

Djeco Magic – Fabuloso Magus – sada 20 kouzelnických triků

(DJ09962)

1. MIXTUM / Kouzelný medailonek

Heslo pro odemčení videa: JUNMARCUM (<http://www.djeco.com/magic/>)

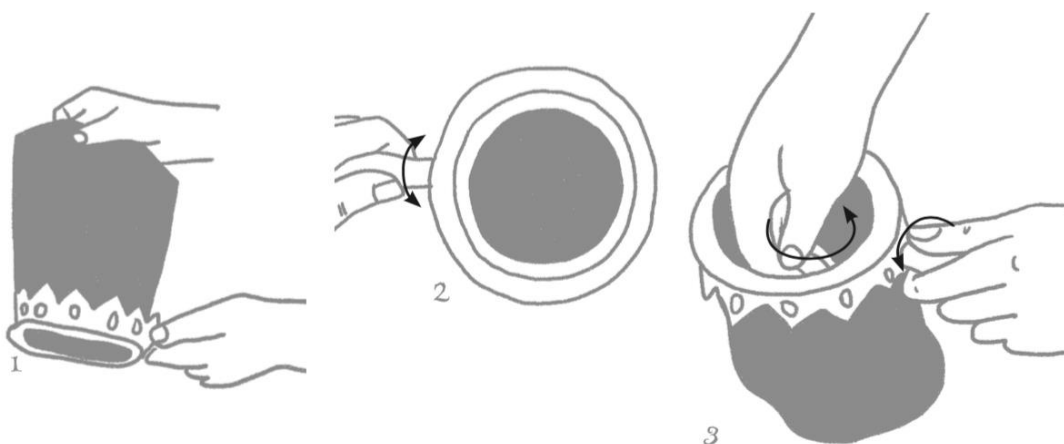
Materiál: 1 kouzelný sáček, 1 medailonek, 1 brouk, 1 lahvička s kouzelným lektvarem.

Příprava: Vložte medailonek do jedné z tajných přihrádek v sáčku. Brouk se schová do kouzelníkovy kapsy. Lahvičku položte na stůl.

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětluje, že svůj medailonek štěstí nosí vždy s sebou, ať jde kamkoliv. Snaží se medailonek vyndat z kapsy, aby ho mohl ukázat publiku. Ale není tam, zmizel a místo toho najde jen brouka (kterého ukáže publiku)!

Kouzelník našťestí nechodí nikam bez sáčku a lahvičky s kouzelným lektvarem. Ukáže divákům, že sáček je prázdný (obr. 1). Poté vysvětlí, že lahvička obsahuje kouzelný lektvar, pomocí kterého promění hrozivého brouka v medailonek. Vloží brouka do sáčku, přidá pár kapek kouzelného lektvaru a při vyslovení kouzelného zaříkávadla sáček dobře promíchá. Sáhne do sáčku a vytáhne nádherný medailonek s rytinou brouka!

Tajemství: Sáček má dvě přihrádky, které se ovládají rukojetí (obr. 2). Kouzelník vloží medailonek do jedné z přihrádek a otočí rukojetí. Sáček se zdá být prázdný a kouzelník ho může otočit vzhůru nohama, aby dokázal, že uvnitř nic není (obr. 1). Ve chvíli, kdy kouzelník vysvětluje, že míchá lektvar, otočí rukojetí (obr. 3). Pak už jen musí vzít medailonek ze spodní části přihrádky a ukázat ho publiku.

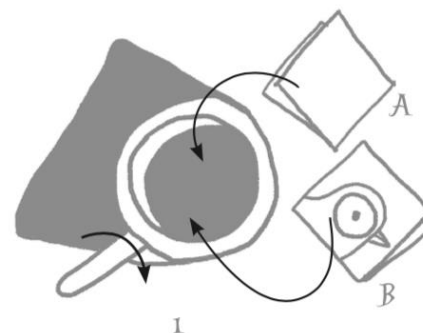


2. AVEN CANTICUM / Kouzelná píseň

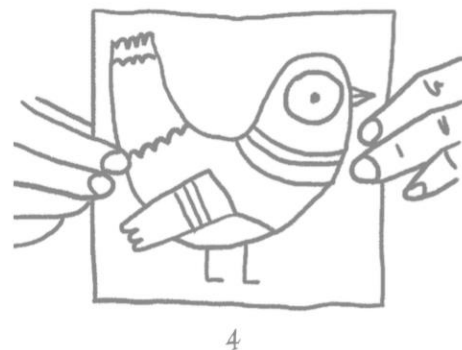
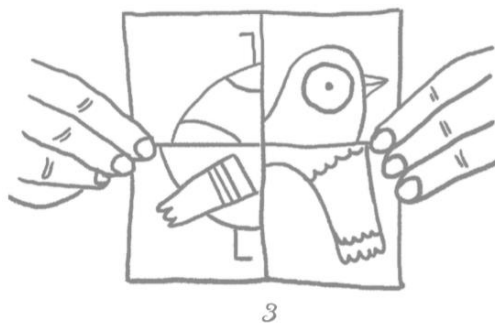
Materiál: 1 kouzelný sáček, 1 správně složený obrázek ptáčka, 1 špatně složený obrázek ptáčka, 4 části obrázku ptáčka.

Příprava: Papír, na kterém je obrázek správného ptáčka přeložte nadvrát na polovinu, stranou s ptáčkem dovnitř (A). Papír, na kterém je nesprávně složený ptáček, přeložte nadvrát na polovinu, stranou s ptáčkem směrem ven (B). Oba kusy papíru vložte do kouzelného sáčku do jedné z přihrádek (obr. 1). Rukojeť sáčku otočte tak, aby předváděná přihrádka byla prázdná. 4 části obrázku ptáčka položte na stůl (obr. 2).

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže divákům 4 části obrázku ptáčka (obr. 2). Vysvětlí, že pomocí svého kouzelného sáčku má sílu znovu složit obrázek ptáčka dohromady. Ukáže divákům svůj sáček – je prázdný. Vloží dovnitř části obrázku a zajistí, aby diváci dobře viděli, co dělá. Zacvrliká nad sáčkem jako pták a vytáhne složený papír. Rozloží ho a ukáže divákům, kteří prohlásí, že obrázek ptáčka není správný (obr. 3). Kouzelník znovu složí papír a vrátí ho zpět do sáčku. Zacvrliká jako pták o něco hlasitěji a vytáhne znovu složený list papíru – tentokrát je na něm zobrazený správný obrázek ptáčka (obr. 4). Kouzelník ukáže divákům, že kouzelný sáček je prázdný.



Tajemství: Oba složené obrázky jsou umístěny do jedné z přihrádek v sáčku (*obr. 1*). Rukojeť je otočena tak, aby přihrádka byla prázdná. Když kouzelník poprvé zapípá, otočí tajně rukojetí. Pouze on může vidět dva složené kousky papíru na dně sáčku. Kouzelník vezme složený list papíru, na kterém je ptáček (B) – to je špatně složený ptáček (*obr. 3*)... Jakmile ho rozloží, tajně znovu otočí rukojetí. Protože obrázek není správný, vloží ho zpět do sáčku, zapípá podruhé – o něco hlasitěji – a otočí rukojetí a vytáhne nový, správný obrázek ptáčka (A).



