



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











## La Planche BRAVO !



**BRAVO !**











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

## La planche NON !

**NON !**











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

## Les cartes CHANCES




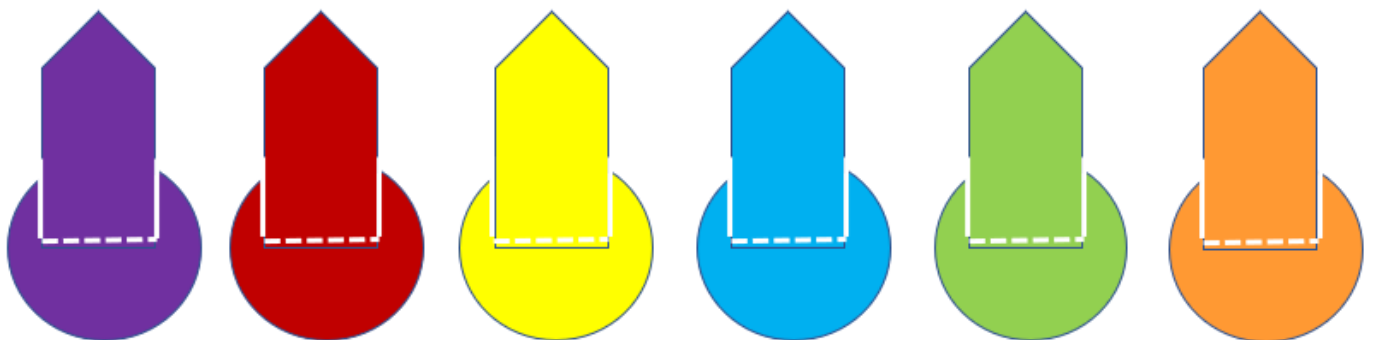
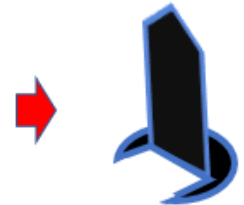
### Cartes CHANCE !

À Découper  
et à piocher  
pendant le jeu

<p><b>CHANCE !</b> En jouant avec un Jo tu as malencontreusement frappé un-e camarade.</p>  <p><b>RETOURNE A LA CASE « ONEGAI SHIMASU »</b></p>	<p><b>CHANCE !</b> Tu aides le Sensei à nettoyer le tatami.</p>  <p><b>MAGIE !</b></p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p><b>CHANCE !</b> Tu aides un-e camarade à apprendre à chuter.</p>  <p><b>MAGIE !</b></p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p><b>CHANCE !</b> Tu aides un camarade à répéter une technique.</p>  <p>Tous les joueurs avancent d' 1 case</p>
<p><b>CHANCE !</b> Tu répètes les techniques pour ton prochain passage.</p>  <p><b>MAGIE !</b></p> <p>Valable une fois. Carte à utiliser pour ne pas avoir à reculer</p>	<p><b>CHANCE !</b> Tu montres au nouveau comment nouer sa ceinture .</p>  <p>Choisis un-e camarade qui joue deux fois</p>	<p><b>CHANCE !</b> 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><b>CHANCE !</b> 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