

Ravensburger Spiele® Nr. 00 214 6

**Inhaltsangabe:**

- |  |                   |
|--|-------------------|
| 1 umfangreiches Zauberanleitungs-<br>heft mit vielen Abbildungen | 8 Ratebilder      |
| 2 Wundermappe mit Farbpapieren                                   | 9 Zauberstab      |
| 3 Briefumschläge   | 10 Bilderkarten   |
| 4 Zauberuhr mit Zeiger   | 11 Zauberkästchen |
| 5 Schatztruhe mit Schmuckbild-<br>streifen                       | 12 Farbplättchen  |
| 6 Zauberschnur   | 13 Gummiringe     |
| 7 Kunststoffring   | 14 Zahlenkarten   |
|  | 15 Klebeband      |



# Der kleine Zauberer

Mit 33 Tricks von Zaubermeister  
Martin Michalski

## Hokus Pokus Fidibus

Seite 5

## Das 1x1 der Zauberei

Seite 6

## Dein Erfolgsprogramm

Seite 7

- |  |          |
|--|----------|
| <i>Trick 1:</i> Der Zauberstab erscheint | Seite 8  |
| <i>Trick 2:</i> Der magische Schutz      | Seite 8  |
| <i>Trick 3:</i> Der biegsame Zauberstab  | Seite 9  |
| <i>Trick 4:</i> Der Zauberstab schwebt   | Seite 10 |
| <i>Trick 5:</i> Gedanken lesen           | Seite 11 |
| <i>Trick 6:</i> Die verzauberten Bilder  | Seite 11 |
| <i>Trick 7:</i> Die 8 Zauberkarten       | Seite 11 |
| <i>Trick 8:</i> Der befreite Ring        | Seite 12 |
| <i>Trick 9:</i> Der gefesselte Ring      | Seite 12 |
| <i>Trick 10:</i> Die Zauberschlinge      | Seite 14 |

<i>Trick 11:</i> Die Zauberfessel	Seite 15
<i>Trick 12:</i> Das verrückte Zauberseil	Seite 16
<i>Trick 13:</i> Die Blitzverknötung	Seite 16
<i>Trick 14:</i> Die Blitzenknotung	Seite 18
<i>Trick 15:</i> Die verzauberte Schere	Seite 18
<i>Trick 16:</i> Gold oder Silber	Seite 19
<i>Trick 17:</i> Das verschwundene Gold	Seite 19
<i>Trick 18:</i> Der Hellsehertrick	Seite 20
<i>Trick 19:</i> Die Wundermappe	Seite 21
<i>Trick 20:</i> Das verzauberte Papier	Seite 22
<i>Trick 21:</i> Das zauberhafte Foto	Seite 22
<i>Trick 22:</i> Das verwunschene Geld	Seite 23
<i>Trick 23:</i> Die Schatztruhe	Seite 23
<i>Trick 24:</i> Die magische Uhr	Seite 24
<i>Trick 25:</i> Der geheimnisvolle Zeiger	Seite 25
<i>Trick 26:</i> Das Karten-Uhren-Wunder	Seite 25

## **Zaubern: Jederzeit und überall**

Seite 27

<i>Trick 27:</i> Der Nadeltrick	Seite 27
<i>Trick 28:</i> Das Wunderholz	Seite 27
<i>Trick 29:</i> Die zauberhafte Frechheit	Seite 28
<i>Trick 30:</i> Wie alt bist du?	Seite 28
<i>Trick 31:</i> Die magischen Kräfte	Seite 29
<i>Trick 32:</i> Das zauberhafte Taschentuch	Seite 30
<i>Trick 33:</i> Allah zaubere einen Löwen	Seite 31

## **Lustige Zaubersprüche**

Seite 31

## **Wie erfinde ich eine Zauberstory?**

Seite 32

# **Hokus Pokus Fidibus**



Lieber Zauberfreund, mit diesem Zauberspruch begrüße ich Dich recht herzlich, und nehme Dich in den Kreis der Zauberer auf.

Als ich noch ein Kind war, habe ich oft davon geträumt, ein richtiger Zauberer zu sein. Ich stellte mir vor, ich könnte unsichtbar durch die Straßen spazieren gehen oder auf einen Baum fliegen. Bei Regen hätte ich die Sonne herbeigezaubert oder mitten im Sommer einen Schneemann hingestellt. Na ja, und für die Schularbeiten hätte ich mir einen kleinen Geist herbeigezaubert, der schreiben, rechnen und lesen kann und alle Aufgaben gelöst hätte. Ja, das wäre alles möglich gewesen, wenn ich ein richtiger Zauberer gewesen wäre.

Heute weiß ich natürlich, daß niemand auf der ganzen Welt so zaubern kann. Aber ich bin trotzdem ein Zauberer geworden – ein Zauberünstler. Denn die Kunst des Zauberns kann man lernen, und das habe ich getan. Wenn ich dann meine Zauberkunststücke vorführe, glauben viele Kinder, so wie ich früher, daß es richtige Zauberer gibt.

Jetzt lade ich Dich einfach ein, mein Zauberschüler zu sein. Es macht wirklich großen Spaß, Freunde mit geheimnisvollen Zaubertricks zu überraschen. Schon bald kannst Du den Zauberstab führen, Zaubersprüche sagen und unmöglich erscheinende Kunststücke vorführen. Natürlich muß Dein Tun geheimnisvoll wirken, denn wenn Du zauberst, bist Du nicht irgendein Mädchen oder ein Junge, sondern etwas ganz besonderes: Ein Zauberer in einem tollen Zauberkostüm – Dir fällt dazu ganz bestimmt etwas Zauberhaftes ein. Und denke daran: jedes Zauberkunststück gleicht einem kleinem Theaterstück. Überlege Dir also genau, was Du bei Deiner Zauberei erzählst. Natürlich muß Du die Zauberkunststücke vorher gut einüben. So, und nun kann es losgehen. Viel Erfolg und gutes Gelingen wünscht Dir

Dein Zauberlehrer

# Das 1x1 der Zauberei

Damit eine Zaubervorstellung auch gut gelingt, ist natürlich das Einüben jedes einzelnen Tricks von größter Bedeutung. Die Ausführung solltest Du vor dem Spiegel überprüfen, er zeigt Dir, wie Dich die Zuschauer sehen werden. Es sind aber noch weitere Dinge wichtig, die Du berücksichtigen solltest.

Da wäre zunächst einmal die Programmauswahl zu nennen. Nimm nur solche Tricks in Deine Vorführung auf, die Du auch einwandfrei beherrschst. Beginne mit einem leicht vorführbaren Trick, denn vom Gelingen der Eröffnung hängt oft der weitere Verlauf der ganzen Vorstellung ab. Wünschenswert ist es, wenn Du zur Zauberei auch einen kleinen Vortrag einstudierst. Du kannst aber auch ohne Worte zaubern und vielleicht nur etwas Musikbegleitung wählen. Vor dem Beginn der Vorstellung solltest Du sorgfältig alles überprüfen, was Du vorbereitet hast, auch die Kleidung und die Frisur.

Wenn Du am Tisch zauberst, nimm an der Schmalseite Platz, damit seitlich neben Dir keine Zuschauer sitzen oder stehen. Kleinere Tischtricks führst Du am besten auf einer weichen Unterlage aus. Dafür eignet sich ein Stück Samt oder Filz in der Größe 40 x 60 cm. Für eine größere Vorführung im Zimmer ist es ratsam, auf günstige Beleuchtung zu achten. Am besten ist es, wenn das Licht von vorne kommt. Hinter Dir darf jedenfalls keine Lichtquelle und auch kein Spiegel sein.

Zaubere nicht länger als 20 Minuten, aber dafür gut. Den wirkungsvollsten Trick bringst Du als Abschluß! Vergiß nicht, Dich bei Deinem Publikum für den Beifall zu bedanken. Was Du auf jeden Fall beachten muß, sagen Dir die sechs Regeln der Zauberkunst.

## Die 6 Regeln der Zauberkunst

### 1. Regel: Das oberste Gesetz in der Zauberei.

Du darfst niemals einen Trick verraten.

### 2. Regel: Übung ist wichtig

Führe kein Zauberkunststück vor, bevor Du es nicht fehlerlos beherrschst.

### 3. Regel: Richtiger Standort

Die Entfernung zwischen Dir und Deinen Zuschauern soll mindestens 2,5 m betragen, außer bei ausgesprochenen Tischtricks.

### 4. Regel: Keine Wiederholung

Wiederhole kein Zauberkunststück, es sei denn, daß in der Beschreibung die Möglichkeit der Wiederholung angeführt ist.

### 5. Regel: Stets Ruhe bewahren

Führe alle Bewegungen stets ruhig aus. Sage auch niemals vorher, was kommt. Geht mal etwas schief, darfst Du Dich nicht aus der Fassung bringen lassen. Meistens ist der Trick noch irgendwie zu retten.

### 6. Regel: Zaubergeräte verschließen

Am Schluß Deine Zaubersprogramme schließt Du alle Zauberhilfsmittel sofort weg, damit die Zuschauer Deine Geheimnisse nicht ergründen können.

## Dein Erfolgsprogramm

Deine erste Zaubervorstellung soll schon ein Erfolg sein. Deshalb ist es wichtig, die Reihenfolge der Kunststücke für das Programm gut zu wählen. Wir haben Dir hierzu einen Vorschlag ausgearbeitet, wie Deine erste Vorführung ablaufen sollte.

Damit auch das Drumherum zauberhaft wirkt, mußt Du zunächst den Zauberplatz bestimmen. Am besten wählst Du Deinen Standpunkt vor einem neutralen Hintergrund, vielleicht vor einem Vorhang oder einer Wand. Als Zaubertisch kannst Du einen Hocker oder einen Stuhl verwenden. Dieser wird mit einem dunklen Tuch überdeckt. Darauf kommt Dein Zauberkasten mit den Gegenständen, die für die Vorführung benötigt werden. Vorteilhaft ist es, wenn Du den Zauberplatz noch mit einer oder zwei Lampen ausleuchten könntest.

