

1. 4. 144, 29

II h  
517b





Seltame  
und approbirte  
**Kunststücke,**

zum  
**Vergnügen und Zeitvertreib**

aufgesetzt.



Zweyte Sammlung.

1778.





1.

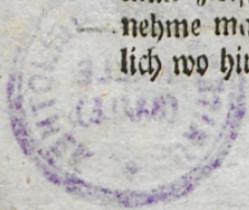
Ein Ey auf der Tafel laufend  
zu machen.

**M**an nimmt ein Ey, bläst es aus, und  
setzt eine Grille oder Blutigel hinein,  
beflebt das Loch mit Pappier. Wenn  
man nun das Kunststück machen will, so nimmt  
man ein brennend Licht, und fährt 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 un-  
tereinander, wie eine kleine Kugel: diese halte  
man zwischen den Fingern verborgen, sodann  
nehme man den Thaler, und practicire ihn heim-  
lich wo hin, hernach halte man die Hand, wor-  
innen



innen sich die Kugel befindet, über das Licht,  
und drucke sie breit, alsdenn ist der Thaler ge-  
schmolzen.

3.

**Einer Kaze in einer Minute drey oder  
vier Sprachen schreiben zu lernen.**

Man nehme 2 Loth Allaum, und lege es in  
ein Glas, gieße hierauf 2 Loth Brunnenwasser,  
und lasse es zergehen, hernach nehme man eine  
Feder, und schreibe die beliebigen Sprachen auf  
Pappier, lasse es trocknen: so siehet man nichts  
auf dem Papier. Hernach tunke man der Ka-  
ze ihren Fuß in Virriolwasser, und fahre mit  
dem Fuß über die verborgene Schrift; so sind  
die Sprachen zu lesen.

4.

**Eine Boucille Wein an den Nagel zu  
hängen, die Boucille entzwey zu schlagen,  
und daß der Wein an den Nagel muß  
hängen bleiben.**

Man nehme eine Kalbsblase, und stopfe sie  
vorher in die Boucille hinein: alsdann füllt  
man die Blase mit Wein, und hängt sie mit  
der Boucille zugestopft an den Nagel, schlage  
dieselbe entzwey; so bleibt der Wein in der Bla-  
se am Nagel hangen.

X 2

5.

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 setzt sich auf den Tisch, so ist es recht.

6.

**Aus einem Ey eine Taube zu machen.**

Man lege ein Ey auf die Tafel, nehme ei-  
nen Hut, bedecke es, und halte mit der Hand die  
Taube unterm Tisch verborgen: dann hebe man  
den Hut auf, und sage zu den Zuschauern: neh-  
men sie das Ey weg, in wählenden aufheben  
wird die Taube unter den Hut gesteckt, und wenn  
derselbe aufgehoben wird, so ist die Taube da.

7.

**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 Nelken-  
stock und hängt ihn über den Rauch 1 Minute,  
so haben alle Nelken eine andere Couleur, und se-  
hen so schön aus, als wenn sie ein Mahler ge-  
mahlet hätte.

8.

**Einen Tocht zu machen, der niemals  
verbrennet.**

Man nimmt 2 Loth Aspect, und siedet es  
in 1 Quartier scharf gemachter Lauge, 2 Stun-  
den

den lang, denn die Lauge abgegossen, das überbleibende aber durch 3 oder 4 mal aufgegegossenes Regenwasser gereiniget; nachgehends in einem Mörser wohl gestossen, sodann einen Tracht 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, für den Rost bewahret.**

Man nehme 2 Loth Bärenfett, 1 Loth Dachschmalz, 1 Loth Schlangenfett, 2 Loth Mandelöl, und 1 halb Loth fein pulverisirten Indigo, welches alles in einem neuen Geschirr über dem Feuer zerlassen, wohl umgerührt, und hernach in einem Geschirr verwahret wird. Wenn man es nun gebrauchen will, so nimmt man einer welschen Ruz groß auf einen wollenen Lappen, und bestreicht das Gewehr damit, so wirds für allen Rost wohl bewahret bleiben.

10.

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

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

X 3

man

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 jedes Thier auf drey Schritte weit feuern,  
ohne es im geringsten zu verletzen.

11.

