

L'histoire du Canada et la géographie sont deux pièces de résistance ; la première surtout a les suffrages de toute la jeunesse canadienne. Pour stimuler le zèle des élèves, on les divise en deux camps rivaux, rangés en lignes opposées et commandés chacun par un chef. Cette organisation militaire est inspirée de la méthodologie des Jésuites ; on y reconnaît le caractère militaire de l'auteur du *Ratio studiorum*.

Mais la joute va commencer. De nombreuses questions, écrites sur des fiches de papier, ont été préparées, les unes par les élèves, les autres par la maîtresse, qui a également contrôlé les premières. Deux pourvoyeuses se promènent derrière les rangs de leur corps d'armée respectif pour distribuer ces munitions de guerre aux combattants. Si l'élève interrogé reste muette ou se trompe dans sa réponse, une camarade vient à la rescousse, et, en dernier ressort, c'est la brigadière-générale qui sauve l'honneur du drapeau. — Si une question trop savante ou trop subtile parfois reste sans réponse, une annaliste placée près du tableau noir inscrit une défaite sous l'image du drapeau du camp qui a failli. La série des questions épuisée, les deux chefs se rencontrent dans un duel suprême et décisif. Comme ce sont deux fortes têtes, elles doivent tirer de leur propre fonds les questions dont elles se bombardent mutuellement. Durant tout le feu des interrogations, une élève indique sur la carte de la Nouvelle-France ou du Canada les endroits illustrés par les faits historiques passés en revue. Après la mêlée, on fait le compte des succès et des revers, et le camp triomphant reçoit une récompense, qui de collective devient individuelle en échéant à l'élève que le sort a favorisée.

Il s'agit ici d'une récapitulation ordinaire, d'une joute partielle et plus ou moins improvisée. Car, dans certains couvents de ville, le tournoi, préparé de longue main, se déploie avec une pompe solennelle, avec un luxe de costumes, de chants patriotiques et guerriers et une mise en scène qui font rêver à l'âge de la chevalerie et du *gay savoir*.

— Si la joute a pour objet la géographie, une carte muette sert de champ d'action aux parties belligérantes. Pendant le combat, deux hydrographes dessinent à la craie de couleur, et de mémoire, chacune de son côté, sur un des vastes tableaux noirs de la classe, la carte écrite du pays dont on étudie la géographie.

Quelquefois la joute a pour objet l'arithmétique, et ce n'est pas la moins vive et acharnée. Chaque camp, par groupes de six à la fois, passe à tour de rôle au tableau noir. Le problème est énoncé. D'une main tenant la craie et de l'autre brandissant *l'effaçoir*, chaque lutteuse assaillit le tableau noir qu'elle couvre de chiffres et de traits. La victoire est au groupe qui a fini le premier. Les solutions, à mesure qu'elles sont trouvées, sont proclamées à haute voix par chaque opératrice, et c'est la plus expéditive qui est ensuite chargée d'expliquer le problème à l'auditoire. A mesure que les problèmes deviennent plus ardues et les défaites plus nombreuses, s'accroît aussi l'ardeur des survivantes, et la victoire s'achève au milieu d'un tourbillon de poussière blanche. C'est plus innocent, bien qu'aussi fascinant qu'à la Bourse, avec la griserie des triomphes éphémères et les amères déceptions de la ruine financière en moins.