

Magia
Fabuloso
Magus

MÁGIA

Magia

MÁGLA

VIDÍŠ TENTO ZNAK? TAK SI
POZRI NÁVOD KÚZELNÍKA NA
NAŠEJ WEBSTRÁNKE
WWW.DJECO.COM/MAGIC



KÚZLO 1

MIXTUM / Magický medailón

POMÔCKY

1 vrecúško, 1 medailón, 1 chrobák skarabeus,
1 fiola s kúzelnou tinktúrou, 4 príbehové karty

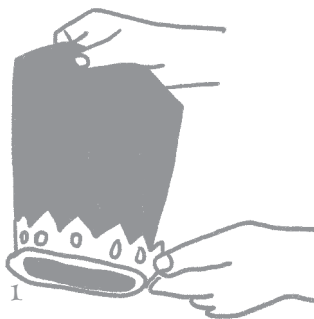
PRÍPRAVA

Medailón vlož do jedného z tajných
priechinkov vrecúška. Skarabea si daj do
vrecka. Fiolu postav na stôl.

POSTUP

Publiku vysvetli, že kúzelník vždy nosí so
sebou medailón ako talizman. Pohrab sa vo
vrecku, pretože ho chceš ukázať, ale zistíš,
že tam nie je, zmizol! Miesto neho nájdeš vo
vrecku chrobáka (ukáž ho publiku)!

Našťastie, kúzelník nejde nikam bez vrecúška
a fioly s kúzelnou tinktúrou. Publiku ukáž,
že vrecúško je prázdne, **ØBR. 1.** a vysvetli, že



1



www.djeco.com/magic

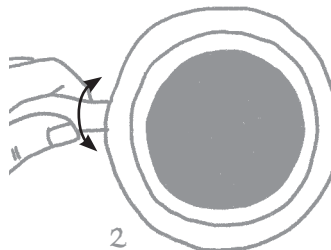
MIXTUM

JUNMARCUM

vo fiolu je kúzelná tinktúra, ktorou zmeníš
strašného chrobáka na medailón. Chrobáka
vloží do vrecúška, z fioly doň pridá
niekoľko kvapiek, všetko zamieša a povedz
zaklínadlo. Siahni do vrecúška a vytiahni
z neho úžasný medailón s rytinou chrobáka!

TRIK

Vrecúško má dva priechinky, ktoré sa
ovládajú rúčkou, **ØBR. 2.** Medailón vloží
do jedného z priechinkov. Pootočí rúčkou.
Vrecúško sa bude javiť prázdne. Publikum
sa o tom môže presvedčiť tak, že vrecúško



2



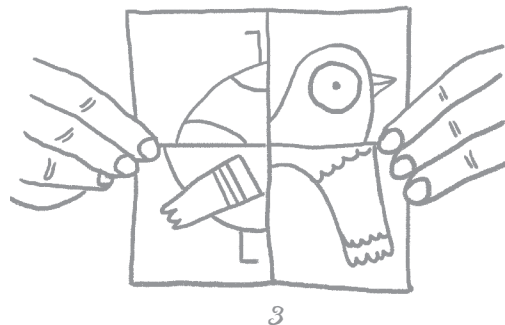
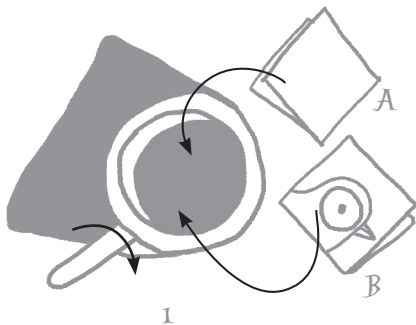
3

otočíš dnom nadol, **ØBR. 1.**

Vo chvíli, keď do vrecúška pridáš kúzelnú
tinktúru, pootočí rúčkou. Potom už len
siahni do vrecúška, vyber z priechinka
medailón a ukáž ho publiku.

KÚZLO 2

AVEN CANTICUM / Magická pieseň



POMÔCKY

1 vrecúško, 1 správne poskladaný obrázok vtáčika, 1 nesprávne poskladaný obrázok vtáčika, 4 časti obrázka vtáčika

PRÍPRAVA

Správne poskladaný obrázok vtáčika je poskladaný štvormo, obrázkom dnu, **OBR. A**. Nesprávne poskladaný obrázok vtáčika je poskladaný štvormo, obrázkom von, **OBR. B**. Oba poskladané obrázky vlož do jedného z priechodkov kúzelného vrecúška, **OBR. 1**. Pootoč rúčkou vrecúška, aby sa javilo, že vrecúško je prázdne. 4 časti obrázka vtáčika polož na stól, **OBR. 2**.

POSTUP

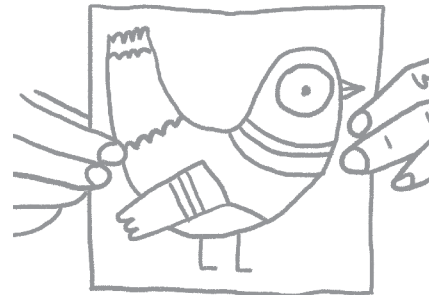
Publiku ukáž 4 časti obrázka vtáčika, **OBR. 2**. Vysvetli, že vďaka kúzelnému vrecúšku

dokážeš časti obrázka spojiť. Ukáž publiku vrecúško – je prázdne. Časti obrázka vlož jeden po druhom dnu tak, aby publikum všetko dobre videlo. Zaspievaj nad vrecúškom ako vtáčik a vytiahni z neho poskladaný obrázok. Roztvor ho a ukáž publiku. Vtáčik je ale poskladaný nesprávne, **OBR. 3**. Obrázok zas poskladaj a vlož do vrecúška. Zaspievaj o niečo hlasnejšie a opäť vytiahni poskladaný obrázok – tentokrát je vtáčik poskladaný správne, **OBR. 4**. Publiku ukáž, že vrecúško je prázdne.

