Magic

WENN DIESES PIKTOGRAMM ERSCHEINT, GEHEN SIE AUF UNSERE WEBSEITE, UM DIE ERKLÄRUNGEN DES ZAUBERERS ZU FINDEN.
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDÉO

ZAUBERTRICK 1

www.djeco.com/magic
MIXTUM
JUNMARCUM

MIXTUM / Das Zaubermedaillon

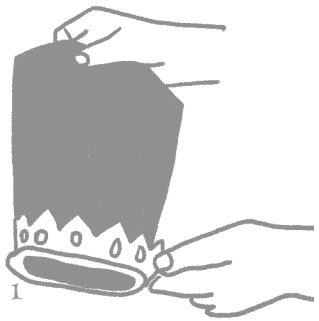
MATERIAL
1 Beutel, 1 Medaille, 1 Skarabäus,
1 Phiole mit Zaubertrank, 4 Story-Karten

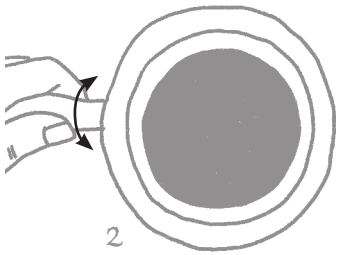
VORBEREITUNG
Die Medaille wird in eines der Geheimfächer des Beutels gesteckt. Der Skarabäus kommt in die Tasche des Magiers. Die Phiole wird auf den Tisch gestellt.

ABLAUF
Der Magier erklärt, dass er immer eine Medaille als Talisman bei sich trägt. Er sucht sie in seiner Tasche, um sie dem Publikum zu zeigen. Aber die Medaille ist ver-schwunden! Stattdessen findet er dort nur einen Skarabäus ... (Er zeigt ihn dem Publikum.)

Zum Glück hat ein Magier auf Reisen immer einen Beutel und eine Phiole Zaubertrank bei sich. Er zeigt, dass der Beutel leer ist – ABB. 1 – und erklärt, dass er in seiner Phiole den Zaubertrank hat, um diesen schrecklichen Skarabäus in eine Medaille zu verwandeln. Er steckt den Skarabäus in den Beutel, lässt einige Tropfen Zaubertrank hineinfallen, mischt gut und sagt den Zauberspruch. Er steckt die Hand in den Sack und holt daraus eine schöne Medaille, auf der ein Skarabäus eingraviert ist!

DAS GEHEIMNIS
Der Beutel hat zwei Fächer, die mit dem Griff betätigt werden – ABB. 2. Die Medaille wird in eines der Fächer gesteckt. Der Griff wird gedreht. Der Beutel erscheint leer. Der Magier kann zeigen, dass er leer ist, indem er ihn nach unten umdreht – ABB. 1.
In dem Moment, wenn der Magier erklärt, dass er den Zaubertrank mischt, dreht er den Griff um. Der Magier muss also nur noch die Medaille vom Grund des Fachs neh-men und sie dem Publikum zeigen.

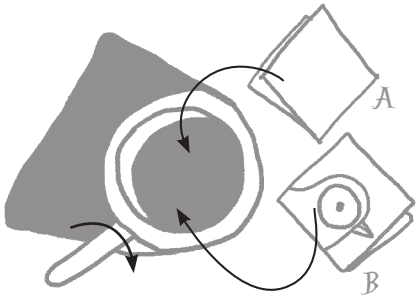

1


2

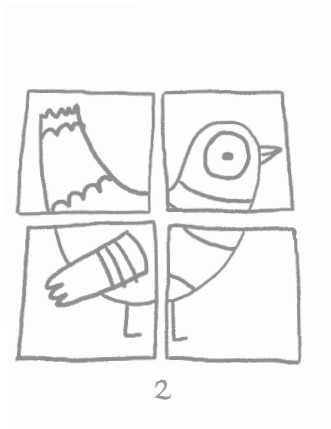
3

Zaubertrick 2

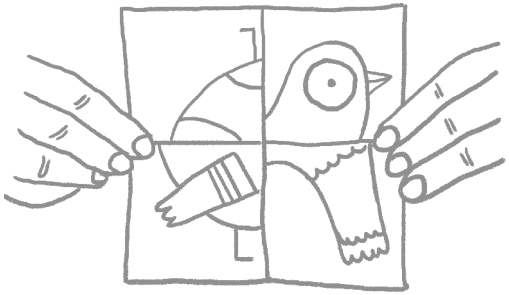
AVEN CANTICUM / **Der Zaubergesang**



1



2



3

MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 1 gefaltetes Blatt „Vogel“, 1 gefaltetes Blatt „falsch zusammengesetzter Vogel“, 4 Teile des Bilds „Vogel“.

VORBEREITUNG

Das Blatt, auf dem der Vogel abgebildet ist, wird zweimal zur Hälfte gefaltet, bedruckte Seite nach innen. A. Das Blatt, auf dem der falsch zusammengesetzte Vogel abgebildet ist, wird zweimal zur Hälfte gefaltet, bedruckte Seite nach außen. B. Diese 2 gefalteten Blätter werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt ABB. 1. Der Griff des Hexenkessels ist so gedreht, dass das Fach leer ist.

Die 4 Teile des Blatts mit dem Bild „Vogel“ werden auf den Tisch gelegt ABB. 2.

ABLAUF

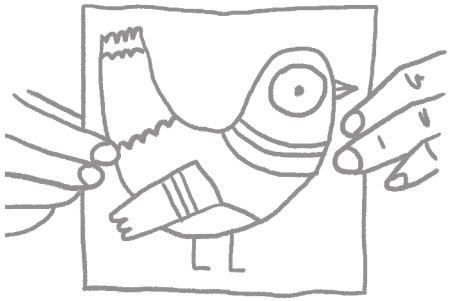
Der Zauberer zeigt 4 Papierteile, die einen Vogel ergeben (ABB. 2). Er erklärt, dass er mit seinem Hexenkessel die Zauberkraft besitzt, das Bild des Vogels wieder zusammenzusetzen.

Der Hexenkessel wird leer gezeigt. Er steckt die Papierteile nacheinander hinein und zeigt sie dabei gut seinem Publikum.

Er pfeift wie ein Vogel auf den Hexenkessel und zieht dann ein gefaltetes Blatt Papier heraus. Er faltet es auf und zeigt es dem Publikum, das ihn darauf aufmerksam macht, dass das Bild des Vogels falsch zusammengesetzt ist ABB. 3. Der Zauberer faltet das Blatt wieder zusammen und steckt es erneut in den Hexenkessel. Dann pfeift er lauter und holt das gefaltete Blatt wieder heraus, auf dem dieses Mal das richtige Bild des schönen Vogels abgebildet ist ABB. 4. Der Zauberer zeigt seinem Publikum, dass der Hexenkessel leer ist.

