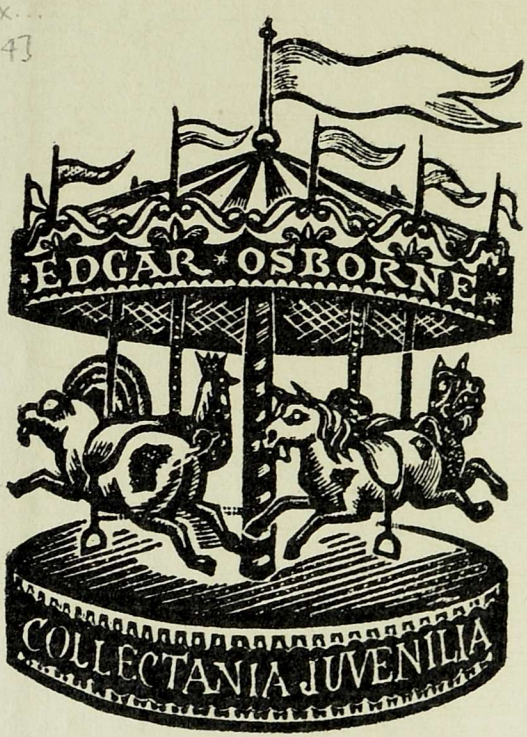


4ième Classe 1ier Prix

Prix Français, 4ième
Classe, 1ier prix.

Mérité et gagné par
Miss Martha Jones,
agée de neuf ans

Fait bien le 11 Juin
1825 S. C. Lamb

Les Jeux de la Jeunesse :

OU

NOUVELLE MÉTHODE

À INSTRUIRE LES ENFANS,

en les amusant par la représentation des différens

JEUX ET EXERCISES DU CORPS

AUXQUELS ILS SE LIVRENT;

Orné de 37 Figures,

Avec des Explications sur les avantages ou les dangers qui peuvent résulter pour leur sante de ces Jeux et Exercises.

À NEWMARKET,

Imprimé par et pour R. Rogers, se vend chez Deck, Bury; Longman, Hurst, Rees, Orme, et Brown, Pater Noster Row; et C. Law, Ave-Maria-Lane, Londres.

ADVERTISEMENT.

IT is natural that children should enjoy amusements, and it is reasonable that they should be indulged in the gratification of innocent pleasures, in the intervals of study. The mind even of infancy is ever active, and the vigilant instructor will be careful in pointing out the proper bias, during the hours of relaxation.

A copy of a similar work to that now presented to the public, (and which was printed at Paris,) was procured by a Lady, who devotes

her time to the business of education, and from her own practical experience, she is convinced of the advantages to be derived by young students of the French language, from an attentive perusal of the descriptions of these various games

Parents will find one of the greatest difficulties essentially removed in adopting the following little work; as however diligent the instructor may be, in inculcating the necessity of speaking a foreign language whilst learning it, children constantly avoid it during the hours of relaxation from study, because they are unacquainted with the terms necessary for their juvenile sports.

The names of the games are given in French, and English, at the end of the work, and it is hoped, that the young people who may have the pleasure of perusing this little book, will embrace with eagerness an opportunity of knowing how to apply French terms, to each of their respective amusements.

September, 1814.

Avis des Éditeurs François.

Dix mille exemplaires des deux premiéres éditions de cet Methodé écoulés en moins de dix-huit mois, sont une preuve incontestable qu'il a été aussi favorablement accueilli des Pères de famille que des Instituteurs, et qu'il a été aussi agréable aux enfans que nous avions osé nous en flatter: aussi le mettons-nous sous la sauve-garde de la probité des Citoyens, et sous la protection spéciale des lois contre les contrefacteurs; déclarant que nous les poursuivrons devant les Tribunaux par tous les moyens de droit.

INTRODUCTION.

COMMENT! vont dire quelques personnes sévères, des jeux quand il est question d'étudier! l'enfance ne les aime-t-elle donc pas assez, sans qu'il soit nécessaire de lui en donner des leçons?——Réfléchissez, grave censeur, que l'art de la lecture est difficile et fastidieux; que le meilleur moyen de l'apprendre aux enfans n'est pas d'en faire, dès qu'ils bégayent, de petits académiciens, mais de les amuser, de les mettre, pour ainsi dire, dans leur propre élément, sur le terrain qui leur est

le plus familier; de les entretenir, en un mot, de ce qu'ils aiment et connaissent le mieux, des jeux! Ce sujet serait bien choisi, quand il n'aurait d'autre but que de faire passer, à l'aide d'un léger badinage, les difficultés des élémens de la lecture; mais tout frivole qu'il paraît être, il nous a offert plus d'une occasion de donner en passant à nos jeunes élèves des leçons de morale, d'humanité, de prudence, et quelques conseils utiles sur la conservation et l'affermissement de leur santé.

CONVERSATIONS

SUR

Les Jeux de la Jeunesse,

ENTRE

UN PÈRE ET SES ENFANS.

1.

LE TAMBOUR.

Le Père.

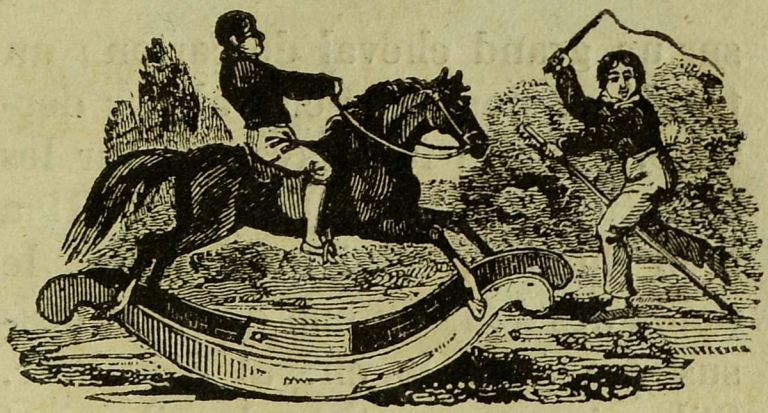
CHARLES, sais-tu ce que fait ce petit garçon avec cette caisse ronde qui pend devant lui au bout d'un ruban passé autour de son cou, et une baguette dans chacune de ses mains? *(Voyez fig.* 1.*)*

Charles.

Oui, papa, je le sais ; il bat du tambour. Quel plaisir il a ! Mais pourquoi est-il dans le jardin ?

Le Père.

C'est parce que, s'il était dans la chambre, le *plan plan* de son tambour ferait mal à la tête à son papa et à sa maman, au lieu qu'en plein air, ce bruit ne fatigue personne, et il peut s'amuser tout à son aise, sans incommoder les autres.



