

FOCUS

MAGIC SHOW

FOCUS

15 trucs
Handfolding pagina 2

15 tours
Instructions page 20

585



Deze goocheldoos is met veel zorg samengesteld. De meeste trucs kunnen zonder langdurig voor een spiegel te oefenen, worden uitgevoerd. Uiteraard is enige oefening nodig, maar de trucs eisen geen speciale vingervluigheid. Met behulp van de tekeningen in de handleiding zijn de trucs snel te begrijpen.

Er zijn een paar regels die iedere goochelaar in acht moet nemen.

- Voer een truc alleen uit als je hem volkomen beheerst.
- Voer een truc éénmaal uit, tenzij de handleiding het tegendeel beweert.

- Leg nooit uit, hoe een truc in elkaar zit.
- Berg de doos en de handleiding altijd goed op, zodat de inhoud geheim blijft.
- Als je een voorstelling geeft, denk je natuurlijk om het volgende: Bij je eerste voorstelling moet je niet teveel trucs doen; 6 trucs is een mooi aantal om mee te beginnen.
- Zorg voor schone handen en nagels.
- Laat je publiek niet vlak voor je zitten, een paar meter is prima.

2

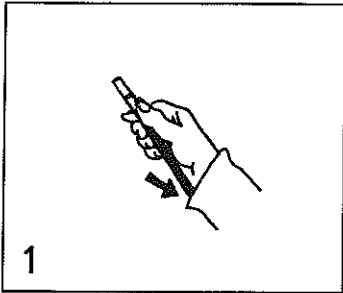
- Het is gemakkelijk, als je achter de deksel iets kunt wegleggen of pakken; zet de doos daarom achter het deksel.
- Leg alles wat je nodig hebt van tevoren gereed en zorg dat de kaarten, die je gebruikt, al in de juiste volgorde liggen.
- Als je de trucs goed kent, probeer dan zelf eens variaties te verzinnen. Je zult zien dat dit heel goed mogelijk is.

Let op!

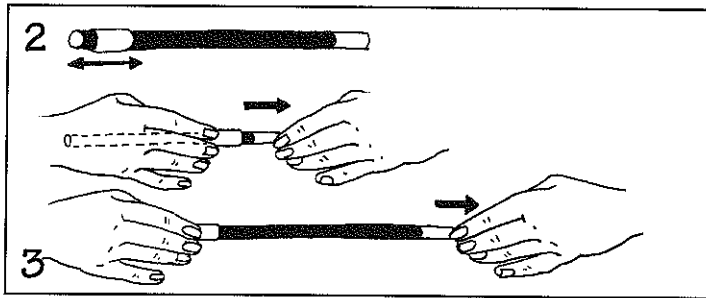
Trucs waarbij luchters of vuur nodig zijn, mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden uitgevoerd.

1

Langer wordende goochelstaf

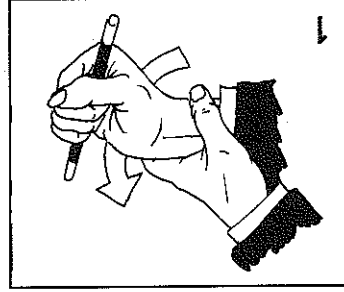


1. Voorbereiding: schuif het losse, witte hulsje van de goochelstaf bijna tot aan het witte einde. Neem het losse hulsje stevig tussen rechterduim en wijsvinger en verberg de rest van de staf in je mouw.

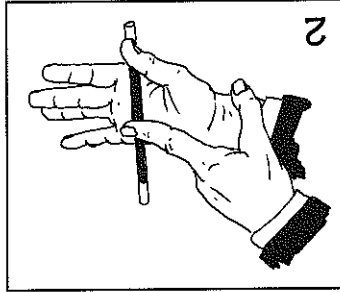


2. Houd je vingers gestrekt. Het publiek ziet nu een hele korte goochelstaf. Je linkerhand pakt nu met gestrekte vingers het witte uiteinde van de staf vast. Toon beide witte delen duidelijk aan het publiek.

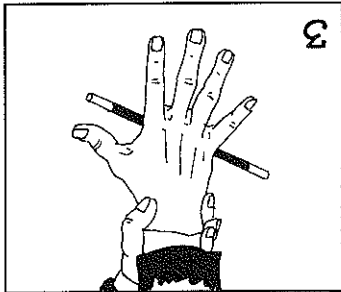
3. Trek met je linkerhand de staf langzaam tot de volle lengte uit.



1. Neem de goochelstaf in je rechterhand. Maak een vuist en leg je linkerhand met een bezwerende beweging over de rechterpols. Draai beide handen nu om, zodat je rechterhand met de rug naar het publiek is gekeerd.



2. Leg de wijsvinger van je linkerhand nu op de goochelstaf zodat je handen te bewegen.

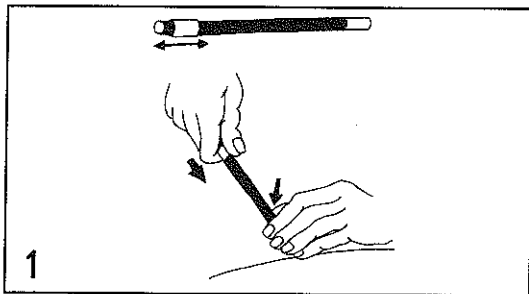


3. Open nu je rechterhand en de goochelstaf blijft achter je rechterhand zweven.



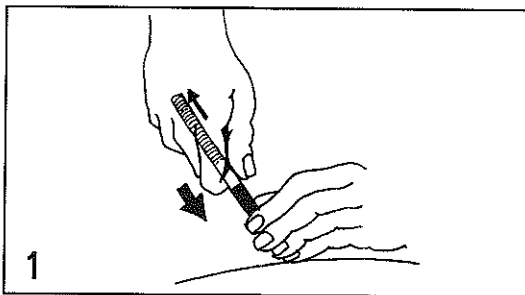
3

Binnendringende goochelstaf

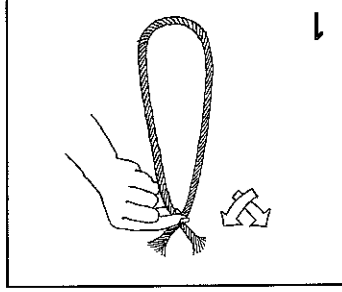


1. Vraag iemand uit het publiek om naar voren te komen. Neem de goochelstaf in je rechterhand met het losse, witte hulsje stevig tussen duim en wijsvinger. Laat hem duidelijk aan de toeschouwers zien. Houd het

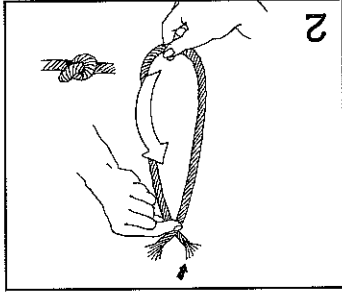
vaste, witte uiteinde van de staf tegen bijvoorbeeld de arm van de persoon uit het publiek en verberg het met de vingers van je linkerhand voor de toeschouwers.



