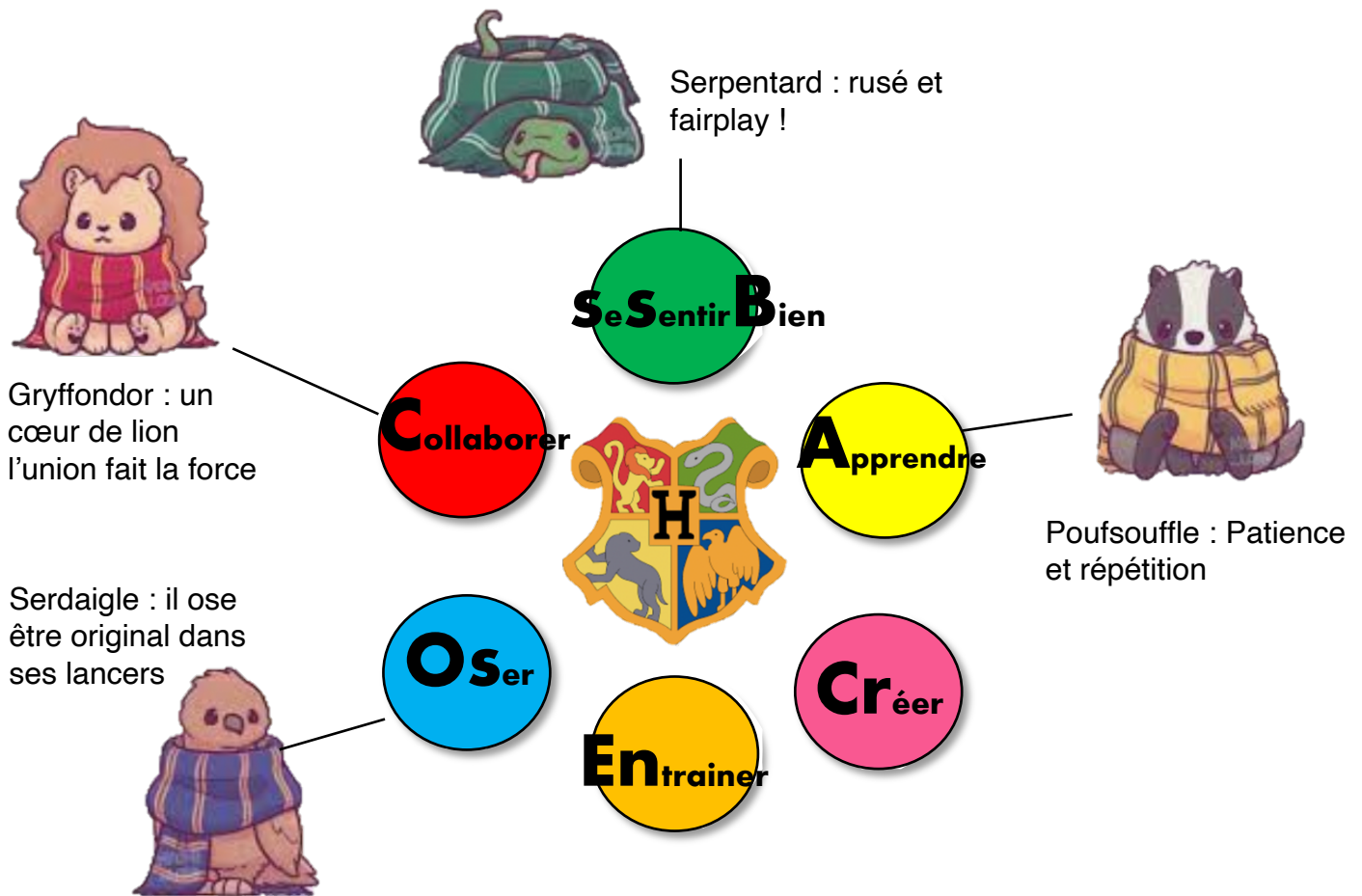


L'école des Sorciers



1-2P

8. J'ai rattrapé un ballon...

- après un rebond
- après l'avoir lancé en l'air
- lancé par un camarade

13. J'ai lancé avec précision.

3P

13. J'ai lancé différents objets...

E R

- à un camarade
- sur des cibles
- sur des cibles en utilisant chaque main

4P

6. J'ai lancé un ballon contre le mur et je l'ai rattrapé...

E R

- 10 fois de suite avec rebond
- 10 fois de suite sans rebond
- après avoir touché le sol avec les mains (3 fois)

