



Lochkarten-Zaubertrick: Findest du die Herz-Dame?

Worum es geht

Mit etwas Übung verblüffst du die Leute mit Zaubertrick: Mit wenigen Fragen findest du eine jede einzelne Karte im 36er Kartenspiel. Kannst du vielleicht Gedanken lesen?

Zur Zauberlehre

Die Zauberlehre ist Team-Arbeit.
Die Zauberlehre für Anfänger*innen dauert 2 Zauberlektionen.
Die Zauberlehre für Fortgeschrittene dauert 3 Zauberlektionen.



Lektion 1 – Finde die Herz-Dame

- A) Nimm das Kartenspiel in deine linke Hand. Achte darauf, dass
- die Vorderseiten der Karten nach oben schauen und dass
 - alle Löcher der gelochten Karten schön übereinander liegen.
- B) Jetzt wollen wir doch mal die Herz-Dame suchen. Folge den Anweisungen!



1.) Erstes Loch von rechts: Ist die Karte/ist das Symbol auf der Karte rot?

Du stichst mit einem Streichholz durchs erste Loch und schüttelst das Streichholz leicht.

Siehe da: welche Karten fallen aus dem Stapel heraus?

Du fährst mit den hängengebliebenen roten Karten weiter, da die gesuchte Herz-Dame ein rotes Symbol (Herz) trägt.



2.) Zweites Loch von rechts, zweite Frage: Ist die Karte eine Zahlenkarte?

Du stichst durch das zweite Loch hindurch und kannst damit die Zahlenkarten von den Bildkarten trennen. Fahre mit den herausfallenden Bildkarten fort, da auf der Herz-Dame keine Zahlen stehen und es sich somit um eine Bildkarte handelt. Jetzt ist der Stapel in deiner Hand schon kleiner geworden, oder?

3.) Drittes Loch von rechts, dritte Frage: Ist die Karte männlich?

Du stichst durch das dritte Loch hindurch und kannst dabei die Männlichen von den Nichtmännlichen (Assen und Damen) trennen. Fahre mit den herausfallenden nichtmännlichen Karten weiter, da die Herz-Dame eine nichtmännliche Karte ist.

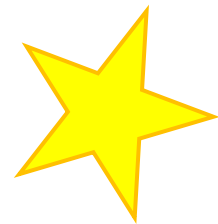


4.) Viertes Loch von rechts, vierte Frage: Ist die Karte königlich?/Trägt die Figur eine Krone auf dem Kopf? Du stichst durch das vierte Loch hindurch und kannst dabei die Gekrönten herausfischen. Da die Herz-Dame eine Krone trägt, fährst du mit den Gekrönten weiter.



5) Fünftes Loch von rechts, fünfte Frage: Zeigt die Karte Herz oder Herzförmiges? Du stichst durch das fünfte Loch hindurch und kannst dabei alle Karten mit dem Merkmal „Herz“ herausfischen.

*Herzlichen Glückwunsch, du hast die Herz-Dame gefunden!
Findest du auch den Kreuz-König? Versuche es!*



Lektion 2 – Teste deine Zauberkunst!

Um sicherzustellen, dass deine Zauberkunst in Lektion 1 nicht nur Zufall war, musst du dein Können testen. Wichtig ist nämlich, dass die Zauberkunst **IMMER** funktioniert.

1. Gib einer Person deiner Wahl das Kartenspiel in die Hand.
2. Bitte die Person sich eine Karte daraus zu merken, die keine Zahlen hat.
3. Bitte die Person das Kartenspiel richtig gut zu mischen oder mische das Spiel selbst.
4. Stelle der Person der Reihe nach Schritt für Schritt die Fragen zu den Löchern: Verfahre genau so wie du es in Lektion 1 geübt hast. Beginne immer beim ersten Loch ganz rechts: „Ist deine Karte rot?“, „Ist deine Karte eine Zahlenkarte?“, usw.
5. Findest du die gesuchte Karte?
6. Ist der Test gelungen?
Warum JA, warum NEIN?
Wenn NEIN: wiederhole Lektion 2. Wenn JA: Gehe weiter zu Lektion 3.



