



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



Zaubertrick

1

OCULUS / Der Zauberwürfel

MATERIAL

1 Schachtel mit Deckel, 1 Würfel mit sechs Seiten in unterschiedlichen Farben, 1 silberne Platte.

ABLAUF

Würfel und Schachtel werden dem Publikum gezeigt. Die silberne Platte wird auf den Tisch gestellt. Der Magier erklärt dem Publikum, dass er sich umdrehen wird. Hinter ihm wählt das Publikum eine Farbe und legt den Würfel in die Schachtel, mit der gewählten Farbe nach oben. Die Schachtel wird geschlossen.

Der Magier nimmt die geschlossene Schachtel, während er noch mit dem Rücken zum Publikum steht. Dann dreht er sich zum Publikum um. Er nimmt die Schachtel nach vorn und hält sie in



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM

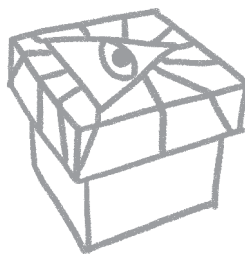
Augenhöhe vor sich. Er erklärt, dass er eine magische Kraft hat, die es ihm ermöglicht, durch diese schwarze Schachtel hindurchzusehen. Allerdings braucht er dafür ein ganz wichtiges Utensil: die silberne Platte. Er nimmt den Würfel wieder hinter seinen Rücken und bittet einen Zuschauer, die kleine Platte in die Hand zu nehmen und den Arm auszustrecken. Der Magier stellt die geschlossene Schachtel auf die Platte. Er sieht sie eindrucklich an und erklärt, dass er dank des magischen Auges durch die Schachtel sehen kann. Dann sagt er: „Die gewählte Farbe ist ...“

DAS GEHEIMNIS

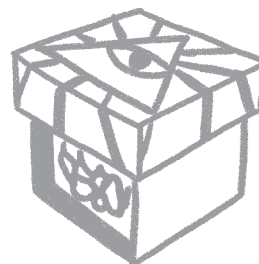
Die Schachtel hat keinerlei Trick! Der Magier bekommt die geschlossene Schachtel, während er noch mit dem

Rücken zum Publikum steht – ABB. 1. Er dreht sich zum Publikum um und behält den Würfel noch hinter seinem Rücken. In diesem Moment ändert er die Position des Deckels – ABB. 2.

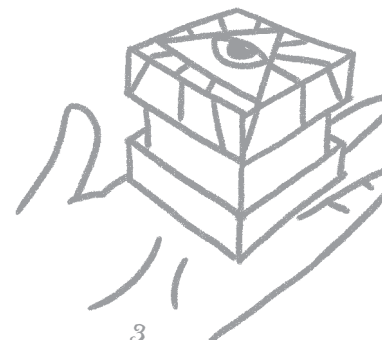
Er nimmt die Schachtel dann nach vorn, um sie dem Publikum zu zeigen und nutzt diesen Moment, um die Farbe des Würfels zu sehen, die auf seiner Seite sichtbar ist. Dann erklärt er dem Publikum, dass ihm ein Utensil fehlt, um durch die Schachtel sehen zu können: die silberne Platte. Er nimmt die Schachtel erneut kurz hinter seinen Rücken und setzt den Deckel wieder korrekt auf die Schachtel ABB. 1. Dann nimmt er sie wieder nach vorn und stellt sie auf die silberne Platte – ABB. 3. Er konzentriert sich und verkündet die vom Publikum gewählte Farbe.



1



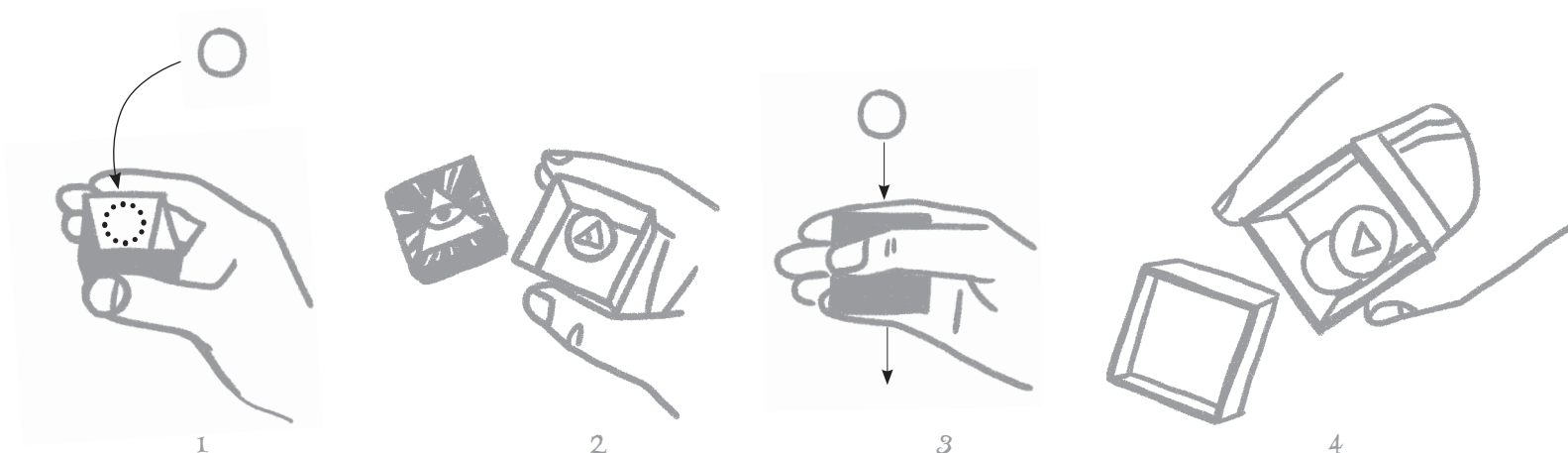
2



3

ZAUBERTRICK 2

CAPSA / Die Münze, die hindurchfällt



MATERIAL

2 Münzen, 1 Holzschachtel und ihr Deckel

VORBEREITUNG

Der Zauberer hält die Schachtel in der Hand und legt eine der Münzen zwischen seine Finger und die Wand der Schachtel **ABB. 1**. Die zweite Münze befindet sich in der Schachtel. Die Schachtel ist geschlossen.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt eine merkwürdige Schachtel und erklärt, dass sie manchmal

