

Aikido@Game

Mode d'Emploi

Guide complet pour découvrir et utiliser
votre parcours Aikido interactif

206+ Techniques

À maîtriser

10 Grades

6 Kyu + 4 Dan

84 Défis

À relever

Version 1.0 - January 2026
HUMAN KNOWLEDGE

Table des Matières

- 1. Introduction** - Découvrez Aikido@Game
- 2. Page d'Accueil** - Choisir votre mode (Jeune Ninja / Ninja Confirmé)
- 3. Mode Visiteur** - Explorer le programme sans inscription
- 4. Programme des Techniques** - Parcourir les 206 techniques par grade
- 5. Détails d'une Technique** - Comprendre les informations disponibles
- 6. Inscription** - Créer votre compte
- 7. Tableau de Bord** - Suivre votre progression
- 8. Blocs de Progression** - Les 4 piliers de l'apprentissage
- 9. Espace Enseignant** - Pour les professeurs d'Aikido
- 10. Glossaire** - Termes et définitions

1. Introduction

Bienvenue dans **Aikido@Game**, votre compagnon interactif pour progresser dans la pratique de l'Aikido. Cette application unique combine l'apprentissage traditionnel des arts martiaux japonais avec une approche ludique et moderne de gamification.

Qu'est-ce qu'Aikido@ Game ?

Aikido@Game est une plateforme web conçue pour accompagner les pratiquants d'Aikido dans leur parcours. Que vous soyez un jeune débutant ou un adulte expérimenté, l'application s'adapte à votre profil pour vous offrir une expérience personnalisée.

Principales fonctionnalités :

- **Programme complet** : Accédez à plus de 206 techniques réparties sur 10 grades
- **Suivi de progression** : Visualisez votre avancement et vos accomplissements
- **84 défis** : Relevez des challenges pour gagner des points et des badges
- **Deux modes** : Interface adaptée selon l'âge (enfant ou adulte)
- **100% gratuit** : Accès libre sans publicité, conforme RGPD

2. Page d'Accueil

La page d'accueil présente les statistiques principales de l'application et vous invite à choisir votre mode de navigation. C'est ici que commence votre aventure !

Choisir votre mode

Jeune Ninja : Ce mode est conçu pour les enfants de moins de 14 ans. L'interface est colorée, ludique et utilise un langage adapté aux plus jeunes pratiquants.

Ninja Confirmé : Ce mode est destiné aux adolescents et adultes. L'interface est plus sobre et professionnelle, avec des informations détaillées sur les techniques.

En-tête de navigation

L'en-tête contient plusieurs boutons importants :

- **S'inscrire** : Créer un nouveau compte utilisateur
- **Connexion** : Se connecter à un compte existant
- **Dojo** : Accéder à l'espace du club
- **Espace de gestion** : Pour les administrateurs
- **Enseignant** : Accès réservé aux professeurs

