

# DJECO MÁGUSKÉPZŐ

## Alaptanácsok kezdő varázslók és mágusok számára

- ✦ **Mielőtt közönség elé lépnél, gyakorolj tükör előtt!**  
a [www.djeco.com/magic/](http://www.djeco.com/magic/) oldalon angol és francia nyelvű demófilm segíti az előadás elsajátítását, de saját fantáziádra, leleményességedre is támaszkodhatsz – a trükk megnevezése mellett megadott kódot 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 emlékeztettedbe idézheted a trükkhöz tartozó sztorit.**  
A trükk megkezdése előtt – ha szükségét érzed – tedd az emlékeztető kártyákat magad elé az asztalra.
- ✦ **Soha ne ismételj 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 elől 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:

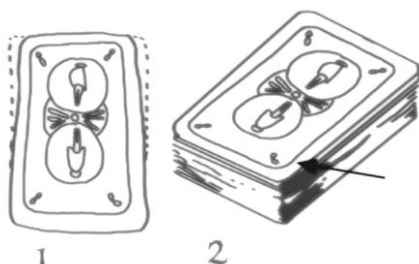
MALICIOUS MAGUS

cikkszám: DJ09964

**Ajánlott életkor:** 6 - 10 éves korú mágusoknak ajánljuk

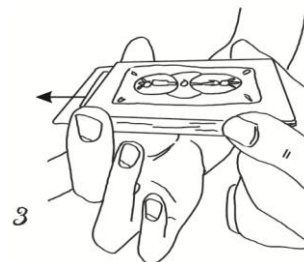
### **1. TRÜKK: CARTUM** *A rejtély kulcsa (a videó kódszava): EVAMINUS*

**Kellékek:** Egy pakli jelölt kártya



Ez a kártyapakli attól különleges, hogy a lapok egyik oldala keskenyebb, mint a másik. (1. ábra)

Ez a különbség, ami kevesebb mint 1 milliméter, észrevehetetlen (2. ábra). Amikor egy vagy több kártya "rossz irányba áll", akkor egyik végén két ujjal erősen meg kell fognod a paklit, majd a másik kezűddel két ujját elhúzod a másik vége felé. Így a rossz felé álló lapokat ki tudod venni a pakliból. (3. ábra) Ezzel a csalóka paklival a bűvész sok trükköt tud bemutatni.



### **2. TRÜKK - Cél: megtalálni a kártyát**

**A titok nyitja:** A kártyák ugyanabba az irányba állnak. A bűvész kézben kihajtja a kártyákat, és a közönségből valaki húz egyet közülük. Figyelve őket, a bűvész ügyesen elfordítja a paklit (ehhez elég, ha tesz egy félkör mozdulatot, amikor összecusukja a lapokat). Majd megkéri azt, aki húzott, hogy tegye vissza a lapot, és emeljen. Hogy kivegye a húzott lapot, a bűvész a 3. ábra alapján kicsúsztatja azt és bemozdja, hogy a húzott lap...

### **3. TRÜKK - Cél: megtalálni a kártyát**

Ez a trükk megegyezik a 8-as számú trükkel, de bűvész használatba veszi a kendőt is, így a választott lap a kendő alatt jelenik meg.

### **4. TRÜKK - Cél: megtalálni a négy királyt**

**A titok nyitja:** Minden kártyát azonos irányba rendezünk. A bűvész szétteríti a lapokat, képpel felfelé, és kiveszi a négy királyt. Megkérdi a közönséget, hogy szúrja vissza a ezt a négy lapot. Minden alkalommal a bűvész az, aki visszateszi a királyokat (ügyesen az ellenkező irányba rendezve őket). Amint mind a négyet beszúrta, a bűvész felveszi az egész paklit és a közönséget kéri meg, hogy emeljenek. Ő nagyban koncentrálnak, kicsúsztatja a kártyákat a fent vázolt módon és felmutatja a négy lapot: a négy királyt!

### **5. TRÜKK - Cél: a négy király kezdetben együtt van, majd szétválnak és újra egyesülnek**

**A titok nyitja:** A bűvész legyezőbe hajtva bemutatja a négy királyt (miután óvatosan elrejtett három lapot a pakliból a bal szélső király alá). Az asztalra teszi őket a többi kártya mellé. Elmondja, hogy még ha szét is választja a négy királyt, azok megkeresik egymást! Leteszi az első négy lapot egy sorba, jobbról balra. Három lapot helyez a bal szélsőre, majd hármat a következőre, és így tovább. Felfordítja a jobb oldali paklit: a király eltűnt! Felfordítja a következő paklit, majd a következőt. Végül felfordítja az utolsó, bal oldali paklit: a négy király ismét együtt van.

