

SOUMIS PAR
bafrog

ON
25/12/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Kartentricks



Kartentricks sind einfache Tools, um Kids zwischendurch zu unterhalten (z.B. während einer Zugfahrt). Die "*" zeigen an, wie schwierig der Kartentrick zu erlernen/durchzuführen ist:

* = leicht erlernbarer Trick, auch für jüngere Kinder geeignet

** = mittelschwerer Trick, das Erlernen braucht etwas Zeit

*** = schwerer Trick, Eignung primär zum Vorführen und zur Vermittlung an ältere Kinder

## Welche Karte war's? *

*Der Trickkünstler teilt die Karten auf dem Tisch in zwei Stapel auf. In dem einen Stapel sollten sich nur schwarze und im anderen Stapel nur rote Karten befinden. Dies dürfen die Zuschauer allerdings nicht wissen, deshalb müssen die Karten vor der Vorstellung vorsortiert werden.

*Nun wird ein Zuschauer aufgefordert, eine Karte aus einem der beiden Stapel herauszunehmen und in den anderen Stapel zu stecken.

*Jetzt nimmt der Trickkünstler die beiden Stapel zusammen (er legt sie übereinander), sieht sich die Karten durch und findet die Karte, die der Zuschauer vorher in den Stapel gesteckt hat. Denn irgendwo im Stapel liegt eine schwarze Karte zwischen lauter Roten oder andersherum. Diese ist die gesuchte Karte.

## Minus fünfundzwanzig *

*Am Anfang werden alle Bildkarten, alle Zehner und alle Asse aus dem Spiel genommen.

*Der Zuschauer wird aufgefordert, eine beliebige Karte aus dem Spiel zu nehmen.

*Den Wert der gezogen Karte multipliziert er mit 2 und addiert 5 hinzu. Dann multipliziert er den Wert noch mit 5.

*Danach wird er aufgefordert eine weitere Karte zu ziehen die er dann dazu addiert.

*Jetzt nennt der Zuschauer dem Trickkünstler das Ergebnis. Dieser zieht insgeheim 25 vom Endwert ab. Das zweistellige Ergebnis offenbart mit der ersten Ziffer die erste Karte, mit der zweiten die zweite Karte.

*Beispiel-Rechnung: kreuz Sieben (7) wird gezogen: 2 x 7 = 14, 14 + 5 = 19, 19 x 5 = 95. Die zweite Karte ein herz Acht (8): 95 + 8 = 103. Jetzt heimlich die 25 abziehen: 103 - 25 = 78. Also zuerst 7 und

dann 8.

## Die fehlenden Karten *

*Der Trickkünstler nimmt am Anfang zwei Karten aus dem Spiel. Idealerweise sollten diese den gleichen Wert und die gleiche Farbe haben.

*Die Karten werden auf den bild-oben liegenden Stapel gelegt.

*Nun nimmt der Trickkünstler die Karten unter den Tisch. Dort nimmt er 4-5 der obersten Karten, unter denen sich ja auch die zwei herausgesuchten Karten befinden, dreht sie um und legt sie so unter den Stapel. Die Zuschauer dürfen natürlich nicht wissen, was mit den Karten unter dem Tisch gemacht wurde.

*Nun nimmt der Trickkünstler die Karten wieder über den Tisch und erklärt, dass er die zwei Karten aus dem Stapel entfernt hat. Dies beweist er dadurch das er immer 3 oder 4 Speilkarten vom Stapel nimmt, sie allen zeigt, sie umdreht und unter den Stapel steckt. Dies macht er so lange, bis die ersten umgedrehten Karten wieder kommen. Diese werden natürlich nicht mehr gezeigt, da ja die zwei ausgewählten Karten darunter liegen.

* Jetzt werden die Zuschauer denken, dass die Karten einfach unter dem Tisch versteckt wurden (was ja nicht so ist). Dem begegnet der Trickkünstler, indem er die Karten mischt und die zwei richtigen Karten von einem Zuschauer heraussuchen lässt.

## 180° **

*Dieser Trick funktioniert nur mit einem Kartenspiel, bei dem die Karten nicht horizontal symetrisch sind.

*Alle Karten müssen zu Beginn "richtig herum" im Stapel liegen. Bei manchen Karten muss man bestimmen, welche man als richtig herum wertet. Am besten nimmt man sie so, dass mehr Zeichen richtig herum stehen.

