

MAGIC SCHOOL®

PODRĘCZNIK

SPIS TREŚCI:

1 - SZTUCZKI KARCIANE

Sztuczki od 1 do 26

Talia kart pozwoli Ci wykonać 26 super sztuczek magicznych.

2 - SZTUCZKI Z UŻYCIEM AKCESORIÓW

Sztuczki od 27 do 38

Wykonaj 12 fantastycznych sztuczek, używając 4 magicznych akcesoriów.

3 - ILUZJE OPTYCZNE

Sztuczki od 39 do 46

Widzieć nie zawsze znaczy wierzyć. Rozbaw swoich znajomych 8 niesamowitymi iluzjami optycznymi.

4 - WYZWANIE DLA PRZYJACIÓŁ

Sztuczki od 47 do 74

Zachęć swoich znajomych i rodzinę do udziału w 28 łamigłówkach, których nigdy nie zapomną.

5 - SZTUCZKI MATEMATYCZNE

Sztuczki od 75 do 81

Zaprezentuj 7 naprawdę świetnych sztuczek opartych na bardzo sprytnych obliczeniach matematycznych.

6 - SZTUCZKI Z UŻYCIEM CODZIENNYCH PRZEDMIOTÓW

Sztuczki od 82 do 98

Zaprezentuj 17 spontanicznych sztuczek magicznych, używając codziennych przedmiotów domowych.

7 - SIŁA MAGIKA

Sztuczki od 99 do 101

Odkryj 3 sztuczki, które sprawią, że wszyscy pomyślą, że jesteś najsilniejszą osobą na świecie.

Witaj,

Właśnie nabyłeś zestaw magiczny, który pozwoli Ci wkroczyć do sekretnego świata magii.

Wszystkie sztuczki są łatwe do wykonania, jednak najważniejsze jest, aby je właściwie zaprezentować. Poświęć trochę czasu, aby zrozumieć każdą sztuczkę, sekret, sposób jej użycia i efekt, jaki daje.

Chcielibyśmy również udzielić Ci kilku ważnych rad, których powinni przestrzegać wszyscy dobrzy magicy:

- ż **Ćwicz każdą sztuczkę, aż opanujesz do perfekcji.**
- ż **Nigdy nie zdradzaj sekretu sztuczki, bo całkowicie zepsujesz iluzję.**
- ż **Nigdy nie wykonuj tej samej sztuczki dwa razy z rzędu, nawet jeśli proszą o to Twoi widzowie.**
- ż **Po opanowaniu sztuczki spróbuj dopisać do niej historię, aby nadać jej głębi. Historia z pewnością sprawi, że publiczność będzie bardziej zaintrygowana i ciekawa. Im więcej napięcia stworzysz, tym bardziej spektakularny będzie koniec sztuczki.**

Nigdy nie zapominaj, że przyjemność, jaką czerpiesz ze swoich sztuczek, mierzona jest reakcjami widzów i ich prośbami o jej wykonanie.

Jesteś magikiem, więc baw się świetnie, rozbawiając i zadziwiając wszystkich swoich przyjaciół i rodzinę.

UWAGA! Niektóre sztuczki z tego podręcznika wymagają dodatkowych akcesoriów, których nie ma w tym pudełku. Wszystkie te akcesoria to przedmioty codziennego użytku, które powinny być bardzo łatwe do znalezienia w domu.

Przygotowanie niektórych sztuczek będzie wymagało użycia nożyczek. (Obok tytułu znajduje się symbol nożyczek ✂). Zawsze pytaj rodziców o pozwolenie, zanim zaczniesz ich używać, a jeśli to konieczne, poproś rodziców o pomoc.

Niektóre inne sztuczki wymagają użycia zapalek, nigdy nie trzeba ich zapalać, potrzebny jest sam drewniany patyczek. Ponownie zapytaj rodziców o pozwolenie lub użyj surowego spaghetti.

1 - SZTUCZKI KARCIANE

SEKRET I PRZYGOTOWANIE: Zwróć uwagę, że połowa talii kart to te same karty; karty te są również nieco krótsze od pozostałych. Aby przygotować sztuczkę, powinieneś umieścić na przemian krótsze karty z normalnymi upewniając się, że zaczynasz od krótszej karty i kończysz normalną kartą. Talia jest teraz gotowa.

PREZENTACJA: Demonstrując talię od dołu do góry (patrz zdjęcie 1), wszystkie krótsze, identyczne karty są niewidoczne. (krótsze karty nie stykają się z kciukiem i automatycznie spadają za dłuższymi kartami). Jeśli jednak karty są prezentowane od góry do dołu, zwykle karty stają się niewidoczne i widoczne są tylko ich krótsze kopie (patrz zdjęcie 2).

ĆWICZENIE: Zademonstruj talię, aby pokazać, że wszystkie karty są różne, a jednocześnie poproś widza, aby wybrał kartę, wkładając palec w talie podczas demonstracji. Automatycznie wybierze on krótką kartę, - 9 kier - ponieważ karty spadają w parach, a krótsza karta łąduje na dłuższej (patrz prezentacja). Po wybraniu karty poproś widza, aby zapamiętał swoją kartę i umieścił ją z powrotem w talii (w tym samym miejscu).

Kiedy nabierzesz wprawy w prezentacji talii oraz w wyborze karty przez widza, możesz przystąpić do wykonania poniższych sztuczek.

SZTUCZKA NR 1 - Przełóż talię i poproś widza o wybranie drugiej karty w dokładnie taki sam sposób. Będzie zaskoczony, gdy odkryje, że ponownie wybrał tę samą kartę. Możesz kontynuować tyle razy, ile chcesz, a widz zawsze wybierze 9 kier.

SZTUCZKA NR 2 - Wypowiedz magiczne zaklęcie i pokaż, że wybrana przez widza karta znajduje się teraz na górze talii. Umieść kartę z powrotem na górze i przełóż talię, chwytając karty za dłuższe boki, jak to pokazano na zdjęciu. Wypowiedz następną magiczne zaklęcie i pokaż, że wybrana przez widza karta ponownie znajduje się na górze talii.

SZTUCZKA NR 3 - Napisz nazwę krótszej karty na kartce papieru. Złóż papier i daj go widzowi do potrzymania. Poproś innego widza o wybranie karty. Wiesz, że wybierze krótszą kartę, więc wiesz, że możesz bezpiecznie poprosić pierwszego widza, aby otworzył kartkę i powiedział drugiemu widzowi, jaką kartę wybrał.

SZTUCZKA NR 4 - Poproś widza o wybranie karty i umieszczenie jej w talii. Przełóż talię (jak w sztuczce nr 2) kilka razy. Zapytaj widza o datę jego urodzin. Jeśli data jest nieparzysta, odlicz tę liczbę kart od góry, a ostatnią kartą będzie "krótką kartą". Jeśli data jest parzysta, odlicz liczbę kart, a następnie wybierz następną kartę, która ponownie będzie "krótką kartą".

SZTUCZKA NR 5 - Podziel talię (jak w sztuczce nr 2), aby utworzyć 3 oddzielne kupki. Poproś widza o wybranie jednej z trzech kupki. Odwróć górną kartę z wybranej kupki. Ponownie będzie to karta wybrana przez widza.

SZTUCZKA NR 6 - Przełóż talię kilka razy (jak w sztuczce nr 2). Przytrzymaj tył każdej karty przed widzem i poproś go, aby powiedział "Stop", kiedy zechce. Jak widz wypowie "stop", jeśli jest to krótka karta, odwróć kartę, pokazując, że jest to karta, którą wybrał. Jeśli nie jest to krótka karta, powiedz "musisz być

SZTUCZKA NR 7 - Zademonstruj talię bardzo powoli i poproś, aby widz zatrzymał cię, gdy zobaczy wybraną kartę. Kiedy dojdiesz do końca talii, a on powie, że jej nie widział, wyjaśnij, że to całkiem normalne, ponieważ jest teraz w twojej kieszeni (włóż jedną z krótkich kart do kieszeni przed rozpoczęciem tej sztuczki).

SZTUCZKA NR 8 - Kontynuuj sztuczkę numer 7, mówiąc, że karta z kieszeni ma magiczne moce i że jeśli po prostu wejdziesz w kontakt z resztą talii, zmieni wszystkie karty. Potrzym kartę o talię i umieść ją na końcu talii, aby zakryła normalną kartę. Zademonstruj karty od góry do dołu (patrz: „prezentacja”) pokazując widzom wszystkie identyczne karty.

SZTUCZKA NR 9 - W tej i następnej sztuczce nie jest konieczne, aby widz wybrał kartę na jej początku. Przełóż talię na pół (Jak w sztuczce 2). Zademonstruj jedną połowę talii od dołu do góry, aby pokazać, że składa się ona tylko z normalnych kart (wszystkie różne), a następnie przesun drugą połowę od góry do dołu, aby pokazać, że składa się tylko z 9 kier!

Teraz poproś widza, aby wybrał kartę z talii składającej się tylko z 9 kier; automatycznie wybierze zwykłą kartę. Następnie poproś, aby wybrał kartę z paczki składającej się z normalnych kart; automatycznie wybierze 9 kier.

SZTUCZKA NR 10 - Rozdaj karty jedna po drugiej, aby utworzyć 2 kupki. Otrzymasz jedną kupkę z 9-ami kier i drugą kupkę normalnych kart. Poproś widza, aby wybrał kartę z jednej kupki i zapamiętał ją przed włożeniem ich do drugiej kupki, z którego zostały wybrane. Następnie magik musi tylko podnieść każdy stos i przejrzeć go (nie pokazując widzaom), aby poznać karty widzów. Dziewiątka kier zostanie znaleziona wśród normalnych kart, a normalna karta wśród stosu dziewiątek kier.

SZTUCZKA NR 11 - Poproś widza o potasowanie talii. Weź ją z powrotem i ułóż zakryte stosy kart. Używając tajnego kodu, utwórz osobny stos dla każdego koloru. Aby to zrobić, musisz tylko zwrócić uwagę na kierunek tajnej linii.

SZTUCZKA NR 12 - Poproś widza o przetasowanie talii. Weź ją z powrotem i układaj karty pojedynczo, aby utworzyć 13 stosów zakrytych kart na stole. Odwróć je, aby pokazać, że każdy stos odpowiada każdej wartości karty. Aby wykonać tę sztuczkę, musisz tylko wziąć pod uwagę położenie tajnej linii.

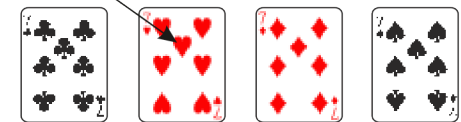
SZTUCZKA NR 13 - Weź drugą całkowicie normalną talię kart. Ułóż karty w kolejności koloru i wartości, abyś mógł poznać położenie każdej karty. Daj talię oznaczonych kart widzowi; poproś go, aby je przetasował, a następnie wyjmował karty pojedynczo i kładł je zakryte na stole. Za każdym razem, gdy widz bierze kartę z oznaczonej talii, będziesz mógł użyć tajnego kodu, aby ją zidentyfikować, a następnie wybrać tę samą kartę ze swojej zwykłej talii. Po wybraniu 5 kart poproś go, aby je obrócił. Następnie odwróć swoje, aby pokazać, że cudownie wybrałeś dokładnie te same karty w tej samej kolejności.

SZTUCZKA NR 14 - Rozłóż talię na stole i poproś, aby widz wybrał losowo kartę. Zapamiętaj tajny kod i poproś, aby widz podniósł swoją kartę i zapamiętał ją, zanim włoży ją z powrotem do talii. Teraz poproś innego widza, aby przetasował talię, aby całkowicie zgubił kartę w talii. Chociaż magik nigdy nie wszedł w kontakt z talią kart, może po prostu użyć mocy swojego umysłu, aby znaleźć kartę i ogłosić ją widzowi.

