১০১ ম্যাজিক ট্রিক্স

101 MAGIC TRICKS

MARBOI.COM

আইভার য়ুশিএল

পুস্তক মহল, দিল্লী

101 Magic Tricks

101 Magic Tricks

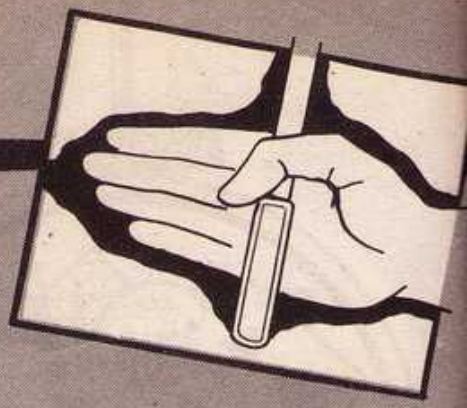
101 Magic Tricks

AMARBOI.COM

এইসব

সুদক্ষ জাদুগরদের প্রতি—

যাঁরা তাঁদের জাদু-কৌশলের
সাহায্যে ধর্ম, রাজনীতি, শিক্ষা
অথবা যে কোন ক্ষেত্রে
হাতের চাতুরীতে বাস্তবকে
আড়াল করে দিয়ে বিস্ময়কর
সাফল্য অর্জন করেছেন।



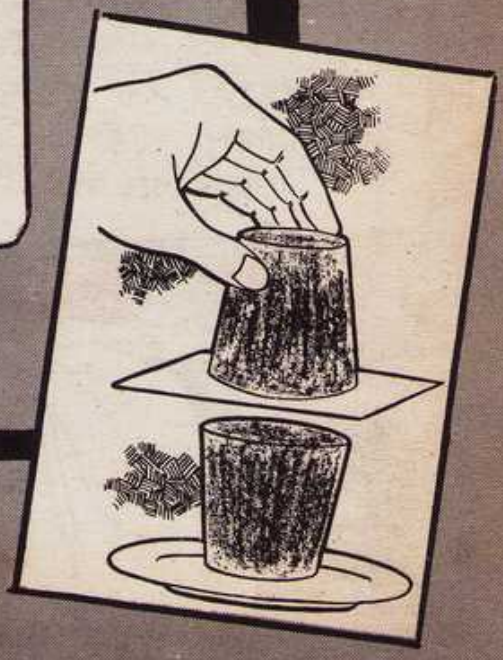
সূচীপত্র

১।	চুম্বক হাত	১
২।	লাফানো এবং ঘুরন্ত টুপী	২
৩।	অদৃশ্য লিপি	৩
৪।	বহুরূপী বেলুন	৪
৫।	পিনকুশন বেলুন	৫
৬।	রঙ পরিবর্ত্তন	৬
৭।	ছেঁড়া নেকলেস আবার অক্ষত	৭
৮।	প্রসারিত সিগারেট	৮
৯।	অসমান বস্তুর কেন্দ্রবিন্দু খোঁজা	৯
১০।	একটির আলোতে অন্যটিকে জ্বলতে দেখা	১০
১১।	ছুরির টেবিল	১১
১২।	গোপন কথা বলে দেওয়া ছুরি	১২
১৩।	যাদু কলসী	১৩
১৪।	কাগজে মোড়া যাদুদণ্ডকে ভেঙ্গে ফেলা	১৪
১৫।	ছোট্ট ঝোলার মধ্যে যাদুদণ্ড	১৫
১৬।	যাদু-কাঁচির খেলা	১৬
১৭।	জোড়া কাঁচির খেলা	১৭
১৮।	পেন্সিলের এক্স-রে	১৮
১৯।	আঙ্গুলের চোখ আছে	১৯
২০।	উত্তর বলে দেওয়া পেন্সিল	২০
২১।	পরিবর্ত্তনশীল দাগ বা চিহ্ন	২১
২২।	চিনির ড্যালা থেকে হাতের দাগবদল	২২
২৩।	সুতো আর সেফটিপিনের সমস্যা	২৩
২৪।	আজ্ঞাবাহী বল	২৪
২৫।	আগের থেকে খণ্ড করা কলা	২৫

AMARBOI.COM

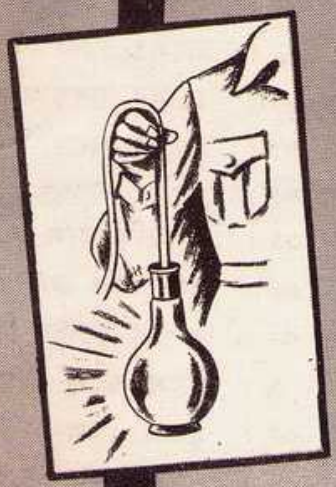
২৬।	ম্যাজিক সুতো	২৬
২৭।	নোটের ওপর গ্লাসের ভারসাম্য বজায় রাখা	২৭
২৮।	জলভর্ত্তি গ্লাসকে অদৃশ্য করা	২৮
২৯।	গ্লাসের স্থানান্তকরণ	২৯
৩০।	গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন-1	৩০
৩১।	গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন-2	৩১
৩২।	গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন-3	৩২
৩৩।	জলভর্ত্তি গ্লাসকে উপুড় করা	৩৩
৩৪।	দুধ থেকে জল ও জল থেকে দুধ	৩৪
৩৫।	রূপার মুরগীর ডিম	৩৫
৩৬।	পয়সা জলে গলে অদৃশ্য হওয়া	৩৬
৩৭।	মুদ্রার খেলা	৩৭
৩৮।	গ্লাসের জয়—মুদ্রার পরাজয়	৩৮
৩৯।	আসল মুদ্রাটি খুঁজে নেওয়া	৩৯
৪০।	যে মুদ্রা কাঁদে	৪০
৪১।	মুদ্রাকে অদৃশ্য করা	৪১
৪২।	রুমালের ফাঁদ থেকে পেন্সিলের মুক্তি	৪২
৪৩।	ফাঁকা টিউব থেকে সিল্কের রুমাল	৪৩
৪৪।	চিন্তাশক্তির সাহায্যে গিঁট বাঁধা	৪৪
৪৫।	ঝাঁকুনি দিয়ে গিঁট বাঁধা	৪৫
৪৬।	যে রুমাল আগুনে পুড়ে না	৪৬
৪৭।	রুমালের মধ্যে দিয়ে পেন্সিলের প্রবেশ	৪৭
৪৮।	সিল্ক উগরানো ঠোঙ্গা	৪৮
৪৯।	খালি হাতে রুমাল আনা	৪৯
৫০।	দশ টাকার নোট সরানো	৫০

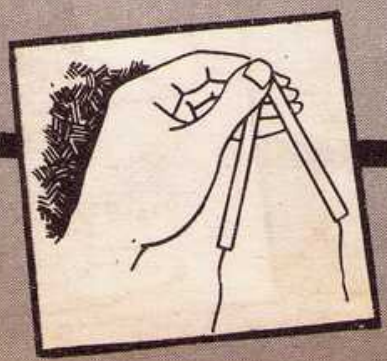
AMARBOI.COM



৫১।	বোতলের মাঝ দিয়ে বোতল বের করা	৫১
৫২।	কাঠি জলপান করে, মুদ্রা ভক্ষণ করে	৫২
৫৩।	শূণ্য দেশলাই বাক্স নাড়ালে শব্দ হয়	৫৩
৫৪।	ছয় কাঠিঃ বার হাত	৫৪
৫৫।	আজ্ঞাবাহী দেশলাই কাঠি	৫৫
৫৬।	বার বার ভাঙ্গাঃ যাদুমন্ত্রে জোড়া লাগান	৫৬
৫৭।	যাদু দেশলাইয়ের কাঠি	৫৭
৫৮।	ধাঁধাঁর ফাঁদে	৫৮
৫৯।	গণিত যেখানে হার মানে	৫৯
৬০।	নয়কে আট-এ পরিণত করা	৬০
৬১।	ধাঁধাঁঃ কাগজের ভাঁজে সমাধান	৬১
৬২।	স্বর্গ এবং নরকে যাবার টিকিট	৬২
৬৩।	অনুমান কর কতগুলি ছিদ্র আছে?	৬৩
৬৪।	উল্‌টে পাল্‌টে অদৃশ্য করা	৬৪
৬৫।	কাগজের ষ্ট্র দিয়ে বিস্ময় সৃষ্টি করা	৬৫
৬৬।	যে সুতো ছেঁড়ে না	৬৬
৬৭।	একজন আধুনিক অরণ্যদেব হবে	৬৭
৬৮।	দড়ির ফাঁস থেকে মুক্ত হওয়া	৬৮
৬৯।	আজ্ঞাবাহী বালা	৬৯
৭০।	কাটা দড়ি জোড়া লাগান	৭০
৭১।	একটি অস্বাভাবিক ভারসাম্য	৭১
৭২।	রজ্জু এবং বোতলের খেলা	৭২
৭৩।	দর্শকদের মনের কথা বলে দাও	৭৩
৭৪।	যোগফল আগেই বলে দাও	৭৪
৭৫।	না দেখে পড়ে দাও	৭৫

AMARBOI.COM





৭৬।	ফোন নাম্বার জেনে বয়স বলে দাও	৭৬
৭৭।	গণনা না করেই যোগফল নির্ণয়	৭৭
৭৮।	ম্যাজিক স্কোয়ার	৭৮
৭৯।	অজানা অঙ্কের যোগফল নির্ণয়	৭৯
৮০।	ঘুঁটির ত্রয়োদশ পাকটি সত্যি না মিথ্যা ?	৮০
৮১।	পাশার ঘুঁটির সংখ্যা বাড়িয়ে দেওয়া	৮১
৮২।	ঢাকা ঘুঁটির গায়ের বিন্দু সংখ্যা বলা	৮২
৮৩।	খামের মধ্যে ভিজিটিং কার্ড পাল্টে দেওয়া	৮৩
৮৪।	অদেখা প্রশ্নাবলীর উত্তর দেওয়া	৮৪
৮৫।	পছন্দ করা পংক্তিটি খুঁজে দেওয়া	৮৫
৮৬।	ম্যাজিকের সাহায্যে নাম বলে দেওয়া	৮৬
৮৭।	মিষ্টির আংটির খেলা	৮৭
৮৮।	ডিস্ক রং বদলায়	৮৮
৮৯।	তাসের ম্যাজিক-1	৮৯
৯০।	তাসের মজার খেলা-2	৯০
৯১।	তাসের মজার খেলা-3	৯১
৯২।	তাসের মজার খেলা-4	৯২
৯৩।	তাসের মজার খেলা-5	৯৩
৯৪।	তাসের মজার খেলা-6	৯৪
৯৫।	তাসের মজার খেলা-7	৯৫
৯৬।	তাসের মজার খেলা-8	৯৬
৯৭।	তাসের মজার খেলা-9	৯৭
৯৮।	তাসের মজার খেলা-10	৯৮
৯৯।	তাসের মজার খেলা-11	৯৯
১০০।	তাসের মজার খেলা-12	১০০
১০১।	ছায়াবাজির খেলা	১০১

AMARBOI.COM

আমার কথা তোমার সাথে

তোমার আমার মতন বহু মানুষ নিয়েই সৃষ্টি হয়েছে এই মানব সমাজ। যদিও আমাদের প্রত্যেকেরই পৃথক পৃথক গুরুত্ব আছে তবুও সমাজে আমাদের নিজস্ব স্বাতন্ত্র্য প্রতিষ্ঠা করতে পারাটা বেশ কঠিন কাজ।

সভ্যতার প্রথম থেকেই মানুষের স্বভাবজাত প্রবণতাই হল অন্যকে আকৃষ্ট করা। এই প্রবণতা থেকেই সে তার আশপাশের মানুষের কাছে আকর্ষণীয় হয়ে ওঠবার জন্যে রং বেরঙের পোষাক-পরিচ্ছদ, সুন্দর প্রসাধনী, মূল্যবান অলঙ্কার ইত্যাদি দিয়ে নিজেকে সাজিয়ে তোলবার প্রেরণা পায়।

একদিকে যেমন আকর্ষণীয় এবং মুগ্ধকর ব্যক্তিত্ব দিয়ে কিছু মানুষ অন্যদের সহজেই আকর্ষণ করতে পারে, তেমনি অন্যদিকে বিশেষ গুণ এবং নৈপুণ্য নিয়ে আর একদল মানুষও মানুষকে মুগ্ধ করে রাখতে সমর্থ হয়। কিন্তু, আমরা জানি সৌন্দর্যের মোহিনী মায়ার একটা সীমা থাকলেও মানুষের অন্তর্নিহিত গুণাবলীর সৌগন্ধের প্রভাব অসীম। এই কারণেই প্রকাশের মাধ্যম যাই হোক না কেন একজন গুণী মানুষের গুণগ্রাহীর সংখ্যা অন্যান্যদের থেকে অনেক বেশী হয়। কেবলমাত্র সঙ্গীত বা গল্প উপন্যাস বা চিত্রাঙ্কন শিল্পই নয়, আরও বহু শিল্প মাধ্যম আছে যার সাহায্যে একজন গুণী মানুষ কিছু সময়ের জন্য অন্ততঃ অন্যদের মানসিক শান্তি দিতে পারবে অথবা তাকে তার বাস্তব জীবন থেকে দূরে সরিয়ে নিয়ে যেতে সক্ষম হবে। এই অভিজ্ঞতার ভিত্তিতে যাদুবিদ্যা বা ম্যাজিকের খেলাকে যদিও একটি শক্তিশালী শিল্প মাধ্যমরূপে গণ্য করা হয় তাতে বিস্মিত হ'বার কি আছে?

AMARBOI.COM

আমি জানি, তুমিও তোমার আত্মীয়-স্বজন, বন্ধু-বান্ধবদের মধ্যে একটি বিশিষ্ট স্থান পেতে চাও। এটি মোটেই অস্বাভাবিক চাওয়া নয়। তোমার দক্ষতা থাক বা না থাক—যাদুবিদ্যা (MAGIC ART) তোমাকে এ ব্যাপারে সাফল্যের চাবিকাঠিটির সন্ধান এনে দেবে। কারণ, আমোদ-প্রমোদ প্রত্যেক মানুষের দুর্বলতার প্রবণতা। আর ম্যাজিক কেবলমাত্র যে প্রমোদের নিশ্চিন্ততা দেয় তাই নয়, এটি দর্শকদের মনেও রহস্য ও বিস্ময়ের একটি অতিকাল্পনিক জগতের সৃষ্টি করে। তাই ম্যাজিকের কলা-কৌশলের সাহায্যেই তুমি দর্শকদের মনে একটি বিশেষ স্থান অর্জন করে নিতে পারবে।

এই বইটিতে 101-টি ম্যাজিকের খেলার সঙ্গে সবকিছুই শিখিয়ে দেওয়া হয়েছে। তোমাকে কেবলমাত্র একটু কষ্ট স্বীকার করতে হবে। প্রয়োজনীয় সহজ কিছু উপকরণের সাহায্যে এই খেলাগুলি তুমি খুব সহজেই দেখাতে পারবে এবং দর্শকদের মন জয় করে নিতে পারবে।

একটা কথা, যদি কোন খেলা দেখাতে গিয়ে তুমি যদি অসুবিধার সম্মুখীন হও তা'হলে আমাকে জানাও। আমি চিঠিপত্রের মাধ্যমে তোমার কাছে পৌঁছে যাব এবং তোমার সমস্যার সমাধান করে আসব।

আচ্ছা, তবে চলি! গিলি! গিলি! আব্রাকাডাব্রা!!

WWW.BANGLADOWNLOAD.COM

আইভার মুস্কিএল

B-82 B, Mayur Vihar, Phase-II,
Delhi-110091.

আরও কিছু কথা....

AMARBOI.COM

ম্যাজিক বা যাদুবিদ্যা একটি ছোট পুস্তকের মধ্যে সম্পূর্ণভাবে বর্ণনা করে দেওয়া যায় এমন সাধারণ ব্যাপার নয়। তোমরা জানো, এটি এমন একটি কলা (art) যার বিস্তৃতি এবং সম্ভাবনা অসীম। এ বিষয়ে দক্ষতা অর্জন করতে হলে এক এক করে পদক্ষেপ করতে হবে এবং এই বিষয়ে সাফল্য অর্জনের প্রাথমিক গুণাবলী হোল। ধৈর্য, অভ্যাস, মনোযোগ এবং বোধ-বুদ্ধি।

বইটি লেখবার সময়, দুই ধরণের পাঠকের কথা মনে রাখতে হয়েছে : প্রথমতঃ যাঁরা ভবিষ্যতে পেশাগতভাবে যাদুগর হতে চান, আর দ্বিতীয়তঃ, যাঁরা তাঁদের বন্ধু-বান্ধবদের আনন্দ দেবার জন্যে কেবলমাত্র কয়েকটি ম্যাজিকের কৌশল আয়ত্ব করে নিতে চান।

যাঁরা ম্যাজিককে তাঁদের পেশা বা বৃত্তি হিসাবে গ্রহণ করতে চান তাদের অনেক পথ যেতে হবে। এই পুস্তকটি তাঁদের সঠিক পথ দেখাতে সাহায্য করবে। সময় মতো ভবিষ্যৎ গড়ে তোলবার কাজে দৃঢ় ভিত্তি প্রস্তুত করে দেবে এই বইটি। যেদিন তারা এর কলাকৌশল আয়ত্ব করে নিয়ে চাতুর্যের সঙ্গে দর্শকদের সামনে তা প্রদর্শন করতে পারবে সেদিনটিতে তাদের জীবনের সর্বাপেক্ষা গুরুত্ব পরীক্ষার উপযুক্ত করে তুলতে অসুবিধা হবে না। এরপর থেকে তারা নির্ভয়ে ম্যাজিক রাজ্যের আরও গভীরে প্রবেশ করতে পারবে।

দ্বিতীয় শ্রেণীভুক্তদের জন্যে এই বইটি বাস্তবিকই একটি পূর্ণ নির্দেশিকা পুস্তক। এটির প্রধান উদ্দেশ্য, ম্যাজিক আসলে কি, সেটি বুঝিয়ে এক একজনকে 'মিনি ম্যাজিসিয়ান' বা 'খুদে যাদুগর' করে গড়ে তোলা। এই কলাকৌশলগুলি হাতে নিয়ে এঁরা বাড়িতে ব্যবহার যোগ্য সাধারণ উপকরণের সাহায্যে কোন পার্টি (party) বা মিলনোৎসবে সমবেত মানুষজনদের মুগ্ধ করে রাখতে পারবে।

বইটি তার প্রকৃত উদ্দেশ্যসাধনে সার্থক হতে পেরেছে কিনা সেটা নির্ভর করছে এটি কতখানি পাঠকদের কাজে লাগছে এবং তাদের প্রশংসা অর্জন করতে পারছে তার উপর। উল্লেখযোগ্য যে যাদুবিদ্যা ব্যাপারটি কাল্পনিক। আসলে, ম্যাজিক হ'ল হাতের চাতুরী। তাই, প্রশংসা যদি করতে হয়, তা'হলে দ্রুত এবং সুকৌশলী হস্ত চালনার প্রশংসা করতে হয়। সামান্য অসাবধান হলেই সব ব্যর্থ হয়ে যাবে। মনে রাখতে হবে, কিছু কিছু ম্যাজিকের খেলার বর্ণনা বই-এ খুব সাধারণভাবে লেখা থাকে। কিন্তু, সেটি দেখানোর সময় অনেক কিছুর উপর নির্ভর করতে হয়। একজন সুদক্ষ ম্যাজিসিয়ান সহজেই এটিকে প্রকৃত ম্যাজিকের খেলায় রূপায়িত করতে পারেন।

এই কলাকৌশলগুলি চাতুর্যের সঙ্গে দেখানোর সময় তিনটি গুরুত্বপূর্ণ বিষয় মনে রাখতে হবে। প্রথমটি হোল, উপকরণ অর্থাৎ যে সব বস্তুগুলি খেলা দেখানোর সময় প্রয়োজন হবে। এসময় এগুলি খুব সাবধানে পরীক্ষা করে দেখে নিতে হবে। দ্বিতীয় হোল—যাদুমন্ত্র। অর্থাৎ দর্শকদের চোখে ধুলো দেবার উদ্দেশ্য খুব চাতুর্যপূর্ণ কথাবার্ত্তা বলা। এই সঙ্গে থাকবে অভিনয় এবং অঙ্গভঙ্গী। এটি প্রদর্শনীকে আকর্ষণীয় করে তুলবে তাই নয়, দর্শকরা যাতে যাদুকরের ফাঁকিটি ধরে ফেলতে না পারে সেজন্যে তাদের মনোযোগ অন্যদিকে আকৃষ্ট করে রাখবে। তৃতীয় বিষয়টি হোল 'অভ্যাস' (practice)। এটি সবটাই তোমাকে নিজে নিজেই করতে হবে অথবা তোমার আত্মীয় বা বন্ধু কাউকে তুমি এ বিষয়ে সহযোগী হিসাবে রাখতে পারো। মনে রাখবে, বিশেষভাবে অভ্যাস করবার পরই মঞ্চে খেলা দেখাবার জন্যে উপস্থিত হবে।

এছাড়া, আরও একটি গুরুত্বপূর্ণ ব্যাপার আছে—সেটি হোল 'উপলব্ধি বা জ্ঞান' (wisdom)। পরিস্থিতি এবং পারিপার্শ্বিক অবস্থার সঙ্গে সামঞ্জস্য রেখেই উদ্যোগ চালিয়ে যেতে হবে। সময় মতো সামান্য কল্পনা শক্তি ও সৃষ্টি চেতনা খেলাটিকে হাতের বাইরে চলে যাওয়া থেকে বাঁচিয়ে দেবে। এইভাবে সে খুব চাতুর্যের সঙ্গে তার সঙ্কটপূর্ণ অবস্থা থেকে নিজেকে রক্ষা করতে পারবে। এই 'জ্ঞান' এমন একটি বস্তু নয় যে বাজারে কিনতে পাওয়া যায়। এটি খুব যত্নের সঙ্গে আয়ত্ত্ব করতে হয়। গ্রন্থাদি, অবশ্য খুব গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে থাকে। এটি, বড় জোর সঠিক পথ এবং সম্ভাবনার

AMARBOI.COM

দ্বার উন্মোচনে সাহায্য করে। তবে, শেষ পর্যন্ত নিজের উপরেই সম্পূর্ণভাবে নির্ভর করতে হয়। প্রশংসা বা পুরস্কার পেতে হলে নিজের ভূমিকার একটা দাম আছে।

ম্যাজিকের কলাকৌশল আয়ত্ত্ব করতে গিয়ে দেখবে তুমি যা আশা করেছ তার থেকে অনেক বেশী তুমি শিখে ফেলেছ। ধীরে ধীরে তুমি জানতে পারবে কিভাবে, কেমন করে তুমি খেলা দেখাবে। বসবার ব্যবস্থা কি হবে—কখন খেলা আরম্ভ করবে ইত্যাদি ইত্যাদি…।

অবশেষে একটি উপদেশ, অবশ্যই সর্বশেষ নয়, উন্নতিটি সবসময় ধীরে ধীরে তবে দৃঢ়সঙ্কল্প নিয়ে করবে। প্রথম প্রচেষ্টাটিই যেন তোমাকে আশাহত না করে, সেদিকে দৃষ্টি দেবে। সার্থকতা ও ব্যর্থতার মধ্যে দিয়েই তোমার সাধনা চালিয়ে যেতে হবে, তবেই তোমার ভিত হবে সুদৃঢ় এবং স্থায়ী। এটিই তোমাকে সুনিশ্চিতভাবে সার্থকতার পথে পেঁৗছে দেবে এবং গৌরব এনে দেবে।

AMARBOI.COM

101 ম্যাজিক ট্রিক্স

AMARBOI.COM

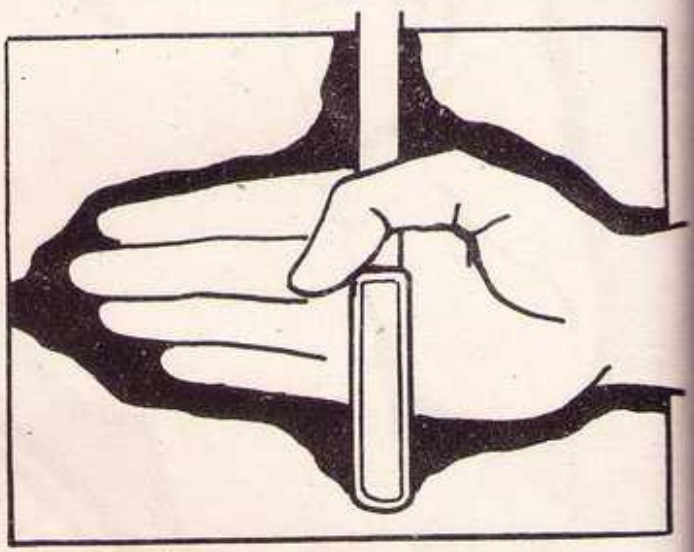
1 চুম্বক হাত

তোমার হাতে এমন একটি চুম্বকীয় শক্তি সৃষ্টি করতে হবে যাতে একটি ধাতু নির্মিত ছুরি নিজে থেকেই হাতের মধ্যে আটকে যায়।

প্রঃ উঃ*—একটি ভোঁতা কাগজ-কাটা ছুরি।

পূঃ প্রঃ**— × × × ×

একটি ছুরি নাও। বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে হাতের পাতায় ছুরিটি চেপে ধরে দর্শকদের দেখাও যে তোমার হাতে ছুরিটি ছাড়া আর কিছুই নেই।



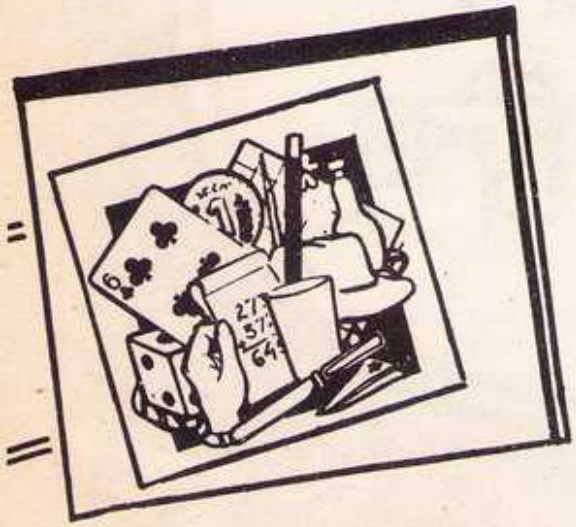
এবার ছবিতে যেমন দেখান আছে সেভাবে উভয় হাতের আঙ্গুলগুলি এক হাতের মাঝের একটি আঙ্গুল বাদ দিয়ে পরস্পর সংবদ্ধ কর। মাঝের আঙ্গুলটি দিয়ে অন্য হাতের পাতায় ছুরিটিকে চেপে রাখতে হবে।

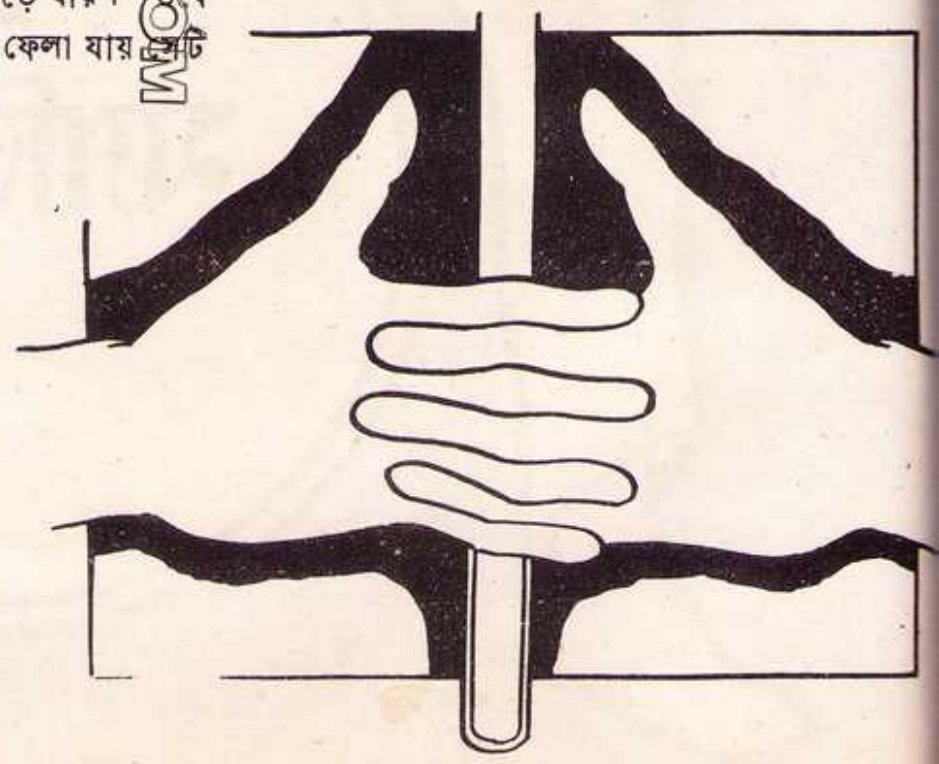
এখন হাতের বুড়ো আঙ্গুলটি খাড়া করে দেখাও যেন মনে হয় ছুরিটি হাতে চুম্বকের টানেই আটকে আছে।

এবার মাঝের আঙ্গুলটি হাতের পাতা থেকে যতটা সম্ভব সরিয়ে নাও যাতে ছুরিটি মেঝের দিকে পড়ে যায়। তবে সেটি যাতে মেঝেতে পড়ার সময় ধরে ফেলা যায় এটি অভ্যাস করতে হবে।

AMARBOI.COM

*প্রয়োজনীয় উপকরণ ** পূর্ব প্রস্তুতি*





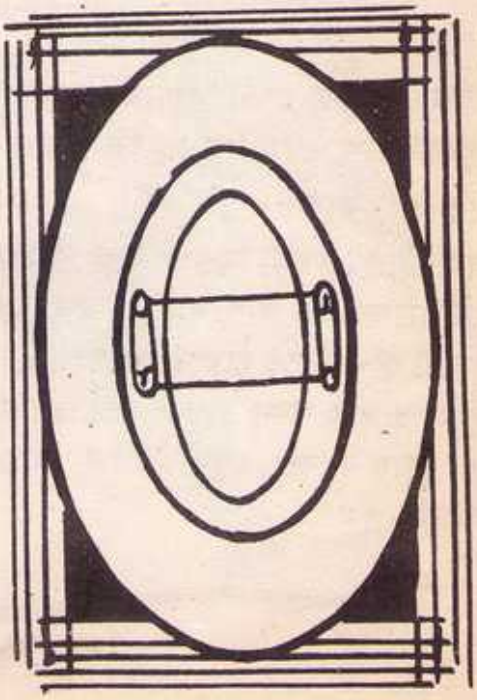
2 লাফানো এবং ঘুরন্ত টুপী

দর্শককে মঞ্চে আহ্বান করে অভিবাদন করার সময় তোমার মাথার টুপীটি হঠাৎ লাফিয়ে উঠবে।

প্রঃ উঃ—একটি টুপী, দুটি সেফটিপিন, একটি রবার ব্যাণ্ড।

পূঃ প্রঃ—সেফটিপিন দুটি টুপীটির কানের দিকে দুপাশে সংযুক্ত কর। এবার রাবার ব্যাণ্ডটি টান করে পিন দুটির সঙ্গে আটকে দাও। এবার টুপীটি চাপ দিয়ে মাথায় পরে নাও। প্রস্তুতি এখন সম্পূর্ণ।

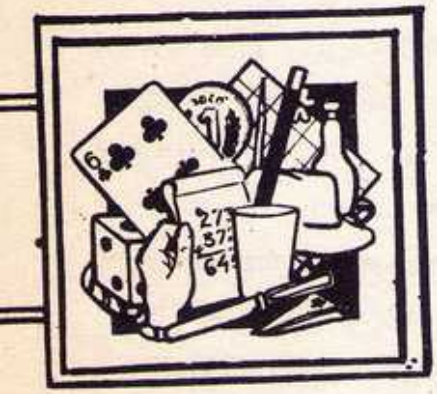
দর্শকদের মধ্যে একজনকে মঞ্চে আহ্বান কর এবং তাকে খুব সৌজন্য দেখিয়ে করমর্দন করে নিজের পরিচয় দাও। তোমার ভুরু কুঁচকে চোখ ওপর দিকে তোল যাতে তোমার কপালে ভাঁজ পড়ে। এরফলে টুপীর রবার ব্যাণ্ডে টান পড়বে এবং টুপীটি ভৌতিক উপায়ে মাথার ওপর লাফিয়ে উঠে সামনে পেছনে ঘুরে আবার মাথায় ফিরে আসবে।



AMARBOI.COM

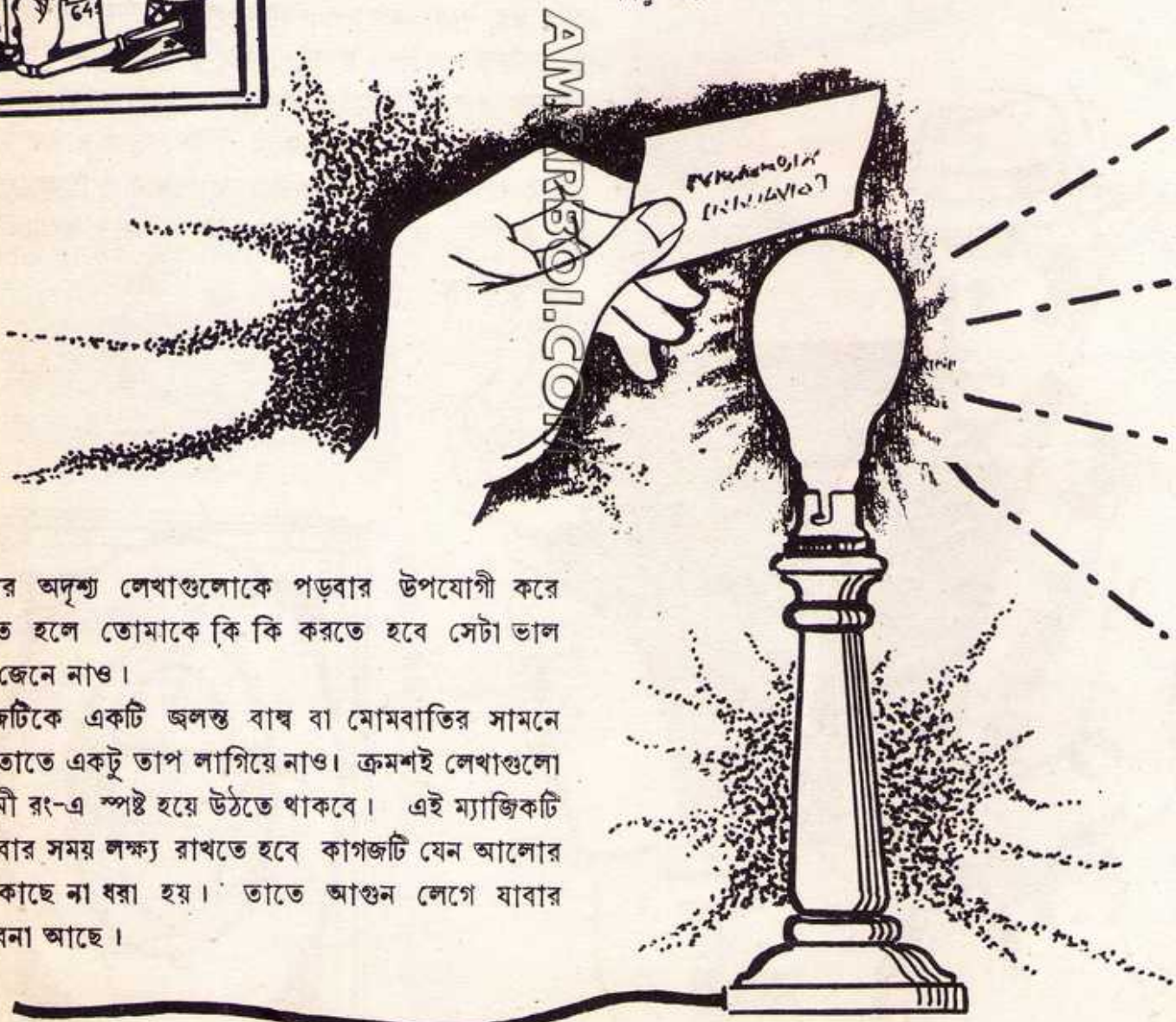
3 অদৃশ্য লিপি

লেখার একটি অভিনব প্রক্রিয়া, যার সাহায্যে তুমি তোমার দর্শকদের মুগ্ধ করতে পারবে। এমনকি তোমার বন্ধুর কাছে ইচ্ছেমত গোপন বার্তা পাঠাতে পারবে, যেটি একমাত্র তোমার বন্ধুই পড়তে পারবে।



প্রঃ উঃ—কাগজ, আই-ড্রপার (eyedropper) পাতি-লেবু বা কমলালেবুর রস।

পূঃ প্রঃ—লেবুর রসটাকে একটি ড্রপারে ভরে নাও এবং সেটা দিয়ে কাগজে ইচ্ছেমত কিছু লিখে নিয়ে কাগজটাকে একটু শুকিয়ে নাও।



এইবার অদৃশ্য লেখাগুলোকে পড়বার উপযোগী করে তুলতে হলে তোমাকে কি কি করতে হবে সেটা ভাল করে জেনে নাও।

কাগজটিকে একটি জ্বলন্ত বাল্ব বা মোমবাতির সামনে ধরে তাতে একটু তাপ লাগিয়ে নাও। ক্রমশই লেখাগুলো বাদামী রং-এ স্পষ্ট হয়ে উঠতে থাকবে। এই ম্যাজিকটি দেখাবার সময় লক্ষ্য রাখতে হবে কাগজটি যেন আলোর খুব কাছে না ধরা হয়। তাতে আগুন লেগে যাবার সম্ভাবনা আছে।

বহুরূপী বেলুন

একটি বেলুনের মধ্যে একটি সূঁচ ঢুকিয়ে দাও। বেলুনটি ফাটার আওয়াজ হবে, কিন্তু দেখা যাবে বেলুনটি ফাটেনি শুধু তার রং বদলে গেছে।

প্রঃ উঃ—ভিন্ন ভিন্ন রং-এর দুটি বেলুন, একটি সূঁচ অথবা পিন।

পূঃ প্রঃ—প্রথমে একটি বেলুনের মধ্যে অন্য বেলুনটি ঢুকিয়ে নিয়ে তাতে এমনভাবে হাওয়া ভরে নাও যাতে দুটো বেলুন **একসাথে** ফোলে। এবার ভেতরের বেলুনের মুখটা বেঁধে নিয়ে আরও হাওয়া ভর যাতে দুটি বেলুনের মাঝে হাওয়া-ভরা খানিকটা জায়গা থাকে। এবার দ্বিতীয় বেলুনটির মুখও বেঁধে নাও ও খেলা শুরু করার আগে মঞ্চের ওপর যে কোন জায়গায় ঝুলিয়ে রাখ। একটি বিষয় লক্ষ্য রাখবে। গাঢ় রং-এর বেলুনটি যেন সবসময়ই বাইরের দিকে থাকে এবং হাল্কা রং-এর বেলুনটি তার মধ্যে থাকে।

AMARBOI.COM

ম্যাজিক দেখাবার মাঝে দর্শকেরা যখন একটু একঘেয়েমি বোধ করতে শুরু করবে তখন তুমি পিনটি নিয়ে ঝোলান বেলুনটির গায়ে আলগাভাবে ফুটিয়ে দেবে। বেলুন ফাটার আওয়াজে তারা চমকে যাবে। কিন্তু যখন তারা দেখবে বেলুনটি যেমন ছিল তেমনই অক্ষত আছে শুধু তার রংটি বদলে গেছে, তখন তারা সত্যিই অবাক হয়ে যাবে।

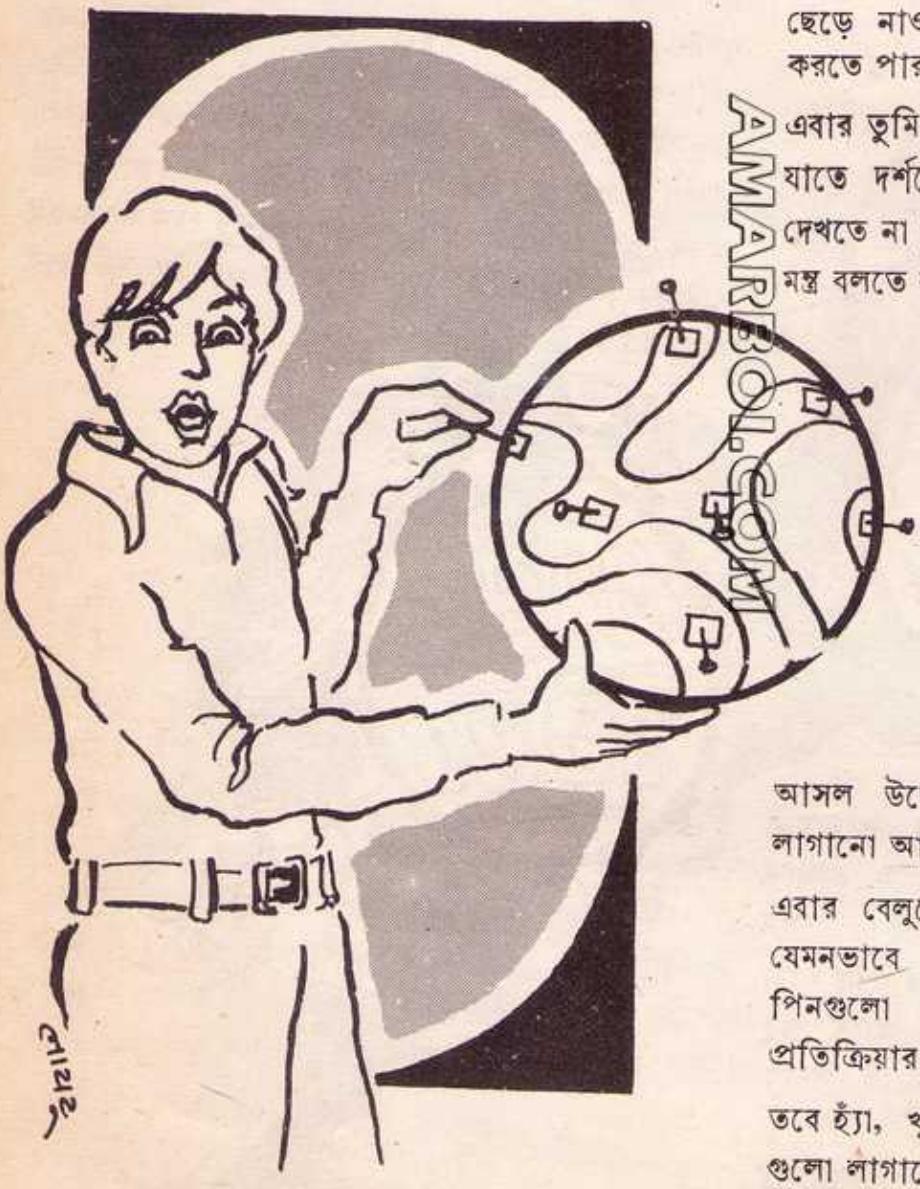
তবে হ্যাঁ, হঠাৎ যদি দুটি বেলুনই একসাথে ফেটে যায় তখন তুমি পরিস্থিতি সামলে নেবার জন্যে "আমার খেলা চলাকালীন কারোর অন্যমনস্ক হওয়া বা ঝিমিয়ে পড়া কঠোরভাবে নিষিদ্ধ"—এরকমও বলতে পারো।

5 পিনকুশন বেলুন

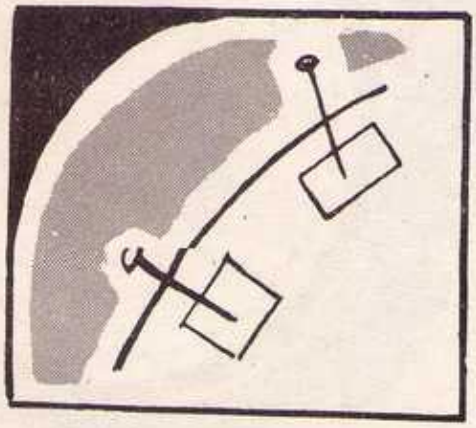
একটি ম্যাজিক বেলুন পিনকুশনের কাজ করতে পারে।

প্রঃ উঃ—একটি সাধারণ রবারের বেলুন, রঙীন মাথা-ওয়ালা কয়েকটি পিন ও একরোল প্লাষ্টিক টেপ।

পূঃ প্রঃ—প্রথমে বেলুনটিকে ফুলিয়ে নিয়ে কতকগুলো প্লাষ্টিক টেপ চৌকো করে কেটে কেটে সেটির গায়ে লাগিয়ে দাও। এবার বেলুনটি থেকে খানিকটা হাওয়া ছেড়ে নাও। এখন বেলুনটি নিয়ে তুমি খেলা শুরু করতে পার।



এবার তুমি আবার বেলুনটিকে এমনভাবে ফুলিয়ে নাও যাতে দর্শকেরা তার গায়ের টেপ লাগানো অংশগুলি দেখতে না পায়। এখন তুমি রহস্যময়ভাবে ম্যাজিকের মন্ত্র বলতে বলতে বেলুনটির গায়ে হাত বোলাও—তোমার



আসল উদ্দেশ্য হবে টেপের টুকরোগুলো ঠিকভাবে লাগানো আছে কিনা সেটা দেখে নেওয়া।

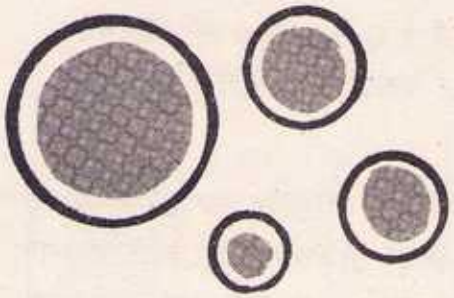
এবার বেলুনের গায়ে লাগানো চৌকো টেপগুলোতে, যেমনভাবে পিন পিনকুশনে ঢোকায়, তেমনভাবে পিনগুলো ঢোকাতে থাক ও দর্শকদের মধ্যে কেমন প্রতিক্রিয়ার সৃষ্টি হচ্ছে সেটি লক্ষ্য কর।

তবে হ্যাঁ, খুব সাবধানে বেলুনের গায়ে টেপের টুকরো-গুলো লাগাতে হবে। বুদ্ধি করে বেলুনের গায়ের নক্সার মাঝে মাঝে টেপের টুকরোগুলো লাগাতে চেষ্টা করবে। তাহলে সেগুলো আর দর্শকদের চোখে পড়বে না।

AMARBOI.COM

6 রং পরিবর্ত্তন

গাঢ় বেগুনী রং-এর পানীয়কে (মদ্য) প্রথমে হালকা লাল তরল পদার্থে ও পরে সাদা জলে পরিণত করা।

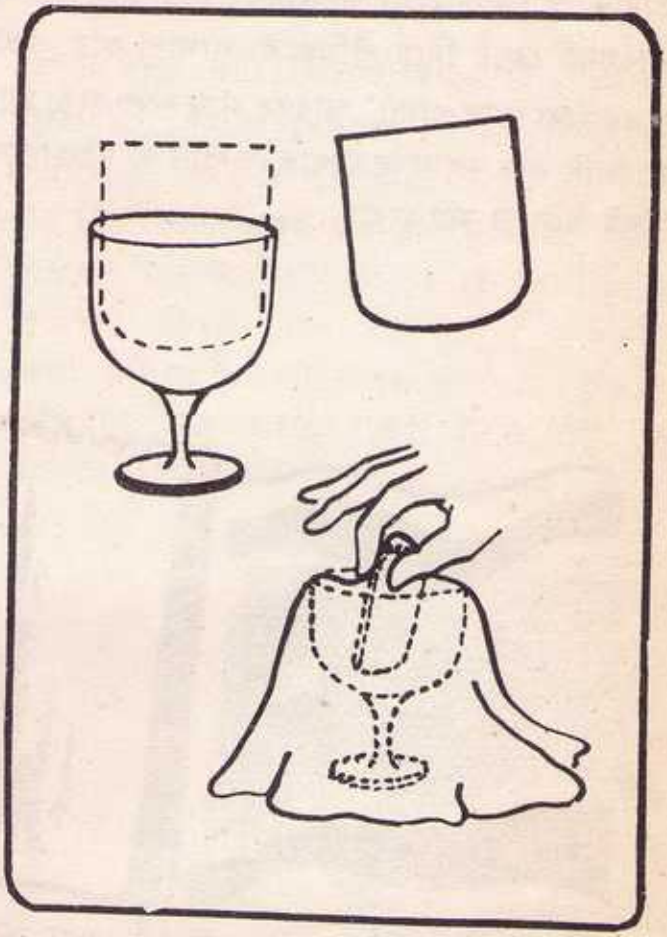


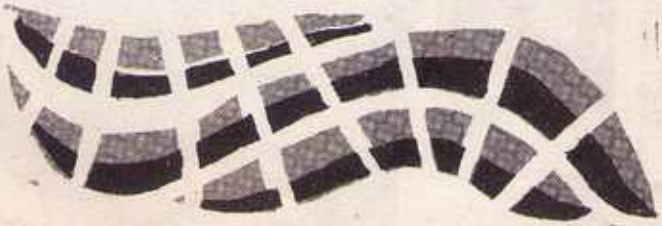
প্রঃ উঃ—একটি গ্লাস, লাল ও নীল রং-এর দুটি প্লাষ্টিকের টুকরো (গ্লাসের মধ্যে খাড়াভাবে থাকতে পারে এমন আয়তনের), একটি রুমাল এবং জল।

পূঃ প্রঃ—গ্লাসটিতে জল ভরে নাও এবং তার মধ্যে রঙীন প্লাষ্টিকের টুকরো দুটি রাখ। জলটাকেই গাঢ় মদ মনে হবে। গ্লাসটিকে রুমাল দিয়ে ঢেকে টেবিলের ওপর রাখ।

AMARBOI.COM

খেলা শুরু করার প্রথমে গ্লাসের ঢাকনাটা সরিয়ে দাও এবং দর্শকদের দেখাও যে গ্লাসটিতে গাঢ় রং-এর মদ রয়েছে। এবার আবার গ্লাসটিকে ঢাক ও খুব তাড়াতাড়ি গ্লাস থেকে নীল রং-এর টুকরোটি সরিয়ে তোমার পেছন দিকে ফেলে দাও। দর্শকেরা দেখবে এখন গ্লাসে শুধু লাল রং-এর তরল পদার্থ রয়েছে। এবার গ্লাসটিকে আবার ঢাক ও রুমাল সরাবার সময় একই সাথে লাল প্লাষ্টিকের টুকরোটাও সরিয়ে তোমার যে কোন একপাশে ফেলে দাও। দর্শকেরা দেখবে এখন গ্লাসে শুধু সাদা জল রয়েছে।





7 ছেঁড়া নেকলেস আবার অক্ষত

ম্যাজিকের সাহায্যে একটা ছেঁড়া নেকলেসের পুঁতি থেকে আবার নতুন নেকলেস তৈরী করা।

প্রঃ উঃ—30 cm. লম্বা নকল মুক্তোর একই রকম দুটি নেকলেস। দুটো কাগজের ব্যাগ, কাঁচি, দুটো গ্লাস ও আঠা।

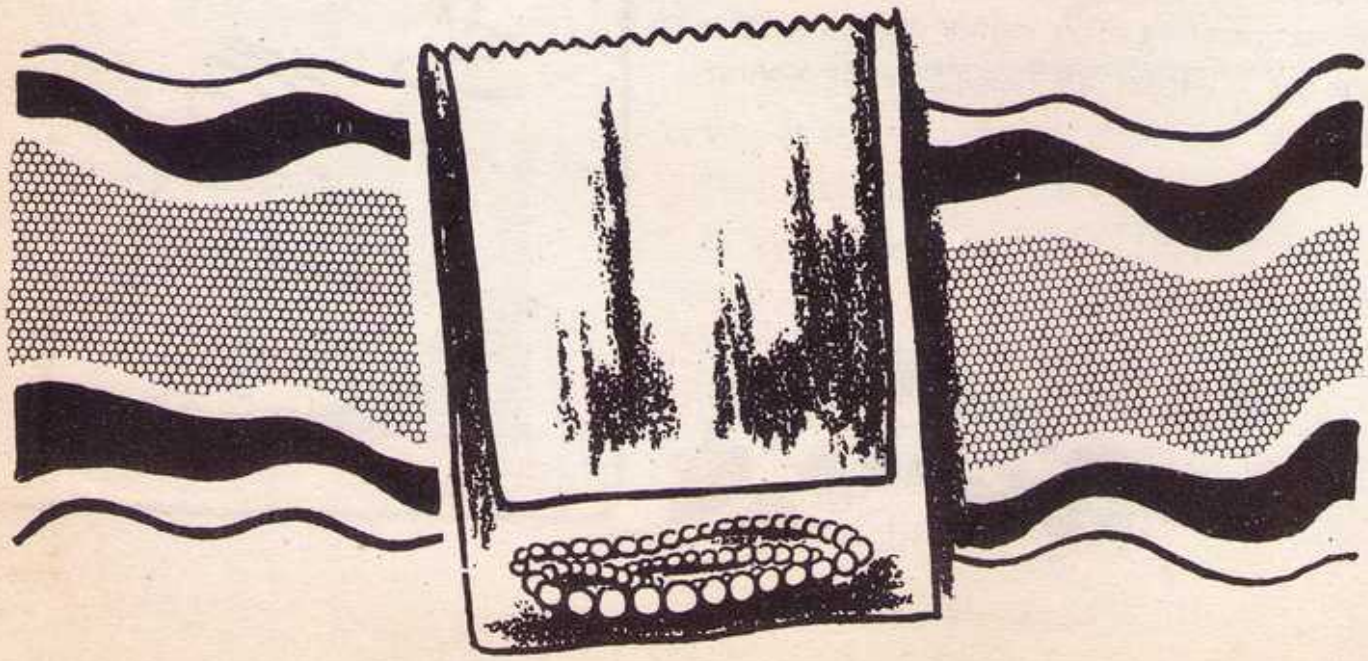
পূঃ প্রঃ—বড় কাগজের ব্যাগটির তলায় একটা নেকলেস রাখ ও ছোট ব্যাগটিকে তার মধ্যে ঢুকিয়ে ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনভাবে আঠা দিয়ে জুড়ে দাও।

