



Handwritten scribble

NOUVELLES
RÉCRÉATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES,

TOME III.
CINQUIÈME PARTIE.

NOUVELLES
RÉCRÉATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES,

CONTENANT

*Ce qui a été imaginé de plus curieux dans ce genre,
& ce qui se découvre journellement ;*

Auxquelles on a joint, leurs causes, leurs effets, la
manière de les construire, & l'amusement qu'on
en peut tirer pour étonner & surprendre agréa-
blement.

NOUVELLE ÉDITION,

Corrigée, & considérablement augmentée.

Par M. GUYOT, de la Société Littéraire &
Militaire de Besançon.

TOME III.

CINQUIÈME PARTIE.



A PARIS,

Chez { L'Auteur rue Monconseil, vis-à-vis la rue Françoisse.
GUEFFIER, Libraire-Imprimeur, rue de la Harpe.

M. DCC. LXXIV.

Avec Approbation, & Privilège du Roi.



1904 A 1116



AVERTISSEMENT.

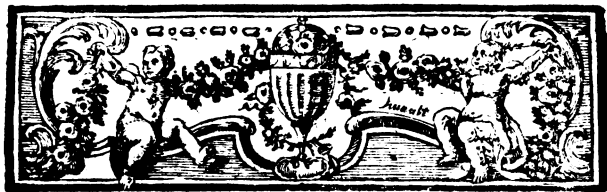
LES Personnes qui se sont abonnés pour les quatre premières parties de cet Ouvrage, ont pu remarquer, que conformément à ce qui a été annoncé dans le Prospectus qu'on a donné, la plus grande partie des Récréations qui y sont contenues sont entièrement nouvelles; & que si on y a inséré quelques-unes de celles qui sont comprises dans la première Edition, ce n'est qu'après y avoir fait plusieurs changemens essentiels pour les rendre plus agréables & plus extraordinaires.

Celles qui seront données cette année seront encore plus satisfaisantes, attendu qu'on y trouvera les Amusemens que plusieurs Amateurs ont bien voulu communiquer, parmi lesquels il s'en trouve de fort ingénieusement imaginés. La description en sera donnée à mesure que l'exécution des pièces qui les composent ne laissant rien à désirer, mettra en état de les présenter avec le degré de perfection nécessaire pour leur entière réussite. On s'est fait une règle de ne rien insérer dans cet Ouvrage, sans l'avoir préalablement fait

A iij

exécuter avec foin , afin de ne pas jeter dans des dépenses inutiles , quoique modiques , ceux qui emploient leurs loifirs à exécuter par eux-mêmes ces fortes d'Amufemens. On invite de nouveaux ceux qui ont imaginé de jolies chofes , dans ce genre , & qui veulent bien les rendre publiques , d'en faire part à l'Auteur de cet Ouvrage , & on les prévient qu'il n'y fera fait aucun changement qu'ils n'en foient confentans.





RECREATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES.

CINQUIÈME PARTIE.

RECREATIONS
SUR L'AIMANT.

LES principes qui servent de fondement à ces sortes d'Amusemens , sont expliqués dans la première Partie de cet Ouvrage.

PREMIÈRE RECREATION.

L'Oracle Merveilleux (1).

Ayez deux petites boîtes carrées de même grandeur (Figures première & deuxième

(1) Cet Amusement, dont l'effet est fort caché, est de M**.

A iv

me , Planche premiere); que celle *ABCD* Figure premiere ait une coulisse vers un de ses côtés *CD* , afin de pouvoir y introduire une petite tablette de bois (Figure troisieme) qui doit y entrer assez facilement , & à laquelle il faut ajuster une petite pointe vers *A* , qui , servant à tirer cette tablette hors de la boîte , empêchera en même tems qu'on ne puisse la placer en différens sens : observez encore que la coulisse *EF* ait une petite rainure du côté de la boîte , faite de maniere que si on y vouloit insérer une tablette sans dessus dessous , cette coulisse ne pût alors se fermer : toutes ces précautions sont essentielles afin qu'aucune des douze tablettes ci-après ne puisse être renfermée en cette boîte dans aucunes autres situations que celles qui sont absolument nécessaires pour la réussite de cet Amusement.

Ayez douze tablettes de même grandeur que celles ci-dessus , & ayant tiré sur chacune d'elles les deux diagonales *BE* & *CD* ; décrivez de leurs points de section *F* un cercle quelconque , & divisez l'une d'elles en douze parties égales , (comme, l'indique la Figure troisieme) au moyen des six diamètres 1 , 7 . 2 , 8 . 3 , 9 . 4 , 10 . 5 , 11 . 6 , 12 ;

SUR L'AIMANT. 9

ces diametres doivent servir à vous indiquer, sur les onze autres tablettes, la direction de la lame aimantée qui doit être inférée dans chacune d'elles (1)

Ajustez un pivot au centre de la boîte, (Figure deuxieme) & posez-y une aiguille aimantée AB, que vous masquerez en la couvrant d'un chiffre bisarre, (voyez Figure quatrieme) dont la partie A & B servira à vous en faire connoître facilement le nord ou le sud : couvrez cette boîte d'un verre, de maniere qu'en la secouant, cette aiguille ne puisse pas fortir de dessus son pivot : collez sur ce verre un cadran, (Figure quatrieme) sur lequel vous écrirez les mots **ORACLES Merveilleux**, en observant que les six dernières lettres de ce mot doivent se trouver placées dans la direction des six diametres que vous avez tracés sur la tablette, (Figure troisieme) en telle sorte que cette deuxieme boîte étant placée exactement au-dessus de la premiere, (le mot *merveilleux*

(1) Il se trouve une même direction sur deux tablettes, attendu que le nord du barreau doit être différemment dirigé sur l'une d'elles, afin d'avoir par ce moyen deux différentes directions.

se trouvant placé du côté de la coulisse) si on vient à insérer successivement dans la première boîte chacune des douze tablettes, l'aiguille contenue dans la deuxième se dirige de même sur ces six diamètres. Couvrez ces tablettes avec du papier pour cacher les barreaux qui y sont contenus, & transcrivez sur chacune d'elles les questions qui suivent, eu égard à la direction que ces tablettes doivent donner à l'aiguille ci-dessus : ayez en outre un petit livret sur lequel vous transcrirez cinq Réponses à chacune de ces douze Questions, c'est à dire, soixante Réponses en tout, & que vous disposerez dans l'ordre ci-après, qui est tel que les numéros 1. 13. 25. 37 & 49 répondent à la première Question; ceux 2. 14. 26. 38 & 50. à la deuxième, & ainsi de suite, comme le désigne la table ci-dessous; observez encore que ces Réponses doivent être rangées de manière que celles qui sont adaptées aux numéros les plus hauts soient les plus défavorables.

Numéros des Réponses.

Première Question.	1. 13. 25. 37. 49.
II.....	2. 14. 26. 38. 50.
III.....	3. 15. 27. 39. 51.

IV. Question.....	4.	16.	28.	40.	52.
V.....	5.	17.	29.	41.	53.
VI.....	6.	18.	30.	42.	54.
VII.....	7.	19.	31.	43.	55.
VIII.....	8.	20.	32.	44.	56.
IX.....	9.	21.	33.	45.	57.
X.....	10.	22.	34.	46.	58.
XI.....	11.	23.	35.	47.	59.
XII.....	12.	24.	36.	48.	60.

E F F E T.

Lorsqu'on aura renfermé dans la boîte (Figure premiere) une des douze tablettes, & qu'on aura posé au-dessus d'elle la deuxieme boîte, le nord ou le sud de l'aiguille qui y est renfermé se tournera toujours vers une des six dernieres lettres du mot ORACLES (1); au moyen de quoi si le nord de l'aiguille se dirige sur la lettre R, elle indique que c'est la question numéros 1, qui a été mise dans la boîte, ou celle n°. 2, si elle indique la lettre A, & ainsi de suite, en désignant enfin par la

(1) On conçoit que la lettre O n'indique rien, & qu'on s'est servi d'un mot de sept lettres au lieu d'un de six, afin de cacher davantage leur rapport avec le nombre des tablettes & des réponses.

lettre S, celle n°. 6. Si au contraire c'est le fud de l'aiguille qui indique la lettre R, c'est alors la question n°. 7, & ainsi de suite, suivant l'ordre des lettres, jusqu'au n°. 12, que désigne dans cette deuxième circonstance la lettre S.

Ayant reconnu ce nombre, il sera fort facile d'indiquer une des cinq réponses qui servent de solution à la question, & on pourra la choisir à son gré, favorable ou fâcheuse; & cela sans aucun calcul embarrassant, puisqu'il ne s'agit que d'indiquer dans le livret le nombre qu'on a reconnu, ou d'ajouter à ce nombre ~~12, 24, 36~~ ou 48.

E X E M P L E.

Si l'aiguille a fait connoître que la question est n°. 11, on indiquera ce même n°. dont la réponse est agréable, ou ceux 23, 35, 47 & 59, dont les réponses deviennent plus fâcheuses dans les numéros les plus forts. (Voyez la table des réponses ci-après).

R E C R E A T I O N.

On présentera les douze Questions à une personne, afin qu'elle en choisisse une à son gré & qu'elle l'enferme secrètement dans la

boëte ; ayant repris cette boëte , on posera l'autre au-dessus , on l'ouvrira aussitôt , & ayant reconnu sur le champ le numéro de la question , on lui remettra le petit livret en lui indiquant celui des cinq numéros qu'on jugera convenable de faire servir de réponses. Cette facilité de choisir soi-même la Réponse donnera souvent occasion de l'appliquer fort juste , & contribuera beaucoup à rendre cette Récréation fort amusante.

O R D R E

Des douze Questions & de leurs Réponses.

Q U E S T I O N S.

- N^o. 1. S'il réussira dans ses Amours.
2. Si la Veuve se remariera.
3. Si la Femme est fidele à son Mari.
4. Quel Mari elle épousera.
5. Si l'Enfant lui appartient.
6. Si la Fille est pucelle.
7. Si la Maîtresse aime son Amant.
8. Si l'Amant aime sa Maîtresse.
9. Quel parti il embrassera.
10. Si la Fille est propre au Couvent.
11. Si le Mari est fidele à sa Femme.
12. Combien elle aura d'enfans.

R É C R É A T I O N S
R E P O N S E S.

N^o. 1.

Tu goûteras tous les plaisirs
Dont l'Amour favorise une flâme si belle ;
L'objet que tu chéris , n'ayant pas d'autre zèle
Que de répondre à tes desirs.

N^o. 2.

NE tiens pas ton choix suspendu ;
Préfère au célibat , l'état du mariage ;
Le tems que l'on diffère à se mettre en ménage ,
Est un tems de plaisirs perdu.

N^o. 3.

JUSQU'À PRÉSENT sois convaincu ;
Qu'elle ne souffre pas qu'aucun homme la touche ;
Mais si par les desirs on peut fouiller la couche ,
Elle t'a souvent fait cocu.

N^o. 4.

DANS les plaisirs les plus charmants ;
On te verra finir le cours de ta carrière ;
Et tant que ton Epoux gardera la lumière ,
Vous vivrez comme deux Amants.

N^o. 5.

ON t'y remarque trait pour trait ;
Un si juste rapport avec ta ressemblance ,
Fait connoître aisément l'auteur de sa naissance ,
Puisque c'est ton Portrait tout fait.

N^o. 6.

JUSQU'À présent sa vertu
 A conservé son cœur aussi bien que son ame ;
 Sans que le seul penser d'une impudique flâme
 Ait jamais son cœur combattu.

N^o. 7.

ELLE t'aime avec tant d'ardeur ,
 Que si pour te prouver la force de sa flâme ,
 Elle étoit en pouvoir de te donner son âme ,
 Tu l'aurois ainsi que son cœur.

N^o. 8.

NE crains pas que d'autres appas
 Puisseut forcer son cœur à devenir volage ;
 Autant que son amour, son étoile l'engage
 A t'aimer jusqu'au trépas.

N^o. 9.

POUR joindre l'honneur aux plaisirs ,
 Embrasse le parti des Enfants de Bellonne ,
 Et tu sçauras que Mars nous produit & nous donne
 De quoi contenter nos desirs.

N^o. 10.

C'EST où son inclination ,
 Depuis qu'elle se sert de sa raison, la porte ;
 Cette envie avec l'âge, est en elle si forte ,
 Qu'elle y fera profession.

N^o. 11.

Pour sa chaste & chere moitié;
 Il ressent toujours un amour sans partage;
 Si quelquefois ailleurs sa passion l'engage,
 Ce n'est que par simple amitié.

N^o. 12.

ELLE peut en espérer d'eux,
 Dont le bon naturel & la haute sagesse,
 La doit récompenser un jour dans sa vieillesse,
 Des soins qu'elle aura pris d'eux.

N^o. 13.

PROFITE du tems & des lieux;
 Sois timide au grand jour, & hardi sur la brune;
 Et sçache que l'Amour, ainsi que la fortune,
 Favorise l'audacieux.

N^o. 14.

QUOIQUE fort ardente au plaisir;
 On la verra rester pendant quelque tems veuve;
 Mais de plusieurs Amants elle fera l'épreuve,
 Afin de pouvoir mieux choisir.

N^o. 15.

TU n'en es pas hors de danger;
 Souvent on pousse à bout la femme la plus sage;
 Et par le même endroit dont on reçoit l'outrage,
 Il est bien doux de se venger.

N^o. 16

N^o. 16.

Tu feras les plus grands desirs
 Du plus aimable époux qui soit dans le Royaume;
 Mais tu le trouveras un peu trop économe,
 Pour ta bourse & pour tes plaisirs.

N^o. 17.

DOUTER qu'il ne soit pas à toi,
 C'est faire un tort cruel à l'honneur de sa mere.
 Dont la flâme pour toi toujours tendre & sincere,
 Ne t'a jamais manqué de foi.

N^o. 18.

CETTE Pucelle est en danger,
 Et l'Amour dans son cœur certains desirs fait naître,
 Par lesquels un Amant s'en rendroit bientôt maître,
 S'il sçavoit l'heure du Berger.

N^o. 19.

PERSÉVÉRE dans ton Amour,
 Et crois que cet objet dont ton ame est captive,
 En ressent dans son cœur une ardeur aussi vive,
 Quoiqu'elle n'ose la mettre au jour.

N^o. 20.

IL te chérit d'un feu si beau,
 Que si quelqu'accident te privoit de la vie,
 Le chagrin qu'il auroit de te la voir ravie,
 Le feroit aller au tombeau.

Tom. III. Part. V.

B

N^o. 21.

TOURNE vers l'Autel ton penchant ;
 C'est le meilleur parti que ton cœur puisse prendre ;
 Pour les biens temporels & la passion tendre ,
 Ce n'est pas un poste méchant.

N^o. 22.

ELLE a trop de graces & d'appas ;
 Pour choisir d'un Couvent la sévère observance ;
 En vain on lui veut faire aimer la continence ,
 Elle n'y consentira pas.

N^o. 23.

CE soupçon est injurieux ;
 A l'Amour qu'en tout tems cet homme vous témoigne ,
 Et je crains que de vous votre époux ne s'éloigne ,
 S'il sçait ce desir curieux.

N^o. 24.

IL leur en naîtra de très-beaux ,
 Avant même que l'an achève sa carrière ;
 D'eux , un très-beau Garçon recevra la lumière ,
 Ou cet Oracle seroit faux.

N^o. 25.

IL ne faut pas te rebuter ,
 Contre tous ces refus , arme-toi de constance ;
 Le plus sévère objet par la persévérance ,
 Se laisse à la fin emporter.

N^o. 26.

QUOIQU'ELLE ait un Amoureux,
 Elle doit bientôt prendre un Epoux à sa fuite ;
 Parce que le passé l'ayant très-bien instruite,
 Elle sçait qu'un & un font deux.

N^o. 27.

TA femme t'a manqué de foi,
 Mais cela ne doit pas te sembler fort étrange,
 N'ayant fait en cela que te rendre le change
 De ce qu'elle a reçue de toi.

N^o. 28.

DANS le transport de son courroux,
 Elle se vengera d'autrui sur elle-même,
 Et par le seul motif d'un désespoir extrême ;
 Le Cloître fera son Epoux.

N^o. 29.

CETTE demande sans besoin ;
 Prouve les sentimens d'une âme un peu jalouse ;
 Mais crois-en ton Amante, ou crois-en ton Epouse,
 Et ne pénètre pas plus loin.

N^o. 30.

ON pourroit juger au besoin ;
 Que jamais de son corps elle n'a fait d'usage ;
 Mais si par les desirs, l'Amour faisoit naufrage,
 Le sien seroit déjà bien loin.

B ij

N^o. 31.

ON ne ſçauroit t'en dire rien
 Qui te puiſſe donner aucun ſujet de plainte,
 Puisque cet Amour dont ſon ame eſt atteinte,
 Eſt encore plus fort que le tien.

N^o. 32.

IL emploie tout ſon pouvoir
 Pour vaincre cet Amour qui par toi l'a ſçu prendre:
 Mais il eſt dans ſon cœur comme un feu ſous la cendre
 Qui brûle ſans ſe faire voir.

N^o. 33.

LE trafic eſt ce qu'il te faut,
 Par lui ta bourſe peut ſe relever en boſſe;
 A la Cour & partout il eſt plus d'un négoce,
 Par où on s'élève bien haut.

N^o. 34.

SON Eſprit lui porte, ébloui
 Du raviſſant portrait qu'on fait du béguinage;
 Mais qui lui parleroit des douceurs du ménage,
 Oh! qu'elle diroit bien mieux oui.

N^o. 35.

QU'E t'importe-t'il de ſçavoir
 Si ton mari fréquente & va voir quelque belle,
 Pourvu qu'à tes deſirs il ne ſoit pas rebelle,
 Et qu'il faſſe avec toi ſon devoir!

N^o. 36.

ELLE n'en peut avoir que deux ;
 Non pas qu'elle n'en puisse avoir davantage ;
 Mais c'est que son mari, qu'on sçait être peu sage ;
 Use ailleurs tous ses feux.

N^o. 37.

N'ÉPARGNE ni trésors ni foins ;
 Pour d'un objet si beau surmonter les caprices ;
 La suite t'apprendra que de si grands délices
 Ne pouvoient mériter moins.

N^o. 38.

ENCORE que son deuil soit passé ,
 Elle n'entrera pas dans un second ménage ;
 Parce qu'un jeune Amant bien fait, discret & sage ;
 Fait l'office du trépassé.

N^o. 39.

POURQUOI te donner l'embarras
 Pour sçavoir si ton front est orné d'un panache ;
 Ne te suffit-il pas que ta femme le sache ,
 Et qu'on ne l'ignore pas ?

N^o. 40.

T O N Epoux fera revêtu
 De ce qu'il lui faudra pour te rendre contente ;
 Puisque pour satisfaire en tout point ton attente ,
 Il aura beaucoup de vertu.

B iij

N^o. 41.

NE te règle pas sur les traits
 Que pour t'en assurer son visage te montre ;
 La frayeur , & l'Amour en semblable rencontre ,
 Produisent les mêmes effets.

N^o. 42.

E L L E ne put se dispenser
 Par foiblesse autrefois de se le laisser prendre ;
 Mais elle sçauroit mieux à présent s'en défendre ,
 Si c'étoit à recommencer.

N^o. 43.

NE doute point de son amour ,
 Ni de ce que ton cœur peut sur le sien prétendre ,
 Puisqu'elle a pour chacun un si grand fond de tendre ,
 Qu'elle en aimeroit cent par jour.

N^o. 44.

L'AMOUR est par toi son vainqueur ,
 Tandis que ton objet se présente à sa vue ;
 Mais ne te voyant plus , la première venue
 Fait le même effet sur son cœur.

N^o. 45.

P O U R acquérir bien des Ecus ,
 Parmi les Gens de Robe achete quelque Office ;
 Le plus grand mal pour toi dans ce doux exercice ,
 C'est d'être au rang des cocus.

N^o. 46.

Si son fort lui paroît heureux ;
 Lorsqu'à prendre le voile un premier feu l'engage ;
 Elle changera bientôt de ton & de langage ;
 Lorsqu'il faudra faire des vœux.

N^o. 47.

C E L L E qui fait cette question ;
 N'est pas assurément bien fondée à la faire ;
 Puisqu'il n'est pas de jour , où de se satisfaire
 Elle manque l'occasion.

N^o. 48.

C E T T E femme aura plus d'enfants
 Que son jaloux mari n'en pourra jamais faire ;
 Mais quoi ! ne peut-on pas à la fois satisfaire
 Et son Epoux & ses Amans.

N^o. 49.

U N cœur plus tendre que le sien ;
 Pourroit tout accorder aux transports de ta flamme ;
 Mais comme la raison domine sur son ame ,
 Tu n'en dois espérer rien.

N^o. 50.

E L L E vivra sur le commun ;
 Et s'appcevra bien par un fréquent usage ;
 Que qui n'a pas d'Epoux , en a bien davantage
 Que celle à qui on n'en voit qu'un.

B iv

N^o. 51.

C E L U I pour qui tu veux sçavoir ,
 Si sa femme conserve une flâme fidelle ,
 N'a , pour voir d'un cocu le plus parfait modele ,
 Qu'à regarder dans un miroir.

N^o. 52.

U N homme brutal & jaloux ,
 Infidèle , joueur , & d'une humeur chagrine ,
 Est celui qu'aujourd'hui le Ciel te destine ,
 Afin d'en faire ton Epoux.

N^o. 53.

T u dois avouer cet Enfant ,
 Comme tu l'as été d'un qui s'est cru ton perc.
 Sa mere n'ayant fait que ce que fit ta mere
 Avec ton pere en te faisant.

N^o. 54.

Dès qu'elle eut atteint son printemps ,
 Elle s'en dessaisit avec beaucoup de hâte ,
 Parce qu'elle sçavoit que ce bijou se gâte ,
 Quand on le garde trop long-temps.

N^o. 55.

A ce que tu prétends sçavoir ,
 Tu ne recevras pas de précises nouvelles ,
 Parce que ta Maîtresse est du nombre de celles
 Qui changent du matin au soir.

N°. 56.

T A N T qu'il n'aura rien de toi ;
 Tu le verras toujours soumis à ton empire ;
 Mais dès qu'il obtiendra ce que son cœur desire ;
 Il n'aura plus amour ni foi.

N°. 57.

P O U R l'honneur & pour l'intérêt
 D'une charge de Robe , achète l'exercice ;
 Si c'est à ton avis acheter la Justice ,
 Tu pourras la revendre après.

N°. 58.

P A R sa mere elle a si souvent ;
 Des plaisirs de l'Hymen oïi tracer l'image ;
 Qu'on doit craindre pour elle un évident naufrage ,
 Si on lui parle de couvent.

N°. 59.

L A lecture de cent Romans ,
 L'a tellement rendue avide de caresses ;
 Que jamais son mari n'aura tant de Maîtresses ;
 Que la belle entretient d'Amans.

N°. 60.

L E nombre de tous les enfants
 Dont cette femme un jour grossira son ménage ;
 Sans compter ceux qu'elle eut avant son mariage ,
 Ira jusqu'à sept en dix ans.

Nota. Ces Questions & leurs Réponses sont extraites d'un Livre qui a pour titre , l'Oracle des Sybiles, dans lequel on en trouve quantité propres à varier cet Amusement ; ceux qu'on indique ici ne sont que pour servir en quelque sorte d'exemple ; chacun peut aussi en composer à son gré , il ne s'agit que d'y conserver l'ordre des Numéros.



DEUXIEME RECREATION.

LA DÉCOUVERTE INCONCEVABLE

Une personne ayant secrètement disposé à choix , les huit mots qui composent le vers latin , Tot sunt tibi dotes quot cœlo sidera virgo , découvrir l'ordre dans lequel elle les aura placés.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES faire une boîte fort plate , fermante a charniere , de huit pouces de longueur , sur trois de largeur & quatre lignes seulement de profondeur (Figure cinquieme , Planche premiere). Ayez huit tablettes **A B C D E F G & H** de trois lignes d'épaisseur & d'égales grandeurs , de maniere qu'étant insérées toutes les unes auprès des autres dans cette boîte , elles la remplissent alors entiere-ment : observez que le dessus de cette boîte soit fort mince.

Ayant décrit un cercle sur toutes ces tablettes , divisez-les en huit parties égales , & faites-y une rainure , afin d'insérer dans cha-

cune d'elles une petite lame aimantée, dont les pôles soient disposés comme le désigne cette même Figure. Recouvrez ensuite ces tablettes avec du papier, & sans les déranger de leur ordre, transcrivez sur chacune d'elles un des huit mots du vers latin, *Tot sunt tibi dotes quot cælo si lera virgo.*

Ayez une autre boîte exactement de même grandeur que celle ci-dessus, & un peu plus profonde; (Figure sixième, même Planche) couvrez son fond intérieur d'un papier, & décrivez les huit cercles ABCDEFG & H, dont les centres doivent se trouver vis-à-vis de ceux des huit tablettes renfermées dans la boîte (Figure cinquième) lorsque cette deuxième boîte est exactement posée au-dessus; divisez chacun de ces cercles en huit parties égales, comme l'explique cette Figure sixième, & écrivez dans chacune de ces divisions les huit mots qui composent le vers latin ci-dessus transcrit, en observant exactement l'ordre indiqué; afin que cette boîte étant placée sur la première boîte, les huit aiguilles aimantées (qui doivent tourner sur leurs pivots mis au centre de ces cercles) se dirigent sur des mots semblables à ceux qui ont été inscrits sur les tablettes

qui y correspondent ; ensorte qu'on puisse appercevoir par ce moyen la construction & l'ordre qu'on peut avoir donné à ces mots.

R E C R E A T I O N.

On donnera la premiere boëte & les huit tablettes à une personne, en lui observant qu'elle peut secrètement les arranger à son gré dans quelqu'ordre que ce soit (1) : lorsqu'elle les aura disposé à son gré & fermé la boëte, vous la lui ferez couvrir d'une enveloppe de papier, & cacheter de maniere qu'il ne soit absolument pas possible d'ouvrir la boëte sans qu'on s'en apperçoive ; cette opération étant faite, vous prendrez cette boëte & l'emporterez dans une chambre voisine, où, étant seul, vous poserez au-dessus d'elle votre deuxieme boëte, & transcrirez promptement sur un papier la construction que vous reconnoîtrez qu'elle a donné à ce vers : vous rapporterez la boëte & lui montrerez ce papier, après avoir fait examiner que l'enveloppe n'a été ouverte en aucune façon.

