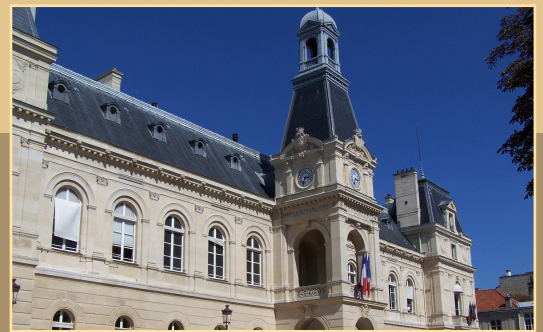


# LIEUX PUBLICS et PRIVÉS D'HIER et D'AUJOURD'HUI

Activités de recherche, d'analyse et de synthèse

## Le JEU CLANDESTIN Le CASINO et la LOTERIE



DANS CETTE SÉRIE		5	À LA MAISON
1	À L'AUBERGE • AU CAFÉ	6	AU MANOIR • AU CONSEIL MUNICIPAL
2	À L'ÉCOLE	7	AU MOULIN SEIGNEURIAL • À LA BOULANGERIE
3	À L'ÉGLISE	8	AU MAGASIN GÉNÉRAL
4	À LA BIBLIOTHÈQUE	9	LE JEU CLANDESTIN • LE CASINO ET LA LOTERIE

## HIER LE JEU CLANDESTIN • AUJOURD'HUI LE CASINO ET LA LOTERIE

Des lieux d'hier ( 1852 à Prologue ) et des lieux d'aujourd'hui telles l'école, l'auberge, l'église, la bibliothèque, etc., sont présentés en parallèle et documentés. Tout en approfondissant des épisodes de leur histoire nationale, les étudiants constatent les changements qui se sont opérés dans les interstices du temps. Ils sont invités à développer des scénarios crédibles à partir des pistes proposées.

## SOMMAIRE

Hier • L'endroit clandestin.....	3
Aujourd'hui • Le casino et la loterie .....	4
Boîte à outils • Lectures complémentaires .....	5
Les loisirs des habitants de Prologue .....	5
La Bouillotte .....	7
Des chroniques d'Augustin Lebeau à propos des jeux .....	10
Les loisirs des enfants de Prologue .....	21

## HIER • L'ENDROIT CLANDESTIN

---

Dans le Village Prologue, le jeu est officiellement inexistant parce que condamné par l'Église. Il est permis de penser que des joueurs se réunissent quand même en secret dans un endroit clandestin pour jouer aux cartes. Les paris accentuent parfois l'attrait qu'exerce le jeu sur les habitants.

Le seigneur et le notaire jouent ainsi régulièrement aux échecs. Les colons s'adonnent parfois aux cartes dans leurs temps libres, surtout l'hiver. L'autre jour, le marchand général a proposé une partie de dames à l'un de ses plus fidèles amis.

Les clients de l'auberge se risquent à l'occasion à des jeux de hasard protégés par l'éclairage blafard de fin de soirée. L'arrière-boutique sert d'abri le temps venu. Des hommes, rien que des hommes pratiquent ce passe-temps. Jamais les femmes! Quand l'une d'elles découvre que son mari défie l'autorité ecclésiastique, elle le lui reproche avec énergie.

### Votre tâche

1. Retracedez dans l'histoire des textes qui rappellent la position claire et nette du clergé sur le sujet. Créez des scénarios qui montrent comment les gens de l'époque transgressaient l'interdiction et commettaient parfois le *péché* de jouer. Répertoriez les divertissements qui prévalaient alors au sein de la société. Quant à y être, consultez les œuvres historiques pour connaître les jeux qui retenaient l'attention des enfants.
2. Écrivez des articles d'information sur le sujet ainsi que des textes d'opinion.

## AUJOURD'HUI • LE CASINO ET LA LOTERIE

---

Les jeux de hasard constituent une importante source de revenus pour le gouvernement du Québec. Depuis la création de la mini-loto vers la fin des années 1960, Québec a instauré la Régie des loteries et des courses qui gère tous les jeux de hasard sur son territoire. Tant et si bien que rares sont les Québécois qui échappent à l'attrait du gain facile.

Certes, les jeux de hasard constituent un marché très lucratif pour le Trésor public. En 2024, malgré le contexte économique difficile, Loto-Québec est en voie de connaître une des meilleures années de son histoire avec des profits de 771,3 millions, en hausse de 4,7 % pour les six premiers mois de son exercice financier.<sup>1</sup>

Loto-Québec dispose d'un arsenal de loteries dans ses divers points de vente omniprésents sur la place publique. Des bingos animent les sous-sols des églises désertées et les machines à sous s'installent partout.

Le gros morceau est sans contredit le Casino de Montréal qui occupe deux pavillons qui ont jadis servi à l'Exposition universelle de 1967 : la France et le Québec. Des milliers de machines et tables de jeu y sont installées. Des centaines d'employés y travaillent et des milliers de personnes y jouent jour et nuit.

Quelles sont les habitudes des Québécois en matière de jeux de hasard et d'argent ? La dernière étude d'importance au Québec a été réalisée en 2012 par la Chaire de recherche sur l'étude du jeu auprès de 12 008 Québécois. Environ 2 Québécois sur 3 (66,6 %) affirment avoir joué au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent au cours de la dernière année. Parmi ces joueurs, un peu moins de 3 % sont des joueurs considérés à risque modéré ou des joueurs pathologiques probables. En somme, pour la majorité de la population, le jeu n'est pas problématique. En effet, beaucoup de gens jouent pour le plaisir, sans perte de contrôle. Cependant, pour des milliers de Québécoises et de Québécois, le jeu n'est plus qu'un simple divertissement et peut mener à des dérives et des problèmes de dépendance.<sup>2</sup>

### Votre tâche

Que pensez-vous du fait que des gens développent une dépendance au jeu? Renseignez-vous sur le sujet et rédigez un texte d'opinion.

### NOTES

1. La Presse, 4 décembre 2024
2. Source : aidejeu.ca



# BOÎTE À OUTILS • LECTURES COMPLÉMENTAIRES

---

## LES LOISIRS DES HABITANTS DE PROLOGUE

Visites entre voisins, parties de cartes le soir, veillées à la cuisine, lectures, randonnées à pied et en raquettes, patinage sur la Serpentine gelée, etc., sont autant d'activités qui font partie des temps libres des habitants de la seigneurie.

