

## Récréation en Famille

LE JOURNAL PRISONNIER

Étalez à plat, sur la table, un journal tout grand ouvert ; mettez, au milieu, une bouteille vide ; mais, au lieu de la mettre debout sur son fond, comme on le fait toujours, posez votre bouteille debout sur son goulot, c'est-à-dire la tête en bas.

Nous savons bien que, dans cette position, notre bouteille sera renversée par la moindre poussée ; il suffirait de souffler dessus pour la faire tomber !

Or, voici ce que je vous propose : sans toucher à la bouteille qui ne doit pas changer de place, il faut enlever le journal et cela n'est pas commode !

Chaque amateur essaie, à tour de rôle, de délivrer le journal prisonnier ; mais ils ne réussissent tous qu'à faire tomber la bouteille, dont la chute est saluée par les rires de l'assistance.

On vous demande alors de montrer comment l'expérience peut se faire ; vous vous approchez de la table, vous prenez le bord du journal de la main gauche, par exemple, et, en tenant le journal bien tendu, vous donnez sur la table, avec votre main droite, une série de petits coups de poing. A chacun de ces coups, le public voit le journal glisser sous la bouteille, sans que celle-ci change de place, et, finalement, vous brandissez en l'air le journal que vous venez de délivrer ! Vous voyez que ce n'était pas difficile.

Quant à l'explication scientifique de ce joli tour, elle est tout aussi simple : à chaque coup de poing reçu par la table, la bouteille fait un petit saut imperceptible à l'œil des spectateurs, mais suffisant pour que le journal avance vers l'opérateur d'une petite quantité. En donnant les coups très rapidement, le journal semble se déplacer d'une façon continue, comme si aucun corps lourd n'était posé sur lui. Prendre une bouteille bien égouttée, pour éviter toute adhérence avec le papier. Pour cela, rincer la bouteille un ou deux jours d'avance et la maintenir debout dans un coin, la tête en bas, et posée sur un ou plusieurs morceaux de papier buvard. Plusieurs personnes peuvent donner des coups de poing en cadence sur la table, aux sons du piano, ce qui rend l'expérience encore plus amusante.

## Quelques jeux pour les journées pluvieuses à la campagne

LA DÉPÊCHE

Tous les joueurs étant installés autour d'une table et munis d'un crayon et d'une feuille de papier, on choisit un mot dont chacune des lettres devra être la lettre initiale des mots composant une dépêche... autant que possible amusante, tout au moins compréhensible et sans faute d'orthographe. (L'ordre des lettres doit être respecté).

Exemple : soit le mot *Lampe*. On peut écrire : *Lutterai A Mort Pour Elle*. Ou *Rampe : Restons A Marseille*. Prière d'écrire.

Quand chacun des joueurs a écrit son télégramme, l'a plié et remis dans une corbeille disposée à cet effet, une personne se charge de lire tout haut les réponses et un prix est donné à celle que la majorité des voix désigne comme la meilleure. Alors, seulement, l'auteur se révèle et jouit de son triomphe.

### RESSEMBLANCES ET DISSEMBLANCES

Chacun des joueurs doit inscrire, sur la feuille de papier qui lui a été donnée à cet effet, le nom d'un objet quelconque, à son choix, puis replier sa feuille de telle façon qu'on ne puisse lire ce qu'il a écrit et la remettre dans la corbeille, où la personne qui conduit le jeu mêle bien toutes les feuilles et les distribue de nouveau aux joueurs. Ceux-ci doivent, cette fois, écrire le nom d'une personne connue du reste de la société, puis faire un nouveau pli dans la hauteur de la feuille pour cacher cette deuxième ligne, et la remettre dans la corbeille. Nouveau mélange, nouvelle distribution. Alors, chaque joueur déplie le papier, lit les deux noms, et doit trouver, entre la personne et l'objet, une ressemblance qu'il écrit à la suite des noms ; puis, il replie la feuille et la rend. Remélange, redistribution, et c'est, cette fois, une dissemblance qu'il s'agit de trouver. Enfin, lecture générale des réponses est faite par la personne qui dirige le jeu.

### LE DÉ

Tous les joueurs étant à l'écart, dans une autre pièce, la personne qui prend la direction de ce jeu place un

dé en évidence, sur la pointe d'une applique par exemple, puis elle fait rentrer tout le monde ; chacun, alors, cherche le dé du regard et, au fur et à mesure que l'un des joueurs l'a aperçu, il doit s'asseoir en silence, en évitant de regarder le dé, de manière à ne pas aider les autres. Peu à peu, le nombre des chercheurs diminue et, presque toujours, se réduit à un seul, qui passe près de l'objet sans rien voir, amuse ainsi les autres à ses dépens, et est obligé de donner un gage qui, tout à l'heure, lui vaudra une pénitence... très douce, le plus souvent !

MME CASSAIGNE.

## CORRESPONDANCE

Madame la directrice.

Les citadins, à la recherche des villegiatures nouvelles, n'ont-ils jamais songé à nos grands lacs des cantons de l'Est ?

Je suis persuadé qu'une vue du beau lac Memphramagog, un aperçu de ceux de Magog, d'Oxford, de Massawipi, de Fitch Bay, non loin du premier déjà cité, seraient plus qu'il n'en faut pour les captiver sur ces rivages enchanteurs.

Ainsi pour dissiper les ennuis d'une place d'eau à rechercher chaque été, je conseillerais de venir faire un tour dans nos parages. Cela suffirait pour attacher et retenir le caprice de tout citadin amoureux de belle nature.

Pourquoi les Canadiens Français laisseraient-ils aux Américains qui viennent ici en grand nombre, le monopole de tout ce qui est beau et enchanteur ? Ils se plaisent énormément ici, nos frères de la grande république, et pourtant, ils ne sont pas chez eux.

Qu'on songe donc à visiter les cantons de l'Est, et qu'on y vienne bientôt, car voici l'été...

J. L. AUDET.

Dans les couloirs de la Chambre :

— Mon cher ami, laissez moi vous présenter M. X., l'un des hommes d'aujourd'hui qui écrit le plus de bêtises.

— Bah ! Monsieur est journaliste ?

— Non, il est... sténographe.