

SCAFFALI ONLINE
<http://badigit.comune.bologna.it/books>

Baccolini, Gaetano

La selva incantata ossia modo di fare varj giuochi, inventato da Gaetano Baccolini
bolognese allievo del celebre cav. Pinetti

Bologna, 1813

Collocazione: 32. G.00 00235

<http://sol.unibo.it/SebinaOpac/Opac?action=search&thNomeDocumento=UBO2901654T>

Questo libro è parte delle collezioni della Biblioteca dell'Archiginnasio.

L'ebook è distribuito con licenza Creative Commons solo per scopo personale, privato e non commerciale, condividi allo stesso modo



[4.0:http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode)

Per qualsiasi altro scopo, o per ottenere immagini a risoluzione superiore
contattare: archiginnasio@comune.bologna.it

REGOLA

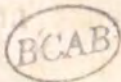
Per li Signori dilettanti del Lotto .

Gennajo . 21 69	Febbrajo . 10 50	Marzo . 32 49
Aprile . 12 57	Maggio . 13 70	Giugno . 21 66
Luglio . 56 74	Agosto . 60 49	Settembre . 9 45
Ottobre . 15 27	Novembre . 7 60	Dicembre . 9 30

ALLI SIGNORI DILETTANTI
DELLI GIUOCHI .

Per la ristrettezza di questo foglio si tralascia di manifestare altri giuochi ; ma il vostro servo bolognese si esibisce di venire nelle vostre case, che in poche lezioni ne comprenderete altri senza numero, e specialmente, di quelli di destrezza di mano che servono per li giuochi dei Bussolotti, sperando così di averne benigno compatimento .

FINE .



729113

Biblioteca dell'Archiginnasio

15
32.G. 235
LA SELVA
INCANTATA

OSSIA

MODO DI FARE VARJ GIUOCHI,

INVENTATO

DA GAETANO BACCOLINI

BOLOGNESE

Allievo del Celebre Cav. Pinetti .



BOLOGNA MDCCCXIII.

Gioco de' Bussolotti .

Il gioco de' Bussolotti non è altro che una destrezza di mano, massimamente quando si piglia con la mano destra la palla, si finge metterla nella sinistra, e riporla nel Bussolotto; allora la palla rimane nella medesima mano destra. Ma se di ciò ne sarete curiosi, il vostro Servo Bolognese si obbliga di farvi giocare perfettamente in pochi giorni.

Gioco dell' Anello .

Pigliate un Anello, cucitelo nella punta del fazzoletto, e poi con la bacchetta mostrate che l' Anello è dentro nel fazzoletto; e poi darete a tener la bacchetta nelle mani a quella persona, che vuol fare il gioco, e nel levare che farà la mano metterete l' Anello dentro, tirando il fazzoletto, il gioco è fatto.

Gioco di tagliare un Fazzoletto, e farlo tornare intero .

Pigliate un fazzoletto, e fategli tre pieghe, e prima cercherete di avere nell' altra mano una pezza bianca, e con destrezza la metterete nel fazzoletto: fate poi tagliar la pezza che il gioco è fatto,

Gioco delle tre Carte .

Si fa levare una carta, e si dice che la guardi; osservate la chiave, ponete
in

in mezzo al mazzo la detta carta, mischiatelo sottosopra, ponendola sotto con avvantaggio, tre carte mostrando ad una ad una, nell' ultima si dice, è ella vostra? dirà di nò; allora ponete la carta con avvantaggio in mezzo al mazzo, dicendogli: è la sua carta, ed egli dirà di nò; dove volete che sia? dirà: in mezzo; il gioco è bello; se dice la carta è a man destra, toglietela con la mano sinistra, e ponetela sotto, e togliete la carta di mezzo con avvantaggio, e ponete la carta avvantaggiata, che il gioco è fatto con pulizia.

Un mazzetto di Carte sotto il solaro .

Si leva la chiave, e si dice al curioso, immaginatevi una carta, e guardate alle carte: ve la siete immaginata? darà alle 5. 20. 30., e fate alzar tre volte il mazzo, levate la chiave, contate sotto e sopra sino al numero; e l' ultima carta è la sua; e togliendo un pò di cola, e buttando su del solaro il mazzo, la carta s' attacca, ed il gioco è fatto.

Gioco della Moneta .

