

RÉCRÉATION EN FAMILLE

PROBLEME AMUSANT

Un vieil arabe, un jour, sur le point de mourir, fit venir ses trois fils et leur tint ce langage : " Mes chers enfants, bientôt la mort va me saisir. Je vous lègue mes biens, faites-en le partage ; Maisons, champs, vignes, prés et bestiaux divers, Facilement chacun peut en prendre le tiers. Mais de ma volonté dernière et bien expresse, Retenez bien ces mots : Il reste onze chameaux. Je donne à toi, l'aîné, moitié des animaux ; A toi, second, le quart ; à toi, cadet, je laisse Le sixième. Cherchez ce calcul peu commun ; Car votre part doit être à chacun très exacte Sans couper un chameau, sans en retrancher un. Leur troupe doit rester absolument intacte. La chose est très facile ! Allez, je vous bénis, Et que de Mahomet m'emportent les houris ! " Allah ! cria l'aîné ! moi, j'ai trouvé, mon père ! Comme lui, chers lecteurs, vous trouverez, j'es-

père.

REBUS



ENIGME — SONNET

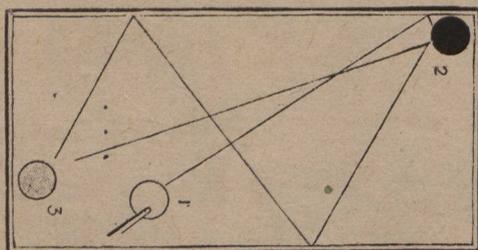
Comme toi, cher lecteur, je possède une tête Et deux jambes; c'est tout; à l'homme j'ai recours Pour marcher; quand il veut parfois aussi j'é cours, Et me tiens immobile aussitôt qu'il m'arrête.

Je voyage sur mer sans craindre la tempête ; Je construis des châteaux, des maisons et des [cours ; A la guerre je suis parfois d'un grand secours ; Et Christophe Colomb me doit une conquête.

En un clin d'oeil, je vais du Couchant au Levant, Enjambant fleuves, monts, plus d'un terrain mou- [vant, Océans et déserts, mer Méditerranée.

Et quand j'ai bien couru du Pôle à l'Equateur (Ah ! plaignez, mes amis, ma triste destinée.) Je suis mis en prison comme un vil malfaiteur.

LE BILLARD



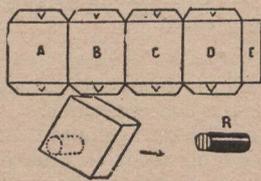
Bricole (bande 1re).

Dans ce coup, non seulement on peut réunir les 3 billes, mais il sert beaucoup pour la partie de 3 bandes.

Votre bille (No 1) en dessous effet à droite, visez à la grande bande très près de bille 2 et jouez très énergiquement.

LA ROULETTE CARREE. — CONSTRUCTION DE L'APPAREIL

Prenez un morceau de carton — que vous découperez comme l'indique la figure ci-dessous :

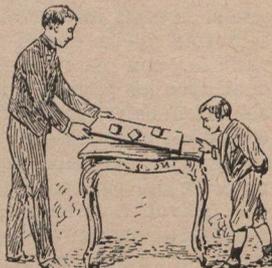


leu en métal : R, qui aidera beaucoup à faire rouler... la roulette carrée.

Et maintenant, prenez une planchette — sur laquelle vous jetez un ou plusieurs des petits cubes que nous venons de dé-

crire. Soulevez la planchette de façon à avoir un plan suffisamment oblique, le rouleau fera basculer la boîte en pesant successivement sur les quatre faces.

" Cela roule comme sur des roulettes carrées ! " Mais l'étonnement est grand chez les jeunes spectateurs.