TRIK

Oba poskladané obrázky vlož do priechodka vrecúška, **OBR. 1**. Pootoč rúčkou k prázdnemu priechodku. Keď zaspievaš prvýkrát, nenápadne pootoč rúčkou. Oba poskladané obrázky vidíš len ty. Vytiahni

nesprávne poskladaný obrázok, **OBR. B**, **OBR. 3**. Keď ho budeš roztvárať, nenápadne pootoč rúčkou. Pretože je obrázok nesprávne zložený, vlož ho späť do vrecúška, zaspievaj druhýkrát – o niečo hlasnejšie – a pootoč rúčkou. Vytiahni nový, správne poskladaný obrázok **A**.



KÚZLO 3

SPECIES NOCTUA / Magická sova

POMÔCKY:

1 vrecúško, 11 žetónov so sovou, 9 žetónov s rôznymi zvieratami, 1 poskladaný obrázok so sovou.

PRÍPRAVA

10 žetónov so sovou vlož do priečinka vrecúška, **OBR. 1**. Pootoč rúčkou, aby sa vrecúško javilo prázdne, **OBR. 2**. Ostatných 10 žetónov so zvieratami a poskladaný papier polož na stôl.

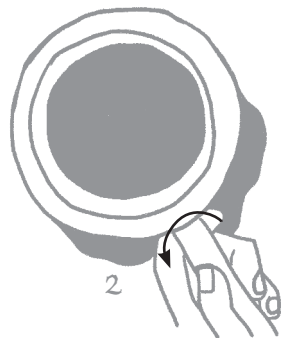
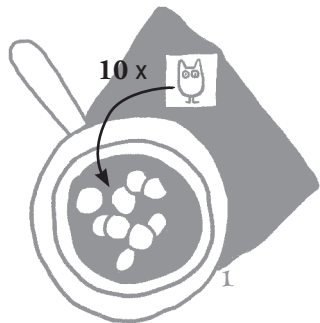
POSTUP

Publiku ukáž prázdne vrecúško. Ukáž aj 10 žetónov s rôznymi zvieratami a jeden po druhom ich vlož do vrecúška. Predpovedaj, že zviera nakreslené na poskladanom papieri bude to, ktoré si dobrovoľník z publika vytiahne z vrecúška. Zatrás vrecúškom a popros dobrovoľníka z publika, nech

siahne do vrecúška a vytiahne z neho žetón. Dobrovoľník ukáže publiku žetón: je to sova! Roztvor poskladaný papier s obrázkom zvierata, ktoré dobrovoľník vytiahol: správne, je to sova!

TRIK

Vtedy, keď povieš publiku, že potrebujú dobrovoľníka, nenápadne pootoč rúčkou na vrecúšku. Publikum bude rozptýlené tvojou požiadavkou. Otvorený priečinok je ten, v ktorom je 10 žetónov so sovou. Ktorýkoľvek žetón dobrovoľník vytiahne, bude to sova!



KÚZLO 4

PENCILLORUM / Kúzlenie pasteliek

POMÔCKY:

1 vrecúško, 2 šatky (oranžová a modrá), 2 pastelky (oranžová a modrá), 1 flaštička s kúzelnou tinktúrou

PRÍPRAVA

Obe pastelky vlož do priečinka vrecúška. Pootoč rúčkou, aby sa vrecúško javilo prázdne. Oranžovú a modrú šatku polož na stôl.

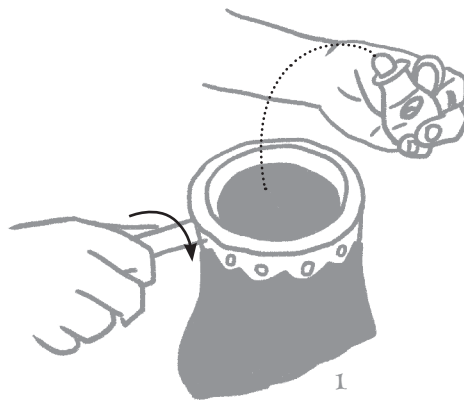
POSTUP

Publiku ukáž obe šatky a pochváľ sa, že ich dokážeš zmeniť na farebné pastelky. Publiku ukáž prázdne vrecúško, vlož doň oranžovú šatku, pridaj zopár kvapiek kúzelnej tinktúry a povedz zaklínadlo. Z vrecúška vytiahni oranžovú pastelku. Povedz, že rovnaké kúzlo vieš spraviť s modrou šatkou.

Vlož ju do vrecúška, opäť použi kúzelnú tinktúru a z vrecúška vytiahni modrú pastelku. Publiku ešte ukáž vrecúško – je prázdne.

TRIK

Na začiatku kúzla sa vrecúško javí prázdne. Oranžovú šatku vlož do prázdneho priečinka. Keď do vrecúška pridáš kúzelnú tinktúru, nenápadne pootoč rúčkou, **OBR. 1**. Vytiahni oranžovú pastelku a opäť nenápadne pootoč rúčkou. Do vrecúška vlož druhú šatku a keď pridáš tinktúru, nenápadne pootoč rúčkou po tretí raz. Vytiahni modrú pastelku. Keď ukážeš publiku vrecúško, bude prázdne...