একটি নেকলেস কাগজের ব্যাগটির মধ্যে লুকানো আছে সেটা দর্শকরা কেউ জানে না। এবার দ্বিতীয় নেকলেসটি তোমার হাতে নিয়ে দর্শকদের দেখাও। এইবার নেকলেসটি কেটে নিয়ে পুঁতিগুলো আলাদা করে একটা গ্লাসের মধ্যে ঢেলে নাও। তারপর পুঁতিগুলো দুটো গ্লাসে ঢালাঢালি করে দর্শকদের দেখাও যে পুঁতি বা মুক্তোগুলো সত্যিই আলাদা করা হয়েছে।

এবার কাগজের ব্যাগটার ওপর দিকটা খুলে দর্শকদের দেখাও ও ছেঁড়া পুঁতিগুলো তাতে ঢেলে আঠা দিয়ে মুখটা বন্ধ করে দাও। ব্যাগের ওপর রহস্যময়ভাবে হাত বোলাতে থাক।

এবার কাগজের ব্যাগটার তলাটা ফুটো করে সেই অক্ষত নেকলেসটি বের করে আন। দর্শকদের উচ্ছ্বসিত প্রশংসা পাবে।

AMARBOI.COM

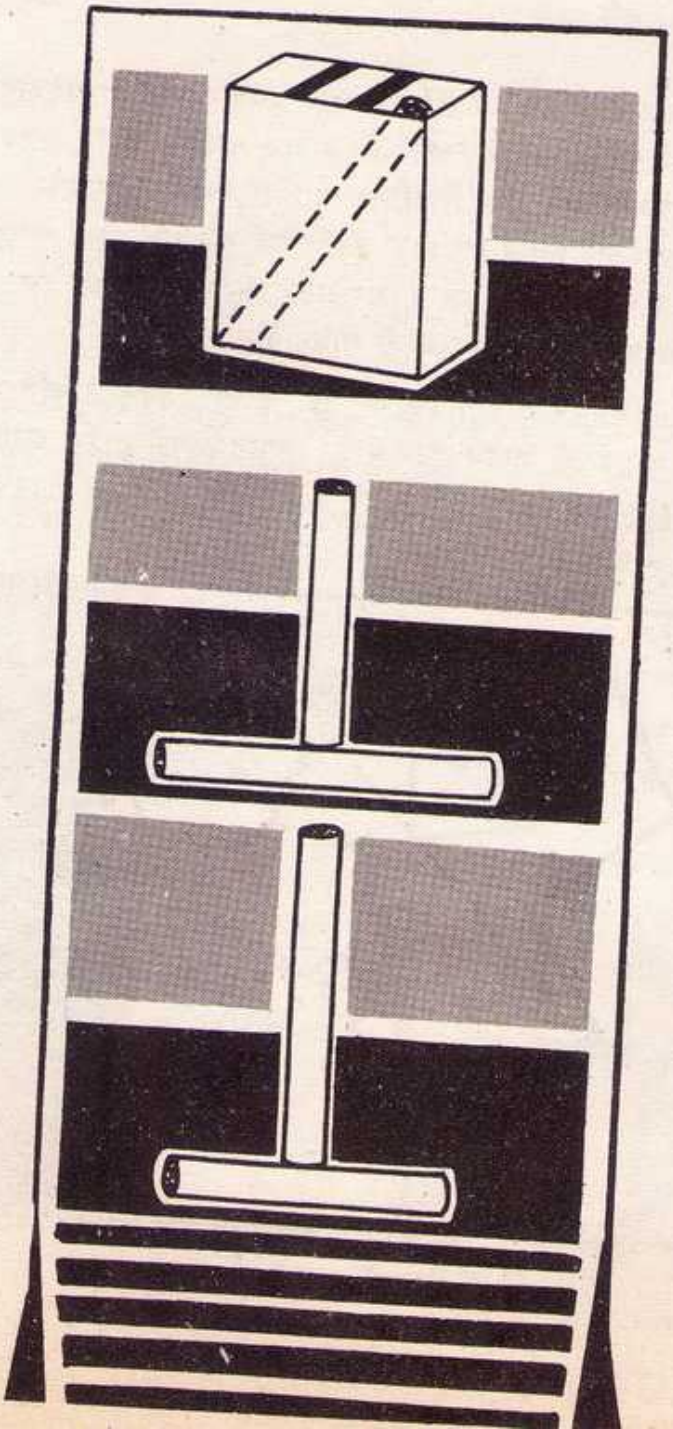


৪ প্রসারিত সিগারেট

সিগারেটের এই খেলাটি একটি চোখের ধাঁধাঁ মাত্র তবে যেহেতু দর্শকেরা পূর্ব প্রস্তুতি জানে না তাই তাদের কাছে এটি একটি ম্যাজিক মনে হবে।

প্রঃ উঃ—আধপ্যাকেট সাধারণ সিগারেট, একটি কিং সাইজের সিগারেট।

পূঃ প্রঃ—আধ প্যাকেট সাধারণ সিগারেটের প্যাকেটের মধ্যে কিং সাইজের সিগারেটটি ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনি তেরচাভাবে রাখ।



খেলা শুরু করার প্রথমে কিং সাইজের সিগারেটটিকে লম্বা করে শুইয়ে ও সাধারণ একটি সিগারেটকে তার ঠিক মাঝখানে দাঁড় করিয়ে একটি উল্টো 'T' তৈরী করে টেবিলের ওপর রাখ। 'চোখের ধাঁধাঁ'র জন্যে দর্শকদের দুটি সিগারেটই সমান মাপের মনে হবে।

এবার সাবধানে তোমার একহাতে লম্বা সিগারেটটিকে তুলে নিয়ে সেদিকে দর্শকদের দৃষ্টি আকর্ষণ করবার চেষ্টা কর। একটু কায়দা করে ছোট সিগারেটটিকে শুইয়ে দিয়ে বড় সিগারেটটির দুদিক ধরে তুমি এমন ভঙ্গী কর যাতে দর্শকেরা মনে করে তুমি ওটাকে টেনে বড় করার চেষ্টা করছো। সিগারেটটিকে যেন তুমি টেনে বড় করেছো এমন অভিনয় করে ওটাকে শোয়ানো ছোট সিগারেটটির মাঝখানে দাঁড় করিয়ে দাও। এবার দাঁড় করানো সিগারেটটিকে সত্যিই অনেক বড় বলে মনে হবে।

9 অসমান বস্তুর কেন্দ্রবিন্দু খোঁজা

ম্যাজিকের সাহায্যে একটা অসমান বস্তুর কেন্দ্রবিন্দু খুঁজে বের করা।

প্রঃ উঃ—এক টুকরো উপকরণ কার্ডবোর্ড, একটি ড্রইং পিন, সরু সুতো ও একটা ওজন (নাট অথবা ওয়াসার), একটি পেন্সিল ও একটি স্কেল।

পূঃ প্রঃ— × × × ×

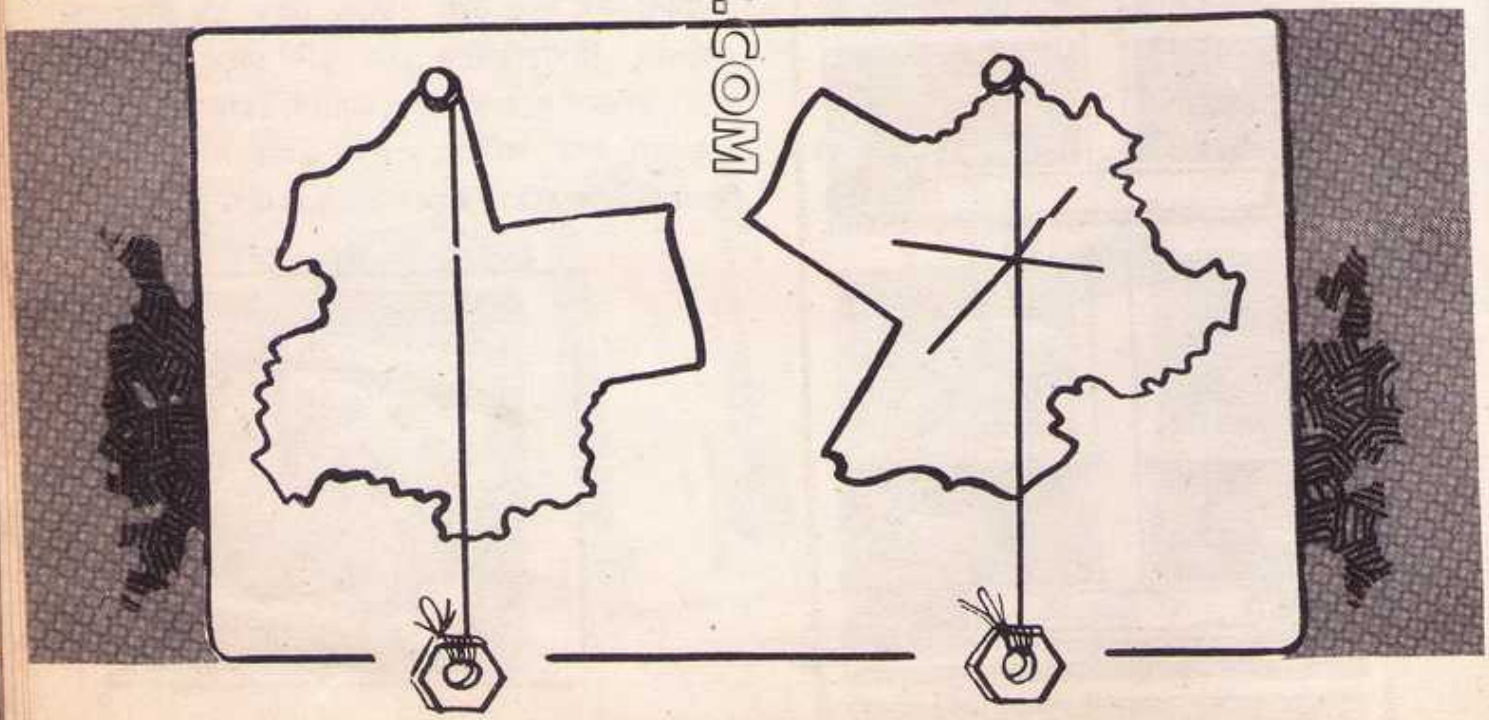
প্রথমে একটা অসমান মাপের কিছু এঁকে সেটাকে কার্ডবোর্ডে লাগিয়ে নিয়ে তার চারদিকটা কেটে নাও। এবার বহিরেখার পাশে পাশে বোর্ডটিতে তিনটি ছিদ্র কর ও সেগুলোকে যথাক্রমে 'A', 'B' ও 'C' বিন্দুতে চিহ্নিত কর।

এখন বোর্ডটির 'A' বিন্দুতে একটি ড্রইং পিন ঢুকিয়ে বোর্ডটিকে দরজায় ঝুলিয়ে দাও যাতে সেটি ইচ্ছেমত দুলতে পারে।

এবার সুতোর একদিকে একটি লোহার নাট বা ওয়াসার বেঁধে সুতোর অপরদিকটি ছবিতে যেমন দেখান আছে তেমনিভাবে ড্রইং পিনটিতে লাগিয়ে দাও। সুতোটা বা বোর্ডটার দুলুনি বন্ধ হয়ে স্থিতিশীল অবস্থায় আসা পর্যন্ত অপেক্ষা কর। এবার স্কেলটাকে সুতোর বরাবর রেখে কার্ডবোর্ডটির ওপর একটি লাইন টান।

একইভাবে কার্ডবোর্ডটিকে 'B' ও 'C' বিন্দুতে ঝুলিয়ে আরও দুটি লাইন টেনে নাও। দেখবে তিনটি লাইন একটি বিন্দুতেই এসে মিলেছে। এটিই হল অসমান-ধারযুক্ত কার্ডবোর্ডটির কেন্দ্রবিন্দু।

AMARBOI.COM



10 একটির আলোতে অন্যটিকে জ্বলতে দেখা

দুটো মোমবাতিকে পর পর একটি নির্দিষ্ট দূরত্বে রেখে তাদের মধ্যে একটি মোমবাতি জ্বালালে অন্যটিও নিজে থেকে জ্বলে উঠবে।

প্রঃ উঃ—দুটি মোমবাতি, 20 cm. × 20 cm. মাপের একটি কাঁচের টুকরো, কাঁচটিকে দাঁড় করাবার জন্যে দুটি মোটা বই।

পূঃ প্রঃ—টেবিলের দুপাশে মোমবাতি দুটো লাগাও কাঁচটিকে বই দুটির সাহায্যে মোমবাতি দুটির ঠিক মাঝখানে দাঁড় করাও।

টেবিলটাকে এমন জায়গায় রাখ যাতে দর্শকেরা সামনের মোমবাতিটিকে সোজাসুজি কাছ থেকে এবং দূরে রাখা মোমবাতিটিকে কাঁচের মধ্যে দিয়ে দেখতে পায়।

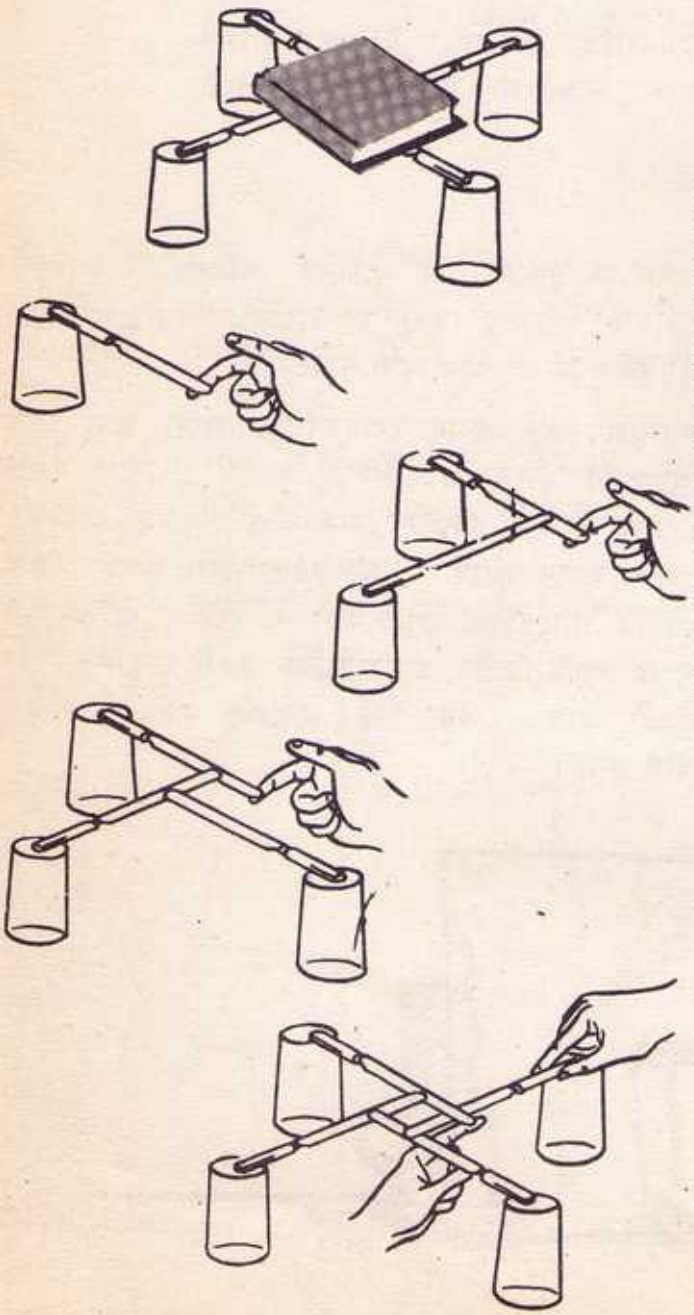
এখন যে মুহূর্তে তুমি সামনের মোমবাতিটি জ্বালবে, তোমার দর্শকেরা দেখবে যে কাঁচের পেছনে রাখা মোমবাতিটিও নিজে থেকে জ্বলে উঠেছে।

আসলে যখন প্রথম মোমবাতিটা জ্বালা হবে, তার আলোটা কাঁচে প্রতিফলিত হয়েই তোমার কাছে পৌঁছাবে আর দ্বিতীয় মোমবাতিটি যেহেতু প্রথমটির থেকে সমান দূরত্বে ও সমান্তরালে রাখা আছে সেজন্য সেটার পলতেটাও জ্বলছে বলে মনে হবে। প্রতিফলিত হবার জন্যই দ্বিতীয় মোমবাতিটির একটি কাল্পনিক শিখা তৈরী হবে। এটা ঠিক ম্যাজিক নয়। চোখের ধাঁধাঁ মাত্র।

AMARBOI.COM

11 ছুরির টেবিল

চারটে ছুরিকে চারটে পাত্রের ওপর এমনভাবে রাখতে হবে যাতে করে সেগুলো কোন বই বা সেই ধরণের কোন বস্তুর ভার ধরে রাখতে পারে।



প্রঃ উঃ—চারটে খালি গ্লাস, চারটে ছুরি ও একটি বই।

পূঃ প্রঃ— × × × ×

একটি গ্লাসকে উপুড় করে একটি ছুরির হাতলকে গ্লাসটির একপ্রান্তে রাখ ও মাথাটাকে তোমার তর্জনীর সাহায্যে ধরে রাখ।

এবার ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনভাবে দ্বিতীয় গ্লাসটিকে প্রথম গ্লাসটির বাঁদিকে রাখ ও দ্বিতীয় ছুরির হাতলটি গ্লাসটির একপ্রান্তে রেখে মাথাটি প্রথম ছুরিটির ধারাল অংশের ঠিক মাঝামাঝি জায়গায় রাখ। (প্রথম ছুরিটির মাথা তুমি এখনও তোমার তর্জনীর সাহায্যে ধরে থাকবে)।

এখন তৃতীয় গ্লাসটি প্রথম গ্লাসটির বিপরীত দিকে উপুড় করে তার একপ্রান্তে তৃতীয় ছুরির হাতলটি রাখ ও তৃতীয় ছুরিটির মাথাটি দ্বিতীয় ছুরিটির ধারাল অংশের ঠিক মাঝামাঝি জায়গায় রাখ।

এইবার প্রথম ছুরিটির মাথার অংশটি তোমার ডানহাতের তর্জনী থেকে বাঁহাতের তর্জনীতে রাখ। চতুর্থ গ্লাসটিকে দ্বিতীয় গ্লাসটির বিপরীতে উপুড় করে রেখে চতুর্থ ছুরিটির হাতলটি তার একপ্রান্তে রাখ ও চতুর্থ ছুরিটির মাথাটি প্রথম ছুরিটির তলা দিয়ে তৃতীয় ছুরিটির ধারাল অংশের মাঝামাঝি জায়গায় রাখ। এইবার চারটে ছুরির একটি চৌকো আকৃতি বা (square) তৈরী হবে। (ছবিতে যেমন দেখানো আছে)। এই পরস্পর সংবদ্ধ কাঠামোটি বই বা সে জাতীয় যে কোন বস্তু সহজেই ধরে রাখতে পারবে।

এবার ছুরিগুলো ও পাত্রগুলো সরিয়ে নিয়ে কাঠামোটি ভেঙ্গে দাও এবং দর্শকদের মধ্যে থেকে কাউকে ডেকে এ খেলাটা দেখাতে বল, দেখবে তারা কেউই প্রায় পাত্রগুলো ও ছুরিগুলো দিয়ে এরকম খেলা দেখাতে পারবে না।

AMARBOI.COM

12 গোপন কথা বলে দেওয়া ছুরি

একগুচ্ছ তাস থেকে দর্শকের মনোনীত তাসটি খুঁজে বের করা।

প্রঃ উঃ—একগুচ্ছ তাস, একটা চকচকে ধাতুর তৈরী ছুরি।

পূঃ প্রঃ— × × × ×

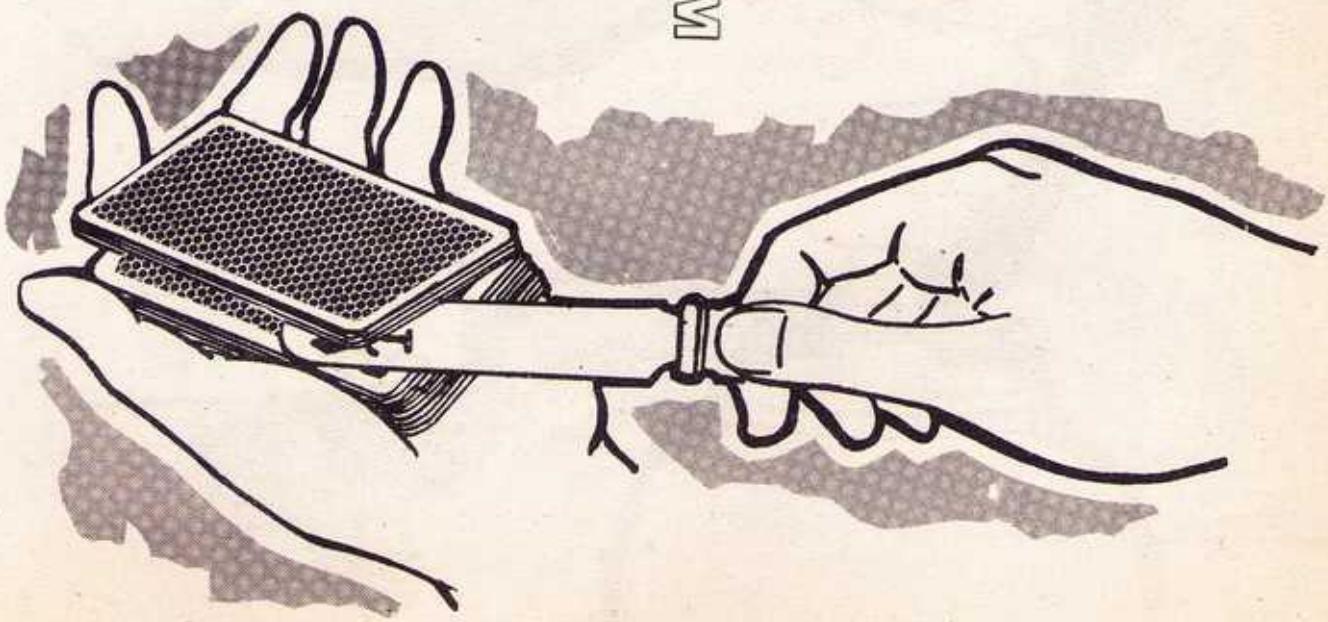
খেলা দেখানোর শুরুতেই তোমার যে লোকের মনের কথা জেনে নেবার মত অসাধারণ বুদ্ধি ও ক্ষমতা আছে তা অভিনয়ের সাহায্যে দর্শকদের বোঝাও।

এভাবে কথার কৌশলে সকলকে ভুলিয়ে রেখে একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক ও তার হাতে ছুরিটি দিয়ে তাকে তাসের গোছাটাতে ছুরি ঢুকিয়ে দুভাগে ভাগ করতে বল। এবার তাকে বল ঐ অবস্থায় ছুরির ঠিক ওপরের তাসটিকে একবার দেখে নিয়ে ঠিক যেভাবে ছিল সেভাবে রেখে দিতে।

এবার তোমার আসল কাজের সময় এসেছে। ছুরিটি তাসের গোছার ভেতর থেকে বের করে নেবার সময় একটু ঘুরিয়ে বের করে আনবে, যেন বের করার সময় তুমি ছুরির চকচকে ধাতব পাতটির মধ্যে সেই তাসটির প্রতিবিম্ব দেখে নিতে পার।

এবার তাসের গোছাটাকে হাতে নিয়ে তা থেকে তুমি ছুরিতে যে তাসটির প্রতিবিম্ব দেখতে পেয়েছিলে, মনে করে সে তাসটি বের করে আন ও দর্শকদের দেখাও তারা তোমার অসাধারণ ক্ষমতা দেখে মুগ্ধ হবে।

AMARBOI.COM



13 যাদু কলসী

একটি ছুরি ঢুকিয়ে একটি চাল ভর্তি পাত্র বা কলসীকে তুলে ধরা।

প্রঃ উঃ—চাল, একটি ছুরি ও ছোট মুখওয়ালা একটি জার বা কলসী।

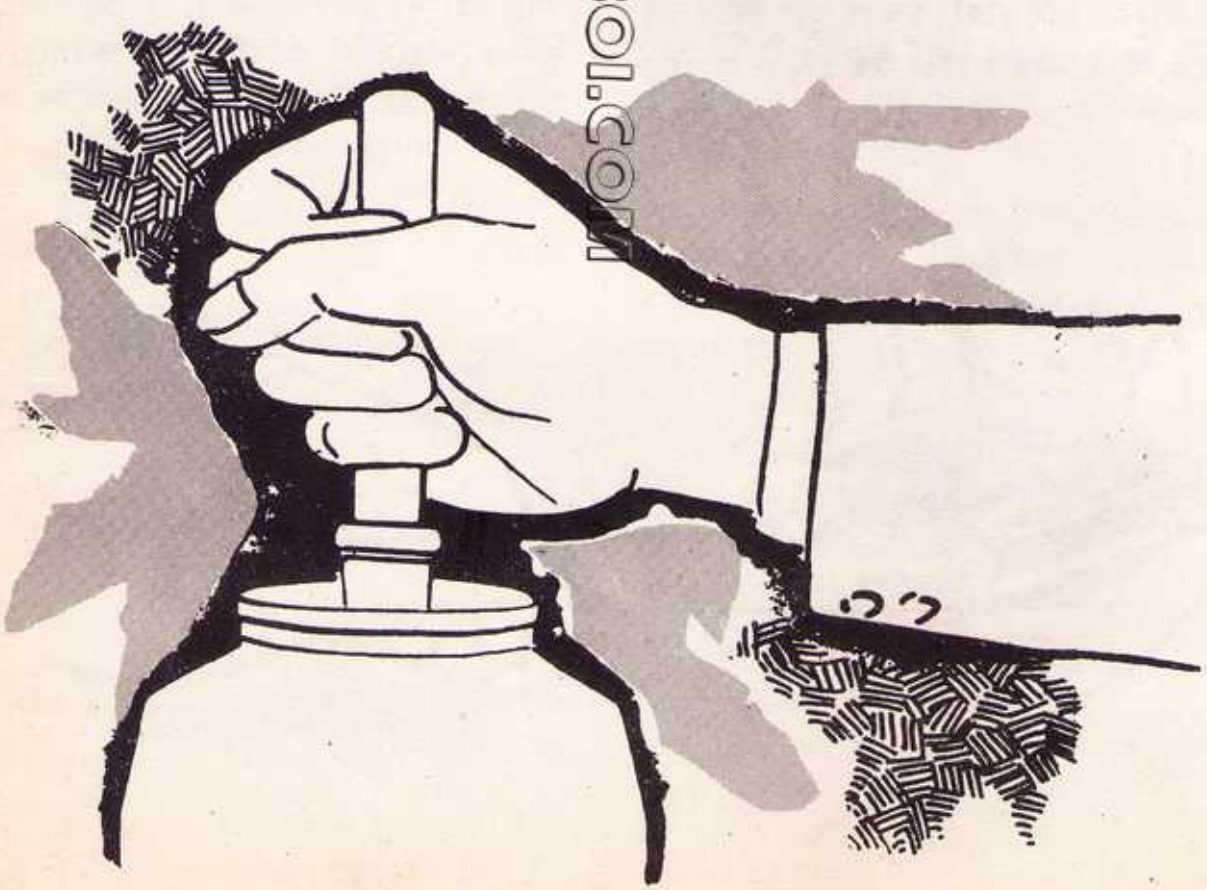
পূঃ প্রঃ—প্রতিবারে অল্প অল্প পরিমাণে নিয়ে চাল দিয়ে কলসীটা ভরতে থাক ও তোমার আঙ্গুলের সাহায্যে চেপে কলসীটিকে সম্পূর্ণ ভর্ত্তি করে নাও। যখন আর চাপা যাবে না তখনই চাল ভরা থামাবে।

দর্শকদের অন্যমনস্ক করার জন্য তাদের কাছে নানান ধরণের গল্প বলতে থাক ও হাল্কা ঝাঁকুনী দিয়ে ছুরিটিকে প্রয়োজনমত তলা পর্যন্ত ঢোকাতে থাক।

কলসীতে চাল ঠেসে ভর্ত্তি করা থাকলে ছুরিটিকে তলা পর্যন্ত ঢোকাতে একটু সময় নেবে কিন্তু একবার ঢুকিয়ে ফেললে অতি সহজেই ছুরিটির সাহায্যে কলসীটিকে তুলে ধরতে পারবে।

তোমার খেলা দেখানোর পর কায়দা করে ছুরিটাকে একটু ঘুরিয়ে দাও। একজন দর্শককে ডেকে ছুরিটিকে কলসী থেকে বের করে ফেলতে বল। অতি সহজেই এবার ছুরিটি বেরিয়ে আসবে কলসীটা উঠবে না। দর্শকেরা এতে মনে করবে সত্যিসত্যিই তোমার ইন্দ্রজালিক ক্ষমতা রয়েছে।

AMARBOI.COM



14 কাগজে মোড়া যাদুদণ্ডকে ভেঙ্গে ফেলা

টেবিলের ওপর তোমার যাদুদণ্ড দিয়ে আওয়াজ করে দেখাও যে দণ্ডটি পুরো কাঠের তৈরী। এটিকে এক টুকরো খবরের কাগজে মুড়ে নাও এবং আবার টেবিলে আওয়াজ করে দেখাও যে দণ্ডটি এখনও কাগজের মধ্যেই আছে। তারপরে কাগজ ও দণ্ডটি একই সাথে ভেঙ্গে ফেল।

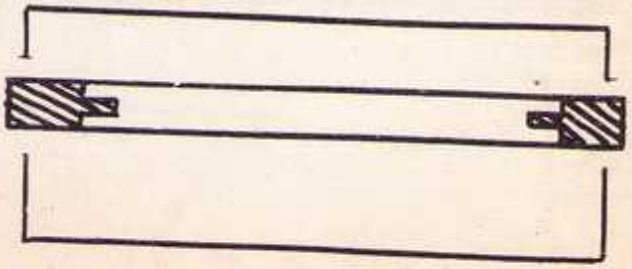
প্রঃ উঃ—এক টুকরো চকচকে কালো কাগজ, ছবিতে যেমন দেখান আছে তেমনি সাদা রং করা দুটো কাঠের টুকরো, এই টুকরোর সমান ব্যাসের একটি যাদুদণ্ড ও রবার ব্যাণ্ড।

পূঃ প্রঃ—কালো কাগজটি দিয়ে যাদুদণ্ডটিকে মুড়ে নিয়ে প্রান্তটি আঠা দিয়ে আটকে নাও এবং মাঝে মাঝে রবার ব্যাণ্ড লাগিয়ে রেখে কাগজটাকে শুকিয়ে নাও। এবার আসল দণ্ডটিকে কাগজের রোলটি থেকে বের করে নিয়ে রোলটির দুপাশে দুটি কাঠের টুকরো ঢুকিয়ে নিয়ে তোমার যাদুদণ্ডটি তৈরী কর।

তোমার দণ্ডটি যে নিরেট কাঠের তৈরী সেটা বার বার দর্শকদের সামনে না বলে শুধু কাঠের টেবিলের ওপর কয়েকবার আওয়াজ করে শ্রোতাদের বুঝতে দাও যে তুমি কি বলতে চাও।

এবার একটা খবরের কাগজের চারভাগের একভাগ ছিঁড়ে নিয়ে দণ্ডটিকে মুড়ে নাও ও টেবিলের ওপর কয়েকবার আওয়াজ করে শ্রোতাদের বুঝতে দাও যে দণ্ডটি এখনও কাগজের ভেতরে রয়েছে।

এবার তুমি ম্যাজিক প্রয়োগ করছ এমন অভিনয় করতে থাক এবং খবরের কাগজটা ছিঁড়ে ফেল। কাগজের ভেতরের কিছু না দেখতে পেয়ে তুমি খুব অবাক হবার ভান কর। তাতে দর্শকেরা আরও অবাক হয়ে যাবে।



AMARBOI.COM

15 ছোট্ট ঝোলার মধ্যে যাদুদণ্ড

কেবল আঙ্গুল ঢুকিয়ে ছোট একটি পার্স বা থলে থেকে বড় যাদুদণ্ড বের করা।

প্রঃ উঃ—খুচরো পয়সার পার্স, 30 cm. লম্বা একটি যাদুদণ্ড ও কিছু খুচরো পয়সা।

পূঃ প্রঃ—যাদুদণ্ডটিকে ছবিতে যেমন দেখান আছে তেমনিভাবে তোমার জামায় বা জ্যাকেটে ঢুকিয়ে নাও। পার্সটির নীচে এক ইঞ্চি মত জায়গা কেটে ফুটো কর।

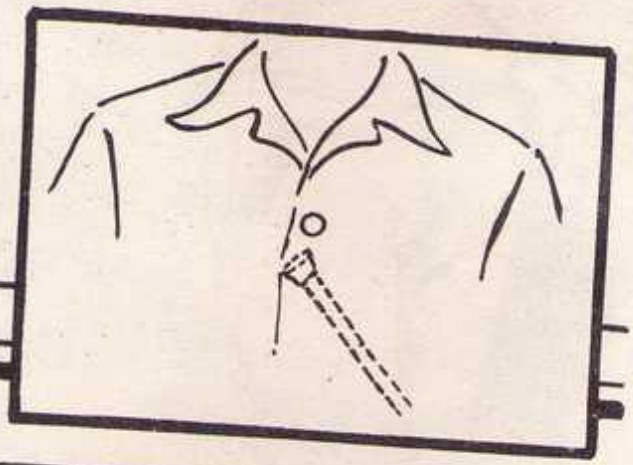
তোমার নিজের পকেটে হাত ঢুকিয়ে পার্সটা বের করে আন ও তার অন্য পকেটটি থেকে কিছু পয়সা বের করে দর্শকদের সামনে টেবিলে ছড়িয়ে দাও।

এবার পার্সটাকে তোমার বুকের এমন কাছে ধরবে যাতে পার্সের তলার ফুটোটা লুকিয়ে রাখা দণ্ডটির ওপরের প্রান্তের খুবই কাছে আসে। এখন তোমার জামায় লুকানো দণ্ডটি পার্সের ভেতর দিয়ে অনায়াসে বেরিয়ে আসবে।

ম্যাজিকটা খুবই স্বাভাবিকভাবে দেখাবার চেষ্টা করবে যাতে দর্শকদের মনে হয় দণ্ডটি এতক্ষণ পার্সের মধ্যেই ছিল।

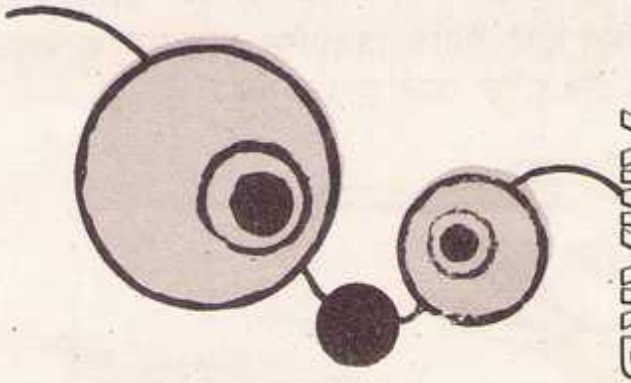
এবার পার্সটা বন্ধ করে পকেটে রেখে দাও। দণ্ডটিকে হাতে নিয়ে টেবিলের ওপর আওয়াজ করে দেখাও যে দণ্ডটি সত্যিই নিরেট কাঠের তৈরী।

AMARBOI.COM



16 যাদু-কাঁচির খেলা

একটা কাগজকে ভাঁজ করে ভাঁজ বরাবর কাঁচি দিয়ে কাটার পরেও কাগজটা দু'টুকরো হবে না। কিন্তু কিভাবে?



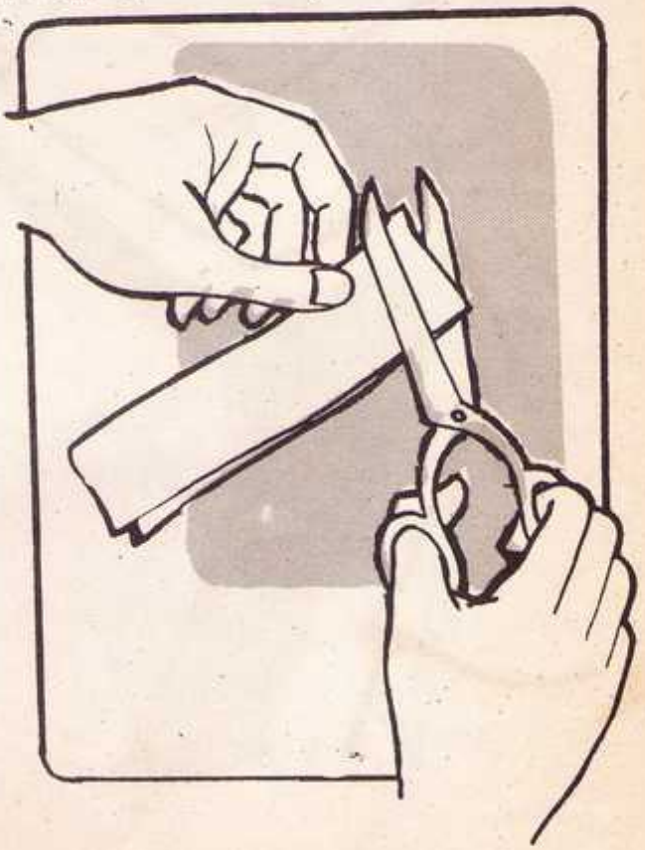
AMARBOI.COM

দর্শকদের সামনে কাঁচিটা নাড়াচাড়া করে দেখাও ও তাদের বল যে যাদু কাঁচিটা দেখতে একটি সাধারণ কাঁচির মতই। এবার কাগজের ফালিটা হাতে নিয়ে আঠা লাগানো দিকটা ভেতরে দিয়ে অর্দ্ধেক করে ভাঁজ করে নাও। ভাঁজের কাছ থেকে খানিকটা কাগজ কাঁচি দিয়ে কেটে অ্যাসট্রেতে ফেলে দাও ও কাগজটির একটি প্রান্ত ধরে ঝুলিয়ে দাও। দেখা যাবে কাগজের টুকরোটি এখনও বিচ্ছিন্ন রয়েছে।

দর্শকরা মনে করবে এটা যাদু কাঁচির খেলা। কিন্তু আসলে এটি কাঁচিটিকে মুচড়ে নেওয়ার ফলে সম্ভব হয়েছে এবং এরফলে কাটা প্রান্তগুলি রবার সিমেন্টের উপস্থিতির জন্যেই একটি অপরটির সঙ্গে জোড়া লেগে গেছে।

প্রঃ উঃ—প্রায় 5 cm. মত চওড়া এবং 60 cm. লম্বা একটা কাগজের টুকরো। সাদা রবার সিমেন্ট, ট্যালকাম পাউডার, বেঞ্জিন ও কাঁচি।

পূঃ প্রঃ—বেঞ্জিনের সঙ্গে খানিকটা রবার মিশিয়ে নিয়ে একটু আঠা তৈরী কর। এবার এটাকে কাগজের ফালিটার একদিকে ভাল করে লাগাও ও শুকনো পর্যন্ত অপেক্ষা কর। সামান্য একটু ট্যালকম পাউডার ওপরে ছড়িয়ে দিলে কাগজটা যখন ভাঁজ করা হবে তখন জুড়ে যাবে না। (যদি জুড়ে যায় তবে বুঝবে যে রবার সিমেন্ট ভাল করে মেশান হয়নি)।

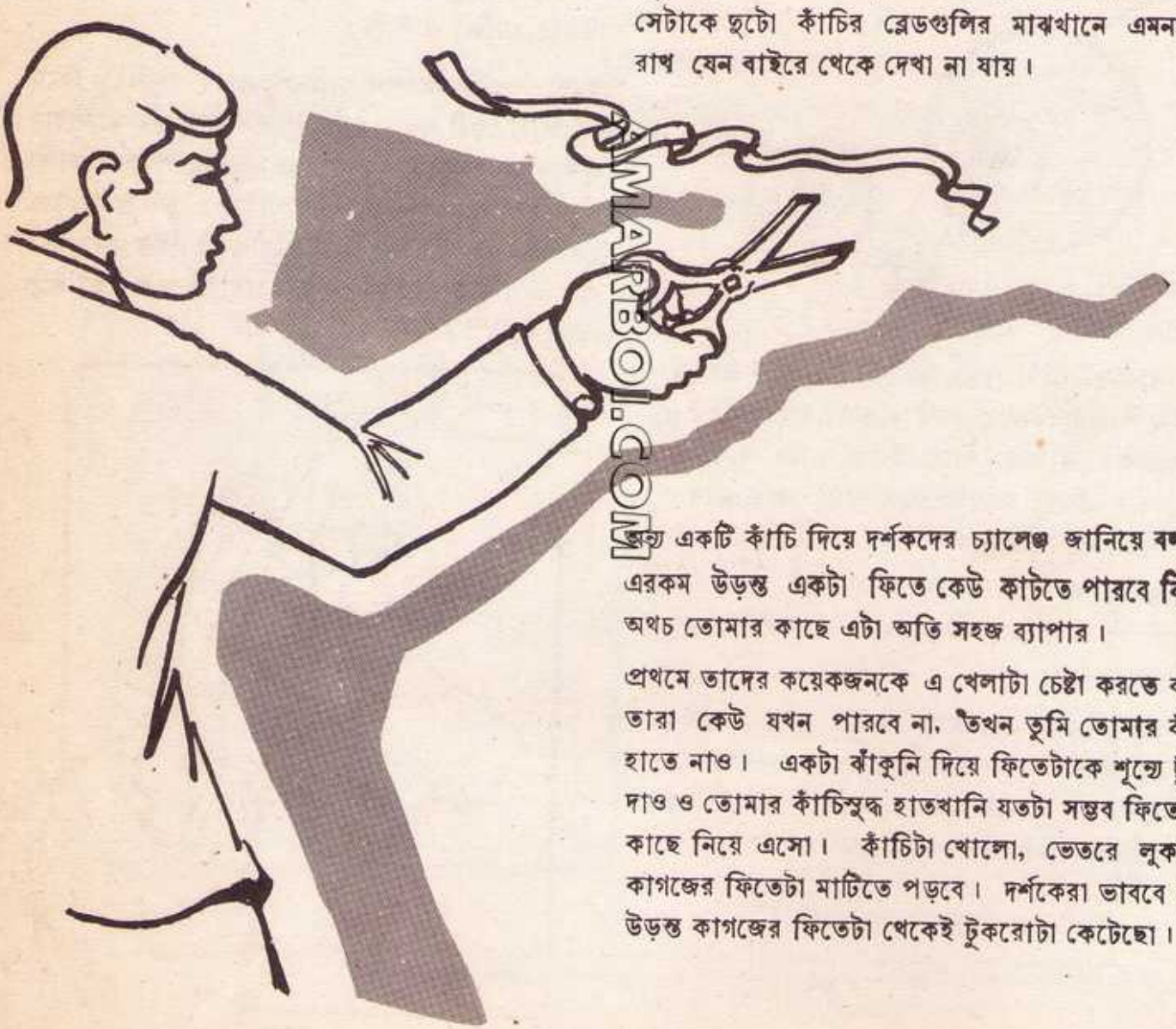


17 জোড়া কাঁচির খেলা

উড়ন্ত একটি কাগজের ফিতেকে মাটিতে পড়ার আগেই একজোড়া কাঁচি দিয়ে কেটে ফেলা।

প্রঃ উঃ—30 cm. থেকে 40 cm. লম্বা $1\frac{1}{2}$ cm. চওড়া একটা কাগজের ফিতে, দুটো কাঁচি।

পূঃ প্রঃ—5 cm. লম্বা একটা কাগজের ফিতে কেটে সেটাকে দুটো কাঁচির ব্লেডগুলির মাঝখানে এমনভাবে রাখ যেন বাইরে থেকে দেখা না যায়।



AMARBOI.COM

অন্য একটি কাঁচি দিয়ে দর্শকদের চ্যালেঞ্জ জানিয়ে বল যে এরকম উড়ন্ত একটা ফিতে কেউ কাটতে পারবে কিনা, অথচ তোমার কাছে এটা অতি সহজ ব্যাপার।

প্রথমে তাদের কয়েকজনকে এ খেলাটা চেষ্টা করতে বল। তারা কেউ যখন পারবে না, তখন তুমি তোমার কাঁচি হাতে নাও। একটা ঝাঁকুনি দিয়ে ফিতেটাকে শূন্যে ছুঁড়ে দাও ও তোমার কাঁচিসুদ্ধ হাতখানি যতটা সম্ভব ফিতেটার কাছে নিয়ে এসো। কাঁচিটা খোলো, ভেতরে লুকানো কাগজের ফিতেটা মাটিতে পড়বে। দর্শকেরা ভাববে তুমি উড়ন্ত কাগজের ফিতেটা থেকেই টুকরোটা কেটেছো।

18 পেন্সিলের এক্স-রে

না ছুঁয়ে কাগজে মোড়া একটি পেন্সিলের ডগাটা (বাড়া দিকটা) অনুমান করে বলে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—একদিকে রবার লাগানো একটি পেন্সিল, পেন্সিলটি মোড়ার জন্য কাগজ।

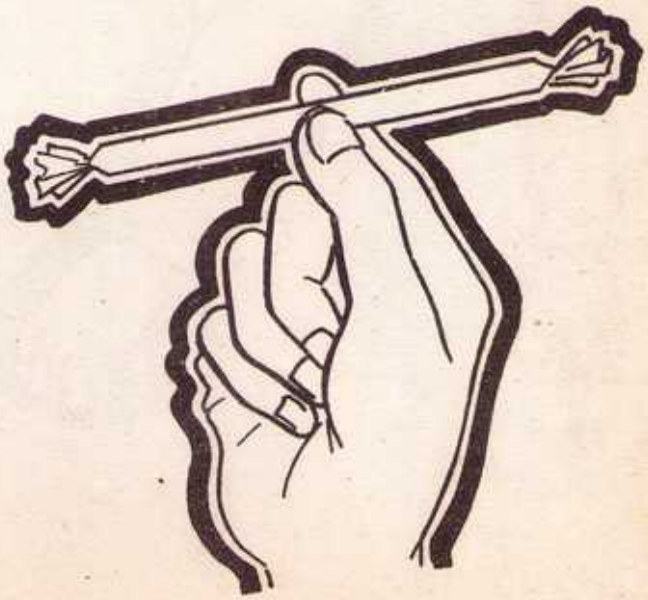
পূঃ প্রঃ— × × × ×

একজন দর্শককে ডেকে পেন্সিলটাকে ভাল করে কাগজের টুকরোটা দিয়ে জড়িয়ে নিয়ে দুপাশের বাড়তি কাগজটা টফির কাগজের মত মুড়ে দিতে বল। ততক্ষণ তুমি পেছন ফিরে থাক।

এবার তুমি দর্শকটির হাত থেকে পেন্সিলটি নিয়ে তোমার বুড়ো আঙ্গুল ও তর্জনীর সাহায্যে পেন্সিলটির মাঝামাঝি জায়গায় ধর ও তুমি যেন পেন্সিলটি থেকে আসা কাঁপন অনুভব করছ এমন ভাব দেখাও।

অতি দ্রুত এর পুনরাবৃত্তি কর এবং তোমার বুড়ো-আঙ্গুল ও তর্জনী পেন্সিলটির ঠিক মাঝখানে সরিয়ে আন এবং আঙ্গুলের চাপটি ঢিলা করে দাও। রবার লাগান দিকটা অবশ্যই একটু ভারী হবে ও নীচের দিকে নেমে আসবে। ফলে তোমার বুঝতে কোন অসুবিধাই হবে না কোনটা রবারের দিক ও কোনটা শিসের দিক।

AMARBOI.COM



19 আঙ্গুলের চোখ আছে

পেছন দিকে রাখা হাতে পেন রেখে শুধু ছুঁয়ে সেটির রং বলে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—নানান রং-এর কয়েকটি পেন, একটি ছোট্ট আয়না।

পূঃ প্রঃ—ছোট আয়নাটা এমনভাবে তোমার পকেটে রাখবে যেন প্রয়োজনমত বের করে নিতে পার।

বাঁহাত পেছনে রেখে দর্শকদের দিকে পেছন ফিরে দাঁড়াও এবং তাদের একজনকে বল তোমার পেছনদিকে রাখা হাতে যে কোন রং-এর একটা পেন দিতে। তারা যখন এসব করাতে ব্যস্ত থাকবে তুমি তখন তোমার ডানহাতের কনুইটা একটুও না বেঁকিয়ে ডানহাত দিয়ে পকেট থেকে আয়নাটি বের কর ও সেটা তোমার দুপায়ের ফাঁকের সামনের দিকে এমনভাবে ধর যেন তোমার পেছনদিকের হাতে রাখা পেনটির প্রতিচ্ছবি তাতে ফুটে ওঠে। তোমার পকেট থেকে আয়না বের করা ও সেটাকে ডানহাতে লুকিয়ে রাখ এসব কাজগুলি তোমাকে খুবই গোপনে এবং সতর্কতার সঙ্গে করতে হবে।

AMARBOI.COM

20 উত্তর বলে দেওয়া পেন্সিল

একটা খালি বোতলে রাখা পেন্সিল ওঠা-নামা করে দর্শকদের প্রশ্নের উত্তর বলে দেবে।

প্রঃ উঃ—একটি শিসবাড়া পেন্সিল, সরু গলার একটি বোতল, 120 cm. লম্বা একটা সিল্কের সুতো, চুইংগাম।

পূঃ প্রঃ—লম্বা সুতোটির দু'প্রান্তে অনেকগুলো করে গিঁট লাগাও এবং সেই গিঁটগুলোর মধ্যে চুইংগাম চিবিয়ে একটু একটু করে লাগিয়ে দাও। এখন সুতোটার একপ্রান্ত তোমার জামার প্রথম বোতামের সঙ্গে ও অপর-প্রান্ত শেষের চতুর্থ বোতামের সঙ্গে লাগিয়ে নাও।

এখন বোতলটা তোমার ডানহাতে ও পেন্সিলটা তোমার বাঁহাতে নিয়ে খেলা শুরু কর। বোতল ও পেন্সিলটা দর্শকদের কাছে পরীক্ষা করতে দাও। সেই সুযোগে তুমি তোমার প্রথম বোতামে লাগানো সুতোর প্রান্তটা খুলে নিয়ে বাঁহাতের বুড়ো আঙ্গুলের নখে আটকে নাও।

এবার দর্শকদের কাছ থেকে পেন্সিলটা চেয়ে নাও এবং তোমার নখে লাগানো সুতোর প্রান্তটা পেন্সিলের নীচে লাগিয়ে দাও।

বোতলটা ডানহাতে নিয়ে বাড়া দিকটা উপরে রেখে পেন্সিলটা তার মধ্যে ঢুকিয়ে দাও। বোতলটা টেবিলের উপর রাখ ও তুমি তার পেছনে দাঁড়াও।

এবার দর্শকেরা পেন্সিলের ওঠা নামা দেখে তাদের প্রশ্নের 'না' অথবা 'হ্যাঁ' উত্তর পাবে। অবশ্য তোমার সামনের দিকে সামান্য ঝোঁকা বা পেছনের দিকে সামান্য হেলার উপরই পেন্সিলের নামা ও ওঠা নির্ভর করবে।

MARBOI.COM

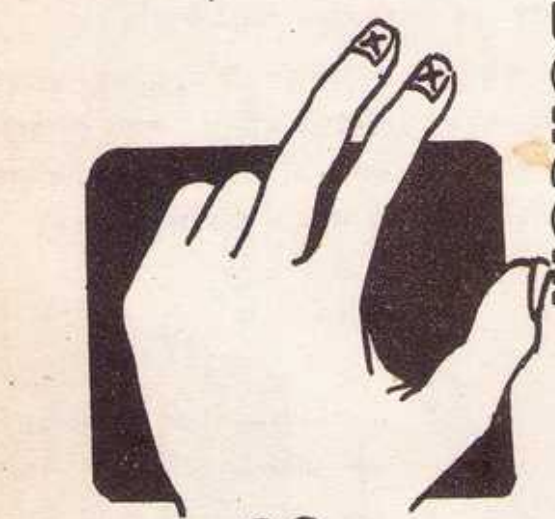
21 পরিবর্ত্তনশীল দাগ বা চিহ্ন

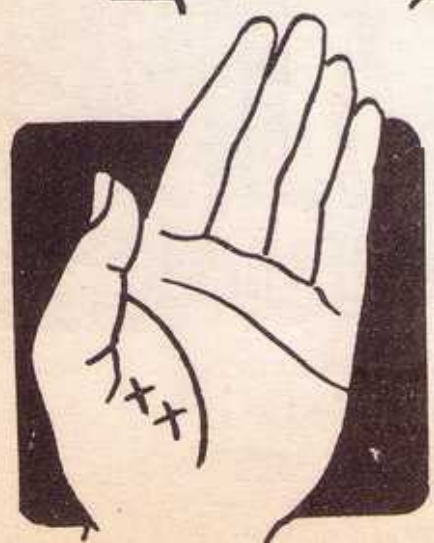
মানসিক শক্তির সাহায্যে এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় চকখড়ির দাগ বা চিহ্ন পরিবর্ত্তন।

প্রঃ উঃ—একটি চকখড়ি ও একটি টেবিল।

পূঃ প্রঃ—তোমার বাঁহাতের প্রথম দুটো আঙ্গুলের নখে চকখড়ি দিয়ে দুটি ছোট ক্রশচিহ্ন আঁক।

তুমি এখন কি খেলা দেখাবে সে সম্বন্ধে দর্শকদের কিছু বল ও তোমার বাঁহাতের তালুতে যে কোন রকম দাগ নেই সে সম্বন্ধে নিশ্চিন্ত করার জন্য বাঁহাতের তালুটা তাদের দেখিয়ে দাও। তোমার নখের ওপরের দাগদুটি দর্শকদের চোখে পড়বে না কারণ সে দুটো হাতের তালুর বিপরীত দিকে আছে।