Nota. Cette Récréation cause beaucoup

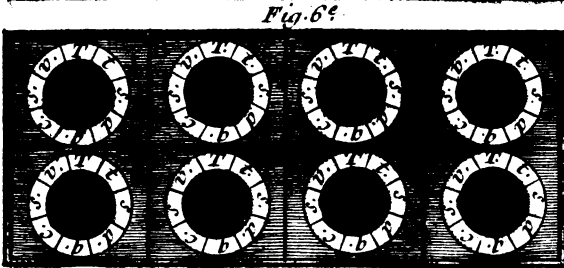
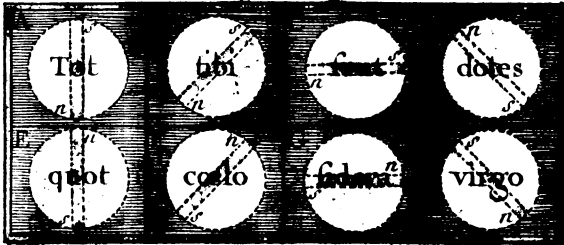
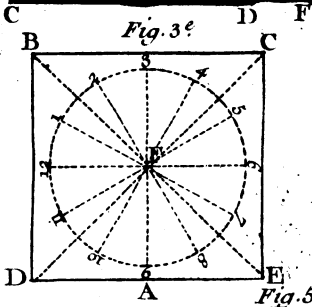
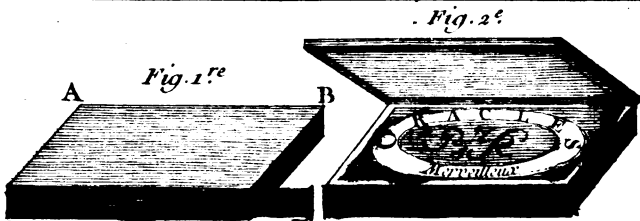
(1) Il y a 40320 manieres différentes de construire ce vers, dont une grande partie n'en dérange pas la mesure ni le sens.

de surprise , surtout lorsqu'on ne reste que quelques instans pour faire cette opération : si l'on avoit présenté de cette manière les premiers Amusemens sur l'Aimant qu'on a fait voir en Public , il n'est pas douteux que quelques personnes auroient pu être séduites au point de croire que ceux qui les exécutoient avoient des dons surnaturels.

Au lieu d'être étonné de ces prestiges apparents , on doit , lorsqu'on est revenu de la première surprise qu'ils occasionnent , se persuader fermement que sous quelques déguisemens qu'ils soient présentées , ils sont toujours produits , ou par des causes naturelles dont les effets sont cachés , ou par quelques subtilités qu'il n'est souvent pas facile d'appercevoir.

Dans les Amusemens qui ne proviennent que de l'adresse des mains , on doit en examiner jusqu'aux moindres mouvemens qui paroissent même les plus indifférens , afin de pénétrer de quelle manière on parvient à les faire paroître extraordinaires , & souvent l'on reconnoitra qu'il faut bien moins d'adresse qu'on ne pense pour les exécuter (1).

(1) Pour satisfaire au desir de ceux qui ont acquis



TROISIEME RECREATION.

Les quatre Nombres Magiques.

C O S T R U C T I O N .

FAITES faire une petite boîte ABCD, (Figure premiere, Planche deuxieme) fermante à charnières, & ayant six pouces de longueur sur trois pouces & demi de largeur, & cinq lignes de profondeur : ayez deux cercles de carton fort minces F & G, (Figure premiere & deuxieme) dans chacun desquels vous insérerez une aiguille aimantée, en sorte qu'ils se trouvent exactement d'équilibre étant placés sur les pivots H & I que vous ajusterez au fond de cette même boîte : couvrez son dessus intérieur d'un verre, sur lequel vous collerez un papier qui puisse laisser appercevoir au travers des deux ouvertures L & M deux des huit chiffres 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7 & 8 qui doivent être trans-

cet Ouvrage, on donnera quantité de Récréations qui se font par adresse & dont l'exécution sera cependant fort facile.

crits sur ces mêmes cercles, comme il est désigné par cette Figure deuxième, qui indique aussi de quel côté doivent être dirigés les pôles des aiguilles qui y sont renfermés.

Construisez un petit porte-feuille de carton *N O P Q*, (Figure troisième) de même grandeur que cette boîte & assez épais pour pouvoir cacher dans l'un de ses côtés deux petites lames bien aimantées de trois pouces de longueur sur une ligne d'épaisseur ; observez qu'elles doivent y être situées de manière que leur direction soit entre les lignes *ab* & *cd*, qui sont parallèles aux côtés de ce porte-feuille : disposez leurs pôles comme le désigne cette même Figure.

Transcrivez sur ces deux cercles les chiffres ci-dessus, de la même manière que le représente la Figure deuxième, & eu égard aux pôles des aiguilles aimantées qui s'y trouvent renfermées.

Ayez en outre un jeu composé de seize cartes blanches, sur lesquelles vous transcrirez les chiffres & nombres ci-après : conservez-les toutes disposées dans ce même ordre.

Première.....	9.	III.....	9.
II.....	18.	IV.....	27.
			III

V..... 9.	XI..... 5.
VI..... 36.	XII..... 4.
VII..... 9.	XIII..... 3.
VIII..... 45.	XIV..... 2.
IX..... 5.	XV..... 3.
X..... 4.	XVI..... 2.

Rappelez-vous de mémoire l'ordre dans lequel ces chiffres ou nombres se trouvent ainsi rangés dans ce jeu.

E F F E T.

Le porte-feuille NOPQ pouvant être placé sous la boîte ABCD dans quatre différentes situations, & la direction des lames qui y sont renfermées changeant à chacune d'elles, on pourra par ce moyen déterminer les cercles de carton à présenter, aux deux ouvertures L & M, deux des différents chiffres qui y ont été transcrits, formant l'un des quatre nombres 18. 27. 36 & 45.

Si on présente le jeu à une personne, de manière à lui faire tirer à son choix une des huit premières cartes, il sera très-facile (en remarquant à quel nombre est la carte qu'elle aura tirée) de connoître si c'est un 9, ou bien un des nombres 18. 27. 36 &

45. Il le fera également en lui faisant tirer une autre carte dans les huit dernières, & on pourra connoître si elle a choisie un des chiffres 2. 3. 4 ou 5.

R E C R E A T I O N

Qui se fait avec cette Boëte.

On présentera le jeu à une personne, & lorsqu'elle aura tiré à sa volonté une des huit premières cartes, qu'on lui étalera de préférence & sans affectation, on remarquera si c'est un 9, ou un des nombres 18. 27. 36 & 45; & quoiqu'on l'ait reconnu, on lui demandera si le nombre qu'elle a choisie est composé d'un ou de deux chiffres; si elle déclare qu'il est composé de deux chiffres, on lui remettra le porte-feuille, en lui disant d'y renfermer sa carte; l'ayant repris, on le placera sans affectation sous la boëte dans la disposition convenable pour y faire appercevoir celui de ces quatre nombres qu'elle aura choisi.

Si on a reconnu que cette personne ait tiré le chiffre 9; après qu'elle aura déclaré que son nombre est composé d'un seul chiffre, on lui représentera que la boëte indiquant

deux chiffres, il est nécessaire qu'elle en choisisse un second, & on lui présentera le jeu de maniere qu'elle choisisse un chiffre dans les huit dernieres cartes, & remarquant si c'est un 2. 3. 4 ou 5 : on fera insérer secrètement les deux cartes tirées dans le porte-feuille, en annonçant que le produit des deux chiffres, qui ont été choisis, va se trouver indiqué dans la boîte ; ce qui sera très-facile, attendu qu'ayant reconnu quels sont ces deux chiffres, (qu'on suppose ici être 9 & 3) on pourra disposer le porte-feuille (1) sous la boîte, de maniere à faire indiquer par les deux cercles le nombre 27, qui est le produit de 9, multiplié par 3 ; on ouvrira la boîte & on fera voir le nombre.

(1) Il faut faire une petite marque au porte-feuille pour reconnoître la disposition qu'on lui doit donner lorsqu'on le place dessous la boîte.



IV. RECREATION.

Les huit Nombres Magiques.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une boîte quarrée & à charniere ABCD, (Figure quatrieme, Planche deuxieme) dont chaque côté ait quatre pouces, donnez-lui cinq lignes de profondeur: ajoutez sur un pivot E, placé à son centre, un cercle de carton GH, (Figure cinquieme) que vous diviserez en huit parties égales, & dans chacune desquelles vous transcrirez, vers sa circonférence, les huit nombres qui forment les huit termes de la progression arithmétique 27. 30. 33. 36. 39. 42. 45 & 48. (Voyez cette Figure.)

Placez sous ce carton une aiguille aimantée; ajoutez un petit bouton G au devant de cette boîte, afin de pouvoir fixer ce cercle comme il a été indiqué à la deuxieme Récréation de la premiere partie de cet Ouvrage.

Ayez un porte-feuille de carton assez épais & de même grandeur que le fond de cette boîte, (voyez LMNO, Figure sixieme,

même Planche) dans l'un des côtés duquel vous inférerez une petite lame aimantée d'une ligne d'épaisseur & de trois pouces de longueur. A cet effet, ayant tiré sur ce carton les deux diagonales LO & MN , qui se coupent au centre P ; décrivez un cercle dont vous diviserez en quatre parties égales la portion de circonférence comprise entre ces diagonales: tirez des deux points de divisions n & f , la ligne QR qui vous indiquera la place où doit être inférée la lame ci-dessus; couvrez ce porte-feuille de manière à ne pas laisser soupçonner qu'elle y est renfermée.

Couvrez d'un verre le dessus intérieur de la boîte $ABCD$, & y ayant collé un papier, ménagez-y une ouverture F à un endroit convenable & par laquelle on puisse appercevoir l'un des huit nombres transcrits sur le cercle de carton (Figure cinquième) lorsque le porte-feuille ci-dessus est exactement posé au-dessous de cette boîte.

Peignez sur le papier appliqué sur ce verre un petit Génie, tenant en main un médaillon, au milieu duquel se trouve placée cette ouverture F .

Ayez un jeu composé de seize cartes blanches, sur lesquelles vous transcrirez les nom-

bres de la progression arithmétique 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30. 33. 36. 39. 42. 45 & 48 , & disposez-les dans l'ordre qui suit , afin qu'ayant été mêlées comme il a été enseigné page 97 de la deuxième Partie de cet Ouvrage , elles se trouvent alors placées dans le même ordre ci-dessus.

Ordre dans lequel ces Cartes doivent être rangées.

Cartes.	Nombres.	Cartes.	Nombres.
I.....	21.	IX.....	12.
II.....	24.	X.....	36.
III.....	15.	XI.....	39.
IV.....	18.	XII.....	42.
V.....	27.	XIII.....	3.
VI.....	30.	XIV.....	6.
VII.....	33.	XV.....	45.
VIII.....	9.	XVI.....	48.

Ordre dans lequel elles se trouveront après avoir été mêlées.

Cartes.	Nombres.	Cartes.	Nombres.
I.....	3.	V.....	15.
II.....	6.	VI.....	18.
III.....	9.	VII.....	21.
IV.....	12.	VIII.....	24.

IX..... 27.	XIII..... 39.
X..... 30.	XIV..... 42.
XI..... 33.	XV..... 45.
XII..... 36.	XVI..... 48.

E F F E T.

Lorsque vous placerez le porte-feuille exactement sous la boîte, en le dirigeant sur chacune des quatre positions différentes qu'on peut lui donner, le cercle renfermé dans cette boîte indiquera à chaque changement un des nombres 27. 30. 33 ou 36. Si vous le dirigez de même, (en retournant le porte-feuille), ce cercle indiquera alors les nombres 39. 42. 45 ou 48, au moyen de quoi vous serez le maître (en plaçant ce porte-feuille d'un ou d'autre côté, & dans la direction convenable) de faire paroître à votre gré un des huit nombres ci-dessus.

D'un autre côté, lorsque vous aurez mêlé les cartes, l'ordre des nombres qui y ont été transcrits se trouvant dans celui de leur progression, (voyez les deux Tables d'ordre ci-dessus) il vous sera très-facile de connoître que si on a tiré (par exemple) la septieme carte, on a dû choisir le nombre 21, & ainsi de tous les autres nombres.

Civ

Lorsque le cercle se fera dirigé , vous pourrez le fixer dans sa position , en tournant le petit bouton G.

R E C R E A T I O N

Qui se fait avec cette Boëte.

Après avoir fait jeter un coup d'œil sur les différents chiffres transcrits sur ces seize cartes , que vous aurez disposées à l'avance dans le premier ordre ci-dessus , vous le mêlerez comme il a été dit , & vous présenterez le jeu à une personne , en lui laissant choisir un de ces nombres à son gré ; vous remarquerez intérieurement à quel nombre cette carte se trouve dans le jeu , afin de savoir quel est celui qui doit nécessairement y être transcrit : vous ferez prendre une seconde carte à une autre personne , en faisant la même observation : connoissant par ce moyen les deux nombres choisis , vous examinerez en vous-même si chacun d'eux est un de ceux qui sont transcrits sur le cercle , ou s'il ne s'en trouve qu'un des deux , ou enfin s'il n'y en a aucun.

Si les deux nombres y sont transcrits , leur différence ni leur somme ne le sera pas ;

ainsi vous ferez indiquer séparément ces deux nombres.

Si de ces deux nombres il n'y en a aucun qui y soit transcrit, vous proposerez de faire indiquer leur somme ou leur produit (1) selon qu'il fera convenable : si l'un s'y trouve transcrit, & non l'autre, vous examinerez si leur somme ou leur différence ne le seroit pas, afin de faire indiquer à votre gré l'un ou l'autre : s'il arrivoit enfin que les deux nombres choisis fussent tels que cela ne puisse, & qu'on eut choisi, par exemple, les nombres 21 & 39, vous donneriez à choisir, sans affectation, un des nombres 24. 27. 30. 33 ou 36, & vous proposeriez de faire paroître la moitié de la somme des trois nombres.

Vous produirez en apparence cet effet, en faisant secrètement renfermer dans le porte-feuille, les cartes qui ont rapport à cette opération, & en le plaçant ensuite sous la boîte de maniere à faire indiquer le nombre que vous aurez annoncé.

(1) Si l'on avoit choisi 3 & 6, le produit ne pouvant donner 27, qui est le plus petit nombre que peut indiquer le cercle, il faudroit faire tirer une troisième carte.

Vous tournerez le petit bouton pour fixer le cercle dans la position qu'il aura pris, afin d'avoir la liberté d'ôter la boîte de dessous le porte-feuille sans qu'il se dérange.

Nota. Quoique cette Récréation paroisse un peu compliquée, il faut cependant très-peu de mémoire pour l'exécuter; un peu d'attention suffit, la progression de ces nombres étant très-facile à retenir; elle cause d'ailleurs beaucoup de surprise.



Fig. 1^{re}



Fig. 3^e

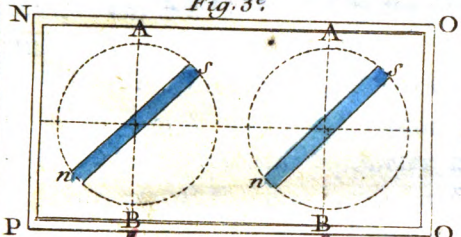


Fig. 2^e



Fig. 4^e

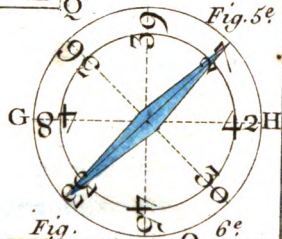
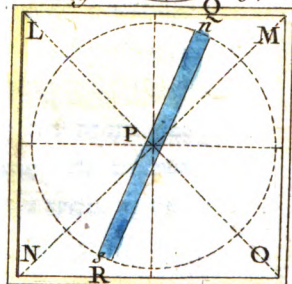


Fig. 6^e



V. RECREATION.

Boîte aux Enigmes.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES faire une petite boîte de trois pouces carrés ABCD, (Figures première & deuxième, Planche troisième) & de quatre à cinq lignes de profondeur, fermante à charnière, au milieu & au fond de laquelle vous ajusterez un pivot qui doit supporter une aiguille aimantée EF, que vous masquerez par une petite figure, dont la main doit se trouver placée vers le nord de cette aiguille; couvrez le fond intérieur de cette boîte d'un verre, afin d'y renfermer cette figure, & collez sur ce verre un cercle de papier divisé en huit parties égales, dans chacune desquelles vous transcrirez les mots des huit Enigmes ci-après, dans l'ordre désigné par cette Figure première.

Ménagez au-dessous de cette boîte un petit tiroir GH (Figure deuxième) de même grandeur, auquel vous donnerez trois lignes de profondeur, & dans lequel on puisse in-

féder une des quatre tablettes de carton ci-après.

Ayez quatre tablettes de carton , que vous diviserez en huit parties égales , dans chacune desquelles vous insérerez une lame aimantée , dont les pôles soient disposés comme il est désigné aux Figures troisieme , quatrieme , cinquieme & sixieme , même Planche ; couvrez les deux faces de ces tablettes avec un autre carton que vous borderez & couvrirez encore d'un papier ; transcrivez sur leurs deux faces les huit Enigmes ci-après , de maniere que suivant la construction ci-dessus , chacune d'elles étant renfermées dans le tiroir , la petite figure indique avec sa main le mot de l'Enigme transcrite sur celles de ces deux faces qui se trouvera au-dessus du tiroir.

E F F E T.

Lorsqu'une de ces tablettes aura été renfermée dans ce tiroir , la petite figure , ou plutôt l'aiguille aimantée , la dirigera de maniere à lui faire indiquer le mot de l'Enigme transcrit sur la face de cette tablette , qui ne fera pas tournée vers le fond du tiroir (1).

(1) On peut , si on le trouve plus convenable , faire

R E C R E A T I O N

Ayant présenté toutes ces tablettes à une personne , en lui proposant de lire & de deviner les mots des Enigmes qui y sont transcrites ; on lui fera mettre secrètement dans la boîte celles qu'elle n'aura pu découvrir & on lui fera voir que la petite figure que le mot qui en donne la solution.

Nota. On a ajouté à cette Récréation les huit Enigmes qui suivent , pour la facilité de ceux qui ne seroient pas à portée d'avoir le Recueil dans lequel on en a fait choix , & en même tems pour faire mieux comprendre la disposition de cet Amusement.

P R E M I E R E E N I G M E (1).

Les Rois sont mes Sujets , les Vainqueurs mes
Esclaves ;
Je force les plus forts , & dompte les plus
braves.

huit tablettes au lieu de quatre & n'inscrire qu'une seule Enigme sur chacune d'elles.

(1) Elle doit être transcrite sur la première face de la tablette , Figure troisième.

Contre moi les efforts se trouvent superflus ;
 Je cause du chagrin , les pleurs & le martyre
 A ceux que ma puissance à me servir attire ,
 Et je fais plus de mal , à qui m'aime le plus.

L'Amour.

II. E N I G M E (1).

Nous sommes plusieurs sœurs , à-peu-près de
 même âge ,
 Dans deux rangs différents , mais d'un sem-
 blable usage :
 Nous avons en naissant un Palais pour
 maison ,
 Qu'on pourroit mieux nommer une étroite
 prison.
 Il faut nous y forcer pour que quelqu'une
 en sorte ,
 Quoique cent fois le jour on nous ouvre
 la porte.

Les Dents.

III. E N I G M E (2).

Dans le monde je fais du bruit ,
 Mon corps est porté par ma mere ,

(1) Figure quatrieme. Premiere face

(2) Figure cinquieme. Premiere face.

Cependant je porte mon pere ,
 Quoiqu'il soit grand , & moi petit.

Le Sabot.

IV. ENIGME (1).

Souvent on me ravit , & toujours je demeure ;
 Sans passer dans les mains de celui qui me
 prend ,
 Je suis le plus petit , & je suis le plus
 grand ,
 Et l'on ne peut me voir , qu'aussitôt je ne
 meure.

Le Cœur.

V. ENIGME (2).

Ainsi qu'un long serpent , je traîne
 Mon corps à replis tortueux ;
 Je suis si peu respectueux ,
 Que j'enchaînerois une Reine.
 Le jour je me tiens dans mes trous ,
 Et la nuit je les quitte tous.

Le Lacet.

(1) Figure sixieme. Premiere face.

(2) Sur l'autre face de la tablette. Figure troisieme.

VI. E N I G M E (1).

Du simple Villageois j'habite la chaumière,
 Et je brille toujours dans les riches palais.
 Des plus grands Conquérans, la débile pau-
 pière,
 De mes sombres réduits, cherchent l'heu-
 reuse paix.
 Des secrets de l'Amour, je suis dépositaire.
 Des malheureux mortels je vois finir le sort,
 Et l'orgueil dans mon sein, insultant à la mort,
 Fait d'une pompe vaine éclater la chimere.

Le Lit.

VII. E N I G M E (2).

Je passe pour Monarque au milieu de la Cour.
 Toujours autour de moi un vain peuple
 criaille.
 Mes sujets sont de plume , & mon trône
 est de paille,
 Et je suis toutefois le Prophète du jour.

Le Coq.

(1) Sur l'autre face de la Figure quatrième.

(2) Sur l'autre face de la Figure cinquième.

VIII. ENIGME (1).

Ma mer n'eût jamais d'eau , mes champs sont
infertiles.

Je n'ai point de maison , & j'ai de grandes
villes.

Je réduit en un point mille ouvrages divers.

Je ne suis presque rien , & je suis l'univers.

La Carte de Géographie.

VI. RECREATION.

Cadran Magnétique Vertical.

CONSTRUCTION.

FAITES construire un cadran à deux faces;
(Fig. septieme & huitieme, Planche troisieme)
posé verticalement sur son pied F ; sur cha-
cune de ces deux faces A & B , ménagez
une rainure pour y placer deux cercles de
carton de six à sept pouces de diametre ,
qui soient garnis de leurs bordures ou
cercles de bois D & D , lesquels servent de
cadre à ces cartons ; divisez chacun de ces

(1) Figure sixieme.

cercles en seize parties égales , après y avoir décrit deux cercles concentriques ; & indiquez dans chaque division les trente-deux cartes d'un jeu de Piquet , dans tel ordre que vous voudrez , pourvu qu'il y en ait seize d'un côté du cadran & seize de l'autre , & que ces divisions d'un côté & d'autre se répondent exactement.

Traversez les deux centres de ces cercles d'un axe GH (Fig. neuvieme), au milieu duquel soit ajusté quarrément une lame aimantée IL , (Fig. septieme & huitieme) de quatre pouces de longueur , sur quatre lignes de largeur , & une & demie d'épaisseur ; que chacune des deux extrémités G & H de cet axe soient terminées par un pivot (1) : ajustez , à vis , une petite rosette de cuivre à l'endroit où ces axes sortent au dehors de ces cercles de carton , afin de pouvoir , en faisant tourner par leur moyen la lame aimantée qui y est renfermée , la diriger & fixer aux endroits qu'on jugera convenables (2).

(1) Ces pivots doivent avoir à leurs extrémités une petite tête semblable à celle d'une épingle , afin de retenir l'aiguille & l'empêcher de tomber lorsqu'on la fait tourner.

(2) Cet axe ne doit pas tourner librement , afin que

S U R L' A I M A N T. 51

Ayez encore une aiguille aimantée, de la longueur nécessaire, dont la chape soit percée de part en part & qu'elle puisse tourner très-librement sur ce pivot; observez avec soin que cette aiguille ne soit pas plus pesante d'un côté que de l'autre, cela étant fort essentiel, pour qu'elle prenne exactement la direction de la lame aimantée IL.

E F F E T.

Lorsqu'après avoir fixé la lame aimantée renfermée entre ces deux cercles de carton, de manière que son extrémité qui marque le sud soit dirigée vers deux des cartes opposées qui y sont transcrites, on fera tourner l'aiguille de l'un ou de l'autre côté de ce cadran, elle indiquera ces mêmes cartes.

R E C R E A T I O N.

On fera tirer adroitement dans un jeu de cartes, & à deux différentes personnes, les deux cartes sur lesquelles doit se diriger l'aiguille, suivant la disposition qu'on aura

cette lame ne puisse pas se déranger d'elle même, lorsqu'une fois elle a été fixée.

Dij

donné à la lame aimantée , & présentant ensuite le cadran à l'une d'elles , on lui demandera si la carte qu'elle a tirée est sur l'une ou l'autre face? on posera ensuite l'aiguille sur son pivot , on la fera tourner , en lui faisant remarquer qu'elle s'arrête sur la carte qu'elle a choisie. On agira de même à l'égard de la personne qui aura tiré la deuxième carte.

Na. Si l'on a une autre aiguille semblable , mais dont on ait (en l'aimantant en sens contraire) donné le sud au côté qui devrait indiquer le nord; on pourra alors faire tirer quatre cartes différentes , ou recommencer , si l'on veut , cette Récréation , en se servant de cette autre aiguille & faisant tirer les deux autres cartes qu'elle indiquera. A l'égard de la manière de faire tirer les cartes convenables , il suffit de les présenter de préférence vis-à-vis les doigts des personnes qui doivent les prendre ; on peut à cet effet les placer sous le jeu , & faire sauter la coupe pour les remettre au milieu du jeu à mesure qu'on les présente : Voyez à cet effet les Récréations sur les Cartes , qui se trouvent décrites à la fin de la deuxième Partie de cet Ouvrage.

AUTRE RECREATION,

Avec des Nombres.

Au lieu de transcrire les trente-deux cartes d'un jeu de piquet sur les deux faces de ce cadran, divisez-le en douze parties égales (1) & indiquez dans chacune d'elles les nombres naturels depuis 1 jusqu'à 12, suivant l'ordre de la table ci-après, & tel qu'il est indiqué sur les Fig. septieme & huitieme (2).

