



Aïki-Cahier de vacances » Volume 6



Réalisation : [Dominique ALIQUOT](#)



Bientôt les grands vacances ! Gardons le fil !

Parmi toutes les réjouissances de la période - et les Rencontres des petits Samourais n'en sont pas des moindres ! -, vous apprécierez à nouveau une série de fiches qui vous rappelleront nos échanges, les mots, les règles et le contexte japonais qui caractérisent l'Aïkido sous la forme de jeux, de bricolages et de plaisir gourmand.

Se distraire, s'amuser intelligemment et sereinement !

11 Jeux

- Dessin : [Tracé magique triple !!](#)
- Coloriage : [Amaterasu](#)
- Observation : [7 clins d'œil : Ran](#)
- Jeu de société : [Aïki Garuta](#)
 - [Règles du jeu](#)
 - [Cartes Torifuda](#)
 - [Cartes Yomifuda](#)
- Mémoire photographique : [Mémo-photo](#)
- Savoir : [Les formes de la pratique en Aïkido](#)
- Observation : [Silhouettes Samourai](#)
- Jeu de société : [Aïkido petit bac](#)
- Jeu de société : [Mini-Mikado](#)
- Coloriage : [Vitrail-Ki](#)
- Chiffres : [Yakazu en japonais !!!](#)

[Solutions](#)

1 Recette gourmande

- Recette facile : [Les crêpes japonaises sucrées en cornet](#)

5 Bricolages

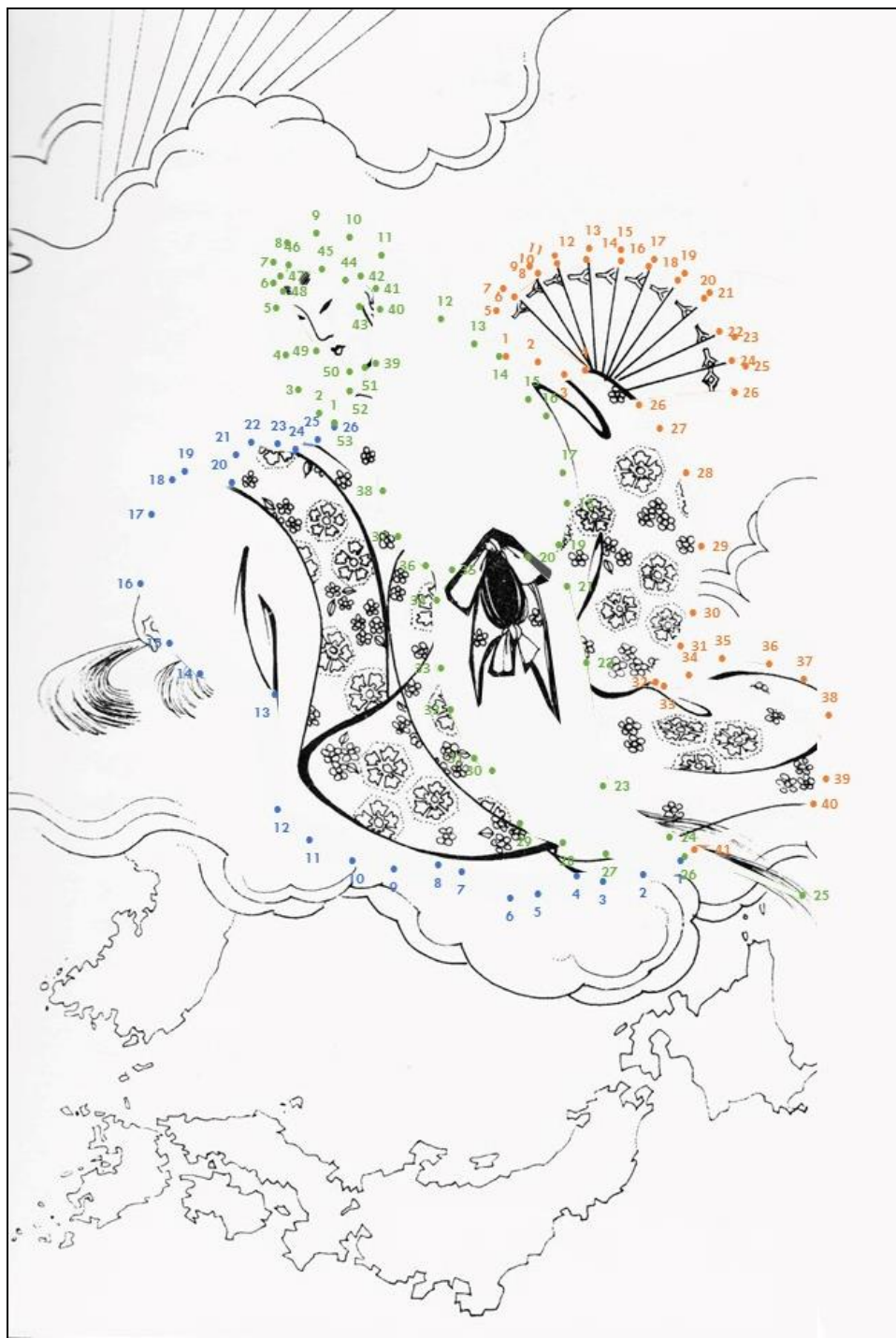
- [Le tatami de toutes les couleurs](#) : une nouvelle maquette de Kaleïdocycle à monter !
- [Samourai Selfie](#) : déguise-toi en samourai à peu de frais !
- [Samourai Volant](#) : d'un origami le cerf-volant !
- [D'un Z signet Zen](#) : ne perd plus jamais tes pages de lecture
- [Le coffre à histoire](#) : un coffre qui renferme des histoires à raconter



Tracé magique Triple !!!



Pour découvrir le dessin caché, le dessinateur te propose un triple tracé magique composé de chiffres. En reliant chaque chiffre d'une même couleur au suivant tu découvriras le personnage qui s'y cache ! pour en savoir plus, rend-toi au jeu du coloriage !



[Retour au sommaire](#)



Coloriage : Amaterasu



Si tu as relié tous les points de couleurs du *Tracé magique*, tu as vu apparaître Amaterasu. La légende dit qu’Amaterasu est une déesse à qui le Japon doit beaucoup. Voici pourquoi :



Le pays de la déesse Amaterasu

Il était une fois une déesse qui s’ennuyait. Elle s’appelait Amaterasu et, pour s’endormir, elle comptait sans cesse les îles de l’océan pacifique. Comme elle n’était pas très savante, elle n’arrivait jamais à dépasser le chiffre 1 000. Perchée sur un nuage, Amaterasu se trompait dans ses additions et se mettait en colère : « Zut et zut, cette île-là, je l’ai déjà comptée. Et celle-ci est tellement petite que j’ai dû l’oublier. Je recommence... Et une et deux et trois et dix et treize et seize et vingt et trente-trois... »

Tous les dieux se moquaient d’elle.

— Cette pauvre Amaterasu est vraiment stupide. Elle ne comprend rien à l’arithmétique...

— Amaterasu, est-il vrai que tu comptes sans cesse les îles du Pacifique ?

— Oui, Grand Roi, cela me délasse.

— C’est quoi au juste ces îles ?

— Des grandes, des petites et des minuscules qui n’ont pas de nom. C’est d’ailleurs pour cela que je m’embrouille.

— Amaterasu, ce millier d’îles, je te le donne.

Et c’est ainsi, dit la légende, que la déesse Amaterasu fit le Japon.

Au bout d’un certain temps, la déesse, que l’addition des îles n’amusait plus, décida de donner le Japon aux hommes.

- **Source** : Cette légende est rapportée par Jacques JOSSELINE , auteur du livre *Les Samourais dans l’ancien Japon* (éditions Fernand Nathan, Collection « Monde en poche », Paris 1984), , dont les illustrations sont de Véronique AGEORGES. C’est justement un dessin de cette dessinatrice qui nous te proposons de colorier.
- **Pour en savoir plus sur la mythologie japonaise** : consulte l’ouvrage *La mythologie japonaise* de Claude HEFT et Karine LE PABIC (illustratrice) aux éditions Actes Sud Junior 2011.



[Retour au sommaire](#)



Le jeu des 7 clins d’œil : *Ran*



Ran est un film franco-japonais réalisé par Akira Kurosawa, sorti en 1985. L'intrigue s'inspire de la tragédie Le Roi Lear de William Shakespeare.

Au XVI^e siècle, dans un Japon ravagé par la guerre, le vieux daimyo Hidetora Ichimonji décide de céder le contrôle de son fief à ses trois fils, Taro, Jiro et Saburo, afin de finir ses jours heureux et en paix. Mais les dissensions entre les trois frères plongent rapidement leurs familles, leurs foyers et la région dans le chaos...

Pour en savoir plus sur le résumé :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Ran_\(film,_1985\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ran_(film,_1985))

Un graphiste malicieux a modifié à 7 reprises une image de ce film, sauras-tu les retrouver ?



[Solution](#)

[Retour au sommaire](#)



Aïki Uta-Garuta

Règles du jeu



©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

Aïki-Cahier de vacances – volume 6– ©ADAGP 2022- D. Aliquot –
Ligue d'Aïkido Hauts-de-France - FFAAA

[Retour au sommaire](#)



Uta-garuta, le jeu de cartes des 100 poètes



Hérités du monde occidental au XVI^e siècle, les jeux de cartes, importés par le 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 siècles** ;
- 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*



Comment jouer ?

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 aïkidoka 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



Aïki Vta-Garuta



Jeu de cartes TORIFUDA

Aïki-Cahier de vacances – volume 6– ©ADAGP 2022- D. Aliquot – Ligue d'Aïkido Hauts-de-France - FFAAA

- Imprimer les cartes
- Puis retourner les feuilles pour imprimer le dos des cartes (page 7),
- Découper



[Retour au sommaire](#)


3. Apprendre à se défendre.



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018


4. Apprendre à se défendre. Les femmes Aussi !



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018


5. Désamorcer l'affrontement.



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

6. Anticiper pour mieux se protéger
...et protéger l'agresseur.



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

[Retour au sommaire](#)

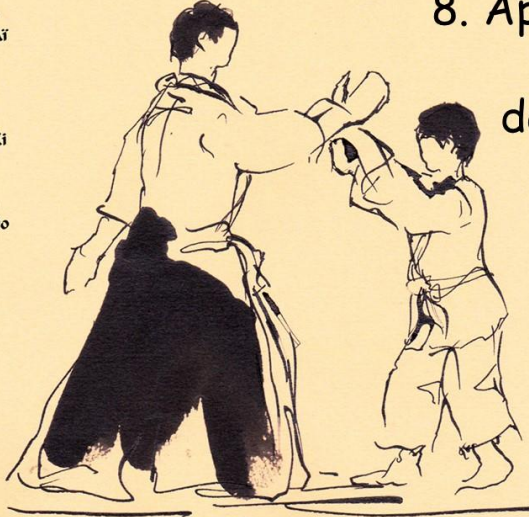


合氣道
Aï
Ki
Do

7. Gagner en confiance

... au contact des autres.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018



合氣道
Aï
Ki
Do

8. Apprendre à se défendre.
Les enfants aussi !

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

9. Retourner l'attaque contre celui qui la porte.



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

10. Même à genoux, maîtriser la situation.



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



11.
Dans la nature,
la sécurité n'existe pas.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

12. « La fin couronne l'œuvre » dit-on.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



Retenez
surtout que
l'œuvre
précède la
fin

...

