

# Mini-Magic

NL



8 jaar en ouder



1 goochelaar en zijn toeschouwers



**Doel van het spel:** de meest betoverende voorstellingen geven!



**Inhoud:** 47 kaarten

- **Normale kaarten:** 40 kaarten onderverdeeld in 4 families (groen, blauw, rood, paars) van 10 kaarten (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, draak, fee, tovenaars)
- **Getrukeerde kaarten:** 6 kaarten met een "dubbele achterkant", 1 kaart "die korter is" (7-paars)

## BASISINSTRUCTIES:

- Bereid je goocheltrucs altijd voor en oefen van te voren voordat je je eerste voorstelling geeft.
  - Onthul je goocheltrucs nooit.
  - De voorbereiding van ieder goocheltrucje moet **geheim** blijven
- Aan het eind van de goocheltrucs ruim je al het materiaal op en zorg je ervoor dat je je trucs niet onthult.

**Vergeet niet: sommige goocheltrucs zijn ingewikkeld.**

**Al je er niet uitkomt, vraag dan of een volwassene jou kan helpen en jouw assistent wil zijn.**

**VOCABULAIR:** Couperen en weer een stapel vormen:



## GOOCHELTRUC N°1: WAT EEN DRAAK

**Materiaal:** de 40 normale kaarten

**Geheime voorbereiding:** Verwijder de 4 draken uit het pakje met normale kaarten. Neem de rest van de kaarten in je hand, waarbij de voorkant van de kaarten niet te zien is. Steek de draken als volgt in het pakje:

- Plaats de rode draak bovenop het pakje.
- Steek de blauwe draak in het pakje kaarten, op de negende positie vanaf de bovenste kaart van het pakje geteld, waarbij je de rode draak - die je net bovenop het pakje geplaatst hebt - meetelt.
- Steek de groene draak op een willekeurige plek in het pakje, na de blauwe draak, waarbij (in tegenstelling tot de andere kaarten) de voorkant van de groene draak zichtbaar is.
- Steek de paarse draak in je zak.

- Leg vervolgens het pakje kaarten, met de voorkant naar beneden, op de tafel.

### **Verloop van de goocheltruc:**

1 • Vraag aan een toeschouwer om een draak te kiezen: de groene, de rode, de paarse of de blauwe.

2 • Als hij een rode draak kiest, leg de toeschouwer uit dat deze draak dol is om gekieteld te worden! Vraag hem om heel geconcentreerd aan deze draak te denken en om op het pakje kaarten te blazen. Leg uit dat de draak helemaal naar de bovenkant van het pakje zal klimmen om de adem van de toeschouwer op zijn vleugels te voelen!

**Draai de eerste kaart van het pakje om: het is de rode draak!**

3 • Als hij een blauwe draak kiest, leg de toeschouwer uit dat je een toverspreuk nodig hebt om de draak te vinden. Je gaat de naam van het spel gebruiken: MINI MAGIC. Leg uit dat aan het einde van de toverspreuk de blauwe draak tevoorschijn zal komen. Spel vervolgens hardop de naam van het spel MINI MAGIC. Voor elke gespelde letter draai je de bovenste kaart van het pakje om en leg je deze naast het pakje.

**De laatste kaart die je om zult draaien - en overeenkomt met de letter "C" - is de blauwe draak!**

4 • Als hij een groene draak kiest, leg uit dat deze ondeugend is en dingen altijd anders dan de anderen doet! Je bent er zeker van dat hij gek aan het doen is!

**Spread alle kaarten over de tafel met de voorkant naar beneden, de enige kaart waarvan de voorkant naar boven ligt: is de groene draak!**

5 • Als hij de paarse draak kiest, leg uit dat deze draak zich graag verstopt en van wandelen houdt. Maar dat je toch gaat proberen hem te vinden. Sla 3 keer op het pakje kaarten. Vertel dat je zijn aanwezigheid niet voelt... Hij heeft zich vast ergens verstopt. Doe alsof je iets in je zak voelt bewegen. **Haal de kaart uit je zak: het is de paarse kaart!**

**Vergeet niet: laat voor deze goocheltruc de toeschouwer één enkele kaart kiezen!**

### **GOOCHELTRUC N° 2: SLAAN**

**Materiaal:** de 40 normale kaarten + de getrukeerde "kortere kaart"

**Geheime voorbereiding:** verwijder de kaart "paars-7" uit de set normale kaarten: Schud de kaarten, maak er een stapel van met de voorkanten naar beneden. Plaats vervolgens de getrukeerde "kortere kaart" bovenop het stapeltje met de voorkant naar beneden.