Mit einer kleinen Ansprache begrüßt Du Deine Zuschauer für das folgende Programm:

- Dein 1. Trick: „Der Zauberstab erscheint“
- Dein 2. Trick: „Der Zauberstab schwebt“
- Dein 3. Trick: „Gedanken lesen“
- Dein 4. Trick: „Die Blitzverknötung“
- Dein 5. Trick: „Der gefesselte Ring“
- Dein 6. Trick: „Die verzauberten Bilder“
- Dein 7. Trick: „Gold oder Silber“
- Dein 8. Trick: „Die 8 Zauberkarten“
- Dein 9. Trick: „Die Schatztruhe“
- Dein 10. Trick: „Die magische Uhr“
- Dein 11. Trick: „Das Karten-Uhren-Wunder“.

So wie hier beschrieben, kannst Du Dir neue Programme zusammenstellen. Achte bitte darauf, daß immer der erste und der letzte Trick besonders wirksam sein sollten.



Zeichnungen:  
Josef Löfflath 1

# Trick 1

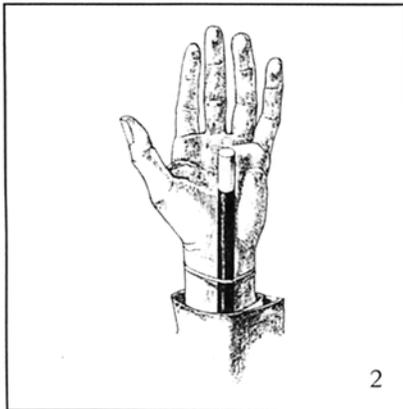
Zubehör:  
Zauberstab, Gummiband

## Der Zauberstab erscheint

Zu Beginn Deiner Vorstellung kannst Du auf geheimnisvolle Weise den Zauberstab erscheinen lassen.

Der Stab wird vor Beginn der Vorführung an der Innenseite des Armes im Ärmel verborgen. Gegen das Herausrutschen wird er mit einem Gummiband am Handgelenk gesichert (Abb. 2). So vorbereitet, trittst Du vor Deine Zuschauer. Der Handrücken der

linken Hand ist dem Publikum zugekehrt. Nach einer kleinen Verbeugung bringst Du beide Hände zusammen und erfaßt mit der rechten Hand den Zauberstab. Indem Du beide Hände wieder voneinander entfernst, zieht die rechte Hand den Zauberstab aus dem linken Ärmel. Die Zuschauer können sich das blitzartige Erscheinen des Stabes nicht erklären.



# Trick 2

Zubehör:  
Zauberstab, Schiebehülse

## Der magische Schutz

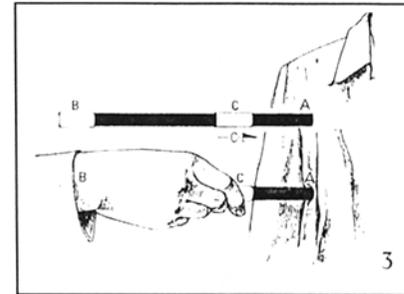
Du bittest einen Zuschauer zu Dir und erklärst ihm, daß er jetzt unter einem magischen Schutz stehe. Nun nimmst Du den Zauberstab an einem Ende und drückst das andere Ende für alle sichtbar in den Körper des Zuschauers, ohne daß dieser verletzt wird.

Zu diesem Trick auszuführen, mußt Du

zum Zauberstab die kleine weiße Schiebehülse verwenden. Diese ist so ausgeführt, daß sie leicht über den Stab gleitet (Abb. 3). Zu Beginn des Experimentes wird die weiße Hülse über das weiße Ende des Stabes „B“ geschoben. Das schwarze Ende des Zauberstabes drückst Du leicht gegen den Körper Deines Mitspielers. Du schiebst

jetzt die weiße Hülse „C“ langsam gegen das schwarze Ende „A“ des Stabes. Dabei läßt Du den Stab mit dem weißlackierten Ende „B“ für die Zuschauer unbemerkt in Deinen Ärmel gleiten. Durch die Verschie-

bung der weißen Hülse wird der Zauberstab für die Zuschauer immer kürzer. Dadurch entsteht für sie der Eindruck, der Stab dringe in den Körper ein.



# Trick 3

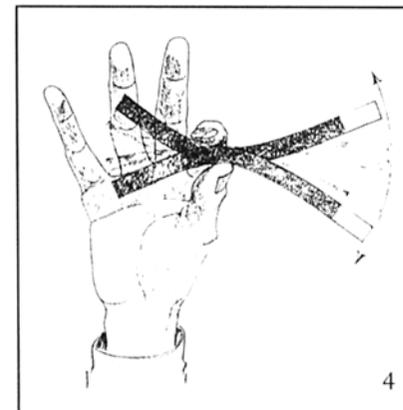
Zubehör:  
Zauberstab

## Der biegsame Zauberstab

Klopfe mit dem Zauberstab gegen den Tisch und beweise den Zuschauern damit, daß der Stab massiv ist. Nach einem Zauberspruch wird der Stab plötzlich biegsam.

Hierzu hältst Du den Stab im ersten Drittel zwischen Daumen und Zeigefinger. Wenn

Du nun die Hand auf und ab bewegst, wippen gleichzeitig die Enden des Stabes auf und ab. Für die Zuschauer entsteht durch eine optische Täuschung so der Eindruck, als ob der Zauberstab biegsam sei wie Gummi (Abb. 4).



# Trick 4

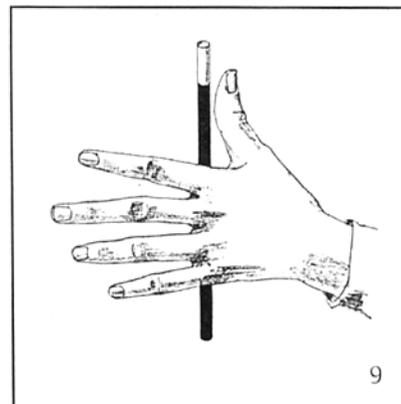
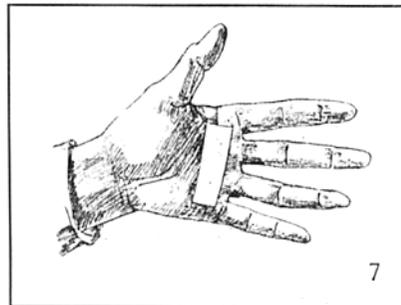
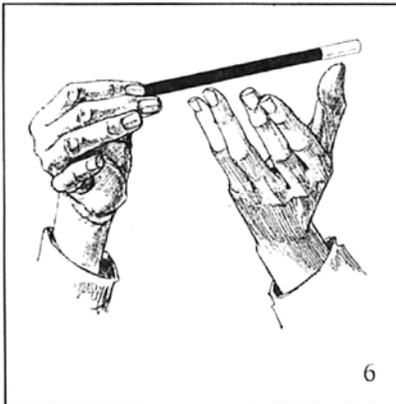
Zubehör:  
Zauberstab, Klebeband

## Der Zauberstab schwebt

Nun lernst Du einen ganz tollen Trick kennen. Dazu benötigst Du ein Stück Doppelklebeband. Ein Stück Klebeband wird am Zauberstab befestigt. Ganz beiläufig zeigst Du den Stab her, wobei die Zuschauer nur die unpräparierte Seite des Zauberstabs sehen. Lege den Stab auf die linke Handfläche (Abb. 6). Durch das Schließen der Hand zur Faust wird der Zauberstab mit der Klebefläche an die Hand gedrückt (Abb. 7). Wenn Du nun die Faust öffnest, haftet der Stab an der Klebefläche in der Hand (Abb. 8 und 9). Nach der Vorführung

des schwebenden Stabes rollst Du den Stab von der Handfläche ab. Das Stück Klebeband bleibt am Zauberstab. Die Wirkung dieses tollen Tricks kannst Du durch einen geeigneten Spruch noch steigern. Hier ein Beispiel:

Schaut' her, ihr Leute, gebet acht, ich habe etwas mitgebracht. Ein Zauberstab aus schwarzem Holz, das ist mein ganz besonderer Stolz. Mit meiner Hand ich Geisterkraft ihm gebe, und – hokus pokus – schwebel! schwebel! schwebel!



# Trick 5

Zubehör:  
7 Zahlenkarten

## Gedanken lesen

Hier ist ein nettes Zauberkunststück mit Zahlenkarten. Dazu verwendest Du die im Zauberkasten befindlichen 7 Zauber-Zahlenkarten. Ein Zuschauer denkt sich eine Zahl von 1 bis 100. Du kannst diese gedachte Zahl auf folgende Weise ermitteln: Bitte den Zuschauer alle 7 Karten zu über-

prüfen. Dann soll er Dir alle diejenigen Karten geben, auf denen seine gedachte Zahl enthalten ist. Du brauchst jetzt nur jeweils die erste Zahl dieser Karten addieren. Die Endsumme der Addition ergibt dann die vom Zuschauer ausgedachte Zahl.