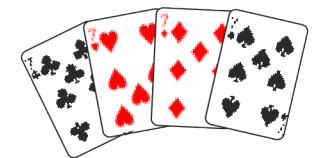
C- NORMALNA TALIA KART:

(Aby wykonać poniższe sztuczki, możesz użyć dostarczonej talii ze znacznymi kartami lub całkowicie normalnej talii kart.)

SZTUCZKA NR 15 - Weź 4 siódemki z talii i obróć je wszystkie w ten sam sposób, tak aby 7. symbol znalazł się na górze karty.



Rozłóż 4 karty wachlarzem i pokaż je awerssem do widza. Poproś, aby widz wybrał jedną z kart. Teraz poproś, aby ją zapamiętał, aby mógł ją później rozpoznać, podczas gdy to robi, skorzystaj z okazji, aby niepostrzeżenie obrócić pozostałe 3 karty o 180°. Poproś widza, aby odłożył swoją kartę pomiędzy 3 inne i potasował je. Weź karty z powrotem i zauważ, że karta z 7. symbolem na dole, (7 kier) jest kartą wybraną przez widza.



SZTUCZKA NR 16 - Wybierz 13 kart z talii, aby reprezentowały każdą wartość karty od asa do króla. Potajemnie ułóż je w kolejności, zaczynając od asa (jedyńka), a kończąc na królu i umieść je na spodzie talii. Weź wcześniej przygotowaną talię i przełóż ją kilka razy przed widzami. Dyskretnie zapamiętaj ostatnią kartę w talii, a następnie daj talię widzowi. Poproś, aby potajemnie wziął kilka kart z dołu talii, policzył je i położył na wierzchu talii. Następnie na przykład, jeśli ostatnią kartą w talii była 6, wszystko, co musisz zrobić, to odwrócić szóstą kartę w talii. Wartość tej karty wskaże dokładną liczbę kart, które widz przeniósł z dołu na górę talii. Zupełnie niewiarygodne!

SZTUCZKA NR 17 - Aby się przygotować, weź talię kart i podziel ją na pół. Teraz odwróć górną połowę twarzą do góry i połóż ją na drugiej połowie. Teraz obie połowy składają się z kart widocznych zarówno z góry, jak i z dołu.



Podnieś talię kart do publiczności, jak pokazano na schemacie. Głośno ogłoś kartę, która jest zwrócona w stronę publiczności, np. 2 trefl.

Potajemnie zapamiętaj kartę, która jest zwrócona w twoją stronę z drugiego końca talii, np. 7 trefl. Teraz połóż talię za swoimi plecami i przenieś swoją tajną kartę 7 trefl na górę talii, która będzie następnie widoczna dla widzów. Ponownie podnieś karty do widzów i głośno ogłoś nową kartę zwróconą do nich, 7 trefl. Jednocześnie zapamiętaj nową kartę na dole, która jest następną kartą, którą ogłosisz.

Zrób to tyle razy, ile chcesz, sprawiając wrażenie, że zapamiętałeś dokładną kolejność, jakiej karty pojawiają się w talii.

SZTUCZKA NR 18 -

Potasuj talię kart i potajemnie zapamiętaj ostatnią kartę w talii, np. królową kier. Poproś widza, aby wybrał kartę z talii bez pokazywania ci jej. Umieść ją na wierzchu talii, a następnie przełóż talię kilka razy, aby zgubić wybraną przez widza kartę. Rozłóż talię i poszukaj Królowej Kier, którą potajemnie zauważyłeś na początku talii. Karta po prawej stronie Królowej Kier jest kartą wybraną przez widza. Wybierz ją z talii bez wahania, pokazując, że nie miałeś żadnego problemu ze znalezieniem karty wybranej przez widza.

SZTUCZKA NR 19 - Ta sztuczka pozwoli ci zmusić widza do wybrania konkretnej karty bez jego wiedzy. Przygotuj talię kart, umieszczając 10 kier na ostatniej pozycji i poproś widza o wybranie dowolnej karty.

Aby wykonać sztukę przytrzymaj i zacznij tasować talię w sposób pokazany na rysunkach. Jednocześnie poproś widzów by w dowolnym momencie powiedzieli stop.

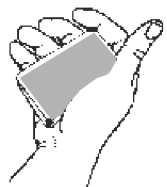
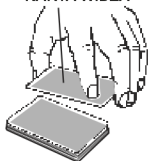
Aby potasować talię, przytrzymaj dolną część B między kciukiem a środkowym palcem i umieść ją na górze części A, nie puszczając jej.

1) Widzowie widzą kartę zapowiedzianą przez iluzjonistę

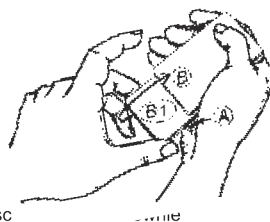
2) Magik widzi następną kartę, która ma zostać zapowiedziana.



KARTA WIDZA

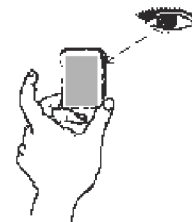


Teraz podziel część B (stanie się B1), którą nadal trzymasz - weź tylko małą część z dołu i umieść ją na górze części A i B. Te ruchy sprawiają wrażenie, że tasujesz talię, podczas gdy w rzeczywistości nadal trzymasz ostatnią część talii.



Kontynuuj te ruchy, biorąc małą część z dołu część umieszczasz na górze talii.

Kiedy widz poprosi cię o zatrzymanie się, pokaż mu ostatnią kartę w talii, którą właśnie wyciągnąłeś. Będzie to karta, którą umieściłeś na ostatniej pozycji na początku talii - 10 Kier.



WAŻNE: KIEDY TASUJESZ CZĘŚĆ B PO RAZ PIERWSZY, UPEWNIJ SIĘ, ŻE WZIĄŁEŚ PRZYNAJMNIJ TRZY CZWARTE TALII, TAK, ABY MÓC PODZIELIĆ TĘ SEKCJĘ BEZ ŻADNYCH TRUDNOŚCI. TASOWANIE POWINNO BYĆ WYKONYWANE RYTMICZNIE I PLYNNIE.

Teraz pozostało ci tylko głośno powiedzieć, jaką kartę wybrał widz. Niesamowite, widz wybrał 10 kier !

SZTUCZKA NR 20 - Rozłóż talię awersom do dołu i poproś widza o wybranie karty. Podnieś talię, podziel ją na pół, połóż dolną połowę na stole i przytrzymaj górną połowę. Poproś widza, aby zapamiętał i położył wybraną przez siebie kartę spodem do góry (tak byś nie widział co to za karta) na wierzchu stosu, który trzymasz. Podnieś drugą połowę ze stołu, potajemnie zapamiętaj ostatnią kartę i połóż tę połowę na wierzchu połowy, którą trzymasz. Rozłóż talię, awersom do góry, od lewej do prawej na stole i wybierz kartę po prawej stronie karty, którą potajemnie zapamiętałeś, kilka sekund wcześniej. To będzie wybrana przez widza karta.

SZTUCZKA NR 21 - Przygotuj potajemnie talię kart, kładąc w następującej kolejności 7 trefl, a następnie 8 trefl na wierzchu talii. Następnie połóż 7 kier na spodzie talii, a na ostatniej pozycji 8 kier. Podnieś talię i pokaż widzom pierwszą i ostatnią kartę w talii (będą to: 7 trefl i 8 kier). Weź te dwie karty i umieść je na środku talii, wyrównaj talię i przytrzymaj ją między kciukiem a palcem wskazującym. Potrząśnij talią bardzo energicznie, tak aby wszystkie karty spadły na podłogę, z wyjątkiem pierwszej i ostatniej karty, które dotykają twoich palców. Podczas energicznego ruchu widzowie nie zauważą, że trzymasz pierwszą i ostatnią kartę w talii. Pokaż te 2 karty - 7 kier i 8 trefl.



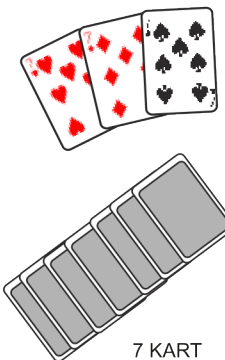
Widzowie będą zdumieni, jak udało ci się utrzymać 2 karty umieszczone na środku talii i nie zauważą, że w rzeczywistości pokazałeś im 7 kier i 8 trefl zamiast 7 trefl i 8 kier.

SZTUCZKA NR 22 - Weź z talii 4 asy, 4 króle, 4 damy i 4 walety i ułóż je w kolejności umieszczając 4 asy na górze, a następnie 4 króle, potem 4 damy i na końcu 4 walety. Teraz rozdaj tak ułożone karty, odkryte, jedną po drugiej, na cztery stosy. Każdy stos składa się z różnych kart (A, K, D, J). Zbierz te cztery stosy kładąc je jeden na drugim, nie zmieniając kolejności kart. Teraz ponownie rozłóż karty, tym razem zakryte, tworząc kolejne 4 stosy. Odwróć każdy stos, aby pokazały, że jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki każdy z nich składa się z identycznych kart.

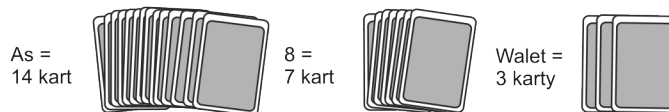


SZTUCZKA NR 23 - Umieść 4 asy na końcu talii. Połóż talię na stole i poproś widza, aby podzielił (przełożył) talię. Weź drugą połowę kart (zawierającą 4 asy) rozdaj ją na cztery stosy. Gdy wszystkie karty zostaną rozdane, odwróć wierzchnią kartę z każdego ze stosów. Ku zdumieniu publiczności będą to 4 asy!

SZTUCZKA NR 24 - Przed rozpoczęciem tej sztuczki przygotuj 4 siódemki oraz 7 innych kart losowo wybranych kart. Połóż wybrane karty zakryte na stole w 2 oddzielnych stosach - jeden z siódmkami i drugi z losowo wybranymi kartami. Teraz pokaż publiczności złożoną kartkę papieru i wyjaśnij, że zawiera ona twoją przepowiednię. Poproś jednego z widzów o wybranie jednego z dwóch zakrytych stosów, a następnie rozłóż kartkę papieru, na której napisałeś „Twój wybór to siedem”. Jeśli widz wybrał stos 4 siódmek, po prostu odwróć karty i pokaż mu, że wybrał siódemki, tak jak to przewidziałeś, a drugi stos zawiera kilka losowych kart. Jeśli natomiast widz wybierze stos siedmiu losowych kart, po prostu odlicz je (nie odwracając ich) udowadniając, że tak jak przewidziałeś jest to stos 7 kart, a drugi zawiera tylko 4 karty.



SZTUCZKA NR 25 - Daj widzowi takie 52 kart i poproś, aby wybrał 3 dowolne karty nie pokazując ich. Następnie poproś go, aby zsumował wartość karty i zapamiętał tę liczbę. Np. as liczy się jako 1, dwójka reprezentuje 2, trójka reprezentuje 3 itd. itd. walet reprezentuje 11, dama 12, a król 13. Teraz poproś widza, aby biorąc pod uwagę wartość każdej karty i ułożył na niej tyle innych kart z talii, aż dotrze do 15. Np. jeśli jego pierwszą kartą jest as, musi ułożyć na nim 14 kart. Jeśli drugą kartą jest 8, musi przykryć ją siedmioma kartami, a na koniec, jeśli jego ostatnią kartą jest dama, musi przykryć ją trzema kartami. Następnie poproś o oddanie pozostałych, niewykorzystanych kart. Teraz musisz jedynie policzyć, ile kart dostałeś, a następnie odjąć od wyniku 4, aby odgadnąć liczbę zapamiętaną przez widza na początku sztuczki. Np. otrzymując z powrotem 25 kart po odjęciu 4 dostaniesz 21. Dwadzieścia jeden jest zatem sumą wartości 3 kart pierwotnie wybranych przez widza.



