



Snöret genom halsen

Effekt: Ett snöre genomtränger halsen, utan att huvudet ramlar av.

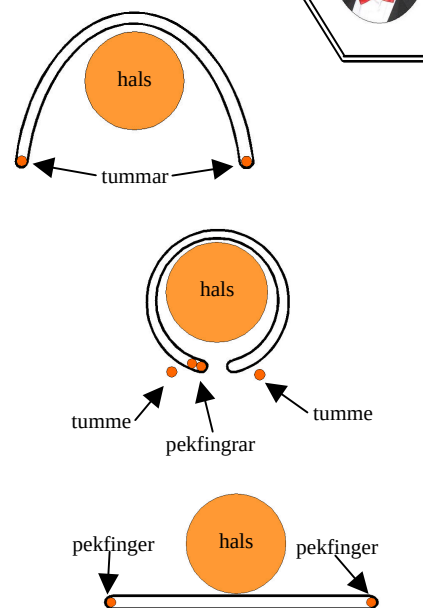
Förberedelser: Knyt ihop ett ca. 1m långt snöre till en stor ögla.

Utförande: Vik ögla dubbel. Trä i tummarna i ögla och håll den dubbelvikt mot nacken, så att den spänns mot nacken och rundar halsen (översta figuren).

För ihop tummarna mot varandra tills den hopvikta öglans ändar nuddar varandra (mitten-figuren). Stick i hemlighet, utan att det märks, in båda händernas pekfinger i samma halva av ögla (mitten-figuren). Tag ut tummarna och drag så snabbt som möjligt pekfingerarna åt olika håll, så att ögla spänns framför halsen, som visas i understa figuren.

Effekten blir då för åskådarna att snöret har gått rakt igenom halsen.

Om du vill vara lite extra petig kan du sedan direkt när ögla spänns framför halsen stoppa tillbaks tummarna i ögla som från början och ta ut pekfingerarna, så ser det inte ut som att någonting har ändrats. Ryck gärna lite extra i ögla för att visa att den är solid och inte har några dolda magneter eller så. Om du känner för det kan effekten upprepas direkt!



Okynniga tändsticksasken

Effekt: Du är den ende som kan ställa en tändsticksask på högkant med ett finger, trots att alla andra tror att de vet precis hur man gör.

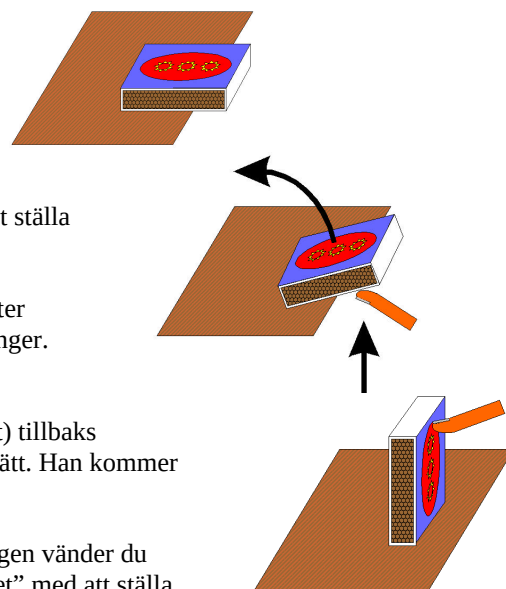
Material: En tom tändsticksask av den tjockare sorten.

Hemligheten: P.g.a. askens i förhållande till hörnet som den tippas runt, gå det bara att ställa asken upp utan att den tippas om innerasken är vänd med öppningen uppåt.

Utförande: Placera asken på bordet så att ena kortändan sticker ut ungefär en centimeter utanför bordskanten. Säg att du nu ska utföra ett mirakel och ställ asken upp med ett finger. Alla kommer att tycka att det är löjligt – men håll ut!

Tag ut innerasken och visa att det inte är något skumt med asken. Sätt sedan (obemärkt) tillbaks ytterasken åt fel håll och låt en åskådare försöka sig på att ställa asken upp på samma sätt. Han kommer att misslyckas gång på gång, hur försiktig han än är och bli väldigt frustrerad.

Tag återigen ut innerasken och visa att det är en helt vanlig tändsticksask. Den här gången vänder du dock ytterasken rätt innan du sätter tillbaks den, och kan sedan direkt upprepa "miraklet" med att ställa asken upp med bara ett finger! (Enkelt men väldigt kul 😊)



Matematiska förutsägelsen

Effekt: Du förutsäger summan av ett antal siffror som väljs ut slumpmässigt av en åskådare, genom att markera talen i en tabell på ett speciellt sätt.