### **Verloop van de goocheltruc:**

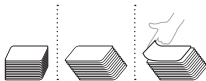
1 • Neem het stapeltje in je handen en presenteer de kaarten aan het publiek door ze uit te waaieren, met de voorkant naar beneden.

2 • Nodig een toeschouwer uit om een kaart te kiezen. Hij bekijkt de kaart en laat hem aan het publiek zien en zorgt ervoor dat jij de kaart niet kunt zien.

3 • Ondertussen maak jij weer een stapel van de kaarten in je hand, zonder daarbij de volgorde van de kaarten te wijzigen.

4 • Vraag aan de toeschouwer om de gekozen kaart bovenop het stapeltje in je hand te leggen, met de voorkant naar beneden.

- 5 • Plaats het stapeltje op de tafel. Coupeer en vorm weer een stapel.
- 6 • Neem het pakje kaarten in je hand waarbij je het pakje iets gekanteld houdt. Hef de voorkant van de kaarten met je wijsvinger op en laat zachtjes weer los. Op een gegeven moment zal je een lichte afwijking voelen, samen met een klein "klik"-geluid onder je vingers, het is de korte kaart.



- 7 • Coupeer op deze plek en vorm weer een stapel.
- 8 • Vraag aan de toeschouwer om op het pakje te slaan en leg hem uit dat op deze manier zijn kaart onderop de stapel zal komen.
- 9 • Draai het pakje om met de voorkanten naar boven.  
**Wonderbaarlijk! Het is de gekozen kaart.**

### GOOCHELTRUC N° 3: TOEVAL

**Materiaal:** de 40 normale kaarten

**Geheime voorbereiding:** verwijder alle figuren (dragons, feeën en tovenaars) uit het pakje en schud ze.

#### Verloop van de goocheltruc:

- 1 • Vraag aan een toeschouwer om de set kaarten te schudden.
- 2 • Neem de geschudde set kaarten weer terug in je handen en waaier de kaarten uit met de voorkanten naar jou gericht, zodat je ze goed kunt zien.
- 3 • Bekijk de laatste 2 kaarten waarvan de voorkant naar jou gericht is (het betreft de kaarten die zich helemaal onderaan het pakje zouden bevinden als de kaarten in een stapeltje op de tafel zouden liggen).  
 Voor de laatste kaart: onthoud de kleur (bijv.: rood)  
 Voor de één na laatste kaart: onthoud het cijfer (bijv. 2)
- 4 • Ga vervolgens op zoek naar de kaart die overeenkomt met deze 2 criteria (in ons voorbeeld 2-rood) en leg deze kaart met de voorkant naar beneden op de tafel, waarbij je aankondigt dat je een kaart kiest die het publiek moet terugvinden. Je zult ze natuurlijk een beetje helpen.
- 5 • Leg het pakje kaarten in een stapel op de tafel met de voorkanten naar beneden.
- 6 • Vraag aan een toeschouwer om een gedeelte van de kaarten op te heffen en dit aan jou te geven. Doe alsof je het pakje afweegt en kondig aan dat dit pakje hen niet zal helpen bij hun zoektocht. Leg het iets verder weg op de tafel.
- 7 • Geef het resterende pakje kaarten aan de toeschouwer en vraag hem om 2 stapels te vormen, waarbij hij 1 kaart links plaatst en 1 kaart rechts, weer 1 kaart links en 1 kaart rechts... enzovoort.
- 8 • Kondig aan dat je je toverkracht gebruikt terwijl je op de 2 pakjes slaat.
- 9 • Draai de laatste kaart die door de toeschouwer neergelegd is om en kondig aan dat de kaart die teruggevonden moet worden dezelfde kleur heeft (in ons voorbeeld: rood).
- 10 • Draai de bovenste kaart van het andere pakje om en kondig aan dat de kaart die teruggevonden

moet worden hetzelfde cijfer heeft (in ons voorbeeld: 2)

**11 •** Kondig aan dat de kaart die teruggevonden moet worden dus “2-rood” is.  
Draai de kaart van het begin om: het is inderdaad de kaart “2-rood”.

**Vergeet niet: als bij het begin van de goocheltruc de twee laatste kaarten van de waaijer dezelfde kleur of hetzelfde cijfer hebben, zal de truc niet werken. Vraag de toeschouwer om het spel beter te schudden.**

## GOOCHELTRUC N° 4: BRUILOFT À LA CARTE

**Materiaal:** de 4 feeën en de 4 tovenaars

**Geheime voorbereiding:** Plaats de 4 feeën in de volgende volgorde: rood, blauw, groen en paars. Plaats de 4 tovenaars in dezelfde volgorde.

