

Domage que l'on n'ait pas été déjà là !

On ne possède aucune information sur ce journal si ce n'est celles émanant des deux encarts du bas de la page 28 du no 8 du 23 février 1946 :

Edité par Conzett & Huber, Morgartenstrasse 29, Zurich 4
Agence générale à Genève: rue de la Croix-d'Or 29, tél. 40188
Dépôt principal à Lausanne: rue Pichard 22, tél. 38371
Rédaction: Mme E. Thiébaud-Gobat, rue Pichard 22, Lausanne, tél. 38371
Responsable pour ce qui a trait aux annonces: Werner Sinniger

Coût de la revue sans assurance : prix du numéro 50 cts.
A l'abonnement : par trimestre 5.20 par semestre 10.40 par année 20.80
Pour les abonnements avec assurance, se renseigner auprès de l'administration ou des agences.
Impression: Conzett & Huber, Zurich. Chèques postaux VIII/1180.

Nous ne connaissons donc pas les débuts, ni la fin inévitable, puisque tous les journaux meurent un jour ou l'autre, de cet hebdomadaire de bonne facture.

Notre mère était informée à la Femme d'aujourd'hui, journal assez similaire. On ne croit toutefois pas que la Semaine de la femme soit l'ancêtre de la Femme d'aujourd'hui, mais allez savoir.

Quoiqu'il en soit les numéros de la série que nous avons consultée, portent sur les années 1945 à 1946.

Cette revue féminine est de bonne tenue, soignée, variée qui offre naturellement comme tout hebdomadaire de ce type une maquette pour dire identique du début de l'année à la fin. Des numéros sans doute à peine spéciaux pour Noël ou Pâques.

Si la couverture est en couleur, par contre l'intérieur, pour l'essentiel est toute en noire.

Vous découvrirez ci-dessous deux couvertures – magnifiques ! – ainsi que toute une série d'un jeu, à chaque fois renouvelé – que ce journal offrait à ses jeunes lecteurs. Ils étaient constitué d'un dessin agréable et très évocateur. On peut imaginer les heures heureuses où les gamins de l'époque, enfants de l'abonnée, sortaient leurs dés et pions et jouaient à suivre ces parcours plein de pièges, ce qui faisait naturellement l'intérêt du jeu.

A voir cette belle matière, il nous est presque venu le regret de ne l'avoir pas connue, c'est-à-dire d'être né plus nous. Ce qui forcément, en contre-partie, nous offrirait un âge nettement plus avancé aujourd'hui, ou carrément même nous aurait mis en planche depuis un certain temps déjà. Donc rien à regretter en ce sens-là !

Nous ignorons l'auteur de ces dessins. On les donne les uns à la suite des autres, émanant donc des années 1946-1948, sans en donner la date.



Semaine de la femme du 14 juillet 1945.