3. Mode Visiteur

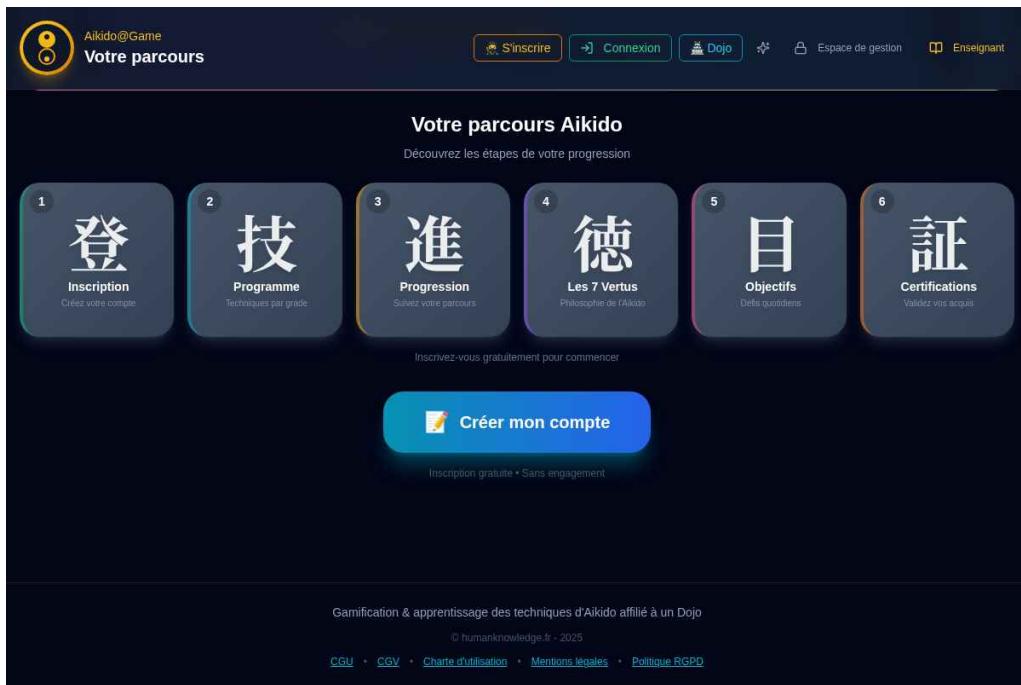


Figure 2 : Interface du mode visiteur

Après avoir choisi votre mode (Jeune Ninja ou Ninja Confirmé), vous accédez à l'interface principale qui vous permet d'explorer le programme Aikido sans avoir besoin de créer un compte.

Ce que vous pouvez faire en tant que visiteur :

- **Explorer le programme** : Parcourir toutes les techniques par grade
- **Lire les descriptions** : Comprendre chaque technique en détail
- **Découvrir le Budo** : Apprendre la philosophie de l'Aikido
- **Changer de mode** : Basculer entre Jeune Ninja et Ninja Confirmé à tout moment

Note : Pour suivre votre progression et accéder aux défis, vous devrez créer un compte gratuit.

4. Programme des Techniques

The screenshot shows the 'Programme Technique' section of the Aikido@Game website. At the top, there's a navigation bar with links for 'S'inscrire', 'Connexion', 'Dojo', 'Espace de gestion', and 'Enseignant'. Below the navigation, a banner displays the text 'Programme Technique' and '206 techniques • 10 niveaux'. It also states that the programme is structured by grades (kyu), from 5th kyu (beginner) to 1st kyu (advanced), and then continues with grades Dan (black belt). A call-to-action button 'Connectez-vous' is present. The main content area shows a list of grades: '5e KYU Ceinture Jaune' with 11 techniques mastered (0%), followed by 'SUWARIWAZA Techniques à genoux' with 0% mastered. Below these are three specific techniques: 'Aihanmi Katate Dori - Ikkyo', 'Aihanmi Katate Dori - Irimi Nage', and 'Shomen Uchi - Ikkyo'.

Figure 3 : Page du programme avec les grades

Le programme complet d'Aikido@Game comprend plus de 206 techniques réparties sur 10 grades : 6 grades Kyu (ceintures colorées) et 4 grades Dan (ceintures noires).

Organisation par grade

Chaque grade (Kyu ou Dan) contient une liste de techniques à maîtriser. Les grades Kyu vont du 6e Kyu (débutant) au 1er Kyu (avancé), puis les grades Dan commencent à partir du Shodan (1er Dan).

Catégories de techniques

- **Techniques de base** : Fondamentaux pour chaque niveau
- **Projections** (Nage Waza) : Techniques pour projeter le partenaire
- **Immobilisations** (Osae Waza) : Techniques de contrôle au sol
- **Armes** (Buki Waza) : Techniques avec Jo, Bokken, Tanto

