

Ancora voglia di magia?

Troverai altri trucchi per apprendisti maghi a partire dai 6 anni nella confezione "Il piccolo Mago" (codice 21.947)



Scarica i magici Download

Visita la nostra Homepage magica www.ravensburger.it/magia e utilizza questo codice d'accesso:

B93 DQ5 Y14

per scaricare gratis i video di molti trucchi e la bellissima musica magica da utilizzare durante il tuo spettacolo. Buon divertimento!

Conservare il manuale d'istruzioni per futuri riferimenti!

Gioco Ravensburger® n. 21 948 3

Autore: Martin Michalski

Redazione:

Katja Volk, Jürgen Valentiner-Branth

Illustrazioni:

Josef Löflath, Gerhard Schmid

Design: DE Ravensburger, KniffDesign

www.ravensburger.it/magia

Ravensburger SpA

Via E. Fermi 20 · 20090 Assago-MI

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

222926





Magica amica e magico amico!

Con i 70 trucchi magici contenuti in questa confezione, potrai tuffarti nel fantastico mondo degli incantesimi.

Per più di 50 anni, il mago Martin Michalski è riuscito a strabiliare molti amici e parenti con i suoi giochi di prestigio. Ha progettato 65 collezioni di giochi di prestigio e scritto libri sull'argomento. Tutta la sua esperienza di Maestro prestigiatore è contenuta in questa "scatola delle magie".

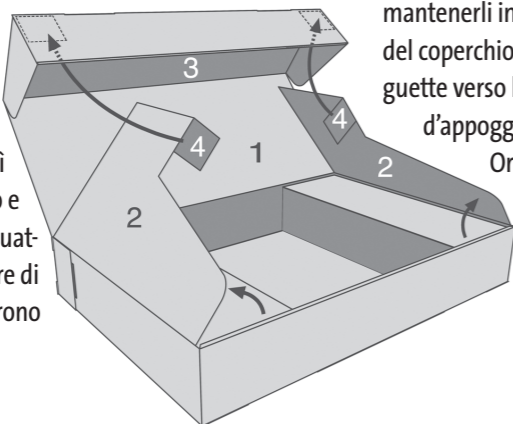
Perché fare giochi di prestigio è così divertente? ma è chiaro: perché solo tu che sei il mago ne conosci il trucco! Tutti cercano di indovinarlo. Ma solo tu, grazie a un po' di pratica, conosci alla perfezione l'arte di eseguire i più sorprendenti giochi di prestigio in modo che nessuno possa smascherarne il segreto. E affinché tutto resti avvolto nel mistero, non puoi rivelare a nessuno questi segreti!

In questa scatola della magia trovi tanti oggetti diversi con i quali è possibile eseguire molti giochi di prestigio. Il manuale spiega con precisione e per gradi come è possibile ottenere l'effetto migliore dall'esecuzione di ogni magia. Con calma, puoi anche fare esperimenti utilizzando i vari oggetti che hai a disposizione in casa. Imparerai che ci sono tante cose con le quali è possibile eseguire i vari trucchi. Il tuo pubblico resterà sempre strabiliato!

Buon divertimento con la scoperta dei giochi di prestigio, con le esercitazioni e con il tuo grande spettacolo di magia!

Preparativi per la tua postazione di lavoro

Puoi utilizzare la scatola come mini-palcoscenico, riponendovi gli oggetti che ti occorreranno per i giochi di prestigio che eseguirai durante lo spettacolo. In questo modo sarai in grado di presentare meglio agli spettatori i tuoi trucchi magici. Il pubblico non potrà vedere la parte posteriore della scatola. Lì dietro preparerai i giochi di prestigio e sistemerai gli oggetti magici. Sulle quattro stelle disegnate potrai appoggiare di volta in volta gli oggetti che ti occorrono per ogni trucco del tuo show.



Per preparare il tuo mini-palcoscenico, dovresti alzare verticalmente il coperchio ①, e mettere in piedi le parti laterali ② e mantenerli in questa posizione. Piega poi la parte anteriore del coperchio ③ verso il basso spingendo entrambe le linguette verso l'interno ④, in modo da creare un piano d'appoggio stabile.

Ora puoi posizionare il tuo mini-palcoscenico su una sedia oppure sul tavolo e, durante il tuo show, prendere i singoli giochi di prestigio dalla scatola e poi riporli.

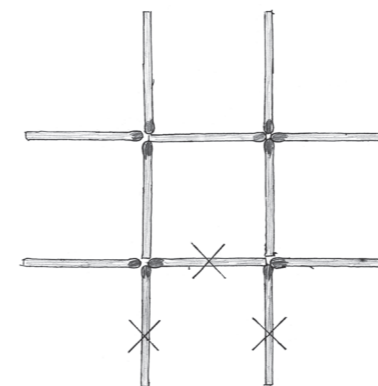
Trucco 70 - Le figure incantate



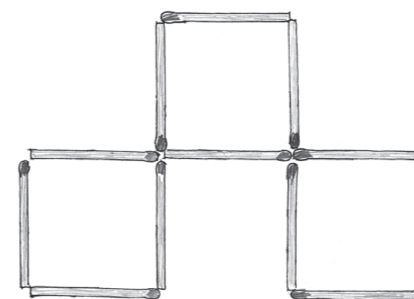
Accessori:

5 carte illustrate

Metti 12 fiammiferi in questo modo:



Spostando solo tre fiammiferi, gli spettatori devono riuscire a formare tre quadrati. Ecco come si fa:



Mostra agli spettatori la carta illustrata con i 15 simboli e chiedi a uno di loro di scegliere uno degli oggetti che vi sono raffigurati. Chiedigli anche di tenerlo bene in mente senza rivelarlo.

Ora fai vedere allo spettatore, una dopo l'altra, le quattro carte illustrate che contengono otto simboli ciascuna. Chiedigli di consegnarti le carte sulle quali si trova la figura che lui ha scelto.

Su ognuna delle carte illustrate che contengono la figura scelta dallo spettatore, tu devi contare i punti che si trovano sull'angolo in basso a sinistra.

Il risultato della somma dei punti corrisponderà, nella carta illustrata con i 15 simboli, al numero impresso sotto all'oggetto prescelto dallo spettatore!

Se ad es. ti vengono consegnate le carte con 1, 4 e 8 punti, allora la somma sarà 13. Così tu saprai che lo spettatore ha deciso di scegliere la figura del guanto.



13

Consiglio:

Esercitati prima ad eseguire velocemente le somme dei punti. Puoi ripetere questo trucco ancora una volta.



Magici Download

Sulla nostra Homepage www.ravensburger.it/magia abbiamo messo a disposizione utili file da scaricare. Alla fine di questo manuale troverai il codice d'accesso segreto da utilizzare per eseguire il download di video e musica magica dalla nostra Homepage.

I video per lo show

Affinché tu possa imparare più velocemente e facilmente i giochi di prestigio, abbiamo messo a tua disposizione moltissimi video da scaricare. Si tratta di brevi filmati che mostrano come funzionano i singoli trucchi magici.



Leggendo questo manuale, fai attenzione al simbolo del film che appare davanti al numero del trucco magico! Per ogni gioco di prestigio contrassegnato con questo simbolo, è stato realizzato un video.

La musica per lo show

Per un vero spettacolo di magia è senza dubbio necessaria la musica magica! Abbiamo composto per te alcuni brani musicali che potrai utilizzare come sottofondo durante la tua esibizione. Vedrai, il pubblico si appassionerà ancora di più!

9 consigli per il tuo spettacolo di magia

I trucchi magici sono segreti!

Non puoi rivelare a nessuno il segreto del trucco! Altrimenti rovineresti la sorpresa e il divertimento, non solo tuo, ma anche degli spettatori.

Solo esercitandosi si diventa maestri!

Prova un gioco di prestigio da solo (meglio se davanti a uno specchio) fino a quando diventerà per te facile eseguirlo senza problemi! Solo allora potrai esibirti. Altrimenti non vale la pena: il rischio di sbagliare sarebbe troppo grosso.

Per la magia occorre il luogo adatto!

Metti il mini-palcoscenico su un tavolo o uno sgabello coperti da un foulard o una tovaglia. Fai attenzione che dietro di te non ci siano specchi o grandi lampade. Durante l'esibizione è meglio mantenere una distanza di circa 2,50 metri dagli spettatori, altrimenti questi potrebbero accorgersi del trucco oppure non vedere bene il gioco di prestigio.

Non parlarne mai prima!

Non spiegare mai quello che succederà nel gioco di prestigio che stai per eseguire. Altrimenti rovineresti la sorpresa e gli spettatori potrebbero scoprire il trucco.

Una storiella per ogni trucco magico!

Nell'esecuzione di un gioco di prestigio, le parole e i gesti sono molto importanti. Un brevissimo racconto durante ogni magia renderà il tuo spettacolo ancora più coinvolgente.

Ci vuole sangue freddo!

Mantieni sempre la calma. Se qualche cosa dovesse andare storto, ricordati che non è grave. Quasi sempre potrai rimediare grazie a una pronta reazione e a una divertente formula magica.

Mai ripetere!

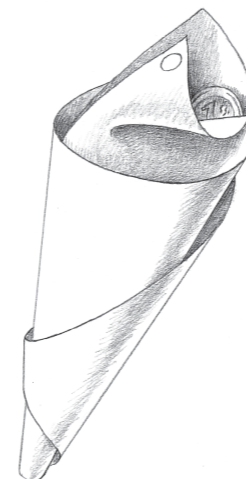
Non ripetere mai due volte il gioco di prestigio, a meno che ciò non sia diversamente indicato in questo manuale di istruzioni. Altrimenti alcuni spettatori potrebbero annoiarsi e, inoltre, aumenterebbe il pericolo che il trucco venga scoperto.

Lo spettacolo non deve durare troppo!

Il tuo spettacolo di magia non dovrebbe durare più di 20 minuti perché alcuni spettatori potrebbero distrarsi.

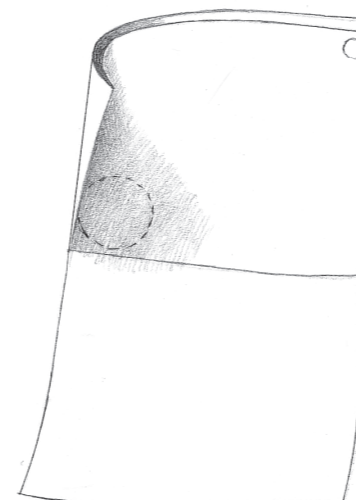
Terminato lo spettacolo, metti subito via tutto!

Alla fine dell'esibizione, ringrazia per gli applausi e riponi subito gli oggetti magici nella scatola, altrimenti gli spettatori più curiosi potrebbero scoprire i segreti dei tuoi giochi di prestigio.



Spingi in dentro l'angolo contrassegnato dal cerchio. Ora, all'interno della tasca aperta, puoi far sparire un oggetto del pubblico a caso. Non sceglierli troppo grossi, un Euro o un anello sono oggetti perfetti per eseguire questo trucco!

Dopo aver infilato gli oggetti nel giornale, devi far vedere che è vuoto. Per fare questo, reggilo sull'angolo contrassegnato dal cerchio, così l'oggetto resterà intrappolato nella tasca e non potrà cadere.



Ora avvolgi di nuovo il giornale a mò di cono e fai scivolare fuori l'oggetto nascosto.

Trucco 66 - La metamorfosi del foulard



Accessori: giornale, 2 foulard magici

Preparazione: costruisci un cono magico come descritto nel trucco 65. Infilare entrambi i foulard magici, di diverso colore, tra le due pagine del giornale.

Mostra entrambi i lati vuoti del giornale. Per fare ciò, reggilo sull'angolo contrassegnato con il cerchio (vedi trucco 65). Ora avvolgi il giornale a mò di cono e, con stupore del pubblico, estrai un foulard magico dalla tasca ricavata dai due fogli di giornale. Mostra di nuovo il giornale vuoto e successivamente introduci, con cautela, il foulard all'interno del giornale. Ora estrai l'altro foulard magico dal giornale e dichiara che hai cambiato il colore del foulard mentre questo si trovava all'interno del giornale!

Trucco 67 - Il foulard scomparso



Accessori: giornale, 2 fazzoletti di carta

Preparazione: costruisci un cono magico come descritto nel trucco 65. Introduci uno dei due fazzoletti tra le pagine del giornale e nascondi l'altro nella tasca dei pantaloni.

Prima fai vedere il giornale vuoto e poi estrai il fazzoletto (vedi trucco 66). Dopo aver rimesso a posto il fazzoletto all'interno del giornale, spiega che ora il fazzoletto potrebbe essere scomparso e che tu potresti farlo magicamente riapparire dalla tasca dei tuoi pantaloni. Mostra di nuovo il giornale vuoto e, con gran stupore del pubblico, estrai l'altro fazzoletto dalla tasca dei pantaloni! Gli spettatori crederanno che quello sia il fazzoletto che era sparito all'interno del giornale.

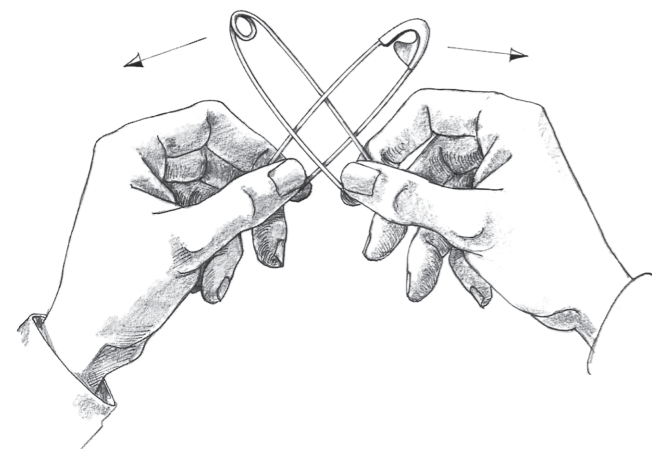
Trucco 64 · Il trucco delle spille da balia



Accessori:

- 2 spille da balia

Mostra al pubblico entrambe le spille da balia. Ora incastrale tra di loro esattamente come indicato nell'immagine.



Quindi, tira di colpo entrambe le spille separandole... eppure sono ancora chiuse!

Per fare ciò separa entrambe le spille tirandole con un movimento veloce in direzione delle due frecce. La stanghetta della spilla a sinistra aprirà per un attimo la chiusura della spilla a destra. Questa poi si richiederà e al pubblico sembrerà così che non si sia mai aperta.

Lascia che gli spettatori provino con calma questo gioco. Ma non riusciranno ad eseguirlo perché il trucco funziona solo se le spille vengono incastrate precisamente come nell'illustrazione.

Trucco 65 · Il cono magico



Accessori:

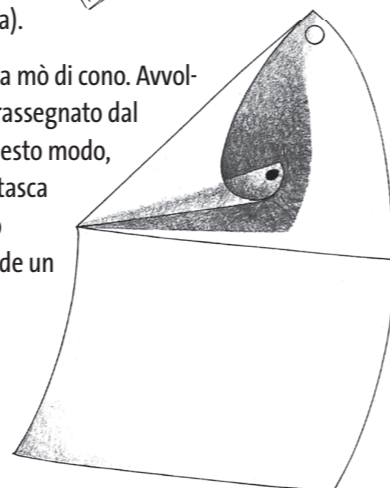
- giornale, diversi oggetti a scelta (es. monete, penna, fazzoletto, anello), colla

Preparazione:

- incolla due fogli di giornale uno sopra all'altro, come mostrato nell'illustrazione. Le linee tratteggiate mostrano le zone tra i fogli sulle quali devi applicare la colla.

Mostra il foglio di giornale vuoto (si tratta in realtà di due fogli incollati assieme, ma questo il pubblico non lo sa).

Ora avvolgi il giornale a mò di cono. Avvolgi prima l'angolo contrassegnato dal punto nero (fig.). In questo modo, l'angolo aperto con la tasca sarà rivolto verso l'alto (nell'illustrazione si vede un cerchio in quel punto).



Per uno spettacolo perfetto

L'abbigliamento

Di solito, gli illusionisti che si esibiscono in televisione indossano costosi abiti pieni di segreti. Naturalmente, per il tuo spettacolo puoi scegliere di esibirti con vestiti normali, ma indossando un abito speciale creerai quell'atmosfera particolare che renderà tuo spettacolo assolutamente unico! Puoi inventare tu stesso il costume, ad es. con un cappello a cilindro o un altro tipo di cappello. Oppure puoi utilizzare una coperta per fare il mantello, allacciarti una sciarpa come se fosse una fascia oppure indossare una giacca particolare.

Il saluto

Presentarsi davanti al pubblico non è facile. In questi casi, dire qualche cosa di allegro potrebbe aiutarti a vincere la paura. Prima pensa con calma a quello che ti piacerebbe dire all'inizio dello spettacolo, in modo che il tuo ingresso "sul palcoscenico" riscuota successo.

La gestualità

Cerca di mantenere la calma il più possibile. E' inutile correre qua e là perché distoglieresti l'attenzione dai tuoi giochi di prestigio. Non voltare mai le spalle al pubblico, a meno che il gioco di prestigio non lo richieda. L'effetto delle tue magie sarà maggiore se manterrai il contatto visivo con gli spettatori. Ogni tanto, durante lo spettacolo, dovresti fare gesti carichi di mistero che avrai prima sperimentato allo specchio.

Ad es. potresti:

- muovere lentamente le mani intorno al mini-palcoscenico
- toccare tre volte con la bacchetta magica l'oggetto che hai intenzione di far sparire, oppure
- soffiare un paio di volte sul foulard o sulle carte con cui stai eseguendo il gioco di prestigio.

