

Projet kodomo

Les objectifs de départ :

- 1/ Développement d'activités fédérales justifiant (pour les clubs, les enseignants et les parents) la prise de licence pour les plus jeunes (5 à 10 ans) :
- 2/ Développement d'activités simples, peu énergivores pour les enseignants, sources d'objectifs de travail.
- 3/ Développement d'animations valorisantes, sources de motivation pour les plus jeunes.

Principales étapes de notre cheminement :

- Découverte d'une première vidéo du kodomo no kata
- Mise en place d'un groupe de travail (professeurs de club), retour sur la vidéo et création d'un commentaire explicatif sur la vidéo (Serge)
- Travail par le groupe des professeurs de clubs pour envisager des animations avec ce kodomo no kata : 4 animations envisagées
- Bilan d'étapes avec la DTN (Eric et Martine) et réajustement
- Tenue d'une vidéo conférence élargie débouchant sur l'idée d'un concept à créer et la retenue de 2 animations « kodomo no kata » parmi les 4 proposées

Concept kodomo : un cadre inédit envisagé pour notre population des 5 à 10 ans :

Pour faire différent et innover, créer un univers parlant aux enfants puis s'appuyer sur cette nouveauté pour développer des animations

- 1 catégorie d'âge = Les 5 à 10 ans
- 1 personnage central pour faire vivre cette population : son nom « Kodomo » (un look, une façon de se déplacer, un langage, un accent...)
- Quel type d'univers : le judo, le japon, les traditions, l'esprit des samouraïs et leurs défis, les principes magiques (le faible qui bat le fort), les contes fondateurs (le roseau et le chaîne), etc... A créer....
- Des histoires, des aventures avec Kodomo... A créer en s'appuyant sur les émotions
- Des supports pour diffuser ces aventures (bandes dessinées, dessins animés, musique etc.)
- Une communication transversale avec au centre le personnage Kodomo
- Des animations avec Kodomo (mercredi équipe de France, animation kodomo kata, autres à développer)

Les animations Kodomo no kata retenues :

2 types d'action complémentaires :

- 1 animation assez classique organisée par les clubs avec l'appui fort des structures fédérales
- 1 animation novatrice numérique pilotée par les structures fédérales