

Animation « kodomo no kata » type parcours, organisée par les clubs avec l'appui fort de la FFJDA

Justification du positionnement : organisation par les clubs :

Les retours nous affirment que

- Les professeurs se déplacent beaucoup et ne souhaitent pas se déplacer davantage
- Les enfants et leurs parents qui ont souvent des emplois du temps chargés préfèrent les actions de proximité
- Les clubs ont un savoir-faire qu'ils revendiquent et qu'ils aiment montrer
- L'animation dans un club est l'occasion de renforcer la communication, de créer de la dynamique entre les membres, de générer des gains pour l'association.

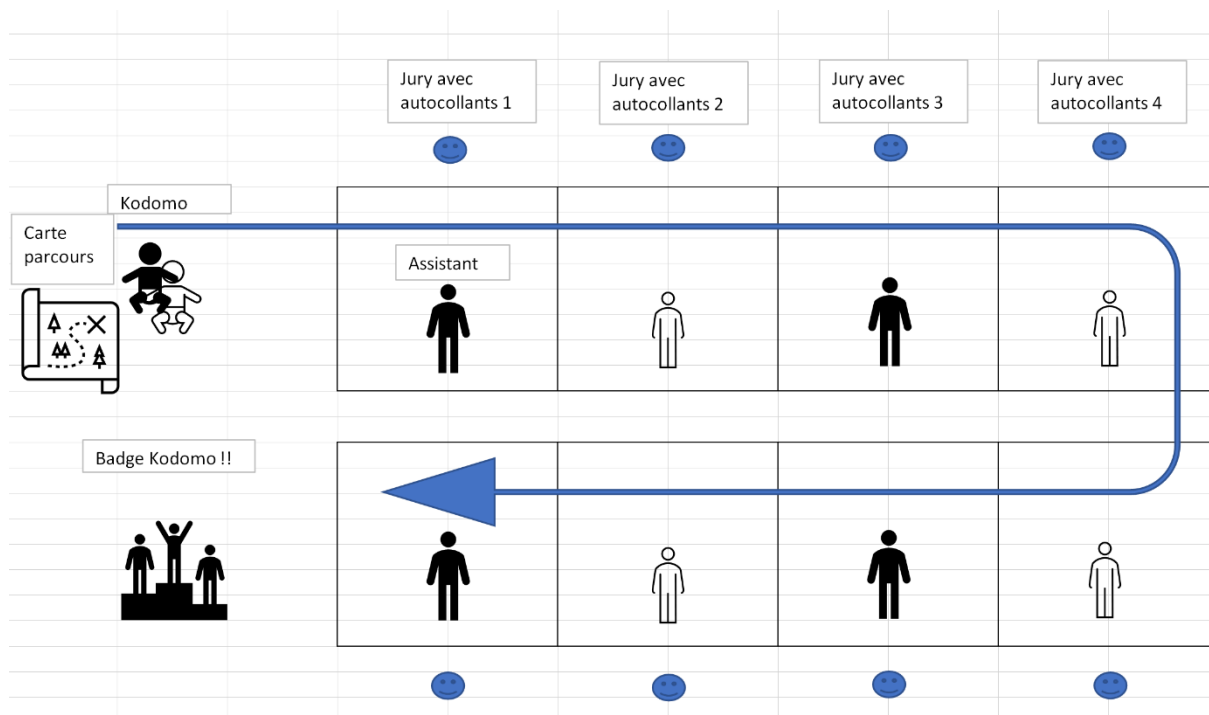
Public cible :

- Les enfants de 5 à 7 ans (voir 8) ceinture blanche à jaune orange.

Principe de l'animation :

- L'animation s'inscrit dans l'univers « Kodomo » créé par la FFJDA
- Il s'agit pour les enfants de réussir un parcours, franchir des étapes pour atteindre un objectif, une récompense.
- Le kodomo no kata est le support de ce parcours, les étapes correspondent à des séquences du kodomo no kata.
- L'animation peut être complétée par une partie randori (à l'initiative des clubs)

Illustration du principe ci-dessous :



Déroulement du parcours :

Après avoir reçu une carte matérialisant des étapes d'un parcours (nom des enfants sur la carte), les enfants démontrent à chaque étape une partie du kodomo no kata. Ils reçoivent en récompense un autocollant à coller sur la carte correspondant à la démonstration qu'ils viennent de réaliser.

Avant chaque étape les enfants regardent une vidéo de l'exercice à effectuer (vidéo en boucle favorisant la gestion des temps d'attente).

Les assistants (guides) sont là pour aider à la mise en place des enfants et à la réussite de l'exercice en cas de difficulté.

Les jurys sont là pour féliciter, donner un autocollant et aider à le coller

A l'issue du parcours, Les enfants présentent leur carte complétée des autocollants et obtiennent le badge (écusson) « kodomo no kata FFJDA » à coudre sur la veste du judogi.

L'objectif est de participer à toutes les étapes pour obtenir la récompense.