**Ein Licht zu machen, ohne alles Fett,**  
Salz oder Wachs, welches sowohl an Weiße,  
als Klarheit im brennen alle andere Lichte über-  
trifft, und nicht nur keinen übeln Geruch  
giebt, sondern auch auf keine Art die Klei-  
der beschmutzt, und unabgepußt 24  
Stunden brennet.

Man nimmt 4 Loth Spermaceti, vermischt  
es mit einem halben Quintl. gefloßnen Sal-  
miack, läßt es in einem Geschirre zerfließen,  
und gießet es gleich einem andern Lichte in ein  
Modell.

12.

**Eine Fleckkugel zu machen, womit alle**  
Flecken, sie seyn von Fett oder Wagen-  
schmier, aus dem Tuch zu bringen.

Nimm ein Viertelpfund weiße Seife, mi-  
sche darunter 35 Tropfen Armoniack und eine  
Messerspitze ordinairn Vitriol, und formire klei-  
ne Kugeln daraus. Wenn man sie gebrauchen  
will, so wird der Fleck mit ein wenig frischem  
Wasser bestrichen, und mit der Kugel verrieben,  
als

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 bleibe.**

Man vermischt 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 Sonnen trocknen. Die Probe damit zu machen, nimmt man einen zweysachen 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 bleibt.

## Inhalt.

- |   | Seite |
|---|-------|
| 1. Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen.  | 2.    |
| 2. Einen Thaler in der Hand schmelzend zu machen.   | 2.    |
| 3. Einer Kasse drey oder vier Sprachen in einer Minute schreiben zu lernen.   | 3.    |
| 4. Eine Bouteille Wein an den Nagel zu hängen, die Bouteille entzwen zu schlagen, und daß der Wein muß an dem Nagel hängen bleiben, | 3     |
| 5. Ein  |       |

QK II 5176

- 5. Eine Wette mit einem Ey zu machen, daß man es auf den Tisch mit einem Beil nicht entzwey schlagen kann. 4.
- 6. Aus einem Ey eine Taube 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 für den Rost bewahret. 5.
- 10. Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kann angestellt werden, alle Thiere so fest zu machen, daß sie vor einen Kugelschuß erhalten werden. 5.
- 11. Ein Licht zu machen, ohne alles Fett, Talch 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 unabgepußt 24 Stunden brennet. 6.
- 12. Eine Fleckkugel zu machen, womit alle Flecken, sie seyn von Fett oder Wangenschmüre, aus dem Tuch zu bringen. 6.
- 13. Einen goldenen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden abzubrennen, daß der Ring an der Nische hängen bleibt. 7.



