

# Quidditch pour les Moldus

## Matériel :

- 1 but par équipe, composé de deux cônes, de deux manches à balai et d'un cerceau
- 1 grosse balle (pour le Souafle)
- 1 balle de taille moyenne (le Cognard)
- 1 petite balle (pour le Vif d'Or)
- Dossards de deux couleurs différentes

## Déroulement du jeu :

1. L'arbitre fait la mise au jeu en lançant le Souafle dans les airs.
2. Les Poursuiveurs de chacune des équipes se lancent le Souafle pour tenter de marquer des buts.
3. Le batteur tente d'éliminer les joueurs de l'équipe adverse, un peu comme au ballon chasseur.
4. Peu de temps avant la fin de la partie, l'arbitre demande l'arrêt du jeu pour le défi du Vif d'Or.
5. Les deux Attrapeurs font alors une course aller-retour en contournant un cône et c'est le premier qui arrive qui attrape le Vif d'Or.
6. L'Attrapeur qui attrape le Vif d'Or donne 50 pts à son équipe et c'est la fin de la partie.

### Règles du jeu :

1. Chaque but vaut 10 points et le Vif d'Or en vaut 50.
2. Le Souafle ne doit jamais toucher le sol, sinon, il est remis à un poursuiveur de l'équipe adverse.
3. Lorsqu'un joueur est touché par le Cognard, il est éliminé du jeu.
4. Pas de contact physique entre les joueurs, pas de bagarre. Deux joueurs qui se battent sont expulsés du jeu.
5. Seul le Batteur a le droit de lancer le Cognard.
6. La partie prend fin lorsque le Vif d'Or a été attrapé.

Psst! On peut donner aux deux équipes les noms des équipes de Quidditch de Poudlard : ex. Gryffondor et Serpentard!

**AU JEU! Que les meilleurs gagnent!**