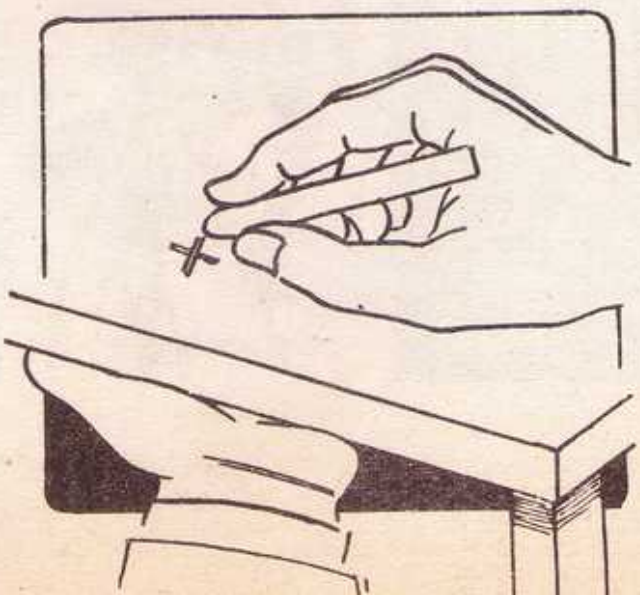


এখন টেবিলের ওপর দুটি ক্রশচিহ্ন আঁক, দর্শকদের বল টেবিল স্পর্শ না করেই ক্রশচিহ্ন দুটি তোমার বাঁহাতের তালুতে ফুটে উঠবে। এতে দর্শকেরা প্রবলভাবে উৎসুক হয়ে উঠবে।

টেবিলের ওপর ক্রশচিহ্ন দুটি তোমার বাঁ নখে যেমন ক্রশচিহ্ন আঁকা আছে ঠিক তেমনই হবে। তোমার বাঁহাতটি টেবিলের তলায় রেখে সকলের অগোচরে খুব সাবধানে এমনভাবে মুঠো কর যাতে বাঁহাতের নখে আঁকা ক্রশ দুটির ছাপ পড়ে যায়। এখন ডানহাত দিয়ে টেবিলের দাগ মুছতে মুছতে সেই দাগ দুটি তোমার বাঁহাতে নিয়ে আসার জন্য তুমি যেন কোন অদৃশ্য আত্মাকে ডাকছ—এমন ভান কর।

তারপর তোমার বাঁহাতটি সকলের সামনে তুলে ধরলে সবাই দেখতে পারে যে টেবিলে আঁকা সেই ক্রশচিহ্ন দুটি তোমার বাঁহাতের তালুতে আঁকা হয়ে গেছে।

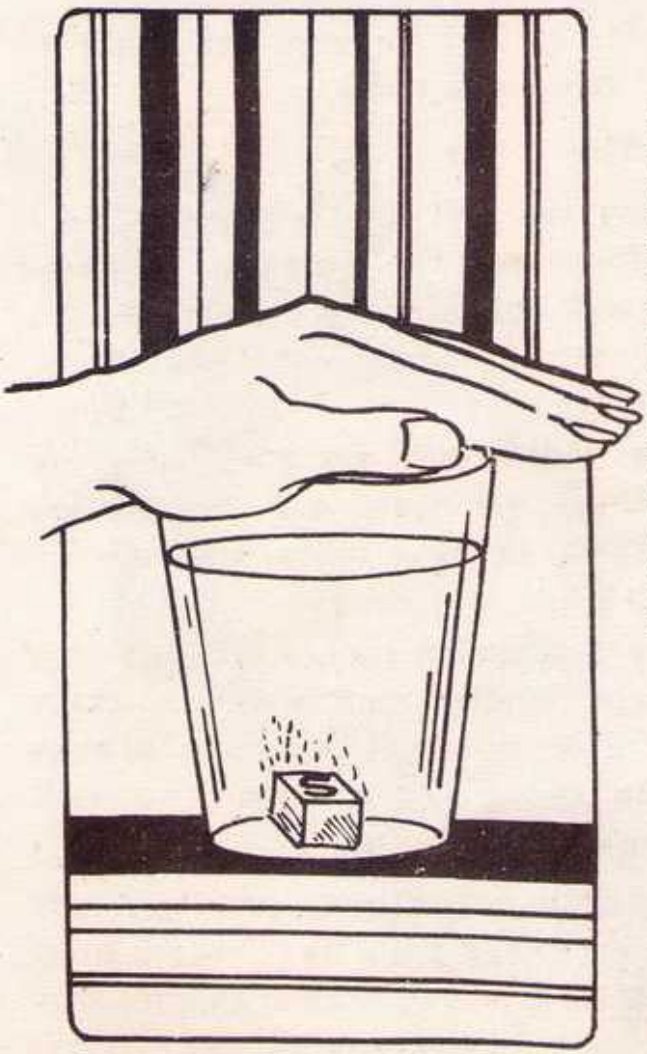
এখন অভিনয়ের সাহায্যে বুঝিয়ে দাও যে সেই অদৃশ্য আত্মা তোমার আজ্ঞা পালন করেছে।



AMARBOI.COM

22 চিনির ড্যালা থেকে হাতের দাগবদল

একটা "সুগার কিউব"কে শুধু জলে ফেলে দিয়ে সেই সুগার কিউবের দাগটা দর্শকের হাতের তালুতে তুলে আনা।



প্রঃ উঃ—একটি 5B অথবা 6B পেন্সিল, সুগার কিউব ও এক গ্লাস জল।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

পেন্সিল দিয়ে সুগার কিউবের উপরে (একদিকে) যে কোন একটি চিহ্ন দাও। জলের গ্লাস ডানহাতে তুলে দর্শকদের দেখাও যে এটা সাধারণ জল ছাড়া আর কিছুই নয়। আসলে তোমার গ্লাসটি হাতে ওঠানোর উদ্দেশ্য হল ডান-হাতের বুড়ো আঙ্গুলটি একটু ভিজিয়ে নেওয়া। এবার সুগার কিউবটি হাতে তুলে ডানহাতের বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে সকলের অগোচরে একবার জোরে চাপ দিয়ে নাও, যাতে সুগার কিউবের দাগটি তোমার আঙ্গুলে উঠে আসে।

এবার তুমি একজন দর্শককে ডাক ও তার হাতটি তোমার ডানহাতে নিয়ে বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে তার হাতের তালুতে চাপ দাও। তোমার বুড়ো আঙ্গুলের দাগটি তার হাতের তালুতে পড়ে যাবে।

কেউ লক্ষ্য করার আগেই তার হাতটি গ্লাসের ওপর উপুড় করে দাও।

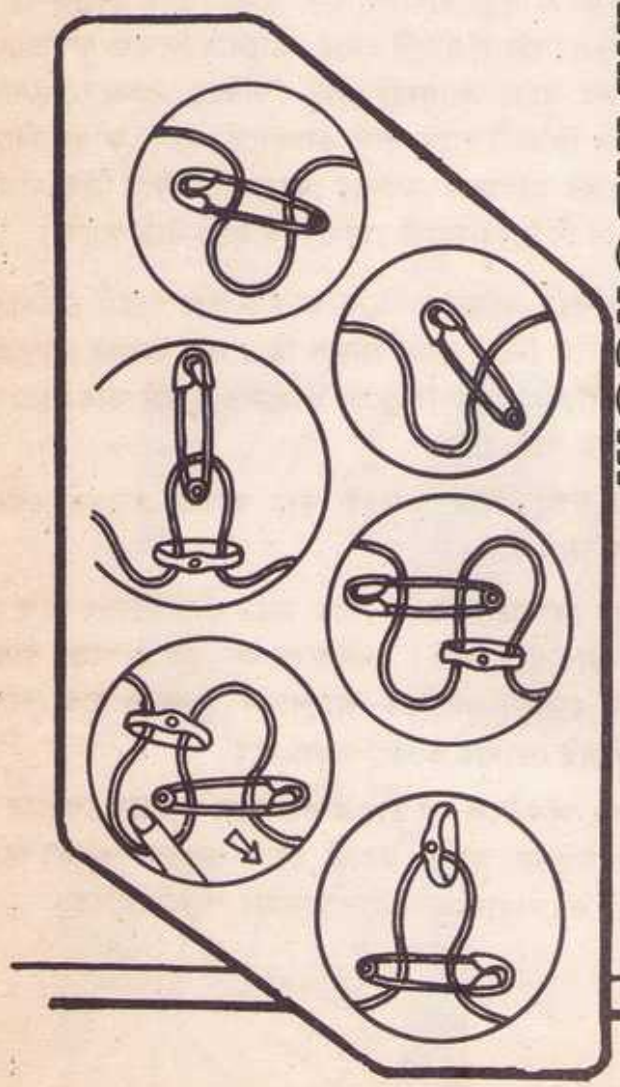
এবার তোমার তর্জনী দিয়ে গ্লাসে টোকা দিতে থাক ও মন্ত্র আওড়াতে থাক। দর্শকদের বল যে এ মন্ত্রের দ্বারা তুমি গ্লাসের জলটিতে আলোড়ন তুলছ ও তার ফলে অচিরেই তোমার উদ্দেশ্য সফল হবে।

এবার দর্শকটিকে বল তার হাতটি তুলে সবাইকে দেখাতে। তার হাতের তালুতে দাগটি দেখে সকলে আশ্চর্য হয়ে যাবে ও তোমার অসাধারণ ক্ষমতার পরিচয় পাবে।

AMARBOI.COM

23 সুতো আর সেফটিপিনের সমস্যা

একটি ভাঁজ করা সুতোর দুটি প্রান্ত একটি সেফটিপিনের ভেতরে ঢুকিয়ে নেওয়া হয়েছে। এখন সেফটিপিনের ভেতরে সুতোর যে ফাঁসটা তৈরী হয়েছে তাতে একটা আংটি ঢোকাতে হবে।



AMARBOI.COM

প্রঃ উঃ—এক মিটার লম্বা সুতো, একটি সেফটিপিন, একটি রুমাল ও একটি আংটি।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

টেবিলের ওপর সুতো দিয়ে একটি ফাঁস তৈরী করে সেফটিপিনের ভেতর দিয়ে ঢুকিয়ে রাখ। এই ফাঁসটির পাশে একটি আংটি রেখে ওটিকে রুমাল দিয়ে ঢেকে দাও যাতে করে সুতোর দুটি প্রান্ত দর্শকের চোখের সামনে থাকে।

এবারে রুমালের ভেতর হাত ঢুকিয়ে আস্তে করে সেফটিপিনটি খুলে সুতোর একটি প্রান্ত বের করে সেফটিপিনটি বন্ধ কর ও সেটিকে আংটির মধ্য দিয়ে ঢুকিয়ে দাও।

আবার সেফটিপিনটিকে খুলে সুতোর যে প্রান্তটি বাইরে আছে সেটিকে ঢুকিয়ে সেফটিপিন বন্ধ কর। এখন যে নতুন ফাঁসটি তৈরী হয়েছে সেটি তোমার এক হাতের তর্জনীর সাহায্যে চেপে ধরে তোমার অন্য হাতটি রুমালের বাইরে বের করে আন।

এবার সুতোর যে ফাঁসটি প্রথমে সেফটিপিনের ভেতর দিয়ে গেছে সেটিকে টানতে থাক। যখন শেষ প্রান্তটি তোমার তর্জনীর কাছে পৌঁছবে তখন রুমালটিকে সরিয়ে দাও ও দর্শকদের দেখাও যে সমস্যাটি এখন আর সমস্যা নেই। আংটিটা অনায়াসেই সেফটিপিনের ভেতরের ফাঁসের মধ্যে ঢুকে গেছে।

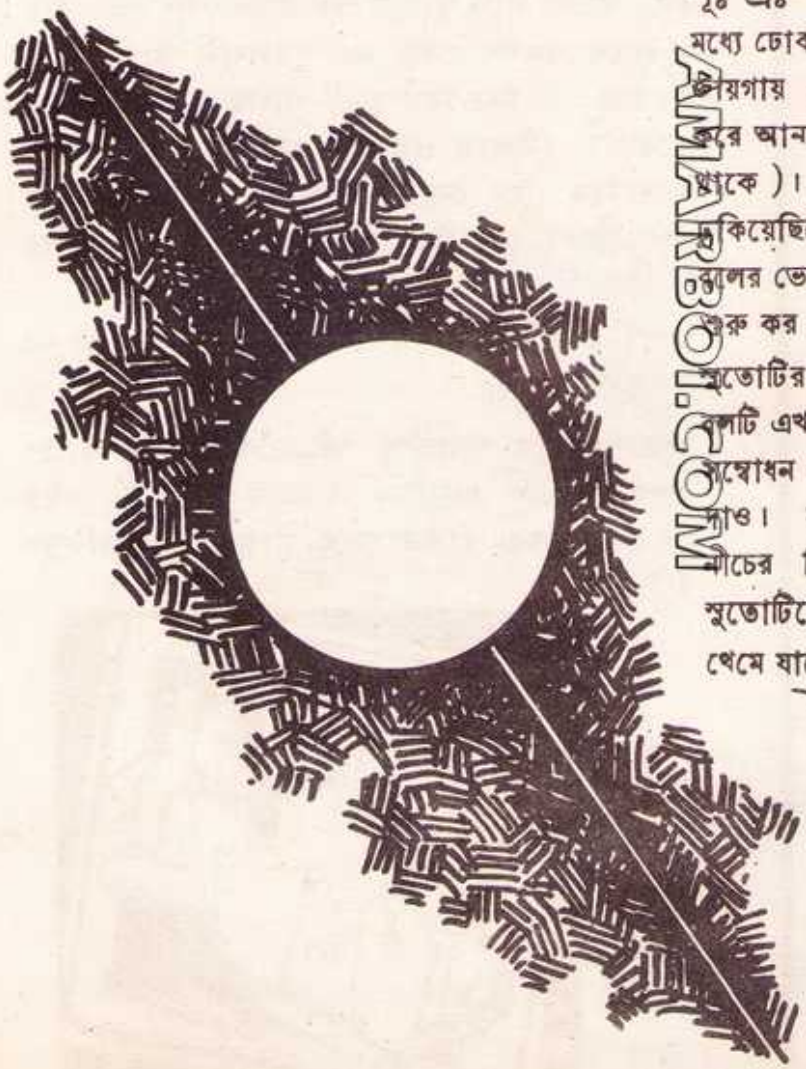
24 আজ্ঞাবাহী বল

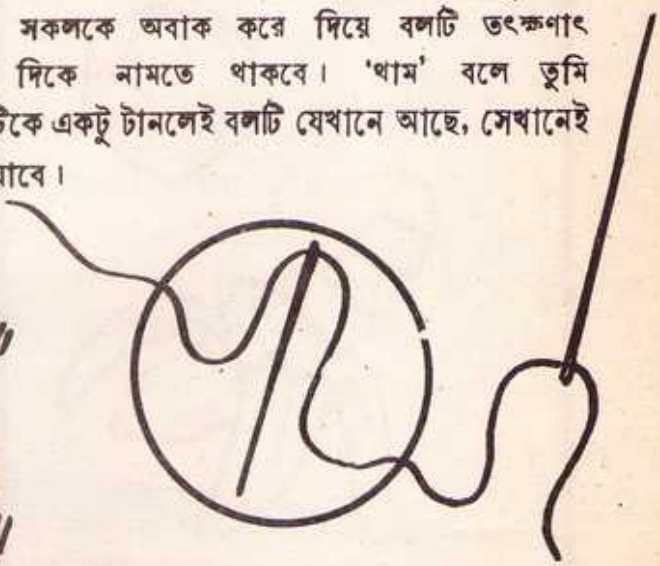
একটা পিংপং বলের মাঝখান দিয়ে সুতো ঢুকিয়ে নাও। বলসুদ্ধ সুতোটাকে লম্বাভাবে টেনে ধর। এবার বলটা তোমার নির্দ্দেশমত ওঠা-নামা করবে।

প্রঃ উঃ—একটি পিংপং বল, দুটি সূঁচ (একটি বলের ব্যাস অপেক্ষাকৃত বড় ও আরেকটি ছোট) ও সিল্কের সুতো।

পূঃ প্রঃ—120 cm. লম্বা একটি সুতোকেই দুটি সূঁচের মধ্যে ঢোকাতে হবে। বড় সূঁচটি প্রথমে বলের মাঝামাঝি জায়গায় একপ্রান্ত দিয়ে ঢুকিয়ে অপরপ্রান্ত দিয়ে বের করে আনতে হবে। (অন্যপ্রান্তে সুতোটি যেন বেরিয়ে থাকে)। এবার দ্বিতীয় সূচটি বড় সূঁচটি যেখান দিয়ে ঢুকিয়েছিলে সেই একই ছিদ্র দিয়ে ঢোকাও ও সূঁচটিকে বলের ভেতরেই রেখে দাও। এইবার তুমি খেলা দেখানো শুরু কর।

সুতোটির দুইপ্রান্ত ধরে বলটিকে লম্বাভাবে দাঁড় করাও। বলটি এখন একই জায়গায় থেমে থাকবে। এবার বলটিকে সম্বোধন করে 'আরম্ভ কর' বলে সুতোটিকে একটু ঢিলে দাও। সকলকে অবাক করে দিয়ে বলটি তৎক্ষণাৎ নীচের দিকে নামতে থাকবে। 'থাম' বলে তুমি সুতোটিকে একটু টানলেই বলটি যেখানে আছে, সেখানেই থেমে যাবে।

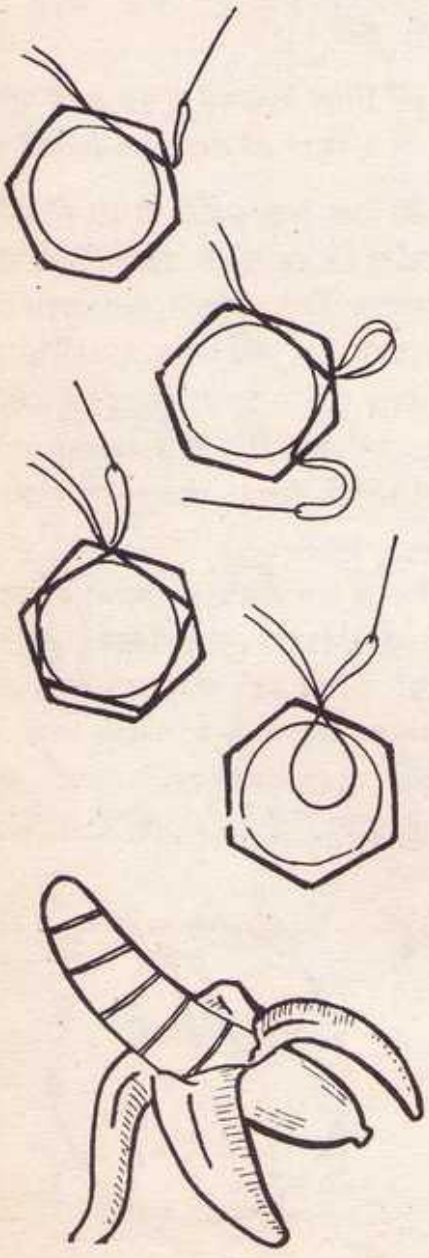




AMARBOI.COM

25 আগের থেকে খণ্ড করা কলা

একটি পাকা কলা একজন দর্শককে দাও এবং তাকে কলাটা ছাড়াতে বল। কলাটা ছাড়ানোর পর সে দেখতে পাবে কলাটা আগে থেকেই কাটা (খণ্ড করা) রয়েছে।



প্রঃ উঃ—একটি কলা, সূঁচ ও সুতো।

পূঃ প্রঃ—একটি কলার খোসার ভেতর দিয়ে যে কোন একদিক থেকে একটি সুতো পরানো সূঁচ ঢোকাও ও এক ইঞ্চি পরে সূঁচটি বের কর। দ্বিতীয় ছিদ্রের মধ্যে সূঁচটি আবার ঢোকাও এবং আবার এক ইঞ্চি বাদে সূঁচটি বের কর। যতক্ষণ পর্যন্ত সুতোটি কলাটিকে সম্পূর্ণ বেষ্টন করে না আসে ততক্ষণ পর্যন্ত এর পুনরাবৃত্তি করে যাও ও সবশেষে প্রথম ছিদ্র দিয়ে সূঁচটি আবার বের কর। এবার সুতোটির দুটিপ্রান্ত একসাথে ধরে ধীরে ধীরে পুরো সুতোটিকে টেনে বের করে আন। কলাটিকে সম্পূর্ণ কেটে দিলেই সুতোটি প্রথম ছিদ্রের মধ্যে দিয়ে বেরিয়ে আসবে।

সম্পূর্ণ কলাটিকে কাটতে হলে প্রত্যেক 2 cm. পর পর এর পুনরাবৃত্তি কর।

দর্শকদের কাছে কলাটিকে পরীক্ষা করতে দাও, তাদের একজনকে বল কলাটিকে ছাড়াতে। কলাটি আগে থেকেই খণ্ড করা হয়েছে দেখে তারা সত্যিই অভিভূত হয়ে যাবে।

AMARBOI.COM

26 ম্যাজিক সুতো

হাত দিয়ে না ধরে বা ছুঁয়ে শুধু একটি সুতোর সাহায্যে একটা ভাসমান বরফের টুকরোকে তুলে আনা।

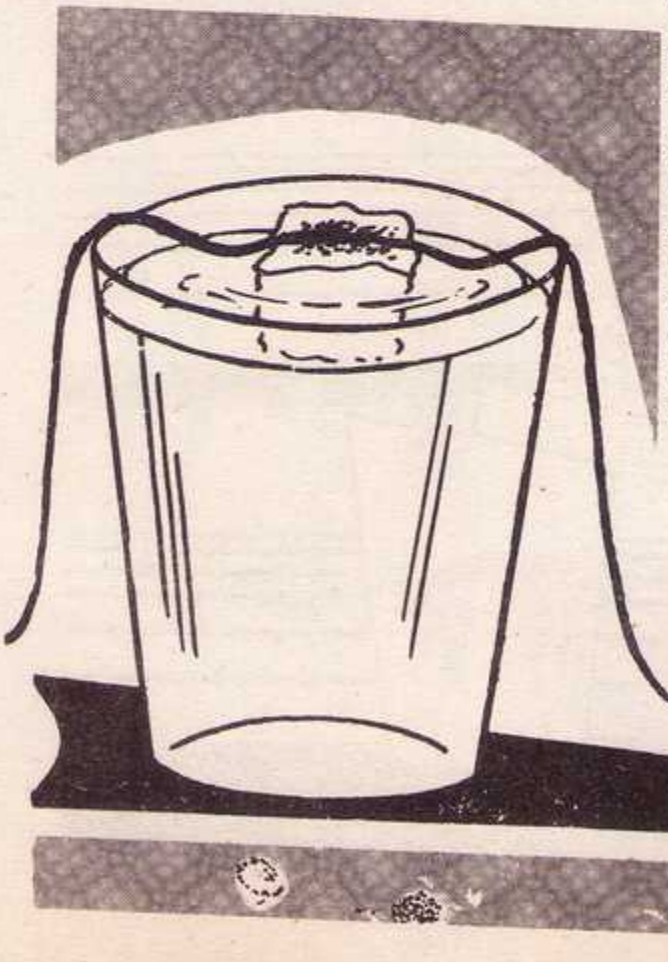
প্রঃ উঃ—এক গ্লাস জল, এক টুকরো সুতো, একটি নুনের পাত্র।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

একটি বরফের টুকরোকে না ছুঁয়ে বা সুতো দিয়ে না বেঁধে তুমি তুলে আনতে পার একথা বলে তুমি দর্শকদের চ্যালেঞ্জ করলে তারা শুধুই অবাক হয়ে তোমার দিকে তাকিয়ে থাকবে।

এবার তুমি দেখাও কিভাবে এটি সম্ভব হয়। জল ভর্ত্তি গ্লাসের ওপর সুতোটি এমনভাবে রাখ যাতে সেটার খানিকটা অংশ ভাসমান বরফের টুকরোর ওপর লেগে থাকে। সুতোটির যে অংশটি বরফের টুকরোর ওপর রয়েছে সেখানে বেশ খানিকটা নুন ছড়িয়ে দাও এবং কয়েক সেকেণ্ড অপেক্ষা কর।

কিছুক্ষণ পরে নাটকীয়ভাবে সুতোটির একপ্রান্ত ধরে টেনে তোল এবং দর্শকদের দেখাও বরফের টুকরোটি কিভাবে সুতোটির সাথে উঠে এসেছে।



AMARBOI.COM

27 নোটের ওপর গ্লাসের ভারসাম্য বজায়

দুটি গ্লাসের দুই ধারে দুই প্রান্ত ঠেকিয়ে রাখা একটি ব্যাঙ্ক নোটের উপর একটি গ্লাস রেখে তার ভারসাম্য বজায় রাখা।

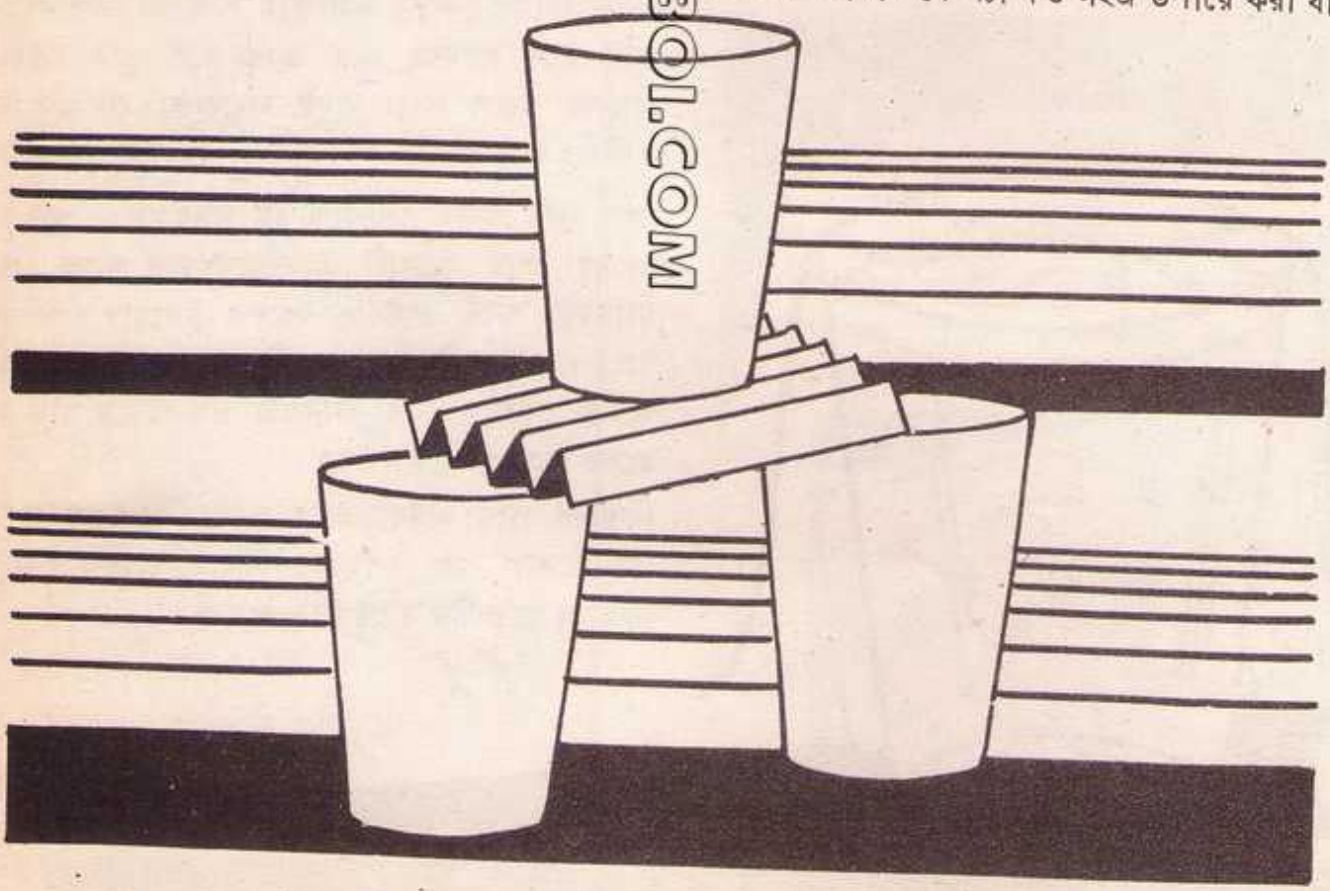
প্রঃ উঃ—তিনটি খালি গ্লাস, একটি ব্যাঙ্ক নোট।

পূঃ প্রঃ— × × ×

প্রথমে দর্শকদের কয়েকজনকে এ খেলাটি চেষ্টা করতে বল। তারা যখন খেলাটি দেখাতে অসমর্থ হবে, তখন তুমি শুরু করবে।

প্রথমে ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনিভাবে নোটটিকে ভাঁজ করে নাও। দুটি গ্লাসের দুটি প্রান্তে নোটটিকে রাখ ও তৃতীয় গ্লাসটিকে নোটটির উপর দাঁড় করাও। অতি সহজেই তুমি এটা করতে পারবে। দর্শকদের দেখাও যে এটা কত সহজ উপায়ে করা যায়।

AMARBOI.COM



28 জলভর্ত্তি গ্লাসকে অদৃশ্য করা

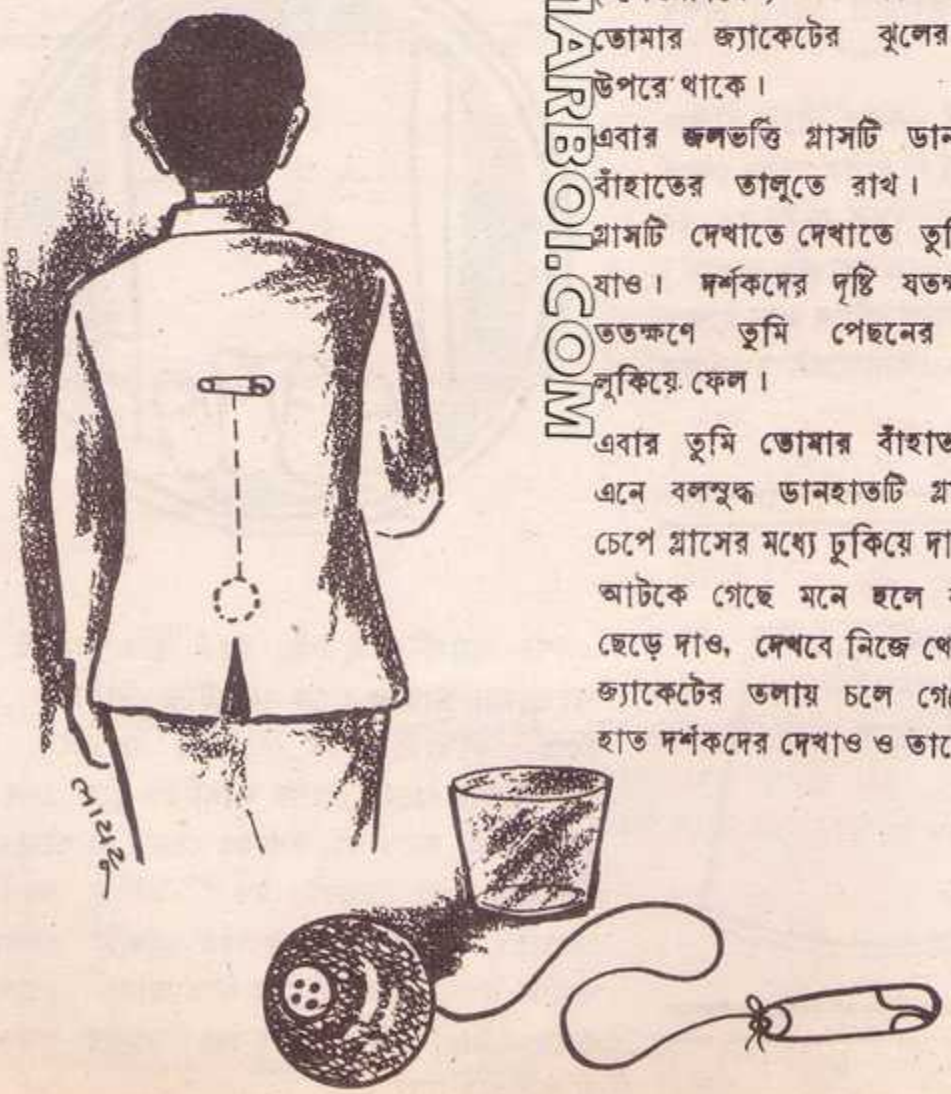
জলভর্ত্তি একটা গ্লাসকে শূন্যে অদৃশ্য করে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—একটি ছোট গ্লাস, একটি নিরেট রবারের বল (গ্লাসের ব্যাস অপেক্ষা সামান্য বড়), একটি সেফটিপিন, ভারী এবং গোল একটি বোতাম, 35 cm. লম্বা একটি ইলাষ্টিক দড়ি।

পূঃ প্রঃ—বলের মধ্যে একটি ছিদ্র করে তার মধ্যে রবারের দড়িটি পরিয়ে দাও। দড়িটির একটি প্রান্তে একটি বোতাম ও অপরপ্রান্তে একটি সেফটিপিন বেঁধে নাও। এখন সেফটিপিনটি তোমার জ্যাকেটের ভেতরে (পেছনদিকে) এমনভাবে লাগিয়ে নাও যাতে বলটি তোমার জ্যাকেটের ঝুলের থেকে প্রায় 10 cm. উপরে থাকে।

এবার জলভর্ত্তি গ্লাসটি ডানহাতে তুলে নিয়ে তোমার বাঁহাতের তালুতে রাখ। দর্শকদের তোমার হাতের গ্লাসটি দেখাতে দেখাতে তুমি একটুখানি ডানদিকে ঘুরে যাও। দর্শকদের দৃষ্টি যতক্ষণ গ্লাসের দিকে থাকবে ততক্ষণে তুমি পেছনের বলটি ডানহাতে এনে লুকিয়ে ফেল।

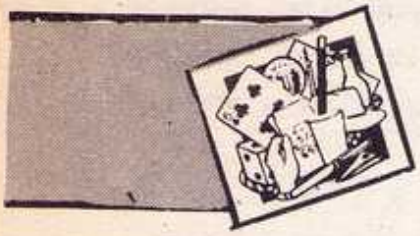
এবার তুমি তোমার বাঁহাতটিকে কোমর বরাবর নীচুতে এনে বলসুদ্ধ ডানহাতটি গ্লাসের ওপর আন ও বলটিকে চেপে গ্লাসের মধ্যে ঢুকিয়ে দাও। বলটি ঠিকভাবে গ্লাসে আটকে গেছে মনে হলে বল ও গ্লাস দুটিই হাত থেকে ছেড়ে দাও, দেখবে নিজে থেকেই বলটি গ্লাসসুদ্ধ তোমার জ্যাকেটের তলায় চলে গেছে। এবার তোমার খালি হাত দর্শকদের দেখাও ও তাদের প্রশংসা কুড়িয়ে নাও।



AMARBOI.COM

29 গ্লাসের স্থানান্তকরণ

একটি জলভর্ত্তি গ্লাস একটি কাগজের ব্যাগ থেকে অদৃশ্য হয়ে যাবে ও পরে একটা টুপির ভেতর থেকে বেরিয়ে আসবে।



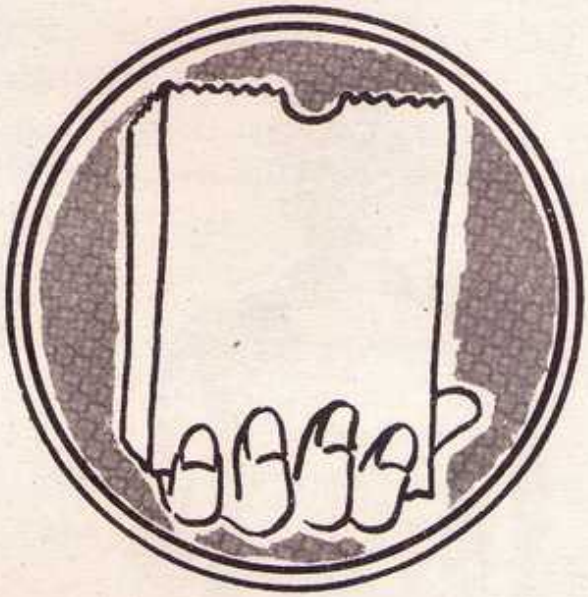
প্রঃ উঃ—একইরকম দুটি কাগজের গ্লাস, একটি কাগজের ব্যাগ, একটি টেবিল ও একটি জলের পাত্র (Jug)।

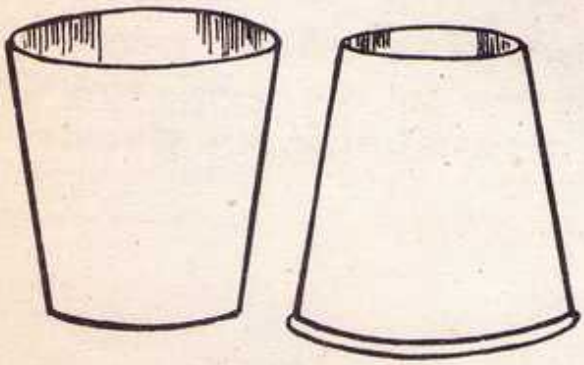
পূঃ প্রঃ—একটি গ্লাসের তলা ও অপর গ্লাসটির কানাটা কেটে নাও। যে গ্লাসটির তলাটা কাটা হয়েছে সে গ্লাসটিকে অন্য গ্লাসটির ভেতরে ঢুকিয়ে নিয়ে সেটিকে অন্যান্য জিনিস পত্রের সঙ্গে টেবিলে রাখ।

টুপিটি মাথায় পরে নাও ও গ্লাসে খানিকটা জল ঢাল। এবার টুপিটি মাথা থেকে খুলে দর্শকদের দেখিয়ে নিয়ে টেবিলের উপর রাখ। এবার জলভর্ত্তি গ্লাসটি টুপির ভেতর বসিয়ে দাও।

এবার কাগজের ব্যাগটিকে খুলে সেটার নীচটা ছড়িয়ে নিয়ে তোমার হাতের তালুতে রাখ। টুপির ভেতর থেকে ভেতরের তলাহীন গ্লাসটি খুব ধীরে ধীরে এমনভাবে বের করে আন যেন দর্শকেরা মনে করে এতে জলভর্ত্তি রয়েছে। এরপর গ্লাসটিকে এমনভাবে কাগজের ব্যাগে এনে রাখবে যেন গ্লাসটির যে তলা নেই সেটা কোনমতেই দর্শকদের চোখে না পড়ে।

AMARBOI.COM

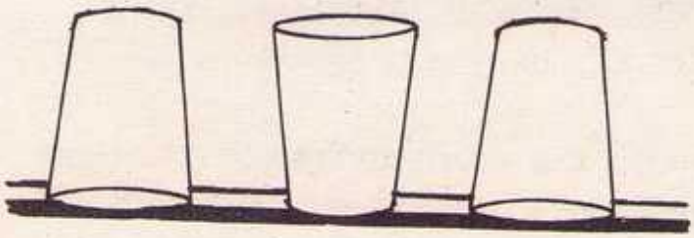


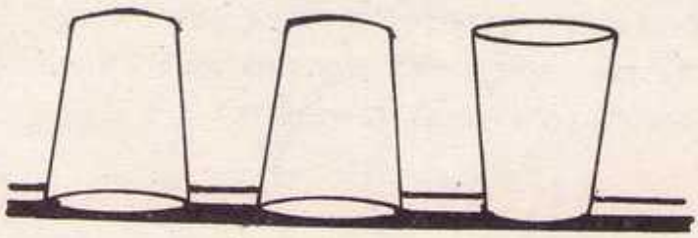


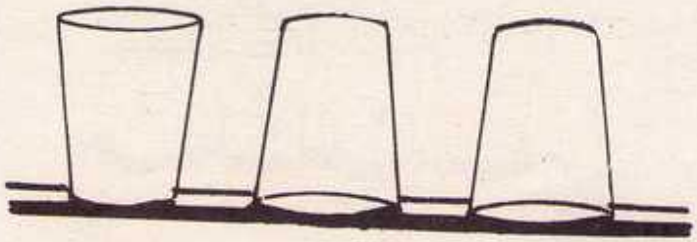
এরপর ব্যাগটির মুখবন্ধ করে দাও, ম্যাজিকের মন্ত্র আওড়াতে আরেক হাতে ব্যাগটিতে টোকা মারতে থাক। কিন্তু একফোঁটা জলও বেরোচ্ছে না দেখে, দর্শকেরা আশ্চর্য হয়ে যাবে। এরপর ব্যাগটিকে মুড়ে এমন জায়গায় ফেলে দাও যাতে ওটা দর্শকের চোখে না পড়ে। এবার নীচু হয়ে টুপির ভেতরটা দেখ। 'গ্লাসটা এখনও টুপির ভেতরেই রয়েছে, অন্য কোথাও যায়নি' একথা বলতে বলতে জলভর্ত্তি গ্লাসটি বের করে আন। গ্লাসের জলটা জাগে (Jug) ঢাল। দর্শকেরা তোমার ক্ষমতা দেখে আশ্চর্য হয়ে যাবে।

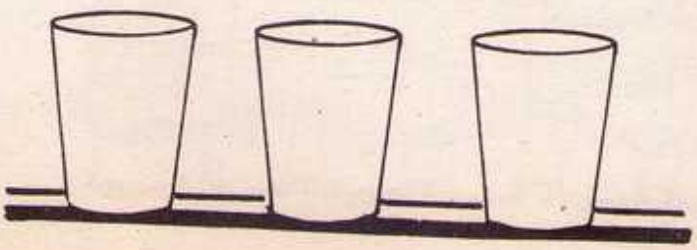
30 গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন - 1

ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনি তিনটি গ্লাসকে তিনবার স্থান পরিবর্ত্তন করে সোজা অবস্থায় রাখতে হবে। একবারে দুটির বেশী গ্লাস নাড়ানো যাবে না, একথা মনে রাখতে হবে।









প্রঃ উঃ—তিনটি গ্লাস ছবিতে যেমন দেখান আছে তেমনভাবে অর্থাৎ মাঝখানেরটি সোজা ও দুপাশের দুটি উপুড় করে রাখতে হবে।

পূঃ প্রঃ— × × ×

দর্শকদের ভাল করে বুঝিয়ে দাও তাদের মোট তিনবারে গ্লাস তিনটিকে সোজা করে রাখতে হবে। তবে একবারে শুধু দুটি গ্লাসকেই নাড়াতে পারবে।

'এটা কি করে করা যায় আমি তোমাদের দেখাচ্ছি'—যদিও একবার দেখানোর পরে আর এর পুনরাবৃত্তি করা হবে না'। একথা দর্শকদের বলতে পার।

এবার মন্ত্র আওড়াতে আওড়াতে প্রথমে দ্বিতীয় গ্লাসটিকে উল্টে দাও ও তৃতীয় গ্লাসটিকে সোজা করে দাও। দ্বিতীয়বারে, প্রথম গ্লাসটিকে সোজা করে দাও ও তৃতীয় গ্লাসটিকে উল্টে দাও এবং তৃতীয়বারে, দ্বিতীয় ও তৃতীয় দুটো গ্লাসকেই সোজা করে দাও। এখন তিনটি গ্লাসকেই সোজা করে রাখা হয়েছে।

এবার দ্বিতীয় ছবিতে যেমন দেখানো আছে গ্লাসগুলোকে তেমনিভাবে রাখ ও দর্শকদের এ দ্বিতীয় খেলটা দেখাতে অনুরোধ কর। এবারে গ্লাসগুলোর অবস্থান প্রথমবারের অবস্থানের বিপরীতে আছে তাই শেষপর্যন্ত গ্লাসগুলোকে উপুড় করে রাখতে হবে। দর্শকদের কাছে এ খেলাটা একটি সমস্যা হয়ে দাঁড়াতে পারে।

AMARBOI.COM

31 গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন - 2

একবারে দুটি করে গ্লাস সরিয়ে তিনবারে ছয়টি গ্লাসের এই খেলাটা শেষ করতে হবে। তিনটি গ্লাস খালি ও তিনটি গ্লাসে জল আছে। শেষ পর্যন্ত একটি খালি ও একটি জলভর্ত্তি গ্লাস যেন পর পর সাজানো হয় সেটা লক্ষ্য রাখতে হবে।

প্রঃ উঃ—3টি খালি গ্লাস এবং 3টি জল বা একই রকম তরল পদার্থ ভর্ত্তি গ্লাস।

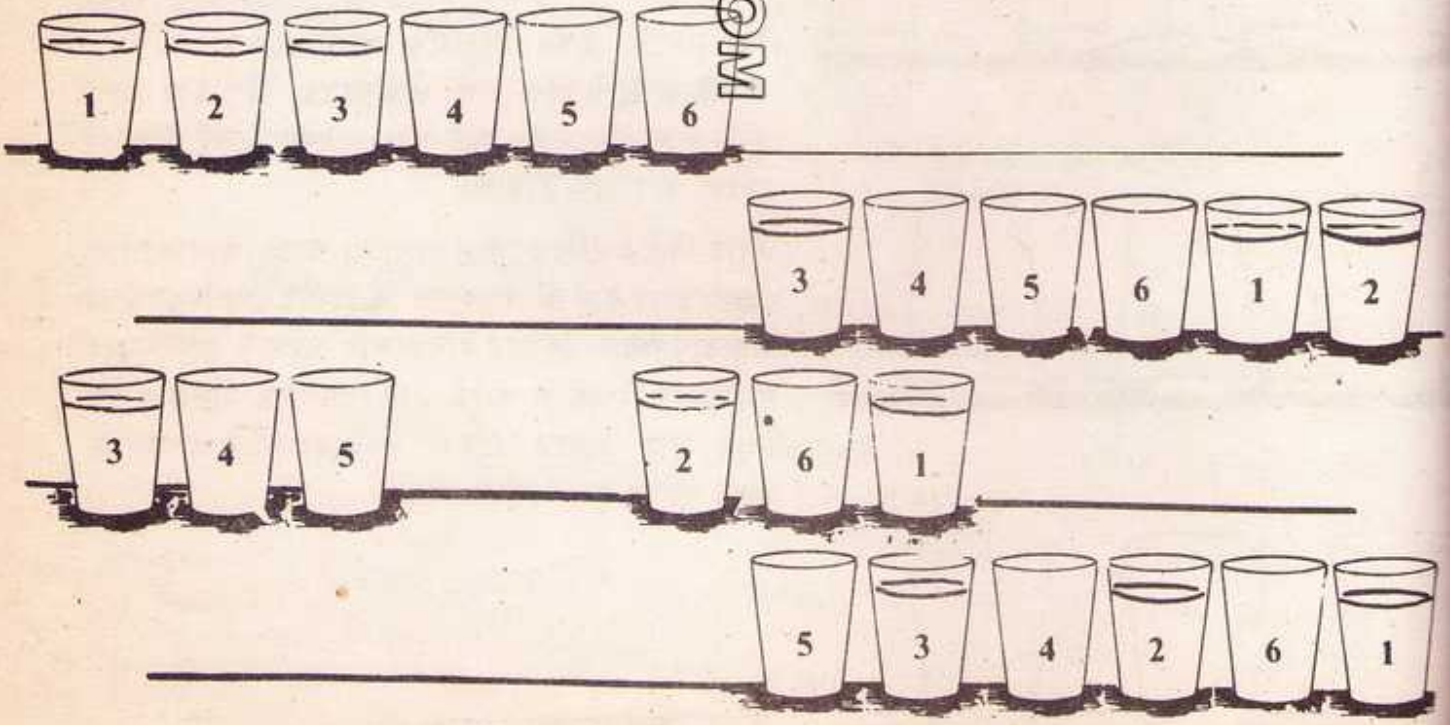
পৃঃ প্রঃ— × × ×

AMARBOI.COM

প্রথমে 3টি ভর্ত্তি গ্লাস এবং 3টি খালি গ্লাস এক সারিতে পর পর সাজাও এবং দর্শকদের কাউকে ডেকে একবারে দুটি করে গ্লাস সরিয়ে 3 বারে একটি খালি ও একটি ভর্ত্তি গ্লাস তারা কেউ সাজাতে পারবে কিনা—একথা বলে দেখতে পারো।

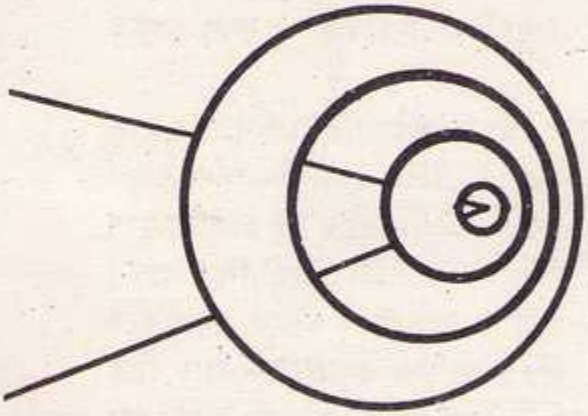
যখন তারা কেউ পারবে না, তখন তুমি এভাবে সাজাতে শুরু কর—

প্রথমবারে প্রথম ও দ্বিতীয় গ্লাসটিকে তুলে লাইনের শেষে ডানদিকে রাখ। এরপর ষষ্ঠ এবং প্রথম গ্লাসটিকে ডানদিকে সরিয়ে আন (ছবিতে যেমন দেখান আছে)। তারপরে যে জায়গা দুটো থেকে ষষ্ঠ এবং প্রথম গ্লাসটি এইমাত্র সরানো হয়েছে সেখানে পর পর তৃতীয় ও চতুর্থ গ্লাসটি রাখ। অতি সহজেই সমস্যার সমাধান হয়ে যাবে। দেখবে এটা কোন সমস্যাই নয়—তাই না?