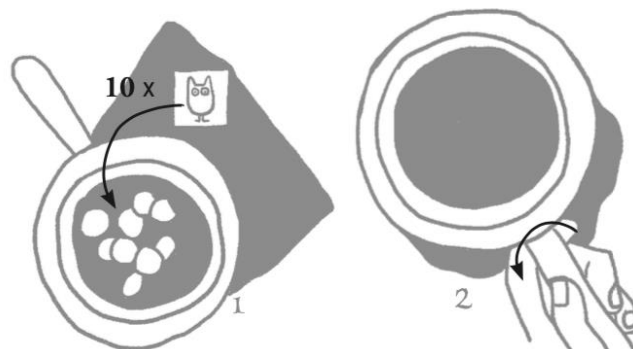
3. SPECIES NOCTUA / Kouzelná sova

Materiál: 1 kouzelný sáček, 11 žetonků se sovou, 9 žetonků s různými druhy zvířat, 1 složený list papíru zobrazující předpověď sovy.

Příprava: 10 žetonků se sovou vložte do jedné z přihrádek v sáčku (*obr. 1*). Otočte rukojetí tak, aby přihrádka byla prázdná (*obr. 2*). Ostatních 10 žetonků se zvířaty a složený papír položte na stůl.

Průběh kouzla: Kouzelník ukazuje divákům svůj prázdný kouzelný sáček. Ukáže jim také 10 žetonků s různými zvířaty a vloží je jeden po druhém do sáčku. Vysvětlí, že předpověděl, jaké zvíře jeden z diváků náhodně vytáhne ze sáčku a které je na složeném papíru na stole. Zatřese sáčkem a zeptá se jednoho diváka, aby vložil ruku do sáčku a vytáhl žetonek. Divák ukáže zvíře, které vytáhl: je to sova! Kouzelník rozbálí kus papíru s předpovědí a měl pravdu: byla to sova!

Tajemství: Zatímco kouzelník vysvětluje divákům, že potřebuje jednu osobu, která vytáhne žetonek, otočí rukojetí na sáčku. Tím, jak kouzelník hovoří, rozptýlí pozornost publika. Nyní je otevřena přihrádka, ve které je 10 žetonků s obrázkem sovy. To znamená, že na žetonek vytaženém ze sáčku je vždy obrázek sovy!



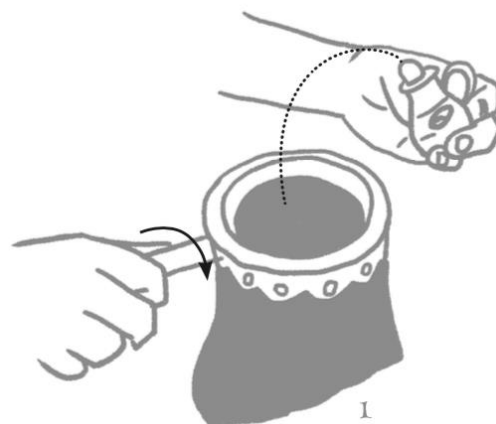
4. PENCILLORUM / Továrna na pastelky

Materiál: 1 kouzelný sáček, 2 šátky (oranžový a modrý), 2 pastelky (oranžová a modrá), 1 lahvička s kouzelným lektvarem.

Příprava: 2 pastelky vložte do jedné z přihrádek v sáčku. Otočte rukojetí tak, aby přihrádka byla prázdná. Oranžový a modrý šátek položte na stůl.

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže publiku 2 šátky a vysvětlí, že má moc proměnit je v barevné pastelky. Ukáže publiku prázdný sáček, vloží dovnitř oranžový šátek, nakape na něj několik kapek lektvaru a vyřkne kouzelné zaříkávadlo. Ze sáčku vytáhne oranžovou pastelku. Poté řekne, že to samé může udělat znovu s modrým šátkem. Vloží ho do sáčku, použije znovu kouzelný lektvar a tentokrát se objeví modrá pastelka. Kouzelník ukáže publiku svůj kouzelný sáček – je prázdný.

Tajemství: Na začátku kouzla vypadá sáček prázdný. Oranžový šátek se vloží do prázdné přihrádky. Když kouzelník používá kouzelný lektvar, nenápadně otočí rukojetí (*obr. 1*). Vytáhne oranžovou pastelku a tajně znovu otočí rukojetí. Vloží dovnitř druhý šátek a několik kapek lektvaru a otočí rukojetí potřetí. Vytáhne modrou pastelku a nyní může ukázat publiku vnitřek sáčku: je prázdný...



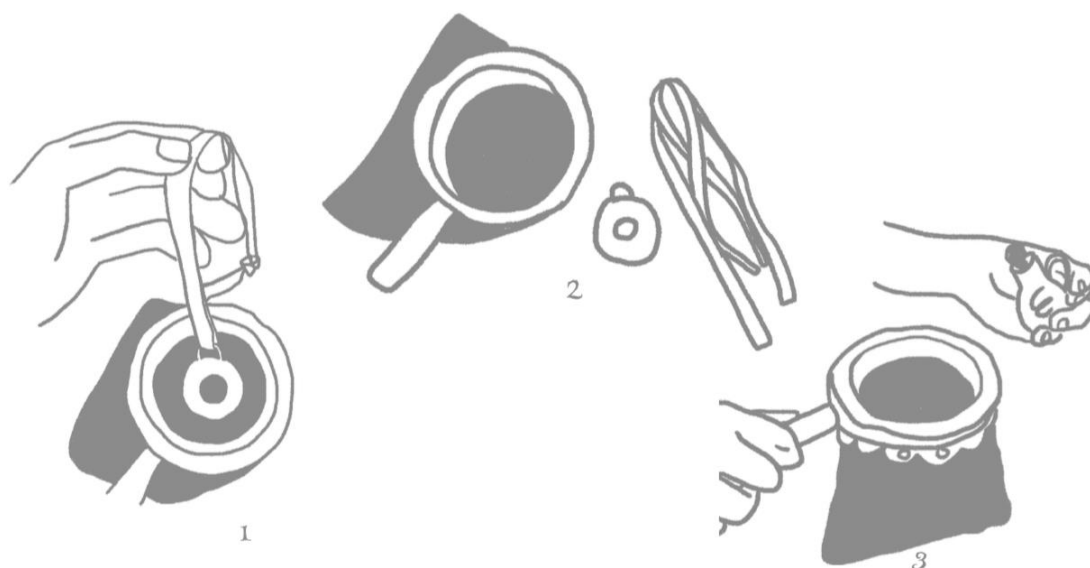
5. COLLIUM / Kouzelníkův náhrdelník

Materiál: 1 kouzelný sáček, 1 medailonek, 1 provázek s uzlem, 1 medailonek na provázku, 1 lahvička s kouzelným lektvarem.

Příprava: Medailonek na provázku vložte do jedné z přihrádek v sáčku (*obr. 1*). Otočte rukojetí tak, aby byl sáček prázdný.

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže publiku prázdný sáček. Ukáže také publiku krásný medailonek a provázek s uzlem. Vysvětlí, že by rád nosil medailonek jako náhrdelník, ale na provázku je pevný uzel – podaří se mu ho rozvázat!? Vloží medailonek a provázek s uzlem dovnitř do sáčku (*obr. 2*). Vysvětlí, že má kouzelný lektvar, který dokáže spojit věci dohromady. Použije několik kapek lektvaru, řekne kouzelné zaříkávadlo a vytáhne medailonek ze sáčku – nyní je zavěšen na provázku. Kouzelník je potěšen, že může nyní nosit medailonek na krku.

Tajemství: Na začátku kouzla vypadá sáček prázdný. Po použití kouzelného lektvaru otočí kouzelník rukojetí, aby se otevřela přihrádka, ve které je schovaný medailonek na provázku.



