


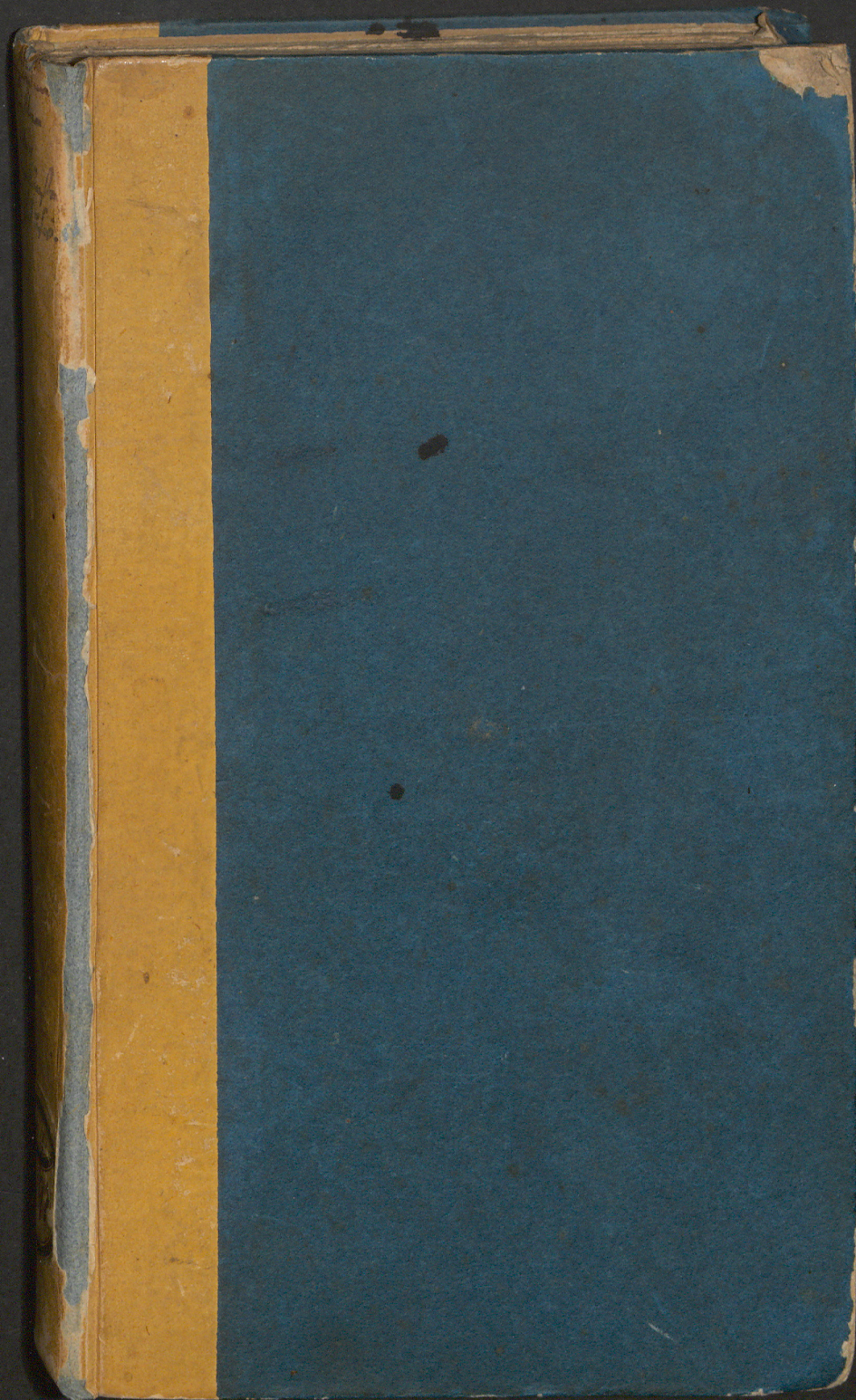
Einige bewährte Kunst-Stücke, für Liebhabere zum Vergnügen und Zeitvertreib

[Erscheinungsort nicht ermittelbar]: [Verlag nicht ermittelbar], [1783?]

<http://purl.uni-rostock.de/rosdok/ppn1698526369>

Druck Freier  Zugang





<R> 2.9-397.¹⁻⁸ <

Einige bewährte

Kunst = Stücke,

für

Liebhaber

zum

Vergnügen und Zeitvertreib.

Gedruckt in diesem Jahr.

2

Einige deutsche
Zunft - Bücher

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Verzeichnis der Bücher

Druck in Rostock



I.

