

✦ *DJECO* *Incredibile magus* ✦

DJ09963

Věk: 8 - 14 let

TRIK 1: Oculus / Kouzelná kostka

Pomůcky: 1 krabice s víkem, 1 kostka s 6 různě barevnými stranami, 1 stříbrný táč

Příprava: Medailon se vloží do jedné z tajných částí pytlíku. Skarabea si dá kouzelník do kapsy. Baňka se položí na stůl.

Postup: Kostka a krabice se ukážou divákům, stříbrný táč se položí na stůl. Kouzelník řekne divákům, že se otočí. Během této doby si diváci vyberou jednu barvu a položí kostku do krabice, vybranou stranou nahoru. Krabici zavřou.

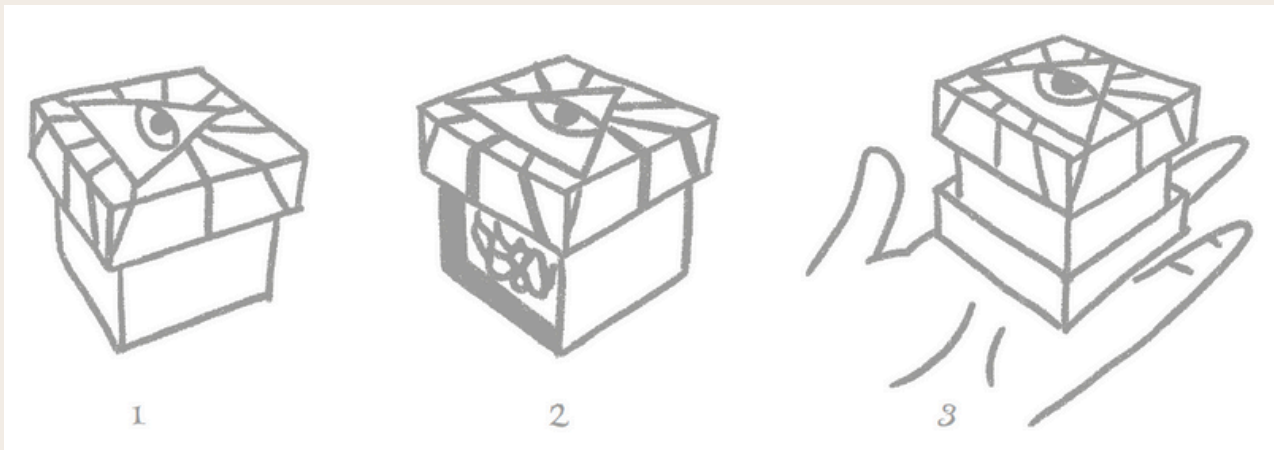
Kouzelník si vezme zavřenou krabici a stále zůstává zády k publiku. Otočí se čelem k divákům, dá krabici před sebe do úrovně očí. Vysvětlí, že má kouzelnou schopnost, která mu umožňuje vidět skrz tuto černou krabici, ale potřebuje k tomu nezbytný doplněk: stříbrný táč. Požádá jednoho z diváků, aby vzal do ruky táč a natáhl ruku. Kouzelník umístí zavřenou krabici na táč, pozorně se na ni dívá a vysvětluje, že díky tomuto druhému oku může vidět skrz krabici a oznámí: „Vybraná barva je...“.

Tajemství: Krabice nemá žádný trik! Kouzelník si za zády bere od diváků zavřenou krabici, kterou mu podají (obrázek 1). Otočí se čelem k divákům a u toho drží krabici stále za zády a v tuto chvíli změní pozici víka (obr. 2). Přesune krabici před sebe, aby ji ukázal divákům a díky tomu se může podívat na barvu na horní straně



kostky, která je z jeho strany vidět.

Poté vysvětlí divákům, že mu chybí nezbytná pomůcka, aby se mohl skrz krabici podívat: stříbrný tác. Schová krabici opět za záda, vrátí zpět správně víko (obr. 1) a dá krabici před sebe a umístí ji na stříbrný tác (obr. 3). Soustředí se a oznámí barvu vybranou publikem.



TRIK 2: Capsa / Žeton skrz

Pomůcky: 2 žetony, 1 dřevěná krabice a její víko

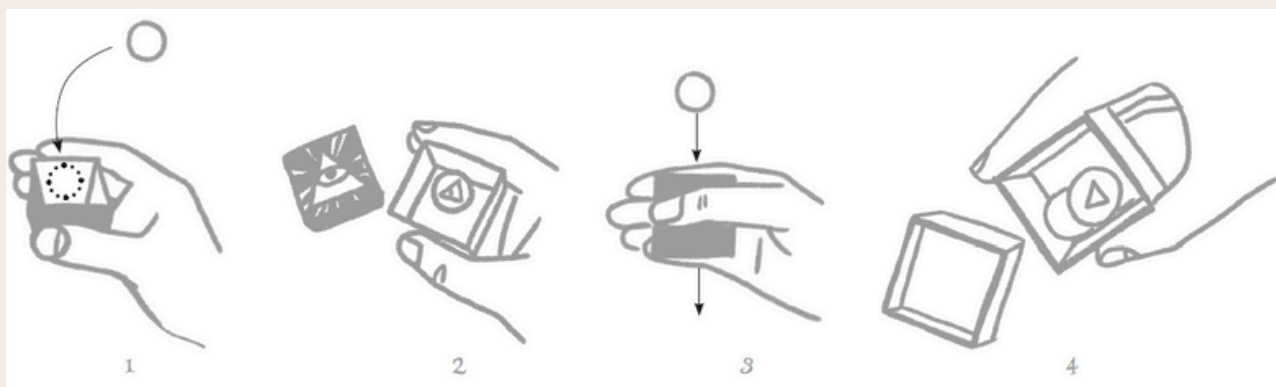
Příprava: Kouzelník drží v ruce krabici a umístí jeden z žetonů mezi své prsty a stěnu krabice (obr. 1). Druhý žeton je v krabici. Krabice se zavře.

