



RECREATION EN FAMILLE

LES SUBSTITUTIONS METALLIQUES

L'oursin métallique. — On obtient de jolis cristaux de la manière suivante: Dans un verre rempli d'une dissolution de protochlorure d'étain, on suspend par un fil de fer une pastille de zinc. On s'en procure aisément dans le commerce. Le zinc déplace l'étain, qui se dépose en belles aiguilles brillantes. Au bout d'une heure, la réaction est terminée, et dans le liquide plonge un corps arrondi, tout garni de piquants, qui présente tout à fait l'aspect d'un oursin.

ENIGME

Mon origine est dans le coeur,
J'accompagne la joie ainsi que la douleur; [sage,
J'ajoute aux doux attrait d'un jeune et beau vi-
Nul ne peut résister à mon touchant langage,
Ami lecteur, c'en est assez:
Dites si vous me connaissez.

DEVINETTE



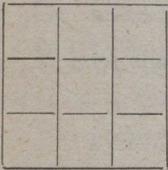
Cherchez le joueur d'orgue.

MOT CARRE

A mon Premier l'homme imprudent
S'expose sans un but utile.
L'effet, quand le clairon s'entend
Qui se produit dans une ville.
Très riches marchands indiens.
Du pauvre le lit misérable.
Pour les travaux quotidiens
L'âne tout prêt sort de l'étable.
Ce qui peut revenir aux chiens
Quand on a desservi la table.

CARRE MAGIQUE

Inscrire neuf nombres différents dans chacune des cases de ce carré, de manière à obtenir 30 dans tous les sens.



METAGRAMME

Selon mon chef, on m'accommode
Dans le ménage; l'on me fuit;
On me lance à l'ancienne mode;
On me remporte avec dépit;
On m'esquisse, et la période
Plus élégamment se déduit;
On me découpe avec méthode
Et dans la crème on m'introduit.

OMBROMANIE

Le gentil petit lapin galope lorsque vous agi-



tez les doigts de la main droite, de cette manière.

JOUJOUX EN CARTON MINCE

Les cartes à jouer et les cartes de visite nous ont déjà servi comme matière première pour la fabrication de plusieurs joujoux. Aujourd'hui nous allons employer du carton un peu plus épais, par exemple le beau bristol, sur lequel s'impriment les cartes commerciales ou les cartes d'invitation.

FACE-A-MAIN. — Notre premier joujou est destiné aux fillettes. Il se compose de trois pièces: deux pièces semblables représentant les deux montants, entre lesquels on place le binocle. L'articulation se fait avec un fil double terminé par deux noeuds d'arrêt. Comme on le voit sur le dessin, le bas des deux montants est aussi relié par un fil avec noeud d'arrêt; de plus, une rondelle de carton A, un peu plus épaisse que la carte des montants et du binocle, est intercalée entre ces deux montants pour en maintenir l'écartement. Si les deux montants du manche sont un peu longs, il sera bon de faire une attache de fil intermédiaire, avec rondelle intercalée, et vous la ferez à l'endroit correspondant juste au milieu du binocle; quand il sera replié dans le manche. Enfin, le binocle peut être colorié ou recouvert de papier noir ou de couleur, ainsi que les deux montants du manche.

RASOIR. — Comme le face-à-main, le rasoir se compose de trois pièces: deux pour le manche et une pour la lame, placée entre les deux pièces de ce manche. Ces deux pièces sont reliées à chaque bout par un fil double fort, avec double noeud d'arrêt, et l'on intercale au bout le plus large une rondelle de carton A.

CANIF. — Enfin, toujours dans le même ordre d'idées, voici le canif à deux lames, composé de quatre pièces: deux identiques pour le manche, percées chacune de deux trous aux endroits marqués d'une croix X, puis deux lames de formes différentes, percées également d'un trou à l'endroit indiqué par le signe X. Il ne faut pas que ces deux lames se rencontrent lorsqu'on voudra les ouvrir ou les fermer.

JEUX DE SOCIETE

LE CORDONNIER. — Le joueur qui a été choisi pour remplir le rôle de cordonnier, se met à genoux, s'accroupit ou s'assied par terre, tirant le ligneul et frappant sur son ouvrage;



les joueurs se tiennent par la main et tournent autour de lui le plus rapidement possible.

Le cordonnier dit très vite:

—Allons belles, des beaux souliers. J'en essaie à vos jolis pieds.

Et il cherche à happer au passage une pratique, soit en saisissant la jambe d'un monsieur ou le bas de la robe d'une dame.

S'il y réussit, le joueur saisi n'a plus qu'à remplir son devoir de marchand de chaussures et à payer un gage.

SOLUTIONS DES PROBLEMES DU No 104

Reconstruction. — Saint-Petersbourg.

Rébus graphique. — Que de misères sur cette terre, et que d'ennuis.

Les cartes. — Le 9 de trèfle, parce que le roi de pique ne peut pas être second.

Logogriphe.—Rome, Orme, More, Me, Or, Mer.

La clef de la science. — 1. L'oiseau qui n'a ni ailes ni queue est l'"aptéryx", dont le nom même est dérivé du grec ("a" privatif et "pteron" aile). Il a pour habitat la Nouvelle-Zélande et est certainement un des oiseaux les plus étranges que l'on puisse voir. Il est grand comme un canard et quelquefois comme une petite oie. Son plumage est d'ordinaire brun foncé. Ses plumes offrent cette particularité que chacune d'elles est pourvue d'une longue barbe terminée en pointe fine, ce qui lui donne l'air d'avoir une toison. Bien qu'il n'ait pas d'ailes, il n'est pas dépourvu des membres auxquels celles-ci tiennent chez les autres oiseaux, mais ces membres se cachent sous ses plumes velues.

2. Ce qui fait craquer les doigts des mains lorsqu'on les tire ou qu'on leur imprime certains mouvements, c'est le glissement des muscles ou des ligaments sur la surface des os. C'est le même phénomène qu'on observe quand on fait vibrer une corde tendue.

