



**GOOCHELTRUCS OM
TE DOWNLOADEN**



1. JOKER (KAARTSPEL)
2. DE DRIE LETTERS
3. DUW DE LETTERS
4. VOORSPELLING
5. HET PAAR
6. GISS DE KAART
7. WAAR IS DE KONING
8. KANS?
9. DOE ALS IK DOE
10. RUBBER POTLOOD
11. VOUW DE LEPEL
12. DE PEPER
13. DE DOBBELSTENEN
14. VERMENIGVULDIG MUNTEN
15. GEDRAG JE GEEST
16. EL 12
17. VERRASSING
18. HET SLEUTELNUMMER IS 37
19. VERMENIGVULDIG MET 6
20. WELK AANTAL DENK JE?
21. DE BALLON
22. DE PIJL
23. GEKLEURDE FLESSEN
24. DE BROK SUIKER
25. UPLOAD EEN RING AAN EEN TOUW.
26. ZWEEF DE ARM
27. KLEVERIG IJS
28. REGENBOOG
29. GELIJMDE BALLONNEN
30. VOORSPELLING TUSSEN 60 GETALLEN

1 JOKER (KAARTSPEL)

DE TRUC - In een normaal kaartspel wordt de joker met de kaart naar boven tussen de andere kaarten gelegd. Een toeschouwer wordt gevraagd om te mixen, neem een van de kaarten die naar beneden gericht zijn en steek deze in zijn binnenzak met de achterkant naar buiten gericht. Vervolgens wordt hem gevraagd om het dek af te leveren aan een tweede toeschouwer, die dezelfde operatie moet uitvoeren en dan doen nog twee toeschouwers hetzelfde. Dit laat ons met vier willekeurig gekozen kaarten en zelfs de toeschouwers die ze in hun zakken houden, weten niet wat ze zijn. De goochelaar neemt het dek, zoekt naar de grappenmaker en, aanraakt het met zijn zakken, noemt de kaarten erin.

HOE HET TE DOEN - Om dit te doen, neem het kaartspel met de voorkant naar beneden, breid het uit om de kaart met het gezicht naar boven te vinden. Verhoog de joker en de kaart die erop zit alsof ze één waren, houd ze naar voren gericht en kijk, terwijl je de eerste toeschouwer nadert, naar de index van de kaart erachter. Raak de pocket met de joker aan en spreek langzaam het nummer uit van de kaart die je net hebt gezien, en vervolgens "om het pak te raden", steek de joker in je zak, laat de kaart van achteren vallen en neem de kaart op zijn plaats uit de zak en zorg ervoor dat het perfect recht staat met de joker voordat je de hand verwijdt. De toeschouwer haalt de brief die hij in zijn zak heeft eruit en toont het.

Bekijk de index van de kaart die zich nu achter de joker bevindt en herhaal dezelfde bewerking met de andere toeschouwers, waarbij u altijd het pak of de kleur van de kaart benoemt voordat u de joker in uw zak plaatst.

2 DE DRIE KAARTEN

DE TRUC-Geef een toeschouwer een kaartspel om mee te mixen. Wanneer ik het aan jou teruggeef, met het excuus om naar de Joker te zoeken om het in te trekken, onthoud dan de tweede, derde en vierde kaart die bovenaan begint. Mix op de tafel door te bladeren zonder de positie van de vier bovenste kaarten te wijzigen. Vraag de toeschouwer om te snijden, maak twee pakketten. Kondig aan dat u een van de pakketten gaat kiezen en nodig hem uit om er een aan te wijzen. Als je naar het onderste pakket van het kaartspel verwijst, leg het dan opzij; Als je naar de meerdere verwijst, vraag hem om hem vast te houden. In ieder geval moet de kijker het superieure pakket behouden. Instrueer hem om de bovenste kaart van zijn pakket te nemen, in het midden in te voegen en hetzelfde te doen met de onderste kaart; dan moet je de bovenste kaart nemen en deze op tafel leggen met de afbeelding naar beneden. Vraag hem om de volgende twee kaarten aan de toeschouwers te overhandigen. Ga nu door met het raden van de kaarten.

3 DRUK DE KAARTEN

Een toeschouwer mengt elk kaartspel en stuurt het naar je terug. Duw ongeveer de helft van het dek terug met het bovenste uiteinde van een potlood. Vraag een kijker om de bovenste kaart uit het onderstaande pakket te halen en onthoud het. Wanneer je de verpakking van de bovenrand plaatst om deze op de andere te plaatsen en vierkant te maken, kijk je naar je onderste kaart; op deze manier kun je de kaart van de toeschouwer achterhalen door de kaarten snel aan je door te geven: de gekozen kaart is degene die net onder de kaart ligt die je net hebt gezien. Voer waarzeggerij uit op de meest verrassende manier die je kent.

4 VOORSPELLING

Vraag een kijker om de kaarten te schudden. Wanneer je ze terugstuurt, neem ze dan met de afbeelding naar beneden en kijk naar de onderste kaart en onthoud die. Wanneer u het kaartspel op tafel legt, draait u de kaart hieronder onzichtbaar om en onthoudt hem. Verlaat het kaartspel met de kaart met de beeldzijde naar beneden en de andere open.

Vraag een toeschouwer een pakket van ongeveer tweederde van het dek te snijden en leg het naast de rest van de kaarten. Schrijf hierbij een voorspelling (de twee kaarten die je hebt geleerd) op een vel papier en geef het aan een andere kijker.

Vraag nu de toeschouwer om het tweede pakket in tweeën te knippen en leg het derde pakket dat is gevormd met het gezicht naar boven naast de andere twee, met wat er nog op de tafel ligt, drie pakketten: de twee zijden naar boven gericht en het midden naar beneden gericht. Plaats het eerste pakket (het ene met de omgedraaide letter eronder) over het ene pakket in het midden en het andere samen over het derde. Vraag een toeschouwer om de kaarten die naar boven liggen in het midden van het kaartspel te pakken, op tafel te leggen en in twee pakketten te knippen.

Plaats de voorspelling op het pakket hierboven en, bovenop, het onderste pakket gekruist. Op deze manier hebben we het vel papier tussen de twee voorspellingskaarten erin. De manier om de snede te plaatsen zal de toeschouwer in verwarring brengen, die zal geloven dat het papier op de plaats wordt geplaatst waar hij sneed.

