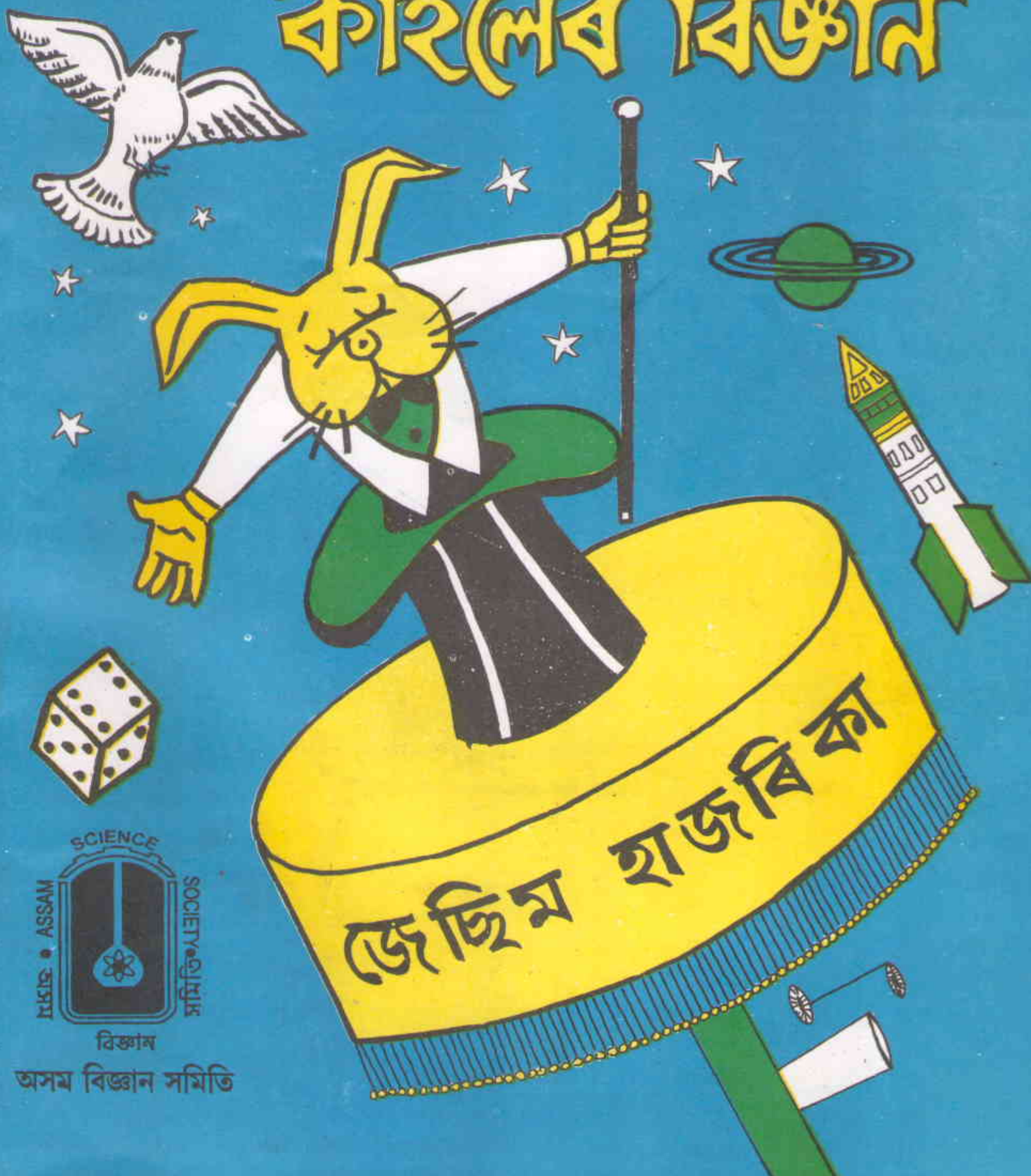
আজিৰ মেজিক কাইলৈৰ বিজ্ঞান



জেছিম হাজৰিকা

SCIENCE SOCIETY • ASSAM • অসম বিজ্ঞান সমিতি
বিজ্ঞান
অসম বিজ্ঞান সমিতি

আজিৰ মেজিক কাইলৈৰ বিজ্ঞান

জেছিম হাজৰিকা

অসম বিজ্ঞান সমিতি

AJIR MAGIC KAILOIR BIGYAN (Today's Magic is Tomorrow's Science) : Written by Jesim Hazarika, Department of Mathematics, Handique Girls' College.
Published by Dr. H.K. Choudhury, General Secretary, Assam Science Society, Guwahati-781001.
Price : Rs. 15.00 only.

© অসম বিজ্ঞান সমিতি

প্ৰকাশক
ড° হিৰণ্য কুমাৰ চৌধুৰী
প্ৰধান সচিব
অসম বিজ্ঞান সমিতি

প্ৰথম প্ৰকাশ : ছেপ্তেম্বৰ, ১৯৯১
পুনৰ্মুদ্ৰণ ১ম : জুলাই, ১৯৯২
পুনৰ্মুদ্ৰণ ২য় : ডিছেম্বৰ, ১৯৯৩
পুনমুৰ্দ্ৰণ ৩য় : জুন, ১৯৯৫
পুনমুৰ্দ্ৰণ ৪ৰ্থ : অক্ট'বৰ ২০০৩

ব্যাখ্যাচিত্ৰ আৰু বেটুপাতৰ শিল্পী
শ্ৰীঅতুল শৰ্মা

মূল্য : ১৫.০০ টকা

মুদ্ৰণ
সবিতা প্ৰিণ্টিং এণ্ড এজেঞ্চিজ
গুৱাহাটী-৭৮১০০৩

প্ৰকাশন উপসমিতি (১৯৯৫-১৯৯৭)

ড° অলক কুমাৰ বুঢ়াগোহাই
ড° কুলেন্দু পাঠক
শ্ৰী দিলীপ শৰ্মা
শ্ৰী অনন্ত মোহন শৰ্মা
ড° সাৰদা শৰ্মা
ড° সোনেশ্বৰ শৰ্মা
শ্ৰী ৰাজেন ফুকন
শ্ৰী তাৰক চন্দ্ৰ শৰ্মা
ড° সুৰেশ ডেকা
ড° পৰমানন্দ মহন্ত
ড° কুন্তলা পাত্ৰ
ড° নীলমনি বৰা } যুটীয়া আহ্বায়ক
চাকিল জামাল }

প্ৰকাশন আৰু শিক্ষা উপসমিতি (২০০৩-০৫)

ড° সূৰ্যকান্ত শৰ্মা
ড° প্ৰফুল্ল কুমাৰ ডেকা
ড° হিৰণ্য কুমাৰ চৌধুৰী
ড° বাৰীন্দ্ৰ কুমাৰ শৰ্মা
ড° অনুপ কুমাৰ তালুকদাৰ
ড° অখিল কুমাৰ ডেকা
ড° অৰনী কুমাৰ ভাগৱতী
ড° দেৱদত্ত বৰকটকী
ড° কৈলাশ চন্দ্ৰ গোস্বামী
অধ্যাপক দিলীপ শৰ্মা
ড° অলক কুমাৰ বুঢ়াগোহাঁই
শ্ৰীবসন্ত ডেকা (আহবায়ক)।।

মেজিক

প্ৰদৰ্শনত সদায়ে

উৎসাহ,

উদ্দীপনা

আৰু প্ৰেৰণা

যোগোৱা

মোৰ কলেজৰ

সহকৰ্মী

প্ৰয়াত অনন্ত লহকৰৰ

সোঁৱৰণত ....

জেছিম হাজৰিকা

প্ৰথম প্ৰকাশকৰপৰা

সমিতিৰ তৰফৰপৰা ......

মেজিক সকলো বয়সৰ মানুহৰ বাবে আকৰ্ষণীয়। বহু মেজিকৰ লগত কৌশল জড়িত; আন বহুতত আকৌ বিজ্ঞানৰ প্ৰাধান্য। বিজ্ঞানৰ প্ৰতি আকৃষ্ট কৰিবলৈ মেজিকক এটা মাধ্যম হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰি। মেজিক কোনো অলৌকিক ঘটনা নহয়, বা মেজিকে যে বিজ্ঞানৰ কোনো বিধি উলংঘা নকৰে, সেইয়া কিতাপখনৰ প্ৰতিটো পাততে পাঠকে উপলব্ধি কৰিব। এইখিনিতেই কিতাপখন প্ৰকাশৰ উদ্দেশ্য নিহিত আছে।

পাণ্ডুলিপি পুনৰীক্ষণৰ বাবে কটন মহাবিদ্যালয়ৰ গণিতবিজ্ঞান বিভাগৰ শ্ৰীদিলীপ শৰ্মালৈ ধন্যবাদ যাচিলোঁ। লিখক শ্ৰীহাজৰিকা আৰু শিল্পী শ্ৰীঅতুল শৰ্মালৈকো সমিতিৰ তৰফৰপৰা ধন্যবাদ যাচিলোঁ।

বসন্ত ডেকা
আহবায়ক
প্ৰকাশন উপসমিতি
অসম বিজ্ঞান সমিতি

১৪ ০৯ ৯১

'গিলি-গিলি ফু', মই ক'বই লাগিব—

মেজিক বৈজ্ঞানিক ভিত্তিত নির্মিত কিছুমান খেল, যিবিলাক দেখি বহুজন পুলকিত হয়, বহুজন আনন্দিত হয় আৰু বহুজন বিস্মিতও হয়। কাৰণ হ'ল, আন সচৰাচৰ দহটা খেলৰ দৰে মেজিকৰ খেলসমূহৰ কৌশলবোৰ মানুহে সহজে গম নেপায়। মানুহে শিল ঘঁহি জুই আৱিষ্কাৰ কৰা পুৰণি কালৰেপৰা যাদুবিদ্যা বা মেজিকৰ চৰ্চা মানৱ সমাজত আছিল, অৱশ্যে সেই কালত তন্ত্ৰ-মন্ত্ৰ, হাতৰ কৌশল আৰু অন্য চাতুৰ্য্যৰ ওপৰতে ঘাইকৈ যাদুবিদ্যা প্ৰতিষ্ঠিত হৈছিল। বহুতে অসৎ কাৰ্য্যতো যাদুবিদ্যা প্ৰয়োগ কৰিছিল, কোনোবাই যাদুৰ জৰিয়তে খালী হাতত বিভূতি উলিওৱা, শূন্যত ওপঙা, আদি আচৰিত লীলা প্ৰদৰ্শন কৰি নিজকে অতিমানৱ বা মহাপুৰুষ বুলি ৰাইজৰ ওচৰত দাবী কৰাৰ কথাও পঢ়িবলৈ পোৱা যায়। ১৮শ শতিকাৰ আৰম্ভণিৰপৰাহে যাদুৰ জগতত এক নৱজাগৰণৰ সূচনা হয়। শিক্ষিত সভ্য সমাজে জানিলে যে যাদু বিজ্ঞান অবিহনে হ'ব নোৱাৰে। পৃথিৱীৰ ভিন ভিন দেশৰ প্ৰসিদ্ধ যাদুকৰসকল— গলডিন, চাং-পিং-চু, হুডিনি, ৰবাৰ্ট হুডিন, কেলাৰ, বাৰট্ৰাম, মাছ-কিলিন, ডেভেণ্টা, পি চি চৰকাৰ (ভাৰত), আদিৰ বৈজ্ঞানিক ভিত্তিত নিৰ্মিত খেলসমূহত সৰ্বসাধাৰণ মুগ্ধ হ'ল। বৈদ্যুতিক কৰতেৰে এজনী জীৱন্ত গাভৰুক দ্বিখণ্ডিত কৰি পুনৰ জোৰা লগোৱাৰ দৰে লোমহৰ্ষক খেলো মানুহে দেখিবলৈ পালে— কিন্তু ইয়াৰ ভিতৰতে লুকাই আছে বিজ্ঞান।

এতিয়া কিতাপখনলৈ আহোঁ। যাদুৰ জগতত ভুমুকি মাৰোঁতে প্ৰথম পদক্ষেপত সামান্যতম সহায় হ'ব বুলি ভাবিয়েই সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীহঁতলৈ কিতাপখন আগ বঢ়োৱা হৈছে। কিছুমান সৰু-ডাঙৰ বচা বচা মেজিক ইয়াত কৌশলসহ দাঙি ধৰা হৈছে। বেছিভাগ খেল ঘৰত প্ৰস্তুত কৰি দহজনক দেখুৱাব পৰা বিধৰ।

মেজিকপ্ৰেমী ভাইটি-ভণ্টিহঁত, তোমালোকে প্ৰথমে খেলবোৰ নিৰ্মাণ কৰিবলৈ যত্ন কৰিবা, তাৰ পাছত মানুহৰ আগত দেখুৱাবৰ বাবে ঘৰতে অকলে অভ্যাস কৰিবা; ঘৰৰ মানুহ বা বন্ধু-বান্ধৱৰ আগত আখৰা কৰিলে ভাল। কাৰণ তেখেতসকলে দোষ-ত্ৰুটিবোৰ আঙুলিয়াই দিব পাৰিব। এই আখৰা অভ্যাস কৰোঁতে বহুখিনি ধৈৰ্য্য আৰু বুদ্ধিৰ আৱশ্যক হ'ব। এইদৰে কৰাৰ ফলত তোমালোকৰ আত্মবিশ্বাস বৃদ্ধি পাব, যাৰ জৰিয়তে ক্ৰমান্বয়ে মঞ্চত দেখুৱাব পাৰিবা। তোমালোকে লগতে তলৰ কথাখিনি মন কৰিবাহঁক :

(১) 'মেজিক' দুটামান শিকি উঠাৰ পাছত যি কোনো লোকেক কৌশলবোৰ কৈ নুফুৰিবা, নহ'লে কেতিয়াও ভাল যাদুকৰ হ'ব নোৱাৰা। কাৰণ কৌশলবোৰ জনা দৰ্শকৰ আগত দেখুৱাটো জটিল হ'ব। অৱশ্যে মেজিকৰ বহুতো সমস্যা থাকে— যিবোৰ ভাল যাদকৰ, বিশ্বাসী বন্ধু আৰু বিজ্ঞানৰ বিষয়ে জ্ঞান থকা লোকৰ সৈতে আলোচনা কৰিব পাৰা।

(২) মেজিক প্ৰদৰ্শন এক অভিনয়হে, সেয়ে আখৰা বা অভ্যাস নকৰাকৈ মেজিক দেখুৱাবলৈ নেযাবা, আগতে এই কথা কোৱা হৈছে। প্ৰতিটো মেজিকত ক'বলগীয়া কথাখিনি (dialogue) লিখি লৈ ক'বলৈ আখৰা কৰিবা; হাঁহি উঠা খেলত ধেমেলীয়া কথা, আচৰিত খেলত গহীন কথা, ইত্যাদি ব্যৱহাৰ কৰিবা। যাদুকৰৰ মুখ-চকুৰো প্ৰকাশভংগী উন্নত হ'ব লাগিব।

(৩) যাদুকৰৰ পোছাক অত্যন্ত জৰুৰী কথা। ডাক্তৰে যিদৰে পৰিষ্কাৰ পোছাক পিন্ধি ৰোগীক চিকিৎসা কৰে, সেইদৰে যাদুকৰেও লাগতিয়াল পোছাক পিন্ধি মঞ্চত প্ৰৱেশ কৰিব লাগিব, নহ'লে বিশেষকৈ নতুন যাদুকৰৰ পক্ষে দৰ্শকৰ ওপৰত প্ৰভাৱ বিস্তাৰ কৰাত অসুবিধা হয়। তলত তিনিবিধ পোছাক উল্লেখ কৰা হৈছে :

(ক) প্ৰিন্সকোট (prince coat), চেপা-মৰা পাইজামা, পাগুৰি আৰু কোটৰ ওপৰ জেপত ৰঙা ৰুমালৰ সামান্য অংশ নতুবা এপাহ তেজ-ৰঙা গোলাপ। প্ৰিন্সকোটৰ ওপৰতে এডাল মালাও পিন্ধিব পাৰা। যাদুকৰৰ ভৰিত নাগ্ৰা জোতা।

(খ) ইজিপ্তীয় পোছাক (Egyptian dress) : গাউনৰ দৰে ৰঙা (মেৰুণ), সেউজীয়া, আদি চাটিন কাপোৰৰ পোছাক। কোচ থকা বহল পায়জামা, মূৰত বেগুৰদ্বাৰা ঘূৰণীয়া কৰা এখন কান্ধলৈকে পৰা কাপোৰ। ভৰিত নাগ্ৰা জোতা।

(গ) বগা চোলা, ক'লা লংপেন্ট, ক'লা বা ৰঙা টাই (বা ব' টাই, পিছফালে পিঠিৰ ওপৰৰপৰা কলাফুল পৰ্য্যন্ত ওলমি পৰা এক আয়তাকাৰ (শৰীৰ অনুযায়ী) চাটিন কাপোৰ (মেৰুণ, সেউজীয়া, হালধীয়া, আদি ৰঙৰ) থাকিব লাগিব। যাদুকৰৰ ভৰিত ক'লা ৰঙৰ জোতা।

(৪) যাদুৰ সামগ্ৰীবোৰতো উজ্জ্বল ৰং দিবা, আৰু উপযুক্ত চিত্ৰ আঁকিব পাৰা; মকৰাজাল, টুপি, তাচপাত, পাশা গুটি, যাদুৰ দণ্ড, শহাপহু, আদিৰ চিত্ৰ ব্যৱহাৰ কৰিব পাৰা। যাদুকৰৰ সহযোগী ল'ৰা-ছোৱালীহঁত দেখনিয়াৰ, সজাগ আৰু সচেতন হ'ব লাগিব। তেওঁলোকৰ পোছাকপাতি চাফ-চিকুণ হ'ব লাগিব। তেওঁলোকেও যাদুকৰৰ সৈতে আখৰা কৰিব লাগিব। প্ৰদৰ্শন চলি থাকোঁতে কোনো সহযোগীয়ে হঠাৎ কৰা ভুলৰ বাবে খং নকৰিবা। সহযোগীজনক পাছত অকলে সেই ভুল শুধৰাই দিবা। উপযুক্ত সংগীতৰ ধ্বনিৰ ব্যৱহাৰ আৰু পোহৰ নিয়ন্ত্ৰণ কৰিবা।

(৫) খেলত দৰ্শক অসন্তুষ্ট হ'লে, ক'ৰবাত যাদুকৰৰ ভুল দৰ্শকে ধৰিলে, হাঁহি হাঁহি ভুল মানি ল'বা; দৰ্শকৰ সৈতে বাকবিতণ্ডা নকৰিবা। বৰঞ্চ ক'বা, 'এই ভুল ভৱিষ্যতে কেতিয়াও কৰা নহ'ব।'

এইবিলাকেই হ'ল মেজিক প্ৰদৰ্শনত যাদুকৰৰ বাবে লাগতিয়াল কথা। কিন্তু মেজিকৰ আন এটা দিশো আছে, আৰু সেইয়া হ'ল ইয়াৰ শিক্ষামূলক মূল্য।

মেজিক শিক্ষাই পৰোক্ষভাৱে ল'ৰা-ছোৱালীৰ মানসিক আৰু বৌদ্ধিক চিন্তা বিকাশত সহায় কৰে। Telepathy, Memory magic, Thought reading, আদি মেজিকৰদ্বাৰা স্মৃতিশক্তি আৰু উপস্থিত বুদ্ধি বৃদ্ধি কৰিব পাৰি। মেজিকৰ জৰিয়তে সমাজৰ অন্ধবিশ্বাস, কুসংস্কাৰ, আদিও ভালেখিনি দূৰীভূত কৰিব পাৰি। দাক্ষিণাত্যৰ কেইবাখনো ৰাজ্যত মেজিকক বহু আঁচনিত প্ৰয়োগ কৰা হৈছে। আশা কৰোঁ, আমাৰ ল'ৰা-ছোৱালীবিলাকে বৈজ্ঞানিক দৃষ্টিভংগীৰে

বাস্তৱ জীৱনৰ সমস্যাৰ সমাধান কৰিব পাৰিব।

শেষত, মই প্ৰথমেই অন্তঃকৰণেৰে কৃতজ্ঞ অসম বিজ্ঞান সমিতিৰ ওচৰত, কিতাপখন প্ৰকাশ কৰিবলৈ লোৱা দায়িত্বৰ বাবে। তিনিজন ব্যক্তি, মহান যাদুসম্ৰাট এম হুছেইন, ড° ৰবীন্দ্ৰ কুমাৰ শৰ্মা আৰু অধ্যাপক বসন্ত ডেকাই কিতাপখন হাতে লিখি থোৱা অৱস্থাত চাই দিয়াৰ বাবে, তেখেতসকলৰ ওচৰতো মই কৃতজ্ঞ। তেখেতসকলৰপৰা পোৱা উৎসাহ-উদ্দীপনা মই নেপাহৰোঁ। ডক্তৰ এন কে আগৰৱালা, অধ্যাপিকা ৰঞ্জনা চৌধুৰী, অধ্যাপক পুলক লাহিড়ী, ইমৰান (বাবুল), কে কে বসুমতাৰী আৰু মৈদান আলি মোৰ প্ৰেৰণাৰ আন উৎস। পৰিবাৰ মণি হাজৰিকা, ছাত্ৰী দুলুমণিয়ে ছবি আঁকাত মোক সহায় কৰিছিল। এইসকল ব্যক্তিলৈ মোৰ আন্তৰিক কৃতজ্ঞতা থাকিল।

