

RÉCRÉATION EN FAMILLE

UN COMBAT NAVAL DANS UNE CUVETTE

Voulez-vous être amiral... en chambre ? Voulez-vous, sans grands frais ni déplacement, vous procurer la haute et rare sensation d'une bataille navale ? Ces deux questions s'adressent aux grands comme aux petits. Pour les uns comme pour les autres, voici le procédé.

Vous trouverez chez le marchand de couleurs des morceaux de craie de toutes dimensions ; achetez-en des gros, des moyens, des petits, car ils vont vous fournir vos diverses unités de combat : cuirassés, croiseurs, torpilleurs.

Avec un vieux canif et quelque peu d'habileté et d'application, vous donnez à ces blocs de craie l'apparence de coques de navires de guerre, sans oublier l'éperon. Inutile de les creuser ; contentez-vous de les munir de mâts, de cheminées, de canons : ces détails complèteront l'illusion. Lâchez la bride à votre imagination de constructeur naval, avec cette seule restriction : vos navires doivent être plats, c'est-à-dire sans quille.

Les vaisseaux sont prêts. Vous les posez sur le fond d'une cuvette, ou, mieux, d'un "tub". Souvenez-vous que, plus ils seront nombreux, plus la bataille qui va s'engager sera intéressante.

Vous avez remarqué que je n'ai pas encore prononcé le mot "eau" ? C'est que c'est là une matière première qui vous serait inutile, voire nuisible. Nos navires, plus perfectionnées en cela que les gros cuirassés dont la construction met en déficit tous les budgets européens, n'ont pas besoin d'eau pour manoeuvrer.

Vous n'avez qu'à verser dans le bassin juste assez de vinaigre pour en couvrir le fond. Alors... Oh ! alors, c'est le combat acharné qui commence. Comme obéissant à un signal, tous les navires se mettent en mouvement : cuirassés, croiseurs, torpilleurs bondissent en avant, reculent, virent de bord, se heurtent les uns contre les autres, au milieu d'un tourbillon d'écume. On en voit qui, soulevés par une force mystérieuse, retombent sur le flanc, s'échouent sur les rivages de la minuscule mer, ou disparaissent, comme entraînés au fond de gouffres insondables !...

L'explication de ce joli truc ? Vous l'aurez trouvée vous-mêmes, savants lecteurs. Car vous n'ignorez pas l'action chimique exercée par le vinaigre sur la craie.

Celle-ci n'est que du carbonate de chaux. L'acide du vinaigre se combine avec la chaux, rendant la liberté à l'acide carbonique, qui, sous sa forme gazeuse, produit une série d'explosions ; le liquide se transforme en écume, dont le tourbillonnement soulève les petits navires et les fait se mouvoir en tous les sens.

Faites un essai préliminaire avec un oeuf (dont la coque contient beaucoup de carbonate de chaux). Au contact du vinaigre, il exécutera... le "cake-walk" le plus échevelé !

POUR FAIRE UN ACROBATE DE SALON

On peut fabriquer soi-même et très facilement ce petit jouet, avec du carton très fort, ou mieux, avec une planchette de bois très mince. L'instrument indispensable sera une petite scie des plus fines ou un canif coupant bien. Comme on le voit par la figure, la tête et le buste doivent être



d'un seul morceau, les deux bras sont taillés séparément, et chacune des deux jambes est en deux sections. Les articulations sont faites simplement avec des bouts de ficelle qu'on passe dans les trous indiqués et que l'on retient par un noeud extérieur de chaque côté, en laissant assez de jeu pour que les membres aient les mouvements bien

libres, sans que pourtant ils semblent désunis. Par le milieu des mains vous faites passer une petite barre de bois qui doit être bien fixe, c'est-à-dire solidement collée dans le trou par où on la glisse, car c'est précisément en tournant cette barre entre deux doigts que vous ferez prendre à votre acrobate les positions les plus amusantes.

LOGOGRIPE

Sur mes huit pieds, j'apporte la lumière,
Sans ma tête, je suis un signe de misère.

ENIGME

Je suis né prisonnier, petit et méprisable ;
Souvent de mes prisons on me délivre à table ;
J'engendre des enfants, prisonniers comme moi,
Et je porte le nom d'un roi.
J'enferme dans mon sein l'image de mon père ;
Je ne suis pas le dieu de l'île de Cythère,
J'habite pourtant dans les coeurs.
Ici, mortels, versez des pleurs,
Un de mes logements a tué votre mère.

DEVINETTE

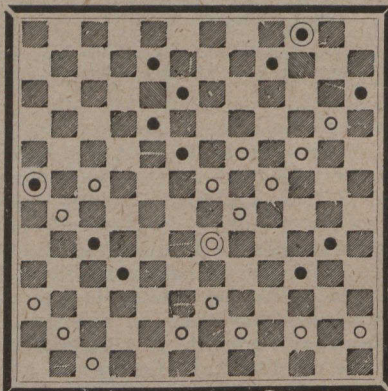


Où est le chat ?

