

分を下半分の下に動かしてもらいます。

4. すべてのカードをおうぎ形に広げてください。ひみつはここで生きます。観客のひとりに選ばれたカードは、あなたのおぼえたカード(スペードのキング)の下に置かれています。スペードのキングの次のカードが、選ばれたカードです。例では、スペードのエースになっています。

5. ただし、選ばれたカードとおぼえたカードが分かれてしまう可能性もあります。それは観客がカットしたときにたまたま、2つのカードの間で分けてしまった場合です(ただし可能性は非常に低いです)。こうなった場合は、おぼえたカード(スペードのキング)は、カードの山のいちばん下にあります。その時は、カードの山のいちばん上のカードが、選ばれたカード(スペードのエース)です。

上記のとおり、観客が何回カードをカットしたとしても、選ばれたカードを見つけることができます。観客にカードをシャッフル(細かく混ぜるように切る)するように頼んではいけません。この場合は、マジックがうまくいかなくなります。これで、観客に気付かれずに選ばれたカードを見つけることができました。カードをしばらくかくぐりをして、まほうの力でかき分けているように見せてください。選ばれたカードを引いて、「まほうのように」皆に見せてください!あらふしぎ!

マジック 11:X線の透視力

必要なもの:

サイコロ2個とまほうのつえ

ショーの効果:

サイコロの反対側を見通す「まほうの力」を見せるトリックです。

ひみつ:

サイコロの反対側の数字を足すと、「7」になります。が上にあるときは、「6」が下にあります。「2」が上にあるときは、「5」が下にあります。「3」が上にあるときは、「4」が下にあります。すべて本当に足すと「7」になります!

演じ方:

観客に向かって、あなたにはサイコロの反対側を見通すまほうの力があり、それを見て合計した数を言えると教えてください。観客にサイコロを見せませ。観客のひとりに頼んで、サイコロを皆に見せて、しかけがないことをチェックしてもらってください。

1. それから、サイコロをテーブルの上に投げてください。観客に向かって透視力を使うために集中しなければならないので、静かにするようにと頼んでください。それからつえを一回たたいて、上記の要領で、こっそり下の数字を割り出し、合計してください。例では、サイコロの上には1と4があります。だから、反対側は6と3です。合計は6 + 3 = 9となります。ここで、観客に合計の答えを告げましょう。サイコロの反対側を見せてください。まほうのように計算が合います。

マジック 12:話すサイコロ

必要なもの:

まほうのシリンドラー(大と小の両方)とサイコロ2個

ショーの効果:

観客に向かって、サイコロと話すことができ、観客の選んだ数字を知ることができると教えてください。

ひみつ:シリンドラーは、特別にデザインされたマジックの小道具です。観客に気付かれずに、中のサイコロの数字を見通すことができます。

演じ方:

1. 観客のひとりを選んで、2個のサイコロを渡してください。サイコロのひとつから、数字を選ぶように頼んでください。その観客に、2つのサイコロを小さなシリンドラーに入れ、選んだサイコロを上にして、選んだ数字を上に向けて置くように頼んでください。たとえば、その観客が「3」を選んだとします。あなたに見せずに、その観客はふたを閉めます。その人に、小さなシリンドラーをあなたに返すように頼んでください。

2. 大きなシリンドラーを調べるようにと渡して、観客の注意をそらします。彼らが調べている間に、こっそり小さなシリンドラーを自分に向けて、サイコロをふたの方にすべらせてください。ひみつはここで生きます。小さなシリンドラーのふたの表面はとてもうすいので、実際にすかして見ることができ、中のサイコロの数字が読めます。ふたをすかして、数字が見えるようになりました。数字をおぼえてください。「3」です。あまり長い間見つめないようにしましょう。観客がひみつに気付いてしまいます。

3. 小さなシリンドラーを大きなシリンドラーの中に入れ、ふたを上にして閉めます。

4. 容器をふって、頭にくっつけ、ものすごく集中しているふりをしてください。観客に数字がわかったと告げて、大きな声で数字を言ってください。

5. シリンドラーを開けて、数字を見させてください。「3」です!よくやりました!

質問及びコメント

私達は、お客様がこの商品について満足していただける事が大切だと考えています。質問、あるいは部品の紛失・欠陥がある場合には、各国の発売元に連絡してください。(アドレスはパッケージの上のせております)また、マーケティングサポートチームに連絡してください。メール: infodesk@4M-IND.com、ファックス: (852) 25911566、電話: (852) 28936241、サイト: WWW.4M-IND.COM

MAGIC!

F - KIT MAGIE

A. MESSAGES DE SECURITE

1. Veuillez lire ces instructions avant de démarrer.

2. Ne conviens seulement qu'aux enfants de plus de 8 ans.

3. Ce kit et le produit fini contiennent des pièces de petite taille et des boulettes pouvant provoquer un étouffement en cas d'utilisation incorrecte. Garder à l'écart des enfants de moins de 3 ans.

4. Des ciseaux trouvés à la maison sont nécessaires. La supervision d'un adulte est recommandée.

B. AVANT LA REPRESENTATION

1. La magie est une illusion ; des tours et des accessoires spécialement conçus pour faire se produire les choses contrairement aux lois de la science. Par exemple, nous savons que personne ne peut simplement faire disparaître un objet - mais un magicien de talent peut créer une telle illusion ! La pratique est le vrai secret derrière la magie. Pratiquez vos tours de nombreuses fois avant d'envoyer les invitations à votre représentation. Soyez un artiste sérieux. Vous devrez pratiquer vos tours régulièrement, par exemple deux fois par semaine, avant que la représentation ne commence. Pratiquez face à un miroir afin de voir ce que voit votre public. Une autre bonne idée est de demander aux membres de votre famille de filmer l'exécution de vos tours en vidéo afin de pouvoir améliorer les tours qui ne donnent pas exactement les résultats attendus.

2. Mémoirisez les tours en prenant des notes, des réparties etc., sur une feuille de papier et en utilisant ces notes quand vous pratiquez.

3. Apprenez un tour à la fois et maîtrisez-le avant de commencer à en apprendre un autre.

4. Être un acteur est une part importante du métier de magicien. Observez les magiciens connus et faites attention à la manière dont ils parlent et agissent. Observer les autres peut être très formateur et vous permettra de rendre votre exécution plus impressionnante.

5. Rappelez-vous, tandis qu'il n'est jamais facile de devenir un parfait magicien, le public apprécie toujours une représentation bien faite. Encore plus important, amusez-vous !

C. RIDEAU !

1. Concevez une affiche et envoyez des invitations à vos amis et votre famille. Si cela est possible, porter un costume de magicien ou de fakir est aussi une bonne idée. Décorez votre scène au moyen d'accessoires ou d'affiches. Tout cela donnera une touche professionnelle à votre représentation.

2. Faites un résumé de la représentation qui liste tous les tours exécutés dans une colonne avec les accessoires nécessaires indiqués face à chaque tour.

3. Préparez tous les accessoires. Vérifiez-les encore une fois avant le début de la représentation.

4. Commencez votre représentation par un tour rapide, impressionnant et facile à comprendre, par ex. La Baguette Magnétique. Il vous aidera à attirer l'attention et constitue une bonne manière de captiver votre public.

5. Planifiez la séquence de tours avant la représentation afin de ne pas exécuter de tours similaires les uns après les autres. Cela vaut également pour les tours de longueur similaire ou utilisant les mêmes accessoires. Mélangez les tours pour que votre public apprécie la diversité de votre représentation.

6. Parlez clairement et à voix haute pour que chacun puisse vous entendre. Régulez votre rythme. Ne parlez pas trop vite.

7. Si c'est votre première fois, vous aurez le trac. Le cœur bat plus vite, les paumes sont moites, etc. Rappelez-vous que tous les grands magiciens ont connu ça lors de leur première apparition sur scène. Inspirez profondément et commencez. Vous serez échauffé en peu de temps. Rappelez-vous ; amusez-vous !

8. Faites participer le public. Demandez-lui de dire en chœur "C'est magique !" à la fin de chaque tour.

AUTRES CONSEILS

1. Il est toujours tentant de révéler le secret de vos tours au public. Toutefois, ne le faites jamais, cela affaiblirait l'impact de votre représentation.

2. Ne répétez pas le même tour devant le même public. Si les gens savent ce qui va suivre, ils auront plus de chances de découvrir comment le tour fonctionne.

3. Faites une petite représentation de 4 à 5 tours au début. Quand vous serez suffisamment en confiance, organisez une autre représentation avec davantage de tours.

ILLUSION 1 : LA BAGUETTE MAGNETIQUE

CE QU'IL VOUS FAUT :

Une baguette magique

EFFET PRODUIT :

Sans que rien ne la tienne, votre baguette magique se colle à votre paume comme un aimant. C'est un tour simple mais impressionnant.

EXÉCUTION :

Dites à votre public que vous allez transférer vos pouvoirs magiques à votre baguette, et que sur votre ordre, elle collera à votre paume sans être tenue par quoi que ce soit.

1. Tenez la baguette dans votre main droite en enroulant les doigts autour. Dites au public que vous devez vous concentrer pour que votre baguette réponde. Faites comme si vous vous concentriez fort, exercez de la force sur votre main droite et serrez encore plus la baguette. La baguette semblera bouger par elle-même.

2. Faites comme si votre baguette est maintenant à vos ordres et commence à bouger. Vous avez besoin de vous aider de votre main gauche pour tenir votre poignet droit et la stabiliser.

3. Voici le secret : sans laisser le public le voir, étendez l'index de votre main gauche pour maintenir la baguette en place. Dépliez ensuite les doigts de votre main droite, un par un, alors que votre main gauche tient encore votre poignet droit. Les doigts de votre main droite étant tous dépliés, votre public verra la baguette collée par magie à votre paume sans avoir à la tenir, tout comme un aimant ! Devant les yeux du public stupéfait, jetez rapidement la baguette en l'air et attrapez-la. Vous voilà aussi doué qu'un magicien professionnel !

ILLUSION 2 : LE SAUT DE LA CARTE

CE QU'IL VOUS FAUT :

Un jeu de cartes et la baguette magique

EFFET PRODUIT :

Une personne du public choisit une carte, que vous mettrez ensuite au milieu d'une pile de cartes. D'un coup de la baguette magique, la carte « sautera » sur le dessus de la pile.

EXÉCUTION :

1. Sélectionnez 8 cartes au hasard dans la pile. Les cartes faisant face au public, déployez en éventail 7 de ces cartes, de votre gauche vers votre droite, en gardant 1 carte cachée derrière l'éventail (la carte cachée). C'est le secret du tour. Il vous faudra de la pratique pour faire cela à la perfection sans que votre public ne remarque qu'il y a une carte cachée.

2. Depuis le public, on ne voit que 7 cartes sans remarquer qu'une carte est cachée derrière l'éventail. Demandez à une personne du public de désigner une des cartes qui lui fait face. Demandez à la personne de mémoriser la carte et dites quelle est sa position dans l'éventail en partant de votre droite (la carte du dessus de l'éventail). Dans l'exemple, la personne du public choisit l'As de Cœur, qui est la « quatrième » carte depuis son point de vue. (Secret : depuis votre point de vue, ça devrait être la « cinquième » carte en comptant la carte cachée).

3. Repliez l'éventail et remettez toutes les cartes, y compris la carte cachée, sur le dessus de la pile. Vous devriez maintenant avoir la carte cachée placée sur le dessus de la pile sans que le public n'ait remarqué.

4. Dites à votre public que vous allez mettre la carte choisie au milieu de la pile. Dans notre exemple, la carte choisie, l'As de Cœur, est la « quatrième » carte, alors prenez 4 cartes du haut de la pile. Dites ensuite à votre public que la quatrième carte dans votre main est la carte choisie.

5. Ne montrez pas les cartes au public. Faites glisser toutes les 4 cartes au milieu de la pile. (Secret : la carte choisie, par ex. l'As de Cœur, est en fait la cinquième à partir du dessus. Elle n'a pas été glissée au milieu de la pile. Au lieu de ça, c'est maintenant la première carte de la pile.

6. Dites alors à votre public que vous avez un lien spécial avec la carte choisie et que d'un coup de baguette magique, elle sautera en haut de la pile. Tapez ensuite la pile de cartes et dites « Sauter ! »

7. Montrez la carte du dessus. Ce devrait être la carte choisie, par ex. l'As de Cœur.

ILLUSION 3 : LES ÉTOILES FILANTES

CE QU'IL VOUS FAUT :

La carte à étoiles spéciales

EFFET PRODUIT :

Le nombre d'étoiles d'une carte change « par magie » dans votre main.

SECRET :

Il s'agit d'une carte spéciale pour le tour. En couvrant adroitement les « étoiles » ou les « blancs » de la carte avec vos doigts, le nombre d'étoiles de la carte semble changer. Là encore, la pratique permet d'atteindre la perfection !

EXÉCUTION :

Dites à votre public que vous avez la faculté magique de changer le nombre d'une carte.

1. Sur le côté à 5 étoiles, couvrez le blanc du milieu. Montrez-la à votre public, cela semble être un « 6 ».

2. Déplacez rapidement votre doigt et cachez l'étoile du milieu. Montrez-la à votre public, cela semble maintenant être un « 4 ».

3. Tournez maintenant la carte de l'autre côté, couvrez le blanc du bas. Cela semble maintenant être un « 3 ».

4. Déplacez à nouveau rapidement votre doigt pour cacher l'étoile du haut. On dirait un « As ».

ILLUSION 4 : LES NOMBRES MYSTIQUES

CE QU'IL VOUS FAUT :

6 cartes à nombres mystiques, un crayon et une feuille de papier (non inclus)

EFFET PRODUIT :

En utilisant les cartes à nombres mystiques, vous pouvez « lire » dans les pensées de votre public et lui dire le nombre auquel il pense.

SECRET :

Les nombres des cartes mystiques sont disposés d'une manière spéciale. Montrez simplement les cartes au public et demandez-lui quelle carte contient le nombre auquel il pense. Notez les nombres situés dans les coins supérieurs gauches des cartes choisies. Leur somme sera égale au nombre que le public a en tête. Ça marche à tous les coups !

EXÉCUTION :

Demandez à une personne du public de choisir un nombre entre 1 et 63. Expliquez que vous voulez que cette personne écrive le nombre sans vous dire ce qu'elle a choisi. Dans notre exemple, la personne du public choisit le nombre « 10 ».

1. Montrez les 6 cartes mystiques à la même personne du public, une par une. Demandez à la personne du public de choisir les cartes qui contiennent le nombre choisi. Il n'y a que deux cartes qui contiennent le nombre « 10 ».

2. Prenez les cartes contenant le nombre choisi par le public. Les nombres situés dans le coin supérieur gauche de chaque carte sont « 2 » et « 8 ». Leur somme est égale à « 10 », ce qui est le nombre choisi par le public. Donnez votre réponse au public. Demandez-lui ensuite de vous montrer le nombre écrit sur le papier auparavant. C'est magique !

ILLUSION 5 : LA GRANDE ÉVASION

CE QU'IL VOUS FAUT :

Le papier évasion (le papier avec des lignes en pointillés) et des ciseaux de la maison (la supervision d'un adulte est nécessaire).

EFFET PRODUIT :

Montrez à votre public comment vous vous échappez à travers une petite feuille de papier pas plus grande que 2 cartes postales.

SECRET :

Les pointillés du papier évasion sont disposés d'une manière spéciale. Pliez tout simplement et découpez le papier en suivant les pointillés. Cela produira un grand anneau dans lequel votre corps pourra passer. Tout le monde aime ce tour !

Conseils pratiques : Si vous voulez refaire ce tour plusieurs fois, faites des photocopies du papier évasion avant de découper celui qui est fourni dans cet ensemble.

EXÉCUTION :

1. Pliez le papier selon la ligne A - B, les pointillés à l'extérieur.

2. Au moyen des ciseaux, découpez le long de chaque ligne de pointillés, perpendiculairement à A - B. Faites attention à ne pas couper le papier jusqu'au bord.

3. Une fois que vous avez découpé le long des pointillés, découpez le long du bord plié A - B. Ici encore, faites attention à ne pas couper le papier jusqu'au bord.

4. Ouvrez délicatement le papier. Il ressemble maintenant à un grand anneau dans lequel vous pouvez passer. Vous vous êtes échappé ! Tout simplement !

ILLUSION 6 : LE NŒUD IMPOSSIBLE

CE QU'IL VOUS FAUT :

Le bout de corde

EFFET PRODUIT :

C'est un tour élégant qui fait croire que vous avez fait un nœud au milieu d'une corde, tout en tenant ses deux extrémités dans vos mains et sans lâcher !

EXÉCUTION :

Demandez à une personne du public de monter sur scène. Demandez à cette personne du public de prendre les extrémités de la corde dans ses mains. Défiiez la personne du public de faire un nœud au milieu de la corde sans lâcher la corde. C'est impossible ! Maintenant, à votre tour.

Remarque : Exécutez les étapes des figures 1 et 2 rapidement sans laisser le public remarquer.

1. Tenez une extrémité de la corde avec votre main gauche. Jetez ensuite l'autre extrémité par-dessus votre avant-bras afin que la corde pende comme indiqué.

2. Prenez l'autre extrémité de la corde avec votre main droite en passant à travers la boucle. Tirez votre main droite un peu à l'extérieur de la boucle. Montrez ensuite à votre public que vous avez les deux extrémités de la corde dans les mains. Vous allez faire un nœud au milieu de la corde sans en lâcher les extrémités.

3. Pour faire apparaître le nœud, faites simplement descendre votre main droite ; tirez en même temps votre main gauche hors de la boucle pour permettre à la corde de glisser par-dessus votre main.

4. Tirez les extrémités et voilà ! Vous avez réalisé l'impossible !

ILLUSION 7 : LE DÉ CHANGEANT

CE QU'IL VOUS FAUT :

Le dé, la baguette magique, le tunnel en plastique spécial avec deux fenêtres d'un côté et une fenêtre du côté opposé.

EFFET PRODUIT :

Montrez à votre public que vous pouvez changer de manière magique le nombre d'un dé chaque fois qu'il passe par un tunnel magique.

SECRET :

Ce tunnel en plastique est un accessoire magique spécialement conçu. Quand le dé passe à travers la petite ouverture à l'arrière, il montre un nombre différent.

EXÉCUTION :

Montrez le dé au public pour prouver que c'est un vrai.