Un slogan :

- Apprend à kodomo le kodomo no kata !
- Démontre et obtiens ton badge kodomo no kata !

Plus-values apportées par la FFJDA :

Pour que cette animation soit un succès, elle doit, apparaitre comme une fête pour les enfants et leurs parents, mettre à l'honneur les participants et ne pas constituer un trop lourd fardeau pour le club organisateur.

Pour répondre à ces exigences la contribution de la FFJDA à l'organisation pourrait-être matériel et humaine. Les éléments fournis proviendraient de l'univers « Kodomo » (pour rappel un personnage, des histoire etc.) :

- Fourniture d'un décor « kodomo » à installer auprès des tables à chaque étape
- Fourniture d'une mascotte kodomo qui remettrait les récompenses
- Fourniture des outils de l'animation : carte matérialisant le parcours, images autocollantes à poser sur la carte à chaque réussite d'étape.
- Fourniture de la récompense finale : un écusson kodomo à coudre sur le judogi ou un porte clef kodomo etc.
- Prêt éventuelle de PC pour la mise en place des vidéos tournant en boucle au niveau des aires d'attente.

Ces outils sont à concevoir.

Aspects règlementaires :

- Licence de l'année en cours
- Inscription sur extranet

En retour des inscriptions le matériel est envoyé (quantité en fonction du nombre d'inscrit).

Concrétisation des supports :

Les cartes des parcours à créer :

Il doit y en avoir 3. Elles correspondent aux 3 premières séries du kodomo no kata. Chaque carte peut être illustrée par une histoire tirée de l'univers kodomo.

Le nombre d'étape sur chaque carte est le suivant (détail en annexe) :

kodomo n°1 :

Etape 1 : Cérémonial (nœud de ceinture et salut)

Etape 2 : Ukémi (Ushiro, Yoko, Uten)

Etape 3 : Déplacement (Ayumi, tsugi lateral, tsugi en cercle)

Etape 4 : Uki otoshi S1 et S2

Etape 5 : Hiza guruma S1 et S2

Etape 6 : Tai otoshi S1 et S2

Etape 7 : Enchaînement Kami shio

Récompense

kodomo n°2 :

Etape 1 : Cérémonial

Etape 2 : Ukémi (Ushiro, Yoko, Maé)

Etape 3 : Déplacement (Ayumi, tsugi lateral, tsugi en cercle)

Etape 4 : De ashi baraï S1 et S2

Etape 5 : Uchi mata S1 et S2

Etape 6 : Uki otoshi S1 et S2

Etape 7 : Iza guruma S1 et S2

Etape 8 : Enchaînement tai otoshi Kami shio S1 et S2 et ceremonial

Récompense

kodomo n°3 :

Etape 1 : Cérémonial

Etape 2 : Ukémi (Ushiro, Yoko, mae)

Etape 3 : Déplacement (Ushiro mawari sabaki)

Etape 4 : De ashi baraï S1 et S2

Etape 5 : Uki otoshi S1 et S2

Etape 6 : Uki goshi S1 et S2

Etape 7 : O soto otoshi S1 et S2

Etape 8 : O uchi gari S1 et S2

Etape 9 : Enchaînement ko uchi gari yoko shio gatame S1 et S2 et ceremonial

Récompense

Les images autocollantes à créer :

Elles doivent illustrer l'étape réussie :

- 7 cartes pour le kodomo no kata n°1
- 8 cartes pour le kodomo no kata n°2
- 9 cartes pour le kodomo no kata n°3

Elles doivent comporter le personnage kodomo en train d'effectuer l'exercice avec les indications des principaux critères de réussite. Ainsi de retour à la maison la carte complétée servira de support à la mémorisation des bons gestes : Exemple de critères de réussite pour les ukémis :



Critères de réussite à inscrire sur chaque autocollant :

kodomo n°1 :

Etape 1 : Cérémonial

- Nœud de ceinture plat en forme de moustache !
- Salut dos droit, talon joint comme un soldat !

Etape 2 : Ukémi (Ushiro, Yoko, Uten)

- Je frappe avec le plat de la main
- Mes chevilles ne se cognent pas
- Je protège ma tête

Etape 3 : Déplacement (Ayumi, tsugi lateral, tsugi en cercle)

- Je me déplace en même temps que mon partenaire
- Je sais garder la distance

Etape 4 : Uki otoshi S1 et S2

- J'esquive la force, je déséquilibre puis je tire : Uki otoshi !
- Mon partenaire flotte dans le vent, Je garde la manche pour sa sécurité !

Etape 5 : Hiza guruma S1 et S2

- Je me décale, bloque le genou et je l'enroule : Iza guruma !
- A gauche et à droite je contrôle la chute !

Etape 6 : Tai otoshi S1 et S2

- Je fais un tai sabaki, je déséquilibre et je renverse
- Le renversement du corps : c'est tai otoshi !

Etape 7 : Enchaînement Kami shio gatame

- Je sais contrôler au sol le haut du corps avec 4 appuis : kami shio gatame !
- Je sais travailler en coopération.

