

Prussiens pendant le siège et a perdu ainsi une foule d'objets précieux, prétend qu'il guette au passage et affirme qu'il retrouvera quelque chose entre les mains de quelques-uns de ces brocanteurs. Le fait est qu'il en est de certains dont la physionomie est tout à fait semblable

à celle des *Marktornder* prussiens, que je vois encore, en chapeau tyrolien, en veste grise, pillant à la suite des armées prussiennes et empilant leur butin sur ces longs et minces chariots attelés de quatre chevaux que tout le monde a pu voir.

PETIT JEUX DE SOCIÉTÉ.

COMMENT L'AIMEZ-VOUS ?

Sans être bien compliqué, ce jeu peut commencer la série des amusements dans lesquels l'esprit est appelé à jouer déjà un certain rôle. Il se rattache à certaines connaissances de grammaire qui ne sont sans doute pas chose nouvelle pour la plupart de nos jeunes lectrices, et qu'il nous suffira, dans tous les cas, de rappeler par quelques courtes explications.

On choisit un mot parmi les *homonymes*, c'est-à-dire parmi les mots qui sonne de même quoiqu'ayant un sens différent. On peut choisir soit un homonyme qui a plusieurs acceptations, mais dont l'orthographe ne varie pas comme *fraise*, *son*, *voile*, *livre*, *glace*, soit des homonymes qui se prononcent à peu près de la même manière, mais dont l'orthographe est différente, tels que *mez*, *mère*, *maire*, ou *vert*, *verre*, *ver*, *vers*; ou bien encore *chant*, *champ*. Les premiers homonymes doivent être préférés dans le jeu dont il est ici question. Prenons pour exemple le mot *voile*, qui a plusieurs significations.

Une des jeunes filles, qui doit deviner, et par conséquent ignorer le mot qui a été choisi par ces compagnes, se présente au milieu d'elles, et leur adresse successivement la question suivante : *Comment l'aimez-vous?* Il faut que chacune, dans sa réponse, fasse allusion à une des propriétés du mot qui a été choisi. Par exemple, si c'est le mot *voile*, l'une dira : « Je l'aime en dentelle ; » une autre répondra : « Je l'aime sur un navire, etc. »

Le jeu se jouera de la même manière avec les homonymes de la seconde espèce. Ainsi, en prenant pour exemple les mots *vert*, *verre*, *ver*, *vers*, les jeunes personnes interrogées peuvent faire les réponses suivantes à la première question : « Je l'aime transparent, en cristal, à pied (en parlant d'un verre à boire); je l'aime en rubans de chapeau (en parlant de la couleur verte); je l'aime à la façon de Racine (en parlant des vers, poésies, etc.) Ces exemples, que nous choisissons très-simples, peuvent être plus ingénieux, de manière à embarrasser la personne qui questionne, en lui représentant un emploi toujours différent, mais toujours juste du même mot. Il nous souvient qu'en jouant ce jeu, on avait choisi le mot *toit*, *toi*. On adressa la question d'usage à une personne qui répondit : « Je l'aime mieux que vous. » Il y avait là une équivoque assez délicate et qui peut donner une idée de la manière dont on peut quelquefois rendre le jeu plus intéressant.

Au deuxième tour, si le mot n'est pas deviné, la question change, et la jeune fille qui est chargée de deviner dit, en s'adressant à chacune de ses compagnes : *Qu'en faites-vous?* Chacune d'elles donne sa réponse, et si la questionneuse ne réussit pas mieux que la première fois, on passe à un troisième tour par la question suivante : *Où le mettez-vous?* Il faut, autant que possible, que chacune des personnes conserve, en répondant, l'acceptation qu'elle a donnée au mot dans ses précédentes réponses. Celle qui a laissé deviner se retire à son tour pour venir ensuite dans le cercle interroger et chercher à deviner lorsque la société a fait choix d'un nouveau mot. On peut donner des gages, soit lorsque, de l'avis général on a fait

une mauvaise réponse, soit lorsqu'on a fait les trois tours sans deviner le mot. On dit alors vulgairement : *Je jette ou je donne ma langue aux chiens*, vieille expression consacrée par l'usage, et que de bons écrivains n'ont pas dédaigné d'employer familièrement. Nous croyons qu'on sera bien aise de trouver ici quelques homonymes dont on pourra se servir.

Homonymes de la première espèce.

<i>Air.</i>	<i>Mousse.</i>
<i>Cor.</i>	<i>Mule.</i>
<i>Carreau.</i>	<i>Soufflet.</i>
<i>Dé.</i>	<i>Son.</i>
<i>Fraise.</i>	<i>Souris.</i>
<i>Glace.</i>	<i>Voile.</i>
<i>Livre.</i>	

Homonymes de la seconde espèce.

<i>Alène.....Haleine.</i>	<i>FaiteFête.</i>
<i>Amande..Amende.</i>	<i>FardPhare.</i>
<i>AncreEncre.</i>	<i>Foi.....Foie.</i>
<i>BalBalle.</i>	<i>Gaz.Gaze.</i>
<i>Balai.....Ballet.</i>	<i>HérautHéros.</i>
<i>ChantChamp.</i>	<i>LaitLaie. Laid. Lai.</i>
<i>Cane.....Canne.</i>	<i>LuthLutte.</i>
<i>CanotCanaux.</i>	<i>MaireMer. Mère.</i>
<i>Chaire....Chair.Chère.Cher.</i>	<i>Maitre ...Mêtre.</i>
<i>CellierSellier.</i>	<i>Mante... ...Menthe.</i>
<i>Cerf.....Serre. Serf.</i>	<i>PanPaon.</i>
<i>ChaîneChêne.</i>	<i>PalaisPalet.</i>
<i>Cire.....Sûre.</i>	<i>Peau.....Pot. Pau (ville).</i>
<i>Cœur.....Chœur.</i>	<i>Pain.....Pin.</i>
<i>Compte....Comte. Conte.</i>	<i>PoidsPois. Poix.</i>
<i>Cygne.....Signes.</i>	<i>ReineRênes. Renne.</i>
<i>Ecot.....Echos.</i>	<i>SautSceau. Seau. Sot.</i>
<i>TanTemps.</i>	<i>ThonTon. Taon.</i>
<i>Tante....Tente.</i>	<i>Van..... Vent.</i>
<i>Toi.....Toit.</i>	<i>Vin..... Vingt.</i>

J'AIME MON AMI PAR A.

Ce jeu est le premier d'une série de jeux dans lesquels toutes les lettres de l'alphabet jouent un rôle à leur tour. Il n'y a rien à deviner. Chaque jeune fille dit successivement la formule dont nous allons donner un exemple, et si elle fait quelque erreur, ou qu'elle ne puisse trouver un mot qui s'applique bien, elle paye un gage. Elle en paie également un si elle répète un mot qui ait déjà été dit.

Voici l'exemple que l'on peut varier à l'infini : « J'aime mon ami par A, parce qu'il est amusant; je le nourris d'amandes; je l'envoie à Arthabaska; je lui donne un agneau et je lui fais un bouquet d'anémones. »

On voit que chaque mot exprimant une qualité, un présent, etc., doit commencer par la lettre A. Lorsque cette lettre paraît épuisée, on peut passer à la lettre B, et ainsi de suite, en supprimant toutefois les lettres K, X, Y et Z, comme trop difficiles.