

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

KEMAL CÖMERTOĞLU

MENTALİST

MENTALİST

LOTOYU BİLİR, KAŞIKLARI BÜKER,
DÜŞÜNCELERİ OKUR...



KEMAL CÖMERTOĞLU

ALFA®

ALFA

MENTALİST

KEMAL CÖMERTOĞLU

İlk sihir oyunlarını ortaokul yıllarında üstad Zati Sungur'dan öğrenen Kemal Cömertoğlu, MSÜ Güzel Sanatlar Fakültesi'nde grafik tasarımı eğitimini sürdürürken, profesyonel gösterilerine de başladığı 1976 yılından beri profesyonel olarak illüzyonistlik yapıyor. Bazı tiyatro oyunları ve bazı şirketlerin ürün tanıtımı için özel gösteriler de tasarlayan Kemal Cömertoğlu, 'Hokus Sihir Okulu' ismi altında bazı sihirbazlık oyunlarının üretim ve ithalatını gerçekleştirerek satışını yapmayı sürdürüyor. 2003 yılında yayımlanan 'İllüzyon Sanatı' adlı ilk kitabıyla da alanında öğretici kitap tasarımına başlayan Kemal Cömertoğlu'nun 'Kolay Sihirler 1' adlı ikinci kitabının ilk basımı da 2007 yılında gerçekleşti.



©2015, ALFA Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic Ltd. Şti.

Kitabın tüm yayın hakları Alfa Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti'ne aittir. Tanıtım amacıyla, kaynak göstermek şartıyla yapılacak kısa alıntılar dışında, yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir elektronik veya mekanik araçla çoğaltılamaz. Eser sahiplerinin manevi ve mali hakları saklıdır.

Yayıncı ve Genel Yayın Yönetmeni M. Faruk Bayrak
Genel Müdür Vedat Bayrak
Yayın Yönetmeni Mustafa Kıpüşoğlu
Tasarım, illüstrasyonlar, kapak Kemal Cömertoğlu

ISBN 978-605-171-056-3
1. basım: Nisan 2015

ALFA Basım Yayım Dağıtım Ltd. Şti.
Ticarethane sok. No:53 34110 Cağaloğlu, İstanbul
Tel: (212) 511 53 03 Faks: (212) 674 97 29
www.alfakitap.com - info@alfakitap.com
Sertrifika No: 10905

Baskı ve Cilt
Melisa Matbaacılık
Tel: (212) 674 97 23 - Faks: (212) 674 97 29
Sertrifika No: 12088

KEMAL CÖMERTOĞLU

MENTALİST

**LOTOYU BİLİR,
KAŞIKLARI BÜKER
DÜŞÜNCELERİ OKUR...**

ALFA®

İÇİNDEKİLER

Önsöz.....	11
Değiştirme 1.....	15
Seyircinin çizim veya yazısını, kâğıdı gizlice değiştirerek elde etme yöntemi.	
Değiştirme 2.....	18
Seyircinin çizim veya yazısını, kâğıdı gizlice değiştirerek elde etmek için bir başka yöntem.	
Gizli Bilgi.....	24
Yırtılarak imha edilen kâğıt parçasındaki yazı veya çizimi gizlice ele geçirme yöntemi.	
Swami 1.....	31
Seyircilerin önünde gizlice yazı yazma yöntemi.	
Swami 2.....	34
Swami 3.....	37
Ölü veya Diri.....	40
Mentalist seyircilerce listelenen isimler arasında hayatta olmayanı bilir.	
Esp Kartları.....	41
Elindeki ESP kartlarını tek tek masaya bırakırken seyircinin onu durdurarak seçtiği kart, mentalistin önceden masaya ayırdığı kartla aynı simgeyi taşımaktadır.	
Önceden Bilinen İskambiller.....	45
Seyircinin destenin arasına gelişigüzel yerleştirdiği not kâğıdının hangi iskambillerin arasına denk geleceği yine o kâğıtta yazmaktadır.	

Otomatik Mentalizm.....48

Bir iskambil destesinden seçilen iskambilin aynısı diğer destenin içinde ters döner.

Hangi İskambil Kaçınıcı Sırada ?.....51

Sırtını dönen mentalist seyircinin iskambil destesinden kaç iskambili ayırdığını ve sonunda hangi iskambili seçtiğini bilir.

Kırmızı mı Siyah mı?.....53

Seyirci, yüzlerini görmediği iskambilleri kırmızı ve siyah diye gelişigüzel ayırır. Mentalistin etkisi altındaki seyircinin tüm tahminleri doğru çıkar.

Değiş Tokuş.....58

Seyirciler gizlice ellerindeki iskambilleri birbirleriyle değiştirler. Mentalist değiş tokuşun kimle kim arasında olduğunu bilir.

3 İskambil 3 Tahmin.....60

Mentalist bir deste iskambili seyircilerine vererek üç ayrı kişinin birer kart seçmesini ister. Ve seçilen iskambilleri hemen bilir.

Medyum.....62

Gizlice yazılan soruları bilerek cevaplama oyunu.

Son Kalem.....64

Seyirci mentalistin elindeki kalemleri sırayla seçer; Son seçim mentalistçe önceden bilinmektedir.

İşaret.....66

Mentalistin kendi avcuna külle yaptığı işaret kaybolur ve seyircinin kapalı avcunda meydana gelir.

Kitap Testi 1.....68

İskambillerin yol göstermesiyle, bir kitaptan seçilen kelimeyi bilme oyunu.

Kitap Testi 2.....70

Kitaptan seçilen kelimeyi bilmek için bir başka yöntem.

Bir Kitap Bir Kelime.....74

Bir kitaptan bir yüzük yardımıyla seçilen kelimeyi bilmek

Şapka İğnesi.....79

Gizlice yazılan soruyu bilerek cevaplama oyunu.

Paranın Seri Numarasını Bilmek.....83

Bir kitabın arasına saklanan paranın seri numarasını bilmek.

Para, Zarf, Kitap.....86

Kitaptan seçilen kelimeyi bilmek için bir başka yöntem.

Parayı Bulmak.....88

Kapalı 5 zarftan sadece birinin içinde kâğıt para vardır. Seyircilerin dolu zarfı bulmak için dört şansı vardır ama kazanan daima mentalist olacaktır.

Psişik Para.....92

Seyirci, mentalistin elinden boşluğa bıraktığı parayı o istemedikçe yakalamayı başaramaz.

Hayaletin Nefesi.....94

Gözleri kapalı olarak duran seyirci, vücudunun çeşitli noktalarında bir hayaletin temasını hisseder.

Sihirli Kare.....97

Dört sırasında, dörder rakam bulunan karenin soldan sağa yukarıdan aşağı vs. tüm toplamaları seyircinin seçtiği sayıyı verecektir..

Sihirli Takvim.....100

Seyircilerce bir takvim sayfasından gelişigüzel seçilen sayılar mentalistçe bilinir.

Sadece Telepati.....102

Mentalist salondaki bir çok seyircisine, birer iskambil seçtirir. Sahnedeki gözleri bağlı medyum, tüm seçimleri bilecektir.

Herkes Bir Sayı Yazsın.....106

Dört ayrı seyircinin yazdığı sayılar beşinci bir seyirci tarafından toplanır. Oyunun sonunda mentalistin toplam sayıyı önceden yazarak bir zarfa kapattığı anlaşılır.

Telepatik Kartlar.....109

Yedi kartda yer alan sayılardan seçilen bir sayı kolayca bilinir.

Etkileşimli Sayılar.....112

Seyirci ve mentalist birbirlerinden habersizce aynı sayıları seçerler.

Sihirli Toplam.....114

Mentalist seyircinin seçeceği sayıların toplamını önceden bilir.

Şans Oyunu.....116

Seyirci daima sırtı beyaz olan kırmızı kareyi seçer.

Falcının Sırrı.....121

Seyircilerce yazılıp birer zarfa kapatılan kelimelerin tümü mentalistçe bilinir.

Loto 6/49.....123

Mentalist o haftanın loto çekiliş sonuçlarını tek kolonda bilir.

Önceden Bilinen Fiş.....127

Seyircinin, torbadan seçtiği fişin rengiyle kapalı kutunun içindeki fişin rengi aynıdır.

Şiş, Balon, Mendil.....129

Mentalist elindeki balonu patlattığında içinden çıkan mendille, seyircinin çeşitli renklerdeki mendiller arasından seçtiği mendil aynı renktedir.

Hangi Elimde.....134

Seyirci yumruk yaptığı iki elinden birinde küçük bir eşya saklar. Mentalist eşyanın hangi elde saklandığını bilecektir.

Ölüm Oyunu.....136

Nabız atışını durdurmak ve tekrar başlatmak.

Süper Beyin.....138

Mentalist seyircilerin tercihleriyle ortaya çıkan sayıların toplamını bir bakışla bulur.

Altıncı His.....141

Mentalist, seyircisinin masa üzerindeki hangi eşyaya dokunduğunu görmeden bilir.

Kırmızı Top.....142

Bir kesekâgıdının içindeki altı pinpon topundan farklı renkteki tek topu hangi seyircinin aldığı bilinir.

Kaşık Bükme.....145

Sıradan kaşıklar mentalistin elinde, hatta seyircinin elinde, yavaşça bükülürler.

ÖNSÖZ

Mental gösterisi, aslında bir sihirbazlık gösterisidir; Onun yöntemlerini ve bazı aletlerini kullanır. Mental bir gösteri sunan sanatçının, bir sihirbazlık gösterisini sunan sanatçıdan farkı daha çok sunum tarzıdır.

Bir mentalist seyircilerine yaptığı sihirbazlığın kaynağı olarak beyinsel güçlerini gösterebilmeli; O atmosferi oluşturabilmelidir -tam bir mental gösterisi gerçekleştirmek istiyorsa. Ancak bu kitapta yer alan oyunları kendi sihir gösterinizin içinde de kullanabilirsiniz.

Mental bir gösteri sunarken bunu beyinsel güçlerinizin, sıradışı özelliklerinizin sonucu gibi sunmalısınız derkenki kastım, bir tiyatro oyunundaki, bir sinema filmindeki sanatçı gibi bir kişiliğe bürünmeniz, yine bir sinema filmindekine benzer atmosfer oluşturabilmenizdir. Seyircileriniz kendilerini bu duruma kaptırırken, bunun bir oyun olduğunu da beyinlerinin bir köşesinde bilirler elbet. Ve bunun bir oyun olduğunu sizde tamamen unutmamalısınız derim. Bu son vurgulamamın bir sebebi var. Bir zaman önce bir meslektaşına -ki bu arkadaşım gösterilerinde olağanüstü bir şey yapıyor havasını verenlere şiddetle karşıydı. Ona, gösterilerde ikide bir "bu izlediklerinizin bir numarası var tabii" tavrında olmanın doğru olmadığını vb. şeyleri uzun uzadıya anlatmıştım, o da beni tereddütle dinlemişti. Bir süre sonra bu arkadaşımın doğaüstü birşeyler yaptığı izlenimini verme işini sahnenin çok dışına taşıdığını ve korkarım kendinin de buna inanmaya başladığını gördüm. O bakımdandır dikkat demem.

Hemen tüm sihirbazlık oyunları, işin sırrını öğrenen seyirci

açısından anlamını yitirir, değersizleşir. Mental oyunları için bu kural daha da fazla geçerlidir. Kitaptaki oyunları okudukça temel hilelerinin ne kadar basit olduğunu göreceksiniz. Ama unutmayın: Bu yüzden onlarla inanılmaz bir şeyler sunabilmek ilk görüldüğünden daha zordur.

Bu kitapta yer alan oyunları ve bazı temel teknikleri dilediğiniz gibi farklı oyunlar üretmede kullanabilir, kendi bulduğunuz hikayelere monte ederek çeşitlendirebilirsiniz.

Kemal Cömertoğlu

Bay Jabez Wilson kahkahalarla güldü.

“Bende sandım ki...” dedi

“Önce yaptığınızın dahice olduğunu düşünmüştüm ama şimdi görüyorum ki o kadar da mühim bir şey değilmiş.”

“Sanırım bazı şeyleri açıklamakla hata ediyorum Watson,” dedi Holmes.

Sir Arthur Conan Doyle’un

‘Kızıl Saçlılar Kulübü’ adlı

Sherlock Holmes öyküsünden.

DEĞİŞTİRME 1

Seyircinin kâğıdını değiştirerek
elde etme yöntemi

Seyirci küçük bir kâğıt parçasına dilediği bir isim, eşya, sayı yazar veya basit bir resim yapar. Bu kâğıt parçası mentalistçe yırtılıp yakılarak imha edilir. Ancak tüm bilgi mentalistin elindedir ve onu dilediği gibi değerlendirir.

Şimdi öğreneceğiniz yöntemde seyircinin kâğıdını bir başka kâğıtla değiştirerek seyircinin yazı veya çizimini gizlice ele geçireceksiniz.

Hazırlık: Yaklaşık 8 x 8cm. boyutlarındaki bir kâğıt parçasını dörde katladıktan sonra bir kez daha katlayın. Bu şekilde hazırladığınız kâğıdı sol ceket cebinize koyun.

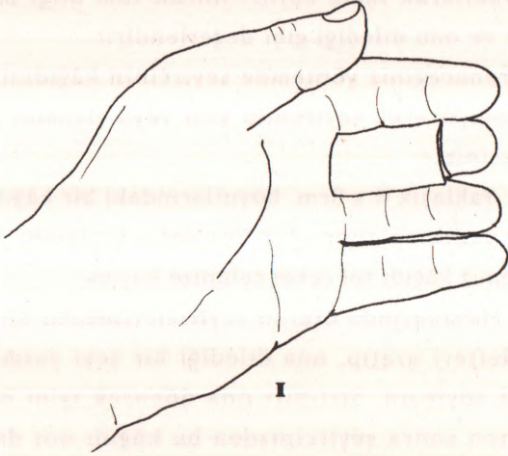
Gösteri: Masabaşında oturan seyircilerinizden birine küçük bir not defteri uzatıp, ona dilediği bir şeyi yazmasını veya çizmesini söyleyin. Sırtınızı ona dönerek işini bitirmesini bekledikten sonra seyircinizden bu kâğıdı not defterinden ayırıp dörde katlamasını ve peşisıra tekrar katlamasını ve masaya bırakmasını isteyin.

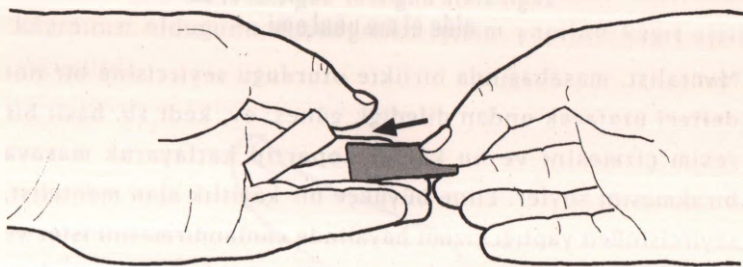
Seyirci yazmakla meşgulken, önceden hazırlayıp cebinize koyduğunuz kâğıt parçasını alarak, sol avcunuzun orta parmağı üzerinde saklayın (şekil 1).

Sağ elinizle, seyircinin masaya bıraktığı kâğıdı alıp sol avcunuza doğru yönlendirirken, sol elinizde sakladığınız kâğıdın bir ucunu başparmağınızla kaldırın (şekil 2).

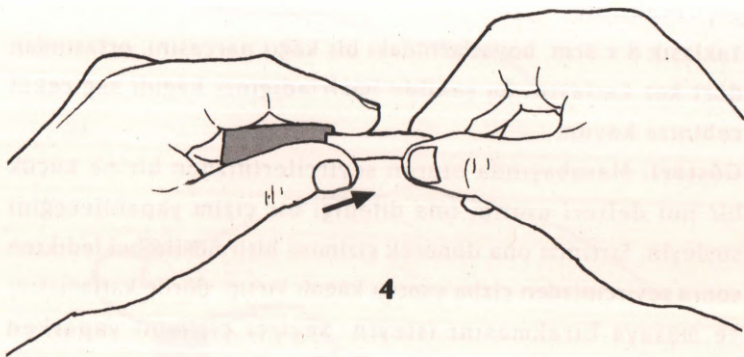
Seyircinin kâğıdını sol elinizdeki kâğıdın altına koyup, sağ elinizin başparmağıyla, sol elinizdeki gizli kâğıdı sol elinizin parmak uçlarına çekin (şekil 3 ve 4).

Sol elinizin parmak uçlarında tuttuğunuz kâğıdı, sağ elinizle ortasından yırtın. Yırttığınız kâğıt seyircinin kâğıdı değil, size ait olan kâğıtdır. Yırttığınız kâğıt parçalarını masa üzerindeki kül tablasına bırakıp, seyircilerinizden onları yakmasını isteyin. Seyircilerin ilgisi yanan kâğıt parçaları üzerindeyken, sol avcunuzdaki seyirciye ait kâğıdı kucağınızda açarak gizlice bakın. Bir önceki oyundakine benzer şekilde seyircinin gizli bilgisini açıklayarak oyunu bitirebilirsiniz.





3



4

MENTALIST

DEĞİŞTİRME 2

Seyircinin kâğıdını değiştirerek elde etme yöntemi

Mentalist, masabaşında birlikte oturduğu seyircisine bir not defteri uzatarak ondan dilediği, güneş, ev, kedi vb. basit bir resim çizmesini ve bu kâğıdı kopartıp katlayarak masaya bırakmasını söyler. Eline büyükçe bir kâğıtlık alan mentalist, seyircisinden yaptığı çizimi hayalinde canlandırmasını ister ve elindeki kâğıtlığa bir şeyler çizer. Çizimini bitiren mentalist, masada katlı olarak duran seyircinin kâğıdını açtırarak herkese gösterir. Mentalist masada duran kendi çizimini gösterdiğindeyse her iki çizimin de birbirine çok yakın olduğu görülür.

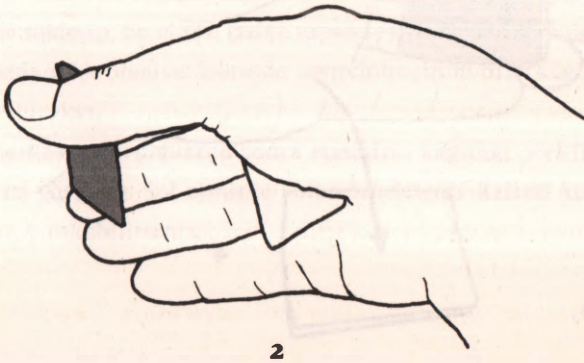
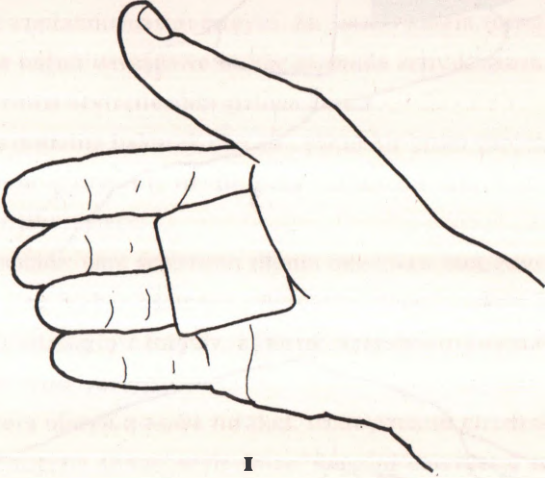
Hazırlık: Şimdi öğreneceğiniz yöntemle, seyircinin kâğıdını bir başka kâğıtla değiştirerek, seyircinin çizimini gizlice ele geçireceksiniz.

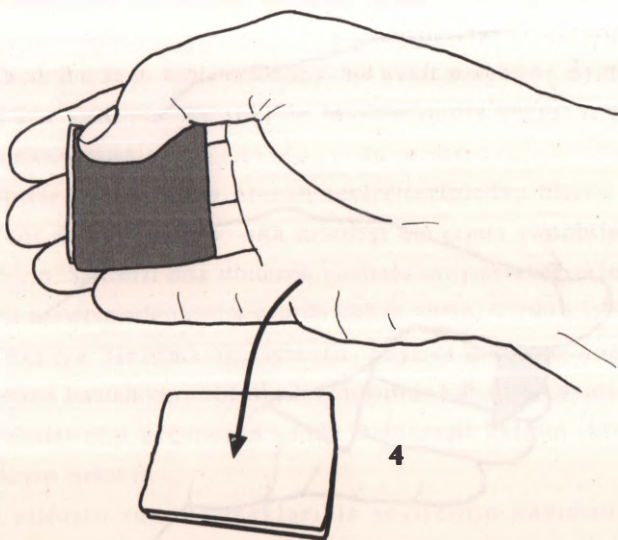
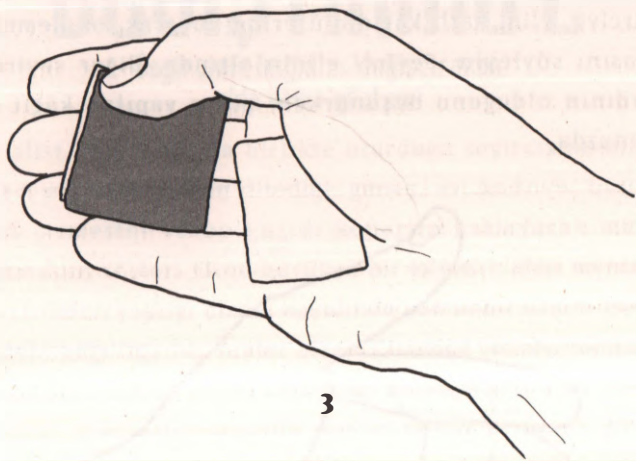
Yaklaşık 8 x 8cm. boyutlarındaki bir kâğıt parçasını, ortasından dört kez katlayın. Bu şekilde hazırladığınız kâğıdı sağ ceket cebinize koyun.

Gösteri: Masabaşında oturan seyircilerinizden birine küçük bir not defteri uzatıp, ona dilediği bir çizim yapabileceğini söyleyin. Sırtınızı ona dönerek çizimini bitirmesini bekledikten sonra seyircinizden çizim yaptığı kâğıdı yırtıp, dörde katlamasını ve masaya bırakmasını isteyin. Seyirci çizimini yaparken önceden hazırlayıp cebinize koyduğunuz kâğıt parçasını gizlice sağ elinize alıp, avcunuzun içinde, başparmak kasının yardımıyla saklayın (şekil 1).

Sağ elinizin tüm parmaklarıyla seyircinin kâğıdını tutun (şekil 2). Ve seyircinin kâğıdını başparmağınızla, dört parmağınızın içine bastırın (şekil 3). Bu elinizi masabaşındaki

diğer bir seyircinize doğru yönlendirip, avcunuzun içinde saklı olan boş kâğıdı onun önüne doğru masaya bırakın (şekil 4). Bu seyirciye, elini katlı kâğıdın üzerine koyarak, onu emniyete almasını söyleyin. Seyirci elinin altında, diğer seyircinin kâğıdının olduğunu düşünürken, çizim yapılan kâğıt sizin avcunuzda.





Sol elinizle masa üzerindeki kâğıtlığı masadan alıp önünüze getirirken, sağ avcunuzda gizlediğiniz seyircinin kâğıdının kenarını başparmağınızla kaldırın (şekil 5 ve 6). Kâğıtlığı, sağ elinizin parmaklarıyla, kâğıdın arasına sokarak, seyircinin kâğıdını, kâğıtlığın üzerine aktarın ve sol elinizin başparmağı altına yönlendirin (şekil 7 ve 8).

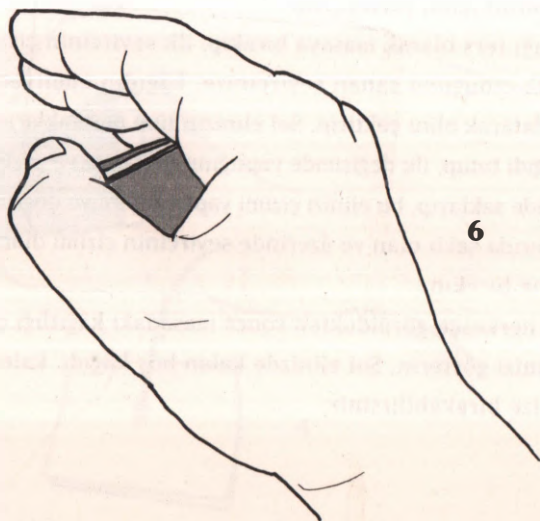
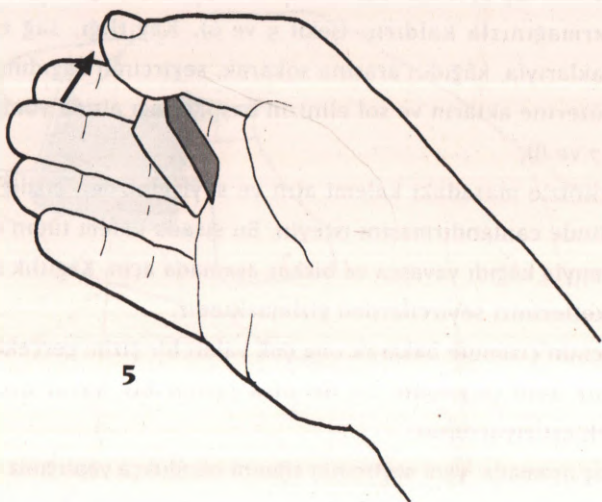
Sağ elinizle masadaki kalemi alın ve seyircinizden çizdiği resmi hayalinde canlandırmasını isteyin. Bu sırada kalem tutan elinizin yardımıyla kâğıdı yavaşça ve birkaç aşamada açın. Kâğıtlık sizin bu hareketlerinizi seyircilerden gizlemektedir.

Seyircinin çizimine bakarak ona çok yakın bir çizim gerçekleştirin. Birebir aynı çizmeyin, ne de olsa çizimi bir hayal üzerinden gerçekleştiriyorsunuz.

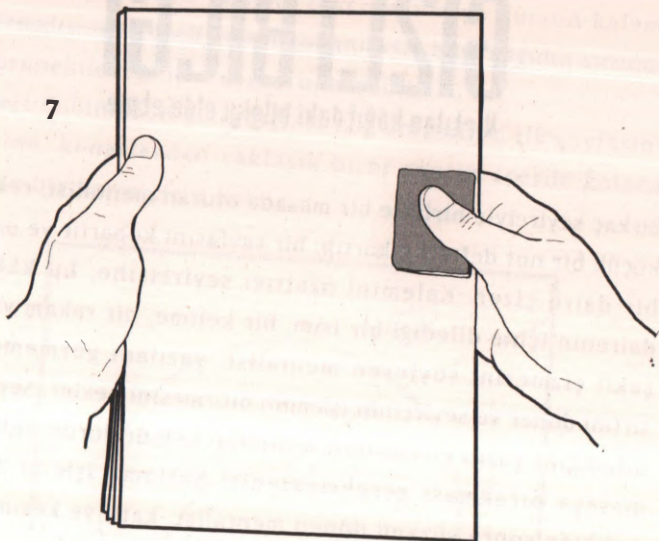
Bir kaç aşamada, yani seyircinin zihnini okudukça yaptığınız çizimler sırasında yine birkaç aşamada seyircinin kâğıdını tekrar katlayın. Yeniden katladığınız kâğıdı, kâğıtlık üzerinden kaydırarak sol avcunuzun içine yerleştirin.

Kâğıtlığı ters olarak masaya bırakıp, ilk seyircinin çiziminin elinin altında olduğunu sanan seyircinize, kâğıdın emniyette olduğunu doğrulatarak elini çektin. Sol elinizin tüm parmaklarını kullanarak bu kâğıdı tutup, ilk değişimde yaptığınız gibi orta ve yüzük parmakları üzerinde saklayıp, bu elinizi çizimi yapan seyirciye doğru yönlendirin. Avcunuzda saklı olan ve üzerinde seyircinin çizimi olan kâğıdı masa üzerine bırakın.

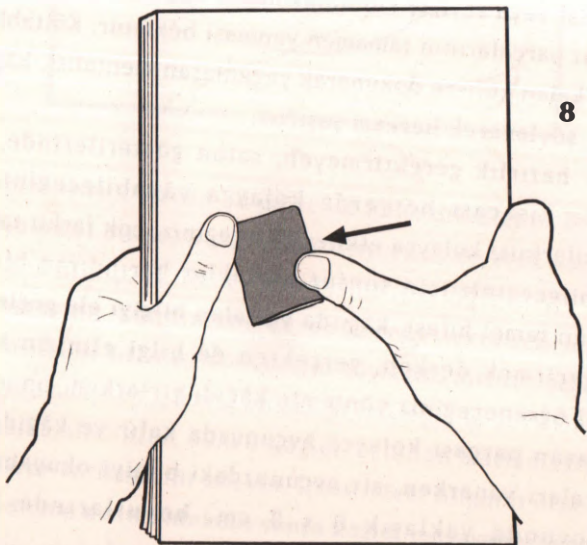
Çizim herkesçe görüldükten sonra masadaki kâğıtlığı çevirip kendi çiziminizi gösterin. Sol elinizde kalan boş kâğıdı, kalemi koyarken cebinize bırakabilirsiniz.



7



8



GİZLİ BİLGİ

Yırtılan kâğıtdaki bilgiyi elde etme

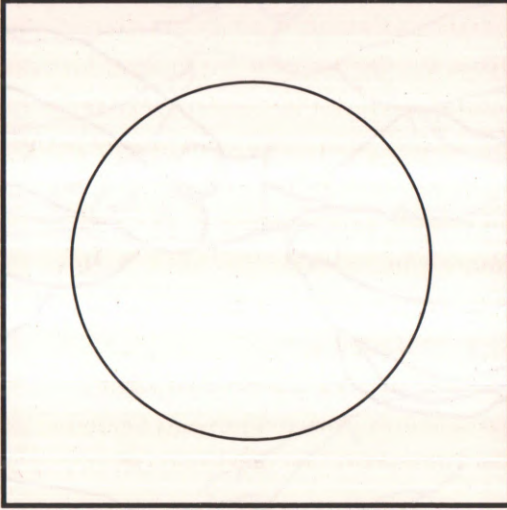
Birkaç seyirciyle birlikte bir masada oturan mentalist, cebinden küçük bir not defteri çıkartıp, bir sayfasını kopartır ve ortasına bir daire çizer. Kalemını uzattığı seyircisine, bu kâğıtdaki dairenin içine dilediği bir isim, bir kelime, bir rakam veya bir şekil çizmesini söyleyen mentalist, yazılanı görmemek için sırtını döner ve seyircinin işlemini bitirmesini bekler. Seyircinin, dilediğini yazıp çizmesinin ardından kâğıdı dörde katlayarak masaya bırakması gerekmektedir. Katlama işlemi de sona erdikten sonra yüzünü dönen mentalist, katlı ve kesinlikle içi görünmeyen kâğıdı alıp yırtarak parçalara ayırır ve masa üzerindeki kültablasına atar.

Mentalist veya seyirci kültablasındaki kâğıt parçalarını yakar. Ve kâğıt parçalarının tamamen yanması beklenir. Kültablasının içinde kalan küllere dokunarak yoğunlaşan mentalist, kâğıtdaki bilgiyi söyleyerek herkesi şaşırtır.

Hiçbir hazırlık gerektirmeyen, salon gösterilerinde, evde, kafede kısacası her yerde kolayca yapabileceğiniz, tüm seyircilerinizi kolayca etkileyebileceğiniz, çok farklı tarzlarda sunabileceğiniz için sonsuz olanaklar barındıran bir oyun. Oyunun temel hilesi, kâğıtda yer alan bilgiyi ele geçirmektir. Ele geçirmek derken, gerçekten de bilgi elinizin içinde... Şimdi öğreneceğiniz yöntemle kâğıdı yırtarken, onun bilgiyi saklayan parçası kolayca avcunuzda kalır ve kâğıdın diğer parçaları yanarken, siz avcunuzdaki bilgiyi okuyabilirsiniz. Bu oyunda yaklaşık 8 x 8 cm. boyutlarında kâğıtlar kullanmalısınız.

Bilgiyi bu kâğıtların üzerine tükenmez veya kurşun kalemle yazdırmalısınız. Keçeli kalem kullanılırsa, bilgi kâğıdın sırtından da görünebileceği için uygun olmayabilir.

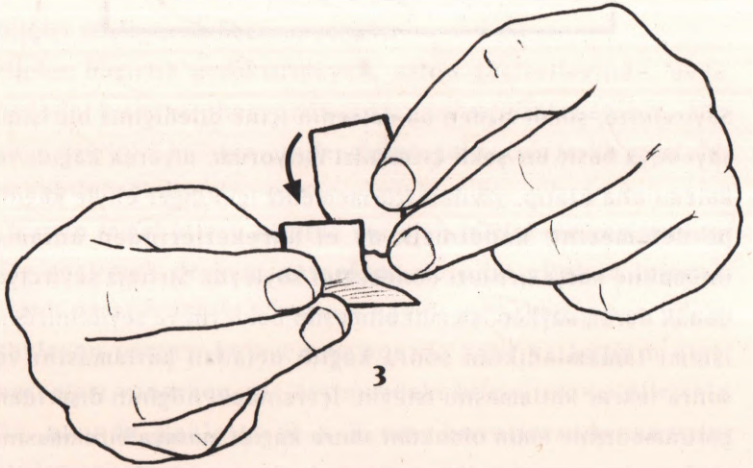
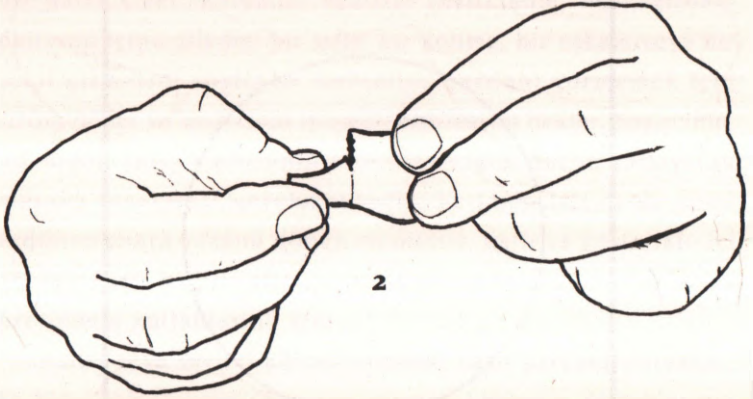
Gösteri:Cebinizden çıkardığınız not defterinin ilk sayfasının ortasına, kenarlardan yaklaşık birer santim içerde kalacak şekilde bir daire çizin (şekil 1).