die Besonderheit hat, dass feste Dinge durch sie hindurchgehen. Er öffnet die Schachtel und zeigt, dass darin eine Münze liegt **ABB. 2**. Der Zauberer lässt die Münze auf die Handfläche seiner freien Hand fallen und dann wieder in die Schachtel hinein. Er zeigt dem Publikum, dass die Münze sich in der Schachtel befindet. Er lässt die Münze erneut auf seine Handfläche fallen und dann wieder in die Schachtel, doch dieses Mal fällt die Münze durch die Schachtel hindurch auf den Tisch **ABB. 3**.

3. Der Zauberer nimmt die Münze und legt sie in die Schachtel, die er mit dem

Deckel schließt. Er schüttelt die Schachtel und bittet eine Person aus dem Publikum, sie zu öffnen. Was für eine Überraschung! Das Publikum entdeckt jetzt zwei Münzen darin... **ABB. 4**.

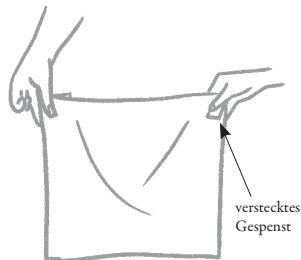
DAS GEHEIMNIS

Eine zweite Münze ist hinter der Schachtel zwischen der Wand und den Fingern des Zauberers verborgen **ABB. 1**. Wenn der Zauberer die Münze zum ersten Mal in die Schachtel fallen lässt, belässt er die Finger in derselben Position. Die Münze fällt tatsächlich auf den Boden der Schachtel.

Erst beim zweiten Mal, als er glauben lässt, dass die Münze durch die Schachtel hindurchfällt, spreizt der Zauberer die Finger, damit sie aus ihrem Versteck herausfällt. So scheint die Münze durch die Schachtel hindurchzufallen **ABB. 3**. Der Zauberer legt sie in die Schachtel und schließt die Schachtel sofort, damit das Publikum die Münzen nicht sieht. Er zeigt sie erst am Ende des Zaubertricks

ZAUBERTRICK 3

FANTOMUS / Aussehen eines Geistes



1
Was das Publikum nicht sieht

MATERIAL

1 Tuch, 1 Gespenst

VORBEREITUNG

Der Zauberer hält das Tuch an den beiden oberen Ecken. Der im Saum verborgene Draht befindet sich auf der Seite seiner rechten Hand. Das Gespenst ist ebenfalls in seiner rechten Hand zu ihm hin versteckt. Das Publikum sieht es nicht! ABB. 1

ABLAUF

Im Zauberland passieren unglaubliche Dinge. Die Gespenster befinden sich immer dort, wo man sie am wenigsten erwartet. Der Zauberer zeigt dem Publikum beide Seiten seines Tuches. Er legt es auf den Tisch, faltet es und legt seine Hände darauf: ein Teil des Tuches



www.djeco.com/magic

FANTOMUS
ODILUS

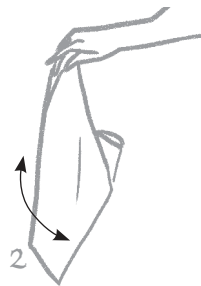
hebt sich. Es ist jedoch nichts darin! Der Zauberer faltet das Tuch auseinander und findet ein Gespenst... Also hat das Gespenst das Tuch bewegt.

DAS GEHEIMNIS

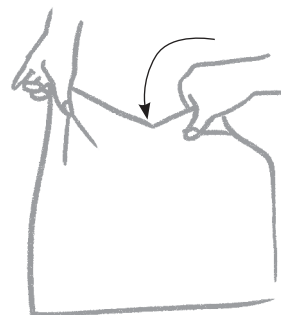
In einer der 4 Ecken des Tuches befindet sich ein gebogener Draht. Wenn das Tuch dem Publikum gezeigt wird,



1



3



4

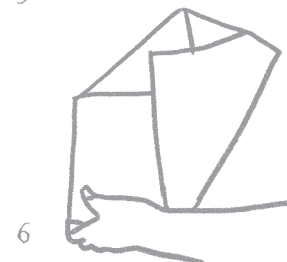


hält der Zauberer die Ecke mit dem Draht und das Gespenst in seiner rechten Hand. Mit einer schnellen Bewegung zeigt er die beiden Seiten des Tuches. ABB. 1 UND 2. Das Publikum kann das Gespenst nicht sehen.

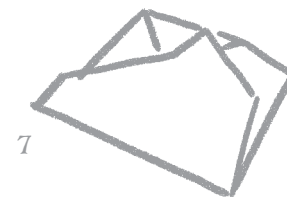
Wenn der Zauberer das Tuch flach auf den Tisch legt, faltet er sofort die obere rechte Ecke zur Mitte hin; so befindet sich das Gespenst dann in der Mitte des Tuches. ABB. 3 UND 4.



