



# Le ballon aux prénoms

**Activité : Jeux collectifs**

**Niveau : Cycle 2**

## Compétence spécifique

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

## Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment :

- comme attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer ou passer le ballon à un partenaire, lancer ou poser le ballon ou un objet dans l'espace de marque) ;
- comme défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer pour gêner la progression.

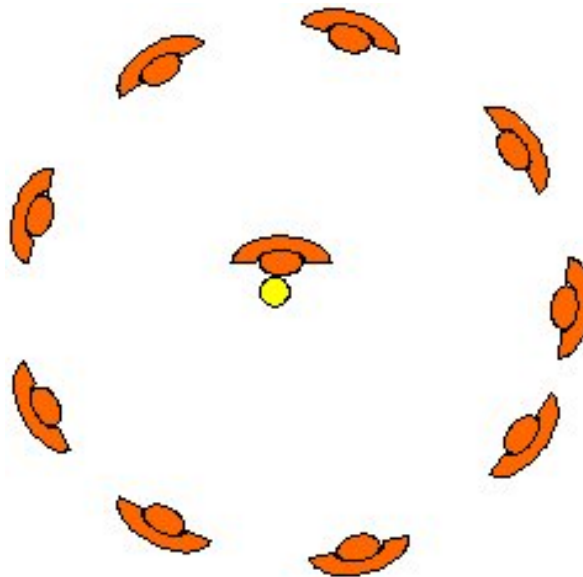
## Objectifs

- attendre son tour, réagir au signal, lancer, recevoir

## Organisation

La classe est divisée en rondes de 8 à 12 enfants.

Un enfant se trouve au centre du cercle avec un ballon à la main.



## Matériel

un ballon pour 6 à 8 enfants

## Consigne

Vous êtes en ronde. Celui qui est au milieu appelle un prénom et lance le ballon en l'air. Celui qui est appelé doit vite rentrer dans la ronde, et essayé d'attraper le ballon avant qu'il ne tombe par terre( au début on peut autoriser un ou deux rebonds.

On gagne si on réussit à attraper le ballon.

## Critères de réussite

Rattraper le ballon, le ballon ne doit pas tomber par terre ou faire plus de "x"rebonds.

## Critères de réalisation

- lancer haut et droit

Réceptionneur :

- être attentif

- réagir vite à l'appel du prénom

- apprécier la trajectoire du ballon

- aller chercher le ballon haut et amortir sa chute

## Variables didactiques

- taille du ballon

- dimension de la ronde

- nombre de rebond autoriser pour attraper le ballon

- forme du ballon : rugby, foot, handball

- ballon mousse ou ballon de baudruche