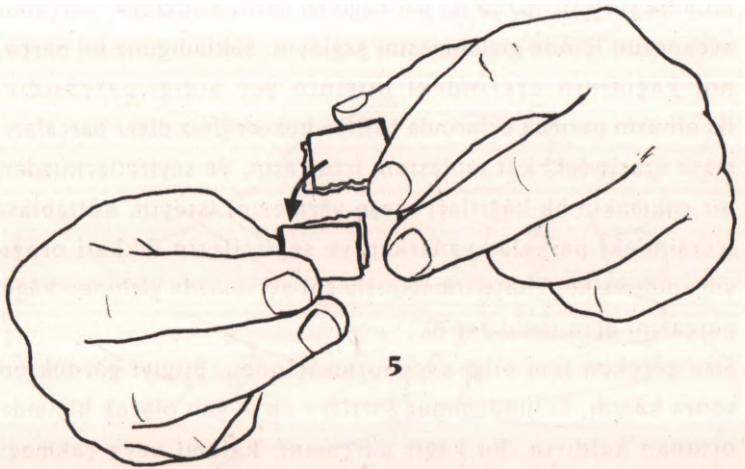
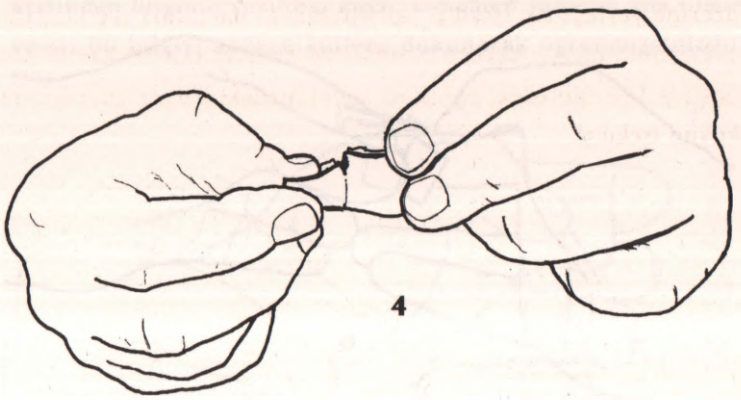


I

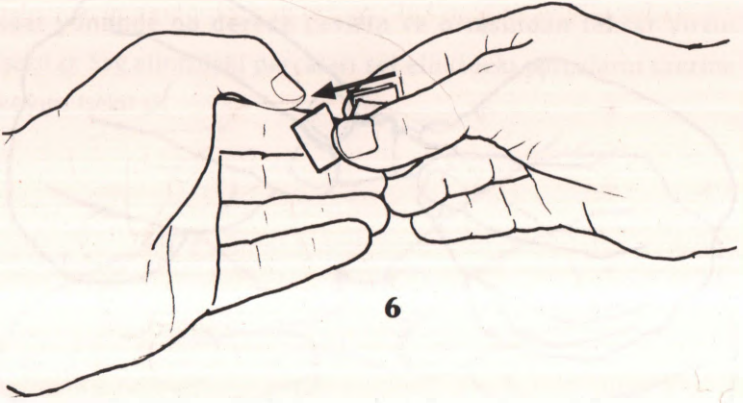
Seyircinize, şimdi sizden bu dairenin içine dilediğiniz bir isim, sayı veya basit bir şekil çizmenizi istiyorum, diyerek kâğıdı ve kalemi ona uzatıp, yazılanı görmemeniz için diğer eliyle kâğıdı perdelemesini, kendinizin de el hareketlerinden anlama ihtimaline karşı sırtınızı döneceğini söyleyin. Sırtınız seyirciye dönük durumdayken işlemin bitmesini bekleyin ve seyircinizden işlemi tamamladıktan sonra kâğıdı ortadan katlamasını ve sonra tekrar katlamasını isteyin. İçersindeki bilginin dışarıdan görünmediğine emin olduktan sonra kâğıdı masaya bırakmasını söyleyin ve yüzünüzü dönün. Dörde katlanmış kâğıdı sağ elinizle

alıp, kapalı köşesi yukarı, kapalı kenarları sağınıza bakacak şekilde sol elinize aktarın. Sağ elinizle üst ortadan aşağı doğru yırtın (şekil 2). Sağ elinizdeki parçayı, sol elinizdeki parçanın üzerine yerleştirin (şekil 3). Sol elinizdeki parçaları sağ elinizle saat yönünde 90 derece çevirin ve ortasından tekrar yırtın (şekil 4). Sağ elinizdeki parçaları sol elinizdeki parçaların üzerine koyun (şekil 5).





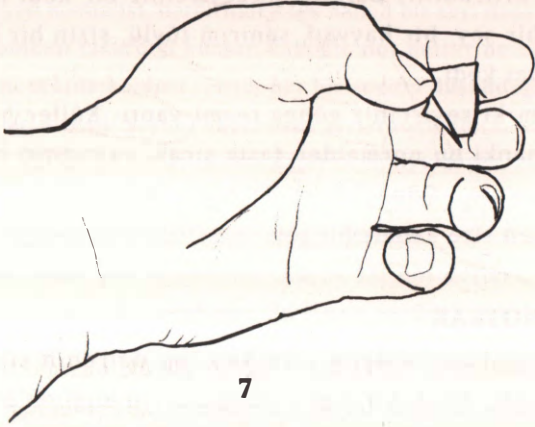
Sağ elinizin başparmağını en üstteki parçaya bastırarak, bu parçayı sol avuç içine itin (şekil 6).



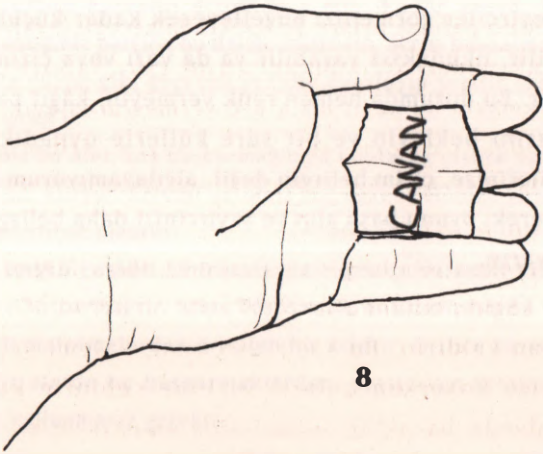
Alakoyduğunuz parçayı orta ve yüzük parmaklarınızın alt kısmına yerleştirip, bu iki parmağınızı hafifçe bükerek, parçanın avcunuzun içinde gizlenmesini sağlayın. Sakladığınız bu parça, not kâğıdının üzerindeki bilginin yer aldığı parçasıdır. İki elinizin parmak uçlarında hafifçe bükeceğiniz diğer parçaları, masa üzerindeki kül tablasının içine atın. Ve seyircilerinizden bir çakmakla bu kâğıtları ateşe vermesini isteyin. Kül tablası içersindeki parçalar yanarken ve seyircilerin dikkati oraya yoğunlaşmışken, başparmağınızla sol avcunuzda gizlenen kâğıt parçasını açın (şekil 7 ve 8).

Size gereken tüm bilgi avcunuzun içinde... Bilgiyi gördükten sonra kâğıdı, bulunduğunuz şartlara en uygun olacak biçimde ortadan kaldırın. Bu kâğıt parçasını, kalemi veya çakmağı cebinize koyarken onlarla birlikte cebinize kaldırabilir, sandalyede bacaklarınızın altına sıkıştırabilir ya da yere bırakabilirsiniz.

Kültablasında yanmış olan kâğıt parçalarının küllerine dokunarak, seyircinin yazdığı bilgiyi söylediğinizde, bu tüm seyirciler için gerçekten inanılması zor bir gösterebilir. Seyirciler açısından bilginin yazıldığı kâğıt, tamamen yanarak yok olmuş ve siz bu bilgiyi sadece küllere dokunarak öğrenmişsinizdir.



7



8

Bu oyunu kendi seçimleriniz doğrultusunda, çeşitli şekillerde uygulayabilirsiniz. Seyircinizden dilediği bir rakamı yazmasını, dilediği bir kelimeyi yazmasını, geometrik bir şekil çizmesini ya da hayvan, bitki, eşya gibi şeylerden bir çizim yapmasını isteyebilirsiniz. Aldığınız gizli bilgiyi hemen ve doğrudan açıklamak yerine, bu bilgiyi biraz dolambaçlı yollarla vermeniz etkiyi artırabilir. Diyelim ki seyirciniz bir kedi çizdi: Evet, canlı bir şey, bir hayvan, sanırım tüylü, sizin bir kediniz mi var, evet kedi.

Diyelim ki seyirciniz güneş resmi yaptı: Küller biraz sıcak, fakat sanki bu normalden fazla sıcak, yaptığınız çizim sıcak bir şeye ait... Güneş? Evet çiziminiz güneş miydi? Yani sunuş tamamen size kalmış bir şey.

SON NOTLAR

Kâğıdın ortasına daire çizerken, bu dairenin sihirbazların kullandığı sihirli bir daire olduğunu, ve bilginin bunun içine yazılması gerektiğini söyleyerek bazı seyircilerin neden dairenin içine yazıyoruz ki diye düşünmelerini engelleyebilirsiniz. Bazı seyirciler görmenizi engelleyecek kadar küçük bir çizim yapabilir, okunaksız yazabilir ya da yazı veya çizim çok silik olabilir. Bu durumda hemen renk vermeyin, kâğıt parçalarının yanmasını bekleyin ve bir süre küllerle oynadıktan sonra seyircilerinize, çizim belirgin değil, algılayamıyorum gibi şeyler söyleyerek, oyunu başa alın ve seyircinizi daha belirgin yazması için uyarın.

SWAMI I

Gizli yazı yazma yöntemi

Küçük bir not defterini elinde tutan mentalist, üç seyirciyi ayağa kaldırır ve onlardan zihinlerini temizlemelerini ister. Seyircilerini bir süre izleyen mentalist, herbirinden tek haneli bir sayı düşünmesini ister ve cebinden çıkardığı kurşun kalemle not defterine birşeyler yazıp, kalemi cebine kaldırır. Şimdi her bir seyirci düşündüğü sayıyı sırayla açıklar. Her bir seyirci düşündüğü sayıyı söyledikçe, mentalist elindeki not defterine bakar, sonra diğer seyirciye geçer. Mentalist elindeki not defterine önceden yazdığı tahminini gösterdiğinde seyircilerin düşündüğü sayılarla aynı olduğu görülür.

Hazırlık: Bu oyun için gerekenler, küçük bir not defteri, kurşun kalem ve küçük gizli bir yardımcı. Bu küçük yardımcı, seyircilerin gözü önünde fark edilmeden, yazı yazmanızı sağlar.

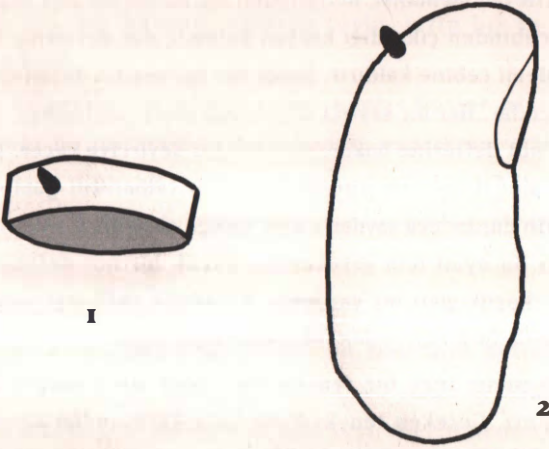
Aletin yapımı: İnce bir tenekeden 1 santime 5 santim bir şerit kesmelisiniz. Gereken tenekeyi bir kola kutusundan keserek elde edebilirsiniz. Şeritin ortasına bir çivi yardımıyla küçük bir delik açın. Bir kurşun kalemin ucundan 5 mm. kadar kesin. Kurşun kalemden kestiğiniz parçayı bu deliğe sıkıştırın. Şeriti başparmağınızın ucuna sıkıca yüzük gibi geçecek şekilde ayarlayıp şeritin iki ucunu birleştirin (şekil 1).

Hazırladığınız bu alet, sağ başparmağınıza takılarak gizlice yazmanızı sağlayacaktır. Kurşun kalem ve aleti sağ ceket cebinize koyun, not defteri iç cebinizde olabilir.

Aletin bir başka çeşidi: Sihirbazlarda mutlaka bulunan bir başka alet de sahte başparmaktır. Sahte başparmak, başparmağınızın üzerine geçen çeşitli malzemelerden üretilen bir kılıftır. Gizlice yazmak için üreteceğiniz aletde bu başparmaklardan, plastikten üretilmiş kısa bir çeşidini kullanmanız gerekir.

Sahte başparmağın ucunda minik bir delik açılır ve yine kurşun

kalemin ucundan keseceğiniz 5mm.lik parça buraya yerleştirilir (şekil 2). Gizlice yazı yazmanızı gerektirecek oyunlarda bu aleti de kullanabilirsiniz.



Örnek bir sunuş: Ayağa kalkmaya davet ettiğiniz üç seyircinizden tek haneli bir sayı düşünmelerini istedikten sonra not defterinizi ve kaleminizi cebinizden çıkararak ilk seyircinize bakın ve ondan seçtiği sayıyı zihninde canlandırmasını isteyin. Elinizdeki not defterine yazıyormuş gibi yapın ama bir şey yazmayın. Aynı şekilde ikinci ve üçüncü seyircilere yönelerek not defterine yazıyormuş gibi davrandıktan sonra kalemi sağ ceket cebinize kaldırın ve ceket cebinizin içinde aleti başparmağınıza geçirin.

Not defterini sağ elinizle -üç parmak önde, işaret ve başparmağınız içte olacak şekilde- kavrayın (şekil 3 ve 4). İlk

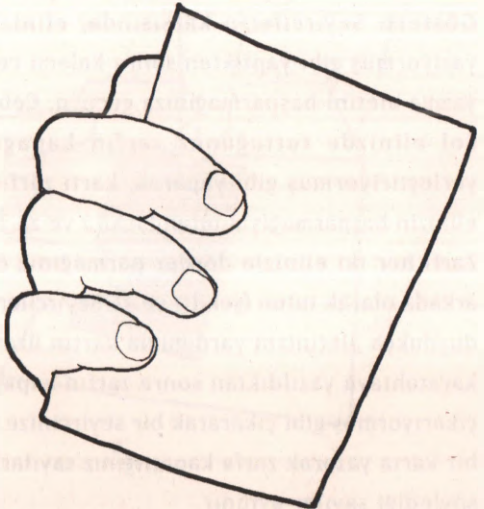
seyircinize seçtiği sayıyı sorun. Not defterine bakıp diğer seyircinize yönelin. Bu arada başparmağınıza takılı aletle öğrendiğiniz sayıyı yazın. Bu şekilde tüm sayıları yazdıktan sonra not defterinizi seyircilerinize gösterdiğinizde, tüm tahminlerinizin doğru olduğu görülecektir.

Bu oyun için kullandığınız aleti, başka birçok oyunda da kullanabilirsiniz. Öncelikle başparmağınızla yazmayı, kendinizi hazır hissedene dek denemelisiniz.



3

4



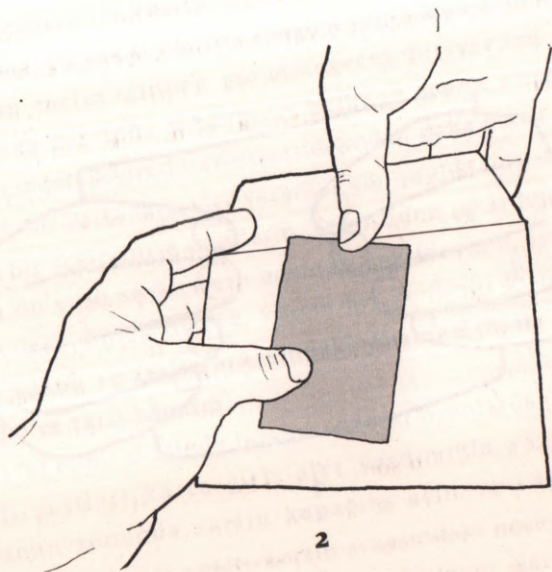
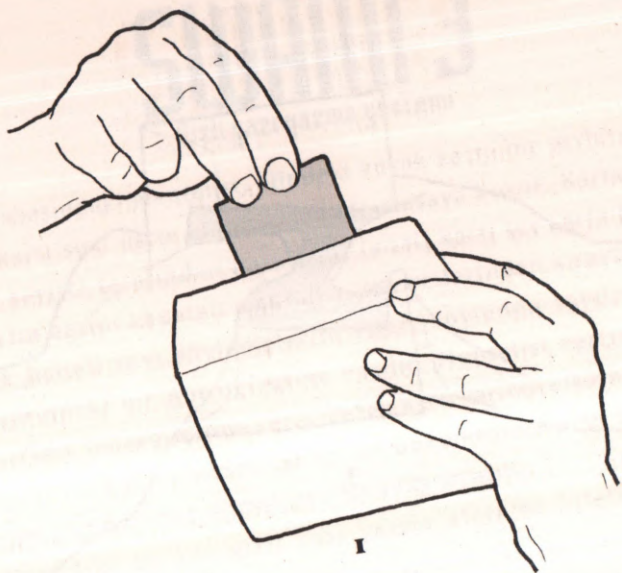
SWAMI 2

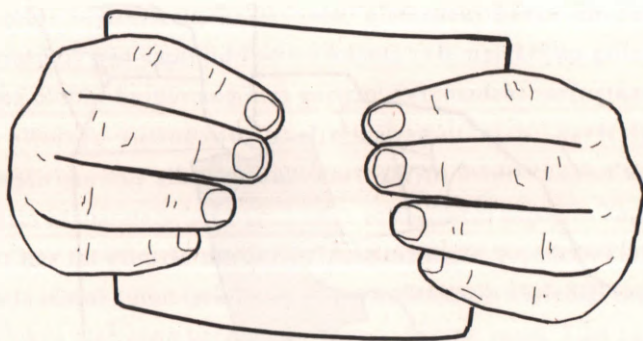
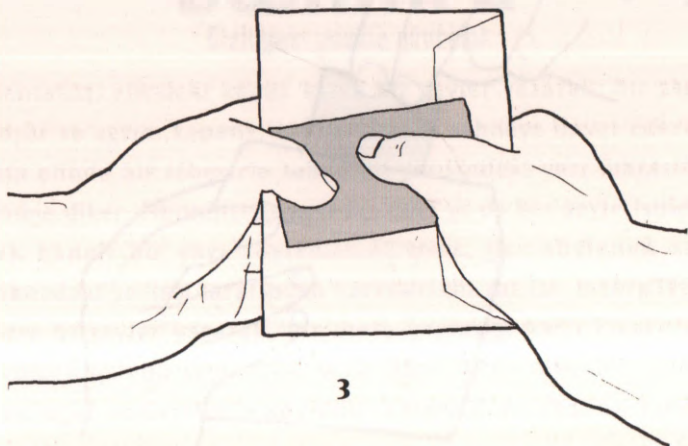
Gizli yazı yazma yöntemi

Mentalist, elindeki küçük karta bir şeyler yazarak, bir zarfa koyar ve ağzını kapatır. Bir seyircisini sahneye davet ederek, onu elinde bir tebeşirle sahnenin gerisindeki yazı tahtasının önüne diker. Mentalist sırayla üç, dört ya da beş seyircisinden tek haneli bir sayı söylemesini ister. Her söylenen sayı sahnedeki seyirci tarafından karatahtaya yazılır. mentalist az önce birşeyler yazarak, bir zarfa kapattığı kartı çıkararak, okuması için bir seyircisine verir. Mentalistin önceden yazdığı sayılarla, seyircilerce söylenip karatahtaya yazılan sayılar aynıdır.

Hazırlık: Bu oyun için kartvizit boyutlarında bir kart, zarf, kurşun kalem ve gizli yazı yazma aletine ihtiyacınız var. Kurşun kalem ve gizli yazı yazma aletini sağ ceket cebinize koyun. Kart ve zarfı da size uygun ceplerinize yerleştirin.

Gösteri: Seyircilerin karşısında, elinizdeki karta bir şeyler yazıyormuş gibi yaptıktan sonra kalemi cebinize koyup gizli yazı yazma aletini başparmağınıza geçirin. Cebinizdeki zarfı çıkartın. Sol elinizde tuttuğunuz zarfın kapağını açıp, kartı içine yerleştiriyormuş gibi yaparak, kartı zarfın üstüne koyun ve sol elinizin başparmağıyla tutun (şekil 1 ve 2). Zarfın kapağını kapatın. Zarfı her iki elinizle dörder parmağınız önde başparmaklarınız arkada olarak tutun (şekil 3 ve 4). Seyircilerinizin söylediği sayıları duydukça aletinizin yardımıyla kartın üzerine yazın. Tüm sayılar karatahtaya yazıldıktan sonra zarfın kapağını açıp, kartı içinden çıkarıyormuş gibi çıkararak bir seyircinize verip okutun. Önceden bir karta yazarak zarfa kapattığınız sayılarla, seyircilerin özgürce söylediği sayılar aynıdır.





SWAMI 3

Gizli yazı yazma yöntemi

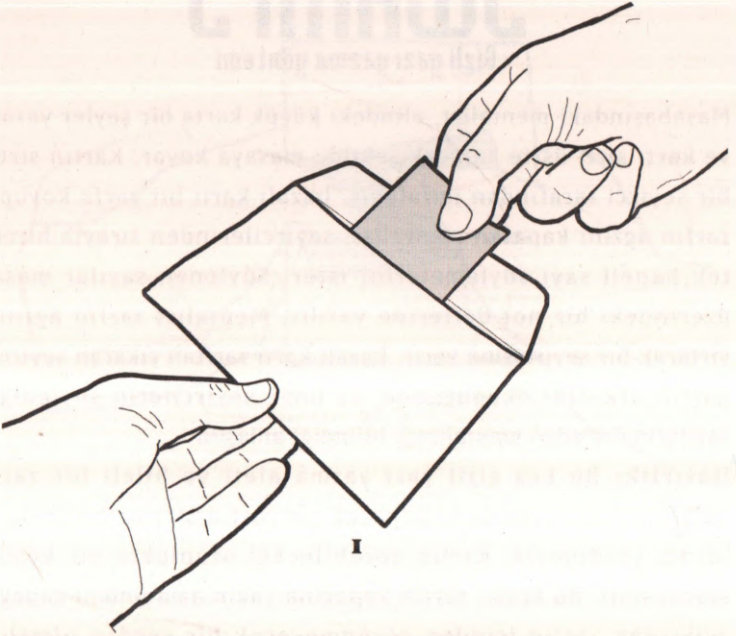
Masabaşındaki mentalist, elindeki küçük karta bir şeyler yazar ve kartı sırtı üstte kalacak şekilde masaya koyar. Kartın sırtı bir seyirci tarafından imzalanır. İmzalı kartı bir zarfa koyup, zarfın ağzını kapatan mentalist, seyircilerinden sırayla birer tek haneli sayı söylemelerini ister. Söylenen sayılar masa üzerindeki bir not defterine yazılır. Mentalist zarfın ağzını yırtarak bir seyircisine verir. İmzalı kartı zarftan çıkaran seyirci kartın arkasını okuduğunda, az önce seyircilerin söylediği sayıların önceden mentalistçe bilindiği anlaşılır.

Hazırlık: Bu kez gizli yazı yazma aleti ve hileli bir zarf kullanıyoruz. Oyunda kullanacağınız zarfın sırtına bir maket bıçağı yardımıyla, kartın geçebileceği uzunlukta bir kesik atacaksınız. Bu kesik, zarfın kapağına yakın ama önden kapağı açık olan zarfın içinden görünmeyecek bir yerden olmalı. Bu oyunda üzerinde tahmininiz bulunan arkası imzalı kart, zarfın içinden seyircilerce çıkarıldığından daha etkili olabilir.

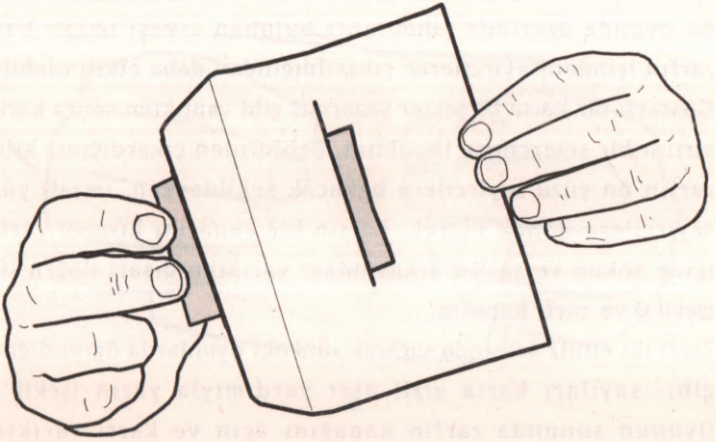
Gösteri: Bir karta birşeyler yazarmış gibi yaptıktan sonra kartın sırtını bir seyircinize imzalatın. Cebinizden çıkardığınız hileli zarfın ön yüzü seyircilere bakacak şekildeyken, imzalı yüzü seyircilere dönük olarak, kartın bir kenarını kısmen zarfın içine sokun ve zarfın arkasındaki yarıktan dışarı doğru itin (şekil 1) ve zarfı kapatın.

Zarfı iki eliniz arasında tutarak -önceki oyunlarda öğrendiğiniz gibi- sayıları karta gizli alet yardımıyla yazın (şekil 2). Oyunun sonunda zarfın kapağını açın ve kartı yarıktan kurtaracak kadar çekip, kartın arkasındaki imzayı göstererek kartın seyircilerce imzalandığını vurgulayın. Kartın üst ucunu

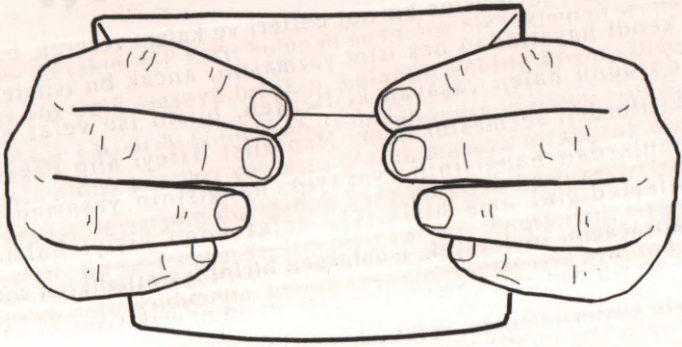
seyircinize tutturup, kartı ona çıkarttırın. Elbet de tahminleriniz doğru.



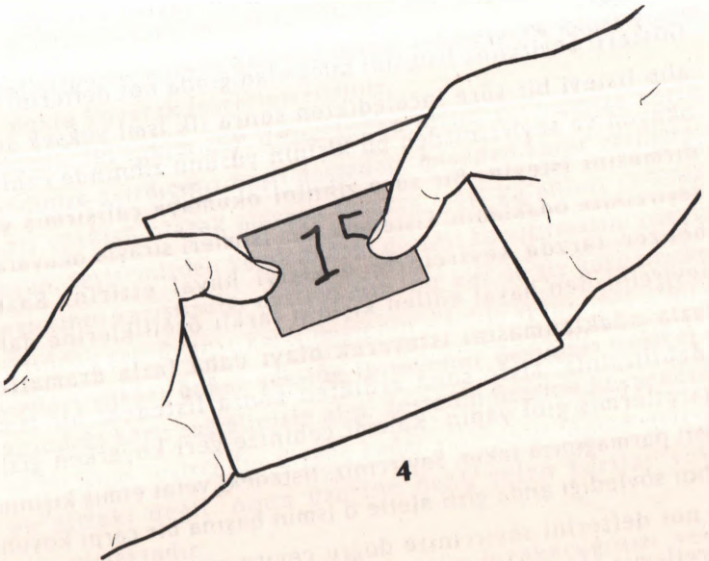
I



2



3



4

MENTALIST

ÖLÜ VEYA DİRİ

Mentalist seyircisine bir not defteri ve kalem vererek, buraya kendi hayatından beş isim yazmasını, ancak bu isimlerden dördünü halen yaşayan kişilerden, birini ise vefat etmiş kişilerden seçmesini ister. Mentalist listeyi alıp bakar ve bunlardan hangisinin yaşayıp, hangisinin yaşamadığını bilemediğini ama hisleriyle vefat eden kişiyi bulmaya çalışacağını söyleyerek, isimlerden birini işaretledikten sonra seyircisinden vefat etmiş olan kişinin adını açıklamasını ister. Liste gösterildiğinde, vefat eden kişinin adı yanına mentalistçe bir çarpı işareti konulduğu görülür.

Hazırlık: Bu oyunda yine gizli yazı yazma aleti kullanılmaktadır. Beş yerine üç, dört veya farklı sayıda isim yazdırabilirsiniz.

Gösteri: Seyirciniz listesini tamamladığında not defterini geri alıp listeyi bir süre inceledikten sonra ilk ismi yüksek sesle okuyun ve seyircinizden bu kişinin yüzünü zihninde canlandırmasını isteyin. Bir süre zihnini okumaya çalışmış gibi seyircinize odaklanın. Listedeki tüm isimleri sırayla okuyarak, benzer tarzda seyircinize o kişiyi hayal ettirin. Bazen seyircinizden hayal edilen kişinin farklı özelliklerine daha fazla odaklanmasını isteyerek olayı daha fazla dramatize edebilirsiniz. Liste sona erdikten sonra listedeki bir ismi işaretlemiş gibi yapın. Kalemi cebinize geri koyarken gizli aleti parmağınıza takın. Seyirciniz, listedeki vefat etmiş kişinin adını söylediği anda gizli aletle o ismin başına bir çarpı koyun ve not defterini seyircinize doğru çevirerek, sizin de o ismi işaretlemiş olduğunuzu gösterin. Listenin olduğu sayfayı kopartarak, seyircinize bir anı olarak verebilirsiniz.

ESP KARTLARI

Elinde iki takım ESP kartı bulunan mentalist bir takımdan seçtiği kartı yüz üstü masaya bırakıp, kalanını cebine koyar. Diğer takım ESP kartlarını elinde karıştırdıktan sonra destenin altından sırayla aldığı kartları yüz üstü olarak masaya bırakacak olan mentalist, seyircinin dur dediği anda durup, o kartı seyircisine gösterir. Bu seyircinin seçimi olan karttır. Mentalistin masaya ayırdığı kart açıldığında, bunun seyircinin seçimiyle aynı olduğu görünür.

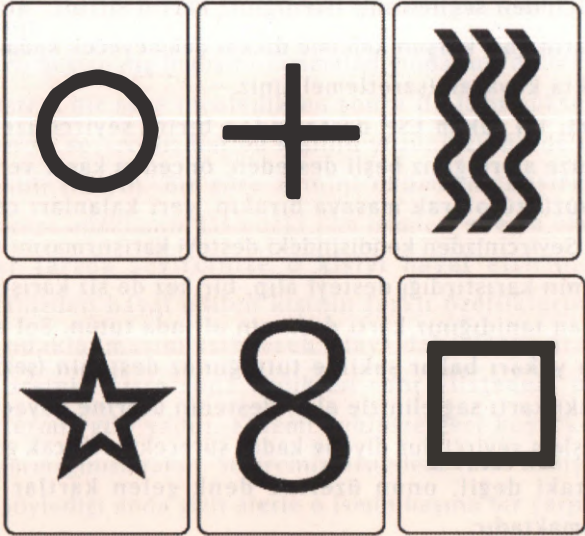
Hazırlık: Beş işaret taşıyan ESP kartlarından iki takım edinin veya birinci şekilde gösterilen işaretleri, iskambil kartı boyutlarında keseceğiniz kartonlara çizin. Seyirciye vereceğiniz takım içinden seçilmesini istediğiniz kartın sırtını, alt ve üst kenarlarına bir kurşun kalemle dikkat çekmeyecek kadar küçük bir nokta koyarak işaretlemelisiniz.

Gösteri: İki takım ESP destesinden birini seyircinize verin. Kendinize ayırdığınız beşli desteden, önceden karar verdiğiniz kartı yüzüstü olarak masaya bırakıp, geri kalanları cebinize koyun. Seyircinizden kendisindeki desteyi karıştırmasını isteyin. Seyircinin karıştırdığı desteyi alıp, bir kez de siz karıştırırken sırtından tanıdığınız kartı destenin altında tutun. Sol elinizle sırtları yukarı bakar şekilde tuttuğunuz destenin (şekil 2) en altındaki kartı sağ elinizle alıp, destenin üzerine koyacaksınız ve bu işlem seyirci dur diyene kadar sürecektir. Ancak gerçekte en alttaki değil, onun üzerine denk gelen kartlar yukarı aktarılmaktadır.

