Magic for Children

میجک فار چلڈرن

kitaabghar.blogspot.com

DISCLAIMER

All the books we provide on Kitaabiyat, are the digitalized versions of the Hardcopies we OWN. We **don't** promote piracy. If you like the books then **support their authors** by buying the originals.

Posting of our books in any forum/board/blog/website is STRICTLY PROHIBITED.

Uploading of our books to any other media uploading service / community reading services (i.e SCRIBD), without our permission is prohibited.

The hardwork we do, in presenting the books to you, takes quite lot of effort. With every page Photoshopped, and every line checked for its readability, should be respected

Some people are **stealing** our work, we need your help, if you see our books anywhere other than Kitaabiyat, please let us know. We'll consider it your support for the promotion of **Urdu Literature**.

Support us by keep visiting and also by telling others about Kitaabiyat.

Prof. Akbar

Prof. Muhammad Akbar Qureshi

kitaabiyat.blogspot.com

SUPPORT US!

TO HELP US IMPROVE KITAABIYAT

“ Ads by Google Urdu Novels Funny SMS KI 67 Send SMS Urdu Poems

JAN 21, 2010 ”

kitaabiyat.blogspot.com

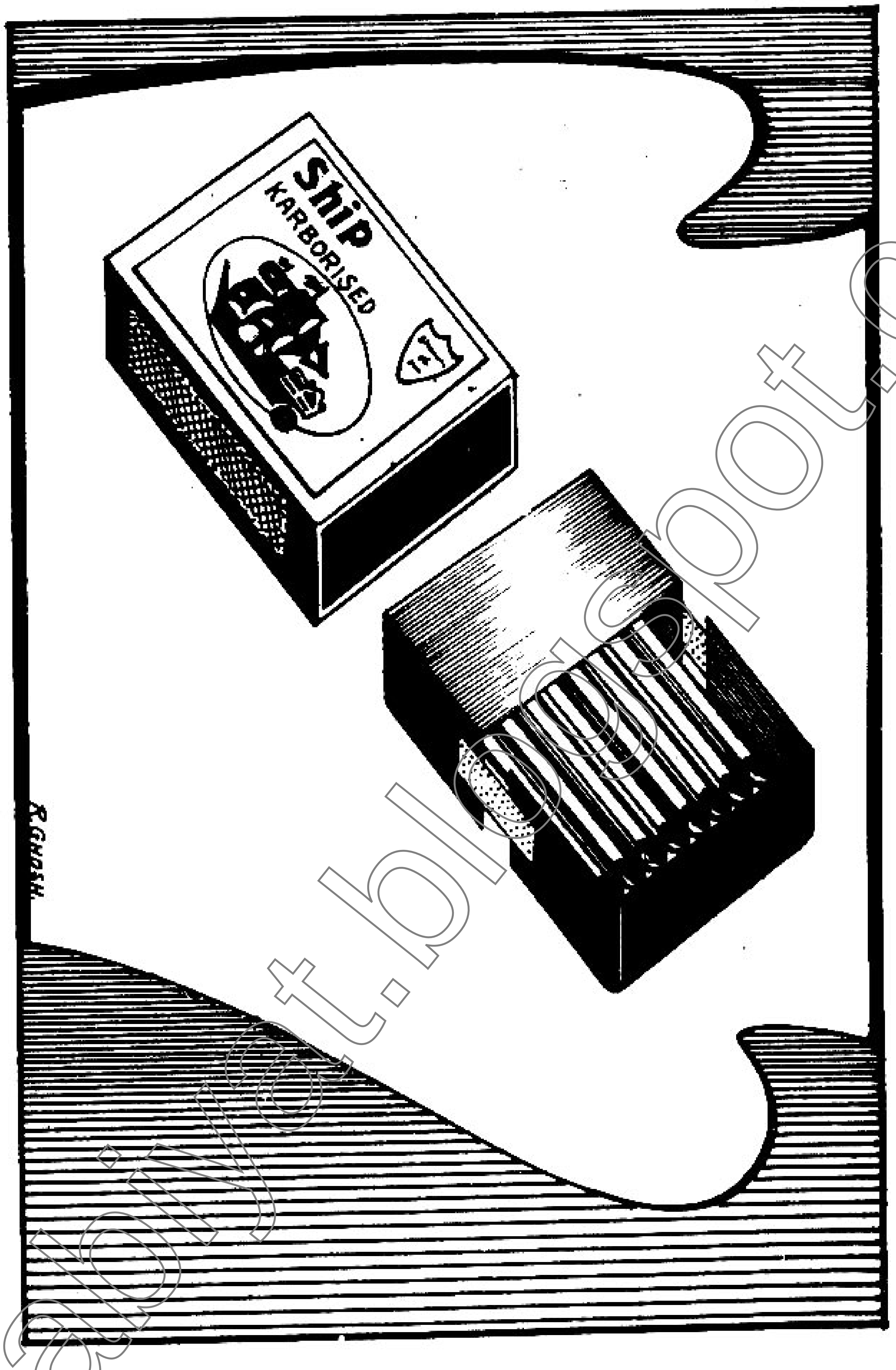
YEAH ONLY YOU CAN DO IT...

TELL OTHERS ABOUT US & KEEP VISITING FOR DOWNLOADING THE BEST URDU LITERATURE , ON THE NET.

زیادہ کھیل اور کرتب

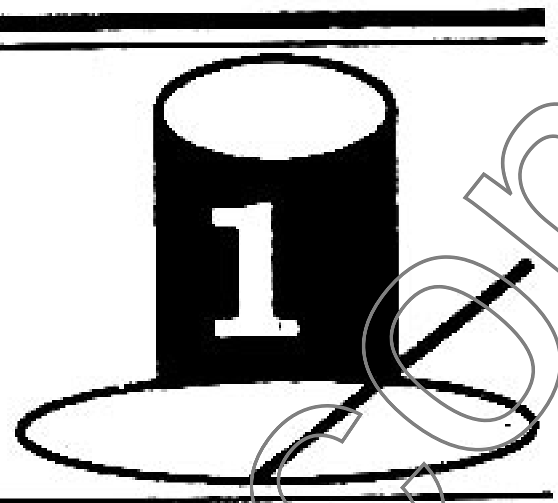
۱۔ الٹی ماچس
۲۔ حساب
۳۔ میجک چٹکی
۴۔ صحیح پیشین گوئی
۵۔ سپر چھڑی کا کرتب
۶۔ مشکل عدد کا جال
۷۔ سادہ چڑیا کا کھیل
۸۔ کشش ثقل کے خلاف گلاس
۹۔ سپائن چلنگ انگلی
۱۰۔ بوتل ،بغل مینٹ
۱۱۔ ماچس کا جادو
۱۲۔ ثابت قدم پینے والا
۱۳۔ کنارے کا کرتب
۱۴۔ کاربن کا کرتب
۱۵۔ حیرت انگیز ریت
۱۶۔ کاٹنا اور پہلے جیسا بنا دینا
۱۷۔ فنگر رنگ
۱۸۔ منفرد کارڈ کی پیشین گوئی
۱۹۔ ویدک ونڈر
۲۰۔ جادوئی مینگو جوس
۲۱۔ ایک یکے کا سوچنا
۲۲۔ راکھ سے روپیہ
۲۳۔ ٹیلی فون ٹیلی پیتھی
۲۴۔ غائب ہونے والا سکہ
۲۵۔ ایک نوکیلا کرتب
۲۶۔ جادو کی چھڑی کا راز
۲۷۔ راز افشاں کرنے والے کارڈز
۲۸۔ بادشاہ اور ملکہ
۲۹۔ گلاس کا کرتب
۳۰۔ نمبر کا کرتب
۳۱۔ سرخ یا کالا
۳۲۔ رنگ بدلتا غبارہ
۳۳۔ ٹیلی پیتھی نام کا کھیل
۳۴۔ ایک تیز کارڈ چال
۳۵۔ فنجیو رنگ
۳۶۔ سرگوشی کرتا ہوا چاقو
۳۷۔ لچکدار رسی
۳۸۔ حاضرین ہمیشہ غلط ہوتے ہیں
۳۹۔ فسٹ ایڈ ماچس کی ڈبیا
۴۰۔ OOPS! کپ پھسل گیا
۴۱۔ ہوا سے ہلکی گولیاں
۴۲۔ جادو سے گولی پیدا کرنا
۴۳۔ ملاقاتی کارڈ کا کمال
۴۴۔ ابرا کاڈابرا
۴۵۔ اولے کا بدلہ
۴۶۔ کاج کی ناکہ بندی
۴۷۔ بدلتے کارڈ
۴۸۔ گمشدہ یکہ
۴۹۔ رومال کی تخلیق
۵۰۔ گھل جانے والا کارڈ
۵۱۔ مداری کا جادو

kitaboiyat.blogspot.com



ایک انڈے کو جب پانی کے مرتبان میں رکھا جائے گا تو وہ ڈوب جائے گا
لیکن وہی انڈہ تیرے گا جب اسے نمکین پانی کے مرتبان میں رکھا جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



الٹی ماچس

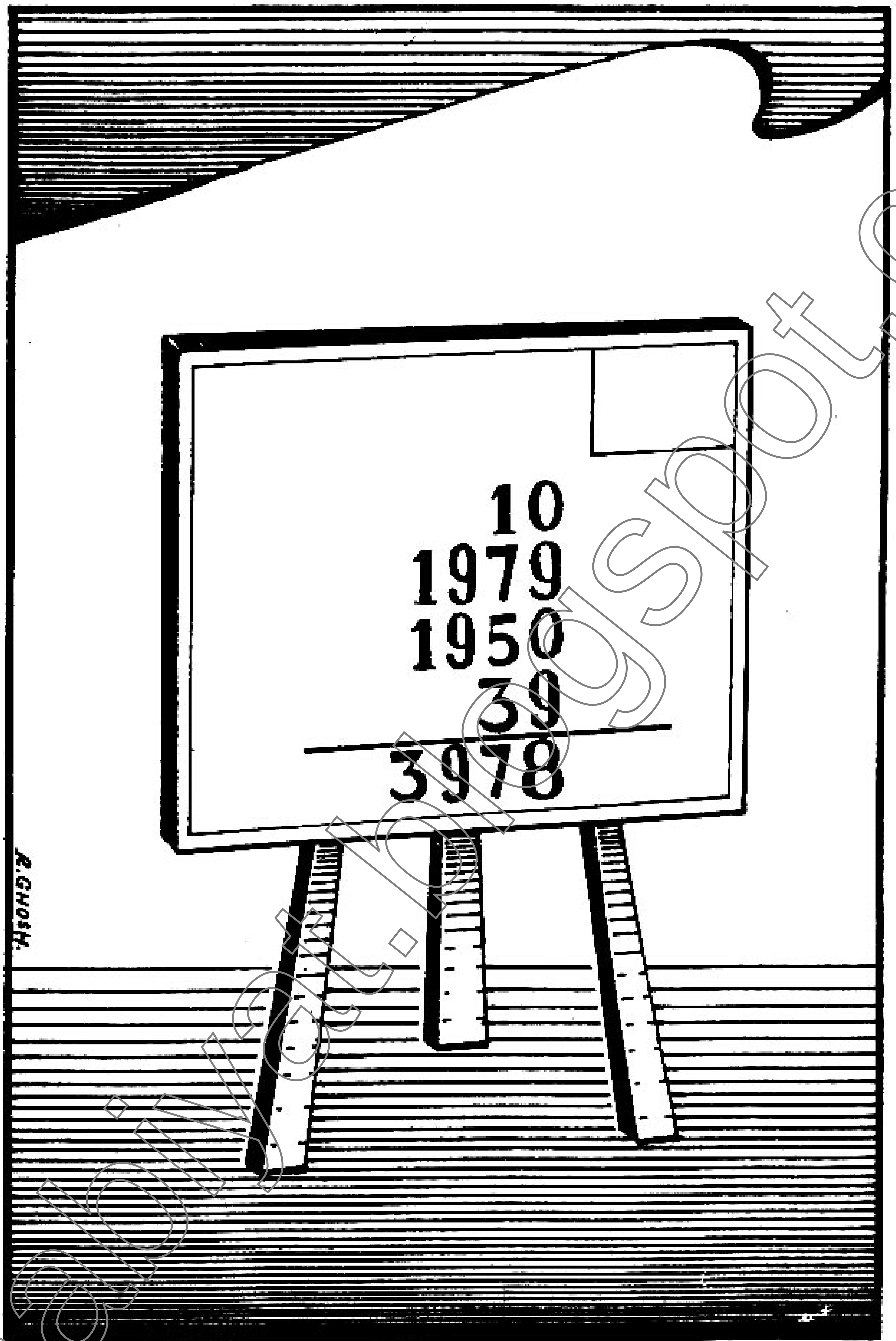
سامان : ایک ماچس کی ڈبیا ، بلیڈ ، شیشہ ، ٹیپ

جادو : ڈرائنگ روم کے باقی کھیلوں کی مانند ماچس کا یہ کھیل بھی بین الاقوامی طور پر مقبول ہے۔ ایک ماچس کی ڈبیا ہر گھر میں موجود ہوتی ہے اور اس سادہ سامان سے بہت سے مختلف ٹرکس پیش کیے جا سکتے ہیں۔

ایک عام سی ماچس دکھایئے۔ اسے تقریباً آدھا انچ کھولئے اور میز پر رکھ دیجئے۔ تماشائی دیکھیں گے کہ تمام ماچس کی تیلیاں اس کے اندر موجود ہیں۔ اب ڈبیا کو بند کر دیجئے۔ اب پانچ یا چھ دفعہ اس کو الٹئے اور ان سے پوچھئے : "اب کون سی سطح اوپر آ گئی ہے؟" ہر کوئی فوراً جواب دے گا کہ جس کے اوپر لیبل موجود ہے۔ جب وہ کہیں ، "اسے الٹ دیجئے"۔ اب ڈبیا کو کھولیں اور ان کو تیلیاں دکھایئے اگر وہ کہیں تو دوبارہ دکھائیں کہ اس کی نیچے والی سطح سیدھی ہے؟ تو اسے کھولئے اور ڈبیا الٹی کر کے دکھایئے۔ یہ کھیل جتنی دفعہ چاہیں دہرا سکتے ہیں۔ ہر دفعہ وہ اس کی صحیح سطح بتانے میں ناکام ہو جائیں گے۔

راز : اس آئٹم کے لئے پہلے سے تیاری کی ضرورت ہے۔ ٹرے کو ڈبیا سے باہر نکالئے اور اس کو خالی کر دیں۔ اب احتیاط سے اس کو بلیڈ سے دو حصوں میں تقسیم کر دیں۔ اب اس کے آدھے حصے کو الٹا کر دیں اور اس کے دوسرے آدھے سیدھے حصے کے ساتھ شیشہ ٹیپ کے ساتھ جوڑ دیں۔ آخر میں ماچس کی تیلیوں کو جادوئی ٹرے میں رکھیں اور اس کو ڈبیا کے اندر رکھ دیں۔ اب آپ اس حیرت انگیز جادو کو پیش کر سکتے ہیں۔ لیکن ہمیشہ اس بات کا خیال رکھیں کہ آپ کو ٹرے صرف آدھے انچ تک کھولنی چاہیے۔

kitaabiyat.blogspot.com



آپ ایک چھوٹا چکن کی ہڈی کا الاسٹک بنا سکتے ہیں۔ اگر اس کو خالص سرکہ کے پیالہ میں دو دن کے لئے ڈبویا جائے۔

2

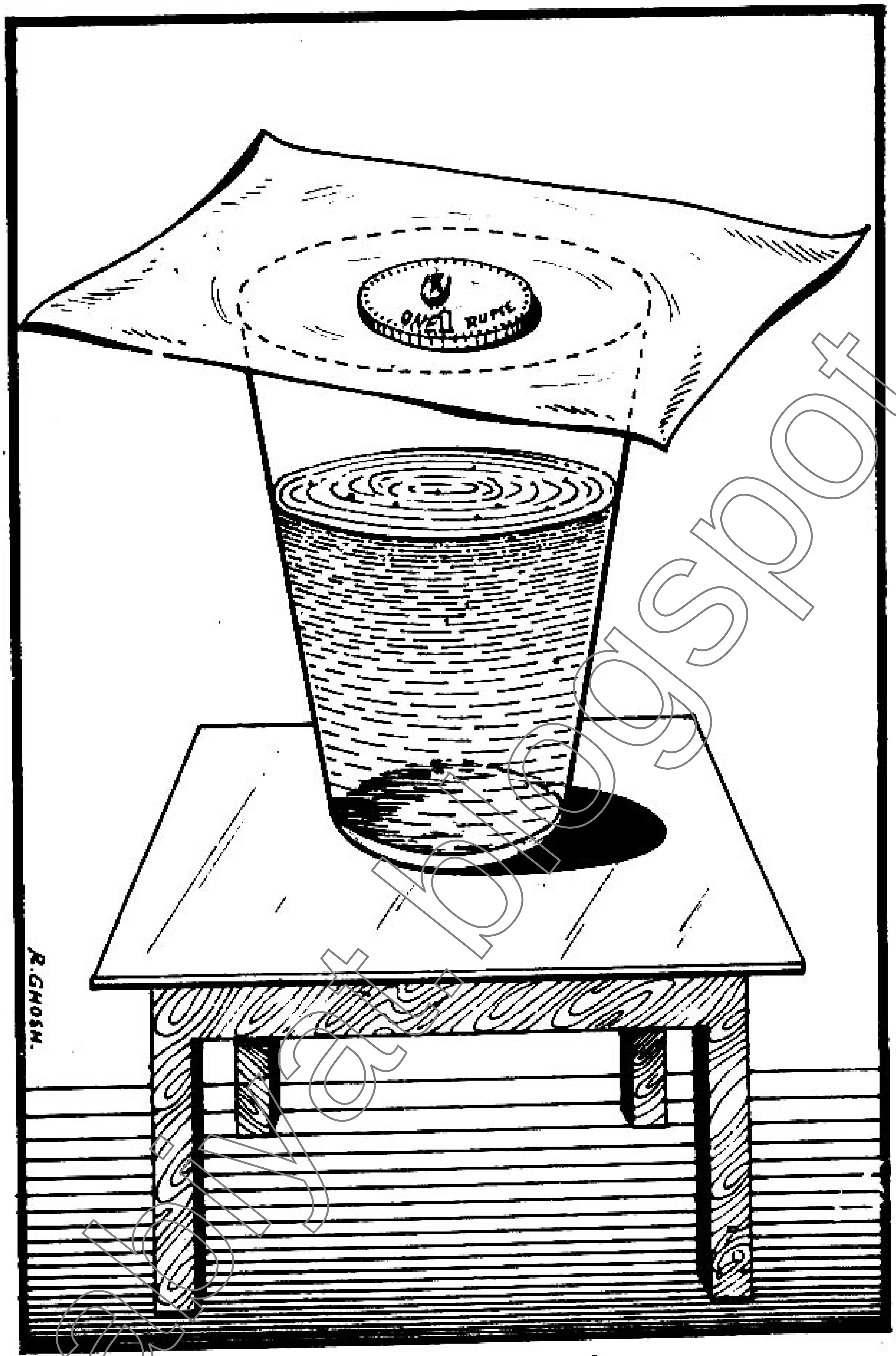
حساب

سامان : ایک بلیک بورڈ' چاک کا ٹکڑا۔

جادو : جادو جدید دنیا میں ایک پراسرار شخصیت کی حیثیت رکھتا ہے۔ ایک حقیقی جادو ہوتا ہے' ایک تصوراتی۔ آکسفورڈ ڈکشنری اس لفظ کی تعریف دو طرح سے کرتی ہے۔ ایک اداکارانہ فن اور دوسرا کالا علم۔ جادو ایک حقیقی فن ہے اور کالا علم سوائے تصوراتی خوف کے اور کچھ نہیں۔ سینکڑوں کے حساب سے جادوئی کرتب ہیں جو کالا علم کرنے والے لوگوں کے ذریعے پیش کئے جاتے ہیں' تاکہ لوگوں کو اس بات کا یقین دلوا دیں کہ وہ مافوق الفطرت چیزوں پر قابو رکھتے ہیں۔

یہ ایک قدیم کھیل ہے' جو مردم شناس لوگ پیش کیا کرتے تھے۔ یہ کھیل کلاس روم میں سب سے اچھی طرح پیش کیا جا سکتا ہے۔ اس کو شروع کرنے سے پہلے' کاغذ کے ٹکڑے پر کچھ لکھیں' یعنی موجودہ سن کو دوگنا کرکے لکھ دیں اور اسے حاضرین میں سے کسی شخص کو دے دیں۔ اب حاضرین میں سے کسی ایک شخص کو کہیں کہ وہ اپنی عمر کو بلیک بورڈ پر لکھے اور اس کے نیچے اپنا سن پیدائش بھی لکھ دے۔ اب کسی دوسرے شخص کو کہیں کہ وہ کسی واقعہ' جیسے آزادی' جنگ وغیرہ لکھ دے۔ اس کے بعد اس کو کہیں کہ وہ اس اہم واقعہ کے گزرنے کے بعد جتنے سال گزرے ہیں ان کی تعداد لکھ دے۔ اس کے بعد اسے کہیں کہ وہ تمام کو جمع کر دے۔ وہ یہ دیکھ کر حیران ہو جائیں گے کہ ٹوٹل اس نمبر کے ساتھ مل رہا ہے' جو آپ نے پہلے سے لکھ کر ایک شخص کو دے دیا تھا۔

راز : یہ کھیل ایک سادہ حقیقت کی بنیاد پر ہے' جو یہ ہے کہ کسی کا سن پیدائش اور عمر میں اضافہ برابر ہوتا ہے۔ موجودہ سال کے کسی خاص واقعہ کا سال اور اس واقعہ کے گزرنے کے سالوں کی تعداد کے برابر ہوتا ہے۔ اسی لئے کل ٹوٹل موجودہ سال کا ڈبل ہوتا ہے۔ مثال کے طور پر' لڑکے کی عمر 10 برس اور اس کا سن پیدائش 1979ء ہے۔ جس کا ٹوٹل 1989ء ہے۔ اس طرح واقعہ کا سال 1950ء اور اس کو گزرے ہوئے سالوں کی تعداد 39 ہے' اس لئے کل ٹوٹل 3078 (1989 + 1989) ہے۔ اس ٹرک کا راز تیز بولنے کی کوالٹی میں پوشیدہ ہے۔



پانی کے ایک پیالے میں ٹیلکم پاوڈر سے آلودہ ہاتھ ڈالیں۔ ہاتھ باہر نکالنے پر وہ
مکمل طور پر خشک ہوں گے۔

kitaabmart.blogspot.com

3

ہینکی پینکی

سامان: پانی کا ایک گلاس، کاغذ، سکہ، ایک ماچس کی ڈبیا۔

جادو: ہینکی پینکی ایک عام سے فن کا نام ہے، جو جوکروں کے ذریعے مزاح پیدا کرنے کی غرض سے پیش کیا جاتا تھا۔ آپ کے لئے ایک مزیدار ہینکی۔ پینکی کھیل موجود ہے، جو آپ بھی گھر میں کھیل سکتے ہیں۔

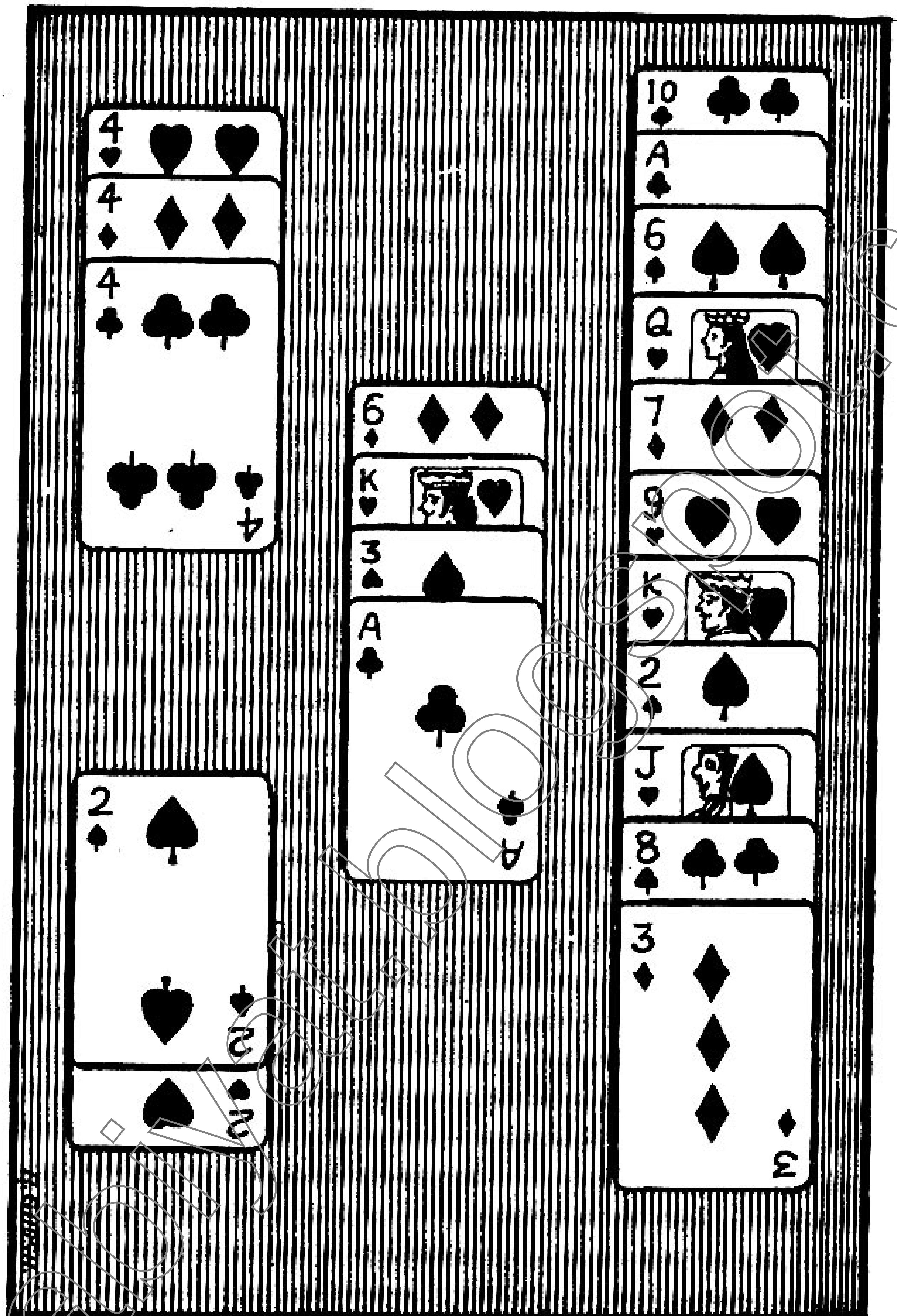
پانی سے بھرے ہوئے ایک گلاس کو میز پر رکھیں۔ ایک کاغذ کا ٹکڑا اس پر رکھیں اور کاغذ کے درمیان ایک سکہ رکھ دیں۔

اب اپنے دوستوں کو چیلنج کریں کہ سکے کو پانی کے گلاس میں اس طرح گرائیں کہ وہ گلاس، کاغذ یا سکہ کو نہ چھوئیں۔

یقیناً کوئی بھی ایسا نہیں کر سکتا۔ یہ ناممکن ہے۔ مزید آپ ان کو بتا سکتے ہیں کہ آپ کوئی چیز جو وہاں موجود ہے استعمال کر سکتے ہیں، مگر گلاس، کاغذ اور سکے کو چھونا نہیں ہے۔ پُراعتماد رہیں، آپ کے چیلنج کو قبول کرنے کے لئے کوئی آگے نہیں بڑھے گا۔

راز: یہ ہینکی پھینکی کا کرتب، حقیقت میں، ایک جادوئی کھیل نہیں، بلکہ ایک دماغی معمہ ہے۔ جب ہر کوئی ایسا کرتب نہ کر سکنے میں مجبوری ظاہر کرے، تو آپ ''ناممکن'' کارنامے کو صرف کاغذ کو ماچس کی تیلی سے جلا کر انجام دے سکتے ہیں۔ اس بات کا خیال رہے کہ جلتی ماچس کی تیلی کاغذ کو نہیں چھوتی، صرف شعلہ کاغذ کو جلاتا ہے اور سکہ گلاس میں گر جاتا ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



سوڈیم سیلیکیٹ میں ڈبوئی ہوئی ماچس کی تیلیوں کو جب رگڑیں گے تو وہ جل اٹھیں گی۔

kitaabistan.blogspot.com

4

صحیح پشین گوئی

سامان : ایک تاش کی گڈی، کاغذ اور پین۔

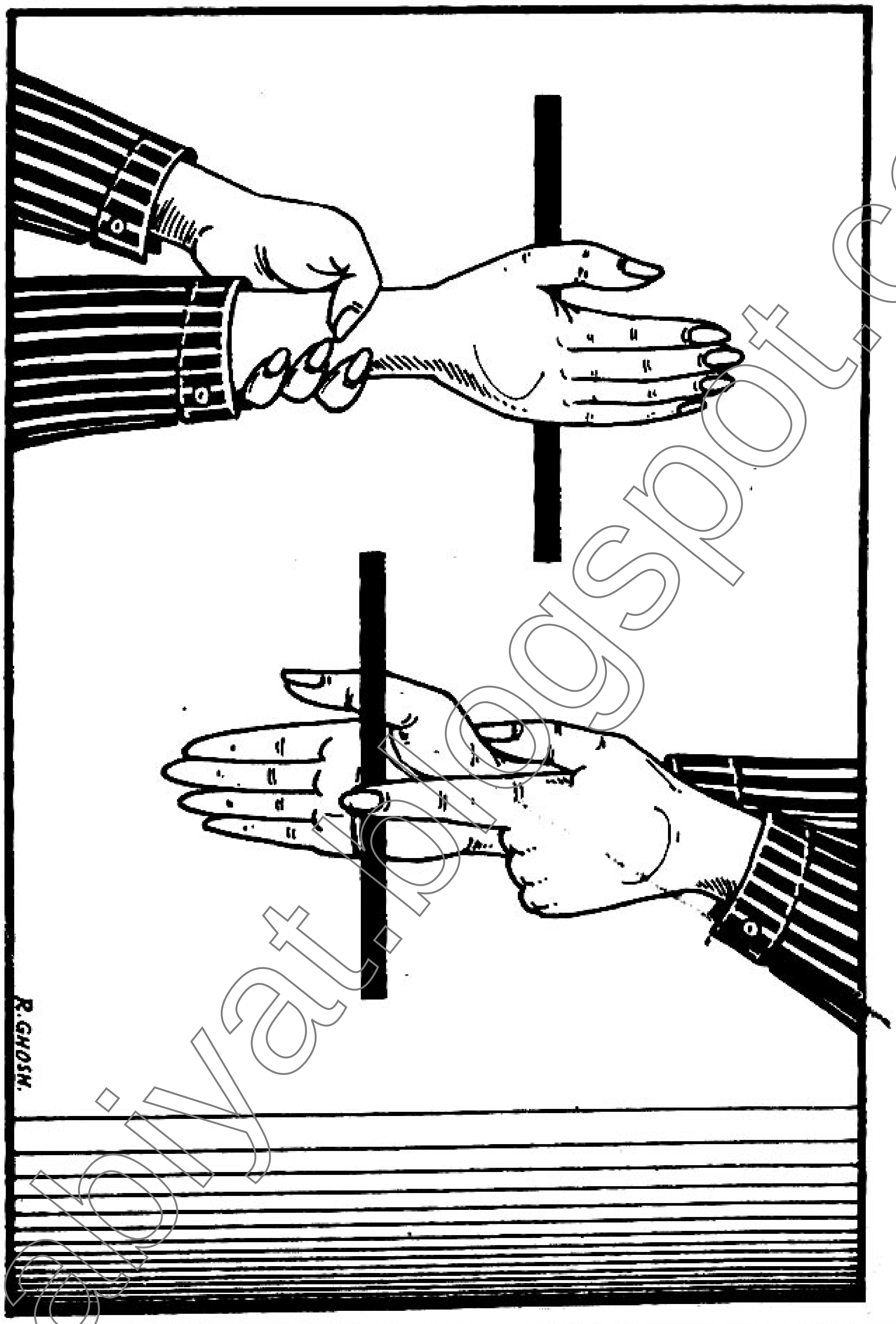
جادو : اب ایک مزیدار دماغ کو پڑھنے والا کارڈ کا ٹرک بتایا جا رہا ہے' جو کسی بھی وقت اور کسی بھی تاش کی گڈی کے ساتھ پیش کیا جا سکتا ہے اور جو آپ کے دوستوں کو چکر میں ڈالنے میں ناکام نہیں ہو سکتا۔

تاش کی ایک گڈی لیجئے' پھینٹیے اور کارڈز کے چار سیٹ بنا کر انہیں الٹا میز پر رکھ دیجئے۔ ایک چٹ لیجئے اس پر ایک چھوٹا سا پیغام لکھئے' جس پر "پشین گوئی" کا نام دے سکتے ہیں۔ اس کو تہہ کیجئے اور اسے ایسی نمایاں جگہ پر رکھیں' جہاں وہ مسلسل حاضرین کو نظر آتا رہے۔

چار سیٹوں کو نام دے دیجئے "ایک" "دو" "تین" اور "چار" کسی تماشائی کو کہیں کہ وہ اپنا ہاتھ کسی بھی ایک سیٹ پر رکھ دے۔ جب وہ ایک سیٹ منتخب کر لے' اسے کہیں وہ چٹ کو کھولے اور پڑھے۔ وہ پڑھتا ہے۔ آپ نے چوتھا سیٹ منتخب کیا ہے۔ جو بالکل صحیح ثابت ہوتا ہے۔

راز : اس کرتب میں' آپ کو یقین ہے کہ آپ ہمیشہ صحیح ہیں۔ جیسے وہ کوئی بھی سیٹ منتخب کرے گا' آپ چالاکی سے واضح کریں گے کہ یہ سیٹ چار ہے۔ کارڈز کو اس طرح سے ترتیب دیں' پہلے سیٹ میں تین کارڈ ہوں گے ------- تمام کارڈز کے نمبر "چار" ہوں گے۔ دوسرے سیٹ میں دو کارڈز ہوں گے جن کے نمبر "2" ہوں گے اور ان کا ٹوٹل چار ہوگا۔ تیسرے سیٹ میں کوئی سے چار کارڈ ہوں گے اور آخری سیٹ کوئی سے بھی گیارہ کارڈز پر مشتمل ہوگا' جو کہ چوتھا سیٹ ہوگا۔ اب کسی بھی سیٹ کو "سیٹ چار" ظاہر کرنا آسان ہوگا۔

kitaabiyat.blogspot.com



فینو فتھالیئن الکوحل اور امونیا سے بنایا ہوا محلول سرخ روشنائی بن جائے گا۔
اس روشنائی سے لکھی ہوئی تحریر غائب ہو جائے گی۔

kitabadiyat.blogspot.com

5 سپر چھڑی کا کرتب

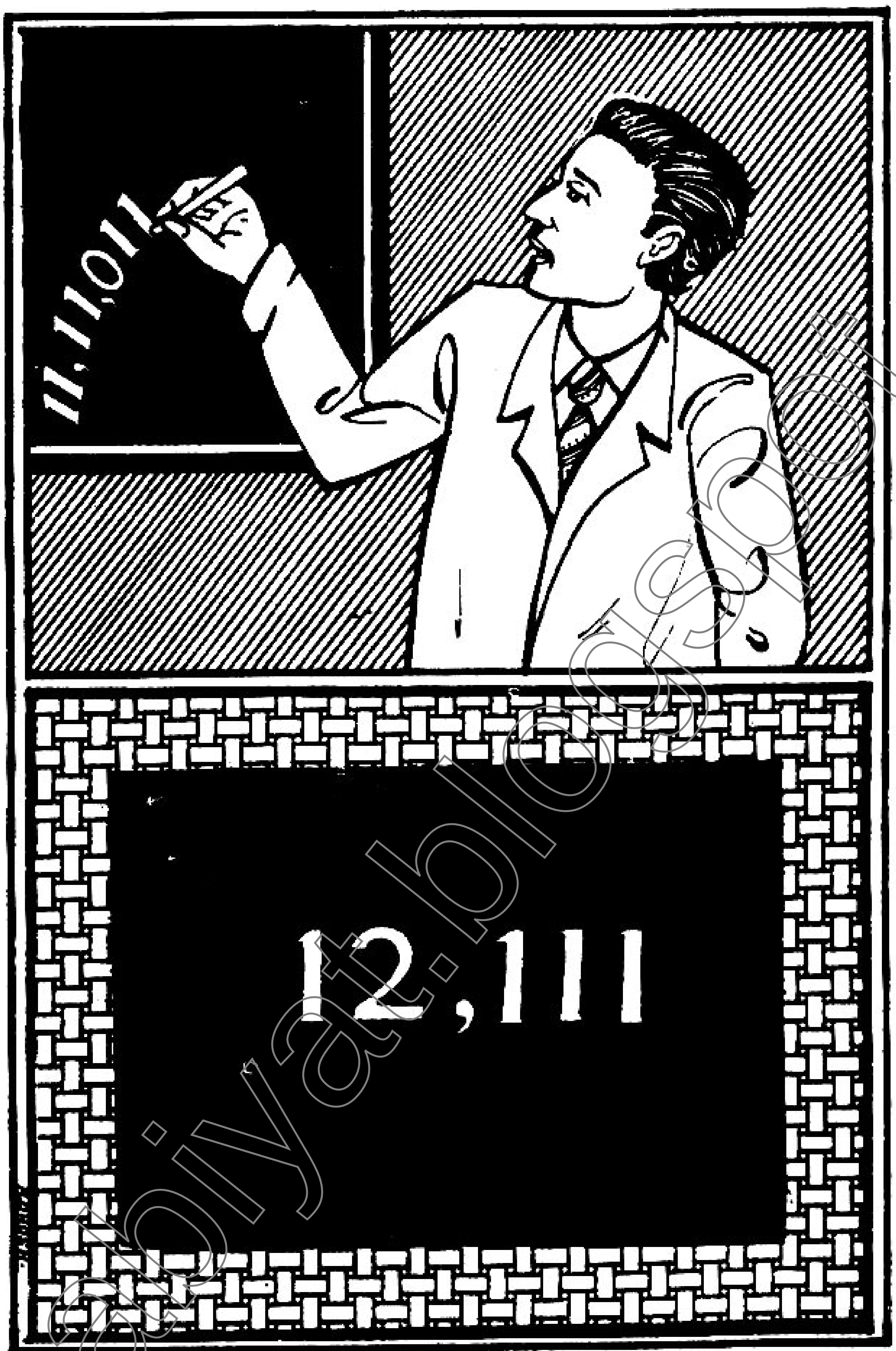
سامان : ایک چھڑی یا رولر

جادو : امریکہ کے شہر اوہیو (Ohio) کی جان کیری یونیورسٹی کے پروفیسر پیٹرک ایگن نے اس قسم کے میجک ٹرکس کی اصلیت پر ریسرچ کی ہے۔ انہی کرتبوں میں سے وہ ایک چینی کرتب بیان کرتے ہیں۔ جو قدیم کاہن پیش کیا کرتے تھے۔ جو آپ بھی بغیر کسی تیاری کے کسی بھی جگہ کسی بھی وقت پیش کر سکتے ہیں۔ اس کے لئے آپ کو صرف ضرورت ہے ایک چھڑی یا پیمانے کی۔

