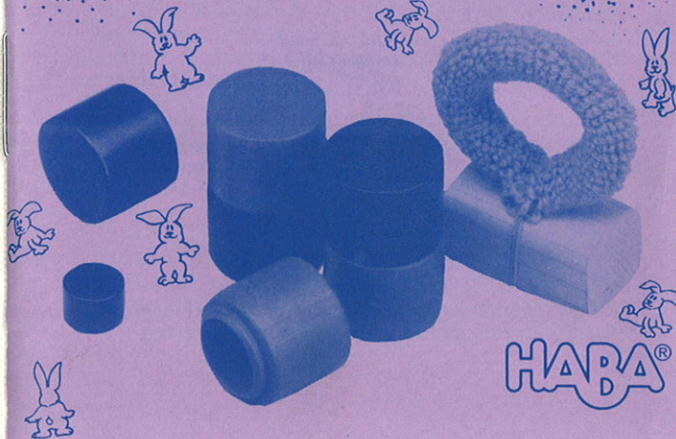


Simsala

KINDERZAUBEREIEN



HABA®

Holterdipolter Art.-Nr. 2702

ab 6 Jahre

Trickbeschreibung und pädagogische Fachberatung von Wolfgang Hund („HÜNDINI“).

Zaubermaterial:

3 Dosen (Oberteil gelb, Unterteil rot)

1 Klapperdose am Frotteering

1 schwarzer Stein

Eine zauberhafte Zauberei für kleine und große Kinder, die anderen (besonders Erwachsenen) etwas vorzaubern möchten.

1. Trick: Wo klappert es?

a) Das geschieht:

Vor den Zuschauern stehen drei zweifarbige Dosen. Wenn man eine davon schüttelt, dann klappert es.

Diese sollen sich die Zuschauer merken. Nun werden alle Dosen ein paarmal hin und her geschoben. Ein Zuschauer soll dann angeben, welches die Klapperdose ist. Er wählt aber immer die falsche! Zum Schluß klappert überhaupt keine Dose mehr!

b) Das Zaubergeheimnis:

- Streife schon rechtzeitig vor der Zaubervorstellung die Klapperdose mit dem Frotteering über Deinen rechten oder linken Arm (suche Dir die Seite aus, die Dir besser paßt). Die Klapperdose soll auf der **Unterseite** des Handgelenks sein. Dieser Arm ist jetzt Dein „Zauberarm“.



Natürlich brauchst Du einen Pullover, ein Hemd oder eine Bluse mit langen Ärmeln, damit man die Klapperdose nicht sieht.

- Stelle die drei geschlossenen Dosen auf Deinem Zaubertisch auf. Den schwarzen Stein legst Du auf den Fußboden und stellst Deinen Fuß darauf.
- Nun behauptest Du, daß in einer der Dosen ein schwarzer Stein sei, der beim Schütteln klappert.
- Du beweist es, indem Du mit der Klapperdosenhand eine Dose vom Tisch nimmst und kräftig schüttelst. Es klappert (ist ja klar). Die Zuschauer meinen, daß die Geräusche aus der gelb-roten Dose kommen!
- Mit der anderen Hand nimmst Du nun die anderen beiden Dosen auf und schüttelst sie. Nichts zu hören (ist ja klar)!
- Fordere nun die Zuschauer auf, genau aufzupassen! Schiebe die drei Dosen zuerst langsam, dann etwas schneller hin und her.
- Ein Zuschauer soll jetzt auf die klappernde Dose zeigen. Diese Dose ergreifst Du mit Deiner „sauberen“ Hand und schüttelst sie: Nichts! Du sagst: „Leider nicht gut aufgepaßt! Die Klapperdose ist nämlich hier!“ Damit ergreifst Du mit Deiner „Zauberhand“ eine der beiden anderen Dosen und schüttelst sie. Es klappert.

- Dieses Spiel kannst Du ungefähr dreimal machen. Schiebe die Dosen immer schneller durcheinander.
- Zum Schluß nimmst Du einen Zauberstab und sprichst den Zauberspruch SIMSALABIM: Keine der Dosen klappert mehr! (Weil Du alle Dosen mit Deiner „sauberen“ Hand schüttelst!) Nanu! Was ist da los?
- Kein Wunder: Du hast den schwarzen Stein aus der Dose herausgezaubert. Er liegt jetzt auf dem Boden! Zeige ihn den Zuschauern!