5. Détails d'une Technique

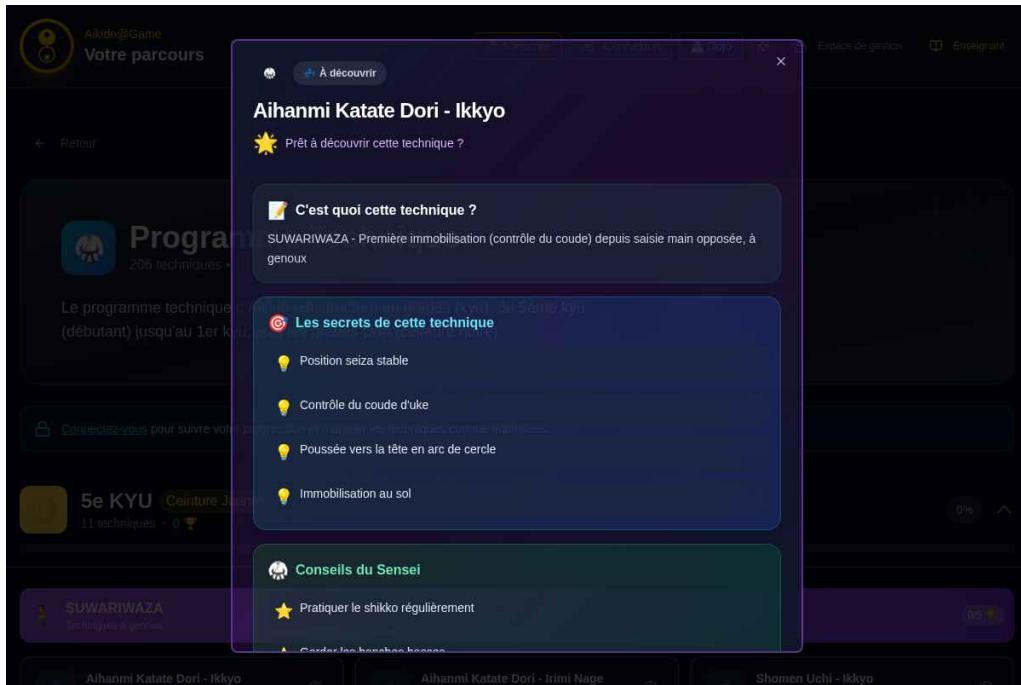


Figure 4 : Modal avec les détails d'une technique

En cliquant sur une technique, une fenêtre modale s'ouvre avec toutes les informations détaillées pour vous aider à comprendre et pratiquer correctement.

Informations disponibles :

- **Nom en japonais** : Terminologie officielle de la technique
- **Traduction française** : Signification du nom
- **Description** : Explication détaillée du mouvement
- **Points clés** : Éléments essentiels à maîtriser
- **Conseils de pratique** : Astuces pour progresser
- **Niveau de maîtrise** : Votre progression sur cette technique

Niveaux de maîtrise

Chaque technique peut être marquée avec un niveau de maîtrise allant de « Non commencé » à « Maîtrisé ». Cette fonctionnalité est disponible uniquement pour les utilisateurs connectés.

6. Inscription

The screenshot shows the Aikido@Game website's registration page. At the top, there's a navigation bar with links for 'S'inscrire', 'Connexion', 'Dojo', 'Espace des gestionnaires', and 'Enseignant'. Below the navigation, there are six numbered steps: 1. Inscription, 2. Programme, 5. Objectifs, and 6. Certifications. A central modal window titled 'Créer un compte' (Create account) is open. It contains fields for 'Prénom' (First Name), 'Nom' (Last Name), 'Email' (with placeholder 'votre@email.com'), 'Mot de passe' (Password) with a note 'Min. 6 caractères' (Minimum 6 characters), and 'Confirmer le mot de passe' (Confirm password). A green 'Créer mon compte' (Create my account) button is at the bottom. A small note below the button says: 'En créant un compte, vous pourrez sauvegarder votre progression et la retrouver à chaque visite.' (By creating an account, you can save your progress and find it again on each visit.)

Figure 5 : Formulaire d'inscription

Pour profiter de toutes les fonctionnalités d'Aikido@Game, créez un compte gratuit en quelques étapes simples.

Étapes d'inscription :

- **Étape 1** : Cliquez sur « S'inscrire » dans l'en-tête
- **Étape 2** : Remplissez le formulaire avec vos informations
- **Étape 3** : Choisissez votre mode préféré (Jeune Ninja ou Ninja Confirmé)
- **Étape 4** : Validez votre inscription

Protection des données (RGPD)

Aikido@Game respecte la réglementation européenne sur la protection des données personnelles. Vos informations ne sont jamais partagées avec des tiers et vous pouvez demander leur suppression à tout moment.

