

MODULE DE SPORT : QUIDDITCH

SITUATION DE PREPARATION AU MODULE DE QUIDDITCH

OBJECTIF PRINCIPAL :

Dégager des points communs et des différences entre le quidditch sorcier et moldu tel qu'il est joué.

OBJECTIFS

SECONDAIRES :

- Etablir les premières règles.

DISPOSITIF / MATERIEL :

Classes de CMI/CM2.

TNI :

Tome I Harry Potter. Extraits des films cités.

Montrer l'explication de Dubois sur le Quidditch (DVD I)

Vidéo 1 : https://www.youtube.com/watch?v=04_28xCyglI

Vidéo 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=h-JEZKL3nZU>

Vidéo du quidditch moldu : <https://www.youtube.com/watch?v=w6gW08c7Clo>

CONSIGNES :

- 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)
- 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.

MODULE DE SPORT : QUIDDITCH

SITUATION DE FAMILIARISATION SEANCE 1

OBJECTIF PRINCIPAL : se familiariser avec des jeux de contact.

OBJECTIF SECONDAIRE :

- Commencer à établir des stratégies de jeux.

DISPOSITIF / MATERIEL :

Chasubles (3 couleurs)

Plots de délimitation de terrain.

Plots pour délimiter les camps.

Papiers pour les voleurs représentant le butin.

CONSIGNES :

Jeu 1 : Poules / Renards/ vipères.

Les élèves sont répartis en 3 groupes.

Les poules attrapent les vipères.

Les vipères attrapent les renards

Les renards attrapent les poules.

Lorsqu'un joueur est attrapé, il est conduit dans le camp adverse. Pour être libéré, un coéquipier doit arriver jusqu'au camp adverse pour libérer les joueurs.

CR : Parvenir à attraper l'ensemble de ses proies avant d'être attrapé par son prédateur.

Jeu 2 : Gendarmes / voleurs.

Les élèves sont répartis en 2 groupes. Les voleurs doivent démarrer de leur camp pour aller déposer leur butin de l'autre côté sans se faire attraper par les gendarmes. Si le voleur se fait attraper, il donne son butin au gendarme et repart dans son camp en rechercher un autre. A la fin du temps imparti, on compte qui a le plus de papier.

Puis, inversion des rôles.

Complexification : on peut autoriser les élèves voleurs à cacher leur butin.

MODULE DE SPORT : QUIDDITCH

SITUATION DE FAMILIARISATION SEANCE 2

OBJECTIF PRINCIPAL : se familiariser avec des jeux de balle

OBJECTIF SECONDAIRE :

- Commencer à établir des stratégies de jeux.

DISPOSITIF / MATERIEL :

Plots de délimitation, ballon, chronomètre.

CONSIGNES :

Jeu 1 : L'horloge :

2 équipes : l'une en cercle, l'autre à un point de départ en file indienne. Au top départ, l'équipe en cercle se passe la balle sans la faire tomber et compte le nombre de tour.

Pendant ce temps là, l'autre équipe court en relais autour du cercle. A la fin, on comptabilise le nombre de tours de balle. Inversion des équipes ensuite.

CR : Parvenir à faire un maximum de tours dans la vitesse sans faire tomber la balle.

Jeu 2 : La bombe : Les élèves sont disposés en cercle et se passent la balle. Au top, la bombe explose et le joueur qui avait la balle dans la main est éliminé.

CR : passer la balle à son voisin sans la faire tomber.

Complexification : les élèves sont disposés dans la cour et ils s'envoient la balle. La consigne est la même, les trajectoires sont juste plus longues.

MODULE DE SPORT : QUIDDITCH

SITUATION DE REFERENCE SEANCE 3

OBJECTIF PRINCIPAL :

Intégrer les règles d'un match de quidditch.

OBJECTIF SECONDAIRE :

- Jouer en équipe contre des adversaires.

DISPOSITIF / MATERIEL :

6 cerceaux – un ballon dur – 2 ballons mousse – chasubles pour au moins une équipe, un foulard, craie pour marquage au sol – bâtonnets d'athlétisme.

