

Djeco Magic – Magicam

sada 30 kouzelnických triků

(D)09966)

1. OCCULUS

(www.djeco.com/magic, tajný kód: *Arthurium*)

Materiál: krabička s víčkem, kostka s barevnými stranami, stříbrný táč

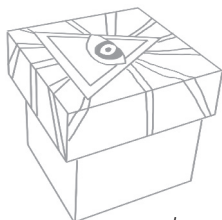
Průběh kouzla: Kouzelník položí stříbrný táček na stůl a krabičku s kostkou ukáže divákům. Řekne divákům, že se otočí, aby si mohli vybrat stranu kostky; diváci pak kostku vloží do krabičky vybranou stranou vzhůru a uzavřou krabičku.

Kouzelník si vezme zavřenou krabičku a zůstává zády k divákům. Otočí se, krabičku si dá před sebe a vyzdvihne ji do výšky očí. Vysvětlí divákům, že má nadpřirozené schopnosti, které mu umožňují vidět skrze krabičku, ale že potřebuje pomůcku – stříbrný táček.

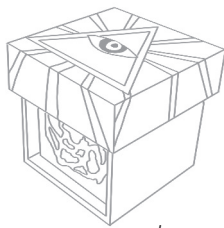
Dá si krabičku opět za záda a žádá jednoho z diváků, aby vzal táček a podal mu ho.

Kouzelník položí krabičku na táč, pozorně se na ni podívá a vysvětlí, že díky tomuto dalšímu oku (táčku) vidí skrz krabičku, a prohlásí „Zvolená barva je...“.

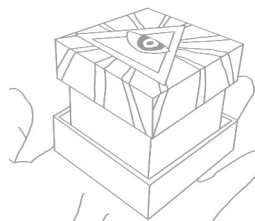
Tajemství: Krabička není nijak upravená! Kouzelník má za zády krabičku, kterou dostal od diváků (*obr. 1*). Otočí se k divákům a krabička je stále za jeho zády. V tomto okamžiku přesune víčko na jinou stranu – viz *obr. 2*.



obr. 1



obr. 2



obr. 3

Pak dá krabičku před sebe, aby ji ukázal divákům, a v tu chvíli vidí barvu, kterou si diváci vybrali. Poté jim vysvětlí, že nutně potřebuje stříbrný táček, aby mohl vidět skrze krabičku: následně vrátí krabičku za záda, vrátí víčko na jeho původní místo podle *obr. 1* a nakonec ji vrátí před sebe a položí na táček (*obr. 3*). Soustředí se a oznámí divákům, jakou barvu si vybrali.

2. OCCULUS – MODIFIKACE

Materiál: krabička s víčkem, čtyři žluté kuličky

Průběh kouzla: Kouzlo probíhá stejně jako předchozí, kouzelník však divákům nabídne, aby do krabičky umístili jednu, dvě, tři nebo čtyři kuličky.

3. PHIALA SACRA

(www.djeco.com/magic, tajný kód: Clarum)

Materiál: lahvička, dvě kovové tyčinky

Příprava: Nejprve se ujistěte, že plocha, na kterou budete lahvičku pokládat, je hladká. Pro realizaci kouzla postačí jedna tyčinka. Druhou použijete v případě ztráty první tyčinky.

Průběh kouzla: V zemi kouzel mají kouzelníci zvláštní schopnost, která jim umožňuje ovládat předměty. Jistě jste si již všimli zvláštních úkazů: stránky knihy, které se samy otáčejí, krabičky, které se bez důvodu samy otevírají a zavírají... Kouzelník se s touto lahvičkou učí právě této schopnosti. Lahvičku položí na stůl vodorovně a nařídí jí, aby v této poloze zůstala: lahvička zůstane ležet! Zeptá se publiku, zda si chce také zkusit ovládat lahvičku. Podá ji publiku, některý z diváků ji položí na stůl, ale lahvička neposlouchá! Kouzelník tak může potvrdit, že pouze lidé s nadpřirozenými schopnostmi mohou ovládat předměty...

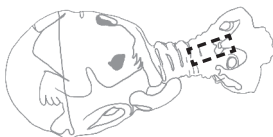
Tajemství: Malá kovová tyčinka, kterou před začátkem kouzlení vložíte do lahvičky, zajistí, že lahvička zůstane ve vodorovné pozici (obr. 1, 2). Ve chvíli, kdy kouzelník říká publiku, že mu půjčí lahvičku, vezme ji za její tenkou stranu tak, aby kovová tyčinka tajně sklouzla do jeho dlaně (obr. 3). Tím pádem podá publiku lahvičku bez závaží. Divákům se nemůže podařit položit ji na stůl. Kouzelník využije chvíli, kdy se publikum soustředí na lahvičku, aby schoval kovovou tyčinku do své kapsy.

Vložte kovovou tyčinku
do lahvičky.

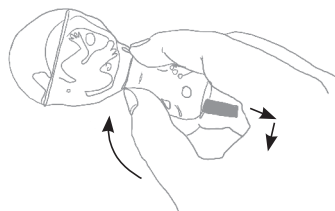


Obr. 1

Díky tyčince zůstane lahvička
ve vodorovné pozici.



Obr. 2



Obr. 3

4. SERPENTIUM

(www.djeco.com/magic, tajný kód: Victorius)

Materiál: tři hadi, figurka, pětihranná karta, tři karty s příběhy

Příprava: Modrou figurku položte na modrou pozici na kartě. Všechny tři hady položte na zavřenou knihu – krabičku, položenou naplocho na stůl.

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětlí, že v zemi tajemství je každý den ve znamení své barvy a že má schopnost proměnit své oblíbené zvíře, hada, do barvy dne.