...et qu'il faut savoir la terminer.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



13. Uke est un autre nous-même.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



14. Suivre les
voies
de la
bio-
mécanique,
oui.

Pratiquer de façon mécanique, non.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

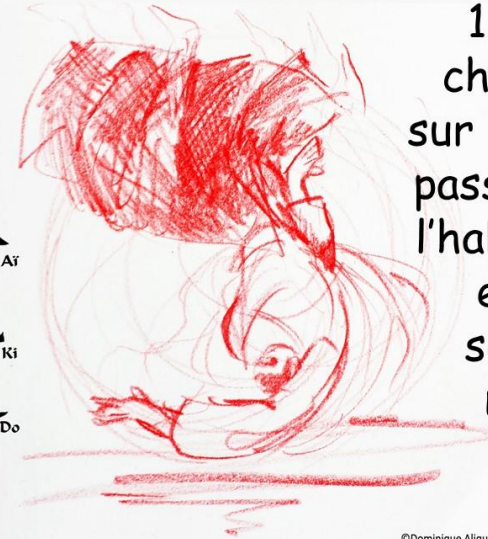
合
氣
道
Aï
Ki
Do



15.
Contournez
qui veut
vous vaincre
et prenez
son centre.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



16. Pour
cheminer
sur la voie,
passer par
l'habitude,
elle est
seconde
nature.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

17. Quand un jeune avancé aide un
vieux débutant,...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...les deux progressent. Et vice-versa.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

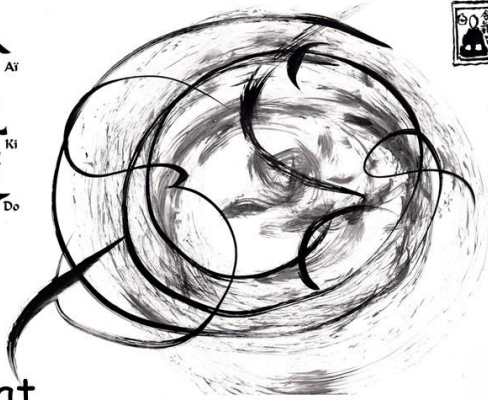
合
氣
道
Aï
Ki
Do



18. La peur grossit les objets.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



19.
Quand
le combat
commence,...
... qui hésite a perdu d'avance.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合 氣 道



©Dominique Aliquot-ADAGP 2018

20. La Voie. Le secret
pour pouvoir avancer,
c'est de se mettre en chemin.

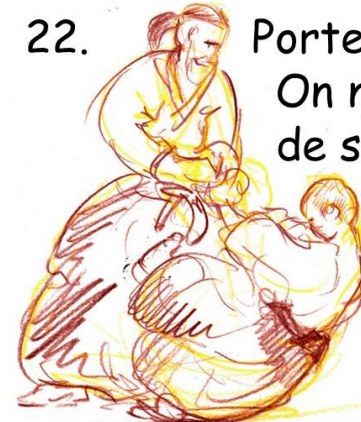
合
氣
道



21. On dit
qu'à la fin
de la partie,
le roi des Blancs
et le roi des Noirs
retournent
dans la même
boîte.

Ne peut-on en dire autant de
l'agresseur et de l'agressé ?

合
氣
道



22. Porter le Hakama.
On n'est l'homme
de son costume...

...mais on peut le devenir.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



23. La force
fait feu de
tout bois,
mais ces
victoires
font
long feu.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道

24.

On ne devient pas
grand
en s'étirant...



...Mais on devient plus souple.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

25. Si vous sentez en vous monter
la colère...

合
氣
道



...Songez aux
conséquences...

...et comptez jusqu'à cent.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



26. Bo ou Jo,
ce qui importe
ce n'est pas
la longueur
de la baguette,
mais son
pouvoir
magique.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
Aï
氣
Ki
道
Do

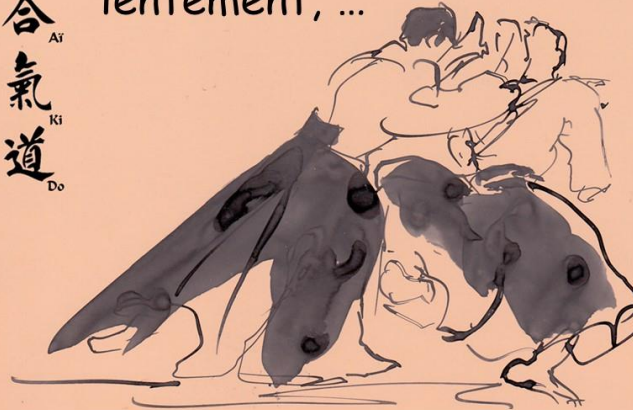


27. C'est par des chutes que l'on apprend à marcher.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

28. Ne crains pas de t'avancer
lentement, ...

合
Aï
氣
Ki
道
Do



crains seulement de t'arrêter.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
Aï
氣
Ki
道
Do



29. Ne poussez pas la rivière, elle coule toute seule.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

30. Celui qui accepte sa vraie nature est plein de quiétude ;

合
Aï
氣
Ki
道
Do



et il n'existe aucune richesse comparable à la quiétude.

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道
Aï
Ki
Do



31. On ne voit
jamais
le bout
de la Voie
(le Do).

On n'en perçoit que l'horizon.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

32. A s'entraîner on gagne
toujours quelque chose.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



Entraînez-vous sans relâche.

33. Observez la nature. On dit :
« Malheureux comme les pierres. »



Mais leur a-t-on jamais demandé
leur avis ?

合
氣
道
Aï
Ki
Do



34. Parlez
doucement
et portez
une longue
cane.

Vous irez loin.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



35. Apprenez
à rire
de
vous-même.

Vous n'arrêterez pas de vous amuser.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

36. Le
meilleur
miroir
est...



le regard d'un Uke.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



37. Point n'est
besoin
d'avoir
fait
la guerre...

pour aimer la paix.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

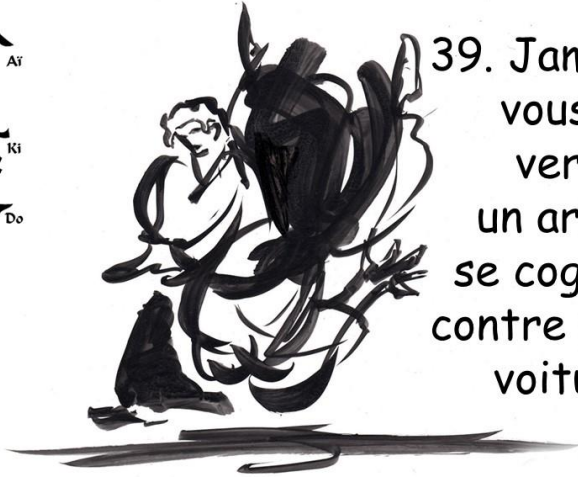
合
氣
道



38. Transmission. Apprenez à
partager : vous multipliez le bien
par deux et vous diminuez le mal
de moitié.

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道



39. Jamais
vous ne
verrez
un arbre
se cogner
contre une
voiture.

Sauf cas de légitime défense.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道

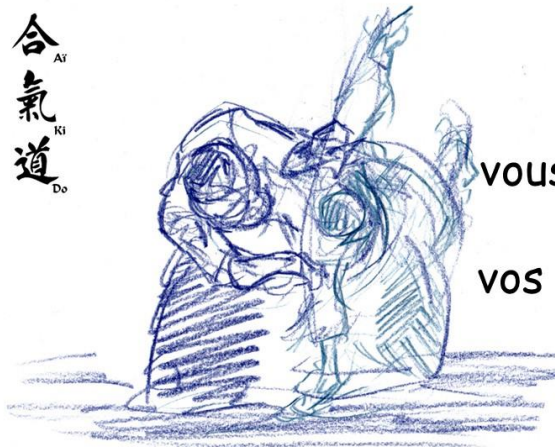


40. Quand on veut
dominer
la nature,...

il faut commencer par lui obéir.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



41. Si
vous voulez
réaliser
vos rêves,...

ne dormez pas !

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



42. Le rire
est
le plus court
chemin
d'un homme
à un autre.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



43.
Ne
pas
s'en
faire.

Les choses ne sont jamais aussi
mauvaises qu'elles en ont l'air.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

44. Les hommes coléreux se font
à eux-mêmes un lit d'orties.

合
氣
道



©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



45. Vous ne serez
jamais
qu'une seule
personne...

alors choisissez celle que vous voulez
être.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



46.
Tout le
monde est
doué pour
quelque
chose.

L'éveil en conduit certains à choisir
d'utiliser ce don.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



47. Du dire au faire
il y a au milieu la mer.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



48. Humilité. On
ne réussit
pas toujours ;

et même quand on réussit, il y a
toujours à dire.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



49. Ce sont les principes
qui sous-tendent les techniques
qui doivent
nous guider.

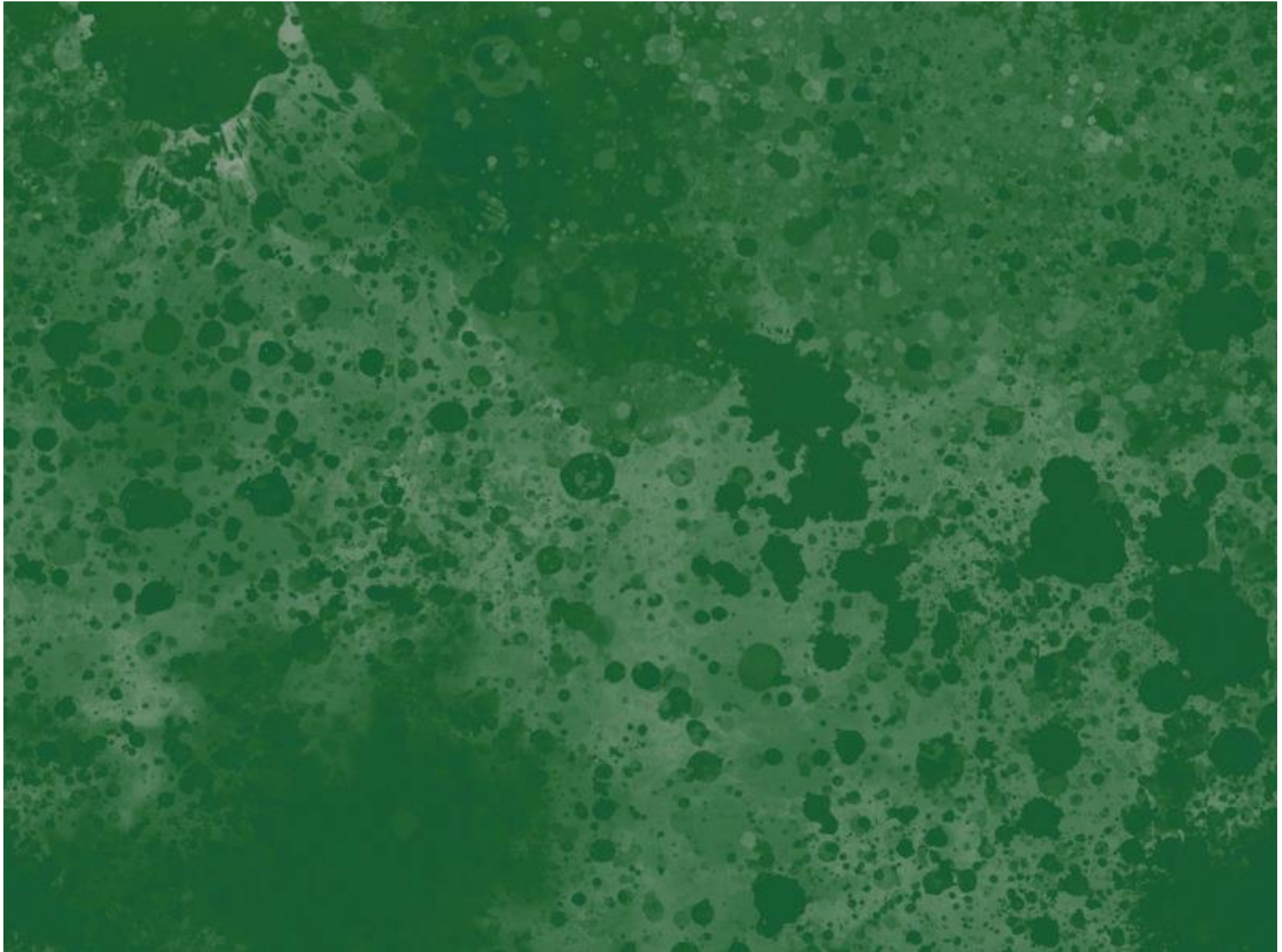
Toujours...
Pas les techniques.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



50. Puisque les guerres
débutent dans le cerveau
des hommes,

c'est là qu'il faut construire
la défense de la paix.





