

# Goochelen met cijfers

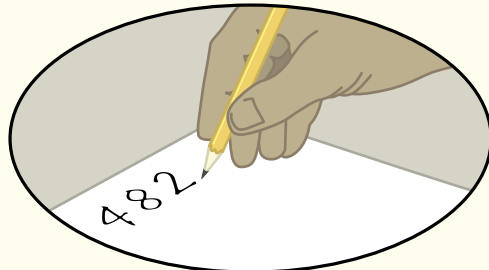
REKENTRUCS ZITTEN zo in elkaar dat ze altijd werken. Daarom zijn ze makkelijk te leren. Maar je moet wel precies onthouden wat je moet doen en in welke volgorde. Anders gaat het mis! Dat betekent dat je deze trucs net zo vaak moet oefenen als je andere trucs.



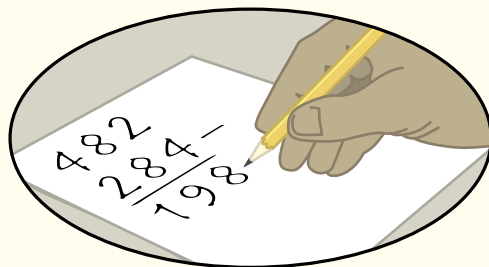
Als je een rekentruc doet, dan is het misschien slim om je vrijwilliger een rekenmachine te geven. Je wilt tenslotte niet dat hij een foutje maakt bij het rekenen, want dan is je truc verpest!

## HET MAGISCHE GETAL

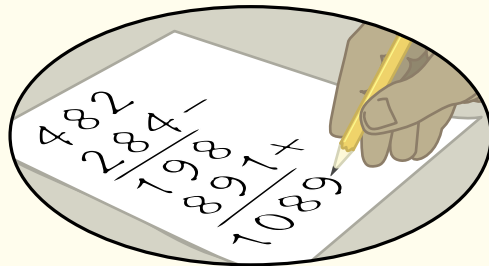
1. Vraag een vrijwilliger uit het publiek om een getal met drie cijfers op te schrijven. Hij mag elk getal kiezen dat hij wil, maar het eerste cijfer moet wel hoger zijn dan het laatste cijfer.



2. Vraag je vrijwilliger nu om de volgorde van de cijfers om te draaien en ze dan onder het eerste getal te schrijven. Daarna moet hij dit tweede getal van het eerste getal aftrekken.



3. Vraag je vrijwilliger om de cijfers van de uitkomst van deze som om te draaien. Het getal dat hieruit komt, moet hij dan onder de vorige uitkomst opschrijven. Vraag hem dan om deze laatste twee getallen bij elkaar op te tellen. De uitkomst van die som is altijd 1089.



4. Vraag je vrijwilliger om zich te concentreren op de laatste uitkomst. Jij gaat dan zijn gedachten lezen. Doe alsof je zijn gezicht goed bestudeert en hard nadenkt. Schrijf dan het getal 1089 op een stuk papier en geef dit aan je vrijwilliger. Vraag hem of je het goed hebt. Het antwoord klopt!



## DUBBELE DOBBELSTENEN

1. Vraag een vrijwilliger uit het publiek om twee dobbelstenen op tafel te gooien, terwijl jij er met je rug naartoe staat.



2. Vraag hem om het getal van de eerste dobbelsteen te verdubbelen. Vervolgens moet hij hier vijf bij optellen. De uitkomst daarvan moet hij vermenigvuldigen met vijf.

$$2+2=4, 4+5=9, 9 \times 5=45$$

3. Vraag hem nu om de uitkomst van deze som op te tellen bij het cijfer van de tweede dobbelsteen.

$$45+5=50$$

4. Vraag hem op welk getal hij dan uitkomt. Neem dit getal in je hoofd en trek hier vijftwintig van af. Je krijgt dan een getal met twee cijfers. Het eerste cijfer is het getal van de eerste dobbelsteen en het tweede cijfer is het getal van de tweede dobbelsteen. Doe nu net alsof je je op de dobbelstenen concentreert zonder ernaar te kijken. Onthul dan de twee cijfers van de dobbelstenen.

$$50-25=25$$



Je hebt een twee gegooid... en een vijf!

Oefen het aftrekken van vijftwintig met verschillende getallen, zodat je dit snel kunt uitrekenen tijdens je show.