1. Tenez le tunnel en plastique dans une main, le côté à deux fenêtres face au public. Cachez toujours le côté à une seule fenêtre. Faites glisser le dé d'un côté et montrez-en le nombre au public à la première fenêtre. Dans notre exemple, c'est un « 5 ». Dites le nombre au public : « Est-ce que tout le monde est d'accord que c'est le 5 qui se voit ? »

2. Après que tout le monde ait confirmé, poussez le dé dans le tunnel avec la baguette. Quand le dé atteint la petite fenêtre cachée, il pivote à cause de la friction et change de numéro. Dites le mot magique et il change ! Sur la figure, il se transforme en « 1 ». Conseils : Faites légèrement basculer le tunnel afin que le dé glisse sur la surface de la petite fenêtre. Autrement, le dé ne pivotera pas.

ILLUSION 8 : LES TROMBONES MAGIQUES

CE QU'IL VOUS FAUT :

2 trombones, la grande bande de papier et 1 élastique

EFFET PRODUIT :

Au moyen d'une bande de papier, entrelacez deux trombones et un élastique, sans les toucher.

EXÉCUTION :

1. Fixez le trombone sur la bande de papier, comme indiqué sur la figure.

2. Faites glisser un élastique par l'autre extrémité.

3. Fixez cette extrémité avec le second trombone comme indiqué. Le papier devrait maintenant être plié en accordéon avec deux trombones et un élastique au milieu.

4. Dites à votre public que vous allez les entrelacer sans les toucher. Prenez les extrémités du papier dans vos mains et tirez doucement de part et d'autre.

5. Tirez d'un coup sec quand les trombones et l'élastique sont proches les uns des autres. Et voilà ! Ils sont maintenant entrelacés !

ILLUSION 9 : LE PENDULE MAGIQUE

CE QU'IL VOUS FAUT :

La baguette magique, du fil et le pendule en forme d'étoile (nouez-les pour faire le pendule magique), la feuille illustrée contenant le lapin, la colombe et autres.

Conseils pratiques : Si vous voulez répéter ce tour, faites des photocopies des images avant de déchirer celles qui sont fournies dans cet ensemble.

EFFET PRODUIT :

Montrer à votre public que vous avez un pendule magique. Même si les images sont vers le bas, il identifiera les animaux (lapin et colombe dans notre exemple) en décrivant un cercle. Sinon, il se balancera d'avant en arrière pour les images d'objets inanimés (chapeau de magicien, lune, étoile, éclair et clé).

SECRET :

Les images sont disposées d'une manière spéciale. Quand la feuille est déchirée en huit morceaux, les images d'animaux (lapin et colombe) auront deux bords déchirés, alors que les autres images auront trois bords déchirés. Même avec les images tournées vers le bas, vous pouvez dire si une image en particulier représente un animal ou un objet inanimé en comptant le nombre de bords déchirés. Sans que votre public ne remarque, faites légèrement bouger votre poignet pour que le pendule se déplace d'avant en arrière au-dessus des images ayant trois bords déchirés, et décrive des cercles au-dessus des images avec deux bords déchirés. On dirait que votre pendule magique fonctionne vraiment.

EXÉCUTION :

1. Montrez la feuille de 8 images au public. Déchirez la feuille en 8 parties égales.

2. Demandez à une personne du public de les mélanger et de les étaler sur la table, images vers le bas. Identifiez les images en comptant secrètement le nombre de bords déchirés. Dites au public que vous avez un pendule magique qui peut identifier les images d'animaux. Le pendule décrira un cercle

au-dessus des images d'animaux ; sinon, il se balancera d'avant en arrière pour les images d'objets inanimés.

3. Tenez le pendule magique au-dessus des morceaux de papier à trois bords déchirés. Sans que le public ne remarque, déplacez légèrement votre poignet et faites balancer le pendule d'avant en arrière. Dites au public que c'est là l'image d'un objet inanimé, et non ce que vous cherchez.

4. Tenez maintenant le pendule magique au-dessus d'un morceau de papier à deux bords déchirés et faites-lui décrire un cercle. Dites au public que c'est l'image que vous cherchez. C'est l'image d'un animal.

5. Retournez le papier pour démontrer vos pouvoirs magiques ! Répétez les étapes ci-dessus jusqu'à trouver les quatre images d'animaux.

ILLUSION 10 : LA CARTE ODORANTE

CE QU'IL VOUS FAUT :

Pile de cartes

EFFET PRODUIT :

Dites à votre public que vous avez un sens magique de l'odorat et que vous pouvez l'utiliser pour trouver une carte choisie et placée dans la pile par une personne du public.

EXÉCUTION :

1. Demandez à une personne du public de choisir une carte de la pile et de la mémoriser. Distraitez le public en demandant à cette personne de montrer la carte au reste du public. Demandez au public de vérifier si la carte a une odeur particulière.

2. SECRET : Quand la personne du public est occupée à montrer la carte aux autres, séparez les cartes en deux tas et tenez les dans vos mains. Regardez discrètement la dernière carte dans votre main droite. Mémorisez-la. Dans notre exemple, c'est le Roi de Pique. Demandez à la personne du public de placer la carte sur le dessus du tas que vous tenez dans votre main gauche.

3. Demandez à cette même personne de couper les cartes : divisez la pile en deux, puis déplacez la moitié supérieure sous la moitié inférieure.

4. Mettez tout le jeu de cartes en éventail. Voici le secret : Comme la carte choisie par la personne du public a été placée dans la pile sous la carte mémorisée, par ex. le Roi de Pique, la carte qui suit le Roi de Pique est la carte choisie. Dans notre exemple, c'est l'As de Pique.

5. Toutefois, il est également possible que la carte choisie et la carte mémorisée soient séparées si la personne du public coupe exactement entre elles (cette probabilité est cependant très faible). Si cela se produit, vous verrez votre carte mémorisée, par ex. le Roi de Pique, tout au fond de la pile. Dans ce cas, la carte du haut sera la carte choisie, par ex. l'As de Pique.

Suivez les étapes ci-dessus, quelle soit le nombre de fois que le public coupe les cartes, vous pourrez localiser la carte choisie. Ne demandez pas au public de battre les cartes, car la magie pourrait alors ne pas fonctionner. Vous devriez maintenant avoir localisé la carte choisie sans que le public n'ait remarqué. Faites semblant de sentir les cartes pendant un moment et exercez votre odorat magique. Choisissez et montrez la carte choisie de manière « magique » ! Et voilà !

ILLUSION 11 : LA VISION RAYONS X

CE QU'IL VOUS FAUT :

2 dés et la baguette magique

EFFET PRODUIT :

Ce tour montre votre « pouvoir magique » de vision de l'autre côté des dés.

SECRET :

La somme des faces opposées d'un dé est toujours de « 7 ». Si vous voyez un « 1 », c'est un « 6 » qui sera en-dessous ; si vous voyez un « 2 », un « 5 » se trouvera dessous ; et si un « 3 » est sur le dessus, ce sera un « 4 ». La somme fait à chaque fois « 7 », vraiment !

EXÉCUTION :

Dites à votre public que vous avez le pouvoir magique de voir de l'autre côté des dés et de faire le total des faces cachées. Montrez les dés au public. Demandez à une personne du public de les vérifier afin que tout le monde puisse voir qu'ils ne sont pas truqués.

1. Lancez les dés sur la table. Demandez à votre public de rester tranquille, car vous devez vous concentrer pour exercer votre pouvoir de vision. Tapez une fois de votre baguette en utilisant la formule ci-dessus pour identifier les numéros cachés et en faire le total. Dans notre exemple, les dés montrent 1 et 4 sur le dessus. Par conséquent, leurs autres faces seront 6 et 3, et la somme sera de $6 + 3 = 9$. Indiquez maintenant la somme au public. Montrez les faces cachées des dés. La somme se fait comme par magie.

ILLUSION 12 : LES DÉS PARLANTS

CE QU'IL VOUS FAUT :

Les cylindres magiques (le petit et le grand) et deux dés

EFFET PRODUIT :

Dites au public que vous pouvez parler mit vos dés et que vous révélez les numéros que le public choisira.

SECRET : Le cylindre est un accessoire magique spécialement conçu. Vous pouvez voir le numéro du dé à l'intérieur sans que le public ne le remarque.

EXÉCUTION :

1. Donnez les deux dés à une personne du public. Demandez à cette personne de choisir un nombre d'un des dés. Demandez ensuite à cette personne du public de placer les deux dés dans le petit cylindre mit le dé choisi sur dessus, le nombre choisi tourné vers le haut. Dans notre exemple, la personne du public choisit le nombre « 3 ». Sans rien vous montrer, la personne referme le couvercle. Demandez à la personne du public de vous rendre le petit cylindre.

2. Distrayez votre public en leur donnant le grand cylindre à inspecter. Alors que le grand cylindre est inspecté, faites discrètement tourner le petit cylindre vers vous en faisant glisser le dé vers le couvercle. Voici le secret : la surface du couvercle est si fine que vous pouvez voir au travers et lire le nombre à l'intérieur. Vous pouvez maintenant voir le numéro du dé à travers le couvercle. Rappelez-vous de ce nombre. C'est un « 3 ». Ne regardez pas trop longtemps ou votre public découvrira votre secret.

3. Placez le petit cylindre dans le grand, le couvercle vers le haut.

4. Secouez le tout puis placez-le contre votre tête en faisant semblant de vous concentrer vraiment beaucoup. Dites au public que vous savez le numéro et dites-le à haute voix.

5. Ouvrez les cylindres pour révéler le nombre. C'est un « 3 » ! Bon travail !

QUESTIONS & COMMENTAIRES

Vous êtes important pour nous en tant que client et votre satisfaction par rapport à ce produit l'est également. Si vous avez des questions ou des commentaires, ou si des pièces de ce kit devaient manquer ou être défectueuses, n'hésitez pas à contacter nos distributeurs dans votre pays. Les adresses sont indiquées sur l'emballage. Vous pouvez également contacter l'équipe de notre support marketing par mail : infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tél (852) 28936241, Site Internet : www.4m-ind.com.

G - ZAUBERSET

A. SICHERHEITSHINWEISE

1. Lies' bitte folgende Anweisungen gründlich durch, bevor Du beginnst.

2. Dieses Bastelset ist für Kinder ab 8 Jahre geeignet.

3. Dieses Bastelset und das fertige Produkt enthalten verschluckbare Kleinteile, die bei nicht bestimmungsgemäßen Gebrauch eine Erstickungsgefahr darstellen. Von Kindern unter 3 Jahren unbedingt fern halten.

4. Du benötigst eine Schere. Wir empfehlen Dir, eine erwachsene Person um Hilfe und Aufsicht zu bitten.

B. VOR DER SHOW

1. Magie ist eine Illusion; speziell entworfene Zaubertricks / Requisiten lassen Dinge passieren, die gegen die Erkenntnisse der Wissenschaft verstoßen. Wir wissen beispielsweise, dass kein Mensch einfach Dinge verschwinden lassen kann, doch ein geschickter Magier kann genau solch eine Illusion erschaffen! Übung ist das wahre Geheimnis der Magie. Übe deine Zaubertricks oft, bevor du zu einer Show einlädst. Nimm deine Kunst ernst. Du musst deine Zaubertricks vor deiner Show regelmäßig üben, beispielsweise zweimal pro Woche. Übe vor einem Spiegel, damit du genau das siehst, was auch deine Zuschauer sehen. Gut wäre, wenn ein Familienmitglied ein Video von deiner Übungsshow machen könnte. Dann kannst du jene Zaubertricks verbessern, die noch nicht wie geplant wirken.

2. Lerne die Zaubertricks auswendig, indem du Dir Hinweise, Textzeilen etc. notierst, und mit diesen Notizen übst.

3. Lerne immer erst einen Zaubertrick gut, bevor du versuchst, einen weiteren zu lernen.

4. Ein Magier ist auch immer ein Schauspieler. Beobachte berühmte Magier, und achte darauf, wie sie auftreten und sprechen. Durch die Beobachtung anderer kannst du viel lernen. So wird deine Vorführung beeindruckender.

5. Vergiss nicht, es ist nicht leicht ein perfekter Magier zu werden, doch das Publikum schätzt eine gut einstudierte Show. Das Wichtigste ist der Spaß!

C. SHOW-TIME

1. Entwirf ein Plakat und sende deinen Freunden und deiner Familie Einladungen. Gut wäre auch ein Magier- oder Zaubererkostüm, wenn vorhanden. Dekoriere deine Bühne mit Requisiten oder Plakaten. Dies verleiht deiner Show eine persönliche Note.

2. Plane deine Show: In eine Spalte schreibst du die Zaubertricks, daneben die dafür notwendigen Requisiten.

3. Bereite alle Requisiten vor und kontrolliere sie vor deinem Auftritt noch mal.

4. Beginne deine Show mit einem kurzen, beeindruckenden, leicht zu verstehenden Zaubertrick z.B.

Der magnetische Zauberstab. Dies hilft Dir, die Aufmerksamkeit deines Publikums zu erhalten und dein Publikum auf die Show einzustimmen.

5. Plane vor der Show die Abfolge deiner Zaubertricks, damit ähnliche Tricks nicht aufeinander folgen. Dies gilt auch für Zaubertricks mit ähnlicher Länge, oder ähnlichen Requisiten. Wechsele die Tricks ab, damit dein Publikum die Vielfalt deiner Show würdigen kann.

6. Sprich laut und deutlich, damit alle dich verstehen können. Kontrolliere dein Tempo. Sprich nicht zu schnell.

7. Ist dies deine erster Auftritt, bekommst du wahrscheinlich Lampenfieber. Dein Herz schlägt schneller, deine Handflächen schwitzen, usw. Vergiss nicht: Allen großen Magiern ging es so, als sie zum ersten Mal eine Bühne betraten. Atme tief durch und beginne. Erinnerung: Das Wichtigste ist der Spaß!

8. Beziehe dein Publikum ein. Bitte sie nach jedem gelungenen Zaubertrick gemeinsam „Das ist Magie!“ zu sagen.

WEITERE TIPPS

1. Die Versuchung, dem Publikum deine Zaubertricks zu erklären, ist immer groß. Tue es nicht, denn dadurch verliert die Show an Wirkung.

2. Wiederhole den gleichen Zaubertrick nicht vor dem gleichen Publikum. Kennen die Zuschauer den Ablauf, könnten sie den Zaubertrick durchschauen.

3. Beginne zunächst mit einer kleinen Vorstellung, nur 4 -5 Zaubertricks. Fühlst du dich sicher, kannst du eine weitere Show mit mehr Zaubertricks planen.

ZAUBERTRICK 1: DER MAGNETISCHE ZAUBERSTAB

DU BRAUCHST:

Zauberstab

DER SHOW-EFFEKT:

Ohne dass er gehalten wird, klebt dein magischer Zauberstab wie ein Magnet an deiner Handfläche. Es ist ein einfacher, aber beeindruckender Zaubertrick.

DEIN AUFTRITT:

Erzähle deinen Zuschauern, dass du deine magische Kraft auf deinem Zauberstab übertragen wirst und dass er auf deinen Befehl hin an deiner Handfläche klebt, ohne dass er gehalten wird.

1. Umfasse den Zauberstab mit deinen Fingern und halte ihn mit deiner rechten Hand. Erkläre den Zuschauern, dass du dich konzentrieren musst, damit der Zauberstab reagiert. Gib vor, dich angestrengt zu konzentrieren, übe etwas mehr Druck mit der rechten Hand aus, und halte den Zauberstab fester. Der Zauberstab scheint sich von alleine zu bewegen.

2. Nun gib vor, dass der Zauberstab dir gehorcht. Beginne, dich zu bewegen. Du musst mit der linken Hand das rechte Handgelenk umfassen, um es zu stabilisieren.

3. An diesem Punkt kommt dein Geheimnis: Ohne dass es das Publikum sieht, strecke den Zeigefinger deiner linken Hand aus, um den Zauberstab heimlich festzuhalten. Öffne jetzt die Finger deiner rechten Hand, einer nach dem anderen. Die linke Hand umfasst noch immer dein rechtes Handgelenk. Sind die Finger deiner rechten Hand vollständig geöffnet, wird das Publikum sehen, wie der Zauberstab magisch von ganz allein an deiner Hand klebt, wie ein Magnet! Wirf den Zauberstab vor deinem erstaunten Publikum schnell in die Luft und fange ihn wieder. Du bist so gut, wie ein professioneller Magier!

ZAUBERTRICK 2: SPRINGENDE KARTE

DU BRAUCHST:

Spielkarten und Zauberstab

DER SHOW-EFFEKT:

Ein Freiwilliger aus deinem Publikum wählt eine Karte, welche du später in die Mitte der Spielkarten legst. Mit einer Berührung durch den Zauberstab, springt die Karte oben auf den Stapel.

DEIN AUFTRITT::

1. Wähle aus den Spielkarten 8 zufällige Karten aus. Das Publikum sieht die Karten. Fächere 7 Karten aus von rechts nach links aus, und verstecke eine Karte, hinter dem Kartenfächer. (die verdeckte Karte). Dies ist das Geheimnis des Zaubertricks. Du brauchst etwas Übung, damit das Publikum die verdeckte Karte nicht bemerkt.

2. Das Publikum sieht nur 7 Karten, ohne die versteckte Karte zu bemerken. Bitte einen Freiwilligen aus dem Publikum, eine Karte zu wählen und sich den Kartenwert und die Position im Fächer von rechts aus zu merken (die erste Karte von rechtes im Fächers). Der Freiwillige entscheidet sich zum Beispiel für das Herz-Ass, die vierte Karte vom Publikum aus gesehen. (Geheimnis: Für dich ist es die "fünfte" Karte, wenn du die verdeckte Karte mitzählst)

3. Schließe den Kartenfächer und lege alle Karten, einschließlich der verdeckten Karte, zurück auf den Stapel. Nun sollte die verdeckte Karte, ohne dass das Publikum es bemerkt, oben auf dem Stapel liegen.

4. Erkläre nun deinen Zuschauern, dass du die gewählte Karte in die Mitte des Stapels legen wirst. Ist die gewählte Karte beispielsweise das Herz-Ass die vierte Karte, zählen vier Karten von Stapel ab. Erkläre dem Publikum, dass die 4. Karte in deiner Hand die gewählte Karte ist.
5. Zeige deinem Publikum die Karten nicht. Lege alle 4 Karten in die Mitte des Stapels. (Geheimnis: die gewählte Karte, z.B. Herz-Ass ist in der Tat die fünfte Karte von oben. Die Karte wurde nicht in die Mitte des Stapels gelegt, sondern ist nun die oberste Karte des Stapels.)
6. Erkläre nun deinem Publikum, dass du eine besondere Verbindung mit der gewählten Karte hast, und mit einer Berührung durch deinen Zauberstab, wird sie oben auf den Kartenstapel springen. Nun berühre die Spielkarten mit den Worten: „Spring!“
7. Zeige die oberste Karte. Es sollte die gewählte Karte sein, also die Herz-Ass.