Postup: Kouzelník představí vtipnou krabičku a vysvětlí, že občas má zvláštní schopnost nechat projít pevné věci skrz. Otevře krabici a ukáže, že je uvnitř žeton (obr. 2). Kouzelník nechá spadnout žeton do dlaně své volné ruky a zpět na dno krabice. Ukáže divákům, že žeton je na dně krabice. Nechá znovu spadnout žeton do dlaně a nechá ho spadnout do krabice, ale tentokrát žeton projde skrz krabici a spadne na stůl (obr. 3). Kouzelník zvedne žeton a uklidí ho d krabice a zavře ji víkem. Zatřese s krabicí a nabídne jednomu z diváků, aby ji otevřel. Jaké překvapení! Diváci zjistí, že nyní jsou uvnitř dva žetony... (obr. 4).

Tajemství: Druhý žeton je ukrytý za krabicí mezi její stěnou a prsty kouzelníka (obr. 1). Když kouzelník nechá spadnout žeton poprvé, nechává prsty ve stejné pozici. Žeton spadne na dno krabice. Pouze podruhé, když chce ukázat, že žeton



projde skrz krabici, roztáhne kouzelník prsty, aby žeton vypadl ze své skrýše. Zdá se, že žeton prošel skrz krabici (obr. 3). Kouzelník ho vrátí do krabice a hned ji zavře, aby diváci neviděli žetony. Ukáže je na konci triku (obr. 4).



TRIK 3: Fantomus / Zjevení přízraku

Pomůcky: 1 šátek, 1 přízrak

Příprava: Kouzelník drží šátek za 2 horní rohy. Kovová část schovaná v látce se nachází u jeho pravé ruky. Přízrak je také schovaný v jeho pravé ruce. Diváci nic nevidí! (obr. 1)

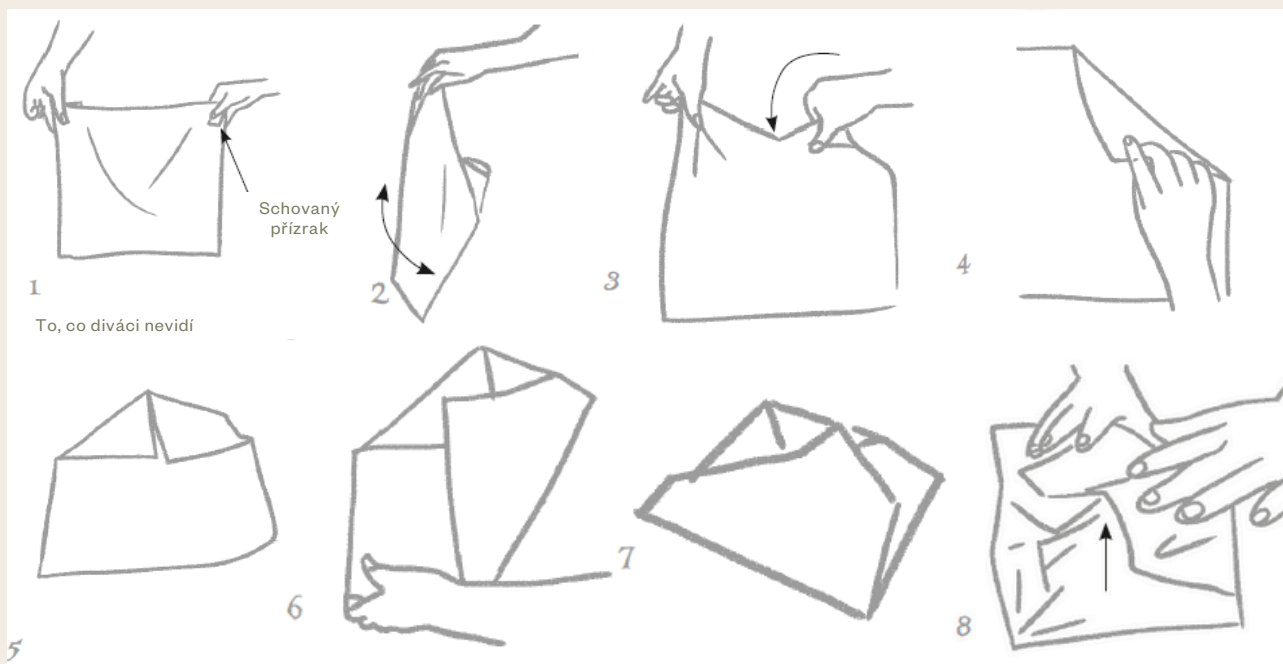
Postup: V kouzelné zemi se dějí podivné věci. Přízraky jsou vždy tam, kde by je člověk čekal nejméně. Kouzelník ukáže obě strany svého šátku divákům. Položí ho na stůl, poskládá, položí na něj své ruce: jedna část šátku se nadzvedne! Kouzelník rozloží šátek a najde přízrak... Je to tedy on, kdo hýbal s šátkem.

Tajemství: Šátek má zahnutou kovovou tyčku v jednom ze 4 rohů. Když se šátek ukáže divákům, kouzelník drží roh s kovovou částí a přízrak v pravé ruce. Rychlým pohybem ukáže 2 strany šátku (obr. 1 a 2). Diváci nemohou vidět přízrak.

Když kouzelník položí šátek na plochu na stůl, sklopí hned horní pravý roh doprostřed, takže přízrak je nyní položený uprostřed šátku (obr. 3 a 4). Poté ho složí následujícím způsobem (obr. 5, 6 a 7).

Jakmile je šátek složený, položí své ruce na plochu na šátek. Hýbe s nimi nad šátkem a ve stejnou chvíli velmi nenápadně štouchne do krátké části kovové tyčky, takže to vypadá, že se něco hýbe uvnitř šátku (obr. 8).





