

Magic

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



ZAUBERTRICK 1

PROPHEZEIUNG

MATERIAL

12 Karten (2 x die gleichen Symbolkarten).
Handkarte 2 mal verwendet. Wir brauchen
also 4.

Vor dem Beginn bereitet der Zauberer seine
Karten wie auf **ABB. 1** vor.

Die beiden Kartenreihen werden in 2
Haufen wie **ABB. 2** gruppiert.

Er gibt an, dass er das Wort *Magie*
buchstabieren wird, und bei jedem
Buchstaben wird eine Person aus dem
Publikum ein Paket aussuchen.
Jedes Mal legt er 1 Karte von oben unter das
Paket, das die Person ausgewählt hat **ABB. 3**.
Er sagt voraus, dass am Ende, welche
Antworten auch immer gegeben wurden,
die 2 Karten, die sich oben befinden, die
gleichen sind und die beiden folgenden
Karten unterschiedlich sein werden
ABB. 2 UND 3

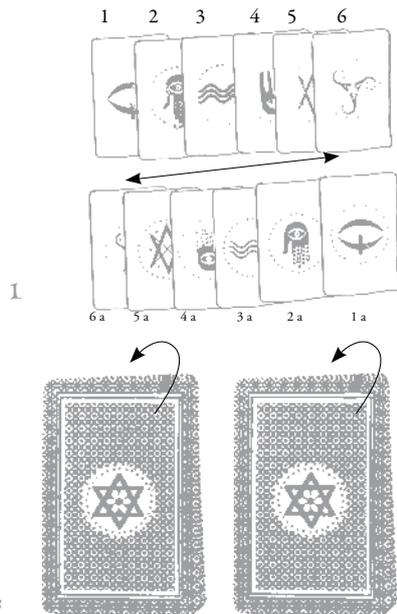


ABB. 2 UND 3

ZAUBERTRICK 2

DIE HAND

MATERIAL

25 Karten

VORBEREITUNG

Die 25 Karten werden gemischt.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt sein Kartenspiel und
weist auf die vielen unterschiedlichen
Symbole hin. Er bittet eine Person aus dem
Publikum, es zu mischen und mit dem Bild
nach unten vor ihm hinzulegen.

Er bittet eine andere Person aus dem
Publikum abzuheben und gibt an zu wissen,
dass es eine „Hand“-Karte ist. Die Person
kommt seiner Bitte nach, und die Karte,
die sich oben befindet ist natürliche eine
„Hand“-Karte!
Der Zauberer schlägt vor, es noch einmal zu
versuchen, und es ist wieder eine „Hand“-
Karte, die erscheint.

GEHEIMNIS

Die „Hand“-Karten sind schmaler als alle
anderen Karten. Auf diese Weise ist der
Zauberer sicher, dass, jedes Mal wenn die
Person abhebt, es eine „Hand“-Karte ist.
Die Rückseite der Karten kann auch zur
Bestätigung dienen. Die „Hand“-Karten
haben alle eine kleine, diskrete Marke auf
der Rückseite. **ABB. 5** des Zaubertricks 3
und 4.

ZAUBERTRICK

3

4

FAKIR

INHALT

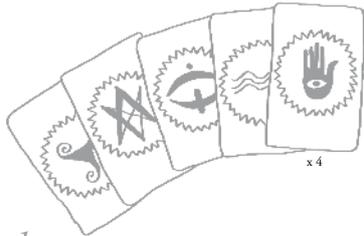
25 Karten

VORBEREITUNG

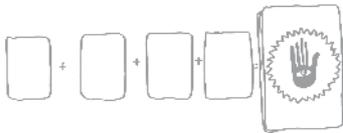
Die Karten werden nach Symbolen geordnet.

4 Karten mit dem Handsymbol werden in die Schachtel zur Seite gelegt. 1 Karte mit demselben Symbol wird in die Tasche des Fakir-Zauberers gesteckt.

Die 20 Karten werden in 5 identische Haufen geordnet, **ABB. 1**. Die 5 Haufen müssen in derselben Reihenfolge geordnet werden. Sie werden einen auf den anderen gelegt, um einen einzigen Haufen von 20 Karten zu bilden, **ABB. 2**.



1
Reihenfolge eines Pakets



WWW.DJECO.COM
FAKIR
© = VIRGINIUM

ABLAUF

Der Fakir-Zauberer hat unglaubliche Kräfte und kündigt an, dass er das Symbol der Karte, die das Publikum zufällig zieht, erraten kann. Er zeigt, dass die Karten gut gemischt sind und reicht dem Publikum das umgedrehte Paket. Er bittet es, eine Karte nach der anderen, so viele Karten es will, von oben unter das Paket zu legen und die auserwählte Karte auf den Tisch mit dem Bild nach unten zu legen.