ZAUBERTRICK 3: STERNSCHNUPPEN

DU BRAUCHST:

Die speziell gestaltete Sternkarte

DER SHOW-EFFEKT:

Die Nummern auf einer Karte verändern sich „magisch“ in deiner Hand.

GEHEIMNIS:

Dies ist eine speziell gestaltete Zaubertrickkarte. Indem du geschickt die „Sterne“ oder „leeren Bereiche“ auf der Karte mit deinen Fingern abdeckst, ändert sich scheinbar die Anzahl der auf der Karte zu sehenden Sterne. Auch hier gilt: Übung macht den Meister!

DEIN AUFTRITT:

Erkläre deinen Zuschauern, dass du die magische Fähigkeit besitzt, die Zahl auf einer Karte zu verändern.

1. Auf der Seite mit 5 Sternen, decke den leeren Bereich in der Mitte ab. Zeige dies deinem Publikum, es scheinen „6“ zu sein.
2. Verändere deine Fingerposition schnell und decke den Stern in der Mitte ab. Zeige die Karte wieder deinem Publikum, nun sieht man eine „4.“
3. Drehe nun deine Karte um, decke den leeren Bereich unten ab. So lässt du eine „3“ erscheinen.
4. Verändere wieder deine Fingerposition schnell und decke den Stern oben ab. Nun sieht man ein „Ass“

ZAUBERTRICK 4: MYSTISCHE ZAHLEN

DU BRAUCHST:

6 von x mystischen Zahlenkarten, Bleistift und ein Stück Papier (nicht mitgeliefert)

DER SHOW-EFFEKT:

Mit den mystischen Zahlenkarten, kannst du die Gedanken deines Publikums „lesen“ und ihnen die Zahl nennen, an die sie gedacht haben.

GEHEIMNIS:

Die Zahlen der mystischen Karten wurden speziell arrangiert. Zeige den Zuschauern lediglich die Karten und lasse Dir zeigen, welche Karte die gedachte Zahl enthält. Nimm die Zahl in der Ecke der Dir gezeigten Karte. Die Summe wird der Zahl entsprechen, an die das Publikum gedacht hat. Du wirst nie falsch liegen!

DEIN AUFTRITT:

Bitte einen Freiwilligen aus deinem Publikum, eine Zahl zwischen 1 und 63 auswählen. Bitte den Freiwilligen, sich die Zahl zu notieren, ohne dir zu sagen, um welche Zahl es sich handelt. In unserem Beispiel wurde die „10“ gewählt.

1. Zeige einem Freiwilligen nacheinander die 6 mystischen Karten. Lass dir die Karte mit der gedachten Zahl zeigen. Es gibt nur zwei Karten mit dem Wert „10“.
2. Nun suche die Karten, mit dem vom Publikum gewählten Wert. Die Zahlen in der oberen Ecke lauten „2“ und „8.“. Addierst du beide Werte erhältst du die „10“, die Zahl aus dem Publikum. Offenbare dem Publikum deine Antwort. Lass Dir nun die notierte Zahl zeigen. Es ist Magie!

ZAUBERTRICK 5: FLUCHT DURCH DIE POSTKARTE

DU BRAUCHST:

Das magisches Papier (mit gepunkteter Linie bedruckt) und Haushaltsschere (Aufsicht durch einen Erwachsenen notwendig)

DER SHOW-EFFEKT:

Zeige deinem Publikum, wie du durch ein Stück Papier – so groß wie zwei Postkarten - steigst.

GEHEIMNIS:

Die punktierten Linien auf dem magischen Papier sind speziell angeordnet. Falte und schneide das Papier einfach entlang der Linie. Es entsteht ein großer Ring, durch den du steigen kannst. Jeder liebt diesen Zaubertrick! Nützlicher Hinweis: Möchtest du diesen Zaubertrick wiederholen, mache einfach ein paar Fotokopien des magischen Papiers, bevor du das mitgelieferte Papier zerschneidest.

DEIN AUFTRITT

1. Falte das Papier zur Hälfte entlang A – B, mit den gepunkteten Linien außen.
2. Schneide nun mit der Schere entlang der gepunkteten Linie. Achte darauf, nicht bis zum Rand des Papiers zu schneiden.
3. Hast du entlang jeder gepunkteten Linie geschnitten, schneide am gefalteten Randes A. Auch hier musst du darauf achten, nicht ganz bis zum Rand zu schneiden.
4. Öffne das Papier nun vorsichtig. Es ist nun wie ein großer Ring, durch den du steigen kannst. Du bist entkommen! Ganz einfach!

ZAUBERTRICK 6: DER VERFLIXTE KNOTEN

DU BRAUCHST:

Das Seil

DER SHOW-EFFEKT:

Dies ist netter kleiner Zaubertrick. Du scheinst in die Mitte eines Seils einen Knoten zu binden, während du das Seil an beiden Enden ohne loszulassen in der Hand gehalten hast!

DEIN AUFTRITT:

Bitte einen Freiwilligen aus dem Publikum auf die Bühne und bitte darum, die Enden des Seils mit beiden Händen zu halten. Nun bitte deinen Freiwilligen ohne loszulassen einen Knoten in die Mitte des Seils zu machen. Es geht nicht! Nun kommt dein Auftritt!

Hinweis: Führe die Schritte 1 und 2 der Abbildung schnell aus, ohne dass das Publikum etwas merkt.

1. Halte ein Ende des Seils in deiner linken Hand. Nun wirf das andere Ende über deinen Unterarm, damit es wie gezeigt an deinem Arm hängt.
2. Fasse das andere Ende des Seils mit deiner rechten Hand, indem du durch die Schlaufe fasst. Ziehe deine rechte Hand aus der Schlaufe zurück. Zeige jetzt deinem Publikum, dass du beide Enden des Seils in deinen Händen hältst. Du machst in der Mitte des Seils einen Knoten, ohne die Enden des Seils mit deinen Händen loszulassen.
3. Um den Knoten erscheinen zu lassen, senke einfach deine rechte Hand, und ziehe das Seilende in deiner linken Hand aus der Schlaufe, gleichzeitig lässt du das Seil über deine Hand rutschen.
4. Ziehe die Enden auseinander. Sieh an! Du hast das Unmögliche wahr gemacht!

ZAUBERTRICK 7: TRICKWÜRFEL

DU BRAUCHST:

Würfel, Zauberstab, den Spezial- Plastiktunnel mit zwei Fenstern in einer Seite und einem Fenster an der gegenüberliegenden Seite.

DER SHOW-EFFEKT:

Beweise deinem Publikum, dass du auf magische Weise die Zahl auf einem Würfel verändern kannst, jedes Mal wenn er durch einen magischen Tunnel reist.

GEHEIMNIS:

Dieser Plastiktunnel ist ein speziell entworfenes magisches Requisit. Wird der Würfel durch die kleine Öffnung an der Rückseite gereicht, dreht er sich und zeigt eine andere Zahl.

DEIN AUFTRITT:

Zeige deinem Publikum den Würfel, um zu beweisen, dass er echt ist.

1. Halte den Plastiktunnel in einer Hand, so dass das Ende mit den zwei Fenstern dem Publikum zugewandt ist. Verstecke immer die Seite mit dem kleinen Fenster. Schiebe den Würfel von einer Seite hinein und zeige den Zuschauern die Zahl im ersten Fenster. In unserem Beispiel eine „5“. Sage dem Publikum die Zahl. „Stimmt jeder zu, dass die „5“ zu sehen ist?“
2. Hat jeder Zuschauer dies gesehen und stimmt Dir zu, schiebe den Würfel mit dem Zauberstab in den Tunnel. Hat der Würfel das versteckte kleine Fenster erreicht, rollt er aufgrund der Reibung und zeigt eine andere Zahl. Sprich ein Zauberwort und er verändert sich. In Abbildung 1 sieht man nun eine „1“. Tipp: Rolle den Tunnel leicht, damit der Würfel auf der Oberfläche zum kleinen Fenster rutschen kann. Sonst rollt der Würfel nicht.

ZAUBERTRICK 8: DIE MAGISCHEN BÜROKLAMMERN

DU BRAUCHST:

2 Büroklammern, den langen Papierstreifen und 1 Gummiband

DER SHOW-EFFEKT:

Die beiden Büroklammern verbinden sich mit dem Papierstreifen und dem Gummiband zu einem Ring, ohne berührt zu werden.

DEIN AUFTRITT:

1. Hefte den Papierstreifen wie in der Abbildung gezeigt mit der Büroklammer zusammen.
2. Streife das Gummiband über das lockere Ende.
3. Hefte das lockere Ende wie gezeigt fest. Das Papier sollte jetzt in einer Ziehharmonikafaltung liegen, mit zwei aufgesteckten Büroklammern und einem Gummiband in der Mitte.
4. Erkläre deinem Publikum, dass du alles zu einer Kette verbinden wirst, ohne etwas zu berühren. Greife nun die losen Enden des Papierstreifens und ziehe sie langsam von einander weg.

5. Ziehe kurz schnell an, wenn sich die Klammern und der Gummi einander nähren. Sieh an! Sie bilden eine Kette!

ZAUBERTRICK 9: MAGISCHES PENDEL

DU BRAUCHST:

Zauberstab, Faden und das sternförmige Pendel - binde die drei zu einem magischen Pendel zusammen; Das Blatt mit Kaninchen, Taube usw.

Nützlicher Hinweis: Möchtest du diesen Zaubertrick wiederholen, mache einfach ein paar Fotokopien von den Bildern, bevor du das mitgelieferte Bilder zerreißt.

DEIN AUFTRITT:

Zeige deinem Publikum dein magisches Pendel. Sogar mit den Bildern nach unten, erkennt es Bilder von Tieren (in unserem Zaubertrick Kaninchen und Taube), indem es im Kreis schwingt. Über Bildern von leblosen Dingen (Zauberhut, Mond/Sterne, Blitz und Schlüssel) schwingt es hin und her.

GEHEIMNIS:

Die Position jedes Bildes auf dem Blatt wurde speziell arrangiert. Wird das Blatt in 8 Teile zerrissen, werden die Tierbilder (Kaninchen und Taube) zwei Risskanten haben, die Bilder lebloser Dinge dagegen drei Risskanten. Auch wenn die Bilder nach unten zeigen, kannst du sagen, ob ein bestimmtes Bild ein Tier, oder einen lebloses Ding zeigt, indem du die Risskanten zählst. Bewege dein Handgelenk leicht, ohne dass es deine Zuschauer merken, damit das Pendel über den Bildern mit leblosen Dingen hin und her schwingt, und im Kreis über Bildern mit zwei Risskanten. Dein magisches Pendel scheint tatsächlich zu funktionieren.

DEIN AUFTRITT

1. Zeige dem Publikum das Papier mit den Bildern. Reiße das Papier in 8 gleiche Teile.

2. Bitte einen Freiwilligen aus deinem Publikum die Bilder zu mischen und mit dann Bildern nach unten auf dem Tisch auszulegen. Erkenne die Bilder, indem du heimlich die Zahl der Risskanten zählst. Erkläre dem Publikum, dass du ein magisches Pendel besitzt, welches jedes Tierbild erkennen kann. Das Pendel schwingt im Kreis über einem Tierbild, hin und her über dem Bild eines leblosen Gegenstandes.

3. Halte das magische Pendel über die Papierbilder mit den 3 Risskanten. Bewege dein Handgelenk leicht, ohne dass es das Publikum merkt und lasse das Pendel hin und her schwingen. Erkläre dem Publikum das es sich um das Bild eines leblosen Gegenstandes handelt, nicht um das gesuchte Tierbild.

4. Halte nun dein magisches Pendel über ein Papierbild mit zwei Risskanten, und lasse es im Kreis schwingen. Erkläre deinem Publikum, dass es sich um das gesuchte Bild handelt. Es ist ein Tierbild.

5. Drehe nun das Bild um, und enthülle deine magische Macht! Wiederhole den Zaubertrick, bis alle Tierbilder gefunden wurden.

ZAUBERTRICK 10: RIECHENDE KARTE

DU BRAUCHST:

Spielkarten

DER SHOW-EFFEKT:

Erkläre deinen Zuschauern, dass du einen magischen Geruchssinn besitzt. Damit kannst du eine durch das Publikum gewählte Spielkarte riechen und so im Kartenstapel finden.

DEIN AUFTRITT:

1. Bitte einen Freiwilligen aus dem Publikum, aus dem Kartenspiel eine Karte auszuwählen, und sich zu merken. Lenke dein Publikum ab, indem du deinen Freiwilligen bittest, dem Publikum die Karte zu zeigen. Deine Zuschauer sollen auch überprüfen, ob die Karte einen besonderen Geruch hat.

2. Geheimnis: Ist dein Freiwilliger damit beschäftigt, die Karte zu zeigen, teilst du das Kartenspiel in zwei Hälften und halte es in deinen Händen. Merke dir heimlich die unterste Karte im Stapel deiner rechten Hand. In unserem Beispiel ist es der Pik-König. Bitte deinen Freiwilligen, die Karte auf den Stapel deiner linken Hand zu legen.

3. Bitte deinen Freiwilligen nun, die Karten in zwei Stapel zu teilen, und den unteren Stapel nach oben zu legen.

4. Nun fächerst du alle Spielkarten aus. Hier kommt dein Geheimnis. Da die vom Freiwilligen gewählte Karte unter die von dir gemerkte Karte gelegt wurde, hier also Pik-König, folgt auf den Pik-König die vom Freiwilligen gewählte Karte. In diesem Fall Pik-Ass.

5. Aber es gibt auch die Möglichkeit, dass die gewählte Karte und die gemerkte Karte getrennt werden, wenn dein Zuschauer die Karten zufällig geteilt hat (obwohl dies selten passiert). Ist dies geschehen, ist deine gemerkte Karte, d.h. Pik-König die unterste Karte des Stapels. In diesem Fall ist die gewählte Karte, also Pik-Ass die oberste Karte des Stapels.

Egal wie oft du die wiederholst, egal wie oft dein Publikum den Kartenstapel teilt, du findest immer die gewählte Karte. Das Publikum darf die Karten nicht mischen, da der Trick in diesem Fall vielleicht nicht mehr funktioniert. Inzwischen solltest du die gewählte Karte gefunden haben, ohne dass das Publikum

es gemerkt hat. Tue so, als ob du an den Spielkarten riechst, und deinem magischen Geruchssinn folgst. Du findest und zeigst die gewählte Karte auf „magische“ Weise! Sieh an!

ZAUBERTRICK 11: DER RÖNTGENBLICK

DU BRAUCHST, 2 Würfeln und den Zauberstab

DER SHOW-EFFEKT:

Mit diesem Zaubertrick beweist du deine „magischen Kräfte, um durch den Würfel hindurch zu sehen.

GEHEIMNIS:

Die gegenüberliegenden Seiten eines Würfels addieren sich immer auf „7.“ Liegt die „1“ oben, muss die „6“ unten liegen; ist die „2“ oben, liegt die „5“ unten; und ist die „3“ oben, liegt unten die „4“. Die Summe ergibt immer „7!“

DEIN AUFTRITT:

Erkläre deinem Publikum, dass du die magische Kraft besitzt, durch den Würfel hindurch zu sehen, und die entsprechende Summe berechnen kannst. Zeige deinem Publikum den Würfel. Bitte einen Zuschauer, den Würfel zu untersuchen, damit jeder merkt, dass es ein ganz gewöhnlicher Würfel ist

1. Nun würfle die Würfel auf den Tisch. Bitte um absolute Ruhe, damit du dich auf deinen Röntgenblick konzentrieren kannst. Tippe nun dreimal mit deinem Zauberstab und errechne mit oben erklärter Formel heimlich die unten liegende Augenzahl, indem du die Summe errechnest. Im Beispiel zeigen die Würfel oben 1 und 4. daher sollten auf der Unterseite die 6 und 3 liegen. Die Summe ist also $6 + 3 = 9$. Und Hokuspokus - das Ergebnis stimmt!!

ZAUBERTRICK 12: DER SPRECHENDE WÜRFEL

DU BRAUCHST:

Den magischen Zylinder (klein und groß) und zwei Würfel

DER SHOW-EFFEKT:

Erkläre deinem Publikum, dass du mit deinem Würfel sprechen kannst und jede gewählte Augenzahl weißt.

GEHEIMNIS: Der Zylinder ist ein speziell entworfenen magisches Requisit Du kannst die Augenzahl sehen, ohne dass es das Publikum merkt.

DEIN AUFTRITT:

1. Gib beide Würfel einem Zuschauer. Bitte den Zuschauer eine Augenzahl eines der Würfels zu wählen. Nun bitte den Zuschauer, beide Würfel in den kleinen Zylinder zu legen. Der ausgewählte Würfel soll oben liegen, mit der gewählten Augenzahl nach oben. In diesem Beispiel wählt der Zuschauer die „3.“ Ohne dies dir zu zeigen, setzt der Zuschauer den Deckel auf. Nun soll der Zuschauer dir den kleinen Zylinder zurückgeben.

2. Lenke dein Publikum ab, indem du den großen Zylinder zur Ansicht herumreichen lässt. Während die Zuschauer den Zylinder betrachten, drehe den kleinen Zylinder zu dir und lasse die Würfel heimlich in den Deckel rutschen. Nun kommt das Geheimnis: Der Deckel des kleinen Zylinders ist so dünn, dass man hindurchsehen kann. Du kannst nun die Augenzahl des Würfels sehen. Merke dir diese Zahl. Es ist eine „3.“ Schau nur kurz, sonst könnte dein Publikum dein Geheimnis durchschauen.

3. Setze einfach den kleinen Zylinder in den großen Zylinder mit dem Deckel nach oben.

4. Schüttle den Behälter und halte ihn gegen deinen Kopf. Tue so, als ob du dich stark konzentrieren würdest. Teile den Zuschauern mit, dass du die Zahl weißt, und sage sie laut.

5. Öffne nun die Zylinder, um die Zahl zu enthüllen. Es ist eine „3!“ Gut gemacht!

FRAGEN & HINWEISE

Wir schätzen unsere Kunden, und Ihre Zufriedenheit mit diesem Produkt ist uns sehr wichtig. Falls es Hinweise und Fragen gibt, oder falls in diesem Satz Teile fehlen oder beschädigt sind, wenden Sie sich bitte an unsere Händler in Ihrem Land, deren Adressen auf der Packung aufgedruckt sind. Gern können Sie auch unser Marketing-Unterstützungsteam kontaktieren, entweder per E-Mail an: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tel. (852) 28936241, Website: www.4m-ind.com.