# Trick 6

Zubehör:  
5 Bildkarten

## Die verzauberten Bilder

Zu diesem erstaunlichen Trick gehören 5 Bildkarten. Ein Zuschauer darf sich ein beliebiges der 15 Bilder auf der Haupttafel aussuchen und prägt es sich ein. Nach kurzem Befragen dieses Zuschauers kann der Zauberer das Bild genau bezeichnen. Und so geht der Trick: Ein Zuschauer merkt sich eine Abbildung der nummerierten Haupttafel. Du nimmst nun die übrigen 4 Bildkarten und bittest den Zuschauer Dir zu sagen, auf welchen der 4 Tafeln sich sein gedachtes Bild befindet. Von diesen Bild-

tafeln zählst Du die Anzahl der schwarzen Punkte in der linken unteren Kartenecke zusammen. Die ermittelte Summe entspricht der Zahl des Bildes auf der nummerierten Haupttafel. Hier ein Beispiel: Ein Zuschauer hat sich die Abbildung Nr. 13 gemerkt. Diese Darstellung befindet sich auf 3 Tafeln. Zählst Du die schwarzen Punkte dieser 3 Tafeln zusammen, dann erhältst Du die Summe „13“. Es ist das vom Zuschauer gedachte Bild „Schiff“.

# Trick 7

Zubehör:  
8 Bildkarten mit Zaubermotiven

## Die 8 Zauberkarten

Diesmal versuchst Du dich als „Hellscher“. Du errätst einwandfrei, welches von 8 Bildern sich ein Zuschauer gedacht hat. Aus der vorgestanzten Kartontafel trennst

Du sorgfältig die 8 Bildkarten heraus. Zeige einem Zuschauer die Bildkarten. Bitte ihn, sich eine Karte zu merken. Lege nun die zusammengeschobenen Karten in 2 Stapel

mit der Bildseite nach oben aus. 1 Karte links, 1 rechts, wieder 1 links usw. Ergreife den linken Stapel und fächere die Karten auf. Frage den Zuschauer, ob er darunter seine Karte erkennen kann. Bestätigt er das, dann legst Du die 4 Karten auf das andere Päckchen und nimmst beide zusammen hoch. Verneint er es, dann nimmst Du zuerst den auf dem Tisch liegenden Stapel auf und legst die vorgezeigten Karten da-

runter. **Wiederhole** das Austeilen und Vorzeigen **zweimal** in der gleichen Weise. Lege dann die 8 Karten, links beginnend, nebeneinander verdeckt auf den Tisch. Nun kannst Du ein paar geheimnisvolle Zauberworte sprechen. Decke dann die 3. Karte von links auf, und Du wirst sehen, jeder ist verblüfft! Es ist die richtige Karte. Übe diesen Trick gut ein, bevor Du ihn vorführst.

## Trick 8

Zubehör:  
Plastikring, Zauberschnur

### Der befreite Ring

Die Zauberschnur und der farbige Plastikring werden von den Zuschauern untersucht. Der Ring wird, wie Abb. 10 zeigt, verknötet und nochmals vorgezeigt. Beide Schnurenden werden nun von einem Zuschauer gehalten. Du deckst über den eingeknoteten Ring ein Tuch und befreist unter der Deckung des Tuches blitzschnell den Ring von der Schnur. Die beiden Schnurenden bleiben hierbei unverändert

in den Händen des Zuschauers. Beide Teile können sofort untersucht werden. Der Trick kommt durch die Art der Verknüpfung zustande (siehe Abb. 10, 11 und 12). Unter der Deckung des Tuches muß Du zuerst die Schlaufe der Schnur etwas lockern und dann über den Ring ziehen. Übe diesen Trick erst ohne, und dann verdeckt mit dem Tuch.

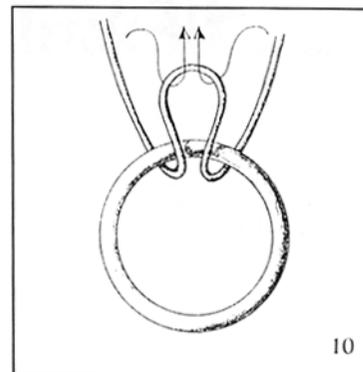
## Trick 9

Zubehör:  
Plastikring, Zauberschnur

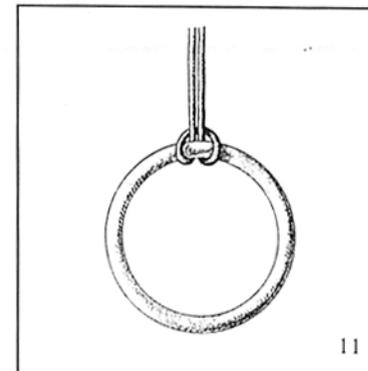
### Der gefesselte Ring

Ebenso erstaunlich ist es, wenn Du den Ring wieder auf die Schnur knüpfst. Unter der Deckung eines Tuches wird der Ring in der beschriebenen Weise auf die Schnur ge-

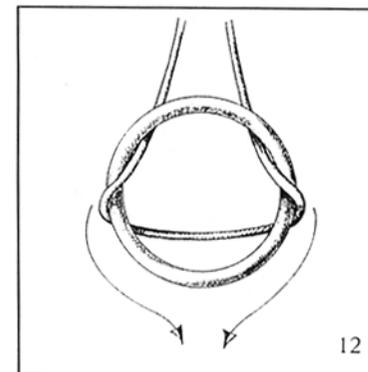
bracht (Abb. 13 und 14). Achte darauf, daß der Zuschauer dabei die Schnur hängen lassen muß.



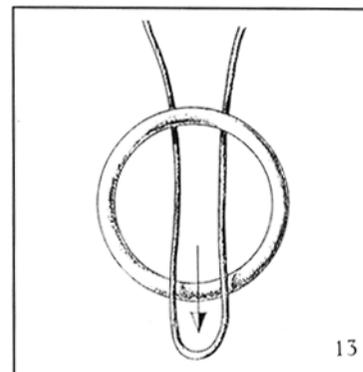
10



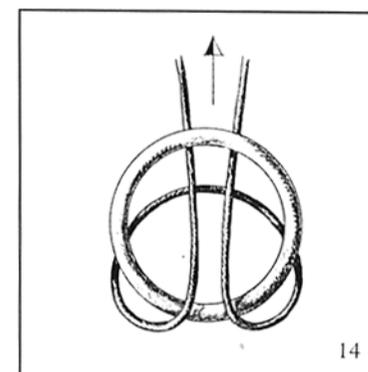
11



12



13



14

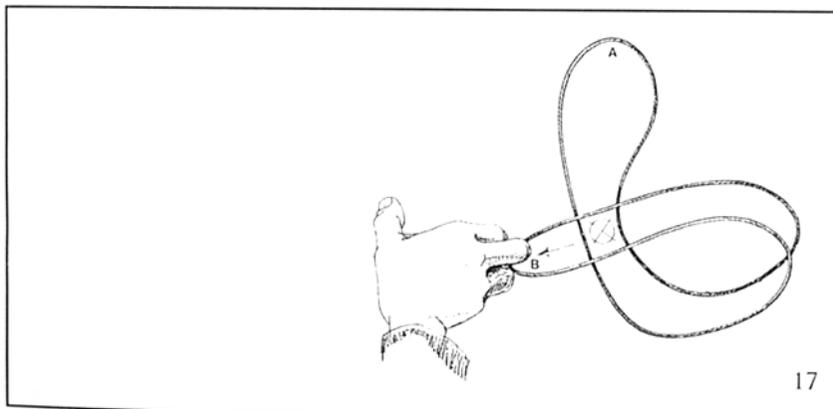
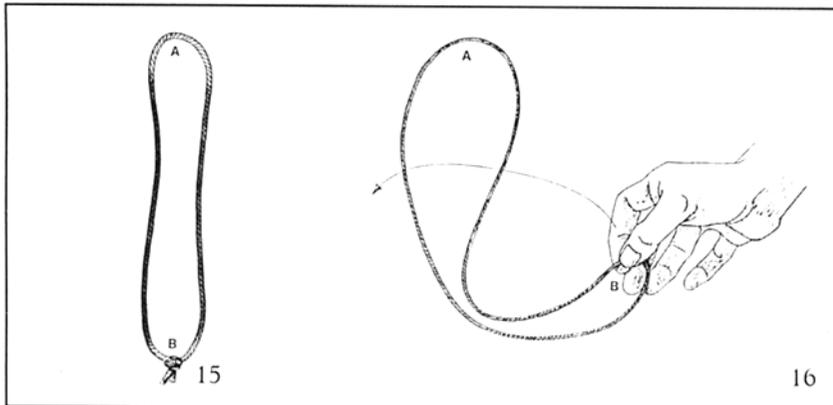
# Trick 10

Zubehör:  
Zauberschmür

## Die Zauberschlinge

Mit weichen Schnüren, oder noch besser mit weichen Seilen, lassen sich sehr verblüffende Zauberexperimente vorführen. Es gibt Zauberkünstler, die bestreiten ein ganzes Zauberprogramm mit Seilen. Verknüpfe die beiden Schnurenden. Nun legst Du die Schnur in Form einer länglichen Schlaufe auf den Tisch (Abb. 15).

Schiebe das Schlaufenende „B“ in Richtung „A“. Ergreife das Ende „B“ und lege es nach links über „A“ (Abb. 16). Die Abb. 17 zeigt Dir deutlich, wie das Seil liegen muß. Bitte einen Zuschauer, seinen Zeigefinger in Punkt „X“ zu halten. Ziehe nun an der Schlaufe. Zum Erstaunen aller bleibt der Zeigefinger des Zuschauers frei.