ایک چھڑی حاضرین کو معائنے کے لئے دیجئے اور انہیں اپنے ہاتھ دکھایئے اور بتایئے کہ آپ کے ہاتھ خالی اور صاف ہیں۔ اب چھڑی ان سے حاصل کریں اور اسے اپنی بائیں ہتھیلی کے بالمقابل لٹائیں اور یہ پراسرار جادوئی لفظ دہرائیں "ابرا کا ڈا برا" حاضرین یہ دیکھ کر حیران رہ جائیں گے کہ چھڑی آپ کے ہاتھ کے ساتھ بغیر کسی سہارے کے چپکی ہوئی ہے۔ اگر حاضرین کہیں تو آپ دوبارہ معائنے کے لئے انہیں چھڑی پھر دے سکتے ہیں۔

راز : اس قدیم چینی کرتب کو کرنے کے لئے کسی چپکانے والی چیز کی ضرورت نہیں ہے۔ اس کو کرنے کا روایتی طریقہ یہ ہے کہ آپ اپنے دائیں ہاتھ کی پہلی انگلی (شہادت کی انگلی) سے چھڑی کو سہارا دیں گے۔ جبکہ آپ کے باقی ماندہ ہاتھ نے آپ کی بائیں کلائی کو پکڑا ہوگا' لیکن اس بات کا اطمینان کرلیں کہ آپ کے پیچھے کوئی کھڑا تو نہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



ڈیٹول کا ایک چمچ دودھ کا بدل ہو گا جب اسے ایک گلاس پانی میں حل کر دیا جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

6

مشکل عدد کا جال

سامان : کاغذ اور پنسل

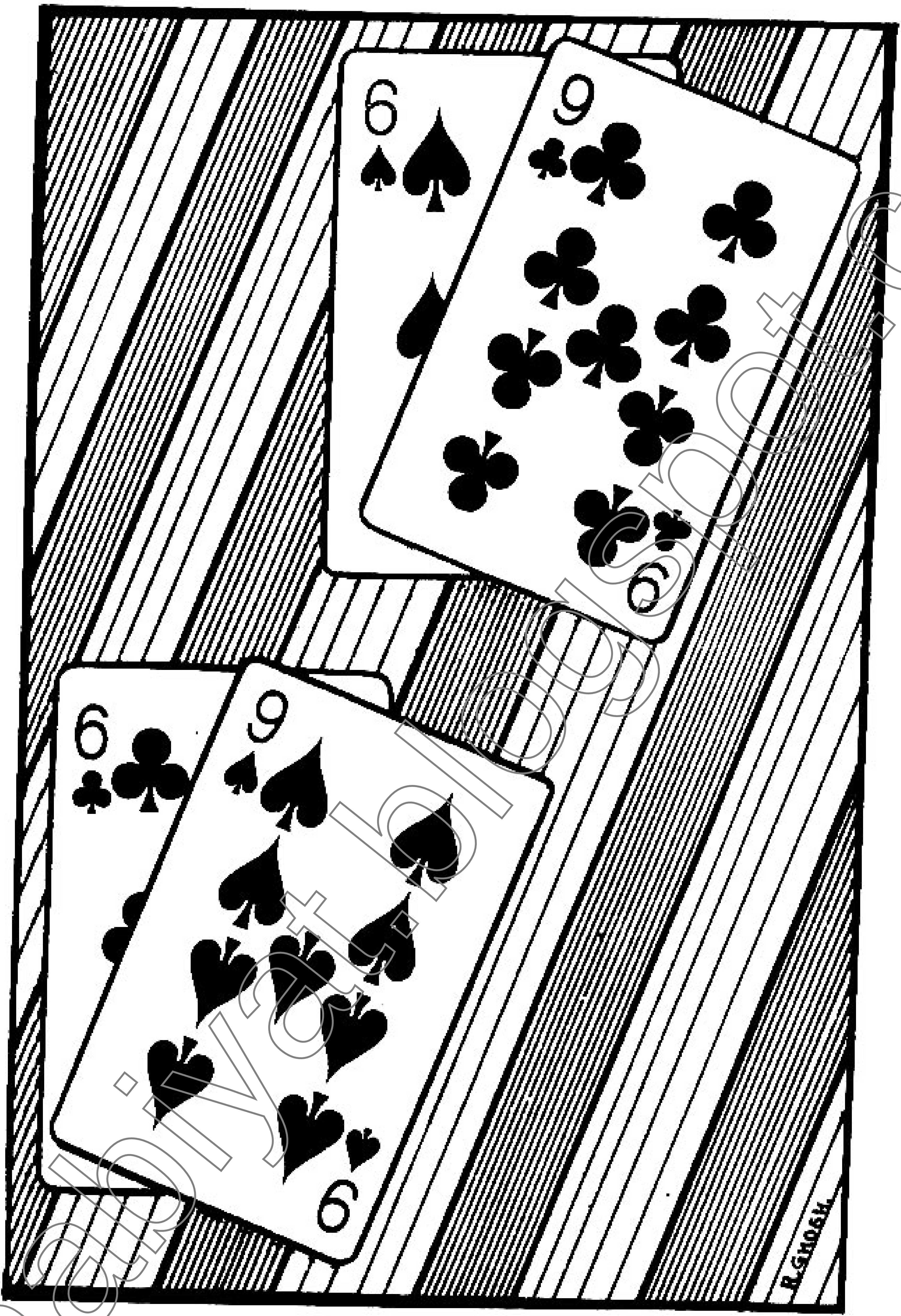
جادو : میرے استاد پروفیسر بی‘ سی ‘سار کر مجھے اکثر نصیحت کرتے تھے کہ ہمیشہ نیا کرتب بچوں کے سامنے پیش کرو‘ کیونکہ وہ محسوس کرتے تھے کہ وہ ایک اچھے جج ہیں۔ اگر ہم کوئی غلطی کرتے ہیں‘ تو بچے اسے فوراً بتانے میں کوئی جھجک محسوس نہیں کرتے لیکن۔ بعض اوقات بچوں کے سامنے کھیل پیش کرتے ہوئے ہمیں کچھ شرارتی لڑکوں سے بھی پالا پڑتا ہے‘ جو مسلسل شور مچاتے ہیں۔ ان کو سبق سکھانے اور خاموش رکھنے کے لئے یہ ایک انتہائی شاندار کھیل ہے۔

شرارتی بچے کو کہیں کہ وہ سٹیج پر آئے۔ اور اسے کہیں ”آپ بہت سمارٹ دکھائی دے رہے ہیں‘ کیا میں آپ سے بہت آسان سا سوال پوچھ سکتا ہوں۔ کیا آپ تیار ہیں؟“ ”وہ ضرور وہاں کہے گا۔“

آپ اسے بتائیں کہ اسے بلیک بورڈ پر کچھ ہندسے لکھنے ہیں‘ جیسے جیسے آپ بتاتے جائیں گے۔ اس کو ایک چاک کا ٹکڑا دیں اور کہیں ”45“ لکھو۔ فوراً ہی وہ لکھتا ہے ”45“۔ اس کے بعد کہیں ”99“ وہ ”99“ لکھتا ہے۔ اس کی ذہانت کی تعریف کریں اور مزید کہیں ”444“، ”999“ اور اس طرح سے وہ نمبر صحیح لکھتا جائے گا۔ آخر میں آپ اسے کہیں ”گیارہ ہزار گیارہ سو اور گیارہ“ فوراً ہی وہ لکھتا ہے‘ 11,11,011 یا 11,11,111‘ اس کا اس طرح سے لکھنا حاضرین میں ہنسی کا باعث ہوگا۔

راز : یہ غلط رہنمائی اور چالاکی کا کرتب ہے۔ جب وہ شروع میں صحیح ہندسے لکھتا ہے‘ آپ اس کی ذہانت کی تعریف کرتے ہیں‘ جس کی وجہ سے وہ غرور کرنے لگتا ہے۔ لیکن آخر میں جب آپ اسے مشکل نمبر لکھواتے ہیں‘ تو وہ گھبرا جاتا ہے صحیح جواب 12,111 ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



ماڈلنگ مٹی کی نرم نہ خشک ہونے والی قسم جادوگروں کے گوند کے نعم البدل
کے طور پر استعمال ہو سکتی ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com

7

سادہ چڑیا کا کھیل

سامان: تاش کی دو گڈیاں۔

جادو: یہ جاننا واقعی حیران کن ہے کہ ایک تاش کی گڈی سے جادوگر کتنے کھیل، کھیل سکتا ہے۔ یہاں ایک مزیدار کرتب ہے، جو چارلس ونڈلے نے بنایا تھا۔ آپ بھی اس کو پیش کر سکتے ہیں۔

دو تاش کے کارڈ دکھائیں۔ چڑیا کا چھکا اور حکم کا نہلا زیادہ بہتر ہیں۔ ان کو گڈی میں مختلف جگہوں پر رکھ دیں اور گڈی کو جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" کے ساتھ دستک دیں۔ اب اپنے دوست کو کہیں کہ وہ کارڈز کا معائنہ کرے۔ جب اسے دونوں کارڈز ایک ساتھ ملیں گے، وہ حیران رہ جائے گا۔

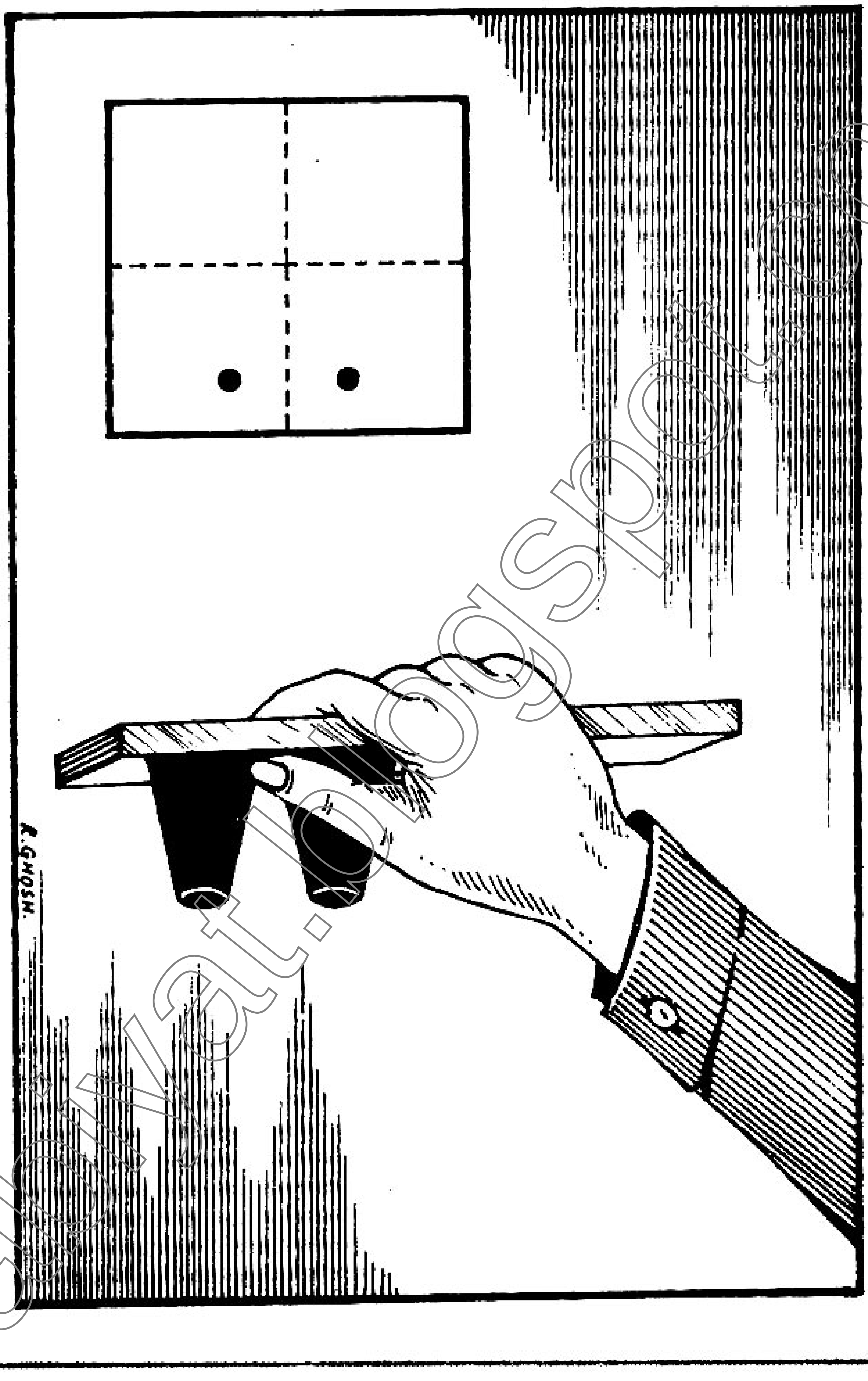
راز: عام طور پر لوگ چھوٹی چیزوں پر توجہ نہیں دیتے۔ اپنی زندگی میں ہم بہت سی چیزیں دیکھتے ہیں، لیکن ان کا باریک بینی کے ساتھ مشاہدہ نہیں کرتے۔ مثال کے طور پر ایک پنسل لیں اور اس نیچے لکھے گئے سوالوں کا جواب لکھیں۔

- تمہارے گھر میں کتنے بلب لگے ہیں؟
- آپ کے سکول یا گھر میں سیڑھیوں کی تعداد کتنی ہے؟

عام طور پر ہم ان سوالوں کے جواب فوری طور پر نہیں دے سکتے، کیونکہ ہم ان چھوٹی چیزوں کا مشاہدہ نہیں کرتے۔ یہ جادوئی کرتب بھی اسی اصول پر کام کرتا ہے۔

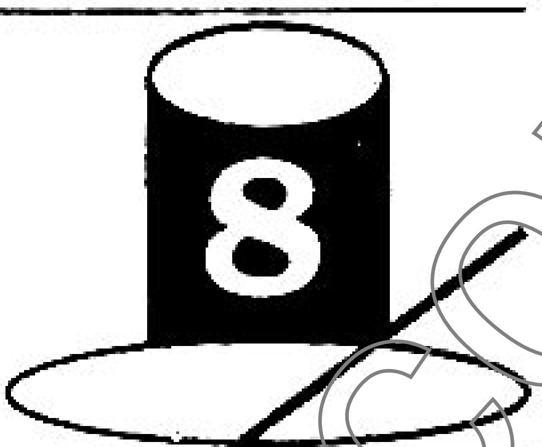
راز یہ ہے: چڑیا کا چھکا اور حکم کا نہلا ناظرین کو دکھائیں اور کہیں "میرے پاس دو کالے کارڈز چھ اور نو ہیں" اور ان کو گڈی میں رکھ دیں۔ جب آپ کا دوست تاش کو دیکھے گا، تو وہ حکم کے چھکے اور چڑیا کے نہلے کو اکٹھا پائے گا، جو آپ کھیل شروع کرنے سے پہلے ترتیب دیکر رکھ دیں گے۔ ہو سکتا ہے کہ وہ رنگ اور کارڈز کو یاد رکھیں، لیکن انہیں صحیح نمبر اور کارڈ یاد نہیں ہوگا۔

kitaabiyat.blogspot.com



نکل شدہ سامان پر انڈے کے دھبے نمک ملنے سے دور کیۓ جا سکتے ہیں، اور اس کو ملنے کے بعد نیم گرم پانی سے دھولیں۔

kitabiwat.blogspot.com



کشش ثقل کے خلاف گلاس

سامان : دو گلاس، دو موتی یا دانے، ایک رومال، ایک کتاب۔

جادو : جادو کی دنیا میں، قدرت کے قانون کو اوپر نیچے اور ناممکن کو ممکن بنایا جا سکتا ہے۔ یہاں ایک کلاسیکل کرتب پیش کیا جا رہا ہے، جو عام لوگوں حتیٰ کہ سائینسدانوں کو بھی دھوکہ دے دیتا ہے کیونکہ یہ کشش ثقل کے متضاد ہے۔

حاضرین کو ایک مضبوط جلد والی کتاب اور ایک رومال دکھائیں۔ رومال کو تہہ کریں اور اس کو کتاب پر رکھ دیں۔ رومال کے سرے کتاب میں اڑس دیں۔ اب دو گلاس لیں اور ان کو تصویر کے مطابق رومال پر رکھ دیں۔ اب اپنے دائیں ہاتھ سے کتاب کو رومال اور گلاسوں کے ساتھ اٹھائیں اور اپنے ہاتھ کو گھمائیں اور دیکھیں! گلاس زمین پر نہیں گریں گے بلکہ کتاب کے نیچے کھڑے ہیں، کشش ثقل کے قانون کی اطاعت نہ کرتے ہوئے۔

راز : شو پیش کرنے سے پہلے، رومال کے سرے سے قریباً چوتھائی فاصلے پر دو عام موتی سی دیں۔ موتیوں کا درمیانی فاصلہ آپ کے انگوٹھے کی چوڑائی کے برابر ہونا چاہیے، جب شو پیش کرنے کے لئے تیار ہوں، تو موتیوں کو اپنی طرف اندر کر لیں اور سروں کو اندر اڑس دیں۔ اب گلاسوں کو رومال پر الٹا رکھ دیں۔ ایسا کرتے وقت اس بات کا اطمینان کر لیں کہ ہر گلاس کے پیندے کے نیچے ایک دانہ ہے۔ مزید یہ کہ اپنی انگلی اور انگوٹھے کو گلاسوں کے درمیان رکھیں۔ اب آپ کتاب کو اٹھا سکتے ہیں اور اس کو اوپر نیچے کر سکتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

کمفور Comphor کے سپرٹ میں بھگوئے ہوئے چھوٹے سے چھوٹا سا روئی
کے ٹکڑے سے کارڈز پر پڑے ہوئے دھبے صاف کئے جا سکتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

9 سپائن چلنگ انگلی

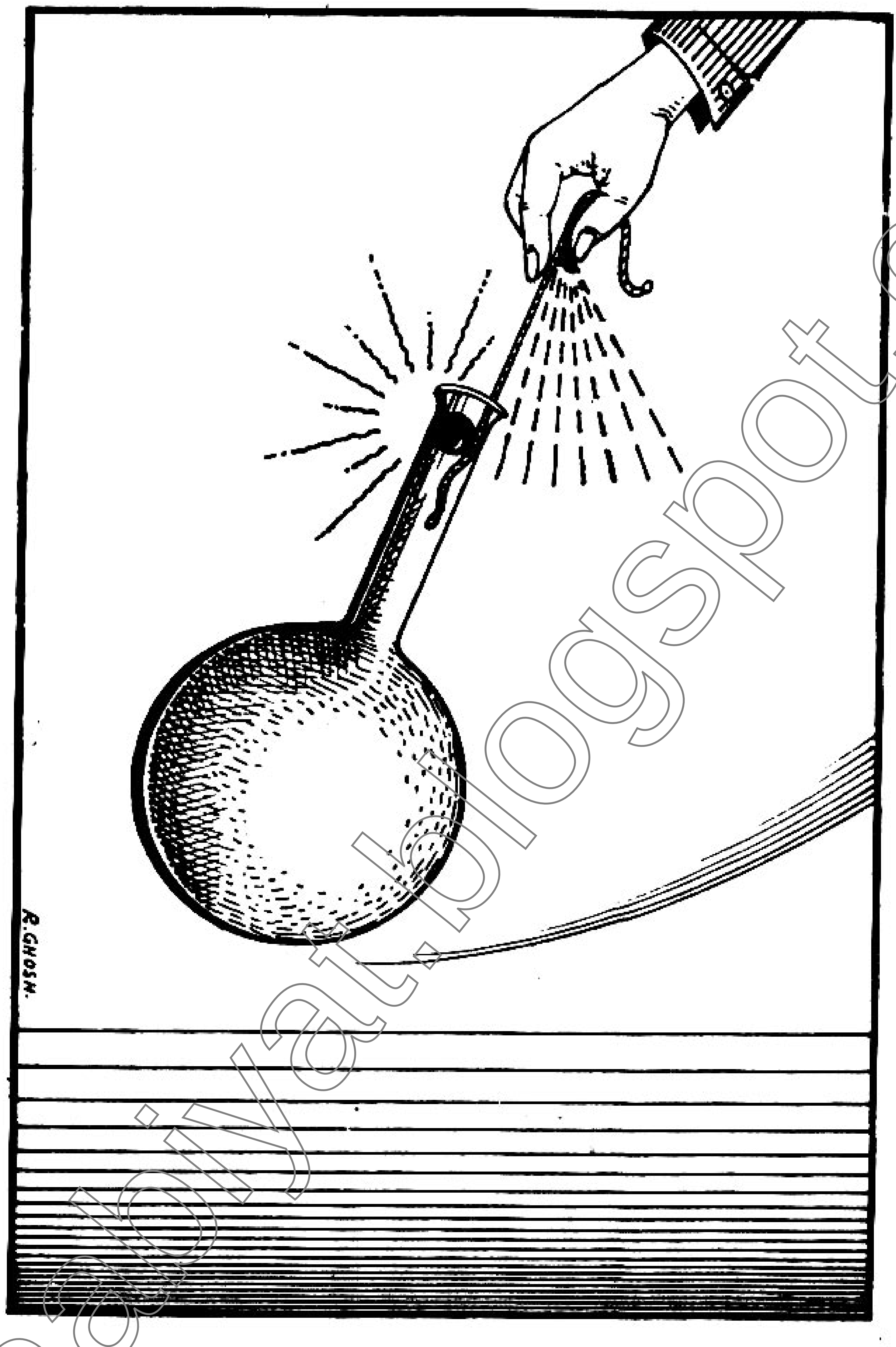
سامان: ایک ماچس کی ڈبیا' سفید روئی۔

جادو: یہ جادو انڈین جادو کے پروفیسر پی' سی' سارکر پیش کیا کرتے تھے۔ وہ اس کھیل کو ایک لکڑی کے بکس کے ساتھ پیش کرتے تھے۔ ایک دفعہ وہ کلکتہ میں خواتین کی انجمن کے سامنے جب یہ کھیل پیش کر رہے تھے' تو صدر انجمن خوف سے بے ہوش ہو گئیں۔ پروگرام تقریباً ایک گھنٹے تک بند رہا' جب تک وہ ہوش میں نہ آگئیں۔ کھیل اس طرح سے ہے۔

آپ حاضرین کو ڈبیا دکھائیں اور ان کو بتائیں کہ اب آپ ان کو وہ چیز دکھانے جا رہے ہیں جو ان کو بہت حوصلے کے ساتھ دیکھنی چاہیے۔ جب ہر کوئی "ہاں" کہے' تو آہستگی کے ساتھ اس کا ڈھکن اتاریئے۔ وہ دیکھیں گے کہ سفید روئی کے درمیان میں ایک انسانی انگلی پڑی ہوئی ہے۔ وہ چونک کر حیرانگی کے ساتھ اس انگلی کو دیکھیں گے۔

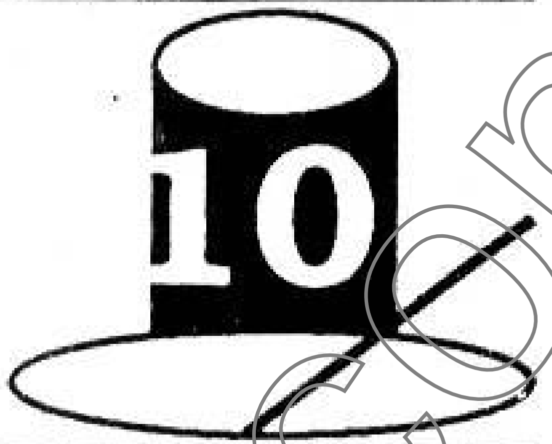
راز: اگرچہ ایسا کرنا بہت مشکل ہے' لیکن اس کا راز بڑا سادہ سا ہے۔ شو شروع کرنے سے پہلے' ڈبیا کی تہہ میں اپنی درمیانی انگلی کے سائز کا ایک سوراخ بنایئے۔ اس میں روئی پھیلایئے اور اس کو بند کر دیں۔ جب آپ شو شروع کریں تو' بکس کو اپنے بائیں ہاتھ میں پکڑیں اور انگلی کو اس کے اندر ڈال دیں۔ اب ڈھکن کھولئے' ڈراؤنی انگلی دکھائیں اور ڈھکن کو فوراً بند کر لیں۔ اس میں کوئی حیرانگی نہیں ہوگی' اگر لوگ چیخ مار دیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



پانی میں بوریکس اور بورک ایسڈ کے حل شدہ محلول میں کپڑے ڈبونے سے وہ
فائرپروف (آگ سے محفوظ) ہو جاتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



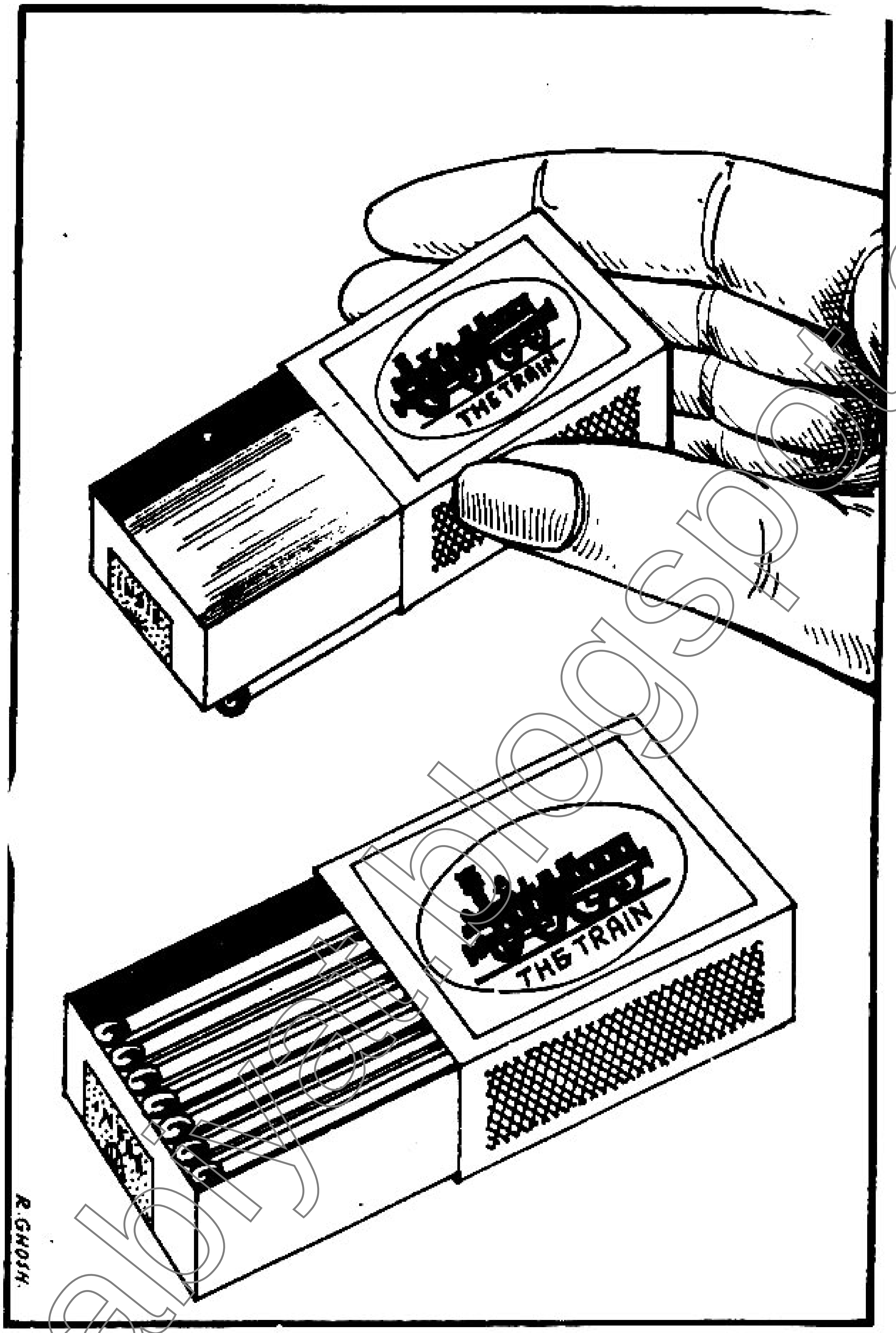
بوتل بفل مینٹ

سامان : مرتبان، رسی، کپڑے کا چھوٹا گیند یا کارک۔

جادو : یہاں پر ایک واضح اہم کرتب پیش کیا جا رہا ہے، جو نزدیک سے پیش کیا جا سکتا ہے۔ یہ کلکتہ کے ایک کیمیکل انجینئر اور جادوگر مسٹر سام ولال کا پسندیدہ کرتب ہے۔ وہ ایک عام رسی کا ٹکڑا اور لمبی گردن والی بوتل دکھاتے اور رسی کو بوتل کے اندر دھکیل دیتے۔ جب وہ رسی کو باہر نکالنے کی کوشش کرتے تو، بوتل حیرت انگیز طور پر رسی کے ساتھ لپٹ جاتی۔ حاضرین حیران رہ جاتے اور ناچتی ہوئی بوتل دیکھتے۔ بعد میں وہ بوتل اور رسی کو حاضرین کو دوبارہ معائنے کے لئے دے دیتے۔

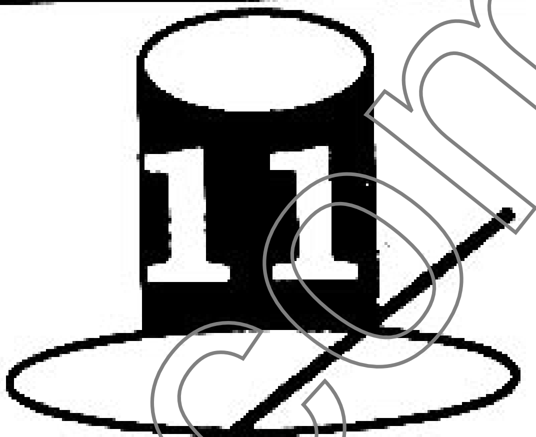
راز : اس کھیل کو پیش کرنے کے لئے تین چیزوں کی ضرورت ہے۔ ایک رشفاف لمبی گردن والی بوتل یا جار، ایک عام رسی کا ٹکڑا تقریباً ایک میٹر لمبا اور ایک چھوٹا کپڑے کا گیند یا کارک، جس کی گولائی بوتل کے منہ کی گولائی سے تھوڑی کم ہو۔ کرتب کو شروع کرنے سے پہلے گیند کو اپنی ہتھیلی میں چھپالیں اور دوسری دو چیزیں دکھا دیں۔ بوتل لیں اور اس کے اندر احتیاط سے گیند یا کارک ڈال دیں۔ اب اس کے اندر رسی ڈالیں حتیٰ کہ وہ بوتل کی سطح کو چھونے لگے۔ اب جادوئی لفظ بڑبڑائیں "ابار کاڈابرا" اب بوتل کو اپنے بائیں ہاتھ سے الٹا کر دیں، جبکہ رسی آپ کے دائیں ہاتھ میں ہے۔ یہ باہر نہیں آئے گی، کیونکہ گیند اس کی گردن کے نزدیک پھنسا ہوا ہے۔ فوراً رسی کو کس لیں اور اس کو نارمل پوزیشن میں لے آئیں۔ یہ رسی کی وجہ سے حرکت کرے گی اور لوگ حیران رہ جائیں گے۔

kitaabiyat.blogspot.com



کوبالٹ کلورائیڈ میں بھیگے ہوئے رومال کو پانی میں حل کریں جب اسے گرم کیا
جائے گا تو وہ نیلا ہو جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



ماچس کا جادو

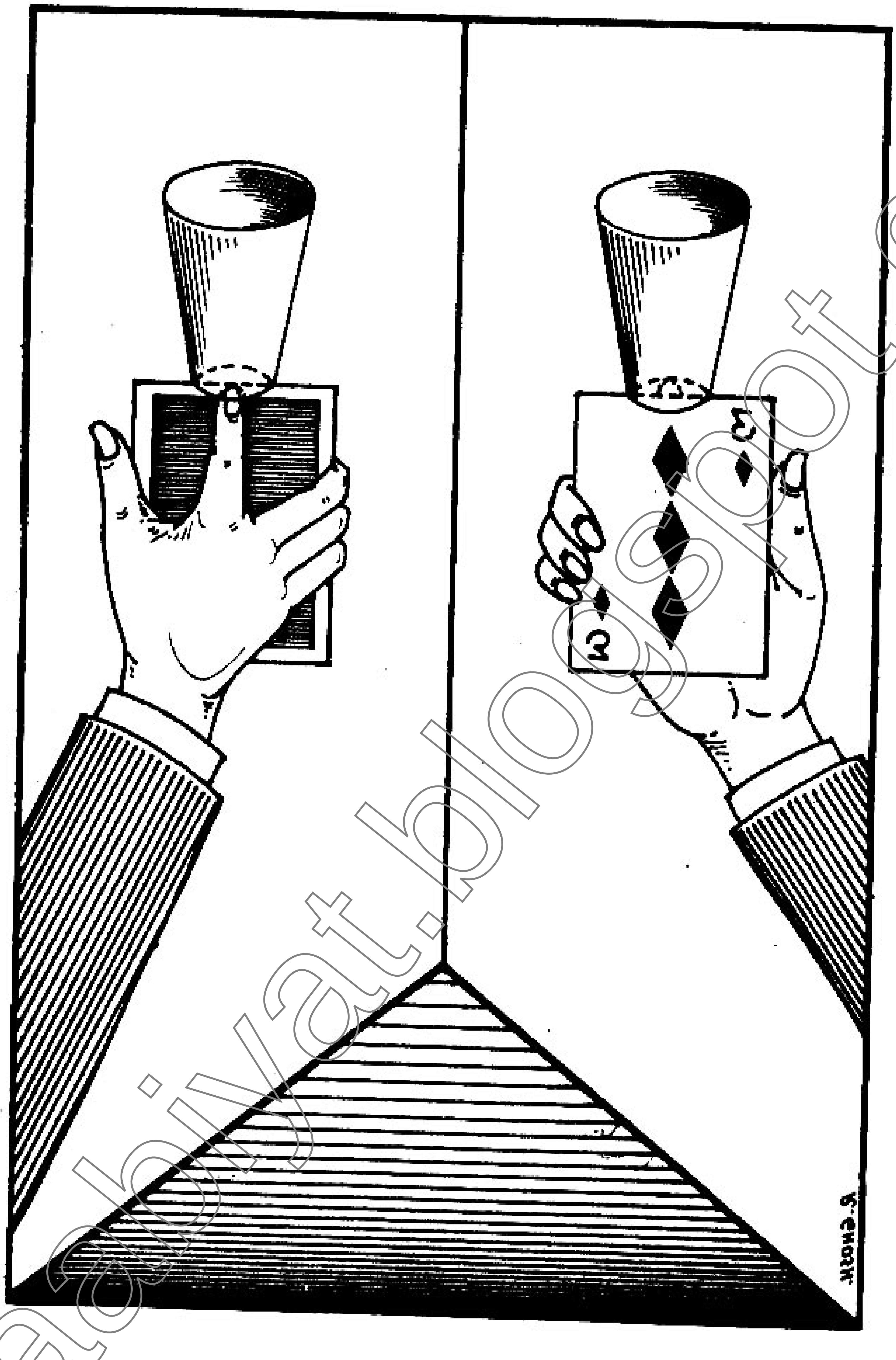
سامان : ایک ماچس کی ڈبیا، ایک اضافی ماچس کا لیبل۔

جادو : یہاں ایک واضح غائب ہونے کا کرتب ہے، جو دنیا کے عظیم جادوگر پروفیسر ہوف مان کی ایجاد ہے اور جادو کی دنیا ان کی چالاکی پر مبنی ایجادات پر احسان مند ہے۔ ان کی کتابیں، ماڈرن میجک، مور میجک اور لیٹر میجک احساس اور ادراک پیدا کرتی ہیں۔ حتیٰ کہ آج، ان کتب کی اشاعت تقریباً صدی بعد بھی، یہ کتابیں جادو سیکھنے والے جوشیلوں کے لئے بے حساب دولت رکھتی ہیں۔

اس کھیل میں، جادوگر ایک ماچس کی ڈبیا دکھائے گا، جو تیلیوں سے بھری ہوگی اور دراز کو پیچھے دھکیلے گا۔ اب وہ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" دہراتے ہوئے کچھ عمل کرے گا اور اس کو دوبارہ کھولے گا اور یہ دیکھیں ماچس کی تیلیاں غائب ہوں گی۔ ڈبیا مکمل طور پر خالی ہوگی۔ کیسا رہا!

