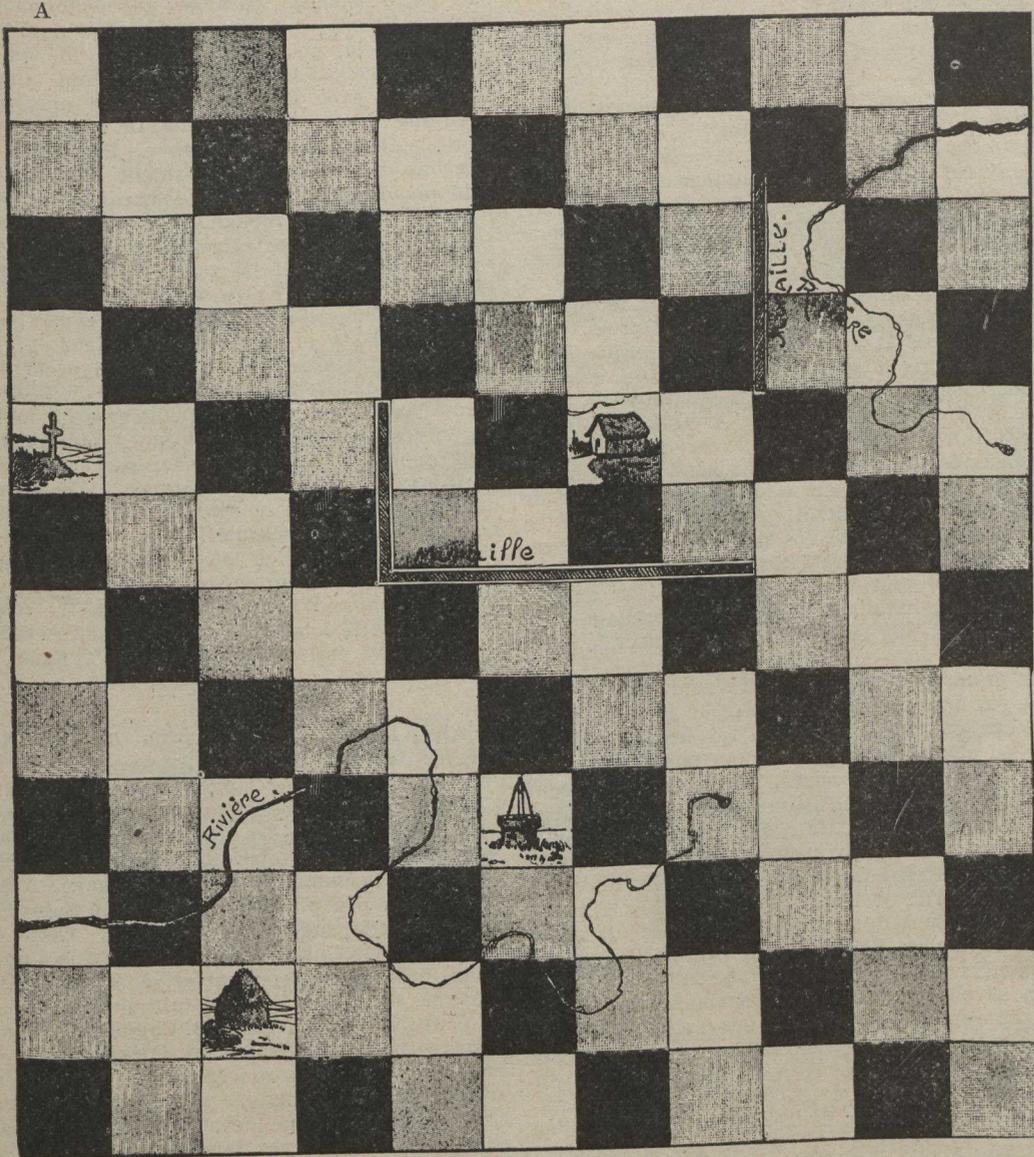


RÉCRÉATION



LE LABYRINTHE

Un voyageur, entrant par la case A, doit sortir par la case B en entrant par la case A, doit sortir le calvaire ; 30 par le puits et 40 par la meule, et en traversant un nombre égal de cases blanches, grises et noires. Le voyageur ne peut revenir

deux fois sur la même case, ni franchir les rivières et les murailles, et dans le compte des cases à franchir, les quatre où se trouvent la ferme, le calvaire, le puits et la meule, ne doivent pas être comprises : elles sont pour ainsi dire neutres.