5P

CM24/5.8

Effectuer un parcours et terminer en lançant le ballon à une main contre une cible sur un mur distant de 3 mètres ...

E

R: en dribblant avec une main, en marchant

BR: en dribblant avec changement de main, en marchant

TBR: en dribblant avec changement de main, en courant

6P

CM24/6.19

Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.

Réussi
Entraîné

CM24/6.19

Faire la passe à un coéquipier et se déplacer dans le terrain, recevoir la balle sans la laisser tomber.

Réussi
Entraîné

L'ORGANISATION : TOUTE UNE HISTOIRE !

Accueil : Rappel de l'histoire et de ce qui attend les jeunes sorciers. Par exemple :

- Prendre des forces pour aller à Poudlard
- Apprendre à Voler
- S'emparer de la pierre philosophale pour gagner la coupe de Poudlard
- Jouer au Quidditch

Mise en train - Estafette Vif d'or



Préparation : couper légèrement une balle de tennis à l'aide d'un couteau et y mettre une clochette.

Organisation : poser toutes les balles dans une partie de caisson (y compris la balle avec clochette préparée) au milieu de la salle. Former 4 équipes aux 4 coins de la salle. En estafette.

But du jeu : L'élève court vers le caisson et peut secouer 2 balles de tennis. Si aucune des deux ne sonne, les reposer et revenir au départ en courant. Son équipe gagne s'il trouve la balle à clochette.

À l'école de **Serpentard** on apprend à être fairplay ! Secoue seulement 2 balles

Partie principale

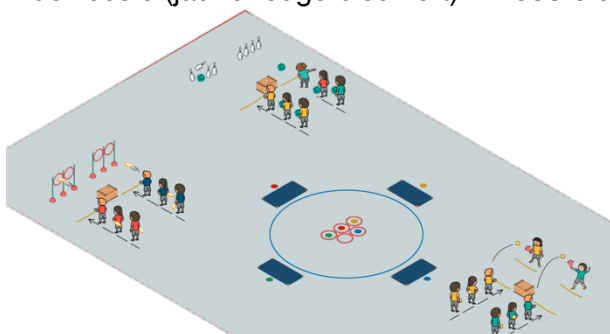
Organisation : Choisir dans le dossier trois postes.

Matériel : Chaque poste comporte une ligne de lancer (assiettes de démarcation) et une caisse remplie de kaplas. Les élèves forment six groupes de 3 à 4 personnes et se répartissent sur les postes (2 groupes par poste). L'enseignant démontre chaque poste. Au signal de départ, les groupes commencent à lancer.

Sécurité : Les objets lancés sont récupérés après chaque tentative.

But du jeu : Les élèves effectuent les lancers et lorsque celui-ci est réussi ils peuvent prendre un kapla dans la caisse. Lorsque tous les élèves ont effectué la rotation sur les postes, les élèves de chaque équipe se rejoignent et essaient de construire la tour la plus haute. À l'école de **Poufsouffle** on apprend à être patient.

Variante: Chaque lancer réussi permet de colorier un élément de l'affiche avec la couleur de l'école (jaune/rouge/bleu/vert) À l'école de **Sergaigle** on apprend à être original.



Retour au calme : la cape d'invisibilité

Les élèves montent le parachute en fermant les yeux. Les 3 élèves désignés par l'enseignant au préalable vont dessous. Quand le parachute est au sol, les autres élèves ouvrent les yeux. Qui manque ? 1 élève qui trouve un prénom peut essayer de toucher 1 des trois personnes cachées et dire son prénom. S'il a juste il peut désigner secrètement 3 nouveaux camarades pour se cacher. À l'école de **Gryffondor** nous connaissons les prénoms de chacun !