Eine hell leuchtende Laterne, ohne Licht zu machen.

Man nehme eine ganz neue Bouteille,
und thue darin für 2 fl. Phosphorus
und für 1 fl. Nelken-Öehl, mache
dies übern Feuer recht heiß, bis alles ge-
schmolzen ist, und stecke einen Pfropfen dar-
auf. Sobald man im Dunkeln den Pro-
pfen abnimmt, leuchtet es so helle, wie die
beste Laterne.

2.

Eine Ausrechnung, wie viel Geld Jemand in seiner Tasche hat.

Eine Person nimmt diejenige Summe,
welche er am Gelde bey sich führet, oder
führen

2

föhren will, und multipliciret diese Summe mit 3, nachdem frägt man an, ob die herz ausgebrachte Summe in Ziffern gerade oder ungerade sey? ist sie gerade, gut; ist sie nicht gerade, so giebt man 1 Zahl zu, das mit die Zahl gerade werde, sodann läßt man die Zahlen zur Hälfte abtheilen, und diese Hälfte wieder mit 3 multipliciren, und frägt man wieder: ob sie gerade oder ungerade sey? Ist sie gerade, gut; ist sie aber ungerade, so gieb wieder 1 Zahl dazu, und läßt man es wieder theilen, und frägt wie viel mahl in der zuletzt herausgekommenen Summe die Ziffer 9 im multipliciren stecke. Vor jede Zahl 9, rechnet man 4 und die zuerst zugegebene Zahl 1 rechnet man mit zu 20 und so für das 2te mahl 2; hat man aber gar nichts zuzählen lassen, so rechnet man jede Ziffer 9 als die Zahl 4.

3.
Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kan angestellet werden, alle Thiere so fest zu machen, daß sie vor einen Kugelschuß erhalten werden.

Man nimmt eine Flinte oder Pistole, welche mit einem ordingirem Schuß Pulver

ver

ver geladen wird, die Kugel aber muß also
bereitet werden: man nehme Quecksilber ein
halb Loth, geschabtes Zinn ein halb Loth,
mache aus beyden eine Kugel, diese wird
auf das Pulver gesetzt und wohl aufjes-
stossen. Mit diesem Schuß kann man auf
ein jedes Thier auf 3 Schritte weit feuern,
ohne es im geringsten zu verlegen.

4.

Ein Ey in der Luft fliegend zu machen.

Man nehme ein Ey, mache ein kleines
Loch darein, des Morgens frühe da der
Thau fällt, mache man dies Ey mit dem
Thau voll, sodann stopfe man es mit ein
wenig Papier zu, und gebe wohl Achtung
wann die Sonne am heissesten. Man lege
es in der Sonne, so wird diese das Ey in
die Luft ziehen.

5.

Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen.

Man nimmt ein Ey bläst es aus, und
setzt eine Grille oder Blut: Igel hinein,
3 beklebt

bellebt das Loch mit Papiee. 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.

6.

Mit einem Pistole auf sich schießen zu lassen, und die Kugel mit der Hand zu fangen.

Man halte sich hiezu eine eigene Pistole, lasse sich beym Blechschmidt einen Lauf von Blech machen, den man ein- und ausziehen kann. Man lade in den Lauf, ehe man den blechernen Lauf hineinmachtet etwas Pulver, sodann den blechernen Lauf darauf. Nun läßt man von wem man will die Pistole mit einer Kugel laden. Man nimmt die Pistole wieder, mit dem Vorgeben, seinen Spruch darüber zu sprechen, und in diesem Moment, da man die Pistole wieder erhält zieht man solche unter dem Rocke durch, daß der in der Pistole befindliche blecherne Lauf, worinnen die Kugel steckt, unter dem Arm bleiben muß. Man nimmt außser der Kugel zur Einladung eine andere
in

in der Hand, und da das im Lauf zuerst
gethane Pulver sodann den Knall verursa-
chet, so zeigt man die 2te Kugel vor, als
wenn sie diejenige wäre, die aus der Pi-
stol geschossen worden.

7.

Einen Thaler in der Hand schmel-
zend zu machen, und wieder her-
vor zu bringen.

Man nehme ein halb Loth Quecksilber
und ein halb Loth geschabtes Zinn, mache
beydes untereinander, wie eine kleine Ku-
gel; 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,
alsdenn ist der Thaler geschmolzen. Nun
nehme man den Thaler wieder verborgen in
der Hand, und practicire das geschmolzene
weg, halte die Hand abermal in das Licht,
und bringe den Thaler wieder hervor.