Kouzelník požádá jednoho z diváků, aby mu pomohl vybrat barvu dne, a to tak, že mu oznámí číslo od 1 do 5. Posune pak figurku na bílou pozici bez ohledu na to, jaké číslo diváci vybrali.

Oznámí: „Barva dne je barva bílá. Díky svým schopnostem změním barvu hada na bílou.“ Několikrát ukáže publiku, že had má obě strany barevné. Avšak najednou, poté, co otočil hada poněkolikráté, se had zbarví na bílo! Kouzelník navrhne, že vše zopakuje. Otevře knihu – krabičku a položí do ní hada, kterého právě zbarvil na bílo.

Zeptá se publika, zda chce zkusit vybrat jinou barvu – barvu následujícího dne. Otevře knihu – krabičku, vyndá hada a ukáže, že je opět barevný. Určí jednoho z diváků, který vybere číslo od 1 do 5. Přesune figurku podle zvoleného čísla a kouzelník položí figurku na zelenou barvu.

Kouzelník několikrát otočí hada, aby divákům ukázal, že obě strany jsou skutečně barevné; při jednom otočení had změnil barvu na zelenou. Kouzelník poděkuje publiku, že mu pomohlo určit tyto dvě barvy dne, a uklidí hada do krabičky. Diváci mohou požádat kouzelníka, aby jim ukázal hada: pro kouzelníka to není žádný problém, vyndá hada z krabičky a podá ho divákům. Obě strany hada jsou barevné!

Tajemství:

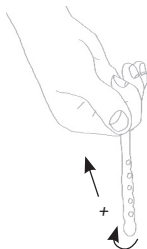
Ovlivnění barev: figurka je nejprve na modré barvě. Ve chvíli, kdy publikum oznámí číslo, musí kouzelník přesunout figurku v jakémkoliv směru (kolem kruhu, diagonálně...) tak, aby figurka dorazila na barvu, kterou chce on – zelenou nebo bílou.

Had: Jeden z hadů má obě strany barevné, druhí dva mají jednu stranu barevnou a druhou bílou či zelenou.

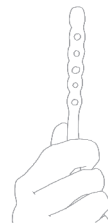
Pro úspěšné předvedení tohoto kouzla je třeba naučit se otáčet hada určitým způsobem. Pohyb spočívá v tom, že diváci si musí myslet, že kouzelník otáčí hada oběma stranami, zatímco on ukazuje ve skutečnosti stále stejnou stranu.



Obr. 1: Kouzelník ukazuje hada otočeného barevnou stranou a hlavou dolů.

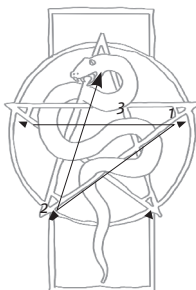


Obr. 2: Kouzelník otočí ruku a hada o 180° a zvedne ho nahoru.



Obr. 3: Kouzelník ukazuje hada hlavou nahoru. Diváci mají dojem, že ukazuje druhou stranu hada, on však ukazuje stále tutéž stranu.

Pozn.: Je naprosto klíčové co nejlépe natrénovat tento pohyb! Kouzelník může trénovat před zrcadlem.



Příklad s vybraným číslem 3:

5. COLORUM

Materiál: had s oběma stranami barevnými, had s jednou bílou stranou

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže hada, jehož obě strany jsou bílé. Pantomimou jakoby sebere barvy z oblečení diváků a prohlásí, že díky tomu může proměnit hada, kterého má ve svých rukou. Nabídne publiku možnost zkontrolovat, že obě strany hada byly změněny.

Tajemství: Manipulace s hadem je stejná jako v kouzle č. 4 – Serpantium. Nejprve otáčí s hadem, který má jednu stranu barevnou a druhou bílou. Ukazuje jen bílou stranu a diváci věří, že bílé jsou obě strany. V okamžiku, kdy pantomimicky bere barvy z oblečení diváků, pouze otočí hada. Na konci manipulace položí hada do krabičky bílou stranou a nabídne publiku vzít do ruky hada, který má obě strany barevné.

6. PREDICTUM

Materiál: černá krabička s víčkem, velká kostka, barevná pětistranná karta, figurka

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže všechny strany kostky – každá je jiná. Tajně si vybere jednu barvu a umístí kostku touto stranou nahoru do krabičky a zavře ji. Ukáže pětistrannou kartu a požádá jednoho z diváků, aby zkusil své štěstí a uhodl barvu.

Kouzelník položí figurku na barvu, kterou vybere. Na ní je číslo od 1 do 4, kouzelník posune figurku a ukáže, že cílové políčko má stejnou barvu jako je strana kostky schovaná v krabičce.

Tajemství: Ovlivnění barev: Figurku na začátku položte na jakoukoliv barvu. Ve chvíli, kdy divák vybere číslo, kouzelník posune figurku jakýmkoliv směrem (okolo kruhu, diagonálně...) tak, aby došla na barvu, kterou schoval v krabičce.

7. VERDUM

Materiál: zelený kroužek, had se dvěma barevnými stranami a had se dvěma zelenými stranami

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže obě barevné strany hada. Oznamí, že má schopnost změnit barvu kůže hada na zeleno. K tomu použije zelený kroužek, který ukáže divákům. Protáhne hada kroužkem a barva kůže hada se změní na zeleno.

