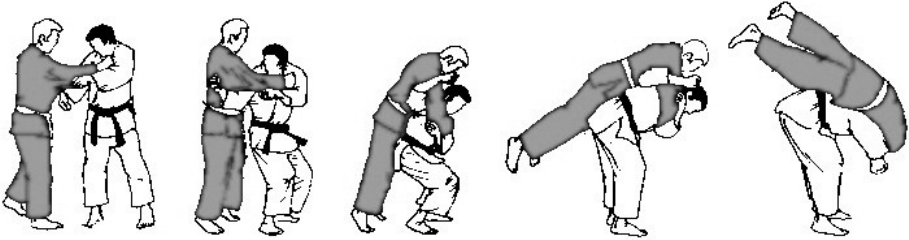
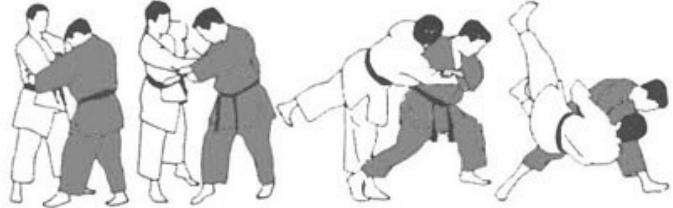



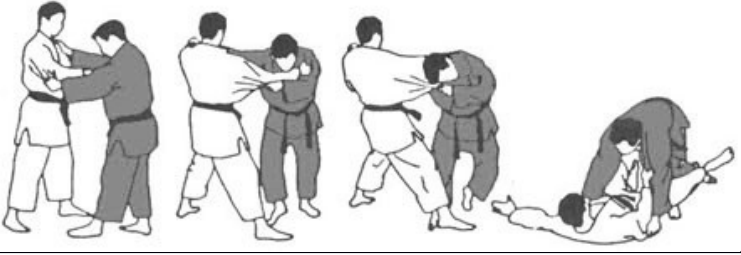
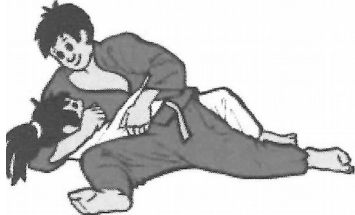





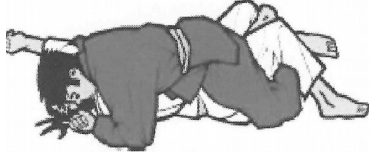



6. Kyu (gelb-orangener Gürtel)

Mindestalter: 9 Jahre (Jahrgang)

1. Falltechnik (5 Aktionen)		
Rolle rückwärts	Fallen seitlich (beidseitig)	Judorolle vorwärts mit Liegenbleiben oder Aufstehen (beidseitig)
2. Grundform der Wurftechnik (6 Aktionen, eine der Techniken auch zur anderen Seite werfen)		
		
Ippon-seoi-nage		Tai-otoshi
		
Ko-soto-gari		oder Ko-soto-gake
		
De-ashi-barai		Ko-uchi-gari

3. Grundform der Bodentechnik (6 Aktionen, zwei Haltegriffen davon in zwei Ausführungen)

			
Kesa-gatame		Kami-shiho-gatame	
			
Yoko-shiho-gatame		Tate-shiho-gatame	

4. Anwendungsaufgaben Stand (5 Aktionen)

- Wenn Tori zieht und/oder zurückgeht, wirft Tori mit Ippon-seoi-nage oder Tai-otoshi.
- Wenn Uke zieht und/oder zurückgeht, wirft Tori mit Ko-uchi-gari oder De-ashi-barai.
- Wenn Uke mit Ippon-seoi-nage, Tai-otoshi und De-ashi-barai angreift, weicht Tori aus oder steigt über.

5. Anwendungsaufgaben Boden (5 Aktionen)

- O-uchi-gari oder Ko-uchi-gari mit nachfolgendem Haltegriff.
- Zwei unterschiedliche Befreiungsprinzipien aus einem der oben genannten Haltegriffe zeigen.
- Ein Angriff, wenn Uke auf dem Rücken liegt (Tori zwischen Ukes Beinen im Stand oder auf den Knien).
- Ein Angriff aus der eigenen Rückenlage (Uke zwischen Toris Beinen) mit Haltegriff abschließen.

6. Randori (3-5 Randori á 2 Min)

- Im Stand die erlernten Würfe kontrolliert werfen und bei Wurfversuchen sich durch Ausweichen verteidigen.
- Im Bodenrandori nachweisen, dass man einen sich ernsthaft verteidigenden Partner mit Haltegriff kontrollieren kann.

Lexikon	
<i>Ippon-seoi-nage</i>	Punkt-Schulterwurf
<i>Tai-otoshi</i>	Körpersturz
<i>Gake</i>	Einhängen
<i>Ko-uchi-gari</i>	kleine Innensichel
<i>Ko-soto-gari</i>	kleine Außensichel
<i>De-ashi-barai</i>	den vorne stehenden/ nach vorne kommenden Fuß fegen