راز : آپ بھی اس حیرت انگیز معجزہ کو پیش کر سکتے ہیں۔ اگر آپ اس کھیل کو شروع کرنے سے پہلے تھوڑی سی تیاری کر لیں۔ دراز کی تہہ کے درمیان اور ڈبیا کے نچلے حصے میں تیلیوں کی ایک لائن سیٹ کریں۔ اب ڈبیا کی دوسری جانب ایک جیسے برانڈ کا لیبل چسپاں کریں۔ لیجئے! جادوئی ڈبیا تیار ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



سوڈیم کاربونیٹ اور میگنیشم سلفیٹ کے دو محلول پانی میں علیحدہ علیحدہ حل کریں اور
ان کو ایک گلاس میں ڈالیں تو وہ دودھ کی طرح سفید ہو جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

12

ثابت قدم پینے والا

سامان : دو گلاس اور فروٹ جوس۔

جادو : یہاں پر ایک مزیدار اور سادہ کھیل دیا جا رہا ہے' جو ایک مزیدار طریقے اور سادہ سامان سے پیش کیا جاتا ہے۔

حاضرین کو دو عام گلاس دکھائیں۔ اگر وہ طلب کریں' تو ان کو معائنے کے لئے دے بھی دیں۔ ایک گلاس کو میز کے کنارے پر رکھیں۔ اس کو کسی جوس سے بھریں اور دوسرے گلاس کو اس کے اوپر رکھتے ہوئے ڈھک دیں۔

ایک لڑکے کو بلائیں اور کہیں کہ وہ گلاس کو چھوئے یا ہاتھ لگائے بغیر جوس پیئے بلاشبہ وہ برا سا منہ بنائے گا۔ شو کے درمیان اس کے شرارتی پن کی ہنسی اڑائیں اور گلاسوں کو چھوئے بغیر جوس پئیں۔ یقیناً یہ بہت آسان ہے۔

راز : یہ ایک بہت ہوشیاری کا کرتب ہے۔ اپنی چھاتی اور ہنسلی کی ہڈی کے درمیان اوپر والے گلاس کو بڑی ہوشیار سے اٹھائیں۔ آپ گلاس کو اپنی طرف جھکاتے ہوئے نچلے گلاس سے جوس پی سکتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

ایک گلاس میں ٹنکچر آیوڈین کے کچھ قطرے انڈیلئے اور اس کو خشک ہونے دیں۔ جب آپ اس گلاس میں پانی ڈالیں گے۔ تو یہ نظر آئے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

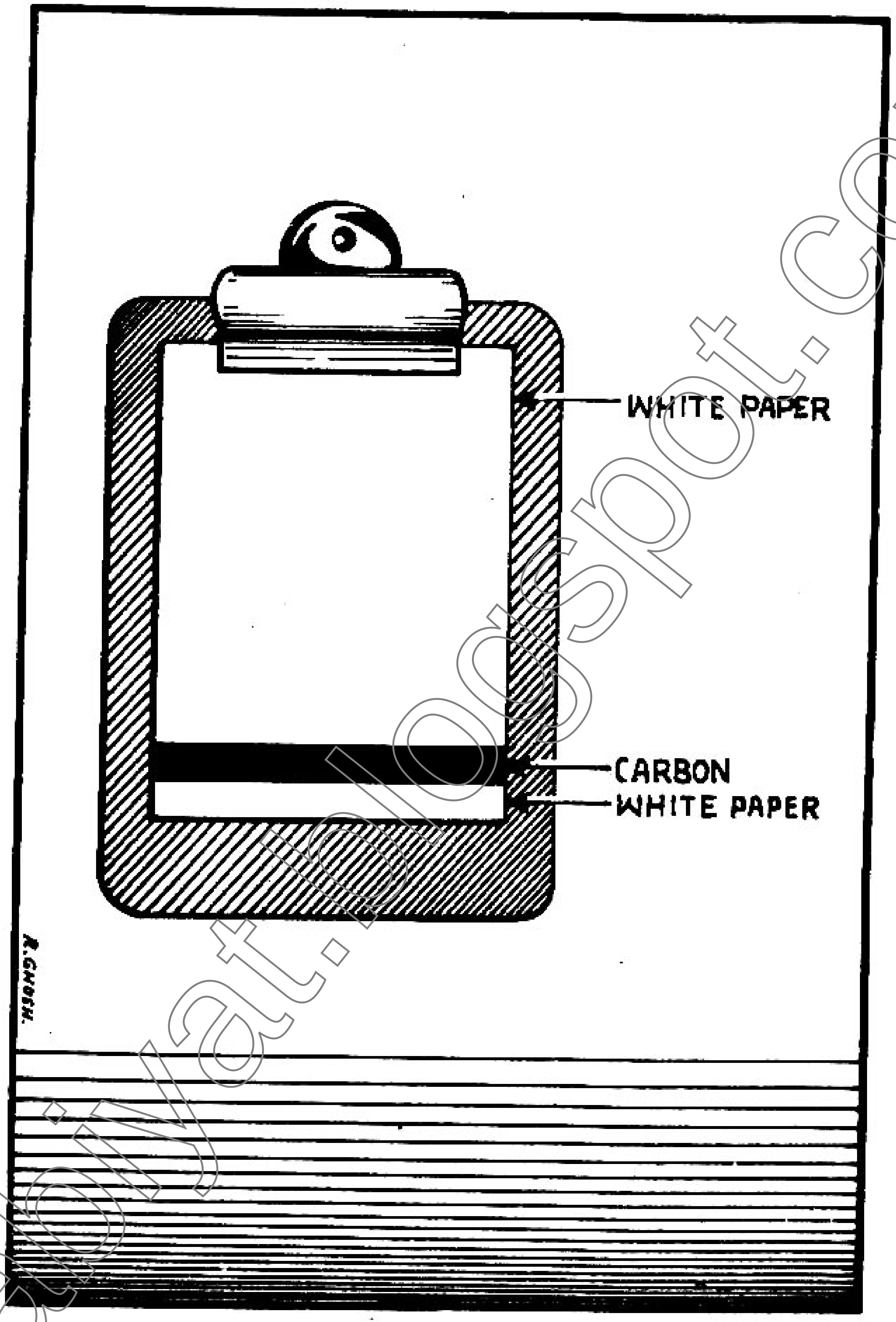
کنارے کا کرتب

سامان : ایک گلاس، ایک کارڈ۔

جادو : حاضرین کو ایک عام تاش کا کارڈ اور ایک دھات یا سٹیل کا گلاس دکھایئے۔ کارڈ کو دائیں ہاتھ میں پکڑیں اور کارڈ کے سرے پر گلاس کو متوازن کرنے کی کوشش کریں۔ عام طور پر یہ مشکل کام ہے۔ بہرحال، جب آپ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑائیں گے، گلاس کارڈ پر متوازن کھڑا ہو جائے گا۔

راز : دوسرے جادوئی کرتبوں کی طرح، اس کرتب کا راز بھی بہت سادہ ہے، لیکن اس کو کرنے کے لئے مشق کی ضرورت ہے۔ کارڈ کو سیدھا پکڑیں۔ انگوٹھا ایک سرے پر، انگلیاں دوسرے سرے پر۔ صرف شہادت کی انگلی درمیان میں کارڈ کے پیچھے رہے۔ گلاس کو کارڈ کے اوپر کے سرے پر رکھیں اور ایسے اداکاری کریں، جیسے گلاس کو متوازن کرنے کی کوشش کر رہے ہیں۔ اسی دوران چھپائی ہوئی انگلی کو اوپر اٹھائیں اور گلاس کے کنارے کو سہارا دیں۔ آپ نے اپنے سامنے بیٹھے ہوئے حاضرین کو دھوکے دینے کے لئے جو دوسرا ہاتھ استعمال کر رہے ہیں اس کو ہٹا لیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



سولڈفائیڈ ڈائی آکسائیڈ گیس خشک آئس (برف) غبارے میں کوئی چھوٹی چیز
رکھنے سے اس میں ہوا بھری جا سکتی ہے۔

kitaabiwat.blogspot.com

14

کاربن کا کرتب

سامان : ایک کلپ بورڈ' چار بڑے سائز کے کاغذ' کاربن پیپر' بال پوائنٹ' ایک خط والا لفافہ' ایک کاغذ کی سلپ اور ایک ربڑ بینڈ۔

جادو : دماغی کرتب شاید پیش کرنے والے کا ٹیسٹ ہوتا ہے۔ اگرچہ راز بہت سادہ ہوتے ہیں' لیکن ان میں صفائی اور ہوشیاری کی ضرورت ہوتی ہے۔

کسی ایک تماشائی کو کہیئے کہ وہ ایک چھوٹا سا سوال یا لفظ لکھیں' جس کا جواب آسانی سے دیا جا سکتا ہو۔ اس کو کہیں کہ وہ اس کو ایک کاغذ کے ٹکڑے پر لکھیں۔ اس کو لفافے میں ڈال کر آگ میں جلا دیں۔ جب یہ جل جائے تو آپ اس لفظ یا سوال کا جواب دے سکتے ہیں۔

راز : شو شروع کرنے سے پہلے' کاربن پیپر کو چار کاغذوں میں رکھیں اور ان کو کلپ بورڈ میں لگا دیں۔ اس کے بعد ان کاغذوں کی نچلی سطح پر ربڑ بینڈ لگا دیں' تاکہ کاربن پیپر کا بالکل پتہ نہ لگے۔ اب تماشائی سے پوچھیں کہ وہ کوئی لفظ سوچے۔ پوچھنے کے دوران اس کو ایک سلپ کلپ بورڈ کے اوپر رکھ کر لکھنے کو دیں۔ وہ بال پوائنٹ سے کچھ لکھے گا' جب وہ لکھے گا تو کلپ بورڈ سے منسلک سفید پیپر آٹومیٹک کچھ نہ کچھ نقش چھوڑے گا۔ اس کو کہیں وہ اس کو لفافے میں ڈالے اور جلا ڈالے۔ جب وہ ایسا کر رہا ہو تو آپ کا مددگار احتیاط سے کلپ بورڈ کو اندر لے جائے۔ چند منٹ کے بعد وہ راز آپ کو بیان کر دے گا' جو آپ تماشائی کو بتا دیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

کاپر نائٹریٹ کے ہلکے محلول سے لکھے ہوئے پیغام کو جب ہلکی آنچ پر گرم کیا جائے تو وہ پیغام ظاہر ہو جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

15

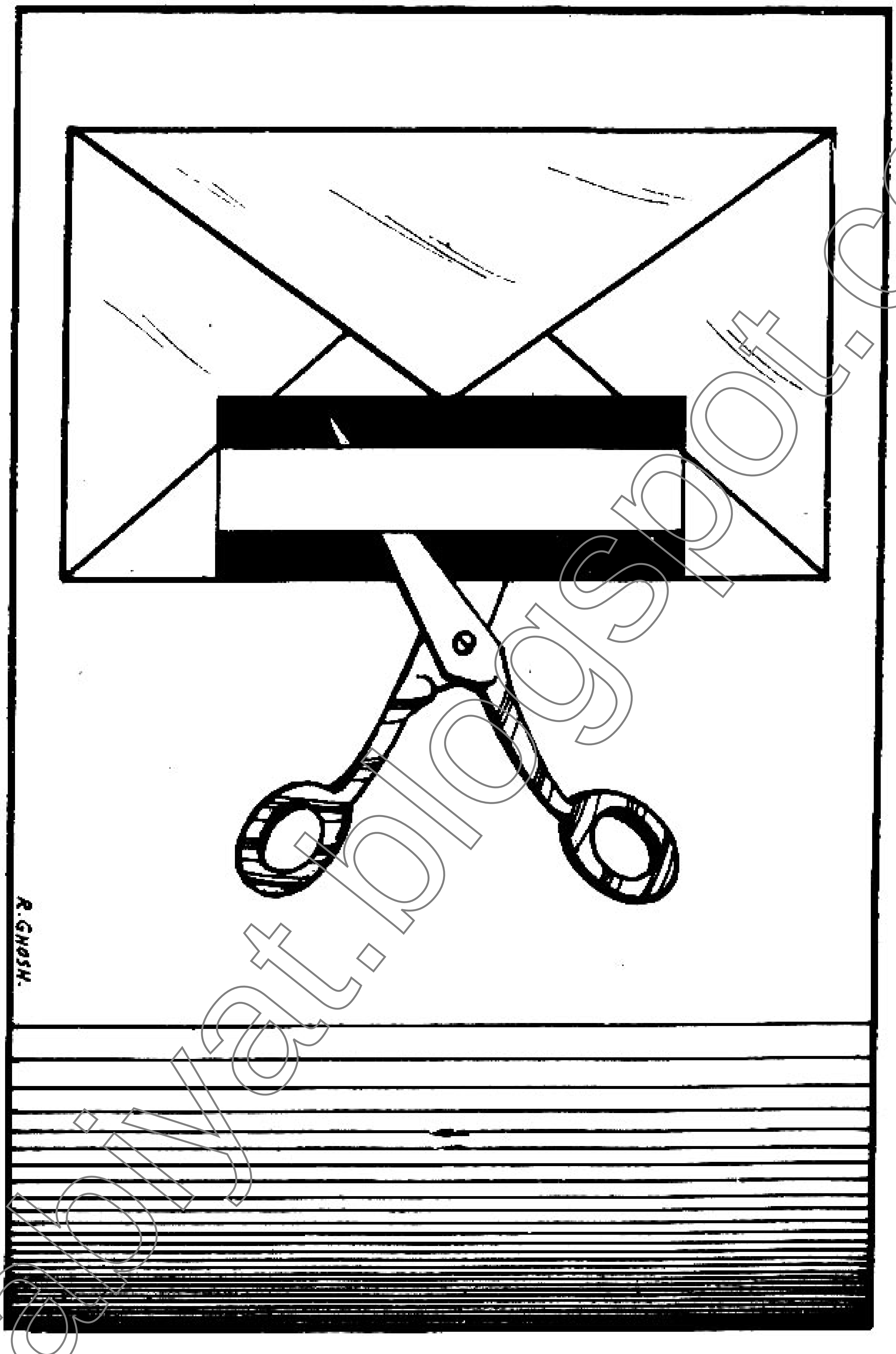
حیرت انگیز ریت

سامان : دریائی ریت، موم، پانی کی بالٹی۔

آندھرا پردیش کے بچوں کے جادوگر ماسٹر بی 'وی' پرشانت نے صدر آر وینکٹ رامن کے سامنے ایک مزیدار کھیل پیش کیا۔ انہوں نے ایک عام ریت سے بھری ہوئی ریت ان کے سامنے پیش کی اور کہا کہ یہ ریت معجزاتی ریت ہے اور یہ گنگا کے کنارے سے اکٹھی کی گئی ہے۔ پھر وہ ایک پلاسٹک کی بالٹی لائے اور اس میں پانی ڈالا۔ تھوڑی دیر بعد انہوں نے مٹھی بھر ریت اٹھائی اور پانی میں پھینک دی۔ انہوں نے پانی کو اپنے ہاتھ سے ہلایا' تاکہ ریت اس میں حل ہو جائے۔ پھر انہوں نے اپنا ہاتھ ڈبوتے ہوئے جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑایا۔ ریت پانی سے اکٹھی کی اور میز پر رکھ دی۔ ریت مکمل طور پر خشک تھی۔ انہوں نے کہا "یہ دریائے گنگا کی معجزاتی ریت ہے۔"

راز : اس کرتب کو پیش کرنے سے پہلے تھوڑی تیاری کی ضرورت ہے۔ تقریباً آدھا کلو دریائی ریت اکٹھی کریں اور اس کو برتن میں فرائی کریں۔ پھر اس میں تھوڑے سے ٹکڑے موم کے ڈالیں اور اس کو اس میں حل ہونے دیں۔ دس منٹ کے بعد موم ملی ریت کو پلیٹ میں ڈالیں۔ یہ سخت ڈھیلے کی مانند ہوگی۔ جب یہ ٹھنڈی ہوگی تو اس کے بعد اس کو آسانی سے مسل کر باریک کر دیں۔ یہ واٹر پروف بھی ہوگی۔ اور آپ یہ حیرت انگیز کارنامہ سرانجام دے سکتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



کرتب کا انجام کبھی بھی کرتب سے پہلے افشاں نہ کریں۔ کیونکہ ایسا کرنا
کلائمیکس کو کمزور کردیتا ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com

کاٹنا اور پہلے جیسا بنا دینا

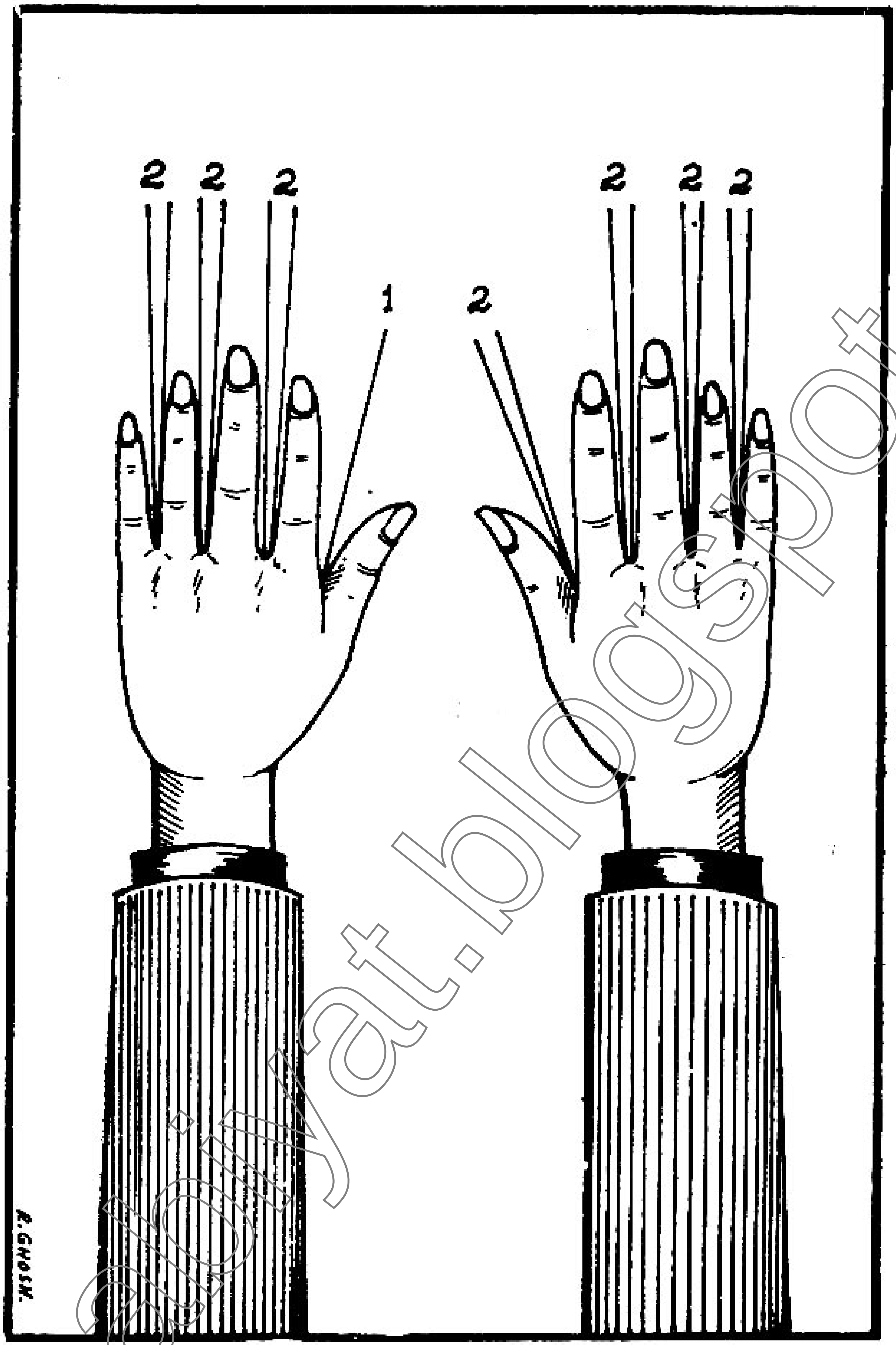
سامان : ایک خط ڈالنے والا لفافہ' کاغذ اور قینچی۔

جادو : عظیم جادوگر ہیری ہوزنی ہمیشہ مختلف کرتبوں کی تلاش میں رہتے' تاکہ وہ اسے اپنے شو میں پیش کر سکیں۔ 1894ء میں فرانس کے دورہ میں وہ دماغی امراض کے ہسپتال کے انچارج ایک ماہر دماغی امراض سے ملے۔ جب انہوں نے ہسپتال کا معائنہ کیا تو وہ ایک مریض کی یہ کوشش دیکھ کر حیران رہ گئے کہ وہ کاغذ کے ٹکڑوں کو آپس میں ملا رہا ہے انہوں نے فوراً اس کو اپنے شو کا حصہ بنانے کا فیصلہ کر لیا۔ یہاں بھی ایسا ہی ایک کھیل بتایا جا رہا ہے۔

ایک کاغذ لیجئے اور اس میں لفافے کے ذریعے لمبائی کے رخ دھاگہ ڈالیں۔ اب اس کے ہر ایک سرے پر ایک ایک شگاف ڈالیں۔ اب ایک قینچی لیں۔ اس سے لفافے اور کاغذ' دونوں کو دو حصوں میں کاٹ دیں۔ اب ''ابرا کاڈ ابرا'' کہیں اور حاضرین کو پہلے جیسا ثابت کاغذ دکھائیں۔

راز : لفافے کو تیار کرنے کے لئے جب اس میں دو شگاف ڈالیں تو اس کے پچھلی جانب ایک چوکور سوراخ بنائیں' جو پچھلی جانب سے واضح نہ ہو۔ جب کاغذ میں سے دھاگہ گزاریں تو لفافے کو اپنے بائیں ہاتھ سے پکڑیں اور اپنا انگوٹھا کاغذ اور لفافے کے درمیان رکھیں۔ قینچی کا بلیڈ لوپ کے اندر سے جائے گا اور لفافے کو دو حصوں میں تقسیم کر دے گا۔ آخر میں جب لفافہ کٹ جائے' تو دو حصے ناظرین کو ایک ساتھ دکھائیں اور کاغذ کو آہستہ سے کھینچ لیں' کاغذ پورا سالم باہر نکل آئے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



جتنے زیادہ ممکن ہو سکیں میجک شو دیکھیں اور ان کے طور طریقوں کا مطالعہ کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com

17 فنگرنگ Fingering

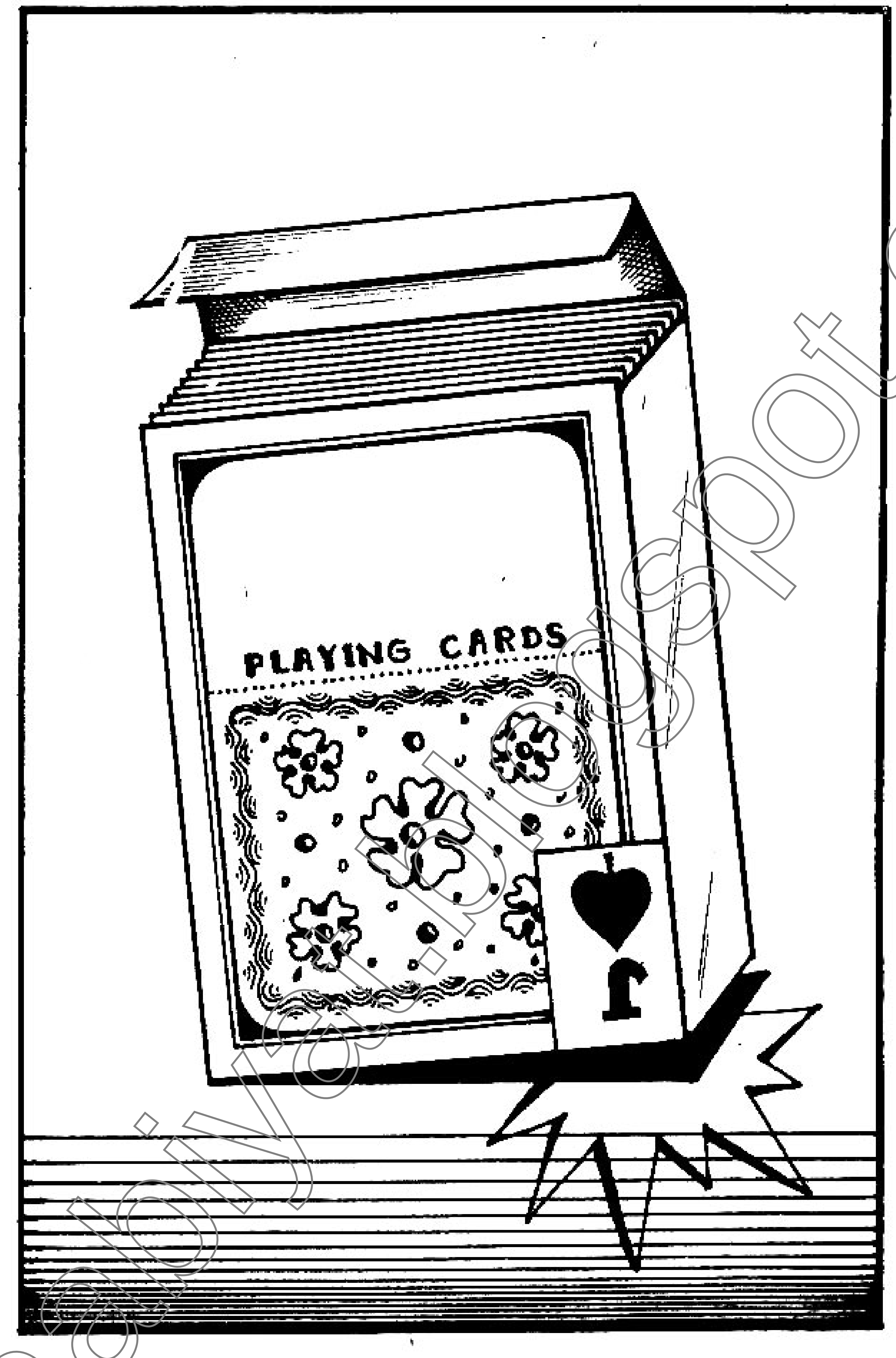
سامان: ایک کارڈز کا پیکٹ۔

جادو: یہ ایک شاندار کھیل ہے جو عام کارڈ کی روٹین میں دکھایا جاسکتا ہے۔ اگرچہ یہ ایک انوکھا کھیل ہے۔ کسی بھی تماشائی کو کہیں کہ وہ اپنے ہاتھ سیدھے کرے اور ان کو میز پر رکھ دے۔ کارڈز کا ایک سیٹ لیں اور تصویر کے مطابق تماشائی کی ہر انگلی کے درمیان دو' دو کارڈز رکھ دیں' ساتھ جوڑے کارڈ کے رکھنے کے بعد ایک کارڈ لیجئے اور خالی جگہ کو پر کر دیں۔

تھوڑے عرصے کے بعد کارڈز کا ایک جوڑا اٹھائیں اور کہیں "دو کارڈز جفت کارڈز" اور ان کو الٹا ساتھ ساتھ رکھیں۔ اس عمل کو آخری جوڑے تک جاری رکھیں۔ آخر میں اکیلے کارڈ کو اٹھاتے ہوئے کہیں' "یہ ایک طاق کارڈ ہے' میں اس کو کہاں رکھوں؟" تماشائی دو ڈھیروں میں سے ایک ڈھیر کو دیکھے گا اور کہے گا "طاق کارڈ یہاں رکھ دیں۔" ایسا کرنے کے بعد تماشائی کے حوالے وہ خاص ڈھیر کر دیں اور اسے کہیں کہ آپ کے پاس طاق کارڈز کا ڈھیر ہے اور میرے پاس جفت کارڈز کا۔ لیکن پھر بھی یہ دیکھ رہا ہوں کہ آپ کا ایک طاق کارڈ اڑ کر میرے پاس آگیا ہے۔ یقیناً وہ آپ پر یقین نہیں کرے گا۔ لیکن جب وہ کارڈز کو گنے گا' تو حیران رہ جائے گا کہ اس کے پاس جفت کارڈز ہیں۔ جب آپ اسے اپنے کارڈ دکھائیں گے' تو فطری طور پر آپ کے پاس طاق کارڈز کا ڈھیر ہوگا۔

راز: اس کرتب کا راز تماشائی کو غلط راہ پر لگانا ہے۔ طاق اور جفت کی مسلسل تکرار ابتری پیدا کرتی ہے۔ درحقیقت کل سات جوڑے ہیں۔ جب آپ تماشائی کی انگلیوں سے کارڈز اٹھاتے ہیں' تو آپ اس بات پر زور دیتے ہیں کہ آپ کے پاس جفت تعداد میں کارڈ ہیں اور آپ انہیں علیحدہ کر رہے ہیں۔ آخر میں آپ کے پاس دو طاق کارڈوں کے ڈھیر ہوتے ہیں۔ اگرچہ تماشائی اس بات پر متفق ہو چکے ہوتے ہیں کہ آپ کے دونوں ڈھیر جفت ہیں۔ آخر میں ایک کارڈ اس کی پسند کے کسی بھی ڈھیر میں رکھنے سے آپ اسے جفت بنا دیتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایمونیم ہائپر کلوریٹ کے محلول سے لکھا ہوا پیغام گرم کرنے سے ظاہر ہو جائے گا۔

kitaabghar.blogspot.com

18 منفرد کارڈ کی پیشین گوئی

سامان : کارڈز کا ایک پیکٹ' ایک کارڈ کی ڈبیا جس کی تہہ کی دائیں جانب ایک چھوٹا سوراخ ہو۔

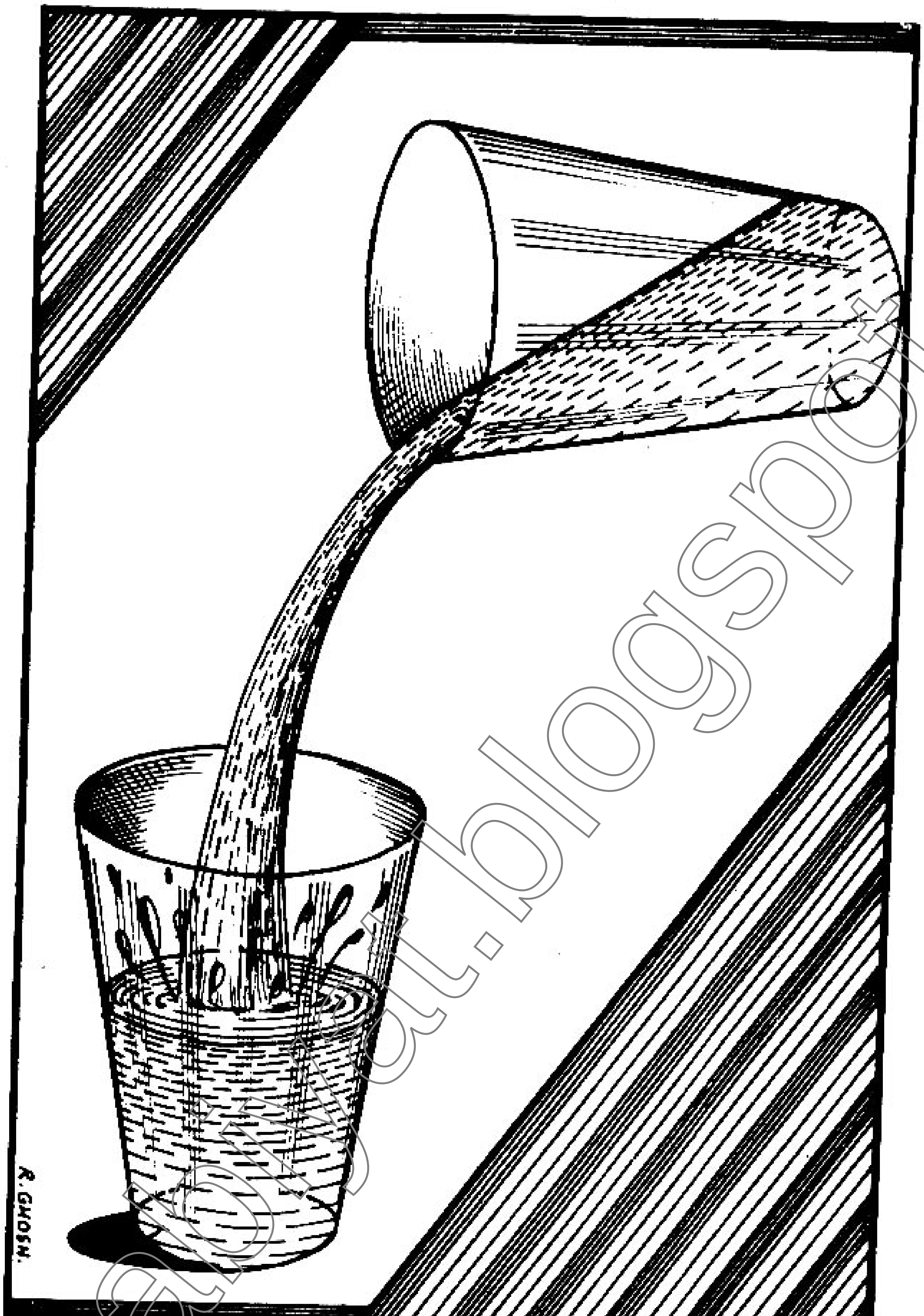
جادو : یوں تو چیزیں ' جانور اور انسان کے ہوا میں غائب ہو جانے کے کئی کرتب اور فریب نظر کمالات ہیں۔ جادوگر پرانے وقتوں سے ایسا کرتے چلے آرہے ہیں۔ علاوہ ازیں' جادوگر پیشین گوئی کرنے کے بھی ماہر ہوتے ہیں۔

یہاں پر اسی طرز کا ایک کھیل دیا جا رہا ہے۔ ایک تماشائی کو کارڈز کی ایک گڈی دیں اور اس کو کہیں کہ اس کو مکمل پھینٹنے کے بعد آپ کو واپس کر دے۔ جب وہ ایسا کرے' تو اس کو تاش کی ڈبیا میں رکھیں اور اس کو کہیں کہ آپ اس پیکٹ میں رکھے گئے تمام کارڈز کا نام باری باری بتا سکتے ہیں۔ واقعاتی طور پر آپ کارڈ کا نمبر بتائیں گے اور اس کو باہر نکال لیں گے۔

راز : اگرچہ جادوگر یہ دعویٰ کرتے ہیں کہ یہ ایک منفرد کرتب ہے' ایسا نہیں ہے۔ اس کو پیش کرنا آسان ہے۔ آپ جب ایک دفعہ اس کرتب کو کرنے کا راز سیکھ لیں گے' تو یہ اتنا آسان ہوگا' جتنا ایک چھیلا ہوا کیلا کھانا۔

ایک دفعہ کارڈ پھینٹنے کے بعد کارڈ کو ڈبیا میں رکھیں۔ اب آپ آخری کارڈ کی ایک جھلک' سوراخ سے جس کو آپ نے اپنے انگوٹھے سے چھپایا ہے' دیکھ سکتے ہیں۔ کارڈ دیکھنے کے بعد ڈبیا کو احتیاط سے پلٹیں اور کارڈ کا نمبر پکاریں۔ کچھ دیر بعد بکس کو کھولیں اور آخری کارڈ کو باہر نکال لیں۔ پھر بھی اس کرتب کو زیادہ مرتبہ پیش نہیں کرنا چاہیے۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایتھر سے بھیگی ہوئی روئی بند لفافے پر رگڑیں۔ اندر کا پیغام چند سیکنڈ کے لئے ظاہر ہو جائے گا۔

19

ویدک ونڈر

سامان: سبز گندھک کا تیزاب مائیروبالان ' سیٹرک ا۔سڈ اور پانی۔

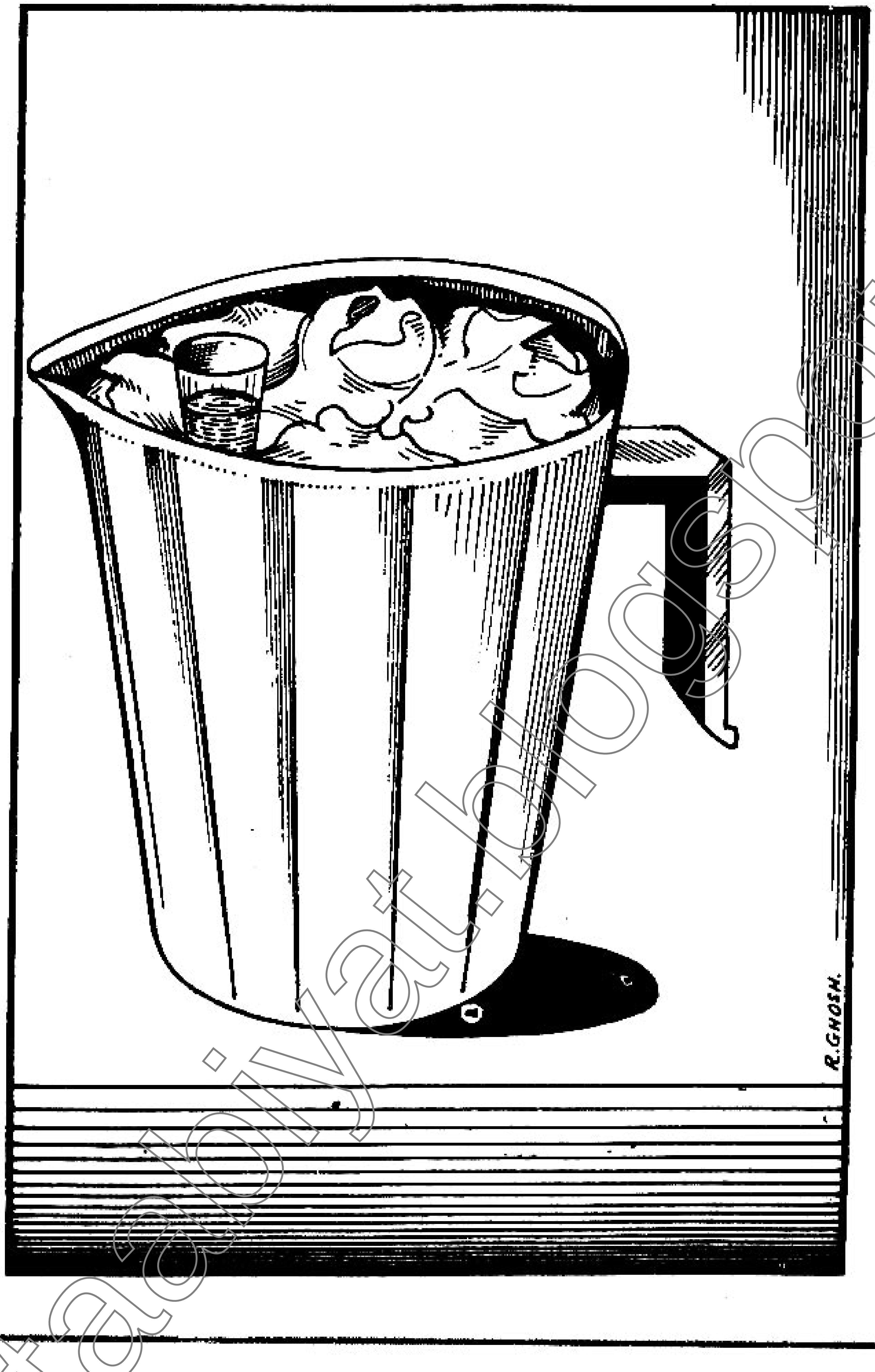
جادو : بہت سارے جادو اتھاروا وید میں بیان کئے گئے ہیں۔ نجومی بادشاہوں کی تفریح کے لئے ایسے کرتب کیا کرتے تھے ' جوکہ آپ بھی کر سکتے ہیں۔

ایک خالی گلاس اور ایک کالے رنگ کے پانی سے بھرے گلاس کو حاضرین کو دکھائیں۔ کالے پانی کو دوسرے گلاس میں انڈیلیں۔ کالا پانی فوراً صاف پانی میں بدل جائے گا۔ اس کا بصری اثر حاضرین کے ہوش اڑا دے گا۔

