

PETITS JEUX DE SOCIÉTÉ.

MOYEN DE TROUVER SIX FOIS 13 EN 12

Vous posez vos chiffres ainsi qu'il suit :
 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.
 et vous dites en prenant toujours le premier et le dernier chiffre,

| | | |
|-----------------|---|---------|
| 1 et 12 font 13 | } | 6 fois. |
| 2 et 11 font 13 | | |
| 3 et 10 font 13 | | |
| 4 et 9 font 13 | | |
| 5 et 8 font 13 | | |
| 6 et 7 font 13 | | |

LES VINGT CARTES.

Prenez vingt cartes, et les mettant deux à deux sur la table, dites à plusieurs personnes d'en retenir chacune deux, c'est-à-dire les deux cartes d'un des dix tas que vous avez faits : reprenez ensuite tous les tas, mettez-les l'un sur l'autre sans les déranger, et disposez les cartes sur la table par la règle de ces quatre mots.

| | | | | |
|----------|----------|----------|----------|------------|
| <i>M</i> | <i>u</i> | <i>t</i> | <i>u</i> | <i>s</i> . |
| 1. | 2. | 3. | 4. | 5. |
| <i>d</i> | <i>e</i> | <i>d</i> | <i>i</i> | <i>t</i> |
| 6. | 7. | 8. | 9. | 10. |
| <i>n</i> | <i>o</i> | <i>m</i> | <i>e</i> | <i>n</i> |
| 11. | 12. | 13. | 14. | 15. |
| <i>c</i> | <i>a</i> | <i>c</i> | <i>i</i> | <i>s</i> |
| 16. | 17. | 18. | 19. | 20. |

Le premier tas de deux cartes se met aux numéros 1 et 13, le second aux numéros 2 et 4, le troisième aux numéros 3 et 10, et ainsi de suite suivant l'ordre des deux lettres qui sont semblables ; et lorsque l'on a déclaré que les deux cartes que l'on a pensées sont, par exemple, au second rang, vous reconnaissez que ce sont celles placées aux numéros 6 et 8. Si l'on vous dit qu'elles sont au second et au quatrième rangs, vous voyez de même que ce sont celles placées 9 et 19, attendu que ces quatre mots sont composés de vingt lettres, dont chacune se répète.

MANIÈRE DE FAIRE MONTER DANS UN VERRE RENVERSÉ L'EAU CONTENUE DANS UNE ASSIETTE.

Versez de l'eau dans une assiette, puis allumez un morceau de papier ; lorsqu'il sera bien enflammé jetez-le dans un verre, et renversez le verre dans l'assiette, alors vous verrez toute l'eau monter dans le verre.

ÔTER DU MILIEU UN OBJET QUELCONQUE SANS Y TOUCHER

Vous posez sur une table, trois pièces de monnaie de cette manière :

.0.0.0.

Vous proposez à une personne d'ôter la pièce du milieu sans y toucher.

Moyen d'exécuter ce tour :

Vous prenez la première pièce et vous la posez après la troisième : par conséquent la seconde n'est plus dans le milieu.

PLAISANTERIE À FAIRE À UN MARCHAND.

Vous lui demanderez le tiers et demi d'une verge de ruban : alors vous le voyez mesurer un tiers, puis un demi-tiers lorsqu'il aurait pu vous contenter de suite en vous donnant une demi-verge.

La verge étant composé de trois tiers, un tiers et demi est la moitié.

MANIÈRE DE COUPER LE VERRE AVEC LE FEU ET L'EAU.

Prenez un verre uni à patte et peu épais, et avec une petite mèche soufrée et allumée chauffez ce verre en dehors près de son bord, jusqu'à ce qu'il s'y fasse une petite fêlure ; vous mouillerez tous les endroits que vous voudrez découper, et vous promènerez dessus votre mèche soufrée.

FAIRE VOIR DES VERS DANS UNE BOUTEILLE, APRÈS Y AVOIR MIS DE LA TERRE ET DE L'EAU.

Prenez une bouteille dont le goulot soit large ; ayez un bouchon creux en dedans, remplissez-le légèrement de petites raclures de corne et de petits morceaux de corde à boyau nommée chanterelle, bouchez le creux avec un morceau de sucre. Lorsque l'eau est chaude par le bain-marie, secouez la bouteille ; le sucre fondu par l'eau tombera, et avec lui ce que vous avez mis dans le bouchon. Alors les morceaux de corne et les petits bouts de corde à boyau se dérouleront par la chaleur, et représenteront au naturel de petits vers remuants et vivants.

LE PIQUET A CHEVAL.

Deux cavaliers qui voyagent ensemble, ennuyés du chemin qui leur reste encore à faire, peuvent, pour passer plus agréablement le temps, faire un cent de piquet sans cartes, en convenant que celui qui arrivera au nombre cent aura gagné, et qu'en comptant l'un après l'autre, on pourra ajouter le nombre que l'on voudra, pourvu cependant qu'il soit moindre que onze. D'abord il faut connaître la propriété du nombre onze, qui, multiplié par les termes de la progression arithmétique 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. et 9 donne toujours pour produit deux figures semblables.

Exemple.

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 11 | 22 | 33 | 44 | 55 | 66 | 77 | 88 | 99 |

Afin donc que le premier qui nomme le nombre puisse arriver à cent, et que son adversaire n'y puisse pas parvenir, il doit se souvenir de tous les produits et compter d