SZTUCZKA NR 26 - Do tej sztuczki będziesz potrzebować tylko 4 dam i króli. Ułóż króle w kolejności - kier, karo, trefl, pik. Następnie umieść damy na nich damy w tej samej kolejności: kier, karo, trefl, pik. Teraz poproś widza, aby przełożył karty tyle razy, ile zechce. Gdy to zrobi, weź karty i trzymając je za plecami podziel je dokładnie na pół, a następnie połóż dwa otrzymane stosy 4 kart na stole (twarzami w dół). Odwróć pierwszą kartę w każdym stosie - będzie to król i dama z tego samego koloru. Kontynuuj to z każdą następną warstwą, magicznie każda para będzie składać się z króla i damy z tego samego koloru.

2 - SZTUCZKI Z UŻYCIEM AKCESORIÓW

A - MAGICZNE PIERŚCIENIE

SZTUCZKA NR 27

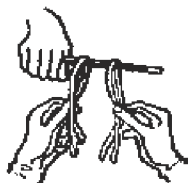
EFEKT: dwa metalowe pierścienie przywiązane do dwóch sznurków, po dotknięciu magicznej różdżki uwolnią się w rękach magika.

SPRZĘT: Dwa metalowe pierścienie, dwa kawałki sznurka i magiczna różdżka.

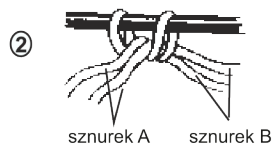
SEKRET: Dwa kawałki sznurka są przywiązane w określony sposób wokół magicznej różdżki, tak że dwa metalowe pierścienie automatycznie się uwalniają, gdy magiczna różdżka zostanie wyciągnięta z węzła.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

1 - Weź dwa kawałki sznurka i zawieś je na magicznej różdżce (patrz rysunek).



2 - Zsuń dwa sznurki blisko siebie i zwiąż je prostym węzłem. Dwa końce tego samego sznurka znajdują się teraz po tej samej stronie różdżki.

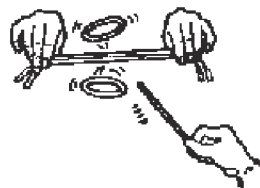


UWAGA - Ważne jest, aby oba sznury były blisko siebie, zanim zawiążesz węzeł, aby publiczność nie zorientowała się, że końce każdego sznura są razem.

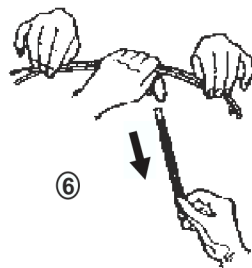
3 - Poproś widza, aby przytrzymał końce sznurów.



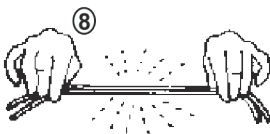
4 - Nawlecz dwa metalowe pierścienie na sznur, po jednym z każdej strony różdżki.



5- Teraz weź koniec każdego sznurka i zwiąż je. Gdy to zrobisz mocując pierścienie, poproś widza, aby mocno pociągnął za sznurki, aby pokazać wszystkim, że dwa metalowe pierścienie są teraz uwięzione przez sznurki.



7 - Wykonaj magiczny ruch różdżką nad lewą ręką, a następnie powoli wyciągnij z dłoni dwa pierścienie udając, że musisz użyć do tego dużej siły.



B - MAGICZNA RÓZDŻKA

SZTUCZKA NR 28

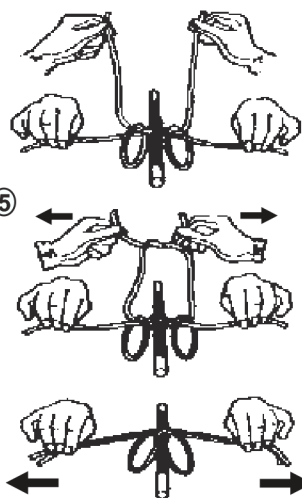
EFEKT: Magiczna różdżka staje się miękka i giętka.

SPRZĘT: Różdżka magiczna.

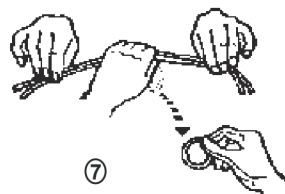
SEKRET: Sposób trzymania różdżki sprawia, że wydaje się, że jest wygięta.

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

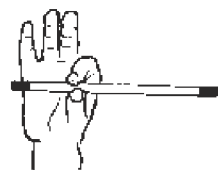
1 - Trzymaj różdżkę luźno między kciukiem a palcem wskazującym w około jednej trzeciej długości jak na rysunku obok.



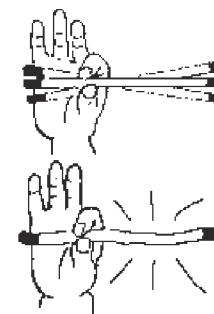
6 - Połóż lewą rękę na węźle i dyskretnie trzymając metalowe pierścienie między palcami, powoli wyciągnij różdżkę. Po wyciągnięciu różdżki węzły automatycznie się rozwiążą.



8 - Połóż dwa metalowe pierścienie na stole i udawaj że naprawiasz zniszczone i poplątane sznurki ugniatając je w dłoni. Powoli wyjmij je z ręki i pokaż, że węzły zniknęły, a sznury są całe.



2 - Poruszaj różdżką między palcami, jakbyś próbował ją zrównoważyć.



3 - Po kilku sekundach publiczność doświadczy iluzji, że różdżka stała się miękka i wygięta.

SZTUCZKA NR 29

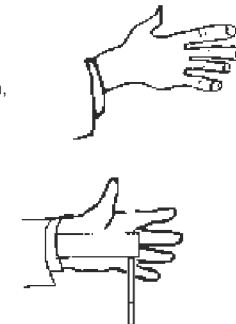
EFEKT: Różdżka będzie lewitować za ręką iluzjonisty.

SPRZĘT: Różdżka i długopis lub linijka (brak w zestawie).

SEKRET: Różdżka jest przytrzymywana przez długopis Twojego zegarka.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

1 - Umieść różdżkę między dłonią a długopisem, unieruchomionym przez pasek zegarka.



2 - Puść różdżkę, aby pokazać, że faktycznie lewituje za ręką.

SZTUCZKA NR 30

EFEKT: Piłka będzie się magicznie toczyć po górnej części twojej magicznej różdżki.

SPRZĘT: Różdżka, piłka (w zestawie) i gumka (brak w zestawie)

SEKRET: Gumka utrzymuje piłkę w równowadze.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ: Zdejmij białe końce różdżki. Przetnij gumkę na pół i umieść końce gumki w końcu różdżki, każdy po jednej stronie. Załóż białe końce z powrotem mocując gumkę na miejscu.

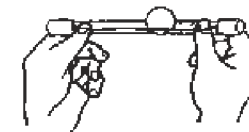
JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

1 - Trzymaj różdżkę poziomo przed publicznością gumką zwróconą w twoją stronę i niewidoczną dla widzów.



2 - Umieść jeden z kciuków między różdżką a gumką, tworząc między nimi przerwę.

3 - Weź piłkę i umieść ją między gumką a różdżką. Publiczność odniesie wrażenie, że piłka utrzymuje równowagę na różdżce.



4 - Umieść drugi kciuk między różdżką a gumką na drugim końcu różdżki.

5 - Teraz możesz pozwolić piłce toczyć się wzdłuż różdżki jak prawdziwy magik

C - MAGICZNY DYWAN

SPRZĘT:

1 pusty pierścień, 1 oszukany pierścień z welurowym spodem, mata, kwadratowy kawałek czarnej karty i tekturowy żeton.

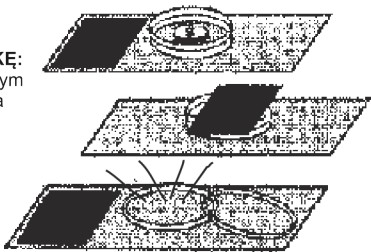
SZTUCZKA NR 31

EFEKT:

Żeton położony na macie zniknie bez żadnego racjonalnego wyjaśnienia.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Położ pusty pierścień na oszukanym pierścieniu, a następnie połóż oba pierścienie na macie i przykryj je czarną kartą.



JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

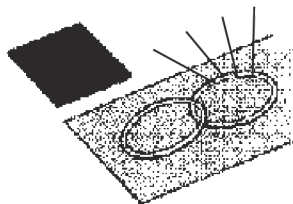
1. Położ żeton na macie.

2. Trzymając je nieruchomo w stosie, podnieś dwa pierścienie przykryte kartą i połóż je na żetonie.



3. Wypowiedz zaklęcie np AbraKadabra i podnieś górny pierścień wraz z czarną kartą, pozostawiając dolny pierścień na macie.

4. Położ pierścień, który trzymasz, i czarną kartą na macie tuż obok drugiego pierścienia, pokazując, że nie ma nic pod kartą.



5. Żeton zniknął.

SZTUCZKA NR 32

EFEKT:

Moneta pojawi się znikąd w cudowny sposób.

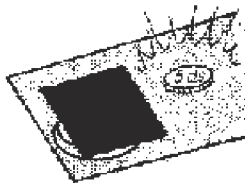
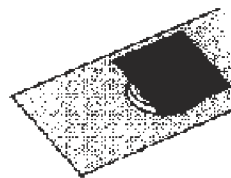
JAK PRZYGOTOWAĆ:

Umieść podrobiony pierścień (z welurową podstawą) na monecie i umieść obok niego drugi pierścień i czarną kartą.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

1. Weź kartę i umieść ją na pustym pierścieniu.

2. Teraz weź pusty pierścień przykryty kartą i umieść oba na oszukanym pierścieniu (z monetą ukrytą pod spodem).



3. Wypowiedz zaklęcie Abrakadabra i podnieś oba pierścienie wraz z kartą, odkrywając monetę, która pojawiła się znikąd.

SZTUCZKA NR 33

EFEKT:

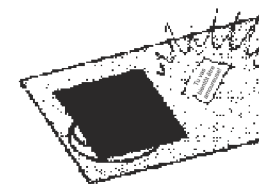
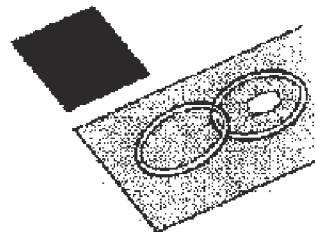
Kawałek kolorowego papieru w cudowny sposób zmieni kolor.

JAK PRZYGOTOWAĆ:

Wytnij dwa identyczne kawałki papieru i pokoloruj je, używając 2 różnych kolorów.

Np. jednego czerwonego i jednego niebieskiego.

Teraz połóż jeden z kawałków papieru na macie, na przykład czerwony, i przykryj go oszukanym pierścieniem, tak aby nie był już widoczny. Położ drugi pierścień i czarną kartą obok oszukanego pierścienia, a następnie umieść niebieski kawałek papieru na środku oszukanego pierścienia.