2. Maak nu met je rechterhand een duwende beweging en laat het hulsje over de staf glijden terwijl het zwarte uiteinde van de staf in je hand en mouw verdwijnt. Het lijkt nu alsof de staf in de arm van de persoon verdwijnt.

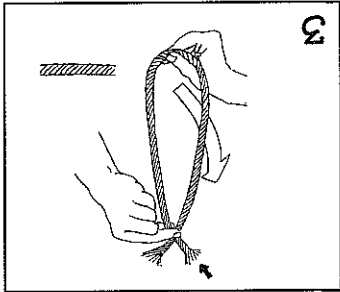


1. Breng de uiteinden van het koord kruislings tussen duim en wijsvinger, het rechter uiteinde voor het linker.

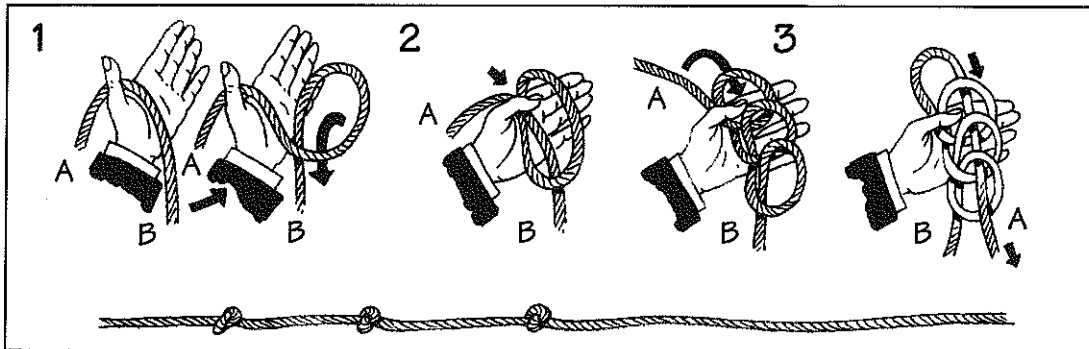


2. Breng de lus voorwaarts over het achterste uiteinde. Neem de uiteinden in beide handen en er valt een knoop in het koord.

Betover nu het koord.



3. Herhaal de handelingen. Breng nu echter de lus achterwaarts in plaats van voorwaarts over het achterste uiteinde. Neem weer de uiteinden in beide handen en zie...er valt nu geen knoop in het koord.



1. Neem het koord in je linkerhand, over je handpalm achter je duim langs. Maak met je rechterhand een lus in deel B van het koord.

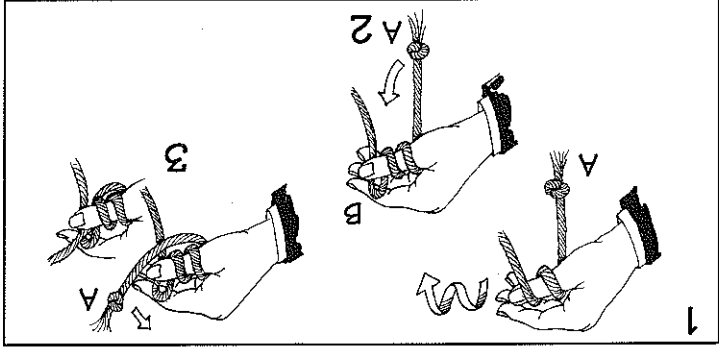
2. Neem de lus tussen duim en

handpalm en maak zo nog twee gelijke lussen en leg ze op de eerste lus.

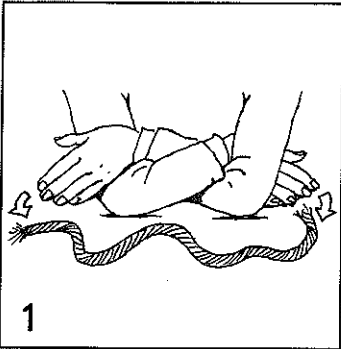
3. Steek uiteinde A langs de achterkant door de lussen naar

voren en pak uiteinde A met je rechterhand vast. Laat nu de lussen rustig uit je linkerhand vallen. Er ontstaan drie knopen in het koord.

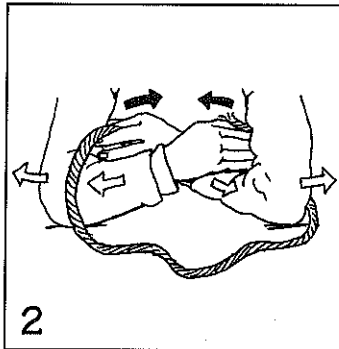
Neem een koord en leg in één van de uiteinden (A) een knoop. Wikkel het koord beginnend met uiteinde A om je linkerduim en maak aan uiteinde B een lus. Kijk goed naar de tekeningen 1 en 2, vooral naar hoe het koord bij de lus wordt gevormd. Terwijl je dit doet, vertel je over bijvoorbeeld hoe in de middeleeuwen de ridders te paard met hun lansen door ringen moesten steken en dat dit erg moeilijk was. Laat zien hoe moeilijk dit was door te



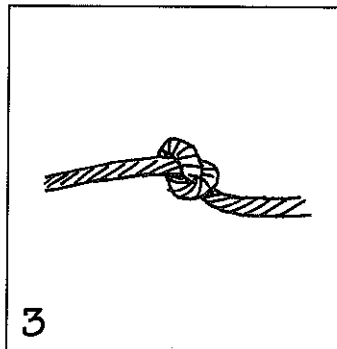
proberen uiteinde A door de lus te steken. Dit lukt natuurlijk niet omdat er een knoop in zit. Doe alsof je het nog een paar keer probeert en trek vervolgens snel uiteinde A achter je duim langs en houd het koord strak. Het zal achter je duim langs schieten en het lijkt nu of het koord door de lus is gegaan.