5 HET ECHTPAAR

Bekijk de twee bovenste kaarten wanneer u het kaartspel uit de doos haalt; Zet ze terug in de hoes en haal de rest van de kaarten eruit. Schrijf op een vel papier de naam van deze twee letters. Verdubbel de voorspelling en bezorg deze aan een toeschouwer. Vraag een toeschouwer om het kaartspel te mixen, te knippen en een van de pakketten te bezorgen. Plaats dit pakket in de hoes door het met de duim in een hoek van de kaarten te scheiden. Zorg ervoor dat de twee kaarten die zich al in de doos bevinden in het midden zijn geplaatst. Pak het andere pak en deel een rij met vier kaarten met de beeldzijde omlaag. Kijk naar de eerste, noem die terwijl je hem verspreidt en laat de kijkers het heel kort zien. Wanneer u de volgende twee verspreidt, geeft u de namen van de twee voorspellingskaarten op en geeft u ze niet weer. Ten slotte noemt hij de vierde letter correct en deze keer kan het publiek deze zien. Vraag iemand om te kiezen tussen de twee middelste kaarten en de twee kanten. Interpreteer het antwoord zodat u de middelste letters gebruikt; Steek ze in het midden van het pakket en geef het aan een toeschouwer. Bestel de twee kaarten die doorgaan naar het pakket van de zaak. Ten slotte worden de pakketten onderzocht en wordt geverifieerd dat magie is gedaan

6 GISS DE KAART

Neem de kaarten en ga langs hen voor een één-op-één kijker langzaam van links naar rechts, tel ze hardop en plaats ze achter de vorige om de volgorde niet te verstoren. Vraag een kijker om naar een kaart te kijken en onthoud het bestelnummer. Voordat je naar het midden van het kaartspel gaat, moet je de kaart hebben gekozen. Zodra dit is gebeurd en terwijl u de kaarten nog steeds rechtop houdt, trekt u de bovenste kaart van het pakket van de rechterhand naar de bovenste plaats van het pakket van de linkerhand; Plein het dek en snijd zo precies als je kunt in tweeën. Herhaal de kaarten van de bovenste helft voor de toeschouwer om er zeker van te zijn dat zijn kaart er nog steeds is. In feite is het er, maar bevindt het zich op een plek hoger dan hij gelooft.

Geef het superieur pakket aan de toeschouwer en neem de andere. Geef een kaart op de tafel met de beeldzijde omlaag en de toeschouwer geeft een andere kaart van zijn pakket op de jouwe, voor iemands account. Je gooit een tweede kaart en hij een andere, terwijl je tegelijkertijd 'twee' zegt. Ga zo verder en wissel afwisselend kaarten totdat je het nummer voor je kaart hebt bereikt. Neem dan met de rechterhand de stapel van de tafel (waarvan de bovenste kaart de gekozen kaart is) en terwijl je de kijker vraagt om zijn kaart een naam te geven en deze met zijn gezicht naar beneden op de tafel te leggen, plaats je het pakket van de rechterhand op de tafel. één aan de linkerkant om ze vierkant te maken, maar in plaats daarvan de kaarten rechtop houdend, trek met de linkerduim van de bovenste kaart van het rechterpakket naar linksboven. Laat het pak met de rechterhand op tafel en plaats de bovenste kaart van het pakket dat u nu in uw handen houdt (de gekozen kaart) op de tafel met de beeldzijde omlaag. De toeschouwer noemt de gekozen kaart en draait zijn kaarten om, in de hoop de gekozen kaart te vinden, maar dit gebeurt niet. Toon uw kaart: het blijkt de kaart te zijn die hij heeft gekozen.

7 WAAR IS DE KONING?

Het effect is om de vier azen en de koning in afzonderlijke enveloppen te introduceren, die grondig worden gemengd. Wanneer ze een voor een worden afgeleverd bij de tovenaar, raadt hij aan welke de koning is.

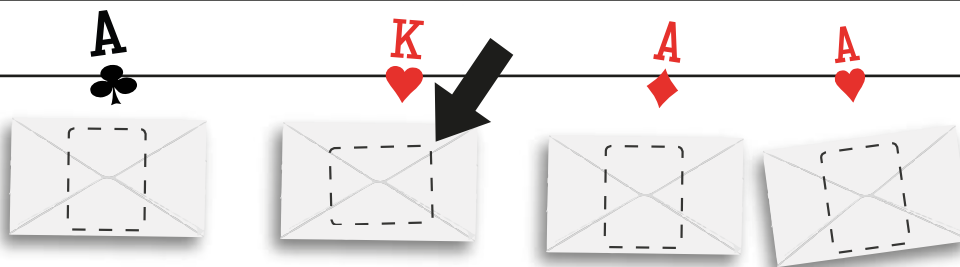
De truc is heel eenvoudig: de azen worden horizontaal in enveloppen opgeslagen en de koning verticaal. Dit is natuurlijk gedaan zonder gezien te worden. Ga de koning in als de andere kaarten, maar draai hem dan en verstop je achter de envelop.

Als je niet vooraf aankondigt wat het effect zal zijn, in het geval dat je de envelop van de koning als eerste hebt gekregen, kun je zeggen dat dit was waar het over ging en open je de envelop om te controleren dat je in feite de koning hebt, zet de letter in verticale positie voordat u hem verwijderd. Hetzelfde kan gedaan worden als de envelop van de koning de laatste is. In andere gevallen, kijk elk van de enveloppen naar je voorhoofd en raad eens in welke de koning is.

a)



b)



8 KANS?

Er zijn twee decks nodig. De enige noodzakelijke voorwaarde is dat beide volledig zijn.

Vraag een toeschouwer om voor je te gaan staan en een van de decks te kiezen en deze te mixen terwijl je de andere mixt. Verlaat je deck en neem de jouwe met de duim eronder en de andere vingers erboven en houd met de andere hand de hand van de kijker met de palm naar boven gericht en plaats het deck er met de bovenkant naar beneden op.

Terwijl je je aandacht richtte op de manier waarop je je hand zou moeten leggen, heb je je deck iets gekanteld en naar de onderste kaart gekeken. Onthoud het goed, want het hele spel hangt ervan af.

Vertel de toeschouwer om een kaart uit zijn kaartspel te nemen, ernaar te kijken en hem vervolgens op de top te laten staan en vervolgens een kaart uit je kaartspel te nemen en deze met de beeldzijde naar beneden in de hand te leggen. Kijk naar deze laatste brief en terwijl je mompelt: "Buitengewoon toeval!" Laat het op je deck staan.

