

Magia

MÁGIA

KEĎ UVIDÍŠ TENTO ZNAK
PREJDI NA NAŠU WEBSTRÁNKU
A KÚZLO TI VYSVETLÍ KÚZELNÍK.
(NIE JE V SLOVENČINE).

VIDEO



KÚZLO 1

PREDPOVEĎ

POMÔCKY

12 kariet (2 sady po 6 kariet: 2x ruka, 1x oko, 1x vlnky, 1x hviezda, 1x špirála).

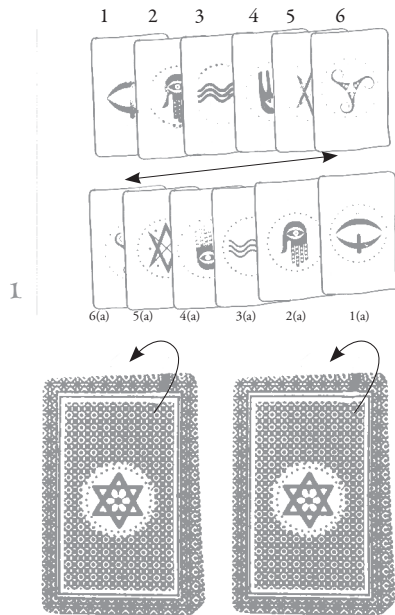
Príprav si karty ako na OBR.1.

Oba sady kariet usporiadaj do balíčka, OBR. 2.

Publiku oznám, že vyhlásuješ slovo „mágia“ (m-á-g-i-a) a pri každej hláske (písmene) si niekto z publika vyberie jeden balíček.

Kartu zvrchu zvoleného balíčka presunieš naspodok balíčka, OBR. 3.

Tvoja predpoveď znie: jedno, ktorý balíček ste si vybrali, obe vrchné karty budú rovnaké a nasledujúce dve odlišné, OBR. 2 A 3



OBR. 2 A 3

KÚZLO 2

RUKA

POMÔCKY

25 kariet

PRÍPRAVA

Zamiešaj karty.

POSTUP

Publiku ukáž karty a upozorni na to, že balíček obsahuje karty s rôznymi znakmi. Popros dobrovoľníka z publika, aby karty zamiešal a balíček kariet otočených lícom nadol položil pred seba na stôl.

Popros dobrovoľníka, aby preložil balíček kariet a oznám, že karta, ktorá zostane navrchu balíčka, bude „ruka“. Dobrovoľník balíček preloží a karta navrchu je naozaj „ruka“! Dobrovoľník môže balíček preložiť ešte niekoľkokrát a vrchná karta je zakaždým „ruka“.

TRIK

„Ruky“ sú o niečo užšie než ostatné karty. Vďaka tomu vieš, že vždy keď niekto prekladá karty, tak karta, ktorá zostane navrchu, je „ruka“. Uistiť sa môžeš aj podľa špeciálneho značenia na rubovej strane „ruky“, OBR. 5 (viď. kúzlo 3 a 4).

KÚZLO

3 4

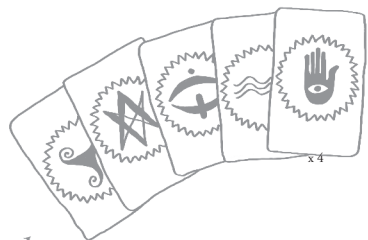
FAKÍR

POMÔCKY

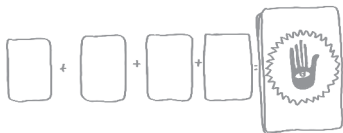
25 kariet

PRÍPRAVA

Karty roztried' podľa znakov. 4 „ruky“ daj späť do škatule a 1 „ruku“ si daj vo vrecku. Ostatných 20 kariet usporiadaš do 4 rovnakých balíčkov, **OBR. 1.** Karty v balíčkoch musia byť uložené narovnať. Potom ulož jeden balíček na druhý, až budeš mať usporiadaný balíček 20 kariet, **OBR. 2.**