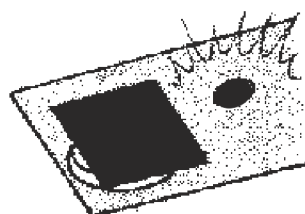
JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

1. Umieść kartę na wierzchu pustego pierścienia.

2. Podnieś zarówno pusty pierścień, jak i kartę i połóż je na wierzchu oszukanego pierścienia.

3. Magik mówi Abrakadabra i jednocześnie podnosi kartę i oba pierścienie. Niebieski kawałek papieru w zadziwiający sposób zmieni kolor i jest teraz czerwony.

4. Na koniec sztuczki zachowaj szczególną ostrożność, aby utrzymać oba pierścienie i kartę razem, aby widzowie nie zobaczyli ukrytego niebieskiego kawałka papieru.



SZTUCZKA NR 34

EFEKT

Dwa magiczne pierścienie będą wygłaszać niesamowite przepowiednie na kartkach papieru, które pojawiają się znikąd.

JAK SIĘ PRZYGOTOWAĆ

Napisz przepowiednię na kartce papieru, na przykład: „Wkrótce się zakochasz”. Położ kartkę papieru na macie i przykryj ją oszukanym pierścieniem. Położ pusty pierścień i czarną kartą obok niego na macie.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ

1. Wyjaśnij, że posiadasz dwa pierścienie, które mają moc przewidywania.

2. Położ czarną kartą na wierzchu pustego pierścienia.

3. Teraz podnieś pusty pierścień przykryty kartą i połóż całość na wierzchu oszukanego pierścienia.

4. Poproś widza, aby położył rękę na magicznych pierścieniach na kilka sekund, aby przekazać swoją energię pierścieniom.

5. Podnieś oba pierścienie i kartę. Pojawi się kartka papieru z magiczną przepowiednią dla widza!

D - MAGICZNY MIECZ

SZTUCZKA NR 35

EFEKT

Moneta umieszczona w pudełku zostanie przebita 8 mieczami bez żadnych trudności.

Pod koniec sztuczki moneta jest oddawana widzom do zbadania i nie wykazuje żadnych śladów dziur ani znaków.

SPRZĘT

Pudełko, 8 mieczy i żeton.



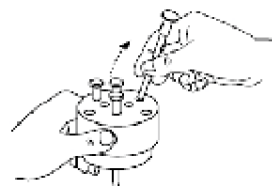
JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ

1. Umieść dostarczony żeton (lub monetę o tym samym rozmiarze) płasko na dnie pudełka.



2. Przełóż jeden miecz przez jeden z sześciu otworów nad krawędzią pokrywy (utrzymuj pudełko poziomo).

3. Ten pierwszy miecz faktycznie obróci monetę lub żeton do pozycji pionowej.



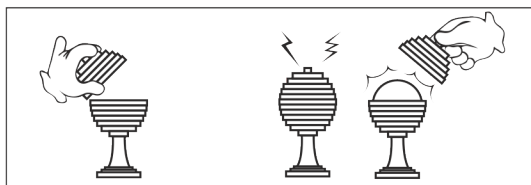
4. Teraz przepchaj siedem pozostałych mieczy jeden po drugim przez pozostałe otwory. Za każdym razem, gdy wprowadzasz nowy miecz, udawaj, że pchasz mocno, aby stworzyć wrażenie, że miecz przechodzi przez monetę.

5. Wszystkie miecze przeszły już przez monetę.

6. Teraz ostrożnie wyjmij każdy miecz. Kiedy będziesz wyjmował ostatni miecz potrząśnij pudełkiem, aby zagłuszyć dźwięk monety spadającej z powrotem do poziomej pozycji. Kiedy to zrobisz, poproś publiczność, aby słuchała i przekonała się, że moneta nadal znajduje się w pudełku.

7. Otwórz pudełko i daj monetę/żeton widzom do zbadania.

E - WAZON - KULA



SEKRET

W pokrywce ukryta jest pusta kula, identyczna z prawdziwą.

SPRZĘT

Plastikowa kula, wazon z pokrywką i pusta półkolistą kulą.

SZTUCZKA NR 36

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ

Umieść prawdziwą kulę „C” w wazonie „D”. Przykryj ją pustą kulą „B”, a następnie pokrywką, jak to pokazano na rysunku

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ

1. Zdejmij części „A” i „B” z wazonu i trzymaj je w dłoni.

2. Wyjmij prawdziwą piłkę z wazonu i włóż ją do kieszeni.

4. Abrakadabra! Podnieś część „A”, aby pokazać, że kula, którą właśnie włożyłeś do kieszeni, jednocześnie obydwie części „A” i „B” aby znaleźć się z powrotem w wazonie.

5. Zamknij wazę „A” i „B”.

SZTUCZKA NR 37

EFEKT

Piłka przemieści się z wazonu do kieszeni iluzjonisty (Ta sztuczka może być kontynuacją sztuczki nr 36)

SPRZĘT

Identycznie jak w sztuczce nr 36.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ

Włóż prawdziwą piłkę „C” do kieszeni i zamknij wazon pokrywką

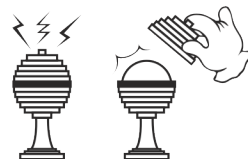
JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ

1. Zdejmij pokrywkę wazonu, podnosząc tylko część „A”. Pokaż widzom, że w wazonie znajduje się czerwona kula (to w rzeczywistości jest fałszywa pusta kula).

2. Załóż pokrywkę z powrotem i wykonaj magiczny ruch - Abrakadabra!



3. Jednocześnie umieść części „A” i „B” z powrotem na wierzchu wazonu



3. Teraz wyjmij piłkę z kieszeni.



4. Zdejmij pokrywkę wazonu, tym razem podnosząc obie części A i B jednocześnie. Pokaż publiczności, że wazon jest teraz pusty.

SZTUCZKA NR 38

EFEKT

Magik prosi członka widowni o zamknięcie oczu. Następnie, za pomocą pomysłowego triku, sprawi, że widz pomyśli, że dotyka dwóch identycznych kul, podczas gdy w rzeczywistości będzie to tylko jedna kula.

SPRZĘT

Kula „C”

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ

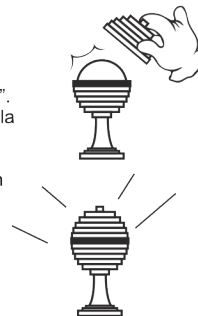
1. Poproś osobę z widowni, aby skrzyżowała środkowy i wskazujący palec, a następnie zamknęła oczy jak na rysunku



2. Wyjmij kulę z kieszeni i umieść ją pod palcami widza.

3. Teraz zapytaj widza, ile piłek ma pod palcami. Jego odpowiedź będzie brzmiała: dwie.

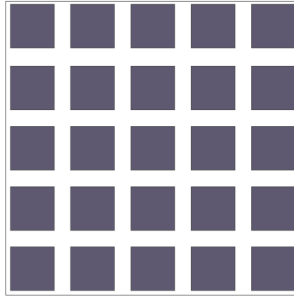
4. Poproś widza, aby otworzył oczy. Ku jego zdziwieniu zobaczy, że na stole jest tylko jedna kula.



3 - ILUZJE OPTYCZNE

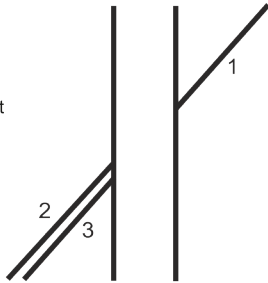
NAPRAWDĘ NIESAMOWITE ILUZJE OPTYCZNE, KTÓRE ZASKOCZĄ ZARÓWNO MAGIKA, JAK I PUBLICZNOŚĆ

Czy widzisz szare okręgi pomiędzy kwadratami?
Spróbuj skoncentrować się tylko na jednym z okręgów.
To niemożliwe!



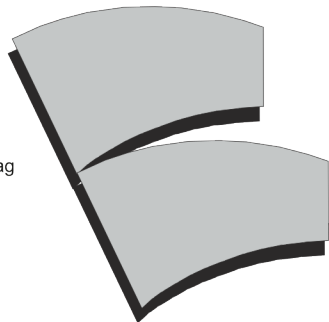
SZTUCZKA NR 40

Która z linii przekątnych jest kontynuacją linii nr 1?
E J N



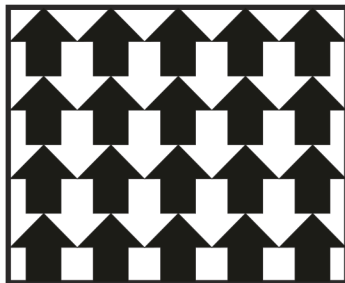
SZTUCZKA NR 41

Która z tych dwóch flag jest większa?
Są takie same.



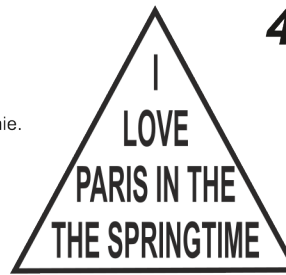
SZTUCZKA NR 42

Co widzisz pierwsze?
Strzałki w górę czy strzałki wskazujące w dół?



SZTUCZKA NR 43

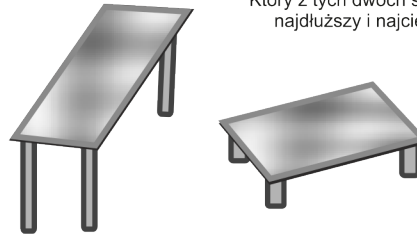
Przeczytaj to zdanie.



Jesteś pewien?

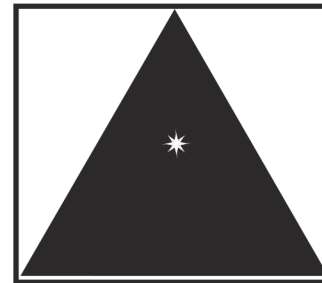
SZTUCZKA NR 44

Który z tych dwóch stołów jest najdłuższy i najcieńszy?



Te dwa stoły mają dokładnie taką samą szerokość i długość!

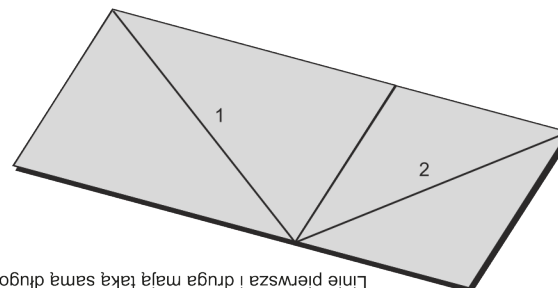
Czy mała gwiazdka znajduje się w środku trójkąta, czy też jest nieco wyżej lub niżej?



GWIAZDKA JEST W ŚRODKU!

SZTUCZKA NR 46

Która z tych linii jest najdłuższa?



Linie pierwsza i druga mają taką samą długość!

4 - RZUĆ WYZWANIE PRZYJACIOM

SZTUCZKA NR 47

Jak pozostawić na stole 3 kubki ustawione prawidłowo (dnem w dół)? Widz ma do dyspozycji tylko trzy ruchy, a w każdym ruchu może odwrócić lub/i przesunąć dwa sąsiednie kubki.

SPRZĘT: Trzy kubki.

ROZWIĄZANIE:

1. Połóż trzy kubki na stole, jak pokazano na rysunku. (Tylko środkowy kubek jest ustawiony prawidłowo).



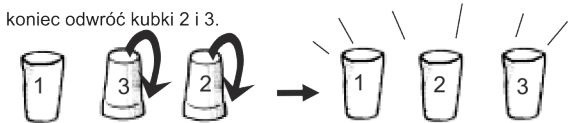
2. Odwróć kubki 2 i 3 i jednocześnie zamień je miejscami.



