



Verwickelte Papierschlaufen



Effekt: Beim Auseinanderschneiden von Papierschlaufen ergeben sich ungeahnte Verbindungen.

Material: 3 Papierstreifen (5 cm breit, 1,2 m lang), Tesafilm, Schere.

Vorbereitung:

Von den drei Papierstreifen musst du drei verschiedene Schlaufen kleben.

Den ersten Streifen klebst du einfach zu einer Schlaufe zusammen.

Den zweiten Streifen verdrehst du vor dem Zusammenkleben einmal in der Längsrichtung.

Den dritten Streifen verdrehst du vor dem Zusammenkleben zweimal.

Vorführung:

Vor der Präsentation legst du die Schlaufen etwas ineinandergeknüllt auf den Tisch.

- (1) Bitte einen Zuschauer die erste Schlaufe der Länge nach durchzuschneiden. Es entstehen zwei Ringe.
- (2) Lass die zweite Schlaufe in Längsrichtung zerschneiden und siehe da, es entstehen zwei ineinandergekettete Ringe.
- (3) Lass Vermutungen anstellen, was beim Zerschneiden der dritten Schlaufe passieren wird.

Beim Auseinanderschneiden der dritten Schlaufe in Längsrichtung entsteht ein doppelt so großer Ring!!!!!!





Die verflixte Flasche



Effekt: Eine Flasche bleibt an einem Seil hängen und lässt sich durch den Raum schleudern.

Material: Ein ca. 1 m langes Seil, eine undurchsichtige Flasche, ein Korken, der gut durch den Flaschenhals passt (mit Feile und Schmirgelpapier lässt sich problemlos ein Weinflaschenkorken auf entsprechende Größe schmirgeln), Watte.

Vorführung:

Bei der Präsentation des Tricks kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen.

Bei Proben zu diesem Trick kam ein Schüler auf die Idee eine zweite Flasche zu benutzen, in die er einen Flummi hineindrückte.

Bei der Testvorführung vermuteten die Testzuschauer schnell, dass irgendein Gegenstand in der Flasche sein muss, der das Seil einklemmt.



Wir ließen die Zuschauer die Flasche überprüfen. Sie waren stolz, dass sie dem Trick auf die Schliche gekommen waren.

Umso erstaunter waren sie, als bei der Präsentation mit der anderen Flasche anscheinend kein Gegenstand in der Flasche verborgen war.

Der Trick besteht einfach darin, den kleinen Korkball unbemerkt hinein- und herauszubekommen.

Zur Dämpfung empfiehlt es sich, Watte auf dem Boden der „anderen“ Flasche zu befestigen.



Ordnung ist das halbe Leben

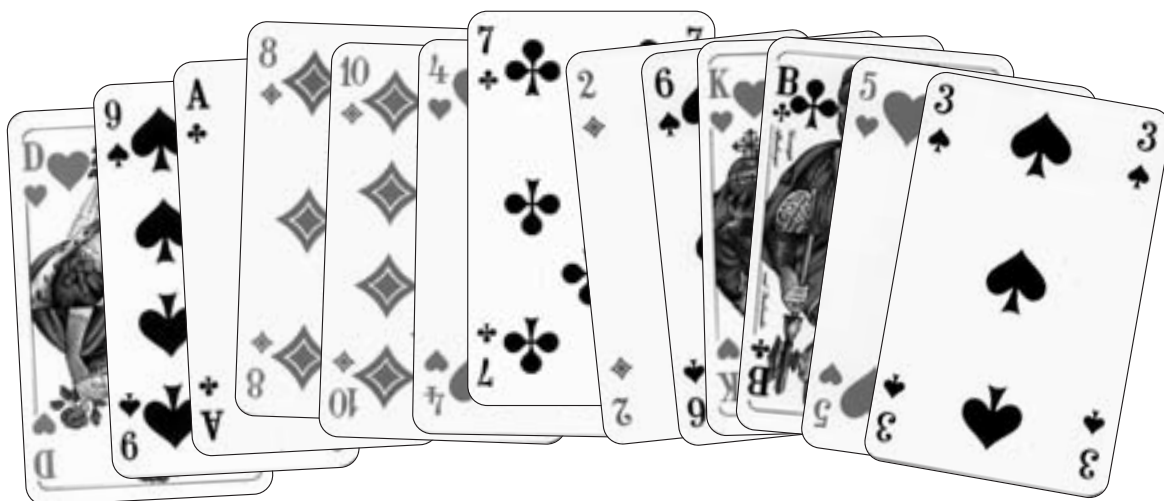


Effekt: In einem ungeordneten Kartenstapel zieht eine geheimnisvolle Ordnung ein.