POSTES COORDINATION

Viser (1-6P)

Matériel : piquets, cerceaux, sautoirs, différentes balles

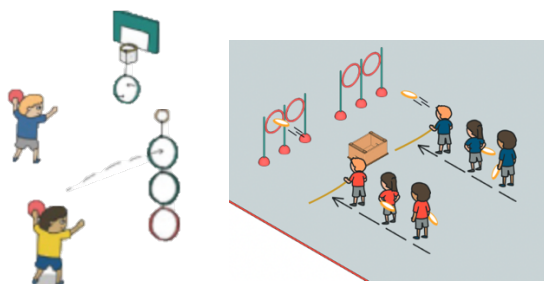


But du jeu :

Les élèves tentent de lancer une balle à travers un cerceau accroché au panier de basket ou à des piquets.

Attention, changement de cible à chaque tir. **1 Tir réussi = 1 sautoir. En 2 minutes, combien chaque chasseur a obtenu de sautoirs ?**

Simplifier/complexifier : Raccourcir ou agrandir la distance, lancer avec l'autre main, annoncer la couleur du cerceau visé. Varier les cibles (cerceaux sur cônes, contre espaliers, anneaux) et les hauteurs des cibles

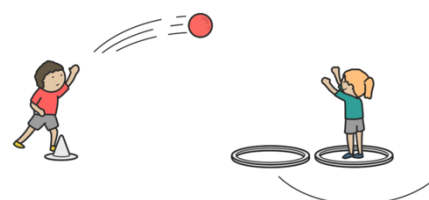


Relais cerceaux (1-6P)

Matériel : 1 balle + 2 cerceaux par élèves

Organisation : Les élèves se répartissent par deux dans la longueur de la salle. 1 personne au cône de départ et la deuxième dans le cerceau le plus éloigné

But du jeu : Au signal, le relais démarre et le ballon est lancé. Si la personne dans le cerceau attrape le ballon, le premier cerceau peut être placé exactement derrière le deuxième cerceau, la distance de lancer est ainsi toujours un peu plus grande. Quelle équipe sera la première à traverser la largeur de la salle ? Inverser ensuite les rôles.



Voler avec Hedwige (1-6P)

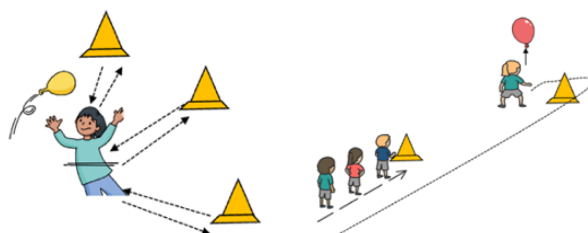
Matériel : Ballons de baudruches, cônes

But du jeu :

1 ballon / enfant : Chaque élève essaie de toucher le plus de cônes. Entre chaque touche de cône, l'élève tape le ballon pour le maintenir en l'air

1 ballon par équipe :

Le ballon de baudruche est situé à 3 mètres devant le cône de départ. Le 1^{er} élève le tape en l'air puis vient se placer derrière sa colonne. Dès que le ballon est touché l'élève suivant peut démarrer pour tenter de maintenir le ballon en l'air en le frappant à son tour. Ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon touche le sol.



