

Magic

Bei diesem Piktogramm finden Sie die Erklärungen des Zauberers auf unserer Website www.djeco.com/magic



TRICK 1

CARTUM



CARTUM

GEHEIMCODE: EYAMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

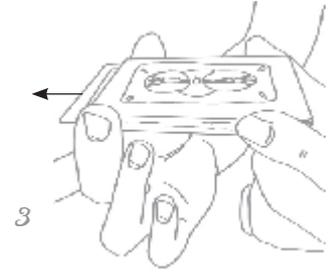
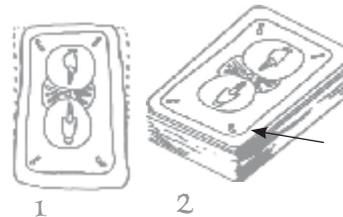
MATERIAL:

Gezinkte Spielkarten

Das Besondere an diesem Kartenspiel ist, dass die Karten an einer Seite schmaler sind, als auf der anderen, **ABB. 1**. Dieser Unterschied beträgt weniger als einen Millimeter und ist überhaupt nicht sichtbar, **ABB. 2**.

Wenn eine oder mehrere Karten in die „falsche Richtung“ abgelegt werden, muss man den Kartenstapel auf einer Seite fest zwischen zwei Finger nehmen und die Karten mit den beiden Fingern der anderen Hand schieben. Die umgekehrt liegenden Karten werden aus dem Spiel herausgenommen, **ABB. 3**.

Mit diesen gezinkten Karten kann der Zauberer eine Menge Tricks durchführen.



2

EFFEKT

Eine Karte wiederfinden

GEHEIMNIS

Die Karten liegen alle in dieselbe Richtung. Der Zauberer zeigt die Karten fächerartig und lässt die Zuschauer eine Karte auswählen. Während die Zuschauer sie anschauen, dreht der Zauberer das Kartenspiel unauffällig um (hierzu muss er einfach die fächerartig abgelegten Karten einsammeln und eine halbe Drehung vollführen). Er bittet dann die Zuschauer, die Karte an einen beliebigen Platz in den Kartenstapel zurückzustecken und bietet an, das Spiel neu zu mischen. Um die richtige Karte zu ziehen, verfährt der Zauberer wie auf **ABB. 3** und kündigt an, dass es ... ist.

3

EFFEKT

Die Karte im Schal

GEHEIMNIS

Der Trick funktioniert so wie Trick 2, doch wird das Spiel mit einem Schal abgedeckt. Die von den Zuschauern ausgewählte Karte wird unter dem Schal hervorgezogen.

4

EFFEKT

Die 4 Könige wiederfinden

GEHEIMNIS: Alle Karten werden in dieselbe Richtung abgelegt. Der Zauberer breitet das Spiel mit den Bildern nach oben aus und sucht die vier Könige heraus. Er bittet die Zuschauer, die Stellen zu nennen, in die die vier Könige wieder in den Stapel gesteckt werden sollen. Jedes Mal nimmt der Zauberer die Karten zurück in den Stapel (und ändert dabei unauffällig deren Richtung). Sobald sich die vier Karten wieder im Spiel befinden, sammelt der Zauberer die Karten ein und schlägt den Zuschauern vor, sie neu zu mischen. Er konzentriert sich, zieht die Karten wie bei den anderen Tricks heraus und zeigt die 4 Karten: Es sind die vier Könige!

5

EFFEKT: Die vier Könige, die anfangs zusammenlagen, werden getrennt und sind danach wie durch Zauberhand wieder zusammen.

GEHEIMNIS: Der Zauberer zeigt die vier Karten mit den Königen fächerartig (er hat vorher vorsichtig unter dem linken König drei Spielkarten versteckt) und legt sie verdeckt auf den restlichen Kartenstapel. Er erklärt, dass die vier Könige immer wieder zusammenkommen, auch wenn er sie voneinander trennt! Er legt die vier ersten Karten verdeckt von rechts nach links ab. Er legt 3 Karten auf die linke Karte, dann 3 Karten auf die nächste und so weiter. Dann dreht er den rechten Stapel um, der König ist verschwunden, dann den nächsten und so weiter. Danach dreht er den letzten linken Stapel um, und die vier Königskarten sind wieder zusammen...

6

EFFEKT

Sortieren schwarzer und roter Karten

GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Farben werden als Stapel in die jeweils umgekehrte Richtung abgelegt. Die Karten werden gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind durchgemischt. Er kündigt an, dass er sie wieder nach Farben sortieren kann. Er schiebt die Karten wie in *ABB. 3*, und die Karten werden so ganz von selbst nach Farben sortiert.

7

EFFEKT

Sortieren der Karten nach Farben und Aufdecken der von den Zuschauern ausgewählten Karte

GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Farbstapel werden in der jeweils anderen Richtung zusammengefügt und gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind durchgemischt. Das Publikum wählt eine Zufallskarte aus. Bevor die Zuschauer die Karte zurückstecken, dreht der Zauberer unbemerkt seinen Stapel (halbe Drehung). Der Zauberer schiebt die Karten. Die Karten sind nach Farben sortiert, außer die vom Publikum ausgesuchte Karte, die im anderen Farbstapel liegt.

8

EFFEKT

Die letzte Karte des Stapels verwandelt sich, ohne dass die Zuschauer etwas bemerken.

GEHEIMNIS

Alle Karten, außer der vorletzten, werden in dieselbe Richtung gelegt. Der Zauberer zeigt die letzte Karte des Stapels und gibt vor, diese verwandeln zu können... Er legt das Spiel mit der Bildseite nach unten ab und scheint die untere Karte hervorzuziehen. In Wirklichkeit zieht er aber die vorletzte durch Schieben hervor; das Publikum hat den Eindruck, es war die letzte Karte, die er verwandelt hat.

9

EFFEKT

Der Zauberer kann unter den lose auf dem Tisch verteilten Karten gezogene Karten ansagen, bevor sie überhaupt gezogen wurden!

GEHEIMNIS: Der Zauberer hält das Kartenspiel in der Hand, schaut es an und merkt sich die erste Karte A bevor er mit dem Trick beginnt. Er verteilt die Karten mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch und zwar so, dass er immer weiß, wo sich die Karte A befindet, die er ja kennt. Er nimmt wahllos eine andere Karte B und sagt die Karte A an, die er kennt. Er nimmt eine andere Karte C und sagt die Karte B an, die er als zweite gezogen hat. Dann nimmt er die Karte A und sagt die Karte C an. Sobald er diese 3 Karten in der Hand hat, zeigt er sie den Zuschauern, die daraufhin überprüfen können, ob es die drei angesagten Karten sind.

TRICK 10

REUNICA

MATERIAL

Die 4 Könige, 4 Damen, 4 Buben und 4 Zehner

VORBEREITUNG

Die Karten nach Symbol, Herz zu Herz usw., sortieren. Für jeden Stapel mit demselben Symbol die Karten in dieselbe Reihenfolge legen: 10, Bube, Dame, König. Aus diesen vier kleinen Stapeln einen einzigen Kartenstapel bilden.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt den Zuschauern seinen Stapel und betont, dass die Karten nach Farben sortiert sind. Er kündigt an, dass er sie nach Wert sortieren wird. Er legt den Kartenstapel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch und lässt ihn durch jemanden aus dem Publikum beliebig oft abheben. Dann legt er von links nach rechts 4 Karten mit der Bildseite nach unten in eine Reihe. Dieser Vorgang wird nochmals wiederholt, die neuen Karten werden auf die bereits abgelegten gelegt, bis der Stapel aufgebraucht ist. Nun muss er nur noch jeden Stapel umdrehen und dem Publikum zeigen, dass die Karten nun nach Werten sortiert sind...

TRICK II

JETTUM

MATERIAL:

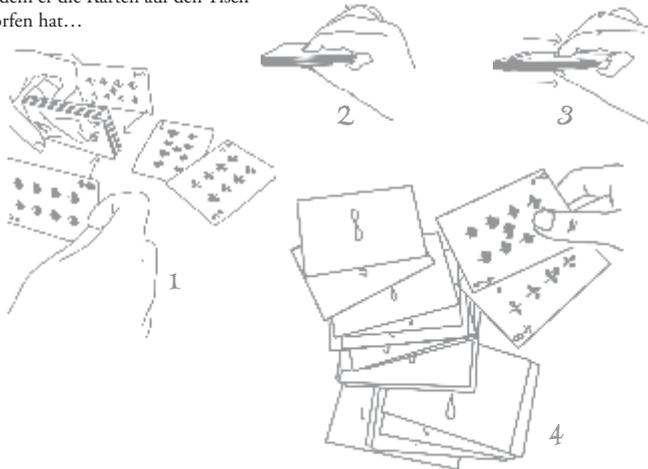
Die Karten

VORBEREITUNG:

Die schwarzen 8er- und 9er-Karten werden sortiert und wie in **ABB. 1** angeordnet.

ABLAUF:

Der Zauberer hält das Kartenspiel in seinen Händen (**ABB. 2**) und zeigt die beiden 9er- und 8er-Karten. Er gibt sie einem Zuschauer und bittet darum, sie je nach Belieben in den Stapel zurückzustecken. Der Zauberer mischt die Karten. Er erklärt, dass die beiden in seiner Hand verbleibenden Karten die des Zuschauers sein werden, nachdem er die Karten auf den Tisch geworfen hat...



GEHEIMNIS:

Die Karten 8 und 9 sind oben und unten im Stapel (**ABB. 1**). Die Karten 8 und 9, die der Zauberer zeigt, sind von derselben Farbe, aber mit umgekehrtem Zeichen. Den Zuschauern wird dies nicht auffallen! Wenn der Zauberer den Stapel mischt, macht er dies immer so, dass die obere und untere Karte nicht verschoben wird.

Wenn die Karten gemischt sind, hält er sie wie in **ABB. 2** in der Hand und wirft den Stapel mit einer Handbewegung auf den Tisch, **ABB. 3**. Die beiden Karten, die er noch in der Hand hält, sind die von oben und von unten, eine schwarze 8 und eine schwarze 9, **ABB. 4**.

TRICK 12

DIX

MATERIAL:

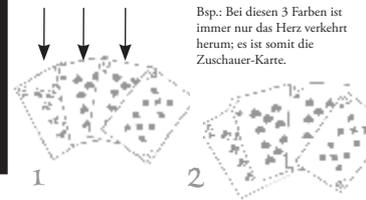
Die 4 Zehnerkarten des Kartenspiels

VORBEREITUNG: Die 3 Karten mit den Symbolen Kreuz, Herz und Pik werden so abgelegt, dass man sie umgekehrt sieht.

ABLAUF: Der Zauberer zeigt den Zuschauern die 4 Karten. Er lässt jemanden eine zufällige Karte mit dem Bild nach unten ziehen und bittet die Person, sie allen zu zeigen und dann ins Spiel zurückzustecken. Er mischt die Karten und sagt an, dass er die vom Zuschauer ausgewählte Karte erraten kann.

GEHEIMNIS: Während die Zuschauer die zufällig gezogene Karte anschauen, dreht der Zauberer unbemerkt den Kartenstapel in seiner Hand um. So gibt es, nachdem die gezogene Karte ins Spiel zurückgesteckt wurde, zwei Optionen, diese Karte wiederzuerkennen:

- Wenn alle Karten in der gleichen Leserichtung liegen, ist es die Karo-Karte
- Wenn eine Karte in der anderen Richtung liegt, als die anderen, dann ist es die Farbe dieser Karte.



TRICK 13

KING

MATERIAL:

Die Karten

VORBEREITUNG:

Damit dieser Trick gelingt, braucht der Zauberer einen Komplizen. Letzterer ist „sein Seher“. Es muss ein geheimes Zeichen vereinbart werden, das ihm signalisiert, dass die gezeigte Karte ein König ist.

ABLAUF:

Der Zauberer lässt das Kartenspiel von einem Zuschauer mischen und nimmt es dann wieder an sich. Anschließend erklärt er, dass er in der Lage ist, durch reines Berühren herauszufinden, ob eine der Karten ein König ist. Wenn es ein König ist, riecht er das an dessen Bart! Der Zauberer hält den Kartenstapel in der Hand und zeigt den Zuschauern die untere Karte. Er fährt mit dem Finger über die Karte und nach einem kurzen Moment des Nachdenkens sagt er an, ob die Karte ein König ist oder nicht.

DAS GEHEIMNIS:

Wenn es sich um eine Karte mit einem König handelt, zeigt es der Komplize dem Zauberer über das geheime Zeichen an.

TRICK 14

ARANEA

INHALT:

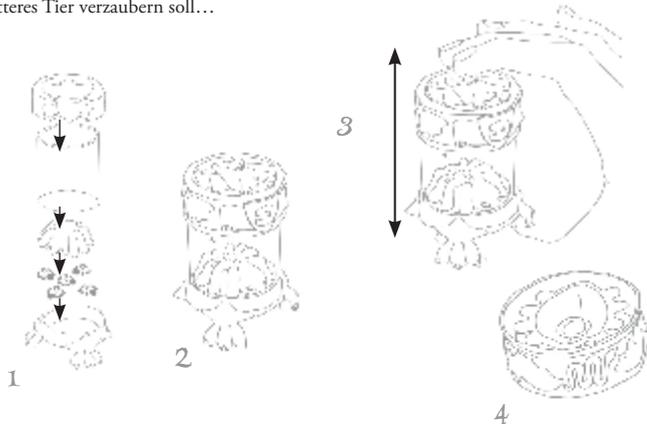
1 Spinne, 5 Marienkäfer, 1 Schachtel mit einem Boden, einer durchsichtigen Röhre und einem Deckel

VORBEREITUNG

Die 5 Marienkäfer auf den Boden der Schachtel legen und mit der Spinne bedecken, Abb. 1. Die durchsichtige Röhre aufsetzen und alles mit dem Deckel verschließen, Abb. 2.

ABLAUF

Der Zauberer hat eine riesige Spinne gefangen und hat diese schnell in seine Zauberbox gesperrt. Er zeigt den Zuschauern seine Schachtel. Er fragt die Zuschauer, ob sie lieber die Spinne möchten oder ob er diese in ein netteres Tier verzaubern soll...



VIDEO



ARANEA

GEHEIMCODE: AUGUSTUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

Der Zauberer sagt: „Wieso nicht in einen Marienkäfer? Wir werden das ausprobieren.“ Er nimmt die Schachtel in seine Hand, Abb. 3, schüttelt sie mit einer kurzen heftigen Bewegung von oben nach unten und sagt dabei einen Zauberspruch auf. Auf dem Boden der Box erscheinen fünf süße Marienkäfer. Die schreckliche Spinne ist tatsächlich verschwunden!

DAS GEHEIMNIS

Im Deckel der Schachtel ist ein Magnet versteckt. Auch die Spinne ist mit einem Magnet versehen. Wenn der Zauberer mit einer heftigen Bewegung die Schachtel von oben nach unten schüttelt, bleibt die Spinne am Deckel hängen, Abb. 4. Die 5 Marienkäfer fallen zurück auf den Boden der Schachtel.

TRICK 15

MARIENKÄFER AUF REISEN

BENÖTIGTES MATERIAL

1 Marienkäfer, Halstuch

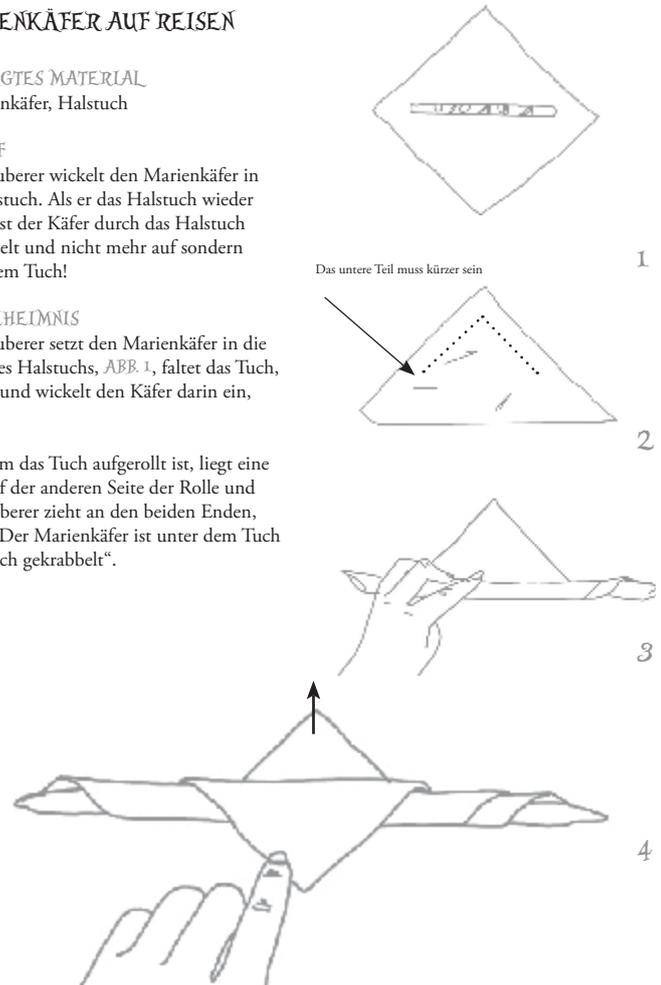
ABLAUF

Der Zauberer wickelt den Marienkäfer in ein Halstuch. Als er das Halstuch wieder öffnet, ist der Käfer durch das Halstuch gekrabbelt und nicht mehr auf sondern unter dem Tuch!

DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer setzt den Marienkäfer in die Mitte des Halstuchs, Abb. 1, faltet das Tuch, Abb. 2, und wickelt den Käfer darin ein, Abb. 3.

Nachdem das Tuch aufgerollt ist, liegt eine Ecke auf der anderen Seite der Rolle und der Zauberer zieht an den beiden Enden, Abb. 4. Der Marienkäfer ist unter dem Tuch „hindurch gekrabbelt“.



TRICK 16

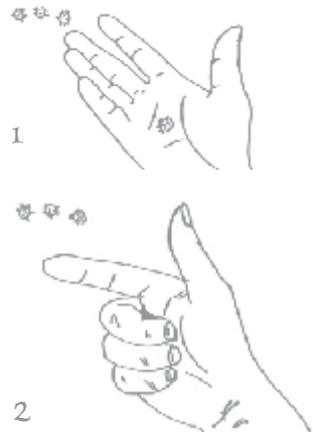
DIE MARIENKÄFER

BENÖTIGTES MATERIAL:

4 Marienkäfer

Der Zauberer zeigt auf drei auf dem Tisch liegende Marienkäfer. Einen weiteren hat er in seiner rechten Hand versteckt, **ABB. 1** UND **2**.

Er nimmt einen der Marienkäfer mit dem „Zangengriff“ seiner rechten Hand vom Tisch, **ABB. 3**, und setzt ihn in seine linke Hand, genauso wie den Käfer, den er



heimlich in der Handfläche seiner rechten Hand hatte, **ABB. 4**.

Er nimmt den zweiten Käfer vom Tisch, setzt ihn in seine linke Hand, nimmt den dritten Käfer vom Tisch und steckt ihn in seine Tasche... Als er die linke Hand öffnet, sind immer noch drei Marienkäfer da und seine rechte Hand ist leer!



TRICK 17

SACRA SCARAB

INHALT:

1 Schachtel, 2 Käfer

VORBEREITUNG

Einen Käfer in die Tasche und den anderen auf den Tisch vor sich neben die Schachtel legen.

ABLAUF

Der Zauberer hat einen Skarabäus gefangen. Die Zuschauer können den Käfer berühren. Dann nimmt er ihn wieder an sich und setzt ihn in seine Schachtel. Diese öffnet er noch einmal, zeigt den Zuschauern, dass der Käfer drin ist und schließt sie wieder. Er erklärt, dass ein Skarabäus immer eine Möglichkeit zum Entkommen findet. Er ahmt den Käfer nach, der aus der Kiste kriecht, an seinem Arm hochkrabbelt und über den anderen Arm in seine Tasche gelangt. Der Zauberer fragt die Zuschauer: „Wo ist der Skarabäus? In meiner Tasche? In der Schachtel?“ Die Zuschauer antworten „in der Schachtel“, denn es ist ja unmöglich, dass der Käfer entkommen ist.

Der Zauberer öffnet die Schachtel wieder und der Skarabäus ist verschwunden. Aber wo ist er nur? Er durchsucht seine Taschen, findet ihn und zeigt ihn den Zuschauern...

DAS GEHEIMNIS

Die Schachtel, in die der Zauberer den Skarabäus setzt, hat einen doppelten Boden. Der Auslösemechanismus ist sehr diskret. **ABB. 2**

VIDEO

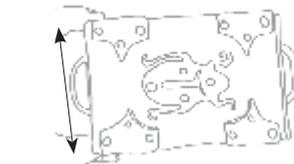


SACRA SCARAB

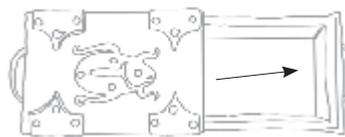
CODE SECRET : FREDDOMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC



1 Die Schachtel ist offen, der Skarabäus ist zu sehen



2 Die Schachtel ist zu, bevor sie wieder geöffnet wird, verschiebt der Zauberer die Seite der Schachtel mit einem Wechselmechanismus



3 Die Schachtel wird erneut geöffnet, der Käfer ist verschwunden!

TRICK 18

ZAUBER-HALSTUCH

MATERIAL:

Schachtel und Halstuch

VORBEREITUNG:

Außer Sichtweite der Zuschauer öffnet der Zauberer die Schachtel und legt das Halstuch hinein. Er schließt sie wieder und aktiviert den Zaubermechanismus wie in Trick 17 beschrieben.

ABLAUF:

Der Zauberer öffnet die Schachtel und zeigt den Zuschauern, dass sie leer ist. Er schließt sie erneut, spricht eine Zauberformel, fährt mit der Hand über und unter die Schachtel und sagt an, dass er sein Halstuch erscheinen lässt. Er öffnet die Kiste erneut und nimmt das Halstuch heraus...

DAS GEHEIMNIS:

Bei der Vorbereitung wurde das Halstuch in die Schachtel gelegt und der Zaubermechanismus ausgelöst. Der doppelte Boden ist offen und die Schachtel daher leer. Nachdem der Zauberer die leere Schachtel gezeigt hat, schließt er sie wieder und aktiviert den Zaubermechanismus erneut. Als er die Kiste dann wieder öffnet, ist das Halstuch zu sehen.

TRICK 19

SKARABÄEN-VERMEHRUNG

MATERIAL:

Die Schachtel und zwei Käfer

VORBEREITUNG: Außer Sichtweite der Zuschauer öffnet der Zauberer die Schachtel und legt einen Skarabäus hinein. Er schließt sie wieder und aktiviert den Zaubermechanismus wie in Trick 17 beschrieben. Nun kann er mit dem Trick beginnen.

ABLAUF: Der Zauberer zeigt den Zuschauern die leere Schachtel und verschließt sie wieder. Er zeigt den Zuschauern den Skarabäus und erklärt, dass er seine Schachtel erneut öffnen wird, um ihn hineinzusetzen. Er schließt die Schachtel. Er bittet einen Zuschauer darum, die Schachtel zu öffnen: Der Skarabäus hat sich vermehrt, es sind zwei in der Schachtel!

DAS GEHEIMNIS: Bei der Vorbereitung wurde ein Skarabäus in die Schachtel gesetzt und der Zaubermechanismus ausgelöst. Der doppelte Boden ist offen und die Schachtel daher leer. Nachdem der Zauberer die leere Schachtel gezeigt hat, schließt er sie wieder und aktiviert diskret den Zaubermechanismus, öffnet die Schachtel erneut, ohne den Zuschauern dieses Mal das Innere zu zeigen und erklärt, dass er seinen Skarabäus hinsetzen wird. In der Schachtel sitzen nun zwei Käfer, doch die Zuschauer wissen dies nicht. Er schließt die Schachtel wieder und bittet einen der Zuschauer, die Schachtel zu öffnen. Große Überraschung: Es sind nun zwei Skarabäen zu sehen.

TRICK 20

WIE VIELE MARIENKÄFER?

MATERIAL:

4 Marienkäfer

VORBEREITUNG:

Der Zauberer versteckt vier Marienkäfer in seiner Hand

ABLAUF:

Der Zauberer kündigt an, dass er eine Anzahl Marienkäfer in die Hand eines Zuschauers legen wird. Der Zuschauer weiß nicht, wie viele es sind und darf auf keinen Fall seine Hand öffnen.

Der Zauberer lässt ein paar Rechenaufgaben machen und kündigt an, dass das Ergebnis mit der Anzahl der in der Hand versteckten Käfer übereinstimmen wird.

Er bittet darum eine Zahl zwischen 1 und 10 auszusuchen, diese mit 2 zu multiplizieren, 8 hinzuzählen, das Ergebnis erneut durch 2 zu teilen und die Anfangszahl abzuziehen.

Der Zuschauer gibt das Ergebnis bekannt, das jedes Mal 4 lautet! Er öffnet die Hand und dort sitzen tatsächlich 4 Marienkäfer.

RECHENMEMO

Zahl zwischen 1 und 10

x 2

+ 8

÷ 2

- Anfangszahl