2.
LE CHEVAL.

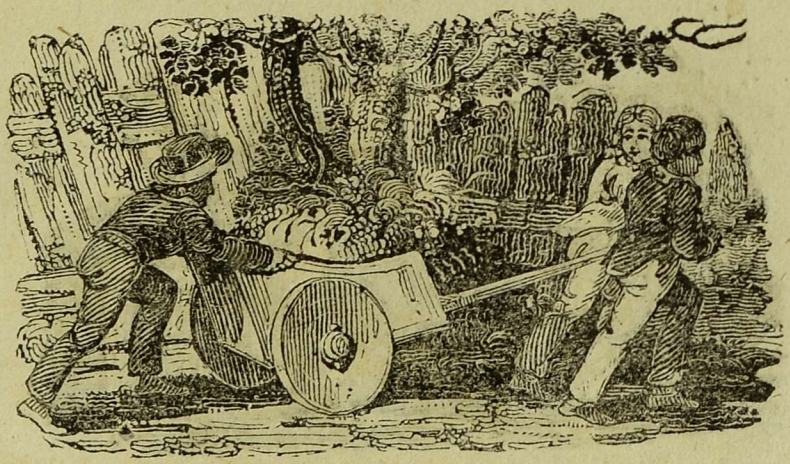
Charles.

EN voici d'autres qui jouent dans la chambre : c'est qu'apparemment leur jeu ne fait pas tant de bruit que le tambour ?

Le Père.

Tu as deviné juste. Vois-tu ? ils sont trois frères : deux sont montés

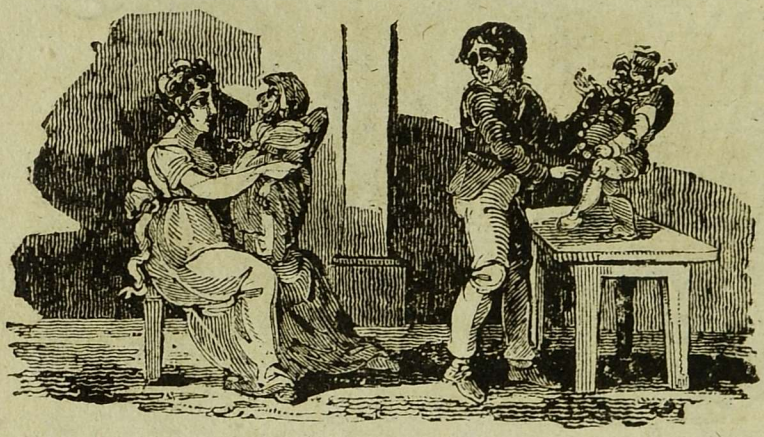
sur un grand cheval de carton ; un troisième pousse le cheval par derrière, pour le faire avancer sur les roulettes qui le soutiennent. Il a bien du mal, celui qui pousse ; le poids des deux enfans qui sont dessus empêche le cheval d'avancer. S'ils n'y prennent garde, ils vont tomber tous les deux. *(Fig. 2.)*



3.

LE CHARIOT.

CEUX qui traînent un chariot dans la cour font plus de chemin, quoiqu'ils le chargent de pierres et de tout ce qu'il peut contenir. Ils se mettent deux après la petite voiture ; un troisième pousse par derrière, et ils ont bientôt fait deux ou trois tours ; mais ils doivent craindre que des pierres ne leur tombent sur les pieds. *(Fig. 3.)*



4.

LA POUPEE, POLICHINELLE ET PIERROT.

Eugénie.

TOUT cela est bon pour amuser les petits garçons; à quoi donc jouent les petites filles, papa?

Le Père.

Oh! elles ne manquent pas non plus de divertissemens, quand elles

sont sages, et qu'elles apprennent, bien à lire. On leur donne des poupées. Une petite fille parle à sa poupée, comme sa maman lui parle à ellemême. Elle lui fait des complimens, elle la gronde, elle lui donne des conseils. La petite cousine Rosalie a une poupée qui est plus grande qu'elle. Elle l'habille le matin, elle la déshabille le soir, elle la met au lit. Son frère Alexandre a un polichinelle et un Pierrot. Il les fait gesticuler, sauter, jaser ensemble. La poupée de Rosalie se mêle aussi quelquefois de la conversation. C'est Rosalie qui parle pour sa poupée, et Alexandre pour polichinelle. *(Fig. 4.)* Je te donnerai aussi une poupée, à toi, Eugénie; et à toi, Charles, un polichinelle et un Pierrot.

5.

LES ÉPINGLES.

Eugénie.

O le petit malheureux! quelles contorsions il fait! qu'a-t-il donc, papa? il a l'air de bien souffrir.

Le Père.

Il jouait avec ses camarades à pousser des épingles l'une sur l'autre. Il en a mis une dans sa bouche,

et il l'a avalée sans y prendre garde. Il souffre horriblement. Il aura bien du bonheur s'il ne meurt pas dans d'affreux tourmens. *(Fig. 5.)*

Charles.

Oh ! je ne jouerai pas aux épingles, et je n'en mettrai jamais dans ma bouche.

Eugénie.

Ni moi non plus.

6.

LA BALLE.

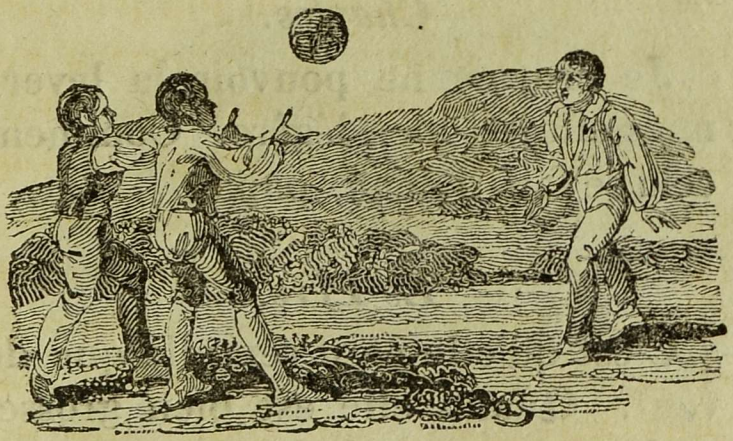
Charles.

MAIS, papa, mon autre cousin Théodore, qui est plus grand qu'Alexandre, je ne le vois jamais jouer ni au tambour, ni au cheval, ni au polichinelle, ni au Pierrot. Quels sont donc ses divertissemens ?

Le Père.

Il en a de beaucoup d'espèces. Par exemple, il joue à la balle avec ses camarades, tantôt en se la renvoyant réciproquement d'un espace à l'autre, tantôt en la jetant contre un mur bien uni. Le mur la repousse. L'un des joueurs la reçoit adroitement à la volée, ou la laisse tomber sur la terre, d'où elle rebondit ; et, la prenant sur ce bond, il la renvoie au mur. *(Fig. 6.)* Il faut qu'un de ceux contre qui il joue en fasse autant. Si la balle n'est pas prise à la volée, ou du premier bond, ou si on la lance soit au-dessus de la raie, soit hors de l'espace marqué sur le mur, c'est un coup manqué. Chaque coup manqué se compte, et celui qui a manqué un certain nombre de coups,

perd la partie. C'est un joli jeu que la balle ! il donne de l'exercice au corps ; il rend adroit et agile. Une partie de balle fait grand plaisir quand on a bien étudié. Il y a des balles très-dures qui font mal aux mains, et qui pourraient blesser si elles étaient lancées à la tête. Les plus agréables sont celles qui ne sont ni trop molles ni trop dures, et qui rebondissent bien.



7.
LE BALLON.

Charles.