POSTES LANCER

Baguette magique (1-6P)

Matériel :

Images à accrocher (ou sautoirs sur le cadre), différentes balles, piquet, bâtons, cônes, foulards, cordes

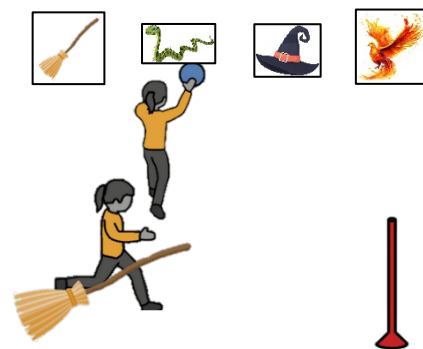
But du jeu :

L'enfant vise une image (ou sautoir) accrochée au mur. S'il réussit, il peut effectuer un aller-retour du piquet en se déplaçant en fonction à l'image touchée :

Balais (jaune) : courir à califourchon sur un bâton

Chapeau (bleu) : courir en tenant un cône sur la tête

Serpent (vert) : courir en bougeant la corde comme un serpent



Le labyrinthe (1-6P)

Matériel :

Cerceaux, balles

Organisation :

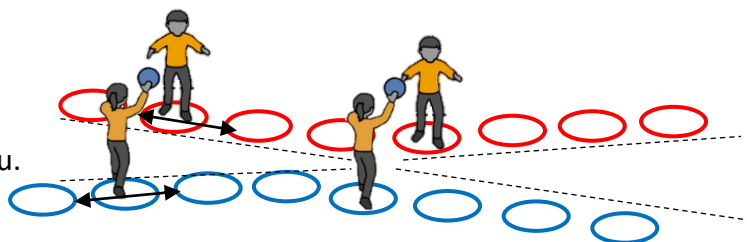
Deux élèves face à face, chacun dans un cerceau.

But du jeu :

Se faire des passes. Lorsque deux passes sont réussies, le duo se déplace dans les cerceaux plus éloignés. Au contraire, le duo revient dans les cerceaux plus rapprochés.

Simplifier/complexifier :

Avancer après chaque passe, lancer avec l'autre main, attraper avec un cône



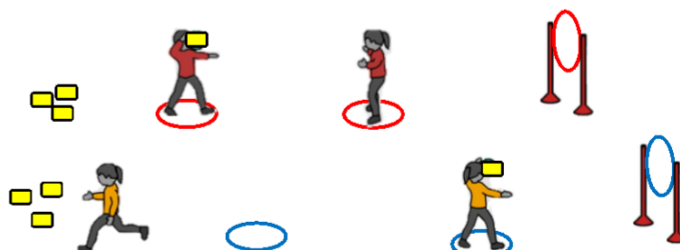
Voie 9^{3/4} (1-6P)

Matériel :

Cerceaux, coussinets ou balles, cibles (cerceaux accrochés ou dessin ou)

But du jeu :

Un élève court avec un coussinet jusqu'au premier cerceau et fait une passe à son coéquipier. Il repart ensuite chercher un autre coussinet. L'élève dans le cerceau proche du but, réceptionne la passe et vise la cible. Inverser les rôles dès que tous les coussinets ont été lancés.



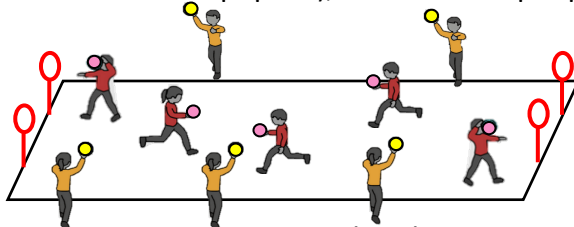


Quidditch

Le Quidditch est un sport mixte de balles joué par Harry Potter et ses comparses. Le but du jeu est de marquer le plus de points en lançant une balle dans les cerceaux des adversaires et en essayant d'attraper une balle magique, le Vif d'Or.

Quidditch 1-3P

Matériel : 4 cibles (1 anneau accroché à 2 piquets), 1 ballon rose par poursuiveur, 1 ballon jaune par batteur, sautoirs



But du jeu :

Deux équipes s'affrontent. Les poursuiveurs jouent dans le terrain et ont pour but de marquer des points en lançant leurs souffles (ballons roses) dans les cibles. Ils courent avec le ballon dans la main. Les batteurs sont autour du terrain et ont pour but de viser les poursuiveurs avec leurs cognards (ballons jaunes). Ils ont le droit de pénétrer dans le terrain uniquement pour récupérer le cognard.