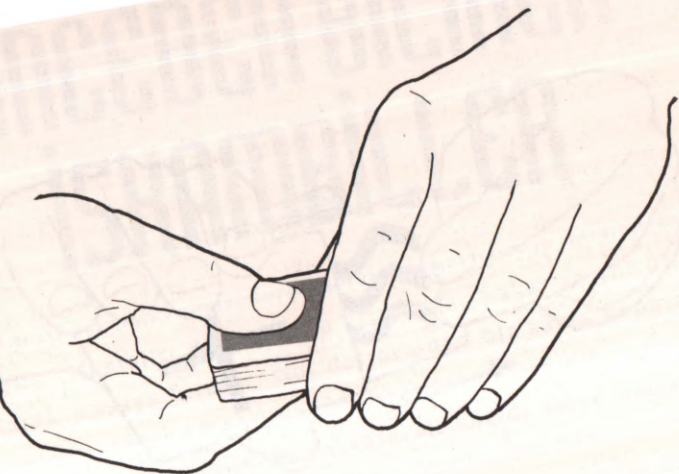
Seyircinize kartları sırayla masaya bırakacağınızı ve dur dediğinde duracağınızı söyledikten sonra sol elinizdeki kartların

altındaki kartı sađ elinizin orta parmađıyla geriye itin (řekil 2 ve 3). Grnřte destenin altından ama gerekkte alttan ikinci sıradaki kartı alarak (řekil 4 ve 5) destenin zerine koyun. Seyirci dur dediđinde, emin misiniz isterseniz devam edebilirsiniz diye sorun; Bu soru seimin tamamen sizin kontrolnz dıřında gerekleřtiđini vurgulaması aısından nemlidir. Seyirci emin olduđunu belirttiđinde, yere son ayırdıđınız kartı gsterip seiminiz bu da olabilir, dedikten sonra sol elinizin iřaret parmađıyla kartları topluca en alttaki kartın hizasına getirerek elinizi evirerek, destenin altında kalan kartı gsterip, ama seiminiz bu kart oldu deyin.

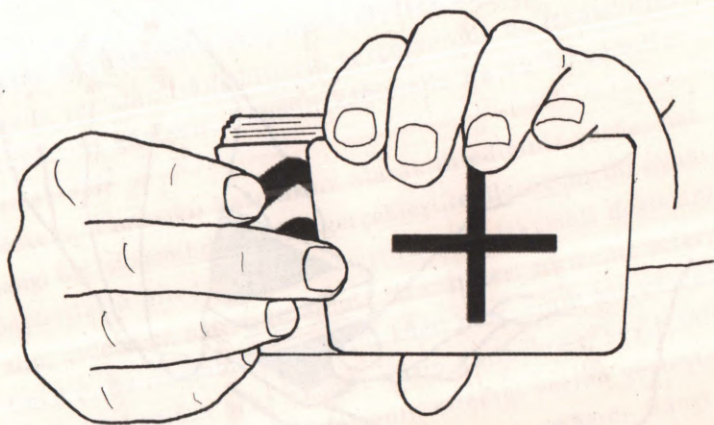
Sizin nceden masaya bıraktıđınız kartla seilen kart aynıdır.



I

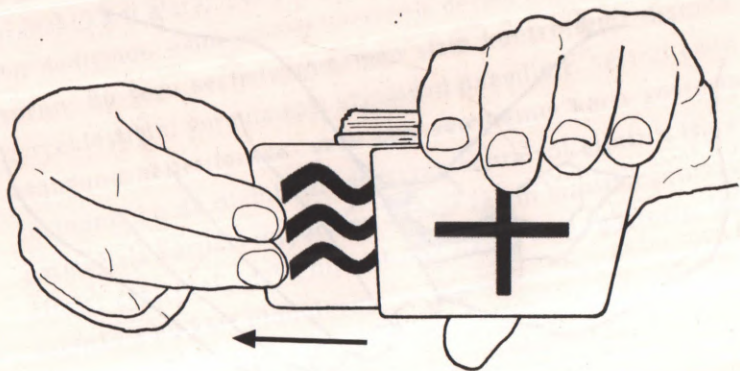


2

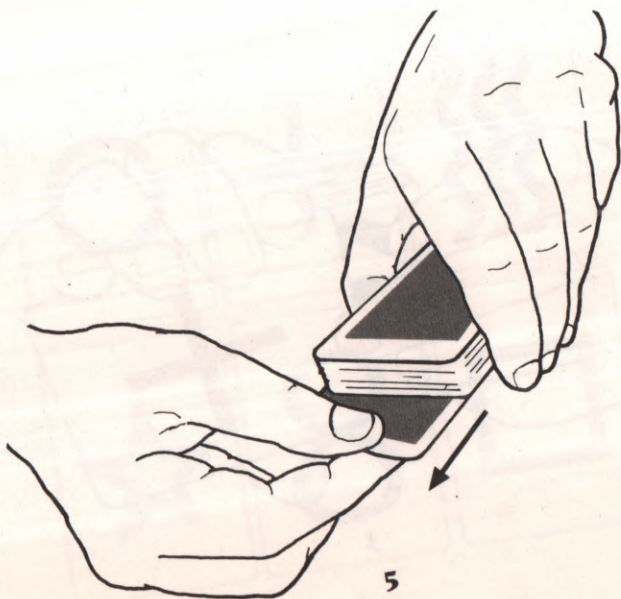


3

MENTALIST



4



5

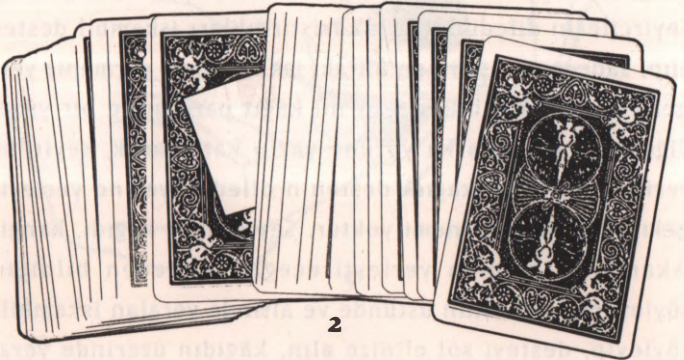
MENTALIST

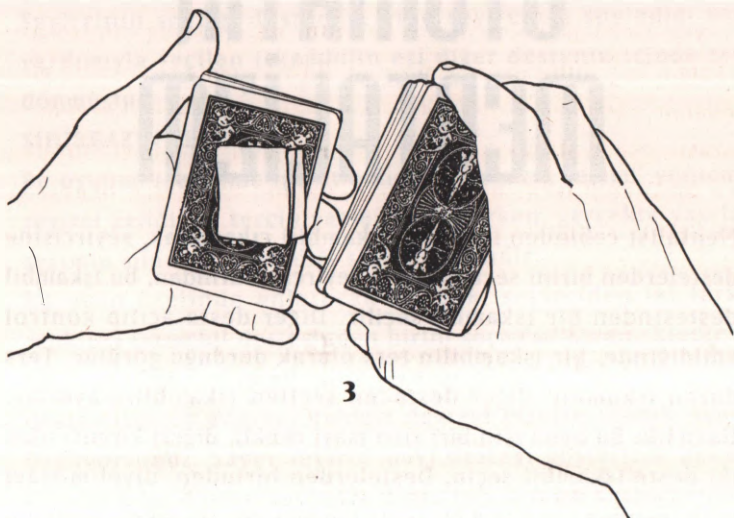
ÖNCE DEN BİLİ NEN İSKAMBİLLER

Bir deste iskambil seyircilerce defalarca karıştırılıp, mentaliste verilir. Mentalist desteyi açıp kısa bir an bakar ve yüz üstü olarak masaya bırakır. Not defterinden bir sayfa koparan mentalist, kâğıdın bir yüzüne bir iskambilin adını, diğer yüzüne bir başka iskambilin adını yazarak kâğıdı ikiye katlayıp seyircisine verir. Seyirci bu kâğıdı iskambil destesinin ortasına dilediği bir yere sokar. Mentalist seyircisine, dilerse kâğıdı soktuğu noktayı değiştirebileceğini de hatırlattıktan sonra, benim tahmin kâğıdımı, destede kupa sekizle maça kızının ortasına koyduğunuzu biliyorum, diyerek kâğıdın altında ve üstünde yer alan iskambillerin gerçekten de bu iskambiller olduklarını gösterir. Tahmin kâğıdında da bu iskambiller yazmaktadır.

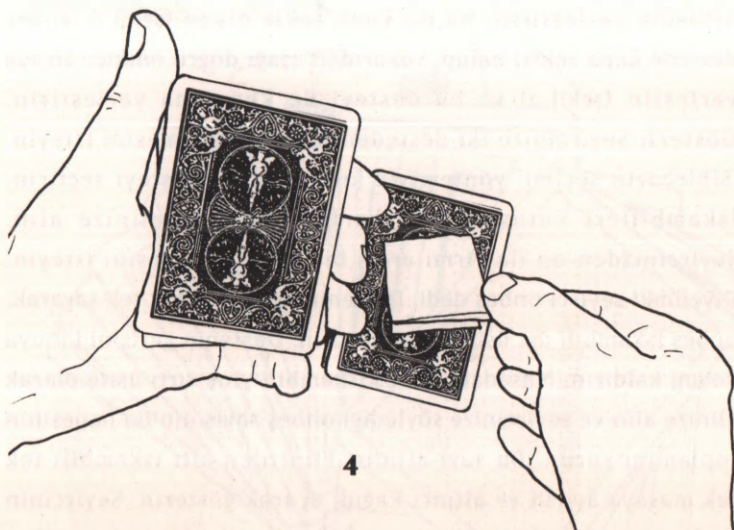
Gösteri: Tamamen hazırlıksız olarak dilediğiniz yerde, her hangi bir iskambil destesiyle gerçekleştirebileceğiniz bir oyun. Seyircilerin dilediklerince karıştırdıkları iskambil destesini alıp, sadece en üst ve en alttaki iskambilleri görmeniz yeterli (şekil 1). Bu iskambillerin birini kâğıt parçasının bir yüzüne, diğerini kâğıdın arka yüzüne yazıp katlayarak, seyircinize verin. Seyirci bu kâğıdı destenin dilediği yerine yerleştirir (şekil 2) ve bunun önemi yoktur. Seyircinize kâğıdı, hangi iki iskambilin arasına yerleştireceğini önceden bildiğinizi söyleyerek, destenin üstünde ve altında yeralan iskambilleri söyleyip, desteyi sol elinize alın, kâğıdın üzerinde yeralan

iskambilleri sağ elinizle alıp (şekil 3), sırt üstü olarak masaya bırakın. Tahmin kâğıdını da, ayırdığınız iskambillerin üzerine koyun (şekil 4). Ve destenin kalanını da yine sağ elinize alıp tahmin kâğıdının üzerine bırakın. Bu yöntemle seyircinin gözü önünde, tahmin kâğıdınızı destenin üst ve altındaki iskambillerin arasına yerleştirmiş oldunuz. Seyircileriniz, kâğıdın altındaki ve üstündeki iskambillere bakıp, tahmin kâğıdınızı okuyarak, her şeyi bildiğinizi göreceklardır.





3



4

MENTALIST

OTOMATİK MENTALİZM

Mentalist cebinden iki deste iskambili çıkartarak, seyircisine destelerden birini seçtirir. Aynı seyirci tarafından, bu iskambil destesinden bir iskambil seçilir. Diğer deste açılıp kontrol edildiğinde, bir iskambilin ters olarak durduğu görülür. Ters duran iskambil, diğer desteden seçilen iskambille aynıdır.

Hazırlık: Bu oyun için biri sırtı mavi renkli, diğeri kırmızı olan iki deste iskambil seçin. Destelerden birinden, diyelim mavi sırtlı olandan her hangi bir iskambili ters çevirip tekrar destenin ortasına yerleştirin, bu da kupa sekiz olsun (şekil 1). Diğer destede kupa sekizi bulup, yukarıdan aşağı doğru onuncu sıraya yerleştin (şekil 2) ve bu desteyi de kutusuna yerleştirin.

Gösteri: Seyircinize iki desteden birini göstermesini isteyin. 'Sihirbazın seçimi' yöntemiyle kırmızı sırtlı desteyi seçtirin. İskambilleri kutusundan çıkarıp, sırt üstü elinize alın. Seyircinizden on ila yirmi arası bir sayı söylemesini isteyin. Diyelimki seyirci onbeş dedi. Destenin üstünden tek tek sayarak, onbeş iskambili üst üste masaya ayırın. Destenin gerisini kutuya koyup kaldırın. Masadaki onbeş iskambili yine sırtı üstte olarak elinize alın ve seyircinize söylediği onbeş sayısının iki hanesinin toplamını sorun. Bu sayı altıdır. Elinizden altı iskambili tek tek masaya ayırın ve altıncı kağıdı açarak gösterin. Seyircinin serbestçe söylediği sayı ile yapılan dağıtım sonucu seçilen kâğıt kupa sekizdir. Seyircinize diğer iskambil destesini kutusundan çıkarıp, yüz üstü olarak masaya yaymasını

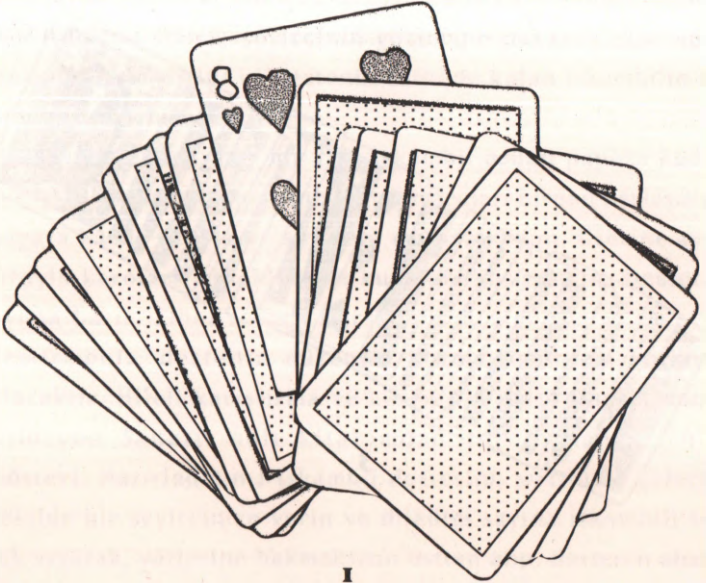
söyleyin. Tüm kartlar içinde bir tanesi ters olarak durmaktadır ki o da kupa sekizdir (şekil 3).

Seyircinin seçtiği desteden, yine seyircinin söylediği sayı yardımıyla seçilen iskambilin eşi diğer destenin içinde ters dönmüştür.

SİHİRBAZIN SEÇİMİ

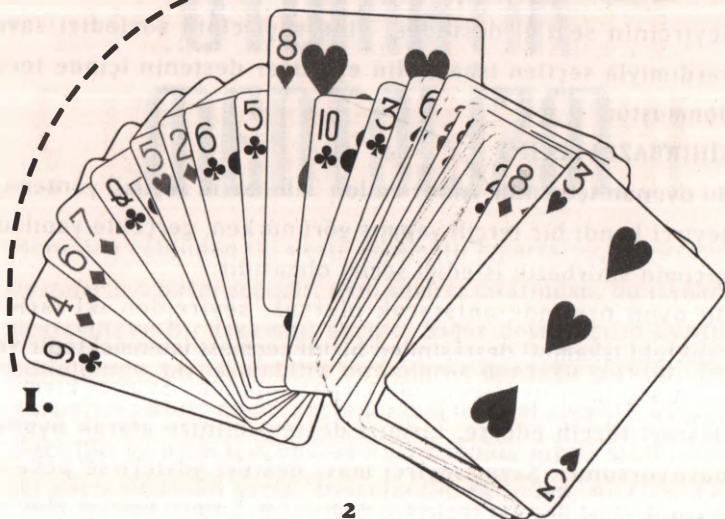
Bu oyunun içersinde işaret edilen 'sihirbazın seçimi' yöntemi, seyirci kendi bir tercih yapmış görünürken, gerçekte yapılan seçimin sihirbazın istediği seçim olmasıdır.

Bu oyun özelinde anlatacak olursak, seyirciden iki farklı renkteki iskambil destesinden birini seçmesi istenmektedir ve sizin seçilmesini istediğiniz kırmızı olandır. Seyirci kırmızı desteyi tercih ederse, kırmızı desteyi elinize alarak oyuna başlıyorsunuz. Şayet seyirci mavi desteyi gösterirse pekala diyerek mavi desteyi seyirciye doğru itip, kırmızı desteyi elinize alıyorsunuz.



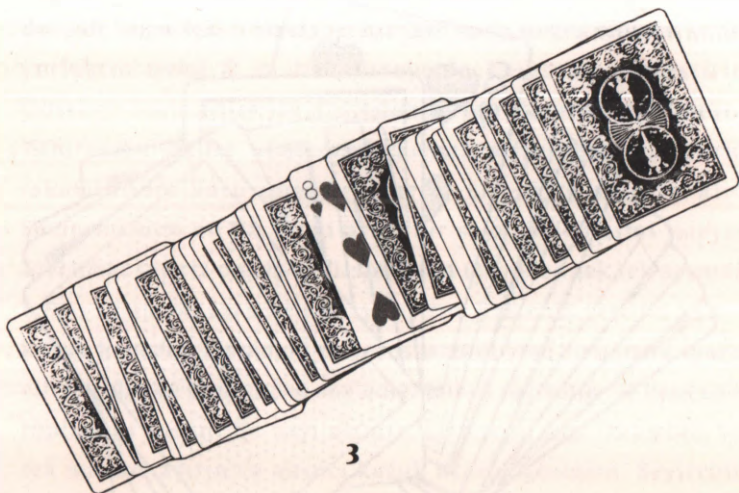
I

►10.



I.

2



3

MENTALIST

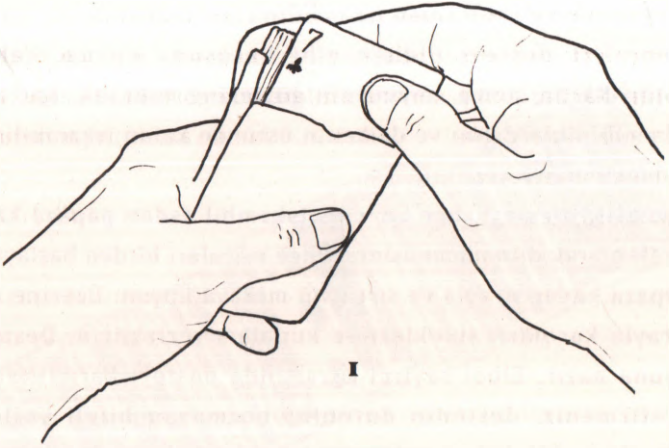
HANGİ İSKAMBİL KAÇINCI SIRADA ?

Mentalist, bir deste iskambili karıştırıp, seyircisine böldürür ve desteyi sırtı üste gelecek şekilde ona verir. Mentalist sırtını döndükten sonra seyirci dilediği sayıda iskambili tek tek sayarak, yüzlerine bakmaksızın üstten alıp, destenin altına aktaracak ve destenin üstünde kalan iskambilin yüzüne bakıp, tekrar aynı yerine koyacaktır. Seyirci kaç adet iskambili aktardığını ve üstte kalan iskambilin cinsini aklında tutmalıdır. Mentalist desteyi olduğu gibi kutusuna koyup, cebine kaldırdıktan sonra, seyircinin gözlerine bakarak, kaç adet iskambil aktardığını ve destenin üstünde kalan iskambilin ne olduğunu söyleyecektir.

Hazırlık: Desteyi, her bir cins iskambil asdan papaza kadar sıralı olarak düzenlemelisiniz. Önce maçaları birden başlayarak papaza kadar sırayla ve sırt üstü masaya koyun. Üzerine aynı sırayla karoları, sinekleri ve kupaları yerleştirin. Desteniz oyuna hazır. Elbet seyirci karşısında desteyi karıştırma ve kestirmeniz, destenin düzenini bozmayan hileli yollarla olacaktır. Hileli karıştırma ve kesme ile ilgili olarak benim 'İllüzyon Sanatı' adlı kitabımdan faydalanabilirsiniz.

Gösteri: Hazırladığınız iskambil destesini, sırtı üste gelecek şekilde bir seyircinize verin ve dilediği sayıda iskambili tek tek sayarak, yüzlerine bakmaksızın üstten alıp, destenin altına aktarmasını ve destenin üstünde kalan iskambilin yüzüne bakıp,

tekrar aynı yerine koymasını isteyin. Seyirci kaç adet iskambili aktardığını ve üstte kalan iskambilin cinsini aklında tutmalıdır. İşlemleri yaptıktan sonra desteyi kutusuna koyarken bir an destenin altındaki kartın cinsine bakmanız, seyircinizin tüm yaptıklarını bilmeniz için yeterlidir. Diyelimki destenin altında sinek yedilisi var (şekil 1). Demekki destenin üstündeki, seyircinin baktığı iskambil sinek altılısıdır ve onüç adet maça, beş adet sinek, yani toplam onsekiz iskambil de üstten alta aktarılmıştır. Seyircinize, seçtiğiniz kart destenin ondokuzuncu sırasında yer alan sinek altılısı, diye söyleyebilirsiniz.



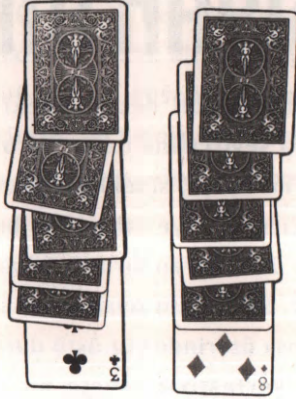
KIRMIZI MI? SİYAH MI?

Mentalist elindeki iskambil destesindeki iskambilleri sırtı üstte olarak sırayla seyircisine uzatır ve o kartın kırmızı mı (kupa,karo), siyah mı (maça, sinek) olduğunu tahmin etmesini ister. Seyircinin kırmızı diye tahminde bulunduğu kartları, masa üzerinde yüz üstü duran kırmızı iskambilin üzerine sırt üstü olarak kapatır. Seyircinin siyah diye tahminde bulunduğu kartları ise yine masa üzerinde yüz üstü duran siyah iskambilin üzerine sırt üstü yerleştirir. Deste bu şekilde seyircinin tahminleri doğrultusunda tümüyle kırmızı ve siyah olarak ayrılır. Kartlar açılıp kontrol edildiğinde görülür ki gerçekten de siyah olarak tahmin edilen kartlar siyah, kırmızı olduğu tahmin edilen kartlar kırmızıdır. Ya seyircinin hisleri çok kuvvetlidir, ya da mentalist onun hislerine sihirli bir müdahalede bulunmuştur.

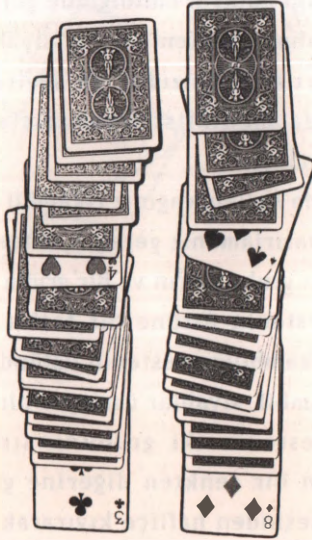
Hazırlık: Bu oyunda kullanacağınız iskambil destesini aşağıda anlatacağım gibi hazırlamanız gerekir. Önce siyah ve kırmızı iskambilleri iki ayrı gruba ayırın ve bir grubu diğerinin üzerine koyun. Sadece destenin üstüne bir farklı renkte iskambil ekleyin. Kırmızı iskambiller destenin üstünde yer alıyorsa en üste bir siyah iskambil, siyahlar üstteyse bir kırmızı iskambil eklemelisiniz. Destenin iki grubunu sırtından bakarak ayırabilmeniz için bir renkten diğerine geçmeden önceki iskambile, bir köşesinden hafifçe kıvrarak küçük bir işaret koyun.

Gösteri: İskambilleri kutusundan çıkarın ve seyircinize, iskambillerin kırmızı ve siyah olarak iki çeşit olduğunu ve şimdi yapacağınız oyunda, ondan iskambillerin sırtına bakarak, yüzlerinin kırmızı veya siyah olduklarını tahmin etmeye çalışmasını isteyeceğinizi anlatın.

I



2

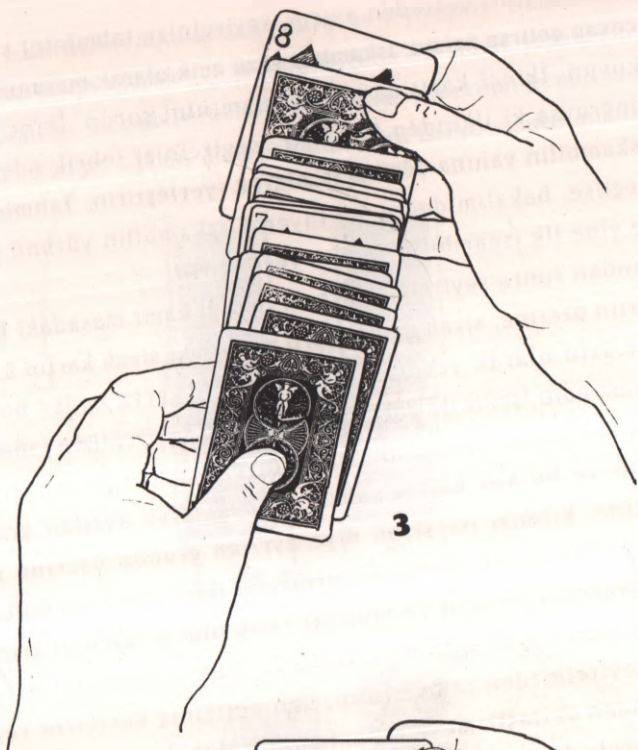


İlk iskambili desteden ayırıp, seyircinize tahminini sorun. Ne cevap gelirse gelsin, iskambili yüzü açık olarak masanın üzerine koyun. İkinci kartı da uzatıp tahminini sorun. İkinci tahmin doğruysa ki ilkinden farklıdır, seyircinizi tebrik ederek, ilk iskambilin yanına yüzü açık olarak yerleştirin. Tahmin doğru değilse, bakalım doğru mu diyerek iskambilin yüzünü çevirin ve yine ilk iskambilin yanına yerleştirin.

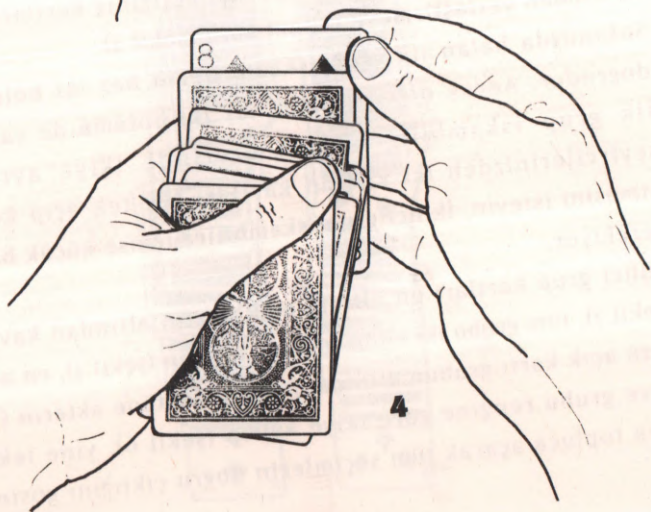
Bundan sonra seyircinin kırmızı dediği kartı masadaki kırmızı kartın üzerine, siyah dediği kartı masadaki siyah kartın üzerine sırt üstü olarak yerleştirerek, işaretli karta kadar böylece devam edin (şekil 1). İşaretli kartı ayırıp seyircinizin tahminini aldıktan sonra, bakalım doğru mu diyerek kartı yüz üstü çevirip bakın ve bu kez kart siyahsa, kırmızı diye ayrılan grubun üzerine, kırmızı ise siyah diye ayrılan grubun üzerine yüzü açık olarak koyun. Peşisıra ayırdığınız ikinci renk grubuna ait ilk iskambili de açın ve yine zıt renk olarak ayrılan grubun üzerine sırt üstü olarak yerleştirin. Tüm iskambiller bitene dek seyircinizden tahmin alıp, son açtığınız kartların rengi üzerinden yerleştirmeye devam edin (şekil 2).

Solunuzda kalan ilk grup iskambillerin her iki bölümü de doğrudur. Ancak diğer grubun her iki bölümü de yanlıştır. İlk grup iskambilleri masa üzerinde ikiye ayırarak, seyircilerinizden iki kişinin kartları tek tek açıp kontrol etmesini isteyin. İkinci grup iskambiller içinse küçük bir hile gerekiyor.

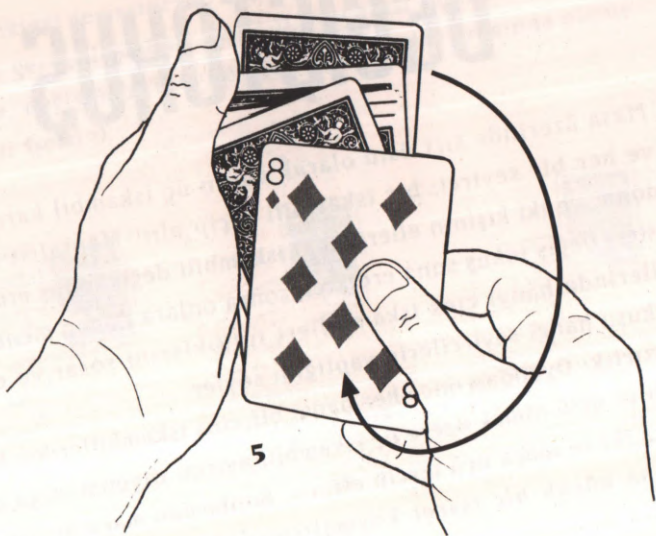
İkinci grup kartları en alttaki açık kartın altından kavrayıp (şekil 3), tüm grubu iki eliniz arasına alırken (şekil 4), en alttaki yüzü açık kartı grubun altından, grubun üstüne aktarın (şekil 5) ve grubu rengine göre ikiye ayırıp (şekil 6), yine tek tek veya topluca açarak tüm seçimlerin doğru çıktığını gösterin.



3



4



DEĞİŞTOKUŞ

Masa üzerinde sırt üstü olarak duran üç iskambil karıştırılır ve her bir seyirci, bir iskambili seçip alır. Mentalist sırtını döner ve iki kişinin ellerindeki iskambili değiş tokuş etmesini ister. Değiş tokuş sona erdikten sonra onlara dönen mentalist, ellerinde hangi cins iskambilleri tuttuklarını sorar ve değiş tokuşu hangi seyircilerin yaptığını söyler.

Hazırlık: Oyundan önce her hangi bir cins iskambillerden birli ikili ve üçlü olmak üzere üç iskambili ayırın. Diyelim maça bir, maça iki ve maça üçü tercih ettiniz. Bunlardan maça birisinin sırtına küçük bir işaret koymalısınız. Bu işaretlemeyi, bir kurşun kalemle iskambilin sağ üst ve sol alt köşelerine, seyircilerce fark edilemeyecek küçük bir nokta koyarak yapabilirsiniz.

Gösteri: Üç iskambil seyircilerce karıştırılıp, yüz üstü olarak masaya konacak ve seyirciler gelişigüzel birer iskambili alacaklardır. Bu sırada sadece işaretli iskambili hangi seyircinin aldığını takip etmelisiniz. Sırtınızı döndükten sonra seyircilerinize içlerinden iki kişinin iskambillerini değiştirmelerini söyleyin. Bu değişim birinci seyirci ile ikinci seyirci arasında, birinci seyirci ile üçüncü seyirci arasında veya ikinci seyirci ile üçüncü seyirci arasında olabilir. Ve bu değişimi sizin görmeyiz imkansızdır. Tekrar seyircilerinize döndüğünüzde her birinin ellerindeki iskambilleri söylemesini isteyin. Diyelim ki başlangıçta, işaretli olan maça asını birinci seyirci almış olsun. Değişimden sonra maça ası hala birinci seyircideyse, değişim ikinci ve üçüncü seyirciler arasında olmuştur (şekil 1).

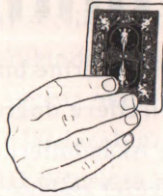
Maça ası ikinci seyircideyse değişim, birinci ve ikinci seyirciler arasında gerçekleşmiştir (şekil 2). Maça ası üçüncü seyirciye geçmişse, değişim birinci ile üçüncü seyirciler arasında olmuş demektir (şekil 3).

I

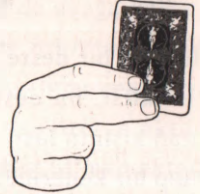
İşaretli
İskambil



Birinci şahıs



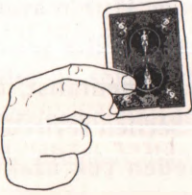
İkinci şahıs



Üçüncü şahıs

2

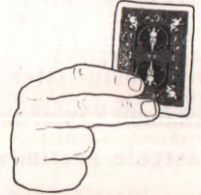
İşaretli
İskambil



Birinci şahıs



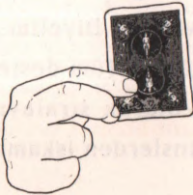
İkinci şahıs



Üçüncü şahıs

3

İşaretli
İskambil



Birinci şahıs



İkinci şahıs



Üçüncü şahıs

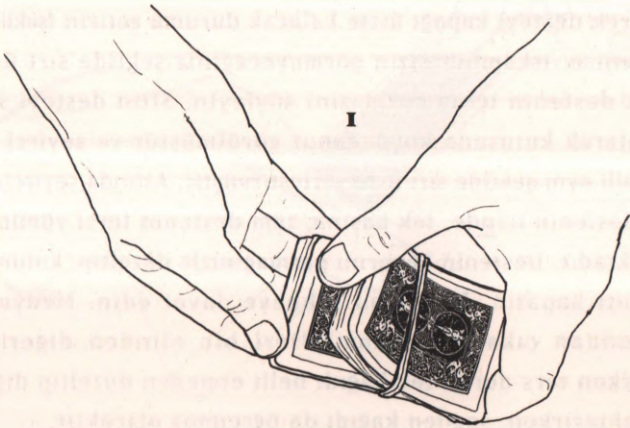
3 İSKAMBİL 3 TAHMİN

Elindeki bir deste iskambilin üzerine bir paket lastiğini geçiren mentalist, bu desteyi seyircilere doğru fırlatır ve bu desteyi tutan kişinin lastikle bağlı iskambilleri yüzü yere bakar şekilde tutup bir kenarından gelişigüzel aralayarak, denk gelen iskambili aklında tutmasını söyler. İlk iskambil seçen seyirci, elinde kalan desteyi diğer seyircilere doğru fırlatmalı ve diğer seyirci de aynı şekilde gelişigüzel bir iskambil seçmelidir. Aynı işlem üçüncü bir seyirci tarafından da yapıldıktan sonra deste sahneye geri atılacaktır. Mentalist iskambilleri seçen üç kişinin ayağa kalkmasını ve seçtiği iskambil söylenen seyircinin tekrar yerine oturmasını ister. Seyircilerini bir süre süzen mentalist, üç iskambil çeşidi sayar ve üç seyircide oturur. Seçilen seyirciler rastgele seçilmiş ve iskambil seçimi sahneden çok uzakta gerçekleştiğinden mentalistin hiç bir müdahale şansı olmadığını düşünen seyirciler için gerçek bir beyin okuma gerçekleşmiştir.