راز : اس کرتب کو کرنے کے لئے جس سامان کی ضرورت ہے وہ ہیں Ferrous Sulphate جس کو سبز گندھک کا تیزاب بھی کہتے ہیں۔ جو سیاہی بنانے میں استعمال ہوتا ہے۔ Chebulic Myrobalan اور Citic Acid لیموں کا ست۔

پہلی دو آئٹموں کی طاقتوں کو آپس میں ملائیں اور پانی میں ملا دیں۔ یہ کالے رنگ کا ہو جائے گا۔ اب خالی گلاس میں ایک چٹکی Citric Acid کی ڈالیں جس کا حاضرین کو پتہ نہیں چلے گا۔ شو کے دوران کالے پانی کو دوسرے گلاس میں ڈالیں۔ کالا پانی شفاف پانی میں بدل جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



سلور نائٹریٹ کے چند دانے دہکتے کوئلوں پر چھڑکنے سے وہ خالص سلور (چاندی)
کے نظر آئیں گے۔

kitaabiyat.blogspot.com

20 جادوئی مینگو جوس

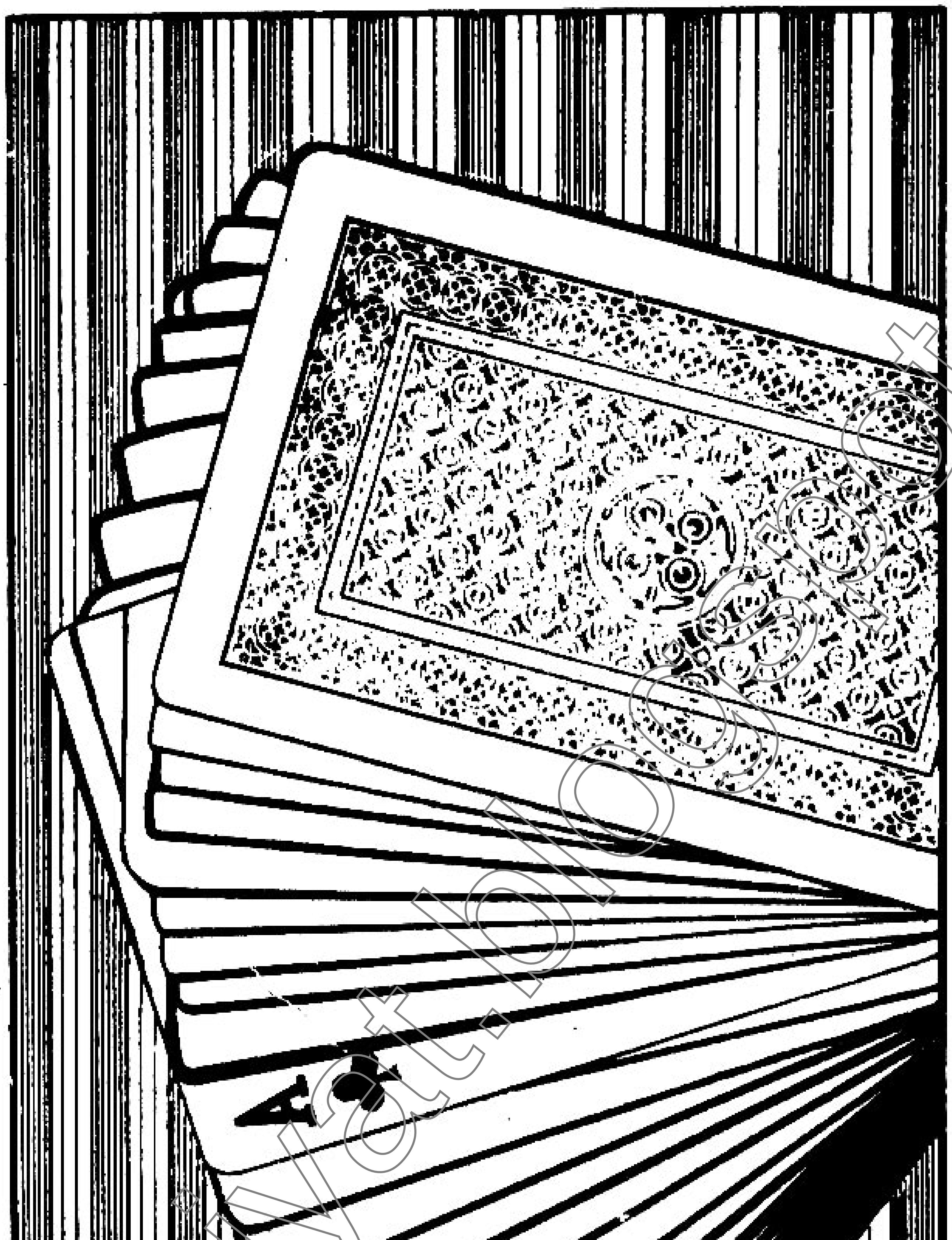
سامان : ایک پلاسٹک مگ' پلاسٹک گلاس' مینگو جوس' ڈش کلاتھ۔

جادو : کیا واقعی یہ مزیدار بات نہیں ہوگی جب ایک عام پانی لذیذ فروٹ جوس میں بدل جائے اور وہ بھی آپ کی جادوئی چھڑی سے؟ جی ہاں ایسا یقیناً ممکن ہے۔

ایک عام پلاسٹک یا سٹین لیس سٹیل مگ اور ایک گلاس پانی حاضرین کو دکھائیں۔ اگر مطالبہ کیا جائے' تو آپ نزدیکی معائنے کے لئے پانی نہیں دکھا سکتے۔ اب جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑاتے ہوئے پانی کو مگ میں انڈیل دیں۔ اب مگ پر سے تین دفعہ جادو کی چھڑی کو گھمائیں اور اس وقت مگ کو اٹھائیں اور میٹھا مینگو جوس گلاس میں انڈیل لیں اور حاضرین میں سے کسی رکن کو پینے کیلئے پیش کریں۔

راز : مگ کے اندر چھپائے چند ڈش کلاتھ اس بصری دھوکے کے ذمے دار ہیں۔ شو کو شروع کرنے سے پہلے' ایک پلاسٹک کے گلاس میں آم کا جوس بھریں اور اس کو مگ کے اندر رکھ دیں' منہ سے تھوڑا نیچے۔ اب پانی کو جذب کرنے کے لئے کافی سارے ڈش کلاتھ مگ میں ڈالیں۔ گلاس کو مگ میں فٹ کرنے کے لئے جتنے زیادہ ممکن ہو سکیں ڈش کلاتھ ڈالیں۔ اب پانی کو کپڑوں کے اوپر انڈیلیں۔ جس سے یہ محسوس ہوگا کہ آپ پانی سیدھا خالی مگ میں انڈیل رہے ہیں۔ کپڑے پانی کو جذب کر لیں گے' جو آپ انڈیلیں گے۔ فوراً مگ کو پکڑیں اور احتیاط سے کسی دوسرے گلاس میں مگ سے جوس انڈیلیں اور پیش کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com



سفید روشنی کے لئے، موم بتی کے شعلے پر میگنیشم پاؤڈر چھڑکیں۔

21

ایک "یکے" کا سوچنا

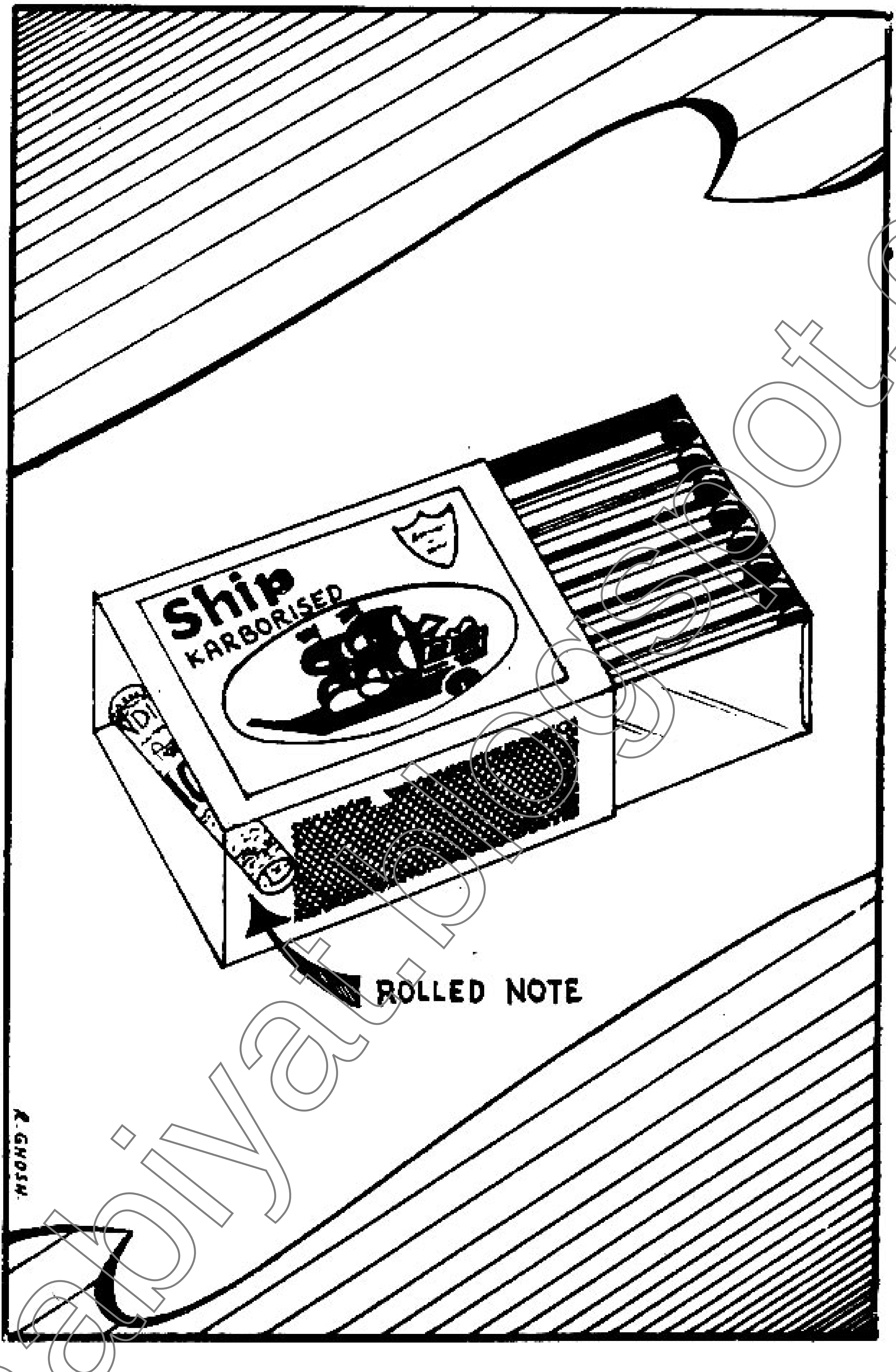
سامان : تاش کی ایک گڈی۔

جادو : یہ ایک سادہ کرتب ہے، جو اگر اچھی طرح سے پیش کیا جائے، تو یہ تاثر دے گا کہ پیش کرنے والا ذہن کو پڑھنا جانتا ہے۔ اس کھیل کے لئے خاصی مہارت کی ضرورت نہیں۔ کارڈز کے ایک سیٹ کو میز پر رکھیں اور اس کے بعد اعلان کریں کہ آپ حاضرین میں سے کسی ایک ذہن میں یہ خیال منتقل کر رہے ہیں کہ وہ ایک کارڈ منتخب کرے۔ یقیناً کوئی بھی آپ پر یقین نہیں کرے گا۔ لیکن ایسی کوئی بات نہیں۔

اب ایک شخص کو کہیں کہ وہ چار یکوں میں سے ------ پان، چڑیا، حکم، اینٹ میں سے کسی ایک کے متعلق سوچے۔ اسے کہیں کہ اس نے جو کارڈ منتخب کیا ہے، آپ اسے جانتے ہیں اور وہ ایک خاص جگہ پر پڑا ہوا ہے۔ تب آپ اسے کہیں کہ وہ اپنے منتخب کارڈ کا اعلان کرے۔ فرض کریں کہ وہ آدمی کہتا ہے کہ اس نے ایک چڑیا کے یکے کو منتخب کیا ہے۔ فوراً کارڈز کو اٹھائیں اور ان کو میز پر ایک پنکھے کی طرح پھیلا دیں۔ سارے پیکٹ میں سے صرف ایک کارڈ ایسا ہوگا، جس کا منہ اوپر کی جانب ہوگا اور وہ یقیناً چڑیا کا یکہ ہوگا۔

راز : شو کو شروع کرنے سے پہلے، چار یکوں کو اس طرح ترتیب دیں کہ اینٹ کے یکے کو سب سے اوپر رکھیں۔ پان کا یکہ سب سے نیچے۔ چڑیا کا درمیان میں (اوپر کی جانب) اور آخر میں حکم کا اپنی جیب میں، اعلان کیجئے کہ جو کارڈ منتخب کیا گیا ہے، ایک خاص جگہ پر ہے۔ یہ مت کہیں کہ درمیان میں، اوپر یا نیچے یا آپ کی جیب میں ہے۔ اس کھیل کو دوبارہ انہیں حاضرین کے سامنے پیش نہیں کرنا چاہئے۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایک پلیٹ پر سلور نائٹریٹ کی پنسل سے لکھیں اور تحریر پر سے سانس لیں۔
تحریر غائب ہو جائے گی۔

kitaabiyat.blogspot.com

22

راکھ سے روپیہ

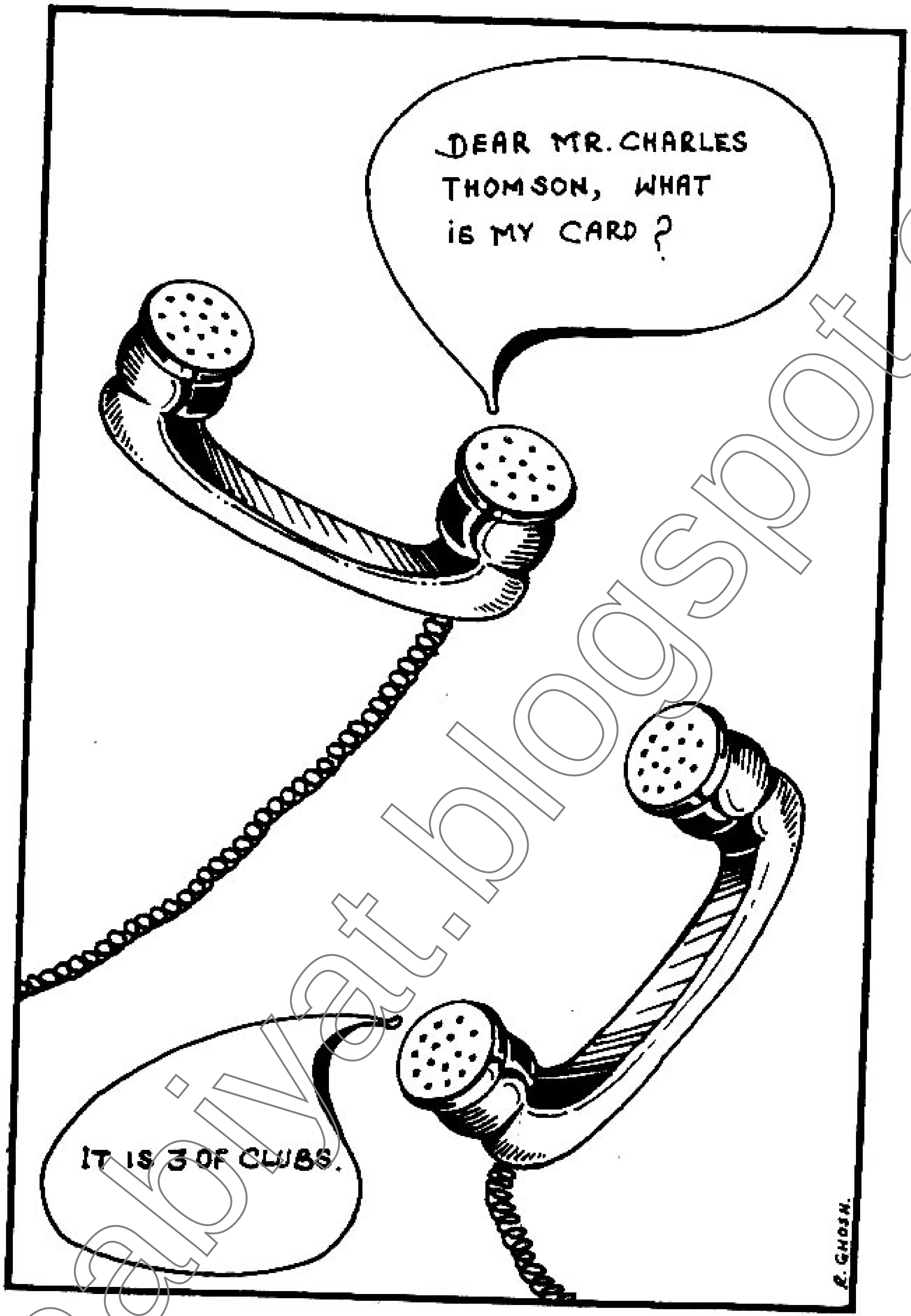
سامان : ایک ماچس کی ڈبیا، ایک دس روپے کا نوٹ اور ایک نوٹ بک سائز کا سفید کاغذ۔

جادو : چیزوں، جانورں اور انسانوں کے غائب اور ظاہر ہوجانے کے بہت سے کرتب اور فریب نظر موجود ہیں۔ اس میدان کے ڈاوگ ہیننگ اور ڈیوڈ کاپر فیلڈ دو ماسٹر ہیں۔ جنہوں نے ڈرامائی نتائج کا مظاہرہ کیا اور یہ نتائج بنیادی اصولوں کو خوش تدبیری سے استعمال کر کے حاصل کئے جا سکتے ہیں۔

یہاں ایک مزیدار کھیل ہے۔ حاضرین کو ایک سفید کاغذ دکھائیں اور اس کو جلا دیں۔ راکھ کو اپنے ہاتھ میں لیں اور اس کو دس سیکنڈ تک مسلیں اور ایک دس روپے کا نوٹ راکھ میں سے پیدا ہوگیا۔ یہ حاضرین کو معائنے کے لئے بھی دکھایا جا سکتا ہے۔

راز : ماچس کو آدھا کھولیں اور نوٹ کو رول کرکے شو شروع کرنے سے پہلے اس میں چھپا دیں۔ اب ماچس کو اور سفید کاغذ کو احتیاط سے پکڑیں اور کاغذ کو جلا دیں۔ پھر ڈبیا کو میز پر رکھیں۔ ایسے کرتے ہوئے اس کو بہت احتیاط سے بند کریں۔ ڈبیا کا دراز نوٹ آپ کے ہاتھ میں گرا دے گا۔ نوٹ کو ہتھیلی میں چھپا لیں۔ راکھ اکٹھی کریں اور اس کو مسلنا شروع کریں، تاکہ لوگوں کو یقین آجائے کہ آپ روپیہ بنا رہے ہیں۔ تھوڑی دیر بعد نوٹ کو کھول لیں اور حاضرین کو دکھا دیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



آکسالک ایسڈ کے ہلکے محلول کو گیلا کرنے سے نیلے رنگ کی تحریر ظاہر ہوگی،
جب آپ اسے کوبالٹ نائٹریٹ سے لکھیں گے یہ پہلے سے بہتر ہو جائے گی

kitaabiyat.blogspot.com

23

ٹیلی فون ٹیلی پیتھی

سامان : ٹیلی فون، تاش کی گڈی۔

جادو : میرے حالیہ دبئی کے دورے میں مجھے ایک عرب شیخ سے ملنے کا اتفاق ہوا۔ وہ دماغی قوتوں میں دلچسپی رکھتے تھے۔ انہوں نے مجھے ٹیلی پیتھی پر کوئی آئٹم پیش کرنے کو کہا۔ حقیقت میں ٹیلی پیتھی کا مظاہرہ کوئی آسان کام نہیں تھا، لیکن میں نے انہیں تاش کے ساتھ ٹیلی پیتھی کا ایک کھیل دکھایا۔

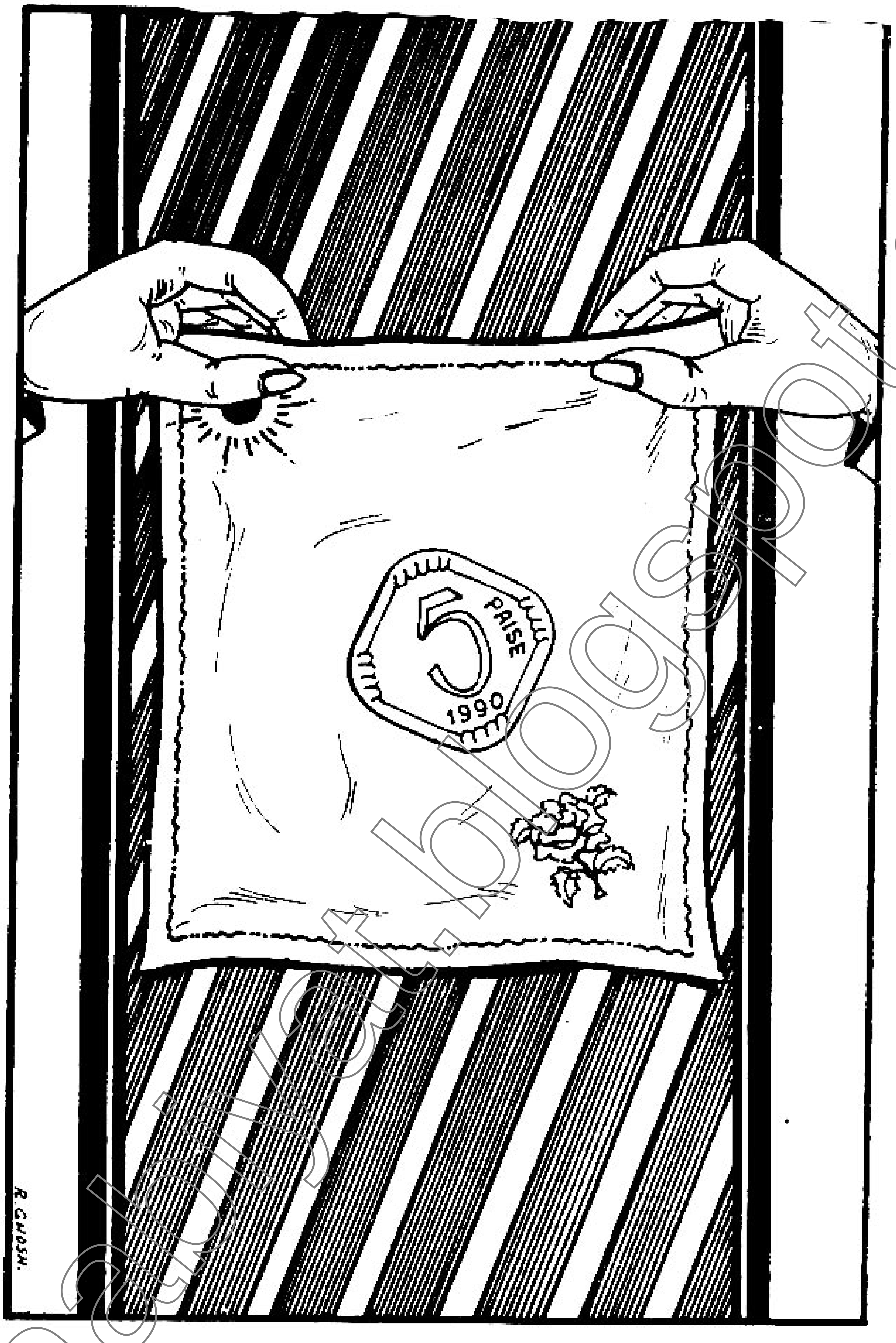
میں نے انہیں تاش کی گڈی پیش کی اور کہا کہ ایک کارڈ اٹھائیں۔ تب میں نے انہیں اپنے اسسٹنٹ کا نام اور فون نمبر دیا، جو اس جگہ سے کافی دور تھا۔ شیخ نے نمبر ڈائل کیا اور میرے اسسٹنٹ سے کارڈ کا نام پوچھا، جو اس نے منتخب کیا تھا۔ میرے اسسٹنٹ نے فوراً کارڈ کا نام بتا دیا۔ شیخ نے اس بات کا یقین کر لیا کہ میں اپنے اسسٹنٹ کو خیالات ٹیلی پیتھی کے ذریعے منتقل کر سکتا ہوں۔

راز : حقیقت میں اس کھیل کا تعلق نہ تو روحانی طاقتوں سے ہے اور نہ ہی ٹیلی پیتھی سے۔ یہ صرف ایک کرتب ہے۔ کھیل کا راز میرے اسسٹنٹ کے نام میں پوشیدہ ہے۔ جو میں نے ان کو دیا۔ نام میں ایک خفیہ پیغام ہے۔ نمبر اور رنگ نام میں پوشیدہ ہیں۔ اینٹ کے لئے ڈیوڈ، چڑیا کے لئے چارلس، پان کے لئے ہے ورڈز اور حکم کے لئے سیم سن جبکہ نمبروں کے کوڈ اسی طرح سے ہیں۔ یکے کے لئے اٹلس، 2- کے لئے ٹائٹس، 3- تھامسن، 4- فورڈ 5- فرینڈز 6- سائسن 7- سیم سن 8- ایڈسن 9- نسان، 10- ٹام J- جانی، Q- وکٹر اور K- کیلر۔

نام سننے پر میرے اسسٹنٹ کو کارڈ کا سراغ مل جاتا ہے اور وہ نام بتا دیتا ہے۔

مثال کے طور پر، اگر حاضرین اسے چارلس تھامسن کے نام سے پکاریں تو وہ چڑیا کا تین ہوگا۔

kitaabiyat.blogspot.com



امونیم کلورائیڈ کو گرم کرنے سے دھوئیں کے گاڑھے بادل ظاہر ہوں گے۔

kitaabghar.blogspot.com

24 غائب ہونے والا سکہ

سامان : ایک رومال، سکہ اور تھوڑی سی چپکنے والی گوند۔

جادو : یہاں ایک سکے کے غائب ہونے والا کرتب دیا جا رہا ہے۔ جو کہیں بھی پیش کیا جا سکتا ہے۔ آپ کو کسی خاص تیاری کی ضرورت نہیں ہے۔ یقیناً آپ کو اس کی مشق بار بار کرنی ہوگی۔ میں آپ کو مشورہ دیتا ہوں کہ اس کی مشق سٹیج پر کرنے سے پہلے شیشے کے سامنے کریں۔

ایک رومال کو میز پر پھیلاتے ہوئے اس کے درمیان ایک سکہ رکھیں۔ دیکھنے والوں کو بتائیں کہ آپ کے جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" کہنے سے سکہ غائب ہو جائے گا۔ یقیناً وہ آپ کے الفاظ پر یقین نہیں کریں گے، لیکن آپ ایسا کرنے سے اس کو ثابت کر سکتے ہیں۔

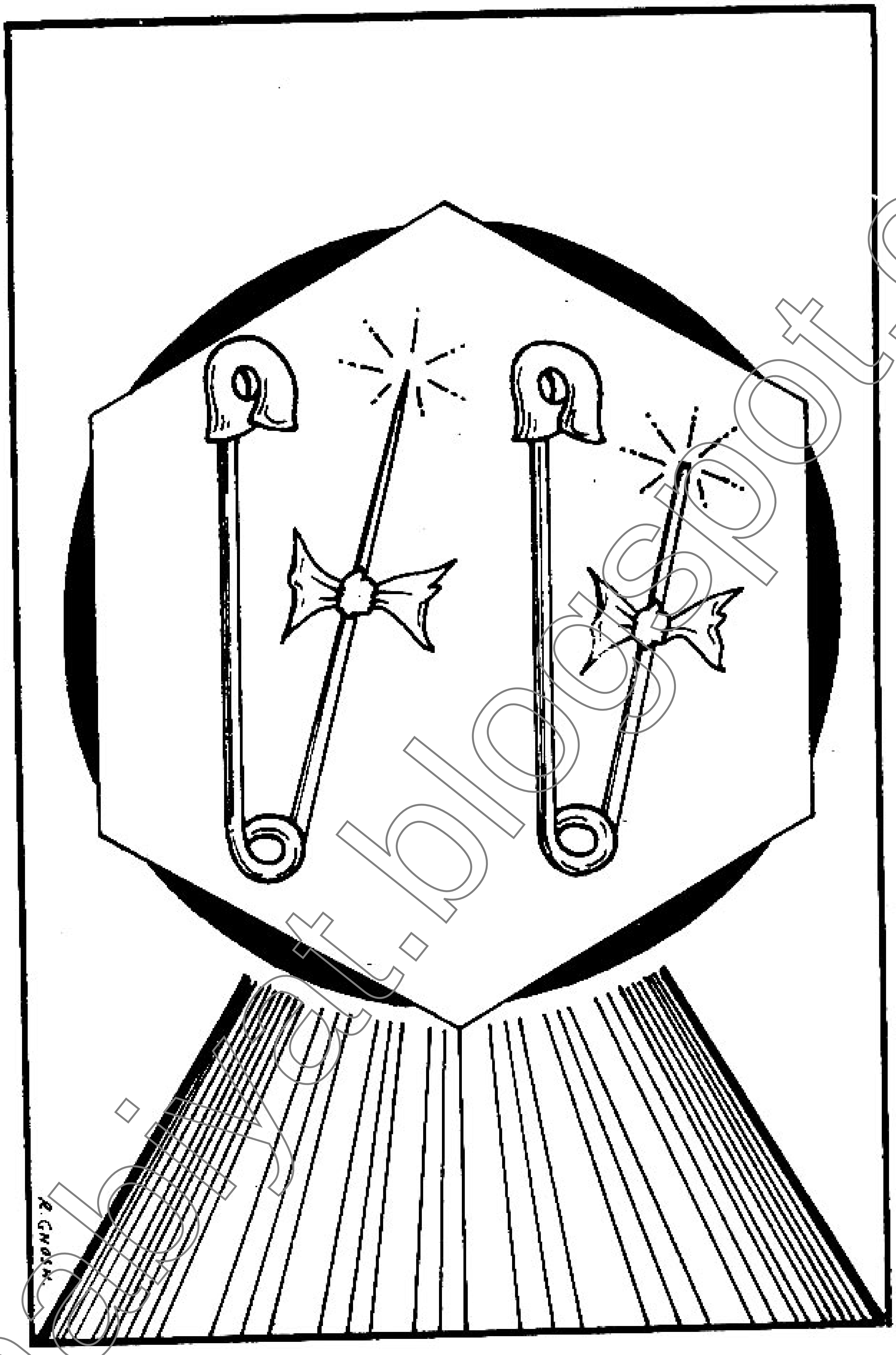
رومال کے ایک کونے کو نیچے کی طرف سکے کو ڈھانپنے کے لئے تہہ کریں اور باقی تین کونوں کو اس کے اوپر تہہ کریں۔ اب لفظ "ابرا کاڈ ابرا" کہیں۔ رومال کے دو کونوں کو اپنے ہاتھوں سے اٹھائیں۔ ہلائیں اور اس کو کھول دیں۔ سکہ غائب ہوگا۔

راز : شروع کرنے سے پہلے اپنے بائیں انگوٹھے کے ناخن میں تھوڑی سی موم لگالیں۔ یہ نظر نہیں آئے گی، کیونکہ اس کا رنگ آپ کے ناخن سے ملتا ہوگا۔

اب رومال کو میز پر پھیلائیں اور سکے کو درمیان میں رکھیں۔ اب رومال کے دائیں کونے کو اٹھائیں اور اس سے سکے کو ڈھانپ دیں۔ ایسا کرتے ہوئے سکے پر موم کو لگائیں اور اس کو کونے سے ڈھانپ دیں تاکہ وہ اس سے چپک جائے۔ بعد میں باقی کونوں سے بھی سکے کو ڈھانپ دیں اور اچھی طرح دبائیں۔

آخر میں آپ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" کہیں۔ رومال کے پہلے دو کونے اٹھائیں اور اس کو ایک جھٹکا دیں۔ اس سے پہلے سکہ دائیں کونے سے چپک چکا ہوگا اور اس کا رخ آپ کی جانب ہوگا۔ حاضرین کو محسوس ہوگا کہ سکہ غائب ہوگیا ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایک خالی کارڈ پر پیغام کو ظاہر کرنے کیلئے راکھ ملئے، یقیناً آپ کو ہاتھ سے لکھنے
سے پہلے اس کو صابن سے لکھنا ہو گا۔

25

ایک نوکیلا کرتب

سامان: دو سیفٹی پن، دو رنگین ربن۔

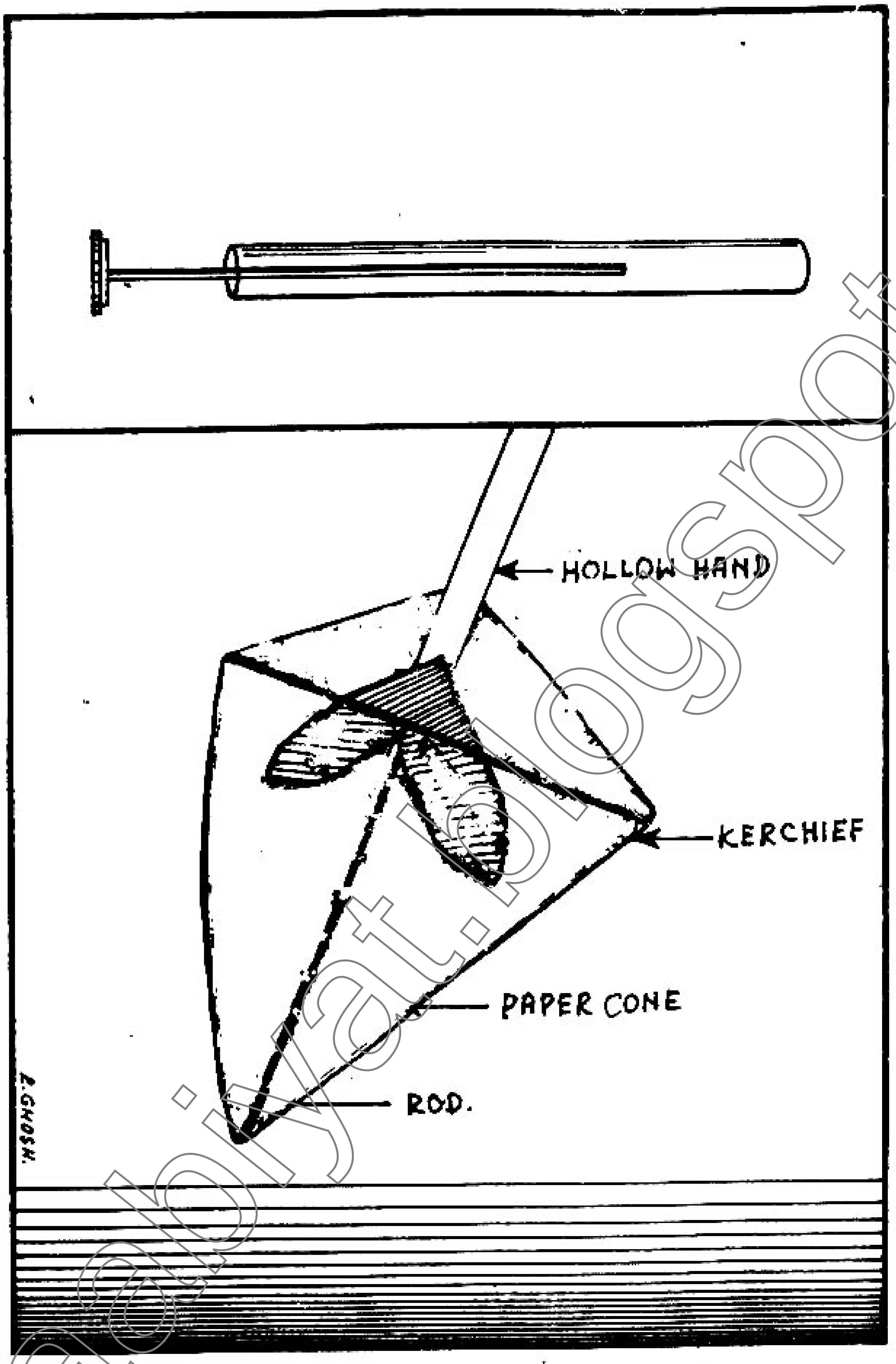
جادو: سادے ترین کرتب عام طور پر پیش کرنا سب سے اچھا ہوتا ہے۔ یہاں پر سیفٹی پن کے ساتھ مزیدار کھیل دیا جا رہا ہے۔ دو عام سیفٹی پن دکھائیں۔ دونوں مضبوطی سے بند ہوں، ایک رنگین ربن کا ٹکڑا ہر ایک پن میں لگا دیں۔ ہر پن میں لگے ربن کا رنگ مختلف ہو۔

اب اپنے دوستوں کو کہیں کہ آپ ربن کا رنگ چھو کر بتا سکتے ہیں۔ اپنے ہاتھ اپنی پشت کی جانب لے جائیں اور کسی تماشائی کو کہیں کہ وہ آپ کے ہاتھ میں ایک پن دے۔ ایک منٹ کے لئے توجہ دیں اور ربن کے رنگ کا اعلان کر دیں۔

راز: غیب دانی کے اس کرتب کو پیش کرنے سے پہلے تھوڑی سی تیاری کی ضرورت ہے۔ دو سیفٹی پن لیں۔ ایک پن کی نوک کو کسی پتھر یا ریتی پر رگڑ کر کند کر لیں۔ اس پر ایک کالا ربن باندھیں اور اس کو بند کر لیں۔ دوسری پن پر سفید ربن باندھیں اور اس کو بند کر کے شو شروع کر دیں۔

جب تماشائی پن آپ کے ہاتھ پر رکھے گا، تو پن کو کھولیں اور محسوس کریں کہ اس کی نوک نوکیلی ہے یا کند۔ اس کے بعد اس کو بند کر دیں۔ یہ آپ کو رنگ کے متعلق سراغ دے گا۔ اس بات کا دھیان رہے کہ آپ کو پن کھولتے ہوئے کوئی نہ دیکھے۔

kitaabiyat.blogspot.com



بھٹکری کے پانی سے بنے ہوئے محلول میں رومال کو ڈبو دیا جائے تو وہ فائر پروف ہو جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