6. TEXTILIA / Kouzelné šátky

Materiál: 1 kouzelný sáček, 1 oranžový šátek, 1 modrý šátek, 2 šátky svázané k sobě, 1 lahvička s kouzelným lektvarem.

Příprava: Dva svázané šátky vložte do jedné přihrádky v sáčku. Otočte rukojetí tak, aby byl sáček prázdný.

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže publiku svůj prázdný kouzelný sáček a dva šátky. Zatřepe šátky tak, aby ukázal, že k sobě nejsou nijak svázané. Vloží oba šátky do sáčku a přidá několik kapek lektvaru a oznámí, že má kouzelnou moc...Požádá některého z diváků, aby šátky vytáhl ze sáčku. Jako kouzlem jsou nyní šátky svázané k sobě.

Tajemství: Na začátku kouzla vypadá sáček prázdný. Až po použití kouzelného lektvaru otočí kouzelník rukojetí, aby se otevřela přihrádka, do které kouzelník schoval před zahájením kouzla dva svázané šátky.

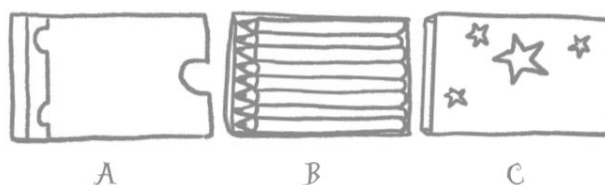
7. MIXTURIS / Kouzelná krabička s pastelkami

Heslo pro odemčení videa: BARBARUM

(<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 kouzelná kniha, 1 krabička barevných pastelek.

Příprava: Vložte pastelky do krabičky a složte ji dle obrázku.



A → B → C

Průběh kouzla: V kouzelném království najdete knihy, které v sobě ukrývají tisíce receptů na kouzelné lektvary...Kouzelník má jednu takovou knihu u sebe a nabídne, že jeden ze svých vzácných receptů odhalí publiku. Když listuje v knize, zjišťuje, že jsou všechny stránky prázdné! Vysvětlí, že jde ve skutečnosti o trik běžně používaný kouzelníky, kteří chtějí udržet recepty v tajnosti. Aby mohli knihy opět číst, používají kouzelný inkoust, který schovávají do krabiček na pastelky. Kouzelník otevře krabičku (která je prázdná!) a

předstírá, že vytahuje pastelku a kreslí s ní do své knihy. Znovu listuje knihou a nyní jsou stránky plné obrázků nakreslených hnědou pastelkou. Poté krabičku od pastelek zavře.

Kouzelník říká, že je škoda, že kresby nejsou barevné. Vysvětluje, že pastelky v kouzelném království jsou trochu jiné, protože s nimi ve skutečnosti nemusíte malovat! Zvedne zavřenou krabičku a jemně s ní přejíždí po své knize, zatímco vyslovuje kouzelné zaříkávadlo. Potom znovu listuje ve své knize a ukazuje publiku, že kresby jsou nyní barevné! Publikum je ohromeno a také spokojeno, že konečně vidí kouzelné přísady v nádherné barvě. Ale jaké je tajemství? Kouzelník uzavírá: „Toto jsou kouzelné krabičky. Když je otevřete, jsou naplněny pastelkami všech různých barev“. Před diváky otevírá krabičku: je skutečně plná barevných pastelek!

Tajemství:

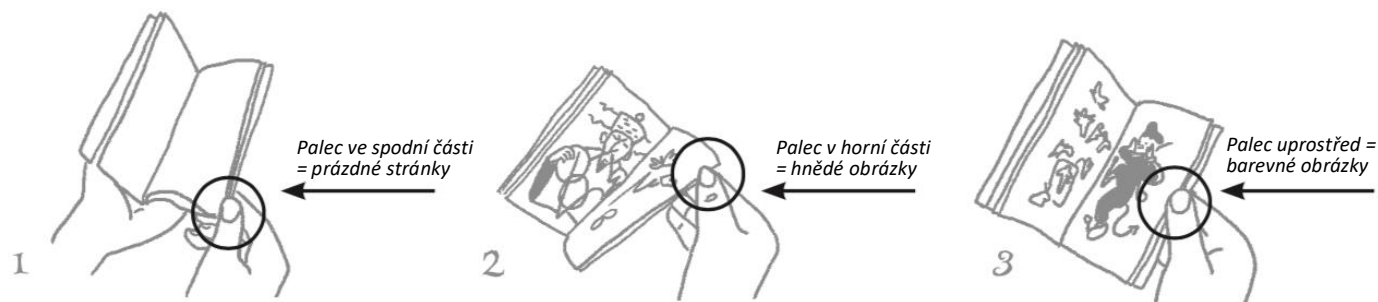
Kniha

Kniha je vytvořena tak, že všechny stránky jsou zcela prázdné, nebo plné jednobarevných obrázků nebo barevných obrázků, v závislosti na tom, kam kouzelník vloží palec, který používá k listování stránkami.

Když kouzelník listuje knihou s palcem ve spodní části, stránky jsou prázdné (obr. 1).

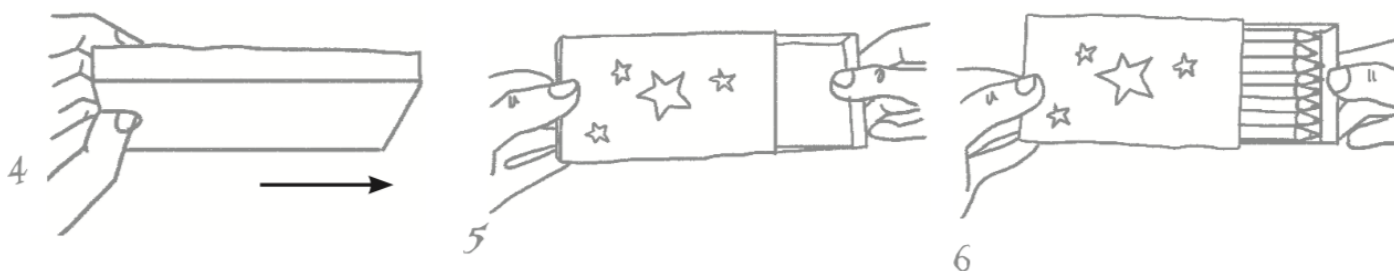
Když kouzelník listuje knihou s palcem v horní části, na stránkách jsou hnědé obrázky (obr. 2).

Když kouzelník listuje knihou s palcem v prostřední části, na stránkách jsou barevné obrázky (obr. 3).



Krabička na pastelky

Krabička na pastelky má dvojitou přihrádku. Pokud kouzelník ucpe prstem otvor (výřez) na vnější straně krabičky, bude krabička po otevření prázdná (obr. 4 a 5). Pokud kouzelník uvolní prst z otvoru, krabička je po otevření plná pastelek (obr. 6).

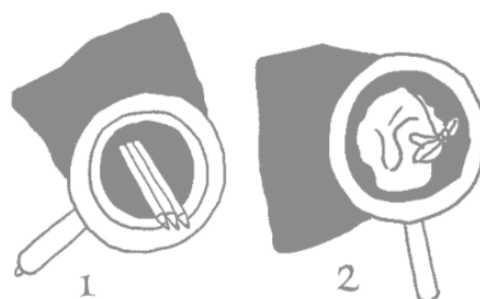


8. FACTOREM COLOR / Kouzelná kniha

Materiál: 1 kouzelná kniha, 2 šátky, 1 kouzelný sáček.