5



6



7

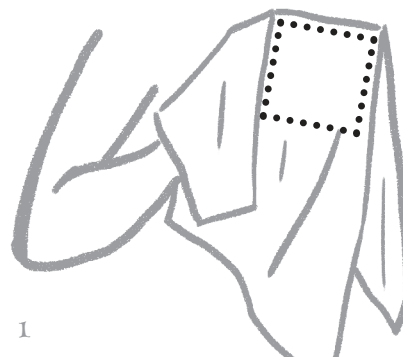
ZAUBERTRICK 4

MONSTRA / Ein Monster verschwindet



Dann faltet er das Tuch weiter zusammen. Siehe ABB. 5, 6 UND 7.

Wenn das Tuch gefaltet ist, legt er seine Hände flach auf das Tuch. Er bewegt sie über dem Tuch und schiebt gleichzeitig sehr diskret mit dem Daumen den Draht, um den Eindruck zu erwecken, dass sich im Inneren des Tuches etwas bewegt. ABB. 8



MATERIAL

1 Tuch, 1 „Monster“-Karte.

VORBEREITUNG

Der Zauberer sitzt an einem Tisch.

ABLAUF

Der Zauberer erklärt seinem Publikum, dass Gespenster die Macht besitzen, Monster zu verjagen. Er zeigt eine Monsterkarte und ein Gespenstertuch. Er legt die Monsterkarte unter das Tuch ABB. 1. Er schüttelt das Tuch, bläst darauf und... das Monster ist verschwunden. Er zeigt die beiden Seiten des Tuchs. Er hatte also recht: Monster haben tatsächlich Angst vor Gespenstern.



DAS GEHEIMNIS

An einem der Ecken des Tuchs befindet sich ein Metallstab. Während der Zauberer unter dem Tuch die Monsterkarte verbirgt, legt er sie an den Stab und bedeckt sie mit Stoff ABB. 1. Dann tut er so, als ob er sich besser hinsetzen will. Er rückt vom Tisch weg und lässt dabei die Karte auf seine Schenkel fallen, indem er eine Rückwärtsgezte mit dem Tuch ausführt.

Das Publikum muss immer noch annehmen, dass die Monsterkarte sich unter dem Tuch befindet. Der Zauberer hält den Stab mit zwei Fingern, als ob es sich um die Karte handeln würde ABB. 3. Nun braucht er nur noch darauf zu blasen und den Stab loszulassen, um zu zeigen, dass die Karte verschwunden ist.



ZAUBERTRICK 5

NODI NON / Die Zauberschnur

MATERIAL

1 Pendel, 1 Schnur

VORBEREITUNG

Die Schnur ist durch das Loch des Pendels gezogen. Die Enden sind nicht verknüpft.

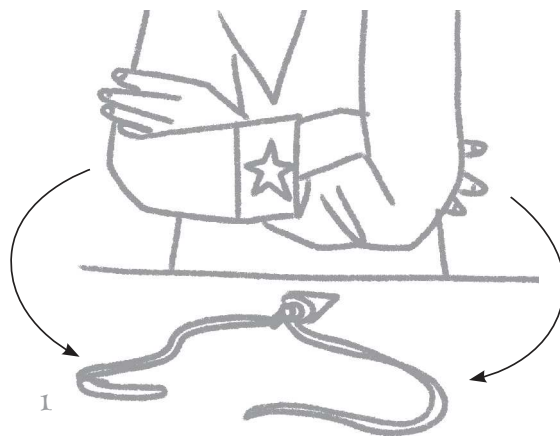
ABLAUF

Der Zauberer legt die Elemente vor sich auf den Tisch. Er bittet eine Person aus dem

Publikum, die Schnur zusammenzubinden, ohne die Enden loszulassen. Das ist unmöglich! Der Zauberer zeigt dann, dass ihm dies dank seiner Zauberkraft gelingt.

DAS GEHEIMNIS

Es genügt, die Arme zu kreuzen, bevor man die Enden der Schnur mit den Händen fasst und die Arme wieder öffnet ABB. 1



ZAUBERTRICK 6

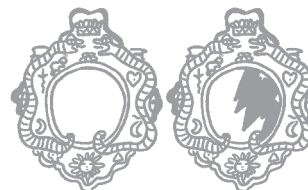
RUMPTOUR / Die zerbrochenen Spiegel

MATERIAL

4 Spiegel, 1 Pendel

VORBEREITUNG

Die Spiegelkarten werden nebeneinander auf den Tisch gelegt (ob mit der zerbrochenen oder der unbeschädigten Seite nach oben, spielt keine Rolle). ABB. 1 Der Magier trägt das Pendel um den Hals.



1 Nicht zerbrochen Zerbrochen

ABLAUF

Unglaubliche Dinge geschehen im Schloss: Im Spiegelsaal zerbrechen fortwährend die Spiegel und setzen sich wieder zusammen ... Der Magier zeigt dem Publikum die beiden Seiten der Spiegel.

Er weist auf sein Pendel und erklärt, dass er dank des Pendels die Macht hat, jederzeit zu wissen, ob ein verdeckter Spiegel zerbrochen ist oder nicht.

Er fragt nach einem Freiwilligen und erklärt ihm, dass er die Spiegel beliebig oft umdrehen soll. Er darf auch denselben Spiegel mehrfach umdrehen.

Jedes Mal soll er dabei laut „Ich drehe um“

sagen. Wenn er so viele Spiegel umgedreht hat, wie er möchte, bittet ihn der Magier, einen Spiegel seiner Wahl mit der Hand abzudecken. Der Magier vergewissert sich, dass der Freiwillige alles gut verstanden hat, und dreht sich dann um.

Der Zuschauer beginnt und jedes Mal, wenn er einen Spiegel umdreht, sagt er laut: „Ich drehe um“. Dann deckt er einen Spiegel seiner Wahl mit der Hand ab und sagt dem Magier, dass er sich wieder umdrehen kann.

Der Magier nimmt das Pendel vom Hals und erklärt, dass er mit seiner Hilfe weiß, ob der abgedeckte Spiegel zerbrochen ist oder nicht!

