

Un coeur de maman

Le Créateur avait formé l'homme et la femme,
Tout le ciel admirait ces êtres de beauté,
Purs comme le soleil, ardents comme sa flamme,
Reine et roi, désormais, du monde nouveau-né.

Cependant le Seigneur restait pensif encore :
De son sein tout-puissant, adorable et fécond,
Demandait à jaillir en cette douce aurore
Son chef-d'œuvre d'amour : exquis, fort et
[profond...]

Concevant un tel don de tendresse éternelle,
Dieu tressaille soudain, en son recueillement,
Puis... dans son propre Cœur, il prend une
[étincelle]

Et façonne... un cœur de maman.

M. de J.

La conscience et le jeu

La plupart des jeux comportent une règle c'est à-dire qu'ils prescrivent une marche et en interdisent une autre; ils imposent conventionnellement une difficulté qu'il faut savoir respecter. Enfreindre ces lois, c'est *tricher*. Quelle tentation pour l'enfant ! L'interdiction est gênante ; et il est parfois si facile de s'en affranchir, soit ostensiblement à la vue de tous (qui protestent), soit le plus souvent en secret, à la dérobée. On partira à la course un peu avant les autres on déplacera furtivement une pièce du damier on jettera un regard indiscret sur les cartes du partenaire ; on poussera légèrement sa boule de croquet... Que sais-je encore ? Les fraudes sont incalculables, et c'est presque en tous les jeux qu'on les rencontre.

Elles peuvent avoir plusieurs *mobiles* qui en graduent l'incorrection. Distinguons donc les trois types du tricheur. — Le premier est celui qui *s'amuse à tricher*. D'un bout à l'autre de la partie son plaisir est de "jouer des tours" à son partenaire, de voir que celui-ci ne s'en aperçoit pas, et impute candidement à sa malchance un échec qui résulte uniquement de la fraude. Celui-là joue à berner. Il a doublé son art du jeu, d'un véritable art de tricher. Peu importe le thème du jeu : le sien est de vous leurrer. Il sera parfois si fier du succès de sa ruse qu'il vous l'avouera pour que vous l'admiriez ! C'est contre votre vigilance qu'il a joué, et là il vous a gagné ! — L'autre type du tricheur est celui qui, pour *sauver son amour-propre*, ne craint pas de commettre un mensonge ou un faux. Etre vaincu l'humilierait. Il biaise avec la règle du jeu. C'est par son orgueil qu'il est fraudeur. — Le dernier type est celui du tricheur *intéressé*, qui, ne pouvant s'adjuger l'enjeu

régulièrement, se l'octroie par la tromperie. Celui-là (toutes proportions gardées) est un voleur. La règle du jeu constituait entre les partenaires une sorte de contrat. En ne la respectant pas il s'est "dolosivement" emparé du bien d'autrui. Nous le déclarons malhonnête. Les précédents, sans doute, l'étaient déjà : ils manquaient à leur parole, car s'engager en une partie c'est implicitement promettre d'en suivre fidèlement la règle. Mais leur faute n'était qu'une petite malice ou une petite lâcheté ; et c'est à eux-mêmes, en somme, qu'ils nuisaient, bien plus qu'à leurs partenaires. Celui-ci, au contraire, fait tort à autrui en même temps qu'il s'avilit. — Et c'est sur ce point surtout que doit demeurer délicate la conscience de l'enfant. Aujourd'hui l'enjeu n'est rien : un mirliton, quelques sous, une friandise... ! Mais demain il sera peut-être considérable. Et ce doit être pour l'enfant un principe inflexible, que nul bien pris par ruse ou par force n'est légitimement acquis. Réprimandons tout tricheur ; qui trompe au jeu est (tout au moins) enclin à tromper dans la vie. Et si, au jeu, l'enfant réussit trop bien à le faire, la tentation plus tard, lui faidant espérer l'impunité, lui sera presque irrésistible.

A côté du joueur malhonnête est le *mauvais joueur*. Celui-ci ne triche pas, mais il se dérobe, et à sa manière il manque à la convention implicitement conclue. Sentant que la partie tourne à son désavantage, il la quitte, vexé. Il ne vous vole pas votre victoire, mais (n'est-ce pas l'équivalent ?) il vous empêche de la cueillir. — Le mauvais joueur, c'est encore celui qui, vous ayant gagné, mais craignant de n'en pas conserver l'avantage, vous refuse votre "revanche". Il part avec son gain, et ne consent pas à le mettre à nouveau comme enjeu. Là encore il y a manquement au contrat. Dans les jeux où le débutant a quelque avantage, la seconde partie est due au partenaire, parce qu'elle est censé équilibrer les chances.

Enfin c'est un mauvais joueur que celui qui prend si mal sa défaite qu'elle provoque chez lui la bouderie ou la colère. De dépit il brise les jouets, brouille nerveusement les cartes, claque les portes, s'en va en maugréant. Ce brusque et intempestif retour du jeu à la vie "sérieuse" arrête instantanément la partie, rompt le charme, disloque la compagnie des joueurs. Celui qui déserte ainsi ne sait pas jouer. Son orgueil ou ses nerfs l'y rendent inapte. Faire bonne mine à la malchance, porter gaïement sa défaite, — à cela se reconnaît le bon joueur, disons l'heureux caractère.

O. LEMARIÉ.

(Le *Jeu de l'enfant*, vol. in 16 de 96 pages
En vente aux Éditions de l'Association du
Mariage Chrétien, 86, rue de Gergovie,
Paris-14e. Prix 7 francs franco.)