Les jeux de cartes joués le soir à la cuisine sont les suivants: trois jeux français, soient le Pharaon, le 21 et la Bouillotte, puis un jeu d'origine anglaise, le Whist.

Les veillées chez les voisins se passent à danser, chanter, écouter des histoires et jouer aux cartes et aux dames.

À Prologue, chez certains habitants comme chez Roger Lamarre, le jeu de dames comprend 144 cases et se joue avec 60 pions. Le fossoyeur a lui-même taillé ses pions; la moitié a une forme carrée et les autres sont octogonales. Il a également des pions ronds qu'il a faits en sciant un manche à balai. Mais le jeu le plus en vogue à Prologue est le jeu à 100 cases avec 40 pions.

Madame l'aubergiste a un jeu de trictrac ou backgammon pour les voyageurs qui connaissent ces jeux.

À Prologue, ce jeu se trouve chez les gens aisés qui ont, la plupart du temps, des tables de jeu luxueuses comme par exemple, monsieur Donald Laprise et le seigneur Gonzague Prologue. Hilaire Borduas, le cuisinier du manoir seigneurial, a raconté qu'il arrive parfois que le percepteur seigneurial vienne passer quelques moments avec le seigneur Gonzague Prologue. La soirée se termine souvent par quelques parties de backgammon ou bien encore par une partie d'échecs. Dans ce dernier cas, il paraît que les deux hommes prennent le jeu très au sérieux.

À l'auberge l'Harfang des Neiges, il y a également une table pour le jeu d'échecs, mais, avant la venue de l'ingénieur James MacPherson, peu de clients jouaient à ce jeu. Le jeu d'échecs était connu, paraît-il, des Grecs, des Hébreux, des Persans, des Égyptiens, des hindous et des Chinois. C'est dire que ce jeu existe depuis plusieurs milliers d'années. Mais à Prologue comme partout ailleurs au Canada, les échecs sont d'abord joués par les gens aisés.

Ici, à Prologue, le jeu d'échecs n'est pas aussi populaire chez les habitants que le jeu de dames. L'on raconte que messieurs Augustin Lebeau et James MacPherson sont de très bons joueurs d'échecs, meilleurs dans tous les cas, que le juge de paix ou bien encore le seigneur Prologue, quoi qu'ils disent.

Magloire Martin a également un jeu de dominos et il adore jouer à ce jeu avec le jumeau François-Régis. Ce jeu est formé de dés longs, plats et carrés. Il est ordinairement fait moitié d'os et d'ivoire et moitié de bois noirci. Ce jeu est dans la famille du meunier depuis de nombreuses années. Il appartenait à son grand-père. C'est le seigneur qui lui avait fait pareil cadeau et il est demeuré dans la famille depuis tout ce temps.

Les dés font également partie des passe-temps de certains habitants de Prologue, mais, qui parle de ces sortes de divertissements, parle forcément de jeux de hasard et souvent de tricherie.

Comme vous vous en doutez, la tricherie n'est pas une invention du XIXe siècle et elle se pratique dans toutes les classes de la société. La fraude la plus connue consiste à «piper» les dés en rendant une des faces plus lourdes que les autres. Mais dans les bonnes familles, on n'utilise pas ces sortes d'entourloupettes.

Les jeux de dés ont bien des adeptes partout dans les familles du Bas-Canada et d'ailleurs. Certains notables de Prologue sont friands du jeu de poker. Le jeu de poker se joue à cinq dés sur les faces desquels sont dessinées des figures et des points: as, roi, dame, valet, dix, neuf. Au poker d'as, il s'agit, en lançant les dés à trois reprises, de faire des combinaisons. «L'ordre décroissant des combinaisons est le suivant: quinton (cinq figures semblables); carré (quatre figures semblables); full (un brelan et une paire); brelan (trois figures semblables); séquence (cinq dés différents qui se suivent). L'as joue le rôle de «joker» et peut remplacer n'importe quelle figure.» (Katherine Tremblay et Louise Renaud, «Les jeux et les jouets de Place-Royale», p 43.)

Quant aux sports, il y a le tir au poignet! Ici, à Prologue, Henry-Firmin McLean et madame Marie-Louise Beaulieu n'ont pas d'égal pour rabattre le caquet des vaniteux. Il y a aussi les courses de raquettes et les courses de chevaux.

# LA BOUILLOTTE

## Manière de jouer ce jeu

1. Ce jeu, l'un des plus usités maintenant dans les sociétés, n'a pas encore de règles bien connues : il a beaucoup d'analogies avec le Brelan; mais cependant il existe entre ces deux jeux une différence sensible, que nous ferons remarquer en établissant les principes de la Bouillotte.
2. Ce jeu se joue avec un jeu de trente-deux cartes, dont on supprime les sept, ce qui le réduit à vingt-huit cartes.
3. On le joue ordinairement à cinq. La mise de chaque joueur est de cinq jetons, et cinq fiches valant chacune cinq jetons.
4. Pour déterminer les places, on prend dans le jeu cinq cartes, un as, un roi, une dame, un valet et un dix; peu importe qu'elles soient de même couleur; on les mêle; chaque joueur en prend une, qui règle sa place.
5. Quoique l'as soit la première carte du jeu, cependant il est d'usage que ce soit le roi qui donne les cartes le premier.
6. Avant de donner les cartes, chaque joueur met un jeton au jeu; la dernière personne à mettre le jeton qui est aussi la personne première en cartes peut alors, si elle le juge à propos, se carrer en mettant au jeu autant de jetons qu'il y en a, plus un ; le second joueur peut décarrer en doublant le jeu, plus un jeton.
7. Il y a cet avantage à décarrer que, si tout le monde passe, la carre et le jeu vous appartiennent et que, si quelqu'un fait le jeu, vous parlez le dernier.
8. Lorsque le jeu est fait, celui qui a mêlé les cartes en donne trois à chaque joueur en les donnant une à une, puis il en retourne une.
9. Il doit mettre le restant des cartes, qu'on appelle «talon», à sa droite.
10. Le premier joueur à droite parle le premier s'il n'est pas carré; s'il a un jeu suffisant, il annonce; s'il voit le jeu seulement, c'est-à-dire, les cinq jetons du jeu, il peut ajouter quantité de fiches ou de jetons qu'il lui plaît; s'il ne croit pas avoir un jeu suffisant, il passe.
11. Il arrive cependant presque toujours qu'un bon joueur de Bouillotte passe avec un très beau jeu, pour laisser engager les autres joueurs et pouvoir les relancer.
12. Lorsque le premier joueur a parlé, les autres répondent successivement, soit en tenant le jeu ouvert, soit en relançant celui qui a ouvert le jeu, c'est-à-dire, en offrant de jouer plus que lui telle quantité de jetons et de fiches.
13. Lorsqu'il y a relance, ceux qui ont ouvert le jeu, sont obligés, soit de tenir, c'est-à-dire, de jouer ce que l'on propose, soit de renoncer en payant autant de jetons qu'il y en a au jeu, ou autant qu'ils en ont proposé de tenir. Ils peuvent aussi eux-mêmes relancer.
14. Lorsque tout le monde a parlé, si deux ou plusieurs joueurs tiennent, chaque joueur découvre son jeu, et les deux tenants cherchent dans le jeu des autres de quoi faire le leur.

