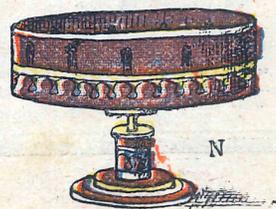
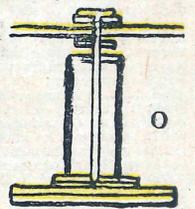
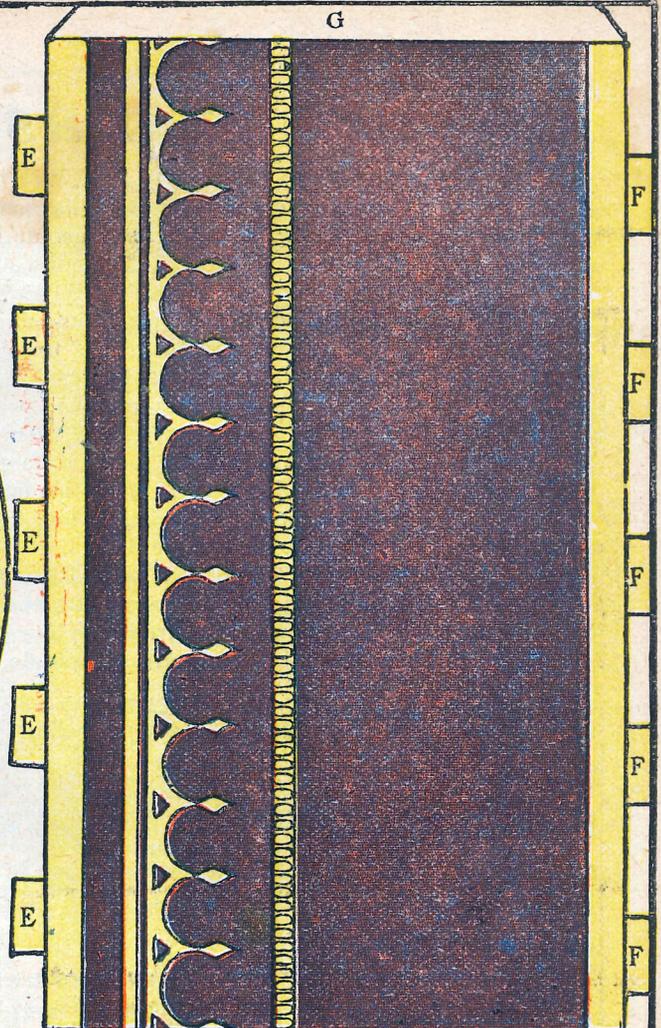
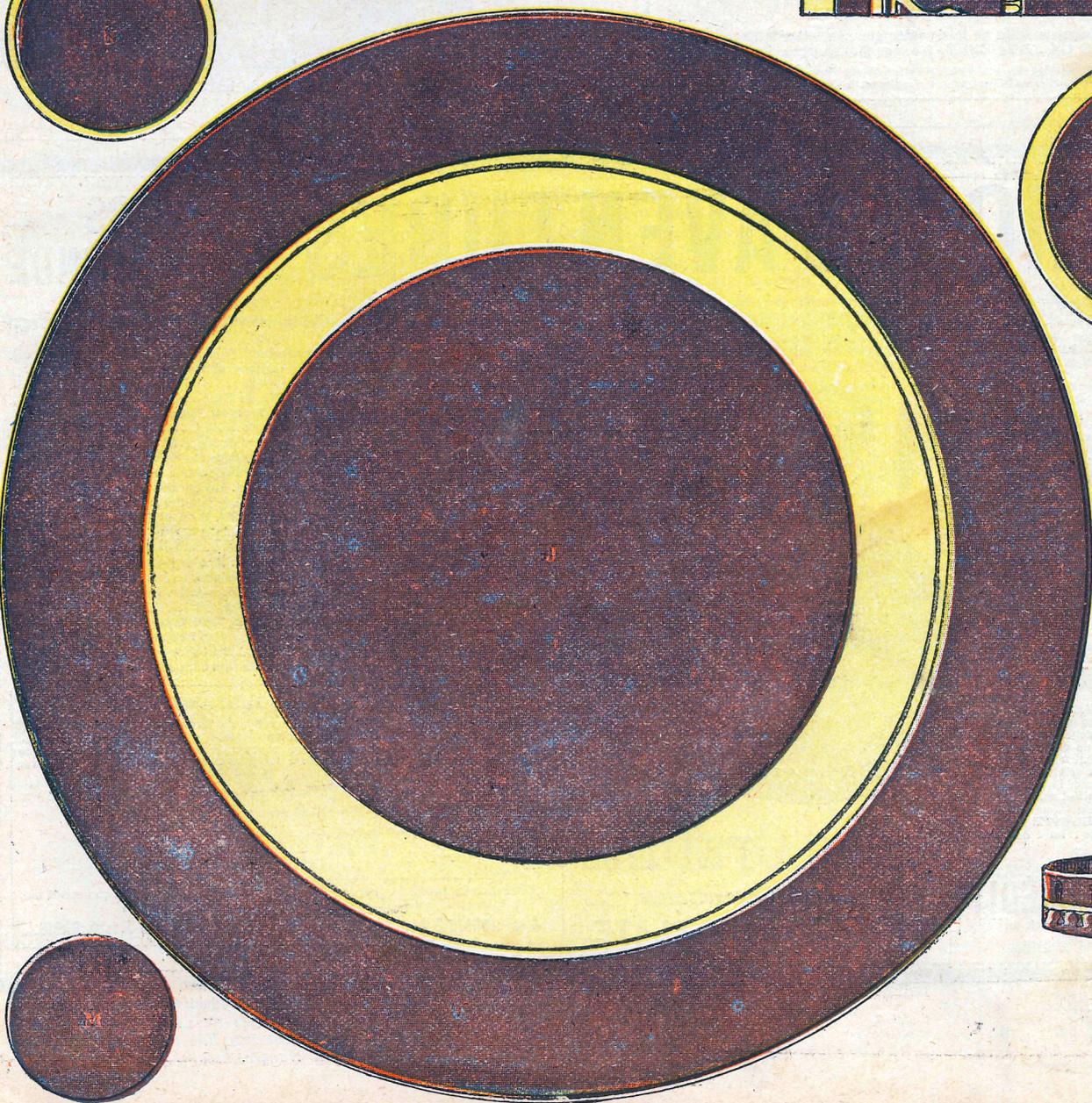
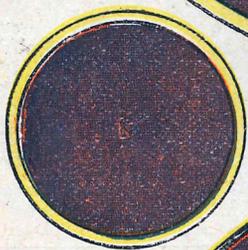
