

## RÉCRÉATION

### QUELQUES MYSTIFICATIONS.

Graindesel sera content de moi. Il déplorait, dans une de ses dernières causeries, la désuétude où sont tombées ces bonnes grosses plaisanteries, inoffensives et joyeuses, qui amusaient tant nos pères. Il paraît que l'usage s'en est conservé davantage, tant en province qu'à Paris, car on m'en envoie un peu de tous les coins de la France. De mon volumineux dossier, je vais extraire quelques-unes de ces mystifications, "blagues" classiques qui, même connues, obtiennent toujours un succès de fou rire.

Un conseil, cependant, avant de vous les communiquer. Apportez beaucoup de tact et de discernement dans le choix de vos victimes. Prenez des personnes gaies, indulgentes, pas susceptibles. Ne risquez pas, pour créer à vous et à vos amis un amusement, de causer une blessure d'amour-propre : ce sont celles qui se cicatrisent le plus lentement. Et surtout, laissez en dehors de ces jeux les personnes qui, par leur âge ou leur situation, ont droit à de respectueux égards. Ce sont là des distractions de camarades, des jeux de jeunes gens.

**LE PRINCE DE MONACO.** — Vous faites placer les joueurs en ligne, vous mettant vous-même à une des extrémités de la ligne. Vous demandez alors à votre voisin : "Connaissez-vous le prince de Monaco ? — Qu'est-ce que le prince de Monaco ?" Vous répliquez : "Le prince de Monaco est un Monsieur qui fait comme cela." Et vous tendez horizontalement le bras droit. Dialogue et geste ayant été répétés jusqu'au bout de la ligne, vous reprenez : "Connaissez-vous... etc." Et en disant : "C'est un Monsieur qui fait comme cela", vous étendez le bras gauche. Ensuite, laissant toujours les bras étendus, vous mettez à terre le genou qui est du "côté de votre voisin". Ce point est très important. Il faut veiller à ce qu'il soit bien observé jusqu'au bout de la ligne. A ce moment, les joueurs, ayant les bras étendus et un seul genou en terre, sont dans une position d'équilibre instable. Quand, pour la dernière fois, vous dites : "Le prince de Monaco est un Monsieur qui fait comme cela", au lieu de mettre l'autre genou en terre, comme tout le monde s'y attend, vous donnez un coup d'épaulement à votre voisin. Il perd l'équilibre, tombe sur son voisin, qui fait de même, et c'est jusqu'au bout de la ligne une dégringolade générale, sans risque d'aucun mal.

### LOGOGRIPIE.

Sur mes huit pieds, je fais tapage musical.  
En moi tu trouveras sans peine un phénomène,  
Qui ravage, détruit et fait beaucoup de mal ;  
Certain métalloïde ; une cité chrétienne ;  
Un volume ; un métal ; puis un siège royal ;  
Où s'arrête ton champ ; où s'arrête la vie ;  
L'endroit où l'on repose, après qu'elle est finie ;  
Une ville d'Afrique ; un cycle sidéral ;  
Enfin, blanche, je brille au grand jour nuptial.

### ENIGME

Par UN COPURCHIC.

Etrange destinée ! et chose trop certaine,  
Dans deux cas je me montre un vrai croquemitaine.  
Que je prenne mon vol, je fonds comme l'éclair  
Sur l'insecte éperdu qui voltige dans l'air.  
Les hommes, paraît-il, n'aiment pas mon ramage  
Qu'ils trouvent discordant ; peut-être mon plumage  
Devant eux trouve-t-il grâce ? Je n'en sais rien !  
Quand je me laisse prendre, on m'occit bel et bien.  
Que je reste au logis, ma mine renfrognée  
Et mes longs doigts crochus en pattes d'araignée  
Epouvantaient toujours fillettes et garçons ;  
Qui, me sachant très dur, redoutent mes leçons.  
Heureusement je sers avec quelq'avantage  
En marine où je suis un excellent cordage  
Aux caves on me voit aux mains de l'ouvrier,  
Muni d'un très long manche ; en somme, un chan-  
delier.  
Je suis enfin marteau qui meut et qu'alimente  
La force d'un moulin, soit qu'il pleuve ou qu'il  
vente.  
Tels sont mes cinq aspects. Ai-je fait ce qu'il faut  
Pour mettre, habiles Sphinx, votre flair en défaut ?