Příprava: 2 šátky vložte do jedné z přihrádek kouzelného sáčku. Otočte rukojetí tak, aby byl sáček prázdný.

Průběh kouzla: Kouzelník ukazuje publiku svou tajnou knihu kouzelných lektvarů. Aby nikdo nemohl číst jeho recepty, jednoduše nechá zmizet kresby v knize...Ukazuje publiku barevné obrázky zvířat a hmyzu. Ukáže jim také svůj prázdný kouzelný sáček. Vloží knihu dovnitř a oznámí, že k odstranění barev z knihy a ponechání nečitelnosti stačí několik kapek lektvaru. Vloží ruku do sáčku a vytáhne dva barevné šátky. Zeptá se, zda by diváci chtěli vidět, zda se stránky v knize změnilly. Když kouzelník listuje knihou, diváci vidí, že jsou všechny stránky prázdné! Nakonec kouzelník navrhne, že se ilustrace v knize znovu objeví. Potřebuje to pro svůj další kouzelný lektvar...Vrátí proto knihu zpět do sáčku, spolu se dvěma šátky. Přidá pár kapek lektvaru, zamíchá sáčkem a znovu



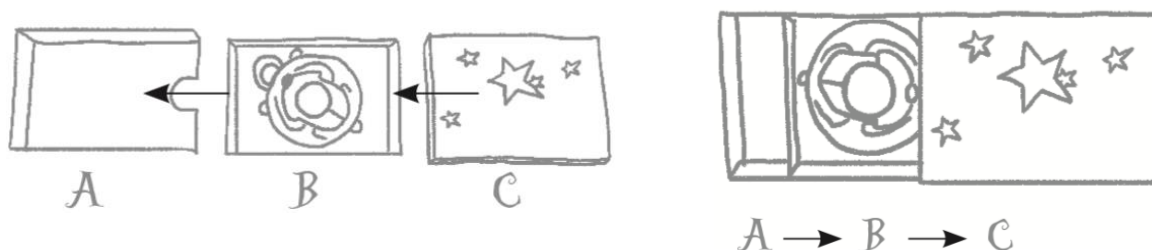
vytáhne knihu. Kouzelník znovu prolístuje knihu a diváci vidí, že ilustrace se znovu objevily. Kouzelník jim znovu ukáže, že sáček je prázdný.

Tajemství: Nejprve kouzelník listuje knihou uprostřed, takže jsou všechny stránky barevné (*obr. 3 kouzlo 7*). Knihu vloží do prázdné přihrádky v sáčku. Po přidání lektvaru poprvé otočí rukojetí. V otevřené přihrádce jsou nyní 2 šátky. Po vyjmutí dvou šátků otočí kouzelník nenápadně rukojetí, aby se dostal ke knize, prolístuje jí pomocí spodní části stránek a ukáže publiku prázdné stránky (*obr. 1 kouzlo 7*). Šátky vrátí do sáčku a tajně otočí rukojetí, aby knihu umístil do prázdné přihrádky. Po přidání několika kapek lektvaru vytáhne kouzelník znovu knihu. Stránky jsou opět barevné, když kouzelník listuje středem stránek (*obr. 3 kouzlo 7*). Ukáže publiku svůj kouzelný sáček – je prázdný.

9. MOVENTUR MEDALLUM / Kouzelný přemísťující se brouk

Materiál: 1 prázdná krabička na pastelky, 2 medailonky, 1 kouzelný sáček.

Příprava: Vložte medailonek do krabičky a pak krabičku zavřete.



Průběh kouzla: Kouzelník ukazuje publiku krásný medailonek a prázdnou krabičku. Zavře krabičku a vysvětlí, že má sílu přesunout medailonek ze sáčku do krabičky. Vloží medailonek do sáčku a silně s ním zatřese. Obrátí ho vzhůru nohama, a medailonek zmizel. Kam se poděl? Znovu otevře krabičku. Už není prázdná: je v ní medailonek!

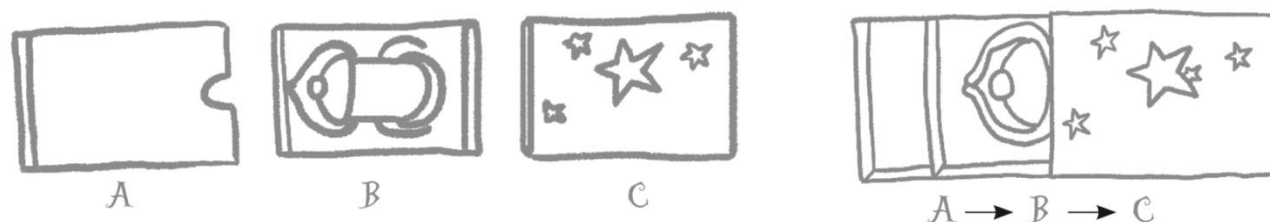
Tajemství: Jak nechá kouzelník zmizet medailonek v sáčku? Když třese sáčkem, nenápadně pootočí rukojetí, aby se otevřela prázdná přihrádka sáčku (*obr. 2 kouzlo 1*). Jak udělá to, že se medailonek objeví v krabičce? Krabička má dvě přihrádky. Na začátku kouzla ukazuje kouzelník prázdnou krabičku. K tomu musí ucpat otvor (*obr. 1*) přihrádky, ve které je medailonek schovaný. Pokud chce, aby se medailonek objevil, sundá prst z otvoru. Objeví se plná přihrádka (*obr. 2*).



10. APPARENT SCARAB / Zjevení brouka

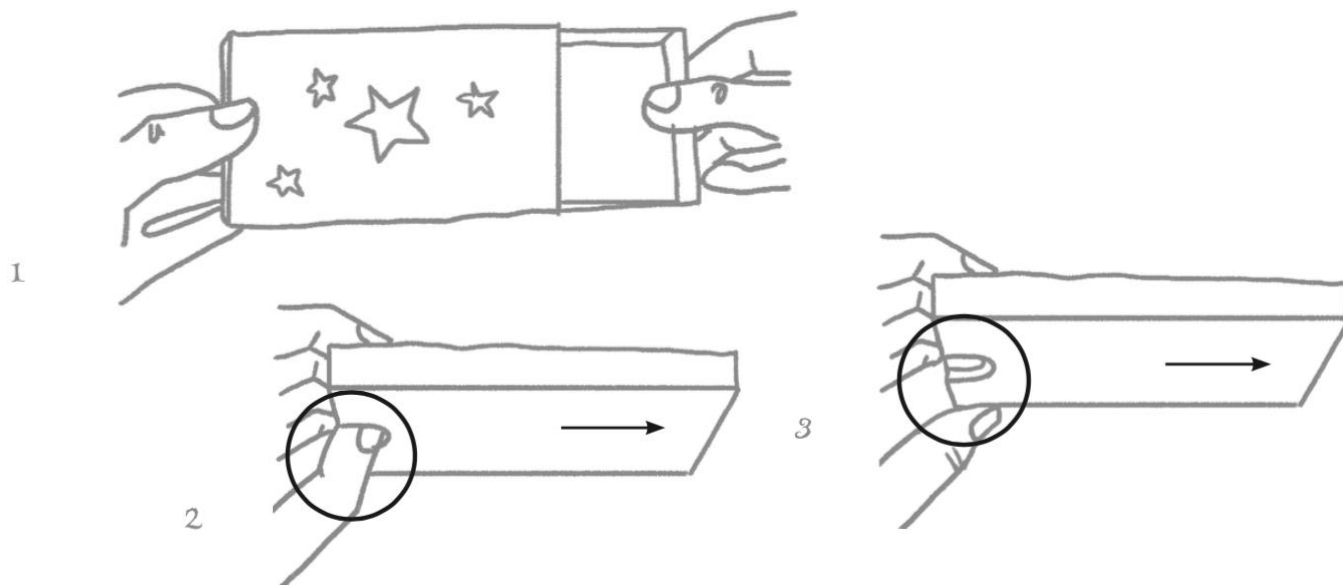
Materiál: 1 krabička na pastelky, 1 brouk, 1 karta s broukem.

