



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Jouer

Le quidditch



Et si vous invitiez votre groupe à pratiquer le quidditch, ce célèbre sport dont les parties mouvementées sont des moments incontournables des aventures d'Harry Potter ?

Fiche d'identité

- **Origine** : États-Unis. **Principaux atouts** : originalité, référence au monde d'Harry Potter.
- **Accessibilité du jeu** : 6,5/10. **Âge minimal requis** : 8 ans.
- **Type de sport** : collectif avec ballon.
- **Nombre de joueurs au maximum** : 2 équipes de 7 joueurs.
- **Durée** : jusqu'à ce que le vif d'or ait été attrapé.
- **Matériel utilisé** : 1 ballon de volley (appelé souaffle dans le jeu), 3 ballons du type de ceux utilisés au ballon prisonnier (appelés cognards dans le jeu) et de même couleur, 1 balle de tennis, 1 collant ou une chaussette, un manche en plastique ou en bois (environ 50 cm de longueur pour des enfants) qui fera office de balai par joueur, 6 anneaux d'environ 80 cm de diamètre et des supports permettant de les maintenir à la verticale (on peut aussi les pendre à des cages de football ou des poteaux de rugby).
- **Terrain de jeu** : intérieur ou extérieur, herbe.
- **Dimensions du terrain de jeu** : 54 x 43 m.



Présentation

- Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse en envoyant à la main le souaffle (le ballon de volley) à travers l'un des trois anneaux suspendus adverses.
- Le jeu se termine quand le vif d'or (voir plus bas) est attrapé par l'une des deux équipes.

Vocabulaire spécifique et rôle de chacun

- L'une des particularités du quidditch est que chaque joueur se voit attribuer un poste spécifique qui lui donne un champ d'action particulier mais lui impose également des contraintes.
- Hormis le vif d'or, tous les joueurs doivent se déplacer avec un balai (ou un manche) entre les jambes (tenu à l'aide d'une main).
- Pour chaque poste, les joueurs des deux équipes doivent porter un signe distinctif afin d'être identifiés facilement (ex. : des chasubles pour identifier les équipes, plus des bandeaux de couleurs différentes pour distinguer les postes).
- Les **poursuiveurs** (3 par équipe) sont les scoreurs de l'équipe. Leur objectif est d'envoyer le souaffle dans l'un des anneaux adverses pour faire marquer des points à leur équipe.
- Le **gardien** (1 par équipe) doit empêcher les poursuiveurs de marquer en les gênant ou en déviant à l'aide de la main leurs tirs, mais il doit toujours maintenir son balai entre ses jambes d'une main. Lorsqu'il se situe dans sa zone et qu'il est en possession du souaffle, personne ne peut le lui prendre ; dès qu'il en sort, il est considéré comme un poursuiveur.
- Les **batteurs** (2 par équipe) sont les défenseurs. Leur objectif est d'éliminer du jeu temporairement les joueurs adverses en les touchant à l'aide d'un des cognards (ballon). Ils peuvent éliminer n'importe quel membre de

l'équipe adverse, y compris leurs homologues. Lorsqu'un joueur a été touché, il est hors jeu, il enlève son balai d'entre ses jambes et doit aller toucher l'un des anneaux de son camp pour pouvoir réintégrer la partie.

- Le **vif d'or** (1 seul sur le terrain) est un joueur neutre, qui n'appartient à aucune des deux équipes. Il porte une chasuble jaune et à sa taille une balle de tennis glissée dans un colant. Les attrapeurs (voir ci-dessous) ont pour but de se saisir de cette balle. Le vif d'or n'est pas équipé de balai, ce qui facilite ses déplacements pour échapper à ses poursuivants.

- L'**attrapeur** (1 par équipe) doit attraper le vif d'or mais il ne peut le faire qu'avec une seule main et tout en tenant son balai entre ses jambes. Lorsqu'un attrapeur se saisit du vif d'or, la partie s'arrête aussitôt et les points de chaque équipe sont comptabilisés.

Ballons

- Il y a deux types de ballons :
 - le souaffle, qui permet de marquer dans les anneaux adverses et qui ne peut être en possession que des poursuivants ou des gardiens ;
 - les trois cognards, qui permettent d'éliminer temporairement les adversaires atteints par ces ballons. Les cognards ne peuvent être utilisés que par les batteurs.

Déplacement

- Les joueurs sont libres de leur déplacement sur le terrain de jeu, y compris lorsqu'il sont en possession de l'un des ballons (souaffle ou cognard). La seule contrainte reste d'avoir continuellement son balai entre les jambes (sauf pour le vif d'or).

Ramasser les ballons

- Lorsque le souaffle ou un cognard est au sol, le premier joueur qui s'en saisit en récupère la possession (s'il occupe un poste l'y autorisant).

La marque

- Lorsqu'un poursuiveur envoie le souaffle dans l'un des anneaux adverses (peu importe lequel), il fait marquer 10 points à son équipe. Le souaffle peut entrer indifféremment par l'avant ou l'arrière de l'anneau.

- L'équipe ayant attrapé le vif d'or remporte 30 points supplémentaires.

Points forts – points faibles

Points forts

- Jouer au célèbre jeu d'Harry Potter peut s'avérer très motivant pour les enfants.

- Les postes attribués à chaque joueur leur permettent de trouver facilement leur place et leur utilité au sein de leur équipe.

- Le jeu est plein de rebondissements et le scénario peut évoluer jusqu'à la fin, puisque le fait d'attraper le vif d'or rapporte l'équivalent de trois buts et stoppe le match en figeant le score.

Points faibles

- Ce sport s'avère assez physique et parfois un peu brutal lorsqu'il est joué dans sa version traditionnelle. Il vous faudra donc ajouter des règles pour sécuriser le jeu.

- Soyez également vigilant aux balais/manches qui peuvent, lorsque les joueurs se baissent pour ramasser les ballons, venir percuter le visage d'un participant.

- Il peut être difficile de trouver un enfant souhaitant jouer le rôle de vif d'or car il n'a rien à gagner et ne fait partie d'aucune équipe. De plus, il peut être tenté de se laisser attraper plus facilement par l'une des deux équipes. Pour y remédier, le rôle du vif d'or peut être tenu par un animateur.

- Il n'est pas toujours simple de se déplacer avec un balai entre les jambes.

Où acheter le matériel ?

- Le matériel ne se trouve pas dans le commerce, ou bien à des prix prohibitifs. Le plus simple est donc de faire appel au système D. Les manches à balai peuvent être réalisés sans aucun coût, en ramassant du bois mort lors d'une sortie nature, puis en coupant les branches à la longueur souhaitée.

- Le plus problématique reste les cerceaux de but, qui doivent être positionnés en hauteur tout en résistant aux chocs du souaffle. Une astuce peut être de les suspendre à la barre transversale d'une cage de football, de handball ou même de rugby. Cela impliquera peut-être de modifier les règles du jeu, car les joueurs ne pourront peut-être pas circuler tout autour des montants.

- Une autre possibilité est de fixer (en les colant, en les attachant, en les vissant...) les cerceaux à l'extrémité de manches à balai, puis d'insérer ces supports dans de gros plots de chantiers pour les maintenir à la verticale. ▶

En images

Voici deux vidéos qui vous permettront de mieux comprendre les règles du quidditch et le déroulement du jeu :

- <http://nq.st/quid1>
- <http://nq.st/quid2>