

m Soir.

S. M.
m Sur

TEMPERATURE.

Beau.

et Fro d.

vert.

u.

variable.

et Pluie.

u.

variable.

beau.

variable.

connaissent dans
les ordinaires.
exhalaisons qui
sont légères et la
gelée ou la
dité. Les pro-
séquents plus
crever, en se
elle peut sou-
e pour allumer
ar le froid qui
vapeurs sont
de la neige; si
es par la gelée,
l'éclair, le ton-
t de ses effets
oins répandue
mène du ton-

MAT. Le ☉ entre aux II le 20 à 9h 36m Soir.



☉ le 1 à 3h 4m M. ● le 15 à 9h 13m Matin. ☉ le 30 à
☾ le 7 à 5h 55m S. ☽ le 23 à 1h 1m Soir. 1h 6m M.

LEV.	CUL.	MOIS	SEMS.	FETES.	TEMPERATUR
H.M.	H.M.				
4 53	7 7	1	DIM.	ss Philippe et Jacques, apt. ☉	Beau.
4 52	7 8	2	Lundi	s Athanase,	Tempête.
4 50	7 10	3	Mardi	Invention de la ste Croix	Pluvieux.
4 49	7 11	4	Mercre	ste Monique, veuve,	Passable.
4 47	7 13	5	Jeudi	s Pie V. pape,	Beau.
4 46	7 14	6	Vendre	s Jean, à la Porte Latine,	Variable.
4 44	7 16	7	Samedi	s Stanislas, év mart. ☉	Chaud.
4 43	7 17	8	DIM.	Apparition de s Michel.	Vent Frais.
4 42	7 18	9	Lundi	s Gregoire de Nazianse, év. di	Variable.
4 41	7 19	10	Mardi	s Antonin,	Beau.
4 39	7 21	11	Mercre	s Mammert.	Variable.
4 38	7 22	12	Jeudi	ASCENSION, (d'Oblig.)	Chaud.
4 37	7 23	13	Vendre	ste Restitue,	Vent Frais.
4 36	7 24	14	Samedi	ss Nérée et Achille, (12)	Variable.
4 35	7 25	15	DIM.	st Delphine,	Passable.
4 34	7 26	16	Lundi	s Ubalde,	Tonnerre.
4 32	7 28	17	Mardi	s Paschal Baylon,	Pluie.
4 31	7 29	18	Mercre	s Venant, mart.	Beau.
4 30	7 30	19	Jeudi	s Gilbert,	Tonnerre.
4 29	7 31	20	Vendre	s Bernardin,	Beau.
4 28	7 32	21	Samedi	s Hubert,	Variable.
4 27	7 33	22	DIM.	PENTECOTE.	Passable.
4 27	7 33	23	Lundi	ste Clotilde,	Tonnerre.
4 26	7 34	24	Mardi	s Erasme,	Pluie.
4 25	7 35	25	Mercre	s Urbain,	Beau.
4 24	7 36	26	Jeudi	s Philippe de Néri,	Tonnerre.
4 23	7 37	27	Vendre	s Médard,	Beau.
4 22	7 38	28	Samedi	s Emile,	Variable.
4 21	7 39	29	DIM.	STE. TRINITE', s Maximin,	Beau.
4 20	7 40	30	Lundi	s Ferdinand,	Beau.
4 19	7 41	31	Mardi	s Pétronille.	Beau.

narre, les effets que l'on obtient en petit dans les expériences d'électricité. L'éclair n'est autre chose que les aiguilles électriques, que nous voyons briller aux extrémités d'une barre de fer qu'on électrise. Le tonnerre ne tombe pas toujours sur la terre, mais se dissipe le plus souvent dans l'air, soit parce que la nuée est trop éloignée de la terre, soit parce qu'il ne rencontre point d'objets propres à le provoquer. Le tonnerre est plus puissamment provoqué par certains objets que par d'autres; de même que l'électricité, il est puissamment attiré par les animaux, les végétaux, les métaux, les bâtimens élevés, tandis qu'il évite, en quelque sorte, la rencontre des corps vitreux et résineux, de la soie, etc. ce qui sert à expliquer les effets singuliers qu'il produit lorsqu'il tombe. C'est une pratique pernicieuse de sonner les cloches, car l'observation prouve que c'est le moyen de faire tomber le tonnerre sur le clocher. Le seul bon moyen de se préserver de la foudre est d'établir sur les édifices des paratonnerres. On connaît la distance de la nuée de la manière suivante: le son parcourt 173 toises par seconde, et chaque battement de poux fait une seconde: si donc entre l'éclair et le coup de tonnerre on compte quarante secondes, on en conclura que la nuée est éloignée d'une lieue. Le tonnerre ne tombe jamais sous la forme de pierres et carreaux, car ces pierres ne peuvent ni s'élever dans l'air ni s'y former. Ces pierres que l'on montre ne sont que des pyrites.