



Rare floquetter XVIII^e siècle

40

RÉCRÉATIONS

AMUSANTES,

PHYSIQUES,

ET

MATHÉMATIQUES,

*D'après les Expériences du Sr. MURELLE,
Escamoteur de nouveaux Tours, avec
plusieurs autres belles Expériences, tirées
de différents Auteurs, & recueillies tou-
tes ensemble.*

Neuve Edition, mise au jour pour
la première fois.



M. DCC. LXXIX.



4
Seconde Passé.

Vous mettez la balle que vous avez entre les doigts, sous un Gobelet, & vous en prenez une que vous faites semblant de mettre sous un Gobelet, & de passer sous l'autre, & faites voir qu'il n'y a plus rien sous le Gobelet, & qu'elle est passée sous l'autre, & continuez jusqu'à la troisieme.

Troisieme Passé.

Vous mettez les trois balles sous les Gobelets, & vous tenez dans la main droite une grosse balle; vous prenez les Gobelets de la main gauche, que vous portez à la main droite, & vous y passez adroitement la balle; continuez jusqu'à la troisieme, & vous ferez voir que les balles sont changées sous les gobelets. Vous y passerez de même toutes autres pieces, soit pommes, ou autres choses semblables, même des animaux vivants.

Tour du Chapelet de la grand'mere.

Vous avez trois Patenôtres qui sont percées au milieu, d'un trou moyen; vous prenez deux lacets ou rubans pareils, que vous pliez par le mi-

5
lieu; vous enflez ainsi une Patenôte dans un lacet, les deux autres dans l'autre, & vous les croisez sous la patenôte du milieu, en donnant à tenir le bouts à deux personnes; vous dites que votre grand'mere vous prie, pour ne les pas perdre, de les nouer ensemble; vous prenez un bout de chaque personne, que vous nouez & le leur redonnez; de sorte qu'en tirant les patenôtres, elles se trouvent hors des lacets, sans qu'ils soient cassés, ni qu'elles aient passé par les bouts; ce qui surprendra les Spectateurs.

Tour pour couper une aiguillée de fil par petits morceaux, & la rendre entiere.

Vous aurez soin d'avoir deux bouts de fil de la même longueur; vous en roulerez un autour de votre doigt, & vous le pliez en deux, vous le tiendrez entre les bouts du pouce & du doigt, de façon qu'il ne paroisse pas, vous tiendrez l'autre bout que vous ferez couper par le milieu, & rassemblerez les deux bouts à la même longueur, & les ferez couper encore

par le milieu, & continuerez de les faire couper en plus petits morceaux que vous pourrez; vous en froterez bien les bouts pour en former une petite pelote, que vous placerez dans vos doigts où est celui qui est entier, & présenterez le bout qui est entier à une personne, lui disant: soufflez dessus, prenez le bout: le fil se trouvera entier.

Pour faire saigner la viande cuite.

Prenez du sang de lievre que vous ferez secher à l'ombre, & l'ayant mis en poudre, vous le mettrez sur la viande sortant du pot, & la couvrirez un moment; elle paroïtra comme si elle n'avoit pas été cuite.

Secret pour faire paroître une compagnie en figure de bonze.

Prenez une once de sel ordinaire, demi-once de sucre blanc, mettez le tout dans une assiette, vous y joindrez un verre d'esprit de vin & des étoupes ou filasse; le tout étant mêlé, vous y mettrez le feu & vous en verrez l'effet.

Le Tour de la Jarretiere.

Il faut avoir des morceaux de la

même couleur de la jarretiere que l'on vous prêtera, cachez-les dans le creux de la main, faites-les couper & disparoître.

Pour faire paroître une chambre pleine d'eau.

Prenez une once d'huile d'anguile, une once d'huile de térébenthine, une demi-once d'esprit de vitriol, mêlez le tout ensemble dans une lampe allumée, l'effet sera certain.

Pour faire augmenter ou diminuer la monnoie dans la main de quelqu'un.

Vous donnerez à une personne seize jetons ou pieces, que vous lui ferez compter à elle-même sur la table ou dans un chapeau; vous aurez soin d'en avoir quatre cachés dans le creux de votre main; & en les lui donnant à tenir, vous gliserez les quatre parmi les autres, & vous lui demanderez s'il veut que le nombre augmente depuis seize jusqu'à vingt, ou s'il veut qu'il diminue jusqu'à douze, & vous lui en demanderez autant qu'il en faut pour que le nombre qu'il desire soit juste dans sa main.

Pour attraper les gourmands de tabac.

Prenez pour deux liards d'éllebore que vous mettrez dans une once de tabac ; si-tôt qu'ils en auront pris une prise, vous verrez qu'il éternueront, & continueront par une quantité de vents pendant un quart-d'heure.