7. Tableau de Bord

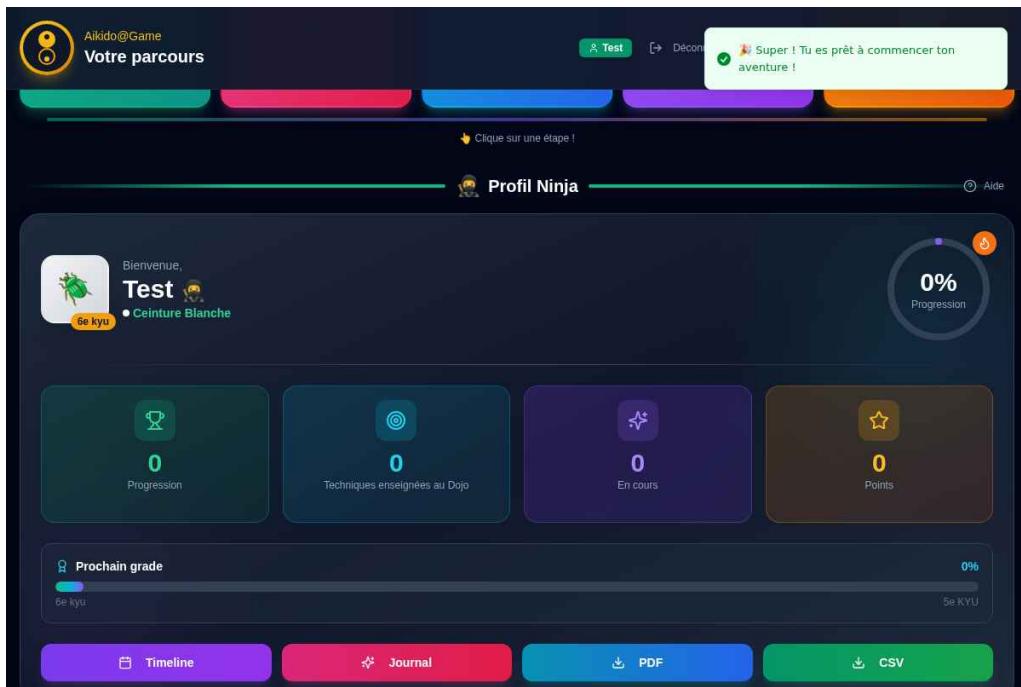


Figure 6 : Tableau de bord utilisateur

Le tableau de bord est votre espace personnel pour suivre votre progression dans l'apprentissage de l'Aikido. Il affiche vos statistiques, vos défis en cours et vos accomplissements.

Éléments du tableau de bord :

- **Points totaux** : Score accumulé grâce à vos activités
- **Grade actuel** : Votre niveau dans le programme
- **Techniques maîtrisées** : Nombre de techniques validées
- **Défis complétés** : Challenges réussis
- **Progression graphique** : Visualisation de votre avancement

8. Les 4 Blocs de Progression

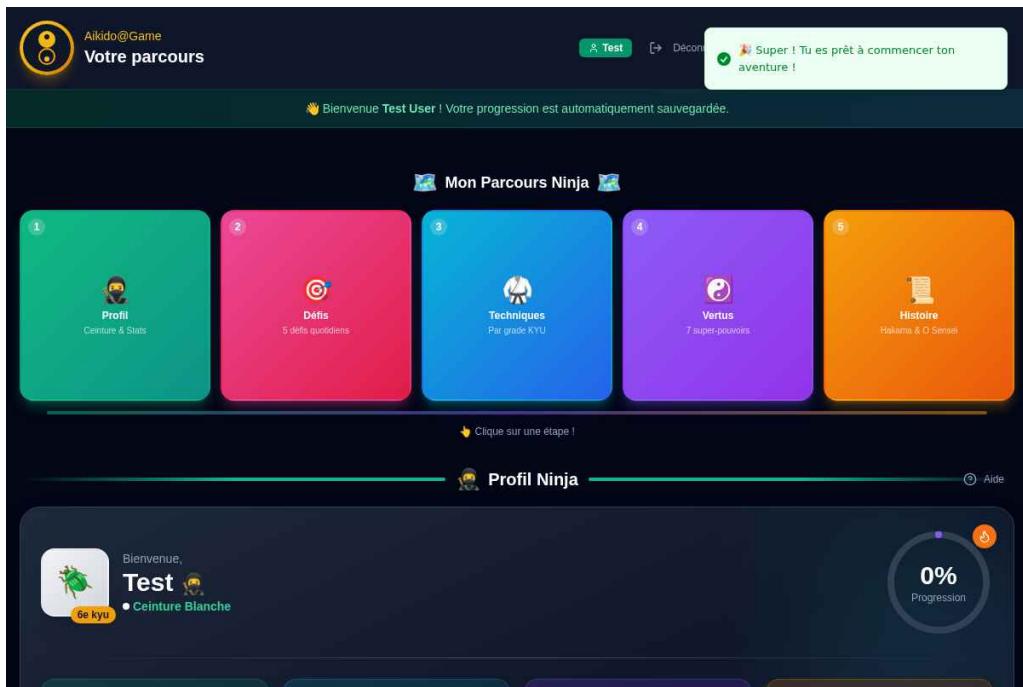


Figure 7 : Les blocs de progression

Aikido@Game structure l'apprentissage autour de 4 blocs fondamentaux qui représentent les piliers de la pratique de l'Aikido.

