

en arrivant au milieu d'une tribu, doivent s'attendre à rencontrer une forte opposition de la part des *Mitewok*, qui par toutes sortes de mensonges s'efforcent de détourner leurs parents de la vraie Religion.

40. *Bosdatchikézin* ou Jonglerie proprement dite.— Cette quatrième catégorie superstitieuse n'est ordinairement que la part de quelques rares particuliers, qui, par leurs heureux rêves et leurs fréquentes communications avec les génies, deviennent, (comme on dit) des hommes *forts de Médecine*, *Manitowiwok*. Ces prétendus prophètes ou devins se vantent de prédire l'avenir ou de faire trouver ce qui a été perdu, aussi de dire ce qui se passe au loin. Quand un de ces *jongleurs* est engagé pour découvrir ainsi ce qui est caché, il commande qu'on lui dresse une jonglerie, *Kosabatchikewkamik*. En voici le plan : On fixe en terre un certain nombre de petites perches, longues de 6 à 7 pieds, de manière à former un cercle dont le diamètre peut avoir 3 pieds. On entoure et on enveloppe cette charpente avec une grande peau de cuir, en laissant le haut ouvert. Pendant qu'on dresse la tente, le jongleur se fait attacher et enlacer par des cordes de manière à être lié par tout son corps de telle sorte qu'il n'est pas capable de se mouvoir. Ainsi garotté, il se fait jeter dans la jonglerie et on jette avec lui son *chichikwan*, espèce de boule creuse, dans laquelle sont introduites des petites pierres. En fixant un manche à cet instrument, on s'en sert pour battre la mesure, pendant qu'on chante. Le jongleur seul dans la jonglerie et n'étant vu de personne, commence à chanter. Bientôt il lance en dehors de la loge les cordes qui le liaient. Il saisit son *chichikwan*, entonne ses chansons appelle ses génies, des fois l'ours, d'autres fois le loup, etc., etc. Il les fait parler, s'entretient avec eux. Ils lui racontent ce qu'il désire savoir. Par fois il évoquera l'âme de quelque défunt et se fera raconter des nouvelles de l'autre monde. C'est alors surtout qu'il attire l'attention. On lui fait des questions et il tâche d'y répondre de son mieux. Un jour un grand jongleur du fond de sa jonglerie appelait ses *Manitos* de toutes ses forces, mais aucun n'apparaissait. Exaspéré, il s'écrie : " Il doit y avoir ici un *priant* ou quel-