## MEESTER GOOCHELAAR

**SYLVIA SCHUYER**

(Nederland)



Sylvia Schuyer is één van de weinige vrouwen in de wereld der magie. Haar vader was een begenadigd goochelaar en Sylvia volgde al snel in zijn voetsporen. Niet alleen treedt zij in de gehele wereld op, zij spreekt ook nog eens zes talen waardoor zij bekend is geworden bij een groot internationaal publiek. Zo heeft zij voor de Duitse televisie een magic-act uitgevoerd, compleet met duikuitrusting, waarbij zij in een groot bassin onderwater goochelde met vissen en schildpads. Haar motto is dan ook: 'Maak van je werk je hobby en je hoeft nooit meer te werken'.

### TOP TIP

Bedenk dat je publiek niet weet dat dit zelfwerkende trucs zijn. Gebruik je acteertalent om de trucs op een spectaculaire manier uit te voeren.

### TE VEEL WISKUNDE

Als je als gedachtelezer gaat optreden, dan is het slim om maar een of twee rekentrucs te doen. Combineer dit soort trucs met andere vormen van mentalisme. Anders krijgt je publiek misschien genoeg van al die cijfers! Doe eens een rekentruc voor je vrienden tijdens je lunchpauze, als een kort optreden. Dan zal het niet snel gaan vervelen!



# Risico's nemen

**GEDACHTELEZEN** is anders dan andere vormen van goochelen. Er zitten trucs tussen waarbij je grote risico's neemt. Soms laat je een vrijwilliger uit het publiek uit een aantal dingen kiezen. Jij rekent er dan op dat hij het meest voor de hand liggende kiest. Dit soort trucs kunnen helemaal mis gaan. Maar als ze werken, dan zal je publiek versteld staan.



Joseph Dunninger (zie hiernaast)

## KIES EEN GETAL

Dit is een voorbeeld van een simpele truc met grote risico's, omdat je uitgaat van waarschijnlijkheid.

**1.** Zeg dit tegen een vriend: 'Neem een getal tussen 10 en 50 in gedachten. Zorg dat het getal uit twee verschillende cijfers bestaat en dat deze twee cijfers allebei oneven zijn. Concentreer je op dit getal.'

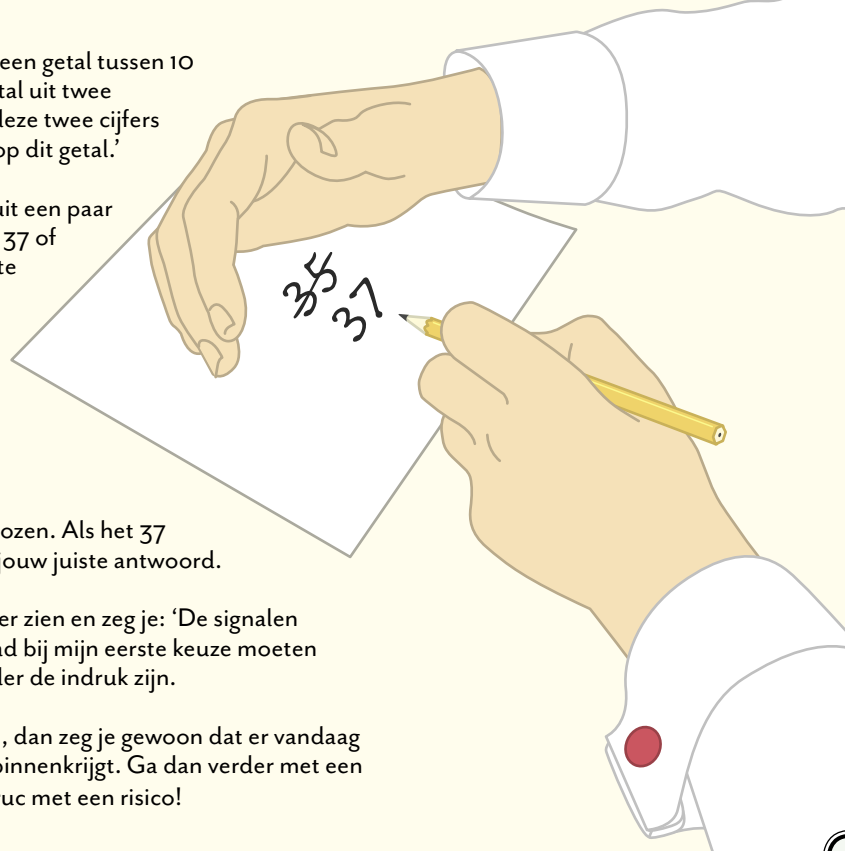
In werkelijkheid kan je vriend maar uit een paar getallen kiezen: 13, 15, 17, 19, 31, 35, 37 of 39. Vreemd genoeg kiezen de meeste mensen voor 35 of 37.