Vertel de kijker hetzelfde te doen als jij. Snijd je deck en voltooi de cut twee keer en blokkeer de kaarten voorzichtig. De kijker doet hetzelfde. Geef hem je pakje en pak de zijne en zeg hem dat hij zijn brief moet afsluiten en jij de jouwe krijgt. Plaats de twee kaarten met de beeldzijde naar beneden op de tafel. Hij noemt zijn brief en draait hem om. Je verandert de jouwe en het blijkt hetzelfde te zijn. Hij roept opnieuw uit: "Buitengewoon toeval!"

Als de toeschouwer zijn kaart knipt, is de kaart hieronder, die je kent, net boven de gekozen kaart. Bij het uitwisselen van de kaarten hoef je alleen maar naar de referentie-brief te zoeken die je aan het begin hebt gezien en de tafel eronder te laten.

Deze game, in al zijn versies, is gebaseerd op het feit dat de geest zich niet op twee dingen tegelijk kan concentreren tijdens het uitvoeren van een handmatige activiteit die de ogen en aandacht monopoliseert.

9 DOE ALS IK DOE

In deze versie worden twee decks gemengd, uitgewisseld en opnieuw gemengd en gewijzigd. Voordat je je deck voor de tweede keer overhandigt, onthoud de bovenste kaart. De beste manier om dat te doen, is door naar de onderste kaart te kijken wanneer je het dek van de toeschouwer neemt en deze tijdens het mixen naar boven te brengen. Op deze manier zal geen verdachte beweging plaatsvinden.

Strek je deck uit op de tafel; de kijker doet hetzelfde. Neem een brief van de jouwe, kijk ernaar en plaats hem bovenop de anderen. Blokkeer dan je kaartspel en knip. Hij herhaalt hetzelfde. Ruil de kaarten nog een keer en vertel de kijker om naar uw kaart te zoeken terwijl u naar de uwe zoekt. Vergeet eigenlijk de brief die je eerder hebt gemaakt en neem deze keer de brief die op de brief staat die je eerder zag. Als je de twee kaarten laat zien, zie je dat ze overeenkomen.

Gedurende het spel, leg je veel nadruk op de toeschouwer die precies herhaalt wat je doet, alsof alles ervan afhangt.

10

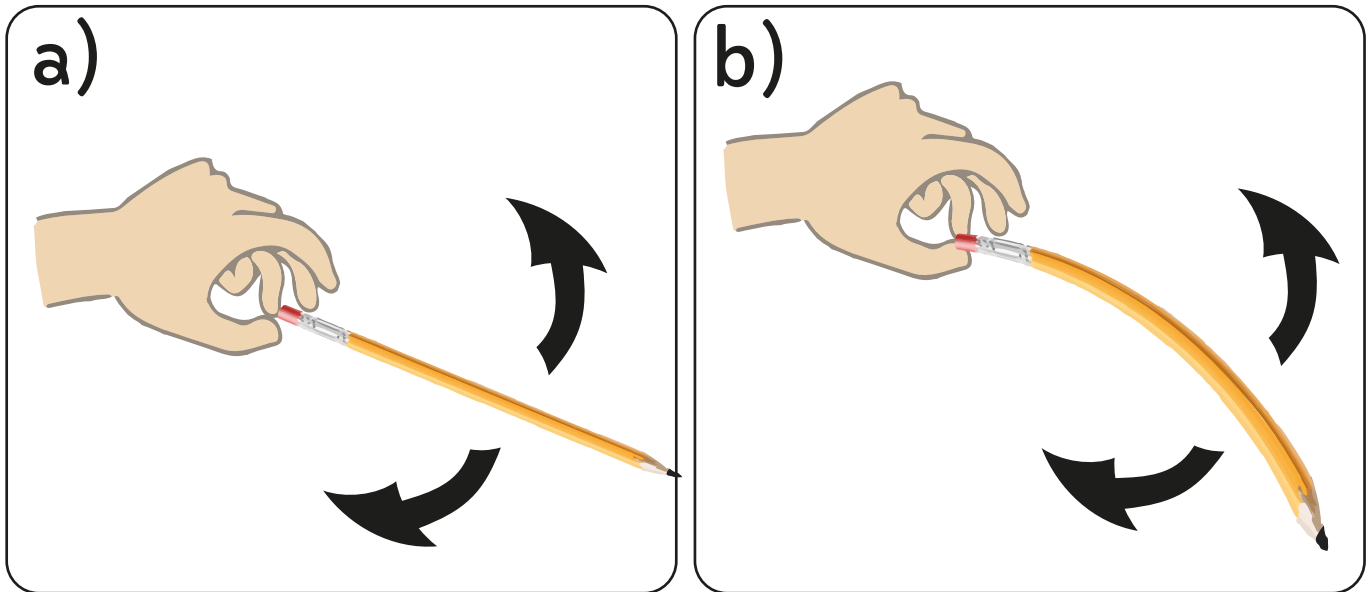
Rubber potlood

Voor dit soort gemakkelijke goocheltrucs is alles wat je echt nodig hebt een potlood en een beetje oefening:

Stap 1: Prestaties: houd je potlood bijna op het puntje van de gumkant en pak het losjes tussen je duim en wijsvinger.

Stap 2: Performance Schud je hand op en neer, en laat het potlood ook op en neer floppen. Als je de juiste snelheid krijgt, worden de ogen voor de gek gehouden zodat ze het potlood zien buigen (het is maar een optische illusie, maar een heel mooie).