32 গ্লাসের অবস্থান পরিবর্ত্তন - 3

ছবিতে যেমন দেখানো আছে অর্থাৎ একটি ভর্ত্তি ও একটি খালি এভাবে ছয়টি গ্লাসকে পরস্পর সাজাতে হবে। একবারে খালি একটি গ্লাসকেই নাড়াতে পারবে এটি মনে রাখবে।



AMARBOI.COM

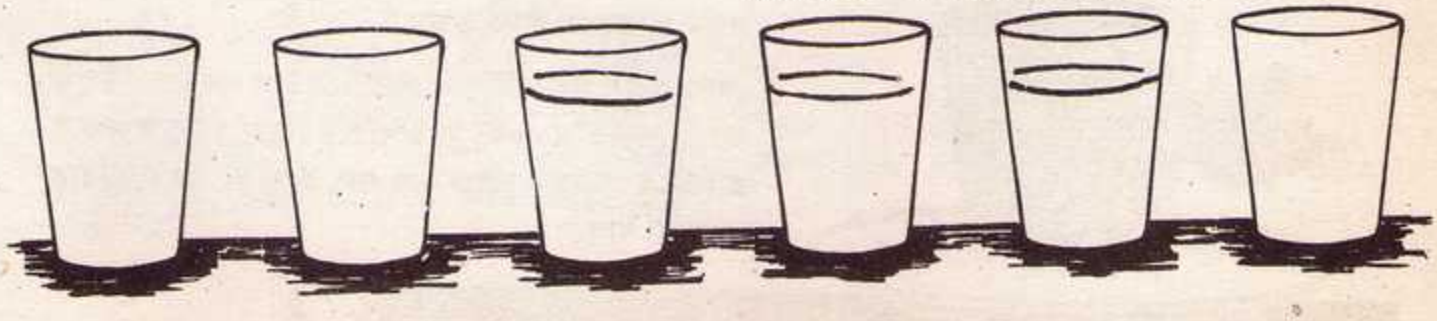
প্রঃ উঃ—ছয়টি গ্লাসের মধ্যে তিনটি গ্লাসে আংশিকভাবে জল থাকবে। জলে খানিকটা করে দুধ মিশিয়ে নাও। তাহলে গ্লাসে যে জল আছে তা স্পষ্ট বোঝা যাবে।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

এখন 6টি গ্লাস এমনভাবে সাজাও যাতে প্রথমে 2টি খালি গ্লাসের পর 3টি জলভর্ত্তি গ্লাস এবং শেষে একটি খালি গ্লাস সাজানো থাকে।

এবারে যেভাবে বলা হয়েছে—সেভাবে সাজাতে হলে প্রথমে তুমি বাঁদিক থেকে চতুর্থ গ্লাসটিকে তুলে নাও সে গ্লাসের জলটা প্রথম খালি গ্লাসটিতে ঢেলে দাও।

এবার চতুর্থ গাসটিকে আবার তার আগের জায়গামত রেখে দাও। এখন গ্লাসের সারিগুলোর দিকে লক্ষ্য করলেই সকলে দেখবে সত্যিই তুমি সমস্যার সমাধান করে ফেলেছো। দর্শকেরা সকলেই খেলাটি দেখে খুশী হবে।



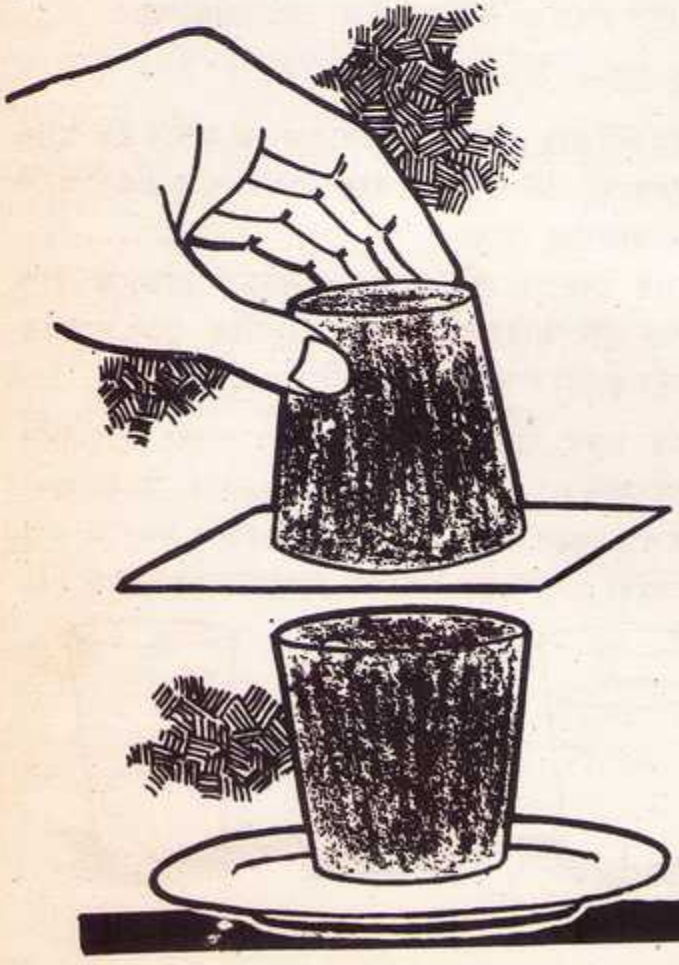
33 জলভর্ত্তি গ্লাসকে উপুড় করা

একটি জলভরা গ্লাসের ওপরে আর একটি ভরা গ্লাসকে উপুড় করে রাখতে হবে—কিন্তু দেখবে যেন জল না পড়ে যায়।

প্রঃ উঃ—দুটি গ্লাস, একটি বড় প্লেট, একটি জলের পাত্র (Jug) ও 10 Sqr. Cm. একটা শক্ত কাগজের টুকরো।

পুঃ প্রঃ— × × ×

দুটি গ্লাসকেই কানায় কানায় ভর্ত্তি করে নাও, একটি গ্লাসের উপরে শক্ত কাগজের টুকরোটি রেখে হাত দিয়ে চেপে ধরে গ্লাসটিকে উল্টে দাও। এইবার তুমি হাতটা সরিয়ে নিলে দেখবে বায়ুর চাপের সাহায্যে কাগজটি ভিজে থেকেই গ্লাসের মুখটি চেপে রেখেছে। ফলে একটুও জল পড়ছে না।



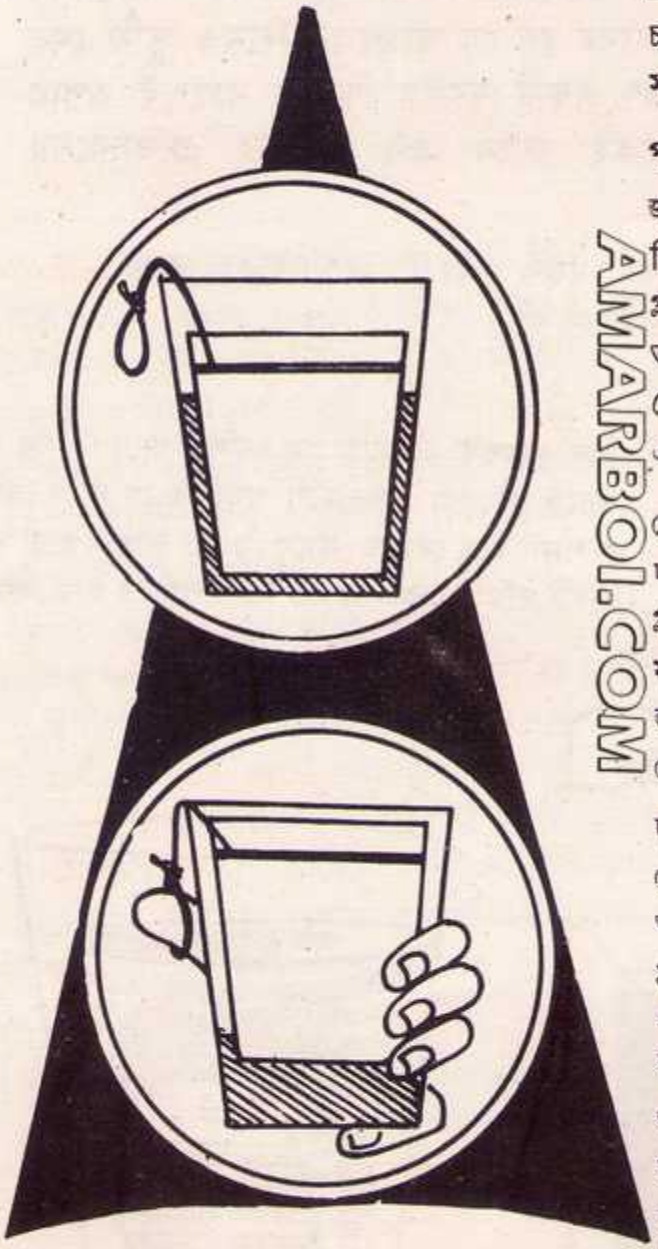
এবার একটি প্লেটের উপর অন্য গ্লাসটিকে বসিয়ে নাও যাতে সামান্য জল পড়লেও টেবিল ক্লথটি ভিজে না যায়। এবার কাগজসুদ্ধ উপুড় করা গ্লাসটিকে এ গ্লাসটির মুখে মুখে অর্থাৎ ঠিক কানার উপর কানা রেখে বসিয়ে দাও। এবার উপুড় করা গ্লাসটিকে হাত দিয়ে সামান্য ফাঁক করে ধরে দুটো গ্লাসের মাঝে রাখা শক্ত কাগজটিকে ধীরে ধীরে টেনে বের করে আন। হয়ত তাতে সামান্য একটু জল উপচে পড়তে পারে তবু দর্শকেরা একটি ভরা গ্লাসের উপর আর একটি ভরা গ্লাস বসানো হয়েছে দেখে এক নতুন অভিজ্ঞতা লাভ করবে।

খেলা দেখানোর পরে একহাতে প্লেট ও একহাতে উপুড় করা গ্লাসটি ধরে একটু দূরে সরিয়ে নিয়ে গিয়ে তারপরে গ্লাসটিকে তুলবে। নয়ত মঞ্চে জল পড়ে সব ভিজে যাবার সম্ভাবনা থাকবে।

AMARBOI.COM

34 দুধ থেকে জল ও জল থেকে দুধ

তোমার আদেশমত একটি গ্লাস থেকে ধীরে ধীরে দুধ অদৃশ্য হয়ে যাবে আবার পুনরায় তোমার আদেশে গ্লাসেই ফিরে আসবে।



প্রঃ উঃ—দুটি গ্লাস (একটি অপেক্ষাকৃত বড় ও মুখ চওড়া), এক টুকরো সরু তার (24 গেজ মাপের), সামান্য পরিমাণ দুধ ও জল।

পূঃ প্রঃ—ছোট গ্লাসটির গায়ে কানার কাছে তারটিকে জড়িয়ে নিয়ে প্রান্তটি মুড়ে দাও তাতে গ্লাসটি সোজাভাবে নিজের জায়গায় দাঁড়িয়ে থাকবে। এবার গ্লাসটিকে বড় গ্লাসটির মধ্যে বসিয়ে নাও এবং ছোট গ্লাসে জড়ানো তারের অপর প্রান্তটি বড় গ্লাসটির উপর দিয়ে বের করে সেখানে তোমার বুড়ো আঙ্গুল থেকে সামান্য বড় মাপের একটি ফাঁস তৈরী কর।

ছোট গ্লাসটিকে বের করে বড় গ্লাসটিতে খানিকটা দুধ ঢাল। এরপর ছোট গ্লাসটিকে একটু চেপে ধরে বড় গ্লাসটিতে ঢোকাও, তারফলে দুধটা দু'গ্লাসের দেওয়ালের মধ্যে উপর দিকে উঠে আসবে। এবার ছোট গ্লাসটিতে জল ঢালতে থাক, তাতে ছোট গ্লাসটি একটু ভারী হবে ও সোজাভাবে বড় গ্লাসটির মধ্যে দাঁড়িয়ে থাকতে পারবে।

AMARBOI.COM

দর্শকদের সামনে গ্লাস দুটোকে আন। তাদের মনে হবে যে বড় গ্লাস ভর্ত্তি দুধ রয়েছে। এখন তুমি তোমার বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে গ্লাসে বাঁধা তারের ফাঁসটা টানলে জলের গ্লাসটা একটু উঠে আসবে। ফলে দুধের স্তরটি কমে আসবে, তাতে দর্শকেরা মনে করবে দুধটা ক্রমশঃ অদৃশ্য হয়ে যাচ্ছে।

আবার দুধের স্তরটি উপরে আনতে হলে ধীরে ধীরে ফাঁসটা ঢিলে করে দাও, তাতে ছোট গ্লাসটি আবার আগের জায়গায় ফিরে যাবে এবং দুধটা আবার উপরে উঠে আসবে।

দর্শকেরা প্রথমে গ্লাসভর্ত্তি দুধ ও পরে ভেতরের গ্লাসের জলটা দেখবে। আবার গ্লাসটি কিছুটা নেমে যাবার পরে তারা আবার দুধ দেখে সত্যিই আনন্দিত হবে।

35 রূপার মুরগীর ডিম

তুমি নিশ্চয়ই সোনার ডিম পাড়া মুরগীর গল্পটি শুনেছো। তোমার দর্শকের কাছে সেই ধরণের কাল্পনিক গল্পের অবতারণা করে তাদের বল যে আজকের দিনেও তুমি এমন একটি ম্যাজিক জান, যার সাহায্যে সাধারণ একটি মুরগীর ডিমকে সহজেই রূপার ডিমে পরিণত করা যায়। অবশ্য অনেকেই জানে এটা আলোর প্রতিসরণের (REFRACTION) জন্যই হয়।

প্রঃ উঃ—একটি ডিম, একটি দেশলাই-এর বাক্স, মোমবাতি ও একগ্লাস জল।

পূঃ প্রঃ— × × ×

একটি মোমবাতি জ্বেলে একটি ডিমকে তার শিখার উপর ধর। সমস্ত ডিমটিতে মোমবাতির শিখাটিকে ভাল করে লাগতে দাও। কিছুক্ষণ পরে একটি কালো আবরণে ডিমটি ঢেকে যাবে। তারপর সেই ডিমটি নিয়ে তুমি একগ্লাস জলে ফেলে দাও। এসব কাজগুলোর সঙ্গে সঙ্গে তুমি অবশ্যই তোমার গল্প চালিয়ে যাবে। গল্প শুনতে শুনতে দর্শকেরা যখন জলে পড়ার সাথে সাথে ডিমটিকে রূপোলী রঙে দেখতে পাবে তারা আশ্চর্য হয়ে ভাববে, ডিমটি সত্যিই একটি রূপার ডিমে পরিণত হয়ে গেছে।

AMARBOI.COM

36 পয়সা জলে গলে অদৃশ্য হওয়া

একটি 50 পয়সাকে জলে গুলে অদৃশ্য করে দিতে হবে।

প্রঃ উঃ—একটি 50 পয়সা এবং ঠিক সেই পয়সাটির মাপের ছোট্ট কাঁচের গোল চাকতি, অর্দ্ধেক ভলভর্ত্তি একটি গ্লাস ও বড় রুমাল।

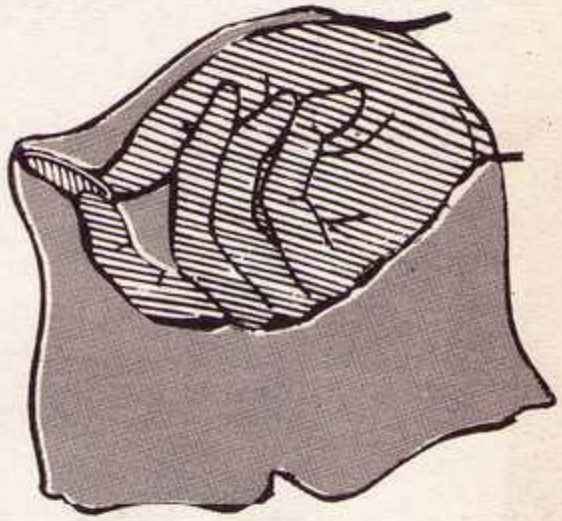
পূঃ প্রঃ—খেলা শুরু করার আগে বাঁহাতের তালুর উপর ধরে কাঁচের চাকতিটিকে আঙ্গুল দিয়ে চেপে রাখ।

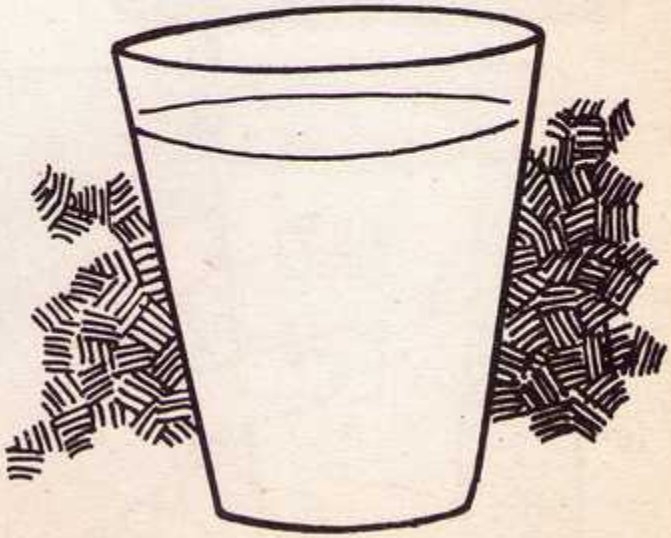
ডানহাত দিয়ে তোমার পকেট থেকে একটি 50 পয়সা বের করে আন। এবার তোমার বাঁহাতের বুড়ো আঙ্গুল ও তর্জনীর সাহায্যে পয়সাটিকে ধরে হাতটি চিৎ করা অবস্থায় রুমাল দিয়ে ঢেকে নাও।

এবার রুমালের ভেতর দিয়ে হাত ঢুকিয়ে পয়সাটিকে ডানহাতের তালুর মাঝে ও কাঁচের চাকতিটিকে ডান হাতের দু আঙ্গুলে ধরে নাও।

একজন দর্শককে ডেকে তাকে রুমালের মধ্যে দিয়ে পয়সাটিকে অর্থাৎ কাঁচের চাকতিটিকে ধরে গ্লাসের উপরে নিয়ে আসতে বল (হাতটি গ্লাসের উপর এমনভাবে ধরবে যেন রুমালসুদ্ধ হাতটি দিয়ে গ্লাসটি সম্পূর্ণ ঢেকে যায়)। এবার দর্শকটিকে বল পয়সাটি গ্লাসে ফেলে দিতে। তারপরে তুমি গ্লাসের উপর থেকে রুমালটি সরিয়ে নাও। দর্শকেরা যখন এসব দেখতে ব্যস্ত থাকবে তখন তুমি সুযোগ বুঝে তোমার হাতে লুকানো 50 পয়সাটি পকেটে রেখে দাও।

দর্শকেরা এইমাত্র পয়সাটিকে গ্লাসে ফেলার আওয়াজ পর্যন্ত শুনেছে, তারপরে তারা পয়সাটিকে গ্লাসে দেখতে না পেয়ে সত্যিই অবাক হয়ে যাবে। আসলে কাঁচের চাকতি জলে অদৃশ্য থাকে বলেই দর্শকেরা জলে কিছুই দেখতে পাবে না।





AMARBOI.COM

37 মুদ্রার খেলা

গ্লাসের কানায় রাখা দুটো মুদ্রা বুড়ো-আঙ্গুল ও তর্জনীর সাহায্যে এমনভাবে সরিয়ে আনতে হবে যাতে শুধুমাত্র একটি আঙ্গুলই একটি মুদ্রাকে ছুঁতে পারে।

প্রঃ উঃ—দুটি মুদ্রা ও একটি গ্লাস।

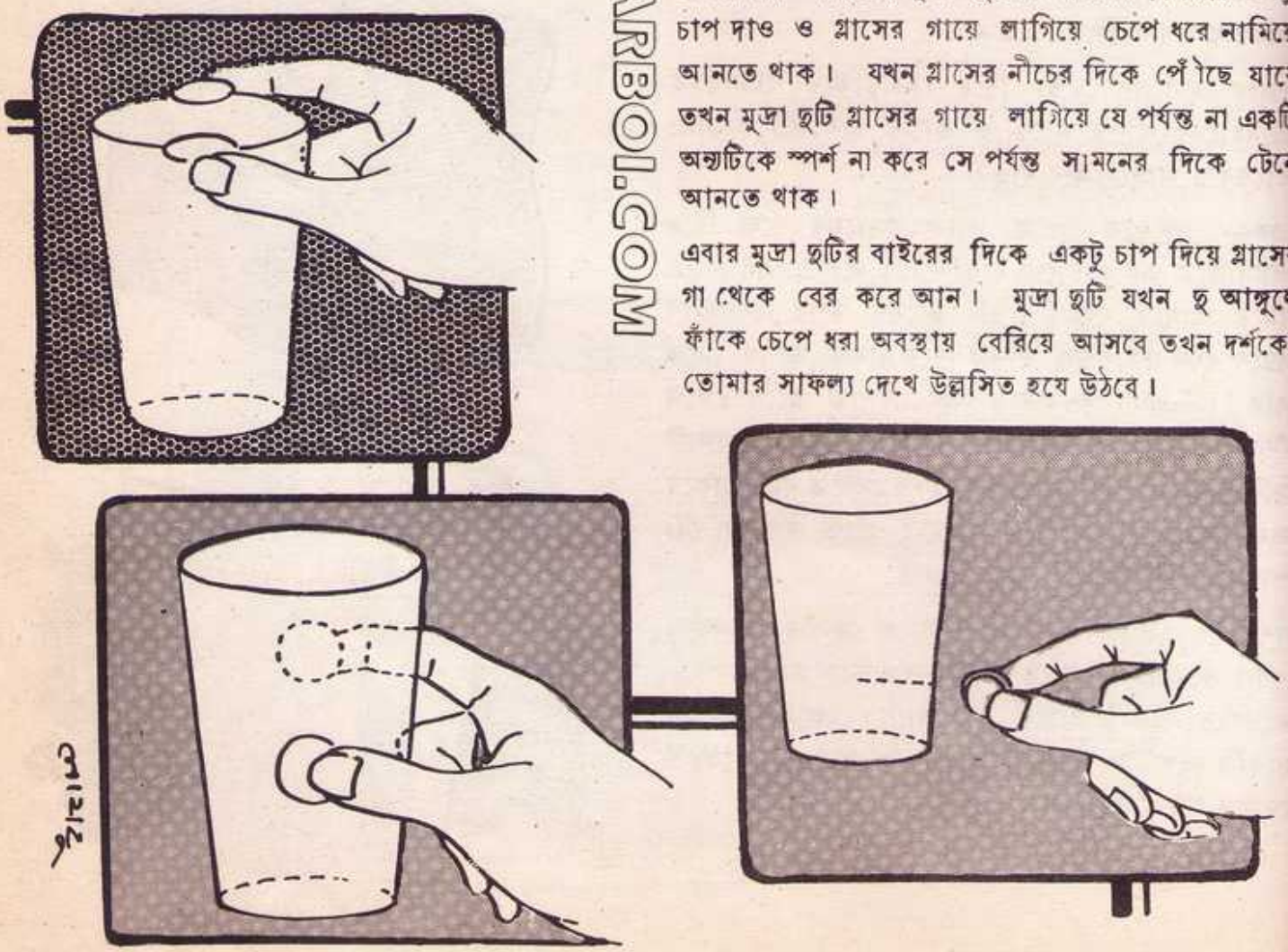
পূঃ প্রঃ—গ্লাসের দুটি বিপরীত কানায় দুটি মুদ্রাকে সাবধানে বসিয়ে রাখ।

যখন তুমি দর্শকদের এ খেলাটি দেখাতে আহ্বান করবে তারা তখন কি করবে জান? তারা হয়ত গ্লাসের কানার উপরেই মুদ্রা দুটি আঙ্গুল দিয়ে সরাতে সরাতে একটি অন্যটির কাছে নিয়ে আসবে কিন্তু তাতে কোন কাজই হবে না। তখন তুমি এসে দেখিয়ে দাও কি করে অসম্ভবকে সম্ভব করা যায়।

ছবিতে যেমন দেখানো আছে তেমনিভাবে বুড়ো আঙ্গুল ও তর্জনীর সাহায্যে মুদ্রা দুটোর বাইরের দিকটায় একটু চাপ দাও ও গ্লাসের গায়ে লাগিয়ে চেপে ধরে নামিয়ে আনতে থাক। যখন গ্লাসের নীচের দিকে পেঁছে যাবে তখন মুদ্রা দুটি গ্লাসের গায়ে লাগিয়ে যে পর্যন্ত না একটি অন্যটিকে স্পর্শ না করে সে পর্যন্ত সামনের দিকে টেনে আনতে থাক।

এবার মুদ্রা দুটির বাইরের দিকে একটু চাপ দিয়ে গ্লাসের গা থেকে বের করে আন। মুদ্রা দুটি যখন দু আঙ্গুলের ফাঁকে চেপে ধরা অবস্থায় বেরিয়ে আসবে তখন দর্শকেরা তোমার সাফল্য দেখে উল্লসিত হয়ে উঠবে।

AMARBOI.COM

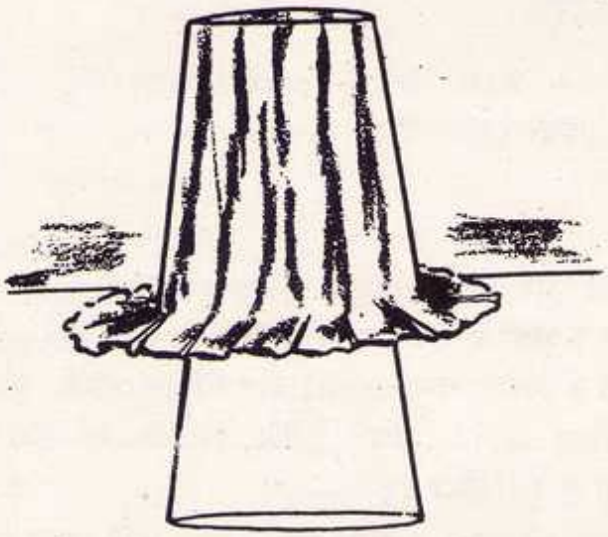


৩৪ গ্লাসের জয়—মুদ্রার পরাজয়

যখন তুমি একটি মুদ্রা টেবিলের মধ্যে দিয়ে ঢোকাতে চাইবে, তখন পয়সাটির বদলে একটি জলের গ্লাস ঢুকে যাবে।

প্রঃ উঃ—একটি মুদ্রা একটি গ্লাস ও একটি নতুন কাগজের ন্যাপকিন বা বড় রুমাল।

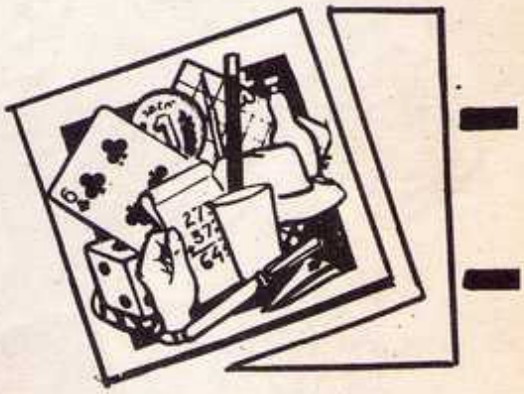
পূঃ প্রঃ— × × × ×



গ্লাসটিকে টেবিলের উপর উপুড় করে রেখে তার উপরে কাগজের রুমালটি রেখে চেপে দাও যেন সেটি একটি গ্লাসের আকার নেয়। টেবিলের উপর একটি মুদ্রা রেখে সবাইকে সেটির দিকে দৃষ্টি রাখতে বল। এবার ন্যাপকিন শুদ্ধ গ্লাসটি তুলে নিয়ে মুদ্রাটিকে ঢাকবার সময় দর্শকদের বল যে তুমি জোর করে মুদ্রাটিকে টেবিলের মধ্যে ঢুকিয়ে দেবে তার আগে এক মিনিট অপেক্ষা করে দর্শকদের বল যে তুমি সোজা বা উল্টো কোনদিক করে ঢোকাবে।

AMARBOI.COM

একজন দর্শককে বল মুদ্রাটিকে তুমি যেভাবে রেখেছ তার বিপরীত দিক করে রাখতে। সমস্ত দর্শকদের চোখ যখন এদিকে থাকবে তখন তুমি কাগজের রুমালের তলা থেকে গ্লাসটিকে বের করে নিয়ে তোমার কোলে ফেলে দাও যাতে শুধু গ্লাসের আকারের ন্যাপকিনটি তোমার হাতেই থেকে যায়। এরপরে খালি রুমালটি দিয়ে তাড়াতাড়ি মুদ্রাটিকে ঢেকে দিয়ে একহাতে চেপে রেখে অন্যহাত দিয়ে কাগজের রুমালটির উপর চাপ দাও। এরফলে এটি চ্যাপ্টা হয়ে যাবে। এবার কাগজ শুদ্ধ হাতটি তুলে নিয়ে দর্শকদের কাছে দুঃখ প্রকাশ করে বল যে তুমি মুদ্রাটিকে কাঠের মধ্যে দিয়ে ঢোকাতে পারনি, তোমার নিজের ভুলের জন্য মুদ্রার বদলে গ্লাসটিই কাঠের মধ্যে দিয়ে ঢুকে গেছে। এরপর টেবিলের তলা থেকে গ্লাসটিকে এনে দর্শকদের দেখাও।



39 আসল মুদ্রাটি খুঁজে নেওয়া

না দেখে অনেকগুলি মুদ্রার মধ্য থেকে তোমার নির্দিষ্ট মুদ্রাটি খুঁজে বের কর।

প্রঃ উঃ—বিভিন্ন বছরের 8 থেকে 10টি মুদ্রা, একটি টুপী ও একটু মৌচাকের মোম।

পূঃ প্রঃ—খেলা শুরু করবার আগে, তোমার বুড়ো আঙ্গুলের নখে একটুখানি মোম আটকে নাও।

SAMARBOI.COM

টুপীর মধ্যে সবকটি মুদ্রা ফেল এবং দর্শকদের সেগুলি দেখিয়ে মুদ্রাগুলি যে প্রত্যেকটি আলাদা আলাদা বছরের সে সম্বন্ধে তাদের নিশ্চিন্ত কর।

এবার যে কোন একজন দর্শককে বল একটা মুদ্রা তুলে নিয়ে সেটা অন্যান্য দর্শকদের দেখিয়ে বছরটা নোট করে রাখতে।

এবার তুমি দর্শকদের কাছ থেকে মুদ্রাটি নিয়ে না দেখে টুপীতে অন্যান্য মুদ্রার সঙ্গে মিলিয়ে দাও। তবে মুদ্রাটি টুপীতে ফেলার সময় তোমার নখে লাগান মোমটা ওটাতে লাগিয়ে দেবে। এবার টুপীটা ঝাঁকিয়ে সব মুদ্রাগুলি ভাল করে মিলিয়ে দাও।

টুপীটা দর্শকদের সামনের দিকে রেখে তুমি পেছন ফিরে টুপীতে হাত ঢুকিয়ে মোম লাগান মুদ্রাটি অনায়াসে হাতে তুলে নিতে পারবে। তবে দর্শকদের সামনে মুদ্রাটি তুলে ধরবার আগে তাতে লাগান মোমটা অবশ্যই ঘষে ফেলে দেবে। দর্শকেরা তাঁদের নির্বাচিত পয়সাটি দেখে সত্যিই আশ্চর্য হয়ে যাবেন।

40 যে মুদ্রা কাঁদে

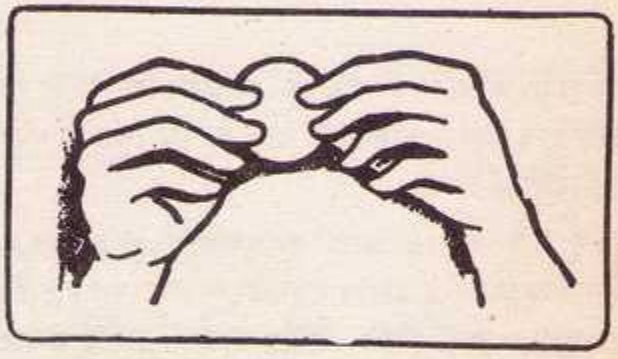
একটি মুদ্রাকে এত কষ্ট দেওয়া হবে যে সে কান্না শুরু করবে।

প্রঃ উঃ—একটি এক টাকার মুদ্রা ও এক টুকরো ভেজা তুলো।

প্রঃ উঃ—তোমার বাম কানের পিছনে ভিজা তুলাটি আটকে লুকিয়ে রাখ।

তোমার ডানহাতে টাকাটি তুলে নিয়ে দেখাও যে এটি একটি সুখী টাকা। এটির কোন দুঃখ নেই—চোখের জলও পড়ছে না, একেবারেই শুকনো।

এবার তোমার বামহাতটি কনুই থেকে বাঁকিয়ে নাও এবং ডানহাতে মুদ্রাটি নিয়ে সেখানে ঘষতে থাক। এবার দর্শকদের বল যে তুমি টাকাটিকে এভাবে কষ্ট দিচ্ছ।



দর্শকরা যখন টাকাটিকে কষ্ট দেওয়া দেখতে ব্যস্ত থাকবে, সেই সময় সুযোগমত তুমি তোমার কানের পিছনে লুকনো ভিজা তুলাটিকে বাঁহাতে নিয়ে এসো।

হাতে তুলাটিকে লুকিয়ে টাকাটিকে ডানহাতে থেকে বাম-হাতে নিয়ে নাও ও তোমার হাতে লুকানো তুলাটিকে টাকার পিছনে নিয়ে লাগিয়ে দাও। তুমি যখন টাকাটিকে তোমার বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে চাপবে তখন মনে হবে টাকাটি থেকেই চোখের জল ঝরছে। যখন জল পড়া বন্ধ হয়ে যাবে তখন তাড়াতাড়ি তুলাটিকে তোমার আঙ্গুলের ফাঁকে লুকিয়ে রাখবে। ভেজা পয়সাটা এবার দর্শকদের দেখিয়ে প্রশংসা কুড়িয়ে নাও।

AMARBOI.COM

41 মুদ্রাকে অদৃশ্য করা

একটি মুদ্রা রুমালের মধ্যে রেখে সেটিকে অদৃশ্য করে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—একটি রুমাল অথবা স্কার্ফ, একটি রাবার ব্যাণ্ড এবং একটি মুদ্রা।

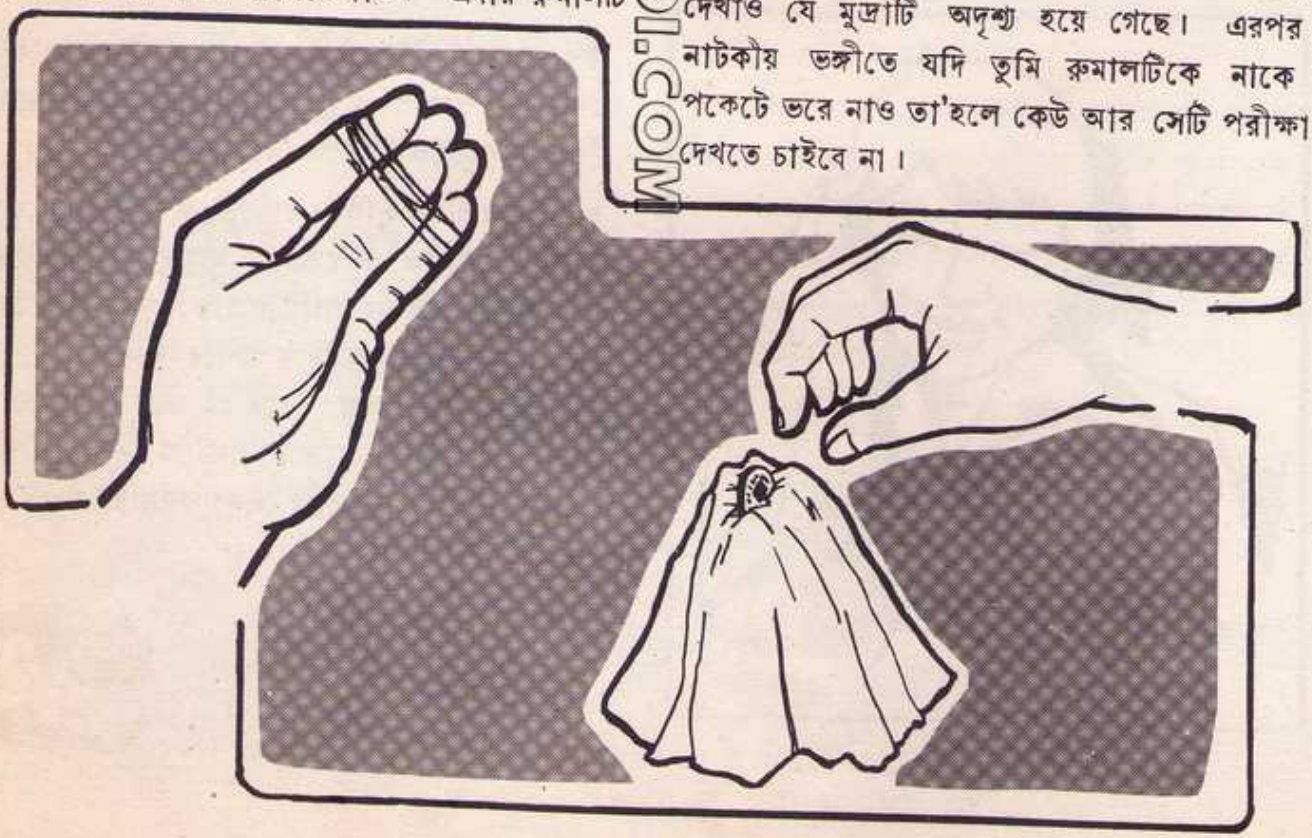
পূঃ প্রঃ—ছবিতে যেমন দেখান হয়েছে সেভাবে তোমার বামহাতের আঙ্গুলগুলি একসঙ্গে জড়ো কর এবং রাবার ব্যাণ্ড দিয়ে এমনভাবে জড়াও যাতে খুব সহজেই দরকারের সময় খুলে ফেলতে পার। এখন হাতটি রুমাল দিয়ে ঢেকে নাও।

এখন বুড়ো আঙ্গুল ও অন্যান্য আঙ্গুলগুলি যতটা সম্ভব ছড়িয়ে দাও এবং ডানহাতে করে মুদ্রাটি নিয়ে রুমালে ঠিক মাঝখানে রাখ।

এখন মুদ্রাটি ধরবার জন্যে আঙ্গুলগুলি জড়ো কর এবং একটা ঝাঁকুনি দিয়ে রাবার ব্যাণ্ডটিকে রুমালের মুদ্রাটিকে ধরে রাখা অংশের দিকে এগিয়ে দাও। এবার রুমালটি ছোট্ট বটুয়া বা থলিতে পরিণত হবে এবং মুদ্রাটিকে নিরাপদে তার মধ্যে রেখে দেবে।

রুমালের এই থলির মত অংশটি এবং রাবার ব্যাণ্ডটি ঢেকে রেখে রুমালটি শূন্যে তুলে ধরে দর্শকদের কৌশলের সঙ্গে দেখাও যে মুদ্রাটি অদৃশ্য হয়ে গেছে। এরপর বেশ নাটকীয় ভঙ্গীতে যদি তুমি রুমালটিকে নাকে মুছে পকেটে ভরে নাও তা'হলে কেউ আর সেটি পরীক্ষা করে দেখতে চাইবে না।

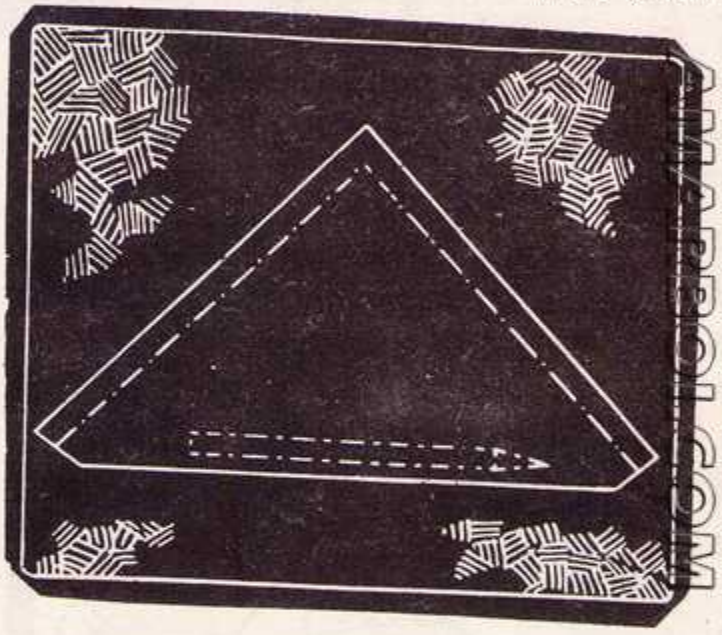
AMARBOI.COM



42 রুমালের ফাঁদ থেকে পেন্সিলের মুক্তি

একটি পেন্সিলকে বড় একটি রুমালে গুটিয়ে রাখ। এরপর যখন এটিকে বের করার জন্যে রুমালটিকে খুলবে তখন দেখা যাবে পেন্সিলটি রুমালের বাইরে আসবার জন্যে সেটিকে ফুটো করে ফেলেছে।

প্রঃ উঃ—একটি পেন্সিল অথবা একটি কলম একটি বড় মাপের রুমাল।



এখন তোমার হাতের চেটো বা তালুটি পেন্সিলের উপরে ছড়িয়ে দাও এবং রুমালটির সঙ্গে প্রান্ত পর্যন্ত গুটিয়ে ফেল। তবে বিশেষ করে একটি ব্যাপার লক্ষ্য রাখতে হবে, রুমালের উত্তর প্রান্তটি যেন তোমার তালুর তলায় সম্পূর্ণভাবে গুটিয়ে যায়।

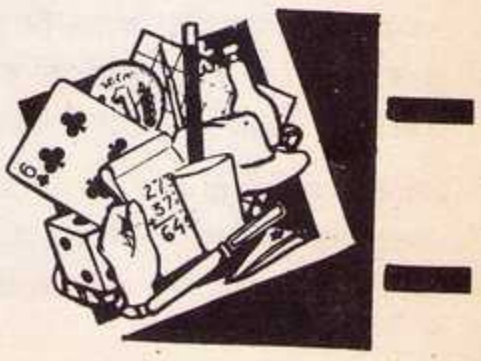
এবার দর্শকদের মধ্যে থেকে একজনকে মঞ্চে ডাক। তাঁকে বল, তুমি যখন গোটান রুমালটিকে খুলতে থাকবে তখন তিনি যেন আঙ্গুলের ডগা দিয়ে সেটির উত্তর ও দক্ষিণ প্রান্তটি চেপে রাখেন।

এখন সকলে বিস্ময়ের সঙ্গে দেখতে পাবে, রুমালটির কোনও ক্ষতি না করে পেন্সিলটি ইতিমধ্যেই বের হয়ে এসেছে।

পূঃ প্রঃ— × × ×

উত্তর, দক্ষিণ, পূর্ব ও পশ্চিম দিকে টান টান করে রুমালটিকে ছড়িয়ে দাও এবং পূর্ব-পশ্চিমমুখী করে পেন্সিলটিকে তার উপর রাখ।

এবার রুমালের দক্ষিণ প্রান্তটি উত্তর প্রান্তের উপর সাবধানে টেনে আন। তবে লক্ষ্য রাখবে, এটি উত্তর প্রান্তে 3 cm. উপর পর্যন্ত যেন আসে। এটা কিন্তু দর্শকদের দৃষ্টির অগোচরেই করতে হবে।



43 ফাঁকা টিউব থেকে সিল্কের রুমাল

টিস্যু কাগজে দুই প্রান্ত ঢাকা একটি খালি নলের (TUBE) মধ্যে থেকে সিল্কের রুমাল বের করতে হবে।

প্রঃ উঃ—একটি ছোট্ট প্লাষ্টিকের গ্লাস, এক পাতা মোটা কাগজ (30 cm. × 30 cm.) কয়েকটি সিল্কের রুমাল, টিস্যু কাগজ ও রাবার ব্যাণ্ড।

পূঃ প্রঃ—গ্লাসটির মধ্যে রুমালগুলি ভরে মুখটি টিস্যু কাগজে মুড়ে রাবার ব্যাণ্ড দিয়ে আটকে দাও। এরপর গ্লাসটিকে উপুড় করে টেবিলে অন্যান্য উপকরণের পিছনে এমনভাবে রাখ যাতে দর্শকরা সেটি দেখতে না পায়। এবার মোটা কাগজটি গুটিয়ে একটি ফাঁপা নলের আকৃতি দাও। লক্ষ্য রাখবে এটির ব্যাস যেন গ্লাসের মুখের সঙ্গে সমান হয়।

এবার কাগজের নলটি দর্শকদের সামনে দেখিয়ে বল সেটি যে সত্যি সত্যিই ফাঁকা তাতে কোন সন্দেহ নেই। এক খণ্ড টিস্যু কাগজ তুলে নাও এবং নলটির একটি প্রান্তের সঙ্গে রাবার ব্যাণ্ড দিয়ে এটি আটকে দাও (ছবিতে যেমন আছে)।

এখন নলের যে দিকটা তখনও খোলা আছে সেদিকটি দর্শকদের দিকে এমনভাবে দেখাও যাতে তারা বুঝতে পারে সেটি তখনও ফাঁকা আছে।

এবার তোমার অভিনেতাসুলভ কথার কৌশলে দর্শকদের ব্যস্ত রেখে, টিউবের মুখবন্ধ দিকটি উল্টে রাখা গ্লাসটির উপর জোরে চেপে দাও যাতে টিস্যু কাগজটি ফেটে গিয়ে গ্লাসটি নিরাপদে নলটির ভিতর ঢুকে যায়।

এখন, আরেক খণ্ড টিস্যু কাগজ নিয়ে নলের উপর দিকের ফাঁকা মুখটিকে রাবার ব্যাণ্ড দিয়ে বন্ধ করে দাও এবং উভয়দিকে টিউবটি যে বন্ধ সেটি দর্শকদের দেখিয়ে দাও।

এবার আসল খেলা শুরু কর। যেদিকে গ্লাসটি আছে নলের সেইদিকটি আঙ্গুল দিয়ে ফাটিয়ে একটির পর একটি সিল্কের রুমাল বের করে এনে চমকের সৃষ্টি কর।

AMARBOI.COM

44 চিন্তাশক্তির সাহায্যে গিঁট বাঁধা

স্কার্ফের বিপরীত প্রান্ত দুটি ধরে চিন্তা শক্তির প্রয়োগ করে সেটিতে গ্রন্থি বা গিঁট (KNOT) বাঁধতে হবে।

প্রঃ উঃ—একটি স্কার্ফ অথবা বড় মাপের রুমাল।

পূঃ প্রঃ— × × ×

স্কার্ফটি প্রথমে দর্শকদের মধ্যে দাও এবং প্রান্ত দুটি টেনে ধরে গিঁট বাঁধতে বল। স্বাভাবিকভাবেই তারা ব্যর্থ হবে—কারণ, কৌশলটি একমাত্র যাদুকরই জানেন।

এখন স্কার্ফটি দড়ির মতন পাকিয়ে নিয়ে টান টান করে টেবিলের উপর শুইয়ে রাখ। এরপর ছবিতে যেমন আছে সেভাবে, কনুই থেকে তোমার হাত দুটি ভাঁজ করে একটু ঝুঁকে পড়ে প্রতিটি হাতে রুমালের একটি করে প্রান্ত তুলে ধর। এবার হাত দুটির ভাঁজ খুলে প্রসারিত করলেই সকলে অবাক হয়ে দেখবে স্কার্ফে একটা গিঁট পড়ে গেছে।

AMARBOI.COM

45 ঝাঁকুনি দিয়ে গিঁট বাঁধা

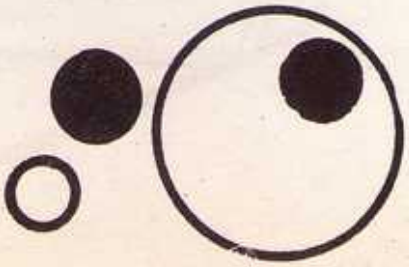
আকাশের দিকে কিছু রুমাল ছুঁড়ে দিলে তাতে গিঁট বাঁধা হয়ে যাবে।

প্রঃ ঃউ—তিনটি সিল্কের রুমাল।

পূঃ প্রঃ—একটি রুমাল নাও এবং সেটির একটি প্রান্ত দ্বিতীয়-একটি রুমালের সঙ্গে বেঁধে দাও। দ্বিতীয়টির একটি প্রান্ত আবার তৃতীয় একটির সঙ্গে বাঁধো। এভাবে দেখবে রুমালগুলি শেকলের মতন পরস্পরের সঙ্গে বাঁধা হয়ে গেছে। সিল্কের রুমাল ব্যবহার করবে। তাহ'লে দেখবে, গিঁটগুলি এত ছোট হবে যে সহজেই সেগুলি দর্শকদের সামনে থেকে লুকিয়ে রাখা সম্ভব হবে। খেলাটি শুরু করবার আগে ভাঁজ করা রুমালগুলি এমনভাবে টেবিলের উপর রাখ যাতে সেগুলির ছড়ানো খোলা প্রান্তগুলি দর্শকেরা দেখতে পান। (ছবিতে দেখ)।

এখন সাবধানে খেলা শুরু করবে। রুমালগুলির দু'প্রান্তের যে কোন একটি প্রান্ত তুলে ধরে খুব সাবধানে ডানহাতের মুঠোয় এমনভাবে ধরবে যাতে গিঁটের অংশগুলি দর্শকদের চোখের আড়ালে অর্থাৎ হাতের মুঠোয় থাকে।

এবার দর্শকদের দেখাও রুমালের প্রান্তগুলি সবই খোলা। এরপর তোমার ডানহাতের মাঝের ও বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে রুমালের প্রান্ত দুটি ধরে দ্রুত ঝাঁকুনি দিয়ে চক্রাকারে হাতটিকে ঘোরাও। এবার হাত ছেড়ে দিয়ে দেখাও যে রুমালগুলি সব গিঁট বাঁধা হয়ে গেছে।



AMARBOI.COM

46 যে রুমাল আগুনে পুড়ে না

জলন্ত সিগারেট একটি সিল্কের রুমালে লাগিয়ে দেখাও যে রুমালটি আগুনে পুড়ে গেল না।

প্রঃ উঃ—একটি সিল্কের রুমাল, একটি মুদ্রা এবং একটি সিগারেট।

পূঃ প্রঃ—প্রথমেই মুদ্রাটি তোমার বামহাতে লুকিয়ে রাখ।

রুমালটি হাতে তুলে নিয়ে কয়েকবার ঝাঁকুনি দাও। এরপর টেবিলের উপর মেলে দিয়ে দেখাও যে সেটি সাধারণ রুমাল ছাড়া কিছু নয়।

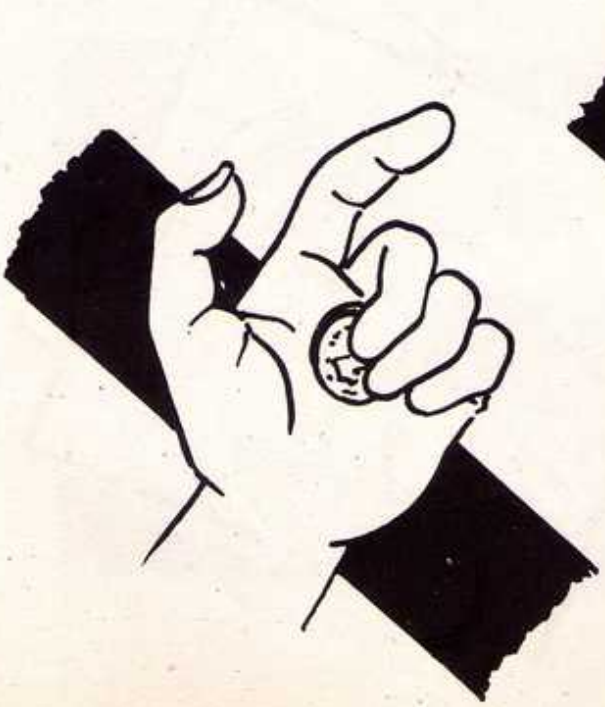
এবার রুমালটি দিয়ে তোমার বামহাতটি ঢাকা দিয়ে মুদ্রাটি সাবধানে হাতের তালুর মাঝখানে নিয়ে এস।

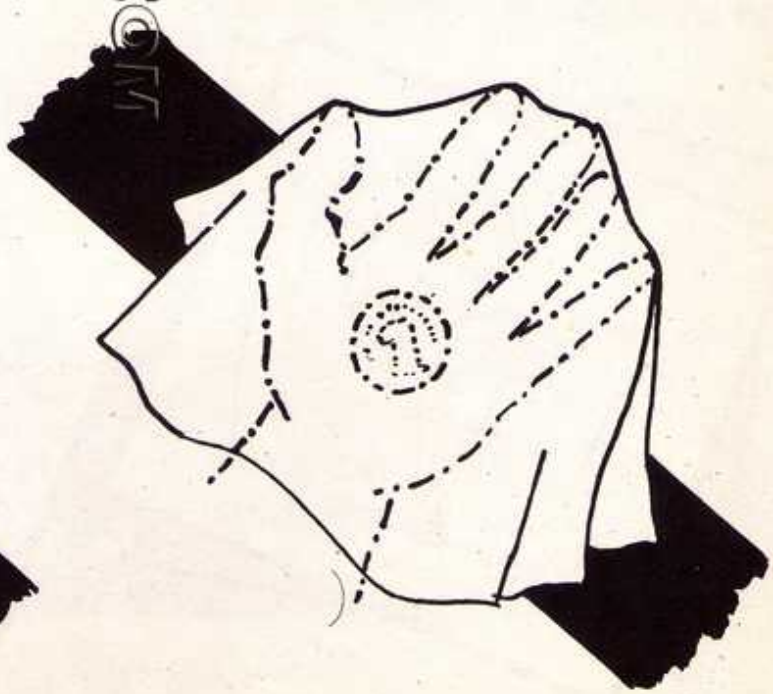
এবার জলন্ত একটি সিগারেট ডানহাতে নিয়ে ছাইটি ঝেড়ে ফেল এবং রুমালে ঢাকা মুদ্রাটির উপর সেটি চেপে ধর। ঘাবড়ে যেও না। কিছুই হবে না। শুধু দেখবে রুমালে যেন মুদ্রার দাগ না এসে যায়।

এখন আবার একটা ঝাঁকুনি দিয়ে দর্শকদের সামনে রুমালটি মেলে ধরে দেখাও সেটি কোথাও পুড়ে যায়নি। তবে, সাবধান, মুদ্রাটি এর ফাঁকে লুকিয়ে নেবে।

আসলে, সিগারেটের আগুনের তাপ রুমালটির ক্ষতি না করেই সরাসরি মুদ্রায় সংক্রমিত হয়ে যায়। এটিই খেলাটির রহস্য।

AMARBOI.COM





47 রুমালের মধ্যে দিয়ে পেন্সিলের প্রবেশ

তোমার হাতের মুঠোয় ঢাকা রুমালের মধ্যে দিয়ে কোনও ছিদ্র না করেই একটি পেন্সিল ঢুকে যাবে।

প্রঃ উঃ—একটি পেন্সিল ও একটি রুমাল।

পূঃ প্রঃ— × × ×

তোমার বামহাতটি মুঠিবদ্ধ কর এবং তার উপর একটি রুমাল ঢেকে দাও। এখন একজন দর্শককে ডেকে আঙ্গুল ঢুকিয়ে মুঠির মধ্যে একটি কূপ বা গর্ত্ত করতে বল (ছবির মতন)। এবার তার কাছে ক্ষমা চেয়ে নিয়ে গর্ত্তটি আরও গভীর করতে হবে, এই কথা বলে, তার মধ্যে তোমার তর্জনীটি ঢুকিয়ে দাও। এ সময় তোমার মাঝের আঙ্গুলটিও নীচের দিকে ঝুঁকে পড়ে বামহাতের বুড়ো আঙ্গুলটি স্পর্শ করবে।

এখন সাবধানে তোমার বামহাতের বুড়ো আঙ্গুলটিকে নাড়াও এবং রুমালটিসহ ডানহাতের মাঝের আঙ্গুলটি ডানহাতের বুড়ো আঙ্গুলের মধ্যে নিয়ে এস।

এখন, তোমার ডানহাতটি সরিয়ে নিলে, দু'টি কাপড়ের তৈয়ারী কূপ বা গর্ত্ত দেখতে পাবে—এরমধ্যে একটির নীচের দিকটি খোলা থাকবে। কিন্তু, তোমার দর্শকরা এটি দেখতে পাবে না।

এখন পেন্সিলটি নাও এবং দ্বিতীয় কূপটির মধ্যে পুরে দাও দেখবে সেটি মাটিতে পড়ে গেল।

"সম্ভবত রুমালের মধ্যে কোথাও ছিদ্র আছে"—একথা বলতে বলতে তুমি রুমালটি মেলে ধর, দেখাও কোন ছিদ্র নেই। সবাই বিস্মিত হলেও তোমার তো রহস্যটি জানাই আছে।

AMARBOI.COM

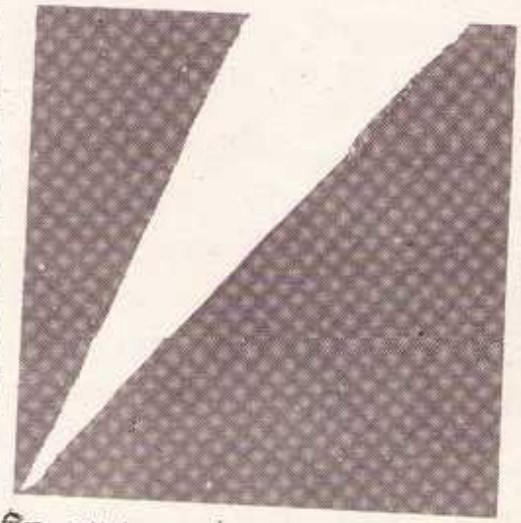
48 সিল্ক উগরানো ঠোঙ্গা

একটি বর্গাকার কাগজ দিয়ে মোচার আকারে ঠোঙ্গা (CONE) থেকে অনেকগুলি সিল্কের রুমাল বের করে আনা—

প্রঃ উঃ—দুই পাতা (sheet) কাগজ (36 cm. × 36 cm.), 4 থেকে 5টি সিল্কের রুমাল এবং আঠা।