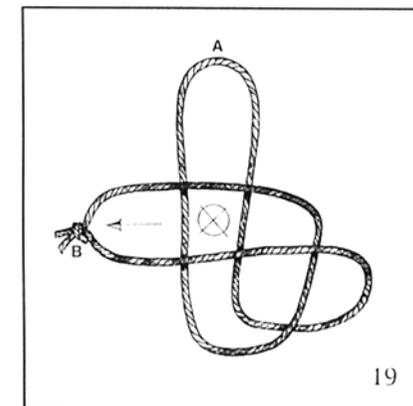
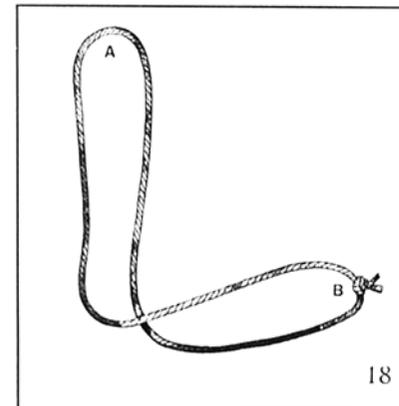
# Trick 11

Zubehör:  
Zauberschmür

## Die Zauberschüssel

Um den Zeigefinger des Zuschauers zu fesseln, mußt Du die Zauberschlinge wie folgt auslegen: Die Ausgangslage ist wie beim vorher beschriebenen Trick 10. Beim Verschieben des Endes „B“ muß nun aber die Schlaufe einmal verdreht werden (Abb. 18). Fasse wieder das Ende „B“ mit der rechten

Hand und lege die Schlaufe wieder nach links. Dabei bewegst Du die Hand so, daß die Schlaufe noch einmal verdreht wird (Abb. 19). Wird nun der Zeigefinger in Punkt „X“ gehalten, ist er beim Ziehen der Schlaufe gefesselt.



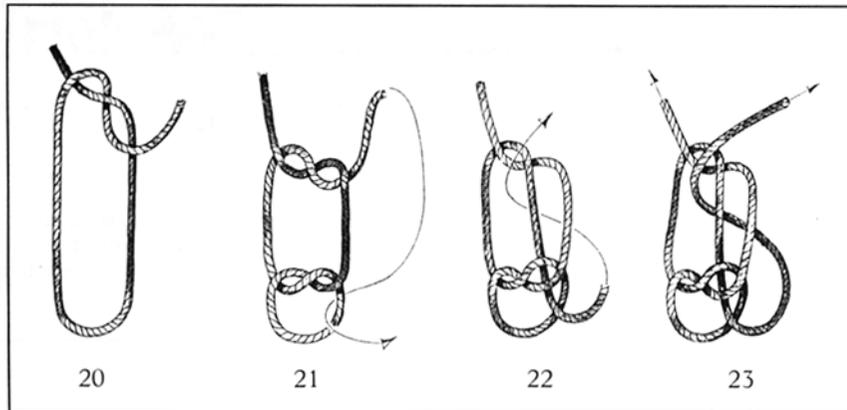
# Trick 12

Zubehör:  
Seil

## Das verrückte Zauberseil

Ein völlig unpräpariertes Seil wird von den Zuschauern untersucht. Niemand findet etwas Verdächtiges daran. Du schlägst mit dem Seil zuerst einen großen Knoten und danach einen zweiten Knoten. Ein Ende des Seiles wird durch die entstandene Schlinge gezogen und zur Verblüffung der Zuschauer sind die Knoten spurlos verschwunden. Sehr witzig ist es, diesen Zaubertrick gleichzeitig von einem Zuschauer mitmachen zu lassen. Es wird mit Sicherheit keinem gelingen, den Trick aus-

zuführen, wenn er nicht das Geheimnis der Knotenentwirrung kennt. Das Ergebnis beim Zuschauer wird ein wildes Durcheinander von Knoten sein. Und so geht der Trick: Das Kunststück gelingt nur, wenn die beiden Knoten, wie in der Abb. 20 und 21 gezeigt, locker geschlungen werden. Daraufhin wird ein Seilende, genau wie in Abb. 22 und 23, durch die entstandene Schlinge gezogen. Wenn Du nun beide Enden des Seiles anziehst, sind die Knoten verschwunden.



# Trick 13

Zubehör:  
Langes Seil

## Die Blitzverknotung

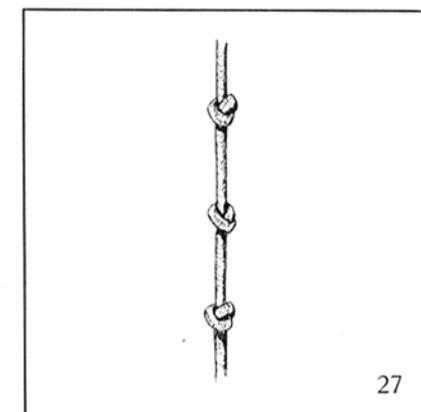
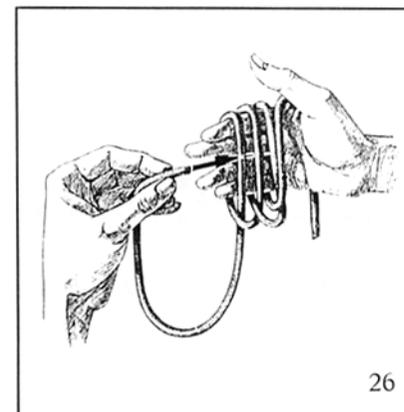
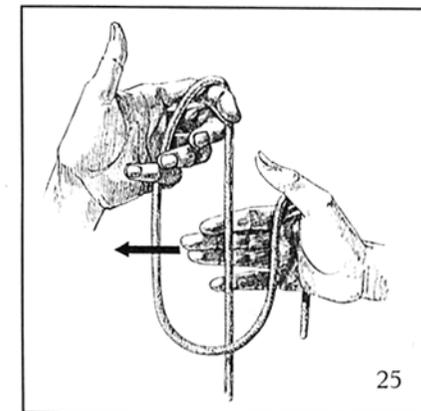
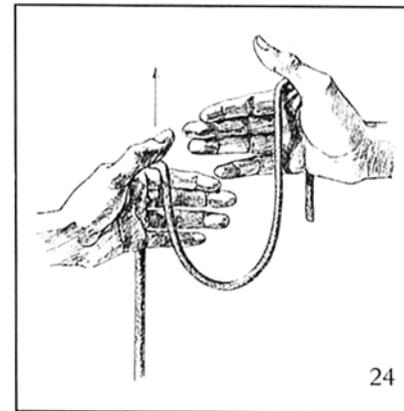
Der folgende Trick ist sehr wirkungsvoll und gar nicht schwer. Das Geheimnis liegt im Legen der Schlaufen. Auch hier wird es

wohl kaum einem der Zuschauer gelingen, das Experiment nachzumachen. Dieser kleine Trick eignet sich auch besonders da-

zu, allzu vorwitzige Zuschauer zum Verstummen zu bringen. Wenn nämlich der Trick dem Besserwisser ständig mißlingt, wird dies bei Deinen anderen Zuschauern Gelächter auslösen.

Die Vorführung ist um so leichter, je länger das Seil ist. Die Seillänge darf bis zu 3 m betragen. Die rechte Hand ergreift ein Seilende. Die linke Hand faßt etwa 30 bis 40 cm unter dem oberen Ende das Seil, hebt es und verdreht es zu einer Schlaufe (Abb. 24 und 25). Die Schlaufe wird auf die rechte

Hand gehängt, dieser Vorgang wird etwa 5 bis 4 mal wiederholt. Das übriggebliebene Seilende wird nun durch sämtliche Schlaufen durchgesteckt und zwischen die Finger der rechten Hand eingeklemmt (Abb. 26). Mit einer Schleuderbewegung streckst Du das Seil, und es bilden sich Knoten (Abb. 27). Die Anzahl der Knoten wird durch die Anzahl der Schlaufen bestimmt, die Du vorher über die rechte Hand gedreht und gehalten hast.



## Trick 14

Zubehör:  
Langes Seil

### Die Blitzentknotung

Dieses Zauberkunststück mußt Du besonders gut einüben, da die Vorführung etwas schwierig ist. So schnell wie es Dir gelungen ist, in das Seil Knoten zu schlagen, kannst Du diese auch wieder entfernen.

Das Seil mit den Knoten wird mit der rechten Hand erfaßt, die linke zieht die Schleifen etwas auseinander. Auf diese Weise bilden sich praktisch zwei Schlaufen. Die rechte Hand hält die obere Schlaufe fest. So

wird der zweite, dritte und vierte Knoten aufgenommen. Die linke Hand zieht jetzt das untere Ende des Seiles durch sämtliche in der rechten Hand befindlichen Schlaufen und verklemmt das Ende mit Daumen und Zeigefinger. Die rechte Hand läßt den übrigen Teil des Seiles los, das darauf nach unten fällt. Die Knoten sind jetzt spurlos verschwunden.

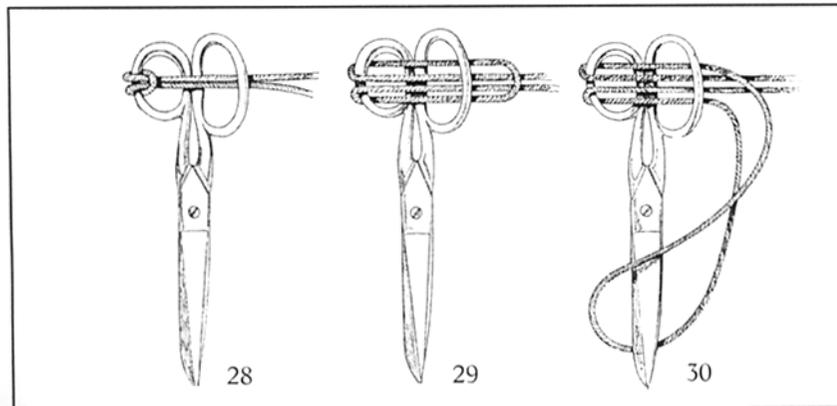
## Trick 15

Zubehör:  
2 m Schnur, 1 Schere

### Die verzauberte Schere

Du legst eine Schnur von etwa 2 m Länge auf die Hälfte zusammen, ziehst die Schleife durch das eine Griffloch der Schere, steckst die freien Enden durch die Schleife und ziehst stramm, so daß die Schlinge

ganz fest am Griffloch sitzt. Die beiden freien Enden ziehst Du zur zusätzlichen Sicherung noch durch das zweite Griffloch der Schere. Die gesamte Verknötung mußt Du genau so ausführen, wie es die Abb. 28.



