



Règles du jeu

JUDONOPOLY

created by Martial®

JUDONOPOLY est un jeu accessible pour les jeunes judokas, mais aussi pour leurs parents s'amuser tout en parlant « Judo » - réviser très brièvement les techniques et l'arbitrage - bouger - ... et le tout en famille !!!

Le but du jeu est d'être le premier à obtenir la ceinture noire (avoir réalisé 6 tours de plateau +/- 45min)

⇒ Au moment de leur passage sur la case **HAJIME**, les joueurs se voient décerner une nouvelle ceinture.

- | | | |
|------------------------------|--------------------|---|
| 1 ^{er} tour | → ceinture blanche |  |
| 2 ^{ème} tour | → ceinture jaune |  |
| 3 ^{ème} tour | → ceinture orange |  |
| 4 ^{ème} tour | → ceinture verte |  |
| 5 ^{ème} tour | → ceinture bleue |  |
| 6 ^{ème} tour | → ceinture marron |  |
| Fin du 6 ^{ème} tour | → ceinture noire |  |

*Découpez la planche avec les ceintures -
Il y a 8 séries pour jouer à 8 joueurs,
mais il est possible d'en créer
davantage ...*

Tous les joueurs débutent avec la ceinture blanche. Le plus jeune judoka commence la partie, puis chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs lancent les 2 dés et avancent sur le plateau.

⇒ Lorsqu'un joueur arrive sur une case de couleur « **TECHNIQUE** » il doit démontrer ou expliquer correctement cette technique de Judo. S'il n'y parvient pas, il peut utiliser une carte JOKER s'il en possède une, sinon il retourne sur la case d'où il est parti avant son lancé de dés.

⇒ Lorsqu'un joueur arrive sur une case **DEFI**, il pioche une carte « défi », et réalise l'action de la carte, il peut utiliser une carte JOKER, s'il en possède une.

*Découpez les cartes
DEFI - CHANCE - JOKER
Disposez-les faces cachées sur le plateau*

⇒ Lorsqu'un joueur arrive sur une case **CHANCE**, il pioche une carte « chance » et réalise l'action de la carte, il peut utiliser une carte JOKER, s'il en possède une.

⇒ Lorsqu'un joueur arrive (ou est envoyé) sur la case **COVID 19**, alors il doit passer le tour suivant.

⇒ Lorsqu'un joueur arrive sur une case **JOKER**, il conserve cette carte pour éviter une action future. Attention, il n'est pas possible de posséder plusieurs cartes JOKER en main.

HAJIME
Que le combat commence ...



Pour jouer à **JUDONOPOLY**

 Imprimer le plateau de jeu, les ceintures, les cartes (DEFI - CHANCE - JOKER)

Trouver 2 dés et autant de pions que de joueurs. *J'utilise les fèves de la galette des rois !*