* 4

8

8.

Eine Taube in ihren eigenen Schatten todt zu machen.

(N.B. Dies Kunststück muß nicht bey Tage sondern im Dunkeln oder bey Nacht geschehen.)

Man nehme eine Taube, hänge sie an einen Band über einen Tisch, so daß der Schatten an der Wand sich präsentiret. Das Licht wird hinter der Taube gesetzt. Man nehme eine schwarze Pferde-Haare, mache davon dieser Taube eine Schnur um den Hals, und indem man in den Schatten mit dem Messer der Taube den Hals abschneidet, ziehet man die gemachte Schnur dergestalt an, daß man die Taube den Hals abreißt. Die gemachte Schnur von schwarzem Pferde-Haar ist nicht im Dunkeln oder bey Licht zu sehen.

9.

Ein Licht zu machen, ohne alles Fett, Tala oder Wachs, welches sowol an Weiße als Klarheit im Brennen, alle andere Lichter übertrifft, und nicht

nicht nur keinen übeln Geruch giebt,
sondern auch auf keine Art die Klei-
der beschmutzt, und unabgeputzt
24 Stunden brennet.

Man nimmit 4 Loth Spermazeti, ver-
mischt es mit ein halb Quentl. gestossenen
Salmiac, läßt es in einem Geschirr zers-
fließen, und gießet es gleich einem andern
Lichte in ein Modell.

IO.

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 unterm Tisch verborgen,
denn hebe man den Hut auf, und sage zu
den Zuschauern: Nehmen sie das Ey weg;
in währendem Aufheben wird die Taube un-
ter den Hut gesteckt, und wenn derselbe auf-
gehoben wird, so ist die Taube da.

II.

Ein schönes Stück in der Karte zu
machen. Pique Als oder eine an-
dere

* 4

dere Karte, in ein anderes As zu
verwandeln, ohne daß derjenige
diese Karte aus den Händen läßt.

Man nehme das gedruckte Pique As
aus einer Karte geschnitten, und schäle dies
ses so dünne als möglich, klebe es mit ein
wenig Talg auf Caro As. Dies muß vor-
her geschehen, ehe man dies Stück machet.
Man gebe sie jemanden in die Hand, und
zeige das Pique As öffentlich. Das As
wird von demjenigen der es hält, mit den
Händen auf beyden Seiten angefaßt. So-
dann läßt man diese Karte um, oder an
sich kehren, und zeigt die Pique As noch
mal. Bey dieser Umkehrung wird von
dem Künstler mit seinen Daumen diese Kar-
te in der Mitte angefaßt, thut als bläht
er darauf, und zieht in der Geschwindig-
keit mit seinen Finger oder Daumen das
aufgeklebte Pique As dergestalt hernunter,
daß es auf seinen Finger befeben bleibt,
und das wahre datauf gedruckte Caro As
erscheinet.

12.

Einen Pfankuchen im Huth zu backen.

Man nehme 2 oder 3 Eyer, blase sie
aus, aus dem Ausgeblasenen wird vorher
ein

ein Pfannkuchen gemacht. Will man dies Stück machen, so nehme man einen Huth, und practicire den gemachten Pfannkuchen darin, so, daß es keiner sieht. Diesen Huth hält man über das Licht so hoch in die Höhe als man kann, und schlage die ausgeblasene Eyer hinein. Man halte den Huth übers Licht, als wenn man ihn gahr machen wollte, und präsentire den darinn befindlichen Pfannkuchen.

13.

Einen goldenen Ring an einen Zwirn-
faden zu hängen, den Faden abzubre-
nen, daß der Ring an der Asche
hängen bleibt.

Man vermischet eine Handvoll Salz mit einem halben Quartier Regenwasser, und legt den Zwirn hinein, läßt selbiges dreys mal 24 Stunden stehen, nimt ihn darnach heraus und läßt ihn an der Sonne trocknen. Die Probe damit zu machen, nimmt man einen zwiefachen Faden, und hänge den Ring daran, hierauf zündet man den Faden von unten an, und siehet mit Verwunderung wie der Ring in der Luft hängen bleibt.

* 5

14

Ein Huhn den Kopf abzuschneiden,
und wieder lebendig zu machen.