Der Fakir dreht sich um, damit das gesamte Publikum die Karte, die eben zufällig gezogen wurde, sehen kann. Es gibt dem Fakir, der ihm immer noch den Rücken kehrt, das Paket Karten. Der Fakir dreht sich wieder um und sagt, dass er schon weiß, dass die Karte oben auf dem Haufen die gleiche ist, wie diejenige auf dem Tisch. Er dreht die 2 Karten gleichzeitig um: die

Karten sind identisch!

Der Fakir sammelt alle Karten ein und legt sie in die Schachtel. Er erklärt, dass er in seiner Tasche eine Karte hat, die die gleiche ist, die das Publikum bald wählen wird...

Er legt sie verdeckt auf den Tisch. Er nimmt alle Karten aus der Schachtel und bittet das Publikum, den Haufen zu mischen und abzuheben, wie er es zeigt. Jedes Mal fragt er das Publikum, ob es die oberste Karte des Haufens umdrehen will. Das Publikum macht dies... und dreht die gewünschte Karte um. Noch einmal ist die gewählte Karte mit der Karte vom Fakir identisch!

GEHEIMNIS

Zu Beginn des Zaubertricks ordnet der Zauberer die Karten so, wie in der Vorbereitung des Tricks angegeben. Wenn das Publikum ihm das Paket Karten in seinem Rücken reicht, lässt er beim Umdrehen so schnell und diskret wie möglich 2 Karten und dann 2 andere Karten unter das Paket gleiten. Die Karte, die sich auf dem Paket befindet, ist identisch

mit der Karte, die das Publikum auf den Tisch gelegt hat.

Für den zweiten Teil des Tricks hat der Zauberer die gesamten Karten in die Schachtel gelegt. In dem Augenblick, als er sie wieder aufnimmt, um seinen Zaubertrick weiterzumachen, nimmt er die weiteren 4 Karten, die er bei der Vorbereitung versteckt hat. Er zeigt die Karte aus seiner Tasche dem Publikum. Er legt sie verdeckt auf den Tisch. Er gibt das gesamte Paket Karten dem Publikum mit der Bitte, es zu mischen. Der Zauberer bittet das Publikum abzuheben, wie in **ABB. 3** und **4** (in der Querrichtung des Pakets) gezeigt.

Die „Hand“-Karten sind schmaler als alle anderen Karten. Auf diese Weise ist der Zauberer sicher, dass es jedes Mal, wenn die Person abhebt, eine „Hand“-Karte ist. Die Rückseite der Karten kann auch zur Bestätigung dienen. Die „Hand“-Karten haben alle eine kleine, diskrete Marke auf der Rückseite. **ABB. 5**



3

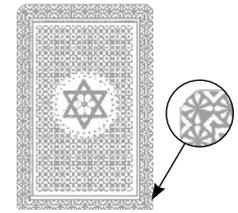


4



5

Rückseite ohne Marke



Rückseite mit Marke, nur auf der „Hand“-Karte

ZAUBERTRICK 5

WAHRSAGEN

MATERIAL

3 verschiedene Symbolkarten, darunter 1 Hand-Karte mit einer Marke auf der Rückseite. Siehe Erklärung der Marke bei Zaubertricks 3 und 4.

3 Symbolkarten werden gemischt und verdeckt hingelegt.

Der Zauberer dreht sich um mit der Bitte ans Publikum, eine Karte auszuwählen, sie anzusehen und an ihren Platz zurückzulegen. Er bittet dann, den Platz der 2 anderen Karten zu tauschen.

Er dreht sich um und kündigt sofort die Karte an, die das Publikum ausgewählt hat. Dies ist sehr leicht: Wenn der Zauberer sich umdreht, stellt er fest, an welchem Platz sich die markierte Karte befindet. Wenn die Karten verschoben werden, können 2 Fälle vorkommen:

- Die markierte Karte hat den Platz nicht gewechselt: Es ist die Karte, die das Publikum gewählt hat.

- Die markierte Karte ist nicht mehr am selben Platz: Die gewählte Karte ist weder die markierte Karte noch jene, die jetzt an ihrem Platz ist. Es ist also die dritte, die vom Publikum gewählt wurde.