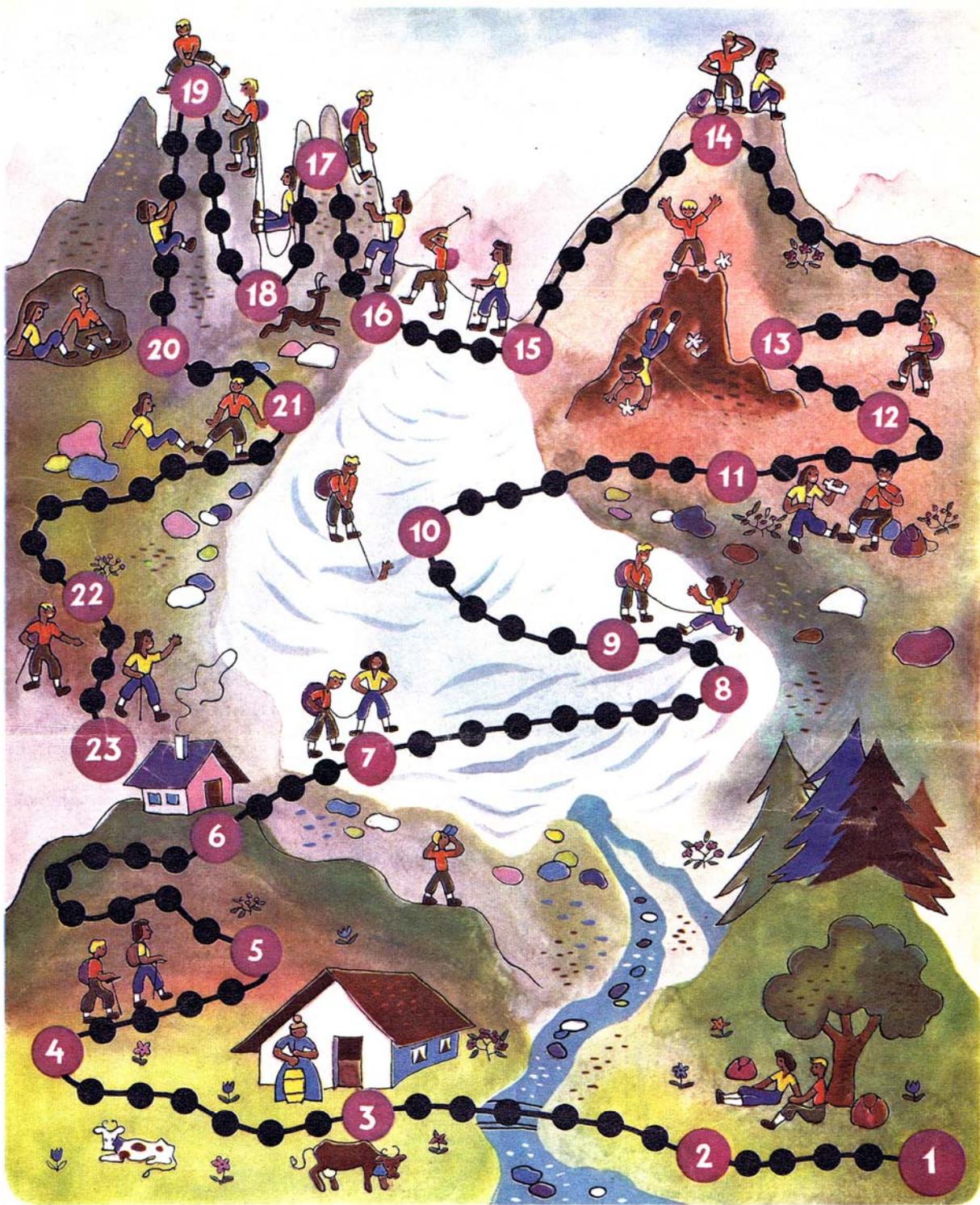
N° 26. - Lausanne, le 29 juin 1946

La semaine de la femme



Modèle
Wiener Damenmode
Zurich

Semaine de la femme du 29 juin 1946. Et quelle classe. ET ce tissu.



Course de montagne

Chers enfants,

Un jeu encore, pour occuper les quelques jours de pluie inévitables des vacances. Collez cette page sur un carton, munissez-vous d'un dé à jouer, et « en route » pour cette course imaginaire...

REGLE DU JEU:

1. Départ.
2. Repos. Laisser passer deux tours de dé.
3. Bois un verre de lait. Laisser passer un tour de dé.
4. Grimpe directement jusqu'au no. 6.
5. A oublié son piolet au chalet. Retour au no. 3.
6. Passent la nuit dans le chalet. Laisser passer deux tours de dé.
7. S'encordent et avancent de trois points noirs.
8. Saute par-dessus les crevasses jusqu'au 9.
9. Attend son compagnon. Laisser passer un tour de dé.
10. Tombe dans une crevasse. Retourner au point de départ.
11. Pique-nique. Laisser passer un tour de dé.
12. Grimpe directement jusqu'au no. 13.
13. Se fait une entorse en cueillant des edelweiss et retourne au chalet no. 3.
14. Point de vue. Laisser passer un tour de dé.
15. Taille des marches dans la glace. Les trois tours de dé suivants, n'avance que d'un point à la fois.
16. Passage difficile. Laisser passer un tour de dé.
17. Attend son compagnon. Laisser passer un tour.
18. Prend du repos dans la cheminée avant d'entreprendre l'escalade. Laisser passer un tour de dé.
19. Vent violent. Doit se laisser glisser directement jusqu'au no. 20.
20. Surpris par un orage. Attendent la fin de la tempête dans une caverne. Laisser passer deux tours de dé.
21. Prend du repos et laisse passer deux tours de dé.
22. Va directement au chalet no. 23.



