
La Tour, prends garde.

Numéro d'inventaire : 1981.00033.58

Type de document : image imprimée

Éditeur : Gangel et Didion (P.) (Metz)

Imprimeur : Gangel et Didion (P.)

Période de création : 3e quart 19e siècle

Date de création : 1865 (vers)

Description : Planche comportant 1 image (243 x 269) en couleurs, avec texte d'une chanson.
Partie manquante au bas de la planche.

Mesures : hauteur : 416 mm ; largeur : 304 mm

Notes : Jeu sans accessoire reposant sur une chanson : La Tour, prends garde.

Mots-clés : Images de Metz

Jeux de mouvement sans accessoires (barres, cache-cache, cheval fondu, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 1

ill. en coul.

LA TOUR, PRENDS GARDE. 371



LA TOUR, PRENDS GARDE.

Deux jeunes filles figurant la Tour se tiennent par les mains. — Le duc est assis, son fils est près de lui; il est entouré de ses gardes. — Le colonel et le capitaine se promènent devant la Tour, en chantant :

LE CAPITAINE ET LE COLONEL.

La Tour prends garde (*bis*)
De te laisser abattre.

LA TOUR.

Nous n'avons garde (*bis*)
De nous laisser abattre.

LE COLONEL.

J'irai me plaindre (*bis*)
Au ducque de Bourbon.

LA TOUR.

Va-t'en te plaindre (*bis*)
Au ducque de Bourbon.

LE COLONEL ET LE CAPITAINE
mettant un genou en terre devant le duc.

Mon duc mon prince, (*bis*)
Je viens me plaindre à vous.

LE DUC.

Mon capitaine, mon colonelle,
Que me demandez-vous ?

LE COLONEL ET LE CAPITAINE.

Un de vos gardes (*bis*)
Pour abattre la Tour.

LE DUC à un de ses gardes.

Allez mon garde, (*bis*)
Pour abattre la Tour.

Le garde se joint aux deux officiers, qu'il suit, et l'un marche autour de la Tour, en chantant :

La Tour prends garde (*bis*)
De te laisser abattre.

LA TOUR.

Nous n'avons garde (*bis*)
De nous laisser abattre.

LES OFFICIERS ET LE GARDE reviennent au duc

Mon duc, mon prince, (*bis*)
Je viens à vos genoux.

LE DUC.

Mon capitaine, mon colonelle,
Que me demandez-vous ?

LES OFFICIERS ET LES GARDES.

Deux de vos gardes (*bis*)
Pour abattre la Tour.

Le même jeu recommence, en demandant trois, quatre, six gardes, selon le nombre des joueurs. On continue la marche, et quand le duc n'a plus de gardes à donner, on revient à lui

LES OFFICIERS ET LES GARDES.

Mon duc, mon prince, (*bis*)
Je viens à vos genoux.

LE DUC.

Mon capitaine, mon colonelle,
Que me demandez-vous ?

LES OFFICIERS ET LES GARDES.

Votre cher fesse, (*bis*)
Pour abattre la Tour.

LE DUC.

Allez, mon fesse, (*bis*)
Pour abattre la Tour.

La Tour refusant de se laisser abattre, la troupe revient et dit :

Votre présence (*bis*)
Pour abattre la Tour.

LE DUC.

Je vais moi-même (*bis*)
Pour abattre la Tour.

Le duc se met à la tête de ses gardes, il cherche à pénétrer dans la Tour, en faisant les deux jeunes filles à séparer leurs bras ; chacune essaye l'une après l'autre, et celle qui parvient à abattre la Tour est proclamée duc à la place de l'autre.

Fabrique d'Images de GANDEL et P. DIDION, à Metz.