E F F E T.

Il suit de l'ordre ci-dessus, qu'un des nombres 1. 2. 3. 4. 5 & 6 quelconque d'une des faces des cadrans A & B, joint à celui qui sur l'autre face lui est directement opposé, formera un nombre semblable à celui qui sur l'un ou l'autre de ces deux cadrans se trouve lui être diamétralement opposé, & que par conséquent si l'on

(1) On peut mettre ce cadran des nombres sur le même cercle que celui des cartes.

(2) L'ordre des cartes étant arbitraire, on ne l'a pas indiqué sur la figure, ce qui d'ailleurs n'auroit pu se faire sans confusion.

se fert de deux aiguilles aimantées dont l'une ait le nord du côté de sa pointe & l'autre le sud; en faisant tourner une de ces aiguilles successivement sur les deux faces de ce cadran, la somme des deux nombres qu'elle indiquera joints ensemble, en formera un semblable à celui qu'indiquera l'autre aiguille sur l'une ou l'autre face seulement.

R E C R E A T I O N.

Il faut avoir un petit sac contenant plusieurs divisions, tel que celui qui est décrit à la page 90 de la première Partie de cet Ouvrage. On insérera dans l'une d'elles les nombres 1 jusqu'à 12; qu'on aura transcrits sur des petits carrés de carton; & dans l'autre, des nombres semblables à celui sur lequel on aura disposé la lame aimantée de ce cadran; on tirera du sac les nombres différens, & les ayant fait remarquer, on les remettra dans le sac; présentant ensuite à une personne la division de ce sac, dans laquelle tous les nombres sont semblables, on lui dira d'en tirer un au hasard, & de le tenir caché dans sa main, & on lui demandera si elle veut que l'aiguille lui amène son nombre en une seule ou en deux fois, ce qu'on exécutera, en se

servant de l'une ou de l'autre des deux aiguilles (1).

T A B L E

Pour servir à la Construction du Cadran
ci-dessus.

Ordre des Nombres sur le premier Cadran A.	Ordre des Nombres sur le deuxieme Cadran A.	Résultat des deux Nombres opposés sur les deux Cadrans.	Nombres qui leur sont diamétralement opposés.
I.....	II.....	12	
IO.....	IO.....	12
6.....	I.....	7	
5.....	4.....	9	
3.....	5.....	8	
9.....	2.....	11	
12.....	12.....	12
4.....	6.....	10	
7.....	7.....	7
2.....	9.....	9
8.....	8.....	8
II.....	II.....	11

La transposition des nombres de cette table sur le cadran doit se faire en transcrivant de suite l'ordre du cadran A de droite à gauche, & celui du cadran B de gauche à droite,

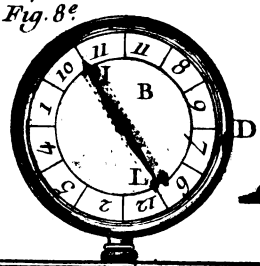
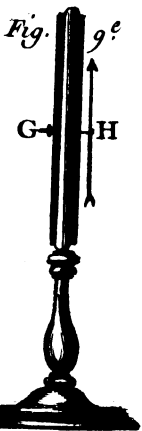
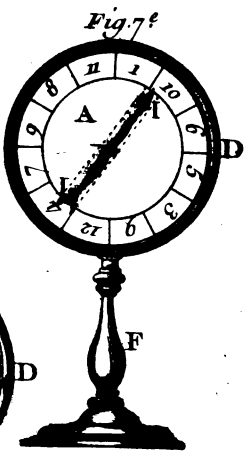
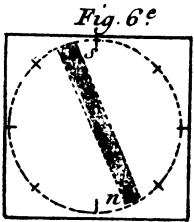
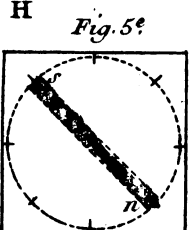
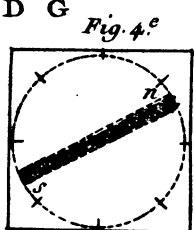
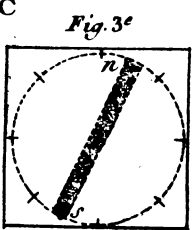
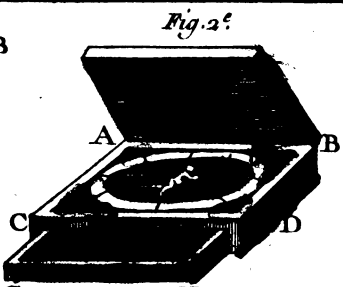
(1) Si la personne desire que l'aiguille indique le nombre en une seule fois, on pourra lui donner le choix d'un des côtés du cadran.

Div

comme on le voit désigné sur la Figure septième;) cette observation est essentielle , afin que les nombres se trouvent dans les directions convenables.

Nota. Le petit sac qui sert à cette Récréation ayant plusieurs divisions , on conçoit qu'en insérant dans une troisième division d'autres nombres semblables entr'eux , on peut alors varier cette Récréation en faisant tirer deux nombres différents & les faisant indiquer sur chacune des deux faces du Cadran.





VII. RÉCRÉATION.

Le Puits enchanté.

CONSTRUCTION.

CONSTRUISEZ un puits A de carton (Figure première, Planche quatrième) de sept ou huit pouces de hauteur & de cinq à six pouces d'ouverture, porté sur un degré ou soc quarré BC; ménagez une ouverture à un des côtés de ce soc, dans laquelle puisse entrer un tiroir T, de trois ou quatre lignes de profondeur: que l'ouverture de ce Puits aille fort en diminuant vers le fond G, qui ne doit avoir que deux pouces de diamètre. (Voyez le profil de cette Figure sur cette même Planche).

Au-dessus de ce soc & à un demi-pouce au-dessous du fond intérieur G de ce Puits, placez-y un petit miroir convexe H, qu'il soit d'une sphéricité suffisante, de sorte qu'en se regardant par l'ouverture du Puits à la distance de quinze à dix-huit pouces, la tête & le buste ne paroisse avoir que deux pouces de grandeur.

Sur ce même soc , & à l'endroit I , ajustez un pivot sur lequel vous poserez une aiguille aimantée R Q , renfermée dans un cercle de carton très-leger OS de cinq pouces de diamètre ; divisez ce cercle en quatre parties égales , (voyez Figure deuxieme) & tracez-y quatre petits cercles , dans trois desquelles doivent être peintes différentes figures de tête v , x & y , dont la coëffure soit variée & représente (par exemple) à l'une un chapeau , à l'autre un turban ; en observant que la place de la tête même doit être découpé à jour : que le quatrieme cercle soit entierement découpé a jour ; le tout comme le fait suffisamment voir cette Figure deuxieme) ; que l'aiguille aimantée R Q , contenue dans ce cercle , y soit placée eu égard à la disposition de ces pôles , comme le désigne cette même Figure.

Ayez quatre petits tableaux de cinq pouces quarrés V X Y & Z , (Figure troisieme) ; que chacun d'eux puisse entrer séparément dans le tiroir ci-dessus ; peignez sur trois de ces tableaux des têtes semblables à celles que vous avez peintes sur le cercle (Figure deuxieme) , excepté que le tout doit être peint.

Ajustez derriere chacun de ces quatre tableaux, un barreau aimanté, disposé, quant à ces poles, comme le désignent les figures V, X, Y & Z; couvrez le tout avec du carton, afin qu'on ne puisse point du tout les appercevoir.

Si vous desirez que cette Récréation paroisse plus extraordinaire, faites l'intérieur de ce Puits en fer-blanc & mettez au fond & vers l'endroit G un verre blanc qui y soit bien mastiqué, afin que l'eau que vous pourrez verser alors dans le fond de ce Puits, ne puisse pénétrer par dessous cet appareil.

E F F E T.

Lorsqu'on aura placé un des trois tableaux VX & Y dans le tiroir qui se met au-dessous de ce Puits, le barreau aimanté qui s'y trouve renfermé fera tourner & fixera le cercle de carton mobile de telle sorte que la coeuvre semblable à celle qui se trouvera peinte sur ce tableau, se présentera vis-à-vis l'ouverture inférieure du Puits; alors si une personne ayant la tête placée au-dessus & à la distance convenable, s'y regarde, le miroir convexe lui fera appercevoir son portrait en petit,

& il paroîtra orné de la coëffure peinte sur cette partie du cercle de carton.

Si on met dans le tiroir le tableau Z, l'endroit de l'ouverture du cercle mobile qui se trouve entierement à jour se placera au fond du Puits, & en s'y regardant alors, on appercevra dans le miroir sa figure & sa coëffure telle qu'elle est naturellement.

R E C R E A T I O N.

On place à l'avance dans le tiroir le tableau Z, (1) sur lequel il ne se trouve rien de peint, afin qu'en se regardant dans le Puits on n'y puisse appercevoir que sa figure naturelle; on proposera ensuite à plusieurs personnes de s'y regarder, en leur faisant observer qu'elles s'y voient telles qu'elles sont; on retirera ce tableau du tiroir & on remettra les trois autres entre les mains d'une d'entr'elles, en lui disant d'en choisir un à son gré & suivant la figure dans laquelle elles desirent d'être peintes, on placera ensuite ce tableau dans le tiroir

(1) On peut se dispenser de faire ce quatrieme tableau, en mettant à sa place le tableau Y, de maniere que le portrait se trouve tourné en-dessous.

qu'on fermera ; un instant après on lui dira de se regarder dans le Puits , & elle y appercevra la figure coëffée de la même manière que celle de ce tableau.

Nota. Cette piece de Récréation bien exécutée produit un effet assez agréable , mais il est essentiel que l'ouverture du Puits soit fort large & qu'il soit peu profond , afin qu'il puisse être éclairé dans son intérieur ; il faut aussi faire placer la personne qui s'y regarde dans une position (1) & à une distance convenable ; il est nécessaire aussi que ce Puits puisse se séparer de son soc , afin de pouvoir ajuster & changer le cercle de carton , si l'on veut se servir d'un plus grand nombre de tableaux. Si on exécute cette piece plus en grand , ce qui seroit le mieux , on pourra placer sur le même cercle une plus grande quantité de figures , en disposant alors les barreaux aimantés comme il sera convenable.

On peut varier les Amusemens qui se font

(1) La personne doit être placée du côté du tiroir , & avoir la tête panchée dans une situation horizontale.

avec ce Puits, en y faisant paroître une carte qu'on aura donné à tirer dans un jeu ; il suffira pour cela d'avoir un autre cercle, (Figure quatrieme, même Planche) sur lequel on appliquera quatre petites cartes ABCD, de la grandeur nécessaire, & de poser sous ce Puits au lieu du cercle, (voyez Figure deuxieme) un petit porte-feuille de carton (Figure cinquieme) de la grandeur d'un des tableaux ci-dessus dans un des côtés duquel on insérera un barreau aimanté AB ; du reste on exécutera cette autre Récréation en disposant différemment le porte-feuille dans le tiroir, comme il a été expliqué à la quatrieme Récréation.



Fig. 1^{re}

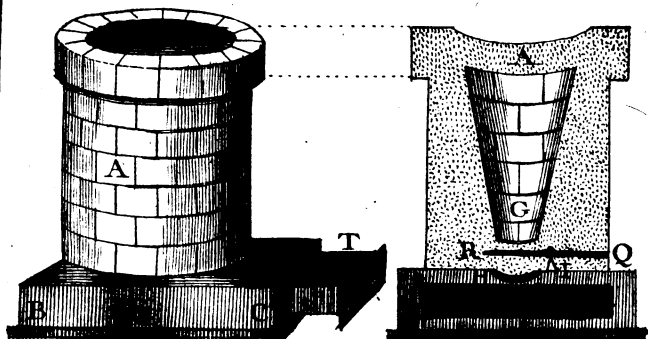


Fig. 2^e R

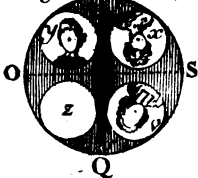


Fig. 4^e

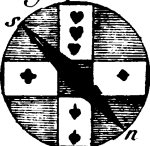
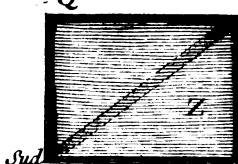


Fig. 5^e



Nord Nord



Sud

Sud

Figures 3^{es}

Sud Sud



Nord



Nord

VIII. RECREATION.

La Tête enchantée.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES construire & peindre une tête de carton (Figure première, Planche cinquième) de grandeur naturelle, un peu penchée, afin que ses yeux ne se trouvent pas dans une situation horizontale : ayant évidé à jour la place de ces yeux, couvrez-les d'un verre fort mincé, concave d'un côté & convexe à l'extérieur : peignez en blanc la partie concave, excepté l'iris que vous laisserez à jour, & la prunelle que vous peindrez en noir.

Sur un Pivot EN, placez en équilibre, & dans une situation horizontale, un zone cylindrique de carton fort mince FG, sur laquelle soient peintes les différentes couleurs des yeux, noirs, bleus, verts & gris, de manière qu'aucunes de ces couleurs ne

(1) Cet Amusement m'a été envoyé par M. de M***, ainsi que plusieurs autres Amusemens très-ingénieusement imaginés.

tranchent avec une autre, mais au contraire, qu'elles se trouvent jointes par des nuances imperceptibles; observez encore que la même nuance commence à une distance égale à celle que les yeux de cette figure ont entr'eux, & qu'elle suive sur la partie A celle qui doit paroître sous l'œil C, & sur la partie B celle qui doit paroître sous l'œil D (1).

Suspendez à cette zone, par le moyen de deux fils de laiton I & L, un barreau aimanté MO, de quatre à cinq pouces de long, percé dans son milieu d'un trou P assez grand pour ne pas froter contre le pivot EN & placé le plus près qu'il sera possible de la base du pied ou planchette fort mince PQ, sur laquelle cette tête doit être posée.

E F F E T.

Si ayant posé cette Tête sur une table dans laquelle aura été inséré un barreau aimanté de cinq à six pouces de longueur, AB (Fig. sixième) mobile sur un axe ajusté au milieu de ce

(1) Il est aisé de voir par l'inspection de cette figure, que ce qui est peint sur la partie supérieure de cette zone paroît au travers l'œil A, & ce qui l'est sur la partie inférieure au travers celui B.

barreau

barreau , & qu'on le puisse faire tourner par un moyen caché quelconque (1), le barreau MO qui fait mouvoir cette zone , se placera toujours dans la même situation que celui qui aura été ainsi renfermé & qu'on suppose ici qu'une deuxième personne peut faire agir & diriger à sa volonté.

R É C R É A T I O N.

Cette Tête ayant été placée en face du jour , on annoncera que ses yeux prennent la couleur de ceux qui la regardent , & que même cette couleur restera fixée dans les yeux de cette Figure jusqu'à ce qu'une autre personne se place vis-à-vis cette Tête ; qu'alors la couleur changera peu à peu pour prendre celle des yeux de cette nouvelle personne. Supposant donc que la personne qui se présente ait les yeux d'un bleu clair , on ajoutera à ce qu'on vient de dire , voilà Monsieur ou Madame qui a les yeux d'un bleu clair , vous allez voir que les yeux de cette Figure vont prendre cette même couleur ; ce qu'en-

(1) On indiquera dans la suite diverses manières de faire agir secrètement ce barreau , soit par soi même , soit par le secours d'un second.

tendant la personne cachée qui est d'intelligence, elle fera tourner insensiblement le barreau caché dans la table, (lequel, entraîné avec lui, par son mouvement, celui qui a été placé dans le pied de cette Tête & la zone cylindrique) jusqu'à ce qu'on aperçoive, par les yeux de la Figure, le bleu clair, qui est la couleur des yeux de la personne (1).

Nota. La lame aimantée renfermée dans cette Tête se tournant d'elle-même du côté du nord, on pourroit assurément, en tenant cette Figure dans une certaine direction relativement au côté du nord, faire paroître dans les yeux de cette Figure telle couleur qu'on voudroit, mais le mouvement de la zone deviendroit alors trop sensible, & ne s'arrêteroit pas même assez promptement pour que la cause qui produit cet Amusement fût suffisamment cachée.

(1) M. de M***. ajoute qu'on pourroit s'entendre avec cette personne d'une manière plus cachée, mais que le sieur C***, chez qui il a vu cet Amusement, n'y met pas plus de finesse; on verra ci-après comment on peut la faire agir sans le secours d'un second.

IX. RECREATION.

Boëte aux Cartes.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une boëte ouvrante à charniere ABCD, (Figure deuxième, Planche cinquieme) de six pouces de longueur sur quatre de largeur, & quatre à cinq lignes de profondeur : portez le tiers de sa longueur depuis F jusqu'en E, & ajustez à cet endroit un pivot sur lequel vous placerez un cercle de carton G, d'environ trois pouces de diametre, renfermant une aiguille aimantée NS ; dessinez sur ce cercle quatre différentes cartes de maniere qu'elles soient disposées comme le désigne cette Figure deuxième ; couvrez cette boëte d'un verre sur lequel, en collant un papier, vous réserverez une ouverture H, par où on puisse appercevoir l'une ou l'autre des cartes peintes sur ce cercle.

Ayez encore un petit porte-feuille ABCD, (Figure troisieme) dont le dos soit fort plat & qui soit de la même grandeur que

E ij

cette boîte, & après avoir divisé sa longueur en trois parties égales, insérez dans l'un de ses côtés deux lames aimantées de trois pouces de long, qui passent par ces points de divisions E & F, & dont le nord de l'un soit dirigé vers l'angle B, & celui de l'autre vers celui C.

E F F E T.

Ce porte-feuille pouvant être mis sous la boîte dans quatre différentes situations, soit en chargeant sa disposition d'une de ces faces sous la boîte, soit en le retournant, chacune d'elles, changeant de même la direction du barreau qui se trouve sous le cercle G, fera appercevoir par l'ouverture H (Fig. deuxieme) une des cartes peintes sur ce cercle de carton G, d'où il suit qu'on pourra par ce moyen les faire paroître à volonté.

R E C R E A T I O N.

Faites tirer deux cartes dans un jeu à deux différentes personnes, & qu'elles soient du nombre de celles portées sur le cercle de carton; ayant remis ensuite à la première personne le porte-feuille, dites lui d'y ren-

fermer la carte & de vous le remettre ; posez-le ensuite sous la boîte dans la situation nécessaire pour que la carte semblable peinte sur ce cercle paroisse dans la boîte au travers de l'ouverture H : un instant après ouvrez cette boîte , & faites voir la carte qui a été tirée ; agissez de même pour faire paroître la deuxième carte qui a été tirée.

Nota. Comme il peut arriver qu'on ne tire pas les cartes telles qu'on les présente , il ne faut pas annoncer qu'on va les faire paroître dans la boîte avant que les personnes les aient prises., afin de pouvoir alors se tirer d'embarras , en faisant , pour cette fois (au lieu de cette Récréation) quelques-uns des tours de cartes indiqués dans la deuxième Partie de cet Ouvrage.



X. RECREATION.

Le Palais de l'Amour.

C O N S T R U C T I O N .

SUR une base de bois ABCDEF (Figures quatrième & cinquième, Planche cinquième) faite en forme de degré, & de figure exagone, fort mince en son milieu G ; élevez un petit édifice ou palais, de telle figure que vous voudrez quant à l'extérieur ; que son comble M puisse s'ôter, & qu'il soutienne un autre édifice intérieur *abcdef*, (Figure quatrième) de même forme, ouvert vers *cd* ; que le tout soit exécuté de manière qu'en regardant dans l'intérieur de ce palais par la porte O, on ne puisse pas appercevoir l'espece de corridor qui regne entre l'édifice extérieur ABCDEF & l'extérieur *abcdef* ; observez encore qu'il est nécessaire que ce qui forme le plancher de cet édifice intérieur soit à un demi-pouce du fond G, c'est-à-dire, de la base de l'édifice extérieur, afin qu'un cercle de carton renfermant une aiguille ou lame aimantée NS, dont le pivot doit être

placé au centre H, puisse tourner librement.

Placez sur les bords de ce cercle & à distances égales du centre H six petites figures de carton fort légères, peintes, découpées & parfaitement ressemblantes entr'elles; qu'elles représentent un Amour qui tient en ses mains une petite banderole. (Voyez Figure quatrieme) Transcrivez sur ces banderoles différents mots qui puissent servir de réponses à plusieurs questions, tels, par exemple, que *faveur*, *rigueur*, *fidélité*, *constance*, &c.

Table magnétique & mécanique sur laquelle se pose ce petit Edifice.

Placez dans une table A B C D, (Figures premiere & deuxieme, Planche fixieme) dont le dessous soit double & peu épais dans sa partie supérieure, un barreau aimanté N S de même grandeur que la lame de la Piece ci-dessus; qu'il soit traversé d'un axe sur lequel il puisse tourner facilement & sans bruit; fixez sur cet axe une poulie E de deux pouces de diametre, sur laquelle doit être mis un cordeau sans fin F, qui doit s'envelopper de même sur une autre poulie G d'égal diametre, que vous placerez

Eiv

au-dessus d'un des pieds I de cette table; que ce pied, ainsi que les autres, soit tourné, & qu'une moulure mobile H puisse entraîner par son mouvement circulaire cette poulie F; ce que vous pourrez exécuter en faisant ce pied de deux pieces différentes, dont l'une A (Figure troisieme) soit surmontée d'une tige de fer solidement fixée à vis par son extrémité B, à une bande de fer L ajustée au coin intérieur D de cette table (voyez Figure deuxieme): que l'autre piece soit composée de la moulure mobile G (Figure quatrieme) & de la poulie D qui doit y entrer quarrément: que la partie F de cette même Piece. entre & roule aisément dans la planche inférieure de cette table; qu'enfin toute la Piece (Figure quatrieme) soit mobile sur la tige de fer B, (Figure troisieme) de maniere qu'en faisant tourner cette moulure, la poulie G & celle E sur laquelle est le barreau NS, tourne également.

E F F E T.

Lorsqu'on fera faire un tour entier à cette moulure G, les deux poulies qu'elle fait agir étant de même diametrè, le barreau aimanté qui est fixé sur l'une d'elles fera également

Fig. 1^e



Fig. 2^e

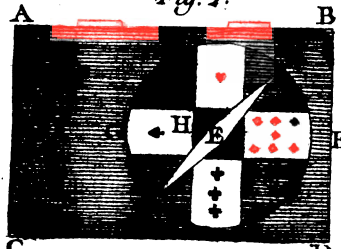


Fig. 3^e

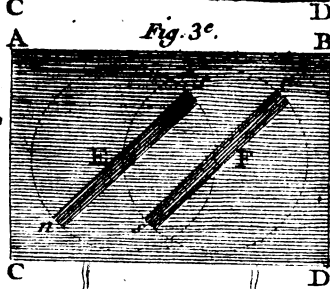


Fig. 4^e



Fig. 5^e

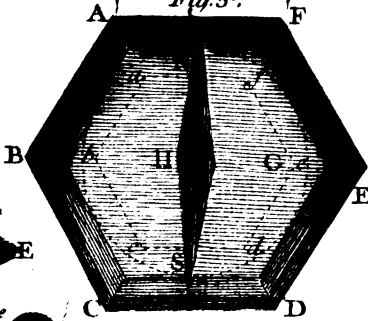


Fig. 6^e



un seul tour ; d'où il fuit , qu'au moyen d'une petite pointe placée sur cette moulure , on pourra connoître la position qu'on donnera à ce barreau , & conséquemment à la lame aimantée qui est cachée dans le petit édifice ci-dessus qui prendra toujours la même direction.

R E C R E A T I O N

On transcrira sur une quantité de cartes blanches un certain nombre de questions différentes , auxquelles les mots qu'on aura transcrits sur les banderoles puissent servir de réponses , & on les arrangera à l'avance de maniere qu'on puisse , après les avoir mêlées , connoître à quelles réponses doivent se rapporter celles que pourront choisir ceux auxquels on les présentera , & faisant agir le plus secrètement qu'il sera possible le barreau aimantée renfermé dans la table , on le dirigera de maniere que les petites figures qui tiennent les réponses à chacune des cartes choisies , se trouvent au devant de la porte , à chaque fois qu'on voudra les faire paroître.

Nota. Il ne faut ouvrir la petite porte

qu'un instant après que l'on a fait fixer le barreau , afin que la figure ne paroisse plus avoir de mouvement ; on évitera par là qu'on ne puisse soupçonner qu'elle tourne à l'entour de l'édifice intérieur , & on pourra faire croire que c'est toujours la même figure qui présente ces diverses réponses , en quoi consiste tout le merveilleux de cet Amusement.

Pour s'assurer que la petite Figure est fixée au-devant de la porte , on peut faire une petite ouverture au côté opposé à cette porte , par où on appercevra la Figure qui est diamétralement opposée à celle qui doit paroître , ce qui facilitera beaucoup à déterminer sa position & à connoître celle qu'on aura placée.



XI. RECREATION.

Pendule sonnante.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES faire une petite boîte ronde de fer-blanc, dont le couvercle & les côtés soient percés à jour de plusieurs trous ; (Figures cinquieme & fixieme, Planche fixieme) ajoutez au fond de cette boîte une petite lame aimantée NS, garnie d'une chappe E, & tournant librement sur son pivot ; placez dans cette boîte un petit timbre de montre C, sur lequel puisse frapper l'une des extrémités de cette lame ; posez cette boîte sur la table magnétique ci-devant décrite, de maniere qu'une des extrémités du barreau qui y est renfermé puisse passer au-dessus de cette boîte vers l'endroit D.

E . F . F . E . T

Si vous faites passer le barreau aimanté, renfermé dans la table depuis F jusqu'en G, il entrainera la lame qui est cachée dans cette boîte & elle frappera sur le timbre ; ce que vous pourrez répéter autant de fois que vous

76 RECREATIONS
 voudrez, en faisant rétrograder ce barreau
 de G en F, & le ramenant de nouveau de
 F en G.

RECREATION

Qui se fait avec cette Pendule.

Ayant transcrit sur vingt-quatre cartes
 blanches les nombres 1 jusqu'à 24, disposez-
 les d'avance dans l'ordre qui suit :

Ordre des Cartes.