Hazırlık: Bu oyun için özel bir iskambil destesi hazırlamanız gerekmektedir. Bu destenin oluşturulması için her biri destenin üçte birini kapsayacak olan üç çeşit iskambil kâğıdı ve bir kaç adet farklı iskambil kâğıdına ihtiyacınız vardır. Diyelim ki seçiminiz kupa as, sinek yedi ve karo kızı olsun. Tüm desteyi bir kupa as, bir sinek yedi, bir karo kızı olarak sıralayıp, destenin ön yüzüne de bir, iki adet farklı cinslerden iskambil eklediğinizde özel desteniz hazır.

Gösteri: Desteyi iki eliniz arasında açarak yüzlerini kabaca

gösterdikten sonra bir paket lastiğini üzerinden bir kaç kez dolayın. Seyircilerinize az sonra bu desteyi aralarına fırlatacağınızı söyleyip, desteyi tutan seyircinin kartı nasıl seçeceğini gösterin. Seyirci desteyi yüzü yere bakar şekilde tutup, rastgele bir kenarından aralayarak gördüğü iskambili aklında tutacaktır (şekil 1). Desteyi yakalayan ikinci ve üçüncü seyirciler de birer kart seçtikten sonra üçü de ayağa kalkmalı ve seçtiği kart söylendiğinde tekrar yerine oturmalıdır. Her seyirci farklı bir kart seçmiş olabileceği gibi, ikisi veya üçüde aynı olabilir. Deste fırlatılarak uzakta bir seyirciye aktarıldığından, hiç bir seyirci diğerinin ne seçtiğini bilmemektedir. Siz de kimin ne seçtiğini elbet de bilemezsiniz, yapmanız gereken desteyi oluşturan üç çeşit iskambili de söylemektir. Her durumda seyirci kendi seçtiği iskambili duyacak ve yerine oturacaktır. Ancak sizin iskambilleri söylemeniz ve seyircilerin oturması arasında dikkat çeken bir zamanlama tutarsızlığını önlemek için bu üç iskambili ard arda ve hızla söylemelisiniz. Her üç seyirci de aynı kartı seçmiş olabilir ve yeterli hızda söylemediğinizde, siz tüm iskambilleri söyleyemeden üç seyirci de oturmuş olabilir.

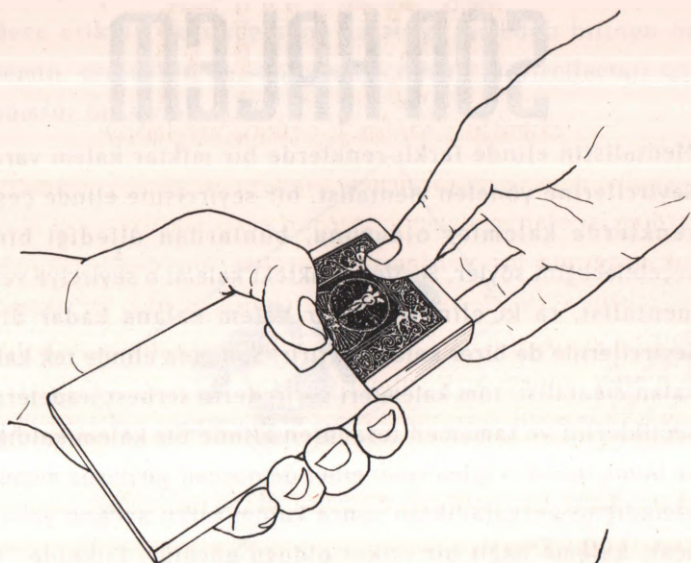


MEDYUM

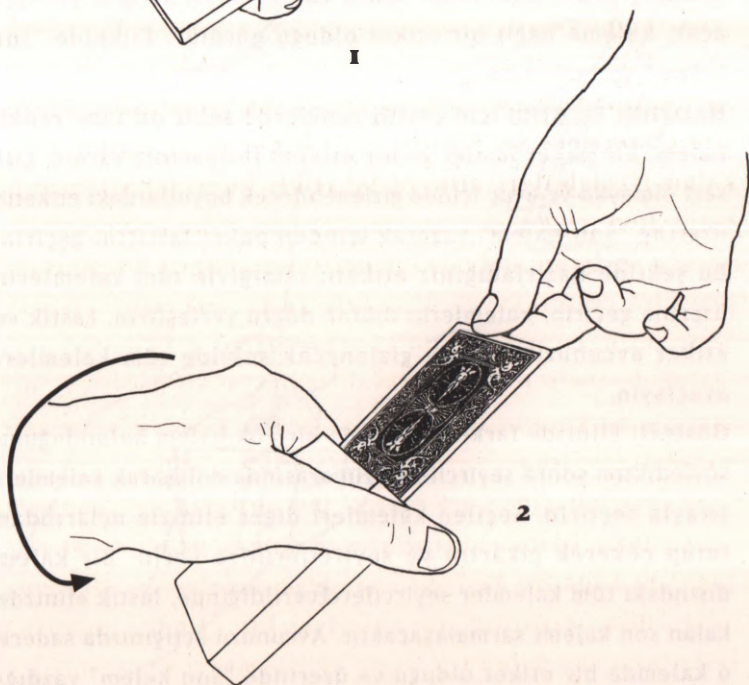
İskambillerin yardımıyla seçilen kelimeyi bilmek

Mentalistin, medyum yardımıyla sunduğu bir gösteri. Mentalistin yardımcısı olan medyum gösterinin gerçekleştirileceği alanın çok uzağında bir yerdedir. Mentalist, bir deste iskambili seyircisine verip, desteye bakarak içinden dilediği bir iskambili kendine ayırmasını ister. Destenin kalanını kutusuna yerleştiren mentalist, kapağı açık kutuyu seyircisine uzatır ve seyirci de seçtiği iskambili destenin her hangi bir yerine yerleştirdikten sonra kutuyu kapatır. Sahneye gelen medyum kutuyu açar ve iskambillere göz gezdirir. Medyum, seyircinin hangi iskambili seçtiğini bilecektir.

Gösteri: Her hangi bir iskambil destesiyle hazırlıksız yapılabilir. Mentalistle medyum arasında bir iletişim gerektirmez. Seyirci size göstermeksizin dilediği kartı kendine ayırdıktan sonra kalan iskambilleri alın ve iskambil kutusunun kapağını avcunuzun içine doğru açarak, sırt üstü içine sokun (şekil 1). Kutuyu seyirciye doğru yönlendirirken, elinizi bileğinizden çevirerek desteyi kapağı üstte kalacak duruma getirin (şekil 2). Seyircinize, iskambili sizin görmeyeceğiniz şekilde sırt üstü olarak destenin içine sokmasını söyleyin. Sizin desteyi sırt üstü olarak kutusuna koyduğunuz görülmüştür ve seyirci de iskambili aynı şekilde sırt üstü yerleştirmiştir. Aslında seyircinin kartı destenin içinde, tek başına, tüm destenin tersi yönünde durmaktadır. Destenin kenarını parmağınızla düzeltip, kutunun kapağını kapatın. Medyumu sahneye davet edin. Medyum, kutusundan çıkardığı iskambilleri bir elinden diğerine aktarırken ters duran tek kâğıdı belli etmeden düzeltip diğer eline aktarırken, seçilen kâğıdı da öğrenmiş olacaktır.



I



2

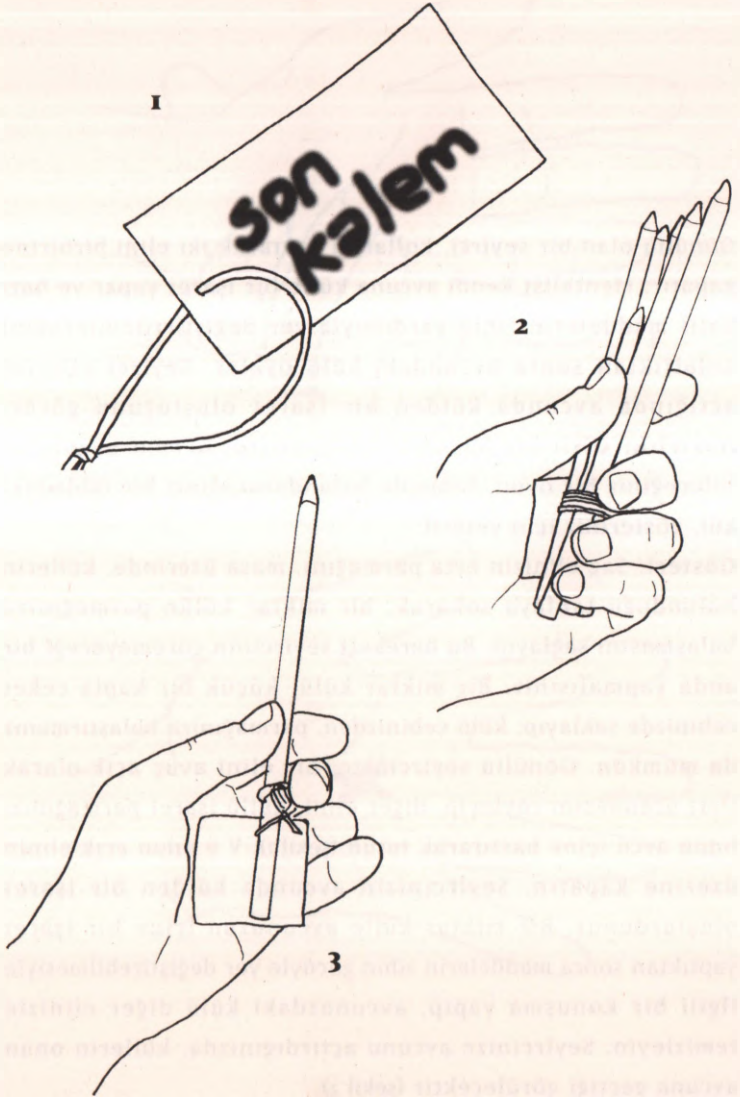
SON KALEM

Mentalistin elinde farklı renklerde bir miktar kalem vardır. Seyircilerine yönelen mentalist, bir seyircisine elinde çeşitli renklerde kalemler olduğunu, bunlardan dilediği birini seçebileceğini söyler. Seçilen renkteki kalemi o seyirciye veren mentalist, ta ki elinde tek bir kalem kalana kadar diğer seyircilerine de birer kalem seçtirir. Sonunda elinde tek kalem kalan mentalist, tüm kalemleri seyircilerin serbest iradeleriyle seçtiklerini ve tamamen tesadüfen elinde bir kalem kaldığını ve bunu önceden bilmesinin elbet de normal şartlarda mümkün olmadığını vurguladıktan sonra kalem tutan avcunu yavaşça açar, kaleme bağlı bir etiket olduğu görülür. Etiketde "son kalem" yazmaktadır.

Hazırlık: Bu oyun için çeşitli renklerde sekiz on tane renkli kalem, bir paket lastiği ve bir etikete ihtiyacınız vardır. Çok sert olmayan ve avuç içinde gizlenebilecek boyutlardaki etiketin üzerine "Son Kalem" yazarak içinden paket lastiğini geçirin. Bu şekilde hazırladığınız etiketi, lastiğiyle tüm kalemlerin üzerine geçirip, kalemlerin dibine doğru yerleştirin. Lastik ve etiket avcunuzun içinde gizlenecek şekilde tüm kalemleri avuçlayın.

Gösteri: Elinizde farklı renklerde bir çok kalem bulunduğunu söyledikten sonra seyircilerinizin arasında dolaşarak kalemleri sırayla seçtirin. Seçilen kalemleri diğer elinizle uçlarından tutup çekerek çıkartın ve seyircilerinize verin. Bir kalem dışındaki tüm kalemler seyircilere verildiğinde, lastik elinizde kalan son kalemi sarmalayacaktır. Avcunuzu açtığınızda sadece o kalemde bir etiket olduğu ve üzerinde "Son kalem" yazdığı görülür. Çok sayıda seyirci dilediği bir kalemi seçmesine rağmen

sadece etiketli ve sizce sona kalacağı önceden bilinen bir kalemin, gerçekten de sona kalmış olması, seyircileriniz için çözümsüz bir sır olacaktır.

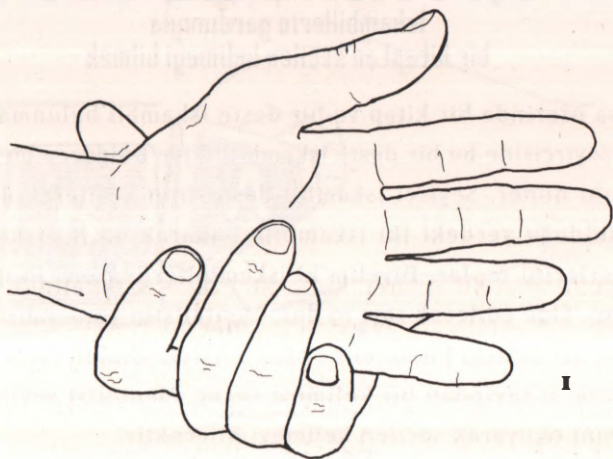


İŞARET

Gönüllü olan bir seyirci, kollarını uzatarak iki elini birbirine kapatır. Mentalist kendi avcuna külle bir işaret yapar ve bazı hafif maddelerin zihin yardımıyla yer değiştirtilebileceğini anlattıktan sonra avcundaki külü ovalar. Seyirci ellerini açtığında avcunda külden bir işaret oluştuğunu görür.

Hazırlık: Gizli bir hazırlık yapmaksızın, hemen uygulayabileceğiniz bir oyun. Sahnede bulunduracağınız bir tabladaki kül, gösteriniz için yeterli.

Gösteri: Sağ elinizin orta parmağını, masa üzerinde, küllerin bulunduğu tablaya sokarak, bir miktar külün parmağınıza bulaşmasını sağlayın. Bu hareketi seyircinin göremeyeceği bir anda yapmalısınız. Bir miktar külü, küçük bir kapla ceket cebinizde saklayıp, külü cebinizden, parmağınıza bulaştırmanız da mümkün. Gönüllü seyircinize, bir elini avuç açık olarak ileri uzatmasını söyleyip, diğer elini, küllü işaret parmağınızı onun avcu içine bastırarak tutun (şekil 1). V e onun açık elinin üzerine kapatın. Seyircinizin avcunda külden bir işaret oluşturdunuz. Bir miktar külle avcunuzun içine bir işaret yaptıktan sonra maddelerin zihin gücüyle yer değiştirebilmesiyle ilgili bir konuşma yapıp, avcunuzdaki külü diğer elinizle temizleyin. Seyircinize avcunu açtığınızda, küllerin onun avcuna geçtiği görülecektir (şekil 2).



KİTAP TESTİ I

İskambillerin yardımıyla
bir kitaptan seçilen kelimeyi bilmek

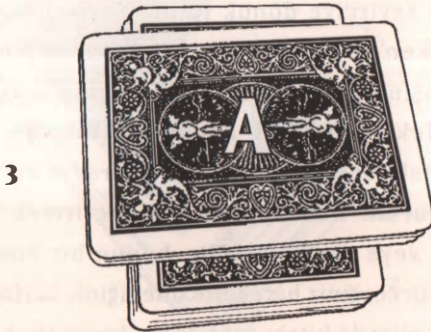
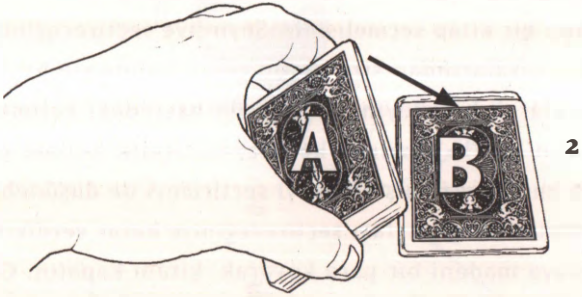
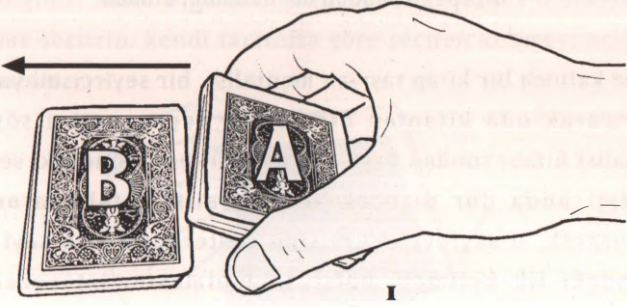
Masa üzerinde bir kitap ve bir deste iskambil bulunmaktadır. Bir seyircisine bu bir deste iskambili ikiye böldüren mentalist, sırtını döner. Seyirci iskambil destesinin kesilerek üst üste konulduğu yerdeki iki iskambile bakarak bu iki iskambilin değerlerini toplar. Diyelim ki iskambillerden biri 10 diğeri 9 olsun. Elde edilecek sayı 19 dur. Mentalistin yönlendirmesiyle masa üzerindeki kitabı eline alan seyirci, kitabın 19. sayfasını açarak, o sayfadan bir kelimeyi seçer. Mentalist seyircisinin zihnini okuyarak seçilen kelimeyi bilecektir.

Hazırlık: Bir deste iskambil ve sizin seçiminiz olan bir kitap bu oyunu gerçekleştirmeniz için yeterlidir. Kitabın hangi sayfasının seçilmesini istiyorsanız, o sonuca ulaştıracak iki iskambili destenin üzerine yerleştirin. Örneğimizde onlu ve dokuzlu iki iskambil seçiyorsunuz.

Gösteri: Gösteri sırasında seyirciniz desteyi ikiye böldükten (şekil 1) sonra destenin seyircinin ayırdığı bölümünü alarak, tekrar destenin altta kalan bölümünün üzerine -ancak bu kez yanlamasına yerleştirin (şekil 2, 3). Ve sırtınızı döndükten sonra seyircinize, destenin üstte kalan bölümünü ayırıp, altta kalan kısmının üstündeki iki iskambile bakıp, değerlerini toplamasını isteyin. Gördüğünüz gibi seyircinin desteyi nereden kestiğinin bir önemi yoktur. Ancak seyirciler açısından iskambil destesi, bir seyirci tarafından serbestçe bölünmüş ve seyircinin seçimi olan iskambiller kullanılmıştır.

Seyirci iskambillerin toplamının gösterdiği sayfayı açıp, sayfada

yer alan sizin tercihinize göre ilk kelime, italik kelime, ilk kalın harfli kelime vb. kelimeyi zihnine yerleřtirdikten sonra onun gözlerine bakarak seçtięi kelimeyi söyleyebilirsiniz.



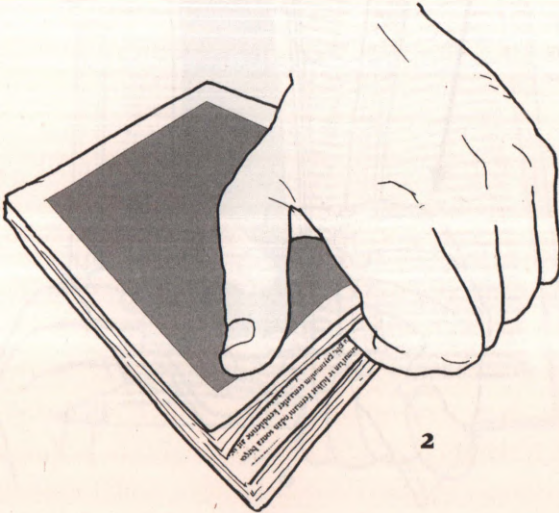
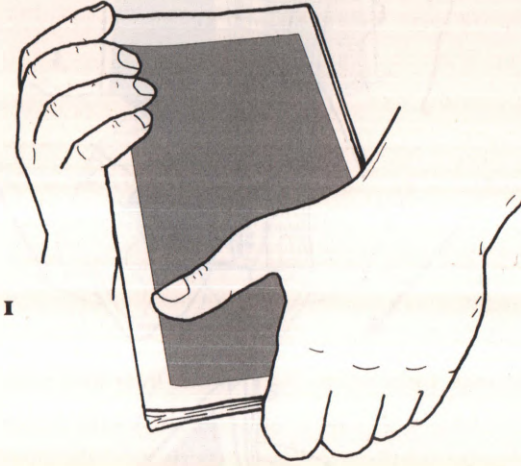
KİTAP TESTİ 2

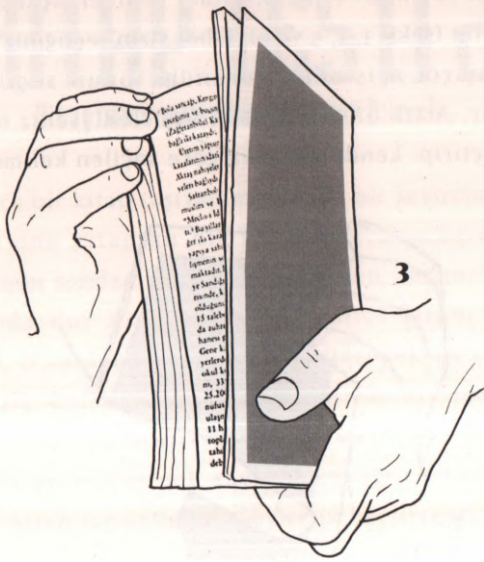
Kitaptan seçilen bir kelimeyi bilmek

Elinde kalınca bir kitap taşıyan mentalist, bir seyircisini yanına çağırarak ona kitaptan bir kelime seçtireceğini söyler. Mentalist kitabı sondan başa doğru tararken, sahnedeki seyirci dilediği anda dur diyecek ve mentalist kitabı taramayı durdurarak, o sayfayı seyircisine gösterecek ve o sayfanın başındaki ilk kelimeyi hafızasına almasını isteyecektir. Konsantre olan mentalist seçilen kelimeyi bilecektir. **Hazırlık:** Bu oyun için çok sayfalı, kapağı sert olmayan ve resimsiz bir kitap seçmelisiniz. Seyirciye seçtireceğiniz sayfayı kitabın ortalarından size uygun gelen kelimeyle başlayan bir sayfa olarak belirleyin. O sayfanın başındaki kelime yerine, ilk kalın harfle yazılmış kelime, ilk italik kelime ya da ilk büyük harfle yazılmış kelimeyi seçtirmeyi de düşünebilirsiniz. Seyircinize hangi sayfayı seçtireceğinize karar verdikten sonra o sayfaya madeni bir para koyarak, kitabı kapatın. Gösteriye hazırsınız.

Gösteri: Kitabı, sol eliniz altında, sağ eliniz üst kenarında olarak ve sırtı seyirciye dönük tutun. Seyircinize yapılacak işlemi anlatırken sol elinizin işaret parmağını, paranın oluşturduğu boşluğu kullanarak kitabın içine sokun (şekil 1). Kitabın içindeki para sol avcunuza düşsün (şekil 2). Sağ elinizle kitabı sondan başa doğru tarayın ve seyirci dur dediği anda durun. Durduğunuz yer seçtirmek istediğiniz sayfadan önce veya sonra olabilir, bunun bir önemi yoktur. Şimdi gerçekleştireceğiniz hareketle dilediğiniz sayfayı seçtirmiş olacaksınız. Sol elinizle kitabı sağa doğru kapatırken sağ elinizle

tuttuđunuz sayfaları bırakıp, kitabı yeniden açarak seyircinize doğru uzatın (şekil 3, 4, 5 ve 6). Elbet sizin seçtiđiniz sayfadasınız. Ancak seyirci açısından görünüm, onun seçtiđi sayfanın açıldıđıdır. Artık önceden nasıl belirlediyseniz o şekilde bir kelime seçtirip, kendi tarzınıza göre seçilen kelimeyi açıklayabilirsiniz.





[illegible]

MENTALIST

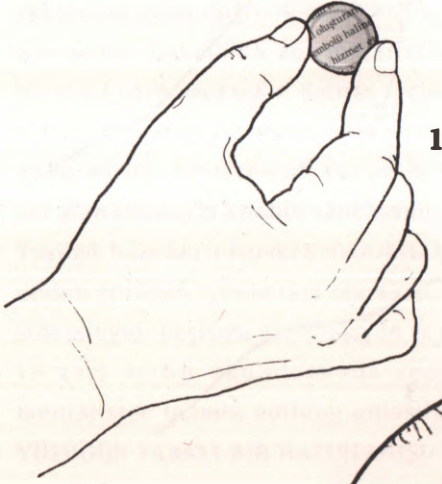
BİR KİTAP BİR KELİME

Kitap testi 3

Mentalist büyükçe bir zarf gösterir ve zarfın tamamen kapalı olduğunu vurgulayarak seyircilerden birine teslim eder. Seyirciler arasından bir gönüllüyü sahneye davet eden mentalist, ona masa üzerinde durmakta olan birkaç kitabı göstererek birini seçmesini ister. Diğer seyircilerine dönen mentalist, bir başka seyircisinden bu kitabın içinden bir sayfa belirlemek üzere bir rakam söylemesini ister. Kitabı seçen seyircisine, o rakama denk gelen sayfayı bularak kitabı kendisine vermesini söyler. Ve bu arada parmağındaki yüzüğü çıkararak seçilen sayfanın üzerine koyar. Yüzüğü hareket ettirerek bu sayfadan yüzüğün içine denk gelen kelimeyi seçeceklerini anlatır. Kitabı bir eline alan mentalist, yüzüğü tekrar sayfaya yerleştirip, seyircisine, şimdi yüzüğü aşağı doğru kaydırarak bir satırı seçeceklerini ve dilediği anda kendisine dur demesini ister. Seyirci dur dediğinde duran mentalist, bu kez yüzüğü soldan sağa doğru hareket ettireceğini ve yine dilediği anda kendisini durdurmasını ister. Seyircinin kararıyla duran mentalist, dikkatle ve yüzüğü oynatmadan sayfayı sahnedeki seyircisine gösterir. Yüzüğün içinde görünen tam bir kelimeyi bulup okumasını ister. Kelime okunduktan sonra kapalı zarfın teslim edildiği seyirci de sahneye davet edilir. Seyirci kendisine emanet edilen zarfı açıp içinde yazılı olan kelimeyi okuduğunda, bunun kitaptan seçilen kelimeyle aynı olduğu görünecektir.

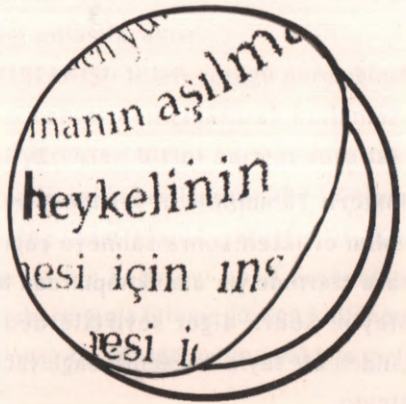
Hazırlık: Bu oyun için aynı punto ve karakterde birkaç kitap ve özel olarak hazırladığınız hileli bir yüzüğe ihtiyacınız vardır. Aynı yazı özelliklerine sahip birkaç kitap bulmakta zorlanırsanız tek bir kitap da kullanabilirsiniz.

Yüzüğün hazırlanışı: Bu oyunda kullanacağınız yüzüğü, oyun için seçtiğiniz kitaplarla aynı yazı özelliklerine sahip bir kitabın sayfaları üzerinde gezdirerek yüzüğün içinde sadece bir kelimenin tam olarak yer aldığı konumu yakalayın ve bir kalemle yüzüğün çevresinden çizerek işaretleyin. Seçtiğiniz bu alanı makasla keserek ayırın. Bu parçayı yüzüğün altına sadece bir noktasından yapıştırın (şekil 1 ve 2).

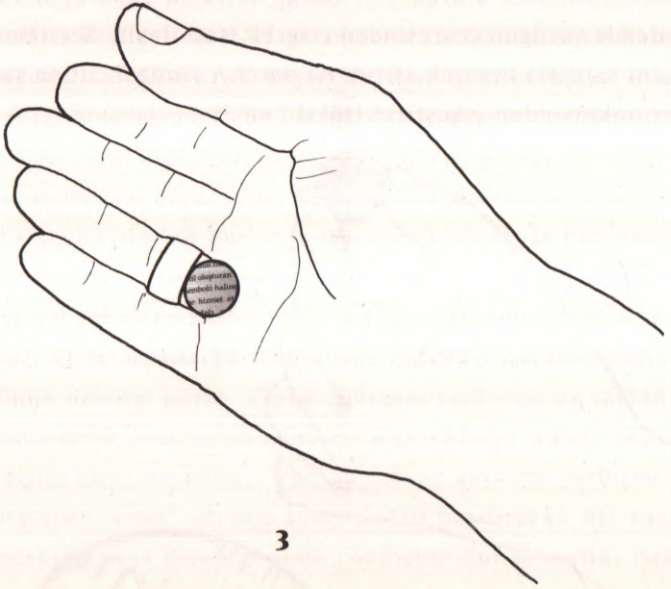


1

2



Yüzüğün içinde tam olarak yer alan kelimeyi bir kâğıda herkesin görebileceği bir boyutta yazarak, bir zarfın içine koyup kapağını yapıştırın. Hazırladığınız yüzüğü, altında kâğıdın yapışık olduğu nokta avcunuzun içine ve parmağınızın ucu yönünde olarak sol el parmağınıza takın (şekil 3).



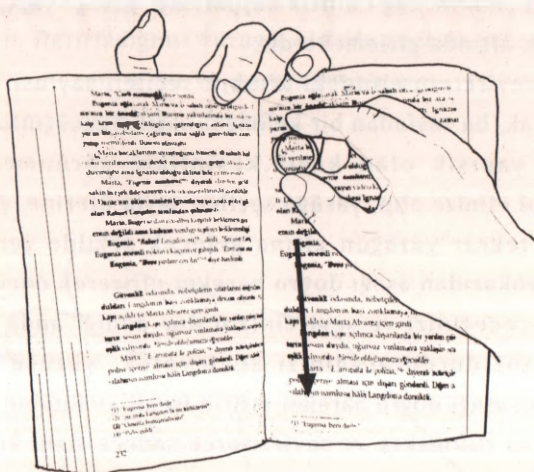
3

Gösteri: Tahmininizin yer aldığı zarfı seyircilerinizden birine teslim ettikten sonra sahneye çağırdığınız diğer bir seyirciye masa üzerinde yer alan kitaplardan birini seçip, kontrol etmesini isteyin. Sonra diğer seyircilerden birini seçerek bu kitabın içinden bir sayfa seçmenizi sağlayacak olan bir sayı söylemesini isteyin.

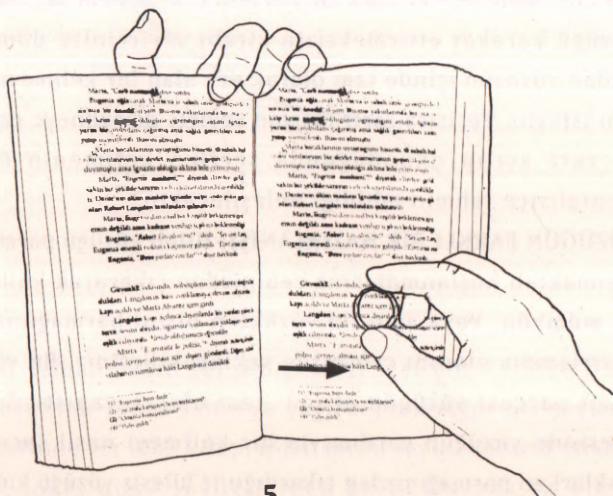
Kitabı taşıyan seyirciniz o sayfayı açarken, sağ elinizle yüzüğü elinizden çıkarın. Sağ elinizin başparmağı yüzüğe yapışık kâğıdı kıvrarak altında gizlemektedir.

Yüzüğü seyircinin elindeki kitabın seçilen sayfası üzerinde kaydırarak, bu sayfadan bir kelimeyi nasıl seçeceğinizi anlatın. Yüzüğe yapışık olan kâğıt kesinlikle görünmemelidir. Kitabı sol elinize alıp, yüzüğü seçilen sayfa üzerine, gizli kâğıt parçası tekrar yüzüğün altına gelecek şekilde yerleştirin. Yüzüğü yukarıdan aşağı doğru hareket ettirerek öncelikle bir satırı seçeceğinizi ve seyircinizin dur dediği anda yüzüğün hareketini durduracağınızı söyleyerek, yüzüğü yavaşça yukarıdan aşağı doğru hareket ettirin (şekil 4). Kitabın sayfaları size doğru bakmakta ve seyircilerce sadece sizin kolunuzun hareketi görünmektedir. Satırın seçiminden sonra bu kez yüzüğü soldan sağa doğru hareket ettirip (şekil 5), seyircinin dur dediği anda durun. Elbette çok küçük hareketlerle yüzüğün içinde yer alan satırlarla kitabın satırlarının çakışmasını sağlamalısınız. Yüzüğü hareket ettirmeksizin kitabı seyircinize döndürerek ondan yüzüğün içinde tam olarak yer alan bir kelimeyi okumasını isteyin. Peşisıra zarfı taşıyan seyirci de sahneye çağrılacak ve zarf açılıp okunduğunda seçilen kelimenin önceden mentalistçe tahmin edildiği anlaşılacaktır.