ZAUBERTRICK 6

PROPHEZEIUNG

MATERIAL

9 Hand-Karten, die auf der Rückseite markiert sind (siehe die Erklärung der Marke in den Tricks 9 und 10) und 9 Karten mit allen vermischten Symbolen

Der Zauberer bereitet seinen Kartensatz vor und fügt 1 Hand-Karte zwischen jede Symbolkarte ein. Er behauptet, dass er jetzt schon weiß, dass die Karte, die vom Publikum gewählt wird, eine Hand-Karte sein wird. Er zeigt alle Karten, sie sind alle unterschiedlich. Er legt die Karten eine nach der anderen verdeckt auf den Tisch und bittet das Publikum, ihn anzuhalten, wann es wünscht.

Bei der Bitte anzuhalten sieht der Zauberer sofort, wo sich die markierte Karte befindet. Er dreht sie um, ob sie sich nun im Paket in seiner Hand oder auf dem Tisch befindet. Seine Prophezeiung hat sich erfüllt.

ZAUBERTRICK 7

NOCTUAM

MATERIAL

1 durchsichtige Schachtel, 1 Kugel, 6 Gummis (2 um den Trick zu machen und 4 in Reserve), 1 Tuch.

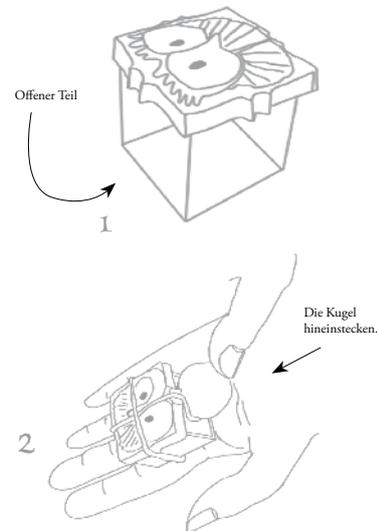
ABLAUF

Der Zauberer hat gerade eine kostbare Perle entdeckt. Er möchte sie der verzauberten Eule anvertrauen. Der Zauberer zeigt die Kugel, die Schachtel und den Deckel dem Publikum. Er klopft jedes Element gegen die anderen, um zu zeigen, dass sie aus hartem Plastik sind. Der Zauberer erklärt, dass er die Schachtel mit den Gummis gut verschließen wird und dank seiner magischen Kräfte wird er die Perle durch die Wand der Schachtel gehen lassen.

Er verschließt die Schachtel und bittet eine Person aus dem Publikum, die Perle in seine Hand zu legen. Er legt die Schachtel genau vor die Perle, das Tuch darüber und spricht die magische Formel Hebt das Tuch hoch, die Kugel ist in die Schachtel gegangen! Sobald er das Tuch hochgenommen hat, schüttelt er die Schachtel, um die Perle im Inneren klingen zu lassen, entfernt die Gummis und nimmt die Perle heraus.

GEHEIMNIS

Wenn der Zauberer sagt, dass er die Schachtel mit dem Deckel schließt, legt er ihn so, dass die Schachtel hinten offen bleibt, **ABB. 1**. Die Kugel geht dann unter dem Tuch ohne Probleme hinein, **ABB. 2**.



ZAUBERTRICK 8

ELASTICA

MATERIAL

Das Gummiband

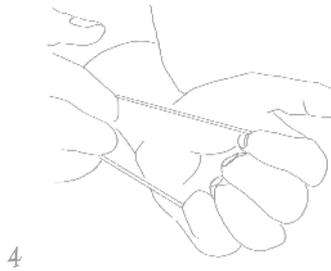
ABLAUF

Der Zauberer zeigt ein Gummiband und behauptet, dass er die Macht hat, es über seine Finger gleiten zu lassen. **ABB. 1** Ausgangsposition, **ABB. 2** geöffnete Hand, **ABB. 3** Endposition.

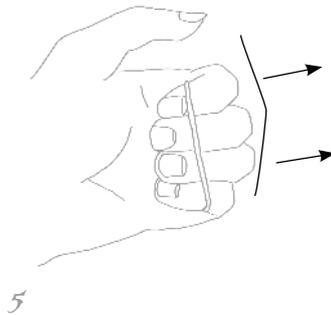


GEHEIMNIS

Der Zauberer legt das Gummiband über 2 Finger zum Publikum hin. In Innern seiner Hand spannt der das Gummiband und hält seine Finger, wie in **ABB. 4** angegeben.



Wenn er das Gummiband loslässt, liegt es so wie in **ABB. 5** angegeben. Der Zauberer braucht nur noch die Hand zu öffnen. Das Gummiband bewegt sich von allein!