26

جادو کی چھڑی کا راز

سامان : ایک کھوکھلا ایلومینیم کا پائپ' جس کی لمبائی "18 اور اس کا دہانہ "1 ہو جس پر کالے رنگ کا روغن ہو اور اس کا منہ ایک طرف سے بند ہو' ایک لیڈیز رومال' اخبار کے کاغذ کا ایک ٹکڑا' "12 لمبی پتلی سٹیل کا راڈ۔

جادو : کی چھڑی طاقت کا نشان اور پراسراریت کا ذریعہ ہے۔ جادو میں یہ ایک اہم کردار ادا کرتی ہے۔ جادو کی چھڑی سے متعلق بہت سے کھیل ہیں جو ساری دنیا میں پیش کئے جاتے ہیں۔ یہاں ایک کرتب پیش کیا جا رہا ہے جو لیڈیز رومال کو غائب کرنے کے متعلق ہے۔

حاضرین کو اخبار کے کاغذ کی ایک شیٹ دکھائیں۔ اس کی ایک کون بنا لیں۔ ہجوم میں سے ایک لیڈیز رومال لیں اور اس کو کون میں گرا دیں۔ جادو کی چھڑی کو کون کے اندر اور باہر گھمائیں اور جادوئی لفظ دہرائیں۔ کون کو کھولیں' لیڈیز رومال غائب ہے۔ اخبار حاضرین کو معائنے کے لئے دیا جا سکتا ہے۔

راز : شو شروع کرنے سے پہلے' راڈ کو پائپ کے اندر رکھیں۔ حاضرین کو پائپ دکھائیں اور ان کو بتائیں کہ یہ جادوئی چھڑی ہے۔ اب ایک کاغذ کی کون بنائیں اور جادو کی چھڑی کو اس کے اندر رکھیں اور اس بات کا اطمینان کر لیں کہ اس کے اندر اور کوئی چیز نہیں۔ چھڑی کو باہر نکالتے ہوئے' راڈ کو اندر چھوڑ دیں' جو باہر سے نظر نہ آئے۔ اب رومال لیں اور اس کو راڈ کے اوپر گرائیں۔ اب آخر میں کھوکھلی جادو کی چھڑی ان کے اوپر گرائیں اور دھکیلیں۔ رومال جادو کی چھڑی میں گھس جائے گا۔ اب کاغذ کی کون کو کھول دیں۔ رومال غائب ہو چکا ہو گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

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

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

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

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

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

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

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

سلفیورک ایسڈ سے سلیٹ پر تصویر بنائیں جو نظر نہیں آئے گی لیکن جب آپ اسے (Lead-subacelste) کے محلول سے دھوئیں گے' یہ ظاہر ہو جائے گی۔

27

رازافشاں کرنے والے کارڈز

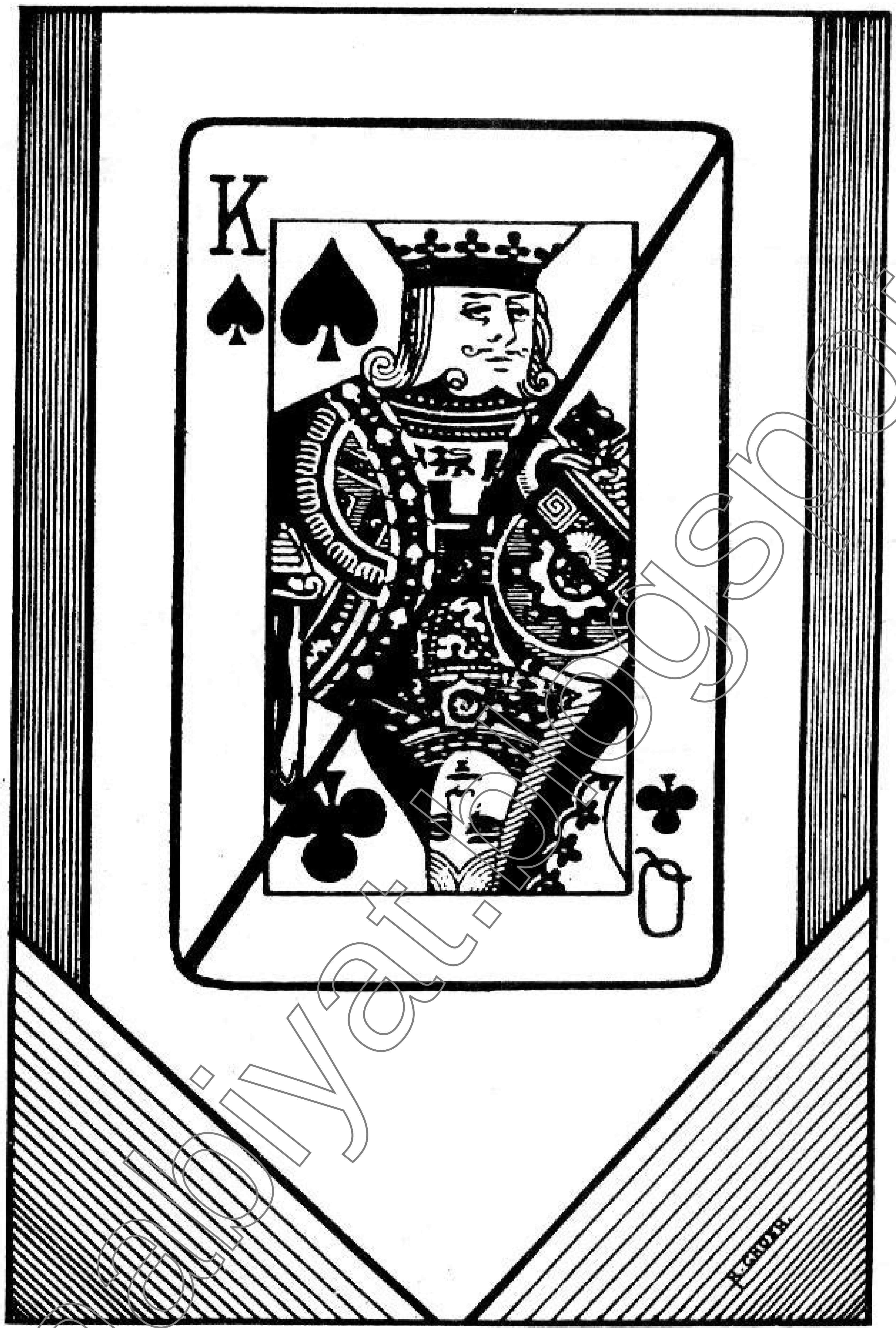
سامان : پوسٹ کارڈ سائز کی سات ڈرائنگ شیٹ۔

جادو : کچھ خواتین اپنی عمر بتانے میں شرماتی ہیں' جس کی وجہ وہ ہی بہتر جانتی ہیں۔ لیکن وہ جادوگروں سے اپنی عمر نہیں چھپا سکتیں۔ کسی شخص کی عمر معلوم کرنے کے کئی سو طریقے ہیں۔ یہاں ایک شاندار طریقہ بتایا جا رہا ہے۔ ڈائیگرام کا معائنہ کریں۔ آپ سات کارڈ اعداد سے بھرے ہوئے دیکھیں گے۔ ان کارڈز کو کسی خاتون تماشائی کو دے دیں۔ ان کو کہیں کہ وہ ان کارڈز کو پڑھیں اور بتائیں کہ کس کارڈ میں یا کن کارڈوں میں ان کی عمر کی نشاندہی ہوتی ہے۔ آپ فوراً بتا دیں گے کہ ان کی کیا عمر ہے۔

راز : ہر کارڈ اوپر بائیں ہاتھ کونے پر ایک کلیدی نمبر رکھتا ہے۔ سات کارڈوں کے کلیدی نمبر اس طرح سے ہیں - 64 اور 1, 2, 4, 8, 16, 32

جب خاتون آپ کو کارڈ دیں گی' آپ کلیدی نمبروں کو جمع کریں اور ان کے ٹوٹل کا اعلان کر دیں۔ یہ ان کی عمر ہوگی۔ ہے نا! یہ حیرت انگیز کرتب؟ یہ صرف حیران کن کرتب نہیں' بلکہ یہ آپ کے علم حساب میں بھی اضافہ کرے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



سلور نائٹریٹ کے پتلے محلول سے ایک پیغام لکھیں اور اس کو ہلکا سا گرم کریں۔
یہ سرخ رنگ میں ظاہر ہو جائے گا۔

28

بادشاہ اور ملکہ

سامان : 4 کوئنز کارڈ' 4 کنگز کارڈ' بلیڈ' گوند اور ایک تاش کی گڈی۔

جادو : تبدیلی ہیت کے کھیل جادو کے شو میں ایک اہم کردار ادا کرتے ہیں۔ یہاں تاش کے ساتھ ایک کھیل دیا جا رہا ہے' جس سے تماشائیوں کو دھوکہ ہوگا۔

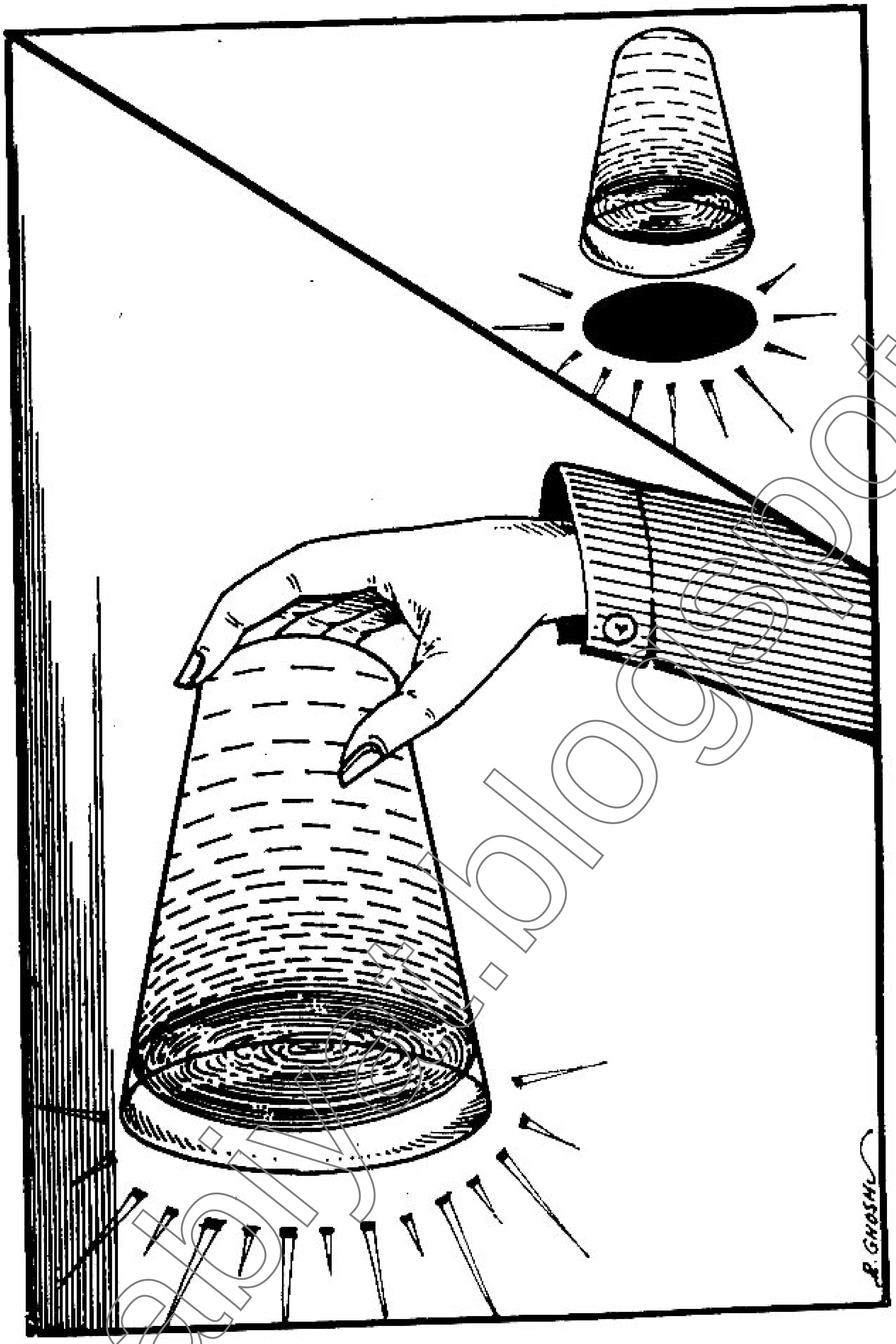
کارڈوں کی ایک گڈی سے آٹھ مختلف ملکہ والے کارڈ لیں اور انہیں تماشائیوں کے سامنے گنیں۔ آٹھ کارڈ پکڑیں اور گڈی سے ایک کارڈ اور نکالیں۔ تماشائیوں کو دکھائیں اور اس کو آٹھ کارڈوں کی گڈی میں رکھ دیں۔ اب کارڈوں کو پھیلائیں اور تماشائیوں کو دکھاتے ہوئے ان کو بتائیں کہ پورے نو کارڈ مختلف ملکاؤں کے ہیں۔ اب اس گڈی میں سے اوپر سے ایک ملکہ کا کارڈ نکالیں اور اس کی جگہ ایک بادشاہ کا کارڈ ناظرین کو دکھاتے ہوئے اس میں رکھ دیں۔ اب کارڈز کو پھیلائیں ارے حیرت انگیز! تمام ملکہ والے کارڈ بادشاہ والے کارڈوں میں بدل گئے۔

راز : اس کرتب میں استعمال ہونے والے آٹھ کارڈ پہلے سے تیار شدہ کارڈ ہیں۔ چار ملکہ کے اور چار بادشاہ کے کارڈ لیں اور ان کو پانی میں ڈبو دیں۔ تھوڑی دیر بعد کارڈز کو باہر نکال لیں اور ان کو ترچھا کاٹ لیں۔ اب 16 آدھے کارڈ ہیں۔ اب تصویر کے مطابق 8 کارڈ تیار کر لیں۔ اب آپ کرتب کرنے کے لئے تیار ہیں۔

اب حاضرین کے سامنے کارڈوں کو الٹے رخ سے بڑی احتیاط سے گنیں۔ اب ایک ملکہ کا کارڈ ایک اور گڈی سے لے کر ان کے اوپر رکھیں اور ان کو سامنے سے دکھائیں۔

تمام کارڈ ملکاؤں کے کارڈ ہیں۔ اب ان میں ملکہ کا کارڈ نکالیں اور اس کی جگہ بادشاہ والا رکھ دیں۔ اب گڈی کو موڑیں اور اسے بائیں سے دائیں طرف گھما دیں۔ اب تمام ملکہ والے کارڈ بادشاہ والے کارڈ بن گئے۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایک رومال جو سوڈیم ہائپو سلفیٹ کے محلول میں بھگویا ہوا ہوگا اس کو جب موم بتی کے شعلے کے سامنے کیا جائے گا وہ جلے گا نہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

21

ایک "یکے" کا سوچنا

سامان : تاش کی ایک گڈی۔

جادو : یہ ایک سادہ کرتب ہے' جو اگر اچھی طرح سے پیش کیا جائے' تو یہ تاثر دے گا کہ پیش کرنے والا ذہن کو پڑھنا جانتا ہے۔ اس کھیل کے لئے خاصی مہارت کی ضرورت نہیں۔ کارڈز کے ایک سیٹ کو میز پر رکھیں اور اس کے بعد اعلان کریں کہ آپ حاضرین میں سے کسی ایک ذہن میں یہ خیال منتقل کر رہے ہیں کہ وہ ایک کارڈ منتخب کرے۔ یقیناً کوئی بھی آپ پر یقین نہیں کرے گا۔ لیکن ایسی کوئی بات نہیں۔

اب ایک شخص کو کہیں کہ وہ چار یکوں میں سے ------- پان' چڑیا' حکم' اینٹ میں سے کسی ایک کے متعلق سوچے۔ اسے کہیں کہ اس نے جو کارڈ منتخب کیا ہے' آپ اسے جانتے ہیں اور وہ ایک خاص جگہ پر پڑا ہوا ہے۔ تب آپ اسے کہیں کہ وہ اپنے منتخب کارڈ کا اعلان کرے۔ فرض کریں کہ وہ آدمی کہتا ہے کہ اس نے ایک چڑیا کے یکے کو منتخب کیا ہے۔ فوراً کارڈز کو اٹھائیں اور ان کو میز پر ایک پنکھے کی طرح پھیلا دیں۔ سارے پیکٹ میں سے صرف ایک کارڈ ایسا ہوگا' جس کا منہ اوپر کی جانب ہوگا اور وہ یقیناً چڑیا کا یکہ ہوگا۔

راز : شو کو شروع کرنے سے پہلے' چار یکوں کو اس طرح ترتیب دیں کہ اینٹ کے یکے کو سب سے اوپر رکھیں۔ پان کا یکہ سب سے نیچے۔ چڑیا کا درمیان میں (اوپر کی جانب) اور آخر میں حکم کا اپنی جیب میں' اعلان کیجئے کہ جو کارڈ منتخب کیا گیا ہے' ایک خاص جگہ پر ہے۔ یہ مت کہیں کہ درمیان میں' اوپر یا نیچے یا آپ کی جیب میں ہے۔ اس کھیل کو دوبارہ انہیں حاضرین کے سامنے پیش نہیں کرنا چاہئے۔

kitaabiyat.blogspot.com

29

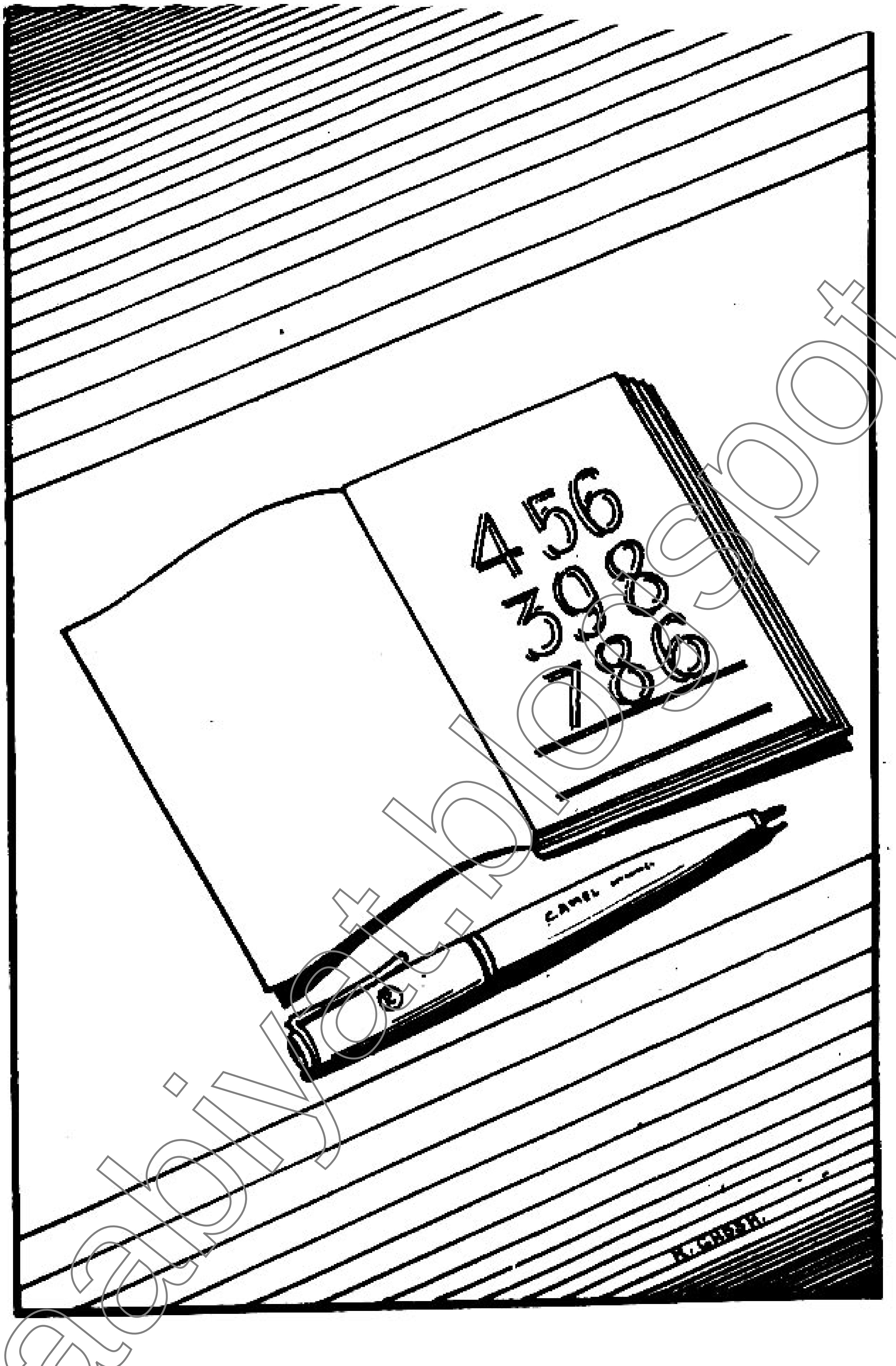
گلاس کا کرتب

سامان : ایک گلاس ' پانی ' کاغذ ' ایک شفاف پلاسٹک کی شیٹ جو گلاس کے منہ پر پوری طرح فٹ آئے۔

جادو : حاضرین کو ایک عام گلاس دکھائیں جو پانی سے لبالب بھرا ہو۔ اس کے اوپر ایک کاغذ کی شیٹ رکھیں۔ نمی کی وجہ سے کاغذ گلاس کے منہ کے ساتھ چمٹ جائے گا۔ اب آہستگی سے گلاس اٹھائیں اور اس کو الٹا پکڑ لیں۔ نہ ہی کاغذ اور نہ پانی گرے گا۔ کوئی تماشائی اگر کہے کہ یہ صرف سائنسی کرتب ہے' اس میں کوئی جادو نہیں ہے۔ انہیں کہیں کہ جادوئی سائنسی کرتب ہے۔ آہستگی سے کاغذ بھی ہٹالیں' تو حاضرین یہ دیکھ کر حیران رہ جائیں گے کہ ایک پانی کا قطرہ بھی نیچے نہیں گرا' جبکہ گلاس بھی الٹا ہے۔

راز : پانی کا گلاس اور کاغذ تماشائیوں کو دکھائیں۔ کاغذ دکھاتے ہوئے پلاسٹک کی ڈسک اس کے پیچھے چھپالیں۔ اب کاغذ کو ڈھکن کے ساتھ گلاس پر پھیلائیں اور اس کو الٹا کرلیں۔ تماشائی شاید یہ کہیں کہ یہ کوئی کرتب نہیں۔ اب آہستگی سے کاغذ باہر نکال لیں۔ ایسا کرتے ہوئے اس بات کا یقین کرلیں کہ پلاسٹک شیٹ گلاس کے پیندے کے ساتھ لگی ہوئی ہے۔ جبکہ پلاسٹک شیٹ بہت پتلی ہے اور حاضرین کو نظر بھی نہیں آرہی ہوگی۔ تو کوئی بھی آپ کے کرتب پر شک نہیں کرے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



قوس قزاح جیسا شعلہ پیدا کرنے کے لئے موم بتی کے شعلے پر لائیکو پوڈیم اور
پاؤڈر ایلومینیم آئرن فلنگ کا مرکب پھینکیں۔

kitabiyat.blogspot.com

30

نمبر کا کرتب

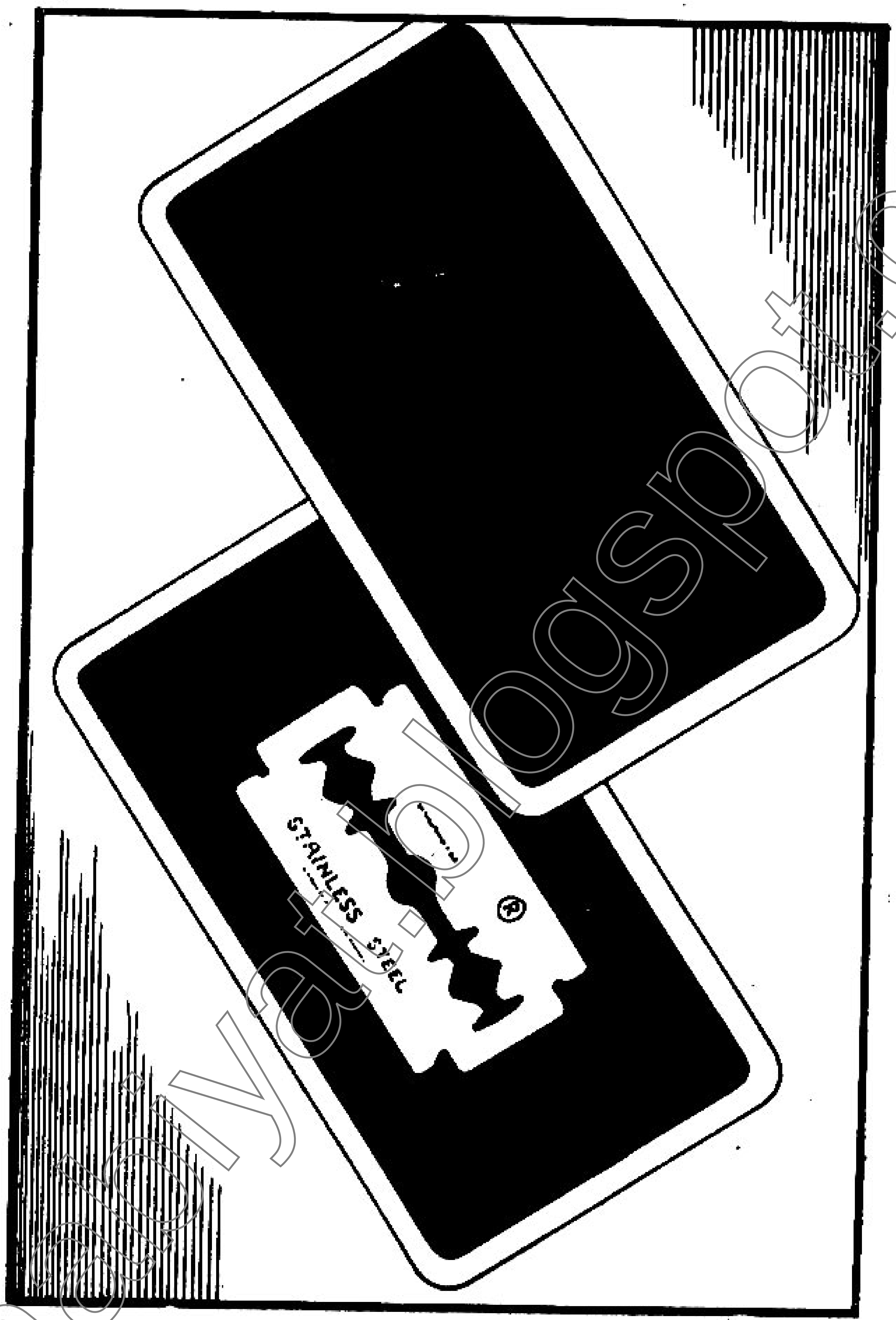
سامان : ایک سو سفید صفحات کی نوٹ بک اور ایک پین۔

جادو : دنیا میں بہت تھوڑے جادو کے متعلق رسالے ہیں۔ 'Linking Ring' ایک قدیم ترین 'جادوئی' رسالہ ہے۔ جو USA میں چھپتا ہے اور ابھی تک جاری ہے۔ ہر مہینے یہ جدید کرتب 'Parade Hocus-Pocus' کالم کے نام سے شائع کرتا ہے۔ مسٹر روی یستوجن کا سٹیج کی دنیا میں نام آئیور اتائیل ہے' اس رسالے کو ایک مزیدار کرتب بھیجا تھا' جو انہیں کی درخواست پر یہاں دوبارہ شائع کیا جا رہا ہے۔

جادوگر تین تماشائیوں کو کہے گا کہ وہ نوٹ بک کے پہلے صفحے پر تین مختلف اعداد لکھیں۔ جب وہ ایسا کر رہے ہوں گے' وہ ایک نمبر ایک کاغذ پر لکھے گا اور کسی اور تماشائی کے حوالے کر دے گا۔ بعد میں وہ کسی کو کہے گا کہ ان کے لکھے ہوئے نمبروں کو جمع کر دیں۔ حیران کن طور پر' ٹوٹل نمبر آپ کے دیئے ہوئے نمبر سے ملتا ہوگا۔

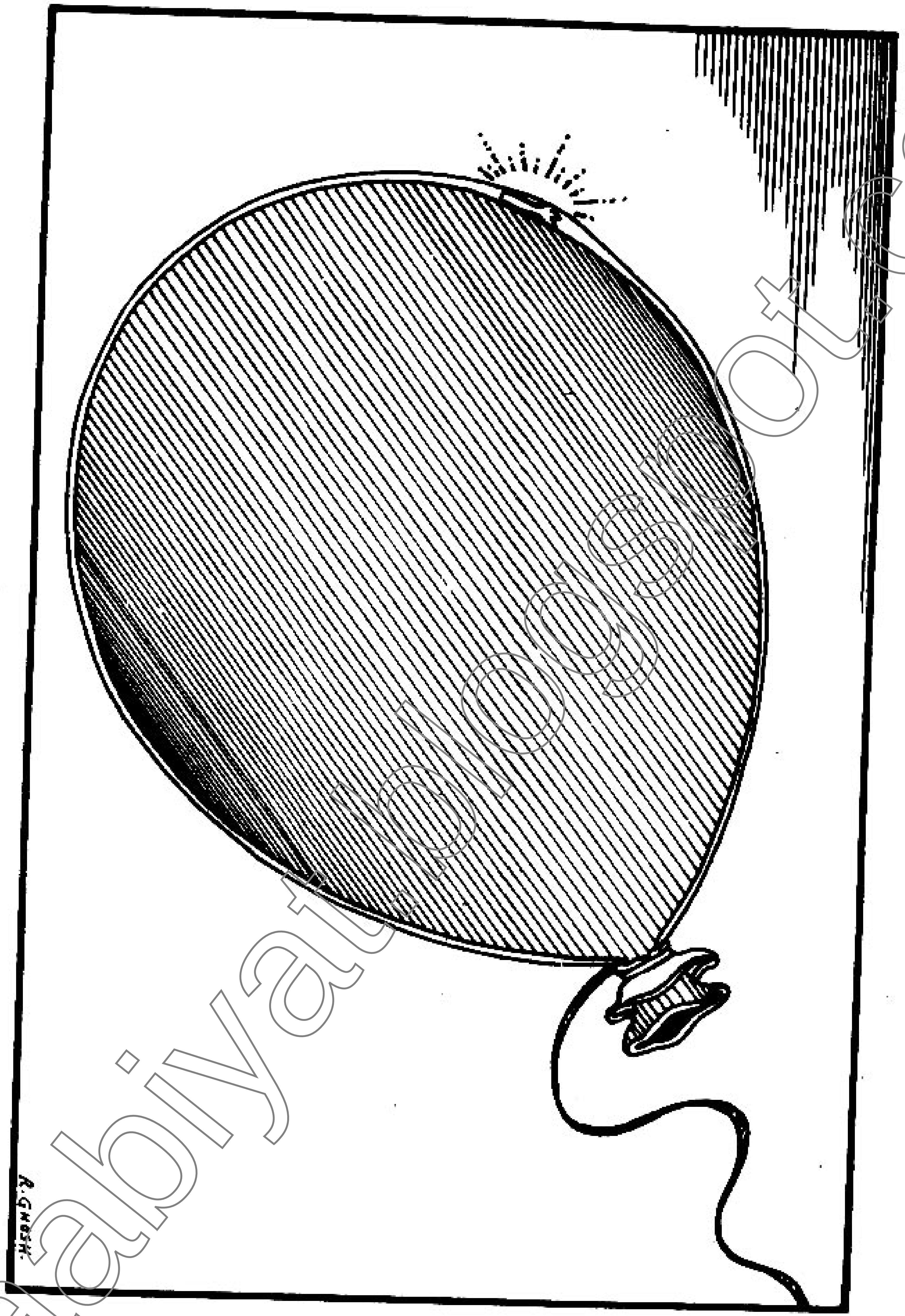
راز : سو سفید صفحات کی نوٹ بک لیں۔ اس پر سادہ براؤن کاغذ کا کور لگا دیں' تاکہ یہ دونوں سائیڈوں سے ایک جیسی نظر آئے۔ شو شروع کرنے سے پہلے کوئی سے تین اعداد مختلف ہندسوں سے لکھیں۔ ایک دوسرے کے نیچے اور انہیں ذہنی طور پر جمع کر لیں' اور اس کو ذہن میں رکھیں۔ جب آپ شو شروع کریں' کتاب کو دوسری جانب سے کھولیں اور تماشائی سے نمبر لکھنے کو کہیں۔ اس دوران آپ ٹوٹل لکھ کر کسی دوسرے تماشائی کو دے دیں گے۔ جب وہ لکھ چکے' تو کتاب لے۔ اس کو بڑی احتیاط سے بند کریں اور پلٹ دیں۔ اب کسی تماشائی کو کہیں کہ وہ ان کو جمع کریں۔ کیسا رہا۔

kitaabiyat.blogspot.com



اپنے میجک آئیٹمز اور کیمیکلز کسی محفوظ جگہ پر مقفل کر کے رکھیں۔

kitaabghar.blogspot.com



ان آئٹموں کو چھوٹے کرتب سمجھ کر نظرانداز مت کریں۔ یہ بعض اوقات سٹیج پر بھری دھوکے سے زیادہ پر اسرار ہوتے ہیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

32 رنگ بدلتا غبارہ

سامان : سرخ غبارہ' سبز غبارہ' ایک لونگ اور دھاگے کا ایک ٹکڑا۔

جادو : رنگ بدلتے کرتب مغربی ممالک میں بہت مقبول ہیں۔ امریکہ میں ایک بونے جادوگر نے اپنے آپ کو رنگوں کا بادشاہ کا نام دیا ہے۔ وہ گرامو فون ریکارڈز' پروں' غباروں' ماچس کی تیلیوں اور ہیٹ وغیرہ کے رنگ بدلتا ہے۔

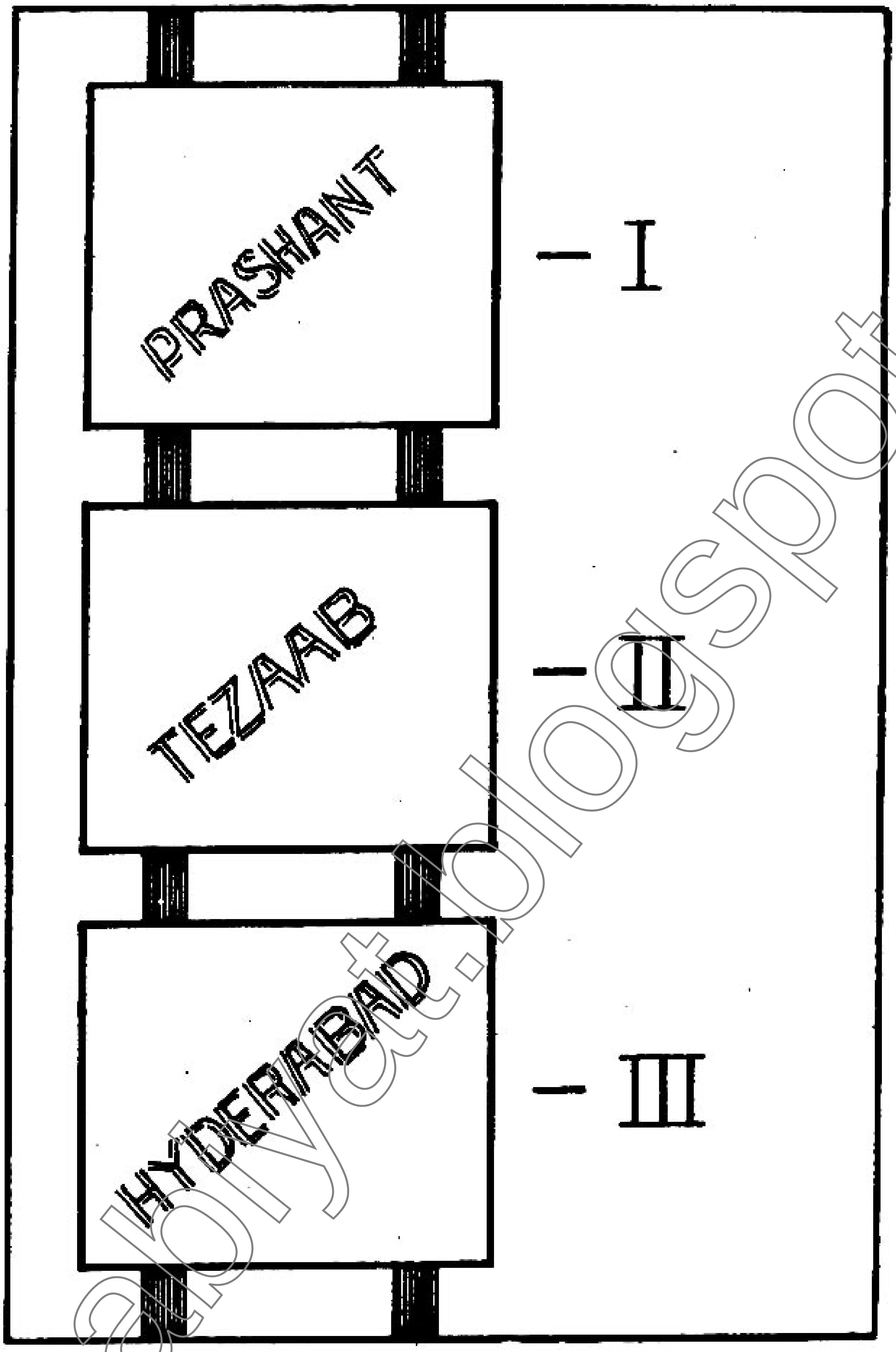
یہاں پر اس کا پسندیدہ رنگ بدلتے غبارے کا' کرتب آپ کے لئے دیا جا رہا ہے۔ جب آپ سالگرہ پارٹی کی تقریب میں جائیں' تو وہاں پر اس طرح کا کرتب پیش کرنا بہت بہترین ہوگا۔ سرخ رنگ کا ایک بھرا ہوا غبارہ لیں اور "ابرا کاڈ ابرا" لفظ کہیں۔ سرخ غبارہ ایک دم سبز رنگ کے غبارے میں بدل جائے گا۔ جی ہاں! یہ سچ ہے۔ آپ بھی اس کو کر سکتے ہیں۔