1
usporiadanie kariet v balíčku



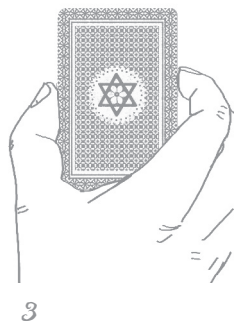
VIDEO



WWW.DJECO.COM
FAKÍR
D = VIRGINIUM

POSTUP

Publiku oznám, že si mocný fakír a dokážeš odhaliť kartu, ktorú si publikum vyberie. Ukáž, že karty sú dobre zamiešané a balíček otoč lícom nadol a podaj ho dobrovoľníkovi. Nech presunie ľubovoľný počet kariet naspodok balíčka a vybratú kartu položí lícom nadol na stôl. Otoč sa chrbtom a dobrovoľník ukáže ostatným z publika vybratú kartu. Zostaň otočený a dobrovoľník ti podá balíček kariet. Otoč sa k publiku a oznám, že karta navrchu balíčka je rovnaká ako karta na stole. Otoč obe karty naraz: sú rovnaké! Pozbieraj všetky karty a daj ich do škatule. Povedz, že vo vrecku máš kartu, ktorú si dobrovoľník čoskoro vyberie. Vyber si kartu z vrecka a polož ju otočenú lícom nadol na stôl. Ostatné karty vyber zo škatule a popros dobrovoľníka, nech ich zamieša



3

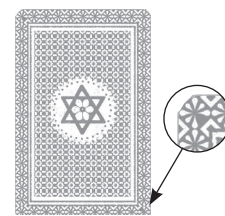


4



5

rubová strana bez
špeciálneho značenia



iba „ruky“ majú na rubovej strane
špeciálny znak

a potom nech balíček preloží (ukáže mu ako). Zakaždým, keď dobrovoľník preloží balíček, opýtaj sa, či chce otočiť vrchnú kartu balíčka na ľavej strane stola. Keď ju otočí, bude rovnaká ako tvoja karta!

TRIK

Na začiatku kúzla si usporiadaš karty podľa zadania. Keď ti dobrovoľník podá karta a otáčaš sa späť k publiku, veľmi nenápadne a veľmi rýchlo dáš najprv 2 karty a potom zas 2 karty naspodok balíčka. Karta, ktorá zostane navrchu balíčka je rovnaká ako karta, ktorú položil dobrovoľník na stôl. V druhej časti kúzla položíš všetky karty do škatule. Keď ich opäť vyberieš, nenápadne vezmeš aj tie 4 karty, ktoré si pred začiatkom kúzla odložil do škatule. Kartu, ktorú máš vo vrecku, ukážeš publiku. Položíš ju otočenú lícom nadol na stôl. Balíček podáš dobrovoľníkovi, aby zamiešal karty. Poprosíš ho, aby balíček preložil, obr. 3 a 4 (karty aby držal pozdĺž okraja).

Karty „ruky“ sú o niečo užšie než ostatné

KÚZLO 5

VEŠTBA

POMÔCKY

3 karty s rôznymi znakmi, z toho 1 karta so znakom ruky kariet so znakom ruky a špec. značením na rubovej strane (VIĎ K TOMU TRIK 3 A 4).

Všetky 3 karty zamiešaj a otoč ich lícom nadol.

Otoč sa chrbtom a popros dobrovoľníka z publika, nech si vyberie kartu, pozrie si ju a vráti naspäť. Ostatným dvom kartám nech zamení miesto.

Otoč sa späť k publiku a odhaľ, ktorú kartu si dobrovoľník vybral.

Je to jednoduché: skôr než sa otočíš chrbtom, zapamätaj si, kde je karta s rukou (a značením). Keď dobrovoľník zamení miesto dvoch kariet, môžu nastať 2 prípady:

- karta so značením je na pôvodnom mieste
- karta so značením je na inom mieste: vybratá karta nebola karta so značením, ani karta, ktorá je teraz na jej mieste. Vybratá karta je tretia karta.

