

# Anweisungen

zu

# Zauberkasten

D/6

# Vorwort

Zur Vorführung von Zauberkunststücken ist in erster Linie große Übung nötig und man zeige nie ein Experiment eher, als bis man es in die kleinsten Details ausgearbeitet hat. Außerdem gehört auch die nötige Beredtsamkeit dazu, um auf die Zuschauer die Kunststücke verblüffend erschließen zu lassen. Weiter muß der Künstler zur Vorführung seiner Kunststücke sich einen Tisch bedienen, welcher mit einer Decke versehen ist, die nach vorne den Zuschauern gegenüber ziemlich weit herunter hängt, dagegen hinten zu einer Servante, die eine Tasche, aufgerafft, welche sehr gut zum Verschwindenlassen von Gegenständen verwendet werden kann.

## Das Verschwindenlassen eines kleinen Gegenstandes

Man legt den Zauberstab so auf den Tisch, daß ein Ende über die Servante hinausragt. Hierauf läßt man sich einen Ring, eine Münze oder Uhr usw. geben. Man zeigt den Gegenstand mit der rechten Hand, legt ihn scheinbar in die Linke, behält ihn aber in der Rechten, mit welcher man den Zauberstab nimmt und zugleich den entliehenen Gegenstand in die Servante fallen läßt. Nachdem man nun dreimal mit dem Zauberstab auf die linke Hand geklopft hat, kann man solche langsam öffnen, der Gegenstand ist verschwunden.



## Die unzerstrenbaren Hölzer

Man hält die Hölzer fest in der Hand zusammen und verdeckt dabei den unteren Teil, wo die Schnur durch die hohlen Hölzer hindurchläuft. Nun schneidet der Künstler scheinbar die Schnur durch, indem er mit einem Messer durch die Hölzer von oben fährt, nimmt die Hölzer oben auseinander und zeigt die scheinbar durchgeschnittene Schnur. Hierauf hält er solche wieder zusammen, läßt darauf blasen und zieht alsdann die Schnur hin und her, zum Zeichen, daß diese wieder ganz ist.



## Zauberkarte „KARO“

Die Karte zeigt auf der einen Seite 2 Karos, auf der anderen Seite 5 Karos. Mit dieser Karte lassen sich mehrere hervorragende Zauber-Tricks vorführen.

Erklärung: Man nimmt die Karte in die linke Hand und bedeckt dabei mit dem Zeigefinger das untere Karo, sodaß nur noch das mittlere Karo sichtbar ist. Diese Seite mit dem einen Karo zeigt man alsdann den Zuschauern als „Karo-Aß“. Die Rückseite der Karte, welche dem Zauberer zugewendet ist, zeigt 5 Karos. Während noch Karo-Aß den Zuschauern gezeigt wird, schlägt der Zauberer den Zeigefinger der rechten Hand von vorne um die Karte und bedeckt mit der Fingerspitze an der Hinterseite der Karte die mittlere der drei linken Figuren, sodaß dadurch nur noch 4-Karo-Figuren sichtbar bleiben. Die Karte wird dann schnell rechts umgedreht und als „Karo-4“ den Zuschauern zugewendet.

Auf die für die Zuschauer unsichtbare Seite, welche zuvor als „Karo-Aß“ gezeigt war, wird nun, bevor die Karte wieder gedreht wird, der linke Zeigefinger auf den oberen Teil der Karte gesetzt, wodurch vorgetäuscht wird, als sei von „Karo-3“ eine der 3 Figuren durch den Zeigefinger verdeckt. Die Karte wird sofort von unten nach oben gedreht und den Zuschauern als „Karo-3“ gezeigt.

Nun wird wieder der rechte Zeigefinger von vorne um die Karte geschlagen und die Fingerspitze in das freie Feld zwischen den beiden linken Karos gesetzt. Dadurch wird wiederum vorgetäuscht, als sei eine der 6 Karo-Figuren durch die Fingerspitze verdeckt. Die Karte wird rasch rechts umgedreht und dein Publikum als „Karo-6“ gezeigt.

Dieser Trick kann öfters wiederholt werden, wobei jedoch besonders zu beachten ist, daß die verschwindenden Figuren immer gut abgedeckt werden und daß man die Karte niemals gegen das Licht hält, da die Zuschauer sonst deutlich die Figuren der Rückseite sehen können.

## ***Eine Spielkarte verwandelt sich in eine Streichholzschachtel***

Man halte die geöffnete Spielkarte fest in der linken Hand (Streichholzschachtel unten versteckt) während man den Daumen an der einen und die anderen Finger an der anderen Seite anpreßt. Um die Karte zu verwandeln, fährt man mit der ausgestreckten rechten Hand über die Karte und zwar von unten nach oben. Mit den Handballen hebt man den unteren Teil und mit den Fingerspitzen klappt man den oberen Teil der Karte nach unten. Mit dem Daumen der linken Hand hält man nun die zusammengeklappte Karte fest und schiebt mit dem Zeigefinger den Schieber aus der Schachtel, während man mit der rechten Hand ein Streichholz aus der Schachtel nimmt und anzündet.



## ***Die Verschwindungs - Münzdose***

Die Dose enthält eine Blechscheibe, welche man in den Deckel legt, wo sie dem Publikum unsichtbar ist. — Man zeigt die Dose leer, läßt ein Geldstück hineinlegen und schließt den Deckel. Die Scheibe fällt auf das Geldstück und beim Wiederaufmachen der Dose ist solches scheinbar verschwunden.