2. Trick: Wo ist der schwarze Stein?

a) Das geschieht:

Ein Zuschauer legt den schwarzen Stein in eine der drei Dosen, während Du aus dem Zimmer gegangen bist. Wenn Du wieder hereinkommst, kannst Du trotzdem sofort sagen, wo sich der Stein befindet!

b) Das Zaubergeheimnis:

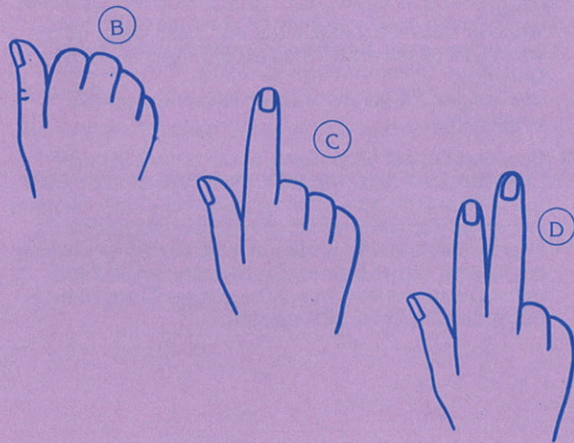
Hier gibt es zwei Möglichkeiten:

1.)

● Du brauchst einen geheimen Mitwisser.

- Der zeigt Dir mit seinen Fingern, in welcher Dose der Stein ist, ohne daß die anderen Zuschauer davon wissen.
- Das geht so: Zeige allen Zuschauern die Dosen leer und erkläre, daß Du gleich rausgehen wirst. Dann soll ein Zuschauer (nicht Dein Helfer!) den Stein in eine der Dosen legen, alle verschließen und in eine Reihe stellen.
 - Wenn das geschehen ist, soll man Dich wieder hereinrufen.

- Im Zimmer brauchst Du gar nicht nahe an die Dosen heranzugehen, denn Du schaust auf die **rechte Hand** Deines Helfers.



- Wenn er nur den Daumen ausstreckt, ist es die 1. Dose (**ein** Finger – erste Dose)!
 - Wenn er den Daumen und den Zeigefinger ausstreckt, ist es die zweite (mittlere) Dose (**zwei** Finger – zweite Dose)!
 - Wenn er Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger ausstreckt, ist es die dritte Dose (**drei** Finger – dritte Dose)!
- Die übrigen Finger der rechten Hand sind jeweils eingeklappt.
- So siehst Du auf einen Blick, wo sich der schwarze Stein befindet! Jetzt mußt Du Dein Wissen aber noch gut „verkaufen“ (so sagen die Zauberer dazu): Beginne zu schnuppern (kannst Du den Stein etwa riechen?), strecke Deine Hand aus (kannst Du den Stein unsichtbar fühlen), nimm Deinen Zauberstab. Schließlich gehst Du schnurstracks auf die richtige Dose zu und hebst den Deckel ab. Es stimmt!

2.

- Die Dosen stehen **geschlossen** auf dem Zaubertisch. Der schwarze Stein liegt daneben.
- Erkläre, was zu tun ist, wenn Du Dich umdrehst: Ein Zuschauer soll den Deckel einer Dose abnehmen und den schwarzen Stein hineinlegen. Bevor er die Dose wieder verschließt, muß langsam bis 10 gezählt werden.
- Auch jetzt kannst Du sagen, in welcher Dose der Stein liegt, denn:
 - Schon vor Beginn der Zaubervorstellung hast Du auf jede Dose ein paar kleine SANDKÖRNER gelegt! Achte darauf, daß die roten Dosen oben sind und wirklich nur wenige Körnchen darauf liegen (2 Stück genügen).

E



- Der Zuschauer soll nun den Deckel von einer Dose abnehmen, daneben stellen, den Stein reinlegen und bis 10 zählen. Das ist eigentlich Quatsch, aber es soll vermeiden, daß nur der Deckel senkrecht hochgehoben wird. Außerdem lenkt es den Zuschauer ab.
- Du brauchst nun nur genau hinzuschauen: Wo fehlen die Sandkörnchen? Das ist die richtige Dose.
- Noch ein Tip: Bei dieser Methode sollten die Zuschauer nicht zu nahe sitzen (sonst könnten sie die Sandkörner sehen). Lasse ruhig Deinen Helfer ein paar Schritte bis zu Deinem Zaubertisch gehen. Dann soll er sich wieder hinsetzen.