মোৰ ভাল লাগিব যদিহে আমাৰ ল'ৰা-ছোৱালী কিতাপখনৰপৰা উপকৃত হয়। মোৰ অজানিতে ৰৈ যোৱা দোষ-ত্ৰুটিবোৰ পাঠকক আঙুলিয়াই দিবলৈ অনুৰোধ কৰা হ'ল।

অসমৰ মাটিৰ লগত সম্বন্ধ থকা অসমৰ এই মৃতপ্ৰায় যাদুবিদ্যাক পুনৰোজ্জীৱিত কৰিবলৈ অসমৰ ৰাইজে যেন এধানমান হ'লেও চেষ্টা কৰে, এয়াই মোৰ অনুৰোধ।

ইতি,

কৃষ্ণনগৰ, জাপৰিগোগ
গুৱাহাটী-৭৮১০০৫
০১-০৯-৯১

জেছিম হাজৰিকা

সূচীপত্ৰ

বয়সৰ খেল	৯
যাদুলগা পইছা	১৪
ৰুমাল, মালা আৰু ফিটাৰ আৱিষ্কাৰ	১৬
পইছাৰ মেজিক	১৬
ন = দহ আৰু পাঁচ = আঠ	১৭
মাধ্যাকৰ্ষণ নমনা জুইশলা	১৮
যাদুৰ পৰশ	১৮
ভাৰতীয় ৰছীৰ খেল	১৯
কটা ৰছী জোৰা লগোৱা	২০
মানসিক যোগ	২১
ভয় খোৱা পানীৰ গিলাচ	২২
উদিত তাছপাত	২৩
ভাঙি যোৱা দণ্ড	২৪
চাৰি টেক্কা হৰণ	২৫
তেজাল নেমু	২৫
অংকৰ মেজিক	২৬
জুয়ে নোপোৰা ৰুমাল	২৭
এটাই উত্তৰ	২৭
ক্ষন্তেকীয়া ৰঙা পানী	২৮
যাদুৰ আঁখে	২৯
'মেজিক'	২৯
তাছৰ নে অংকৰ যাদু	৩০
ৰং নিৰ্ণয়	৩১
পেলোৱা কাঠিৰ জুই	৩২
ৰুমাল আৰু কণীৰ মেজিক	৩৩
ৰছীত ওলমা বটল	৩৬
হাতত যাদু	৩৬
ছাই ঘঁহা, টকা কৰা	৩৭
পৃষ্ঠাৰ মেজিক	৩৭
উৰণীয়া পইছা	৩৮
খাৰু আৰু ৰছীৰ মেজিক	৩৯
শুভ ৰাত্ৰি আৰু নমস্কাৰ	৪০

বয়সৰ খেল

১	৩	৫	৭	৯
১১	১৩	১৫	১৭	১৯
২১	২৩	২৫	২৭	২৯

১ নম্বৰ কাৰ্ড

২	৩	৬	৭	১০
১১	১৪	১৫	১৮	১৯
২২	২৩	২৬	২৭	৩০

২ নম্বৰ কাৰ্ড

৪	৫	৬	৭	১২
১৩	১৪	১৫	২০	২১
২২	২৩	২৮	২৯	৩০

৩ নম্বৰ কাৰ্ড

৮	৯	১০	১১	১২
১৩	১৪	১৫	২৪	২৫
২৬	২৭	২৮	২৯	৩০

৪ নম্বৰ কাৰ্ড

১৬	১৭	১৮	১৯	২০
২১	২২	২৩	২৪	২৫
২৬	২৭	২৮	২৯	৩০

৫ নম্বৰ কাৰ্ড

যাদুকৰে দৰ্শকক এই পাঁচখন কাৰ্ড দেখুৱাব। কাৰ্ডকেইখনত কিছুমান সংখ্যা লিখা আছে। তেওঁ কোনো এজন দৰ্শকক মাতি আনি সুধিব, 'আপোনাৰ বয়সটো কোন কেইখন কাৰ্ডত আছে, দয়া কৰি আঙুলিয়াই

দিয়কচোন।' লগে লগেই যাদুকৰে তেওঁৰ (দৰ্শকজনৰ) বয়সটো কৈ পেলাব। ধৰা হওক দৰ্শকজনে নিজৰ বয়সটো ৩ নম্বৰ আৰু ৫ নম্বৰ কাৰ্ড দুখনত থকা বুলি আঙুলিয়াই দিলে, তেতিয়া যাদুকৰে তেওঁৰ বয়স ২০ (বিছ) বছৰ বুলি কৈ পেলাব। পুনৰ ধৰা হওক, আন এজন লোকে তেওঁৰ বয়সটো ১ নম্বৰ, ২ নম্বৰ আৰু ৩ নম্বৰ কাৰ্ডত থকা বুলি ক'লে। তেতিয়া যাদুকৰে তৎক্ষণাৎ উত্তৰ দিব যে লোকজনৰ বয়স ৭ (সাত) বছৰ। এইদৰে যি কোনো লোকে তেওঁৰ বয়স থকা কাৰ্ডকেইখন আঙুলিয়ালেই যাদুকৰে লোকজনৰ বয়সটো কৈ দিব পাৰিব।

কৌশল : খেলটো প্ৰস্তুত কৰিবলৈ হ'লে পাঁচখন চাৰিচুকীয়া ডাঠ কাগজ কাটি তাত বগা কাগজ আঠাৰে লগাব লাগিব। চিত্ৰত দেখুৱাৰ দৰে বগা কাগজকেইখনত আঁচ মাৰি ঘৰ ঘৰ কৰি সংখ্যাবিলাকৰ ওপৰৰ বাঁও চুকত থকা সংখ্যাকেইটা যোগ কৰিলেই তেওঁৰ বয়সটো পোৱা যাব। আমাৰ আলোচনাত প্ৰথম দৰ্শকজনে ৩ নম্বৰ আৰু ৫ নম্বৰ কাৰ্ড দুখন আঙুলিয়াইছিল, গতিকে সেই দুখন কাৰ্ডৰ বাঁও চুকত থকা ৪ (চাৰি) আৰু ১৬ (ষোল্ল) যোগ কৰি যাদুকৰে টপক্কৈ ২০ (বিছ) বছৰ বুলি কৈছিল। দ্বিতীয় লোকজনে ১ নম্বৰ, ২ নম্বৰ আৰু ৩ নম্বৰ কাৰ্ডত তেওঁৰ বয়স থকা বুলি কৈছিল, সেয়ে যাদুকৰে নিয়মমতে তেওঁৰ বয়স ৭ (সাত) বছৰ (১+২+৪=৭ বছৰ) বুলি ক'ব পাৰিছিল।

খেলটো এইদৰেও উপস্থাপন কৰিব পাৰি : যাদুকৰে দৰ্শকজনক সুধিব 'আপোনাৰ বয়সটো কোন কোন কাৰ্ডত নাই বাৰু?' তেতিয়া যাদুকৰে সেই কেইখন বিশেষ কাৰ্ড বাদ দি বাকী কেইখনৰ বাঁও চুকৰ সংখ্যাকেইটা যোগ কৰি বয়সটো নিৰ্ণয় কৰিব।

ভাল অভ্যাস হ'লে খেলটো চকু মুদি বা চকু বান্ধিও কৰিব পাৰি। তেতিয়া দৰ্শক আগতকৈ বেছি অবাক হ'ব। কাৰ্ডকেইখনৰ বাঁও চুকৰ সংখ্যাকেইটা ১,২,৪,৮,১৬ সহজে মনত ৰাখিব পাৰি; কাৰণ এই সংখ্যাকেইটা গুণোত্তৰ প্ৰগতিত আছে, অৰ্থাৎ আগৰটোক ২ৰে পূৰণ কৰি পিছৰ সংখ্যাটো পোৱা যায়। গতিকে কথাটো এনে ধৰণৰ হ'ল :

১ নম্বৰ কাৰ্ড — ১
২ নম্বৰ কাৰ্ড — ২
৩ নম্বৰ কাৰ্ড — ৪
৪ নম্বৰ কাৰ্ড — ৮
৫ নম্বৰ কাৰ্ড — ১৬

যাদুকৰে দৰ্শকৰপৰা কাৰ্ডৰ ক্ৰমিক নম্বৰকেইটা জানিলেই (অৰ্থাৎ কাণেৰে শুনিলে, যদি চকু বন্ধ থাকে) সিহঁতৰ লগত জড়িত চুকৰ সংখ্যাকেইটা যোগ কৰিলেই বয়সটো ওলাই যাব। এয়ে হ'ল বয়সৰ খেলৰ ৰহস্য। এই খেলটো ত্ৰিছ বা ত্ৰিছ বছৰৰ তলৰ লোকৰ বাবে প্ৰস্তুত কৰা হৈছে। যি কোনো বয়সৰ লোকৰ বাবে মেজিকটো কৰিবলৈ হ'লে একে পদ্ধতিৰে তলৰ সাতখন কাৰ্ড ব্যৱহাৰ কৰিব লাগিব :

১	৩	৫	৭	৯	১১	১৩	১৫
১৭	১৯	২১	২৩	২৫	২৭	২৯	৩১
৩৩	৩৫	৩৭	৩৯	৪১	৪৩	৪৫	৪৭
৪৯	৫১	৫৩	৫৫	৫৭	৫৯	৬১	৬৩
৬৫	৬৭	৬৯	৭১	৭৩	৭৫	৭৭	৭৯
৮১	৮৩	৮৫	৮৭	৮৯	৯১	৯৩	৯৫
৯৭	৯৯	১০১	১০৩	১০৫	১০৭	১০৯	১১১
১১৩	১১৫	১১৭	১১৯	১২১	১২৩	১২৫	১২৭

১ নম্বৰ কাৰ্ড

২	৩	৬	৭	১০	১১	১৪	১৫
১৮	১৯	২২	২৩	২৬	২৭	৩০	৩১
৩৪	৩৫	৩৮	৩৯	৪২	৪৩	৪৬	৪৭
৫০	৫১	৫৪	৫৫	৫৮	৫৯	৬২	৬৩
৬৬	৬৭	৭০	৭১	৭৪	৭৫	৭৮	৭৯
৮২	৮৩	৮৬	৮৭	৯০	৯১	৯৪	৯৫
৯৮	৯৯	১০২	১০৩	১০৬	১০৭	১১০	১১১
১১৪	১১৫	১১৮	১১৯	১২২	১২৩	১২৬	১২৭

২ নম্বৰ কাৰ্ড

৪	৫	৬	৭	১২	১৩	১৪	১৫
২০	২১	২২	২৩	২৮	২৯	৩০	৩১
৩৬	৩৭	৩৮	৩৯	৪৪	৪৫	৪৬	৪৭
৫২	৫৩	৫৪	৫৫	৬০	৬১	৬২	৬৩
৬৮	৬৯	৭০	৭১	৭৬	৭৭	৭৮	৭৯
৮৪	৮৫	৮৬	৮৭	৯২	৯৩	৯৪	৯৫
১০০	১০১	১০২	১০৩	১০৮	১০৯	১১০	১১১
১১৬	১১৭	১১৮	১১৯	১২৪	১২৫	১২৬	১২৭

৩ নম্বৰ কাৰ্ড

৮	৯	১০	১১	১২	১৩	১৪	১৫
২৪	২৫	২৬	২৭	২৮	২৯	৩০	৩১
৪০	৪১	৪২	৪৩	৪৪	৪৫	৪৬	৪৭
৫৬	৫৭	৫৮	৫৯	৬০	৬১	৬২	৬৩
৭২	৭৩	৭৪	৭৫	৭৬	৭৭	৭৮	৭৯
৮৮	৮৯	৯০	৯১	৯২	৯৩	৯৪	৯৫
১০৪	১০৫	১০৬	১০৭	১০৮	১০৯	১১০	১১১
১২০	১২১	১২২	১২৩	১২৪	১২৫	১২৬	১২৭

৪ নম্বৰ কাৰ্ড

১৬	১৭	১৮	১৯	২০	২১	২২	২৩
২৪	২৫	২৬	২৭	২৮	২৯	৩০	৩১
৪৮	৪৯	৫০	৫১	৫২	৫৩	৫৪	৫৫
৫৬	৫৭	৫৮	৫৯	৬০	৬১	৬২	৬৩
৮০	৮১	৮২	৮৩	৮৪	৮৫	৮৬	৮৭
৮৮	৮৯	৯০	৯১	৯২	৯৩	৯৪	৯৫
১১২	১১৩	১১৪	১১৫	১১৬	১১৭	১১৮	১১৯
১২০	১২১	১২২	১২৩	১২৪	১২৫	১২৬	১২৭

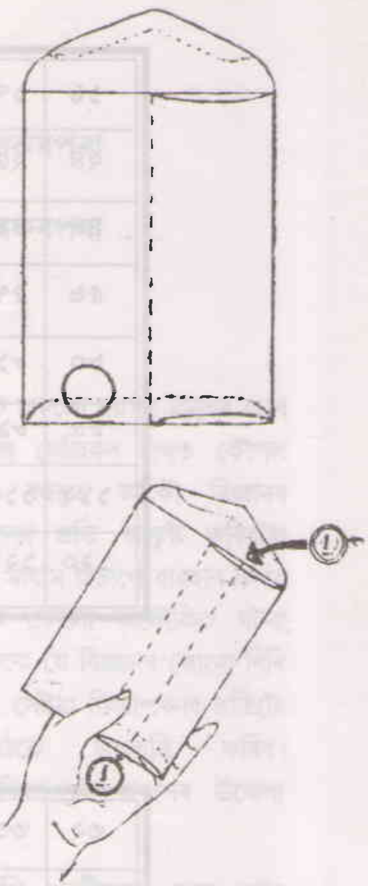
৫ নম্বৰ কাৰ্ড

৩২	৩৩	৩৪	৩৫	৩৬	৩৭	৩৮	৩৯
৪০	৪১	৪২	৪৩	৪৪	৪৫	৪৬	৪৭
৪৮	৪৯	৫০	৫১	৫২	৫৩	৫৪	৫৫
৫৬	৫৭	৫৮	৫৯	৬০	৬১	৬২	৬৩
৯৬	৯৭	৯৮	৯৯	১০০	১০১	১০২	১০৩
১০৪	১০৫	১০৬	১০৭	১০৮	১০৯	১১০	১১১
১১২	১১৩	১১৪	১১৫	১১৬	১১৭	১১৮	১১৯
১২০	১২১	১২২	১২৩	১২৪	১২৫	১২৬	১২৭

৬ নম্বৰ কাৰ্ড

৬৪	৬৫	৬৬	৬৭	৬৮	৬৯	৭০	৭১
৭২	৭৩	৭৪	৭৫	৭৬	৭৭	৭৮	৭৯
৮০	৮১	৮২	৮৩	৮৪	৮৫	৮৬	৮৭
৮৮	৮৯	৯০	৯১	৯২	৯৩	৯৪	৯৫
৯৬	৯৭	৯৮	৯৯	১০০	১০১	১০২	১০৩
১০৪	১০৫	১০৬	১০৭	১০৮	১০৯	১১০	১১১
১১২	১১৩	১১৪	১১৫	১১৬	১১৭	১১৮	১১৯
১২০	১২১	১২২	১২৩	১২৪	১২৫	১২৬	১২৭

৭ নম্বৰ কার্ড



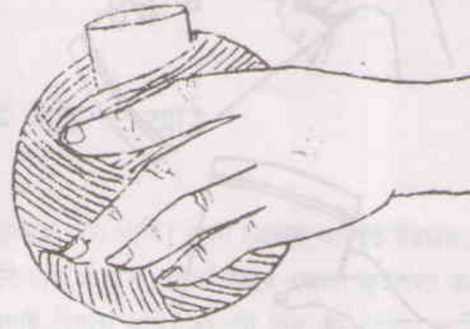
যাদুলগা পইছা

যাদুকৰে লেফাফা এটাৰ মুখখন খুলি দর্শকক দেখুৱাই দিব যে তাৰ ভিতৰত একো নাই। তেওঁ দর্শকক এটা পইছা বাহিৰ কৰিবলৈ ক'ব আৰু পইছাটো পিছত দেখিলে যেন তেওঁলোকে চিনি পায় তাৰ বাবে তাত (পইছাটোত) এটা চিন (কটাৰী বা সামান্য ৰঙেৰে) দিবলৈ ক'ব। তেওঁ দর্শকৰপৰা পইছাটো লৈ লেফাফাত ভৰাই দিব আৰু লেফাফাটো দুই তিনি বাৰ ভাঁজ কৰি সৰু কৰি পেলাব। পইছাটো আছেনে নাই এই উদ্দেশ্যে তেওঁ দর্শকক এই ভাঁজ কৰা লেফাফাটো বাহিৰৰপৰা স্পর্শ কৰি চাবলৈ ক'ব। লেফাফাটোত হাত লগাই দর্শকে অনুভৱ কৰিব যে পইছাটো তাতেই আছে, কাৰণ অলপ মোহাৰি দিলেই পইছাৰ আকৃতিৰ ছাপ লেফাফাৰ কাগজত ওলাই পৰিব। তাৰ পিছত যাদুকৰে এজন দর্শকক সেই পইছা ভৰাই ৰখা ভাঁজ কৰা লেফাফাটো হাতৰ মুঠিত ভালদৰে ধৰি ৰাখিবলৈ ক'ব।

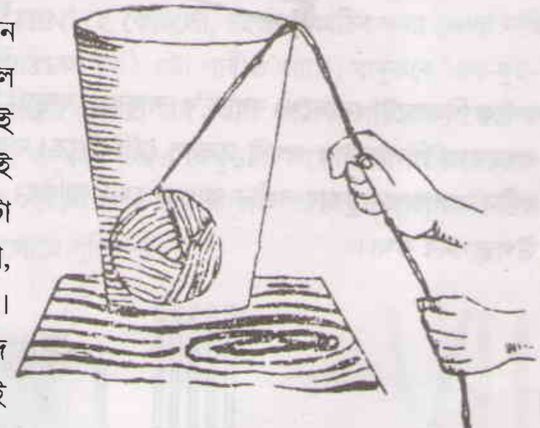
দ্বিতীয়তে যাদুকৰে এটা ঊণৰ বল আনি ওলাই থকা ঊণখিনি ভালকৈ মেৰিয়াই শেষত বলটো কাচৰ গিলাচ এটাৰ ভিতৰত ভৰাই দিব। এতিয়া তেওঁ দর্শকজনৰপৰা লেফাফাটো লৈ ফু মাৰি জোকাৰি দেখুৱাই দিব যে তাত কোনো পইছা নাই আৰু লেফাফাটো টুকুৰাটুকুৰ কৰি ফালি পেলাব। তেওঁ দর্শকজনক ঊণৰ বলৰ ওলাই

থকা সূতাৰ আগটো টানিবলৈ ক'ব ; কিছু সূতা টনাৰ পাছত উণৰ বলটোৰপৰা সেই বিশেষ পইছাটো বাহিৰ হৈ ওলাই পৰিব। দৰ্শক জানো ইয়াত অবাক নহ'ব?