### LE BAUDRIER DE PAPIER.

Vous pariez faire passer une grande personne à travers une demi-feuille de papier à lettre : ce qui, tout d'abord, semble impossible. Rien n'est plus praticable, cependant :

Prenez une demi-feuille de papier à lettre ; pliez-la en deux exactement dans le sens de la longueur ; puis, faites dedans une série d'entailles à droite et à gauche, d'un bout à l'autre et perpendiculairement à la ligne du pli. Ensuite, vous fendez le papier le long du pli, en ayant soin, toutefois, de n'entamer ni la première, ni la dernière bandelette.

Vous formez ainsi une sorte de baudrier ou de ceinture, à travers laquelle une grande personne peut passer aisément, sans la déchirer, et votre pari est gagné.

### L'ART D'EMPAILLER UNE PUCE.

Nous traduisons d'un journal américain l'amusante fantaisie que voici :

Connaissez-vous l'art d'empailler une puce ? C'est une opération des plus délicates. Vous prenez la puce par les pattes de derrière, et, armé d'un couteau tranchant, catalan même s'il est possible, vous lui fendez le ventre du haut en bas, par le milieu. Vous videz l'animal, vous mettez de côté son coeur, son foie, ses boyaux, que vous pouvez donner à un chat, plutôt que de les laisser perdre. Après quoi, vous nettoyez bien les parois intérieures de la carapace. Cela fait, vous bourrez cette carapace, soit de crin extrêmement fin, soit d'étoupe — question d'économie — et vous recousez les deux côtés avec une aiguille très fine. Cela fait, il ne reste plus qu'à dresser la puce, à lui rendre la vie et le regard. Vous collez sur chacune de ses pattes, collées hermétiquement, de tout petits fils de fer qui en suivent et en fixent la forme. Enfin, vous vous procurez deux petits yeux d'émail, vous les fixez dans ses orbites et vous avez ainsi le chef-d'oeuvre de l'art de l'empaillleur.

### LE SIGNALEMENT.

Ce jeu est un des plus intéressants, en même temps que très instructif, et il amuse une société de jeunes gens et même de grandes personnes pendant des après-midi entières.

Il s'agit, pour l'un des joueurs, de deviner le nom d'une personne connue, vivante ou morte, appartenant à l'histoire ou choisie tout simplement dans les relations ; et pour y arriver, le devin constitue le signalement au moyen des questions qu'il pose et des réponses qu'on lui fait, quand il interroge à tour de rôle toutes les personnes de la société.

La difficulté consiste dans le choix judicieux des questions et dans l'habile élimination à pratiquer, afin de restreindre à chaque question le champ des recherches ; il faut surtout ne rien oublier de ce qui a été dit.

Les personnes interrogées ne peuvent répondre que par "oui" ou par "non". Il faut donc que les questions soient posées de façon qu'il soit possible de répondre par une simple négation ou affirmation.

Un exemple fera mieux comprendre la marche et l'intérêt de ce jeu, nous le répétons, des plus amusants.

Supposons que le nom choisi soit "Charlemagne".

La meilleure méthode d'interrogation est, d'une manière générale, celle-ci : Est-ce un homme ? Est-il vivant ? — appartient-il à l'histoire ? — Est-il Français ?

Le signalement est ainsi serré de près tout de suite.

Il est facile alors, par d'autres questions, d'arriver au personnage.

"Vivait-il au XVIIIe siècle ? — au XVIIe ? — au XVIe ?... etc.