La distrazione

I maghi più famosi sono veri maestri nell'arte della distrazione. Alcuni spettatori fremono addirittura dall'impazienza di riuscire ad indovinare il trucco del gioco di prestigio. Potrai evitare questo facendo in modo che il pubblico diriga la sua attenzione dove decidi tu. Senza essere notato dagli spettatori, potrai fare delle manovre segrete. Quando ad es. vuoi fare scomparire una pallina nella tasca sinistra dei pantaloni, puoi distogliere l'attenzione del pubblico con un movimento della mano destra. Tutti faranno attenzione alla tua mano destra. Un altro trucco: in linea di massima il pubblico guarderà sempre là dove anche tu dirigerai il tuo sguardo perché avranno il sospetto che proprio lì ci sia qualche cosa di interessante da scoprire.



L'organizzazione del tuo spettacolo

Abbiamo elencato i giochi di prestigio contenuti in questa confezione raggruppandoli a seconda dei materiali che ti occorreranno per eseguirli. Per un inizio strepitoso del tuo spettacolo potresti, ad es., andare a vedere in "trucchi d'inizio spettacolo" (da pagina 8 a pagina 9). Se vuoi esibirti in uno strabiliante gioco con le carte, possono esserti d'aiuto i giochi di prestigio descritti da pagina 10 a 14. In questo modo hai la possibilità di organizzare uno spettacolo bellissimo e molto vario scegliendo tra i più diversi trucchi magici. Puoi anche decidere di esibirti in uno spettacolo basato su trucchi magici di un unico tipo, ad es., tutti i giochi con i dadi oppure tutti i giochi matematici, a seconda di quello che ti piace di più.

Ogni gioco di prestigio è contrassegnato da un simbolo che ne indica il grado di difficoltà:



Facile.
Veloce da imparare, veloce da eseguire.

Medio.
Si impara esercitandosi un po'.

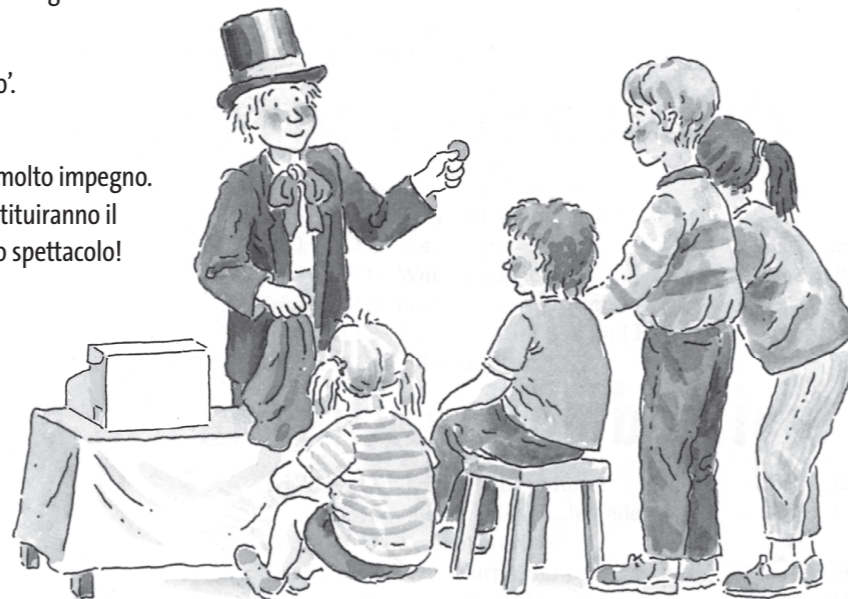
Impegnativo.
E' necessario esercitarsi con molto impegno. Questi giochi di prestigio costituiranno il momento culminante del tuo spettacolo!

All'inizio e alla fine dello spettacolo esibisciti con un gioco di prestigio davvero stupefacente in modo da catturare immediatamente l'attenzione del pubblico e da entusiasmarlo poi a lungo con l'ultimo trucco magico.

Il tuo primo spettacolo

Per fare in modo che tu possa cominciare subito a divertirti eseguendo i giochi di prestigio, abbiamo preparato noi per te il programma del tuo primo spettacolo di magia. Tutti questi trucchi sono semplici da imparare e ti riusciranno con facilità:

Trucco n°. 1	L'apparizione della bacchetta magica	pagina 8
Trucco n°. 7	Il re e la spia nera	pagina 10
Trucco n°. 19	L'anello liberato	pagina 18
Trucco n°. 24	La predizione	pagina 21
Trucco n°. 35	I gettoni migratori	pagina 26
Trucco n°. 36	Incredibile ma vero	pagina 26
Trucco n°. 44	Le sfere magiche	pagina 30
Trucco n°. 54	Il foulard volante	pagina 36
Trucco n°. 60	La grande magia dell'uovo	pagina 40
Trucco n°. 65	Il cono magico	pagina 44
Trucco n°. 70	Le figure incantate	pagina 47



Trucco 63 - Il magico raddoppio



Accessori:
2 dadi in gommapiuma, bacchetta magica

Preparazione:
nascondi uno dei due dadi nella mano destra che terrai perciò leggermente chiusa.

Mostra al pubblico l'altro dado in gommapiuma tenendolo con le dita pollice e indice della mano sinistra. Contemporaneamente, indica il dado con il dito indice della mano destra. Ora, con le dita pollice e indice della mano destra prendi il dado dalla mano sinistra.

Recati vicino a una persona del pubblico e chiedigli di aprire una mano, poi mettilgli entrambi i dadi nella mano.

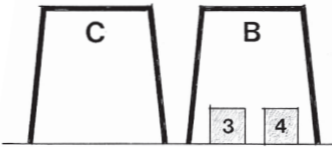
Ma lui crederà che tu gli abbia dato solo un dado, cioè quello che avevi mostrato in precedenza!

Quando avrai messo i dadi nella mano dello spettatore, chiudigli subito la mano a pugno, in modo che nessuno possa vedere i dadi.

Dopo che avrai battuto tre volte la bacchetta sul pugno, lo spettatore potrà aprire la sua mano e si stupirà così di trovarci due dadi!

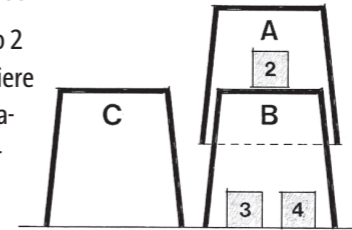
Appoggia entrambi i bicchieri sul tavolo, davanti al dado 4.

Ora alza un attimino il bicchiere B e (tramite il bicchiere B) tira indietro il dado 3, facendolo scivolare sopra la base del bicchiere C. Grazie allo slancio del movimento, fai "atterrare" il bicchiere B, con il dado 3 al suo interno, sul dado 4 (che si trova sul tavolo). Questo è un movimento per il quale devi esercitarti bene!

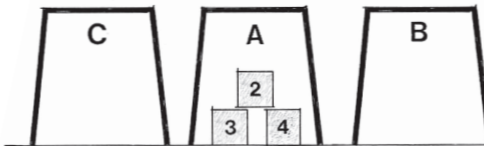


Ora, sotto al bicchiere B ci sono due dadi. Appoggia il bicchiere C sul tavolo.

Ora ripeti questa sequenza: metti il dado 2 sul bicchierino B e impilaci sopra il bicchiere A. Dopo aver toccato con la bacchetta magica entrambi i bicchieri, sollevali. Sul tavolo sarà così possibile vedere due dadi (sono i dadi 3 e 4).

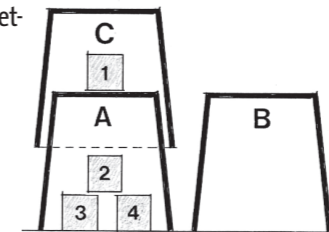


Fai vedere velocemente l'interno del bicchiere B e appoggia i bicchieri impilati l'uno sull'altro (A e B) davanti ai dadi. Sfila il bicchiere A (nel quale ora si trova il dado 2) e, con un movimento veloce, rovescialo sui dadi 3 e 4 che si trovano sul tavolo.



Adesso, sotto al bicchiere A appoggiato sul tavolo ci sono tre dadi.

Ora metti il dado 1 sul bicchiere A che hai appena appoggiato e coprilo con il bicchiere C. Batti ancora una volta la bacchetta magica e anche questo dado "attraverserà" l'ultimo bicchiere per cadere poi sul tavolo, dove, infine, appariranno tre dadi (4, 3 e 2)!



Trucco 62 - Il trucco dei bicchierini

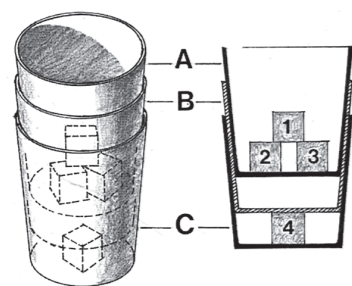


Accessori:

3 bicchierini rossi, 4 dadi di gommapiuma, bacchetta

Preparazione:

taglia le strisce di gommapiuma in quattro dadi grandi uguali. Inserisci un dado in un bicchiere (bicchiere C), poi impilaci entrambi gli altri due bicchieri (bicchiere A e B). Per maggior chiarezza, nell'illustrazione, i dadi sono stati numerati e ad ogni bicchierino corrisponde una lettera dell'alfabeto.

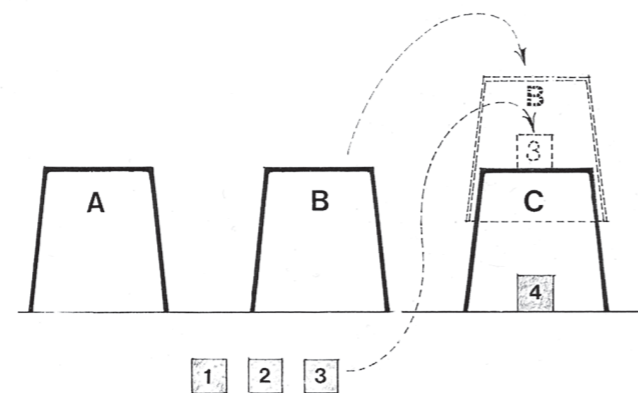
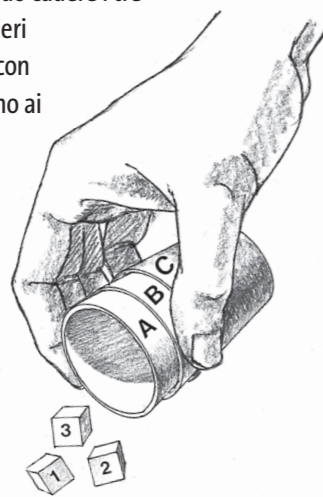


Appoggia sul tavolo i tre bicchierini impilati e, accanto, anche i tre dadi in gommapiuma.

Poi introduci i dadi nel bicchiere superiore.

Ora inclina i tre bicchierini, facendo cadere i tre dadi sul tavolo. Appoggia i bicchieri sul tavolo, uno accanto all'altro, con l'imboccatura verso il basso, vicino ai dadi.

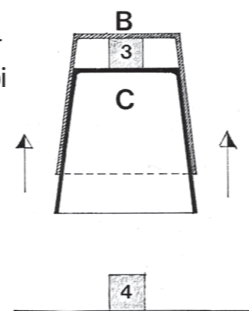
Facendo questo, devi ribaltare velocemente il bicchiere C, in modo che il dado di gommapiuma nascosto non scappi fuori. È di importanza fondamentale in questo trucco!



Metti il dado 3 sul bicchiere C e impilaci sopra il bicchierino B. Batti una volta la bacchetta sul bicchiere B, ed ecco che, alzando i bicchieri C e B insieme, potrai mostrare che il dado è caduto sul tavolo.

Al pubblico sembrerà che il dado 3 sia passato attraverso il bicchierino C e che sia poi caduto sul tavolo (non conosce infatti l'esistenza del dado 4).

Solleva insieme i bicchieri B e C e mostra velocemente che l'interno è vuoto (si tratta della parte interna del bicchierino C).



Trucchi d'inizio spettacolo	8	Trucchi con i numeri	21	Trucchi con le monete	33
1. L'apparizione della bacchetta magica		23. Un genio del calcolo		48. La piramide capovolta	
2. Sei invulnerabile!		24. La predizione		49. Un quiz con le monete	
3. La bacchetta magica sospesa		25. Il test del libro		50. L'Euro scomparso	
4. La bacchetta magica flessibile		26. Il quadrato magico			
		27. Il misterioso numero 64		Trucchi con il tappeto magico	34
Trucchi con le carte	10	28. Quanti anni hai?		51. L'apparizione del foulard magico	
5. Far scomparire due carte		29. Il genio matematico		52. La sparizione del foulard magico	
6. L'apparizione di due carte		30. 5, il numero magico		53. Il foulard cambia colore	
7. Il re e la spia nera		31. Lettura del pensiero		54. Il foulard volante	
8. Il trucco dei quattro fanti		32. Il mago dei numeri		55. L'acqua che sgorga dal nulla	
9. Suggestione				Trucchi con le uova	37
10. Donna e fante		Trucchi divertenti con gettoni	25	56. Come far apparire un uovo	
11. Trova la carta!		33. Il gettone magico		57. L'uovo che si trasforma	
12. Dov'è la donna di cuori?		34. Il raddoppio		58. Ride bene chi ride ultimo	
13. La misteriosa identificazione delle carte		35. I gettoni migratori		59. La levitazione dell'uovo	
		36. Incredibile ma vero		60. La grande magia dell'uovo	
Trucchi con corda e foulard	15	Trucchi con anelli	27	Trucchi vari	41
14. Il vaso misterioso		37. Il mistero dei due anelli concatenati		61. La paletta magica	
15. Il laccio magico		38. Il mistero dei tre anelli concatenati		62. Il trucco dei bicchierini	
16. Un legame prodigioso		39. L'anello che passa attraverso il foulard		63. Il magico raddoppio	
17. Il nodo scomparso		Trucchi con dadi	29	64. Il trucco delle spille da balia	
18. L'anello e il nodo misterioso		40. Un'occhiata a raggi "x"		65. Il cono magico	
19. L'anello liberato		41. Quale dado è finito in tasca?		66. La metamorfosi del foulard	
20. L'anello imprigionato		42. Dado bianco o dado nero?		67. Il foulard scomparso	
21. La fantastica liberazione dell'anello		43. Dov'è il dado nero?		68. La trasmissione del pensiero	
22. Il foulard liberato		Trucchi con le palline	30	69. Tante forme	
		44. Le sfere magiche		70. Le figure incantate	
		45. L'apparizione della pallina fantasma			
		46. La misteriosa scomparsa della pallina			
		47. Lo scambio delle palline			



Trucco 1 · L'apparizione della bacchetta magica



Accessori:

bacchetta magica, elastico

Preparazione:

metti l'elastico al polso sinistro e infilaci la bacchetta magica.

All'inizio dello spettacolo, dopo gli applausi del pubblico, congiungi le mani e afferra, con la destra, la bacchetta magica nascosta.

Allontana le mani facendo apparire all'improvviso la bacchetta magica nella mano destra.

Ora puoi utilizzare la bacchetta magica durante lo spettacolo, ma nessuno spettatore saprà mai come hai fatto a farla apparire.



Suggerimenti:

- All'inizio dello spettacolo, il pubblico deve vedere solo il dorso della tua mano sinistra, altrimenti si accorgerà troppo presto della bacchetta magica.
- Indossa un abito con maniche lunghe, in modo che sia impossibile scorgere l'elastico.

Trucco 2 · Sei invulnerabile!



Accessori:

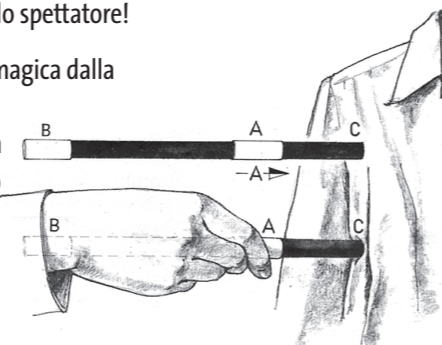
bacchetta magica, striscia di carta, nastro adesivo

Preparazione:

con la striscia di carta prepara un piccolo manicotto (A), poi fissalo con un pezzo di nastro adesivo. Infilalo sulla punta bianca (B) della bacchetta magica. Deve poter scorrere facilmente lungo la bacchetta.

Invita una persona del pubblico ad avvicinarsi a te. Con la formula magica "Abra cadabra, ora non sei più vulnerabile!" dichiara l'invulnerabilità dello spettatore!

Reggi la bacchetta magica dalla parte della punta bianca (B) e spingila leggermente contro il corpo dello spettatore (C).



Fai scorrere lentamente sempre più avanti, in direzione dello spettatore, il manicotto bianco di carta (A). Il pubblico crederà che la bacchetta stia trafiggendo lo spettatore. Fai sparire la punta bianca della bacchetta (B) nella tua mano. Il pubblico non deve vederla.

Suggerimento:

mentre "trafiggi" lo spettatore, fai finta di fare molta fatica a causa dei suoi "forti muscoli".



Trucco 61 · La paletta magica



Accessori:

paletta magica

Su un lato della paletta magica si vede un cilindro, sull'altro lato un cilindro con un coniglietto all'interno. Se giri la paletta con un movimento rapido, puoi far sembrare che il coniglietto appaia dal cilindro. Fai finta di mostrare che entrambi i lati della paletta sono vuoti. In realtà farai vedere due volte lo stesso lato!