কৌশল : লেফাফাটোৰ তলিৰ এচুকত দহ পইচা বা এক টকাৰ মুদ্ৰা এটা ভাল আঠাৰদ্বাৰা লগাব লাগিব। আনটো ফালে (চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে) কিছু ডাঠ কাগজৰ দীঘলীয়া টুকুৰা এটা আঠাৰে এনেদৰে লগাব লাগিব যাতে দুয়ো মূৰ মুক্ত হৈ থাকে আৰু এটা পইছা সহজে ওপৰৰপৰা তললৈ নামি আহে, অৰ্থাৎ লেফাফাটোৰ পিছফালে ডাঠ কাগজৰ উপপথ এটা সংযুক্ত কৰা হৈছে যাৰ মাজেদি পইছাটো সহজে যাব পাৰে।

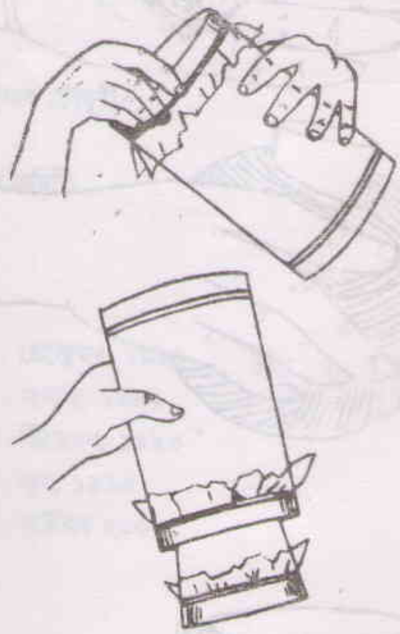


উণৰ বলটোও বিশেষ ধৰণেৰে প্ৰস্তুত কৰা হয়। আমি সকলোৱে ডট কলমৰ ৰিফিল থকা পলিথিনৰ চেপেটা বাহটো দেখিছোঁ। দীঘলে প্ৰায় দুই ইঞ্চি আৰু বহলে এক ইঞ্চি জোখৰ তেনে ধৰণৰ এটা পলিথিন টিউবৰ ওপৰত উণ সূতা মেৰিয়াই টিউবটো ঢাকি পেলাব লাগিব, যাতে কেৱল মুখখনহে সামান্য ওলাই থাকে (দৰ্শকৰ চকুত নপৰাকৈ) দৰ্শকজনৰপৰা পইছাটো লৈ লেফাফাটোত ভৰাবৰ সময়ত লেফাফাটো বাঁও হাতত ৰাখি সোঁ হাতেৰে পইছাটো উপপথটোৰ মুখত ভৰাই দিলে লগে লগে পইছাটো আহি বাঁও হাতৰ তলুৱা পাবগৈ। তলুৱাত পইছাটো চেপা মাৰি ৰাখি লেফাফাটোত দুটামান ভাঁজ কৰি এজন দৰ্শকক হাতৰ মুঠিৰ ভিতৰত ধৰি ৰাখিবলৈ দিব লাগিব। এতিয়া বাঁও হাতেৰে উণৰ বলটো উঠাওঁতেই টিউবৰ মুখত তলুৱাত থকা উণৰ পইছাটো এৰি দি ওলাই থকা উণবোৰ পকাব লাগিব। তাৰ পাছত দৰ্শকজনক বলটো খুলিবলৈ ক'বা। ইয়াৰ আগতে লেফাফাটো ফালি পেলাবা, টুকুৰা কাগজবোৰ মজিয়াত আৰু দুটুকুৰামান মেজত পেলাবা। পইছা লাগি থকা কাগজটুকুৰাটো মেজত সাৱধানে শব্দ নকৰাকৈ পেলাবা। দৰ্শকজনে অলপ উণ খোলাৰ পাছতেই বটলটোৰপৰা পইছাটো বাহিৰ হ'ব।



ৰুমাল, মালা আৰু ফিটাৰ আৱিষ্কাৰ

যাদুকৰে দৰ্শকক প্ৰায় দহ ইঞ্চিমান দৈৰ্ঘ্যৰ আৰু তিনি ইঞ্চিমান ব্যাসৰ এটা দীঘলীয়া চুঙা দেখুৱাব। চুঙাটোৰ দুয়ো মূৰ ৰঙীন কাগজ (চিলা কাগজ) লগাই ৰাবাৰ বেণ্ডৰদ্বাৰা বন্ধ কৰা হৈছে। তেওঁ দুয়ো মূৰৰ কাগজ দুখন আঁতৰাই (বেণ্ড দুডাল খুলি) দৰ্শকক দেখুৱাব যে চুঙাৰ ভিতৰত একো নাই। যাদুৰ দণ্ডডালো চুঙাৰ ভিতৰত সুমুৱাই প্ৰমাণ কৰি দিব যে চুঙাটো ৰিক্ত বা খালী। তাৰ পিছত পুনৰ কাগজ দুখন দুয়ো মূৰত বেণ্ড লগাই বন্ধ কৰি দিব। তেওঁ দুটামান কথা ক'ব; এটা সময়ত চুঙাৰ ভিতৰৰপৰা এটা এটাকৈ ৰুমাল, মালা, ফিটা আদি হৰেক ৰকমৰ সৰু সৰু ধুনীয়া সামগ্ৰী উলিয়াই মেজত ৰাখি যাব। খালী চুঙাৰপৰা এইদৰে উলিওৱা ৰঙীন ধুনীয়া বস্তুবোৰ দেখি দৰ্শক আনন্দত বিস্মিত হ'ব।



কৌশল : প্ৰায় দহ ইঞ্চি দৈৰ্ঘ্য আৰু তিনি ইঞ্চি ব্যাসৰ দুই মুখ খোলা এটা চুঙা, অলপ ৰঙীন কাগজ (চিলা কাগজ), ৰাবাৰ বেণ্ড আৰু ৰুমাল, মালা, ফিটা, আদি কিছুমান ধুনীয়া বস্তু (চুঙাৰপৰা আৱিষ্কাৰ কৰিবৰ বাবে) আৰু লাগিব এটা প্লাষ্টিকৰ গিলাচ যাৰ মুখখন চুঙাৰ মুখৰ সমান হয়। আৱিষ্কাৰ কৰিব বিচৰা বস্তুবোৰ গিলাচটোৰ ভিতৰত ভৰাই মুখখন ৰঙীন কাগজ লগাই ৰাবাৰ বেণ্ডেৰে বন্ধ কৰা হয়। তাৰ পাছত গিলাচটো ওভতাই (upside down) যাদুকৰৰ মেজত কোনো এক সামগ্ৰীৰ পিছফালে (যাতে দৰ্শকে গিলাচটো নেদেখে) ৰখা হ'ব। যাদুকৰে বক্তৃতা দি থকা অৱস্থাৰ কোনো এক মুহূৰ্তত চুঙাটোৰ তলৰ মূৰটো ওভতোৱা গিলাচটোত লগাই তললৈ হেঁচি দিয়ে। ফলত গিলাচটো চুঙাৰ তলত লাগি ধৰে; গিলাচৰ মুখত থকা ৰঙীন কাগজখন চুঙাৰ ৰঙীন কাগজ যেন লাগিব। এয়াই হ'ল মেজিকৰ আচল কৌশল; বাকীখিনি যাদুকৰৰ উপস্থাপনৰ কথা।

পইছাৰ মেজিক

যাদুকৰে দৰ্শকক কিছুমান পইছাৰ মাজৰপৰা এটা পইছা বাছি ল'বলৈ ক'ব। পইছাটো যাতে পাছত দেখিলে তেওঁলোকে চিনি পায় তাৰ বাবে তেওঁ দৰ্শকক পইছাটো ভালকৈ চাই ল'বলৈ ক'ব (দৰকাৰ হ'লে পইছাটোত কটাৰী বা গজালেৰে এটা সৰু দাগ দি ৰাখিব পাৰিব যাতে যাদুকৰে ধৰিব নোৱাৰে)। বাকী পইছাবোৰৰ সৈতে এই

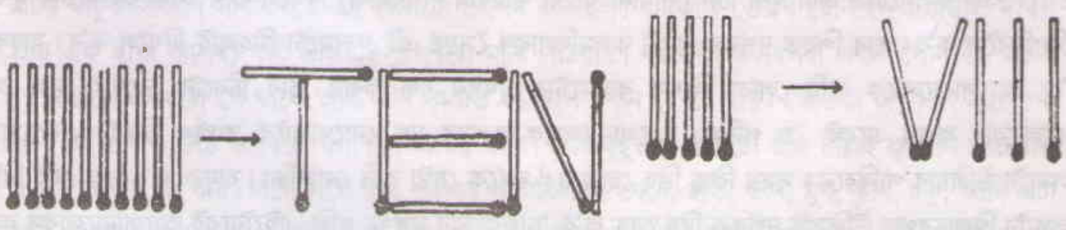
নিৰ্দিষ্ট পইছাটো দৰ্শকে মিহলাই দিব। যাদুকৰে ক'ব, 'মই দুটামান মেজিকৰ শব্দ উচ্চাৰণ কৰি আপোনালোকৰ চিন ৰখা নিৰ্দিষ্ট পইছাটো বাহিৰ কৰি দিম।' এই বুলি তেওঁ 'গিলি গিলি ফু' বুলি চিঞৰি পইছাখিনি খুচৰি বিশেষ পইছাটো দৰ্শকক উলিয়াই দিব।

কৌশল : এই মেজিকটো কৰিবৰ বাবে এজন ভাল সহকাৰী লাগিব, যাক কিন্তু দৰ্শকে সহকাৰী বুলি চিনি পাব নেলাগিব। অৰ্থাৎ সাধাৰণ দৰ্শকৰ দৰে তেওঁ এজন দৰ্শকৰ অভিনয় কৰিব। যেতিয়া চাৰি পাঁচজন দৰ্শকে পইছাটো লক্ষ্য কৰিব, আন কেইজনৰ দৰে তেওঁ এটা সময়ত পইছাটো চাব। এই সুযোগতে তেওঁ আগেয়ে হাতত লুকুৱাই ৰাখি থোৱা চোবোৱা চুইংগাম অকণমান পইছাটোত লগাই দিব। গতিকে যাদুকৰৰ কাম হ'ব পইছাবোৰৰ মাজৰপৰা এই চুইংগাম থকা পইছাটো খুচৰি উলিওৱা আৰু লগে লগে নখেৰে চুইংগামখিনি গুচাই দৰ্শকৰ হাতত দিয়া। পইছাটো মোহাৰি মোহাৰি যাদুকৰে অভিনয়ৰ যোগেদি দৰ্শকক দিলে দৰ্শকে গমেই নেপাব যে তেওঁ চুইংগামখিনি গুচাইছে।

ন = দহ আৰু পাঁচ = আঠ

প্ৰকৃততে ইয়াক মেজিক নুবুলি এক বুদ্ধিৰ খেল বুলিহে ক'ব পাৰি। এখন মেজৰ ওপৰত দহডাল জুইশলা কাঠি এটা শাৰীত ৰখা হৈছে। যাদুকৰে দৰ্শকক হিচাপ কৰি চাবলৈ ক'ব। তেওঁ তাৰে এডাল জুইশলা কাঠি বুটলি ল'ব আৰু সেইডালেৰে জুইশলা কাঠিবিলাকত লগাই লগাই হিচাপ কৰি দেখুৱাই দিব যে এতিয়া কাঠি ৯ (ন) ডাল থাকিল। তাৰ পাছত তেওঁ কাঠিডালেৰে দাঁত বা কাণ খুচৰি অমনোযোগীভাৱে পেলাই দিব। তেওঁ দৰ্শকক ক'ব, এতিয়া আপোনালোকে মোক দহ (TEN) কৰি দিব লাগিব। কৌশলটো নেজানিলে দৰ্শকে নোৱাৰিব, দুই এজনে চেষ্টা কৰি বিফলো হ'ব। যাদুকৰে জুইশলা কাঠিকেইডালেৰে (নডাল) চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে ইংৰাজী 'TEN' শব্দটো তৈয়াৰ কৰি দিব। তেওঁ ক'ব যে মই 'TEN' হে কৈছিলোঁ, দহডাল কাঠিৰ কথা কোৱা নাছিলোঁ।

একে ধৰণৰ আন এটা খেল। মেজৰ ওপৰত আঠডাল কাঠি এটা শাৰীত আছে। যাদুকৰে 'এক-দুই-তিনি' বুলি উচ্চাৰণ কৰি তাৰপৰা তিনিডাল কাঠি তুলি ভাঙিছিঙি পেলাই দিব। কাঠি থাকিল পাঁচডাল। তেওঁ দৰ্শকক পুনৰ আঠ কৰিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। দৰ্শকে নোৱাৰিব। যাদুকৰে চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে 'আঠ' কৰি দেখুৱাব। ১ম আৰু ২য় কাঠিৰ মূৰ দুটা লগ লগাই সিহঁতৰ তল দুটা সামান্য ফাঁক কৰি দিলেই 'আঠ' হৈ যাব, বাকী তিনিডাল কাঠিত হাত লগোৱাৰ প্ৰয়োজন নাই। চিত্ৰ চালে সকলোৱে বুজি পাব।



'ন = দহ' আৰু 'পাঁচ = আঠ'ৰ চিত্ৰ

মাধ্যাকৰ্ষণ নমনা জুইশলা

যাদুকৰৰ হাতত এটা জুইশলা বাকচ, তাৰ মুখখন (সাঁফৰ) তেওঁ মেজত থ'ব। কাঠি থকা বাহটো হাতত লৈ তেওঁ দৰ্শকক প্ৰশ্ন কৰিব, 'শ্ৰদ্ধেয় ৰাইজ', এতিয়া যদি মই এই বাহটো ওভতাই দিওঁ, তেতিয়া কি ঘটনা হ'ব?' সকলোৱে তপৰাই উত্তৰ দিব যে কাঠিবিলাক বাহৰপৰা ওলাই মাটিত পৰিব। যাদুকৰে হাঁহি হাঁহি ক'ব 'হয় নেকি', এই বুলি তেওঁ বাহটো ওভতাই দিব। সকলো অবাক হ'ব যে এডালো জুইশলা কাঠি মাটিত পৰা নাই। শেষত যাদুকৰে জুইশলা বাকচটো দৰ্শকক পৰীক্ষা কৰি চাবৰ বাবে আগ বঢ়াই দিব। এয়া হ'ল মাধ্যাকৰ্ষণ নমনা জুইশলা বাকছ।

কৌশল : বৰ সহজ। কোনো এটা জুইশলা কাঠিৰ মূৰৰ খাৰখিনি ভালদৰে গুচাই লোৱাঁ। ইয়াৰপৰা কিছু অংশ (জোখমতে) ভাঙি বাকী কাঠিবিলাকৰ ওপৰত লম্বীয়ভাৱে বাহটোৰ দীঘলীয়া বেৰ দুখনত হেঁচি লগাই দিয়াঁ, অৰ্থাৎ বাকী কাঠিবোৰ দীঘলকৈ আৰু এই বিশেষ কাঠিটো আন কাঠিখিনিৰ ওপৰত পঠালিকৈ দুয়ো কাষৰ বেৰত হেঁচি লগোৱা হ'ল। ফলত বাহটো ওলোটালে এই কাঠিডালে আন কাঠিবিলাকক পৰিবলৈ নিদিয়ে। খেলৰ শেষত বুঢ়া আঙুলিৰে এই কাঠিটোৰ মূৰ এটা হেঁচি কাঠিটো আন কাঠিবোৰৰ লগত মিলাই দিব লাগিব। দৰ্শকক বাহটো পৰীক্ষা কৰিবলৈ দিওঁতে সামান্যভাৱে বাহটো জোকাৰি দিবা, কাৰণ তেতিয়া কাঠিডাল আন কাঠিৰ মাজত সোমাই যাব।

যাদুৰ পৰশ

একে কোম্পানীৰ একে ধৰণৰ কিছুমান কলম এটা গিলাচত ৰখা হৈছে। যাদুকৰে দৰ্শকক তাৰপৰা এটা কলম বাছি ল'বলৈ ক'ব আৰু পিছত কলমটো দেখিলে যাতে তেওঁলোকে তৎক্ষণাৎ চিনি পায় তাৰ বাবে তেওঁলোকক কলমটোত এটা ক্ষুদ্ৰ চিন (সামান্য ৰং বা কটাৰীৰ দাগৰদ্বাৰা) দিবলৈ ক'ব আৰু কলমটোৰ মুখখন ঢাকি দিবলৈ ক'ব। তাৰ পিছত দৰ্শকক বাকী কলমবিলাকৰ সৈতে এই কলমটো মিহলাই দিবলৈ ক'ব। যাদুকৰে ক'ব, 'আপোনালোকে বাছি লোৱা বিশেষ কলমটোৰ মুখখন বন্ধ কৰাত তাৰ চিনটো নেদেখা হ'ল আৰু সকলোবোৰ কলম একেই হৈ পৰিল। আপোনালোকে কলমৰ মুখ নোখোলাকৈ অৰ্থাৎ চিনটো নোচোৱাকৈ কলমটো উলিয়াব পাৰিবনে? সময় কিন্তু ত্ৰিছ ছেকেণ্ড।' দৰ্শকে চেষ্টা কৰি নোৱাৰিব। যাদুকৰে তুৰন্তে সেই নিৰ্দিষ্ট কলমটো গিলাচৰপৰা উলিয়াই দৰ্শকক দিব আৰু ক'ব, 'চাওকচোন মুখখন খুলি, এইটোৱেই আপোনালোকৰ কলম নহয়নে?'

কৌশল : কৌশলটো সহজ, সাঁফৰ থকা একে কোম্পানীৰ একে ধৰণৰ কলম কেইটামান ল'বা। সাঁফৰবিলাকত প্ৰায় এক ইঞ্চি দৈৰ্ঘ্যৰ এটা কিলিপ থাকে (কলমটো জেপত ৰাখিবৰ বাবে)। চিত্ৰত দেখুওৱা হৈছে যে প্ৰতিটো কলমৰ সাঁফৰত থকা কিলিপটো প্ৰথমে কলমৰ কোম্পানীৰ নামটোৰ সৈতে পোন কৰি (অৰ্থাৎ একে ৰেখাত) ৰখা হয়। দৰ্শকে এইটো মন নকৰে। দৰ্শকে কলমটোত চিন দিয়াৰ পাছত যেতিয়া সাঁফৰখন লগাই দিয়ে, তেতিয়া সচৰাচৰ কিলিপটো কোম্পানীৰ নামৰ লগত পোন হৈ (এক ৰেখাত) নেথাকে। গতিকে যাদুকৰৰ আন কলমবোৰৰ মাজবপৰা এই কলমটো বিচাৰি উলিয়াওঁতে কোনো কষ্ট নহয়। যদি দৰ্শকে সাঁফৰখন লগাওঁতে কিলিপটো আগৰ অৱস্থাতেই থাকে (কিলিপ আৰু আখৰবিলাক একে ৰেখাত), তেতিয়া যাদুকৰে অকণমান বুদ্ধি কৰিব লাগিব। তেওঁ দৰ্শকক সাঁফৰখন অকণমান ঢিলাকৈ (বা টানকৈ) লগাবলৈ ক'ব— এনে কৰিলে কলমৰ কিলিপ আৰু কোম্পানীৰ নাম নিশ্চয় একে ৰেখাত নেথাকে। ভাল যাদুকৰে কলমটো নিজে লৈও সাঁফৰখন লাহেকৈ ঢিলা বা টান কৰি কিলিপৰ অৱস্থান দৰ্শকে ধৰিব নোৱৰাকৈ সলাব পাৰে। তাৰ পিছত তেওঁ কলমটো আন কলমৰ সৈতে মিহলাই দিলে দৰ্শকে সন্দেহ নকৰে।

ভাৰতীয় ৰছীৰ খেল

(Indian Rope Trick)

ৰছীৰ ওপৰত বহুতো ধুনীয়া ধুনীয়া মেজিক আছে। পুৰণি কালত ভাৰতবৰ্ষৰ যাদুকৰসকলে ৰছীৰ বিভিন্ন খেল আৱিষ্কাৰ কৰি ৰাইজক মুগ্ধ কৰিছিল। পৃথিৱীৰ আন দেশৰ সৰ্বসাধাৰণেই নহয় বহুতো যাদুকৰে ভাৰতীয় ৰছীৰ খেল দেখি বুৰ্বক হৈছিল। গোটেই পৃথিৱীতে চাঞ্চল্য সৃষ্টি কৰা এক ৰছীৰ খেলৰ চমু আভাস তলত দিয়া হ'ল।

বাটৰ যাদুকৰসকলে সাধাৰণতে এই খেলটো প্ৰদৰ্শন কৰিছিল। যাদুকৰে তেওঁৰ মোনাৰপৰা এডাল দীঘল শকত (প্ৰায় এক ইঞ্চি ব্যাসৰ) ৰছী উলিয়াই ওপৰলৈ মাৰি পঠিয়ায়। ৰছীডাল তলৰপৰা ক্ৰমে পোন হৈ মাটিৰ সৈতে লম্বীয়ভাৱে ওপৰলৈ গৈ থাকে আৰু এটা সময়ত ৰছীডাল পোন হৈ ৰৈ যায়। তেতিয়া যাদুকৰৰ সহযোগী ল'ৰা এজনে ৰছীডালত উঠি ওপৰলৈ বগাবলৈ আৰম্ভ কৰে। এটা মুহূৰ্তত ল'ৰাটো প্ৰায় চল্লিছ ফুটমান উচ্চতাত ধোঁৱাৰ মাজত অদৃশ্য হৈ যায়। লগে লগে তাৰ শৰীৰৰ অংগবিলাক, যেনে, হাত, ভৰি, মুখ, কাণ, চকু, আদি এটা এটাকৈ খহি ওপৰৰপৰা তললৈ পৰিবলৈ ধৰে। যাদুকৰে লগে লগে এই খহি পৰা অংগবিলাক এটা পাচিত ভৰাই যায়। এইদৰে সকলোবোৰ খহি পৰা অংগ পাচিটোত সংগ্ৰহ কৰি তেওঁ এখন কাপোৰেৰে পাচিটো ঢাকি পেলায়।