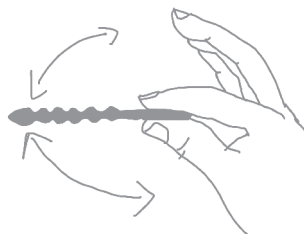
Tajemství: Na začátku kouzelník ukáže hada s oběma barevnými stranami. Ve chvíli, kdy má vzít do ruky zelený kroužek, nenápadně položí hada, kterého má v ruce, aby do ní vzal kroužek. Poté si vezme do ruky hada se zelenou stranou. Divákům ukáže zelenou stranu až poté, co projde kroužkem.

8. MOLLUM

Materiál: had s oběma barevnými stranami

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže divákům hada a bouchne s ním o stůl, aby prokázal, že had je skutečně tvrdý. Poté uchopí hada tak, jak je ukázáno na obr. 1, a řekne divákům, že změnil podobu hada – had změkne.

Tajemství: Kouzelník drží hada tak, jako na obr. 1, aniž by ho tlačil. Když s ním jemně klepe směrem nahoru a dolů, má publikum pocit, že had změkkl.



Obr. 1

9. DISPARUM

Materiál: had se dvěma barevnými stranami, průhledná lepící páska (není součástí balení)

Příprava: Kouskem lepící pásky si kouzelník přilepí hada k palci tak, jak je ukázáno na *obr. 1*.

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže hada v pozici dle *obr. 2* a pronese zaklínadlo, po kterém had zmizí (*obr. 3*). Může zaklínadlem hada opět vyčarovat (*obr. 4*).

Tajemství: Had je přilepen na palci, kouzelníkovi tedy stačí otevřít a zavřít ruku tak, aby byl palec uvnitř. Vyzkoušejte si kouzlo před zrcadlem, je to velmi snadné!



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

10. SYMBOLO

www.djeco.com/magic, tajný kód: *Didius*)

Materiál: tři kruhy, provázek



zlatý



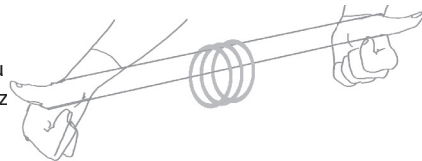
modrý



zelený

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže divákům tři kruhy, jeden po druhém. Poté řekne, že má dar je uvolnit, pokud jsou uvězněné na provázku. Poprosí diváky, aby na konci provázku uvázali uzel. Poté si vezme provázek zpět a provlékne ho skrz kruhy. Jeden divák mu podrží provázek a kruhy tak, jak ukazuje *obr. 1*.

Kouzelník se soustředí, omotá provázek několikrát okolo prstu diváka, který ho drží, a pak kruhy uvolní. Nejenže jsou kruhy uvolněny, ale nyní jsou dokonce propletené jako řetěz



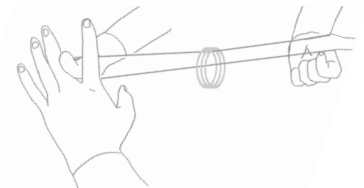
Obr. 1

Tajemství: Modrý kruh lze jako jediný otevřít. Kouzelník ho umístí mezi ostatní dva kruhy. Předtím, než začne omotávat provázek okolo divákova prstu, nenápadně otevře modrý kruh a vloží do něj ostatní kruhy.

Tak se kruhy spojí, aniž by si toho diváci všimli.

Poté bude kouzelník postupovat v omotávání divákova palce tak, jak je ukázáno na obrázku pod textem.

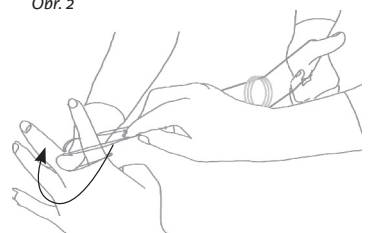
Divák umístí své ruce s palci nahoru, jak ukazuje *obr. 1*. Uzel má u levé ruky. Kouzelník položí prsty své levé ruky tak, jak ukazuje *obr. 2*.



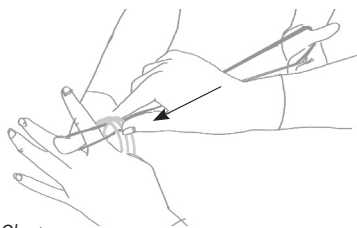
Obr. 2

Jednou obtočí provázek ze své strany okolo divákova palce, *obr. 3*.

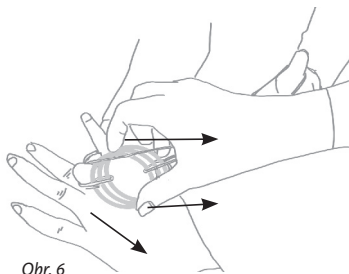
Posune kruhy co nejbližší k divákovu palci *obr.4*. Poté obtočí provázek okolo divákova palce podruhé, *obr. 5*. Kouzelník vyndá svou levou ruku a v tu samou chvíli vytáhne kruhy, *obr. 6*. Všechny tři kruhy jsou uvolněny kouzlem a nyní tvoří řetěz, *obr. 7*.



Obr. 3



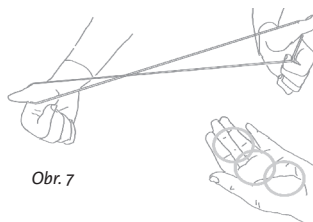
Obr. 4



Obr. 6



Obr. 5



Obr. 7

11. LIBERUM

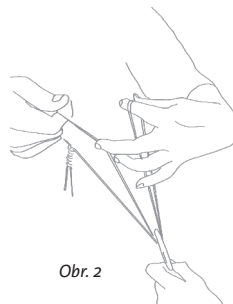
Materiál: kroužek a provázek

Průběh kouzla: Kouzelník oznámí, že má schopnost vysvobodit kroužek, do kterého je zapletený provázek.