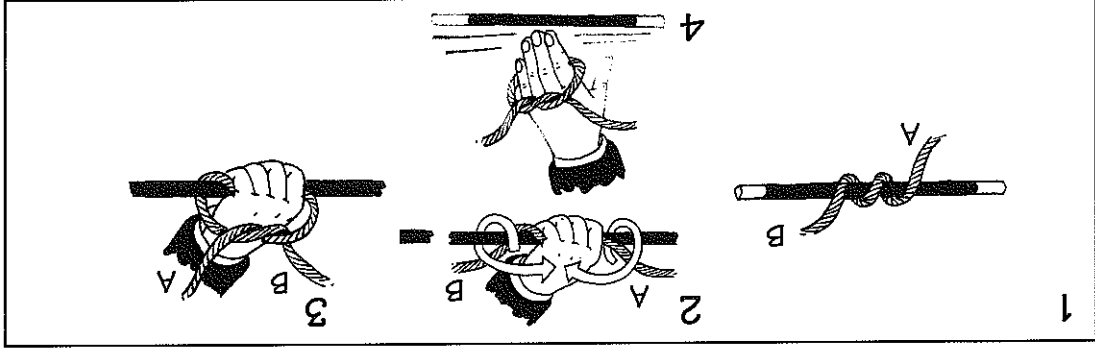
1. Leg het koord op tafel en ga er met gekruiste armen achter zitten.



2. Pak zo de uiteinden van het koord.



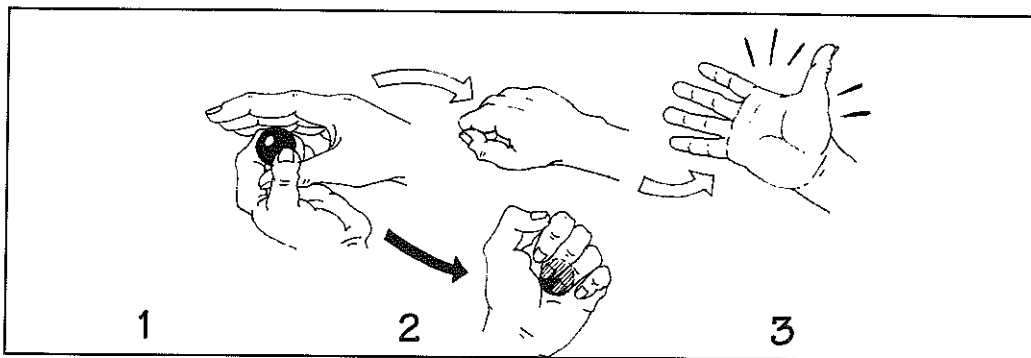
3. Doe, met beide uiteinden van het koord in je handen, je armen weer uit elkaar en strek ze. Er ontstaat nu een knoop in het koord.



1. Neem de goochelstaf in je hand en draai er een koord twee keer omheen, beginnend aan de voorkant (A) en ook weer eindigend aan de voorkant (B).

2. Laat een toeschouwer de staf om het koord heen vastpakken. Draai de uiteinden A en B allebei een slag terug.

3. Knoop nu beide uiteinden over de hand. Laat de toeschouwer de hand openen. 4. De staf is bevrjid en zal vallen.



1. Neem de bal in je linkerhand tussen duim en wijsvinger en laat de bal duidelijk zien. Doe je rechterhand (met de rug van je hand naar het publiek) over je lin-

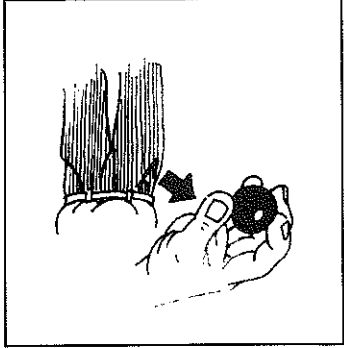
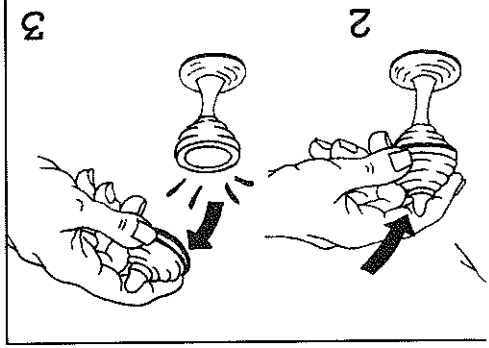
kerhand met je duim onder de bal.
2. Doe alsof je rechterhand de bal pakt en laat ondertussen de bal in de vuist van je linkerhand

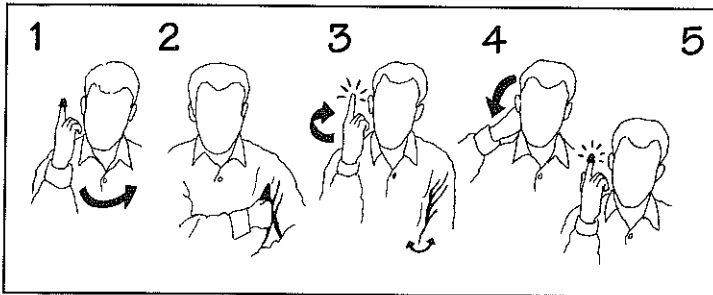
glijden. Laat je gesloten rechterhand duidelijk aan de toeschouwers zien, alsof de bal er in is.
3. Open nu je rechterhand. De bal is verdwenen.



ter dat
hte ball-
1 het dek-
at de ring
s achter.
er een ball-
2. Doe het
Maak een
en/of spreek
Laat iede-
er een ball-
1 het dek-
at de ring
s achter.

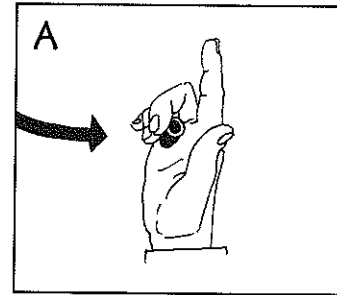
3. Open nu
daarbij de
het echte
laat het aan
het echte
daarbij de
het echte
laat het aan



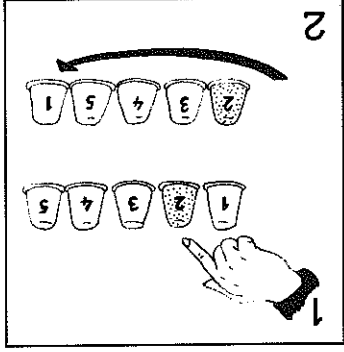


1. Toon het publiek de vingerhoed op de wijsvinger van je rechterhand.
2. Breng je rechterhand met vingerhoed onder je linkeroksel en laat de vingerhoed in je vuist verdwijnen (A).

