

UN SOUVENIR A DIEU, PENDANT LES VACANCES

*Enfants qui, loin du bruit des villes,
Après de longs mois de travaux,
Pouvez passer, libres, tranquilles,
Des jours consacrés au repos ;
Dans vos courses délicieuses
A travers les champs et les bois,
Arrêtez-vous, troupes joyeuses,
Suspendez vos jeux quelquefois :*

*Sur les gazons et sous l'ombrage
Dans vos passe-temps les plus doux,
Enfants, malgré votre jeune âge,
Pensez à Dieu, recueillez-vous.*

*Quand des brises fraîches et pures
Le souffle, balançant les fleurs,
Passe en vos blondes chevelures
Et rend plus vives vos couleurs ;
Quand les oiseaux, sur votre route,
Redisent leurs refrains joyeux,
Et quand l'écho qui les écoute
Cherche à les répéter comme eux :
Sur les gazons et sous l'ombrage, &c., &c.*

*En vous effleurant de ses ailes,
Quand le papillon inconstant,
Tour à tour sur les fleurs nouvelles
Devant vous se pose un instant ;
D'une main légère et timide
Quand vous venez pour le saisir,
Quand, reprenant son vol rapide,
Il échappe à votre désir :
Sur les gazons et sous l'ombrage, &c., &c.*

*C'est Dieu qui conduit toutes choses,
Le soleil, le vent, les saisons ;
C'est lui qui fait fleurir les roses,
Et produire aux champs leurs moissons ;
C'est lui qui guérit la souffrance
Lui qui soutient dans le malheur ;
C'est lui qui donne l'espérance,
Et console dans la douleur.
Sur les gazons et sous l'ombrage, &c., &c.*

*Pensez à Dieu dans votre enfance,
Pour y penser longtemps encor ;
Qu'il vous garde votre innocence,
C'est un si précieux trésor !
Pensez à Dieu toute la vie,
Et jamais de ces heureux jours
Dont jouit votre âme ravie,
Rien ne viendra troubler le cours.*

*Sur les gazons et sous l'ombrage
Dans vos passe-temps les plus doux,
Enfants, malgré votre jeune âge
Pensez à Dieu, recueillez-vous.*

L'abbé CHEVOJON.

NOTES D'HISTOIRE NATURELLE

POURQUOI LES FOURMIS N'AIMENT PAS L'EAU.—Un savant, M. Béthé, a observé que les fourmis ont un parfum spécial qui varie de nid à nid. D'autre part, un second savant, M. Cook, nous apprend que si une fourmi touche à l'eau, elle est infailliblement attaquée par ses sœurs à son retour au logis. Il en a conclu que le lavage fait perdre aux fourmis une propriété spéciale, qui leur permet de se reconnaître.

LA PLANTE ATTRAPE-PAPILLONS.—Au Canada, se trouve une plante grimpante, dont les fleurs attirent, par leur parfum, les papillons, qui plongent leur trompe délicate dans la corolle, qui se referme et retient captif le pauvre insecte, jusqu'à ce que mort s'en suive. Après quoi, elle lâche sa proie, sans s'en nourrir, comme c'est le cas pour la grasette des prairies américaines. Une singularité à propos du *Physianthus albens*. Cette plante n'est pas indigène du Canada, et y a été transportée du Brésil, où les papillons sont beaucoup plus forts qu'ici et, de même que les oiseaux-mouches, ont la force de retirer leur trompe hors du piège, pour ensuite transporter le pollen sur d'autres fleurs.

LES ARBRES A FRUITS EXPLOSIFS.—Le plus remarquable spécimen du genre est le *hura crepitans*, vul-

gairement appelé sablier, qui, dans l'Amérique tropicale, atteint de 75 à 100 pieds de hauteur. On le cultive, comme plante d'ornement et de curiosité, dans les Indes occidentales et le Brésil. Lorsqu'on laisse le fruit mûrir sur l'arbre, la noix, qu'entoure une épaisse fibre ligneuse, fait explosion avec un grand bruit et de chacun de ses compartiments, au nombre de seize, projette au loin la semence. Ces graines tombent sur le sol, où elles germent ensuite. Si l'on cueille avant maturité ces noix, il arrive parfois qu'elles éclatent après plusieurs mois.

LES MOINEAUX ET LES COULEURS.—On a récemment découvert que les moineaux tiennent certaines couleurs en profonde aversion, en particulier le pourpre et le bleu. Un correspondant du journal anglais, *The Nature*, affirme que des moineaux qu'il tenait en cage ne touchaient pas à leur nourriture si on la couvrait de papier bleu que ces mêmes oiseaux manifestaient une antipathie fort discourtoise à l'égard des personnes du beau sexe qui se présentaient vêtues de bleu, et que plusieurs de ces volatiles furent corrigés de la manie de piquer sans cesse avec leur bec une certaine place de la muraille, par la simple apposition à cette place d'un morceau de papier bleu.

SUICIDE D'UNE GUÊPE.—Il n'y a pas longtemps, un observateur, curieux de connaître les effets de la benzine sur une guêpe, mit un peu de cette substance sous une cloche où il avait enfermé la guêpe. Celle-ci donna immédiatement des signes de malaise et de peine, et se mit à piquer de son dard le morceau de papier qui avait servi à introduire la benzine dans son repaire. Peu à peu, de désespoir, elle parut abandonner une lutte inégale et, se couchant sur le dos, elle s'enfonça trois fois son dard dans le ventre et expira. L'observateur répéta l'expérience sur deux autres guêpes, et le dénouement fut pareil. En conséquence, il est d'avis que les guêpes dans certains cas désespérés ont recours au suicide.