AU MARCHÉ

1. Tout le monde accourt au marché.
2. Le petit chien court jusqu'au 4.
3. Jeanne s'arrête 1 tour pour acheter des poireaux.
4. Madame Masson n'a encore rien vendu. Jouer encore une fois.
5. Madame Dupont retourne au 4 pour acheter des pommes.
6. Monsieur Latour choisit un beau poisson. Sauter 1 tour.
7. François tombe dans la fontaine et recommence le jeu.
8. Continuer jusqu'au 9.
9. Les enfants poussent la charrette jusqu'au 14.
10. Voici de belles truites et l'on s'arrête 1 tour.
11. Madame Laurier va jusqu'au 12.
12. Dans l'auberge, on boit un petit verre de cidre. Sauter 1 tour.
13. Qui achète de bonnes poires, des pommes, des prunes et des légumes. Attendre jusqu'à ce que le prochain vous rattrape.
14. Renée a pris une poire de la corbeille et court jusqu'au 15 où on l'attrape.
15. Renée est renvoyée au 7 pour y jouer sagement autour de la fontaine.
16. Le jeune homme retourne avec son bouquet au village au 12.
17. Maman retourne avec Alain au 16 pour acheter des tulipes.
18. Le cheval tire la voiture chargée de fruits jusqu'au 13.
19. Monsieur Durand choisit un joli pot de fleur. Sauter 1 tour.
20. Rose attend le prochain client. Attendre que le suivant vous rattrape.
21. Maman et les enfants retournent avec leur chargement à la maison au 22.



Hänsel et Gretel

Règle du jeu:

1. Voici la maison de Hänsel et Gretel. Le jeu commence.
2. Le père et la méchante belle-mère décident de laisser les enfants dans la forêt. Laisser passer un tour.
3. La famille part pour la forêt. Aller jusqu'au 4.
4. Grâce aux cailloux semés, Hänsel et Gretel retrouvent leur chemin. Retourner au 1.
5. La famille va jusqu'au 6.
6. Hänsel et Gretel s'endorment dans la forêt. Sauter 1 tour.
7. Ils écoutent l'oiseau et le suivent jusqu'au 8.
8. Comme ils sont délicieux les biscuits de la maison de la sorcière! Sauter 1 tour.
9. La sorcière les accueille gentiment. Jouer 2 fois.
10. Hänsel et Gretel dorment bien dans le lit douillet. Sauter 2 tours.
11. La sorcière enferme Hänsel dans la cage. Aller jusqu'au 12.
12. Il doit rester enfermé jusqu'à ce qu'un prochain joueur le libère.
13. La sorcière va au 14 voir si Hänsel est assez gras.
14. Elle reste devant la cage. Sauter 1 tour.
15. Gretel pousse la sorcière dans le feu et court au 16 pour délivrer Hänsel.
16. Les enfants dansent de joie. Sauter 1 tour.
17. Ils trouvent les trésors de la sorcière. Jouer 2 fois.
18. Indécis, ils restent au bord du lac. Sauter 1 tour.
19. Le canard porte Hänsel au 21.
20. Gretel attend jusqu'à ce que le canard vienne la chercher. Sauter 1 tour.
21. Le canard retourne au 20 pour chercher Gretel.
22. Les enfants courent au 23 dans les bras de leur père.

