

CHOI CHUYEN – LE JEU DES BATONNETS

Aperçu au : Vietnam

Nombre de joueurs : de 1 à 5 personnes

Histoire :

Très **simple à comprendre** et nécessitant **peu de matériel**, il a longtemps été le jeu favori des petites filles au Vietnam. Quelques tiges de bambou, un fruit rond, et le tour était joué ! Encore fallait-il savoir faire preuve de **rapidité** et **coordination**. D'autant que sa pratique était souvent associée au chant de comptines. Si ce jeu est aujourd'hui considéré comme un **jeu traditionnel** du pays, il refait surtout surface en période de fête. L'utilisation de balles de tennis a toutefois remplacé celle des fruits !

Matériel :

- **10 bâtonnets**. Il s'agit de bout de bois assez fins au diamètre régulier, d'une longueur d'environ 30 cm.
- **1 balle**. Elle doit être assez petite pour tenir dans la main mais assez lourde pour pouvoir être bien dirigée. Les balles de tennis sont aujourd'hui privilégiées.

De jeunes Vietnamiennes qui s'entraînent au Choi Chuyen



But du jeu :

Un **tour** de jeu consiste à réaliser plusieurs gestes en coordination :

1. **Lancer la balle** en l'air d'une main
2. **Récupérer un ou plusieurs bâtonnets** de la même main
3. **Rattraper la balle** de la même main avant que celle-ci ne touche le sol

Seul ou à plusieurs, le but du jeu est de réussir un **maximum de tours** : soit faire plus de tours que son propre record, soit faire plus de tours que les autres joueurs.

Règles :

- S'ils sont plusieurs, les joueurs ne jouent qu'**une fois, l'un après l'autre**.
- Pour jouer, il faut **s'asseoir** par terre, une jambe tendue et, dans l'idéal, l'autre en tailleur. Les 10 bâtonnets sont **étalés contre la jambe tendue** (cf image en page 1).
- Les tours s'effectuent en suivant des étapes bien précises, nommées « **tables** » :
 - **Table 1** : récupérer les 10 bâtons 1 par 1
 - **Table 2** : ré-étaler l'ensemble sur sa cuisse puis récupérer les 10 bâtons 2 par 2
 - **Table 3** : ré-étaler l'ensemble sur sa cuisse puis récupérer les 10 bâtons 3 par 3
 - ...
 - **Table 10** : ré-étaler l'ensemble sur sa cuisse puis récupérer les 10 bâtons d'un coup
- Au **premier tour raté**, le joueur **s'arrête**. Il retient la table dans laquelle il s'est arrêté et le nombre de tours réussis dans celle-ci. S'il est seul, il peut commencer une nouvelle partie pour battre son record. S'il joue avec d'autres personnes, il passe la main à un autre joueur.
- Si l'ensemble des joueurs sont extrêmement forts et arrivent à finir la table 10, alors il y a égalité. D'autres tables peuvent toutefois être **inventées** pour les départager (exemples : récupérer les 10 bâtons d'un coup puis les changer de main ; récupérer deux bâtons puis en lâcher un, etc).