

DAS HOBBYTHEK-BUCH 1



Von Wolfgang Back und Jean Pütz



Informationen zur Sendung vom 13. Januar 1976

Angaben entsprechen dem Stand Januar 1976. Eventuelle spätere Veränderungen des Sachverhaltes sind nicht berücksichtigt.

Zauberkunststücke

Auf die Zauberkunststücke kamen wir, als wir den Zauberkünstler Witt in Düsseldorf auf der Straße die Leute begeistern sahen. Witt hatte freilich nicht nur Erfolg bei den Leuten auf der Straße, sondern auch Probleme mit seinen Kollegen. Es gehört zu den Zunftregeln der Zauberer, den Trick nicht zu verraten. Witt rechnet sich nicht zu den professionellen Zauberern; für ihn ist es wichtig, die Leute intelligent zu unterhalten. Deshalb ist ihm der Spaß der Zuschauer wichtiger als die Aura des Geheimnisvollen, mit der sich Zauberer gern umgeben. Das meinten auch wir, und deshalb haben wir uns gefreut, daß seine Tricks in der *Hobbythek* gezeigt werden konnten.

Witt kann natürlich erheblich mehr als hier gezeigt wird; und vor allem hat er sehr viel Mutterwitz. Sollten Sie ihn für ein Fest oder für Ihren Verein engagieren wollen, dann schreiben Sie an den Verlag. Witt wird Sie bestimmt köstlich unterhalten.

Zaubern heißt nicht Hexen!

Das A und O der Zauberkunst ist die Fingerfertigkeit. Dazu heißt es üben

und nochmals üben. Aber es kommt nicht nur auf die Geschicklichkeit der *Finger* an. Sie sollte unterstützt werden durch Geschicklichkeit der *Rede*, wobei man es allerdings vermeiden sollte, die Leute „totzuquatschen“. Das merken die Zuschauer nämlich und werden entsprechend mißtrauisch. Kurz: es muß alles ganz natürlich wirken; die

Leute müssen das Gefühl haben, der Trick sei das Normale und die Normalität in Wahrheit völlig unnormal.

Wir haben hier einige Zauberkunststücke ausgesucht, die relativ einfach sind und die deshalb auch von Laien perfekt vorgeführt werden können. Überprüfen Sie Ihre Wirkung beim Üben vor einem Spiegel.



Abb. 1: Der Zauberkünstler H. G. Witt in der *Hobbythek*.

Die drei Streichholzschachteln

Sie führen den Zuschauern drei Streichholzschachteln vor, die Sie, je nach Wunsch Ihres Publikums, füllen oder leeren können, ohne sie zu öffnen. So jedenfalls erscheint das Ergebnis Ihres Tricks.

Man braucht dafür drei leere Streichholzschachteln und eine halbgefüllte. Die gefüllte Schachtel tragen Sie mit einem Gummiband befestigt unter Ihrem rechten Ärmel. Sie darf auch beim Hantieren nicht zu sehen sein.

Die drei leeren Streichholzschachteln legen Sie vor sich auf den Tisch. Mit der *linken* Hand nehmen Sie die *linke* Schachtel auf und schütteln sie: sie ist leer. Mit der *rechten* Hand nehmen Sie die *mittlere* Schachtel auf und schütteln sie: sie erscheint voll, da beim Schütteln die im Ärmel versteckten Streichhölzer klappern. Der Zuschauer kann nicht unterscheiden, daß das Geräusch aus Ihrem Ärmel kommt.

Mit der *linken* Hand nehmen Sie nun die *dritte* Schachtel auf, schütteln sie und zeigen damit, daß sie, wie die erste, leer ist.