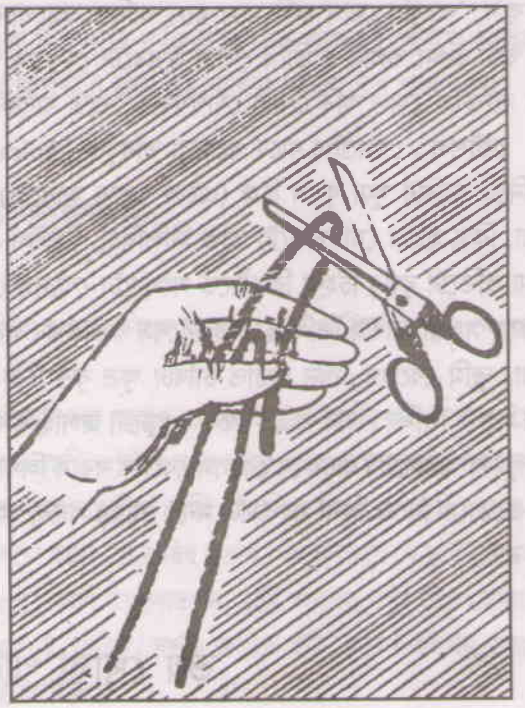
তাৰ পিছত তেওঁ মন্ত্ৰ মাতে আৰু পাচিৰপৰা কাপোৰখন গুচাই দিয়ে। লগে লগে এই নিৰ্দিষ্ট ল'ৰাটো পাচিৰপৰা পুনৰ সুস্থ, সুঠাম দেহেৰে ওলাই আহে। দৰ্শকে এই খেল দেখি সেই সময়ত খুউব মুগ্ধ হৈছিল। এয়ে হ'ল বিখ্যাত ভাৰতীয় ৰছীৰ খেল। বহুতো লোকে এই খেলটো বিশ্বাস কৰিবলৈ টান পায়, কিন্তু পৃথিবীৰ ভালেমান গণ্যমান্য ব্যক্তিয়ে খেলটো নিজ চকুৰে দেখা বুলি কৈ গৈছে। খেলটোৰ উপস্থাপন আৰু কৌশলৰ ওপৰত আজিও যাদু জগতত গৱেষণা চলি আছে। বিখ্যাত ভাৰতীয় যাদুকৰ পি চি চৰকাৰ ৰচিত 'Indian Rope Trick' নামৰ কিতাপখনত এই খেলটোৰ বিষয়ে সবিশেষ আলোচনা কৰা হৈছে আৰু সাম্ভাব্য কৌশল দুটামানো দিয়া হৈছে।

কটা ৰছী জোৰা লগোৱা

যাদুকৰৰ সহযোগীয়ে এখন ট্ৰেত প্ৰায় পাঁচ-ছয় ফুট দৈৰ্ঘ্যৰ এডাল ৰছী আৰু এখন কেঁচি আনি মেজত ৰাখিব। যাদুকৰে ৰছীডাল আৰু লগতে কেঁচিখনো দৰ্শকক পৰীক্ষা কৰি চাবলৈ দিব আৰু তাৰ পাছত পুনৰ দুয়োটা বস্তু (ৰছী আৰু কেঁচি) ট্ৰেখনত থৈ দিব। ৰছীডাল সমানে দুভাঁজ কৰি যাদুকৰে দৰ্শকক ক'ব, 'এতিয়া ৰছীডাল সোঁমাজত কটা হ'ব, সেয়ে এজন দৰ্শক দয়া কৰি মঞ্চলৈ আহক।' যাদুকৰে ৰছীডাল ট্ৰেত দুভাঁজ কৰি থ'ব আৰু মানুহজনক মঞ্চলৈ আগুৱাই আনিব। তেওঁ ট্ৰেখনৰপৰা ৰছীডাল দুভাঁজ কৰা অৱস্থাত ল'ব আৰু মানুহজনক কেঁচিখনেৰে ৰছীডালৰ সোঁমাজত কাটি দিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। মানুহজনে ৰছীডাল কটাত দেখা যাব যে ৰছী দুডাল যাদুকৰৰ হাতখনত ওলমি আছে। তাৰ পাছত তেওঁ পকেটৰপৰা এখন ৰুমাল সিখন হাতেৰে বাহিৰ কৰি জোকাৰিব আৰু ৰছীৰ কটা অংশৰ ওপৰত ঢাকি দিব। তেওঁ দুটামান মন্ত্ৰ মাতি শেষত ফু: মাৰি ৰুমালখন আঁতৰাই পুনৰ পকেটত থৈ দিব। এইবাৰ দেখা যাব যে ৰছীডাল পুনৰ আগৰ দৰে হৈ পৰিল। আগতে ৰছীডাল যিমান দৈৰ্ঘ্যৰ আছিল এতিয়াও সিমান দৈৰ্ঘ্যৰেই হ'ব, দৰ্শক ইয়াত খুউব আচৰিত হ'ব।

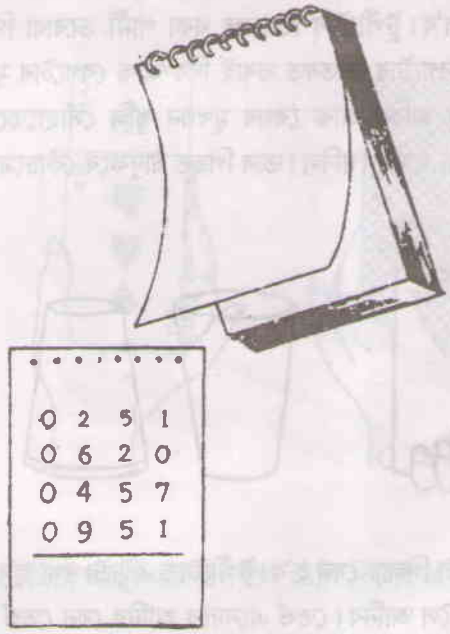
কৌশল : আচল ৰছীডালৰ লগত ট্ৰেখনত একে ধৰণৰ চাৰি-পাঁচ ইঞ্চি দৈৰ্ঘ্যৰ এডাল সৰু অতিৰিক্ত ৰছী অনা হয়। দৰ্শকে ট্ৰেখনত এই সৰু ৰছীডোখৰ আচল ৰছীৰ অংশ বুলি ভাবে, ওচৰৰপৰা ধৰা নেযায়। দৰ্শকক ৰছীডাল পৰীক্ষা কৰিবলৈ দিয়াৰ পিছত সোঁমাজত দুভাঁজ কৰি ট্ৰেত ৰখা হয়। তাৰ পিছত যাদুকৰে দৰ্শকজনক

কেঁচিখন দিয়ে। তেতিয়া যাদুকৰে আচল ৰছীডালৰ ওপৰত অতিৰিক্ত ৰছীডাল এনেদৰে ধৰে (ট্ৰেখনতেই) যেন দেখাত এডাল ৰছীহে। অতিৰিক্ত ৰছীৰ মাজটো আচল ৰছীডালৰ মাজ বুলি দৰ্শকে ভাবিব। এইটো কৰিবলৈ হ'লে যাদুকৰে আচল দীঘল ৰছীডালৰ মাজত ধৰি মূৰ দুটা ওলোমাব আৰু ট্ৰেত থকা অৱস্থাতেই অতিৰিক্ত সৰু ৰছীডালৰ দুই মূৰ দুটা আচল ৰছীৰ মাজটোৰ সৈতে একেলগে ধৰিব, অৰ্থাৎ অতিৰিক্ত ৰছীডাল ইংৰাজী ওলোটা 'U' আখৰৰ দৰে হ'ব লাগিব। দৰ্শকে এই অতিৰিক্ত ৰছীৰ কটা অংশ ৰাখি ৰুমালৰ সৈতে কটা অংশ দুটা সাৱধানে ধৰি পকেটলৈ লৈ আনে। এয়ে হ'ল ৰছী কাটি জোৰা লগোৱা মেজিকৰ কৌশল।



মানসিক যোগ

যাদুকৰৰ মেজত এটা 'ৰাইটিং পেড'। তাৰ কোনো এখন কাগজত চাৰিজন দৰ্শকে চাৰিটা নিৰ্দিষ্ট স্থানত তলে তলে চাৰিটা সংখ্যা লিখিব লাগিব, প্ৰতিটো সংখ্যা চাৰিটা অংকেৰে গঠিত। এই উদ্দেশ্যে যাদুকৰে প্ৰথমে এজন দৰ্শকৰ ওচৰলৈ যাব আৰু ক্ষুদ্ৰ বৃত্ত চিহ্ন এটাৰ বিপৰীতে (বা সোঁফালে) এটা চাৰিটা অংকবিশিষ্ট সংখ্যা লিখিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। ঠিক এইদৰে তেওঁ আৰু তিনিজন দৰ্শকৰ ওচৰলৈ যাব আৰু প্ৰতিজনকে ক্ষুদ্ৰ বৃত্ত চিহ্নৰ বিপৰীতে এটা চাৰি অংকবিশিষ্ট সংখ্যা ওপৰৰ সংখ্যাৰ তলতে লিখিবলৈ ক'ব। যাদুকৰ শেষত পঞ্চম ব্যক্তিজনৰ ওচৰলৈ যাব আৰু চাৰিজন ব্যক্তিয়ে লিখা সংখ্যা চাৰিটা শুদ্ধকৈ যোগ কৰি উত্তৰ লিখিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। তাৰ পিছত তেওঁ দৰ্শকজনৰ ওচৰৰপৰা আঁতৰি আহিব

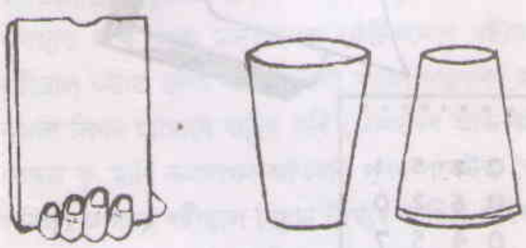


আৰু ক'ব, 'আপুনি যোগ কৰি মনে মনে থাকিব, আপোনাৰ যোগফলটো মই আগেয়ে কাগজত লিখি থৈছোঁ।' তেওঁ আন এখন কাগজত লিখি থোৱা উত্তৰটো দেখুৱাব আৰু উচ্চাৰণ কৰি দিব। দৰ্শকসকল আচৰিত হ'ব যে পঞ্চম ব্যক্তিয়ে যোগ কৰি পোৱা যোগফলৰ সৈতে যাদুকৰে লিখি থোৱা যোগফলটো হুবহু একেই।

কৌশল : খেলটোৰ বাবে পকোৱা তাঁৰযুক্ত (Spirai binding) এটা ৰাইটিং পেডৰ দৰকাৰ। প্ৰথম পৃষ্ঠাত তুমি নিজে চাৰিটা ক্ষুদ্ৰ বৃত্তৰ চিহ্ন (এটাৰ তলত আনটো) দি সিহঁতৰ সোঁহাতে চাৰিটা চাৰি অংকবিশিষ্ট সংখ্যা লিখিবা, কিন্তু ইয়াৰ যোগফলটো তাত নিলিখিবা, বেলেগ এখন কাগজত ডাঙৰকৈ লিখি থ'বা। মন কৰিবলগীয়া এই যে প্ৰতিটো বৃত্তৰ চিহ্নৰ বিপৰীতে সংখ্যাটো বেলেগ বেলেগ ধৰণেৰে লিখিবা যেন চাৰিজন বেলেগ বেলেগ লোকেহে সংখ্যা চাৰিটা লিখিছে। এই বিশেষ কাগজখন পকোৱা তাঁৰৰ ওপৰেদি ঘূৰাই পেডৰ একেবাৰে তললৈ আনিবা। তুমি বেলেগ এখন পৃষ্ঠাত চাৰিটা ক্ষুদ্ৰ বৃত্ত চিহ্ন একে ধৰণেৰে দিবা, যাৰ সোঁহাতে চাৰিজন ব্যক্তিয়ে চাৰিটা সংখ্যা লিখিব। তাৰ পাছত তেওঁ পেডটো জপাই থ'ব আৰু পঞ্চম বা শেষ ব্যক্তিজনৰ ওচৰত পেডটো খুলি প্ৰথম পৃষ্ঠাৰ অংকটো (যাদুকৰে বেলেগ বেলেগ ধৰণে লিখা) উলিয়াই দিব। ইয়াত কোনো ব্যক্তিয়ে সন্দেহ নকৰে, কাৰণ প্ৰত্যেকে নিজে লিখা সংখ্যাটো মনত ৰাখিব পাৰে, আনে কি লিখিছে তেওঁলোকৰ মনত নেথাকে। বাকীখিনি একো নাই।

ভয় খোৱা পানীৰ গিলাচ

যাদুকৰে পিন্ধি অহা টুপীটো খুলি দৰ্শকক দেখুৱাই মেজত ওলোটাকৈ থৈ দিব। টুপীটোৰ ভিতৰত এটা গিলাচ ৰাখিব আৰু পাত্ৰ এটাৰপৰা পানী ঢালি গিলাচত ভৰাব। তেওঁ তলি নোহোৱা কাগজৰ বেগ এটা বাঁও হাতৰ তলুৱাত ল'ব। টুপীটোৰ ভিতৰত থকা পানী ভৰোৱা গিলাচটো তেওঁ সোঁহাতেৰে উঠাই আনি বাঁও হাতত থকা কাগজৰ বেগটোৰ ভিতৰত ভৰাই দিব আৰু বেগটোৰ মুখখন বন্ধ কৰিব। যাদুকৰে দুটামান মন্ত্ৰ মাতি বেগৰ মুখৰ ওপৰত ফু মাৰিব আৰু বেগৰ মুখখন খুলি সোঁহাতেৰে লাহেকৈ এটা থাপৰ মাৰিব। কিন্তু আচৰিত কথা যে এটোপালো পানী নপৰিল। তাৰ পিছত যাদুকৰে কোঁচমোচ খোৱা বেগটো লাহেকৈ মেজত থৈ দিব আৰু টুপীটোৰ কাষলৈ গৈ দৰ্শকক ক'ব, 'মোৰ থাপৰৰ ভয়ত পানী ভৰোৱা গিলাচটো মনে মনে পলাই আহি টুপীৰ ভিতৰত লুকাই আছিল।' এই বুলি তেওঁ গিলাচটো উলিয়াই দৰ্শকক পানী ঢালি দেখুৱাব।



কৌশল : দুটা একে জোখৰ প্লাষ্টিকৰ গিলাচ লাগিব। এটাৰ তলিখন আৰু আনটোৰ মুখৰ দাঁতি (edge) গুচাব লাগিব। তলি নাহোৱা (কিন্তু দাঁতি থকা) গিলাচটো দাঁতি নথকা গিলাচটোত ভৰাই দিয়াঁ। এতিয়া দেখাত এটা গিলাচ যেন হ'ব। টুপীটোত এইটো ৰখা হ'ব। যাদুকৰে উঠাই আনোতে দাঁতি থকা (কিন্তু তলি নথকা) গিলাচটো লৈ আনিব। তেওঁ এনেদৰে আনিব যেন তেওঁ টুপীটোৰপৰা এগিলাচ পানীহে আনিছে। সাৱধান! দৰ্শকে

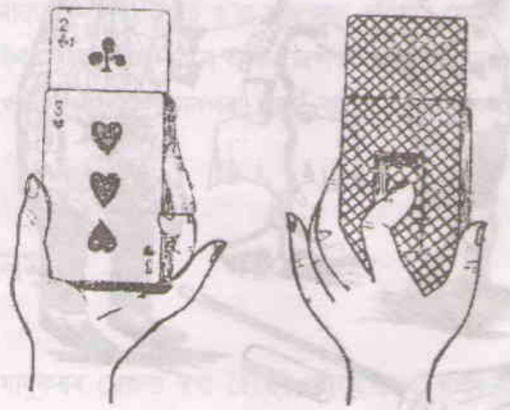
যেন তলিখন নেদেখে। ফলস্বৰূপে টুপীটোত পানী থকা গিলাচটো থাকি গ'ল আৰু কাগজৰ বেগলৈ আহিল তলি নথকা গিলাছটো। সেয়ে থাপৰ মৰাত পানী নপৰিল। থাপৰটো লাহেকৈ মাৰিবা, নতুবা দুখ পাব পাৰা!

উদিত তাছপাত

তাছপাত বা কাৰ্ডৰ বহুতো ধুনীয়া ধুনীয়া মেজিক আছে। নিজে ঘৰতে প্ৰস্তুত কৰি দহজনক দেখুৱাব পৰা এটা মজাৰ তাছৰ মেজিক তলত দিয়া হ'ল।

যাদুকৰৰ মেজত আছে এপেকেট তাছ; তেওঁ তাৰপৰা অলপ তাছপাত লৈ বাকীখিনি মেজত থৈ দিব। তেওঁ দৰ্শকক হাতত থকা তাছখিনিৰপৰা এখন তাছপাত বাছি ল'বলৈ ক'ব যাতে তাছখন যাদুকৰে নেদেখে আৰু তেওঁলোকে মনত ৰাখে। তাৰ পিছত যাদুকৰে মেজত থকা তাছখিনি তুলি মিহলি কৰিব (shuffle) আৰু দৰ্শকে বাছি লোৱা তাছখন এই তাছখিনিৰ মাজত সুমুৱাই দিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। তাৰ পিছত যাদুকৰে দুটামান মেজিকৰ শব্দ বা 'মন্ত্ৰ' মাতি ক'ব, 'Please stand up, my card!' মোৰ তাছপাতখন, তুমি অনুগ্ৰহ কৰি থিয় হোৱা।' লগে লগে তাছখিনিৰ মাজৰপৰা এখন তাছপাত ওপৰলৈ ওলাই আহিব। দৰ্শক স্তম্ভিত হ'ব, কাৰণ এইখন তাছপাতেই অলপ আগতে যাদুকৰে নেদেখাকৈ তেওঁলোকে বাছি লৈছিল।

কৌশল : তাছপাতৰ পেকেটটোৰপৰা প্ৰায় আধা সংখ্যক (২৬খন) পাতৰ সোঁমাজত আয়তাকাৰ আকৃতিৰ একোটা ছিদ্ৰ বা ফাঁক কৰি ল'ব লাগিব (চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে) যাতে প্ৰতিখন তাছপাতৰ একে স্থানতেই ছিদ্ৰটো পৰে। ইয়াৰ বাবে তাছবোৰ একেলগে জাপি এখন চোকা ব্লেডেৰে ছিদ্ৰবোৰ সমান জোখত কৰি ল'ব পৰা যাব।



এই ছিদ্ৰযুক্ত তাছপাতবোৰ দৰ্শকৰ দৃষ্টিৰপৰা আঁতৰত ৰাখিব লাগিব। অৱশিষ্ট সাধাৰণ কাৰ্ডখিনিৰপৰা দৰ্শকক কাৰ্ডখন বাছিবলৈ দিয়া হ'ব। এই সময়ত ছিদ্ৰযুক্ত কাৰ্ডখিনি মেজত থাকিব, যাৰ ওপৰত দুখনমান সাধাৰণ কাৰ্ড দিয়া হ'ব যাতে দৰ্শকৰ কেনেবাকৈ তাত চকু পৰিলেও একো গম নেপায়। দৰ্শকে বাছি লোৱা কাৰ্ডখন দিবৰ সময়ত যাদুকৰে মেজৰপৰা কাৰ্ডবোৰ (ছিদ্ৰযুক্ত) তুলি ল'ব আৰু পাতবোৰ মিহলি কৰি তেওঁৰ ফালে ফাঁক থকা তাছবোৰ আনিব (চিত্ৰত দেখুওৱা হৈছে)। যাদুকৰে বাঁও হাতেৰে তাছখিনি ধৰি সেই হাতৰ তৰ্জনী আঙুলিটো পিছফালৰ ছিদ্ৰইদি সুমুৱাই দিলেই নিৰ্দিষ্ট কাৰ্ডখনত আঙুলিটোৱে স্পৰ্শ কৰিবগৈ। তেওঁ লাহেকৈ তেতিয়া আঙুলিটো ওপৰলৈ ঠেলি দিলেই তাছখন ওলাই আহিব।