29 und 30 zeigen. Binde dann die Schere mit den freien Enden der Schnur an ein Tischbein, eine Stuhllehne oder den Griff eines Schrankes.

Zur Befreiung wird die Schlinge vom ersten Griffloch aus durch das zweite Griffloch gezogen, und zwar soweit heraus, daß Du die Schere hindurchstecken kannst. Dabei

mußt Du darauf achten, daß der Teil der Schlinge, der in den Grifföchern der Schere zuoberst läuft, vor der Schere entlangläuft. Der untere Teil muß hinter der Schere entlanglaufen, wenn sie durchgesteckt wird, da sich sonst eine neue Befestigungsschlinge bildet.

## Trick 16

Zubehör: 1 Plastikkästchen,  
5 verschiedenfarbige Kartonkarten,  
1 Augenbinde

### Gold oder Silber

Du benötigst zu diesem Experiment die 5 farbigen vorgestanzten Kartonkärtchen. Die Farben stellen Gold und Silber dar, das 3. Kärtchen ist ein Kohlebrikett.

Laße Dir mit einem Tuch die Augen zubinden. Dadurch kommt der Trick ganz toll zur Wirkung. Ein Zuschauer wird aufgefordert, eines der 3 Kärtchen in das bereitgelegte Plastikkästchen zu geben und es zu verschließen. Laß Dir das Kästchen in Deine rechte Hand geben und halte es vor Deine Stirn. Nach kurzem Zögern kannst Du sofort sagen, welches Kärtchen (z. B. Gold) sich im Kästchen befindet. Hast Du es erraten? Die Lösung ist wie fast immer bei der Zauberei, genial einfach.

Die 3 Kärtchen unterscheiden sich durch kleine Differenzen in Länge und Breite. Gold paßt genau in das Kästchen. Silber ist etwas kürzer. Das Kohlebrikett ist etwas kürzer und schmaler. Du spürst beim Übernehmen des Kästchens, um welche Karte es sich handelt. Sobald Du nämlich das Kästchen leicht abkippst, merkst Du, ob sich das darin befindliche Kärtchen a) gar nicht (Gold), b) hin und her (Silber), oder c) hin und her und zusätzlich quer (Kohle) im Kästchen bewegen läßt. Du spürst einen ganz kleinen Anschlag. Mit etwas Übung wirst Du diesen Trick sehr schnell perfekt beherrschen.

## Trick 17

Zubehör:  
Goldenes Farbkärtchen

### Das verschwundene Gold

Für dieses schöne Kunststück brauchst Du einen eingeweihten Zuschauer. Erkläre Deinen Zuschauern etwa folgendes: „Ich werde dieses Zimmer verlassen, zur Kontrolle wird mich eine Person begleiten. Während meiner Abwesenheit bekommt

ein Zuschauer die goldene Karte aus meinem Zauberkasten, die er in seiner Kleidung verstecken soll. Sobald dies geschehen ist, werde ich wieder hereinkommen und mit Hilfe magischer Kräfte die Person bezeichnen, die das Gold besitzt.“

Das Geheimnis ist ganz einfach: Durch Abzählen werden 6 Personen zum Mitspielen bestimmt. Der sechste Spieler ist Dein eingeweihter Assistent, wovon natürlich niemand etwas weiß. Er gibt den goldenen Karton der Person, auf die beim Auszählen die Zahl 3 gefallen ist. So wird also derjenige, der das Gold bekommen und einstecken soll, durch vorheriges Festlegen der Zahl bestimmt.

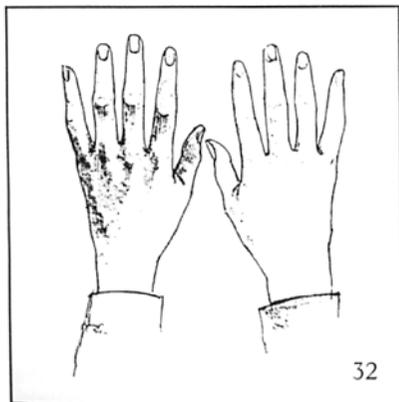
Dieses Experiment kannst du sofort wiederholen; dabei kannst Du es noch geheim-

nissvoller vorführen. Du gehst wieder in Kontrollbegleitung aus dem Zimmer. Dein eingeweihter Assistent gibt jetzt den goldenen Karton der mit der Zahl 5 ausgezählten Person. Ohne das Zimmer wieder zu betreten, kannst Du jetzt die Person laut mit Namen nennen, weil Du ja schon vorher wußtest, wer die goldene Karte bekommen wird. Natürlich kannst Du mit Deinem eingeweihten Assistenten auch andere Zahlen als 3 und 5 vereinbaren.

## Trick 18

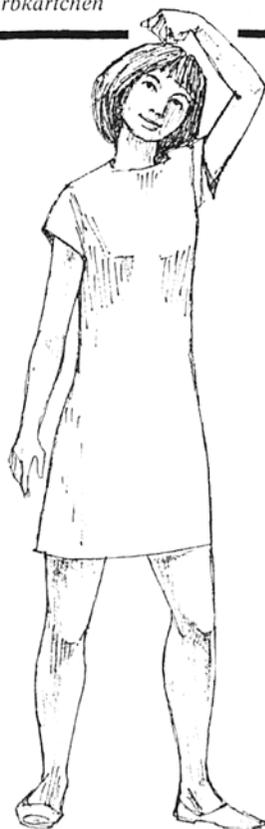
### Der Hellsehertrick

Von den 3 Farbkärtchen wählt ein Zuschauer 2 Farben. Die dritte Karte wird beiseite gelegt. Du bittest jetzt einen Zuschauer, in jede Hand eine der Karten zu nehmen und, während Du Dich umdrehst, eine der Karten hoch über den Kopf zu halten und 13 kreisende Bewegungen auszuführen (Abb. 31). Dann soll der Zuschauer die Kärtchen auf den Tisch legen, und mit den Händen verdecken. Du drehst Dich



32

Zubehör:  
2 Farbkärtchen



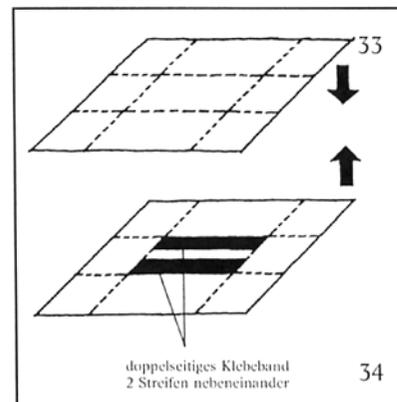
31

## Trick 19

### Die Wundermappe

Hier lernst Du ein hübsches und in der Wirkung geheimnisvolles Zauberkunststück kennen. Zunächst mußt Du einmal die Faltpapiertasche präparieren.

- Ziehe mit Bleistift und Lineal entsprechend Abb. 33 die notwendigen Hilfslinien auf je einer Seite der 2 im Zauberkasten befindlichen Papierbogen.
- Falte beide Papierbogen entlang der Hilfslinien. So entsteht je eine rechteckige Tasche von 7 x 9 cm Größe.
- Falte beide Papiere wieder auseinander.
- Schneide vom mitgelieferten Doppel-



34

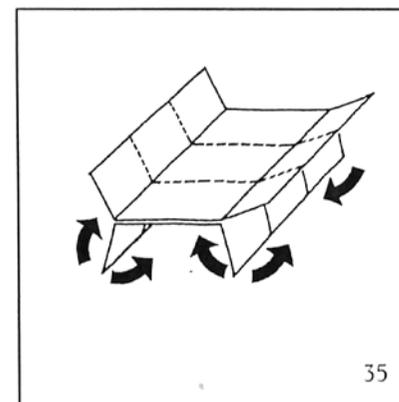
wieder um und kannst überraschenderweise sofort sagen, welche Karte vom Zuschauer gewählt und oben gehalten wurde.

Dieser Trick ist ganz einfach. Du mußt Dir merken, welche Farbe der Zuschauer in welche Hand genommen hat. Durch das

Zubehör: 2 große Bildkarten,  
präparierte Faltpapiertasche,  
4 Stück Gummiringe, Zauberkarten

klebestreifen 2 Stücke von genau 9 cm Länge ab.

- Klebe die beiden Streifen nebeneinander auf das Mittelfeld eines Papierbogens (Abb. 34). Dazu mußt Du zunächst die untere Schutzauflage des Klebestreifens entfernen.
- Entferne die zweite Schutzauflage der beiden Klebestreifen und lege den zweiten Papierbogen genau auf den ersten.
- Drücke die Klebeflächen fest aufeinander.
- Falte die Tasche exakt zusammen. Abb. 35 zeigt Dir, wie Du das machen mußt.



35

Und nun zum Trick.

Lege Dir die beiden großen Bildkarten mit den zugehörigen Gummiringen zurecht. Vor Beginn Deiner Vorstellung mußt Du das Doppelfaltpapier vorbereiten. Lege die Zauberkarte mit dem Hasen im Zylinder in die Falttasche, klappe sie zu, und lege Dir das Faltpapier mit der Tasche nach unten an Deinem Zauberplatz zurecht. Ergreife das Faltpapier und zeige es Deinen Zuschauern. Das Geheimfach mit der eingelegten Hasen-Zylinderkarte zeigt zu Dir. Achte darauf, daß das Geheimfach nicht aufgeht. Lege das Faltpapier so ab, daß die Zuschauer nur das leere Papier sehen. Dann zeigst Du die Zauberkarte mit dem Zauberstab und dem bunten Würfel vor.