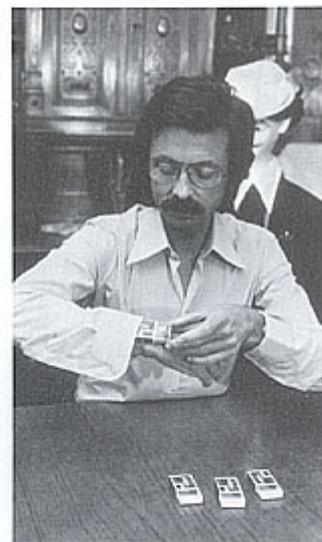


Abb. 2: Die volle Streichholzschachtel wird in den Ärmel geschoben. Bei der Verführung muß sie geschlossen sein!

Das Publikum glaubt nun, daß nur die *mittlere* Schachtel gefüllt ist.

Mischen Sie jetzt die Schachteln schnell und lassen Sie raten, wo die gefüllte liegt. Die Zuschauer werden immer verlieren, da Sie ja selbst bestimmen können, welche Schachtel „leer“ ist bzw. „voll“. Die Zuschauer dürfen nur nicht dahinterkommen, daß jedesmal die mit der linken Hand aufgenommene Schachtel leer ist und die mit der rechten voll.



Abb. 3: Bei der Verführung darf man die Schachteln Ärmel natürlich nicht sehen.

Das springende Streichholz

Dazu benötigen wir

- 1 4 mm starkes Brettchen 7 x 2,5 cm
- 1 Streichholz

Mit der Laubsäge sägen wir, wie auf *Abbildung 4* angegeben, ein kleines Paddel. Mit einem 1,5 Millimeter starken Bohrer bohren Sie jetzt *halbief* in das Brett Loch 1, Loch 2 und 3 werden durch das Brett *hindurch* gebohrt und Loch 4 von der anderen Seite des Brettes wieder *halbief*.

Gezeigt wird dem Publikum, wie ein Streichholz in dem Zauberbrettchen, wie von Geisterhand bewegt, von Loch zu Loch springt.

Üben der Fingerfertigkeit

Für diesen Trick müssen Sie folgenden Handgriff trainieren:

Halten Sie das Paddel in der linken oder rechten Hand mit Daumen und Zeigefinger wie in *Abbildung 5a*. Zeigen Sie den Zuschauern diese Seite des Paddels. Um die andere Seite zeigen zu können, drehen Sie Ihre Hand im Handgelenk und schieben gleichzeitig den Daumen in Richtung Zeigefingerkuppe. Dadurch wird das Paddel um 180 Grad

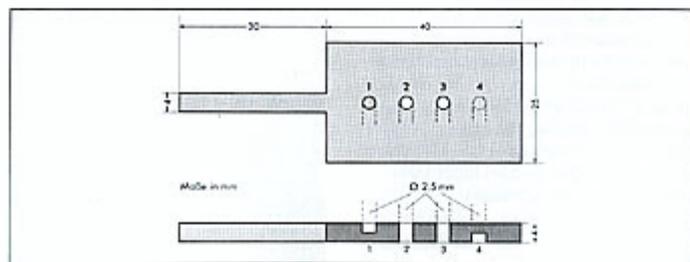


Abb. 4

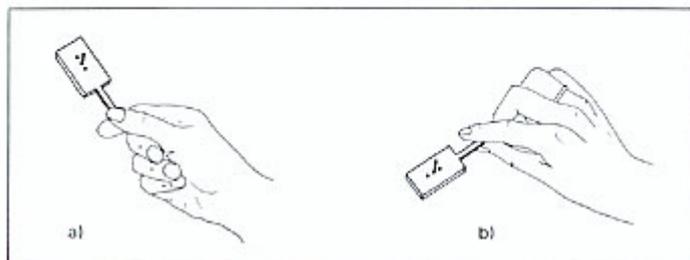


Abb. 5

gedreht. Der Zuschauer sieht also bei der Handstellung, wie auf *Abbildung 5b*, dieselbe Seite des Paddels, obwohl er glaubt, die andere zu sehen. Auf diesem Prinzip beruht die eigentliche Täuschung, denn die Drehung des Paddels fällt, wenn Sie schnell und geschickt genug vorgenommen wird, nicht auf, da Sie ja gleichzeitig die Hand mitdrehen.

