

MEIN ERSTER

ZAUBERSPAß

5+



Zauberanleitung



Magic Instructions



Instructions pour la Magie



Manuale del Mago



Der Einstieg
in die Welt
der Magie

mit

Erfolgsgarantie

Herzlich willkommen, liebe Gäste!
Tretet ein ins Zauberreich
und zu einem bunten Feste
folgt ihr alle mir sogleich.
Voller Wunder ist die Welt,
wenn das Zauberspiel gefällt!


Vorwort an Eltern, Lehrer und Erzieher

*Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte,
zum Kauf des Zauberkastens "Mein erster Zauberspaß" beglückwünsche
ich Sie ganz herzlich. Ihr Kind kann mit diesem Zauberkasten wirklich
zaubern lernen und bekommt viele tolle Erfolgserlebnisse – der beste Start
in die Welt der Zauberei!*

*Alle Kunststücke werden mit einer Sprachanleitung geliefert und jeder
lustige Vers ist unmittelbar mit dem jeweiligen Trickablauf verbunden.
Das sorgt für Leben und Originalität in jeder Vorstellung.*

*Denken Sie daran: Auch beim Zaubern kommt es nicht auf die Quantität
an, sondern auf die Qualität und darauf, dass Ihr Kind wirklich Spaß am
Zaubern hat.*

*Ich wünsche allen kleinen und großen Zauberern viel Spaß beim Zaubern
mit dem Zauberkasten und dem Publikum eine beeindruckende
Zaubershow!*



Ihr Zauberer Hardy

HARDY ON TOUR: Natürlich können Sie Hardy, Deutschlands bekanntesten Zauberer für Kinder, auch zu einer Vorstellung einladen. Besonders geeignet ist diese für Kindergärten, Grundschulen oder Kinderpartys. Für Buchungen, Fragen oder Anregungen, schreiben Sie gerne an: Hardy · Postfach 101827 · 86008 Augsburg
Internet: www.hardyzauber.de





Inhaltsverzeichnis

Die goldenen Regeln der Zauberkunst	Seite	4
1 Der erscheinende Zauberstab	Seite	5
2 Die Bremer Stadtmusikanten	Seite	6
3 Der Ring auf dem Seil.....	Seite	7
4 Das Stopp-Ei	Seite	8
5 Die Zauberstäbchen	Seite	10
6 Die drei Zauberglöckchen	Seite	11
7 Die seltsame Ringbefreiung.....	Seite	12

Lieber Zauberschüler,

bevor das Zaubern beginnt, möchte ich dir etwas von mir erzählen.

Als ich zehn Jahre alt war, bekam ich zu Weihnachten meinen ersten Zauberkasten geschenkt. Die Freude darüber war nicht sehr groß, denn eigentlich hatte ich mir eine elektrische Eisenbahn gewünscht. Vor lauter Enttäuschung schaute ich den Kasten auch lange nicht an. Doch nach einiger Zeit habe ich heimlich einen Trick nach dem anderen ausprobiert und vorgeführt. Nun musst du wissen, dass ich als Kind schrecklich gestottert habe und keinen Satz richtig herausbekam. Das machte mir natürlich auch bei meinen Zaubervorführungen große Schwierigkeiten. Da kam mir eines Tages die Idee, mir zu den Tricks kleine Gedichte auszudenken. Die habe ich auswendig gelernt und beim Zaubern aufgesagt. Meine Eltern, Geschwister und vor allem ich selbst waren sehr erstaunt, dass ich beim Zaubern nicht mehr stotterte. Also dachte ich mir: Je mehr ich zaubere, desto weniger stottere ich.

Ich zauberte und zauberte und es machte mir jeden Tag mehr Spaß, vor allem deshalb, weil ich meine Eltern, Geschwister und Freunde mit etwas überraschen und erstaunen konnte, von dem sie nicht wussten, wie ich es machte.

Eines Tages war mir dann klar, dass ich Zauberer werden möchte. Als meine Eltern das hörten, waren sie natürlich zunächst nicht sehr begeistert. Aber ich habe es geschafft und bin ein richtiger Zauberer geworden.

Jetzt wünsche ich dir noch einmal viel Spaß beim Zaubern! Dein Hardy



*>> Damit auch du ein Zaubermeister wirst,
will ich dir jetzt verraten, worauf es beim Zaubern ankommt... <<*

Die goldenen Regeln der Zauberkunst

Üben, üben, üben...

Führe dir den Trick zusammen mit dem Zauberspruch immer wieder vor.

Du musst selbst dein bester Lehrer und dein strengster Zuschauer sein.

Wenn du Trick und Zauberspruch im Schlaf beherrschst, führe ihn deinem besten Freund oder deiner besten Freundin vor und bitte ihn oder sie um Kritik. Suche dir erst dann ein größeres Publikum für deine Show.

Versuche nach deiner eigenen Art zu zaubern. Achte darauf, dass deine Bewegungen normal und ganz leicht aussehen – so, als würdest du spielen.

Wichtig:

Üben, üben, üben...

Fast alle Zuschauer sehen immer dahin, wo du auch gerade hinschaust. Damit lenkst du die Zuschauer vom eigentlichen Trickgeschehen ab.

Hüte den Zauberkasten wie deinen kostbarsten Schatz! Und erkläre auch deinem besten Freund oder deiner besten Freundin die Tricks nicht, denn kein Zauberer verrät seine Tricks.



Der erscheinende Zauberstab

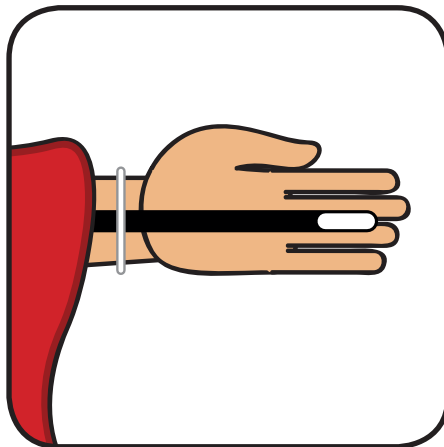
Zu diesem Trick brauchst du:

1 Zauberstab

„Beginnen möchte ich die Zauberschau natürlich mit dem Zauberstab, ganz schlaue. Mit Hokus-Pokus 1, 2, 3 – Schon kommt der Zauberstab herbei.“

Vorbereitung: Nimm den Zauberstab und stecke ihn so in den linken Ärmel (am besten trägst du ein langes Hemd oder eine Jacke), wie es in der Abbildung zu sehen ist. Ziehe ein dünnes Gummibändchen über das linke Handgelenk, sodass der Zauberstab damit noch festgehalten wird. Der Handrücken (mit dem Zauberstab im Ärmel) ist den Zuschauern zugewandt.

Fange jetzt langsam an, den obigen Zaubervers zu sprechen. Beim letzten Satz greift deine rechte Hand in den Ärmelansatz und zieht schnell den Zauberstab heraus. Beim Herausziehen des Stabes schaust du ins Publikum, das von der Überraschung erstaunt sein wird.



Die Bremer Stadtmusikanten

Zu diesem Trick brauchst du:

4 Spielkarten

"Eine Karte hast du nun gezogen,
 es war der Esel und das ist nicht gelogen."
 "Ich täusch' mich nicht und meine,
 es war der Hund und ohne Leine."
 "Jetzt darfst du mir glauben,
 es war die Katze mit den schönen Augen."
 "Die Frage ist: wer kam wohl dran?
 Es war der Gockel oder Hahn!"

Zeige einem Zuschauer die vier Stadtmusikanten auf den Spielkarten und lass von ihm die Karten mischen. Nimm die Karten entgegen und bilde einen Fächer, wobei die Bildseiten nach unten zeigen. Der Zuschauer zieht nun eine Karte (Abb. 1) und du schiebst die restlichen drei Karten zusammen. Nun sagst du dem Zuschauer, er solle sich seine Karte genau ansehen und sich merken, welche Karte er gezogen hat. Während er dies tut, drehst du die Karten unauffällig und heimlich um 180 Grad (Abb. 2) und fächerst die drei Karten wieder auf. Nun steckt der Zuschauer seine Karte zurück. Er darf das Päckchen selbst noch einmal mischen, wenn er möchte. Wenn du die Karten mit der Bildseite zu dir wieder auffächerst, wirst du sofort sehen, welche Karte falsch herum liegt (Abb. 3). Diese Karte nennst du sofort als die vom Zuschauer gewählte Karte.

Diesen Trick kannst du sofort wiederholen, ohne an den Karten etwas zu verändern. Entweder liegt beim zweiten Mal eine weitere Karte falsch herum, dann ist diese die gewählte oder es liegen wieder alle in der gleichen Richtung, dann hat der Zuschauer noch einmal dieselbe Karte gewählt.