ULB Halle  
006 762 794

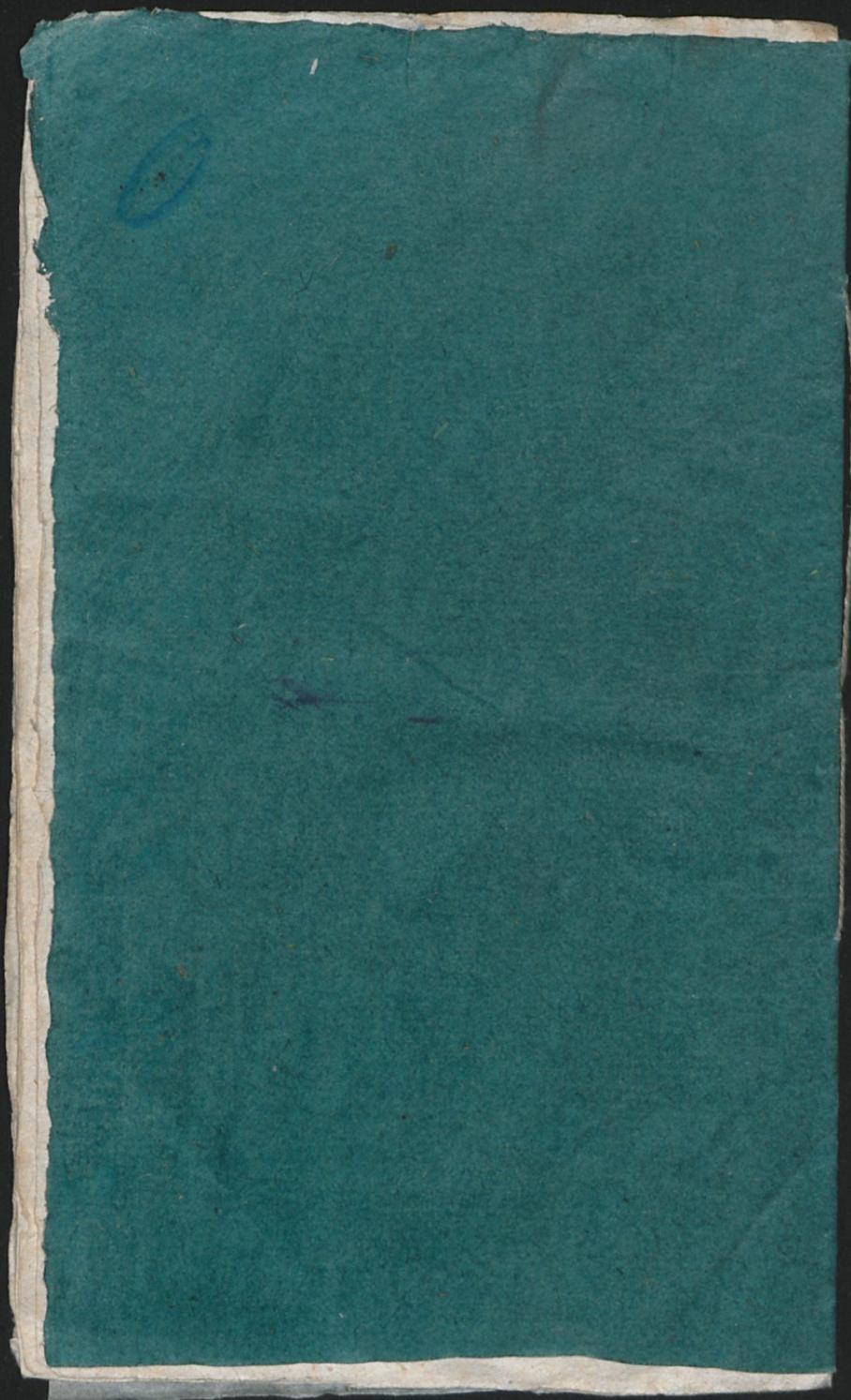
3

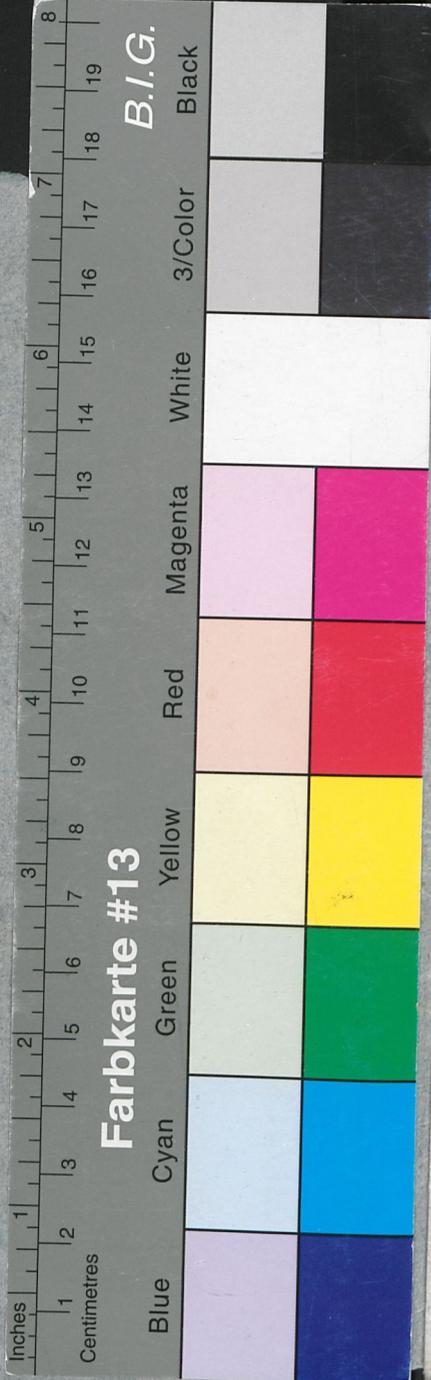


VD 18

gen







Farbkarte #13

B.I.G.

Black

3/Color

White

Magenta

Red

Yellow

Green

Cyan

Blue

Seltfame  
und approbirte  
**Kunststücke,**

zum

**Bergnügen und Zeitvertreib**

aufgesetzt.



Zweyte Sammlung.

1778.

