

Trolleriskola med *Mr. Dannyman*

Häftet innehåller illustrerade steg-för-steg beskrivningar av 12 olika trolleri-effekter, som man efter lite övning, lätt kan utföra med vanliga hushållsföremål:

- Felvända askar
- 3-korts förutsägelsen
- Nyckel genom snöre
- Magiska tändsticksasken
- Myntfatet
- Glas genom bord
- Nyckelkort
- Försvinnande sedel
- Memorerade leken
- Matematisk förutsägelse
- Spökduken

Tricken är främst avsedda för nybörjare i åldern 8-12 år, och häftet är i första hand tänkt som minnes-stöd till trolleriskolan, men kan även användas separat.

Mer information om Mr. Dannyman hittar du på:
www.dannyman.se

Trolleriskola



med trollkarlen

Mr. Dannyman

Spökduken

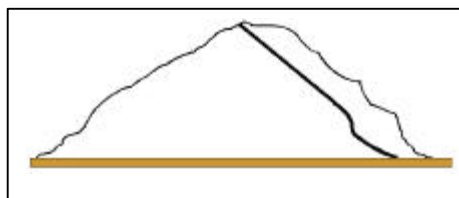
Effekt: En servett som ligger på bordet börjar plötsligt att röra på sig.

Material: En servett och en gaffel.

Hemligheten: Hemligheten i tricket är att du har en gaffel dold under servetten. De flesta gafflar är utformade ungefär som den som visas i figur 44, dvs. de är rätt plana, men tack vare hävstångsprincipen räcker det med att trycka ner taggarna på gaffeln 1cm för att skaftet ska resa sig en 7-8cm 10 centimeter. Dvs. man åstadkommer en stor rörelse nästan utan att röra sig alls, och man får det som visas i figur 45.



Figur 44



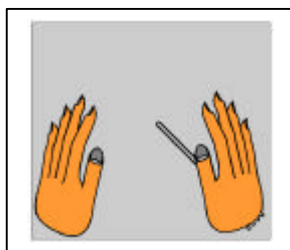
Figur 45

Förberedelser: Placera gaffeln, med taggarna upp, på bordet under servetten, med toppen på skaftet ungefär i mitten av servetten och taggarna i nedre högra hörnet. (Se figur 46)



Figur 46

Utförande: Placera händerna längs med högra och vänstra sidan av servetten, med höger hands handled precis över taggarna på gaffeln, som visas i figur 47. Tryck **långsamt** ner handlederna och mitten av servetten börjar röra sig! (Se figur 45, som avslöjar hur gaffeln lyfter servetten.)



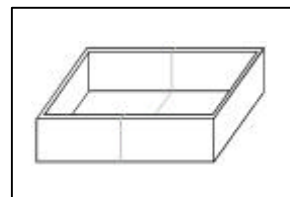
Figur 47

Felvända askar

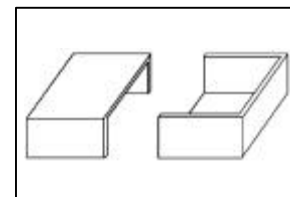
Effekt: Du och en åskådare har var sin tändsticksask som ni vänder lika dant, men ändå ligger åskådarens ask fel varje gång ni öppnar och tittar efter.

Material: Två tändsticksaskar, sax, tejp, färgat papper och klister.

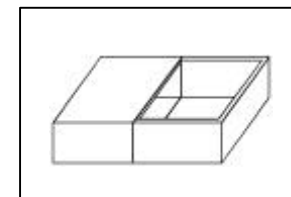
Förberedelser: Klipp av den ena innerasken på mitten. Vänd ena halvan av innerasken uppochner och tejpa därefter ihop den längs långsidorna med den andra halvan, som figur 1-3 visar.



Figur 1



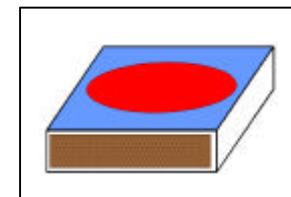
Figur 2



Figur 3

Skjut in asken till hälften i ytterasken och lägg tillbaks tändstickorna. Nu ska det se ut precis som en vanlig tändsticksask.

