

# BATAILLE MÉMORABLE



Jeu de cartes à imprimer, découper et jouer !



Cette bataille est « mémorable » en ce sens qu'elle t'aidera à te souvenir des noms des attaques et des techniques fréquentes en Aïkido du 5<sup>e</sup> au 3<sup>e</sup> Kyu (sauf pour les atemi Jodan Tsuki et Chudan Tsuki exigés à partir du 2<sup>e</sup> Kyu).

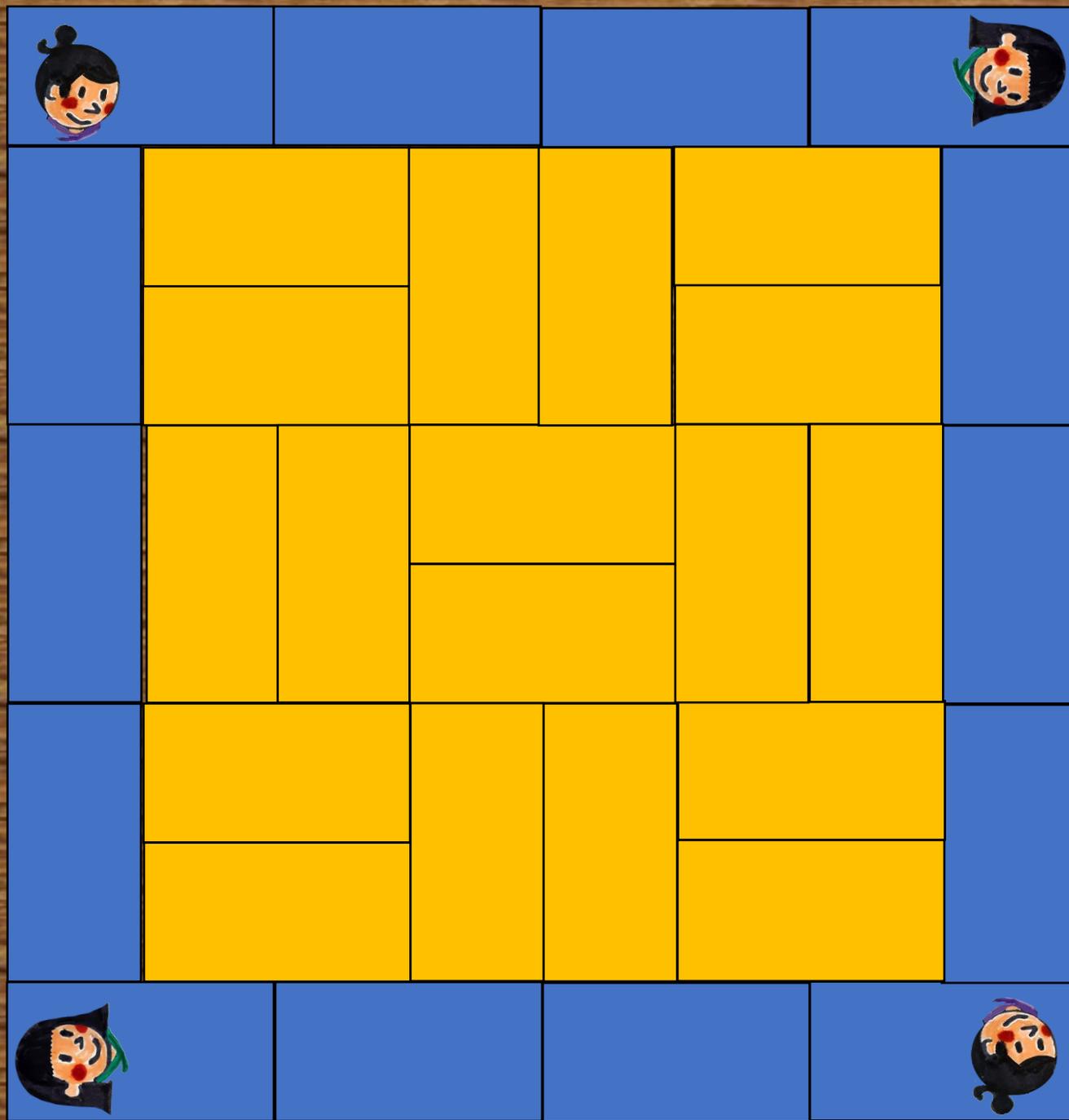


## Instructions de fabrication :

- Imprime le plateau de jeu (tatami) une fois et le dos des cartes deux fois.
- Retourne les deux feuilles ainsi imprimées et imprime le devant des cartes.
- Il n'y a plus qu'à découper les cartes.