ZAUBERTRICK 9

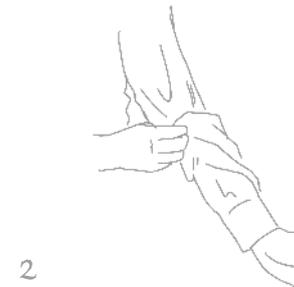
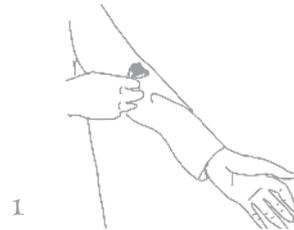
TUCH HERVORZAUBERN

NOTWENDIGES MATERIAL

1 Tuch

Das Tuch wird zu einer Kugel gefaltet und in der Falte des linken Arms des Zauberers oder besser noch in der Falte seines Hemds versteckt. Der Zauberer hat den Arm immer gebeugt. Er kann jetzt anfangen. Der Zauberer hebt seinen rechten Ärmel dann seinen linken an. In diesem Augenblick greift er diskret das Tuch mit seiner rechten Hand. Das Tuch ist jetzt in seiner rechten Hand versteckt.

Er braucht nur noch das Tuch fallen lassen, um es hervorzuzaubern.



ZAUBERTRICK 10

ANIMALIS FETISHES

MATERIAL

5 große Tierkarten, die Kordel, das Medaillon

ABLAUF

Das Publikum wählt ein Tier aus und teilt dem Zauberer seine Wahl mit. Er bittet das Publikum, die Karten zu mischen und sie verdeckt auf den Tisch zu legen. Er erklärt, dass er dank seines Pendels das vom Publikum gewählte Tier wiederfinden wird. Er lässt das Pendel über die Karten schwingen; wenn das Pendel Kreise formt, ist die vom Publikum gewählte Karte entdeckt! Der Zauberer ist fertig und sagt: „Die Karte des gewählten Tieres ist diese hier“, und dreht die Karte um.

GEHEIMNIS

Wenn der Zauberer das Pendel über die Karten hält, hat er genügend Zeit, den sichtbaren Kode der Karte zu lesen und nun das Pendel über der richtigen Karte kreisen zu lassen.



ZAUBERTRICK 11

ANIMALIUM

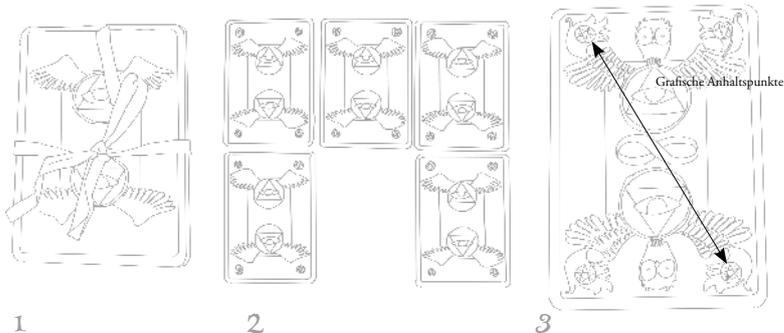
MATERIAL

5 große Tierkarten, die Kordel.

ABLAUF

Der Zauberer sagt, dass er magische Kräfte hat, die es ihm ermöglichen, Gedanken zu lesen. Um das zu beweisen, schlägt der Zauberer dem Publikum vor, unter den 5 vorgeschlagenen Tieren sein Lieblingstier auszuwählen. Er zeigt die Karten, eine nach der anderen, und nennt die Tiere. Das Publikum wählt ein Tier und legt die entsprechende Karte verdeckt oben auf das Paket. Der Zauberer nimmt das Paket an sich und macht mit der mitgelieferten Kordel einen Knoten: Er erklärt, dass dies dazu dient, dass die Tiere nicht entlaufen. **ABB. 1**

Wenn das Paket gut verschnürt ist, erklärt er, dass er sich umdrehen wird, damit das Publikum die Kordel lösen und die Karten



WWW.DJECO.COM
ANIMALIUM
U = MARIONUS

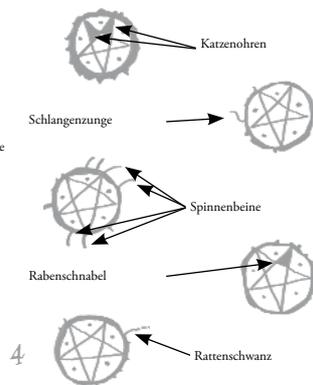
mischen kann. Nach dem Mischen der Karten dreht der Zauberer sich wieder um und bittet das Publikum, die Karten verdeckt, wie auf **ABB. 2**, auf den Tisch zu legen. Der Zauberer mit seinen magischen Kräften erklärt, dass er über eine außergewöhnliche Begabung verfügt und weiß, welches Tier ausgewählt wurde, aber noch die Hilfe des Publikums braucht. Er bittet es, ihm 2 Karten, auf die er mit dem Finger hinweist, zu zeigen. Der Zauberer nimmt eine der beiden Karten weg. Dann ist er an der Reihe der 2 Karten vorzuschlagen und stellt dann die Frage: „Welche wählen Sie?“ Der Zauberer nimmt eine der beiden Karten weg. Wieder ist das Publikum an der Reihe und zeigt auf 2 Karten, wovon der Zauberer eine wegnimmt. Es bleiben 2 Karten übrig. Der Zauberer bittet das Publikum, eine Karte auszuwählen. Die Karte, die nicht beiseitegelegt wird, ist diejenige mit dem vom Publikum ausgewählten Tier.