3. Trick: Das Röntgenauge

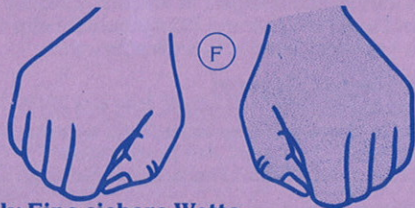
a) Das geschieht:

Während Du Dich umgedreht hast, nimmt ein Zuschauer eine Dose in eine Hand und hält sie kurz über den Kopf. Danach legt er beide Hände nebeneinander auf den Tisch. Du kannst sofort sagen, in welcher Hand die Dose ist! Kannst Du wirklich wie ein Röntgengerät beim Arzt durch die Knochen und das Fleisch schauen?

b) Das Zaubergeheimnis:

- Du brauchst nur **ein** Dosenteil. Das soll ein Zuschauer in die rechte oder linke Hand nehmen, wenn Du Dich umgedreht hast. Am besten stellst Du Dich in eine Ecke, denn Du brauchst wirklich nichts zu sehen.
- Sobald das geschehen ist, soll er die Hand mit der Dose auf seinen Kopf legen und langsam laut bis 50 zählen. Immer dann, wenn die „Zauberzahl“ 7 vorkommt, muß er SIMSALABIM sagen! Das ist auch wieder Quatsch, aber es lenkt die Zuschauer ab; also: 1-2-3-4-5-6-SIMSALABIM-8-9-...-15-16-SIMSALABIM-18-...)
- Sobald die Zahl 50 erreicht ist, soll der Helfer beide Hände nebeneinander auf den Tisch legen. Du drehst

Dich um und kannst sofort sagen, in welcher Hand die Dose ist. Warum? Weil diese Hand ein bißchen heller ist als die andere, denn durch das Hochhalten auf den Kopf fließt das Blut heraus! Das kann man ganz gut erkennen. Nur darfst Du natürlich nicht zu lange warten, bis Du Dich umdrehst.



4. Trick: Eine sichere Wette

a) Das geschieht:

Du wettest, daß Du ein Geldstück unter einer Dose wegnehmen kannst, ohne die Dose zu berühren (also sie zum Beispiel hochzuheben)! Du gewinnst die Wette!

b) Das Zaubergeheimnis:

- Nimm eine 1-Pfennig-Münze in die Hand und verstecke sie darin.

- Zeige eine zweite Münze (1 Pfennig) und ein gelbes Dosenunterteil mit der anderen Hand. Stelle beides auf den Tisch, die Dose über die Münze.
- Wette nun, daß Du dieses Geldstück wegnehmen kannst, ohne die Dose hochzuheben!
- Wenn die Zuschauer daran zweifeln, gehst Du mit beiden Händen unter den Tisch (ungefähr unter die Dose) und tust so, als ob Du ganz schwer arbeitest.
- Schließlich bringst Du ganz stolz die Münze hervor (nämlich die, welche Du von Anfang an in der Hand hattest)! Hier mußt Du ein guter Schauspieler sein, denn Du mußt so tun, als ob Du **diese** Münze durch die Tischplatte hindurchgezaubert hättest.
- Und jetzt kommt der wichtige Augenblick! Die Zuschauer werden lachen! Einer von ihnen hebt bestimmt sofort die Dose hoch und **jetzt mußt Du ganz schnell das Geldstück darunter hervorholen!** Damit hast Du die Wette gewonnen, denn Du hast ja die Dose gar nicht berührt!

Gut Trick!

Ages: 6 and up

Instructions by Wolfgang Hund

Magic Material:

- 3 cups (upper yellow, bottom red)
- 1 rattling bracelet with terry cloth wrist band
- 1 black stone

A little magic for children who want to impress others, esp. adults with magic tricks.

1st trick: Where is it rattling?

a) The Trick:

The three two color cups are placed on the table in front of the audience. One of the cups rattles when shaken. The audience should memorize the rattling cups. Now move the cups back and forth. Then a spectator shall tell which of the tins is the rattling cup. He always selects the wrong one! At the end none of the cups is rattling anymore!

b) The secret to the magic trick:

- Before starting the magic show, slip the rattling bracelet onto your forearm. The bracelet should be placed under your sleeve. Check in the mirror to make sure it cannot be seen by the audience. (illustration (A))
- Place all three closed cups on your magic table. Put the black stone on the floor under your foot.
- Now claim that there is a black stone in one of the cups, which rattles when shaken.
- You prove it by taking one cup with the hand that the rattling bracelet is on. It rattles, of course. The audience believes the rattling is coming from this yellow-red cup!
- Take the two remaining cups with your other hand and shake them. No noise (of course)!
- Now ask the audience to watch closely! Push the three cups back and forth, starting slowly and getting faster and faster.
- A spectator shall point out the rattling cup. Grab that cup with your "clean" hand and shake them: No noise!

