

Mini-Magic

D



Alter: 8+



1 Zauberer und seine Zuschauer



Ziel des Spiels: eine wahnsinnig magische Vorstellung bieten!



Inhalt: 47 Karten

- normale Karten: 40 Stück nach 4 Farben (grün, blau, rot, violett) und 10 Motiven (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Drache, Fee, Magier)
- Trickkarten: 6 „doppelseitige“ Karten, 1 „kürzere“ Karte (die violette 7)

GRUNDREGELN

- *Bereite deine Zaubertricks immer vor und studiere die Vorführung vor deiner ersten Vorstellung immer gut ein.*
 - *Verrate niemals deine Tricks.*
- *Die Vorbereitung des Zaubertricks muss immer **geheim** bleiben.*
- *Sammle nach Ende des Zaubertricks das Material wieder ein und achte darauf, dass deine Tricks geheim bleiben.*

Denk daran: Manche Zaubertricks sind kompliziert. Wenn es dir nicht gelingt, lass dir von einem Erwachsenen helfen, der zu deinem Assistenten wird.

BEGRIFFE: Abheben und wieder einen Stapel bilden:



ZAUBERTRICK NR. 1: WELCHER DRACHE

Material: die 40 normalen Karten

Geheime Vorbereitungen: Entferne die 4 Drachen aus dem Stapel der normalen Karten. Nimm die restlichen Karten verdeckt in die Hand. Füge die Drachen folgendermaßen dem Stapel hinzu:

- Lege den roten Drachen oben auf den Stapel.
- Füge den blauen Drachen von der Oberseite des Stapels gesehen an neunter Position ein wobei du den eben von Dir zugefügten roten Drachen mitzählst.
- Füge den grünen Drachen nach dem blauen Drachen an beliebiger Stelle des Stapels andersherum als die anderen ein (= offen sichtbar).
- Stecke den violetten Drachen in deine Tasche.
- Dann lege das Paket als Stapel verdeckt auf den Tisch.

Ablauf des Zaubertricks:

1 • Bitte einen Spieler, einen Drachen auszuwählen: den grünen, den roten, den violetten oder den blauen.

2 • Wenn er den roten Drachen auswählt, erkläre dem Zuschauer, dass er gerne gekitzelt wird! Sage ihm, ganz fest an diesen Drachen zu denken und auf den Stapel zu pusten. Erkläre, dass der Drache im Stapel ganz nach oben kommen wird, um das Pusten des Zuschauers auf seinen Flügeln zu spüren!

Drehe die erste Karte des Stapels um: Der rote Drache ist da!

3 • Wenn er den blauen Drachen auswählt, erkläre dem Zuschauer, dass du eine Zauberformel benötigst, um ihn zu finden. Du wirst den Namen des Spiels MINI MAGIC benutzen. Erkläre, dass am Ende der Zauberformel der blaue Drache erscheinen wird. Buchstabiere dazu laut den Namen des Spiels MINI MAGIC. Für jeden genannten Buchstaben drehst du die oberste Karte um und legst sie zur Seite.

Die letzte umgedrehte Karte, die dem Buchstaben „C“ entspricht, ist der blaue Drache!

4 • Wenn er den grünen Drachen auswählt, erkläre, dass dieser ein Schalk ist, der immer alles anders macht, als die anderen! Ganz sicher stellt er gerade Dummheiten an!

Breite alle Karten verdeckt auf dem Tisch aus, eine einzige liegt aufgedeckt: Es ist der grüne Drache!

5 • Wenn er den violetten Drachen auswählt, erkläre, dass dieser Drache ein Geheimnistuer ist, der gerne weggeht. Aber du wirst dennoch versuchen, ihn zu finden. Tippe dreimal auf den Kartenstapel. Erkläre, dass du seine Anwesenheit nicht spürst ... Er muss weggegangen sein, um sich irgendwo zu verstecken. Tue so, als wenn du etwas in deiner Tasche sich bewegen fühlst.

Hole die Karte aus deiner Tasche: Es ist der violette Drache!

Nicht vergessen: Lass für diesen Zaubertrick nur einen einzigen Drachen aussuchen!

ZAUBERTRICK NR. 2: SPEKTAKEL

Material: die 40 normalen Karten + die „kürzere“ Trickkarte

Geheime Vorbereitungen: Entferne die violette 7 aus dem Stapel der normalen Karten. Mische die Karten und lege sie dann als Stapel verdeckt hin. Zuletzt legst du die „kürzere“ Trickkarte verdeckt oben auf den Stapel.

