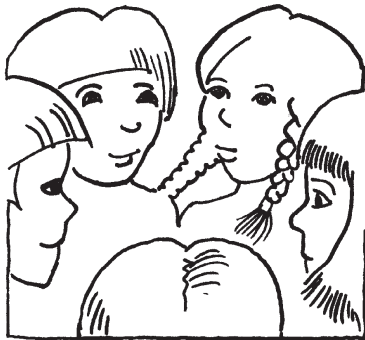




## Magische Kräfte

Worum geht es?



Alle Mitspielenden sitzen auf ihren Plätzen oder im Stuhlkreis. Nur die Zauberin befindet sich außerhalb des Raumes. In ihrer Abwesenheit wählen die Zuschauer unter Anleitung einer Assistentin einen Gegenstand aus, der von der Zauberin später mit Hilfe von Zauberkräften zu ermitteln ist. Die Zauberin kommt zurück in den Raum. Ihre Assistentin deutet auf verschiedene Gegenstände im Raum. Die Zauberin ist ruhig und konzentriert. Zeigt die Assistentin auf den ausgewählten Gegenstand, so kann sie ihn als diesen identifizieren, dank ihrer Zauberkräfte.

Was brauchen Sie dazu?



- eine Assistentin
- beliebige Gegenstände

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?



kurze Absprache

Was ist zu tun?



Die Zuschauer wählen aus dem Raum einen Gegenstand aus, der von der Zauberin ermittelt werden soll.

Das Trickgeheimnis:



Zauberin und Assistentin sprechen vorher unmerklich die geheimen Hinweise ab. Diese können zum Beispiel folgende sein:

- Der stereotyp angewandte Fragesatz wird verändert. Die Zauberin weiß, dass der nachfolgend gezeigte Gegenstand der gesuchte ist.
- Die Assistentin zeigt auf einen blauen Gegenstand. Die Zauberin weiß, dass der nachfolgend gezeigte Gegenstand der gesuchte ist.
- Nachdem die Zauberin auf die Frage des Assistenten (z.B. „Ist es die gelbe Jacke?“) mit „nee“ statt wie sonst mit „nein“ antwortet, muss der Assistent als nächstes auf den gesuchten Gegenstand zeigen.

Darauf sollten Sie achten:



Die geheimen Absprachen sollten weit vor Beginn des Spiels getroffen werden, damit aus Zuschauersicht mögliche Absprachen unmöglich waren. Zudem ist es sinnvoll, verschiedene Absprachen für zwei bis drei Spieldurchgänge zu treffen. Denn es ist wahrscheinlich, dass die Zuschauer eine Wiederholung fordern verbunden mit der Hoffnung, das Trickgeheimnis lösen zu können. Wenn sich die Geheimabsprachen zwischen Zauberin und Assistent deutlich voneinander unterscheiden, werden Zuschauer keine Regelmäßigkeiten in der Trickdurchführung feststellen können, der Trick ist für sie kaum durchschaubar.

*Absprachen*

Lernchancen:



- Die Agierenden sollten sich bei den Vorgaben für die gemeinsamen Absprachen abwechseln und müssen sich aufeinander verlassen können.
- Das Erfinden neuer Absprachemöglichkeiten fordert und trainiert die geistige Flexibilität und Phantasie.
- Konzentration und genaues Zuhören werden von beiden Agierenden gefordert.

Variationen in der Präsentation:



- Hierbei handelt es sich um eine Erweiterung bzw. Steigerung des Trickeffektes. Wenn die Zauberin das Zimmer verlässt, zeigt sie unauffällig mit den Fingern eine Zahl. Der Assistent zählt die Anzahl der Finger. Damit ist klar, wann er auf den gesuchten Gegenstand zeigen muss. Zeigt die Zauberin zum Beispiel die Zahl drei, so ist der Gegenstand, den sich das Publikum ausgesucht hat, von dem Assistenten als dritter Gegenstand zu zeigen. Die Spannung beim Publikum bzgl. des Rätsels Lösung kann gesteigert werden, wenn Assistent und Zauberin nicht miteinander reden. Absprachen scheinen somit nicht erfolgt zu sein.
- Es ist interessant, wenn die Mitspieler Gegenstände ihrer Wahl in die Kreismitte legen. Aus diesen wird dann der zu ermittelnde Gegenstand bestimmt. Den Mitspielern erscheint durch die willkürliche Zusammenstellung der Gegenstände eine Absprache von Assistentin und Zauberin unmöglich. Das Flair des Geheimnisvollen wird noch erhöht.
- Man kann dieses Spiel auch auf der Bühne als Zaubertrick vorführen. Hierzu empfiehlt es sich, entweder Gegenstände von den Zuschauern auf die Bühne bringen zu lassen oder Personen auf die Bühne zu bitten. Assistent und Zuschauer legen den gesuchten Gegenstand fest, in diesem Fall ein Kleidungs- oder Schmuckstück einer der Personen.

*Steigerung des Effekts*

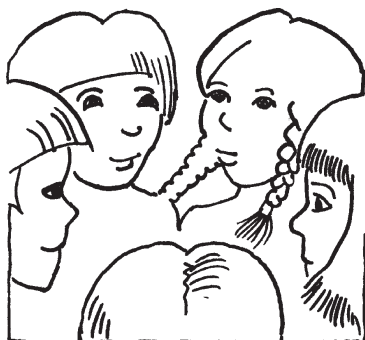
*Gegenstände in der Kreismitte*

*als Zaubertrick auf der Bühne*



## Stühle riechen

Worum geht es?



Es werden drei Stühle nebeneinander in die Kreismitte gestellt. Benennen Sie diese mit den Zahlen eins, zwei und drei. Die Zauberin geht vor die Tür. Nun setzt sich ein Kind auf einen der drei Stühle. Anschließend setzt es sich wieder auf seinen Platz.

Die Spielleiterin ruft die Zauberin herein. Diese riecht an allen Stühlen und nennt schließlich den Stuhl, auf dem das Kind gesessen hat.

Was brauchen Sie dazu?



- 3 Stühle
- einen eingeweihten Mitspieler

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?



keine

Was ist zu tun?



- drei Stühle nebeneinander in die Kreismitte stellen
- den Stühlen verbal Ziffern zuordnen: Stuhl 1, Stuhl 2, Stuhl 3

Das Trickgeheimnis:



Die Zauberin erkennt anhand der Anzahl der Wörter, mit denen die Spielleiterin sie herein ruft, welches der gesuchte Stuhl ist.

„Komm!“ = Stuhl 1

„Komm herein!“ = Stuhl 2

„Carolin, komm herein!“ = Stuhl 3

Lernchancen:



- Die Anzahl der Wörter muss von der Zauberin erkannt werden.
- Merkfähigkeit

Variationen in der Präsentation:

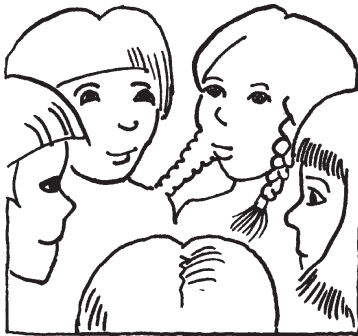


Man kann den Zauberstab als Zauberrequisit bei diesem Spiel gut einsetzen. Hält nämlich die Zauberin ihren Zauberstab über den gesuchten Stuhl, so fängt der Stab zum Beispiel zu schwingen an.



## Welcher Stuhl war es?

Worum geht es?



Vier Stühle stehen quadratisch angeordnet in der Kreismitte. Die Zauberin verlässt den Raum. Ihre Assistentin bittet nun eine Zuschauerin, sich auf einen der Stühle zu setzen und sogleich wieder aufzustehen. Die Zauberin wird hereingerufen. Ihre Aufgabe ist es nun, den Stuhl zu ermitteln, auf dem die Zuschauerin wenige Sekunden zuvor gesessen hat. Dazu fragt die Assistentin die Zauberin: „War es dieser Stuhl?“ Dabei zeigt sie mit ihrem Zauberstab auf den jeweiligen Stuhl. Schließlich zeigt sie auf den gewählten Stuhl. Die Zauberin antwortet auf ihre Frage: „Ja, auf diesem Stuhl hat die Zuschauerin gesessen.“

Was brauchen Sie dazu?



- 4 Stühle mit einer viereckigen Sitzfläche
- einen Zauberstab
- einen eingeweihten Mitspieler

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?

ca. 2 Minuten



Was ist zu tun?



Vier Stühle zu einem Quadrat anordnen (2 x 2 Stühle)

Das Trickgeheimnis:



Die Assistentin gibt mit ihrem Zauberstab die Position des gesuchten Stuhles an, indem sie auf der Sitzfläche an entsprechender Stelle den Stuhl berührt. Die Sitzfläche ist hierbei ein verkleinertes Abbild der Anordnung der Stühle.

Beispiel

Der gesuchte Stuhl steht hinten rechts. Demzufolge zeigt die Assistentin mit ihrem Zauberstab auf die hintere rechte Ecke der Sitzfläche.