D - MAGISCHE KIT

A. VEILIGHEIDSVOORZORGEN

1. Lees deze instructies zorgvuldig door voordat je begint.

2. Hulp en toezicht van een volwassene aanbevolen.

3. Dit pakket en het afgewerkte product bevatten kleine onderdelen en kleine balletjes die tot verstikking kunnen leiden wanneer ze per ongeluk worden ingeslikt. Buiten het bereik van kinderen jonger dan 3 jaar houden.

4. Je hebt ook een huishoudschaar nodig. Toezicht van een volwassene is aanbevolen.

B. VOOR DE SHOW

1. Magie is een illusie; speciaal ontworpen trucs/rekwisieten om dingen te laten gebeuren die indruisen tegen de principes van de wetenschap. We weten bijvoorbeeld dat niemand zomaar een voorwerp

kan laten verdwijnen - toch kan een handige goochelaar die illusie wekken! Oefening is het echte geheim achter de magie. Je moet je trucs vaak oefenen voordat je uitnodigen stuurt voor je show. Vat dat ernstig op. Je zal vaak moeten oefenen, bijvoorbeeld twee keer per week, voor je een show kan geven. Oefen voor de spiegel, zodat je kan zien wat je publiek zal zien. Het is een goed idee om aan je gezinsleden te vragen om een video te maken van je prestaties, zodat je de trucs kan verbeteren die niet echt volgens plan verlopen.

2. Onthoud de trucs door nota's te maken, en noteer wat je moet zeggen op een stukje papier en houd deze nota's bij de hand als je aan het oefenen bent.

3. Leer een truc tegelijk en zorg dat je die goed onder de knie hebt voordat je de volgende truc begint aan te leren.

4. Een goede goochelaar moet ook een goede acteur zijn. Kijk maar naar bekende goochelaars en let eens op de manier waarop ze acteren en spreken. Het observeren van anderen kan een goede leerervaring zijn en zal uw prestaties indrukwekkender maken.

5. Denk eraan: het is weliswaar niet gemakkelijk om een perfecte goochelaar te worden, maar het publiek weet een goede show te waarderen. Het belangrijkste is dat iedereen er plezier aan beleeft.

C. SHOWTIJD

1. Design een poster en stuur uitnodigen naar je vrienden en familieleden. Het is ook een goed idee om een pak van een goochelaar of een tovenaars aan trekken als dat beschikbaar is. Decoreer je omgeving met enkele rekvisieten of posters. Ook dit zal je show een professioneel tintje geven.

2. Maak een showplanner met een lijst van de trucs die je wilt laten zien in een kolom en de rekvisieten die je voor die truc nodig hebt ernaast geschreven.

3. Zet alle rekvisieten klaar. Controleer nodig eens of je alles hebt voor je show begint.

4. Begin je show met een korte, indrukwekkend en gemakkelijk te begrijpen truc, bv. de toverstaf. Dit zal je helpen om de aandacht te trekken van je publiek en is een leuke manier om het publiek voor je show te interesseren.

5. Plan de volgorde van je trucs voor de show, zodat gelijkaardige trucs niet vlak na elkaar komen. Dit geldt ook voor trucs die ongeveer even lang duren of voor het gebruik van rekvisieten. Meng de trucs door elkaar, zodat het publiek kan genieten van variëteit in je prestatie.

6. Spreek luid en duidelijk, zodat iedereen je kan horen. Blijf rustig. Spreek niet te snel.

7. Als je voor het eerst een show geeft, zal je misschien wat plankenkoorts hebben. Dit komt tot uiting in hartkloppingen, zwetende handpalmen enz. Houd jezelf voor ogen dat de grote goochelaars hetzelfde meegemaakt hebben toen ze voor het eerst op het podium stonden. Denk daaraan en geniet ervan!

8. maak een showplanner met een lijst van de trucs die je wilt laten zien in een kolom en de rekvisieten die je voor die truc nodig hebt ernaast geschreven.

ANDERE TIPS

1. Het is altijd verleidelijk om je publiek het geheim van de trucs te vertellen. Toch mag je dit nooit doen, want dit zal de impact van je show doen afnemen.

2. Herhaal dezelfde truc niet voor hetzelfde publiek. Als ze weten wat er gaat volgen, is de kans groter dat ze ontdekken hoe de truc in elkaar zit.

3. Organiseer in het begin een kortere show met 4-5 trucs. Als je genoeg vertrouwen hebt, kan je een show met meer trucs organiseren.

GOOCHELTRUC 1: TOVERSTAF

WAT JE NODIG HEBT:

Een toverstaf

HET SHOWEFFECT:

Zonder dat je hem vasthoudt, plakt de toverstaf zoals een magneet. Het is een eenvoudige, maar indrukwekkende truc.

HOE VOER JE DIT UIT?

Vertel je publiek dat je je toverkracht zal doorgeven aan je toverstaf en hij op jouw commando aan je handpalm zal blijven kleven zonder dat je hem vasthoudt.

1. Houd je vingers rond de staf en houd de staf in je rechterhand vast. Zeg tegen het publiek dat het zich moet concentreren, zodat de staf zou gehoorzamen. Doe alsof je je hard moet concentreren en oefen wat kracht uit met je rechterhad en houd de staf steviger vast. Het zal lijken alsof de staf vanzelf beweegt.

2. Beweer dat je toverstaf nu onder je controle is en begint te bewegen. Je hebt de hulp nodig van je linkerhand om je pols vast te houden en deze te stabiliseren.

3. Het geheim komt op dit punt: zonder dat je publiek het ziet, strek je de wijsvinger van je linkerhand in het geheim om de staf in je hand te ondersteunen. Open nu de vingers van je rechterhand, een voor een, terwijl je met je linkerhand nog steeds je rechterpols vasthoudt. Als al je vingers van je rechterhand geopend zijn, zal het publiek zien dat de staf nog als door toverij aan je hand blijft kleven zonder

dat je hem vasthoudt, net zoals een magneet! Gooi de staf dan voor je publiek snel in de lucht en vang hem op. Je bent even slim als een professionele goochelaar.

GOOCHELTRUC 2: KAARTSPRONG

WAT JE NODIG HEBT:

Een boek kaarten en de toverstaf

HET SHOWEFFECT:

Iemand uit het publiek kiest een kaart die je later in het midden van een boek kaarten legt. Met een tik van de toverstaf "springt" de kaart naar de bovenkant van het boek kaarten.

HOE VOER JE DIT UIT?

1. Kies 8 kaarten willekeurig uit een boek kaarten. Houd de kaarten naar het publiek gericht en spreid de kaarten open in een waaier van 7 kaarten en houd 1 kaart verborgen achter de waaier (de verborgen kaart). Dit is het geheim van de truc. Je zal wat oefening nodig hebben voordat je dit perfect kan doen zonder dat het publiek door heeft dat er nog een verborgen kaart is.

2. Het publiek zal dus maar 7 kaarten zien, zonder dat ze kunnen zien dat er nog een kaart achter die waaier verborgen zit. Vraag aan iemand van het publiek om op een van de kaarten te wijzen die naar het publiek toe gericht zijn. Vraag aan die persoon uit het publiek om de kaart goed te onthouden en om je de positie van de kaart van rechts te zeggen (de eerste kaart in de waaier). In het voorbeeld heeft de persoon uit het publiek Harten Aas gekozen, de "vierde" kaart vanuit hun zicht. (Geheim: vanuit jouw zicht zal het de "vijfde" kaart zijn als je de geheime kaart erbij telt).

3. Vouw de waaier samen en leg alle kaarten, inclusief de verborgen kaart, terug bovenop het dek kaarten. Nu zou je de verborgen kaart bovenop het dek gelegd moeten hebben zonder dat je publiek het gemerkt heeft.

4. Vertel je publiek dat je de gekozen kaart in het midden van het boek gaat steken. In het voorbeeld is de gekozen kaart Harten Aas, de "vierde" kaart. Je neemt dus 4 kaarten van de bovenkant van het boek. Zegt nu tegen het publiek dat de vierde kaart in je hand de kaart is die hij/zij gekozen heeft.

5. Toon de kaarten niet aan je publiek. Steek de 4 kaarten in het midden van het boek (Geheim: de gekozen kaart, d.w.z. de harten Aas, is in feite de vijfde kaart van de bovenkant. Ze werd niet in het midden van het boek kaarten gestoken. Dat is nu de eerste kaart die bovenaan ligt op het boek.)

6. Zeg nu tegen je publiek dat je een speciale band hebt met de gekozen kaart en dat ze met een tik van je toverstaf naar de bovenkant van het boek kaarten zal springen. Tik nu op het boek kaarten en zeg "Spring!"

7. Laat de bovenste kaart nu zien. Het moet de gekozen kaart zijn, d.w.z. harten aas.

GOOCHELTRUC 3: VERDWIJNENDE STERREN

WAT JE NODIG HEBT:

De speciaal ontworpen sterrenkaart.

HET SHOWEFFECT:

Het aantal sterren van een kaart verandert "magisch" in je hand.

GEHEIM:

Dit is een speciaal ontworpen truckaart Door de "sterren" of de "blanco zones" op de kaart handig te bedekken met je vingers, lijkt het aantal sterren op de kaart te wijzigen. Ook hier geldt: oefening baart kunst!

HOE VOER JE DIT UIT:

Vertel je publiek dat je de magische mogelijkheid hebt om het aantal sterren op een kaart te wijzigen.

1. Aan de kant met 5 sterren, bedek je de blanco zone in het midden. Laat de kaart aan je publiek zien. Het lijken "6" sterren te zijn.

2. Verander de positie van je vinger snel en bedek nu de ster in het midden. Laat de kaart aan je publiek zien. Het lijken nu maar "4" sterren te zijn.

3. Draai nu de kaart om en bedek de blanco zone onderaan. Je doet het nu lijken alsof het er "3" zijn.

4. Verander je vingerpositie opnieuw snel om de ster bovenaan te bedekken. Het zal lijken alsof je een Aas in je hand hebt.

GOOCHELTRUC 4: TOVERNUMMERS

WAT JE NODIG HEBT:

6 van de X mystieke cijferkaarten, een potlood en een stukje papier (nota inbegrepen)

HET SHOWEFFECT:

Als je de mystieke cijferkaarten gebruikt, lijkt het alsof je de gedachten van het publiek kan 'lezen'

GEHEIM

De cijfers op de mystieke kaarten zijn speciaal geschikt. Laat de kaarten gewoon aan het publiek zien en vraag hen welke kaart het nummer bevat waaraan ze denken. Neem voor deze geselecteerde kaarten het getal dat bovenaan in de linkerhoek staat. De som daarvan zal gelijk zijn aan het getal dat het publiek in gedachten heeft. Je zal nooit missen!

HOE VOER JE DIT UIT:

Vraag aan iemand uit het publiek om een nummer te kiezen tussen 1 en 63. Leg uit dat je wilt dat die persoon het nummer opschrijft zonder jou te vertellen welk nummer hij gekozen heeft. In dit geval heeft de persoon uit het publiek “10” gekozen.

1. Toon de 6 mystieke kaarten aan dezelfde persoon uit het publiek, een tegelijk.

2. Neem nu de kaarten die het gekozen nummer bevatten. De nummers bovenaan echts zijn “2” en “8”. De som daarvan is “10”, wat overeenkomt met het nummer dat de persoon uit het publiek gekozen heeft. Deel je antwoord mee aan het publiek. Vraag vervolgens aan de persoon uit het publiek om mee te delen welk nummer hij of zij op het papier genoteerd heeft. Toverrij!

GOOCHELTRUC 5: DE GROTE ONTSNAPPING

WAT JE NODIG HEBT:

Het ontsnappingspapier (papier met een stippellijn erop gedrukt) en een huishoudschaar (toezicht van een volwassene vereist).

HET SHOWEFFECT:

Toon je publiek hoe je kan ontsnappen door een dun stukje papier dat niet groter is dan 2 zichtkaarten.

GEHEIM:

De stippellijn op het groot ontsnappingsblad is speciaal geschikt. Vouw en snijd het papier gewoon door de stippellijn te volgen. Het zal een grote ring vormen waar je lichaam gemakkelijk door kan. Iedereen zal van deze truc houden!

Handige tips: als je deze truc meerdere keren wilt herhalen, maak dan enkele fotokopies van het ontsnappingspapier voor je het ontsnappingspapier uitsnijdt dat meegeleverd wordt met de kit.

HOE VOER JE DIT UIT

1. Vouw het papier dubbel langs A-B met de stippellijn naar buiten.

2. Knip met de schaar langsheen elke stippellijn loodrecht op A-B. Maar let op dat je niet tot aan de rand van het papier knipt.

3. Als je eenmaal langs alle stippellijnen geknipt hebt, kan je langs de vouwrand A - B knippen, maar wees opnieuw voorzichtig dat je niet tot aan de rand knipt.

4. Vouw het papier voorzichtig open. Het is nu zoals een grote ring waar je door kan stappen. Je bent ontsnap! Simpel!

GOOCHELTRUC 6: LASTIGE KNOOP

WAT JE NODIG HEBT:

Een stuk touw

HET SHOWEFFECT:

Dit is een leuke truc die het doet lijken alsof je een knoop gemaakt hebt in het midden van een touw, terwijl je beide uiteinden in je handen houdt zonder het los te laten!

HOE VOER JE DIT UIT:

Vraag aan iemand uit het publiek om naar het podium te komen. Vraag aan die persoon om de uiteinden van het touw met beide handen vast te houden. Vraag aan die persoon om in het midden van het touw een knoop te maken zonder de uiteinden van het touw los te laten. Dat is onmogelijk! Nu is het jouw beurt.

Opmerkingen: Voer de stappen van tekening 1-2 snel uit zonder dat het publiek het ziet.

1. Houd een uiteinde van het touw in je linkerhand. Gooi het andere uiteinde van het touw nu over je voorarm zodat het over je arm hangt zoals op de tekening getoond wordt.

2. Neem het andere uiteinde van het touw in je rechterhand en grijp door de lus. trek je rechterhand dan een beetje terug uit de lus. Laat het publiek zien dat je beide uiteinden van het touw in je hand hebt. Je gaat nu een knoop maken in het midden van het touw zonder de uiteinden van het touw los te laten.

3. Maak de knoop zichtbaar. Laat je rechterhand gewoon zakken en trek tegelijk je linkerhand uit de lus, zodat het touw van over je hand schuift.

4. Trek de uiteinden uit elkaar en klaar! Je hebt het onmogelijke gedaan!

GOOCHELTRUC 7: VERANDERENDE TEERLINGEN

WAT JE NODIG HEBT:

Teerlingen, de toverstaf, de speciale plastic tunnel met twee vensters aan een kant en een venster aan de andere kant.

HET SHOWEFFECT:

Toon je publiek dat je het aantal op een teerling kan wijzigen als deze door de magische tunnel gaat.

GEHEIM:

Deze plastic tunnel is een speciaal ontworpen goochelrekwisiet. Als de tunnel door de smalle opening achteraan gaat, kantelt hij zodat een ander aantal ogen tevoorschijn komt.

HOE VOER JE DIT UIT:

Laat de teerling aan het publiek zien om aan te tonen dat het een echte teerling is.

1. Houd de plastic tunnel in een hand, met de kant van de twee vensters naar het publiek gericht. Verberg altijd de kant met het ene kleine venster. Schuif de teerling er aan de ene kant in en toon het aantal aan het publiek in het eerste venster. Het is bijvoorbeeld “5”.

Deel het nummer mee aan het publiek. “Is iedereen het ermee eens dat dit een 5 is?”

2. Nadat iedereen ernaar gekeken heeft en het eens is met jou, duw je de teerling door de tunnel met je toverstaf. Als de teerling het verborgen klein venster bereikt, kantelt hij door de wrijving en verandert het aantal ogen. Spreek een magisch woord uit en het aantal ogen verandert. Op de tekening wordt het een “1”.

Tips: Houd de tunnel wat schuin, zodat de teerling zal verschuiven naar de kant waar het kleine venster zich bevindt. Anders zal de teerling niet rollen.

GOOCHELTRUC 8: MAGISCHE CLIPS

WAT JE NODIG HEBT:

2 papierclips, de lange papierstrook en 1 rubberen band.

HET SHOWEFFECT:

Met een papierstrook de twee clips en de rubberen band aan elkaar rijgen tot een lus zonder ze aan te raken.

HOE VOER JE DIT UIT:

1. Breng de clip op de papierstrook aan zoals op de tekening getoond wordt.

2. Schuif er een rubberen band over van het losse uiteinde.

3. Klem het losse einde vast zoals getoond. Het papier moet nu een accordionvouw vertonen met de twee bevestigde papierclips en 1 rubberen band tussenin.

4. Zeg tegen je publiek dat je ze nu aan elkaar gaat rijgen in een lus zonder ze aan te raken. Grijp nu de losse uiteinden van de papierstrook en trek ze traag uit elkaar.

5. Geef een sterke, snelle ruk als de clips en de rubberen band elkaar naderen. Klaar! Ze hangen nu aan elkaar in een lus!

GOOCHELTRUC 9: MAGISCHE SLINGER

WAT JE NODIG HEBT:

A een toverstaf, draad en de stervormige slinger - Bind de drie aan elkaar om een Magische Slinger te maken, het blad met de foto's van het konijn, de duif en andere.

Handige tips: als je deze truc wilt herhalen, maak dan fotokopies van de afbeeldingen voordat je diegene die met deze kit meegeleverd worden, afscheurt.

HET SHOWEFFECT:

Toon je publiek dat je een magische slinger hebt. Zelfs met de afbeeldingen naar beneden gericht, zal hij de afbeeldingen van de dieren kunnen identificeren (konijn en duif in onze goocheltruc) door in een kring te bewegen. Anders zal hij heen en weer bewegen over de afbeeldingen van niet levende voorwerpen (de toverhoed, de maan/ster, bliksem en de sleutel).

GEHEIM:

De positie van elke afbeelding is speciaal geschikt op het blad. Als het blad in acht stuks gescheurd wordt, zullen de afbeeldingen van de dieren (het konijn en de duif) twee grof afgescheurde randen vertonen, terwijl de afbeeldingen van de niet levende voorwerpen drie afgescheurde randen zullen vertonen. Zelfs met de afbeeldingen naar beneden gericht, kan jij zeggen of het om een afbeelding gaat van een dier of van een niet levend voorwerp door het aantal afgescheurde randen te tellen. Beweeg je pols zachtjes zonder dat je publiek het ziet, zodat de slinger heen en weer gaat over de afbeeldingen met drie afgescheurde randen en een cirkelvormige beweging maakt boven afbeeldingen met twee afgescheurde randen. Het lijkt alsof je magische slinger echt werkt.