Er lässt das Pendel über der Hand des Freiwilligen kreisen und verkündet: „Der versteckte Spiegel ist zerbrochen (oder nicht zerbrochen).“

DER DAS GEHEIMNIS

Der Trick ist ganz einfach. Der Magier hat keinerlei besondere Kraft und sein Pendel auch nicht! Aber das Pendel ist wichtig, denn es dient dazu, die Aufmerksamkeit der Zuschauer abzulenken.

Bevor er sich umdreht, zählt der Magier heimlich, wie viele zerbrochene Spiegel sich unter den vier auf dem Tisch liegenden Spiegeln befinden. ABB. 1.

Jedes Mal, wenn der Zuschauer laut ansagt „Ich drehe um“, rechnet der Magier zur ursprünglichen Anzahl der zerbrochenen Spiegel 1 Spiegel hinzu.

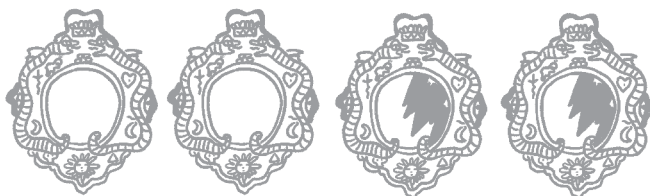


www.djeco.com/magic

RUMPTUR

SANDRIMUS

Sagt der Zuschauer also 4 Mal „Ich drehe um“, rechnet der Magier zu den anfänglich 2 zerbrochenen Spiegeln 4 hinzu. Er merkt sich die 6. Dann rechnet der Magier zu der gemerkten Anzahl der zerbrochenen Spiegel die Anzahl der zerbrochenen Spiegel hinzu, die er sieht, wenn er sich wieder umdreht. **ABB. 3.** Der Magier zählt 3 zu den gemerkten 6 hinzu und erhält also 9.



Sind zwei Spiegel zerbrochen, merkt sich der Magier die 2.

2



Es liegen noch 3 zerbrochene Spiegel auf dem Tisch.

3

- Ist das Endergebnis ungerade, ist der mit der Hand abgedeckte Spiegel zerbrochen.
- Ist das Gesamtergebnis gerade, ist der mit der Hand abgedeckte Spiegel nicht zerbrochen.

In unserem Beispiel ist das Ergebnis 9 und damit ungerade: Der mit der Hand abgedeckt Spiegel ist also zerbrochen!

Zaubertrick 7

CARTUM / Die Zauberkarten

DAS GEHEIMNIS

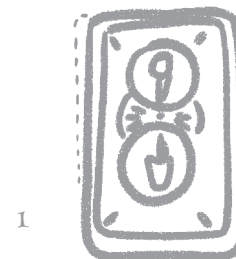
Die Karten sind alle in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer zeigt die Karten in einem Fächer und lässt das Publikum eine Karte auswählen. Während er die Karte anschaut, dreht der Zauberer das Spiel unauffällig (hierfür müssen die fächerartig ausgebreiteten Karten mit einer halbkreisförmigen Handbewegung zusammengeschoben werden). Der Zauberer bittet nun das Publikum, die Karte an einer beliebigen Stelle wieder einzufügen und schlägt vor, die Karten zu mischen. Um die richtige Karte herauszuziehen, schiebt der Zauberer die Karte wie in **ABB. 3** beschrieben und verkündet, dass es sich um die Karte handelt.



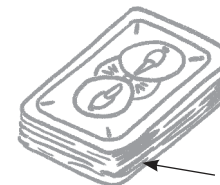
www.djeco.com/magic

CARTUM

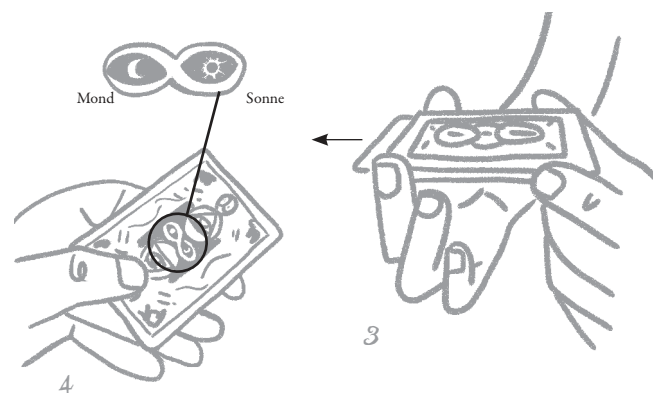
EVAMINUS



1



2



Mond

Sonne

4

3

8

TRICK

Wie man eine Karte wiederfindet

DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden alle in der gleichen Richtung aufeinandergelegt. Der Magier zeigt die Karten als Fächer und lässt das Publikum eine Karte auswählen. Während der Zuschauer die Karte betrachtet, legt der Magier unauffällig die Karten wieder zusammen (dafür reicht es, den Kartenfächer zusammenzuklappen und ihm eine halbe Drehung zu geben). Dann bittet er den Zuschauer, die Karte wieder auf das Spiel zu legen und das Spiel zu mischen. Um die richtige Karte zu finden, lässt der Magier den Finger an den Karten entlang gleiten - Abb. 3 - und verkündet die gesuchte Karte ist.

9

TRICK

Wie man eine Karte wiederfindet

DAS GEHEIMNIS

Derselbe Trick wie Trick 8. Der Zauberer nimmt noch das Tuch dazu, und die vom Publikum gewählte Karte erscheint unter dem Tuch.