Material: Ein Romméblatt.

Vorbereitung:

Ordne die Karten folgendermaßen: **Dame, 9, As, 8, 10, 4, 7, 2, 6, König, Bube, 5, 3.**
Die Kartenfarbe spielte keine Rolle.



Vorführung:

- (1) Behaupte, dass du völlig ungeordnete Karten in eine wohlgeordnete Reihenfolge bringen kannst. Bediene dich einiger Zauberformeln!
- (2) Halte die Karte verdeckt auf der Hand. Obenauf liegt die Dame. Nacheinander hebst du von oben die Karten ab und buchstabierst zu jeder Karte:
„a“, du legst die erste Karte ab (Dame), dann „s“ es kommt die (9). Die nächste Karte ist, wie du vorausgesagt hast, das As. Das As lege beiseite.
Jetzt buchstabierst du: „zet“ (8), „we“ (10), „e“ (4), „i“ (7) und siehe da, die nächste Karte ist die Zwei. Die Zwei lege auch beiseite.
- (3) So geht es weiter (drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, Bube, Dame, König). Ist der Stapel in deiner Hand zu Ende, nimm die Karten auf, die du abgelegt hast. Die „beiseite“ gelegten Karten nimmst du nicht mehr in den Stapel auf, von dem herab du „buchstabierst“.



21



Effekt: Der Zauberer findet auf mysteriöse Weise die gesuchte Karte wieder.

Material: Ein auf 21 Karten reduziertes Skatblatt.

Vorführung:

- (1) Der Zuschauer soll eine Karte ziehen, sich merken und wieder in den Stapel mischen.
- (2) Nimm die Karten und lege die Karten so ab, dass sich 3 Spalten mit 7 Reihen ergeben (s. Abb.).
- (3) Beachte das Ablegen der Karten. **1. Karte** kommt in die 1. Reihe/I. Spalte, die **2. Karte** 1. Reihe/II. Spalte, **3. Karte** – 1. Reihe/III. Spalte, die **4. Karte** – 2. Reihe/I. Spalte, usw.
- (4) Hast du die Karten verteilt, frage den Zuschauer, in welcher der drei Spalten sich die gesuchte Karte befindet. Weise den Zuschauer ausdrücklich darauf hin, dass er nur auf die Spalte, nicht auf die gesuchte Karte zeigen soll.
- (5) Schiebe die Karten der 3 Stapel zu drei Häufchen, die Reihenfolge der Karten darf sich nicht ändern.
- (6) Liegen die Häufchen vor dir, nimmst du die Karten so auf, dass der Stapel mit der gesuchten Karte in die Mitte gelangt, d. h. nimmst du die Stapel nacheinander auf, musst du den Stapel mit der gesuchten Karte als zweiten aufnehmen.
- (7) Den beschriebenen Ablauf (Punkt 3 bis Punkt 7) musst du noch dreimal wiederholen.
- (8) Beim 4. Verteilungsvorgang zählst du aber nun leise bis zur 11. Karte mit. Denn die 11. Karte, die du auflegst, ist die gesuchte Karte!
- (9) Wie du den Zuschauern die Lösung deines Tricks präsentierst, bleibt deiner Fantasie überlassen.

Spalten

	I	II	III
1	1.	2.	3.
2	4.	5.	6.
3	7.	8.	9.
4	10.	11.	12.
5	13.	14.	15.
6	16.	17.	18.
7	19.	20.	21.

