Trick 729-C

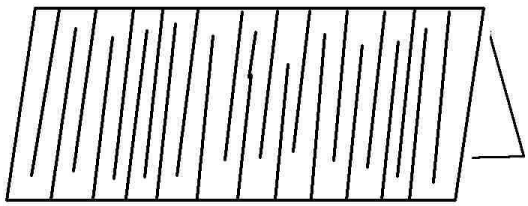
Falls die Trickadresse mit der mentalen Wundertüte zu Ihnen gekommen ist, können Sie diese jetzt gleich verwenden. Falls Sie ein zerschnittenes Testpapier haben ... das hat jetzt seinen Dienst getan und Sie können den nächsten Absatz überspringen und bei “Wette” weiter lesen, aber vorher noch eins: PRÄSENTATION IST ALLES. Ich gebe Ihnen hier eine Anregung, welche Geschichte man zu den Tricks erzählen könnte und welches “Theater” man daraus machen könnte. Der Trick alleine und das Wissen darum ist nichts. In den Köpfen Ihrer Zuschauer wird der Trick durch seine Geschichte erst groß, aufregend und etwas Sesationelles oder Lustiges. Lassen Sie sich anregen oder lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, um eine eigene Geschichte zu spinnen.

Die Tüte kann als Tragetasche oder Brötchentüte kann alleine schon eine Menge Spaß bringen. Stellen Sie sich vor damit auf Ihrem Arbeitsplatz aufzutauchen. Werfen Sie Ihren Kollegen einen schrägen Blick zu und fragen: *„Wie, Sie kaufen noch beim Bäcker ... ich kauf beim Mentalmagier“* und Sie können Sie sicher sein, dass Sie für den Rest des Tages Gesprächsthema sind.
Sie können die Gemüter aber auch auf längere Zeit verwirren, was den Spaßfaktor entscheidend erhöht, z.B. mit einer netten Wette: Erklären Sie, dass Sie aufgrund eines mentalen Kontorsionskurses der VHS jetzt in der Lage wären mit dieser Wundertüte eine Großillusion vorzuführen. Bedeutungsschwanger stoßen Sie mit Ihrem Zeigefinger ein Loch in die Tüte. Jetzt bieten Sie die Wette an: Sie wetten, dass Sie die Fähigkeit besitzen durch dieses Loch in dieser Tüte kriechen können, ohne dass die Tüte komplett auseinanderreißt. Ihre Zuschauer werden vermutlich unsicher lachen, nachdenken, was der Trick ist und Sie dann auffordern das einfach mal vorzumachen.
Gute Zuschauer, denn schließlich möchte man ja bei einer Wette nichts setzen. Man könnte ja reinfallen und überhaupt: Wetten tut man nicht. Also müssen Sie ein wenig reizen und das Ganze “extra, nur hier und jetzt” für Ihre Zuschauer noch unmöglich scheinender machen. Schneiden Sie um das Loch ein Papierstück aus in Postkartengröße.

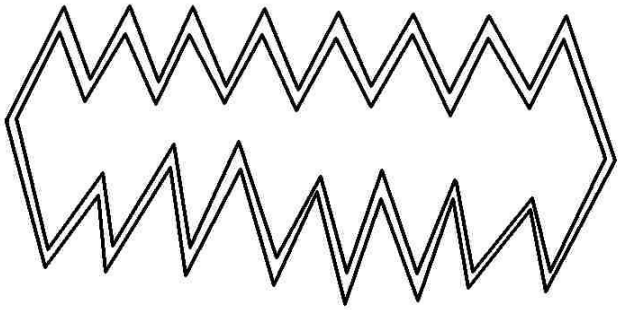
<u>Die Wette:</u>
Sie haben also jetzt ein Stück Papier in Postkartengröße mit einem Loch drin. Jetzt die verschärfte Wette: Sie kriechen durch dieses Loch ohne, dass das Papier so weit aufreißt, dass die Ränder beschädigt werden. Setzen Sie etwas, z.B. Ihr Geld. Sie werden es nicht verlieren (allerdings sollten sie das vorher zumindestens einmal geübt haben). Und dann fordern Sie einen Gegeneinsatz: Natürlich kein Geld (was auch keiner so gerne setzen würde), aber z.B. dass der Wettpartner auf einem Bein hüpfend Hänschen Klein singen muß. Schließlich will man ja auch Spaß haben.

<u>Tricktechnik:</u>
Sie haben Ihr Stück Papier in Postkartengröße.
Nebenbei: es soll Leute geben, die auch schon mit Erfolg durch Briefmarken gekrochen sind.
In der Mitte bringen Sie einen Schnitt an, ähnlich wie auf dem Bild rechts zu sehen ist. Schneiden Sie einfach von Ihrem Loch bis in die Nähe des einen Randes, dann bis zum anderen Rand, aber ohne ganz durchzuschneiden.