Aïki Uda-Garuta



Jeu de cartes YOMIFUDA

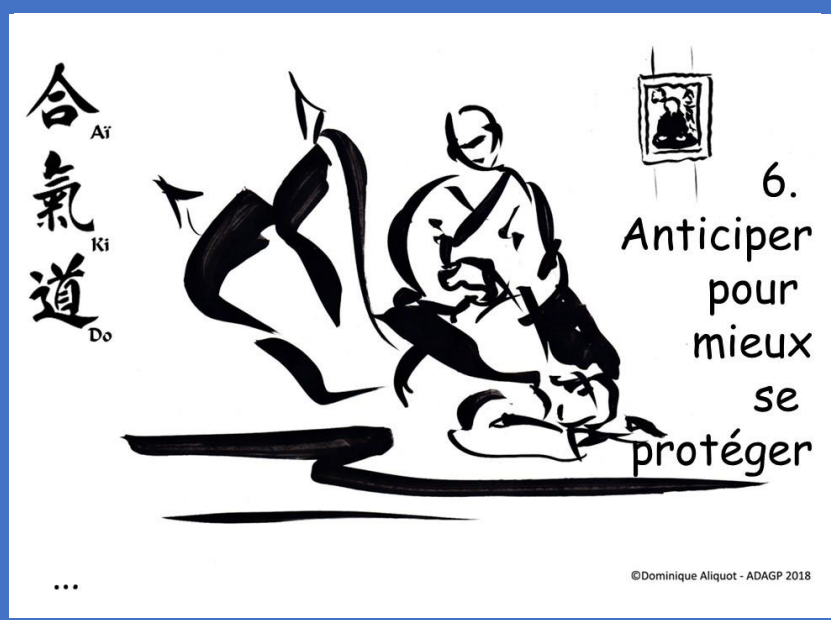
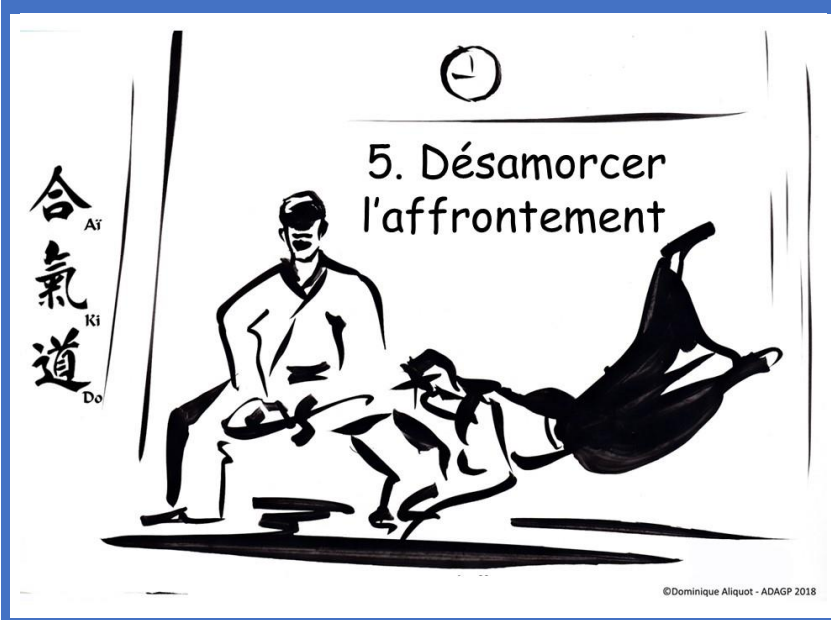
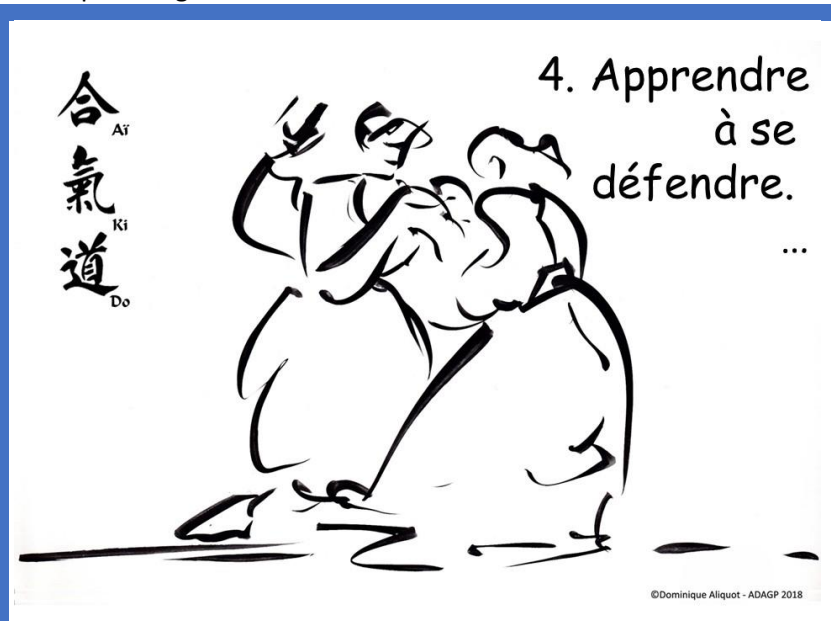
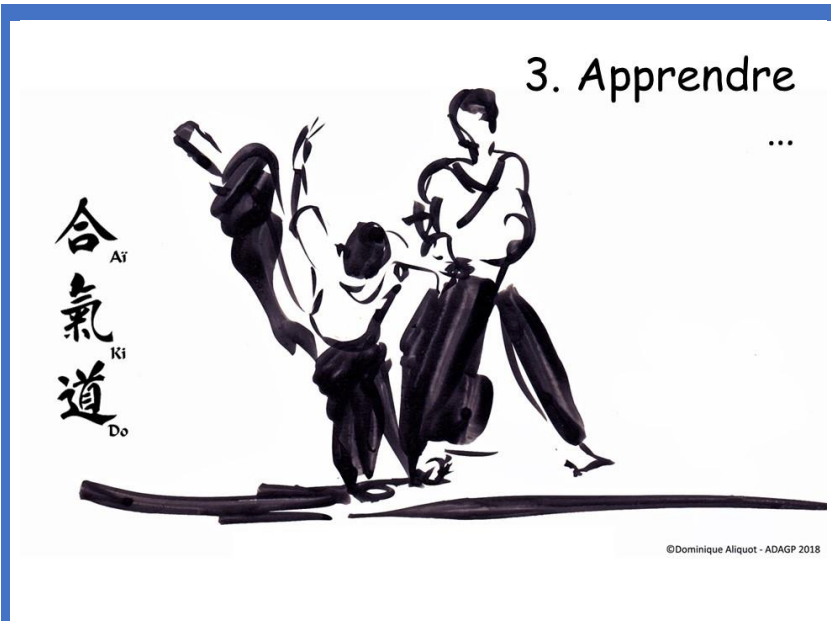


Aïki-Cahier de vacances – volume 6– ©ADAGP 2022- D. Aliquot – Ligue d'Aïkido Hauts-de-France - FFAAA

- Imprimer les cartes
- Puis retourner les feuilles pour imprimer le dos des cartes (page 7),
- Découper



[Retour au sommaire](#)



[Retour au sommaire](#)

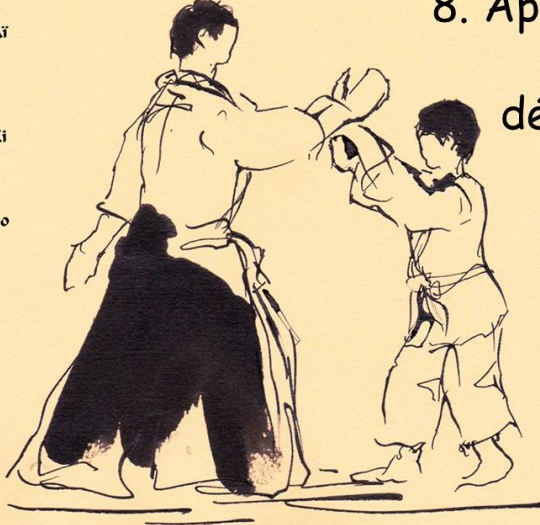


合氣道
Aï
Ki
Do

7. Gagner en confiance

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018



合氣道
Aï
Ki
Do

8. Apprendre à se défendre.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

9. Retourner l'attaque

...




合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

10. Même à genoux,

...



合氣道
Aï
Ki
Do

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



11.
Dans la nature, ...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

12. « La fin couronne l'œuvre » dit-on.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



Retenez
surtout que
l'œuvre
précède la
fin

...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



13. Uke est ...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



14. Suivre les
voies
de la
bio-
mécanique,
oui.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道
Aï
Ki
Do

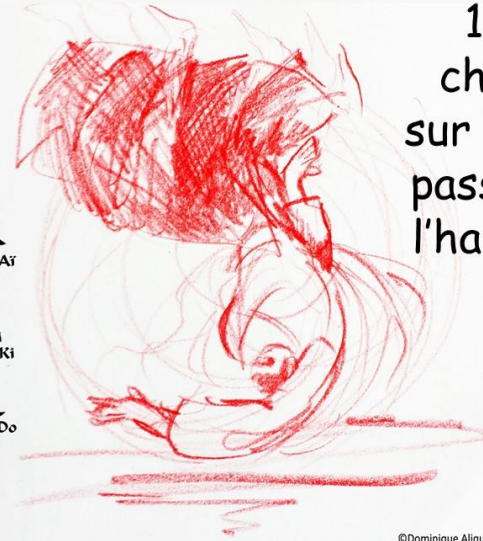


15.
Contournez
qui veut
vous vaincre

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



16. Pour
cheminer
sur la voie,
passer par
l'habitude,

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

17. Quand un jeune avancé aide un
vieux débutant,...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



18. La peur grossit...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合氣道
Aï
Ki
Do



19. Quand le combat commence,...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合 氣 道
Aï Ki Do




20. La Voie. Le secret pour pouvoir avancer,

...