TRIK4: Monstra / Zmizení příšery

Pomůcky: 1 šátek, 1 karta „příšery“

Příprava: Kouzelník se posadí za stůl.

Postup: Kouzelník vysvětlí divákům, že přízraky mají schopnost chytat příšery. Ukáže kartu příšery a šátek přízraku. Kartu příšery vloží pod šátek (obr. 1). Zatřese šátkem, foukne na něj a ... příšera zmizí. Ukáže obě strany šátku. Měl pravdu, příšery mají opravdu strach z přízraků.

Tajemství: V jednom z rohů šátku je schovaná kovová tyčka. Když kouzelník schová kartu příšery pod šátek, umístí ji proti tyčce a zakryje látkou (obr. 1). Pak předstírá, že se musí lépe usadit, odsune se od stolu a v tu chvíli nechá kartu spadnout na kolena a hýbe u toho s šátkem. Diváci si myslí, že karta příšery je stále pod šátkem. Kouzelník drží tyčku dvěma prsty jako kdyby držel kartu (obr. 3). Nezbyvá než fouknout a pustit tyčku a ukázat, že karta zmizela.





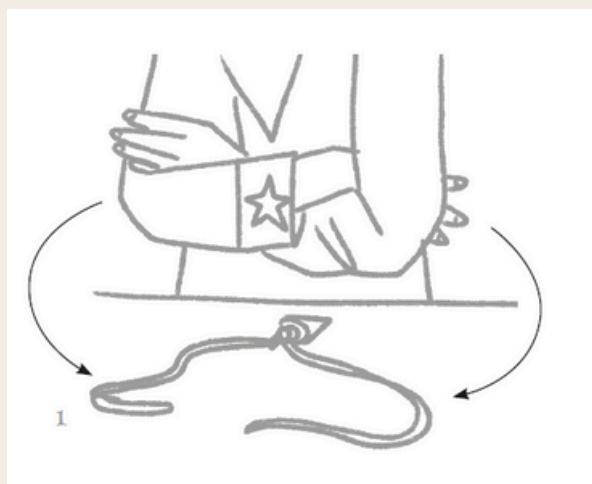
TRIK 5: Nodi non / Kouzelný provaz

Pomůcky: kyvadlo a provázek

Příprava: Provázek je provlečený skrz kyvadlo. Konce nejsou svázané.

Postup: Kouzelník položí věci na stůl před sebe. Požádá jednoho z diváků, aby zkusil udělat uzel, aniž by u toho pustili konce provázků. Nemožné! Kouzelník ukáže, že on se svými kouzelnými schopnostmi to zvládne.

Tajemství: Stačí si založit ruce, chytit každý konec do jedné ruky a narovnat ruce (obr. 1).

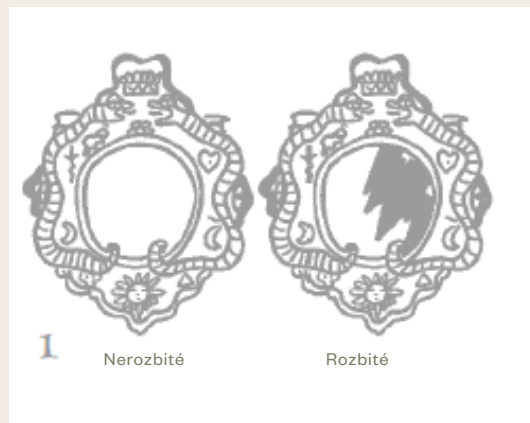


TRIK 6: Rumpitour / Rozbitá zrcadla

Pomůcky: 4 zrcadla, 1 kyvadlo

Příprava: Karty zrcadel se položí na stůl jedno vedle druhého (strany rozbitého nebo nerozbitého zrcadla nejsou důležité) (obr. 1). Kouzelník si vezme kyvadlo okolo krku.





Postup: Na zámku se dějí neuvěřitelné věci: v zrcadlové síni se nepřestávají rozbíjet a zase spojovat... kouzelník ukáže divákům 2 strany zrcátek.

Ukáže svoje kyvadlo a vysvětlí, že díky němu může vědět, jestli je schované zrcátko rozbité nebo ne. Požádá o pomoc dobrovolníka z publika a vysvětlí mu, že může zrcadla otočit tolikrát, kolikrát chce. Může otočit víckrát stejné zrcadlo, pokud chce. Pokaždé řekne nahlas „otáčím“. Jakmile otočí tolik zrcadel, kolik chce, požádá ho kouzelník, aby rukou zakryl jakékoliv zrcadlo.

Kouzelník se ujistí, že to dobrovolník správně pochopil a otočí se. Dobrovolník provede úkol a nahlas říká „otáčím“ pokaždé, když otáčí zrcadlo. Nakonec rukou zakryje jedno zrcadlo dle svého výběru. Naznačí kouzelníkovi, že se může otočit. Kouzelník vezme kyvadlo ze svého krku a vysvětlí, že díky tomuto doplňku může vědět, jestli schované zrcadlo je rozbité nebo ne!

Nad rukou dobrovolníka nechá své kyvadlo točit a oznámí „schované zrcadlo je rozbité (nebo není rozbité)“.

