

## Habt ihr schon gewusst 220 ... Zaubertricks ... für Laien

---

Zaubertricks gehören sicher nicht zu den Pflichtthemen der Bildungsstandards. In den Bildungsstandards steht aber:

Kompetenz Nr.1: Physik als Naturbetrachtung unter bestimmten Aspekten

Die Schülerinnen und Schüler können zwischen Beobachtung und physikalischer Erklärung unterscheiden und an einfachen Beispielen die physikalische Beschreibungsweise anwenden.

Diese Kompetenz wird ganz sicher an vielen Stellen im Physikunterricht trainiert. Es gibt aber Situationen, in denen es motivierend sein kann, die „üblichen Themenbereiche“ des Physikunterrichts zu verlassen ... UND trotzdem wesentliche Kompetenzen zu trainieren.

So z.B. könnte man „Zaubertricks für Laien“ in folgenden Situationen einsetzen:

- Projektwoche vor Schulfesten oder Schuljubiläen, in denen die SuS diese Tricks einstudieren und dann bei der Präsentation vorführen.
- Trainingsphase, in der man die Beobachtungskompetenz der SuS in besonderer Weise schulen will.

Selbstverständlich freut sich unsere Physik-Community über weitere „Zaubertricks“ für Laien. Wenn Sie einen Trick beitragen wollen, sind wir Ihnen natürlich dankbar.

### Münztrick

---

Eine Münze wird auf eine Glasscheibe gelegt. Der Magier klopft mit der Münze gegen die Glasscheibe – sie ist tatsächlich massiv. Nun legt er die Münze oben auf die Glasscheibe, bedeckt sie mit der rechten Hand, während er die linke Hand genau darunter – aber unter der Glasplatte hält. Er nimmt die rechte Hand weg und die Münze wird in der unteren Hand sichtbar ... es scheint, als ob sie durch die Glasplatte gewandert ist.

→ **der Trick:** Es gibt zwei Münzen aus Eisen und so präpariert, dass sie wie Kupfermünzen aussehen. An der rechten Hand trägt der Magier einen Magneten, der an seinem Ring innen in der Hand befestigt ist.

Eine Münze legt der Magier auf die Tischplatte, die andere Münze klemmt der Magier in die linke Hand und verdeckt sie zunächst geschickt. Er legt nun die rechte Hand auf die Glasplatte, noch so, dass die Münze auf der Glasplatte sichtbar ist. Der Magnet in der rechten Hand zieht die Münze unter der Glasplatte an und hebt sie von der linken Hand ab ... der Magier kann nun die geöffnete linke Hand zeigen ... in der keine Münze mehr liegt.

Man sieht also nun die rechte Hand über dem Tisch, man sieht vor den Fingerspitzen der rechten Hand die Münze auf dem Tisch und unter dem Tisch sieht man die geöffnete linke Hand ohne Münze. Die Münze unter dem Tisch, die vom Magneten gegen die Glasplatte gedrückt wird, wird von der rechten Hand verdeckt.

Nun schiebt der Magier die rechte Hand mit dem Magneten über die Münze auf dem Tisch, zieht dabei die Münze unter dem Tisch über die flache, geöffnete linke Hand, gleichzeitig wird die Münze auf dem Tisch nach oben zum Magneten gezogen. Nimmt der Magier nun die rechte Hand vom Tisch, nimmt er die Münze auf dem Tisch dabei mit ... gleichzeitig fällt die Münze unter dem Tisch in die linke Hand.

### Schnurtrick mit Strohhalm

---

Die Schnur wird durch einen Strohhalm gezogen. Der Strohhalm wird in der Mitte geknickt. Dann zerschneidet er den Strohhalm mit einem Messer.

Er trennt die beiden Hälften des Strohhalms, um zu zeigen, dass der Strohhalm und die Schnur tatsächlich zerschnitten sind.

Dann magische Bewegungen ... und die Schnur ist wieder ganz.