DAS GEHEIMNIS

Die beiden gefalteten Blätter werden zusammen in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt (ABB. 1). Der Griff wird gedreht, das Fach ist leer. Während der Zauberer zum ersten Mal pfeift, dreht er unauffällig den Griff. Nur er kann die 2 gefalteten Blätter auf dem Boden sehen. Der Zauberer nimmt das gefaltete Blatt B mit der Vogelzeichnung nach außen heraus: Es ist das Blatt mit dem falsch zusammengesetzten Vogel ABB. 3… Während er es auffaltet, dreht er unauffällig den Griff. Da das Bild nicht richtig zusammengesetzt ist, legt er es wieder in den Hexenkessel, pfeift ein zweites Mal lauter und dreht dabei den Griff. Dann holt er



4

Zaubertrick 3

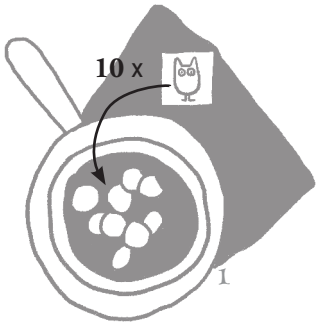
SPECIES NOCTUA / **Die Zaubereule**

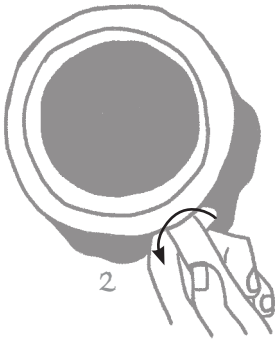
MATERIAL
1 Hexenkessel-Beutel, 11 Spielfiguren „Eule“, 9 Spielfiguren „verschiedene Tiere“, 1 gefaltetes Wahrsage-Blatt „Eule“

VORBEREITUNG
10 Spielfiguren „Eule“ werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt ABB. 1. Der Griff wird so gedreht, dass das leere Fach gezeigt wird ABB. 2. Die 10 anderen Tier-Spielfiguren und das gefaltete Wahrsage-Blatt werden auf den Tisch gelegt.

ABLAUF
Der Zauberer zeigt dem Publikum seinen leeren Hexenkessel-Beutel. Er zeigt 10 Spielchips mit verschiedenen Tieren und legt sie nacheinander einzeln in den Hexenkessel-Beutel. Er erklärt, dass er in dem gefalteten Blatt, das auf dem Tisch liegt, das Tier vorhergesagt hat, das ein Zuschauer zufällig aus dem Hexenkessel ziehen wird. Er schüttelt den Beutel und bittet eine Person aus dem Publikum, die Hand in den Hexenkessel zu stecken und einen Spielchip zu ziehen. Der Zuschauer zeigt das zufällig gezogene Tier: Es ist eine Eule! Der Zauberer entfaltet das Wahrsageblatt und es zeigt tatsächlich die Eule.

DAS GEHEIMNIS
Während der Zauberer seinem Publikum erklärt, dass eine Person einen Spielchip ziehen soll, dreht er unauffällig am Griff des Hexenkessels. Indem er spricht, lenkt er also das Publikum ab!
Jetzt ist das Fach offen, in dem 10 Spielchips mit der Spielfigur „Eule“ liegen. Die gezogene Spielfigur ist also immer die Eule!





Zaubertrick 4

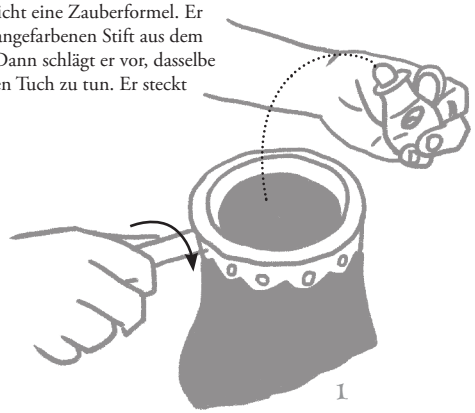
PENCILLORUM / **Die Farbstiftfabrik**

MATERIAL
1 Hexenkessel-Beutel, 2 Tücher (orange und blau), 2 Stifte (orange und blau), 1 Fläschchen Zaubertrank

VORBEREITUNG
Die 2 Farbstifte werden in ein Fach des Hexenkessels gelegt. Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer. Das orangefarbene und das blaue Tuch werden auf den Tisch gelegt.

ABLAUF
Der Zauberer erklärt, dass er die Zauberkraft besitzt, um mit den 2 Tüchern, die er zeigt, Farbstifte herzustellen. Er zeigt den leeren Hexenkessel-Beutel und legt das orangefarbene Tuch hinein.
Dann gibt er ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu und spricht eine Zauberformel. Er zieht einen orangefarbenen Stift aus dem Hexenkessel. Dann schlägt er vor, dasselbe mit dem blauen Tuch zu tun. Er steckt es in den Beutel und benutzt erneut den Zaubertrank. Nun holt er den blauen Farbstift aus dem Beutel. Der Zauberer zeigt den Hexenkessel-Beutel, der leer ist.

DAS GEHEIMNIS
Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Das orangefarbene Tuch wird in das leere Fach gelegt. Während der Zauberer den Zaubertrank benutzt, dreht er unauffällig den Griff ABB. 1. Er nimmt den orangefarbenen Stift heraus und dreht erneut unauffällig den Griff. Er legt das zweite Tuch hinein, gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, während er erneut den Griff dreht. Er nimmt den blauen Stift heraus und kann nun den Hexenkessel zeigen: Er ist leer…



Zaubertrick 5

COLLIUM / Die Kette des Zauberers

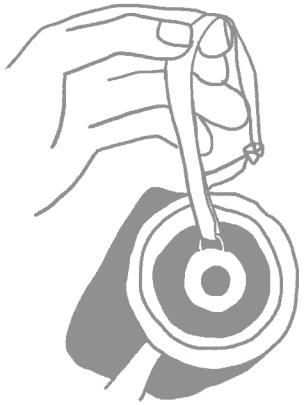
MATERIAL
1 Hexenkessel-Beutel, 1 Medaillon, 1 Bindfaden mit Knoten, 1 Medaillon am Bindfaden, 1 Fläschchen Zaubertrank

VORBEREITUNG

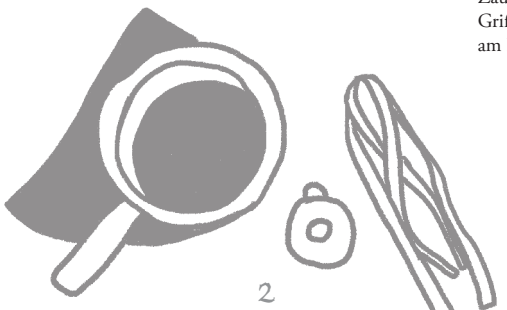
Das am Bindfaden hängende Medaillon wird in ein Fach des Hexenkessels gelegt. ABB. 1.
Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer.