OH ! quelle grosse balle, papa ? Comment peuvent-ils l'enlever si aisément ? Elle doit être bien lourde.

Le Père.

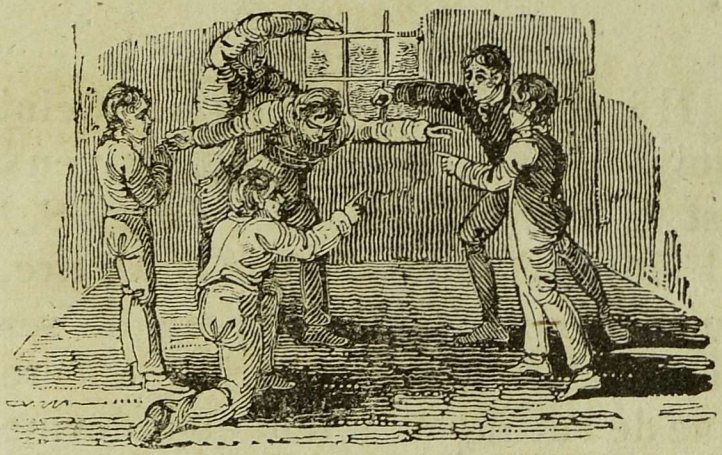
La voilà qui vient par ici ; ramasse-la ; tu la renverras aux joueurs.

Charles.

Je croyais ne pouvoir la lever; mais elle est bien légère. Comment cela se fait-il donc, papa?

Le Père.

C'est qu'elle n'est remplie que de vent. Quand elle est bien grosse, on la pousse avec le bras, parce que la main ne suffit pas. On la renvoie très-bien aussi avec le pied, quand on est adroit. Ce jeu donne beaucoup d'exercice, et est très-salutaire. La légèreté du ballon le rend propre à tous les âges. Comme on en fait de différentes grosseurs, les enfans eux-mêmes peuvent y jouer. (*Fig.* 7.)



8.

LE COLIN-MAILLARD.

Eugénie.

QUE fait cette troupe d'enfans qui entourent un de leurs camarades, et paraissent l'éviter quand il s'approche d'eux? Ho ho! il a les yeux bandés. Comment peut-il les attraper sans les voir?

Le Père.

Il joue au Colin-Maillard. Celui qui a un mouchoir devant les yeux est le Colin-Maillard. *(Fig. 8.)* Il faut qu'il aille de côté et d'autre, jusqu'à ce qu'il attrape un de ses camarades. Ce n'est rien encore que de l'attraper; il faut qu'il devine qui il est, qu'il dise tout haut son nom. Aussi celui qu'il a pris fait tout ce qu'il peut pour ne pas rire, pour ne pas tousser ; il retient même sa respiration, de peur que Colin-Maillard ne le reconnaisse. Si Colin-Maillard devine juste, on lui ôte le mouchoir, et on le met sur les yeux de son prisonnier, qui devient à son tour Colin-Maillard, jusqu'à ce qu'il en ait pris et deviné un autre.

Eugénie.

Mon papa, Colin-Maillard n'est-il pas exposé à se blesser, en courant ainsi sans voir clair ?

Le Père.

Sans doute, si l'on ne prenait des précautions. Aussi le jeu de Colin-Maillard n'est-il bon à jouer que dans un endroit où il n'y ait ni trous, ni pierres, ni arbres ; et si c'est dans une chambre, il faut qu'elle soit grande et peu garnie de meubles. Quand Colin-Maillard approche de quelque objet contre lequel il pourrait heurter, ses camarades ont soin de lui crier *casse-cou*, et aussitôt il s'éloigne d'un autre côté.

9 et 10.

LA CORDE.

Eugénie.

NE va-t-elle pas se casser le cou, cette petite fille qui fait tourner une corde sous ses pieds et par-dessus sa tête ?

Le Père.

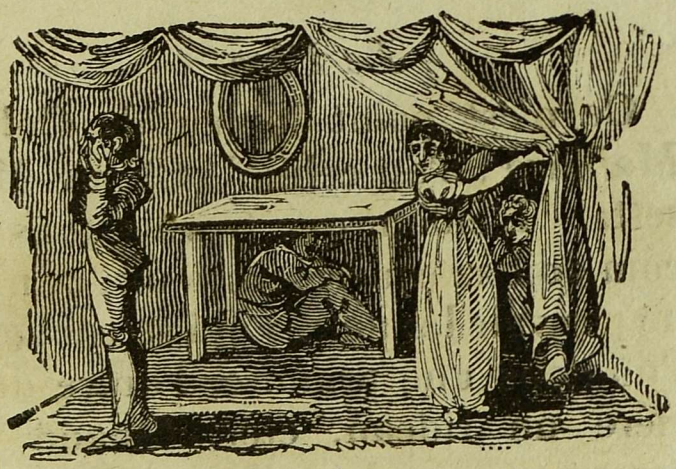
Si elle n'est pas adroite, elle pourra bien s'embarrasser les pieds et

tomber. Mais pour peu qu'elle y fasse attention, elle va beaucoup se divertir sans se faire de mal. Il y a plusieurs manières de jouer à la corde ; on reste en place, ou l'on court à volonté. Il y en a qui sautent assez haut, et font tourner la corde assez vîte pour la faire passer deux et même trois fois sous leurs pieds, pendant qu'ils font un seul saut ; ce qui s'appelle faire de doubles ou de triples tours. On ne peut pas faire beaucoup de doubles tours de suite sans se fatiguer beaucoup. Voilà pour ceux qui jouent seuls à la corde. *(Fig. 9.)*

10

LA CORDE.

MAIS quand on veut s'amuser plusieurs ensemble à ce jeu, deux camarades tiennent la corde chacun par un bout, et la tournent ; et les autres se mettent en-dedans et sautent. Il faut que tous sautent bien en même tems, tandis que la corde passe par-dessous leurs pieds ; sans quoi un seul fait manquer tous les autres. (*Fig.* 10.)



11.

LA CLIGNE-MUSETTE.

Charles.

EST-CE encore un Colin-Maillard que celui qui se cache dans un coin, le visage tourné du côté du mur, et les mains sur les yeux, tandis que ses camarades paraissent s'éloigner pour se cacher eux-mêmes ? Il va être seul tout-à-lheure ? que va-t-il faire ?

Le Père.

Ce n'est point le jeu de Colin-Maillard ; c'est celui de Cligne-Musette. L'enfant que tu vois dans un coin doit se couvrir les yeux, afin de ne pas voir les autres qui se cachent, l'un dans une armoire, l'autre derrière un rideau, etc. Quand ils seront tous cachés, il y en aura un qui criera de sa cachette : *C'est fait.* Alors le Cligne-Musette sortira de son coin, cherchera par-tout, et le premier qu'il découvrira sera Cligne-Musette à son tour.

12.

LE VOLANT.

Eugénie.

JE jouerais bien à ce jeu-là. Il me paraît donner un exercice agréable sans fatiguer. Comme il est joli ! comme ce volant est léger ! De quoi douc est composé ce petit instrument qui voltige si bien ?

Le Père.