### **6. TRÜKK - Cél: szétválogatni a fekete és piros kártyákat**

**A titok nyitja:** A kártyákat szín szerint (fekete-piros) szétválogatjuk, és két külön, ellentétes irányú pakliba rendezzük. A bűvész összekeveri a kártyákat, majd felmutatja őket. Láthatóan összekeveredtek. A bűvész biztosít mindenkit, hogy vissza tudja rendezni őket. Ezt meg is teszi a 3. ábrán látható csúsztatással és voilá, a kártyák szín szerint rendeződtek.

## 7. TRÜKK - Cél: színek szerint szétválogatni a lapokat és felmutatni a közönség által választott kártyát

**A titok nyitja:** A kártyák színek (fekete-piros) szerint szétválogatjuk. A két szín-paklit ellentétes irányban az asztalra tesszük. Összekeverjük a lapokat, majd a bűvész felmutatja őket. A közönségből valaki véletlenszerűen választ egy kártyát. Mielőtt az illető visszatenné a lapot, a bűvész lopva elfordítja (félfordulat) a paklit.

A bűvész ezután kicsúsztatja a lapokat. A kártyák így szín alapján lesznek szétválogatva, kivéve a közönség által választott kártya, ami a lappal ellentétes színű pakliban lesz.

## 8. TRÜKK - Cél: pakli utolsó lapja megváltozik anélkül, hogy a közönség észrevenné

**A titok nyitja:** Minden kártyát azonos irányba rendezünk, kivéve az utolsó előtti lapot. A bűvész felmutatja az utolsó lapot a pakliból, majd kijelenti, hogy hatalmában áll megváltoztatni azt. Képpel lefelé leteszi a paklit, majd úgy tesz, mintha a legalsó lapot húzná ki, de valójában az utolsó előtti csúsztatja elő. A közönség előtt ez úgy látszik, mintha a legalsó lap megváltozott volna.

## 9. TRÜKK - Cél: a bűvész meg tudja nevezni a lapokat, amiket húz, mielőtt húzná őket!

**A titok nyitja:** A bűvész a kezében tartja a paklit, majd megnézi az első lapot (A) és megjegyzi azt. Kiteríti a lapokat az asztalra, képpel lefelé, vigyázva, hogy mindig tudja, hol az A lap. Véletlenszerűen húz egy kártyát (B), amit nem mutat meg a közönségnek és bemondja A-t. Húz még egy lapot (C), amire bemondja B-t, amit az előbb húzott fel. Végül felhúzza A-t és bemondja C-t. Amint ez a három lap a kezében van, megmutatja őket a közönségnek. Így látható, hogy tényleg azt a három lapot nevezte meg, amit felhúzott.

## 10. TRÜKK: REUNICA

**Kellékek:** 4 király, 4 dáma, 4 bubi és 4 tízes.

**Előkészületek:** Válogassuk a kártyákat szín szerint (kőr a kőrrel, stb.), majd tegyük minden színt egyforma sorrendben pakliba: tízes, bubi, dáma, király. Ezt a négy egyforma paklit tegyük egymásra.

**A mutatvány:** A bűvész felmutatja a paklit és emlékezteti a közönséget, hogy színek szerint szétválogatta a kártyákat. Majd azt mondja, most magasság szerint is szétválogatja őket. Leteszi a paklit az asztalra és megkéri a közönség egy tagját, hogy emeljen a pakliból ahányszor jónak látja. Majd kitesz egy 4 kártyából álló sort, képpel lefelé, balról jobbra. Erre ráteszi a következő sort, majd a következőt, addig ismételve, amíg minden kártyát le nem rakott. Amikor a képződött paklikat felfordítja, a bűvész megmutatja, hogy a kártyák szétválogatták magukat magasság szerint...

