

RÉCRÉATION EN FAMILLE

UNE MENAGERIE EN PAPIER DE SOIE

Voici encore un passe-temps amusant pour égayer petits et grands, pendant les après-midi pluvieuses des jours de congé, ou le soir, sous la lampe, autour de la table de famille. Il s'agit de fabriquer, avec du papier de soie et de la ficelle, mille petits animaux d'aspect très vivant ; ils constitueront des jouets parfaitement inoffensifs pour les bébés et, pour les jeunes gens, dans les sauteries intimes, des accessoires de cotillon aussi originaux qu'économiques.

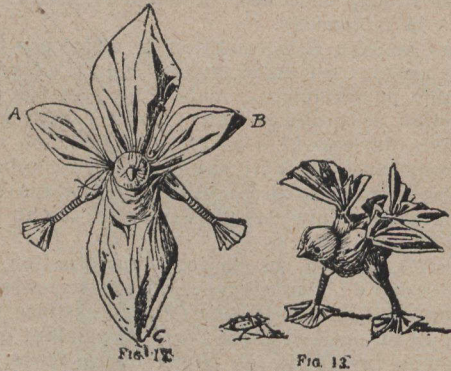
Nous empruntons l'idée et la description à une revue américaine.

Pour commencer, si vous le voulez bien, nous allons fabriquer le poulet que vous voyez représenté dans la figure 13.

Vous choisissez une feuille de papier fin de la nuance que vous voulez — pour un poulet, le jaune, le blanc ou le noir, nous semblent les couleurs les plus indiquées ; — vous coupez votre feuille par le milieu et la pliez en deux. Ceci fait, prenez une des moitiés et froncez-en chacune des extrémités (fig. 1 et 2) ; puis, plissez le papier, tel qu'il est froncé, en tenant un bout dans la main droite et en faisant glisser plusieurs fois le papier dans la main gauche à demi-fermée. Cette manière de procéder lui permettra de retenir ses plis, comme dans la figure 2.

Roulez un morceau de papier séparé en forme de bourse, et posez-le sur le papier plié, à environ

longs du papier, comme dans la figure 2, puis plissez-le et entourez chaque patte avec la ficelle, laissant $\frac{1}{4}$ de pouce à chaque bout pour former les pieds (fig. 7). Prenez la partie libre du papier plissé (fig. 6) et placez le milieu des pattes (fig. 7) à moitié de la dernière division comme dans la figure 8. Liez ensuite le bout de la dernière division au corps, et vous aurez une fonda-



tion toute prête pour le bec, les ailes et la queue (fig. 9.)

Coupez un carré de même papier ayant neuf pouces de chaque côté, pliez deux fois le papier diagonalement comme pour une roue. Le centre du papier est naturellement où les deux lignes se rencontrent ; pincez ce centre pour former un bec et liez-le avec de la ficelle (fig. 10), placez-le au milieu de la tête du poulet, et ramenez le restant du papier pour recouvrir celle-ci ; liez ensuite au cou du poulet, très près de la tête (fig. 11). Les deux points A et B du carré doivent former les ailes, tandis que C est ramené sous le corps et D au-dessus du corps, puis fermement liés pour former la queue. La figure 12 représente exactement la manière de plier les ailes — remarquez tout particulièrement la partie B qui se trouve près du corps. L'aile A, à la figure 12, montre comment les deux ailes doivent être liées près du corps.

Quand chaque aile est terminée, faites la queue en liant ensemble C et D, comme il a été expliqué plus haut. Ceci terminé, pliez les pattes, élargissez les ailes et la queue, ouvrez et aplatissez les pattes, puis posez le poulet sur une surface plane (fig. 13).

Ayez soin de toujours plisser le papier dans le sens de la longueur afin d'éviter les déchirures.

(A suivre)

CALEMBOURS

D. — Quels sont les gens les plus expéditifs ?
R. — Ce sont les notaires, parce que l'acte le plus long et le plus compliqué est, pour eux, l'affaire d'une "minute".

D. — Quel est l'animal auquel tous les autres doivent le respect ?

R. — C'est le mouton, parce qu'il est l'"ainé" (lainé).

JEUX DE CARTES.—PATIENCE : LA CHAÎNE DES DAMES

Cette patience, aussi compliquée que possible, convient à ceux qui n'aiment pas les casse-tête chinois.

Prenez un jeu de cinquante-deux cartes ; placez les quatre dames sur une ligne horizontale et au milieu du tapis, de manière à vous ménager un espace libre suffisant, en haut et en bas de ce tapis.

Les quarante-huit cartes qui vous restent en main étant bien mêlées, vous les retournez une à une. S'il vous sort un six, soit celui de cœur, par exemple, vous les placez immédiatement "au-dessus" de votre dame de cœur. Si c'est un sept, vous les placez "au-dessous" de cette dame. Les sept serviront de souches à des hiérarchies ascendantes se terminant au roi, et les six à des hiérarchies descendantes se terminant à l'as.

Quand le talon est épuisé et que l'on a monté toutes les cartes qui pouvaient prendre place dans l'une des séquences ou hiérarchies, on recommence l'opération. On a trois coups pour arriver à constituer les quatre hiérarchies de pique, trèfle, carreau et cœur. La patience est réussie lorsqu'on parvient à ce résultat.

Il est bien évident qu'après le valet de la hiérarchie ascendante viendra le roi, puisque la dame a été placée au centre de la figure.

QUESTION LITTÉRAIRE

Quel est l'aimable savant qui a fait ainsi que suit l'éloge des récréations intellectuelles ?