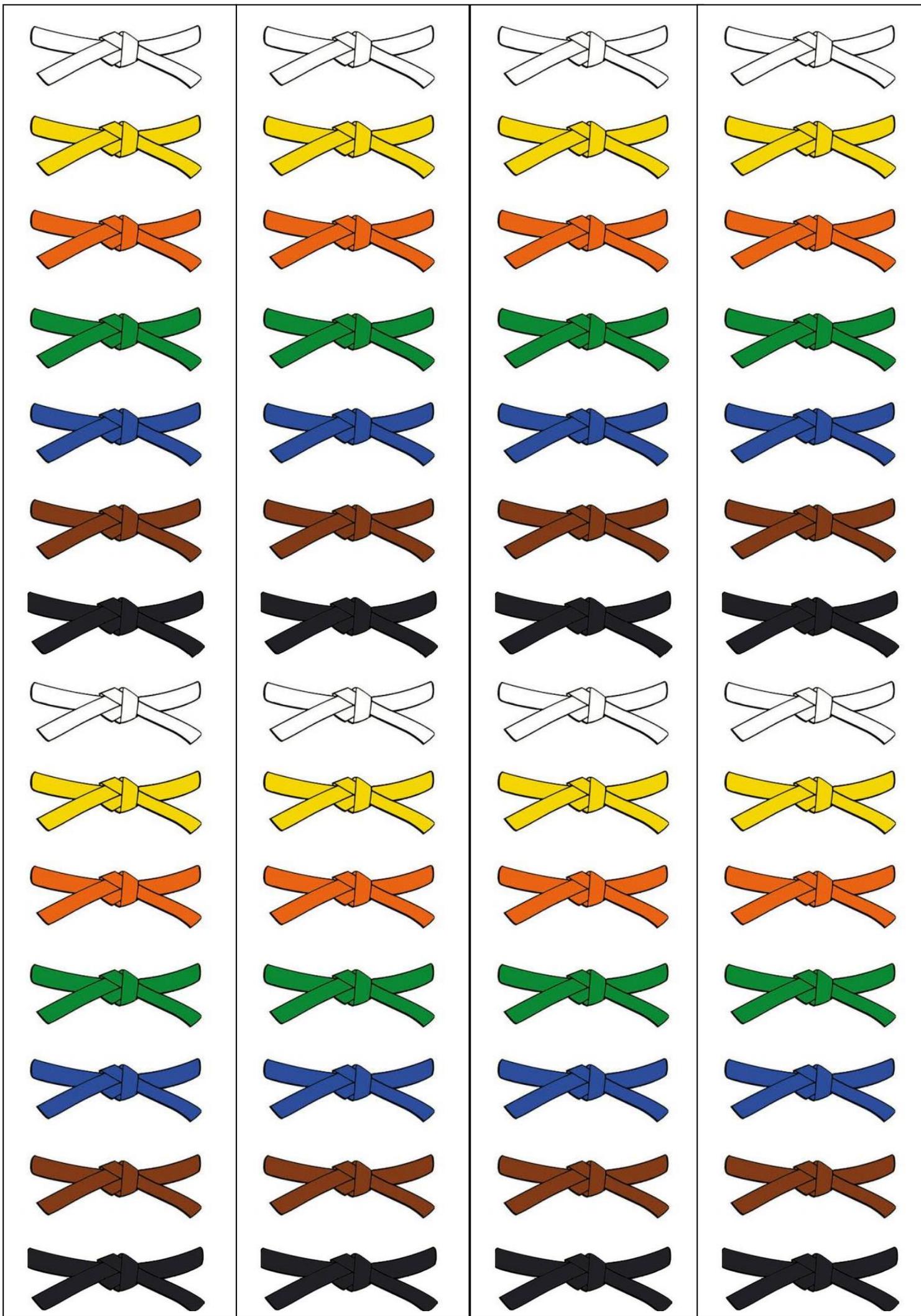
 Garder à proximité, les règles, la liste des réponses ci-dessous et les dessins des TECHNIQUES ...
... pour contrôler vos adversaires ... **Attention à **JUDONOPOLY** → PAS DE TRICHE**

SI LE JEU EST OU DEVIENT TROP FACILE, N'HESITEZ PAS A RAJOUTER ET CREER VOS PROPRES CARTES

**Pour les défis et avant toute activité physique, veillez à vous échauffer un minimum.
Si le défi est trop difficile ou non adapté au joueur, remplacez-le par un autre.**

Liste des réponses (à consulter uniquement durant le jeu) :

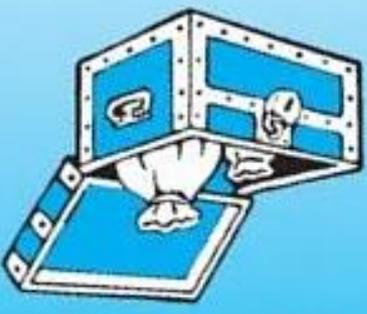
- 1- SOREMADE (fin du combat)
- 2- OSAE KOMI (immobilisation)
- 3- O SOTO GARI (grand fauchage extérieur)
- 4- TOKETA (fin de l'immobilisation)
- 5- MATTE (arrêter – pause durant le combat)
- 6- Pour pénaliser une faute (shido)
- 7- L'habit du Judoka (JUDOGI → relance 2 dés / KIMONO → relance 1 dé)
- 8- Techniques en SHIHO (tate shiho gatame / kami shiho gatame / yoko shiho gatame)



JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

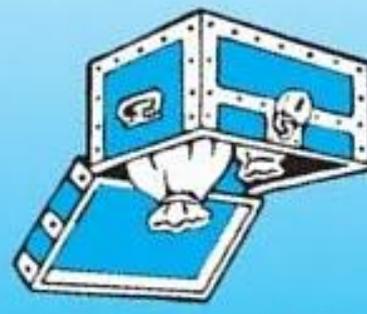


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

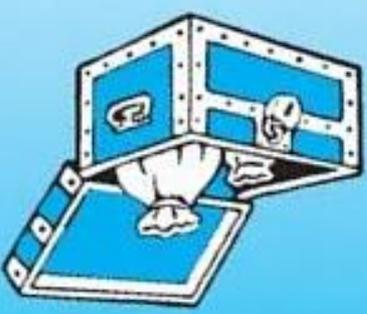


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

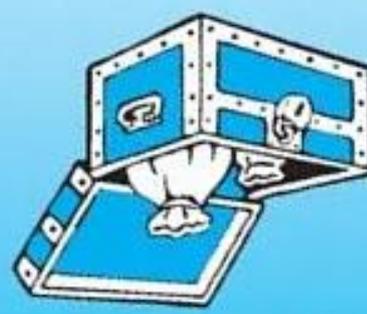


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

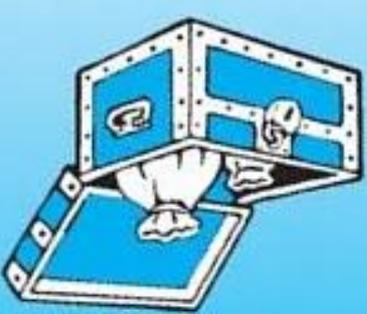


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

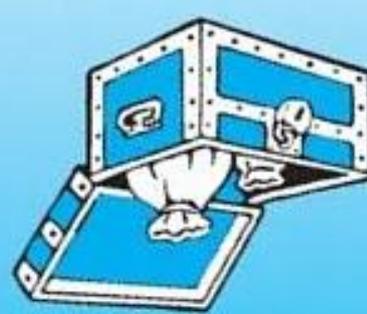


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

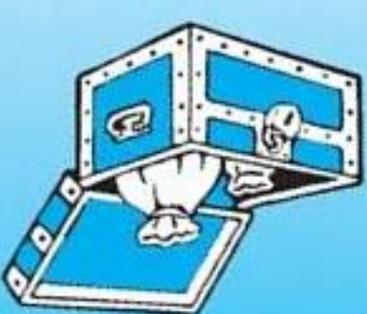


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

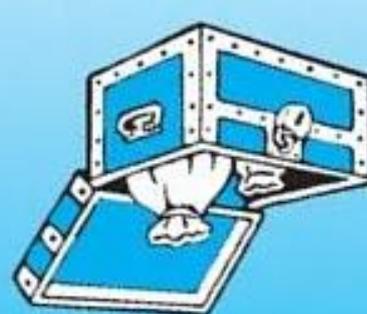


JOKER

JOKERJOKERJOKERJOKERJOKERJOKER

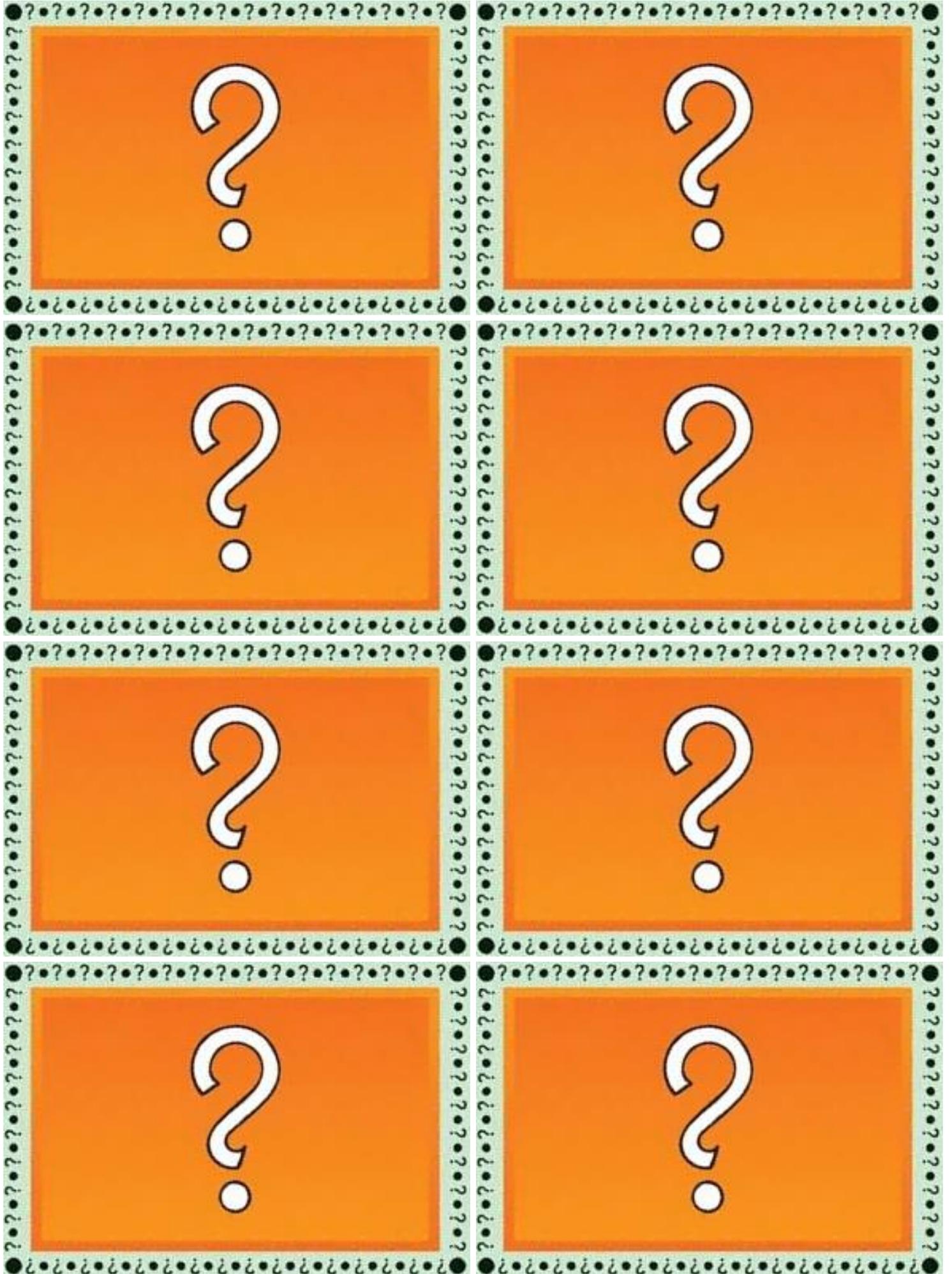
JOKERJOKERJOKERJOKER

JOKER