راز : تقریباً تمام رنگ بدلتے کرتبوں میں مہارت کی ضرورت ہوتی ہے۔ کھیل کی کامیابی کا انحصار بھی اس پر منحصر ہے۔ اس کھیل میں آپ کو پیش کرنے سے پہلے تھوڑی تیاری کی ضرورت ہے۔ سرخ غبارے میں ایک لونگ ڈالیں اور اس میں سبز غبارہ بھی ڈال دیں۔ اب اس میں ہوا بھریں۔ جب سبز غبارے میں ہوا بھری جائے گی' تو سرخ غبارہ بھی خود پھول جائے گا' جبکہ ان کے درمیان لونگ کی وجہ سے کچھ خلا ہوگا۔ اب اس کی گردن پر دھاگہ لپیٹ دیں اور شو شروع کر دیں۔

جب آپ بھرا ہوا سرخ غبارہ دکھائیں گے تو دیکھنے والے اس کے اندر سبز غبارے کی موجودگی سے آگاہ نہیں ہوں گے۔ تھوڑی دیر بعد' انگلی کے ناخن سے لونگ کے نزدیک رگڑ لگائیں' جس سے سرخ غبارہ پھٹ جائے گا اور سبز رنگ کا غبارہ ظاہر ہو جائے گا۔ سرخ غبارے کے ٹکڑے فوراً سبز غبارے کی گردن کے پاس لوٹ جائیں گے جن کو آپ اپنی انگلیوں سے چھپا سکتے ہیں۔

احتیاط : لونگ کو ناخن سے رگڑ لگاتے ہوئے بڑی احتیاط کریں' ورنہ دونوں غبارے پھٹ جائیں گے۔

kitaabiyat.blogspot.com



پانی میں ابالے نشاستے کے محلول سے لکھے ہوئے پیغام پر جب ٹنکچر آیوڈین پھیرا جائے تو وہ کالے رنگ میں بدل جائے گا۔

kitaabiryat.blogspot.com

33

ٹیلی پیتھی نام کا کھیل

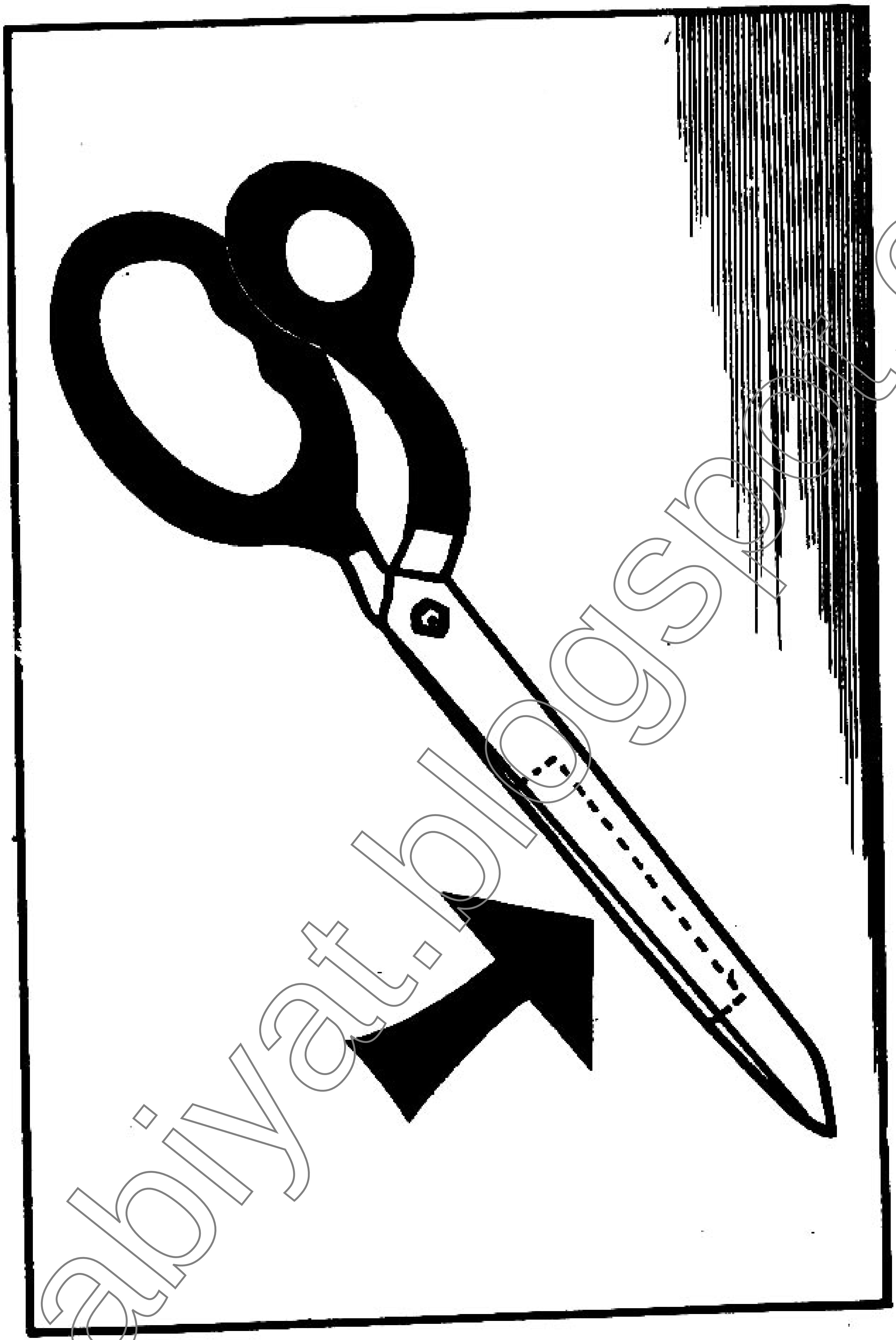
سامان : 4 چھوٹی کاغذ کی پرچیاں' پین اور ایک گلاس۔

جادو : یہاں ایک منفرد کھیل دیا جا رہا ہے' جو بہت اعلیٰ تفریح کا باعث ہوگا۔ آپ دعوی کریں کہ آپ ٹیلی پیتھی کے ماہر ہیں اور کسی بھی مادہ کے ذرائع کے بغیر دوسروں کے ذہنوں تک تجاویز منتقل کر سکتے ہیں' کسی بھی تین دوستوں سے جادوئی کرتب میں حصہ لینے کی درخواست کریں۔ انہیں بتائیں کہ آپ ان ناموں کی پیشین گوئی کر سکتے ہیں۔ جو وہ سوچنے جا رہے ہیں۔ اس سے پہلے وہ نام جو آپ کو زبانی طور پر بتائیں وہ لکھ لیں۔

شو شروع کریں۔ پہلے' ایک دوست کو کہیں کہ وہ اپنی پسند کی کسی فلم کا نام سوچے۔ جب وہ سوچ لے' تو ایک لمحے کے لئے اس کی آنکھوں میں دیکھیں اور ایک چٹ پر نام لکھ دیں۔ تہہ کریں اور اس کو ایک گلاس میں رکھ دیں' اسی طرح کا عمل دوسرے دو دوستوں کے ساتھ جاری رکھیں۔ جب یہ مکمل ہو جائے' تو ان کو کہیں کہ وہ چٹ پر سے ناموں کو پڑھیں ارے حیرت انگیز! آپ کی پیشین گوئی بالکل صحیح نکلی۔

راز : اس کھیل کو شروع کرنے سے پہلے آپ کو ایک حصہ لینے والے فرد کو شریک کھیل کرنا ہوگا۔ آپ شو شروع کرنے سے پہلے بتا دیں کہ اس کو "پرشانت" کا نام سوچنا ہے۔ جب اس کی باری آئے گی۔ شو شروع کریں اور پہلے آدمی سے پوچھیں (آپ کا شریک کھیل والا شخص نہ ہو) کہ وہ کسی فلم کا نام سوچے۔ جب وہ سوچ لیتا ہے' اس کی آنکھوں میں دیکھیں اور یہ اثر دینے کی کوشش کریں کہ آپ اس کے دماغ کو پڑھ رہے ہیں اور ایک چٹ پر "پرشانت" لکھ لیں۔ تہہ کریں اور اس کو گلاس میں ڈال لیں۔ اب اسے کہیں کہ وہ نام کا اعلان کریں۔ صرف تصدیق کے لئے وہ کہتا ہے "تیزاب" آپ مسکرائیں جیسے آپ کی پیشین گوئی صحیح نکلی اور اگلے شخص کی جانب پیشین قدمی کریں۔ اس کو کہیں کہ وہ کسی شہر کا نام سوچے۔

kitaabghar.blogspot.com



ایک پانی سے بھری ہوئی بالٹی سے پانی چھلکے گا۔ جب اس کو تیزی سے بازو کے
فاصلے سے گھمایا جائے گا یہ بوجہ دفع عن المرکز قوت کے تحت ہو گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

34

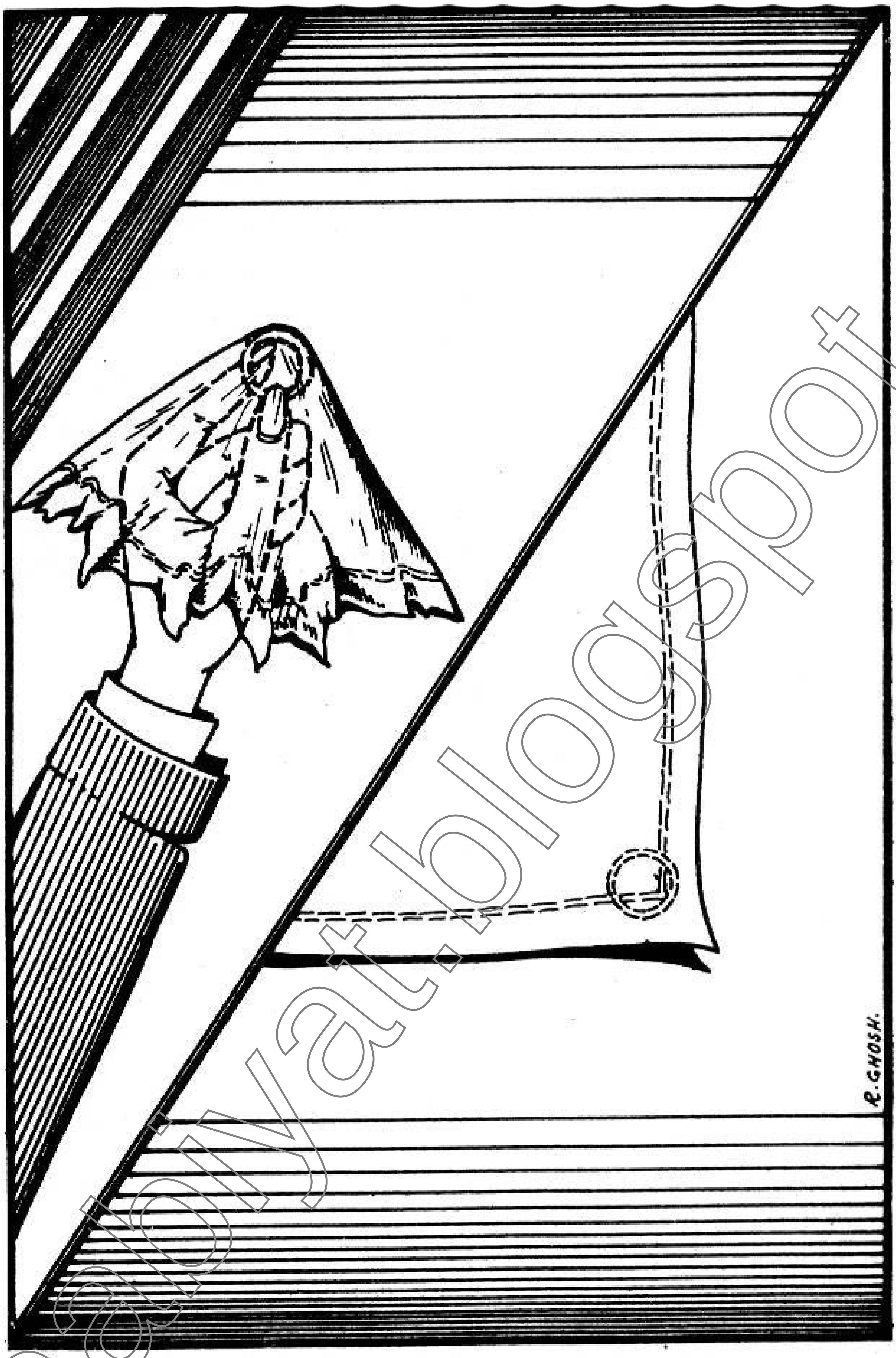
ایک تیز کارڈ چال

سامان : ایک قینچی، ملاقاتی کارڈ۔

جادو : جادو سیکھنے کا ایک بہترین طریقہ اس کو فوراً کرنے میں ہے۔ میں آپ کو مشورہ دیتا ہوں کہ پراسرار کھیل کی بجائے Puzzle (دماغی) کرتب سے ابتداء کریں۔ کوئی بھی چیز جو حاضرین کے دل میں شوق پیدا کرے ایک اچھی تفریح ہوتی ہے۔ یہاں ایک ترسانے والا خاص کرتب دیا جا رہا ہے، جو اکثر لوگوں کو دھوکے میں رکھتا ہے۔ حاضرین کو ایک چھوٹا ملاقاتی سائز کا کارڈ اور ایک قینچی دکھائیں۔ آپ ان کو بتائیں کہ آپ کارڈ کو ہوا میں اچھالیں گے اور جیسے وہ نیچے آئے گا، آپ اس کا کونہ کاٹ لیں گے۔ ان کو بتائیں کہ آپ ایسا کرنے کے قابل کئی سال کی پریکٹس کے بعد ہوئے ہیں اور اس کو ثابت کریں۔ اگر کوئی تماشائی چیلنج کرے، تو اس کو قینچی اور کارڈ دیں لیکن وہ ایسا کرنے میں ناکام رہے گا۔

راز : اس سے پہلے آپ شو شروع کریں کارڈ کا ایک کونہ کاٹ کر اس کو قینچی کے بلیڈ کے درمیان رکھ دیں جب آپ کارڈ کو ہوا میں پھینکیں گے، جھوٹ موٹ ایسا ظاہر کریں جیسے آپ کارڈ کاٹ رہے ہیں۔ جب آپ قینچی کو کھولیں گے تو چھپا ہوا ٹکڑا لہراتا ہوا زمین پر گرے گا۔ ایسا محسوس ہوگا کہ آپ نے واقعی کارڈ کا کونہ کاٹ لیا ہے۔ جب تماشائی چیلنج کرے، آپ کارڈ اور قینچی اس کے حوالے کریں اور تماشا دیکھیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



نکل کلوریٹ کے ہلکے محلول سے لکھیں، ذرا سی حرارت سے تحریر بہتر ہو جائے گی۔

kitaabiyat.blogspot.com

35

فنجیورنگ (Funjuring)

سامان: ایک رومال ' ایک مصنوعی چھلا ' ایک اصلی چھلا ' سوئی اور دھاگہ۔

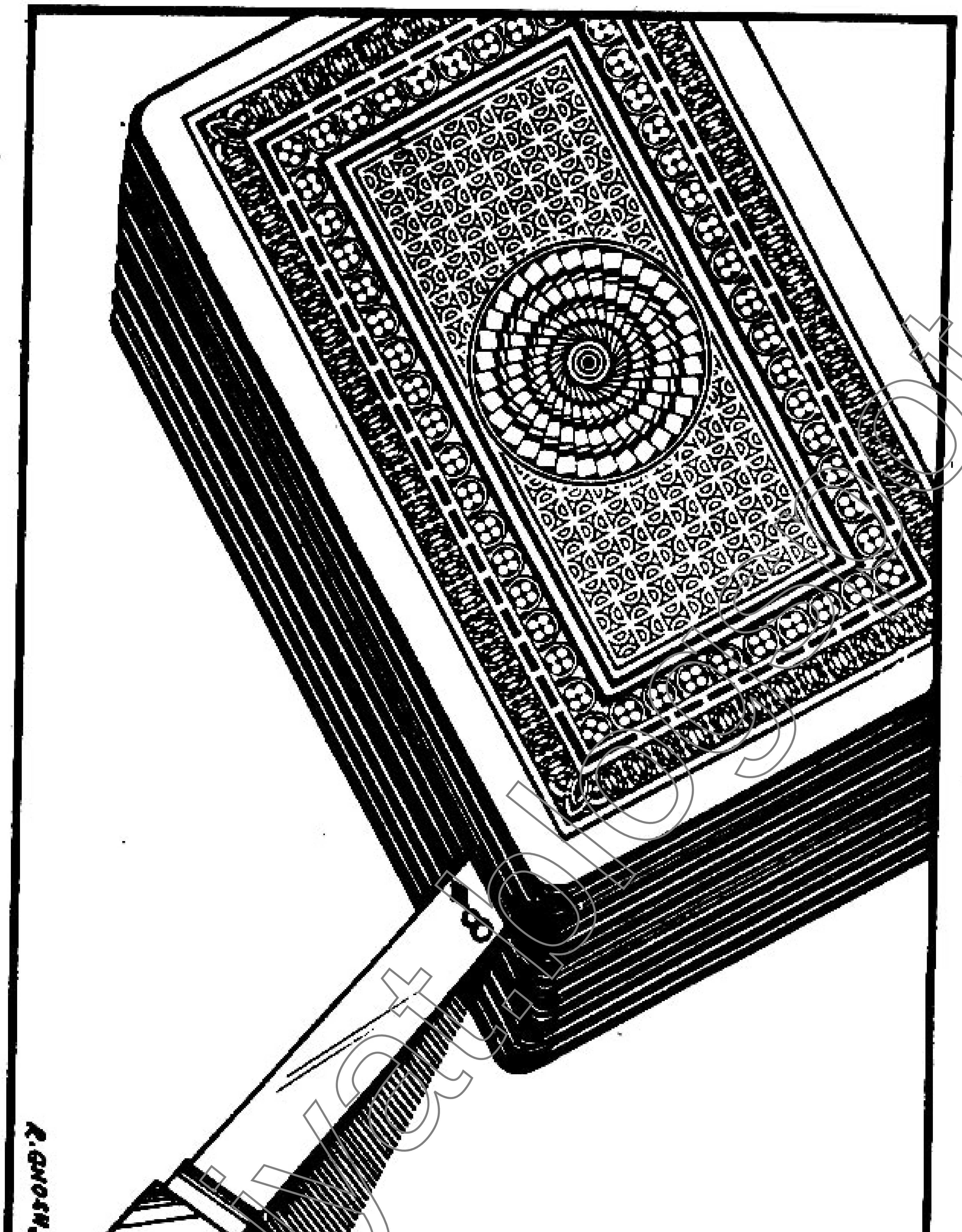
جادو: پاؤل ڈینیل ' بین الاقوامی درجے کے ایک جادوگر اور کامیڈین سمجھے جاتے ہیں۔ وہ نہ صرف جادوئی چیزیں بائیں ' دائیں اور درمیان میں کھڑی کرتے تھے ' بلکہ ساتھ ساتھ اپنے معرکے کی کامیڈی بھی کرتے ہیں۔

یہاں پر پاؤل کا ایک پسندیدہ کھیل دیا جا رہا ہے ' جسے وہ ہر شو میں پیش کرتے ہیں۔ وہ ایک خاتون تماشائی سے ایک چھلا لیتے اور اس کو رومال میں رکھ لیتے۔ چند حرکات کے بعد وہ رومال کو ہوا میں لہراتے اور چھلا غائب ہوگیا ہوتا۔

راز: اگرچہ اس کرتب کا اثر بہت اعلیٰ ہے ' لیکن کرتب بہت سادہ ہے اور اس کے لئے تھوڑی مشق کی ضرورت ہے۔ ایک مصنوعی چھلا رومال کے کنارے میں ایک اہم کردار ادا کرتا ہے۔ یہ رومال حاضرین کو دکھائیں اور انگلیوں نے چھلے کو چھپایا ہو۔ ایک چھلا حاضرین سے حاصل کریں۔ اب اپنے ہاتھ میں اصلی چھلے کو رومال کے نیچے رکھیں اور دوسرے کو اوپر ہی رہنے دیں اور یہ ظاہر ہو کہ یہ حاضرین سے حاصل شدہ چھلا ہے۔

اسی دوران ' اصلی چھلے کو ہتھیلی میں رکھیں۔ حاضرین میں کسی بھی ممبر کو کہیں کہ وہ رومال کو ہوا میں لہرائیں۔ لہراتا ہوا حصہ زیادہ کشش رکھے گا اگر کوئی تماشائی ایسا کرے۔

kitaabiyat.blogspot.com



حادثات نہ صرف نو آموز سے بلکہ بہت تجربہ کار لوگوں سے بھی ہوتے ہیں۔
اس لئے کیمیائی کرتب کرتے وقت احتیاط کریں۔

kitaabghar.blogspot.com

36

سر گوشی کرتا ہوا چاقو

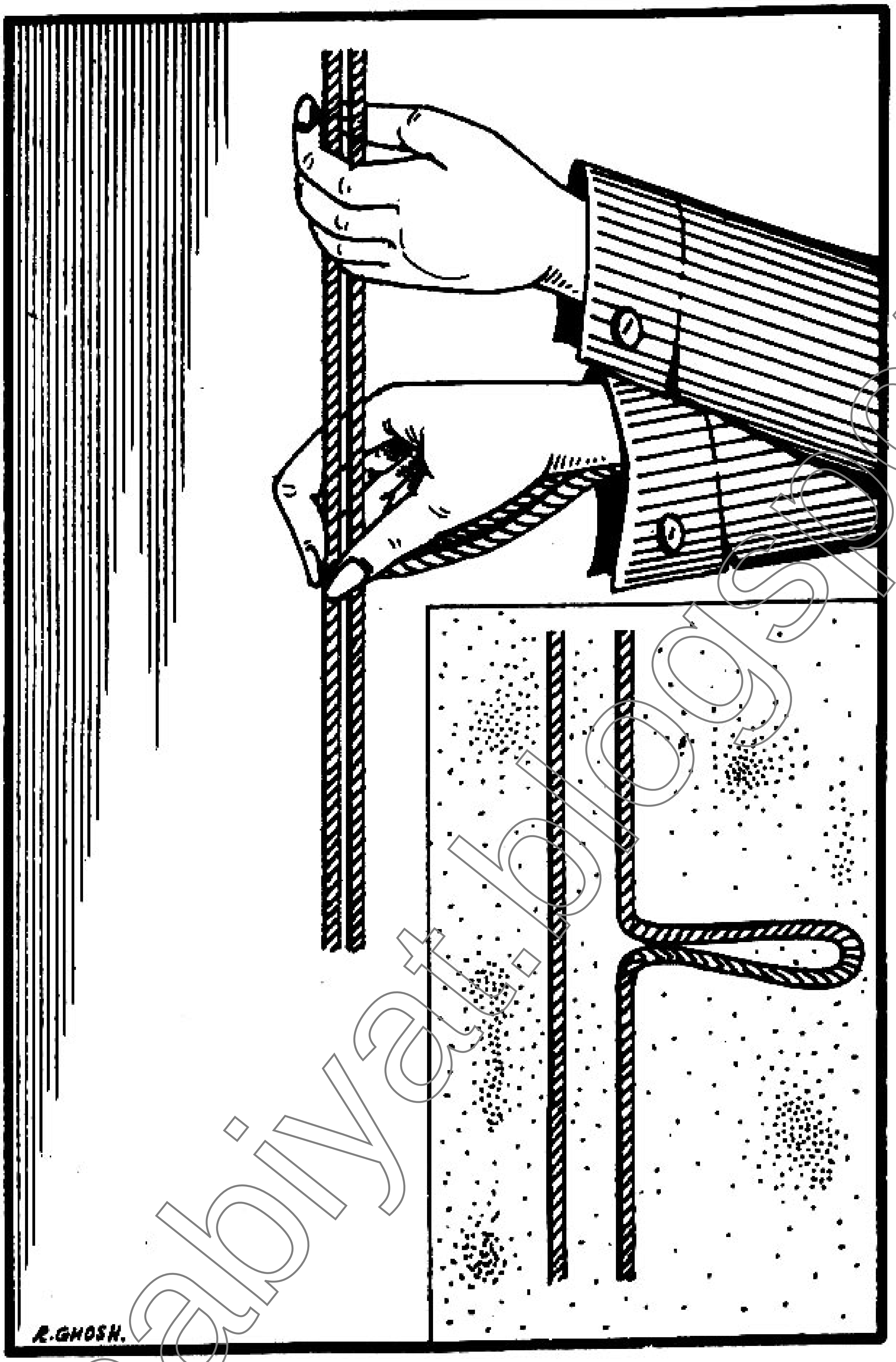
سامان: کارڈز کا ایک پیکٹ، ایک سٹین لیس سٹیل کا چاقو۔

جادو: ایک عام تاش کا پیکٹ لیں اور اس کو معائنے کیلئے دکھائیں، پھینٹنے کے بعد تماشائیوں کو دکھائیں اور اس کو میز پر رکھ دیں۔ اب ایک عام مکھن والا چاقو لیں اور اس کو گڈی میں داخل کریں تاکہ وہ اس کو دو حصوں میں منقسم کر دے۔ اب ایک تماشائی سے درخواست کریں کہ وہ اس کا اوپر والا حصہ اٹھائے اور اعلان کریں کہ آپ اس کے اوپر والے کارڈ کو پہچان سکتے ہیں۔

وہ آپ پر یقین نہیں کریں گے، لیکن آپ اس کو ثابت کر سکتے ہیں۔ چاقو کو اپنے کان کے نزدیک لائیں اور یہ شو کریں کہ چاقو آپ کے کان میں سرگوشی کر رہا ہے اور اب کارڈ کے نمبر کا اعلان کر سکتے ہیں۔

راز: اس کرتب کا راز نئے سٹین لیس سٹیل کے چاقو میں پوشیدہ ہے۔ کارڈ کو میز پر رکھیں اور چاقو کا بلیڈ سیدھے اپنے نزدیک سے پیکٹ کے آخر میں داخل کریں۔ اس طرح دو تین دفعہ کریں اور آخر میں چاقو داخل کریں اور اس کو تھوڑا سا اوپر اٹھائیں، جس سے آپ کو بلیڈ میں کارڈ کے آخری کونے میں لکھے نمبر اور رنگ کا عکس دکھائی دے گا۔ کیسا!

kitaabiyat.blogspot.com



مرکیورس نائٹریٹ کے طاقتور محلول سے لکھی ہوئی تحریر کو جب ایمونیا فیومز کے سامنے کیا جائے گا تو کالی نظر آئے گی۔

kitaabiyat.blogspot.com

37

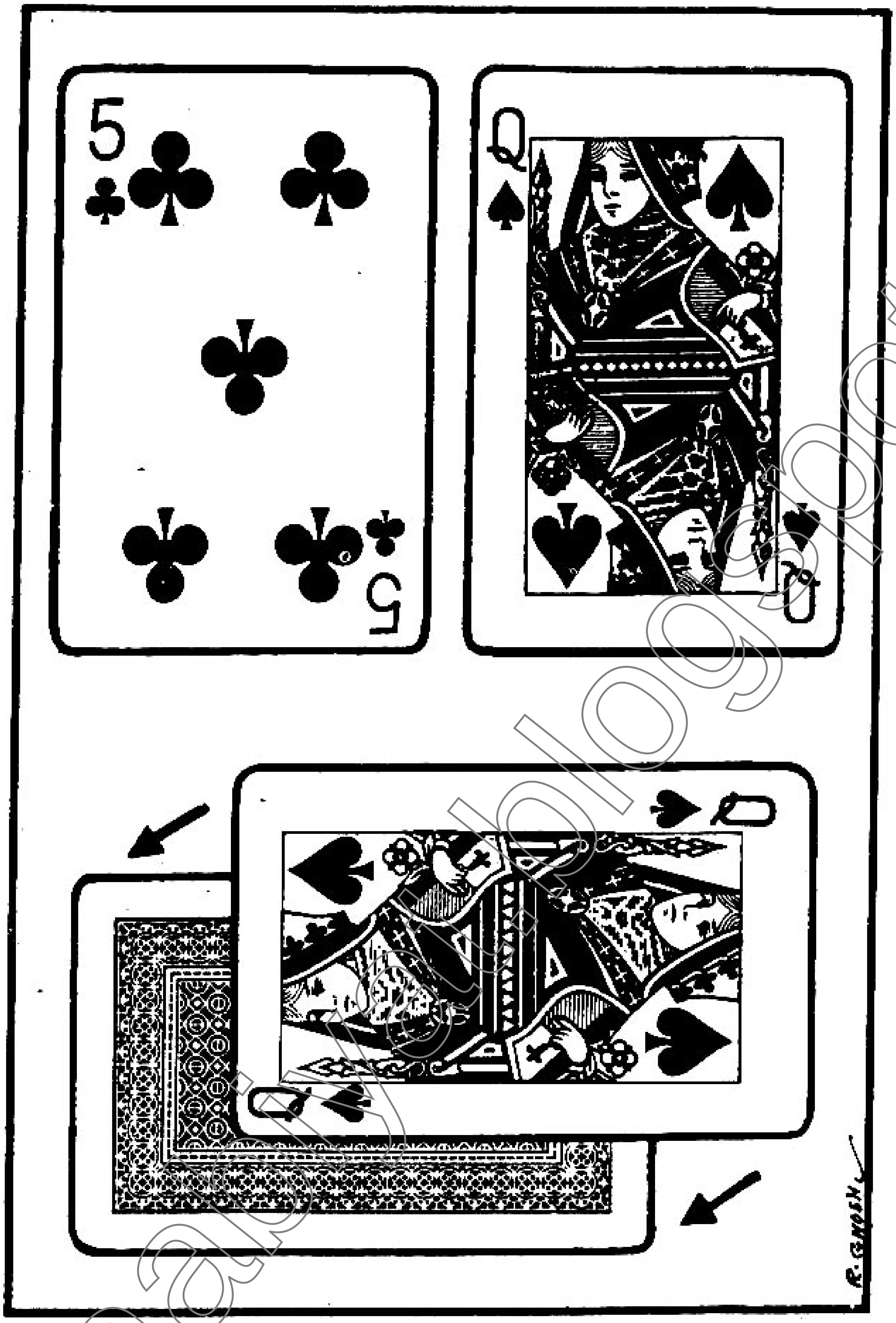
لچکدار رسی

سامان : ایک رسی جس کی لمبائی ایک فٹ ہو' اور ایک اور رسی جس کی لمبائی ایک میٹر ہو۔

جادو : مسٹر ٹیڈ' جو بمبئی کی صاحب اثر شخصیات میں سے ایک بڑے جادوگر ہیں' وہ اکثر اپنی پریس کانفرنس میں اپنا یہ مقبول کرتب دکھایا کرتے ہیں۔ آپ بھی اس سنسنی خیز کھیل کو صرف دو رسیوں سے کر سکتے ہیں۔ دو چھوٹی رسیوں کے ٹکڑے دکھائیں۔ ایک ٹکڑا حاضرین میں کسی ممبر کو دیں اور دوسری اپنے پاس رہنے دیں۔ اسے کہیں کہ جیسا میں کرتا ہوں' ویسا کرتے جائیں۔ اپنی رسی کو درمیان میں سے اپنے بائیں ہاتھ سے بڑی مضبوطی سے پکڑ لیں۔ وہ بھی اس طرح کرے گا۔ تب اس کے ایک سرے کو پکڑیں اور اس کو کھینچنا شروع کریں۔ رسی بڑھنی شروع ہو جائے گی۔ یہ بڑھتی جائے گی' جب تک یہ ایک میٹر لمبی نہیں ہو جاتی۔ جبکہ تماشائی کی رسی متعدد کوششوں کے بعد ایک انچ بھی نہیں بڑھے گی۔

راز : بہت سے اچھے کرتب ایک سادہ راز کا نتیجہ نہیں ہوتے' لیکن دستی کاموں میں ایجادات کا ایک بڑا حصہ اور بہت زیادہ مشق پیش کئے جانے سے قبل' کے مرہون منت ہوتے ہیں۔ اس خاص کرتب میں ہاتھوں کی تیزی تماشائیوں کی آنکھوں کو دھوکہ دیتی ہیں۔ اگر آپ تصویر پر ایک سرسری نگاہ ڈالیں تو آپ راز کو دیکھ سکتے ہیں۔ اس کرتب کا اثر آپ کی سبک دستی اور غلط رہنمائی میں ہے۔ شو شروع کرنے سے پہلے رسی کو اپنے بازو کے ساتھ رکھیں اور پھر تصویر کے مطابق کوٹ تک پہنچیں۔ سروں کو اپنے بائیں ہاتھ میں اکٹھا رکھیں۔ نظر آنے والے سرے ایک چھوٹی رسی کی شکل میں نظر آئیں گے۔ اب ایک اور چھوٹی رسی لیں اور شو شروع کر دیں۔ دوسری رسی ان کو دیں اور کہیں کہ جیسا میں کرتا ہوں ویسا کرتے جائیں۔ آپ کو حقیقی لطف ملے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com



کچے انڈوں میں سے ابلے انڈے کو پہچاننے کیلئے ہر ایک کو گھمائیں' ابلا ہوا انڈہ
زیادہ دیر تک گھومے گا۔

kitaabwala.blogspot.com

38

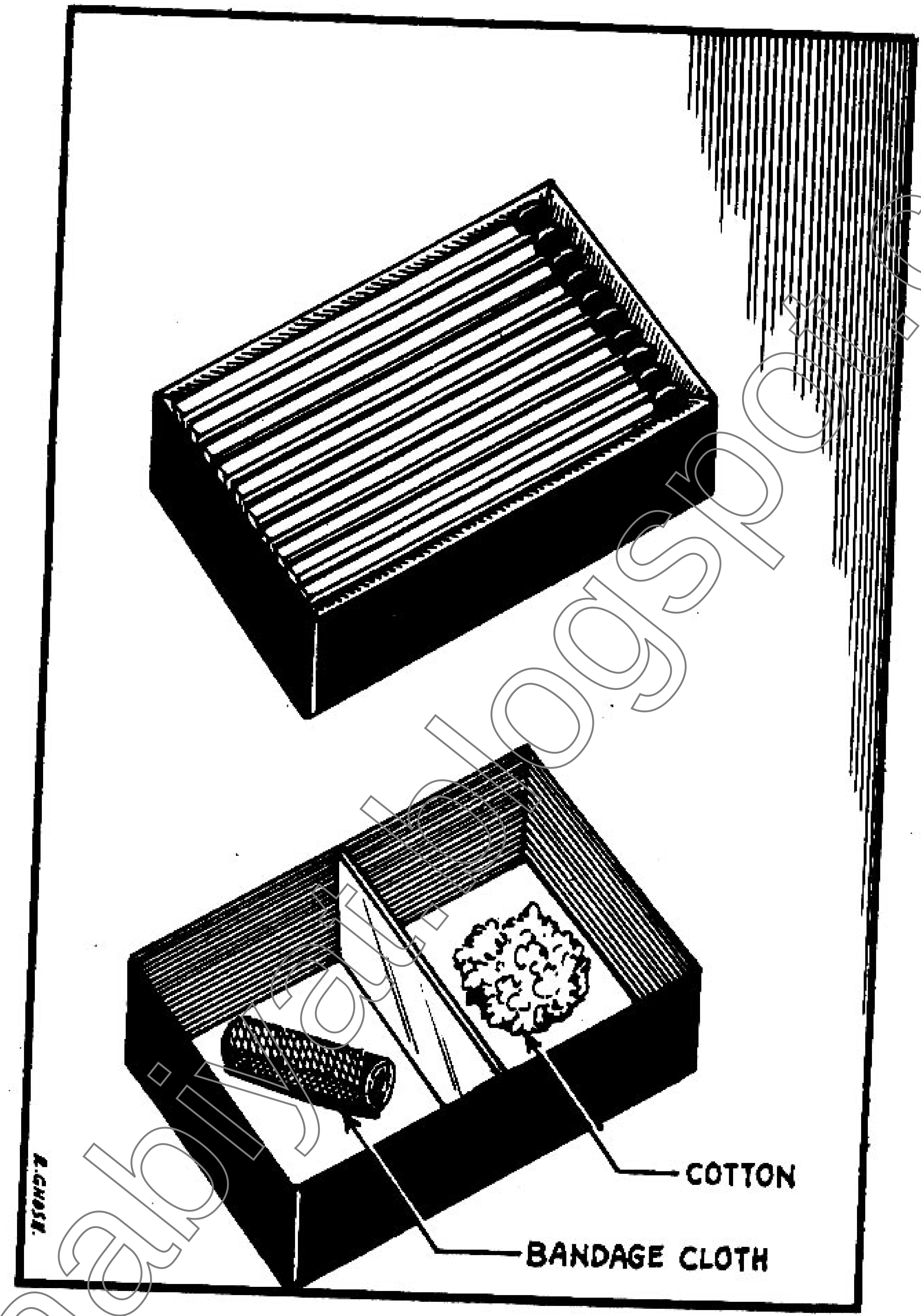
حاضرین ہمیشہ غلط ہوتے ہیں

سامان : ایک جیسے کارڈز کے دو جوڑے' مثلاً دو چڑیا کے پانچ ' دو حکم کی ملکائیں اور گوند۔

جادو : "گاہک ہمیشہ صحیح ہوتے ہیں" یہ دکانداروں کا نعرہ ہے۔ جادوگروں کا نعرہ ہے۔ "تماشائی ہمیشہ غلط ہوتے ہیں" مجھ پر یقین نہ کریں۔ اوکے۔ میں آپ پر یہ کرتب ایک کارڈ کے ذریعے ثابت کر دوں گا۔ اپنے حاضرین کو دو کارڈ دکھائیں۔ کہیں کہ حکم کی ملکہ اور چڑیا کا پانچ ان کو ایک خالی بکس یا ہیٹ میں رکھ دیں۔ اب ملکہ کے کارڈ کو باہر نکالیں اور ان کو بتائیں کہ آپ ان کی ذہانت کو چیک کرنے لگے ہیں۔ ایک تماشائی سے پوچھیں ------ ہیٹ میں کونسا کارڈ باقی ہے؟ وہ شاید جواب دے "چڑیا کا پانچ" جو صحیح ہے۔ لیکن پھر آپ اس کو کہہ سکتے ہیں کہ وہ غلط ہے۔ کیونکہ ملکہ والا کارڈ ہیٹ میں اور پانچ والا کارڈ آپ کی جیب میں ہے۔ وہ آپ کی بات پر یقین نہیں کرے گا۔ لیکن آپ ہیٹ میں سے ملکہ والا کارڈ اور جیب میں سے پانچ والا کارڈ اپنے بیان کی صداقت کے لئے نکال سکتے ہیں۔ اس نقطہ اوج پر یقیناً آپ کو داد تحسین ملے گی۔ آپ اس کھیل کو جتنی دفعہ مرضی چاہیں دہرا سکتے ہیں۔