**Note :** l'idéal est d'imprimer sur des feuilles de 160 gr et de mettre les cartes sous film plastique.

B  
A  
T  
A  
I  
L  
E  
M  
E  
M  
O  
R  
A  
B  
L  
E  
E



### Règles du jeu

- Le jeu comporte 10 cartes **A** comme « Attaques », 12 cartes **T** comme « Techniques » et 2 cartes « Joker » utilisables comme A ou T.
- Il se joue seul (en ce cas, il faut distribuer comme pour 2 joueurs), à 2, 3 ou 4 joueurs.
- Mélanger les cartes, couper et distribuer 4 cartes alternativement à chaque joueur, le reste constitue la pioche.
- Le plus jeune place une carte *Attaque* sur le tatami, le joueur suivant doit lui opposer une carte *Technique*. Les cartes joker remplacent n'importe quelle carte *Technique*.
- Deux cas de figure se présentent alors :
  - Si le joueur suivant parvient à opposer une technique, il ramasse les deux cartes, les place à côté de son jeu retournées et, à son tour, place une carte attaque. Au joueur suivant de placer une carte technique. Etc.
  - S'il n'a pas de carte technique, il pioche une carte qu'il joint à son jeu et passe son tour. Au suivant de placer une carte technique. Etc...
- Si les joueurs n'ont plus de cartes en mains, la partie continue avec la pioche.
- Si la pioche est épuisée, le joueur qui n'a plus de carte choisit une carte au hasard dans les cartes qu'a en mains le joueur suivant.
- La partie prend fin quand la pioche est épuisée, que les joueurs n'ont plus de jeu ou qu'un joueur, seul, n'a pu jouer ses dernières cartes. Dans ce cas, il les retourne et les joint à ses autres cartes retournées.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes retournées.
- Si des joueurs disposent du même nombre de cartes en fin de partie, la pioche étant épuisée, c'est l'harmonie !



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable



Bataille mémorable





## Immobilisation

### Ikkyo

(Premier principe)

#### Ude Osae

Blocage du coude



## Immobilisation

### Nikyo

(Deuxième principe)

#### Kote Mawashi

Torsion circulaire du poignet



## Immobilisation

### Sankyo

(Troisième principe)

#### Kote Hineri

Torsion du poignet vers le haut



## Immobilisation

### Yonkyo

(Quatrième principe)

#### Tekubi Osae

Blocage de l'avant-bras



## Projection

### Kote Gaeshi

Projection par torsion du poignet



## Projection

### Irimi Nage

Projection par entrée sur le partenaire



## Projection

### Shihoo Nage

Projection dans les 4 directions



## Projection

### Ude Kime Nage

Projection d'une poussée ferme sous le bras du partenaire



## Projection

### Tenchi Nage

(Ciel-Terre)  
Projection d'une pression vers le haut avec un bras et par déséquilibre vers le bas avec l'autre bras



## Projection

### Uchi Kaiten Nage

Projection par rotation



## Projection

### Sokumen Irimi

### Nage

Projection par entrée en oblique sur le partenaire



## Projection

### Kokyu Nage

Projection utilisant la force du partenaire

**A****Saisie****Aï hanmi Katate  
Dori**Saisie du poignet en  
position asymétrique, un  
côté en avant**A****Saisie****Katate  
Dori**Saisie du poignet en  
position symétrique**A****Saisie****Kata  
Dori**

Saisie de l'épaule

**A****Saisie****Ryote  
Dori**

Saisie des deux poignets

**A****Saisie****Katate Ryote  
Dori****(Morote Dori)**  
Saisie à deux mains  
d'un poignet**A****Saisie****Ushiro Ryote  
Dori**Saisie arrière des deux  
poignets**A****Frappe****Shomen  
Uchi**Coup du tranchant  
de la main  
sur le dessus de la tête**A****Frappe****Yokomen  
Uchi**Frappe latérale du  
tranchant de la main sur  
le côté du cou**A****Frappe****Jodan  
Tsuki**

Frappe du poing à la tête

**A****Frappe****Chudan  
Tsuki**

Frappe du poing au ventre

**JOKER!****JOKER!**