Premiere Carte.	Nombre	12.
II.		12.
III.		9.
IV.		10.
V.		13.
VI.		14.
VII.		15.
VIII.		7.
IX.		8.
X.		16.
XI.		17.
XII.		18.
XIII.		5.
XIV.		6.
XV.		19.
XVI.		20.

XVII.	21.
XVIII.	3.
XIX.	4.
XX.	22.
XXI.	23.
XXII.	24.
XXIII.	1.
XXIV.	2.

Les Cartes ainsi disposées , faites voir que les nombres sont pele-mêle, & mêlez-les comme il a été enseigné dans la deuxieme Partie de cet Ouvrage , page 97, afin qu'après ce mélange elles se trouvent dans l'ordre naturel des nombres 1 à 24 : étalez ensuite le jeu sur la table , sans que les nombres soient a découvert , & dites à une personne d'en prendre un au hasard; remarquez à quel nombre la Carte choisie se trouve être dans le jeu (1); annoncez que cette Pendule va sonner autant de coup qu'il y a d'unités dans le nombre porté sur cette Carte , ce que vous exécuterez en faisant agir le barreau , comme il a été ci-dessus expliqué.

(1) Ce nombre sera celui qui est transcrit sur la Carte tirée.

A U T R E R É C R É A T I O N .

Faites tirer deux des cartes ci-dessus, au lieu d'une, & annoncez que la pendule va indiquer la somme de ces deux nombres ou la différence qui se trouve entre eux.

Nota. Si en faisant tirer deux Cartes, vous vous appercevez que l'un des nombres choisis soit divisible par l'autre, vous pourrez faire indiquer par la Pendule combien de fois le plus petit est contenu dans le plus grand.

Quelques-unes des Récréations qui suivent peuvent s'exécuter avec cette Pendule, on ne les détaille pas ici, rien n'étant plus facile que d'en faire l'application.



Fig. 1^{re}

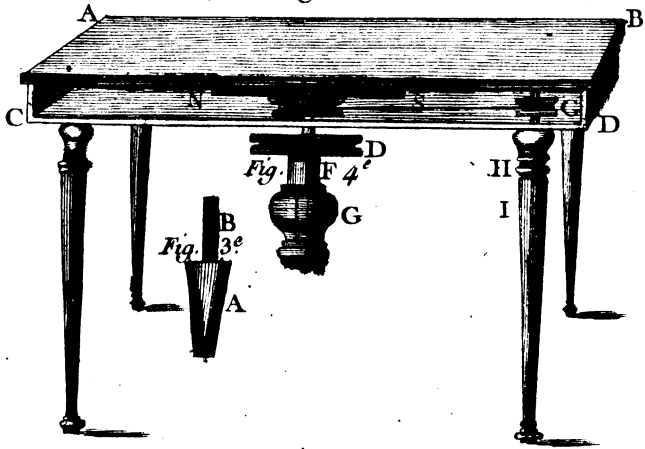


Fig. 2^e

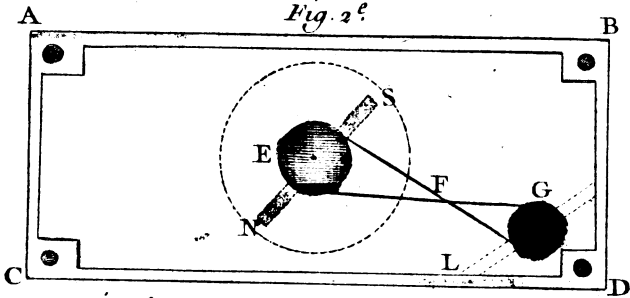


Fig. 5^e

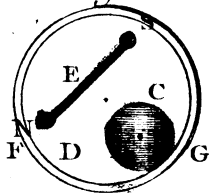
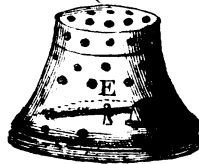


Fig. 6^e



XII. RECREATION.

Les Petits Clous.

ON fait ici mention de cette Récréation pour satisfaire plusieurs personnes qui ont désiré favoir comment se peut faire un Amusement que l'on a présenté en Public comme une chose fort extraordinaire, en ce qu'il semble qu'on puisse, avec son couteau ou sa clef, enlever ou ne pas enlever, à sa volonté, des petits Clous de fer mis sur un papier ou dans une petite boîte.

Cet Amusement se fait au moyen d'un barreau aimanté caché dans une table, & que celui qui fait cette Récréation peut faire mouvoir à son gré.

Lorsque l'une des deux extrémités du barreau ne se trouve pas placé au-dessous de l'endroit où sont ces petits Clous, le fer qu'on leur présente ne les enleve point, n'y ayant alors aucune cause qui puisse lui faire produire cet effet ; si au contraire une des extrémités du barreau se trouve directement au-dessous de l'endroit où ils sont placés,

le fer qu'on leur présente les enleve; ce qui vient de ce que le fer étant par lui même une espece d'aimant (comme on le verra dans la Récréation suivante), il devient à leur égard un aimant foible qui arrache à un plus fort le fer qui s'y trouve attaché.

XIII. RECREATION.

Aimenter une Pincette sur le champ, en la frappant sur le plancher.

P R É P A R A T I O N.

IL faut avoir un gobelet rempli d'eau, sur laquelle on posera très-légerement une aiguille aimantée qui y surnagera (1), on prendra ensuite une Pincette ou une tringle de fer, on la laissera tomber perpendiculairement sur le plancher, & on présentera successivement ses deux extrémités au bord du gobelet; cette Pincette ayant été aimantée par cette secousse, attirera le Sud de l'aiguille

(1) On peut la faire passer au travers un très-petit morceau de liége, afin qu'elle s'y soutienne plus aisément.

par

par le côté qui a été frappé & le Nord par le côté opposé.

Si on laisse tomber cette même Pincette de l'autre côté, le même effet aura lieu, excepté que le côté frappé qui attiroit le Sud de cette aiguille en attirera le Nord, & réciproquement l'autre côté attirera le Sud; ce qui fait voir que les poles de cette espece d'aimant ont été changés par la deuxieme secousse.

Si on laisse tomber cette Pincette à plat sur le plancher, elle perdra toute sa vertu.

Cette Expérience prouve que la seule secousse donnée à cette tringle de fer suffit pour changer la direction de ces parties intérieures; & que ce changement donne au fer la qualité de l'aimant, en couchant & renversant d'un même sens les pores ou parties dont il est composé: ce renversement laissant un libre accès à la matiere magnétique répandue sur la surface de la terre, elle entre par une des extrémités de cette tringle & sort par l'autre: il en est de même lorsqu'une pierre d'aimant ou un barreau aimanté communique sa vertu à une aiguille en couchant d'un même côté tous les pores dont elle est composée; c'est aussi par cette raison

que les outils dont les Ouvriers se servent pour couper le fer à froid , s'aimantent & enlèvent la limaille de fer.

XVI. RECREATION.

Une petite Figure étant renfermée dans une bouteille remplie d'eau , la faire monter ou descendre à sa volonté.

P R É P A R A T I O N .

FAITES avec du liége très-fin une petite figure de trois pouces au plus de hauteur, très - legere , peinte à l'huile & vernie , & l'ayant laissé bien sécher , introduisez-y une petite lame bien aimantée qui la traverse depuis les pieds jusqu'à la tête & dont la pesanteur soit telle que cette Figure étant mise dans l'eau y reste dans une situation verticale , & ait sa tête au-dessus de l'eau ; ce qui vous sera facile en y enfonçant plus ou moins cette lame & en la chargeant de côté ou d'autre avec de petits grains de plomb, jusqu'à ce que vous y soyez parvenu.

Prenez un bocal de verre de six à sept pouces environ de hauteur , dont le fond soit

plat & ait environ quatre pouces de diametre , dans lequel vous verserez de l'eau jusqu'à la hauteur d'environ trois pouces , & y ayant mis cette Figure , posez-le sur la table magnétique ci-devant décrite (1) , de maniere qu'il se trouve au-dessus d'un endroit quelconque , sous lequel passent les deux extrémités du barreau aimanté qui y est renfermé.

E F F E T.

Lorsque le Nord du barreau renfermé dans la table magnétique se trouvera situé au-dessous du bocal , la petite lame aimantée renfermée dans cette Figure (dont on suppose ici que le sud est tourné vers les pieds) sera attirée , & elle s'enfoncera & se plongera entièrement dans l'eau ; si on retire le barreau , cette Figure s'élèvera au-dessus de l'eau en reprenant sa premiere situation.

Si au contraire le Sud du barreau se trouve placé sous le bocal , il repoussera le Sud de la petite lame aimantée , & en attirera conséquemment le Nord , ce qui fera renverser cette Figure sans dessus dessous , de maniere

(1) Voyez page 71 & suivantes.

que sa tête se trouvera vers le fond du bocal & ses pieds vers le haut.

RECREATION.

Ayant mis ce vase sur la table à l'endroit où se trouve le Nord du barreau renfermé dans la table, on prendra cette petite Figure, & on la fera voir, en prévenant qu'elle obéira au commandement qui lui sera fait ; on la mettra dans l'eau, où elle se plongera entièrement, & on demandera si on desire qu'elle élève sa tête hors de l'eau, ou qu'elle s'y renverse sans dessus dessous, ce qu'on lui fera exécuter en faisant agir secrètement le barreau & en le plaçant sous le bocal dans la direction convenable.

Nota. On n'a pas cru qu'il fut nécessaire d'indiquer, ici tous les différents Amusemens qu'on peut faire avec cette Figure, attendu qu'il est aisé de les imaginer, en supposant seulement qu'en élevant sa tête au-dessus de l'eau elle répond oui aux différentes interrogations qu'on peut lui faire sur la couleur de l'habillement d'une personne, sur l'heure qu'il est à une montre, &c. on se contentera de donner pour exemple celui qui suit.

Faire nommer par cette petite Figure, qu'elle est la Carte qu'une personne a tirée d'un jeu.

Ayant supposé que cette Figure en s'élevant au-dessus de l'eau répond *oui* à la question qu'on lui fait, & qu'au contraire elle répond *non* quand elle reste au fond de l'eau; on présentera à une Dame un jeu dont la carte large sera (par exemple) la vingtième (1) & on lui proposera de choisir une Carte à son gré; on coupera ensuite soi-même le jeu à cette Carte large, & on lui fera mettre la Carte qu'elle aura tirée à l'endroit de la coupe; au moyen de quoi elle se trouvera la vingtième si elle a été choisie dans la partie qui est au-dessus de la Carte large, ou la vingt-unième si on l'a prise dans celle qui est au-dessous. On mêlera ensuite le jeu jusqu'à la Carte large & l'ayant posé sur la table, on interrogera la petite Figure, en lui disant, *savez-vous qui a choisi la Carte?* & on lui fera paroître la tête hors de l'eau pour répondre

(1) On peut, avant de faire tirer la Carte, mêler le jeu, pourvu que la Carte large reste toujours la vingtième.

oui ; on lui demandera *est-ce un Cavalier ?*
 & on la laissera au fond de l'eau pour lui faire
 signifier *non* ; on lui dira *est-ce une Dame ?*
 & on lui fera sortir la tête hors de l'eau ;
 enfin on lui demandera si elle sait à quel nom-
 bre la Carte se trouve dans le jeu, & lui ayant
 fait répondre *oui*, on lui nommera les nom-
 bres depuis un jusqu'à celui auquel est placée
 la Carte ; alors on lui fera élever la tête hors
 de l'eau, & on fera voir que la Carte qu'elle
 aura ainsi indiquée, est celle qui a été choisie
 dans le jeu.

CONSTRUCTION

*D'une Table Magnétique portative, servant
 aux Récréations qui se font avec la Si-
 rene, sans qu'il soit besoin d'aucun agent
 caché pour la faire agir.*

FAITES construire une Table AB, (Fi-
 gure première, Planche septième) dont le
 dessus soit double, de même que celle dé-
 crite *ci-devant*, page 71, excepté qu'il faut
 laisser deux pouces d'intervale entre le dessus
 & le fond, afin de pouvoir ajuster (dans une
 ouverture circulaire I, ménagée dans ce dessus)

un bassin de cuivre (1) de douze à quinze pouces de diamettre & de quinze lignes de profondeur. Soutenez cette Table au moyen de quatre pieds tournés , suivant la forme qu'indique cette Figure premiere (2); que l'un de ces pieds C soit percé en son milieu depuis D jusq' en E : ornez ces pieds de plusieurs moulures L & E ; que celle E (Figures premiere & troisieme) soit formée d'une piece séparée qui puisse couler facilement dans la partie cylindrique F du même pied C ; (voyez aussi Figure deuxieme) cette partie F doit être ouverte sur toute sa longueur , c'est-à-dire , d'environ deux pouces , afin qu'un fil de fer qui la traverse , ainsi que la moulure E , puisse servir à la retenir , & à abaisser en même tems un cordeau qui doit aller de ce fil de fer à la partie intérieure de la table.

(1) Il ne faut point faire ce bassin en fer-blanc , cela empêcheroit l'effet de l'aimant , qui doit être placé au-dessous.

(2) Ces pieds doivent traverser la partie inférieure G de cette Table , & entrer à vis dans celle supérieure H , qu'on doit laisser beaucoup plus épaisse à cet endroit , cela procure plusieurs avantages , celui de pouvoir serrer exactement le dessus avec le dessous , de la démonter , & de pouvoir la transporter sans aucun embarras.

F i v

· Disposez dans l'intérieur de la Table ABCD (Fig. quatrième) un cercle d'acier E dont le diamètre ait quatre pouces de moins que le bassin, qu'il soit trempé, bien aimanté (1) & soutenu sur une lame de cuivre F G, que vous fixerez quarrément sur un axe placé au centre inférieur de cette table; cet axe doit rouler sur une plaque de cuivre H I assez épaisse & vissée sur la table; il doit être encore arrêté en-dessous au moyen d'une goupille, afin que cette piece ne sorte pas de dessus cette plaque.

Ajustez quarrément sur ce même axe (2), entre la plaque de cuivre H I & la lame de cuivre F G, une double poulie L, sur l'une desquelles vous fixerez le cordeau M, qui passant sur une poulie N, doit couler le long du pied C de la table, au bas duquel se trouve la moulure mobile sur lequel il est fixé.

Attachez sur l'autre poulie E un autre cordeau O, qui d'autre bout soit arrêté sur le ressort P Q; que ce ressort ait assez de force

(1) Voyez la maniere d'aimanter ce cercle dans la premiere Partie de l'Ouvrage.

(2) Cette poulie peut être tournée avec l'axe en faisant alors le tout d'une seule piece.

pour faire remonter la moulure E, lorsqu'elle a été abaissée; que le tout soit disposé de maniere que les frottemens soient fort doux & ne fassent pas de bruit.

Ayez une petite Sirene de liége, dans laquelle vous inférez une petite lame aimantée; ou servez-vous de toute autre figure qui vous semblera plus commode.

E F F E T.

Lorsqu'étant assis vis-à-vis de cette table, vous appuierez le pied sur la moulure E, vous ferez tourner sur son axe le cercle aimanté renfermé dans la table; & comme il se trouve placé au-dessous du bassin, la lame aimantée cachée dans la petite Sirene suivra ce même mouvement, attendu qu'elle fera toujours disposée à se placer entre les deux poles qui forment les extrémités de ce cercle: par ce moyen vous serez entierement le maître de la conduire & de la faire arrêter vers tous les endroits de la circonférence du bassin que vous jugerez convenable, sans qu'on puisse soupçonner que vous la faites agir, & vous pourrez exécuter seul sur cette Table les Récréations qui suivent.

 XV. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene les nombres que diverses personnes ont choisis au hasard.

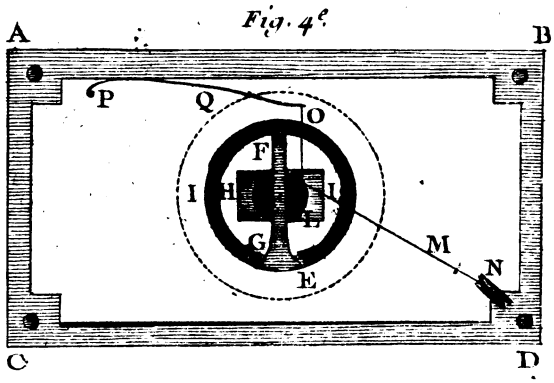
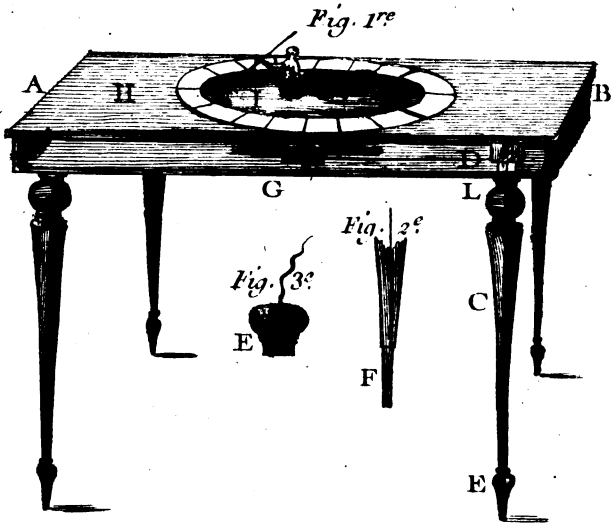
P R E P A R A T I O N .

AYEZ un cercle de carton, dont le diamètre intérieur soit de même grandeur que celui du bassin de la Table ci-dessus, & l'ayant divisé en vingt-quatre parties égales, transcrivez-y les nombres 1 à 24; posez-le sur cette Table, de manière qu'il serve de cadran à ce bassin.

Transcrivez sur vingt-sept Cartes blanches les chiffres 1 jusqu'à 9, de manière qu'il y en ait trois semblables sur trois différentes Cartes, & disposez à l'avance le jeu dans l'ordre qui suit.

Ordre des Cartes avant de mêler.

1 ^{re} . Carte. 6	6 ^e . Carte. 6	11 ^e . Carte.. 6
2..... 1	7..... 1	12..... 1
3..... 9	8..... 8	13..... 4
4..... 2	9..... 4	14..... 9
5..... 2	10..... 2	15..... 3



16 ^e . Carte.. 7	20 ^e . Carte.. 3	24 ^e . Carte.. 4
17..... 5	21..... 7	25..... 3
18..... 9	22..... 5	26..... 7
19..... 8	23..... 8	27..... 5

Le jeu ayant été ainsi disposé, si vous mêlez une seule fois les Cartes comme il a été enseigné à la deuxième Partie de cet Ouvrage, elles se trouveront après ce mélange dans l'ordre ci-après.

Ordre des Cartes après avoir été mêlées.

1 ^{re} . Carte.. 8	10 ^e . Carte.. 2	19 ^e . Carte.. 3
2..... 4	11..... 6	20..... 7
3..... 9	12..... 1	21..... 5
4..... 8	13..... 2	22..... 3
5..... 4	14..... 6	23..... 7
6..... 9	15..... 1	24..... 5
7..... 8	16..... 2	25..... 3
8..... 4	17..... 6	26..... 7
9..... 9	18..... 1	29..... 5

D'où il suit que si on donne à choisir trois Cartes de suite dans les neuf premières Cartes, la somme de leurs chiffres sera toujours 21 ; cette somme sera 9 si on choisit ces trois Cartes dans les neuf Cartes qui suivent, ou 15 si on les choisit dans les neuf dernières Cartes.

RECREATION.

Ayant préparé à l'avance le jeu comme il a été dit ci-dessus, on le mêlera, & présentant à une personne les neuf premières Cartes, on lui dira d'en prendre trois à son choix (1); on agira de même avec une deuxième personne, en lui présentant les neuf Cartes qui suivent, & enfin on présentera les neuf dernières à une troisième personne.

On annoncera ensuite que la Sirene va indiquer la somme des chiffres porté sur les trois Cartes que chaque personne a choisie, ce qu'on exécutera en faisant agir la Sirene de manière qu'elle s'arrête vis-à-vis ces différents nombres.

Nota. Après avoir fait indiquer par la Sirene le nombre 21 pour la somme des chiffres porté sur les trois premières Cartes, on pourra proposer aux deux autres personnes de faire nommer par la Sirene la somme des

(1) Il faut qu'elle prenne ces trois Cartes de suite; si cependant elle vouloit les choisir autrement, il faudroit l'en empêcher, à moins qu'on ne se rapelle suffisamment l'ordre des chiffres pour connoître ceux qu'elle auroit choisis.

nombre portés sur les six Cartes quelles ont choisies , & on lui fera alors indiquer le nombre 24 , au lieu des nombres 9 & 15 qu'on lui auroit fait indiquer séparément.

XVI. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene quel est le nombre qu'une personne a librement formé.

CETTE Récréation s'exécute avec la boëte de la treizieme Récréation détaillée dans la seconde Partie de cet Ouvrage ; on fait poser cette boëte sur la table par la personne qui y a formé à sa volonté un nombre , & comme on peut le distinguer au moyen des petites pointes qui en excèdent plus ou moins les charnières ; il est aisé de faire indiquer successivement ces trois chiffres dans l'ordre qu'ils ont été secretement disposés. Cette Récréation paroît d'autant plus extraordinaire , que son effet dépend de deux causes absolument différentes , qu'il est fort difficile de démêler.



XVII. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene , quel est le nombre qu'une personne a librement & secretement choisi.

P R É P A R A T I O N .

SERVEZ-VOUS du petit sac décrit à la huitieme Récréation de la premiere Partie de cet Ouvrage, & ayant tiré les nombres contenus dans la premiere poche, faites voir qu'ils sont tous différents; les ayant remis ensuite en leur place; faites-en tirer un dans la seconde poche, & connoissant ce nombre, vous le ferez indiquer par la Sirene. Vous pourrez recommencer cette Récréation en faisant tirer un autre nombre dans la troisieme poche; on peut aussi faire indiquer en une seule fois le montant des deux nombres qu'on aura fait tirer du sac: on peut aussi faire indiquer le produit de ces deux nombres multipliés l'un par l'autre.



XVIII. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene un mot quelconque , qu'une personne a écrit secrettement.

P R É P A R A T I O N .

TRANSCRIVEZ autour d'un cercle de carton, ou au revers de celui ci-dessus, les vingt-quatre Lettres de l'alphabet ; ayez un petit porte-feuille de carton & le couvrez par dessus d'un papier noir ; disposez sur un de ces côtés intérieurs une petite porte ouvrante à charniere qui soit prise sur le carton même qui forme ce porte-feuille : observez qu'il ne doit y avoir sur cette ouverture que le seul papier qui couvre ce porte-feuille sur lequel cette petite porte doit appuyer lorsqu'elle est fermée.

Prenez de la sanguine ou crayon rouge bien tendre , réduisez-la en poudre , & frottez-en le côté intérieur du papier qui sert de couverture à ce porte-feuille , & au-dessous duquel se trouve la porte ci-dessus ; essuyez bien ce papier , en sorte qu'en posant dessus

un autre papier blanc , il ne le tache pas ; ayez un crayon de sanguine un peu dur , c'est-à-dire qu'il faille appuyer un peu fort pour le faire marquer.

E F F E T.

Lorsqu'on aura inféré , entre la porte & la couverture de ce porte-feuille , un petit carré de papier blanc , si on pose au-dessus de sa couverture & de ce même côté un papier , & qu'avec ce crayon on y écrive quelques mots , cette écriture se répétera sur le papier placé sous cette couverture.

R E C R E A T I O N.

On présente à une personne ce crayon & un petit carré de papier qu'on pose sur le porte-feuille , & on lui dit d'écrire un mot à sa volonté & de le garder secretement par devers elle ; on reprend ce porte-feuille , & sous prétexte d'aller dans un cabinet voisin chercher la petite Sirene pour la mettre sur le bassin , on va ouvrir le porte-feuille & on reconnoît le mot qu'elle a écrit , qu'on fait indiquer ensuite lettre à lettre par cette Sirene.

*Nota. On doit présenter ce porte-feuille
sous*

prétexte de ne pas déranger la personne de sa place, en lui facilitant le moyen d'écrire en le posant sur ses genoux.

XIX. RÉCRÉATION.

Faire répondre la Sirene à une question écrite secrètement.

CETTE Récréation se fait de même que la précédente, c'est-à-dire, en se servant du porte-feuille ci-dessus. On propose à une personne d'écrire secrètement & à sa volonté sur un papier, & de garder ensuite par devers elle, une question quelconque; & l'ayant reconnue, on y fait indiquer la réponse en conduisant successivement la Sirene sur chacune des lettres nécessaires pour la former.

Nota. On peut se servir encore des questions qui sont détaillées dans la onzieme Récréation de la quatrieme Partie de cet Ouvrage, & faire indiquer par la Sirene la réponse à celle qui aura été choisie, en observant d'ailleurs ce qui est prescrit par cette onzieme Récréation.

XX. RECREATION.

Plusieurs lettres de l'alphabet transcrites sur des Cartes ayant été mêlées , en laisser choisir plusieurs à volonté , & faire désigner par la Sirene quel est le mot qui peut en être formé.

P R E P A R A T I O N .

TRANSCRIVEZ les trente-cinq Lettres qui suivent sur autant de cartes blanches , & conservez-les dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Ordre des Cartes.

1 ^{re} T	10.... A	19.... R	28.... T
2.... P	11.... F	20.... E	29.... E
3.... E	12.... E	21.... C	30.... O
4.... R	13.... U	22.... T	31.... B
5.... O	14.... L	23.... O	32.... N
6.... N	15.... O	24.... N	33.... R
7.... C	16.... P	25.... A	34.... I
8.... I	17.... S	26.... R	35.... A
9.... T	18.... A	27.... I	<i>Large.</i>

Ces trente-cinq Cartes étant arrangées dans l'ordre ci-dessus , en quelqu'endroit du jeu

qu'on en prenne cinq de suite, on pourra former un mot François avec les cinq lettres qui s'y trouveront inscrites, comme on le voit par la Table qui suit.

T A B L E.