3. Toon het publiek je lege wijsvinger en houd je oksel zichtbaar dichtgeknepen zodat het publiek denkt dat je daar de vingerhoed onder hebt geklemd.
4. Ga met je rechterhand naar de achterkant van je hoofd en

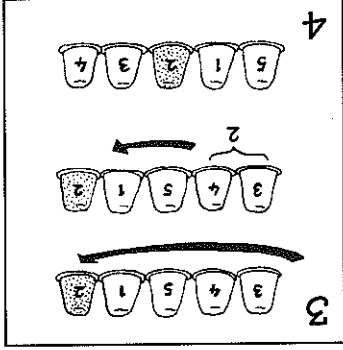


- plaats daar snel de vingerhoed weer op je wijsvinger.
5. Laat het publiek zien dat de vingerhoed weer op je wijsvinger zit.



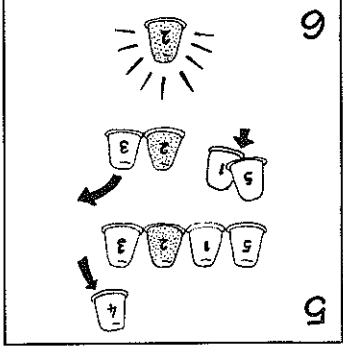
Voor deze truc heb je vijf vingerhoedjes in verschillende kleuren nodig. Zet ze op een rij voor de toeschouwers.

1. Draai je om en vraag iemand



uit het publiek een vingerhoedje aan te wijzen. De vingerhoed aan de linkerkant van de toeschouwer is de 1 en die aan de rechterkant de 5e.

14



2. Laat vingerhoed 1 naar de rechterkant plaatsen.
3. Laat vervolgens vingerhoed 2 naar de rechterkant plaatsen.
4. Vraag de toeschouwer vervol-





gens om evenveel vingerhoedjes te verplaatsen als het getal van de gekozen vingerhoed (bijvoorbeeld: vingerhoed 2 is gekozen, dus er worden van links twee vingerhoedjes genomen en aan de

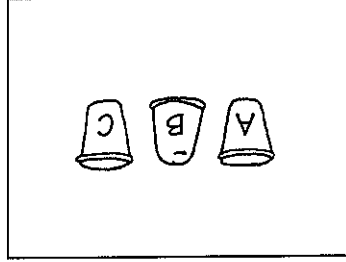
rechterkant neergezet).

5. Laat vervolgens aan de rechterkant één vingerhoedje weg nemen.

6. Tenslotte laat je links twee en rechts één vingerhoedje wegne-

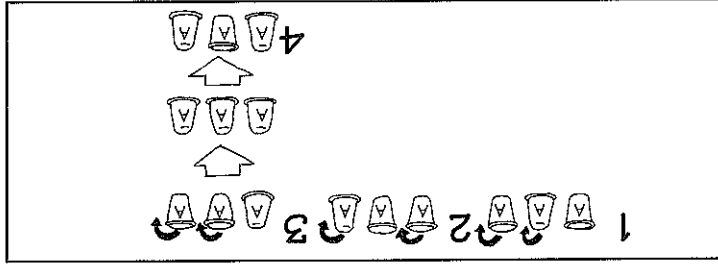
men.

Draai je om en tot grote verbazing van het publiek staat er alleen nog de aangewezen vingerhoed.



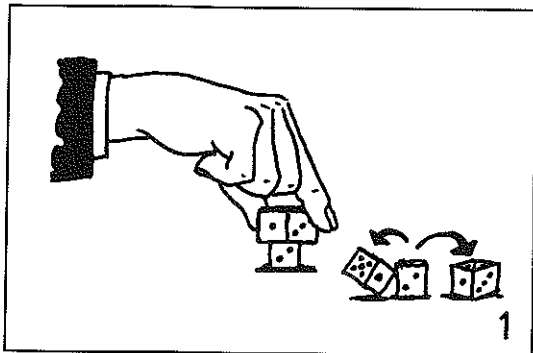
Zet drie bekers neer (A, B en C). A en C staan met de opening naar boven en B met de opening naar beneden. Vertel nu dat je in drie beurten er telkens twee zal verplaatsen en dat ze uiteindelijk alle drie met de opening naar beneden zullen staan.

16



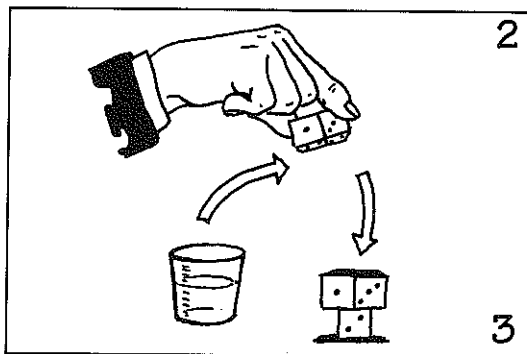
1. Keer B en C om.
2. Keer A en C om.
3. Keer B en C om. Nu staan alle drie de bekers met de opening naar beneden.
4. Zet ze opnieuw neer: A en C naar beneden.

lukken! Je hebt ze namelijk anders neergezet.



Laat iemand uit het publiek proberen om twee dobbelstenen naast elkaar op één dobbelsteen te leggen.

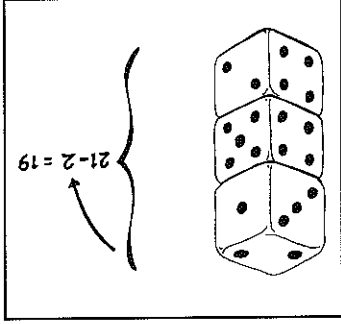
1. Dit mislukt.
2. Maak je vingers een beetje nat, neem de dobbelstenen over en bevochtig bij beide dobbelstenen één kant.



3. Duw de twee dobbelstenen met hun natte kant tegen elkaar. Plaats ze zo samen op de derde dobbelsteen. Nu blijven ze wel liggen.



Laat een van de toeschouwers drie dobbelstenen op elkaar stapelen. Die vraag je om alle boven- en onderkanten van de dobbelstenen bij elkaar optellen, behalve de bovenste, want die heeft iedereen toch al gezien. Maar jij!



weet dat de onder- en bovenkant van een dobbelsteen altijd een totaal van 7 geven. Er zijn drie dobbelstenen, dat is $3 \times 7 = 21$, daar trek je het getal van de

18

bovenkant van de bovenste dobbelsteen vanaf en dan heb je de uitkomst (bijvoorbeeld: er ligt een 2 bovenop dus $21 - 2 = 19$). Terwijl de toeschouwer nog aan het tellen is, vertel je de rest van het publiek de uitkomst al.

Cette boîte de magie a été composée avec le plus grand soin. On peut réussir la plupart des tours, sans avoir à s'entraîner pendant des heures devant une glace. Bien sûr, il faut s'entraîner un peu, mais les tours ne nécessitent pas de rapidité particulière des doigts. Avec les dessins du livre d'instructions, les tours sont faciles à comprendre. Tout magicien qui se respecte doit tenir compte d'un certain nombre de règles.