Le chat botté

(Voir reste en page 20)



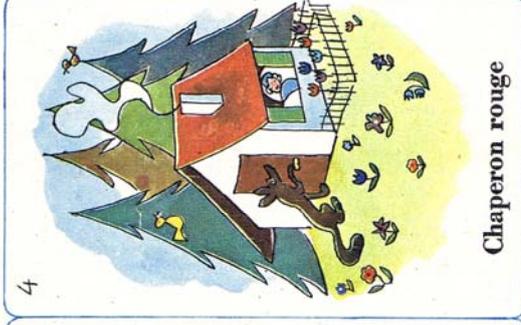
Chaperon rouge



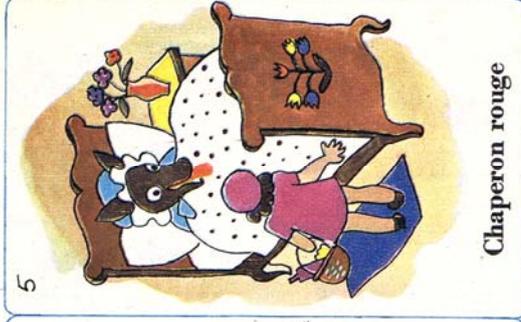
Chaperon rouge



Chaperon rouge



Chaperon rouge



Chaperon rouge



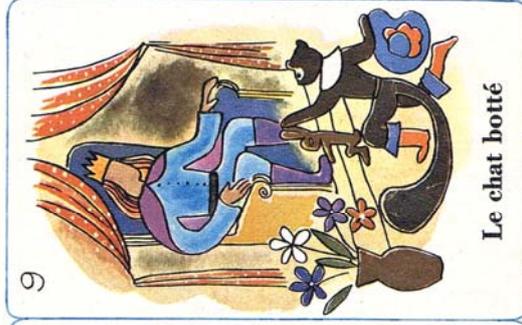