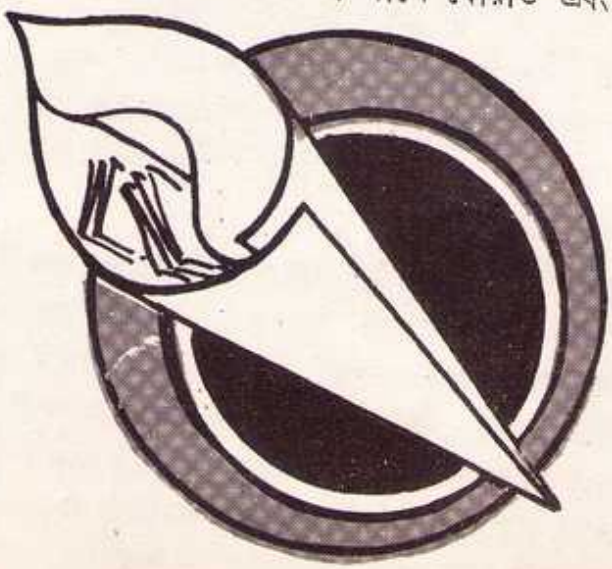
পূঃ প্রঃ—কাগজের পাতা দুটিকে পরস্পরের সঙ্গে আঠা দিয়ে এমনভাবে সেঁটে দাও যাতে একটি ত্রিকোণাকৃতি জায়গা ফাঁকা থাকে। (ছবিতে যেমন দেখান আছে)। যখন কাগজটি শুকিয়ে যাবে তখন রুমালগুলি ভাঁজ করে ত্রিকোণাকৃতি অংশটিতে সেগুলি এমনভাবে রাখ যাতে সেগুলি ফুলে উঠতে বা কাগজটি দর্শকদের সামনে দেখানোর সময় দেখা না যায়।

AMARBOI.COM



কাগজের পাতাটিকে (যেটি আসলে দুটি কাগজের জোড়া) দুদিক থেকেই দর্শকদের দেখাও এবং তারপর খুব দ্রুত সেটিকে মোচার আকৃতিতে (cone) ভাঁজ করে ফেল। লক্ষ্য রেখ যাতে ত্রিকোণাকার অংশের শেষ প্রান্তটি মোচাকৃতি ঠোঙ্গার বদ্ধ প্রান্তে থাকে।

এখন তোমার ম্যাজিকের মন্ত্র আওড়াতে আওড়াতে যাদু-দণ্ডটিকে মোচাকৃতি ঠোঙ্গাটির চারপাশে ঘোরাও এবং



এটির গোপন কোটর থেকে একটার পর একটা সিল্কের রুমাল বের করতে থাক। যখন সবগুলি রুমাল বের করা হয়ে যাবে তখন কাগজটিকে খুলে ধরে তার দুটি দিকই দর্শকদের দেখিয়ে দাও।

এবার কাগজটিকে আবার মোচার আকৃতিতে গুটিয়ে নাও এবং রুমালগুলি ভাঁজ করে সাবধানে গোপন কোটরটিতে একের পর এক রেখে দাও। কিছুক্ষণ পর আবার ঠোঙ্গাটি খুলে দেখিয়ে দাও যে রুমালগুলি অদৃশ্য হয়ে গেছে।

49 খালি হাতে রুমাল আনা

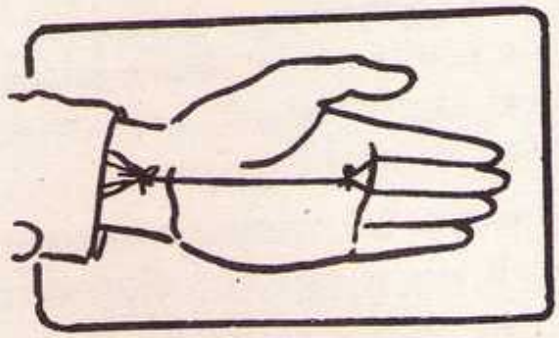
দর্শকদের সামনে তোমার খালি হাতে একটি সিল্কের রুমাল এসে যাবে।

প্রঃ উঃ—এক টুকরো সুতো (গায়ের ত্বকের রং-এর সাথে খাপ খায় এমন হলেই ভালো হয়)। একটি সিল্কের রুমাল, রঙীন টিস্যু কাগজ (15 × 15 cm. মাপের)।

পূঃ প্রঃ—সুতোর একটি প্রান্ত রুমালের একটি কোণের সঙ্গে বাঁধ এবং তোমার পরনের কোটের বামহাতের মধ্যে আটকে দাও। অন্যপ্রান্তে একটি ফাঁস তৈরী কর এবং বাঁহাতের মাঝের আঙ্গুলটিতে লাগিয়ে নাও।

এই খেলাটি শুরু করবার আগে তোমার দুটি হাতই দর্শকদের দেখিয়ে নাও যাতে তারা বুঝতে পারে যে তোমার দুটি হাতই খালি।

এখন তোমার হাতের তালু দুটি ধীরে ধীরে ঘষতে থাক এবং ডানহাতের মাঝের আঙ্গুলটি সুতোর ফাঁসে লাগিয়ে সেটি খুব সাবধানে এমনভাবে টান দাও যাতে রুমালটি



AMARBOI.COM

কোটের হাতার লুকানো স্থান থেকে তোমার হাতে এসে পড়ে। এই খেলাটি খুব সাবধানে চালাকির সঙ্গে দেখাতে হবে, বিশেষ করে রুমালটি হাতে আনবার সময় হাতের নড়াচড়ার দিকে খুব লক্ষ্য রাখতে হবে।

এই খেলাটি আবার অন্যভাবেও দেখান যায়। টিস্যু কাগজটি তোমার বামহাতে এমনভাবে ধর যাতে বুড়ো আঙ্গুলটি সামনের দিকে এবং অন্য আঙ্গুলগুলি পিছনের দিকে যাবে।

এখন টিস্যু কাগজটির মাঝামাঝি জায়গায় একটি ছিদ্র বানাও এবং তোমার ডানহাতের মাঝের আঙ্গুলটি বাম আঙ্গুলের ফাঁসের ডগায় রাখ এবং ডানহাতটি সরিয়ে নিতে থাক। যখন রুমালটি ছিদ্রের কাছাকাছি এসে যাবে তখন ধীরে ধীরে সেটিকে বার করে এনে দর্শকদের চমকে দাও। কাগজের রং এবং রুমালের রং যদি একই রাখা যায় তাহলে দর্শকরা আরও অবাক হবে।

50 দশ টাকার নোট সরান

একটির উপর একটি মুখোমুখি বসান দুটি অভিন্ন আকৃতির বোতলের মাঝখানে রাখা একটি ব্যাঙ্ক নোট, বোতলগুলিকে স্পর্শ না করে বা না ফেলে সরিয়ে নেওয়া—

প্রঃ উঃ—দুটি ছোট আকারের বোতল, একটি নতুন দশ বা কুড়ি টাকার নোট।

পূঃ প্রঃ—

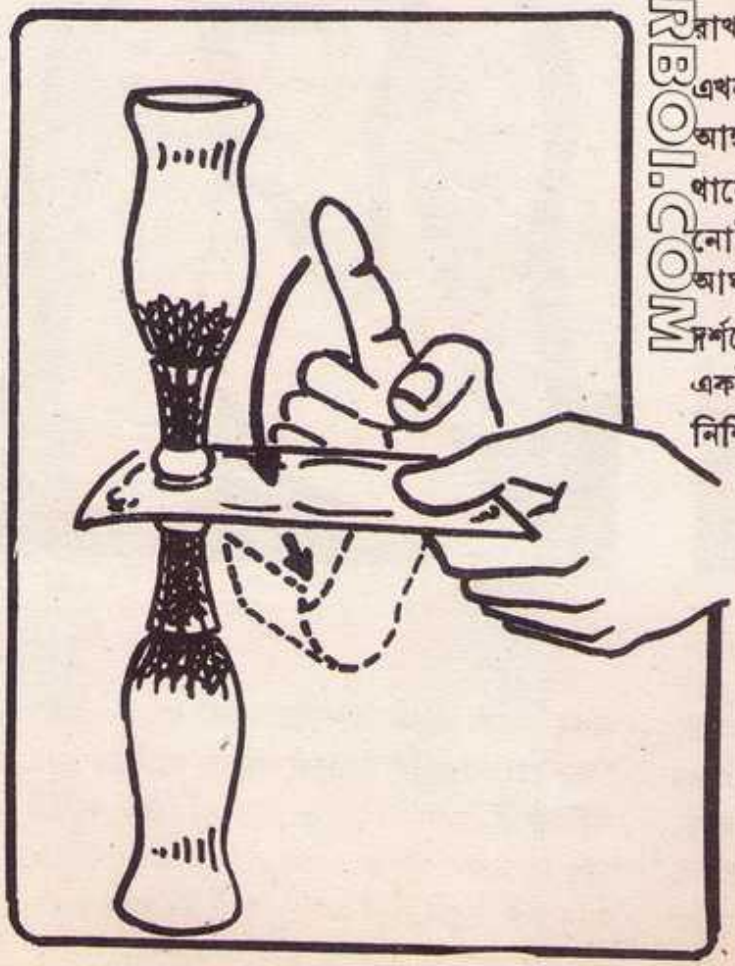
× × ×

একটি বোতলকে অন্যটির উপর ভারসাম্য বজায় রেখে মুখোমুখি বসাও এবং ছবিতে যেমন দেখান আছে সেই-ভাবে দুটি বোতলের মাঝখানে নোটটিকে চেপে রাখ। লক্ষ্য রাখতে হবে যেন বোতলটি সম্পূর্ণভাবে শুক্‌না থাকে।

এখন ব্যাঙ্ক নোটটি তোমার বামহাতের তর্জনী ও বুড়ো আঙ্গুল দিয়ে ঠিকমত চেপে ধর নোটটি যেন সোজাসুজি থাকে। এবার তোমার ডানহাতের তর্জনী দ্বারা নোটটিকে কেন্দ্রের কাছাকাছি জায়গায় জোরে এবং দ্রুত আঘাত কর।

দর্শকেরা নোটটিকে তোমার হাতে এবং বোতল দুটিকে একইভাবে ভারসাম্য বজায় রেখে দণ্ডায়মান দেখে নিশ্চিতই বিস্মিত হবে।

AMARBOI.COM

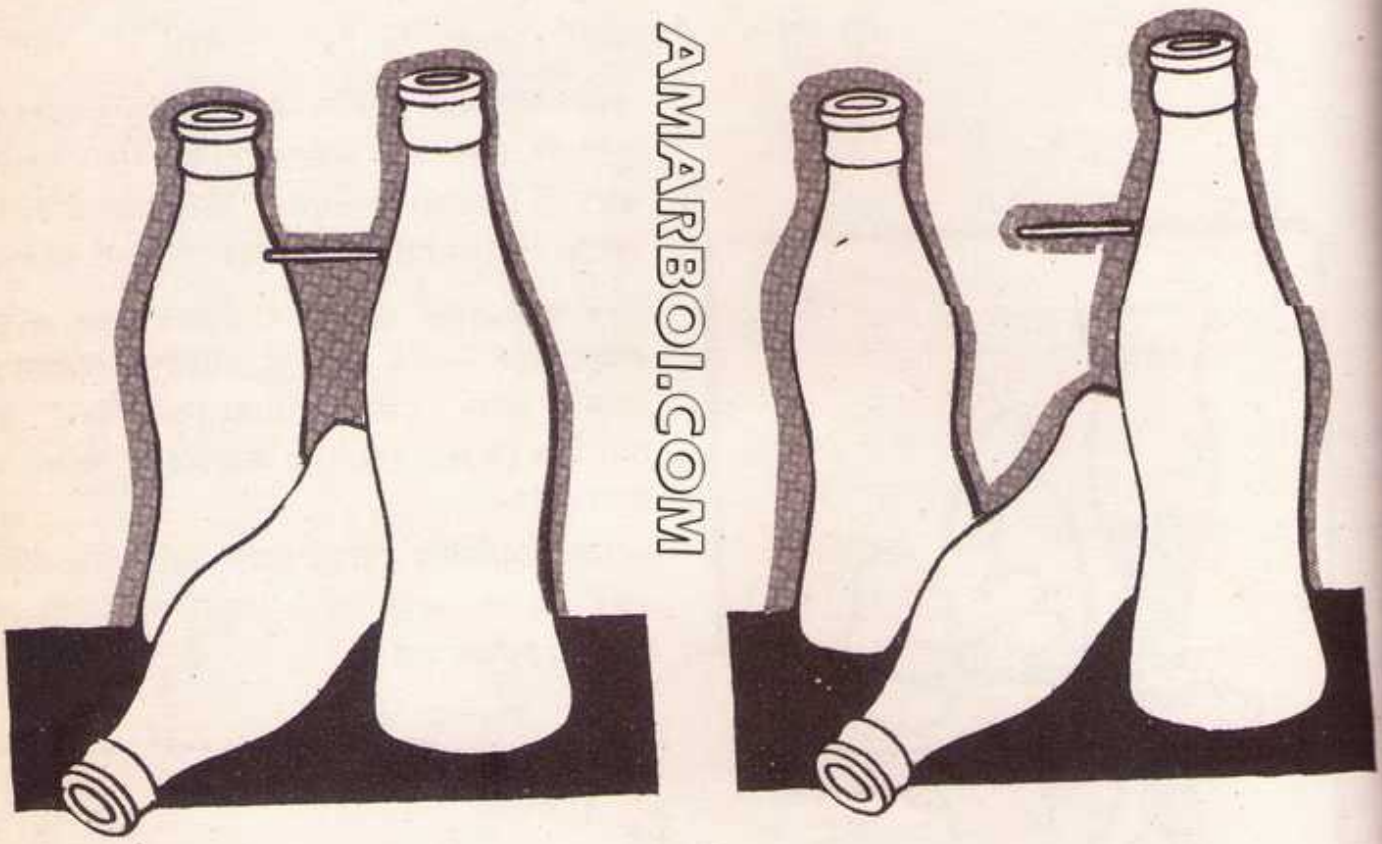


51 বোতলের মাঝ দিয়ে বোতল বের করা

দুটি দাঁড় করান ছিপি আঁটা বোতলের মাঝখান দিয়ে একই ধরণের একটি শোয়ানো বোতলকে এমনভাবে আনা হয়, যাতে যে দেশলাই কাঠিটি দাঁড়ান বোতল দুটির গায়ে সমতা সৃষ্টি করে আটকান হয়েছে সেটি পড়ে যায় না।

পূঃ উঃ—তিনটি ছিপিওয়ালা বোতল ও একটি দেশলাই বাক্স।

পূঃ প্রঃ— × × ×



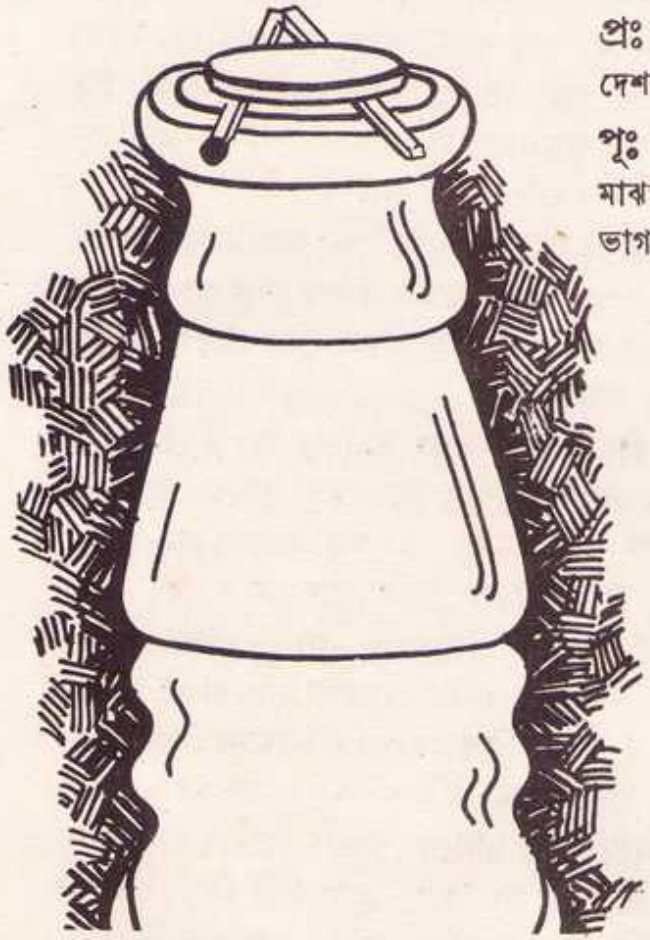
AMARBOI.COM

একই শুইয়ে রাখা বোতলের দুপাশে দাঁড় করান অবস্থায় দুটি বোতল রাখ এবং এ দুটির গায়ে একটি দেশলাইয়ের কাঠি ভারসাম্য রেখে আটকে দাও। এখন তুমি ছাড়া কেউ এই চ্যালেঞ্জ নিতে পারবে না, কারণ একমাত্র তুমিই জান কিভাবে কাঠিটি না ফেলে বোতলটি বার করে আনা যাবে।

এখন আর একটি দেশলাই কাঠি নাও। এটি জ্বালি নিয়ে বোতল দুটির গায়ে লাগানো কাঠিটির মাথার দি কাছাকাছি আন এবং তারপর ফুঁ দিয়ে কাঠিটি নিভি দাও। এখন দেখবে শোয়ানো বোতলটি যায় প আনলেও বোতলের গায়ে কাঠিটির নড়চড় হয়নি, সে ওভাবেই সমান্তরালভাবে আটকে আছে।

52 কাঠির জলপান, বোতলের মুদ্রা ভক্ষণ

বড় খোলা মুখওয়ালা বোতলের মুখের উপর শোয়ানো একটি আংশিক ভাঙ্গা দেশলাই-এর কাঠির উপর একটি মুদ্রা রাখা আছে। এখন একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক এবং তাকে বোতল, মুদ্রা বা দেশলাই কাঠি কোনটিই স্পর্শ না করে মুদ্রাটিকে বোতলের মধ্যে ফেলে দিতে বল। সে কিন্তু তা পারবে না।



প্রঃ উঃ—একটি মুদ্রা, একটি চওড়া গলাযুক্ত বোতল, দেশলাইয়ের কাঠি এবং সামান্য জল।

পূঃ প্রঃ—একটি দেশলাইয়ের কাঠি নাও এবং সেটির মাঝামাঝি এমনভাবে দুমড়ে দাও যাতে কাঠিটি দুটি অংশে ভাগ হয় কিন্তু সম্পূর্ণ ভেঙ্গে না যায়।

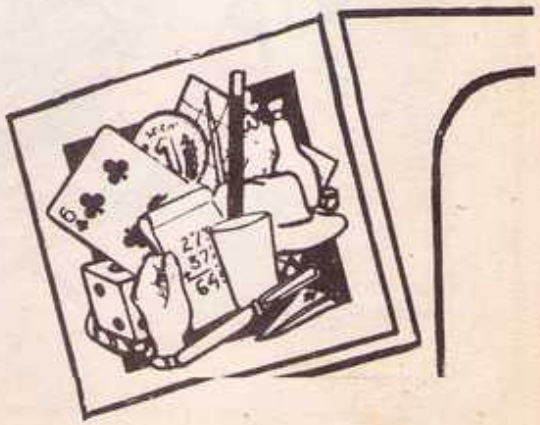
AMARBOI.COM

এবার দর্শকদের মধ্যে থেকে যে কোন একজনকে মঞ্চে ডাক এবং তাকে জিজ্ঞাসা কর বোতল, মুদ্রা বা দেশলাই কাঠি কোনটাই স্পর্শ না করে কিভাবে মুদ্রাটিকে বোতলের মধ্যে ফেলে দেওয়া যায়।

দর্শকদের মধ্যে থেকে কোন ও সাড়া না পেয়ে তুমি এবার সামান্য জল নাও এবং 2-3 ফোঁটা করে দেশলাই কাঠিটির দোমড়ানো অংশটিতে ফেলতে থাক।

এখন সবাই অবাক হয়ে দেখবে কাঠিটি ধীরে ধীরে সোজা হয়ে আসছে এবং মুদ্রাটি বোতলের মধ্যে পড়ে গেছে।

এই আংশিক ভাঙ্গা দেশলাই কাঠিটিকে বোতলের কানার উপর রাখ (ছবিতে দেখ)। তার উপর একটি মুদ্রা রাখ এবং খানিকটা বিশ্রাম নাও। কারণ তোমার খেলা দেখানোর প্রস্তুতি মোটামুটি শেষ হয়েছে।



53 শূণ্য দেশলাই বাক্স নাড়ালে শব্দ হয়

একটি ফাঁকা দেশলাই বাক্স অথচ এরমধ্যে একটিকে নাড়ালে তার ভেতর থেকে শব্দ ভেসে আসে, মনে হয় কোনও কঠিন বস্তু ভিতরে আছে। এবার সব বাক্সগুলি মিশিয়ে দাও এবং দেখবে কেউই এগুলির মধ্যে থেকে শব্দকরা নির্দ্দিষ্ট দেশলাই বাক্সটি খুঁজে বের করতে পারছে না।

AMARBOI.COM

প্রঃ উঃ—4টি ফাঁকা দেশলাই বাক্স, একটি ষ্টিলের বল-বেয়ারিং অথবা ছোট পাথরের নুড়ি এবং কয়েকটি রবার ব্যাণ্ড।

পূঃ প্রঃ—ছবিতে যেভাবে দেখান আছে সেভাবে, একটি ষ্টিলের বল বা নুড়ি একটি খালি দেশলাইয়ের বাক্সের মধ্যে রেখে সেটি তোমার ডানহাতের মণিবন্ধের ঠিক উপরে রাবার ব্যাণ্ডের সাহায্যে আটকে রাখ। এটি যেন তোমার জামার হাতার মধ্যে আটকে থাকে।

এখন, বাকী তিনটি দেশলাই বাক্স বামহাতের সাহায্যে টেবিলের উপর এক সারিতে সাজাও। পর পর প্রথম ও দ্বিতীয় বাক্স দুটি তুলে ধরে ঝাঁকি দিয়ে দেখাও সেগুলি কোন শব্দ করছে না।

এবার তৃতীয় বাক্সটি ডানহাত দিয়ে ধরে ঝাঁকি দাও। স্বাভাবিকভাবেই তোমার ডানহাতের লুকানো দেশলাই বাক্সটি শব্দ করে উঠবে। এর ফলে দর্শকরা মনে করবে এই তৃতীয় বাক্সটির মধ্যেই কঠিন কোন বস্তু আছে।

এখন সমস্ত বাক্সগুলি মিশিয়ে দাও এবং যে কোন একজন দর্শককে, একবারের চেষ্টায় বলভর্ত্তি ম্যাচ বাক্সটি হাতে করে তুলতে বল। কিন্তু আসলে এই ধরণের কোন বাক্স না থাকায় দর্শকটি সেটি খুঁজে বার করতে সফল হবে না। এবার দেশলাই বাক্সগুলিকে পুনরায় মিশিয়ে দাও এবং যে কোন একটিকে ডানহাতে তুলে ঝাঁকি দিয়ে দেখিয়ে দাও যে সেটি শব্দ করছে। দর্শকরা শব্দ শুনে বিস্মিত হবে। কারণ, তারা তো আসল রহস্যটি জানে না।

54 ছয় কাঠি ঃ বার হাত

ছয়টি দেশলাই কাঠির সাহায্যে চারটি সমানবাহু বিশিষ্ট ত্রিভুজ প্রস্তুত করতে হবে।

প্রঃ উঃ—ছয়টি দেশলাই কাঠি।

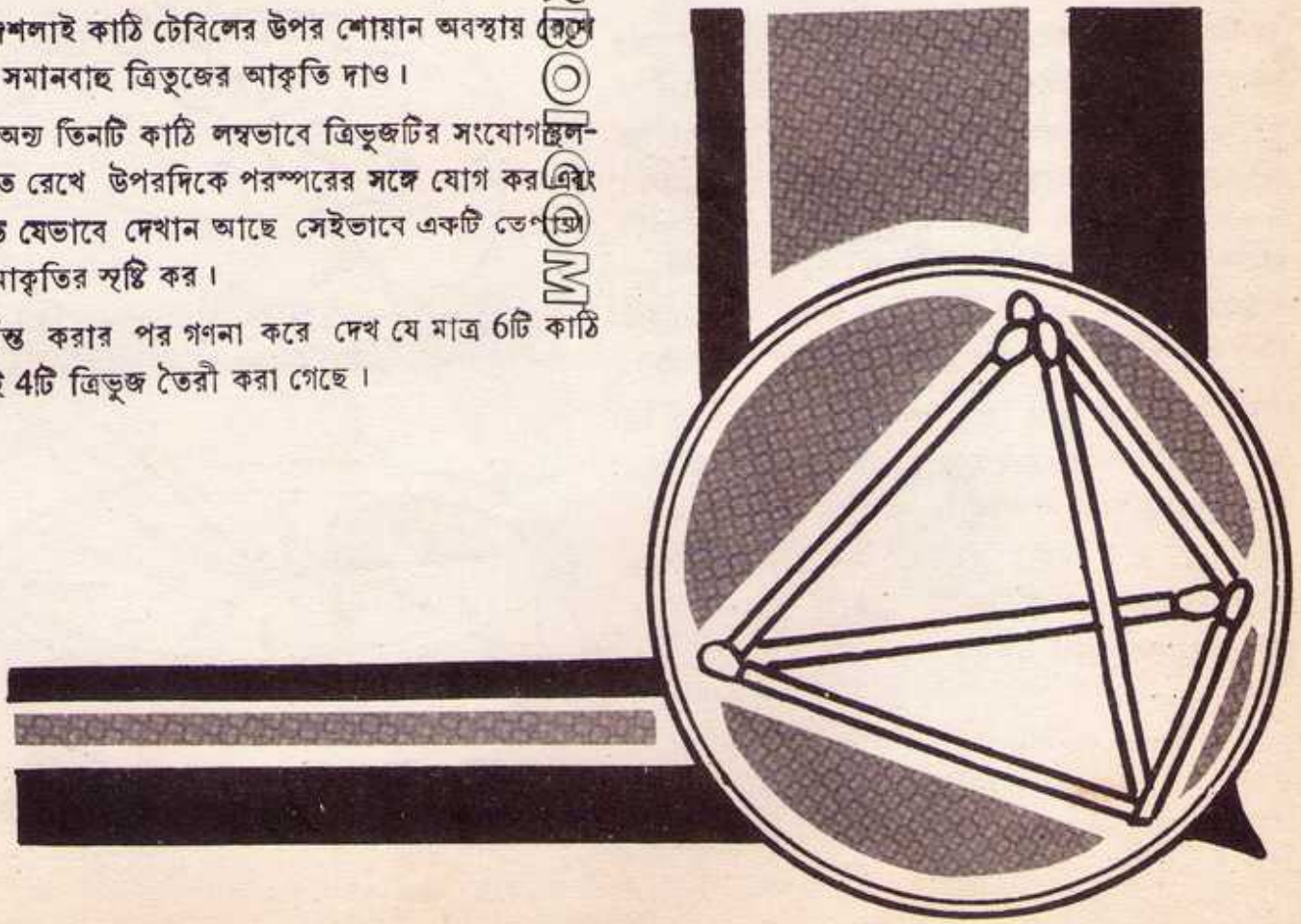
পৃঃ প্রঃ— × × ×

AMARBOI.COM

3টি দেশলাই কাঠি টেবিলের উপর শোয়ান অবস্থায় রেখে একটি সমানবাহু ত্রিভুজের আকৃতি দাও।

এখন অন্য তিনটি কাঠি লম্বভাবে ত্রিভুজটির সংযোগস্থলগুলিতে রেখে উপরদিকে পরস্পরের সঙ্গে যোগ কর এবং ছবিতে যেভাবে দেখান আছে সেইভাবে একটি তেপায়া যুক্ত আকৃতির সৃষ্টি কর।

এ পর্যন্ত করার পর গণনা করে দেখ যে মাত্র 6টি কাঠি দিয়েই 4টি ত্রিভুজ তৈরী করা গেছে।



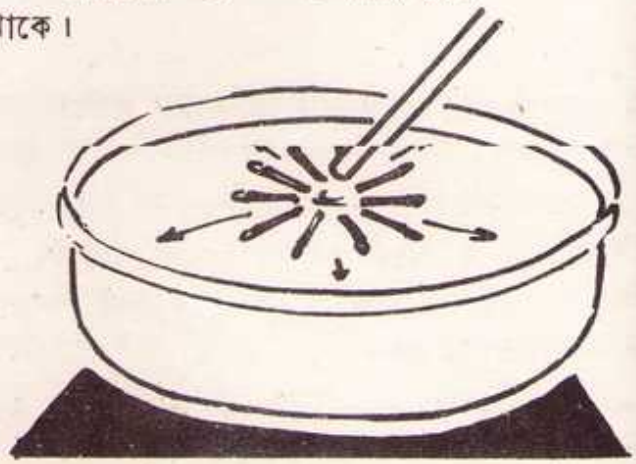
55 আজ্ঞাবাহী দেশলাই কাঠি

একটি পাত্রের উপর ভাসমান দেশলাই কাঠিগুলি স্পর্শ না করেই কেবলমাত্র আদেশের সাহায্যে তাদের পরস্পরকে কাছাকাছি নিয়ে এস আবার দূরে ছড়িয়ে দাও।

প্রঃ উঃ—জলপূর্ণ দুটি বাটির আকারের পাত্র, কয়েকটি দেশলাই কাঠি, একখণ্ড সাবান, এক টুকরো শোষক কাগজ (Blotting Paper), একপাতা মোটা কাগজ।

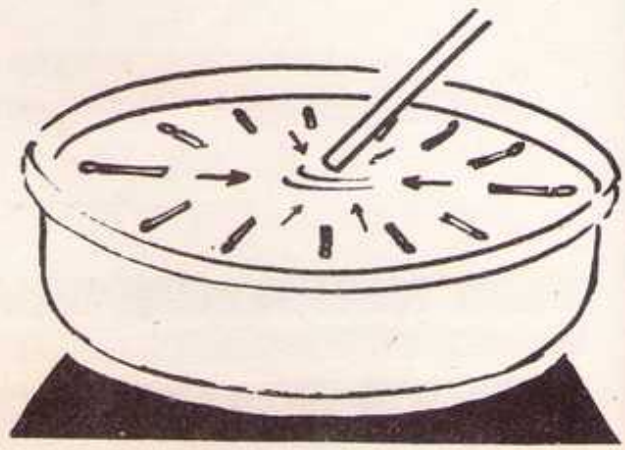
পূঃ প্রঃ—একটি জলপূর্ণ বাটির কেন্দ্রস্থলে চাকার ছড়ের (Spoke) মত আকারে গোল করে কতকগুলি কাঠি সাজাও। অন্যপাত্রে একইভাবে অন্য কতকগুলি কাঠি সাজাও (বাটির প্রান্ত ঘেঁষে)।

মোটা কাগজটিকে যাদুদণ্ডের আকারে গুটিয়ে নাও যাতে নলের একদিকে যেন সাবানের খণ্ডটি ও অন্যপ্রান্তে ব্লটিং কাগজটি লাগান থাকে।



ম্যাজিকটি শুরু করবার সময় খুব সাবধানে প্রথম পাত্রের কেন্দ্রস্থলে যাদুদণ্ডটির সাবান লাগান অংশটি ধীরে ধীরে ডুবিয়ে দাও, একই সঙ্গে সামান্য সময় ধরে তোমার যাদুমন্ত্র আওড়াতে আওড়াতে কাঠিগুলিকে সরে যেতে বল। কয়েক সেকেণ্ডের মধ্যে দেখবে তোমার আদেশে কাঠিগুলি বাটির প্রান্তে সরে যাবে। আসলে কিন্তু কারণটি অন্য। যাদুদণ্ডে লাগান সাবান গলে গিয়ে জলের উপর একটি ফিল্ম-স্তর সৃষ্টি করে। এর ফলেই কাঠিগুলি সরে যায়।

এখন, যাদুদণ্ডটি হাত দিয়ে লোফালুফি করে উল্টে ধর এবং দ্বিতীয় পাত্রের কেন্দ্রস্থলে ডুবিয়ে দাও। যাদুমন্ত্রের সঙ্গে কাঠিগুলিকে কাছাকাছি আসতে আদেশ কর। দর্শকরা মুগ্ধ হয়ে দেখবে কাঠিগুলি সব কাছাকাছি এসে জড়ো হয়েছে। এই প্রক্রিয়াটি আসলে ব্লটিং কাগজের শোষক শক্তির ফলেই ঘটবে।



WWW.BOI.COM

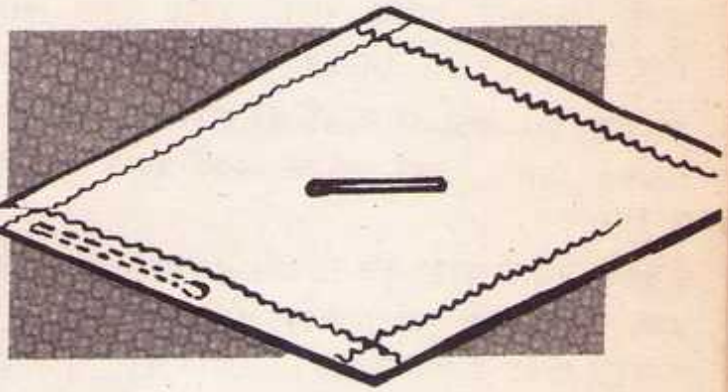
56 বার বার ভাঙ্গা ঃ যাদুমন্ত্রে জোড়া লাগান

একটি দেশলাই কাঠিকে বার বার ভেঙ্গে ফেলে পুনরায় যাদুমন্ত্রে জুড়ে দেওয়া।

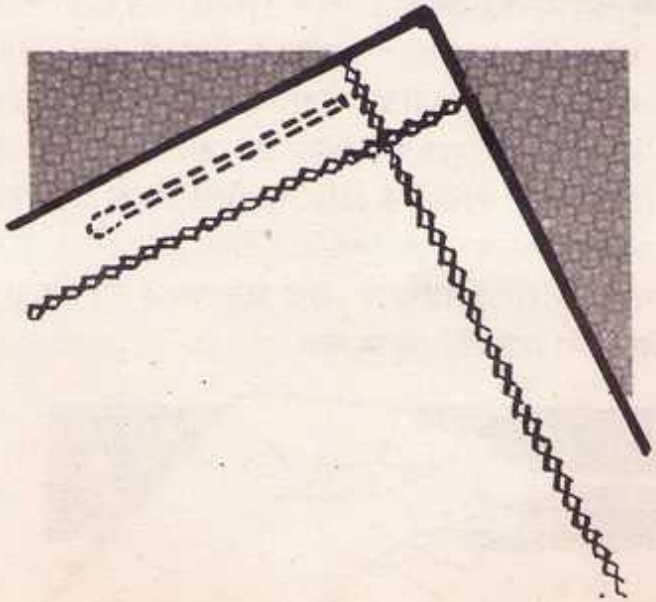
প্রঃ উঃ—দুটি দেশলাই কাঠি, মুড়িসেলাই (hem) যুক্ত বেশ চওড়া পাড়ের একটি রুমাল।

পূঃ প্রঃ—সেলাই করা পাড়ের মধ্যে একটি দেশলাই কাঠি এমনভাবে রাখ, যাতে এটি দেখা না যায়।

রুমালটিকে টেবিলের উপর ছড়িয়ে পেতে দাও এবং সেটির মাঝামাঝি জায়গায় একটি দেশলাইয়ের কাঠি রাখ। প্রথমে রুমালটি খুব সাবধানে ভাঁজ কর এবং তারপর একজন দর্শককে ডেকে রুমালের উপর থেকেই কাঠিটির অস্তিত্ব বুঝে নিতে বল।



AMARBOI.COM



আসলে কিন্তু হেমের মধ্যে রাখা কাঠিটির প্রতিই তুমি দর্শকের মনোযোগ আকর্ষণ করবে। ভাঁজ করবার সময় সেটিকে তুমি ঠিক কেন্দ্রস্থলে এনে রাখবে। লক্ষ্য রাখবে যাতে আল্‌গা দ্বিতীয় কাঠিটি বেরিয়ে না পড়ে।

এবার দর্শককে কাঠিটি ভেঙ্গে দু টুকরো করতে বল এবং দ্বিতীয় দর্শকের কাছে নিয়ে এটিকে আরও একবার ভাঙ্গতে বল।

এরপর রুমালটির উপর অনেকবার হাত বুলিয়ে নিয়ে শেষে রুমালটি ঝাড় এবং আসল সম্পূর্ণ কাঠিটি বার করে এনে দর্শকদের অবাক করে দাও।

57 যাদু (দেশলাইয়ের কাঠি

একটি ছোট্ট টিউব বা নলের ভিতরে মাথার দিক দিয়ে একটি দিয়াশলাই-এর কাঠি প্রবেশ করাও। এরপর যখন এটি টিউবের অপরপ্রান্ত দিয়ে বেরিয়ে আসবে, দেখা যাবে সেটি নিজের থেকে এমনভাবে উল্টে গেছে যে এখন তার মাথার দিকটি পিছনে রয়ে গেছে।

প্রঃ উঃ—দুটি দেশলাইয়ের কাঠি এবং 12 cm. থেকে 15 cm. দৈর্ঘ ও 1.25 cm. ব্যাসযুক্ত একটি কাগজের টিউব বা নল।

পূঃ প্রঃ × × ×

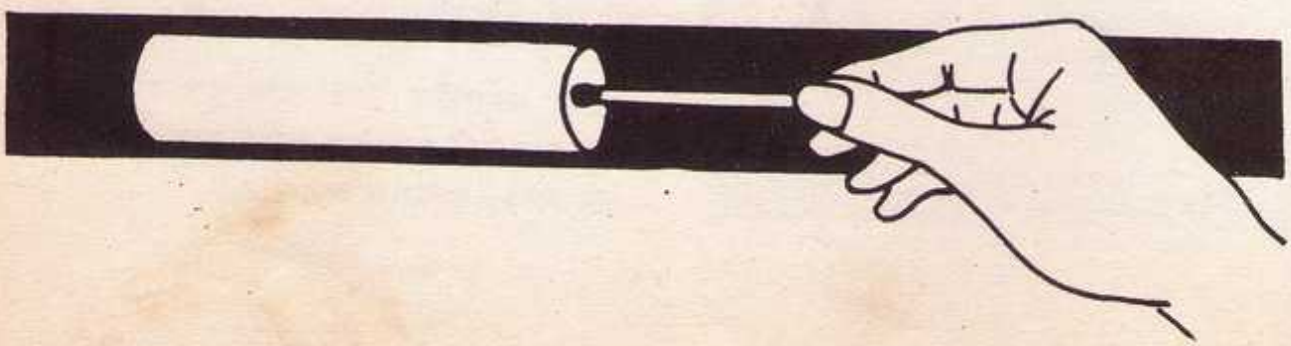
একটি দেশলাই কাঠির মাথাটি কেটে ফেল এবং মোমবাতির সাহায্যে সেটিকে অন্য কাঠিটির পিছনে লাগিয়ে দাও। এখন এই কাঠিটি দুই মাথাওয়ালা কাঠিতে পরিণত হোল। এখন এটিকে একটি ছোট পকেটে খাড়াভাবে রাখ।

টিউবটি তৈয়ারী করার জন্য 15 cm.-এর বর্গাকৃতি একটি শক্ত কাগজ নাও এবং সেটিকে পাকিয়ে 1.25 cm. ব্যাসযুক্ত পাইপের আকার দাও। এটিকে স্থায়ী আকৃতি দেবার জন্য স্বচ্ছ সেলুলয়েড টেপ ব্যবহার কর।

এবার দর্শকদের টিউবটি দেখিয়ে নাও। এখন তোমার পকেট থেকে তৈয়ারী করা কাঠিটি বার করে আনো।

লক্ষ্য রাখবে, আসল মাথাটি যেন তোমার দুটি আঙ্গুলের মধ্যে লুকানো থাকে।

এখন টিউবটি লম্বভাবে ধর এবং কাঠিটির 'মিথ্যা' মাথাটি প্রথম প্রবেশ করিয়ে দাও। এখন তোমার বাম আঙ্গুলের ডগাটি টিউবের বিপরীত প্রান্তে রাখ এবং 'কাঠির মিথ্যা' মাথাটি ঢাকা দিয়ে সেটা বের করে আন। কাঠিটির আসল মাথাটি শেষে বেরিয়ে আসায় মনে হবে যে সেটি কোন এক রহস্যজনক কৌশলে নিজেই ঘুরে গেছে। এবার, তৈরী করা মিথ্যা মাথাটিকে কাঠিটি থেকে সরিয়ে নাও এবং আঙ্গুলের ডগার মধ্যে সেটিকে লুকিয়ে রেখে টিউব এবং কাঠিটিকে টেবিলের উপর ফেলে দাও যাতে দর্শকরা ভালোভাবে সেগুলি পরীক্ষা করে নিতে পারে। যখন তারা এ ব্যাপারে ব্যস্ত হয়ে পড়বে তখন সাবধানে লুকানো 'মাথাটি' ফেলে দাও।



AMARBOI.COM

58 ধাঁধাঁর ফাঁদে

এখানে যে নক্সাটি (CHART) দেওয়া আছে তার বৃত্তাকার জায়গাগুলির একটির উপর একটি মুদ্রা রাখ। এবার সোজাসুজি আরেকটি বৃত্তে ঠেলে নিয়ে যাও এবং সেখানে সেটিকে ছেড়ে দাও। অন্য কয়েকটি মুদ্রা নিয়ে একইভাবে একটি বৃত্ত থেকে শুরু করে অন্য খালি বৃত্তে নিয়ে গিয়ে স্থাপন কর।

প্রঃ উঃ—একটি ছোট কাগজ এবং ৪টি মুদ্রা।

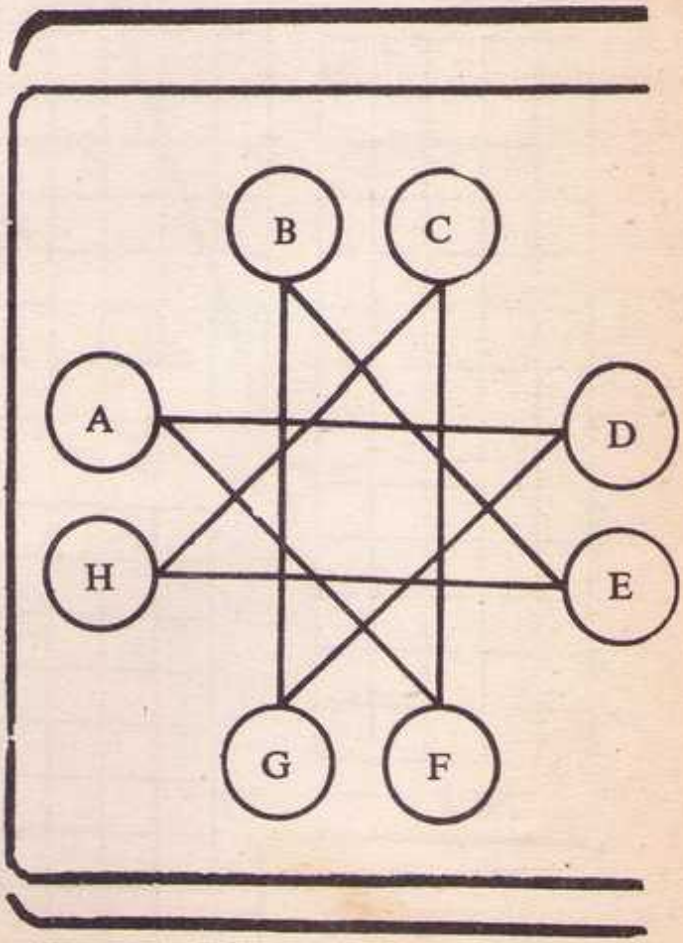
পৃঃ প্রঃ— × ×

AMARBOI.COM

চার্ট-এ দেওয়া যে কোন একটি বৃত্তের উপর একটি মুদ্রা রাখ এবং সোজাসুজি রেখা দ্বারা যুক্ত অন্য একটি খালি বৃত্তে ঠেলে সেটিকে নিয়ে যাও। (উদাহরণস্বরূপ A বৃত্ত থেকে D বৃত্তে)।

এখন অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ বিষয় মনে রাখতে হবে। দ্বিতীয় পর্যায়ের খেলায় তোমায় দ্বিতীয় মুদ্রাটিকে এমন বৃত্তে রাখতে হবে, যেখান থেকে সোজা রেখা বরাবর প্রথম বৃত্ত থেকে প্রথম মুদ্রাটিকে সরিয়ে দেওয়া হয়েছে। (এখানে, F বৃত্ত থেকে A বৃত্তে)।

একইভাবে অন্যান্য মুদ্রাগুলিকেও সরাতে হবে। (যেমন, A থেকে D, F থেকে A, C থেকে F, H থেকে C, E থেকে H, B থেকে E এবং G থেকে B।)



59 গণিত যেখানে হার মানে

64-টি ছোট ছোট বর্গক্ষেত্র সমেত একটি বড় বর্গাকার ক্ষেত্রকে চিত্রে যেমন দেখান হয়েছে সেভাবে চারটি ভাগে ভাগ করা হয়েছে এবং আবার সেগুলিকে একত্রিত করে আয়তক্ষেত্রের রূপ দেওয়া হোল তখন দেখা গেল ছোট বর্গক্ষেত্রগুলির সংখ্যা বৃদ্ধি পেয়ে 65-টি হয়ে গেছে। এটি কিভাবে সম্ভব?

প্রঃ উঃ—20 cm. × 20 cm. আকারের একটি শক্ত কাগজ বা বোর্ড এবং একটি কাঁচি।

পূঃ প্রঃ—64টি ছোট ছোট বর্গ আঁকবার জন্য প্রতি 2.5 cm. দূরত্বে একটি করে লম্বালম্বি এবং সমান্তরাল রেখা টান। এখন Fig. 1(A)-তে যেভাবে দেখান হয়েছে সেই অনুসারে এটিকে 4টি অংশে কেটে ফেল।

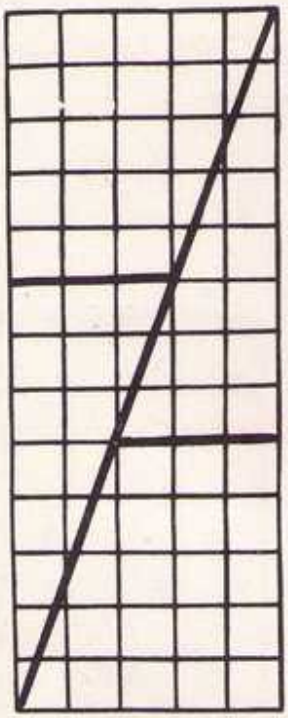


Fig. 2(A)

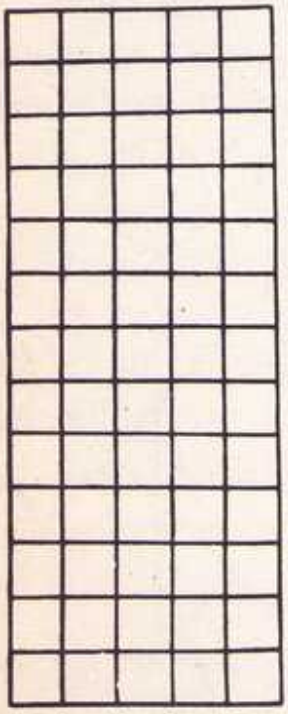


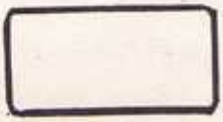
Fig. 2

চারভাগে কাটবার আগে, তোমার দর্শকদের ছোট ছোট বর্গক্ষেত্রগুলির সংখ্যা গণনা করতে বল। বর্গক্ষেত্রগুলির মোট সংখ্যা হবে 64।

এখন, Fig. 2(A)-তে যেভাবে দেখান আছে সেভাবে খণ্ড চারটিকে সাজিয়ে নিয়ে একটি আয়তক্ষেত্রের রূপ দাও।

এই আয়ত ক্ষেত্রটির একদিকে থাকবে 13টি ও অন্যদিকে থাকবে 5টি বর্গ। যে কেউ বর্গগুলির সংখ্যা গণনা করতে পারবে। দেখা যাবে এগুলির মোট সংখ্যা হচ্ছে 65। একটি অতিরিক্ত বর্গ যে কোথা থেকে আসবে কেউ জানে না। কি আশ্চর্য ম্যাজিক, তাই না?

AMARBOI.COM



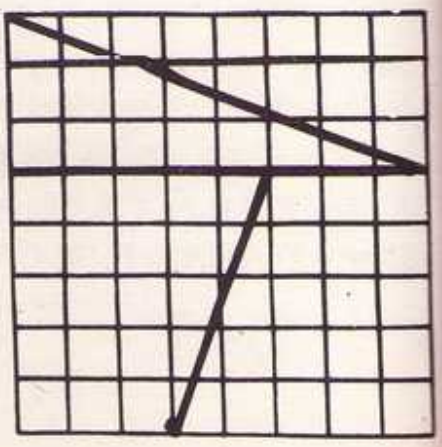


Fig. 1(A)

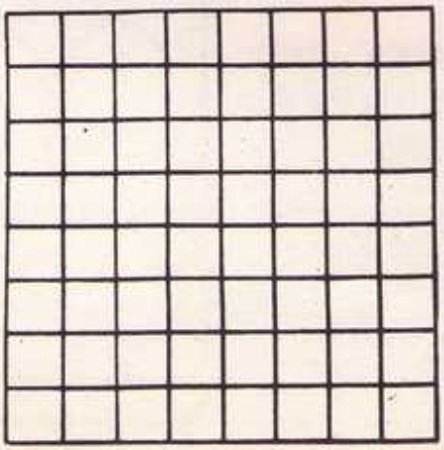


Fig. 1

60 নয়কে আট-এ পরিণত করা

একটি কাগজের উপর আঁকা 9-টি রেখার উপর দিয়ে একটি তির্যক রেখা টেনে দেখা যাবে 9-টি রেখা 8-টিতে পরিণত হয়েছে।

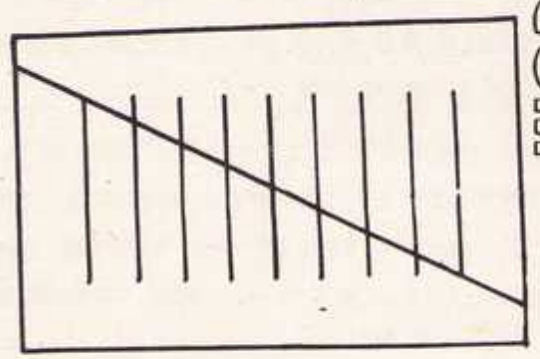
প্রঃ উঃ—সমান দূরত্বে আঁকা 9-টি সমান্তরাল রেখা আঁকা একটি কাগজ।

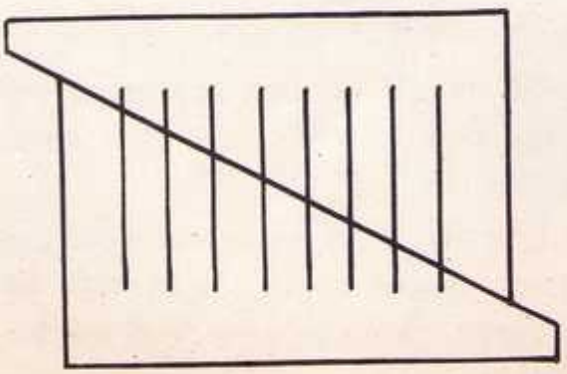
পূঃ প্রঃ—কাগজটির দুই সন্নিহিত কোণ বরাবর তির্যক-ভাবে একটি রেখা টান (চিত্রে যেভাবে দেখান হয়েছে)। এবং কাগজটি সেভাবেই দুটি ভাগ করে কেটে ফেল।

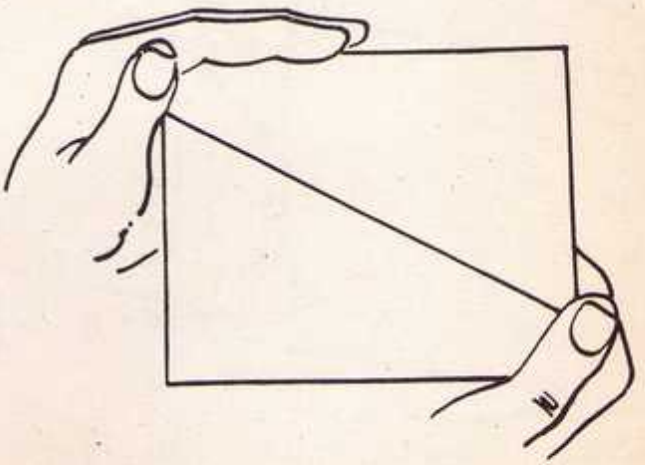
এখন তুমি 9টি রেখা টান কাগজটির বিপরীত প্রান্ত দুটি ধরে এমনভাবে দর্শকদের দেখাও যাতে উপরের অংশের দ্বিতীয় লাইনটি নীচের অংশের প্রথম লাইনটির সঙ্গে সঙ্গতিপূর্ণ বা সমস্থানিক হয়। জাএ.