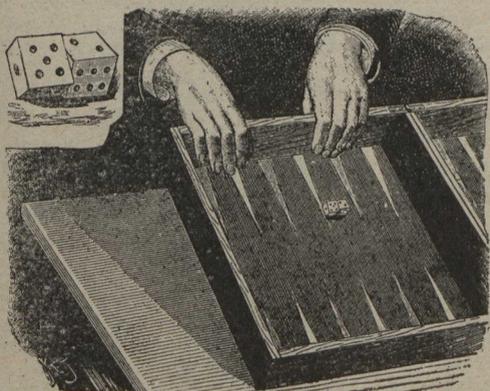
Indiquer sur le dessin ci-contre quelle sera la marche à suivre par le voyageur.

LES DEUX DES

Réunir deux dés à jouer et les faire rouler ensemble sur un plan incliné, voilà pour aujourd'hui la petite expérience que je vous propose.

Mouillez légèrement une face de chacun des dés avec de la salive, et juxtaposez-les de façon que les angles se coupent également et symétriquement, les diagonales des faces juxtaposées faisant entre elles un angle de 45°.

Si vous collez les dés en faisant coïncider exacte-



tement deux de leurs faces, ils ne rouleraient que sur quatre arêtes, ce qui vous forcerait à donner

au jeu de trictrac, qui vous sert de plan incliné, une pente assez forte.

En accolant au contraire vos dés comme je viens de l'indiquer, l'ensemble roulera sur huit arêtes et non plus sur quatre. En mettant 3 dames superposées sous un côté du jacquet, et en imprimant à celui-ci un léger mouvement initial, les dés parcourront aisément en roulant toute sa longueur.

La salive, se séchant, fait adhérer les deux faces du dé. Vous les mouillez, bien entendu, en secret avant de faire l'expérience devant les spectateurs, mais vous les juxtaposez devant le public, puis vous séparez brusquement les dés aussitôt qu'ils sont à bout de course, et vous priez un amateur de répéter l'expérience. Il verra, s'il ne connaît pas le petit subterfuge employé, que cela n'est pas facile.

COLIN-MAILLARD A LA SILHOUETTE

Dans ce jeu, le joueur qui fait Colin-Maillard n'a pas les yeux bandés. Il s'assied sur un tabouret peu élevé, devant un paravent ou un mur, sur lequel on a soigneusement tendu un linge blanc et fin.

Derrière Colin-Maillard, à trois pieds de distance environ, une bougie est placée sur une table ou tout autre support, de telle sorte que la flamme soit à une distance d'à peu près trois pieds du

sol. Toutes les autres lumières de la pièce sont éteintes.

Les joueurs défilent alors les uns après les autres entre Colin-Maillard et la bougie. Au fur et à mesure qu'ils passent devant celle-ci, leur silhouette se projette sur le linge. Colin-Maillard, sans jamais se retourner, et en regardant seulement les silhouettes, doit nommer les personnes à qui elles appartiennent. S'il se trompe, il donne un gage et une autre personne prend sa place.

Les joueurs ont, naturellement, le droit de faire toutes les grimaces et d'employer tous les subterfuges possibles pour se déguiser et tromper Colin-Maillard. Une dame se mettra un chapeau d'homme et un monsieur un bonnet de cuisinier, par exemple, sur la tête. Il faut seulement que la figure ne soit pas cachée. On devine quelle gaieté cet affublement donne au jeu. Très recommandé pour fêter en famille la Mi-Carême.

DEVINETTE



Il y avait là, tout à l'heure, un artiste fumant sa pipe : je voudrais bien savoir où il est ?

COMBLE

Quel est le comble de la paresse pour un pa-vieur ?

ENIGME

De la gent ailée
Je suis la terreur ;
Contre la gelée
Je la garde la fleur.

ANAGRAMME

Avec plaisir on m'écoute,
Lorsqu'habile est le contour ;
Mêlez mes pieds, on me goûte,
Si je suis d'un bon auteur.

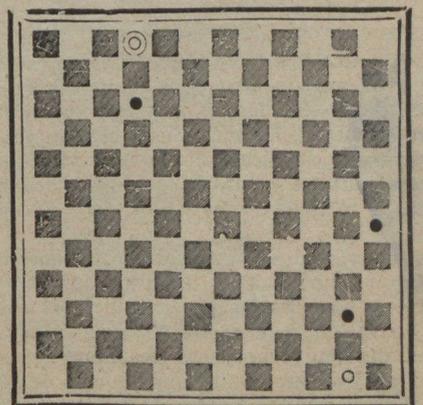
VERS A TERMINER

"Pourquoi le Bâton à Soubise,
Tandis que Chevert est—
C'est de la cour une—
Ou c'est l'abus de la—
—Je ne vois rien là qui m'—
Répond aussitôt un—
C'est à l'aveugle que l'on—
Et non pas à son—".

PROBLEME DE DAMES

Par M. Maddée Brunet, Montréal.
(Pour l'Album Universel).

Noirs, 3 pièces.



Blancs, 2 pièces.
Les blancs jouent et gagnent.