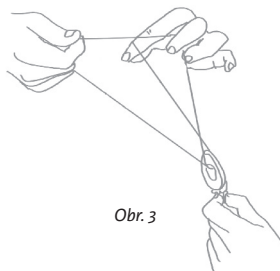
Tajemství: Kouzelník udělá uzel na konci provázku a protáhne ho medailonkem. Oběma ukazováčky drží provázek (obr. 1). Důležité je, že uzel na provázku musí být v pravé ruce. Jeden z diváků drží kroužek směrem dolů. Kouzelník prostředníčkem levé ruky vezme pravou část provázku a táhne ji k sobě (obr. 2). Pak stačí pustit provázek z levého prostředníčku (obr. 3) a znovu roztáhnout provázek. Kroužek je osvobozený. (obr. 4).



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

12. COUTURUM

Materiál: provázek

Průběh kouzla: Kouzelník obtočí provázek kolem svého palce tak, jak ukazuje *obr. 1*. Vysvětlí, že protáhne konec provázku očkem, aniž by však provázek prošel uvnitř (*obr. 2*). Na konci kouzla je provázek v očku!

Tajemství: Po *obr. 1* protáhne kouzelník provázek co nejvíce vlevo pod svým palcem a zatáhne ho směrem k sobě (*obr. 4*).



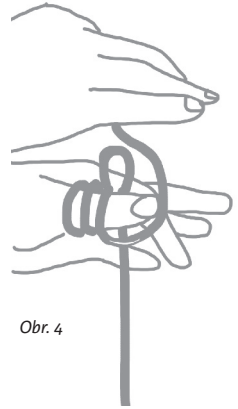
Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

13. CARTUM

(www.Djeco.com/magic, tajný kód: Evaminus)

Materiál: balíček „cinknutých“ karet

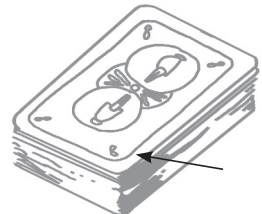
Tato sada karet má tu zvláštnost, že karty jsou na jedné straně užší (*obr. 1*). Tento rozdíl je menší než 1 mm, a je tedy naprosto neviditelný (*obr. 2*).

Když jsou jedna nebo více karet v balíčku umístěny opačně, je třeba prsty držet balíček karet velmi pevně a posunout po balíčku prsty druhé ruky.

S tímto „cinklým“ balíčkem karet dokáže kouzelník velké množství kouzel.



Obr. 1



Obr. 2

14. NALEZENÍ VYBRANÉ KARTY

Tajemství: Karty jsou srovnané všechny stejným směrem. Kouzelník ukáže vějíř z karet a nechá publikum vybrat jednu kartu. Kouzelník během chvilky, kdy si kartu prohlídí, nenápadně otočí balíček karet (k tomu zcela postačuje stáhnout karty z vějíře do balíčku a přitom jej otočit). Poté požádá publikum, aby vrátilo kartu do balíčku, a nabídne, aby zamíchalo balíček. Kouzelník posune prsty po stranách balíčku, vytáhne kartu a oznámí, že správná karta je ...

15. NALEZENÍ VYBRANÉ KARTY

Tajemství: Kouzlo stejné jako kouzlo č. 14, kouzelník přidá šátek: kouzelník balíček zakryje šátkem a kartu dokáže najít pod ním, tj. aniž by se na karty díval.

16. NALEZENÍ ČTYŘ KRÁLŮ

Tajemství: Kouzelník rozloží srovnané karty na stůl obrázky nahoru a vybere z nich čtyři, na kterých jsou králové. Poprosí diváka, aby mu řekl, kam do balíčku má kouzelník karty umístit. Karty však musí umísťovat samotný kouzelník, který je přitom nenápadně otočí. Poté poprosí diváka o zamíchání balíčku. Poté přejížděním prstů po bocích balíčku lehce vyndá 4 karty s obrázky králů.

17. NEROZDĚLITELNÍ KRÁLOVÉ

Karty 4 králů, které jsou na začátku pohromadě, jsou poté rozděleny a nakonec zase skončí u sebe.

Tajemství: Kouzelník předvede ve vějíři karty s krály obrázkem nahoru a nenápadně položí pod levého krále další tři karty. Poté je položí obrázkem dolů na zbytek balíčku. Vysvětlí, že i když tyto čtyři krále rozdělí, vždy se zase pohromadě sejdou. Čtyři horní karty z balíčku rozloží na stůl obrázky dolů zprava doleva. Poté položí další tři karty na kartu vlevo a poté po třech kartách i na všechny ostatní hromádky. Když otočí hromádku na pravé straně, ukáže se, že král zmizel. Stejně tak zmizeli ze dvou dalších hromádek. Všichni se však sešli ve čtvrté hromádce vlevo...

18. ROZTŘÍDĚNÍ ČERNÝCH A ČERVENÝCH KARET

Tajemství: Roztřídíte karty podle barvy. Seskupte je do balíčku tak, že červené karty jsou otočené opačným směrem než černé karty. Ukažte divákům, že červené i černé karty jsou smíchané dohromady. Vysvětlíte, že máte moc rozřadit je podle barvy. Použijte trik s vložením karet (*obr. 3.*) z předchozího kouzla, karty se roztřídí samy.

19. TŘÍDĚNÍ KARET

podle barvy a nalezení vybrané karty Roztřídění karet podle barvy a nalezení té karty, kterou si vybere publikum.