KÚZLO 6

PREDPOVEĎ

POMÔCKY

9 kariet so znakom ruky a špec. značením na rubovej strane (viď k tomu trik 3 a 4), 9 kariet s rôznymi inými znakmi.

Priprav si balíček kariet: kartu so znakom ruky vlož zakaždým medzi dve karty s iným znakom. Predpovedz, že karta, ktorú si vyberie dobrovoľník, bude ruka. Publiku ukáž, že karty sú rozličné. Karty vykladaj jednu po druhej na stôl a dobrovoľník nech ťa kedykoľvek zastaví.

Keď ťa dobrovoľník zastaví, hneď si všimni, kde je karta ruky (na rubovej strane má špeciálne značenie) a otoč ju, či je navrchu kôpky na stole, alebo navrchu balíčka v tvojej ruke. Tvoja predpoveď sa potvrdila.

KÚZLO 7

NOCTUAM

POMÔCKY

priehľadná škatuľka s vekom, loptička, 6 gumičiek (2 na predvedenie triku, 4 náhradné), šatka.

POSTUP

Objavil si vzácnu perlu a chceš ju zveriť začarovanej sove. Ukáž publiku loptičku, škatuľku a veko. Zaťukaj jedným predmetom o druhý, aby bolo zrejmé, že sú z tvrdého plastu. Vysvetli, že pomocou gumičiek škatuľku dobre uzavrieš a vďaka kúzelným schopnostiam necháš prejsť perlu cez stenu škatuľky.

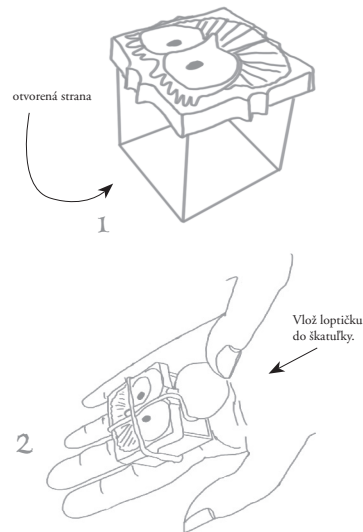
Zatvor škatuľku a popros dobrovoľníka, aby ti perlu vložil do dlane. Škatuľku polož presne pred perlu, zakry ich šatkou a povedz kúzelnú formuľku... Zdvihni šatku a perla je v škatuľke! Škatuľkou potras, aby guľôčka zahrkala. Odstráň gumičky a guľôčku vyber.

TRIK

Keď povieš, že škatuľku zatvoríš, položíš veko tak, aby škatuľka zostala zozadu otvorená, **Obr. 1**. Pod šatkou potom guľôčku ľahko vsunieš do škatuľky, **Obr. 2**.



WWW.DJECO.COM
NOCTUAM
D = DAVIDUM



KÚZLO

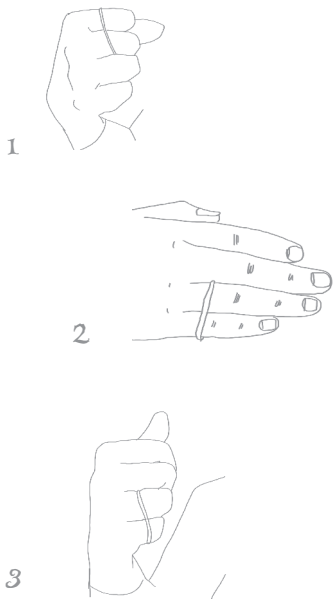
8

ELASTICA

POMÔCKY
gumička

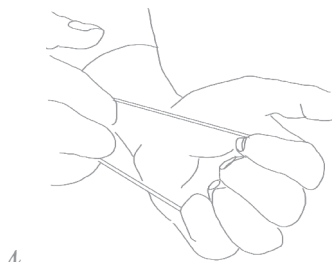
POSTUP

Publiku ukáž gumičku a oznám, že máš moc, vďaka ktorej sa ti gumička presunie po prstoch. **OBR. 1** východisková pozícia, **OBR. 2** otvorená ruka, **OBR. 3** konečná pozícia