T.P.E.R.O	<i>Porte, Prote</i> , terme d'Imprimerie.
P.E.R.O.N	<i>Prone, Péron</i> , terme d'Architecture.
E.R.O.N.C	<i>Ronce, Corne, Créon</i> , nom d'homme.
R.O.N.C.I	<i>Ciron</i> , insecte.
O.N.C.I.T	<i>Conti</i> , nom d'homme.
N.C.I.T.A	<i>Catin</i> , nom de fille.
C.I.T.A.F	<i>Actif</i> , adjectif.
I.T.A.F.E	<i>Faite</i> , terme de charpente.
T.A.F.E.U	<i>Faute</i> , méprise.
A.F.E.U.L	<i>Fléau</i> , instrument, ou malheur général.
F.E.U.L.O	<i>Foule</i> , quantité de personnes.
E.U.L.O.P	<i>Poule, Loupe</i> , sorte de Lunette.
U.L.O.P.S	<i>Pouls</i> , terme de Médecine.
L.O.P.S.A	<i>Salop</i> , adjectif masculin.
O.P.S.A.R	<i>Paros</i> , isle. <i>Sapor</i> , nom d'homme.

- P. S. A. R. E. *Après*, adverbe; *Aspre*, sorte de monnoye.
- S. A. R. E. C. *Cesar*, nom d'homme.
- A. R. E. C. T. *Carte*, terme de jeu & de Géographie.
- R. E. C. T. O. *Crote*, *Corte*, Capitale de la Corse.
- E. C. T. O. N. *Conte*, histoire fabuleuse.
- C. T. O. N. A. *Caton*, nom d'homme.
- T. O. N. A. R. *Raton*, petit Rat, ou nom d'un Chat.
- O. N. A. R. I. *Raion*, terme de Physique.
- N. A. R. I. T. *Tiran*, *Train*, terme de navigation.
- A. R. I. T. E. *Taire*, verbe.
- R. I. T. E. O. *Ortie*, Plante; *rôtie*, terme de Cuisine.
- I. T. E. O. B. *Boîte*, *objet*, *Tobie*, nom d'homme.
- T. E. O. B. N. *Bonté*, *Bonnet*, sorte de coëffure.
- E. O. B. N. R. *Borne*, terme d'Architecture.
- O. B. N. R. I. *Robin*, *Biron*, nom d'homme.
- B. N. R. I. A. *Rabin*, Docteur Juif.
- N. R. I. A. T. *Tarin*, sorte d'Oiseau.
- R. I. A. T. P. *Parti*, petite troupe de guerre.
- I. A. T. P. E. *Japet*, nom d'homme.

A. T. P. E. R. *Pâtre, Trape, Pater, Confesseur.*

T. P. E. R. O. *Trope, terme classique.*

Divisez un cercle de carton en trente-cinq parties, & transcrivez-y dans le même ordre ci-dessus, les trente-cinq mots que peuvent produire l'ordre de ces différentes combinaisons (1).

E F F E T.

Lorsqu'on aura à quel nombre est dans le jeu la première des cinq Cartes qu'on aura tirée de suite, on pourra connoître le mot qui peut en être formé, en se souvenant seulement que le mot *porte* est le premier par lequel il faut compter sur ce cercle.

R E C R E A T I O N.

Vous ferez d'abord voir les lettres qui sont transcrites sur les Cartes, & vous annoncerez que les mots qui sont autour du cercle, sont tous ceux de cinq lettres qui peuvent en être formés, en ajoutant qu'afin qu'on n'imagine pas qu'on leur a donné quelqu'ar-

(1) On ne doit mettre qu'un seul des mots, quoique les cinq Lettres en puissent produire plusieurs.

rangement préparé d'avance, vous allez les mêler (1) : dites à une personne de prendre cinq Cartes, à l'endroit où elle voudra (2); remarquez à quel nombre (à compter de la première Carte) commence la première de celles qu'elle choisit; & annoncez-lui que la Sirene va désigner sur le cercle quel est le mot qui peut être formé avec les lettres qui y sont transcrites; ce qu'il vous sera facile d'exécuter, au moyen de ce nombre qui vous indiquera, à compter du mot *Porte*, celui en face duquel vous devez conduire la Sirene.

Nota. Pour remarquer plus facilement le numéro de cette première carte, vous pouvez lever au-dessus du jeu dix à douze Cartes & donner à prendre les cinq Cartes dans cette petite quantité, & prenant une autre partie du jeu, y donner à choisir cinq autres Cartes, & ainsi avec le restant du jeu, en

(1) Il faut faire semblant de les mêler, ou faire couper seulement tant de fois qu'on voudra, pourvu qu'à la dernière coupe la trente-cinquième Carte A qui, doit être plus large se trouve sous le jeu.

(2) Il ne faut la prévenir de les prendre de suite que lorsqu'on s'aperçoit qu'elle va les prendre de côté & d'autre.

le présentant à une troisieme personne ; de cette maniere il vous sera aisè de faire indiquer les trois différens mots qui peuvent en être formés , ce qui paroitra encore plus extraordinaire.

XX. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene quel est la Carte d'un jeu qu'une personne a touché du bout du doigt.

PREPARATION.

AYEZ un jeu de Cartes , dont toutes les Cartes soient semblables , (par exemple) qu'elles soient toutes des Valets de pique ; mêlez-les , & les ayant mis sur la table , & couvertes d'un mouchoir , dites à une personne d'en tirer une avec le doigt , & de la mettre hors du jeu , sans la retourner ; levez le mouchoir , & prenez en main le reste du jeu ; conduisez ensuite la Sirene sur le Valet de pique (1) , & faites voir que c'est effectivement la Carte qui a été tirée.

(1) Il faut avoir un cercle de carton sur lequel on aura collé trente-deux petites Cartes formant celles d'un jeu de Piquet.

Nota. Il faut , pendant que la Sirene va chercher la Carte , substituer adroitement un jeu de Piquet ordinaire à celui dont on s'est servi , afin de pouvoir faire voir ce nouveau jeu , si on le demandoit ; il seroit même à propos de recommencer cette Récréation avec ce nouveau jeu , en faisant tirer à une personne une Carte forcée (1).

(1) On appelle *Carte forcée* , celle qu'on connoît & qu'on présente de préférence en étalant le jeu. On doit tenir bien ferme dans les doigts celles qui sont auprès , de manière qu'on soit en quelque sorte forcé de ne pouvoir pas en prendre une autre : voyez les tours de Cartes.



 XXI. RECREATION.
Balance Magnétique.

C O N S T R U C T I O N.

FAITES faire une petite balance ordinaire; bien sensible, & dont les bassins soient de fer-blanc; qu'elle soit suspendue à une tringle de fer courbée vers le haut & soutenu sur un pied : disposez-la de maniere qu'étant dans son équilibre, les bassins ne soient qu'à un demi-pouce de distance de la table magnétique, sur laquelle elle doit être posée. .

E F F E T.

Lorsque l'une ou l'autre extrémité du barreau (1), ou les deux poles du cercle renfermé dans l'une ou l'autre des Tables ci-dessus, se trouvera au-dessous d'un des bassins de cette Balance, si elle est en équilibre, ce bassin sera attiré, & elle reprendra ce même équilibre aussitôt qu'on retirera le barreau.

(1) Cette Récréation réussit mieux avec le barreau qu'avec le cercle, particulièrement pour maintenir la balance en équilibre.

RÉCREATION.

Après avoir posé cette balance sur la table, de maniere que les bassins se trouvent placés au-dessus du passage de l'extrémité du barreau qui y est renfermé, on demandera deux pieces de monnoye semblables, & on en mettra une dans chacun des bassins, en faisant observer qu'elles sont toutes deux de même poids; on proposera ensuite d'augmenter, à la volonté d'une personne, le poids d'une de ces deux pieces; ce qu'on exécutera comme il a été ci-dessus expliqué.

R E M A R Q U E.

Il y a parmi les divers Amusemens répandus dans cet Ouvrage, quantité d'autres Récréations qu'on peut faire avec cette Sirene, telles, par exemple, que la *Partie de Mouche* (1), l'*Anagramme du mot Uranie* (2), &c. & il s'en trouvera dans la suite de fort ingénieuses qui pourront également y être appliquées.

(1) Neuvieme Récréation, premiere Partie.

(2) Vingt-quatrieme Récréation, seconde Partie.

XXII. RECREATION.

Les sept Cadrans Magiques.

C O S T R U C T I O N.

FAITES faire une boîte de figure heptagone, (Figure premiere, Planche huitieme) d'environ huit à neuf pouces de diametre & de quatre lignes au plus de profondeur, dont le fond soit fort mince; que son couvercle ne soit pas à charniere: collez un papier sur son fond intérieur & tirez des angles de cette boîte au centre H, les lignes AH, BH, CH, DH, EH, FH & GH: décrivez à discrétion le cercle IL, & des points où il coupe les sept lignes ci-dessus tracez autant de Cadrans de même grandeur & d'environ dix-huit lignes de diametre, lesquels se trouveront partagés en deux parties égales: divisez chacun de ces demi-cercles en sept parties égales & transcrivez dans chacune d'elles les lettres désignées sur cette figure premiere.

Ajustez un pivot au centre de chacun de

ces Cadrans sur lesquels vous placerez des aiguilles aimantées d'un pouce de longueur; couvrez l'intérieur de cette boîte d'un verre que vous ajusterez de maniere que sans toucher à aucune de ces aiguilles il les empêche néanmoins de s'élever trop & de fortir de dessus leurs pivots lorsqu'on renverse la boîte. Mettez une petite pointe à l'extérieur de l'angle A de cette boîte, afin que vous puissiez le reconnoître au tact.

Ayez un plateau de bois de trois lignes d'épaisseur, (Figure deuxieme, même Planche) garni d'un rebord qui l'excede des deux côtés d'environ deux lignes; que ce plateau soit de même grandeur que le fond extérieur de la boîte, (Figure premiere) en sorte qu'en la posant de côté ou d'autre sur ce plateau elle soit contenue par ce rebord; qu'elle puisse aussi s'y placer en tous sens, c'est-à-dire, en présentant l'angle A à tous les angles de ce plateau, ce qui sera facile si l'on a tracé avec précision cet heptagone.

Tracez sur ce plateau sept cercles semblables à ceux de la boîte, & que leurs centres se trouvent au-dessous de ceux des Cadrans de la boîte lorsqu'elle est placée sur ce plateau;

divisez-les de même en quatorze parties égales.

Tirez ensuite les lignes *ns*, dont la position est différente respectivement aux angles *ABCDEFG* de ce plateau, & ayant fait une rainure à la place de chacune de ces lignes, inférez-y une lame aimantée (1) d'un pouce de longueur, dont vous disposerez les poles comme l'indique cette Figure deuxième : couvrez les deux faces de ce plateau d'un papier, afin de les masquer, & faites une petite marque *I* de côté & d'autre pour reconnoître l'angle *A*.

(1) Il est très-essentiel que toutes ces lames & aiguilles soient à-peu-près de même force, sans quoi il arriveroit inmanquablement que celle qui étant plus forte se trouveroit placée sous un des cadrans attireroit à elle les aiguilles des cadrans voisins & les détourneroit plus ou moins de la direction qu'elles devoient avoir ; & comme on n'est pas toujours le maître de donner une même force aux lames qu'on aime, il est bon de s'en précautionner d'une plus grande quantité, afin de pouvoir essayer & choisir celles qui peuvent convenir le mieux ; au reste, si la division a été correcte, dès qu'un des mots se trouve bien désigné, tous les autres le sont de même. Cette attention à se servir de lames d'égale force doit avoir lieu dans les Récréations où il faut insérer plusieurs lames.

ORDRE

Dans lequel doivent être placées sur chacun de ces sept Cadrons les Lettres qui indiquent les mots servant de réponses aux questions ci-après.

1 ^{er} .	2 ^e .	3 ^e .	4 ^e .	5 ^e .	6 ^e .	7 ^e .
I	2	3	4	5	6	7
D	E	S	A	M	I	S
2	3	4	5	6	7	1
P	A	S	T	R	O	P
3	4	5	6	7	1	2
M	A	R	I	A	G	E
4	5	6	7	1	2	3
P	L	A	I	S	I	R
5	6	7	1	2	3	4
L	A	V	E	R	T	U
6	7	1	2	3	4	5
B	I	E	N	T	O	T
7	1	2	3	4	5	6
L	A	S	A	N	T	E
8	9	10	11	12	13	14
S	A	G	E	S	S	E

SUR L'AIMANT. III

9	10	11	12	13	14	8
L	A	R	G	E	N	T
10	11	12	13	14	8	9
C	O	U	R	A	G	E
11	12	13	14	8	9	10
J	I	G	N	O	R	E
12	13	14	8	9	10	11
C	O	M	P	T	E	Y
13	14	8	9	10	11	12
C	U	P	I	D	O	N
14	8	9	10	11	12	13
L	E	T	E	M	P	S

E F F E T.

Au moyen de la disposition donnée aux Lettres qui composent les quatorze mots de cette Table ; si l'on pose la boîte sur le plateau , en présentant son angle A successivement à chacun des angles du plateau , les sept aiguilles se dirigeront de manière à indiquer à chaque changement les Lettres qui en composent les sept premiers mots ; & si retournant le plateau , on pose la boîte sur ces mêmes angles , elles indiqueront de même

les sept autres mots : il sera facile de les reconnoître en assemblant à chaque changement les Lettres indiquées sur ces sept Cadrans (1).

D'un autre côté, les mots ci-dessus pouvant servir de réponses à quantité de questions, il en résulte qu'il suffira de connoître par quelque moyen caché ces différentes questions, afin de poser convenablement la boîte sur le plateau, & en procurer la réponse.

Maniere de connoître le rapport qu'ont les Questions avec la disposition qu'il faut donner à la Boëte relativement aux angles du plateau.

Servez-vous d'une quantité suffisante de cartes ordinaires, & transcrivez sur le côté qui est blanc toutes les questions portées en la Table ci-après, ou telles autres que vous voudrez (2) : écrivez au revers des *as noirs*, celles qui ont rapport à la première réponse

(1) La première lettre de chaque mot est toujours sur le Cadran qui est vers l'angle A.

(2) On a seulement indiqué ici quelques questions pour servir d'exemple, il est aisé de voir qu'on peut en faire quantité d'autres.

(des amis)

Fig. 1^{re}

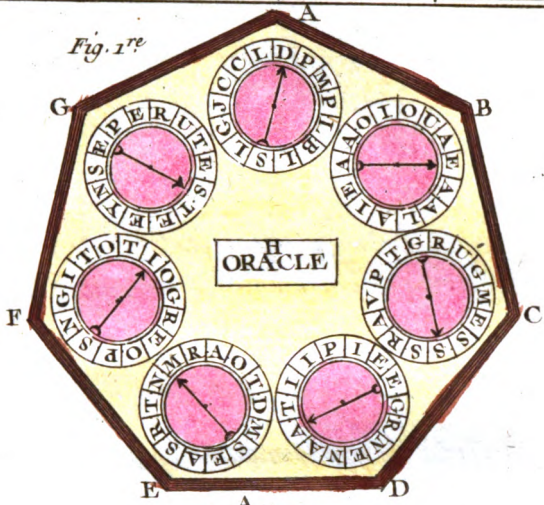
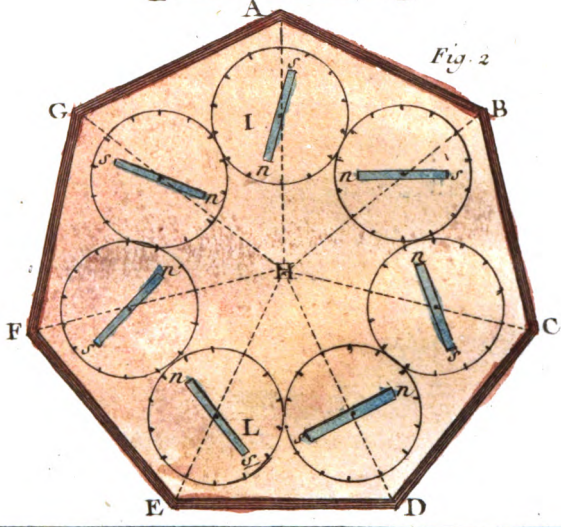


Fig. 2



(des amis); sur les rois noirs, celles de la deuxieme (pas trop) &c. suivant l'ordre naturel des cartes : transcrivez de même au revers des as rouges les questions qui ont rapport à la huitieme réponse (sagesse), & sur les rois rouges, celles de la neuvieme (l'argent), &c.

T A B L E.

Contenant quelques-unes des Questions qui ont rapport aux quatorze Réponses ci-dessus, & indication des différentes Cartes sur lesquelles-elles doivent être transcrites.

AS NOIRS.

Une chose très-rare à trouver ?
De qui doit-on suivre les conseils ?
Quel est le bien le plus précieux ?

Des Amis.

ROIS NOIRS.

Serai-je heureux en amour ?
Mon Epoux est-il fidele ?
Ai-je beaucoup d'argent dans ma poche ?

Pas trop.

Tome III. Part. V.

H

DAMES NOIRES.

L'espoir des Amans fideles ?
 L'union la plus agréable ?
 Quel est votre but en m'aimant ?

Mariage.

VALETS NOIRS

Que ressent-on à faire du bien ?
 L'occupation de la Jeunesse ?
 Que recherche-t-on avec empressement ?

Plaisir.

DIX NOIRS.

Que doit-on prêcher d'exemple ?
 Que produit la bonne éducation ?
 L'appanage du sexe ?

La Vertu.

NEUF NOIRS.

Quand arrivera la personne attendue ?
 Le Mariage aura-t-il lieu ?
 Obtiendrai-je ce que je desire ?

Bientôt.

HUIT NOIRS.

Qu'attend-on avec impatience ?

Le plus grand des biens ?

Ce que ne peuvent procurer les richesses ?

La santé.

AS ROUGES.

La chose la plus estimable ?

Ce qu'on aime dans le Sexe ?

Qu'acquerra-t-on avec peine ?

Sagesse.

ROIS ROUGES.

La Clef qui ouvre toutes les ferrures ?

Que méprise le Sage ?

Une chose nécessaire ?

L'argent.

DAMES ROUGES.

Ce qui caractérise la Noblesse françoise ?

Que nous manque-t-il dans l'adversité ?

Ce qui désigne un bon Soldat ?

Courage.

VALETS ROUGES.

Combien d'Etoiles au Ciel ?

La vendange sera-t-elle bonne ?

Combien ai-je d'argent ?

J'ignore.

H ij

DIX ROUGES.

Ma Maîtresse est-elle fidele ?
 Gagnerai-je mon procès ?
 Serai-je heureux au jeu ?

Comptez-y.

NEUF ROUGES.

Le Dieu le plus malin ?
 Quel étoit l'Amant de Psiché ?
 Un enfant très à craindre ?

Cupidon.

HUIT ROUGES.

Qu'est-ce qu'on ne peut arrêter ?
 Que doit-on employer utilement ?
 Une chose fort ancienne ?

Le temps.

Il est aisé de voir, par l'arrangement donné aux Questions ci-dessus, relativement à la couleur & à la figure des cartes sur lesquelles elles ont été transcrites, qu'en connoissant ces cartes, on connoît aussi la position qu'il convient de donner à la boîte sur l'une ou l'autre face du plateau, pour faire indiquer par les aiguilles les diverses réponses qui y

sont analogues, c'est-à-dire, que pour avoir la réponse à une question transcrite sur un *as* noir, il faut poser l'angle A de la boîte vers l'angle A du plateau; si au contraire elle est transcrite sur une *dame* noire, il faut poser ce même angle A vers l'angle C du plateau, en faisant attention seulement qu'un des côtés de ce plateau est relatif aux cartes noires & l'autre aux rouges.

R E C R E A T I O N.

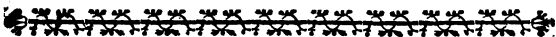
On donne à une personne toutes les cartes sur lesquelles sont transcrites les questions, afin qu'elle en choisisse secrètement une à son gré; on lui présente ensuite le côté du plateau analogue à la couleur de la carte qu'elle a choisie, & on lui dit d'y poser la carte sans faire voir cette Question; on pose alors la boîte sur le plateau dans la direction qui a rapport à la figure de cette carte & on ouvre la boîte un instant après pour faire remarquer que les aiguilles indiquent chacune une lettre, dont l'assemblage successif forme un mot qui répond à cette question.

Nota. lorsqu'on connoît de mémoire tous les mots que produisent les différentes disposi-

H iij

tions de la boîte sur le plateau , on peut faire écrire une question à volonté par une personne , & indiquer de même la réponse , attendu qu'il est peu de questions ordinaires auxquelles on ne puisse adapter (plus ou moins juste cependant) les quatorze Réponses ci-dessus. Lorsqu'il arrive qu'on peut donner une Réponse parfaitement analogue à la Question , cette Récréation paroît très-extraordinaire.





DES PIÈCES

QUI COMPOSENT LA GIBECIERE.

REMARQUE.

sur le Jeu des Gobelets.

PLUSIEURS de ceux qui ont acquis cet Ouvrage ayant observé qu'on auroit dû, à l'exemple de M. Ozanam, y insérer le Jeu des Gobelets & les Tours de Gibeciere, on a toujours désiré de les satisfaire, sans néanmoins leur présenter des choses ordinaires & déjà trop connues ; une personne (1) ayant bien voulu communiquer, principalement sur le Jeu des Gobelets, une combinaison dont l'enchaînement successif a paru fort ingénieusement disposé & imaginé & très-propre à rendre ce jeu plus agréable & plus extraordinaire ; on n'a pas cru devoir différer de la joindre à cet Ouvrage, en y laissant subsister quelques discours qui ont paru nécessaires pour en rendre l'explication

(1) M. Kopp, Architecte Allemand.

plus facile à entendre, & qui, d'un autre côté ; contribuent nécessairement à l'agrément que cette sorte d'Amusement peut procurer.

On nomme *Gibeciere* une espece de sac d'environ un pied de long sur huit à dix pouces de profondeur, garni intérieurement de plusieurs petites poches dans lesquelles on met les diverses Pieces d'Amusemens qu'on veut trouver promptement & facilement sous sa main : on l'attache devant soi, au moyen d'une ceinture.



 NOUVEAUX AMUSEMENS

Sur le Jeu des Gobelets.

CE Jeu , auffi ancien que fimple & ingénieux , eft auffi de tous les tours d'adrefle le plus amufant & le plus facile à exécuter.

On fe fert ordinairement de trois gobelets de fer-blanc poli AB & C ; (Figure premiere, Planche neuvieme) ils doivent être de la forme d'un cône tronqué , ayant un double rebord D vers le bas (1) , d'environ un demi-pouce ; le deffus E doit être creux & de figure fphérique , afin de pouvoir contenir les muscades (2) fans qu'elles excèdent le bord fupérieur du gobelet : il faut fe munir auffi d'une petite Baguette , qu'on nomme *bâton de Jacob* : elle fe fait ordinairement d'ébene , & on la garnit d'yvoire par

(1) Ce rebord fert à lever facilement le gobelet & à y placer avantageufement la main pour faire paffer une petite boule de liége , que l'on nomme *Muscade*. Voyez Figure fixieme.

(2) On les fait avec du liége & on les noircit en les brûlant un peu à la chandelle.

ses deux bouts ; on s'en sert pour frapper sur les gobelets, & comme on la tient fréquemment dans la main où l'on cache les muscades, elle procure l'avantage de tenir souvent la main fermée & d'en varier la situation, sans quoi, pour éviter qu'on ne les apperçoive, elle se trouveroit quelquefois un peu gênée.

Toute l'adresse de ce jeu consiste principalement à cacher subtilement une muscade dans la main droite & à la faire paroître de même dans les doigts de cette même main.

Toutes les fois qu'on la cache entre ses doigts, ce qu'on appelle *escamoter la muscade*, il faut que le Spectateur juge qu'on la met dans l'autre main ou qu'on la fait passer sous un gobelet ; si au contraire on la fait reparoître lorsqu'on la tient cachée dans sa main, il faut qu'il croye qu'on la fait sortir de l'endroit qu'on touche alors du bout des doigts.

Maniere d'escamoter la Muscade.

On prend la muscade, & l'ayant mise dans la main droite entre l'endroit du pouce A (Figure deuxieme) & le bout du doigt B, on la conduit avec le pouce en la faisant rouler sur les doigts le long de la ligne BC,

On écarte un peu le doigt du milieu D & celui E , & on la place à leur jonction C ; (voyez Figure troisieme) sa légereté suffit pour l'empêcher de tomber , pour peu qu'on la ferre entre ces deux doigts.

Pour la faire paroître , on la ramene de même avec le pouce depuis C jusqu'en D. Toutes les fois qu'on l'escamote ou qu'on la fait paroître , le plat de la main doit être tourné du côté de la table sur laquelle on joue.

Lorsqu'on cache la muscade dans sa main , on donne à entendre qu'on la fait passer sous un gobelet ou dans son autre main ; dans le premier cas on fait un mouvement avec la main comme si on la jettoit au travers le gobelet , (voyez Figure quatrieme) & du même temps on l'escamote : dans le second , on l'escamote & on approche les deux doigts de la main droite vers la main gauche qu'on tient ouverte , on fait un petit mouvement pour feindre qu'on y place la muscade , & on ferme aussitôt la main gauche.

Lorsqu'on feint de mettre une muscade sous un gobelet , on suppose toujours qu'elle est alors dans la main gauche ; on leve le gobelet avec la main droite , (voyez Figure

cinquieme) & ouvrant la main gauche, on le pose à l'instant sur le creux de cette main & on le fait glisser le long des doigts.

Lorsqu'on la veut mettre secrètement sous le gobelet, elle doit être alors entre les deux doigts de la main droite, on leve le gobelet de cette même main, & en le reposant sur la table on lâche la muscade, qui selon la position (Figure sixieme) doit se trouver au bord & un peu au-dessous du gobelet qu'on prend dans sa main.

Si on veut mettre secrètement la muscade entre deux gobelets, il faut en la lâchant la faire sauter vers le fond du gobelet qu'on tient & le poser promptement au-dessus de celui sur lequel on veut qu'elle se trouve placée.