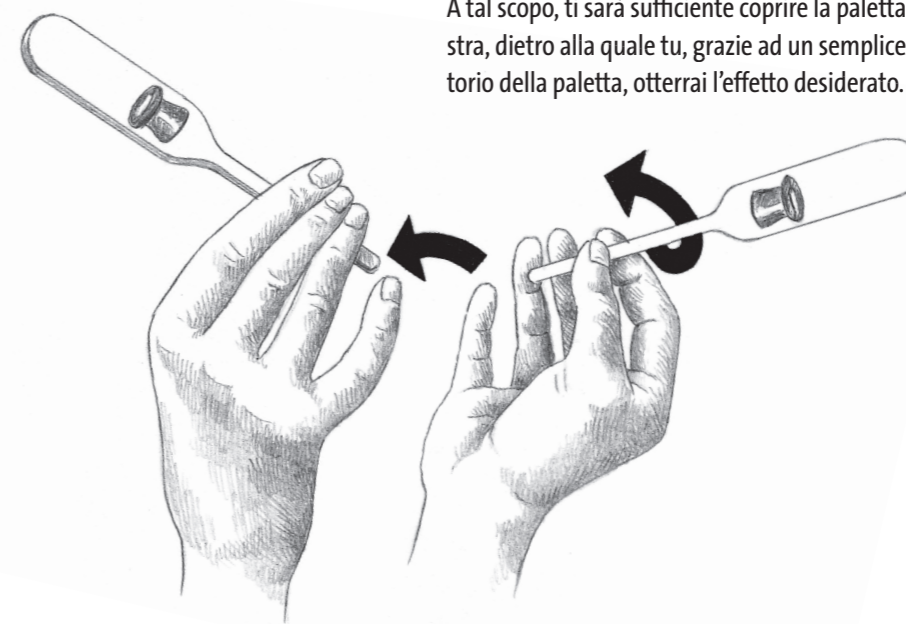
Per poter fare questo gioco, devi esercitarti e imparare bene il movimento di rotazione. Consiste di due azioni che devono essere eseguite contemporaneamente:

1. Tra le dita pollice e indice, gira la paletta sull'altro lato e poi indietro.
2. Gira il polso verso l'interno e di nuovo verso l'esterno.

All'inizio dello spettacolo metti sul tavolo la paletta: posiziona verso l'alto il lato con il cilindro vuoto. Ora prendi la paletta con la mano destra e, eseguendo contemporaneamente i due movimenti rotatori, mostra che su entrambi i lati si trova un cilindro vuoto.

Copri la paletta con la mano sinistra e contemporaneamente falla girare reggendola tra le dita pollice e indice. Ora, se sollevi la mano sinistra, il pubblico vedrà che un coniglietto è apparso all'improvviso! Eseguendo contemporaneamente i due movimenti rotatori, potrai mostrare che è apparso un coniglietto su entrambi i lati della paletta. Puoi anche farlo scomparire di nuovo, nello stesso inspiegabile modo in cui lo hai fatto comparire.

A tal scopo, ti sarà sufficiente coprire la paletta con la mano sinistra, dietro la quale tu, grazie ad un semplice movimento rotatorio della paletta, otterrai l'effetto desiderato.



Trucco 60 • La grande magia dell'uovo



Accessori:

uovo magico, cappello a cilindro, foulard nero grande

Preparazione:

cuci sull'orlo del foulard la cima di un filo nero (lungo ca. 10cm), all'altra estremità del filo incastra l'uovo.

Mostra al pubblico il cappello a cilindro vuoto. Poi prendi dal tavolo il foulard in modo che l'uovo resti nascosto all'interno del foulard.

Introduci lentamente il foulard nel cappello a cilindro. Ora prendi due lembi del foulard e, estrandolo dal cilindro, fai vedere che il foulard è vuoto su entrambi i lati.

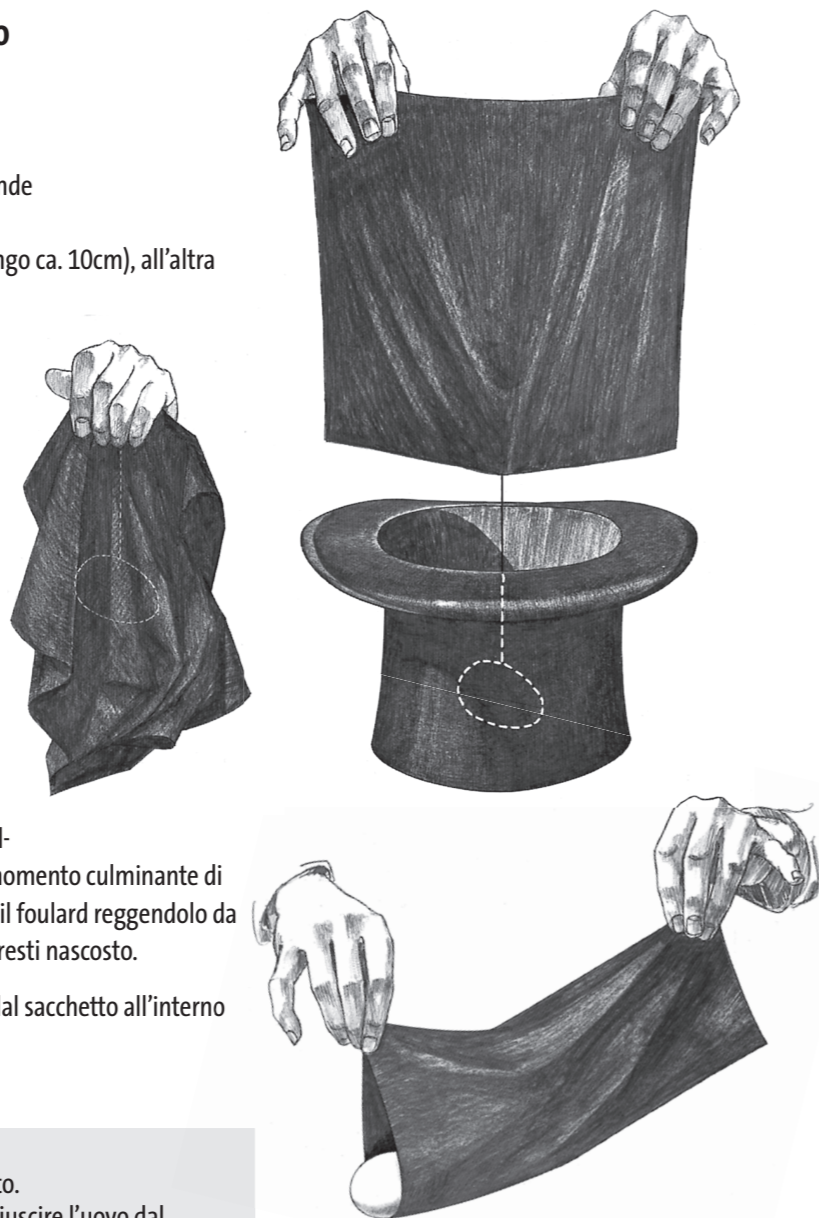
L'uovo, appeso all'orlo inferiore del foulard nero, si trova all'interno del cilindro ed è quindi invisibile al pubblico.

Metti di nuovo il foulard all'interno del cilindro, in modo che il bordo sul quale è appeso l'uovo sia rivolto verso di te e poggi sulla tesa del cappello. Per il momento culminante di questa magia, che è l'apparizione dell'uovo, solleva il foulard reggendolo da questo bordo, con precauzione, in modo che l'uovo resti nascosto.

Forma una specie di sacchetto e fai rotolare l'uovo dal sacchetto all'interno del cilindro!

Suggerimenti:

- Puoi ripetere lo stesso trucco più volte di seguito.
- Devi prestare attenzione affinché tu faccia fuoriuscire l'uovo dal bordo al quale è appeso.



Trucco 3 • La bacchetta magica sospesa



Accessori:

bacchetta magica

Con una facilissima illusione ottica della bacchetta magica sospesa puoi destare grande impressione!

Stringi la bacchetta con la mano sinistra chiudendola a pugno.

Ora afferra con la mano destra il polso sinistro, stringilo forte e fai scattare in fuori il dito indice della mano destra.

Tieni ferma la bacchetta con il dito indice che hai fatto scattare in fuori e apri lentamente il pugno. Devi mostrare al pubblico il dorso della mano sinistra.



Suggerimenti:

- Quando inizi lo show, è meglio che tu assuma una posizione laterale rispetto al pubblico.
- L'illusione ottica riesce ancora meglio se apri le dita della mano sinistra una dopo l'altra.

Trucco 4 • La bacchetta magica flessibile



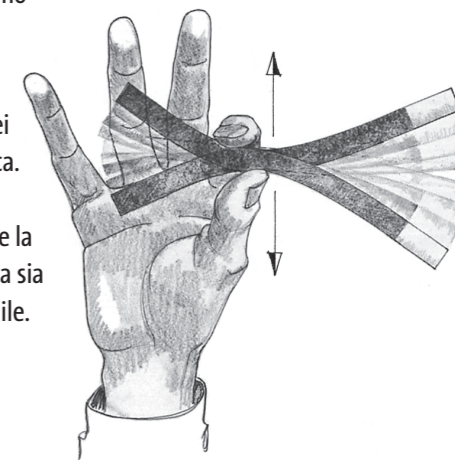
Accessori:

bacchetta magica

Tenendo la bacchetta magica con una mano, battila sul tavolo o sulla mini-palcoscenico. In questo modo, dimostrerai che è rigida e che non è possibile piegarla.

Ma dopo che avrai pronunciato la formula magica, agli spettatori sembrerà che la bacchetta sia diventata morbida e flessibile! Tieni la bacchetta non proprio al centro ma a circa un terzo della sua lunghezza. Tienila, senza stringere, tra le dita pollice e indice. Ora muovi la mano su e giù.

Scuotendola in questo modo crei un'illusione ottica. Il pubblico avrà l'impressione che la bacchetta magica sia diventata flessibile.



Consiglio:

Prima esercitati bene con il movimento della mano (meglio se davanti a uno specchio), in modo che, al momento dell'esibizione, risulti una gestualità sciolta.

Trucco 5 - Far scomparire due carte



Accessori:

bacchetta magica, carta con la figura della spia, carta tripla con figure, cappello

Tieni le carte come indicato nell'illustrazione e mostra al pubblico il loro lato frontale.



Ora, per il pubblico, conta ad alta voce le carte che tieni in mano.

Mostra il cappello vuoto e buttaci dentro le carte. Dopo aver pronunciato la formula magica e fatto un incantesimo con la bacchetta magica, estrai in modo che il pubblico ne veda il retro.

Ora gli spettatori vedono solo due carte! Fai vedere il cappello vuoto dimostrando così che due carte sono sparite.

Consiglio:

Quando mostri le "quattro" carte agli spettatori, fai attenzione che non ne vedano il retro. Invece, quando le estrai dal cappello, non devono vedere la parte frontale.

Trucco 6 - L'apparizione di due carte



Accessori:

bacchetta magica, carta con la figura della spia, carta tripla con figure, 2 carte a caso, cappello

Preparazione:

di nascosto, infila in tasca entrambe le carte che hai scelto a caso.

Puoi ottenere un effetto ancora più impressionante eseguendo il trucco 5 con l'aggiunta di altre due carte:

prima esegui il trucco 5 come descritto. Subito dopo aver mostrato il cappello vuoto, appoggialo sul mini-palcoscenico. Poi tira un po' su le maniche per far vedere che non nascondi nessuna carta.

Quindi infila le mani in tasca ed estrai entrambe le carte. Mostrale con orgoglio e spiega che con la magia sei riuscito a spostare le carte dal cappello fino a dentro la tasca!

Consiglio:

Fai attenzione: il pubblico deve vedere solo il retro delle due carte che hai estratto dalla tasca!

Trucco 7 - Il re e la spia nera



Accessori:

carte con la figura della spia e del re, 3 carte con figure doppie

Per il momento, la spia nera resta appoggiata sulla mini-palcoscenico. Disponi le altre carte a ventaglio in modo che il re resti sopra e nelle altre carte le metà diagonali siano nascoste dalla spia nera.

Prima puoi ordinarle a ventaglio tenendo le figure rivolte verso di te. Poi, con la mano destra, gira completamente le quattro carte verso il pubblico, in

Trucco 59 - La levitazione dell'uovo



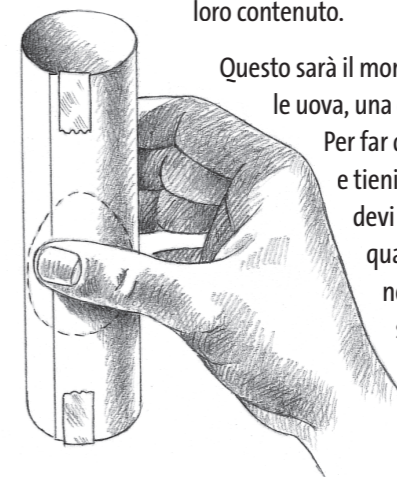
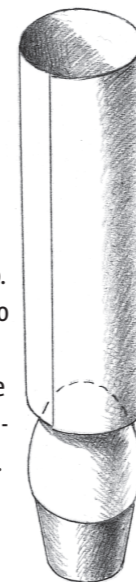
Accessori:

2 uova magiche, 2 bicchierini dorati, serva, 2 fogli standard A4, nastro adesivo

Preparazione:

ricava due cilindri da entrambi i fogli (il loro diametro deve essere della misura sufficiente a far passare l'uovo con precisione) fermandoli con due strisce di nastro adesivo ciascuno. Infila un uovo magico in un cilindro e poi metti entrambi i cilindri sul tavolo. Posiziona la serva direttamente davanti a te poiché lì dentro, durante l'esecuzione del gioco, senza farti notare, farai scomparire entrambe le uova.

Mostra al pubblico entrambi i bicchierini e posizionali sul tavolo, a circa 50cm di distanza l'uno dall'altro. Posa un uovo magico nel bicchiere di destra. Metti poi il cilindro vuoto sopra all'uovo. Il cilindro nel quale hai nascosto un uovo lo metti sopra al bicchiere senza uovo. Per fare ciò devi reggere il cilindro con le dita pollice e indice leggermente premute in modo che l'uovo non possa cadere.



Ora potrai far "passare" l'uovo da un bicchierino all'altro quante volte vorrai. Se solleverai un cilindro premendo le dita pollice e indice, allora si solleverà anche l'uovo, che per il pubblico resterà invisibile.

Se solleverai il cilindro senza premere le dita, l'uovo resterà nel bicchierino.

Probabilmente, dopo che avrai eseguito un paio di volte il cambio di posto, qualcuno tra il pubblico potrebbe dire di aver compreso il trucco. E ti chiederanno allora di mostrare loro i cilindri con il loro contenuto.

Questo sarà il momento in cui farai sparire entrambe le uova, una dopo l'altra, all'interno della serva! Per far questo, solleva un cilindro con l'uovo e tienilo vicinissimo e sopra alla serva. Ora devi distrarre il pubblico, es. dicendo qualche cosa di inaspettato o facendo notare qualche cosa all'interno della stanza. Mentre il pubblico è distratto lascia scivolare l'uovo dal cilindro alla serva.

Tieni il cilindro in mano senza fare pressione.

Ora, con gran stupore del pubblico, puoi mostrare loro il cilindro vuoto! Se sei riuscito a far scivolare anche il secondo uovo nella serva, allora potrai far vedere che anche l'altro cilindro è vuoto.

Consiglio:

La giusta misura dei cilindri è l'elemento fondamentale per la riuscita di questo trucco. Se il diametro è troppo grande, gli spettatori si accorgeranno con facilità che farai pressione con le dita per reggere l'uovo. Se invece il diametro è troppo piccolo, l'uovo potrebbe rimanere incastrato all'interno quando invece dovrebbe trovarsi nel bicchiere.

Trucco 57 - L'uovo che si trasforma



Accessori: 1 uovo magico, 1 vero uovo di gallina bianco, 1 fazzoletto di carta, bicchiere, bacchetta magica

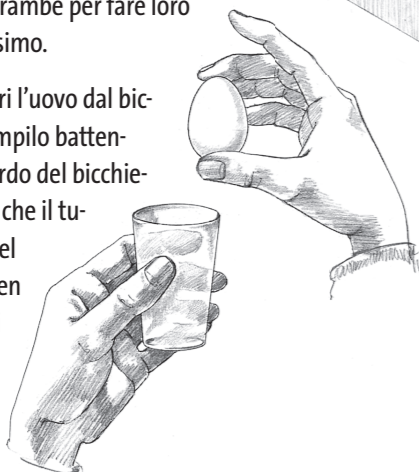
Preparazione: esegui questo gioco di prestigio subito dopo aver terminato il trucco 56. Nascondi un uovo di gallina all'interno della serva, in modo che il pubblico non possa vederlo (in questo caso ti occorre una serva con un bordo alto). Appoggia la bacchetta magica sulla serva e metti un bicchiere sul tavolo.

Con la mano destra, mostra l'uovo magico (con il fazzoletto all'interno). Prendi il bicchiere dal tavolo con la mano sinistra e sollevalo in alto.

Distrarre il pubblico sollevando il bicchiere ti sarà necessario per raccogliere, con la mano destra, la bacchetta magica dalla serva. Facendo ciò, scambia, senza farti vedere, l'uovo magico con l'uovo di gallina che avevi precedentemente riposto all'interno della serva.

Metti l'uovo dentro al bicchiere e fai girare più volte la bacchetta magica intorno a entrambe per fare loro un incantesimo.

Poi tira fuori l'uovo dal bicchiere e rompielo battendolo sul bordo del bicchiere in modo che il tuorlo cada nel bicchiere ben visibile agli occhi del pubblico!