Your comment: You did not watch closely enough! The rattling cup is here! And you grab one of the two cups with your magic hand and shake it: It rattles!

- You can repeat this game about three times. Push the cups around faster and faster.
- At the end you take a magic wand and say the magic words: Abracadabra: None of the cups is rattling anymore! (Because you shake all three cups with your "clean hand") What is going on?
- No wonder: You have magically transferred the black stone out of a cup. It is now laying on the floor! Show it to the audience!

2nd trick: Where is the stone?

a) The trick:

A spectator places the black stone in one of the three cups, while you have left the room. When you reenter the room you can tell right away where the stone is located!

b) The secret to the magic trick: There are two possibilities:

1)

- You need an undercover confidant. He will show you the cup with his fingers without letting the others know.
- This is how it works:
You show all empty cups to the audience and announce that you will leave the room. Then a spectator (but not your confidant!) puts the stone in one of the cups, closes them all, positioning them in a row.
- When everything has been set up accordingly, you are called back into the room.
- You do not need to be too close to the cups, because you watch the right hand of your confidant:
 - If he stretches out only the thumb, the stone is in the first cup (thumb = cup # 1)! (illustration **B**)
 - If he stretches out the thumb and index finger, the stone is in the second (center) cup. (two fingers = cup # 2)! (illustration **C**)
 - If he stretches out the thumb, index, and middle finger, the stone is in the third cup. (three fingers = cup # 3)! (illustration **D**)

Now you see immediately where the black stone is located! But you have to put on a good show (this is what the magicians say): Start sniffing (Can you smell the stone by any chance?) stretch out your hand (You can feel the stone), wave your magic wand. Finally you go right away towards the correct cup and lift the lid. There it is!

2)

The cups are standing closed on the magic table. The magic stone lies next to it.

- Give instructions what to do when you turn around:

A spectator shall lift the lid of a cup and put the black stone into the cup. Before closing the cup again the spectators have to count slowly up to 10.

- Before the show you have placed some small grains of sand on each cup! Make sure that the red lids are facing up and that there are only a few grains of sand on top (2 per cup are sufficient). (illustration ⑤)
- When you turn around, look at the cups closely. The one with no grains of sand on top is the one!

- Another hint: When this method is applied the spectators must not sit too close (otherwise they could recognise the grains of sand). Let your assistant go some steps towards your desk. After that he shall take his seat again.

3rd trick: The x-ray eye

a) This happens

While you have turned around, a spectator takes a cup in his hand and holds it shortly above his head. After that he puts both hands next to each other on the table. You can say immediately which hand hides the cup. Can you really look through bones and flesh like an x-ray machine at a doctor's office?

b) The magic secret

- You need only one lid. A spectator shall take the lid either into his left or right hand when you have turned around. It is advantageous if you turn around towards a corner, because you need not see anything.

- As soon as this has happened, he shall put his hand with the cup on his head and count slowly up to 50. Whenever the magical number 7 appears, he spectator must say ABRACADABRA instead. (This is non-sense again, but it helps to distract the audience, e.g.: 1-2-3-4-5-6-ABRACADABRA-8-9-10-11-12-13-14-15-16-ABRACADABRA-18-19-...)
- As soon as the number 50 is reached, the assistant shall place both hands on the table. You turn around and can say immediately which hand holds the lid. Why? The hand holding the lid will have a somewhat lighter color than the other hand, because the blood is running downwards to the body when holding the hand above the head! This is easy to recognise. The only thing is that you must not wait too long turning around. (illustration (F))

4th trick:

a) The trick:

You bet that you can remove a coin underneath a cup without touching the cup (e.g. lifting the cup)! You will win the bet!

b) The secret to the magic trick:

- Take a shiny new penny in your hand and hide it there.
- Show a second shiny penny and a yellow lid with your other hand. Place both on the table, place the lid over the coin.
- Bet now, that you can take away this coin without lifting the cup!
- If the audience doubts it, you put both hands underneath the table (about under the cup) and pretend to work very hard.
- Finally you show the coin very proudly (the one which you had in your hand right from the beginning)! Here you have to be a very good actor, because you have to pretend that you have brought the coin through the table with magic.
- Now there comes the most important moment! The spectators will laugh! One of them will surely lift the cup and you have to take away the coin underneath. This way you have won the bet, because you did not touch the cup!

