

RÉCRÉATION EN FAMILLE

JOUETS EN FEUILLES DE ROSE

(Suite et fin)

Nous n'avons pas assez de roses pour faire une pluie, comme à l'époque d'un empereur romain, lorsque celui-ci ordonna qu'on fit tomber du plafond sur ses convives des milliers de roses, mais nous avons assez de pétales pour former de jolis dessins. Vous n'aurez besoin ni de couleurs ni de pinceaux, car les roses seront des couleurs et vos dix doigts, les pinceaux. Il faut donc prendre les couleurs, telles que vous les trouverez et procéder de la manière suivante. Placez deux pétales de rose crème sur du papier blanc posé sur une surface plate (fig. 14), couvrez-les partiellement de deux pétales roses (fig. 15), déposez une tige dont les épines ont été retirées (fig. 16) ; ajoutez à la fleur un cinquième pétale, qui devrait être rose, et vous aurez peint une pensée (fig. 17). Coupez deux des feuilles vertes de la rose d'après la fig. 18, et placez-les comme si elles poussaient à des

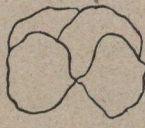
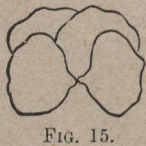


Fig. 16.

Fig. 17.

Fig. 19.

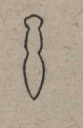


Fig. 20.

Fig. 21.

distances différentes aux côtés opposés de la tige (fig. 19). De la colle posée sur du papier où doit être fixé le centre de la fleur, tiendra les pétales en place, s'il est nécessaire, vous pourrez employer plus de colle à mesure que l'ouvrage avancera.

Les papillons de rose ne ressemblent guère aux vrais papillons, cependant, ils sont très jolis, et

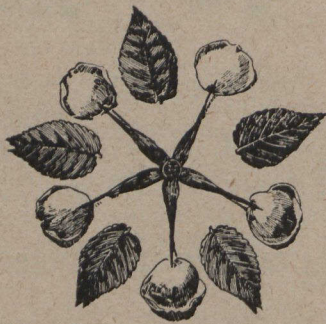


Fig. 22

l'on peut facilement en peindre un. Disposez deux grands pétales de rose pour les ailes de devant (fig. 20) ; couvrez-en les bords inférieurs de deux pétales blancs plus petits, et faites le corps du papillon, avec une feuille verte découpée d'après la fig. 21. Collez le long du groupe de pétales, au milieu.

Les dessins de convention sont très faciles à faire. Prenez le calice d'une rose, coupez-en la partie inférieure et placez le calice à plat sur une feuille de papier blanc tout unie ; il ressemble à une étoile à cinq pointes. Dans chacune de ces dernières, glissez l'extrémité inférieure d'un pétale de rose, de n'importe quelle couleur voulue. Entre deux pétales de roses, collez une feuille verte (fig. 22). Enlevez ensuite l'étoile et mettez à sa place des pétales de rose, et vous aurez un autre dessin, plus joli encore, que le premier.

Altez les pétales rouge vif et les rouge foncé avec des pétales roses. Vous pourrez ainsi former une variété de dessins peints avec des roses.



Fig. 24

Pour faire de jolies guirlandes avec des pétales de rose, épinglez-en plusieurs ensemble, en une longue rangée, avec des brins de balai (fig. 23). Vous pourrez tisser cependant des guirlandes plus solides. Employez à cet effet la fleur entière mêlée avec des boutons et des feuilles vertes.

LES RESSEMBLANCES

On proposa un jour, en forme d'énigme, les questions suivantes :

Quelle ressemblance y a-t-il

1. Entre une femme et une pendule ?
2. Entre le vin et l'espérance ?
3. Entre un avare et un vieux livre ?
4. Entre un oeil et un rocher ?
5. Entre un serpent et un apothicaire ?
6. Entre une étoile et une puce ?
7. Entre une ombre et un chien ?
8. Entre un miroir et un philosophe ?
9. Entre une courtisane et une chouette ?
10. Entre Dieu et un cercle ?

Réponses aux dites questions :

1. Elles se dérangent aussi facilement l'une que l'autre ; et les femmes sont entre elles comme les pendules, elles ne s'accordent jamais.
2. Ils raniment et soutiennent tous deux ; l'un le corps, l'autre l'âme.
3. Ils sont tous deux rongés ; l'un par les soucis, l'autre par les vers. Tous deux on les méprise, et tous deux gardent souvent des trésors cachés.
4. De l'un et de l'autre il peut jaillir de l'eau.
5. On leur tourne à tous deux le dos, et l'on craint presque autant les drogues de l'un que le venin de l'autre.
6. La nuit les favorisent tous deux.
7. Ils suivent tous celui à qui ils appartiennent.
8. Tous deux réfléchissent, tous deux répandent la lumière, tous deux apprennent à se connaître soi-même.
9. Tous deux pour se montrer attendent la nuit.
10. Ils n'ont tous deux ni commencement ni fin.