Wie führt man den Trick vor?

Zeigen Sie das Paddel, und weisen Sie auf die drei sichtbaren Löcher, die von jeder Seite nur zu sehen sind. Zeigen Sie dann auf die oben beschriebene Weise „beide“ Seiten des Paddels, wobei Sie in Wahrheit ja zweimal dieselbe Seite zeigen.

Nehmen Sie nun ein Streichholz und brechen Sie es unten und oben so ab, daß ein etwa 15 Millimeter langes Stück übrig bleibt. Die beiden Bruchstellen sollen einander ähnlich sehen.

Halten Sie nun das Paddel mit der Seite zum Publikum, auf der das oberste Loch „echt“, also durchgebohrt, ist. Durch dieses Loch stecken Sie nun das Streichholz und zeigen, daß es auf beiden Seiten herausragt. Dabei darf man die beiden Oberflächen des Brettchens nicht genau sehen. Der Zuschauer blickt also auf die Holzkante. Sie können es aber auch mit dem gelerntem Drehgriff vorführen, wobei das Publikum natürlich jedes Mal dieselbe Seite sieht.

Das Springen des Hölzchens muß man ein wenig *dramatisch* vorführen. Stoßen Sie also mit der Hand beim Drehen ruckartig nach vorn, als wollten Sie mit Gewalt das Hölzchen ins nächste Loch zwingen. Tatsächlich scheint es jetzt in

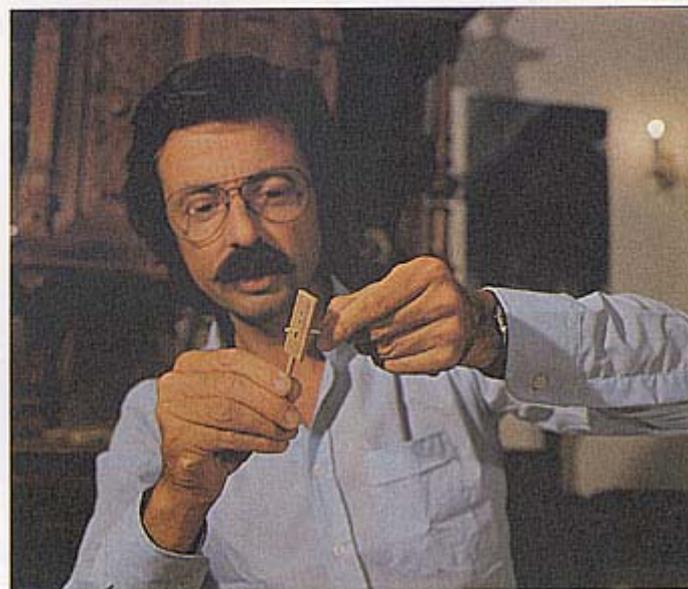


Abb. 7: So klemmt man die Streichhölzer fest.

das *mittlere* Loch gehüpft zu sein, denn nun zeigen Sie dem Zuschauer wirklich die andere Seite des Paddels. Auch hier dient es quasi als Beweis dafür, daß alles mit rechten Dingen zugeht, wenn Sie das kleine Paddel wieder von der Kante her zeigen, so daß man sieht: das Streichholz ragt auf beiden Seiten heraus.

Nehmen Sie dann das Streichholz heraus, drehen Sie heimlich das Paddel um und stecken Sie das Hölzchen in das *mittlere* Loch zurück. Nun lassen Sie

das Streichholz in das *untere* Loch springen. Nachdem Sie das Publikum anschließend davon überzeugt haben, daß das Streichholz wirklich nur an einer Stelle durch das Paddel durchsticht (von der Kante sehen lassen), können Sie das Spiel endlos wiederholen.

Die schwebenden Streichhölzer

Dazu brauchen wir eine volle Streichholzschachtel. Dem Publikum wird gezeigt, daß eine Streichholzschachtel zunächst leer und dann doch voll ist.