ABLAUF
Der Zauberer zeigt einen leeren Hexenkessel-Beutel. Er zeigt dem Publikum ein schönes Medaillon und einen Bindfaden mit Knoten. Er erklärt, dass er das Medaillon gerne als Kette tragen würde, aber der Knoten des Bindfadens viel zu eng ist! Wird er ihn lösen können? Er legt den Bindfaden mit Knoten und das Medaillon in den Hexenkessel ABB. 2. Er erklärt, dass er die beiden mit seinem Zaubertrank verbinden kann. Er gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, spricht eine Zauberformel und zieht den Bindfaden, an dem das Medaillon hängt, aus dem Hexenkessel. Der Zauberer freut sich, dass er dieses schöne Medaillon nun um den Hals tragen kann.

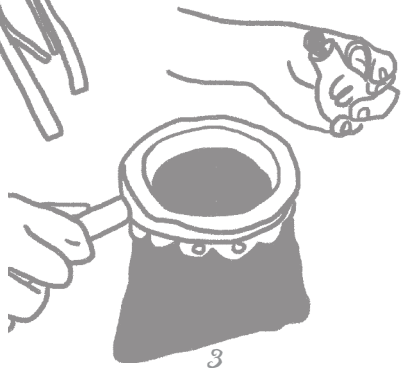
DAS GEHEIMNIS
Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Während er den Zaubertrank benutzt, dreht er am Griff, um das Fach zu öffnen, in dem das am Bindfaden hängende Medaillon liegt.



1



2



3

Zaubertrick 6

TEXTILIA / Die Zaubertücher

MATERIAL
1 Hexenkessel-Beutel, 1 orangefarbenes Tuch, 1 blaues Tuch, 2 verknotete Tücher, 1 Fläschchen Zaubertrank.

VORBEREITUNG
Die beiden miteinander verknoteten Tücher werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt.
Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer.

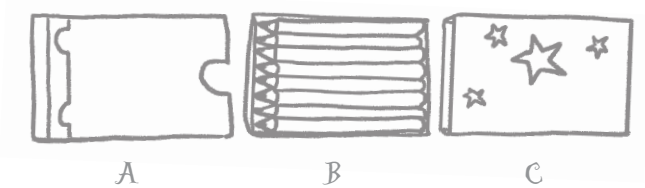
ABLAUF
Der Zauberer zeigt einen leeren Hexenkessel-Beutel und die beiden Tücher. Er hantiert mit den Tüchern, um schön zu zeigen, dass sie nicht verknotet sind. Er legt die beiden Tücher in den Hexenkessel, gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu und behauptet, dass er Zauberkräfte besitzt...
Er bittet einen Zuschauer, die Tücher aus dem Beutel zu ziehen. Sie sind nun wie von Zauberhand mit einem Knoten verbunden.

DAS GEHEIMNIS
Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Während der Benutzung des Zaubertranks wird der Griff gedreht, um das Fach freizugeben, in das der Zauberer vorher die beiden verknoteten Tücher gelegt hat.

Zaubertrick 7

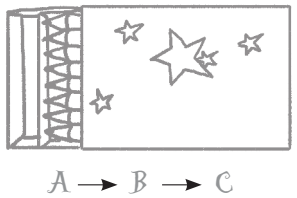
MIXTURIS / Die Zauber-Buntstiftschachtel

www.djeco.com/magic
MIXTURIS
BARBARUM



MATERIAL :
1 Buch, 1 Schachtel Buntstifte, 3 Story-Karten

ABLAUF:
Im Zauberreich gibt es Bücher, die Tausende Rezepturen für Zaubertränke



enthalten ... Der Magier hat eines davon und bietet an, dem Publikum eine seiner kostbaren Rezepturen zu enthüllen. Er blättert in seinem Buch und bemerkt, dass die Blätter leer sind! Er erklärt, dass das eine List der Magier ist. Um die Texte der Bücher lesbar zu machen, benutzen die Magier eine Zaubertinte, die sie in ihrer Buntstiftschachtel verstecken. Er öffnet die Schachtel (die leer ist!), tut so, als ob er einen Stift nehmen und in seinem Buch malen würde. Er blättert erneut und die Seiten sind jetzt mit einem schwarzen Stift beschrieben. Der Magier schließt die Buntstiftschachtel wieder.
Der Magier bedauert, dass die Seiten nicht bunt sind. Er erklärt, dass im Zauberreich die Farbstifte etwas anders sind. Man muss mit ihnen nicht malen! Er nimmt die geschlossene Buntstiftschachtel in die Hand, führt sie leicht über sein Buch und sagt den Zauberspruch. Er blättert erneut in seinem Buch und zeigt dem Publikum, dass die Seiten jetzt bunt sind!

Das Publikum ist erstaunt aber zufrieden, endlich die magischen Zutaten in Farbe zusehen. Aber worin liegt das Geheimnis? Der Magier schließt: „Das sind Zauberschachteln. Wenn man sie öffnet, sind sie mit Buntstiften gefüllt.“ Der Magier öffnet die Schachtel und zeigt sie dem Publikum: Sie ist voll!

DAS GEHEIMNIS

Das Buch

Das Buch ist so angefertigt, dass je nachdem, wo man beim Blättern den Daumen hinhält, leere Seiten, Seiten in Schwarz-Weiß oder bunte Seiten zu sehen sind.

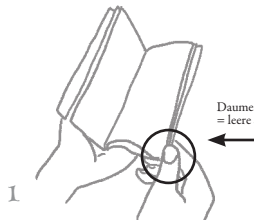
Die Seiten des Buches sind weiß, wenn man den Daumen unten anlegt - ABB. 1.

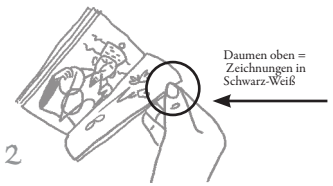
Die Seiten sind schwarz-weiß bemalt, wenn man den Daumen oben anlegt - ABB. 2.

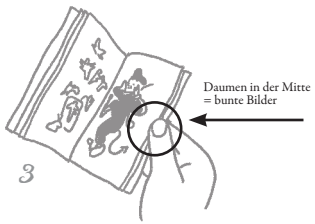
Die Seiten sind bunt, wenn man den Daumen in der Mitte anlegt - ABB. 3.