Příprava: Připravte si krabičku a vložte do ní brouka.



Průběh kouzla: Kouzelník ukáže publiku prázdnou krabičku a také kartu s obrázkem brouka. Řekne, že má schopnost přeměnit kartu na skutečného brouka...Vloží kartu do krabičky a zavře ji. Foukne na krabičku a zeptá se jednoho z diváků, aby na ni také fouknul...Když krabičku otevře, karta se proměnila v brouka.

Tajemství: Když kouzelník poprvé otevře krabičku, aby všem ukázal, že je prázdná, zakryje jedním prstem dvojité dno krabičky (obr. 1 a 2). Příhrádka je proto prázdná. Dovnitř vloží kartu s obrázkem a krabičku zavře. Poté co na ni foukne, krabičku znovu otevře, ale nezakryje prstem otvor (obr. 3). V otevřené příhradce se objevil brouk.

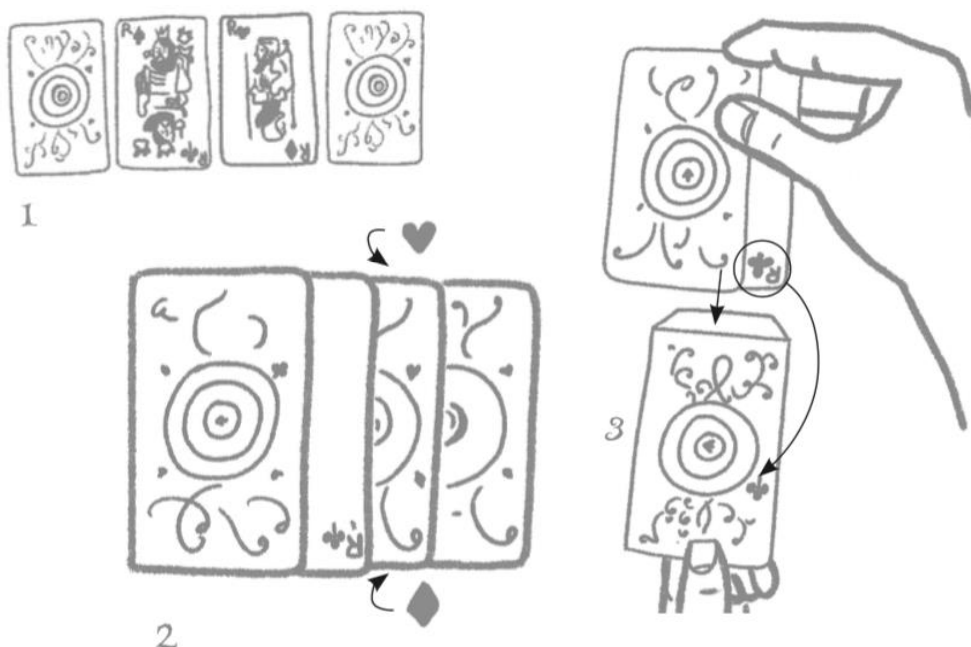


11. QUATTUOR / Čtyři králové

Heslo pro odemčení videa: ANNIMUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 srdcový/kárový král, 1 žaludový/zelený král, 2 stejné oboustranné karty.

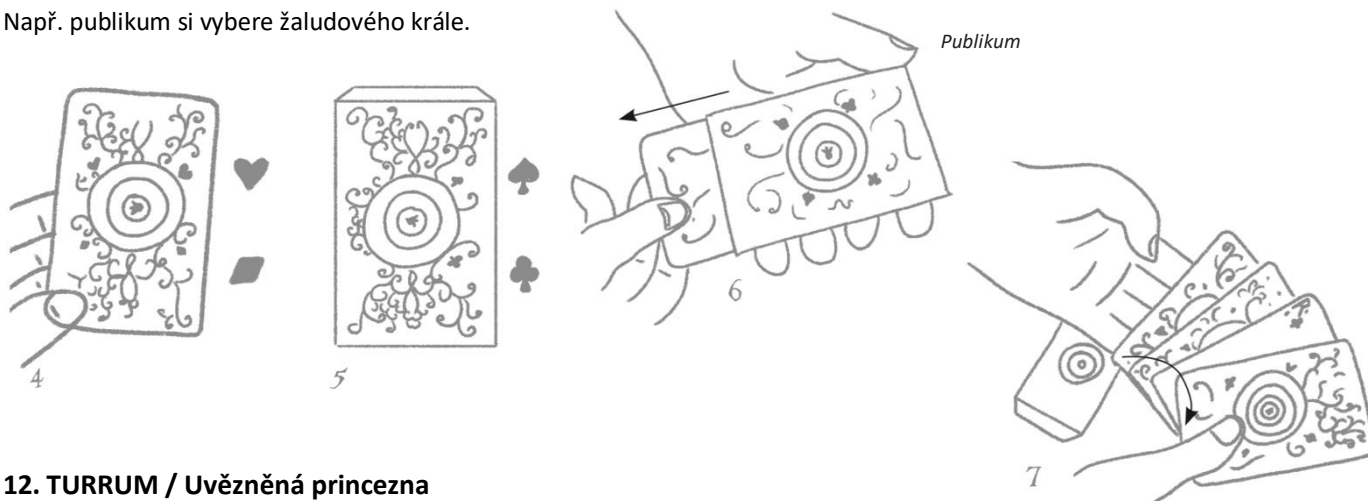
Příprava: Položte na stůl 4 karty do řady (obr. 1). Otočte třetí kartu (obr. 2). Vložte všechny čtyři karty do obálky (obr. 3).



Průběh kouzla: V kouzelném království mají čtyři muži nárok na titul krále. Kouzelník ukazuje obálku divákům a vysvětluje, že obsahuje čtyři karty, pro každého uchazeče o trůn jednu. Kouzelník poté prohlásí, že obecenstvo zvolí krále a musí vybrat, koho chce korunovat na krále. Publikum potvrzuje a oznamuje svou volbu: „Novým králem kouzelného království bude žaludový král“. Kouzelník si zapamatuje jejich volbu a prohlašuje, že má moc představit zvolenému králi svůj lid...Otevře obálku a ukáže otočenou kartu. Je to skutečně žaludový král!

Tajemství: Obrázek na obálce skrývá tajný kód (obr. 4 a 5). Když diváci oznámí svoji volbu krále, kouzelník drží obálku tak, aby symbol zvoleného krále směřoval k publiku; kouzelník nezmění polohu obálky a vytáhne všechny 4 karty a rozloží je do vějíře proti publiku.

Např. publikum si vybere žaludového krále.