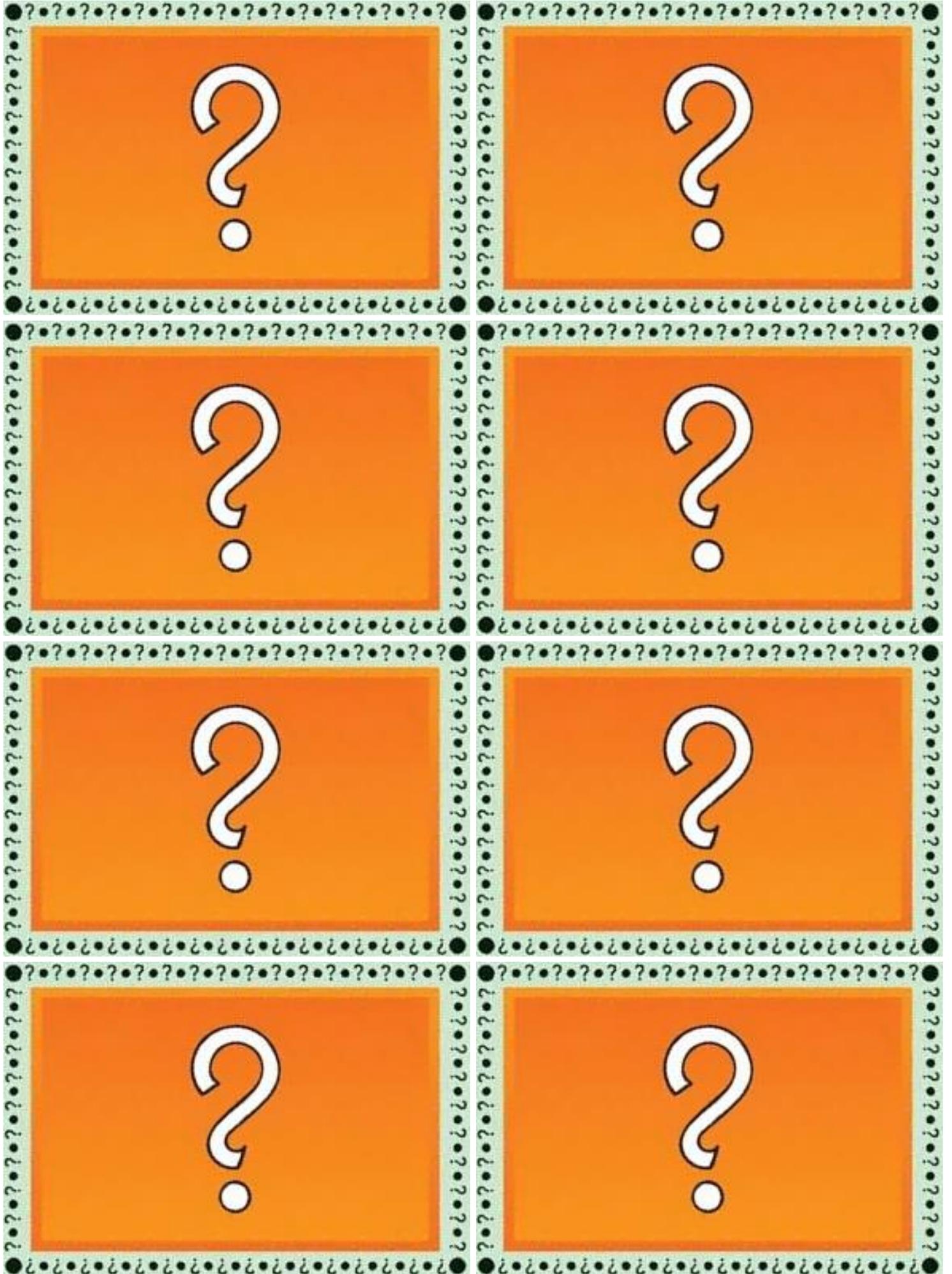


JOKER

Si vous ne souhaitez pas imprimer cette page, écrivez « CHANCE » sur le verso des cartes chance



Si vous ne souhaitez pas imprimer cette page, écrivez « CHANCE » sur le verso des cartes chance



CHANCE

Relance 1 dé si tu réponds
correctement à cette question.

Que signifie le mot SOREMADE ?

Réponse (voir 1)

CHANCE

Relance 1 dé si tu réponds
correctement à cette question.

Que signifie le mot OSAE KOMI ?

Réponse (voir 2)

CHANCE

Relance les 2 dés si tu réponds
correctement à cette question.

Que signifie le mot O SOTO GARI ?

Réponse (voir 3)

CHANCE

Relance les 2 dés si tu réponds
correctement à cette question.

Que signifie le mot TOKETA ?

Réponse (voir 4)

CHANCE

Relance 1 dé si tu réponds
correctement à cette question.

Que signifie le mot MATTE ?

