

JEUX DE COOPERATION ET D'OPPOSITION

Une progression apparaît sous deux axes différents:

- Le niveau de **contact** entre les enfants (éloignés sans contact, puis amenés à se toucher, puis amenés à s'étreindre, puis amenés à se pousser et se tirer debout et au sol);
- Le positionnement dans des rôles d'attaquant et de défenseur, d'abord bien distincts puis avec changement de statut en cours de situation.

Séance 1: pas trop de contacts, et attaquants et défenseurs bien définis et stables

- **Le chemin de caissettes.** Matériel : 8 caissettes (1 caissette de plus que d'enfants).
Les enfants doivent cheminer sur les caissettes en se faisant passer la caissette disponible sans affrontement.
- **La queue du diable (1 seul attaquant):** Matériel : 4 queues (4 foulards).
Position de départ : Deux enfants debout face à face. Un enfant a un foulard placé dans l'élastique de son pantalon, derrière lui. L'autre doit s'en emparer. Il est interdit de se sauver, de courir. Le dernier ayant encore son foulard a gagné.
- **Les anneaux (1 seul attaquant):** Matériel : 4 anneaux.
Deux enfants tiennent un anneau en caoutchouc et se placent dans l'alignement d'un foulard (ou d'une quille). Au signal, celui du côté du foulard tire pour aller toucher ou faire tomber à l'aide du pied l'objet placé derrière lui. L'autre résiste. Consignes de sécurité: Il est interdit de lâcher l'anneau. Si on fatigue, on suit l'autre sans lâcher.
- **Le hérisson:** Matériel : 20 épingles à linge
Un enfant a 4 épingles à linge accrochées sur le corps (4 imposées sur le dos). Il se déplace à quatre pattes pendant qu'un autre enfant debout tente de lui prendre ses épingles. Remarque : Le hérisson doit rester à quatre pattes (lui interdire de se rouler par terre, il pourrait se faire mal). Pour motiver les enfants par un enjeu, on peut proposer deux duos qui s'affrontent : Un enfant de l'équipe 1 tente de prendre les épingles d'un enfant de l'équipe 2, alors que juste à côté d'eux, c'est un enfant de l'équipe 2 qui tente de prendre les épingles d'un enfant de l'équipe 1. Celui qui a pris en premier toutes les épingles, fait gagné son équipe.

Séance 2 : Un peu plus de contact, et attaquants et défenseurs bien définis et stables.

- **Arrache ballon :** Matériel : 4 ballons.
Un enfant dispose d'un ballon, et tente de le garder en restant au sol. Un autre enfant tente de lui prendre. Celui qui a le ballon ne doit pas se sauver, ni se lever, il résiste en demeurant au même endroit. Si l'autre s'empare du ballon, il a gagné et les rôles sont inversés.
- **Les déménageurs:** Matériel : rien
Les enfants sont par trois. Deux doivent transporter le troisième dans la nouvelle maison. Les duos transporteurs changent de rôles.
- **Pousser la voiture:** Matériel : Rien
Un enfant est debout à un départ matérialisé. Un autre enfant est debout derrière lui et tente de le pousser pour le faire passer une ligne plus loin. L'autre résiste.
Attention : Pour leur sécurité, l'enfant qui pousse doit le faire en continuité, c'est-à-dire sans à coups. Il doit rester en permanence en contact en corps à corps avec son adversaire. Veillez lors du passage des consignes à ce que l'endroit d'appui du pousseur ne se trouve pas dans le creux lombaire mais au niveau des épaules de l'enfant poussé (ou un peu plus bas). On reste debout (à rappeler dans les consignes).
- **Les ours dans leur tanière.** Matériel : Rien
La moitié des enfants allongés au sol, l'autre moitié doit les tirer pour les emmener à l'extérieur de la grotte (zone définie et matérialisée). Puis changement de rôles.

Séance 3 : Un peu plus de contact, et chacun est parfois attaquant et défenseur au sein d'une même situation.