Trucco 58 - Ride bene chi ride ultimo



Accessori:

1 uovo magico, 1 vero uovo di gallina bianco, 1 fazzoletto di carta, bicchiere, bacchetta magica

Preparazione:

puoi eseguire questo gioco di prestigio al posto del trucco 57. La preparazione è la stessa utilizzata per il trucco 57.

In un vero spettacolo di magia non dovrebbe mai mancare uno scherzo divertente durante il quale il pubblico penserà che il mago abbia commesso un errore. Questo presunto errore è stato però intenzionalmente studiato ad arte dal mago il quale saprà inspiegabilmente riporvi rimedio.

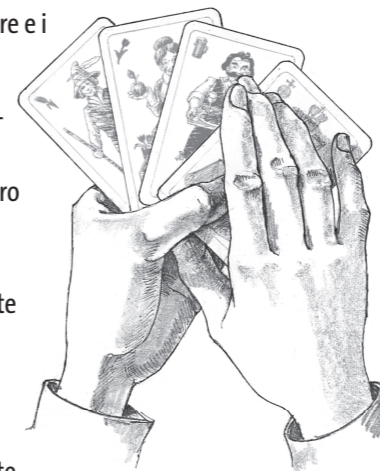
Questo trucco diventerà moltissimo gli spettatori. Invece di infilare completamente il fazzoletto nell'uovo, lascia che ne spunti fuori un lembo. Ora gli spettatori penseranno che questo sia un contrattempo. Assumi un'espressione spaventata, così che il pubblico noterà bene che hai commesso un errore.

Ma poi, come nel trucco 57, senza farti notare, prendi l'uovo di gallina e rompielo nel bicchiere! Lo stupore degli spettatori sarà ancora più grande, poiché essi erano già sicuri di aver scoperto che avevi infilato il fazzoletto in un uovo finto.

modo che possa vedere il re e i suoi sudditi.

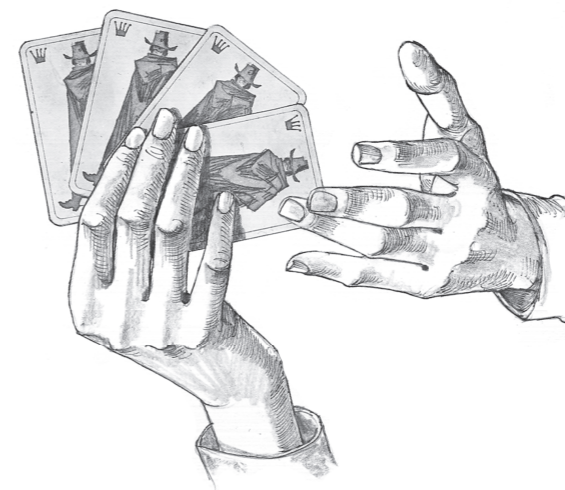
Con la mano sinistra prendi le carte e riuniscile formando un mazzo di quattro carte.

Ora prendi le carte con la mano destra, precisamente con il pollice sul lato della figura e con le altre dita sulla parte posteriore.



Gira la mano verticalmente e capovolgi le carte, in modo che il pubblico ne veda il lato posteriore. Ora estrai il re (scoperto) per metterlo da parte dicendo che è partito per un viaggio e che ha lasciato il suo regno. Al suo posto, piazzale sulla carta la spia nera che approfitta dell'assenza del re per trasformare tutti i sudditi del suo regno in spie.

Ora riordina le carte a ventaglio e girale verso il pubblico. Gli spettatori vedranno quattro spie nere!



Trucco 8 - Il trucco dei quattro fanti



Accessori:

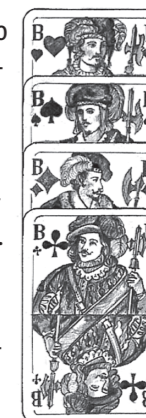
bacchetta magica, carte da poker

Preparazione:

estrai dal mazzo di carte i 4 fanti e altre 3 carte a caso

Sovrapponi in senso verticale i quattro fanti, in modo tale che di tre sia visibile solo metà figura. Nascondi le altre tre carte dietro ai fanti!

Le restanti carte del mazzo sono impilate sul tavolo con il dorso verso l'alto. Ora riunisci i quattro fanti, insieme alle tre carte che il pubblico non può vedere, in un mazzetto. Poi metti questo mazzetto, con il dorso verso l'alto, sopra al mazzo che avevi appoggiato sul tavolo.



vista frontale



vista laterale

Racconta al pubblico che purtroppo i quattro fanti devono separarsi. Prendi le tre carte in cima al mazzo e reinseriscile a caso sempre all'interno del mazzo. Tu sai che si tratta delle tre carte che avevi nascosto, ma gli spettatori crederanno che siano quelle che raffigurano i quattro fanti. Naturalmente, adesso i quattro fanti si trovano in cima al mazzo!

Tocca con la bacchetta magica il mazzo di carte e spiega che desideri che i quattro fanti tornino uniti!

Ora puoi mostrare al pubblico strabiliato le quattro carte in cima al mazzo: sono i quattro fanti!

Trucco 9 · Suggestione



Accessori:

carte da poker, foglietto, matita

Preparazione:

metti due mazzetti di carte sul tavolo: nel primo ci sono quattro carte col numero sette (7 di quadri, 7 di fiori, 7 di picche, 7 di cuori), nel secondo ci sono sette carte scelte a caso all'interno del mazzo.

Dichiara di avere il potere di influenzare il comportamento di uno spettatore: questi sceglierà esattamente il mazzo di carte che tu hai predetto!

Chiedi a una persona del pubblico di avvicinarsi a te. Guardalo intensamente e poi scrivi su un foglietto la frase "prendi il mazzo di sette!".

Piega il foglietto e porgilo a un altro spettatore che potrà così testimoniare la veridicità della tua suggestione (influsso). Ora la persona prescelta deve scegliere uno dei due mazzetti e dartelo.

Se sceglie il **mazzo con le quattro carte**, alzalo, scopriilo e dichiara che la tua previsione era corretta perché nel mazzo ci sono solo carte con il numero 7! Poi fai vedere l'altro mazzo in modo che il pubblico possa verificare che non contiene nessuna carta con il numero "7".

Se lo spettatore sceglie il mazzo con le sette carte, conta le carte del mazzo mostrandone il dorso al pubblico. Il mazzo è composto da sette carte, questo significa che la tua predizione era corretta! Puoi anche contare le carte dell'altro mazzo facendo così vedere che contiene solo quattro carte.

Consiglio:

Riponi subito il mazzetto di carte che non è stato scelto nel mazzo di carte che non hai utilizzato per questo gioco di prestigio.

Trucco 10 · Donna e fante



Accessori: mazzo di carte da poker

Preparazione: estrai dal mazzo la donna di quadri, il fante di quadri, la donna di cuori e il fante di cuori. Posiziona il fante di cuori in fondo al mazzo coperto e la donna di quadri in cima. Metti il mazzo così preparato sul mini-palcoscenico, la parte visibile deve essere il dorso. Vicino al mazzo appoggia, scoperte, le carte della donna di cuori e del fante di quadri.

Mostra entrambe le carte della donna di cuori e del fante di quadri e dichiara che puoi magicamente estrarle dal mazzo, indipendentemente dalla posizione in cui si trovano.

Chiedi a una persona del pubblico di infilarle a caso e singolarmente all'interno del mazzo. Batti il mazzo di carte sul tavolo, in modo che queste siano tutte uniformi e non cambino la loro posizione all'interno del mazzo.

Deponi il mazzo sul tavolo per un attimo e riprendilo nuovamente in mano. Poi gettalo di colpo sul tavolo facendo in modo che in mano tua restino solo le carte che si trovano in cima e in fondo al mazzo. Mostrale alle persone del pubblico: ognuna di loro penserà che si tratta delle due carte che avevi mostrato all'inizio! In realtà si tratta di due carte diverse. Il colore e la figura sono però gli stessi e il pubblico non noterà la differenza.

Consiglio:

Inumidisciti un po' le dita, in modo che le carte in cima e in fondo al mazzo si attacchino meglio.



Trucco 56 · Come far apparire un uovo?

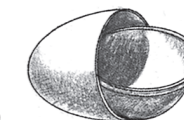


Accessori:

1 uovo magico, 2 fazzoletti di carta

Preparazione:

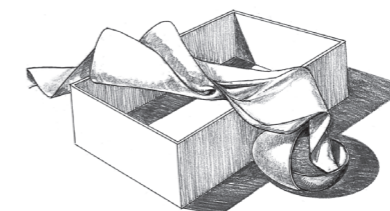
Apri un uovo e infila la metà inferiore all'interno della metà superiore in modo che rimanga un'apertura. Metti la serva sul tavolo e appoggia dietro l'uovo così aperto. Nascondi un fazzoletto di carta nella tasca dei pantaloni.



Per eseguire i trucchi con le uova, dovresti avere a tua disposizione una "serva". Si tratta di un contenitore, un cassetto o una tasca nascosta, da utilizzare per nasconderti le cose o per farle "apparire dal niente" durante l'esecuzione dei trucchi magici. La cosa migliore sarebbe utilizzare come serva una scatola aperta che puoi decorare come preferisci.

Consiglio:

Durante l'esecuzione dei giochi di prestigio, reggi le uova in modo che non si vedano le linee di giuntura delle due metà dell'uovo.



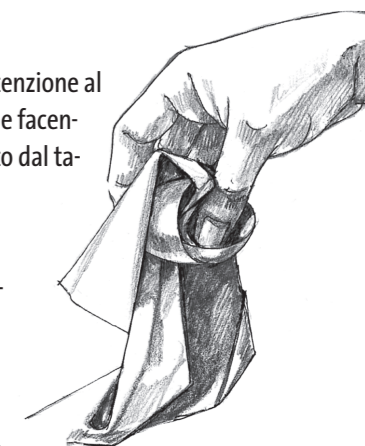
Prendi un fazzoletto e mostralo al pubblico. Poi appoggialo sopra alla serva, in modo che l'estremità che poggia sulla parte posteriore copra l'apertura dell'uovo.

Per distogliere l'attenzione del pubblico, affinché non presti attenzione al momento in cui posizionerai il fazzoletto, rimboccati le maniche facendo così vedere che non nascondi niente. Poi riprendi il fazzoletto dal tavolo e, contemporaneamente, l'uovo aperto che nasconderai nell'incavo della tua mano sinistra!

Ora, con la mano destra, appallottola il fazzoletto muovendo continuamente entrambe le braccia. Infila lentamente il fazzoletto nell'uovo che nascondi in mano.

Non appena il fazzoletto sarà completamente nascosto all'interno dell'uovo, senza farti notare, ricomponi le due metà dell'uovo e mostra al pubblico: sei stato capace di trasformare un fazzoletto in un uovo.

Ora puoi fare riapparire il fazzoletto, tirandolo fuori dalla tasca dei pantaloni, dove lo avevi in precedenza nascosto, e mostrandolo al pubblico stupefatto.



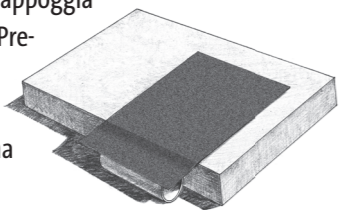
Trucco 54 · Il foulard volante



Accessori: tappeto magico, foulard bianco, caché, una scatola piccola, nastro biadesivo

Preparazione: Infila il foulard bianco nel caché, ma aspetta ad attaccare il caché al tappeto: appoggialo sul tavolo, dietro a una piccola scatola. Entrambe le strisce adesive appiccicate al caché sono rivolte verso l'alto.

Consegna al pubblico il tappeto magico affinché possa controllarlo. Quando te lo restituiranno, fai vedere ancora una volta che è vuoto su entrambe le parti. Poi appoggia il tappeto sulla piccola scatola. Premi con forza il tappeto sul caché in modo che questo si incolli automaticamente all'ultima parte del tappeto.



Solleva il tappeto insieme al caché che hai appena attaccato e avvolgilo formando un cilindro ben teso. Per fare ciò devi reggerlo in modo che il pubblico non possa scorgerne l'interno. Ora porta il cilindro davanti alla bocca e soffiaci dentro con forza. Con grande stupore del pubblico, un foulard si alzerà in volo!

Poiché avevi già fatto controllare in precedenza il tappeto magico al pubblico, alla fine di questo gioco di prestigio ti basterà mostrare ancora una volta un solo lato del tappeto magico. Prima di riporlo, arrotola di nuovo il foglio a mo' di cilindro, il meglio possibile, facendo attenzione che nessuno spettatore possa scorgere il caché

Consiglio:

E' meglio eseguire questo gioco di prestigio su un tavolo.

Trucco 55 · L'acqua che sgorga dal nulla



Accessori: tappeto magico, tubetto stretto (ad es. quelli che contengono vitamine in compresse), bicchiere

Preparazione: utilizza il tubetto come caché invisibile e riempilo con un po' di acqua. Metti il tappeto magico in piedi, in modo da nascondere il caché che vi hai incollato.

Presenta il tappeto magico vuoto in modo che il pubblico non possa accorgersi del caché. Durante lo spettacolo devi tenere il tubetto e il tappeto magico in posizione verticale, in modo che l'acqua non fuoriesca.

Dovendo tenere il tappeto magico dritto, in posizione verticale, devi esercitarti con nuovi movimenti: dovrai avvolgere il foglio lateralmente e incollare il tubetto in posizione verticale!

Avvolgi il tappeto a mo' di cilindro e dopo alcuni movimenti magici versa nel bicchiere che si trova sul tavolo l'acqua contenuta nel caché!



Trucco 11 · Trova la carta!



Accessori: mazzo di carte da poker

Chiedi a una persona del pubblico di pescare una carta a caso dal mazzo. Lascia che la guardi e la memorizzi e poi chiedigli di rimetterla, coperta, in cima al mazzo che tieni in mano.

Ora metti il mazzo coperto sul tavolo. Prima devi però memorizzare, velocemente e senza farti notare, l'ultima carta che si trova in fondo al mazzo.

Chiedi a un altro spettatore di tagliare il mazzo una volta. Questi alzerà a caso un po' di carte e le metterà accanto al mazzo. Ora metti il mazzo sopra alle carte che sono state alzate dallo spettatore. In questo modo, la carta che stai cercando si troverà subito sotto alla carta che avevi memorizzato in precedenza!

Prendi in mano il mazzo coperto e scopri le carte una dopo l'altra. La carta che viene dopo quella che tu hai memorizzato è la carta che lo spettatore ha pescato all'inizio!

Trucco 12 · Dov'è la donna di cuori?



Accessori: 4 carte da ramino: carta doppia donna di cuori/7 di picche, 8 di picche, 9 di picche, donna di cuori

Preparazione: infila in tasca la carta della donna di cuori. Disponi a ventaglio la carta doppia, l'8 e il 9 di picche, proprio come nell'illustrazione. Metti il 9 di picche esattamente sopra all'8 di picche.

Prima mostra il lato con le figure delle tre carte disposte a ventaglio e spiega che, per questo gioco, la donna di cuori impressa sulla carta posizionata al centro sarà la tua fedele assistente.



Ora gira verso l'alto la mano con le carte in modo che il pubblico veda il retro delle tre carte. Senza farti notare, spingi verso l'esterno, con il dito pollice, il 9 di picche.

Estrai la donna di cuori dal centro (in realtà lì c'è l'8 di picche, ma questo lo sai solo tu!) e mettila coperta sul mini-palcoscenico. Chiedi a uno spettatore di dirti quale carta hai appoggiato coperta sulla scatola.



Intanto, senza farti notare, copri per metà la doppia carta con il 9 di picche, spingendolo in modo che il pubblico possa vedere solo il 7 e il 9 di picche.

Per dare allo spettatore la conferma che ora manca la donna di cuori, mostra le figure delle due carte che ti sono rimaste in mano. Tutti potranno notare che la donna di cuori non c'è più.

Ora chiedi allo spettatore di girare la carta che avevi estratto, tutti scopriranno così che non si tratta della donna di cuori! Mentre ridendo la estrarrai trionfalmente dalla tasca, dirai: "Beh, la mia assistente non scappa così facilmente!"

Trucco 13 - La misteriosa identificazione delle carte



Accessori:

mazzo di carte da poker

In questo gioco di prestigio riesci sempre a indovinare la carta che si trova in cima al mazzo coperto, anche se puoi vederne soltanto il dorso.

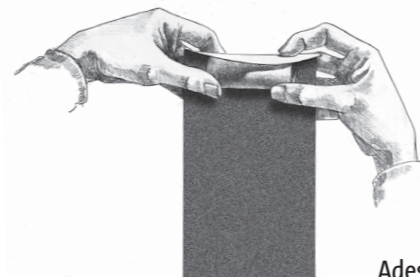
Fai mescolare il mazzo di carte a una persona del pubblico. Quando ti viene restituito, prendilo con la mano destra. Guarda l'ultima carta del mazzo senza farti notare e portalo dietro alla schiena. Ora, dietro alla schiena, dividi il mazzo di carte a metà circa e mettilo in modo che i dorsi dei due mazzetti combacino (solo tu sai che il mazzo di carte sarà bifrontale).

Pronunci ad alta voce la carta che si trova in cima al mazzetto (si tratta della carta che si trovava in fondo al mazzo e che avevi già guardato). Come prova, riporta il mazzo di carte davanti a te e mostra al pubblico la carta che hai nominato.

Contemporaneamente riuscirai a vedere la carta sul lato del mazzo che è rivolto verso di te. Riporta quindi le carte nuovamente dietro alla tua schiena, posiziona in cima al mazzo, scoperta, la carta che si trovava sul fondo, nominala e poi mostrala al pubblico. In questo modo dimostrerai a un pubblico strabiliato che sei in grado di "sentire" e quindi di indovinare, senza guardarla, quale carta si trova in cima al mazzo.

