



Aïki Uta-Garuta

Règles du jeu



©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

Uta-garuta, le jeu de cartes des 100 poètes



Hérités du monde occidental au XVI^e siècle, les jeux de cartes, importés par les marins portugais, sont très populaires au Japon. Que ce soit l'Hanafuda, le Menkoou encore l'Uta-garuta, tous ces jeux traditionnels sont encore aujourd'hui très appréciés des petits comme des grands. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi et jouer aux cartes a longtemps fait l'objet d'un embargo gouvernemental !

L'*uta-garuta* est sûrement le jeu de cartes japonais le plus ancien qui soit encore utilisé. Composé de 100 cartes, on peut séparer le jeu en deux parties :

- les *Yomifuda* (littéralement, "cartes qu'on lit") où chaque carte contient le début d'un des cents poèmes de l'*Hyakunin Isshu*, un recueil de **poèmes japonais écrits par 100 poètes différents entre le VII^e et le XIII^e siècle** ;
- et les *Torifuda* ("les cartes qu'on prend") qui comportent la fin des poèmes.

Règle du jeu de l'*Uta-garuta*

Un arbitre dispose les 50 *Torifuda* sur le sol et pioche tour à tour une *Yomifuda*. Les joueurs doivent alors **retrouver le plus rapidement possible la *Torifuda* qui contient la fin du poème énoncé**. En plus d'être rapide, il faut donc avoir une bonne mémoire !

Source : Site *Japan experience* : <https://www.japan-experience.com/fr/preparer-voyage/savoir/comprendre-le-japon/jeux-cartes-japonais-karuta>

Pour en savoir plus : Le jeu des 100 poètes en japonais et en anglais : <http://jti.lib.virginia.edu/japanese/hyakunin/hyakub.html>

Nous te proposons d'adapter ce jeu
en le transposant à l'Aïkido
grâce aux dessins des *Aïkido Comics*



Rapidité et mémoire

Un exemple : Une fois les 50 cartes *Torifuda* disposées à l'endroit sur le tapis de jeu, le meneur de jeu tire au hasard une des 50 cartes *Yomifuda* (carte qu'on lit).

Par exemple la suivante :



Il lit tout haut : « 1 : vouloir la paix,... »,

Les joueurs/joueuses cherchent la carte qui termine la citation sur le tapis de jeu.

Le premier qui la trouve prend la carte *Torifuda* correspondante.

La gagnante ou le gagnant est celle/celui qui possède le plus de cartes !



Aïkido Comics

Présentation et remerciements



Aïkido Comics est un recueil de « leçons » d'Aïkido parues pour la première fois dans **Aïki Ch'ti**, la lettre d'information électronique de la Ligue Hauts-de-France d'Aïkido en 2018-2019.

Paradoxe : le propos de l'Aïkido, art martial, c'est la paix. Au-delà des vertus physiques que procure sa pratique, l'Aïkido est donc un système éducatif puissant pour toutes et tous, quel que soit le sexe, l'âge, le milieu social ou l'état physique. C'est dire qu'il a tout pour être populaire au plus haut point comme les proverbes. Les leçons que nous pouvons tirer de sa pratique rejoignent souvent cette sagesse populaire.

Outre des recommandations glanées sur le tatami, j'en appelle à la sagesse du monde comprise dans les maximes et les dictons, ne retenant que ceux qui pourraient figurer dans un "bréviaire" de pensées que tout aikidoka pourrait porter sur soi, dans la poche révoluer de son hakama. Conseils de tatami, pensées du jour, à mâcher et remâcher, proverbes d'ici ou d'ailleurs, parfois adaptés mais jamais trahis : tous reflètent peu ou prou un aspect de l'esprit de l'Aïkido que j'ai illustré de dessins comme reflet de notre belle pratique.

Ces dessins ont tous été réalisés sur le vif depuis le banc de touche du dojo de Marcq-en-Barœul, pendant les séances d'entraînement. Je tiens ici à remercier mes joyeux compagnons de s'être laissé ainsi croquer. L'inspiration qui a guidé mes gestes, armés de plumes, pinceaux, crayons ou feutres, leur doit beaucoup, même si, afin de préserver aux sujets leur caractère d'universalité, ce ne sont pas à proprement parler des portraits.

Je remercie également mes Maîtres Jean-Marie DUPREZ et François PENIN qui m'ont conduit sur la Voie et me guident encore de leurs précieux conseils.

Dominique Aliquot, novembre 2021