

HENRIETTE. Et toi, Émilie, je te donne *bateau*.
(*Louise rentre.*) Émilie, as-tu reçu des nouvelles de ta maman ?

ÉMILIE. Oui, et elle m'écrit qu'étant sur le bateau qui descend la Saône elle a eu un grand orage, avec beaucoup de tonnerre et d'éclairs.

LOUISE. C'est tonnerre.

TOUTES. Non, non ; c'est bateau.

LOUISE. Juliette, comptes-tu te lever de bonne heure demain ?

JULIETTE. Je me lèverai le plus tôt que je pourrai ; car, quand je dors trop, je fais des rêves affreux, et je vois en rêvant des loups, des serpents, des crocodiles, des tigres, des rhinocéros et des ours.

LOUISE. En voilà assez. Comment veux-tu que je me retrouve dans toutes ces vilaines bêtes ? C'est cro... non, c'est rhinocéros.

JULIETTE. Pas du tout ; tu avais bien commencé, c'est *crocodile*.

LOUISE. Allons, à une autre. Marie, as-tu fini ton dessin ?

MARIE. Pas encore. J'aurais besoin pour le finir de la baguette d'un enchanteur ou de celle d'une fée qui viendrait dans un petit char traîné par des colombes ou des papillons.

LOUISE. Je suis bien embarrassée, mais je crois que c'est *papillon*.

MARIE. Non, c'est *enchanteur*.

LOUISE. Je ne devinerai donc pas ? Dis-moi, Hélène, aimes-tu les fraises ?

HÉLÈNE. Que faut-il donc que je réponde ? Quand le baromètre... Non ; j'aime bien les fraises, mais j'aime à m'aller promener quand le baromètre annonce du beau temps.

LOUISE. Ce mot-là n'est pas difficile à deviner. C'est *baromètre*.

MATHILDE. Quel dommage ! je préparais une si jolie histoire !

LOUISE. Il n'est pas toujours possible de se servir de l'histoire que l'on a préparée.

On voit que, pour rendre ce jeu plus difficile, il faut faire entrer dans sa réponse des mots qui puissent détourner l'attention du mot véritable. Il y a encore une autre manière de le jouer. On peut se donner les mots tout bas, afin que les joueurs aient aussi le plaisir de chercher le mot avec celui qui fait les questions. Au reste, cela fait peu de différence pour l'intérêt du jeu. L'essentiel est de ne pas varier sa voix dans la réponse, quand on prononce le mot donné, parce qu'alors cette inflexion de voix le fait aisément deviner.

PLUSIEURS MOTS POUR UN.

Voici un autre jeu où il est si facile de deviner, que nous hésiterions à le mettre sur notre liste, s'il n'y avait pas moyen de lui donner quelque intérêt : c'est lorsqu'il n'est pas su de plusieurs de celles qui le jouent. Elles ne sont pas dans le secret, et c'est la personne qui est censée devoir deviner qui s'entend avec celle qui dirige le jeu. Celle-ci choisit un mot dans lequel il entre autant de lettres qu'il y a de personnes présentes. Elle indique à celles qui ne savent pas le jeu le mot qu'elles auront à répondre.

Si on est quatre, on choisira, par exemple, le mot *pain*. Quant celle qui doit deviner rentre, chacune lui dit un mot commençant par une des lettres composant le mot *pain*, dans leur ordre. Ainsi, la première dira *pommes*, la seconde *amandes*, la troisième *image*, et la quatrième *nid*. Il faut que celle qui est censée deviner se souviene de chacune de ces premières lettres, et elle reforme aussitôt le mot, ce qui étonne celles à qui on n'a pas dit le secret du jeu.

LE MOT INDICATEUR.

Ce jeu est de la même famille que le précédent et n'a aussi que le même genre d'intérêt, qui est de donner à penser à celles qui le jouent et qui ne sont pas dans le secret. Celle qui dirige le jeu convient avec les autres que l'on touchera un objet en l'absence de celle qui feint de deviner. Quand elle rentre, sa complice lui demande, en touchant beaucoup de choses dans la chambre : « Est-ce ceci ? » ou : « Est-ce cela ? » Précédemment elles étaient d'accord pour que le mot *ceci* ou le mot *cela* fût employé pour désigner l'objet qui a été touché. Au moment où elle prononce le mot *indicateur*, l'autre répond : « Oui » à la grande surprise des jeunes filles qui ne connaissent pas le jeu ; mais on en apprend bientôt le secret, et alors il n'est plus possible de le jouer.

LES CINQ VOYELLES.

Puisque nous nous occupons à décomposer la langue pour en composer certains jeux, nous placerons ici tout ce qui nous paraîtra se rattacher à ces différents exercices sur les lettres, les voyelles, les syllabes ou les mots difficiles à prononcer ; et quand nous en aurons épuisé la liste, nous passerons à des jeux plus animés.

Pour ce jeu des voyelles, il faut encore chercher à surprendre quelques-unes des jeunes filles qui font partie du jeu, et qui en ignorent cependant le procédé. Beaucoup de personnes le jouent en se servant de cette formule : « M. le curé n'aime pas les O ; que lui donnerons-nous ? » Nous ne tenons pas compte de cette phrase, qui est fréquemment employée, parce que nous trouvons qu'il n'est pas convenable de prendre en plaisantant le nom des personnes dont le caractère doit être respecté. Nous demandons, en conséquence, que l'on y substitue, soit un nom imaginaire, soit celui d'une des personnes présentes, si elle y consent. Nous disons donc : « Mme*** n'aime pas les O ; que lui donnerons-nous ? » et l'équivoque porte sur la lettre O, que les personnes qui ignorent le jeu prennent pour des os, ce qui les oblige à chercher des mots dans lesquels il ne s'en trouve pas.

Toutes les fois que l'on fait cette méprise, on paye un gage. Ce jeu est amusant, et les personnes qui le connaissent en tirent un bon parti en faisant de longues nomenclatures qui étonnent celles qui ne l'ont pas encore joué. On peut faire une ordonnance pour une personne malade qui n'aime pas les O, en lui traçant un régime où on lui recommande d'une part, ce qu'elle doit faire, et, de l'autre, ce qu'elle doit éviter. La malade prendra des bains avec de l'eau de rivière, mais surtout pas d'eau de fontaine. Elle prendra des panades ; mais surtout ni consommés, ni bouillons, ni sirops, ni compotes. Elle pourra manger des fèves et des lentilles, mais ni pois ni haricots, ni pommes de terre ; des fruits, comme pêches, fraises, cerises, mais ni poires, ni melons ; des perdrix, et pas de poulet, etc.

Pour les autres voyelles : on change un mot dans la phrase, et l'on dit : « Mme*** n'aime pas les *ânes*, et vous, les aimez-vous ? » La personne à qui on s'adresse doit vanter les qualités de l'âne, ou parler de ses défauts, sans employer la voyelle A.

Pour la voyelle E, il est très-difficile de répondre, et c'est à peine si l'on trouve quelques mots dans la langue où cette voyelle ne soit pas employée ; mais, avec des efforts cependant, on peut trouver une ou deux phrases, et il faut s'en contenter.

Pour I, on adresse la question que l'on veut, et dans celle-là, comme dans les autres, la personne qui interroge doit placer la lettre omise, et dire, par exemple : « Répondez-moi sans I : Aimez-vous la compagnie ? » Cette manière oblige à faire des périphrases pour répondre, et multiplie les difficultés du jeu. On peut se souvenir de cette jolie réponse qui a un double sens :

Aimer sans I serait bien *amer*.

Même observation pour la voyelle U. Et puis répé-