

### Les deux chemins

Les anciens disaient qu'au commencement de la vie on trouve deux routes devant soi.

L'une, celle du malheur ou du vice; l'autre, celle du bonheur ou de la vertu. A l'entrée de la première on rencontre un personnage qui nous séduit au premier coup d'œil; il porte un masque orné de couleurs brillantes, mais qui comme un visage pâle, livide, rongé d'ennuies et dévoré de remords.

Il nous engage à le suivre d'un air séduisant, il vous montre un chemin semé de fleurs: mais ces fleurs se séchent aussitôt qu'on les a touchées; elles cachent des précipices que l'on aperçoit que lorsqu'il n'est plus temps de les éviter.

A l'entrée de l'autre route se présente une belle femme d'une figure imposante et sévère, mais pleine de bienveillance et qui vous dit:

"Jeunes gens, je ne veux point vous tromper: tout ce qu'il y a de beau et d'excellent dans la nature s'achète aux prix de la peine et du travail; la Providence l'a ordonnée ainsi. Si vous voulez qu'elle vous soit favorable, il faut lui rendre hommage; si vous voulez être aimé de vos amis, il faut leur faire du bien; si vous voulez être honoré dans votre patrie, il faut lui être utiles si vous voulez que la terre vous donne ses fruits, il faut la cultiver. Enfin, si vous voulez avoir un corps robuste, il faut l'accoutumer à obéir à l'âme, et l'habituer à la sueur et aux efforts laborieux. Après quelque temps d'épreuves, vous arriverez au terme de vos travaux et vous jouirez enfin d'une félicité éternelle.

"Jeunes gens, choisissez entre ces deux routes; il y va du bonheur ou du malheur de toute votre vie."

Plus heureux que les anciens, nous avons l'avantage d'avoir un guide certain qui ne nous trompera jamais. *L'Évangile* nous trace une voie toujours sûre, invariable, et bien des consolations nous sont réservées si nous suivons ses sages maximes, et si nous pratiquons les vertus qu'il nous enseigne.

Le chemin de la vertu, quoique pénible qu'il puisse paraître, est le seul qui conduise au bonheur; celui du vice, au contraire, quoiqu'agréable qu'il soit à l'entrée, aboutit infailliblement à l'infortune et à la misère.

### Le verre de Pauard

Nous ne pouvons rien trouver sur la terre  
Qui soit si bon ni si beau que le verre!

Du tendre amour berceau charmant,  
C'est toi, champêtre fougère,  
L'heureux instrument,  
Où souvent pétille,  
Mousse et brille  
Le jus qui rend  
Gai, riant,  
Content.

Quelle douceur  
Il porte au cœur!

Tôt,  
Tôt,  
Tôt,

Qu'on m'en donne.

Qu'on l'entonne,

Tôt,  
Tôt,  
Tôt,

Qu'on m'en donne,

Vite et comme il faut,

Ah! je vois sur ces flots chéris

Nager l'allégresse et les ris.

### Les Pompes à vapeur flottantes.

Dans les grandes villes parcourues par un fleuve, les pompes flottantes peuvent rendre de très grands services. Lorsque le fleuve est influencé par la marée, que ses eaux n'ont pas un niveau constant, et que ses berges restent souvent à sec, l'emploi de ces pompes devient très difficile. Les machines ne peuvent, en effet, s'approcher assez près des bâtiments incendiés. A Londres, ces difficultés sont très grandes.

Elles tiennent à d'immenses bancs de vase, d'une largeur parfois de 100 mètres, incapables de supporter le poids d'un homme et qui empêchent d'aborder les vaisseaux d'un fort tirant d'eau. Pour parer à cette difficulté, les pompes sont montées sur les radeaux tirant moins de 0m, 30; ces pompes peuvent cependant débiter 4,500 litres d'eau par minute. Elles sont amenées par des remorqueurs rapides jusqu'à l'endroit où elles doivent servir, et lancées vers le rivage pendant que le remorqueur reste dans les eaux profondes. La pompe arrive ainsi en contact avec les bâtiments en feu et évite la perte de force occasionnée par le frottement de l'eau dans de trop longs tuyaux. Ce service est organisé à Londres et fonctionne très bien.