Réponse (voir 5)

CHANCE

- IPPON -

**BRAVO ... TU GAGNES
IMMEDIATEMENT
UNE NOUVELLE CEINTURE**

CHANCE

- GOLDEN SCORE -
Conserve cette carte et utilise-la pour
pouvoir relancer un dé
supplémentaire

CHANCE

- DESEQUILIBRE -
Reculé de 3 cases

CHANCE

- HANSOKU MAKE -

**TU ES CAS CONTACT
VA A LA CASE COVID19
NE PASSE PAS PAR LA CASE
« HAJIME »**

CHANCE

**Relance les 2 dés si tu réponds
correctement à cette question.**

**Que dit l'arbitre pour pénaliser un
combattant qui a fait une faute ?**

Réponse (voir 6)

CHANCE

**Conserve cette carte comme un
JOKER**

**Elle peut se cumuler
avec une autre carte JOKER**

CHANCE

- VACCIN -

**Conserve cette carte pour pouvoir
éviter le confinement de la case
COVID19**

CHANCE

- CONTAMINATION -

**Déplace le pion du joueur
de ton choix
sur la case COVID19**

CHANCE

- YAKU SOKU GEIKO -

**Conserve cette carte et utilise-la pour
partager ton prochain défi avec le
joueur de ton choix**

CHANCE

**Relance les dés si tu réponds
correctement à cette question.**

**Quel est le nom japonais de
l'habit du JUDOKA ?**

Réponse (voir 7)