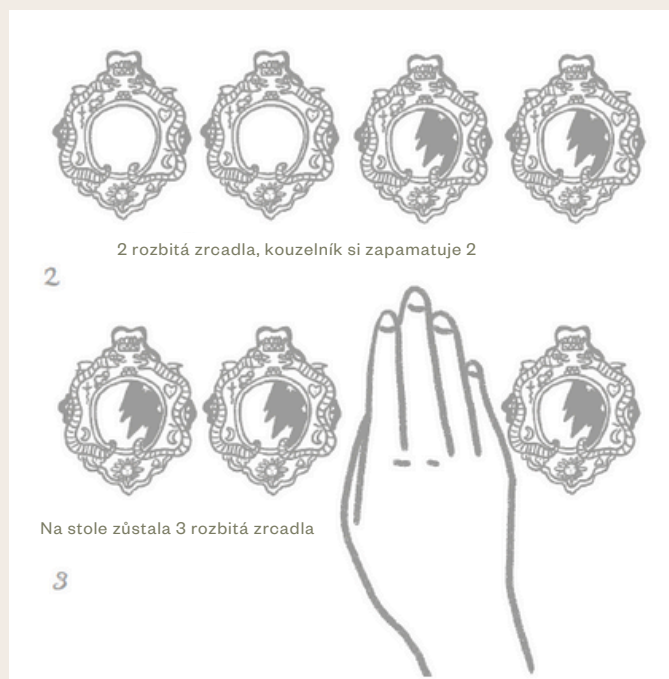
Tajemství: Je to velmi jednoduché, kouzelník nemá žádnou schopnost a jeho kyvadlo také ne! Ale doplněk je důležitý, protože slouží k odvedení pozornosti diváků.

Dříve, než se kouzelník otočí, kouzelník tajně spočítá počet rozbitých zrcadel mezi 4 rozloženými na stole (obr. 2). Pokaždé, když dobrovolník řekne nahlas „otáčím“, přidá kouzelník 1 k číslu rozbitých zrcadel na začátku. Takže když dobrovolník řekne 4krát „otáčím“, kouzelník přičte 4 ke 2 rozbitým zrcadlům na začátku. Zapamatuje si 6. Nakonec kouzelník k číslu, které si pamatuje, přičte počet rozbitých zrcadel, které vidí, když se otočí (obr. 3). Kouzelník přičte 3 k číslu 6 a zapamatuje si 9.



- Pokud je výsledek lichý, zrcadlo schované pod rukou je rozbité.
- Pokud je výsledek sudý, zrcadlo schované pod rukou není rozbité.

V našem příkladu číslo 9 je liché: zrcadlo schované pod rukou je rozbité!



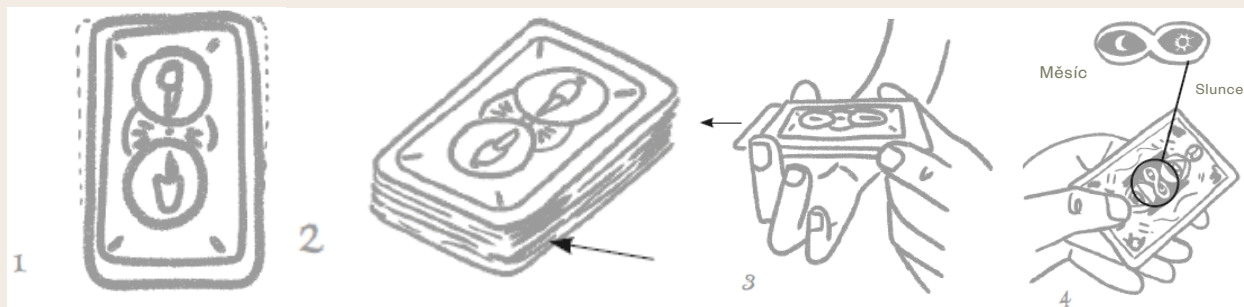
TRIK 7: Cartum / Kouzelné karty

Pomůcky: balíček zkosených karet

Tento balíček karet je speciální v tom, že karty jsou z jedné strany zkosené (obr. 1). Tento rozdíl, menší o milimetr je naprosto neviditelný (obr. 2).

Když je jedna nebo více karet položených ve „špatném“ směru je potřeba vzít balíček karet pevně mezi dva prsty z jedné strany a nechat sklouznout dva prsty druhé ruky. Karty umístěné naopak se vytáhnou z balíčku (obr. 3). S takto upraveným balíčkem může kouzelník udělat řadu triků. Aby se ujistil, že jsou všechny karty stejným směrem, může se kouzelník také řídit obrázkem na zadní straně karet.





TRIK 8

Postup: Najdi kartu.

Tajemství: Všechny karty jsou umístěny ve stejném směru. Kouzelník ukáže vějíř karet a nechá diváky jednu kartu vybrat. Během toho, co se diváci na kartu dívají, kouzelník nenápadně otočí balíček (k tomu stačí sebrat karty z vějíře a udělat půlotočku). Požádá diváky, aby vrátili kartu kamkoliv chtějí a navrhnou, že zamíchá balíček. Aby vytáhl správnou kartu, nechá kouzelník vyklouznout kartu (obr. 3) a oznámí, že karta je...

TRIK 9

Postup: Najdi kartu.

Tajemství: Stejný trik jako trik 8, akorát kouzelník přidá ještě šátek a karta vybraná diváky se objeví pod šátkem.

TRIK 10

Postup: Najdi 4 krále.

Tajemství: Všechny karty se položí stejným směrem. Kouzelník rozloží karty lícem nahoru a vytáhne 4 krále. Požádá diváky, aby mu řekli, kam si přejí vrátit 4 krále. Pokaždé je to ale kouzelník, kdo vrací karty do balíčku (a přitom je tajně otočí). Jakmile jsou 4 karty vloženy, kouzelník navrhnou divákům, že je zamíchá. Soustředí se, nechá karty vyklouznout tak, jak bylo popsáno výše, a ukáže 4 karty: jsou to 4 králové!



TRIK 11

Postup: 4 karty králů jsou na začátku u sebe, poté se rozdělí a kouzlem se zase dají dohromady.

Tajemství: Kouzelník ukáže vějíř ze 4 karet králů (dá si záležet, aby pod králem vlevo schoval 3 karty z balíčku), položí je na zbytek balíčku karet. Vysvětlí, že přestože oddělil 4 krále od sebe, stejně skončí všichni zase u sebe! Položí první 4 karty do řady lícem dolů zprava doleva. Zakryje 3 kartami levou kartu, poté 3 kartami další kartu a tak dále. Otočí balíček karet vpravo, král zmizel, poté další a další. Nakonec otočí poslední balíček vlevo, 4 karty králů se tam shromáždily...