এখন, গণনার সময় দেখা যাবে 9-টি রেখার জায়গায় 8-টি রেখা রয়েছে।

একটি বিষয় মনে রাখতে হবে। যদি দর্শকেরা ঝাঁকুনির সঙ্গে কাগজ সরানর ব্যাপারটা দেখে ফেলে তাহলে কিন্তু খেলার মজাটাই চলে যাবে, সেইজন্য কাগজটিকে দুইপ্রান্তে এমনভাবে ধরবে যাতে সেটি তাদের চোখে না পড়ে।



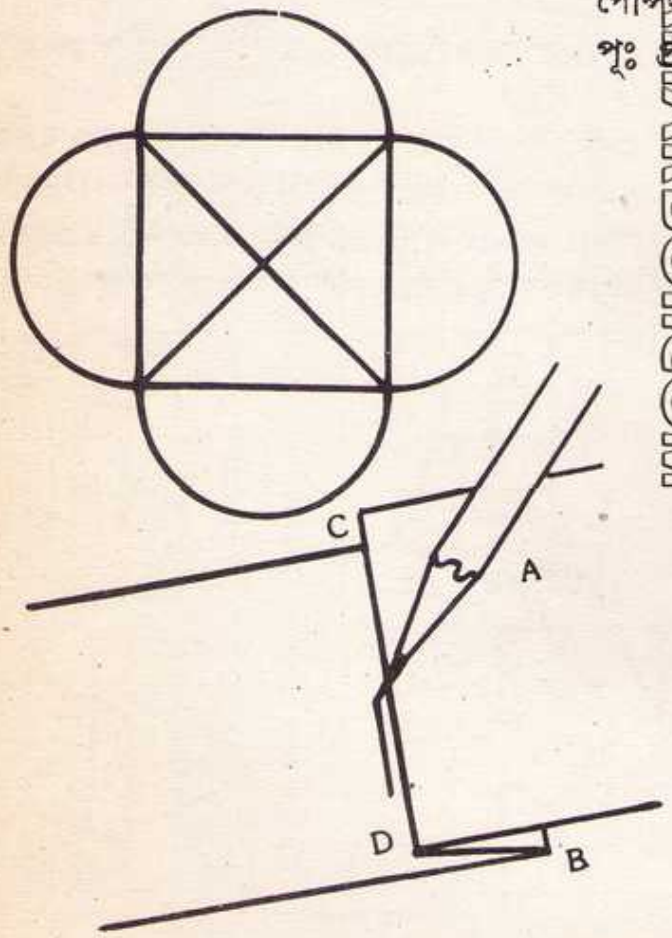




AMARBOI.COM

61 ধাঁধাঃ কাগজের ভাঁজে সমাধান

কাগজের উপর থেকে পেন্সিল না তুলে দ্বিতীয়বার না এঁকে একেবারে ছবিতে যেমন দেখান হয়েছে সেইভাবে একটি নক্সা আঁক।



দর্শকদের মধ্যে পেন্সিল এবং কাগজগুলি বিলি করে দাও। আগে থেকে এঁকে রাখা একটি নক্সার সাহায্যে তাদের সামনে ধাঁধাঁ বা সমস্যাটি তুলে ধর।

প্রঃ ডঃ—কয়েকটি কাগজের পাতা এবং কয়েকটি পেন্সিল।

পৃঃ পৃঃ × × ×

AMARBOI.COM

এক ব্যাপারে নিশ্চিন্ত হতে পারো, যে এ ম্যাজিকের গোপন রহস্য জানে না—তার পক্ষে এটি সমাধান করা সম্ভব নয়। এখন ধাঁধাঁটি সমাধানে দর্শকদের সাহায্য কর। এখন, চিত্রে যেমন দেখান আছে সেভাবে একদিকে কাগজটিকে AB লক্ষ্যে এবং অন্যদিকে ঠিক তার বিপরীত ভাবে CD লক্ষ্যে ভাঁজ কর।

5 cm. থেকে 8 cm. মাপের একটি রেখা আঁক। এখন পেন্সিলের শিসটি CD ভাঁজের কাছাকাছি রেখে 5 cm. থেকে 8 cm. দৈর্ঘের একটি রেখা টান এবং যেখানে শেষ হয়েছে সেখানে থেমে থাক, এবার কাগজটি ভাঁজ খুলে সেটিকে মেলে ধর।

এখন সকলেই কাগজের উপর দুটি রেখা একেবারে আঁকা হয়েছে দেখে অবাক হয়ে যাবে।

এবার এই দুটি রেখাকেও কাজে লাগিয়ে পেন্সিলটি যে কোন দিকে চালিয়ে দিয়ে তুমি নক্সাটি সম্পূর্ণ করতে পার।

ধাঁধাঁটির রহস্য বজায় রাখার জন্য কেবল একটি বিষয়ে সাবধান থাকতে হবে। কাগজের CD ভাঁজের খুব কাছাকাছি তোমার পেন্সিলের শিষটি রাখতে হবে যাতে একই টানে একই সঙ্গে দুটি রেখা আঁকা হয়ে যায়।

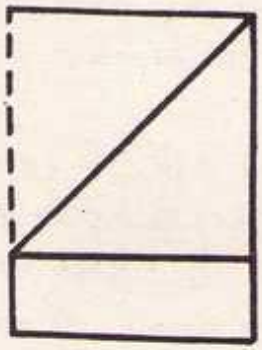
62 স্বর্গ এবং নরকে যাবার টিকিট

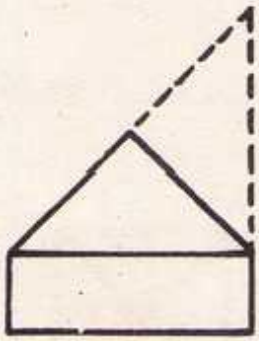
কেবলমাত্র ভাঁজ করা একটি কাগজ ছিঁড়ে ফেলে কে স্বর্গে, আর কে মর্ত্তে যেতে পারবে সেটি বলা যাবে।

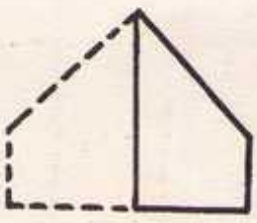
পূঃ উঃ—একটি আয়তক্ষেত্রাকার কাগজ ও একটি কাঁচি।

পূঃ প্রঃ— × × ×

তুমি যদি দর্শকদের সম্পর্কে এ ধরণের ভবিষ্যৎবাণী না দিতে চাও তাহলে চিত্রে যেভাবে দেখান আছে সেইভাবে কাগজটি ভাঁজ করতে করতে একটি গল্প বলতে থাক। শেষে XY নির্দেশক অনুযায়ী কাগজটি কেটে ফেল।

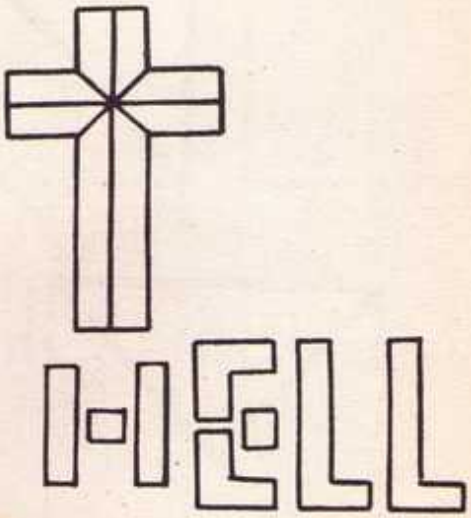






এখন কাগজের কাটা টুকরো দুটি দুজন দর্শককে দাও এবং দেখতে বল অথবা সন্ত এবং শয়তানের নাম নিয়ে নিজেই খুলে দেখ কার ভাগ্যে স্বর্গবাস ও কার ভাগ্যে নরকবাস লেখা রয়েছে।

সন্তের নামে যখন কাগজের টুকরোটি খোলা হবে তখন একটি 'ক্রশ'-এর আকৃতি পাওয়া যাবে। এটির অর্থ ভাল, ধর্মীয় ভাবনার জন্য সন্ত স্বর্গবাসের অধিকারী। অপরপক্ষে, যখন অন্য কাগজের টুকরোগুলি একত্রিত করা হবে, দেখা যাবে এটি একটি স্থানের নাম সূচিত করছে—সেটি হোল নরক বা (Hell)। অসৎ কাজকর্মের জন্য শয়তানের জন্য স্থানটি নির্দিষ্ট।



AMARBOI.COM

63 অনুমান কর কতগুলি ছিদ্র আছে ?

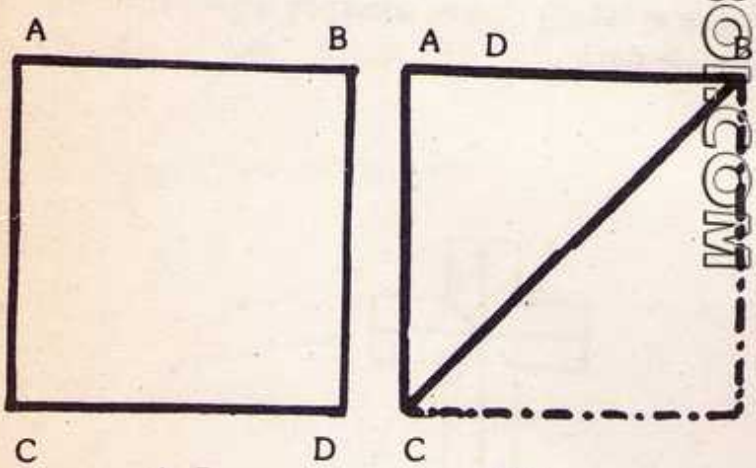
একটি বর্গাকার কাগজ চার ভাঁজে মুড়ে নিয়ে তার প্রান্তস্থ কোণগুলি কেটে ফেল এবং দর্শকদের কাছে জানতে চাও কতগুলি ছিদ্র হয়েছে।

প্রঃ উঃ—একটি বর্গাকার কাগজখণ্ড ও একটি কাঁচি।

পূঃ প্রঃ—কাগজটি ভাঁজ করার সঠিক নিয়মটি মনে রাখবে।

এই খেলাটি দেখাবার ব্যাপারে হাতের কোন কারসাজি বা কৌশল নেই। সেজন্য এখন কাগজটি খুব ধীরে ধীরে ভাঁজ কর যাতে দর্শকরা সবকিছু ভালভাবে দেখতে পায়।

AMARBOI.COM

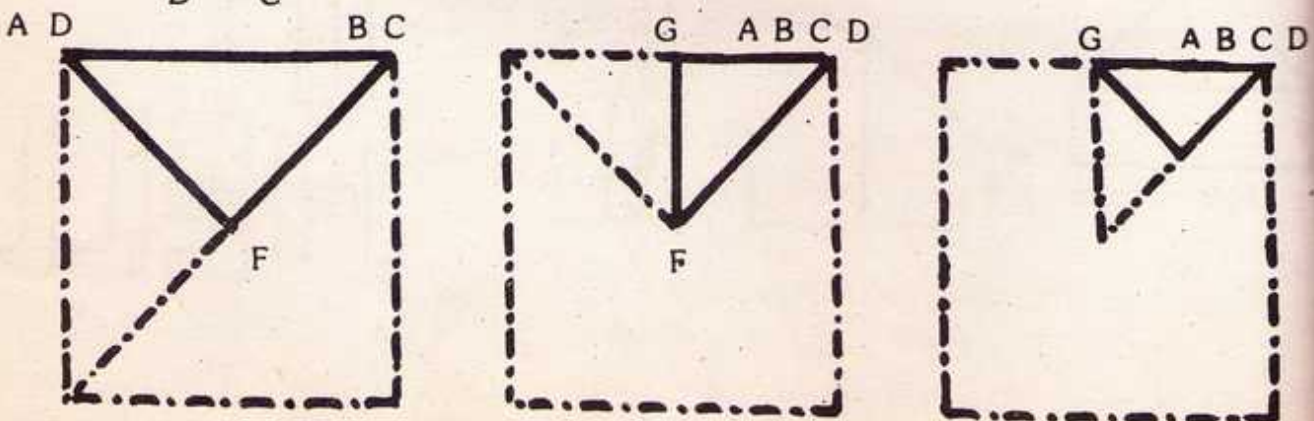


এখন কাগজটি টেবিলের উপর মেলে দাও। A চিহ্নিত কোণটি D চিহ্নিত কোণার উপর মুড়ে দাও, পুনরায় C কোণটিকে B-এর উপর নিয়ে এসো।

এবার AB ভাঁজটিকে BC ভাঁজে নিয়ে এসো এবং পুনরায় ভাঁজ করে F কোণটিকে ABCD কোণার নিয়ে এসো।

এখন ABCDF কোণটি কাঁচি দিয়ে কেটে ফেল এবং দর্শকদের জিজ্ঞেস কর এরফলে কাগজটিতে কতগুলি ছিদ্র হতে পারে ? উত্তরে নিশ্চয়ই কেউ বলবে না মাত্র একটি। অপর কাগজটি একই কায়দায় ভাঁজ কর এবং ঐ প্রান্তটি কাটো। এখন কতগুলি ছিদ্র হবে ?

এখন দেখো কতজন দর্শক 'একটি হবে না' এই উত্তরটি দিচ্ছে।



64 উল্‌টে পাল্‌টে অদৃশ্য করা

এক নম্বর নক্সাতে (FIG. 1) আঁকা তিনটি অংশে খুব স্পষ্টভাবে 13-টি ছোট ছোট আয়তক্ষেত্র আঁকা আছে। এগুলির মধ্য থেকে না কেটে বা মুছেই তুমি একটি আয়তক্ষেত্র অদৃশ্য করে দিতে পার। কিভাবে সেটা লক্ষ্য কর।

প্রঃ উঃ—নক্সাটির অনুরূপ একটি নক্সা শক্ত একটি কাগজের উপর এঁকে সেটিকে তিনটি খণ্ডে কাট।

পুঃ প্রঃ— × × ×

Fig.–1

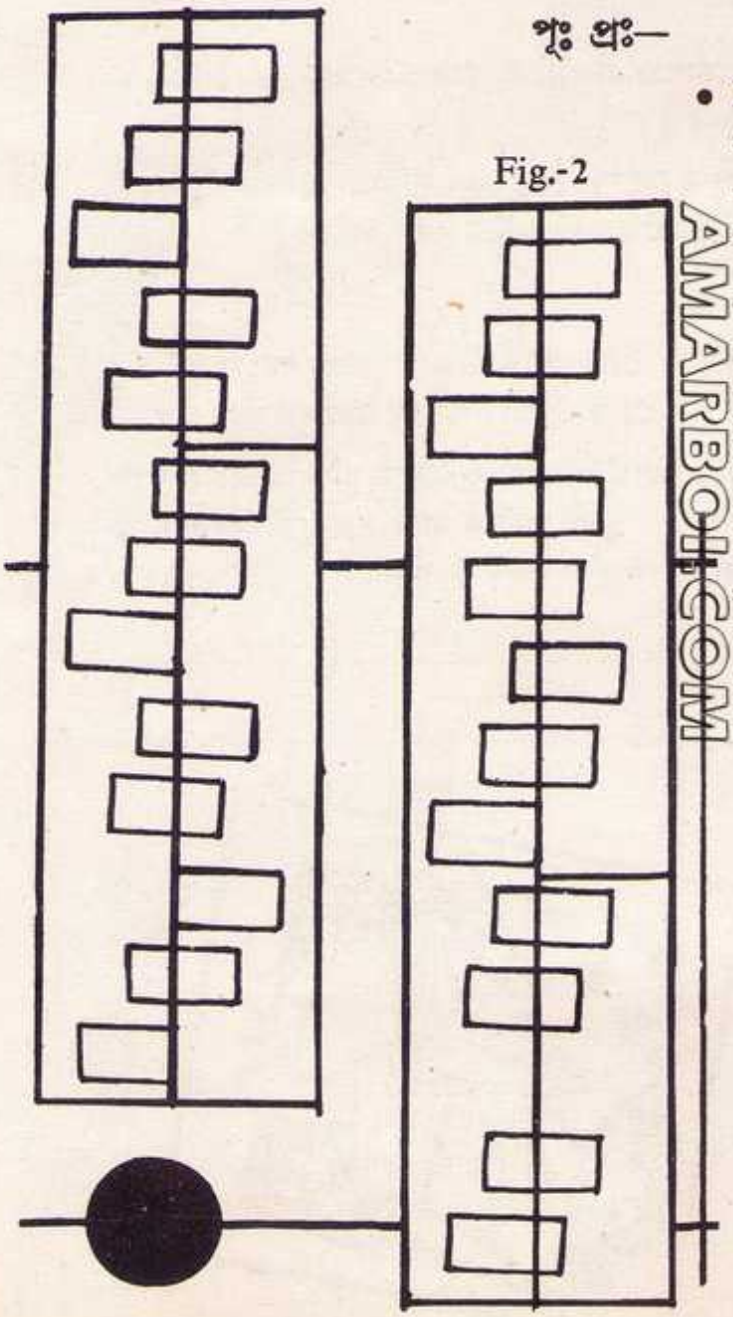


Fig.-2

- **Fig. 1**-এ যেমন দেখান হয়েছে সেভাবে তিনটি খণ্ড কাগজ প্রথম অবস্থায় রাখলে 13টি আয়তক্ষেত্রই খুব পরিষ্কারভাবে দেখা যাবে। এখন দর্শকদের এগুলি ঠিকমত গুণে দেখতে বল।

এবার নক্সাটিকে রুমাল দিয়ে ঢেকে ফেল এবং কাগজের দুটি খণ্ডের জায়গা ডানদিকে এমনভাবে বদলে দাও যাতে ওপরের খণ্ডটি নীচের দিকে এবং নীচেরটি উপরদিকে এসে যায়। Fig. 2-তে যেমন দেখান হয়েছে)।

এখন নক্সাটি ঢেকে দাও এবং দর্শকদের ডেকে আয়তক্ষেত্রগুলি পুনরায় গণনা করতে বল। তারা অবাক বিস্ময়ে দেখবে একটি সংখ্যা কমে গিয়ে মোট আয়তক্ষেত্রের সংখ্যা দাঁড়িয়েছে 12-তে।

AMARBOI.COM

65 কাগজের ষ্ট্র দিয়ে বিস্ময় সৃষ্টি করা

না ছুঁয়ে একটি খালি সোডার বোতলকে একটিমাত্র ষ্ট্র দিয়ে উঠিয়ে ফেলা।

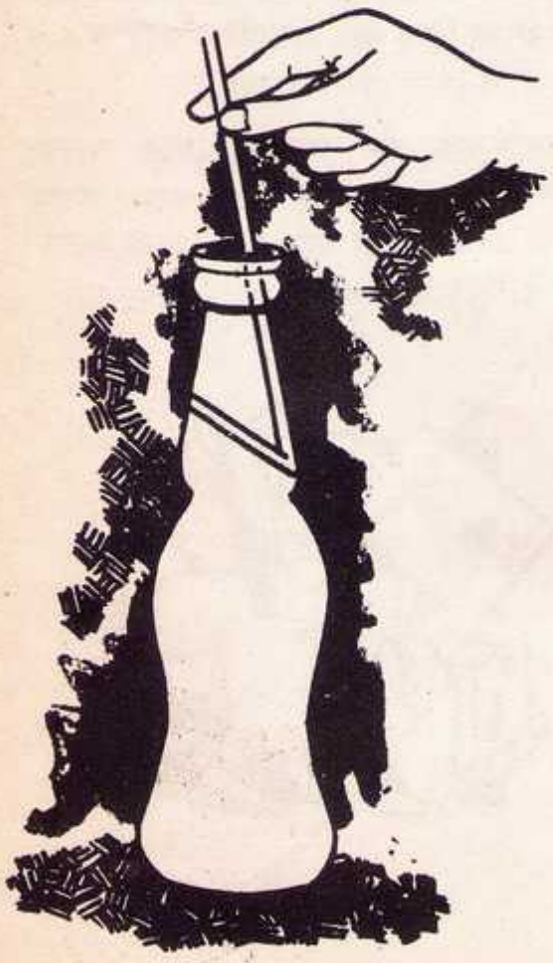
প্রঃ উঃ—একটি খালি সোডার বা ক্যাম্পাকোলার বোতল এবং একটি নতুন কাগজের ষ্ট্র।

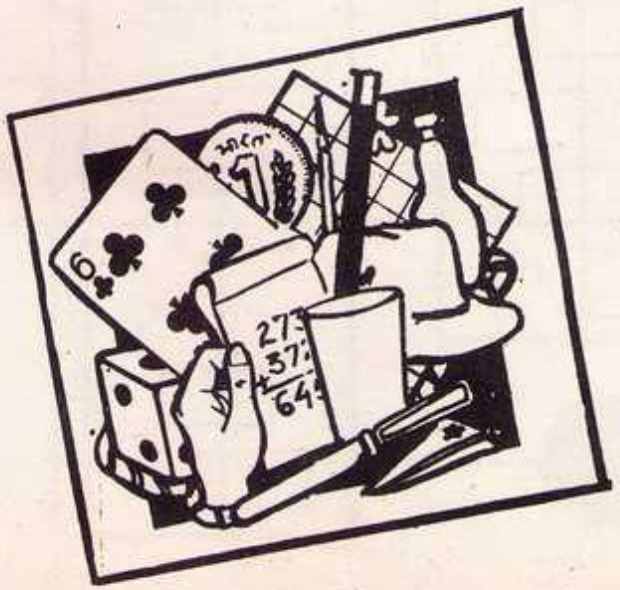
পূঃ প্রঃ—ষ্ট্রটিকে তার $\frac{1}{3}$ দৈর্ঘের কিছু কম পরিমাপে বাঁকাও, যাতে দুটি প্রান্তীয় মুখ একইদিকে থাকে (ছবিতে দেখ)।

AMARBOI.COM

বোতলটিকে টেবিলের উপর রাখ এবং লম্বা দিকটি ধরে বাঁকান দিক থেকে Straw-টিকে বোতলের মধ্যে রাখ।

এখন Straw-টি ধীরে ধীরে টানতে থাক। এরফলে কি ঘটবে জান। ষ্ট্র-টি আটকে যাবে এবং তুমি বোতলটিকে স্পর্শ না করেই তুলে ফেলতে পারবে।



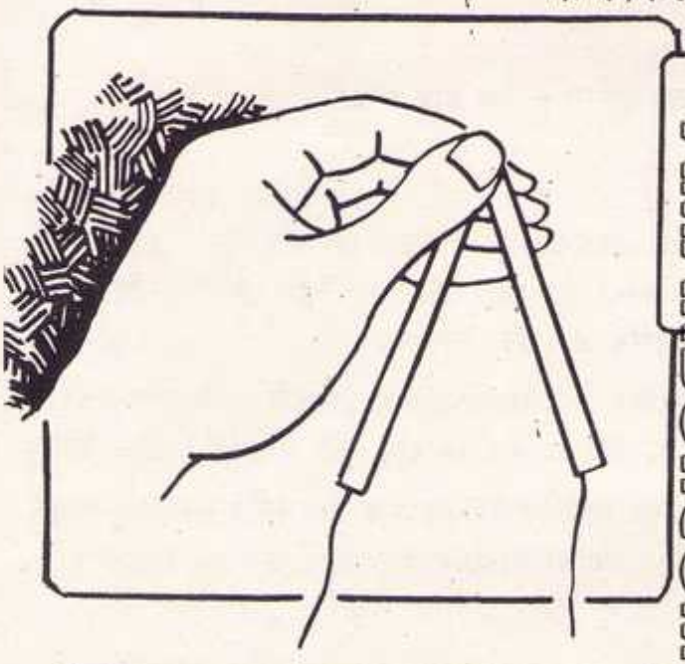


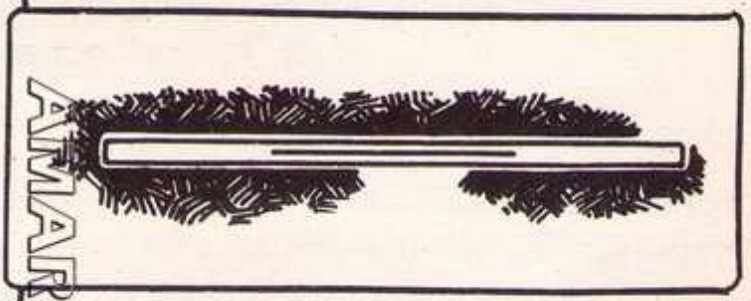
66 যে সুতো ছেঁড়ে না

একটি কাগজের ষ্ট্র (STRAW)-এর ভিতর দিয়ে একটি সুতো গলিয়ে দাও। ষ্ট্র-টি মাঝামাঝি জায়গায় কেটে ফেল, দেখবে সুতোটি অক্ষতই রয়েছে।

প্রঃ উঃ—একটি কাগজের ষ্ট্র 60 cm. দীর্ঘ একটি সুতো এবং একটি কাঁচি।

পূঃ প্রঃ—ষ্ট্র-টির মাঝামাঝি জায়গায় 8 cm. মতন লম্বালম্বি চিরে দাও।

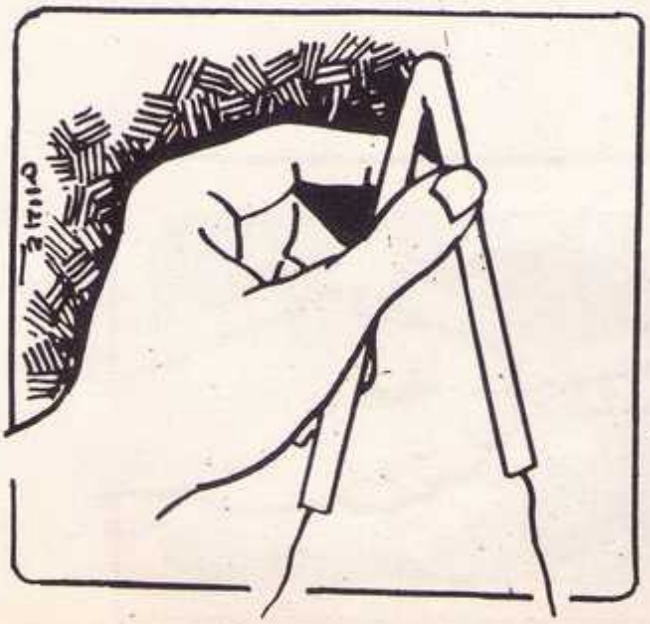




AMARBOI.COM

সুতোটি ষ্ট্র-এর একদিক দিয়ে প্রবেশ করিয়ে অন্যদিক দিয়ে বের করে আন। সুতোর দুটি মুখই বেরিয়ে থাকবে। চেরা জায়গাটি ভিতর দিকে রেখে ষ্ট্রটি মাঝামাঝি বাঁকিয়ে দাও।

সুতোর দুটি প্রান্তই টেনে সামান্য রাখ যাতে সেটির মাঝখানের অংশটি কাটা বা চেরা জায়গাটি দিয়ে বেরিয়ে আসে। এই কাজটি সাবধানে বুড়ো আঙ্গুল ও অন্যান্য আঙ্গুলের সাহায্যে লুকিয়ে নিয়ে করবে।



এখন ষ্ট্র-এর বাঁকান অংশটি কাট এবং দর্শকদের হাত তুলে দেখিয়ে দাও যে সেটি সত্যিসত্যিই দুভাগে কাটা হয়ে গেছে। তবে এসময় তোমার আঙ্গুলের আড়ালে সুতোটিকে খুব সাবধানে লুকিয়ে রাখবে।

এবার ঠিক একজন পেশাদারী যাদুকরের কায়দায় মন্ত্র পড়তে পড়তে ষ্ট্র-এর কাটা খণ্ড দুটিকে এক করে দাও এবং অক্ষত সুতোটিকে বের করে আন।

হাঁ, যদি দর্শকরা এরমধ্যে ঘুমিয়ে পড়ে, তাহলে নিঃসন্দেহে তারা প্রশংসায় ফেটে পড়বে।

67 একজন আধুনিক অরণ্যদেব হবে ?

একটি পাকান রুমাল দুদিক থেকে টেনে ছিঁড়ে ফেল এবং প্রমাণ করে দাও যে তুমি ঐ প্রদর্শনীর সবচেয়ে শক্তিশালী পুরুষ।

প্রঃ উঃ—একটি কাগজের রুমাল ও এক গ্লাস জল।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

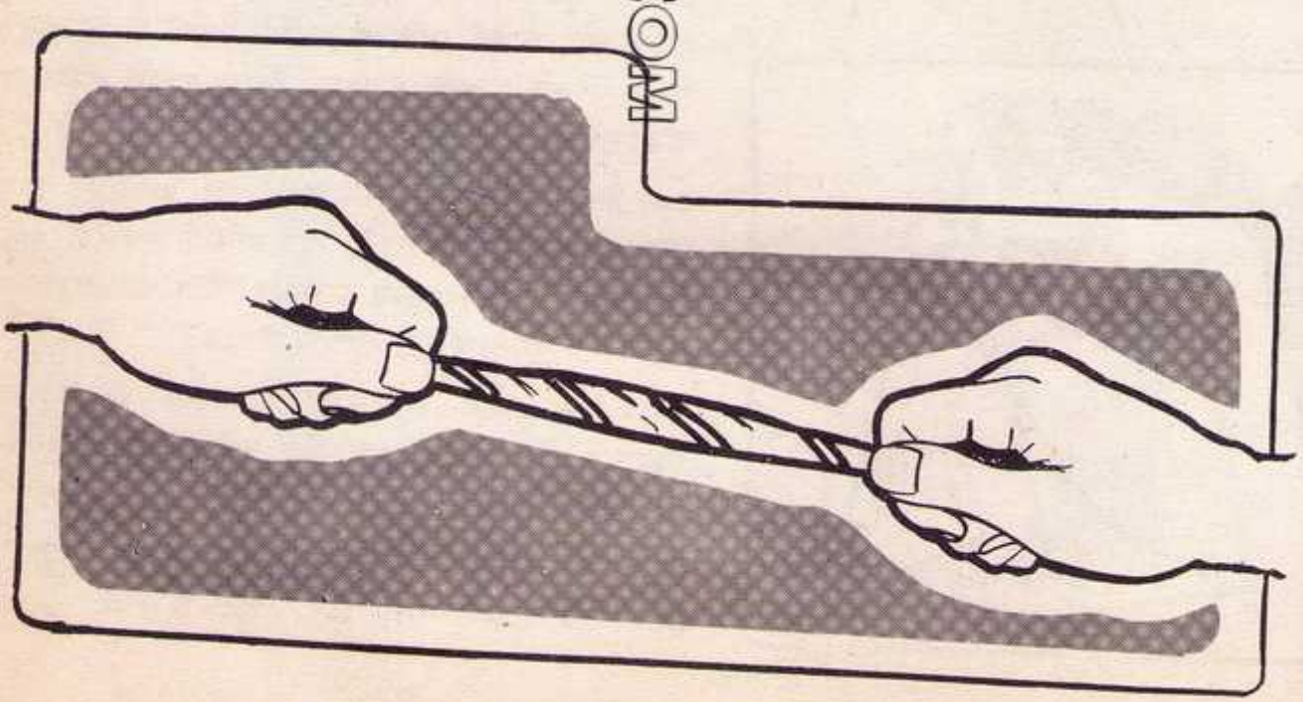
এখন কাগজের রুমালটিকে দড়ির মতন পাকিয়ে নাও। এরপর দর্শকদের মধ্যে যিনি তাঁর শক্তি যাচাই করতে চান তাঁকে এই রুমাল-দড়িটি দাও। এই সময় তুমি গ্লাসটি তুলে ধরে জল খেতে থাক। তোমার আসল উদ্দেশ্য হবে জল খাওয়ার নাম করে আঙ্গুলগুলি ভিজিয়ে নেওয়া।

এক বা একাধিক দর্শক দড়িটি ছিঁড়তে ব্যর্থ হলে রুমালটি ফিরিয়ে নাও এবং তোমার ভিজে আঙ্গুলগুলি দিয়ে মাঝামাঝি জায়গার চেপে ধর।

রুমালটির মাঝখানের ভিজে অংশটি কেউ লক্ষ্য করবার আগেই দুটি প্রান্ত টেনে ধরে সেটি সহজেই ছিঁড়ে ফেল।

বিস্ময়ের সঙ্গে দর্শকরা তোমায় প্রদর্শনীর সবথেকে শক্তিশালী মানুষ বা আধুনিক অরণ্যদেব বলে মেনে নেবে।

AMARBOI.COM



৬৪ দড়ির ফাঁস থেকে মুক্ত হওয়া

দু'টি দড়ি নাও। দু'জন দর্শকের সাহায্যে দড়ি দু'টি দিয়ে নিজের শরীরটি বাঁধ এবং সামনে একটি গিঁট দাও। এবার দড়ি দু'টি টান। দেখবে দড়ির ফাঁস থেকে তুমি মুক্ত হয়ে গেছ।

প্রঃ উঃ—180 cm. দৈর্ঘের দুটি দড়ি এবং দড়ির রঙের কিছু সুতো।

পূঃ প্রঃ—দড়ি দুটি মাঝামাঝি জায়গায় সুতো দিয়ে বাঁধ এবং সুতোর প্রান্তগুলি কেটে ফেল।

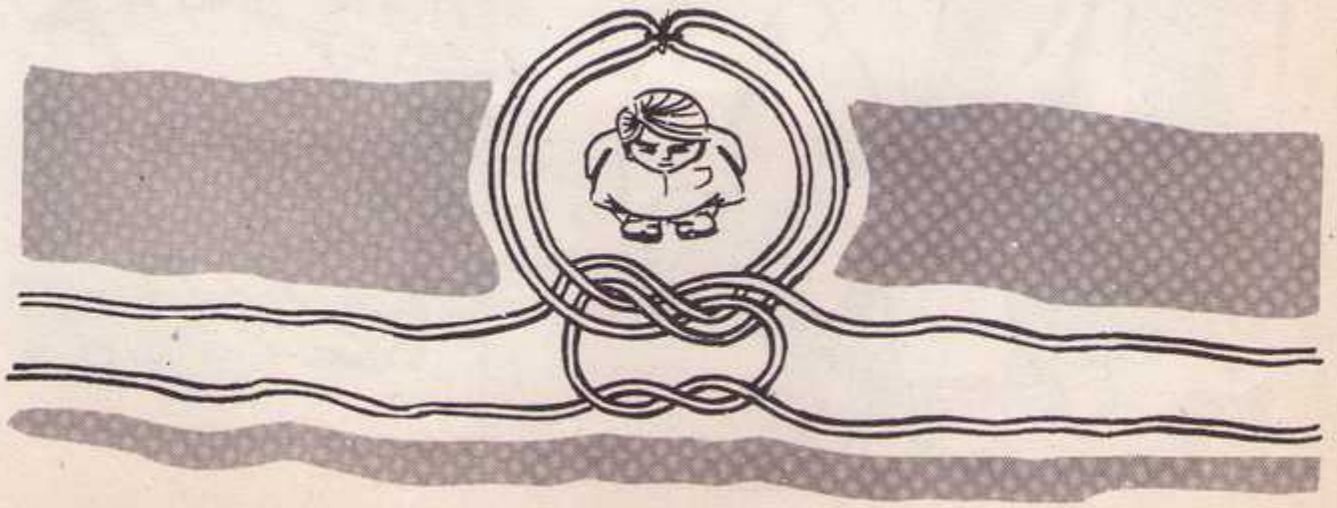
এবার দর্শকদের মধ্যে থেকে দু'জনকে তোমায় সাহায্য করবার জন্যে মঞ্চে ডাক। দড়ি দুটি মাঝামাঝি জায়গায় এমনভাবে ধর যাতে তারা বুঝতে না পারে যে সে দুটিকে যুক্ত করা হয়েছে।

দড়ি দুটির ক্ষমতা পরীক্ষা করবার জন্য তোমার সহকারীকে বিপরীত দিক থেকে দড়িটি টেনে দেখাতে বল।

এবার তাদের কাছ থেকে দড়িটি ফিরিয়ে নাও। এখন তোমার হাতগুলি পিছন দিকে নাও এবং দড়ির প্রান্ত দুটি এমনভাবে বদলে নাও যাতে তোমার দুটি হাতেই দড়িটির দুটি প্রান্ত এসে যায়।

AMARBOI.COM

এখন তোমার কোমরের সামনের দিকে একটিমাত্র গিঁট দিয়ে দড়িটি বাঁধ এবং সহকারীকে পুনরায় প্রান্তগুলি দাও। "এই অসম্ভব কাজটি জটিল করে তুলে আবার তাকে সম্ভব ও সহজ করে তোলা বেশ মজার ব্যাপার, তাই না?" —এই কথাগুলি বলে দড়িটির একটি করে প্রান্ত প্রত্যেক সহকারীর হাত থেকে ফিরিয়ে নাও। আরও একটি গিঁট বাঁধ এবং প্রান্তগুলি আবার তাদের হাতে দাও। এবার খুব উত্তেজিত হবার ভান করে বল, "এক, দুই, তিন টানো।" দেখবে টান দেওয়ার সঙ্গে সঙ্গে দড়িগুলি সুতোর বাঁধন থেকে ছিঁড়ে যাবে এবং ফলত গিঁটগুলি অদৃশ্য হয়ে তোমাকে মুক্ত করে দেবে।



69 আজ্ঞাবাহী বালা

দুই হাতের মনিবন্ধে বাঁধা একটি দড়ির মধ্যে একটি বালা না বেঁধেই ঝুলিয়ে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—দুটি একই ধরণের একই মাপের বা (Bracelet), প্রায় 60 cm. থেকে 90 cm. দৈ একটি দড়ি।

পূঃ প্রঃ—বালা দুটির মধ্যে একটি হাতে পরে নাও এ কনুই পর্যন্ত আটকে দিয়ে জামার হাতার মধ্যে ঢেকে রা

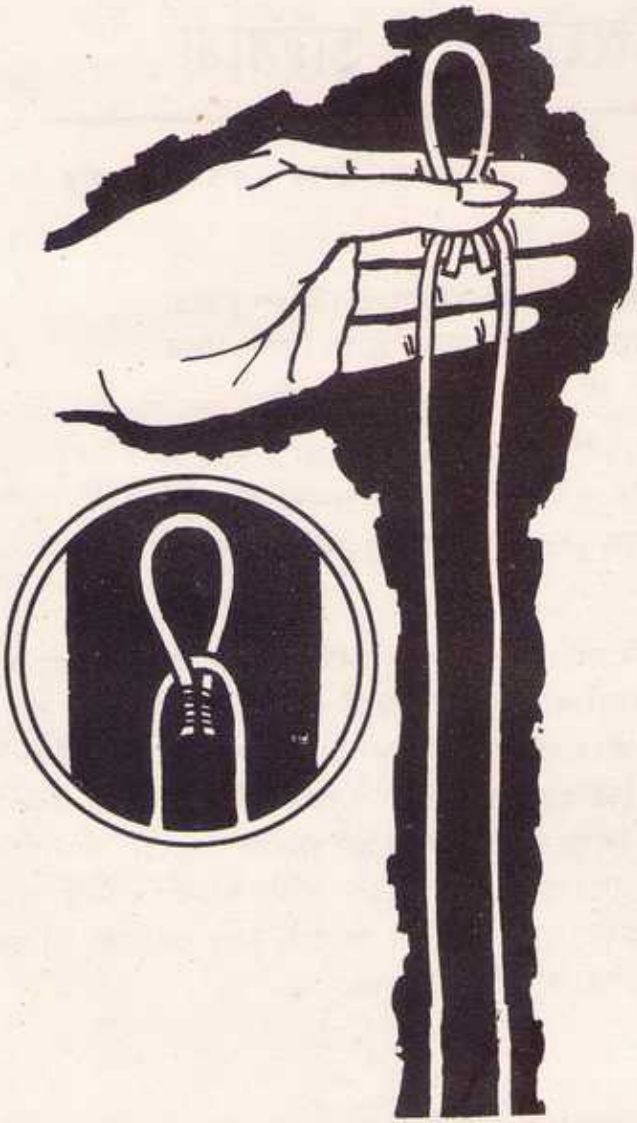
যে কোন একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক এবং তাকে দ এবং বালাটি পরীক্ষা করে দেখবার জন্যে দাও। এ তাকে তোমার দুই হাতের মনিবন্ধে দড়ির দুটি প্রান্ত শ করে বেঁধে দিতে বল। বালাটি ফেরৎ নিয়ে না মুহূর্ত্তের জন্যে পিছন ফিরে হাতের বালাটিকে সাবধা তোমার পকেটের মধ্যে পুরে দাও এবং খুব শান্তভাবে হা দুটিতে ঝাঁকুনি দিয়ে আগে থেকে হাতে আটকে রা বালাটি দড়ির মধ্যে নিয়ে এসো।

এবার সামনে ফিরে উৎকণ্ঠিত অপেক্ষামান দর্শক তোমার সাফল্যের প্রমাণটি দেখিয়ে দাও।

AMARBOI.COM

70 কাটা দড়ি জোড়া লাগান

একজন দর্শক একটি দড়ি দু'ভাগে কেটে দিয়ে যাবে। দড়িটিকে আবার পূর্বের অবস্থায় নিয়ে যেতে হবে অর্থাৎ জোড়া লাগাতে হবে।



প্রঃ উঃ—নরম কাপড়ের তৈরী দু'টুকরো দড়ি। এক টির মাপ হবে 90 cm. এবং অপরটির 15 cm. সাদা সুতো, টুপী, কাঁচি এবং একটি টেবিল।

পূঃ প্রঃ—15 cm. মাপের দড়িটিতে সাদা সুতো দিয়ে বেঁধে একটি ফাঁস তৈয়ারী কর এবং অন্য বড় দড়ির টুকরোটি ফাঁসটির মধ্যে প্রবেশ করিয়ে দাও। এবার এটিকে মাঝামাঝি জায়গায় আন।

AMARBOI.COM

এবার অভিনয়ের ভঙ্গীতে দর্শকদের উদ্দেশ্যে বল, "তোমাদের কারো কাছে এমন কোন যাদু ধুলো আছে কি যার সাহায্যে দড়ির টুকরো দুটিকে এক করে ফেলা যায়?" দর্শকরা 'না' বললে, "আমার কাছে আছে", একথা বলে তেমোর পকেটে হাতটি পুরে দিয়ে ফাঁসটি সেখানে রাখ। এটা এমনভাবে কর যাতে মনে হয় তুমি পকেট থেকে কিছুটা ধুলো বার করে আনলে। এবার সেগুলিকে টুপীটির উপর ছড়িয়ে দেবার ভান কর। তোমার অপর হাতটি দিয়ে দড়িটির অপর প্রান্তটি তুলে ধরে সেটিকে ধীরে ধীরে শূন্যে ঝুলিয় দাও। টুপীটি তোমার মাথায় পরে নাও এবং দর্শকদের দেখিয়ে দাও কোন যাদুর ফলে দড়িটি পুনরায় জোড়া লেগে গেছে। দর্শকরা এটি দেখে সত্যিসত্যিই অবাক হয়ে যাবে।

দর্শকদের একজনকে মঞ্চে ডাক এবং তার হাতে কাঁচিটি দিয়ে দড়িটি কেটে ফেলতে বল। তোমার বামহাতটি এমনভাবে প্রসারিত কর যাতে দর্শকরা একদিকে এবং দড়িটি হাতের অন্যদিকে থাকে। দড়িটি কাটা হয়ে গেলে মনে হবে সেটি দু'টুকরো হয়ে গেছে। এখন এটির মাঝের অংশটি টুপীটির মধ্যে রাখ। দেখবে দুটি প্রান্ত যেন ঝুলে থাকে। কাটা ফাঁস তোমার হাতে নিয়ে নাও।

71 একটি অস্বাভাবিক ভারসাম্য

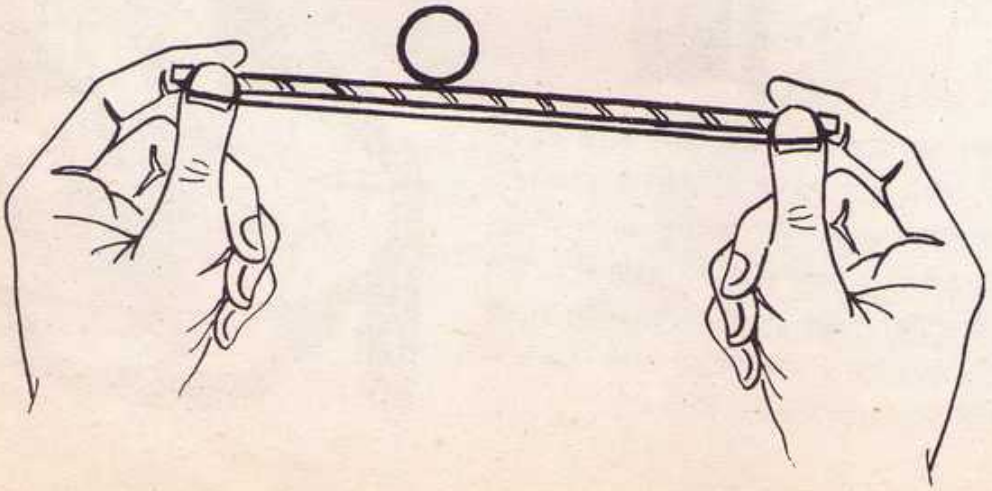
মাধ্যাকর্ষণ শক্তিকে পরাস্ত করে একটি দড়ির টুকরোর উপর একটি বলের ভারসাম্য রক্ষা।

প্রঃ উঃ—45 cm. দীর্ঘ এবং 5 mm. মোটা এক টুকরো দড়ি, একটি 5 cm. লম্বা কাল রঙের সুতো, পিংপং বলের মতন ছোট একটি বল।

পূঃ প্রঃ—দড়ির দুইদিকে 5 cm. করে ছেড়ে সুতোটি বাঁধ এবং সুতোর অতিরিক্ত অংশটি এমনভাবে কেটে ফেলে দাও যাতে দর্শকগণ সুতোর অস্তিত্বই ধরতে না পারে।

খেলা শুরু করবার সময় যখন তুমি দড়ির প্রান্তগুলি লম্বালম্বিভাবে দু'হাতে তুলে ধরবে, তখন তোমার বুড়ো আঙ্গুলটি সুতো এবং দড়ির মাঝামাঝি জায়গায় রাখবে। লক্ষ্য রাখবে, সুতোর দিকটি যেন দর্শকের সামনে না থাকে। সেটি তোমার নিজের দিকে আড়াল করে রাখবে।

এখন তোমার সহকারীকে দড়ির যে কোন প্রান্তের কাছাকাছি বলটি স্থাপন করতে বল অথবা তুমি নিজে নিজেই দড়ির উপরে বলটি রাখতে পার। তবে সব সময়ই মনে রাখবে সুতোটি যেন দর্শকরা দেখতে না পায়। এখন তোমার যে কোন হাত একটু নীচু করলেই বলটি দড়িটির উপর দিয়ে গড়াতে শুরু করবে। দর্শকরা ভাববেন বলটা বুঝি কেবল দড়িটির উপরেই, অলৌকিক উপায়ে ভারসাম্য রক্ষা করে গড়িয়ে যাচ্ছে। কিন্তু, তুমি কেবল জান, আসলে সুতোর বাধা বলটিকে আটকে রাখছে, পড়তে দিচ্ছে না।



AMARBOI.COM

72 রজ্জু এবং বোতলের খেলা

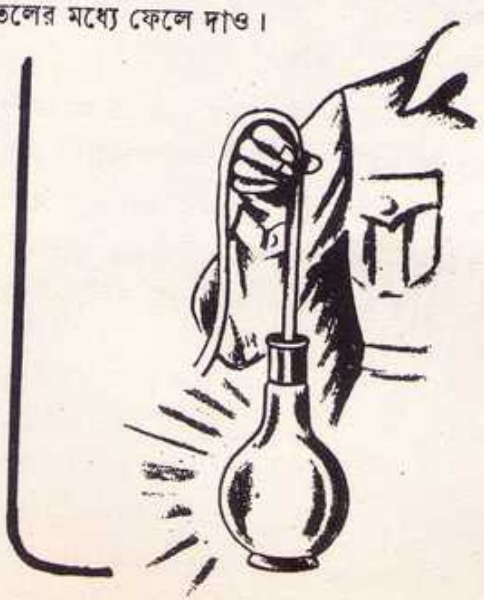
একখণ্ড দড়ি একটি বোতলের গলা দিয়ে ভিতরে গলিয়ে দাও। এবার বোতলটি উল্টে ধরে দেখ দড়িটি পড়ছে না। এখন বোতলটি আবার সোজা করে দড়িটি ধরে টান, দেখবে সেটি রহস্যময় কারণে বোতলের ভিতর আটকে গেছে।

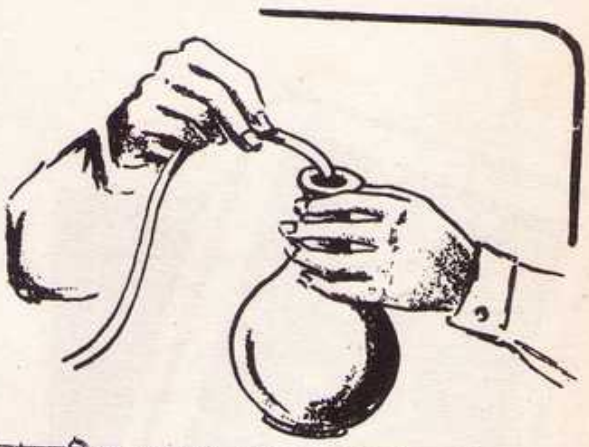
প্রঃ উঃ—একটি লম্বাগলা বোতল, (ছবিতে যেমনটি দেখান হয়েছে তেমন হলেই ভাল হয়।) এক মিটার লম্বা একখণ্ড দড়ি, একটি রবার বা কর্কের বল। বলটির ব্যাস হবে বোতলের গলার ব্যাসের সামান্য কম।

পূঃ প্রঃ— × × ×

বোতল, দড়ি এবং বল—তিনটিকেই টেবিলের উপর এমন ভাবে রাখ, যাতে বলটি দড়ির আড়ালে লুকানো থাকে। বামহাত দিয়ে বোতলটিকে তুলে ধর এবং ডানহাত দিয়ে দড়িটিকে নেবার সময় হাতের তালুর মধ্যে বলটিকে লুকিয়ে নাও।

এখন যে কোন একজন দর্শককে বোতলটি পরীক্ষা করে দেখবার জন্যে দাও। পরীক্ষা হয়ে গেলে তুমি বামহাত দিয়ে সেটি ফেরৎ নিয়ে নাও এবং হাতের তালুর মধ্যে বলটিকে লুকিয়ে রেখে দড়িটি তাকে দাও। খুব দ্রুত বোতলটি ডানহাতে চালান করে দাও এবং সেই ফাঁকে বলটি বোতলের মধ্যে ফেলে দাও।





বোতলটিকে আবার তোমার বামহাতে নিয়ে এসো এবং ডানহাত দিয়ে দড়িটি বোতলের তলা পর্যন্ত প্রবেশ করিয়ে দাও।

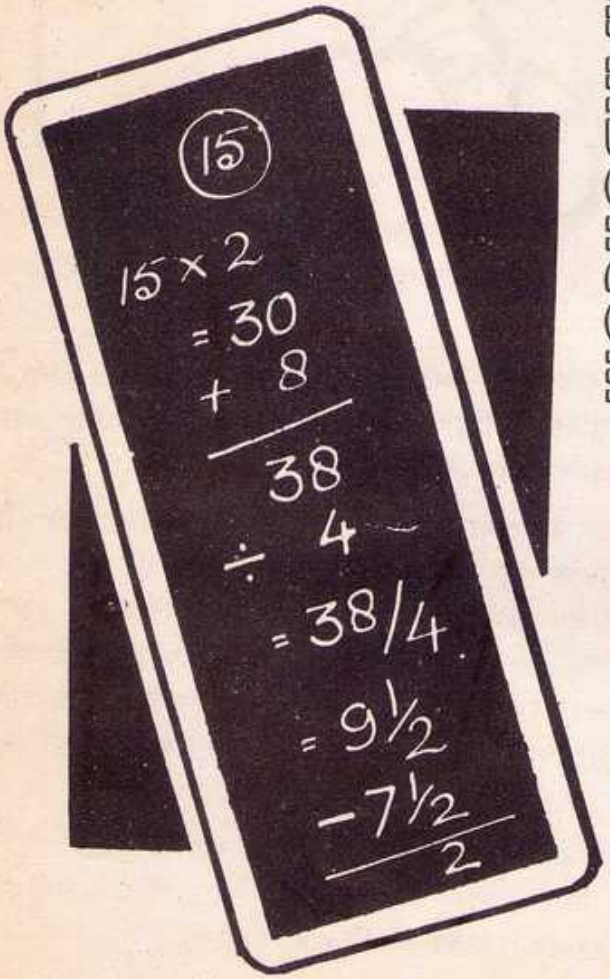
এবার তোমার যাদুমন্ত্র বলতে বলতে বোতলটিকে নীচের দিকে উল্টে দাও। দেখবে দড়িটা পড়ে গেল না। (এর আসল কারণটা কেবলমাত্র তুমিই জান। কারণ, বলটি এখন বোতলের মুখে দড়িটা আটকে দিয়েছে।) এখন দড়ির খোলা প্রান্তটি ধরে বোতলটিকে শূন্যে দুলিয়ে দাও। সবাই অবাক বিস্ময়ে দেখবে বোতলটি শূন্যে ঝুলছে।

দড়িটি এরপর, বোতল থেকে বার করে নেবার জন্য সেটিকে সোজা করে বসাও এবং নীচের দিকে ঠেলে দাও। দেখবে, সহজেই দড়িটি খুলে আসবে।

AMARBOI.COM

73 দর্শকদের মনের কথা বলে দাও

একজন দর্শককে যে কোন একটি সংখ্যা ভাবতে বল, সংখ্যাটিকে দ্বিগুণ কর, দ্বিগুণ সংখ্যার সঙ্গে আট যোগ দাও, মোট ফলটিকে এবার চার দিয়ে ভাগ দাও এবং প্রথম সংখ্যাটির অর্ধেক দিয়ে বিয়োগ দাও। এবার দর্শকটিকে চূড়ান্ত ফলটি মনে রাখতে বল। সেকি সংখ্যা ভেবেছে, সেটি না জেনেই তুমি তাকে বলতে পারবে যে তার পছন্দের সংখ্যাটি হোল 2।



AMARBOI.COM

প্রঃ উঃ— × × ×

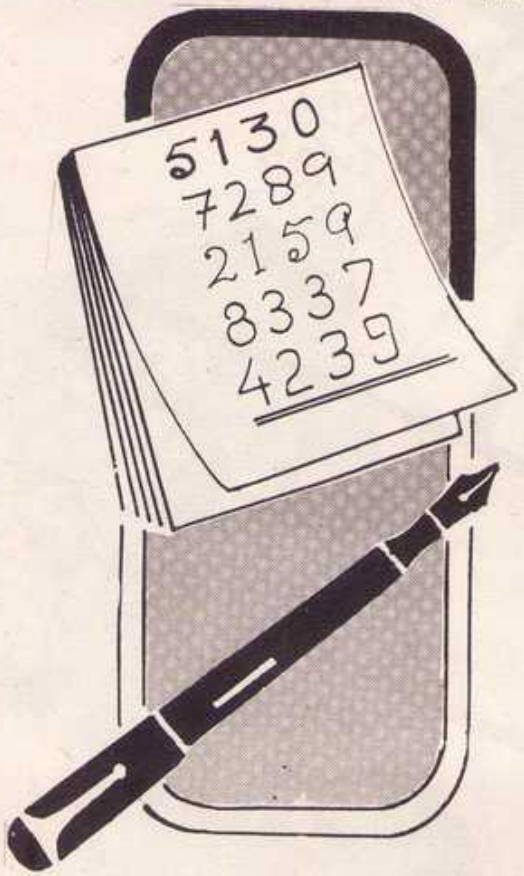
পূঃ প্রঃ—এখন খেলাটির গোপন কথাটি জেনে নাও। আসল রহস্যটি নির্ভর করছে সেই খেলাটির উপর যেটি তুমি যোগ করবার জন্যে বলেছ। উপরের উদাহরণে এটি হোল 8 (আট)। চূড়ান্ত ফলাফল সব সময় হবে এর এক চতুর্থাংশ। এক্ষেত্রে 2 হয়েছে।