Pour faire sortir un écu d'un mouchoir.

Vous prendrez un anneau de la même grandeur, que vous ferez pointu par les deux bouts ; au lieu de mettre l'écu dans le mouchoir, vous y mettrez l'anneau, que vous ferez sortir par-dessus.

TOURS DE CARTES.

Pour trouver la Carte dans la poche.

Vous faites tirer une carte, & la faites mettre dans le jeu, en remarquant où elle se trouve ; en battant le jeu, vous la passez dessous, & vous la mettez dans la poche d'une personne, en lui demandant à quel nombre vous tirerez la carte hors de sa poche : vous la tirerez au nombre qu'il desire.

Pour deviner la Carte qu'on aura pensée.

Vous prendrez vingt-cinq cartes

que vous rangerez sur cinq rangs, cinq à chaque ; & faisant penser une carte, vous demanderez dans quel rang elle est ; vous remarquerez celle qui est au bas du rang, & les ramasserez rang par rang, & en les posant de même, vous demanderez dans quel rang est la carte que l'on a pensée, & elle se trouvera vis-à-vis de celle que vous aurez remarquée au bas, vous la ferez voir.

Autre Tour de Cartes.

Vous rangerez vingt une cartes sur trois rangs ; vous demanderez dans quel rang est la carte qu'on a pensée, & vous aurez soin de toujours mettre le rang où est la carte dans le milieu en ramassant les cartes ; & après que vous aurez fait trois fois, vous compterez les cartes, & la onzième sera celle qu'on aura pensée.

Autre Tour de Cartes.

Vous faites tirer une carte & la faites mettre dans le milieu du jeu environ, de sorte qu'en battant les cartes vous la passiez par dessous, & en mettant trois autres par dessus ; vous faites voir la carte de dessous, & deman-

dez si c'est là celle qu'on a tirée, on vous répondra que non; vous la poserez sur la table, & ferez voir la seconde, on répondra comme à la première; ensuite la troisième, on répondra de même; & au lieu de prendre la carte qui est dessus, vous la poussez avec le doigt & prenez celle d'après, qui est la carte qu'on a tirée, la poserez sur la table dans le milieu, en demandant laquelle de ces trois on veut voir changée en celle qu'on a tirée: si on demande la carte du milieu, vous la faites voir; si c'est celle du coin, vous ramassez les trois cartes, en laissant la carte dans le milieu, & disant: soufflez dessus, vous poussez avec le doigt celle de dessous, prenez la carte du milieu qu'on a tirée, & la faites voir.

Autre Tour de Cartes.

Vous faites tirer une carte, & posez la moitié du jeu sur la table, en disant que l'on pose la carte dessus; vous tenez une autre carte dans le creux de la main droite & vous dites: posez votre main sur votre carte, lui faisant

voir comme il faut mettre la main; vous posez la vôtre dessus, & posant l'autre moitié du jeu sur la table, dites à la personne qu'elle prenne la carte qu'elle a sous sa main, qu'elle la pose sur l'autre tas, de sorte que la carte qu'elle a tirée vous reste dans la main avec la moitié du jeu, & commandez à sa carte, qu'elle croit être sous sa main, de venir sous la vôtre, alors vous la faites voir.

Tour de Monnoie volante.

Vous prenez une piece de douze sols avec un liard que vous demandez à deux personnes. Vous demandez laquelle des deux on veut voir sortir de la main d'une personne pour entrer dans celle de l'autre; vous avez un liard cousu dans le coin d'un mouchoir, & vous dites à celle qui veut que sa piece lui sorte de la main, de la mettre dans le mouchoir, & au lieu d'y mettre celle qu'on vous a donnée, vous faites paroître au travers du mouchoir celle qui est cousue, & dans un autre mouchoir vous y mettez les deux pieces ensemble, que vous donnez à te-

nir en disant à la personne de secouer son mouchoir & la piece est disparue; elles se trouvent toutes deux dans l'autre.

Pour tuer les Vers aux Enfants.

Prenez un quart-d'once d'aethiops minéral, mêlez-en une demi dragme dans du sirop de fleurs de pêches, & faites-en prendre à l'enfant.

Le Sieur MURELLE montre & enseigne plusieurs Tours de Cartes, de Monnoies, de Dés, Fils, Cordages, Mouchoirs, Jetons, Gobelets, Expériences physiques, &c. de Méthode de la Géométrie & d'Algebre. Il se transporte à toutes les Maisons où il est appelle pour y jouer & enseigne aussi à son Auberge.

Il est logé

Permis d'imprimer. A Bourg, le 6 Juillet
1778. MIDAN, Maire.

A BOURG-EN-BRESSE, de l'Imprimerie de J. B. BESON, 1778.

