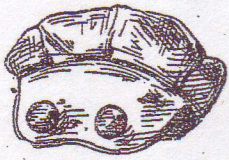


COSTUME D'AUTOMOBILE (Suite.)

Casquette d'automobile. — Cette casquette, dont le patron vous est donné en figure 5, se compose de trois patrons :



rabat devant

Fig. 1.

1° Le quart du fond de la casquette ;
2° Le rabat ;
3° La visière.

Après avoir relevé bien exactement et soigneusement taillé le calque pour le transformer en patrons, on pliera l'étoffe en quatre et l'on placera le long des deux côtés pliés les côtés du patron où se trouve écrit le mot « pli ». On taillera, et l'étoffe, une fois dépliée, devra donner un rond à huit créneaux. On fera les coutures aux places indiquées et, lorsqu'elles seront faites, on aura en main le fond même de la calotte. Sa profondeur est calculée pour coiffer Bleuette.

Cette casquette se fera en toile semblable à celle du manteau. A l'envers, vous surfilerez simplement, mais soigneusement, les coutures après les avoir bien aplaties avec l'ongle.

**

La visière. — Vous taillerez trois fois le patron de la visière. Deux fois en étoffe, une fois en mousseline raide. Ce dernier morceau un peu plus petit que les deux autres.



Fig. 2.

Ce morceau sera mis bord à bord en haut ; il laissera donc sur le côté bord (voir le dessin) une petite bande d'étoffe non recouverte. Vous replierez un de ces côtés de l'étoffe sur la mousseline, vous replierez l'autre sur elle-même, et ferez autour de ce bord un surjet aussi fin et aussi invisible que possible en ne mordant que la toile.

De l'autre côté où se trouve, sur le dessin, le mot « couture », la mousseline raide arrive bord à bord. Vous coudrez ces trois doubles sous le bord

Rabat. — Tailler suivant le patron bien exactement retenu sur le dessin (fig. 5) ; la border avec un galon, tout le tour excepté le côté de la couture ; bâtir les deux anneaux en cuir ou en or aux deux points indiqués. Ils figurent les lunettes. On les maintiendra par un point de feston tout autour, après quoi on découpera les ronds d'étoffe qu'ils sertissent, ce qui permettra d'apercevoir les yeux de la poupée. On fixera alors le rabat du côté opposé à la visière. Enfin, avec un ruban un peu ferme, on cache et on retient la partie repliée du bord.

Lorsqu'on est en automobile, on met la casquette du côté du rabat qui fait masque et préserve les yeux du vent et de la poussière ; la visière est alors baissée et forme couvre-nuque.

Si l'on descend d'automobile pour une excursion, on retourne la visière en la ramenant en avant, retenue droite par le bouton à pression, et, à son tour, le rabat fait couvre-nuque.

Ajouter, à cela, un voile fait d'une bande de mousseline soie qui couvre le visage, croise derrière et revient se nouer sous le menton.

**

Gant. — Relever le patron, le placer sur l'étoffe pliée double, le pli de l'étoffe se trouvant bord à bord avec le côté du patron où se trouve écrit le mot pli, et tailler. On le coud ensuite, les bords accolés, à points de surjet aussi fins que possible, puis on décore le dessus du gant d'un point de couleur blanc ou de couleur.

**

Guêtres d'automobile. — C'est pour ce patron à courbes faciles que l'observance du droit-fil est essentielle. Il vous est indiqué par la ligne pointillée qui doit être posée le long du fil de l'étoffe ou de sa lisière. Sans cette précaution, les biais de la coupe ne seraient plus en place et la guêtre ne moulerait plus la jambe.



visière devant

Fig. 4.

Notre dessin vous en donne seulement le motif. Le patron



Fig. 3.