## Trick 20

### Das verzauberte Papier

Zusammen mit dem Faltpapier eignet sich die Wundermappe natürlich ganz besonders dazu, Gegenstände zu tauschen oder verschwinden zu lassen. Schneide Dir 2 farbige Papiere in der Größe 6 x 8 cm aus. Die beiden Papierstücke müssen vollkommen identisch sein. Eines der beiden Papierstücke legst Du nun wie bei Trick 19 beschrieben in das Geheimfach der Faltpapiertasche. Der Trickablauf ist

## Trick 21

### Das zauberhafte Foto

Auch hier wird die Wundermappe wieder zu einem Austauschtrick verwendet. In das Geheimfach legst Du ein Foto ein. Vor Dei-

Von der verborgenen Karte wissen die Zuschauer nichts.

Lege diese Karte in die Mitte des Faltpapiers. Falte das Papier zusammen und zeige es den Zuschauern. Dann sagst Du einen Zauberspruch! Lege das Papier nun zwischen die beiden Bildkarten und verschließe sie mit Gummiringen. Dann legst Du die Wundermappe für einen kurzen Moment so auf dem Tisch ab, daß das Geheimfach mit der Zauberkarte nach oben liegt. Öffne die Mappe nun, falte das Papier auseinander und nimm die Karte heraus. Auf geheimnisvolle Weise hat sich die Zauberkarte verwandelt.

Lege das Faltpapier sofort zur Seite, damit niemand das Geheimfach entdecken kann.

*Zubehör:*  
Wundermappe,  
2 gleiche Papierstücke 6 x 8 cm

nun der gleiche wie unter 19 beschrieben. An Stelle der Zauberkarten nimmst Du jedoch das zweite Stück Papier, zerreißt es von den Augen der Zuschauer in vier Teile und legst dies in das offene Fach der Faltpapiertasche. Wenn Du dann die Wundermappe abgelegt und gedreht hast, kommt das eben zerrissene Papier wieder unverändert aus der Wundermappe heraus.

*Zubehör:* Wundermappe  
1 Foto (am besten ein Paßbild)  
1 gleich großes Stück Papier

nen Zuschauern zeichnest Du jetzt auf ein Stück Papier, das der Größe des Fotos entspricht, mit ein paar Strichen ein lustiges

Bild. Wenn Du z. B. ein Foto Deines Vaters oder Deiner Mutter nimmst erklärst Du, Du hättest ein wunderschönes Paßbild gemalt. Gib das gemalte Papier in die Mappe,

schließe und wende sie wieder. Alle werden staunen, wenn sich jetzt das gemalte Papier in ein echtes Foto verwandelt hat.

## Trick 22

### Das verwunschene Geld

Hier noch ein verblüffendes Kunststück: Du läßt Dir eine größere Münze oder einen Zehnmarkschein von einem Zuschauer geben. Das Geld kommt in die Mitte des auseinandergefalteten Faltpapiers. Die Geheimtasche bleibt leer und ist selbstverständlich bereits zusammengefaltet. Lege das Faltpapier zusammen und gib es wieder zwischen die beiden Bildkarten. Nachdem Du die Bildkarten mit den Gummiringen umspannt hast, drehst Du

*Zubehör:*  
Wundermappe,  
Münze oder Zehnmarkschein

sie beim Ablegen wieder um. Eine Münze mit dem gleichen Wert, oder einen entsprechenden Geldschein hast Du heimlich vorher in Deine Tasche gegeben. Wenn Du nun die Wundermappe öffnest, ist das Geld aus dem Faltpapier spurlos verschwunden. Dafür kannst Du es jetzt aus Deiner Tasche hervorzaubern.

Das waren einige Ideen zur Zauberei mit der Wundermappe. Sicher fallen Dir noch viele weitere Möglichkeiten dazu ein.

## Trick 23

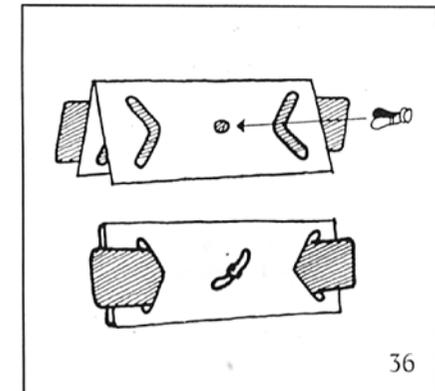
### Die Schatztruhe

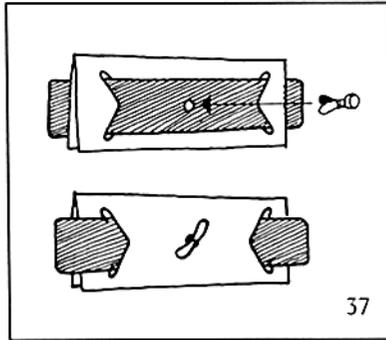
Für die erste Vorführung mußt Du zunächst die Hülle so zusammenfalten, wie es die Zeichnung (Abb. 36) zeigt. Dann schiebst Du den Streifen mit dem abgebildeten Schmuck durch die Fenster der Hülle (Abb. 36). Stecke die Metallklammer durch das Loch in der Mitte der Hülle durch den Schmuckstreifen hindurch und biege die Schenkel auseinander.

Deinen Zuschauern demonstrierst Du nun, wie der Schmuck in der Schatulle gesichert ist.

Jetzt nimmst Du die Teile auseinander und zeigst sie einzeln vor. Anschließend schiebst Du den Streifen mit dem abgebil-

*Zubehör:*  
Schatztruhe,  
Schmuckbildstreifen, 1 Metallklammer





denen Schmuck wieder in die Schatztruhe. Diesmal schiebst Du den Streifen aber durch alle vier Fenster, so daß er hinten sichtbar ist (Abb. 37). Erneut wird die Metallklammer von hinten durch das Mittelloch geführt und auseinandergebogen. Jetzt drückst Du mit dem Daumen auf den Klammerknopf und sprichst ein Zauberwort. Ziehe anschließend den Streifen mit dem abgebildeten Schmuck aus der Hülle. Alle Zuschauer glauben, du hast den Schmuck aus der gesicherten Truhe entfernt, da ja die Klammer nach wie vor die Hülle zusammenhält.

## Trick 24

Zubehör:  
Kartenuhr, Zauberstab

### Die magische Uhr

Du erklärst, daß Du auf geheimnisvolle Weise eine Zahl des Zifferblattes nennen kannst, die sich einer der Zuschauer zuvor ausgedacht hat.

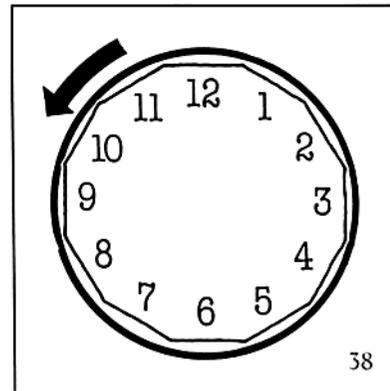
Ein Zuschauer wird aufgefordert, sich eine Zahl des Zifferblattes zu merken. Du klopfst dann mit dem Zauberstab auf verschiedene Zahlen des Zifferblattes. Dabei muß der Zuschauer nach jedem Klopfen zu seiner gedachten Zahl 1 dazuzählen, bis er auf die Zahl 20 kommt. Die Zahl 20 spricht der Zuschauer laut aus, und genau in diesem Augenblick zeigst Du mit Deinem Zauberstab auf die gedachte Zahl auf dem Zifferblatt. Für Deine Zuschauer ist dies ein unerklärlicher Trick.

Bitte zuerst einen Zuschauer, sich eine Zahl auf dem Zifferblatt zu merken. Dann nimmst Du den Zauberstab und tippst damit auf verschiedene Zahlen. Bei jedem Klopfen muß der Zuschauer zu seiner gedachten Zahl 1 dazuzählen.

Wenn z. B. die Zahl 8 gedacht wird, ergibt sich beim ersten Klopfen 9, beim zweiten Klopfen 10 usw., bis der Zuschauer auf die Zahl 20 kommt.

Die Zahl 20 muß der Zuschauer laut aussprechen und in diesem Augenblick wirst Du die von ihm ausgedachte Zahl auf dem Zifferblatt anzeigen.

Und so geht der Trick: Du mußt sieben Mal auf eine beliebige Zahl auf dem Zifferblatt klopfen, beim achten Mal mußt Du aber auf die Ziffer 12 gehen und von da ab in der



Richtung 11, 10 usw. immer um eine Zahl rückwärts gehen (Abb. 38). Wenn der Zuschauer die Zahl 20 ausspricht, wirst Du bei

richtiger Einhaltung der Reihenfolge immer auf die Zahl zeigen, die sich der Zuschauer ausgedacht hat.

## Trick 25

Zubehör:  
Kartenuhr mit Zeiger

### Der geheimnisvolle Zeiger

Befestige den Zeiger mit der Metallklammer auf der Kartenuhr. Die farbige Seite des Zeigers muß oben sein. Gib die Kartenuhr einem Deiner Mitspieler und bitte ihn, den Zeiger auf eine beliebige Zahl einzustellen. Dabei soll Dein Mitspieler die Uhr so halten, daß Du die eingestellte Zeit nicht sehen kannst. Bitte Deinen Partner, sich genau die Zeit zu merken, die der eingestellten Ziffer gegenüberliegt. Die kleinere dieser beiden Zahlen soll der Zuschauer dann im Stillen von der größeren Zahl abziehen.

Sobald er die Differenz ermittelt hat, bittest Du um ein Zeichen. Mach eine etwas spannende Pause und sage dann: „Das von Dir ermittelte Ergebnis ist 6“. Dein Mitspieler wird Dir dies erstaunt bestätigen.