10

TRICK

Wiederfinden der 4 Könige

DAS GEHEIMNIS

Alle Karten sind in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer breitet sein Spiel mit der offenen Seite nach oben aus und zieht die 4 Könige heraus. Er fragt das Publikum, an welchen Stellen er die 4 Könige wieder in das Spiel einsortieren soll. Jedes Mal fügt der Zauberer die Karte wieder in das Spiel ein (indem er heimlich die Richtung ändert). Sobald alle 4 Karten wieder im Spiel sind, nimmt der Zauberer die Karten auf und schlägt dem Publikum vor, sie zu mischen. Er konzentriert sich, schiebt die Karten wie oben beschrieben und zeigt die 4 Karten: es sind die 4 Könige!

11

TRICK

Die 4 zu Beginn herausgezogenen «Könige» werden getrennt und durch einen Zauber wieder zusammengeführt.

DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer zeigt in einem Fächer die 4 Könige (unter dem König ganz links hat er 3 Karten versteckt) und legt sie auf den restlichen Kartenstapel. Er erklärt, dass die 4 Könige immer wieder zusammenkommen, selbst wenn er sie trennt. Der Zauberer legt die 4 ersten Karten in einer Linie von rechts nach links verdeckt auf den Tisch. Er legt 3 Karten auf die Karte ganz links, dann 3 Karten auf die nächste Karte etc... Er dreht den Kartenstapel auf der rechten Seite um... der König ist verschwunden. Dies tut er nacheinander mit jedem der Kartenstapel. Schließlich dreht er den letzten Kartenstapel links um, die 4 «Könige» sind wieder zusammen...

12

TRICK

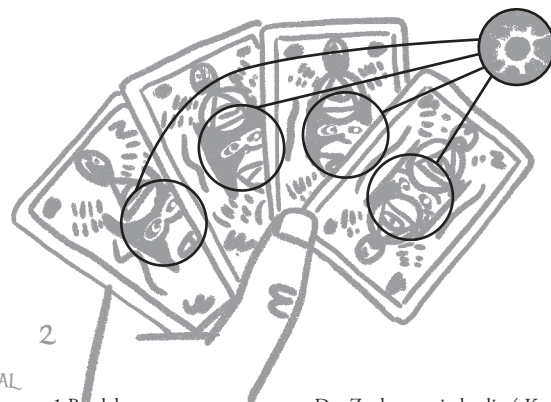
Sortieren der roten und der schwarzen Karten

DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Kartenstapel werden entgegengesetzt in einem Stapel angeordnet. Die Karten werden gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind alle durcheinander. Er verkündet, dass er die Macht besitzt, sie wieder nach Farben zu sortieren. Er schiebt die Karten (siehe *ABB. 3*) zusammen: die Karten haben sich von allein nach Farben sortiert.

ZAUBERTRICK 13

SECRETUM CARD / Die Zauberkarte

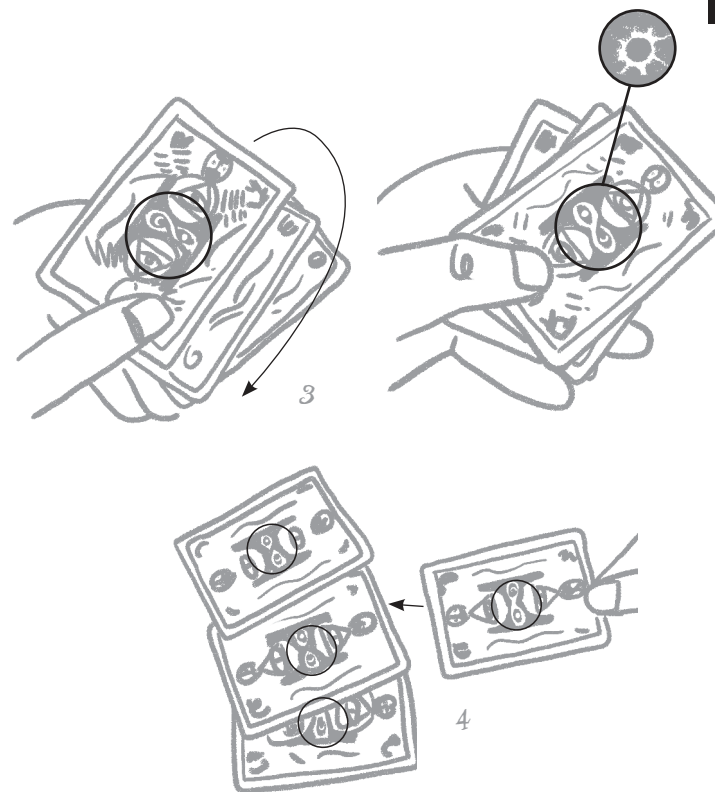


MATERIAL
4 Königskarten, 1 Pendel.

VORBEREITUNG
Die 4 Könige aus dem Kartenspiel herausnehmen. Auf der Rückseite der Karten befinden sich in der Mitte eine Sonne und ein Mond **ABB. 1**. Die 4 Könige in dieselbe Richtung sortieren **ABB. 2**.

ABLAUF
Der Zauberer zeigt die 4 Könige (Pik, Herz, Klee und Karo). Er erklärt seinem Publikum, dass er ein magisches Objekt besitzt, das alle Geheimnisse offenbaren kann: sein Pendel: „Sehen Sie diese 4 Könige, wenn Sie einen auswählen, wird mein Pendel mir sagen, welcher es ist.“

Der Zauberer mischt die 4 Karten und fordert eine Person aus dem Publikum auf, eine Karte auszuwählen und sie dem Publikum zu zeigen. Nachdem die Person dies getan hat, steckt sie diese Karte wieder zu den 3 anderen. Der Zauberer bittet ihn, die Karten zu mischen und sie ihm wiederzugeben. Der Zauberer legt dann die 4 Karten mit der Bildseite nach unten nebeneinander. Er erinnert daran, dass sein magisches Objekt ihm helfen wird, die geheime Karte zu finden. Er lässt das Pendel über die Karten schwingen und es beginnt, über einer bestimmten Karte zu kreisen. Der Zauberer dreht die Karte um. Es ist tatsächlich die Karte des Königs, die sich das Publikum gemerkt hatte!