12. TURRUM / Uvězněná princezna

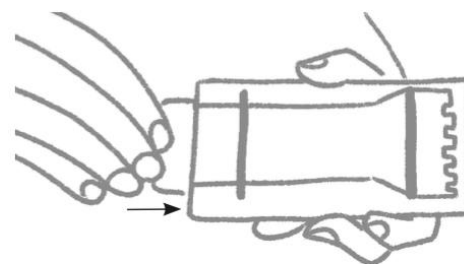
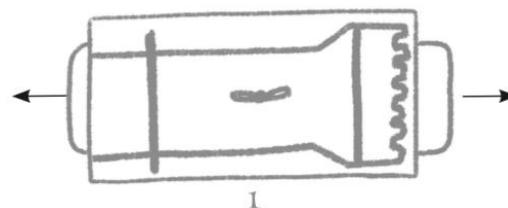
Heslo pro odemčení videa: MARGUM (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 obálka s věží, 1 karta s princeznou, 1 klíč, 1 kovová sponka.

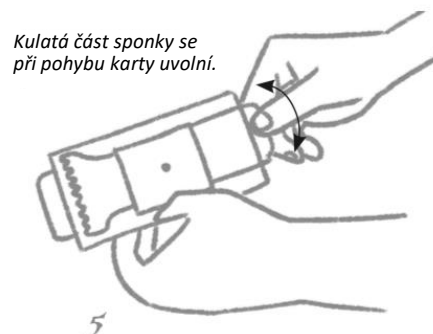
Příprava: Kouzelník si vloží klíč do své kapsy.

Průběh kouzla: Toto je příběh krásné princezny (kouzelník ukazuje princeznu publiku), která žije ve velmi vysoké věži (kouzelník vloží princeznu do věže, ukáže obě strany věže divákům a vyjme princeznu zpět). Kouzelník říká divákům, že jednoho dne zlý čaroděj uvěznil princeznu uvnitř této věže. Vrátil princeznu zpět do věže, nasadil kovovou sponku, aby ji udržel na místě, a ukáže publiku, že nemůže uniknout (obr. 1). Kouzelník vysvětluje, že sponka je zámek, který lze otevřít pouze jedním klíčem. A osoba s tímto jediným klíčem je čaroděj. Jak on, kouzelník, zachrání princeznu? Pamatuje si, že má v kapse klíč, kterým lze otevřít většinu dveří na zámku. Vytáhne z kapsy klíč a požádá dobrovolníka, aby jím v zámku 3x otočil. Když dobrovolník skončí, kouzelník vytáhne kartu z obálky. Princezna byla osvobozena z věže!

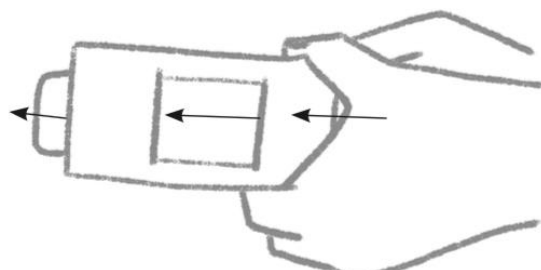
Tajemství: Věž má dva otvory vepředu a dva vzadu. Zadní otvory jsou blíže u sebe než otvory na přední straně. Kouzelník musí vždy držet zadní část věže směrem k sobě, aby publikum vidělo pouze přední část, kde jsou otvory umístěny dále od sebe. Kouzelník uvězní princeznu do věže tak, že zasune kartu s princeznou do věže, která zadní částí směřuje k němu (obr. 2 a 3). Když kouzelník ukazuje, že je princezna uvězněna, karta s princeznou drží stále na svém místě pomocí kulaté části sponky. Zatímco divák otáčí klíčem, kouzelník zezadu uvolní kulatou část sponky, která je menší než otvor v kartě (obr. 5).



2 Z pohledu publika je vše normální. Přes otvory můžeme vidět princeznu.

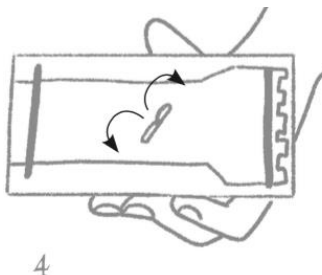


Kulatá část sponky se při pohybu karty uvolní.



3 Na svojí straně kouzelník vloží kartu s princeznou tak jak je vidět na obrázku.

Jakmile je princezna ve věži, kouzelník připevní kovovou sponku tak, aby se otevírala ven směrem k publiku.



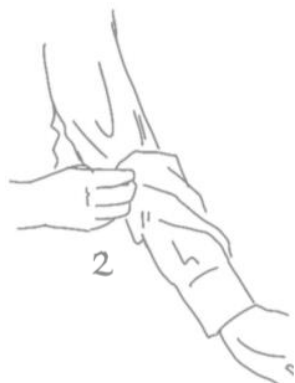
4

13. TEXTILIA / Zjevení šátku

Materiál: 1 šátek

Kouzelník stočí šátek do klubička a schová ho do ohybu levé paže, nebo ještě lépe do záhybu levého rukávu. Kouzelník musí mít levou paži ohnutou.

Nyní může kouzlo začít. Kouzelník si nejprve vytáhne pravý rukáv, pak levý rukáv. V tu chvíli nenápadně uchopí šátek pravou rukou. Nyní je šátek ukrytý v pravé ruce. Teď už jen musí šátek pustit, aby se rozvinul, jako by se najednou vynořil ze vzduchu.



14. EXITUM NODUM / Kouzelný uzel

Materiál: 1 kousek provázku

Kouzelník si omotá provázek kolem palce podle obrázku 1 a 2.

Kouzelník ukazuje, že mu provázek drží pevně mezi prsty. Pak zatáhne za provázek, který mu sjede z palce. Tento trik je velmi jednoduchý: kouzelník nepozorovaně uvolní provázek z ukazováčku.



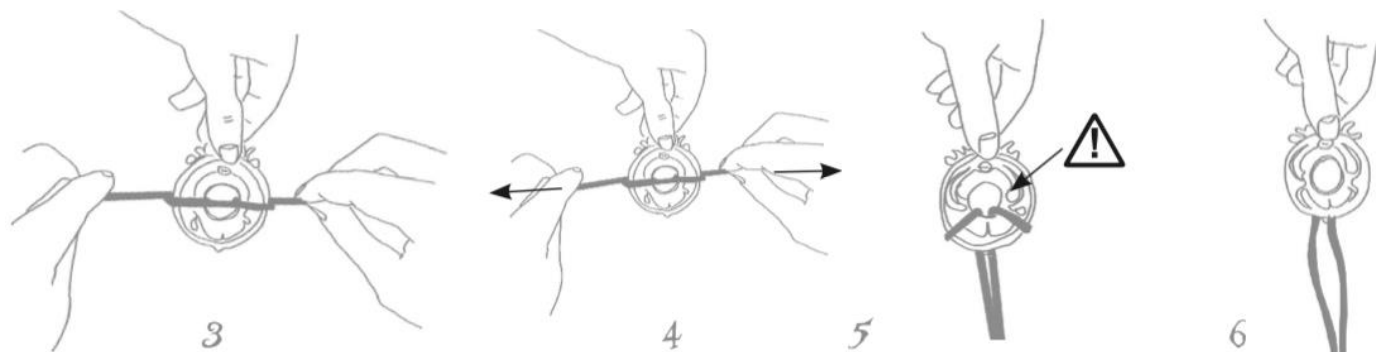
15. NODUS MAGICAE / Rozvázaný uzel

Materiál: Medailonek a provázek.

