

QUIDDITCH

Grethe Anæus
Vestre Skole, Viborg
01-01-2004



Harry Potter – og de vises sten (side 165, linie 28 – side 168, linie 20).

*"Hej Potter, kom ned!" Oliver Wood var ankommet. Han havde en stor trækasse under armen. Harry landede ved siden af ham. Han åbnede kassen. Den indeholdt fire bolde i forskellig størrelse.....
..... Ja, der var så reglerne – nogen spørgsmål?"*

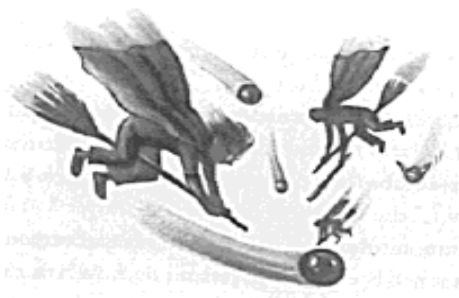
Quidditch er det mest populære spil i Harry Potter-bøgerne. Det er ikke et spil for almindelige mugglers, da man skal være en magisk person, en troldmand, for at kunne spille spillet.

Spillet spilles oppe i luften på kosteskafter mellem to hold på syv spillere på hver. Hvert hold bærer sin holdfarve - Harrys og Gryffindors er rød. Der er fire bolde i luften på én gang, heraf tre forskellige.

Banen og mål

Quidditch bliver spillet på stadion. I hver ende er der tre gyldne målstænger, med runde ringe befindende sig 15 meter oppe i luften. Der er svævende langsider, hvor tilskuere kan sidde.

Bolde



Quaffle: Høj rød bold på størrelse med en fodbold. På dansk kaldet "tromleren". Denne kastes mellem angriberne og skal igennem ringene for at score point. Et mål giver 10 point. Bolden bruges altså til at score mål med.

Bludgers: To kulsorte bolde lidt mindre end tromleren. På dansk kaldet "smasherne". Smasherne flyver vildt omkring og forsøger at slå spillerne af kostene. Disse bolde bestemmer selv fart og angrebsmål, hvorfor de skal slås væk med bats, der er lidt mindre end baseball-bats. Smasherne forfølger angriberne i forsøget på at vælte disse af deres kosteskafter. Det er baskernes opgave at holde disse bolde væk fra deres

QUIDDITCH

Grethe Anæus
Vestre Skole, Viborg
01-01-2004

holdkammerater. Spillerne skal forsøge at undgå at blive ramt af smasherne, for hvis de falder af deres kosteskafte, er de ude af spillet.

Golden Snitch: Det gyldne lyn (det danske navn) er den sidste bold. Den er på størrelse med en valnød, har små sølvvinger, samt er svær at se og fange, da den er ekstrem hurtig. Det hold, der fanger Det gyldne lyn, tildes 150 point. Kampen slutter først, når Det gyldne lyn er fanget, hvorfor der er spil i Potter-bøgerne, der varer i månedsvis.

Spillere på hvert hold

1 målmand: Beskytter målene, dvs. skal forsøge at forhindre tromleren i at komme igennem ringene.

3 angribere: Den ene angriber er tillige holdkaptajn. Angriberne kaster tromleren mellem hinanden og forsøger at score mål.

2 baskere: Baskernes opgave er at sørge for, at smasherboldene ikke rammer nogen fra deres hold, hvilket de gør ved at slå til smasherboldene med battene, fx samtidig med at de forsøger at ramme nogen fra modstanderholdet med smasheren, så de falder af deres koste. Den eneste, der ikke kan rammes af smasherne, er målmanden. Han må dog godt rammes, når tromleren er tæt på målet.

1 søger: 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.

(Eftersom almindelige danskere ikke kan flyve på kosteskafte, er der tillige også 2 personer, der kaster smasherne fra sidelinien i forsøget på at ramme en modspiller. Dvs. 2 spillere mere pr. hold).

Dommere

Der er tre dommere i spillet. Disse flyver naturligvis også rundt på kosteskafte. To af dommerne er placeret i hver sin ende af banen og noterer mål. Sidste dommer dømmer selve spillet.