**2.** Doe alsof je zijn gedachten leest en schrijf het getal 35 op een stuk papier. Doe dan alsof je je hebt bedacht. Streep het getal door en schrijf 37 op.

**3.** Vraag hem welk getal hij had gekozen. Als het 37 was, dan laat je het papier zien met jouw juiste antwoord.

Als het 35 was, dan laat je het papier zien en zeg je: 'De signalen waren een beetje onduidelijk... Ik had bij mijn eerste keuze moeten blijven!' Je vriend zal nog steeds onder de indruk zijn.

Als hij een ander getal had gekozen, dan zeg je gewoon dat er vandaag veel storing zit in de signalen die je binnenkrijgt. Ga dan verder met een andere truc. Dit was tenslotte een truc met een risico!



## MEESTER GOOCHELAAR

**JOSEPH DUNNINGER** (1892-1975)

Joseph Dunninger stond bekend als De Wonderbaarlijke Dunninger. Hij was één van de beste mentalisten aller tijden. Hij deed optredens op het podium, maar ook op de radio en televisie. Hij voerde zelfs privéshows op voor belangrijke mensen zoals de president van Amerika. Hij vond het leuk om gewoon met pen en papier op een kruk te zitten en het publiek te verbazen met zijn kunsten als gedachtelezer. Hij was heel goed in raden en hij maakte ook veel gebruik van waarschijnlijkheid in zijn act. Daardoor maakte hij soms fouten. Maar dan ging hij zo snel verder, dat zijn publiek alleen de dingen onthield die hij wel goed had.

## DE GROTE GEDACHTELEZERSTEST

Dit is een langere truc, waarbij rekensommen worden gecombineerd met waarschijnlijkheid. Het resultaat is heel indrukwekkend. Het verhaal dat erbij hoort is heel belangrijk, dus dat moet je precies goed vertellen.

Neem een getal tussen één en tien in gedachten.

Vermenigvuldig dat getal met negen.

Als de uitkomst van deze som uit twee cijfers bestaat, dan moet je die bij elkaar optellen.

Trek van deze uitkomst zeven af. Neem nu de letter uit het alfabet die overeenkomt met dat laatste getal. Eén is A, twee is B, enzovoorts.

3

$3 \times 9 = 27$

$2 + 7 = 9$

De vrijwilliger weet niet dat dit altijd uitkomt op het getal negen. Probeer het maar eens uit!

9 - 5 = 4

4 = D

Je weet dat je vrijwilliger uitkomt op de letter B.

Denk nu aan een stuk gereedschap dat met die letter begint.

Neem de tweede letter van dat stuk gereedschap en kies een dier dat met die letter begint.

Concentreer je op de kleur van dat dier, dan ga ik dat proberen op te pikken. De kleur die ik doorkrijg is... grijs! Klopt dat?

Boor

Olifant

Hier komt de waarschijnlijkheid om de hoek kijken. De vrijwilliger kan bijvoorbeeld kiezen voor boor, beitel of bijl. Maar de meeste mensen kiezen boor.

Ook nu kan de vrijwilliger weer uit een aantal dieren kiezen, zoals os, orka of orang-oetan... Maar er is een meer waarschijnlijke keuze!

**TOP TIP**  
Houd het tempo hoog, zodat de vrijwilliger voor de meest waarschijnlijke opties kiest. Zorg dat hij geen tijd heeft om bijvoorbeeld een rare diersoort met de letter O te bedenken!



# Geheugen- magie

SOMMIGE MENTALISTEN hebben een heel goed geheugen. Ze kunnen bijvoorbeeld een lange reeks kaarten onthouden en deze later zonder fouten weer opzeggen. Het publiek denkt dan dat hier een ingewikkelde truc achter zit. Nu is het misschien wat overdreven om een hele reeks kaarten te onthouden. Maar bij veel mentale trucs komt een goed geheugen wel van pas.



Geheugenexperts kunnen grote stukken uit een boek of uit het telefoonboek onthouden, of de volgorde van een stapel kaarten.

