



DÉCOUVRIR DES SPORTS OU DES JEUX SPORTIFS COLLECTIFS : LE QUIDDITCH MOLDU

DÉCOUVERTE CULTURELLE

Découvrir un sport inventé récemment (2005) suite à la parution des romans de littérature de jeunesse Harry Potter® de l'auteure britannique J. K. Rowling dans lesquels est décrit le quidditch, un sport pratiqué par des sorciers montés sur leurs balais.

Le quidditch au sol ou quidditch moldu (**muggle quidditch**) est en fait un mélange des trois sports ou jeux traditionnels que sont le rugby (**rugby**), le jeu du loup (**tag**) et de la balle au prisonnier ou le ballon chasseur (**dodgeball**).

Le quidditch se joue avec deux équipes de 7 joueurs sur un terrain ovale. Trois anneaux par équipe (cerceaux) situés à des hauteurs différentes sont placés de part et d'autre du terrain qui mesure 33 mètres sur 55. Cette activité autorise la mixité des équipes. Tous les joueurs doivent avoir un « balai » entre les jambes qui est en fait un cylindre plus ou moins long mais le plus léger possible. Pour les enfants, on utilise un très petit cylindre aux bouts duquel sont placées des protections afin qu'ils ne se blessent pas ou ne blessent pas leurs camarades. L'utilisation de frites en mousse destinées à l'apprentissage de la natation est très adaptée.

La partie dure entre 20 et 30 minutes et le but du jeu est de marquer le plus de points possibles (10 points par but et 30 points pour avoir attrapé le vif d'or).

Trois types de ballons ou de balles sont utilisés au cours du jeu :

- le vif d'or ou **snitch** (balle de tennis dans une chaussette jaune portée coincée à l'arrière du short par le porteur du vif d'or et bien visible des autres joueurs). Le porteur du vif d'or n'a pas de « balai » et peut donc courir librement ;
- le souaffle (**quaffle**) est généralement un ballon de volleyball sous-gonflé pour être tenu sans difficulté avec une seule main. Seuls les poursuivants et le gardien peuvent le manipuler. Il sert à marquer des buts en le lançant dans les cerceaux adverses ;
- les batteurs, seuls, utilisent les cognards ou **bludgers** (ballon de balle au prisonnier sous-gonflé également) qui sont au nombre de trois sur le terrain. Ils vont permettre de toucher n'importe quel joueur afin de l'éliminer.

Les joueurs de chaque équipe sont répartis de la façon suivante :

1 attrapeur ou **seeker** (porte un bandeau jaune sur la tête ou **headband**). Il doit attraper le vif d'or porté par le coureur au vif d'or avec une seule main. Si ce coureur tombe l'attrapeur doit attendre 3 secondes avant de recommencer à le poursuivre ;

3 poursuivieurs ou **chasers** (aux bandeaux blancs) qui jouent avec le souafle en essayant de le lancer dans les anneaux adverses ce qui rapporte 10 points à son équipe. Si un cognard touche un poursuiveur ce dernier doit retourner aux anneaux de son équipe pour en toucher un afin de pouvoir revenir dans le jeu ;

1 gardien ou **keeper** (au bandeau vert) qui lorsqu'il est dans sa zone de but mesurant 1 mètre 50, défend les anneaux et lorsqu'il sort de celle-ci devient poursuiveur ;

2 batteurs ou **beaters** (au bandeau noir) qui peuvent toucher tous les joueurs adverses, dont les batteurs, avec leur cognard. Ils ne peuvent pas toucher le gardien quand celui-ci est dans sa zone de but ;

le porteur du vif d'or (**Snitch Runner**) protège sa balle de tennis des attrapeurs en parcourant le terrain à sa guise car si celle-ci est attrapée par un membre des attrapeurs adverses le jeu s'arrête et cela rapporte 30 points à l'équipe.

DIMENSION LINGUISTIQUE

L'enfant apprend quelques mots, expressions et termes techniques associés au **quidditch** en anglais afin de jouer dans la langue.

PISTES D'ACTIVITÉ

Découvrir une activité sportive née de l'imagination d'une auteure de littérature de jeunesse et de ses lecteurs.

