

SK♥LERNES MOTIONS DAG

SBBS
.INFO

Aktivitet

Quidditch - spillet i Harry Potter-bøgerne

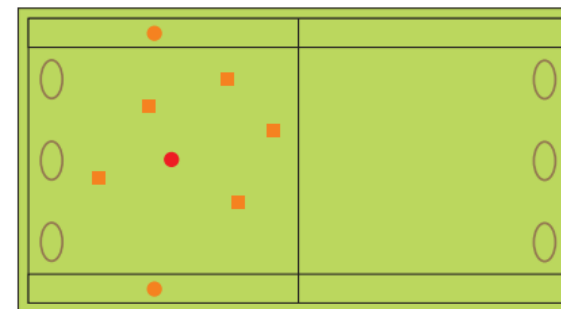
Krav

Fladt areal på omkring 10*20 meter med tre mål i hver ende (spande/ringe). Inde eller ude. Mindst 18 deltagere fordelt på 2 hold. Hvert hold har 1 målmand, 3/6 angribere, 2 baskere, 1 søger og 2 smasherere. 2*10 minutters kampe. 4 hjørnespande, snor til at markere banen med, 6 mål af ringe/spande, 1 alm. højrrød bold (tromler), 2 bløde tennisbolde/skumbolde (smasherere), 1 lille hoppebold (det gyldne lyn), 4 boldtræ (kan udelades), papir, blyant, fløjte, stopur.

Beskrivelse

Målmanden: Beskytter målene, dvs. skal forsøge at forhindre tromleren i at komme igennem ringene eller i spandene.
Angribere: Den ene angriber er tillige holdkaptajn. Angriberne kaster tromleren mellem hinanden og forsøger at score mål.
Baskere: Baskernes opgave er at sørge for, at smasherboldene ikke rammer nogen af deres medspillere. Battene kan her bruges i forsøg på også at ramme nogle fra modstanderholdet med smasherbolden. Den eneste, der ikke kan rammes af smasherne, er målmanden. Han må dog godt rammes, når tromleren er tæt på målet.
Søgeren: Er også angriber, men tillige den eneste, der må forsøge at fange det gyldne lyn. Spillet slutter, når en af søgerne har fanget det gyldne lyn.
Smasherere: Kaster smasherne fra sidelinien i forsøg på at ramme en modspiller.

En Quidditch-kamp spilles over 2 x 10 minutter - eller indtil lynet er fanget. Hvert holds smasherere får en smasherbold (blød tennisbold/skumgummibold). Spillet sættes i gang ved, at kampdommeren kaster tromleren ind på banen. Herefter må spillerne løbe rundt på hele banen.



dansk
skoleidræt



TrygFonden

SKOLERNES MOTIONS DAG

SBBS
.INFO

Scoring: Holdenes angribere scorer ved at få tromleren placeret i målspandene/ringene i modstandernes ende. Scoring giver 10 point. Hvert hold har en smasher på hver side af banen. Baskerne må med boldtræ forsøge at slå smasherboldene væk fra banen, så medspillerne ikke bliver ramt. Smasherne må kun gå ind på banen for at samle en smasherbold op. Der skelnes ikke mellem de to smasherbolde, men et holds smasher må ikke samle en smasherbold op, så længe de allerede har en smasher. Når en spiller rammes af en smasherbold, går han/hun uden for banen i 2 minutter (eller laver fx 10 rygbøjninger), før han/hun igen må deltage i spillet.

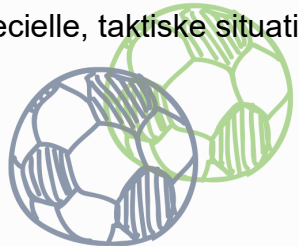
Dommerne: Der skal i kampen være tre dommere til stede: Kampdommeren (læreren)- udstyret med papir, blyant, fløjte og stopur - styrer kampen og noterer holdenes point. Lyndommerne (elever) kaster lynet fra den ene side af banen til den anden. De bestemmer selv, hvornår de vil kaste lynet; dog skal lynet kastes første gang senest 3 minutter inde i kampen. Lyndommerne holder øje med hinanden og kaster lynet tværs over banen. Hvis lynet fanges af én af de to søgere, slutter kampen, og holdet, der fangede lynet, får 150 point. Holdet, der ved kampens afslutning har flest point, vinder kampen.

Fejl: Der er 717 forskellige former for Quidditchfejl. Når en dommer dømmes fejl, får modstanderholdet et straffekast. Et straffekast foregår på den måde, at én af angriberne fra en kort afstand kaster tromleren mod målet. Det er kun modstandernes målmand, der må forsøge at redde kastet.

Strategi: Er et hold mere end 150 point bagefter, er det en fadæse for holdet, hvis det fanger Det gyldne lyn. Spillet slutter jo så, og modstanderne vinder på flest point på trods af de tildelte 150 point for et fanget lyn. I sådan en situation - mere end 150 point bagefter - bør holdet forsøge at forhindre modstanderholdet i at fange Det gyldne lyn.

Forslag til opstilling af bane med 8 spillere på hvert hold: Quidditch egner sig glimrende til at blive spillet i en turnering, hvor flere hold dystes mod hinanden. I Harry Potter-bøgerne varer en turnering over et helt år, men spilles Quidditch på Skolernes Motionsdag, bør kampenes spilletid fastsættes i et kampprogram, så alle hold når at dyste mod hinanden i den givne tid. I planlægningen bør der derfor tages højde for, om spillet er kendt for eleverne. Er det ikke det, skal der tillægges tid til at sætte eleverne ind i spillets gang. Og spørgsmålet er, om ikke eleverne får den bedste oplevelse på selve Motionsdagen, hvis de er dus med spillet? Dvs. at de forud for dagen har afprøvet spillet og har kendskab til regler, strategi samt specielle, taktiske situationer.

dansk
skoleidræt



TrygFonden