HOE VOER JE DIT UIT:

1. Toon het blad met de 8 afbeeldingen aan het publiek. Scheur het blad met de afbeeldingen in acht gelijke delen.

2. Vraag aan iemand uit het publiek om ze te schudden en om de stukken papier met de afbeelding naar beneden op de tafel te leggen. Identificeer de afbeeldingen heimelijk door de afgescheurde randen te tellen. Zeg tegen het publiek dat je magische slinger nu de foto's van dieren kan identificeren. De slinger zal een cirkelvormige beweging maken boven de afbeeldingen met dieren en zal heen en weer slingeren boven de afbeeldingen van niet levende voorwerpen.

3. Houd je magische slinger boven de stukken papier met de drie afgescheurde randen. Zonder dat het publiek het merkt, beweeg je traag je pols en beweeg je de slinger voorwaarts en achterwaarts. Zeg tegen het publiek dat dit een afbeelding is van een niet levend voorwerp en dat het niet het papier is waarnaar je op zoek bent.

4. Houd je magische slinger nu boven een papier met twee afgescheurde randen en laat je slinger een cirkelvormige beweging maken. Zeg tegen het publiek dat dit de afbeelding is waarnaar je zocht. Het is de afbeelding van een dier.

5. Draai het papier om en laat je toverkunst zien! Herhaal het bovenstaande tot je de vier afbeeldingen

van dieren onthuld hebt.

GOOCHELTRUC 10: GEURKAART

WAT JE NODIG HEBT

Een boek kaarten

HET SHOWEFFECT:

Zeg tegen het product dat je een magisch reukvermogen hebt en dat je je toverkracht kan gebruiken om een kaart te vinden die door iemand van het publiek gekozen werd en in een boek kaarten gestoken werd.

HOE VOER JE DIT UIT:

1. Vraag aan iemand uit het publiek om een kaart uit het boek kaarten te kiezen en om de kaart te onthouden. Leid het publiek af door de persoon uit het publiek te vragen om de kaart te laten zien aan de rest van het publiek. Vraag ook aan het publiek om te controleren of de kaart een speciale geur heeft.

2. Geheim. Terwijl de persoon uit het publiek de kaart laat zien aan de rest van het publiek, verdeel je het boek kaarten in twee stapels en houd je die in je hand. Kijk in het geniep naar de onderste kaart in je rechterhand. Onthoud die kaart. In het voorbeeld is dit Schoppen Koning. Vraag aan de persoon uit het publiek om de kaart bovenop de stapel kaarten in je linkerhand te leggen.

3. Vraag aan diezelfde persoon uit het publiek om de kaarten af te nemen: verdeel het boek in twee en leg de onderste helft op de bovenste helft.

4. Spreid nu het hele boek kaarten open. Het geheim zit hier: de kaart die door de persoon uit het publiek gekozen werd zat onder de kaart die je zelf onthouden hebt, bv. de Schoppen Koning. De kaart die volgt op Schoppen Koning is de kaart die door de persoon uit het publiek gekozen werd. In dit geval Schoppen Aas.

5. Maar het is ook mogelijk dat de gekozen kaart en de kaart die je onthouden hebt van elkaar geshieden worden door de persoon uit het publiek die moet afnemen (hoewel deze kans erg klein is). In dat geval zal je de kaart die je onthouden hebt, bv. de Schoppen Koning aan de onderkant van het boek zien liggen. In dat geval zal de bovenste kaart van het dek de gekozen kaart zijn, in dit geval Schoppen Aas.

Volg de bovenstaande instructies. Ongeacht het aantal keren dat je publiek de kaarten afneemt, je zal de gekozen kaart altijd kunnen lokaliseren. Vraag niet aan je publiek om de kaarten te schudden, want dan is het mogelijk dat je goocheltruc niet meer werkt. Intussen zou je de kaart die door de persoon uit het publiek gekozen werd, al gevonden moeten hebben zonder dat het publiek daar iets van gemerkt heeft. Doe alsof je een tijdje aan de kaarten snuffelt en oefen je magische reukvermogen. Dan haal je de gekozen kaart er “magisch” tussenuit. Klaar!

GOOCHELTRUC 11: DE RÖNTGENDOORKIJK

WAT JE NODIG HEBT: 2 teerlingen en de toverstaf

HET SHOWEFFECT:

Dit is een truc om je “toverkracht” te tonen en om te bewijzen dat je de andere kant van de teerling kan zien.

GEHEIM:

De andere kant van de teerling telt altijd op tot “7”. Als “1” zich bovenaan bevindt, zal “6” zich onderaan bevinden. Als “2” zich bovenaan bevindt, zal “5” zich onderaan bevinden en als “3” zich bovenaan bevindt, zal “4” zich onderaan bevinden. De som van beide kanten is gewoon altijd “7”.

HOE VOER JE DIT UIT:

Zeg tegen het publiek dat je toverkracht hebt en dat je door de teerlingen kan zien. Toon de teerlingen aan je publiek. Vraag aan iemand uit het publiek om de teerling aan de rest van het publiek te tonen, zodat iedereen kan zien dat het geen getrukeerde teerlingen zijn.

1. Gooi nu de teerlingen op de tafel. Vraag aan je publiek om stil te zijn, omdat je je moet concentreren om door de teerlingen te kijken. Tik nu een keer met je toverstaf en gebruik de hierboven vermelde formule om het aantal ogen aan de onderkant van de teerlingen te zien. In het voorbeeld liggen 1 en 4 van de teerlingen naar boven gericht. Aan de andere kant moet zich dus 6 en 3 bevinden en de som daarvan is 9. Deel de som van de twee teerlingen nu mee aan je publiek. Laat dan de onderkant van de teerlingen zien. De som is magisch juist.

GOOCHELTRUC 12: SPREKENDE TEERLINGEN

WAT JE NODIG HEBT

De magische cilinders (zowel de kleine als de grote) en twee teerlingen

HET SHOWEFFECT:

Zeg tegen het publiek dat je met de teerlingen kan praten en dat je altijd weet welk aantal ogen ze gekozen hebben.

GEHEIM: de cilinder is een speciaal ontworpen magisch rekwisiet. Je kan door de teerling het aantal ogen zien zonder dat het publiek er iets van merkt.

HOE VOER JE DIT UIT:

1. Geef de twee teerlingen aan een persoon die je uit het publiek gekozen hebt. Vraag aan die persoon om een aantal ogen van een van de teerlingen te kiezen. Vraag nu aan die persoon uit het publiek om beide teerlingen in de smalle cilinder te gooien, met de gekozen teerling bovenaan en met het gekozen aantal ogen naar boven gericht. In dit geval heeft de persoon uit het publiek “3” gekozen. Zonder de teerling aan jou te tonen, brengt de persoon uit het publiek het deksel terug aan. Vraag aan de persoon van het publiek om de kleine cilinder nu terug aan jou te geven.

2. Leid je publiek af door het de grote cilinder te laten inspecteren. Terwijl ze bezig zijn met de inspectie, draai je de kleine cilinder stiekem naar jezelf, zodat de teerling naar het deksel glijdt. Het geheim zit hier: het dekseloppervlak van de kleine cilinder is zo dun dat je er in feite doorheen kan kijken en het aantal ogen binnenin kan zien. Je kan het aantal ogen nu door het deksel zien. Onthoud het nummer. Het is “3. Kijk er niet te lang naar. Anders zal je publiek je geheim ontdekken.

3. Plaats de kleine cilinder nu gewoon in de grote, met het deksel terug naar boven.

4. Schud met de container en houd die tegen je hoofd en doe alsof je je hard concentreert. Zeg tegen het publiek dat je het aantal ogen kent en spreek het nummer hardop uit.

5. Open nu de cilinders en laat het aantal ogen zien. Het is inderdaad “3” Fantastisch gedaan!

VRAGEN EN OPMERKINGEN

De tevredenheid van onze klanten is heel belangrijk voor ons. Hebt u opmerkingen of vragen, ontbreken onderdelen in het pakket of zijn ze beschadigd, dan mag u steeds contact opnemen met de verkopers in uw buurt hun adressen vindt u op de verpakking. Neem gerust contact op met ons marktondersteuningsteam e-mail: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566 ,Tel (852) 28936241, Website: www.4m-ind.com.

I - KIT MAGICO

A. NOTE DI SICUREZZA

1. Prima di iniziare leggere attentamente queste istruzioni.
2. Si raccomandano l'assistenza e la supervisione di un adulto.
3. Questo kit ed il suo prodotto finito contengono piccole parti che possono causare soffocamento. Tenere lontano dalla portata dei bambini sotto i 3 anni.
4. Servono un paio di forbici, non in dotazione. Si consiglia la supervisione di un adulto.

B. PRIMA DELLO SPETTACOLO

1. La magia è un'illusione, fatta di trucchi e oggetti ben congeniati per far accadere cose contro i principi della scienza. Per esempio, sappiamo che nessuno può far scomparire un oggetto, eppure un bravo prestigiatore può creare questa illusione. La pratica è il vero segreto che si nasconde dietro la magia. Provate i vostri trucchi molte volte prima di spedire gli inviti al vostro spettacolo. Siate professionisti seri. Dovrete provare i vostri trucchi con regolarità, per esempio un paio di volte la settimana, prima di dare il via allo spettacolo. Fate esercizio davanti a uno specchio, in modo che possiate vedere quello che vedranno gli spettatori. Può anche essere una buona idea chiedere a qualcuno in famiglia di riprendere un video dei vostri esercizi, in modo che possiate migliorare i trucchi che non vengono proprio come vi aspettavate.

2. Memorizzate i trucchi prendendo appunti, tracce di discorsi, eccetera, sulla carta, e usate gli appunti durante gli esercizi.

3. Cercate di imparare un trucco per volta, diventandone esperti, prima di affrontare quello successivo.

4. Un aspetto importante di essere mago è di essere anche un bravo attore. Guardate con attenzione i prestigiatori più noti e fate attenzione a come si comportano e a come parlano. Osservare gli altri può essere una grande opportunità di apprendimento e renderà più interessante la vostra esibizione.

5. Ricordate che, pur non essendo facile diventare un mago perfetto, il pubblico apprezza sempre uno spettacolo ben realizzato. E ancora più importante, divertitevi!

C. LO SPETTACOLO

1. Disegnate un fondale e spedite gli inviti ai vostri amici e ai vostri familiari. Può anche essere una buona idea indossare un costume da mago, se ne avete uno a portata di mano. Decorate il vostro palco con poster e oggetti di scena. Tutto questo darà allo spettacolo un tocco professionale.

2. Buttate giù una lista con l'elenco dei trucchi in una colonna e gli oggetti di scena necessari per ogni trucco nell'altra colonna.

3. Tenete pronti tutti gli oggetti. Controllateli ancora una volta prima dell'inizio dello spettacolo.

4. Aprite lo spettacolo con un trucco breve, di grande effetto e facile da capire, per esempio la bacchetta magnetica. Vi aiuterà ad attirare l'attenzione del pubblico ed è un modo simpatico per fare in modo che il pubblico si concentri sullo spettacolo.

5. Pianificate la sequenza dei trucchi prima dello spettacolo, in modo da non presentare trucchi simili l'uno dopo l'altro. Questo vale anche per la durata dei trucchi e per gli oggetti utilizzati. Alternate i truc-

chi in modo che gli spettatori apprezzino la varietà della vostra esibizione.

6. Parlate chiaramente e ad alta voce, in modo che tutti possano sentirvi. Datevi un ritmo. Non parlate troppo velocemente.

7. Se è la vostra prima esibizione proverete il terrore del palcoscenico, come il cuore che batte velocemente, le mani sudate, eccetera. Ricordatevi che tutti i grandi maghi hanno provato la stessa cosa quando si sono trovati per la prima volta sul palcoscenico. Fate un respiro profondo e cominciate. Basterà poco per riscaldarvi. Ricordatevi: divertitevi!

8. Cercate di coinvolgere gli spettatori. Chiedete loro di dire “Magia!” al termine di ogni trucco.

ALTRI SUGGERIMENTI

1. È facile cadere nella tentazione di rivelare agli spettatori i segreti dei trucchi. Tuttavia non fatelo: smorzerebbe l'impatto dello spettacolo.

2. Non ripetete lo stesso trucco di fronte agli stessi spettatori. Se sanno quello che viene dopo è più probabile che scoprono il segreto del trucco.

3. Inizialmente cominciate con uno spettacolo breve, con 4-5 trucchi. Quando sarete più fiduciosi nelle vostre capacità potrete organizzare uno spettacolo più lungo.

MAGIA 1: LA BACCHETTA MAGNETICA

CHE COSA SERVE:

una bacchetta magica

L'EFFETTO:

Senza che nulla la sostenga, la vostra bacchetta magica aderirà al palmo della vostra mano come una calamita. È un trucco semplice ma di grande effetto.

COME FARLO:

Annunciate al pubblico che state per trasmettere i vostri poteri magici alla vostra bacchetta, e che al vostro comando questa si attaccherà al palmo della vostra mano, senza niente che la sostenga.

1. Tenete la bacchetta nella mano destra, stringendola con le dita. Dite al pubblico che perché la bacchetta ubbidisca avete bisogno di concentrarvi. Fate finta di concentrarvi intensamente, fate più forza con la mano destra e stringere più intensamente la bacchetta. Sembrerà che la bacchetta si muova da sola.

2. Fate finta che la bacchetta sia ora sotto il vostro controllo e cominciate a muovervi. Avete bisogno di aiutarvi con la mano sinistra per tenere fermo il polso destro.

3. Il segreto viene a questo punto: senza che il pubblico veda, allungate di nascosto l'indice della mano sinistra per tenere ferma la bacchetta. Ora aprite le dita della mano destra, una per una, mentre la mano sinistra continua a sorreggere il polso destro. Con le dita della mano destra tutte aperte, il pubblico vedrà la bacchetta magicamente attaccata alla vostra mano, senza niente che la sorregga, come una calamita! Di fronte al pubblico meravigliato, lanciate rapidamente la bacchetta in aria e raccoglietela. Sarete stati bravi come i maghi professionisti!

MAGIA 2: LA CARTA CHE SALTA

CHE COSA SERVE:

un mazzo di carte e la bacchetta magica

L'EFFETTO:

Uno spettatore sceglie una carta, che infilerete in mezzo al mazzo di carte. Con un colpo di bacchetta magica, la carta “salta” in cima al mazzo.

COME FARLO:

1. Scegliete a caso 8 carte dal mazzo. Con le carte rivolte al pubblico, aprite a ventaglio 7 delle carte dalla vostra sinistra alla vostra destra, tenendo una delle carte nascosta dietro le altre (la carta nascosta). Questo è il segreto del trucco. Vi servirà un po' di esercizio per fare questo in modo che gli spettatori non si accorgano che c'è una carta nascosta.

2. Gli spettatori vedranno solo 7 carte rivolte verso di essi, senza notare la carta nascosta dietro le altre. Chiedete a qualcuno del pubblico di indicare una delle carte rivolte verso di loro. Chiedete alla persona di ricordare la carta e chiedetegli la posizione della carta nel ventaglio a partire dalla vostra destra (la prima carta del ventaglio a partire dall'alto). Nell'esempio, lo spettatore sceglie l'asso di cuori, che è la quarta carta dal suo punto di vista. (Segreto: dal vostro punto di vista, si dovrebbe trattare della quinta carta, tenendo conto della carta nascosta).

3. Richiudete il ventaglio di carte, compresa quella nascosta, e riponetelo in cima al mazzo. Ora dovrete avere la carta nascosta posta in cima al mazzo, senza che il pubblico se ne sia accorto.

4. Dite al pubblico che state per infilare la carta prescelta in mezzo al mazzo. Nell'esempio, la carta scelta, cioè l'asse di cuori, è la “quarta” carta, per cui ci vogliono 4 carte dalla cima del mazzo per raggiungerla. Ora dite al pubblico che la quarta carta, fra quelle che avevate in mano, è quella scelta dallo spettatore.

5. Non mostrate le carte al pubblico. Infilate le 4 carte in mezzo al mazzo. (Segreto: la carta prescelta, cioè l'asse di cuori, è in effetti la quinta carta dalla cima del mazzo. Non è stata infilata in mezzo al

mazzo, ma è anzi la prima carta del mazzo).

6. Ora rivelate al pubblico che avete un collegamento speciale con la carta scelta, e che con un tocco di bacchetta magica, essa salterà in cima al mazzo. Ora toccate il mazzo con la bacchetta e dite “Salta!”.

7. Scoprite la prima carta. Dovrebbe essere la carta scelta, cioè l'asso di cuori.

MAGIA 3: LE STELLE MAGICHE

CHE COSA SERVE:

la speciale carta con la stella.

L'EFFETTO:

Il numero di una carta cambia, “magicamente”, nella vostra mano.

SEGRETO:

Questa è una carta speciale, fatta apposta per il trucco. Coprendo sapientemente le “stelle” o le “parti bianche” della carta con le dita, il numero di stelle sulla carta sembra cambiare. Di nuovo, la pratica rende perfetti!

COME FARLO:

Confidate al pubblico che avete la capacità magica di cambiare il numero su una carta.

1. Sul lato con 5 stelle, coprite lo spazio bianco al centro. Mostratela al pubblico: apparirà come se fosse un “6”.

2. Cambiate rapidamente la posizione delle dita e coprite la stella posta al centro. Mostrate la carta al pubblico, che ora la vedrà come se fosse un “4”.

3. Ora girate la carta sull'altro lato, coprendo la parte bianca al fondo. In questo modo apparirà come se fosse un “3”.

4. Cambiate di nuovo rapidamente la posizione delle dita per coprire la stella in alto: ora la carta sembrerà essere un asso.

MAGIA 4: I NUMERI MISTICI

CHE COSA SERVE:

6 delle x carte con i numeri mistici, una matita e un pezzo di carta (non inclusi).

L'EFFETTO:

Usando le carte con i numeri mistici potrete “leggere” nel pensiero del pubblico, rivelando il numero a cui stanno pensando.

SEGRETO:

I numeri sulle carte mistiche sono disposti in modo particolare. Mostrate le carte agli spettatori e chiedete loro quale carta rappresenta il numero a cui stanno pensando. Per le carte selezionate, prendete il numero mostrato sull'angolo superiore sinistro. La loro somma sarà uguale al numero a cui sta pensando lo spettatore. Non potete sbagliare!