TRIK 12

Postup: Roztřídí černé a červené karty.

Tajemství: Karty jsou rozdělené podle barev. 2 balíčky barevné balíčky karet se položí do jednoho balíčku v opačném směru. Karty se zamíchají. Kouzelník ukáže karty, všechny jsou zamíchané. Řekne, že má schopnost je rozdělit podle barev. Nechá karty sklouznout (obr. 3), karty se úplně samy roztřídily podle barvy.

TRIK 13: Secretum card / Tajná karta

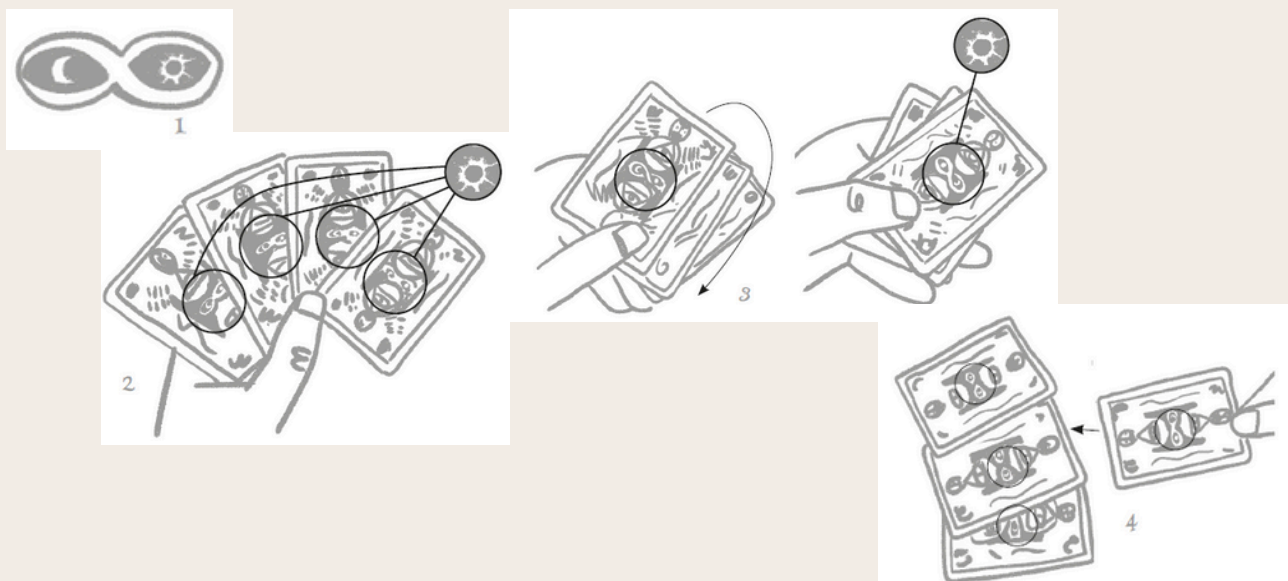
PPomůcky: 4 karty králů, 1 kyvadlo

Příprava: Vyndejte z balíčku karet 4 krále. Uprostřed zadní strany karet se nachází slunce a měsíc (obr. 1). Dejte 4 krále stejným směrem (obr. 2).

Postup: Kouzelník představí 4 krále (piky, srdce, kříže a káry). Řekne divákům, že má kouzelný doplněk, který odhalí každé tajemství: svoje kyvadlo. „Podívejte se na tyto 4 krále, pokud si jednoho vyberete, moje kyvadlo mi řekne, který to je.“ Kouzelník zamíchá 4 karty a vyzve jednoho z diváků, aby jednu vybral a ukázal ji divákům. Divák to udělá a vrátí kartu mezi zbývajících 3. Kouzelník mu navrhne, aby karty zamíchal a vrátil mu je. Kouzelník položí 4 karty do řady lícem dolů. Připomene, že jeho amulet mu pomůže odhalit tajnou kartu. Umístí ho nad karty a kyvadlo se začne točit pouze nad jednou kartou. Kouzelník otočí kartu. Je to ta karta krále, kterou si diváci zapamatovali!



Tajemství: Na začátku triku jsou 4 karty seřazeny ve stejném směru (obr.2). Když si diváci vyberou kartu, kouzelník tajně otočí 3 karty, které má v ruce (obr. 3). Karta vrácená diváky je jediná v opačném směru (obr. 4). Když položí karty do řady na stůl, kouzelník hned pozná, kde je karta se symboly v opačném směru a nechá své kyvadlo udělat znamení prostřednictvím pohybu nad touto kartou.



TRIK 14: Dragonis / Vysvobozená princezna

Pomůcky: 1 krabice, 2 skrýše, 3 karty

Příprava: Otevřete krabici, doleva položte kartu stranou s mrtvým drakem nahoru a doprava kartu s rytířem (obr. 1). Na obě položte skrýše (obr. 2).