→ **der Trick:** Der Strohhalm wird vor der Schau der Länge nach geschlitzt.

Beim Knicken des Strohhalms zieht der Magier die Schnur nach unten, so dass sie im Schlitz herunter gleitet, so dass sie sich nicht mehr im Knick des Strohhalms befindet ... die Hand verdeckt dieses Verwischen der Schnur.

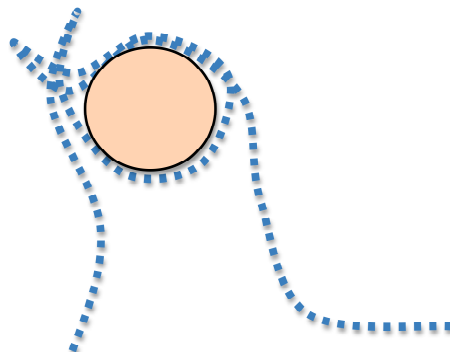
Der Magier zerschneidet also nur den Strohhalm.

## Kettentrick

---

Der Magier wickelt anscheinend eine Kette um seinen Hals ... zwei Assistentinnen ziehen an der Kette und die Kette durchdringt auf magische Weise seinen Hals.

→ **der Trick** besteht darin, dass der Magier die Kette nicht um seinen Hals legt, sondern die linke Kette wird so geschickt über die rechte Kette gelegt, dass sie den Hals nicht umschlingt, sondern nur links und rechts am Hals nach hinten geht und dort übereinander liegt, so dass sich beim Ziehen an den Enden diese beiden Lagen leicht trennen und rechts und links wieder auseinander gleiten.



## Verschwundene Tücher

---

Der Magier stopft bunte Tücher in eine Glasröhre ... macht einige magische Bewegungen, streckt die Arme nach vorne und die Tücher verschwinden.

→ **der Trick**: Die Tücher sind an einer Angelschnur befestigt, die durch den Ärmel der rechten Hand geht, über den Rücken und vorne an der linken Hand am Ärmel befestigt ist.

Wenn er die Hände nach vorne streckt, strafft sich die Angelschnur, zieht die Tücher aus der Glasröhre und die Tücher verschwinden vollständig im rechten Ärmel.

## Tafeltrick

---

Der Magier schreibt auf eine alte Schiefertafel die Rechnung  $5+7 =$

Dann legt er eine zweite identische Schiefertafel auf die erste Tafel, kippt die beiden Tafeln, die mit der Innenseite zueinander zeigen um und löst die beiden Tafeln wieder voneinander. Nun steht auf der Tafel nicht nur die Rechnung  $5+7=$  ... sondern auch die Lösung.

→ **der Trick**: Die Tafelfläche, auf der die Rechnung geschrieben wird, ist eine Metallfläche, auf die der Magier vorne die halbe Rechnung  $5+7=$  schreibt und auf deren Rückseite die vollständige Rechnung steht  $5+7=12$ . Beim Umdrehen der Tafel kippt die Metallfläche von einer Tafel in die andere und somit erscheint die Rückseite mit der Lösung!

## Schwebende Kugel

---

Der Magier hat vor sich auf einem kleinen Podest eine glänzende Stahlkugel. Er bedeckt diese Stahlkugel mit einem schwarzen Tuch und schon steigt die Kugel hinter dem Tuch in die Höhe ... erscheint sogar am oberen Rand des Tuches ... so als ob sie auf dem Saum des Tuches ruht.

→ **der Trick**: Die Kugel ist an einem dünnen, steifen Draht befestigt, der mit einer speziellen Halterung von den Fingern der rechten Hand gehalten wird. So kann der Magier die Kugel hinter dem Tuch tanzen lassen ... er muss nur darauf achten, dass der Draht am unteren Teil der Kugel nicht sichtbar wird ... deshalb wird die Kugel nur bis zum Rand des Tuches gehoben ... sie schwebt also nicht oberhalb des Tuches. Er kann sie sogar verschwinden lassen, wenn er sie verdeckt durch die Kugel zwischen dem rechten Arm und seiner Körperseite nach hinten hält ...

