

Kidditch

- Durée : 1h00
- Type d'activité : Sport
- Tranche d'âge : Grands enfants et jeunes ados (de 8 à 16 ans)
- Source : Tabou

Description

Déroulement :

L'objectif est de mettre le ballon dans le goal adverse, comme au football.

Il faut : 2 équipes, 1 ballon, 2 goals, 4 batteurs (2 par équipes) et 2 attrapeurs.

Règles du jeu :

Pendant que les équipes tentent de mettre un but avec le "souaffle" dans le goal adverse, les batteurs "paralyser" les joueurs en les touchant avec une balle de tennis, le "cognard". Les batteurs se mettent sur les limites du terrain (dans le sens de la longueur) et ne peuvent se mouvoir que le long de ces lignes. Quand ils touchent un joueur, celui-ci doit aller en "prison" près d'un animateur pendant 40 secondes, ensuite seulement il pourra continuer le jeu.

D'autre part, il y a l'attrapeur : sa mission, attraper le "vif d'or" qui est en fait une balle magique. L'arbitre lance le vif d'or toute les trois minutes. Les attrapeurs doivent donc être attentifs aux moindres gestes de l'arbitre mais aussi aux batteurs qui pourraient les toucher... Ce qui est drôle, c'est de jouer au Kidditch sur une plaine, faut alors trouver le vif d'or perdu!!!

Toutes les 5 min. changer les fonctions des joueurs. Attention : bien définir les fonctions dans l'équipe pour éviter les mal-entendus entre joueurs et les communiquer à l'autre équipe via l'arbitre.

Les points:

- le goal = 5pts
- le vif d'or=50 pts

Je récapitule: une équipe est composée de -joueurs de souaffle (mettre des goals) -2 batteurs de cognard (paralyser les joueurs et l'attrapeur adverse -1 attrapeur du vif d'or (attraper le vif d'or et éviter les cognard. Voilà!

Matériel :

1 ballon de foot (souaffle) 4 balles de tennis (cognards) 1 balle magique ou mini balle (vif d'or) 4 cônes pour les goals

Créée le : 30/11/2018

Mise à jour le : 26/02/2023

Auteur : Phaona