ভাঙি যোৰা দণ্ড

কেতিয়াবা যাদুকৰে সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ সৈতে ধেমালি কৰিবলগীয়া হয়, তাৰ বাবে এইটো এটা সুন্দৰ মেজিক। এজন সৰু ল'ৰা বা এজনী ছোৱালীক মঞ্চলৈ মাতি যাদুকৰে হাতত দণ্ডডাল ধৰিবলৈ দিব, কিন্তু ল'ৰাটো বা ছোৱালীজনীৰ বাবে আচৰিত কথা আৰু আনহাতে দৰ্শকৰ বাবে হাঁহি উঠা কথা এই যে দণ্ডডালত হাত লগাৰ লগে লগে দণ্ডডাল টুকুৰাটুকুৰ হৈ গ'ল। যাদুকৰে ক'ব, 'মোৰ দণ্ডডালেই ভাঙি পেলালা, মই এতিয়া কি কৰিম?' এই বুলি তেওঁ পুনৰ দণ্ডডাল লৈ দণ্ডডালত ফু মাৰি দিব, লগে লগে দণ্ডডাল আগৰ দৰে হৈ পৰিব। এই মুহূৰ্তৰ পিছতেই ল'ৰাটো বা ছোৱালীজনীয়ে দণ্ডডাল পুনৰ চাবলৈ বিচাৰিব পাৰে (নিবিচাৰিলেও যাদুকৰে দণ্ডডাল এজনক দিব)। 'নেভাঙিবা কিন্তু' এই বুলি কৈ তেওঁ এজনলৈ আগ বঢ়াব। ল'ৰাটো বা ছোৱালীজনীয়ে দণ্ডত হাত দিয়াৰ লগে লগে পুনৰ দণ্ডডাল লেতুসেতু হৈ পৰিল। যাদুকৰে পুনৰ দণ্ডডাল লৈ মজবুত কৰি ল'ৰা-ছোৱালীক ক'ব, 'যাৰ বান্দৰ তেওঁহে নচুৱায়'। এই বুলিকৈ দণ্ডডাল পোন কৰি তেওঁ মঞ্চ ত্যাগ কৰিব।

কৌশল : এডাল ঘূৰণীয়া ক'লা ৰঙৰ মিহি কাঠৰ দণ্ডক টুকুৰাটুকুৰ কৰি ধুনীয়াকৈ কাটি লোৱাঁ। প্ৰতি টুকুৰা অংশৰ দৈৰ্ঘ্য প্ৰায় এক ইঞ্চিমান হ'ব লাগিব। এটা মূৰৰ ঠিক সোঁমাজেদি ফুটা কৰি আন মূৰৰ সোঁমাজেদি উলিয়াই দিয়াঁ, অৰ্থাৎ দুই মূৰৰ মাজেদি এক সুৰংগ পথ কৰা হ'ল। এইদৰে দণ্ডৰ প্ৰতিটো টুকুৰাত এটা সুৰংগ পথ সৃষ্টি কৰা। এডাল ক'লা মজবুত মিহি সূতাৰে টুকুৰাবোৰ লৈ মালাৰ দৰে গাঁথা। এটা মূৰৰ শেষ টুকুৰাটোৰ আগৰ টুকুৰাটো সামান্য বেলেগ ধৰণৰ। এই টুকুৰাটোৰ পৃষ্ঠৰ কোনো স্থানত দীঘে দীঘে এটা সামান্য প্ৰস্থৰ নলা কাটিব লাগিব, যাৰ গভীৰতা হ'ব ব্যাসাৰ্ধৰ সমান। এই টুকুৰাটো সহজে ক'লা ৰছীডালত আন টুকুৰাৰ দৰে লগাব আৰু তাৰপৰা উলিয়াব পাৰি। মেজিকটো দেখুওৱাৰ আৰম্ভণিতে এই বিশেষ টুকুৰাটো দণ্ডডালত লাগি থকাত দণ্ডডাল পোন আৰু মজবুত হৈ থাকে। যাদুকৰে কাৰোবাৰ হাতত দিবৰ সময়ত হাতৰ তলুৱাৰে চেপি এই বিশেষ টুকুৰাটো ৰাখি থৈ দিয়ে, ফলত দণ্ডডাল লেতুসেতু হৈ পৰে। পুনৰ টুকুৰাটো তলুৱাৰে লগাই দিলেই দণ্ডডাল স্বাভাৱিক অৱস্থালৈ আহে। হাতৰ তলুৱাৰে সম্পাদিত এই চাতুৰ্য্যক, যাৰ যোগেদি হাতৰ তলুৱাত বস্তু লুকুৱাই ৰখা আৰু সময়ত বাহিৰ কৰা হয়, কৰতল প্ৰক্ৰিয়া (palming) বোলে। ইয়াৰ বাবে কিছু অভ্যাসৰ প্ৰয়োজন।

দ্বিতীয় কৌশল : আগৰ নলাযুক্ত টুকুৰাটোৰ পৰিৱৰ্তে যাদুকৰে নিজৰ বুঢ়া আঙুলিটো ব্যৱহাৰ কৰিও মেজিকটো কৰিব পাৰে। তেতিয়া শেষৰ আগৰ টুকুৰাটো পিছফালে বুঢ়া আঙুলিৰে হেঁচা মাৰি দিব লাগিব; তেতিয়া দণ্ডডাল মজবুত হৈ পৰিব আৰু আঙুলিটো গুচাই দিলেই দণ্ডডালো ঢিলা হৈ পৰিব।

চাৰি টেক্কা হৰণ

যাদুকৰৰ মেজত এপেকেট তাছপাত ; তেওঁ দৰ্শকক তাছখিনি ভালকৈ মিহলি কৰিবলৈ ক'ব, তাৰ পাছত তেওঁ তাছখিনি দৰ্শকজনৰপৰা ল'ব আৰু গোটেই তাছপাতবোৰ মেজত ওলোটাই সিঁচৰতি কৰি দিব, অৰ্থাৎ তাছপাতবোৰৰ ৰং আৰু সংখ্যা তলফালে থাকে, কোনেও গম নেপায় কোনখন কি পাত। যাদুকৰে দুটামান কথা কৈ মেজৰপৰা আঁতৰি যাব আৰু এক মিনিটমানৰ পিছত পুনৰ মেজৰ কাষলৈ আহি 'পালোঁ, পালোঁ' বুলি চিঞৰিব। এইবুলি তেওঁ তাছখিনিৰ মাজৰপৰা ফটাফট্ চাৰিখন কাৰ্ড বুটলি আনি নিজৰ চোলা বা কোটৰ পকেটত ভৰাব যেন তেওঁ বিচাৰি ফুৰা নিৰ্দিষ্ট তাছপাত চাৰিখন পাইছে। দৰ্শকে তেওঁলৈ কৌতুহলী দৃষ্টিৰে চাব। যাদুকৰে ক'ব, 'মোৰ জেপলৈ আহিল চাৰি টেক্কা' এই বুলি তেওঁ জেপৰপৰা চাৰি ৰঙৰ চাৰিটা টেক্কা বাহিৰ কৰি মেজৰ ওপৰত পটাপট্ পেলাই দিব। দৰ্শক আচৰিত নহ'ব জানো? অৱশ্যে এই সময়ত দুই এজন দৰ্শকে তাছখিনিৰ মাজত টেক্কা চাৰিটা থকা বুলি ভাবিব পাৰে, তেতিয়া যাদুকৰে দৰ্শকক তাছখিনি পৰীক্ষা কৰিবলৈ দিব। দৰ্শকে টেক্কা চাৰিটা তাত নেদেখি বিস্মিত হ'ব।

কৌশল : যাদুকৰে প্ৰথমেই কোনেও নেদেখাকৈ তাছৰ পেকেটৰপৰা টেক্কা চাৰিটা উলিয়াই কোট বা চোলাৰ পকেটত ভৰাই ল'ব। দৰ্শকে যেতিয়া তাছখিনি মিহলি কৰিব তেওঁলোকে নেজানে যে যাদুকৰে কি খেল দেখুৱাব। গতিকে তাছখনিতি টেক্কা আছে নে নাই প্ৰশ্ন হ'ব নোৱাৰে। সেইটোৱেই হ'ল যাদুকৰৰ সুবিধা। মেজত সিঁচৰতি হৈ থকা তাছখিনিৰপৰা তেওঁ প্ৰকৃততে যি কোনো চাৰিখন তাছ বুটলি আনে আৰু জেপত ভালদৰে ভৰাই লুকুৱাই দিয়ে। আগেয়ে লুকুৱাই ৰখা টেক্কা চাৰিটা সময়ত পোছাকৰ একে স্থানৰপৰা তেওঁ বাহিৰ কৰি দৰ্শকক দেখুৱায়। এইটোৱে মেজিকৰ ৰহস্য।

তেজাল নেমু

এখন ট্ৰেত কেইটামান নেমুটেঙা আৰু এখন কটাৰী যাদুকৰৰ মেজত ৰখা হৈছে। প্ৰথমে তেওঁ দৰ্শকক টেঙাকেইটা আৰু তাৰ পাছতে কটাৰীখন দেখুৱাব। তেওঁ ক'ব যে দৰ্শকে ইচ্ছা কৰিলে নেমুকেইটা আৰু কটাৰীখন চাবও পাৰে। কিন্তু সাৱধান, কটাৰী ছুওঁতে যেন কাৰো হাত নেকাটে, নহ'লে মেজিকটোৱেই দেখুওৱা নহ'ব। তেওঁ যি কোনো এটা নেমু দৰ্শকৰপৰা সংগ্ৰহ কৰিব আৰু কটাৰীখনেৰে টেঙাটো কাটিব, লগে লগে নেমুটোৰপৰা তেজ পৰিবলৈ ধৰিব।

কৌশল : নেমুটেঙাকেইটা স্বাভাৱিক, কটাৰী-খনতহে সামান্য কাম কৰা হৈছে। প্ৰদৰ্শনৰ আগতে কটাৰীখনৰ দুয়োফালে ভালদৰে জবাফুলৰ পাহি ঘঁহি শুকোৱা হয়। নেমুটেঙাত থকা ছাইট্ৰিক এছিড আৰু কটাৰীত লাগি থকা জবাফুলৰ ৰসৰ মাজত ৰাসায়নিক প্ৰক্ৰিয়াৰ ফলত নেমুটেঙাৰ ৰস ৰঙা ৰঙৰ হৈ পৰে, যেন তেজহে। নেমু টেঙাটো কাটোঁতে সাৱধান, নহ'লে মেজিকৰ তেজৰ পৰিৱৰ্তে হাতৰপৰা আচল তেজহে ওলাব!

অংকৰ মেজিক

যাদুকৰে দৰ্শকক কাগজত এটা ডাঙৰ সংখ্যা নিজ ইচ্ছামতে লিখিবলৈ ক'ব (তেওঁক নেদেখুৱাকৈ)। সংখ্যাটোত থকা ৰাশি বা অংকবিলাক (digits) যোগ কৰিবলৈ ক'ব আৰু এই যোগফল ডাঙৰ সংখ্যাটোৰপৰা বাদ দিবলৈ ক'ব। এই বিয়োগফলৰপৰা যি কোনো এটা অংক দৰ্শকক কাটিবলৈ ক'ব আৰু বাকীবোৰ অংক তেওঁক যোগ কৰিবলৈ ক'ব। শেষত যাদুকৰে এই শেষৰ যোগফলখিনি তেওঁক জনাবলৈ ক'ব ; তেতিয়া যাদুকৰে তুৰন্তে দৰ্শকে কটা অংকটো কৈ দিব।

কৌশল : ধৰা হওক, যাদুকৰে কোৱাত দৰ্শকে লিখিলে ৩৮৭৫১৯ ; গতিকে অংকবিলাকৰ যোগফল হ'ব ৩+৮+৭+৫+১+৯=৩৩ ; এতিয়া ৩৮৭৫১৯–৩৩=৩৮৭৪৮৬। ধৰা হওক, দৰ্শকে ইয়াৰপৰা ৪ কাটিলে, অৱশিষ্ট অংককেইটাৰ (৩,৮,৭,৮,৬) যোগফল হ'ব ৩২; এই '৩২' টোৱেই যাদুকৰৰ বাবে দৰকাৰী সংখ্যা, ইয়াৰ অংক দুটাৰ সমষ্টি ৩+২=৫, গতিকে দৰ্শকে কটা সংখ্যাটো হ'ব, ৯–৫=৪ (সদায়ে এই অংক দুটাৰ সমষ্টিক ৯ৰপৰা বাদ দিবা)। যদি কেতিয়াবা যাদুকৰে অংক দুটা যোগ কৰি ৯ পায় (ওপৰৰ ৩+২=৫ৰ ঠাইত) তেতিয়া সাধাৰণ অসুবিধা এটা হ'ব পাৰে। কিন্তু সেয়া বুদ্ধিৰদ্বাৰা দূৰ কৰিব পৰা যাব। সেই অৱস্থাত উত্তৰ সদায় '০' বা '৯' হ'ব। যাদুকৰে প্ৰথমে দৰ্শকক '০' বুলিয়েই ক'ব লাগিব। যদি দৰ্শকে '০' কাটিছে, ভালেই কথা, কিন্তু যদি দৰ্শকে '৯' কাটিছে? তেওঁলোকে চিঞৰি দিব যে 'নাই হোৱা'। সেই অৱস্থাত যাদুকৰে হাঁহি হাঁহি ক'ব, মই '০'ৰ নেজডালৰ কথা পাহৰিয়েই গৈছিলোঁ (I have forgotten about the tail of the Zero), । '০'ত নেগুৰ লগাই ইংৰাজীত লিখা '9'টো কৰি পেলাব।

উদাহৰণ : ধৰা হওক, দৰ্শকে প্ৰথমে লিখিলে ৩৫০২, গতিকে অংকবিলাকৰ সমষ্টি হ'ব ৩+৫+০+২ = ১০।

'১০' বাদ দিয়াত, ৩৫০২
-১০
———
৩৪৯২

ইয়াত '৯' কাটিলে, অৱশিষ্ট অংককেইটাৰ (৩,৪,২) যোগফল হ'ব ৯ ; গতিকে যাদুকৰৰ কাম হ'ল ৯–৯=০কোৱা। সেয়ে তেওঁ প্ৰথমে '০' কটা হৈছে বুলি ক'ব, দৰ্শকে ভুল হৈছে বুলি কোৱাত তেওঁ '০' ত নেগুৰ লগাই '৯' কৰিব।

জুয়ে নোপোৰা ৰুমাল

যাদুকৰে দৰ্শকৰপৰা এখন ৰুমাল আৰু এটা জুইশলা বিচাৰি ল'ব। তেওঁ ৰুমালখন জাপি এখন প্লেটত থ'ব আৰু দু-আষাৰমান কথা কৈ ৰুমালখন হাতৰ তলুৱাত ল'ব। এজন দৰ্শকক মাতিব আৰু জুইশলা কাঠি মাৰি ৰুমালখন জ্বলাই দিবলৈ অনুৰোধ কৰিব। দৰ্শক আচৰিত হ'ব— ৰুমালত জুই লাগিল। কিন্তু ৰুমালো নুপুৰিল, যাদুকৰৰ হাতখনো নুপুৰিল।

কৌশল : প্লেটখনত আগতেই এটা মিশ্ৰণ ঢালি থোৱা হয়, যাৰ এভাগ ইথাইল এলকহল আৰু ছয়ভাগ পানী (১ : ৬ অনুপাত)। ৰুমালখন প্লেটত থোৱাৰ লগে লগে ৰুমালখনে মিশ্ৰণখিনি শুহি পেলাব। জুইশলা কাঠি মাৰি জুই লগাওঁতে এই মিশ্ৰণটোহে জ্বলে, ৰুমালখন নোপোৰে, কাৰণ মিশ্ৰণটোৰ শীঘ্ৰে বাষ্পীভৱন ঘটে। প্ৰকৃততে এইটো এটা ৰাসায়নিক মেজিক।

এটাই উত্তৰ

এইটো অংকৰ এটা মজাৰ মেজিক। যাদুকৰে একেলগে কেইবাজনো দৰ্শকক কাগজ আৰু কলম লৈ বহিবলৈ ক'ব। প্ৰত্যেককে নিজৰ নিজৰ জন্মৰ চনটো লিখিবলৈ ক'ব, ঠিক তাৰ তলতে (যাতে যোগ কৰিব পাৰি) তেওঁৰ মোটামুটি বয়সটো (অৰ্থাৎ মাহ, দিন নেলাগে) লিখিবলৈ ক'ব; তাৰ পাছত একেদৰে তাৰ তলতে তেওঁৰ (প্ৰত্যেকৰে) জীৱনৰ শ্ৰেষ্ঠতম চনটো আৰু একেবাৰে শেষত শ্ৰেষ্ঠতম চনৰপৰা বৰ্তমান চনলৈ বছৰৰ সংখ্যাটো লিখিবলৈ ক'ব। তাৰ পাছতে, যাদুকৰে প্ৰত্যেককে সংখ্যা চাৰিটা যোগ কৰিবলৈ ক'ব আৰু উত্তৰটো যেন কাকো নেদেখুৱায়। শেষত তেওঁ ক'ব যে সকলোৰে উত্তৰ কিন্তু একে, ৩৯৮২, অথচ প্ৰত্যেকৰে জন্মৰ চন আৰু শ্ৰেষ্ঠতম চনটো ভিন্ন ভিন্ন।

কৌশল : উত্তৰ সদায় বৰ্তমান চনৰ দুগুণ। বৰ্তমান চন— ১৯৯৪, সেয়েহে, উত্তৰ =১৯৯৪×২=৩৯৮৮।

উদাহৰণ

(১) বাবুলৰ যোগ

জন্ম চন	=	১৯৬০
বয়স	=	৩৪
শ্ৰেষ্ঠ চন	=	১৯৮০
বৰ্তমান চনলৈ	=	১৪
যোগফল	=	৩৯৮৮

(২) হনুমানৰ যোগ

জন্ম চন	=	১৯৭০
বয়স	=	২৪
শ্ৰেষ্ঠ চন	=	১৯৮৫
বৰ্তমান চনলৈ	=	৯
যোগফল	=	৩৯৮৮

(৩) ৰিণ্টুৰ যোগ

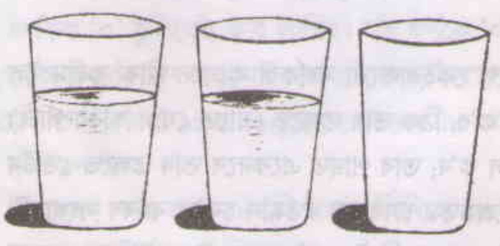
জন্ম চন	=	১৯৫০
বয়স	=	৪৪
শ্ৰেষ্ঠ চন	=	১৯৭০
বৰ্তমান চনলৈ	=	২৪
যোগফল	=	৩৯৮৮

(৪) মালাৰ যোগ

জন্ম চন	=	১৯৮২
বয়স	=	১২
শ্ৰেষ্ঠ চন	=	১৯৮৭
বৰ্তমান চনলৈ	=	৭
যোগফল	=	৩৯৮৮

ক্ষন্তেকীয়া ৰঙা পানী

যাদুকৰৰ মেজত তিনিটা গিলাচ। প্ৰথম গিলাচত আধা পানী, দ্বিতীয় গিলাচতো আধা পানী আৰু তৃতীয় গিলাচটো খালি। যাদুকৰে সামান্য বক্তৃতা দি প্ৰথম গিলাচৰ পানীখিনি দ্বিতীয় গিলাচত ঢালি দিব, লগে লগে দ্বিতীয় গিলাচটোত ৰঙা পানী দেখা গ'ল। তাৰ পিছত দ্বিতীয় গিলাচৰ ৰঙা পানীখিনি তৃতীয় গিলাচত ঢালি দিলে এইবাৰ দেখা যাব গিলাচত আগৰ পানী। এইদৰে দেখা গ'ল যে ফট্‌ফটীয়া পানী ৰঙা হ'ল আৰু ৰঙা পানী পুনৰ ফট্‌ফটীয়া হ'ল।



কৌশল : এইটো এটা ৰসায়নৰ খেল। প্ৰথম গিলাচৰ পানীত অলপ ফেন'ফ্থেলিন, দ্বিতীয় গিলাচত ফট্‌ফটীয়া চুণৰ পানী আৰু তৃতীয় গিলাচৰ ভিতৰফালে ভালদৰে নেমু টেঙা ঘঁহি থোৱা থাকে।

যাদুৰ আখৈ

যাদুকৰে এটা কাচৰ গিলাচত ধান ভৰাই আনি তেওঁৰ মেজত ৰাখিব। তেওঁ গিলাচৰপৰা অলপ ধান হাতত লৈ দৰ্শকক দেখুৱাব আৰু বক্তৃতা আৰম্ভ কৰিব, 'শ্ৰদ্ধেয় দৰ্শকবৃন্দ, চাউলৰপৰা ভাত, চিৰা, মুড়ি, পিঠা, আদি অনেক খোৰাবস্তু কৰিব পাৰি। দৰ্শকবৃন্দ, মই আজি আপোনালোকক ধানৰপৰা এটা বস্তু তৈয়াৰ কৰি খাবলৈ দিম, মই কিন্তু জুইৰ সহায় নলওঁ, তাৰ পৰিৱৰ্তে যাদুৰ দণ্ডডালকে ব্যৱহাৰ কৰিম।' এই বুলি তেওঁ জেপৰপৰা তেওঁৰ ৰুমালখন উলিয়াই জোকাৰি দেখুৱাব যে তাত একো নাই। তেওঁ ৰুমালখনেৰে ভালদৰে গিলাচটো ঢাকি পেলাব। তাৰ পিছত তেওঁ মন্ত্ৰ মাতি ফু মাৰি যাদুৰ দণ্ডডাল গিলাচৰ ওপৰত ঘূৰাব আৰু লাহেকৈ ৰুমালখন আঁতৰাই দিব। তেওঁ গিলাচত হাত ভৰাই আখৈ আৱিষ্কাৰ কৰিব আৰু সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীক খাবলৈ দিব।