Om ytteraskarna ser olika ut på bak och framsidorna, så löser du det genom att klistra på lite färgat papper på fram och baksidan av båda askarna. (Se figur 4)



Figur 4

Utförande: Placera båda askarna på bordet, vända åt samma håll. Låt en åskådare hela tiden hantera den riktiga asken, medan du hanterat den preparerade asken. Börja med att skjuta ut inneraskarna och visa tändstickorna. Här är det noga att du bara skjuter ut din ask till hälften, så att du inte avslöjar någonting.

Rulla nu över asken ett par gånger på bordet och be åskådaren göra precis lika dant med sin ask. (Om du bara vänder asken över långsidan, händer ingenting, men för varje gång du dessutom vänder den ett udda antal gånger över kortsidan, hamnar du och åskådaren olika.)

Öppna tändsticksaskarna och visa att åskådaren "inte kunde hänga med".

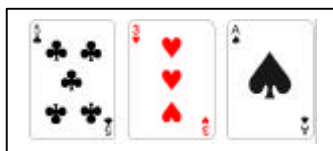
3-korts-förutsägelsen

Effekt: Du lyckas förutsäga vilket av tre olika spelkort som åskådaren kommer att välja.

Material: Tre olika spelkort, ett kuvert, en penna och en liten papperslapp.

Hemligheten: Hemligheten bakom tricket är att du i själva verket har gjort **tre olika** förutsägelser och helt enkelt visar den förutsägelse som stämmer, efter det att åskådaren gjort sitt val.

Förberedelser: Låt oss anta att du har valt att använda de kort som visas i figur 5.



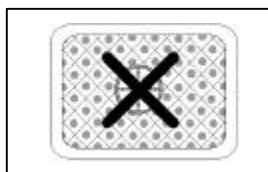
Figur 5

Du gör då följande:

- Skriv "Du väljer Klöver 5" på baksidan av kuvertet. (Figur 6)
- Markera baksidan på trean med ett kryss. (Figur 7)
- Skriv "Du väljer Spader Ess" på pappersslappen. (Figur 8)



Figur 6



Figur 7



Figur 8

Stoppa korten och pappersslappen i kuvertet och du är klar att visa tricket.

Utförande: Tag upp korten ur kuvertet och placera dem i en rad på bordet. (Var försiktig så att du inte råkar visa kortens baksidor eller någon av förutsägelserna.) Berätta att du har gjort en förutsägelse och be en åskådare att peka på ett kort. Visa nu helt enkelt den förutsägelse som stämmer överens med åskådarens val!

Ett fräckt men väldigt starkt trick!

Matematisk förutsägelse

Effekt: Förutsäger summan av ett antal siffror som väljs ut slumpmässigt av en åskådare.

Material: En papperslapp med siffrorna 1 till 16 arrangerade som visas i figur 40 och fyra olikfärgade pennor eller kriter, samt en förutsägelse med texten "34", t.ex. på baksidan av pappret med siffrorna.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Figur 40

Utförande: Låt en åskådare valfritt markera en rad i taget med de olika pennorna, så att alla raderna får var sitt streck i olika färger. Se figur 41.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Figur 41

Låt nu åskådaren markera varje kolumn med en valfri penna, och i valfri ordning, så att varje kolumn får ett streck i en unik färg. Se figur 42.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Figur 42

Ringa in de rutor där två linjer av samma färg korsar varandra och låt åskådaren summera ihop dessa tal. (I det här exemplet: $2+8+9+15=34$)

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Figur 43

Visa därefter förutsägelsen!

Hemligheten: Hemligheten bakom tricket bygger på en matematisk princip, som gör att summan alltid blir densamma så länge man bara plockar ut en siffra från varje rad **och** en siffra från varje kolumn. Det finns även andra kombinationer av siffror som fungerar, bara man använder sig av samma system för att konstruera matrisen. Se om du kan komma på hemligheten!

Memorerade leken

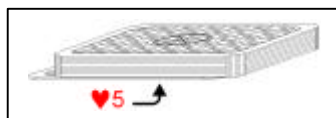
Effekt: Du kan enbart genom att väga leken i handen känna av vilket spelkort som ligger på den position i leken som åskådaren nämner.

Material: En vanlig (blandad) kortlek.

Förberedelser: Kika på och kom ihåg bottenkortet i leken. (I det här exemplet använder vi hjärter fem). Det passar du på att göra samtidigt som du plockar fram eller lånar kortleken.