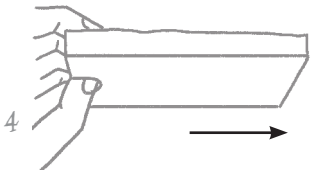
Die Buntstiftschachtel

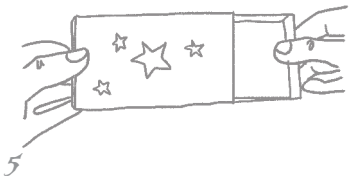
Die Schachtel hat ein doppeltes Fach.
Wenn man das Fach mit dem Finger an der Kerbung an der Außenseite der Schachtel blockiert, ist die Schachtel nach dem Öffnen leer - ABB. 4 UND 5. Wenn man die Kerbung nicht mehr mit dem Finger blockiert, ist die Schachtel beim Öff-nen voll - ABB. 6.

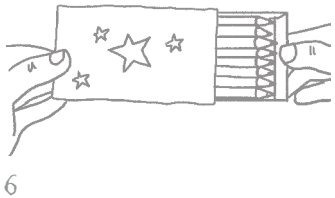












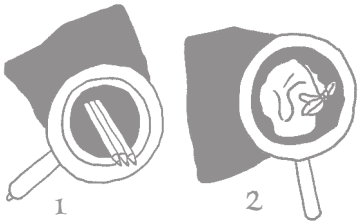
Zaubertrick 8

FACTOREM COLOR / **Das Zauberbuch**

MATERIAL
1 Zauberbuch, 2 Tücher, 1 Hexenkessel-Beutel

VORBEREITUNG
Die 2 Tücher werden in ein Fach des Hexenkessels gelegt. Der Griff wird so gedreht, dass ein leerer Hexenkessel gezeigt werden kann.

ABLAUF
Der Zauberer zeigt sein Zaubertrank-Rezeptbuch, das er sehr geheim hält. Damit niemand seine Rezepte lesen kann, hat er ein Geheimnis: Er lässt einfach die Zeichnungen im Buch verschwinden… Er zeigt dem Publikum die farbigen Abbildungen von Insekten und Tierchen. Sein Hexenkessel wird leer gezeigt. Er steckt das Buch hinein. Er erklärt, dass ein paar Tropfen Zaubertrank genügen, um die Farben des Buchs zu entfernen und es dadurch unleserlich zu machen. Dann steckt er eine Hand in den Beutel und zieht zwei farbige Tücher heraus. Er schlägt vor, nachzuschauen, ob die Seiten im Buch sich verändert haben. Beim Blättern durch das Buch entdeckt das Publikum, dass die Seiten ganz weiß sind! Zum Schluss schlägt der Zauberer vor, die Abbildungen des Buchs wieder erscheinen zu lassen. Schließlich braucht er sie für seinen nächsten Zaubertrank…
Deshalb steckt er das Buch wieder mit den zwei Tüchern in den Hexenkessel. Er gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, rührt um und zieht das Buch wieder heraus. Beim Blättern entdeckt das Publikum, dass die Abbildungen wieder da sind. Nun zeigt er, dass der Hexenkessel wird leer ist.



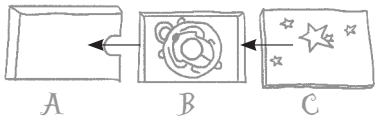
DAS GEHEIMNIS
Zuerst wird in der Mitte des Buchs geblättert, wo die Seiten farbig sind ABB. 3 Zaubertrick 7. Das Buch wird in das leere Fach des Hexenkessels gesteckt. Der Griff wird ein erstes Mal gedreht, während der Zaubertrank benutzt wird. Die 2 Tücher sind nun im offenen Fach. Nachdem er die beiden Tücher herausgezogen hat, dreht der Zauberer erneut unauffällig den Griff, um das Buch herausnehmen zu können, und dann zeigt er die weißen Seiten, indem er mit seinem Daumen unten blättert ABB. 1 Zaubertrick 7. Die Tücher werden wieder in den Hexenkessel gesteckt, der Griff wird unauffällig gedreht, um das Buch in das leere Fach legen zu können. Der Zauberer gibt ein paar Tropfen Zaubertrank dazu und zieht das Buch heraus. Die Seiten sind wieder farbig, weil er mit dem Daumen in der Mitte blättert (ABB. 3 Zaubertrick 7). Der Hexenkessel wird leer gezeigt.

Zaubertrick 9

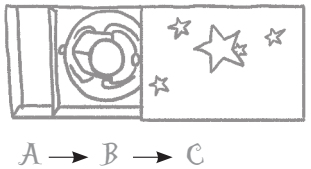
MOVENTUR MEDALLUM / **Der teleportierte Glückskäfer**

MATERIAL
1 leere Bleistiftschachtel, 2 Medaillons, 1 Hexenkessel-Beutel

VORBEREITUNG
Die Schachtel wird mit dem Medaillon vorbereitet.

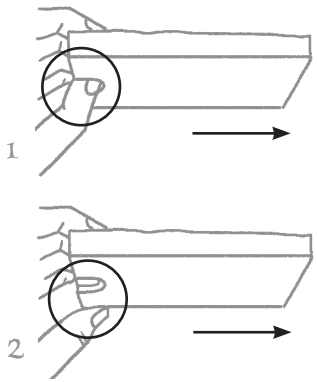


Die Schachtel wieder schließen.



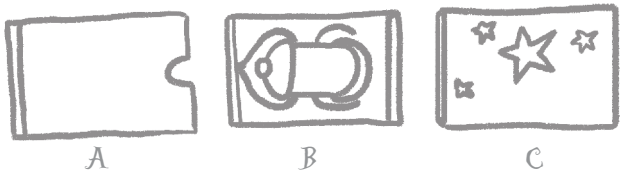
ABLAUF
Der Zauberer zeigt seinem Publikum ein schönes Medaillon und eine leere Schachtel, die er wieder schließt. Er erklärt, dass er es durch seine Zauberkraft vom Hexenkessel in die Schachtel teleportieren kann. Er legt es in den Hexenkessel-Beutel und schüttelt den Beutel kräftig. Er dreht den Hexenkessel um: das Medaillon ist verschwunden. Wo ist es? Er öffnet erneut die Schachtel. Das Medaillon ist jetzt in der Schachtel, die zuvor leer war.