GEHEIMNIS

Auf der Rückseite der Karten verstecken die Ecken grafische Anhaltspunkte, die es erlauben, immer zu wissen, welches Tier sich auf der Karte versteckt. **ABB. 3** und **4**.

Während der Zauberer einen Knoten in die Kordel macht, nimmt er sich die Zeit, den grafischen Anhaltspunkt der vom Publikum ausgewählten Karte ausfindig zu machen. Wenn die Karten auf dem Tisch vorgeschlagen werden, **ABB. 2**, findet der Zauberer heraus, wo sich die vom Publikum gewählte Karte befindet. Dann, wenn das Publikum ihm 2 Karten vorschlägt, achtet er darauf, nicht die Karte mit dem ausgewählten Tier auszusortieren. Wenn er an der Reihe ist, 2 Karten vorzuschlagen, schlägt er niemals die vom Publikum gewählte Karte vor.

Am Ende, wenn das Publikum die Karte auswählt, die es zu finden gilt, erklärt der Zauberer „Wir werden diese Karte behalten und die andere beiseitelegen.“ Wenn das Publikum die Karte wählt, die es nicht zu finden gilt, erklärt der Zauberer „Wir werden diese Karte behalten.“



ZAUBERTRICK 12

DIE TIERE

MATERIAL

5 Tierkarten

ABLAUF

Der Zauberer zeigt dem Publikum 5 Karten. Es gibt 5 verschiedene Tiere. Er bittet das Publikum, ein Tier auszuwählen und es laut zu anzusagen. Der Zauberer sammelt die Karten ein und mischt sie. Dann geht er mit den Karten, eine nach der anderen, so vor: Er legt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten, dann auf den Tisch etc. ... Wenn ihm nur noch eine Karte auf der Hand bleibt, verkündet er, dass er schon weiß, dass es jene ist, die das Publikum ausgewählt hat! Er dreht sie um, und es ist das richtige Tier!

GEHEIMNIS

Alle Tierkarten sind auf dem Rücken ein wenig unterschiedlich mit einem geheimen Kode, der es erlaubt zu wissen, um welche Karte es sich handelt. **ABB. 3 UND 4 DES TRICKS 2**. Wenn der Zauberer die Karten mit der Rückseite nach oben mischt, kann er also herausfinden, wo sich die vom Publikum ausgewählte Karte befindet und sie in die Mitte der anderen 4 Karten legen. Er braucht sie nur noch so hinlegen: Er legt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten, dann auf den Tisch etc....

Die letzte Karte ist diejenige mit dem vom Publikum gewählten Tier!

ZAUBERTRICK

13 14

HOROLOGIUM



WWW.DJECO.COM
HOROLOGIUM
© = NICOLIUM

Im Königreich der Zauberer haben die Bewohner eine seltsame Art die Uhrzeit zu sagen! Wird der Zauberer die Uhrzeit, an die Sie denken, erraten können?

INHALT:

1 Uhr, 17 runde Karten (16 Mondkarten und 1 Sonnenkarte)

VORBEREITUNG

Die Uhr wird auf den Tisch vor dem Publikum hingelegt. Der Zauberer hält die 16 Mondkarten mit der Sternenseite nach oben in seiner Hand und legt die Sonnenkarte als letztes unter das Paket.

ABLAUF

Im Königreich der Zauberer haben die Bewohner eine seltsame Art die Uhrzeit zu sagen!

Der Zauberer hat die Karten in den Händen. Er erklärt, dass man, wenn man die Uhrzeit angeben will, die Anzahl der Uhrzeit entsprechenden Karten unter das Paket legt. Zum Beispiel wenn man unter das Paket eine Karte legt, dann ist es 1 Uhr... Und wenn man 3 Karten darunterlegt ist es 3 Uhr. Tatsächlich ist es sehr einfach, die Uhrzeit im Königreich der Zauberer zu sagen, aber die Zauberer haben außerdem die Macht, sie zu erraten, ohne die Anzahl der gelegten Karten zu kennen!