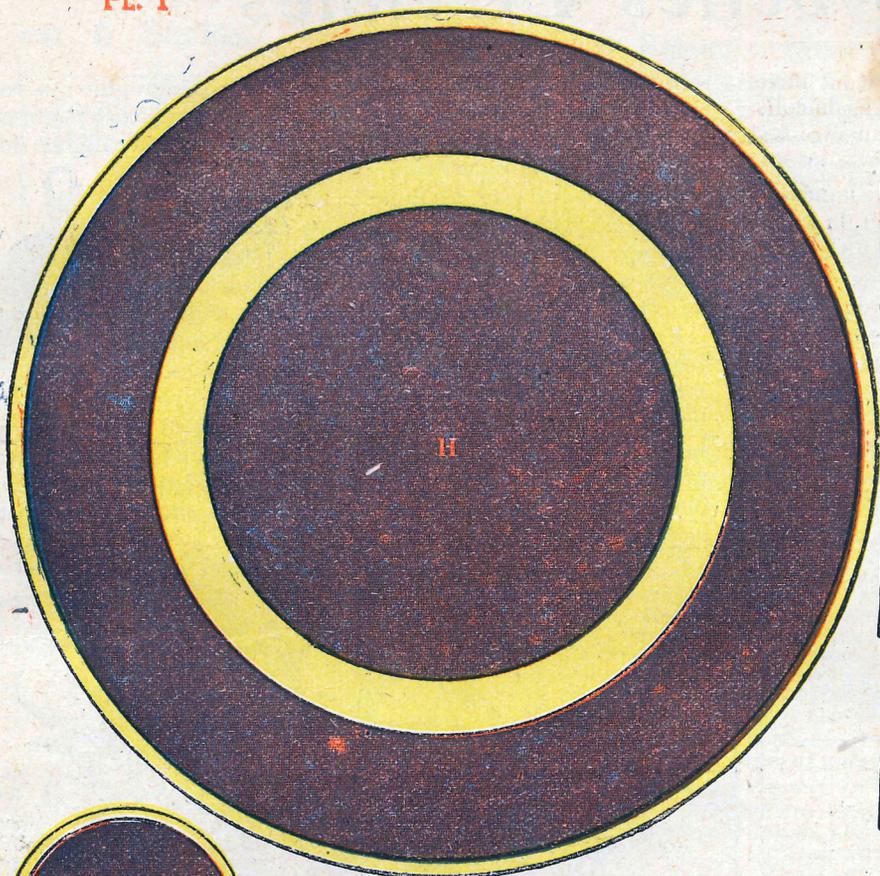
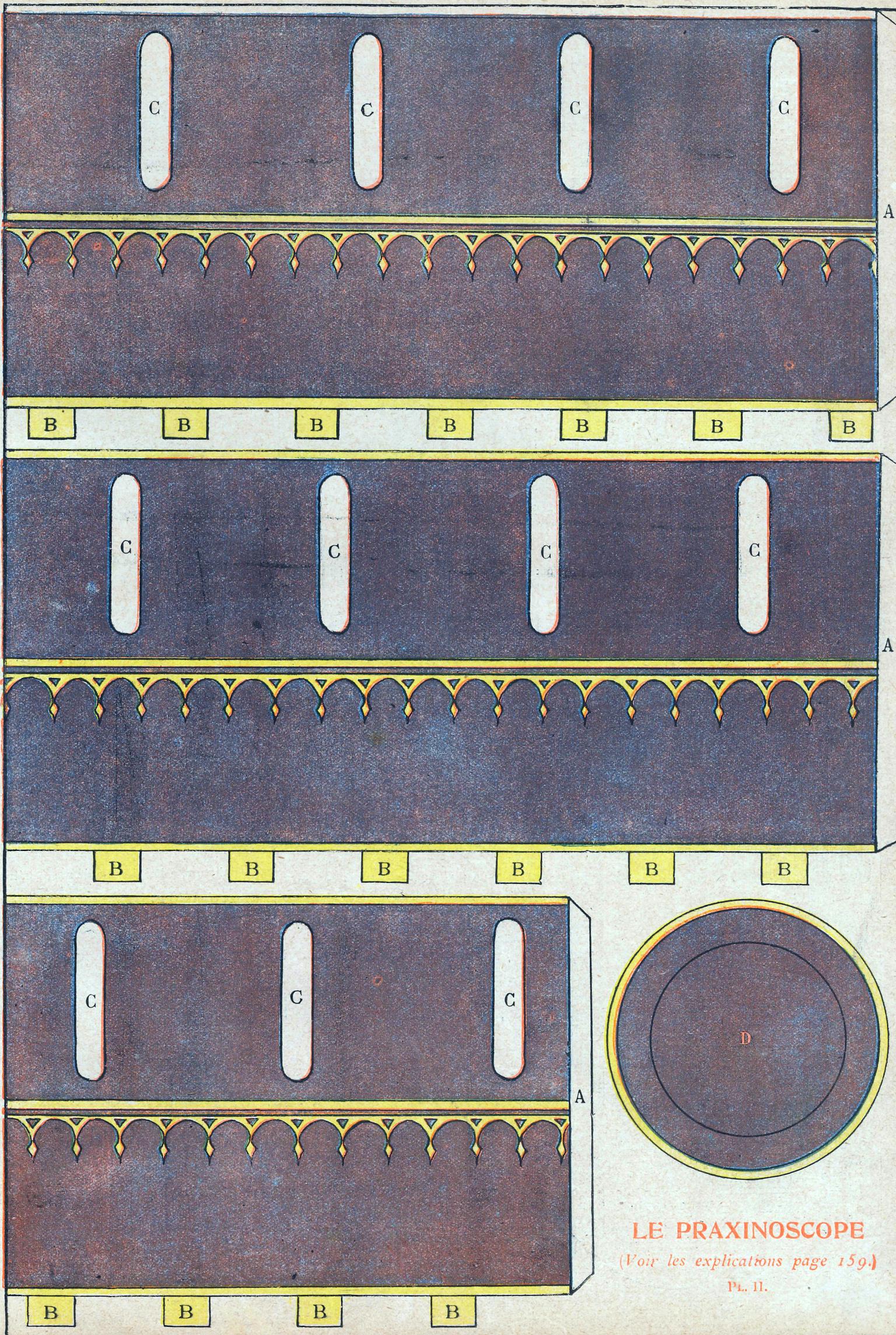