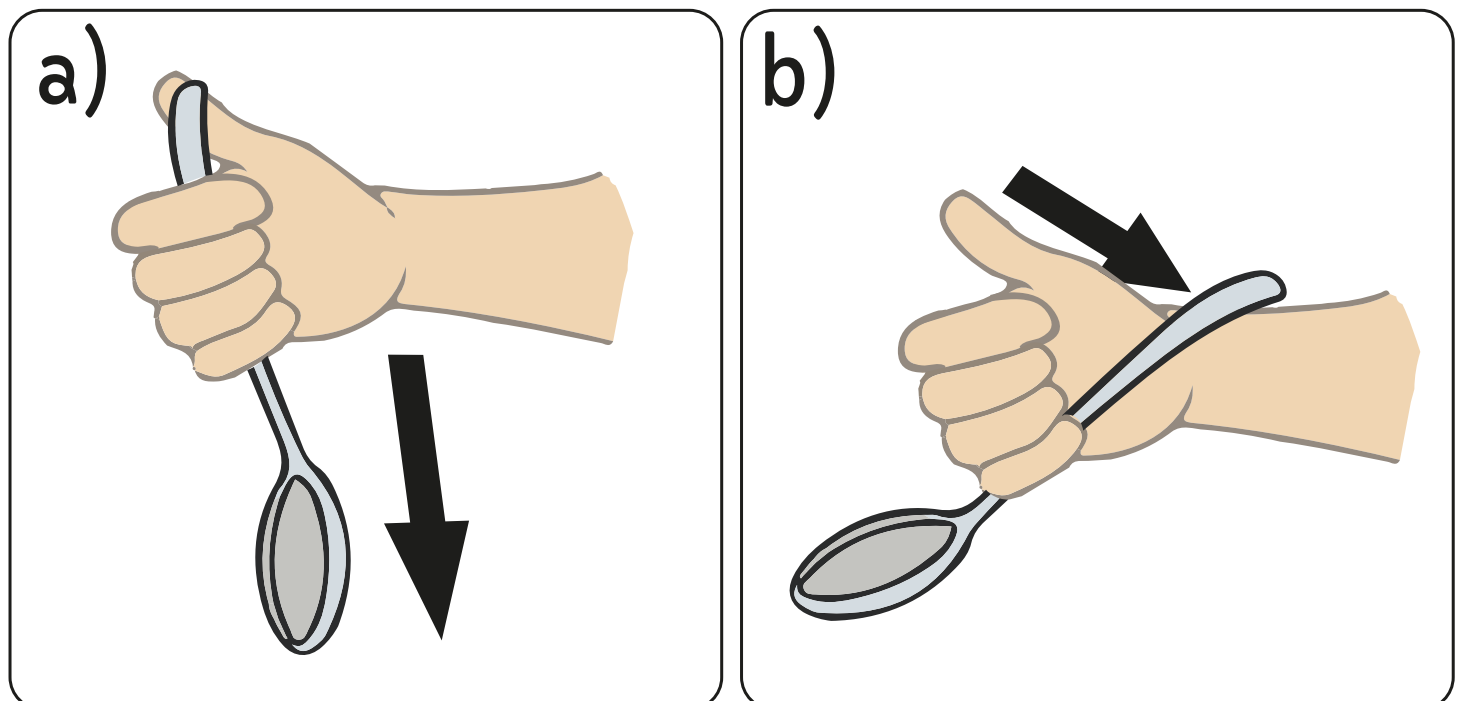
Je hoeft niet erg snel te trillen, maar oefen de snelheid precies goed om het potlood te laten buigen terwijl je het met een losse grip stuitert.



11

Vouw de lepel

De truc zit helemaal in de manier waarop je de lepel vasthoudt. Je drukt de lepel naar beneden terwijl je je hand langs de handgreep schuift, wat de illusie geeft dat het gereedschap gebogen is. Het vergt wat oefening, maar dit is een van de eenvoudigere goocheltrucs voor kinderen om te beheersen.



12

De Peper.

In deze truc heeft de kleine goochelaar een glas met water en peper, hij zal iemand van het publiek vragen om zijn vingers in het water te steken om de peper te scheiden, maar dit zal niet werken.

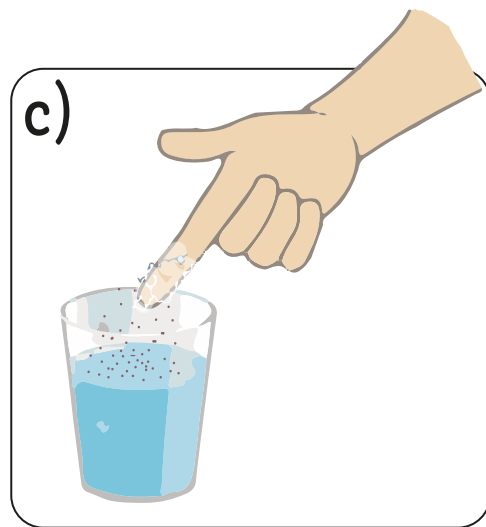
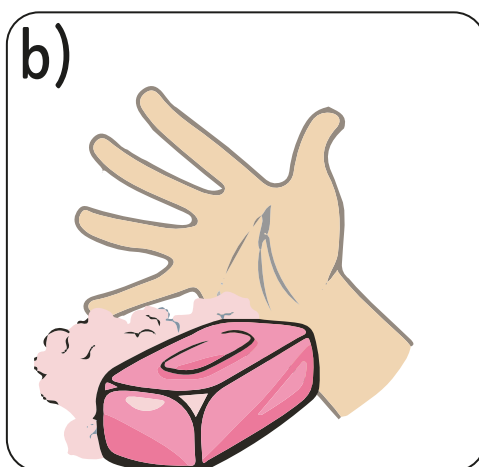
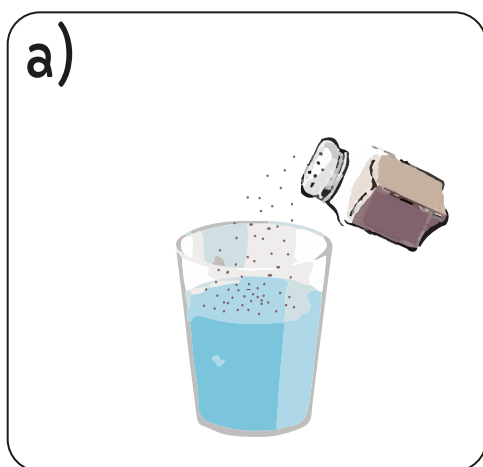
Dan zal de kleine tovenaars zijn vingers in het water steken en anders, zult u zien hoe de peper scheidt.

Nodig zijn: Peper, Water, Glas, Zeep

Het is belangrijk om deze goocheltruc te doen op een plaats waar het mogelijk is om je handen te wassen na het evenement.

Procedure, je moet water in het glas doen en dan de peper (vaak). Voordat de show begint, moet het kind zijn vingers inwrijven met zeep. Hierdoor zal de peper uit elkaar vallen.

Opmerking: het is erg belangrijk om ervoor te zorgen dat het kind geen problemen heeft, of allergieën met peper of zeep voordat dit wordt gedaan. Deze truc wordt aanbevolen voor de volwassene om het aan het kind te doen.