Suggerimenti:

- Fai attenzione che nessuno spettatore si trovi dietro o di fianco a te perché potrebbe accorgersi che stai manipolando il mazzo di carte.
- Dopo 3 o 4 volte che hai indovinato la carta, sarebbe meglio terminare il gioco.
- Per una buona riuscita del trucco vi suggeriamo di utilizzare un mazzo di carte non troppo usurato.



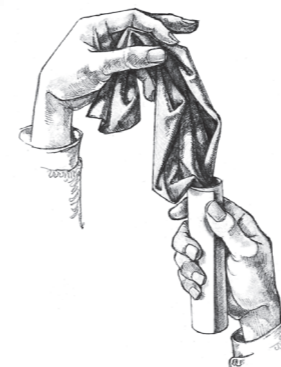
Riattacca il caché alla metà superiore sul retro.

Poiché ora hai mostrato le parte davanti e il retro del tappeto vuoti, il pubblico non può immaginare l'esistenza del caché.

Adesso avvolgi il tappeto a mo' di cilindro intorno al caché.

Ora, con grande stupore del pubblico, estrai il foulard magico dal tappeto!

A questo punto, puoi mostrare di nuovo il tappeto vuoto, staccando ancora una volta il caché da un lato del tappeto e incollandolo sull'altro.



Trucco 52 - La sparizione del foulard magico



Accessori:

tappeto magico, foulard bianco, caché, nastro biadesivo

Preparazione:

incolla il caché al tappeto magico.

Mostra il tappeto vuoto su entrambi i lati, come nel trucco 51, in modo che nessuno si accorga del caché. Avvolgi il tappeto a mo' di cilindro e infilaci il foulard magico. Quando srotolerai il tappeto mostrandone ambedue i lati, il foulard sarà sparito! Anche in questa versione devi staccare e riattaccare con moltissima cura il caché. Per riporlo, ti consigliamo di avvolgere nuovamente, alla meglio, il tappeto a mo' di cilindro.

Trucco 53

Il foulard che cambia colore



Accessori:

tappeto magico, un foulard di seta bianco e uno blu, caché, nastro biadesivo

Preparazione:

Incolla il caché al tappeto magico e infilaci, uno dopo l'altro, entrambi i foulard.

Fai vedere il tappeto magico vuoto, come nel trucco 51, in modo che il pubblico non possa accorgersi del caché.

Avvolgi il tappeto a mo' di cilindro e poi estrai uno dei foulard di seta. Mentre il pubblico sta ancora meravigliandosi del fatto che da un tappeto vuoto sia comparso un foulard, tu infilalo di nuovo nel cilindro e, senza farti notare, capovolgi il tappeto magico.

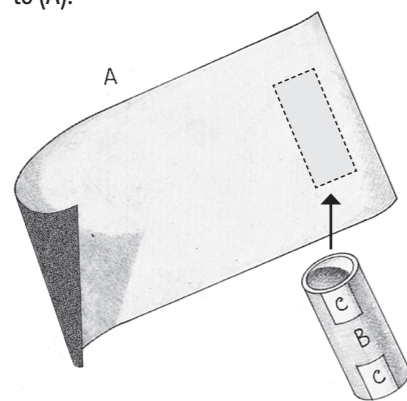
Come momento culminante del gioco di prestigio estrai dal cilindro l'altro foulard di seta dimostrando così che sei riuscito a cambiare il colore al foulard mentre questo si trovava all'interno del cilindro!

Senza farti notare, riponi nel mini-palcoscenico il tappeto avvolto con dentro il foulard nascosto.

Grazie all'aiuto del tappeto magico è possibile eseguire molti trucchi davvero strabilianti. A questo scopo, oltre al tappeto, sono necessari il "caché" (il tubo segreto rosso) e un pezzo di nastro biadesivo.

Per tutti i trucchi in cui viene utilizzato il tappeto magico, **la preparazione** è sempre la stessa:

attacca sul caché (B) due pezzetti di nastro biadesivo (C) e, mediante questi pezzetti, incolla il caché alla prima parte del tappeto (A).



Il tappeto si trova sopra al mini-palcoscenico, posizionato in modo che la parte con il caché incollato penda un po' verso la parte interna della scatola, invisibile per il pubblico.

Consiglio:

Di tanto in tanto devi cambiare le strisce di nastro adesivo poiché dopo un po' la loro capacità adesiva si riduce.

••• **Trucco 51 - L'apparizione del foulard magico**



Accessori:

tappeto magico, foulard magico bianco, caché, nastro biadesivo

Preparazione:

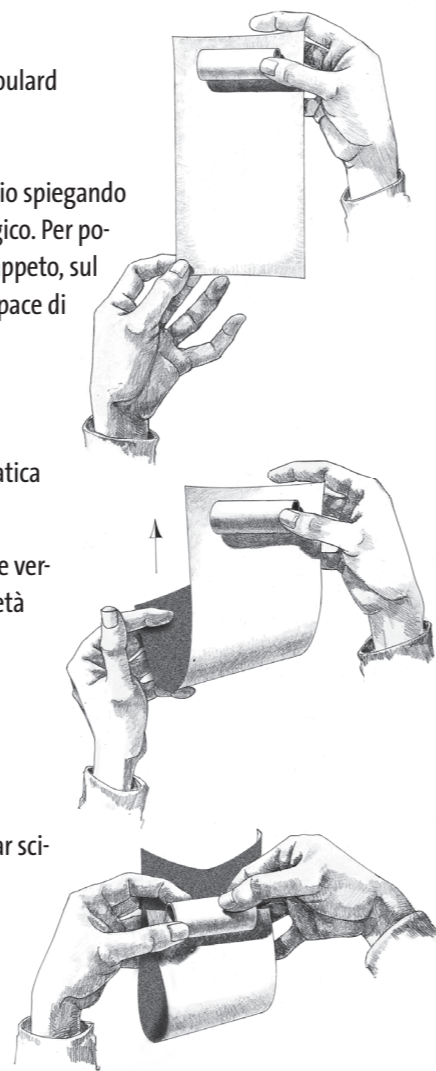
incolla il caché al tappeto magico. Infilare il foulard bianco nel caché.

Mostra al pubblico la parte anteriore del foglio spiegando che quello che hai in mano è un tappeto magico. Per poter far vedere al pubblico anche il retro del tappeto, sul quale è però incollato il caché, devi essere capace di girare il tappeto con destrezza.

A questo scopo, è necessario che tu faccia pratica con il seguente movimento:

Piega la metà inferiore del tappeto in avanti e verso l'alto. In questo modo, viene coperta la metà superiore, sul cui retro è incollato il caché.

Ora puoi staccare il caché dal tappeto e lasciar scivolare il tappeto verso il basso.



••• **Trucco 14 - Il vaso misterioso**

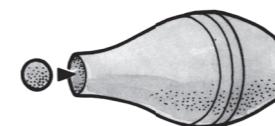


Accessori:

vaso da corda con pallina, corda magica, bacchetta magica

Preparazione:

metti la pallina nel vaso da corda.

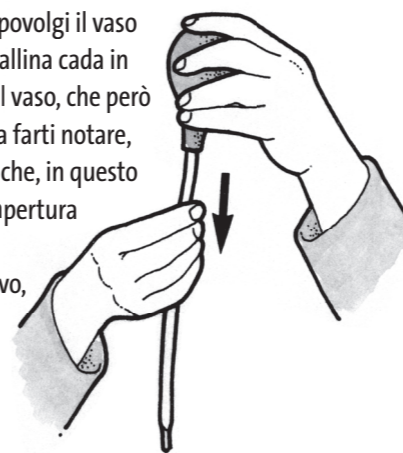


Reggi con la mano destra il vaso da corda e con la sinistra la corda magica. Ora infila lentamente la corda attraverso l'apertura del vaso. Appena la corda è entrata nel vaso per circa 10 cm, reggilo saldamente entrambi con la mano sinistra. Batti tre volte la bacchetta sul vaso e pronuncia la formula magica:

“Nel vaso abita un fantasma,
solo io so come si chiama.
Ci infilo dentro la corda magica
e vedrai come il fantasma l'acchiappa.”

Contemporaneamente capovolgi il vaso all'ingiù, in modo che la pallina cada in direzione dell'apertura del vaso, che però è chiusa dalla corda. Senza farti notare, tira leggermente la corda che, in questo modo, rimarrà fissata all'apertura del vaso!

Se ora lo capovolgi di nuovo, il vaso resterà saldamente appeso alla corda e il pubblico non potrà capire il motivo.



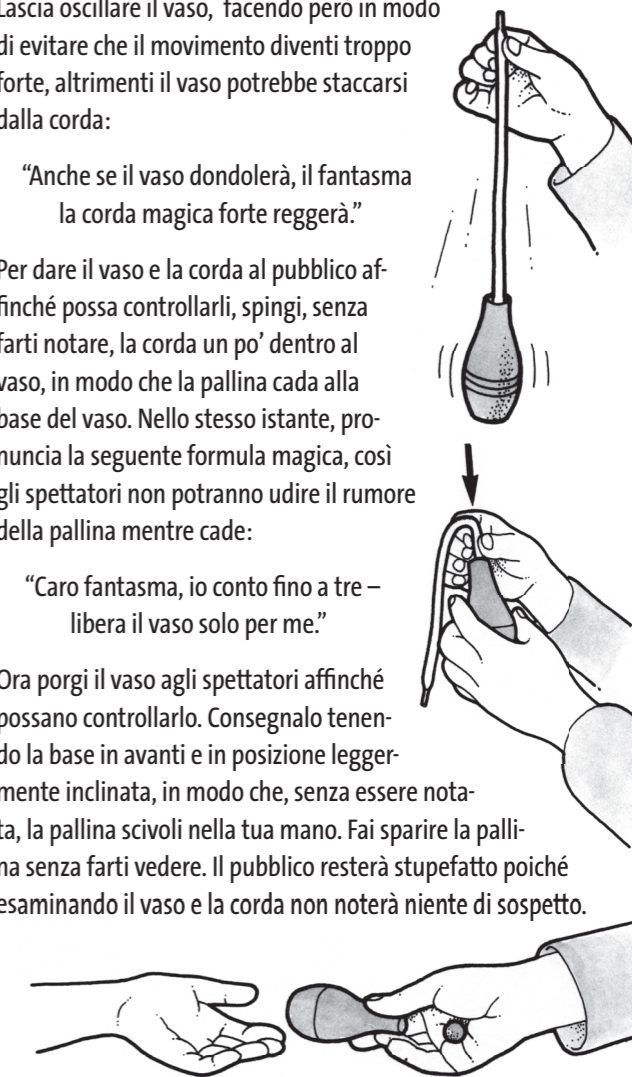
Lascia oscillare il vaso, facendo però in modo di evitare che il movimento diventi troppo forte, altrimenti il vaso potrebbe staccarsi dalla corda:

“Anche se il vaso dondolerà, il fantasma la corda magica forte reggerà.”

Per dare il vaso e la corda al pubblico affinché possa controllarli, spingi, senza farti notare, la corda un po' dentro al vaso, in modo che la pallina cada alla base del vaso. Nello stesso istante, pronuncia la seguente formula magica, così gli spettatori non potranno udire il rumore della pallina mentre cade:

“Caro fantasma, io conto fino a tre – libera il vaso solo per me.”

Ora porgi il vaso agli spettatori affinché possano controllarlo. Consegnalo tenendo la base in avanti e in posizione leggermente inclinata, in modo che, senza essere notata, la pallina scivoli nella tua mano. Fai sparire la pallina senza farti vedere. Il pubblico resterà stupefatto poiché esaminando il vaso e la corda non noterà niente di sospetto.



Consiglio:

Tieni il vaso fermo fintanto che la pallina è ancora all'interno, altrimenti qualcuno del pubblico potrebbe udirla mentre rotola.

Trucco 15 - Il laccio magico

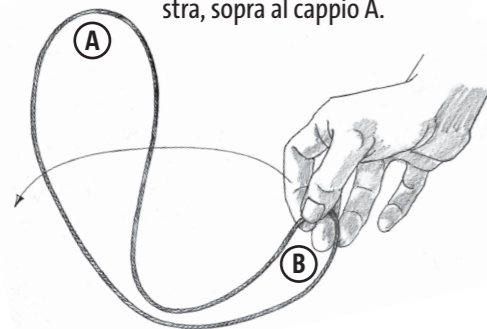


Accessori:
corda magica

Mostra al pubblico la corda magica.

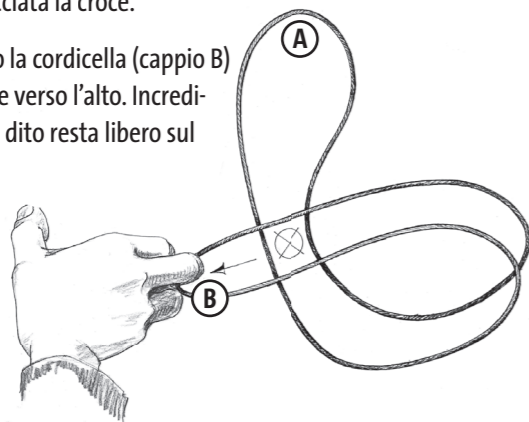
Ora annoda entrambe le estremità e appoggia la corda sul tavolo.

Spingi il cappio inferiore B verso destra, in direzione A. Ora prendi il cappio B e mettilo a sinistra, sopra al cappio A.



Chiedi a una persona del pubblico di mettere il dito nel punto dove è tracciata la croce.

Tira adesso la cordicella (cappio B) lentamente verso l'alto. Incredibilmente il dito resta libero sul tavolo!



Trucco 16 - Un legame prodigioso



Accessori:
corda magica

Mostra al pubblico la corda magica.

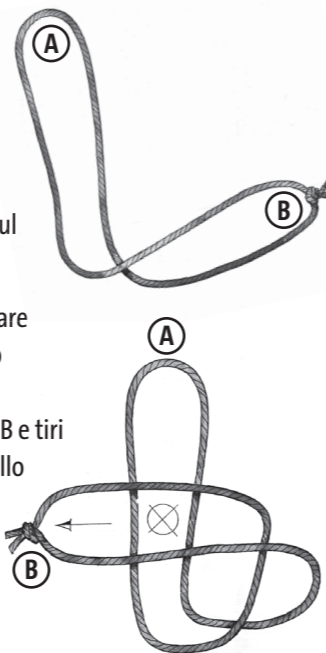
Ora domanda se c'è qualche volontario che desidera farsi legare e chiedigli di avvicinarsi.

Annoda entrambe le estremità e appoggiale sul tavolo. Quando, come per il trucco 15, posi un cappio della corda, gira un po' il cappio B.

Quindi, la posizione della corda sul tavolo è un po' modificata.

Chiedi allo spettatore di appoggiare un dito sul punto contrassegnato dalla croce.

Se ora prendi la corda dal cappio B e tiri lentamente verso l'alto, il dito dello spettatore resterà legato.



Suggerimenti:

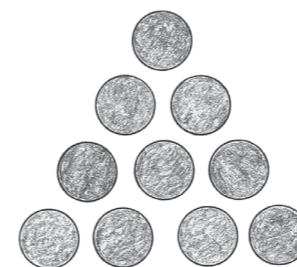
- Se vuoi, lascia che uno degli spettatori provi il trucco. Probabilmente annoderà in modo favoloso il dito sul tavolo.
- Esercitati bene con le sovrapposizioni della corda, in modo da non confondere il trucco 15 con il 16 e viceversa.

Trucco 48 - La piramide capovolta



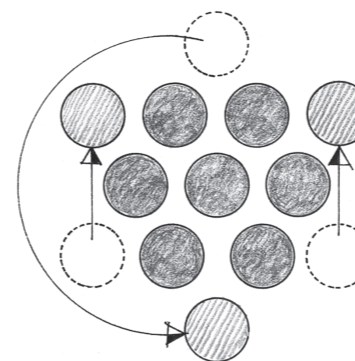
Accessori:
10 monete

Su un tavolo, metti 10 monete disposte a forma di piramide.



Chiedi agli spettatori se sono in grado di capovolgere la figura muovendo però solo tre monete.

Ecco la soluzione:

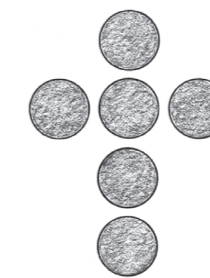


Trucco 49 - Un quiz con le monete



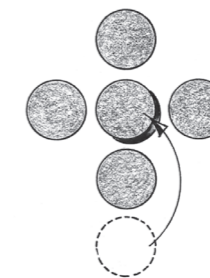
Accessori:
6 monete

Su un tavolo, disponi sei monete a forma di croce.



Affida agli spettatori il compito di formare, spostando una sola moneta, due file composte da quattro monete ciascuna.

Per la soluzione, metti l'ultima moneta in fondo sopra a quella che si trova al centro. Ora ci sono quattro monete in entrambe le file.



Trucco 50 - L'Euro scomparso



Accessori:
moneta (1 Euro), nastro biadesivo

Preparazione:

appiccica su un lato della moneta un pezzetto di nastro biadesivo. Togli la pellicola protettiva e attacca la moneta nella tua mano destra, pressappoco nel punto in cui incominciano le dita.

Mostra entrambe le mani con i palmi rivolti verso l'alto, in modo che gli spettatori possano vedere la moneta.

Ora metti la mano destra sopra alla sinistra facendo finta di lanciare la moneta dalla mano destra in quella sinistra. Chiudi immediatamente a pugno la mano sinistra, mentre tieni la mano destra con il dorso rivolto verso l'alto. Con il dito indice della mano destra indica la tua mano sinistra chiusa a pugno, dove il pubblico crede che si trovi la moneta.