কৌশল : গিলাচটোৰ মাজত চিত্ৰত দেখুওৱাৰ দৰে দীঘলকৈ এখন ডাঠ কাগজ বহুৱাই গিলাচটো দুভাগ কৰা হয়। গিলাচৰ এটা ফালে ধান আৰু আনটো ফালে আখৈ ৰখা হয়। প্ৰথমে ধান থকা ফালটো দৰ্শকৰ ফালে ৰখা হয় আৰু যাদুকৰৰ ফালে আখৈ থকা ফালটো থাকে। তাতে তেওঁ বাঁও হাতৰ তলুৱাখনেৰে গিলাচৰ পিছফাল (আখৈ থকা ফালটো) ধৰে, সেয়ে আটাইবোৰ দৰ্শকৰ চকুত নপৰে। সন্মুখৰপৰা ধান উলিয়াই দৰ্শকক দেখুওৱা হয়। ৰুমালখন আঁতৰোৱাৰ আগ মুহূৰ্তত তেওঁ লাহেকৈ গিলাচটো ঘূৰাই দিয়ে, যিটো দৰ্শকে মন নকৰে। সেয়ে ৰুমালখন গুচোৱাত দৰ্শকে ধানৰ সলনি আখৈ দেখিবলৈ পায়; কাৰণ ধানখিনি এই সময়ত যাদুকৰৰ ফালে থাকে।

'মেজিক'

যাদুকৰে এখন চকলেট ৰঙৰ ৰুমাল দৰ্শকক দেখুৱাব। তেওঁ প্ৰথমে ৰুমালখন এটা খালী গিলাচৰ ভিতৰত ভৰাই থ'ব, ক্ষন্তেক পিছতে আন এটা গিলাচৰপৰা ৰুমালখনৰ ওপৰত পানী ঢালি দিব। তাৰ পিছত তেওঁ ৰুমালখন এটা মূৰত ধৰি লাহে লাহে তুলি আনিব আৰু দৰ্শকৰ আগত দুয়ো হাতেৰে মেলি ধৰিব। দৰ্শকে তাত দেখা পাব এটা শব্দ 'মেজিক'।

কৌশল : ইয়ো হ'ল ৰসায়নৰ আন এক মেজিক। ইয়াৰ বাবে লাগিব কিছু চকলেট ৰং, টিংকচাৰ আয়'ডিন আৰু কিছু হাইপ'। সাৱধান, যাতে এই বস্তুবোৰ ব্যৱহাৰ কৰোঁতে চকুৰে-মুখে নেলাগে। খেলটো কৰাৰ আগতে এখন পাটৰ বগা ৰুমালত বা কাপোৰত ভালদৰে চকলেট ৰঙেৰে মেজিক বুলি লিখি ল'বা, তাৰ পিছত কাপোৰখন টিংক্চাৰ আয়'ডিনত বুৰাই দিবা। তেতিয়া গোটেই কাপোৰখন চকলেট ৰঙৰ হৈ পৰিব। এইদৰে, দেখাত এখন চকলেট ৰঙৰ ৰুমাল প্ৰস্তুত কৰা হ'ল। দুটা গিলাচৰ এটা সাধাৰণ খালী গিলাচ, আনটো গিলাচত পানীৰ সৈতে অকণমান হাইপ' মিলাই দিবা। এইখিনি ৰুমালত পৰাৰ লগে লগে ৰাসায়নিক ক্ৰিয়া ঘটিব, যাৰ ফলত ৰুমালত থকা আয়'ডিনৰ চকলেট ৰং উৰি যাব আৰু তাত পূৰ্বতে লিখি থোৱা 'মেজিক' শব্দটো ওলাই পৰিব।

তাছৰ নে অংকৰ যাদু

যাদুকৰে কোনো এজন দৰ্শকক এপেকেট তাছৰপৰা যি কোনো অযুগ্ম (odd) সংখ্যক তাছপাত লৈ সমানে দুটা শাৰীত ভাগ কৰিবলৈ ক'ব, আৰু বাকী তাছপাতখন যি কোনো এটা শাৰীত যোগ দিবলৈ ক'ব। ধৰা হওক, দৰ্শকজনে ১৩খন তাছপাত পেকেটটোৰপৰা ল'লে আৰু তলৰ চিনবোৰত তাছপাতকেইখন দুটা শাৰীত ৰাখিলে :

X X X X X X X
X X X X X X

এই সময়ত যাদুকৰে তাছলৈ দৃষ্টি নেৰাখে, তেওঁ দৰ্শকজনৰ ফালে পিঠি দি থাকিব। প্ৰতিটো শাৰীত তাছপাতৰ সংখ্যাতকৈ সৰু সংখ্যা এটা দৰ্শকজনক ক'বলৈ কোৱা হ'ব। ধৰা হওক, দৰ্শকজনে ক'লে, 'তিনি'। তেতিয়া যাদুকৰে তেওঁক ডাঙৰ শাৰীটোৰপৰা তিনিখন তাছপাত গুচাই থ'বলৈ ক'ব। তেতিয়া শাৰী দুটা এনে ধৰণৰ হ'ব :

X X X X
X X X X X X

এতিয়া সৰু শাৰীত যিমানখন পাত আছে, সিমানখন পাত আনটো শাৰীৰপৰা দৰ্শকজনক উলিয়াই দিবলৈ কোৱা হ'ব। তেতিয়া শাৰী দুটা এনে ধৰণৰ হ'ব :

X X X X
X X

শেষত যাদুকৰে দৰ্শকজনক প্ৰথম শাৰীত থকা তাছপাতকেইখন একেবাৰে গুচাই দিবলৈ ক'ব। দ্বিতীয় শাৰীত কেইখন থাকিল মনত ৰাখিবলৈ ক'ব। ক্ষন্তেক পিছতে যাদুকৰে দ্বিতীয় শাৰীত থকা তাছপাতৰ সংখ্যাটো কৈ দিব। এই ক্ষেত্ৰত দুখন তাছ থাকিল বুলি ক'ব।

কৌশল : দৰ্শকজনে প্ৰথমে কোৱা সংখ্যাটোতকৈ শেষত থকা তাছপাতৰ সংখ্যা সদায় এক কম হয়। ইয়াত দৰ্শকজনে প্ৰথমে 'তিনি' কৈছিল, সেয়ে শেষত তাছপাত আছিল দুখন (৩–১=২)।

ৰং নিৰ্ণয়

যাদুকৰে এখন ডাঠ (সামান্যভাৱে) বৰ্গাকাৰ কাগজ দৰ্শকক দেখুৱাব। কাগজখনত সমানে ঘৰ কৰি নটা (৯) বৰ্গক্ষেত্ৰ কৰা হৈছে। প্ৰতিটো সৰু বৰ্গৰ ভিতৰত 'বগা' বা 'ক'লা' শব্দটো লিখা হৈছে আৰু একেবাৰে মাজৰ বৰ্গৰ ভিতৰত লিখা হৈছে 'ৰঙা'। তেওঁ কাগজখন দৰ্শকক পৰীক্ষা কৰিবলৈ দিব। যাদুকৰে এতিয়া এই ক্ষুদ্ৰ বৰ্গক্ষেত্ৰ নটা হাতেৰে ফালি উলিয়াই ল'ব। এই উদ্দেশ্যে তেওঁ কাগজখন দীঘলে সমান দূৰত্বত দুভাঁজ আৰু পথালিয়ে সমান দূৰত্বত দুভাঁজ কৰি চিন দিব আৰু ফালি পেলাব। তেওঁ কাগজৰ এই বৰ্গাকাৰ টুকুৰাবোৰ এটা গিলাচ বা কাপত ৰাখি এখন ৰুমালেৰে ঢাকি পেলাব। তাৰ পিছত তেওঁৰ চকু দুটাত ময়দা লগাই বা কেৱল কাপোৰেৰে ভালদৰে বান্ধি দিবলৈ কোৱা হ'ব, যাতে তেওঁ একো দেখা নেপায়। যাদুকৰে গিলাচৰপৰা ৰুমালখন আঁতৰাই এটা টুকুৰা বুটলি ল'ব আৰু তাত লিখা শব্দটো (বগা, ৰঙা বা ক'লা) কৈ দিব। এইদৰে এটা এটা টুকুৰা বুটলি তেওঁ প্ৰতিটো ক্ষুদ্ৰ বৰ্গত লিখি যোৱা 'ৰং'টো শুদ্ধকৈ কৈ দিব। সঁচাই দৰ্শক যাদুকৰৰ কাৰ্য্যত বিস্মিত হ'ব।

বগা	ক'লা	বগা
ক'লা	ৰঙা	ক'লা
বগা	ক'লা	বগা

কৌশল : এয়া হ'ল হাতৰ আঙুলিৰ অনুভৱৰ মেজিক। খেলটোৰ বাবে চাৰিওটা ফাল মেচিন বা ব্লেডেৰে সমানকৈ কটা এখন বৰ্গাকাৰ কাগজ লাগিব। কাগজখনত পেঞ্চিলেৰে সৰু নটা সমান বৰ্গক্ষেত্ৰ কৰা হ'ব আৰু এমূৰৰপৰা বগা, ক'লা, বগা, ক'লা— এইদৰে লিখা হ'ব আৰু মাজৰ বৰ্গটোত ৰঙা লিখিব লাগিব। যাদুকৰে চিনে চিনে ভাঁজ কৰি কাগজখন হাতেৰে ফালি নটা বৰ্গক্ষেত্ৰ কৰে। এতিয়া দেখা গৈছে যে 'বগা' লিখা বৰ্গবিলাকৰ দুটা ফাল মিহি (মেচিন বা ব্লেডেৰে কটা বাবে আৰু দুটা ফাল খহটা (হাতেৰে ফলাত)। 'ক'লা' লিখা বৰ্গবিলাকৰ এটা ফাল মিহি আৰু তিনিফাল খহটা : ৰঙা লিখা বৰ্গটোৰ চাৰিওটা ফালেই খহটা। এইবিলাক আঙুলিৰে চুই খহটা বা মিহি অনুভৱ কৰিব পাৰি। অলপ অভ্যাস কৰি খেলটো কৰিব পাৰি।

পেলোৱা কাঠিৰ জুই

আলহীক চমক খুৱাবৰ বাবে ই এটা চমৎকাৰ মেজিক। আলহীজন অৱশ্যে ছিগাৰেট টনা বিধৰ হ'লে খেলটো ভাল হয়; অন্যথা বেলেগ ধৰণেৰে খেলটো দেখুৱাব লাগিব। আলহীলৈ যাদুকৰে আগ বঢ়ালে ছিগাৰেট আৰু জুইশলাৰ বাকছ এটা। কিন্তু তেওঁ ছিগাৰেট মুখত লৈ দেখিলে যে জুইশলাৰ বাহত এটাও কাঠি নাই। যাদুকৰ ভিতৰলৈ যাব, তাৰ পিছত বাহিৰলৈ যাব আৰু উভতি আহি আলহীজনক ক'ব 'মই বৰ দুঃখিত, ঘৰৰ ভিতৰত জুইশলা নাই আমাৰ আৰু কাষত দোকানো নাই।' আলহীয়ে তেতিয়া এনে ধৰণেই উত্তৰ দিব 'একো কথা নাই, মই পিছত ছিগাৰেট খালেও হ'ব।' আলহীয়ে এই বুলি ছিগাৰেটটো মুখৰপৰা গুচাব খোজোঁতেই যাদুকৰে ক'ব, 'ৰ'ব, মই ব্যৱস্থা কৰিছোঁ।' এইবুলি কৈ যাদুকৰে কাষত থকা ছাইদানিৰপৰা এটা আগেয়ে পেলাই দিয়া কাঠি বুটলি আনি জুইশলাৰ বাকছত ঘঁহি দিব, লগে লগে জুইৰ সৃষ্টি হ'ব। যাদুকৰে আলহীক ছিগাৰেটটো জ্বলাই হুপিবলৈ ক'ব। আলহীয়ে ছিগাৰেট হুপিব, কিন্তু লগতে তবধ মানিব।

কৌশল : এটা জুইশলা কাঠিৰ খাৰ থকা অংশৰ ওপৰৰ কিছু অংশত এটা ক'লা ৰঙ ভালদৰে দি ল'ব লাগিব। তেতিয়া জুইশলাৰ কাঠিডাল দেখাত এটা জ্বলাই পেলোৱা কাঠিৰ দৰে হ'ব। কাঠিডালৰ বগা অংশৰ অকণমান ভাঙি দিবা, কাৰণ ছাইদানিত থকা কাঠিবোৰ সাধাৰণ কাঠিৰ দৈৰ্ঘ্যতকৈ অকণমান চুটি হয়। এই বিশেষ কাঠিডাল যাদুকৰে জুইশলাৰ বাহত ঘঁহি জুই সৃষ্টি কৰে। ছাইদানিত সামান্য দৃষ্টি দি কাঠিডাল আনিব পাৰিলে মেজিকটো বেছি ফলদায়ক হয়। তাৰ বাবে অকণমান অভ্যাস কৰিবা। এনেদৰে ক'লা ৰং দিয়া কেবাডালো কাঠি দানিটোৰ এটা বিশেষ স্থানত থৈ দিবা, য'ত তোমাৰ হাতখনৰ আঙুলিয়ে সহজে বিচাৰি পায়।

ৰুমাল আৰু কণীৰ মেজিক

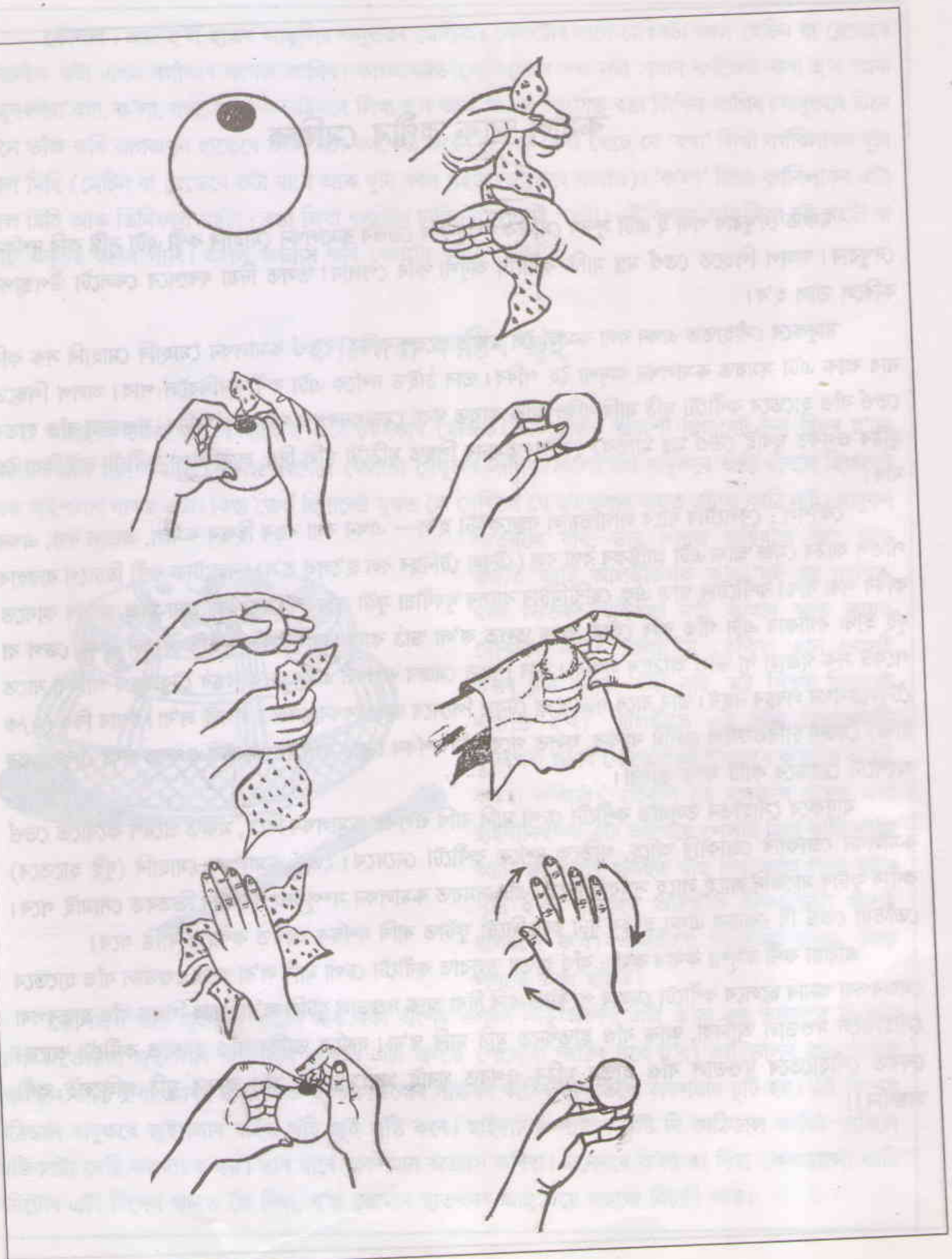
মঞ্চত দেখুৱাব পৰা ই এটা সুন্দৰ মেজিক। যাদুকৰে তেওঁৰ ৰুমালখন মোহাৰি কণী এটা সৃষ্টি কৰি দৰ্শকক দেখুৱাব। অলপ পিছতে তেওঁ মন্ত্ৰ মাতি কণীটো অদৃশ্য কৰি পেলাব। তলত দিয়া ধৰণেৰে খেলটো উপস্থাপন কৰিলে ভাল হ'ব।

যাদুকৰে সোঁহাতত এখন বগা ৰুমাল লৈ মঞ্চত প্ৰৱেশ কৰিব। তেওঁ ৰুমালখন মোহাৰি মোহাৰি সৰু কৰি যাব আৰু এটা সময়ত ৰুমালখন অদৃশ্য হৈ পৰিব। তাৰ ঠাইত দৰ্শকে এটা কণী দেখিবলৈ পাব। অলপ পিছতে তেওঁ বাঁও হাতেৰে কণীটো মুঠি মাৰি ধৰিব আৰু কাষত থকা মেজখনৰপৰা দণ্ডডাল আনিব। দণ্ডডাল বাঁও হাতৰ মুঠিৰ ওপৰত ঘূৰাই তেওঁ মন্ত্ৰ মাতিব। কেইমুহূৰ্তমানৰ পিছত মুঠিটো খুলি দিব, লগে লগে কণীটো নাইকিয়া হৈ যাব।