13

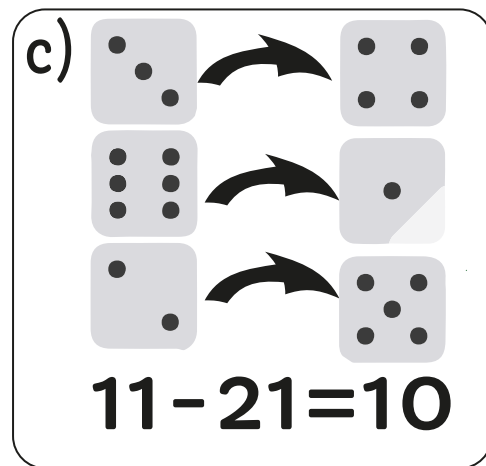
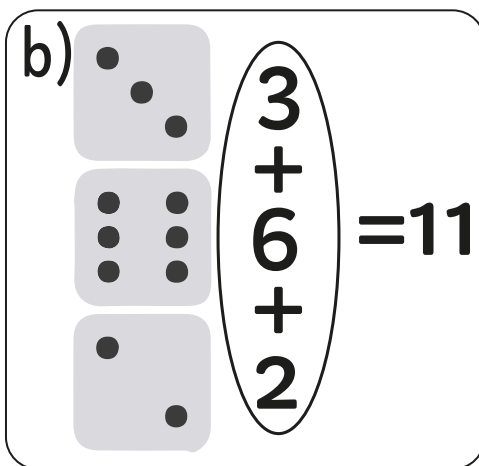
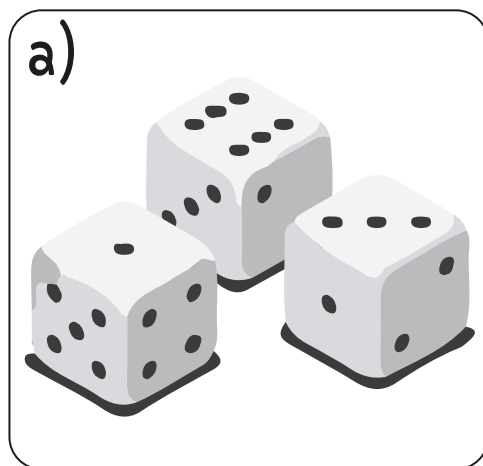
De dobbelsteen

Nodig zijn: 3 dobbelstenen

Stap één: een vrijwilliger moet een stapel vormen met de dobbelstenen zonder dat de kleine goochelaar ziet hoe ze zijn geplaatst.

Stap twee: het idee is dat de kleine tovenaars de som van de gezichten van de dobbelstenen kan raden die niet te zien zijn.

Stap drie: Het kind voor deze truc moet al eenvoudige wiskunde kennen en het zal op de volgende manier worden gegeven: de som van de tegenoverliggende zijden van een gegeven dobbelsteen zeven en de tegenoverliggende gezichten zullen er elf toevoegen (dit voor de drie dobbelstenen), dan het enige dat je moet doen is 21 aftrekken van het aantal van die zijden die in de stapel zijn belicht.



14 Vermenigvuldig munten.

Dit is een eenvoudige truc, maar tegelijkertijd ingenieus, waarbij je alleen zeep en vier munten nodig hebt. Begin met het plaatsen van drie munten op de tafel, laat zien dat je handen niets hebben, dat ze leeg zijn.

Dan begin je met je rechterhand de munten op de tafel te slepen zodat ze in je linkerhand vallen en dan zul je verbaasd zijn dat er geen drie munten zijn, maar dat het aantal is verhoogd naar vier.

Om dit te doen, moet u eerder nummer vier aan de rand van uw tafel hebben toegevoegd met behulp van een beetje zeep.

Terwijl je met je linkerhand de munten verzamelt die op de tafel liggen, neem je met je vingers de vierde en plaats deze op dezelfde manier met de andere munten.

15 GEDRAG JE GEEST

Raad het aantal dat het kind in zijn hoofd heeft. Deze game vereist alleen dat het kind weet hoe iets moet worden toegevoegd en afgetrokken, en het zal hem verbazen. U wordt gevraagd elk getal van 1 tot 10 te bedenken, maar zeg het niet hardop. Als je het eenmaal in je hoofd hebt, krijg je een reeks wiskundige indicaties: voeg 4 toe, tel 3 af, voeg 9 toe, voeg 2 toe, aftrek 5, etc. De toe te voegen en af te trekken waarden zijn willekeurig en kunnen alles zijn de goochelaar wenst, tot de laatste indicatie, die zou moeten zijn: "Trek nu het getal af dat je dacht". Wanneer het kind aangeeft dat hij dit al heeft gedaan, vertelt de goochelaar hem het resultaat van de totale berekening. Het kind zegt dat hij de juiste beslissing heeft genomen, zonder te begrijpen hoe hij het heeft gedaan. Het is simpel: de goochelaar houdt de toevoegingen en aftrekkingen bij die hij zelf heeft aangegeven. Hij weet niet, en hij hoeft ook niet te weten, het aantal dat het kind heeft gedacht, want met de laatste aftrekking annuleert hij het en wat overblijft is wat hij heeft aangegeven toe te voegen en af te trekken. Om het uit te leggen met een praktische case:

Het kind denkt 10, hij wordt gevraagd om 8 toe te voegen, om 1 af te trekken en om X af te trekken. Het resultaat is 7 en X kan een willekeurig getal zijn. Het is echter handig om ervoor te waken dat het kind niet wordt gevraagd een getal af te trekken dat groter is dan het aantal dat hij op dat moment in gedachten heeft, omdat hij het concept van negatieve getallen waarschijnlijk nog niet kent.

16 DE 12.

Vraag je vriend om een nummer te bedenken: bijvoorbeeld de 1.

1. Vertel hem om 4: $1 + 4 = 5$ toe te voegen
2. Trek 1: $5 - 1 = 4$ af
3. Na het toevoegen van 21: $4 + 21 = 25$
4. Trek het startnummer af: $25 - 1 = 24$
5. Verdeel het tussen 6: $24/6 = 4$
6. En vermenigvuldig het met 3: $4 \times 3 = 12$
7. Het resultaat laat ALTIJD 12 over

17 verrassing

Het antwoord is altijd ... 2
Laten we beginnen met een eenvoudige truc.
Kies een nummer
Vermenigvuldig het met 3
Voeg 6 toe
Verdeel dat resultaat door 3
Trek het aantal af dat u aan het begin hebt gekozen
Wat was het resultaat? 2

18 Het sleutelnummer is 37.

Denk aan een aantal van drie gelijke cijfers. Dit kan van 1 tot 9 zijn. Voorbeelden: 222, 555, 999.
Voeg de cijfers toe
Deel het oorspronkelijke getal door het resultaat van de som van de vorige stap.
Wat heb je gekregen? 37

19 Vermenigvuldig met 6.

Laten we kijken hoe het gaat met deze.
Selecteer een even getal van 1 tot 9
Vermenigvuldig dit met 6
Het resultaat eindigt met hetzelfde cijfer waarvoor u hebt vermenigvuldigd en het nummer in de tien is de helft van het aantal eenheden.
Bijvoorbeeld: $6 \times 8 = 48$

20 Welk cijfer denk je?

Vraag een kijker om een tweecijferig nummer te bedenken (45). Vervolgens wordt u gevraagd om een nul rechts toe te voegen (450) en vervolgens een getal af te trekken van de tabel van 9 (9, 18, 27, 81), bijvoorbeeld de 36. We vragen aan de toeschouwer die ons het resultaat vertelt (414), als we optellen bij de twee cijfers aan de linkerkant (41) die aan de rechterkant (4) krijgen we 45, dat is het geheime getal van de toeschouwer.