Chaperon rouge



Le chat botté



Le chat botté



Le chat botté

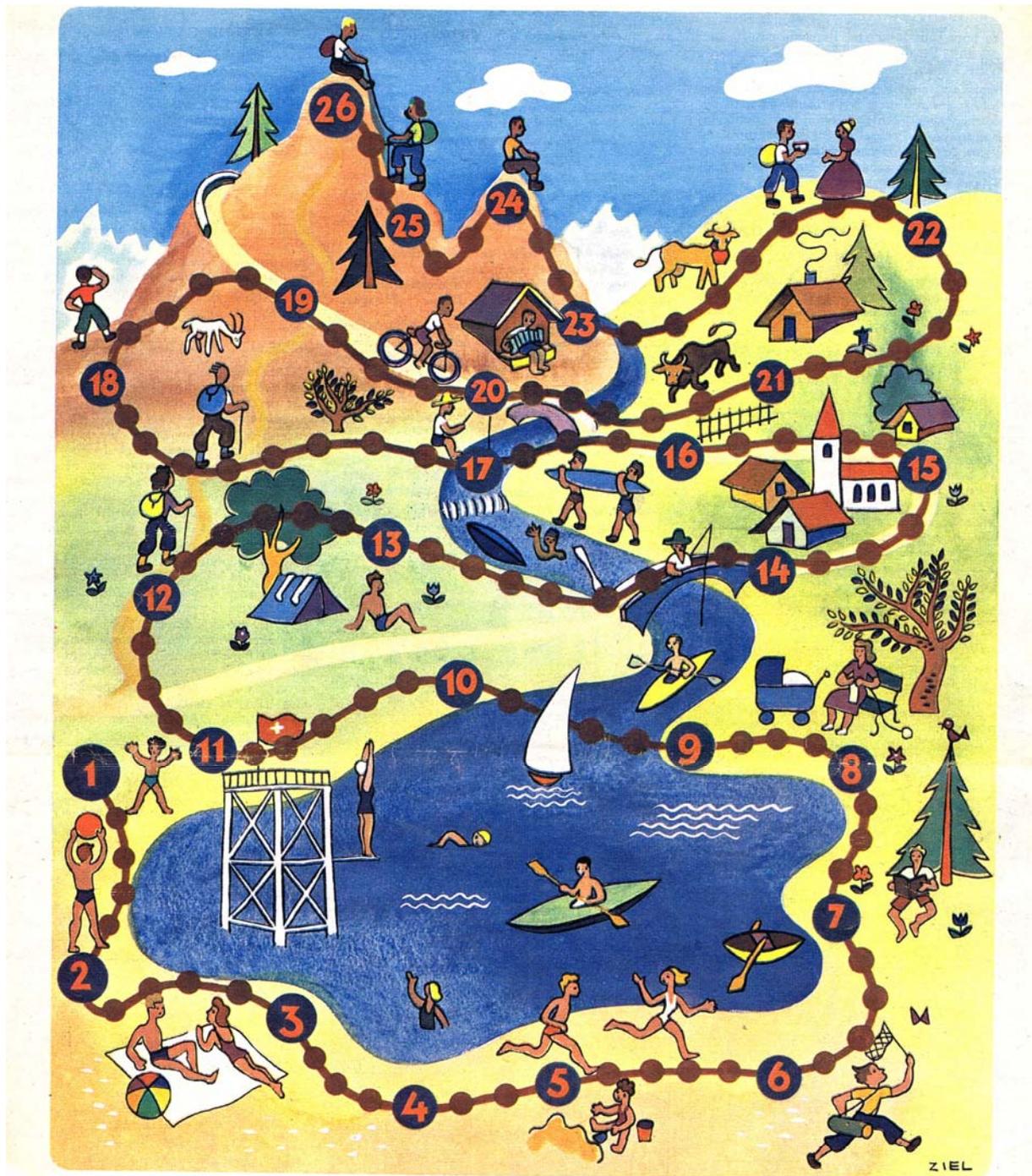


Le chat botté



LE BATEAU

«Mon Ouvrage», 4, rue Caroline, Lausanne, offre ce puzzle en 20 à 25 morceaux découpés sur bois croisé pour le prix de fr. 3.—