KÚZLO 5

COLLIUM / Kúzelníkov náhrdelník

POMÔCKY:

1 vrecúško, 1 medailón, 1 povrázok s uzlom, 1 medailón na povrázku, 1 fľaštička s kúzelnou tinktúrou

PRÍPRAVA

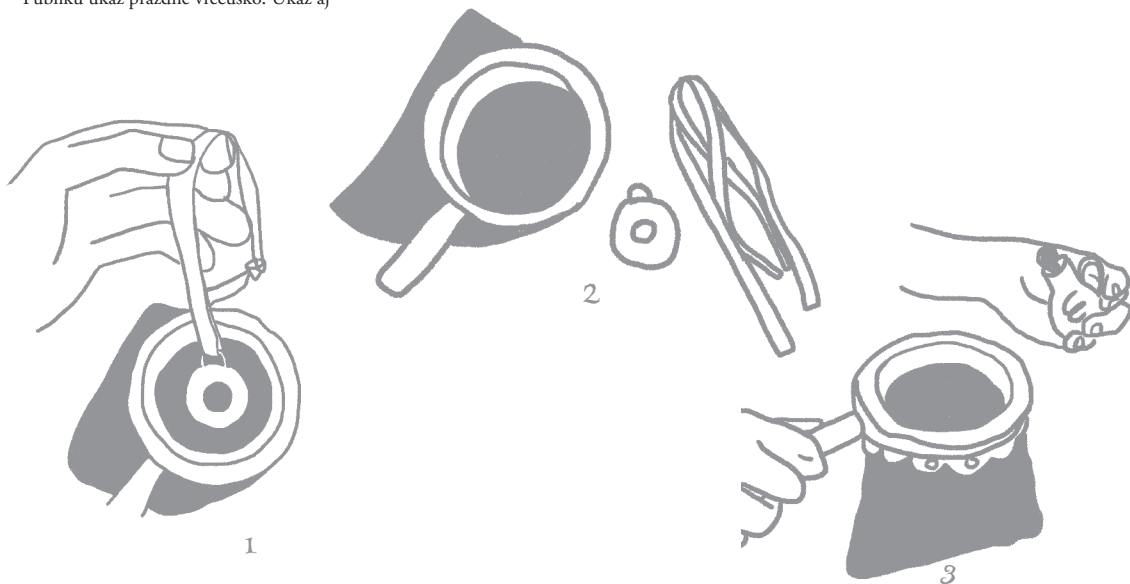
Povrázok s medailónom vlož do priečinka vrecúška, **Obr. 1**. Pootoč rúčkou, aby sa vrecúško javilo prázdne.

POSTUP

Publiku ukáž prázdne vrecúško. Ukáž aj

medailón a povrázok s uzlom. Povedz, že chceš medailón nosiť ako náhrdelník, ale uzol na povrázku je priveľmi utiahnutý. Podarí sa ho uvoľniť? Povrázok s uzlom a medailón vlož do vrecúška, **Obr. 2**.

Povedz, že obe veci dokážeš spojiť pomocou magickej tinktúry. Do vrecúška pridaj zopár kvapiek tinktúry, povedz zaklínadlo a z vrecúška vytiahni medailón na povrázku. Teraz už môžeš nosiť medailón ako náhrdelník okolo krku, hurá!



TRIK

Na začiatku kúzla sa vrecúško javí prázdne. Keď do vrecúška pridáš kúzelnú tinktúru, nenápadne pootoč rúčkou na vrecúšku, aby sa sprístupnil priečnik, v ktorom je medailón na povrázku

KÚZLO 6

TEXTILIA / Magické šatky

POMÔCKY

1 vrecúško, 1 oranžová šatka, 1 modrá šatka, 2 zviazané šatky, 1 fľaštička s kúzelnou tinktúrou

PRÍPRAVA

Dve zviazané šatky vlož do priečinka vrecúška. Pootoč rúčkou vrecúška, aby sa javilo prázdne.

POSTUP

Publiku ukáž prázdne vrecúško a dve šatky. Zamávaj šatkami, aby bolo vidieť, že nie sú zviazané. Obe šatky vlož do vrecúška, pridaj niekoľko kvapiek kúzelnej tinktúry a povedz zaklínadlo. Popros dobrovoľníka z publika, nech z vrecúška vyberie šatky. Akoby zázrakom sú zviazané.

TRIK

Na začiatku kúzla sa vrecúško javí prázdne. Keď do vrecúška pridáš kúzelnú tinktúru, nenápadne pootoč rúčkou, aby sa sprístupnil priečnik, v ktorom sú zviazané šatky.

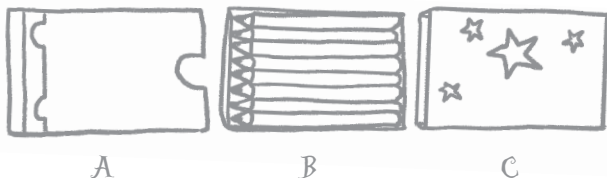
KÚZLO 7

MIXTURIS / Magická škatuľka s pastelkami



www.djeco.com/magic

MIXTURIS
BARBARUM



POMÔCKY

1 knižka, 1 škatuľka s pastelkami, 3 príbehové karty

POSTUP

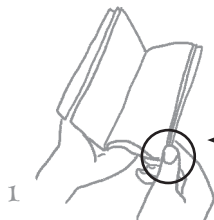
V magickom kráľovstve sa dajú nájsť knihy, ktoré obsahujú tisíce receptov na kúzelné tinktúry... Ty ako kúzelník tiež jednu takúto knihu máš. Publiku ponúkni, že

prezradíš jeden zo vzácnych receptov. Knihu prelistuj a zistíš, že všetky strany sú prázdne! Vysvetli, že je to bežný trik kúzelníkov, a že text dokážeš zviditeľniť kúzelným atryamentom, ktorý máš ukrytý v škatuľke s pastelkami. Otvor škatuľku s pastelkami (je prázdna!) a predstieraj, že z nej vyberáš pastelku a kreslíš ňou do knihy. Opäť prelistuj knihu a teraz sú strany popísané čiernou pastelkou. Škatuľku zavzor. Povedz, že je škoda, že kniha nie je farebná. Vysvetli, že pastelky kúzelníkov sú iné. Netreba nimi kresliť! Zober si zatvorenú škatuľku s pastelkami do rúk, zľahka ňou prejdi ponad knižku a povedz zaklínadlo. Zase prelistuj knihu a ukáž publiku, že strany sú farebné!

