

À
QUOI
JOUER-T-ON
AU
NOUVEL AN ?

凧揚げ Takoage

Originaire de la période *Edo* (1603-1868), ce jeu de cerf-volant est aussi bien pratiqué par les adultes que par les enfants.

Le « *Tako* », ou cerf-volant, est utilisé par les parents venant d'avoir un garçon. Ils espèrent que leur enfant soit fort et en bonne santé en élevant le cerf-volant le plus haut possible dans le ciel. Les enfants le pratiquent également mais avec un sens différent, porté davantage sur le rêve et la vaillance. Le *Tako* peut s'affronter à d'autres et sortir gagnant en faisant tomber son adversaire.



駒まわし Komamawashi

La toupie est appelée *Koma* en japonais. Le but de ce jeu est non seulement de tourner le plus longtemps possible, mais aussi de montrer des techniques de « combats » avec d'autres en les heurtant. Les *Koma* sont aussi des porte-bonheurs. Comme le mot *Kaiten*, rotation ou circulation ou fréquentation en japonais, ses mouvements font présager « la circulation d'argent ». La tige droite au cœur du *Koma* donne l'image d'une vitalité, il est donc idéal d'en jouer aux premiers jours de l'an.



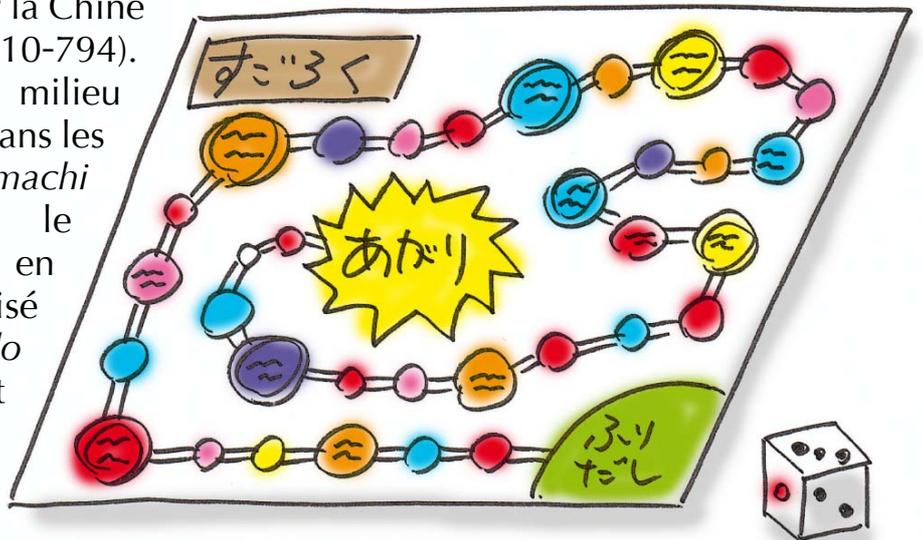
羽根突き Hanetsuki

C'est un jeu traditionnel qui se joue avec deux raquettes en bois et un volant garni de plumes. Deux personnes jouent face à face comme au badminton. Le perdant reçoit un X marqué à l'encre noire sur le visage.



双六 *Sugoroku*

Ce jeu est un des jeux les plus anciens, originaire d'Inde, puis arrivé par la Chine à la période de *Nara* (710-794). Apprécié d'abord dans le milieu aristocratique, puis popularisé dans les masses à l'époque de *Muromachi* (1336-1573). Cependant le *Sugoroku* est tombé peu à peu en désuétude et seul le dé est utilisé pour parier. À la période d'*Edo* (1603- 1868), ce jeu est redevenu populaire chez les enfants en simplifiant sa forme avec des dessins adoptés sur les plateaux : le jeu de société (les promotions de vie, les chemins sur le voyage).



福笑い *Fukuwarai*

Après s'être bandé les yeux, chaque participant (les enfants et les adultes) doit tenter de replacer tous les éléments du visage des personnages comme *Otafuku*, *Hyottoko* ou *Daruma* le plus correctement possible, un sourcil ici, un œil là etc.. Cette manière de faire a pour résultat de faire rire.

Ce jeu est devenu très populaire au cours de la période *Edo* (1603-1868). À la période *Taisho* (1912-1926), il faisait partie des coutumes japonaises du Nouvel An car le rire est de bon augure.

百人一首

Hyakunin Isshu

Jeu de cartes traditionnel. Il y a cent cartes sur lesquelles sont écrites différents poèmes du Moyen Age. Une personne lit un des ces poèmes à voix haute et les joueurs doivent trouver cette carte.

L'explication plus détaillée est à votre disposition à l'atelier *Hyakunin Isshu*.

- Samedi 23 janvier 15h-17h



いろはかるた

Iroha Karuta

Même principe de jeu que celui de *Hyakunin Isshu* mais plus simple avec un des caractères phonétiques : *Hiragana*.