Tajemství: Seřadte karty podle barvy. Seskupte je do balíčku tak, že červené karty jsou otočené opačným směrem než černé karty. Pak karty zamíchejte. Ukažte divákům, že červené i černé karty jsou smíchané dohromady. Požádejte jednoho z diváků, aby vybral jednu kartu z balíčku. Předtím, než divák kartu do balíčku vrátí, nenápadně balíček otočte o 180 stupňů. Použij trik z předchozího kouzla. Všechny karty jsou seřazené podle barvy kromě té, kterou si divák vybral.

20. ZMĚNA POSLEDNÍ KARTY

Poslední karta v balíčku se změní, aniž by publikum cokoliv upozorovalo. Všechny karty jsou seřazeny stejným směrem kromě předposlední. Ukažte publiku kartu na spodku balíčku a vysvětlíte, že ji dokážete změnit... Tajemství Umístěte balíček lícem dolů a předstírejte, že vytahuje spodní kartu. Ve skutečnosti ale vytahuje předposlední kartu a diváci věří, že jste poslední kartu opravdu změnili.

21. KOUZELNÍK VÍ, KTEROU KARTU SI DIVÁK VYBERE, JEŠTĚ DŘÍVE, NEŽ SI JI VŮBEC VYBERE

Tajemství: Kouzelník si ještě před započítím kouzla zapamatuje, která karta je na vrchu balíčku (A). Poté karty obrázkem dolu rozprostře po stole, dávající pozor, kde je karta A, kterou si zapamatoval. Poté si vybere jakoukoliv další kartu B, kterou divákovi popíše jako kartu A. Pak si vezme jakoukoliv kartu C a popíše ji jako kartu B. Nakonec si vezme kartu A a popíše ji jako kartu C. Poté ukáže divákovi všechny tři karty, které má v ruce a které přesně odpovídaly popisu.

22. REUNICA

Materiál: karty – 4 králové, 4 královny, 4 spodci a 4 desítky

Příprava: Roztřídte karty podle symbolu (všechny káry k sobě, atd.). V každém balíčku pak seřaďte karty stejným způsobem: desítka, spodek, královna, král. Pak všechny 4 hromádky naskládejte na sebe do jednoho balíčku.

Průběh kouzla: Ukažte balíček karet publiku a zdůrazněte, že jsou rozřazené podle barev. Vysvětlíte, že teď je rozřadíte podle hodnot. Umístěte balíček na stůl lícem dolů a požádejte jednoho z diváků, aby karty sejmul (karty může sejmout, kolikrát bude chtít).

Potom vyložte 4 karty lícem dolů do řady vedle sebe zleva doprava. Stejným způsobem vyložte i všechny zbývající karty na sebe. Pak už jen zbývá jednotlivé balíčky otočit, abyste publiku ukázali, že karty jsou seřazeny podle hodnot.

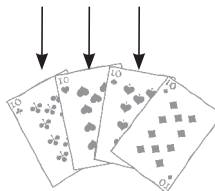
23. DESÍTKA

Materiál: čtyři desítky z balíčku karet Příprava Tři desítky se symboly srdce, piky a žaludy otočte opačným směrem.

Průběh kouzla: Ukažte publiku všechny čtyři karty. Otočte karty lícem dolů a poproste jednoho z diváků, aby vybral jednu náhodnou kartu, kterou ukáže publiku a vrátí zpět. Karty zamíchejte a oznamte divákům, že umíte uhádnout, kterou kartu si divák vybral!

Tajemství: Ve chvíli, kdy se publikum dívá na kartu, kterou si divák vybral, nenápadně balíček otočte. Poté, co divák vrátí kartu zpět do balíčku, lehce poznáte, o jakou kartu se jednalo:

– buď jsou všechny karty otočeny stejným směrem a odpověď je tedy kárová desítka – nebo je jedna z karet opačným směrem – právě ta, kterou si divák vybral.



Obr. 1



Obr. 2

24. JETTUM

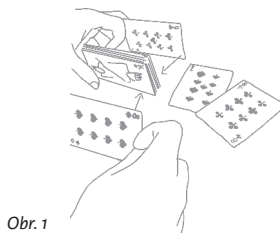
Materiál: karty

Příprava: Vyberte z balíčku černou osmičku a devítku a umístěte je tak, jak je ukázáno na obrázku č. 1.

Průběh kouzla: Držte karty v ruce tak, jak je ukázáno na obrázku č. 2. Ukažte publiku zvlášť osmičku a devítku, podejte je jednomu z diváků a poproste ho, ať je vloží zpět kamkoliv do balíčku. Pak karty zamíchejte.

Vysvětlíte, že nyní hodíte karty na stůl a v ruce vám zůstanou právě ty dvě karty, které předtím divák vybral.

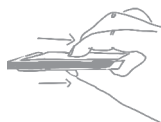
Tajemství: Umístěte osmičku a devítku na vršek a spodek balíčku (*obr. 1*). Osmička a devítku, kterou ukážete publiku, mají stejnou barvu, ale jiný symbol. Nikdo si toho nevšimne! Až budete míchat karty, dejte si pozor, ať nepřemístíte karty ze spodku a vršku. Jakmile jsou karty zamíchané, držte je v ruce tak, jak je ukázáno na *obr. 2*, a hodte karty obloukem na stůl (*obr. 3*). Dvě karty, které vám zůstanou v ruce, jsou ty, které byly na spodku a na vršku balíčku, tj. černá osmička a devítku (*obr. 4*).



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

25. BIBLIOTHECAM

(www.djeco.com/magic, tajný kód: Xavieribus)

Materiál: 11 knih se stejnou obálkou

Příprava: Srovnejte knihy na hromádku od 0 do 10 (*obr. 1*). Bereme v úvahu pouze písmena v červeném kroužku. *Obr. 2:* příklad knihy č. 4.