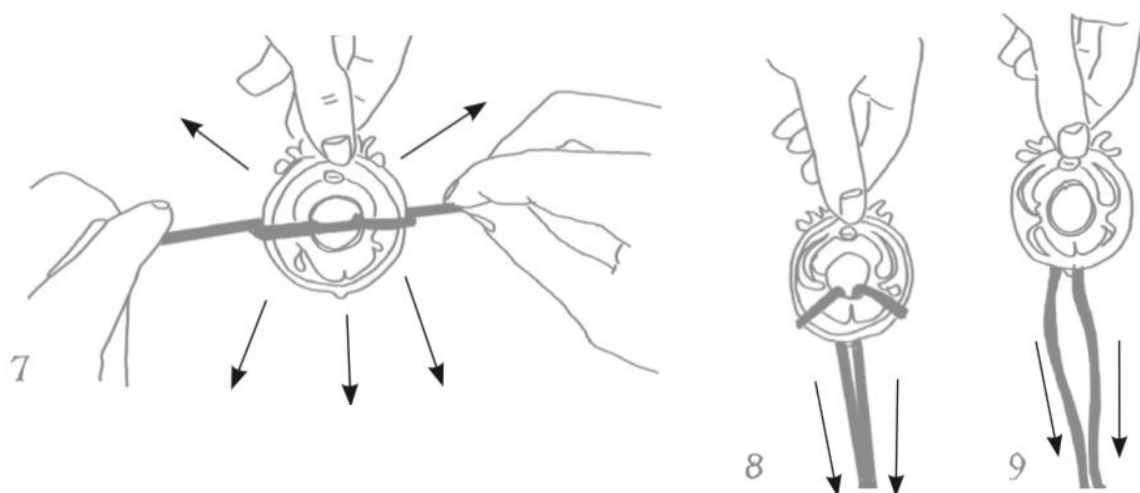
Průběh kouzla: Kouzelník řekne divákům, že má schopnost uvolnit medailonek, který je svázaný uzlem.

Tajemství: Kouzelník, který je čelem k publiku, položí provázek na stůl a navrch položí medailonek (obr. 1). Provlékne oba konce středem medailonku a zpět ven tak, aby vytvořil dvě smyčky (obr. 2 a 3).

Zatáhne za provázek, aby ukázal, že je svázaný pevným uzlem (obr. 4).



Rozváže uzly a řekne, že je znovu sváže, tentokrát s pomocí některého z diváků. Požádá dobrovolníka, aby držel medailonek za poutko. Medailonek je nyní orientován opačně, aby ho dobrovolník mohl držet za poutko. Kouzelník zaváže stejný uzel kolem medailonku (obr. 5 a 6), ale tentokrát provléká smyčky nad, nikoliv pod provázkem. Znovu zatáhne za provázek, aby ukázal, že uzel nelze rozvázat (obr. 7). Poté zatáhne za oba konce provázku současně dolů a medailonek se uvolní (obr. 8 a 9).



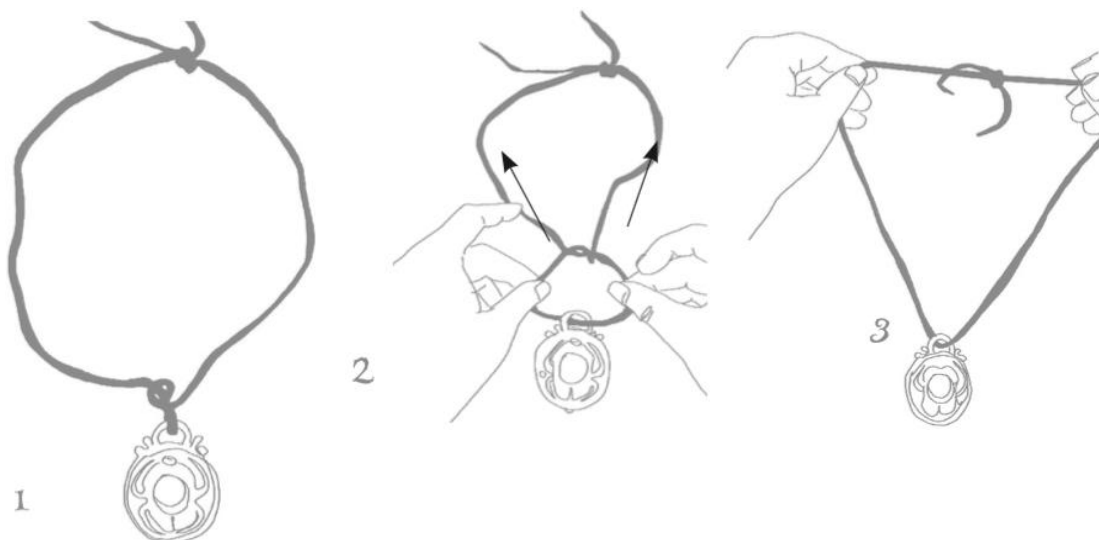
16. NODE EVANUIT / Zauzlovaný náhrdelník

Materiál: Medailonek a provázek.

Průběh kouzla: Mizející uzel.

Tajemství: Kouzelník provlékl provázek středem medailonku a uvázal volný uzel. Poté svázal konce provázku dohromady na 2 nebo 3 pevné uzly (obr. 1).

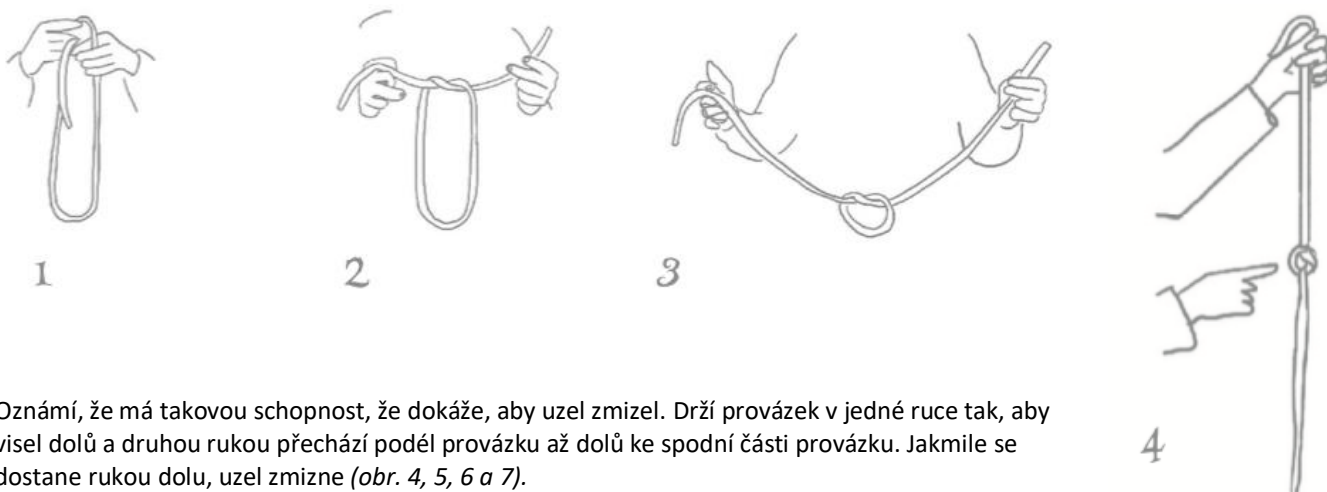
Oznamuje, že uzel nyní rozváže a otočí se. Zatímco obecenstvo nevidí, kouzelník velmi rychle strčí oba ukazováčky do volného uzlu kolem medailonku (obr. 2) a posune je nahoru po provázku až k pevným uzlům. Kouzelník se otočí a ukáže divákům, že uzel zmizel (obr. 3).