L'époque trouvée, on demande s'il exerçait un commandement, s'il régnait, etc., et enfin, peu à peu, on arrive à trouver le nom.

Mais les personnages historiques sont les plus faciles à trouver. La difficulté est plus grande lorsque les joueurs ont choisi le nom d'une per-

sonne à laquelle on ne songe plus, car alors on s'amuse à voir le chercheur se perdre dans un dédale de questions qui l'induisent en erreur.

Faites un peu deviner à celui qui cherche le nom de sa nourrice, par exemple !

Ce qui est bien drôle, c'est lorsqu'on prend le nom de la personne qui devine elle-même. Son esprit est souvent à cent lieues de là.

On peut compliquer ce jeu en infligeant des gages à ceux qui ne répondent pas exactement, ou qui laissent échapper autre chose qu'un "oui" ou un "non".

### CHARADE.

O toi que je ne connais pas  
Mais qu'Ulysse a beaucoup connue,  
Ma chère soeur de par "Gil Blas",  
Je te dois la vérité nue.  
Hélas ! je n'ai pu deviner  
Le petit carré syllabique  
Qu'avec tant de grâce archaïque  
Tu voulus bien me destiner.  
A ton tour, sauras-tu comprendre  
Cette charade en ton honneur ?  
L'île où tu te montras si tendre,  
Où tu pleuras ton séducteur  
Pressé de regagner Ithaque  
Et fuyant ta brûlante attaque,  
Est à deux pas du doux séjour  
Où tu voulais mourir d'amour...

Cnacua en soi, dit-on, porte son baromètre...  
Le mien, c'est mon Premier, dont l'indice est cer-

[tain ;  
Si j'en souffre, je puis à coup sûr te promettre  
Que le temps va changer et qu'il pleuvra demain.  
Pour la vie on logeait mon malheureux Deuxième  
Autrefois sans façons,  
Aux petites maisons...  
Si les noms ont changé, cet enfer est le même ;  
Mieux vaut la mort,  
Qu'un pareil sort !  
Sol caressé par la nature,  
L'Adriatique ceint mon entier radieux  
Où tout est doux, où tout murmure  
L'hymne éternel d'amour que chante un coeur heu-  
reux !

### CHARADE

Mon premier est l'instrument de musique  
Qui, pour bien des gens, n'est pas sympathique ;  
Au contraire, mon deux  
Toujours nous rend heureux ;  
Assez fréquemment le coupable,  
De faire mon trois est capable ;  
Quant à mon tout, il peut, sans être jardinier,  
Fort bien soigner l'oeillet, s'il connaît son métier.

### METAPLASME-ANAGRAMME.

En dépit d'Escuape et de Monsieur Purgon,  
Nous courons tous à lui, qu'on y consente ou non.  
Tranchez le chef : Allez à l'avant de l'arrière  
Et vous découvrirez ce qu'un sapeur doit faire.

### VERS A TERMINER

Les siècles ont creusé dans la roche—  
Des creux où vont dormir des gouttes d'eau de—  
Et l'oiseau voyageur qui s'y pose le—  
Plongé son bec avidé en ce pur—  
Ici je viens pleurer sur la roche l'—  
De mon premier serment l'illusion—  
Ici mon coeur souffrant en pleurs vient s'—  
Mes pleurs vont s'amasser dans le creux du—  
Si vous volez ici, colombes—  
Gardez-vous de ces eaux ; les larmes sont—

### CONTRAIRES.

Treize misères.

Dard.	— Tôt.
Rond.	— Carré.
Echec.	— Succès.
Initial.	— Final.
Nénith.	— Nadir.
Embonpoint.	— Maigreux.
Morose.	— Gai.
Induction.	— Déduction.
Sobre.	— Intempérant.
Energie.	— Apathie.
Rire.	— Pleurer.
Ennuyeux.	— Amusant.
Silence.	— Bruit.