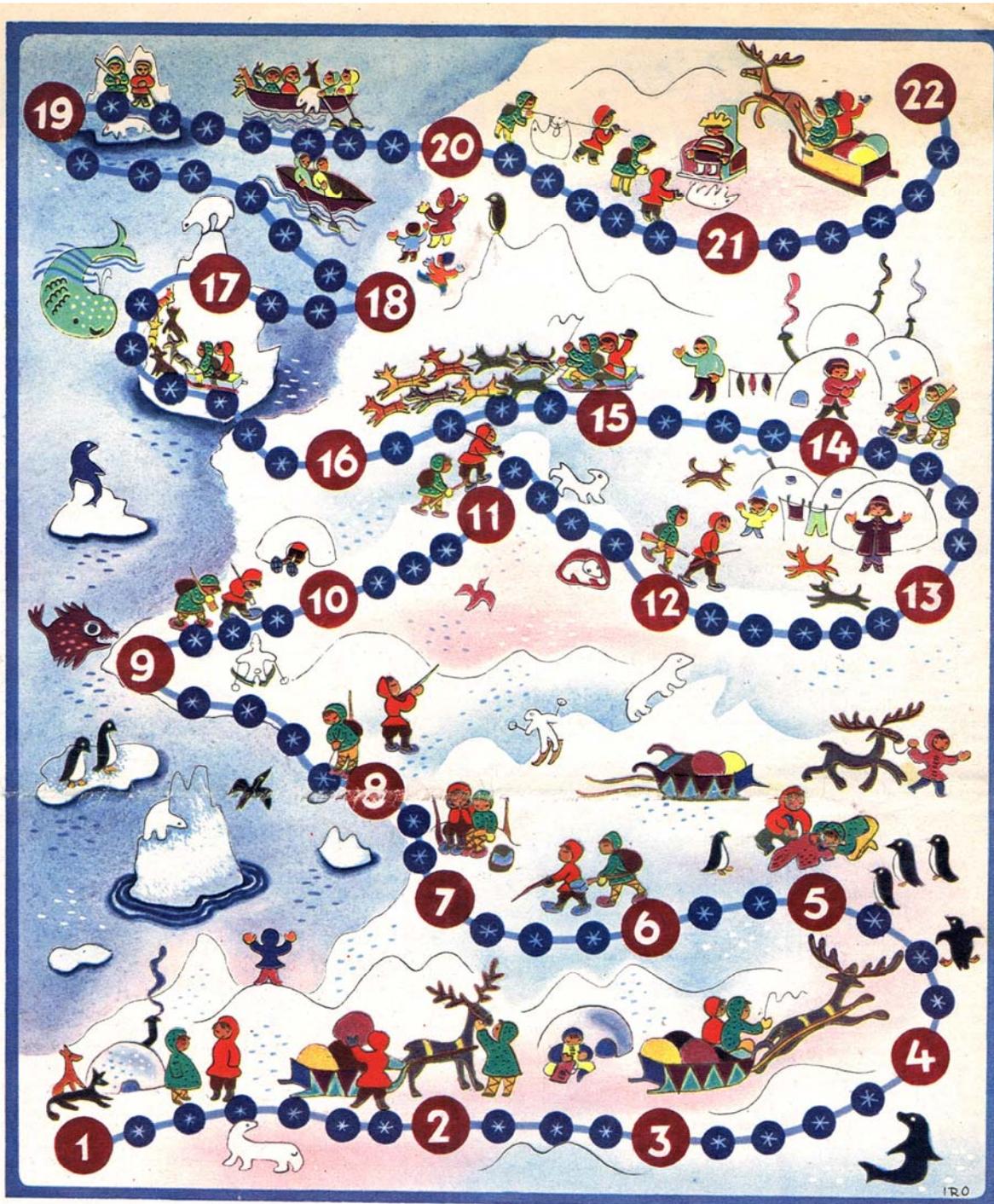
L'été et ses plaisirs

Chers petits amis,

Les jeux que nous avons publiés l'an passé ont obtenu un si grand succès parmi vous, que nous vous en suggérons un nouveau, «L'Été et ses plaisirs», qui est plein d'imprévus et vous permettra de passer quelques heures gaies pendant les jours de pluie. Découpez soigneusement cette page, collez-la sur un carton et munissez-vous d'un dé à jouer. Et maintenant, bonne chance!

Règle du jeu

1. Début.
2. Jean lance la balle à Pierre, retour au no. 1.
3. Lise s'élançe du plongeur et nage jusqu'au no. 9.
4. Anne ne sait si elle veut aussi plonger, elle hésite. Laisser passer un tour de dé.
5. François court à la suite d'Hélène jusqu'au no. 6.
6. Henri attrappe un papillon. Laisser passer un tour de dé.
7. Philippe lit un livre à l'ombre en attendant que son compagnon le rejoigne... Laisser passer un tour de dé.
8. Anne tricote un bas et laisse passer un tour.
9. Le bateau à voile conduit directement au no. 10.
10. Bernard traverse le lac à la nage et retourne au no. 4.
11. Pierre relance la balle à Jean. Retour au no. 2.
12. Madeleine et Alain prennent le raccourci et grimpent directement au no. 19.
13. Charles campe dans un pré. Laisser passer un tour de dé.
14. Georges et Edouard portent leur canoë jusqu'au no. 17.
15. On prend le goûter au village. Laisser passer un tour de dé.
16. Court à travers champ et retourne au no. 14.
17. Emile perd l'équilibre à la cascade, son canoë se retourne et il regagne à la nage au no. 9 pour rattraper son bateau.
18. Paul admire la vue. Laisser passer un tour de dé.
19. Le cycliste roule directement au no. 20.
21. Devant le taureau, Jacques s'enfuit à travers la haie et retourne au no. 16.
22. Paul boit une tasse de lait et laisse passer un tour de dé.
23. Il écoute l'accordéon et laisse passer un tour de dé.
24. Albert glisse sur le fond de son pantalon et retourne au no. 23.
25. Renée grimpe directement au sommet jusqu'au no. 26.