Jetzt geht es an die Feinmotorik mit Schnitten, wie sie auf dem Bild darunter zu sehen sind. Beim Ausprobieren zuhause findet man heraus, wieweit die Schnitte aneinander sein müssen, damit die Öffnung groß genug wird und wieweit man an den Rand gehen darf ohne dass etwas ausreist.



Schließlich kann man das Ganze wie eine Zieharmonika auseinander ziehen und erhält eine erstaunlich große Rundung, durch die man tatsächlich hindurch kriechen kann.



Und als Zugabe, “extra für Sie”:

Trick 729-d

Wenn mentale Kräfte walten …

Erklären Sie Ihrem Gegenüber, dass es Momente und Situationen gibt, wo Sie ihn jederzeit manipulieren können, ohne dass er eine Chance hat sich dagegen wehren zu können. Das wird ihn sicher freuen.
Und natürlich können Sie das auch beweisen. Dazu brauchen Sie ein Kartenspiel, einen Stift und einen Zettel. Während Sie durch das Kartenspiel so durchblättern, schauen Sie immer wieder Ihrem Gegenüber tief in die Augen … mit einem wissenden Lächeln … hypnotisierend … gelegentlich auch mal charmant, je nachdem wie der später Teil des Abends verlaufen soll und wer Ihnen gegenüber sitzt. Jedenfalls sollten Sie sich Zeit nehmen und den Moment genießen. Für den Zuschauer passiert die Magie genau in diesem Moment.
Für Sie natürlich nicht. Sie müssen schon ein bisschen tricksen, indem Sie heimlich die vier Zehen raussuchen und mit dem Bild nach unten auf einen Haufen legen. Auf einen zweiten Haufen kommen bildunten zehn Karten, deren Wert völlig egal ist. Genießen Sie ein letztes Mal diesen Blick (welchen immer Sie auch bevorzugen) und schreiben Sie folgende bedeutungsschwangere Zahl auf den Notizzettel: „10“. Falten Sie den Zettel und geben Sie ihn Ihrem Mitspieler, der ihn ungelesen in die Tasche stecken soll. Es klingt einfach hinterher ganz gut, wenn er sagen kann: *„Und ich hatte die ganze Zeit den Zettel.*“
Der Zuschauer soll nun einen der beiden Haufen wählen, wobei es völlig egal ist welchen er wählt. Daher können Sie ihn auch fragen, ob er seinen Tausch noch einmal rückgängig machen möchte. Egal, was er tut ... Ihr Blick sollte in jedem Fall deutlich verraten: *„Das*

wusste ich.“
Wir verstärken den Effekt mit einem kurzen verbalen Nachschlag: *„Glauben Sie wirklich, dass Sie frei gewählt haben?“* Das schürt Befürchtungen und Ahnungen. Schließlich will man selber ja auch ein bißchen Spaß haben.

Falls er die zehn Karten gewählt, zählen Sie ihm bildunten die anderen Karten, die vier Karten, vor: *“Eins, zwei, drei, vier!”* und fordern ihn auf seinen Zettel aus der Tasche zu nehmen und “erstmalig, für alle” laut vor zu lesen. Nach einem andächtigen Moment zählen Sie ihm seinen gewählten Stapel vor: ZEHN.

Sollte der Zuschauer sich für die vier Zehner-Karten entscheiden, drehen Sie die anderen Karten wortlos um. Er darf nun seinen Zettel und “erstmalig” usw.. Zegen Sie auf die umgedrehten Karten: *“Verschiedene Karten”* Bedeutungsschwanger, magisch ... usw. Drehen Sie die anderen Karten um: “Zehner.”

Jetzt haben Sie noch ein kleines Problem: Sie sollten sämtliche Beweise vernichten, bevor jemand auf dumme Ideen kommt. Wenn man zu lange wartet kommt die Frage: *“Und was wäre, wenn ich die anderen Karten genommen hätte?”* Pustekuchen. Sie sollten nicht zu schnell sein, einen Moment das Staunen wirken lassen, aber bevor die Reaktionsfähigkeit des Delinquenten wieder einsetzt, sollten Sie die Karten völlig ruhig und selbstverständlich genomme und ins Spiel gemischt haben.

Tja, und wenn Ihnen mal ein Zauberer fehlt ... einfach anrufen:
Yandaal
(alias Jürgen Spelters)
0170-300 28 53
www.yandaal.de