L'ACTIVITÉ D'UN RAT.—A la septième réunion, à Baltimore, de l'*American Physiological Society*, M. C. Stewart a présenté quelques observations sur l'activité de certains rongeurs. Il les a tenus dans des cages à écureuil, un contact électrique indiquant et enregistrant les périodes de mouvement sur un cylindre où s'inscrivait encore le temps. Les souris et les rats consacrent à peu près 18 heures au repos, et 6 ou 8 heures à l'activité. L'écureuil, en hiver, se contente de 2 heures d'activité, de grand matin, et se repose le reste du temps. Plus les aliments sont riches en matières azotées, et plus l'activité est grande ; par contre, les graisses portent au repos. La souris, nourrie de graisse, au lieu de se remuer 6 ou 8 heures, ne prend que quelques minutes d'exercice. L'alcool est sans action appréciable. L'augmentation de pression barométrique tend à accroître l'activité.

PETITES RÉCRÉATIONS SCIENTIFIQUES

LA DANSE FANTASMAGORIQUE DES INSECTES.—Rien de plus facile que de fabriquer avec des substances très légères (éponge, ouate de coton, moelle de sureau), de petits insectes artificiels de diverses formes auxquels on peut donner différentes colorations. On introduit ces insectes dans une boîte de carton d'environ 8 pouces de longueur sur 4½ de largeur et 2 de hauteur. Le couvercle de cette boîte est constitué par une lame de beau verre épais. On superpose sur la face supérieure de ce verre plusieurs couches successives de collodion, sans altérer sa transparence.

C'est tout le dispositif nécessaire pour exécuter la plus curieuse et la plus amusante des expériences ; mais, pour qu'elle réussisse à souhait, il faut que le temps soit sec, que les insectes soient très secs et que l'on ait également les doigts bien secs.

Si ces conditions sont remplies, il suffit de frotter avec les doigts la surface collodionnée pour voir les

insectes placés au-dessous s'agiter, avancer, reculer, etc.

C'est l'électricité dégagée par le frottement qui suffit à provoquer tout ces mouvements, que l'on peut varier de mille manières différentes et qui étonnent profondément les personnes non initiées.

UN COMBAT NAVAL EN MINIATURE.—On construit, avec une légère feuille d'étain ou d'aluminium, un petit bateau dont la poupe reçoit, en guise d'hélice motrice, un petit morceau de camphre qui ne touche l'eau que par une très petite surface et dont la solution est dirigée par la feuille d'étain, dans le sens directement opposé à l'axe du bateau. On dépose délicatement l'appareil sur une surface d'eau bien propre, et comme la dissolution du camphre fait varier la tension superficielle de l'eau, on voit le bateau se mettre en marche, avec une vitesse assez considérable, en courant parfois de capricieuses bordées.

Voici une variante de cette expérience et, en même temps, une confirmation de son interprétation théorique.

On ferme la poupe du petit bateau avec un léger morceau de toile tendue, et l'on verse dans l'esquif un peu d'alcool ou d'éther, suffisamment pour que la toile du fond en soit mouillée, mais pas plus que l'embarcation n'en peut porter. Ces liquides se dissolvent dans l'eau en traversant la paroi perméable d'arrière, et comme cette dissolution fait également varier la tension superficielle, le petit bateau se met en marche, comme avec le camphre et dans les mêmes conditions. En formant une flottille de petits bateaux mus les uns par le camphre, les autres par l'alcool ou l'éther, on peut assister pendant quelque temps au spectacle d'évolutions nautiques désordonnées, qui simulent un combat naval en miniature.

PRIMES DU MOIS DE JUIN

LISTE DES NUMÉROS GAGNANTS

Le tirage des primes mensuelles du MONDE ILLUSTRÉ, pour les numéros du mois de JUIN qui a eu lieu samedi, le 1er juillet, a donné le résultat suivant :

1 ^{er} PRIX	No	15,923....	\$50.00
2 ^e	No	7,341....	25 00
3 ^e	No	26 142....	15 00
4 ^e	No	784....	10 00
5 ^e	No	35,427....	5 00
6 ^e	No	859....	4 00
7 ^e	No	9,260....	3 00
8 ^e	No	38,128....	2 00

Les numéros suivants ont gagné une piastre chacun :

1,539	5,562	13,517	20,513	24 533	32,910
1,725	6 124	13,715	20,777	24 912	33,114
1,942	7 245	13,912	20,940	25 321	33,247
2,146	8,613	14,231	21,114	26 717	33 423
2 284	9,747	14 410	21 323	27,516	33,815
2,531	10,132	14 724	21 512	28 424	34 129
2,912	10 445	14,811	21,819	29,162	34,317
3,181	11,162	15,263	22 085	30,213	34,712
3,227	11,351	16,107	22,278	30,621	35 261
3 549	11,512	17,224	22,417	31,024	36 743
3,907	11,916	18,715	22 741	31,319	37 617
4,252	12,328	19,171	23,812	31,727	38,333
4 331	12 514	20,119	23 162	32,112	39,171
4,723	13,042	20,231	24,215	32,343	39,752
4,910	13,123				

N. B.—Toutes personnes ayant en mains des exemplaires du MONDE ILLUSTRÉ, datés du mois de JUIN, sont priées d'examiner les numéros imprimés en encre bleue, sur la dernière page, et, s'ils correspondent avec l'un des numéros gagnants, de nous envoyer le journal au plus tôt, avec leur adresse, afin de recevoir la prime sans retard.

Nos abonnés de Québec pourront réclamer le montant de leurs primes chez M. E. Béland, No 276, rue Saint-Jean, Québec.