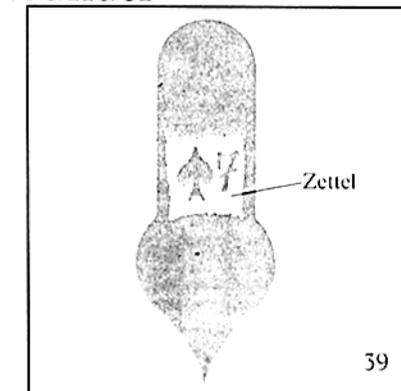
Es ist ganz gleich, welche gegenüberliegenden Zahlen von Deinem Partner gewählt werden, die Differenz wird immer 6 sein. Deshalb darfst Du dieses Zauberkunststück auch nur einmal vor dem gleichen Publikum vorführen.

## Trick 26

Zubehör: Kartenuhr mit Zeiger,  
1 normales Kartenspiel,  
1 Zettel, 1 Kugelschreiber

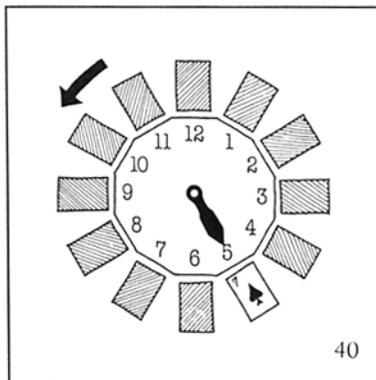
### Das Karten-Uhren-Wunder

Der folgende Trick ist von enormer Wirkung. Er eignet sich damit ganz besonders als Abschluß Deiner Zauberdarbietung. Vorbereitung: Der Zeiger der Uhr weist 2 kleine Schlitze auf, durch die ein kleiner Zettel befestigt werden kann (Abb. 39). Du schreibst auf einen kleinen Zettel z.B. das Wort „Pik 7“, dann schiebst Du diesen Zettel in die Schlitze, wie es die Zeichnung zeigt. Der Zeiger wird anschließend mit der Metallklammer so auf dem Zifferblatt befestigt, daß der Zettel nicht zu sehen ist. Das heißt also, die farbige Seite des Zeigers ist oben. Aus einem Kartenspiel suchst Du Dir dann, wie in unserem Beispiel gewählt,



die Karte „Pik 7“ heraus. Lege sie auf den Kartenstapel und noch 12 weitere Karten darüber. „Pik 7“ liegt also nun als 13. Karte im Spiel. Beachte dabei, daß die Karten mit der Rückseite nach oben liegen müssen. So, und nun beginnt der Zauberspaß.

Du legst das Zifferblatt auf den Tisch und bittest einen Zuschauer, sich eine Zahl von 1 bis 12 zu denken. Dann gibst Du ihm das Kartenspiel mit der Bitte, dieselbe Anzahl von Karten vom Kartenstapel wegzunehmen, die seiner gedachten Zahl entspricht. Fordere Deinen Zuschauer auf, diese Karten in seine Taschen zu stecken. Dann nimmst Du die restlichen Karten und legst 12 Stück davon mit der Rückseite nach oben um das Zifferblatt herum (Abb. 40). Beginne bei der Zahl 12, lege die nächste Karte neben die 11, die nächste zur 10, die nächste Karte zur 9 usw. Bitte Deinen Zuschauer, jetzt die eingesteckten Karten auf den Tisch zu legen und laut abzuzählen. Dem Ergebnis entsprechend stellst Du den Zeiger auf dem Zifferblatt ein. Dann drehst Du die Karte um, auf die der Zeiger jetzt zeigt: Es ist „Pik 7“!



Entferne nun den Zeiger vom Zifferblatt und zeige die Rückseite des Zeigers. Hier steht auf dem vorher eingeschobenen Zettel ebenfalls „Pik 7“. Eine Übereinstimmung, für die die Zuschauer keine Erklärung finden. Im Wiederholungsfall nimmst Du natürlich eine andere Karte und schreibst auf einen anderen Zettel den entsprechenden Kartenwert und gibst den Zettel wieder in die Schlitze des Zeigers.

## Zaubern: Jederzeit und überall

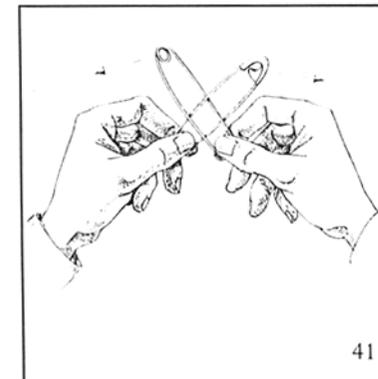
Unter dieser Rubrik lernst Du noch einige Tricks kennen, die Du überall ohne große Vorbereitungen und ohne besondere Zaubergegenstände vorführen kannst. Damit bist Du immer in der Lage zu zaubern, wenn Dich Deine Freunde oder Bekannten darum bitten.

### Trick 21

Zubehör:  
2 Sicherheitsnadeln

#### Der Nadeltrick

Du kannst 2 Sicherheitsnadeln, die ineinandergekettet sind, trennen ohne daß sie geöffnet werden. Sichtbar durchdringt scheinbar eine Nadel die andere. Das Geheimnis des Tricks liegt in der Verkettung. Die Abb. 41 zeigt, wie die Nadeln verkettet sind und wie sie gehalten werden. Der Ringel der linken Nadel öffnet die Verkettung. Die offene Seite des Verschlusses ist oben. Um den Trick etwas spannend im Ablauf zu gestalten, bläst Du auf die Nadeln und erklärst, dies mache die Nadeln weich. Dann ziehst Du mit einem Ruck beide Hände auseinander und die Nadeln sind getrennt, ohne daß die Verschlüsse offen sind. Keinem Zuschauer wird dieser Trick gelingen, wenn er nicht die einzige richtige Ausgangsposition kennt. Beachte, daß Du die Nadeln nur auseinanderbekommst, wenn



Du die Verkettung so ausgeführt hast, wie es die Abbildung zeigt.

### Trick 28

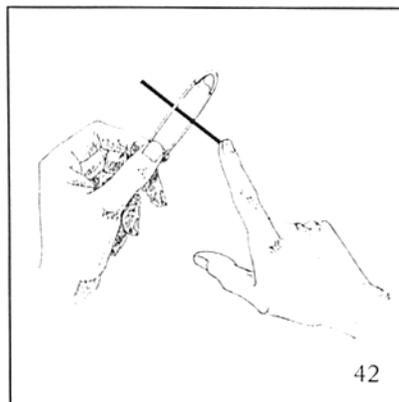
Zubehör:  
1 Sicherheitsnadel  
1 Holzstäbchen

#### Das Wunderholz

Du beschaffst Dir ein rundes Hölzchen (etwa 8 cm lang), flachst es an beiden Enden etwas ab und streichst es schwarz an. Das Hölzchen durchbohrst Du in der

Mitte und steckst es auf eine große Sicherheitsnadel. Die Bohrung muß so beschaffen sein, daß die Nadel nicht zu leicht oder zu schwer durch die Bohrung läuft.

Nun zur Vorführung: Du hältst die Nadel, wie es die Abb. 42 zeigt. Mit dem rechten Zeigefinger schlägst Du kurz auf das rechte Ende des Hölzchens. Durch den Aufprall an die Nadel schlägt das Holz zurück. Dabei entsteht für den Zuschauer der optische Effekt, als ob das Holz durch die Metallnadel hindurchgedrungen wäre.



## Trick 29

### Die zauberhafte Frechheit

Mit diesem kleinen Experiment wirst Du viel Beifall bekommen, denn der Trick selbst ist nicht durchschaubar. Du zeigst den Zuschauern eine Münze vor und läßt ein Tuch untersuchen. Mit diesem Tuch wird dann die Münze bedeckt. Mehrere Zuschauer können nun unter das Tuch greifen, um das Geldstück zu fühlen. Jeder wird hierauf bestätigen müssen, daß die Münze noch vorhanden ist. Du entfernst das Tuch und das Geldstück ist spurlos verschwunden. Jetzt zeigst Du Deine beiden Hände leer vor, greifst einem Zuschauer in die

Tasche und zauberst von dort die Münze wieder herbei. Die Erklärung ist denkbar einfach. Unter den Zuschauern befindet sich ein Gehilfe. Dieser greift als letzter unter das Tuch und entfernt dabei die Münze, wobei er sie zwischen dem Daumen und den Fingern verborgen hält. Wenn alle Zuschauer auf das leere Tuch schauen, kann Dein Helfer unbemerkt die Münze in die Tasche stecken. Von dort kannst Du diese Münze wieder erscheinen lassen.

## Trick 30

Zubehör:  
Zettel, Bleistift

### Wie alt bist du?

Mit diesem Zahlenexperiment kannst Du nicht nur das Alter eines Anwesenden, sondern sogar noch seinen Geburtsmonat ermitteln.

Du bittest einen Zuschauer, sich den Geburtsmonat als Zahl zu denken. Diese Zahl soll er dann mit 2 multiplizieren und die Zahl 5 dazuaddieren. Dieses Ergebnis muß

nun noch mit 50 multipliziert und das Alter in Jahren hinzugezählt werden. Die Summe läßt Du Dir nennen und rechnest dann selbst weiter. Von dem genannten Ergebnis wird die Zahl 365 abgezogen und dann 115 zugezählt. Die beiden letzten Ziffern des Ergebnisses geben das Alter des Mitspielers an, und die erste oder ersten Ziffern benennen den Monat.

