

*Cartes pour apprendre la Géographie dédiées à
Monseigneur le Comte de la Marche, par Mr.
de Laistre, Ingénieur du Roi. A Paris 1772.*

IL y a quelques années qu'on a vû paroître des Cartes Héraldiques destinées à apprendre la science du Blason, comme les Cartes que nous annonçons doivent apprendre la Géographie. Les Cartes Héraldiques n'ont eu que peu de succès, & paroissent aujourd'hui entièrement oubliées; soit que cette méthode d'apprendre le Blason n'ait point été aussi proportionnée à l'esprit des enfans qu'on l'avoit crû, soit que la science Héraldique en elle-même ait perdu quelque chose de ses attraits & de son importance dans un siècle philosophique. La Géographie, sans doute, n'a point de pareille révolution à craindre; la connoissance du globe que nous habitons; est une étude très-digne du Philosophe, & c'est en même tems celle qui est la plus à portée des enfans. La forme de jeu où Mr. de Laistre l'a réduite, lui assurera sans peine les suffrages du premier âge. La collection des jeux est immense, mais l'on pourra se borner aux plus importans. Quatre Provinces font un jeu, & tiennent lieu des quatre divisions ordinaires: par exemple, l'Asie, l'Europe, l'Afrique, l'Amérique font un jeu complet, & tiennent lieu de pic, tresse, cœur, carreau. L'on peut se servir de ces Cartes comme des Cartes ordinaires & en former les mêmes jeux. Mais on profitera plus rapidement en adoptant le jeu purement géographique dont
on