

CHALLENGE

KODOMO

ANIMATION TECHNIQUE DE DISTRICT

D1

柔道



Politesse



Respect



Courage



Amitié



Samedi

7 NOVEMBRE 2026



MARSEILLE

DOJO RÉGIONAL BOUGAINVILLE

CATÉGORIE

PRÉ POUSSINS



INSCRIPTION SUR EXTRANET



2 HORAIRES :

10H30 / 13H30

RÈGLEMENT TECHNIQUE

CHALLENGE KODOMO

Animation technique de district

Article 1 – Objet

Le Challenge Kodomo – Animation technique de district est une animation destinée aux jeunes judokas de la catégorie pré-poussins, ayant pour objectif de favoriser la découverte et la progression dans la pratique du judo à travers des ateliers techniques et éducatifs.

L'animation s'appuie sur les valeurs fondamentales du judo et privilégie la coopération, le plaisir de pratiquer, la découverte technique et le respect des autres.

Article 2 – Catégorie concernée

L'animation est ouverte aux :

Pré-poussins / Pré-poussines

- Judokas nés en 2019 et 2020
- Masculins et féminins

Article 3 – Conditions de participation

Pour participer au Challenge Kodomo, le judoka doit :

- être inscrit sur l'Extranet fédéral ;
- être titulaire au minimum de la ceinture blanche-jaune ;
- être licencié conformément aux dispositions fédérales en vigueur.

Quota

Chaque animation est limitée à 100 judokas maximum.

Les inscriptions sont prises en compte dans la limite du quota disponible.

Article 4 – Organisation

Représentation des clubs

Chaque club participant doit être représenté par un accompagnateur titulaire au minimum de la ceinture marron. Cet accompagnateur participe à l'encadrement et au bon déroulement de l'animation.

Fonctionnement

L'animation fonctionne en groupe entier, afin de favoriser :

- la cohésion ;
- la découverte des autres clubs ;
- l'entraide ;
- la diversité des situations pédagogiques.

Les participants bénéficient d'une variation des animateurs au cours des différents ateliers afin de découvrir différentes approches pédagogiques.

Durée totale de l'animation : 1 heure

Article 5 – Déroulement technique

L'animation est organisée autour de quatre parties, permettant d'aborder progressivement les différentes dimensions de la pratique du judo.

PARTIE 1 – ÉCHAUFFEMENT

20 minutes

Organisation :

- 3 ateliers de 6 minutes
- 2 rotations de 1 minute
- soit 20 minutes au total

Atelier 1 – POLITESSE

Mobilité en Ne-waza et bonjour en “animal”

Travail autour des déplacements et mobilités au sol.

L'objectif est de faire découvrir la valeur de la politesse, notamment à travers l'interaction avec son partenaire et le salut.

Atelier 2 – RESPECT

Mobilité en Nage-waza et jeux d'opposition

Travail de mobilité et de déplacement debout.

L'accent est mis sur le respect du partenaire, de son espace et de son intégrité physique.

Atelier 3 – SINCÉRITÉ

Ukemi

Découverte et répétition des différentes formes de chutes adaptées au niveau des participants.

L'objectif est de développer une pratique sincère, engagée et sécurisée, en apprenant à chuter correctement.

PARTIE 2 – TECHNIQUE

20 minutes

Organisation :

- 3 ateliers de 6 minutes
- 2 rotations de 1 minute
- soit 20 minutes au total

Atelier 1 – CONTRÔLE DE SOI

Forme de Tai-Otoshi

Découverte d'une forme technique de Tai-Otoshi, adaptée à l'âge et au niveau des participants.

L'objectif est de travailler la maîtrise du geste, de son engagement et de son intensité.

Atelier 2 – MODESTIE

Retournement + immobilisation Yoko-Shiho-Gatame

Travail d'un retournement suivi d'une immobilisation en Yoko-Shiho-Gatame.

L'objectif est de développer la maîtrise technique tout en conservant une attitude humble et respectueuse envers son partenaire.

Atelier 2 – HONNEUR

Sortie de Yoko-Shiho-Gatame

Apprentissage d'une situation de sortie d'immobilisation à partir de Yoko-Shiho-Gatame.

Le judoka apprend à ne pas abandonner, à chercher des solutions et à respecter les règles du combat.

PARTIE 3 – GEIKO

15 minutes

Organisation :

- 2 groupes constitués selon des critères morphologiques et pédagogiques
- 4 randoris de 1 minutes 30

Atelier COURAGE

Randoris par groupes morphologiques

Les judokas réalisent des randoris adaptés à leur âge et à leur niveau, au sein de groupes constitués selon des critères morphologiques.

Les randoris sont arbitrés, si possible, afin de permettre aux enfants de découvrir progressivement les règles et le comportement attendu en situation de combat.

L'objectif est de développer :

- le courage ;
- l'engagement ;
- la maîtrise de soi ;
- le respect de l'adversaire ;
- le plaisir de combattre.

Le randori reste avant tout une situation éducative et de progression. La recherche de la victoire ne doit pas prendre le dessus sur la sécurité et l'apprentissage.

PARTIE 4 – REMISE DES RÉCOMPENSES

10 minutes

Atelier AMITIÉ

La séance se termine par un temps collectif consacré à la valeur de l'Amitié.

Chaque participant reçoit :

- un lot et/ou une médaille.

Une attention particulière est portée à la valorisation de chaque club participant, notamment à travers la réalisation de photos de clubs.

Ce temps final permet de clôturer l'animation dans un esprit de convivialité, de partage et d'esprit sportif.

Article 6 – Les valeurs du Challenge Kodomo

Le Challenge Kodomo s'articule autour des 8 valeurs du judo :

Valeur	Situation pédagogique
Politesse	Mobilité Ne-waza
Respect	Mobilité Nage-waza
Sincérité	Ukemi
Contrôle de soi	Forme de Tai-Otoshi
Honneur	Sortie de Yoko-Shiho-Gatame
Modestie	Retournement + Yoko-Shiho-Gatame
Courage	Randoris
Amitié	Récompenses et photos

Le Challenge Kodomo ne constitue pas une compétition au sens traditionnel. Il s'agit d'une animation pédagogique permettant à chaque jeune judoka de progresser, de découvrir, de partager et de vivre les valeurs du judo.

Article 7 – Esprit de l'animation

L'ensemble des participants, enseignants, accompagnateurs et organisateurs s'engage à favoriser un climat :

d'écoute – de respect – de sécurité – de bienveillance – de coopération – de plaisir.

L'enseignant et les animateurs veillent à adapter les exercices à l'âge, au niveau technique et aux capacités physiques des enfants.

La sécurité des pratiquants demeure prioritaire pendant toute la durée de l'animation.