UNITE D'APPRENTISSAGE EN EPS : LE QUIDDITCH.

Cycle 3 | Niveaux CM1/CM2 | Nombre de séances :8

AU préalable : séance de 40 minutes.

- Situation du Quidditch dans Harry Potter. Lecture chapitre 10 à partir de la page 167.
- Lister les règles du Quidditch version sorcier sur une affiche (Tableau 2 colonnes).
- Visionner match de quidditch dans harry potter (Harry Potter 1, Harry potter 2, vidéo de la coupe du monde de Quidditch).
- Montrer ensuite une courte vidéo d'un match de quidditch, version Moldue.
- Lister les ressemblances et les différences. Etablissement dans le tableau des premières règles de la version moldue.

Séances de familiarisation :

Séance 1 : Familiarisation vers les jeux de contact :

Poules / Renards/ vipères : Attraper sa proie sans se faire attraper par son prédateur.
Matériel : plots pour délimiter le terrain et les camps.

Gendarmes/voleurs : Les voleurs doivent aller déposer leur butin sans se faire attraper par les gendarmes.
Matériel ; papiers pour les butins, plots de délimitation.

Séance 2 : Familiarisation vers les jeux de balles :

Horloge : faire un maximum de tour d'horloge le temps que l'autre équipe court.
Matériel : une balle , 2 équipes, des plots.

Bombe : se passer la balle avant qu'elle n'explose.
Matériel : balle, chrono.

Situation de référence :

Match de Quidditch :
Objectif : marquer un maximum de points pour gagner le match et attraper le vif d'or.
Cf fiche prép.

Niveaux d'habileté poursuiveur :
N1 : n'atteint pas le but.
N2 : Atteint le but mais le parvient pas à marquer.
N3 : Parvient à lancer

Niveaux d'habileté batteur :
N1 : lance la balle sans direction précise.
N2 : Lance la balle dans la bonne direction mais n'atteint pas sa cible.
N3 : Atteint sa cible.

Niveau d'habileté attrapeur :
N1 : n'arrive pas à atteindre le vif d'or.
N2 : Atteint le vif d'or mais n'arrive pas à attraper le foulard.
N3 : Attrape le vif d'or.

Situations d'apprentissage :

Situation A : rôle de poursuiveur.

Activité 1 : Lancer fort contre un mur : Lancer à partir d'un point de départ, le plus fort possible afin que la balle tombe au sol le plus loin possible pour marquer le plus de points, et touche le mur après un rebond.
CR : Marquer le plus de points possible en 3 essais.

Activité 2 : Lancer précis : Lancer de précision sur une cible au sol (cerceaux, indiquant des nombres de points).
CR : marquer le plus de points en 3 essais.

Situation B : rôle de batteur.

Activité 1 : Balle au prisonnier.
CR : Parvenir à toucher son adversaire avec la balle et éviter de se faire toucher.

Activité 2 : Binball. Même principe que la balle au prisonnier, mais avec une « poubelle » à protéger, ce qui permet de travailler en plus sur le rôle du gardien.
CR : Parvenir à toucher son adversaire pour remporter le match et protéger sa poubelle.

Situation C : Rôle de l'attrapeur.
Activité 1 : Epervier.
CR : Parvenir à développer des stratégies d'attrape (attrapeur) et d'évitement (porteur du vif d'or)
Activité 2 : Attrape foulard.
CR : parvenir à l'autre bout du terrain sans se faire voler son foulard.

Séances d'évaluation : reproduire la situation de référence, et noter l'évolution des comportements observables.

Téléchargé sur http://2maitressesalacampagne.eklablog.com