## Zauberschwert

---

Mit einem Schwert wird der Körper einer Assistentin durchdrungen.

→ **der Trick**: Das Schwert besteht aus zwei Maßbändern, die gegeneinander geklebt sind. Die Assistentin hat einen Gürtel, der aus einem Schlauch besteht, der die Taille der Assistentin auf einer Seite unter dem Gürtel versteckt umgibt. Das biegsame Schwert wird vorne in diesen Schlauch eingeschoben und kommt hinten aus dem Schlauch wieder heraus. Wenn man genau hinsieht, erscheint das Schwert dann auch kürzer, fällt aber nicht besonders auf.

## Aschetrick

---

Ein Freiwilliger aus dem Publikum wird nach vorne gebeten. Er zeigt beide Hände ... innen und außen sind beide Hände sauber. Nun nimmt der Magier die rechte Hand der Person, biegt sie so, dass der Handrücken nach oben zeigt und streut etwas Asche aus einem Aschenbecher auf die Rückseite der Hand. Die Person soll nun mit der anderen Hand diese Asche auf ihrem Handrücken verreiben. Nun dreht der Magier die Hand der Person herum und siehe da, die Asche ist von der Rückseite durch die Hand hindurch in die Innenseite der Hand gewandert.

→ **der Trick:** Der Magier hat seine eigenen Finger in die Asche getaucht und beschmutzt beim Umdrehen der Hand die Innenseite der Person mit Asche. Er muss nur darauf achten, dass er die Hand der Person so lange festhält und sie daran hindert, die Innenseite dem Publikum zu zeigen, bis die „Aschewanderung“ nach den magischen Formeln stattgefunden hat.

## Flaschentricks

---

Flasche und verbogener Deckel ... der Magier klopft mit Deckel von unten gegen den Flaschenboden – mehrmals hintereinander ... und plötzlich ist der Flaschendeckel in der Flasche.

→ **der Trick:** Der Magier hat einen magnetischen Ring um den Ringfinger. Der Magier verwendet zwei Deckel ... einer befindet sich in der Flasche, aber durch den Ring hinter der geschlossenen Hand verborgen, die den Flaschenhals umschließt. Das Klopfen ist nur eine Ablenkung. Nach mehrmaligem Klopfen öffnet der Magier die Hand mit dem Magnet so, dass der Deckel im Inneren der Flasche nicht mehr angezogen wird und in die Flasche fällt ... in diesem Moment wirft er den Deckel, der außerhalb der Flasche ist in Richtung Innenfläche der Hand mit dem Magnet, der diesen Deckel anzieht. Schließt er die offene Hand, sieht es nun so aus, als ob der Deckel von außen in das Innere der Flasche durch die Glaswand hindurch gelangt ist.

## Garnrollen-Trick

---

Von einer normalen Garnrolle wird ein Stück des Fadens abgewickelt. Das abgewickelte Fadenstück wird abgerissen. Die Garnrolle wird beiseite gelegt. Dann reißt er von dem abgerissenen Fadenstück ein weiteres Stück ab. Dann noch mal ein Stück. Der hat scheinbar nach dem Zerreißen mehrere kurze Fadenstücke in der Hand. Nun nimmt die meisten der kurzen Fadenstücke in die linke Hand und rollt sie dort zu einem Knäuel zusammen. In der rechten Hand hält er ein kurzes Fadenstück. In der linken Hand zeigt er die zu einem kleinen Knäuel zusammen „gewurstelten“ Stücke. Dann heftet er dieses Knäuel an das einzelne Fadenstück, das er in der rechten Hand hält. Dann zeigt der das Ergebnis: Ein kurzer Faden, dann hängt daran das Knäuel und ein kurzer Faden hängt vom Knäuel weiter nach unten.