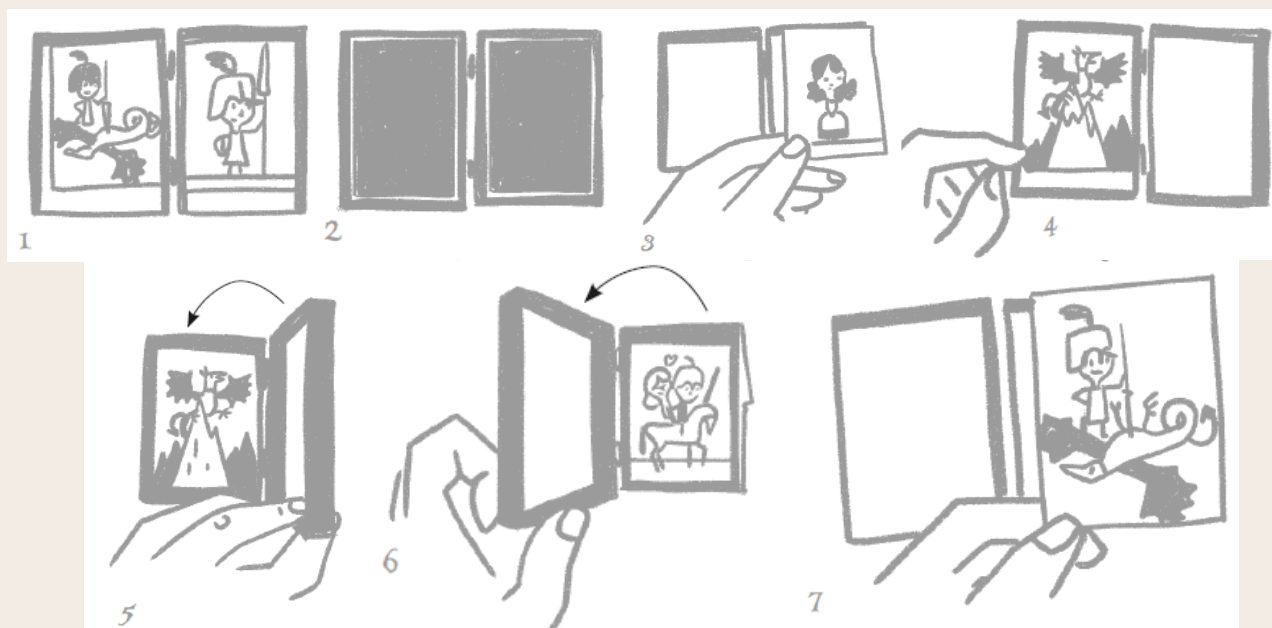
Postup: V kouzelné zemi se dějí krásné příběhy. Kouzelník ukáže kartu princezny a vysvětlí, že žila šťastně, ale pak ji zajal drak. Naštěstí ji přijel osvobodit krásný rytíř!

Tajemství: V kouzelné zemi se dějí krásné příběhy... Princezna (kouzelník ukáže kartu princezny) žila šťastně v kouzelné zemi (obr. 3). Ale byla pronásledována drakem (kouzelník ukáže druhou stranu karty) a položí ho do levé strany krabice (obr. 4). Kouzelník zavře krabici doleva (obr. 5) a u toho vysvětluje, že se princezna stala vězněm draka.



Znovu otevře krabici: objeví se karta princezny zajaté drakem. Znovu zavře krabici doleva a znovu otevře na druhou stranu a vysvětlí, že princ našťěstí nebyl daleko a mohl tak princeznu zachránit. Znovu otevře krabici: princ se princeznu povedlo zachránit.

Vezme kartu, otočí ji a vysvětlí, že drak nikdy nebyl tak silný jako princ.



TRIK 15: Draco vision / Zjevení draka

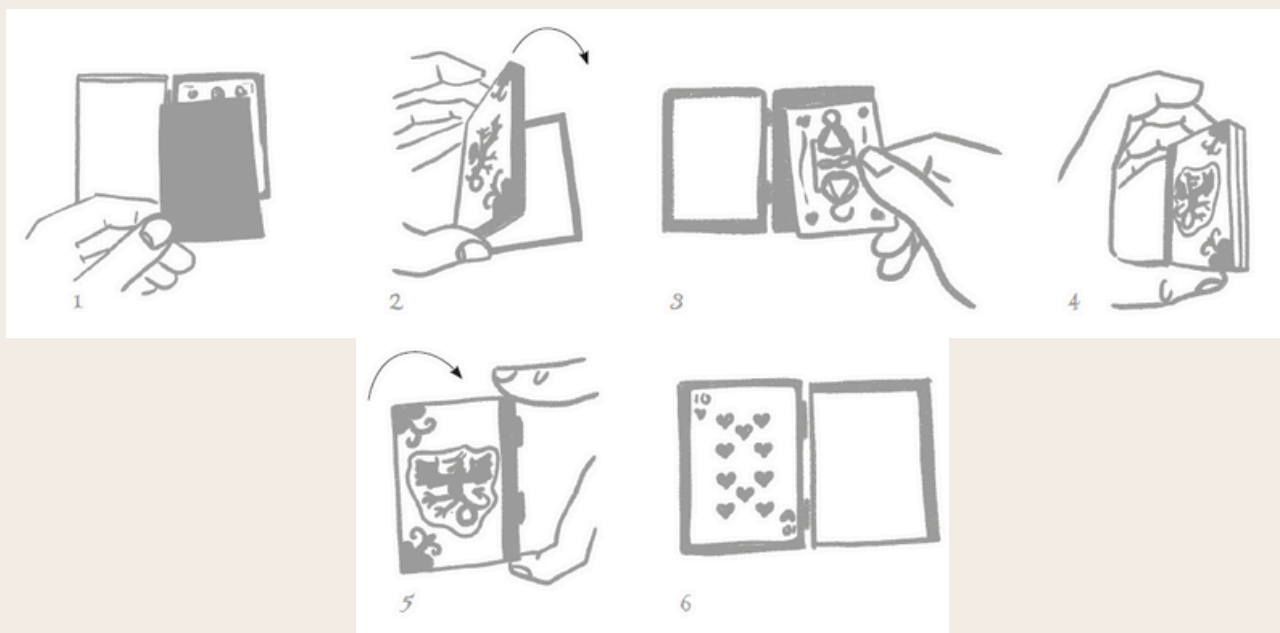
Pomůcky: balíček karet, 1 krabice draka, 1 černá deska

Příprava: Vytáhněte srdcovou 10 z balíčku karet a položte ji lícem dolů do pravé části otevřené krabice. Položte na ni černou desku (obr. 1). Zavřete krabici doprava (obr. 2).