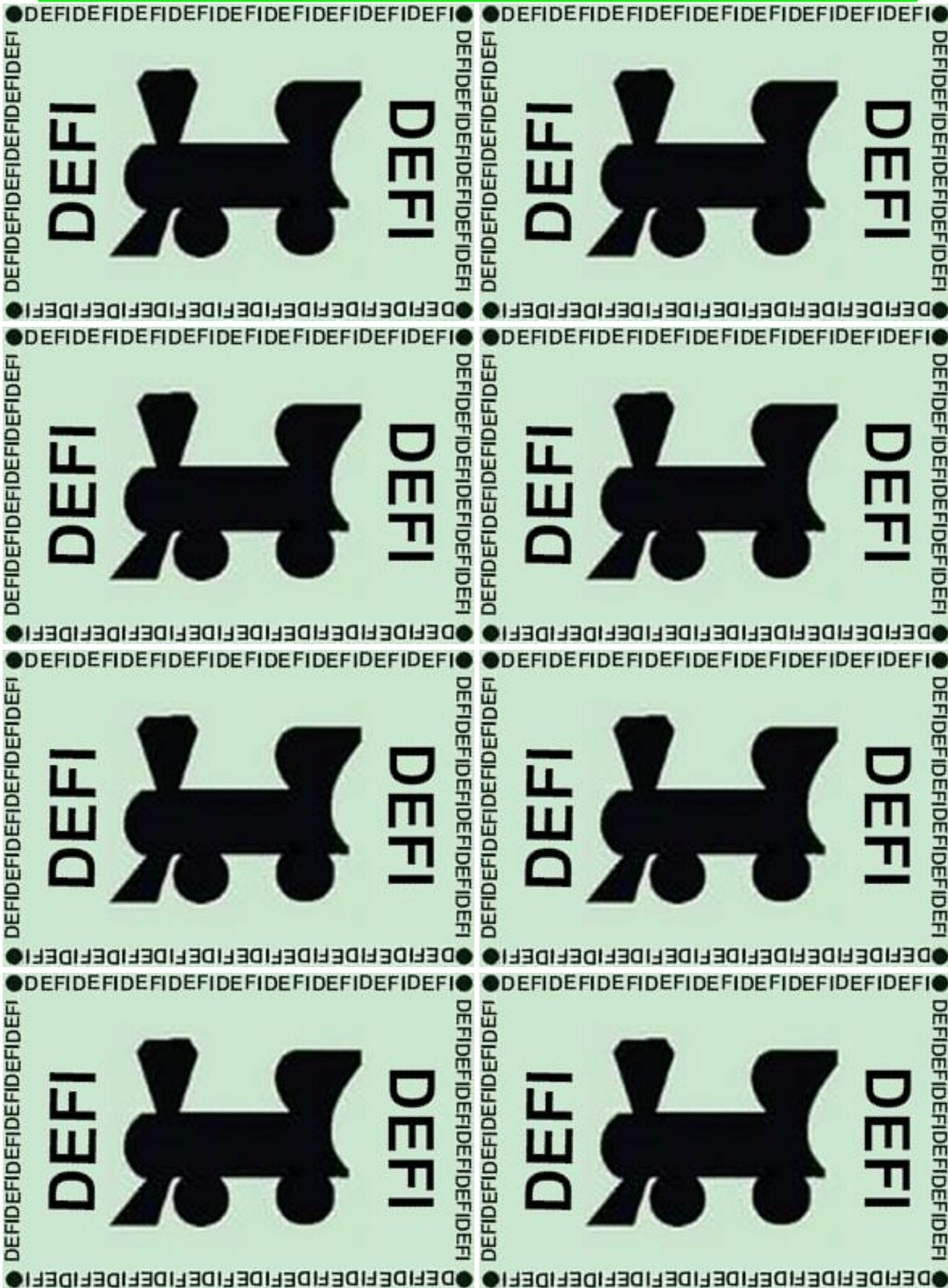
CHANCE

**Relance les 2 dés si tu réponds
correctement à cette question.**