راز : اب گوند کے ساتھ ہر ایک جوڑے کو پشت کی جانب سے بڑی احتیاط سے جوڑ دیں۔ جس سے وہ دہرے منہ والے کارڈ بن جائیں گے۔ اب ان کارڈوں کو دو کارڈوں کی حیثیت سے دکھائیں اور ہیٹ میں گرا دیں۔ ایک کارڈ نکالیں اور ملکہ والا حصہ حاضرین کو دکھائیں اور اس کو اپنی جیب میں رکھیں۔ جب تماشائی کہے کہ ملکہ والا کارڈ آپ کی جیب میں ہے' کارڈ کو ہیٹ سے باہر نکالیں اور ان کو ملکہ والی سائیڈ سے دکھائیں اور اپنی جیب سے کارڈ نکالیں اور 5 سائیڈ سے دکھائیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



پوٹاشیم برومائیڈ کے محلول سے تحریر لکھیں۔ اس سے مماثل کاپر سلفیٹ کا
محلول پہلی تحریر لکھنے کے لئے استعمال کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com

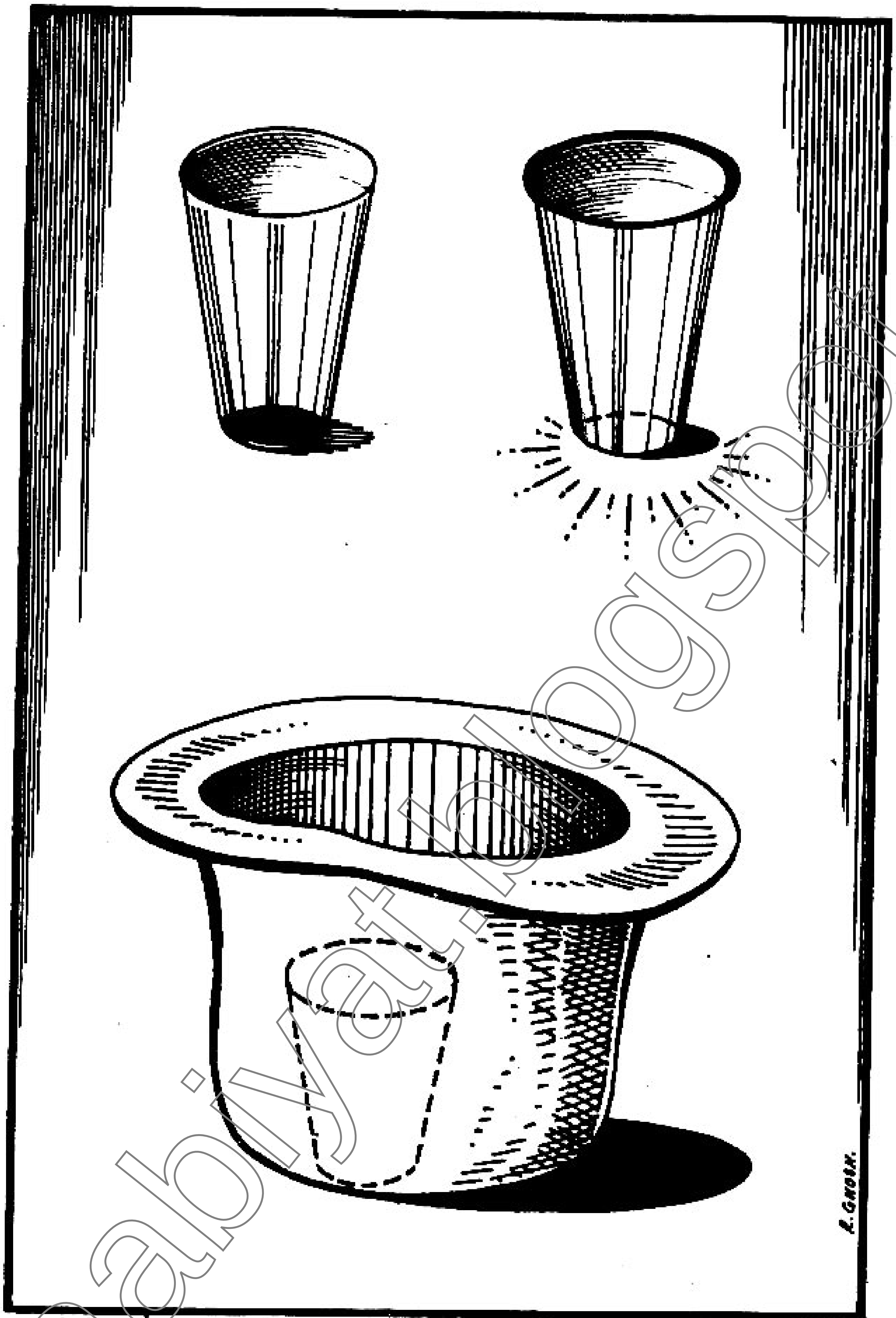
39 فسٹ ایڈ ماچس کی ڈبیا

سامان : ایک ماچس کی ڈبیا جس کی دو جانب واضح لیبل موجود ہو' سفید روئی' بینڈایج کا کپڑا اور 10 ماچس کی تیلیاں۔

جادو : جادو کے حلقے کے ارکان گرمیوں کے دوران پکنک مناتے اور ہر ایک سے امید کرتے کہ وہ کوئی کرتب دکھائے۔ لہٰذا اندرون حلقہ محفلیں ہوتیں اور بڑے جادوئی راز زیر بحث آتے۔ ایک دن' اسی طرح کی محفل کے دوران' ایک نوآموز جادوگر ہمارے جھونپڑے میں دوڑتا ہوا آیا اور فسٹ ایڈ بکس کے متعلق پوچھا' کیونکہ اس کی انگلی کٹ گئی تھی۔ بدقسمتی سے ہمارے پاس نہیں تھا اور میں اس کی معذرت کرنے والا تھا۔ لیکن ہمارے ایک دوست مہندر صاحب جو دہلی سے تعلق رکھتے تھے' نے کہا کہ وہ ضروری فسٹ ایڈ سامان علاج کے لئے فراہم کر سکتے ہیں۔ انہوں نے ہمیں تیلیوں سے بھری ایک ماچس کی ڈبیا دکھائی۔ کچھ جادوئی لفظ بولے اور ڈبیا کھول دی اور! اس کے اندر صاف روئی تیلیوں کی جگہ پڑی ہوئی تھی۔ انہوں نے ڈبیا کو بند کیا اور فوراً کھولا تو ہر ایک کی حیرانگی کے لئے اس کے اندر بینڈایج کپڑا پڑا ہوا تھا۔ اس موقع پر ان کا جادو ہمارے لئے بڑا مفید تھا۔

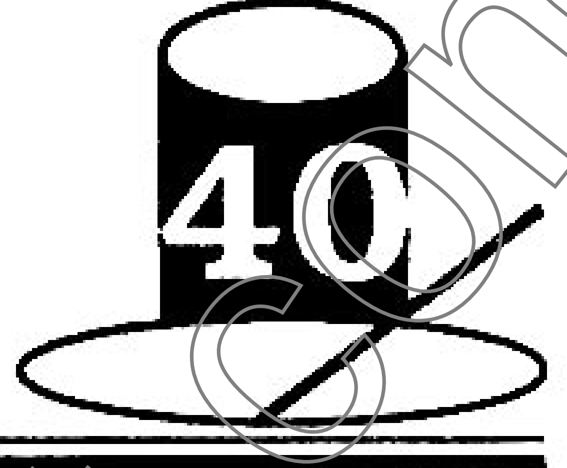
راز : شو شروع کرنے سے پہلے' ٹرے کی باہر جانب نچلی طرف ماچس کی دس تیلیاں لگائیں۔ یہ بھری ہوئی ڈبی کا تاثر دیں گی۔ ٹرے کو درمیان سے دو حصوں میں تقسیم کریں۔ اب ایک حصہ میں کچھ روئی اور دوسرے میں بینڈایج کا کپڑا رکھیں اور اس کو بند کر دیں۔ اب آپ کی فسٹ ایڈ ماچس کی ڈبیا تیار ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



جتنے آپ زیادہ کرتب پیش کریں گے، اتنے ہی زیادہ آپ حاضرین کے دماغ اور
جادو کے متعلق سیکھیں گے۔

kitaabiyat.blogspot.com



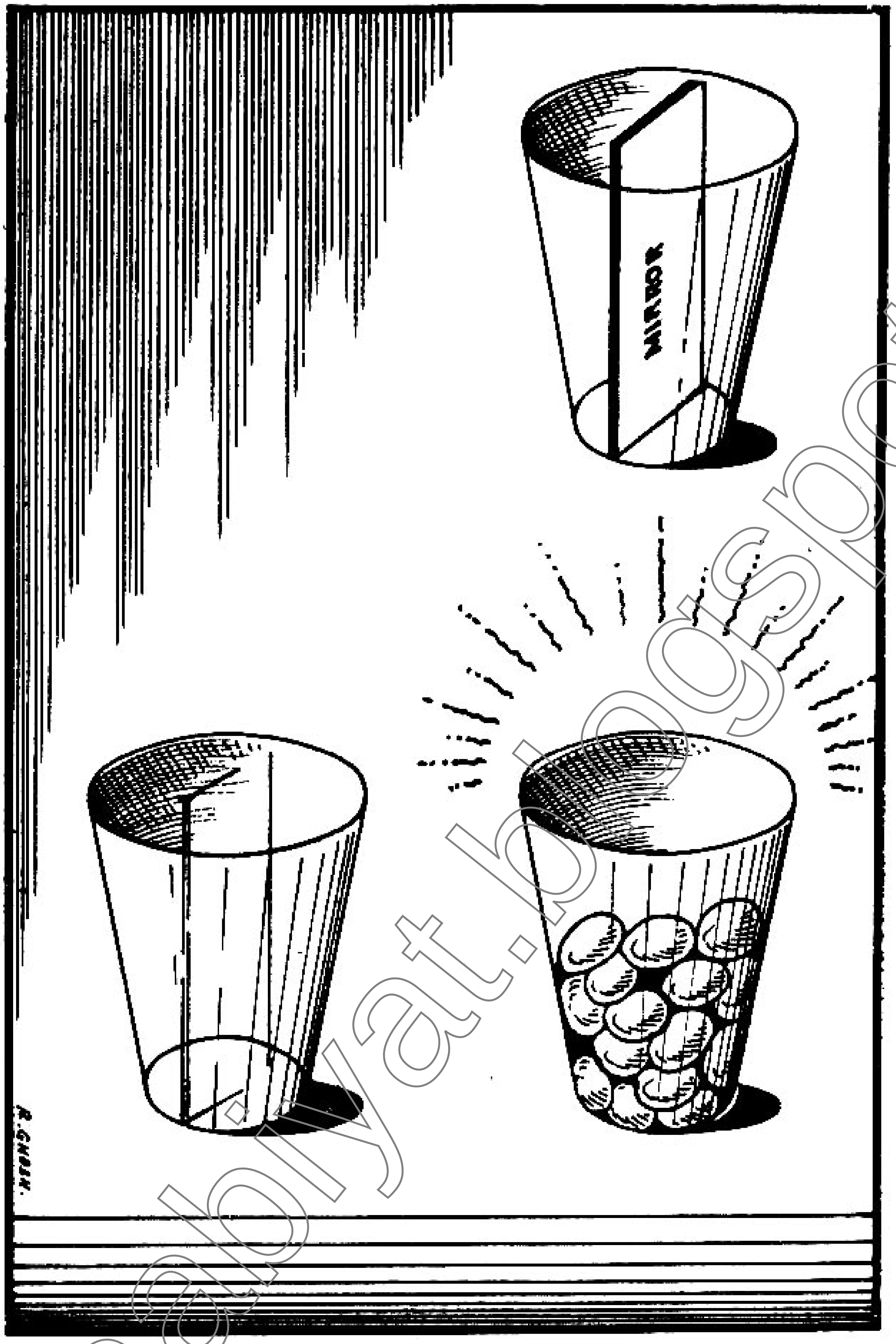
OOPS! کپ پھسل گیا

سامان : ایک جادوگروں والا ہیٹ' دو کاغذ کے کپ (ایک کپ لیں' اور مڑے ہوئے کپ کو کاٹ دیں (کپ 1) ' دوسرے کپ کو تہہ سے کاٹ دیں (کپ 2) اب کپ نمبر2 کپ نمبرایک میں رکھیں اور وہ ایک کپ لگے گا) اور ایک گلاس پانی۔

جادو : یہاں ایک مزاحیہ کرتب دیا جا رہا ہے۔ جو کسی بھی جادوگر کو کامیابی عطاء کرے گا۔ اس کھیل میں' جادوگر کو جھوٹ موٹ ایک غلطی کا اقرار کرنا ہوگا' جو اتفاقی طور پر صحیح چیز میں بدل جائے گا۔ جادوگر ایک ہیٹ اور ایک کاغذ کا کپ حاضرین کو دکھائیں۔ وہ ایک پانی کا گلاس لے گا اور غیرحاضر دماغی سے میز پر پڑے گلاس میں پانی انڈیلنے کی بجائے ہیٹ میں گرا دے گا۔ پھر وہ اپنی غلطی کا احساس کرے گا اور کپ کو ہیٹ میں رکھ دے گا۔ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑانے کے بعد' وہ کاغذ کا کپ اٹھائے گا' جو یقیناً پانی سے بھرا ہوا ہوگا' آخر میں وہ خالی ہیٹ دکھا دے گا جو بالکل خشک ہوگا۔

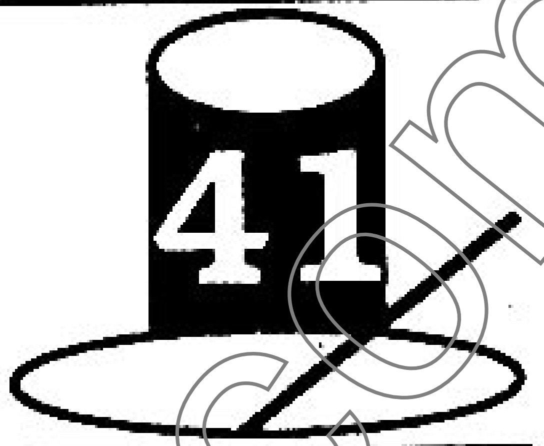
راز : حاضرین کو ہیٹ اور خالی کپ دکھائیں۔ احتیاط سے کپ ہیٹ میں رکھ دیں۔ اب کپ نمبر2 کو ہیٹ میں سے اٹھائیں اور ایک جانب رکھ دیں۔ حاضرین کو ایک گلاس پانی کا دکھائیں اور ہیٹ میں گرا دیں۔ جب آپ اس کو ہیٹ میں گرائیں گے تو حاضرین حیران رہ جائیں گے کہ آپ اپنی غلطی کیوں کر رہے ہیں۔ پھر ایسے اداکاری کریں' جیسے آپ اس پر شرمندہ ہیں۔ کہیں "میرا مطلب کپ میں پانی گرانا ہے' ہیٹ میں نہیں" تب کپ نمبر2 ہیٹ میں رکھیں۔ ایسا کرتے ہوئے اس کو احتیاط سے کپ نمبر1 میں رکھ دیں۔ دونوں کپ ایک ساتھ اٹھالیں۔ آخر میں ان کو مکمل خشک اور خالی ہیٹ دکھا دیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



لوگوں پر کالا جادو کرنے والوں کی جعل سازیوں کو ظاہر کریں، جو ان جادو ٹونا کے
نام پر لوٹتے ہیں

kitaabiyat.blogspot.com



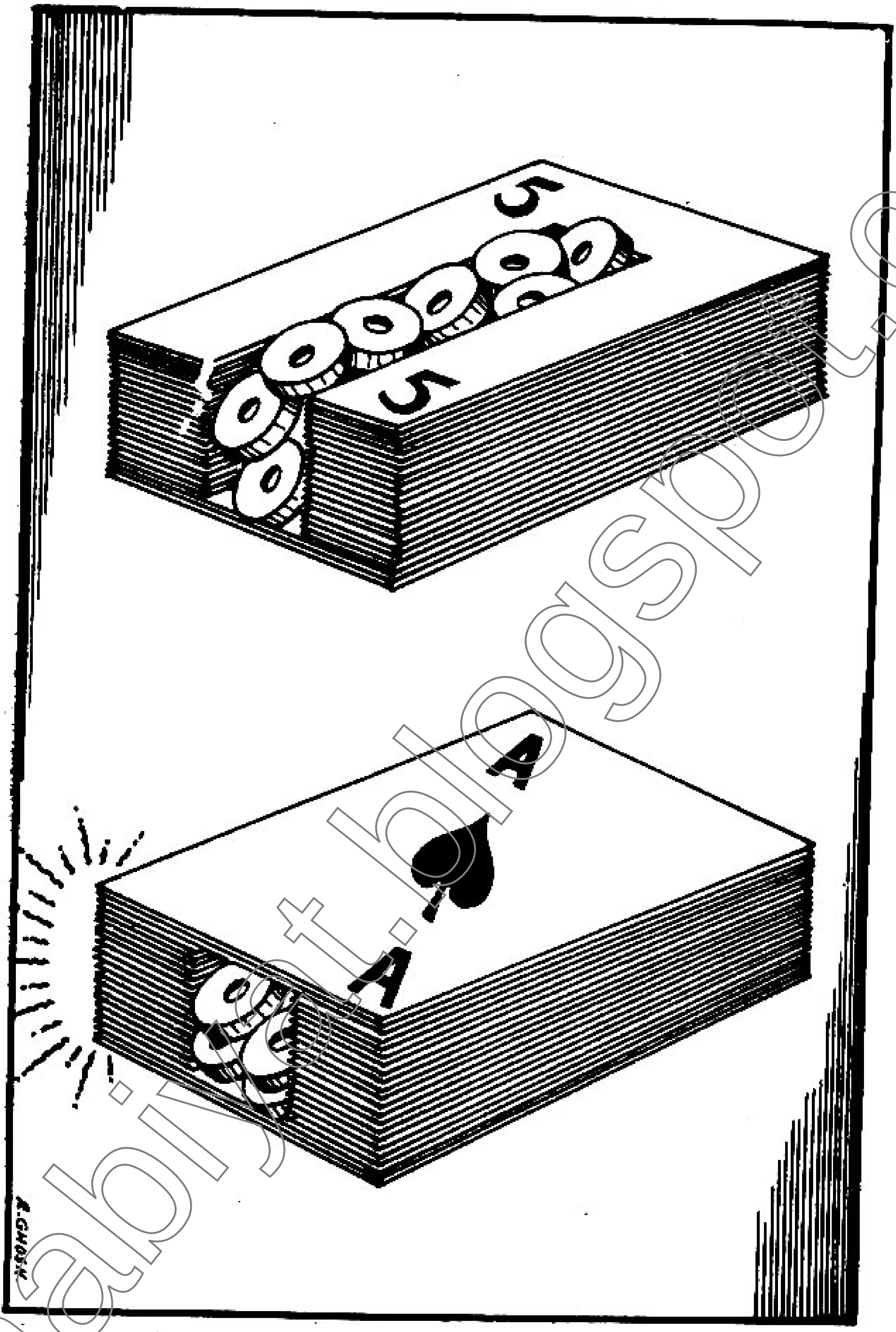
ہوا سے ہلکی گولیاں

سامان : ایک شیشے کا گلاس جس میں ایک آئینہ کا ٹکڑا تصویر کے مطابق ہو (کوئی بھی فوٹو فریم بنانے والا ایسا بنا سکتا ہے) بسکٹ، گولیاں، ٹافیاں، اور رومال۔

جادو : بچے ہمیشہ گولیوں، سکوں اور بسکٹوں کا استعمال اچھا سمجھتے ہیں۔ خاص طور پر جب وہ سکول اور سالگرہ کی تقریبات میں مظاہرہ کر رہے ہوں۔ ایک جادوگر ہمیشہ اپنے حاضرین میں قہقہے ابھار سکتا ہے، اگر وہ سکے یا گولیاں پیدا کرے۔ یہاں بچوں کے لئے ایک کھیل دیا جا رہا ہے۔ ایک عام گلاس دکھائیں، جو بظاہر خالی ہو۔ پھر ایک بچے سے ایک رومال لیں اور اس سے گلاس کو ڈھانپ دیں۔ جادو پر چھوٹا سا لیکچر دینے کے بعد "ابرا کاڈ ابرا" کے الفاظ کہیں اور رومال ہٹائیں۔ گلاس، گولیوں، ٹافیوں، بسکٹوں اور سکوں سے بھرا ہوگا۔

راز : کھیل اگرچہ سادہ ہے، لیکن پردے کے پیچھے تیاری کی ضرورت ہے۔ گلاس کے ایک حصے کو گولیوں سے بھر دیں۔ گلاس کو پکڑتے ہوئے شو شروع کریں اور کہیں، "یہ ایک گلاس ہے، اور یہ خالی ہے" ایک رومال لیں اور اس سے گلاس کو ڈھانپ دیں۔ گلاس کو تھوڑا سا گھمائیں تاکہ گلاس کا دوسرا حصہ سامنے آجائے۔ فوراً رومال کو ہٹائیں اور دوستوں کو حیران کر دیں۔ اس بات کا اطمینان کر لیں کہ آپ کے پیچھے کوئی نہیں ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



مشہور جادوئی حلقے میں شامل ہوں۔ ان کے رسالے پڑھیں اور ان کے ساتھ
اپنے خیالات کا تبادلہ کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com

42

جادو سے گولی کو پیدا کرنا

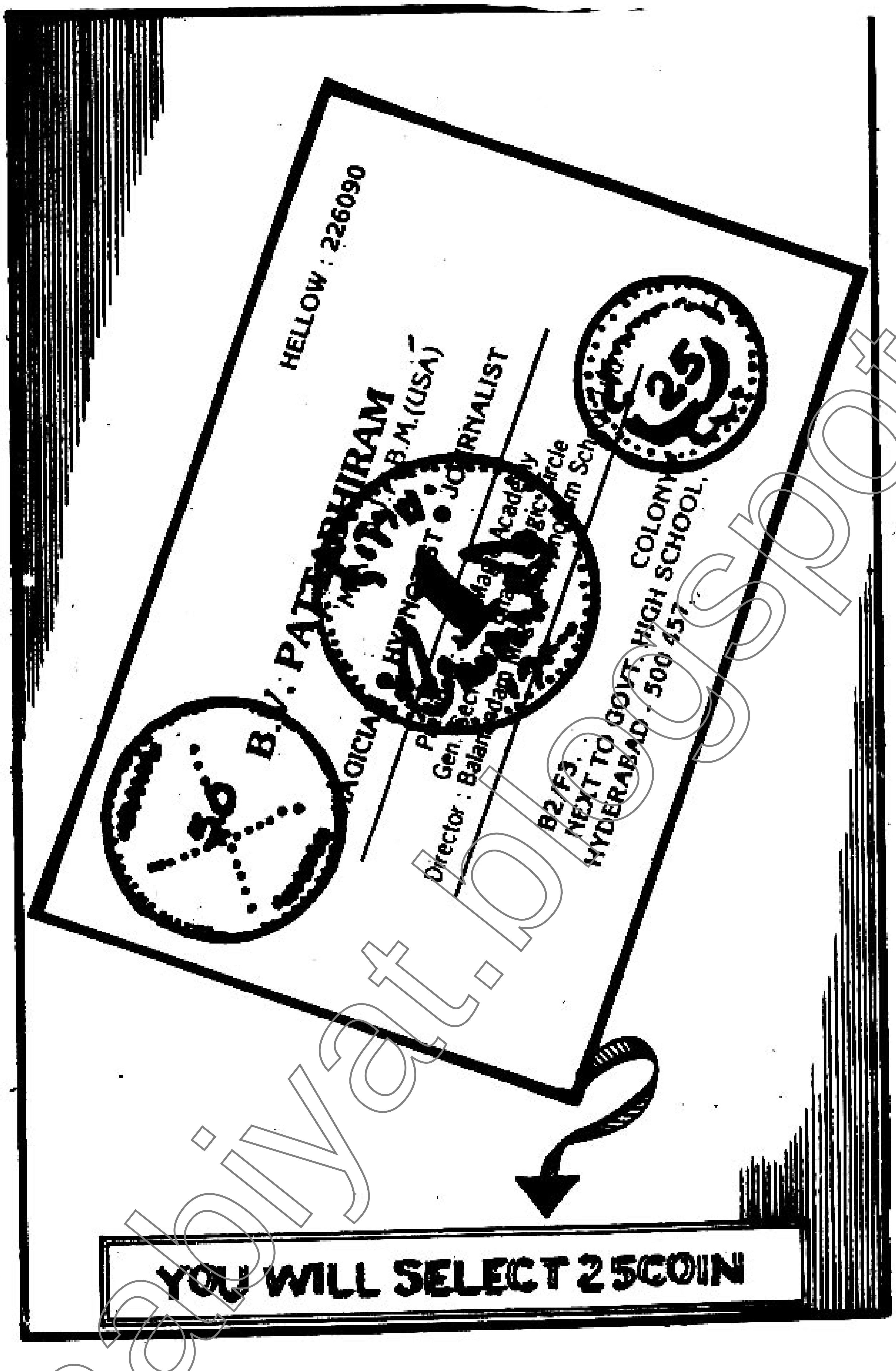
سامان: ایک کارڈز کا پیکٹ' ایک قینچی یا بلیڈ' گوند اور چاکلیٹ۔

جادو: جادو ایک فن ہے' جس کو ہر عمر کے لوگ پسندیدگی کی نظر سے دیکھتے ہیں۔ جادوگر دنیا میں جہاں کہیں بھی سفر کرتے ہیں' ان کا بطور خیرسگالی کے سفیر کے طور پر استقبال کیا جاتا ہے۔ ایک دفعہ' جب میں ابوظہبی کے شاہی خاندان کے ممبروں کے سامنے مظاہرہ کر رہا تھا' تو ایک لڑکے نے اچانک کہا کہ اس کے لئے چاکلیٹ پیدا کریں۔ میں اس وقت کارڈز کے ساتھ ایک کرتب پیش کر رہا تھا۔ میں نے کسی جھجک کے بغیر موقع سے فائدہ اٹھایا اور کرتب کو پیش کیا۔

کارڈز کو پھینٹنے کے بعد میں نے لڑکے کو کہا کہ وہ اپنے ہاتھ کو پھیلائے۔ اپنا جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" دہرانے کے بعد میں نے کارڈز کے پیکٹ میں سے گولیاں درآمد کر دیں اور لڑکے کو دے دیں۔ تمام بڑے والیان سلطنت اور شیخ گولیوں کا اس طرح مادی طور پر پیدا ہونا دیکھ کر حیران رہ گئے۔

راز: تاش کا پیکٹ کوئی عام پیکٹ نہیں ہے جیساکہ وہ دیکھنے میں لگتا ہے۔ یہ خاص طور پر درمیان میں سے کاٹ کر تیار کیا گیا ہے' جیساکہ تصویر میں دکھایا ہوا ہے۔ دس کارڈ کاٹیں اور ان کو ایک ساتھ جوڑ دیں۔ اور آخر میں دو عام کارڈ اوپر اور دو نیچے جوڑ دیں۔ یہ ایک خفیہ جگہ بن جائے گی۔ اب تمام دوسرے کارڈز اوپر رکھیں اور شو شروع کر دیں۔ پھینٹتے وقت اس بات کا خیال رکھیں کہ خفیہ خانے کا رخ آپ کی طرف ہو۔

kitaabiyat.blogspot.com



سلفیورک ایسڈ کے محلول اور پانی سے جس کا تناسب 1:10 ہو تحریر لکھیں۔
جب اس کو احتیاط سے گرم کریں گے تو یہ کالی ہو جائے گی۔

kitabiyat.blogspot.com

43 ملاقاتی کارڈ کا کمال

سامان : دو ایک روپے والے سکے' ایک 50 پیسے والا سکہ' ایک 25 پیسے والا سکہ' ایک ملاقاتی کارڈ اور ایک پین۔

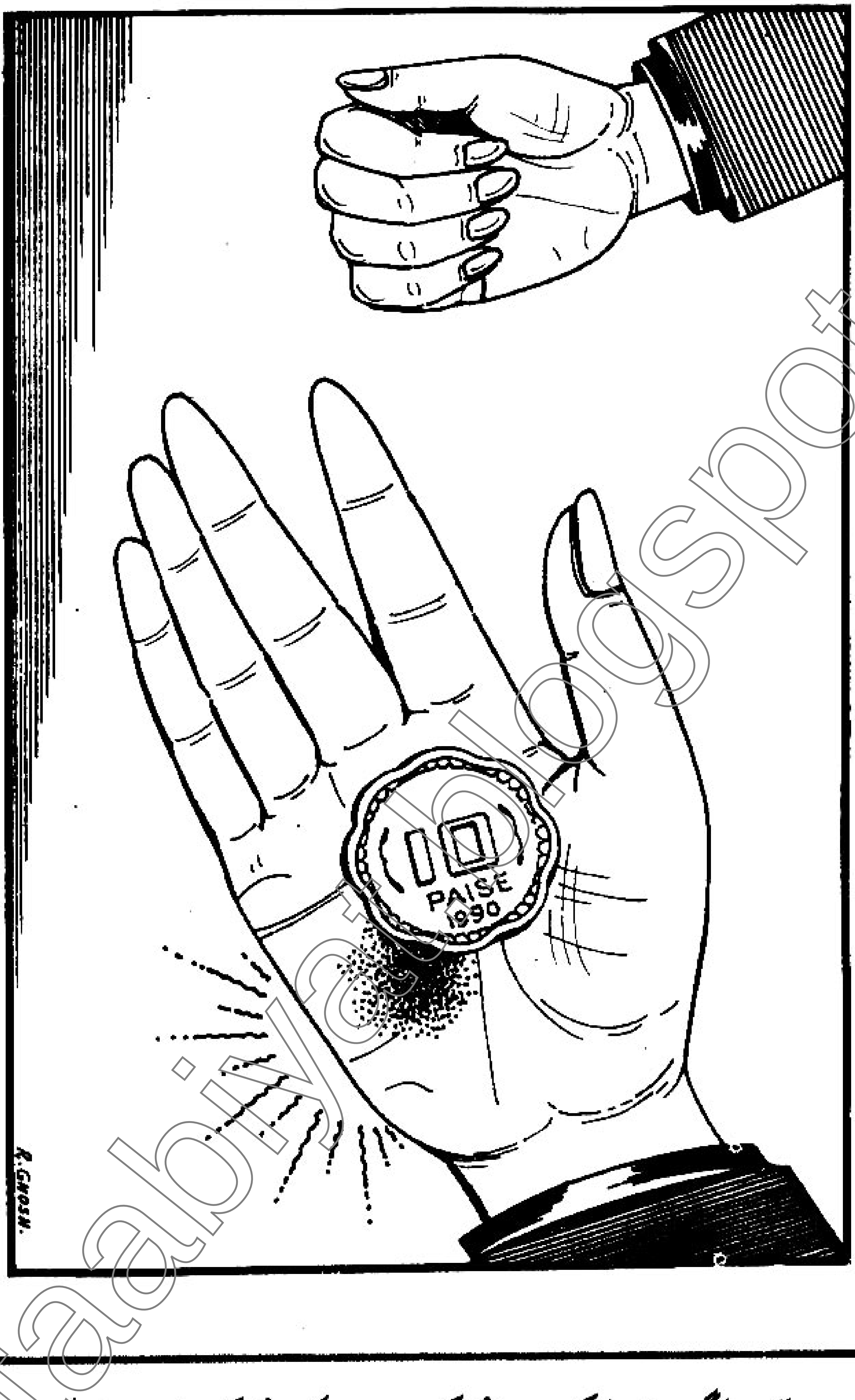
جادو : آپ حاضرین سے مستعار لئے ایک ملاقاتی کارڈ کے ذریعے ایک مزیدار پشین گوئی کا کرتب پیش کر سکتے ہیں۔ اپنے بائیں ہاتھ کو سیدھا کر کے اس کے اوپر کارڈ رکھیں۔ تین سکوں کو ترتیب دیں۔ ایک روپیہ' 50 پیسہ' اور 25 پیسہ ایک قطار میں اس پر پڑے ہیں۔ کسی تماشائی کو کہیں کہ وہ ذہنی طور پر ایک سکہ منتخب کریں۔ اس کو بتائیں کہ آپ کسی مادی ذرائع کے بغیر اس کے ذہن میں ایک خیال داخل کر رہے ہیں۔ او کے ' اس کو کہیں کہ وہ منتخب شدہ سکے کو چھوئے۔ منتخب شدہ سکے کے نیچے 'X' کا نشان ہے' اور دوسرے سکوں کے نیچے کوئی نشان نہیں ہے۔ وہ یقین کرے گا کہ آپ کے پاس ٹیلی پیتھی کی طاقت ہے۔

راز : شو میں آپ ملاقاتی کارڈ پر کونے میں ایک 'X' نشان ڈالیں اور اس کارڈ کی پشت پر لکھیں' آپ 25 سکے منتخب کریں گے۔ اب اپنی بائیں ہتھیلی میں ایک روپے کا سکہ رکھیں اور اس کے اوپر کارڈ رکھیں۔ منہ اوپر ہو۔ تین سکوں کو اس طرح ترتیب دیں۔ 50 پیسے کو 'X' نشان کے اوپر رکھیں' روپیہ درمیان میں اور 25 پیسے کسی دوسرے کونے میں۔ اب شو شروع کریں اور تماشائی کو کہیں کہ وہ سکہ منتخب کرے۔

اگر وہ 50 پیسے منتخب کرے' اس کے نیچے نشان دکھائیں' اگر روپیہ کا سکہ منتخب کرے تو کارڈ کو سکوں کے ساتھ احتیاط سے اٹھائیں اور کارڈ کے نیچے روپیہ کا سکہ دکھائیں۔ اگر 25 پیسے منتخب کرے' کارڈ کو فوراً نیچے لکھی ہوئی پشین گوئی دکھانے کیلئے الٹائیں۔

نوٹ : کسی بھی حالات کے تحت اس کھیل کو ایک جیسے حاضرین کے سامنے کبھی بھی مت دہرائیں۔

kitaabiyat.blogspot.com



جب آپ آگ والے کرتب پیش کریں، اس کو پیش کرنے سے پہلے ہدایات
دھیان سے پڑھیں اور پھر آگے بڑھیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

44

ابرا کاڈابرا (Abracadabra)

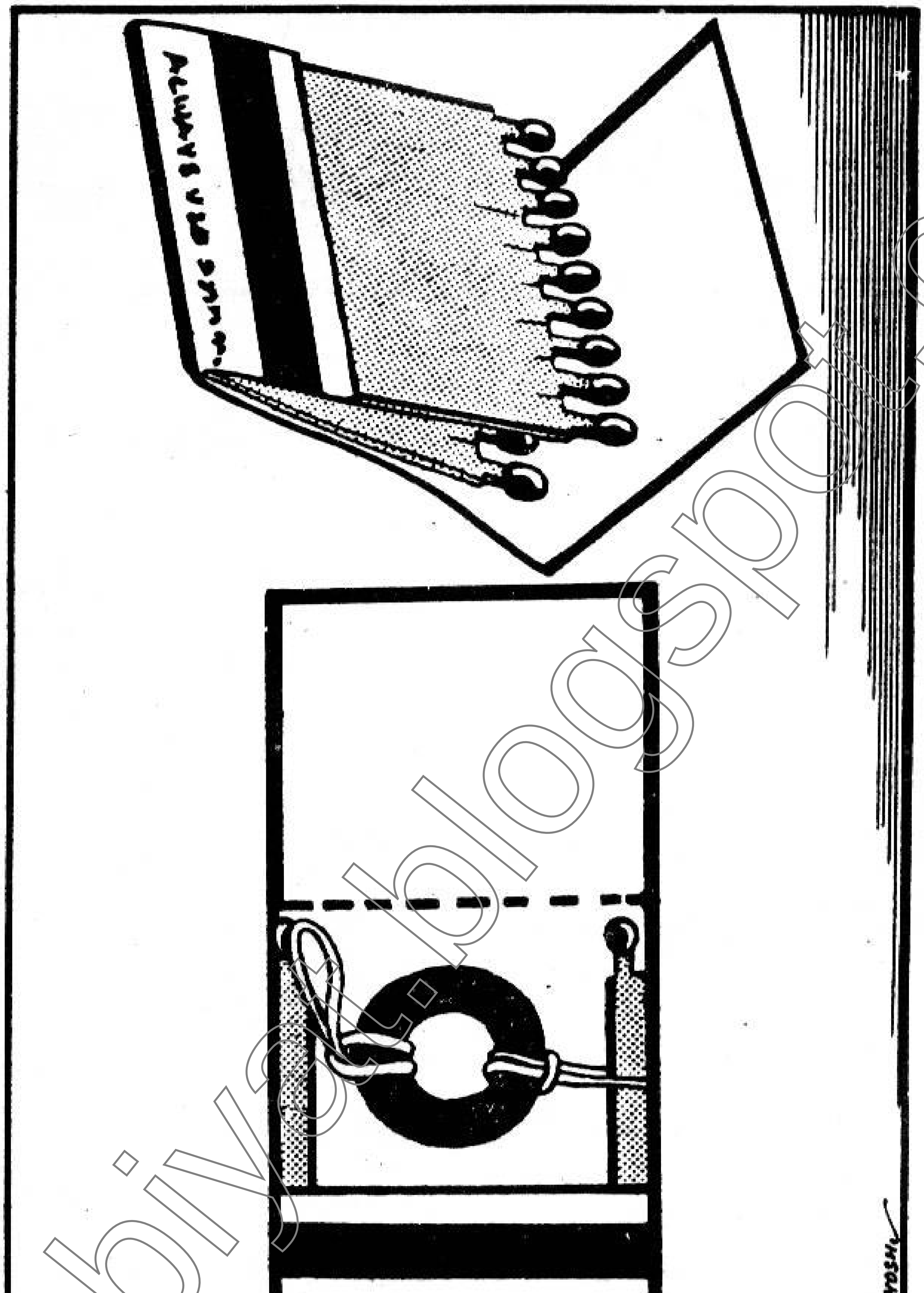
سامان : میکورس کلورائیڈ پاؤڈر (Mecurous Chloride Powder)، ایک ایلومینیم کا دس پیسے کا سکہ اور پانی۔

جادو : کالا جادو کرنے والے اس طرح کا کھیل ذہنی تکالیف میں مبتلا لوگوں کو قائل کرنے کے لئے دکھایا کرتے تھے۔ جب سے تہذیب شروع ہوئی ہے، جادوگر اس طرح کے لوگوں کے ساتھ مقابلہ اور ان کے فراڈ کو افشاں کرتے آئے ہیں۔ عظیم جادوگر جیسے، ریچنالہ، سکاٹ، ہوڈنی، بلیک سٹون، کارڈنی، ڈیون پورٹ برادرز، چنگلے لنگ سو، کالاناگ، ی سل، ہل اور میکلین اس طرح کے کالے جادو والوں کے خلاف لڑتے رہے ہیں۔ لیکن ہم ابھی تک ضعیف الاعتقادی کے خلاف لڑ رہے ہیں۔ لیکن بدقسمتی سے لوگ ابھی تک ان کی سرپرستی کر رہے ہیں۔ یہاں ایک عام کھیل دیئے جا رہا ہوں۔ جو کالا جادو کرنے والے گاؤں کے لوگوں کو لوٹنے کے لئے پیش کیا کرتے تھے۔