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětlí, že v kouzelnických školách jsou velké knihovny s nádhernými sbírkami knih čar a kouzel. Tyto knihy jsou záhadné a překvapivé také proto, že mají schopnost se samy přemísťovat.

Kouzelník řekne: „My kouzelníci máme schopnost kdykoliv zjistit, zda se knihy přemístily. Nevěříte mi? Pojdme to společně vyzkoušet.“

Ukáže na hromádku knih a položí je vedle sebe na stůl (*obr. 3*).

Dále prohlásí: „Představte si, že jste v mé zakleté knihovně. Je plná velmi zajímavých knih. V této (prstem ukáže na jakoukoliv knížku) jsou recepty na kouzelné nápoje, v této (ukáže na jinou knížku) se zase naučíte tajemství levitace, tato (ukáže na další knížku) vysvětluje, jak kohokoliv přeměnit na obrovského pavouka...“

Hlásí se někdo jako dobrovolník?“

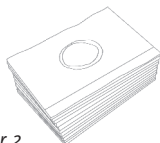
Vybere jednu osobu, která bude mít za úkol přesouvat knihy v knihovně. Kouzelník upřesní, že všechny knihy jsou stejné a položí jednu vedle druhé. Požádá vybraného diváka, aby přesunul libovolný počet knížek z jedné strany na druhou. Kouzelník to předvede na příkladu tří knih (obr. 4). Vysvětlí, že se otočí, aby vybraný divák mohl přesunout tolik knížek, kolik bude chtít. Znovu ukáže směr přesunu knih. Kouzelník se tedy otočí a divák posune knížky.

Jakmile je to hotovo, kouzelník se otočí zpátky k publiku a vysvětlí, že má zvláštní schopnost vždy zjistit, kolik knih v jeho knihovně bylo přesunuto. Přejede rukou po řadě knih a zastaví se nad jednou z knih. Otočí ji a ohlásí: „Přesunul jsi x knih! Jestli chceš, můžeme kouzlo zkusit ještě jednou.“

Kouzelník se znovu otočí a ještě jednou uhodne počet přesunutých knih. Kouzelníci většinou nedělají více než jedno kolo kouzla, ale pokud si to dnes publikum přeje, kouzelník může kouzlo zkusit ještě jednou. Kouzelník se otočí a divák přesune knihy. Kouzelník i na podruhé přesně uhodne počet přesunutých knih! Zázračné!



Obr. 1



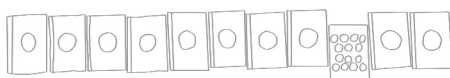
Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4



2 lettres rouge = Le public a déplacé 2 livres

Obr. 5



4 lettres rouge = Le public a déplacé 4 livres

Obr. 6

Tajemství: Všechny knihy jsou položeny přední částí obálky dolů v pořadí od 0 do 10 od kouzelníkovy levé strany směrem doprava (obr. 3). Když kouzelník vysvětluje publiku, jak přesouvat knihy, ukáže příklad: přesune 3 knihy zleva doprava.

Musí podtrhnout fakt, že knihy je nutné přesouvat vždy zleva doprava. (obr. 4). Zapamatuje si, kolik knih přesunul: tři. Kouzelník se otočí a divák přesune tolik knih, kolik chce, zleva doprava.

Jakmile jsou knihy přesunuty, kouzelník se otočí zpět a odpočítá zprava doleva tři knihy. Otočí tuto třetí knihu a ohlásí počet červených puntíků, které jsou na knize. Toto číslo odpovídá počtu knih přesunutých divákem.

Řekněme, že divák přesunul dvě knihy, takže kouzelník otočí knihu č. 2 (obr. 5). Kouzelník si zapamatuje počet knih, které byly celkem přesunuty ($3 + 2 = 5$), a navrhne, že se otočí ještě jednou, aby diváci mohli přesunout další knihy. Když se otočí zpět, odpočítá si pro sebe zprava pět knih a otočí pátou knihu. Vyřkne, kolik knih bylo přesunuto: čtyři knihy, neboť otočená kniha je kniha č. 4. Zapamatuje si, kolik knih již bylo celkem přesunuto ($5 + 4 = 9$), a může publiku nabídnout zkusit znovu knížky přesunout. V dalším kroku tedy otočí devátou knihu zprava. Pokud by součet otočených knih přesáhl jedenáct, odpočítá kouzelník jedenáct knih zprava doleva a pak pokračuje v počítání opět zprava.

26. FLAMMA

(www.djeco.com/magic, tajný kód: Pierrum)

Materiál: tři kalíšky, pět malých kuliček (na kouzlo jsou potřeba jen tři kuličky)

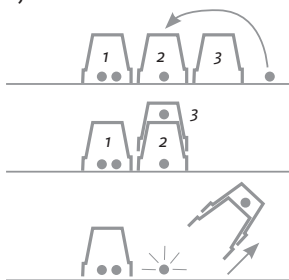
Příprava: Připravte si kalíšky a kuličky tak, jak je uvedeno na obr. č. 1.

Průběh kouzla: V zemi kouzel žijí draci, kteří plivou oheň.

Kouzelník ukáže ohnivou kuličku položenou na stole a vysvětlí, že však nikdo nikdy neví, kde se tato ohnivá koule nachází.

Zvláštním způsobem manipuluje s kalíšky a mnohokrát změni pozici kuličky, které se nakonec objeví dvě a poté tři.