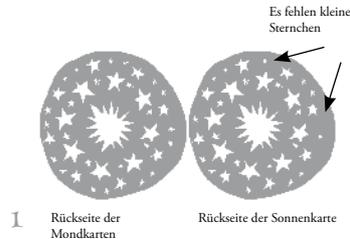
Der Zauberer gibt also dem Publikum die Karten und schlägt vor, an eine Uhrzeit

zu denken, die er versuchen wird, zu erraten. Der Zauberer dreht sich um. Das Publikum wählt eine Uhrzeit und legt die entsprechende Anzahl an Karten, eine nach der anderen, unter das Paket.

Dann nimmt der Zauberer die Karten wieder an sich und legt sie im Kreis um die Uhr und zählt dabei abwärts von 12 Uhr bis 1 Uhr. Nach der Runde um die Uhr legt der die übrigen Karten beiseite.

Er dreht den Uhrzeiger der Uhr und sagt laut die genaue Uhrzeit, an die das Publikum gedacht hat. Er dreht die von dem Uhrzeiger gezeigte Karte um und sagt: „Es ist ... Uhr. Es ist ganz normal, dass Sie an diese Uhrzeit gedacht haben, denn es ist die Stunde der Sonne“. (Die umgedrehte Karte ist eine Sonne.)

Das Publikum antwortet, das es zu einfach sei, denn alle Karten hätten sicherlich eine Sonne auf der Rückseite... Er dreht also alle anderen Karten um und enthüllt nur Monde...



Der Zauberer endet und sagt, dass das Publikum es gut gemacht habe, an diese Uhrzeit zu denken, denn wenn er die Uhr dreht, erscheint die Sonne ebenfalls!

GEHEIMNIS

Die 16 Mondkarten haben alle eine identische Rückseite. Nur die Rückseite der Sonnenkarte ist unterschiedlich. **ABB. 1** die Rückseiten

Wenn der Zauberer seinen Zaubertrick beginnt, erklärt er, wie die Uhrzeit im Zauberland angegeben werden muss. Er gibt immer dasselbe Beispiel: „Es ist 1 Uhr im Zauberland“, und er nimmt eine Karte von oben und legt sie nach unten, dann „Es ist 3 Uhr“ und dann nimmt er 3 Karten, eine nach der anderen, um sie unter das Paket zu legen.

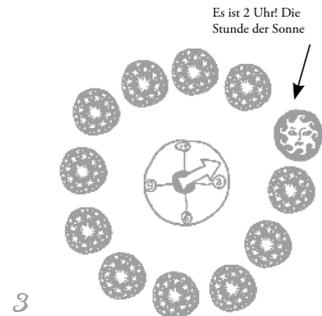
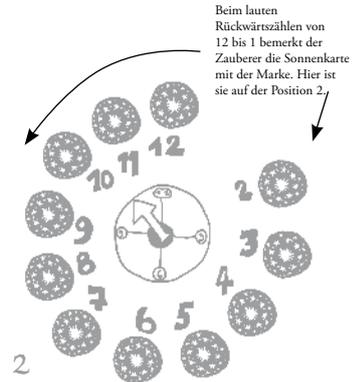
Wenn der Zauberer sich umdreht, legt das Publikum eine Karte nach der anderen in der Anzahl, in der es wünscht. Der Zauberer nimmt die Karten wieder auf.

Der Zauberer legt die Karten eine nach der anderen zu einem Kreis um die Uhr herum und zählt laut von 12 bis 1.

Wenn er die Karten hinlegt, bemerkt er den Platz der SONNENKARTE, die eine unterschiedliche Rückseite hat, und ihr Platz gibt ihm die Uhrzeit an, an die das Publikum gedacht hat. Der Zauberer dreht den Uhrzeiger und hält ihn an der Stunde der Sonnenkarte an. Er erklärt: „Im Zauberland ist es ... Uhr“, dreht die Karte

um und sagt, dass das Publikum gut daran getan habe, diese Uhrzeit zu wählen, denn es sei die Stunde der Sonne.

Er dreht alle anderen Karten um. Es sind alles Mondkarten... Zum Schluss dreht er die Uhr um und zeigt wiederum die Sonne...



ZÄUBERTRICK 15

LUNA O SOLAR ?

MATERIAL

1 Mondkarte, die Sonnenkarte

ABLAUF:

Der Zauberer hält die Mond- und die Sonnenkarte in den Händen und zeigt sie dem Publikum. Er gibt sie einer Person aus dem Publikum, dreht sich um und bittet ihn, heimlich zwischen dem Mond und der Sonne zu wählen. Er bittet sie, die ausgewählte Karte sehr stark auf den Kopf zu kleben. Er erklärt, je stärker sie die Karte befestigt, desto mehr Wellen des Mondes oder der Sonne kämen bei ihm an...

