

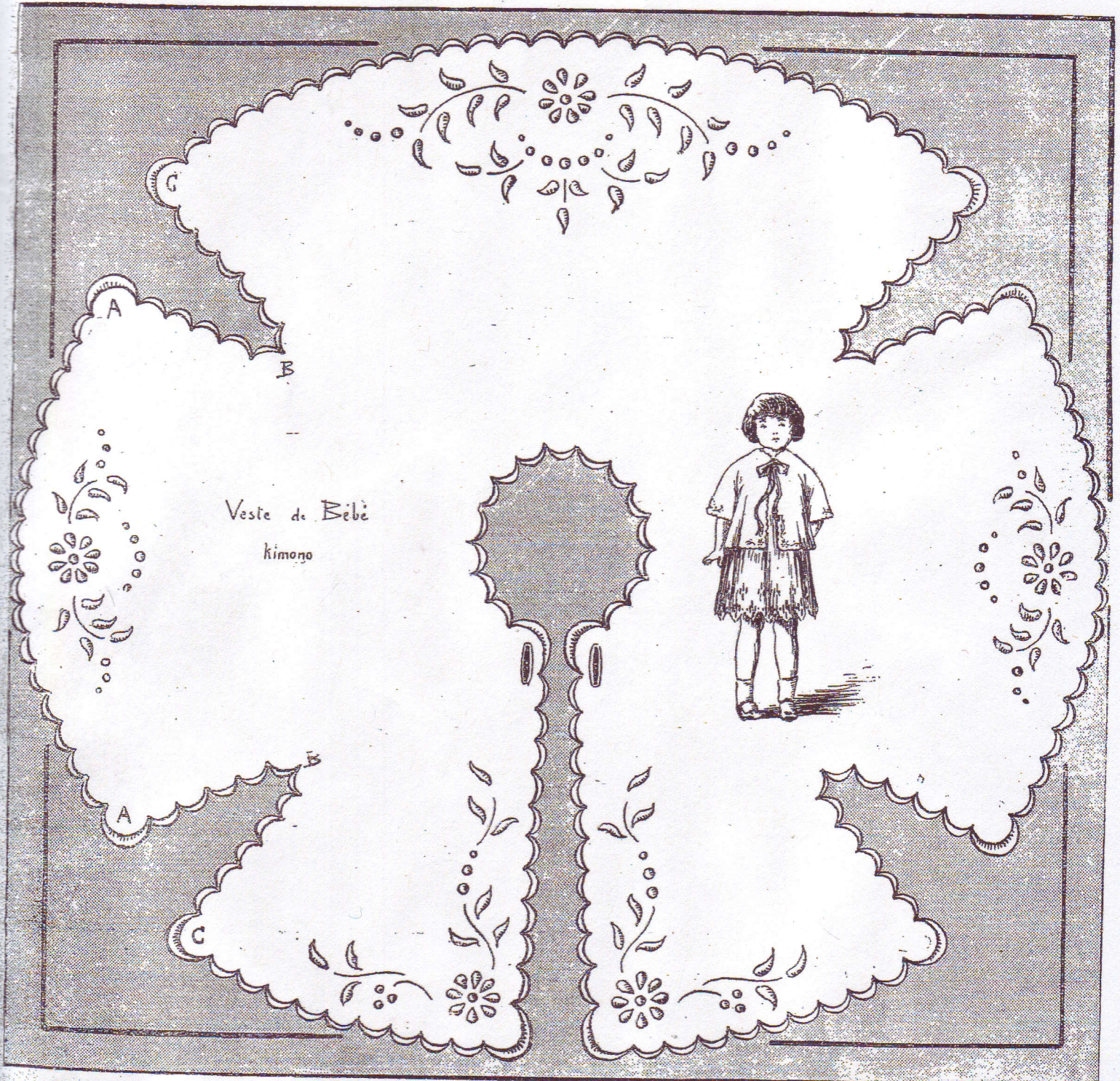


NOUS HABILLONS BLEUETTE

VESTE KIMONO

Tout d'abord — comme nous avons affaire à des novices

manche est d'une seule venue avec le corsage, c'est-à-dire se taille en même temps que lui et, par conséquent, n'a point d'emmanchure.



Veste de Bébé
kimono

en l'art de la couture — expliquons ce qu'on entend par la forme « kimono ».

On appelle ainsi tout corsage, blouse ou veste, dont la

Ce genre de corsage est mis en forme par les deux coutures du dessous de bras. Parfois, et c'est le cas du modèle ci-contre, la couture ne se fait pas : on réunit les manches soit par un lacis

de ruban, soit par un bouton à pression, ou, encore, on les laisse ouvertes, couvrant le bras en raison de leur seule coupe.

C'est ainsi qu'est fait le petit kimono que vous allez confectonner pour Bleuette.

Ayez un morceau de drap léger ou de flanelle bleu pâle ou rose, ou blanc, ou rouge — ce qu'on vous donnera, car il est convenu que nous ne tourmenterons jamais les mamans pour habiller la poupée.

Quel qu'il soit, ce carré sera droit-fil sur ses quatre côtés; sans cette condition, le kimono n'irait pas bien.

Relevez le calque du dessin comme forme d'abord, sans vous inquiéter du feston, et découpez le patron que vous poserez sur le tissu dans la position exacte où il se trouve par rapport aux lignes droites qui, sur les quatre côtés, forment le cadre du dessin. Passez un fil tout autour du calque en mordant le tissu : vous aurez alors le contour ou la forme de votre kimono.

