



Le jeu de la vie au Dojo



Ce parcours t’invite à fouler le tatami d’un Dojo un peu bizarre.

Inspiré du jeu de l’oie, ce jeu a été adapté à l’Aïkido et sa pratique pour le plus grand plaisir des amateurs éclairés !

Il prend la forme d’un tatami riche en couleurs, sauf que ce tatami est aussi pavé de péripéties heureuses et hasardeuses que nous te proposons de découvrir à 2 ou plusieurs joueurs (jusqu’à 6).

Avant de Jouer :

- imprime le plateau de jeu, les planches, les cartes CHANCE ! et les pions, si possible sur un papier de 100 à 120 gr, et installe le plateau sur une table,
- Munis-toi d’un dé,
- Découpe les cartes CHANCE !, mélange-les et rassemble-les en un tas : elles constituent la pioche,
- Dispose les planches BRAVO ! et NON ! bien en vue de toutes et tous.

À présent, consulte les règles :
tu es prêt à jouer avec tes camarades !

Page suivante :

Le Plateau de jeu

Le Jeu de la vie au Dojo



1 Rébus K	2 Défi 10 Shomen Uchi	3 NON ! 	4 Alerte ! 11 novembre Dojo fermé
10 NON ! 	9 Shomen Uchi Irimi Nage Bravo ! 	8 Défi 10 Yokomen Uchi	5 Katate Dori Tenchi Nage Bravo !
12 Aihanmi KTD Ikkyo Bravo ! 	11 Alerte ! Nouvel An Dojo fermé	7 Rébus 	6 CHANCE !
13 Rébus M_ _ ? 	14 NON ! 	16 Katate Dori Shihoo Nage Bravo ! 	19 Shomen Uchi Ikkyo Bravo !
15 Défi 10 chutes arrière	17 Alerte ! 1 ^{er} Mai Dojo fermé	18 NON ! 	20 CHANCE !
26 NON ! 	25 Alerte ! 14 Juillet Dojo fermé	22 Défi 10 chutes avant	23 Aihanmi KTD Irimi Nage Bravo !
28 Rébus 	27 Aihanmi KTD Shihoo Nage Bravo ! 	24 NON ! 	21 NON !
29 Ryote Dori Kokyu Hoo Bravo ! 	30 Défi 10 Frappes tsuki	31 CHANCE ! 	32 NON !



La Planche BRAVO !



BRAVO !



<p>BRAVO ! Tu réussis Aihanmi katate dori IKKYO</p>  <p>REJOUE</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Aihanmi katate dori SHIHOO NAGE</p>  <p>AVANCE DE 2 CASES</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Aihanmi katate dori IRIMI NAGE</p>  <p>AVANCE DE 3 CASES</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Katate dori TENCHI NAGE</p>  <p>REJOUE</p>
<p>BRAVO ! Tu réussis Katate dori SHIHOO NAGE</p>  <p>AVANCE DE 5 CASES</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Shomen uchi IKKYO</p>  <p>AVANCE DE 3 CASES</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Shomen uchi IRIMI NAGE</p>  <p>AVANCE DE 4 CASES</p>	<p>BRAVO ! Tu réussis Ryote dori KOKYU HOO</p>  <p>RESTE SUR CETTE CASE</p>

La planche NON !

NON !



<p>NON ! Tu manges sur le tatami !</p>  <p>RECOULE DE 2 CASES</p>	<p>NON ! Tu bavardes alors que le Sensei présente la technique !</p>  <p>RECOULE DE 2 CASES</p>	<p>NON ! Tu restes debout sur le tatami sans travailler !</p>  <p>RECOULE DE 5 CASES</p>	<p>NON ! Tu quittes le tatami sans raison pendant l'entraînement !</p>  <p>RESTE OU TU ES</p>
<p>NON ! Tu oublies de saluer ton partenaire !</p>  <p>RECOULE DE 2 CASES</p>	<p>NON ! Tu t'allonges au lieu de te mettre en Seiza pour écouter le Sensei !</p>  <p>RECOULE DE 4 CASES</p>	<p>NON ! Tu marches pieds nus hors du tatami !</p>  <p>RECOULE DE 2 CASES</p>	<p>NON ! Ta veste de Gi est sale !</p>  <p>PASSE TON TOUR</p>