Si piglia un fazzoletto, e si pone una moneta in una punta del medesimo; e fatevi dare due monete, e fate mettere una moneta che paja l' abbiate cucita, ma te-
ne-

netela in mano, e fatevi dar l'altra moneta, e ponetela presso la prima in mano: dipoi calando il fazzoletto sarà fatto il gioco.

Gioco dell'Ova.

Si piglia un ovo, e vi si fa un buco, e toglietene uno simile, e fate levare una carta, e fatela bruciare, e ponetela in un ovo buono, e mettete l'ovo rotto, che il gioco sarà fatto.

Gioco di Carta con punta di Spada.

Pigliate un mazzo di carte, e fate cavare una carta, e si dice guardate; levate la chiave, fate 4. mucchi, mettete un fazzoletto agli occhi, togliete una spada, l'ultima sarà quella.

Gioco di una Carta che diventi otto.

Togliete un mazzo di carte, fatene cavar una da qualcuno, e ditegli che la guardi, e ponetela sotto la chiave, e andate dall'altro, e fategli cavar la medesima, così pure farete il simile con gli altri, e che non parlino tra loro; e farete cavare una carta differente all'ultimo dicendo, questa è la vostra: dirà di sì; allora levate la carta avvantaggiata, e ponetela in terra, dicendo, di chi vuol che sia, mostrandolo a uno a uno, il gioco sarà fatto.

Gio-

Gioco di molte persone che siano a tavola, e che appariscono senza testa.

Piglia sale ammoniac, e sale di canfora, ed acquavita forte; fate bollire insieme il tutto, e ungerete una candela di cera, ed accenderete detta candela a tavola che parleranno senza testa.

Per fare camminare una Carta sopra una Tavola.

Pigliate un pelo di quei sottili di cavallo bianco con un poco di cera bianca che nessuno se ne accorgi, e l'attacherete con la stessa cera, e poi direte: presto, salta fuori, movendo col dito l'istesso che la carta camminerà, e niuno non se ne accorgerà.

Gioco meraviglioso per fare che un mazzo di Carte diventi un Uccello, Vipere, ed altri animali, Confetti, e fagioli.

Pigliate un mazzo di carte, e poi tagliatele in forma di scatola, a riserva di cinque, o sei carte; e metterete entro la scatola qualunque cosa ponendola in sacoccia, che il gioco sarà fatto bene.

Gioco per cuocere Ova nel pozzo senza veruna sorta di fuoco.

Pigliate un canestro con corda, mettetevi un pezzo di calcina viva dentro al

ca-

canestro che nessuno veda ponetevi le ova dentro , e si cuoceranno subito .

Gioco per mandare un Ovo in aria , e non vederlo più .

Pigliate un ovo , e lo vuoterete bene , e vi metterete dentro della rugiada , e chiuderete il detto ovo , ponendolo al Sole , e l'ovo andrà in aria con detta rugiada per simpatia .

Gioco di vedere in una Camera diverse sorta di Persona .

Pigliate del grasso degli Animali , che volete , vedrete però che sia ben purgato , e ne formarete una candela , levando tutti gli altri lumi , e accenderete questa candela , che sarà bello .

Gioco per cavare una Carta da un mazzo , e sapere la Carta .

Pigliate le carte , e accomodatele così : asso 2. 3. 4. 5. , e sotto il Re di tutte quattro le suddette , e cavata che sarà la carta guardate l'ultimo di sotto , v. g. , un due , e quello che avrà cavata , sarà il tre , e il gioco è fatto .

Gioco di tagliare una legaccia .

Pigliate una legaccia , la doppiate in più doppie , e poi farete tagliare nell'estremità la legaccia , e pareà sia tagliata in

mezzo , e con gran destrezza nasconderete la detta estremità , e resteranno attoniti .

Gioco del Bicchiere , che resti attaccato alla bocca a chi beve .

Pigliate gomma arabica , e mettetela in fusione con aceto , fin che sia liquefatta , poi si strofina intorno il bicchiere , e nel bere che farà , ne vedrai l'effetto .

Gioco del Cappone arrosto , che salti .

Pigliate un Cappone , e pelatelo vivo , e pigliate acqua vita , e bagnategli la testa , e fattene inghiottire al Cappone , che si addormenterà ; e ungendolo bene , pigliate pane grattato abbruciato , e mettetelo sopra il Cappone , e parendo cotto si pone in tavola , che , nel volerlo tagliare , salterà nel piatto .