Lorsque la muscade est placée entre deux gobelets & qu'on la veut faire disparaître, il faut élever avec la main droite les deux gobelets au-dessus de la table, & retirant précipitamment avec la main droite celui de dessous sous lequel est la muscade, au même instant on abaisse avec la main gauche l'autre gobelet sous lequel elle se place alors.

Nota. Pour l'intelligence des Tours qui suivent, on prévient qu'on se servira des

termes ci-après pour expliquer si ce qu'on annonce est feint ou véritable, & qu'on adaptera leur numéros à l'explication des différentes Récréations qui suivent

N^o. I.

Poser la muscade sous le gobelet, c'est la mettre effectivement sous ce gobelet avec les deux doigts de la main droite ou de la main gauche.

N^o. II.

Mettre la muscade sous le gobelet ou dans la main, c'est l'escamoter, en feignant de la renfermer dans la main gauche qu'on entr'ouvre ensuite pour supposer qu'on la met sous ce gobelet ou ailleurs. (Voyez Figure troisieme).

N^o. III.

Faire passer la muscade sous le gobelet; c'est y introduire secrètement celle qu'on a escamoté entre les doigts (voy. Fig. fixieme.)

N^o. IV.

Faire passer la muscade entre les gobelets; c'est la même chose, excepté qu'on la place entre deux gobelets.

N^o. V.

Faire disparoître la muscade qui est entre deux gobelets , c'est retirer avec beaucoup de précipitation & d'agilité celui sur lequel elle est placée , & abaisser en même tems sur la table celui qui se trouve au-dessus , sous lequel alors elle se trouve cachée.

N^o. VI.

Prendre la muscade , c'est la prendre entre les deux doigts de la main droite , & la faire voir avant de l'escamoter.

N^o. VII.

Oter la muscade de dessous un gobelet ; c'est l'ôter effectivement avec les doigts à la vue des Spectateurs.

N^o. VIII.

Tirer la muscade , c'est feindre de la retirer du bout du bâton , du gobelet ou de tout autre endroit , en ramenant dans les doigts celle qui est cachée dans la main.

N^o. IX.

Jetter la muscade au travers le gobelet ; c'est l'escamoter en feignant de la jeter.

N^o. X.

Lever les gobelets. Se fait de trois manières ; savoir , de la main droite lorsqu'on veut en le remettant à sa place y insérer secrètement une muscade ; ou avec la baguette qu'on pose sur le dessus des gobelets pour les abaisser afin de faire voir les muscades qu'on y a fait passer ; ou avec les deux doigts de la main gauche lorsqu'on veut faire voir qu'il n'y a point de muscades , ou qu'il y en a qui y sont passées.

N^o. XI.

Couvrir un gobelet , c'est prendre de la main droite celui qu'on veut mettre au-dessus de lui & introduire en même tems la muscade entre les deux.

N^o. XII.

Recouvrir un gobelet , c'est prendre de la main gauche le gobelet qu'on veut mettre au-dessus , sans rien introduire.



PREMIERE RECREATION.

Avec une seule Muscade.

*Mettre une Muscade sous chaque gobelet
& les retirer.*

LES trois gobelets & le petit bâton étant mis sur la table comme l'indique la Figure premiere, Pl. neuvieme; on commencera ce jeu en faisant un discours plaissant & tel qu'on voudra sur l'origine de cette baguette & des gobelets (1); on dira, par exemple.

Il y a bien des Personnes qui se mêlent de jouer des gobelets, & qui n'y connoissent rien; cela n'est pas fort extraordinaire, puisqu' moi-même, qui me hasarde à jouer devant vous, je n'y conçois pas grand chose: je ne rougis pas de vous avouer, que j'étois si novice il y a quelque tems, que je m'avisai de jouer devant une nombreuse assemblée avec des gobelets de verre; vous jugez que je ne fus pas fort applaudi: je n'emploie

(1) Il faut beaucoup discourir dans cette sorte d'Amusement, afin d'occuper l'œil quelquefois trop attentif du Spectateur.

actuellement

Figure 1^e

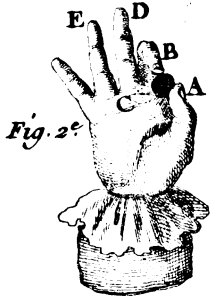
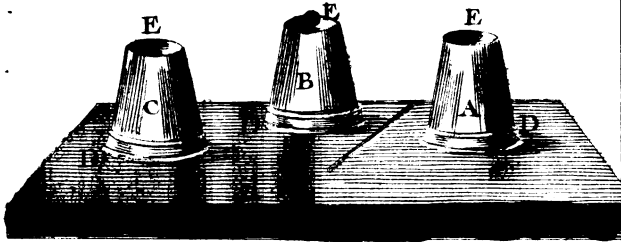


Fig. 2^e



Fig. 3^e



Fig. 6^e



Fig. 5^e



Fig. 7^e



Fig. 4^e

actuellement cette méthode que vis-à-vis des aveugles ; je ne joue pas non plus avec des tasses de porcelaine, de crainte que par maladresse, voulant feindre d'en casser les anses, je ne les casse tout de bon ; voici les gobelets dont je me fers : ils sont composés de métaux que les Alchimistes attribuent à Jupiter & à Mars, c'est-à-dire, pour parler plus humainement & plus intelligiblement qu'ils songent de fer-blanc ; voyez & examinez ces gobelets, (*on fait voir les gobelets aux Spectateurs, & on les remet sur la table*) toute ma science, & c'est en cela qu'elle est admirable, consiste à vous fasciner les yeux & à y faire passer des muscades sans que vous vous en aperceviez ; je vous avertis donc de ne point faire attention à mes paroles, mais de bien examiner mes mains : (*on montre ses mains*) s'il y a dans cette compagnie quelqu'un qui ait le malheur de se servir de lunettes, il peut se retirer, attendu que les plus clairs-voyants n'y verront rien.

Voici le petit bâton de Jacob, (*on montre le bâton de la main gauche*) c'est-à-dire, le magasin d'où je tire toutes mes muscades (1),

(1) On prend secrètement de l'autre main une muscade dans sa gibeciere, que l'on cache entre ses doigts.

il n'y en a pas un seul à Amsterdam qui en soit si bien fourni . attendu que plus on en ôte , plus il en reste ; j'en tire (VIII) cette muscade ; *(on la fait voir & on la pose (I) sur la table)* remarquez qu'il n'y a rien sous ces gobelets , *(on fait voir l'intérieur des gobelets)* & que je n'ai aucune autre muscade dans mes mains : *(on fait voir ses mains)* je prends (VI) cette muscade , je la mets (II) sous ce premier gobelet : je tire (VIII) une seconde muscade de mon petit bâton , & je la mets sous ce deuxième gobelet . *(On la met effectivement)* Il est bon de vous prévenir que la plupart de ceux qui jouent des gobelets font semblant d'y mettre les muscades , mais pour moi je ne vous trompe pas , & je les y mets effectivement *(on leve le gobelet B , & prenant la muscade qu'on y a mis dans les doigts de la main droite , on la fait voir)* ; je la remets (II) sous ce deuxième gobelet : je tire (VIII) cette troisième , & la mets (II) de même sous ce dernier gobelet . Vous allez dire que cela n'est pas fort extraordinaire & que vous en feriez bien autant ; j'en conviens , mais la difficulté consiste à retirer ces muscades au travers les gobelets ; *(on frappe le premier gobelet de la baguette)* je tire

(VIII) cette première muscade, (*on la fait voir*) je la mets (II) dans ma main, & je l'envoie à Constantinople. (*on ouvre la main gauche*) Je tire (VIII) celle-ci, (*on frappe avec la baguette sur le deuxième gobelet*) je la mets (II) dans ma main, & je l'envoie aux grandes Indes (*on ouvre la main gauche*); je tire (VIII) la dernière, & je la pose (I) sur la table; remarquez qu'il n'y a plus rien sous aucun de ces gobelets, (*on abaisse les gobelets*).

II. RECREATION.

Avec cette seule Muscade restée sur la table:

Faire passer une Muscade au travers chacun des gobelets & la tirer de même.

JE remets ces gobelets à leur place; je prends (VI) cette muscade, & je la mets (II) sous ce premier gobelet; je la retire (VIII); remarquez qu'elle n'y est déjà plus; (*on leve (X) le gobelet de la main gauche*) je la mets (II) sous cet autre gobelet; je la retire (VIII) de même; (*on leve (X) le gobelet*) je la mets (II) sous ce dernier gobelet,

I ij

& la retire (VIII) encore, (*on leve le dernier gobelet avec la main gauche, & on met la muscade sur la table*).

III. RECREATION.

Avec cette seule Muscade restée sur la table.

Retirer une Muscade au travers de deux & trois gobelets.

JE n'ai jamais aucune muscade cachée dans mes mains, comme font la plupart de ceux qui jouent des gobelets (*on montre ses mains*). Je prends (VI) cette muscade & je la mets (II) sous ce gobelet B (1); je le recouvre (XII) avec celui-ci C, & je retire (VIII) cette muscade au travers les deux gobelets; (*on la fait voir en la posant sur la table, on remet le gobelet C à sa place, & on leve (X) le gobelet B pour faire voir qu'il n'y a plus rien*). Je reprends (VI) cette même muscade, je la mets (II) sous ce même gobe-

(1) On distinguera par la suite les trois gobelets par A, B & C, comme il est indiqué par la Figure première, Planche neuvième.

let B ; je le recouvre (XII) des deux autres gobelets C & A , & je retire (VIII) cette muscade au travers les trois gobelets. (*on la fait voir & on la pose sur la table*).

IV. RECREATION.

Avec cette seule muscade restée sur la table.

Faire passer une même muscade de gobelet en gobelet.

MAINTENANT, je vous prie d'avoir beaucoup d'attention, & vous verrez très-distinctement cette muscade passer successivement d'un gobelet dans l'autre; (*on éloigne davantage les gobelets*) je prends (VI) cette muscade, & je la mets (II) sous ce gobelet C; il n'y a rien sous celui-ci B; (*on le leve, on y introduit la muscade & on prend le bâton dans sa main*). Je commande à celle que j'ai mis sous ce gobelet C de passer sous celui-ci B: vous la voyez, (*on conduit le bout du bâton d'un gobelet à l'autre, comme si on suivoit la muscade*) remarquez qu'elle est passée; (*on leve le gobelet de la main gauche, & prenant la muscade dans la*

main droite , on la fait voir). Je la remets (II) sous ce gobelet B ; il n'y a rien sous celui ci A (on leve ce gobelet de la main droite & on y introduit la muscade) ; je vais la faire passer sous ce dernier gobelet A , ouvrez bien les yeux , approchez vous , (on fait comme si en la voyant on indiquoit avec le bout du bâton le chemin qu'elle tient) vous ne l'avez pas vu passer ? ... je n'en suis pas fort surpris , je ne la vois pas moi même ; la voici cependant sous le gobelet. (on leve le gobelet A , & on la pose sur la table)

V. RECREATION.

Avec cette même muscade posée sur la table.

Les gobelets étant couverts , faire passer une muscade de l'un dans l'autre , sans les lever.

J'AVOIS bien raison de vous dire que les plus clairs-voyants n'y verroient pas grand-chose , mais consolez-vous , voici un tour où vous ne verrez rien du tout. Je prends cette muscade & je la mets (II) sous ce gobelet B ; je le couvre (XI) avec ces deux autres gobelets ; (on en prend un dans chaque

main, & on introduit la muscade sur le gobelet B) faites attention qu'il n'y a absolument rien dans mes mains; (*on les fait voir*) je commande à cette muscade de monter sur le premier gobelet, (*on leve les deux gobelets qu'on remet à leur place & on fait voir qu'elle y est montée.*) Je remets (II) cette muscade sous ce même gobelet B, je le couvre de même, (*on le couvre en prenant un gobelet dans chaque main, & on introduit la muscade entre le deuxième & le troisième gobelet.*) Je tire (1) la muscade qui est sous ces trois gobelets, & je la jette au travers le premier gobelet; (*on feint de la jeter*) remarquez que je n'ai point escamoté la muscade, n'ayant rien dans mes mains, (*on les fait voir*); la voilà cependant passée, (*on leve le premier gobelet de la main gauche & on met la muscade sur la table, & les gobelets à leur place*).

(1) La seule muscade avec laquelle on joue étant sous, le troisième gobelet, on ne peut la faire voir effectivement, mais on fait comme si on l'avait retiré & mise dans les doigts de la main gauche qu'on tient en l'air en conduisant la main de côté & d'autre

VI. RECREATION.

Avec cette même Muscade posée sur la table.

Faire passer une Muscade au travers de la table & de deux gobelets.

V O Û s êtes sans doute surpris que n'ayant effectivement qu'une seule muscade, j'aie pu, après vous l'avoir fait voir, la faire passer sous ce gobelet sans le lever ; mais que cela ne vous étonne pas, j'ai des secrets bien plus merveilleux ; je transporte, par exemple, un clocher d'un village dans un autre ; j'ai des Cadrans sympathiques avec lesquels on peut s'entretenir à deux cens lieues de distance ; j'ai un char volant qui peut me conduire à Rome en trois jours. Je vous ferai voir toutes ces choses aussitôt que mes Machines seront totalement perfectionnées, c'est-à-dire, dans quelques siècles : en attendant que je vous surprenne avec tous ces prodiges, je vais continuer à vous amuser ; je mets (II) cette muscade sous ce gobelet A, je la retire (VIII), (*on la fait voir & on feint de la mettre dans les doigts de la main*

gauche) je couvre (XI) ce gobelet avec les deux autres B & C, (*on introduit la muscade entre ces deux gobelets en se servant toujours de la main droite & feignant de la tenir encore dans la main gauche*) & je fais passer cette même muscade au travers la table & les deux gobelets, (*on met la main gauche sous la table;*) la voilà passée, (*on leve le premier gobelet*).

VII. RÉCRÉATION.

Avec cette même Muscade.

Une Muscade ayant été mise sous un gobelet, l'en retirer & la faire passer entre les deux autres.

VOICI encore un fort joli tour, je prends cette muscade & je la mets (II) sous ce gobelet A, remarquez qu'il n'y a rien sous les autres, (*on le fait voir & on introduit la muscade sous celui C*) ni dans mes mains; je tire la muscade qui est sous ce gobelet A, (*on feint de la retirer & on montre le fond du gobelet, afin que l'attention du Spectateur ne*

se porte pas sur les doigts) je couvre ce gobelet C avec les deux autres A & B, & je la jette (IX) au travers ces deux gobelets, (on les leve & on fait voir que la muscade y est passée).

VIII. RECREATION.

Avec cette même muscade & une pièce de douze sols.

Faire passer une Muscade d'une main dans l'autre.

JE prends cette muscade, je la mets (II) dans cette main, & je mets dans celle-ci cette pièce de douze sols; dans quelle main croyez-vous que soit la muscade & où croyez-vous que soit la pièce de douze sols? (*quelque réponse que le Spectateur fasse, on fera voir qu'il se trompe & que le tout est dans la main droite: ce coup sert de prétexte pour prendre une muscade dans la gibecière, en y remettant cette pièce (1).*)

(1) On peut, sans rompre la chaîne qui lie toutes ces Récréations, supprimer celle-ci & feindre de laisser tomber à terre la muscade avec laquelle on joue, afin d'avoir prétexte d'en prendre une autre.

IX. RECREATION.

Avec la Muscade restée sur la table & celle qu'on a prise secrètement dans la gibeciere.

Faire passer sous un gobelet les deux Muscades mises sous les autres.

POUR continuer à vous amuser , il me faut une seconde muscade ; je prends cette muscade & je la coupe en deux , (*on la prend dans la main gauche , & tenant le bâton de la main droite , on feint de la couper , on remet ensuite le bâton sur la table & on ramene au bout des doigts celle qu'on a pris dans sa gibeciere.*) Rien n'est si commode que de pouvoir ainsi multiplier les muscades , quand j'ai besoin d'argent , je les coupe & recoupe jusqu'à ce que j'en aye cinq à six boiffeaux & je les vends à l'Epicier ; (*on pose les deux muscades sur la table*) remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A ; j'y mets (II) cette premiere muscade , il n'y a rien non plus sous les deux autres gobelets ; (*on introduit la muscade sous le gobelet B*) je prends cette deuxieme muscade & je la

mets (II) sous ce gobelet C; il y a maintenant une muscade sous ces deux gobelets A & C; je tire (VIII) de ce gobelet C cette muscade, & je la jette (IX) au travers le gobelet du milieu B; observez qu'elle est passée, (*on leve le gobelet B & on y introduit la seconde Muscade,*) je commande à celle qui est sous cet autre gobelet A de passer sous ce même gobelet B. (*On leve ce gobelet on fait voir qu'elles y sont toutes deux, & on les pose sur la table.*)

X. R E C R E A T I O N .

Avec les deux Muscades qui sont restées sur la table.

Deux Muscades ayant été mises sous un même gobelet, les faire passer sous les deux autres.

LORSQUE j'étois au Collège, le Régent me disoit toujours qu'il falloit savoir faire son thème en deux façons; je viens de faire passer ces deux muscades dans le gobelet du milieu, je vais maintenant les en faire sortir, l'un ne m'est pas plus difficile que l'autre; je

prends donc ces deux muscades & je les pose sous ce gobelet B, (*on n'y met effectivement qu'une seule muscade & on escamote l'autre, en feignant de la mettre avec celle qu'on a pris de la main gauche*) ; remarquez qu'il n'y a rien sous ce gobelet A, ni sous l'autre C : (*on introduit dans ce dernier la muscade qu'on a escamoté.*) Je commande à l'une des muscades qui sont dans le gobelet du milieu de passer sous l'un ou l'autre de ces deux gobelets A & C, la voilà déjà partie. (*on leve le gobelet B pour faire voir qu'il n'y a plus qu'une muscade, & prenant de la main droite la muscade qui est dessous, on la fait voir & on la remet (II) sous ce même gobelet B*) : voyons dans quel gobelet elle est passée ; (*on leve d'abord le gobelet A & on y introduit la muscade qu'on a ôtée du gobelet B*) ; la voici sous celui-ci C, (*on leve ce gobelet*) ; je commande à l'autre muscade de passer sous ce gobelet A, (*on le leve, & on fait voir qu'elle y est passée (I).*)

(I) Ce tour se fait ordinairement avec trois muscades, mais il est plus extraordinaire avec deux.

 XI. RECREATION.

Avec ces deux Muscades , une troisieme qu'on fait voir & une quatrieme cachée dans la main.

Faire passer trois Muscades sous un même gobelet.

TOUT ceci n'est que bagatelle , je vais vous faire voir bien autre chose avec trois muscades ; (*on tire une troisieme muscade de sa gibeciere , on la pose sur la table , & on en cache une quatrieme dans sa main*) faites attention qu'il n'y a rien sous aucun de ces gobelets ; (*on les leve & on introduit la muscade sous le gobelet C*) je prends cette premiere muscade & je la jette (IX) au travers ce gobelet C ; remarquez qu'elle est passée ; (*on leve (X) le gobelet de la main droite*) je prends cette deuxieme muscade , & je la jette (IX) au travers ce même gobelet , la voilà passée ; (*on leve (X) encore le gobelet*) je prends la troisieme & la fais passer de même , (*on eleve (X) le gobelet , & on fait voir qu'elles sont passées toutes les trois.*

XII. RECREATION.

Avec les trois Muscades restées sous le gobelet & celle qu'on tient cachée dans sa main.

Faire passer deux Muscades d'un gobelet dans un autre, au choix d'une personne, sans toucher aucun des gobelets.

EN voici un autre où je n'ai jamais pu rien comprendre, & qui va bien vous étonner, (on leve le gobelet C, & on ôte les trois muscades qui y sont restées, on les pose sur chaque gobelet, & en levant ce gobelet C, on y introduit la quatrième muscade qu'on tenoit cachée dans sa main); je prends cette muscade, (celle qui est sur le gobelet B) & je la mets (II) sous ce même gobelet; je prends celle-ci, (celle du gobelet A) & je la pose (I) sous ce même gobelet, (on y met aussi celle qu'on tient cachée dans sa main): je prends cette dernière & je la jette (IX) au travers ce troisième gobelet C, & pour vous faire voir que je ne vous trompe point, la voilà passée; (on leve (X) le go-

gobelet C & on y introduit la muscade qu'on a dans la main & qu'on vient d'escamoter) remarquez bien qu'il y en a actuellement une sous chaque gobelet, dans lequel de ces deux gobelets A & C voulez-vous que passe celle qui est dans celui du milieu? (on leve le gobelet que l'on a choisi qu'on suppose être celui C, & on fait voir qu'il y en a deux) Je reprends ces deux muscades & les mets sous ce gobelet C, (on n'en met effectivement qu'une) remarquez qu'il n'y en a plus sous ce gobelet B, (On y introduit la muscade qu'on vient d'ôter & on fait voir qu'on n'en a aucune dans ses mains). Je commande à une des deux qui sont sous ce gobelet C, d'aller joindre celle qui est sous celui-ci A; remarquez qu'elle y est passée, (on leve le gobelet C, & on remet ces deux muscades sur ce même gobelet, on leve celui C pour faire voir qu'il n'y en a plus qu'une seule & on la remet sur ce même gobelet; on ne leve pas le gobelet B sous lequel reste une muscade.



XIII. RECREATION,

XIII. RECREATION.

Avec les trois Muscades qu'on a posées sur les gobelets & celle qui est restée cachée sous le gobelet du milieu.

Faire passer sous un même gobelet les Muscades mises sous les autres.

JE prends cette muscade, (*celle qui est sur le gobelet C*) & je la mets (II) sous ce même gobelet : je lui ordonne de passer dans celui du milieu ; la voilà passée, (*en levant ce gobelet B, on y introduit la muscade qu'on vient d'escamoter*) ; je prends celle-ci, (*une des deux mises sur le gobelet A*) je la mets (II) sous ce même gobelet C, & je lui ordonne de passer dans ce gobelet B ; la voilà passée, (*en levant ce gobelet on y introduit une troisième muscade*) ; je prends cette troisième muscade, je la mets (II) sous ce gobelet C & je lui commande de passer dans ce gobelet B, le long de la table & à la vue des Spectateurs ; (*on prend la baguette dans la main gauche pour feindre d'indiquer le chemin qu'elle tient entre ces deux gobelets*) ;

Tom. III. Part. V.

K

vous ne la voyez donc pas ? la voici , (*on la tire (VIII) du bout du bâton qui semble l'indiquer*) ; allons , passez vite ; (*on la jette (IX) au travers le gobelet B , & on fait voir qu'elles y sont toutes les trois & qu'il n'y a rien sous les deux autres ; on pose ensuite les trois muscades sur la table , & on tient l'autre cachée dans sa main.*

XIV. RECREATION (1).

Avec les trois Muscades restées sous la table & celle qu'on tient cachée dans sa main.

Multiplication des Muscades.

S'IL y a dans cette compagnie quelques personnes qui croient aux Sorciers , je leur conseille de n'en pas voir davantage , ce que je vais faire étant beaucoup plus surprenant.

(1) Pour faire cette Récréation , il faut avoir un vase de fer-blanc , (Figure première , Planche dixième) au fond duquel il y ait une bascule A qui puisse tomber à volonté ; c'est-à-dire , en le renversant sur la table , au moyen d'une petite détente placée au bas d'une de ses anses B : on introduit d'avance , entre son fond & cette bascule , une douzaine de Muscades.

Je pose (I) ces trois muscades sous ces trois gobelets ; j'ôte (VII) cette première muscade (*celle qui est sous le gobelet C*) & je la mets (II) dans ce vase ; j'ôte celle-ci & je la mets (II) dans ce même vase ; j'ôte (VII) cette troisième (*celle qui est sous le gobelet A*) & je la mets (II) de même ; (*à chaque fois qu'on leve un des gobelets pour ôter la muscade, on y introduit celle qui reste toujours cachée dans la main droite, desorte qu'après avoir feint de jeter ces trois muscades dans le vase, il s'en trouve encore une sous chaque gobelet ; au moyen de quoi on leve de nouveau le gobelet C, & on ôte la muscade qui est dessous, & ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait feint d'en ôter une douzaine*), vous vous imaginez peut-être que je me fers toujours des mêmes muscades, mais afin de vous prouver le contraire, les voici toutes, (*on renverse le vase, afin d'en faire sortir les douze muscades qui y ont été cachées*).

Nota. Si ce vase est bien fait, on peut le faire voir intérieurement & le renverser même sur la table avant de faire cette Récréation, afin qu'on ne soupçonne pas qu'on les y ait insérées d'avance.

K ij

XV. RECREATION.

Avec les trois Muscades restées sous chacuns des gobelets , & celle qui est cachée dans la main.

Faire passer une Muscade sous chacun des trois gobelets.

JE mets toutes ces muscades dans ma poche; je prends (VI) celle-ci, (*celle qu'on tenoit cachée dans sa main*) & je la fais passer au travers de la table sous ce premier gobelet C, (*on l'escamote*); j'en prends une autre dans ma gibeciere, (*on montre cette même muscade*); je la fais passer de même au travers celui ci B, (*on l'escamote encore*), j'en prends une troisieme, (*on montre encore cette même muscade*) & je la fais passer sous ce dernier gobelet A, (*on l'escamote*); les voici passées toutes les trois: (*on abaisse les gobelets & en les relevant on introduit la muscade qu'on a dans la main sous le gobelet B, on remet les trois muscades sur les trois gobelets*).



XVI. RECREATION.

Avec les trois Muscades mises au dessus de chaque gobelet & celle qu'on a introduit sous le gobelet du milieu.

