

DJECO MÁGUSKÉPZŐ

Alaptanácsok kezdő varázslók és mágusok számára

✦ Mielőtt közönség elé lépnél, gyakorolj tükör előtt!

a www.djeco.com/magic/ oldalon angol és francia nyelvű demófilm segíti az előadás elsajátítását, de saját fantáziádra, leleményességedre is támaszkodhatsz – a trükk megoldását idegen nyelveken tartalmazó borítékon egy aranyszínű csíkot látsz. Ha a festéket lekaparod, egy kódot olvashatsz. Ha ezt beírod a gyártó honlapjára a trükk megoldása is bemutatásra kerül – kérj szülői segítséget, sajnos az oldalon magyar nyelvű instrukció nem található.

✦ A történet-kártyák segítségével az előadás alatt könnyen emlékezetedbe idézheted a trükkhöz tartozó sztorit.

A trükk megkezdése előtt – ha szükségét ítéled – tedd az emlékeztető kártyákat magad elé az asztalra.

✦ Soha ne ismételd egy trükköt kétszer, bármennyire is kéri azt a közönség!

A varázslós könyvecskét (amiben ezt a trükköt kaptad) jól rejtse el a többi könyved közé a könyvespolcon, hogy közönséged előtt a trükk rejtélye rejtve maradjon!

✦ Egy igazi mágus SOHA nem fedi fel titkait!

✦ Emlékezz a trükkhöz szükséges varázsigére:

Magiam terra fieri mundum fantasy... (Fantázia földjén varázslatba öltözik a világ)

Djeco MAGIC: Animalium - Az állatok

DJ09921

Ajánlott életkor: 8-12 év

A doboz tartalma: 5 db nagy állatos kártya,
1 db szalag, 5 történetkártya

A varázsló azt állítja, hogy olyan különleges képességgel rendelkezik, mely lehetővé teszi számára, hogy olvasson az emberek gondolataiban. Ezúttal a jelenlévőknek is szívesen megmutatja ezt a képességét...

Az előadás:

A varázsló nevezze meg kártyákon lévő állatokat, miközben felmutatja azokat a közönségnek. Kérje meg az egyik jelenlevőt, hogy válassza ki kedvenc állatát, és az állatot ábrázoló képet, képes felével lefelé tegye a pakli tetejére. Eztán a varázsló kösse át a kártyapaklit a szalaggal - mindegyik azért van szükség, hogy az állatok meg ne szökjenek. (lásd 1. kép)

Ezután a mágus megkér egy újabb résztvevőt, hogy miközben Ő (a mágus) hátat fordít a közönségének, bontsa ki a szalagot, és jól keverje meg a kártyákat. Ha kész, a mágus visszafordul a közönség felé, és megkéri a segédjét (a közönség egyik résztvevőjét), hogy a 2. képen látható módon, képes felülről lefelé rendezze el a kártyákat.

A mágus készen áll, hogy csodálatos tehetségét használva gondolatolvasással megmondja, melyik állatot választotta a néző. Ehhez azonban szüksége van a közönség együttműködésére. Kérjen meg egy résztvevőt, hogy mutasson két lefordított kártyára. A mágus a kiválasztott kártyák közül az egyiket távolítsa el. Ezután a mágus mutasson rá két kártyára, és kéri a résztvevőket, hogy a kijelölt két lap közül az egyiket távolítsák el az asztalról. Most megint a közönségen a sor: kijelölnek újabb két kártyát, és az egyiket a kiválasztottak közül a mágus elveszi az asztalról.

Most már csak két kártya maradt. A mágus kihív egy nézőt, hogy válasszon a maradék kártyák közül. Az utoljára az asztalon maradt kártya rejti azt az állatot, melyet a közönség a játék elején kiválasztott.

A titok nyitja

Így működik:

A kártyák (látszólag egyforma) hátulján titkos jelzések vannak, mely alapján beazonosítható, hogy melyik állat látható a kártya túloldalán (3. és 4. kép)

- a csillag két szára besötétítve: "a macska fülei"
- körön kívüli 1 db hullámos vonal: "a kígyó nyelve"
- körön kívüli vonalkák: "a pók lábai"
- a csillag egy szára besötétítve: "a holló csőre"
- körön kívüli egyenes vonalka: "a patkány farka"

Miközben a mágus a bűvésztűkk elején összeköti a kártyákat, jól megfigyeli a legfelső lap hátulját (amit a nézők kiválasztottak), és magában azonosítja azt. Így aztán nem lesz gond, ha a nézők megkeverik a kártyákat. Miután a lapok képes felükkal elrendezésre kerülnek az asztalon (a 2. kép szerint), a mágus beazonosítja a közönség által választott kártyát. Amikor a közönség választ kártyát, a mágus a két kártya közül mindig olyat választ, mely NEM a közönség által kiválasztott kártya. Amikor a mágus jelöl kártyákat, akkor mindig két olyan kártyát választ, melyek nem tartalmazzák a korábban kiválasztott lapot. Így elérhető, hogy az asztalom maradt két lap közül az egyik MINDENKÉPPEN a közönség által választott lap legyen.

Az utolsó körben, amikor a néző választ kártyát:

- ha a legelőször választott kártyát szeretné, a mágusnak le kell őt beszélnie erről (pl: "szerintem ez túl veszélyes választás, inkább szabaduljunk meg a másik laptól")
- ha a másik kártyát választja, akkor a mágusnak nincs más dolga, mint felemelni az asztalon maradt kártyát, hiszen ez volt az, amit a közönség kiválasztott!