UN TRUC POUR JOUER AUX DOMINOS SANS CONNAÎTRE LE DE DE POSE

Les deux partenaires se faisant face ont le soin de se "toucher" les pieds, et lorsque l'un ou l'autre pose un domino, il n'a, pour faire connaître silencieusement à son camarade ce qu'il aura à son tour à poser, qu'à lui frapper légèrement l'un et l'autre pied avec les siens autant de fois que le comportera la valeur du domino, et suivant le cas où il aura à poser à droite ou à gauche. Ainsi, par exemple, je "renverse" au début double six ; pour que mon partenaire puisse savoir quel est le domino que je viens de poser, je le lui indique en lui imprimant sur chaque pied six légers coups ; de cette façon, il est évident qu'il est renseigné, et je suppose qu'il "renverse" à son tour six et cinq, qu'il m'indique en me tapant six fois le pied droit et cinq le gauche, selon qu'il aura posé à droite ou à gauche. Je suis à mon tour fixé, et la partie continue de cette façon. Pour les blancs, inutile de dire qu'on s'abstient de remuer les pieds. Quand la partie est terminée, on retourne alors les dominos, et les spectateurs sont tout étonnés de voir que le jeu est parfaitement en règle.

ENIGME

Tortu, vilain, cornu, quand je sors lentement,
Des enfants et des sots je fais l'amusement ;
Je ne suis ni poisson, chair, ni fruit : mais sur table,
L'on me sert quelquefois comme un mets souhait-

[table.]

Dans la belle saison je porte mon château,
Dont pendant les frimas j'avais fait mon tombeau ;
Marchant sans pieds, grimpant sans mains et sans [échelle,

Je déclare à Pomone une guerre cruelle.
Je désole Bacchus : mais pour mon châtimement
Sous la ruine enfin de mon propre édifice,
Je me vois accablé malencontreusement,
Par caprice ou hasard, ou vengeance, ou justice.

ANAGRAMME

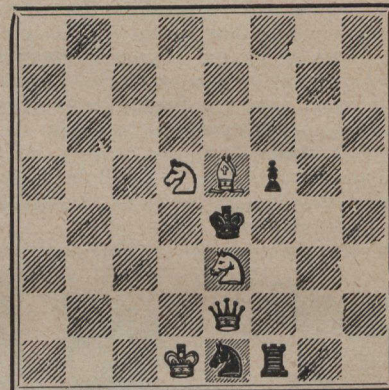
Dans les bureaux du journal
Mon premier est à sa place,
Et lorsqu'un abonné passe
Dans les bureaux du journal,
Il lui remet avec grâce
Mon second, point capital.
Dans les bureaux du journal
Mon premier est à sa place.

PROBLEME D'ECHECS

Composé par M. Samuel Loyd.

Lettre I

Noirs, 4 pièces

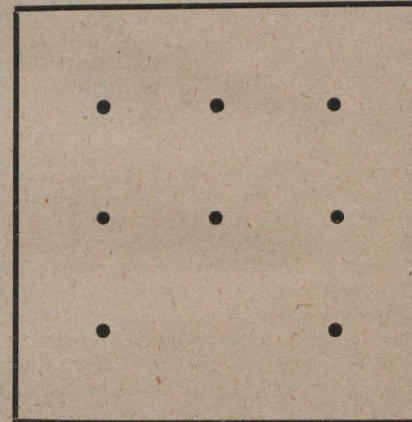


Blancs, 5 pièces

Les Blancs font mat en 4 coups.

PASSE-TEMPS

Il s'agit, dans le dessin que vous voyez, de tracer d'un seul coup, c'est-à-dire sans lever la plume, quatre lignes droites, de façon que les huit



points représentés se trouvent tous isolés les uns des autres.

Les quatre lignes doivent toutes arriver jusqu'au cadre, mais ne pas le dépasser.

SOLUTIONS DES PROBLEMES DU No 68

Charade. — Missel.

Logogriphe. — Bismarck. — Briska. — Kamis.

— Marc. — Bar. — As.

Problème de Dames. —

Blancs	Noirs
1 à 7	6 à 17
55 49	43 56
34 28	23 34
47 41	36 47
53 27	42 66
70 63	57 59
31 25	20 44
7 20	14 38
27 5	38 27
5 72	

prend 7 et gagne