

Les principales villes des Etats-Unis			
D'APRÈS LE RECENSEMENT DE 1880			
Ordre	Villes	Etats	Population
1	New-York	New-York	1 207 000
2	Philadelphie	Pennsylvanie	847 000
3	Brooklyn	New-York	567 000
4	Chicago	Illinois	503 000
5	Boston	Massachusetts	363 000
6	Saint-Louis	Missouri	351 000
7	Baltimore	Maryland	332 000
8	Cincinnati	Ohio	256 000
9	San-Francisco	Californie	231 000
10	Nouv.-Orléans	Louisiane	216 000
11	Cleveland	Ohio	160 000
12	Pittsbourg	Pennsylvanie	156 000
13	Buffalo	New-York	153 000
14	Washington	Colombie	147 000
15	Newark	New-Jersey	136 000
16	Louisville	Kentucky	124 000
17	Jersey-City	New-Jersey	121 000
18	Detroit	Michigan	116 000
19	Milwaukee	Wisconsin	116 000
20	Providence	Rhode-Island	105 000
21	Albany	New-York	91 000
22	Rochester	"	89 000
23	Allegheny	Pennsylvanie	79 000
24	Indianapolis	Indiana	75 000
25	Richmond	Virginie	61 000
26	New-Haven	Connecticut	63 000
27	Lowell	Massachusetts	59 000
28	Worcester	"	58 000
29	Troy	New-York	57 000
30	Kansas-City	Missouri	56 000
31	Cambridge	Massachusetts	53 000
32	Syracuse	New York	52 000
33	Columbus	Ohio	52 000
34	Pater sen	New-Jersey	51 000
35	Toledo	"	50 000
36	Charleston	Caroline sud	50 000

— 0 —

Philosophie

ÊTRE, SUBSTANCE ET MODE, CAUSE ET EFFETS

(Réponses aux programmes officiels de 1862)

On nomme *être* ce qui a une existence réelle, comme Dieu, le Soleil, ou une sorte d'existence conventionnelle, comme la blancheur, l'utilité, le travail.

Les premiers sont appelés *êtres réels ou concrets*, et les seconds, *êtres de raison ou êtres abstraits*.

Le mot *Ontologie*, qu'on emploie quelquefois, signifie science de l'être.

On distingue les êtres *matériels*, comme le Soleil, une pierre, l'eau, l'air ; et les êtres *immatériels*, comme Dieu, l'âme, la pesanteur, la bonté.

On distingue les êtres *contingents*, que l'on pourrait supposer non existants, comme une pierre, une maison, un arbre, un homme ; et les êtres *nécessaires*, qu'on ne peut supposer non existants, comme Dieu, l'espace, la durée.

L'espace est le lieu des êtres, et la *durée* est comme le lieu des événements.

Tout objet fabriqué par l'homme est évidemment un être contingent ; il en est de même de tout être créé.

De tous les êtres réels, un seul est nécessaire : c'est Dieu.

La *substance* ou l'*essence* d'un être est ce qui constitue cet être ; le *mode* est l'ensemble des qualités ou accidents qui peuvent varier.

Par exemple, dans un *poteau*, la *substance* est la matière (bois, fer ou pierre) dont le poteau est fait ; le *mode* consiste dans la forme (ronde ou polygonale), la hauteur, la grosseur, la couleur, le poids.

On nomme *effet* toute chose produite, que ce soit un être ou un fait quelconque ; et l'on nomme *cause* ce qui produit un être ou un fait.

Par exemple, un poteau mis en place est un effet, ayant pour cause le travail des ouvriers qui l'ont préparé ou dressé.

De même, la germination d'un grain de blé est un effet, ayant pour cause une certaine action de l'humidité et de la chaleur, dont nous ignorons le secret.

— 0 —

Arithmétique

Mesure des grandeurs, unités.

Mesurer une grandeur, c'est la comparer à une grandeur de même espèce, que l'on nomme *unité*.

Ainsi, on appelle *unité* une grandeur à laquelle on compare les grandeurs de même espèce, pour les *mesurer* ou les *évaluer*.

Dans la mesure d'une grandeur, on cherche *combien de fois* la grandeur contient l'unité, ou une certaine partie de l'unité.