মনে কর দর্শকটি যে সংখ্যাটি ভেবেছে সেটি হোল 15। এখন তোমার গণনা শুরু করে দাও। প্রথমে দুই দিয়ে গুণ কর। তারপর 8 যোগ দাও। ফলাফলটিকে 4 দিয়ে ভাগ কর। এখন অনুমিত সংখ্যাটির অর্ধেক দিয়ে বিয়োগ দাও। সংখ্যাটি দাঁড়াল 2।

যদি খেলাটি কয়েকবার করে দেখাতে হয় তা'হলে, যোগ করার সংখ্যাটি পরিবর্ত্তন করে দাও। দর্শকদের তুমি 12 বা 16 যোগ করতে বল। তবে মনে রাখবে সংখ্যাগুলি যেন 4 দিয়ে ভাগ করা যায়। যখন 12 যুক্ত করা হবে, চূড়ান্ত সংখ্যাটি হবে 3 এবং 16 যোগ হলে সংখ্যাটি হবে 4।

74 যোগফল আগেই বলে দাও

এক টুকরো কাগজে একটি সংখ্যা লেখ এবং দর্শকদের সেটি দাও। এখন পাঁচজন দর্শককে মঞ্চে ডাক এবং একটি ছোট প্যাডে এক এক করে পর পর চার অঙ্কের (4 Digit) যে কোন সংখ্যা লিখতে বল। এবার ষষ্ঠ একজন দর্শককে এই অঙ্কটির যোগফল বার করতে বল। সংখ্যাটি আগেই কাগজে লিখে রাখা সংখ্যাটির সঙ্গে মিলে গেছে দেখে দর্শকরা অবাক হয়ে যাবে।



প্রঃ উঃ—একটি ছোট কাগজের লেখার প্যাড এবং একটি কলম।

প্রঃ প্রঃ—কাগজের প্যাডটি যাতে সামনে এবং পিছনে দু দিক থেকেই একই আকৃতির দেখায় সেজন্যে প্যাডের কার্ডবোর্ডটি খুলে ফেলে দাও এবং একদিকের পাতায় একটির নীচে একটি এই ক্রমে 4 অঙ্কের যে কোন পাঁচটি সংখ্যা লেখ। (ছবিতে যেভাবে দেওয়া আছে, সেই ভাবে)। এই অঙ্কগুলির নীচে একটি সমান্তরাল রেখা টান এবং এগুলি যোগ দাও। যোগফলের সংখ্যাটি মনে মনে রেখে দাও।

পাঁচজনের কাছ থেকে পর পর পাঁচটি চার সংখ্যার অঙ্ক লিখিয়ে নাও।

এবার মোট যোগফলটি পাবার জন্যে দূরের প্রান্তে বসে থাকা দর্শকটির কাছে যাও। যাবার সময় প্যাডটি উল্টে সোজা করে নাও এবং একহাত থেকে অন্যহাতে বদল করে নাও। কারণ, সোজাদিকে তোমার আগে থেকে পাঁচটি চার অঙ্কের সংখ্যা লিখে রাখা আছে। ষষ্ঠ দর্শকটি আসলে এই সংখ্যাগুলিই যোগ করবে। স্বাভাবিকভাবেই তোমার আগের লিখে রাখা যোগফলের সঙ্গে এটি মিলে যাবে। এখন তুমি ষষ্ঠ দর্শকটিকে যোগফলটি উঁচু করে ঘোষণা করতে বল এবং তোমার আগের লেখা কাগজের টুকরোটির যোগফলের সঙ্গে মিলিয়ে নিতে বল। গোল-মালের ফাঁকে তুমি প্যাডটি সাবধানে পকেটে পুরে নাও যাতে কেউ সেটি পরীক্ষার জন্যে চেয়ে না বসে।

খেলাটি শুরু করবার সময় তোমার মনের মধ্যে যে সংখ্যাটি আছে সেটি একখণ্ড কাগজে লিখে যে কোন একজন দর্শকের কাছে রেখে দাও।

এখন প্যাডটি উপুড় করে রাখ। (পিছনটা যেন ফাঁকা থাকে)। দর্শকদের মধ্যে থেকে এক এক করে ভিন্ন ভিন্ন

WWW.BANGLADOG.COM

দর্শকরা গণনা করে দেবে এবং সেই অনুযায়ী তুমি না দেখেই কোন বই-এর একটি বিশেষ পাতা পড়ে দিতে পারবে।

প্রঃ উঃ—পেন্সিল, কাগজ এবং একটি টেলিফোন ডিরেক্টরি।

পূঃ প্রঃ—ডিরেক্টরির 89-তম পৃষ্ঠাটির বামদিকের দশম নাম (10th name)-টি মনে করে রাখবে।

AMARBOI.COM

যে কোন একজন দর্শককে এক টুকরো কাগজ ও একটি পেন্সিল দাও এবং তাকে তিন ডিজিটের একটি অঙ্ক লিখতে বল। এখন দর্শকটিকে সংখ্যাগুলিকে উল্টে নিতে বল এবং বড় সংখ্যাগুলি থেকে ছোট সংখ্যাগুলি বিয়োগ করে দাও। সব থেকে গুরুত্বপূর্ণ ব্যাপার 9 সংখ্যাটি সব সময় মাঝের অঙ্ক হবে। যদি অঙ্কটি মাত্র দুই ডিজিটের হয় তা'হলে তাদের বামদিকে একটি শূন্য (zero) বসাতে বল। অঙ্কটি আবার উল্টে নিতে বল এবং দুটি সংখ্যাই যোগ কর।

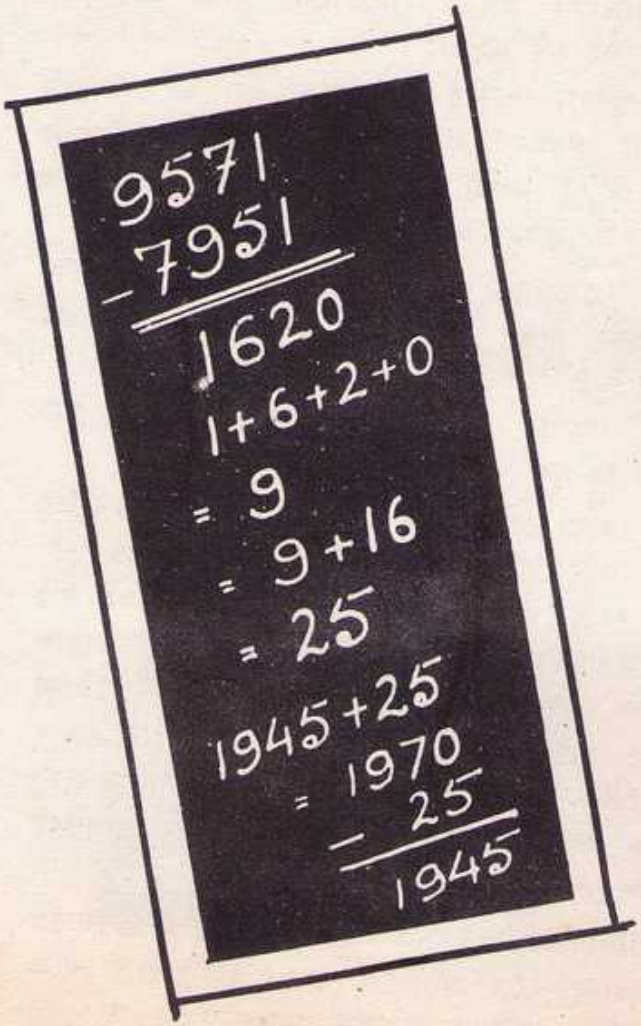
এখন দুটি ডিজিটের যে সংখ্যা পাওয়া গেছে সেই সংখ্যা অনুযায়ী তোমার দর্শককে ডিরেক্টরির ঐ সংখ্যক পৃষ্ঠাটি খুলতে বল এবং প্রথম দুটি ডিজিটের সংখ্যা অনুযায়ী পংক্তিগুলি গণনা করে বামদিকের নামটি পরীক্ষা কবে দেখ। এখন তোমার মনে রাখা নামটিই খুঁজে পাবে, কারণ যে সংখ্যাই দর্শকরা লিখুক না কেন এই প্রক্রিতিতে গণনা করলে ফলাফল একই থাকবে। এখানে সব সময় পৃষ্ঠাও এক এবং পংক্তিগুলিও একই থাকবে।

76 ফোন নাম্বার জেনে বয়স বলে দাও

এই ম্যাজিকের সাহায্যে একজন অচেনা দর্শকের ফোন নাম্বার জেনে নিয়ে সেটির সাহায্যে তার বয়স বলে দিতে পারবে।

প্রঃ উঃ—একটি কাগজ, একটি কলম অথবা পেন্সিল।

পূঃ প্রঃ— × ×



দর্শকদের মধ্যে থেকে তোমার অচেনা একজনকে ডাক। তাকে একটি সাদা কাগজ ও পেন্সিল দিয়ে যে কোন টেলিফোন নাম্বারের শেষ চারটি সংখ্যা লিখতে বল।

এবার তার মনের মতন যে কোন একটি সংখ্যা লিখতে বল এবং সেটি থেকে দুটির মধ্যেকার ছোট সংখ্যাটি বড় সংখ্যা থেকে বিয়োগ করে দাও। এবার এই ফলাফলের প্রত্যেকটিকে পরস্পরের সঙ্গে যোগ কর এবং যদি যোগফলটি একাধিক সংখ্যার হয় তাহলে সংখ্যাগুলি পুনরায় যোগ কর যাতে যোগফলটি একটি সংখ্যার হয়।

এখন এটির সঙ্গে 16 যোগ কর এবং যোগফলটিকে দর্শকটির জন্ম বৎসরের শেষ দুটি সংখ্যা দিয়ে যোগ দাও।

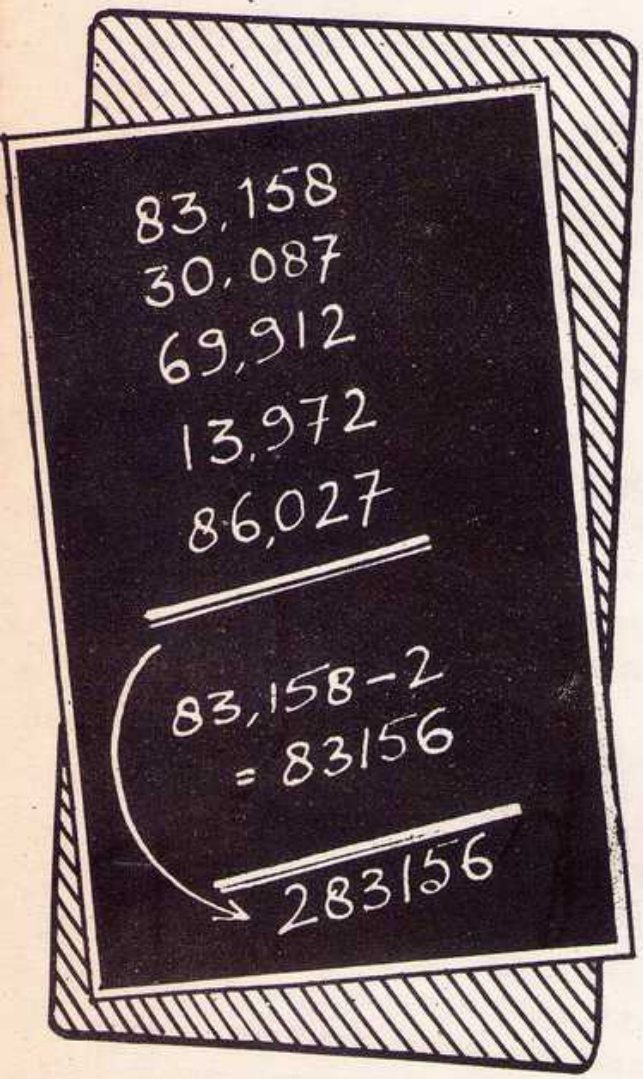
এবার তোমার দর্শকটিকে মোট যোগফলটি জানাতে বল যাতে করে এর থেকে 25 বিয়োগ করে তুমি তার সঠিক বয়সটি বলতে পার।

এটি কিভাবে সম্ভব হোল দেখ। টেলিফোন নাম্বারটি যে কোন সংখ্যার হোক বা যেভাবেই সেটি সাজান হোক না কেন এটির ফল সব সময়ই 9 হবে। এর সঙ্গে 16 যোগ করলে তুমি সব সময় ফলাফলটি পাবে 25। এর ফলে যখন তুমি 25 বিয়োগ করবে, তখন দেখা যাবে তুমি তার জন্ম বৎসরের সঙ্গে যে সংখ্যাটি যোগ দিয়েছিলে কেবলমাত্র সেটিই বাদ দিয়েছ। আসলে তুমি এটা দেখিয়েছ খুব জটিল গণনা পদ্ধতির মধ্যে দিয়ে।

AMARBOI.COM

77 গণনা না করেই যোগফল নির্ণয়

একটি পাঁচ ডিজিটের (DIGIT) অঙ্ক লেখ এবং একজন দর্শককে এই অঙ্কের নীচে আর একটি পাঁচ ভিজিটের অঙ্ক লিখতে বল। এখন আবার একটি পাঁচ ডিজিটের অঙ্ক লেখ এবং আর একজন দর্শককে ডেকে তাকেও একটি অনুরূপ পাঁচ ডিজিটের অঙ্ক লিখতে বল। তুমি আরও একবার পাঁচ ডিজিটের অঙ্ক লেখ এবং এগুলির নীচে একটি সমান্তরাল রেখা টেনে গণনা না করেই মোট যোগফলটি লিখে ফেল। কিভাবে এটা সম্ভব হবে দেখ।



প্রঃ উঃ—পেন্সিল এবং সাদা কাগজ।

পূঃ প্রঃ— × × ×

কাগজে একটি পাঁচ ডিজিটের অঙ্ক লেখ। ধরা যাক সংখ্যাটি 83,158। এটিই তোমার সূত্র সংখ্যা (Key number)। একজন দর্শক একটি সংখ্যা লিখলেন। ধরা যাক, সেটি 30,087।

এখন পুনরায় তোমার লেখার পালা এবং এভাবেই তুমি আগের সংখ্যা 30,087-এর নীচে একটি সংখ্যা লিখলে যার প্রতিটি সংখ্যা উপরের সংখ্যার সঙ্গে যোগ করলে 9 হবে। এক্ষেত্রে সংখ্যাটি হয়েছে 69912।

এখন অন্য একজন দর্শককে ডাক এবং আর একটি পাঁচ ডিজিটের সংখ্যা লেখার জন্য বল। ধরা যাক অঙ্কটি হোল 139721।

একই পদ্ধতির পুনরাবৃত্তি করে আরও একটি পাঁচ ডিজিটের অঙ্ক লেখ। ধরা যাক অঙ্কটি 86027।

এখন সমগ্র ছবিটি হবে নিম্নরূপ: 83, 158+30, 087+69,912+13,972+86,027=? এবার তুমি যোগফলটি খুব সহজ সূত্রের সাহায্যে সঙ্গে সঙ্গেই বার করতে পারবে। তোমার প্রথম 'সূত্র সংখ্যা'টি ছাড়াও আরও দু'জোড়া সংখ্যা আছে। তোমাকে এই দু'জোড়া সংখ্যা সূত্র সংখ্যা থেকে বিয়োগ দিতে হবে অর্থাৎ 83158—2=83156। এখন এই বিয়োগ ফলের বাম-দিকে জোড়া সংখ্যা দুটি রাখ। দেখ পাঁচটি সংখ্যারই নির্ভুল যোগফল হবে 283156।

যতগুলি সম্ভব জোড়া সংখ্যা তুমি রাখতে পার, কেবলমাত্র মনে রাখতে হবে সেগুলিকে তোমার সূত্র সংখ্যাটি থেকে বাদ দিয়ে সেটির বাম পাশে বসাতে হবে। তাহলেই যোগফলটি পেয়ে যাবে।

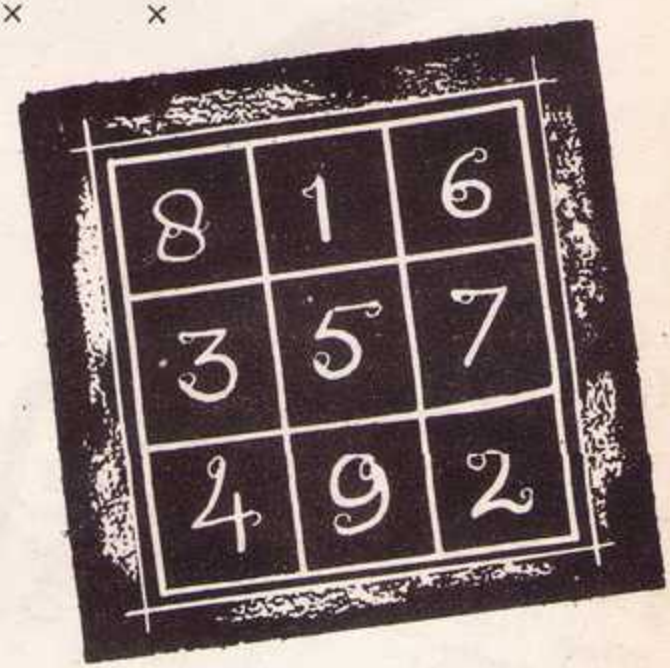
AMARBOI.COM

78 ম্যাজিক স্কোয়ার

একটি বর্গাকার ক্ষেত্র অঙ্কন কর এবং এটিকে নয়টি সমান অংশে ভাগ করে নাও। এখন 1 থেকে 9 পর্যন্ত সংখ্যাগুলি প্রতিটি বর্গক্ষেত্রে এমনভাবে লেখ যাতে সমস্ত সংখ্যাগুলির যোগফলই সোজাসুজি সমান্তরাল রেখায় গণনা করলে একই হবে।

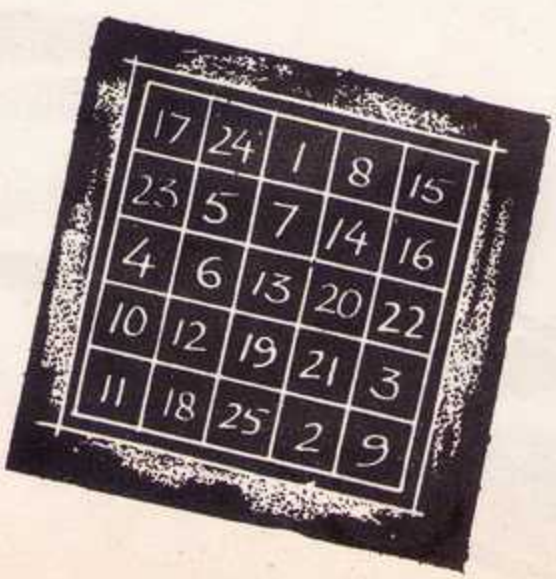
প্রঃ উঃ—পেন্সিল ও কাগজ।

পূঃ প্রঃ— × × ×



সর্বপ্রথম একটি বর্গক্ষেত্র আঁক এবং 9টি সমানভাবে এটিকে ভাগ করে একেবারে প্রথম সারির মাঝখানের বর্গক্ষেত্রটিতে 1 সংখ্যাটি লেখ। এখন নিয়ম হোল, পরের প্রত্যেকটি সংখ্যাই লম্বালম্বিভাবে ডানদিকে উপরমুখী লেখা হবে।

ফলত যখন দেখা যাবে প্রথম সারিতে 2 সংখ্যাটির জন্য কোনও ঘর নেই তখন এটিকে নীচের সারির ডানদিকের শেষের ঘরে লিখে ফেল। একইভাবে '2' সংখ্যার সারিটির সারির উপরের সারির একেবারে বামপ্রান্তের ঘরটিতে '3' সংখ্যাটি লেখ। '3'-এর নীচে লেখ '4' সংখ্যাটি। এখন '5' এবং '6' সূত্রানুসারে লেখা যেতে পারে। 6-এর নীচে লেখ 7 সংখ্যাটি এবং '8' সংখ্যাটি লেখ, বামদিকে এখন যে ফাঁকা ঘরটি রয়েছে সেটিতে।



এখন এই 'ম্যাজিক স্কোয়ার' বা বর্গক্ষেত্রটি সম্পূর্ণ হয়েছে। তুমি গণনা করে দেখতে পার প্রত্যেকটি সারিরই যোগফল হবে 15। এইভাবে, আমরা যে কোন ডিজিট নিয়ে দেখতে পারি। তবে '1' সংখ্যাটি সবসময় প্রথম সারির মাঝখানে বসাতে হবে। '5' বা যে কোন অসম সংখ্যার 'ম্যাজিক স্কোয়ার' এঁকে একইভাবে খেলা দেখান যায়।

AMARBOI.COM

79 অজানা অঙ্কের যোগফল নির্ণয়

ক্যালেণ্ডারের যে কোন মাসের একটি পাতায় দর্শকদের আঁকা একটি স্কোয়ারের মধ্যেকার নয়টি (9) সংখ্যা না দেখে যোগ করে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—একটি ক্যালেণ্ডার, কলম বা পেন্সিল।

পূঃ প্রঃ—এই ম্যাজিকটি দেখানর সময় তুমি দর্শকটিকে বর্গক্ষেত্রের অন্তর্ভুক্ত সব থেকে ছোট সংখ্যাটি বলতে বল এখন সংখ্যাটির সঙ্গে 8 যোগ দাও এবং সেটি 9 দিয়ে গুণ কর। এখন বর্গক্ষেত্রের অন্তর্ভুক্ত সংখ্যাগুলির যোগফল তুমি পেয়ে যাবে।

ক্যালেণ্ডারটি যে কোন একজন দর্শকের হাতে দিয়ে দাও এবং যে কোন একটি মাসের পাতায় একটি স্কোয়ার আঁকতে বল। মনে রাখবে 9টি সংখ্যা যেন স্কোয়ারটির মধ্যে থাকে।

স্কোয়ারটির অন্তর্ভুক্ত সবথেকে ছোট সংখ্যাটি জেনে নাও 9-টি তারিখের যোগফল পাবার জন্য 'পূর্ব প্রস্তুতি অংশে বলে দেওয়া সূত্রটি অনুসরণ কর।

ধরা যাক, দর্শকের লেখা সব থেকে ছোট সংখ্যাটি হোল '6'। এর সঙ্গে 8 যোগ করলে হবে 14। এখন 9-কে 14 দিয়ে গুণ করলে হবে 126।

এখন দর্শকটি '9' সংখ্যাটি যোগ করলে 126 সংখ্যাটি পাবে।

৪০ ঘুঁটির ত্রয়োদশ পাকটি সত্যি না মিথ্যা ?

একটি খুঁটির 13-তম পাকটি দর্শক দিয়েছে কিনা সেটি বলে দেওয়া।

একজন দর্শককে ডাক এবং একটি সাদা কাগজের উপর একটি পাশার ঘুঁটি রাখতে বল। এবার সেটি ঘিরে একটি বর্গক্ষেত্র আঁকতে বল। এখন এই বিশেষ কৌণিক দূরত্ব থেকে দেখতে পাওয়া ঘুঁটির তিনটি দিকে ফুটকিগুলি যোগ করে যোগফলটি অসমান বা সমান হচ্ছে কিনা দেখ।

এবার তুমি পিছন ফিরে দর্শকটিকে ঘুঁটিটিকে যে কোন 4টি সম্ভাব্য লক্ষ্যের 12টি $\frac{1}{4}$ পাক দিতে বল। এখন যদি সে ইচ্ছা করে তা'হলে তোমাকে না বলে 13তম পাকটিও দিয়ে দিতে পারে।

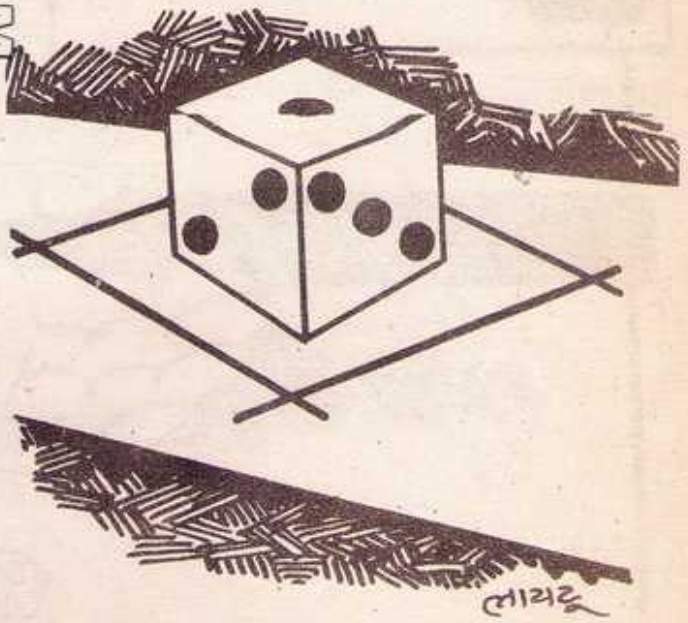
এখন একই কৌণিক দূরত্ব থেকে ঘুঁটিটির দিকে তাকাও এবং ফুটকিগুলি গণনা কর। যদি অঙ্কটি আগের সংখ্যাটি থেকে আলাদা হয়, তা'হলে বুঝতে হবে দর্শকটি 13তম পাকটি দিয়েছে, নইলে বুঝতে হবে দেয়নি।

প্রঃ উঃ—একটি ফুটকি চিহ্নিত পাশার ঘুঁটি (die) কাগজ, পেন অথবা পেন্সিল।

পূঃ প্রঃ—মনে রাখবে এমন কোণা করে একটি পাশার ঘুঁটি রাখতে হবে যাতে একই সঙ্গে সেটির তিনটি দিকই দেখা যায়। এই তিনটি দিকের ফুটকি চিহ্নগুলির যোগফল সমান অথবা অসমান সংখ্যক হবে। কিন্তু এটিকে সমকোণীভাবে ঘুরিয়ে রাখলে এই নতুন ভঙ্গীতে একই জায়গা এবং একই কৌণিক দূরত্ব দেখা যাবে ফুটকি চিহ্নগুলির যোগফল তুমি আগে যা পেয়েছিলে তা বদলে যাবে। অসমানটি হয়ে যাবে সমান এবং সমানটি অসমান হয়ে যাবে।

একইভাবে যখন 13 বারের বার ঘুঁটিটি ঘোরান হবে তখন এটি মূল 'সমান' যোগফলের উল্টো অর্থাৎ অসমান হয়ে যাবে।

AMARBOI.COM



81 পাশার ঘুঁটির সংখ্যা বাড়িয়ে দেওয়া

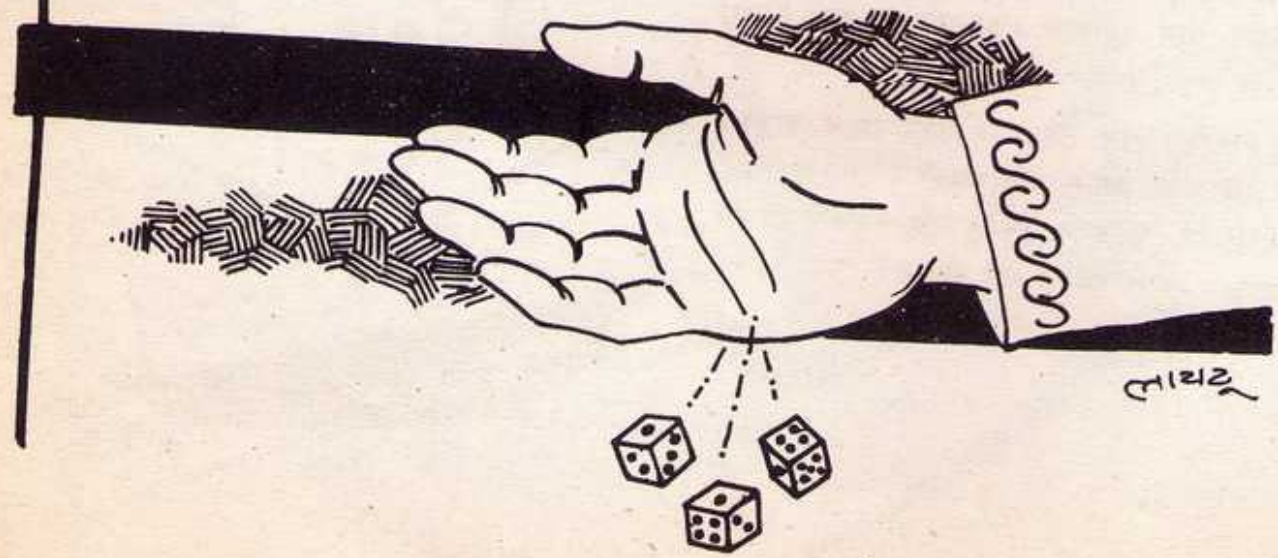
এটি একটি মজার কৌশল, যার সাহায্যে তুমি খুঁটির সংখ্যা 2 থেকে 3-এ বাড়িয়ে দিতে পারবে।

প্রঃ উঃ—3টি একই ধরণের ঘুঁটি।

পূঃ প্রঃ—খেলাটি দেখাবার আগেই একটি ঘুঁটি তোমার কানের পিছনের খাঁজে লুকিয়ে রাখ। তবে মনে রাখবে, যে হাত দিয়ে তুমি ঘুঁটিটি চালাবে সেদিকের কানেই যেন সেটি থাকে।

ছটি ঘুঁটি বেশ কয়েকবার টেবিলের উপর চালাও। কিন্তু, একটি ব্যাপার মনে রাখতে হবে যে প্রত্যেকবারই ঝাঁকুনি দেবার সময় হাতটি কানের কাছে নিয়ে যেতে হবে। পাঁচ/ছয়বার ঝাঁকুনি দেবার পর সাবধানে কানের ঘুঁটিটি হাতের তালুতে লুকিয়ে নিয়ে এস এবং পরে টেবিলের উপর অন্য ঘুঁটিগুলির সঙ্গে চেলে দাও। দর্শকরা অবাক হয়ে ছটির জায়গায় তিনটি ঘুঁটি দেখে অবাক হয়ে যাবে।

AMARBOI.COM

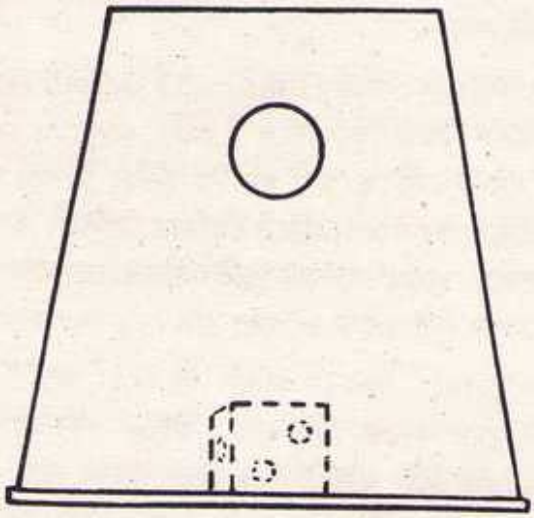


82 ঢাকা ঘুঁটির গায়ের বিন্দু সংখ্যা পড়া

কাগজের কাপ দিয়ে ঢেকে রাখা পাশার ঘুঁটির (DIE) মাথার দিকে কত সংখ্যার বিন্দু আছে না দেখেই সেটি পড়ে দিতে হবে।

প্রঃ উঃ—একটি ঘুঁটি, একটি কাগজের কাপ।

পৃঃ প্রঃ—কাপের একটি দিকে প্রায় 1 cm. মাপের ছিদ্র কর যাতে সেটির মধ্যে দিয়ে ভিতরের বিন্দুগুলি দেখা সম্ভব হয়।

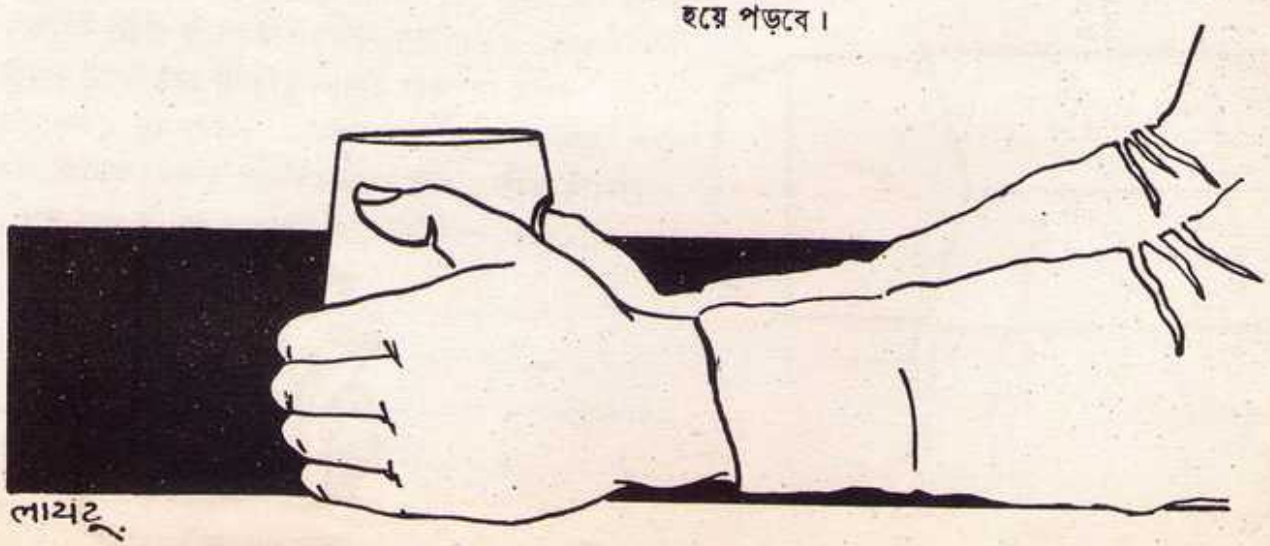


কাপটি এমন ভঙ্গীতে ধর যাতে ছিদ্রটি তোমার হাতের বুড়ো আঙ্গুলে ঢাকা থাকে। এবার সেটি তোমার দর্শকদের দেখাও। তবে, খুব সাবধান ছিদ্রটি যেন তাদের চোখে না পড়ে যায়।

দর্শকদের সামনেই ঘুঁটিটিকে কাপের মধ্যে রাখ এবং খুব ভালভাবে ঝাঁকুনি দিয়ে টেবিলের উপর উল্টো করে রাখ। ছিদ্রটিকে তোমার দিকে রাখবে।

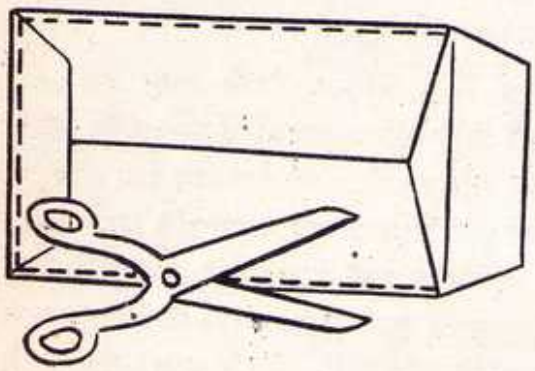
"ম্যাজিকের মন্ত্র যিনি জানেন, তিনি ছাড়া পৃথিবীতে এমন কেউ নেই যিনি ঘুঁটির উপরতলের বিন্দুগুলির সঠিক সংখ্যা বল্‌তে পারবেন।"—এই কথাগুলি বলতে বল্‌তে ছিদ্রটির ভিতর দৃষ্টি নিক্ষেপ করে সংখ্যাগুলি দেখে নাও। এবার একটু অভিনয়ের ভঙ্গী করে বিন্দুর সংখ্যাগুলি বলে দাও। এবার কাপটি তুলে নিয়ে দেখাও যে তোমার বলে দেওয়া সংখ্যাগুলির সঙ্গে ঘুঁটির উপরি তলের সংখ্যাগুলি মিলে গেছে। দর্শক এবার তোমার প্রশংসায় উচ্ছ্বসিত হয়ে পড়বে।

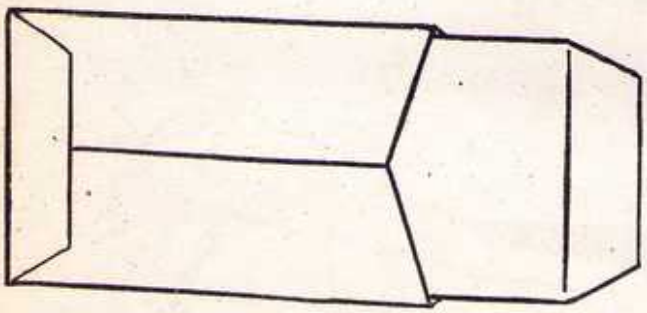
AMARBOI.COM



৪৩ খামের মধ্যে ভিজিটিং কার্ড পাল্টে দেওয়া

একজন দর্শকের কাছ থেকে একটি ভিজিটিং কার্ড চেয়ে নাও। এটি একটি খামের মধ্যে পুরে খামটি সেই দর্শকটির কাছে ফিরিয়ে দাও। এখন তোমার ম্যাজিকের অলৌকিক ক্ষমতা প্রয়োগ কর। খামটি পুনরায় চেয়ে নাও এবং ভিজিটিং কার্ডটি বের করে তাকে দাও। কিন্তু, বিস্ময়ের বিষয় এই যে দেখা যাবে দর্শকের কার্ডটি অদৃশ্য হয়ে গেছে এবং সে জায়গায় তোমার কার্ডটি এসে গেছে।





প্রঃ উঃ—একই আকারের একই ধরণের দেখতে একদিক খোলা দুটি খাম।

প্রঃ প্রঃ—যেদিকে মোড়ক (Flap) আছে সেদিকটি ছেড়ে, একটি খামের তিনটি দিক থেকে 2 mm. মাপ মত কেটে ফেল। এবার এটিকে অন্য খামটির ভিতর ঢুকিয়ে দাও এবং দুই মোড়কের মাঝখানটিতে তোমার ভিজিটিং কার্ডটি রেখে দাও। এবার মোড়ক দুটি এমনভাবে জুড়ে দাও যাতে মনে হয় এটি একটি সাধারণ খাম।

দর্শকদের দেখিয়ে দাও যে খামটি ফাঁকা। তবে, এটি কখনই তাদের ধরতে দিও না। একজন দর্শকের কাছ থেকে তার ভিজিটিং কার্ডটি চেয়ে নিয়ে খামের মধ্যে পুরে দাও। এবার খামটি আঠা দিয়ে জুড়ে একই দর্শকের কাছে দাও।

এবার যাদুদণ্ডটি শূন্যে দুলিয়ে দুলিয়ে তোমার যাদুমন্ত্র পাঠ করতে থাক। এই সময় দর্শকটির কাছ থেকে খামটি ফিরিয়ে নাও। এবার যে কোন ধারাল ছুরি বা ব্লেড দিয়ে খামটি খুলে ফেল। তবে মনে রাখবে, এমনভাবে মোড়কের মাঝামাঝি কাটতে হবে যাতে তোমার লুকনো কার্ডটি বার করে আন এবং দর্শকদের সেটি দেখিয়ে অবাক করে দাও।

AMARBOI.COM

84 অদেখা প্রশ্নাবলীর উত্তর দেওয়া

কেবলমাত্র একটি খাম স্পর্শ করে দর্শকদের প্রশ্নের উত্তর দান।

প্রঃ উঃ—একটি ছোট কাগজের প্যাড এবং কতকগুলি খাম।

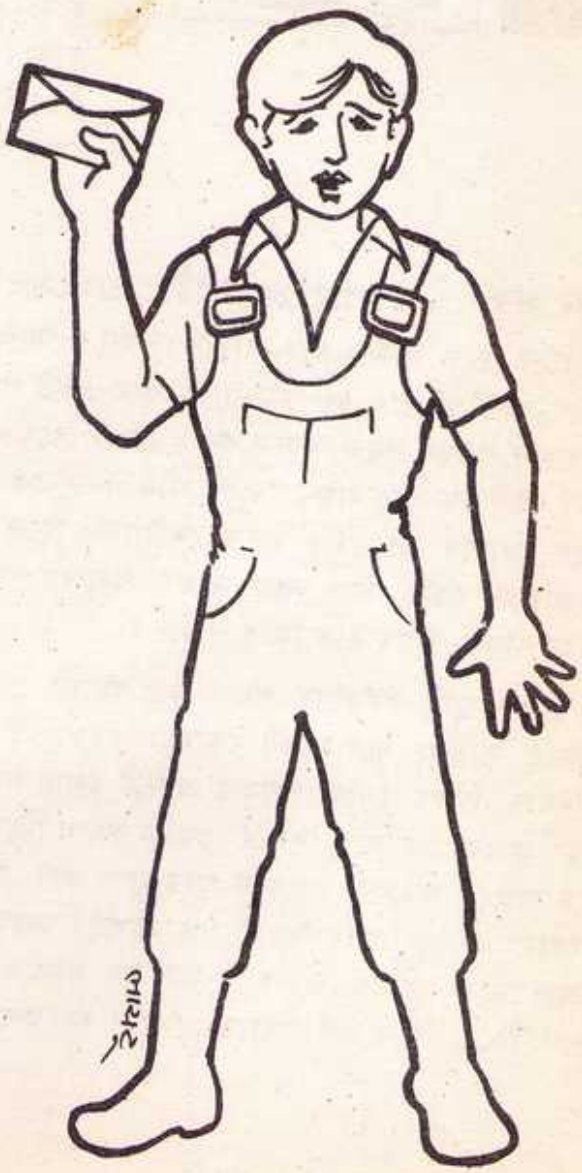
পূঃ প্রঃ- দর্শকদের মধ্যে তোমার নিজের একজন সহকারীকে বসিয়ে রাখ। সে আগেই তোমার জেনে রাখা কতকগুলি প্রশ্ন খামে পুরে তোমায় দেবে।

এখন খামসহ প্যাডের কিছু কাগজ দর্শকদের মধ্যে বিলি করে দাও। এমন ভাবভঙ্গী কর যেন দর্শকদের মধ্যে বসে থাকা তোমার সহকারীটিকে তুমি চেনোই না। এবার দর্শকদের যে কোন প্রশ্ন লিখতে বল এবং লেখার পর কাগজগুলি ভাঁজ করে খামে পুরে ফেরৎ দিতে বল।

মনে রাখবে, সহকারীটির কাছ থেকে নেওয়া খামটি দর্শকদের কাছ থেকে নেওয়া খামগুলির একেবারে নীচে রাখতে হবে।

এখন খেলাটি শুরু কর। এখন প্রথম খামটি নাও। খামটি না খুলে এমনভাব কর যেন তুমি সেটি পড়বার চেষ্টা করছ। কয়েক মুহূর্ত্ত পরে, তুমি তোমার সহকারীর প্রশ্নের উত্তরগুলি দিতে থাক। ধরা যাক, তার প্রশ্নটি ছিল, "রবিবারের আবহাওয়া কেমন হবে?" সেক্ষেত্রে উত্তরটি এভাবে দেবে—"উজ্জ্বল সূর্যালোকিত দিন এবং শুক্‌নো আবহাওয়া। হ্যাঁ, তবে যদি মেঘ এসে যায় তা'হলে হাল্কা ঝির্‌ঝিরে বৃষ্টিও হতে পারে।" এরপর, তুমি খামটি খোল যেন এই প্রশ্নটি দেখতে চাইছ। আসলে কিন্তু, তুমি খামের মধ্যেকার অজানা প্রশ্নগুলিই দেখে নেবে।

এরপর, খামটি টেবিলের উপর রেখে দিয়ে অন্য একটি খাম নাও এবং তুমি এই মুহূর্ত্তে যে প্রশ্নটি দেখে নিয়েছ—একইভাবে তার উত্তর দাও। এইভাবেই অন্য খামগুলিও খোল এবং এক এক করে সবগুলি প্রশ্নেরই উত্তর দিয়ে দাও।



AMARBOI.COM

৪৫ পছন্দ করা পংক্তিটি খুঁজে দেওয়া

একটি বই থেকে একজন দর্শক একটি পংক্তি পছন্দ করবে; তোমার সহকারীটি সেই পংক্তিটি খুঁজে বের করবে।

প্রঃ উঃ—একটি যে কোন বই।

পূঃ প্রঃ—এই খেলাটি দেখাবার জন্যে তোমার একজন খুব বুদ্ধিমান সহকারীর প্রয়োজন। সে তোমার মুখভঙ্গী দেখে দর্শকরা যে পংক্তিটি পছন্দ করেছে সেটি এবং সেই পাতাটি খুঁজে বের করে দেবে। আরও মনে রাখবে, যে ব্যাণ্ডেজটি দিয়ে তোমার সহকারীর চোখ দুটি বেঁধে দেওয়া হবে, সেটি ভাল হওয়া দরকার। এটিতে হয় ছোট্ট ছিদ্র থাকবে অথবা মাঝের অংশটি খুব পাতলা বস্তু দিয়ে তৈয়ারী করা হবে যাতে তার মধ্যে দিয়ে সবকিছু দেখা যাবে।

প্রথম কাজ হবে, তোমার সহকারীটির চোখ বেঁধে দিয়ে দর্শকদের দিকে সামনে করে বসিয়ে দেওয়া। দর্শকদের কাছে একটি বই দাও এবং তাদের যে কোন একটি পাতার যে কোন পংক্তি পছন্দ করতে বল। সেটি দেখে নাও এখন বইটি বন্ধ করে দাও। এখন আর একজনকে বইটি দিয়ে তোমার সহকারীর হাতে সেটি দিয়ে দিতে বল। সহকারীটি বইটি নিয়ে সঙ্গে সঙ্গেই পছন্দের পংক্তিটি কোন পাতায় আছে বলে দিতে পারবে।

যে মুহূর্ত্তে তুমি দর্শকদের পছন্দ করা বইয়ের পংক্তিটি জানতে পারলে সঙ্গে সঙ্গেই তোমার সহকারীটি যাতে পরিস্কার ইঙ্গিত পেয়ে তোমার প্রতিটি চলার পদক্ষেপ গণনা করতে শুরু করে সেজন্য একটি রুমাল নিয়ে মুখে মুছে দাও। রুমালটি পকেটে পুরে নাও এবং বই-এর পাতার সংখ্যার প্রথম অঙ্কটি যত সংখ্যার ততবার পা ফেলে ফেলে এগিয়ে যাও। (মনে কর পাতার সংখ্যা হোল 78, তা'হলে এক নাগাড়ে সাতবার পা ফেলবে।)

এখন সামান্য থেমে তোমার পা ফেলা বন্ধ কর। এবার আবার দ্বিতীয় অঙ্কের সংখ্যা অনুযায়ী (একত্রে আটবার) পা ফেল। বাম বা ডান দিকের কলাম (column) বোঝানোর জন্যে তোমার হাতটি বাম বা ডান দিকের জামা বা প্যাণ্টের পকেটে ঢুকিয়ে দেবে। যদি তৃতীয় কলাম হয় তা'হলে দুটি হাত দুই দিকের পকেটে রাখবে। এভাবেই পংক্তি সম্পর্কেও ইঙ্গিত দিতে পারবে, তবে সবকিছুই খেলা দেখানর আগেই সুপরিকল্পিত থাকবে।

যদি কোনক্রমে, তোমার সহকারীটি তোমার পা ফেলা গণনা করতে ভুল করে বা বুঝতে না পারে তা'হলে সে একবার কেশে নিয়ে সেটা জানিয়ে দেবে। তুমি সেক্ষেত্রে পুনরায় পা ফেলে সেটা ঠিক করে দেবে।

AMARBOI.COM

86 ম্যাজিকের সাহায্যে নাম বলে দেওয়া

দর্শকদের মধ্যে দশজনকে তাদের পছন্দমত দশজন বিখ্যাত মনিষীর নাম জিজ্ঞেস কর এবং প্রত্যেকটি নাম পৃথক পৃথক কাগজের উপর লেখ। কাগজগুলি মিশিয়ে দাও। এবার একজন দর্শককে যে কোন একটি কাগজ তুলে নিয়ে কাগজে লেখা নামটি পড়তে বল। দেখা যাবে, তুমি আগেই যে নামটি শ্লেটে লিখেছ কাগজের নামটি তার সঙ্গে মিলে যাবে।

প্রঃ উঃ—দশটি ছোট মাপের কার্ড অথবা কাগজের প্যাড, একটি শ্লেট এবং চক্ পেন্সিল, একটি পেন্সিল এবং একটি টুপী।

পৃঃ প্রঃ

× × ×

যে কোন একজন দর্শককে ডাক এবং তাকে যে কোন একজন বিখ্যাত মনীষীর নাম বলতে বল। এবার নামটি কার্ড বা প্যাডের কাগজে লিখে সেটি টুপীর মধ্যে রেখে দাও।

এবার, অন্য একজন দর্শককে অন্য একজন মনীষীর নাম বলতে বল। এবার কিন্তু, তার বলা নামটি না লিখে আলাদা কার্ডে প্রথম নামটিই আবার লেখো ও টুপীর মধ্যে ফেলে দাও। এখন একই নাম লেখা দুটি কার্ড টুপীর মধ্যে রইল।

এবার তুমি পর পর আরও আটজনকে পৃথক পৃথক নাম জিজ্ঞেস কর কিন্তু কার্ডে সেই প্রথম নামটিই লেখো। এখন শ্লেটের উপরও সেই নামটি লিখে দর্শকদের দিকে উল্টে রাখো।

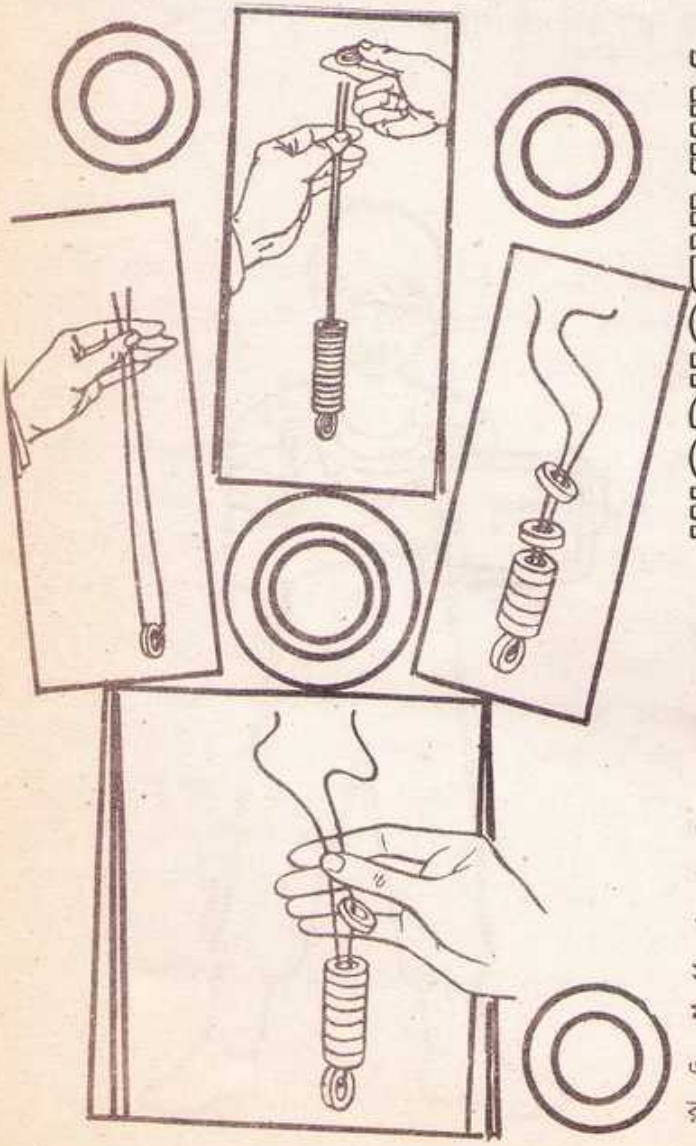
এখন টুপীর মধ্যে রাখা কার্ডগুলি ভাল করে মিলিয়ে দাও। এবং একজন দর্শককে যে কোন একটি কার্ড তুলে নিতে বল ও তার উপর লেখা নামটি উঁচু গলায় পড়তে বল।

এরপর খুব গম্ভীর হয়ে শ্লেটটি দর্শকদের সোজা করে ধর এবং দেখিয়ে দাও কার্ডের নামটি তুমি আগেই শ্লেটে লিখে রেখেছ। তবে, অবশিষ্ট কার্ডগুলি যত শীঘ্র পারবে নষ্ট করে ফেলতে ভুলে যেও না।

AMARBOI.COM

87 মিষ্টি আংটির খেলা

একটি গোলাকার পপিন (মিষ্ট লজেন্স) আংটির মধ্যে দিয়ে একটি সরু তার প্রবেশ করিয়ে দাও। এবার তারটির দুটি প্রান্ত সমান মাপে এক করে যোগ করে দাও। এবার অবশিষ্ট পপিনগুলির মধ্যে দিয়ে এই ডাবল তারটি প্রবেশ করিয়ে দাও। এখন একজন দর্শককে ডাবল তারের শেষটুকু ধরতে বল এবং দেখা যাবে, প্রথম পপিনটি ছাড়া তুমি সব পপিনই খুলে নিতে পারছো।



প্রঃ উঃ—এক প্যাকেট পপিন (পপিনগুলির মাঝখানে যেন ছিদ্র থাকে।) 60 cm. লম্বা এক টুকরো তার।

প্রঃ প্রঃ— × × ×

একটি পপিনের মধ্যে দিয়ে তারটি প্রবেশ করিয়ে দাও। এবং তারটির দুটি প্রান্ত একসঙ্গে করে নাও। এখন এই ডাবল তারটি বাকী পপিনগুলির ছিদ্র পথে প্রবেশ করিয়ে দাও। এখন খুব সাবধানে শেষের পপিনটিকে ডাবল তারের একটির মধ্যে ঢোকাও ও সেটি এমনভাবে হাতের আড়ালে লুকিয়ে রাখো যাতে দর্শকরা সেটি দেখতে পায়। (ছবিতে দেখ)।