## 11. TRÜKK: JETTUM

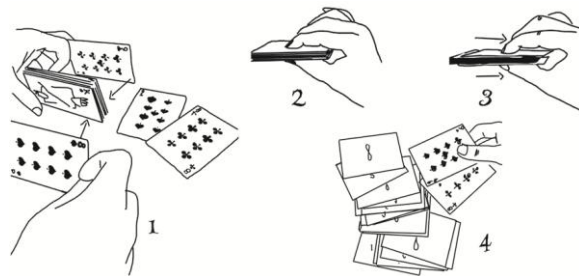
**Kellékek:** kártyák

**Előkészületek:** A fekete 8-as és 9-es lapokat úgy helyezzük el, ahogy az 1. ábrán látható.

**A mutatvány:** A bűvész megfogja a paklit két kézzel (2. ábra) és felmutatja a 8-as és 9-es lapot. Átadja őket a közönségből valakinek és megkéri, tegye vissza őket a pakliba bárhová. Ezután a bűvész megkeveri a kártyákat, leszórja őket az asztalra, majd az utolsó kettőtől azt mondja, hogy ezeket látta a közönség tagja korábban...

**A titok nyitja:** A 8-as és 9-es lap a pakli tetején, ill. legeljén helyezkedik el. A két lap ugyanolyan színű, de más lapszínhez (minta) tartoznak. A közönség ezt nem fogja észrevenni! Amikor a bűvész megkeveri a lapokat, ezt úgy teszi, hogy a legfelső és legalsó kártyát nem mozdítja el.

Amikor megkeverte őket, úgy tartja a lapokat, ahogy a 2. ábrán látható és egy mozdulattal az asztalra dobja a paklit. A kezében maradt két kártya, a legfelső és legalsó, egy fekete 8-as és egy fekete 9-es lesz.



## 12. TRÜKK: DIX

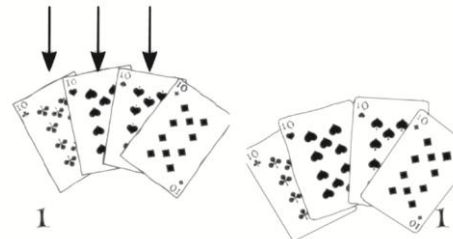
**Kellékek:** 4 tizes a kártyapakliból

**Előkészületek:** A treff, kőr és pikk lapokat letesszük, hogy visszafelé olvashatók legyenek.

**A mutatvány:** A bűvész bemutatja a 4 kártyát a közönségnek. A kártyát képpel lefelé az asztalra kerülnek, a közönségből valaki egy tetszőleges lapot elvesz, majd visszatesszi a többi közé. A bűvész összekeveri a lapokat, majd megmutatja, melyik lapot választotta az illető!

**A titok nyitja:** Amíg a közönség a kiválasztott kártyára figyel, a bűvész ügyesen megfordítja a paklit a kezében. Így amikor a választott lap visszakérül, két módja van felismerni, hogy melyik is az:

- Ha az összes kártya egy irányban áll, a káró az.
- Ha egy kártya ellentétes irányban áll a többivel, akkor az a kártya az.



## 13. TRÜKK: KIRÁLY

**Kellékek:** A kártyák

**Előkészületek:** Ehhez a trükkhöz szükség van a segítődre. Ő lesz a szemed. Kezds előtt egyeztetek meg egy titkos jelben, amit ő akkor fog mutatni, ha király a lap.

**A mutatvány:** Kérj meg egy nézőt, hogy keverje meg a kártyákat, majd adja vissza a paklit. Mondd el, hogy képes vagy megmondani egy lapról, király-e vagy sem, úgy, hogy csak megérinted. Ha király, ki tudod tapintani a szakállát! Tartsd a kezében a paklit, és mutasd fel a legalsó lapot a közönségnek. Simíts végig rajta az ujjaddal, majd miután elgondolkodtál egy pillanatra, mondd meg, hogy király-e.

**A titok nyitja:** Ha a lap király, a segítő jelezni fog.

## 14. TRÜKK: ARANEA *A rejtély kulcsa (a videó kódszava): AUGUSTUS*

Gonosz szőrös pók ijesztgeti a környék lakóit, de szerencsére a varázslónak sikerült csapdába ejtenie. Most is épp egy üvegben meresztgeti a csápjait. Vajon sikerül ezt a szőrös lényt megszelídíteni és a varázstégelyben ártatlan kis katicákká varázsolni?