Ora soffia sul pugno e aprilo lentamente. La moneta è scomparsa! E' sempre rimasta attaccata alla tua mano destra, ma il pubblico non può vederla. Ora non ti resta che nascondere la moneta senza farti vedere.

Trucco 47 · Lo scambio delle palline



Accessori:

2 sfere magiche, 2 bicchieri, 3 pezzi di carta da giornale, carta lucida rossa, bacchetta magica

Preparazione:

Prepara un pezzo di carta da giornale (ca. 20x20 cm) come segue: incolla al centro un pezzo di carta lucida che sia di un colore rosso simile il più possibile al rosso della pallina. Incolla, sopra al primo, il secondo pezzo di carta da giornale. Dall'esterno, evidenzia con una piccola croce la zona in cui si trova la carta lucida.

Mostra entrambe le palline e avvolgile separatamente in un pezzo di carta da giornale: Devi avvolgere la pallina turchese nel pezzo di carta truccato (la croce che avevi disegnato ti sarà d'aiuto). Metti le palline così avvolte sul tavolo e mescolale un po' a caso. Riuscirai a far sì che il pubblico non possa più ricordare con precisione la posizione delle palline.

Prendi due bicchieri e mostrali al pubblico. Inserisci nei bicchieri le palline avvolte e chiedi al pubblico se è in grado di dirti dove si trova ciascuna pallina.

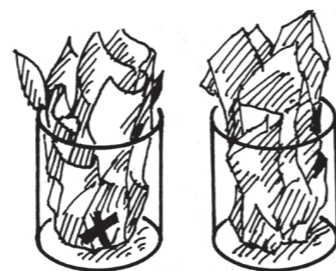
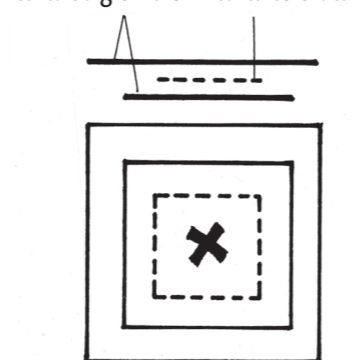
Per "aiutare" gli spettatori andrai a vedere tu stesso quale pallina si trova in ogni bicchiere. A questo punto tira fuori dal bicchiere il pezzo di carta da giornale truccato (quello con la croce sul giornale) e strappa con cautela un pochino dello strato superiore del giornale in modo che appaia la carta lucida rossa. Il pubblico crederà che quella sia la palla rossa. Rimetti tutto dentro al bicchiere. Dopo aver sventolato un paio di volte la bacchetta magica sui bicchieri, toglì entrambe le palline dai loro involucri (fai attenzione che non venga scoperto il segreto del pezzo di carta truccato).

In un qualche magico modo, le palline si sono scambiate di posto.

Consiglio:

Appallottola immediatamente i pezzi di carta di giornale e mettili dietro al palcoscenico, altrimenti qualcuno potrebbe scoprire il trucco.

carta da giornale carta colorata



Trucco 17 · Il nodo scomparso

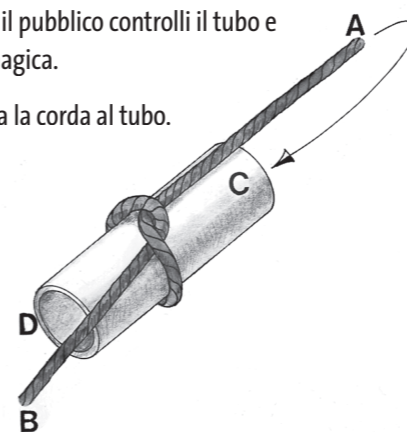


Accessori:

corda magica, tubo misterioso, bacchetta magica

Lascia che il pubblico controlli il tubo e la corda magica.

Poi annoda la corda al tubo.



Infila l'estremità A nel tubo, in modo che fuoriesca di nuovo dall'altra estremità D. Adesso sposta il nodo dal tubo e infilalo nell'imboccatura C.

L'estremità A della corda ora spunta dall'imboccatura D, l'estremità B della corda dall'imboccatura C. Dopo aver formulato un incantesimo pieno di mistero con la tua bacchetta magica, tira di colpo entrambe le estremità A e B della corda nelle due direzioni. E adesso guarda, il nodo è sparito!

Trucco 18 · L'anello e il nodo misterioso



Accessori:

corda magica, 1 anello magico chiuso, foulard grande

Con la corda magica forma un cappio grande e appoggialo sul tavolo.

Fai passare il cappio X sull'incrocio di A e B e appoggialo lì. Ora metti l'anello al centro del cappio e copri tutto con un grande foulard. Però le estremità A e B si devono vedere!

Nel punto Y fai un cappio e poi fallo passare, da sotto, attraverso l'anello.

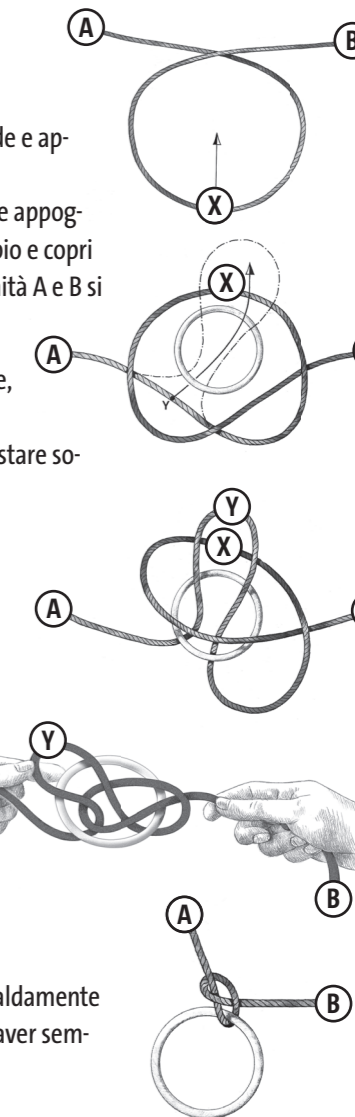
Importante: L'estremità B della corda deve stare sopra all'anello!

Spingi il pollice sinistro attraverso il cappio Y e poi prendi entrambe le estremità della corda:

pollice sinistro: A, pollice destro: B. Deve sembrare che tu voglia tirare A e B per separarle.

In realtà tu tieni invece ben fermo il cappio Y con il pollice e tiri così velocemente, allontanandola, l'estremità A attraverso l'anello.

In questo modo, la corda viene annodata saldamente sull'anello, anche se il pubblico crederà, di aver sempre visto entrambe le estremità!



Trucco 19 - L'anello liberato



Accessori:

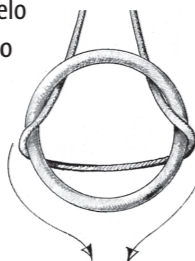
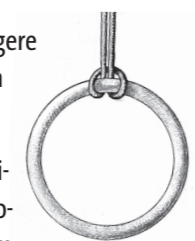
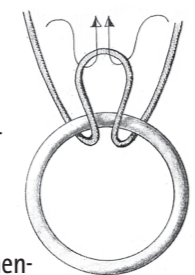
corda magica, 1 anello magico chiuso, foulard grande

Fai controllare l'anello e la corda agli spettatori, in modo che si assicurino che questi oggetti non sono stati "preparati". Ora fatti vedere dal pubblico mentre annodi anello e corda.

Mostra di nuovo entrambi gli oggetti e tira la corda, dimostrerai così di averli legati saldamente tra di loro.

Ora chiedi a due persone del pubblico, di reggere ognuna un'estremità della corda mentre tu la scioglierai magicamente dall'anello.

Copri l'anello con il foulard e liberalo velocissimamente dalla corda. Per eseguire questo gioco di prestigio, allenta un pochino, con entrambe le mani, il cappio intorno all'anello e faglielo passare sopra. Non appena hai slegato l'anello dalla corda, tiralo fuori dal foulard con fare trionfante. Le estremità della corda sono ancora lì, tra le mani degli spettatori, cosa che rende questo trucco davvero strabiliante.



Suggerimenti:

- Prima esercitati senza utilizzare il foulard, poi con il foulard.
- Fai in modo che gli spettatori lascino la corda un po' lenta: sarà più facile per te sciogliere il cappio.

Trucco 20 - L'anello imprigionato



Accessori:

corda magica, 1 anello magico chiuso, foulard grande

Fai controllare agli spettatori l'anello e la corda. Ora chiedi a due persone del pubblico di reggere le estremità della corda, mentre tu legherai magicamente tra di loro l'anello e la corda.

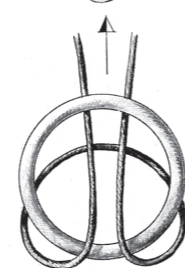
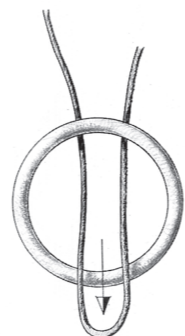
Copri la corda con il foulard e annoda velocemente l'anello alla corda.

Per fare questo gioco, infila prima un cappio della corda attraverso l'anello.

Ora, lateralmente, tiri su il cappio, facendolo scorrere lungo i bordi dell'anello.

Pronuncia la formula magica e togli il foulard. L'anello è legato alla corda!

Le estremità della corda sono ancora lì, nella stessa posizione, tra le mani degli spettatori.



Suggerimenti:

- Esercitati prima senza utilizzare il foulard, poi con il foulard.
- Fai in modo che gli spettatori lascino la corda un po' lenta in modo che tu riesca a sciogliere meglio il cappio

Trucco 45 - L'apparizione della pallina fantasma

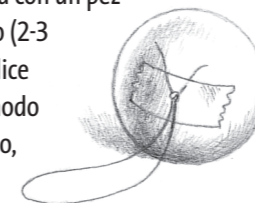


Accessori:

pallina rossa, 1 filo sottile (lungo circa 8 cm), 1 piccolo pezzo di nastro adesivo

Preparazione:

annoda insieme le due estremità del filo e incolla il nodo di questo cappio alla pallina con un pezzetto di nastro adesivo molto corto (2-3 mm). Appendi la pallina al dito indice destro, dalla parte del cappio, in modo che questa, invisibile per il pubblico, resti appesa sul dorso della mano.



Mostra al pubblico il palmo vuoto della tua mano destra. Con un movimento fulmineo lancia ora la pallina (che è appesa al tuo dito indice) un po' verso l'alto. Grazie al lancio, la pallina cadrà al centro del palmo della tua mano.

Chiudi immediatamente il pugno per aprirlo un attimo dopo e mostrare così al pubblico stupefatto la pallina comparsa dal "dal niente".

Trucco 46 - La misteriosa scomparsa della pallina



Accessori:

pallina rossa, 1 filo sottile (lungo circa 8 cm), 1 piccolo pezzo di nastro adesivo

Preparazione:

annoda insieme le due estremità del filo e incolla il nodo di questo cappio alla pallina con un pezzetto di nastro adesivo molto corto (2-3 mm). Appendi la pallina sul dito indice destro, dalla parte del cappio, in modo che questa, ben visibile per il pubblico, sia posizionata al centro del palmo della tua mano.

Mostra la pallina nella tua mano destra (tieni la mano in posizione orizzontale). Con la mano sinistra afferra la pallina facendo finta di portarla via dal palmo della mano. In realtà, la mano sinistra sposterà la pallina solo dal palmo al dorso della mano destra, dove, trattenuta dal filo, questa resterà appesa.

Chiudi a pugno la mano sinistra e mostra la mano destra vuota. Poi, con la mano sinistra, fai un movimento fulmineo dal basso verso l'alto come se tu volessi lanciare in aria la pallina (che il pubblico crede che tu stringa nella mano sinistra). In questo modo, gli spettatori seguiranno con attenzione il movimento del lancio.

Ma nessuna pallina volerà in alto perchè in realtà penzola nascosta dietro alla tua mano destra.

Trucco 43 · Dov'è il dado nero?



Accessori:

dado nero

Preparazione:

spiega bene questo gioco di prestigio a un tuo amico che poi si siederà tra il pubblico. Lui è il tuo complice segreto: fagli promettere che non svelerà il trucco! Il tuo amico consegnerà il dado nero alla persona che avete deciso insieme.

Metti il dado nero sul mini-palcoscenico e spiega al pubblico che tu adesso uscirai dalla stanza. Una persona del pubblico potrà accompagnarti per controllare che tu non possa origliare o vedere quello che succede.

Grazie ai tuoi poteri magici, quando rientrerai nella stanza sarai in grado di indovinare chi tra il pubblico ha il dado nero. Infatti, durante la tua assenza, l'amico-complice consegnerà il dado a quello spettatore che voi avrete in precedenza scelto insieme.

In questo modo sarà per te uno scherzo indovinare, dopo una misteriosa ponderazione, chi è in possesso del dado.

Consiglio:

Puoi anche ripetere questo trucco più volte di seguito. In questo caso devi prima decidere insieme al tuo complice a chi dare il dado nero la seconda e la terza volta.

Trucco 44 · Le sfere magiche

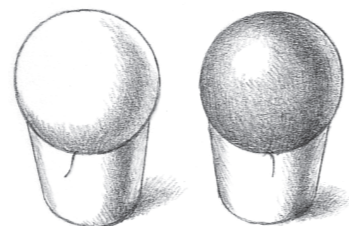


Accessori:

2 sfere magiche, 2 bicchierini dorati, 2 piccoli pezzi di filo sottile, vassoio

Preparazione:

dietro al palcoscenico, metti i due bicchierini su un vassoio e appoggia sul bordo di entrambi un piccolo pezzo di filo sottile. Metti poi le due palline sui bicchierini, in modo da fissare lo filo sottile.



Appoggia il vassoio sul mini-palcoscenico e chiedi a uno spettatore di prendere una delle due palline, di lanciarla in aria e poi di rimetterla sul bicchierino corrispondente.

Prima che lo spettatore compia questa azione, tu girati in modo da non poter vedere quale pallina sceglierà.

Quando lo spettatore sarà pronto, girati di nuovo verso il pubblico. Ora sarai in grado di indovinare subito quale pallina è stata lanciata in aria.

Si tratta della pallina che corrisponde al bicchierino al quale manca il filo, poiché questo (che lo spettatore non può vedere) è caduto nel bicchierino.

Puoi anche eseguire questo trucco una seconda volta. In questo caso tu saprai già che a un bicchierino manca il filo. Se, quando ti girerai di nuovo verso il pubblico, la situazione sarà la medesima, allora vorrà dire che la pallina che è stata lanciata in aria è quella dove manca lo filo sottile. Non è però possibile ripetere il gioco tre volte di seguito.

Trucco 21 · La fantastica liberazione dell'anello

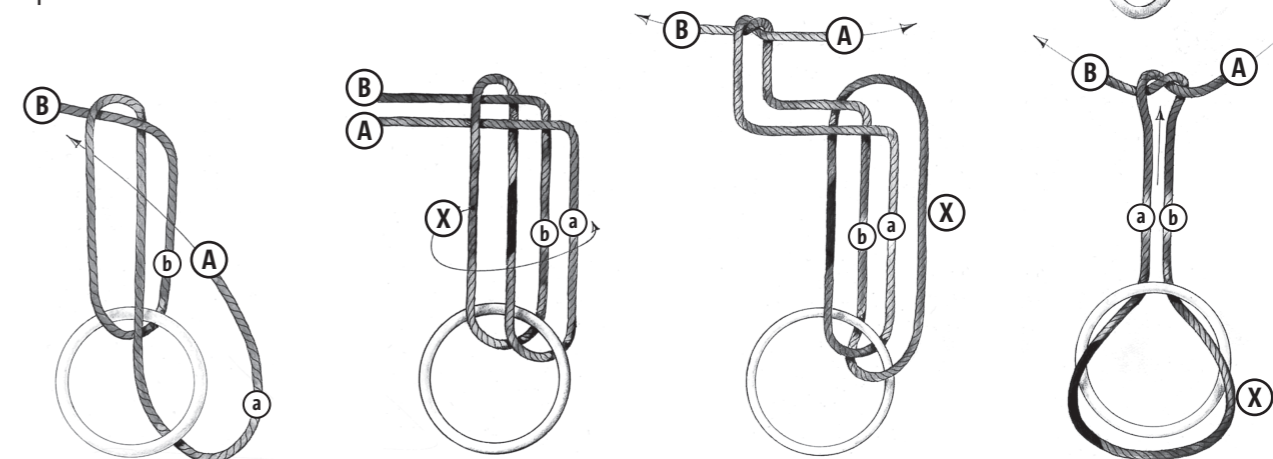
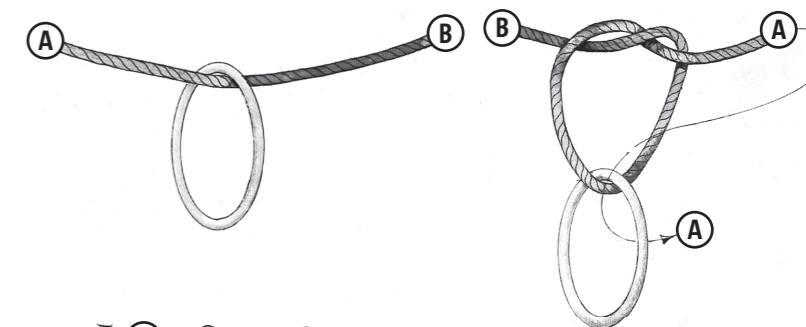


Accessori:

corda magica, 1 anello magico chiuso

In questo gioco, sembrerà che tu leghi più volte la corda all'anello. Ma alla fine tutti i nodi si scioglieranno e l'anello sarà completamente libero!