Der Ring auf dem Seil

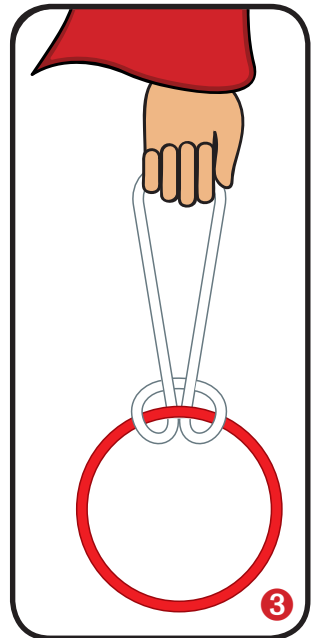
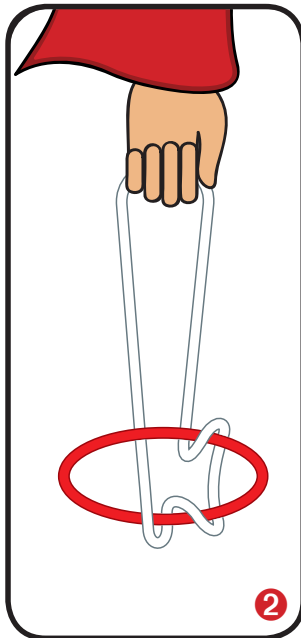
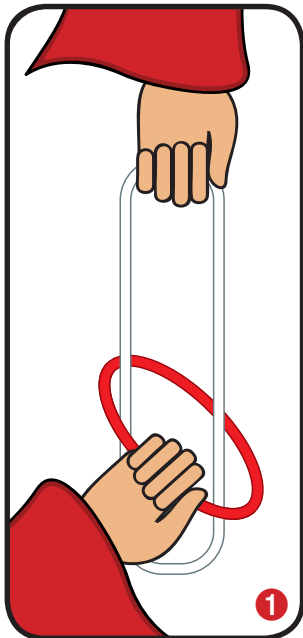
Zu diesem Trick brauchst du:

1 Ring

1 Seil

„Den Ring auf dieses Seil zu bringen soll ohne Zauberspruch gelingen. Ein bisschen nur das Seil gedrückt und schon ist dieser Trick geglückt. Der Ring ist unversehrt und heil, sogar verknotet auf dem Seil!“

Halte die beiden Enden des Seils in der linken Hand und lass das Seil als Schlaufe herunterhängen. Den Ring hältst du in der rechten Hand und führst ihn über die Seilschlaufe einige Male abwechselnd nach oben und unten (Abb. 1). Zum Schluss drehst du plötzlich den Ring so, dass der obere Teil nach unten zeigt und der Ring schräg gehalten wird. Dabei greifst du blitzschnell den Ring zwischen die dabei entstandene Lasche und führst ihn schnell nach unten (Abb. 2). Dabei bildet sich von allein die Schlinge, die dann den Ring fesselt (Abb. 3).



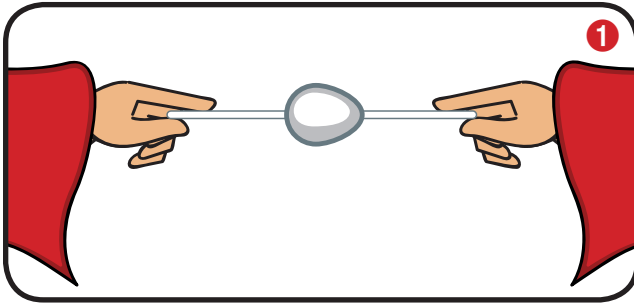
Das Stopp-Ei

Zu diesem Trick brauchst du:

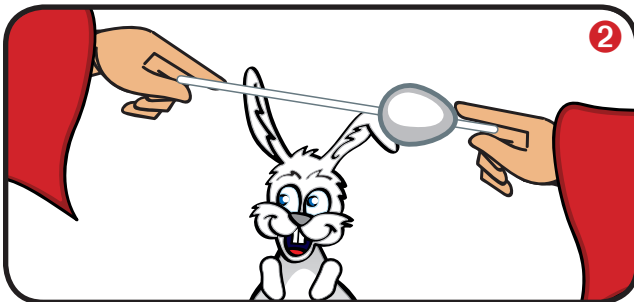
1 Ei mit Schnur

*„Ein Ei, es gleitet hin und her
auf dieser Schnur, das ist nicht schwer.
Doch wenn ich will, ist es gescheh'n,
da bleibt das Ei ganz plötzlich steh'n.“*

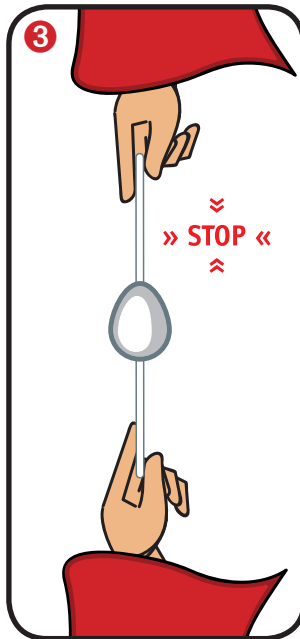
Erfasse die Schnur mit Zeigefinger und Daumen deiner beiden Hände und lass das Ei durch leichtes Anheben einer Hand abwechselnd von einer Seite zur anderen gleiten. Die Schnur ist dabei leicht gespannt (Abb. 1).



Danach hältst du die Schnur senkrecht. Sobald das Ei die Fingerspitzen der unteren Hand berührt, spannst du die Schnur etwas kräftiger und – ohne die Spannung zu lockern – bringst du die Hand mit dem Ei nach oben (Abb. 2). Du wirst feststellen, dass das Ei nun nicht mehr nach unten gleitet, solange die Spannung der Schnur nicht nachlässt. Sobald du die Spannung der Schnur verringerst, gleitet das Ei wieder nach unten.



Du kannst jetzt das Ei auf dem Weg nach unten jederzeit anhalten, indem du "Stop!" sagst und gleichzeitig die Schnur wieder auf Spannung bringst (Abb. 3). Dein Publikum wird sehr überrascht sein, dass das Ei bei dem Kommando "Stop!" plötzlich anhält. Lustig ist es auch, wenn das Kommando von einem Zuschauer gegeben wird.



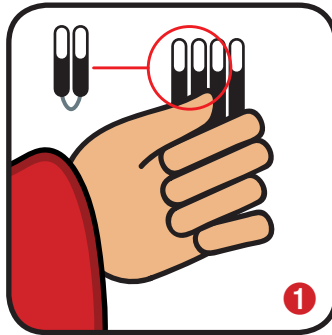
Die Zauberstäbchen

Zu diesem Kunststück gehören:

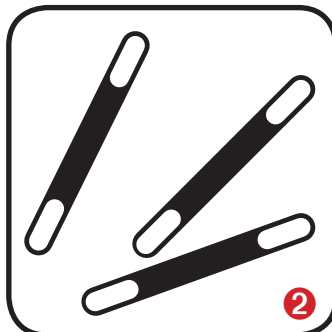
3 Zauberstäbchen

*„Kleine Stäbchen hab' ich hier,
genaugenommen sind es vier.
Doch mit etwas Zauberei
sind es plötzlich nur noch drei.“*

Du hältst die drei Stäbchen so, dass es aussieht, als würdest du vier Stäbchen in der Hand halten. Das ist leicht möglich, da sich ein Stäbchen zur Hälfte biegen lässt (Abb. 1).



Du brauchst jetzt nur die Hand zu öffnen und die Stäbchen auf den Tisch fallen lassen. Das abgegebene Stäbchen streckt sich wieder und der Zuschauer sieht nur noch drei Stäbchen (Abb. 2).

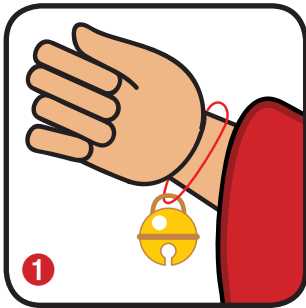


Die drei Zauberglöckchen

Zu diesem Kunststück gehören:

- 1 klingendes Glöckchen
- 3 stumme Glöckchen
- 1 Gummiband

*„Hier stehen drei Glöckchen,
zwei sind still...,
eines nur bimmelt,
wenn ich es will.
Schaut mal her
und spitzt das Ohr,
denn ich führe es
euch nun vor!
Hört ihr es?
Dann sagt mir schnell:
Welches Glöckchen
bimmelt hell?“*



Vorbereitung: Das Gummiband durch die Öse des klingenden Glöckchens ziehen und das Gummiband dann über den rechten Arm streifen. Wichtig ist, dass du hierbei ein Kleidungsstück trägst, das weite Ärmel hat, damit das Glöckchen gut klingen kann (Abb. 1). Den Trick unbedingt im Stehen vortragen!