Ablauf des Zaubertricks:

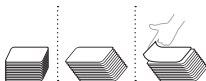
1 • Nimm den Kartenstapel in die Hand und präsentiere den Zuschauern das Spiel als Fächer aus verdeckten Karten.

2 • Bitte einen Zuschauer, eine Karte zu wählen. Er sieht sie an und zeigt sie dem Publikum, wobei er darauf achtet, sie nicht dir zu zeigen.

3 • Währenddessen bildest du aus den Karten in deiner Hand wieder einen Stapel, ohne die Reihenfolge der Karten zu ändern.

4 • Bitte den Zuschauer, die gewählte Karte wieder verdeckt oben auf den Stapel in deiner Hand zu legen.

5 • Lege den Stapel auf den Tisch. Hebe ab und bilde wieder einen Stapel.



6 • Nimm den Stapel in die Hand und halte ihn ein wenig schief. Hebe die Karten an der Vorderseite mit deinem Zeigefinger an und lass sachte wieder los. In einem bestimmten Moment wirst du unter deinen Fingern eine leichte Unterbrechung spüren, begleitet von einem „Klick“. Dies ist die kürzere Karte.

7 • An dieser Stelle hebst du ab und bildest wieder einen Stapel.

8 • Bitte den Zuschauer, auf das Kartenspiel zu tippen und erkläre ihm, dass er auf diese Weise dafür sorgt, dass seine Karte unten ist.

9 • Drehe den Stapel um, so dass die Karten aufgedeckt sind.

Zauberei! Es ist die ausgewählte Karte!

ZAUBERTRICK NR. 3: ZUFALL

Material: die 40 normalen Karten

Geheime Vorbereitungen: Entferne die Figuren (Drachen, Feen und Magier) aus dem Kartenpaket und mische es.

Ablauf des Zaubertricks:

1 • Bitte einen Zuschauer, das Kartenspiel zu mischen.

2 • Nimm das gemischte Spiel in die Hand und breite die Karten zu einem Fächer aus, mit den richtigen Seiten zu dir, sodass sie für dich gut zu sehen sind.

3 • Sieh dir die letzten 2 aufgedeckten Karten an (diejenigen die zuunterst lägen, wenn die Karten als Stapel auf den Tisch gelegt würden). Für die letzte Karte: Merke Dir die Farbe (z. B. rot) Für die vorletzte Karte: Merke Dir die Zahl (z. B. die 2)

4 • Suche nun die Karte, die mit diesen beiden Kriterien übereinstimmt (in unserem Beispiel die rote 2) und lege sie verdeckt auf den Tisch und verkünde deinem Publikum, dass du eine Karte auswählst, die es wiederfinden muss. Selbstverständlich wirst du ihm helfen.

5 • Lege die Karten als verdeckten Stapel auf den Tisch.

6 • Bitte einen Zuschauer, einen Teil der Karten abzuheben und Dir zu geben. Tue so, als wenn du den Stapel in der Hand wägst und verkünde, dass dieser Stapel bei ihrer Suche nicht weiterhelfen wird. Lege ihn etwas abseits auf den Tisch.

7 • Gib den übrig gebliebenen Stapel dem Zuschauer und bitte ihn, 2 Stapel zu bilden, indem er eine Karte links ablegt, eine Karte rechts, eine Karte links und eine Karte rechts, und so weiter.

8 • Verkünde, dass du deine magischen Fähigkeiten benutzt und tippe auf die beiden Stapel.

9 • Drehe die letzte vom Zuschauer hingelegte Karte um und verkünde, dass die wiederzufindende Karte dieselbe Farbe besitzt (in unserem Beispiel: rot).

10 • Drehe die obere Karte des anderen Stapels um und verkünde, dass die wiederzufindende Karte dieselbe Zahl ist (in unserem Beispiel: eine 2)

11 • Verkünde, dass die wiederzufindende Karte also die rote 2 ist.

Drehe die Karte vom Anfang um: Es ist die rote 2.

Nicht vergessen: Wenn zu Beginn des Zaubertricks die beiden letzten Karten des Fächers dieselbe Farbe oder Zahl besitzen, funktioniert der Zaubertrick nicht. Bitte den Zuschauer, das Spiel besser zu mischen.

ZAUBERTRICK NR. 4: HOCHZEIT A LA CARTE

Material: : die 4 Feen und die 4 Magier

Geheime Vorbereitungen: Ordne die 4 Feen in folgender Reihenfolge an: rot, blau, grün und violett. Ordne die 4 Magier in derselben Reihenfolge an.