**Verloop van de goocheltruc:**

**1 •** Vertel een verhaal aan de toeschouwers: “Er waren eens... 4 prachtige feeën en 4 uitzonderlijke tovenaars die een goed leven hadden in het sprookjesland. De rode tovenaer en de rode fee raakten tot over hun oren verliefd op elkaar. Hetzelfde gebeurde met de blauwe tovenaer en de blauw fee, de groene tovenaer en de groene fee en de paarse tovenaer en de paarse fee. Zij besloten dus om hun bruiloft samen te vieren tijdens een schitterend feest waar alle bewoners van het land voor uitgenodigd werden. Behalve natuurlijk de gemene heks. Zij was zo beledigd dat ze niet uitgenodigd was, dat ze zweerde wraak te zullen nemen op de 4 echt)paren...”

**2 •** Terwijl je het begin van het verhaal vertelt, laat je aan de toeschouwers de 4 fee-kaarten één voor één zien, waarbij de vooraf bepaalde volgorde behouden blijft. Herhaal deze operatie voor de 4 tovenaars op dezelfde manier.

**3 •** Ga verder met het verhaal: “Om ze te straffen voor deze belediging sprak de gemene heks een vloek uit over de verliefde stellen. Ze legde aan ieder een ballingschap op naar de uithoeken van de wereld zodat ze jarenlang gescheiden van elkaar zouden moeten leven...”

**4 •** Terwijl je dit vertelt, verzamel je de stapel met 4 tovenaars en leg je deze op de stapel met 4 feeën. Draai het pakje met de 8 kaarten met de voorkant naar beneden om, coupeer en vorm weer een stapel en herhaal dit zo vaak je wilt. Het aantal keer dat je coupeert kan bijvoorbeeld overeenkomen met het aantal jaren dat de verliefde stellen gescheiden van elkaar zijn.

**5 •** Ga verder met het verhaal: “Gelukkig ging de heks op een dag dood en kwam er een eind aan haar vloek. De bannelingen vonden de weg terug naar het sprookjesland. En leefden daar samen nog lang en gelukkig.”

**6 •** Terwijl je het einde van het verhaal vertelt, haal je de 4 bovenste kaarten van het stapeltje af. Presenteer vervolgens de 2 pakjes en sla erop!

**7 •** Draai tegelijkertijd 1 kaart van beide pakjes om.

**De echt)paren hebben elkaar weer gevonden.**

**8 •** Ga verder door de volgende kaart van beide pakjes om te draaien totdat alle kaarten omgedraaid zijn.  
**Alle echt)paren hebben elkaar weer gevonden.**

## GOOCHELTRUC N° 5: OMSLAG

**Materiaal:** 6 kaarten uit de set van 40 normale kaarten + 6 getrukeerde kaarten met “dubbele achterkant”

**Geheime voorbereiding:** Maak een waaier waarbij je de 6 getrukeerde kaarten afwisselt met 6 normale kaarten, met de voorkant naar boven en door te beginnen met een getrukeerde kaart.

### Verloop van de goocheltruc:

- 1 • Presenteer de waaier van 12 kaarten aan de toeschouwers en zorg ervoor dat je de achterkant van de kaarten niet laat zien.
  - 2 • Maak hen erop attent dat de kaarten zo gesorteerd zijn dat ze afwisselend wel en niet met de voorkant te zien zijn.
  - 3 • Sluit de waaier weer en leg het pakje met de voorkant naar beneden op de tafel.
  - 4 • Kondig aan dat je graag wilt dat alle kaarten op dezelfde manier gesorteerd zijn.
  - 5 • Houd je handen boven het pakje om de magie toe te passen (maar zonder de kaarten aan te raken!) en tel tot 6 en doe alsof je hoort dat iedere kaart zich omdraait.
  - 6 • Spreid de kaarten over de tafel uit zonder ze om te draaien.
- Alle kaarten liggen met de voorkant naar beneden.**

## GOOCHELTRUC N° 6: WERELDREIS

**Materiaal:** de set van 40 normale kaarten

**Geheime voorbereiding:** Neem de 4 tovenaars en 3 normale kaarten uit de set. Plaats de 4 tovenaars in de volgende volgorde: de rode tovenaars en vervolgens de 3 andere. Verberg de 3 normale kaarten achter de rode tovenaars. Houd de waaier van 4 tovenaars in je hand en zorg ervoor dat je de 3 verborgen kaarten achter de rode tovenaars niet laat zien.