## ***Der kleine Bosco oder das Bilder- und Zahlenrätselspiel***

Das Spiel besteht aus vier Karten mit je acht Bildern und einer Karte mit 15 Bildern. Man gibt jemandem die Karte mit den 15 Bildern mit dem Ersuchen, sich irgend eine Zahl oder ein Bild zu merken. Hierauf zeigt man nacheinander die vier anderen Karten vor und fragt, ob die Zahl oder das Bild sich auch darauf befindet. Addiert man die linken Eckzahlen derjenigen Karten, auf denen das Bild enthalten ist, so erhält man durch die herauskommende Summe das gedachte Bild oder die Zahl.

## ***Der Zauberring***

Man hat zu diesem Kunststück zwei Ringe, wovon der eine mit Papier beklebt ist, und ein Blatt Papier, welches in der Farbe mit dem an dem präparierten Ring genau zusammenpaßt. Der Künstler läßt das Blatt Papier untersuchen, legt es auf einen Tisch und darauf eine entlehene Münze. Er läßt auch den nicht präparierten Ring untersuchen und vertauscht ihn darauf heimlich mit dem präparierten Ring, welchen er auf das Papier neben die Münze legt. Nun bedeckt er den Ring mit dem beigegebenen Stück Karton, hebt beide Teile hoch und stellt sie auf die Münze. Nimmt er jetzt den Karton vom Ring fort, so ist die Münze, welche eigentlich im Innern des Ringes liegen müßte, verschwunden. — Soll die Münze wieder erscheinen, so bedeckt er abermals den Ring mit dem Karton, stellt beide Teile zusammen zur Seite, worauf die Münze wieder auf dem Bogen Papier erscheint.

## ***Die Märbeibüchse***

Man zeigt zuerst den Marbel in der geöffneten Büchse. Will man solchen verschwinden lassen, so schließt man die Büchse und hebt sie rasch empor, wodurch der Marbel in der oberen Verengung des Oberteils eingeklemmt wird. Um den Marbel wieder zum Vorschein zu bringen, schließt man die Büchse und stellt sie fest auf den Tisch, sodaß der Marbel in das Unterteil fällt.



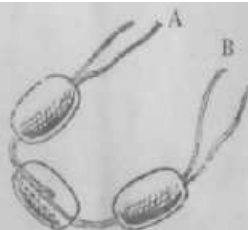
## ***Der Bauern- oder Mädchenfänger***

Man läßt jemand auf beiden Seiten einen Finger hineinstecken und wird derselbe nur dann herausgezogen werden können, wenn man die Hülse ineinander schiebt.



## Die geheimnisvollen Korallen

Vor der Vorführung legt man die Schnüre so zusammen, daß die eine hakenförmig in die andere greift. Die mittlere Koralle wird auf diesen künstlichen Knoten gezogen, und die beiden äußeren Korallen lassen sich auf die Schnüre ziehen. Man zeigt die beiden äußeren Korallen den Zuschauern, daß solche sich frei auf den Schnüren bewegen und bittet jemand, die beiden Enden der Schnüre zu halten, nimmt dann je eine Schnur a und b, macht einen einfachen Knoten und läßt wieder festhalten. Man bedeckt die Korallen mit einem Tuch und zieht stark an; die Schlinge löst sich und die Korallen sind frei, trotzdem die Schnüre unzerrent geblieben sind.



## Die geheimnisvollen Scheiben

Die fünf Pappscheiben, von welchen jede eine andere Nummer trägt, werden vorgezeigt und in einen Hut gelegt. Die sechste Scheibe mit fünf Nummern wird im Lederfutter des Hutes verborgen. Der Künstler behauptet nun, daß die dem Hute entnommene Scheibe stets die gewählte Zahl zeigen wird. Zu diesem Zweck schüttelt er die im Hute befindlichen Scheiben durcheinander, nimmt eine heraus (in Wirklichkeit jedoch stets die im Lederfutter verborgene sechste Scheibe) und ersucht jetzt einen Zuschauer, von der beigegebenen kleinen Tafel eine Nummer zu nennen. Angenommen es wird Nr. 4953 gewählt, so braucht er nur eine der fünf Zahlen, im vorstehenden Falle also die Nr. 7, mit dem Daumen zu verdecken. Die Scheibe wird dann anscheinend wieder in den Hut zurückgeworfen, statt dessen aber wieder im Lederfutter verborgen und der Trick in derselben Weise weiter vorgeführt.

## Zauberkerle

Man halte die Kette mit der linken Hand am obersten Ring, nehme aus der zweiten Reihe der Doppelringe den rückwärtigen Ring und halte solchen mit der rechten Hand fest. Durch Abwärtsziehen der drei oberen Reihen Ringe wird sich stets einer hiervon ablösen und an der Kette herabgleiten.



## Das magische Markenalbum

Das Kunststück ist höchst einfach auszuführen. Man zeigt das leere Album vor, verschließt es und klopft darauf mit dem Zauberstab, dabei das Album heimlich umdrehend. Wird nun dasselbe wieder aufgemacht, so hat sich die leere Seite mit Briefmarken gefüllt.

## Der Münzentrick

Zu diesem Kunststück gehören:

- a) ein fester Taler
- b) ein hohler Taler (Schale)

Vorbereitung: Der Künstler hält die Taler stapelförmig zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand und zwar in folgender Reihenfolge: Schale, Taler.

Vorführung: Der Künstler zeigt die zwei Taler vor und bewegt die Hand hin und her. Währenddessen schiebt er den festen Taler in die hohle Schale hinein und der Taler ist verschwunden.

## Geldkarte

Man nehme die Karte zwischen Daumen und Zeigefinger und halte sie flach vor sich hin. Dann führe man aus dem Handgelenk heraus kreisende Bewegungen aus, die man immer schneller werden läßt. Durch diese rasche Rotierung erscheint innerhalb der Zeichnung ein Geldstück!

(Das Ganze ist natürlich nur eine optische Täuschung.)