Retirer deux Muscades au travers un même gobelet (1)

N'EMPLOYONS plus que deux muscades ; (on prend celle qui est sur le gobelet C & on la met (II) dans sa gibeciere ; on prend dans les doigts de la main gauche celle qui est sur le gobelet B , on la montre, & de l'autre main on couvre du même tems le gobelet B avec celui C , en y faisant passer (IV) celle qu'on a feint de mettre dans sa gibeciere : on prend la muscade qui est sur le gobelet A avec la main droite , & montrant de chaque main ces deux muscades , on dit) : voici donc deux muscades , je les mets (II) sous ce gobelet A , (on n'y met effectivement que celle qu'on tient de la main gauche) ; je tire une de ces

(1) Ce coup ne sert que de préparation à celui qui suit.

deux muscades au travers ce même gobelet A, (on la fait voir & on la met au-dessus du gobelet C, on leve le gobelet A & on prend la muscade qui est dessous avec la main droite, & on ajoute), il n'en reste plus qu'une, (on la remet (II) sous le gobelet), je tire (VIII) cette autre muscade, (on leve le gobelet & on fait voir qu'elle n'y est plus : on prend ensuite une des deux muscades qui semblent rester seules & on la met (II) dans sa gibeciere, en disant); je remets celle-ci dans ma gibeciere.

XVII. RECREATION.

Avec une muscade qui se trouve cachée sous le gobelet du milieu, une autre qui se trouve sous celui qui le couvre celle qui est restée dans la main & une quatrieme qui est sur la table.

*Faire passer une même Muscade successive-
ment au travers les trois gobelets.*

JE vais maintenant faire un très-joli tour avec cette seule muscade (1), j'avois oublié

(1) Le coup qui précède a dû faire penser aux Spectateurs qu'on ne joue plus qu'avec une seule muscade.

de vous le faire voir au commencement du jeu : je couvre (XI) ces gobelets ; (on met le gobelet A sur ceux C & B) je prends (VI) cette muscade & je la jette (IX) au travers ce premier gobelet ; (on leve (X) le gobelet A avec la main droite, on fait voir qu'elle est passée entre celui C & celui A, & on le remet à sa place en y introduisant celle qu'on a dans sa main) : je prends (VI) cette même muscade, & je la jette (IX) au travers cet autre gobelet C ; (on leve (X) le gobelet C, on fait voir qu'elle est passée, on y introduit celle qu'on a dans sa main & on le remet à sa place) ; je reprends (VI) encore cette même muscade, & je la jette (IX) au travers de ce dernier gobelet B, (on leve (IX) ce gobelet B, on ôte la muscade qui est au-dessous avec la main gauche, on la pose sur la table, & remettant le gobelet à sa place, on y introduit la muscade qu'on a dans sa main.)



XVIII. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont sous les gobelets , celle qu'on a mis sur la table , & deux qu'on prend dans sa gibeciere.

Faire passer sous un gobelet les Muscades mises sous les deux autres , sans lever ces derniers.

REPRENONS à présent la suite du jeu que j'ai interrompu , & continuons à jouer avec trois muscades , (on prend à cet effet deux muscades dans sa gibeciere (1) , & on les met avec celle qui est restée sur la table au-dessus de chaque gobelet) : je prends (VI) cette muscade , (celle qui est sur le gobelet C) je la jette (IX) au travers ce gobelet C , la voilà passée : (on leve (X) le gobelet , on la fait voir & on y introduit celle qu'on a dans la main) : je prends (VI) celle-ci , (celle qui est sur le gobelet B) je la jette (IX) au travers ce gobelet B , (on leve ce gobelet de la main gauche , on fait voir qu'elle est passée & on la recouvre) : je retire (VIII)

(1) On joue ce coup avec six muscades , quoiqu'on fasse entendre qu'on ne joue qu'avec trois.

cette muscade de ce même gobelet B & je la jette (IX) au travers celui-ci C ; remarquez qu'elle est passée : (on leve (X) le gobelet C, on fait voir qu'il y en a alors deux & on y introduit celle qu'on a dans la main) : je prends (VI) cette muscade, (celle qui est sur le gobelet A) & je la jette (IX) au travers ce même gobelet A, la voilà passée, (on leve ce même gobelet de la main gauche, on la fait voir & on la recouvre) : je tire (VIII) cette muscade de ce gobelet A & je la jette (IX) au travers celui-ci C ; la voilà passée : (on leve (X) ce gobelet C, on fait voir les trois muscades & on y introduit celle qu'on a dans la main ; on met ces trois muscades sur la table.

XIX. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont restées sous les gobelets, & les trois autres qui sont sur la table.

Faire passer séparément les trois Muscades au travers de chaque gobelet.

ON met de nouveau les trois muscades qui sont sur la table au-dessus de chaque gobelet) ; je prends celle-ci, (celle qui est sur

le gobelet C) je la jette (IX) au travers ce même gobelet ; la voilà passée : (on leve (X) ce gobelet , on ôte (VII) la muscade , en faisant voir qu'elle est passée & on y introduit celle qu'on a dans sa main ; on remet cette muscade sur le même gobelet) ; je prends celle-ci (celle qui est sur le gobelet B) & je la jette (IX) au travers ce même gobelet , (on fait voir qu'elle est passée ; on l'ôte (VII) , & on introduit sous ce gobelet la muscade qu'on a dans sa main ; on met de même cette muscade sur ce gobelet) : je prends cette dernière , (celle qui est sur le gobelet A) & je la jette (IX) au travers ce troisième gobelet ; A la voilà passée : (on leve ce gobelet A , on ôte (VII) & on fait voir la muscade , on y introduit de même celle qu'on a dans sa main ; on met cette première au-dessus du gobelet A & il n'en reste pas dans la main) ; remarquez que je n'ai que ces trois muscades , (on fait voir ses mains).



XX. RECREATION.

Avec les trois Muscades restées sur la table ;
& celles qui sont sous chaque gobelet.

Les muscades ayant été remises dans la gibeciere , les faire retourner sous les gobelets.

JE prends ces trois muscades & je les remets dans ma gibeciere , (*on en garde une dans sa main*). Voilà à quoi se réduit tout ce que j'avois à vous faire voir pour vous amuser : je savois encore quelques tours fort jolis , mais je les ai oubliés : (*on feint de rêver un moment*) : ah ! je m'en rappelle encore deux ou trois fort plaisans ; allons mesdemoiselles les muscades , revenez sous les gobelets ; (*on abaisse les gobelets*) : voyez comme elles sont alertes & obéissantes en même-tems ; (*on les recouvre avec leurs gobelets*).



 XXI. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont sous les gobelets & celle qu'on a dans sa main.

Faire passer les Muscades au travers deux gobelets.

JÔTE (VII) cette muscade, (*celle qui est sous le gobelet C*); je le couvre (*avec celui B, & en faisant passer (III) l'autre muscade qu'on a dans la main droite entre ces deux gobelets*), je prends (VI) cette muscade (*celle qu'on tient dans la main gauche*) & je la jette (IX) entre ces deux gobelets B & C; la voilà passée: on leve (X) le gobelet, on fait voir qu'elle est passée, & on int oduit celle qu'on a dans sa main), je prends cette autre muscade, (*celle qui étoit sous le gobelet B*) & je la jette (IX) de même au travers de ces deux gobelets C & B; la voilà encore passée; (on leve (IX) encore le gobelet & faisant voir qu'il y a deux muscades, on y introduit (III) la troisieme); je prends cette dernière muscade, (*celle qui est sous le gobelet A*) je recouvre (*avec la main*

gauche) ces deux gobelets B & C, & je jette (IX) cette troisieme muscade au travers ces deux gobelets; les voici passées toutes les trois, (*on leve les deux gobelets & on fait voir les trois muscades, on recouvre le gobelet C avec les deux autres.*)

XXII. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont sur le gobelet C, & celle qu'on a dans la main.

Retirer trois Muscades au travers de deux gobelets.

JE tire (VIII) la premiere muscade, & je la mets (II) dans la gibeciere: je tire (VIII) de même la deuxieme, & je la mets (II) aussi dans ma gibeciere: je tire (VIII) la troisieme, & je la mets dans ma gibeciere, (*on y met effectivement celle qu'on avoit dans la main*) observez qu'elles ne sont plus sous les gobelets, (*on leve le gobelet A de la main gauche & on le met à sa place, on éleve avec la main droite le gobelet C en le soutenant avec le gobelet B qu'on tient de la main gauche, on abaisse précipitamment & un peu*

de côté celui B, & en même-tems on pose celui C sur la table, sous lequel se trouvent aussitôt les trois muscades qui n'ont pas eu le tems de se répandre.)

XXIII. RECREATION.

Avec les trois Muscades restées sous le gobelet du milieu & trois autres qu'on prend dans sa gibeciere.

Faire passer d'un même coup trois Muscades au travers un gobelet.

JE reprends encore trois muscades, (*on les prend dans sa gibeciere, & on les met au-dessus du gobelet B qu'on recouvre avec le gobelet A*), je leur ordonne de disparaître & de passer sous cet autre gobelet C; (*on retire précipitamment avec la main gauche le gobelet B, comme on a fait à la Récréation précédente, en laissant au milieu du jeu le gobelet C, sous lequel se trouvent trois muscades*); les voici déjà sous ce gobelet, (*sous celui C qui se trouve au milieu des deux autres. On les ôte, & les remettant sur ce même gobelet, on les fait retourner de la*

même maniere sous le gobelet C ; on prend enfin les trois muscades , & les mettant dans la gibeciere , on feint de les faire passer au travers la table sous le gobelet où sont restées les trois autres , on remet encore deux de ces trois dernieres muscades dans sa gibeciere & on y prend deux muscades blanches qu'on met sur la table.

XXIV. RÉCRÉATION.

Avec la Muscade noire restée sur la table , deux autres Muscades blanches (1) & une noire qu'on tient cachée dans sa main.

Faire passer trois Muscades d'un gobelet dans un autre.

FAISONS maintenant un tour pour prouver que je n'escamote pas les muscades : il n'y a rien sous ce gobelet C , (*on y introduit la muscade noire qu'on a dans sa main*) il n'y a pas grand chose sous celui-ci B , j'y pose ces trois muscades : (*les trois muscades qui sont sur la table dont on escamote une*

(1) On ne noircit pas celles-ci à la chandelle , on les frotte avec un peu de crayon.

blanche) il n'y a rien non plus sous ce troisieme gobelet A, (*on y introduit cette muscade blanche*) j'ordonne à une des deux muscades blanches qui sont sous ce gobelet B de passer sous celui-ci A: (*on leve le gobelet B & on prend la muscade blanche dans les doigts de la main gauche, & la noire dans ceux de la droite, on les fait voir en disant*); remarquez qu'il n'y a plus qu'une blanche: je remets ces deux muscades sous ce gobelet B; (*on n'y met effectivement que la blanche, & on escamote la noire en feignant de la mettre avec celle de la main gauche*), & la voilà passée sous ce gobelet A; (*on leve le gobelet A, & on y introduit cette muscade noire*): je commande maintenant à la muscade noire de passer sous ce gobelet A, (*on leve le gobelet B, on prend dans les doigts de la main droite la muscade qui y est, & on la fait voir*): je la remets (II) sous ce gobelet; (*on l'escamote*). & je vous fais voir qu'elle est passée sous celui-ci A, (*on y introduit la muscade blanche*); j'ordonne enfin à la muscade blanche qui est sous ce gobelet B de passer dans celui-ci A; la voilà pareillement passée, (*on leve le gobelet A, & on met les trois muscades sur chaque gobelet, la noire sur celui du milieu.*)

XXV. RECREATION.

Avec les trois Muscades mises au-dessus des gobelets , & celle qui a été inférée sous un d'eux au coup précédent.

Faire changer la couleur des Muscades.

S'IL y a ici quelqu'un qui sache jouer des gobelets , il doit bien voir qu'il n'est pas possible de faire ce tour par la méthode ordinaire & avec seulement trois muscades ; cependant je n'en ai pas davantage ; (*on montre ses mains*) je prends cette muscade blanche (*celle qui est sur le gobelet C*) , & je la jette (IX) au travers ce gobelet ; (*le même gobelet C sous lequel on a laissé une muscade noire à la Récréation précédente*) je prends cette muscade noire (*des doigts de la main gauche*) ; il n'y a rien sous ce gobelet B (*on y introduit la muscade blanche*) ; je la jette (IX) au travers ce gobelet B ; (*on reprend à cet effet cette muscade dans les doigts de la main droite*) : je prends cette autre muscade blanche ; (*avec les doigts de la main gauche*) ; il n'y a rien sous ce gobelet A ; (*on y intro-*

Tom. II. Part. IV.

L

duit la muscade noire) ; je la jette (IX) au travers ce gobelet A ; (on la reprend dans les doigts de la main droite pour l'escamoter) remarquez qu'elles ont toutes changées de couleur , (on recouvre chacune des trois muscades avec leurs gobelets.)

XXVI. RECREATION.

Avec les trois Muscades qui sont restées sous les gobelets , deux boules blanches & une noire qu'on prend tour à tour dans sa gibecière.

Faire changer les Muscades de grosseur.

J'ÔTE la muscade blanche qui est sous ce gobelet C , (on la prend avec les doigts de la main gauche , & on leve le gobelet avec la droite , en y introduisant (1) une boule

(1) On retient cette boule dans sa main avec le quatrième & le petit doigt , & on leve le gobelet de même que lorsqu'on y introduit les muscades ; en abaissant ensuite le gobelet , on avance en même tems le poignet pour y introduire cette boule. Ces boules doivent être remplies de crin ou de carton , afin qu'elles ne fassent pas de bruit.

blanche qu'on a pris dans sa gibeciere), je la fais repasser au travers de la table sous ce même gobelet, (*on reprend cette muscade dans la main droite, & en mettant la main sous la table, on la met aussi dans sa gibeciere où l'on prend une boule noire*), j'ôte celle-ci (*celle du gobelet B, dans lequel on introduit cette même boule noire*) & je la fais repasser aussi au travers de la table, (*on prend une boule blanche*) j'ôte celle qui est sous ce dernier gobelet A, (*on introduit cette boule*) je la fais repasser de même au travers de la table, & les voici toutes les trois, (*on les fait voir & on les recouvre de leurs gobelets.*

XXVII. RECREATION.

Avec les trois Boules qui sont sous les gobelets, deux autres boules noires & une blanche qu'on prend tour à tour dans sa gibeciere.

Faire passer les Boules d'un gobelet dans l'autre.

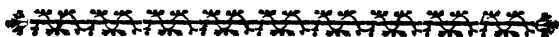
REMARQUEZ bien qu'il y a deux boules blanches sous ces deux gobelets A & C, & une noire sous celui-ci, (*on leve les gobelets*)

L ij

je recouvre ces trois boules, (*on les recouvre chacune de leurs gobelets*) je fais sortir au travers la table la boule blanche qui est sous ce gobelet C, (*on prend une boule blanche dans sa gibeciere (1)*) : la voici, (*on la montre*) je remets cette première boule dans ma gibeciere; (*on la met effectivement*) & il n'y a plus rien sous ce gobelet C, (*on le leve en retenant la boule avec le petit doigt*) j'ôte cette boule, (*celle qui est sous le gobelet A*) & je la fais passer au travers de la table sous ce gobelet C; (*on prend une boule noire dans sa gibeciere*) la voilà passée, (*on leve le gobelet C pour l'ôter & la faire voir, & on y introduit cette boule noire*) je remets cette autre boule blanche dans ma gibeciere, & je commande à la noire qui est sous ce gobelet B de passer sous celui-ci; elle n'est plus sous ce gobelet, (*on leve le gobelet B, en soutenant la boule qui y est restée avec le petit doigt*) & la voilà déjà passée; (*on leve le gobelet C, & on fait voir la boule; on prend ensuite cette boule dans sa main gauche, on*

(1) Pour ne pas se tromper, on doit avoir mis dans une poche séparée de sa gibeciere les boules noires, & dans une autre les blanches.

La jette en l'air, on la retient dans la main droite, & feignant de la jeter en l'air une deuxieme fois, on la laisse tomber dans sa gibeciere; on leve les yeux en haut, & on les abaisse comme si on la voyoit retomber sur le gobelet B; on leve ce gobelet sous lequel étoit une boule noire & on dit). la voici qui est encore passée au travers ce gobelet.



AMUSEMENS

QUI ONT RAPPORT A LA GIBECIERE.

PREMIERE RECREATION.

Faire trouver une Carte dans un Œuf.

ROULEZ une carte le plus ferré que vous pourrez, & introduisez-la vers A dans un petit bâton AB, (Figure deuxieme, Planche dixieme) semblable à celui dont on se sert pour jouer des gobelets, excepté qu'il doit y avoir dans toute sa longueur un trou d'environ trois lignes de diametre, afin qu'une petite baguette C de même longueur, terminée par un bouton D semblable à celui A, puisse y couler librement.

L iij

Faites tirer par une personne une carte semblable à celle qui a été cachée dans ce bâton , & faites-lui remettre dans le jeu ; présentez-lui ensuite plusieurs œufs , & demandez-lui dans lequel elle souhaite que se trouve la carte qu'elle a tirée : prenez alors le bâton en le tenant par le côté B , cassez l'œuf choisi avec celui A , & enfonçant un peu le bâton dans l'œuf , poussez subtilement le bouton B avec la paume de la main , afin d'y faire glisser la carte ; ouvrez entièrement l'œuf , & déroulant la carte que vous y avez introduite, faites-lui voir que c'est celle qu'elle a choisie dans le jeu.

Nota. Il faut escamoter subtilement la carte qui a été tirée , afin de faire voir qu'elle n'est plus dans le jeu.

II. RECREATION.

La Carte dans une Bague.

FAITES faire une bague à deux chatons opposés entre eux A & B , (Figure troisieme , Planche dixieme) dont l'un & l'autre soient garnis d'une pierre ou cristal rectangulaire

de même grandeur ; disposez l'une de ces deux pierres de façon qu'on puisse y appliquer par-dessous la figure d'une Carte peinte en petit sur un papier : que l'anneau de cette bague soit assez grand pour qu'elle puisse tourner facilement dans le troisième ou quatrième doigt de la main gauche.

R E C R E A T I O N .

On fait tirer par une personne une carte semblable à celle qu'on a introduite sous l'une des deux pierres de cette bague & on lui dit de la brûler à une bougie ; pendant cet intervalle , on fait voir cette bague qu'on a au doigt , en ne présentant que le côté où se trouve la pierre sous laquelle n'est point la petite carte ; on prend ensuite avec le doigt de la main droite un peu de cendre de la carte brûlée , & sous le prétexte d'en frotter la pierre , on fait retourner la bague dans son doigt , on la montre ensuite du côté où est la petite carte , & on y fait remarquer la carte qui a été brûlée qu'on suppose avoir fait reparoître par le moyen de ces cendres.



III. RECREATION.

Faire paroître dans une Lunette plusieurs Cartes qui ont été tirées d'un jeu.

FAITES tourner une Lunette d'yvoire transparente, de telle forme que vous voudrez, excepté qu'il faut que la place du verre objectif soit couverte, & que le verre oculaire n'ait que deux pouces de foyer, afin qu'une petite carte de huit à dix lignes de longueur étant mise au fond (1) de cette Lunette, paroisse pour lors de la grandeur d'une carte ordinaire.

Ayez un jeu de cartes dans lequel il y ait une carte plus large, & semblable à celle que vous avez insérée dans la Lunette ci-dessus : ayant mêlé le jeu, faites tirer cette carte qu'il vous sera facile de reconnoître & de présenter de préférence ; lorsque la personne aura vu sa carte, donnez - lui le jeu afin qu'elle y remette elle-même cette carte, & qu'elle mêle le jeu ; reprenez le jeu & faites

(1) Le fond de cette Lunette doit être noir, afin que la Carte soit plus apparente.

encore tirer cette même Carte à une autre personne (1), dites-lui de la remettre de même dans le jeu ; présentez ensuite la Lunette à la première personne , & demandez-lui si elle y voit sa carte , elle répondra tout simplement *oui* ; montrez cette même Lunette à la seconde personne , en lui faisant semblable question à laquelle elle répondra de même.

Nota. Il faut sur le champ amuser avec une autre Récréation , afin d'éviter que ces deux personnes venant à nommer leurs cartes n'empêchent par là le reste des Spectateurs de s'imaginer que les deux cartes qui ont été vues dans la Lunette sont différentes l'une de l'autre.

(1) Il ne faut pas la faire tirer à une personne qui soit placée auprès de celle qui a tirée la première Carte.



IV. RECREATION.

Une personne ayant tirée une Carte dans un jeu dont on a fait ensuite six tas , lui faire indiquer par le point d'un Dez jetté sur la table , quel est le tas où elle doit se trouver.

P R É P A R A T I O N .

A YEZ un jeu composé de trente-six cartes dans lequel il y ait seulement six différentes cartes répétées six fois ; disposez le jeu de manière que chacune de ces six différentes cartes soient rangées de suite , & que la dernière de chacune d'elles soit une carte large.

Le jeu étant ainsi disposé , on pourra faire couper tant de fois qu'on voudra sans en déranger l'ordre , pourvu qu'à la dernière fois on coupe à une des cartes larges , & si l'on en fait ensuite six tas en coupant aux endroits où sont les cartes larges , chacun d'eux contiendra des cartes semblables.

On donnera à tirer dans ce jeu une carte quelconque , & on la fera remettre adroitement dans celui de ces six tas où elle aura

été choisie ; on coupera le jeu en six parties pour en faire six tas comme il vient d'être dit , & présentant un dez à une personne , on la prévendra que le point qu'elle amenera doit indiquer celui de ces six tas dans lequel doit être sa carte , on levera le tas (1) qui se rapportera au point amené , & on lui fera voir sa carte.

V. RECREATION.

Trouver à la pointe de l'Epée , & les yeux bandés , une Carte qui a été tirée d'un jeu.

ON fait tirer une carte , & coupant le jeu , on la fait mettre sous la carte large & on a attention en le mêlant de la faire venir au-dessus du jeu ; on pose le jeu à terre (2) & on étale les cartes de manière qu'on puisse remarquer l'endroit où se trouve la carte tirée : on se fait bander les yeux avec un mouchoir , ce qui n'empêche pas qu'on ne voye le jeu , attendu que la vue peut se porter en bas : on

(1) Ces tas doivent être rangés de suite sur la table.

(2) On peut même jeter le jeu à terre , de manière que les Cartes s'étalent d'elles mêmes.

éparpille les cartes avec la pointe de l'épée ; sans perdre de vue celle qui a été choisie , on la pique & on la fait voir : on peut également donner à tirer deux ou trois cartes qu'on fera mettre sous la carte large & ensuite revenir au dessus du jeu (1) , & alors on remettra à chaque personne la carte qu'elle aura tirée , en la lui présentant demême à la pointe de l'épée ; il suffit de se souvenir de l'ordre dans lequel elles ont été choisies.

VI. RECREATION.

La Carte changeant sous les doigts.

P R É P A R A T I O N .

EFFACEZ un des points d'un trois de cœur (Figure quatrieme , Planche dixieme) & gardez cette carte dans votre poche de maniere qu'en la prenant vous puissiez reconnoître le côté A.

Ayez un jeu de carte de Cadrille , au-dessous duquel soient l'as & le trois de cœur , faites sauter la coupe pour les faire revenir au mi-

(1) Si l'on fait faire sauter la coupe , il n'est pas besoin de Carte large.

lieu du jeu & faites-les tirer forcément à un Cavalier & à une Dame, auxquelles vous donnerez ensuite le jeu pour qu'elles puissent y remettre elles-mêmes leurs cartes & le mêler : pendant ce tems, prenez adroitement la carte qui est dans votre poche, cachez-la sous votre main, & en reprenant le jeu, posez-la au-dessus; faites sauter la coupe & tirez cette carte du milieu du jeu: présentez-la à celui qui a tiré le trois de cœur, (en cachant avec le doigt *index* l'endroit B, afin qu'elle s' imagine voir le trois de cœur) & demandez-lui: *est-ce votre carte?* il répondra *oui*; reprenez-la avec les deux doigts de la main gauche, & cachant le point A, montrez-la à la personne qui a tirée l'as de cœur, en lui disant: *ce n'est donc pas la vôtre, Madame?* elle répondra, *c'est la mienne*; vous direz alors, *cela ne se peut pas*, & vous ajouterez en la montrant de nouveau à la première personne: *Monsieur dit que c'est la sienne*; il répondra, *ce n'est plus elle*: vous ferez voir ensuite le trois de cœur à cette Dame, en disant: *je savois bien que c'étoit la carte de Madame*, elle dira: *ce n'est plus la mienne*; vous ajouterez, *vous voulez donc me tromper, moi qui trompe les autres*, & frappant avec le

doigt sur la carte, vous leur ferez voir l'une après l'autre les deux cartes qu'elles ont tirées en disant : *voici votre carte & voilà la vôtre.*

Nota. On doit, à chaque fois qu'on veut faire changer la carte, la prendre dans les doigts de l'autre main.

VII. RÉCRÉATION.

L'Entonnoir.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES faire un double entonnoir de fer-blanc, (Figure cinquieme , Planche dixieme), dont la surface intérieure A & l'extérieur B soient soudées ensemble de maniere que l'eau contenue entre elles ne puisse s'écouler que par une petite ouverture faite vers C où la surface intérieure joint l'ajustage D : ajustez-y une anse vers le haut de laquelle vous ménagerez un très - petit trou E qui doit communiquer au vuide intérieur de cet entonnoir.

E F F E T .

Lorsque vous emplirez d'eau cet entonnoir,

en en bouchant avec le doigt l'extrémité de l'ajustage D, l'eau se répandra aussi entre les deux surfaces A & B, & si ayant bouché ensuite le trou E avec le doigt, vous débouchez celui D, l'eau contenue dans la partie A & B s'écoulera, & celle renfermée entre ces deux surfaces y restera jusqu'à ce qu'en élevant le doigt pour déboucher le trou E vous y laissez introduire l'air, alors l'eau contenue entre les deux surfaces s'écoulera jusqu'à ce que vous l'arrétiez en posant de nouveau le doigt sur ce même trou E.

R E C R E A T I O N.

Vous emplirez cet entonnoir d'eau ou de vin, & le tenant par l'anse vous boucherez avec le pouce le trou E, & laisserez écouler la liqueur dans un verre & la boirez; prenant ensuite une espece d'alene dont la pointe rentre dans le manche, vous feindrez de vous en percer le front, & y posant aussitôt l'ouverture de cet entonnoir, vous déboucherez le trou E & il semblera que le vin que vous venez de boire sort par la piquure que vous vous êtes fait.

VIII. RECREATION.

Les petits Piliers.

CONSTRUCTION.