Ablauf des Zaubertricks:

1 • Erzähle den Zuschauern eine Geschichte: „Es waren einmal ... 4 wunderbare Feen und 4 große Magier, die glücklich im Land der Magie wohnten. Der rote Magier und die rote Fee verliebten sich unsterblich ineinander. Das gleiche galt für den blauen Magier und die blaue Fee, den grünen Magier und die grüne Fee, den violetten Magier und die violette Fee. Sie beschlossen also, alle zusammen in einem rauschenden Fest ihre Hochzeit zu feiern, zu dem sie alle Einwohner des Landes einluden. Alle, außer der bösen Hexe. Diese war dermaßen verärgert, nicht eingeladen worden zu sein, dass sie schwor, sich an den 4 Paaren zu rächen ...“

2 • Während du den Anfang der Geschichte erzählst, zeige den Zuschauern nacheinander die 4 Feen-Karten, und behalte dabei die zuvor hergestellte Reihenfolge bei. Anschließend verfahrst du mit den 4 Magiern in gleicher Weise.

3 • Erzähle die Geschichte weiter: „Um sie für das Unrecht zu bestrafen, das ihr widerfahren war, belegte die böse Hexe die Verliebten mit einem Zauberspruch. Sie verbannte jeden ans Ende der Welt, um sie alle für viele Jahre voneinander zu trennen...“

4 • Während du diese Episode erzählst, sammle die 4 Magier zu einem Stapel zusammen und lege ihn auf den Stapel der 4 Feen. Drehe den Stapel der 8 Karten um, sodass sie verdeckt sind und hebe dann ab und bilde wieder einen Stapel, sooft du willst. Die abgehobenen Karten können zum Beispiel die Zahl der Jahre der Trennung angeben.

5 • Erzähle die Geschichte weiter: „Glücklicherweise wurde die Hexe eines Tages besiegt und ihr Zauber verlor seine Wirkung. Die Verbannten fanden wieder in das Land der Magie zurück. Die Ehepaare waren wieder vereint.“

6 • Während du das Ende der Geschichte erzählst, nimmst du die 4 oberen Karten ab. Zeige nun die beiden Stapel und tippe darauf!

7 • Drehe von jedem Stapel gleichzeitig eine Karte um.

Die Eheleute sind wieder vereint.

8 • Mache weiter, indem du die nächste Karte jedes Stapels umdrehst, und so weiter.
Alle Ehepaare sind wiederhergestellt.

ZAUBERTRICK NR. 5: WENDETRICK

Material: 6 Karten aus dem Spiel der 40 normalen Karten + 6 „doppelseitige“ Trickkarten

Geheime Vorbereitungen: Bilde einen Fächer abwechselnd aus den 6 Trickkarten und den 6 normalen Karten, aufgedeckt und mit einer Trickkarte beginnend

Ablauf des Zaubertricks:

- 1 • Zeige den Zuschauern den Fächer mit den 12 Karten, und achte darauf, nicht die Rückseite der Karten zu zeigen.
- 2 • Weise sie darauf hin, dass die Karten abwechselnd aufgedeckt und verdeckt sind.
- 3 • Schiebe den Fächer wieder zusammen und lege den Stapel verdeckt auf den Tisch.
- 4 • Verkünde den Zuschauern, dass Du möchtest, dass die Karten alle gleich orientiert sind.
- 5 • Bewege deine Hände über dem Stapel, um den Zauber wirken zu lassen (aber ohne die Karten zu berühren!) und zähle bis 6, wobei du so tust, als ob du hörst, wie sich jede Karte umdreht.
- 6 • Breite die Karten auf dem Tisch aus, ohne sie umzudrehen.
Sie liegen alle verdeckt herum.

ZAUBERTRICK NR. 6: WELTREISE

Material: das Kartenspiel mit den 40 normalen Karten

Geheime Vorbereitungen: Nimm die 4 Magier des Kartenspiels und 3 normale Karten. Bringe die 4 Magier in die folgende Reihenfolge: erst den roten Magier und dann die 3 anderen. Verstecke die 3 gewöhnlichen Karten hinter dem roten Magier. Halte den Fächer der 4 Magier in der Hand und achte gut darauf, nicht die 3 Karten zu zeigen, die hinter dem roten Magier versteckt sind.



Lege den Rest der Karten als einen Stapel verdeckt herum auf den Tisch.