21 De ballon

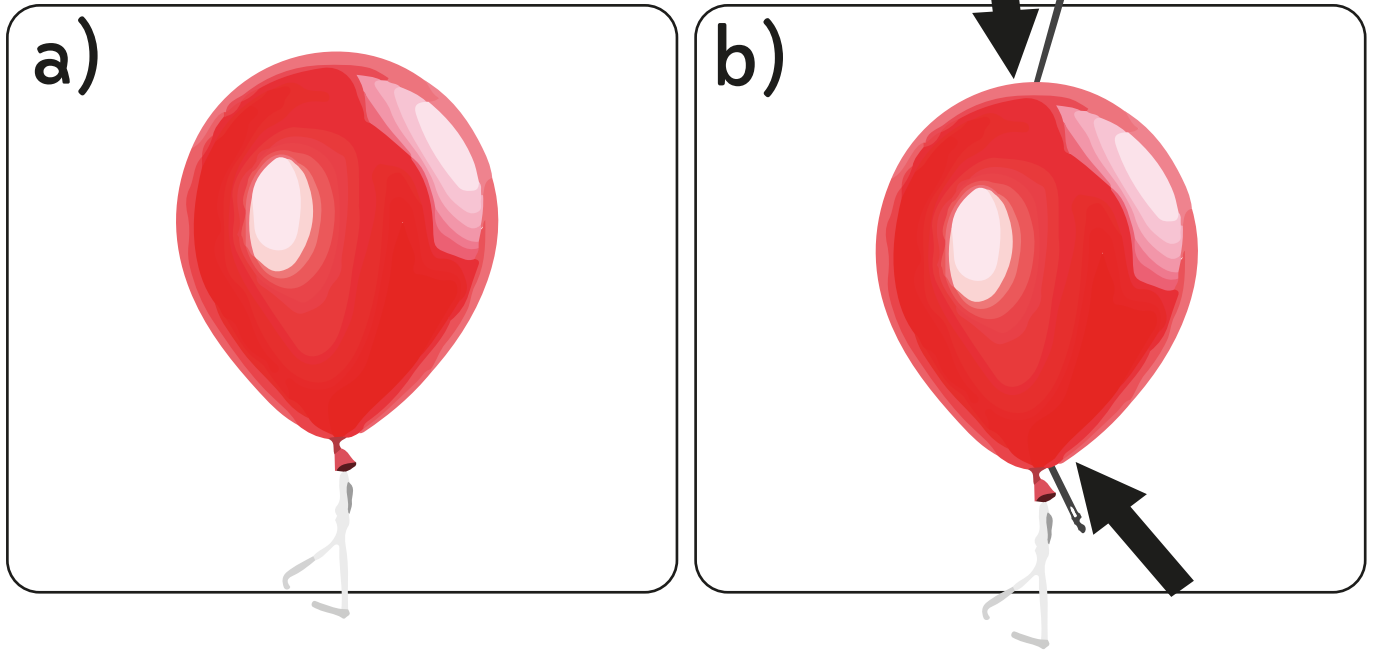
Deze truc is heel gemakkelijk uit te voeren, maar niet oninteressant.

Materialen: een ballon en een naald, pin of pin.

Vorbereiding: blaas de ballon op.

Actie: na het opblazen van de ballon, vragen we onze kijkers wat er gebeurt als we een ballon doorboren met een scherp element. Het publiek zal waarschijnlijk zeggen dat de ballon explodeert. Vervolgens pakken we ons scherpe voorwerp en steken het door de ballon, waarbij de punt door het gebied wordt gestoken dat in de afbeeldingen wordt aangegeven.

En ... de ballon explodeert niet! Nogmaals, magie verrast ons met de kunst van het onmogelijke.



22 De pijl

Voor deze trick heb je vier dingen nodig: een papier, een potlood, een transparant glas en water.

Vouw het papier dubbel zodat het op de tafel kan worden gehouden en teken er een pijl op (in de richting die u wilt). Leg het papier op de tafel en, voor de getrokken pijl, het transparante glas. Je zult je vrienden vertellen dat ze de richting van de pijl moeten veranderen zonder het glas of papier aan te raken (dat kunnen ze niet).

Vul dan het glas met water en de pijl heeft een andere richting gekozen. Magic!

Bekijk de video in:

<https://gameguidecloud.com/crafts/>

23 Gekleurde flessen

Laten we het gekleurde water veranderen!
We hebben een fles water- en kleurverven nodig. We gaan (voor de show) de dop van de fles schilderen (binnen en voldoende hoeveelheid). Wanneer iedereen zit, schudt en schudt u en zal het water de kleur van de verf veranderen.

Bekijk de video in: <https://gameguidecloud.com/crafts/>



24 De brok suiker

Laten we gaan met een van mijn favoriete goocheltrucs om thuis te doen. Het is ook een van de laatste die we hebben geleerd, en voor het moment is het degene die we het meest benutten omdat het degenen die het doen zeer dierbaar is.