Schneiden Sie ein Streichholz so kurz, daß es sich in der Lade der Streichholzschachtel quer einklemmen läßt. Nehmen Sie aus der Schachtel eine Lage Streichhölzer heraus und klemmen Sie den Rest mit dem quergelegten Streichholz so fest, daß nichts herausfallen kann.

Zeigen Sie nun den Zuschauern die geschlossene Schachtel, die Sie mit Daumen und Zeigefinger an den Reibflächen halten. Dadurch wird verhindert, daß beim leichten Schütteln der Schachtel, das beweisen soll, daß sie leer ist, das Querholz verrutscht.

Drehen Sie nun die Schachtel um, ziehen Sie vorsichtig die Lade bis fast zum Herausrutschen aus der Schachtel; es fällt kein Hölzchen heraus, obwohl die Öffnung nach unten weist. Sie müssen die Schachtel dabei allerdings so halten, daß man nicht von unten in die Lade blicken kann.

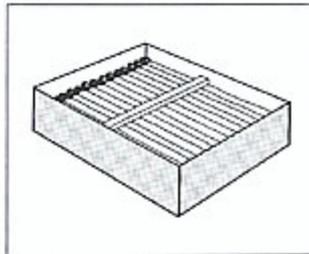


Abb. 6

Jetzt schieben Sie die Lade wieder zurück, drehen die Schachtel wieder um und öffnen sie so, daß Sie mit einem Zeigefinger der Hand, die die Schachtel hält, unauffällig das Querhölzchen lockern. Das überraschte Publikum sieht jetzt aus der „leeren“ Schachtel Streichhölzer auf den Tisch fallen. Zwischen den Hölzchen wird man das kürzergeschnittene Streichholz gar nicht bemerken.

67

Eine Münze durchdringt Glas

Wir brauchen dazu:

- 1 kleine runde Glasscheibe, in der Größe eines Geldstückes (z. B. aus dem Porzellangehäuse einer alten Sicherungshülse)
- 1 gleich großes Geldstück (zum Sicherungsglas paßt 2-Pf-Münze)
- 1 mit Wasser gefülltes Glas
- 1 Taschentuch

Dem Publikum wird jetzt vorgeführt, daß eine Münze, die verdeckt in ein mit Wasser gefülltes Glas gefallen ist, die Glaswand durchdrungen hat und nun neben dem Glas liegt. Lassen Sie sich von den Zuschauern eine Münze geben (wenn Sie das Sicherungsglas haben, ein 2-Pfennig-Stück). Halten Sie die Münze, wie auf *Abbildung 8a*, und verbergen Sie dabei in dieser Hand zugleich die Glasscheibe.

Bedecken Sie jetzt die Münze mit dem Taschentuch, wobei Sie *Münze* und *Glasscheibe* miteinander *vertauschen*. Gehen Sie mit der verdeckten Hand über das gefüllte Wasserglas, wie in *Abbildung 8b*. Bitten Sie einen Zuschauer, die Münze unter dem Tuch

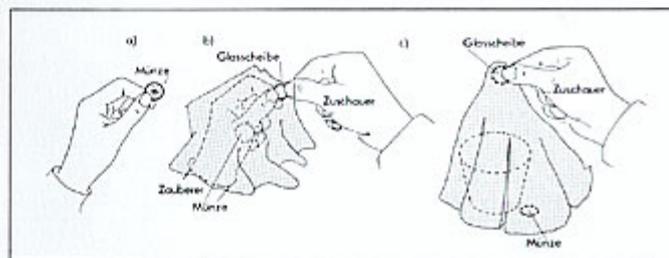


Abb. 8

festzuhalten. Er wird nicht merken, daß er statt der Münze die Glasscheibe hält. Sie legen dabei die Münze leise neben das Glas und ziehen Ihre Hand unter dem Tuch vor. Bitten Sie den Zuschauer, die Münze in das Glas fallen zu lassen. Die Zuschauer sollen dabei auf das klingelnde Geräusch der auf den Glasboden fallenden „Münze“ achten.