جب کوئی دیہاتی ان کے پاس جاتا، سفلی علم والے اس کو ایک سکہ دکھاتے، دس پیسے کا اور اس کے ہاتھ پر رکھ دیتے اور کہتے کہ سوچو کہ سکہ گرم ہو رہا ہے۔ ایک منٹ میں یا بعد میں وہ کہتا کہ سکہ واقعی گرم ہو رہا ہے۔ تھوڑی دیر بعد وہ کہتا ہے کہ میں یہ تپش برداشت نہیں کر سکتا۔ جیسے وہ اپنے ہاتھ کے اندر پیدا شدہ گرمی کو برداشت نہیں کر پاتا۔ آخرکار وہ اپنا ہاتھ کھول دیتا ہے اور اس کی حیرانی کے واسطے وہ اپنے ہاتھ میں سکے کے ساتھ کچھ راکھ بھی پاتا ہے۔ تب وہ کالے علم والا کہتا ہے کہ خدا نے بھوت پریت کو بھگانے کے لئے آ.نی راکھ دی ہے۔

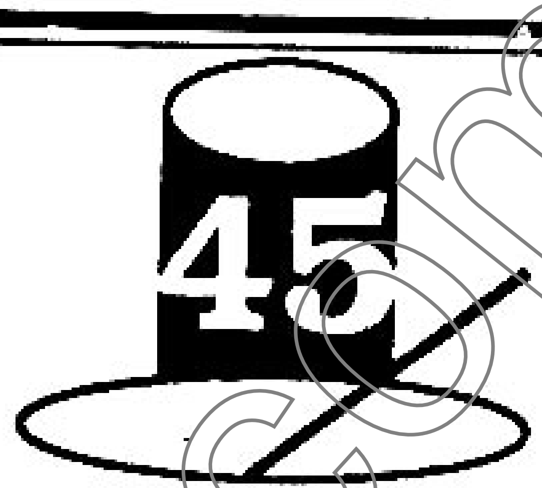
راز : یہ ایک سادہ کیمیائی کرتب ہے۔ کرتب کو پیش کرنے سے پیشتر اپنی انگلی کو پانی میں ڈبوئیں، تھوڑا سا میکورس کلورائیڈ پاؤڈر لیں، اب سکے کو پکڑیں، اور اس کیمیائی چیز کو اس کے اوپر رگڑیں۔ پھر سکے کو اس کے ہاتھ پر رکھیں، جب میکورس کلورائیڈ ایلومینیم کے ساتھ ملتا ہے تو یہ نہ صرف حرارت پیدا کرتا ہے بلکہ راکھ بھی۔ "ابرا کاڈابرا"۔

kitaabiyat.blogspot.com



کیمیائی کرتب ایک جیسے حاضرین کے سامنے کبھی بھی پیش نہ کریں۔ یہ اصول تمام کرتبوں پر لاگو ہوتا ہے۔

kitaabiyat.blogspot.com



لولے کا بدلہ

سامان : ایک کتابی ماچس، ایک لوہے کا چھلا اور دو ربڑ بینڈ۔

جادو : زیادہ تر بچے کرتب سے لطف اندوز ہونے کی بجائے اس کا راز جاننے میں زیادہ دلچسپی رکھتے ہیں۔ جادوگروں کو ایسے بچوں سے راز کو محفوظ رکھنا مشکل ہو جاتا ہے۔ مجھے بھی ایک دفعہ امریکہ میں ایسی مشکل کا سامنا ہوا۔ جب مجھے کہا گیا کہ میں ریاست Tennessee کے شہر کے میئر کے سامنے کھیل پیش کروں۔ اس وقت ایک لڑکا (جو میئر کا رشتے دار تھا) وہاں آیا اور مجھے تنگ کرنا شروع کر دیا۔ میں نے اس سے کہا کہ وہ خاموش رہے، لیکن کوئی فائدہ نہ ہوا۔ اسی دوران میرے اسسٹنٹ نے مجھے ایک کتابی ماچس دی، جو میں احتیاطاً علیحدہ رکھتا تھا۔ بچے نے فورا پوچھا "انکل! یہ کیا ہے؟ کیا میں اسے دیکھ سکتا ہوں؟ اور میرے جواب کا انتظار کئے بغیر، اسے کھولا، لیکن ڈبیا سے کچھ عجیب آوازوں نے اسے زخمی کر دیا اور اس نے فورا کتابی ماچس پھینک دی۔" شو میں اس واقع کے بعد وہ نظر نہیں آیا۔ یہ چھوٹا سا مفید آلہ شرارتی بچوں کو ایک سبق سکھاتا ہے۔ دوسری چیزوں سے احتیاط برتیں۔

راز : ایک کتابی ماچس سے سروں کی تیلیاں چھوڑ کر باقی تمام تیلیاں نکال لیں۔ اب ایک لوہے کا چھلا دو ربڑ بینڈ کے درمیان لگائیں جو آپ دو تیلیوں کے ذریعے لگا سکتے ہیں۔ چھلے کو چھ سات دفعہ گھمائیں اور کتاب کو بند کر دیں۔ اب کسی کو اسے کھولنے کے لئے کہیں۔ چھلے کے بل کھلیں گے اور وہ ایک جھنجھناتی آواز پیدا کرے گا اور جو لڑکے کو مطمئن کرنے کیلئے کافی ہوگی۔

kitaabiyat.blogspot.com

ایلومینیم اور سوڈیم پر آکسائیڈ کے پاوڈر محلول میں چند قطرے پانی کے ملا کر
دھواں پیدا کریں۔

kitabdiyat.blogspot.com

46

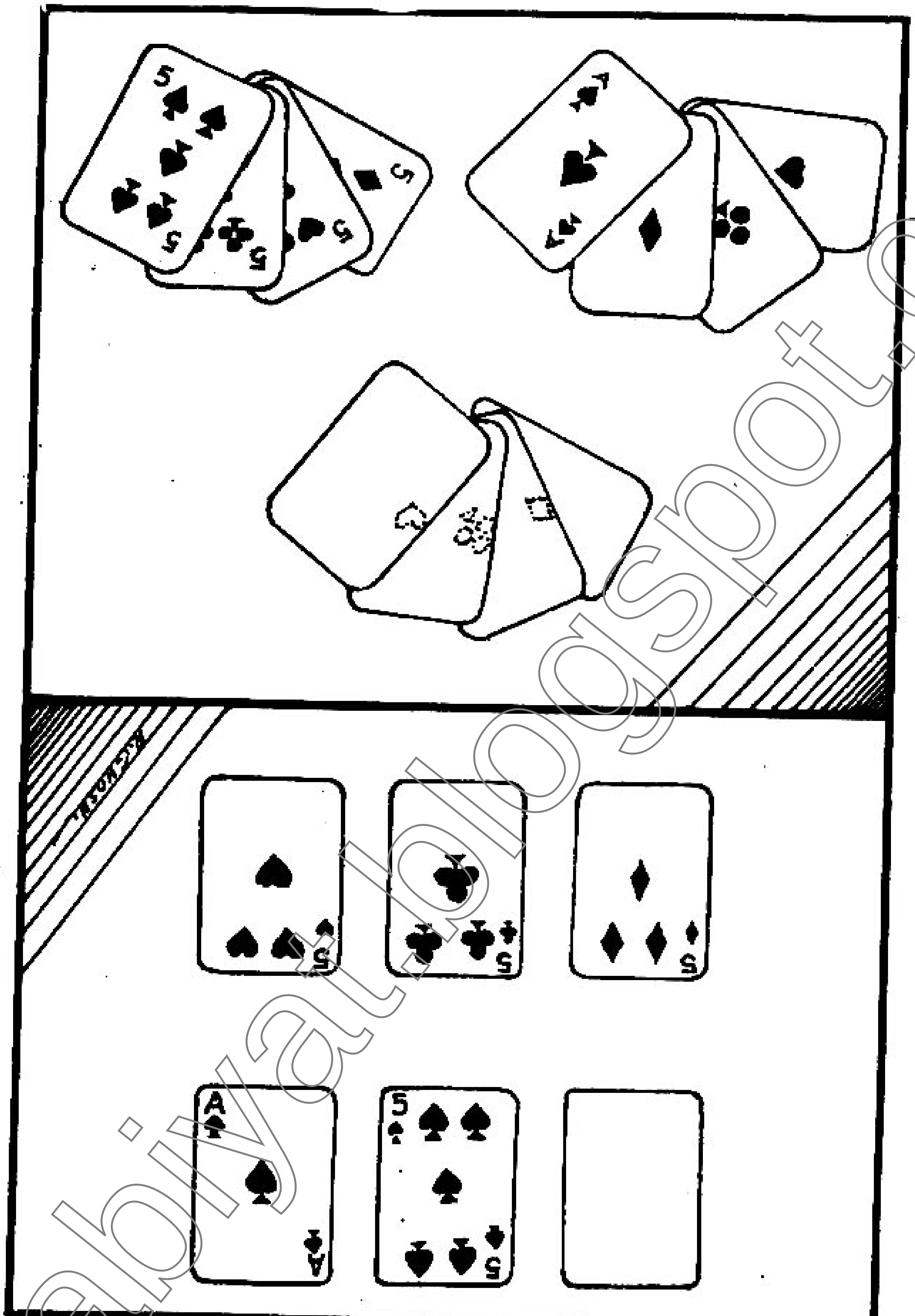
کاج کی ناکہ بندی

جادو: آپ نے اکثر شاید ٹی وی پر اچانک پھول' تیر اور اس طرح کی دوسری چیزوں کا یکدم نظر آجانا دیکھا ہوگا۔ یہ سارا کیمرے کا کرتب ہوتا ہے۔ اس طرح کے کھیل سٹیج پر حاضرین کے سامنے بھی پیش کیے جا سکتے ہیں۔

ایک دفعہ ہیلن ڈیم میجک سکول کے ایک طالب علم نے ایک کھیل پیش کیا۔ جب وہ ڈائس پر آئے' تو ان کے کوٹ میں سے گلاب کا پھول غائب ہے۔ حاضرین نے بھی اس بات کا نوٹس لیا اور باتیں شروع کر دیں۔ اگلے لمحے' جادوگر نے اپنا ہاتھ تین دفعہ کوٹ پر پھیرا اور یہ لیجئے! ایک خوبصورت پھول ان کے کوٹ پر ظاہر ہوگیا۔

راز: ربڑ کی ایک تار سے ایک پلاسٹک کا پھول باندھیں۔ تار کا دوسرا حصہ اپنے کوٹ کے کاج میں سے گزاریں اور اپنی شرٹ کی اوپر والی اندرونی جیب سے احتیاط سے سیفٹی پن سے باندھ دیں۔ شو شروع ہونے سے قبل' پھول کو آہستہ سے کھینچیں اور اپنی بائیں بغل کے پیچھے چھپا لیں۔ جب آپ اپنے ہاتھ کو سختی سے دبائیں گے' وہ وہیں پر رہے گا۔ جس لمحے آپ اپنے ہاتھ کو اٹھائیں گے' یہ اچھل کر آپ کے بٹن کے اوپر آجائے گا۔ ایک بات یاد رکھیں کہ ربڑ کی تار کا رنگ آپ کے کوٹ کے رنگ سے ملتا ہونا چاہئے۔

kitaabiyat.blogspot.com



جب سلفیورک ایسڈ کو برابر مقدار میں پانی کے ساتھ ملایا جائے گا' تو یہ ٹمپریچر حاصل کرے گا اور بہت زیادہ گرم ہو جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

47

بدلتے کارڈ

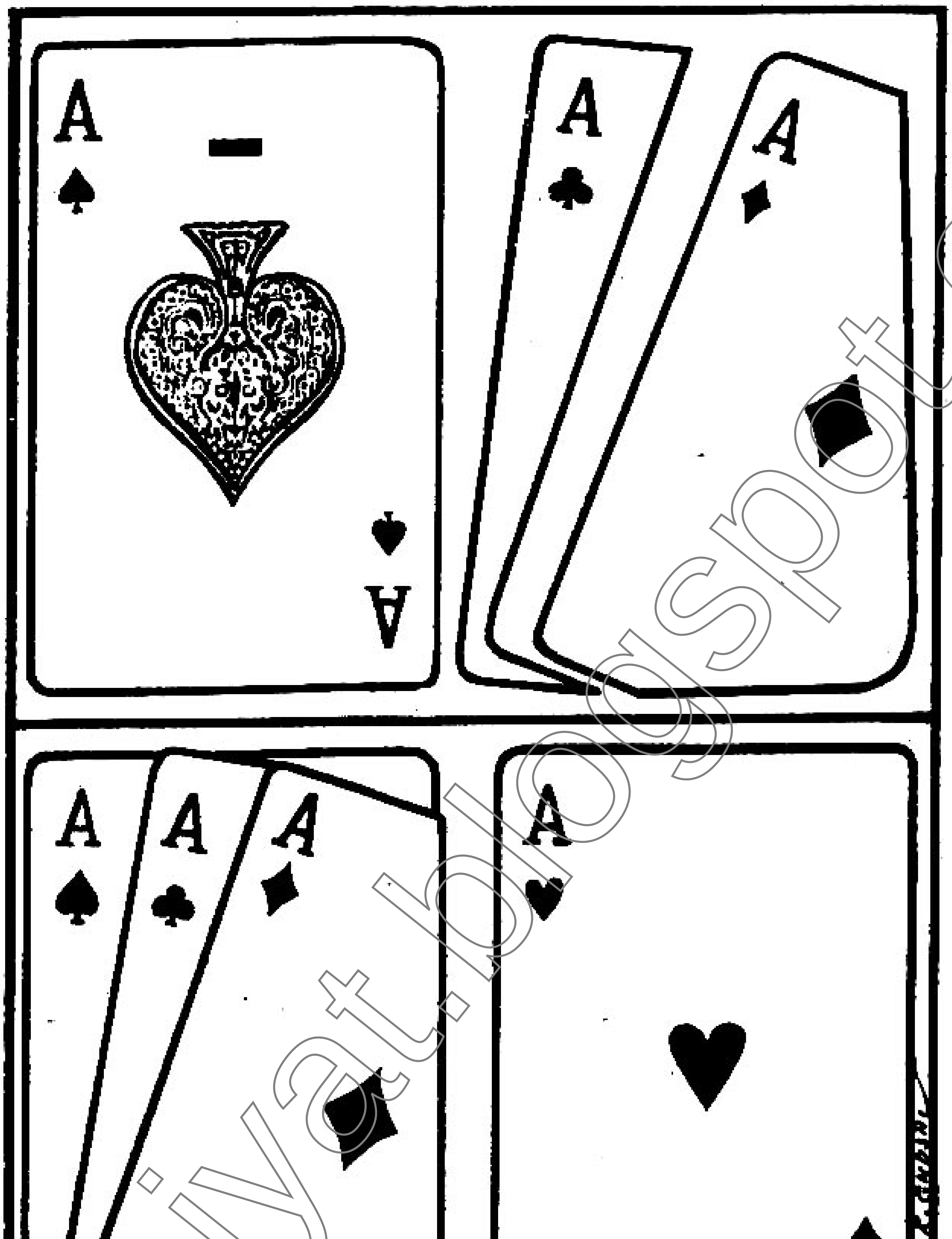
سامان : ایک سادہ کارڈ، ایک حکم کا پانچ نمبر کا کارڈ، ایک یکے کا کارڈ ، اور تین کارڈ جن میں تصویر کے مطابق ہر ایک میں سوراخ ہو۔

جادو : پروفیسر پی، ایس، جین نئی دہلی کے تسلیم شدہ جادوگر ہیں۔ جو 25 سالوں سے اس موضوع پر سیمینار اور کانفرنسیں کر رہے ہیں۔ انھوں نے سوسائٹی کی سلور جوبلی سالگرہ بھی منائی۔

یہاں پر ان کا ایک پسندیدہ کھیل دیا جا رہا ہے۔ حاضرین کو چار سادے کارڈ دکھائیں۔ اس میں ایک یکہ ملائیں اور ایک سادہ کارڈ نکال دیں۔ تھوڑی دیر بعد، جادوئی لفظ بڑبڑائیں اور کارڈز کو پھیلائیں - تمام کارڈ یکوں کے کارڈ میں بدل گئے۔ اب یکے کے کارڈ کو نکال کر حکم کے پانچ کا کارڈ رکھیں، اور ان کو دوبارہ پھیلائیں۔ اس دفعہ تمام کارڈ پانچ نمبر کے بن گئے۔

راز : یہ ایک سنسنی خیز کھیل ہے، اگر صحیح طرح سے پیش کیا جائے۔ اس کے لئے صرف تھوڑی سی مشق کی ضرورت ہے۔ تصویر کے مطابق چھ کارڈ تیار کریں۔ آپ ان کو چار سادے کارڈ، چار یکے اور چار نمبر پانچ کے کارڈ کے طور پر دکھا سکتے ہیں۔ تصویر کے مطابق توجہ سے عمل کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com



آپ برف سے سگریٹ سلگا سکتے ہیں۔ اگر آپ سگریٹ کے سرے پر ایلومینیم اور سوڈیم پر آکسائیڈ کا پاؤڈر رکھ دیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

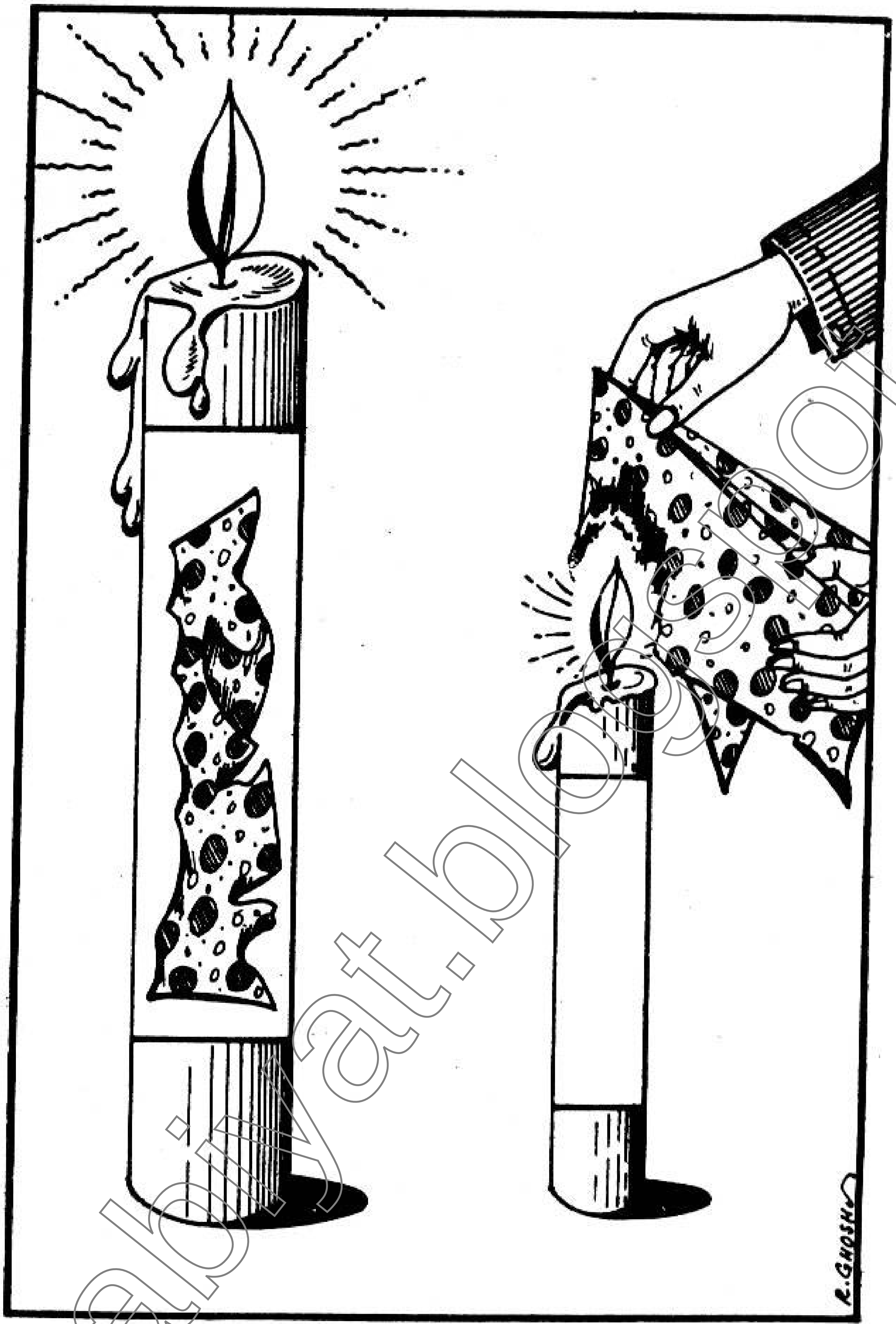
48 گمشدہ یکہ

سامان: دو اینٹ کے یکے، دو چڑیا کے یکے، دو حکم کے کارڈ، ایک پان کا یکہ، ایک کارڈز کا پیکٹ، گوند اور بلیڈ۔

جادو: یہ کرتب کئی غائب ہونے والے تاش کے کھیلوں پر وسیع فوقیت رکھتا ہے۔ اختتام بہت اثرانگیز ہوتا ہے۔ جادوگر تاش کی ایک گڈی سے چار یکے لیتا ہے۔ وہ حاضرین کے ایک ممبر سے ایک نوٹ بک یا ناول مستعار لیتا ہے اور یکوں کو اس کے اندر رکھ دیتا ہے۔ تھوڑی دیر بعد وہ کتاب سے ایک یکہ نکالتا ہے اور اپنی جیب میں رکھ لیتا ہے۔ تب وہ کتاب کے مالک سے کہتا ہے کہ کتاب کے اندر کتنے یکے باقی ہیں۔ قدرتی طور پر ہر ایک کہے گا، "تین کارڈ" لیکن جب کتاب کھولے گا، اس کے اندر صرف ایک کارڈ ہوگا۔ باقی کے کارڈ کہاں گئے؟ یقیناً جادوگر دو کارڈ میز پر پڑی ہوئی تاش کی گڈی میں سے نکالے گا۔

راز: جادوگر کی جیب میں جو کارڈ ہے وہ تیار شدہ کارڈ ہے۔ آپ بھی اسے اینٹ کے یکے اور چڑیا کے یکے کے ٹکڑوں کو تصویر کے مطابق چپکا کر اس کو تیار کر سکتے ہیں۔ اگر آپ کارڈ پچھلی جانب سے دیکھیں، تو یہ آپ کو ایک کارڈ جیسا لگے گا۔ اب پان کا یکہ اسی کے ساتھ رکھیں اور ان کو چار کارڈز کے طور پر دکھائیں۔ ان کو کتاب میں رکھیں۔ اب تیار شدہ کارڈ نکال لیں، حاضرین کو اس کا پچھلا حصہ دکھائیں، اور اس کو اپنی جیب میں رکھیں۔ بس جب تماشائی کتاب کو کھولے گا تو وہ صرف پان کا ایک یکہ پائے گا۔ آخر میں آپ متبادل کارڈ گڈی میں سے نکال کر دکھا سکتے ہیں یا پھر آپ گمشدہ کارڈ حاضرین کے کسی بھی ایک ممبر کے پاس سے دکھا سکتے ہیں، جو یقیناً آپ کا خفیہ اسسٹنٹ ہوگا۔

kitaabiyat.blogspot.com



کرومک ایسڈ کے دانے اور میتھائل الکحل کے چند قطرے موم بتی پر رکھیں۔
جب انہیں ایک دوسرے کے ساتھ ملائیں گے تو بتی خود بخود روشن ہو جائے گی۔

kitaabiyat.blogspot.com

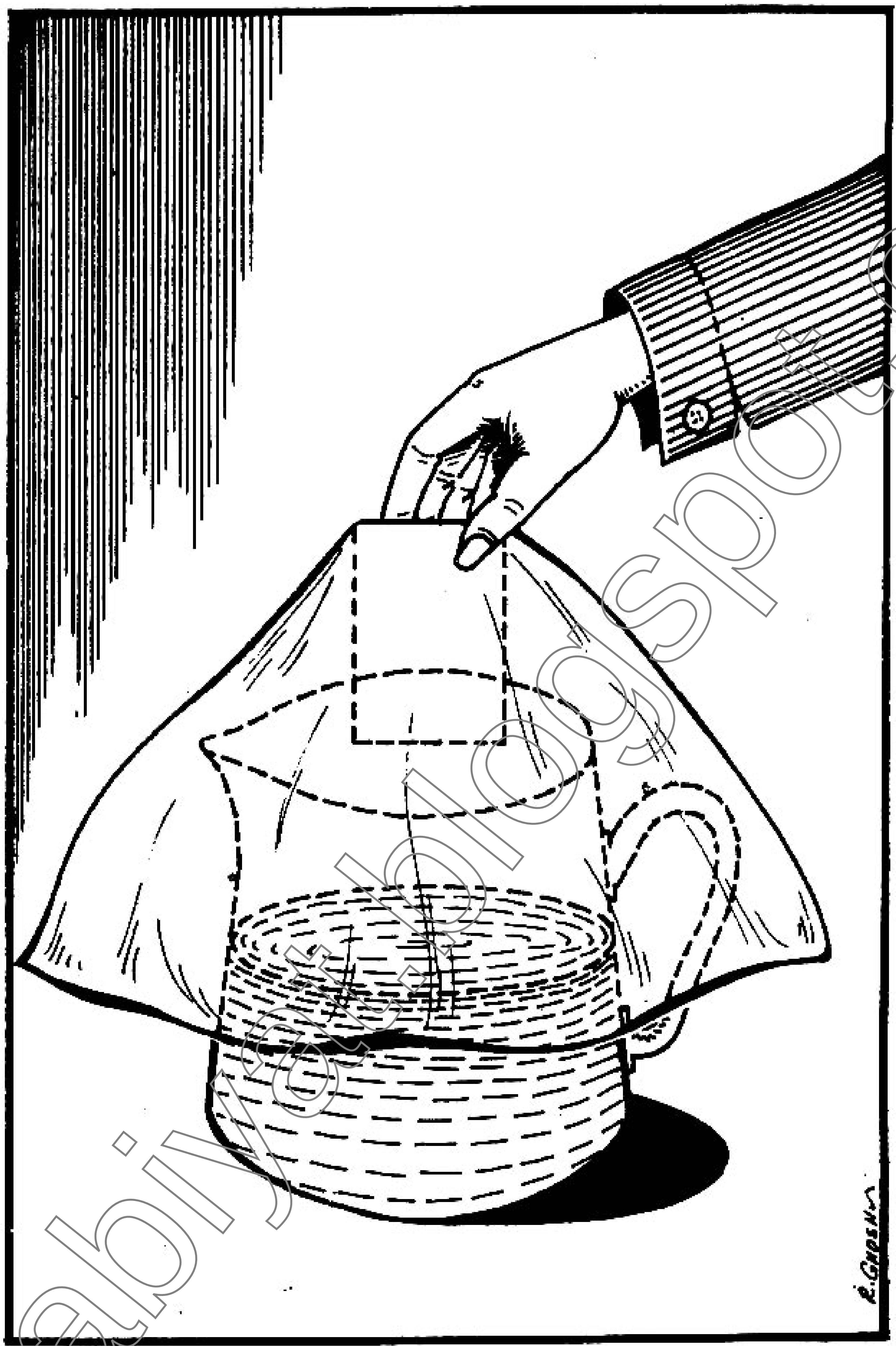
49 رومال کی تخلیق

سامان : دو ایک جیسے رومال، ایک موم بتی (کاغذ کی بنی ہوئی جس کے صرف اوپر اور تہہ میں موم ہو اور جس کے درمیان میں ایک رومال چھپا ہوا ہو) ایک خالی لفافہ اور ایک ماچس۔

جادو : پنجاب کے ساگر جادوگر ایک ماہر جادوگر اور ذہین ایجاد پسند ہیں۔ جنہوں نے بہت سارے کرتب بنائے اور جو دوسروں کے مظاہروں میں پیش کئے جاتے ہیں۔ ان کا مشہور کھیل رومال کو جلانا اور اس کو دوبارہ پیدا کرنا پیش کیا جا رہا ہے۔ وہ ایک خاتون تماشائی سے رومال لیتے ہیں اور اس کو ایک موم بتی پر جلا دیتے ہیں۔ جب خاتون چلا رہی ہوتی ہے وہ راکھ اور بجھی ہوئی موم بتی کو ایک لفافے میں ڈال لیتے ہیں۔ ان کو سیل کرنے کے بعد وہ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑاتے ہیں، اور لفافے کو پھاڑ دیتے ہیں اور رومال صحیح سلامت نکل آتا ہے۔ مالک اس بات کی تصدیق کرتا ہے کہ یہ صرف اس کا رومال ہے۔ ساگر جادوگر کی تعریف کی جاتی ہے۔

راز : جادوگروں کے درمیان مقبول ہے، کیونکہ اس میں تھوڑا سامان استعمال ہوتا ہے اور یہ اچھا نتیجہ لاتا ہے۔ اس دھوکے کے کھیل کو پیش کرنے کے لئے یقیناً آپ کی خفیہ اسسٹنٹ حاضرین کے درمیان بیٹھی ہوگی، جو رومال پیش کرے گی۔ جو موم بتی میں چھپے ہوئے رومال جیسا ہوگا۔ رومال کو حاصل کریں اور جلا دیں۔ پھر آخر میں موم بتی کو جلا دیں۔ اس کو راکھ کے ساتھ لفافے میں رکھیں۔ تالی بجانے کے بعد، "ابرا کاڈ ابرا" کہیں اور لفافے کو اس طرح زور سے پھاڑ دیں کہ موم بتی کا کاغذ بھی پھٹ جائے۔ تب چھپا ہوا رومال نکال لیں اور داد حاصل کریں۔

kitaabiyat.blogspot.com



ایک سگریٹ جو پوٹاشیم نائٹریٹ کے محلول میں ڈبویا ہوا ہوگا، فوراً جل جائے گا،
جب اس کو سلگایا جائے گا۔

kitaabiyat.blogspot.com

50 گھل جانے والا کارڈ

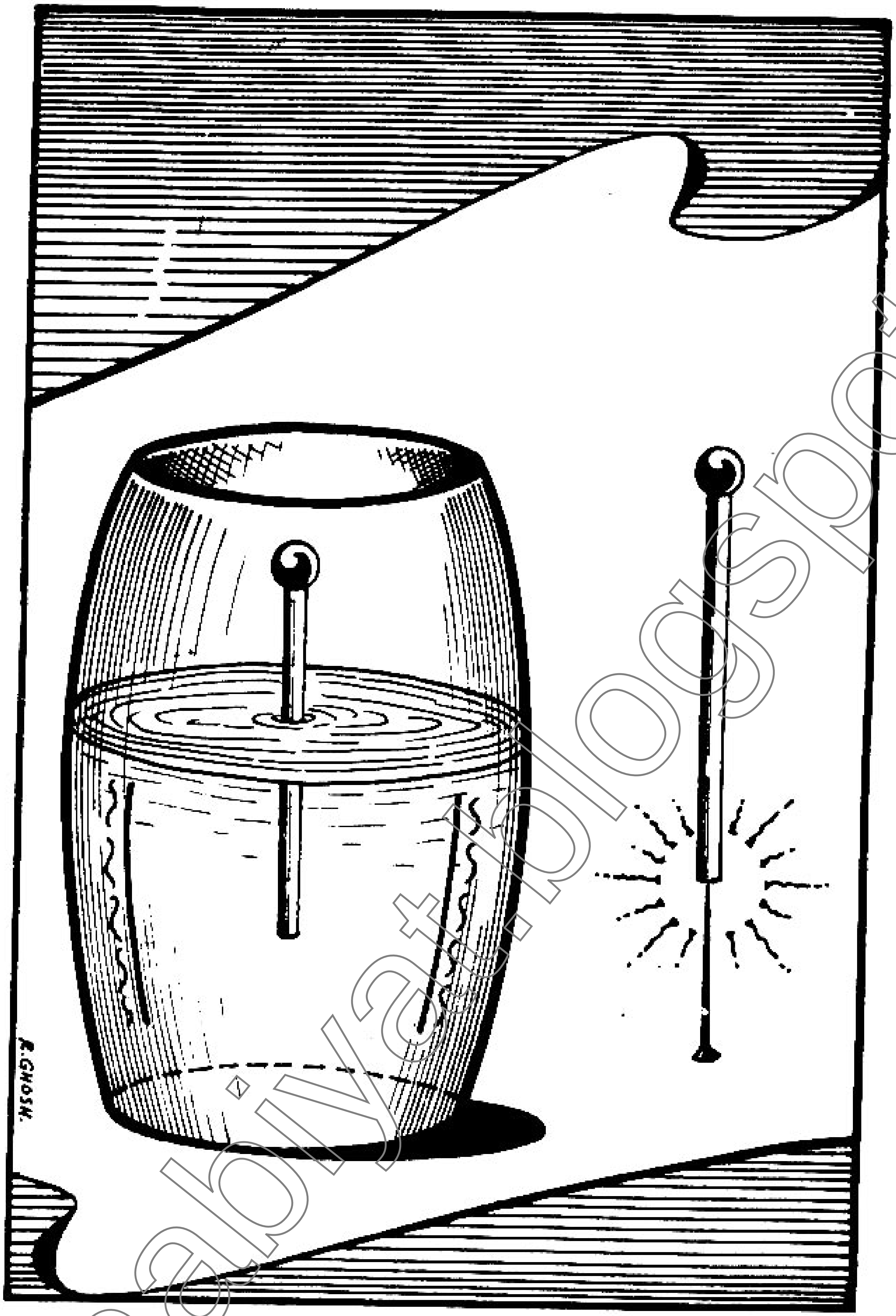
سامان : ایک شیشے کا گلاس' ایک شفاف پلاسٹک کا کارڈ' ایک رومال اور پانی۔

جادو : تمام کارڈز والے کرتبوں میں سے ایک مقبول عام کرتب جس میں ایک کارڈ جادوئی طور پر غائب اور جادوئی طور پر جادوگر کی جیب میں سے نکل آتا ہے۔ یہ کھیل کئی جادوگروں نے اپنے طریقے اور انداز سے پیش کیا ہے۔ یہاں پر اس کو ایک جدید طریقے سے پیش کیا جا رہا ہے۔

ایک عام کارڈ اور رومال دکھائیں اور معائنے کے واسطے حاضرین کو دے دیں۔ اب ایک شیشے کے جگ میں پانی ڈال کر میز پر رکھیں۔ اب ایک کارڈ لیں' اس کو رومال میں رکھیں۔ اب کارڈ اور رومال کو تصویر کے مطابق پکڑیں۔ چند سیکنڈ کے بعد' اب کسی تماشائی کو کہیں کہ وہ رومال کو کارڈ کے ساتھ پکڑے جو پانی کے جگ کے اوپر ہے اور اس کو پانی کے اندر گرا دے۔ اس دوران آپ جادوئی لفظ "ابرا کاڈ ابرا" بڑبڑائیں' اس کے بعد رومال ہٹائیں۔ اوہ! کارڈ غائب ہو چکا ہے۔

راز : کارڈ جو تماشائی جگ کے اندر گراتا ہے' اصلی کارڈ نہیں ہوتا' بلکہ شفاف پلاسٹک کی شیٹ کا کارڈ کے سائز کا ٹکڑا ہوتا ہے' جو ہتھیلی میں پوشیدہ طور پر چھپایا جاتا ہے۔ جب آپ رومال سے کارڈ کو ڈھانکتے ہیں' تو کارڈ اور پلاسٹک کے کارڈ کو آپس میں بدل لیتے ہیں۔ اور تماشائی کو کہتے ہیں کہ وہ کارڈ کو پکڑے جو اس کو تاش کے کارڈ جیسا تاثر دیتا ہے۔ جب وہ اس کو پانی میں گراتا ہے تو وہ نظر نہیں آتا۔

kitaabiyat.blogspot.com



کیمیائی کرتبوں کی مشق بڑوں کی زیر نگرانی کریں۔ زیادہ پر اعتماد اور لاپرواہ مت بنیں۔

kitaabiyat.blogspot.com

51

مداری کا جادو

سامان : دو ماچس کی تیلیاں، ایک ماچس کی ڈبیا اور ایک کامن پن

جادو : جب میں سکول میں پڑھتا تھا، تو مجھے سکول کے سامنے مداریوں کا کرتب پیش کرنا یاد ہے۔ وہ مزیدار کھیل پیش کیا کرتے تھے۔ مجھے یہاں پر ان کا ایک کھیل اچھی طرح سے یاد ہے۔ مداری کہتا کہ اس کے پاس ایک حیرت انگیز ماچس کی ڈبیا ہے۔ جو امتحانی نتائج کی پشین گوئی کرتی ہے۔ قدرتی طور ہم اپنے نتیجہ جاننے کے لئے بے چین ہوتے۔ پھر ایک لڑکا اپنے آپ کو عامل کے طور پر پیش کرتا۔ مداری دو ماچس کی تیلیاں دکھاتا جو جادوئی ماچس کی ڈبیا میں سے لی ہوتیں۔ پھر ان سے ایک کو بھرے ہوئے پانی کے گلاس میں گرا دیتا۔ جب بھی لڑکا ماچس کی تیلی کو پانی میں گراتا تو تیلی لمبے رخ تیرنے لگتی۔ آخر میں جادوگر اسے ایک اور تیلی دیتا اور لڑکے کو کہتا کہ دوبارہ کرو۔ اس دفعہ ماچس کی تیلی پانی میں نہیں تیرتی بلکہ وہ سیدھی کھڑی رہتی ہے۔ تیلی کو دیکھتے ہوئے وہ یہ پشین گوئی کرتا کہ لڑکا پہلی پوزیشن حاصل کرے گا۔ جلد ہی لڑکا پڑھائی میں دلچسپی لینا چھوڑ دیتا اور شاید آپ نے اندازہ لگا ہی لیا ہو، وہ فیل ہو جاتا ہے۔

راز : لمبائی کے رخ تیرنے والی ماچس کو تیلی بنانے کا آسان طریقہ یہ ہے کہ اس کے نچلے سرے کے اندر ایک کامن پن گھسا دیں۔ اس بات کا یقین کر لیں کہ پن کا سرا پانی میں رہے۔

kitaabiyat.blogspot.com