Les jeux de l'esprit, a-t-il dit, sont de toutes les saisons et de tous les âges : ils instruisent les jeunes, ils conviennent aux riches et ne sont pas au-dessus de la portée des pauvres.

PROBLEME

Trouver un nombre, sachant qu'il a trois chiffres, dont la somme est 11, que le chiffre des centaines vaut deux fois celui des dizaines, et que si du nombre on retranche 396, on obtient le nombre renversé.

ANAGRAMME

Le prénom d'un grand pamphlétaire,
Grand penseur et grand écrivain.
Avec un chapeau légendaire
Dans "le Barbier", personnage aigrefin.

METAGRAMME

Malgré tout le poil de mes pattes,
Si, gambadant, je crains le froid,
Le mec des mecs des acrobates
N'est, pour moi, qu'un grand maladroït.

Mieux que le roi des acrobates,
Le marin le plus maladroït,
Qu'il ait ou non du poil aux pattes,
Me manœuvre malgré le froid.

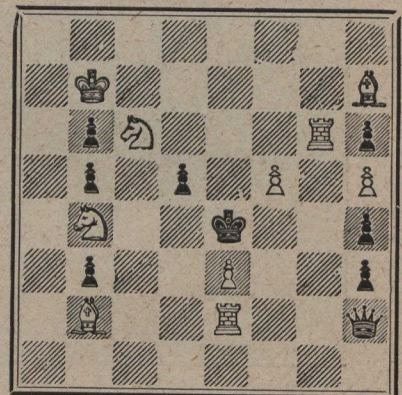
CHARADE

Mon Premier, Protée animal,
Sur terre nous fait bien du mal ;
Et selon qu'il est mon Deuxième,
L'homme ne paraît plus le même.
Vase où potier n'a mis la main,
Mon Dernier n'est grec ni romain ;
Mais, chose étonnante à l'extrême,
C'est qu'on trouve mon Entier
Bien plus petit que mon Premier.

PROBLEME D'ECHECS

Lettre M.

Par M. le Dr C.-C. Moore, New-York.
Noirs, 9 pièces



Blancs, 10 pièces

Les Blancs font mat en 3 coups.

SOLUTIONS DES PROBLEMES DU No 73

Les trois jaloux. — Supposons : le roi et la dame de cœur ; le roi et la dame de carreau ; le roi et la dame de pique.

1o La dame de cœur passe d'abord avec la dame de carreau.

2o La dame de carreau revient chercher la dame de pique.

3o La dame de cœur revient auprès du roi de cœur, et attend que le roi de carreau et le roi de pique aient rejoint leurs deux reines.

4o Le roi de pique revient avec sa reine et repasse le roi de cœur.

5o La reine de carreau ramène, en deux voyages, ses deux compagnes sur l'autre rive.

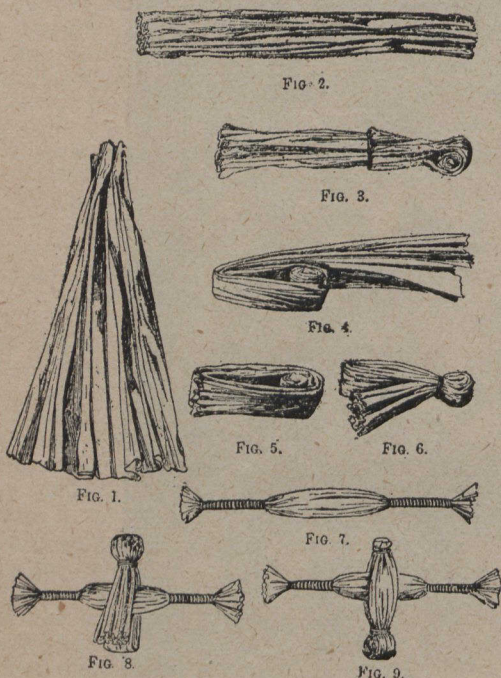
Charade. — Paquebot.

Devinette. — D — C — D (décédé).

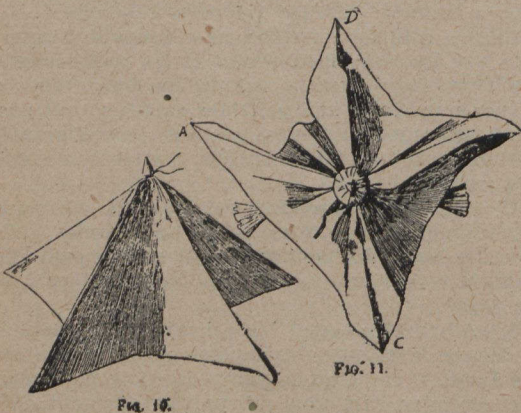
Problème. — 3,172.

Problème de Dames. —

Blancs	Noirs
34 à 29	23 à 43
22 17	36 11
45 40	16 29
40 34	11 30
25 3	15 24
3 11 gagnent.	



un quart de pouce d'un des bouts. Rabattez le côté court du papier sur la bourre, comme dans la figure 3, puis pliez ensuite le papier du côté court en le plaçant sur la première couche (fig. 4), et ramenez ensuite le bout libre au bas des trois divisions. La figure 5 montre une bourre de papier insérée à l'extrémité d'une bande de papier plissé, ayant été replié trois fois de façon à former qua-



tre épaisseurs, deux au-dessus et deux au-dessous de la bourre. Tournez de la ficelle plusieurs fois autour de la bourre et nouez-la fermement afin de former une tête (fig. 6). Vous avez le corps et la tête d'un poulet.

Faites les cuisses et les pattes en prenant un papier d'environ 18 pouces de long sur 8 pouces de large. Froncez les deux côtés