Nimmt man das Taschentuch zur Seite, so ist zu sehen, daß die Münze neben dem Glas liegt. Die Scheibe im Wasser sieht man dagegen nicht.



Abb. 9: Hier sehen Sie noch einmal alle Zustände.

Phantasta — die Zauberkiste

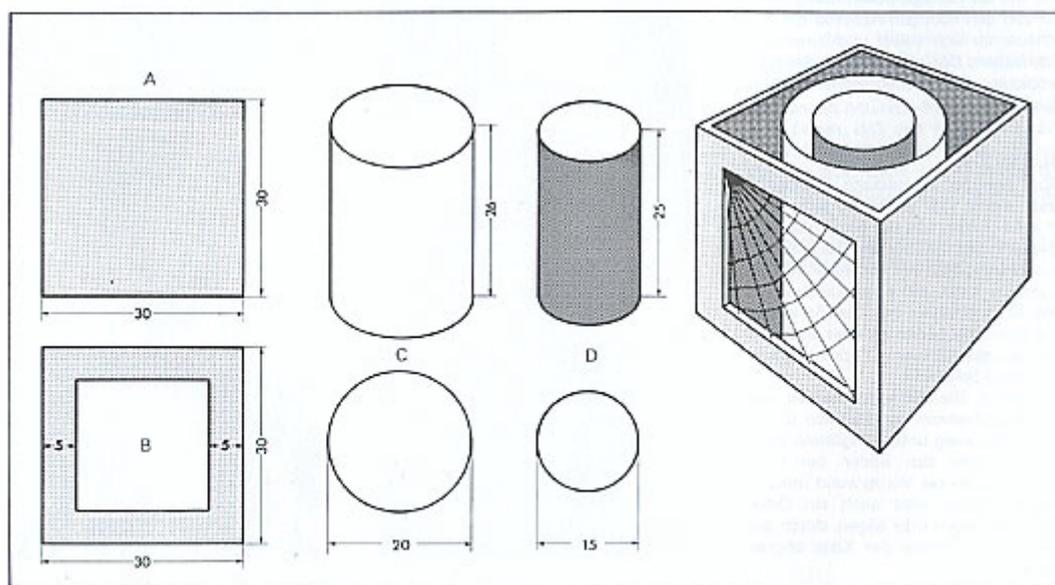


Abb. 10: Bauplan der Zauberkiste Phantasta.

Bei dieser Zauberkiste handelt es sich um einen uralten Trick. Aber er wird heute noch von vielen Zauberern in allen möglichen Variationen benutzt, weil er nicht nur einfach im Aufbau, sondern auch besonders wirkungsvoll ist. Ein wenig *Show* gehört ja zu jeder Zaubernummer, und *Show* läßt sich natürlich mit einem großen Gerät attraktiver machen als mit einer kleinen Streichholzschnitzerei.

Aber auch hier kommt es wieder darauf an, daß Sie Ihr Publikum schon durch Ihren Auftritt ein wenig „bezaubern“, daß Sie die richtige Beleuchtung wählen und den richtigen Abstand der Zuschauer zu sich selbst und Ihren Gerätschaften. Das alles müssen Sie ausprobieren; Sie werden sicher großen Spaß daran haben.

Bau der Kiste

Aber nun zur Zauberkiste *Phantasta*. Dazu eignet sich im Prinzip jede Kiste in jeder Größe, von der Sie Boden und Deckel entfernen müssen. Bei unserem Vorschlag gehen wir von einer würfelförmigen Kiste, mit einer Kantenlänge von 30 Zentimetern aus. Sie können sie aus Sperrholz herstellen oder auch aus der ausgeschäumten Pappe Depafit (vgl. dazu Seite 160).