Material: En papperslapp och 4 olivfärgade pennor

Förberedelser: Rita upp en tabell med siffrorna 1 till 16, som i figuren och skriv ner talet "34" som förutsägelse på baksidan.

Utförande: Låt en åskådare valfritt markera en rad i taget med de olika pennorna, och sedan en kolumn i taget med de olika pennorna. Ringa in de rutor där två linjer av samma färg korsar varandra och låt åskådaren summera ihop dessa tal. (I det här exemplet: $2+8+9+15=34$)

Visa därefter förutsägelsen på baksidan!

Tack vare en matematisk princip, blir resultatet alltid just "34". En kul sak att lägga på minnet, så att man alltid är redo att visa ett trick om det bara finns papper och pennor i närheten. Se om du kan räkna ut hemligheten!

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

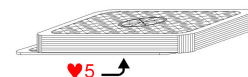
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

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

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

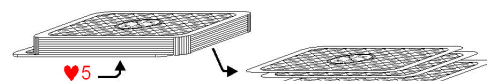
Memorerade leken

Effekt: Du kan direkt säga vilket spelkort som ligger en valfri position i leken, som åskådaren väljer.

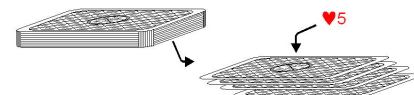


Förberedelser: Kika på och kom ihåg bottenkortet i leken (exempelvis hjärter 5).

Utförande: Greppa kortleken ovanifrån med vänster hand, så att du håller tummen på kortens ena långsida och fingrarna på kortens andra långsida. Skjut i hemlighet tillbaka det understa kortet ca. 1 cm, så att det går att komma åt det näst understa.



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 botten, tills du kommer till det tal åskådaren har sagt, varvid du faktiskt tar det understa kortet (femman) och lägger i högen på bordet.

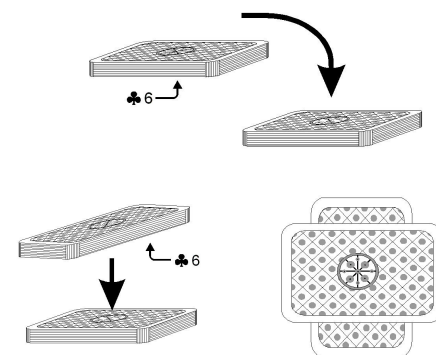
Vänd upp det sista kortet du la ner på bordet och visa att du faktiskt hade helt rätt i din "gissning". Rätt presenterat kan du skapa effekten av att du magiskt kan känna av var vilket kort i hela leken ligger.en.)

Kryssforcering

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

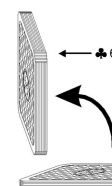
Förberedelser: Placera det kort som du vill att åskådaren ska välja (t.ex. klöver sex) i botten av kortleken och skriv ner förutsägelsen på en lapp.

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. Lägg den halvan du har kvar i handen i 90 graders vinkel ovanpå kortlekshalvan på bordet. (Se figuren)



Gör här ett avbrott för att berätta att du i förväg har gjort en förutsägelse. Plocka fram lappen och lägg den med baksidan upp på bordet. (Avbrottet gör att åskådarna glömmer lite av exakt vad som hände när de kuperade. Det kallas "time misdirection".)

Vänd upp översta lekhalvan och visa bottenkortet där för åskådarna. 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!

Nyckelkortet

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

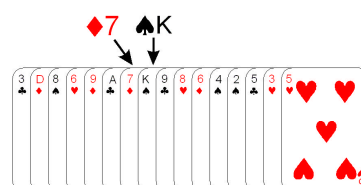
Material: En vanlig (blandad) kortlek.

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 kuperade av leken var som helst. Visa upp det kort åskådaren kuperade till (utan att titta på det själv) och lägg det överst på den avkuperade lekhalvan på bordet. Lägg den resterande lekhalvan ovanpå korten på bordet och jämna till.

Detta gör att ruter sjuan hamnar direkt ovanpå åskådarens valda kort.

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.



Försök sedan att presentera det valda kortet på ett så mystiskt sätt som möjligt, t.ex. genom att svänga en pendel över leken.