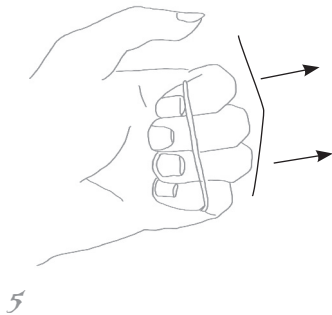
TRIK

Ruku nasmeruj k publiku a na 2 prsty si natiahni gumičku. Potom gumičku v dlani napni a drž ju všetkými prstami ako na **OBR. 4**.



4

Gumičku uvoľni, aby bola ako na **OBR. 5**. Už len otvor ruku. Gumička sa presunie sama od seba!



5

KÚZLO

9

PRÍKÚZLI ŠATKU

POMÔCKY
šatka

Šatku zbaľ do guľôčky a schovaj si ju do záhybu na košeli ľavej ruky. Ruku drž ohnutú a môžeš začať. Vyhrň si pravý rukáv, potom ľavý a v tejto chvíli nenápadne uchop šatku pravou rukou. Ukry si ju v pravej dlani. Potom ju už len pusti a šatka je prikúzená.



1

2

KÚZLO

10

ANIMALIS FETISHES

POMÔCKY

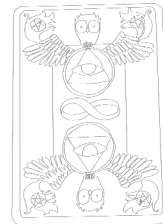
5 veľkých kariet zvierat, povraz, kruh

POSTUP

Dobrovoľník z publika si vyberie jedno zviera a svoju voľbu ti oznámi. Popros ho, aby zamiešal karty a položil ich otočené lícom nadol na stôl. Vysvetli, že pomocou kyvadla dokáže určiť vybrané zviera. Kyvadlo nech kmitá ponad karty a keď začne krúžiť, je karta s vybraným zvieratom jasná! Povedz: „Zviera, ktoré si si vybral, je na tejto karte“ a kartu otoč.

TRIK

Kým kmitáš ponad karty, máš dostatok času všimnúť si grafický znak na rubovej strane karty, podľa ktorého rozpoznáš zviera a potom môžeš začať krúžiť nad správnou kartou.



1

KÚZLO 11

ANIMALIUM



WWW.DJECO.COM
ANIMALIUM
D= MARIONUS

KÚZLO

5 veľkých kariet zvierat, povraz.

POSTUP

Publiku oznám, že máš kúzelnú moc, ktorou dokážeš čítať myšlienky. Môžeš to dokázať: dobrovoľníčkovi z publika navrhni, aby spomedzi 5 kariet zvierat vybral jedno zviera. Ukazuj jednu kartu po druhej a zakaždým pomenuj zviera. Dobrovoľník si vyberie jedno zviera a kartu položí otočenú lícom nadol navrch balíčka kariet. Vezmi si povraz a obviaz ho okolo balíčka – povedz, že je to preto, aby sa zvieratá nerozutekali, **OBR. 1**

Previazaný balíček prenechaj publiku a otoč sa chrbtom. Dobrovoľník uvoľní povraz a zamieša karty. Po zamiešaní kariet sa zas otoč k publiku a popros dobrovoľníka, aby karty otočené lícom nadol položil na stôl ako na **OBR. 2**. Povedz, že si krátko pred odhalením

zvieratá, no ešte potrebuješ malú pomoc dobrovoľníka. Popros ho, aby ukázal na 2 karty a jednu z nich odlož. Potom ty ukáž na 2 karty a spýtaj sa ho: „Ktorú si vyberieš?“ a jednu z nich odlož. Potom zas dobrovoľník ukáže na 2 karty a jednu z nich odloží. Zostanú 2 karty a dobrovoľník nech jednu odloží. Karta, ktorá zostane je tá, ktorú si dobrovoľník vybral.

