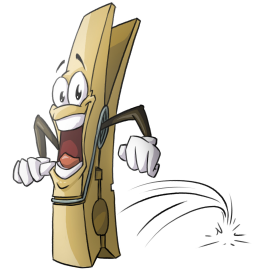




DER FABELHAFTE ZAUBERKURS MIT NILS DEM GAUKLER



Die springende Wäscheklammer

Ein Zaubertrickstück für Kinder ab 6 Jahren

Zu diesem Trick gibt es eine Videoanleitung. Du findest sie auf meiner Homepage unter nils-der-gaukler.de/wir-lernen-zaubern
Schau sie Dir an, so lernst Du den Trick am einfachsten!

Was passiert:

Ein Zuschauer klemmt eine Wäscheklammer auf die mittlere von fünf aneinander geklebten Spielkarten. Er pustet auf die Klammer, und diese springt von der mittleren auf die äußerste Karte.

Was Du brauchst:

für dieses Zaubertrickstück brauchst Du eine Wäscheklammer und fünf Spielkarten, die wie auf der Abbildung zusammengeklebt sind. Am besten ist es, wenn sich eine Karte deutlich von den anderen vier Karten unterscheidet. Du könntest zum Beispiel vier schwarze Zahlenkarten nehmen, und eine rote Bildkarte wie den Karo König. Diese Bildkarte wird in die Mitte zwischen die schwarzen Karten eingeklebt. Die rote Bildkarte fällt zwischen den schwarzen Karten als besonders auf, und der Zuschauer versteht gleich, wohin er die Wäscheklammer klemmen soll.

Das Geheimnis:

Die fünf Spielkarten sind auf eine ganz bestimmte Art zusammengeklebt: Von vier von den fünf Karten ist auf der Vorderseite nur ein kleines Stück zu sehen, auf der Rückseite ist es genau so. Der Zuschauer sieht die Rückseiten der Karten und klemmt die Wäscheklammer auf eine Ecke der mittleren Karte. Die Ecke der mittleren Karte, die wir auf der Rückseite sehen, ist aber nicht dieselbe Ecke (und deshalb auch nicht an derselben Stelle) wie die sichtbare Ecke der mittleren Karte auf der Vorderseite. Das wissen unsere Zuschauer aber nicht. Die denken, die mittlere Karte wäre auf beiden Seiten an derselben Stelle sichtbar.

Um die Klammer springen zu lassen, genügt es, die zusammengeklebten Karten mit der Vorderseite nach oben zu drehen. Hier sieht der Zuschauer die Wäscheklammer auf der ersten Karte klemmen.



Was Du während der Vorstellung zum Beispiel sagen könntest:

Du: „*Liebe Zuschauer! Ich habe hier eine magische Wäscheklammer, mit der werden wir gleich zaubern. Ich gebe sie dir aber erst mal zum halten.*

Und ich habe hier noch etwas, womit Zauberer sehr gerne zaubern: Das sind Spielkarten, wie man sie zum Beispiel zum Mau-Mau spielen braucht. Ich habe fünf Spielkarten zusammengeklebt: Vier schwarze Karten, und in der Mitte der Karo König. Klemmst du mal bitte die Wäscheklammer auf den König?“

Dein Zuschauer macht das.

Du: „*Genau so. Das war auch ganz leicht, du konntest ja genau sehen, wo der König ist.*“

Du nimmst die Klammer ab und gibst sie dem Zuschauer wieder.

Du: „*Ich mache es etwas schwieriger: Ich lege meinen Daumen hier über das große Karo vom Karo König, da wird es gleich viel schwieriger zu sehen, wo er ist. Versuche noch mal, die Wäscheklammer auf den König zu klemmen.*“

Dein Zuschauer macht das.

Du: „*Wir schauen mal, wie das aussieht: Ich nehme den Daumen weg, und siehe da, die Wäscheklammer ist wieder genau auf dem König. Du hast gut aufgepasst und dir gemerkt: Der König ist in der Mitte.*“

Wichtig: Mach zuerst die Klammer ab und gib sie dem Zuschauer, und drehe erst dann die Karten um!

Du: „*Ich gebe dir die Klammer noch mal. Aber jetzt wird es richtig schwer: Ich drehe die Karten um, mit der Rückseite nach oben. Jetzt kannst du den Karo König gar nicht mehr sehen. Versuche ein letztes Mal, die Klammer auf den König zu klemmen.*“

Der Zuschauer klemmt die Wäscheklammer auf die mittlere Karte. Du drehst die Karten aber noch nicht gleich um.

Du: „*Du hast die Klammer auf die mittlere Karte geklemmt. Das ist richtig, in der Mitte, das ist der König,*“ sagst Du, zeigst es aber noch nicht.

Du: „*Aber jetzt, wo die Karten mit der Bildseite nach unten zeigen, jetzt können wir zaubern. Puste mal auf die Klammer und sag: Klammer, spring!“*

Dein Zuschauer pustet auf die Spielkarten.

Du drehst die Karten wieder um, so dass die Bildseiten zu sehen sind.

Du: „*Und wenn Du so pustest, dann springt die Zauberklammer vom Karo König hier auf das Pik As. Das ist Zauberei.*“

Was Du noch wissen solltest:

Gut zu zaubern ist mehr als nur einen Trick kennen. Du musst Dir überlegen, wie Du das Kunststück am besten vorführst. Frage Dich selbst: „Was passiert Zaubenhaftes während der Vorstellung?“ Hier springt die Wäscheklammer von der einen Karte auf die andere, und dieses Zaubergeschehen - in der Fachsprache der Zauberer heisst das „Effekt“ - zeigst du den Zuschauern.

Führe den Trick nicht als Herausforderung vor. Sagst Du zum Zuschauer: „*Ich wette, dass du es nicht schaffst, die Wäscheklammer auf den König zu klemmen...*“ muss am Ende der Zuschauer verlieren. Dann endet das Kunststück mit den Worten: „*Ätsch Bätsch, das war falsch! Ich hab dir doch gleich gesagt, dass du es nicht schaffen wirst...*“ Und der Zuschauer denkt sich dann: „*Was ist das für ein eingebildeter Zauberer. Der hat mich irgendwie reingelegt. Das macht überhaupt keinen Spaß!*“

Besser ist es, du sagst deinem Zuschauer: „*Jetzt wo wir die Bildseiten der Karten nicht sehen können, werden wir zaubern. Puste mal auf die Wäscheklammer und sag: Klammer, spring!*“ Der Zuschauer tut das. „*Und schau: Schon ist die Klammer vom Karo König auf die Pik As gesprungen!*“

Wenn Du das Kunststück so vorführst, hilft Dir dein Zuschauer bei der Zauberei. Und ihr könnt euch am Ende beide freuen, weil es geklappt hat. So haben Du und Deine Zuschauer Spaß an der Vorführung!

Viel Freude beim Zaubern wünscht Dir

Nils
der
Gaukler