YÜZÜĞÜN FARKLI BİR HAZIRLANIŞI: Hileli yüzüğü parmağınızda taşımaktan hoşlanmazsanız cebinizden çıkararak kullanmanız da mümkün. Veya aynı iki yüzükten birini parmağınıza takıp, hazırlanmış olanını cebinizde saklayabilirsiniz. Bu yöntemde kâğıt parçası yüzüğün altına tam olarak yapıştırılır. Kitap üzerinde yüzüğün yardımıyla bir kelimeyi nasıl seçeceğinizi açıklarken parmağınızdan çıkardığınız hilesiz yüzüğü kullanmalı, kitabı kendinize aldıktan sonra bu yüzüğü cebinizdekiyle gizlice değiştirmelisiniz.



4



5

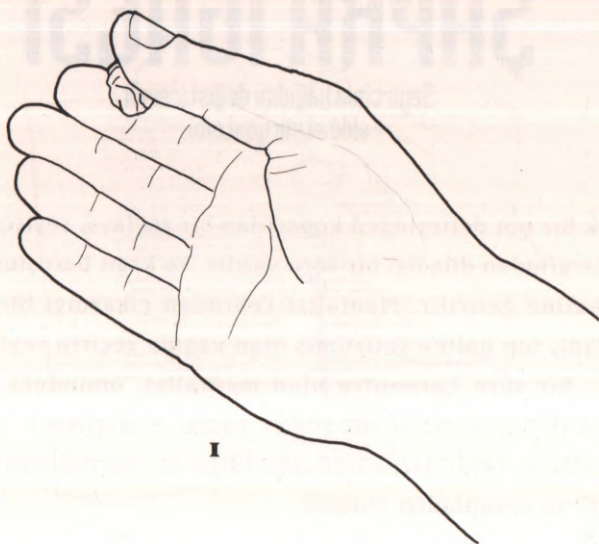
ŞAPKA İĞNESİ

Seyircinin kağıdını değiştirerek
elde etme yöntemi

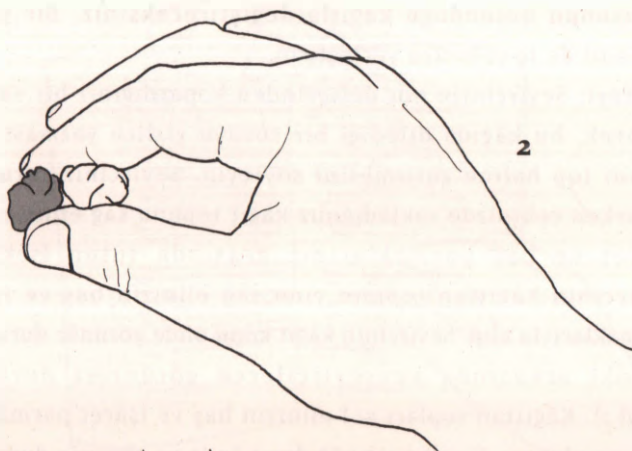
Küçük bir not defterinden kopartılan bir sayfaya, seyircilerden biri tarafından dilediği bir soru yazılır. Ve kâğıt buruşturularak top haline getirilir. Mentalist cebinden çıkardığı bir şapka iğnesini, top haline getirilmiş olan kâğıda geçirip seyircisine verir. Bir süre konsantre olan mentalist, önündeki kâğıda otomatik hareketlerle bir şeyler yazar. Seyircilerce, soru ve mentalistin yazdıkları karşılaştırıldığında, mentalistin soruyu bildiği ve cevapladığı görülür.

Hazırlık: Gösteriden önce, kullanacağınız küçük not defterinden kopartacağınız bir sayfayı yuvarlayarak top haline getirip, ceket cebinize yerleştirin ki bunu daha sonra seyircinin sorusunun bulunduğu kâğıtla değiştireceksiniz. Bir şapka iğnesini de iç cebinize yerleştirin.

Gösteri: Seyircinize not defterinden kopardığınız bir sayfayı vererek, bu kâğıda dilediği bir soruyu gizlice yazmasını ve kâğıdı top haline getirmesini söyleyin. Seyirciniz sorusunu yazarken cebinizde sakladığınız kâğıt topunu sağ elinize alıp, işaret ve baş parmaklarınız arasında tutun (şekil 1). Seyircinin kâğıttan topunu yine sağ elinizin baş ve işaret parmaklarıyla alın. Seyircinin kâğıt kopu önde görünür durumda, sizinki arkasında ve seyircilerce görünmez durumda (şekil 2). Kâğıttan topları sol elinizin baş ve işaret parmakları arasına aktarın. Şimdi sizin kâğıdınız önde ve görünür durumda, seyircininki ise arkada ve gizli (şekil 3 ve 4). Mükemmel bir değiştirme taktiği...

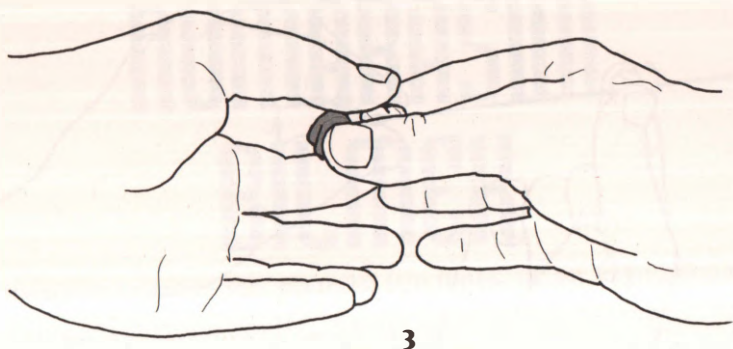


I

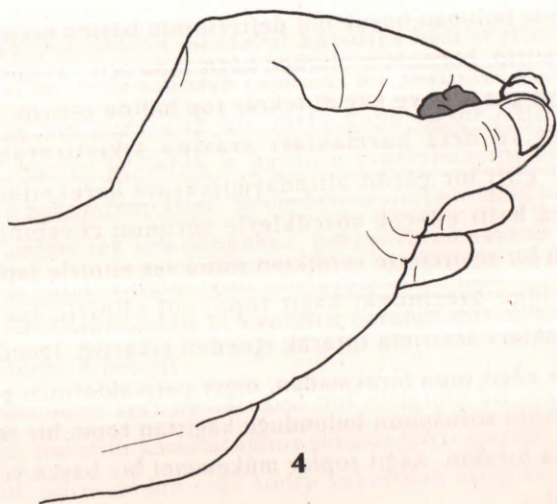


2

MENTALIST



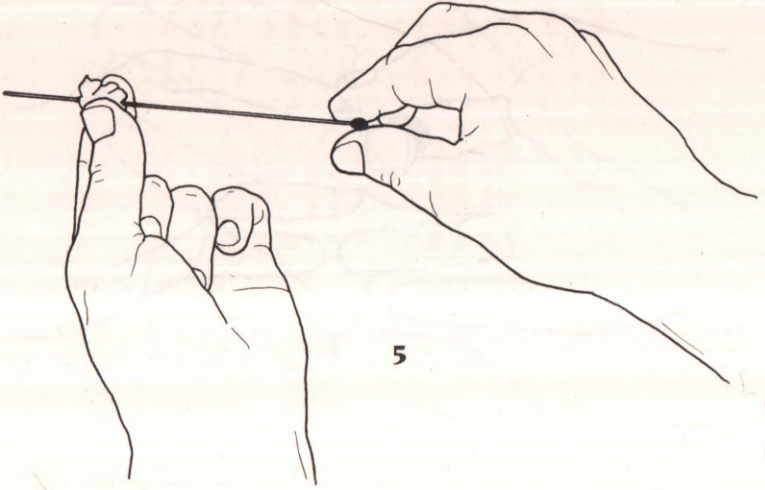
3



4

MENTALIST

Bořta kalan saę elinizi i cebinize sokup, řapka ięnesini ıkarın ve grnr durumdaki kęittan topa geirip (řekil 5), tutması iin bir seyircinize verin. Seyirciler aısından her řey normal.



Masada bulunan byk not defterininin bařına gein. İki elinizi birleřtirip, konsantre olurken kęit topu aıp, avcunuzun iinde soruya gz atın ve kęıdı tekrar top haline getirip, sol elinizin iřaret ve orta parmakları arasına sıkıřtırarak gizleyin. Sanki gizli bir gcn altındaymıřcasına hareketlerle, soruyu aıka belli edecek szcklerle sorunun cevabını yazın. Bu kęıdı bir seyircinize verdikten sonra saę elinizle řapka ięnesini alın. İęne zerindeki kęit topu, sol elinizin iřaret ve bař parmakları arasında tutarak ięneden ıkartın. İęneden ıkarttıęınız kęit topu bırakmadan, dięer parmaklarınızı gevřeterek, seyircinin sorusunun bulunduęu kęittan topu, bir seyircinizin avcuna bırakın. Kęit toplar mkemmek bir bařka yolla tekrar deęiřti...

Seyirciler soruyu bilerek cevapladıęınızı hayretle grecektlerdir.

PARANIN SERİ NUMARASINI BİLMEK

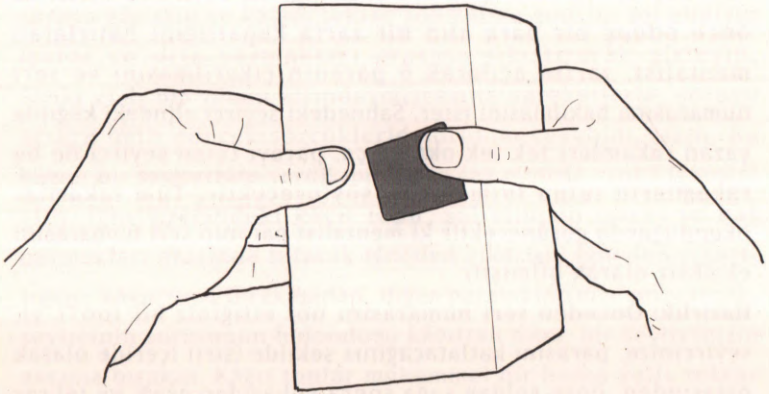
Mentalist seyircilerine, gösterisi için 100TL. lik bir kâğıt paraya ihtiyacı olduğunu söyler. Parayı çıkaran seyircisinden, bu parayı sırtı içerde kalacak şekilde ortasından soldan sağa, sonra yukarıdan aşağı ve tekrar soldan sağa katlamasını ister. Ve paranın seri numarasının dışarıdan görünmediğini doğrular. Bu şekilde katlanan parayı alan mentalist onu küçük bir zarfın içine koyarak kapatır ve bir seyirciye teslim eder. Bir kâğıtlığı eline alarak yoğunlaşan mentalist kâğıtlığa bazı şeyler yazar ve o sayfayı yırtarak sahneye çağırdığı bir seyirciye verir. Az önce ödünç bir para alıp bir zarfa kapattığını hatırlatan mentalist, zarfın açılarak o paranın çıkarılmasını ve seri numarasına bakılmasını ister. Sahnedeki seyirci elindeki kâğıtta yazan rakamları tek tek okudukça, parayı tutan seyirci de bu rakamların tutup tutmadığını söyleyecektir. Tüm rakamlar okunduğunda görünecektir ki mentalist paranın seri numarasını eksiksiz olarak bilmiştir.

Hazırlık: Önceden seri numarasını not ettiğiniz bir 100TL yi, seyircinize, parasını katlatacağınız şekilde (sırtı içeride olarak ortasından, önce soldan sağa sonra yukarıdan aşağı ve tekrar soldan sağa) katlayarak, oyunda kullanacağınız zarfın dibine yerleştirin ve zarfı cebinize koyun. Paranın seri numarasını,

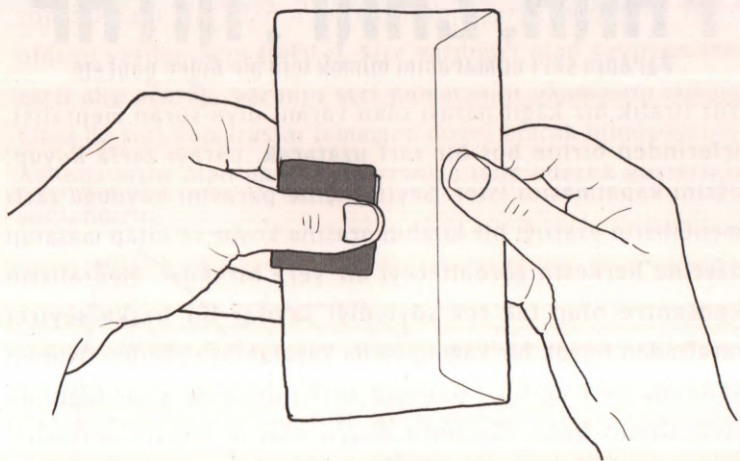
tahmininizi yazacağınız kâğıda, bir kurşun kalemle hafifçe yazın, hazırlığınız tamam.

Gösteri: Sahnede seyircinize parasını katlattıktan sonra cebinizdeki zarfı çıkartıp sol elinizde tutun. Zarfın sırtı seyircilere dönük ve ağzı yukarı bakacak şekilde olmalıdır. Parayı seyircinizden alıp zarfın içine doğru yönlendirin. Parayı zarfın içine değil dışına yerleştirin ve parayı sol elin başparmağı altına sıkıştırın (şekil 1 ve 2).

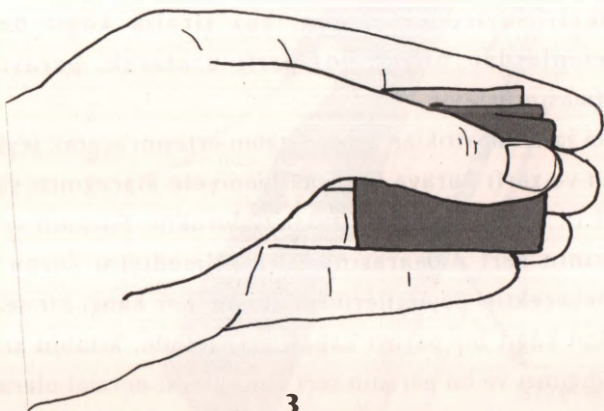
Zarfın ağzını yapıştırıp sağ elinize aktarın. Seyircinin parası sol avcunuzda gizli (şekil 3). Bu zarfı bir seyircinize verin. Masanızda duran kâğıtlığı sağ elinizle alırken sol avcunuzdaki parayı gizlice cebinize koyarak ortadan kaldırın. Kâğıtlığı sol elinize aktarın. Yavaşça zihninizde belirenleri kâğıda aktarıyormuş gibi davranarak gizli notunuza bakıp seri numarasını yazın. Tahmininizi yazdığınız kâğıdı sahneye çağırdığınız bir seyirciye verin ve en başta anlatıldığı gibi, zarfın içinden çıkarılan seyirciye ait paranın seri numarasını bildiğinizi gösterin.



I



2



3

MENTALIST

PARA, ZARF, KİTAP

Paranın seri numarasını bilmek için bir diğer yöntem

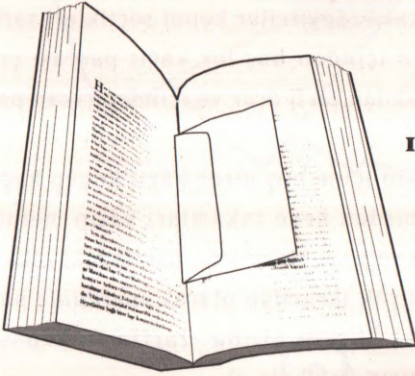
Yüz liralık bir kâğıt parası olan var mı, diye soran mentalist, içlerinden birine boş bir zarf uzatarak, parayı zarfa koyup, ağzını kapatmasını ister. Seyirci içine parasını koyduğu zarfı mentalistin uzattığı bir kitabın arasına koyar ve kitap masanın üzerine herkesin görebileceği bir yere bırakılır. Mentalistin konsantre olup tek tek söylediği sayılar bir başka seyirci tarafından büyük bir kâğıda ya da karatahtaya yazılır. Oyunun sonunda zarf açılıp, paranın seri numarası okunduğunda mentalistin bunu tamamen doğru olarak bildiği anlaşılır.

Hazırlık: Seyirciye vereceğiniz zarfın aynısından bir zarfın içine, seri numarasını aldığınız, size ait bir kâğıt parayı koyup, zarfı kapatın ve kalın bir kitabın son üçte birlik bölümünden iki sayfa arasına yerleştirin. Kitabı kapalı olarak masaya yerleştirin.

Gösteri: Seyircilerinizden, yüz liralık kâğıt parasını çıkartanlardan birine boş zarfı uzatarak, parayı zarfa kapatmasını isteyin.

Seyirci zarfı kapattıktan sonra kitabın ortasını açarak seyircinize uzatın ve zarfı buraya koyarak emniyete alacağınızı söyleyin (şekil 1). Kitabı kapatıp, masaya bırakın. Paranın sahibine parasının seri numarasını bilip bilmediğini sorun. Elbet bilemeyecektir. Seyircilerinize dönüp, her hangi bir seyirciye ait olan kâğıt bir parayı kapalı zarf içinde, kitabın arasında sakladığınızı ve bu paranın seri numarasını normal olarak sizin de bilemeyeceğinizi, ama bunu deneyeceğinizi söyledikten sonra bir başka seyirciyi yanınıza çağırın. Bu seyirci sizin ağzınızdan çıkacak olan rakamları karatahtaya yazacaktır.

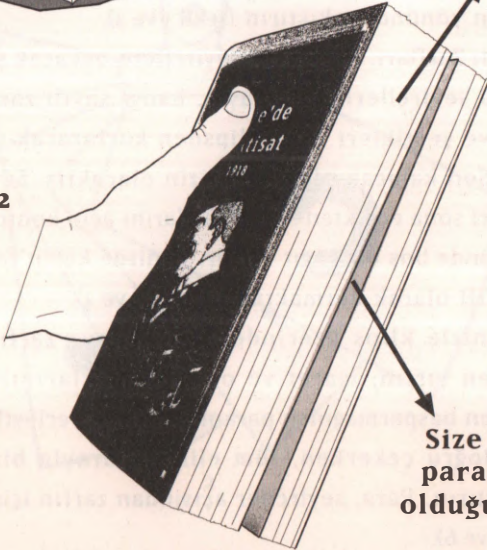
Konsantre olup, aslında size ait olan paranın seri numarasını, tek tek ve yavaşça söyleyin. Seri numarasını tamamladıktan sonra kitabı masadan alıp, sizin önceden gizlediğiniz zarfın olduğu yerden açın (şekil 2). Size yardımcı olan seyircinizden zarfı alıp açarak, paranın seri numarasını okumasını isteyin. Elbet de seri numarasını tamamen doğru olarak bilmişsinizdir. Aslında sizin olan parayı seyircinize iade ederek gösterinizi sonlandırın.



1

**Seyircinin
parasının
olduğu yer**

2



**Size ait
paranın
olduğu yer**

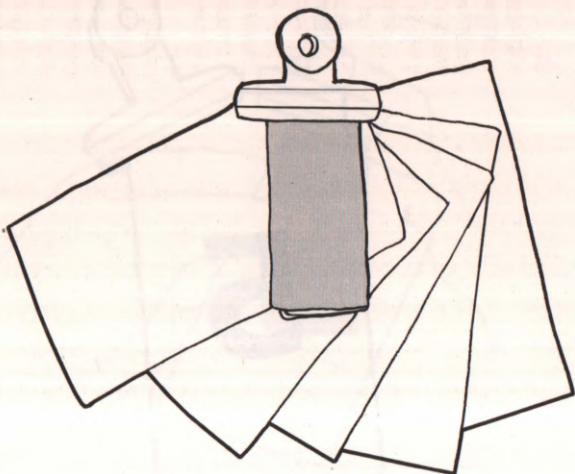
PARAYI BULMAK

Mentalistin elinde bir klipsle tutturulmuş ve her birinin üzerinde birden beşe birer rakam bulunan beş adet zarf vardır. Bu zarflardan sadece birinin içinde büyük ikramiye bulunur. Seyirciler sırayla birer zarfı seçecekler ve sonunda mentalistin elinde tek bir zarf kalacaktır. Seyirciler kendi seçtikleri zarfları açtıklarında her birinin içinden boş bir kâğıt parçası çıkar. Mentalist kendisine bırakılan zarfı açar ve içinden çıkan parayı gösterir.

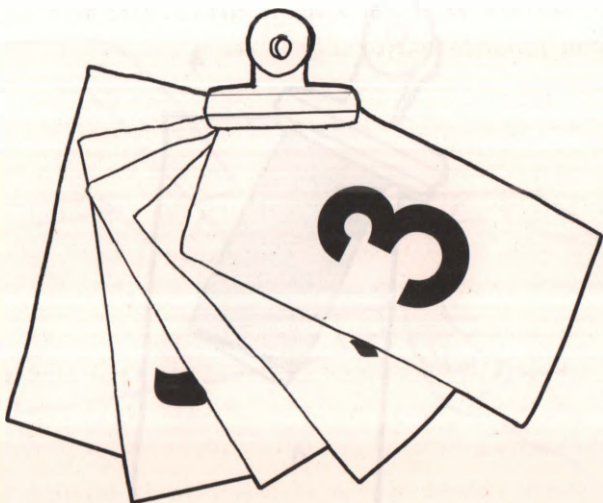
Hazırlık: Beş torba zarfın içine boş birer kâğıt koyup kapatın ve sol üst taraflarına birden beşe rakamları yazıp metal bir klipsle tutturun. Zarfları yelpaze biçiminde, üzerindeki rakamlar görünür olarak açın. Büyük ikramiye olarak seçtiğiniz parayı dörde katlayarak metal klipsin altına -zarfların kapakları bulunan yönünde sıkıştırın (şekil 1 ve 2).

Gösteri: Zarfları, rakamları seyircilere bakacak şekilde tutarak gönüllü seyircilerinize sırayla, hangi sayılı zarfı seçtiklerini sorun ve seçtikleri zarfı klipsden kurtararak seyircilerinize verin. Son kalacak olan zarf sizin olacaktır. Seyirciler seçme işlemleri sona erdikten sonra zarflarını açıp kontrol etmelidirler ki hepsinde boş bir kâğıt vardır. Elinizde kalan zarfın arkasında para gizli olarak durmaktadır (şekil 3 ve 4).

Sol elinizle klips üzerinden tuttuğunuz zarfı, sağ elinizle ağzından yırtın; işaret ve orta parmaklarınızı zarfın içine sokarken başparmağınızı paranın üzerine yerleştirip avcunuzun içine doğru çekerken, tüm elinizi parayla birlikte zarftan uzaklaştırın. Para, seyirciler açısından zarfın içinden çıkmıştır (şekil 5 ve 6).

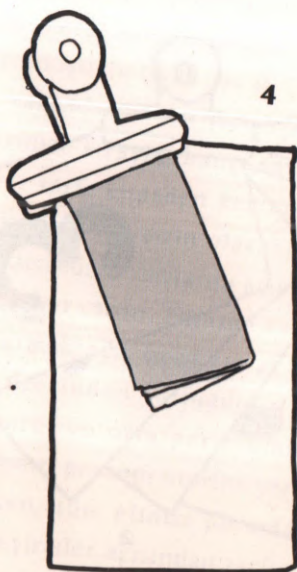


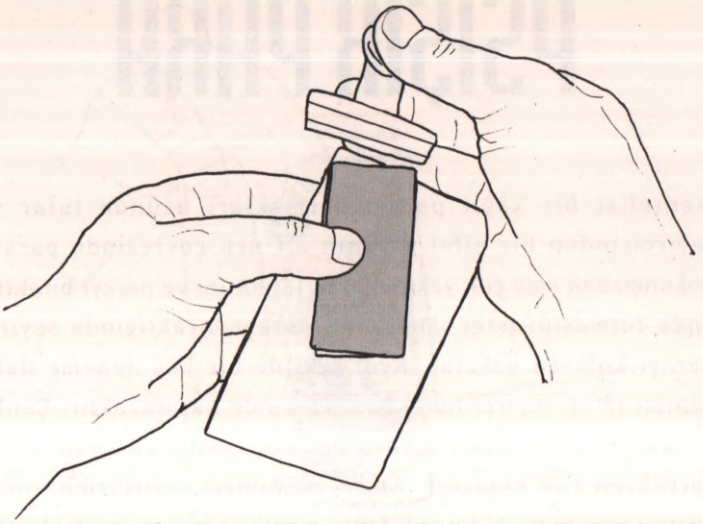
I



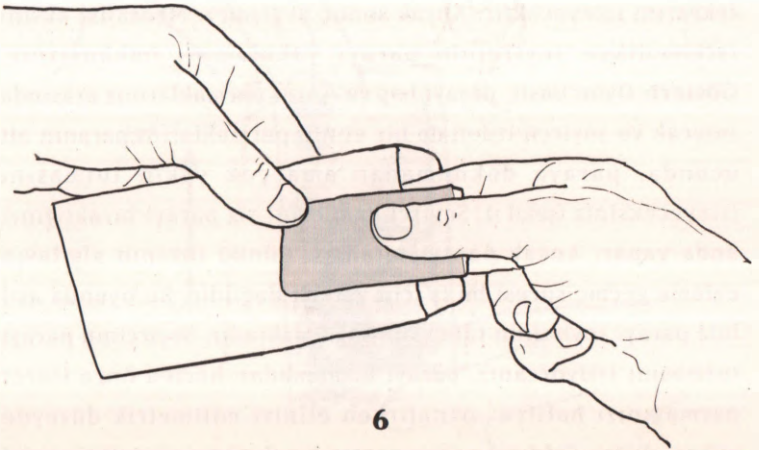
2

MENTALIST





5

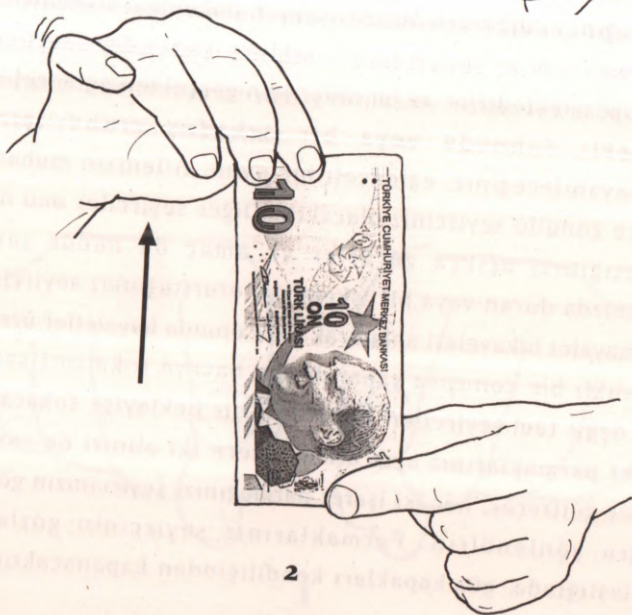
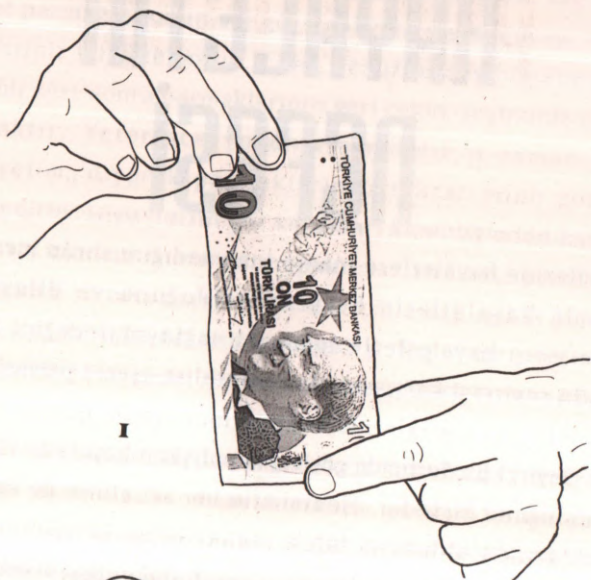


6

PSİŞİK PARA

Mentalist bir kâğıt parayı parmakları ucunda tutar ve seyircisinden bir elini paranın alt ucu çevresinde paraya dokunmadan ama çok yakın olarak tutmasını ve parayı bıraktığı anda tutmasını ister. Mentalist parayı bıraktığında seyirci parayı kolayca yakalar. Aynı şekilde bir kaç deneme daha yapılacak ve seyirci bunu her seferinde başaracaktır. Çünkü seyircinin parmakları paraya dokunurcasına yakındır ve bu gerçekten çok kolaydır. Ancak mentalist seyircisine, onun zihnini etkileyerek, bu çok kolay görünen eylemi gerçekleştirmesini engelleyebileceğini, bir deneme daha yaparak bunu gösterebileceğini söyler. Seyirci bu kez parayı tutmayı başaramayacaktır. Seyirci bu duruma inanamayacak ve mutlaka tekrarını isteyecektir. Ancak sonuç değişmez. Mentalist aksini istemedikçe seyircinin parayı yakalaması imkansızdır.

Gösteri: Oyun basit, parayı baş ve işaret parmaklarınız arasında tutacak ve seyircinizden de bir elinin parmaklarını paranın alt ucunda, paraya dokunmadan ama çok yakın tutmasını isteyeceksiniz (şekil 1). Seyirci hamlesini siz parayı bıraktığınız anda yapar; Ancak parayı tutamaz. Çünkü insanın algılayıp eyleme geçme süresi bu iş için yeterli değildir. Bu oyunda asıl hile parayı seyircinin tutmasını sağlamaktadır. Seyircinin parayı tutmasını istiyorsanız, parayı bırakmadan hemen önce işaret parmağınızı hafifçe oynatırken elinizi milimetrik düzeyde yukarı doğru kaldırıp sonra parayı bırakmanız yeterlidir (şekil 2). Bu basit hareket seyircinin hareketi algılama ve harekete geçmesi için gereken süreyi sağlayacak, parayı tutabilecektir.

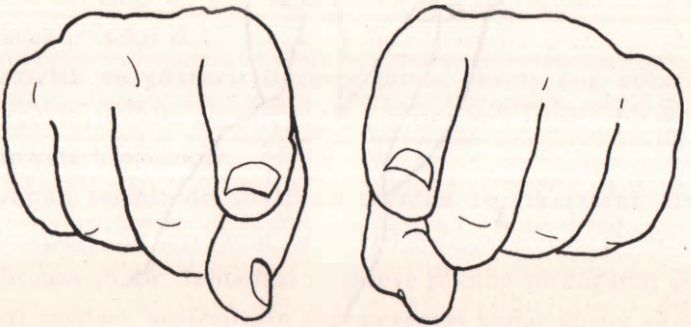


HAYALETİN NEFESİ

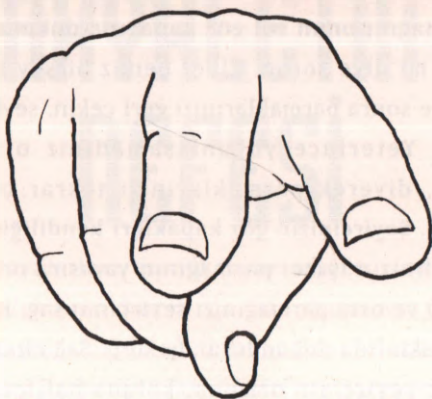
Seyircilerine hayaletlere inanıp inanmadığını soran mentalist, devamlı hayaletlerin her yerde olduğunu ve dileyen bir seyircisinin hayaletlerle temasını sağlayabileceğini söyler. Gönüllü seyirciyi karşısına alan mentalist, işaret parmaklarıyla seyircinin göz kapaklarına dokunarak onları kapatır ve öylece tutar. Seyirci bu durumda gözleri kapalıyken hayaletin vücuduna dokunduğunu hisseder. Mentalistin her iki elinin de kendi göz kapaklarında olduğunu bilen seyirci onun kendine dokunamayacağını bildiğinden buna hayaletin dokunuşu diyebilir ama diğer seyirciler açısından durum farklıdır. Çünkü diğer seyirciler hileyi görmektedirler ve bu onlar için gerçekten eğlencelidir.

Gösteri: Sahnede veya bir arkadaş grubu içinde uygulayabileceğiniz, eğlenceli bir oyun. Hilenizin muhatabı sadece gönüllü seyirciniz olacaktır. Diğer seyirciler onu nasıl aldattığınızı açıkça görürler ve amaç da budur zaten. Karşınızda duran veya bir iskemleye oturttuğunuz seyircinize bazı hayalet hikayeleri anlatarak veya onunla hayaletler üzerine karşılıklı bir konuşma yaparak onu havaya sokmanız sadece onu değil tüm seyircileri heyecanlı bir bekleyişe sokacaktır. İşaret parmaklarınız açık olmak üzere iki elinizi de yumruk haline getirerek, her iki işaret parmağınızı seyircinizin gözüne doğru yönlendirin. Parmaklarınız seyircinin gözlerine yaklaştığında, göz kapakları kendiliğinden kapanacaktır. Sol

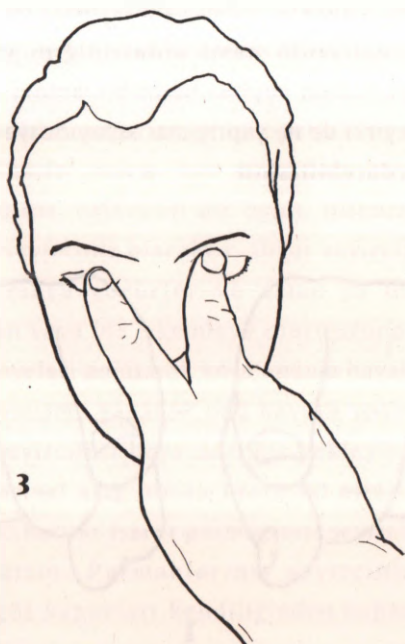
elinizin işaret parmağını onun sağ göz kapağına, sağ elinizin işaret parmağını onun sol göz kapağına dokundurup, hayaleti hissettiniz mi diye sorun. Elbet henüz birşey hissetmemiştir. Kısa bir süre sonra parmaklarınızı geri çekin, seyirciniz gözlerini açacaktır. Yeterince yoğunlaşamadınız o zaman tekrar deneyelim, diyerek parmaklarınızı tekrar onun gözlerine yönlendirin. Seyircinizin göz kapakları kendiliğinden kapandığı anda, sol elinizin işaret parmağının yanısıra orta parmağınida açın (şekil 2) ve orta parmağınızı seyircinin sağ, işaret parmağını sol göz kapaklarına dokundurun (şekil 3). Sağ eliniz artık serbest. Sağ elinizle seyircinin omzuna, koluna hafifçe dokununuz. İşte hayaletin dokunuşu. Seyirci gözlerini açmaya çalışırsa hızla sol elinizin orta parmağını kapatırken, sağ elinizi tekrar işaret parmağı açık olarak yumruk haline getirin ve bu şekilde seyircinin göz kapaklarından uzaklaştırıyormuş gibi gösterin. Sahnedeki seyircinin nasıl aldatıldığını gören seyirciler gülerken, sahnedeki seyirci buna bir anlam veremeyecektir. Sahnedeki seyirci de ne yaptığınızı anlayıncaya dek bu eğlenceli gösteriyi sürdürebilirsiniz.