PROBLEME DE DAMES CANADIEN

Par M. Saint-Maurice, père, Montréal.

Noirs, 12 pièces.



Blancs, 17 pièces.

Les blancs jouent et gagnent.

UN PROBLEME

Monsieur le Directeur,

Parmi vos innombrables lecteurs, s'en trouverait-il un capable de me renseigner sur le point que voici :

J'aimerais savoir si le problème suivant comporte ou non une solution, et, dans l'affirmative, connaître cette solution. Je l'ai cherchée pendant de longues heures sans pouvoir arriver à un résultat.

On pose sur une table, en ligne, dix allumettes. "Il s'agit de les rassembler deux à deux, en les mettant l'une sur l'autre," chacune d'elles ne devant être posée que sur la troisième suivante, c'est-à-dire que l'on doit toujours en sauter deux.

Exemple : Soit les dix allumettes.

1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'allumette No 1 ne peut être posée que sur l'allumette 4, l'allumette 6 que sur l'allumette 3 ou 9. Il est bien entendu que, le problème étant commencé, les places vides ne comptent pas, et

qu'un groupe de deux allumettes comptera pour deux.

Exemple : Supposons le problème commencé et les allumettes se présentant comme suit :

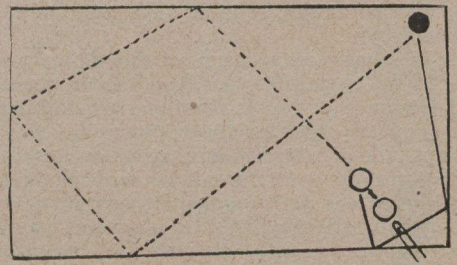
1 1 1 1 1 X 1 1 1

La place laissée vide par l'allumette 4 ne comptera pas, et le groupe occupant la place de l'allumette 7 comptera pour deux.

Recevez, etc.

LE BILLARD

Coup de fantaisie, par M. J. Roloff.



CHARADE

Jamais au jardinier levé de grand matin
La "seconde" ne fut ingrate,
Fût-elle sablonneuse, mate,
D'indigne qualité, si le fer à la main
La tournant, retournant, il peine, il sue, il hale :
Si bon engrais fait le "premier",
Sur elle rarement il trouvera l'"entier",
Plante à ses yeux sans prix, mais qu'Esculape
[exalte.

METAGRAMME

Mon "Un" charme et nous amuse,
C'est là que s'excuse la Muse
En des poèmes singuliers,
Là qu'on fait de charmants programmes,
Et qu'on aime à fêter les dames
Sans exclure les cavaliers.

Combien nous consacrons de veilles
A contempler tant de merveilles,
Sitôt que nous l'avons, mon "Deux" !
Elle est mon "Trois", je vous assure,
Bien avant que sa soeur future
Ne vienne faire des heureux.

Puis quand notre âme étant mon "Quatre"
Nous nous sentons las de combattre
Ainsi sans trêve et sans merci ;
En guise alors de signature,
Chacun de sa belle écriture
Au Sphinx en chef écrit : Merci.

SOLUTIONS DES PROBLEMES DU No 69

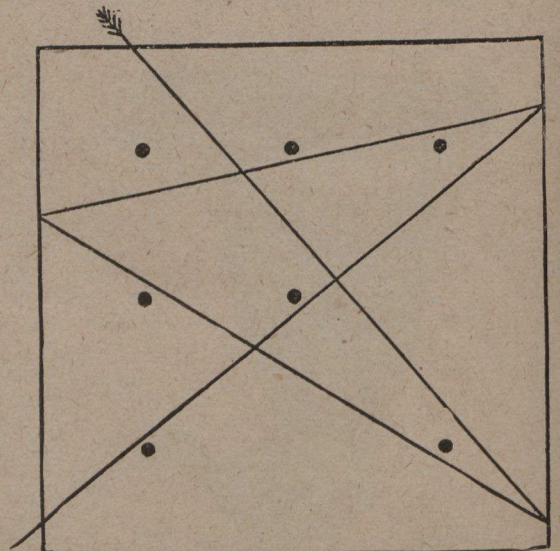
Enigme. — Limaçon.

Anagramme. — Gérant. — Agent.

Les Echecs. —

1 C pr. échec déc.	1 R pr. C
2 D 3 T ou 5 C	2 R joue
3 C fait échec	3 R joue
4 D fait échec et mat.	

Passe-temps. — Nous donnons ici le résultat du



problème que nous posions la semaine dernière. On voit que le passage des quatre lignes est très précis, et qu'un écart très peu sensible pouvait suffire à rendre impossible la solution demandée.