©Dominique Aliquot-ADAGP 2018

合氣道
Aï
Ki
Do

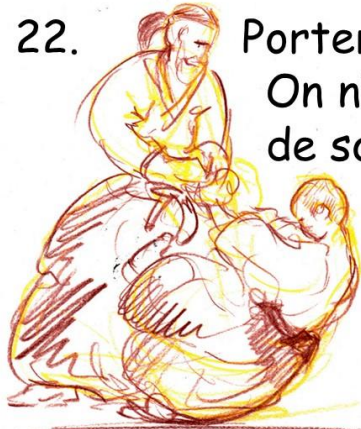


21. On dit qu'à la fin de la partie, le roi des Blancs et le roi des Noirs retournent dans la même boîte.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合氣道
Aï
Ki
Do



22. Porter le Hakama. On n'est l'homme de son costume...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



23. La force
fait feu de
tout bois,

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



24. On ne devient pas
grand
en s'étirant...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

25. Si vous sentez en vous monter
la colère...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...Songez aux
conséquences...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



26. Bo ou Jo,
ce qui importe
ce n'est pas
la longueur
de la baguette,

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道
Aï
Ki
Do

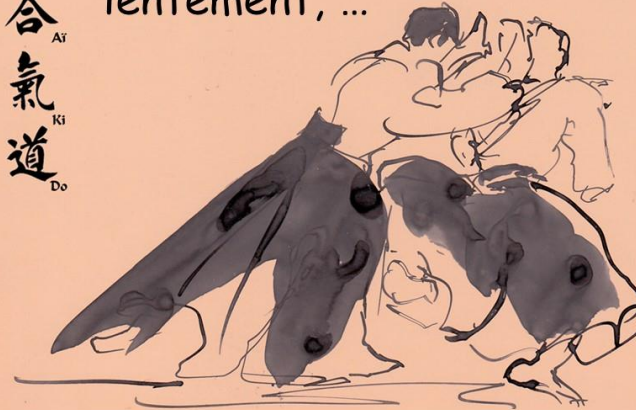


27. C'est par des chutes ...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

28. Ne crains pas de t'avancer
lentement, ...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



29. Ne poussez
pas la rivière,

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

30. Celui qui accepte sa vraie nature
est plein de quiétude ;

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道
Aï
Ki
Do



31. On ne voit
jamais
le bout
de la Voie
(le Do).

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

32. A s'entraîner on gagne
toujours quelque chose.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

33. Observez la nature. On dit :
« malheureux comme les pierres. »

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道
Aï
Ki
Do



...

34. Parlez
doucement
et portez
une longue
canne.

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



35. Apprenez
à rire
de
vous-même.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

36. Le
meilleur
miroir
est...



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道

合
氣
道



37. Point n'est
besoin
d'avoir
fait
la guerre...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

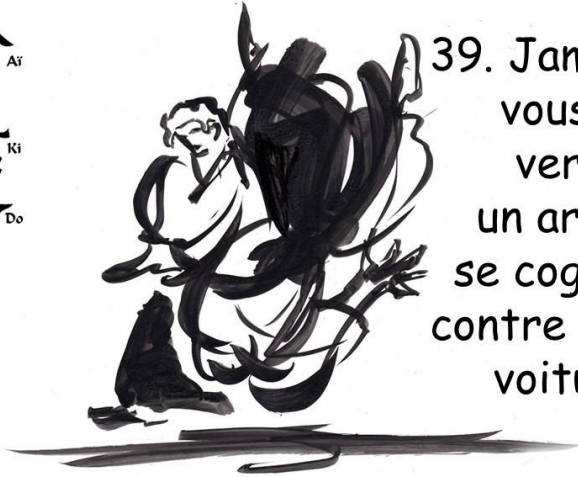
合
氣
道



38. Transmission. Apprenez à
partager :...

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道



39. Jamais
vous ne
verrez
un arbre
se cogner
contre une
voiture.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道

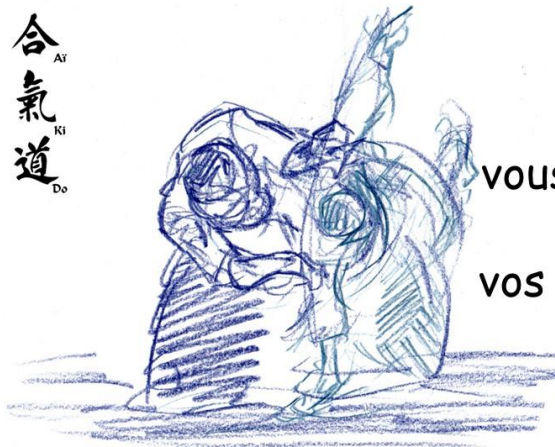


40. Quand on veut
dominer
la nature,...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



41. Si
vous voulez
réaliser
vos rêves,...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



42. Le rire
est
le plus court
chemin

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

[Retour au sommaire](#)

合
氣
道



43.
Ne
pas
s'en
faire.

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

44. Les hommes coléreux se font
à eux-mêmes ...

合
氣
道



©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



45. Vous ne serez
jamais
qu'une seule
personne...

...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

合
氣
道



...

©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

46.
Tout le
monde est
doué pour
quelque
chose.

合
氣
道
Aï
Ki
Do



47. Du dire au faire

...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



48. Humilité. On ne réussit pas toujours ;

...

合
氣
道
Aï
Ki
Do



49. Ce sont les principes qui sous-tendent les techniques qui doivent nous guider.

Toujours.
Pas les techniques.

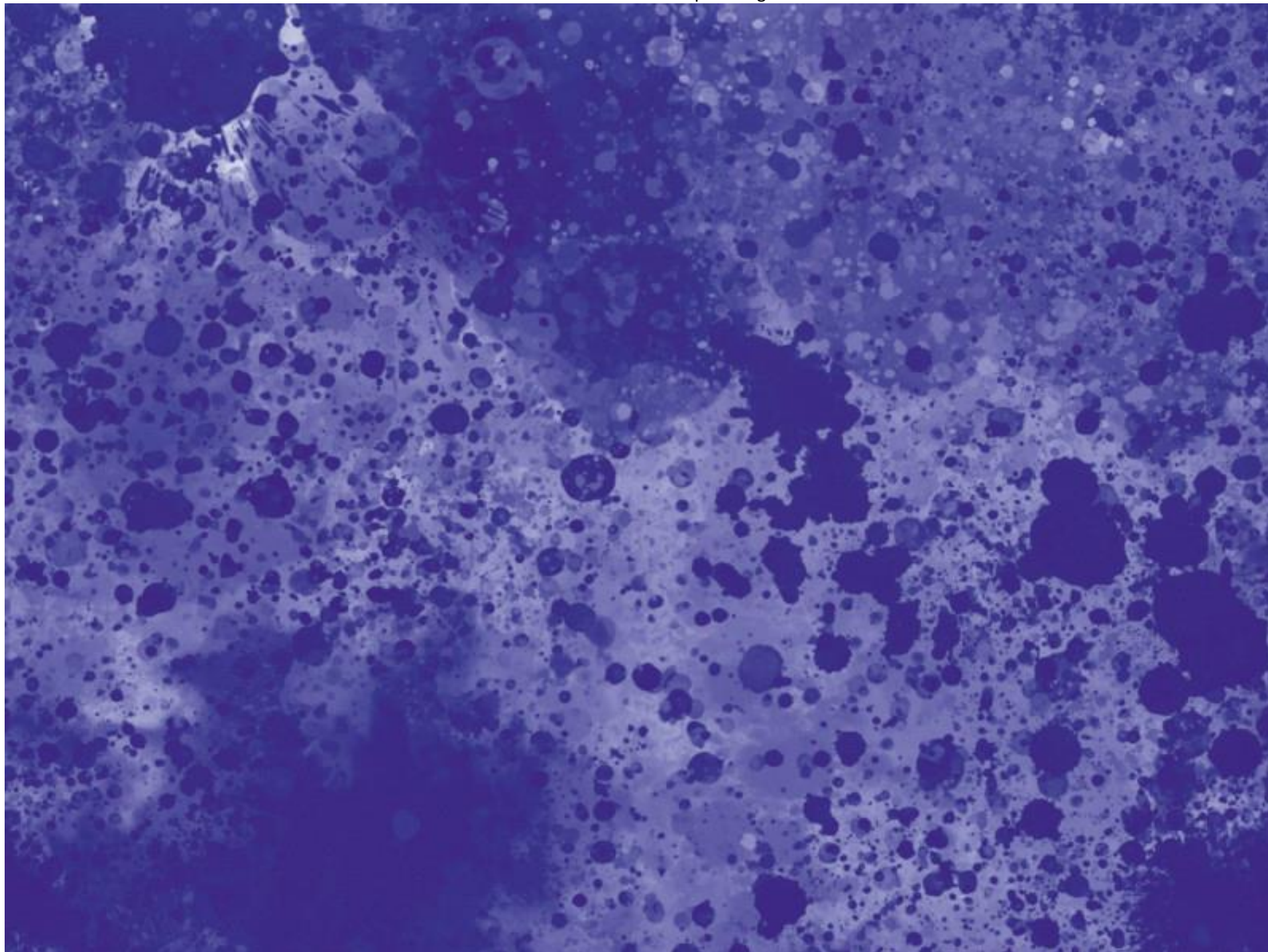
合
氣
道
Aï
Ki
Do

50. Puisque les guerres débutent dans le cerveau des hommes,



©Dominique Aliquot - ADAGP 2018

...





Mémo-photo



Observe attentivement cette image pendant trente secondes chrono, puis cache-là avant de répondre aux questions page suivante.

Note sur l'origine de la photo : Cette photo a été prise lors de la 4^e rencontre des petits Samourais à Wattignies le 1^{er} juin 2019.. ©Cédric ROUSSEAU

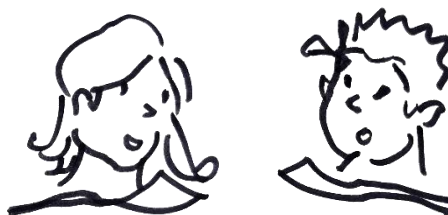


[Retour au sommaire](#)

Questions	Points
1. Quelle heure est-il à la pendule murale ?	
2. Dans quelle position d’Aïkido les enfants sont-ils placés ?	
3. Quelle est la couleur du logo sur les bandeaux de tête que portent les enfants ?	
4. Que fait le troisième enfant (une petite fille) en partant de la droite ?	
5. Derrière l'enfant au premier plan, une tresse dépasse : de quelle couleur est-elle ?	
Total	



Les formes de la pratique



Céline et Mathurin révisent les formes que prend la pratique de l’Aïkido mais ils ont tout embrouillé, essaie de les aider en reliant le nom des formes (à gauche, marquées par des chiffres de 1 à 11) à leur définition (à droite, marquées par des lettres de A à K) !

FORMES	RÉPONSES	DÉFINITIONS
1. Suwari Waza	1 _	A. Travail des armes
2. Hanmi Handachi Waza	2 _	B. Travail couteau contre mains nues
3. Tachi Waza	3 _	C. Travail "tori (attaqué)" à genoux, "uke (attaquant)" debout
4. Ushiro Waza	4 _	D. Travail projection avec le baton
5. Buki Waza	5 _	E. Travail baton contre baton
6. Tachi dori	6 _	F. Travail baton contre sabre
7. Tanto Dori	7 _	G. Travail debout
8. Jo dori	8 _	H. Travail sabre contre mains nues
9. Jo Nage Waza	9 _	I. Travail saisies par l'arrière
10. Jo Waza	10 _	J. Travail baton contre mains nues
11. Ken Tai Jo Waza	11 _	K. Travail à genoux pour les deux partenaires

[Solution](#)

[Retour au sommaire](#)



Silhouettes de samourais



L'image ci-dessus est une illustration évoquant le personnage de « La fille du samourai », comme il y en a tant⁽¹⁾, extraite d'un roman.

Retrouve page suivante la silhouette de celle qui a servi de modèle !

(1) Note :

La fille du Samourai est un thème fréquent en Occident comme en Orient dans les romans, (BD et Mangas compris) —pour la jeunesse ou non— ainsi qu'au cinéma comme ce film dramatique éponyme germano-japonais de 1937 dont voici l'affiche :

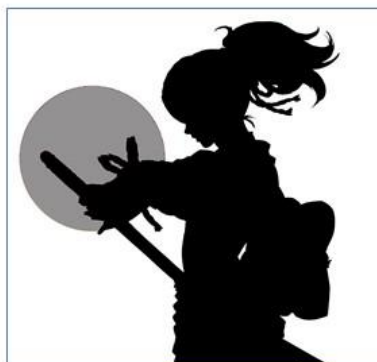


[Retour au sommaire](#)

1



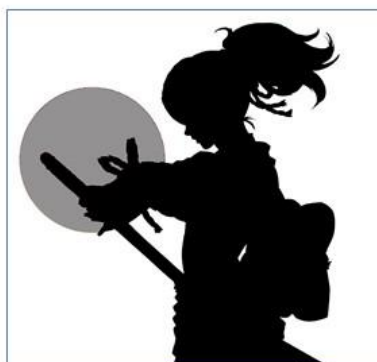
2



3



4



[Solution](#)

[Retour au sommaire](#)



Aïkido « Petit Bac »



Le « Petit Bac » est un jeu auquel on joue dans les cours de récréation. Ce « petit baccalauréat », nous l’avons adapté pour toi qui pratiques l’Aïkido.