Les cartes CHANCES



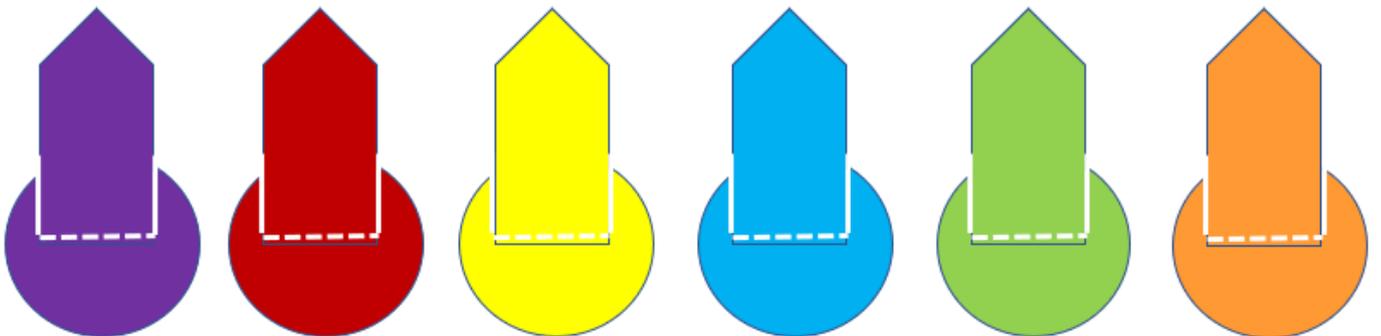
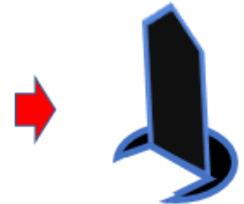
Cartes CHANCE !

À Découper
et à piocher
pendant le jeu

<p>CHANCE ! En jouant avec un Jo tu as malencontreusement frappé un-e camarade.</p>  <p>RETOURNE A LA CASE « ONEGAI SHIMASU »</p>	<p>CHANCE ! Tu aides le Sensei à nettoyer le tatami.</p>  <p>MAGIE !</p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p>CHANCE ! Tu aides un-e camarade à apprendre à chuter.</p>  <p>MAGIE !</p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p>CHANCE ! Tu aides un camarade à répéter une technique.</p>  <p>Tous les joueurs avancent d' 1 case</p>
<p>CHANCE ! Tu répètes les techniques pour ton prochain passage.</p>  <p>MAGIE !</p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p>CHANCE ! Tu montres au nouveau comment nouer sa ceinture .</p>  <p>Choisis un-e camarade qui joue deux fois</p>	<p>CHANCE ! Tu proposes à un-e ami-e de venir essayer l'Aïkido dans ton club.</p>  <p>Tous les joueurs avancent d' 3 cases</p>	<p>CHANCE ! Tu t'efforces de retenir les noms japonais des techniques</p>  <p>Tous les joueurs avancent d' 2 cases</p>

Pions à découper

- Trait blanc continu = 
- Trait blanc en pointillés = plier à angle droit

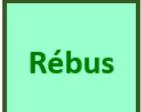


Nombre de joueurs :

2 à 6

Règles

- Les joueurs placent leur pion sur la case de départ « Onegai Shimasu ».
- Le joueur le plus jeune commence.
- Chaque joueur lance le dé chacun son tour et avance, recule ou ne bouge pas son pion suivant la case sur laquelle il tombe.
- Un joueur continue de jouer tant que la case sur laquelle il tombe ne lui indique pas de rester sur place.
- Le gagnant est le premier arrivé sur la case « Domo Arigato ».
- Si le joueur fait un score supérieur au nombre de cases le séparant de l'arrivée, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

	Tu relèves le défi : tu restes sur place ; tu le refuses : retour à la case Départ « Onegai Shimasu »
	Alerte générale ! le dojo est fermé : tous les joueurs reculent de 3 cases, sans jouer la case de destination.
	Pioche une carte CHANCE !. Lis-la à haute voix et suis les indications, puis remets la carte sous le tas. Attention, la carte chance ne porte pas toujours chance !
	Tente de trouver le rébus. Si tu réussis : reste sur cette case et la case sera débloquée pour les autres joueurs, sinon passe un tour au prochain tour.
	Tu tombes sur un dessin, cherche-le dans la planche BRAVO ! Lis à haute voix et suis les indications
	Tu tombes sur un dessin, cherche-le dans la planche NON ! Lis à haute voix et suis les indications