materialen

Suikerstukjes vierkant

Glas water

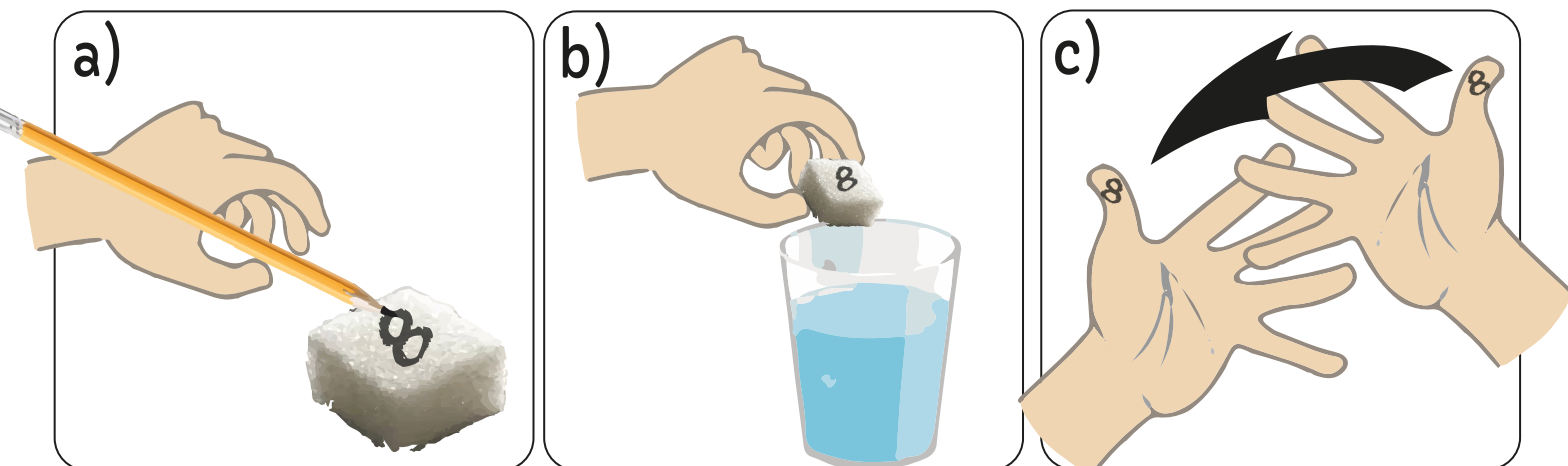
potlood

Hoe de goocheltruc te doen.

Deze truc is heel eenvoudig. Vraag een vrijwilliger om je een nummer van 1 tot 9 te vertellen. Schilder dat nummer op een brokje suiker. Plaats vervolgens de suikerklontje in het glas water en roer totdat het volledig is opgelost. Grijp de hand van de vrijwilliger zodat hij de handpalm over het glas water passeert en u zult zien hoe het suikerklontje in zijn hand is gegaan zonder het te beseffen. Geweldig!

Geheim van de tovenaars

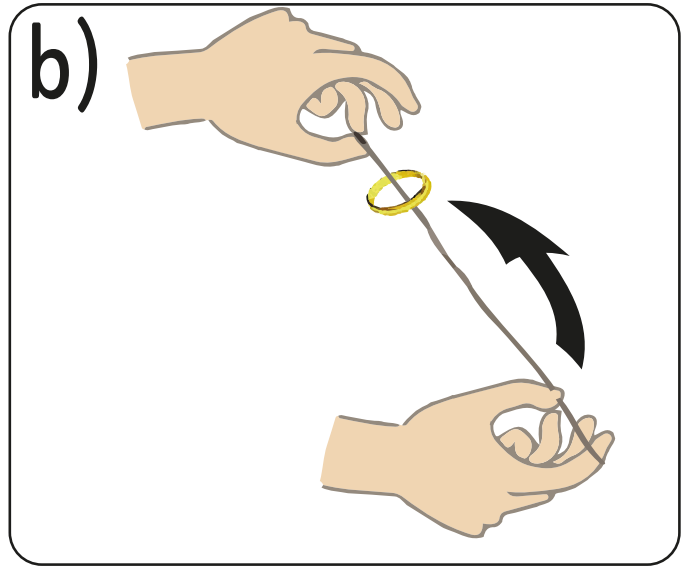
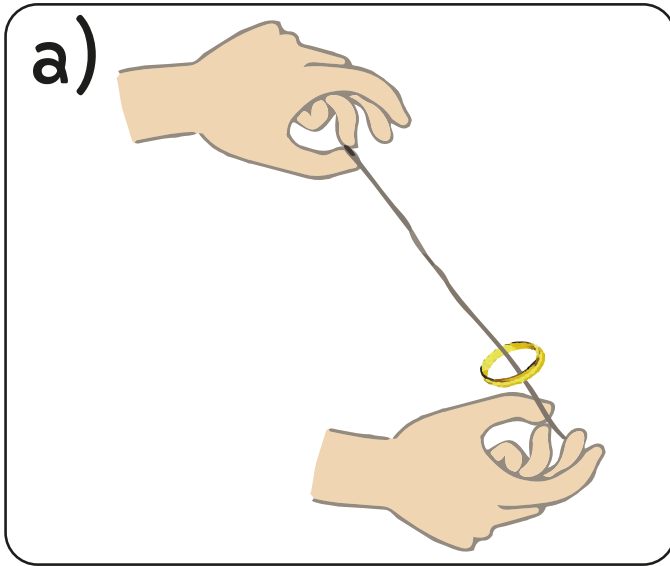
De kunst is om meteen na het schrijven van het nummer een vinger op de suikerklont te drukken. Het grafiet van het potlood gaat over naar de vinger en wanneer je de hand van de vrijwilliger neemt, druk je opnieuw op de palm van je hand zonder te merken dat het getal weer voorbij gaat.



25 Beklim een ring aan een touw.

Deze goocheltruc is heel gemakkelijk om te doen en trekt veel aandacht. Hiervoor heeft u alleen een ring of ring en een elastische band nodig. Eerst wordt het rubber in de ring gebracht. Vervolgens wordt het rubber aan de ene kant met één hand vastgehouden en met de andere hand in twee. De handen moeten een hoger gaan dan de andere, om een oorbel te maken, en de ring moet aan de onderkant worden geplaatst.

Het rubber is goed uitgerekt en wat zich in de goed gesloten hand bevindt, is verborgen. Beetje bij beetje wordt het rubber dat we in de vuist hadden gehouden losgelaten en dus lijkt de ring het rubber op te gaan.