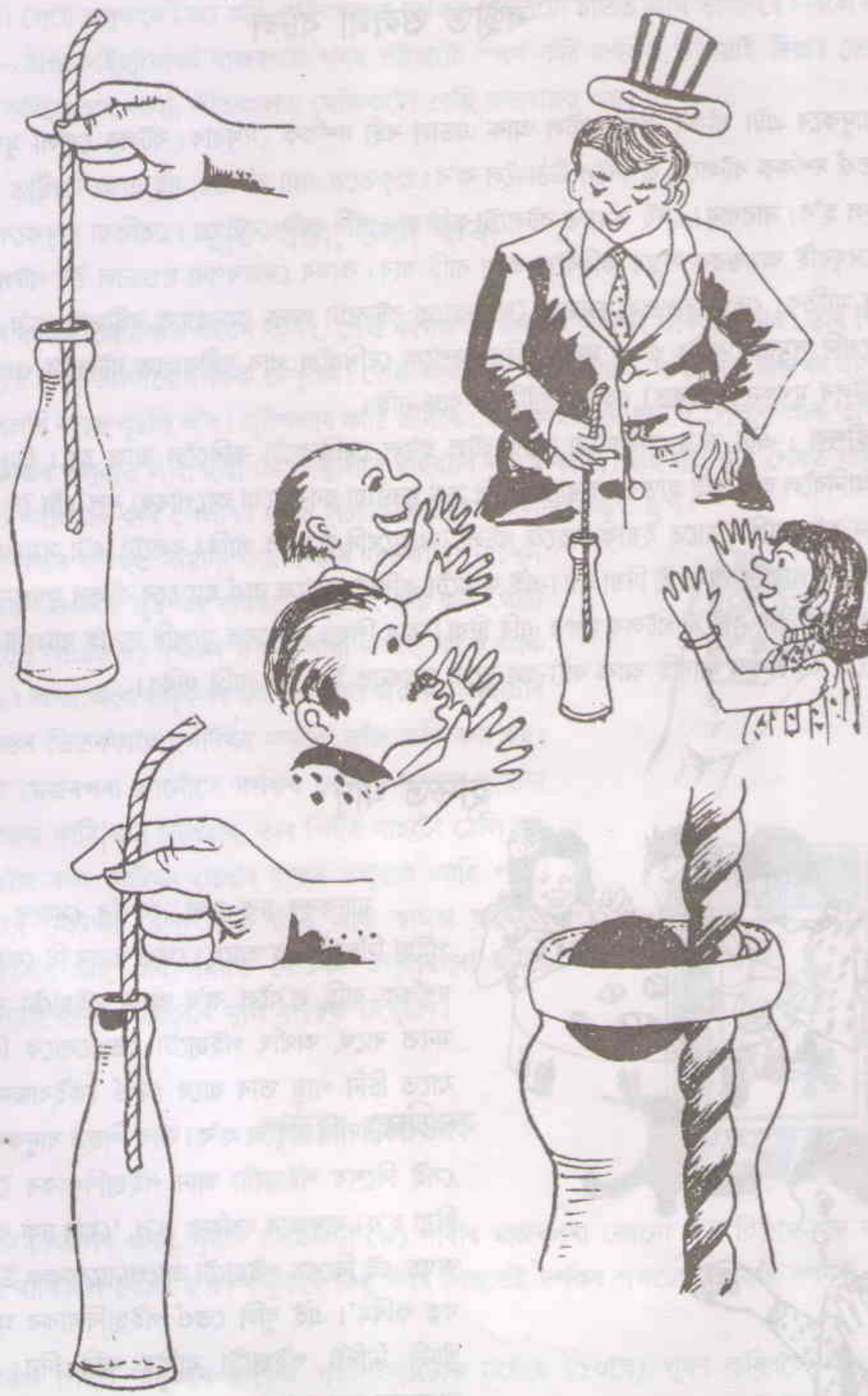
কৌশল : খেলটোৰ বাবে লাগতিয়াল বস্তুকেইটা হ'ল— এখন বগা ৰঙৰ ছিল্কৰ ৰুমাল, এডাল দণ্ড, এখন পাতল কাঠৰ মেজ আৰু এটা প্লাষ্টিকৰ বগা বল (টেবুল টেনিছৰ বল হ'লেও হ'ব)। বলটোক কণী হিচাপে ব্যৱহাৰ কৰিব পৰা যাব। কণীটোৰ গাত এক ছেণ্টিমিটাৰ ব্যাসৰ ঘূৰণীয়া ফুটা কৰিবা। মেজখনৰ প্ৰায় মাজ অংশৰ কাষতে দুই ইঞ্চি বৰ্গাকাৰ এটা গাঁত কৰি লোৱাঁ আৰু তলত ক'লা ডাঠ কাপোৰৰ দুই/তিনি ইঞ্চি দীঘল এখন জেপ বা পকেট সৰু গজাল বা ভাল আঠাৰে লগাবা। তাৰ পিছত মেজৰ ওপৰত এখন একে ৰঙৰ টেবুলক্লথ পাৰিবা যাতে টেবুলক্লথখন লৰচৰ নহয়। তাৰ বাবে গজাল বা টেবুল পিনেৰে কাপোৰখন মেজত লগাই ল'বা। ইয়াৰ কিছু (২/৩ ইঞ্চি) মেজৰ চাৰিওফালে ওলমি থাকিব, ফলত পকেটটো দৰ্শকৰ চকুত নপৰে। পকেটৰ ওপৰত থকা টেবুলক্লথৰ অংশটো ব্লেডেৰে কাটি ফাঁক কৰিবা।

যাদুকৰে সোঁহাতৰ তলুৱাত কণীটো চেপা মাৰি ৰাখি ওপৰত ৰুমালখন দিয়ে, মঞ্চত প্ৰৱেশ কৰোঁতে তেওঁ ৰুমালখন জোকাৰি জোকাৰি আহে, গতিকে দৰ্শকে কণীটো নেদেখে। তেওঁ ৰুমালখন মোহাৰি (দুই হাতেৰে) কণীৰ ফুটাৰ মাজেদি লাহে লাহে সুমুৱাই দিয়ে। এটা সময়ত ৰুমালখন সম্পূৰ্ণৰূপে কণীৰ ভিতৰত সোমাই পৰে। তেতিয়া তেওঁ যি কোনো এখন হাতৰ বুঢ়া আঙুলিটো ফুটাত ৰাখি দৰ্শকৰ আগত কণীটো দাঙি ধৰে।

এতিয়া কণী অদৃশ্য কৰাৰ কথা : বাঁও হাতৰ তলুৱাত কণীটো চেপা মাৰি ল'বা আৰু দণ্ডডাল বাঁও হাতেৰে মেজৰপৰা অনাৰ ছলেৰে কণীটো মেজৰ পকেটত এৰি দিবা আৰু দণ্ডডাল বুটলি ল'বা। তাৰ পিছত বাঁও হাতৰপৰা সোঁহাতলৈ দণ্ডডাল আনিবা, আৰু বাঁও হাতখনত মুঠি মাৰি থ'বা। দৰ্শকে ভাবিব বাঁও হাততে কণীটো আছে। শেষত সোঁহাতেৰে দণ্ডডাল বাঁও হাতৰ মুঠিৰ ওপৰত ঘূৰাই মন্ত্ৰ মাতিবা, বাঁও হাতৰ মুঠি খুলিলেই কণী অন্তৰ্ধান!!



ৰছীত ওলমা বটল



ৰছীত ওলমা বটল

যাদুকৰে এটা সাঁফৰ নথকা বটল আৰু এডাল ৰছী দৰ্শকক দেখুৱাব। বটলৰ খোলা মুখখনেদি ৰছীডাল ভৰাই তেওঁ দৰ্শকক বটলটো ওপৰলৈ উঠাবলৈ ক'ব। প্ৰকৃততে এয়া অসম্ভৱ, দুই এজনে ৰছীত হাত লগাই চেষ্টা কৰি বিফল হ'ব। সাৱধান! সেই সময়ত বটলটো মজিয়াত পৰি যেন নেভাঙে। তেতিয়া যাদুকৰে খালী হাত দুখন দৰ্শকক দেখুৱাই অসম্ভৱক সম্ভৱ কৰিবলৈ আগ বাঢ়ি যাব। কাষৰ মেজৰপৰা দণ্ডডাল লৈ বটলৰ ওপৰত ঘূৰাই তেওঁ মন্ত্ৰ মাতিব। তেওঁ দণ্ডডাল মেজত থৈ এহাতে বটলটো আৰু আনহাতে ৰছীডাল ল'ব ; তেওঁ ৰছীডাল বটলৰ মুখেদি সুমুৱাই ৰছীৰ ওপৰ মূৰত ধৰিব। দৰ্শকে দেখিবলৈ পাব ৰছীডালত বটলটো ওলমি আছে, অথচ ৰছীত (বটলৰ মুখখনৰ ওচৰত) কোনো গাঁঠি বা বান্ধ নাই।

কৌশল : এটা ডাঠ সেউজীয়া ৰঙৰ বটল হ'লে মেজিকটো কৰিবলৈ ভাল হয়। যাদুকৰে মেজৰপৰা দণ্ডডাল আনিবলৈ লওঁতেই হাতৰ তলুৱাৰে চেপি সৰু ঘূৰণীয়া ৰবৰৰ (বা কাপোৰৰ) বল এটা লৈ আনে। বলটোৰ জোখ এনে হ'ব লাগিব যাতে ইয়াক সহজে বটলটোৰ মুখেদি সুমুৱাব পাৰি। বলটো এটা সময়ত বটলৰ মুখেদি দৰ্শকে গম নোপোৱাকৈ সুমুৱাই দিয়া হয়। এই কামটো কৰিবলৈ হ'লে বাওঁ হাতেৰে বটলৰ মুখখন ঢাকি সোঁহাতৰ তলুৱাত লুকুৱাই ৰখা বলটো বটলৰ মুখত এৰি দিবা। তাৰ পিছত ৰছীডাল মুখেদি ভৰাই বটলটো ওভতাই দিবা; ফলত বলটো আহি মুখ পাবহি আৰু ৰছী-বল দুয়ো মুখখনত টান হৈ লাগি ধৰিব।

হাতত যাদু

যাদুকৰৰ চকু বন্ধা, তেওঁৰ মেজত কিছুমান খুচুৰা পইছা সিঁচৰতি হৈ আছে। তেওঁ তাৰে যি কোনো এটা পইছা দৰ্শকক বাছি ল'বলৈ ক'ব আৰু পইছাটো যাতে ভালদৰে মনত ৰাখে, অৰ্থাৎ পইছাটো তেওঁলোকে পিছত দেখিলে যাতে চিনি পায় তাৰ বাবে তেওঁ কেইবাজনকো পইছাটো লিৰিকিবিদাৰি চাবলৈ ক'ব। তাৰ পিছত যাদুকৰৰ নিৰ্দেশমতে সেই বিশেষ পইছাটো আন পইছাবিলাকৰ সৈতে মিহলাই দিয়া হ'ব। যাদুকৰে দৰ্শকক ক'ব, 'মোৰ চকু বন্ধা আছে, মই অথচ এই বিশেষ পইছাটো আপোনালোকক উলিয়াই দিবলৈ যত্ন কৰিম'। এই বুলি তেওঁ পইছাবিলাকৰ মাজৰপৰা কিছু খুঁচৰি নিৰ্দিষ্ট পইছাটো বাহিৰ কৰি দিব। যেন তেওঁৰ হাততহে যাদু আছে।

কৌশল : এইটো প্ৰকৃততে উষ্ণতাৰ খেল। দৰ্শকৰ হাত লাগি লাগি পইছাটোৰ উষ্ণতা আন পইছাবিলাকৰ উষ্ণতাতকৈ বেছি হয়। সেয়ে যাদুকৰে ইচ্ছা কৰি কেইবাজনো দৰ্শকক পইছাটো হাতত ৰাখি ভালদৰে চাবলৈ কয়। যাদুকৰৰ কাম হ'ল— ঠাণ্ডা পইছাবোৰৰ মাজৰপৰা গৰম পইছাটো স্পৰ্শ কৰি দৰ্শকক উলিয়াই দিয়া। তেনেই সহজ খেল, অভ্যাস কৰিলে গম পাবা; শীতকালত মেজিকটো বেছি ফলদায়ক হয়।

ছাই ঘঁহা, টকা কৰা

যাদুকৰে এখন কাগজ লৈ মঞ্চত প্ৰৱেশ কৰিব, তেওঁ কাগজখন দৰ্শকক পৰীক্ষা কৰিবলৈ দিব। তাৰ পিছত তেওঁ তেওঁৰ খালী হাত দুখন ভালদৰে দৰ্শকক দেখুৱাব। তেওঁ কাগজখন এখন হাতত ল'ব আৰু আনখন হাতেৰে মেজৰপৰা এটা জুইশলাৰ বাকছ বুটলি ল'ব। জুইশলাৰ কাঠি এটাৰে তেওঁ কাগজখন জ্বলাই পেলাব আৰু তাৰপৰা সৃষ্টি হোৱা ছাইখিনি হাতৰ তলুৱাত ল'ব, ছাইখিনি আঙুলিৰে ঘঁহিবলৈ আৰম্ভ কৰিব। ছাই ঘঁহি ঘঁহি শেষত যাদুকৰে এখন দহটকীয়া নোট আৱিষ্কাৰ কৰি পেলাব। দৰ্শক সঁচাকৈয়ে ইয়াত আনন্দাভিভূত হ'ব।

কৌশল : জুইশলাৰ বাকছত সামান্য কায়দা কৰি দহটকীয়া নোটখন লুকুৱাই **ৰখা হয়**। মেজৰ ওপৰত জুইশলা বাকছটো আধা খোলা কৰি থোৱা হয়। কাঠি **থকা** বাহটো (drawer) দৰ্শকৰ ফালে আধা ওলাই থাকে আৰু কাঠি **বাকছৰ** (cover) আধা অংশ যাদুকৰৰ ফালে থাকে। জুইশলা বাহটোৰ পিছফালে আৰু বাকচৰ ভিতৰফালে নোটখন সৰুকৈ ভাঁজ কৰি ৰখা হয়। যাদুকৰে জুইশলাটো মেজৰপৰা আনোঁতে দৰ্শকৰ ফালে সাৱধানে সামান্য এঢলীয়া কৰি ল'ব আৰু কাঠি এটা উলিয়াব; তাৰ পিছত বাহটো ঠেলি বন্ধ কৰাৰ লগে লগে ভাঁজ কৰা নোটখন তেওঁৰ হাতৰ তলুৱাত আহি পৰে। তেওঁ হাতৰ তলুৱাৰে নোটখন চেপা মাৰি ধৰিব আৰু কাগজ জ্বলোৱা কামটো কৰিব; ছাইবোৰ ঘঁহি এটা সময়ত নোটখন তলুৱাৰপৰা ছাইত পেলাই দিব আৰু লাহে লাহে ভাঁজবোৰ খুলি দৰ্শকক দেখুৱাব।

পৃষ্ঠাৰ মেজিক

কোনো এখন কিতাপৰ এখন পৃষ্ঠাৰ প্ৰথম নটা (৯) শাৰীৰ মাজৰপৰা কোনো এটা বিশেষ শব্দ দৰ্শকক ভালদৰে চাই মনত ৰাখিবলৈ কোৱা হ'ব। যাদুকৰে কিছু পৰৰ পিছতেই দৰ্শকৰ শব্দটো উলিয়াই দৰ্শকক অবাক কৰি দিব।

শব্দটো চোৱাৰ পিছত যাদুকৰে দৰ্শকক পৃষ্ঠাসংখ্যাটোক দহেৰে (১০ৰে) পূৰণ কৰিবলৈ ক'ব, সেই পূৰণফলৰ লগত শাৰীৰ সংখ্যাটো যোগ দিবলৈ ক'ব। এই যোগফলক পুনৰ দহেৰে পূৰণ কৰি যি কোনো এটা

সংখ্যা যোগ দিবলৈ ক'ব আৰু শেষত শব্দসংখ্যাটো (শাৰীটোৰ যি স্থানত শব্দটো থাকে, সেই স্থানৰ সংখ্যাটো) যোগ কৰিবলৈ ক'ব। যাদুকৰে মাথোঁ এটাই কথা সুধিব, 'যি কোনো এটা সংখ্যা যোগ দিবলৈ কোৱা হৈছিল, সংখ্যাটো আপোনালোকৰ মনত আছেনে, কওকচোন।' তাৰ পিছত যাদুকৰে শেষত পোৱা যোগফলটো চায়েই শব্দটো দৰ্শকক দেখুৱাই দিব।

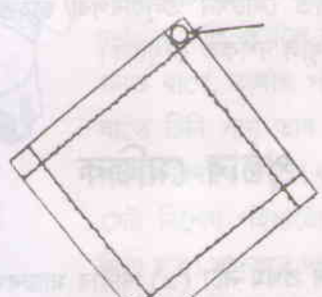
কৌশল : খেলটো যিমানেই আচৰিত, সিমানেই সহজ। দৰ্শকে শেষত পোৱা যোগফলৰপৰা সেই 'যি কোনো সংখ্যাটো' বাদ দিব লাগিব। প্ৰকৃততে যাদুকৰে দৰ্শকক যি কোনো সংখ্যাটো নুসুধিলেও হয়, শেষৰ যোগফলৰপৰা শব্দটো সঠিককৈ নিৰ্ণয় কৰিব পাৰি। খেলৰ কৌশলটো লুকুৱাবৰ বাবেই 'যি কোনো সংখ্যাটো', সোধা হৈছে। এইদৰে পোৱা সংখ্যাটোৰপৰাই যাদুকৰে শব্দটো সঠিককৈ নিৰ্ণয় কৰিব পাৰে। সংখ্যাটোৰ সোঁফালৰ অংকটো (digit) শব্দসংখ্যা, তাৰ কাষৰ অংকটো শাৰীৰ সংখ্যা আৰু বাকী থকা সংখ্যাটো পৃষ্ঠাৰ সংখ্যা।

ধৰা হওক, দৰ্শকে যোগফল পালে ৪৬০৭ আৰু যি কোনো সংখ্যাটো আছিল ১২ ; গতিকে কৰিবলগীয়া কাম হ'ল ৪৬০৭–১২=৪৫৯৫ ; তাৰ পিছত সংখ্যাটো এইদৰে ভাগ কৰি ল'লে সুবিধা হ'ব— ৪৫/৯/৫ ; তেতিয়া উত্তৰ হ'ব ৪৫ পৃষ্ঠাৰ ৯ নম্বৰ শাৰীৰ ৫ নম্বৰ শব্দটো।

$$৪৫ \times ১০ = ৪৫০$$
$$+ ৯ = ৪৫৯$$
$$\times ১০ = ৪৫৯০$$
$$(৪৫৯০ + \text{যি কোনো সংখ্যা } (১২) + ৫) \text{ যি কোনো সংখ্যা } (১২) = ৪৫৯৫$$

যি কোনো কিতাপৰপৰা এই মেজিকটো কৰিব পাৰি ; যিবিলাক কিতাপৰ পৃষ্ঠাত নটা বা তাতকৈ কম শাৰী থাকে (সৰু ল'ৰা-ছোৱালীৰ কিতাপত থাকে) তেনে কিতাপৰপৰা খেলটো কৰিলে বেছি ভাল হয়।

উৰণীয়া পইছা



যাদুকৰে দৰ্শকৰপৰা এটা পইছা বিচাৰি ল'ব আৰু তেওঁ তেওঁৰ ৰুমালখন বুকুৰ আগত অৰ্থাৎ থুতৰিৰ তলত হাতেৰে মেলি ধৰিব। তাৰ পিছত ৰুমালৰ তলেৰে এখন হাতেৰে ৰুমালখনত এনেদৰে ধৰিব যাতে পইছাটো ৰুমালৰ তলত থাকে। পইছাটো ৰুমালৰ তলত আছে নে নাই দৰ্শকক চুই চাবলৈও কোৱা হ'ব। সকলোৱে ৰুমালত পইছা থকা বুলিয়েই ক'ব, কাৰণ তেওঁলোকে পইছাৰ আকৃতি ৰুমালত স্পৰ্শ কৰি অনুভৱ কৰিব। তেতিয়া যাদুকৰে ৰুমালৰ ওপৰত ফু মাৰি দুটামান মন্ত্ৰ মাতিব আৰু

ৰুমালখন ভালদৰে জোকাৰি দেখুৱাব; পইছাটো দৰ্শকৰ চকুৰ আগতেই নাইকিয়া হৈ গ'ল। যাদুকৰে ক'ব, 'আপোনালোকৰ চকুৰ আগতেই পইছাটো উৰা মাৰিলে, কিন্তু আপোনালোকে ধৰিবই নোৱাৰিলে'। দৰ্শক সঁচাই আচৰিত হ'ব।

কৌশল : ৰুমালখনৰ কোনো এটা চুকত এটা পইছা আগতে একে ধৰণৰ এটুকুৰা কাপোৰ লগাই চিলাই কৰা হয়। চিলোৱা সূতা ৰুমালৰ লগত মিলি যাব লাগিব। ঘৰঘৰ থকা বা নানা ৰং থকা ৰুমাল হ'লে বেছি ভাল। যাদুকৰে ৰুমালখন বুকুৰ ফালে মেলি ধৰোঁতেই দৰ্শকৰ পইছাটো কামিজৰ ওপৰৰ খোলা ফালেদি কামিজৰ ভিতৰলৈ সুমুৱাই দিয়ে (কামিজটো পেণ্টত খুঁচি আগতে পিন্ধিবা, নহ'লে পইছা গৈ মজিয়াত পৰিব আৰু দৰ্শকৰ আগত ধৰা পৰিবা)। দ্বিতীয়তে মন কৰিবা যে ৰুমালত লগাই থোৱা পইছা আৰু দৰ্শকৰ পইছা একে হ'ব লাগিব। ধৰা হওক, দুয়োটাই দহ পইছা বা দুয়োটাই পঞ্চাশ পইছাৰ মুদ্ৰা। তেওঁ দৰ্শকক ৰুমালত স্থিৰ হৈ থকা পইছাটো অনুভৱ কৰিবলৈ দিয়ে। এয়ে হ'ল উৰণীয়া পইছাৰ কৌশল।

খাৰু আৰু ৰছীৰ মেজিক

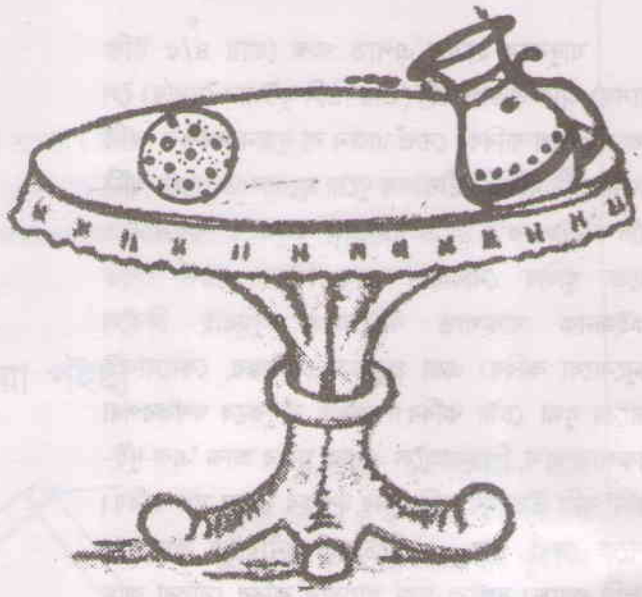
যাদুকৰে হাতত এপাত খাৰু (প্ৰায় ৪/৫ ইঞ্চি ব্যাসৰ) আৰু এডাল ৰছী (প্ৰায় তিনি ফুটমান দৈৰ্ঘ্যৰ) লৈ মঞ্চত প্ৰৱেশ কৰিব। তেওঁ এজন বা দুজন দৰ্শকক মাতি হাতৰ গাঁঠি দুটাত ৰছীডালৰ দুয়ো মূৰেৰে ভালদৰে গাঁঠি মাৰি দিবলৈ ক'ব যাতে ৰছীডাল যাদুকৰে কোনোমতে নিজে খুলিব নোৱাৰে। তাৰ পিছত তেওঁ দৰ্শক কেইজনক খাৰুপাত ৰছীডালত সুমুৱাই দিবলৈ অনুৰোধো কৰিব। এয়া প্ৰকৃততে অসম্ভৱ, কোনোবাই হয়তো বৃথা চেষ্টা কৰিব। শেষত যাদুকৰে দৰ্শকৰপৰা খাৰুপাত ল'ব, পিছফাললৈ এপাক ঘূৰিব আৰু 'এক-দুই-তিনি' বুলি উচ্চাৰণ কৰি পুনৰ দৰ্শকৰ ফালে মুখ কৰিব। দৰ্শকে দেখা পাব— ৰছীডালত ধুনীয়াকৈ খাৰুপাত ওলমি আছে। দৰ্শকে মুক্ত হাতেৰে কৰিব নোৱৰা কাম যাদুকৰে বন্ধা হাতেৰে কৰি পেলালে, ইয়াত মানুহ জানো বিস্মিত নহ'ব?