Scoring af point

Angriberne spiller tromleren mellem sig i deres forsøg på at score. Der scores point ved at flyve gennem et af målene med tromleren i hånden. Hver gang en forfølger får tromleren i mål, bliver holdet tildelt 10 points. Når søgeren fanger Det gyldne lyn bliver holdet tildelt 150 point og spillet slutter. Det hold, der på dette tidspunkt har flest point vinder. Et hold kan altså godt vinde uden at have scoret et eneste mål!!

Strategi



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

Start på spillet

Holdkaptajnerne skal først give hånd, hvorefter dommeren slipper de fire bolde og giver tegn til at spillerne kan stige op på deres kosteskafter. Derefter bliver der fløjtet i en fløjte, og så må spillerne begynde at flyve og begynde spillet.

Fejl

Der er 717 forskellige former for Quidditch-fejl. Når en dommer dømmer fejl, får modstanderholdet et straffekast. Det foregår ved straffekast, hvor én af angriberne fra en kort afstand kaster tromleren mod målet. Det er kun modstandernes målmand, der må forsøge at redde kastet.

Spillets slutning

Det er én af søgerne, der ender spillet, hvilket søgeren gør ved at fange det gyldne lyn. Så stopper spillet, samtidigt med at søgerens hold får tildelt 150 point. Vinder er holdet med flest point.

Quidditch i Folkeskolen

Inderegler (tilpasses selvfølgelig aktuel situation)

Materialer: 6 målringe (fx hulahopringe), overtrækstrøjer, tennisbold (Det gyldne lyn), hockeystave, hockeybold (tromleren), 2 skumbolde (smasherboldene), balancebom, navneskilte til angriber, målmand, smasher og søger. 3 målringe stilles på højkant i hver sin ende af gymnastiksalen (evt. holdt af elever fra evt. oversidderhold, hvorved der også kan scores bagfra).

Regler: Spillet spilles af to hold med minimum: 1 målmand, 2 angribere, 1 smasher og 1 søger på hvert hold. Bortset fra smasherne udstyres alle med hockeystave. Målmandens opgave er at forsvare de tre målringe. Angribernes rolle er udelukkende at skyde tromleren (hockeybolden) gennem målringene. De tre målringe giver forskellige point. Det er tilladt at spille og score foran og bag målringene (afhængigt af, hvordan de er stillet op). Smasherne må ikke score, men smasherne kan "dræbe" en angriber på det andet hold ved at ramme vedkommende med smasherbolden. Når en angriber er ramt, sætter vedkommende sig på balancebommen. Alt efter holdenes størrelse aftales det inden kampen, hvor mange døde angribere, der skal til, inden alle er levende igen (evt. aftales at en "død" er levende igen efter fx 10 maverulninger / rygbøjninger). Det er ikke tilladt at skyde søgeren. Søgeren må hjælpe sit hold med at score i målringene. Søgerens vigtigste opgave er at holde øje med Det gyldne lyn (tennisbolden). Når søgeren har fanget Det gyldne lyn skal søgeren nå ned bag modstanderholdets målringe og kampen er slut. Den søger, som ikke har Det gyldne lyn, må sammen med målmanden forsøge at forhindre den anden søger i sit projekt. Det er dommeren, der går rundt med Det gyldne lyn og bestemmer, hvornår lynet skal sættes i spil!

Uderegler (tilpasses selvfølgelig aktuel situation)

Stedbane: Fladt græsareal på 10 x 20 m.

Antal deltagere: Mindst 18 (udvid evt. angriberantal ved flere elever)

Varighed: Fx 2 x 10 minutter

Materialer: 4 hjørnepæle + snor til at markere banen med, seks mål af spande el. lign, 1 alm. tennisbold (tromler), 2 bløde tennisbolde/skumbolde (smashere), 1 lille hoppebold (det gyldne lyn), 4 boldtræ el. lign (kan udelades), papir, blyant, fløjte og stopur (til dommeren).