3. Teraz odwróć kubki 1 i 3.

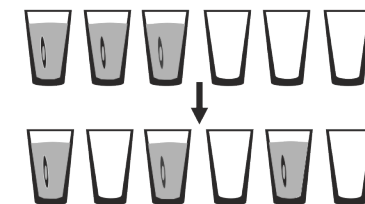


4. Na koniec odwróć kubki 2 i 3.



5. Wszystkie trzy kubki są teraz ustawione prawidłowo. Odwróć ponownie środkowy kubek i poproś znajomych, aby wykonali tę samą operację. Przypomnij im, że mają tylko 3 ruchy, a w każdym ruchu mogą przesunąć tylko dwa kubki, które są obok siebie. Nikt nie będzie w stanie wykonać tej sztuczki, ponieważ kiedy odwróciłeś środkowy kubek na końcu sztuczki, zmieniłeś oryginalną konfigurację kubków. Rozpocząłeś sztuczkę z jednym kubkiem ustawionym prawidłowo, podczas gdy widzowie zaczną teraz z dwoma kubkami ustawionymi prawidłowo!

SZTUCZKA NR 48 - Dotykając tylko jednego kubka, spróbuj ustawić je tak, aby naprzemiennie ustawili jeden pełny kubek, jeden pusty kubek itd.



SPRZĘT: 6 plastikowych kubków.

ROZWIĄZANIE: Musisz podnieść kubek B i wlać jego zawartość do kubka E. W rezultacie kubki będą napelnione naprzemiennie.

SZTUCZKA NR 49

Jak sprawić, by dwie osoby stanęły na tej samej kartce gazety bez dotykania się nawzajem?

SPRZĘT: Gazeta.

ROZWIĄZANIE: Połóż gazetę pod drzwiami, a następnie poproś każdą osobę, aby stanęła na gazecie po obu stronach drzwi. W razie potrzeby mogą użyć klamek, aby utrzymać równowagę.

SZTUCZKA NR 50

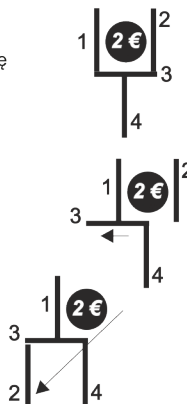
Przesuwając tylko dwie zapalki, spróbuj umieścić monetę na zewnątrz widelca, którego konfiguracja musi być taka sama.

SPRZĘT: 4 zapalki i moneta.

ROZWIĄZANIE:

1. Przesuń zapalkę nr 3 w lewo, aż zapalka nr 1 znajdzie się na środku.

2. Przesuń zapalkę nr 2, jak pokazano na schemacie, aby odtworzyć kształt widelca.



SZTUCZKA NR 51

Jak zamienić 11 zapalek w jedną bez użycia kleju lub innych akcesoriów?



SPRZĘT: 11 zapalek.

ROZWIĄZANIE:

Napisz po angielsku „jeden” za pomocą zapalek.



SZTUCZKA NR 52

Jak postawić monetę na krawędzi banknotu?

SPRZĘT: Banknot i moneta.

ROZWIĄZANIE:

Złóż banknot tak, jak pokazano na rysunku i ustaw monetę w rogu.



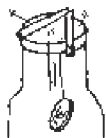
SZTUCZKA NR 53

Jak sprawić, aby moneta spoczywająca na złamanej zapalce na górze butelki wpadła do butelki bez dotykania ani zapalki, ani butelki?

SPRZĘT: Zapalka, pusta butelka i moneta.

ROZWIĄZANIE:

Bez jej rozdzielania złam zapalkę na dwie części, aby utworzyć kształt litery V. Połóż zapalkę w kształcie litery V na szyjce butelki, a następnie połóż na niej monetę. Skrop kilkoma kroplami wody miejsce połączenia zapalki. Woda sprawi, że zapalka się rozszerzy, a moneta wpadnie do butelki, bez dotykania zapalki lub butelki przez kogokolwiek.



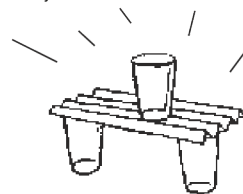
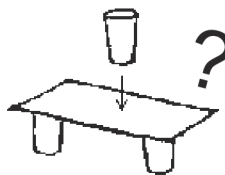
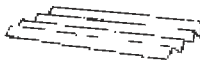
SZTUCZKA NR 54

Jak ustawić szklankę w równowadze na kartce papieru która leży na dwóch innych szklankach?

SPRZĘT: Kartka papieru i trzy szklanki.

ROZWIĄZANIE:

Pozginaj kartkę papieru tak, jak pokazano na rysunku. Pozwoli to, aby kartka papieru podtrzymała ciężar trzeciej szklanki.



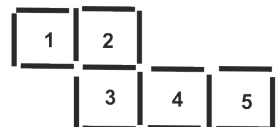
SZTUCZKA NR 55

Jak zamienić 5 kwadratów w 4?

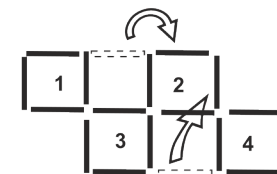
SPRZĘT: 16 zapalek.

ROZWIĄZANIE:

Ułóż zapalki tak, jak pokazano na rysunku, aby utworzyć 5 kwadratów.



Teraz przesuń 2 zapalki tak, jak pokazano, aby utworzyć tylko 4 kwadraty.



SZTUCZKA NR 56

Jak wyjąć kostkę lodu z miski, nie dotykając ani kostki lodu, ani miski?

SPRZĘT: Miska, kostka lodu, kawałek bawełnianej nitki, trochę soli i wody.

ROZWIĄZANIE:

Postaw na stole miseczkę z wodą, w której unosi się kostka lodu. Weź bawełnianą nitkę i połóż jeden koniec na kostce lodu. Posyp ją odrobiną soli. Zaszła reakcja chemiczna i nitka przykleiła się do kostki lodu, co pozwala ją podnieść z miski.



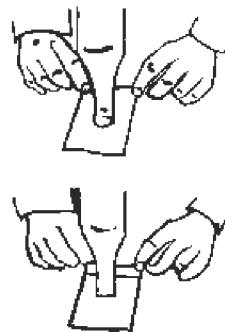
SZTUCZKA NR 57

Jak wyciągnąć kartkę papieru spod szyjki butelki bez dotykania lub przewracania butelki?

SPRZĘT: Pusta butelka i kartka papieru.

ROZWIĄZANIE:

Chwyć jeden koniec papieru i zacznij zwijać go w rurkę. Gdy dojdiesz do butelki, kontynuuj zwijanie papieru, uważając, aby nie dotykać butelki palcami. Podczas zwijania papieru, butelka zostanie przesunięta do krawędzi papieru.



Kontynuuj zwijanie papieru, aż butelka zsunie się całkowicie.



SZTUCZKA NR 58

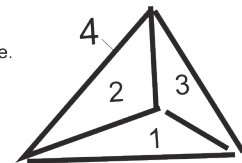
Jak zrobić 4 trójkąty, używając tylko 6 zapalek?

SPRZĘT: 6 zapalek.

ROZWIĄZANIE:

1. Używając 3 zapalek, utwórz płaski trójkąt na stole.

2. Za pomocą 3 pozostałych zapalek utwórz trójwymiarową piramidę. 3 boki piramidy utworzą 3 nowe trójkąty, a także trójkąt, który utworzył podstawę - łącznie 4.



SZTUCZKA NR 59

Jak wrzucić wszystkie 52 karty z talii do kapelusza lub miski?

SPRZĘT: Talia 52 kart i kapelusz lub miska.

ROZWIĄZANIE:

Karty muszą być trzymane równoległe do podłoża, zanim je rzucisz. W ten sposób spadną pionowo w dół, nie zmieniając kierunku.



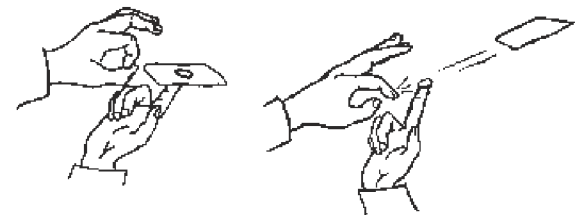
SZTUCZKA NR 60

Jak wyjąć kartę umieszczoną między palcem a monetą bez dotykania lub upuszczania monety?

SPRZĘT: Karta do gry i moneta.

ROZWIĄZANIE:

Wystarczy, że mocno pstrykniesz w kartę palcem drugiej ręki. Karta odleci, pozostawiając monetę na miejscu, balansującą na czubku palca.



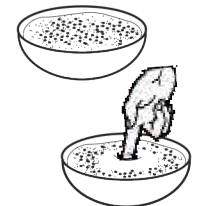
SZTUCZKA NR 61

Magik przygotowuje miskę z wodą i posypuje ją ziarnami pieprzu. Jak sprawić, że ziarna pieprzu unoszą się tylko wokół krawędzi miski?

SPRZĘT: Miska z wodą, ziarna pieprzu i kilka kropli płynu do mycia naczyń.

ROZWIĄZANIE:

Potajemnie posmaruj palec odrobiną płynu do mycia naczyń i zanurz go w środku miski. Ządzie reakcja chemiczna, a ziarna pieprzu odsuną się od palca na krawędź miski. Każdy z widzów może spróbować tej samej procedury, ale bez płynu do naczyń, u niego nie zadziała.



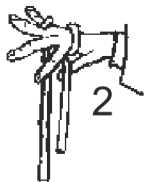
SZTUCZKA NR 62

Jak zawiązać węzeł używając tylko jednej ręki.

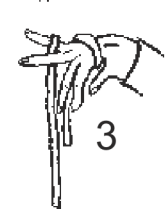
1. Trzymaj sznurek tak jak pokazano na schemacie.



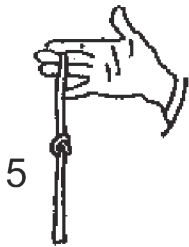
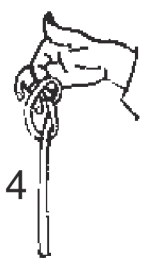
2. Obróć reke tak aby złapać pomiędzy palcem wskazującym i środkowym sznurek zwisający za ręką. Zobacz schematy 2 i 3.



3. Teraz pozwól aby pętla, która jest zakreślona wokół palca wskazującego, środkowego i trzeciego spadła z końców palców. Zobacz rysunek 4.

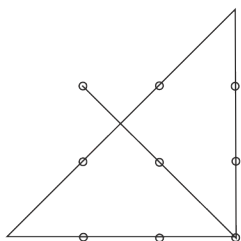


4. Węzeł jest teraz gotowy. Zobacz rysunek 5.



SZTUCZKA NR 63

Jak połączyć 9 kropek aby utworzyć 4 linie bez odrywania długopisu od papieru, przechodząc obok każdej kropki tylko raz i zaczynając od kropki w lewym górnym rogu.



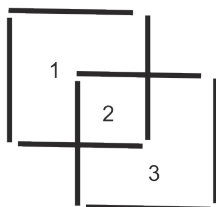
ROZWIĄZANIE:

SZTUCZKA NR 64

Jak zrobić 3 kwadraty używając tylko 8 zapalek.

SPRZĘT: 8 zapalek.

ROZWIĄZANIE: Umieść drugi kwadrat na pierwszym tak jak pokazano na schemacie, aby utworzyć trzeci kwadrat w środku dwóch.



SZTUCZKA NR 65

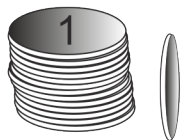
Ile monet 1 złotowych potrzeba, aby utworzyć stos, który ma taką samą wysokość jak pionowa moneta 1 złotowa?