কৌশল : একেবাৰে একে ধৰণৰ দুপাত খাৰু (৪/৫ ইঞ্চি ব্যাসৰ) সাজু কৰিব লাগিব। এপাত খাৰু যাদুকৰে সোঁহাতৰ বাহুৰ ওপৰত আগতেই মনে মনে পিন্ধিব আৰু চোলাৰ হাতটো নমাই ঢাকি থ'ব। যেতিয়া তেওঁ পিছফাললৈ ঘূৰি দিয়ে, দৰ্শকক দিয়া খাৰুপাত চোলাৰ ওপৰৰ খোলা অংশইদি সুমুৱাই দিয়ে আৰু সোঁহাতৰ বাহুত

লুকুৱাই থোৱা খাৰুপাত তললৈ নমাই দিয়ে। ফলত খাৰুপাত ৰছীত দেখা যায়। এইটোৱেই মেজিকৰ কৌশল। অলপ আখৰা কৰি খেলটো সহজে দেখুৱাব পাৰি।

মাধ্যাকৰ্ষণৰ বিৰোধিতা

নিউটনে এদিন ঘৰৰ চোতালত বহি প্ৰকৃতি জগতখনৰ ৰহস্যৰ বিষয়ে ভাবি আছিল। হঠাতে তেওঁৰ ভাবনাত ব্যাঘাত ঘটিল, তেওঁ সন্মুখত থকা আপেল গছ এজোপাৰপৰা এটা আপেল মাটিত পৰাৰ শব্দ শুনি ফলটো বুটলি আনিলে। সৰ্বসাধাৰণ লোকে এইটো এটা সাধাৰণ ঘটনা বুলিহে ল'ব, বস্তুটো ওপৰৰপৰা তললৈ পৰিবই, আৰু কোনোবা ল'ৰাই এইটো ঘটিলে ফলটো বুটলি টপকৈ পেটত ভৰালেহেঁতেন। কিন্তু এইটো ঘটনাই নিউটনৰ মূৰ গৰম কৰি পেলালে। তেওঁ ভাবিবলৈ ললে, 'আপেল'টোক **তললৈ** অৰ্থাৎ পৃথিৱী পৃষ্ঠৰ ফালে কোনে আকৰ্ষণ কৰিছে, ফলটোক বিপৰীত দিশতো বেলেগ শক্তিয়ে টানি নিব **পাৰিলে**হেঁতেন। গভীৰ চিন্তা, অধ্যয়ন আৰু গৱেষণাৰ অন্তত নিউটনে উদ্‌ঘাটন কৰিলে 'মাধ্যাকৰ্ষণ শক্তি', এই শক্তিয়ে যি কোনো বস্তুক পৃথিৱীৰ কেন্দ্ৰৰ ফালে আকৰ্ষণ কৰে।



এইবাৰ মেজিকৰ যোগেদি আমি নিউটনৰ মাধ্যাকৰ্ষণৰ বিৰোধিতা কৰিম।

যাদুকৰৰ মেজত এটা 'জগ' বা পাত্ৰ আৰু এটা ৰবৰ বা প্লাষ্টিকৰ বল। যাদুকৰে জগটো ওভোতাই বলটো ঢাকি পেলাব। প্ৰথম মেজিকটো হ'ল— বলটো হাতেৰে স্পৰ্শ নকৰাকৈ আৰু জগটো এইদৰে (ওভোতাই) থকা অৱস্থাত আন এখন মেজলৈ স্থানান্তৰিত কৰিব লাগে। এয়া সাধাৰণ দৰ্শকৰ বাবে অসম্ভৱ। কিন্তু অলপ বিজ্ঞান প্ৰয়োগ কৰি এয়া সম্ভৱ কৰিব পাৰি। যাদুকৰে লাহে লাহে বৃত্তাকাৰভাৱে জগটো (বল ভিতৰত) ঘূৰাবলৈ আৰম্ভ কৰিব, বৃত্তাকাৰ গতিৰ কোবত বলটোৱে জগটোৰ দাঁতিত স্পৰ্শ কৰিব আৰু জগটোৰ ঘূৰা দিশত বলেও গতি আৰম্ভ কৰিব। এই কাৰ্য্যৰ ফলত বলটোত এক শক্তিৰ সৃষ্টি হয়, যাক 'কেন্দ্ৰাতিগত শক্তি' বুলি বিজ্ঞানত কোৱা হয়। ই বলক 'জগ'টোৰ ভিতৰ অংশৰ কাষত লগাই ৰাখিব।

এতিয়া বৃত্তাকাৰ গতি বন্ধ নকৰাকৈ যাদুকৰে জগটো দাঙি ধৰিব পাৰিব, 'জগ'ৰ মুক্ত মুখখন তলফালে আছে যদিও বলটো কিন্তু তললৈ পৰি নেযায়। কেন্দ্ৰাতিগত শক্তিটোৱে বলটোৱে এনে এটা স্থানলৈ (জগৰ

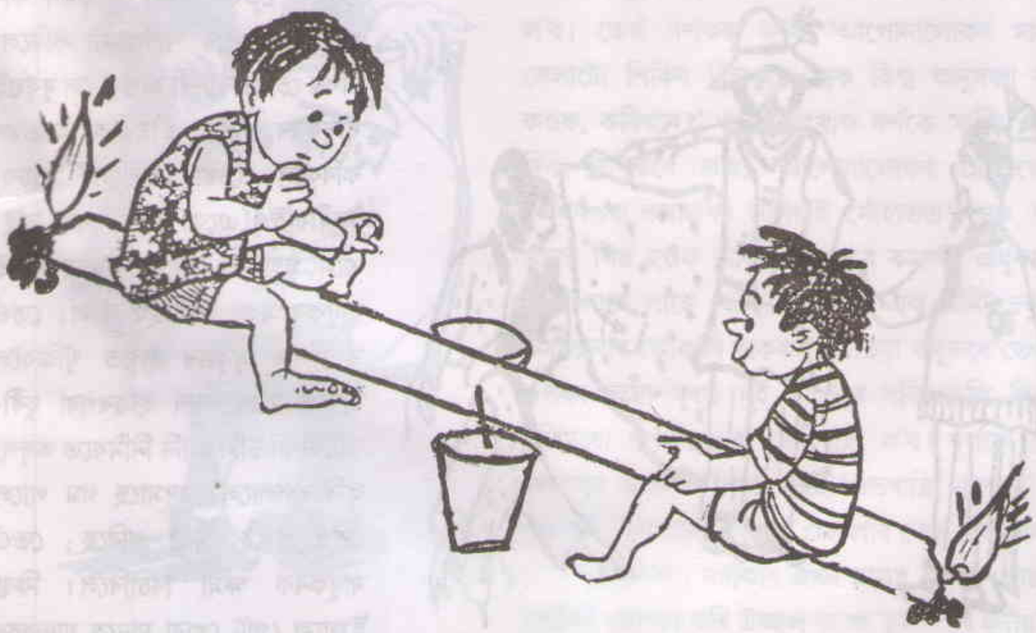
ভিতৰৰ) নিব, য'ত বলটো ঘূৰি থকা পৰিধি বৃহত্তম হয়। গতিকে, মুখখনতকৈ জগৰ মধ্য বা নামনিভাগ বহল হোৱা জগ এনে খেলৰ বাবে উত্তম। এইদৰে জগটো ঘূৰাই থকা অৱস্থাতে জগটো আন এখন মেজলৈ স্থানান্তৰিত কৰিব পাৰি, অথচ বলটো তললৈ নপৰে। এইদৰে বলসহ জগক আনখন মেজলৈ অনা যায়।

যাদুৰ খেলৰ জৰিয়তে নিউটনৰ বিধিৰ বিৰোধ কৰা হ'ল, দৰ্শকে আনন্দৰ খোৰাক পাব। অৱশ্যে নিউটনৰ আত্মাই নিশ্চয় এই কাৰ্যত অসন্তুষ্ট নহয়, কাৰণ ইয়াৰ অন্তৰালতো আছে বিজ্ঞান।

(কৌশল বা ৰহস্য ব্যাখ্যা কৰাৰ নিষ্প্ৰয়োজন, খেলতেই সমস্ত বিশ্লেষণ হৈছে।)

মমবাতিৰ ঢেঁকী

আমি সদায় ব্যৱহাৰ কৰা মমবাতিৰে ধুনীয়া খেল এটা কৰিবলৈ লৈছোঁ, খেলটো ঘাইকৈ সৰু সৰু ল'ৰা-ছোৱালীয়ে কৰি বেছি আমোদ পাব। আমি সকলোৱে পাৰ্ক, ডাঙৰ ফুলনি-বাগিছা, স্কুলঘৰৰ খেলপথাৰ আদিত ঢেঁকী খেলৰ আহিলা এটা দেখিছো। ইংৰাজীত ইয়াৰ নাম 'চি-ছ' (See-Saw), এতিয়া চাগে' অনেকে খেলটো ধাৰণা কৰিব পাৰিছে। দুজন ল'ৰা বা দুজনী ছোৱালী খেলটোত প্ৰয়োজন। এক নিৰ্দিষ্ট উচ্চতাত এডাল লোৰ মজবুত দণ্ডৰ ওপৰত এখন ডাঠ, কাঠৰ মাজ ভাগ তক্তা ভালদৰে সংযোগ কৰা হয়। তক্তাখনৰ দুয়ো মূৰে ল'ৰা বা ছোৱালী দুটি বহে, লগে লগে খেল আৰম্ভ হয়— উঠা আৰু নমাৰ। এয়াই ঢেঁকীৰ খেল।



আমি এতিয়া মমেৰে কৰিবলৈ লোৱা ঢেঁকী খেলাটিৰ বাবে প্ৰয়োজন— এডাল মমবাতি, ইয়াক দুয়ো মূৰে জ্বলাব লাগিব ; সেয়ে আন মম এডালৰপৰা জ্বলোৱা মূৰটো কাটি নিৰ্দিষ্ট মমডালৰ তলিত গলাই সংযোগ কৰিব

লাগিব; অৰ্থাৎ আমাক খেলটোৰ বাবে এনে এডাল মমবাতিৰ আৱশ্যক যাৰ দুয়ো মূৰে জ্বলাব পাৰি। এতিয়া এই বিশেষ মমডালৰ সোঁমাজেদি এডাল সৰু শলা (বাঁহ, কাঠ, লোহা) পাৰ কৰি দিয়া যাব আৰু শলাডালৰ মূৰ দুটা দুটা গিলাচত ৰখা যাব। আমাৰ খেলৰ আহিলা এইটোৱেই, কিন্তু ইয়াক কিছু আকৰ্ষণীয় কৰিবলৈ এলুমিনিয়ামৰ দুটা সৰু পুতলা মানুহ বনাই মমডালৰ দুয়োফালে বহাই দিলে ভাল হ'ব।

খেলটো এইদৰে সম্পূৰ্ণ প্ৰস্তুত কৰাৰ পাচত মমডালৰ দুয়ো মূৰত জ্বলাই দিয়া হ'ব। ভাইটি-ভণ্টীহঁত, এতিয়া বাৰু কি ঘটিব, অনুমান কৰিব পাৰিছানে? যিটো মূৰত আগতে মম গলিবলৈ আৰম্ভ কৰিব, সেই মূৰটো ওপৰলৈ উঠি যাব (পাতল হোৱাৰ বাবে) তেতিয়া আনটো মূৰত লাহে লাহে বেছিকৈ জ্বলিবলৈ আৰম্ভ হ'ব, সেয়ে মমৰ পৰিমাণ বেছিকৈ গলিব, ফলত এইবাৰ সেইফালে পাতল হৈ ওপৰলৈ উঠিব। এইদৰেই খেলটো ভালেমান পৰ চলিব। এয়াই মমৰ ঢেঁকী; কম খৰছেৰে সাধাৰণ দুটা বস্তুৰদ্বাৰা কৰিব পৰা এটা ধুনীয়া বিজ্ঞানৰ খেল। ভাইটি-ভণ্টিহঁতে নিজে ঘৰত অভ্যাস কৰি চাবা।

হংকঙীয়া যাদুকৰ

এইবাৰ হংকঙৰ এক যাদুকৰৰ বিশেষ যাদুকৰী কাহিনী আৰম্ভ কৰা হৈছে। ২০০০ চনৰ নৱেম্বৰ মাহত হংকঙৰ কোনো অঞ্চলৰপৰা এক যাদুকৰ যাদু প্ৰদৰ্শনৰ অন্তত ঘৰলৈ উভতিছে। তেওঁৰ অনুপস্থিতিত এক অসৎ লোকে তেওঁৰ ঘৰত আক্ৰমণ কৰি ডকাইতি কৰাৰ পৰিকল্পনা কৰিলে। এখন চোকা কটাৰী হাতত লৈ দুৰ্বৃত্তই যাদুকৰৰ পত্নী, জীয়ৰীক আক্ৰমণ কৰিবলৈ চেষ্টা চলালে। ওচৰ-চুবুৰীয়াইও একো কৰিব পৰা নাই। এনে মুহূৰ্ত্ততে যাদুৰ নাটকৰ দৰেই যাদুকৰ ঘৰত উপস্থিত হ'ল। তেওঁ তৎক্ষণাৎ দুৰ্বৃত্তৰ লগত যুঁজিবলৈ ধৰিলে আৰু তাৰ হাতৰপৰা ছুৰী-কটাৰীখন টানি আনি নিমিষতে অদৃশ্য কৰি পেলালে। বদ্‌মাছে গম পালে তেওঁ কাঠে কাঠে পৰিছে; তেওঁ যাদুকৰক ক্ষমা বিচাৰিলে। কিন্তু ইফালে গোট খোৱা মানুহে যাদুকৰৰ এই সাহসৰ কাৰ্য্যত আনন্দিত হোৱাৰ লগতে আচৰিতো হ'ল। যাদুকৰেনো নিমিষতে কেনেকৈ কটাৰীখন অন্তৰ্দ্ধান কৰি পেলালে, সিহঁতে কোনেও পাত্তা নেপালে।

যাদুকৰে আনন্দত ওচৰ-চুবুৰীয়াক উৰহী গছৰ ওৰ প্ৰকাশ কৰি পেলালে।

যাদুকৰে গাত পিন্ধি থকা দীঘল 'গাউন চোলাত' কোনো অদৃশ্য জেপত কটাৰীখন লুকুৱাই পেলাইছিল। যাদুকৰে নিজৰ সুবিধা অনুযায়ী নিজৰ সাজ-পোচাকত এইদৰে 'জেপ' কৰি লয়। প্ৰাচীন কালৰ যাদুকৰবিলাকে দীঘল হলৌ চোলা পিন্ধি যাদুৰ খেল কৰিছিল।

শুভৰাত্ৰি আৰু নমস্কাৰ

দৰ্শকৰ মনত সাঁচ বহুৱাব পৰা এটা সুন্দৰ ধেমেলীয়া খেল যিটো খেল যাদুকৰে দৰ্শকক শিকাই দিব আৰু তেওঁৰ 'যাদু-প্ৰদৰ্শনৰ' সামৰণিও মাৰিব। বিশেষত্ব এই যে ইয়াৰ বাবে কোনো বিশেষ সৰঞ্জামৰ দৰকাৰ নাই।

যাদুকৰে মেজিক সম্পৰ্কীয় দুটামান বৈজ্ঞানিক ভিত্তিৰ কথা দৰ্শকক ক'ব। লগতে শেষত ক'ব, 'ভুল ভ্ৰান্তিৰ মাজেদি আহি আহি আমি আজি যাদু প্ৰদৰ্শনৰ অন্তিম মুহূৰ্তত উপনীত হৈছোঁহি, তাৰ আগে আগে মই আজি আপোনালোকক এটা ধেমেলীয়া অথচ খং উঠা খেল শিকাই থৈ যাম। মজাৰ কথা যে খেলটোত বিশেষ সামগ্ৰীৰ প্ৰয়োজন নাই, অথচ সকলোৱে সহজে কৰিব পাৰিব।

যাদুকৰে জেপৰপৰা তেওঁৰ ৰুমালখন উলিয়াই সোঁহাতত ল'ব। তেওঁ দৰ্শকক ক'ব, 'আপোনালোকৰ মাজৰ যিসকলে খেলাটো শিকিব বিচাৰে, মোক কিন্তু অনুসৰণ কৰিব লাগিব। কওক, কৰিবনে?' ভালে সংখ্যক দৰ্শকে 'কৰিম' বুলিয়েই উত্তৰ দিব। যাদুকৰে ক'ব, 'আপোনালোকৰ প্ৰত্যেকে নিজ নিজ জেপৰপৰা ৰুমালখন উলিয়াই সোঁহাতত লওক, দয়া কৰি নিজ স্থানত থিয় হওক আৰু মোৰ দৰে ৰুমালৰ এমূৰত ধৰি হাতখন দাঙি লাহে লাহে জোকাৰি দিয়ক। এক মিনিট চকু মুদি আটায়ে ৰুমালবোৰ জোকাৰি থাকক।' তেতিয়া যাদুকৰে তেওঁৰ ৰুমালখনৰ ওপৰৰ দুয়ো মূৰত দুই হাতেৰে ধৰি মেলি দিব আৰু তেওঁ ইতিমধ্যে দৰ্শকক চকু মেলিবলৈ ক'ব। দৰ্শকে দেখিবলৈ পাব যাদুকৰৰ ৰুমালত লিখা আছে 'শুভৰাত্ৰি, নমস্কাৰ' এই বুলি কৈ ৰুমালখন হাতেৰে জোকাৰি জোকাৰি তেওঁ মঞ্চৰপৰা বিদায় ল'ব।

কৌশল : বৰ্গাকাৰ এখন ডাঙৰ ৰুমাল (প্ৰায় দুই/তিনিফুট দৈৰ্ঘ্যৰ) জোগাৰ কৰি উজ্জ্বল ৰং বা 'চুমকি'ৰে ধুনীয়াকৈ 'শুভৰাত্ৰি, নমস্কাৰ' বুলি লিখি ল'বা। চুমকিবোৰ ভাল আঠাৰে বা সূতাৰে চিলাই কৰি ল'বা। বাকীখিনি কথা খেলৰ উপস্থাপনতেই আছে। ◎