Per far due Teste dissegnate nel muro , che una accenda una candela , e l'altra la smorzi .

Dissegnate due teste sopra il muro facendovi a tutte due un buco nella bocca , e mettendovi ad una polvere d'archibugio nel buco , e nell'altra zolfo e canfora ; poi accostando una candela accesa a quella della polvere , si smorzerà : e così smorzata , l'accosterai all'altra , che accenderà la candela smorzata immediatamente .

Gioco di saper tatto quello che uno scrive senza vederlo.

Pigliate due fogli di carta avauti che scriva, uno ungetelo con sapone, e l'altro no, e metrete il foglio buono sopra dove avrà da scrivere; nel calar la penna resterà la carta di sotto, e levando il foglio scritto, e mettendogli un poco di polvere. si vedrà subito tutto lo scritto.

Gioco di una pala ad un Fornaro che non possi metter la pala dentro del forno.

Pigliate oglio di Tremoli, e ungerete la punta della pala, che volendo mettere la pala nel forno, non potrà; ed il gioco sarà curioso.

Gioco per far comparire in una Conversazione una pergola d' uva, e nel volerla cogliere, non prenderanno nulla.

Si prende mezz' oncia di quinta essenza di Rosmarino, e vi si mette mescolato dentro due misurelle d' olio; e si pone in una piguattina a bollire, e vi metterete quella sorte di frutta, e postovi dentro un lume, mentre lo vorranno appicciare, compariranno quei frutti, che avrete posto a bollire, e mentre li vorranno prendere, troveranno niente.

Gio-

Gioco di un Bicchiere, che buttato in alto, diventi un mazzo di carte.

Pigliarete una salvietta, e ve la metterete davanti ad uso di sacchetto; dopo prenderete da venti o trenta carte, e ve le porterete nella mano ben nascoste, dove prenderete il bicchiere; e dopo di avere bevuto, farete un atto di voler gettare il bicchiere, e lo porrete nel sacchetto, butando le carte in aria.

Segreto bellissimo per trovar chi ha rubato.

Pigliate un Gallo, e mettetelo in Gabbia, e poi tingerete la Gabbia con fumo di raso, e mettetela in una camera oscura; poi chiamate quelli ch' erano alla conversazione, quando mancò la roba, e fategli entrare in detta camera, e che tocchino con le mani la Gabbia; (ma però prima dategli ad intendere, che quando il Malfattore la toccherà, il Gallo catterà,) e così quello che non avrà tinta la mano sarà il ladro.

Gioco per non sfoderare la spada con tre parole.

La prima parola li direte, metti mano alla guardia; la seconda direte, metti l'altra mano al puntale; e la terza, caccia mano; ed il gioco sarà molto piacevole.

Gio-

Gioco per far una burla al compagno
che non possa dormire .

Piglia la midolla delle penne, seccala bene, e falla polvere, e ponila nel letto dalla sua parte, che non potrà mai dormire per il gran rodere .

Gioco per far andar tutti le pulci
addosso a chi vorrai .

Bagna una pezza nel latte di Somara e bagna le scarpe a chi vorrai, che tutte le pulci gli anderanno adosso .

A fare che li Capelli non venghino
canuti .

Si bagna li Capelli con latte di Cagna per due o tre giorni, la sera, e la mattina, che non verranno sì canuti .

Per tirare una archibugiata agli Uccelli,
e farli cader morti, e che siano
Pelati .

In vece di pallini, si metta della limatura di ferro nell' archibugio, chè sarà fatto .

Per far nascere l' insalata nel termine
di 24. ore .

Preparate il terreno col necessario concime, ed atto ad essere seminato, lavatelo per tre giorni con acquavita: indi seminate l' Insalata, e questa nel termine di 24. ore sarà buona a mangiare .

Per

Per ammaestrare ogni sorta d' Uccelli .
Prendete acquavita, e lavategli la testa prima di farlo vedere, che sarà affabile, e domestico ed il gioco sarà fatto .

Segreto di lavorare senza fatica .

Prendete un' oncia di quinta essenza di Rosmarino, ed un' oncia di grasso di Volpe, infondetelo tutto insieme, e ungetevi le mani, e le giunture de' nervi, e vedrete che il segreto vi gioverà .

Segreto di camminare senza straccarsi mai .

Prendete grasso di cervo maschio, fatto infondere, e poi ungetevi le piante de' piedi e le giunture de' nervi, ne vedrete la prova .

RE-