TRIK

Na rubovej strane kariet sú do päťcípých hviezd zakomponované grafické znaky, podľa ktorých sa dá určiť zviera na lícovej strane, **OBR. 3 A 4**

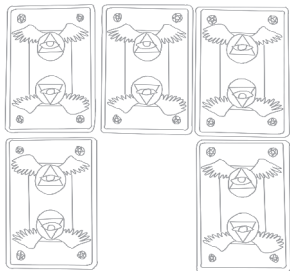
Kým preväzujete karty povrazom, máš čas si všimnúť značenie na rubovej strane karty, ktorú si vybral dobrovoľník. Keď dobrovoľník uloží karty na stôl ako na **OBR. 2**, zapamätaj si, kde je karta s príslušným značením. Keď ti dobrovoľník dá na výber spomedzi dvoch

kariet, nevyber si onú kartu a taktiež ju nedaj na výber dobrovoľníčkovi.

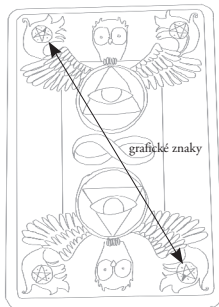
Na konci, keď dobrovoľník ukáže na onú kartu, povieš: „Túto kartu si necháme a druhú dáme nabok.“ Keď ukáže na druhú kartu, nie tú, ktorú si vybral, povieš: „Túto kartu si necháme.“



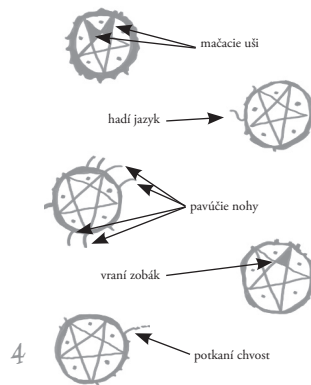
1



2



3



4

KÚZLO 12

ZVIERATÁ

POMÔCKY

5 veľkých kariet zvierat

POSTUP

Publiku ukáž veľké karty zvierat. Je 5 rôznych zvierat. Popros publikum, aby si vybralo jedno zviera a nahlas povedalo, ktoré. Karty pozbieraj a zamiešaj. Potom ich zadeľ nasledovným spôsobom: vrchnú kartu daj naspodok, ďalšiu na stôl, ďalšiu zas naspodok a ďalšiu zas na stôl atď. Karta, ktorá ti zostane v ruke je tá, ktorú si vybralo publikum. Povedz, že si vybrali túto kartu a otoč ju. Je to správna karta!

TRIK

Rubová strana kariet sa mierne odlišuje. Karty obsahujú tajný kód, podľa ktorého vieš, ktoré zviera je na lícovej strane, (**POZRI OBR. 3 A 4, TRIK 11**) Počas miešania kariet otočených lícom nadol zistíš, ktorú kartu si publikum vybralo a vložíš ju doprostred ostatných 4 kariet. Treba ich už len správne zadeľiť: vrchná karta naspodok, ďalšia na stôl, ďalšia naspodok, ďalšia na stôl a v ruke ti zostane správna karta!

KÚZLO

HOROLOGIUM

13 14



WWW.DJECO.COM
HOROLOGIUM
D = NICOLIUM

Obyvatelia kúzelného kráľovstva majú zvláštny spôsob určovania času. Dokážeš uhádnuť, aký čas má publikum na mysli?

POMŮCKY

hodiny, 17 okrúhlych kariet (16 mesiacov, 1 slnko)

PRÍPRAVA

Hodiny polož na stôl pred dobrovoľníka. 16 kariet mesiacov drž v ruke otočené lícom nadol a slnko daj naspodok balíčka kariet.

POSTUP

Obyvatelia kúzelného kráľovstva majú zvláštny spôsob určovania času. Karty drž v ruke. Vysvetli, že keď chce niekto povedať čas, dá počet kariet zodpovedajúci počtu hodín naspodok balíčka kariet. Napr. keď dá niekto naspodok balíčka 1 kartu, tak je 1 hodina. Keď dá naspodok 3 karty, tak sú 3 hodiny. Je to jednoduché, avšak kúzelníci dokážu určiť čas aj bez toho, aby vedeli koľko kariet išlo naspodok balíčka!