Si vous n'êtes point assez fortes en dessin pour indiquer le feston à main levée, prenez un second calque qui relèvera soigneusement les bords festonnés et le motif au plumetis qui décore chaque partie du kimono; mettez ce calque sur le tissu, maintenez-le en place par des bâtis, puis, avec une aiguille enfilée de coton blanc, suivez le feston en mordant le papier et le tissu. Pour les motifs, vous vous contenterez d'indiquer la courbe des branches.

Avec de fins ciseaux, vous taillerez votre calque pour

l'enlever par parcelles, et vous aurez le tracé du feston et l'indication suffisante pour broder les motifs.

Si vous aimez mieux dessiner à main levée, voici comment vous ferez. Commençons par le dos : tracez, d'abord, les deux festons des angles qui sont plus grands que les autres. Juste à moitié de la distance, entre un angle et l'autre, tracez un petit feston. Juste à moitié de la distance, entre ce petit feston et l'angle, tracez l'intersection de deux petits festons, cela à droite comme à gauche du petit feston occupant le milieu. Vous avez ainsi, entre un angle et l'autre, trois points de repère :

1° De l'angle de droite au point marquant la jonction de deux festons, tracez six festons;

2° De ce sixième feston à celui que vous avez placé au milieu, entre un angle et l'autre, tracez six autres festons. Puis redescendant vers la gauche :

3° Du feston du milieu au point de jonction, six festons;

4° Du point de jonction à l'angle de gauche, six festons.

Pour les quatre autres parties du kimono, procédez de même, c'est-à-dire divisez le contour à festonner en parties égales : chaque partie devant contenir un nombre égal de festons.

Le travail terminé, vous découpez tous les contours; le kimono se forme de lui-même sur la poupée et vous l'attachez à l'encolure par un ruban passant dans des boutonnières.

TANTE JACQUILINE.

PETITE MOISSON

Le livre d'or. — « Quand il tient sa place, tout humble devient grand. »

C'est cette pensée d'un philosophe que vient — très probablement sans le savoir — de paraphraser un clown forain nommé Williams.

Entre deux engagements, il faisait la joie des camarades par ses sauts et pirouettes, et les lignards, pourtant peu méprisants de leur nature, ne pensant pas qu'un « métier pour rire » pût cacher valeur personnelle, l'appelaient « le saltimbanque », épithète qui froissait violemment le pauvre garçon.

— Je ne suis pas un saltimbanque, protestait-il, mais un artiste.

Mais comme nous n'avons pas encore tout à fait ressuscité les jeux olympiques — au moins dans l'esprit populaire — Part du clown ne s'admire, actuellement, qu'au cirque ou à la pantomime, et le pauvre Williams, après avoir diverti la tranchée, ne gagnait guère en grade dans l'esprit de ses camarades et l'appréciation de ses chefs.

Voilà qu'un beau jour, dans un village de la Somme, son régiment, qui se croyait à l'abri, fut assourdi par le bavardage d'une mitrailleuse allemande sans qu'on pût repérer le point de départ de la tapageuse.

Avisant une haute cheminée, un capitaine dit :

— Si quelqu'un pouvait grimper là-haut, nous saurions tout de suite où sont les Boches.

« L'artiste » bondit hors des rangs :

— Moi, mon capitaine, si vous le permettez.

— Va, mon ami, dit l'officier.

Notre clown ôte ses godillots, dépose son sac, escalade la maison, et le voilà au faite de la cheminée, indiquant, par son tir, l'orientation attendue.

Naturellement, les Boches ne restent pas en politesse vis-à-vis de lui. Une grêle de balles crépite autour de lui; mais les Français sont suffisamment renseignés.

L'officier allait donc donner l'ordre de descendre, lorsqu'on vit le vaillant soldat lâcher son arme et piquer une tête.

Les camarades, émus, se précipitent pour le relever. Alors, léger comme un chat, notre homme se relève et dans la pose classique : jambe gauche croisée sur jambe droite et les deux mains levées, il annonce, modeste et triomphant, comme il fait sur la piste :

— Le saut de la mort, mon capitaine.

Les picoupius ne riront plus du « saltimbanque » dont la médaille militaire étoile aujourd'hui la poitrine, et, plus tard,

JEUX & RÉCRÉATIONS

LE JEU DE LA PUCE

Pour ce jeu, il faut un certain nombre de jetons de couleurs différentes et une petite corbeille à jetons. Le nombre des joueurs n'est pas limité. La corbeille est placée au milieu d'une petite table que les joueurs entourent. Chacun de ces derniers reçoit un nombre égal de jetons, mais d'une seule couleur.

Le jeu consiste à poser un jeton à plat sur la table, puis à appuyer avec un autre jeton sur le bord du premier, de façon à imprimer un mouvement de bascule qui le fasse sauter. Le joueur fait en sorte qu'il saute dans la corbeille. S'il tombe à côté, on ne le ramasse pas. S'il tombe dans la corbeille, on l'y laisse.

Chacun joue à son tour. Lorsque tous les jetons sont sortis des mains des joueurs, on examine la corbeille. Le joueur qui a gagné la partie est celui qui y a fait entrer le plus de jetons.

CHARADES ET DEVINETTES

Mon premier a la tête rondo,
Son pied très fin est fort pointu;
Beaucoup de choses en ce monde
Se rejoignent par sa vertu.

Mon second est clair et limpide;
Il court entre fleurs et roseaux,
Mais on prétend qu'il est perfide
Ne vous fiez pas à ses eaux.

Mon tout est certain assemblage
Où mon premier vient dessiner
Maints ornements... Allons, je gage
Que tout le monde a deviné.

* * *

Mon premier est de forme rondo;
Avec lardon,
Il est très bon.

Mon second court de par le monde.

THEPIEUDDOOR.COM