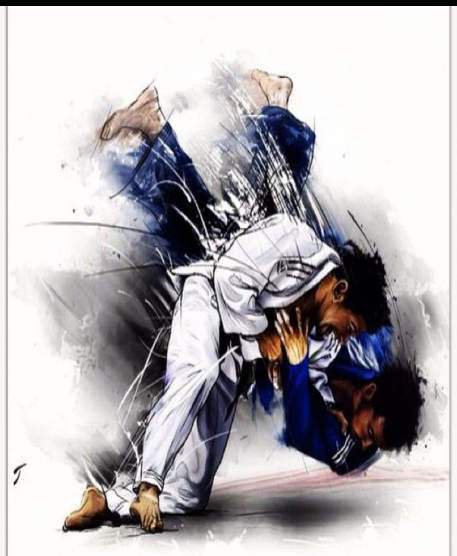
JUDO-LUTTE



Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

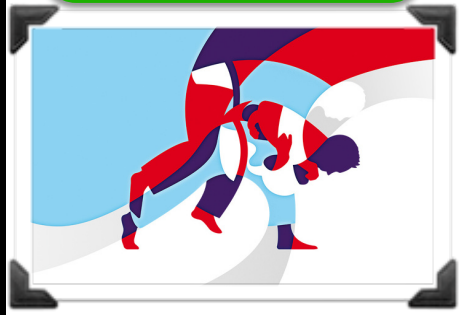
JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

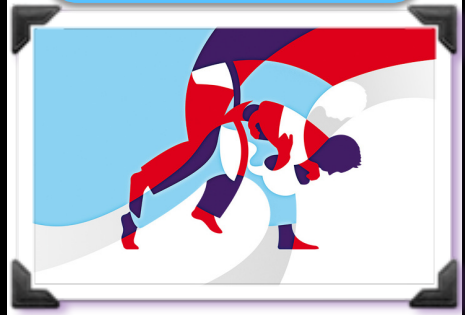
AVANTAGE



Tu commences avec 3 points d'avance

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

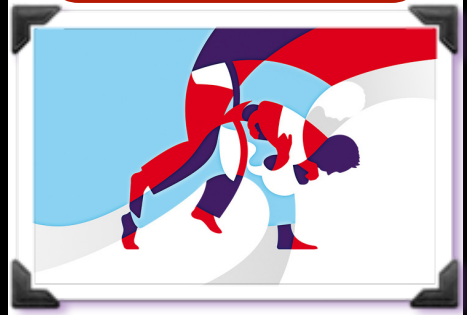
FUN



Si tu marques des points de 3 façons différentes = VICTOIRE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

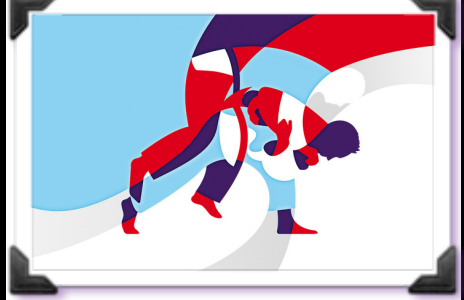
CONTRAINTE



Si mon adversaire lève les 2 genoux : +1 point

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

AVANTAGE



Ton adversaire débute le combat à 4 pattes pendant 5 secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