FANTOME

Accessoires:

3 boîtiers (dessus jaune, dessous rouge)

1 boîtier sur bracelet élastique

1 jeton noir

De la magie pour les enfants, petits et grands, qui impressionnera beaucoup de monde, en particulier les adultes.

Tour n°1: d'où vient le bruit?

a) Le déroulement

Face au public, il y a 3 boîtiers. L'un d'entre eux fait du bruit lorsqu'on le secoue. Le public se concentre sur ce boîtier. On échange ensuite plusieurs fois les positions des boîtiers. Un spectateur doit alors venir montrer quel est le boîtier plein. Malheureusement, il se trompe à chaque fois. A la fin, plus aucun boîtier ne fait de bruit.

b) L'astuce

Avant de présenter le tour, passe le bracelet avec le boîtier autour du poignet gauche ou droit (choisis le côté qui te convient le mieux)! Le boîtier doit se trouver **sous** le poignet. Le bras muni du bracelet est ton bras

„magique“. Il faut bien sûr que tu portes un pullover, une chemise ou une blouse à manches longues afin de dissimuler le boîtier. (Schéma (A))

Toujours avant le tour, pose les 3 boîtiers fermés sur une table! Pose le jeton noir sur le sol et mets le pied dessus!

Devant ton public, tu affirmes à présent que l'un des boîtiers contient un jeton noir qui fait du bruit lorsqu'on le secoue.

Tu en fais la démonstration en saisissant un des boîtiers de ta main magique et en le secouant vigoureusement. Les spectateurs croient évidemment que le bruit vient du boîtier jaune et rouge.

Dis à ton public de faire très attention! Permute les positions des boîtiers, d'abord lentement puis de plus en plus vite!

Demande maintenant à un spectateur de t'indiquer le boîtier plein! Saisis ce boîtier de la main sans bracelet et secoue-le: rien! Tu dis: „vous n'avez pas fait attention! Le boîtier plein se trouve ici!“. Tu saisis de ta main magique et tu secoues le boîtier que tu viens de désigner. Il fait du bruit!

Tu peux recommencer environ trois fois de suite en

permutant les boîtiers de plus en plus vite.

A la fin, prends ta baguette et prononce quelques paroles magiques: Abracadabra, que tous les boîtiers se vident! Et tu les secoues tous avec la main sans bracelet. Que s'est-il donc passé?

Grâce à tes pouvoirs magiques, tu as pu extraire le jeton noir du boîtier. Celui-ci se retrouve soudain sur le sol. Ramasse-le et montre-le au public!

2e tour: où est le jeton noir?

a) Le déroulement

Pendant que tu quittes la pièce, un membre du public place le jeton noir dans l'un des 3 boîtiers. En revenant, tu révéles au public où est caché le jeton sans regarder dans les boîtiers.

b) L'astuce

Il y a deux solutions.

- 1) **Tu as besoin d'un complice.** A l'insu des autres spectateurs, il te montre avec les doigts où se trouve le jeton.

Voilà comment ça se passe. Montre les boîtiers vides aux spectateurs. Explique-leur que tu vas sortir et que l'un d'entre eux (un autre que ton complice!) devra

déposer la bille dans un boîtier puis refermer les boîtiers et les placer sur une rangée.

Une fois que c'est fait, on te rappelle.

Tu n'as même pas besoin de t'approcher des boîtiers, il suffit de regarder la **main droite** de ton complice.

- S'il ne lève que le pouce, (Schéma **B**) le jeton se trouve dans le 1er boîtier (**un** doigt - 1er boîtier)!
- S'il lève le pouce et l'index, (Schéma **C**) il est dans le boîtier du milieu (**deux** doigts - 2ème boîtier)!
- S'il lève le pouce, l'index et le majeur, (Schéma **D**) il s'agit du 3ème boîtier (**trois** doigts - 3ème boîtier)!

Tu sais donc tout de suite où est caché le jeton. A présent, il s'agit de bien „vendre“ ton savoir (comme disent les magiciens): mets-toi à renifler (serais-tu capable de sentir le jeton?), tends la main (serais-tu capable de percevoir l'invisible?), sers-toi de ta baguette magique! Finalement tu te diriges droit vers le bon boîtier pour en retirer le couvercle. Et voilà!