COME FARLO:

Chiedete a una persona del pubblico di scegliere un numero fra 1 e 63. Spiegate che volete che la persona scriva il numero senza dirvi quale numero ha scelto. In questo esempio, lo spettatore ha scelto il numero “10”.

1. Mostrate le sei carte mistiche allo stesso spettatore, una per volta. Chiedetegli di scegliere la carta che riporta il numero che ha scelto. Ci sono solo due carte che contengono il numero “10”.

2. Ora prendete le carte che contengono il numero scelto dallo spettatore. I numeri sugli angoli in alto destra sono “2” e “8”. La somma è 10, che è proprio il numero prescelto. Svelate la vostra risposta al pubblico. Quindi chiedete allo spettatore di rilevare il numero che ha scritto sulla carta. Magia!

MAGIA 5: LA GRANDE FUGA

CHE COSA SERVE:

La carta per la fuga (il foglio di carta con una linea tratteggiata stampata su di esso) e le forbici di casa (è necessaria la supervisione di un adulto).

L'EFFETTO:

Fate vedere al pubblico come riuscite a scappare attraverso un piccolo foglio di carta, non più grande di 2 francobolli.

SEGRETO:

Le linee tratteggiate sulla carta della grande fuga sono disposte in modo opportuno. Piegate e tagliate semplicemente la carta seguendo le linee tratteggiate. Si formerà un grande anello attraverso cui potrete passare con il vostro corpo. Tutti amano questo trucco! Suggerimenti utili: se volete ripetere più volte questo trucco, fate delle fotocopie della carta di fuga prima di tagliare quella fornita nella confezione.

COME FARLO

1. Piegate la carta lungo la linea A-B, con le linee tratteggiate verso l'esterno.

2. Con le forbici, tagliate tutte le linee tratteggiate perpendicolari ad A-B. Fate attenzione a non tagliare completamente fino al margine della carta.

3. Una volta tagliate tutte le linee tratteggiate, tagliate lungo il lato di piegatura A-B. Di nuovo, fate attenzione a non tagliare completamente fino al margine.

4. Aprite delicatamente la carta. Ora ha la forma di un grande anello, attraverso cui potete passare. Siete scappati. Semplice!

MAGIA 6: IL NODO MAGICO

CHE COSA SERVE:

Il pezzo di corda

L'EFFETTO:

Questo è un trucco simpatico, con cui darete l'impressione di avere fatto un nodo in mezzo a un tratto di corda tenendone le estremità nelle vostre mani senza mai lasciarle andare.

COME FARLO:

Chiedete a una persona del pubblico di venire sul palco. Chiedete alla persona di tenere le estremità della corda con le due mani. Sfidatelo a fare un nodo nel centro della corda senza abbandonare la presa con le mani. Non è possibile! Ora è il vostro turno.

Ricordate: eseguite velocemente i passi riportati nella figura 1-2, senza permettere che il pubblico si accorga di nulla.

1. Tenete una delle estremità della corda con la mano sinistra. Ora lanciate l'altra estremità sopra l'avambraccio, in modo che penda dal vostro braccio come in figura.

2. Prendete l'altro capo con la mano destra, passando attraverso il cappio. Tirate un po' indietro la mano destra, fuori dal cappio. Ora fate vedere al pubblico che avete entrambe le estremità della corda nelle vostre mani. State per fare un nodo in mezzo alla corda senza spostare le mani dai due capi della corda.

3. Per fare apparire il nodo, abbassate semplicemente la mano destra, tirate indietro l'estremità nella mano sinistra fuori dal laccio, permettendo allo stesso tempo alla corda di scivolare sopra la mano.

4. Tirate le due estremità e il gioco è fatto! Avete fatto l'impossibile!

MAGIA 7: IL DADO CHE CAMBIA

CHE COSA SERVE:

un dado, la bacchetta magica, lo speciale tunnel di plastica con due finestre a un'estremità e una all'estremità opposta.

L'EFFETTO:

Mostrate al pubblico che potete magicamente cambiare il numero su un dado mentre questo passa attraverso il tunnel.

SEGRETO:

Il tunnel di plastica è un oggetto di scena fatto in modo particolare. Quando il dado passa attraverso la piccola apertura posteriore si gira, mostrando un numero diverso.

COME FARLO:

Mostrate il dado al pubblico, per dimostrare che si tratta di un dado vero.

1. Tenete in una mano il tunnel di plastica, con il lato con le due finestre rivolto verso il pubblico. Nascondete sempre l'estremità con l'unica finestra piccola. Infilate il dado da un'estremità e mostrate al pubblico il numero su di esso, attraverso la prima finestra. Nell'esempio è "5". Dite il numero al pubblico: "Tutti sono d'accordo che è il numero 5?"

2. Dopo che tutti hanno guardato e sono d'accordo con voi, spingete il dado attraverso il tunnel, servendovi della bacchetta. Quando il dado raggiunge la piccola finestra nascosta, ruoterà senza che nessuno se ne accorga a causa dell'attrito, cambiando a un numero diverso. Pronunciate la parola magica e il numero cambia! Nell'illustrazione, il nuovo numero è "1". Suggerimenti: Ruotate leggermente il tunnel, in modo che il dado scorra sulla superficie dove si trova la finestra piccola. In caso contrario il dado non ruoterà.

MAGIA 8: I FERMAGLI MAGICI

CHE COSA SERVE:

2 fermagli per carta, la striscia di carta lunga, la fascia di gomma

L'EFFETTO:

Con la striscia di carta, allacciate i due fermagli e la fascia di gomma a forma di laccio, senza tocarli.

COME FARLO:

1. Fissate la striscia di carta con il fermaglio, come mostrato nell'illustrazione.

2. Infilate una fascia di gomma dall'estremità libera.

3. Fissare l'estremità libera come mostrato. La carta dovrebbe essere ora piegata a fisarmonica, con i due fermagli attaccati e la fascia di gomma in mezzo.

4. Dite al pubblico che state per formare un laccio, senza toccare gli oggetti. Ora afferrate saldamente le estremità libere della striscia di carta e separatele lentamente l'una dall'altra.

5. Date uno strappo rapido e deciso quando i fermagli e la fascia di gomma si stanno avvicinando.

Fatto! Adesso formano un laccio.

MAGIA 9: IL PENDOLINO MAGICO

CHE COSA SERVE:

una bacchetta magica, filo e il pendolino a forma di stella, legati insieme per formare il pendolino magico. Vi servirà inoltre il foglio di immagini contenente il coniglio, il piccione e gli altri elementi. Suggerimenti utili: se volete ripetere questo trucco fate alcune fotocopie dell'immagine prima di strappare quelle contenute in questo kit.

L'EFFETTO:

Fate vedere al pubblico che avete un pendolino magico. Anche con le immagini rivolte verso il basso, il pendolino potrà individuare le immagini degli animali (il coniglio e il piccione in questo esempio) muovendosi in cerchio. In caso contrario oscillerà avanti e indietro sulle immagini di oggetti inanimati (il cappello da mago, la Luna o il Sole, il lampo e la chiave).

SEGRETO:

La posizione di ogni figura sul foglio è disposta in modo opportuno. Quando il foglio viene strappato in otto pezzi, le immagini degli animali (il coniglio e il piccione) avranno due margini strappati, mentre quelle degli oggetti non viventi ne avranno tre. Anche con le immagini rivolte verso il basso è quindi possibile sapere se una certa immagine rappresenta un animale o un oggetto inanimato, contando il numero di margini strappati. Senza che il pubblico se ne accorga, muovete leggermente il polso in modo che il pendolino oscilli avanti e indietro sulle immagini con tre margini strappati, e che percorra dei cerchi su quelle con soli due margini strappati. Sembrerà che il pendolino funzioni davvero.

COME FARLO:

1. Mostrare al pubblico le 8 figure. Strappate il foglio con le figure in otto parti uguali.

2. Chiedete a una persona del pubblico di mescolare i pezzi e di disporli sul tavolo a faccia in giù. Individuate le figure contando in segreto il numero di margini strappati. Dite al pubblico che siete in possesso di un pendolino magico che riesce a identificare tutte le immagini di animali. Il pendolino percorrerà dei cerchi sulle immagini degli animali, e oscillerà avanti e indietro su quelle di oggetti inanimati.

3. Sospendete il pendolino sui pezzi di carta con tre margini strappati. Senza che il pubblico se ne accorga, muovete leggermente il polso e fate oscillare il pendolino avanti e indietro. Dite al pubblico che si tratta dell'immagine di un oggetto inanimato, e non del pezzo che state cercando.

4. Ora sospendete il pendolino magico su un pezzo di carta con due margini strappati, e fategli percorrere un cerchio. Dite al pubblico che questa è l'immagine che state cercando. È l'immagine di un animale.

5. Voltate la carta per dimostrare il vostro potere magico! Ripetete fino a trovare tutti e quattro gli animali.

MAGIA 10: IL FIUTO MAGICO

CHE COSA SERVE:

il mazzo di carte

L'EFFETTO:

Rivelate al pubblico che avete un olfatto magico, e che potete usare il vostro potere per trovare una carta scelta e inserita nel mazzo da una persona del pubblico.

COME FARLO:

1. Chiedete a una persona del pubblico di scegliere una carta dal mazzo e di memorizzarla. Distraete il pubblico chiedendo alla persona prescelta di mostrare a tutti la carta. Chiedete al vostro pubblico di controllare se la carta ha un qualche profumo particolare.

2. Segreto: mentre la persona del pubblico è impegnata a mostrare la carta agli altri, separate il mazzo in due parti, e tenetene ciascuna in una mano. Senza farvi notare, guardate la carta in fondo a quelle che avete nella mano destra. Memorizzatele. Nell'esempio si tratta del re di picche. Chiedete alla persona del pubblico di mettere la carta sopra alla pila che avete nella mano sinistra.

3. Chiedete alla stessa persona di tagliare le carte: dividete il mazzo in due e spostate la metà superiore sotto quella inferiore.

4. Ora allargate a ventaglio l'intero mazzo. Il segreto è qui: poiché la carta scelta è stata messa sotto quella che avete memorizzato, cioè il re di picche, la carta che segue il re di picche è quella che è stata prescelta. In questo esempio si tratta dell'asse di picche.

5. Tuttavia esiste anche la possibilità che la carta prescelta e quella memorizzata rimangano separate, nel caso in cui la persona del pubblico abbia tagliato il mazzo esattamente fra di esse (una possibilità molto remota). Se questo succede vedrete la carta che avete memorizzato, cioè il re di picche, in fondo al mazzo. In questo caso la carta prescelta sarà quella in cima al mazzo, cioè l'asse di picche. Seguendo queste indicazioni, non importa quante volte il pubblico taglierà le carte: sarete sempre in grado di localizzare la carta prescelta. Non chiedete al pubblico di mischiare le carte, perché in questo caso la magia non funzionerebbe. A questo punto dovrete avere localizzato la carta prescelta senza che il pubblico se ne sia accorto. Fate finta di annusare le carte per un po', e mettete in atto il vostro

fiuto magico. Podrete così magicamente estrarre e mostrare la carta prescelta! Il gioco è fatto!

MAGIA 11: LA VISTA A RAGGI X

CHE COSA SERVE:

2 dadi e la bacchetta magica

L'EFFETTO:

Si tratta di un trucco in cui mostrerete il vostro "magico potere" di vedere attraverso un dado.

SEGRETO:

La somma dei numeri sulle facce opposte di un dado è sempre "7". Se sulla faccia superiore c'è l'"1", su quella inferiore ci sarà il "6"; se c'è il "2" in alto, ci sarà il "5" in basso, e se in alto c'è il "3", sotto ci sarà il "4". La somma fa davvero sempre "7"!

COME FARLO:

Dite al pubblico che possedete il potere magico di vedere attraverso i dadi, e di potere quindi fare la somma dei punti. Mostrate i dadi al pubblico. Chiedete a una persona del pubblico di controllarli, in modo che tutti possano vedere che non sono truccati.

1. Ora lanciate i dadi sul tavolo. Chiedete al pubblico di rimanere in silenzio, in modo che possiate concentrarvi nell'esercitare il vostro potere. Ora battete una volta la bacchetta magica, usando la formula ricordata prima per identificare i numeri sotto i dadi e calcolare la somma. Nell'esempio, sulla faccia superiore dei dadi compaiono i punti 1 e 4. Quindi sui lati inferiori ci devono essere il 6 e il 3, e la somma sarà $6 + 3 = 9$. Ora comunicate al pubblico la somma. Fate vedere le facce nascoste dei dadi. Magicamente, la somma coincide.

MAGIA 12: I DADI PARLANTI

CHE COSA SERVE:

i cilindri magici (quello grande e quello piccolo) e due dadi

L'EFFETTO:

Confidate al pubblico che potete parlare con i vostri dadi, e che potrete indovinare qualunque numero essi formino.

SEGRETO: Il cilindro è un oggetto di scena fatto in modo particolare. Potete vedere al suo interno il punteggio formato dai dadi, senza che il pubblico se ne accorga.

COME FARLO:

1. Date i due dadi a una persona del pubblico che avrete scelto. Chiedete alla persona di scegliere un numero da uno dei dadi. Ora chiedetegli di mettere entrambi i dadi dentro il cilindro piccolo, con il dado prescelto in alto, con il numero scelto anch'esso verso l'alto. In questo esempio, lo spettatore ha scelto il numero "3". Senza farvi vedere i dadi, la persona del pubblico rimette il coperchio. Chiedete alla persona di riportarvi il cilindro piccolo.

2. Distraete il pubblico chiedendogli di controllare il cilindro grande. Mentre ciò avviene, girate il cilindro piccolo verso di voi facendo in modo, senza farlo notare, che la faccia del dado venga a contatto del coperchio. Il segreto è qui: la superficie del coperchio è così sottile che potete vedere attraverso di essa e leggere il numero sul dado che si trova all'interno. Ora potete vedere il numero attraverso il coperchio. Ricordatevi il numero. È un "3". Non guardatelo troppo a lungo o il pubblico scoprirà il trucco.

3. Mettete semplicemente il cilindro piccolo dentro a quello grande, sempre con il coperchio rivolto verso l'alto.

4. Scuotete il contenitore e mettetelo vicino all'orecchio, facendo finta di essere molto concentrati. Dite al pubblico che conoscete il numero, e pronunciatelo a voce alta.

5. Aprite i cilindri e rivelate il numero. È un "3"! Bel lavoro!

DOMANDE E COMMENTI

Siamo felici di avervi come clienti e la vostra soddisfazione per questo prodotto è importante per noi. Nel caso abbiate commenti o domande, o che vi accorgiate che componenti del kit siano difettosi o mancanti, vi preghiamo di contattare i nostri distributori nel vostro stato, di cui troverete gli indirizzi sulla confezione. Sarete i benvenuti anche se contatterete il nostro gruppo di assistenza marketing all'indirizzo di posta elettronica: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566, Tel (852) 28936241, sito internet: www.4m-ind.com.

S - JUEGO MÁGICO

A. ADVERTENCIA DE SEGURIDAD

1. Leer las instrucciones antes de comenzar a usar el juego.
2. Se recomienda la asistencia de adultos
3. Este kit y su producto final contienen partes pequeñas que podrían causar asfixia si se manejaran de modo incorrecto. Mantener lejos de niños menores de 3 años.
4. Son necesarias tijeras de casa. Se recomienda la supervisión de un adulto.

B. ANTES DEL ESPECTÁCULO

1. La magia es una ilusión; trucos especialmente diseñados que hacen que las cosas ocurran contra los principios de la ciencia. Por ejemplo, sabemos que nadie puede simplemente hacer desaparecer un objeto – incluso los magos de nivel sólo pueden crear dicha ilusión. La Práctica es el secreto real detrás de la magia. Practica tus trucos muchas veces antes de enviar las invitaciones para tu espectáculo. Se un interprete serio. Necesitaras practicar tus trucos regularmente, por ejemplo dos veces por semana, antes de que comience el espectáculo. Practica enfrente de un espejo de forma que verás lo que la audiencia ve. También es una buena idea pedir a los miembros de tu familiar que graben un video de tu práctica para poder mejorar aquellos trucos que no salgan exactamente según el plan.

2. Memoriza los trucos escribiendo apuntes, breves discursos, etc. en un papel y usa las notas cuando practiques.

3. Aprender un truco cada vez y mejorarlo antes de intentar aprender otro.

4. Una parte importante del ser un mago también es ser un actor. Observa a los magos famosos, y presta atención a cómo actúan y hablan. Observar a los demás puede ser una gran experiencia de aprendizaje y hará que tus espectáculos sean más impresionantes.

5. Recuerda, nunca es fácil llegar a la perfección en la magia, la audiencia siempre aprecia un espectáculo bien practicado. Lo más importante, ¡divertirse!

C. EL ESPECTÁCULO

1. Diseña un póster y envíalo como invitación a tus amigos y familiares. También es una buena idea llevar ropa de mago si disponemos de ella. Decora el escenario con algunos accesorios o pósters. Todo esto le dará a tu espectáculo un toque profesional.

2. Redactar un plan de espectáculo que liste los trucos que se van a realizar en una columna con los accesorios necesarios para ese truco escritos junto a él.

3. Tener todo el material preparado. Comprobarlo una vez más antes de que comience el espectáculo.

4. Empezar el espectáculo con un truco corto, impresionante y fácil de entender, por ejemplo el de la Varita Magnética. Ayudará a captar la atención de la audiencia y es una buena forma de hacer que la audiencia se centre en el espectáculo.

5. Prepara la secuencia de los trucos antes del espectáculo de forma que los trucos similares no se realicen unos detrás de otros. También es aplicable a trucos de longitud similar o que usen los mismos accesorios.

6. Hablar alto y claro para que todo el mundo pueda oírte. Controlar el ritmo. No hablar demasiado rápido.

7. Si es la primera vez que actúas, experimentarás algunos nervios y notarás como se acelera el pulso, te sudan las palmas de las manos, etc. Recuérdate a ti mismo que todos los grandes magos experimentaron lo mismo cuando estuvieron en el escenario la primera vez. Simplemente respira hondo y comienza. Entraras en calor en un momento. Recuerda, ¡diviértete!

8. Haz que el público se involucre. Pídeles que digan juntos "Es Magia" después de completar cada truco.

OTROS CONSEJOS

1. Existe siempre la tentación de contarle a la audiencia el secreto de los trucos. Sin embargo, nunca lo hagas, ya que diluirá el impacto de tu espectáculo.