Stelle die drei stummen Glöckchen nebeneinander auf den Tisch und sprich dabei den Zaubervers. Während du sprichst, nimm mit der linken Hand das linke Glöckchen, schüttele es und stelle es wieder hin. Nimm nun das rechte Glöckchen, schüttele auch dies und stelle es wieder hin. Beide Glöckchen klingen nicht. Passend dazu sprichst du den ersten Teil des Verses (Abb. 2).



Nun schüttelst du mit der rechten Hand das mittlere Glöckchen. Es klingt. Mithilfe des Verses fragst du die Zuschauer, welches der Glöckchen klingt. Nach der Antwort der Zuschauer schüttelst du das mittlere Glöckchen noch einmal mit der linken Hand. Es klingt – zur Verblüffung der Zuschauer – nicht. Passend dazu sprichst du den zweiten Teil des Verses (Abb. 3).

Jetzt schüttelst du das erste Glöckchen mit der rechten Hand. Es klingt – zur erneuten Verblüffung der Zuschauer. Passend dazu sprichst du den dritten Teil des Verses.



Die seltsame Ringbefreiung

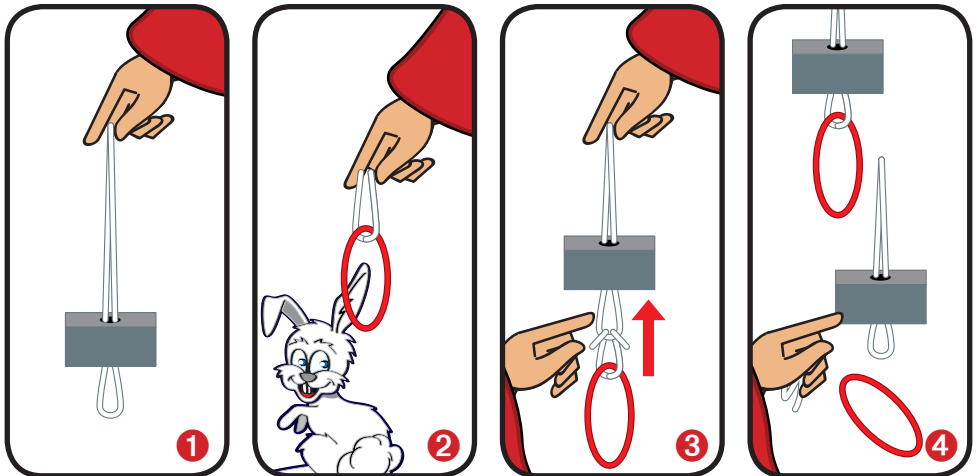
Zu diesem Kunststück gehören:

- 1 Seil
- 1 kurzes Seilstück
- 1 Klötzchen mit Loch
- 1 Ring
- 1 Tüchlein

*„Unter diesem Klötzchen hängt ein Ring,
ihn zu befreien geht geschwind.
Ich decke alles nur mit einem Tüchlein zu,
schon ist's geschehen, es ging im Nu!“*

Vorbereitung: Fädle das lange Seil durch das Klötzchen (Abb. 1). Dann hängst du den Ring auf das kurze Seilstück (Abb. 2). Nun musst du die beiden Enden des kurzen Seilstückes in die Schlaufe des langen Seils einführen und umbiegen (Abb. 3). Danach ziehst du das lange Seil in das Klötzchen hinein. Es darf von der Verschlingung beider Seile nichts mehr zu sehen sein.

Lege das vorbereitete Seil mit dem Klötzchen und dem Ring auf den Tisch und bedecke es mit dem Tüchlein. Mit der linken Hand erfasst du unter dem Tuch das Klötzchen und ziehst mit der rechten Hand das Seil am Ring aus dem Klötzchen heraus. Das kurze Seilstück verbirgst du in deiner Hand und nimmst mit dieser das Tüchlein gleichzeitig weg. Die Zuschauer sehen nun den befreiten Ring und das immer noch durch das Klötzchen gefädelte Seil (Abb. 4).





Contents

The Golden Rules of Magic	Page	18
1 The Wand Appears	Page	19
2 The Bremen Town Musicians	Page	20
3 Ring and Rope	Page	21
4 Stop That Egg!	Page	22
5 Magic Wands	Page	24
6 Three Magic Bells	Page	25
7 Release the Ring	Page	26

Dear magic students,

Before the magic begins, I'd like to tell you a little bit about me.

When I was ten years old, I was given my first magic kit for Christmas. I wasn't exactly over the moon, because what I really wanted was an electric train set. Out of sheer disappointment, I hardly even looked at the kit. But after a while, I secretly began practising and performing one trick after another. Now you should know that as a child I had a terrible stutter and could hardly get a sentence out properly. This of course caused me huge problems with my magic shows. One day, the idea came to me that I could make up little rhymes about the tricks. I memorised them and recited them as I performed my tricks. My parents, siblings and especially myself were very surprised that I didn't stutter when I was performing tricks. So I thought to myself, the more I perform magic, the less I will stutter.

I conjured and conjured, and every day I enjoyed it even more, especially because I could surprise and astonish my parents, siblings and friends with tricks, and they could not work out how I did them.

One day it became clear to me that I would become a magician.

When my parents heard this, naturally they were not very excited about it. But I did it and have become a real magician.

Once again, I wish you a lot of fun performing magic! Your Hardy



The Wand Appears

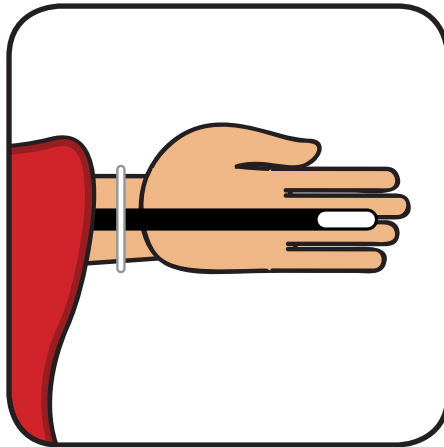
For this trick you will need:

1 magic wand

*"I'd like to start the magic show
But without my wand, it's no go
Hocus pocus, one, two, three
Bring my magic wand to me!"*

Preparation: Take the wand and put it in your left sleeve (for this trick you need to wear a long shirt or jacket as can be seen in the figure). Slide a thin elastic band onto your left wrist, so that the wand is held in place. The back of your hand (with the magic wand up your sleeve) should be facing the audience.

Now, slowly start to recite the above rhyme. When you reach the last sentence, put your right hand into the seam of your sleeve and quickly pull out your wand. When pulling the wand out, look at the audience, who will be amazed.



The Bremen Town Musicians

For this trick you will need:

4 playing cards

*"You took your time, thought long and hard
Now you've chosen just one card
Remember well, now put it back
With the others in the pack
And now my task is to divine
Which card is yours, which three are mine
Using magic, it's not too hard
Tell me now if that's your card."*

Show a member of the audience the four images on the playing cards and let him shuffle them. Collect the cards and form a fan, making sure the images are all facing the same way. Allow the member of the audience to choose a card (Fig. 1) and push the remaining three cards together. Now, tell them that they should look carefully at their card and memorise it. While they do this, secretly and unobtrusively turn the three cards in your hand around 180 degrees (Fig. 2) and fan them out again. Ask the member of the audience to replace his card. He can even shuffle the cards again if he wants to. If you fan the cards out again with the images towards you, you will instantly see which card is upside down (Fig. 3). You can immediately name this as the card chosen by the spectator.

You can repeat this trick immediately without changing the position of the cards. The second time, either there will be another card facing the wrong way, meaning it is the chosen card, or all the cards will be facing in the same direction again, meaning that the spectator has chosen the same card again.