Bloc 1 : Commence

Premier contact avec l'Aikido. Ce bloc couvre les bases essentielles : postures, déplacements, chutes et premiers mouvements.

Bloc 2 : Découvre

Exploration des techniques fondamentales. Vous apprenez les projections et immobilisations de base dans différentes situations.

Bloc 3 : Progresse

Approfondissement de la pratique. Les techniques deviennent plus complexes et vous travaillez sur la fluidité et l'efficacité.

Bloc 4 : Maîtrise

Niveau avancé où vous perfectionnez votre pratique et commencez à développer votre propre compréhension de l'Aikido.

9. Espace Enseignant

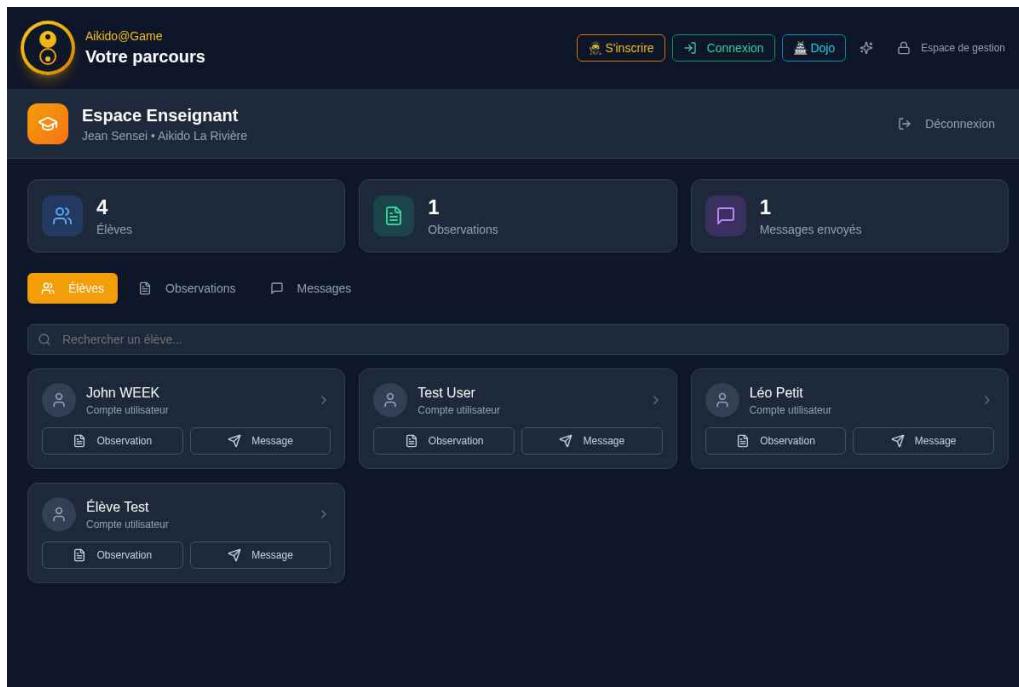


Figure 8 : Tableau de bord enseignant

L'espace enseignant est réservé aux professeurs d'Aikido. Il permet de suivre les élèves, d'ajouter des observations et de communiquer avec les parents.

Fonctionnalités enseignant :

- **Liste des élèves** : Voir tous les membres du dojo
- **Observations** : Ajouter des commentaires sur la progression des élèves
- **Messages** : Communiquer avec les parents
- **Statistiques** : Voir les statistiques globales du dojo

Accès enseignant

Pour accéder à l'espace enseignant, cliquez sur le bouton orange « Enseignant » dans l'en-tête et connectez-vous avec vos identifiants fournis par l'administrateur du dojo.

10. Glossaire

Voici les termes couramment utilisés dans Aikido@Game et leur signification :

Aikido : Art martial japonais signifiant « la voie de l'harmonie »

Budo : Voie martiale japonaise, philosophie des arts martiaux

Dan : Grade avancé (ceinture noire)

Dojo : Lieu où l'on pratique les arts martiaux

Kyu : Grade de débutant à avancé (avant le Dan)

Nage Waza : Techniques de projection

Osaе Waza : Techniques d'immobilisation

Sensei : Professeur, enseignant

Uke : Celui qui reçoit la technique (attaquant)

Tori/Nage : Celui qui exécute la technique (défenseur)

© 2025 HUMAN KNOWLEDGE - Aikido@Game
Ce guide est fourni gratuitement avec l'application.