2. No repetir el mismo truco delante de la misma audiencia. Si saben lo que viene después, tendrán más opciones de descubrir como está hecho el truco.

3. Realizar un pequeño espectáculo empezando con 4 o 5 trucos. Cuando tengas la suficiente confianza, organiza otro espectáculo con más trucos.

TRUCO 1: VARITA MÁGNÉTICA

QUÉ NECESITAS

Una Varita Mágica

EL EFECTO DEL TRUCO

Sin nada sosteniéndola, tu varita mágica se pega a la palma de tu mano como un imán. Es un truco simple pero efectivo.

CÓMO HACERLO

Dile a tu audiencia que vas a pasar tu poder mágico a tu varita, y a tu orden, se pegara a tu palma sin que nada la sostenga.

1. Envuelve la varita con los dedos, y sostén la varita con la mano derecha. Dile a la audiencia que necesitas concentrarte para hacer que la varita responda. Haz como si estuvieras concentrándote, aplica alguna fuerza a tu mano derecha y mantén la varita recta. Parecerá que la varita se mueve por sí sola.

2. Haz como si la varita estuviera ahora a tus órdenes y empieza a moverla. Necesitaras ayuda de tu mano izquierda para sostener tu muñeca derecha y estabilizarla.

3. El secreto llega en este punto: sin dejar que la audiencia lo vea, extiende el dedo índice de tu mano izquierda secretamente para sostener la varita en su sitio. Ahora abre los dedos de tu mano derecha, uno por uno con la mano izquierda aun sosteniendo tu muñeca derecha. Con los dedos de tu mano derecha completamente abiertos, la audiencia verá la varita mágicamente pegada a tu mano sin que nada la sostenga, justo como un imán! En frente de la impresionada audiencia, mueve la varita rápidamente en el aire y cogela. ¡Ya eres tan listo como un mago profesional!

TRUCO 2: LA CARTA SALTARINA

QUÉ NECESITAS

Baraja de cartas y la varita mágica

EL EFECTO DEL TRUCO

Un miembro de la audiencia elige una carta, que después colocas en el medio de la baraja de cartas.

Con un toque de la varita mágica, la carta "salta" a lo alto de la baraja.

CÓMO REALIZARLO

1. Seleccionar 8 cartas al azar de la baraja de cartas. Con las cartas de cara a la audiencia, mostrar en abanico 7 de las cartas de izquierda a derecha guardando 1 carta oculta detrás del abanico (la carta oculta). Este es el secreto del truco. Necesitarás algo de practica para hacer esto perfectamente y que la audiencia no note que hay una carta escondida.

2. Desde el punto de vista de la audiencia, sólo habrá 7 cartas enfrente de ellos sin que se note que hay una carta escondida detrás del abanico. Pide a alguno de los espectadores que señale una de las cartas que ven. Pídele que memorice la carta y que diga en que posición del abanico se encuentra desde tu derecha (la carta más hacia afuera del abanico). En el ejemplo, el espectador elige el As de Corazones, que es la "cuarta" carta desde su punto de vista. (Secreto: Desde tu vista, debe ser la "quinta" carta cuando las cuentas junto con la carta oculta).

3. Retirar el abanico y poner todas las cartas, incluyendo la oculta, encima de la baraja. Ahora debes tener la carta oculta colocada en lo alto del mazo sin que la audiencia se haya dado cuenta.

4. Dile a la audiencia que vas a poner la carta elegida en mitad de la baraja. En el ejemplo, la carta elegida, el As de Corazones, es la "cuarta" carta, por lo que coges 4 cartas de lo alto de la baraja. Ahora dile al público que la cuarta carta en tu mano es la carta que han elegido.

5. No muestres las cartas al público. Coloca las 4 cartas en el medio de la baraja. (Secreto: la carta elegida, por ejemplo el As de Corazones, es de hecho la quinta carta de la baraja. No se ha puesto en el centro, sigue estando en lo alto del mazo).

6. Ahora dile al público que tienes una conexión especial con la carta elegida, y con un golpe de la varita mágica, esta saltará a lo alto del mazo. Ahora, golpea el mazo de cartas, y di, "¡Salta!"

7. Revela la carta de lo alto. Debe ser la carta elegida, en este ejemplo el As de Corazones.

TRUCO 3: LAS ESTRELLAS CAMBIANTES

QUÉ NECESITAS

La carta de estrella especialmente diseñada.

EL EFECTO DEL TRUCO

El numero de una carta "mágicamente" cambia en tu mano.

SECRETO:

Es una carta con truco especialmente diseñada. Cubriendo hábilmente las "estrellas" o "áreas en blanco" en la carta con tus dedos, el numero de estrellas en la carta parece cambiar. De nuevo, ¡la práctica hace la perfección!

COMO REALIZARLO

Dile al público que tienes la habilidad mágica de cambiar el número en una carta

1. En la cara con 5 estrellas, cubre el área en blanco en el medio. Muéstralo al público, parecerá un "6".

2. Cambia la posición de tus dedos rápidamente y cubre la estrella en el centro. Muéstralo al público, ahora parece un "4".

3. Ahora vuelve la carta del otro lado, cubre el área blanca de la parte inferior. Ahora parece un "3".

4. Cambia la posición de tus dedos de nuevo rápidamente para cubrir la estrella de la parte superior; ahora parece un "As".

TRUCO 4: NÚMEROS MÍSTICOS

QUÉ NECESITAS

6 de las cartas con números místicos, un lápiz y un papel (no incluidos)

EFECTO DEL TRUCO

Usando las Cartas de Números Místicos, podrás "leer" la mente de tu audiencia y decirles el número que están pensando.

SECRETO

El número en las cartas místicas están ordenados especialmente. Sólo muestra las cartas al público y pregúntales que carta contiene el número que están pensando. Para las cartas seleccionadas, coger

el número que se muestra en la esquina superior izquierda. La suma de ellos será igual al número que el público tiene en mente. ¡Nunca perderás!

CÓMO REALIZARLO

Pida a un miembro del público que escoja un número entre el 1 y el 63. Explica que quieres que la persona escriba el número sin decir que número ha elegido. En este ejemplo, la persona elige el número 10.

1. Muestre las 6 cartas místicas al mismo miembro del público una por una. Pida a esa persona que seleccione las cartas que tengan el número elegido sobre ella. Sólo hay 2 cartas que contienen el número "10".

2. Ahora retire aquellas cartas que contienen el número elegido. Los números de la esquina superior derecha son "2" y "8". La suma de ellos es "10" que es el número elegido por la persona. Di tu respuesta al público. Y luego pida al público que revelen el número que habían escrito en el papel. ¡Es magia!

TRUCO 5: LA GRAN EVASIÓN

QUÉ NECESITAS

La hoja de escape (papel con líneas impresas en él) y unas tijeras de casa (hace falta la supervisión de un adulto).

EL EFECTO DEL TRUCO

Mostrar a tu audiencia como puedes escapar a través de una pequeña pieza de papel que no es más grande que 2 postales.

SECRETO

Las líneas de puntos en el papel de la gran evasión están hechas de forma especial. Simplemente sigue la línea y corta el papel siguiendo las líneas de puntos. Esto hará un gran anillo por el que tu cuerpo puede pasar. ¡A todo el mundo le gusta este truco! Consejos útiles: Si repetir el truco una y otra vez, has algunas fotocopias del papel antes de que cortes el único que viene con el juego.

CÓMO REALIZARLO

1. Doblar el papel por la mitad a lo largo de A – B, con las líneas de puntos mirando hacia afuera.

2. Corta a lo largo de la línea de puntos perpendicular a A- B con las tijeras. Tener cuidado de no cortar hasta el borde del papel.

3. Una vez que hayas cortado a lo largo de las líneas con puntos, corta a lo largo del borde doblado A –B. De nuevo, tener cuidado de no cortar todo hasta el extremo.

4. Abrir el papel cuidadosamente. Ahora es un gran anillo por el que puedes pasar. ¡Has escapado! ¡Simple!

TRUCO 6: NUDO ENGAÑOSO

QUÉ NECESITAS

Un trozo de cuerda

EL EFECTO DEL TRUCO

Este es un pequeño truco que hace que parezca como si hubieras atado un nudo en el centro de una cuerda, mientras mantienes ambos extremos en tus manos y sin dejarlas ir!

COMO REALIZARLO

Pedir a un miembro del público que suba al escenario. Pedirle que sostenga los bordes de la cuerda con ambas manos. Retela a hacer un nudo en el centro sin dejar que las manos suelten la cuerda. ¡No puede hacerse! Ahora, es tu turno. Apunte: Realizar los pasos en el diagrama 1-2 rápidamente sin que el público lo note.

1. Mantén un borde de la cuerda en tu mano izquierda. Ahora mueve el otro borde sobre tu antebrazo de forma que cuelgue de tu brazo como se muestra en la figura.

2. Coger el otro extremo de la cuerda con tu mano derecha a través del bucle. Colocar tu mano derecha hacia atrás del bucle. Ahora muestra a la audiencia que tienes ambos extremos de la cuerda en tus manos. Vas a hacer un nudo en el centro de la cuerda sin mover las manos de los extremos de la cuerda.

3. Para hacer que el nudo aparezca, simplemente bajar la mano derecha; empujar el extremo en la mano izquierda hacia afuera del bucle a la vez que permites que la cuerda se deslice en tu mano.

4. Dejar los extremos aparte y listo! ¡Has hecho lo imposible!

TRUCO 7: DADO CAMBIANTE

¿QUE NECESITAS?:

Dado, varita mágica, el tubo de plástico especial con dos ventanas en un lado y una ventana en el lado opuesto.

EL EFECTO DEL TRUCO:

Muestra a tu público cómo cambias mágicamente el número del dado cada vez que pasa por el túnel mágico.

SECRETO:

Este túnel de plástico es un accesorio mágico especialmente diseñado para este truco. Cuando el dado entra por la abertura pequeña de la parte trasera, se gira y muestra un número distinto

¿COMO REALIZARLO?

Muestra a tu público el dado para demostrar que es auténtico.

1. Sostén el túnel de plástico con una mano mientras muestras al público el lado de dos ventanas. Esconde el lado con una ventana. Desliza el dado por el lado de una ventana y muestra al público el número. En este ejemplo, el número es un 5.

Dile al público qué número es. “¿Está todo el mundo de acuerdo con que el número es el 5?”

2. Tras comprobar que todo el mundo haya mirado y este de acuerdo contigo, empuja con la varita mágica el dado hacia adentro del tubo. Cuando el dado alcance la pequeña ventana oculta, girará secretamente debido a la fricción y cambiara a otro número. ¡Di la palabra mágica y cambiara de número! En el dibujo, el dado cambia a “1” Pistas: Haz rodar el túnel ligeramente para que el dado se deslice en la superficie donde se encuentra la pequeña ventana. De otro modo, el dado no podrá girar

TRUCO 8: CLIPS MAGICOS

¿QUE NECESITAS?

2 clips de papel, un trozo alargado de papel, y 1 goma elástica

EL EFECTO DEL TRUCO:

Con el trozo de papel, entrelaza los dos clips y la goma elástica sin llegar a tocarlos

¿COMO REALIZARLO?:

1. Dobla un extremo del trozo de papel y coloca el clip como se muestra en el dibujo.

2. Introduce la goma elástica por el lado suelto.

3. Coloca el clip en el lado suelto como se muestra en el dibujo. El papel debe estar doblado en forma de acordeón con dos clips colocados y 1 goma elástica en el medio.

4. Dile a tu público que los vas a juntar sin llegar a tocarlos. Ahora agarra los lados sueltos del trozo de papel y tira ligeramente de ellos en direcciones opuestas.

5. Da un fuerte y rápido estirón cuando los clips y la goma elástica se aproximan unos a otros. ¡Listo! Ya forman un lazo.

TRUCO 9: PENDULO MAGICO

QUÉ NECESITAS

Una varita mágica, un hilo y el péndulo con forma de estrella- ata las tres estrellas juntas para formar el péndulo mágico: el papel con dibujos que contienen el conejo, la paloma y otros.

Pistas Prácticas: Si quieres repetir este truco, haz algunas fotocopias de los dibujos antes de recortar los que se incluyen en este paquete.

EL EFECTO DEL TRUCO

Muestra a tu público el péndulo mágico. Incluso con los dibujos boca abajo, se identificaran los dibujos de los animales (conejos y paloma) moviendo el péndulo en círculo. De otro modo, se balanceara para atrás y adelante para los otros dibujos de objetos inanimados (sombreo de mago, luna/estrella, relámpago y llave)

TRUCO:

La posición de cada foto está especialmente colocada en la hoja. Cuando la hoja se parte en ocho trozos, los dibujos de los animales (conejo y paloma) tendrán dos bordes rugosos, mientras que los trozos con dibujos de objetos inanimados tendrán tres bordes rugosos. Incluso con las fotos mirando hacia abajo, se puede decir si un dibujo en particular incluye un animal o un objeto inanimado contando el número de bordes rugosos, sin que el público se percate de ello, mueve ligeramente tu muñeca para que el péndulo se desplace de atrás adelante por encima de los dibujos con tres bordes rugosos, y se balancee en círculos por encima de los dibujos con dos bordes. Parece como si tu péndulo mágico funcionase de verdad.

¿COMO REALIZARLO?:

1. Muestra al público la hoja con los 8 dibujos. Parte la hoja de dibujos en ocho partes iguales.

2. Pide a un miembro del público que los mezcle y los esparza por la mesa boca abajo. Identifica los dibujos contando secretamente el número de bordes rugosos. Di al público que tienes un péndulo mágico que puede identificar los dibujos con los animales. El péndulo se balanceará en círculo sobre aquéllos trozos con dibujos de animales; de otro modo se balanceará de de atrás adelante sobre los dibujos de objetos inanimados.

3. Suspende el péndulo mágico por encima de los trozos de papel con tres bordes rugoso. Sin que el público se percate de ello, mueve ligeramente tu muñeca y balancea el péndulo de atrás adelante. Di al público que se trata de un dibujo de un objeto inanimado, y no el trozo de papel que estás buscando.

4. Ahora suspende el péndulo mágico sobre un trozo de papel con dos bordes rugosos y balancea el péndulo en círculos. Di al público que es el dibujo que estás buscando. Es el dibujo de un animal.

5. ¡Descubre el papel para revelar tu poder mágico! Repite lo anterior hasta que las fotos de los cuatro animales sean reveladas.

TRUCO 10: CARTA OLOROSA

¿QUE NECESITAS?

Baraja de cartas

EL EFECTO DEL TRUCO:

Di a tu público que tienes poderes olfativos mágicos y puedes usarlos para localizar una carta escogida por un miembro del público.

¿COMO REALIZARLO?:

1. Pide a un miembro del público que escoja una carta de la baraja y la memorice. Distrae al resto del público pidiendo al voluntario que muestre la carta al resto del público. Pide al público que comprueben si hay algún olor especial en la carta.

2. Secreto: cuando el miembro del público este ocupado enseñando la carta al resto, separa las cartas en dos grupos y sujétalas con tus manos. Mira secretamente la cara inferior de la carta en tu lado derecho. Memoriza la carta. En este ejemplo, es un Rey de Espadas. Pide al miembro del público que coloque la carta en lo alto del grupo de la mano izquierda.

3. Pide al mismo miembro del público que corte las cartas: divide la baraja en dos, y mueve la mitad superior debajo de la mitad inferior.

4. Abre en abanico toda la baraja de cartas. El secreto viene ahora: Ya que la carta escogida por el público fue colocada bajo la carta memorizada. P. ej. El Rey de Espadas, la carta que sigue al Rey de Espadas es la carta escogida. En este ejemplo, es el As de Espadas.

5. sin embargo, existe también la posibilidad de que la carta escogida y la memorizada estén separadas si el voluntario ha cortado entre las cartas (aunque la posibilidad es muy pequeña). Si eso ocurre, vera la carta memorizada, p.ej. Rey de Espadas, en la base de la baraja. En ese caso, en lo alto de la baraja aparecerá la carta escogida, p.ej. As de Espadas.

Sigue lo anterior, no importa cuantas veces el público corte la baraja, siempre serás capaz de encontrar la carta escogida. No pidas al público barajar las cartas, ya que puede que la magia no funcione en este caso. Por ahora, debes localizar la carta escogida sin que el publico se de cuenta de ello. Haz como si olieses las cartas un poco y ejercitases tus poderes olfativos mágicos. Señalas y muestras “mágicamente” la carta escogida. ¡Listo!

TRUCO 11: LOS RAYOS X VEN A TRAVES DE LAS COSAS

¿QUE NECESITAS?

2 dados y una varita mágica

EL EFECTO DEL TRUCO

Este es un truco para mostrar tus “poderes mágicos” para ver a traves del dado

SECRETO:

Los lados opuestos del dado siempre suman “7”. Si “1” está arriba, “6” estará debajo; si “2” está arriba, “5” estará debajo; y si “3” está arriba, “4” estará abajo. ¡Siempre suman “7”!

¿COMO REALIZARLO?:

Dile al público que tienes el poder mágico de ver a través de las cosas como los dados y así averiguar la suma correspondiente. Muestra el dado al público. Pide a un miembro del público que compruebe los dados para que todo el mundo vea que no se tratan de dados trucados.

1. Tira el dado en la mesa. Pide al público que se mantenga en silencio, ya que necesitas concentrarte en ejercitar tus poderes de vista de rayos X. Ahora agita una vez la varita mágica, usando la formula arriba explicada para identificar secretamente el numero de abajo y realizar la suma. En este ejemplo, el dado muestra 1, 4 en la parte de arriba. Por tanto el otro lado del dado debe ser 6, 3 y la suma 6 + 3 =9. Ahora, di al público tu respuesta acerca de la suma. Revela los otros lados de los dados. Se suman por obra de magia.

TRUCO 12: EL DADO HABLADOR

¿QUE NECESITAS?

Los cilindros mágicos (ambos pequeños y grandes) y dos dados.

EL EFECTO DEL TRUCO

Di al público que puedes hablar con tu dado y que éste revelara el número que hayan escogido.

SECRETO: El cilindro esta especialmente diseñado para su aplicación mágica. Puedes ver a través del dado sin que el publico se de cuenta.

¿COMO REALIZARLO?:

1. Da los dos dados a un miembro seleccionado del público. Pide al voluntario que escoja un número de uno de los dos dados. Ahora pide al voluntario que meta ambos dados en el cilindro pequeño con el dado escogido arriba y el número escogido mirando hacia arriba. En este ejemplo, el miembro del publico escoge “3”. Sin enseñarlo, el voluntario quita el tapón. Pide al miembro del público que te devuelva el cilindro.