DAS GEHEIMNIS
Wie kann man das Medaillon aus dem Hexenkessel verschwinden lassen? Während der Zauberer den Hexenkessel schüttelt, dreht er den Griff unauffällig, damit das leere Fach des Hexenkessels geöffnet wird (ABB. 2 Zaubertrick 1). Wie kann man das Medaillon in der Schachtel erscheinen lassen? Die Schachtel besitzt eine doppelte Schublade. Am Anfang des Zaubertricks zeigt der Zauberer die leere Schachtel. Dafür blockiert er mit einem Finger die Schublade ABB. 1, in der das Medaillon versteckt ist. Wenn er sie mit dem Medaillon zeigen will, blockiert er die Einkerbung auf der Unterseite nicht mehr. Die volle Schublade erscheint ABB. 2.



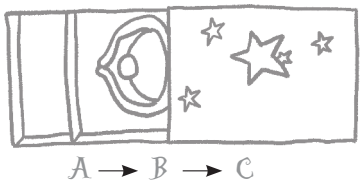
Zaubertrick 10

APPARENT SCARAB / **Ein Glückskäfer erscheint**



MATERIAL
1 Bleistiftschachtel, 1 Glückskäfer, 1 Glückskäfer-Karte

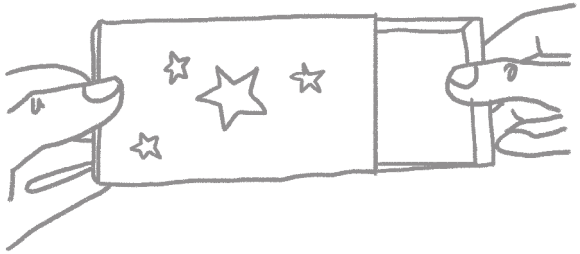
VORBEREITUNG
Die Schachtel mit dem Glückskäfer wird vorbereitet.



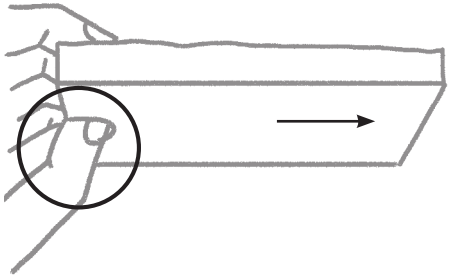
ABLAUF
Der Zauberer zeigt eine leere Schachtel und zeigt dann dem Publikum eine Karte mit der Abbildung eines Glückskäfers.
Er erklärt, dass er die Zauberkraft besitzt, um die Karte in einen echten Glückskäfer zu verwandeln… Er legt die Karte in die Schachtel und schließt sie. Er bläst auf die Schachtel und bittet eine Person aus dem Publikum, ebenfalls darauf zu blasen…
Beim Öffnen der Schachtel hat sich die Karte in einen Glückskäfer verwandelt.

DAS GEHEIMNIS
Als der Zauberer die Schachtel zum ersten Mal öffnet, um sie leer zu zeigen, blockiert er mit
einem Finger den doppelten Boden der Schachtel ABB. 1 und 2. Deshalb ist die Schublade leer. Nachdem er die Karte mit der Abbildung hineingelegt hat, schließt er die Schachtel wieder.
Nachdem er darauf geblasen hat, öffnet er die Schachtel erneut, ohne den Finger in die Einkerbung zu stecken
ABB. 3. In der offenen Schublade ist nur der Glückskäfer zu sehen.

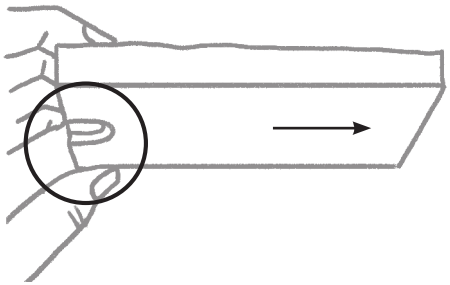
1



2



3

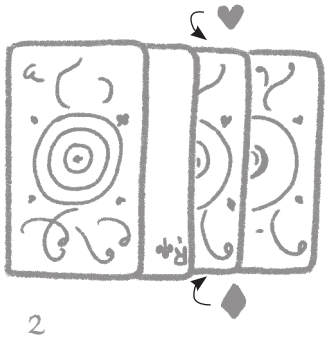


Zaubertrick 11

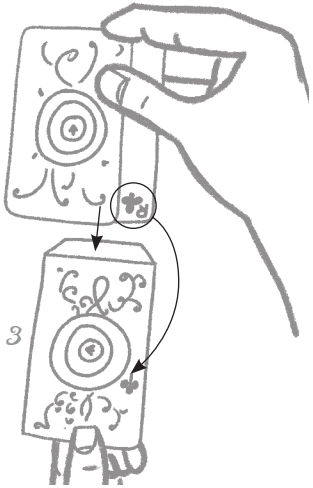
QUATTUOR / Die vier Könige

www.djeco.com/magic
QUATTUOR
ANNIMUS

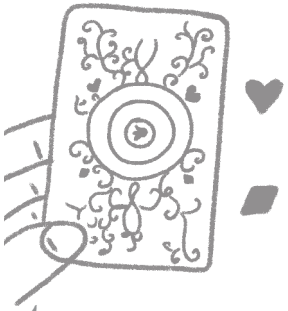
1



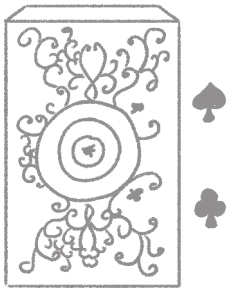
2



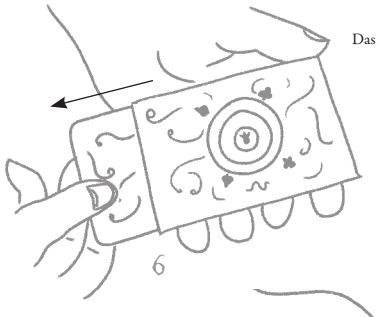
3



4



5



6

MATERIAL

1 Herz-/Karokönigskarte, 1 Pik-/Kreuzkönigskarte, 2 vorn und hinten gleiche Karten

VORBEREITUNG

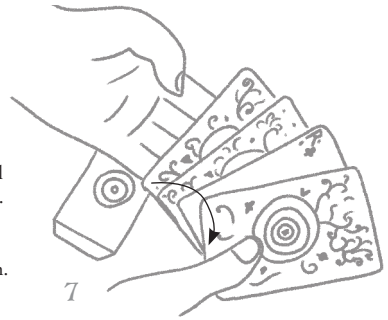
Die vier Karten werden auf dem Tisch ausgelegt ABB. 1. Die dritte Karte wird umgedreht. ABB. 2. Die vier Karten werden so in den Umschlag gesteckt: ABB. 3.