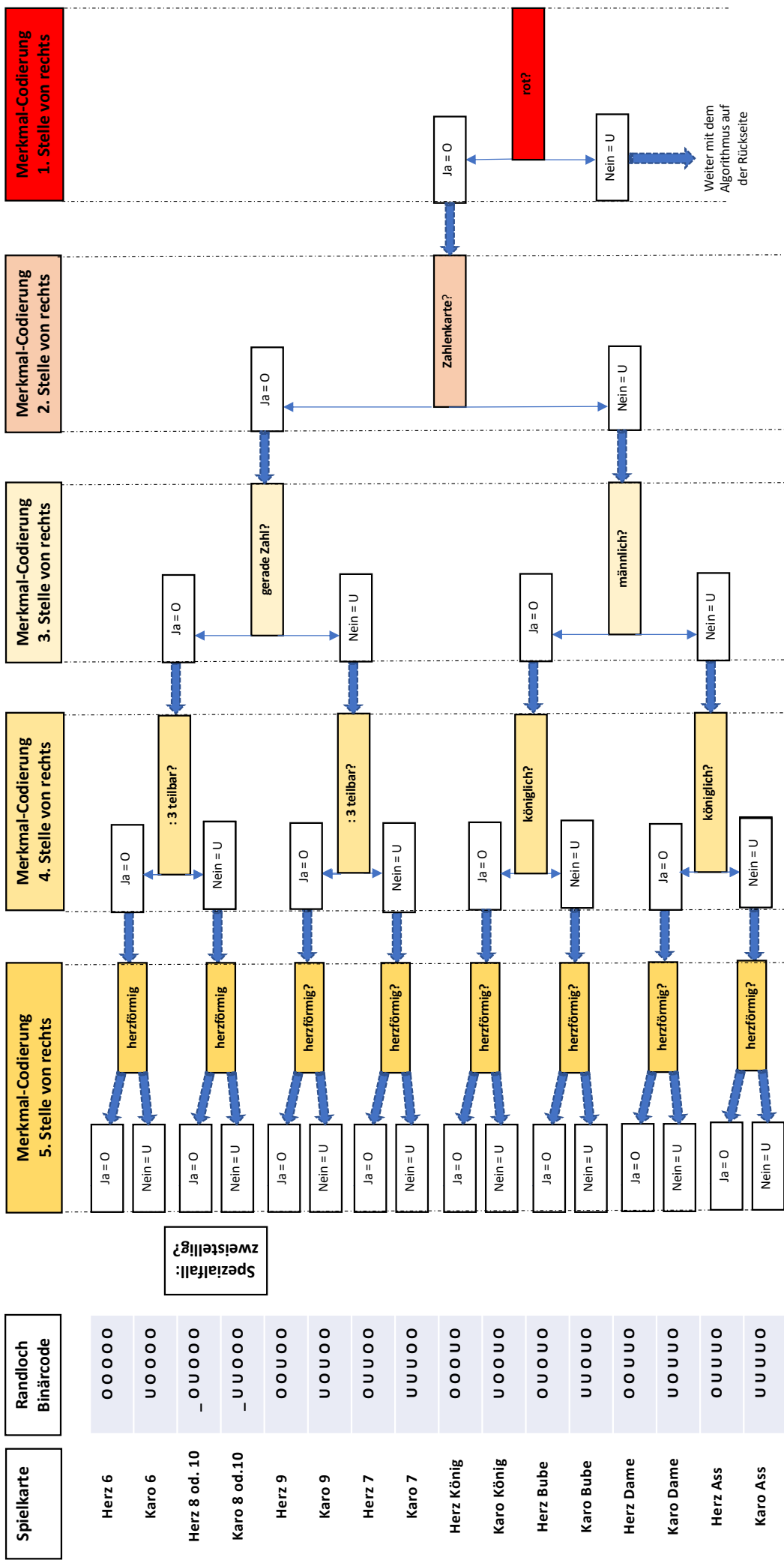
Lektion 3 – Nur für Fortgeschrittene

1. Versucht im Team den **Trick zum Finden der Zahlenkarten** herauszufinden!
2. Übt im Team das Finden von Zahlenkarten. Max. 6 Fragen pro Karte sind erlaubt.
3. Die Meisterprüfung:
 - Versucht im Team den **Trick zum Finden von jeder beliebigen Karte** im 36er Kartenspiel herauszufinden!
 - Wenn ihr das habt: übt so lange, bis ihr ganz schnell seid mit Zaubern.
4. Denkt gemeinsam über eure Zauberei nach. Begründet eure Ansichten.
 - Ist diese Zauberei echte Magie oder nur ein fauler Trick? Oder beides?
 - Gibt es eine noch schnellere Möglichkeit um eine Karte zu finden? Welche?