**Kellékek:** 1 pók, 5 katica, 1 tégely (alap, átlátszó cső, tető)

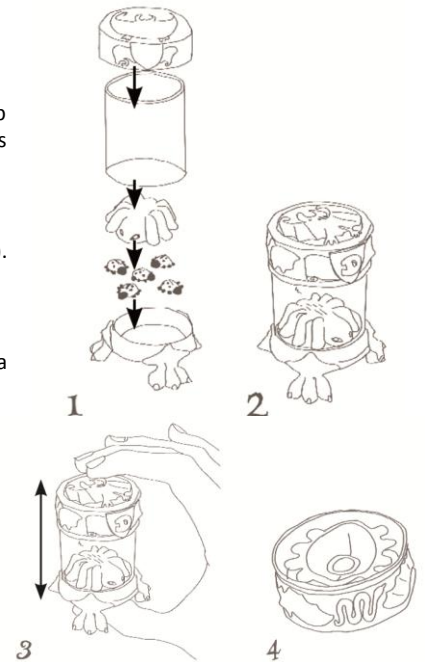
**Előkészületek:** tedd mind az 5 katicát az üvegcsé aljára, a pókot pedig rájuk, hogy ne látszódjanak ki alóla (1.ábra). Aztán tedd az aljra az átlátszó csövet, majd zárd le az egészet a tetővel (2.ábra).

**A mutatvány:** a varázsló elfogta a gonosz pókot és azonnal a varázstégelybe zárta.

A varázstégelyt a bűvész mutassa meg a közönségnek. Kérdezze meg a közönséget, hogy meg akarják-e tartani a szőrös gonosz állatot, vagy inkább varázsolja valami kedvesebb lényé?

Ezt mondja: „Mi lenne, ha katicákká változtatnám? Tegyük egy próbát! Vegye kezébe az üvegcsét, ahogyan azt a 3. ábra mutatja, és a varázsigé elmondása közben egy gyors határozott mozdulattal rázza meg a tégelyt (fő-le irányba). A pók eltűnt és a tégely alján hat bájos katicabogár lapul!

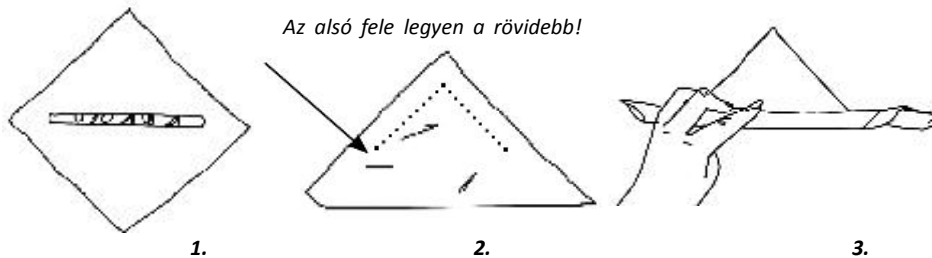
**A titok nyitja:** a tetőbe elrejtettünk egy mágneset, a pók pedig mágneses, ezért hozzátapad a fedélhez. Így a nézők számára a pók alá rejtett katicabogarak lesznek csak láthatók.



## 15. TRÜKK: UTAZÓ KATICA

**Kellékek:** 1 katicabogár, fejkendő

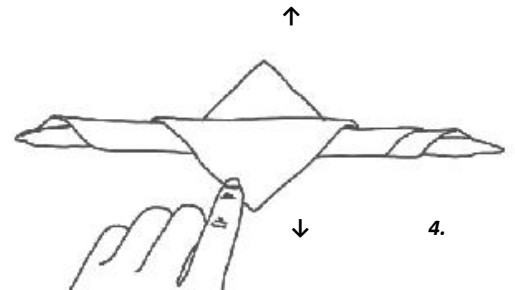
**A mutatvány:** Tekerd a katicát a fejkendőbe. Amikor újra szétnyitod a kendőt, a katica átkúszott rajta és hirtelen a kendő alatt találja magát!



*Az alsó fele legyen a rövidebb!*

**A titok nyitja:** Tedd a katicát a kendő közepére (1. ábra), hajtsd félbe a kendőt (2. ábra) és tekerd köré a kendőt (3. ábra).

Amikor már majdnem a csücskőig feltekerted a kendőt, de az egyik csücsök még kilóg a feltekert henger alól, húzd szét a csücsköket (4. ábra). A katica most már a kendő alatt lesz.