Tajemství: Je nutné se dobře naučit manipulovat s kalíšky tak, aby je kouzelník uměl na stole otáčet, aniž by byla vidět kulička uvnitř. Kouzelník má v ruce tři kalíšky otočené vzhůru tak, jak je uvedeno v přípravě. Pokládá je jeden po druhém směrem dolů a otáčí je přitom velmi rychle. Diváci pak nevidí kuličky, které jsou uvnitř.



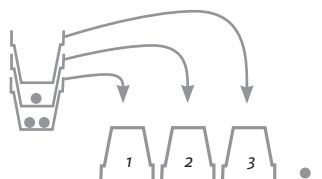
1. etapa: Průchod kuličky Kouzelník vezme kuličku, která je na stole, a položí ji na kalíšek č. 2 (prostřední). Na kalíšek č. 2 položí kalíšek č. 1, poklepe na něj a nadzdvihne oba kalíšky.

Kulička prošla kalíškem!

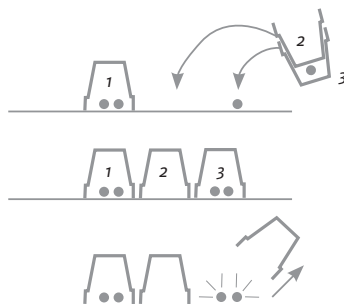
2. etapa: Objeví se druhá kulička. Kouzelník pokračuje tak, že položí kalíšek č. 2 mezi kalíšek č. 1 a kuličku a kalíšek č. 3 na kuličku. Pak nadzdvihne kalíšek č. 3 a objeví se dvě kuličky. a



Obr. 1

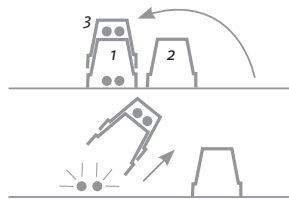
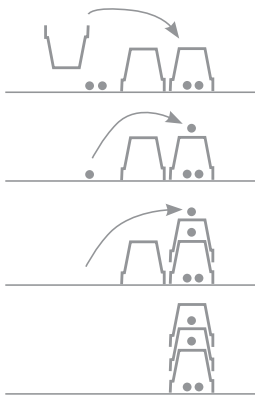


Obr. 2



Obr. 4

3. etapa: Průchod dvou kuliček Kouzelník položí dvě kuličky na kalíšek č. 1, který zakryje kalíškem č. 3. Poklepe na něj, nadzdvihne oba kalíšky a ukáže se, že obě kuličky jím prošly!



4. etapa: Dvojitý průchod



5. etapa: Objeví se třetí kulička.

27. BONNETUM

Materiál: 3 kalíšky, 3 žluté kuličky Příprava Kalíšky postavte na sebe. Dvě kuličky položte na stůl a třetí položte na horní kalíšek (obr. 1).

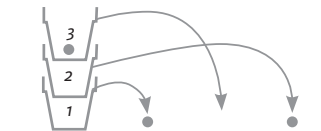
Příprava: Kalíšky postavte na sebe. Dvě kuličky položte na stůl a třetí vložte do horního kalíšku.

Průběh kouzla: Obě kuličky položené na stole zakryjte kalíšky; třetí kalíšek položte doprostřed (obr. 2). Pro diváky je to tedy tak, že tam, kde je položený třetí kalíšek, není kulička. Kouzelník zamíchá kalíšky a požádá publikum, aby mu ukázalo, který kalíšek je prázdný. Pokaždé, když diváci uvedou pozici, ukáže se, že je to špatně. Kouzelník na konci ukáže všechny tři kuličky. Tajemství je nutné se dobře naučit manipulovat s kalíšky tak, aby je kouzelník uměl na stole otáčet, aniž by byla vidět kulička uvnitř. Kouzelník má v ruce tři kalíšky otočené vzhůru tak, jak je uvedeno v přípravě (obr. 1). Pokládá je jeden po druhém směrem dolů a otáčí je přitom velmi rychle.

Diváci pak nevidí kuličku, která je uvnitř kalíšku č. 3.



Obr. 1



Obr. 2

28. COGITUM

(www.djeco.com/magic, tajný kód: Ninum)

Když vstoupíte do kouzelného království, mějte se na pozoru před jasnovidci.

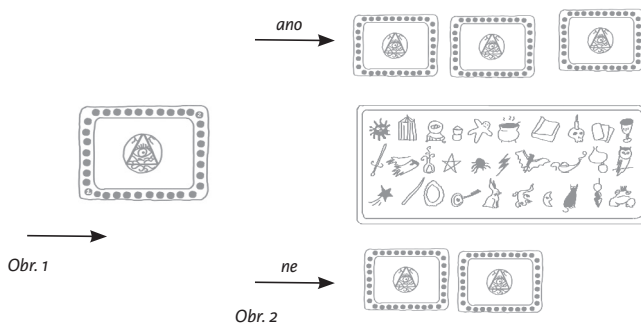
Mají schopnost číst vaše myšlenky...

Materiál: 1 velká karta, 5 malých

Příprava: Umístíte velkou kartu doprostřed stolu obrázkem nahoru tak, aby ho všichni viděli.

Průběh kouzla: Jasnovidci mají úžasný dar... vědí, co si myslíte. Věděli jste, že kouzelníci také umějí číst vaše myšlenky? Kouzelník řekne obecenstvu, že mu to dokáže... Nejdříve požádá diváka z obecenstva, aby si vybral jeden ze symbolů na velké kartě a zapamatoval si ho.