Les boîtiers **fermés** sont posés sur la table. Le jeton noir repose à côté.

Explique ce qu'il y aura à faire lorsque tu seras retourné: un membre du public devra venir soulever le couvercle d'un boîtier et y placer le jeton. Avant de le

refermer, il faudra compter lentement jusqu'à 10.

Là encore, tu pourras dire sans hésiter où se trouve le jeton.

- Avant de présenter ce tour, tu as déposé quelques grains de sable sur chaque boîtier! (Schéma (E)) Sers-toi de couvercles rouges et n'y dépose que peu de grains (2 suffisent)!
- Le spectateur doit soulever un couvercle, le poser de côté, placer le jeton dans le boîtier et compter jusqu'à 10. Ça n'a apparemment aucun sens mais ça évite que le couvercle soit juste soulevé à la verticale. D'autre part, l'attention du spectateur est distraite.
- Tu n'as plus qu'à bien regarder: le bon boîtier est celui sur lequel manquent les grains de sable! Encore un conseil: le public ne doit pas se trouver trop près (il risquerait sinon de voir les grains de sable). La personne qui t'assiste peut bien faire quelques pas jusqu'à la table. Ensuite, elle va se rasseoir.

Tour n°3: voir à travers la matière

a) Le déroulement

Pendant que tu te retournes, un membre du public saisit un boîtier dans un de ses poings et le lève un instant au dessus de sa tête, après quoi il pose les deux poings sur la table. Tu sais instantanément dans quelle main se

trouve le boîtier! Ton regard perce-t-il la matière comme les rayons X?

b) L'astuce

(Un spectateur saisit un seul boîtier dans la main gauche ou la main droite pendant que tu as le dos tourné. Tu n'as pas besoin de voir quoi que ce soit: place-toi donc dans un coin!

Le spectateur doit alors mettre la main qui renferme le boîtier sur la tête et compter lentement et à haute voix jusqu'à 50. A la place des nombres contenant un 7, il doit prononcer ABRACADABRA! Cela ne sert à rien sinon à distraire l'attention des spectateurs. Allons-y: 1-2-3-4-5-6-ABRACADABRA-8-9-...-15-16-ABRACADABRA-18-...

Arrivé à 50, il pose les poings côte-à-côte sur la table. En te retournant, tu vois immédiatement où se trouve le boîtier: la main pleine est un peu plus claire car le fait de l'avoir levée au dessus de la tête a fait refluer le sang! C'est assez facile à distinguer, à condition de ne pas trop attendre avant de te retourner. (Schéma (F))

Tour n°4: un pari gagné d'avance

a) Le déroulement

Tu paries que tu arrives à retirer une pièce de monnaie de dessous un boîtier sans toucher à ce dernier. Et tu remportes ce pari!

b) L'astuce

Avant de commencer, dissimule une pièce de 5 centimes dans une main!

Devant ton public, prends une autre pièce de 5 centimes et la moitié jaune d'un boîtier dans l'autre main! Pose la pièce sur la table et le boîtier dessus!

A présent, tu paries que tu parviens à récupérer la pièce sans toucher au boîtier.

Bien sûr, les spectateurs en doutent. Tu mets alors les mains sous la table (exactement sous le boîtier) et tu simules un énorme effort de concentration.

Ensuite, tu montres fièrement la pièce que tu viens de récupérer (celle que tu dissimulais dans la main depuis le début)! Il faut que tu sois bon comédien pour faire croire que tu as fait passer la pièce à travers la table.

Arrive maintenant l'instant crucial! Les spectateurs vont rire! L'un d'entre eux va certainement venir soulever le boîtier. A ce moment, empare-toi de la pièce.

Tu as gagné ton pari puisque tu n'as pas touché au boîtier.

So – nun kann's losgehen!

Schön wäre es, wenn Dir noch ein toller
Spruch einfallen würde wie z.B.:

Hexenzauber eins, zwei, drei;
supertoll ist Zauberei;
Zaubergeister kommt herbei!

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet –
verschluckbare Kleinteile.

Not recommended for children under 3 years –
small parts may be swallowed.

Ne convient pas a un enfant de moins de 3 ans –
contient de petits éléments.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar –
i.v.m. kleine onderdelen.

Non adatta per bambini di eta inferiore a 36 mesi
(contiene parti piccoli o spigoli aguzzi).

Habermaas GmbH, Postfach 11 07, 96473 Rodach, Germany

TL 26885