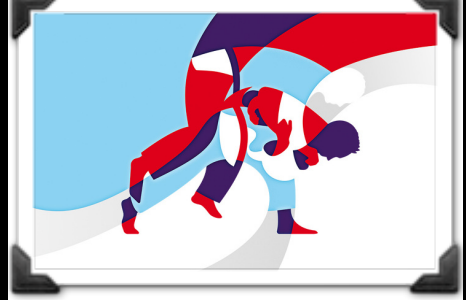
FUN



Tes points comptent double durant 1 minute

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

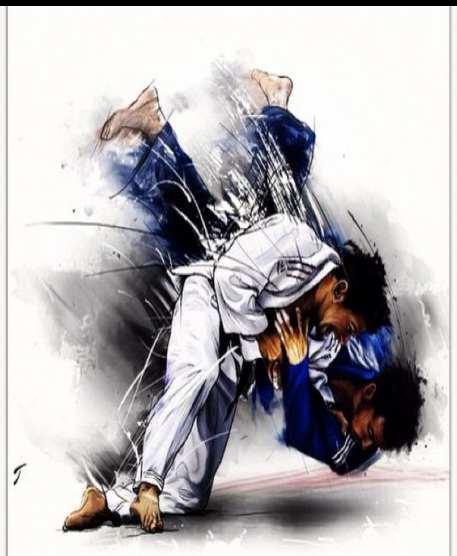
CONTRAINTE



Mon adversaire sort dès qu'une partie de son corps est hors limite

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE



Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

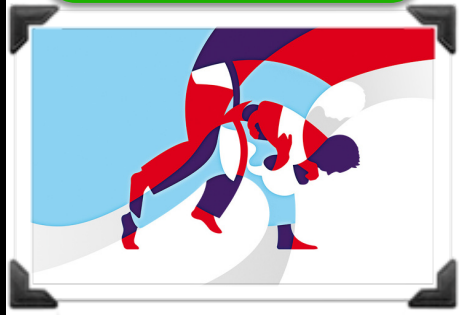
JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

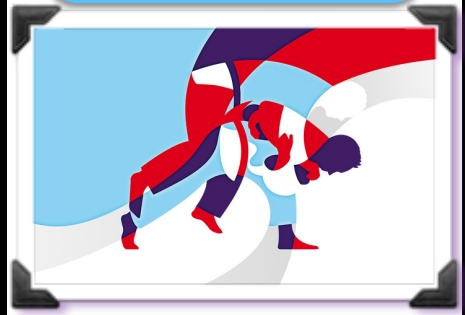
AVANTAGE



Bonus
Mon adversaire est à 4 pattes 10 secondes au lieu de 5

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

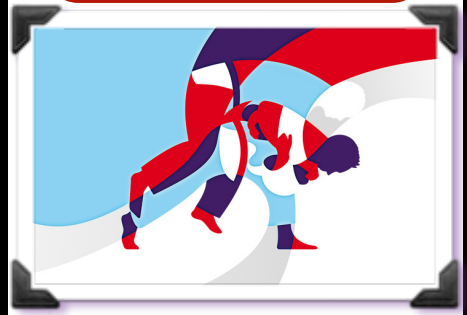
FUN



Cette carte te permet de voler la carte adverse

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

CONTRAINTE



Le terrain se réduit = 2x2
OU
je donne 3 points à mon adversaire

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

AVANTAGE



Mes premiers points marqués valent double

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

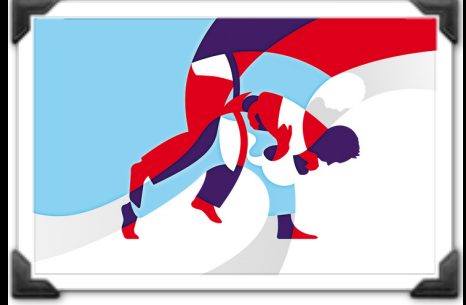
FUN



Bonus de 3 points **ou** ma carte renvoie l'effet de celle de l'adversaire

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

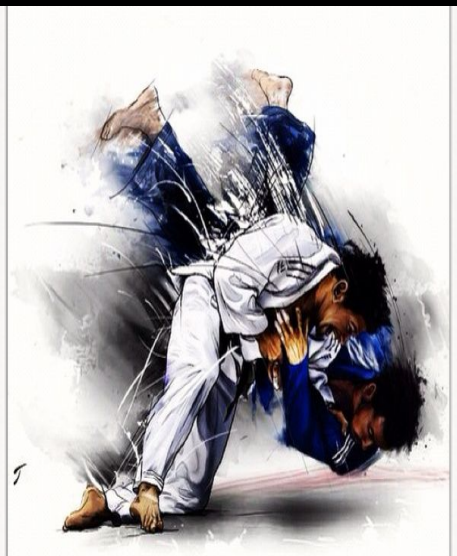
CONTRAINTE



Mon adversaire ne peut pas attaquer pendant 20 secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE



Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

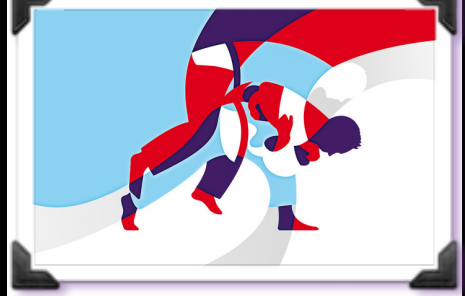
AVANTAGE



Non ;-)
Si je sors des limites, pas de 4 pattes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



AIDE :-)
2 contre 1 pendant 10s
1 arbitre vient m'aider

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

CONTRAINTE



Mon adversaire a les yeux fermés pour 1 minute MAIS il est aidé par la voix d'1 arbitre

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

AVANTAGE



Tant pis pour toi :-)
À chaque point marqué l'adversaire se met à 4 pattes 5 secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



Inversion des scores si je sors l'adversaire et que je suis mené

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

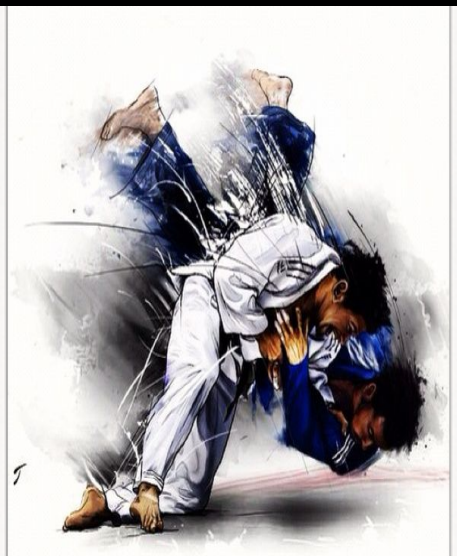
CONTRAINTE



Pendant 10 secondes mon adversaire ne peut utiliser qu'un seul bras

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE



Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

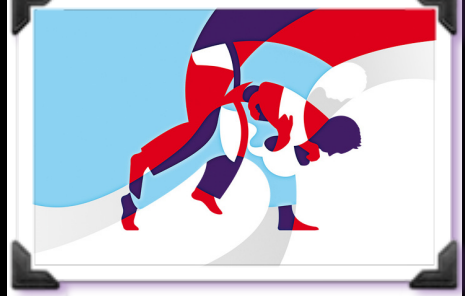
AVANTAGE



Mes points marqués dans les 30 dernières secondes valent double

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



REMPLACEMENT :
L'arbitre de mon choix peut me remplacer durant 20 secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

CONTRAINTE



Le terrain grandit = 4x4
OU
je donne 3 points à mon adversaire

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

AVANTAGE



Coaching 20 secondes
Ne peut pas être utilisée dans les 30 dernières secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



Vous pouvez annuler l'effet d'une carte
ET
Vous en piochez une nouvelle

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

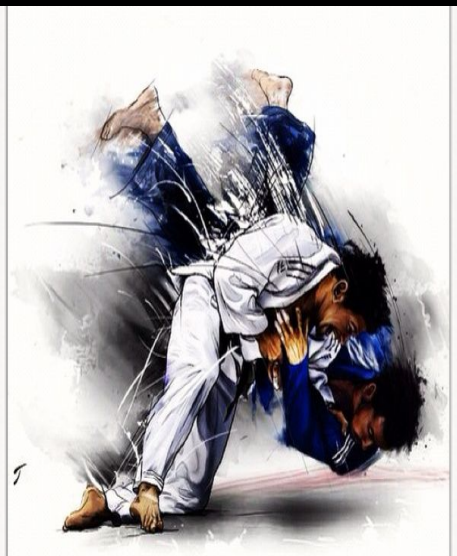
CONTRAINTE



EXTRA TIME :
Le combat dure 10s de plus et mon adversaire commence à 4 pattes pendant 5 secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE



Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

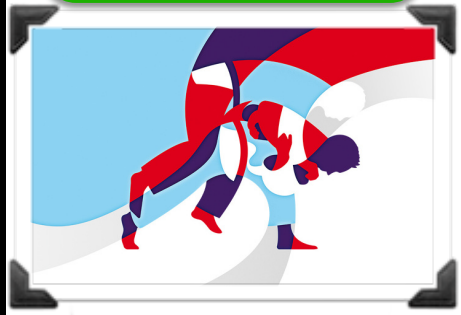
JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