Aby dać widzowi dodatkową szansę, powiedzmy, że ma margines błędu 2 monety!

SPRZĘT: 14 monet 1 złotowych.

ROZWIĄZANIE: Potrzeba 13 monet!

Nikt nie mógł sobie wyobrazić, że potrzeba aż tylu monet, aby osiągnąć tę samą wysokość. Ponadto, im cieńsze monety, tym trudniej jest odgadnąć ich ilość.



SZTUCZKA NR 66

Jak rozdzielić ziarna soli, które zostały zmieszane z ziarnami pieprzu?

SPRZĘT: Sól, pieprz i plastikowy grzebień.

ROZWIĄZANIE:

Potrzymaj plastikowy grzebień o nogawkę spodni, aby naładować go elektrycznością statyczną, a następnie przytrzymaj go nad zmieszanymi ziarnami soli i pieprzu. Ponieważ ziarna pieprzu są lżejsze od ziaren soli, pieprz zostanie przyciągnięty przez grzebień, pozostawiając na stole tylko ziarna soli.



SZTUCZKA NR 67

Jak używając tylko 3 monet, można uzyskać 2 monety z orłami i 2 monety z reszkami na kartce papieru podzielonej na pół?

ROZWIĄZANIE:

Położ jedną monetę orłem do góry po prawej stronie linii środkowej, a drugą monetę reszką do góry po lewej stronie linii.

Położ trzecią monetę pionowo na samej linii, orłem skierowanym w stronę monety z orłem i reszką skierowaną w stronę monety z reszką.



SZTUCZKA NR 68

Spróbuj złożyć kartkę papieru na pół, a następnie jeszcze raz na pół, więcej niż 7 razy. Możesz użyć kartki papieru dowolnej wielkości.

ROZWIĄZANIE:

Chociaż brzmi to jak proste wyzwanie, w rzeczywistości nie da się złożyć żadnej kartki papieru, niezależnie od jej wielkości, więcej niż 7 razy. Kartka papieru złożona 7 razy tworzy 256 małych prostokątów. Złożenie kartki papieru 8 razy oznacza ponowne złożenie 256 prostokątów na pół. Spróbuj, to niemożliwe!

SZTUCZKA NR 69

Jak przejść przez otwór w kartce papieru A4.

SPRZĘT: Arkusz papieru A4.

ROZWIĄZANIE:

Złóż kartkę papieru na pół i za pomocą nożyczek przetnij ją naprzemiennie po bokach, jak pokazano na rysunkach 1 i 2.



Delikatnie rozciągnij kartkę papieru, jak pokazano na rysunku 3, a następnie przetnij środkowe ogniwa, jak pokazano na rysunku 4, pozostawiając dwa końce nieprzecięte. (rys. 5)

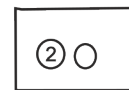


Rozciągnij kartkę papieru, aby utworzyć koło, przez które będziesz mógł delikatnie przejść.



SZTUCZKA NR 70

Jak sprawić, by moneta 2 złotowa przeszła przez otwór wycięty w kartce papieru o znacznie mniejszej średnicy, bez jej rozdarcia?



SPRZĘT: Kartka papieru z przygotowanym wcześniej wyciętym otworem o średnicy ok. 15 mm, moneta 2 złotowa.

ROZWIĄZANIE:

Złóż kartkę papieru na pół, jak pokazano na rysunku i umieść monetę nad mniejszym otworem w papierze. Podnieś oba końce kartki papieru i obserwuj, jak moneta przechodzi przez mniejszy otwór bez rozdarcia papieru.



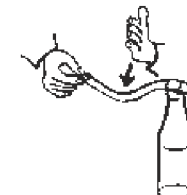
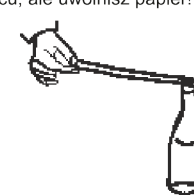
SZTUCZKA NR 71

Jak wyciągnąć cienki kawałek papieru uwięziony przez monetę spoczywającą na szyjce butelki, nie dotykając ani nie strącając monety?

SPRZĘT: Butelka, cienki pasek papieru i moneta.

ROZWIĄZANIE:

Jeśli uderzysz ciosem karate w cienki pasek papieru, moneta pozostanie na miejscu, ale uwolnisz papier!



SZTUCZKA NR 72

Jak sprawić, by zapalka utrzymywała się pionowo na twoim kciuku?

SPRZĘT: Zapalka.

ROZWIĄZANIE:

Lekko zegnij kciuk i zwróć uwagę, gdzie na stawie kciuka powstaje największa zmarszczka. Umieść zapalkę pionowo w tym konkretnym punkcie. Wyprostuj kciuk, a zapalka zostanie przytrzymana na miejscu przez zmarszczkę na stawie kciuka.

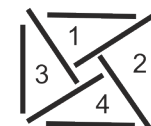


SZTUCZKA NR 73

Jak zrobić 2 kwadraty i 4 trójkąty za pomocą 8 zapalek?

SPRZĘT: 8 zapalek.

ROZWIĄZANIE: Na rysunku widać 4 trójkąty, które są ponumerowane. Pierwszy mały kwadrat znajduje się w środku trójkątów, a drugi tworzy zewnętrzne ściany schematu.

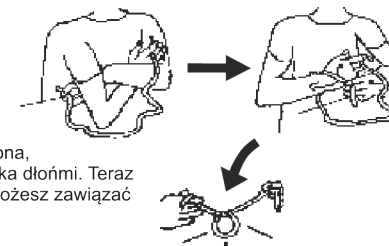


SZTUCZKA NR 74

Jak zawiązać węzeł na kawałku sznurka nie puszczać obu końców?

SPRZĘT: Kawałek sznurka.

ROZWIĄZANIE: Skrzyżuj ramiona, a następnie chwyć końce sznurka dłońmi. Teraz po prostu odplatając ramiona możesz zawiązać węzeł, nie puszczać końców.



SZTUCZKA NR 75

Na stole kładzie się piętnaście zapalek. Dwóch graczy, postępując zgodnie z zasadami wymienionymi poniżej. Przegrywa osoba, która podniesie ostatnią zapalke.

Każdy gracz po kolei podnosi od 1 do 3 zapalek. Przegrywa ten, kto podniesie ostatnią zapalke.

ROZWIĄZANIE: Istnieją 4 kluczowe zapalke: 2., 6., 10. i 14. Aby za każdym razem wygrać, musisz wziąć odpowiednią liczbę zapalek, aby zatrzymać się na 2., 6., 10. lub 14. zapalce. Na przykład, jeśli widz rozpocznie i weźmie pierwsze dwie zapalke, musisz grać tak, aby wylądować na 6. zapalce, zyskujesz kontrolę nad grą! W ten sposób łatwo będzie ci wziąć 10. i 14., co umożliwi ci wygraną za każdym razem.



5 - SZTUCZKI MATEMATYCZNE

SZTUCZKA NR 76

Widz wybiera losowo grupę 9 dat w kalendarzu. Za każdym razem magik będzie w stanie ogłosić sumę tych wybranych liczb - szybciej niż jakikolwiek kalkulator lub komputer!

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

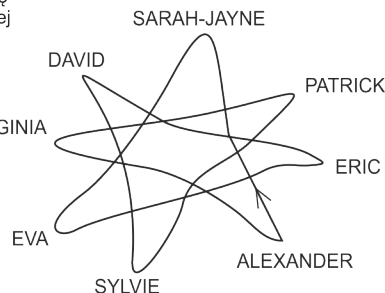
- Pokaż publiczności jeden cały miesiąc w kalendarzu.
- Poproś, aby widz wybrał grupę 9 dat - 3 poziomo i 3 pionowo.
- Daj długopis i papier innym widzom i poproś, aby zsumowali 9 dat.
- Używając sprytnego obliczenia matematycznego będziesz w stanie zsumować liczby znacznie szybciej niż ktokolwiek inny. Aby to zrobić, weź pierwszą liczbę w kwadracie, np. 7, a następnie dodaj 8 = 15, pomnóż sumę przez 9 = 135.
- Zapisz sumę na kartce papieru i gdy pierwszy członek publiczności ogłosi sumę, pokaż im, że masz już wynik i napisałeś go na papierze. Ten wzór matematyczny pozwoli ci dodawać szybciej niż jakikolwiek kalkulator lub komputer!

SZTUCZKA NR 77

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

Widz wybiera imię losowo z poniższej listy. Następnie będziesz mógł bez wahania ogłosić wybrane imię. Przepisz imiona i wzór poniżej i poproś widza, aby wybrał jedno z imion.

Widz może na przykład wybrać imię - Dawid. Używając swojej magicznej różdżki, zacznij od Aleksandra i podążaj za liniami wzoru, prosząc widza, aby po cichu przeliterował wybrane przez siebie imię, jedną literę na każde imię, na którym zatrzymasz się za pomocą różdżki i powiedział kiedy skończy. Pamiętaj, aby zawsze zaczynać od Alexander, po czym Sarah-Jayne, a następnie Eva itd. itp.



Używając przykładu Dawida, widz pomyśli D, gdy wskażesz na Alexander - A, gdy wskażesz na Sarah-Jayne itd. Magicznie, gdy dojdzie do ostatniej litery wybranego przez siebie imienia i powie ci, żebyś przestał, twoja magiczna różdżka wskaże na jego wybrane przez niego imię.

SZTUCZKA NR 78

Jak umieścić liczby 1, 2, 3 w kwadracie 3 x 3, tak, aby suma każdej poziomej, pionowej i ukośnej linii dawała łącznie 18.

Jest tylko jeden sposób, aby to zrobić i oto on:

5	10	3	= 18
4	6	8	= 18
9	2	7	= 18
= 18	= 18	= 18	= 18

SZTUCZKA NR 79

Skopij na kartkę papieru tabelkę widoczną po prawej stronie. Na innej kartce w sekrecie napisz słowo "Trefl", złóż ją na 4 i połóż na stole.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

- Poproś jednego z widzów, żeby wziął kartkę z narysowaną tabelką i postępują zgodnie z poniższymi instrukcjami:
- Wybierz losowo jeden z 9 wzorów i połóż na nim palec.
 - Napisz wybrany wzór, przesuwając palec o jedno pole za każdą literę. Możesz przesuwać się w dowolne miejsce w górę, w dół w lewo lub w prawo.
 - Nie jesteś na prostokacie, przekreśl go.
 - Teraz przesun się o 5 pól, nie łądując na prostokacie.
 - Nie jesteś na okręgu, przekreśl go.
 - Teraz przesun się o 2 pola.
 - Nie jesteś na trójkacie, przekreśl go.
 - Teraz przesun się o 3 pola.
 - Nie jesteś na pik lub karo, przekreśl je.
 - Teraz przesun się o 3 pola.
 - Nie jesteś na polu polu z kwadratem, skreśl je.
 - Przesun się o jedno pole, po raz ostatni.
 - Nie jesteś na krzyżu ani polu oznaczonym kier, skreśl je.
 - Teraz zostało tylko jedno pole. Poproś widza, aby otworzył swoją przepowiednię napisaną na kartce papieru leżącej na. Oczywiście, to trefl jest jedynym pozostałym symbolem. Zawsze tak będzie, niezależnie od tego, jaki symbol widz wybierze na początku zabawy.



SZTUCZKA NR 80

Jak znaleźć losową liczbę wybraną przez widza!

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

Poproś widza, aby potajemnie napisał na kartce papieru dowolną liczbę od 11 do 77. Np. 36.