Ablauf des Zaubertricks:

- 1 • Lege den Rest der Karten als einen Stapel verdeckt herum auf den Tisch vor den Zuschauern und halte den präparierten Fächer in der Hand.
- 2 • Erzähle die Geschichte: „Dies ist die Geschichte von 4 Magiern, die beschließen, eine Weltreise zu machen ...“ Zeige den Zuschauern den Fächer mit 4 Magiern.
- 3 • Schiebe den Fächer wieder zusammen und lege alle Karten (die 4 Magier und die 3 anderen Karten) verdeckt (wie der restliche Stapel) auf den Stapel.
- 4 • Nimm den Stapel verdeckt herum in die Hand und erzähle die Geschichte weiter: „Der violette Magier reist ans andere Ende der Welt, nach Australien ...“ (beispielsweise). Nimm die oberste Karte und schiebe sie in das Innere des Stapels und erzähle die Geschichte weiter.
- 5 • „Der blaue Magier geht nach Indien“ Nimm die oberste Karte und schiebe sie in das Innere des Stapels und erzähle die Geschichte weiter.
- 6 • „Der grüne Magier geht nach Spanien“ Nimm die oberste Karte und schiebe sie in das Innere des Stapels und erzähle die Geschichte weiter.
- 7 • „Der rote Magier entscheidet sich schließlich, im Land zu bleiben“ Lass die Karte auf dem Stapel und lege den Stapel in die Tischmitte.

8 • Erzähle die Geschichte weiter: „Nach einem Jahr kehren alle Magier ins Land zurück und berichten dem roten Magier ihre Erlebnisse“. In diesem Moment drehe eine nach der anderen die 4 ersten Karten des Stapels um. Es sind die 4 Magier!

ZAUBERTRICK NR. 7: SCHLÜSSELKARTE

Material: das Kartenspiel mit 40 normalen Karten

Ablauf des Zaubertricks:

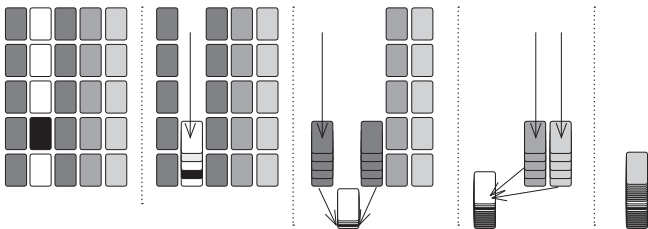
- 1 • Bitte einen Zuschauer, das Kartenspiel zu mischen.
- 2 • Nimm das Paket wieder in die Hand und bitte ihn, eine Karte auszuwählen. Er sieht sie an, ohne sie dir zu zeigen.
- 3 • Sieh dir unauffällig die Karte unter dem Stapel an (z. B. die grüne 6), während der Zuschauer seine ansieht.
- 4 • Bitte ihn, seine Karte wieder oben auf den Stapel zu legen.
- 5 • Hebe ab und bilde wieder einen Stapel. Die Schlüsselkarte befindet sich über der Karte des Zuschauers.
- 6 • Mische das Spiel ganz wenig, ohne Gefahr zu laufen, dass die Schlüsselkarte von der vom Zuschauer gewählten Karte getrennt wird.
- 7 • Puste auf den Stapel, damit dein Zauber wirken kann.
- 8 • Drehe die Karten eine nach der anderen um. Wenn du die Schlüsselkarte findest (in unserem Beispiel die grüne 6), weißt du, dass die Karte des Zuschauers die nächste ist.

ZAUBERTRICK NR. 8: ZAHL 13

Material: 25 Karten des Spiels der normalen Karten.

Ablauf des Zaubertricks:

- 1 • Mische die Karten.
- 2 • Bilde 5 senkrechte Kartenreihen, indem du sie von links nach rechts in waagerechten Reihen auslegst. Alle Karten müssen aufgedeckt sein.