### Jeux de société.

(Suite)

Quand chacun est pourvu, la lecture des "caractères" commence. Les joueurs, les uns après les autres, en partant de la droite, lisent, à haute voix, le portrait qui leur est échu. Il arrive qu'il soit ressemblant; mais, le plus souvent, l'ange de douceur est quelque militaire aux lèvres moustachues et à l'air martial; la coquette est un vieillard; l'ivrogne est une fillette de seize ans "qui est censée se repaître" de rosée et du suc des fleurs, comme avettes (abeilles)." Vous jugez des rires.

*Le Jeu du confesseur.*

*Le Jeu du confesseur*,—même époque. Les jeunes filles désignaient l'une d'entre elles pour tenir l'emploi de confesseur, et toutes, à tour de rôle, devaient lui confesser le nom de son fiancé. Naturellement ce n'était pas le vrai. On peut répondre: le "Sultan", le "Shah de Perse", le "Mikado", un "Aissaoua", etc. Celles qui ne trouvent pas donnent un gage et aussi celles qui choisissent un fiancé déjà nommé.

*Le Jeu du roi qui ne ment*

*Le Jeu du roi qui ne ment* (12e siècle encore). Les joueurs élisent un roi et une reine. Ceux-ci s'arrêtent devant chaque personne et lui adressent une question à laquelle il faut répondre sans hésitation. Par exemple: Quelle est votre boisson favorite?—L'eau de source, répondra le joueur pertinemment connu pour apprécier le bon vin. L'eau-de-vie à 50° dira une jeune fille qui trempe beaucoup son vin.—Quel est votre auteur favori?—Perrault et ses contes, avouera le philosophe ou le savant, etc., etc.

Si on désire d'autres renseignements, je possède encore quelques autres jeux dans mon sac.

Ajoutons qu'on doit apporter à ce divertissement un caractère facile, aimable, enjoué autant que possible. La susceptibilité d'une pruderie farouche, un air ennuyé dénoteraient une personne mal élevée.—Quant au rachat des gages, il est très inconvenant d'imposer des baisers et autres pénitences analogues (à moins qu'on ne joue dans le cercle étroit de la famille).—Il faut être *beau joueur*, même quand il s'agit de jeux innocents et correct en toutes circonstances.

*Jeu des Nombres.*

*Le jeu des nombres* est intéressant. Chaque personne qui joue écrit un nombre sur un morceau de papier. Tous les papiers sont recueillis dans une corbeille et pliés par celui qui dirige le jeu, puis bien secoués pour mêler exactement. La corbeille est ensuite tendue à la ronde. Chaque joueur prend un papier plié, lit le nombre à haute voix et dit quelque chose sur ce nombre,

(A continuer.)

### FRS MARTINEAU,

MARCHAND DE Peintures, Ferronneries, Huiles, Vernis, Vitres, Plâtre, Terre-à-feu, Matériaux de Plombiers, Ciment Portland, Tuyaux à gaz, Tôle noire, Tôle galvanisée, Ustensiles de cuisine, Tapisseries, Poêles à l'huile, etc.

1381-83, STE-CATHERINE,  
MONTREAL.

Tel. Bell 6042.

Tel. Mcds. 79.

### HONORE'S RESTAURANT

1616 Rue Ste-Catherine



Vins,  
Liqueurs et  
Cigares de  
Choix

HONORE LAFLEUR,  
Propriétaire.

MONTREAL.

Tel. Bell, Main 3202

### A. S. Lavallee

Marchand de Chaussures

53 Rue St-Laurent

MONTREAL.