Man nehme den Kopf von einem todt gemachten Huhn, und halte ihn in der Hand verbergen; ein lebendiges Huhn aber wird der Gesellschaft vorgezeigt. Indem nun jemand ein Messer nimmt, um das lebende Huhn den Hals abzuschneiden, dreht sich der Künstler um, und steckt den Kopf des Huhns unter den linken Flügel, so werden die Federn am Halße in der Höhe stehen. In der Geschwindigkeit halte man den todten Kopf an die in der Höhe stehende Federn dicht an, und laß den Hals abschneiden. Den abgeschnittenen Hals wirft man auf den Tisch und zeigt ihn den Zuschauern. Die Kopfseite des Huhns aber hat man vor sich, und läßt das Huhn nicht los. Das Huhn wieder lebendig zu zeigen, drehe man sich um, ziehe den Kopf aus dem linken Flügel, und verberge das abgeschnittene Stücke, so ist das Huhn lebendig, welches niemalen tod gewesen ist. Ein Huhn ist wie todt, wenn man ihm den Kopf unter den linken Flügel steckt.

Einer rothen Nelke an den Stock eine
andre Couleur zu geben.

Man nimmet in einem Löffel Schwefel
und zündet ihn an; darauf nimmet man den
Nelkenstock, und hängt ihn über den Rauch
1 Minute, so haben alle Nelken eine ander-
re Couleur, und sehen so schön aus, als
wenn sie ein Mahler gemahlt hätte.

Ein Stück Geld aus einem Schnupf-
tuche in ein anderes zu bringen.

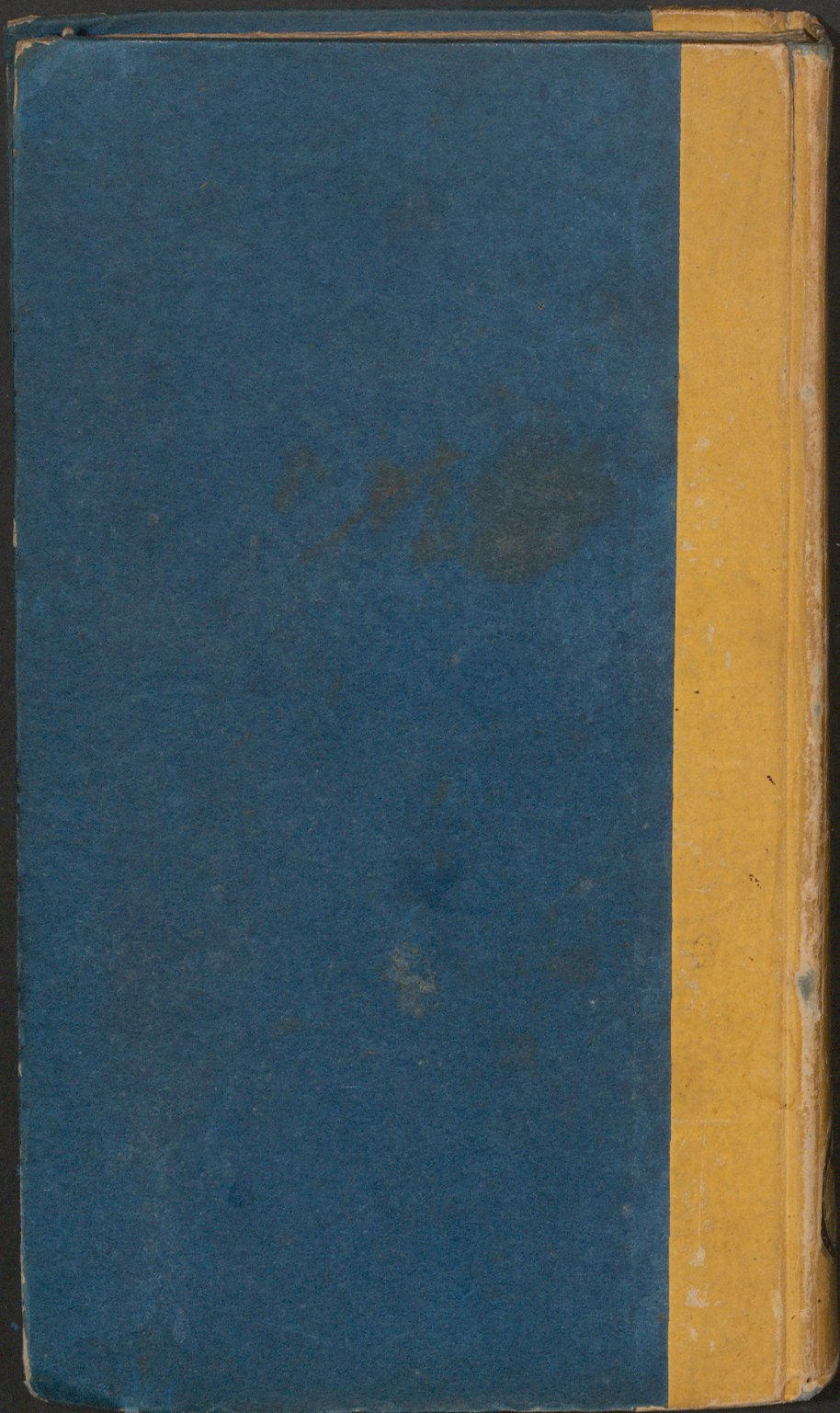
Man nimmet ein Stück Geld, macht an
der Kante desselben ein kleines Loch, und
daran einen schwarzen seidenen Drath, und
hängt das Stück Geld accurat in dem Mit-
telpunet des Tuchs. Man giebt jemanden
einen Teller in der Hand zu halten; zeigt
ein Stück Geld, welches eben ein solches,
oder so groß als jenes ist, und thut, als le-
get man es in der Mitte des Tuchs, das
Geld aber behält man in der Hand verborg-
en, und setzet das am Drath hängende
Stück hinein. Denjenigen, der den Teller
hält