Fai passare la corda attraverso l'anello e fai un nodo.



Ora fai passare l'estremità A della corda attraverso il nodo, e poi l'anello di nuovo in alto verso l'estremità B.

Ora il cappio X sarà posizionato verso destra sopra entrambe le funi a e b. Mantieni la corda in questa posizione e fai un altro nodo sulle estremità A e B.

Solleva leggermente l'ultimo nodo, in modo che il cappio X cada sopra all'anello (questo è molto importante, eventualmente dovrai aiutarla con un dito).

L'anello cade mentre tu serri l'ultimo nodo e mostri l'anello liberato!

Suggerimenti:

- Prima esercitati a fare i nodi, disponendo la corda sul tavolo come indicato nell'illustrazione.
- Mentre fai i nodi, dovresti appoggiare l'anello sul mini-palcoscenico.
- Fai in modo che i nodi siano il più possibile lenti e non serrarli troppo.

Trucco 22 - Il foulard liberato



Accessori:

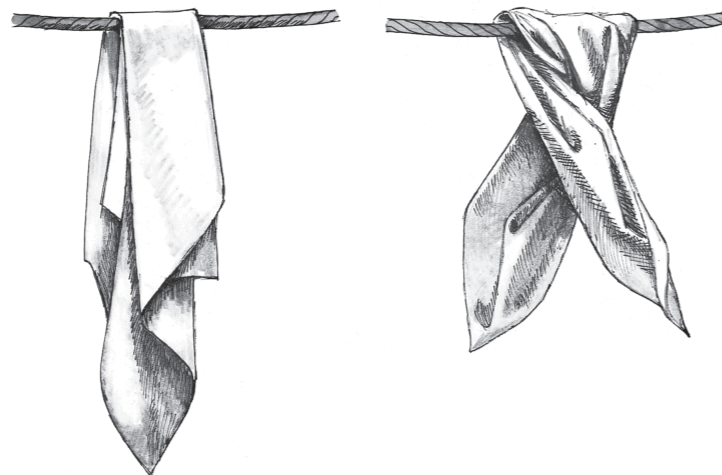
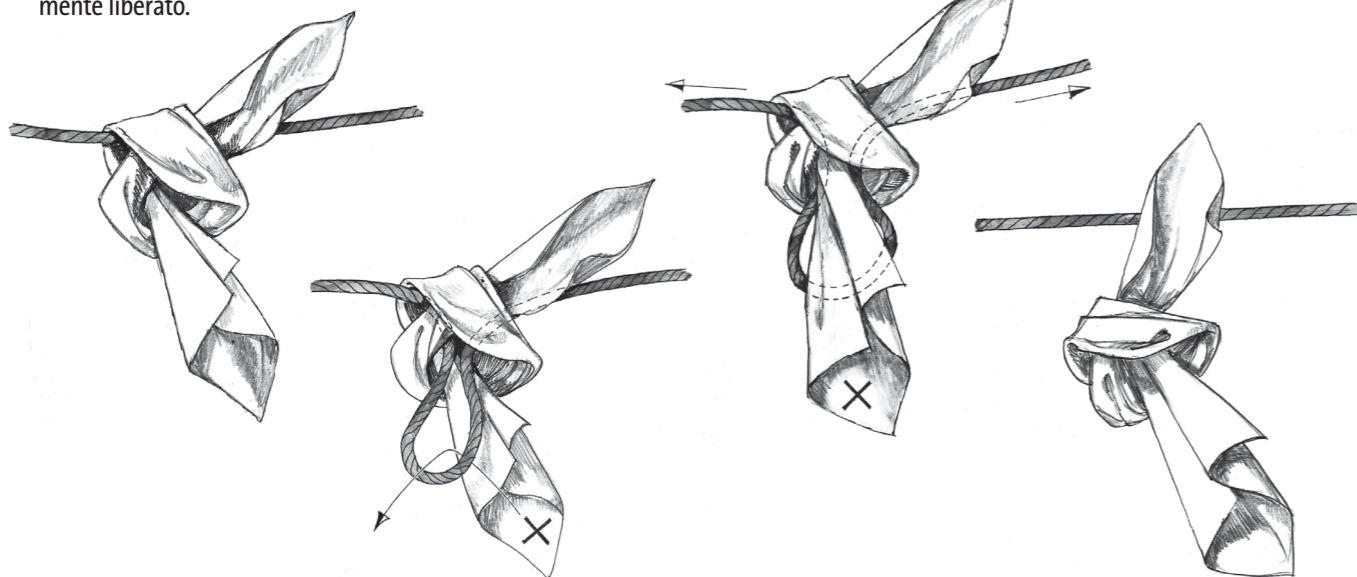
corda magica, 1 foulard magico

Chiedi a due persone del pubblico di avvicinarsi a te e di reggere la corda magica in modo che resti tesa. Appendici il foulard e fai un nodo.

Di nascosto, utilizzando le dita, forma con la corda un'ansa verso il basso. Poi fai passare l'estremità X del foulard attraverso quest'ansa.

Ora serra il nodo del foulard. In questo modo, l'ansa dovrebbe restare nascosta.

Chiedi agli spettatori, di tirare con forza la corda nelle due direzioni, mentre tu prenderai elegantemente al volo il foulard che sta cadendo perché lo hai magicamente liberato.



Trucco 40 - Un'occhiata a raggi "x"



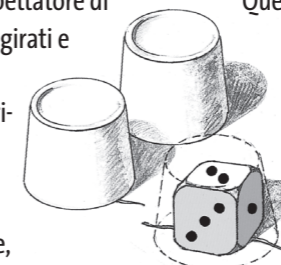
Accessori:

2 dadi, 2 bicchierini dorati, colla, 1 capello, bacchetta magica

Preparazione: attacca il capello al lato inferiore del dado nero in modo che spunti fuori dal bicchierino quando questo viene capovolto sul dado.

Metti entrambi i dadi sul tavolo e chiedi a uno spettatore di coprirli ciascuno con uno dei due bicchierini. Poi girati e lascia che lo spettatore mescoli i bicchierini a piacimento. Quando lo spettatore avrà finito, ti rivolgerai di nuovo verso il pubblico e batterai la bacchetta su entrambi i bicchierini.

Temporeggia un po' (devi prima riuscire a vedere, da quale bicchiere spunta il capello) e poi annuncia a voce alta sotto a quale bicchierino si trova il dado nero. La maggior parte degli spettatori cercherà il trucco nascosto nei bicchierini, che però non hanno niente di strano.



Trucco 41 - Quale dado è finito in tasca?



Accessori:

2 dadi, 1 bicchierino dorato, 1 capello, colla

Preparazione: attacca il capello al lato inferiore del dado nero in modo che spunti fuori dal bicchierino quando questo viene capovolto sul dado.

Questa è una variante del trucco 40.

Mentre tu sei girato, chiedi a una persona del pubblico di infilare un dado nella tasca dei suoi pantaloni. Il dado che si trova sul tavolo viene coperto con il bicchierino.

Quando ti girerai di nuovo, potrai annunciare immediatamente quale dado lo spettatore si è infilato nella tasca dei pantaloni.

Se il dado con il capello si trova sul tavolo, allora quello nella tasca sarà quello bianco. Se non vedi nessun capello sporgere da sotto il bicchierino, allora il dado che è stato messo in tasca sarà quello nero.

Trucco 42 - Dado bianco o dado nero?



Accessori: 2 dadi, foulard grande per bendare gli occhi

Preparazione: rivela il trucco a un amico e chiedigli poi di toccarti il piede, senza farsi notare, sotto al tavolo, ogni volta che verrà girato il dado nero.

Siediti a un tavolo insieme ai tuoi spettatori e metti entrambi i dadi al centro del tavolo. Ora lascia che una persona del pubblico ti bendi gli occhi per bene. Chiedi agli spettatori di girare a turno uno dei due dadi e spiega loro che sarai ogni volta in grado di dire ad alta voce quale dado è stato girato, anche se non potrai vederlo!

Il segreto è il tuo complice, che, sotto al tavolo, ti toccherà il piede quando verrà girato il dado nero. Se qualcuno girerà il dado bianco, te ne accorgerai perché lui non toccherà il tuo piede.

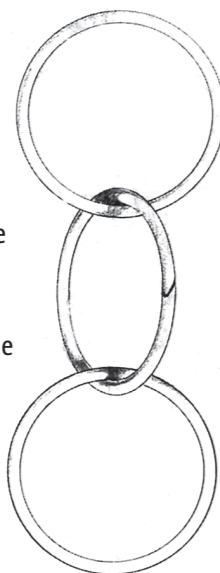
Trucco 38
Il mistero dei tre anelli concatenati



Accessori:
3 anelli magici, bacchetta magica

Non appena imparerai a eseguire con destrezza la concatenazione di due anelli (trucco 37), allora sarai in grado di legare l'uno con l'altro anche tre anelli. Esegui la concatenazione dei tre anelli spingendo all'interno dell'anello tagliato prima uno dei due anelli chiusi e poi il secondo.

Puoi eseguire lo scioglimento dei tre anelli concatenati utilizzando la stessa procedura in senso inverso.



Consiglio:

In questo trucco, non fare esaminare gli anelli al pubblico. Inoltre, durante lo spettacolo, non eseguire i trucchi 37 e 38 uno di seguito all'altro.

Trucco 39 - L'anello che passa attraverso il foulard



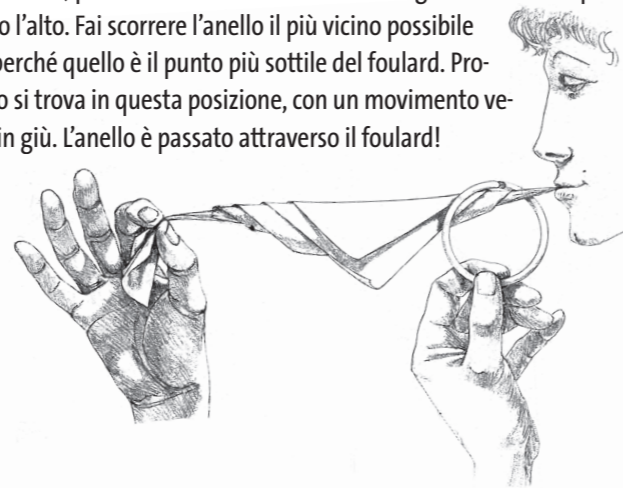
Accessori:
foulard magico blu scuro, anello tagliato

Prendi il foulard magico con entrambe le mani, reggilo alle estremità mantenendolo in posizione diagonale. Dopo averlo mostrato al pubblico in questo modo, arrotolalo un po'. Ora prendi l'anello e infilalo nel foulard.



Prendi un'estremità del foulard tra i denti e fai scorrere lentamente avanti e indietro l'anello sul foulard.

Senza farti notare, posiziona l'anello in modo che il taglio si trovi sulla parte rivolta verso l'alto. Fai scorrere l'anello il più vicino possibile alla bocca perché quello è il punto più sottile del foulard. Proprio quando si trova in questa posizione, con un movimento veloce, tiralo in giù. L'anello è passato attraverso il foulard!



Consiglio:

Il pubblico non potrà accorgersi del taglio sull'anello fintanto che questi sarà in movimento e se tu sarai in grado di aprirlo senza farti notare.

Trucco 24 - La predizione



Accessori:
3 regoli, busta, foglietto, matita

In presenza degli spettatori scrivi su un foglietto il numero "138". Fai attenzione che il pubblico non legga il numero che hai annotato. Introduci il foglietto in una busta che consegnerai a una persona del pubblico affinché la custodisca.

Ora distribuisce i tre regoli ad altrettanti spettatori e chiedi loro di scegliere un numero a caso e poi di sommarlo a quello corrispondente che si trova sul retro.

Chiedi a un altro spettatore di fare la somma dei tre risultati. Ora chiedi alla persona alla quale hai consegnato la busta di estrarre il foglietto e di leggere a voce alta il numero che avevi predetto. Questo numero corrisponde sempre al risultato della somma finale!

Trucco 23 - Un genio del calcolo



Accessori:
3 regoli, fermaglio

Chiedi a una persona del pubblico di scegliere uno dei tre regoli e di infilare il fermaglio, senza farsi vedere, su un numero a scelta. Mentre lo spettatore compie questa azione, girati in modo che tu non possa vedere quale numero lui sceglierà. Ora chiedigli di sommare al numero che ha scelto il numero che si trova in corrispondenza sul retro del regolo.

Fai finta di eseguire un calcolo e poi annuncia il risultato esatto!

Il segreto: ogni singolo regolo è studiato in modo che il risultato della somma sia sempre lo stesso, indipendentemente dal numero scelto dallo spettatore:

regolo giallo (1-15): 16	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>15</td></tr> <tr><td>2</td><td>14</td></tr> <tr><td>3</td><td>13</td></tr> <tr><td>4</td><td>12</td></tr> <tr><td>5</td><td>11</td></tr> <tr><td>6</td><td>10</td></tr> <tr><td>7</td><td>9</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>7</td></tr> <tr><td>10</td><td>6</td></tr> <tr><td>11</td><td>5</td></tr> <tr><td>12</td><td>4</td></tr> <tr><td>13</td><td>3</td></tr> <tr><td>14</td><td>2</td></tr> <tr><td>15</td><td>1</td></tr> </table>	1	15	2	14	3	13	4	12	5	11	6	10	7	9	8	8	9	7	10	6	11	5	12	4	13	3	14	2	15	1	<table border="1"> <tr><td>16</td><td>30</td></tr> <tr><td>17</td><td>29</td></tr> <tr><td>18</td><td>28</td></tr> <tr><td>19</td><td>27</td></tr> <tr><td>20</td><td>26</td></tr> <tr><td>21</td><td>25</td></tr> <tr><td>22</td><td>24</td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td>24</td><td>22</td></tr> <tr><td>25</td><td>21</td></tr> <tr><td>26</td><td>20</td></tr> <tr><td>27</td><td>19</td></tr> <tr><td>28</td><td>18</td></tr> <tr><td>29</td><td>17</td></tr> <tr><td>30</td><td>16</td></tr> </table>	16	30	17	29	18	28	19	27	20	26	21	25	22	24	23	23	24	22	25	21	26	20	27	19	28	18	29	17	30	16	<table border="1"> <tr><td>31</td><td>45</td></tr> <tr><td>32</td><td>44</td></tr> <tr><td>33</td><td>43</td></tr> <tr><td>34</td><td>42</td></tr> <tr><td>35</td><td>41</td></tr> <tr><td>36</td><td>40</td></tr> <tr><td>37</td><td>39</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td></tr> <tr><td>39</td><td>37</td></tr> <tr><td>40</td><td>36</td></tr> <tr><td>41</td><td>35</td></tr> <tr><td>42</td><td>34</td></tr> <tr><td>43</td><td>33</td></tr> <tr><td>44</td><td>32</td></tr> <tr><td>45</td><td>31</td></tr> </table>	31	45	32	44	33	43	34	42	35	41	36	40	37	39	38	38	39	37	40	36	41	35	42	34	43	33	44	32	45	31
1	15																																																																																												
2	14																																																																																												
3	13																																																																																												
4	12																																																																																												
5	11																																																																																												
6	10																																																																																												
7	9																																																																																												
8	8																																																																																												
9	7																																																																																												
10	6																																																																																												
11	5																																																																																												
12	4																																																																																												
13	3																																																																																												
14	2																																																																																												
15	1																																																																																												
16	30																																																																																												
17	29																																																																																												
18	28																																																																																												
19	27																																																																																												
20	26																																																																																												
21	25																																																																																												
22	24																																																																																												
23	23																																																																																												
24	22																																																																																												
25	21																																																																																												
26	20																																																																																												
27	19																																																																																												
28	18																																																																																												
29	17																																																																																												
30	16																																																																																												
31	45																																																																																												
32	44																																																																																												
33	43																																																																																												
34	42																																																																																												
35	41																																																																																												
36	40																																																																																												
37	39																																																																																												
38	38																																																																																												
39	37																																																																																												
40	36																																																																																												
41	35																																																																																												
42	34																																																																																												
43	33																																																																																												
44	32																																																																																												
45	31																																																																																												
	16	46	76																																																																																										

Visto che gli altri due regoli restano in mano tua, saprai sempre quale sarà il risultato ottenuto dallo spettatore.

Suggerimenti:

- Con i regoli è possibile eseguire molti altri trucchi ancora, tutti basati sul fatto che tu conosci già il risultato ancora prima che lo spettatore abbia deciso quale numero scegliere.
- Durante il tuo spettacolo, esegui questo gioco magico una volta sola, altrimenti il pubblico potrebbe carpirne il segreto.

Trucco 25 - Il test del libro



Accessori:

3 regoli, libro, fermaglio, foglietto

Preparazione:

Su un foglietto, scrivi i tre numeri "76", "46" e "16" uno sotto all'altro. Apri la pagina 76 di un libro qualsiasi. In questa pagina cerca la 16.a e la 46.a parola. Annota entrambe queste parole sul foglietto accanto al numero corrispondente, poi nascondi il foglietto dietro al mini-palcoscenico. Ti servirà per ricordarti le parole durante lo spettacolo.

Consegna a uno spettatore il regolo verde (31-45) e il fermaglio. Chiedigli di scegliere un numero e di contrassegnarlo con il fermaglio. Poi chiedigli di sommare il numero sul retro del regolo al numero stampato sulla parte davanti (il risultato è sempre 76).

Consegna il libro a un'altra persona del pubblico e chiedigli di aprirlo a pagina 76, che corrisponde al numero scelto dal primo spettatore.