Utförande: Greppa kortleken ovanifrån med vänster hand, så att du håller tummen på kortens ena långsida och fingrarna på kortens andra långsida. (Detta gör att du lätt kan komma åt korten underifrån i leken.)

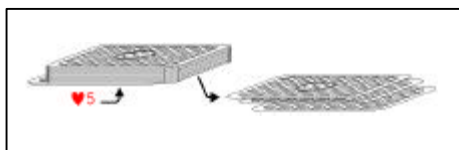
Skjut också i hemlighet tillbaks det understa kortet (hjärter fem) ca. 1 cm, så att det går att komma åt det näst understa, utan att först ta bort femman. (Figur 37)



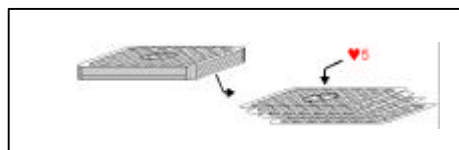
Figur 37

Be en åskådare att nämna vilket tal som helst. Låt oss säga att han väljer talet fyra. Du låtsas då tänka efter lite grann och säger sen "Hjärter fem!".

Låtsas nu räkna av så många kort från botten av kortleken, fast du i själva verket hela tiden bara tar det näst understa kortet, så att hjärter femman förblir i botten (figur 38), tills du kommer till det tal åskådaren har sagt, varvid du faktiskt tar det understa kortet (femman) och lägger i högen på bordet. (Figur 39)



Figur 38



Figur 39

Vänd upp det sista kortet du la ner på bordet och visa att du faktiskt hade helt rätt i din "gissning". Rätt presenterat kan du skapa effekten av att du magiskt kan känna av var vilket kort i hela leken ligger.

Nyckel genom snöre

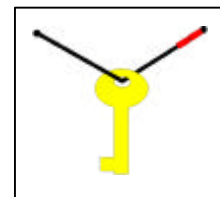
Effekt: Åskådaren håller i en nyckel, som sitter uppträdd på ett snöre. Trollkarlen rycker till i snöret och får snöret att gå rakt igenom nyckeln.

Material: Ett ca. 30 cm långt snöre, med två pärlor på, som kan skjutas fram och tillbaks på snöret. Snöret har en knut i varje ände, som stoppar pärlorna från att glida av helt. Dessutom behövs en opreparerad nyckel, med ett hål stort nog för att träs upp på snöret.

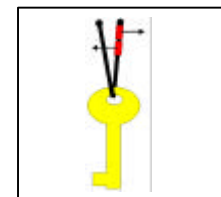
Utförande: Låt åskådaren hålla i den nedre änden av nyckeln, så att huvudet med hålet är helt fritt från åskådarens fingrar. Uppmana honom att hålla hårt, så att han inte tappar nyckeln när du rycker i snöret. Nu kommer en bit av hemligheten – när du träs snöret genom hålet i nyckeln, behåller du i hemlighet båda pärlorna på samma sida av hålet och träs således endast igenom knuten. Detta döljer du naturligtvis ordentligt med fingrarna. När du nu rätar ut snöret och håller det med en hand i varje ände (som täcker både knut och pärlor), så tror åskådaren att allting befinner sig i det läge som visas i figur 9, fast det i själva verket ser ut som i figur 10.



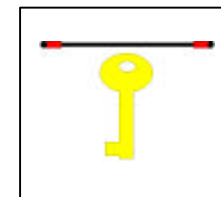
Figur 9



Figur 10



Figur 11



Figur 12

För nu ihop händerna ändarna och för i hemlighet över den nedre pärlan till andra handen. Håll nu enbart i pärlorna och sära snabbt på händerna, som visas i figur 11. Pärlorna kommer nu att glida ut till var sin ände av snöret, där de stoppas av knutarna, samtidigt som den ena knuten flyger igenom hålet i nyckeln snabbare än vad ögat hinner uppfatta. Du bör nu befinna dig i det läge som visas i figur 12.

Effekten blir för åskådaren att du bara ryckt snöret rakt igenom nyckeln, trots att det borde vara helt omöjligt!

