

gebräuchlichen primitiven Werkzeugen schwer ausführbar ist, und folgendermassen ins Werk gesetzt wird: Man macht Abends vor dem Verlassen des Schachtes auf der Felsenlage ein starkes Feuer an; dieses zerklüftet seine Unterlage, soweit ein stärkerer Hitzeegrad eindringt, während der Nacht und am andern Morgen ist man in der Lage, einige Zoll tief abzubrückeln.

Dynamit-Patronen sind, wie man sieht, bis in diese Gegend noch nicht vorgedrungen.

Da die beschriebene Arbeit sehr zeitraubend ist, und der Bevölkerung bei ihrem Hange zur Bequemlichkeit nicht zusagt, so machen sich Wenige und diese nur im äussersten Falle daran.

Die in derselben Richtung gelegene Grube Sari Su oder „Gelbes Wasser“ — nach einem nahe liegenden Moraste so genannt — liefert zwar gutes Product, aber nur kleine Blöcke, die wenig Werth haben und die Arbeit nicht immer rentabel machen.

Im Westen und Nordwesten, 7 Stunden von der Stadt entfernt, liegen die Gruben von Inoum und Softscha, werden jedoch schon Jahre lang nicht mehr bearbeitet, da beide nur gelbliches Product liefern.

Die Umgebung der Stadt Eski-Scheir bildet eine Mulde, die wahrscheinlich ein grosser ausgetrockneter See ist, denn der Meerschaum erscheint am ganzen Rande, an festes Gestein in rother Erde, mit Kiesgerölle gemischt, angeschwemmt; die Schichten liegen im Winkel von 45° an den Berg angelehnt. Zwischen je zwei Lagen Kiesgerölle, welche zuweilen von einer Erdschicht unterbrochen sind, trifft man eine Lage Meerschaum. Oft erscheint der Meerschaum als Umhüllung eines grossen Kiesblockes.

Es ist anzunehmen, dass der Meerschaum kein eigentliches Mineral, sondern ein Zersetzungsproduct ist, da die einzelnen Knollen von ihrer Oberfläche aus zuerst mehr erdigen Charakter zeigen, im Innern aber allmählig in reinsten Meerschaum übergehen.

Die Entwicklung des eigentlichen Handels und Exports von Meerschaum datirt vom Anfange des achtzehnten Jahrhunderts.

Wie schon erwähnt, fingen die Türken an, den Meerschaum zu Pfeifenköpfen zu verarbeiten, die in verschiedenen Façons