15. Celui qui a le plus fort point gagne le coup, c'est-à-dire celui qui a le plus de cartes de la même couleur, ou les plus fortes en points; en cas de concurrence, le premier en cartes l'emporte.
16. Les cartes se comptent comme au Piquet; l'as compte onze points, les figures dix, et les autres cartes les points marqués.
17. L'as est la première carte du jeu, et attire à elles les autres cartes de la couleur, qui sont sur le jeu.
18. Lorsque tout le monde passe ou recommence la donne, chaque joueur remet un autre jeton, ce qui double le jeu.
19. Cependant, si un des joueurs s'était carré, le jeu lui appartiendrait.
20. Tous les joueurs au-dessus de celui qui ouvre le jeu, peuvent revenir, quoiqu'ils aient passé, et tenir le jeu ou même relancer.
21. Quelques personnes pensent que les joueurs qui ont passé après, celui qui a ouvert le jeu, peuvent revenir et tenir le jeu: c'est une erreur; lorsqu'un des joueurs a ouvert le jeu, tous ceux qui ont parlé ensuite ne peuvent plus rien faire.
22. Celui qui ouvre le jeu reçoit la loi de ceux qui tiennent contre lui; c'est-à-dire que, si celui qui tient ne veut pas relancer celui qui a ouvert le jeu, ce dernier ne peut rien faire de plus que le jeu; mais s'il est relancé, il peut relancer lui-même.
23. Lorsque plusieurs joueurs tiennent, c'est au premier, après celui qui a ouvert le jeu, à déclarer ce qu'il joue, et successivement par ordre, s'il tient sans plus, c'est-à-dire, sans vouloir jouer plus que le jeu; celui qui lui succède peut relancer, et alors il est forcé de tenir ou d'abandonner le jeu, c'est-à-dire, de donner au gagnant autant de jetons qu'il y en a sur le jeu.
24. Personne ne peut jouer plus qu'il n'a devant lui, c'est ce qu'on appelle faire son «vatout», mais il ne gagne alors qu'autant qu'il a, quoiqu'on ait joué bien davantage.
25. Lorsqu'un des joueurs a perdu tout ce qu'il a devant lui, il se retire et fait place à un autre; si personne ne veut prendre sa place, il reprend une nouvelle mise.
26. Le Breton l'emporte sur les autres jeux; celui d'as est le premier ; ensuite, les cartes prennent rang comme au Piquet.
27. Il y a cependant un Breton qui l'emporte sur tous les autres, c'est le Breton carré; c'est-à-dire, lorsqu'un joueur a dans sa main trois cartes semblables, trois neuf, trois dix, et que la quatrième retourne: ce jeu l'emporte sur tous les autres.
28. Ce jeu est très piquant, en ce que souvent, avec un jeu fait, on perd contre un joueur qui n'a rien en main, qui trouve dans le jeu de ceux qui ont passé, de quoi faire son jeu plus fort.
29. On appelle avoir jeu fait, trente-et-un, vingt-et-un et as a la retourne; souvent vous croyez devoir relancer avec ce jeu, il ne se trouve dans le jeu des quatre autres joueurs qu'une carte de votre couleur; tandis qu'un autre, avec un as seul, un roi, quand l'as ne joue pas, en rencontre six; alors, vous perdez le coup.



## Règles générales

1. S'il y a une carte retournée dans le jeu, on refait: cependant on continue la donne pour vérifier s'il y a des Brelans.
2. Le Brellan simple reçoit deux jetons de chaque joueur. Le Brellan carré en reçoit quatre.
3. On ne peut jouer moins que le jeu.
4. Le joueur qui a passé avant que personne n'ait ouvert le jeu peut revenir contre celui qui l'ouvre, et tenir.
5. Le joueur qui a passé lorsque le jeu est ouvert ne peut plus revenir.
6. Lorsque plusieurs joueurs tiennent, c'est à celui le plus près à la droite de celui qui a ouvert, à déclarer combien il joue, sauf la relance des autres joueurs qui tiennent.
7. Celui qui, après avoir ouvert ou tenu, ne veut pas tenir ce dont il est relancé, renonce en payant ce qu'il a joué.
8. Lorsqu'il y a un refait; c'est-à-dire, lorsque tout le monde a passé un des cinq jetons de la seconde mise, on met sous le flambeau pour les cartes.
9. Chaque Brellan simple donne deux jetons en flambeau; le Brellan carré en donne quatre.
10. Qui se carre met un jeton au flambeau.
11. Le second refait en troisième donne, ne met rien au flambeau.
12. Le troisième refait en quatrième donne, met deux jetons.

---

### Note :

Académie des jeux. Contenant le Piquet; l'Impériale; la Triomphe; l'Écarté; le Reversis; la Mouche; le Whisk; le Boston; la Bouillotte et le Quinze, Nouvelle Édition, Paris, 1821, pages 169-175

## DES CHRONIQUES D'AUGUSTIN LEBEAU À PROPOS DES JEUX

**Prologue, le vendredi 27 février 1852**



Mademoiselle Tremblay demande à ses élèves de tracer le trajet de la course de raquettes qui aura lieu bientôt au village. Elle en profite pour leur donner différents problèmes à résoudre.

