

Jeu de l'oie version judo sur le thème de l'arbitrage

Objectif : arriver le premier à la fin du jeu, mais attention le parcours sera semé d'embûches

En bleu ce que tu dois faire quand tu tombes sur cette case.

En rouge les explications du terme d'arbitrage



SONOMAMA : tu passes ton tour

Ne bougez plus



WAZA ARI : Tu avances d'une case

Je fais tomber mon copain doucement sur le dos



SHIDO Fausse Attaque : tu recules de 2 cases

Je suis pénalisé car je lance une attaque sans me placer et sans déséquilibrer l'adversaire



SHIDO Non combativité : tu recules d'une case

Je suis pénalisé car je n'attaque pas



IPPON: Tu avances de 2 cases

Je fais tomber mon copain fort sur le dos, je gagne le combat



MATE : Tu dois faire un 6 pour rejouer tu as 3 chances

Pour arrêter momentanément un combat



OSAEKOMI : Le joueur le plus avancé à la fin du tour ne peut pas jouer le tour suivant

C'est le terme pour lancer l'immobilisation. Si je tiens 20s je gagne



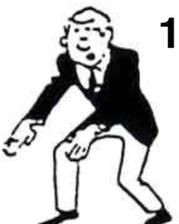
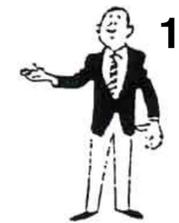
Se rhabiller : tu vas chercher ta ceinture de judo et tu la mets autour de ta taille

Quand je dois remettre ma ceinture et mon judogi



Appel du médecin : Tu rejeues

Quand je saigne ou que je me suis fait mal

 19	18	 17	16	 15	14	13	 12
20	 37	36	35	 34	33	 32	11
 21	 38	 46 Arrivée	45	44	 44	31	 10
22	39	 40	41	 42	43	 30	9
23	24	 25	26	27	 28	29	8
 HAJIME (Départ)	1	 2	3	4	 5	6	 7