Poté ukáže pět malých karet, jednu po druhé, určené osobě a pokaždé se zeptá, jestli je na této kartě její vybraný symbol. Ve chvíli, kdy řekne „ANO“, položí kouzelník kartu obrázkem dolů na stůl nad velkou kartu. Kdykoli posluchač řekne „NE“, položí kartu obrázkem dolů pod velkou kartu. Když jsou všechny karty položeny na stole, kouzelník se soustředí a pohne svou rukou nad velkou kartu. Jeho ruka se zachvěje a on odhalí vybraný symbol.



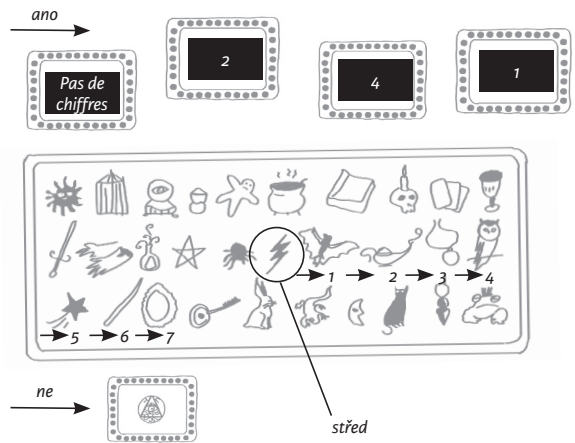
Karty mají čísla 1, 2, 4 nebo 8. Čísla jsou nenápadně vyznačená na rámečku rubové strany (obr. 1). Pouze jedna karta nemá skryté číslo.

Když kouzelník ukazuje karty vybrané osobě, umísťuje karty s vybraným symbolem nad velkou kartu. Ostatní karty, které správné symboly neobsahují, umístí pod ni (obr. 2).

Kouzelník si v mysli sečte skrytá čísla na kartách „ANO“. Výsledek mu řekne, kolikátý symbol na velké kartě je správný. Počítá od slunce. Slunce je číslo 1.

Pokud skupina karet „ANO“ obsahuje kartu bez skrytého čísla, musí se počítat od středu velké karty, od blesku. Blesk je číslo 1.

Kouzelník přesune své dlaně nad velkou kartu, aby zmátl obecenstvo, zatímco počítá karty „ANO“ a hledá vybraný symbol na velké kartě.

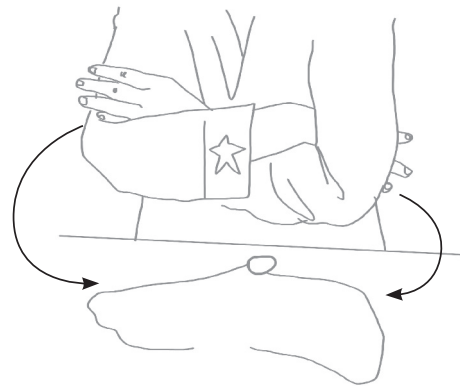


Uvedeme příklad. Divák si vybral symbol zrcadla. Kouzelník položí karty nad a pod velkou kartu. Spočítá si tajná čísla u karet nad velkou kartou. V našem příkladě jsou to čísla „Žádné číslo“, „2“, „4“ a „1“. Součet je tedy 7. Protože zde byla karta bez čísla, začínáme počítat od blesku. Kouzelník zjistí, že si divák vybral symbol zrcadla.

V jiném příkladu si představte, že vybraný symbol je lebka. Karty nad velkou kartou mají součet číslo 8. Kouzelník musí napočítat 8 symbolů a začíná u slunce. Výsledek je lebka.

29. NUDO

Materiál: kroužek a provázek Průběh kouzla Nemožný uzel. Provázek je protažený kroužkem. Kouzelník požádá publikum, aby na provázku udělalo uzel tak, aby nikdy nepustilo z ruky ani jeden konec provázku. Tajemství Stačí překřížit ruce, uchopit jeden konec provázku a pak druhý a rozmotat ruce. Uzel je hotový!

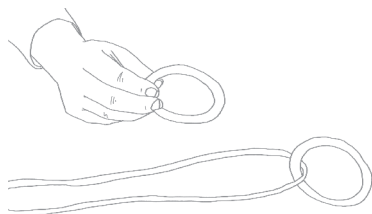


30. ANO LOCO

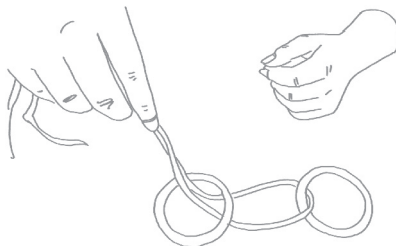
Materiál: dva kroužky (z toho jeden otevírací), provázek, šátek

Průběh kouzla: Provázek je protažený otevíracím kroužkem (*obr. 1*). Druhý provázek je protažený oběma svými konci. Udělejte na něm uzel (*obr. 2 a 3*). Kouzelník si schová ruce pod šátkem a vyndá první kroužek (= otevírací kroužek) a dá si ho do kapsy. Bude ho moci ukázat na konci kouzlení, ale dá si dobrý pozor na to, aby ukázal druhý kroužek, který není otevírací!

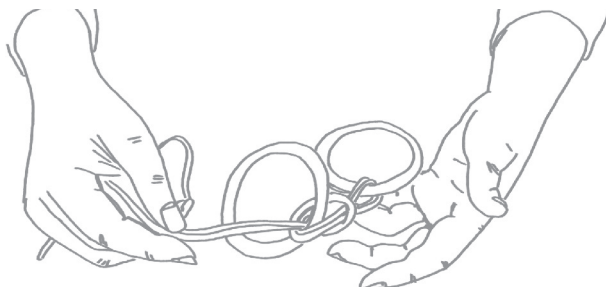
S rukama pod šátkem rozmotá uzel a vyndá druhý kroužek.



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3