

Les Jeux de Suzette

LE MOT QUI EN DIT LONG

MOTS CROISÉS

Etes-vous perspicace ?



Voici, pour une fois, un jeu bien calme mais qui mettra à l'épreuve votre imagination et les ressources de votre vocabulaire.

Chaque joueur étant muni d'une feuille de papier et d'un crayon, on prend dans un dictionnaire, en l'ouvrant au hasard, le premier mot de sept lettres — ou plus — que l'on rencontre.

Chaque joueur écrit alors ce mot verticalement et s'emploie ensuite à composer une phrase de sept mots — ou plus —

Le premier, deuxième, troisième, quatrième, etc... mot commençant obligatoirement par la première, deuxième, troisième, quatrième, etc... lettre du mot choisi.

Supposons par exemple, que le mot choisi soit campeur, on pourra écrire :

- C amille
- A rrive
- M ardi
- P rochain
- E nvoie
- U n
- R ôti

Pour rendre le jeu plus compliqué, on peut imposer aux joueurs le sujet sur lequel ils devront exercer leur talent.

Horizontalement : I. Fortification. — II. Soutenir. — III. Note de musique, adverbe ou conjonction. Sport violent. — IV. Est synonyme de lettre. — V. Conjonction. Pronom personnel. — VI. Couverte de petits plis. — VII. Parcours déterminé qu'effectue chaque jour le facteur (par exemple).

Verticalement : 1. Fait marcher bien des mécaniques. — 2. Fait dresser les cheveux sur la tête. Mot espagnol qui signifie fleuve et que l'on retrouve dans bien des noms géographiques. — 3. Adjectif possessif. Article. — 4. Imprimer pour la vente. — 5. Titre légal de l'or et de l'argent. Pronom personnel ou préposition. — 6. Mot latin royal... qui figure sur bon nombre de pièces de monnaie. — 7. Renard y aperçut des raisins mûrs, apparemment.

	1	2	3	4	5	6	7
I	R	E	M	P	A	R	T
II	E	P	A	U	L	E	T
III	S	I	■	B	O	X	E
IV	S	■	P	L	■	■	■
V	O	R	■	■	■	■	■
VI	R	I	D	E	E	■	■
VII	T	O	U	R	N	E	E

UNE INFORMATION SURPRENANTE

Si vos parents lisaient dans les faits divers d'un journal l'information suivante et en parlaient devant vous, qu'en penseriez-vous ?

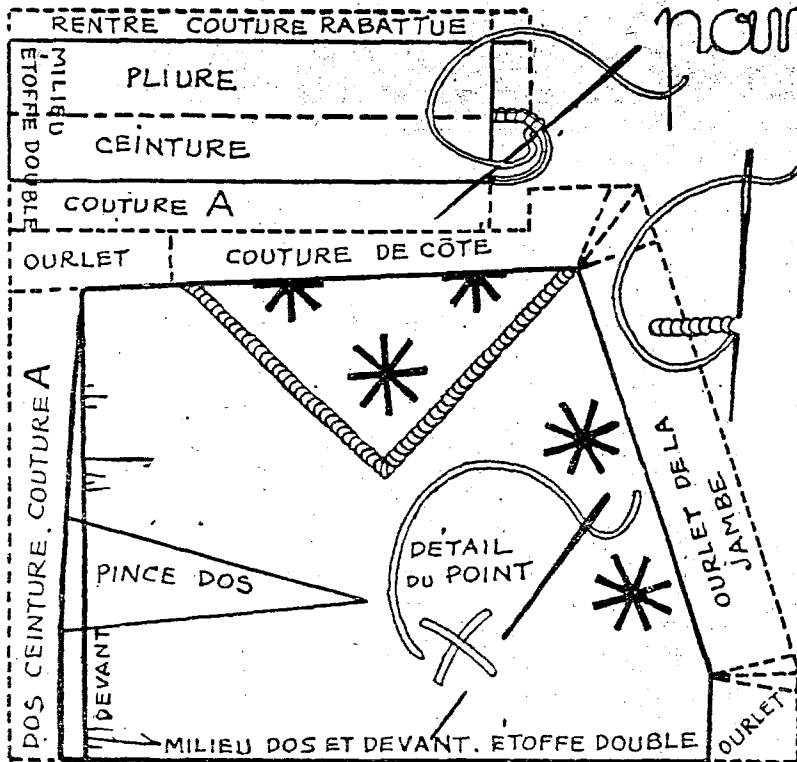
Dans la nuit de dimanche à lundi et en l'absence des locataires, deux malfaiteurs se sont introduits par effraction dans l'appartement de M. XYZ, ingénieur. Ils ont photographié la maquette d'une aile volante qui se trouvait sur son bureau. C'est le seul méfait qu'ils ont commis, si l'on excepte la porte fracturée. Il sera très difficile de retrouver les malfaiteurs, vraisemblablement des spécialistes de l'espionnage industriel.

Solutions des jeux parus dans le n° 15.

○ Mots
croisés.

1	T	A	M	I	S	E
2	A	V	E	N	A	N
3	A	E	T	O		
4	E	L	I	S	I	O
5	T	T	E	U		
6	A	M	O	R	T	I
7	A	N	I	E	R	E

RÉMY PATON.



Le pantalon pour Bleurette

Relevez le patron du dos et le patron du devant. Remarquez bien que celui-ci est placé légèrement plus bas, sur le dessin, que le dos.

N'oubliez pas de marquer la place des pinces et la place des broderies, ni de réserver le centimètre supplémentaire nécessaire pour les ourlets et les coutures. Prenez enfin le patron de la ceinture. Chacun de ces patrons vous donne la moitié du dos, la moitié du devant, la moitié de la ceinture. Placez-les donc sur l'étoffe, la ligne de milieu sur l'étoffe pliée double.

Taillez, puis coupez les coutures de côté en coutures rabattues. La couture du côté gauche doit être arrêtée comme l'indique le patron et doit être terminée en ourlet qui permettra de boutonner la culotte.



Cousez l'entre-jambes. Ourlez le bas des jambes. Cousez la ceinture de manière que le boutonnage se trouve sur le côté gauche et que les pinces soient bien maintenues à leurs places. Retournez la ceinture, rabattez-la et cousez-la finement à l'envers. Bordered enfin au point de cordonnet les carrés de garniture, puis, en 8 points croisés, dessinez vos étoiles. Il en faut 4 par carré et 4 par jambe.