	I	II	III
1			
2			
3			
4		11.	
5			
6			
7			



Das Kartenehepaar

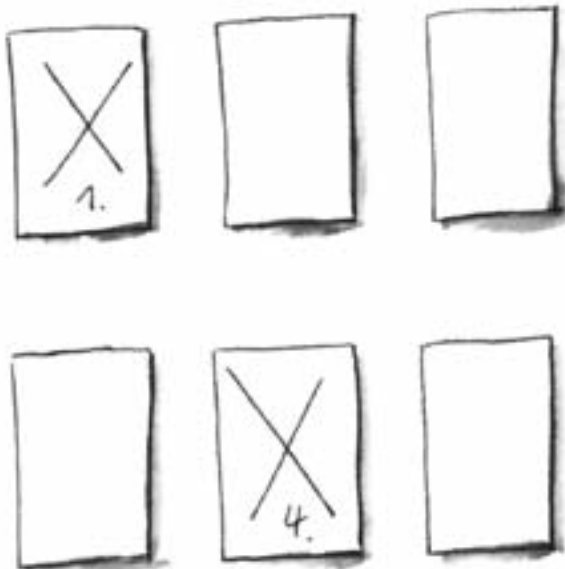


Effekt: Zwei Spielkarten, die der Zuschauer herausucht, finden sich auf wundersame Weise wieder.

Material: Skatblatt.

Vorführung:

- (1) Bitte einen Zuschauer, aus dem aufgefächerten Kartenspiel zwei Karten herauszusuchen und sich gut zu merken.
- (2) Lege mit den restlichen 30 Karten sechs Haufen zu je fünf Karten auf den Tisch.
- (3) Der Zuschauer soll nun die beiden Karten verdeckt auf zwei beliebige Haufen legen.
- (4) Die Haufen musst du in bestimmter Reihenfolge aufnehmen.
Nimm als Erstes einen Haufen auf, auf den der Zuschauer eine Karte gelegt hat. Wenn du den vierten Haufen aufnimmst, muss es derjenige sein, auf den der Zuschauer die zweite Karte gelegt hat.
- (5) Jetzt erzählst du, dass du die getrennten Karten wieder zusammenbringen willst. Lege die Karten abwechselnd auf zwei Stapel ab. **Wichtig** ist, dass du beim Ablegen der Karten die erste Karte auf die linke Seite legst.
- (6) Wenn du alle Karten auf die zwei Stapel abgelegt hast, fragst du den Zuschauer, welchen Stapel er haben möchte. Egal, ob er sich den linken oder den rechten wünscht, teile immer nur den linken Stapel auf, d. h. den rechten Stapel legst du nach jedem Durchgang fort.
- (7) Verfahre so, bis nur noch zwei Karten auf der linken Seite liegen. Schau an, es ist das verschwundene Ehepaar.





Kartenkiller



Effekt: Ein Zuschauer sticht mit einem Messer in ein Kartenspiel. Der Zauberer weiß, unter welche Karte der Zuschauer zugestochen hat.

Material: Beliebiges Kartenspiel, Schmiermesser möglichst stumpf und mit abgerundeter Spitze.

Vorführung:

- (1) Mische das Kartenspiel und bitte einen Zuschauer nach vorn. In diesem Moment hast du die Gelegenheit **schnell** unter das Kartenspiel zu schauen und dir die letzte Karte zu merken.
- (2) Gib dem Zuschauer das Messer mit dem Auftrag, vorsichtig in den Kartenstapel zu stechen, den du ihm vorhältst. Selbstverständlich soll er ohne Blutvergießen zustechen.
- (3) Nachdem der Zuschauer zugestochen hat, schiebst du den Teil des Kartenspiels nach vorne, der oben auf der Messerschneide liegt.
- (4) Jetzt soll dir der Zuschauer tief in die Augen schauen.
- (5) Mit dem Daumen, der sich unter dem Kartenspiel befindet, drückst du fest gegen die unterste Karte. Wenn du den oberen Kartenstapel von der Messerschneide herabziehst, lässt du die unterste Karte, die du ja kennst, unter den Stapel heraufschnappen, den du von der Messerschneide abziehst.
- (6) Lass den Zuschauer unter den Stapel schauen und nenne ihm die Karte, die er „gekillt“ hat. Er wird staunen.



Beschummelte Augen



Effekt: Obwohl der Zuschauer die Karten an einer beliebigen Stelle im Kartenspiel plaziert, zauberst du sie durch einen Paukenschlag hervor.

Material: Kaum gebrauchtes Kartenspiel.

Vorbereitung:

Bevor du den Trick präsentierst, musst du Pik 7 und 8 und Kreuz 7 und 8 herausuchen. Pik 7 legst du oben auf den Kartenstapel, Kreuz 8 legst du unter den Kartenstapel.