Ein Beispiel:  
Ein Mitspieler ist 22 Jahre alt und im April (dem 4. Monat) geboren.

$$\begin{array}{rcl}
 4 \times 2 & = & 8 \\
 + 5 & = & 13 \\
 \times 50 & = & 650 \\
 + 22 \text{ (Alter)} & = & 672 \\
 - 365 & = & 307 \\
 + 115 & = & 422 \text{ Monat 4 / Alter 22}
 \end{array}$$

## Trick 31

Zubehör:  
1 Kartenspiel

### Die magischen Kräfte

Erzähle Deinen Zuschauern, daß Du die Kunst der magischen Kräfte beherrscht, also jemanden so beeinflussen kannst, daß Du ihm Deinen Willen aufzwingst. Mit dem nachstehenden Trick stellst Du auch gleich Dein Können unter Beweis.

Vor einem Deiner Zuschauer legst Du verdeckt 2 Kartenpäckchen aus. Eines davon soll er wählen. Durch magische Kräfte kannst Du ihn nun beeinflussen, ein ganz bestimmtes Kartenpäckchen zu wählen. Um das zu beweisen, schreibst Du vorher auf einen Zettel, welches Päckchen der Zuschauer wählen wird. Diese Voraussage erhält ein weiterer Zuschauer zur Aufbewahrung. Deine Niederschrift lautet: „Ich will, daß Du das 7er Päckchen wählst.“ Natürlich wird der Zettel erst nach der Wahl zur Kontrolle hergereicht. Und so geht der Trick: Du legst 2 Päckchen mit Spielkarten auf den Tisch. Das eine Päckchen besteht aus 7 beliebigen Karten.

Das andere Päckchen enthält 4 Karten mit dem Wert 7, und zwar: Pik 7, Karo 7, Herz 7, Kreuz 7.

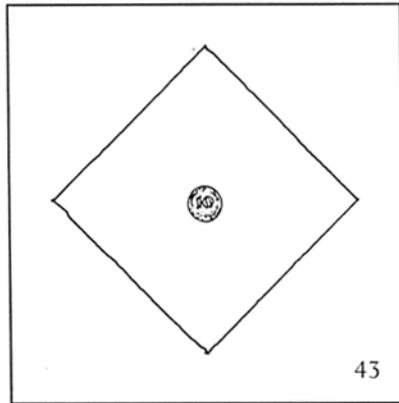
Es ist also gleich, welches Kartenpäckchen der Zuschauer wählt – Deine Voraussage wird immer stimmen! Wählt der Zuschauer das Päckchen mit den 7 verschiedenen Karten, zeigst Du diese mit der Bildseite und zählst sie einzeln ab. Das andere Päckchen zeigst Du von der Rückseite her und erklärst, daß es nur 4 Karten sind. Werden die 4 Karten gewählt, zeigst Du sie mit der Bildseite nach oben, und siehe da, alle 4 Karten zeigen die Zahl 7. Zur Kontrolle zeigst Du die Karten des anderen Stapels ebenfalls mit der Bildseite vor, jeder wird sehen, daß es verschiedene Karten sind. Du darfst diese aber nicht vorzählen. Am besten steckst Du die nicht gewählten Karten baldigst wieder in das Kartenspiel zurück.

## Trick 32

Zubehör:  
1 Taschentuch, 1 Geldstück,  
1 weiche Tischunterlage

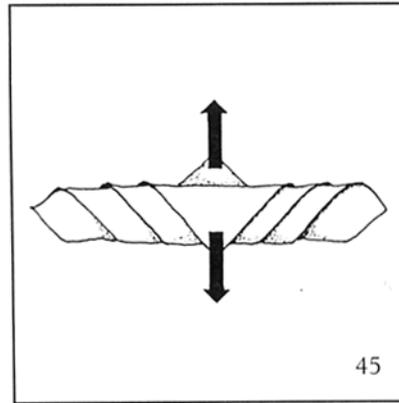
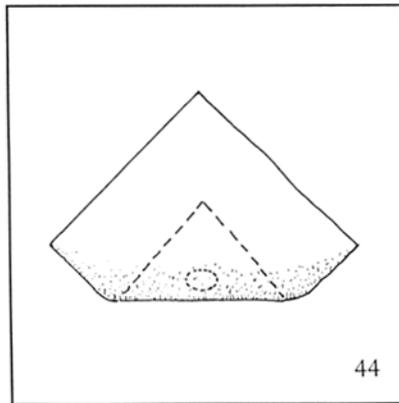
### Das zauberhafte Taschentuch

Für dieses Kunststück ist es wichtig, daß Du auf einer weichen Tischunterlage, zum Beispiel einer Tischdecke arbeitest. Lege ein Taschentuch so auf auf den Tisch, daß eine Ecke Deinem Körper zugewandt ist (Abb. 43). In die Mitte des Tuches legt ein Zuschauer eine Münze. Die Dir zugewandte



Tuchecke wird durch Umlegen über die gegenüberliegende Ecke so hinausgelegt, daß das Geldstück verdeckt ist (Abb. 44). Rolle das Tuch nach vorn gegen die beiden übereinandergelegten Ecken. Nimm den unteren Zipfel des Tuches mit der linken, den oberen mit der rechten Hand und ziehe das Tuch auseinander (Abb. 45). „Hokus pokus verschwindibus“, zur Überraschung der Zuschauer ist das Geldstück verschwunden. Natürlich liegt es verdeckt unter dem Taschentuch.

Fasse mit der rechten Hand das Tuch an der Stelle, an der die Münze liegt. Mit lockerer Handhaltung ziehst Du das Tuch hoch und erfäßt dabei gleichzeitig das Geldstück, ohne daß es die Zuschauer merken. Unter leichtem Schütteln des Tuches demonstrierst Du noch einmal, daß es völlig leer ist. Achte darauf, daß Du ein nicht durchscheinendes farbiges Taschentuch verwendest.



## Trick 33

### Allah zaubere einen Löwen

Es kommt vor, daß unter Deinen Zuschauern auch einmal einige Besserwisser sind, die Deine Vorstellung stören. Hier ist ein netter Zauberschertz, mit dem Du die Störenfriede zur Ruhe bringst. Du bittest die Betreffenden mit folgenden Worten nach vorn zu kommen: „Verehrte Zuschauer, ich habe schon gemerkt, daß Sie in den magischen Künsten besonders bewandert sind. Sicher sind Sie gerne bereit, mit mir zusammen ein Zaubereperiment vorzuführen.“ Stell' Dich neben die Zuschauer und erkläre, Du wolltest mit ihrer Hilfe

einen Löwen herbeizaubern. Breite nun mit einiger Zeremonie über einen bereitgestellten Korb oder Hut oder einen Topf ein Tuch aus. Sprich nun die Worte: „Allah zaubere einen Löwen“. Wiederhole diese Worte noch einmal. Dann sagst Du ganz laut, indem Du das Tuch wegziehst: „Allah, Du schenkst keinen Löwen, aber dafür einige Kamele“. Damit zeigst Du auf die neben Dir stehenden Besserwisser, die Dir den Rest Deiner Vorstellung sicher nicht mehr stören werden.

Übrigens:

In den Briefumschlägen kannst Du das Zauberezubehör aufbewahren. Am besten, Du bemalst dazu die Umschläge, oder beschriftest sie mit Deinem Künstlernamen.

## Lustige Zaubersprüche

Abrakadabra

Hokuspokus

Simsalabim

Hokus Pokus Fidibus, 3 mal schwarzer Kater

Lirum larum Löffelstiel, zum Zaubern da gehört recht viel  
2, 4, 6 – Zaubern hilft die Hex'

Die Hexe sich im Kreise dreht, wer zaubern kann, weiß wie es geht  
Hokus Pokus Ziegenfuß, Mückenstich und Flintenschuß

# Wie erfinde ich eine Zauberstory?

---

Um Erfolg mit Zauberkunststücken zu haben, kommt es weniger darauf an, *was* man zaubert, viel wichtiger ist es, *wie* man zaubert. Weltbekannte Zauberer führen oft ganz einfache Experimente vor und haben größten Erfolg damit.

Auch Du kannst Deine Kunststücke erfolgreicher gestalten, wenn Du die einzelnen Tricks mit einem kleinen Vortrag versiehst. Passende Geschichten zu erfinden, ist nicht schwer. Zunächst einmal muß Du natürlich das Trickgeschehen einwandfrei beherrschen. Danach kannst Du überlegen, welche Geschichte zu den einzelnen Trickgegenständen am besten paßt.

Trickablauf und -story sollten in der Vorführung aufeinander abgestimmt sein. Nimm z. B. den Trick „Die Schatztruhe“. Die beiden wichtigsten Teile sind der Streifen mit dem abgebildeten Schmuck und die zugehörige Truhe. Dazu paßt eine kleine Geschichte aus der Märchenwelt.

„Vor langer Zeit lebte im Zauberland ein reicher alter König. Eines Tages feierte seine jüngste Tochter Hochzeit und folgte ihrem Prinzen in ein fernes Land. Als Geschenk hatte der König eine große Überraschung bereit. Aus seinem Schatz ließ er eine große Kiste mit wertvollen und kostbaren Edelsteinen, Gold, Silber und Perlen füllen. Alles wurde in eine Truhe verschlossen und versiegelt. Es war eine Zaubertruhe. Um diese wieder zu öffnen, mußte man einen ganz bestimmten Zauberspruch kennen. Der alte König forderte die Prinzessin auf, sich diesen gut einzuprägen:

Gold und Silber, welch ein Glück,  
Zaubergeister, gebt es mir zurück.

Unglücklicherweise hatte die Prinzessin diesen Zaubersatz vergessen, und niemandem gelang es, die Truhe zu öffnen.

Für mich als Zauberer ist dies natürlich kein Problem. Ich sage meinen Spruch – und eins, zwei, drei, wie ihr seht, der Schmuck ist frei.“ Dabei ziehst Du den Schmuckstreifen aus der Truhe.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg