

**Pintér Klára: Bűvésztükkök,
avagy kivirágzik a kocka, és bekockul a rózsa**

1. Három állat kitaláló

- Kiteszünk 3 állatot az asztalra, az 1. 2. 3. helyre.
- Cseréld meg 2 állatot, és mondd meg a cserében szereplő két hely számát!
- Ezt ismételd, amíg akarsz!
- Gondolj egy állatra, és a másik kettőt cseréld meg, de most ne mondj semmit, ez a titkos csere!
- Folytasd a cseréket, amíg akarsz, de ezután mindig mondd meg a cserében szereplő két hely számát!

A végén ránézek az állatokra, és kitalálom, melyik állatra gondoltál.
(az ujjamon: 1-2-3 követem egy kiszemelt állat helyét)

2. Pakolás kitaláló

Leteszünk egymás mellé 6 tálát.





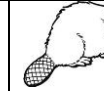

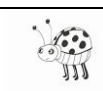





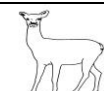

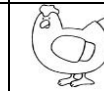
- Tegyünk tetszőleges számú érmét az 1. tálba!
- Mindkét kezddel vedd el egy-egy érmét az 1. tálból, az egyiket a 2. tálba, a másikat a kosárba tedd! Ezt folytatod, míg 0 vagy 1 érme lesz az 1. tálban!
- A 2. tálban levő érméket ugyanezt tedd, csak most a 3. tálba pakold tovább!
- ...





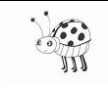



Miután az összes tálal ezt végigcsináltad, megfordulok, varázspálcámmal körözkök, és megmondom, hány cukorka volt eredetileg az első tálban.



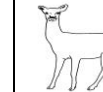





(Ha a tálak sorszáma jobbról balra nő, jó sorrendben kapjuk a 2-es számrendszer helyiértékeit.)









3. Kitaláló kártyák









Az első kártyán látsz 15 dolgot, ezek közül gondold egyre! Ezután a többi kártya közül add ide nekem az összes olyan kártyát, amelyen ez a dolog rajta van. Ebből kitalálom, mire gondoltál.

				
1	4	7	10	13
				
2	5	8	11	14
				
3	6	9	12	15

			
4	6	12	14
			
5	7	13	15

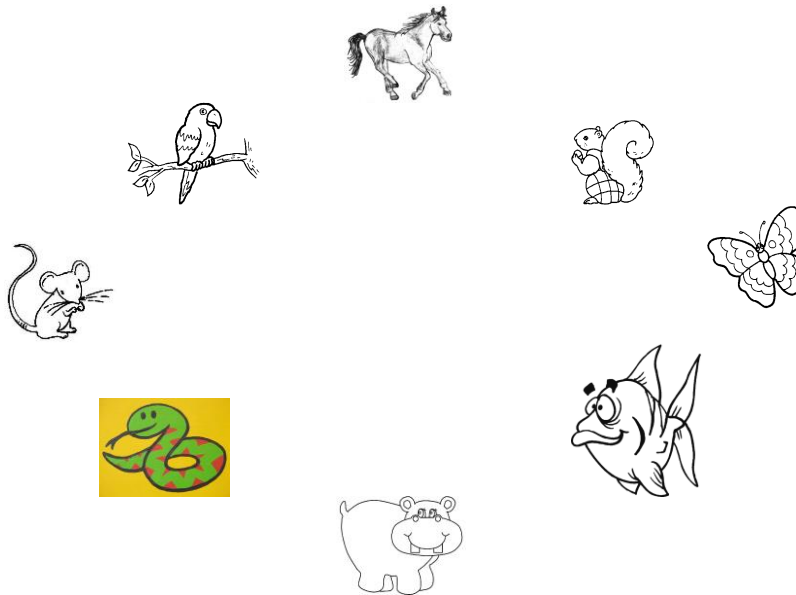
			
1	5	9	13
			
3	7	11	15

			
2	6	10	14
			
3	7	11	15

			
8	10	12	14
			
9	11	13	15

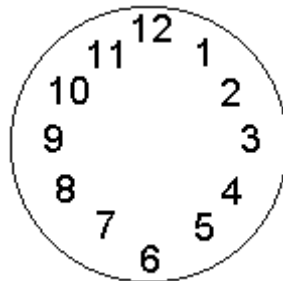
4. Betűző állat kitaláló

Az ábrán egy ló, egy mókus, egy pillangó, egy hal, egy víziló, egy vízisikló, egy egér és egy papagáj látható. Gondolj egy állatra ezek közül, és mondd magadban hangonként az állat nevének betűit, minden koppantásra egy betűt. Mire az utolsó hangot kimondod, éppen a gondolt állatra fogok mutatni.



5. Trükk az óraszámplapon

Gondolj egy számra az óra számlapján 1-12-ig. Koppantásokkal kitalálom, mire gondoltál. Koppantok, adj hozzá 1-et a gondolt számhoz. Ezután minden koppantásra adj hozzá 1-et a kapott számhoz. Amikor a számolásban eléred a 20-at, éppen arra a számra fog mutatni, amelyikre gondoltál.



6. Számkitaláló

Dobj három dobókockával, kitalálom, mit dobtál. Az első kockával dobott számot szorozd meg 2-vel, a szorzathoz adj hozzá 5-öt, majd az összeget szorozd meg 5-tel. Ehhez add hozzá a második kockával dobott számot, majd az összeget szorozd meg 10-zel, és add hozzá a harmadik kockával dobott számot. Mondd meg az összeget, megmondom, mely számokat dobtad a kockákkal.

7. Érmék száma

Kiszórom az aprót a pénztárcámból. Vegyél valamennyi érmét a bal kezedbe, a többi a jobb kezedbe. A bal kezedben levő érmék számát szorozd meg 4-gyel, a jobb kezedben levők számát szorozd meg 5-tel! Add össze a két szorzatot, és mondd meg nekem! Ebből kitalálom, hány érme van a bal kezedben, és hány a jobb kezedben.

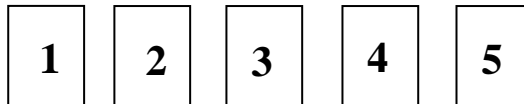
(Tudom, hogy összesen hány érmét szórtam ki a pénztárcámból.)

8. Hány gyufa van a jobb kezedben?

- Vegyél mindkét kezedbe ugyanannyi gyufát, legalább 7-et (én nem tudom, hány gyufa van a kezedben)!
- A bal kezedből rakj át 3 gyufát a jobb kezedbe!
- Számold meg, hány gyufa maradt a bal kezedben, és most a jobb kezedből rakj át annyit a bal kezedbe, amennyi a balban maradt!
- Megmondom, hány gyufa van a jobb kezedben!

Nehezítés: Mondj egy számot 1 és 12 között! Az utasításaimnak megfelelően pakolgatva a gyufákat, a középső kupacban éppen ennyi gyufa lesz. Rakj ki három kupac gyufát, mindegyik kupacban ugyanannyi (legalább 4) gyufa legyen! Mindkét szélső kupacból rakj 3 gyufát a középsőbe! Számold meg, hány gyufa maradt a baloldali kupacban, és a középső kupacból tegyél ennyit a baloldali kupacba! Még egy utasítás a kívánt számnak megfelelően, és a középső kupacban a kívánt számú gyufa lesz.

9. Számokon lépkedés



Kirakjuk 1- 5-ig a számkártyákat az ábra szerint. Ezeken lehet lépkedni mindig szomszédos kártyára az utasításaimnak megfelelően: Tedd az ujjad az 1-re! Lépj 4-szer! Bármikor irányt válthatsz közben, az 5-ről a 4-re kell visszafordulni, az 1-ről a 2-re. Lépj 3-szor! Lépj bármennyit, jegyezd meg, mennyit léptél! Lépj ugyanannyit még egyszer! A férfiak lépjenek 2-t, a nők ne lépjenek! Lépj 2-t jobbra, ha túllépsz az 5-ösön, fordulj vissza! Csoda történik, megmondom, hova jutottál!