Vorführung:

- (1) Gib dem Zuschauer **Pik 8** und **Kreuz 7**, beide Karten soll er sich gut merken.
- (2) Nun soll der Zuschauer die beiden Karten an beliebigen Stellen im aufgefächerten Kartenstapel hineinschieben.



- (3) Du behauptest, dass du die beiden Karten wieder hervorzaubern kannst.
- (4) Du wirbelst den Kartenstapel ein wenig durch die Luft, klopfst Zaubersprüche und knallst die Karten auf den Tisch.
- (5) Wenn du die Karten auf den Tisch „knallst“, ziehst du die oberste und die unterste Karte vom Stapel ab, sie bleiben sozusagen in deinen Fingern kleben.
- (6) Mit ein wenig Übung wirst du feststellen, dass die restlichen 30 Karten wie ein Stück Seife vom Kartenspiel flutschen.
- (7) Die Zuschauer sind natürlich baff, dass du die gesuchten (?) Karten hervorzaubern kannst. Allerdings ist es ungünstig den Trick mehrmals zu wiederholen. Aufmerksame Zuschauer bekommen schnell mit, dass du gar nicht die beiden ursprünglichen Karten hervorzauberst.



Bild oder Zahl



Effekt: Der Zauberer kann hellsehen.

Material: Altes Kartenspiel, Nadel.

Vorbereitung:

- (1) Durchsteche die Bildkarten aller Farben an der gleichen Stelle.
- (2) Achte darauf, dass die Karten in ihrer Lage sortiert sind, d. h., dass du beim Abheben z. B. immer rechts unten in der Ecke das Loch fühlen kannst.

Vorführung:

- (1) Lass einen Zuschauer die Karten mischen.
- (2) Nimm die Karten wieder an dich und behaupte, dass du hellsehen kannst, ob es sich um eine Bildkarte handelt oder nicht.
- (3) Nacheinander nimmst du von oben eine Karte ab, zeigst sie dem Publikum und sagst, ob es sich um eine Bildkarte handelt oder nicht.



So alt, dass er einen Zopf hat



Effekt: Du zauberst dem Zuschauer eine verlorengegangene Karte wieder her.

Material: Ein Kartenspiel.

Vorführung:

- (1) Bitte einen Zuschauer nach vorn. Bevor der Zuschauer Platz nimmt, schlägst du das Kartenspiel an der Tischkante auf und schon hast du schnell unter den Kartenstapel geblickt. Nun kennst du die **unterste** Karte.
- (2) Der Zuschauer soll nun eine Karte ziehen, sich die Karte merken und sie verdeckt auf den Tisch legen.
- (3) Nimm die Zuschauerkarte mit dem Kartenstapel auf, d. h. die Zuschauerkarte kommt unter die Karte, die du bereits kennst.
- (4) Misch die Karten ein wenig, verkünde, dass der Trick nicht immer funktioniert, und lege die Karten von oben offen ab. Erscheint die Karte, die du dir gemerkt hast (Leitkarte), ist die nächste Karte die gesuchte.



Hinterm Rücken



Effekt: Nach einem kleinen Betriebsunfall findet der Zauberer die Karte wieder.

Material: Ein Kartenspiel.

Vorführung:

- (1) Ein Zuschauer soll eine Karte aus dem Stapel ziehen und sich die Karte gut merken.
- (2) Stell dich vor den Zuschauer und halte ihm den Kartenstapel in Brusthöhe vor. Fordere den Zuschauer nun auf, dass er seine Karte vor die unterste Karte des Stapels legt, der Kartenwert soll für das Publikum sichtbar bleiben.
- (3) Jetzt nimmst du den Kartenstapel hinter deinen Rücken. Hinterm Rücken drehst du die **oberste** Karte um. Nun präsentierst du dem Zuschauer den Kartenstapel mit der **umgedrehten obersten** Karte. Während du die „falsche“ Karte zeigst, kannst du die Karte sehen, die der Zuschauer zuunterst unter den Stapel gelegt hatte.
- (4) Bitte den Zuschauer um Entschuldigung, dass du ihm die „falsche“ Karte gezeigt hast und gib ihm die falsche Karte.
- (5) Um den Trick zu erschweren und um deinen Fehler wiedergutzumachen, mischt du die Karten kräftig durch. Die gesuchte Karte kennst du ja jetzt. Der Rest der Präsentation bleibt deiner Fantasie überlassen.