ABLAUF

Im Zauberreich können vier Männer den Anspruch auf den Königstitel erheben. Der Magier erklärt, dass die vier Karten, die diese Männer zeigen, sich in dem Umschlag befinden, den er dem Publikum zeigt.
Er erklärt, dass das Publikum die Macht hat, Symbol und Farbe des Königs zu wählen.
Das Publikum berät sich und verkündet Symbol und Farbe seiner Wahl: "König im Zauberreich wird der Karokönig". Der Magier nimmt die Wahl entgegen und erklärt, dass er die Macht hat, den vom Publikum genannten König erscheinen zu lassen... Er öffnet den Umschlag und zeigt die umgedrehte Karte. Es ist der Karo-König!

DAS GEHEIMNIS

Das Dekor des Umschlags enthält einen Geheimcode. ABB. 4 UND 5.
Wenn das Publikum den gewählten König verkündet, nimmt der Magier den Umschlag so in die Hand, dass das Symbol des gewählten Königs zum Publikum zeigt. Er nimmt die 4 Karten heraus, ohne die Richtung des Umschlags zu ändern, und öffnet die Karten als Fächer zum Publikum. Z.B. hat das Publikum den Kreuzkönig gewählt.

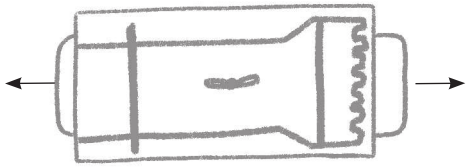


7

ZAUBERTRICK 12

TURRUM / Die eingesperrte Prinzessin

www.djeco.com/magic
TURRUM
MARGUM



1

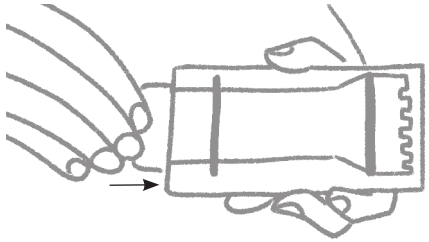
MATERIAL
1 Turm-Hülle, 1 Prinzessin-Karte, 1 Schlüssel, 1 Metallaufhänger

VORBEREITUNG
Der Magier steckt den Zauberschlüssel in seine Tasche.que le trou de la carte. FIG 5

ABLAUF
Das ist die Geschichte einer schönen Prinzessin (der Magier zeigt sie dem Publikum), die in einem hohen Turm lebt, (er steckt die Karte in den Turm, zeigt die beiden Seiten des Turms und zieht die Prinzessin wieder heraus). Er erklärt, dass eines Tages ein böser Zauberer die Prinzessin in diesen Turm eingesperrt hat. Er steckt sie wieder in den Turm und steckt die Metallklammer so hinein, dass die Karte blockiert wird. Er zeigt dem Publikum, dass die Prinzessin nicht entfliehen kann.
ABB. 1
Er erklärt, dass die Metallklammer ein Schloss ist, das sich nur mit einem Schlüssel öffnen lässt, den allein der Zauberer besitzt. Wie wird es ihm gelingen, die Prinzessin zu befreien?

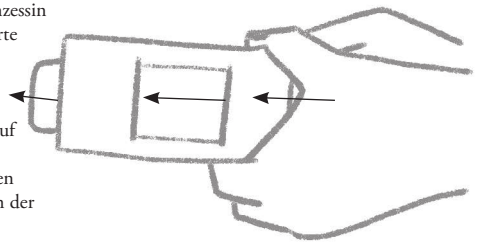
Er erinnert sich daran, dass er einen Schlüssel in der Tasche hat, der für die meisten Türen seines Schlosses passt, und schlägt vor, ihn auszuprobieren. Er nimmt den Schlüssel aus der Tasche, gibt ihn einem Zuschauer und bittet ihn, den Schlüssel dreimal über dem Schloss zu drehen. Danach zieht der Magier an der Karte und sie kommt aus der Schachtel heraus. Die Prinzessin ist aus dem Turm befreit!

DAS GEHEIMNIS
Die Schachtel hat vier Schlitze (2 vorn und 2 auf der Rückseite). Auf der Rückseite der Schachtel sind die Schlitze näher an der Mitte. Der Magier sorgt dafür, dass die Rückseite der Schachtel immer zu ihm zeigt. Das Publikum sieht nur die andere Seite mit den weiter voneinander entfernten Schlitzen.
Um die Prinzessin in den Turm einzuschließen, führt der Magier die Prinzessinnenkarte in die Turmschachtel ein und achtet darauf, dass die Rückseite der Schachtel dabei zu ihm zeigt. ABB. 2 und 3



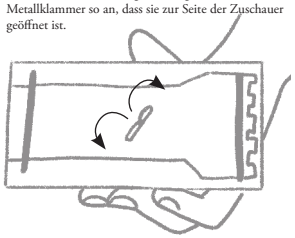
2 Vom Zuschauer aus gesehen ist alles normal. Man kann die Prinzessinnenkarte durch die Schlitze sehen.

Wenn der Zauberer zeigt, dass die Prinzessin gefangen ist, wird die Prinzessinnenkarte noch von der runden Seite der Metallklammer festgehalten.
Während der Zuschauer den Schlüssel dreht, nutzt der Magier die Zeit, um auf der Rückseite der Schachtel die runde Seite der Metallklammer zu lösen, deren Durchmesser kleiner ist als das Loch in der Karte. ABB. 5



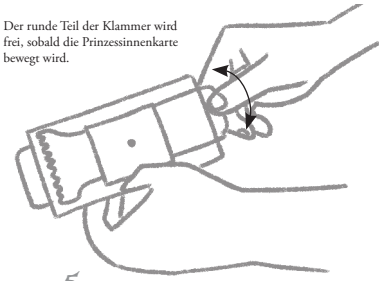
3 Der Magier steckt die Karte auf besondere Art und Weise auf seiner Seite in den Turm. ABB. 3

Ist die Karte im Turm, legt der Magier die Metallklammer so an, dass sie zur Seite der Zuschauer geöffnet ist.



4

Der runde Teil der Klammer wird frei, sobald die Prinzessinnenkarte bewegt wird.



5

Zaubertrick 13

TEXTILIA / **Das Erscheinen Des Tuchs**

MATERIAL
1 Tuch

Das Tuch wird zu einem Knäuel zusammengelegt und in der linken Armbeuge des Magiers versteckt, oder besser noch in einer Falte des Ärmels. Der Magier hält seinen Arm immer angewinkelt. Jetzt kann er beginnen. Er streift erst seinen rechten Ärmel hoch, dann den linken. In diesem Moment ergreift er vorsichtig das Tuch mit der rechten Hand. Jetzt ist das Tuch in seiner rechten Hand versteckt. Nun muss er das Tuch nur noch loslassen, um es erscheinen zu lassen.