1



2



3

SIHIRLI KARE

Sahnedeki yazı tahtasında 16 küçük kareye bölünmüş bir kare çizilidir. Bir seyircisini sahneye davet eden mentalist ona, az sonra yazı tahtasında bir işleme başlayacağını, saatine bakmasını ve bu işlemin kaç saniye tuttuğunu söylemesini ister. Mentalist bir başka seyircisinden de 100'den küçük bir sayı söylemesini ister. Diyelim ki seyirci 68 dedi. mentalist eline bir tebeşir alıp yazı tahtasına yanaşır ve saati tutan seyircisine zamanı hesaplamaya başlamasını ister. Ve hızla karelerin içini sayılarla doldurup geçen zamanı sorar. Geçen süre, karışık matematik işlemler yapmaya yetmeyecek kadar kısa bir süredir. Mentalist bir seyirciyi daha sahneye çağırır ve gerçekleştirdiği olağanüstü işin anlaşılması için onun, sırayla bazı toplamalar yapması gerektiğini anlatır. Soldan sağa dört sıra karelerin toplamı, yukarıdan aşağı dört sıra karelerin toplamı yapılır. Hepsi seyircinin söylediği 68 sayısını vermektedir. Ancak bu kadar da değildir. Çaprazlama karelerin toplamı, köşelerdeki dört karenin toplamı, ortadaki dört karenin toplamı yine 68 dir. Hatta herhangi bir dört kare içeren karenin toplamı da 68 olacaktır (şekil 3).

Hazırlık ve gösteri: Görüldüğünün aksine çok kolayca gerçekleştirebileceğiniz bir kaç matematik işlemi, bu oyun için yeterli olacaktır.

Oyunun temelinde söylenen sayıdan 20 çıkartarak elde edeceğiniz kilit sayı vardır. Seyirci 68 dediğine göre bu örnekteki kilit sayı 48 dir. Tahtadaki 16 kareye şekilde gördüğünüz gibi bazı sayıları, seyircilerin göremeyeceği kadar küçük ve gri olarak olarak önceden yazmış olmalısınız (şekil 1). Bu sayılar her zaman aynıdır; Sadece 'X' o oyunda elde edeceğiniz kilit

sayıyı ifade etmektedir. Gösteri sırasında bu küçük sayıları aynen, 'X' bulunan kareleri de o karede yer alan şekilde X, X-1, X+2 ve X+1 olarak hesaplayıp, o kareye büyük olarak yazmanız yeterlidir (şekil 2).

Dikkat, seyirciniz 20'den küçük bir sayı söylerse, bunun kolay olacağını daha büyük bir sayı söyleyerek oyunu daha zorlaştırmasını istemelisiniz.

Olası toplamaları 3. şekilde görebilirsiniz.

X	1	12	7
11	8	X-1	2
5	10	3	X+2
4	X+1	6	9

I

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

2

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

48	1	12	7
11	8	47	2
5	10	3	50
4	49	6	9

3

MENTALIST

SİHİRLİ TAKVİM

Mentalist, her sayfası bir ayı içeren bir takvimi, seyircisine vererek dilediği bir sayfayı yırtıp, almasını ister. Seyirci, yırtıp aldığı takvim sayfası üzerinde, üç günü içine alacak şekilde bir dikdörtgen çizmelidir. Mentalist, seyircisinden seçtiği üç günü toplamasını ve bu sayıyı söylemesini ister. Mentalist seçilen günlerin hangisi olduğunu hemen söyleyecektir. Mentalist bu kez takvimi bir başkasına vererek ondan da dilediği bir başka sayfayı yırtıp almasını ister. Seyirci, yırtıp aldığı takvim sayfası üzerinde, bu kez dört günü içine alacak şekilde bir kare çizmelidir. Mentalist, seyircisinden seçtiği dört günü toplamasını ve söylemesini ister. Mentalist seçilen günlerin hangisi olduğunu yine bilecektir.

Gösteri: Küçük bir matematik işlemle sonuca ulaşabileceğiniz bir oyun. Diyelim ki seyircinin seçtiği üç günün toplamı 48 olsun. Bu sayıyı üçe böldüğünüzde seçilen üç günün ikincisini bulmuş olacaksınız ki bu 16'dır. Bu günün bir öncesi ve bir sonrası ise seçilmiş olan diğer iki tarihtir. Sonuç olarak seçilen günler 15, 16 ve 17'dir (şekil 1).

Kare içine alınarak seçilen dört günü bulmak içinse toplam sayıyı dörde bölüp, bu sonuçtan dört sayısını çıkarmalısınız. Diyelim ki toplam sayı 52 olsun. Bu sayıyı dörde bölerek bulacağımız 13 sayısından 4 çıkardığımızda ulaşacağımız 9 sayısını seçilen dört günden ilkidir ve sonraki gün olan 10'dur. 9'a ve 10'a yedi ekleyerek bulacağımız sayılarla seçilen günlerin 9, 10, 16 ve 17 olduğunu hemen söyleyebiliriz (şekil 2).

Paz	Pzt	Sal	Çrş	Prş	Cum	Cmt
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

I

Paz	Pzt	Sal	Çrş	Prş	Cum	Cmt
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2

MENTALIST

SADECE TELEPATİ

Mentalist, gösterisinde bir medyuma yer vereceğini söyleyerek, onu sahneye davet eder. Bir sandalyeye oturan medyumun gözleri bağlandıktan sonra mentalist seyircilerin arasına inerek bir seyircinin yanına gider ve elindeki iskambil destesinden ona bir iskambil seçtirir. Mentalist, seyircinin seçtiği kartı, sırtı medyuma dönük olarak elinde tutar ve elindeki iskambilin zihninde canlanmasını bekler. Medyum seçilen kartı söyledikten sonra aynı şekilde bir çok seyirciyle birlikte tekrarlanır. Medyum, her defasında seçilen kartı bilecektir.

Hazırlık: Bu oyunda özel bir iskambil destesi gerekmediği gibi, seyircilerin tüm seçimleri de gerçekten hilesizdir. Gösteriden önce, medyum olacak olan yardımcınızla aranızda kullanacağınız şifreli kelimeler konusunda anlaşmış olmanız gerekmektedir. Seyircinizle aranızda geçecek olan bazı kelimeler, iskambille ilgili tüm bilgileri gizlice medyuma vermiş olacaktır. Aşağıda, hangi mesaj için, hangi kelimeyi kullanılabileceğinizi görebilirsiniz. Bunlar sadece öneridir, siz kendinize göre kelimeler seçebilirsiniz.

MAÇA: Şimdi

SİNEK: Seçilen kart

KARO: Seçtiğiniz kart

KUPA: İskambil

As: El

2: Yoğunlaş

3: Konsantre

4: Düşün

5: İsim

6: Ne

7: Zihin

8: Telepatik

9: Güç

10: Hayal

Vale: Çeşit

Kız: Hepsı

Papaz: Tüm

Bu kelimeleri cümle içinde nasıl kullanabileceğinizle ilgili örnekler.

MAÇA AS: Şimdi (maça) elimdeki (as) iskambili serbestçe seçtiniz değil mi?

MAÇA İKİ: Şimdi (maça) yoğunlaşmanızı (2) ve medyumun bunu algılamasına izin vermenizi istiyorum...

MAÇA 3: Şimdi (maça) konsantre (3) olun...

MAÇA 4: Şimdi (maça) düşünün (4).

MAÇA 5: Şimdi (maça) isim (5) olarak kartı hayal edin.

MAÇA 6: Şimdi (maça) ne (6) kartı seçtiğinizi...

MAÇA 7: Şimdi (maça) zihninizde (7) bir resim oluşturun.

MAÇA 8: Şimdi (maça) telepatik (8) olarak medyumla ilişki kurmaya çalışın.

MAÇA 9: Şimdi (maça) gizemli (9) bir yolla mentalistin bu kartı bilmesini umuyoruz.

MAÇA 10: Şimdi (maça) hayalinizde (10) bir resim oluşturun.

MAÇA VALE: Şimdi (maça) çeşitli (vale) kartlar içinden seçtiğiniz kartı düşünün.

MAÇA KIZ: Şimdi (maça) hepsi (kız) 52 adet karttan oluşan deste içinden serbestçe seçtiğiniz iskambili iki eliniz arasında tutun.

MAÇA PAPAZ: Şimdi (maça) tüm (papaz) iskambillerin içinden serbestçe seçtiğiniz...

SİNEK AS: Seçilen kartı (sinek) elinizde (as) tutun...

SİNEK 2: Seçilen karta (sinek) yoğunlaşarak (2) düşünün.

SİNEK 3: Seçilen karta (sinek) konsantre (3) olun.

SİNEK 4: Seçilen kartı (sinek) düşünün (4)

SİNEK 5: Seçilen kartın (sinek) ismini (5) gözünüzde canlandırın.

SİNEK 6: Seçilen kartın (sinek) ne (6) olduğunu düşünün

SİNEK 7: Seçilen kartı (sinek) zihninizde (7) canlandırın.

SİNEK 8: Seçilen kartı (sinek) telepatik (8) olarak medyuma yönlendirin.

SİNEK 9: Seçilen kartı (sinek) güçlü (9) bir şekilde düşünün.

SİNEK 10: Seçilen kartı (sinek) hayalinizde (10) canlandırın.

SİNEK V: Seçilen kartı (sinek) çeşitli (V) kartların arasından serbestçe seçtiniz değil mi?

SİNEK Q: Seçilen kartı (sinek) hepsi (Q) farklı olan sıradan bir desteden seçtiniz.

SİNEK K: Seçilen kartı (sinek) tümü (K) farklı olan...

KARO AS: Seçtiğiniz kartı (karo) elinizde (AS) tutun.

KARO 2: Seçtiğiniz karta (karo) yoğunlaşarak (2) düşünün.

KARO 3: Seçtiğiniz karta (karo) konsantre (3) olun

KARO 4: Seçtiğiniz kartı (karo) düşünün (4)

KARO 5: Seçtiğiniz kartın (karo) ismini (5) gözünüzde canlandırın.

KARO 6: Seçtiğiniz kartın (karo) ne (6) olduğunu düşünün

KARO 7: Seçtiğiniz kartı (karo) zihninizde (7) canlandırın.

KARO 8: Seçtiğiniz kartı (karo) telepatik (8) olarak medyuma yönlendirin.

KARO 9: Seçtiğiniz kartı (karo) güçlü (9) bir şekilde düşünün.

KARO 10: Seçtiğiniz kartı (karo) hayalinizde (10) canlandırın

KARO J: Seçtiğiniz kartı (karo) çeşitli (J) kartların arasından serbestçe seçtiniz değil mi?

KARO Q: Seçtiğiniz kartı (karo), hepsi (Q) farklı olan sıradan bir desteden seçtiniz.

KARO K: Seçtiğiniz kartı (karo) tümü (K) farklı olan...

KUPA AS: İskambili (kupa) elinizde (AS) tutun.

KUPA 2: İskambile (kupa) yoğunlaşarak (2) düşünün.

KUPA 3: İskambile (kupa) konsantre (3) olun.

KUPA 4: İskambili (kupa) düşünün (4)

KUPA 5: İskambilin (kupa) ismini (5) gözünüzde canlandırın ve...

KUPA 6: İskambilin (kupa) ne (6) olduğunu düşünün.

KUPA 7: İskambili (kupa) zihninizde (7) canlandırın.

KUPA 8: İskambili (kupa) telepatik (8) olarak medyuma yönlendirin.

KUPA 9: İskambili (kupa) güçlü (9) bir şekilde düşünün ve...

KUPA 10: İskambili (kupa) hayalinizde (10) canlandırın ve...

KUPA V: İskambili (kupa) çeşitli (V) kartların arasından serbestçe seçtiniz değil mi?

KUPA Q: İskambili (kupa) hepsi (Q) farklı olan sıradan bir desteden seçtiniz.

KUPA K: İskambili (kupa) tümü (K) farklı olan...

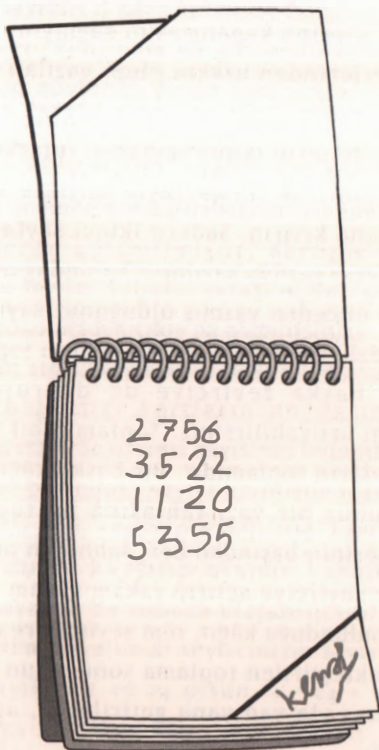
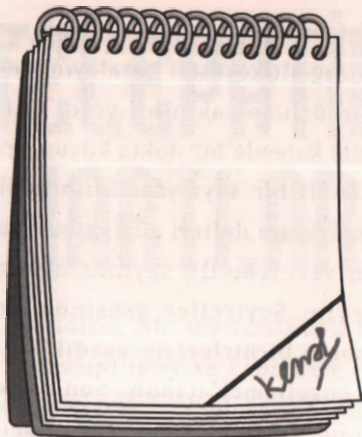
Tüm kartlar için nasıl cümleler kurabileceğinizi yardımcınızla birlikte çok iyi çalışmanız gerektiğini unutmayın. Şifreli kelimeler cümlenin başında olmalıdır ki uzun cümlelerde karışıklık olmasın. Gereken mesajı medyuma verdikten sonra konuşmanızı sürdürebilirsiniz. Medyum mesajı aldıktan sonraki kelimelerinizle ilgilenmemelidir. Genel olarak tüm şifreli kelimeleri içeren konuşmalarınız, seyirciyle olan konuşmalarda olmalıdır. Ancak bazı iskambiller için medyuma dönük konuşmayı da seçebilirsiniz.

HERKEŞ BİR SAYI YAZSIN

Mentalist, kapalı bir zarfı tavandan sarkan bir ipe tutturduktan sonra bir not defteri ve kalem çıkartıp, bir seyircisine vererek dört haneli bir sayı yazmasını ister. Not defterini ikinci bir seyirciye veren mentalist, ilk seyircinin yazdığı sayının altına yine dört haneli bir sayı yazılmasını ister. Sonra not defterini bir başka seyirciye aktarır. Bu şekilde üçüncü, dördüncü ve beşinci seyirciler de sayılarını yazar. Not defterini geri alan mentalist, sayıların bulunduğu sayfayı yırtarak, sahneye çağırdığı altıncı seyirciye verir ve diğer seyircilerin alt alta yazdığı sayıların toplanmasını ister. Elde edilen toplamı büyük bir kağıda, iri rakamlarla yazacak olan seyirci, bu kağıdı tüm seyircilerin göreceği şekilde ellerinde tutarken, bir başka seyirci de kapalı zarfı açıp, içindeki kâğıtta yazan mentalistin tahminini, rakam rakam okuduktan sonra kâğıdı da seyircilere çevirip gösterir. Beş ayrı seyircinin yazdığı sayıların toplamı, mentalistin önceden yazdığı ve zarfa kapattığı sayıyla aynıdır. Bu oyun için spiralli bir not defteri edinip, ön bir hazırlık yapmanız gerekiyor.

Hazırlık: Defterin birinci sayfasının alt sağ köşesini kesin ve ispirotolu kalemle kâğıdın kesik köşesinden bir çizgi çekin. Çizgi yarısı ilk, diğer yarısı ikinci sayfada olacak biçimde olmalıdır. İkinci sayfaya alt alta dörder haneli beş sayı yazın. Yazdığınız sayıların toplamını bir kâğıda büyükçe yazıp, bir zarfın içine kapatın.

I



2

Gösteri: Not defterinin kapağını açıp ilk sayfanın -gerçekte ikinci sayfanın- sağ alt köşesini imzalayın. Seyircilerin arasına giderek sayfanın üstüne yakın bir yere (ikinci sayfadaki ilk sayının hizasında) kalemle bir nokta koyup seyircinize vererek, buraya dört haneli bir sayı yazmasını söyleyin. Seyirciniz sayısını yazdıktan sonra defteri alın ve biraz uzakta olan ikinci bir seyircinize vererek, ilk sayının altına kendi sayısını yazmasını isteyin. Seyirciler arasında belli bir uzaklığı gözetmenin sebebi, birbirleriyle yazdıkları sayı konusunda konuşmalarını engellemek içindir. Son seyirciniz de istediği sayıyı yazdıktan sonra defteri dört parmağınız altında, başparmağınız ilk sayfanın üzerinde olacak şekilde tutun ve kapağın eliniz üzerine kapanmasını sağlayın.

Altıncı ve diğerlerinden uzakta olup, yazılan rakamları göremeyecek bir seyirciyi de yanınıza alarak sahneye dönün. Başparmağınız defterin ikinci sayfasını tutarken diğer elinizle defterin kapağını, ilk iki sayfayla birlikte kavrayıp açarak defterin arkasına kıvrın. Sadece ikinci sayfayı tekrar açarak yırtın. Seyircilerin yazdığı sayıların bulunduğunu sandığı, ancak gerçekte sizin önceden yazmış olduğunuz sayıların bulunduğu kâğıdı yanınızdaki seyirciye vererek sayıları toplamasını isteyin. Toplamı bir başka seyirciye de doğrulatarak oyunun inandırıcılığını artırabilirsiniz. Toplam tabii ki sizin önceden yazdığınız sayıların toplamıdır. Bir başka kâğıda veya sahnede bulundurduğunuz bir yazı tahtasına bu toplama sonucunu yazdırın. Gösterinin başından beri sahnenin ortasında bulunan zarfı, yeni bir seyirciye açtırıp rakam rakam okutun. Finalde, tahmininizin bulunduğu kâğıt, tüm seyircilere doğru çevrilerek, sahnede gerçekleştirilen toplama sonucunun bulunduğu sayfa veya yazı tahtasıyla yan yana getirilerek, açıkça seyircilere gösterilmelidir.

TELEPATİK KARTLAR

Masabaşındaki mentalist, bir seyircisinden birden yüze bir sayıyı aklından tutmasını ister ve cebinden, üzerinde birden yüze sayıların karışık olarak bulunduğu yedi adet kart gösterir. Seyircisine bu kartları tek tek gösteren mentalist, seyircisinden sadece seçtiği sayının o kart üzerinde bulunup bulunmadığını söylemesini ister. Yedi kart da gösterildikten sonra seçilen sayı mentalistçe söylenir. Oyun tüm seyircilere dilediğiniz kadar tekrarlanabilir. Seyircileriniz sırrınızı çözemezler.

Hazırlık: Birden yüze sayılar oyununda kullanacağınız kartların üzerine özel bir seçimle yerleştirilmişlerdir. Sayıların yerleşimi, yandaki şekillerde gösterilmiştir. Kartondan keseceğiniz kartların üzerine sayıları elinizle yazabileceğiniz gibi, bilgisayarda hazırlayıp bir fotokopiciden çıkış da alabilirsiniz.

Gösteri: Oyunun sırrı, seyircinin düşündüğü sayının üzerinde bulunduğunu belirttiği kartların en başındaki sayıları toplamaktan ibarettir. Seyirciniz sayısının bulunduğunu söylediği anda o kartın en başındaki sayıyı aklınızda tutup, diğerleriyle toplayabileceğiniz gibi, seyircinin belirttiği kartları diğerlerine göre bir yöne doğru kaydırıp oyunun sonunda, tabii yine aklınızdan toplayarak da sonuca ulaşabilirsiniz Oyunu bir de örnekle gösterelim. Diyelim ki seyircinizin sayısının bulunduğu kartların ilk sayıları 2 ve 24 olsun. $2 + 24 = 26$ Seyircinizin düşündüğü sayı 26 demektir. Her zaman kesin sonuca ulaşabileceğiniz kolay bir oyun.

2	3	6	7	10	11	14
15	18	19	22	23	26	27
30	31	34	35	38	39	42
43	46	47	50	51	54	55
58	59	62	63	66	67	70
71	74	75	78	79	82	83
86	87	90	91	94	95	98
●	●	●	●	●	●	99

1	3	5	7	9	11	13
15	17	19	21	23	25	27
29	31	33	35	37	39	41
43	45	47	49	51	53	55
57	59	61	63	65	67	69
71	73	75	77	79	81	83
85	87	89	91	93	95	97
●	●	●	●	●	●	99

4	5	6	7	12	13	14
15	20	21	22	23	28	29
30	31	36	37	38	39	44
45	46	47	52	53	54	55
60	61	62	63	68	69	70
71	76	77	78	79	84	85
86	87	92	93	94	95	●
●	●	●	●	●	●	●

8	9	10	11	12	13	14
15	24	25	26	27	28	29
30	31	40	41	42	43	44
45	46	47	56	57	58	59
60	61	62	63	72	73	74
75	76	77	78	79	88	89
90	91	92	93	94	95	●
●	●	●	●	●	●	●

16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	

32	33	34	35	36	37	38
23	24	25	26	27	28	29
39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	96	97	98
						99

64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91
92	93	94	95	96	97	98
						99

ETKİLEŞİMLİ SAYILAR

Mentalist, üzerinde siyah renkte birden ona yazılı rakamlar bulunan ve üzerinde kırmızı renkte birden ona yazılı rakamlar bulunan iki takım kartı masasında oturan seyircilere gösterir. Kırmızı renkli rakamlardan ikisini, yüzünü seyircilere göstermeksizin dört cepli bir saydam plastik torbanın iki cebine yerleştiren mentalist, siyah renkli rakamlar bulunan kartları masaya yayarak, seyircisine dilediği iki rakamı seçebileceğini söyler. Seyircinin seçtiği rakamlar da torbanın boş kalan iki gözüne yerleştirilir. Plastik torbanın bir yüzünde seyircinin seçtiği rakamlar herkesçe görünmektedir. Plastik torbanın diğer tarafı çevrildiğinde mentalistin seçmiş olduğu rakamların, seyircinin seçimiyle aynı olduğu görünür.

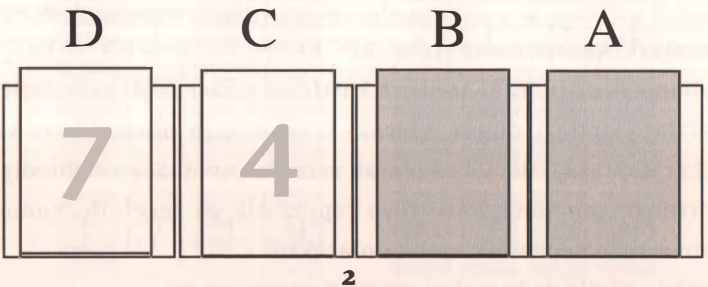
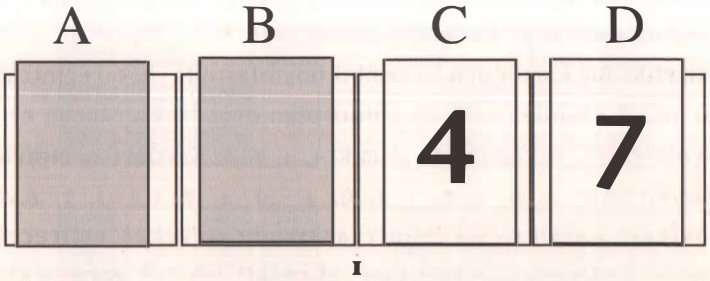
Hazırlık: Bu oyun için madeni para koleksiyoncularınca kullanılan dört cepli saydam bir plastik torba edinmelisiniz. Sert bir kartondan yirmiki adet, plastik torbanın ceplerine girecek boyutlarda kartlar kesin. Birden ona kadar rakamları, on kartın birer yüzüne kırmızı bir kalemle yazın. Diğer on kartın bir yüzüne siyah bir kalemle, öbür yüzüne kırmızı kalemle olmak üzere yine birden ona rakamları yazın. Kalan iki kartı boş bırakın.

Tek yüzünde siyah rakamlar bulunan kartları, en altta boş kartlar olmak üzere bir deste yapın. İki yüzünde de rakamlar bulunan kartları da kırmızı rakamlar üstte görünecek şekilde bir deste yapın.

Gösteri: İki yüzüde yazılı olan kartları, siyah rakamlar üstte kalacak şekilde yan yana masaya açın. Kırmızı rakamlı kartları da, boş olanları gizleyerek yayıp gösterdikten sonra elinize alın ve avcunuz içinde tutarak iki boş kartı, zarfın birinci ve ikinci gözlerine yerleştirin. Kalan kartları cebinize koyun. Seyirciler iki rakam seçip zarfa koyduğunuzu ve onların boş olan sırtlarını gördüklerini düşüneceklerdir.

Seyirci açıkça gördüğü rakamlardan ikisini serbestçe seçecektir. Seçilen kartları sırtlarını göstermeksizin zarfın boş gözlerine yerleştirin (şekil 1).

Seyirciler kendi seçtikleri siyah iki rakamı ve sizin seçtiğiniz kartların sırtlarını görmektedirler. Zarfı soldan sağa çevirerek diğer yüzünü gösterdiğinizde (şekil 2), sizin seçtiğiniz kırmızı rakamları gördüklerini sanan seyirciler, onlar seçimini yapmadan önce sizin seçilecek rakamları bildiğinizi düşüneceklerdir.



SIHIRLI TOPLAM

Masa başında oturan mentalist, iskambil kâğıdı boyutlarında ama üzerinde çeşitli rakamlar bulunan bir deste kartı, iki eli arasında açarak gösterir. Desteyi karıştırdıktan sonra her bir sırada dört kart olacak şekilde, dört sıra olarak toplam 16 adet kartı yüzleri kapalı olarak masaya bırakır. Bir kâğıda tahminini yazan mentalist, o kâğıdı da katlayarak masaya bırakır. Seyirci her hangi bir kenarı veya köşesi birbirine temas eden dört kart seçer. Seçilen kartların yüzü çevrilerek üzerinde yazan rakamlar toplanır. Diyelim ki toplam 23 sayısı elde edildi. Mentalistin tahminini yazdığı kağıt açılıp okunduğunda, bu sonucu önceden bildiği görülecektir.

Hazırlık: Bir kartondan, iskambil boyutlarında keseceğiniz 16 kartın bir yüzüne, sizin seçiminiz olan dört farklı rakamı eşit sayıda yazın. Rakamlar diyelim ki 1, 4, 7, 9. Kartları şu sırayla dizmelisiniz: 4, 9, 1, 7- 7, 1, 9, 4 - 9, 4, 7, 1 - 1, 7, 4, 9

Gösteri: Kartları iki eliniz arasında hareket ettirerek gösterirken seyircileriniz tüm rakamları tek tek görmemeli, sadece destenin çeşitli rakamlar ihtiva ettiğini düşünmelidirler. Kartları karıştırmak için bir hileli karıştırma tekniği kullanmalısınız. Yani sonuçta kartların sırası değişmemelidir. Kartları sırtları dönük olarak, soldan sağa dörder kart ve yukarıdan aşağı dört sıra olarak masaya yayın. Seyirci dilediği dörtlüyü, yan yana, kare veya çapraz olarak seçebilir. Sonuç daima sizin seçiminiz olan 21 olacaktır.

Yandaki şekillerde bazı olası seçimleri görebilirsiniz.

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

4	9	1	7
7	1	9	4
9	4	7	1
1	7	4	9

ŞANS OYUNU

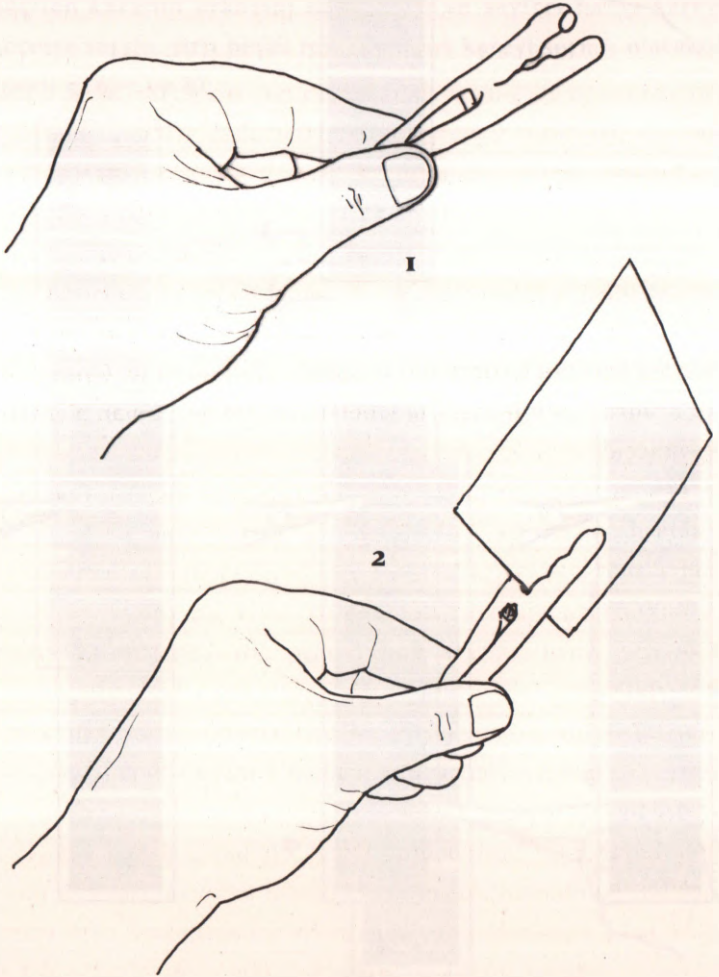
Mentalistin bir elinde, üzerinde beş kırmızı kare olan ince uzun bir levha ve diğer elinde bir mandal vardır. Mentalist, elindeki levha üzerinde bulunan beş kırmızı karenin arka yüzünde de biri hariç kırmızı kareler olduğunu, sadece birinin sırtına beyaz bir kare denk geldiğini anlatır. Şimdi seyircilerden biriyle bir oyun oynanacaktır. Mentalist elindeki mandalı, seyircinin seçtiği beş kırmızı kareden birine tutturacak ve o karenin arkası da kırmızı ise seyirci oyunu kazanmış olacaktır. Yani var olan seçeneklere göre seyircinin kazanma ihtimali yüzde seksen iken, mentalistin şansı sadece yüzde yirmidir. Seyirci istediği kareyi seçecek ve plakanın arkasına bakıldığında seçilen karenin sırtının beyaz olduğu görünecektir. Oyun ikinci ve üçüncü farklı levhalarla yinelenecek ve her zaman mentalist kazanacaktır.

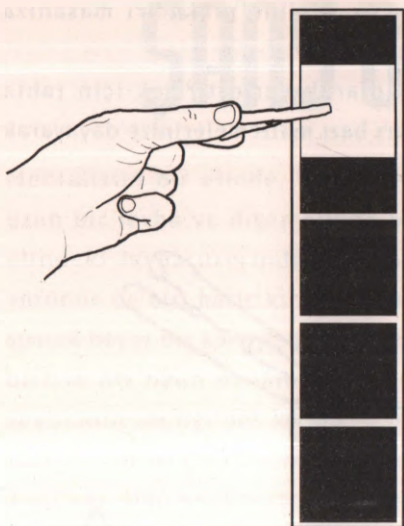
Aletlerin yapımı: Sağlam bir karton veya plastik levhadan yaklaşık 10 santime, 55 santimlik bir parça kesmelisiniz. Renkli kâğıtlardan veya renkli ince pvc levhalardan (plastik dosya kapakları da olabilir) keseceğiniz kare parçaları, bu plaka üzerine önlü arkalı yapıştırın. Bu şekilde üç plaka hazırlayacaksınız. Üç parçada beyaz kare kesmelisiniz. Üç mandal ve bir miktar putiye de (kırtasiyelerde bulunan, küçük parçaları geçici olarak tutturmaya yarayan hamurumsu bir malzeme) ihtiyacınız var.

Mandalların bir kolu ucuna, küçük bir parça putiye yapıştırın (şekil 1). Bu mandalları, beyaz karelere tutturun (şekil 2). Beyaz kareleri, ortasından ve levhaların üzerindeki ilk iki renkli karenin ortasına denk gelecek şekilde yerleştirin (şekil 3).