Règles :

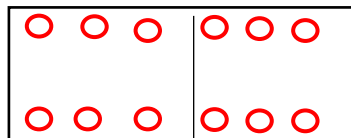
- A chaque point réalisé, l'élève enfle un anneau dans le piquet (de sorte à garder le compte des points)
- Changer de cible à chaque point réalisé (cible se trouvant à l'opposé de la salle)
- Si un poursuiveur est touché par un cognard, il doit toucher le mur du fond opposé avec la main avant de reprendre le jeu

Quidditch 3-4P

Organisation : 4/4 ou 5/5 sur ½ terrain. 3 cibles sont disposées de part et d'autre de chaque terrain.

But du jeu : L'équipe A doit se faire 3 passes au minimum avant de tirer dans un des 3 cerceaux de l'équipe B. L'équipe B doit défendre ses cerceaux et essayer d'intercepter la balle.

Règles Pas de contacts physiques et pas de marcher. Si un but est marqué, l'équipe adverse engage à côté des buts.



Quidditch 4-6P

! Matériel : Imprimer cartes « joueurs » + 1 balle de handball + 3 ballons roses + cannes suédoises + 1 sautoir jaune + 2 sets de sautoirs + 6 buts (piquets + cerceaux),

Organisation : 7 joueurs par équipe : 1 gardien, 3 poursuiveurs, 2 batteurs et 1 attrapeur
Tous les joueurs sont à califourchon sur une canne suédoise / canne plastique de couleur

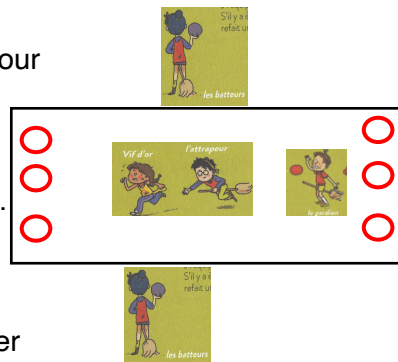
But du jeu :

Les poursuiveurs (3) se font des passes avec le **souaffle** (balle handball) pour marquer un but dans un des 3 cerceaux adverses. **1 but = 2 points**

Le gardien doit protéger les 3 cerceaux et empêcher qu'un **souaffle** y entre.

Les batteurs (2) se trouvent à l'extérieur du terrain et doivent toucher les poursuiveurs adversaires en leur lançant des cognards (balles roses) dessus. Si un poursuiveur est touché, il doit aller derrière ses buts et revenir ensuite dans le jeu. Les batteurs peuvent aussi intercepter les cognards des adversaires afin de protéger leurs poursuiveurs.

L'attrapeur doit essayer d'intercepter le **Vif d'Or**. Il doit essayer de lui attraper le sautoir jaune accroché à son short. L'attrapeur qui y arrive en premier a gagné et ramène **10 points à son équipe**. Le Vif d'Or peut sortir du terrain quelques instants se reposer. Une nouvelle partie peut recommencer.





Poursuiveurs (3):

Attaquants munis d'un balai entre les jambes (canne)

Action : Se faire des passes avec un **souaffle** (b. handball) pour marquer un but dans les 3 cerceaux adverses. **Un but = 2 pts**



Batteurs (2) : Attaquants munis d'un balai entre les jambes (canne)

Action : Toucher les poursuiveurs avec des **cognards** (b. mousse). Si adversaire touché, il doit sortir du terrain pour aller toucher un cerceau de son camp.



Gardien de but : Défenseur muni d'un balai entre les jambes (canne)

Action : il doit protéger ses 3 cerceaux et empêcher qu'un **souaffle** y entre.



Attrapeur : Chaque équipe possède un attrapeur, muni d'un balai, qui a pour objectif de prendre le **sautoir jaune accroché au short du Vif d'Or.**

Vif d'Or : Libre comme l'air, sans balai, le Vif d'Or doit se cacher ou se percher afin d'éviter de perdre son