10. Érmés trükk

Valamennyi érmét ledobunk az asztalra, véletlenszerűen lesz mindegyik fej vagy írás.

Mindkét kezeddal fordíts egyet-egyed! Ezt ismételd, amíg akarod! Takarj le egy érmét, és megmondom, hogy az fej vagy írás!

11. Daloló gyufaskatulya

Válassz ki valamennyi (legalább 10) gyufát! Ezek közül rakd ki a gyufák számát úgy, hogy annyi gyufát raksz, ahány tízes van a számban, mellé pedig annyi gyufát, ahány egyes. A megmaradt gyufákat rakd a gyufaskatulyába, és add nekem! Megrázom, és megmondom, hány gyufa van benne.

12. Számkitaláló dobókockával

Gondolj egy számra 1-6-ig. Mutatom neked a kockát, mondd meg, hogy látod-e a gondolt számot (azt a lapot, amelyen annyi pötty van). Legfeljebb három ilyen kérdésből kitalálom, melyik számra gondoltál.

13. Súgnak a kockák

Dobj fel három szabályos dobókockát! Add össze a dobott számokat! Válaszd ki az egyik kockát, majd az előző összeghez add hozzá ennek a kockának az alján látható számot! Ezzel a kockával dobj még egyet, és a most dobott számot is add az előző összeghez! Most felveszem a kockákat, megsörgetem, és megsúgják nekem a kapott összeget.

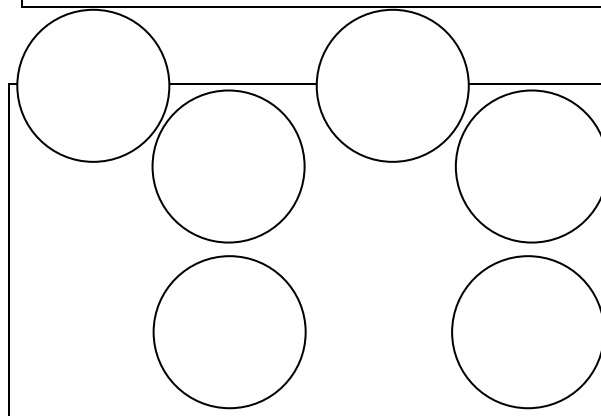
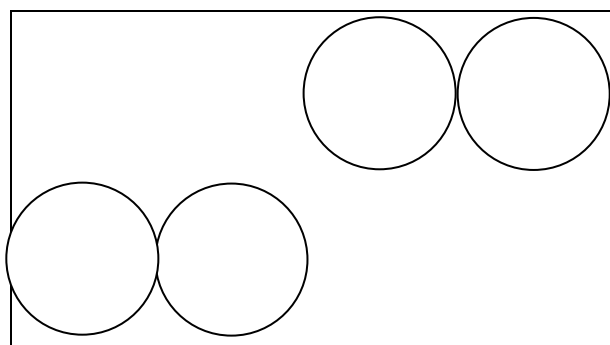
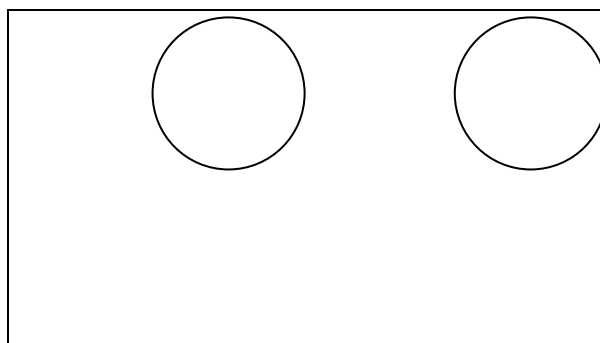
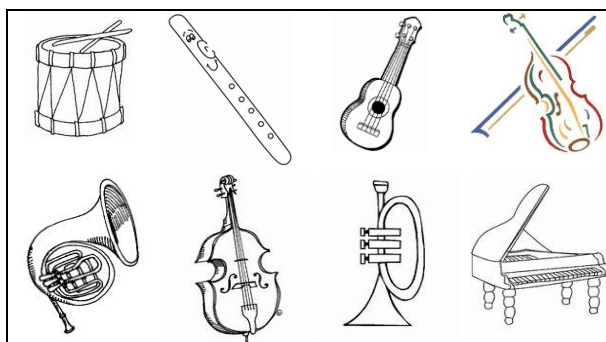
14. A gondolt kártya eltűnik