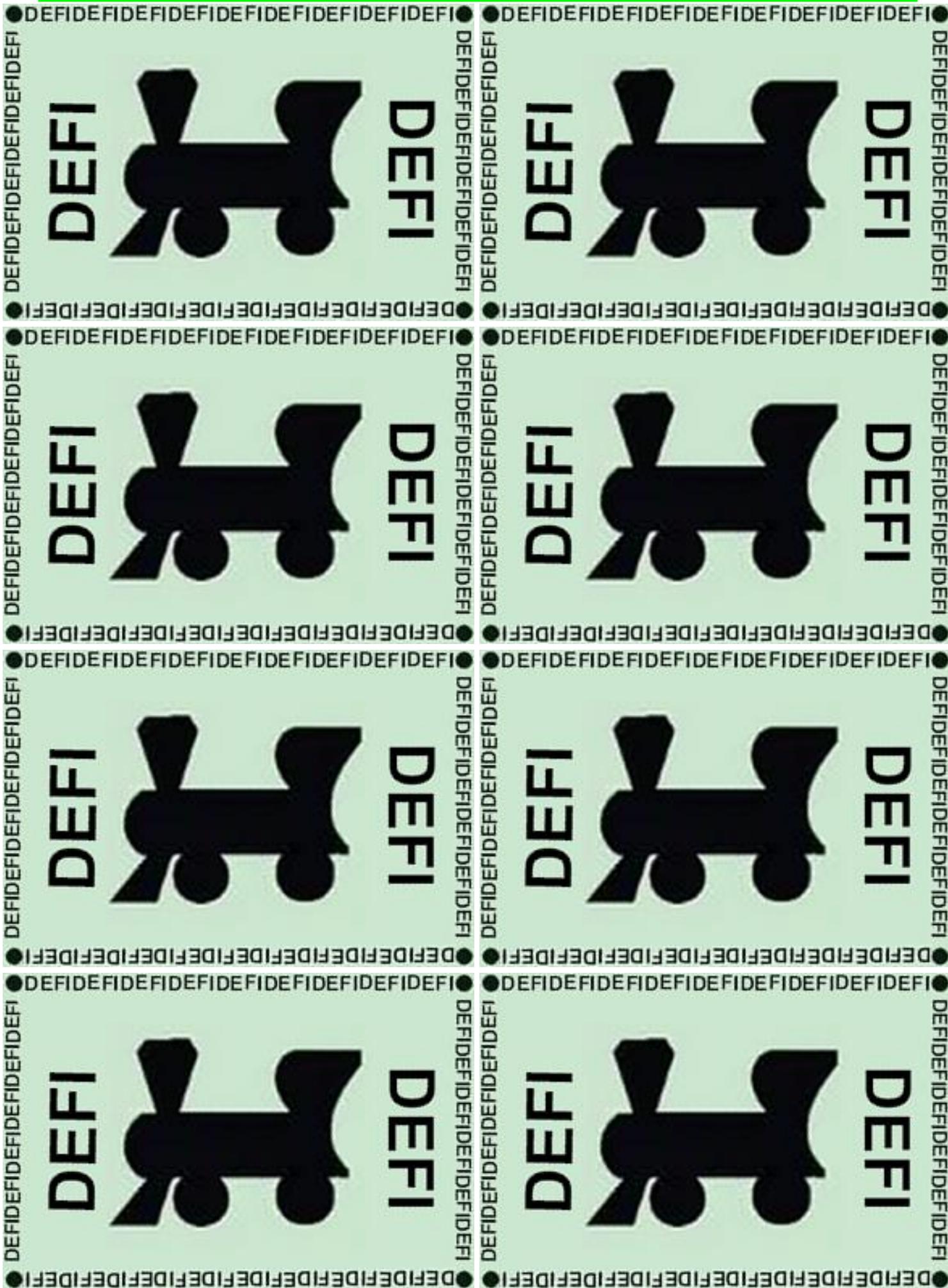
**Cite 3 techniques de contrôle au sol
dans la position SHIHO ?**