Sifflet d'arbitrage

3 poursuivieurs – 2 batteurs – 1 attrapeur – 1 gardien par équipe.

Un vif d'or.

2 compteurs de points.

1 arbitre.

CONSIGNES : Téléchargé sur <http://2maitressesalacampagne.eklablog.com>

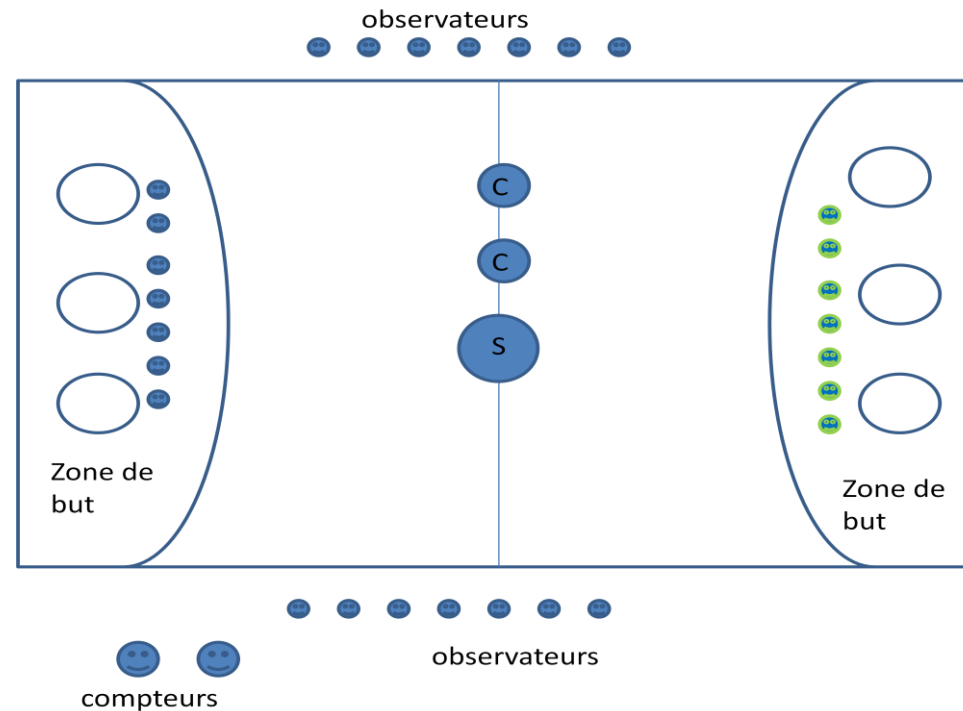
Mise en situation : (10 min de jeu)

- 1) Positionner les différentes balles au centre du terrain. Au coup de sifflet, chaque joueur court pour attraper la balle qui le concerne.
- 2) Au coup de sifflet suivant le match commence. Le vif d'or n'est pas encore sur le terrain.
- 3) Les poursuivieurs foncent vers les buts adverses. Ils se déplacent mais s'ils s'arrêtent, ils doivent faire une passe à un autre poursuiveur. Le but est marqué si la balle atteint l'un des 3 cerceaux. Si la balle n'est pas rattrapée ou si le but n'est pas marqué, c'est l'équipe adverse qui remet en jeu. Chaque but marqué rapporte 10 points.
- 4) Si les batteurs touchent un joueur, il doit poser la balle au sol et aller toucher la zone de but de son camp avant de pouvoir de nouveau jouer.

5) Au bout de 7 minutes, faire entrer le vif d'or. Les attrapeurs peuvent alors essayer de l'attraper. Celui qui l'attrape fait remporter le match à son équipe en lui apportant 150 points. Le match s'arrête alors.

Les élèves qui ne jouent pas ont en charge d'observer un joueur et de remplir la grille d'observation.

Schéma :



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

MODULE DE SPORT : QUIDDITCH

Séances d'apprentissages : Séance 4 à 6.