C'est un morceau de liége garni de cuir, dans lequel sont fixées des plumes; et voilà pourquoi, du moindre coup de raquette, il part, vole, et va rejoindre l'autre joueur, qui le reçoit sur sa raquette et le fait retourner avec rapidité vers celui qui le lui a renvoyé.

L'habileté dans ce jeu consiste à ne pas laisser tomber le volant à terre, mais à le recevoir toujours sur sa raquette, et à bien le renvoyer à son camarade.

13 et 14.

LA TOUPIE ET LE SABOT.

Charles.

JE me suis bien amusé l'autre jour, ma sœur, à faire aller une toupie. J'avais une bonne ficelle, que je tournais bien autour, et puis je lançais ma toupie, en retenant le

14.

LE SABOT.

bout de la ficelle ; elle allait longtems, et si bien, qu'un de mes camarades, qui était plus grand que moi, la fesait glisser sur le dedans de sa main, où elle tournait encore. Ce même camarade apporta un jour une autre toupie, bien grosse par le milieu, et creuse en-dedans. C'était

un plaisir de l'entendre gronder en tournant.

Le Père.

Ce bruit venait de l'air qui entrait par le trou. La toupie est amusante; mais quand il fait bien froid, on s'échauffe beaucoup mieux à fouetter le sabot, qui ressemble à-peu-près à une toupie, excepté qu'on le fait tourner avec un fouet, et qu'il va aussi long-tems qu'on sait le soutenir en le fouettant. Mais ces jeux ne sont bons à jouer que dans une cour; ils sont incommodes dans une chambre, et ils peuvent occasionner la fracture des vitres, ou autres objets. (*Fig.* 13 *et* 14.)

15 et 16.

LA BASCULE ET LA BALANÇOIRE.

Eugénie.

O mon Dieu, papa! voici deux enfans qui vont tomber et se faire mal. Vois donc comme, assis chacun au bout de cette pièce de bois qui pose par le milieu sur une autre, l'un s'élève en l'air, pendant que l'autre s'abaisse, et celui-ci remonte

16.

LA BALANÇOIRE.

à son tour, tandis que le premier arrive tout en bas. *(Fig. 15.)*

Le Père.

Pour peu qu'ils soient adroits, ils ne tomberont pas ; et d'ailleurs, si cet accident leur arrivait, ils ne tomberaient pas de bien haut. Ce jeu ne serait dangereux que pour

des enfans trop jeunes, qui, n'ayant pas assez de force pour se tenir, tomberaient, entraîneraient la pièce de bois avec eux, et pourraient se blesser. Le poids de l'un emporte l'autre tour-à-tour.

Charles.

Mais, papa, pourquoi y en a-t-il un qui n'est pas placé, comme l'autre, tout-à-fait à l'extrémité de la pièce de bois ?

Le Père.

C'est parce qu'étant plus âgé et plus lourd que son camarade, il resterait toujours en bas, s'il était placé à la même distance que lui du point sur lequel la pièce de bois repose. Son jeune camarade étant plus éloigné, a plus de force et d'avantage pour l'enlever.

Il y a un autre jeu de balançoire, qui consiste à se placer sur un siége soutenu en l'air par des cordes qui sont fixées à des arbres ou à des poteaux. La balançoire va, vient, s'élève, tombe, se relève, et quelquefois très-haut, de manière à causer des étourdissemens et des maux de cœur aux personnes qui n'y sont pas accoutumées. Ce jeu peut causer de grands malheurs, si une corde vient à casser, ou si la personne qui se balance ne se tient pas bien. *(Fig.* 16.*)*

17.

LE CERF-VOLANT.

Charles.

QUE l'on doit être heureux, papa, quand on a un beau cerf-volant, et qu'il s'enlève bien! *(Fig. 17.)* Comme ces deux écoliers étaient contens l'autre jour d'en avoir un qui était aussi grand qu'eux! L'un monta sur une éminence, et tint le cerf-volant le plus élevé qu'il lui fut possible au-dessus de sa tête, tandis

que l'autre attendit qu'un coup de vent, prenant le cerf-volant par le milieu, l'élançât au haut des airs. Alors il courut cent pas, s'arrêta, tira la ficelle à lui, puis en lâcha autant qu'il en fallut pour que le cerf-volant se perdît dans les nues. Déjà on ne le voyait plus que comme un point, comme une étoile. Sa queue si longue avait l'air d'un cheveu. Comme il est haut! se disaient-ils souvent avec un grand plaisir.

Le Père.

Oui; mais est-ce que tu ne te souviens plus que leur joie ne fut pas de longue durée?

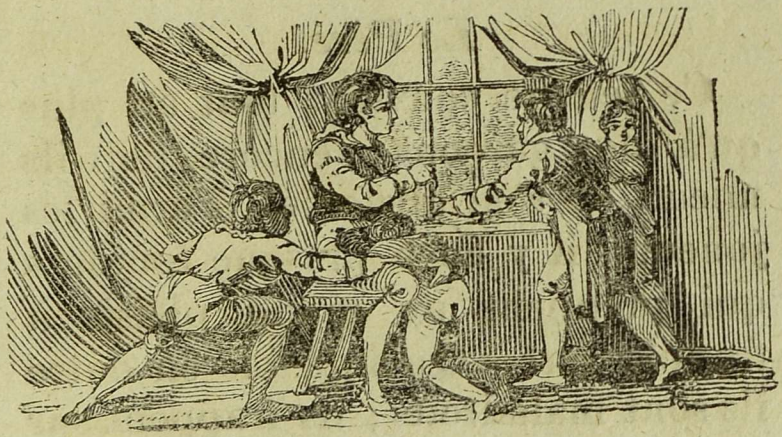
Charles.

Hélas! oui, cela est vrai. Le cerf-volant a retombé tout-à-coup.

Mais comment cela est-il donc arrivé, papa ?

Le Père.

Une légère pluie l'avait détrempé, et le vent l'avait brisé. En un instant, cette frêle machine, qui tout-à-l'heure s'élevait orgueilleusement vers le séjour du tonnerre, fait une pirouette, baisse la tête vers la terre, se replie sur elle-même, et n'étant plus soutenue par l'air, tombe en lambeaux presque aux pieds des jeunes gens surpris et consternés. Cette chute, mes enfans, est l'image des vicissitudes humaines et du bonheur, que l'on goûte rarement sur la terre, sans qu'il soit traversé par quelques peines.



18.

LA MAIN-CHAUDE.

Charles.

O le brutal! comme il frappe fort! il écrase la main de ce pauvre malheureux qui est là courbé sur les genoux de son camarade. (*Fig.* 18.) Je n'aimerais pas jouer à la main-chaude.

Eugénie.

Ni moi non plus.

Le Père.

Ce jeu ne convient tout au plus qu'à des garçons ; encore font-ils mieux de s'en abstenir. Parmi les joueurs, il y en a presque toujours qui prennent un grand plaisir à frapper fort. Quelquefois en outre ils sont maladroits ; ils frappent sur les reins, ou à faux sur la main, et l'on est avec eux en danger d'être blessé.

Eugénie.

Celui qui donne sa main est là depuis bien long-tems. Il paraît qu'il a de la peine à deviner ceux qui le frappent.

Le Père.