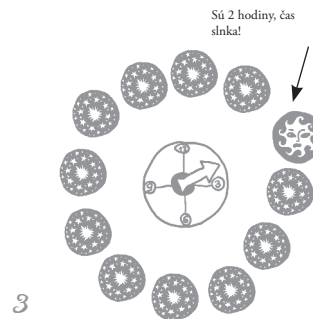
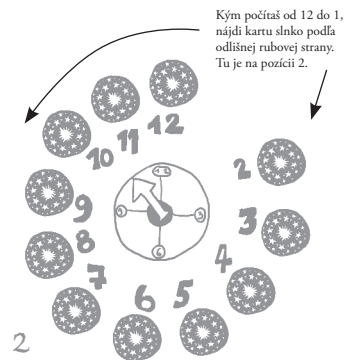
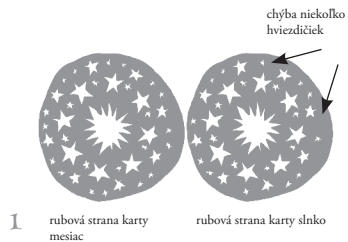
Balíček kariet daj dobrovoľníkovi z publika a popros ho, aby myslel na nejaký čas a ty ho skúsiš uhádnuť. Otoč sa. Dobrovoľník si rozmyslí čas a naspodok kópy dá, jednu po druhej, príslušný počet kariet. Potom sa otoč, zober si karty, poukladaj ich do kruhu okolo hodín a počítaj pritom späť od 12 po 1 hodinu. Keď vytvoríš kruh, zvyšné karty daj nabok. Otoč ručičkou hodín a povedz čas, na ktorý myslel dobrovoľník. Otoč kartu, na ktorú ukazuje ručička hodín

a povedz: „Je ... hodín. Je prirodzené, že si myslel na túto hodinu, pretože je to hodina slnka.“ (Otočená karta je slnko.) Publikum sa môže domnievať, že na každej karte je slnko. Keď otočíš ostatné karty,vidia mesiac. Kúzlo ukončí potvrdením, že publikum si vybralo dobrý čas, pretože keď otočíš hodiny, tak na ich zadnej stranevidia slnko!

TRIK

Mesiace majú rovnakú rubovú stranu, ale slnko ju má odlišnú, obr. 1. Na začiatku svojho kúzla vysvetlíš publiku, ako sa v kúzelnom kráľovstve určuje čas. Povieš tento príklad: „V kúzelnom kráľovstve je 1 hodina“ a zvrchu balíčka zoberieš 1 kartu a dáš ju naspodok balíčka. Uvedieš ďalší príklad: „Sú 3 hodiny“ a zvrchu balíčka zoberieš 3 karty a jednu po druhej ich dáš naspodok kópy. Keď sa otočíš, dobrovoľník dá naspodok balíčka toľko kariet, na aký čas myslí. Potom si prevezmi balíček kariet a ulož

ich do kruhu okolo hodín a nahlas počítaj od 12 po 1. Kým budeš ukladať karty, nájdeš si podľa rubovej strany kartu slnko. Karta slnko udáva čas, ktorý mal na mysli dobrovoľník. Ručičku hodín nasmeruješ na kartu slnko. Oznámiš čas: „V kúzelnom kráľovstve sú/je ... hodiny/hodín“ a otočíš príslušnú kartu. Publiku potvrdíš, že si vybralo dobrý čas, pretože je to hodina slnka. Otočíš ostatné karty, na ktorých bude mesiac. Na záver otočíš hodiny, na ktorých rubovej strane je tiež slnko...



Kúzlo 15

LUŇA O SOLAR ?