2. Distrae al público dándoles el cilindro grande para que lo inspeccionen. Mientras lo examinen, gira el cilindro pequeño hacia ti mismo haciendo que el dado se mueva hacia el tapón. El secreto viene aquí: la superficie del tapo del cilindro pequeño es tan fina que de hecho puedes ver a través de él y leer el numero del dado. Ahora puedes ver el número a través del tapón. Recuerda el número. Es un "3". No mire durante demasiado tiempo o el publico descubrirá el secreto.

3. Coloca simplemente el pequeño cilindro el cilindro grande con el tapón mirando hacia arriba

4. Sacude el contenedor y colócalo mirando hacia tu cabeza haciendo ver que te estas concentrando de veras. Di a al publico que sabes el numero y dilo en voz alta.

5. Abre los cilindros para revelar el número. ¡Es un "3"!¡Buen Trabajo!

PREGUNTAS Y COMENTARIOS

Sentimos un gran aprecio por nuestros clientes y nos interesa que se sientan satisfechos con nuestros productos. En caso de querer formular algún comentario o pregunta, o de que alguna de las partes del juego no esté presente o el mismo tenga algún defecto, no dude en entrar en contacto con nosotros o con nuestros distribuidores en su país. Encontrará la dirección en el embalaje. También puede entrar en contacto con nuestro departamento de ventas en: infodesk@4m-ind.com, Fax (852) 25911566 ,Tel (852) 28936241, Website: www.4m-ind.com.

J -マジック・キット

A. 安全上のご注意

- ご使用になる前に必ずこちらの取扱説明書をお読み下さい。
- 保護者の方の監督の下ご使用下さい。
- このキットには小さな部品が含まれています。誤使用すると、窒息の危険があるので、3歳以下のお子様の手が届かないところに保管して下さい。
- 家にあるはさみが必要です。大人と一緒に使しましょう。

B. ショーの前に

- マジックはイリュージョンです。特別にデザインされたトリックや小道具により、科学の原理に反したことが起こります。たとえば、物をパッと消すことは誰にもできないのがわかっているのに、マジックの名手はそんなイリュージョンを起こせるのです。マジックの本当のひみつは、練習です。ショーの招待状を送るずっと前から、何回もトリックの練習をしましょう。まじめに演技しましょう。定期的に練習をくり返すことが必要です。たとえば、ショーの前に、1週間に2回やりましょう。観客からどう見えるかをチェックできるよう、かがみの前で練習しましょう。思ったようにいかないトリックを、うまくできるようにするには、家族のだれかに頼んで、練習のようすをビデオにとってもらうのもよいでしょう。
- メモやせりふを紙に書いてトリックを覚え、練習中にその紙を使いましょう。
- トリックは一度にひとつずつおぼえるようにしましょう。それがうまくできるようになってから、次のトリックにとりかかりましょう。
- マジシャンになるために大事なことは、役者になることでもあります。有名なマジシャンを見て、演技方や話し方に注意しましょう。他の人を観察すると、学ぶことが多く、演技がさらに印象的になります。
- かんぺきなマジシャンになるのは易しいことではありませんが、観客が喜ぶのはいつも、よく練習したショーだということを覚えておきましょう。大切なことは、楽しむこと!

C. ショー・タイム

- ポスターをデザインして、友だちや家族に招待状を送りましょう。マジシャンやまほう使いの服が手に入ったら、それを着るのもよいアイデアです。小道具やポスターでステージをかざりましょう。こういった物を使うと、ショーがプロっぽく見えます。
- ショーの計画表を作り、一列目に演じるトリックを書き出し、次の列に必要な小道具を書きましょう。
- すべての小道具を準備します。ショー開始前に、それらをもう一度チェックします。
- ショーのはじめは、「マグネットのつえ」のような、短くて、印象に残るような、わかりやすいトリックをしましょう。これは観客の注意を引いて、観客をショーに集中させるのによい方法です。
- 似たようなトリックを続けて演じることがないよう、ショーの前にトリックの順番を計画しておきましょう。このことは、時間の長さや小道具の使い方が似ているトリックにも言えます。観客がさまざまな演技を楽しむことができるよう、色々なトリックを混ぜましょう。
- みんなに聞こえるように、はっきり大きな声で話しましょう。自分のペースを守りましょう。あまり速く話すぎないようにしましょう。
- はじめに演技をするときには、心臓がどきどきしたり、手のひらに汗をかいたりするなど、あがることがあります。どんな偉大なマジシャンも、はじめて舞台上上がったときは、同じ体験をしたのだと思ひ出しましょう。深呼吸して、始めましょう。しばらくすると、調子が出てきます。楽しむことを忘れないように!
- 観客を参加させましょう。それぞれのトリックがすんだら、一緒に「これがマジック!」と言ってもらうように頼みましょう。

その他のコツ

- ふつうは、トリックの種明かしをしたい気持ちになるでしょう。しかし、絶対やってはいけません。ショーの効果が薄れてしまいます。
- 同じ観客の前で同じトリックを繰り返さないようにしましょう。次がどうなるかわかってしまうと、トリックの種がばれやすくなります。
- 最初は、4つから5つのトリックをする、短いショーをしましょう。自信がいたら、もっと多くのトリックを

する別のショーを企画しましょう。

マジック 1:マグネットのつえ

必要なもの:

まほうのつえ

ショーの効果:

何かでつかんでいるわけではないのに、まほうのつえがマグネットのように手の平にくっつきます。簡単ですが、見栄えのするトリックです。

演技方:

観客に向かって、まほうの力をつえに込めると言います。命令すると、つえが支え無しで手のひらにくっつきます。

1. まほうのつえを、右手の指で包むようにして持ちます。つえに言うことを聞かせるため、集中しなければいけないと、観客に言ってください。がんばって集中しているふりをして、右手に力を込め、つえをギュッと握ります。つえが自分で動くように見えます。

2. つえが命令を聞いて、動き出したふりをする。動きを止めるために、左手を使って、右手首を押さえないといけなくなりました。

3. ひみつはここにあります。観客が見えないよう、左手の人差し指をのぼして、こっそりつえを押さえます。ここで、左手で右手首を握ったまま、右手の指を一本ずつ開いていきましょう。右手の指をすべて開いても、観客にはつえがまほうのように支え無しで手にくっついているように見えます。まるでマグネットです!びっくりしている観客の前で、つえを高く放り上げて、キャッチしましょう。プロのマジシャンみたいに、さえてますね!

マジック 2:カードのジャンプ

必要なもの:

トランプ1組とまほうのつえ

ショーの効果:

観客のひとりにカードを1枚選んでもらい、重ねたカードの真ん中に入れます。まほうのつえで一回たたくと、重ねたカードのいちばん上に、選んだカードが「ジャンプ」します。

演技方:

1. 1組のトランプの中から、てきとうに8枚のカードを選んでください。カードの表を観客に向けて、左から右におうぎ形にカード7枚を広げます。1枚は広げたカードの後ろにかくしておきます(かくしカード)。これがトリックの種です。カードを1枚かくしていることを観客に気づかれないように、かんぺきに行くには、いくらか練習が必要でしょう。

2. 観客は、おうぎ形に広げたカードの後ろに1枚かくれていることに気づかず、7枚のカードが自分たちに向けられているのだけが見えます。観客の一人に、自分たちに向けられたカードの一枚を指差してもらいましょう。その人に、どんなカードかおぼえてもらうように頼み、あなたから見て右側から(おうぎ形のカードのいちばん手前から)何番目のカードか教えてもらいましょう。たとえば、その観客がハートのエースを選んだら、その人から見て「4番目」のカードになります。(ひみつ:あなたから見ると、かくしカードを入れて「5番目」のカードになります。)

3. 広げていたカードを、かくしカードも一緒にすべてそろえて、重ねていたトランプの山の上に戻してください。これで、観客に気づかれずにかくしカードを一番上にのせることができました。

4. 観客に、これから選んだカードをトランプの山の真ん中に入れると言いましょ。たとえば、ハートのエースが選んだカードだった場合は、「4番目」のカードなので、トランプの山の上からカードを4枚取ります。それから、観客に、手に取った4番目のカードが、選んだカードだと言います。

5. カードの表を観客に見せてはいけません。4枚のカードをすべて、トランプの山の真ん中に入れます。(ひみつ:選んだカード、たとえばハートのエースは、上から5番目のカードです。このカードは、トランプの山の真ん中に入れられていません。その代わりに、今は山のいちばん上にあります。)

6. 観客に向かって、あなたと選んだカードには特別なつながりがあるので、まほうのつえで一回たたくと、カードはトランプの山のいちばん上にジャンプすると言いましょ。そして、トランプの山をたたきながら、「ジャンプしろ!」と言ってください。

7. いちばん上のカードをめくってください。選んだカード、たとえばハートのエースのはずです。

マジック 3:流れ星

必要なもの:

特別にデザインされた星のカード

ショーの効果:

カードの番号が「まほうのように」手の中で変わります。

ひみつ:

これは、特別にデザインされたカードです。カードの「星」か「ブランクの部分」かを上手に指でかくすと、星の数が変わったように見えます。今回も、練習でかんぺきになれます!

演技方:

観客に向かって、あなたがカードの番号を変えるまほうの力があると言いましょ。

1. 5つの星のカードの真ん中の、ブランクの部分をかくしてください。観客に見せてください。「6」のように見えます。

2. 指の場所をサッと変えて、真ん中の星をかくしてください。観客に見せてください。「4」のように見えます。

3. 今度はカードを裏返して、下のブランク部分をかくしてください。「3」と見えるようになりました。

4. また指の場所をサッと変えて、一番上の星をかくしてください。「エース」のように見えます。

マジック 4:なぞの数字

必要なもの:
なぞの数字カード 6枚、 鉛筆1本と、紙1枚(セットに入っていません)

ショーの効果:
なぞの数字カードを使って、観客の心を「読み」、考えている数を当てます。

ひみつ:
なぞのカードの数字は、特別な並べ方をされています。観客にカードを見せて、考えている数字がどのカードに書かれているか、たずねるだけです。選ばれたカードの、左上の数字を見てください。これらの数字の合計が、観客の考えている数字と同じになります。ぜったいに間違えません!

演じ方:
観客にひとりに、1から63までの数字をひとつ選ぶように、頼んでください。その人に、選んだ数字を言わずに、書いておくように頼んでください。たとえば、その観客が「10」を選んだとします。

1. 6枚のなぞのカードを、その観客に1枚ずつ見せてください。その人に、選んだ数字の書かれたカードを、選ぶように頼んでください。数字の「10」の書かれたカードは2枚だけあります。
2. ここで、観客の選んだ数の書かれたカードを集めます。左上の数字は「2」と「8」です。合計は「10」で、観客の選んだ数字です。観客に答えを告げましょう。次に、その観客に、紙に書いてあった数字を見せるように頼んでください。これがマジックです!

マジック 5:大脱走

必要なもの:
脱走用の紙(点線のプリントされた紙)と、家にあるはさみ(大人といっしょに使ってください)。

ショーの効果:
はがき2枚分の大きさの紙をくぐって、脱走する方法を、観客に見せます。

ひみつ:
大脱走用の紙の点線は、特別な並び方をしています。紙を折り、点線にそって切ってください。あなたの体をくぐらすことのできる大きな輪ができます。みんな、このトリックが気に入るでしょう!

便利なコツ:何度もこのトリックをくり返したい場合は、このキットに入っている大脱走用紙を切る前に、そのコピーを作っておいてください。

演じ方:
1. A - Bにそって、点線が表に出るように、紙を折ってください。
2. 点線にそってA - Bに垂直に、はさみで切ってください。紙のはしまで切ってしまうないように、気をつけましょう。
3. 各点線にそって切り終えたら、A - Bの折り目にそって切ってください。ここでも、はしまで切ってしまうないように気をつけましょう。
4. 注意しながら、紙を開いていきましょう。大きな輪のようになり、くぐることができます。脱走しました!簡単ですね!

マジック 6:ふしぎな結び目

必要なもの:
ロープ1本
ショーの効果:
ロープの両端を持ったまま放さずに、ロープの真ん中に結び目を作ったかのように見せるという、ちょっとカッコいいトリックです。

演じ方:
観客のひとりにステージに上がってもらいましょう。その観客に、両手でロープの両端を持つように頼みましょ。その観客に、ロープから手を放さずに、ロープの真ん中に結び目を作れるか、挑戦してください。できませんね!今度はあなたの番です。

注意:観客に気付かれないように、図1～2のステップを行ってください。

1. 左手にロープの片方の端を握ります。もう片方の端を腕の上に投げ、腕から下がるようにします。
2. 右手を輪になった部分にくぐらせるようにして、ロープの端をつかんでください。右手を引いて、輪になった部分から抜いてください。観客に、両手でロープの両端をつかんでいるところを見せてください。ロープの両端から手を放さずに、ロープの真ん中に結び目を作ります。
3. 結び目が現れるようにするには、右手を引き、同時にロープを手の上ですべらせながら、左手に持った端を輪になった部分から引き抜きます。
4. 両端を引っ張るとあらふしぎ!不可能を可能にしました!

マジック 7:変わるサイコロ

必要なもの:
サイコロ。まほうのつえ。片側に2つのまどが開き、もう片方に1つのまどが開いた特別なプラスチックのトンネル。

ショーの効果:
まほうのトンネルに通すたびに、サイコロの数字がまほうのように変わるところを、観客に見せましょう。

ひみつ:
プラスチックのトンネルは、特別にデザインされたマジックの小道具です。うらの小さなまどをサイコロが通ると、ひっくり返ってちがう数字が見えるようになります。

演じ方:
観客にサイコロを見せて、本物であることを確かめてもらいます。

1. プラスチックのトンネルを片方の手で持って、2つのまどがある方を観客に向けてください。1つの小さなまどがある方は、常にかくしておいてください。片方の端から最初のまどまでサイコロをすべらせて、数字を観

客に見せてください。例では、「5」になっています。

観客に向かって、「皆さん、5が見えているということで、いいですね?」と数字を言います。
2. 皆が見て、うなずいたら、つえでサイコロを押し、トンネルの中を動かしてください。かくれた小さいまどまでサイコロを動かすと、まどつのために見えないうところで回転し、別の数字になります。まほうの呪文をととなえと、変わります!図では、「1」に変わります。

ヒント:小さいまどの開いている面をサイコロがすべるように、トンネルを少し回してください。そうしないと、サイコロが転がりません。

マジック 8:まほうのクリップ

必要なもの:
ペーパー・クリップ2本、細長い紙、輪ゴム1本

ショーの効果:
細長い紙を使い、クリップ2本と輪ゴムを、さわらずにつなげましょう。

演じ方:
1. 図のように、細長い紙をクリップではさんでください。
2. はさんでない方の端から、輪ゴムにくぐらせてください。
3. その端を、クリップではさんでください。これで紙は、2本のペーパー・クリップで互い違いにはさまれ、その間に輪ゴムがあるようになります。
4. 観客に、これらにさわらずに、くさりのようにつなげると告げます。そして、細長い紙の両端をつかみ、ゆっくりと両側に引っ張っていきます。
5. クリップと輪ゴムが互いに近づいたら、すばやく強く引いてください。あらふしぎ!くさりのようにつながりました!

マジック 9:まほうのふり子

必要なもの:
まほうのつえ1本、糸、ふり子-3つを結びつけてまほうのふり子を作ってください。ウサギやハトなどの絵が描かれたシート。
便利なコツ:トリックをくり返したいときは、キットに入っている絵をやぶる前に、コピーを何枚か作っておきましょう。

ショーの効果:
観客にまほうのふり子を持っているところを見せてください。絵がうら返しになっていても、円をえがいて動物の絵(このマジックではウサギやハト)を見つけます。それ以外の生き物でないもの(まほうのぼうし、月と星、いなづま、かぎ)の絵では、前後にゆれます。

ひみつ:
それぞれの絵は、紙の上で特別な並べ方がされています。紙を8枚にちぎったとき、動物の絵(ウサギとハト)は2辺がギザギザで、生き物でないものの絵は3辺がギザギザになっています。絵がうら返しになっていても、ギザギザになっている辺の数で、ある絵が動物かモノかがわかります。観客が気付かないように、手首を少し動かして、3辺がギザギザの絵の上で前後にゆらし、2辺がギザギザの絵の上で円をえがくようにゆらしてください。まほうのふり子が本当に動いているように見えます。

演じ方:
1. 観客に8つの絵がかかれたシートを見せてください。絵の付いたシートを、8等分に破ってください。
2. 観客のひとりに、テーブルの上でうら返しのまま、これらの紙を混ぜるように頼んでください。ギザギザの辺をこっそり数えて、絵を区別しましょう。観客に、動物の絵を見分けるまほうのふり子を持っていると告げてください。ふり子は動物の絵の上で円をえがくようにゆれます。それ以外では、生き物でないものの絵の上で、前後にゆれます。
3. 3辺がギザギザの紙の上で、まほうのふり子をぶら下げます。観客に気付かれないように、手首をゆっくり動かして、ふり子を前後にゆらしてください。観客に、絵が生き物でないので、探している紙ではないと告げてください。
4. 今度は、2辺がギザギザの紙の上に、まほうのふり子をたらし、円をえがくようにゆらしてください。観客に、これが探している絵だと告げてください。それが動物の絵です。
5. 紙をひっくり返して、まほうの力を見せ付けましょう!動物の絵が4枚見つかるまで、上記のとおりくり返してください。

マジック 10:におうカード

必要なもの:
トランプ1組
ショーの効果:
あなたには、においをかぎ分けるまほうの力があり、観客が選んでトランプの山に入れたカードを見つけるのに、その力が使えると告げましょう。

演じ方:
1. 観客のひとりに、トランプの山から1枚カードを取り、おぼえるように頼んでください。その人に、他の観客たちにカードを見せるように頼んで、注意をそらしましょう。観客に、カードから特別なにおいがするかもチェックしてもらいましょう。
2. ひみつ:観客のひとりが他の人たちにカードを見せるのに気を取られている間に、カードの山を2つに分けて、それぞれの手に持ってください。こっそりと右手のカードのいちばん下のものを見てください。カードをおぼえてください。例では、スペードのキングになっています。観客のひとりに、左手のカードの山のいちばん上に、カードをのせるように頼んでください。その後、左手に持ったカードの上に、右手のカードを乗せます。
3. その観客に、カードをカット(2つに分けること)するよう頼んでください。カードの束を2つに分けて、上半