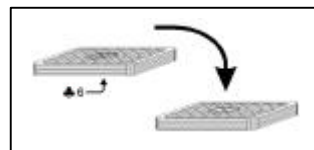
Kryssforcering

Effekt: Du har förutsagt exakt vid vilket spelkort en åskådare kommer att kuperade leken.

Material: En kortlek och en förutsägelse (t.ex. en papperslapp)

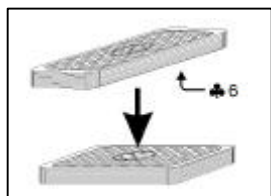
Förberedelser: Placera det kort som du vill att åskådaren ska välja (t.ex. klöver sex) i botten av kortleken.

Utförande: Håll kortleken i vänster hand med baksidan upp och låt en åskådare kuperade av kortleken på valfritt ställe och lägga den avkuperade delen på bordet. (Figur 13)

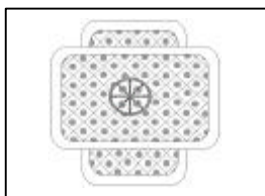


Figur 13

Lägg den halvan du har kvar i handen i 90 graders vinkel ovanpå kortlekshalvan på bordet. Se figur 14 och 15.



Figur 14

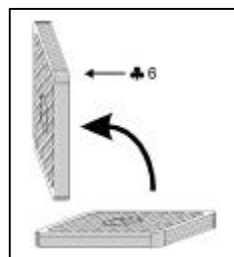


Figur 15

Gör här ett avbrott för att berätta att du i förväg har gjort en förutsägelse. Plocka fram förutsägelsen och lägg den med baksidan upp på bordet. (Avbrottet gör att åskådarna glömmar lite av exakt vad som händer när de kuperade.

Vänd upp översta lekhalvan och visa bottenkortet där för åskådarna. (Figur 16) Poängtera att det var precis där som åskådaren kuperade leken och att du inte har kunnat påverka det.

Lägg ihop leken och visa förutsägelsen, som givetvis stämmer!



Figur 16

Försvinnande sedel

Effekt: Du får en sedel att spårlost försvinna ur ett kuvert, för att senare dyka upp på ett helt annat ställe.

Material: Två identiska sedlar och ett kuvert.

Förberedelser: Göm den ena av sedlarna på ett ställe där du vill att sedeln ska dyka upp i slutet av tricket.

Utförande: Vik ihop sedeln till den blir stor som ett frimärke.

Håll kuvertet med vänster hand enligt figur 33.

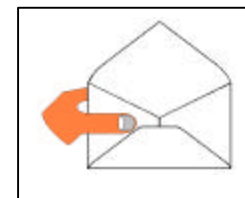
Låtsas nu stoppa ner sedeln i kuvertet, fast du i själva verket sticker in den under vänster hands tumme, se figur 34 och 35.

Slicka nu igen kuvertet, så att alla tror att sedeln ligger där i, fast du i själva verket håller sedeln med tummen bakom kuvertet, som visas i figur 36.

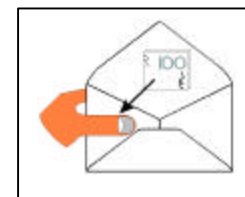
Lägg med höger hand ner kuvertet på bordet, samtidigt som du håller kvar sedeln i vänster hand. (Det är viktigt att tänka på att hålla handen så att sedeln inte syns.)

Stoppa ner vänster hand med sedeln i byxfickan och lämna sedeln där, samtidigt som du gestikulerar med den högra handen för trollformelns skull.

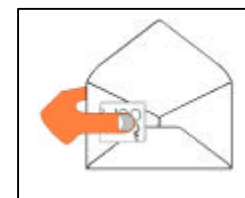
Allt du behöver göra nu är att låta en åskådare öppna kuvertet, samt plocka fram duplett sedeln från sitt gömställe!



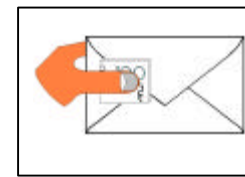
Figur 33



Figur 34



Figur 35



Figur 36

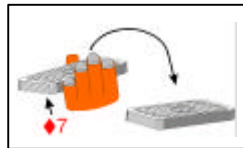
Nyckelkort

Effekt: Du hittar ett kort som åskådaren fritt valt ur en kortlek.

Material: En vanlig (blandad) kortlek.