OBJECTIF PRINCIPAL : développer des stratégies de jeu pour évoluer sur le terrain de Quidditch.

OBJECTIF SECONDAIRE :

- Coopérer et s'opposer.

DISPOSITIF / MATERIEL :

Rotation en atelier.

Jeu 1 : balle, plots de délimitations de zones de points, mur.

Jeu 2 : balle, cerceaux(5), plots de zone de tir.

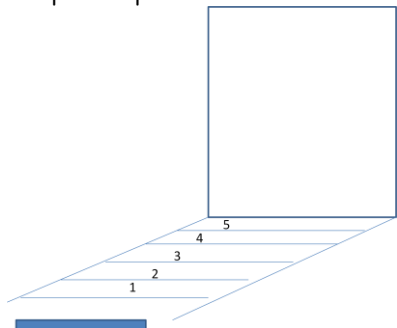
CONSIGNES : Téléchargé sur <http://2maitressesalacampagne.eklablog.com>

Situations pour améliorer le comportement du poursuiveur.

Jeu 1 : Lancer contre un mur.

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.

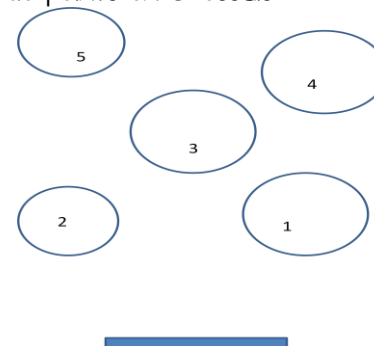
CR : Marquer le plus de points possible en 3 essais.



Jeu 2 : Lancer précis.

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.



Jeu 3 : Balle au prisonnier.

2 équipes s'affrontent. Une balle est utilisée pour toucher un adversaire. Si un joueur est touché, il va en prison. Pour être libéré, il doit récupérer la balle et toucher un adversaire.

Un match est terminé lorsque tous les joueurs d'une équipe sont faits prisonniers ou à la fin du temps imparti.

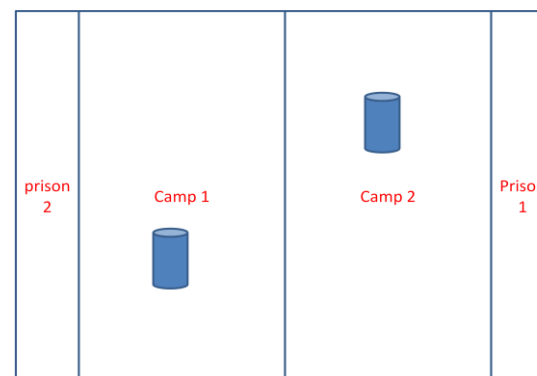
CR : Parvenir à toucher son adversaire avec la balle et éviter de se faire toucher.



Jeu 4 : Binball.

Les règles sont identiques à la balle au prisonnier sauf qu'il y a au milieu du terrain une poubelle à protéger. Si la poubelle est touchée par l'adversaire, un prisonnier est libéré ; si la balle entre dans la poubelle, la partie est gagnée.

CR : Parvenir à toucher son adversaire pour remporter le match et protéger sa poubelle.



Situations pour améliorer le comportement des attrapeurs.

Jeu 5 : Epervier.

Poser la question « épervier peut-on passer ? » écouter sa condition. Si la condition n'est pas remplie, traverser le terrain sans se faire attraper par l'épervier.

Jeu 6 : Attrape foulard.

2 équipes, l'une avec des foulards à la taille. L'objectif est de traverser le terrain balisé sans se faire voler son foulard.

Si un joueur est attrapé, il devient épervier également.
Le jeu s'arrête quand tout le monde est attrapé.

CR : Parvenir à développer des stratégies d'attrape
(attrapeur) et d'évitement (porteur du vif d'or)

CR : Parvenir à l'autre bout du terrain sans se faire
voler son foulard.

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