LE PRAXINOSCOPE (Voir les explications à la page 143)

Pl. 1





**LE PRAXINOSCOPE**

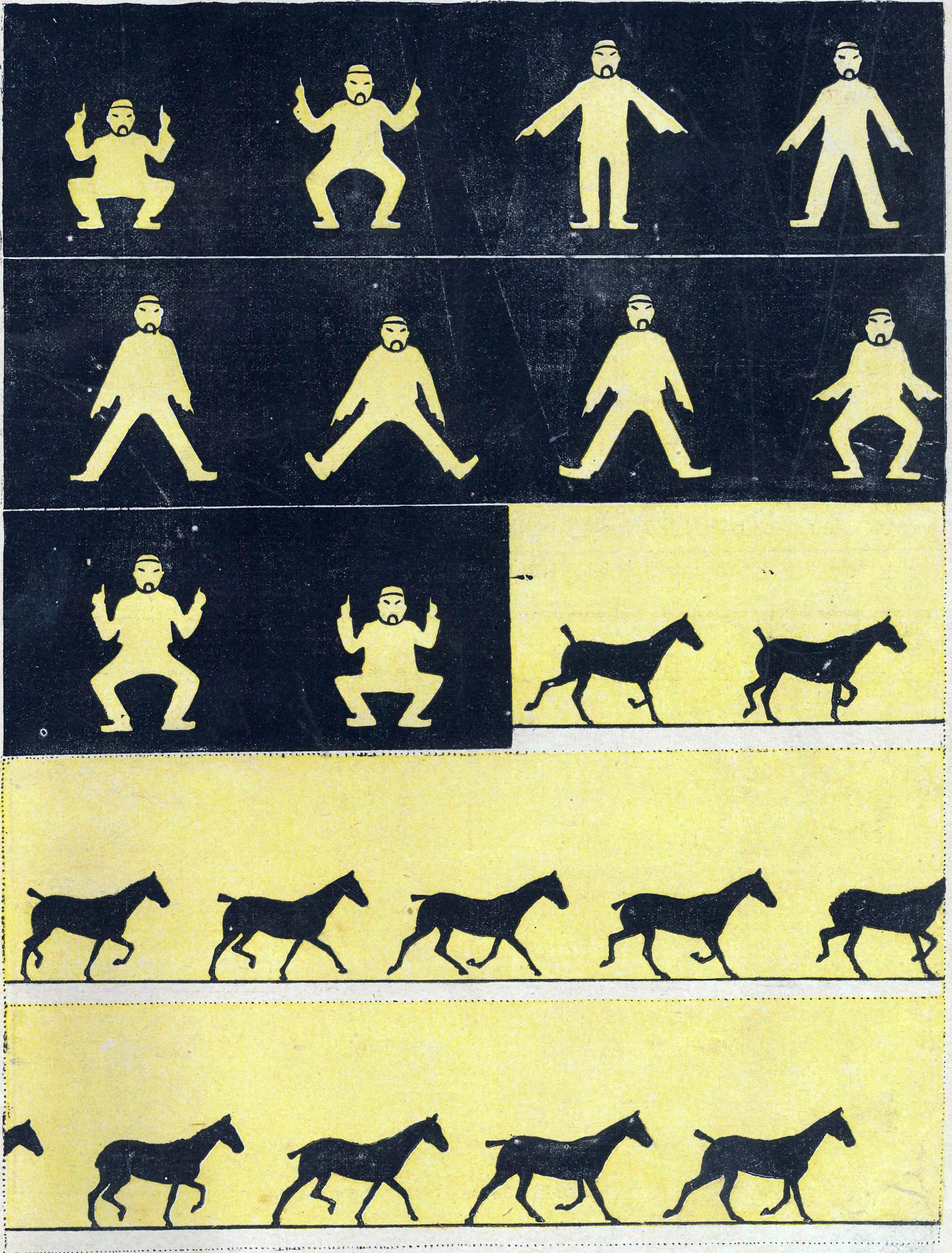
(Voir les explications page 159.)