Wenn genug Wellen beim Zauberer angekommen sind, ist er fertig. Er bittet die Person aus dem Publikum, die 2 Karten mit ihren Händen zu verstecken. Kaum dass der sich umgedreht hat, gibt er die vom Zuschauer gewählte Karte an.

GEHEIMNIS

Wenn der Zauberer darum bittet, die Karte auf den Kopf zu legen und sehr stark zu drücken, erlaubt ihm dies, wenn diese Hand wieder flach auf dem Tisch liegt, zu sehen, dass sie im Vergleich zur anderen ganz weiß ist... Es ist also diese Hand, die die Mond- oder Sonnenkarte des Zuschauers versteckt hat.

ZÄUBERTRICK 16

DIE SONNE

MATERIAL

4 Mondkarten, 1 Sonnenkarte

ABLAUF

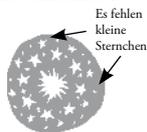
Der Zauberer zeigt dem Publikum die 5 Karten. Es gibt 4 Monde und eine einzige Sonne. Er dreht sie um und mischt sie. Danach manipuliert er die Karten eine nach der anderen wie folgt: Er legt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten, dann auf den Tisch etc. ... Wenn ihm nur noch eine Karte in den Händen bleibt, behauptet er, dass er schon weiß, dass es die Sonne ist! Er dreht sie um, und es ist tatsächlich die Sonne!

GEHEIMNIS

Die Mond- und Sonnenkarten haben eine leicht unterschiedliche Rückseite. Wenn der Zauberer sie mit der Rückseite nach oben mischt, kann er also feststellen, wo sich die Sonne dank des kleinen Unterschieds befindet, und sorgt dafür, dass sie in der Mitte der 4 anderen Mondkarten ist. Er braucht sie nur noch wie folgt platzieren: Er legt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten, auf den Tisch etc.... Die letzte verbleibende Karte ist eine Sonnenkarte!



1 Rückseite der Mondkarten



Rückseite der Sonnenkarte

ZÄUBERTRICK 17

NODI NON

MATERIAL

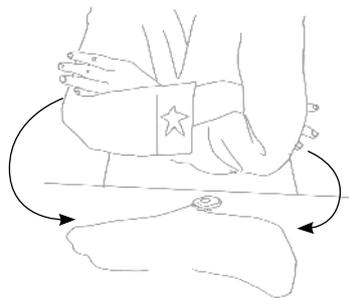
Der Ring und die Kordel

ABLAUF

Der unmögliche Knoten. Die Kordel ist durch den Ring gezogen worden. Der Zauberer bittet das Publikum, die Kordel zu kneten, ohne die Enden der Kordel jemals loszulassen. Dies gelingt niemandem.

GEHEIMNIS

Es genügt, die Arme zu kreuzen, ein Ende der Kordel dann das andere mit jeder Hand anzufassen und die Arme zu lösen. Der Knoten ist gemacht!



ZÄUBERTRICK 18

ANULUM

MATERIAL

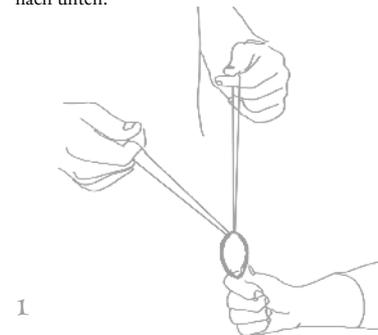
Der Ring und die Kordel

ABLAUF

Der Zauberer kündigt an, dass er die Macht hat, den Ring, der in der Kordel ist, freizubekommen.

GEHEIMNIS

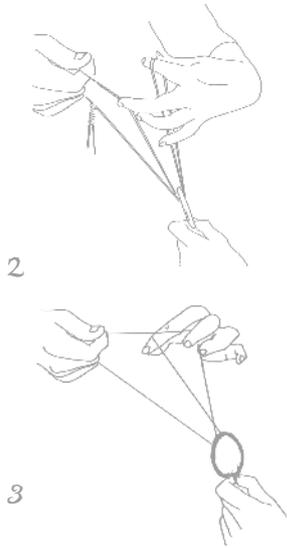
Der Zauberer macht am Ende der Kordel einen Knoten und schiebt ihn in den Ring. Er hält ein Ende der Kordel mit jedem Zeigefinger, **ABB. 1**. Wichtig, der Knoten der Kordel muss in seiner rechten Hand sein. Eine Person des Publikums hält den Ring nach unten.