*Die Karten zuerst einmal mischen.

*Dann kann ein Zuschauer eine Karte ziehen und sich diese merken.

*Während dem dreht der Trickkünstler das Kartenspiel unauffällig um 180°. Nun wird die Karte in den Stapel zurück gesteckt und die Spielkarten werden wieder gemischt.

*Der Trickkünstler geht nun den Stapel durch und findet die gezogene Karte. Es ist die einzige, die richtig herum im Stapel liegt.

## 16 Karten **

Für diesen Trick braucht man 16 oder 25 Karten. Wenn ein Kartenspiel mit mehr Karten vorhanden ist kann man auch 36 oder 49 Karten nehmen. Am besten sind aber so viele Karten wie möglich. Diese werden bei 16 Karten auf 4 Spalten zu je 4 Karten verteilt (bei 25 Karten 5 Karten auf 5 Stapel usw.). Der Zuschauer soll sich jetzt eine Karte merken und auf die Spalte deuten in dem sich die Karte befindet. Der Trickkünstler merkt sich nun in der wievielten Spalte (links aus gesehen) sich die Karte befindet. Beispielsweise die dritte Reihe. Nun werden die Spalten eingesammelt, indem jeweils die Karte auf dem Stapel ganz rechts auf die Karte links daneben gelegt wird, die zwei Karten wiederum

auf die Karte links daneben. Die so entstanden 4 Stapel werden wieder in 4 Spalten gelegt. Der Zuschauer muss nun erneut auf die Spalte deuten, in der sich die gemerkte Karte befindet. In diesem Fall wäre es die, von unten gezählt, dritte Karte in der Spalte (gemerkte Zahl 3).

## 31 minus ? **

*Bei diesem Trick werden genau 32 Karten benötigt.

*Am Anfang mischt der Trickkünstler die Karten und merkt sich dabei unauffällig die unterste Karte. Also die Karte, welche, wenn der Stapel auf dem Tisch liegt und man nur die Rücken der Karten sieht, zuunterst ist.

*Nun soll der Zuschauer eine Zahl zwischen zehn und zwanzig nennen. Beispielsweise die 12.

*Der Trickkünstler rechnet im Geheimen 31 minus die vom Zuschauer genannte Zahl, in diesem Fall wären es die 19. (Rechnung: 31 - 12 = 19)

*Der Trickkünstler zeigt nun wie der Zuschauer gleich vorzugehen hat: Der Trickkünstler nimmt den Stapel, bei welchem nur der Rücken zu sehen ist, legt insgesamt 19 Karten nacheinander auf den Tisch, dreht die nächste um und zeigt sie dem Zuschauer.

*Danach legt er die eine Karte wieder auf den Stapel von dem sie kam und legt die anderen abgelegten Karten unter den Stapel.

*Der Trickkünstler notiert nun auf einen Zettel, die von ihm am Anfang gemerkte Karte (z.B. herz Neun).

*Jetzt macht der Zuschauer genau das gleiche wie der Trickkünstler, nur eben mit seiner Zahl. Im Beispiel mit 12.

*Nachdem er die 12 Karten abgelegt hat dreht er die Nächste um.

*Es ist die vom Trickkünstler notierte Spielkarte.

## Karte 19 **

*Vor der Vorstellung hat sich der Trickkünstler die 19. Karte von oben gemerkt.

*Er fordert nun die Zuschauer auf sich eine dreistellige Zahl auszusuchen bei der die Hunderterstelle größer als die Zehnerstelle und die Zehnerstelle größer als die Einerstelle ist. Beispielsweise 951.

*Jetzt sollen die Zuschauer die gleiche Zahl davon abziehen bei der aber Hunderterstelle und Einerstelle vertauscht wurden. Hier 951 – 159 = 792.

*Von dem Ergebnis wird nun die Quersumme gebildet. Hier wäre es die 18.

*Jetzt schreibt der Trickkünstler die Karte auf einen Zettel die er sich am Anfang gemerkt hat. Dem Publikum wird zwar gesagt, dass man eine Karte auf dem Zettel notiert hat, aber noch nicht mitgeteilt welche es ist.

*Dann werden vom Stapel 18 Karten abgezählt und die 19. umgedreht.

*Jetzt wird den Zuschauern der Zettel gezeigt, auf ihm steht die richtige Karte.

*Der Trick ist schnell erklärt: Als Quersumme kommt immer die Zahl 18 heraus.