## HERSENGYMNASTIEK

Als je veel namen, cijfers of voorwerpen in je geheugen wilt opslaan, gebruik dan een **ezelsbruggetje**. Als je een groepje willekeurige dingen wilt onthouden, dan verzin je hier een reeks woorden of beelden bij die met elkaar verbonden zijn. Zo kun je de willekeurige dingen makkelijker onthouden. Een voorbeeld: sommige mensen onthouden de volgorde van de Waddeneilanden met behulp van het ezelsbruggetje TV-TAS. Elke letter van dit woord is de beginletter van een van de eilanden: Texel, Vlieland, Terschelling, Ameland, Schiermonnikoog.

**MEESTER  
GOOCHELAAR**

**HARRY LORAYNE**

(geboren in 1926)



Harry Lorayne begon zijn geheugen al op school te trainen. Dat deed hij om lijstjes met feiten te onthouden, zodat hij betere cijfers haalde. Later werd hij goochelaar en deed hij allerlei geheugentrucs, zoals het opzeggen van bladzijden uit het telefoonboek. Of hij liet zich voorstellen aan honderden mensen achter elkaar, en dan onthield hij al hun namen. Hij heeft een aantal boeken geschreven, waarin hij uitlegt hoe je ezelsbruggetjes gebruikt om dingen beter te onthouden.

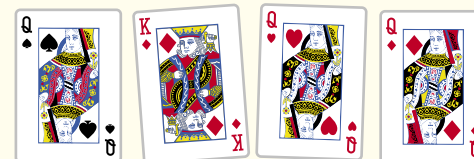


Stel dat je de woorden zon, trein, deur, uil, hoed, taart en grasveld moet onthouden. Dan helpt het misschien om er een beeld bij te bedenken, zoals dit.

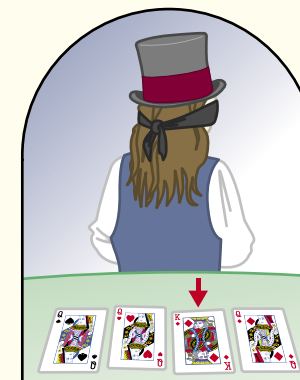
## VIND DE HEER

Deze truc werd bedacht door Harry Lorayne (zie hiernaast). Het is een zelfwerkende truc, maar je hebt er wel een goed geheugen voor nodig.

1. Haal drie vrouwen en een heer uit een spel kaarten. Vraag een vrijwilliger uit het publiek om naast je te komen staan. De vrijwilliger mag de vier kaarten in willekeurige volgorde op tafel leggen. Zeg dat de heer zulke sterke signalen uitstraalt dat je altijd weet waar hij ligt, ook zonder te kijken.



2. Telkens wanneer jij 'Wisselen' roept, moet de vrijwilliger de heer verwisselen met één van de kaarten ernaast. Doe dit eerst voor zodat de vrijwilliger weet wat hij moet doen.



3. Onthoud waar de heer ligt. Draai je nu om en vraag iemand om je een blinddoek voor te binden, zodat je de kaarten niet ziet.



4. Zeg tegen de vrijwilliger dat hij moet wisselen... en nog een keer... en nog een keer, tot hij de heer in totaal vijf keer heeft verwisseld.

Wisselen!...  
Oké, nog een keer!



5. Doe nu net alsof je de signalen van de heer probeert op te pikken. Als de heer aan het begin van de truc als eerste of als derde kaart op tafel lag, dan kan hij nu niet helemaal links liggen. In dat geval vraag je de vrijwilliger om de meest linkse kaart weg te halen. Als de heer aan het begin als tweede of als vierde kaart op tafel lag, dan vraag je de vrijwilliger om de meest rechtse kaart weg te halen.

Hij verstopt zich nog een beetje voor me... maar ik voel dat het niet de eerste kaart van links is, dus die mag je weghalen.



Aha! Nu voelde ik hem duidelijk verplaatsen!



7. Gebruik je acteertalent en doe net alsof je de heer probeert op te sporen. Vraag de vrijwilliger om de meest linkse kaart weg te halen. Aarzel even, en zeg dan dat de kaart aan de rechterkant ook weg mag. Natuurlijk blijft de heer dan over!



Ik heb hem!  
Dat is de heer, of niet?

**TOP TIP**  
Doe deze truc ook eens met andere voorwerpen. Spoor een briefje van € 20 op tussen briefjes van € 10, of een reep chocolade tussen drie appels, of jouw mobiele telefoon tussen die van drie anderen. Gebruik je fantasie!