Réponse (voir 8)

Si vous ne souhaitez pas imprimer cette page, écrivez « DEFI » sur le verso des cartes défis



Si vous ne souhaitez pas imprimer cette page, écrivez « DEFI » sur le verso des cartes défis



DEFI

**20 SQUATS
(flexions)**

DEFI

**20 ABDOS crunch
(jambes repliées
et mains à la tête)**

DEFI

**20 SAUTS DE SINGE
(burpees)**

DEFI

**20 POMPES
sur les genoux
si c'est trop dur**

DEFI

**20 SAUTS GROUPES
(On monte les genoux)**

DEFI

**20 SECONDES
dans la position de l'araignée**

DEFI

**20 UCHI KOMI (répétitions)
de Ippon Seoi Nage**

DEFI

**20 UCHI KOMI (répétitions)
de O Soto Gari**

DEFI

20 JUMPING JACK

Sauts
pieds écartés / pieds serrés

DEFI

20 SECONDES de TIPPING

Sprint sur place

DEFI

20 SECONDES de GAINAGE

En appui sur
les coudes et les pieds

DEFI

20 SECONDES

En équilibre sur les fesses
(ni pieds ni mains au sol)

DEFI

20 SECONDES de GAINAGE

En appui sur
les mains et les pieds

DEFI

20 SECONDES

de corde à sauter
si pas de corde → sauts sur place

DEFI

20 TRACTIONS imaginaires.
Flexions et extensions des
bras au-dessus de la tête

DEFI

20 UCHI KOMI (répétitions)
de Tai Otoshi

TATE SHIHO GATAME



IPPON SEOI NAGE



USHIRO GESA GATAME



KAMI SHIHO GATAME



MOROTE SEOI NAGE



MAKURA GESA GATAME



O SOTO GARI



ERI SEOI NAGE



O GOSHI



O UCHI GARI



DE ASHI BARAI



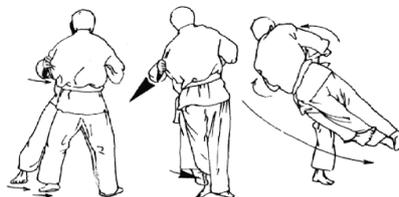
HARAI GOSHI



KO UCHI GARI



OKURI ASHI BARAI



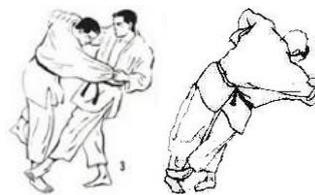
UKI GOSHI



TAI OTOSHI



SASAE TSURI KOMI ASHI



UCHI MATA



SEOI OTOSHI



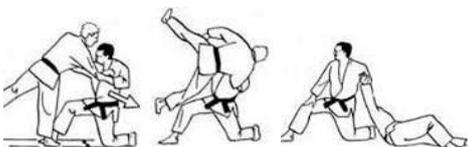
HON GESA GATAME



TOMOE NAGE



UKI OTOSHI



N'hésitez pas à regarder des vidéos sur internet pour mieux comprendre les techniques.