এখন একজন দর্শককে ডাক এবং তারের প্রান্ত দুটি ধরতে বল। এটি রুমাল দিয়ে ঢাকা দিয়ে দাও এবং নিজের হাতটি সরিয়ে নাও।

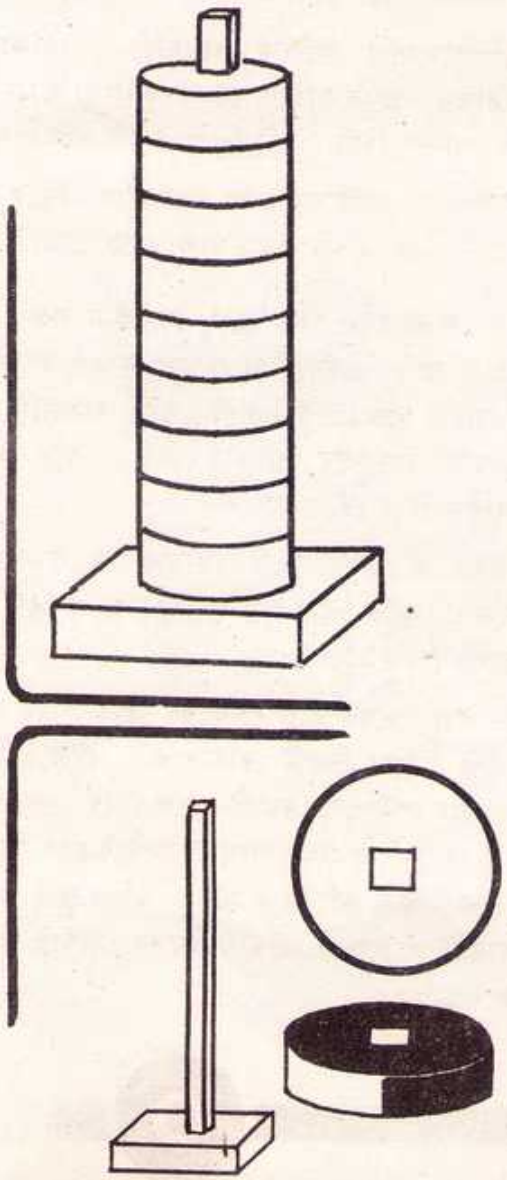
এখন তোমার যাদুকর সুলভ কথা-বার্তা বলে দর্শকদের অগোচরে হাত দিয়ে সবথেকে নীচের প্রথম পপিন আংটিটি ভেঙ্গে দাও। দেখবে বাকী পপিনগুলি টেবিলের উপর পড়ে যাবে। ভাঙ্গা পপিনের টুকরোগুলি হাতের তৃতীয় ও চতুর্থ আঙ্গুলের সাহায্যে লুকিয়ে রেখে রুমালের মধ্যে থেকে হাতটি বের করে নাও। এবার রুমালটি সরিয়ে নাও এবং দেখাও যে প্রথম পপিন আংটিটি তারের মধ্যে রয়ে গেছে।

এবার সবার অলক্ষ্যে ভাঙ্গা পপিনের টুকরোগুলোসহ রুমালটি পকেটে পুরে নাও।

AMARBOI.COM

৪৪ ডিস্ক রং বদলায়

কেবলমাত্র একটি রুমাল ঢাকা দিয়ে ভিন্ন রঙের তিন সারিতে সাজানো ডিস্কের রং বদলে দেওয়া।



প্রঃ উঃ—প্রতিটি 8 cm. ব্যাসের 27-টি কাঠের ডিস্ক বা চাক্‌তি। এগুলি 2.5 cm. মোটা হওয়া চাই। চাক্‌তি-গুলির মাঝামাঝি চতুষ্কোণ ছিত্র থাকবে।

পূঃ প্রঃ—লাল, নীল এবং সাদা এই তিন রঙের তিনটি করে চাক্‌তির তিনটি সেট নাও। আরও তিনটি করে চাক্‌তির ছয়টি সেট নাও যেগুলির প্রতিটিতে দুটি করে রং লাগানো থাকবে। (ছবিতে যেমন দেখানো হয়েছে।) যেমন, লাল-নীল, নীল-সাদা এবং সাদা-লাল।

এখন একটি ট্রে'র উপর তিনটি স্ট্যাণ্ডে (প্রতিটিতে নয়টি করে চাক্‌তি থাকবে) চাক্‌তিগুলি এমনভাবে সাজিয়ে রাখো যাতে মনে হয় সেগুলি একই রং-এর। কিন্তু, তুমি যদি পিছন থেকে দেখো তাহলে দেখবে চাক্‌তিগুলি নানা রঙে মিশিয়ে আছে।

এবার তিনটি স্ট্যাণ্ডকেই রুমাল দিয়ে ঢেকে দাও এবং সেগুলির উপর তোমার ম্যাজিক-মন্ত্র প্রয়োগ কর।

এখন তোমাকে খুব সাবধানে কাজ করতে হবে। ট্রেগুলি এমনভাবে সরাতে হবে যাতে স্ট্যাণ্ডের পিছন দিকগুলি সামনের দিকে চলে যায়। এবার রুমালটি সরিয়ে নাও। দর্শকরা দেখবে একই রঙের পরিবর্ত্তে চাক্‌তিগুলি নানা রঙের হয়ে গেছে।

আসলে এজন্যে তোমাকে দুটি টেবিল রাখতে হবে এবং খুব সাবধানে ট্রেগুলি একটি টেবিল থেকে অন্য টেবিলে নিয়ে যেতে হবে।

AMARBOI.COM

৪৯ তাসের ম্যাজিক–1

এক গোছা তাসের মধ্যে থেকে দর্শক একটি তাস বেছে নিলো এবং গোছার যে কোনও জায়গায় গুঁজে দিলো। তুমি এক সেকেণ্ডের মধ্যে নির্দিষ্ট কার্ডটি খুঁজে বার করে দিলে।

প্রঃ উঃ—এক গোছা তাস, একটি নরম পেন্সিল।

পূঃ প্রঃ—তাসগুলি আকার অনুযায়ী (বর্গাকারে) সাজিয়ে নাও ; এখন ছবিতে যেমন দেখানো আছে ঠিক সেইভাবে পেন্সিল দিয়ে একটি দিকে 3-4টি দাগ দাও।

এবার তাসগুলি টেবিলের উপর এমনভাবে ছড়িয়ে দাও, যাতে দাগগুলি এক একটি কার্ডে চাপা পড়ে যায়।

একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক এবং যে কোন একটি তাস পছন্দ করতে বল। তাসটি তাকে এবং আরও কয়েকজন দর্শককে দেখতে দাও। ইতিমধ্যে, তুমি তাসগুলি তুলে নিয়ে পুনরায় বর্গাকারে সাজিয়ে নাও। দাগ দেওয়া অংশটি আঙ্গুল দিয়ে ঢেকে রাখবে।

এখন দর্শকটিকে বল, তাসটি গোছার যে কোন স্থানে রেখে দিতে। তবে, এটা খেয়াল রাখবে, দর্শকটি যেন তাসটি উল্টো দিকে রাখে।

এখন তুমি অল্প সময়ের জন্যে দর্শকদের দিকে পিছন ফিরে দাঁড়াও এবং চিহ্নিত দিকটি দেখে নাও। দেখতে পাবে একটা জায়গায় পেন্সিলের দাগটি ভেঙ্গে গেছে এবং অন্য-দিকে কিছু ছোট্ট বিন্দু দেখা যাবে। সেটাই হবে তোমার দর্শকের খুঁজে দেওয়া কার্ডের সঙ্কেত। এবার তুমি সেখান থেকে কার্ডটি বার করে এনে দর্শকদের দেখিয়ে তাদের অবাক্ করে দাও।

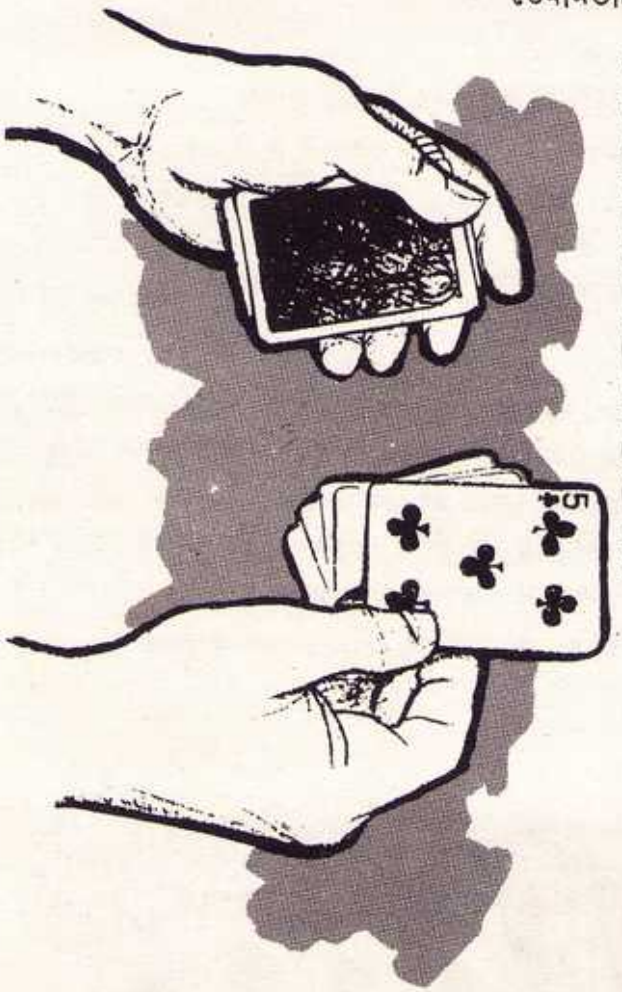
AMARBOI.COM

৭০ তাসের মজার খেলা–2

এক গুচ্ছ তাসের পৃথক অংশ থেকে দর্শকরা দুটি তাস নির্বাচন করবে এবং পুনরায় গুচ্ছতে ফিরিয়ে দেবে, তুমি তাস দুটি সেকেণ্ডের মধ্যে খুঁজে দেবে।

প্রঃ উঃ—এক গোছা তাস।

পূঃ প্রঃ—তাসের গোছা থেকে একই রঙের তাসগুলি খুঁজে বার কর; এবং লাল এবং কালো এই দুটি ভাগে ভাগ করে রাখ। এবার পুনরায় যেমনভাবে সাজান ছিল; তেমনিভাবে সাজিয়ে বাক্সে রাখ।



AMARBOI.COM

তোমার দিকে সামনে দিকটি রেখে তাসগুলি বাক্স থেকে বের কর। এবং খুব দ্রুততার সঙ্গে কালো অংশ থেকে লাল অংশটি আলাদা করে ফেল।

তোমার দুই হাতে অর্ধেক করে তাস নাও। তাসের সোজা দিক যেন নীচের দিকে থাকে। এখন একজন দর্শককে ডাক এবং একটি তাস ডান হাতের প্যাকেট থেকে নির্বাচিত করতে বল।

এবার তাস দুটি তাদের দেখতে বল এবং অন্যদেরও দেখিয়ে নিতে বল। ইতিমধ্যে খুব দ্রুততার সঙ্গে তুমি পিছন ফিরে ডানহাতের তাসের গোছা বামহাতে এবং বামহাতেরটি ডানহাতে জায়গা বদল করে নাও।

এবার দর্শকদের দিকে ফিরে তাসগুলি দর্শক দুজনের কাছ থেকে পুনরায় প্যাকেটে ফিরিয়ে নাও। এবার দুটি প্যাকেট হাত বদল হয়ে যাওয়ার ফলে লাল তাসের গোছা কালো তাসের হাতে এবং কালো তাসের গোছা লাল তাসের হাতে এসে গেছে। এটা কেবলমাত্র তুমিই জানো।

এরপর, দুটি গোছা এক জায়গায় করে নাও এবং বেশ কয়েকবার তাসগুলি ফাঁটিয়ে নাও। এবার তাসের গুচ্ছটির মধ্যে দেখো কালো তাসের দলে লাল তাসটি এবং লাল তাসের দলে কালো তাসটি কোথায় লুকিয়ে আছে। এবার এমন ভান কর যাতে মনে হয় তুমি ঠিক তাস দুটি খুঁজে পাচ্ছ না। এবার দর্শকদের সঙ্গে কথা বলতে বলতে খুব ভালভাবে তাসগুলি বেশ কয়েকবার ফাঁটিয়ে সাজাও যাতে লাল ও কালো ভাগগুলি মিশে যায়।

আবার তাসের গুচ্ছটির দিকে তাকাও এবং নির্দিষ্ট তাস দুটি বের করে দর্শকদের অবাক করে দাও।

91

তাসের মজার খেলা–3

একই শ্রেণীর (রঙের) 13টি তাস নাও। তাসটির নামের বানান কর এবং প্রতিটি অক্ষর বলার সঙ্গে সঙ্গে উপরের তাসটিকে গুচ্ছের একেবারে নীচে নিয়ে যাও। এবার বানানটি সম্পূর্ণ করার সঙ্গে সঙ্গে পরের তাসটিকে টেবিলের উপর ফেলে দাও। দেখতে পাবে যে তাসের বানান সম্পূর্ণ হোল—টেবিলে ফেলা তাসটি হোল সেই তাস। কিন্তু কি করে তা হয় ?

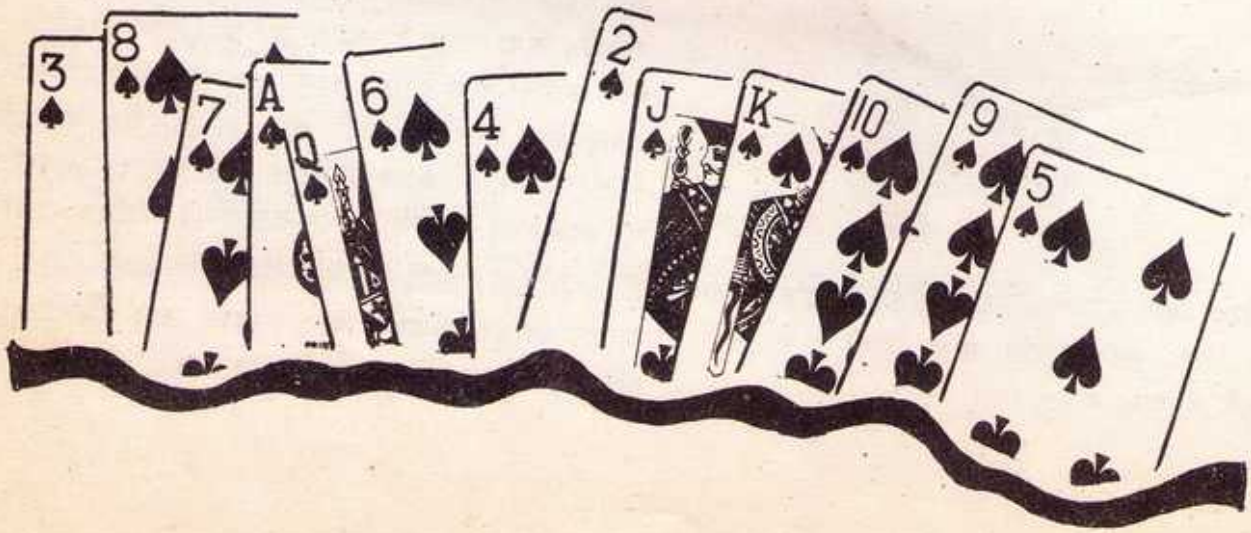
প্রঃ উঃ—একই শ্রেণীর (বা রঙের) 13টি তাস।

পৃঃ প্রঃ—তাসগুলি এইভাবে বিন্যাস কর—3, 8, 7, arc, queen, 6, 4, 2, jack, king, 10, 9, 5। গুচ্ছের তাসের সামনেটা সবসময় নীচু দিকে থাকবে। মনে রাখতে হবে উপরের তাসটির সংখ্যা হবে 3 এবং নীচের তাসটির সংখ্যা হবে 5।

খেলা শুরু করবার জন্য তাসগুলি পাখার মতো ছড়িয়ে সাজাও। এবং দর্শকদের দেখাও।

এখন 'ace' দিয়ে শুরু কর। প্রথমে এটির বানান কর। এরপর প্রতিটি অক্ষর, অর্থাৎ a, c এবং e এক এক করে বানান করবার সময় উপরের একটি করে তাস নিয়ে নীচের দিয়ে স্থান পরিবর্ত্তন কর। এই ক্ষেত্রে তিনটি অক্ষরের জন্য তিনটি তাসের স্থান পরিবর্ত্তন হবে। এবার চতুর্থ তাসটি উল্টে দাও এবং টেবিলে ফেলে দিয়ে বল এই তাসটি হোল 'ace'। এবার গুচ্ছের 5 নং তাসটি থেকে গুণতে শুরু কর যেটি এখন সব থেকে উপরে রয়েছে এবং আগের পদ্ধতি অনুসরণ কর। যতক্ষণ না 'king' শব্দটিতে গিয়ে পৌঁছাচ্ছো ততক্ষণই এটি করতে থাকো।

আসলে সাজানোটাই হোল আসল ম্যাজিক।



AMARBOI.COM

92 তাসের মজার খেলা–4

এক গোছা তাস কয়েকটি ভাগে ভাগ করা আছে। একটি পছন্দ করা তাস নিয়ে দর্শক যে কোন ভাগের উপরে স্থাপন করল। ভাগ ভাগ করা তাসগুলি এবার মিশিয়ে ফেলা হোল। তোমাকে এই গুচ্ছের মধ্যে থেকে খুঁজে বার করে দিতে হবে দর্শকের পছন্দ করা তাসটিকে।

প্রঃ উঃ— এক গোছা তাস।

পৃঃ প্রঃ— গুচ্ছের সবথেকে নীচের তাসটিকে উপর মুখে সোজা করে রাখবে।

তাসের গুচ্ছটিকে চারটি ভাগে ভাগ করে রাখ। খেয়াল রাখবে কোন ভাগের একবারের নীচের তাসটি সোজা মুখে রাখা আছে।

এবার একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক এবং যে কোন একটি তাস পছন্দ করতে বল। তাসটি ভাল করে দেখে নিয়ে সেটি যে কোন একটি ভাগের একেবারে উপরে রাখ। এখন প্রতিটি ভাগের একটির উপরে আরেকটি রাখ। তবে ভালো করে মনে রাখবে দর্শকের চিহ্নিত তাসটি যেন সোজা মুখে রাখা তাসটির ঠিক নীচে থাকে।

এখন পুরো গোছাটির গায়ে তোমার আঙ্গুল দিয়ে দু'বার টোকা দাও। দর্শকদের বলবে, তোমার একটি টোকায় একটি তাস সোজা মুখে এসে যাবে এবং আরেক টোকায় পছন্দের তাসটি নিজের থেকেই তার নীচে এসে যাবে। এবার তাসগুলি পাখার মতো ছড়িয়ে সাজাও, দর্শকরা দেখতে পাবে একটি তাস ওপর মুখে রয়েছে এবং পছন্দ করা তাসটি রয়েছে ঠিক তার নীচে বা পরে।

AMARBOI.COM

93 তাসের মজার খেলা–5

তিনটি তাসের মধ্যে থেকে দর্শকের মনে মনে ভেবে রাখা নির্দিষ্ট তাসটি পকেট থেকে বের করে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—একগুচ্ছ তাস।

পূঃ প্রঃ—যে কোন দুটি তাস গোপনে তোমার পকেটে রেখে দাও।

AMARBOI.COM

এক গোছা তাস নাও। এখন যে কোন একজন দর্শককে বল তাসের গুচ্ছটি ভাল করে ফাঁটিয়ে দিতে এবং আরেকজন দর্শককে বল দুভাগে ভাগ করে দিতে। এখন যে কোন একটি ভাগের উপর থেকে যে কোন তিনটি তাস নাও। এবং পর পর তাসগুলি চিনে রাখ।

এবার তৃতীয় একজন দর্শককে তিনটি তাসের মধ্যে যে কোন একটি সম্পর্কে চিন্তা করতে বল। এবার পকেটে লুকিয়ে রাখা দুটি তাসের উপর তাস তিনটি রাখ। এবার দর্শকটিকে তার ভেবে রাখা তাসটির উপর মনঃসংযোগ করতে বল। এবার গোপনে রাখা তাস দুটি পকেট থেকে বের করে এনে তাসের গোছার মধ্যে রেখে দাও।

এখন দর্শকটিকে একটি তাসের নাম বলতে বল, কারণ, একটি তাসই তোমার পকেটে আছে। কারণ, সবার চোখে তুমি দুটি তাস পকেট থেকে বার করে দিয়েছ। (যদিও তোমার পকেটে আসলে তিনটি তাসই আছে। একমাত্র তুমিই যেটি জানো।) এবার দর্শকদের বলা বিশেষ রঙের তাসটি পকেটে হাত পুরে বের করে আনো। কারণ, পর পর কি কি তাস আছে সেটি তোমার আগে থেকেই জানা। দেখ, দর্শকরা কেমন অবাক হয়ে যাবে।

94 তাসের মজার খেলা–6

এক গোছা তাসের একটির পর একটির দিকে একবার তাকিয়েই যে তাসটি নেই, সেটির সঠিক মূল্য (VALUE) ও রং বলে দেওয়া।

প্রঃ উঃ—এক গুচ্ছ তাস।

পূঃ প্রঃ— × × ×

মনে মনে সাধারণ যোগ করতে পারলেই এই ম্যাজিকটি সহজেই করতে পারবে।

প্রথমে 1 থেকে 10 পর্যন্ত তাসগুলির মূল্য নির্দিষ্ট কর। যেমন, টেক্কা (ace) 1, সাহেব, বিবি, গোলাম প্রভৃতি ফেস কার্ডগুলি হবে, গোলাম (Jack) 11, বিবি 12 এবং সাহেব 13। একই রঙের তাসগুলির সংখ্যা মূল্য হবে 91। এবং পুরো গোছাটির মূল্য হবে 364।

এবার তাসগুলি একের পর এক দেখতে দেখতে তুমি মনে মনে মূল্যসংখ্যাগুলি যোগ করে যাও। এখন, তুমি যখন যোগফলটির সঙ্গে 364 বিয়োগ তখনই হারান তাসটির মূল্য সংখ্যা বার করতে পারবে। উদাহরণস্বরূপ, মনে কর যোগফলটি হোল 354। সেক্ষেত্রে হারিয়ে যাওয়া তাসটির সংখ্যা হবে 10। যদি এটি বিবি হয় তাহলে যোগফল হবে 352। কারণ, চিঠির সংখ্যা মূল্য 12।

সংখ্যা মূল্য নির্ধারণ হয়ে যাবার পর এবার খুঁজে বার কর কোন তাসটি নেই। যেমন, যদি আমাদের হারিয়ে যাওয়া তাসটির সংখ্যা শূন্য হয় 6। তাহলে দেখ কোন তিনটি 6 সংখ্যার তাস গুচ্ছটির মধ্যে আছে। তাহলেই, সেই রঙের হারান তাসটি বার করে ফেলতে পারবে। বেশ মজার খেলা নয় কি?

AMARBOI.COM

95 তাসের মজার খেলা-7

একটি লুকানো আয়নার মধ্যে দিয়ে লক্ষ্য রেখে নীচের দিকে মুখ করে রাখা তাসের গুচ্ছ থেকে চারটি টেক্কাকে আলাদা করে ফেলা।

প্রঃ উঃ—এক গোছা তাস এবং একটি বই।

পূঃ প্রঃ—একই দিকে তাসের গোছাটির পিছন দিকগুলি গুছিয়ে নাও।

তাসের গুচ্ছটি থেকে চারটি টেক্কা বার করে নাও এবং সেগুলি দেখিয়ে দর্শকদের বল কেমন করে তাসের দক্ষ জুয়ারীরা তাস নিয়ে গোলমাল করে। এখন টেক্কা চারটি উল্টে দিয়ে (সোজা করে নয়) গুচ্ছের বিচ্ছিন্ন স্থানে রেখে দাও।

যে কোন একজন দর্শককে তাসগুলি শাফল্ করে আবার তোমায় ফেরৎ দিতে বল। এরপর, বইটি টেবিলের উপর রাখ এবং এমন ভঙ্গী কর যেন তুমি পকেট থেকে কিছু

AMARBOI.COM

বের করে এনে বই-এর পিছনে রাখলে। এবার তুমি চেঁচিয়ে বল যে সেটি একটি আয়না এবং এটি তুমি বই-এর পিছনে রেখেছ যাতে তাসগুলি নিয়ে কাজ করবার সময় তুমি সেগুলির পিছনটা দেখতে পাবে।

এবার তাসের গুচ্ছটি নীচের দিকে সোজা দিকটি রেখে তুলে নাও এবং প্রতিবার একটি করে তাস নিয়ে রাখতে থাক। এভাবে যেই 'টেক্কা'টি পাবে (কারণ, তুমি সহজেই সেটি পেয়ে যাবে দিকটি উল্টে রাখা ছিল বলে।) সেটিকে টেবিলের উপর মেলে ধর এবং দর্শকদের দেখতে দাও।

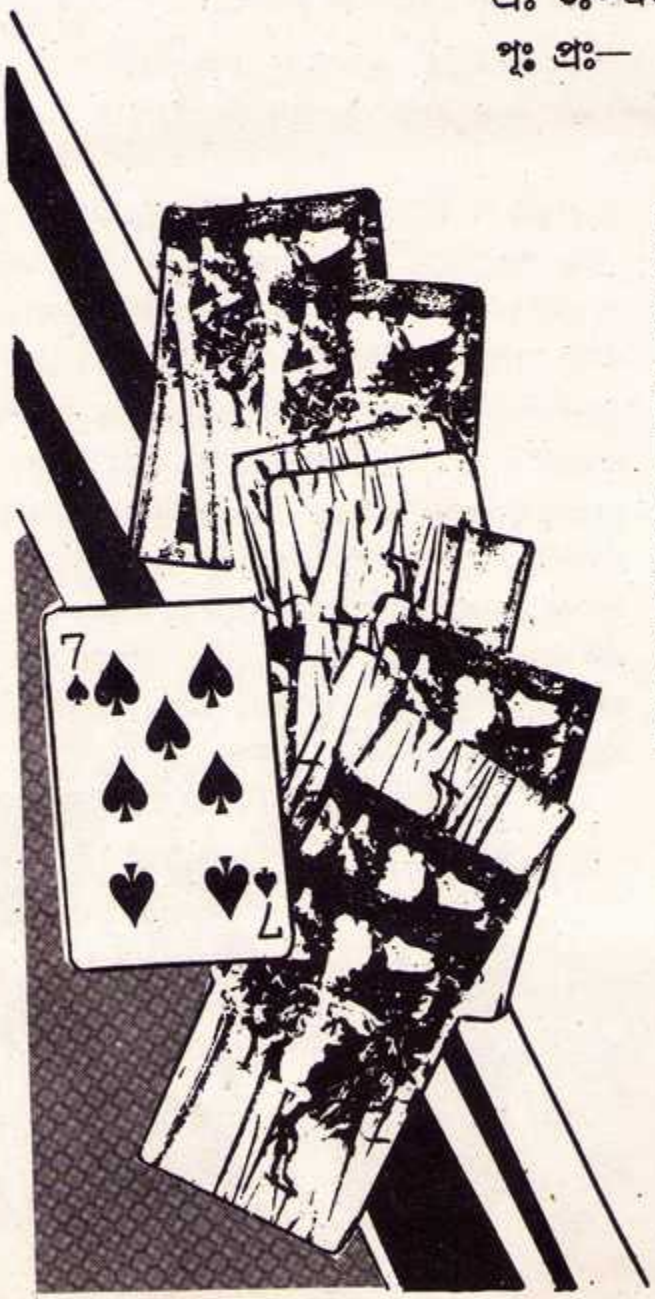
খেলা শেষ হবার আগে বইটি তুলে নাও—দর্শকরা দেখতে পাবে—সেখানে কোনও আয়না নেই। আসলে অন্যদের যা নেই, সেই অন্তর্দৃষ্টি তোমার আছে। যা দিয়ে তুমি তাসটি খুঁজে পেয়েছো। সেটির কথা কাউকে যেন বলো না।

96 তাসের মজার খেলা–৪

কেবলমাত্র স্পর্শ করেই তাস চিনে দেওয়া।

প্রঃ উঃ←এক গুচ্ছ তাস।

পূঃ প্রঃ— × × ×



তাসের গুচ্ছ ভালভাবে ফাঁটিয়ে (shuffle) নাও এবং উপুড় মুখে টেবিলের উপর ছড়িয়ে সাজিয়ে নাও।

এবার তোমার তর্জনীটি দিয়ে যে কোন একটি তাসের উপর এমনভাবে টোকা দাও যাতে মনে হয় সেটির মধ্যে দিয়ে তুমি কোন গোপন খবর শুনতে পাচ্ছ। এবার তুমি তাসটির নাম ঘোষণা কর। যেমন, ইস্কাপনের সাত। এবার সাতটি তুলে নিয়ে এক ঝলক দেখে নাও এবং এক পাশে উপুড় করে রাখ। একইভাবে আরেকটি তাস তুলে নাও এবং প্রথম যে তাসটি দেখেছিলে সেটির নাম এই তাসটির নাম হিসাবে ঘোষণা কর। এইভাবে অন্ততপক্ষে দশটি তাস তোল এবং পর পর একটির উপর একটি উপুড় করে রাখ।

একেবারে শেষে এই পছন্দ করা তাসগুলি হাতে তুলে নাও এবং দর্শকদের জিজ্ঞেস করে দেখ তারা তাসগুলির নাম মনে রাখতে পেরেছে কিনা। যদি তারা 'হাঁ' বলে তা'হলে নামগুলি বলতে বল এবং যে তাসগুলির নাম বলা হবে সেগুলি টেবিলের উপর এক এক করে ফেলতে থাক।

যদি তারা সব নামগুলি বল্‌তে না পারে তা'হলে তাদের মনে করতে সাহায্য করবে এবং তাসগুলি টেবিলের উপর ফেল্‌তে থাকবে।

অবশ্য, প্রথম তাসটির ক্ষেত্রে তুমিও নাম ভুল করতে পার। তবে, ভাবনার কোন কারণ নেই। কারণ, এতো তীক্ষ্ণ স্মৃতি কারো থাকে না। আর তা থাকলেও 10টি তাসের মধ্যে একটি ভুল নিশ্চয়ই দর্শকরা ক্ষমা করে দেবে।

AMARBOI.COM

97 তাসের মজার খেলা–9

একটি বাড়ী। তার চারটি ভিন্ন ভিন্ন দিক থেকে 4 জন ডাকাত বাড়ীটিতে প্রবেশ করেছে। সব থেকে শেষে বাড়ীটির ছাদে তাদের সকলকে দেখা গেল। এখন মনে কর, বাড়ীটি এক গুচ্ছ তাস দিয়ে তৈরী। এবং চারজন ডাকাত হোল 4-টি তাসের গোলাম। এই চারটি গোলাম তুমি বাড়ীটির 4-টি ভিন্ন ভিন্ন স্থানে বসিয়েছ। এখন খেলার শেষ চারটি তাস কিভাবে তাসের বাড়ীর একেবারে উপরে উঠে আসবে সেটিই এই খেলাটির বৈশিষ্ট্য।

প্রঃ উঃ—এক গুচ্ছ তাস, একটি কাল রুমাল।

পূঃ প্রঃ—তাসের গোছাটির একেবারে উপর চারটি গোলাম রাখ এবং তার উপর যে কোন তিনটি তাস রেখে দাও।

এবার গোছাটি থেকে অন্ততঃ অর্দ্ধেক তাস হাতে নিয়ে নাও। এবার তোমার চোখের দিকে সোজা মুখ করে তাসগুলি এমনভাবে পাখার মত সাজাও যাতে 3টি লুকানো তাস প্রান্তের গোলামের পিছনে আড়াল করে রাখা যায়।

এবার পাখাকৃতি সাজানো তাসগুলি দর্শকদের দিকে ফিরিয়ে দেখাও—যাতে তারা গোলাম চারটি ঠিক কোন অবস্থানে আছে সেটি পরিস্কার দেখতে পায়। এবার তাসগুলি অন্য অর্ধেক তাসের উপর রাখ এবং বর্গাকারে গুছিয়ে নাও।

এখন যাদুকরের বিশেষ ভঙ্গীতে বলতে থাক, "এই চারজন ডাকাত একটি বাড়ীতে ডাকাতি করতে চলেছে। প্রথম ডাকাতটি তলাকার ঘরের একটি জানালা দিয়ে প্রবেশ করেছে।" একথা বলে গোছার উপরের তাসটি সরিয়ে নাও (প্রত্যেকে ভাববে এটি একটি 'গোলাম'।) এবং সেটি গুচ্ছের তলার দিকে কোথাও স্থাপন কর। "দ্বিতীয় ডাকাতটি সামনের দরজা দিয়ে বাড়ীটিতে প্রবেশ করেছে।" একথা বলে, পরের উপরের তাসটিও তুলে নাও (এটিও অন্য তাস) এবং এটি তাসের গোছার মাঝামাঝি জায়গায় ঢুকিয়ে দাও। "তৃতীয় ডাকাতটি পিছনের দরজা দিয়ে প্রবেশ করেছে বলে, এ তাসটিকে, উপর দিক থেকে 10 বা 12টি তাস ছেড়ে গোছার মধ্যে ঢুকিয়ে দাও। "চতুর্থ ডাকাতটি বাড়ীটির ছাদে দাঁড়িয়ে আছে—যে চারিদিকে নজর রাখছে।" এবার তাসটি তুলে নিয়ে দর্শকদের সামনে মেলে ধর। (এটি সত্যি সত্যিই গোলামগুলির প্রথম তাসটি। এটিকে উপরেই রেখে দাও।

এবার তোমার গল্পটি পুনরায় বলতে শুরু কর। "গভীর অন্ধকার রাত্রি। সেইজন্য ডাকাতরা তাই তাদের কাজ সারতে সুবিধা পেয়ে গেছে।" একথা বলে তোমার কালো রুমালটি তাসের গোছার উপর রেখে ঢেকে দাও। এখন আবার রুমালটি তুলে নিয়ে—একেবারে উপর থেকে এক এক করে চারটি গোলাম তুলে নিয়ে দেখিয়ে দাও এবং বল তারা তাদের কাজ শেষ করে কেমন করে ছাদে গিয়ে জড়ো হয়েছিল।

AMARBOI.COM

৭৪ তাসের মজার খেলা–10

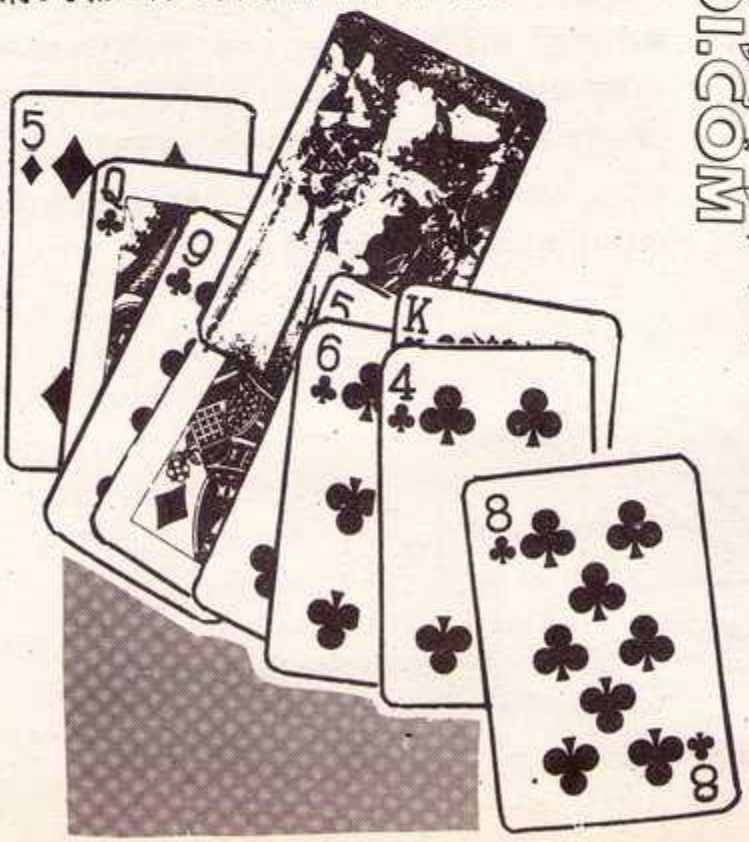
এক গোছা তাস থেকে একজন দর্শক একটি তাস পছন্দ করে আবার সেটি তাসের গুচ্ছের মধ্যে ঢুকিয়ে দেবে। এবার তাসের গুচ্ছটি পাখার মতো ছড়িয়ে দিলে দেখা যাবে, একটিমাত্র তাস উল্টো মুখে রাখা আছে। এটিই হবে দর্শকের পছন্দ করা তাসটি।

প্রঃ উঃ—এক গুচ্ছ তাস।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

এবার দর্শকদের দিকে মুখ করে দাঁড়াও এবং দর্শকটিকে তাসটি গুচ্ছের মধ্যে ঢুকিয়ে দিতে বল। গোছাটি খুব শক্ত করে ধরে থাকবে যাতে সে অন্য তাসগুলি দেখতে না পায়।

একবার ঘুরে গিয়ে টেবিলের কাছে যাও এবং টেবিলের উপর গুচ্ছটি রেখে উপরের তাসটি উল্টে এমনভাবে রাখ যাতে সেটি অন্য তাসগুলির সঙ্গে একই দিকে থাকে।



এবার দর্শকদের বল, তুমি তাসের গোছাটির উপর আঙ্গুল দিয়ে টোকা দিলেই নিজের থেকে দর্শকের পছন্দ করা তাসটি গুচ্ছের মধ্যে উল্টো মুখ হয়ে যাবে।

এখন গুচ্ছটিতে টোকা দাও এবং টেবিলের উপর তাসগুলি ছড়িয়ে দাও। দেখা যাবে, অন্য তাসগুলির মধ্যে মাত্র একটি তাস উল্টো মুখে রয়েছে—টেনে নিয়ে দর্শককে দেখাও যে সেটিই তার পছন্দ করা তাস।

তাসের গুচ্ছটিকে ভালভাবে ফাঁটিয়ে (shuffle) নাও। এবং পাখার মত ছড়িয়ে দিয়ে দর্শকদের দেখাও। দেখা যাবে সমস্ত তাসই একই দিকে সাজান আছে। এবার তাসের গোছাটি আবার বর্গাকারে গুছিয়ে নাও। পুনরায় ফাঁটিয়ে নাও এবং সামনের দিকটি নীচের দিকে রেখে পাখার মত সাজিয়ে নাও। একজন দর্শককে ডাক এবং একটি তাস নির্বাচন করতে বল। তাসটি তাকে দেখতে বল এবং অন্য দর্শকদেরও দেখাতে বল।

এবার তাসটি তুমি দেখছো না, এমন ভান করে দর্শকদের দিকে পিছন ফিরে দাঁড়াও। এই সময় তোমাকে কিন্তু একটি ফাঁকির কাজ করে নিতে হবে। গোছার একেবারে তলাকার তাসটি উল্টে নাও যাতে সেটি অন্য তাসগুলির মুখোমুখী অবস্থায় থাকে। তাসটির দিকও পাল্টে নেবে—অন্য তাসগুলির অবস্থান ঠিকই থাকবে। এখন খুব গোপনে তাসের গুচ্ছটি উল্টে নাও, যাতে একেবারে নীচের তাসটি গুচ্ছের উপরে এসে যায়।

AMARBOI.COM

99 তাসের মজার খেলা –11

দর্শকের নির্বাচিত পছন্দ করা একটি তাস, সকলের চোখের সামনে তাসের গোছা থেকে অদৃশ্য হয়ে যাবে।

প্রঃ উঃ—এক গুচ্ছ তাস, একটি টুপী, একটি পেন্সিল এবং নরম মোম।

পূঃ প্রঃ—পেন্সিলটির পিছনে একটু নরম মোম লাগিয়ে দাও এবং টুপীটি তার উপরে রাখ। এবার টুপীটি টেবিলের উপর রাখা অন্যান্য জিনিসের সঙ্গে রেখে দাও। সেটির উপর বেশী মনোযোগ দিও না।

একজন দর্শককে ডেকে তাসের গুচ্ছটি থেকে একটি তাস পছন্দ করতে এবং সেটিকে গুচ্ছটির একেবারে উপরে রেখে দিতে বল। এবার গোছাটি টেবিলের একেবারে মাঝখানে রেখে দাও। এবার পেন্সিলের ডগাশুদ্ধ টুপীটি তুলে নিয়ে তাসের গুচ্ছটির উপর রাখো। পেন্সিলটি যেন দেখা না যায়।

এবার বিড় বিড় করে তোমার যাদুমন্ত্র বলতে বলতে টুপীর মাথার উপর থেকে পেন্সিলটি তাসের গুচ্ছের উপর চাপ দিতে থাকো—যাতে নরম মোম লাগানো পেন্সিলে গুচ্ছের উপরে রাখা দর্শকের পছন্দ করা তাসটি আটকে যেতে পারে।

যখন একেবারে নিশ্চিত বুঝতে পারবে যে তাসটি পেন্সিলে আটকে গেছে, তখন খুব সাবধানে টুপীটি (পেন্সিলে আটকে যাওয়া তাসটিসহ) তাসের গোছাটি থেকে সরিয়ে নাও।

এবার টুপীটি তোমার সামনের দিকে টেবিলের ধারে নিয়ে এসো এবং টুপীটি একেবারে ধারে এসে গেলে পেন্সিল ও তাসটি তোমার কোলের মধ্যে ফেলে দাও।

এখন খুব হাল্কা চালে টুপীটি মাথায় পরে নাও এবং তাসের গোছাটি একই দর্শকের হাতে দিয়ে দাও এবং তার পছন্দ করা তাসটি আর খুঁজে বার করতে বল। স্বাভাবিকভাবেই তাসটি আর খুঁজে পাওয়া যাবে না। এই ফাঁকে তোমার কোলের মধ্যে পড়ে থাকা তাসটি লুকিয়ে ফেল।

দর্শকরা অবাক হয়ে যাবে দেখে যে তাদের চোখের সামনে থেকে কিভাবে তাসটি উবে গেল।

WWW.AMARBOI.COM

100 তাসের মজার খেলা 12

তাসের গোছাটির মধ্যে থেকে একটি তাস একজন দর্শক পছন্দ করে রাখল, তোমার আদেশ মাত্রই তাসটি বেরিয়ে আসবে। কিভাবে?

প্রঃ উঃ—এক গুচ্ছ তাস, 60 cm. দৈর্ঘের এক খণ্ড সূতা, পেন্সিল এবং চিউইংগাম।

পূঃ প্রঃ—এবার তোমার পড়ে থাকা জামার রঙের কিছু সূতা নাও যাতে খেলার সূতাটি ঢেকে রাখতে পার। এটির একটি প্রান্ত তোমার শার্টের বোতামের সঙ্গে বা জ্যাকেট অথবা বেল্টের সঙ্গে বেঁধে রাখ। অন্য প্রান্তটিতে একটি গিঁট দাও এবং তাতে চিউয়িংগাম আটকে দাও। এবার এটি বোতাম বা বেল্টের গায়ে আটকে দাও।

AMARBOI.COM

এবার সম্পূর্ণ তাসের গুচ্ছটি হাতে নিয়ে—সামান্য সময় যাদুকরের ভঙ্গীতে কথাবার্ত্তা বলতে থাক। এবার তাসের গোছাটি একই জায়গায় ভাগ কর—যাতে কোণ মুড়ে রাখা তাসটি উপরের ভাগের শেষ তাসটি হয় এবং পছন্দ করা তাসটি অন্যভাগের উপরেরটি।

এখন, টেবিলের পিছন দিকে একবার ঘুরে নাও এবং সেই সময় চিউইংগামটি বোতাম থেকে খুলে নিয়ে পছন্দ করা তাসের গুচ্ছটির উপর আটকে দাও।

পছন্দ করা তাসটি একেবারে উপরে রেখে দুটি ভাগ তাস আবার একটির উপরে একটি চাপিয়ে দাও এবং দর্শকদের দিকে ফিরে দাঁড়াও। এবার, আবার তাসের গোছাটি উল্টে নাও এবং টেবিলের উপর রাখো। এটির উপর এমনভাবে চাপ দাও যাতে চিউইংগামটি তাসটিকে টেবিলের উপর আটকে দিতে পারে।

এবার তোমার আঙ্গুল দিয়ে তাসের গোছাটির উপর টোকা দিতে থাকো। এমন ভঙ্গী করো যাতে মনে হয় তুমি তাসের গুচ্ছটির কাছে কোন বার্ত্তা পাঠাচ্ছ। এবার টেবিলটি ধরে দর্শকদের দিকে ঢালু করে ধর। তাসগুলি সব মাটিতে পড়ে যাবে। কিন্তু চিউইংগামে আটকানো তাসটি টেবিলেই থাকবে। দর্শকরা অবাক হয়ে দেখবে সই করা তাসটি তোমার আদেশ মতো গুচ্ছটি থেকে বেরিয়ে আসতে।

যে কোন একজন দর্শককে মঞ্চে ডাক। তাসের গুচ্ছটি থেকে পছন্দমত একটি তাস বের করে নিয়ে তোমাকে না দেখিয়ে সামনের দিকে তার সই করতে বল। এবার, তাসের গুচ্ছটির দিকে না তাকিয়ে, দর্শকদের সামনেই সেটি দু'ভাগে ভাগ কর। এবার দর্শকটিকে বল, তোমার বামহাতে ধরে থাকা তাসের অর্ধভাগের উপরে তাসটিকে রেখে দিতে। এবাব ডানহাতের অর্ধভাগ এটির উপর রেখে দাও। কিন্তু একটা কথা মনে রাখবে, এটি করবার আগে ডানহাতে ধরা তাসগুলির একেবারে শেষের তাসটির একটি কোণ সামান্য মুড়ে নিতে হবে।

101 ছায়াবাজির খেলা

একটী আলোকিত ঘরে দেওয়ালে হাতের বিভিন্ন ভঙ্গীর সাহায্যে বিচিত্র ছায়াছবির সৃষ্টি করা।

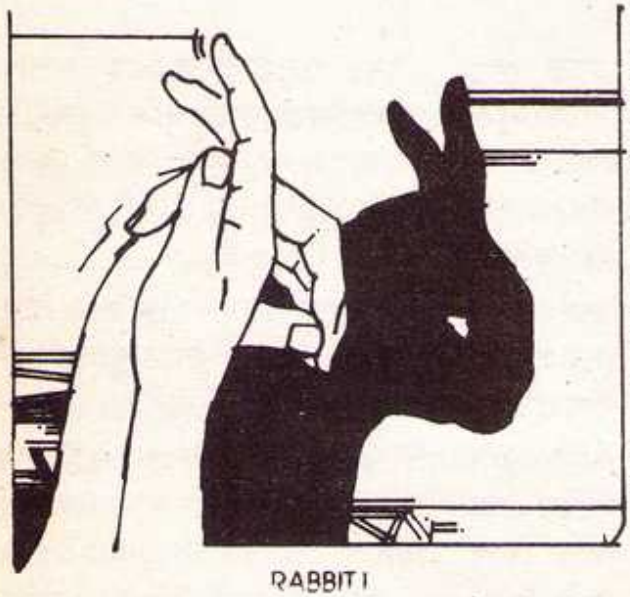
প্রঃ উঃ—যদি এটি ঘরের মধ্যে দেখান হয়, তাহলে, এমন একটি দেওয়াল নির্বাচন করতে হবে—যার উপর আলোক উৎস থেকে সোজাসুজি আলো আসতে পারে। মঞ্চে দেখান হলে, একটি আলোর উৎস বা ল্যাম্প (lamp) এবং একটি সাদা পর্দার প্রয়োজন হবে।

পৃঃ প্রঃ— × × ×

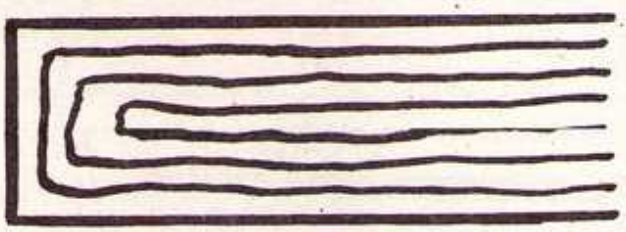
যে চিত্রগুলি বই-এ দেওয়া হয়েছে সেগুলি ভালভাবে দেখ। দেখবে হাতের বিভিন্ন ভঙ্গী বিভিন্ন প্রাণীর চেহারার সাদৃশ্য ফুটিয়ে তুলেছে।

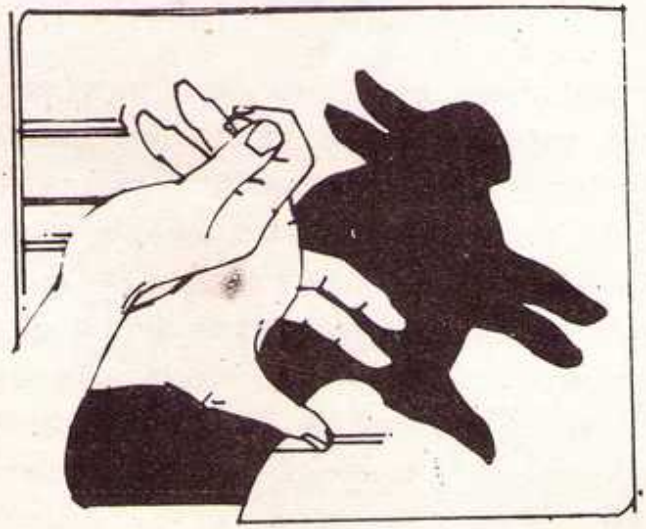
এবার হাতের ভঙ্গীগুলি অভ্যাস কর দেখবে সহজেই এগুলি দেখিয়ে তুমি দর্শকদের অবাক করে দিচ্ছ। নিজের থেকেও আরও অনেক ভঙ্গী তুমি সৃষ্টি করতে পারবে। দর্শকরা বিস্মিত হবে—কারণ, এটা যতটা সহজ ভাবছ ততটা সহজ নয়। এর জন্যে নিয়মিত অভ্যাস প্রয়োজন।

AMARBOI.COM

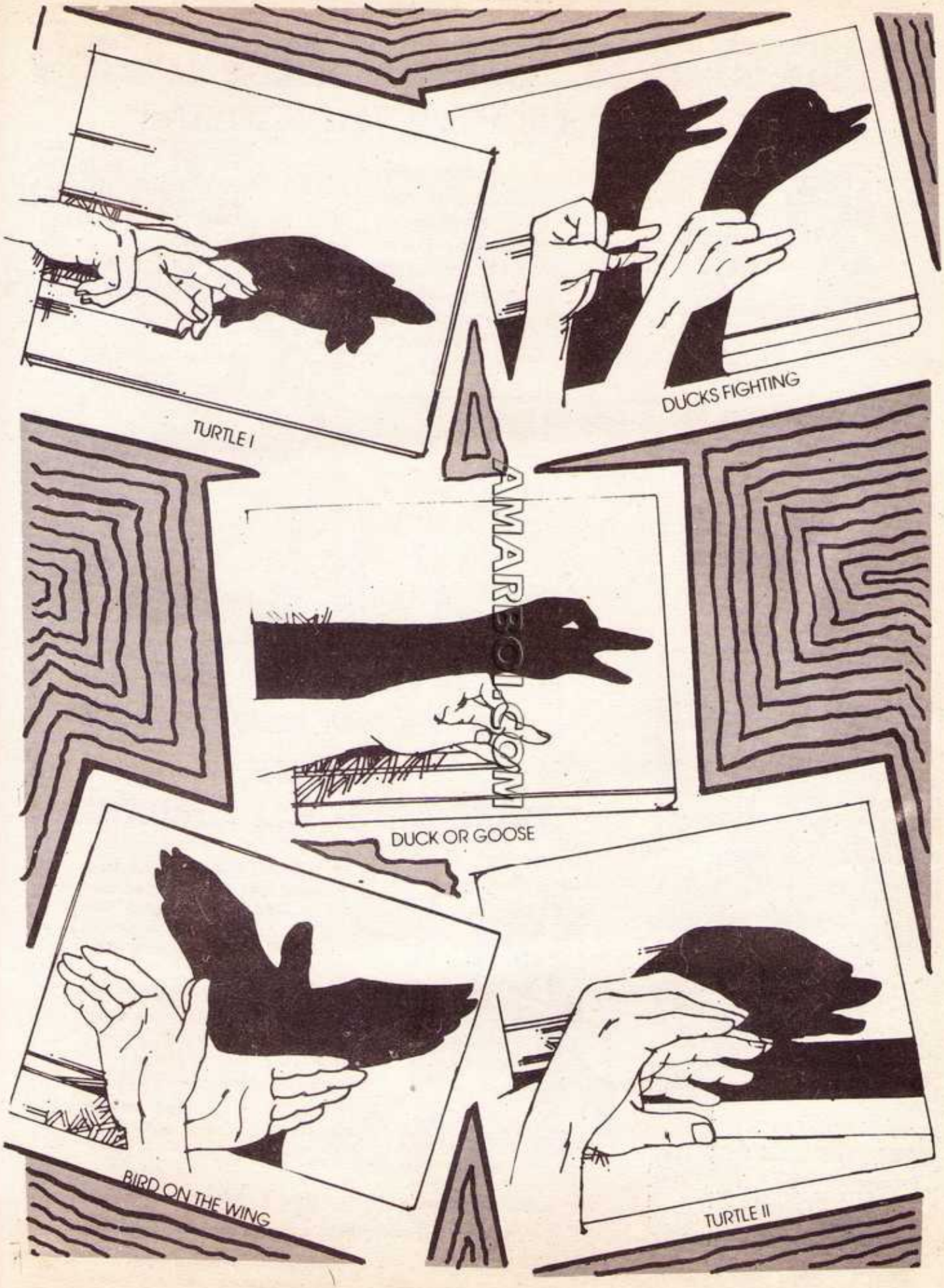


RABBIT I





RABBIT II


TURTLE I
DUCKS FIGHTING
AMARESCON
DUCK OR GOOSE
BIRD ON THE WING
TURTLE II