Publikum je nadšené, že čarovné prísady sú znázornené farebne. V čom je tajomstvo?



A → B → C



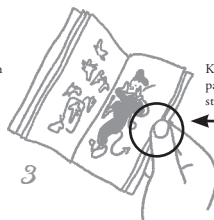
Keď kúzelník listuje palcom naspodku knihy, strany sú prázdne.

1



Keď kúzelník listuje palcom navrchu knihy, strany sú čierne-biele.

2



Keď kúzelník listuje palcom uprostred knihy, strany sú farebné.

3

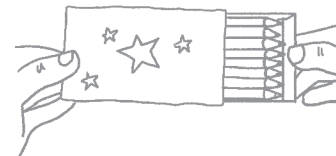
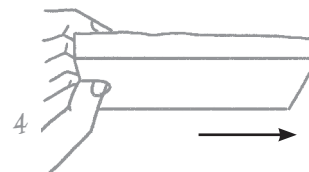
Keď kúzelník listuje palcom naspodku knihy, strany sú prázdne, **OBR. 1.**

Keď kúzelník listuje palcom navrchu knihy, strany sú čierne-biele, **OBR. 2.**

Keď kúzelník listuje palcom uprostred knihy, strany sú farebné, **OBR. 3.**

Škatuľka s pastelkami

V škatuľke je zásuvka v zásuvke. Prázdna zásuvka sa otvorí, keď druhú zásuvku zablokuješ prstom v otvore, **OBR. 4 a 5.** Zásuvka s pastelkami sa otvorí, keď otvor nezablokuješ prstom, **OBR. 6.**



6

Na záver povedz: „Škatuľky s pastelkami sú kúzelné. Keď ich otvoríme, sú v nich pastelky rôznych farieb.“ Otvor škatuľku a ukáž ju publiku: je plná!

TRIK

Kniha

Kniha má špeciálnu úpravu. Niektoré strany sú prázdne, niektoré sú čierne-biele a niektoré farebné, podľa toho, kde má kúzelník palec, keď listuje v knihe.

KÚZLO 8

FACTOREM COLOR / Magická kniha

POMÔCKY:

1 knižka, 2 šatky, 1 vrecúško

PRÍPRAVA

Obe šatky vlož do priečinka vrecúška. Pootoč rúčkou, aby sa vrecúško javilo prázdne.

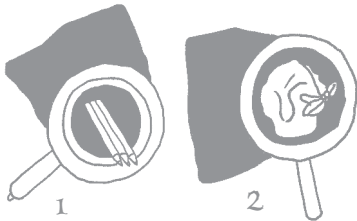
POSTUP

Publiku ukáž tajnú knihu o magických tinktúrach. Jej obsah má zostať v tajnosti a aby nikto nespoznal recepty na tinktúry, necháš z nej zmiznúť obrázky... Publiku ukáž farebné obrázky zvierat a hmyzu. Ukáž aj prázdne vrecúško. Vlož doň knihu a povedz, že stačí niekoľko kvapiek tinktúry, aby z knihy zmizli farby a stala sa nečitateľná. Siahni do vrecúška a vytiahni z neho dve farebné šatky. Spýtaj sa publika, či chce vidieť, ako sa zmenili strany knihy. Prelistuj knihu a ukáž, že strany sú prázdne! Napokon prisľúb, že obrázky vrátiš. Potrebuješ ich na prípravu ďalšej tinktúry. Knihu a obe šatky vlož späť do vrecúška. Pridaj niekoľko kvapiek tinktúry, zamiešaj a knihu vyber. Prelistuj ju, aby publikum

videlo, že obrázky sú späť. Publiku ešte raz ukáž, že vrecúško je prázdne.

TRIK

Najskôr listuj v strede knihy, kde sú strany farebné, **OBR. 3**, kúzlo 7. Knihu vlož do prázdneho priečinka vrecúška. Prvýkrát pootoč rúčkou vrecúška, keď doň pridáš tinktúru. Obe šatky budú v prístupnom priečinku. Keď ich vyberieš, nenápadne pootoč rúčkou po druhýkrát, aby sa z vrecúška dala vybrať kniha. Listuj palcom naspodku strán, aby bolo vidieť prázdne strany, **OBR. 1**, kúzlo 7. Šatky vlož do vrecúška, nenápadne pootoč rúčkou po tretíkrát, aby sa kniha dala vložiť do prázdneho priečinka. Pridaj niekoľko kvapiek kúzelnej tinktúry a vyber knihu. Listuj palcom uprostred strán, aby bolo vidieť farebné strany. Publiku ukáž prázdne vrecúško.



KÚZLO 9

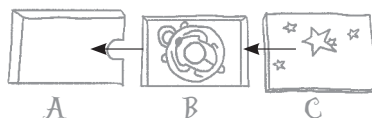
MOVENTUR MEDALLUM / Teleport skarabea

POMÔCKY:

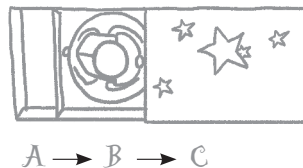
1 prázdna škatulka na pastelky, 2 medailóny, 1 vrecúško

PRÍPRAVA

Medailón vlož do škatulky.



Škatulku zatvor.

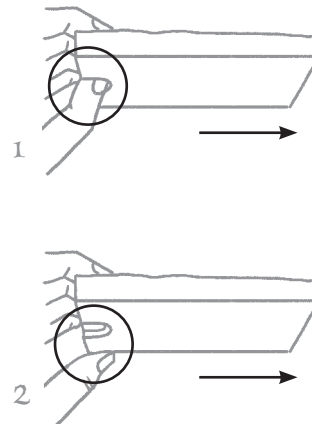


POSTUP

Publiku ukáž medailón a prázdnu škatulku: Zatvor ju a povedz, že dokážeš teleportovať medailón z vrecúška do škatulky. Medailón vlož do vrecúška a poriadne ním potras. Otoč vrecúško hore dnom: medailón je preč! Kam len zmizol? Otvor škatulku: aha, škatulka bola prázdna a teraz je v nej medailón!