Ce matin en classe, mademoiselle Tremblay a tout un programme.

— Écoutez bien ce que j'ai à vous dire! Comme vous le savez, chaque année, le seigneur Prologue organise une course de raquettes qui met en compétition plusieurs de ses amis de Montréal et les meilleurs raquetteurs du territoire. Il m'a demandé de réaliser le tracé de la course avec vous!

Il m'a promis un prix en argent pour ceux et celles qui résoudront les problèmes que je vous expose dès maintenant. Les gagnants recevront leur prix en même temps que celui de la course de raquettes.

— Vous allez vous diviser en plusieurs petits groupes. Grands et petits doivent composer ces groupes. Pas question de faire des bandes où l'on ne retrouverait que les meilleurs de la classe. Il faut diviser les forces. Les grands aideront donc les plus petits. Je veux que chacun fasse un effort! Chaque équipe devra répondre à toutes les questions.

Mademoiselle Tremblay attend patiemment que les équipes soient formées. À l'occasion, elle intervient pour équilibrer les forces en présence. Au bout de vingt minutes, elle poursuit son intervention.

— Comme nous ferons ce parcours ensemble, j'en profite pour y introduire des éléments d'arithmétique, de géographie et d'astronomie. J'ai ici une carte cadastrale du territoire de la seigneurie. En haut, à droite, vous avez la «rose des vents» et une échelle de distance. Vous pouvez venir la consulter autant de fois que vous en aurez besoin. Je la place bien en vue sur mon pupitre!

— Voici le premier problème, notez-le bien. Le parcours de la course doit avoir une distance

totale de trois lieues et demie. Donnez-moi l'équivalent de cette distance en milles anglais! Ensuite, si nous plaçons, à distance égale de trois arpents, des bâtons pour baliser le parcours, combien de bâtons aurons-nous tout au long du parcours?

— Voici le deuxième problème. Pour s'assurer que les concurrents ne prennent pas de raccourcis, ils devront prendre une bûchette de la main d'un habitant placé en vigile à chaque cinquante perches. Combien de bûchettes les concurrents devront-ils avoir en leur possession en fin de parcours?

— Le départ de la course doit se faire devant l'église. Puis, les concurrents devront se rendre au premier pont pour se diriger ensuite vers le petit pont qui enjambe le ruisseau du Moulin. Ils s'orienteront ensuite plein nord en passant sur la terre de monsieur Athanase Bergeron et poursuivront en ligne droite jusqu'au bout du lot. À l'orée du «boisé», ils devront bifurquer vers l'ouest pour marcher parallèlement au chemin qui divise le premier rang du deuxième rang jusqu'à la terre de Théodore Borduas. Puis, ils descendront vers le sud jusqu'au bord de la rivière. Ensuite, ils suivront la direction de l'île aux Fermiers, passeront devant chez Edward Harris et Eustache Lavoie pour terminer leur course devant l'église.

— Voici le troisième problème. Vous allez tracer, avec l'aide de la carte, le trajet emprunté par les concurrents. Une figure géométrique apparaîtra et vous devrez la faire correspondre à une figure que vous avez coutume de voir la nuit lorsque le ciel est bien dégagé. C'est une constellation qui compte, je crois, sept étoiles. À vous de trouver!

— J'ai encore mille questions à vous soumettre, mais ça suffit pour l'instant. Mettez-vous tout de suite à la tâche!

Mademoiselle Tremblay est contente! Les fourmis sont au travail et elles sont enthousiastes! Quel plaisir de les voir travailler ensemble. Quel grand bonheur que l'enseignement!

*Augustin Lebeau, journaliste*

## Prologue, le dimanche 29 février 1852

Malgré les interdictions du curé, les hommes se réunissent pour prendre des paris sur la course. Chacun a son favori. Évidemment, Eustache Lavoie et Léon Simard ne partagent pas les mêmes avis.



Monsieur le curé Chandonnay a bien averti ses paroissiens. Pas de paris pour la course de raquettes, sinon!

Il faut croire que plusieurs villageois dormaient lors du sermon, car dès la fin de la messe, une dizaine d'entre eux se regroupent près de l'enclos où ils ont laissé les carrioles et les «berlots». Certes, la fièvre du jeu est plus puissante que les menaces de finir en enfer! Toujours est-il que Léon Simard (toujours le même) a la liste des participants et prend les paris pour la course de raquettes!

Les hommes se bousculent! Tous ont bien une petite idée! Tous ont leur favori! La plupart d'entre eux misent sur Séraphin Marquis. Il sera le gagnant de cette année et ces messieurs de Montréal vont enfin essuyer la défaite.

Mais, Eustache Lavoie (toujours le même) n'est pas du même avis.

— Ben voyons Eustache, tu vas pas encourager un Anglais de Montréal, demande inquiet, Athanase Bergeron!

— Non! Je ne crois pas au hasard et je pense que la venue du métis dans notre village est un signe du destin. C'est ce monsieur Cloutier qui va gagner la course. L'autre jour, il est venu au magasin! Je l'ai bien regardé et je peux vous dire qu'il est fait souple et fort! Je suis persuadé qu'il va l'emporter haut la main!

— Tu prends des chances de parier sur un inconnu, Eustache, lance ironiquement Léon! Ce n'est pas ton genre! Aurais-tu eu des informations que nous autres on n'aurait pas eues!

— Tu peux dire et croire ce que tu veux! Mais moi, je sais reconnaître la valeur d'un homme d'un seul coup d'oeil, riposte hardiment Eustache.

Se tournant vers les hommes, Léon ajoute moqueur :

— Hé! les gars, c'est qui qui a gagné l'autre jour, les Rouges ou les Bleus?

— Fais pas ton «fin finaud» Léon Simard!

Le ton monte et Athanase met fin au rassemblement avant que ça ne dégénère!

— Allez ouste! Que chacun retourne chez soi et, attention, y faudrait pas que monsieur le curé tombe sur cette liste de paris. Il y en a qui vont avoir de la misère à se faire absoudre de leurs péchés!

*Augustin Lebeau, journaliste*



## Prologue, le dimanche 7 mars 1852

Les membres du club des raquetteurs sont arrivés à Prologue. Au salon du manoir, chacun y va de ses prétentions sur le sort de la course. Ces bavardages agacent le seigneur et ses filles.