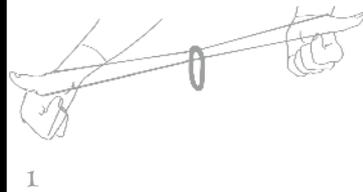
1

ZÄUBERTRICK 19

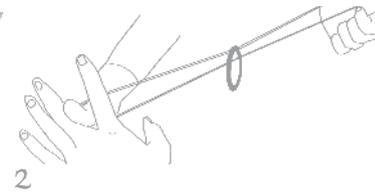
NOMMUN SOLUIT 2



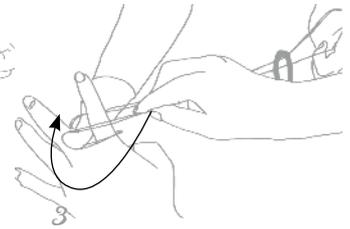
Mit Hilfe des Mittelfingers seiner linken Hand fängt der Zauberer die rechte Seite der Kordel und zieht sie zu sich, **ABB. 2**. Er braucht nur noch die Kordel von seinem linken Zeigefinger loslassen, **ABB. 3** und die Kordel erneut auseinanderbringen. Der Ring ist frei, **ABB. 4**.



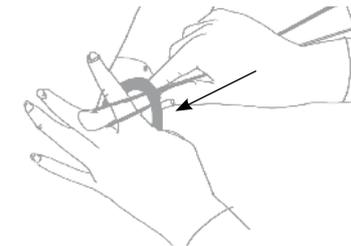
1



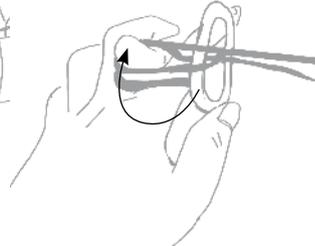
2



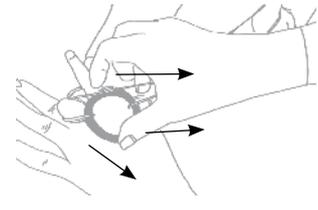
3



4



5



6

MATERIAL

Der Ring und die Kordel

ABLAUF

Der Zauberer kündigt an, dass er eine zweite Macht hat, um den Ring zu lösen.

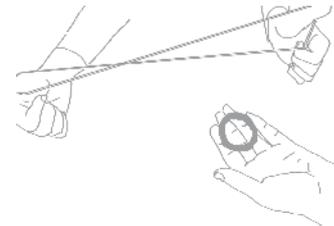
GEHEIMNIS

Der Zauberer macht am Ende der Kordel einen Knoten und schiebt ihn in den Ring. Ein Zuschauer hält seine Hände wie in **ABB. 1**. Der Knoten befindet sich auf der Seite seiner linken Hand.

Der Zauberer hält seine Finger der linken Hand wie auf **ABB. 2**.

Er schlingt die Kordel, die zu ihm zeigt, ein Mal um den Daumen des Zuschauers, **ABB. 3**. Er führt den Ring zum Daumen des Zuschauers, **ABB. 4**, und schlingt die Kordel, die zu ihm zeigt, ein zweites Mal um den Daumen des Zuschauers, **ABB. 5**.

Der Zauberer zieht seine linke Hand zurück und zieht gleichzeitig den Ring zu sich, **Abb. 6**, der sich von der Kordel gelöst hat! **ABB. 7**



7

ZAUBERTRICK 20

KNOTEN VERSCHWINDEN LASSEN

MATERIAL

Die Kordel

ABLAUF

Der Zauberer hält die Kordel in seiner Hand und macht vor seinem Publikum einen Knoten, **ABB. 1, 2 UND 3**

Er kündigt an, dass er den Knoten verschwinden lassen kann.

Er hält mit einer Hand die Kordel senkrecht und führt die andere Hand vor dem Knoten von oben nach unten. Unten angekommen ist der Knoten verschwunden! **ABB. 4, 5, 6 UND 7**

GEHEIMNIS

Der Zauberer macht einen Knoten in die Kordel, ohne ihn zu fest zuziehen!

Wenn der Zauberer seine Hand an der Kordel gleiten lässt, sieht das Publikum nicht, dass er seinen Daumen in den zu großen Knoten schiebt. Er muss nur noch die Hand gleiten lassen und am Ende geht der Knoten von allein auf. **ABB. 8 UND 9**



1



2



3



4



5



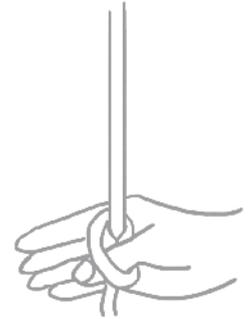
6



7



8



9

