

Gen. H. 247, 28.

II h
517a

Kurzes
Verzeichniß

feltfamer und approbirter

Künſtliche

welche

der Sächſiſche Künſtler

Johann Nödiger,

zum

Vergnügen und Zeitvertreibe

rekommandiren will.



I.

Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen.

Man nimmt ein Ey, bläset es aus, und sezt eine Grille ober Blutygel hinein, beklebt das Loch mit Papier. Wenn man nun das Kunststück machen will, so nimmt man ein brennend Licht, und fähret damit nach dem Ey; wo nun das Licht hingezogen wird, da läuft das Ey mit.

2.

Einen Thaler in der Hand schmelzend zu machen.

Man nehme ein halb Loth Quecksilber und ein halb Loth geschabtes Zinn, mache beydes untereinander, wie eine Kugel; diese halte man zwischen den Fingern verborgen. Sodann nehme man den Thaler, und practicire ihn heimlich wohin; hernach halte man die Hand, worinn sich die Kugel befindet, über das Licht, und drucke sie breit, alsdann ist der Thaler geschmolzen.

3.

Eine Katze in einer Minute drey oder vier Sprachen schreiben zu lernen.

Man nehme 2 Loth Ullaun, und lege es in ein Glas, giesse hierauf 1. Loth Brunnenwasser,

wasser, und lasse es zergehen, hernach nehme man eine Feder, und schreibe die beliebigen Sprachen auf Papier, und lasse es trocknen, so siehet man nichts auf dem Papier. Hernach dunke man der Kase ihren Fuß in Vitriolwasser, und fahre mit dem Fuß über die verborgene Schrift; so sind die Sprachen zu lesen.

4.

Eine Bouteille Wein an den Nagel zu hängen, die Bouteille entzwey zu schlagen, so, daß der Wein an dem Nagel muß hangen bleiben.

Man nehme eine Kalbsblase, und stopfe sie vorher in die Bouteille hinein: alsdann fülle man die Blase mit Wein, und hängt sie mit der Bouteille zugestopft an den Nagel. Schlage dieselbe entzwey; so bleibt der Wein in der Blase am Nagel hangen.

5.

Eine Wette mit einem Ey zu machen, daß man es auf dem Tisch mit einem Beil nicht entzwey schlagen kann.

Der es nicht weiß, der wird es vor dem Tisch stehend entzwey schlagen wollen; aber die Wette ist verlohren. Wer es recht machen will, der setz sich auf den Tisch, so ist es recht.



Aus einem Ey eine Taube zu machen.

Man lege ein Ey auf die Tafel, nehme einen Hut, bedecke es, und halte mit der Hand die Taube unter dem Tisch verborgen. Dann hebe man den Hut auf, und sage zu dem Zuschauer: nehmen sie das Ey weg. In währen dem Aufheben wird die Taube unter den Hut gesteckt, und wenn derselbe aufgehoben wird, so ist die Taube da.

Einer rothen Nelke an dem Stock eine andere Couleur zu geben.

Man nimmt in einem Löffel Schwefel, und zündet ihn an, darauf nimmt man den Nelkenstock, und hängt ihn über den Rauch eine Minute, so haben alle Nelken eine andere Couleur, und sehen so schön aus, als wenn sie ein Mahler gemahlet hätte.

Einen Tocht zu machen, der niemals verbrennet.

Man nimmt 2 Loth Aspekt und siedet es in 1 Quartier scharf gemachter Lauge 2 Stunden lang, denn die Lauge abgegossen, das Ueberbleibende aber durch 3 oder 4 mal aufgegossen.

nes



nes Regenwasser gereiniget; nachgehends in einem Mörser wohl gestossen, sodann einen Loth davon gemacht, und an der Sonne getrocknet, so ist er fertig.

9.

Eine Waffensalbe zu bereiten, welche alles Gewehr, es sey von Stahl oder Eisen, vor dem Rost bewahret.

Man nehme 2. Loth Bärenfett, 1. Loth Dachschmalz, ein Loth Schlangenfett, 2 Loth Mandelöl, und ein halb Loth fein pulverisirten Indigo, welches alles in einem neuen Geschirre über dem Feuer zerlassen, wohl umgerühret, und hernach in einem Geschirre verwahret wird. Wann man es nun gebrauchen will, so nimmt man einen welschen Nuß groß auf einen wollenen Lappen, und bestreicht das Gewehr damit, so wirds vor allem Rost wohl verwahret bleiben.