Les membres du club de raquetteurs de Montréal sont arrivés hier. Ils ont tous dormi chez le seigneur Prologue. C'est, pour ces amis de longue date, une belle occasion de se revoir et



de potiner! Et oui!, de potiner. Bel exercice de commérage qui n'est pas l'affaire exclusive des femmes. Et quoiqu'en disent ces bourgeois, potiner n'est pas un «signe de race des petites gens et des petits esprits!». Bien sûr, ces messieurs de Montréal diront qu'ils parlent négoce et que leur conversation ne tient pas du simple bavardage. Mais, aux dires des domestiques et des laquais (le jeune Bernard Hamelin nous a tout raconté), il y a dans leurs paroles autant de cancons, potins et médisances que dans toutes autres conversations.

En ce sens, le jeune laquais du seigneur m'a raconté avoir entendu deux de ces messieurs dire que les deux «vieilles filles» du seigneur ne trouveraient sûrement pas à se marier, car elles étaient bien trop «malcommodes». Outré de ces propos désobligeants envers ses deux maîtresses,

Bernard Hamelin en a avisé leur père! Le vieux seigneur, après avoir fait des remontrances au jeune laquais qui avait écouté aux portes s'est dit, en son for intérieur, que ces deux hommes n'étaient plus de ses amis et qu'il ne le leur donnerait jamais plus l'hospitalité.

Trêve de bavardages. Toujours est-il que lorsque l'un des invités du manoir engagea la conversation sur le sujet de la course de raquettes, Gonzague Prologue résolut de remettre à plus tard le blâme qu'il voulait adresser aux deux foutriquets.

Depuis trois ans, c'est monsieur McKenzie qui gagne haut la main cette course et cette année encore, il croit fermement qu'il en sera le vainqueur!

— Je suis dans une forme magnifique, dit-il avec fatuité.

— Ce n'est pas la modestie qui vous fera mourir mon cher, lance Hortense que la vanité de ces hommes et le ridicule de leurs prétentions rendent irritable.

Justine partage le même sentiment à l'égard de ces gens présomptueux et nourrit l'espoir qu'un homme du village gagne la course.

— Les dames n'entendent rien à ce divertissement, dit avec agacement Alexander Paterson!

— Cette fois-ci, mes chères demoiselles, je serai le vainqueur!, lance monsieur Stevenson.

Le ton agressif de ce dernier en surprend plusieurs et fait sourciller le vieux seigneur.

— Nous verrons bien, jeune homme, si vos jambes auront la même force que vos prétentions, lance Gonzague sans même le regarder.

Sans plus attendre, il fait signe à ses invités et leur demande de venir jeter un coup d'oeil sur la carte du parcours et sur les règlements qu'ils devront suivre tout au long du trajet.

— Gentlemen, voici le plan du parcours. Le tracé est balisé par de nombreux piquets sur lesquels est attaché un brassard de couleur indigo. De cette manière, il vous sera très facile de suivre la piste. De plus, à distance égale, tout au long du parcours, il y aura une vigile qui remettra à chacun des concurrents une bûchette! Vous devrez la mettre dans votre sacoche. Il est très important de prendre cette bûchette, car leur nombre déterminera, sans nul doute, que vous avez bien réalisé tout le parcours et qu'aucun participant n'a pris de raccourcis.

— Les gens du village et les enfants de l'école ont travaillé toute la journée d'hier à baliser le trajet. Alors, considérez messieurs, que cet événement est très important autant pour vous que pour les habitants du village.

— J'espère que la compétition se déroulera dans le bon ordre et la camaraderie auxquels nous sommes habitués depuis plusieurs années!

Suite à ces remarques, Hortense et Justine se tournent vers Stevenson. Leurs yeux lancent des flammes vers cet homme aux propos outrageants et agressifs. Gêné, celui-ci tourne la tête comme pour échapper à la désapprobation des filles de son hôte.

*Augustin Lebeau, journaliste*

## Prologue, le mercredi 10 mars 1852

Les concurrents sont sur la ligne de départ de la fameuse course. Une nouvelle inscription fait jaser. Une femme, Lucille Lavoie, a décidé de prendre part à la course. Finalement, les voilà partis.

Après la messe, les paroissiens ne se sont guère attardés sur le perron de l'église. L'heure du départ de la course est prévue pour une heure, donc pas de temps à perdre en bavardages.



À une heure moins le quart, la cloche de l'église appelle joyeusement les concurrents au départ. Mais, les concurrents sont déjà tous là, excités et anxieux!

D'abord, les 12 membres du club de raquettes de Montréal, anglophones pour la plupart. Puis, les représentants de Prologue: Séraphin Marquis, le jeune Bernard Hamelin, Sébastien Hamelin, Pierre Borduas, Samuel Harris, Christophe Tremblay, Henry-Firmin McLean, Timothé Bergeron, Luc Papineau, Célestin Simard et François Cloutier. Enfin! toute la belle jeunesse de la paroisse aux dires du vieux Firmin Borduas.

Une surprise de taille attend cependant cette bande de joyeux lurons. En effet, une inscription de dernière minute sème la confusion. Lucille Lavoie, fille de Philippe, fera également cette course.

Depuis la première neige, Lucille aidée de son jeune frère Napoléon et de sa soeur cadette, Pauline a décidé de participer à la course. Lucille est toute petite. Mais il faut se méfier, car elle est vite comme l'éclair et souple comme un chat sauvage. Lucille a 19 ans. C'est une fille intelligente et serviable, mais la varicelle a laissé des traces sur son visage! Elle n'a pas encore de prétendants, mais elle espère bien par ce coup d'éclat en épater quelques-uns.

Sur la ligne de départ, ça rouspète! Dans la foule, on murmure : «Ce n'est pas une course de filles, c'est une affaire d'hommes».

Mais il y en a qui sont contents et qui se disent : «enfin du nouveau!». Et puis il n'y a aucun règlement qui interdise la participation des dames à la course. Après tout, toutes les femmes de la seigneurie utilisent des raquettes en hiver dans leur déplacement!

Philippe Lavoie, le père de Lucille est très fier et il esquisse un petit sourire, car il croit aux chances de sa fille et il se dit en son for intérieur : «Vous allez voir ce que vous allez voir!». Léon Simard et Eustache Lavoie aiment l'idée et s'ils le pouvaient, ils parieraient sur la «p'tite».