Poproś, aby pomnożył tę liczbę przez 3 i dodał do wyniku 9. Poproś, aby teraz pomnożył nową sumę ponownie przez 3 i dodał ją do liczby wybranej na początku sztuczki - np. 36. Poproś, aby podał Ci uzyskany wynik - np. 387. Wszystko co musisz teraz zrobić to wziąć dwie pierwsze cyfry z podanego przez widza wyniku (to 38) i odjąć od nich 2 (otrzymasz 36). Ogłoś na głos, że pierwotna liczba wybrana przez widza to liczba 36!

SZTUCZKA NR 78

Weź	1000	Jaka jest suma?
Dodaj	40	Nie, to nie jest 5000!
Dodaj kolejny	1000	Spróbuj ponownie.
Dodaj	30	
Dodaj kolejny	1000	Prawidłowa odpowiedź to: 4 100
Plus	20	
Plus kolejny	1000	
Dodaj kolejne	10	

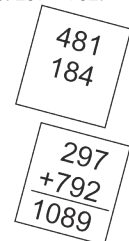
SZTUCZKA NR 82

Zaczynając sekwencję obliczeń od losowo wybranej przez widza liczby magik otrzyma wynik identyczny z wcześniejszą przepowiednią.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

Potajemnie napisz 1089 na kartce papieru, złóż ją na 4 i połóż na stole. Poproś widza, aby w myślach wybrał liczbę od 100 do 1000 - złożoną z różnych cyfr, np. 481. Poproś, aby napisał wybraną liczbę na kartce papieru, a nad nią napisał liczbę od tyłu, np. 184. Poproś, aby odjął mniejszą liczbę od większej, np. 481 - 184 = 297. Jeśli ta liczba jest mniejsza niż 100, dodaj 0 przed nią. Poproś ponownie, aby napisał tę liczbę od tyłu i dodał obie do siebie, np. 297 + 792.

Poproś widza o otwarcie kartki papieru, na której napisałeś całkowitą liczbę - 1089!



6 - SZTUCZKI Z UŻYCIEM CODZIENNYCH PRZEDMIOTÓW

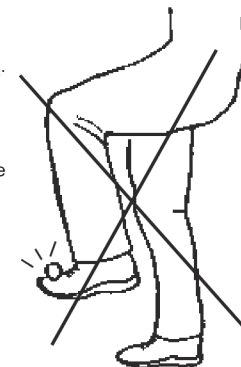
SZTUCZKA NR 83

EFEKT: Piłka stanie się tak ciężka tak, że nikt z publiczności nie będzie w stanie jej unieść stopą.

SPRZĘT: Dowolna normalna piłka.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Wyjaśnij, że nikt z publiczności nie będzie w stanie unieść piłki, którą grasz, używając swojej stopy! Aby to udowodnić, poproś kogoś, aby podszedł i spróbował. Każ mu stanąć lewą stroną ciała przy ścianie i poproś, aby trzymał lewą stopę bezpośrednio przy podstawie ściany. Teraz połóż piłkę na jego prawej stopie i poproś, aby użył stopy, aby podnieść piłkę w powietrze. Jest to niemożliwe, ponieważ nie będzie w stanie



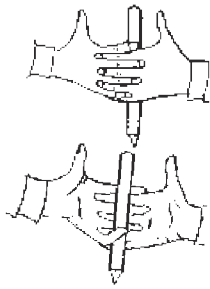
SZTUCZKA NR 84

EFEKT: Jak sprawić, by długopis lewitował za twoimi skrzyżowanymi dłońmi?

SPRZĘT: Długopis lub ołówek.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Najpierw pokaż, że nie ukrywasz żadnych przedmiotów w dłoniach. Umieść długopis za twoimi skrzyżowanymi dłońmi, przytrzymując go jednym małym palcem, jak pokazano na rysunku.



SZTUCZKA NR 85

EFEKT: Jak prawidłowo zgadnąć, czy moneta ukryta pod dłonią widza pokazuje orła czy reszkę, gdy jest odwrócona?

SPRZĘT: 5 monet.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

1. Rzucić 5 monet na stół i zapamiętać, czy liczba monet pokazujących orła jest parzysta czy nieparzysta.
2. Odwrócić się i poprosić widza, aby odwrócił tyle monet, ile chce - ale zawsze po dwie na raz.
3. Teraz poprosić go, aby wybrał jedną z monet i przykrył ją dłonią. Gdy to zrobisz, odwrócić się do niego.
4. Używając poniższej tajnej formuły, będziesz w stanie rozpoznać, czy ukryta moneta pokazuje orła czy reszkę.



1. opcja: Jeśli liczba pozostałych monet pokazujących orły do góry jest nadal taka sama (nieparzysta/parzysta) jak na początku sztuczki ukryta moneta jest reszką do góry.

2. opcja: Jeśli liczba pozostałych monet pokazujących orły zmieniła się z parzystej na nieparzystą lub z nieparzystej na parzystą w stosunku do tego, ile ich było, gdy zaczynałeś ukryta moneta jest orłem do góry.

SZTUCZKA NR 85

EFEKT: Zapalka magicznie podskoczy bez żadnego logicznego wyjaśnienia.

SPRZĘT: 2 zapalki.

JAK WYKONAĆ SZTUCZKĘ:

Weź pierwszą zapalkę i przytrzymaj ją między palcami, dokładnie tak, jak pokazano na rysunku. Zapalka powinna opierać się o paznokieć środkowego palca. Teraz weź drugą zapalkę i połóż ją na wierzchu pierwszej, dokładnie tak, jak pokazano na poniższym rysunku. Upewniając się, że pierwsza zapalka nadal opiera się o paznokieć lub środkowy palec, poruszaj tym palcem bardzo delikatnie - tak, aby widzowie nie zauważyli ruchu Twojego palca.



Dzięki temu bardzo delikatnemu ruchowi sprawisz, że druga zapalka podskoczy w powietrze, najwyraźniej bez żadnego logicznego powodu.



SZTUCZKA NR 87

EFEKT: Będziesz w stanie rozpoznać kolor kredki, którą trzymałeś za plecami.

SPRZĘT: Minimum 3 kredki w różnych kolorach.

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

Daj kolorowe kredki jednemu z widzów i odwróć się plecami do publiczności. Poproś, aby umieścił jedną z kolorowych kredek w twoich dłoniach za plecami.

Dyskretnie pocieraj końcówkę kredki paznokciem kciuka. Następnie poproś widza, aby wziął kredkę z powrotem. Przypomnij publiczności, że nadal jesteś odwrócony plecami do nich i dlatego nie możesz zobaczyć koloru kredki, którą dostałeś. Gdy widz weźmie kredkę z powrotem, w naturalny sposób, przenieś ręce z powrotem przed siebie i udawaj, że myślisz przez kilka sekund. Dyskretnie spojrz na paznokieć kciuka, aby zobaczyć, jaki kolor kredki dostałeś.



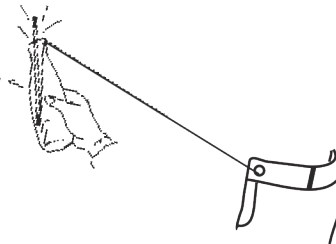
SZTUCZKA NR 88

EFEKT: Długopis magicznie wyleci z butelki.

SPRZĘT: Długopis, pusta butelka i bardzo cienka nylonowa nić, np. cienka żyłka wędkarska.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Potajemnie przywiąż jeden koniec nici do guzika spodni lub paska. Drugi koniec nici należy przywiązać do skuwki długopisu. Nić powinna być odrobinę krótsza niż długość twojego ramienia. Po przygotowaniu ostrożnie włoż długopis do kieszeni spodni.



JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Daj butelkę publiczności do sprawdzenia. Wyjmij długopis z kieszeni spodni i włoż go do butelki. Teraz wystarczy, że wyprostujesz ramię, aby długopis uniół się z butelki lub zgąść je, aby wrócił do środka.

SZTUCZKA NR 89

EFEKT: Widz otwiera książkę na chybił trafił, a magik jest w stanie natychmiast wyrecytować pierwsze zdanie na wybranej przez widza stronie.

SPRZĘT: 2 książki.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Musisz nauczyć się pierwszego zdania, na przykład, na stronie 92, w obu książkach. Musisz również pamiętać, które zdanie należy do której książki!

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

Położ dwie książki na stole i poproś widza, aby wybrał jedną z nich. Podnieś pozostałą książkę, która nie została wybrana i zacznij przeglądać strony, prosząc widza, aby powiedział ci, abys przestał, kiedy mu się podoba. Kiedy powie ci, abys przestał, ogłosz stronę jako nr 92 - nawet jeśli tak nie jest. Poproś, aby on również otworzył swoją książkę na stronie 92 i zanotował pierwsze zdanie. Udawaj, że telepatycznie odczytujesz to zdanie i głośno wypowiedz zdanie, które zapamiętałeś z jego książki przed rozpoczęciem sztuczki.

SZTUCZKA NR 90

EFEKT: Jak przebić balon szpilką, nie powodując jego pęknięcia.

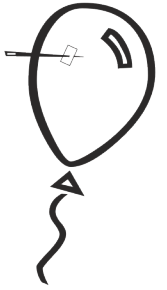
SPRZĘT: Balon, kawałek taśmy klejącej i szpilka.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Przyklej kawałek przezroczystej taśmy klejącej do boku balonu.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Za pomocą szpilki przebij balon przez taśmę klejącą. Pokaż publiczności, że balon nie pękł. Poproś, aby ktoś z publiczności spróbował zrobić to samo, używając innej szpilki. Balon oczywiście pęknie, niszcząc wszystkie dowody.



SZTUCZKA NR 91

EFEKT: Widz wybiera losowo pomiar na taśmie mierniczej, który, co zaskakujące, będzie taki sam, jak przewidywał magik.

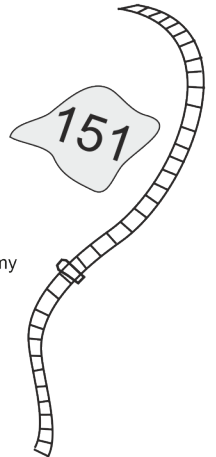
SPRZĘT: Taśma miernicza 150 cm (metr krawiecki), spinacz do papieru, długopis i kartka papieru.

JAK PRZYGOTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Napisz liczbę 151 na kartce papieru i złóż ją na 4.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

Położ swoją prognozę na stole. Daj spinacz widzowi i poproś, aby umieścił go w dowolnym miejscu na taśmie mierniczej. Gdy to zrobi, poproś, aby dodał dwie liczby pod spinaczem po obu stronach taśmy mierniczej. Suma tych dwóch liczb zawsze będzie wynosić 151, ponieważ liczby po obu stronach taśmy mierniczej są zawsze odwrócone. Poproś widza, aby przeczytał na głos Twoją prognozę, która zawsze będzie taka sama, jak znaleziona liczba.



SZTUCZKA NR 92

EFEKT: Widz potajemnie wkłada monetę o innym nominale do każdej ręki. Następnie magik zgaduje prawidłową wartość ukrytych monet.

SPRZĘT: 2 różne monety.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Pokaż publiczności monetę 2 złote i 1 złoty i poproś, aby widz potajemnie ukrył po jednej monecie w każdej ręce. Teraz poproś go, aby pomnożył monetę w swojej prawej ręce przez 8. Jeśli trzyma monetę 2 złote w prawej ręce, suma wyniesie 16, a jeśli jest to moneta 1 złoty, suma wyniesie 8.



Teraz poproś go, aby pomnożył monetę w swojej lewej ręce przez 7. Np. $7 \times 2 = 14$ lub $7 \times 1 = 7$.

Na koniec poproś go, aby dodał obie sumy i ogłosił na głos ostateczną liczbę.