3

1

4

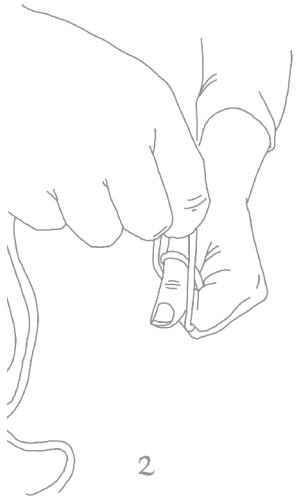
2

5

Zaubertrick 14

EXITUM NODUM / **Magischer knoten**

1



2

MATERIAL
1 Schnur

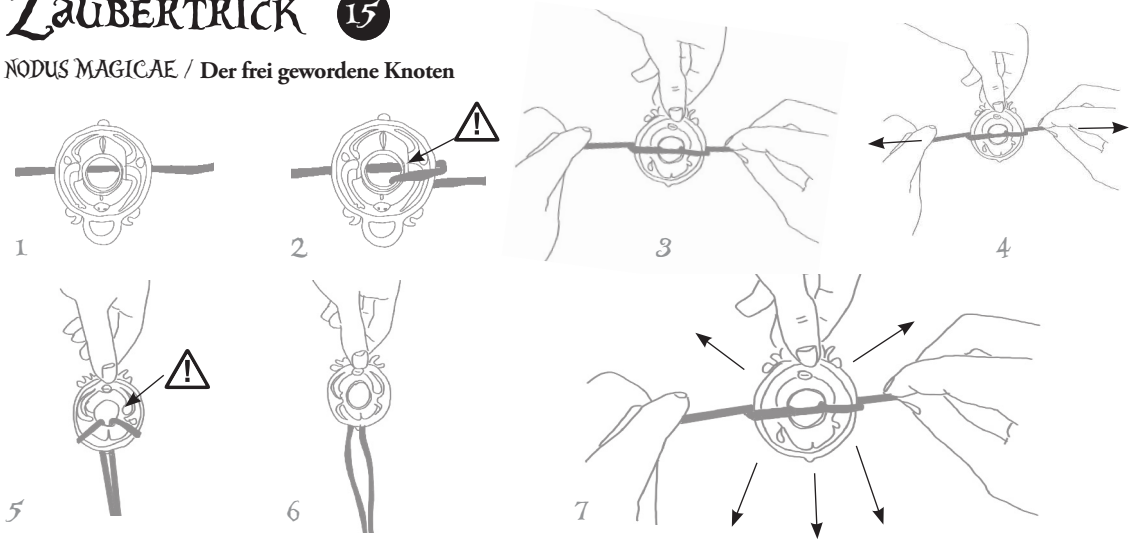
Der Magier wickelt die Schnur um seinen Daumen wie auf ABB. 1 und 2 gezeigt.

Der Magier zeigt, dass die Schnur fest zwischen seinen Fingern liegt. Dann zieht er mit einem Ruck an der Schnur und sie ist frei. Das ist ganz einfach: Unbemerkt löst der Magier die Schnur von seinem Zeigefinger

3

Zaubertrick 15

NODUS MAGICAE / **Der frei gewordene Knoten**



MATERIAL
Das Medaillon und die Schnur

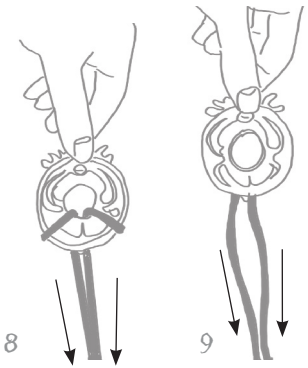
ABLAUF
Der Magier erklärt, dass er die Macht besitzt, das verknotete Medaillon zu befreien.

TRICK
Der Magier breitet die Schnur auf dem Tisch aus und legt das Medaillon mit dem Bild nach oben vor das Publikum – ABB. 1. Er nimmt die beiden Enden der Schnur, um das Medaillon darauf zu fädeln und schlingt sie an beiden Seiten um das Medaillon – ABB. 2 UND 3.
Er zeigt, dass die Schnur gut verknotet ist.

Zum Beweis zieht er fest daran – ABB. 4.

Er löst die Knoten und schlägt vor, mithilfe eines Zuschauers erneut zu beginnen. Er bittet den Zuschauer, das Medaillon an der Öse zu halten. Das Medaillon ist jetzt anders ausgerichtet, damit der Zuschauer es an der kleinen Öse halten kann. Der Magier macht den gleichen Knoten – ABB. 5 UND 6 – die Enden müssen dabei über das Medaillon geführt werden, und er zeigt, dass es nicht möglich ist, den Knoten zu lösen – ABB. 7.

Er zieht dann gleichzeitig an beiden Enden nach unten und das Medaillon ist frei – ABB. 8 UND 9.



Zaubertrick 16

NODE EVANUIT / **Die Verknüpfte Kette**

MATERIAL
Das Medaillon und die Schnur

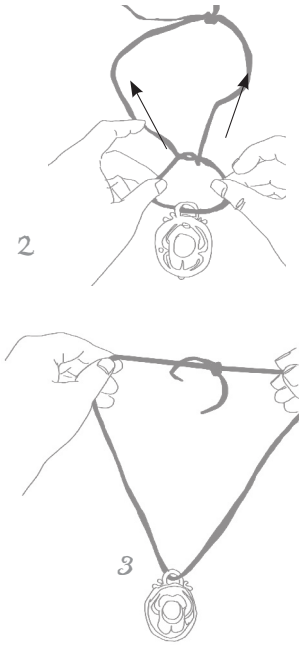
ABLAUF
Der verschwundene Knoten

TRICK
Der Magier fädelt die Schnur durch die Öse des Medaillons und macht einen Knoten, ohne ihn festzuziehen. Er nimmt die Enden der Schnur zusammen und verbindet sie mit 2 oder 3 festen Knoten – ABB. 1.

16

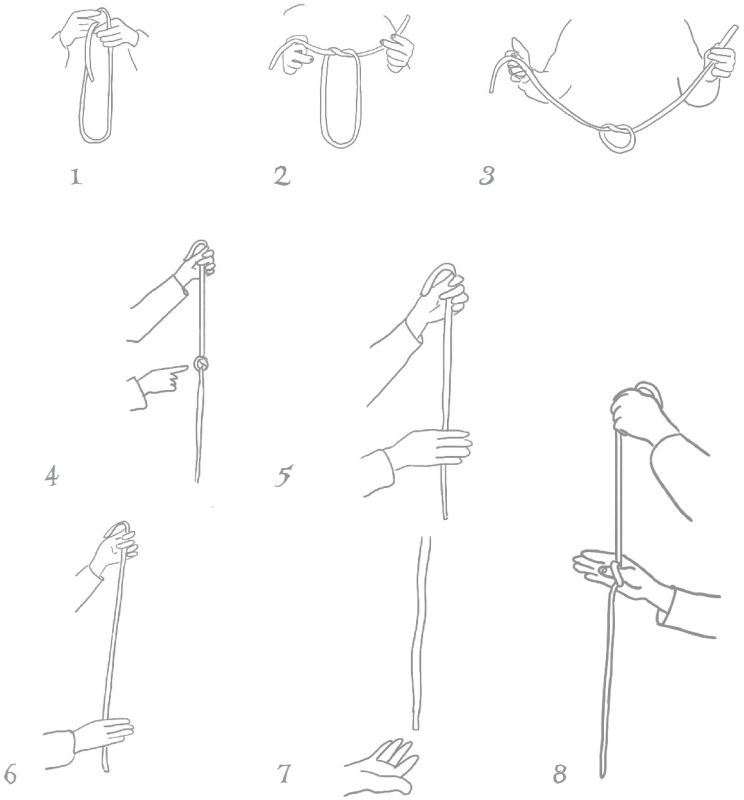
Kette

Er kündigt an, dass der Knoten gelöst wird, und dreht sich um. Geschützt vor den Blicken und sehr schnell steckt er seine Zeigefinger in den Knoten am Medaillon - ABB. 2 – und führt sie entlang der Schnur bis zu den festen Knoten. Der Magier dreht sich zum Publikum um, das sehen kann, dass der Knoten verschwunden ist – ABB. 3.



Zaubertrick 17

IN NODI / Verschwinden eines Knotens



MATERIAL
Die Kordel

ABLAUF
Der Zauberer hält die Kordel in seiner Hand und macht vor seinem Publikum einen Knoten, ABB. 1, 2 UND 3
Er kündigt an, dass er den Knoten verschwinden lassen kann.
Er hält mit einer Hand die Kordel senkrecht und führt die andere Hand vor dem Knoten von oben nach unten. Unten angekommen ist der Knoten verschwunden! ABB. 4, 5, 6 UND 7

GEHEIMNIS
Der Zauberer macht einen Knoten in die Kordel, ohne ihn zu fest zuziehen!
Wenn der Zauberer seine Hand an der Kordel gleiten lässt, sieht das Publikum nicht, dass er seinen Daumen in den zu großen Knoten schiebt. Er muss nur noch die Hand gleiten lassen und am Ende geht der Knoten von allein auf. ABB. 8 UND 9

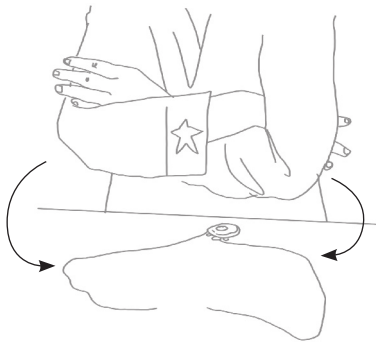
Zaubertrick 18

NODI NON / **Der unmögliche Knoten**

MATERIAL
Das Medaillon und die Schnur

ABLAUF
Die Schnur ist durch das Medaillon gefädelt. Der Magier bittet das Publikum, die Schnur zu verknoten, ohne dabei die Enden der Schnur loszulassen. Keinem der Zuschauer gelingt das.

TRICK
Es funktioniert, wenn man die Arme kreuzt, dann erst das eine und dann das andere Ende mit einer Hand ergreift und die Arme wieder auseinandernimmt. Schon ist der Knoten fertig!

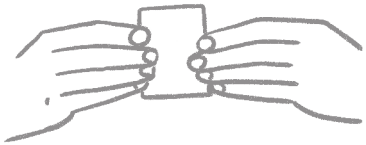


Zaubertrick 19

REGEM / **Der fliegende König**

MATERIAL
Eine Königskarte

ABLAUF
Der Zauberer erklärt, dass es vor langer Zeit eine Legende gab, die erzählte, dass einige Könige die magische Kraft besäßen, zu fliegen. Er führt weiterhin aus, dass auch er die Könige zum Fliegen bringen kann. Er zeigt eine Karte, auf der ein König abgebildet ist. Er pustet hinter der Karte und der König beginnt, zwischen seinen Händen zu fliegen (Abb. 1). Wenn er aufhört zu pusten, fällt die Karte auf den Boden.
Er bittet eine Person aus dem Publikum, zur Überprüfung die Karte aufzusammeln ...
DAS GEHEIMNIS
Die Karte wird heimlich zwischen den beiden Daumen gehalten (Abb. 2). Die Hände verdecken die Seiten der Karte. Die Hände müssen ein bisschen auseinander platziert werden, damit man die Karte sehen kann. Die Bewegungen werden mit den Daumen von oben nach unten vorgenommen, ohne dabei nach oben hin zu überschreiten (Abb. 3). Tipp des Zauberers: Übt den Trick vor dem Spiegel!



1 Vorderansicht

2 Rückansich

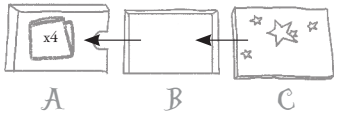
3

Zaubertrick 20

MAGICAE AVIS / **Der magische Vogel**

MATERIAL
4 Karten „zerteilter Vogel“, 1 Faltkarte „Vogel“, 1 Stifteschachtel ohne Stifte.

VORBEREITUNG
Das Schubfach der Schachtel öffnen und das gefaltete Papier in den doppelten Boden legen. Die Schachtel schließen.



ABLAUF
Der Zauberkünstler erklärt, dass er dem Publikum gerne einen wunderschönen Vogel aus dem Märchenreich zeigen möchte.
Er zeigt die 4 Karten des „zerteilten Vogels“ und behauptet, er könne durch Pfeifen das Bild wieder zusammenfügen.
Er legt die 4 Karten nacheinander in die Schachtel.
Er pfeift über der Schachtel. Er öffnet die Schachtel wieder und nimmt das gefaltete Papier heraus, das den wunderschönen Vogel zeigt.

DAS GEHEIMNIS
Beim Öffnen der Schachtel nach dem Pfeifen wird das Schubfach mit dem gefalteten Papier geöffnet. Nun muss es nur noch dem Publikum präsentiert werden.