Mutatok neked 6 kártyát, ezek közül válassz egyet és jegyezd meg! Erősen koncentrálj a gondolt lapra! Megbűvölöm a paklit, majd kirakom fejjel lefele. Mutasd meg, hogy szerinted melyik az a lap, amelyikre gondoltál, erősen gondolva a lapra. Ezt a lapot elveszem, és megmutatom a megmaradt lapokat, csodák csodája, nincs köztük az a lap, amelyikre gondoltál!

(A 6 kártya: két-két különböző színű K, Q, J. A csel az, hogy a maradékot mutatom meg, és mivel közben kicserélem egy másik kártyakupacra, amelyben ugyancsak két-két különböző színű K, Q, J van, a megmaradt kártyák közt biztosan nincs a gondolt kártya. Fejleszti a periférikus megfigyelő képességet.)

15. Varázskártyák

Gondolj egy hangszerre a kártyán látható hangszerek közül! Sorban adom neked a kártyákat, és meg kell mondanod, hogy azon keresztül látod-e azt a hangszert, amire gondoltál. Ebből kitalálom, melyik hangszerre gondoltál!



(Amelyik kártyán nem látod a választott hangszert, annak a kártyát fordítva veszem át, így csak egy hangszert látok, ha a kártyát keresztül látok, akkor kirakom a kártyát.)

16. A 9-es szám csodája

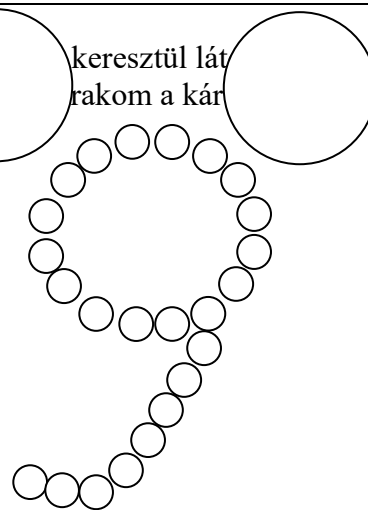
- Gondolj egy 8-nál nagyobb számra!
- Számolj a 9-es farkától az óramutató járásával ellentétesen, amíg eléred a számot!
- Az utolsótól kezdve (arra lépd az 1-et) számolj az óramutató járásával egyezően, amíg eléred a számot!

Megmondom, hova jutottál!

(Ez is tovább fejleszhető, ha ezután kihagyunk valamennyi korongot úgy, hogy páros számú korong maradjon a kilences fejében, pl. 8 ezután megmondjuk, hogy 4-et lépjen, de ő választhat, hogy milyen irányban, és akkor is fogjuk tudni, hogy hová jutott.)

17. Kruskal-féle kártya leszámoló

Összekeverünk egy pakli francia kártyát, és egyesével lerakjuk fejjel fölfele. Ezeket kell lépegetni úgy, hogy először lépsz valamennyit (1-10). Utána mindig annyit,



amennyit az a kártya ér, amelyre az előző lépéssorral jutottál. A számos kártyák annyit érnek, amennyi rájuk van írva, az A 1-et ér, a J, Q, K pedig mind 5-öt. Az egyik lapra teszek egy érmét, és fogadok veled, hogy végül oda fogsz jutni, ha nem, akkor megnyered az érmét.

Változat: Kártyák helyett dobókockákkal.

(Az 1-gyel indulva rakom le az érmét arra a kártyára, amelyről már nem lehet továbbmenni, így a legnagyobb az esély, hogy mindenki odajut.)

18. Kocka hajtogatás: youtube: origami magic rose cube (Valerie Vann)