Règle du jeu

- Nombre de joueurs : 2
- Chaque joueur dessine sa grille sur une feuille de papier.
- Une lettre (voyelle ou consonne) est tirée au hasard par l’un de deux joueurs.
 - Les joueurs remplissent la première ligne le plus vite possible avec les noms qu’ils trouvent commençant par la lettre tirée au sort. Pour les mots d’Aïkido, ce peut être le nom d’une attaque, d’une technique, d’une forme (Ura /Omote), des divers pratiquants/enseignants et de l’environnement du dojo et de ses composantes. (En cas de doute, reporte-toi au lexique du *Guide du débutant* en Aïkido édité par la FFAAA !)
 - Le premier qui remplit la ligne arrête le jeu.
 - On compte alors les points de la ligne que l’on totalise dans la dernière colonne :
 - Quand les 2 joueurs ont trouvé le même nom pour une colonne : 1 point chacun.
 - Quand chaque joueur a trouvé un nom différent : 2 points chacun.
 - Quand un joueur n’a pas trouvé de nom ou n’a pas eu le temps d’en trouver un pour la colonne : 0 point.
- On continue ainsi pour la deuxième ligne, le second joueur tirant au sort une autre lettre.
- Etc.
- Quand les deux joueurs décident d’arrêter le jeu, on totalise les points de chacun en bas de la dernière colonne. Le joueur qui a gagné est celui qui totalise le plus grand nombre de points.
- On peut aussi fixer une durée au jeu, par exemple 5 ou 10 minutes.

La grille

Lettre piochée au hasard	Animal	Nom propre	Fruit ou légume	Aïkido	Total des Points
Etc.					
Total des points					



Mini-Mikado



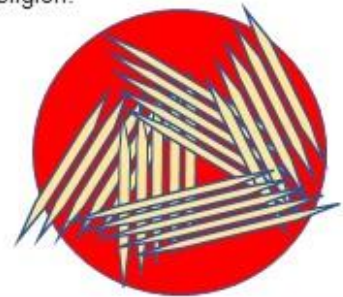
Le **Mikado** était l'empereur du Japon, autrefois chef spirituel du shintoïsme (par opposition au Shogun) et révééré comme un dieu par ses sujets.

Le **jeu de Mikado** est la version moderne du **jeu de jonchets** qui naquit au XVI^e siècle du **jeu de la « pousse aux épingles »**, qui était sensiblement le même et que pratiquaient déjà les Romains.






Le **shinto** (神道, *shintō*, litt. « la voie des dieux » ou « la voie du divin ») ou **shintoïsme** est un ensemble de croyances datant de l'histoire ancienne du Japon, parfois reconnues comme religion.

Matériel

- 31 cure-dents
- 4 feutres de couleur différente
- Une boîte d'allumettes pour ranger les cure-dents



Nombre Valeurs

	x1	20 points
	x5	10 points
	x5	5 points
	x10	3 points
	x10	2 points

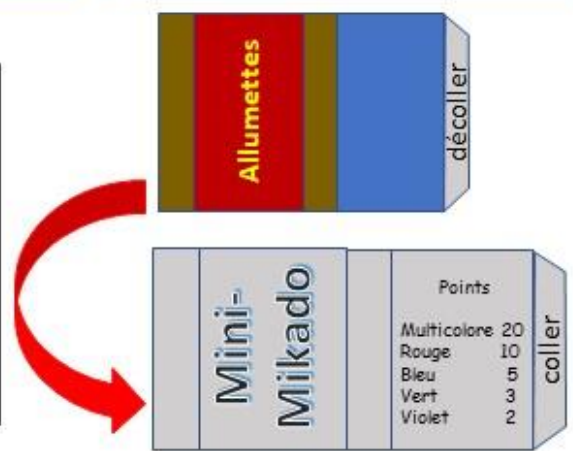
Le jeu

- Tiens d'une poigne ferme tous les Mikados au milieu de la table.
- Lâche-les d'un coup, en vrac.
- Un joueur commence à retirer les Mikados un à un sans faire bouger aucun autre Mikado.
- S'il échoue, il cède son tour.
- Tous les Mikados ramassés, la partie est terminée. On compte alors les points en fonction des couleurs.
- Celui qui a le plus de points a gagné!

Décor de la boîte

L'idéal est une boîte d'allumettes en carton.

1. Mets de côté le tiroir.
2. Découpe la partie fixée de la boîte, retourne le tout et colle à l'envers de façon à faire apparaître les faces non imprimées.
3. Sur le dessus, dessine joliment le titre du jeu « Mini-Mikado »
4. Au dos, recopie les valeurs





Vitrail-Ki



- Colorie les zones blanches du personnage,
 - découpe en suivant les pointillés
 - et colle la feuille sur la fenêtre de ta chambre.
- Le samouraï veillera sur toi !





YAKAZU en japonais !



Maintenant, si tu es passé-e par les derniers cahiers de vacances, tu connais bien les Yakazu ; une grille de 9 cases par 9, assortie de quelques cases noires et quelques chiffres semés dans la grille.

Aujourd'hui, nous continuerons sur notre lancée : les chiffres sont écrits en japonais. À toi de compléter la grille en respectant les règles suivantes : les chiffres manquants constituent des suites de chiffres partants du chiffre 1. Mais leur ordre peut être différents de la suite habituelle : 1,2,3,... (par exemple 2,1,3,...).

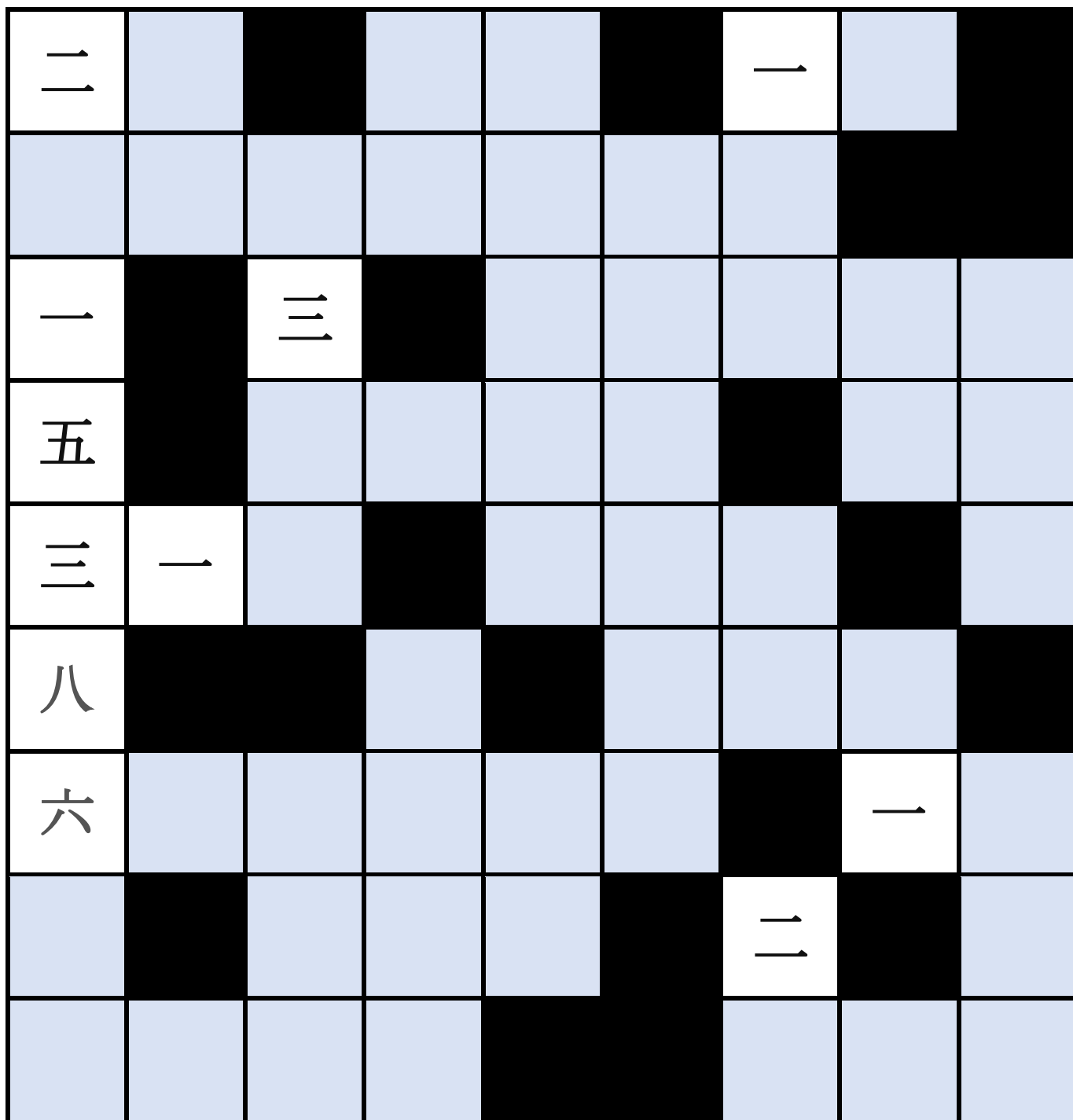
Voici les chiffres et leur correspondance en japonais :

- Un (1) s'écrit 一 et se dit « ichi », prononcé « i-tchi ».
- Deux (2) s'écrit 二 et se dit « ni », prononcé « ni ».
- Trois (3) s'écrit 三 et se dit « san », prononcé « sane ».
- Quatre (4) s'écrit 四 et se dit « shi », prononcé « chi ».
- Cinq (5) s'écrit 五 et se dit « go », prononcé « go ».
- Six (6) s'écrit 六 et se dit « roku », prononcé « lo-kou ».
- Sept (7) s'écrit 七 et se dit « shichi », prononcé « chi-tchi ».
Puisque ce chiffre contient le mot pour quatre (« shi »), **on préfère généralement la prononciation « nana »**.
- Huit (8) s'écrit 八 et se dit « hachi », prononcé « ha-tchi ».
- Neuf (9) s'écrit 九 et se dit « kyuu », prononcé « kyou ».
- Dix (10) s'écrit 十 et se dit « juu », prononcé « djou ».

Exemple : pour une série de 2 cases, les chiffres seront : 一, 二 ou 二, 一, en fonction des croisements occasionnés entre lignes et colonnes à renseigner.

À toi de jouer !

