

PETITS JEUX DE SALON.

Dans ces lignes, que nous dédions aux jeunes filles, nous avons cherché à réunir les jeux les plus agréables, propres à tous les âges et à toutes les conditions. Nous en avons présenté une explication simple et rapide, en y ajoutant quelques détails qui nous ont paru intéressants, ou quelques conseils donnés avec discrétion.

Dans cette longue série de jeux variés, que nous avons retrouvés dans notre mémoire ou dans divers auteurs, il y en a beaucoup assurément qui peuvent convenir à tous les caractères, aux plus légers comme aux plus sérieux ; aussi venons-nous demander avec instance à nos jeunes lectrices de préférer les jeux, quels qu'ils soient, à des causeries frivoles qui seraient moins profitables que ces simples amusements dédaignés par elles trop souvent.

Ajoutons que les jeux qui paraissent dénués d'intérêts, si on les juge à première vue, renferment souvent une idée ou une tradition, et souvent se rattachent à une coutume ancienne ou à un fait historique. Nous avons cherché, à l'aide de la science d'autrui, les origines des jeux dont la naissance n'était pas enveloppée d'obscurité, ce qui arrive pour ceux que la fantaisie seule a produits. Puisque les jeunes filles deviennent sérieuses, on le prétend du moins, nous espérons, par ces courtes digressions, leur faire accueillir nos jeux avec plus d'intérêt. Si nous avons réussi, nous nous applaudirons d'avoir perpétué le goût de ces honnêtes passe-temps qui ont amusé tant de générations et traversé des siècles pour venir jusqu'à nous.

Avant de mettre ce petit traité entre les mains des jeunes filles, nous supplions les mères d'accepter pour elles-mêmes un conseil que nous nous permettons de leur adresser avec la hardiesse que donnent les bonnes intentions.

On ne peut se dissimuler que des liens étroits rattachent toutes les parties de l'éducation, et en examinant ce sujet, bien sérieux au fond, il est nécessaire d'admettre l'influence des jeux et des amusements, soit comme une sorte de gymnastique agissant sur le corps seulement, soit comme un exercice de l'intelligence. De ceux-là, une femme d'un esprit supérieur a dit : « S'ils sont en général peu propres à instruire, ils peuvent l'être à développer. Quelques-uns demandent de la présence d'esprit et de la rapidité de repartie ; d'autres une analyse des idées pareille à celle qu'on emploie dans les sciences d'investigation ; d'autres des efforts de mémoire. »

Sans donner aux jeux une trop grande place dans l'éducation, nous ne pouvons donc leur refuser d'en faire partie, et nous conseillons à la mère attentive de s'en servir quelquefois comme d'auxiliaires pour la grande et difficile mission qu'elle a reçue de la Providence. Considérés sous ce rapport, les jeux n'ont plus rien d'inutile ou de trop puéril. C'est pourquoi nous engageons les mères à y assister et même à les diriger le plus souvent qu'elles le pourront. Nous nous servirons, pour appuyer notre sentiment, de l'autorité d'un pieux écrivain : « Jouez et chantez avec vos enfants dit-il, ou du moins voyez leurs jeux avec complaisance, et écoutez leurs chants d'un air satisfait, pourvu que rien n'y blesse la modestie. »

Cette complaisance de la mère n'ôtera rien à la gaieté des jeux ; peut être même que sa présence les rendra encore plus agréables, si elle les dirige de manière à prévenir les contestations et les froissements d'amour-propre qui ont lieu si souvent dans les réunions d'enfants. De leur côté les enfants doivent être touchés et reconnaissants de voir un père ou une mère s'associer à ces jeux par pur dévouement.

PIGEON VOLÉ.

Nous nous adressons d'abord au plus petit enfant, « à tout seigneur tout honneur, » pour lui expliquer le plus simple de tous les jeux d'esprit. Approchez, petite fille, si vous savez marcher ; mettez le bout de votre doigt à côté du mien, sur mon genou, et levez-le quand je lève le mien et que je dis : *pigeon vole*.

Faites bien attention car je compte vous attrapper. Il ne faut lever votre doigt que quand je nomme un oiseau, tandis que moi je lève toujours le mien. Si votre doigt suit l'impulsion que je lui ai transmise, et se lève quand je dis : *Mouton vole*, vous devez un gage. C'est plus difficile qu'on ne pense. Il y a quelquefois de grands débats sur l'espèce de certains animaux. Nous décidons ici, pour éviter toute contestation, qu'on peut ranger parmi les oiseaux les hippogriffes, les poissons volants, les insectes qui ont des ailes, etc., la chauve-souris, également, malgré son double caractère qui lui fait dire alternativement :

Je suis oiseau ; voyez mes ailes.

Je suis souris ; vive les rats !

LE CORBILLON.

Ce jeu est un de ceux qui plaisaient à nos aïeux, et il a un air de bonhomie et de simplicité qui doit nous toucher. Le mot *corbillon*, qui signifiait une petite corbeille, n'est plus d'usage dans la langue moderne ; mais il peut faire supposer que dans l'origine les joueurs se passaient le corbillon de main en main. A présent, on prend n'importe quel objet, et on le donne à son voisin en disant : *Je vous vends mon corbillon*. Le voisin demande : *Qu'y met-on ?* On doit répondre en rimant en *on* par un mot qu'il faut tenir tout prêt, comme *un bonbon, une chanson, etc.*, puis le corbillon passe à un autre jusqu'à ce qu'il ait fait le tour du cercle. Si on préfère une rime en *ette*, on peut dire : *Je vous vends ma cassette*, demander *Que voulez-vous qu'on y mette ?* répondre un mot comme *une allumette, une pincette, etc.* ; mais c'est une variété qui ajoute peu d'intérêt à ce jeu. On donne un gage si on oublie la rime, ce qui nous paraît assez difficile, et cette méprise serait assurément l'excès de la naïveté, comme dans ces vers si connus de Molière :

.....S'il faut qu'avec elle on joue au corbillon.
Et qu'on vienne à son tour lui dire : « Qu'y met-on ?
Je veux que'elle réponde : « Une tarte à la crème.

LA CLEF DU JARDIN.

On dit que le grand orateur grec, Démosthène, s'étudiait à prononcer distinctement en remplissant sa bouche de petits cailloux, trouvant ensuite plus facile de parler quand il les avait ôtés. Il aurait pu essayer également un de ces exercices où l'on multiplie certaines difficultés de prononciation pour délier la langue. En Angleterre, on a ainsi une foule de petits récits, composés de quelques phrases qu'il faut répéter distinctement, quelque pénibles qu'elles paraissent à dire de suite. Le plus connu s'appelle « La maison que Jacques a bâtie, » que nous croyons n'être que la traduction du jeu intitulé : *La Clef du Jardin*. Nous allons le présenter cette fois en dialogue, pour donner une idée de la vivacité qu'il faut mettre à le jouer :