PL. II.

LE PRAXINOSCOPE (Pl. III)



LE PRAXINOSCOPE (Pl. IV)



(Voir les explications à la page 207.)

LE PRAXINOSCOPE (Pl. V)



(Voir les explications à la page 239.)

## LE PRAXINOSCOPE

C'est un véritable cadeau d'étrennes que le **Jeu de la Jeunesse** va faire à tous ses jeunes lecteurs en leur offrant ce merveilleux jouet qu'ils pourront découper et monter eux-mêmes.

On sait ce qu'est le Praxinoscope. C'est un appareil construit sur le principe du cinématographe, aujourd'hui universellement connu, et qui consiste à saisir chacun des mouvements dont se compose un geste et à les reproduire par la photographie.

Le Praxinoscope est donc basé sur ce principe, et, grâce à lui et à l'aide des séries de dessins représentant fidèlement les divers mouvements des animaux ou des personnages que nous allons publier, vous obtiendrez d'amusantes *images animées*.

Aujourd'hui, nous vous donnons, chers petits amis, une première planche contenant une partie des éléments dont se compose votre Praxinoscope. Conservez-la précieusement sans la découper, et, dans notre prochain numéro, vous aurez une seconde planche avec laquelle vous pourrez compléter votre jouet. Nous vous dirons alors ce que vous aurez à faire pour monter avec les dessins contenus dans ces deux planches votre Praxinoscope et le mettre en état.

Quant aux sujets que vous pourrez *animer* et qui paraîtront successivement à raison de deux par numéro, voici ce qu'ils représenteront :

*Cormoran attrapant au vol un poisson ; Biche franchissant un obstacle*, avec la légèreté gracieuse qui caractérise cet animal ; *Chinois dansant ; Cheval lancé au galop ; Chien savant*, se livrant à des exercices de souplesse et d'adresse ; *Jeune femme s'abritant sous un parapluie* pendant que l'averse tombe sur elle à torrents, etc., etc.

## LE PRAXINOSCOPE (Complément de l'Appareil)

Les dessins contenus dans notre dernier numéro et dans la page ci-contre représentent, mes chers petits amis, les diverses parties de l'appareil que vous avez à construire. Pour le confectionner, il faut : 1<sup>o</sup> un carton fin, mais assez solide ; 2<sup>o</sup> une très longue pointe de menuisier ; 3<sup>o</sup> de la colle forte. Vous collez sur le carton vos deux planches coloriées, et, quand le tout sera bien sec, vous découperez d'abord les trois bandes de la planche II en ayant soin de respecter les pattes A et B. Creusez ensuite, à l'aide d'un canif, les *jours C*. Ce travail terminé, enduisez de colle forte les pattes A, et collez les trois bandes à la suite l'une de l'autre, de façon à former un rond, comme l'indique le trait de la petite figure N (1<sup>re</sup> planche) ; découpez ensuite le grand rond J, puis enduisez de colle dessous des petites pattes B, que vous avez respectées tout à l'heure. Adaptez le rond de bandes que vous avez construit sur le rond J, et collez les petites pattes B sur ce rond J. Vous avez ainsi le corps de votre appareil. Mettez maintenant, pour un instant, cette construction de côté et occupez-vous des pieds. Découpez la bande de la planche I en respectant les petites pattes E, F et G. Enduisez de colle la patte G, et collez en rond votre bande, comme vous l'avez fait déjà ; découpez le rond L, collez-le à l'aide des pattes E sur votre pied, comme vous l'avez fait tout à l'heure pour le rond J. Les pattes F devront être collées sur le cercle D, que vous aurez découpé.