POMÔCKY

karta mesiac, karta slnko

POSTUP:

Karty mesiac a slnko vezmi do rúk a ukáž ich publiku. Daj ich niekomu z publika, otoč sa a popros dobrovoľníka, aby si vybral mesiac alebo slnko. Dobrovoľník nech ti zvolenú kartu silno pritlačí navrch hlavy. Vysvetli, že čím silnejšie pritlačí, tým viac vlŕn vyžarujúcich z karty dokážeš zachytiť. Keď si prijal dostatok vlŕn, si pripravený. Popros dobrovoľníka, aby položil karty na stôl a po celý čas ich zakrýval dlaňami. Otoč sa k dobrovoľníkovi a určí, ktorú kartu si vybral.

TRIK

Dlaň, ktorou dobrovoľník zakrýva zvolenú kartu, je svetlejšia než druhá ruka. Je svetlejšia preto, lebo ti ňou silno pritlačal kartu na hlavu. Podľa toho spoznáš, ktorú kartu si vybral.

Kúzlo 16

SLNKO

POMÔCKY

4 karty mesiac, 1 karta slnko

POSTUP

Publiku ukáž 5 kariet. Máš 4 mesiace a 1 slnko. Otoč ich lícom nadol a zamiešaj. Potom ich ulož nasledovne: vrchnú kartu daj naspodok kôpky, ďalšiu na stôl, ďalšiu zas naspodok kôpky a ďalšiu zas na stôl atď. Keď ti v ruke zostane už len 1 karta, oznám, že je to slnko. Otoč ju a naozaj, je to slnko!

TRIK

Karty mesiac a slnko majú mierne odlišnú rubovú stranu. Keď ich zamiešaš otočené lícom nadol, vďaka rozdielu rozpoznáš, ktorá karta je slnko a karty uložíš tak, aby slnko bolo uprostred mesiacov: vrchnú kartu dáš naspodok kôpky, ďalšiu na stôl, ďalšiu zas naspodok kôpky a ďalšiu zas na stôl. V ruke ti zostane posledná karta, slnko!



1 rubová strana karty mesiac



rubová strana karty slnko

chyba niekoľko hviezdíčiek

Kúzlo 17

NODI NON

POMÔCKY

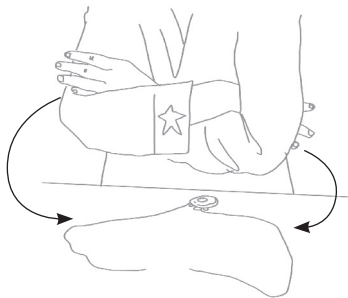
kruh a povraz

POSTUP

Nemožný uzol. Prevláč povraz cez kruh. Vyzvi niekoho z publika, aby spravil na povraze uzol, ale pritom nepustil z rúk konce povrazu. To sa nikomu nepodarí!

TRIK

Oba konce povrazu spojíš uzlom a takto zviazaný povraz prevlečieš cez kruh. Konce zviazaného povrazu si navlečieš na ukazováky



Kúzlo 18

ANULUM

POMÔCKY

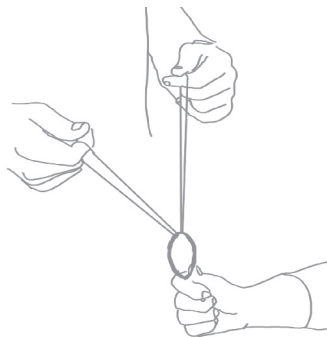
kruh a povraz

POSTUP

Nemožný uzol. Prevláč povraz cez kruh. Vyzvi niekoho z publika, aby spravil na povraze uzol, ale pritom nepustil z rúk konce povrazu. To sa nikomu nepodarí!

TRIK

Oba konce povrazu spojíš uzlom a takto zviazaný povraz prevlečieš cez kruh. Konce zviazaného povrazu si navlečieš na ukazováky, OBR. 1. Pozor, uzol musíš mať

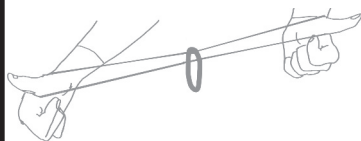


1

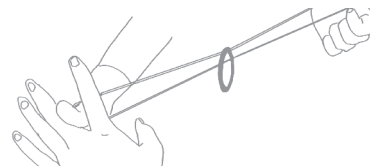
v pravej ruke. Popros dobrovoľníka, aby držal kruh nadol.