Darauf sollten Sie achten:



Es ist ratsam, nur ein Mal mit dem Zauberstab die Position des gesuchten Stuhls auf der Sitzfläche zu zeigen. Würde man dieses wiederholen, würden aufmerksame Zuschauer leicht hinter das Trickgeheimnis kommen. Somit ist es ratsam, dass Assistentin und Zauberin miteinander abprechen, wann die richtige Position angezeigt wird, zum Beispiel beim ersten Stuhl.

Lernchancen:



- Raum-Lage-Wahrnehmung: beim Zeigen der richtigen Position auf dem Stuhl und bei der Übertragung der gezeigten Position auf die Stühle im Raum.
- Merkfähigkeit und Konzentration: nach dem Zeigen der richtigen Position kann es noch einige „Stühle“ dauern, bis der gesuchte Stuhl von der Assistentin berührt wird.
- Verlässlichkeit
- sprachlicher Ausdruck: bei der Anleitung des Spiels; die Anleitung kann sowohl die Zauberin (bevor sie den Raum verlässt) als auch die Assistentin vornehmen.

Variationen in der Präsentation:



Der Trick wird interessanter und zugleich für die Agierenden auch anspruchsvoller, wenn man die Anzahl der Stühle erhöht.

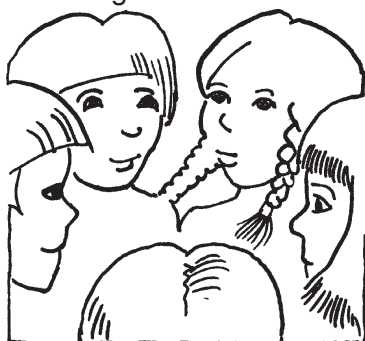
- Von vier Stühlen kann man problemlos auf fünf *5 Stühle* erhöhen. Die Stühle müssten dann entsprechend der fünf Augen auf einem Würfel angeordnet werden. Das Finden und Zeigen der Position auf der Sitzfläche ist bei dieser Anzahl noch eindeutig vorzunehmen. Dies gilt auch für sechs Stühle.
- Wenn auf neun Stühle erhöht wird, muss die Assistentin sehr genau zeigen und die Zauberin dieses Bild sicher auf die Stühle im Raum übertragen können. Diese Variation ist allerdings für die Zuschauer sehr interessant, da es so für sie schwierig ist, auf das Trickgeheimnis zu kommen. Allgemein bekannte Spielregeln wie beim Spiel „Stühle riechen“ können sie hier im Spielablauf nicht wieder erkennen und müssen ganz neu kombinieren und nachdenken. In meinen Fortbildungskursen ist es erst ein Mal einem Teilnehmer gelungen, das Geheimnis zu lüften. *9 Stühle*

Wollen Sie die Wahrscheinlichkeit herabsetzen, dass der Trick durchschaut wird, so führen Sie ihn nicht zu oft durch. Nach meiner Erfahrung sind drei Durchgänge genug.



## Wer hat das Zauberbuch berührt?

Worum geht es?



Die Zauberin legt ihr Zauberbuch in die Kreismitte. Anschließend verlässt sie den Raum. Eine der zuschauenden Personen berührt das Buch. Die Zauberin wird hereingerufen. Nach ein paar Augenblicken der Konzentration zeigt die Zauberin auf die gesuchte Person oder nennt diese beim Namen.

Was brauchen Sie dazu?



- 1 Zauberbuch
- eine eingeweihte Person

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?



kurze Absprache

Was ist zu tun?



Die Zauberin spricht sich im Verborgenen mit einer eingeweihten Person ab.

Das Trickgeheimnis:



Sobald die Zauberin den Raum wieder betritt, spiegelt die eingeweihte Person die Körperhaltung der gesuchten Person. Schon beim Reinkommen in den Raum ist diese Spiegelung für die Zauberin zu bemerken, denn nur diese beiden Personen haben die annähernd gleiche Körperhaltung.

Darauf sollten Sie achten:



- Die Absprache zwischen Zauberin und eingeweihter Person sollte nicht unmittelbar vor dem Spiel erfolgen, das wäre verräterisch. Sie sollte also schon lange Zeit vorher im Verborgenen erfolgt sein.
- Sollte die Gehilfin selbst gewählt werden, dann macht sie verrückte, ausgefallene Bewegungen als Signal für die Zauberin.

Lernchancen:



- Körperwahrnehmung: die Körperhaltung eines anderen genau zu erfassen und diese mit dem eigenen Körper nachahmen.
- sozialen-emotional: die eingeweihte Person darf sich beim Nachahmen der Körperhaltung nicht in den Vordergrund spielen.