L'enfant, au travers de cette activité, adapte ses déplacements et ses gestes en fonction de son rôle dans l'équipe et s'entraîne à lancer avec précision. Il partage des règles communes avec ses camarades et peut prendre des rôles et des responsabilités variées au fil de la partie.

Le quidditch est un sport collectif adapté aux enfants à partir de 8 ans. La partie se dispute entre deux équipes composées de 7 joueurs et se joue avec trois types de balles.

Les deux équipes vont s'opposer en essayant de marquer des points dans les anneaux (buts) de l'équipe adverse.

Durée de la partie : 20 à 30 minutes.

Espace d'action : un terrain ovale qui mesure 33 mètres sur 55 mètres.

CONSEIL(S) D'ANIMATION

- Adapter les mots et phrases utilisés aux savoirs préalables des enfants ;
- demander aux enfants de s'exprimer dans la langue quand ils se sentent prêts à le faire ;
- favoriser les encouragements des spectateurs en anglais.

VOCABULAIRE ET PHRASES UTILES EN LANGUE ANGLAISE (ET LEURS ÉQUIVALENTS EN FRANÇAIS)

Français	Anglais
POUR JOUER	
Nous voici sur le terrain de jeu. Jouons au quidditch.	We're here on the playing field. Let's play quidditch. We're playing quidditch!
D'abord nous allons répartir les enfants en deux équipes.	First off, we're going to divide the kids into two teams.
D'abord nous allons vous répartir en deux équipes. Chaque joueur doit tenir son balai entre ses jambes.	First off, we're going to divide you into two teams. Each player must hold his/her broomstick between their legs.
C'est ainsi qu'il faut tenir le balai (avec ou sans une main).	This is how you have to hold the broomstick (with or without a hand).
N'oubliez pas que les contacts physiques sont formellement interdits.	Don't forget that contact is not allowed by the rules.
Tu dois intercepter les passes.	You have to catch passes.
Le batteur doit lancer la balle pour toucher un joueur. Tu dois essayer d'intercepter les passes de tes adversaires.	The beater throws the ball to touch a player. You should try to intercept passes.
Le porteur du vif d'or n'entre en jeu qu'au bout de 17 minutes de jeu.	The snitch goes on the field at 17 minutes.
10 points sont marqués lorsque vous lancez le soufflé dans un des cerceaux adverses.	10 points are scored when you throw the quaffle into one of the opponents' hoops.
30 points sont marqués lorsque l'attrapeur a attrapé le vif d'or.	30 points are scored when the seeker catches the snitch.
Vous pouvez sortir des limites.	You can step out of bounds.
Un match de quidditch se termine lorsque l'attrapeur a attrapé le vif d'or.	A game of Quidditch® ends when the seeker has caught the snitch.
POUR ENCOURAGER SON ÉQUIPE	
Allez l'équipe !	Let's go, team!
Continuez à bien jouer !	Keep it up!
Vous pouvez y arriver !	You can do it!

LIENS VERS DES SUPPORTS AUTHENTIQUES

Les règles du jeu en français : <https://www.quidditch.fr/2016/07/13/recapitulatif-simplifie-des-regles-pour-jouer-au-quidditch/>
<https://www.youtube.com/watch?v=Obc4WZv41Q0>

Les règles du jeu (en anglais) :
https://chaser.cdn.prismic.io/chaser/436e4f0d-63d0-4b1e-90a8-3fb4eff09025_Rulebook-20.pdf

Une vidéo descriptive du jeu en anglais : <https://www.youtube.com/watch?v=8zrF01hx3LA> ou <https://www.youtube.com/watch?v=Q-5UmioU4tA>

La ligue de Quidditch® britannique : <https://quidditchuk.org/>

La ligue de Quidditch® française : <https://www.quidditch.fr/>

DÉMARCHE PARTENARIALE

Trouver des clubs à proximité et pourquoi pas en créer un nouveau en se rendant sur le site de la ligue de Quidditch® française : <https://www.quidditch.fr/carte-des-equipes-de-quidditch-en-france/>

POUR ALLER PLUS LOIN

Découvrir d'autres « sports » imaginés par des artistes ou des intellectuels (sports de fiction) comme le **Calvinball** (sport inventé par Bill Watterson dans sa bande dessinée « Calvin et Hobbes® ») ou le **Blitzball** (tiré du jeu vidéo « Final Fantasy® »).