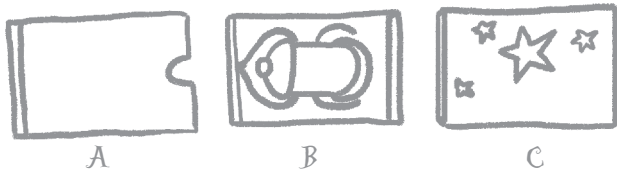
TRIK

Ako môže zmiznúť medailón z vrecúška? Keď budeš triasť vrecúškom, nenápadne pootoč rúčkou, aby sa otvoril prázdny priečinok vrecúška (**OBR. 2**, kúzlo 1). Ako sa môže objaviť medailón v škatulke? Škatulka má falošné dno (dvojité dno). Najskôr ukáž publiku prázdnu škatulku - prstom zablokuj zásuvku, **OBR. 1**, v ktorej je medailón schovaný. Keď ukážeš publiku škatulku s medailónom, už otvor neblokuj, **OBR. 2**.



KÚZLO 10

APPARENT SCARAB / Skarabeus sa objaví

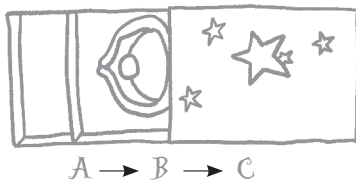


POMÔCKY:

1 prázdna škatuľka na pastelky, 1 skarabeus, 1 karta s obrázkom skarabea

PRÍPRAVA

Skarabea vlož do škatuľky.



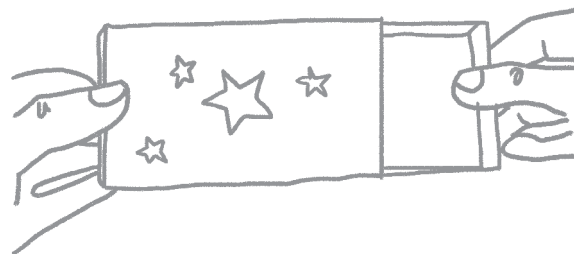
POSTUP

Publiku ukáž prázdnu škatuľku a potom kartu s obrázkom skarabea. Povedz, že kartu dokážeš premeniť na chrobáka... Kartu vlož do škatuľky a zatvor ju. Fúkni na škatuľku a popros dobrovoľníka z publika, nech tiež na ňu fúkne... Keď otvoríš škatuľku, bude v nej miesto karty chrobák skarabeus.

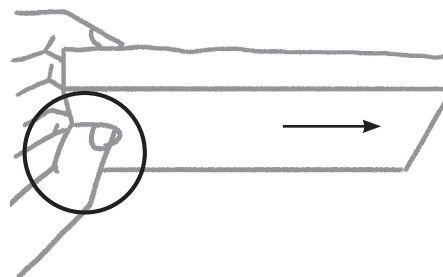
TRIK

Keď po prvýkrát otvoríš škatuľku, aby bolo vidieť, že je prázdna, zablokuj prstom otvor na falošnom dne škatuľky, **OBĚR 1 a 2**. Vlož do nej kartu a zatvor ju. Keď na ňu fúkneš, otvor ju, ale prstom už nezablokuj otvor, **OBĚR 3**. V otvorenej zásuvke škatuľky je chrobák.

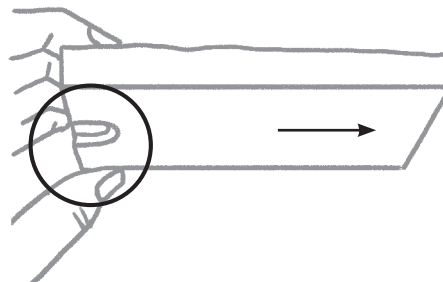
1



2



3



KÚZLO II

QUATTUOR / Štyria králi



www.djeco.com/magic

QUATTUOR
ANNIMUS



1

POMÔCKY

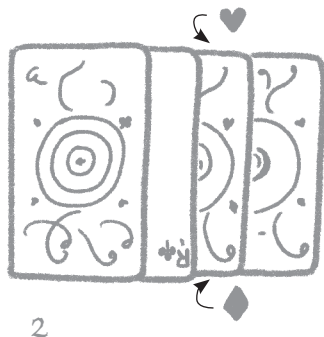
1 karta srdcový/kárový kráľ, 1 krížový/pikový kráľ, 2 rovnaké obojstranné karty

PRÍPRAVA

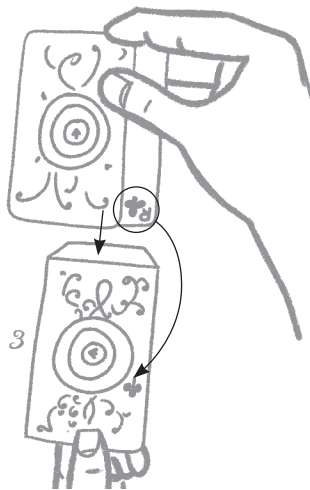
Štyri karty vlož do radu na stôl, OBR. 1. Tretiu kartu obráť, OBR. 2. Všetky štyri karty vlož do obálky, OBR. 3.