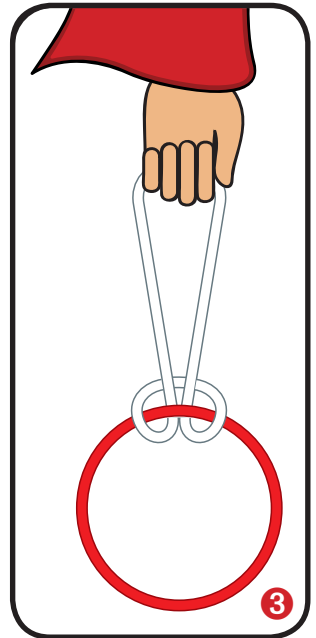
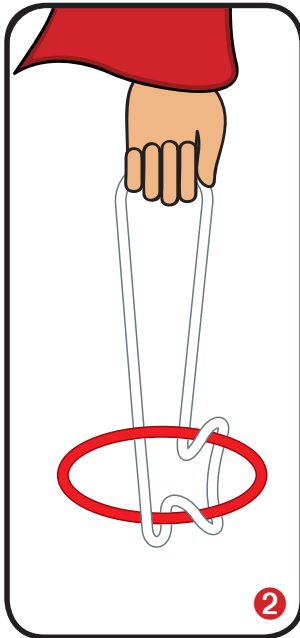
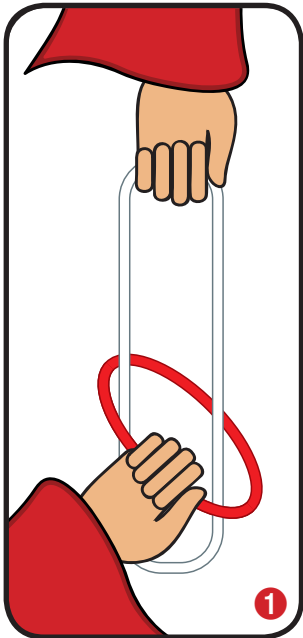
Ring and Rope

For this trick you will need:

- 1 ring
- 1 piece of rope

*"To get the ring on this rope
Without magic? Not a hope
Up and down the rope and, lo!
See what happens when I let go
The ring is whole, the rope is tethered
So how can it be that they're together?"*

Hold the two ends of the rope in your left hand and let the rope hang in a loop. Hold the ring in your right hand and guide it over the rope loop several times alternately upwards and downwards (Fig. 1). To finish, suddenly turn the ring lightning-fast so that the upper part of the ring is facing down and the ring flips over. Quickly pull the ring through the loops formed and let it fall (Fig. 2). The rope loops are formed automatically when the ring flips over, and capture the ring (Fig. 3).



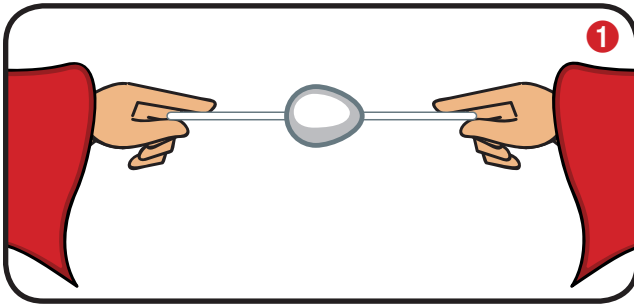
Stop That Egg!

For this trick you will need:

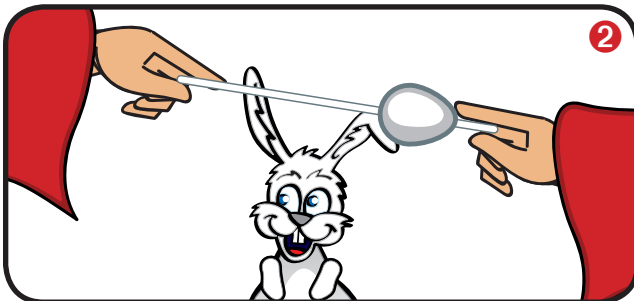
1 egg on a string

*"As you see, this egg can slide
From left to right, from side to side
And also down it goes, until
Shouting "Stop!", the egg is still."*

Hold the string with the index finger and thumb of both hands and let the egg slide from side to side by gently lifting one hand, then the other. The string should be slightly tensed (Fig. 1).

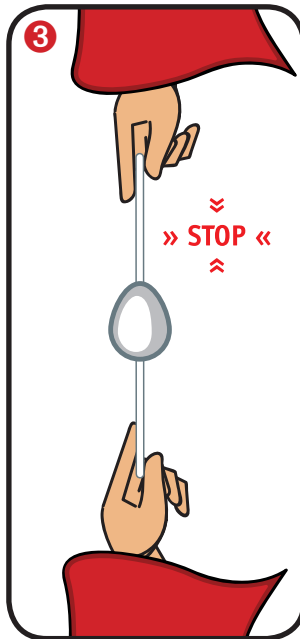


Then, hold the string vertically. Once the egg touches the fingertips of the bottom hand, stretch the string a little tighter and – without releasing the tension – bring the hand holding the egg up (Fig. 2). You will find that the egg no longer slides down, as long as the string is kept tense. When you reduce the tension on the string, the egg will slide back down.



TRICK 4

You can now stop the egg from moving down at any time by tensing the string again and saying "Stop!" (Fig. 3). The public will be very surprised that the egg suddenly stops when given the command. It's also very funny when the command is given by a member of the audience.



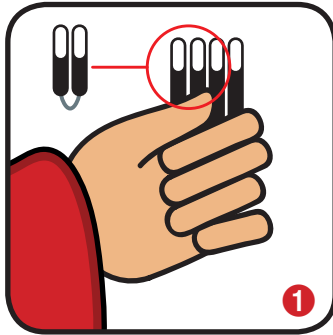
Magic Wands

For this trick you will need:

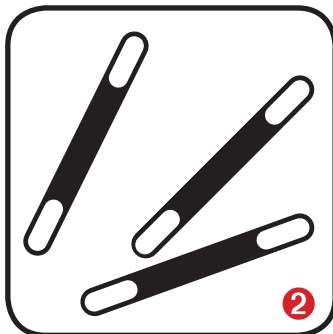
3 magic wands

*"In my hand I hold four wands,
One, two, three, four, three, two, one
But using magic, as you'll see
Suddenly the four are three."*

Hold the three wands in your hand so that it looks like you're holding four. This is easy, because one wand can be bent in half (Fig. 1).



Now you need only to open your hand and let the wands fall on the table. The bent wand straightens out again and the audience sees only three wands (Fig. 2).



Three magic bells

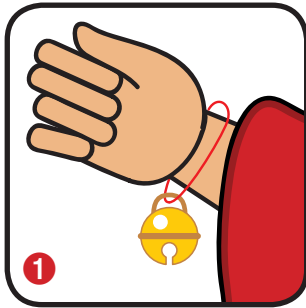
For this trick you will need:

1 bell that sounds

3 bells that don't sound

1 rubber band

"I have three bells,
And two don't ring
And I decide
If the third will tingle
Listen now
And listen well
For I will shake
And you will tell
When I shake
Can you hear?
Which bell tinkles
In your ear?"



Preparation: Pull the rubber band through the eye of the sounding bell and then put the rubber band on your right arm. It is important that you wear something which has wide sleeves so that the bell can sound properly (Fig. 1). You must perform the trick standing up!



Place the three non-sounding bells next to each other on the table and recite the rhyme. While you are talking, take the left bell in your left hand, shake it and put it down again. Now take the right bell in your left hand, shake it and put it back down. Neither bell will sound. Do this while reciting the first part of the rhyme. (Fig. 2).



Now use your right hand to shake the middle bell. It will sound. Use the rhyme to ask the audience which bell sounds. After the audience replies, shake the middle bell again using your left hand. To the amazement of the audience, it doesn't sound. Do this while reciting the second part of the verse (Fig. 3).

Now shake the first bell with your right hand. It will sound – to the renewed amazement of the audience. Do this while reciting the third part of the verse.



TRICK 7

For this trick you will need:

- 1 long piece of rope
- 1 short piece of rope
- 1 block with a hole in it
- 1 ring
- 1 handkerchief

*"Under this block hangs a ring,
How to free it, that's the thing
Under the hanky, one, two three,
And in a flash, the ring is free!"*

Preparation: Feed the long piece of rope through the hole in the block (Figure 1). Next, hang the ring on the short piece of rope (Fig. 2). Now, feed the short piece of rope through the loop of the long piece of rope and join the two ends of the short piece of rope together (Fig. 3).

Now pull the long piece of rope into the block. You should not be able to see where the two pieces of rope are joined.

Place the prepared rope, block and ring on the table and cover them with a handkerchief. Hold the block with your left hand under the handkerchief and pull the rope and ring out from the block with your right hand. Hide the short piece of rope in your hand and take the handkerchief away at the same time. The audience will see the freed ring and the rope still strung through the block (Fig. 4).

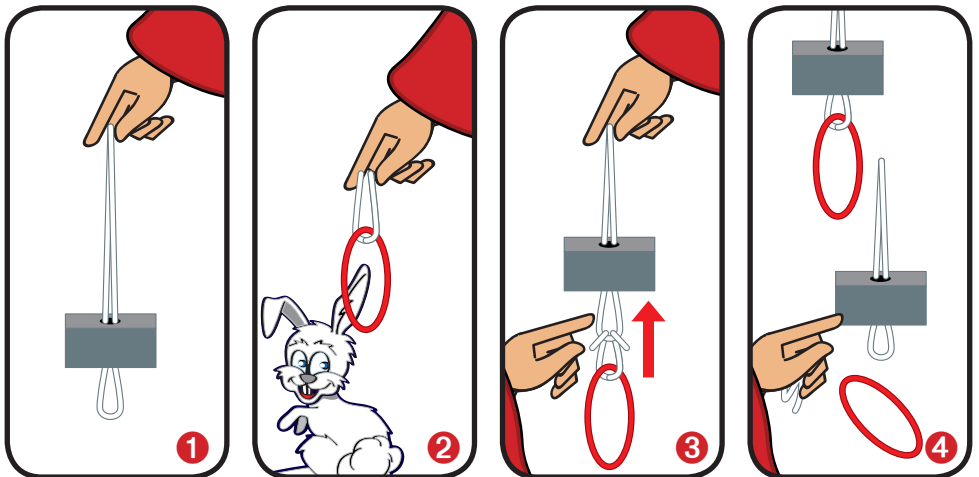




Table des matières

Les règles d'or de l'art de la magie	Page	32
1 L'apparition de la baguette magique	Page	33
2 Les musiciens de Brême	Page	34
3 L'anneau et la corde.....	Page	35
4 L'œuf stop.....	Page	36
5 Les baguettes magiques	Page	38
6 Les trois grelots magiques	Page	39
7 L'étrange libération de l'anneau	Page	40

Cher apprenti magicien,

Avant que la magie commence, je voudrais te raconter mon histoire.

