

MINDF*CK

SPEELKAARTEN VANGEN



avrotros

Voor de volgende illusie maak je gebruik van het principe change blindness. Dat betekent dat mensen soms blind kunnen zijn voor een verandering die recht onder hun neus plaatsvindt.

Je gaat dit principe gebruiken om de illusie te wekken dat je de snelste goochelaar ter wereld bent.

Zoek een gezellig slachtoffer uit en vertel hem dat jij sinds het lezen van het MINDF*CK-boek hebt geleerd hoe je sneller dan het licht kunt zijn. Jij hebt nu vingers die sneller bewegen dan het oog kan waarnemen en dat wil je maar al te graag demonstreren. Je pakt een spel kaarten en geeft hem de bovenste twee kaarten, in dit geval de klavertwee en de schoppendrie. Hij mag de kaarten zelf ergens in het midden van het spel steken en nu komt het... Je houdt het pak kaarten in je hand en gooit het door de lucht naar je andere hand, waarbij je als een echte samoerai in een flits twee kaarten uit het spel hebt weten te halen. Je draait de kaarten langzaam om en tot grote verbazing van je toeschouwer heb je de klavertwee en de schoppendrie weten te vinden. Het spel mag onderzocht worden en er zijn geen dubbele kaarten te vinden.

Deze truc werkt omdat mensen hier op een indirecte manier change blindness ervaren. Dat doe je door de twee kaarten van het begin van de truc niet dezelfde te laten zijn als de twee kaarten van het eind van de truc. De klavertwee en schoppendrie zijn eigenlijk de schoppentwee en de klaverdrie.



Omdat je de kaarten aan het begin van de truc niet benoemt en er een aantal handelingen tussen zitten voordat de toeschouwer ze weer ziet, zal hij het verschil niet zien en denken dat je dezelfde kaarten hebt teruggevonden.

Om deze truc uit te voeren heb je een gewoon pak kaarten nodig, dat je wel even moet prepareren. Je doet het volgende:



- 1 Leg op de bovenkant van het spel de schoppentwee, daaronder de klaverdrie en daaronder de klavertwee. Helemaal onder op het spel leg je de schoppendrie.

- 2 Pak de twee bovenste kaarten van het spel (de schoppentwee en klaverdrie). Toon ze aan je proefpersoon en zeg: 'Ik heb hier twee kaarten, een twee en een drie van de klaver en schoppen. Houd ze allebei goed vast.' Hierbij overhandig je hem de kaarten met de beeldzijde van de kaarten naar beneden.
- 3 Vraag de proefpersoon de twee kaarten op twee willekeurige plekken ergens midden in het spel te steken.
- 4 Nu zeg je: 'Ik ga proberen de klavertwee en schoppendrie op magische wijze terug te halen.' (Let op: je benoemt de kaarten hier expres fout, er zijn twee andere kaarten in het midden gestoken, maar hierdoor gaat je proefpersoon het zich hopelijk verkeerd herinneren.)
- 5 Neem nu het kaartspel in één hand, met je wijsvinger onderop en je duim bovenop. Vervolgens 'werp' je het spel kaarten in je andere hand, terwijl je met minieme druk alleen de bovenste en de onderste kaart overhoudt tussen je duim en wijsvinger. Het lijkt een beweging waar je zeer geoefend voor moet zijn, maar je krijgt 'm aardig snel onder de knie. Probeer het eerst maar een paar keer voor de spiegel. Door de snelheid is het voor je publiek onmogelijk te zien waar je deze twee kaarten vandaan haalt en lijkt het alsof je ze met een magische beweging uit het midden van het spel plukt.





- 6 Natuurlijk draai je nu met een grote grijns de kaarten om die je nog tussen duim en wijsvinger hebt zitten. Et voilà! Precies de kaarten die jouw proefpersoon midden in het pak gestoken had. Althans, dat denkt-ie.

Omdat je change blindness hier als indirecte methode gebruikt is het bijna niet te detecteren, tenzij je in het begin natuurlijk te veel nadruk legt op de kaarten. Het is daarom heel belangrijk dat je die achteloos introduceert en de focus vooral op je verhaal en de rest van de kaarten richt. En zo verander je binnen een mum van tijd in de snelste illusionist van Nederland (wellicht één uitzondering daargelaten).

Nog meer geheimen uit **MINDF*CK** ontdekken?

Ga naar
avrotros.nl/mindfck

Deze truc komt uit het boek
MINDF*CK
(copyright Maven Publishing, 2016)