- ❗ Ne présente un tour que si tu es sûr de bien le connaître.
- ❗ Ne répète jamais ton tour deux fois de suite, sauf si,

- ❗ conformément aux instructions, il faut le faire.
- ❗ Ne dévoile jamais comment tu ty es pris.
- ❗ Range bien la boîte et le livre d'instructions, pour que leur contenu reste secret.

Voici encore quelques suggestions pour tes démonstrations de magie:

- ❗ Ne présente pas trop de tours la première fois; six tours devraient suffire pour commencer.
- ❗ Assure-toi que tes mains et tes ongles sont impeccables.
- ❗ N'installe pas les spectateurs trop près, mets-les plutôt à quelques mètres de toi.

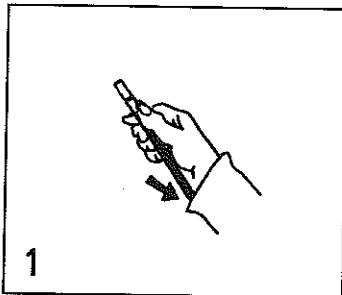
- ❗ Rose la boîte derrière le couvercle : cela te permettra de cacher ou de prendre quel que chose sans qu'on le voie.
- ❗ Répare à l'avance tout ce dont tu vas avoir besoin et mets les cartes que tu utilises dans le bon ordre.
- ❗ Si tu connais bien un tour, tu peux essayer d'imaginer de le transformer un peu. Tu verras que c'est tout à fait possible.

Attention!

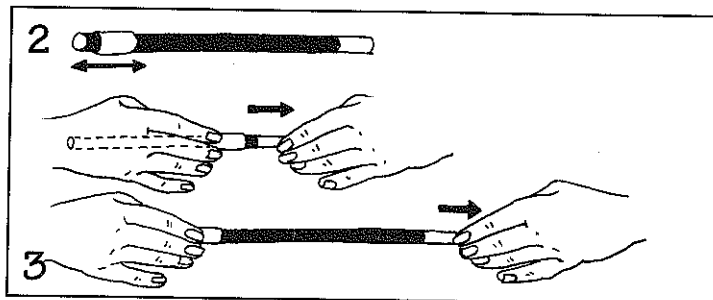
Les tours avec des allumettes ou du feu ne doivent être présentés que sous la surveillance d'un adulte.

1

La baguette qui s'allonge



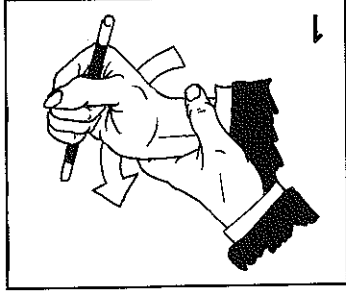
1. Préparation : tu fais glisser le bout blanc amovible pratiquement jusqu'à l'autre bout, fixe, de la baguette magique. Tiens bien le bout qui s'enlève entre le pouce et l'index de ta main droite et dissimule le reste de la baguette dans ta manche.



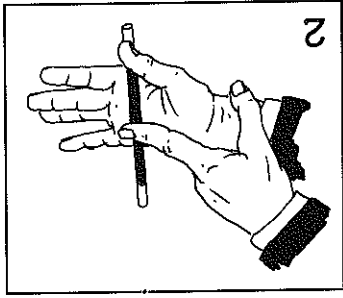
2. Tes doigts doivent rester bien tendus. Les spectateurs ne voient qu'une baguette très courte. Tes doigts étant bien droits, de la main gauche tu saisis maintenant le bout blanc fixe de la baguette. Les spectateurs doivent bien voir les deux bouts de la baguette.

3. Avec ta main gauche, tire doucement la baguette jusqu'à ce qu'elle retrouve sa longueur normale.

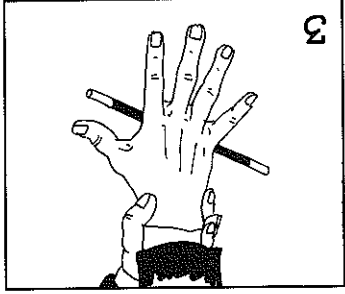
La baguette qui flotte dans l'air



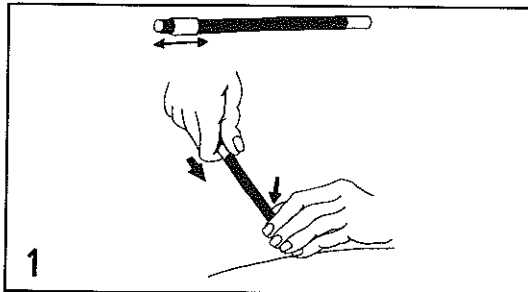
1. Prends la baguette magique dans ta main droite. Ferme le poing et pose ta main gauche sur ton poignet et fait un geste magique. Retourne alors tes deux mains de façon à présenter au public le dos de ta main droite.



2. Sans bouger les mains, pose l'index de ta main gauche sur la baguette.

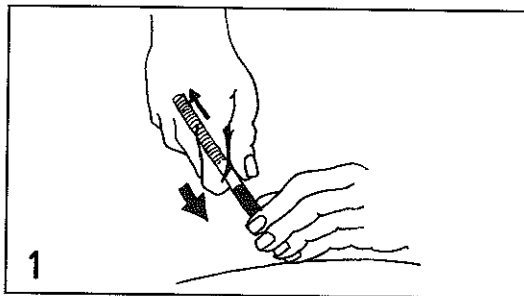


3. Ouvre ta main droite. La baguette a l'air de flotter derrière ta main droite.

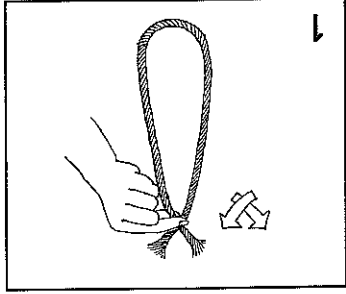


1. Demande à un des spectateurs de s'approcher. Prends la baguette dans ta main droite en serrant bien entre le pouce et l'index le bout blanc qui s'enlève. Montre bien la baguette aux spectateurs.