Lorsque j'avais dix ans, j'ai reçu à Noël mon premier coffret de magie. Je n'étais pas extrêmement ravi parce que j'aurais en fait voulu un train électrique. À cause de ma grande déception, j'ai laissé le coffret de côté pendant un long moment. Mais après quelques temps, j'ai secrètement testé et réalisé les tours les uns après les autres. Il faut que tu saches que je bégayais horriblement lorsque j'étais enfant et que je n'arrivais pas à dire une seule phrase correctement. Cela m'a évidemment beaucoup compliqué les choses pour présenter mes tours de magie. Alors un jour, j'ai eu l'idée d'inventer des petits poèmes pour accompagner les tours. Je les ai appris par cœur et les ai récités au moment de faire de la magie. Cela a beaucoup étonné mes parents, mes frères et sœurs et surtout moi-même que je ne bégaye plus lorsque je faisais de la magie. Je me suis donc dit : plus je fais de la magie, moins je bégaye.

J'ai fait de la magie encore et encore et je m'amusais de plus en plus chaque jour, surtout parce que je surprenais et étonnais mes parents, mes frères et sœurs et mes amis en faisant quelque chose dont ils ne saisissaient pas le secret.

J'ai compris un jour que je voulais devenir magicien.

Lorsque mes parents l'ont appris, ils n'étaient bien sûr pas très enthousiastes. Mais j'ai réussi et je suis devenu un vrai magicien.

Je te souhaite maintenant encore une fois plein de bons moments de magie !

Hardy



L'apparition de la baguette magique

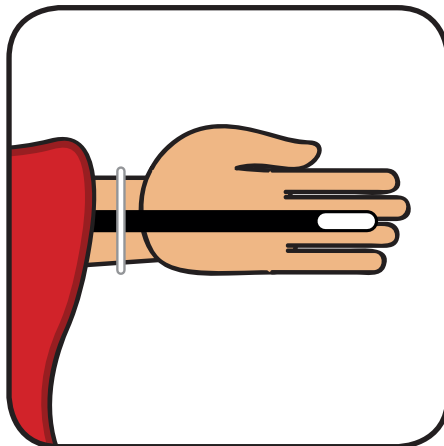
Pour ce tour, il te faut :

1 baguette magique

« Je voudrais commencer ce tour de magie bien sûr avec une baguette magique, pardi. 1, 2, 3, abracadabra et c'est la baguette magique que voilà. »

Préparation : prends la baguette magique et cache-la dans ta manche gauche (c'est mieux si tu portes une chemise longue ou une veste), comme le montre l'illustration. Passe un élastique fin à ton poignet gauche pour maintenir la baguette magique en place. Le dos de ta main (celle où la baguette magique est cachée dans la manche) est tourné vers les spectateurs.

Commence maintenant à réciter lentement la formule magique écrite ci-dessus. À la dernière phrase, glisse ta main droite dans l'ouverture de ta manche et sors rapidement la baguette magique. Lorsque tu sors la baguette de ta manche, regarde l'étonnement du public.



Les musiciens de Brême

Pour ce tour, il te faut :

4 cartes à jouer

« Cette carte que tu viens de tirer,
c'était l'âne à n'en pas douter. »
« Je ne me trompe pas et je te dis,
c'était le chien sans laisse, c'était bien lui. »
« Maintenant tu peux me croire,
c'était le chat aux beaux yeux, il faut les voir. »
« La question est : mais alors qui était-ce ?
C'était le coq, je le confesse! »

Montre à un spectateur les quatre musiciens présents sur les cartes à jouer et fais-le mélanger les cartes. Prends les cartes et présente-les sous forme d'éventail avec les faces vers le bas. Le spectateur tire alors une carte et tu rassembles les trois cartes restantes (illustration 1). Dis maintenant au spectateur de bien regarder sa carte et de la mémoriser. Pendant qu'il fait cela, tu fais pivoter les cartes discrètement et furtivement de 180 degrés (illustration 2) et formes à nouveau un éventail avec les trois cartes. Le spectateur remet alors sa carte avec les autres. S'il le souhaite, il peut à nouveau mélanger lui-même le paquet. Lorsque tu retournes les cartes vers toi, tu vas tout de suite voir quelle carte est à l'envers (illustration 3). Tu présentes immédiatement cette carte comme étant celle piochée par le spectateur.

Tu peux tout de suite recommencer ce tour sans rien changer aux cartes. La deuxième fois, soit il y aura une autre carte à l'envers et il s'agira alors de celle piochée par le spectateur, soit toutes les cartes seront à nouveau dans le même sens et cela voudra dire que le spectateur a de nouveau pioché la même carte.



L'anneau et la corde

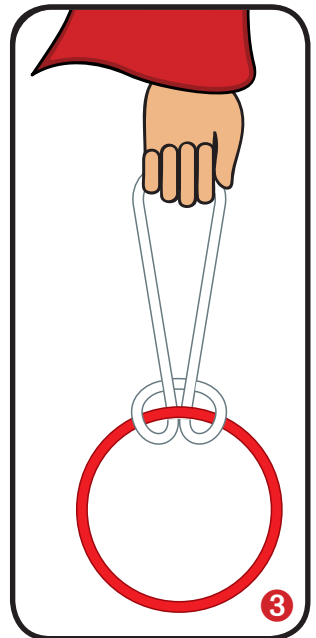
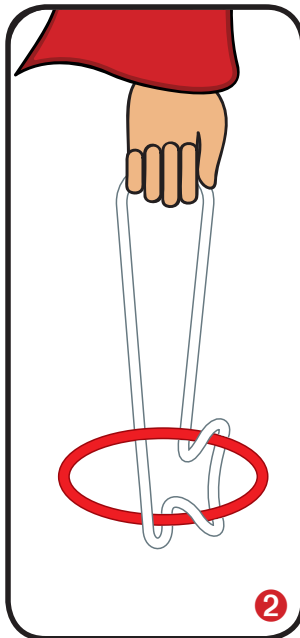
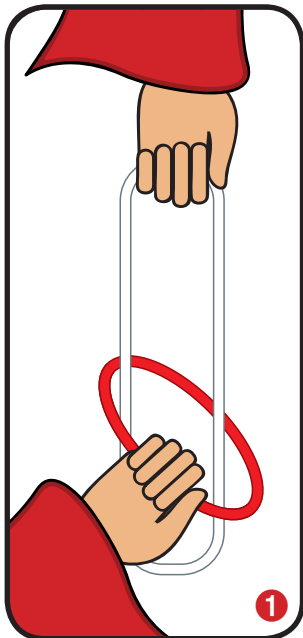
Pour ce tour, il te faut :

1 anneau

1 corde

« Mettre l'anneau sur cette corde est possible sans formule magique. Il suffit d'appuyer un peu sur la corde et le tour est joué, fantastique ! L'anneau est intact, et même noué à la corde ! »

Tiens les deux extrémités de la corde dans ta main gauche et laisse pendre la corde sous forme de boucle. Tiens l'anneau avec ta main droite et enfile-le autour de la boucle de la corde plusieurs fois en alternant vers le haut et vers le bas (illustration 1). À la fin, tourne soudainement l'anneau de façon à ce que la partie supérieure soit tournée vers le bas et que l'anneau se trouve incliné. Tu passes alors l'anneau à la vitesse de l'éclair dans la languette qui s'est formée et tu le tires rapidement vers le bas (illustration 2). Le nœud qui va ficeler l'anneau se forme alors de lui-même (illustration 3).