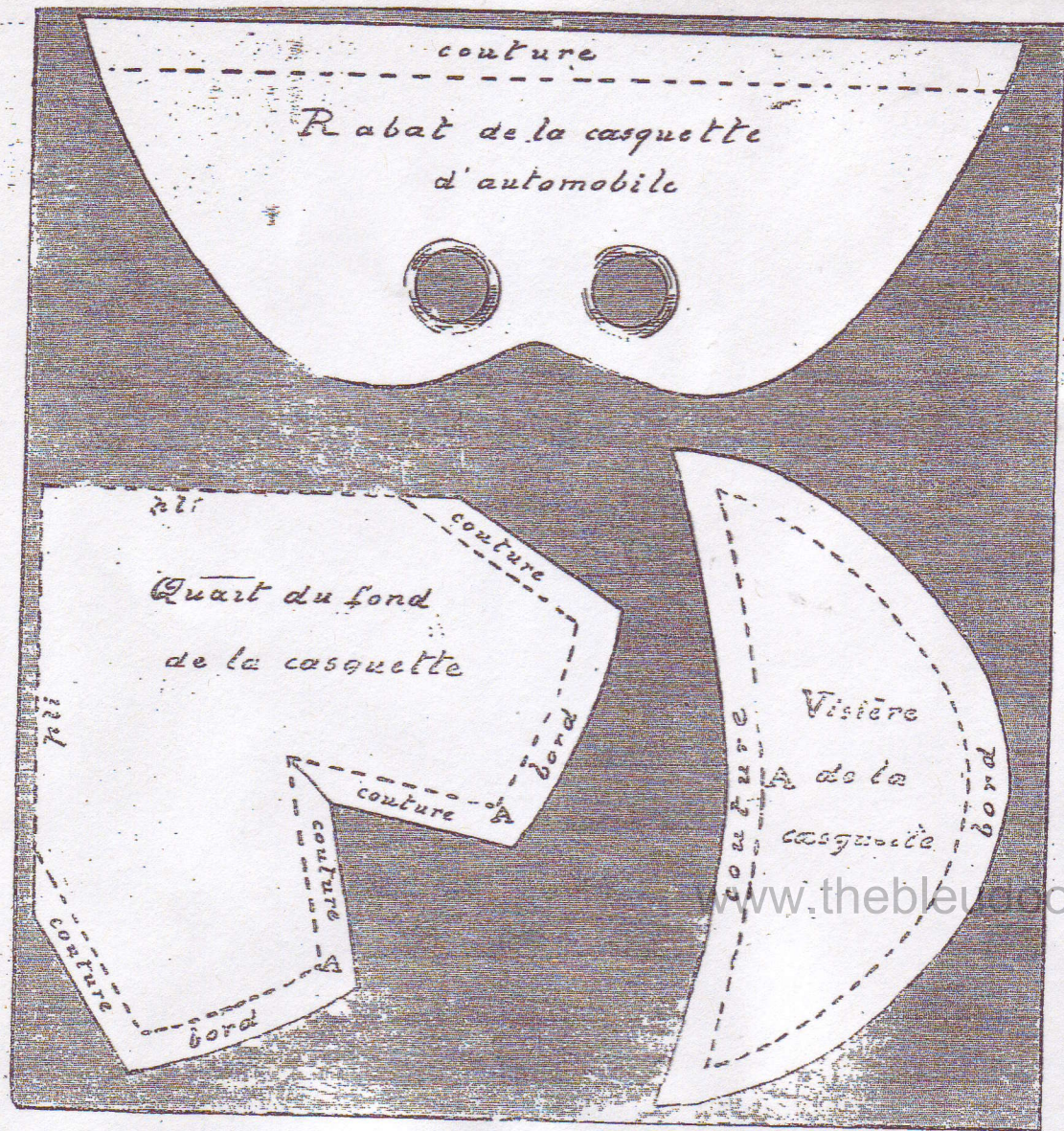


Fig. 5.

ouverture de la guêtre. Un des doubles de l'étoffe taillée se laisse entier; l'autre se fend du haut en bas; les deux bords se garnissent d'un petit galon à cheval, le long duquel vous ferez de

petits ceillots bien en face les uns des autres et au moyen desquels vous lacerez la guêtre.

TANTE JACQUELINE.

JEUX DE PLEIN AIR

Le Petit Pain.

On se place à là file en se tenant par les vêtements, comme pour le jeu appelé « le loup et la bergère ».

La jeune fille qui est en tête est la *Boulangère*; celles qui suivent constituent le *Four*; la dernière est le *Petit pain*. Enfin une joueuse restée hors de la file est l'*Acheteuse*.

Lorsque la file est formée, la joueuse désignée pour jouer le rôle d'*Acheteuse* s'avance vers la *Boulangère*:

L'ACHETEUSE. — Bonjour, Madame; je désirerais un petit pain.

LA BOULANGÈRE. — Ils sont au four; regardez tout au fond et choisissez.

L'Acheteuse aussitôt se dirige vers l'extrémité de la file pour saisir le petit pain qui se sauve du côté opposé et s'efforce de venir se placer devant la Boulangère dont il prend le rôle, cela, naturellement, sans avoir été saisi par l'Acheteuse.

Celle-ci est, alors, obligée de recommencer sa demande et de garder son emploi, jusqu'à ce qu'elle ait pu s'emparer du petit pain.

Lorsque l'acheteuse réussit à s'emparer du petit pain avant que celui-ci ait pu se placer devant la boulangère, le petit pain prend le rôle d'acheteuse et celle-ci devient la boulangère.

Le Foot-Ball pour jeunes filles.

Il est préférable d'avoir des tabliers. On se divise en deux camps, puis l'on tire au sort celui des deux qui jouera le premier.

Le n° 1 lance la balle et le n° 2 doit la rattraper, soit dans les mains, soit dans le tablier, mais sans que la balle touche terre. Si un tablier quelconque (ou les mains) du camp n° 2 rattrape la balle, la joueuse du camp n° 1 qui l'a lancée devient prisonnière du camp ennemi et se place à deux pas de celui-ci, sur sa limite. Elle sera délivrée si, à l'un des coups suivants, la balle lancée par son camp roule à terre avant d'être rattrapée par le camp adverse. Seulement si, avant d'avoir regagné son camp, une joueuse du camp n° 2 est assez lestée pour renvoyer la balle sur la fugitive, celle-ci s'arrête et revient se constituer prisonnière.

Le but du jeu est d'appauvrir un camp en faisant des prisonnières, afin de diminuer le nombre des tabliers qui peuvent guetter la balle et la recevoir. La partie est terminée lorsque tout un camp est prisonnier de l'autre.

Avant de la commencer, les deux camps ont tracé leurs limites respectives. Ils ne doivent pas la franchir dans l'en-