Schneiden Sie zunächst viermal das Teil A und einmal den Rahmen B, der zur Verstärkung unten eingeklebt wird, zugleich aber den Boden der Kiste *offen* läßt. In die Vorderwand müssen Sie ein *Gitter* oder auch ein *Ornament* schneiden oder sägen, durch das man in das Innere der Kiste blicken kann.

Das Innenleben der *Phantasta* besteht aus den beiden *Zylindern C* und *D*,



Abb. 11 bis 14: Die hochgehobene Kiste läßt nur den bunten Zylinder sehen. Der stehengebliebene schwarze Zylinder ist nicht zu sehen. Jetzt steht die bunte Röhre wieder in der Kiste. Die Zuschauer glauben, daß Sie die Gegenstände aus der bunten Röhre holen.

die Sie aus Papphülsen herstellen können, die man in einem Zeichenbedarfs-geschäft bekommt.

Nach dem Zusammenbau werden die Innenwände der Kiste mattschwarz mit Plaka-Farbe gestrichen, ebenso der kleinere Zylinder *D*. Wenn Sie es ganz gut machen wollen, können Sie Innenwände und Zylinder *D* auch mit schwarzem Samt bekleben.

Der größere Zylinder *C* wird möglichst hell bemalt und vielleicht mit magischen Zeichen bedeckt. Er muß durch das Gitter oder Ornament, das Sie ebenfalls phantasievoll bemalen können, gut zu sehen sein.

Für den Zaubertrick wird die Kiste nun auf einen Tisch vor dem sitzenden Publikum aufgestellt. Bedecken Sie die Tischplatte vorher mit einem schwarzen Samttuch, damit der gesamte Innenraum der Kiste schwarz erscheint. In die Kiste wird nun zunächst der größere und bunte Pappzylinder *C* gestellt. In ihn hinein kommt der kleinere schwarze Zylinder *D*. Dieser kleine Zylinder wird nun mit allerlei Requisiten

gefüllt, die um so eindruckvoller sind, je mehr sie später hermachen. Besonders eignen sich bunte Seidentücher, weil man viele davon in einem relativ kleinen Raum unterbringen kann. Aber auch Uhren, Eier oder – wenn Sie eine größere Kiste haben – auch das berühmte Kaninchen. Das müßte allerdings entsprechend dressiert sein, damit es in der Kiste nicht mit der Pappröhre hin- und herläuft.

Zaubern mit Phantasta

Bei der Vorführung gehen Sie am besten so vor:

Beginnen Sie die Vorführung, indem Sie zunächst die äußere Kiste *hochheben*, so daß nur der bunte Zylinder stehen bleibt (den schwarzen darin sieht man ja nicht), und zeigen Sie damit, daß es sich hier um die allernatürlichste Sache der Welt handelt. Stellen Sie die Kiste wieder an ihren Platz und nehmen Sie nun den bunten Pappzylinder heraus (der schwarze gefüllte bleibt stehen). Zeigen Sie dem Publikum, daß es mit der bunten Röhre gar

nichts auf sich habe, daß sie vollkommen leer sei, und beweisen Sie es eventuell dadurch, daß Sie mit der Hand hindurchfahren.

Sagen Sie dem Publikum, daß die Kiste jetzt vollkommen leer sei, wie ja jeder sehen könne (die schwarze Röhre darf tatsächlich nicht zu sehen sein, was Sie bei entsprechender Beleuchtung sicher leicht hinbekommen).

Stecken Sie nun die bunte größere Röhre über die schwarze kleinere wieder in die Kiste, und machen Sie sich an das Geschäft des Zauberns, das Sie mit entsprechenden Sprüchen unterstützen. Nun können Sie aus der schwarzen Röhre die darin versteckten Gegenstände hervorzaubern.

Sie können natürlich die Kiste auch so groß bauen, daß sich in dem schwarzen Zylinder ein ganzer Mensch verstecken läßt. Dann ist allerdings nur noch die Vorführung in einem Saal möglich.

Erproben Sie Ihre Fingerfertigkeit und Überzeugungskraft; und viel Erfolg.