Beskrivelse: Der laves en bane på 10x20 m. I hver ende af banen opsættes tre mål med en indbyrdes afstand på 1 m. Der laves to hold. Hvert hold består af 1 målmand, 1 søger, 2 baskere, 3 angribere (dette kan dog udvides til seks), samt 2 smasher.

QUIDDITCH

Grethe Anæus
Vestre Skole, Viborg
01-01-2004

Spillerne opstilles på hver sin banehalvdel. En Quidditch-kamp spilles over 2 gange 10 minutter - eller indtil lynet er fanget. Hvert holds smasherer 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.

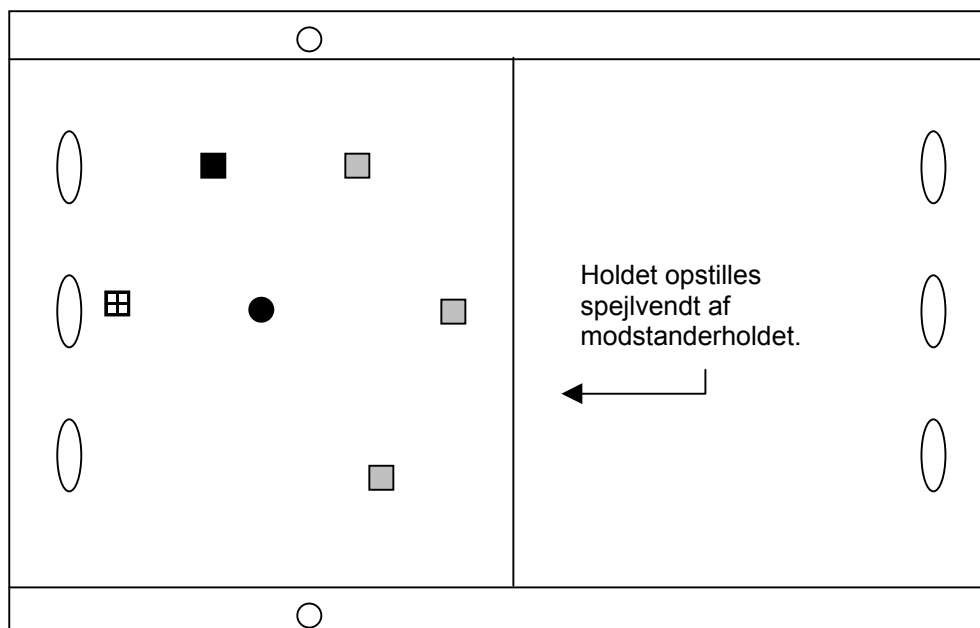
Holdenes angribere scorer ved at få tromleren placeret i målspændene i modstandernes ende. Scoring giver 10 point. Hvert hold har en smasher på hver side af banen. Baskerne må med boldtræ forsøge at slå smasherboldene væk fra banen, så medspillerne ikke bliver ramt. Smasherne må kun gå ind på banen for at samle en smasher op. Der skelnes ikke mellem de to smasherbolde, men et holds smasherer 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. Lyndommerne holder øje med hinanden og kaster lynet tværs over banen. Hvis lynet fanges af én af de to søgere, stopper kampen og holdet, der fangede lynet, får 100 point. Holdet, der ved kampens afslutning har flest point, vinder kampen.

NB! Der skal være tre dommere til stede ved kampen: Kampdommeren - udstyret med papir, blyant, fløjte og stopur - styrer kampen og noterer holdenes point.

Lyndommerne kaster lynet fra den ene side af banen til den anden. De bestemmer selv, hvornår de vil kaste lynet; men lynet skal kastes første gang senest 3 minutter inde i kampen.

Forslag til opstilling af bane med 8 spillere på hvert hold:



-  Målringe, står enten op ad bagvæg eller (helst) holdes af elever fra et oversiddende hold, hvorved der også kan scores bagfra
-  Angriber
-  Basker (må baske smasherbolden væk med hænderne eller boldtræ)
-  Målmand
-  Smasher, må kun bevæge sig uden for selve banen
-  Søger (er også angriber)