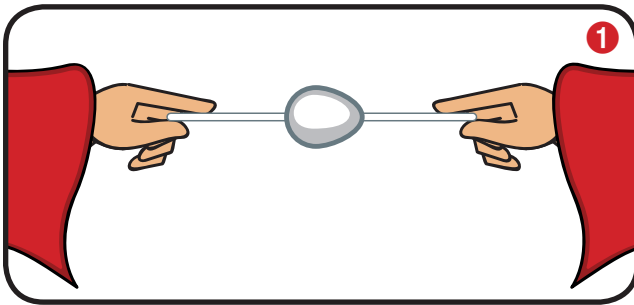
L'œuf stop

Pour ce tour, il te faut :

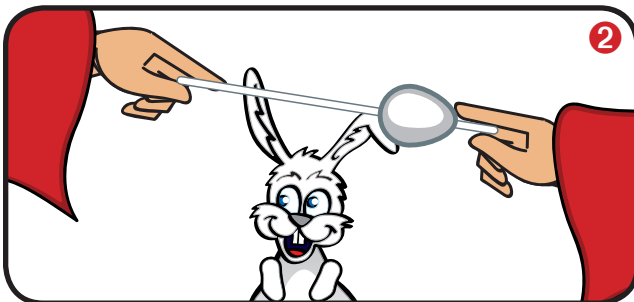
1 œuf avec ficelle

« Un œuf, ça glisse, ça va ça vient,
sur cette ficelle, ce n'est pas difficile.
Mais lorsque je le décide, si je veux bien,
l'œuf devient alors soudainement immobile. »

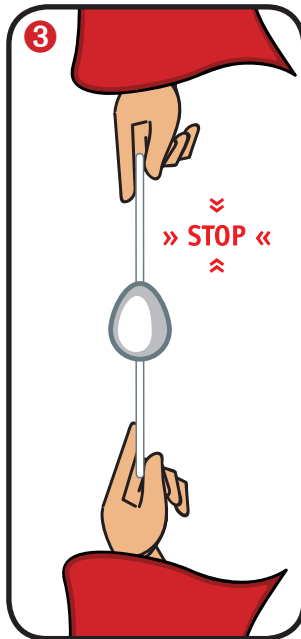
Tiens la ficelle entre l'index et le pouce de chaque main et fais glisser l'œuf d'un côté à l'autre à tour de rôle en le soulevant doucement. Pour cela, la ficelle est légèrement tendue (illustration 1).



Mets ensuite la ficelle à la verticale. Dès que l'œuf touche le bout des doigts de la main située en-dessous, tends la ficelle un peu plus fort et, tout en maintenant la ficelle tendue, ramène en haut la main où il y a l'œuf (illustration 2). Tu vas constater que l'œuf ne glisse plus vers le bas tant que la ficelle est tendue. Dès que tu réduis la tension de la ficelle, l'œuf glisse de nouveau vers le bas.



Tu peux maintenant arrêter à tout moment l'œuf lorsqu'il descend en disant « stop ! » et en tendant à nouveau la ficelle au même moment (illustration 3). Ton public sera très surpris que l'œuf s'arrête subitement au commandement « stop ! ». C'est également amusant si c'est l'un des spectateurs qui donne le commandement.



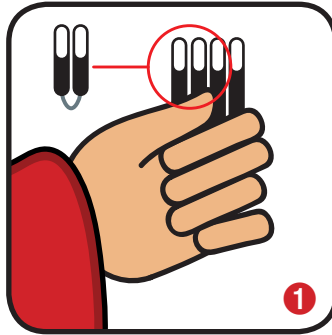
Les baguettes magiques

Pour ce tour, il te faut :

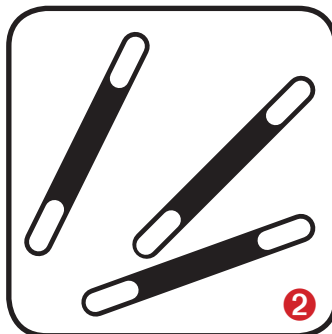
3 baguettes magiques

« Je tiens ici des petites baguettes,
j'en ai exactement quatre.
Mais avec un peu de magie, voilà,
il n'y en a maintenant plus que trois. »

Tu tiens les trois baguettes de façon à donner l'impression d'en tenir quatre dans la main. C'est simple à réaliser étant donné que l'une des baguettes se plie en deux (illustration 1).



Il ne te reste qu'à ouvrir la main et à laisser tomber les baguettes sur la table. La baguette pliée se redresse alors et le spectateur ne voit que trois baguettes (illustration 2).

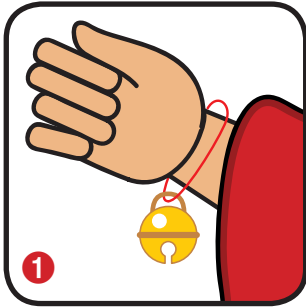


Les trois grelots magiques

Pour ce tour, il te faut :

- 1 grelot sonore
- 3 grelots muets
- 1 élastique

« Voici trois grelots,
dont deux sont muets...
seul l'un d'entre eux sonne,
lorsque je le veux.
Regardez-bien
et tendez l'oreille,
car je vous le montre
maintenant !
Vous l'entendez ?
Alors dites-moi vite :
Quel est le grelot
qui sonne ? »



Préparation : passe l'élastique dans la boucle du grelot sonore et attache-le à ton bras droit. Pour ce tour, il est important que tu portes un vêtement à manches larges pour que le grelot puisse bien sonner (illustration 1). Tu dois absolument être debout pour réaliser ce tour !



Place les trois grelots muets les uns à côté des autres sur la table et récite la formule magique. Pendant que tu parles, prends le grelot de gauche avec la main gauche, secoue-le et repose-le. Prends maintenant le grelot de droite, secoue-le également et repose-le. Aucun des deux grelots ne sonne. Pendant ce temps-là, tu récites la première partie de la formule (illustration 2).



Secoue maintenant le grelot du milieu avec la main droite. Ça sonne. En récitant la formule magique, tu demandes aux spectateurs quel grelot sonne. Après leur réponse, secoue de nouveau le grelot du milieu, mais cette fois avec la main gauche. À la grande surprise des spectateurs, ça ne sonne pas. Pendant ce temps-là, tu récites la deuxième partie de la formule (illustration 3).

Secoue maintenant le premier grelot avec la main droite. Ça sonne, à nouveau à la grande surprise des spectateurs. Pendant ce temps-là, tu récites la troisième partie de la formule.



L'étrange libération de l'anneau

Pour ce tour, il te faut :

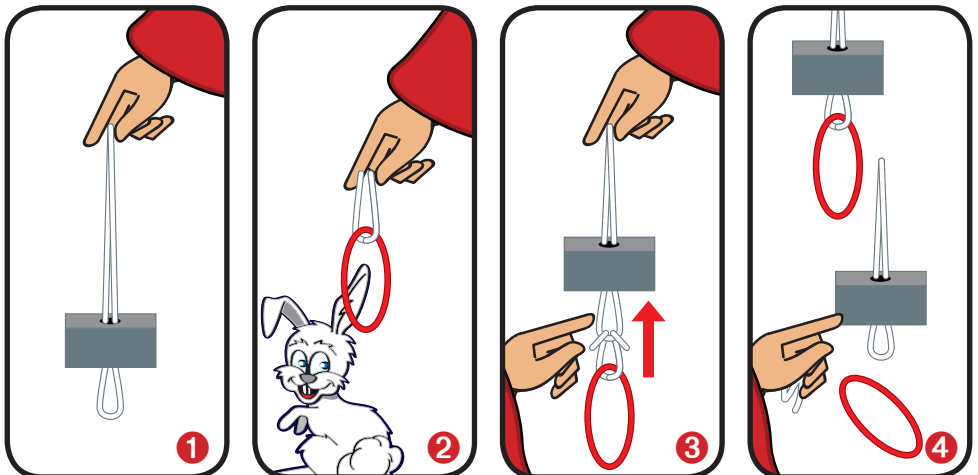
- 1 corde
- 1 petit bout de corde
- 1 petit bloc de bois troué
- 1 anneau
- 1 morceau de tissu

« Il y a un anneau qui pend sous ce bloc de bois, il sera rapide de le libérer. Je recouvre le tout d'un simple tissu, et voilà, c'est fait en un clin d'œil ! »

Préparation : enfle la corde dans le bloc de bois (illustration 1). Fais ensuite pendre l'anneau au petit bout de corde (illustration 2). Tu dois maintenant introduire et recourber les deux extrémités du petit bout de corde dans la boucle de la grande corde (illustration 3).

Tu tires ensuite la grande corde dans le bloc de bois. On ne doit plus rien voir de l'entrelacement des deux cordes.

Pose sur la table l'anneau et la corde préparée avec le bloc de bois et recouvre le tout avec le tissu. Avec la main gauche, tiens le bloc de bois sous le tissu et, avec la main droite, tire du bloc de bois la corde au niveau de l'anneau. Cache le petit bout de corde dans ta main et retire en même temps le tissu avec cette même main. Les spectateurs voient alors l'anneau libéré et la corde toujours enfilée dans le bloc de bois (illustration 4).