POSTUP

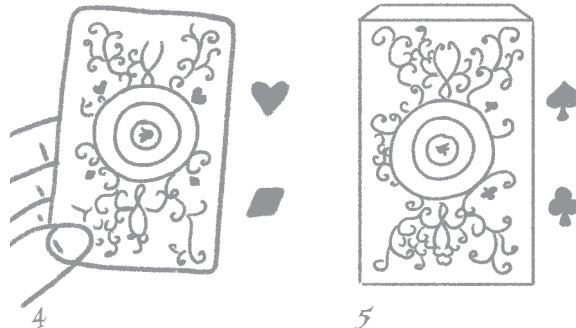
V kúzelnom kráľovstve sa môže stať kráľom jeden zo 4 kandidátov. Publiku ukáž obálku a povedz, že sú v nej karty s obrázkami 4 kandidátov. Povedz, že publikum môže zvoliť kráľa. Publikum sa poradí a oznámi svoju voľbu: "Kráľom v kúzelnom kráľovstve bude krížový kráľ." Voľbu prijmi a povedz, že máš moc ukázať publiku kráľa, ktorého si zvolilo. Otvor obálku a ukáž obrátenú kartu. Je na nej krížový kráľ!



2

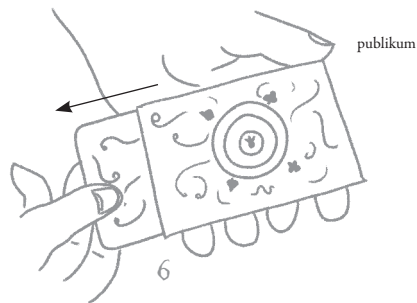


3



4

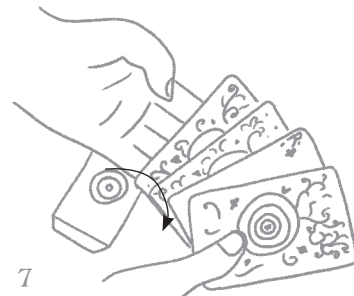
5



6

TRIK

Ilustrácia na obálke obsahuje tajný kód, OBR. 4 a 5. Keď publikum oznámi svoju voľbu, vezmi obálku do rúk tak, aby znak zvoleného kráľa smeroval k publiku. Z obálky vyber všetky 4 karty, obálku pritom neotoč, a roztvor ich do vejára. Příklad: publikum si zvolilo krížového kráľa.



7

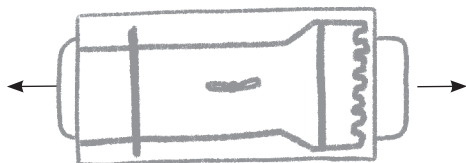
KÚZLO 12

TURRUM / Uväznená princezná



www.djeco.com/magic

TURRUM
MARGUM



1

POMÔCKY:

1 obálka s obrázkom veže, 1 karta s obrázkom princeznej, 1 kľúčik, 1 kovová svorka

PRÍPRAVA

Kľúčik si vlož do vrečka.

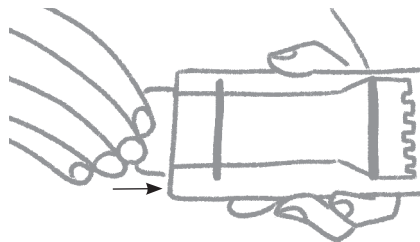
POSTUP

Toto je príbeh o krásnej princeznej (ukáž princeznú publiku), ktorá žije vo veľmi vysokej veži (vlož princeznú do veže, publiku ukáž obe strany veže a princeznú z nej vyber). Publiku povedz, že princeznú uväznili do veže hrozný čarodej. Vlož princeznú do veže a pripni kovovú svorku, aby princezná nemohla uniknúť, **OBR. 1**.

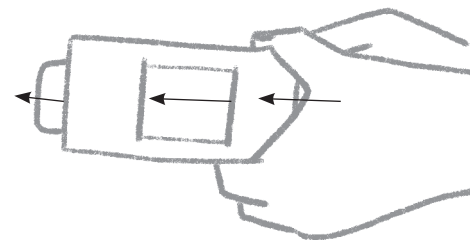
Vysvetli, že svorka je ako zámok, ktorý sa dá otvoriť len kľúčikom. A kľúčik má len čarodej. Ale ako zachrániš princeznú? Spomeň si, že vo vrecku máš kľúčik, ktorým dokážeš otvoriť väčšinu dverí v zámku. Vytiahni si kľúčik z vrečka a popros dobrovoľníka, nech ním 3x otočí. Keď skončí, vyber kartu z obalu. Princezná je vyslobodená!

TRIK

The Veža/držiak má 2 otvory vpredu a 2 na zadnej strane. Otvory vzadu sú bližšie k sebe než otvory vpredu. Zadnú stranu držiaka majú vždy otočenú k sebe, tak aby publikum videlo len prednú stranu s otvormi, ktoré sú ďalej od seba. Princeznú uväzni vo veži tak, že ju zasunieš do držiaka, pričom zadná strana držiaka smeruje k tebe, **OBR. 2 a 3**. Keď ukážeš, že princezna je zajatá, zostane na mieste vďaka okrúhlemu spodku svorky. Keď dobrovoľník otočí kľúčikom, uvoľníš okrúhly spodok svorky, ktorý je menší než otvor na zadnej strane držiaka, **OBR. 5**.

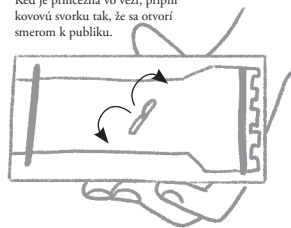


2 Všetko sa javí normálne, publikum vidí kartu s princeznou cez otvory.



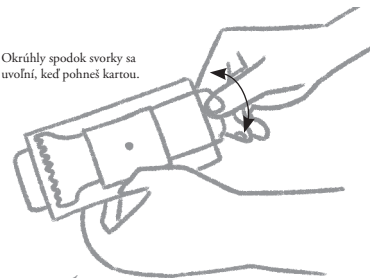
3 Zadná strana držiaka. Kartu s princeznou zasuň, ako je ukázané na obrázku.