Algorithmus zum Lochkarten-Zaubertrick

B. Pemberger, 2019



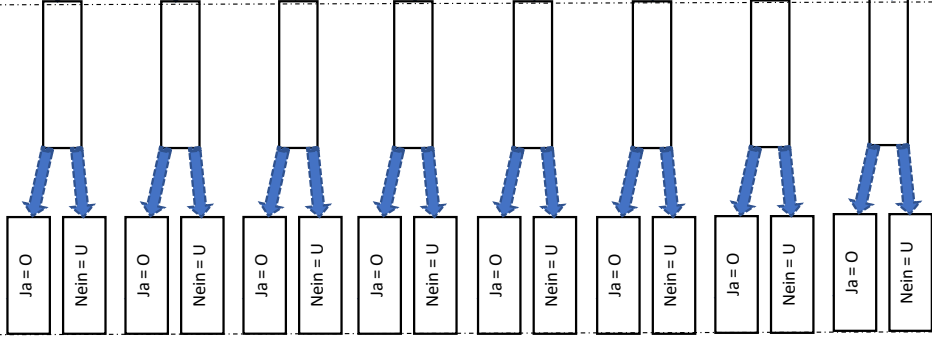
Spielkarte

Randloch
Binärcode

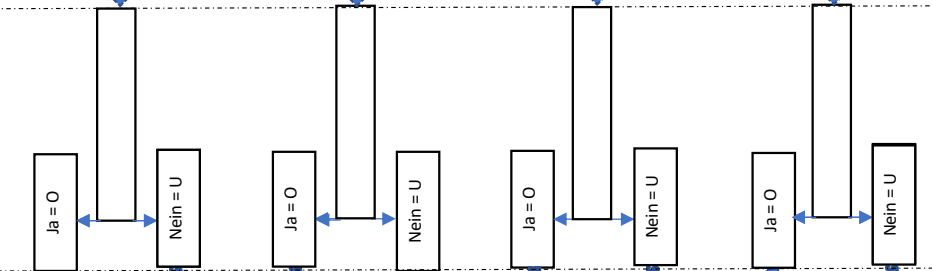


Spezialfall:

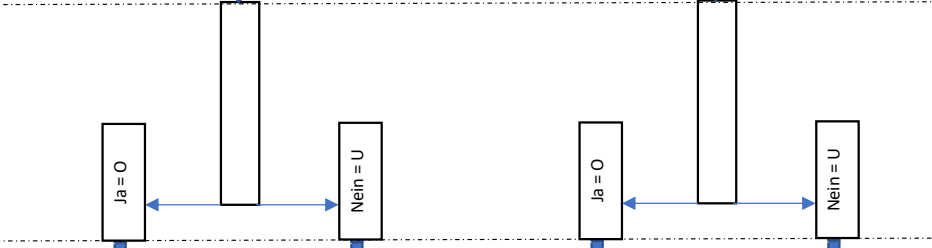
Merkmal-Codierung
5. Stelle von rechts



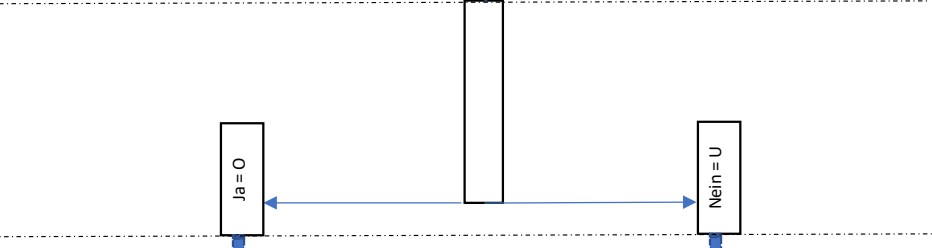
Merkmal-Codierung
4. Stelle von rechts



Merkmal-Codierung
3. Stelle von rechts



Merkmal-Codierung
2. Stelle von rechts



Merkmal-Codierung
1. Stelle von rechts