Indice

Le regole d'oro della magia	pagina	46
1 La bacchetta magica compare per magia	pagina	47
2 I musicanti di Brema.....	pagina	48
3 Cerchio e corda	pagina	49
4 Che l'uovo si fermi	pagina	50
5 Bacchettine magiche	pagina	52
6 Le tre campanelle magiche.....	pagina	53
7 L'anello liberato	pagina	54

Caro apprendista mago,

prima di iniziare a far magia voglio raccontarti qualcosa sul mio conto.

Quando avevo dieci anni, mi regalarono per Natale la mia prima scatola di trucchi. Non rimasi molto contento perché avevo tanto desiderato un treno elettrico. Dalla delusione per parecchio tempo non guardai nemmeno cosa conteneva la scatola. Dopo un po', però, provai a eseguire di nascosto un numero di magia dopo l'altro. Ora devi sapere che quando ero bambino balbettavo di continuo e non riuscivo a pronunciare neanche una frase intera senza impuntarmi. Questo rendeva ovviamente ancora più difficile eseguire i miei giochi di prestigio. Così un giorno mi venne l'idea di inventare brevi poesie da poter abbinare ai trucchi di magia. Le imparai a memoria e le recitavo durante lo spettacolo. I miei genitori, i miei fratelli e, soprattutto, io stesso non potevamo credere che durante questi giochi di magia non balbettassi. Così pensai: più magia faccio, meno balbetterò.

E allora feci magie su magie e ogni giorno mi divertivo di più, soprattutto perché potevo sorprendere e stupire un po' i miei genitori, i miei fratelli e i miei amici che non sapevano come ci riuscissi.

Un giorno capii che volevo diventare un mago.

Quando lo dissi ai miei genitori, all'inizio non furono, come è comprensibile, molto contenti; ma ce l'ho fatta e sono diventato un vero e proprio mago.

Ti auguro quindi buon divertimento con i tuoi giochi di magia! Tuo Hardy



La bacchetta magica compare per magia

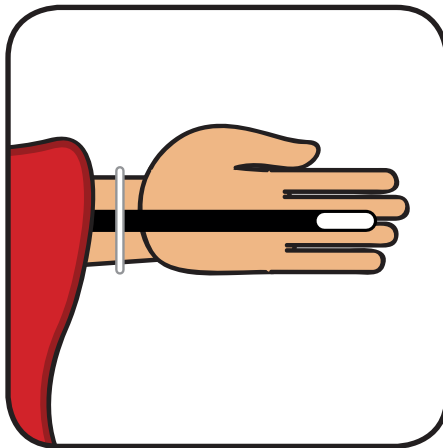
Per questo numero ti occorre:

1 bacchetta magica

*"Diamo inizio alla magia
ci vuol pure una bacchetta, suvvia.
Abracadabra 1, 2, 3, -
e la bacchetta viene da me."*

Preparazione: Prendi la bacchetta e infilala nella manica sinistra (meglio se indossi una camicia larga o una giacca) come mostrato nella figura. Fai passare un sottile nastrino in gomma sul polso sinistro per tener ferma la bacchetta. Il dorso della mano (con la bacchetta nella manica) è rivolto verso gli spettatori.

Inizia ora lentamente a pronunciare la formula magica. All'ultima frase con la mano destra afferra l'inizio della manica e tira fuori rapidamente la bacchetta. Mentre la estrai guarda il pubblico davanti a te: rimarrà esterrefatto.



I musicanti di Brema

Per questo numero servono:

4 carte da gioco

"Una carta hai pescato,
era l'asino e non ho barato."
"Guarda che non mi sbaglio,
era il cane ma non era al guinzaglio."
"Credimi, questo è il fatto,
tra tutti è stato il gatto."
"La domanda è: a chi sarà toccato?
Il pollo o il gallo sarà stato!"

Mostra a uno spettatore i quattro musicanti raffigurati sulle carte da gioco e lascia che lui o lei mescoli le carte. Riprendi le carte e disponile a ventaglio con l'immagine rivolta verso il basso. Lo spettatore pesca una carta e tu ricomponi il mazzo con le tre carte rimanenti (fig. 1). Ora dici allo spettatore che deve guardar bene la carta e ricordarsi quale ha estratto. Mentre lo sta facendo, giri le carte di 180 gradi segretamente e senza dare nell'occhio (fig. 2), disponendole di nuovo a ventaglio. Lo spettatore riporrà la sua carta nel mazzo. Può anche mescolare le carte lui stesso, se lo desidera. Quando disponi le carte nuovamente verso di te, vedrai subito quale carta mostra l'immagine nella direzione sbagliata (fig. 3). Riveli senza esitare che quella è la carta estratta dallo spettatore.

Puoi ripetere subito il numero senza cambiare le carte in tavola. Può capitare alla seconda volta che un'altra carta mostri la direzione opposta e allora sarà quella la carta giusta, oppure che tutte le carte mostrino la stessa direzione e questo significa che lo spettatore ha pescato la stessa carta di prima.



Cerchio e corda

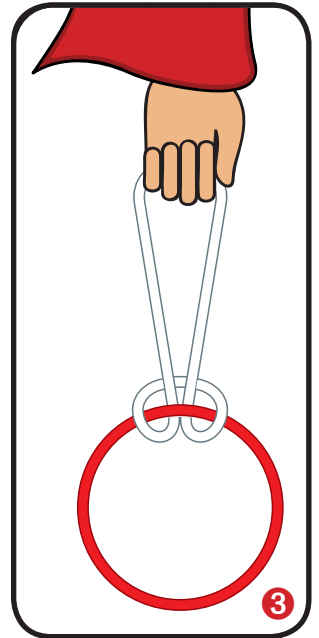
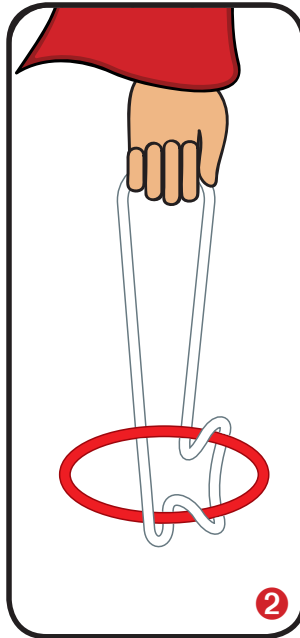
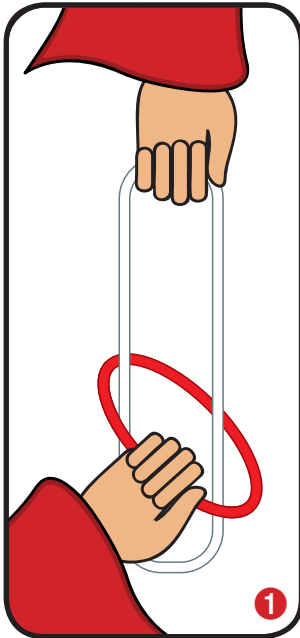
Per questo numero ti occorrono:

1 cerchio

1 corda

*"Metter il cerchio su questa corda
deve avvenire senza magia di sorta.
Basta premere un po' la corda
e vedrete che tutto porta.
Ecco il cerchio qui attaccato,
dal cadere l'ho salvato!"*

Tieni le due estremità della corda sulla mano sinistra e lascia sospeso il resto della corda a forma di cappio. Tieni sulla mano destra il cerchio e fai passare varie volte il cappio della corda in su e in giù attraverso il cerchio (fig. 1). Alla fine, con un movimento improvviso, giri il cerchio in modo tale che la parte superiore sia rivolta verso il basso e il cerchio si trovi in posizione orizzontale. Affferri in un batter d'occhio il cerchio dal passante che si è appena formato e lo tiri velocemente verso il basso (fig. 2). In questo modo si forma un nodo che blocca il cerchio (fig. 3).



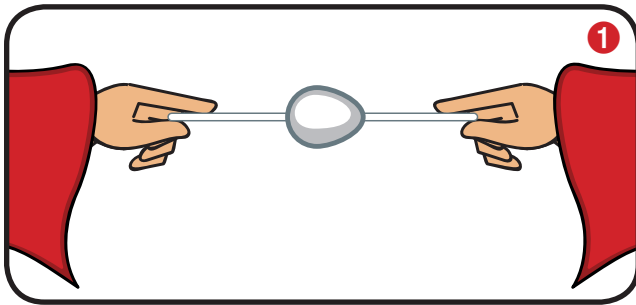
Che l'uovo si fermi

Per questo numero ti occorre:

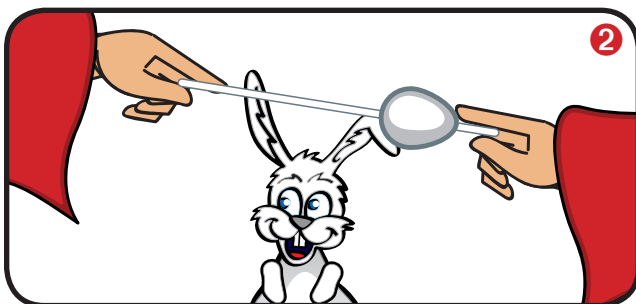
1 uovo con una cordicella

*"Di qua e di là, l'uovo sempre in vista
sulla cordicella, gioca all'equilibrista.
Ma se voglio, e si è già avverato,
d'improvviso l'uovo rimane bloccato."*

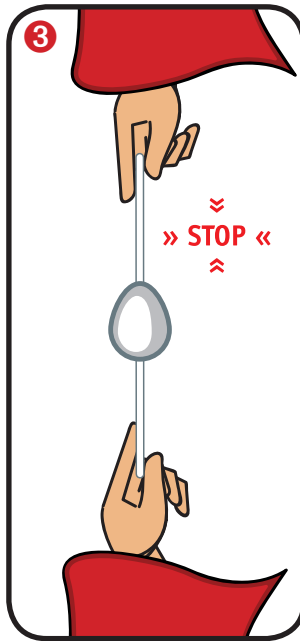
Afferra la cordicella con l'indice e il pollice di tutte e due le mani e lascia scivolare l'uovo da un lato all'altro sollevando prima una mano poi l'altra. La cordicella è fin qui solo leggermente tesa (fig. 1).