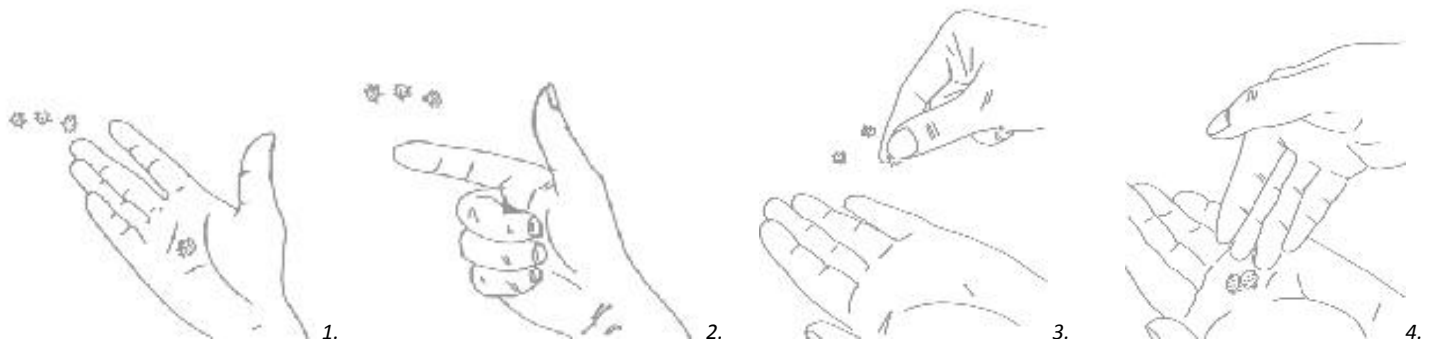


## 16. TRÜKK: A KATICÁK

**Kellékek:** 4 katicabogár

**A mutatvány:** Mutass meg a közönségnek 3 katicát az asztalon, miközben tartasz egyet elrejtve a jobb kezedben (1. és 2. ábra). Vegyél fel a 3 katica közül egyet a jobb hüvelyk- és mutatóujjaddal (3. ábra). Ezt a katicát – azzal együtt, ami rejtve a kezében van – tedd a bal kezébe (4. ábra).

Vedd fel a második katicát az asztalról és tedd a bal kezébe, majd vedd fel az utolsót, amit tegyél a zsebedbe... amikor kinyitod a bal kezéd, még mindig 3 katica van benne, a jobb kezéd pedig üres!



## 17. TRÜKK: A SZENT SZKARABEUSZ BOGÁR

A rejtély kulcsa (a videó kódszava): FREDOMINUS

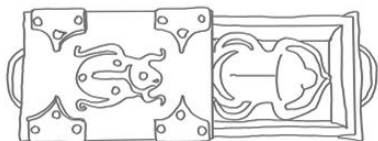
A varázslók különösen vonzódnak a bogarakhoz; legtöbbjük igen különleges gyűjteménnyel rendelkezik. Utazásaik során, ha találnak ilyen különleges bogarat, akkor egy biztonságosan záródó kis szelencében viszik magukkal. Vajon a szkarabeusz ezúttal sem fog tudni kiszabadulni?

**Kellékek:** 1 doboz, 2 db szkarabeusz

**Előkészületek:** tedd az egyik szkarabeuszt a doboz mellé az asztalra, a másik bogarat vágd zsebre...

**A mutatóvány:** A varázsló épp most fogott egy szent bogarat. Megmutatja a közönségnek a tenyerén, akik meg is érinthetik a szkarabeuszt. Aztán bezárja a bogarat a dobozba. Kinyitja a dobozt, hogy a közönség megbizonyosodhasson arról, a bogár tényleg a skatulyában van. Azután újból bezárja a fiókot. Aztán elmondja, hogy nagyon óvatossá kell lenni ezekkel a bogarakkal, mert a legtöbbjük valamilyen varázslatos módon mindig talál kiutat a legbiztonságosabbnak tűnő dobozból is. Majd úgy tesz, mintha egy bogár végigmászna a karján, le a derekán, egészen a zsebéig. Azután felteszi a nézőknek a kérdést: talán csak nem a szkarabeusz szökött ki a dobozból? Ott van még, vagy a zsebben jobban érzi magát? A közönség azt fogja válaszolni, hogy biztosan a dobozban van, biztosan nem tudott kiszököni onnan.