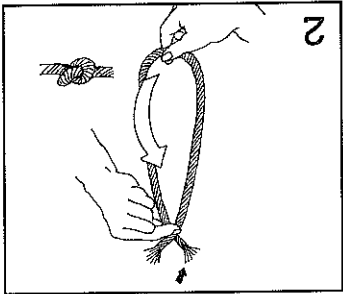
Tiens le bout blanc fixe de la baguette contre le bras du volontaire par exemple et, avec les doigts de ta main gauche, cache-le aux spectateurs.
2. De ta main droite, tout en faisant semblant de pousser la



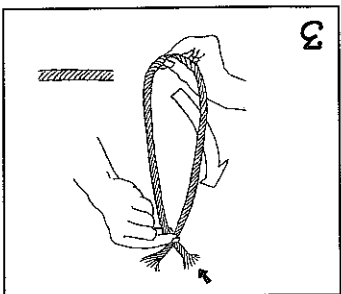
baguette, fais glisser le bout qui s'enlève le long de la partie noire de la baguette qui disparaît dans ta main et ta manche. Pour les spectateurs, la baguette a l'air de disparaître dans le bras du volontaire.



1. Tiens les deux extrémités de la corde croisées entre ton pouce droit et ton index, l'extrémité droite étant devant la gauche.



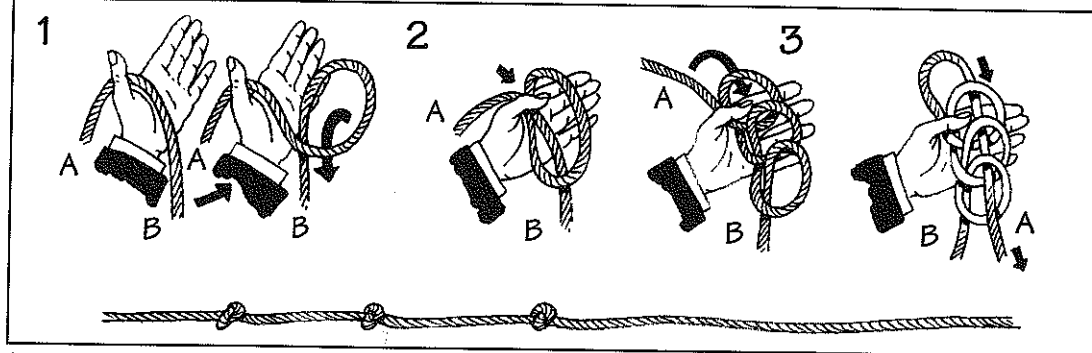
2. Fais passer la boucle au-dessus de l'extrémité arrière en passant par devant. Prends les deux extrémités avec les deux mains et un noeud apparaît mystérieusement dans la corde. Maintenant pour ensorceler la corde.



3. Recommence encore une fois, au-dessus de l'extrémité arrière, mais en passant par derrière. Prends à nouveau les deux extrémités avec les deux mains et...aucun noeud ne s'est formé dans la corde !

5

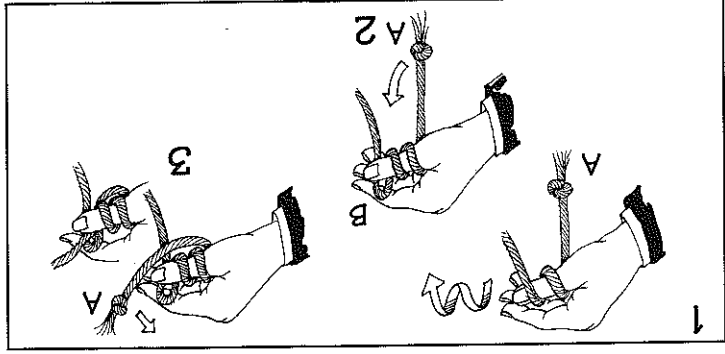
Un triple nœud



1. Prends la corde dans ta main gauche, en la faisant passer dans ta paume et derrière ton pouce. Avec ta main droite, fais une boucle dans le bout B de la corde.

2. Prends la boucle entre le pouce et la paume de ta main et fais encore deux autres boucles identiques que tu poses sur la première boucle.

3. Fais passer l'extrémité A par l'arrière à travers les boucles et prends l'extrémité A avec ta main droite. Fais doucement tomber les boucles de ta main gauche. Trois nœuds se sont formés dans la corde.

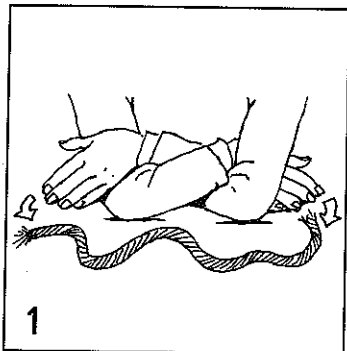


Ce n'est évidemment pas possible
à cause du nœud.
Fais semblant d'essayer plusieurs
fois et fais passer ensuite très
vite l'extrémité A derrière ton
pouce en tenant la corde tendue.
Elle va sauter derrière ton pouce
et on aura l'impression que la
corde est passée à travers la
boucle.

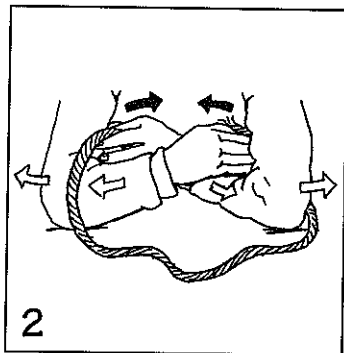
nds une corde et fais un
ud à l'une des extrémités (A).
pouce en commençant par
l'extrémité A et fais une boucle à
l'extrémité B. Regarde bien les
étapes 1 et 2, surtout la façon
dont la corde forme la boucle.
même temps raconte par
exemple l'histoire de ces
vallées du Moyen Âge qui
avaient réussi le difficile
travail de faire passer leurs
vaches à travers des anneaux.
montre à quel point c'était
facile en essayant de faire
passer l'extrémité A à travers la
boucle.

7

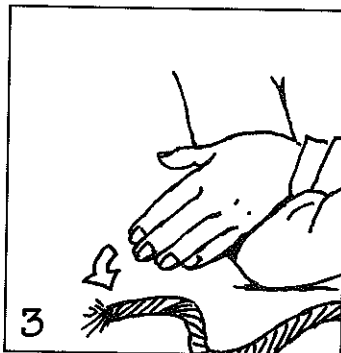
Le nœud des bras croisés



1. Pose la corde sur la table et assieds-toi derrière, les bras croisés.

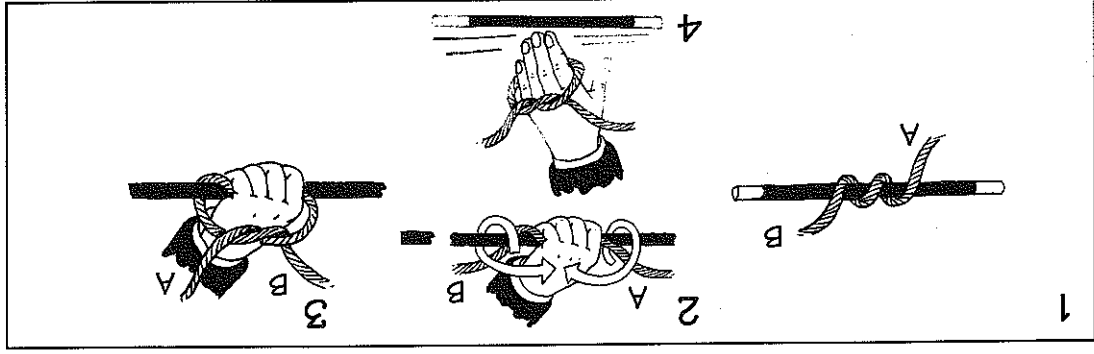
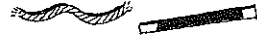