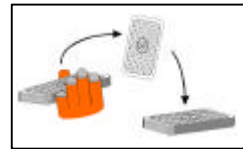
Förberedelser: Kika på och kom ihåg det understa kortet i leken. (Ruter sju i exemplet.)

Utförande: Håll kortleken med baksidan upp i vänster hand och låt en åskådare kupera av leken var som helst. (Figur 29)



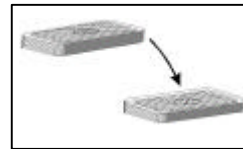
Figur 29

Visa upp det kort åskådaren kuperade till (utan att titta på det själv) och lägg det överst på den avkuperade lekhalvan på bordet. (Figur 30)



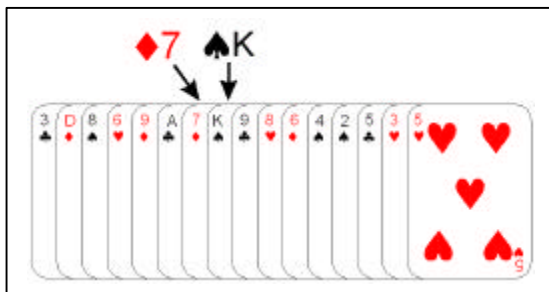
Figur 30

Lägg den resterande lekhalvan ovanpå korten på bordet och jämna till. (Figur 31) Detta gör att ruter sjuan hamnar direkt ovanpå åskådarens valda kort.



Figur 31

Sprid ut korten på bordet med framsidan upp. Allt du behöver göra är att lokalisera ditt nyckelkort (ruter sju), så vet du att kortet direkt bredvid är det som åskådaren pekade på. (Figur 32)



Figur 32

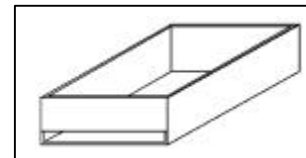
Om du vill kan du gärna dra ut lite på tricket och inte bara plocka ut kortet direkt. Låtsas t.ex. använda en pendel e.dyl. för att finna kortet.

Magiska tändsticksasken

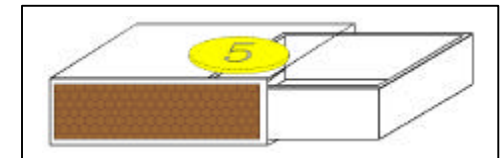
Effekt: En enkrona förvandlas till en femkrona i "en magisk" tändsticksask.

Material: En tändsticksask, en enkrona och en femkrona.

Förberedelser: Skär ut en ca. 5 mm hög öppning längs med botten i kortändan av innerasken. (Figur 17) Balansera femkronan på kanten av inneraskens kortända (samma ända som du gjorde öppningen i) och skjut in innerasken halvvägs, så att myntet kläms på plats av ytterasken. (Figur 18)



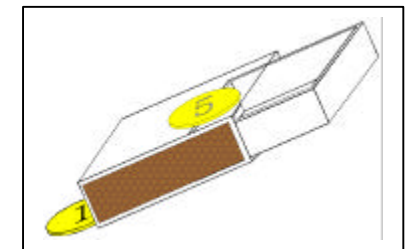
Figur 17



Figur 18

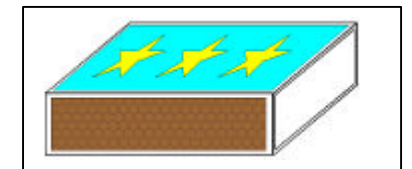
Utförande: Visa att tändsticksasken är tom och lägg ner enkronan i den. Håll asken i vänster hand med ytteraskens kortände ungefär i mitten av handen.

Tippa asken lite snett bakåt så att enkronan glider ut i vänster hand, samtidigt som du stänger igen asken med höger handa tumme och fingrar på askens kortsidor, vilket gör att den dolda femkronan faller ner i asken.



Figur 19

Placera asken på bordet med höger hand, samtidigt som du håller enkronan gömd i vänster hand. Gör en magisk gest med högerhanden. Öppna asken och tippa ut femkronan!



Figur 20

Myntfatet

Effekt: Du får fem mynt att fördubblas till tio utan att du ens rör vid dem.