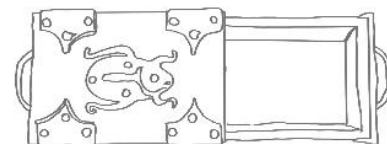
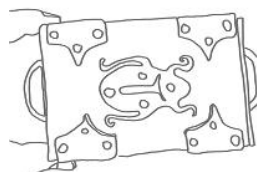
A varázsló kinyitja a dobozt – és az ÜRES! Vajon hová szökött a bogár? Tán csak nem a zsebemben van? A varázsló a zsebébe nyúl, és előveszi a bogarat, megmutatja a közönségnek.



**A titok nyitja:** A doboznak, amelybe a varázsló a bogarat rejti, kettős alja van, melyet csak rejtett módon lehet mozgásba hozni.

← A doboz kinyitásakor a varázsló beteszi az üres fiókba a bogarat.

A doboz bezárása után a doboz tulsó felén el kell mozdítani a fiókaját (jobbra-balra) →  
Mielőtt a varázsló újból kinyitná a dobozt, eltolja a reteszt, így amikor kinyitja a szelencét, az üresnek látszik! →→



## 18. Trükk: Varázskendő

**Kellékek:** Doboz és fejkendő

**Előkészületek:** Anélkül, hogy a közönség látná, nyisd ki a dobozt és tedd bele a kendőt. Csukd be a dobozt és nyomd le a mágikus kapcsolót, ahogy a 17. trükknél leírtuk.

**A mutatóvány:** Nyisd ki a dobozt és mutasd be a közönségnek. Látni fogják, hogy üres. Csukd be megint, mondd ki a varázsigét, húzd el a kezed a doboz felett és alatt, és mondd el a közönségnek, hogy most elővarázsolod a kendőt. Nyisd ki a dobozt és húzd elő a kendőt...

**A titok nyitja:** Az előkészületek alatt tedd a kendőt a dobozba és nyomd be a mágikus kapcsolót, így a doboz üresnek tűnik majd, amikor megmutatod. Miután megmutattad üresen a közönségnek, csukd be és nyomd be másodjára is a mágikus kapcsolót. Miután megint kinyitod a dobozt, a kendő előkerül.

## 19. Trükk: Sokasodó bogarak

**Kellékek:** Doboz és 2 bogár

**Előkészületek:** Anélkül, hogy a közönség látná, nyisd ki a dobozt és tegyél bele egy bogarat. Csukd be a dobozt és nyomd be a mágikus kapcsolót, a 17. trükknél leírt módon. Kezdődhet is a trükk.

**A mutatóvány:** Nyisd ki a dobozt, mutasd meg a közönségnek, hogy üres és csukd be megint. Mutass fel egy bogarat a közönség felé és mondd el, hogy ki fogod nyitni a dobozt, ezt a bogarat pedig beleteszed. Tégy is így, majd csukd be a dobozt. Kérj meg egy nézőt, hogy nyissa ki a dobozt. Csodák csodája, a bogarak megsokasodtak – már ketten vannak!

**A titok nyitja:** Az előkészület alatt tégy egy bogarat a dobozba és nyomd be a mágikus kapcsolót, így a doboz üresnek tűnik majd, amikor megmutatod a nézőknek. Miután megmutattad, diszkrétan nyomd meg a kapcsolót még egyszer, és úgy nyisd ki a dobozt, hogy a belsejét nem mutatod meg, amikor beteszed a második bogarat. A közönség nem fogja tudni, hogy már két bogár van odabent! Csukd be megint a dobozt és kérj meg egy nézőt, hogy nyissa ki. Mindenki nagy meglepetésére két bogár van a dobozban.

## 20. Trükk: Hány katica van?

**Kellékek:** 4 katicabogár

**Előkészületek:** Rejts el a 4 katicát a kezeden.

**A mutatóvány:** Mondd el, hogy néhány katicát egy néző kezébe fogsz adni. Ez a néző nem tudja, hány katica van, és nem nyithatja ki a kezét.

Mondd el azt is, hogy át fogod vezetni a nézőt néhány számításra és már tudod, hogy a végeredmény annyi lesz, ahány katicát tart a kezében.

Kérd meg a nézőt, hogy válasszon egy számot 1 és 10 között, szorozza meg 2-vel, adjon hozzá 8-at, az eredményt ossza el 2-vel és vonja le belőle az eredetileg választott számot. A néző bemondja az eredményt, ami mindig 4!

És pontosan ennyi katicabogár van a kezében.

### **Emlékeztető:**

Egy szám 1 és 10 között  
 $\times 2$   
 $+ 8$   
 $/ 2$   
- az eredeti szám