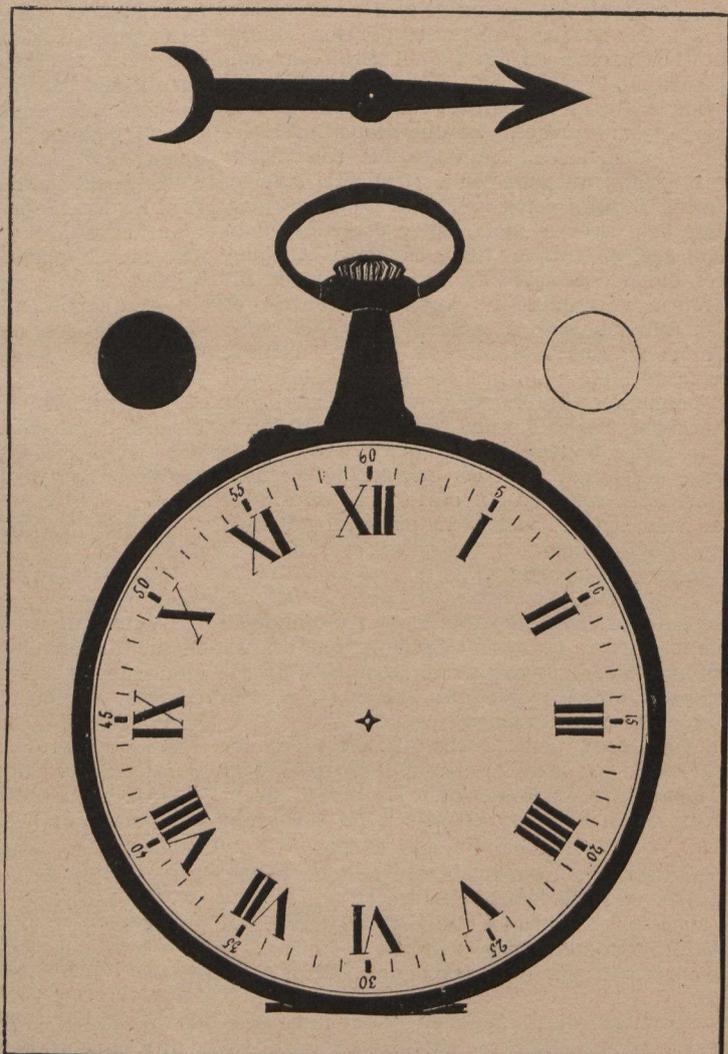
ENIGME

J'ai toujours existé, j'existerai toujours ; Et que sont devant moi les ans, les mois, les jours ? Moins que devant la mer serait un grain de sable, Pour quelques-uns, je suis un poids qui les accable, Pour d'autres, plus heureux, un fardeau bien léger, Parfois même un trésor que l'on doit ménager. Que les Dieux en courroux déchainent le tonnerre, Que des globes des cieux s'éteignent la lumière, Que l'univers entier rentre dans le néant, Je suis toujours ma course et passe indifférent.

LE JEU DE LA MONTRE

Avant de pouvoir commencer la partie, il y a d'abord une petite construction à faire, fort simple d'ailleurs. Collez le dessin sur une feuille de carton, puis découpez les quatre pièces, la montre, l'aiguille et les deux jetons. Faites un trou dans le cadran, à l'endroit de l'étoile, et piquez la montre sur un petit clou, la tête du clou sous la montre. Introduisez l'aiguille dans le clou par le petit point blanc qui se trouve en son milieu. En plaçant une petite rondelle de carton entre le cadran et l'aiguille, celle-ci pourra tourner plus facilement.

La construction est terminée, le jeu peut commencer. Voici en quoi il consiste. Il se joue à deux partenaires. Chacun d'eux fait tourner l'aiguille, et c'est celui qui a amené l'heure la plus élevée qui commence. Il replace la pointe de l'aiguille sur XII et la fait tourner. Il marque avec son jeton l'endroit où elle s'est arrêtée, mettons 4 heures, par exemple (si l'aiguille s'est arrêtée entre 4 et 5, c'est le chiffre 4 qu'il faut marquer : entre deux chiffres, c'est toujours celui de gauche qui compte). Puis le second joueur fait tourner l'aiguille de l'endroit où elle se trouve, c'est-à-dire sans la ramener sur XII. Admettons que l'aiguille s'arrête sur II ; il place son jeton à cet endroit. Le premier joueur



relance l'aiguille, je suppose qu'il amène 10, il compte 10 à partir de 4 et se place par conséquent à 2 heures. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur arrive à placer son jeton sur XII, c'est le gagnant.

DEVINETTE



Pouvez-vous trouver le propriétaire du chien et son fils ?

SOLUTIONS DU PROBLEME DU No 56

Devinette. — C'est que l'une est remplie de vertus et l'autre de vis.

Charade fantaisiste. — Geai — rat — nid — homme. — Géranium.

Solitaire. — 15.13 32.15 16.14 25.23 22.24 8.22 12.14 22.8 3.13 9.7 13.3 30.13 5.7 10.12 28.11 12.10 26.28 29.27 17.19 35.18 10.27 44.30 36.38 30.44 20.18 48.38 46.44 38.48 31.45 41.39 45.31 42.44 34.32 31.33.

ECHECS

Blancs 1 D x P Noirs 1 R x T D
2 D 4 F D échec et mat. Si : 1 R x T R
2 D 4 C R, échec et mat. Et autres variantes.