DAS GEHEIMNIS

Am Anfang des Zaubertricks sind die 4 Karten in derselben Richtung sortiert **ABB. 2**. Als der Zuschauer die Karte zieht, dreht der Zauberer unauffällig die 3 Karten, die er noch in der Hand hält **ABB. 3**. Die Karte, die der Zuschauer wieder dazu steckt, ist dann die einzige in der anderen

Richtung **ABB. 4**.

Während er die Karten nebeneinander auf den Tisch legt, stellt der Zauberer sofort fest, welche Karte mit den Symbolen in die andere Richtung zeigt. So kann er glauben lassen, dass sein Pendel ihm ein Zeichen gibt, indem es sich nur über dieser Karte bewegt.

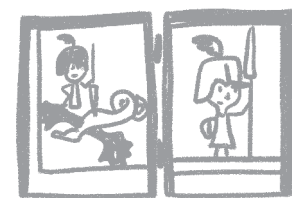
DE

ZAUBERTRICK 14

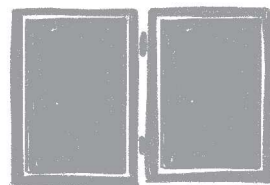
DRAGONIS / Die Prinzessin geliefert



VIDEO
www.djeco.com/magic
DRAGONIS
DIANUM



1



2

MATERIAL

1 Schachtel, 2 Deckblätter, 3 Karten

VORBEREITUNG

Die Schachtel wird geöffnet, die Karte mit dem Bild des toten Drachen wird nach links gelegt, die Karte mit dem Ritter nach rechts - ABB. 1.

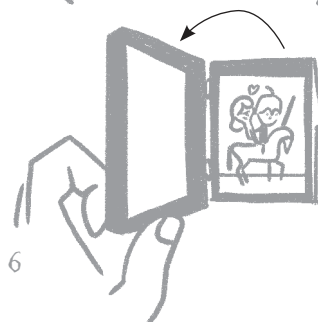
Die Abdeckungen werden auf die beiden Karten gelegt - ABB. 2.

ABLAUF

Im Zauberreich passieren so allerlei Geschichten. Der Magier zeigt die Karte



3



4



5



6



7

mit der Prinzessin und erklärt, dass die Prinzessin ein glückliches Leben führte, bis der Drache sie gefangen nahm. Zum Glück kam ein schöner Ritter sie befreien

DAS GEHEIMNIS

Im Zauberreich geschehen so allerlei Geschichten ... Eine Prinzessin (der Magier zeigt die Karte mit der Prinzessin) lebte glücklich im Zauberreich. ABB. 3

Doch sie wird von einem Drachen verfolgt (der Magier zeigt die andere Seite der Karte) und legt sie auf die linke Seite der Schachtel. ABB. 4

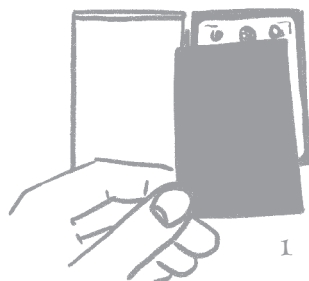
Der Magier schließt die Schachtel zur linken Seite - ABB. 5 - und erklärt dabei, dass die Prinzessin nun Gefangene des Drachens ist. Er öffnet die Schachtel erneut: Es erscheint die Karte der vom Drachen entführten Prinzessin.

Er schließt die Schachtel nach links und öffnet sie wieder auf der anderen Seite und erklärt dabei, dass zum Glück der Prinz nicht weit war und die Prinzessin retten konnte. Er öffnet die Schachtel erneut: Dem Prinzen ist es gelungen, die Prinzessin zu retten.

Er nimmt die Karte, dreht sie um und erklärt dabei, dass der Drache niemals so stark sein wird, wie der Prinz.

ZAUBERTRICK 15

DRACO VISION / Der Drache, der hindurchsieht



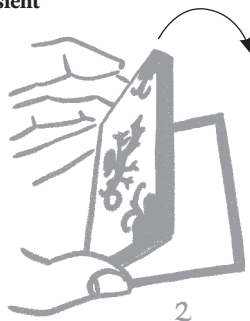
MATERIAL
Kartenspiel, 1 Drachen-Schachtel,
1 schwarze Platte.

VORBEREITUNG

Die Herz 10 aus dem Kartenspiel herausnehmen und mit der Bildseite nach unten in den rechten Teil der offenen Schachtel legen. Darauf die schwarze Platte legen. ABB. 1. Die Schachtel nach rechts schließen ABB. 2.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt die Drachen-Schachtel und öffnet sie. Er erklärt, dass der Drache Zauberkräfte besitzt: Er kann durch die Materie hindurchsehen. Er bittet einen Zuschauer, eine Karte zu wählen, sie aber nicht anzuschauen und niemandem zu zeigen, sondern sie mit der Bildseite nach unten in den rechten Teil der Schachtel zu legen, die er gerade geöffnet hat ABB. 3.

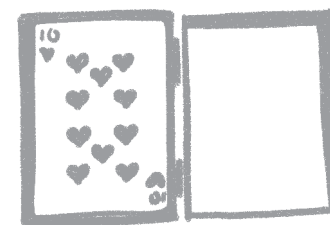
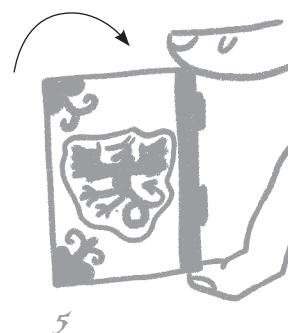


Der Zauberer führt die Schachtel an sein Ohr und erklärt, der Drache habe ihm zugeflüstert, dass die Karte die Herz 10 ist. Er legt die Schachtel wieder hin und öffnet sie. Man entdeckt, dass die Karte, die der Zuschauer zufällig gezogen und verdeckt hineingelegt hat, tatsächlich die Herz 10 ist. Der Drache besitzt wirklich Zauberkräfte!