Découpez encore le rond H, qui sera la base de votre pied. Ajoutez-y, pour augmenter sa solidité, une seconde épaisseur de carton ; puis mettez de la colle dans le plus petit cercle du rond H et appliquez dessus tout votre pied. Ceci vous paraît peut-être très compliqué, mes chers petits amis, mais, en vous aidant des petits plans très clairs N et O, vous parviendrez facilement à confectionner votre appareil. Une recommandation importante : les ronds J, D, L, H, K et M devront être troués à leur centre. Prenez votre longue pointe de menuisier. Faites-la traverser d'un bout à l'autre le milieu de l'appareil comme l'indique le plan O à l'aide des trous que vous avez pratiqués. Les cercles K et M doivent être placés auparavant dessus et dessous le grand rond J, de façon que ce dernier ne glisse pas le long du clou. Il faudra même coller à la pointe les petits cercles K et M. Il faudra que le trou que vous aurez fait au milieu du rond J soit assez grand pour que l'appareil tourne facilement sur son pivot. Notez que le clou doit rester immobile et que le haut de l'appareil seulement doit tourner. Et maintenant que vous avez votre Praxinoscope, nous vous donnerons, mes chers petits amis, dans les numéros qui vont suivre, les huit bandes de dessins amusants que nous vous avons promises et que vous pourrez *animer*. Nous vous dirons, en même temps, comment il faudra les placer et ce qu'il faudra faire pour leur donner le mouvement et la vie.

## LE PRAXINOSCOPE

Vous avez construit, mes petits amis, votre Praxinoscope. — Nous vous donnons aujourd'hui, dans notre planche III, les deux premières figures que vous pourrez *animer*. L'une représente un *Cormoran* et un *Poisson*, l'autre une *Biche* et un *Obstacle*.

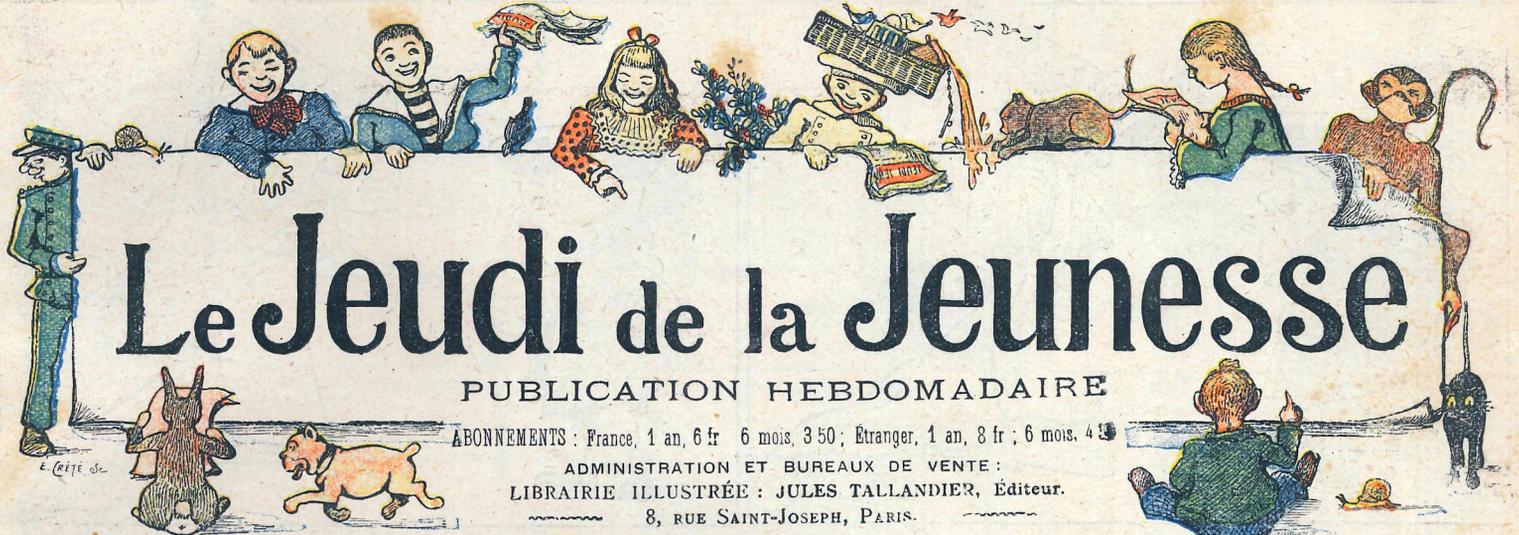
Vous les découperez et les collerez séparément, de façon à faire deux bandes de la circonférence de votre instrument. Vous les placerez l'une après l'autre à l'intérieur de cet instrument, et, par les jours que vous avez pratiqués, vous verrez, après avoir imprimé à votre Praxinoscope un léger mouvement de rotation, votre *Cormoran* attraper son poisson et votre *Biche* sauter gracieusement au-dessus de l'obstacle placé devant elle.