[Retour au sommaire](#)



[Solution](#)

[Retour au sommaire](#)



Recette gourmande :

les crêpes japonaises sucrées en cornet



Extrait du site *Cuisine-Japon* : <https://www.cuisine-japon.fr/recette-de-crepes-japonaises-sucrees-cornet/>

À réaliser avec l'aide d'une grande personne

INGRÉDIENTS



Pâte à crêpe

- 3 œufs
- 250 g de farine
- 1 pincée de sel
- 50 cl de lait
- 3 cuillères à soupe de sucre
- 2 cuillères à soupe d'huile

Garniture

- De la chantilly toute prête ou maison. Si vous voulez la faire vous-même : 20cl de crème entière + du sucre glace. Pensez à mettre votre fouet et bol au frigo 30 minutes avant et fouettez électriquement la crème entière en rajoutant petit à petit le sucre glace.
- Des fruits tranchés finement comme des fraises, des kiwis, des bananes...
- De la glace vanille chocolat, citron... selon vos goûts (facultatif)
- De la sauce chocolat, caramel salé, fraise... selon vos goûts (facultatif)
- Des morceaux de brownies, gâteaux, biscuits, spéculos... selon vos goûts (facultatif)

INSTRUCTIONS

1. Préparez la pâte à crêpe.
2. Dans un bol, battez les œufs en omelette à l'aide d'une fourchette.
3. Dans un saladier, versez la farine et le sel, mélangez puis creusez un puits au centre pour verser la moitié du lait (25cl). Mélangez à nouveau.
4. Ajoutez les œufs, le sucre, l'huile et le reste du lait. Mélangez à l'aide d'un fouet jusqu'à obtention d'une pâte fluide. La pâte à crêpes est prête !
5. Huilez votre poêle à l'aide d'un papier absorbant. Quand la poêle est chaude, versez une louche de cette pâte à crêpe au centre et inclinez pour répartir la pâte. Si vous êtes équipés, le mieux est de répartir avec une spatule spéciale. Dès que les bords se décollent, retournez votre crêpe avec une spatule plate ou en la faisant sauter pour cuire

[Retour au sommaire](#)

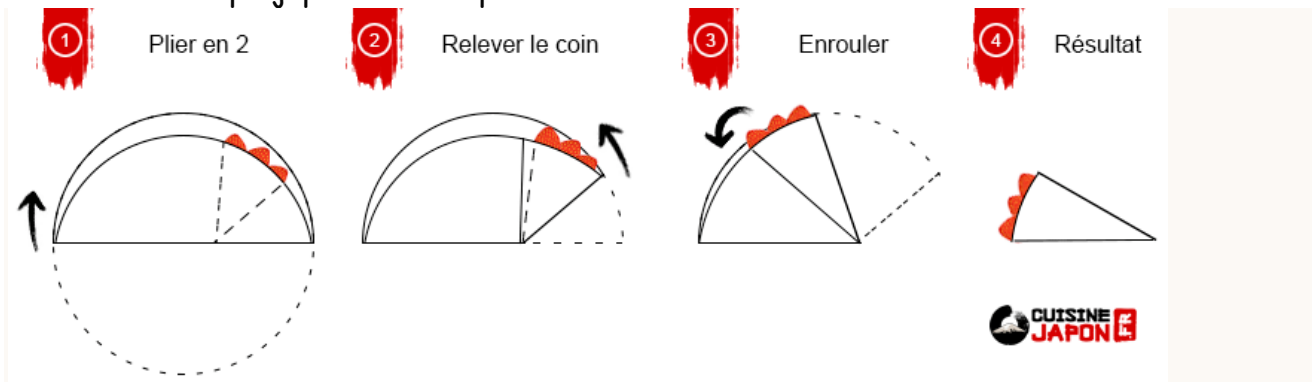
l'autre face. Concernant l'huile, nous huilons tous nos plats et poêles avec de l'huile de coco car c'est la meilleure huile qui soit pour chauffer sans consommer de l'huile dénaturée.

6. Lorsque votre crêpe est cuite déposez-la sur une assiette ronde, puis placez votre garniture :

7. On commence par mettre de la chantilly en forme de V. Ensuite, au centre, placez vos fruits coupés. Dans le coin, une boule de glace et parsemez de sauce, de paillettes, de biscuits...



8. Le pliage : Pliez en 2 votre crêpes mais pas bord à bord, laissez une marge de 10 cm avec l'autre bord. Votre garniture doit être placée à droite en laissant une marge de vide sur le côté. Prenez le côté droit et pliez sur le garniture. Ensuite enroulez le tout pour rejoindre l'autre bout. Cela forme un cornet ! Voilà votre crêpe japonaise est prête !



Nos conseils et astuces pour réaliser vos crêpes japonaises

- Préparez des crêpes de grandes dimensions de 24cm à 30cm pour pouvoir les plier facilement. Vous pouvez aussi préparer votre pâte à crêpes à l'avance et la laisser reposer au frigo.
 - Ne mettez pas trop de garnitures car cela rendrait la crêpe vraiment trop lourde.
 - Le pliage est très simple, il faut bien comprendre les différentes étapes. Voici une vidéo : <https://youtu.be/StVxSWPffUo>
- La recette aussi sur le site la Boutique des chefs : <https://www.laboutiquedeschefs.com/actualites/nos-recettes/la-crepe-japonaise-ou-en-cornet>



Samourai Selfie



Ton portrait en samourai !

Découpe ton visage sur une photo de toi et colle-le à l'emplacement blanc de la photo.

!





Samouraï volant



Te rappelles-tu l'origami Samouraï que nous t'avons proposé lors du volume 3 des Aiki-Cahiers ? Et aussi des cerfs-volants proposés durant l'été 2021 ? Nous te proposons de fusionner les deux idées en un « Samouraï volant » !



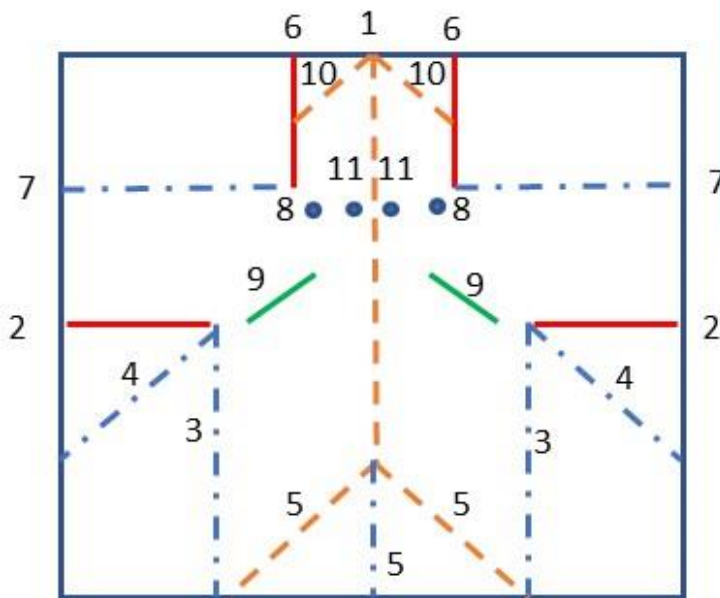
Aiki-Cahier de vacances – volume 6 – ©ADAGP 2022 - D. Aliquot – Ligue d’Aïkido des Hauts-de-France - FFAAA

Imprime la page 2 sur une feuille de 160g (de préférence) le modèle vierge ci-après qui est un carré de 18cm de côté. Tu peux le décorer selon ton goût sans effacer les marques : la face que tu imprimes correspond à la face que tu verras sillonnant le ciel !

En plus de la feuille, il te faut une baguette en bois pour brochette et de la ficelle à roti.

Instructions de montage

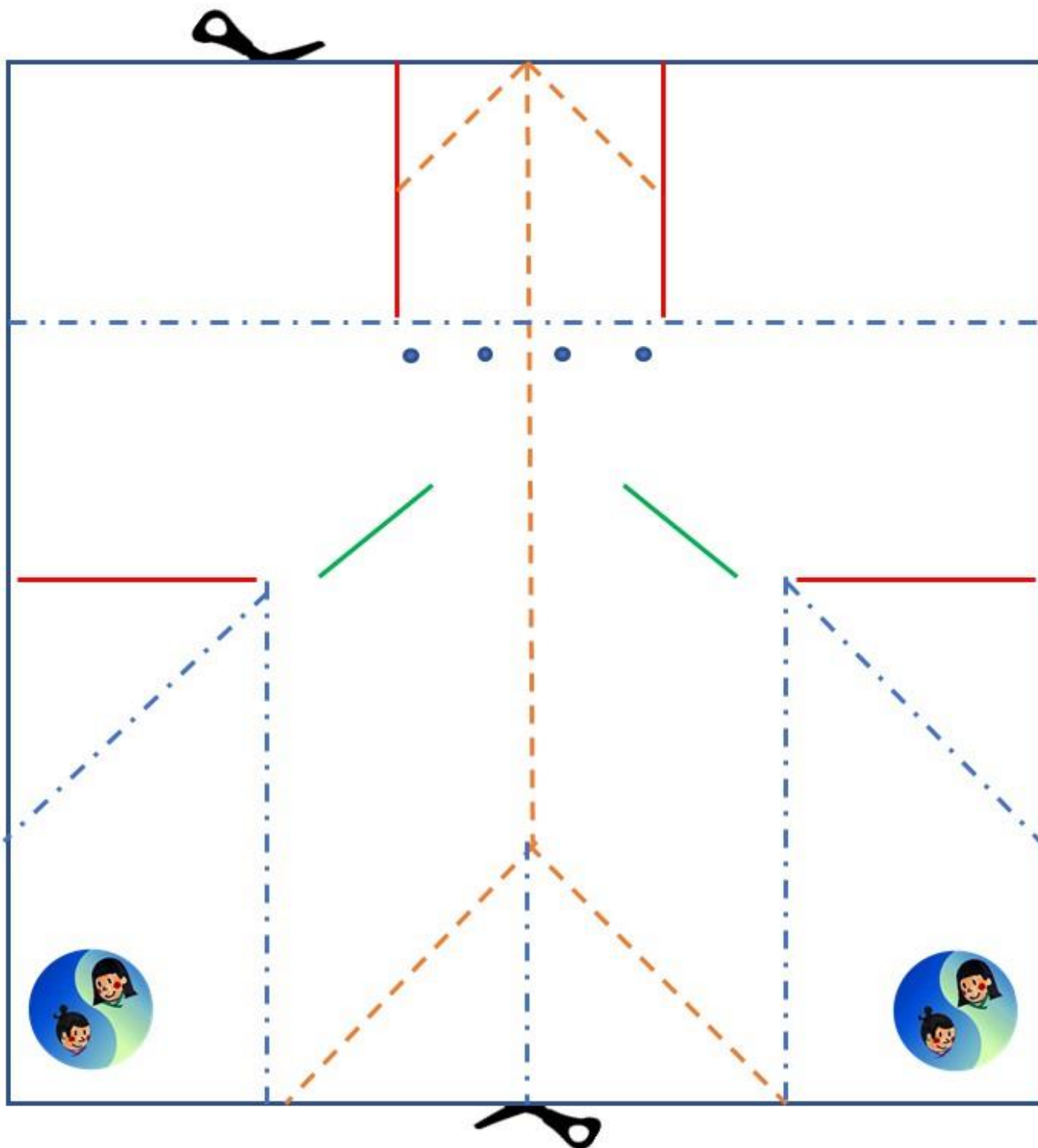
Suggestion de mise en œuvre des coupes et des plis.



Plis et traits de coupe, modèle vue de face

- Pli vallée
- - - Pli montagne
-
-
- Trou avec la pointe d'un crayon

8 : Ces trous permettent de glisser et fixer la baguette en bois.
 9 : cette découpe au cutter permet de glisser les deux « manches » et de les maintenir fermées sur la baguette en bois
 11 : ces trous serviront à passer la ficelle





Recto



Verso

Donne des couleurs
au recto de ton
Samourai volant !



Aïki-Cahier de vacances – volume 6 – ©ADAGP 2022 - D. Aliquot –
Ligue d’Aïkido des Hauts-de-France - FFAAA

[Retour au sommaire](#)

La ficelle !