Dans le peloton de départ, il y a le beau Christophe Tremblay qui n'a d'yeux que pour cette jeune femme frêle et déterminée. Il sait que la partie n'est pas gagnée. Quelque chose lui dit que la course de cette année sera très spéciale. Le geste de la jeune femme le rend béat d'admiration et il sent des sentiments nouveaux l'envahir! Il faudra que je lui parle après la course, se dit-il, cette bonne femme me plaît!

— À son aise! Si elle veut se rendre ridicule!, dit monsieur Stevenson.

Le regard de Lucille est enflammé. Elle sait qu'elle en dérange quelques-uns, mais la situation lui fait plaisir, au moins ils la regardent tous!

— Je vois pas de problème, dit promptement François Cloutier. Lorsque nous partons hiverner dans nos terres de chasse, les femmes nous accompagnent et elles sont bien aussi résistantes et rapides que nous!

Cette dernière sortie semble faire taire les «chicanneux». Le silence est facilement obtenu et Peter Stanley donne le signal du départ.

Des cris de joie accompagnent les raquetteurs. Les habitants de la seigneurie ne manquent jamais ce rendez-vous. Les uns sont au départ et les autres sont répartis tout le long du parcours.

Dès les premiers élans, Lucille Lavoie, Christophe Tremblay, monsieur McKenzie et François Cloutier sortent des rangs. Ils courent côte à côte avec facilité.

On dirait qu'ils n'ont pas de raquettes tellement ils semblent à l'aise. Mais les autres les suivent de près.

Ils arrivent rapidement au premier pont puis au ponceau qui enjambe le ruisseau du Moulin. Là, Marie Lavoie, la meilleure fileuse de la paroisse, donne les premières bûchettes. Sans s'arrêter, les coureurs glissent la bûchette dans la sacoche accrochée à leur taille. Puis ils piquent plein nord sur la terre d'Athanase Bergeron.

*Augustin Lebeau, journaliste*



## Prologue, dimanche le 14 mars 1852

C'est le départ de la course de raquettes. Stevenson et Paterson donnent du coude et renversent deux coureurs. François Cloutier, Christophe Tremblay et Lucille Lavoie prennent la tête et mènent à un train d'enfer. Mais les tricheurs...

À vol d'oiseau, la troupe de participants ressemble à un rassemblement de caribous en migration à la recherche de nourriture. La cadence est très rapide, la neige dure facilite la course, reste à voir si tous les participants pourront la garder longtemps.

Après plus d'une demi-heure, aucun participant n'est véritablement détaché du groupe de tête. Stevenson et Paterson rejoignent le groupe de tête et, voulant prendre les devants, provoquent une première bousculade. Christophe Tremblay et Lucille Lavoie sont poussés sur le côté. François Cloutier évite de justesse les brusqueries des deux énergumènes. Il aide Christophe et Lucille à se remettre sur pieds.



— Écoutez-moi bien vous deux. Nous allons accélérer le pas et prendre les devants. Ces deux-là sont prêts à tout pour gagner et nous n'allons pas les laisser faire. Êtes-vous capables de me suivre?

Le trio engage alors une course que personne n'oubliera de sitôt! Rapidement, ils dépassent Stevenson et Paterson et arrivent au bout du lot d'Athanase Bergeron. L'habitant est là avec toute sa famille. Les enfants crient à s'époumoner. Après avoir rangé chacun leur bûchette, les trois coureurs bifurquent vers l'ouest en longeant le «boisé». Ils ont soixante-quinze arpents à parcourir et cinq bûchettes à ramasser. Le rythme du petit groupe est effréné. Les habitants installés le long de cette section du parcours n'en reviennent pas. Jamais une course n'a été aussi hardiment menée. François Cloutier, Christophe Tremblay et Lucille Lavoie font corps. Parvenus au lot de Joseph Simard, ils ont nettement pris la tête. Seule la silhouette de Séraphin Marquis est apparente à l'horizon. D'un commun accord, ils conviennent de poursuivre ensemble et au même rythme jusqu'à la terre de Théodore Borduas.

À son tour, Séraphin Marquis range la bûchette dans son sac. Au loin, il voit son ami François, flanqué de Christophe et de Lucille. Il pense qu'il les rattrapera à mi-parcours, car, se dit-il, aucun être humain ne peut maintenir cette cadence sur plus d'une lieue. Derrière lui, Stevenson et Paterson le suivent de près. Mais, ils semblent déjà exténués par la rapidité de la course.

Puis, les autres concurrents arrivent à leur tour. Le jeune Bernard Hamelin est toujours là et il en surprend plusieurs par sa ténacité.

Le temps passe et le temps est bon seigneur, car il fait très beau. Joseph Simard l'avait prédit. Encore une fois, il avait vu juste.

Il y a déjà plus d'une heure que le départ a été donné. François Cloutier, Christophe Tremblay et Lucille Lavoie sont toujours en tête. Ils sont passés sur les lots de John Harris, d'Élisabeth Forbes et de Simon Lebeau. Ils se dirigent maintenant à vive allure vers le lot de Théodore Borduas où les attend le vieux Firmin.

— Bravo les enfants, dit Firmin Borduas. C'est la plus belle course à laquelle j'ai jamais assisté. Il y a Séraphin Marquis qui vous lâche pas. Je le vois qui arrive, mais il est encore loin.

Les trois coureurs se regardent intensément. Ils savent que l'heure est venue de courir chacun pour soi! Ils se serrent la main. Ils savent que cette course a fait d'eux des amis. François part le premier et Christophe et Lucille le suivent de près. Ces deux-là restent côte à côte, car, sans se le dire, ils ont décidé de terminer la course ensemble, présage du couple qu'ils seront peut-être à l'avenir!

Stevenson et Paterson ne sont pas passés au point de vigile de Firmin Borduas. Ils ont piqué droit vers le sud entre le lot de Simon Lebeau et celui de Théodore Borduas. Personne ne les a vus. Ils raccourcissent ainsi leur parcours d'une quinzaine d'arpents. Ils ont dans leur sac une bûchette qui leur a été donnée par un complice installé le long du parcours! Ils croient que leur tricherie ne sera pas démasquée, car le vieux Firmin est reconnu pour avoir les esprits un peu confus.