Postup: Kouzelník představí krabici draka a otevře ji, vysvětlí, že drak má jednu schopnost: vidí skrz hmotu. Nechá vybrat diváka jednu kartu a požádá ho, aby se na ni nedíval a neukazoval ji, ale položil ji lícem dolů do pravé části krabice, kterou otevře (obr. 3). Kouzelník přiblíží ke krabici své ucho a vysvětlí, že drak mu pošeptal, že kartou je srdcová 10. Položí krabici a otevře ji. Ukáže se, karta náhodně vytažená a schovaná divákem je opravdu srdcová 10. Drak má kouzelné schopnosti...



Tajemství: Když divák vytáhne kartu z balíčku, kouzelník ho požádá, aby ji vložil do krabice, kterou otevře (obr. 3) a hned zavře (obr. 4). Kouzelník odvede pozornost tím, že krabici zvedne k uchu a když ji vrací zpět na stůl, položí ji opačně (obr. 5). Zbývá jen otevřít krabici a srdcová 10 se objeví (obr. 7).



TRIK 16: Occulta / Tajné místo

Pomůcky: 3 karty „místa“, pouze karta zámku má zezadu vytištěný lexikon, 1 obálka, 1 poskládaný papír „chaty“, brýle

Příprava: Kouzelník si vloží brýle do kapsy a poskládaný papír a 3 karty „místa“ lícem nahoru do obálky (obr. 1).

Postup: Kouzelník vypráví, že jeden vzácný lexikon kouzel může být ukrytý na 3 místech: ve mlýně, na zámku nebo v chatě. Vyndá 3 karty z obálky, které představují tato 3 místa, a položí je na stůl.

Kouzelník naznačí, že má výjimečné dary a už ví, kde je lexikon schovaný. Požádá diváky, aby vybrali jedno ze tří míst. Během toho, co diváci přemýšlí, kouzelník vysvětlí, že si vezme brýle, které mu umožní číst v myšlenkách. Kouzelník si nasadí brýle a vypadá nyní velmi vážně. Požádá diváky, aby označili jedno ze tří míst dotykem. Kouzelník překvapí diváka tím, že ukáže, že předpověděl místo, které vybere.



Tajemství: Není v tom žádný trik! Když divák ukáže jedno ze 3 míst, kouzelník má tři možnosti výběru:

- Pokud divák vybere mlýn, kouzelník otočí obálku: mlýn je na ní vytištěný!
- Pokud divák vybere chatu, vytáhne poskládaný papír: chata se objeví!
- Pokud divák vybere zámek, kouzelník otočí kartu zámku: lexikon kouzel se objeví. Zbylé dvě karty se otočí, aby bylo jasné, že z druhé strany nic není.

Jediná složitost tohoto triku spočívá ve vytažení 3 karet z obálky tak, aby nebyl vidět poskládaný papír uvnitř. K tomu kouzelník drží obálku tak, aby přidržel poskládaný papír svým ukazováčkem proti stěně obálky ze strany, kde je výřez. Samozřejmě musí kouzelník zajistit, aby nikdy neotočil obálku ani kartu zámku.



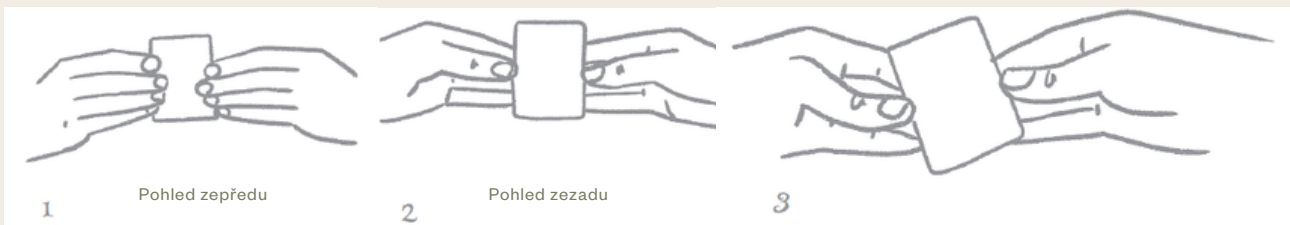
TRIK 17: Molendium / Létající mlýn

Pomůcky: karta mlýnu

Postup: Kouzelník vysvětlí, že je to velmi dlouho, co se vyprávěla legenda, že některé mlýny mohly létat. Vysvětlí divákům, že on dnes také může nechat mlýn létat. Ukáže divákům kartu představující mlýn. Foukne zezadu do karty a mlýn vzlétne mezi jeho rukama (obr. 1). Když přestane foukat, mlýn spadne na zem. Navrhne jednomu z diváků, aby sebral kartu a ověřil to...

Tajemství: Karta je tajně držena mezi palci (obr. 2). Ruce schovávají strany karty. Ruce musí být kus od sebe, aby byla vidět karta. Zkuste pohyb nahoru a dolů palci, aniž by se posunul víc nahoru než druhý (obr. 3). Doporučení kouzelníka, zkuste si to před zrcadlem!



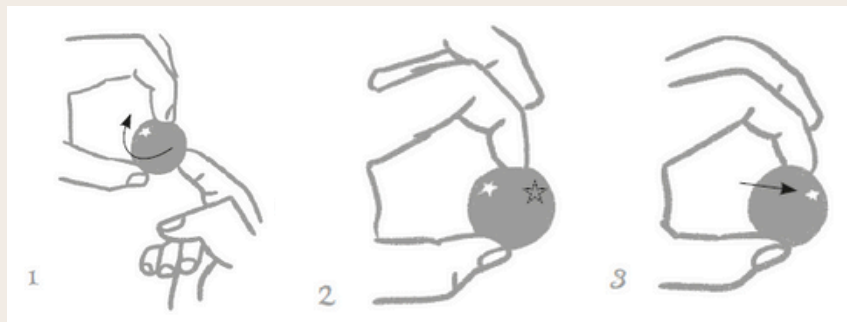


TRIK 18: Stella / Cestující hvězda

Pomůcky: 1 kulatá karta hvězdy

Postup: Kouzelník představí kartu představující noc posetou hvězdami v kouzelné zemi. Vysvětlí, že je tam jedna hvězda, která se nehýbe. Otočí kartu (obr. 1), hvězda je na stejném místě. Nehýbe se kromě toho, když se na ní foukne. Kouzelník na kartu trochu foukne, otočí ji a hvězda se přemístila.