Leg de rest van de kaarten in een stapeltje op de tafel, met de voorkant naar beneden.

### Verloop van de goocheltruc:

- 1 • Plaats de rest van de kaarten in een stapeltje, met de voorkant naar beneden, op de tafel voor de toeschouwers en houd de getrukeerde waaier in je hand.
- 2 • Vertel het verhaal: *“Dit is het verhaal van de 4 tovenaars die besluiten een wereldreis te maken...”* Presenteer de waaier van de 4 tovenaars aan de toeschouwers.
- 3 • Doe de waaier weer dicht en leg alle kaarten (de 4 tovenaars en de 3 andere kaarten) bovenop het pakje met de voorkant naar beneden (net als de rest van het pakje).
- 4 • Neem het pakje kaarten met de voorkant naar beneden in je handen en ga verder met het verhaal: *“De parse tovenaars vertrekt naar de andere kant van de wereld, Australië...”* (bijvoorbeeld). Neem de bovenste kaart in je handen en laat hem in het midden van het pakje glijden en ga verder met het verhaal.

- 5 • "...De blauwe tovenaars vertrekt naar India..." Neem de bovenste kaart in je handen en laat hem in het midden van het pakje glijden en ga verder met het verhaal.
- 6 • "...De groene tovenaars vertrekt naar Spanje..." Neem de bovenste kaart in je handen en laat hem in het midden van het pakje glijden en ga verder met het verhaal.
- 7 • "...De rode tovenaars besluit uiteindelijk om thuis te blijven..." Laat de kaart bovenop het pakje liggen en leg het pakje op het midden van de tafel.
- 8 • Ga verder met het verhaal: "... Na één jaar komen alle tovenaars weer thuis om hun reis te vertellen aan de rode tovenaars..." Draai op dat moment één voor één de bovenste 4 eerste kaarten van het pakje om. Het zijn de 4 tovenaars!

## GOOCHELTRUC N° 7: SLEUTELKAART

**Materiaal:** de set van 40 normale kaarten

### Verloop van de goocheltruc:

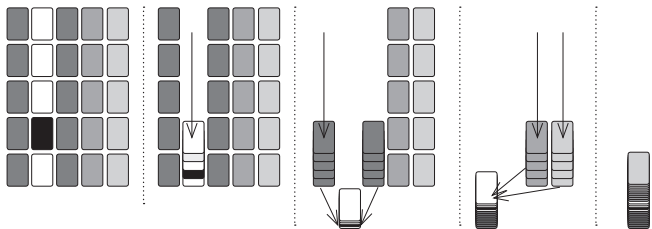
- 1 • Vraag aan een toeschouwer om het spel te schudden.
- 2 • Neem het pakje in je hand en vraag de toeschouwer om een kaart uit te kiezen. Hij bekijkt de kaart, maar laat deze niet zien.
- 3 • Bekijk onopgemerkt de kaart onder het pakje (bijv.: 6-groen) terwijl de toeschouwer zijn kaart bekijkt.
- 4 • Vraag hem om zijn kaart weer bovenop het pakje te leggen.
- 5 • Coupeer en vorm weer een stapeltje. De sleutelkaart bevindt zich bovenop de kaart van de toeschouwer.
- 6 • Schud het spel grof, zonder het risico te lopen dat de sleutelkaart gescheiden raakt van de door de toeschouwer gekozen kaart.
- 7 • Blaas op het pakje om de kaarten te betoveren met je adem.
- 8 • Draai de kaarten één voor één om. Als je jouw sleutelkaart ontdekt (in ons voorbeeld, 6-groen), dan weet je dat de volgende kaart de kaart van de toeschouwer is.

## GOOCHELTRUC N° 8: CIJFER 13

**Materiaal:** 25 kaarten uit de set normale kaarten.

### Verloop van de goocheltruc:

- 1 • Schud de kaarten.
- 2 • Maak 5 rijen met kaarten, lijn per lijn van links naar rechts. Alle kaarten moet zichtbaar zijn.