## Karten werfen **

*Bevor sich der Trickkünstler vor das Publikum stellt, präpariert er den Stapel so, dass auf dem Stapel die Karte Blatt 8 (♠) und unter dem Stapel die Karte Kreuz 7 (♣) sind. Die Karten liegen rücken-oben. Dies dürfen die Zuschauer natürlich nicht mitbekommen.

*Der Trickkünstler gibt dem Zuschauer die Karten Blatt 7 (♠) und Kreuz 8 (♣) zum inspizieren.

*Anschliessend soll er diese getrennt voneinander an eine beliebige Stelle im Stapel stecken.

*Jetzt werden die Karten so auf dem Tisch geklopft, das keine Karte mehr übersteht.

*Danach nimmt der Trickkünstler die Karten hinter den Rücken um vorzutäuschen, die Richtigen herauszusuchen.

*Dann holt er sie wieder hinter seinem Rücken hervor und wirft sie so auf den Tisch, das außer der obersten und untersten Karte alle auf den Tisch fallen (Wurf sollte vorher geübt werden).

*Was die falschen Karten angeht: Der Zuschauer merkt sich meist nur das es eine 7 und eine 8 waren und das es sich bei den Karten um Blatt (♠) und Kreuz (♣) handelte. Deshalb fällt nicht auf, wenn der Trickkünstler die falschen Karten als die vermeintlich richtigen präsentiert.

## 3 x 7 **

*Es werden erst drei Spalten mit je 7 Karten auf dem Tisch ausgelegt, wobei sich die Karten überlappen, was das Einsammeln erleichtert.

*Dem Zuschauer wird nun gesagt, er solle sich eine Spielkarte merken und auf die Spalte zeigen, in der sie sich befindet.

*Die Spalten werden zusammen geschoben und übereinander gelegt. Der Stapel mit der vom Zuschauer gemerkten Karte sollte sich dabei in der Mitte befinden.

*Der jetzt entstandenen Stapel wird wieder auf drei Spalten verteilt. Immer der Reihe nach: auf 1. Spalte eine Karte, auf die 2., dann auf die 3. und wieder von Vorn bis alle ausgeteilt sind.

*Jetzt wid der Zuschauer wieder gefragt, in welcher Spalte sich die Karte befindet.

*Es wird wieder eingesammelt und ausgeteilt.

*Der Zuschauer muss nun noch ein letztes Mal sagen, in welcher Spalte sich die Karte befindet.

*Der Trickkünstler kann nun die gesuchte Karte präsentieren. Es ist die Karte, die in der besagten Spalte in der Mitte liegt.

## Kartenfinder ***

Am Anfang werden die Karten vom Trickkünstler gemischt. Dabei wird der Stapel bild-oben gehalten, damit der Trickkünstler die oberste Karte sehen und merken kann. Beispielsweise der Herzbube. Nun wird der Stapel rücken-oben aufgefächert. Danach wird ein Zuschauer aufgefordert auf die Karte zu zeigen, von der er glaubt, dass es der Herzbube sei. Der Zuschauer wird auf irgendeine x-beliebige Karte deuten. Der Trickkünstler nimmt sich nun diese Karte sieht sie sich an und legt sie umgedreht auf den Tisch ohne sie dem Zuschauer zu zeigen. Beispielsweise war es die Kreuzdame. Nun wird der

Zuschauer aufgefordert, auf die Kreuzdame zu zeigen. Diese Karte wird wieder vom Trickkünstler angeschaut. Diese Karte ist beispielsweise die Pik 8. Der Trickkünstler sagt jetzt er würde eben noch die Pik 8 aufnehmen, er nimmt aber die unterste Karte im Stapel, die hier der Herzbube war und legt sie auf die anderen zwei Karten die schon auf dem Tisch liegen. Nun nimmt er alle drei Karten in die Hand und präsentiert sie dem (hoffentlich) verblüfften Zuschauer (idealerweise sogar in der richtigen Reihenfolge).