Deux esquimaux chassent l'ours blanc

1. Les deux esquimaux décident d'aller à la chasse à l'ours blanc.
2. Le traîneau est chargé, le renne est attelé. Sauter un tour.
3. Au galop jusqu'au 4.
4. Ils ont oublié leurs fusils et retournent au 2 pour les chercher.
5. Pendant qu'ils prennent leur repas, un voleur s'empare du renne. Rejouer.
6. Abandonnant le traîneau, ils continuent à pied, munis de quelques provisions. Jusqu'à 7.
7. Fatigués et découragés, ils se décident de retourner au 1 pour chercher un autre renne. Recommencer le jeu.
8. Ils pêchent et chassent des oiseaux, car ils n'ont plus rien à manger. L'oiseau s'envole jusqu'au 11.
9. Ils sont surpris par une tempête de neige, s'égarant et se retrouvent au 8.

10. Ils construisent un igloo et s'y cachent jusqu'à la fin de la tempête. Attendre jusqu'à ce que le suivant le rattrape.
11. L'ours blanc court vite dans sa caverne au 12 et les chasseurs perdent ses traces.
12. Ils courent vite au 13, où ils sont accueillis joyeusement.
13. Les chiens courent à leur rencontre au 12.
14. Epuisés et affamés, ils mangent et se reposent bien. Sauter 2 tours.
15. Avec de nouvelles forces et bien équipés ils reprennent la chasse. Aller au 16.
16. Bref arrêt. Ils découvrent l'ours blanc sur le sommet d'un iceberg. Sauter 1 tour.
17. L'iceberg se détache de la rive et ils sont tous emportés sur la mer. Au 19.
18. Des braves pêcheurs s'embarquent pour les sauver. Jusqu'au 19.
19. Ils ont tué l'ours blanc et attendent le bateau. Sauter un tour.
20. Ils apportent l'ours blanc au roi, qui se réjouit beaucoup. Jusqu'au 21.
21. Comme récompense, le roi leur a fait cadeau d'un nouveau traîneau et d'un beau renne. Rejouer.



Le loup et les sept cabris

1. La mère recommande à ses enfants-cabris de n'ouvrir la porte à personne en son absence.
2. La chèvre va directement au 3.
3. Se repose sous un sapin. Sauter un tour de dé.
4. Le loup frappe à la porte, mais personne ne répond. Il retourne au 3 pour réfléchir.
5. Le loup se rend chez l'épicier, où il achète des bonbons pour s'éclaircir la voix. Sauter 1 tour de dé.
6. Va directement au 7.
7. Le loup frappe à la porte et se voit refuser l'entrée à cause de sa grosse patte noire. Refaire un tour de dé.
8. Le boulanger consent à enduire la patte du loup de pâte à gâteau. Sauter deux tours de dé.
9. Ensuite, le meunier, saupoudre la patte du loup de farine. Sauter 1 tour de dé.
10. Le loup revient à la porte et frappe encore pour se faire ouvrir. Sauter 1 tour de dé.
11. Sauter par la porte ouverte d'un bond jusqu'au 12.
12. Un cabri est avalé par le loup et celui-ci retourne au 1 pour digérer.
13. Se cache dans le lit de la chèvre et saute un tour de dé.
14. Se cache dans le four et saute 1 tour de dé.
15. Perd du temps en gambadant dans la cuisine. Sauter 1 tour de dé.
16. Se cache dans une armoire et perd deux tours de dés.
17. Se dissimule dans l'armoire et attend la venue de la mère, soit du prochain joueur.
18. Le loup poursuit sa route jusqu'au 19.
19. S'endort sous un arbre. Sauter 2 tours de dé.
20. La mère revient à la maison. Avancer de 4 points noirs.
21. La mère, armée d'une grande paire de ciseaux, ouvre le ventre du loup et les 7 petits cabris reprennent joyeusement leur liberté.
22. Les cabris transportent de lourdes pierres au 21, afin d'en remplir la panse du loup.
23. Le loup va au 24 pour boire à la fontaine.
24. Le loup se penche sur la fontaine et s'y noie. Retour au no 1.
25. Les 7 cabris se réjouissent follement de la mort de leur ennemi.