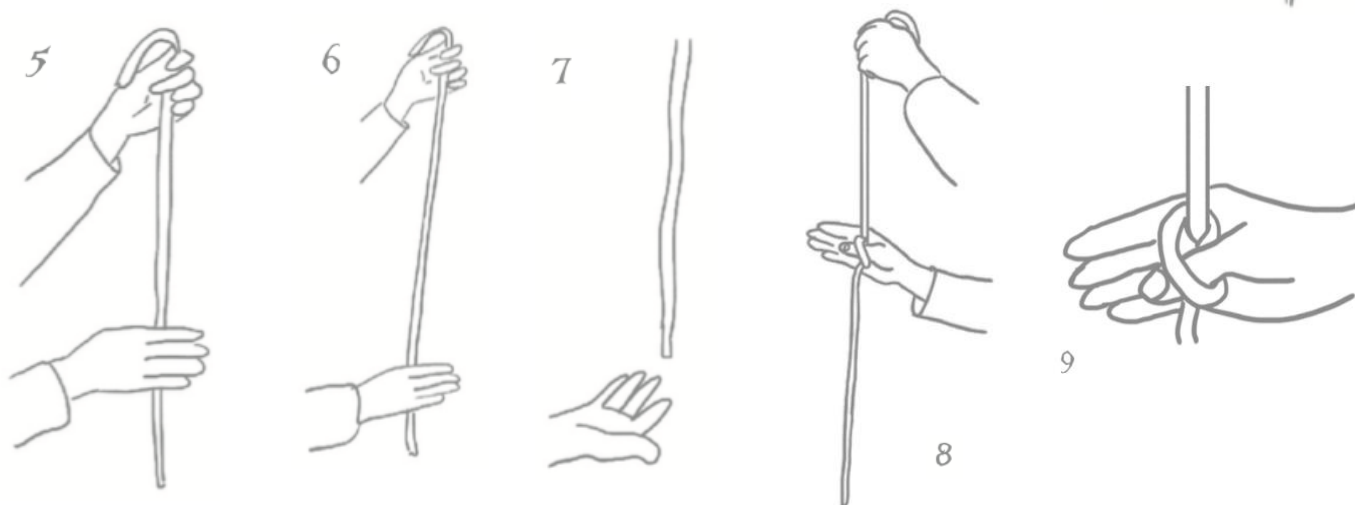
17. IN NODI / Zmizení uzlu

Materiál: Provázek

Průběh kouzla: Kouzelník drží provázek v rukou a zaváže na něm uzel, zatímco ho diváci sledují (obr. 1, 2 a 3).



Oznámí, že má takovou schopnost, že dokáže, aby uzel zmizel. Drží provázek v jedné ruce tak, aby visel dolů a druhou rukou přechází podél provázku až dolů ke spodní části provázku. Jakmile se dostane rukou dolu, uzel zmizne (obr. 4, 5, 6 a 7).



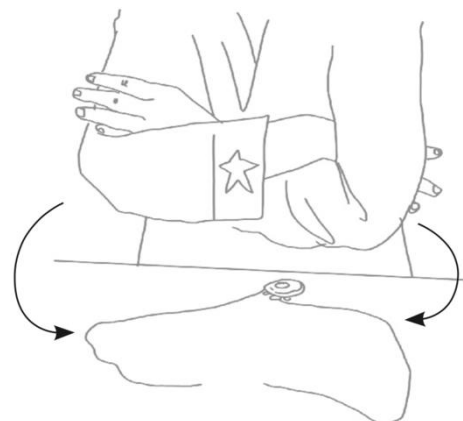
Tajemství: Kouzelník uváže uzel tak, aby nebyl příliš utažený! Když klouže rukou podél provázku, diváci neuvidí, že ve skutečnosti vsunul palec dovnitř volného uzlu. Pak už jen stačí sjet rukou dolů a ve spodní části se uzel sám uvolní (obr. 8 a 9).

18. NODI NON / Nemožný uzel

Materiál: Medailonek a provázek.

Průběh kouzla: Kouzelník provlékne provázek medailonkem a vyzve publikum, aby na provázku udělalo uzel tak, aniž by pustilo konce provázku. Nikdo to nedokáže.

Tajemství: Zkřížte si ruce před sebe a do každé ruky uchopte jeden konec provázku. Poté ruce rozvažte a uzel je hotový!



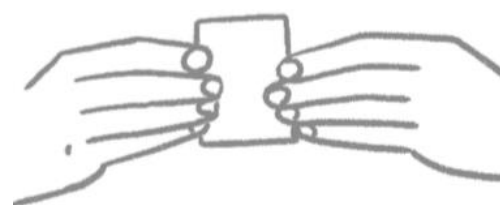
19. REGEM / Létaující král

Materiál: Karta s králem

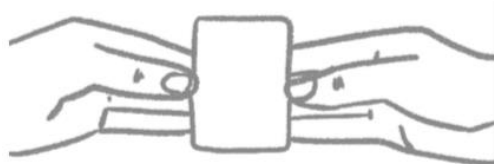
Průběh kouzla: Kouzelník vypráví, že podle dávné legendy měli někteří králové schopnost létat, a že dnes dokáže také přimět krále létat. Ukáže publiku kartu s králem. Foukne na zadní stranu karty a král začne létat mezi jeho rukama (obr. 1). Když kouzelník přestane foukat, karta spadne na podlahu. Požádá jednoho z diváků, aby přišel a zvedl kartu, aby ji zkontroloval...

Tajemství: Kouzelník drží tajně kartu palci (obr. 2). Jeho ruce skrývají okraje karty, ale musí být dostatečně daleko od sebe, aby ji diváci viděli. Kouzelník pohybuje palci nahoru a dolů, aniž by byly vidět (obr. 3).

Tip kouzelníků: Nacvičujte kouzlo před zrcadlem!



1 Pohled zepředu



2 Pohled zezadu

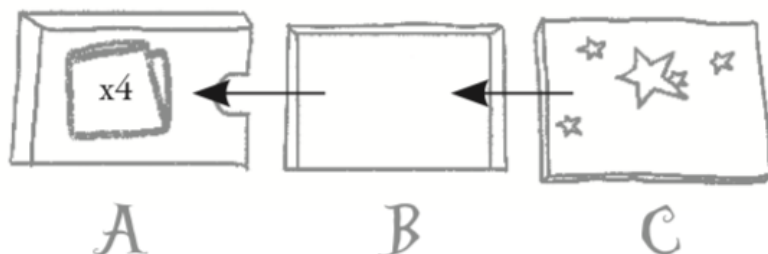


3

20. MAGICAE AVIS / Kouzelný pták

Materiál: 4 části obrázku ptáčka, 1 správně složený obrázek ptáčka, 1 prázdná krabička na pastelky.

Příprava: Otevřete zásuvku krabičky a vložte do jejího falešného dna složený papír. Krabičku zavřete.



Průběh kouzla: Kouzelník vysvětluje, že v kouzelné zemi žije krásný pták a že by ho chtěl divákům ukázat. Ukáže 4 části obrázku ptáčka a řekne, že může zapískat ptačí píseň a spojit tak papírky k sobě. Vloží 4 kousky obrázku jeden po druhém do krabičky. Zapíská nad krabičkou. Otevře znovu krabičku a vytáhne složený papír, na kterém je krásný pták.

Tajemství: Když kouzelník otevře po zapískání krabičku, otevře tu přihrádku, ve které je složený papír. Nyní ho ukáže publiku.