1. Pose la corde sur la table et assieds-toi derrière, les bras croisés.



3. Décroise les bras sans lâcher les extrémités de la corde.
Un nœud s'est formé dans la corde.

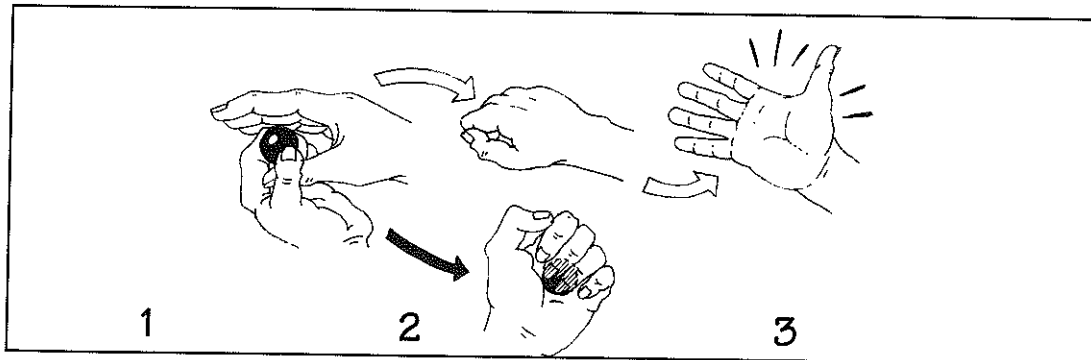
La baguette magique est libérée



1. Prends la baguette magique mençant par devant (A) et enroule-la autour d'elle en commençant par devant (B).

2. Demande à un spectateur de tenir la baguette en couvrant la corde. Déroule les extrémités A et B d'un demi-tour.

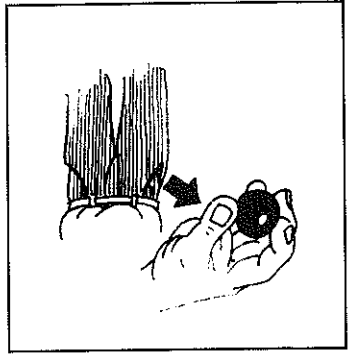
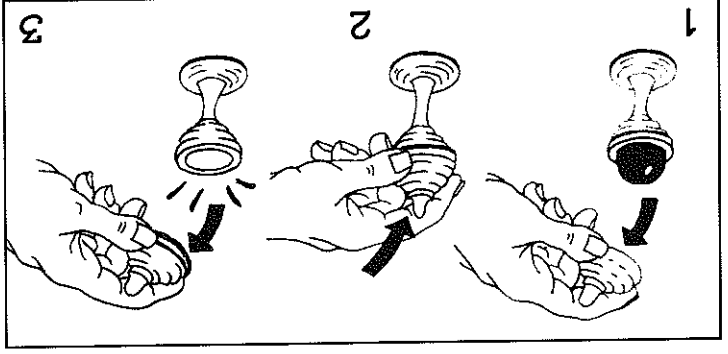
3. Noue les deux extrémités au-dessus de la main du spectateur. Demande-lui d'ouvrir sa main. La baguette libérée tombe !



1. Prends la boule dans ta main gauche entre le pouce et l'index et montre-la bien au public. Mets ta main droite (le dos de ta main orienté vers le public)

sur ta main gauche avec le pouce sous la boule.
2. Fais comme si ta main droite prenait la boule alors qu'en réalité tu fais glisser la boule

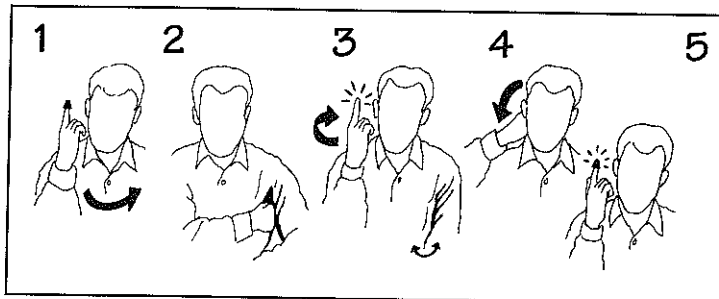
dans le poing de ta main gauche. Montre bien aux spectateurs ta main droite fermée comme si elle tenait la boule.
3. Ouvre alors ta main droite. La boule a disparu !



1. Avant de commencer et sans que personne le voie, mets la vraie boule dans la poche de ton pantalon. Soulève le couvercle de la petite coupe sans prendre la fausse boule et montre bien à tout le monde qu'il y a une boule dans la coupe.

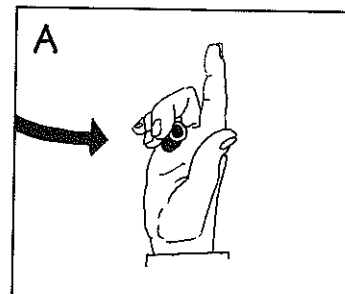
2. Remets le couvercle sur la petite coupe. Fais un mouvement de magie de la main et/ou prononce une formule magique.

3. Ouvre la petite coupe en prenant en même temps l'anneau et la fausse boule dans le couvercle. Sors la boule de ta poche et montre-la au public.

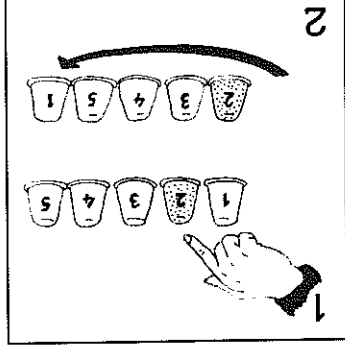
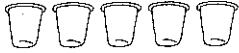


1. Montre aux spectateurs le majeur de ta main droite coiffé du dé à coudre.
2. Mets ta main droite avec le dé sous ton bras, et fais disparaître le dé dans la paume de ta main (A).