Nach einer Beschwörungsformel zieht er an dem unteren Fadenstück ... UND das Knäuel wird auseinander gezogen und der Faden ist wieder ganz.

→ **der Trick:** Bevor der Trick beginnt, entrollt der Magier von der Garnrolle ein doppelt so langes Stück des Fadens, wie er eigentlich benötigt. Diesen Faden wickelt er vorsichtig zu einer kleinen Kugel zusammen. Dann rollt er den Faden mit der „Kugel“ wieder zurück auf die Holzspule. Das kleine Knäuel verbirgt er dabei möglichst gut unter dem restlichen aufgewickelten Faden. Beim Abwickeln muss er in dem Moment, da das Knäuel sich von der Garnrolle löst, dieses Knäuel zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand verbergen. Er reißt den Faden dann hinter dem Knäuel ab und legt die Garnrolle weg.

Nun hat er folgende Situation geschaffen: Eine Fadenlänge ist in dem Knäuel verborgen zwischen Zeigefinger und Daumen der rechten Hand. Die gleiche Fadenlänge hängt vom Knäuel ausgehend herunter.

Nun zerreißt er das freie Ende des Fadens mit der linken Hand in viele kleine Stücke und knäueln sie anschließend mit der linken Hand zu einer kleinen Kugel.

Wenn er so tut, als ob er diese zerrissenen und zusammen geknäuelten Stücke an den Faden, der an der rechten Hand herunter hängt, anheftet, verbirgt er die zerrissenen Teile in der Innenfläche der linken Hand und wirft sie heimlich hinter sich.

Nun muss er nur noch an dem Faden ziehen, der von der rechten Hand herunter hängt und kann den Knäuel, der sich in der ganzen Zeit zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger der rechten Hand befunden hat, auseinander ziehen.

## Daumentrick

---

Eine brennende Kerze – echte, lange Kerze – wird so gehalten, dass sie unterhalb und oberhalb der rechten Hand zu sehen ist. Oberhalb der rechten Hand ist die Kerze zu sehen, unterhalb der rechten Hand sieht man den Fuß der langen Kerze – sie wird dort mit der linken Hand gehalten.

Nun wird die Kerze verschoben – es sieht so aus, als ob die Flamme auf den Daumen der rechten Hand gesprungen ist und brennt dort weiter ... die Kerze ist aus! Die Flamme brennt aber scheinbar am Ende des rechten Daumens weiter.

➔ **der Trick:** Der Magier hat einen Kunststoffdaumen präpariert, der auf dem Daumen der rechten Hand steckt. Am Ende dieses präparierten Daumens ist ein kleiner Docht angebracht. Mit der Kerze entzündet der Magier hinter der rechten Hand diesen Docht auf dem präparierten Daumen. Der Daumen selbst ist während der Prozedur nicht zu sehen ... nur die Flamme, die dann auf kleinen Docht hell brennt. Die Kerze drückt der Magier nach dem Anzünden des kleinen Dochts mit dem Kunststoffdaumen aus. Nun nimmt er die Kerze weg ... die Flamme brennt auf dem Kunststoffdaumen. Er führt die Flamme wieder zurück, zündet die Kerze an und löscht die kleine Flamme auf dem Daumen, indem er diese Flamme gegen die Kerze drückt.

Nun streift er für die Zuschauer unsichtbar den präparierten Daumenüberzug in der Innenfläche der rechten Hand ab, so dass er den unversehrten Daumen zeigen kann. Die präparierte Hülle befindet sich derweilen in der Innenfläche der rechten Hand.

## Glühbirnen-Trick

---

Der Magier hält eine gewöhnliche Glühbirne in der Hand ... zeigt sie allen ... umhüllt sie mit seinen schwarzbehaudelten Händen, drückt sie zusammen ... öffnet die Hände ... und die Glühbirne ist verschwunden.