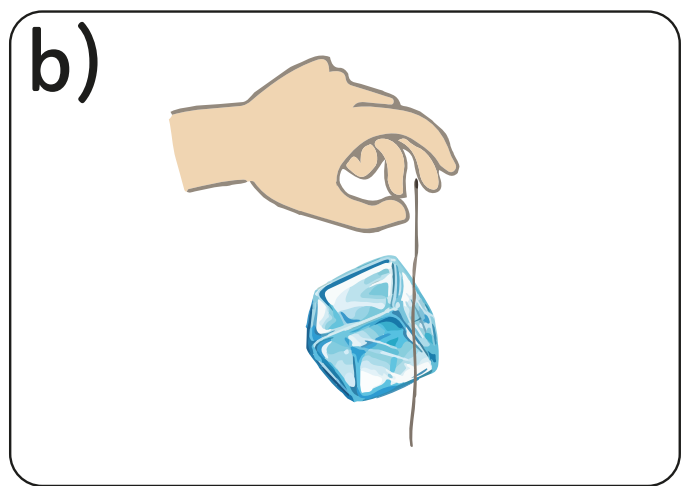
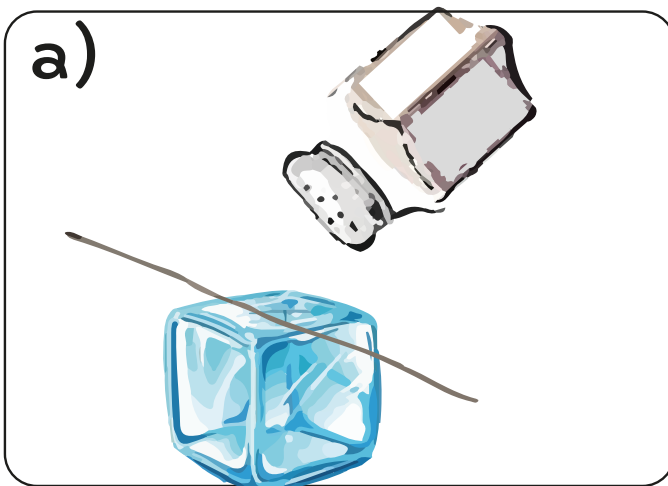


26 zweef de arm

Om deze goocheltruc gemakkelijk te maken, heb je alleen je arm en een muur nodig. Druk de arm tegen een muur en druk hem in om hem 30 seconden op te tillen. Wanneer je stopt met duwen en laten zakken van de arm, zul je zien hoe het "magisch" moeiteloos omhoog gaat.

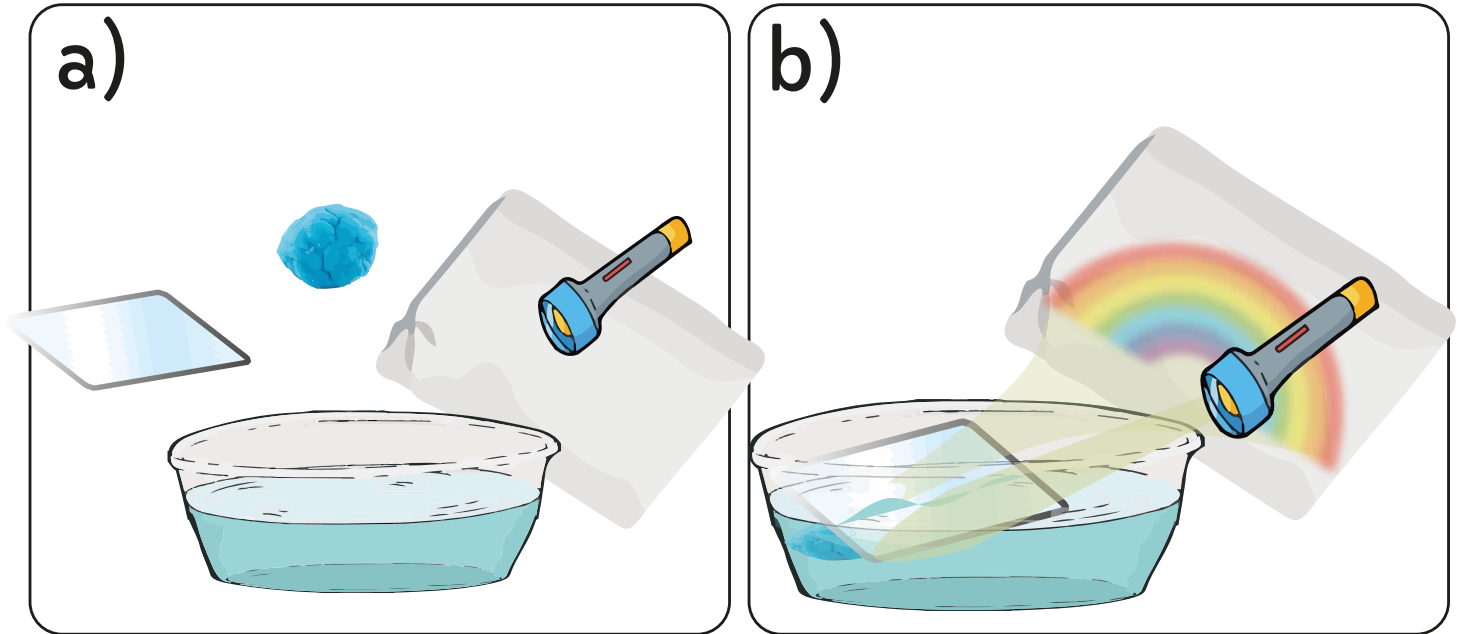
27 Kleverig ijs

Maak een touw nat en plaats het in een ijsemmer. Doe er wat zout in en wacht 30 seconden. Trek aan de draad en de kubus blijft eraan.



28 regenboog

Giet het water in een bak en plaats in een hoek een kleine spiegel vast met plasticine. Richt vervolgens de zaklamp op het ondergedompelde deel van de spiegel en plaats een vel papier aan de voorkant. En, magie, de regenboog verschijnt!



29 Gelijmde ballonnen

Wrijf de ballonnen over de trui en de broek (zonder dat je vrienden je zien). De elektriciteit zorgt ervoor dat ze zich aan het lichaam hechten.

30 VOORSPELLING TUSSEN 60 GETALLEN

Deze kaarten zijn kaarten waarmee je elk nummer van 1 tot 60 kunt raden. Je moet deze afbeelding afdrukken en elke kaart uitknippen. Laat de kijker eerst denken aan een nummer van 1 tot 60. Geef hem dan alle kaarten en vraag hem naar de kaarten met het nummer waaraan hij of zij heeft gedacht. Voeg nu vanaf de kaarten waarin het nummer verschijnt het eerste nummer van elke kaart toe, EJ; (Stel je voor dat het nummer 15 = kaart 0.1, kaart 1.2, kaart 2.4, kaart 3.8) is.

$$1+2+4+8=15$$

a)

Nº 0

1	3	5	7	9	11
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

Nº 2

4	5	6	7	12	13
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	

Nº 4

16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	

Nº 1

2	3	6	7	10	11
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

Nº 3

8	9	10	11	12	13
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	

Nº 5

32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	