DAS GEHEIMNIS

Als der Zuschauer eine Karte aus dem Stapel zieht, bittet der Zauberer ihn, sie in die Schachtel zu legen, die er öffnet (ABB. 3) und gleich wieder schließt ABB. 4. Der Zauberer lenkt ab, indem er die Schachtel zu seinem Ohr führt. Und als er sie wieder auf den Tisch legt, legt er sie auf die andere Seite ab

ABB. 5. Nun braucht er nur noch die Schachtel zu öffnen und die Herz 10 erscheint ABB. 7.



ZAUBERTRICK 16

OCCULTA / Der geheime Ort

MATERIAL

3 Ortskarten. (Nur die Karte mit dem Schloss hat ein Zauberbuch auf der Rückseite.), 1 Umschlag, 1 gefaltetes Papier mit der Hütte, Brille

VORBEREITUNG

Der Magier steckt die Brille in seine Tasche und legt das gefaltete Papier und die drei Ortskarten mit dem Bild nach oben in die Tasche **ABB. 1**.



ABLAUF

Der Magier erzählt, dass ein sehr wertvolles Zauberbuch an drei Orten versteckt sein kann: in einer Mühle, einem Schloss oder einer Hütte. Er nimmt 3 Karten aus dem Umschlag, die diese drei Orte zeigen, und legt sie auf den Tisch.

Der Magier erklärt, dass er außergewöhnliche Kräfte hat und dass er bereits weiß, wo das Zauberbuch versteckt wurde. Er bittet das Publikum, einen der drei Orte auszuwählen. Während das Publikum überlegt, verkündet der Magier, dass er die Brille benutzen wird, mit der er Gedanken lesen kann. Der Magier setzt die Brille auf und macht ein sehr ernstes Gesicht. Er bittet einen Zuschauer, durch



www.djeco.com/magic
OCCULTA
ANAELIUM

das Berühren einer Karte einen der drei Orte auszuwählen. Der Magier überrascht das Publikum, indem er zeigt, dass er den Ort vorausgesehen hat, den der Zuschauer wählen würde.

DAS GEHEIMNIS

Es gibt eigentlich keinen Trick! Wenn der Zuschauer auf einen der drei Orte zeigt, hat der Magier drei Möglichkeiten:
- Zeigt der Zuschauer auf die Mühle, dreht der Magier den Umschlag um: Dort ist die Mühle aufgedruckt!
- Wählt der Zuschauer die Hütte, nimmt er das zusammengefaltete Papier aus dem Umschlag: Es erscheint die Hütte!
- Hat der Zuschauer das Schloss gewählt, dreht der Magier die Schlosskarte um: Das Zauberbuch erscheint.

Die beiden anderen Karten werden umgedreht, um zu beweisen, dass sie nichts auf der Rückseite aufgedruckt haben. Die einzige Schwierigkeit dieses Tricks besteht darin, die drei Karten aus dem Umschlag zu holen, ohne dass das zusammengefaltete Papier im Inneren sichtbar wird. Dafür hält der Magier den Umschlag so, dass er das gefaltete Papier dabei mit seinem Finger auf der Seite der Kerbe gegen die Wand des Umschlags drückt **ABB. 2**. Natürlich muss der Magier aufpassen, dass er niemals den Umschlag oder die Schlosskarte umdreht.



ZAUBERTRICK 17

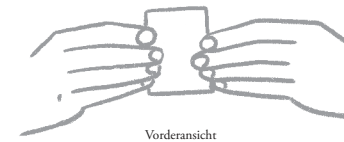
MOLENDINUM / Die fliegende Mühle

MATERIAL

Mühlenkarte

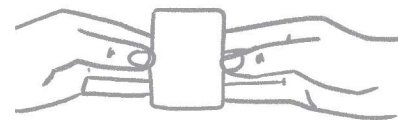
ABLAUF

Der Zauberer berichtet, dass es der Legende nach vor langer, langer Zeit Mühlen gab, die fliegen konnten. Er erklärt dem Publikum, dass er heute auch Mühlen fliegen lassen kann. Er zeigt eine Karte, auf der eine Mühle abgebildet ist. Er bläst auf die Rückseite der Karte und die Mühle beginnt, zwischen seinen Händen zu fliegen **ABB. 1**. Als er aufhört zu blasen, fällt die Mühle auf den Boden. Er bittet eine Person aus dem Publikum, die Karte aufzuheben, um dies zu überprüfen...



Vorderansicht

1



Rückansicht

2



3

DAS GEHEIMNIS

Die Karte wird unauffällig zwischen den zwei Daumen gehalten **ABB. 2**. Die Hände verbergen die Seiten der Karte. Zwischen den Händen muss Platz gelassen werden, damit man die Karte sieht. Bewegungen von oben nach unten mit den Daumen ausführen, ohne oben über den Rand hinauszugehen **ABB. 3**. Tipp des Zauberers: Vor einem Spiegel üben!

ZAUBERTRICK 18

STELLA / Der wandernde Stern

MATERIAL

1 runde Stern-Karte

ABLAUF

Der Zauberer zeigt eine Karte, die die Sternennacht im Zauberland darstellt. Er erklärt, dass es nur einen Stern gibt, der sich nicht bewegt. Er dreht die Karte um **ABB. 1**, der Stern befindet sich an derselben Stelle. Die Karte bewegt sich nur, wenn man darauf bläst. Der Zauberer bläst ein wenig auf die Karte, dreht sie um, und der Stern ist gewandert.

