

Kan / und wann oben der Seyer auf besagter Röhren viel Löchlein hat / wird das Wasser / wie ein Federbusch heraus spritzen / und kan der Hut / auf der Mündung besagter Röhren vielfältig verändert werden / durch Stern / Rosen / Lilien und dergleichen Aufsätze.

Will man einen Vogel singen hören / muß man die Röhren I verreiben / und die N R bey H eröffnen / in welcher ein Pfeifflein / so des abgebildeten Vogels Gesang nachahmet / und kan man durch solches Mittel alle pfeiffende Instrumenta erklingen machen.

Soll ein Vogel aus einem Becher trincken / muß man solchen auf die Röhren v T richten / daß er sich zu dem Becher s neige : wann nun alle Röhren verstopffet sind / kan man den Reiber I öffnen / der den Luft mit dem Wasser / in dem Becher s / durch die Röhren v T / ausziehen / und den Vogel das Wasser in sich wird schlucken machen. Hieraus ist nun viel zu erfinden / daß des Liebhabers Nachsinnen und Fleiß hinterlassen wird : sonderlich aber kan hierbey beobachtet werden / wie die Elementa mit einander sich verbinden / die Leerheit zu vermeiden / und ihr Wesen zu erhalten. I ist der Abfluß wann das Gefäß zu voll wird.

Die XXVI. Frage.

Wie ein Schiff auf dem Wasser ohne Segel und Ruder gehen könne?

Aus vorgesezter Frage ist auch leichtlich zu ersehen / wie ein Schiff / ohne Ruder / Segel oder Stachel könne fortgetrieben werden / wann nemlich das Gefäß wie ein Schiff gestaltet / mit Luft angefüllet / und alsdann demselben eine kleine Oeffnung gelassen wird / so wird besagter Wind rückwärts ausblasend / das Schiff für sich treiben / und könnte es vielleicht zum Brandschiffen dienen / für welchen sich die Engländer auf sondre Weise gesichert / indem sie ihre Schiffe mit Sturmpfeilen ringsum / zwischen den Schußlöchern verwahret / und solche mit eisern Ketten umzogen / daß die Brandners auf keiner Seiten ankommen können.

Auf vorbesagte Weise mag man auch Bilder auf dem Wasser gehen machen / und andre Luft- Bewegungen zu wegen bringen / wie zu lesen in D. Achanasio Kirchero de arte Magnetic. f. 530.

Die