JUDO-LUTTE

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

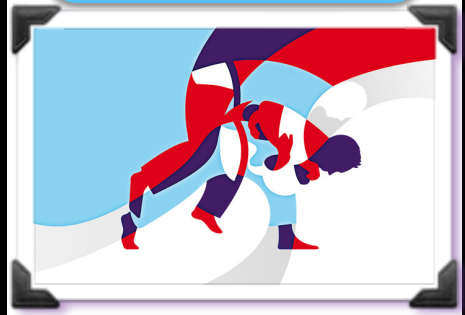
AVANTAGE



COMBO - _ -
Si j'enchaine 2 fois le même coup sa valeur double

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



Bonus de 3 points à utiliser avant les 30 dernières secondes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

CONTRAINTE



1 point
si mon adversaire parle
OU
conteste

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

AVANTAGE



Mes points marqués dans les 30 premières secondes valent double

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

FUN



SERRÉS
Peut être utilisé 1 fois et avant la dernière minute

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

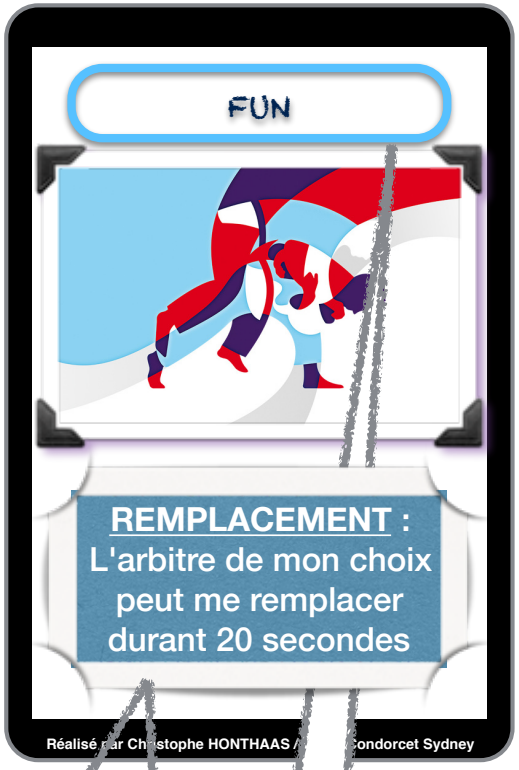
CONTRAINTE



Mon adversaire se met sur le dos au lieu de se mettre à 4 pattes

Réalisé par Christophe HONTHAAS / Lycée Condorcet Sydney

REGLES DU JEU : JUDO/LUTTE



Le texte indique la consigne à réaliser

La couleur ainsi que le nom indiquent le type de la carte

Il y a 3 couleurs de cartes

- Les cartes à tête bleue sont pour le FUN
- Les cartes à tête verte donnent un avantage
- Les cartes à tête rouge donnent un désavantage

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Un seul tas de 30 cartes est constitué
- Au début d'un randori, les lutteurs tirent au sort une nouvelle carte
- Les élèves doivent lire les cartes à haute voix puis les donner aux arbitres
- Les arbitres vérifient la bonne compréhension et l'application des consignes
- Les arbitres ramènent les cartes à la fin de chaque combat

ORGANISATION DE LA FPS

- Cette FPS est pour un début de séquence en Cycle 4
- Les combats se passent à genoux et durent 2'
- Les poules sont constituées par poids et affinité dans la mesure du possible
- 4 ou 5 élèves par poule : 2 lutteurs, 2 arbitres et 1 observateur

DÉTAILS DE LA FPS

- 10 POINTS : immobilisation sur le dos pendant 10 secondes
- 3 POINTS : passage de l'adversaire sur le dos
- 1 POINT : sur une sortie des limites de l'adversaire
- DÈS QUE JE MARQUE 1 PT = mon adversaire se place au centre, à 4 pattes, pendant 5 secondes sans pouvoir se déplacer mais en résistant