DAS GEHEIMNIS

Der Spielchip muss zwischen zwei Fingern gehalten werden. Der Finger oben befindet sich in der Mitte zwischen den Sternen vorne/hinten **ABB. 2**. Wenn er den Spielchip mit der anderen Hand umdreht, befindet sich der Stern an derselben Stelle. Damit der Stern wandert, muss der Spielchip so gedreht werden, dass der Stern auf der anderen Seite des Fingers erscheint **ABB. 3**. Wenn man den Spielchip dreht, ist der Stern gewandert!



ZAUBERTRICK 19

SIGNA MAGICA / Die Zaubersymbole

MATERIAL

1 Umschlag, 1 gefaltetes Blatt Papier „Buch“, 1 Spielchip „Buch“ Vorder-/Rückseite, 19 „andere“ Spielchips mit derselben Rückseite „Magic“

VORBEREITUNG

Das gefaltete Blatt Papier, das das Buch darstellt, wird in den Umschlag gesteckt. Die 20 Spielchips werden mit der Bildseite sichtbar auf den Tisch gelegt **ABB. 1**.

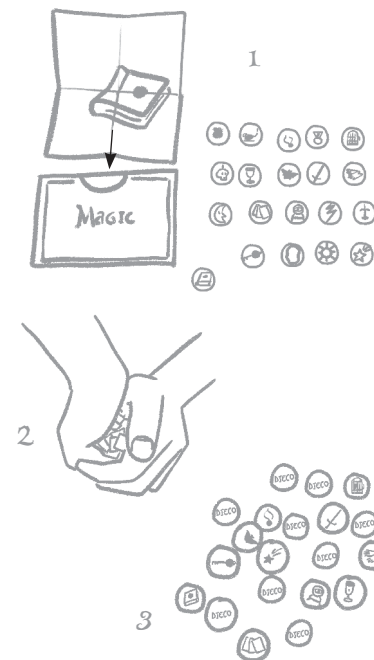
ABLAUF

Der Zauberer erklärt, dass es im Universum der Zauberei viele Symbole gibt. Doch es gibt ein Lieblingssymbol der Zauberer. Es befindet sich in dem Umschlag, den der Zauberer seinem Publikum zeigt, bevor er ihn auf den Tisch legt. Er zeigt dem Publikum die Spielchips. Er benennt sie alle und legt sie einen nach dem anderen auf seine Handfläche. Dann schüttelt er sie in seinen Händen **ABB. 2** und lässt alle zusammen auf den Tisch fallen. Er erklärt, dass er nun alle Spielchips wegnimmt, die mit der Bildseite nach unten liegen. Er nimmt also alle Spielchips weg, bei denen die Seite „Magic“ sichtbar ist. Nachdem er alle weggenommen hat, nimmt er die restlichen Spielchips wieder in die Hände und wiederholt den Vorgang noch einmal. Und dies so lange, bis nur noch ein Spielchip übrig ist. Auf diesem letzten Spielchip ist ein Buch abgebildet. Ist das Buch das Lieblingssymbol der Zauberer? Ein

Zuschauer schaut im Umschlag nach...
Es ist ein Buch!

DAS GEHEIMNIS

Der Spielchip Buch ist der einzige, der auf beiden Seiten gleich bedruckt ist. Er ist somit der letzte, der auf dem Tisch bleibt, weil man jedes Mal, wenn die Spielfiguren auf den Tisch fallen, nur die Spielfiguren auf der „Magic“-Seite wegnimmt.

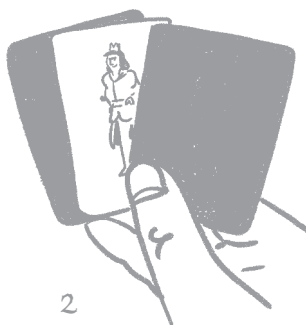


ZAUBERTRICK 20

CRAPAUDINE / Die Verwandlung des Frosches in einen Prinzen



1



2



3



4

MATERIAL

1 Prinzenkarte, 1 Wandkarte, 1 Karte Wand / Frosch.

VORBEREITUNG

In dieser Reihenfolge sortieren.



Die Karten zum Fächer öffnen ABB. 1.

ABLAUF

Es kommt nicht selten vor, dass sich in den Schlössern im Zauberland Frösche zwischen den Mauern verstecken. Der Zauberer zeigt drei Karten: 2 Karten stellen die Mauern dar und in der Mitte liegt eine Frosch-Karte ABB. 1. Er erklärt, dass in diesem Schloss heute ein Frosch lebt, hier vor vielen Jahren jedoch ein Prinz lebte. Eine böse Hexe hat ihn mit einem Fluch belegt. Der Zauberer schiebt die 3 Karten wieder zusammen. Dann bittet er die Zuschauer,

die Zauberformel zu wiederholen: „magicam magicum“. Nachdem die Zauberformel wiederholt wurde, zeigt er erneut die drei Karten als Fächer von hinten: Er zieht die mittlere Karte heraus. Der Frosch hat sich in einen Prinzen verwandelt ABB. 2.

DAS GEHEIMNIS

Eine der beiden Wandkarten hat eine Seite, auf der eine halbe Froschkarte aufgedruckt ist ABB. 3. Die Prinzenkarte ist etwas kleiner als die „Wand“-Karten ABB. 4. Vorab hat der

Zauberer seine Karten vorbereitet ABB. 1. Während er den Zauberspruch spricht, schließt der Zauberer den Fächer vorsichtig und dreht den Stapel um. So kann der Zauberer die Prinzen-Karte aus dem Stapel ziehen und von beiden Seiten zeigen.