Oui. C'est en quoi consiste le piquant du jeu, dans l'embarras

qu'éprouve celui qui est frappé à deviner par qui il l'a été. Pour lui donner cet embarras, il n'est pas nécessaire de frapper fort : c'est au contraire le moyen d'être plutôt deviné. Ainsi le jeu est très-agréable, quand tous les joueurs frappent doucement. Celui qui est deviné prend la place de celui qui a frappé, et tend la main à son tour.

19.

LE PIED DE BŒUF.

Eugénie.

J'AIMERAIS beaucoup mieux ce jeu-ci. Il convient à de bons amis. Je l'ai joué l'autre jour chez ma cousine, et nous avons eu bien du plaisir. Nous étions toutees rangées bien prés autour de Sophie ; nous mettions les mains l'une dessus l'autre ; *(fig.* 19.*)* chacune de nous

retirait sa main à son tour de dessous, pour la porter dessus, en comptant une, deux, trois, etc. et quand on était au nombre de neuf, celle qui comptait tâchait de saisir la main d'une de ses camarades, en disant : *Neuf, je retiens mon pied de bœuf.*

Charles.

Et que fesait-elle à celle qu'elle avait ainsi saisie ?

Eugénie.

Elle lui ordonnait trois choses, sur lesquelles il fallait que la joueuse dont la main était prise en fît une.

Charles.

Oh bien, moi, quand je jouerai au pied de bœuf, et que j'aurai pris

la main de quelqu'un, je lui commanderai des choses bien difficiles.

Le Père.

Si tes ordres sont trop difficiles à exécuter, les joueurs t'obligeront à en donner d'autres. Comme sur trois choses demandées, il n'y en a qu'une à faire, on peut bien en demander deux qui soient difficiles; mais il faut qu'il y en ait une au moins qui ne soit ni trop difficile, ni trop longue, afin de ne pas faire attendre les joueurs.

20.

LE GAGE TOUCHÉ.

Eugénie.

NE fait-on pas à-peu-près la même chose, lorsque l'on joue au gage touché ?

Le Père.

Oui. Il y a une infinité de petits jeux de société, qui ne sont bons à jouer que dans la maison, et qui

amusent l'hiver, ou quand il fait trop mauvais tems pour sortir : car, toutes les fois qu'on le peut, il faut préférer les divertissemens qui donnent de l'exercice et font prendre l'air. Quand on manque aux règles de ces petits jeux, on donne un gage ; et lorsque l'on en a assez amassé, on les tire, et celui à qui appartient le gage, est obligé, pour l'avoir, de faire ce qui lui a été ordonné.

Charles.

Tiens, papa, voici un petit garçon qui se frappe le derrière par terre, en présence de ses camarades ; n'est-ce pas pour retirer son gage ? *(Fig. 20.)*

Le Père.

Précisément. Cela n'est pas trop beau ; mais on peut le passer à de petits garçons. Quand ce sont des personnes raisonnables qui jouent ensemble, elles ne se commandent pas de pareilles espiégleries, mais des choses qui amusent, sans être malpropres ni désagréables.

21. *LES BARRES.*

21.
LES BARRES.

Charles.

POURQUOI ces deux compagnies de jeunes gens sont-elles ainsi séparées, et placées chacune vis-à-vis l'une de l'autre ?

Le Père.

Ce sont des écoliers qui jouent aux barres. C'est un beau jeu que les barres ! Il est l'image d'une petite guerre, mais dans laquelle il n'y a jamais de sang répandu. On se provoque de part et d'autre, on se tend des piéges, on fait des prisonniers, on cherche à les délivrer par la ruse, par l'agilité. Le parti

qui a fait le plus de prisonniers est vainqueur.

Chaque parti se fait un retranchement qui est formé par l'amas des habits et des chapeaux des coureurs. Ceux de chaque parti opposé courent les uns après les autres hors de ces retranchemens, et peuvent s'écarter à droite et à gauche. Dès qu'un coureur a mis le pied dans le retranchement du côté auquel il appartient, on ne peut le prendre. Quand un coureur est en danger d'être pris, un ou plusieurs coureurs de son parti se détachent des retranchemens, afin de forcer l'adversaire de cesser sa poursuite, et de se réfugier lui-même de son côté. Aussitôt qu'un coureur a frappé sur l'épaule de celui après lequel il court, celui-ci

est pris, et il est obligé de suivre son vainqueur dans ses retranchemens, où il est prisonnier. Il faut, pour le délivrer, qu'un coureur de son parti approche par ruse, ou par la rapidité de sa course, jusqu'aux retranchemens, et qu'il touche la main du prisonnier, sans avoir été touché lui-même par ceux du parti où le prisonnier est retenu. Dans ce cas, il le délivre, et l'emméne de son côté. S'il est touché, il est prisonnier lui-même, et reste avec son camarade dans le retranchement ennemi, jusqu'à ce qu'il soit délivré, ou que la partie soit perdue par le nombre des prisonniers qu'un côté a faits sur l'autre. *(Fig. 21.)*

Quand on n'est pas en assez grand nombre pour jouer aux barres, on court l'un après l'autre en plaine ;

et cet exercice est aussi salutaire qu'amusant, pourvu qu'on ne s'échauffe pas trop, et que l'on ait soin, quand on est en sueur, de remettre promptement ses habits, de ne pas se laisser refroidir avant d'avoir changé de linge, et de ne pas boire d'eau fraîche. Sans ces précautions, qu'il faut avoir toutes les fois qu'on a fait un exercice violent, on s'expose à des maladies dangereuses.

22 et 23.

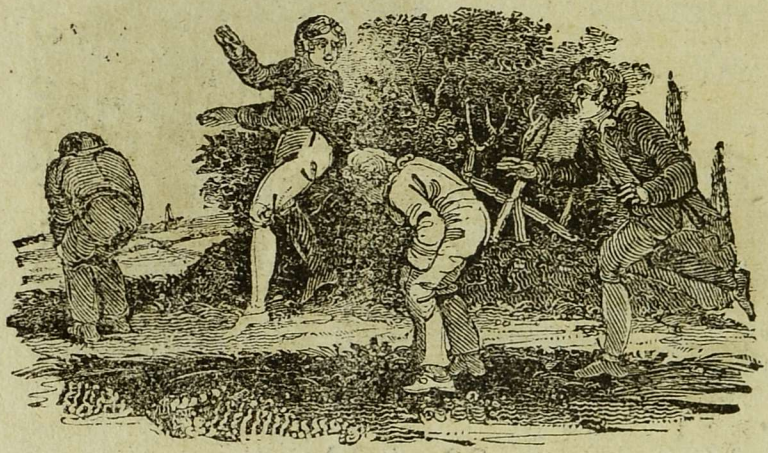
LE CHEVAL FONDU.

Eugénie.

IL me semble, papa, que voilà un bien vilain jeu? Comme on saute sur les reins de cet écolier, qui se tient courbé en forme de cheval! *(Fig. 22.)*

Le Père.

Oui, ma fille, c'est un jeu bien dangereux pour les jeunes gens, et



23.

LE CHEVAL FONDU.

qu'on ne devrait jamais leur permettre. Ils n'ont pas les reins assez forts pour supporter sans risque le poids d'un de leurs camarades qui saute sur eux en prenant son élan.