Kúzlo 19

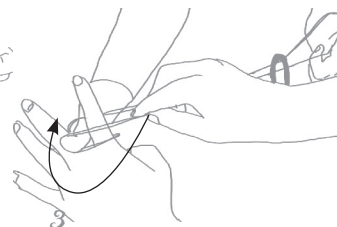
NOMMUN SOLUIT 2



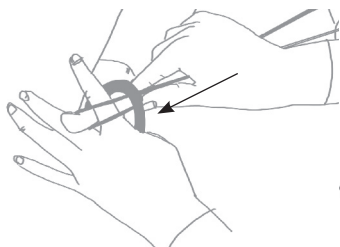
1



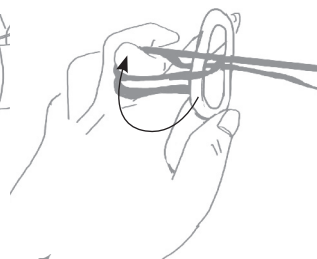
2



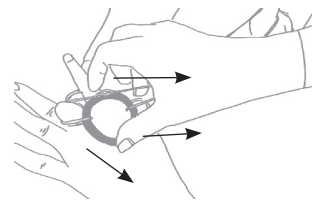
3



4



5



6

POMÔCKY
kruh a povraz

POSTUP

Oznám, že ovláda ďalšiu moc, ktorou dokáže uvoľniť kruh z povrazu.

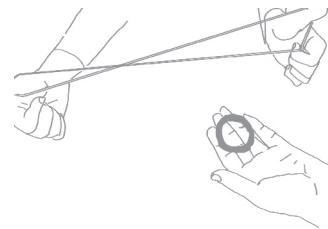
TRIK

Oba konce povrazu spojíš uzlom a takto zviazaný povraz prevlečieš cez kruh. Požiadaš dobrovoľníka, aby uchoпил povraz ako na Obr. 1, pričom uzol má mať v ľavej ruke.

Prsty svojej ľavej ruky držíš ako na Obr. 2.

Časť povrazu bližšie k sebe obmotáš dobrovoľníkovi raz okolo palca v smere hodinových ručičiek, Obr. 3 Kruh prisunieš k dobrovoľníkovmu palcu, Obr. 4 a ešte raz mu v smere hodinových ručičiek obmotáš časť povrazu bližšie k sebe okolo palca, Obr. 5.

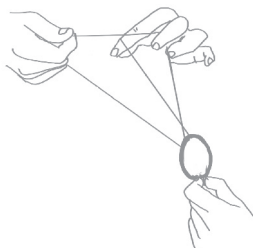
Odtiahneš si ľavú ruku a zároveň pritiahneš kruh k sebe, Obr. 6 aby si ho uvoľnil z povrazu! Obr. 7



7



2



3

Prostredníkom ľavej ruky uchopiš pravú stranu povrazu a pritiahneš ju k sebe, Obr. 2 Spustiš povraz zo svojho ľavého ukazováka, Obr. 3 a rozťahneš povraz. Kruh sa uvoľní. Obr. 4

4



KÚZLO 20

MIZNÚCI UZOL

POMÔCKY
povraz

POSTUP

Vezmi povraz do rúk a pred publikom na ňom sprav uzol, OBR. 1, 2 A 3.

Oznám, že máš moc, nechať uzol zmiznúť. Povraz drž zvislo v jednej ruke a druhou prejdi popred uzol zhora nadol. Na konci povrazu je uzol preč! OBR. 4, 5, 6 A 7

TRIK

Uzol neutiahni prisilno. Keď budeš dlaňou prechádzať popred uzol, publikum neuvidí, že máš v uzle zasunutý palec. Dlaňou zakrývajúcou uzol prejde až naspodok povrazu, kde sa uzol otvorí, OBR. 8 A 9



1



2



3



4



5



6



7



8



9