FAITES tourner deux petits piliers A & B, (Figure fixieme , Planche dixieme) qui soient percés dans toute leur longueur, c'est-à-dire, depuis A jusqu'en B; percez-les encore sur le côté vers C & D, afin de pouvoir y introduire un cordon qui communique de l'un à l'autre par les deux trous C & D. (Voyez cette Figure) Introduisez vers E & E un petit bout de ce même cordon, en sorte qu'il semble que ce soit le cordon ci-dessus (que vous supposez passer de C en C) soit coupé.

RECREATION.

Ces deux petits piliers étant appliqués l'un auprès de l'autre, on les joint par les côtés B, & tirant le cordon vers F, & le ramenant vers G, on donne à presumer qu'il passe au travers les endroits A & A; on feint ensuite de le couper entre ces deux endroits, & on fait voir les deux petits bouts de cordons

çons E & E : on applique de nouveau ces deux piliers l'un contre l'autre, & on suppose que le cordon s'est repris à l'endroit qui a été coupé.

XI. RECREATION.

Les Boîtes au Millet.

C O N S T R U C T I O N.

FAITES tourner une petite boîte, (Fig. septieme, Planche dixieme) de deux pouces de hauteur, composée des trois parties séparées AB & C, en telle sorte que vous puissiez l'ouvrir en levant le couvercle A, ou avec lui le deuxieme couvercle B (1) qui doit avoir un petit rebord vers sa partie supérieure, afin d'y pouvoir mettre une petite couche de millet, & qu'il semble alors que toute la boîte en est remplie : qu'au contraire elle paroisse n'en plus contenir lorsqu'on leve ensemble les deux couvercles A & B.

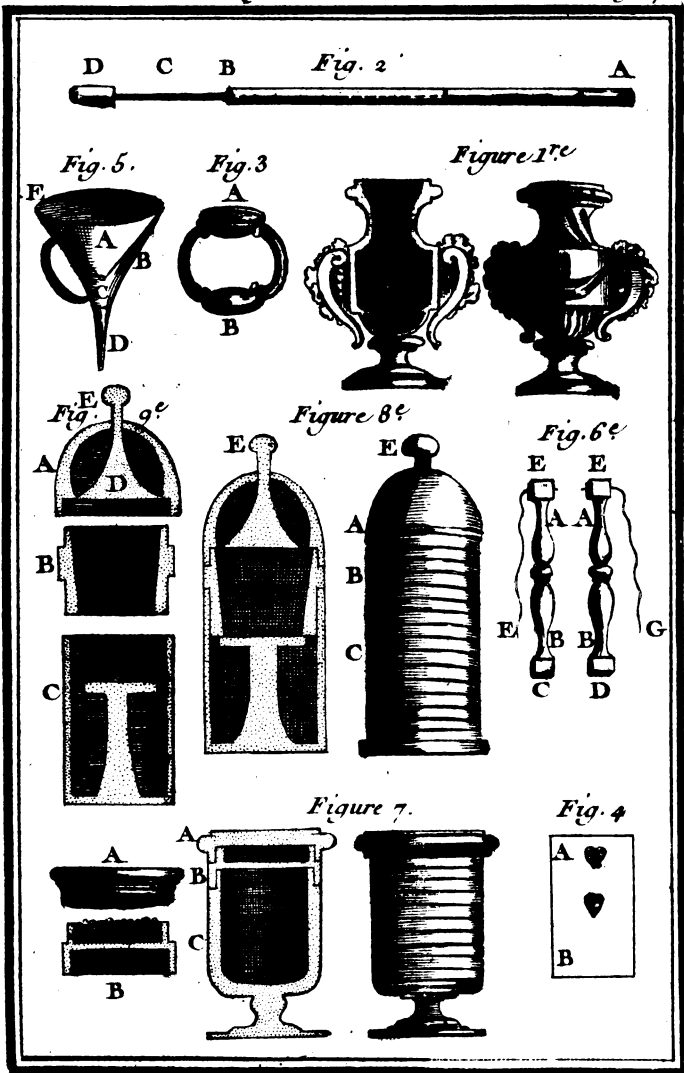
Ayez une autre boîte d'environ trois pou-

(1) Cette boîte doit être faite de manière qu'on n'aperçoive pas ces différentes ouvertures.

ces de hauteur , (Figure huitieme , Planche dixieme) composée des trois parties A B & C : qu'au couvercle A soit ajustée une espee de petite trappe D qui puisse s'abaisser en appuyant sur le bouton E , & laisse échapper par ce moyen , dans le premier fond G de cette boëte , le millet renfermé dans l'intervalle vuide F de ce couvercle ; que la partie B en s'élevant un peu puisse laisser couler ce même millet dans l'intervalle H , (Voyez la coupe des trois parties séparées de cette boëte Figure neuvieme) en sorte qu'il paroisse alors qu'il n'y en a plus dans la boëte. Ayez encore un petit sac dans lequel vous mettrez du millet.

R E C R E A T I O N .

Ouvrez la premiere boëte , (Figure septieme) à l'endroit convenable , & faites voir qu'elle est pleine de millet , prenez-en même encore un peu dans le sac , comme si vous vouliez l'emplir entierement ; fermez-la avec son couvercle , & posez-la sur la table ; ouvrez ensuite l'autre boëte , (Figure huitieme) & faites voir qu'elle n'en contient point ; refermez-la , & en la posant sur la table , abaissez adroitement le bouton E , afin d'y faire



tomber le millet qui a dû être renfermé d'avance dans son couvercle ; annoncez alors que vous allez faire passer dans cette deuxième boîte le millet dont vous avez rempli la première boîte ; ouvrez cette première boîte & faites remarquer qu'il n'y est déjà plus ; & levant le couvercle de la deuxième boîte , faites voir qu'il y a passé. Proposez ensuite de le faire retourner dans la première : à cet effet couvrez-la en élevant un peu la partie B ; ouvrez ensuite la première boîte pour y faire voir le millet & la deuxième en faisant observer qu'il n'y est plus.

X. RECREATION.

La Piece de Monnoye.

P R É P A R A T I O N ,

CET Amusement se fait en apparence avec deux pieces de monnoye différentes & de même grandeur , telles , (par exemple) qu'une piece de vingt - quatre sols & une de deux liards ; on lime deux pieces de vingt-quatre sols , jusqu'à ce qu'on leur ait ôté la moitié de

M ij

leur épaisseur , & on applique (1) sur ces côtés ainsi limés deux pieces de deux liards qu'on a également amincies , en sorte que ces deux pieces n'ayent pas plus d'épaisseur qu'une seule piece de vingt-quatre ; au moyen de cette préparation , il est aisé de voir qu'il suffit de faire voir ces deux pieces, soit d'un côté, soit de l'autre , pour qu'elles paroissent dissemblables.

RECREATION.

Ayant pris ces deux pieces , & les ayant fait voir d'un seul côté , comme si l'une d'elles étoit une piece de vingt-quatre sols & l'autre une de deux liards , on en mettra une dans chaque main de maniere qu'elles y soient placées sur la premiere phalange des doigts du milieu , afin qu'en fermant les mains elles se retournent naturellement ; on propose ensuite de faire passer subtilement dans la main droite celle qui est dans la gauche , & celle qui est dans la main gauche dans la droite , & ouvrant les deux mains , on fait voir que ce changement a eu lieu ; on peut proposer ensuite

(1) On peut les souder l'une sur l'autre ou y mettre trois ou quatre petits rivets pour les joindre ensemble.

de les faire retourner à leurs premières places, ce qu'on exécutera de la même manière.

Nota. Cet Amusement ne demande pas beaucoup d'adresse ; on peut aussi faire changer ces pièces, en en mettant une des deux dans la main d'une personne , pourvu qu'on ait attention en la plaçant dans sa main à la poser comme il a été dit , afin qu'elle se retourne d'elle-même lorsque cette personne fermera la main (1) ; on varie par-là cette Recréation , en lui demandant quelle pièce elle a dans sa main , & en lui faisant voir ensuite que c'est tout le contraire : si on a mis l'autre pièce dans sa propre main , on lui fait entendre qu'elles ont pris la place l'une de l'autre.

(1) Il faut , pour ne pas se trouver en défaut , fermer soi-même la main de celle à qui on remet la pièce , & la reprendre aussitôt qu'elle l'a ouverte , afin qu'elle n'ait pas le tems de s'aviser de la retourner.



 XI. & dernière RECREATION.
Boëtes Magiques.

C O N S T R U C T I O N .

FAITES tourner sept à huit Boëtes de buis, de la forme d'une tabatiere, & de différentes grandeurs, en sorte qu'elles puissent se renfermer & entrer successivement les unes dans les autres : que la plus petite de toutes ces boëtes soit seulement de grandeur à pouvoir contenir une petite piece de monnoye ou une bague. Observez qu'il est nécessaire qu'elles ferment toutes assez aisément, & que tous leurs fonds puissent s'insérer successivement dans celui de la plus grande, de même que tous leurs couvercles dans le plus grand d'entr'eux.

E F F E T .

Les fonds & les couvercles de toutes ces boëtes ayant été insérés les uns dans les autres, si on prend tous les couvercles en les soutenant avec le doigt, & qu'on les pose sur les fonds ainsi assemblés, on fermera par ce

par moyen toutes ces boëtes aussi facilement que s'il n'y en avoit qu'une seule.

R E C R E A T I O N .

Ayant mis dans sa poche, ou dans une gibeciere, ces fonds & leurs couvercles ainsi disposés, & de maniere qu'ils ne puissent pas se déranger de leur situation, on demandera à une personne un anneau ou une piece de monnoye, dont on aura par devers soi une semblable, que l'on tiendra cachée dans sa main & qu'on substituera adroitement à celle qui aura été donnée; fouillant ensuite dans sa poche sous prétexte d'en tirer cette tabatiere, on placera adroitement cette bague ou cette piece dans la petite boëte, & on refermera aussitôt le tout; & tirant à l'instant cette boëte de la poche, on proposera d'y faire passer la bague ou la piece semblable que l'on supposera tenir dans les doigts de l'autre main; on fera semblant de la faire passer au travers la boëte, & on l'escamotera subtilement; on dira ensuite à la personne qui l'a donnée d'ouvrir elle même cette boëte pour y prendre cette piece, ce qui lui causera d'autant plus de surprise, que ne pouvant

M iv

alors les ouvrir que les unes après les autres, elle ne concevra pas (quand même elle supposeroit que ce tour n'est qu'adresse) comment on aura pu, en si peu de tems, ouvrir & fermer toutes ces différentes boëtes.

Fin de la cinquieme Partie.

EXPLICATION

Des Planches contenues dans cette cinquieme Partie.

PLANCHE PREMIERE.

FIGURE premiere. La Boëte de l'Oracle merveilleux où se renferment les tablettes & dont la coulisse est à demi ouverte.

FIGURE II. La Boëte à charnier qui se met au-dessus de cette Figure premiere, avec son cadran & son éguille.

FIGURE III. A B C D, une des tablettes, avec ses divisions, servant de modele pour les douze autres.

FIGURE IV. La même Boëte, Figure deuxieme, vue en-dessus, avec la disposition des lettres qui indiquent la tablette, au moyen de l'aiguille aimantée cachée sous le chiffre AB.

FIGURE V. La Boëte de la découverte inconcevable, dans laquelle se renferment les huit tablettes A B C D E F G & H, sur lesquelles on a indiqué la disposition des lames aimantées, eu égard aux mots qui y sont transcrits.

FIGURE VI. La Boëte dont on couvre celle ci-dessus, où sont tracés les huit cadrans, autour de chacun desquels sont transcrits les huit mots du vers Latin qu'on a désigné seulement ici par leur premiere lettre.

PLANCHE II.

FIGURE I. A B C D, la Boëte servant pour les quatre

nombres magiques. L & M, les deux ouvertures au travers lesquelles on apperçoit les chiffres. H & I, les pivots sur lesquels tournent les deux cercles G & F.

FIGURE II. Ces deux cercles vus séparément, & la disposition de leurs chiffres.

FIGURE III. NOPQ, le Porte-feuille où l'on a indiqué la direction des deux lames aimantées qui y doivent être insérées.

FIGURE IV. ABCD, la Boîte aux huit nombres magiques. E, le pivot sur lequel tourne le cercle. G, le petit bouton qui sert à le fixer. F, l'ouverture par laquelle on apperçoit le nombre.

FIGURE V. GH, le cercle ci-dessus, sur lequel est indiquée la position des huit nombres.

FIGURE VI. LMNO, le Porte-feuille, avec la manière de le diviser & d'y placer la lame aimantée.

P L A N C H E. III.

FIGURE I. ABCD, le dessus intérieur de la boîte aux Énigmes, avec son cadran. E, la petite Figure qui indique le mot de l'Énigme.

FIGURE II. ABCD, cette même boîte vue avec son tiroir GH où l'on renferme les cartons (Figures III. IV. V. & VI,) dans lesquels sont insérées les lames aimantées.

FIGURES VII. & VIII. Les deux faces du cadran vertical, & la disposition des chiffres sur ces deux cadrans. IL, l'aiguille qui se fixe suivant la direction de la lame aimantée qui y est renfermée.

FIGURE IX. Ce même cadran vu de côté. G & H, les deux pivots opposés sur lesquels doit tourner l'aiguille.

PLANCHE IV.

FIGURE I. A, le Puits. BC, le soc sur lequel il est placé. T, le tiroir dans lequel se renferment les quatre tableaux, Figure troisieme. R Q, le cercle de carton posé sur son pivot. H, le petit miroir concave dans lequel on apperçoit la figure au travers l'ouverture Z du cercle de carton, Figure deuxieme.

FIGURE III. Les quatre tableaux, avec la disposition des figures & des lames aimantées qui y sont cachées.

FIGURE IV. Le cercle qui sert pour les cartés qu'on peut aussi faire appercevoir dans ce même puits.

FIGURE V. Le petit porte-feuille qui se met à cet effet dans le tiroir. AB, la direction de sa lame aimantée.

PLANCHE V.

FIGURE I. La tête enchantée, au travers de laquelle on apperçoit la direction de la zone FG qui tourne horizontalement sur le pivot EN. IL & les deux fils de laiton qui soutiennent la lame aimantée LO.

FIGURE II. ABCD, le dessus intérieur de la boîte aux cartes. G, le cercle de carton sur lequel elles sont tracées : ns, l'aiguille insérée dans ce cercle. H, l'ouverture par laquelle on apperçoit une des cartes.

FIGURE III. ABCD, le porte-feuille servant pour la boîte aux cartes ci-dessus, où est indiquée la direction des deux lames aimantées E & F.

FIGURE IV. ABCDE & F, la base sur laquelle est élevé le Palais de l'Amour. M, son comble qui en soutient

la partie intérieure. O, la porte au-devant de laquelle paroît la petite figure.

FIGURE V. La base de ce petit édifice vue intérieurement : *abcdef & g*, la place de l'édifice intérieur, autour duquel tournent les six petites Figures. H, le pivot sur lequel tourne le cercle autour duquel elles sont placées & qui renferme la lame aimantée NS.

FIGURE VI. Le barreau aimanté & la poulie servant pour cette Récréation.

P L A N C H E VI.

FIGURE I. La Table magnétique, dont le barreau agit au moyen de la moulure H qui est ajustée sur le pied I. Les Figures troisième & quatrième en sont les parties séparées.

FIGURE II. L'intérieur de cette table. E, la poulie sur laquelle est le barreau aimanté NS. G, celle que la moulure entraîne avec elle par son mouvement. F, le cordeau sans fin qui est fixé sur ces deux poulies.

FIGURE V. L'intérieur de la Pendule sonnante. C, le timbre. NS, la lame aimantée mobile sur le pivot E, & qui frappe sur ce timbre.

FIGURE VI. Cette Pendule vue extérieurement.

P L A N C H E VII.

FIGURE I. La Table couverte de son bassin I, sur lequel se font les Récréations avec la sirene. C, le pied percé dans toute sa longueur, au bas duquel est la moulure R qui en s'abaissant fait tourner le cercle caché dans la table.

FIGURES II. & III. Les parties séparées de ce pied.

FIGURE IV. L'intérieur de cette Table. N, la poulie communiquant à la moulure E, par le moyen du cordeau I, qui d'autre bout est fixé à la double poulie sur laquelle est posé le cercle aimanté qui fait agir la firene I, la place du bassin. O, le cordeau attaché au ressort PQ, servant à faire remonter la moulure E.

PLANCHE VIII.

FIGURE I. La Boîte de l'hexagone magique, avec la division de ces sept cadrans, dans chacun desquels sont indiquées les lettres qui doivent y être transcrites.

FIGURE II. Le plateau sur lequel se pose cette boîte, où sont indiquées les divisions, & la direction des lames aimantées qui y sont renfermées.

PLANCHE IX.

FIGURE I. La situation des trois gobelets AB & C sur la table.

FIGURE II. Position de la muscade lorsqu'on la prend dans les doigts de la main droite pour l'escamoter.

FIGURE III. sa position entre les doigts étant escamotée.

FIGURE IV. Position de la main lorsqu'on feint de la jeter au travers un gobelet.

FIGURE V. Position des deux mains lorsqu'on feint de la mettre sous un gobelet.

FIGURE VI. Position des deux mains lorsqu'on la glisse subtilement sous un gobelet.

P L A N C H E X & dernière.

FIGURE I. Le vase où l'on cache les Muscades vu intérieurement & extérieurement.

FIGURE II. Le petit bâton, D, la baguette qui fait sortir la Carte.

FIGURE III. La Bague. A & B, ses deux chatons.

FIGURE IV. La carte changeante.

FIGURE V. L'Entonnoir A & B, ses deux doubles fonds.

FIGURE VI. Les deux petits piliers. C & D, l'endroit par où communique le cordon F G.

FIGURE VII. La boîte au millet, vu extérieurement & intérieurement, & avec ces deux couvercles séparés A & B.

FIGURE VIII. L'autre boîte au millet, vue extérieurement & intérieurement, E, le bouton qu'on abaisse pour faire tomber le millet dans la partie G, B, la partie qu'on élève pour le faire descendre & le cacher dans la partie H,

FIGURE IX. A B & C, ses trois parties vues séparément.

T A B L E

DES MATIERES & RECREATIONS

Contenues dans cette cinquieme Partie,

<i>A</i> VERTISSEMENT.	Page 5
RÉCRÉATIONS sur l' Aimant.	7
PREMIERE RÉCRÉATION. L'Oracle Mer- veilleux.	7
II. REC. <i>La Découverte inconcevable.</i>	27
III. REC. <i>Les quatre Nombres Magiques.</i>	31
IV. REC. <i>Les huit Nombres Magiques.</i>	36
V. REC. <i>Boëte aux Enigmes.</i>	43
VI. REC. <i>Cadran Magnétique Vertical.</i>	49
VII. REC. <i>Le Puits enchanté.</i>	57
VIII. RÉC. <i>La Tête enchantée.</i>	63
IX. RÉC. <i>Boëte aux Cartes.</i>	67
X. REC. <i>Le Palais de l'Amour.</i>	70
XI. REC. <i>Pendule sonnante.</i>	75
XII. REC. <i>Les Petits Clous.</i>	79
XIII. REC. <i>Aimanter une Pincette sur le champ , en la frappant sur le plancher.</i>	80
XIV. RÉC. <i>Une petite Figure étant renfer- mée dans une bouteille remplie d'eau, la faire monter ou descendre à volonté.</i>	82

- Faire nommer par cette petite Figure , quelle est la Carte qu'une personne a tirée d'un jeu.* 85
- Construction d'une Table Magnétique portative , servant aux Récréations qui se font avec la Sirene , sans qu'il soit besoin d'aucun agent caché pour la faire agir.* 86
- XV. REC.** *Faire indiquer par la Sirene les nombres que diverses personnes ont choisis au hasard.* 90
- XVI. REC.** *Faire indiquer par la Sirene , quel est le nombre qu'une personne a librement formé.* 93
- XVII. REC.** *Faire indiquer par la Sirene quel est le nombre qu'une personne a librement & secretement choisi.* 94
- XVIII. REC.** *Faire indiquer par la Sirene un mot quelconque , qu'une personne a écrit secrètement.* 95
- XIX. REC.** *Faire répondre la Sirene à une question écrite secrètement.* 97
- XX. REC.** *Plusieurs lettres de l'Alphabet transcrites sur des Cartes ayant été mêlées , en laisser choisir plusieurs à volonté , & faire désigner par la Sirene quel est le mot qui peut en être formé.* 98
- XX. REC.**

DÈS MATIÈRES. 193

XX. REC. *Faire indiquer par la Sirene quel est la Carte d'un jeu qu'une personne a touché du bout du doigt.* 103

XXI. REC. *Balancè Magnétique.* 105

XXII. REC. *Les sept Cadranis Magiques.* 107

DÈS PIÈCES d'Amusemens qui composent la Gibeciere. 119

NOUVEAUX AMUSEMENS sur le Jeu des Gobelets. 120

Maniere d'escamoter la Muscade. 122

PREMIÈRE RECREATION. Mettre une Muscade sous chaque gobelet & les retirer. 127

II. REC. *Faire passer une Muscade au travers chacun des gobelets & la tirer de même.* 131

III. REC. *Retirer une Muscade au travers de deux & trois gobelets.* 132

VI. REC. *Faire passer une Muscade de gobelet en gobelet.* 133

V. REC. *Les gobelets étant couverts, faire passer une Muscade de l'un dans l'autre, sans les lever.* 134

VI. REC. *Faire passer une Muscade au travers de la table & de deux gobelets.* 136

Tome III. Part. V. N

- VII. REC. *Une Muscade ayant été mise sous un gobelet , l'en retirer & la faire passer entre les deux autres.* 137
- VIII. REC. *Faire changer une Muscade.* 138
- IX. REC. *Faire passer sous un gobelet les deux Muscades mises sous les autres.* 139
- X. REC. *Deux Muscades ayant été mises sous un même gobelet , les faire passer sous les deux autres.* 140
- XI. REC. *Faire passer trois Muscades sous un même gobelet.* 142
- XII. REC. *Faire passer deux Muscades d'un gobelet dans un autre , au choix d'une personne , sans toucher aucun des gobelets.* 143
- XIII. REC. *Faire passer sous un même gobelet les Muscades mises sous les autres.* 145
- XIV. REC. *Multiplication des Muscades.* 146
- XV. REC. *Faire passer une Muscade sous chacun des trois gobelets.* 148
- XVI. REC. *Retirer deux Muscades au travers un même gobelet.* 149
- XVII. REC. *Faire passer une même Muscade successivement au travers les trois gobelets.* 150

DES MATIERES. 195

XVIII. REC. *Faire passer sous un gobelet les Muscades mises sous les deux autres, sans lever ces derniers.* 152

XIX. REC. *Faire passer séparément les trois Muscades au travers de chaque gobelet.* 153

XX. REC. *Les muscades ayant été remises dans la gibeciere, les faire retourner sous les gobelets.* 155

XXI. REC. *Faire passer les Muscades au travers deux gobelets.* 156

XXII. REC. *Retirer trois Muscades au travers de deux gobelets.* 157

XXIII. REC. *Faire passer d'un même coup trois Muscades au travers un gobelet.* 158

XXIV. REC. *Faire passer trois Muscades d'un gobelet dans un autre.* 159

XXV. REC. *Faire changer la couleur des Muscades.* 161

XXVI. REC. *Faire changer les Muscades de grosseur.* 162

XXVII. REC. *Faire passer les Boules d'un gobelet dans l'autre.* 163

AMUSEMENS qui ont rapport à la gibeciere. 165

PREMIERE RECREATION. *Faire trouver une Carte dans un œuf.* 165

N ij

II. REC. <i>La Carte dans une bague.</i>	166
III. REC. <i>Faire paroître dans une Lunette plusieurs Cartes qui ont été tirées d'un jeu.</i>	168
IV. REC. <i>Une personne ayant tirée une Carte dans un jeu dont on a fait ensuite six tas , lui faire indiquer par le point d'un Dez jetté sur la table , quel est le tas où elle doit se trouver.</i>	170
V. REC. <i>Trouver à la pointe de l'épée , & les yeux bandés , une Carte qui a été tirée d'un jeu.</i>	171
VI. REC. <i>La Carte changeant sous les doigts.</i>	172
VII. REC. <i>L'Entonnoir.</i>	174
VIII. REC. <i>Les petits Piliers.</i>	176
IX. REC. <i>Les Boëtes au millet.</i>	178
X. REC. <i>La piece de monnoye.</i>	180
XII. & derniere REC. <i>Boëtes magiques.</i>	182

Fin de la Table de la cinquieme Partie.



P R I X D E S P I E C E S

Contenues dans cette cinquieme Partie.

P REMIERE RECREATION. L'Oracle merveilleux . . .	181.
II. REC. La Découverte inconcevable	24
III. REC. Les quatre nombres magiques	9
IV. REC. Les huit nombres magiques	10
V. REC. Boëte aux Enigmes	9
VI. REC. Cadrans magnétique vertical	15
VII. REC. Le Puits	30
VIII. REC. La Tête enchantée	48
IX. REC. Boëte aux Cartes	8
X. REC. Le Palais de l'Amour	48
XI. REC. Pendule sonnante	6
XIV. REC. La petite figure	6
La table magnétique , servant pour la Sirene & pour toutes les autres Récréations de ce volume	96
XXI. REC. Balance magnétique	9
XXII. REC. Les sept Cadrans magnétiques	24

E R R A T A.

Page 123, ligne 7, depuis C jusqu'en D, lis.
depuis C jusqu'en B.

Page 126, pour l'art. 8. voyez la figure sep-
tieme de la neuvieme Planche.

A V I S.

ON prévient les Personnes qui ont eu la complaisance d'envoyer à l'Auteur la description de divers Amusemens qu'ils ont imaginés, & dont on n'a pas encore fait mention dans ces cinq premières parties, que cela provient de ce que depuis leur réception on n'a pas traité des parties de la Physique auxquelles ils ont rapport; ils peuvent être assurés qu'ils y seront insérés par la suite. On continuera toujours à recevoir avec beaucoup de satisfaction tout ce qui sera imaginé de curieux, & on se fera un vrai plaisir d'en donner la description.