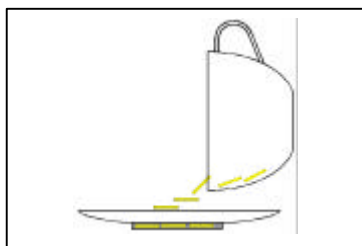
Material: En kaffekopp med fat, 10 mynt, en bit papper och lite tejp.

Förberedelser: Vik ihop pappret till ett litet kuvert (dvs. en platt tub som är igenstängd i ena änden) och fäst detta under kaffefatet. Placera fem av mynten i kuvertet. Ställ fatet på ett bord, med kuvertets öppning till vänster. Placera koppen på fatet och lägg de övriga fem mynten i koppen. (Figur 21)



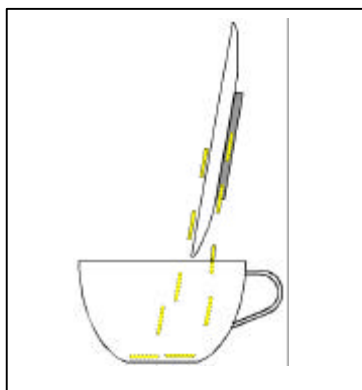
Figur 21

Utförande: Lyft upp koppen och håll ut mynten på fatet. (Figur 22) Visa att koppen är helt tom och visa upp fatet för någon i publiken, som får räkna mynten.



Figur 22

Håll nu koppen i vänster hand och fatet i höger hand. Tippa ner mynten från fatet till koppen, varvid även de extra mynten i kuvertet under fatet följer med. (Figur 23)



Figur 23

Ställ ner koppen och fatet på ett bord. (Figur 24) Gör en magisk gest och håll återigen upp mynten på fatet. Nu har mynten fördubblats till hela tio stycken! Räkna tillbaks mynten ett och ett till koppen.



Figur 24

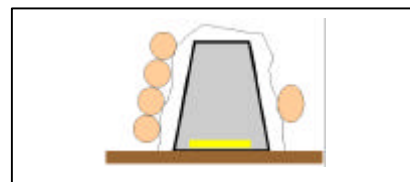
Glas genom bord

Effekt: Ett dricksglas går rakt igenom ett matbord.

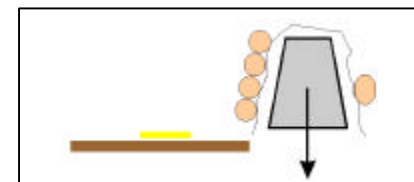
Material: Ett mynt, ett glas (tomt) och en servett.

Utförande: Detta trick lämpar sig bäst att göras sittandes vid ett bord efter middagen. Lägg ett mynt på. Placera ett glas uppochner över myntet och knöla ihop en servett över glaset. (Figur 25) Säg att du nu kommer att få myntet att försvinna och uttala en magisk trollformel. Lyft upp glas och servett med hela handen runt glaset, för att se om myntet har försvunnit. Säg att det bara fungerar om andra sidan av myntet är vänt uppåt.

Samtidigt som du böjer dig fram för att vända över myntet med vänster hand, för du den högra handen med glaset bakåt mot bordskanten och lättar lite på greppet så att glaset glider ur servetten och ner i knäet. (Figur 26)

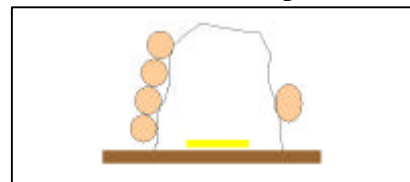


Figur 25

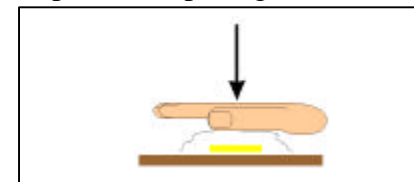


Figur 26

Om du håller tillräckligt löst i servetten med höger hand, kommer man fortfarande att se konturerna av glaset genom servetten och åskådarna kommer att tro att det fortfarande är kvar där. Ställ tillbaks den tomma servetten över myntet (figur 27) och upprepa trollformeln, varefter du slår till med vänster hand på servetten så att den plattas ihop. (Figur 28)



Figur 27



Figur 28

Säg att du visst blandade ihop formlerna och fick glaset att gå igenom bordet. Sträck ner ena handen under bordet och ta upp glaset från knäet.