Fai scegliere a un altro spettatore uno dei due regoli rimasti, poi chiedigli di scegliere a sua volta un numero sulla parte anteriore, di sommarlo al corrispondente sul retro e di comunicarne il risultato (che sarà 16 o 46). Se lo spettatore ha scelto il regolo giallo (1-15), rivela la 16a parola stampata sulla pagina del libro. Se ha scelto il regolo rosso (16-30), rivela la 46a parola.

Il pubblico resterà stupefatto e si chiederà come hai potuto predire la parola!

Trucco 26 - Il quadrato magico



Accessori:

foglietto, matita

Preparazione: su un foglietto, disegna una tabella con 3 x 3 campi.

5	10	3
4	6	8
9	2	7

Assegna alle persone del pubblico il seguente incarico: devono scrivere sulla tabella i numeri da 2 a 10 in modo che sommandoli, dall'alto verso il basso, da destra verso sinistra e anche in diagonale, il risultato sia sempre 18! Se il pubblico non riesce a inserire i numeri, mostra loro la soluzione con magica nonchalance.

Trucco 27 - Il misterioso numero 64



Accessori: foglietto, busta, matita

Annota sul foglietto il numero "64". Fai attenzione che il pubblico non veda quale numero hai scritto. Introduci il foglietto nella busta che poi consegnerai a una persona del pubblico a caso, affinché la custodisca.

Ora chiedi a quattro spettatori di pensare a un numero che sia a una o due cifre. Poi chiedi a ognuno di loro di moltiplicare per 4 il numero scelto. Quindi di moltiplicare ogni singolo risultato per 16.

Ora chiedi a ciascuno di dividere quest'ultimo risultato per il numero che è stato da loro singolarmente scelto. Incredibilmente, tutti gli spettatori otterranno lo stesso risultato, cioè 64! Ed è proprio questo il numero che tu avevi predetto e scritto nella busta che ora puoi aprire con orgoglio!

Esempio:

E' stato scelto il numero "3": $3 \times 4 = 12 \rightarrow 12 \times 16 = 192 \rightarrow 192 : 3 = 64$
 E' stato scelto il numero "12": $12 \times 4 = 48 \rightarrow 48 \times 16 = 768 \rightarrow 768 : 12 = 64$

Trucco 37 - Il mistero dei due anelli concatenati



Accessori:

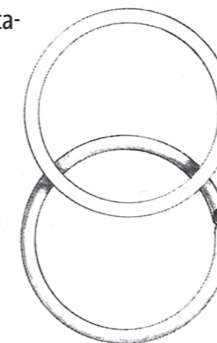
3 anelli magici, bacchetta magica

Preparazione:

tieni pronto l'anello tagliato dietro al mini-palcoscenico.

Consegna agli spettatori i due anelli chiusi in modo che possano controllarli. Quando te li avranno restituiti, toccali con la bacchetta magica, così potrai incatenarli l'uno all'altro! Pronunciando la formula magica riuscirai poi anche a separarli. Offri al pubblico la possibilità di controllarli di nuovo.

Il segreto: uno dei tre anelli magici è dotato di un taglio diagonale attraverso il quale puoi far passare uno o più anelli. Per poter eseguire questo gioco, batti con cautela l'anello chiuso sulla fessura dell'anello tagliato in modo che il primo scivoli all'interno del secondo.



Funziona così: dopo che il pubblico te li avrà restituiti, appoggia i due anelli chiusi dietro al mini-palcoscenico. Mentre prendi la bacchetta magica, sostituisci con un rapido movimento uno dei due anelli "normali" con quello tagliato che avevi preparato in precedenza. Il pubblico non deve accorgersene. Cerca di effettuare la sostituzione muovendoti con gestualità fluida.

Ora tieni gli anelli e la bacchetta magica davanti a te e fai un incantesimo all'anello utilizzando la bacchetta. Quindi, batti insieme i due anelli e fai vedere che si sono incatenati. Mentre li mostri, copri con due dita il taglio dell'anello truccato. Fintanto che farai muovere gli anelli, non sarà necessario coprire il taglio.

Tramite una leggera pressione sul taglio, potrai sciogliere di nuovo gli anelli. Prima di consegnarli agli spettatori, affinché possano controllarli, devi "togliere l'incantesimo". Innanzitutto, sfiora con la bacchetta magica l'anello tagliato e riponilo nella scatola. Poi "togli l'incantesimo" all'anello chiuso e consegnalo immediatamente alle persone del pubblico. Quando riponi la bacchetta magica nel cassetto delle magie, invece di prendere l'anello tagliato, prendi il secondo anello chiuso e lascia che il pubblico esamini anche questo.

Consiglio:

Quando utilizzi l'anello tagliato, fai attenzione che non si rompa.

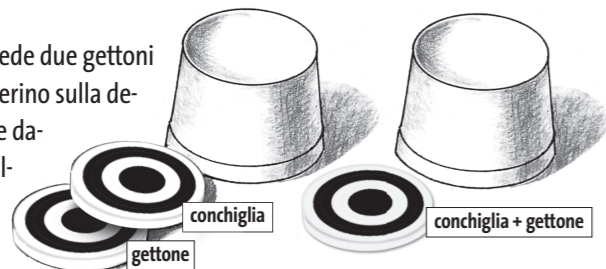
Trucco 35 · I gettoni migratori



Accessori: 2 gettoni, 2 conchiglie, 2 bicchierini dorati, bacchetta magica

I bicchierini dorati sono appoggiati sul tavolo, entrambi con l'apertura verso l'alto. Metti una conchiglia con un gettone inserito davanti al bicchierino sulla sinistra, il pubblico penserà che si tratta di un gettone. Metti il secondo gettone davanti al bicchierino sulla destra e la conchiglia appoggiata solo su metà gettone.

Ora il pubblico vede due gettoni davanti al bicchierino sulla destra e un gettone davanti a quello sulla sinistra.



Dopo che avrai mostrato i due bicchierini vuoti, rovescia prima quello di sinistra sul gettone che gli sta davanti. Poi prendi il bicchierino di destra e rovescialo per coprire, in rapida successione, sia il gettone cavo che quello pieno (in questo modo il gettone cavo coprirà quello pieno).

Batti la bacchetta magica sui due bicchierini. Ora solleva il bicchierino sulla destra e il pubblico vedrà solo la conchiglia (ma non il gettone nascosto sotto). Poi solleva il bicchierino sulla sinistra, stringendolo verso l'apertura in basso ed alzandolo leggermente. Così cerchi di afferrare la conchiglia per alzarla un attimino. Spostala in modo che resti per metà sul gettone. Il pubblico crederà che tu sia magicamente riuscito a far passare un gettone dal bicchierino sulla destra a quello sulla sinistra!

Consiglio:

Quando riuscirai a sollevare il bicchierino (con e senza conchiglia) in modo fluido, allora potrai ripetere questo gioco più volte, facendo passare il gettone di qua e di là.

Trucco 36 · Incredibile ma vero



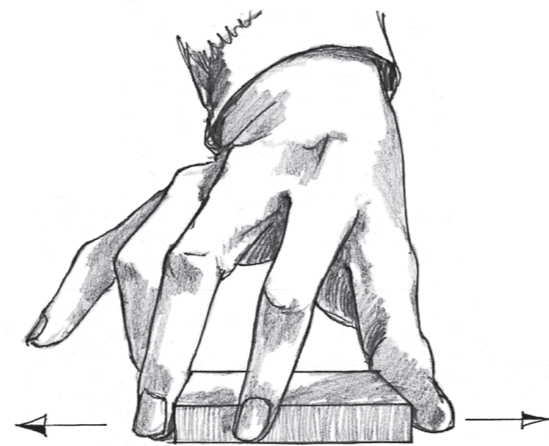
Accessori:

2 gettoni, 1 conchiglia, vaschetta magica

Preparazione:

nascondi uno dei gettoni nella tasca dei pantaloni.

Appoggia un gettone e una conchiglia sul tavolo, uno accanto all'altra. Coprili entrambi con la vaschetta magica. Se ora muovi velocemente la vaschetta qua e là, la vaschetta colpirà la conchiglia in modo che questa si sposti sul gettone, coprendolo.



Non appena la conchiglia avrà coperto il gettone, cambierà il rumore dei battiti all'interno della vaschetta. Allora potrai sollevarla e mostrare che sei riuscito a far magicamente scomparire uno dei due gettoni che si trovavano sotto alla vaschetta.

Ora estrai il gettone scomparso dalla tasca dei tuoi pantaloni!

Trucco 28 · Quanti anni hai?



Accessori:

foglietto, matita

Grazie a questo trucco matematico non sarai solo in grado di indovinare l'età dei presenti ma potrai rilevare anche il loro mese di nascita!

All'inizio chiedi a uno spettatore di pensare al numero che corrisponde al mese in cui è nato e di moltiplicare poi questo numero per 2.

A questo risultato bisogna sommare il numero 5 e poi ancora moltiplicare l'ultimo risultato per 50. A questo, infine, lo spettatore deve sommare il numero che corrisponde ai suoi anni.

Chiedi allo spettatore di comunicarti il risultato finale e da questo sottrai il numero 250. Il risultato rivelerà l'età dello spettatore (le ultime due cifre). La prima o le due prime cifre del numero corrisponderanno al mese di nascita dello spettatore.

Esempio: Lo spettatore ha 22 anni ed è nato in Aprile (il numero del mese è 4).

Calcolo:
 $4 \text{ (mese di Aprile)} \times 2 = 8 \rightarrow 8 + 5 = 13$
 $\rightarrow 13 \times 50 = 650 \rightarrow 650 + 22 \text{ (età)} = 672 \rightarrow 672 - 250 = 422!$

Trucco 29 · Il genio matematico



Accessori:

foglietto, matita

Chiedi a due persone del pubblico di scrivere, uno sotto l'altro, un numero composto da cinque cifre. Poi, lì sotto, scrivi tu un numero a cinque cifre. Quindi chiedi ad una terza persona del pubblico di scrivere sotto un quarto numero a cinque cifre. Per finire, scrivi ancora tu il quinto e ultimo numero. Ora, senza fermarti a riflettere, scrivi il risultato a sei cifre su un foglietto e consegnalo a uno spettatore affinché lo custodisca. Chiedi a un'altro spettatore di calcolare la somma (il totale) dei cinque numeri. Naturalmente il risultato corrisponderà a quello che tu hai precedentemente annotato sul foglietto

vi ancora tu il quinto e ultimo numero. Ora, senza fermarti a riflettere, scrivi il risultato a sei cifre su un foglietto e consegnalo a uno spettatore affinché lo custodisca. Chiedi a un'altro spettatore di calcolare la somma (il totale) dei cinque numeri. Naturalmente il risultato corrisponderà a quello che tu hai precedentemente annotato sul foglietto

Il segreto:

1. Fai annotare a due spettatori un numero a 5 cifre ciascuno.
2. Nella terza riga scrivi tu un numero. Per ognuno delle cinque cifre fai un piccolo calcolo: la cifra che annoti, sommata alla cifra immediatamente sopra, danno come risultato "9".
3. Sulla quarta riga, scrive ancora una persona dal pubblico.
4. Nella quinta riga scrivi ancora tu: ogni cifra che scrivi, sommata alla cifra della riga immediatamente sopra, danno come risultato "9".
5. Per ottenere il totale, osserva il primo numero scritto in alto: sottrai "2" dalle ultime due cifre che vedi, guardando da destra. Dovrai annotare il numero ottenuto su un foglietto. A sinistra, annoti ancora il numero "2" come primo posto di questo totale: in questo modo ti risulta un numero di sei cifre (soluzione).

Due esempi:

1. spettatore	14832	83751
2. spettatore	88322	85833
3. tu (il risultato è 9)	11677	14166
4. spettatore	32998	18590
5. tu (il risultato è 9)	67001	81409
soluzione (totale)	214830	283749

Attenzione: Se il numero nella prima riga dovesse terminare con più "zeri", questo "2" deve essere ugualmente sottratto!

Esempio:

83700	→	700 - 2 = 698	→	283698
16000	→	6000 - 2 = 5998	→	215998
10000	→	10000 - 2 = 9998	→	209998

In questo modo, il totale sarà sempre esatto!

6. Ora chiedi a uno spettatore di calcolare la somma dei 5 numeri che hai scritto insieme alle altre persone. Corrisponderà sempre a quello che hai annotato sul foglietto!

Trucco 30 · 5, il numero magico



Accessori:

nessuno

Per questo semplice trucco matematico chiedi a una persona del pubblico di pensare a un numero a una cifra. Ora chiedigli di raddoppiarlo e poi di sommare il risultato a 10. Poi di dividere questa somma per due e, infine, di sottrarre il numero che ha pensato all'inizio del gioco. Il risultato è sempre 5!

Esempi:

se il numero pensato è 8:

$$8 \times 2 = 16 \rightarrow 16 + 10 = 26 \rightarrow 26 : 2 = 13 \rightarrow 13 - 8 = 5$$

se il numero pensato è 2:

$$2 \times 2 = 4 \rightarrow 4 + 10 = 14 \rightarrow 14 : 2 = 7 \rightarrow 7 - 2 = 5$$

Trucco 31 · Lettura del pensiero



Accessori:

7 carte numerate

Chiedi a uno spettatore di pensare a un numero da 1 a 100. Questa persona non può certo immaginare che tu sarai in grado di indovinarlo in pochi secondi!

Fai controllare allo spettatore le 7 carte numerate. Deve restituirti solo quelle carte sulle quali si trova il numero al quale lui ha pensato.

Non ti resta che sommare i numeri che si trovano su queste carte, in alto a sinistra. Ora puoi dire qual è il numero al quale lo spettatore ha pensato!

Trucco 32 · Il mago dei numeri



Accessori:

2 foglietti, matita

Scrivi su un foglietto il numero "1089", piegalo e consegnalo a uno spettatore affinché lo custodisca. Questa è la tua predizione per il trucco matematico qui di seguito descritto.

Chiedi agli spettatori di dirti, ad alta voce, alcuni numeri a tre cifre. Quando udirai un numero che

- è superiore a 231 e
- la cui prima cifra è più alta dell'ultima e
- che non contiene zeri,

allora scrivi questo numero su un secondo foglietto.

Chiedi allo spettatore di utilizzare il numero prescelto per eseguire il calcolo seguente:

Prima è necessario invertire la successione delle cifre del numero. Poi dovrà sottrarre il numero inverso da quello originario. (Se dovesse risultare un numero a due cifre, è necessario aggiungere uno zero a sinistra). Ora a questo punto si invertono anche le cifre del risultato. Il numero risultante dall'addizione dei 2 numeri (cifre + cifre invertite) sarà sempre 1089!

Esempio:

Numero scelto:	683	716
inversione:	386	617
differenza =	297	99
evtl. aggiungere 0:		099
e inversione:	792	990
totale =	1089	1089

Trucco 33 · Il gettone magico



Accessori:

2 gettoni, 1 "conchiglia" = gettone cavo

Preparazione:

nascondi uno dei gettoni nei tuoi calzini.

Metti il secondo gettone e la conchiglia sul tavolo, uno accanto all'altro. Prendi il gettone e appoggialo sul palmo aperto della mano. Ora prendi la conchiglia e mettila sul gettone in modo che lo copra per metà.



Ora chiudi la mano a pugno e spiega che farai magicamente passare uno dei due gettoni attraverso il tuo corpo, fino in fondo alle scarpe!



Quando chiuderai la mano a pugno, la conchiglia scivolerà sul gettone. Il pubblico è convinto che tu abbia due gettoni nel pugno. Apri la mano e mostra il gettone (la conchiglia si trova sul gettone): al pubblico sembrerà che tu abbia in mano un solo gettone e che il secondo sia scomparso.



Indica la tua scarpa, sotto alla quale ritieni fosse nascosto il gettone mancante. Sposta il piede e indica che lì sotto non c'è niente! Spiega poi che il gettone è riuscito ad arrivare solo fino dentro al calzino. Tiralo fuori e mostralo al pubblico stupefatto.

Trucco 34 · Il raddoppio



Accessori:

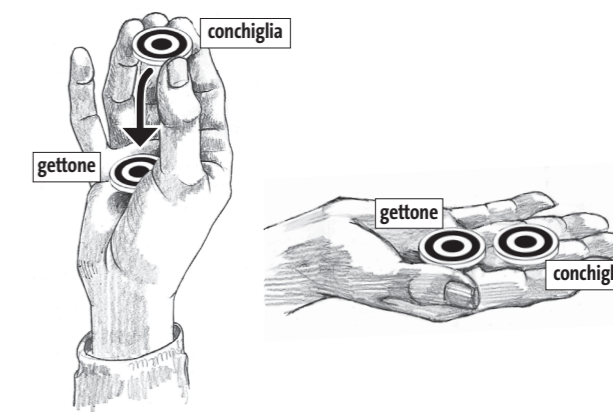
1 gettone, 1 conchiglia

Il gettone e la conchiglia sono posati uno sopra all'altro sul tavolo: in questo modo il gettone è nascosto dalla conchiglia. Sollevali entrambi e mostrali come se fossero un gettone unico, facendo girare il gettone e la conchiglia tra le dita.

Per raddoppiare il gettone, tienili entrambi tra il pollice e le altre dita. Mentre le altre dita nascondono la conchiglia fai cadere il gettone dalla conchiglia sul cavo della tua mano.

Poi capovolgi la conchiglia con il pollice in modo che si trovi vicino al gettone.

Ora apri la mano e mostra che hai raddoppiato i gettoni!



Consiglio:

Quando sarai in grado di eseguire con destrezza il trucco con una mano, dovresti sperimentarlo con due mani (un gettone e una conchiglia in ogni mano).