hält, giebt man diesen Tuch bergestalt zu halten, daß die Ecken des Tuchs über den Teller hängen. Nun nehme man noch ein Stück Geld, und ein anderes fremdes Tuch, wickle das verborgene und das andre Stück Geld hinein, sage aber, daß man nur das eine Stück hinein lege. Dies im Schnupstuch eingelegte Geld gebe man blos in der Hand zu halten, einem andern. Zu demjenigen, der den Teller hat, sagt man, er soll das Schnupstuch verhalten, und das Geld auf den Teller fallen lassen, daß ein jeder es klingen hört. Man sage Marsch! nehme den Schnupstuch weg, worinn das Stück Geld an den Drath behängen bleibt, und der andere hat beyde Stücke im Tuche.

Inhalt.

1. Eine hell leuchtende Laterne ohne Licht zu machen.
2. Eine Ausrechnung, wie viel Geld einer in seiner Tasche hat.
3. Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kann angestellet werden, alle Thiere so best zu machen, daß sie vor einen Kugelschuß erhalten werden.
4. Ein Ey in der Luft fliegend zu machen.
5. Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen.
6. Mit einer Pistole auf sich schießen zu lassen, und die Kugel in der Hand zu fangen.
7. Einen Thaler in der Hand schmelzend zu machen, und wieder hervor zu bringen.
8. Eine Taube in ihrem eigenen Schatten todt zu machen.

9. Ein Licht zu machen, ohne alles Fett, Talg oder Wachs, welches sowol an Weiße als Klarheit im Brennen, alle andere Lichter übertrifft, und nicht nur keinen übeln Geruch giebt, sondern auch auf keine Art die Kleider beschmüst, und unabgepuht 24 Stunden brennt.
10. Aus einem Ey eine Taube zu machen.
11. Ein schönes Stück in der Karte zu machen. Pique As, oder eine andere Karte, in ein anderes As zu verwandeln, ohne daß einer diese Karte aus den Händen läßt.
12. Einen Pfannkuchen im Huth zu backen.
13. Einen goldenen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden abzubrennen, daß der Ring an der Asche hängen bleibt.
14. Einem Huhn den Kopf abzuschneiden, und es wieder lebendig zu machen.
15. Eine rothe Nelke an den Stock eine andere Couleur zu geben.
16. Ein Stück Geld aus einem Schnupftuch in ein anderes zu bringen.



belte
nun da
man ei
nach d
gen wi

Mit
zu

M
lasse s
Blech
kann
den bl
ver,
Nun
stole
die
seiner
dieser
der e
durch
blech
unter
auste

Papier. Wenn man
nachen will, so nimmt
cht, und fährt damit
un das Licht hingedo:
as Ey mit.

ole auf sich schieffen
die Kugel mit der
u fangen.

tezu eine eigene Pistole,
schmide einen Lauf von
man ein; und ausziehen
in den Lauf, ehe man
zueinmachtet etwas Pulv
blechernen Lauf darauf.
wem man will die Pis
el laden. Man nimmt
mit dem Vorgeben,
ber zu sprechen, und in
da man die Pistole wie
a solche unter dem Rocke
der Pistole befindliche
orinnen die Kugel steckt,
ben muß. Man nimmt
ar Einladung eine andere
in.