Verso

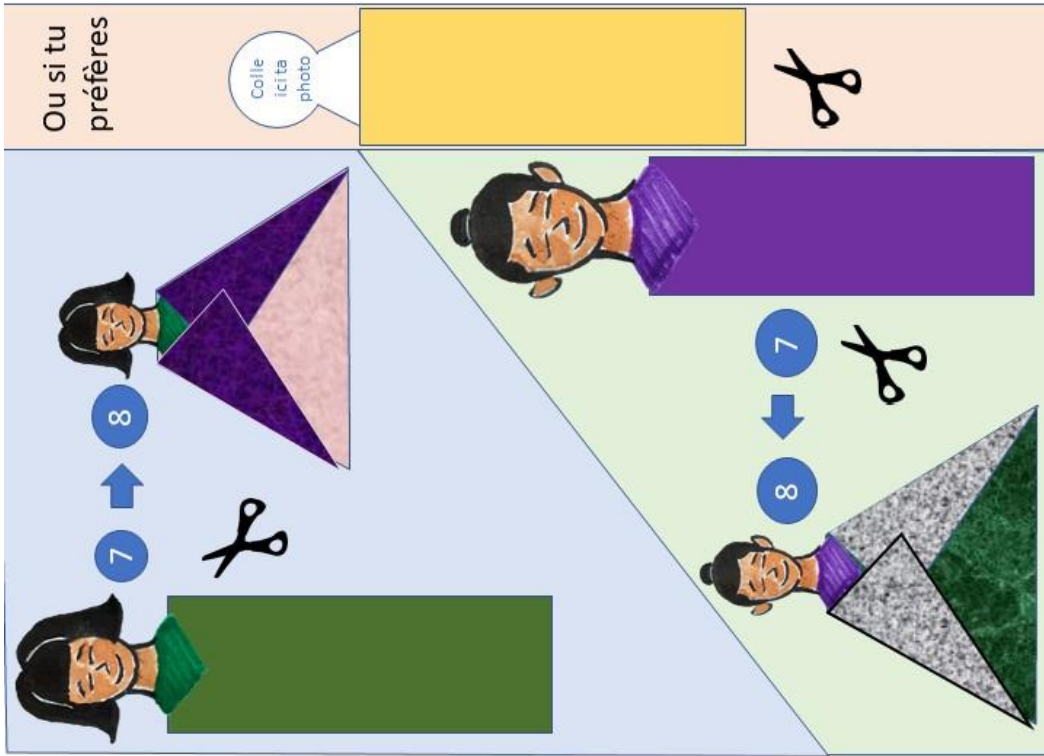
Passes le fil depuis le recto dans un trou, fais une fois le tour du bâton et repasse le fil dans l'autre trou



Recto

Fais un nœud simple en tenant les deux brins de ficelle en même temps

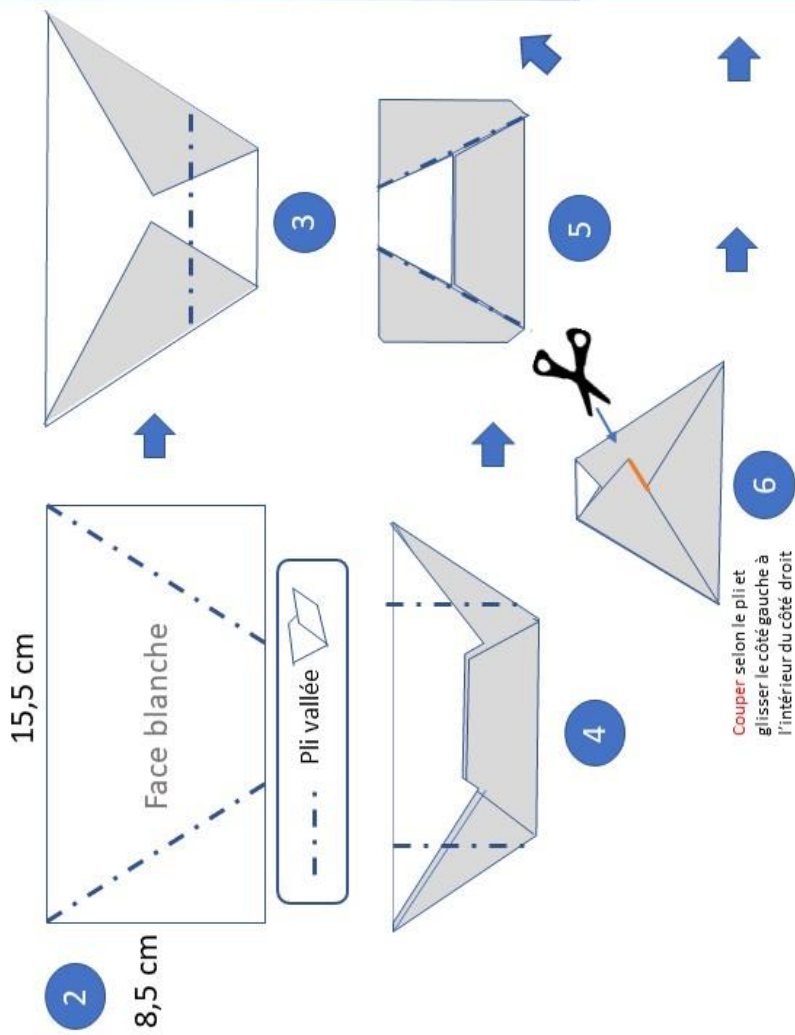
Il ne te reste plus qu'à couper le bâton à une longueur un peu plus courte que les manches puis à coller le bout des manches de sorte que le bâton ne puisse en sortir.



D'un Z, signet Zen

Instructions de montage

1 Imprime et découpe une ou plusieurs images de la page suivante.



[Retour au sommaire](#)



Le tatami de toutes les couleurs



Tu trouveras ci-dessous la maquette d’un nouveau kaléidocycle.

Il s’agit d’un « Icosaèdre ».

Comme son nom l’indique (*eikos* en grec veut dire 20 !), ce polyèdre régulier est composé de 20 triangles équilatéraux isométriques.

Des Aïkidoka pratiquent sur un tatami bariolé car nous l’avons paré aux couleurs de l’Aïkido !



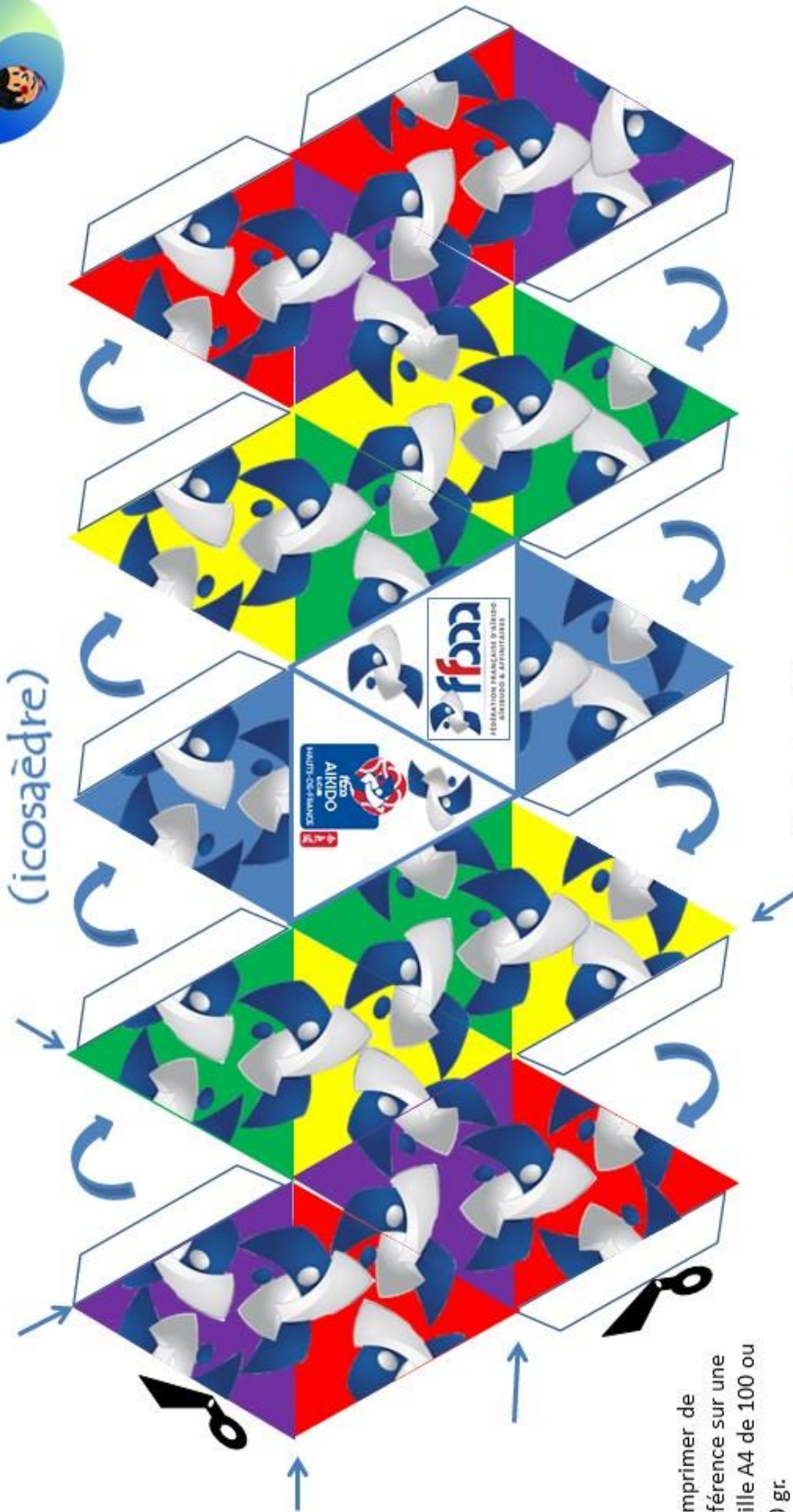
Quelques conseils avant de commencer :

- Pour plus de tenue et de rigidité, il est recommandé d’imprimer la maquette sur un papier plus épais que les feuilles 80 gr.
- Préparer les plis en les marquant à l’aide d’un stylet permet d’avoir des arêtes franches et propres.
- Nous recommandons la colle-gel pour papier en tube, la prise en est rapide. Mais une colle stick peut aussi faire l’affaire.




Aiki-cahier de vacances – volume 6 – ©ADAGP 2022 - D. Aliquot – Ligue d’Aïkido Hauts-de-France – FFAAA


Le tatami de toutes les couleurs (icosaèdre)



1) Imprimer de préférence sur une feuille A4 de 100 ou 120 gr.

2) Découper le kaléidocycle, 

3) pour chaque carré et triangle (comme indiqué par les flèches) marquer les plis avec un stylet puis plier 

4) Collez les côtés l'un après l'autre de façon à former la boule à facettes. 



L'Icosaèdre forme une boule contenant 20 facettes triangulaires.

[Retour au sommaire](#)



Le coffre à histoire



Les coffres ont toujours quelque chose de merveilleux. À travers les choses que l'on y a entassées et que l'on retrouve après les avoir oubliées, le coffre redécouvert raconte alors souvent une histoire, la nôtre. Mais aujourd'hui, nous te proposons de fabriquer un autre genre de coffre « à histoire ».

Pour cela, tu découvriras trois contes de combattants illustrant la voie de la sagesse à laquelle t'initie la pratique de l'Aïkido.

- *Pas si bête*
- *Les portes du paradis*
- *Une démonstration convaincante*

Ces contes sont extraits du livre *Contes et récits des arts martiaux de Chine et du Japon* réunis par Pascal FAULIOT, édité chez Albin Michel dans la collection « Spiritualités vivantes ». (pour les lire reporte toi à la page 2 et 3)

Quand tu auras lu les trois, choisis celui qui t'aura le mieux plu et fabrique un coffre relatant cette histoire en suivant ces consignes :

- Trouve-toi une boîte : blanche si possible. Cela peut être une boîte à chaussure ou autre pas trop petite mais, si possible, avec pas ou peu de marque indiquée. S'il y en a, maquille-les ou masque-les pour les faire disparaître.