Les autres concurrents arrivent tour à tour à Firmin Borduas. Bernard Hamelin n'en peut plus. Il a des crampes dans le ventre. Il est complètement essoufflé. Il décide d'abandonner. Firmin l'enveloppe dans une couverture de laine et l'installe dans le «berlot» qui est à quelque distance du point de vigile. Là, les enfants l'entourent et le congratulent. C'est qu'il a accompli tout un exploit. Il s'est mesuré aux plus grands et il a fait belle figure. L'admiration se lit dans les yeux des enfants qui le cajolent. Bernard est heureux, jamais il n'a eu autant d'attention et de chaleur. On lui apporte de l'eau et du pain. À l'abri, il pourra ainsi se «substanter» et se reposer.

Les muscles sont réchauffés depuis longtemps et les raquettes crissent sur la neige. La douleur de l'effort commence à paraître sur plusieurs visages, mais pas sur celui de François Cloutier. Parvenu au point de vigile de Rachel Gadouas, il apprend que Stevenson et Paterson sont déjà passés. Le métis n'en croit pas ses oreilles. Comment ont-ils pu le rattraper? Il sent qu'il y a «anguille sous roche», mais pour l'instant, il ne peut pas perdre de temps à chercher à comprendre, car il faut qu'il redouble d'ardeur pour les rejoindre. Christophe et Lucille arrivent quelques minutes plus tard et apprennent à leur tour que les deux énergumènes sont en avance!

À toutes jambes, ils s'élancent vers le prochain point de vigile situé entre la maison de Raymond Papineau et le bord de la rivière.

*Augustin Lebeau, journaliste*

## Prologue, le mardi 16 mars 1852

Il est trois heures trente et les premiers concurrents arrivent au bord de la rivière. Louise Gadouas est fort étonnée de voir apparaître Stevenson et Paterson et ne laisse pas paraître sa déception. Les deux hommes sont toujours ensemble, ils suent à grosses gouttes. Avant même qu'ils ne repartent, elle aperçoit au loin trois autres concurrents. François Cloutier, Christophe Tremblay et Lucille Lavoie arrivent quasiment en même temps, quelques minutes à peine les séparent. Puis, Séraphin Marquis arrive à son tour. Il est également très surpris d'apprendre que les deux Anglais sont en tête!



Encore quatre bûchettes à prendre avant le retour devant l'église. Les villageois sont espacés sur ces quelque soixante-dix arpents qu'il reste à parcourir. Stevenson et Paterson commencent à flancher. Ils ralentissent le tempo. Ils croient fermement qu'ils pourront garder leur avance.

Stevenson a d'ailleurs devancé son compagnon et se dirige seul vers la victoire. Il jette rapidement un coup d'oeil par-dessus son épaule et aperçoit au loin plusieurs concurrents.

François Cloutier avance à pas de géant. On dirait qu'il chausse des «bottes de sept lieues». Il est déterminé à donner une leçon à ces deux hommes sans honneur. Progressivement, après être passé au point de vigile de Martin Lavoie, il remonte Paterson. Christophe et Lucille ne sont pas loin derrière et, à leur tour, ils réussissent à dépasser Paterson.

Au point de contrôle de Jean-Noël Lavoie, il ne reste plus qu'une quinzaine d'arpents à franchir. Les habitants des côtes sont venus rejoindre ceux du bord de l'eau, après avoir assisté au passage de tous les concurrents sur leur lot. Ainsi, les villageois sont plus nombreux en fin de parcours et ils forment un cordon serré de spectateurs ébahis par la performance des coureurs.

Le métis parvient à dépasser Stevenson à la hauteur de la maison du marchand général. Ce dernier est d'ailleurs fort surpris de ne pas voir McKenzie, le gagnant de l'année dernière, dans le peloton de tête. Mais il est heureux de constater qu'il ne s'est pas trompé sur la valeur de François Cloutier. L'homme va sûrement gagner la course. Il est le seul à avoir parié sur lui ce qui va lui rapporter un bon magot et, finies les railleries de Léon Simard.

Les villageois applaudissent avec enthousiasme à la vue de Christophe Tremblay et de Lucille Lavoie. Le père de Lucille n'a plus de voix tellement il a crié pour encourager sa fille. Mademoiselle Tremblay et les enfants de l'école sont tous là. Ils attendent au fil d'arrivée. François Cloutier traverse le premier la ligne tracée au sol. Les gens l'entourent rapidement et on l'acclame sans réserve. Venance et Clothilde sont dans les bras de leur père qui ne

semble pas essoufflé outre mesure. C'est pas un homme ça!, se dit Athanase Bergeron, j'ai l'impression que le grand manitou l'a porté sur son dos!

Firmin Borduas est également là avec le jeune Hamelin et monsieur McKenzie. Ce dernier, comme un vrai gentleman et un grand compétiteur, n'accorde pas plus d'importance que cela à la victoire. La participation et le courage du jeune Hamelin l'ont profondément touché et lorsque l'enfant a abandonné, il a décidé de demeurer près de lui. Il lui a promis, outre son amitié et sa protection, un beau prix en argent. Ainsi, le jeune Bernard Hamelin gagne beaucoup plus qu'il n'avait jamais osé espérer.

Quelques 10 minutes plus tard, Lucille Lavoie et Christophe Tremblay franchissent côte à côte la ligne d'arrivée. Ils sont épuisés et se laissent choir par terre. Rapidement, les villageois les entourent et les couvrent de couvertures. Les deux jeunes gens sont follement contents et ils sont dans les bras l'un de l'autre.

Joseph Simard en les voyant se dit: «Ces deux-là n'ont pas seulement réalisé une course étonnante; ils ont trouvé quelque chose de bien plus important, ils se sont trouvés!»

Puis, c'est au tour de messieurs Stevenson et Paterson de terminer la course. Deux «vieilles filles» les attendent. Contrairement à ce que croyaient les deux hommes, les deux filles du seigneur Prologue ont tout vu, ou du moins, elles semblent tout savoir de leur tricherie!

Peu à peu, tous les participants traversent le fil d'arrivée. Le soleil n'est pas encore couché que tout est terminé. Le seigneur Prologue a remis le prix au gagnant et mademoiselle Tremblay a remis le prix de l'école au grand Maxime qui a vu juste dans le piège qu'elle avait préparé en leur donnant volontairement de fausses informations pour la résolution des problèmes rattachés à la préparation du parcours de la course de raquettes.