- 3 • Bitte einen Zuschauer eine Karte auszuwählen, ohne sie zu zeigen, und dir zu sagen, in welcher senkrechten Reihe sie sich befindet.
- 4 • Nimm diese senkrechte Kartenreihe von oben nach unten auf, sodass ein Stapel entsteht. Nimm 2 weitere Reihen von oben nach unten auf. Füge sie deinem Stapel hinzu, indem du sie darunter legst. Nimm die beiden verbliebenen Reihen von oben nach unten auf. Füge sie deinem Stapel hinzu, indem du sie darüber legst.
- 5 • Lege erneut 5 Kartenreihen, wie in Schritt 2.
- 6 • Bitte den Zuschauer erneut, dir zu zeigen, in welcher Reihe sich seine Karte befindet.
- 7 • Nimm diese Reihe auf und mach wie in Schritt 4 weiter.
- 8 • Mit dem Kartenstapel verdeckt herum in der Hand verkündest du, dass die 13 eine magische Zahl ist. Und dass sie dir helfen wird, die Karte des Zuschauers wiederzufinden. Puste auf das Paket und sage: „Magische 13!“.
- 9 • Drehe von oben anfangend die ersten 13 Karten des Stapels um und zähle laut.
Die dreizehnte Karte ist die vom Zuschauer ausgewählte.

ZAUBERTRICK NR. 9: WAHRSAGEREI

Material: 20 normale Karten

Ablauf des Zaubertricks:

- 1 • Bitte einen Zuschauer, die Karten zu mischen.
- 2 • Nimm das Paket und sieh unauffällig die untere Karte an (z. B. die violette 7).
- 3 • Breite die Karten verdeckt herum auf dem Tisch aus und achte dabei darauf, wo du die Karte hinlegst, die du angesehen hattest und die im Stapel unten war.
- 4 • Verkünde den Zuschauern, dass deine Fähigkeit zum Wahrsage es dir möglich macht, durch die Karten hindurch zu lesen: Dadurch kannst du verkünden, welche Karte du ziehen wirst, bevor du sie überhaupt berührt hast.
- 5 • Verkünde, dass du eine erste Karte ziehen wirst. Gib Wert und Farbe der Karte an, die du zu Beginn unter dem Stapel angesehen hattest (in unserem Beispiel die violette 7). Nimm eine beliebige Karte vom Tisch auf. Behalte sie in der Hand, ohne dass die Zuschauer sie sehen und sieh sie an (Bsp. es ist der blaue Drache).
- 6 • Verkünde, dass du nun eine weitere Karte ziehen wirst. Nenne Zahl und Farbe der Karte, die du gerade gezogen hast (in unserem Beispiel den blauen Drachen) und ziehe dann eine beliebige Karte. Behalte sie in der Hand, ohne dass die Zuschauer sie sehen können (Bsp. es ist die rote 2).
- 7 • Verkünde, dass du jetzt gleich fertig bist und noch eine letzte Karte aufnimmst. Gib Wert und Farbe der zuletzt aufgenommenen Karte an (in unserem Beispiel die rote 2). Dann nimmst du die Karte vom Anfang auf, deren Ort du dir gemerkt hattest (in unserem Beispiel die violette 7).
- 8 • Zur Wiederholung nennst du noch einmal alle Karten, die du verkündet hattest, bevor du sie berührt hast. In unserem Beispiel: die violette 7, der blaue Drache und die rote 2.
- 9 • Zeige die Karten, die du in der Hand hast.
Es sind die richtigen!

ZAUBERTRICK NR. 10: RATE MAL

Material: 20 normale Karten

Ablauf des Zaubertricks:

- 1 • Verkünde dem Publikum, dass Du eine Karte erraten kannst, ohne das Kartenspiel zu sehen.
 - 2 • Bitte einen Zuschauer, das Kartenspiel zu mischen.
 - 3 • Nimm es wieder und verbirg es hinter deinem Rücken.
 - 4 • Hinter dem Rücken trennst du das Kartenspiel in zwei Stapel, die du wieder Rückseite gegen Rückseite vereinigst.
 - 5 • Zeige den Stapel mit ausgestrecktem Arm einem Assistenten und verkünde eine zufällig ausgewählte Karte. Sieh gleichzeitig unauffällig die Karte an, die sich dir gegenüber befindet.
 - 6 • Natürlich ist die von dir verkündete Karte nicht die, die der Assistent sieht! Tue so, als wenn du dich über den Irrtum wunderst und erkläre, dass dies Spiel viel Konzentration verlangt.
 - 7 • Halte den Stapel wieder hinter deinen Rücken, drehe ihn um und verkünde, dass du dich wieder konzentrieren musst.
 - 8 • Präsentiere erneut mit ausgestrecktem Arm das Kartenspiel und verkünde die Karte, die du unauffällig angesehen hattest.
- Zauberei! Du hast die richtige Karte erraten!**



Zaubertricks

**Etwas Trickserei, ein wenig Schein,
ein paar Trickkarten und der Zauber ist gelungen.**

**Zehn einfache Zaubertricks,
um seine Freunde zu verblüffen.**