## Der Kartenspicker ***

Zuerst gibt der Trickkünstler die Karten dem Zuschauer, der sie erst mischen, sich dann eine raussuchen, sich diese merken und sie dann auf den rücken-oben liegenden Stapel legen soll. Der Trickkünstler nimmt den Stapel nun hinter seinen Rücken und dreht die oberste (die vom Zuschauer herausgesuchte Karte) und dann den ganzen Stapel um. Jetzt holt er den Stapel wieder hinter seinem Rücken hervor, allerdings so das der Zuschauer immer nur die unterste (die falsche) Karte sehen kann und der Trickkünstler selbst die richtige Karte sieht, die er sich merkt. Er fragt nun den Zuschauer ob dies die richtige Karte sei. Dies wird der Zuschauer verneinen. Danach nimmt der Trickkünstler den Stapel wieder hinter den Rücken, dreht die richtige Karte um und steckt sie irgendwo in den Stapel. Jetzt wird der Stapel wieder hervor geholt und vom Zuschauer gemischt. Danach bekommt der Trickkünstler wieder den Stapel. Er geht die Karten einzeln durch und zeigt dem Zuschauer die richtige Karte (die, die er sich vorher gemerkt hat).

## Die war's ***

Zuerst werden die Karten vor den Augen des Zuschauers gemischt. Dabei merkt sich der Trickkünstler die unterste Karte. Nun soll sich der Zuschauer eine Karte herausnehmen und den Stapel dann ungefähr in der Mitte teilen. Dann darf er die Karte auf einen der beiden Stapel (die natürlich rücken oben liegen) legen. Legt er die Karte auf den Stapel, bei dem die Unterste, die Karte ist, die sich der Trickkünstler gemerkt hat, dann soll der Zuschauer den Stapel noch einmal teilen und den unteren Teil auf den oberen legen und auf diesen wiederum den anderen Stapel. Legt der Zuschauer die Karte auf den Stapel, bei dem die unterste Karte nicht die ist, die er sich gemerkt hat, wird der Zuschauer einfach aufgefordert, den anderen Stapel oben drauf zu legen. Jetzt nimmt der Trickkünstler die Karten an sich und sieht sie durch. Er kann die Karte bestimmen die der Zuschauer rausgesucht hat. Es ist die Karte, die vor der liegt, die er sich am Anfang gemerkt hat.

## Die Könige ***

Vor der Vorstellung werden die 4 Könige im Kartenstapel an die 9., 10., 11. und 12 Stelle gesteckt. Die Zuschauer dürfen das aber nicht wissen. Das Kartenspiel wird rücken-oben gehalten. *Der Zuschauer wird aufgefordert, eine Zahl zwischen 10 und 19 zu nennen. Genau so viele Karten zählt der Trickkünstler auf den Tisch. Jetzt sollen die Zuschauer die Quersumme nennen. Diese Anzahl wird wieder vom Tisch auf den Stapel gezählt. Dann wird noch die oberste Karte die auf dem Tisch liegt, auf die Seite gelegt. Danach wird der ganze auf den Tisch gezählte Stapel wieder auf den anderen restlichen Stapel gelegt. Ab * wird die gleiche Prozeduz noch 3 mal wiederholt. Am Schluss müssten dann insgesamt 4 Karten auf dem Tisch liegen, die jetzt umgedreht werden können. Es sind die vier Könige.

## Die Uhr ***

Der Trickkünstler sucht vor der Vorstellung die gleiche Karte aus einem anderen Kartenspiel wie die 13. Karte im rücken-oben liegendem Stapel. Nun darf der Zuschauer max. 12 Karten von dem Stapel nehmen. Dies sollte so geschehen das es der Trickkünstler nicht sieht. Dann teilt der Trickkünstler die Karten aus wie bei einer Uhr (pro Stundenstrich eine Karte), aber gegen den Uhrzeigersinn. Der Zuschauer nennt jetzt die Anzahl der Karten, die er weggenommen hat. Danach nimmt der Trickkünstler die rausgesuchte Karte aus einem anderen Kartenspiel und legt sie an die Uhrzeit die der Zuschauer genannt hat (pro weggenommene Karte, eine Stunde). Nun wird die eben abgelegte Karte und die entprechende "Uhrkarte“ umgedreht. Die Karten haben den gleichen Wert.

## Bildnachweis

- **Titelbild:** © Uta Herbert / pixelio.de

## Weitere Informationen

*Categories*
Spiele und Aktivitäten

*Tags*
Kartenspiel

*Vieux*
4–7 Jahre
8–12 Jahre
13–16 Jahre

*Nombre de participants*
1–20

*Bible*
Diese Information fehlt.

*Matériau*
Keine

*Téléchargement du fichier*
Pas de téléchargement de fichiers

*KI Generierter Inhalt*
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/kartentricks