10.

Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kann angestellet werden, alle Thiere so fest zu machen, daß sie vor einem Bugelschuß erhalten werden.

Man nimmt eine Flinte oder Pistole, welche mit einem ordinari Schuß Pulver geladen wird; die Kugel muß aber also zubereitet werden:



den: man nehme Quecksilber 1 halb Loth, geschabtes Zinn 1 halb Loth, und mache aus beyden eine Kugel. Diese wird auf das Pulver gesetzt, und wohl aufgestossen. Mit diesem Schuß kann man auf ein jedes Thier auf drey Schritte weit feuern, ohne es im geringsten zu verletzen.

II.

Ein Licht zu machen ohne alles Fett, Tack oder Wachs, welches sowohl an Weiße als Klarheit im Brennen alle andere Lichter übertrifft, und nicht nur keinen üblen Geruch giebt, sondern auch auf keine Art die Kleider beschmutzt, und unabgeputzt 24 Stunden brennet.

Man nimmt 4 Loth Spermaceti, vermischt es mit einem halben Quentel gestofnen Galsmiac, läßt es in einem Geschire zerfließen, und gießet es gleich einem andern Lichte in ein Modell.

12.

Eine Fleckkugel zu machen, womit alle Flecken, sie seyen von Fett oder Wagenschmier, aus dem Tuch zu bringen.

Nimm ein Viertel Pfund weiße Gaiße, mische darunter 35. Tropfen Armoniacci, und
eine

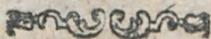


eine Messerspiße ordinairen Vitriol, und formire kleine Kugeln daraus. Wenn man sie gebrauchen will, so wird der Fleck mit ein wenig frischem Wasser bestrichen, und mit der Kugel gerieben, alsdenn bey der Sonne getrocknet, hernach sauber abgerieben.

13.

Einen goldenen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden abzubrennen, daß der Ring an der Asche hängen bleibt.

Man vermischet eine Hand voll Salz mit einem halben Quartier Regenwasser, und legt den Zwirn hinein, läßt selbigen drey mal 24. Stunden stehen, nimmt ihn darnach heraus, und läßt ihn an der Sonne trocknen. Die Probe damit zu machen, nimmt man einen zweyfachen Faden, und hängt den Ring daran; hierauf zündet man den Faden von unten an, und siehet mit Verwunderung, wie der Ring in der Luft hängen bleibet.



Inhalt.

QR Th 5170v



Konv

Inhalt.

- 1. Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen. S. 2
- 2. Einen Thaler in der Hand schmelzend zu machen 2
- 3. Eine Kasse drey oder vier Sprachen in einer Minute schreiben zu lernen. 2
- 4. Eine Bouteille Wein an den Nagel zu hängen, die Bouteille entzwey zu schlagen, so daß der Wein muß an dem Nagel hängen bleiben. 3
- 5. Eine Wette mit einem Ey zu machen, daß man es auf dem Tisch mit einem Weil nicht entzwey schlagen kann. 3
- 6. Aus einem Ey eine Larve zu machen. 4
- 7. Einer rothen Nelke an dem Stock eine andere Couleur zu geben. 4
- 8. Einen Locht zu machen, der niemals verbrennet 4
- 9. Eine Waffensalbe zu bereiten, welche alles Gewehr, es sey von Stahl oder Eisen, vor dem Rost bewahret. 5
- 10. Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kann angestellet werden, alle Thiere so fest zu machen, daß sie vor einem Kugelschuß erhalten werden. 5
- 11. Ein Licht zu machen ohne alles Fett, Kalch oder Wachs, welches sowohl an Weiße als Klarheit im Brennen, alle andere Lichter übertrifft, und nicht nur keinen übeln Geruch giebt, sondern auch auf keine Art die Kleider beschmuckt, und unabgepußt 24 Stunden brennet. 6
- 12. Eine Fleckugel zu machen, womit alle Flecken, sie seyen von Fett oder Wagenschmier aus dem Tuch zu bringen. 6
- 13. Einen goldnen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden abzubrennen, daß der Ring an der Asche hangen bleibt. 7

X 309 5304

21