A bientôt une nouvelle planche contenant deux nouveaux sujets aussi amusants que ceux-ci, sans préjudice de ceux qui vous seront donnés par la suite.

**Le PRAXINOSCOPE.** — Vous trouverez dans ce numéro, mes chers amis, une nouvelle planche, la planche IV, pour votre Praxinoscope. Vous procéderez, comme vous l'avez déjà fait pour la planche III, et vous verrez votre *Chinois* faire des gestes grotesques et votre cheval courir très gracieusement.

## LE PRAXINOSCOPE

Vous avez aujourd'hui, mes chers petits amis, avec la planche V, vos deux dernières images. Vous procéderez comme vous l'avez fait pour les précédents, et vous verrez vos deux figures *s'animer*, votre chien se livrer à de gracieux exercices et la dame au parapluie cheminer sous un véritable déluge.



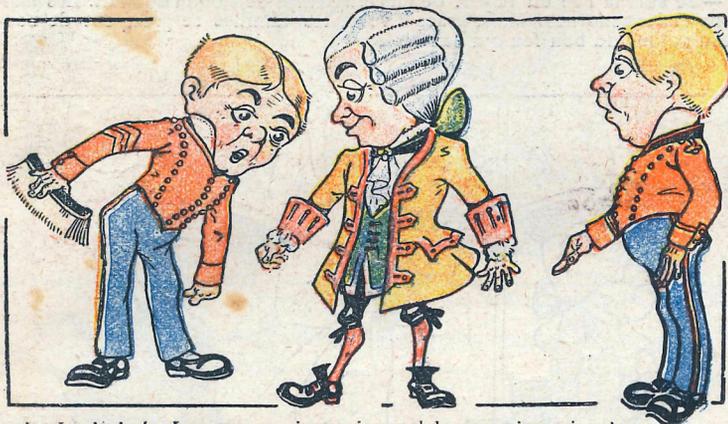
# Le Jeudi de la Jeunesse

PUBLICATION HEBDOMADAIRE

ABONNEMENTS : France, 1 an, 6 fr. 6 mois, 3 50; Étranger, 1 an, 8 fr.; 6 mois, 4 50

ADMINISTRATION ET BUREAUX DE VENTE :  
LIBRAIRIE ILLUSTRÉE : JULES TALLANDIER, Éditeur.  
8, RUE SAINT-JOSEPH, PARIS.

VISITE DE JOUR DE L'AN — Illustrations de LAJARRIGE.



Le Jeudi de la Jeunesse, un jeune journal de 10 mois, mais très grand pour son âge, se prépare à sortir. Ses gens viennent de le vêtir d'un coquet costume Louis XV.



Entrent la Bonne Humeur et la Bonne Tenuë, amies intimes du Jeudi de la Jeunesse.

— Vous sortez, aujourd'hui?  
— Certes! Je vais présenter mes souhaits aux parents de mon premier abonné. Il m'a porté bonheur, je veux le remercier.



Le Jeudi de la Jeunesse et ses compagnes montent dans un beau carrosse et se font conduire à l'hôtel qu'habitent les parents du premier abonné.



On les reçoit avec la plus cordiale affection. — Je savais que vous viendriez, dit la maîtresse de maison. J'ai organisé un bal où vous trouverez tous vos amis.



En effet, bientôt le Jeudi de la Jeunesse se trouve dans un bal délicieux, où il reconnaît les images qu'il a dessinées pour ses abonnés. Il y a là : Onésime Pourceau, dans son bel habit rouge, les grosses têtes si amusantes de John Drawer, les fanaisistes images de H. Avelot, Hellé, Besnier Lajarrige, Marco, et les jolis cavaliers de La Nézière, et tous ces fantoches si gais, si amusants, dont on a tant ri pendant l'année.