Tajemství: Žeton se musí držet mezi dvěma prsty. Horní prst se nachází uprostřed mezi hvězdami z jedné a druhé strany (obr. 2). Když se žeton otočí pomocí druhé ruky, hvězda se nachází na stejném místě. Aby se hvězda přemístila, je potřeba žeton otočit tak, aby hvězda byla z druhé strany prstu (obr. 3). Otočením žetonu se hvězda přemístí.



TRIK 19: Signa magica / Kouzelné symboly

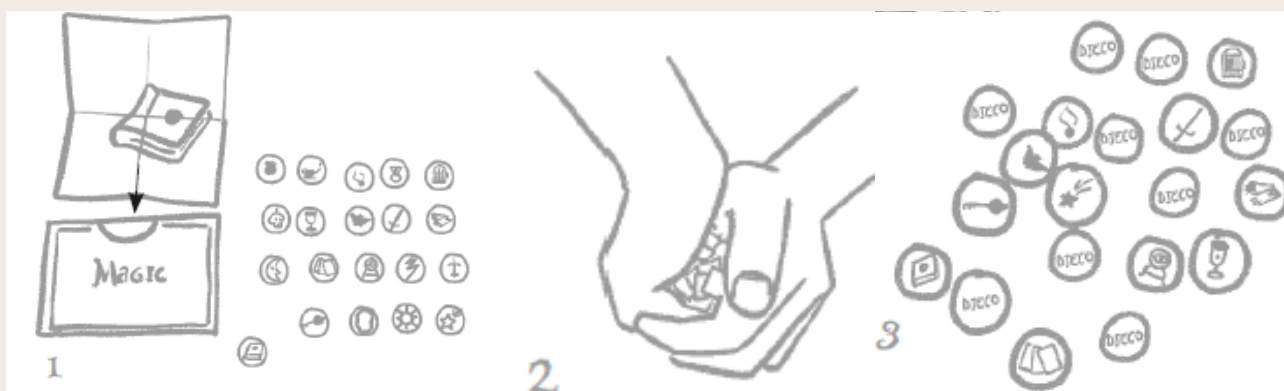
Pomůcky: 1 obálka, 1 poskládaný papír „knihy“, 1 oboustranný žeton „knihy“, 19 „jiných“ žetonů se stejnou zadní stranou „Magic“

Příprava: Poskládaný papír představující knihu se vloží do obálky. 20 žetonů se položí na stůl malovanou stranou (obr. 1).



Postup: Kouzelník vysvětlí, že hodně znaků provází kouzelný svět. Jeden z nich je oblíbený mezi kouzelníky a nachází se v obálce, kterou kouzelník ukáže divákům před tím, než ji položí na stůl. Představí tyto žetony divákům. Všechny je vyjmenuje a položí si je jeden po druhém do dlaně. Zatřese rukou (obr. 2) a pustí je všechny na stůl. Vysvětlí, že je potřeba dát stranou všechny žetony, které spadly malovanou stranou dolů. Odstraní tedy všechny žetony s viditelnou stranou „Magic“. Když tam už žádný není, vezme všechny zbylé žetony do ruky a začne znovu. Zopakuje to, dokud nezbyde pouze jeden žeton. Tento poslední žeton představuje knihu. Kniha je mezi kouzelníky oblíbená? Divák se podívá, co je v obálce... Je to kniha!

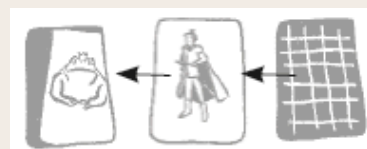
Tajemství: Karta je tajně držena mezi palci (obr. 2). Ruce schovávají strany karty. Ruce musí být kus od sebe, aby byla vidět karta. Zkuste pohyb nahoru a dolů palci, aniž by se posunul víc nahoru než druhý (obr. 3). Doporučení kouzelníka, zkuste si to před zrcadlem!



TRIK 20: Crapaudine / Přeměna ropuchy v prince

Pomůcky: 1 karta prince, 1 karta zdi, 1 karta zeď/ropucha

Příprava: Seřadte karty. Otevřete je do vějíře (obr. 1).



Postup: Na zámcích v kouzelné zemi není výjimečné vidět ropuchu schovanou mezi zdmi. Kouzelník ukáže tři karty, dvě představují zdi a mezi nimi je karta ropuchy (obr. 1). Vysvětlí, že na zámku dnes žije ropucha, ale o několik let dříve to byl princ. Zlá čarodějnice ho zaklela. Kouzelník složí 3 karty, požádá diváky, aby zopakovali kouzelnou formuli „magicam magicum“.



Jakmile je formule zopakovaná, ukáže znovu 3 karty ve vějíři ze zadní strany, vytáhne prostřední kartu: ropucha se přeměnila v prince (obr. 2).

Tajemství: Jedna ze dvou karet zdí má z jedné strany vytištěnou polovinu karty ropuchy (obr. 3). Karta prince je trochu menší než karty „zdi“ (obr. 4). Před začátkem si kouzelník připraví své karty (obr. 1). Ve chvíli, kdy se řekne kouzelná formule, kouzelník zavře jemně vějíř a otočí balíček. Kouzelník může vytáhnout kartu prince z balíčku a ukázat její dvě strany.