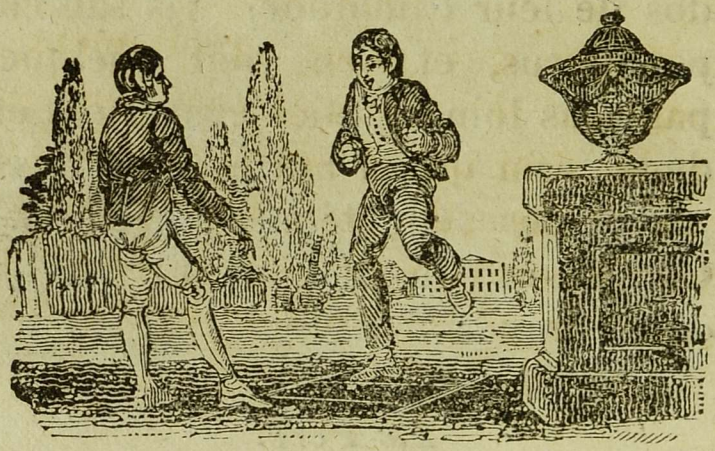
Charles.

Mais, papa, voici une autre partie où les joueurs ne restent pas sur le

dos de leur camarade. Ils sautent par-dessus, et s'en vont quelques pas plus loin se plier également en deux, afin qu'un autre saute aussi par-dessus leur tête. *(Fig. 23.)* Ce jeu-la ne me paraît pas si dangereux?

Le Père.

Non; mais il faut que ce soient tous bons sauteurs; car s'il y en a un seul dans la société qui soit un peu lourd ou mal adroit, il va tomber sur le dos ou sur le cou de celui qui fait le cheval fondu, et ils peuvent se blesser tous deux. Le plus prudent est d'éviter ces sortes de jeux.



24.

LA MARELLE.

Charles.

VOICI deux petits garçons qui s'amusent bien. Ils sautent chacun à leur tour, un pied en l'air, sur un terrain marqué de petits compartimens ; ils font aller et venir dans chacun de ces compartimens un palet, qu'ils poussent avec le pied.

Le Père.

Celui qui joue actuellement a manqué le coup, parce que son palet s'est arrêté sur la raie de l'un des compartimens. L'autre va recommencer. (*Fig.* 24.) Le jeu de marelle amuse et donne de l'exercice sans fatiguer.

25.

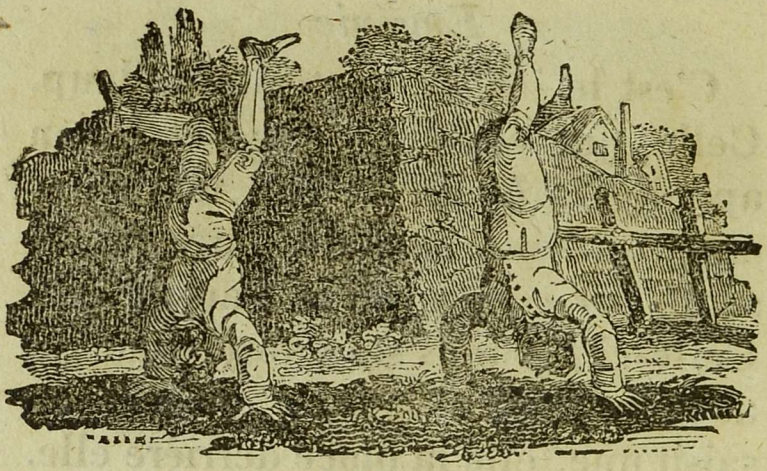
LA QUEUE DU LOUP.

Charles.

MA sœur, tu dois connaître ce jeu-là ? Vois donc ces petites filles qui sont rangées les unes derrière les autres, en se tenant toutes par la queue de leur robe ; et cette autre qui paraît vouloir saisir l'une d'elles ! *(Fig. 25.)* Comment nomme-t-on ce jeu ?

Eugénie.

C'est le jeu de la queue du loup. Celle qui est à la tête, et qu'on appelle la *biche*, défend toutes les autres des atteintes du loup, représenté par celle qui vient au-devant. Celle-ci fait tous ses efforts pour les attraper ; et à mesure qu'elle en saisit une, elle la place derrière elle. Elle devient à son tour la biche, et celle qui est restée fait le loup. Il n'y a que les petites filles qui jouent à ce jeu. Il leur donne de l'exercice, et il faut avoir de l'adresse pour éviter d'être prise.



26.

LA CULBUTE ET LA ROUE.

Charles.

SI le jeu de la queue du loup ne convient qu'aux petites filles, en voici un, je pense, qui ne convient qu'aux petits garçons. Vois donc comme celui-ci fait la culbute ! Il y a du plaisir à culbuter ainsi sur le gazon.

Eugénie.

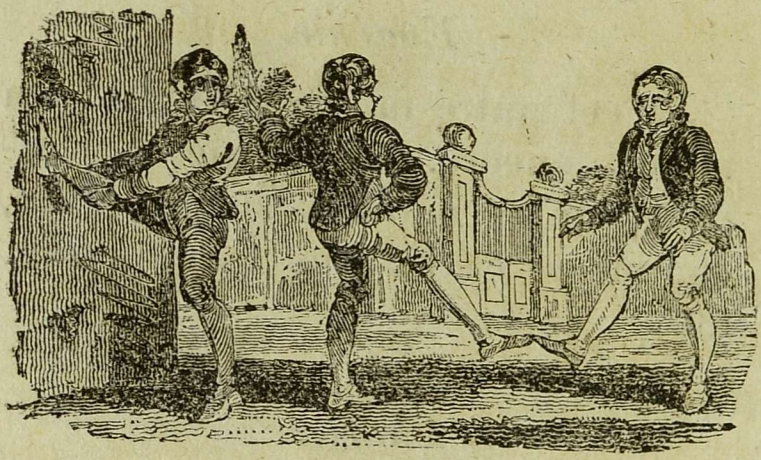
Et cet autre fait la culbute bien mieux encore. Il tourne entièrement sur ses mains et sur ses pieds, comme si c'était une roue. (*Fig.* 26.)

Charles.

Aussi, appelle-t-on cet exercice faire la roue. Pour moi, je ferais bien une culbute, mais je ne serais pas en état de tourner ainsi.

Le Père.

Il est inutile d'en faire l'essai ; tu pourrais te blesser. Cela va bien aux petits garçons de village, qui, étant toujours dans les champs, s'y exercent de bonne heure, et deviennent habiles.



27.
LA SEMELLE.

Eugénie.

VOICI encore un jeu de petits polissons.

Charles.

Non pas, s'il vous plaît, ma sœur ; ne soyez pas si sévère. J'y joue quelquefois, moi, et je trouve ce jeu très-bien imaginé pour s'échauffer

tout le corps, et particulièrement les pieds, dans l'hiver. Cela vaut beaucoup mieux que de rester devant une cheminée ou contre un poêle. Si je suis seul, je bats la semelle contre un mur ; si j'ai un camarade, j'ai beaucoup plus de plaisir ; nous la battons ensemble, ou simplement ou en cadence, et nous ne nous plaignons pas du froid. *(Fig. 27.)*

Eugénie.