Keď je princezná vo veži, pripni kovovú svorku tak, že sa otvorí smerom k publiku.



4

Okrúhly spodok svorky sa uvoľní, keď poľneš kartou.



5

KÚZLO 13

TEXTILIA / Šatka sa objaví

POMÔCKY
Šatka

Šatku pokrkvaj a schovaj do ľavej laktovej jamky, alebo ešte lepšie, do záhybu na rukáve. Pažu drž stále ohnutú. Môžeš začať. Najskôr si vyhrň pravý rukáv, potom ľavý. V tomto okamihu nenápadne uchop šatku pravou rukou, do ktorej ju schováš. Potom ju už len pusti - aha, tu je!



3



4



5



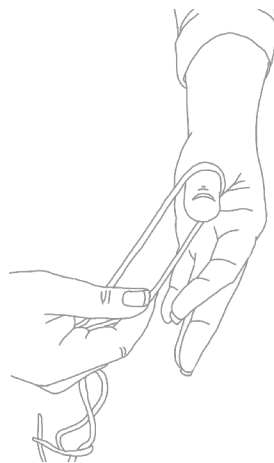
1



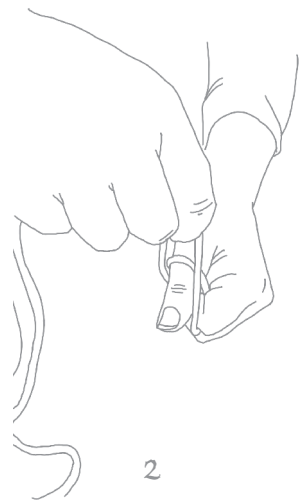
2

KÚZLO 14

EXITUM NODUM / Magický uzol



1



2

POMÔCKY
Povrázok

Povrázok si obmotaj okolo palca, OBR. 1 a 2.

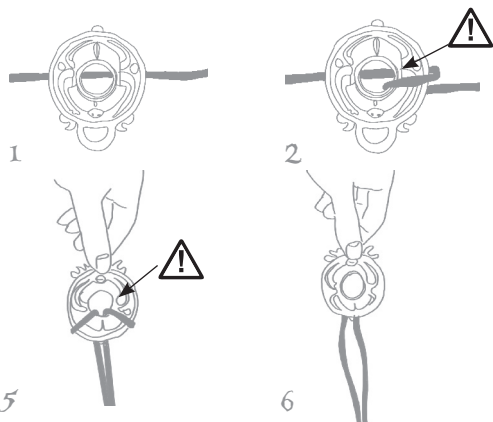
Ukáž, že povrázok máš pevne medzi prstami. Potom potiahni za povrázok a zvlčie sa ti z palca. Je to jednoduché: nenápadne si uvoľni povrázok z ukazováka.



3

KÚZLO 15

NODUS MAGICAE / Uvoľnený uzol



POMÔCKY

Medailón a povrázok

POSTUP

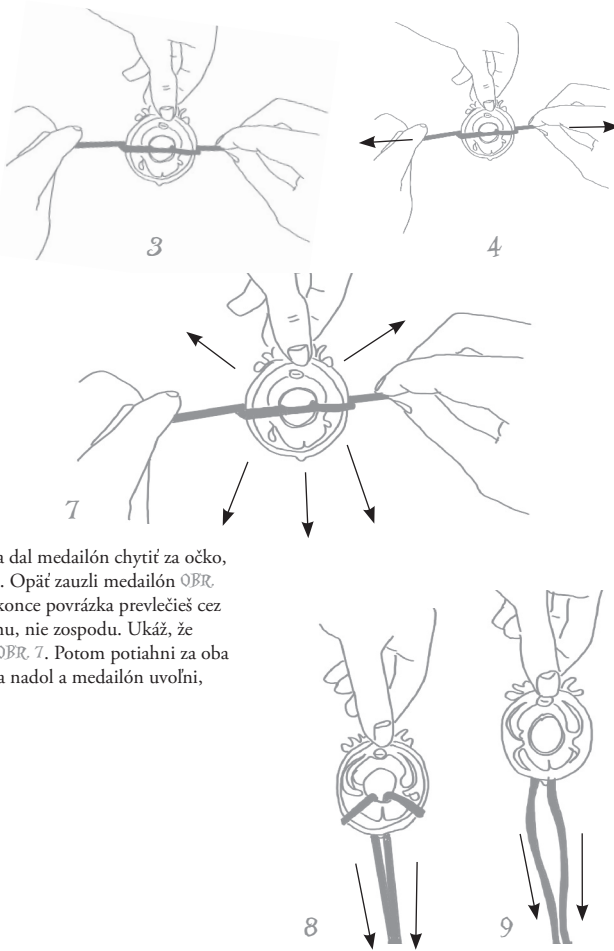
Povedz, že zauzlený medailón dokáže uvoľniť.

TRIK

Povrázok rozťahni a polož na stôl. Polož tam aj medailón, otočený obrázkom nahor, OBR. 1. Uchop oba konce povrázka a prevleč ich cez medailón, OBR. 2 a 3. Ukáž, že povrázok je dobre zauzlený. Na dôkaz zaň pevne potiahni, OBR. 4.

Uzly uvoľni a povedz, že teraz medailón zauzlíš s pomocou dobrovoľníka z publika. Popros dobrovoľníka, nech medailón chyti

za očko. Aby sa dal medailón chytiť za očko, treba ho otočiť. Opäť zauzli medailón OBR. 5 a 6, pričom konce povrázka prevlečieš cez medailón zvrchu, nie zospodu. Ukáž, že uzol je pevný, OBR. 7. Potom potiahni za oba konce povrázka nadol a medailón uvoľni, OBR. 8 a 9.



