

ACTIVITÉ QUIDDITCH

Échelle
souple



AMORCE		
Niveau	Préscolaire	
	1 ^{er} cycle	
	2 ^e cycle	✓
	3 ^e cycle	✓
	Tous	
Matériel	Ballon sauteur	
	Sangle d'équilibre	
	Tapis de yoga	
	Mini-step	
	Corde à sauter	
	Ballon	✓
	Spikeball	
	Foulard tubulaire	
	Système de son portatif	
	Échelle souple	✓
	Sans matériel	
	Tous	
Endroit	Intérieur	✓
	Extérieur	
	Tous	
Durée	1 à 3 minutes	
	3 à 6 minutes	
	6 à 10 minutes (et +)	✓
	Tous	
Objectif	Musculaire	
	Flexibilité	
	Coordination	✓
	Équilibre	
	Cardiovasculaire	✓
	Tous	
Type	Calme	
	Énergique	✓
	Tous	
Pédagogique		✓
Autre matériel	Balles	
DÉROULEMENT		
<p>Objectif : Lancer les différents projectiles dans les cibles et accumuler le plus de points possible.</p> <p>Mise en place :</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Préalablement au jeu, il faut suspendre horizontalement deux échelles souples aux extrémités du gymnase. Idéalement, l'échelle est suspendue de façon à ce qu'il y ait de l'espace devant et derrière, de manière à ce qu'un ballon ou une balle puisse la traverser. ■ Avec du ruban adhésif, coller sur chaque carreau approprié de l'échelle souple une feuille qui indique la valeur qui est associée au carreau (ex. : x2, x4, -5, +2, -3). Un ballon lancé dans un carreau sans valeur d'opération donnera à l'équipe la valeur du point du ballon ou de la balle. ■ Marquer au sol une limite à ne pas franchir pour viser dans la cible. ■ Il y a en jeu 5 balles et 3 ballons. Une balle vaut 1 point et un ballon vaut 3 points. ■ Diviser le groupe en deux équipes. <p>Nombre de joueurs : Illimité</p>		
<p>■ Devant chaque échelle souple, il y a deux gardiens. Ils doivent empêcher les joueurs de l'équipe adverse de marquer des points en lançant les projectiles dans les différents carreaux de l'échelle.</p> <p>■ Pour réussir à lancer les balles ou les ballons dans l'échelle souple, les participants doivent se faire des passes. Un participant ne peut pas se déplacer avec un projectile dans ses mains.</p> <p>■ Exemple : un participant qui lance un ballon d'une valeur de 3 points dans un carreau d'une valeur de x4 marquera 12 points. Si par contre il vise par inadvertance le carreau d'une valeur de -5, il devra soustraire 2 points au total des points déjà accumulés.</p>		
NOTES		