Jeśli suma wynosi 22, moneta 1 złoty jest w jego prawej ręce, a jeśli suma wynosi 23, moneta 1 złoty jest w jego lewej ręce.

SZTUCZKA NR 93

EFEKT: Magik jest w stanie odgadnąć wiek widza i miesiąc, w którym się urodził.

JAK PRZEPROWADZIĆ SZTUCZKĘ:

Poproś widza, aby pomnożył przez 2 miesiąc, w którym się urodził, i dodał 5 do wyniku.

Np. osoba 10-letnia urodzona w lutym obliczy $2 \text{ (dla lutego)} \times 2 = 4 + 5 = 9$.

Teraz poproś go, aby pomnożył wynik przez 50 i dodał swój wiek. Np. $9 \times 50 = 450 + 10 = 460$.

Teraz zapytaj go, jaką liczbę uzyskał - np. 460. Odejmij $250 = 210$.

Po prostu ostatnie dwie cyfry tej liczby będą wskazywać wiek widza, np. 10, a pierwsza liczba (lub dwie liczby) będą wskazywać miesiąc, w którym się urodził, np. 2 = luty.

10 lat!

SZTUCZKA NR 94

EFEKT: Magik sprawia, że woda lewituje wewnątrz szklanki.

SPRZĘT: Szklanka, karta do gry i trochę wody.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Napełnij szklankę po brzegi wodą i połóż na niej kartę do gry. Trzymając kartę w miejscu ręką, odwróć szklankę do góry nogami. Mocno naciśnij kartę, a następnie odsuń rękę. Magicznie woda i karta do gry będą zawieszona w powietrzu wewnątrz szklanki.

SZTUCZKA NR 95

EFEKT: Obserwuj, jak linka staje się coraz dłuższa w rękach magika.

SPRZĘT: Linka o długości co najmniej 50 cm.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

Zwiń nadmiar linki i ukryj ją w obydwu dłoniach, jak pokazano na rysunku. Teraz zaprezentuj sznur publiczności, trzymany między dwiema zamkniętymi pięściami, jak pokazano na rysunku poniżej.

Powoli rozsuń ręce. Zwińnięta linka w twoich pięściach będzie się rozwijać stopniowo po trochu, dając wrażenie, że staje się dłuższa.

SZTUCZKA NR 96

EFEKT: Lina przechodzi przez szyję iluzjonisty.

SPRZĘT: Linka o długości co najmniej 50 cm.

JAK WYKONAĆ SZTUCZKĘ:

1. Zwiąż ze sobą dwa końce linki.
2. Załóż linkę za szyję i włóż kciuki w każdy koniec, aby ją napiąć. (Zobacz rysunek 1)
3. Przenieś ręce do przodu i zaczep lewą pętlę liny środkowym palcem prawej ręki.

4. Trzymając środkowy palec w pętli lewej ręki, wykonaj jeden bardzo szybki ruch, aby ponownie wyprostować ramiona, pozwalając, aby sznurek owinął się wokół kciuka lewej ręki.



5. Pętla będzie teraz przed twoją szyją, sprawiając wrażenie, że przechodzi przez twoją szyję.

SZTUCZKA NR 97

EFEKT: Widz wybiera liczbę losowo, ale w cudowny sposób wylądzuje na oznaczonej monecie.

JAK PRZEDSTAWIĆ SZTUCZKĘ:

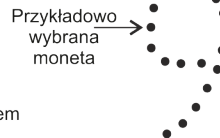
Rozłóż 18 monet na stole, jak pokazano na rysunku.

Poproś widza o wybranie liczby od 6

do 18 (np. 14). Teraz poproś go, aby zaczął

od podstawy cyfry 9 i odliczył 14 monet.

Kiedy dojdzie do 14. monety, poproś go, aby teraz policzył kolejne 14 monet w przeciwnym kierunku, zaczynając od monety, na której wylądował i tym razem używając tylko okrągłej części 9, zapominając o 5 monetach tworzących ogon. Bez względu na liczbę wybraną na początku, widz zawsze wylądzuje na tej samej oznaczonej monecie.



Możesz również rozpocząć sztuczkę od nowa, tym razem zmieniając liczbę monet w części ogonowej cyfry 9, tak aby widzowie nie zorientowali się, że ponownie wylądowali na tej samej monecie - bez względu na to, jaką liczbę wybiorą na początku sztuczki.

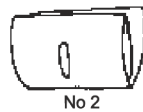
SZTUCZKA NR 98

EFEKT: Lina złożona wewnątrz kartki papieru zostanie przecięta na pół, a następnie naprawiona w rękach iluzjonisty.

SPRZĘT: Aby zaprezentować tę sztuczkę, będziesz potrzebować kartki papieru, liny lub wstążki i pary nożyczek z okrągłymi końcami.

JAK ZAPREZENTOWAĆ SZTUCZKĘ:

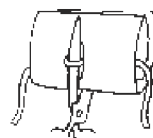
Złóż kartkę papieru na trzy, jak pokazano na rysunku 1. Teraz wytnij małe okienko z jednej strony, jak pokazano na rysunku 2.



Umieść sznurek wewnątrz złożonej kartki papieru i przygotuj się do przecięcia kartki papieru i sznurka.

Przełóż nożyczki przez okienko, które wyciąłeś z boku kartki papieru i przed sznurkiem. W ten sposób nie przetniesz sznurka, tylko papier. Oczywiście kartka musi być odwróconą otworem w Twoją stronę (nie w stronę publiczności).

Gdy to zrobisz, mocno chwyć dwa kawałki papieru i sznurek i skoncentruj się mocno, sprawiając wrażenie, że siłą umysłu jesteś w stanie naprawić przecięty sznurek.



7- SIŁA MAGIKA

SZTUCZKA NR 99

Magik rzuca wyzwanie każdemu, aby rozłączył jego dwa palce wskazujące, z pozycji pokazanej na poniższym diagramie!

ROZWIĄZANIE:

Złącz dwa palce wskazujące, jak pokazano na poniższym rysunku. Ściśnij z całej siły dwa palce wskazujące. Gdy już to zrobisz, poproś, aby ktoś chwycił Cię za nadgarstki i spróbował rozdzielić twoje palce.

Nikt nie będzie w stanie tego zrobić. To dziwne, ale tak właśnie jest.



SZTUCZKA NR 100

Magik rzuca wyzwanie każdemu, aby oddzielił jego dłoń od głowy!

ROZWIĄZANIE:

Położ dłoń na czubku głowy, jak pokazano na poniższym rysunku i poproś by ktoś spróbował oderwać Twoją dłoń od głowy.

To niemożliwe. Twoi znajomi będą naprawdę pod wrażeniem twojej siły!



SZTUCZKA NR 101 Po dwóch poprzednich pokazach siły teraz rzuć wyzwanie widzom, aby spróbowali rozdzielić twoje dwie pięści.

ROZWIĄZANIE:

Ułóż pięści jedna na drugiej, jak pokazano na poniższym rysunku. Potajemnie przesun kciuk z dolnej ręki do górnej i mocno go przytrzymaj. W ten sposób nikt nie będzie w stanie rozchylić twoich pięści.

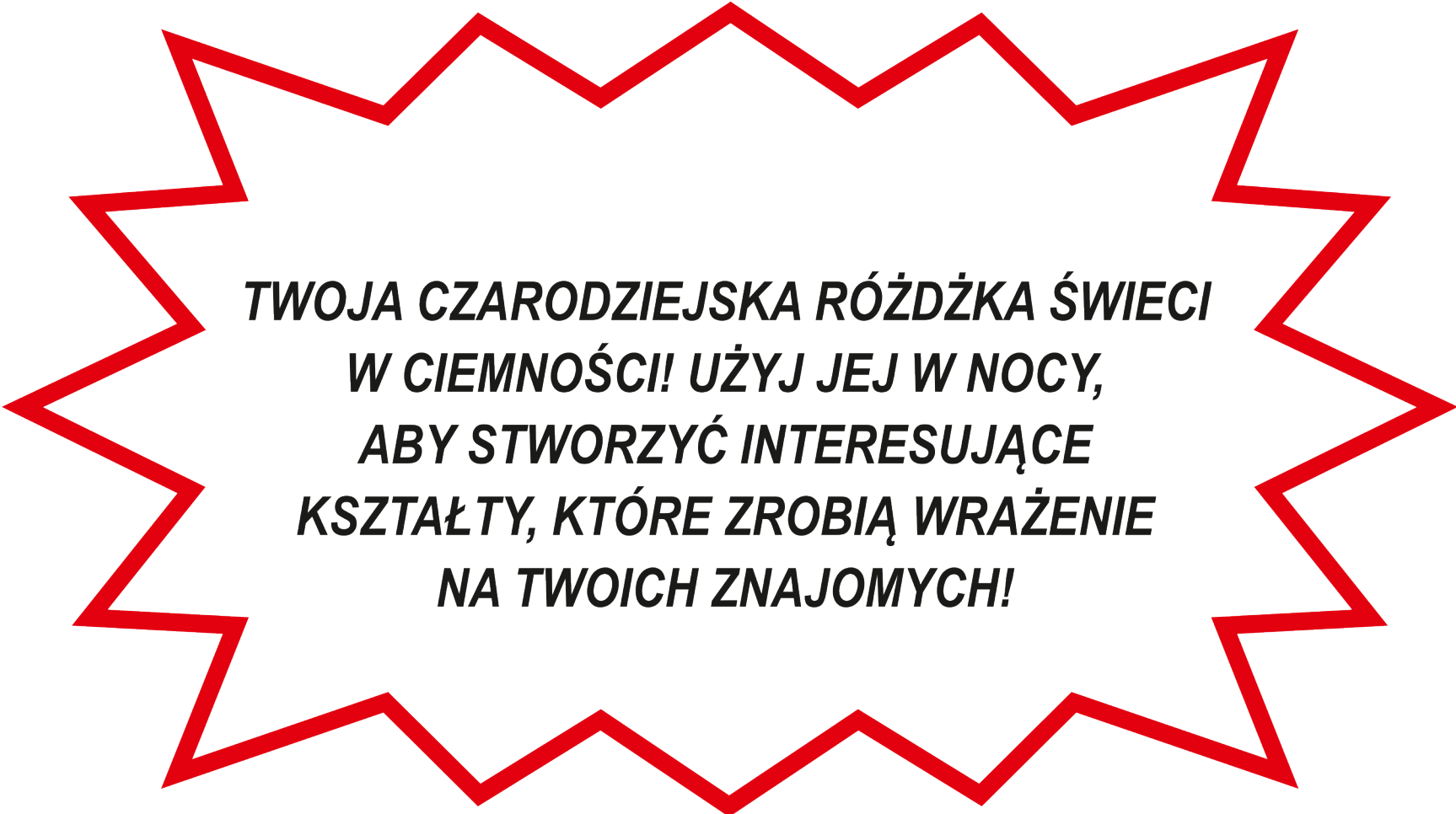


Po skończeniu poproś kogoś z widowni, aby spróbował wykonać ostatnią sztuczkę sam. Widz po prostu połóż jedną pięść na drugiej (bez potajemnego trzymania kciuka), a ty będziesz mógł bardzo łatwo rozchylić jego pięści.

To naprawdę udowodni, że magicy mają nadludzką siłę!



www.astromedia.pl



***TWOJA CZARODZIEJSKA RÓŻDŻKA ŚWIECI
W CIEMNOŚCI! UŻYJ JEJ W NOCY,
ABY STWORZYĆ INTERESUJĄCE
KSZTAŁTY, KTÓRE ZROBIĄ WRAŻENIE
NA TWOICH ZNAJOMYCH!***