Fort bien ; mais tu n'es pas si content quand tu reçois un coup de pied sur la cheville.

Charles.

C'est un malheur d'avoir affaire à un camarade maladroit ; mais il n'y a pas de plaisir sans peine, et cela

n'empêche pas que j'aime beaucoup battre la semelle, quand il gèle bien fort.

28.
LES QUATRE COINS.

Eugénie.

A la bonne heure ! Voici un jeu auquel les petites filles peuvent jouer aussi bien que les petits

garçons. Vivent les quatre coins! Comme on s'y amuse, soit dans une chambre, soit dans un jardin, en se mettant chacun à un arbre! On se fait des signes, on s'appelle, on court d'un arbre à l'autre, tandis que le cinquième est là dans le milieu à saisir l'instant où une place n'est pas occupée, pour s'y mettre. Tant mieux pour lui s'il y arrive avant qu'elle ne soit prise par un de ceux qui vont et viennent pour changer leurs places. Il la garde, et celui qui arrive trop tard va attendre à son tour qu'il en trouve une bonne à prendre. (*Fig.* 28.

Charles.

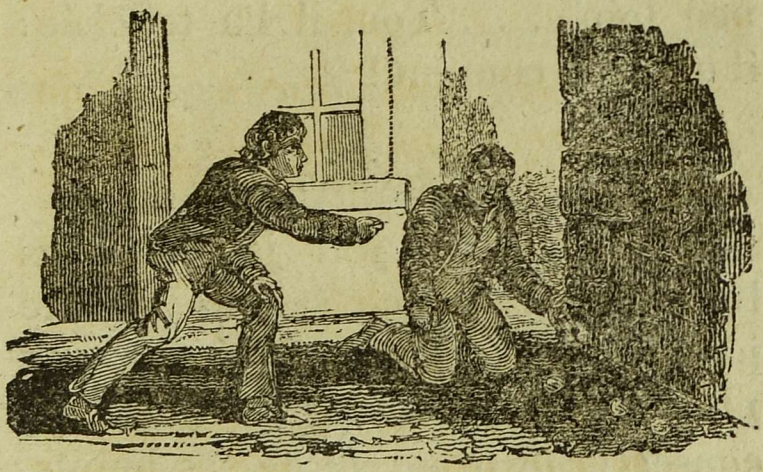
Quel nom donne-t-on à celui qui se trouve ainsi dans le milieu, attendant qu'une place soit vacante?

Eugénie.

Un vilain nom, qu'on devrait bien changer. On l'appelle *Pot-de-Chambre.*

Charles.

Il est vrai qu'il n'est pas trop beau ; mais je ne suis pas fâché qu'on le conserve. Il fait rire aux dépens de celui qui n'a pas été assez agile, et il l'engage à réparer promptement son honneur, en saisissant la première place vacante.



29.

LES BILLES.

Charles.

COMME ces enfans se divertissent, papa! je voudrais bien être de leur partie. En voici un qui tient une bille serrée entre ses doigts, et qui en vise une autre. (*Fig.* 29.) La touchera-t-il? Il sera bien adroit; car il en est un

peu loin. . . . Toc, il l'a touchée : il est bien content !

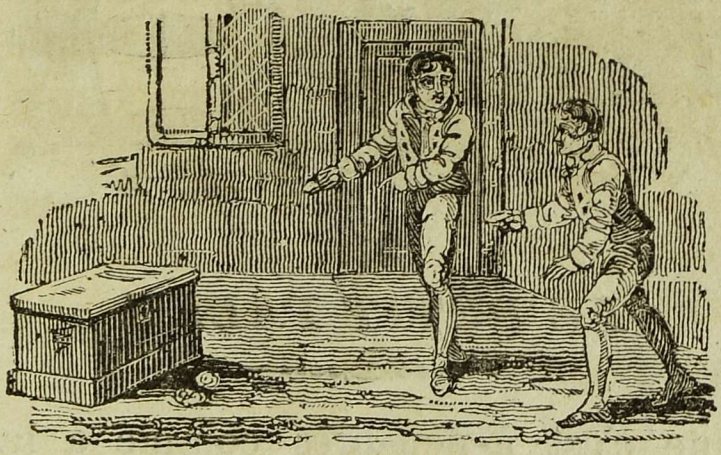
Eugénie.

Oui, c'est un joli jeu que les billes ; mais il me semble qu'une petite fille ne peut pas y jouer, pas plus qu'un petit garçon qui veut conserver la propreté de ses habits. Vois donc, Charles, comme ces enfans se traînent sur leurs genoux pour jouer aux billes.

Le Père.

Eugénie a raison. Ils pourraient bien se dispenser d'être toujours ainsi à genoux ; mais il faut qu'ils aient au moins un genou en terre pour viser la bille qu'ils veulent toquer ; et une fois en train de jouer, ils ne pensent plus à la propreté de

leurs habits ; ils se traînent continuellement sur leurs genoux.

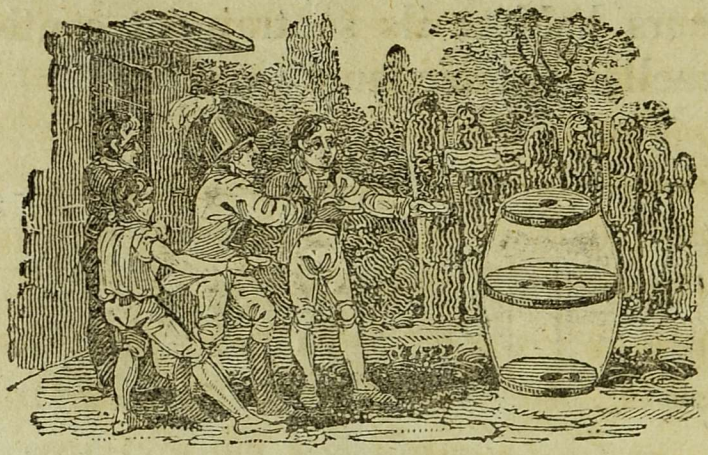


30 et 31.

LE PETIT PALET.

Charles.

CE jeu-ci n'exige pas de grandes forces ; nous pourrions bien y jouer nous deux, ma sœur. Il me paraît



31.

LE PETIT PALET.

que c'est à-peu-près comme à la boule : on cherche à placer le petit palet, en le jetant en l'air, le plus près qu'il est possible du but que l'on a marqué. (*Fig.* 30.)

Le Père.

Oui, mon fils ; c'est un jeu fort agréable, et qui convient à tous les

âges. Il apprend à être adroit; on peut le jouer partout et sans embarras. De petites pierres plates, des écus, des jetons, tout peut servir de palet, et amuser dans un jardin, dans une promenade, etc. On prend un plus petit palet pour servir de but, ou l'on se fait un but avec tout ce que l'on veut.

Eugénie.

Nous jouerons au petit palet, mon frère : le voudras-tu bien ?

Charles.

Oui, ma sœur ; nous verrons qui de nous deux sera le plus adroit.

Le Père.

Quelquefois, au lieu de jouer à terre, on dirige ses palets sur un

tonneau ou autre pièce de bois de la même hauteur. Cette pièce est percée d'un ou de plusieurs trous, de la grandeur juste du palet. Celui qui a l'adresse de faire tomber son palet dans un de ces trous, marque plus ou moins de points, suivant l'habileté que chaque trou exige. (*Fig.* 31.)

32.

LES MÉTIERS.

Charles.

QUAND on garde la chambre, ou que l'on veut s'amuser tranquillement plusieurs ensemble, on ne manque pas de plaisir à jouer aux métiers. Chacun á son tour figure par ses gestes l'exercice d'un métier quelconque, et il faut que les autres

devinent quel métier il représente. Ainsi, l'un imite les gestes d'un cordonnier qui fait des souliers, l'autre d'un tailleur qui coud des habits, celle-ci d'une couturière, celle-là d'une brodeuse, et ainsi de tous les métiers possibles. Quand les métiers ne sont pas trop faciles à deviner, et qu'ils sont bien figurés, cela exerce agréablement l'esprit, et amuse en instruisant. *(Fig. 32.)*

33.

LA FEONDE ET L'ARC.

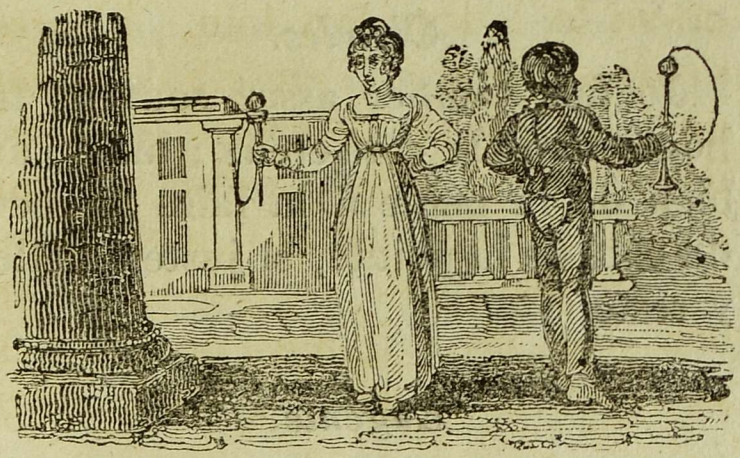
Charles.

QUE tiennent ces enfans dans leurs mains ?

Le Père.

L'un tient un tissu de corde, au bas duquel il met une pierre. Il la tourne plusieurs fois dans sa fronde,

et va la lancer fort loin. L'autre s'amuse à tirer de l'arc. S'il y avait quelqu'un avec ces petits étourdis, ils pourraient bien le blesser. Avant l'invention des armes à feu, on se servait beaucoup de frondes pour jeter des pierres, ainsi que d'arcs pour lancer des flèches. (*Fig.* 33.)



34.
LE BILBOQUET.

Charles.

C'EST un jeu bien commode que celui-ci ! On n'a pas toujours un camarade pour jouer. Eh bien ! avec un bilboquet, on peut s'amuser seul autant que l'on veut.

Le Père.

Es-tu bien adroit à ce jeu ?

Charles.

Je fais tomber assez souvent la boule dans le côté creux ; mais j'ai bien de la peine à la faire tomber du côté de la pointe, si juste qu'elle y reste.

Eugénie.

C'est cela qui est difficile. Il n'y a à cette boule qu'un petit trou : comment est-il possible qu'en la jetant en l'air, la pointe entre dans ce trou ?

Le Père.

Cela est difficile, je l'avoue, mais n'est pas impossible. On fait tourner un peu la boule sur elle-même avec les doigts, afin qu'en sautant en l'air, elle reste toujours dans le même sens, c'est-à-dire le

trou par-dessous. Dans cette position, elle tombe plus facilement sur la pointe. (*Fig.* 34.)

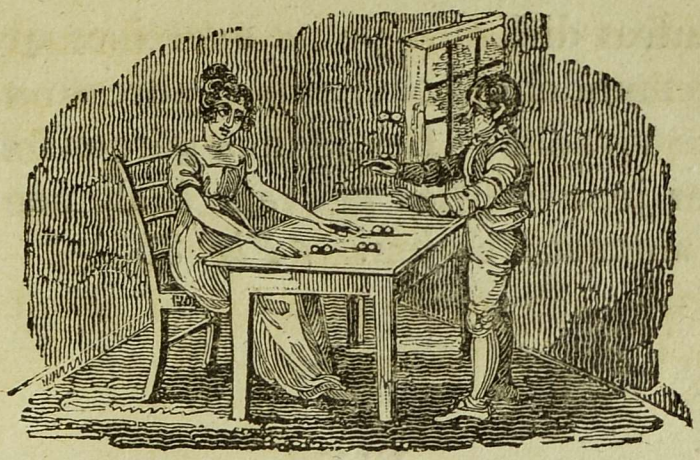
Eugénie.

Papa, ces sortes de jeux sont-ils bien utiles ?

Le Père.

Tous les jeux sont condamnables, quand on y emploie un tems qui doit être consacré au travail ; mais ils sont bons toutes les fois qu'ils sont honnêtes, qu'ils n'exposent pas à des blessures, et qu'on n'y donne que le tems de la récréation. Ils sont un agréable délassement, et mettent en état de reprendre le travail avec plus d'ardeur et d'application. J'ai déjà eu occasion de vous dire, mes enfans, qu'on doit

préférer ceux qui tendent à donner de l'agilité et de la force. Mais on ne peut pas toujours jouer hors de la maison. Les petits jeux d'adresse et de société ont aussi leurs avantages. Ces petits jeux conviennent sur-tout aux femmes.



35.

LES OSSELETS.

AU nombre des petits jeux d'adresse qu'on peut jouer dans l'intérieur de la maison, sont encore les osselets. On en prend ordinairement cinq. On en jette un en l'air ; et pendant qu'il est lancé, on fait rapidement avec les quatre

autres différens petits exercices qui demandent beaucoup d'adresse et de vivacité. Les jeunes garçons et les jeunes filles peuvent également s'amuser à ce jeu. *(Fig. 35.)*

FIN.

LIST OF GAMES.

1	Le Tambour	The Drum
2	Le Cheval	Rocking Horse
3	Le Chariot	The Cart
4	La Poupee, Polichinelle, et Pierrot	Puppets
5	Les Epingles	Push Pin
6	La Balle	The Ball
7	Le Ballon	Foot Ball
8	Le Colin-maillard . .	Blind-man's Buff
9	La Corde	Skipping Rope
10	La Corde	Long Rope
11	La Cligne-musette . .	Hide and Seek
12	Le Volant	Battledoor & Shuttlecock
13	La Toupie	Peg Top
14	Le Sabot	Whipping Top
15	La Bascule	See Saw
16	La Balançoire	Swinging
17	Le Cerf-volant . . .	The Kite
18	La Main-chaude . . .	Hot Cockles
19	Le Pied de Bœuf . .	Under and Over
20	Le Gage Touché . . .	Forfeits
21	Les Barres	Prisoner's Base

7/75
5/-/-

π^4, B-F^8 + inserted leaf