À l'extérieur du « coffre »

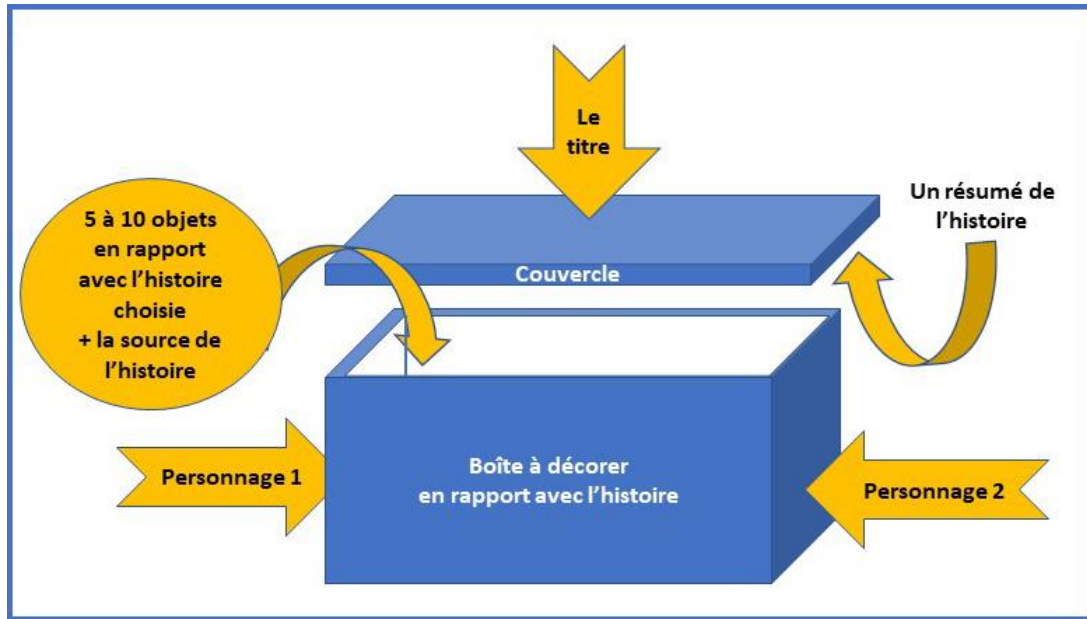
- Sur le couvercle, écris de jolie façon le titre de l'histoire retenue,
- Sur les côtés, le nom ou le titre des personnages, avec une brève description (leurs caractéristiques, leur métier, leur âge, etc.)
- Décore-la à ton goût avec du papier de couleur ou des feutres en rapport avec l'histoire.

À l'intérieur

- Au dos du couvercle, écris un résumé de l'histoire de façon à ce qu'il soit lisible en ouvrant le « coffre ».

[Retour au sommaire](#)

- Tu peux aussi décorer l’intérieur du coffre, toujours en rapport avec l’histoire ou pour lui donner de jolies couleurs.
- Tu rempliras l’intérieur du « coffre » de 5 à 10 objets en rapport avec le thème et l’histoire. Pour cela, amuse-toi à varier les supports : des objets réels, des reproductions en miniature, des photos, des dessins..., un objet qui représente l’histoire, un objet qui représente le héros/héroïne, un objet qui représente le lieu, un portrait du héros/héroïne, une représentation d’un moment important...
- N’oublie pas d’insérer, pour terminer, le nom du livre d’où est tirée cette histoire et son auteur : il faut toujours citer la source de ce que l’on rapporte !



Ouf ! tu as terminé ? Tu as bien travaillé ! Mais ce serait dommage de laisser ce travail inemployé ! Invite tes proches, famille ou amis, au spectacle : raconte leur l’histoire en présentant en même temps ton coffre et ses secrets !

Conte N°1

Pas si bête

Yagy Tajima no Kami avait pour animal familier un singe. Celui-ci assistait fréquemment à l’entraînement des élèves. Étant par nature extrêmement imitateur, le singe apprit la façon de tenir un sabre et de s’en servir. Dans son genre, il était devenu un expert.

Un jour, un *Rōnin* (guerrier errant) exprima son désir d’essayer amicalement son habileté à la lance avec Tajima no Kami. Le Maître lui suggéra de combattre d’abord avec le singe. Le visiteur se sentit amèrement humilié. Mais la rencontre eût lieu.

Armé de sa lance, le *Rōnin* attaqua rapidement le singe qui tenait un *Shinai* (sabre en bambou). L’animal évita agilement les coups de lance. En passant à la contre-attaque, le singe réussit à s’approcher de son adversaire et à le frapper. Le *Rōnin* recula alors et mit son arme dans

[Retour au sommaire](#)

Aiki-cahier de vacances – volume 6 – ©ADAGP 2022 - D. Aliquot – Ligue d’Aïkido Hauts-de-France – FFAAA
une grande défensive. Profitant de l’occasion, le singe sauta sur le manche de la lance et désarma l’homme. Quand le *Rōnin*, tout piteux, revint près de Tajima no Kami, le Maître lui fit la remarque suivante : « Je savais depuis le début que vous n’étiez pas capable de vaincre le singe. »

Le *Rōnin*, depuis ce jour, avait arrêté de venir rendre visite au Maître. Plusieurs mois s’étaient écoulés quand il réapparut. Il exprima le désir de combattre le singe à nouveau. Le Maître, devinant que le *Rōnin* s’était beaucoup entraîné, pressentit que le singe refuserait le combat. Il n’agréa donc pas la requête de son visiteur. Celui-ci insista et le Maître finit par céder.

Dès que le singe fut face à l’homme, il jeta son arme et prit la fuite en criant.

Tajima no Kami dit pour conclure : « Ne vous l’avais-je pas dit ? »

Peu après, il recommanda le *Rōnin* au service de ses amis.

Conte N°2

Les portes du paradis

UN samouraï se présenta devant le Maître Zen Hakuin et lui demanda : « y a-t-il réellement un paradis et un enfer ? »

— « Qui es-tu ? » demanda le Maître.

— « Je suis le samouraï... »

— « Toi, un guerrier ! s’exclama Hakuin. Mais regarde-toi. Quel seigneur voudrait t’avoir à son service ? Tu as l’air d’un mendiant. »

La colère s’empara du samouraï. Il saisit son sabre et le dégaina. Hakuin poursuivit :

— « Ah bon, tu as même un sabre ?! Mais tu es sûrement trop maladroit pour me couper la tête. »

Hors de lui, le samouraï leva son sabre, prêt à frapper le Maître. À ce moment celui-ci dit :

— « Ici s’ouvrent les portes de l’enfer. »

Surpris par la tranquille assurance du moine, le samouraï rengaina son sabre et s’inclina :

— « Ici s’ouvrent les portes du paradis », lui dit alors le Maître.

Conte N°3

[Retour au sommaire](#)

Une démonstration convaincante

U N *Rōnin* rendit visite à Matajuro Yagyu illustre Maître de l’Art du sabre, avec la ferme intention de le défier pour vérifier si sa réputation n’était pas surfaite.

Le Maître Yagyu tenta d’expliquer au *Rōnin* que le motif de sa visite était stupide et qu’il ne voyait aucune raison de relever le défi. Mais le visiteur, qui avait l’air d’être un expert redoutable, avide de célébrité, était décidé d’aller jusqu’au bout. Afin de provoquer le Maître, il n’hésita pas à le traiter de lâche.

Matajuro Yagyu n’en perdit pas pour autant son calme mais il fit signe au *Rōnin* de le suivre dans son jardin. Il indiqua ensuite du doigt le sommet d’un arbre. Était-ce une ruse pour détourner l’attention ? Le visiteur plaça sa main sur la poignée de son sabre, recula de quelques pas avant de jeter un coup d’œil dans la direction indiquée. Deux oiseaux se tenaient effectivement sur une branche. Et alors ?

Sans cesser de les regarder, le Maître Yagyu respira profondément jusqu’à ce qu’il laisse jaillir un *Kiai*, un cri d’une puissance formidable. Foudroyés, les deux oiseaux tombèrent au sol, inanimés.

— « Qu’en pensez-vous ? » demanda Matajuro Yagyu à son visiteur.

— « In... Incroyable... », balbutia le *Rōnin*, visiblement ébranlé comme si le *Kiai* l’avait lui aussi transpercé.

— « Mais vous n’avez pas encore vu le plus remarquable... »

Le second *Kiai* du Maître Yagyu retentit alors. Cette fois, les oiseaux battirent des ailes et s’envolèrent.

Le *Rōnin* aussi.



Aïki-cahier de vacances

Volume 6

Solutions

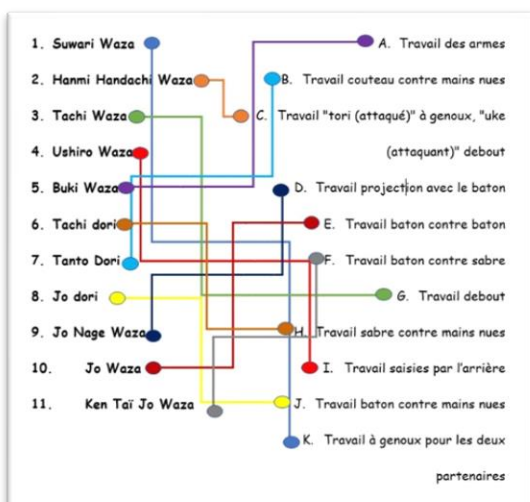


Le jeu de 7 clins d'œil



1. Sur le monument du fond, une fenêtre a disparu.
2. La tour à gauche de ce monument est moins haute.
3. L'épée du cavalier de gauche est plus courte.
4. Un morceau de la bannière du cavalier de gauche s'est envolé !
5. Le cavalier de droite brandit une épée.
6. Le personnage allongé sur le sol à droite a disparu.
7. Un montant de la barrière au centre de l'image est manquant.

Les formes de la pratique



- 1K : Suwari Waza** : Travail à genoux pour les deux partenaires
- 2C : Hanmi Handachi Waza** : Travail "tori (attaqué)" à genoux, "uke (attaquant)" debout.
- 3G : Tachi Waza** : Travail debout.
- 4I : Ushiro Waza** : Travail saisies par l'arrière.
- 5I : Buki Waza** : Travail des armes.
- 6H : Tachi dori** : Travail sabre contre mains nues.
- 7B : Tanto Dori** : Travail couteau contre mains nues.
- 8J : Jo dori** : Travail baton contre mains nues.
- 9D : Jo Nage Waza** : Travail projection avec le baton.
- 10E : Jo Waza** : Travail baton contre baton.
- 11F : Ken Tai Jo Waza** : Travail baton contre sabre.

[Retour au sommaire](#)

Silhouettes samouraï



- 1 . la mèche qui s'échappe de la queue de cheval a disparu !
- 2 . c'est le bon !
- 3 . l'espace qui marque la boucle du poignet droit a disparu !
- 4 . l'un des brins du catogan est plus court !

1



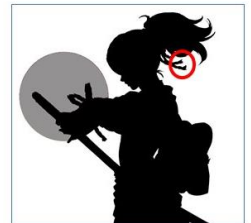
2



3



4



Yakazu en japonais

一 ichi いち	二 ni に	三 san さん	四 shi し	五 go ご
un	deux	trois	quatre	cinq
六 roku ろく	七 shichi しち	八 hachi はち	九 ku く	十 jū じゅう
six	sept	huit	neuf	dix

二	一		二	一		一	二	
七	二	四	一	五	六	三		
一		三		四	五	二	一	三
五		一	三	二	四		二	一
三	一	二		三	一	二		二
八			二		三	一	二	
六	五	三	四	一	二		一	二
九		一	三	二		二		一
四	三	二	一			一	二	三

Autrement dit :

2	1		2	1		1	2	
7	2	4	1	5	6	3		
1		3		4	5	2	1	3
5		1	3	2	4		2	1
3	1	2		3	1	2		2
8			2		3	1	2	
6	5	3	4	1	2		1	2
9		1	3	2		2		1
4	3	2	1			1	2	3

[Retour au sommaire](#)