KÚZLO 16

NODE EVANUIT / Zauzlený povrázok

POMÔCKY

Medailón a povrázok

POSTUP

Miznúci uzol

TRIK

Povrázok prevleč cez medailón a sprav voľný uzol, neutiahni ho. Konce povrázka zviaž 2 alebo 3 pevnými uzlami, OBR. 1. Povedz, že uzol uvoľníš. Odvráť sa od publika, rýchlo

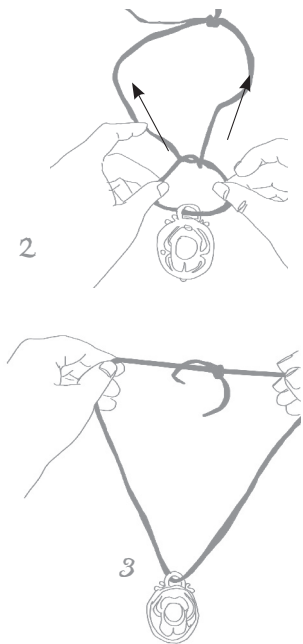


1

KÚZLO 17

IN NODI / Miznúci uzol

vsuň ukazovák do uzla pri medailóne, **OBR. 2** a uzol rozťahni až k pevným uzlom na konci povrázka. Otoč sa k publiku a ukáž, že uzol zmizol, **OBR. 3**.



1



2



3



4



5



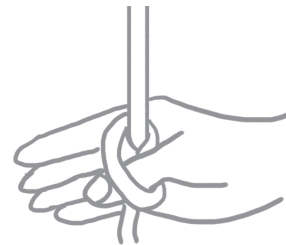
6



7



8



9

POMÔCKKY

Povrázok

POSTUP

Postav sa pred publikum, zober si povrázok a sprav na ňom uzol, **OBR. 1, 2 a 3**. Povedz, že uzol necháš zmiznúť. Spustený povrázok drž v jednej ruke a druhou rukou prechádzaj zhora nadol popred uzol. Keď prídeš naspodok povrázka, nebude na ňom žiaden uzol, **OBR. 4, 5, 6 a 7**.

TRIK

Keď na povrázku spravíš uzol, neutiahni ho! Keď začneš prechádzať rukou popred povrázok, nenápadne vsuň palec do uvoľneného uzla. Na konci povrázka sa uzol sám otvorí, **OBR. 8 a 9**.

KÚZLO 18

NODI NON / Nemožný uzol

POMÔCKY

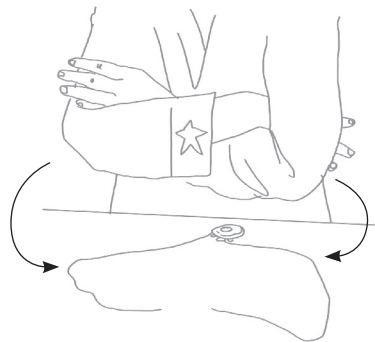
Medailón a povrázok

POSTUP

Povrázok je prevlečený cez medailón. Popros dobrovoľníka z publika, nech spraví uzol na povrázku tak, že pritom drží konce povrázka. Podarí sa to niekomu?

TRIK

Funguje to tak, že najskôr si treba prekrížiť ruky a potom jednou rukou chytiť jeden koniec povrázka a druhou rukou druhý koniec. Potom stačí prekríženie roztvoriť a uzol je hotový!



KÚZLO 19

REGEM / Lietajúci kráľ

POMÔCKY

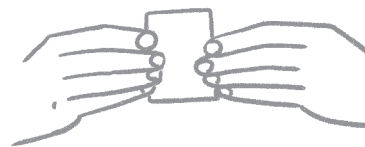
1 karta kráľ

POSTUP

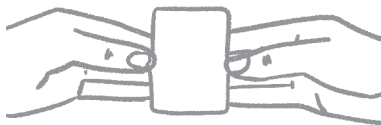
Porozprávaj, že podľa dávnej legendy dokázali králi lietať. Povedz, že aj ty máš moc, nechať kráľov lietať. Publiku ukáž kartu kráľa. Fúkaj na ňu zo zadu, aby ti kráľ lietal medzi prstami, **ØBR. 1.** Keď prestaneš fúkať, karta spadne na zem. Popros niekoho z publika, nech príde kartu zdvihnúť a skontrolovať...

TRIK

Kartu drž nenápadne medzi oboma palcami, **ØBR. 2.** Ostatnými prstami prekry strany karty tak, aby bolo kartu stále vidieť. Pohybuj kartou zhora nadol palmami tak, aby nepresiahli okraj karty, **ØBR. 3.** Tip kúzelníka: trik cvič pred zrkadlom!



1 pohľad spredu



2 pohľad zo zadu



3

KÚZLO 20

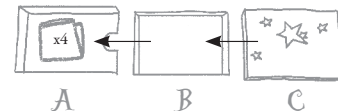
MAGICAE AVIS / Magický vták

POMÔCKY

4 časti obrázka vtáčika, 1 správne poskladaný obrázok vtáčika, škatuľka na pastelky bez pastielik

PRÍPRAVA

Vytiahni zásuvku škatuľky a poskladaný papier vlož do dvojitého dna. Škatuľku zatvor.



POSTUP

Publiku porozprávaj, že v Kúzelnej krajine je krásny vták, ktorého sa oplatí vidieť. Ukáž im 4 časti obrázka vtáčika a povedz, že zapíšeš melódiu na zlepenie častí obrázka. Časti obrázka vlož jeden po druhom do škatuľky. Zapískaj nad škatuľkou melódiu. Zas otvor škatuľku a vyber z nej poskladaný obrázok krásneho vtáčika.

TRIK

Po zapískaní melódie otvor zásuvku, v ktorej je poskladaný obrázok. Ukáž ho publiku.

VÝHRADNÝ DISTRIBÚTOR PRE SR:

Leuk s. r. o.
www.djeco.sk