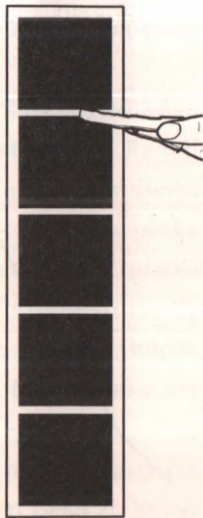
Beyaz kareleri arkada kalacak şekilde plakaları masanıza yerleştirin (şekil 4).

Plakaları masa üzerine dik olarak yerleştirmek için tahta ayaklar yaptırabilir veya onları bazı malzemelerinize dayayarak sunabilirsiniz.



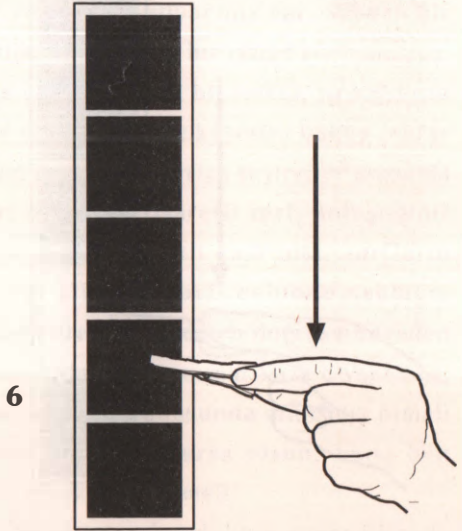
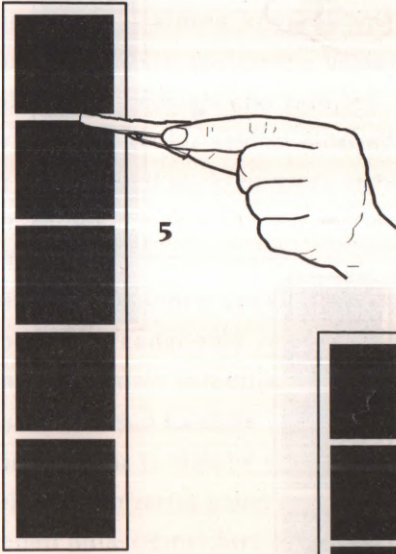


3

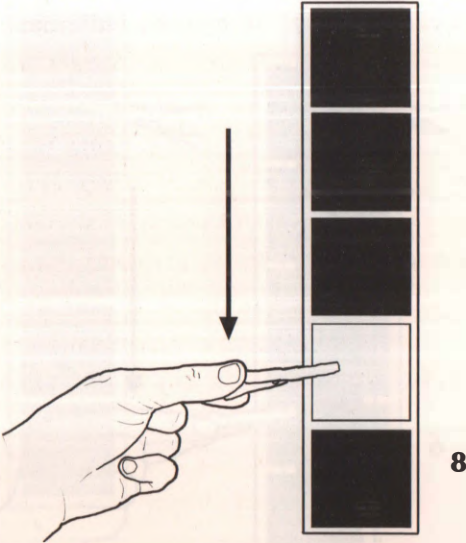
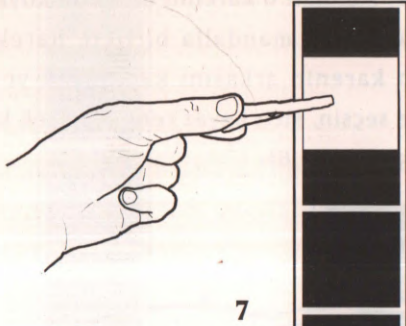


4

Gösteri: Plakalardan birini elinize alın. Seyircilerinize nasıl bir oyun oynayacağınızı anlatın. Dilerseniz ortaya bir para koyarak kazananın, bu ödülü de alacağını söyleyerek oyuna bir başka espri de katabilirsiniz. Seyirci hangi sıradaki kareyi seçerse, mandalı o karenin ortasına koyarak işaretlediğinizde, yapışık olarak mandalla birlikte hareket eden beyaz kare, seçilen karenin arkasını kapayacak ve seyirci hangi kareyi seçerse seçsin, sırtı beyaz renk olan tek kareyi seçmiş olacaktır (şekil 5, 6, 7 ve 8).



Diğer iki plakayla da oyunu tekrarlayarak, bunun sadece bir tesadüf değil, belki de zihinlerin kontrolü olduğunu seyircilerinize göstermelisiniz.



FALCININ SIRRI

Sahnedeki mentalist seyircilerine, az sonra dağıtılacak olan kâğıtlara diledikleri kelimeleri yazarak zarfa kapatmalarını ve zarfların içinin görünmediğine emin olmalarını ister. Mentalistin yardımcısı seyircilerin arasında dolaşarak, tüm kapalı zarfları bir tepsiye toplayıp, mentalistin sehпасına bırakır. Tepside karıştırılan zarflardan birini eline alan mentalist, onu alnına koyarak yoğunlaşır ve zarfın içinde yazanları, yavaşça söylemeye başlar. İlk okuması bittiğinde, bu okuduğu sözcükleri kim yazdıysa, onun bunu doğrulamasını ister. Okudukları bir seyirci tarafından doğrulanan mentalist, zarfı açıp kontrol ettikten sonra yırtarak atar ve bir başka zarf seçer. Bu şekilde devamla tüm zarfların içinde yazılanları bilen mentalist, gösterisini bitirir.

Hazırlık: On, onbeş veya kaç kişiyi bu oyunda kullanmak isiyorsanız o kadar zarf ve kâğıda ihtiyacınız var. Sadece bir zarfa, sadece sizin görebileceğiniz küçük bir işaret koymalısınız. Bu işaret, kurşun kalemle yapılan küçük bir nokta, tırnağınızla yapacağınız bir iz olabilir veya zarfın bir köşesini büküp tekrar düzelttiğinizde zarfta kalan iz olabilir. Ayrıca seyirciler arasında önceden anlaştığınız biri olmalıdır. İşaretli zarf, anlaştığınız kişi tarafından kullanılacaktır. İşaretli zarf ona, zarfların dağıtımında verilebileceği gibi, bu zarfı cebinde saklayıp dağıtılan normal zarfla değiştirebilir ya da en doğrusu önceden anlaştığınız şekilde bir işareti dağıtılan normal zarfa o yapabilir. Yine bu yardımcınızla ne yazacağı konusunda anlaşmış olmalı veya ilk okuduğunuz sözcükler ne olursa olsun, bunu ben yazdım diye ortaya çıkması gerektiğini bilmeli.

Gösteri: Tüm zarflar bir tepsi içine konduktan sonra elinizle

tüm zarfları karıştırın ve işaretli olan dışında herhangi bir zarfı alarak alnınıza götürün. Seyirciler içersindeki anlaşmalı seyircinizle önceden belirlediğiniz kelimeler her neyse, onları yavaşça söyleyin. Bu hissettiğim sözcükler kime ait, diye sorduğunuzda, anlaşıp olduğunuz seyirci ayağa kalkarak söylediklerinizi doğrulamalı. Şimdi zarfı açıp içinde yazılı olanlara bakıp, seyircilere gerçekten de doğru hissetmişim gibi bir tavır takınarak, kâğıdı buruşturun veya yırtıp ayırın. Bir seyircinizin ne yazdığını öğrenmiş durumdasınız ve bunu unutmadan bir başka zarfı alıp alnınıza götürün. O zarfın içinden hissettiklerinizi dile getiriyormuş gibi yaparak, bir önceki zarfta yazanları söyleyin. Bu kez gerçekten bir seyirci ayağa kalkarak sizi doğrulayacaktır. Yine zarfı açıp kendinize doğrularken, aslında diğer bir seyircinin yazdıklarını öğrenerek kâğıdı ayırın. Böylece devam ederek tüm zarfların içini sezgi gücünüzle okumuş olacaksınız. Tepsiden son alacağınız zarf, işaretli olan olacaktır. Bir önceki zarfı açarak öğrendiklerinizi söyleyip hileli kâğıdı da ayırarak gösterinizi bitirebilirsiniz.

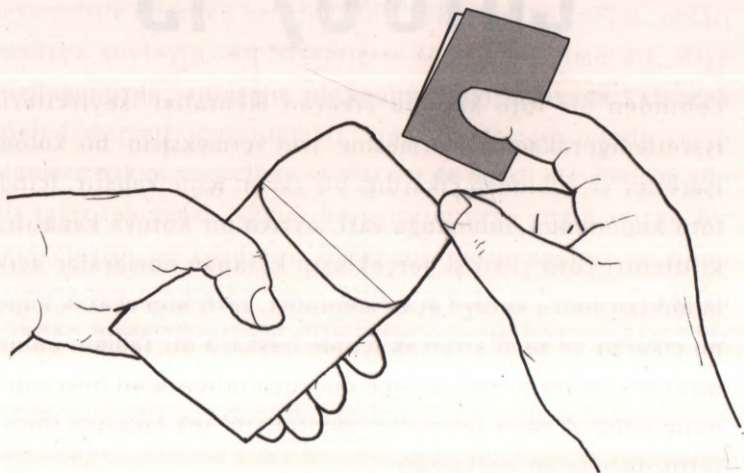
LOTO 6/49

Cebinden bir loto kuponu çıkaran mentalist -seyircilerin işaretlediği rakamları görmesine izin vermeksizin- bir kolonu işaretler ve cebinden çıkardığı bir zarfın içine kapatır. İçinde loto kuponunun bulunduğu zarf, ayrıca bir kutuya kapatılıp, kilitlenir. Loto çekilişi gerçekleşip kazanan numaralar açıklandıktan sonra kutuyu açan mentalist, zarfı alıp açarak kuponu çıkartır ve zarfı yırtarak içinde başkaca bir tahmin bulunmadığını gösterir. Mentalistçe önceden doldurulan loto kuponunu kontrol eden seyirciler, mentalistin tek kolonda lotoyu tutturduğunu göreceklerdir.

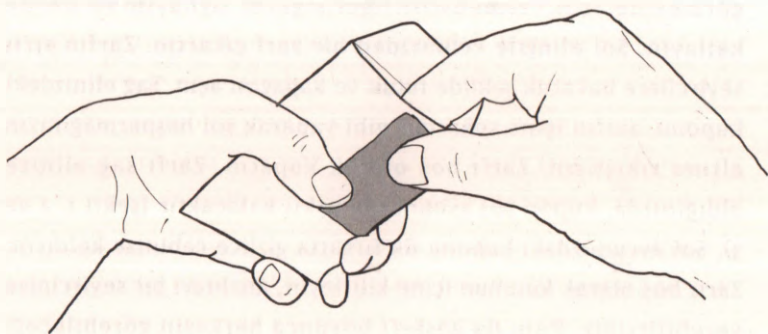
Gerekenler: Kilitli bir kutu, iki loto kuponu ve bir zarf. Bu gösteri için bir yardımcı kullanmanız gerekebilir.

Gösteri: Gösteri sırasında cebinizden çıkardığınız loto kuponunun bir kolonunu -seyircilerin işaretlediğiniz rakamları görmesine izin vermeksizin- gelişigüzel oynayın ve dörde katlayın. Sol elinizle cebinizden bir zarf çıkartın. Zarfın sırtı seyircilere bakacak şekilde tutun ve kapağını açın. Sağ elinizdeki kuponu zarfın içine sokarmış gibi yaparak sol başparmağınızın altına sıkıştırın. Zarfı boş olarak kapatın. Zarfı sağ elinize aldığınızda, kupon sol avcunuzda saklı kalacaktır (şekil 1, 2 ve 3). Sol avcunuzdaki kuponu ilk fırsatta gizlice cebinize kaldırın. Zarfı boş olarak kutunun içine kilitleyin. Ahahtarı bir seyircinize verebilirsiniz. Kutu da gösteri boyunca herkesin görebileceği bir noktada durmalıdır.

Loto çekilişi gerçekleştiği anda, gösteri alanı dışındaki yardımcınız bir loto kuponunu, çekiliş sonuçlarına uygun olarak doldurup, ilk hazırladığınız loto kuponu gibi dörde katlar ve

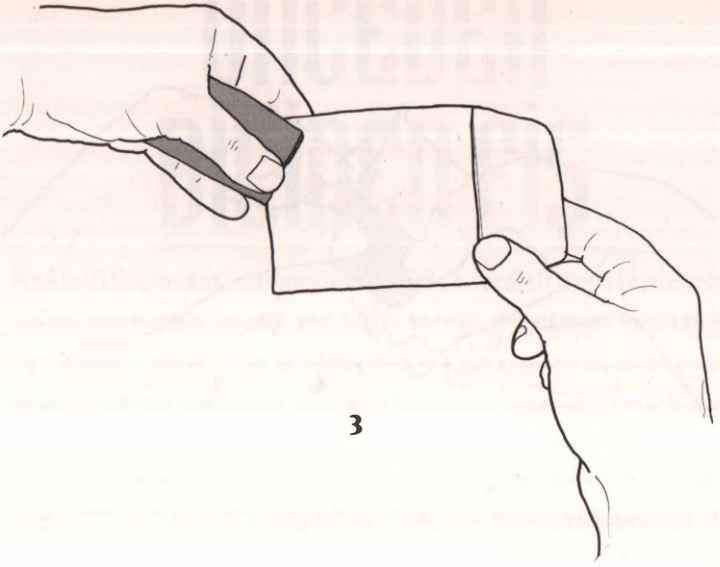


I



2

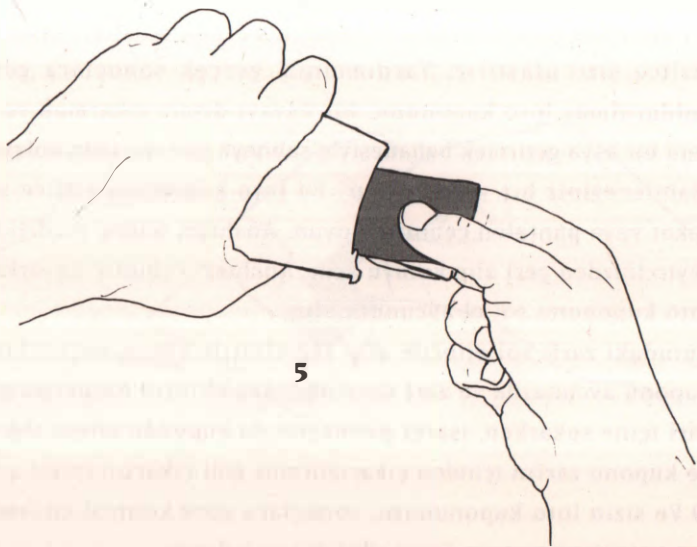
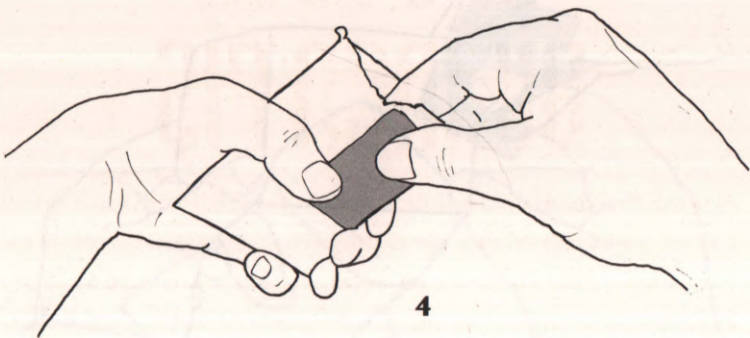
MENTALIST



3

gizlice size ulařtırır. Yardımcınız, gerek sonulara gre doldurulmuř loto kuponunu, bir eřyayı dıřarı ıkarmak veya yeni bir eřya getirmek bahanesiyle sahneye girerek sizin kolayca alabileceėiniz bir yere bırakır. Bu loto kuponunu gizlice sol ceket veya pantolon cebinize koyun. Anahtarı dn verdiğiniz seyircinizden geri alıp kutuyu aın. Anahtarı cebinize koyarken loto kuponunu sol el avcunuza alın.

Kutudaki zarfı sol elinizle alıp saė elinizle aėzını yırtın; Loto kuponu avcunuzda ve zarf zerinde. Saė elinizin bařparmaėını zarf iine sokarken, iřaret parmaėını da kuponun altına sokun ve kuponu zarfın iinden ıkartıyormuř gibi ıkartın (řekil 4 ve 5).Ve sizin loto kuponunuzu, sonulara gre kontrol edilmesi iin seyircilerinize verin. Sonu elbet de tam isabetdir.



ÖNCEDEN BİLİNER FİŞ

Mentalistin masası üzerindeki tabakta, çeşitli renklerde oyun fişleri ve kapalı küçük bir kutu vardır. Mentalist seçtiği bir fişi, rengini seyircilere göstermeksizin kutuya koyar ve kapağını kapatarak, seyircilerce sürekli izlenebilecek bir yere koyar. Kalan fişler, iki kenarından tamamen açılarak boş olduğu gösterilen torbaya, bir seyirci tarafından doldurulur ve torba kapatılır. Torbanın içine elini daldıran bir başka seyirci, bir fiş seçer. Gösteri sonunda mentalistin kutusundaki fişle, seçilen fişin aynı renklerde olduğu görülür.

Bu oyun için çeşitli renklerde fişler, aynı renkte fişler, herhangi bir kapaklı kutu ve özel olarak üretmeniz gereken hileli torba gerekmektedir.

Torbanın yapılışı: Açık hali 20X60cm. boyutlarında, kapandığında yaklaşık 20X30cm. boyutlarında olan iki gözlü bir torba yapacaksınız .

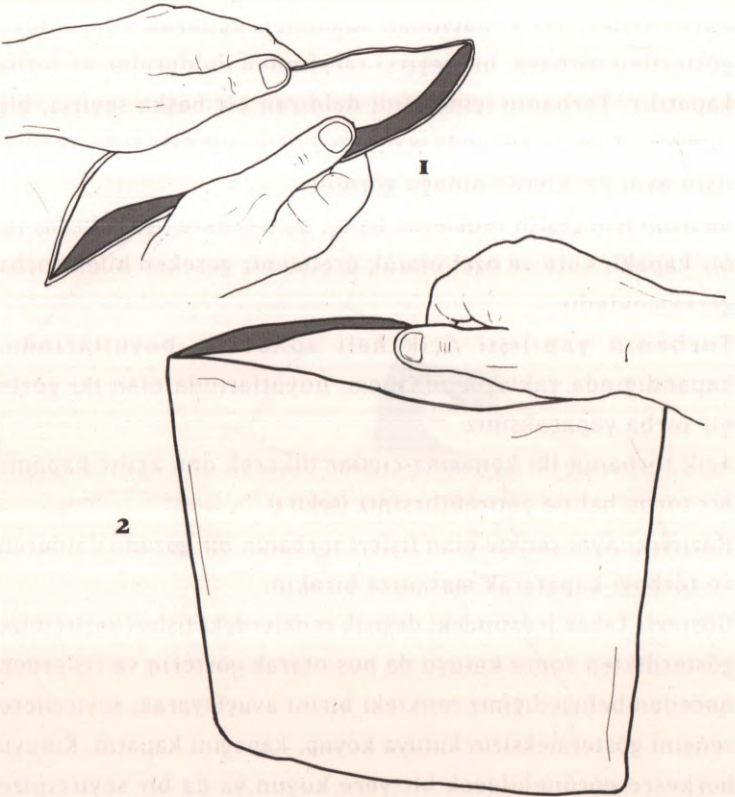
Açık torbanın iki kenarına cırtlar dikerek onu açılır kapanır bir torba haline getirebilirsiniz (şekil 1).

Hazırlık: Aynı renkte olan fişleri torbanın bir gözüne doldurun ve torbayı kapatarak masanıza bırakın.

Gösteri: Tabak içersindeki değişik renklerdeki fişleri seyircinize gösterdikten sonra kutuyu da boş olarak gösterin ve fişlerden önceden belirlediğiniz renkteki birini avuçlayarak, seyircilere rengini göstermeksizin kutuya koyup, kapağını kapatın. Kutuyu herkesçe görünebilecek bir yere koyun ya da bir seyircinize

teslim edin. Torbayı açıp, içini gösterdikten sonra kapatın ve tüm jetonları içine doldurun. Bir seyircinizi sahneye çağırın ve torbaya elini daldırıp bir fiş çekmesini söyleyerek, torbayı ona doğru uzatırken, sol elinizin başparmağı yardımıyla torbanın diğer gözünü aralayın (şekil 1 ve 2).

Çeşitli renklerdeki fişler arasından bir seçim yaptığını düşünen seyirci, aslında sizin önceden tespit ettiğiniz aynı renkteki fişlerden birini seçecektir elbette. Kapalı kutuyu seyircinize açtırın ve içinde sadece bir fiş olduğunu vurgulayarak gösterin. Sizin seçiminizle seyircinin seçimi aynıdır.

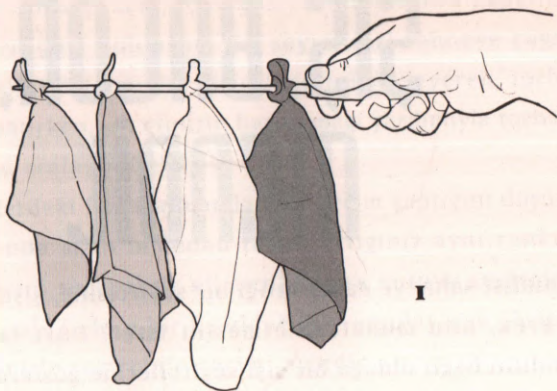


ŞİŞ, BALON, MENDİL

Mentalist sahneye davet ettiği bir seyircisine, şişmiş bir balon vererek, onu muhafaza etmesini ister. Dört farklı renkte mendilin bağlı olduğu bir şişi seyircilerine gösterdikten sonra da bir başka seyircisini sahneye çağıran mentalist ona, bu farklı renklerdeki mendillerden birini seçtirir ve seçilen mendili şişten çözerek ayırır. Seyirci bu şekilde ikinci ve üçüncü mendilleri de seçtikten sonra şişe bağlı tek bir mendil kalacaktır. Son kalan mendili çözerek seyircisine tutturarak mentalist, balonu taşıyan seyircisinden elindeki balonu sallamasını ister. Balonun içinden gelen ses içinde birşey olduğunu göstermektedir. Mentalist, elindeki şişi seyircisine verip, ondaki balonu alarak iki eli arasında tutar ve seyircisinden, elindeki şişle balonu patlatmasını ister. Balon patladığında içindeki şeyin bir mendil olduğu görülür. Balonun içinden çıkan mendille seyircinin seçtiği mendil aynı renktedir.

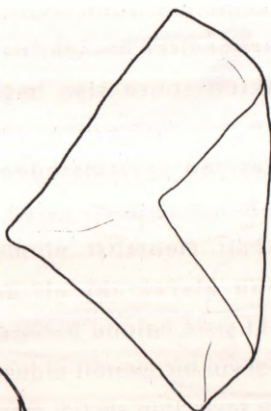
Hazırlık: Bu oyun için 30 x30 cm. boyutlarında her bir renkten iki tane olmak üzere sekiz adet ipek mendil, uzunca bir şiş ve koyu renkli iki balona ihtiyacınız vardır.

Bir balondan bir parça kesin ve o balon parçasını oyunda kullanacağınız balonun içine soktukten sonra balonu şişirin. Farklı renklerdeki dört mendili birer ucundan şişe düğümleyin (şekil 1). Kalan dört mendili de ayrı ayrı katlayarak (şekil 2, 3, 4, 5 ve 6) dört ayrı cebinize (Sağ ceket cebi, sağ pantolon cebi, sol ceket cebi, sol pantolon cebi) yerleştirin.



I

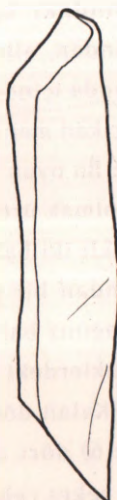
2

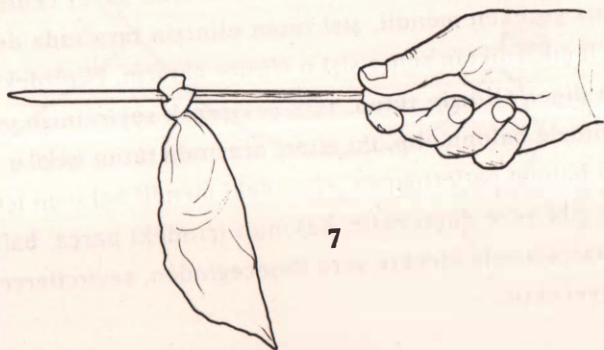
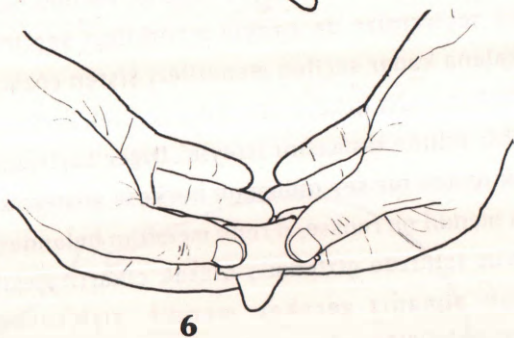
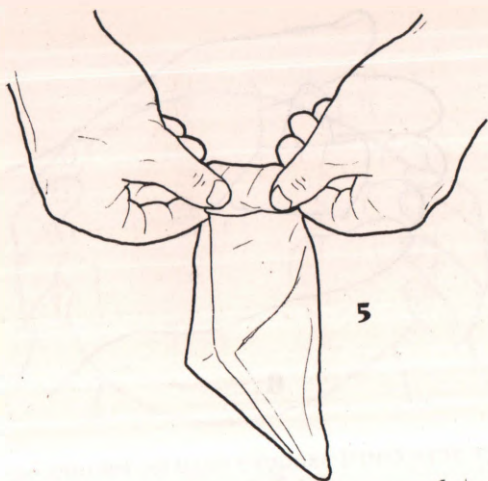


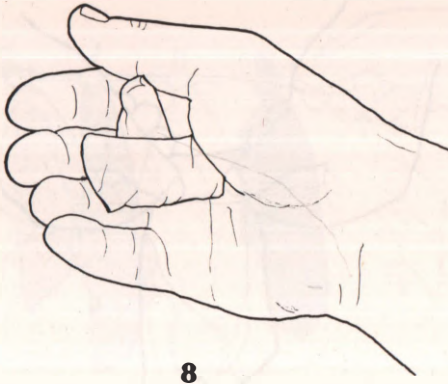
3



4

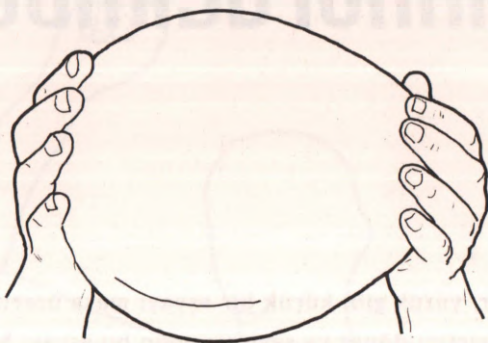




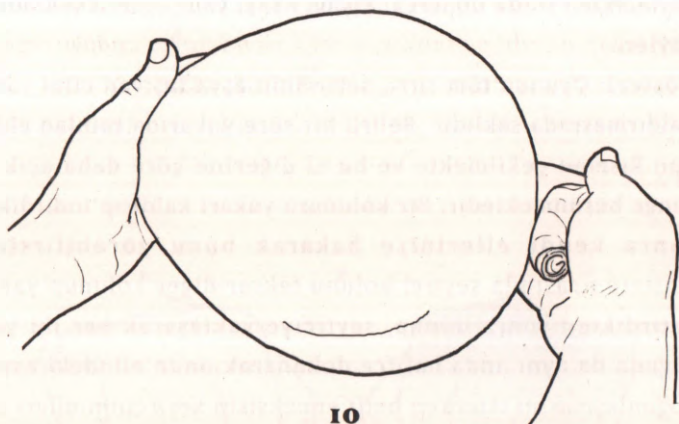


8

Gösteri: Bir seyircinizi sahneye çağırıp, balonu ona tutturun. Bir başka seyircinize de sırayla mendilleri seçtirin. Son bir mendil kalana kadar seçilen mendilleri şişten çözün. Üzerinde bir mendil kalan şişi (şekil 7), seyirciye vererek herkesin göreceği biçimde bir elinde tutmasını isteyin. Diğer seyircinize balonu sallatarak içinde bir şey olduğunu herkese gösterirken, elinizi son kalan mendil ne renkse, o renk mendilin bulunduğu cebinize sokup, avuç içinizde gizlenmiş olarak çıkarın (şekil 8). Şayet cebinizden almanız gereken mendil, şişi tutan elinizin tarafındaysa şişi diğer elinize alın, cebinizdeki mendili gizlice çıkardıktan sonra şişi tekrar o elinize alın. Şayet cebinizden almanız gereken mendil, şişi tutan elinizin tarafında değilse, mendili çıkardıktan sonra şişi o elinize aktarın. Elinizdeki şişin ucunu diğer elinizle tutup, ters çevirerek seyircinize uzatın. Boş elinizle balonu alıp, iki eliniz arasında tutun (şekil 9 ve 10). Seyirci balonu patlattığında, elinizdeki mendil balonun içinden çıkmış gibi yere düşecektir. Balonun içindeki parça, balonun diğer parçalarıyla birlikte yere düşeceğinden, seyircilerce fark edilmeyecektir.



9



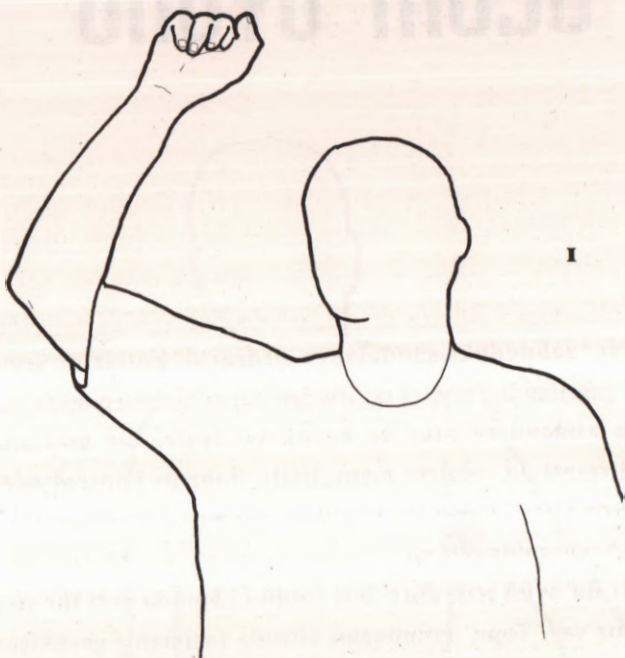
10

HANGİ ELİMDE

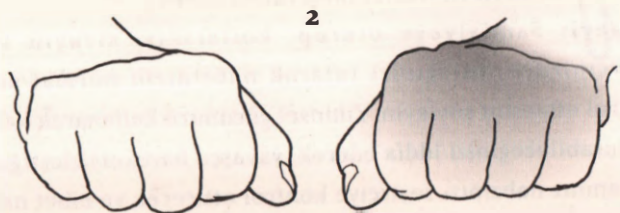
Para, şeker, yüzük gibi küçük bir eşyayı masa üzerine bırakan mentalist, sırtını döner ve seyircisinden bu eşyayı bir avcunda gizlemesini ister. Seyirci iki elini birden yumruk yaparak öne doğru uzattıktan sonra eşyayı gizleyen yumruğunu havaya kaldırmalı ve taşıdığı eşyayı düşünmelidir. Sırtı dönük durumdaki mentalist seyircisine, yumruğunu tekrar diğer yumruğunun yanında yere paralel konuma getirmesini söyledikten sonra dönerek, eşyayı hangi yumruğunda sakladığını söyler.

Gösteri: Oyunun tüm sırrı, seyircinin eşya taşıyan elini yukarı kaldırmasında saklıdır. Belirli bir süre yukarıda tutulan eldeki kan kısmen çekilmekte ve bu el diğerine göre daha açık bir renge bürünmektedir. Bir kolunuzu yukarı kaldırıp indirdikten sonra kendi ellerinize bakarak bunu görebilirsiniz. Gösteri sırasında seyirci kolunu tekrar diğer kolunun yanına getirdikten sonra dönüp, seyirciye yaklaşarak her iki yumruğuna da aynı anda hafifçe dokunarak onun elindeki eşyaya yoğunlaşmasını isterken belli etmeksizin seyircinin elleri arasındaki renk farkını gözlemleyerek kolayca sonuca ulaşabilirsiniz (şekil 1, 2). Eşya, seyircinin daha açık renk görünen avcunda gizlidir.

Gösteri aynı kişiyle veya başkalarıyla birlikte tekrarlanabilir.



1



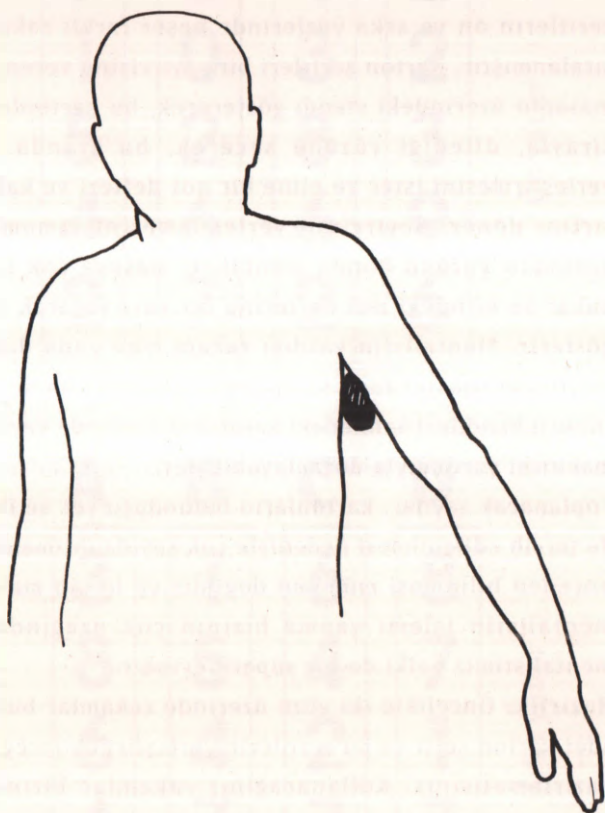
2

ÖLÜM OYUNU

Mentalist, sahnedeki sandalyeye oturarak kollarını sıvar. Sahneye çağrılan bir seyirci tarafından nabızı dinlenen mentalist, bir süre konsantre olur ve hareketsizleşir. Bir asistanın yönlendirmesiyle, seyirci mentalistin nabzını kontrol eder; Nabız durmuştur. Bir süre daha bu durumda kalan mentalist yavaşça hayata dönecektir.

