

## Activité



Difficile



10 min



Se dépenser



Cour de récré et maison



Être agile



A deux

## Matériel



2 bouteilles en plastique vides



Choisir des bouteilles rigides de 1,5L (type Perrier)

## Description de l'activité

**Toucher son adversaire avec le fond d'une bouteille.**

On ne peut toucher uniquement le **buste** de son adversaire.

**ATTENTION** On ne doit pas courir, ni se retourner : on se déplace en marche avant ou en retraite (en reculant).

Les règles d'or à respecter pour les deux « escrimeurs » :

- Ne pas se faire mal.
- Ne pas faire mal à l'autre.
- Ne pas se laisser faire mal.

### Illustration



Images à partir de : Flaticon.com

## Évolution

- Au début de l'assaut, les escrimeurs se saluent en pointant la bouteille : vers le ciel, vers la terre, vers le menton et vers le côté. Le vainqueur est le premier arrivé à 5 touches.
- Un 3ème joueur peut faire l'arbitre. Il engage les adversaires à commencer ou à terminer l'échange : « Saluez-vous, en garde, prêts, allez, halte ! » et compte les points. Changer les rôles.
- En relais : 2 élèves s'opposent, derrière chacun d'eux, d'autres élèves se tiennent prêts. Le vainqueur reste en place et le vaincu passe le relai au suivant. Et ainsi de suite...

## Vidéo

Des élèves de l'école française « Les charmillles » de Tananarive à Madagascar nous montrent le jeu.

[Lien internet](#)

## Inclusion



Adapter le matériel (bouteille plus ou moins grande) ou les zones de touche aux possibilités motrices.

