

## Quidditch chez les moldus !

### Conduire et maîtriser un affrontement collectif et interindividuel

#### Connaissances et compétences associées

- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.
- Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.

	⌚	⌚	Déroulement des séances
<b>S0</b> Découverte	<b>30/40 min</b>	15/20 min	1) Lecture de l'extrait de Harry Potter à l'école des sorciers pour découvrir les termes spécifiques et les règles du jeu + discussion et questionnement de l'enseignant.
		15/20 min	2) Visionnage de vidéos extraites des films Harry Potter et de la version pour « Moldus » pour bien comprendre le déroulement d'une partie.
<b>S1</b> Évaluation diagnostique	<b>40 min</b>	10 min	1) Installation du terrain. Attribution des rôles et présentation des balles. Énoncé des règles de sécurité.
		15 min	2) Jouer deux parties en mettant en place tous les postes et toutes les balles.
		15 min	3) Bilan des parties. Élaboration de la fiche projet : que doit-on apprendre à faire pour pouvoir jouer au Quidditch ?
<b>S2 à ...</b> Séances d'entraînement	<b>50 min</b>	5 min	1) Rappel de la séance 1 et relecture de la fiche projet.
		20/30 min	2) <u>Ateliers</u> : - Passe à 10 (faire des passes sans faire tomber la balle) - Ballon prisonnier (esquiver la balle) - Éperviers (mettre en place des stratégies pour attraper le vif d'or) - Lancer de précision / en pleine course dans des cerceaux - Déplacements avec « balai » : parcours slalom (ajouter la balle, faire un parcours à 2 avec des passes).
		15/20 min	3) <u>Phase de match</u> - Mettre en place deux équipes et veillant à faire jouer les différents rôles à chaque élève pour déterminer qui occupera chaque poste lors des vrais matchs. - Commencer par faire jouer seulement les gardiens et les poursuiveurs puis ajouter progressivement les batteurs et les attrapeurs.
		5 min	4) <u>Bilan de la séance</u> - Prévoir un temps pour faire le point de la séance et valider certains objectifs de la fiche projet.
<b>Séance finale</b> Évaluation sommative	<b>45/50 min</b>	5/10 min	1) Rappel des séances précédentes, des règles et attribution des postes occupés par chaque élève.
		40 min	2) Matchs entre les différentes maisons (deux matchs par maison pour permettre à chaque maison de gagner au moins 1 match).