Hazırlık: Bu oyun için dört, beş santim çapında sert bir topa ihtiyacınız var. Topu kolunuzun altında taşımanız gerekiyor. Kolunuzla topu sıkıştırdığınızda nabız atışlarınız, bileğinizi kontrol edecek kişilerce algılanamaz. Yani nabız atışınız durur, elbet kalbiniz değil. Ama sahnede sergileyeceğiniz oyununuzla geçici bir süre için kalbinizi durdurup, tekrar hayata döndüğünüz konusunda seyircilerinizi ikna etmelisiniz.

Gösteri: Sandalyeye oturup, kollarınızı sıvayın ve bir seyircinizden, bileğinizi tutarak nabzınızın normal attığını kontrol etmesini söyleyin. Zihinsel gücünüzü kullanarak kalbinizi durdurabileceğinizi iddia ederek, yavaşça hareketsizleştiğinizde, asistanınız nabzınızı seyirciye kontrol ettirecek ve elbet nabzınız algılanamayacaktır. Yarım dakika kadar bu durumda kaldıktan sonra yavaşça bir elinizden başlayarak hareketlenin ve hayata dönün.



MENTALIST

SÜPER BEYİN

Mentalistin elinde dört adet karton şerit vardır. Karton şeritlerin ön ve arka yüzlerinde beşer farklı rakam alt alta sıralanmıştır. Karton şeritleri bir seyircisine veren mentalist, masanın üzerindeki standı göstererek, bu kartonları dilediği sırayla, dilediği yüzünü seçerek, bu standı yan yana yerleştirmesini ister ve eline bir not defteri ve kalem alarak sırtını döner. Seyircinin yerleştirmesini tamamlamasının ardından yüzünü dönen mentalist, masaya çok kısa bir an bakar ve elindeki not defterine bir sayı yazarak seyircilere gösterir. Mentalistin yazdığı rakam, yan yana dizili karton şeritlerin oluşturduğu sayıların toplamıdır ve seyirciler bu sonucu kendileri sahnedeki karatahta üzerinde veya bir hesap makinesi yardımıyla doğrulayabilirler.

Toplanacak sayılar, kartonların bulunduğu yer ve iki yüzünün de tercih edilebilmesi nedeniyle çok sayıda ihtimalden biridir, önceden bilinmesi mümkün değildir ve hesap makinesi bile mentalistin işlemi yapma hızının çok uzağındadır. Yani mentalistimiz belki de bir süper beyindir.

Hazırlık: Öncelikle iki yüzü üzerinde rakamlar bulunan dört adet karton şerit ve bu şeritlerin yerleştirilebileceği bir stand hazırlamalısınız. Kullanacağınız rakamlar birinci şekilde gösterilmektedir. Rakamları keçeli bir kalemle yazabileceğiniz gibi, bilgisayarda hazırlayıp, aldığınız çıkışı da kullanabilirsiniz. Gösteride kullanacağınız not defterine, bir kurşun kalemle herkesin göremeyeceği kadar silik olarak 22220 sayısını yazın ve cebinize koyun. Sonucu yazmak için de bir keçeli kalem bulundurun. Seyirciniz kartonları dilediği gibi

A	B	C	D
9	5	4	2
1	0	3	2
5	2	8	3
4	6	6	9
2	7	2	6

Ön yüzler

A	B	C	D
3	1	6	8
8	5	4	7
6	4	2	1
4	7	7	7
7	8	5	4

Arka yüzler

I

MENTALIST

yerleřtirdikten sonra yüzünüzü döndüğünüzde bakmanız gereken ikinci sırada oluşan sayıdır (şekil 2). Bu sayıyı, 2220 sayısının altına yazın ve bu iki rakamın toplamını alarak büyük rakamlarla yazın. Bu sonuç beş sayının toplamıdır. Sizin sonucunuzu doğrulamak için seyircilerin işlem yaparken harcadıkları süre sizin yaptığınızın inanılmaz olduğunu gösterecektir.

5	3	4	8
0	8	3	7
2	6	8	1
6	4	6	7
7	7	2	4

ALTINCI HİS

Masabaşındaki mentalist, masa üzerinde bulunan çakmak, kalem, telefon, bardak vs. eşyayı ortaya toplayarak, bir seyircisine bu eşyalardan dilediği bir tanesine sadece dokunmasını ister. Mentalist masaya sırtını döner ve seyirci bu arada bir eşyaya sadece dokunur. Yüzünü dönen mentalist, ellerini eşyaların üzerinde bir süre gezdirir ve dokunulan eşyayı tespit eder. Oyun tekrarlanabilir, ve gerekirse mentalist masadan tamamen uzaklaşır. Ancak döndüğünde dokunulan eşyayı yine bulacaktır.

Hazırlık: Bu çok etkileyici oyunu gerçekleştirebilmek için masabaşındaki izleyicilerden biriyle anlaşmış olmalısınız. Size yardım edecek kişiyle aranızdaki gizli haberleşmenin nasıl olacağını önceden belirlemeniz gerekir.

Gösteri: Sizin eliniz dokunulan eşyaya yanaştığında, yardımcınız anlaştığınız şekilde küçük bir işaretle sizin o eşyayı tespit etmenizi sağlayacaktır. İşareti alır almaz seçilen eşyayı göstermeniz gizli işaretin diğer seyircilerce farkedilme riski taşıyacağından, arayışınıza bir süre daha devam etmeli, iki eşya arasında bir kararsızlık yaşıyormuş gibi davrandıktan sonra sonuca ulaşmalısınız.

Belirleyeceğiniz gizli işaret, yardımcınızın kulağını tutması, hafifçe burnuna dokunması ya da hafifçe sandalyesinde kıpırdaması gibi görsel bir şey olabileceği gibi hafifçe burnunu çekmesi veya masa altından ayağınıza dokunması gibi ses veya temas da olabilir. Oyunun tekrarında ilkinden farklı bir işaret kullanmanız daha güvenli olacaktır.

KIRMIZI PINPON

Mentalist beşı beyaz, biri kırmızı renkli olan altı pinpon topunu bir kese kâğıdına koyarak karıştırır. Sahneye çağrılan altı seyirci sırayla ellerini kese kâğıdına sokar ve gelişigüzel bir pinpon topunu alarak mentaliste göstermeksizin cebine koyar. Mentalist altı seyircinin önünden geçerek her birinin gözlerine bakar ve kırmızı pinponu taşıyan seyirciyi bulur.

Hazırlık: Bu oyun için biri farklı renkte altı pinpon topu ve özel hazırlayacağınız bir kese kâğıdına ihtiyacınız var.

Kese kâğıdının yapılışı: Kese kâğıdının bir yüzüne, tabanının 1 cm. kadar yukarisından yaklaşık 2 cm. yüksekliğinde boylu boyunca bir pencere açın. İnce bir asetattan, pencerenin boyutlarından birer santim kadar daha büyük bir parça kesin. Asetatı kese kâğıdının içinden pencereyi kaplayacak şekilde yapıştırın (1. şekil).

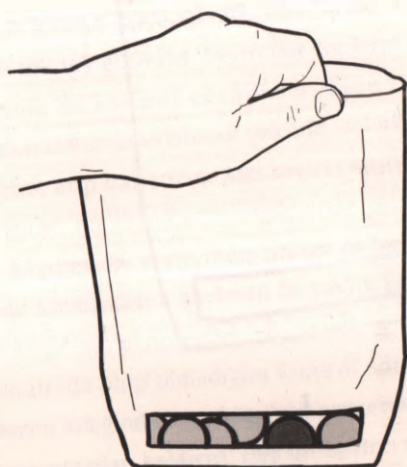
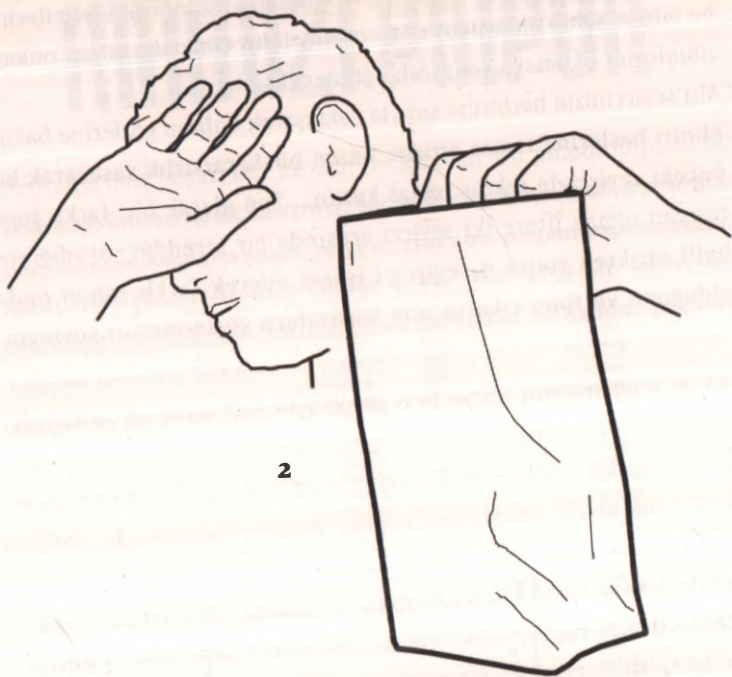
Gösteri: Seyircileriniz arasından altı gönüllüyü sahneye davet ederek, cam bir kaseye koyduğunuz, biri farklı renkteki 6 pinpon topunu onlara tek tek gösterin. Seyirciler topların tamamen normal, hilesiz olduğunu da kontrol edebilirler. Kese kâğıdını, penceresi sizin vücudunuzdan yana olacak şekilde, sol elinizde tutarak, topları tek tek içine atıp karıştırın. Altı seyirci sırayla kese kâğıdının içinden gelişigüzel bir top alarak ceplerinde saklayacaklardır. Bir elinizle kese kâğıdını ilk seyircinize uzatın ve bir top alıp size göstermeden cebine kaldırmasını söyleyin (2. şekil). Diğer seyircinize yönelirken kese kâğıdının penceresine göz atarak (3. şekil), farklı renkteki topun halen orada olup olmadığını kontrol edin. Bu şekilde tüm seyirciler toplarını aldığı anda kese kâğıdını, penceresinin görünmemesine dikkat ederek ortadan kaldırın. Her bir seyirci topunu aldıktan sonra kese kâğıdında kalan topları gizlice kontrol ettiğinizden farklı renkteki

topun hangi seyircinizde olduğunu biliyorsunuz. Ancak seyircileriniz bu bilgiye sahip olduğunuzu öğrenmemelidir. Çünkü bu bilgiyi onların zihinlerini okumaya çalışarak öğreneceksiniz!

Altı seyircinizin herbirine sırayla yaklaşarak onların gözlerine bakın, elinizi başlarına temas ettirin, bazen bir kararsızlık yaşayarak bir önceki seyirciyle tekrar temas kurun... Son olarak biri farklı topu taşıyan olmak üzere iki seyirci arasında bir tereddüt yaşadığınızı belli ettikten sonra o seyirciyi işaret ederek farklı topun onda olduğunu ve topu çıkarıp tüm seyircilere göstermesini söyleyin.



I

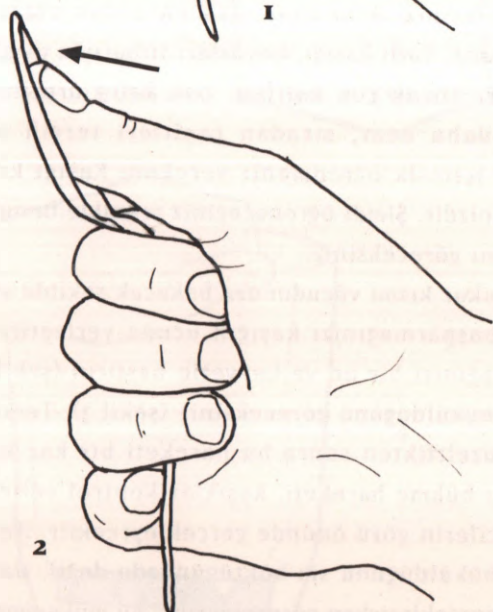
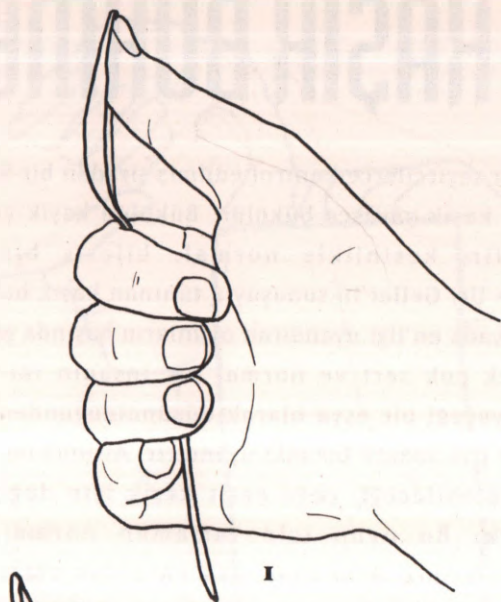


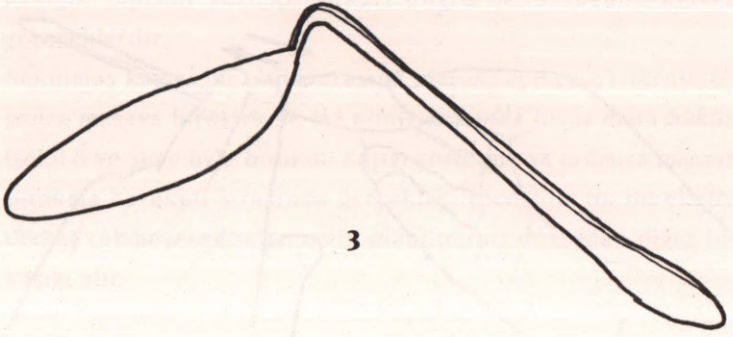
KAŞIK BÜKME

Mentalist seyircilerce kontrol edilmiş sıradan bir kaşığı elinde tutar ve kaşık yavaşça bükülür. Bükülen kaşık yine kontrol edilebilir, kesinlikle normal, hilesiz bir kaşıktır. Özellikle Uri Geller'in sunuşuyla tanınan kaşık bükme oyunu, tüm dünyada en ilgi uyandıran oyunların başında gelir. Madeni bir kaşık çok sert ve normal bir insanın iki eliyle bile bükemeyeceği bir eşya olarak düşünüldüğünden, seyirciler üzerinde çok yüksek bir etki uyandırır. Aslında bir kaşığın çok zor bükülebileceği, çoğu çeşit kaşık için doğru değildir.

Hazırlık: Bu oyun için tamamen normal kaşıkları kullanacaksınız. Ama oyun için en uygun olacak kaşıkları seçmelisiniz. Tatlı kaşığı, boyutları itibarıyla uygun bir seçim olacaktır. Ancak çok kaliteli, çok kalın üretilmiş kaşıklar yerine, daha ucuz, sıradan çeşitleri tercih etmelisiniz. Bu oyun için ilk öğrenmeniz gereken: Kaşığı kolayca nasıl bükceğinizdir. Şimdi öğreneceğiniz teknikle bunun hiç de zor olmadığını göreceksiniz.

Kaşığı, çukur kısmı vücudunuza bakacak şekilde sağ avcunuza alın ve başparmağınızı kaşığın ucuna yerleştirin (şekil 1.). Başparmağınızı bir an ve kuvvetle bastırın (şekil 2). Kaşığın kolayca büküldüğünü göreceksiniz (şekil 3). Tersine bükerek kaşığı düzelttikten sonra bu hareketi bir kaç kez deneyin. Bu kaşığı bükme hareketi, kaşıklar kontrol edildikten sonra ve seyircilerin gözü önünde gerçekleşecektir. Ama seyirciler kaşığın büküldüğünü siz büküğünüzde değil, daha sonra ve yavaşça gerçekleşirken göreceklardır. Bu mükemmel illüzyonun nasıl gerçekleştiğinizi birazdan göreceğiz.

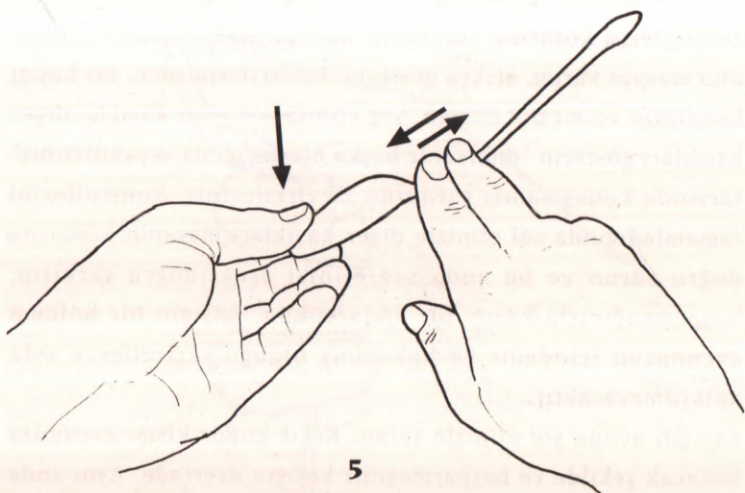
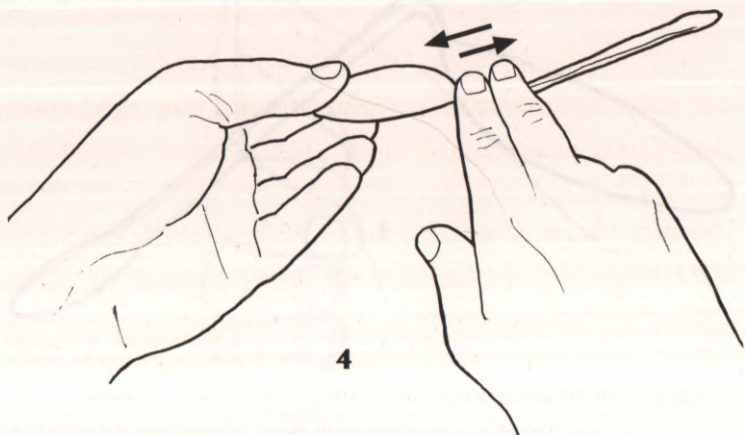




Gösteri: Bu oyunda kullanacağınız çeşitlerden birkaç kaşığı masanızın üzerine koyun. Seyircileriniz kaşıkları diledikleri kadar kontrol edebilirler, hepsi normal ve sağlam kaşıklardır. Kaşıkları masaya vurarak, herkesin kaşıkların sağlamlığından emin olmasını sağlamayı da unutmayın.

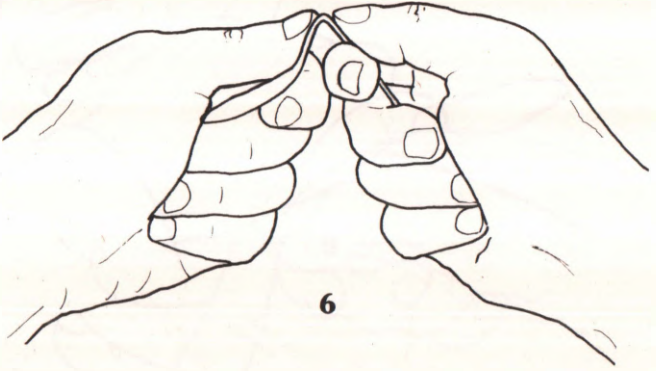
Seyircilerin kontrolü sürerken, bazı kaşıkları sırayla elinize alıp masaya vurun, açıkça gösterin. Seyircilerinizden, bir kaşığı kendinize vermesini isteyin. Sağ elinize aldığınız kaşıkla, diğer kaşıkları gösterip "dilerseniz başka bir kaşığı da seçebilirsiniz" tarzında konuşmanızı sürdürün. Seyircileriniz kontrollerini tamamladığında sol elinizle diğer kaşıkları masanın kenarına doğru sürün ve bu anda sağ elinizi aşağı doğru sarkıtıp, başparmağınızla kaşığı bir anda bükün. Kaşığın bir bölümü avcunuzun içindedir ve bükülmüş olduğu seyircilerce asla anlaşılmayacaktır.

Kaşığın ucunu sol elinizle tutun. Kaşık çukur kısmı avcunuza bakacak şekilde ve başparmağınız kaşığın üzerinde. Aynı anda sağ elinizin parmaklarını, kaşığın büküldüğü noktaya yerleştirerek yavaşça sıvazlamaya başlayın (şekil 4). Sol elinizin başparmağıyla kaşığa yavaşça bastırarak sapının da yavaşça



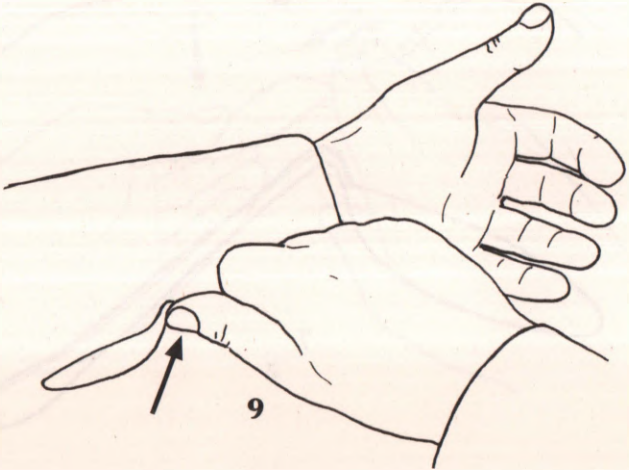
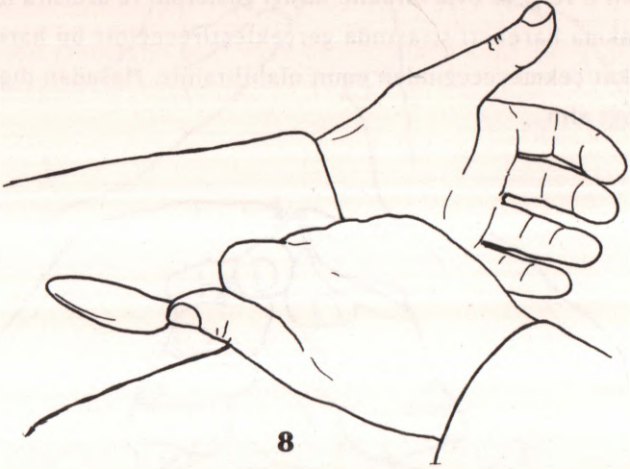
yukarı doğru hareketlenmesini sağlayın (şekil 5). Seyirciler kaşığın sapının yavaşça yukarı doğru büküldüğünü açıkça göreceklerdir.

Bükülmüş kaşığı iki eliniz arasına alarak, açıkça gösterdikten sonra masaya bırakırken, iki eliniz arasında biraz daha bükün (şekil 6 ve 7) ve öyle bırakın. Kaşığı gösterme ve ardısıra masaya bırakma hareketi sırasında gerçekleştireceğiniz bu hareketin dikkat çekmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Masadan diğer bir kaşığı alın...

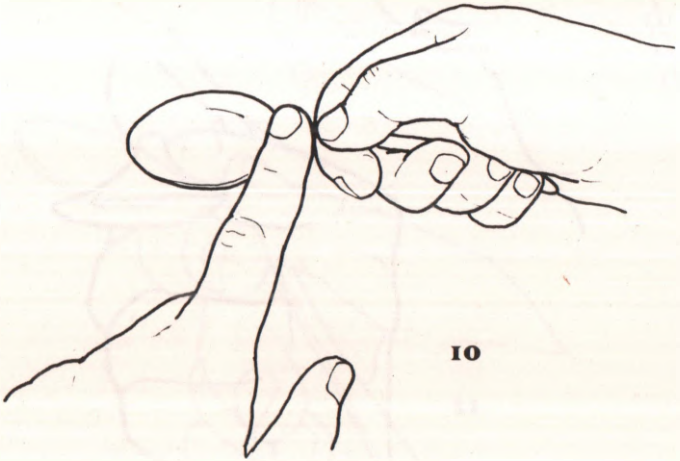


İKİNCİ KAŞIK VE BİR BAŞKA BÜKME USULÜ

Sağ elinizdeki kaşığın ucunu, vücudunuzun önüne getirdiğiniz sol kolunuzun içine bastırarak kaşığın sapını bükün (şekil 8 ve 9). Kaşığın bir bölümü avcunuzun içinde ve siz onun büküldüğünü göstermedikçe seyircilerce asla görünmez.



Sol elinizin parmaklarını, kaşığın bükülmüş bölümü üzerine yerleştirerek sıvazlayın (şekil 10). Kaşığı tutan sağ başparmağınızın baskısını yavaşça azaltarak kaşığın olduğu gibi öne doğru eğilmesini sağlayın (şekil 11 ve 12 önden, şekil 13, 14 ve 15 yandan görünüş). Seyircileriniz açınsındansa kaşık yavaşça bükülmüştür. Sol elinizle kaşığın ucunu kavrayıp, iki elinizin arasında biraz daha bükerek masaya bırakın. Elbet seyirciler kaşığı biraz daha büküğünüzü değil, sağ elinizdeki bükülmüş kaşığı sol elinizle alıp masaya bıraktığınızı göreceklerdir. Ve üçüncü kaşık...

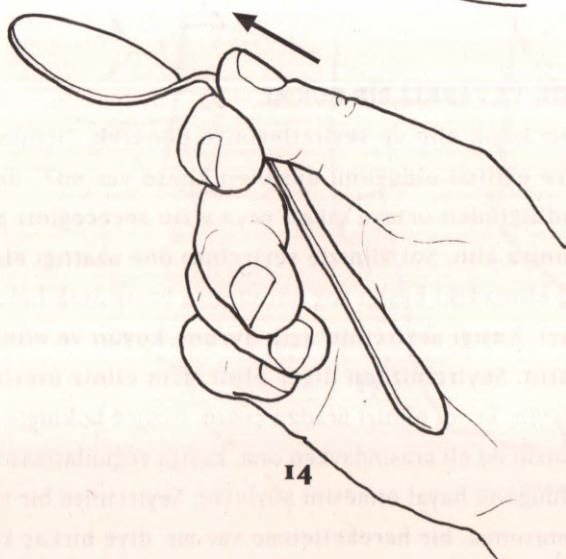


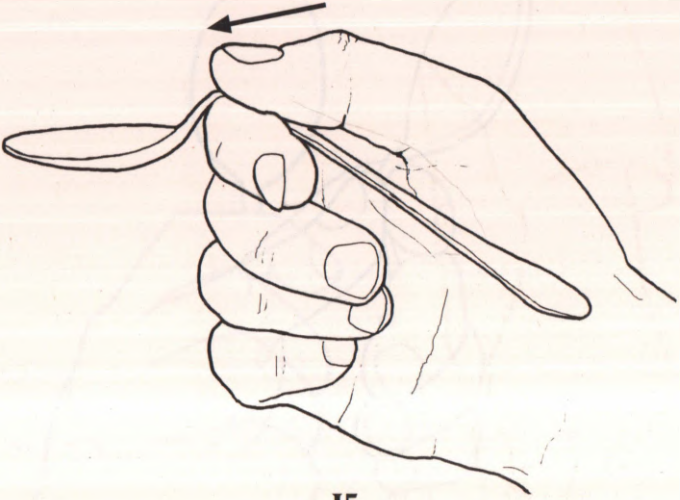


II

12







15

ÜÇÜNCÜ KAŞIK VE FARKLI BİR BÜKME

Sağ elinize bir kaşık alın ve seyircilerinize dönerek, "içinizde bu tür güçlere eğilimi olduğunu düşünen kimse var mı?" diye sorarak, kendiliğinden ortaya çıkan veya sizin seçeceğiniz bir seyirciyi yanınıza alın. Sol elinizle seyircinin öne uzattığı elini tutarken, sağ elinizdeki kaşığı sağ bacağınıza bastırarak bükün (şekil 16 ve 17). Kaşığı seyircinin açık avcuna koyun ve elinizi üzerine kapatın. Seyircinizden diğer elini sizin eliniz üzerine koymasını isteyin, kendi elinizi aradan çekin. Gizlice büküğünüz kaşık, seyircinizin iki eli arasındayken ona, kaşığa yoğunlaşmasını, kaşığın büküldüğünü hayal etmesini söyleyin. Seyircinize bir şey hissediyor musunuz, bir hareketlenme var mı, diye birkaç kez sorduktan sonra elini açtırın. Kaşığın büküldüğü görünecektir.



16

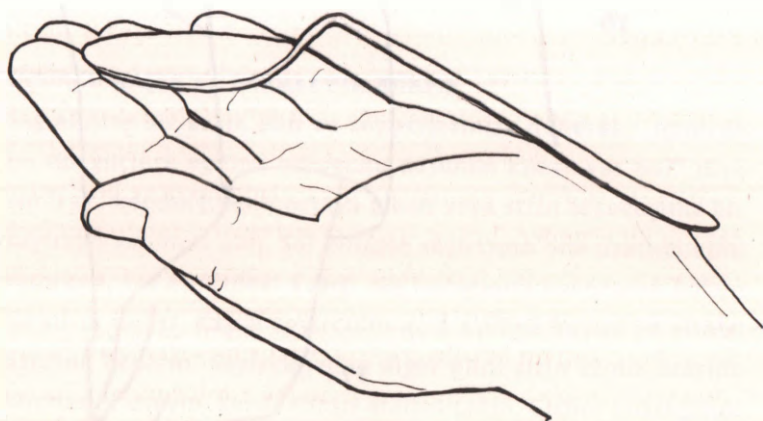


17

MENTALIST



18



19

SEYİRCİNİN ELİNDEKİ KAŞIĞI BÜKMEK İÇİN FARKLI BİR TEKNİK

Bu yöntemde kaşık, seyircinin eline daha açık bir şekilde, bükülmemiş olarak konulur.

Seyircilerinize kaşığı açıkça gösterdikten sonra, sahnedeki seyircinize bir elini açarak öne uzatmasını söyleyin, kaşığı onun avcuna koyun. Kaşık seyircinin avcunda açıkça ve tamamen normal olarak görünmektedir (şekil 20).

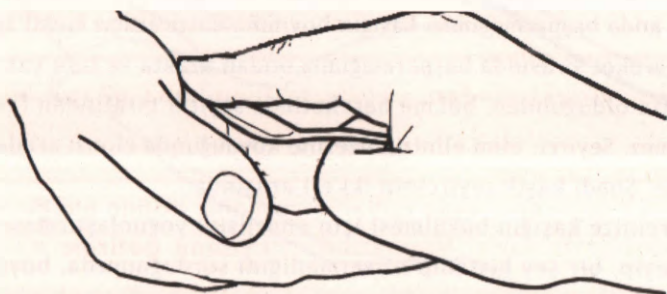
Sağ elinizi seyircinin eli üzerindeki kaşığa kapatırken, seyircinizden diğer elini bu şekilde kaşığın üzerine kapatmasını söyleyin. Seyirci elini sizin eliniz üzerine kapattıktan sonra elinizi aradan çekmelisiniz. Eğer seyirci diğer elini sizin eliniz üzerine kapatmakta tereddüt ederse ona, evet elinizi koyun diyerek bunun gerçekleşmesini sağlamalısınız çünkü siz elinizi kaşığın üzerine koyduğunuz anda kaşığı bükmüş olacaksınız, eğer o elini kapatmadan elinizi çekecek olursanız, kaşığın büküldüğü, görünmesini istediğimiz andan önce görünmüş olur ki bu da istediğimiz bir şey değildir.

Peki kaşığı seyircinin elindeyken ona fark ettirmeden nasıl bükeceğiz? Elinizi seyircinin eli üzerindeki kaşığın üzerine kapadığımız anda başparmağımızı kaşığın altına sokacağız ve aynı anda başparmağımızı kaşığın boynuna bastıracağız (şekil 21). Bu hareket sırasında başparmağımız ondan uzakta ve bize yakın tarafta olduğundan, bükme hareketimiz seyirci tarafından fark edilmez. Seyirci, elini elinizin üzerine koyduğunda elinizi aradan çekin. Şimdi kaşık seyircinin iki eli arasında...

Seyircinize kaşığın bükülmesi için enerjisini yoğunlaştırmasını söyleyip, bir şey hissedip hissetmediğini sorduğunuzda, büyük bir ihtimalle seyirciniz, kaşığın ısındığını veya hareketlendiğini hissettiğini söyleyecektir ki zaten elini açtığında kaşığın bükülmüş olduğunu görecektir.



20



21

MENTALIST

Türkiye'de ilk kez açıklanan oyunlar...

- Loto, milli piyango vb. çekilişlerin sonuçlarını önceden tahmin etme oyunları yapabilirsiniz.
- Tamamen normal kaşıkları, seyircilerin gözü önünde bükebilirsiniz.
- Gizlice yazılan kelimeleri, çizimleri bilebilirsiniz.
- Binlerce kelimenin yer aldığı kitaplardan seçilecek kelimeleri tahmin edebilirsiniz.
- Ve bir çok beyin okuma, önceden tahmin etme vb. olağanüstü oyunları, çok sayıda çizimle kolayca öğrenip uygulayabileceksiniz.



ALFA

www.alfakitap.com

f /alfakitap

t /alfakitap