Le seigneur Prologue et ses deux filles ont signifié leur déplaisir aux deux tricheurs et ces derniers sont repartis en pleine nuit sans attendre les autres membres du club. Monsieur McKenzie les a d'ailleurs, suite à leur confession forcée, exclus à jamais du club des raquetteurs de Montréal.

On parlera longtemps de cette fameuse course. Ouais! On en parlera longtemps!

*Augustin Lebeau, journaliste*



## LES LOISIRS DES ENFANTS DE PROLOGUE

À Prologue, comme partout ailleurs au Bas-Canada, les jeux de billes sont particulièrement à la mode dès la fonte des neiges. Les membres de la bande à Paulin jouent entre autres à «la garde» ou à «la retire». Pour ces jeux, il faut avoir une plus grosse bille communément appelée calot ou «alley». Elle est d'abord déposée à quelque distance du joueur. Au jeu de «la garde», le joueur doit tenter d'atteindre la bille maîtresse (la grosse bille). S'il réussit, il peut garder sa prise.

Au jeu de «la retire», la bille maîtresse est remise en jeu jusqu'à ce que les participants aient perdu toutes leurs billes. Paulin Larose rêve du jour où il réussira à gagner les billes de Bernard Hamelin.

Il y a également le jeu du trou. Ce jeu est simple et il est le préféré entre tous, car il demande beaucoup d'habileté. Il consiste à lancer des billes à l'intérieur d'un trou creusé dans le sol. Le joueur ayant réussi à entrer le plus grand nombre de billes dans le trou, ou le joueur le plus près de l'orifice commence le premier.

Malheureusement, Paulin n'est pas très bon à ce jeu d'autant plus qu'il lui manque quelques doigts et qu'il doit jouer de la main gauche alors qu'il est droitier. Il admire Bernard Hamelin qui est un expert à ce jeu. À l'aide de son index replié, il fait rouler les billes jusqu'au trou et s'il manque, le joueur suivant tente sa chance et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à faire pénétrer dans l'orifice la dernière bille en jeu. Bernard est généralement le vainqueur et il empoche alors toutes les

billes accumulées dans le trou au grand désarroi de ses adversaires. D'ailleurs dans la bande, personne ne veut plus jouer aux billes avec lui.

Bernard Hamelin raconte toutes sortes d'histoires plus extraordinaires les unes que les autres concernant les jouets et les jeux pratiqués par les occupants du manoir seigneurial.

Aussi, Paulin et le reste de la bande complotent pour s'introduire pour voir de visu les poupées, l'arche de Noé, les maisons de poupées, la vaisselle et les animaux miniatures, et autres jouets plus fabuleux les uns que les autres gardés précieusement dans la chambre de l'une des filles du seigneur Prologue.

Ici, à Prologue tout comme partout ailleurs au Bas-Canada à la fin du XVIIIe siècle et dans la première moitié du XIXe siècle (la fête associée aux étrennes a lieu au jour de l'An), les cadeaux offerts sont bien souvent reliés à des choses utiles, telles des vêtements chauds, de nouveaux habits, accompagnés de quelques fruits ou bien encore de petits jouets fabriqués à la maison. Il n'est pas rare de trouver chez les habitants des poupées de tissu, des chevaux sous diverses formes, des bateaux et toupies que les paysans façonnent pour leurs enfants.

Une autre expédition est prévue l'été prochain alors même que le seigneur Prologue recevra ses amis de Boston. Il est déjà prévu par Paulin que les membres de la bande se cacheront derrière des haies

d'arbustes pour regarder le seigneur et ses invités jouer au «volant» et aux quilles.

Bernard a raconté que ce jeu se joue avec une espèce de demi-balle remplie de son, qui a une partie plate et sur laquelle il y a des plumes de perdrix bien plantées. Un joueur lance ce «volant» avec une raquette. Le lieu de prédilection pour la pratique de ce jeu se situe entre l'enclos des chevaux et le verger.

Il paraît que le seigneur Gonzague Prologue est très habile au jeu de quilles. Bernard raconte qu'il s'amuse beaucoup lorsque les maîtres jouent entre le vivier et la laiterie de pierres, car il arrive parfois que la boule se retrouve dans l'étang du vivier. Bernard doit alors disputer la boule aux occupants du vivier (canards et oies).

Paulin connaît ce dernier jeu, car il se pratique également à l'auberge de Thérèse Chiasson qui organise parfois, pour les clients, en belle saison, une partie de quilles, juste derrière l'auberge, en face de l'écurie. Paulin a même assisté à l'une de ces parties, car son père était l'un des joueurs invités. Le jeu de quilles est fort populaire et il arrive parfois que l'aubergiste reçoive des plaintes à cause du chahut qui accompagne chaque partie. Il paraît que monsieur James MacPherson, à défaut de pouvoir jouer au golf, pratique ce jeu avec enthousiasme.

Outre les courses de radeaux, les courses d'échasses et la cabane dans les arbres, Paulin et les autres membres de sa bande jouent (en saison) comme tous les autres enfants de l'école et de la seigneurie Prologue, aux billes, à cloche-pied, à l'assaut du château, aux osselets, à la balançoire, à la balle, au ballon, à la bataille, à «berlurette» ou colin-maillard, aux boules de neige, aux boules de savon, à la courte paille, à cache-cache, à «calamon» (aller à cheval sur un bâton), à carrousel, au cerceau, au cerf-volant, à la charrue, à chiquenaude ou croquignole, aux quatre coins, à la «main-chaude», à la corde, à culbute ou cabriole, aux dames et aux dominos, aux échasses, aux énigmes (en classe avec la maîtresse et les autres écoliers), au château de cartes, aux grenouilles, à l'arbre fourchu, au «pied-de-grue», à la guerre, aux toupies, à la balle empoisonnée, aux joutes sur l'eau, au loup et les brebis, à la marelle, aux noyaux, à couteau piqué, aux sauts et courses de toutes sortes, à faire des rondes, aux jeux d'attrape, aux charades, aux jeux des proverbes, aux jeux des pénitences, aux jeux des gages, au pont-levis ou trois fois passera, etc.

Est-ce que les gens du futur connaissent encore ces jeux?