- 3 • Vraag aan een toeschouwer om een kaart te kiezen zonder deze te laten zien en vraag hem jou te vertellen in welke rij de kaart zich bevindt.
- 4 • Pak deze rij op van boven naar beneden en vorm een pakje. Pak 2 andere rijen van boven naar beneden op. Integreer deze in je stapel door ze onder de stapel te plaatsen. Pak de 2 resterende rijen van boven naar beneden op. Integreer deze in je stapel door ze onder de stapel te plaatsen.
- 5 • Maak opnieuw 5 rijen kaarten net zoals in stap 2.
- 6 • Vraag opnieuw aan de toeschouwer om aan te geven in welke rij zijn kaart zich bevindt.
- 7 • Pak deze rij op en voer dezelfde handelingen uit als in stap 4.
- 8 • Kondig met het pakje kaarten - met de voorkant naar beneden - in je hand aan dat het cijfer 13 magisch is. Dat dit cijfer je zal helpen om de kaart van de toeschouwer terug te vinden. Blaas op het pakje en kondig aan: "Magische 13!"
- 9 • Draai de 13 eerste kaarten van het pakje om, waarbij je bovenaan begint en hardop telt. **De dertiende kaart is de kaart die de toeschouwer had gekozen.**

## GOOCHELTRUC N° 9: WAARZEGGERIJ

**Materiaal:** 20 normale kaarten

### Verloop van de goocheltruc:

- 1 • Vraag aan een toeschouwer om de kaarten te schudden.
- 2 • Neem het pakje terug en bekijk onopgemerkt de onderste kaart (bijv.: 7-paars).
- 3 • Spreid de kaart uit over de tafel - met de voorkant naar beneden - en zorg ervoor dat je in de gaten houdt waar de kaart die je gezien hebt onderaan het pakje, zich bevindt.
- 4 • Vertel je toeschouwers dat je dankzij je vermogen om in de toekomst te kijken door de kaarten heen kunt lezen: je bent dus in staat om aan te kondigen welke kaart je gaat pakken zonder de kaart aan te raken.
- 5 • Kondig aan dat je een eerste kaart gaat pakken. Geef het nummer en de kleur van de kaart die je aan de onderkant van het stapeltje in het begin gezien hebt (in ons voorbeeld, 7-paars) Pak een willekeurige kaart van de tafel. Houd hem in je hand zonder dat de toeschouwers hem zien en bekijk de kaart (bijv.: het is de blauwe draak).

**6** • Kondig aan dat je nu een andere kaart gaat pakken. Geef het nummer en de kleur van de kaart die je gaat pakken (in ons voorbeeld, de blauwe draak) en pak vervolgens een willekeurige kaart van de tafel. Houd hem in je hand zonder dat de toeschouwers hem zien en bekijk de kaart (bijv.: 2-rood).

**7** • Kondig aan dat je ten slotte een laatste kaart gaat pakken. Geef het nummer en de kleur van de laatst gepakte kaart (in ons voorbeeld "2-rood"). Pak vervolgens de kaart van het begin, waarvan je de plek had opgespoord (in ons voorbeeld "7-paars").

**8** • Je geeft een overzicht door alle kaarten te benoemen die je aangekondigd had zonder dat je ze aanraakt. In ons voorbeeld: "7-paars", de blauwe draak en "2-rood".

**9** • Laat de kaarten die je in je hand hebt zien.

**Het zijn de juiste kaarten!**

## **GOOCHELTRUC N° 10: WAARZEGGER**

**Materiaal:** 20 normale kaarten

### **Verloop van de goocheltruc:**

**1** • Kondig het publiek aan dat je een kaart kunt raden zonder de kaartenset te zien.

**2** • Vraag aan een toeschouwer om de set te schudden.

**3** • Neem de kaarten terug en verberg ze achter je rug.

**4** • Terwijl je de kaarten achter je rug houdt, deel je de set in 2 pakjes die je met de achterkant tegen elkaar aan plaatst zodat er 1 set te zien is.

**5** • Laat het pakje, met uitgestrekte armen zien, en kondig een willekeurige kaart aan. Bekijk tegelijkertijd onopgemerkt de kaart die met de zichtbare kant naar jou toe ligt.

**6** • De aangekondigde kaart is natuurlijk niet de kaart die de toeschouwers zien!! Doe alsof je verbaasd bent over je eigen fout en leg uit dat dit spel veel concentratie vergt.

**7** • Neem het pakje weer achter je rug, draai het om en kondig aan dat je je opnieuw moet concentreren.

**8** • Presenteer opnieuw, met uitgestrekte armen, de set kaarten en kondig de kaart aan die je onopgemerkt gezien had.

**Magisch! Je hebt de juiste kaart geraden!**

# **Goocheltrucs**

**Een vleugje manipulatie, een grote dosis illusie,  
enkele getrukeerde kaarten en de klus is geklaard.**

**10 eenvoudige goocheltrucs  
om je vrienden mee te verbazen.**