➔ **der Trick:** Während der Magier die Glühbirne scheinbar zusammendrückt, drückt er einen Saugnapf gegen die Glühbirne, den er in der rechten Hand verborgen gehalten hat. Der Saugnapf ist mit einer dünnen Schnur verbunden, die über eine Springfeder am Gürtel befestigt ist. Während der die Glühbirne zum Verschwinden scheinbar zusammendrückt, drückt er also den Saugnapf gegen die Glühbirne und lässt sie dann los ... die Springfeder zieht die Glühbirne unter die Jacke des Magier, so dass sie von den Zuschauern nicht gesehen werden kann.

## Schwert-Karten-Trick

---

Eine Karte wird von einem Zuschauer mit dem Namen beschrieben. Der Magier unterstreicht diesen Namen. Dann mischt er die Karten. Legt den Kartenstapel auf ein Schwert. Schleudert den Kartenstapel mit dem Schwert in die Luft und durchbohrt eine Karte ... UND die durchbohrte Karte trägt den Namen der Zuschauerin.

➔ **der Trick:** Beim Unterstreichen des Namens der Zuschauerin, fährt ein kleines Messer in dem Stift heraus und der Magier schlitzt die Karte ein. Beim Mischen sorgt der Magier dafür, dass die geschlitzte Karte immer die unterste Karte im Stapel ist. Als der Magier den Kartenstapel auf das Schwert legt, steckt er das Schwert durch den Schlitz der untersten Karte. Wenn der Magier die Karten schnell wegschleudert, kann man nicht wahrnehmen, dass die geschlitzte Karte während der ganzen Bewegung schon auf dem Schwert steckt.

## Löffel-Trick

---

Der Magier hält einen normalen Löffel in seiner rechten Hand. Nun beschwört er den Löffel – der Löffelstiel biegt sich wie von Zauberhand nach unten. UND der Magier zeigt einen verbogenen stabilen Metall-Löffel den Zuschauern.

➔ **der Trick:** Der Magier hat von Anfang an in seiner rechten Hand einen verbogenen Löffel, den Löffel, den er dann den Zuschauern zur Begutachtung auch zeigt. Die Zuschauer sehen von diesem schon verbogenen Löffel aber nur den vorderen Teil, der verbogene Stiel ist in der Innenfläche der rechten Hand verborgen. Die Illusion, dass der Löffel zu diesem Zeitpunkt noch nicht verbogen ist, entsteht durch einen abgebrochenen Löffelstiel, den er an den schon verbogenen Löffel so ansetzt, dass man denkt, der Löffel sei noch gerade. Die Stelle, an der der abgebrochene Löffelstiel in den verbogenen Löffel übergeht, wird durch Daumen und Zeigefinger der rechten Hand verborgen.

Wenn der Magier nun den Druck zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand lockert, bewegt sich der abgebrochene Löffelstiel nach unten und verschwindet in der Innenfläche der rechten Hand. Nun nimmt der Magier mit der linken Hand den verbogenen Löffel aus der rechten Hand und zeigt ihn dem Publikum ... während er den abgebrochenen Löffelstiel in der Innenfläche der rechten Hand verbogen hält.

## Daumen-Trick

---

Der Magier nimmt ein rotes Tuch vom Tisch und stülpt es über seinen Daumen. Dann steckt er große Stecknadeln durch das rote Tuch in den Daumen. Hierbei verzerrt er sein Gesicht schmerzhaft. Anschließend zieht er die Stecknadeln wieder heraus, nimmt das Tuch vom Daumen und zeigt den unversehrten Daumen.

→ **der Trick:** Unter dem roten Tuch ist eine Karotte versteckt. Wenn er das rote Tuch anscheinend über den Daumen stülpt, nimmt der Magier tatsächlich die rote Karotte unter dem Tuch in die Faust und hält die Karotte so, dass man glaubt, der Daumen steht ab. Tatsächlich steht nicht der Daumen unter dem roten Tuch in die Höhe, sondern die Karotte.