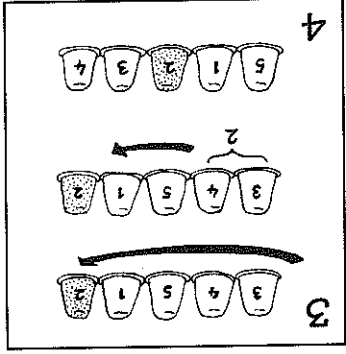
3. Montre aux spectateurs ton majeur sans dé tout en continuant à serrer ton bras contre ton corps pour faire croire que c'est là que tu caches le dé.
4. Tu fais alors passer ta main droite derrière ta tête où tu



remets vite le dé sur ton majeur.
5. Montre aux spectateurs que le dé est revenu sur ton majeur.

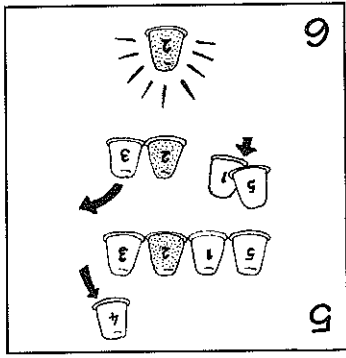


Pour ce tour, tu as besoin de cinq dés à coudre de différentes couleurs. Rose-les les uns à côté des autres (sur un rang) devant ton public.



1. Tourne le dos au public et demande à un spectateur de désigner un dé. Le dé du côté gauche du spectateur est le numéro 1 et celui qui est du côté

32



2. Demande au spectateur de placer le dé numéro 1 à droite. 3. Puis demande-lui de placer le dé numéro 2 à droite.

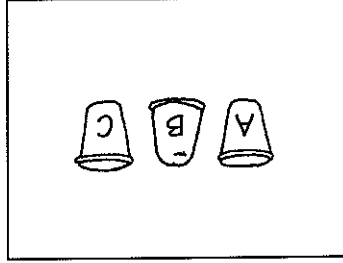
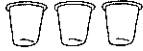


4. Demande-lui ensuite de déplacer autant de dés que le numéro du dé qu'il a désigné (par exemple : le dé numéro 2 a été choisi, deux dés de la gauche sont alors déplacés et mis à droite).

5. Ensuite demande-lui d'enlever un seul dé du côté droit.

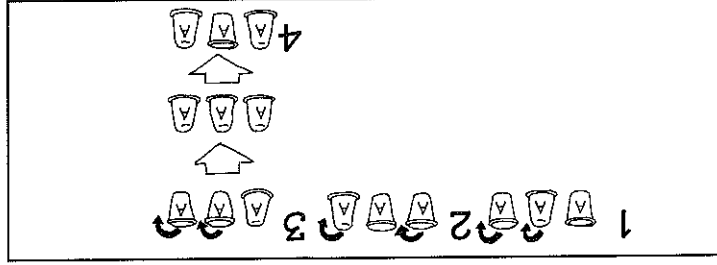
6. Enfin demande-lui d'enlever à gauche deux dés et à droite un seul dé.

Retourne-toi. À la grande stupéfaction du public, le dé qui avait été désigné est le seul qui reste.



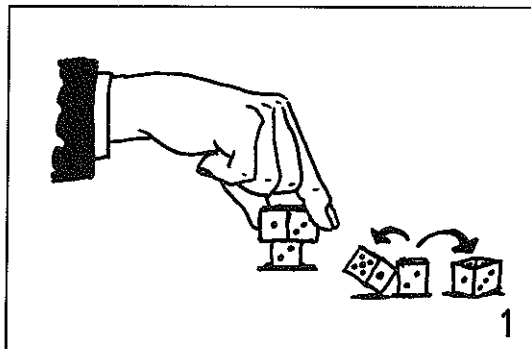
Dispose trois gobelets (A, B et C). A et C ont l'ouverture orientée vers le haut et B est posé à l'envers. Explique maintenant que tu vas déplacer trois fois deux gobelets et qu'à la fin, ils seront tous les trois posés à l'envers.

34



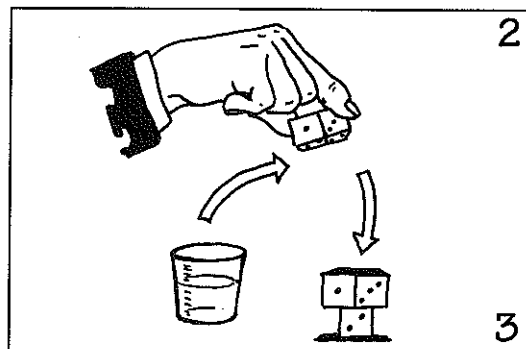
Demande maintenant à un spectateur d'essayer de faire comme toi. Il n'y arrivera pas parce que tu as disposé les gobelets autrement.

1. Retourne B et C.
2. Retourne A et C.
3. Retourne B et C. Tous les gobelets sont posés à l'envers.
4. Dispose-les à nouveau: A et C à l'envers et B avec l'ouverture vers le haut.

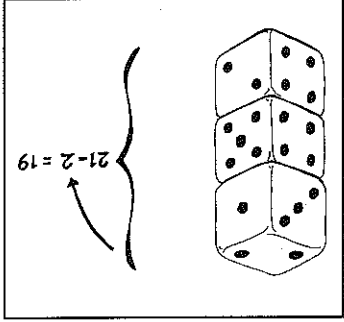


Demande à un spectateur d'essayer de poser deux dés l'un à côté de l'autre sur un seul dé.

1. Il n'y arrive pas: les dés tombent.
2. Mouille un peu tes doigts. Prends les dés et, avec tes doigts, mouille légèrement un des côtés.



3. Presse les côtés humides des deux dés l'un contre l'autre. Pose-les ainsi sur le troisième dé. Ils ne bougeront pas !



Demande à un spectateur d'em-
plier trois dés et ensuite d'addi-
tionner tous les points des
faces inférieures et supérieures
sauf celle d'en haut parce qu'on
la voit. Tu sais que si on addi-

tionne les points de deux faces
opposées d'un dé, on obtient
toujours 7. Comme il y a trois
dés, le total est $3 \times 7 = 21$. Si tu
retires alors le nombre de points
de la face que l'on voit au-

36

dessus, tu peux prédire le résul-
tat (par exemple: si on voit un 2
au-dessus, ce sera $21 - 2 = 19$).
Pendant que le spectateur fait
son calcul, tu annonces déjà la
solution aux autres spectateurs.

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.



© 1998 Jumbo International, Amsterdam.

67



1e druk