Tieni quindi la cordicella in verticale. Appena l'uovo tocca le punte delle dita della mano più bassa, tira la cordicella con un po' più di forza e, senza allentare la presa, solleva la mano con l'uovo (fig. 2). Ti accorgerai che a questo punto l'uovo non scivola più verso il basso fintanto che la cordicella rimane in tensione. Appena diminuirai la presa, l'uovo scivolerà giù di nuovo.



Ora puoi fermare l'uovo mentre scende in qualsiasi momento, dicendo "che l'uovo si fermi!" e tirando la cordicella (fig. 3). Il pubblico rimarrà sbalordito vedendo che l'uovo risponde al comando "che l'uovo si fermi!" e improvvisamente smette di scivolare. È anche divertente se il comando viene dato da uno spettatore.



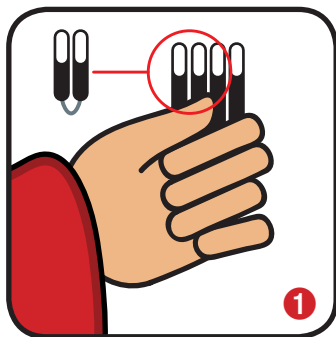
Bacchettina magica

Per questo numero ti occorrono:

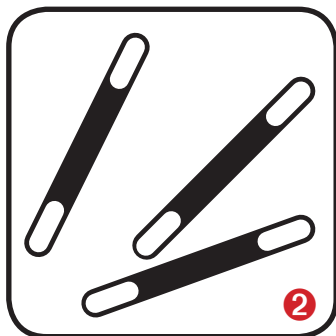
3 bacchettine magiche

*"Bacchette e bacchettine,
sono quattro, piccoline.
Ma con un tocco di magia
sono tre tuttavia."*

Tieni le tre bacchettine in modo tale da dare l'impressione che tu ne abbia quattro in mano. Questo è un gioco da ragazzi perché una bacchettina si può piegare a metà (fig. 1).



Dovrai solo aprire la mano e lasciar cadere le bacchettine sul tavolo. La bacchetta piegata riprenderà la forma iniziale e lo spettatore vedrà solo tre bacchettine sul tavolo (fig. 2).



Le tre campanelle magiche

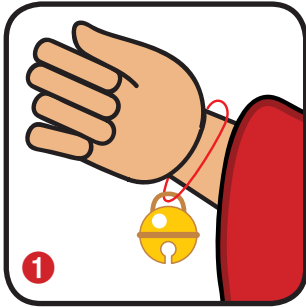
Per questo numero ti occorrono:

1 campanella in grado di suonare

3 campanelle che non suonano

1 nastro in gomma

*"Qui ci son tre campanelle,
due mute son gemelle...,
solo una tra quelle
suona quando lo dico io.
Guardate qua
e ascoltate con attenzione
che vi faccio vedere
il mago in azione!
La sentite?
E ditemi subito allora:
quale campanella
squilla ora?"*



Preparazione: Fai passare il nastro in gomma attraverso l'occhiello della campanella in grado di suonare e appoggia il nastro sul braccio destro. È importante indossare un indumento che abbia maniche larghe affinché la campanella possa suonare per bene (fig. 1). Eseguire il numero sempre in piedi!



Posiziona le tre campanelle che non suonano una accanto all'altra sul tavolo e recita la formula magica. Mentre la pronunci, prendi con la mano sinistra la campanella a sinistra, la scuoti e la riponi al suo posto. Prendi quindi la campanella sulla destra, la scuoti allo stesso modo e la rimetti al suo posto. Le due campanelle non suonano. Mentre fai questo pronunci la prima parte della formula magica (fig. 2).



Ora scuoti con la mano destra la campanella al centro. Questa suonerà. Recitando la formula chiederai al pubblico qual è la campanella che suona. Dopo la risposta, scuoti la campanella al centro di nuovo con la mano sinistra. La campanella, con sommo stupore degli spettatori, non suona più. Mentre fai questo, pronunci la seconda parte della formula magica (fig. 3).

Ora scuoti con la mano destra la prima campanella. La campanella, con sommo stupore degli spettatori, suona. Mentre fai questo, reciti la terza parte della formula magica.



L'anello liberato

Per questo numero ti occorrono:

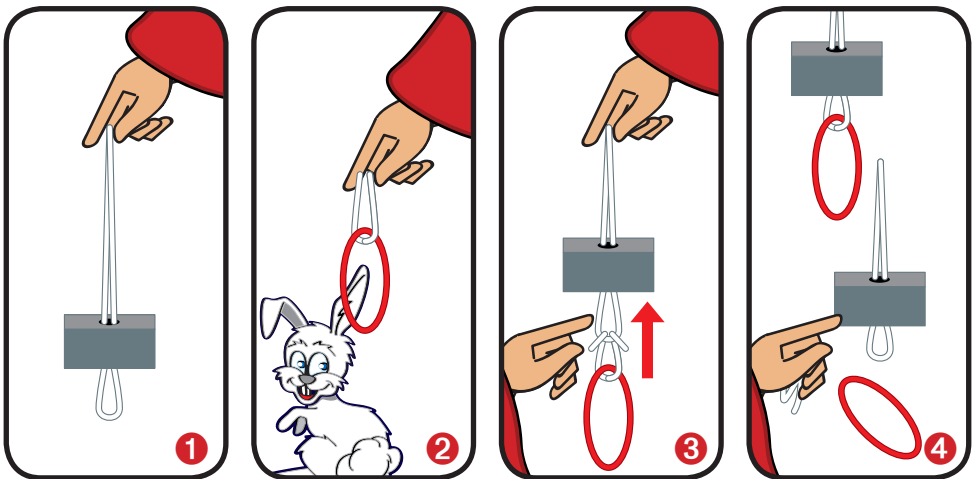
- 1 corda
- 1 piccolo spago
- 1 mattoncino con un foro
- 1 cerchio
- 1 fazzoletto

"Sotto al mattoncino un anello è sospeso, liberarlo sarà tutt'altro che un peso. Basta coprire con un fazzoletto, ecco, è già libero, che vi avevo detto?"

Preparazione: Infila la corda nel foro del mattoncino (fig. 1). Poi appendi l'anello sul pezzetto di spago (fig. 2). Ora fai passare le due estremità dello spago nel cappio della corda piegandole (fig. 3).

Ora tira la corda facendola passare dentro al mattoncino. Non si deve notare più nulla dell'intreccio.

Riponi la corda così preparata e il mattoncino insieme all'anello sul tavolo e copri tutto con un fazzoletto. Con la mano sinistra afferra il mattoncino sotto il fazzoletto ed estrai dal mattoncino con la mano destra la corda tirando dall'anello. Nascondi il pezzetto di spago in mano e con la stessa mano rimuovi contemporaneamente il fazzoletto. Gli spettatori vedono ora l'anello liberato e la corda ancora legata al mattoncino (fig. 4).



"Das war das Ende von dem Spiel,
ich hoffe, dass es euch gefiel!
Ihr habt so herzlich mitgelacht –
drum hat es wirklich Spaß gemacht!"



"And now our magic time is done
I hope you've had a lot of fun
Clap some more and let me know
If you enjoyed my magic show."

« C'est ainsi que se termine le jeu,
j'espère qu'il vous a plu !
Avec moi, vous avez volontiers rigolé,
et je me suis vraiment amusé ! »

"Con questo numero abbiamo finito,
spero tanto che l'abbiate gradito!
Con la magia ci siamo sbizzarriti –
e pure tanto, tanto divertiti!"



NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co. KG
Werkstr. 1
90765 Fürth - Germany
© 2017

www.noris-spiele.de

Art.- Nr. 60 632 1163