

Fred Bossie

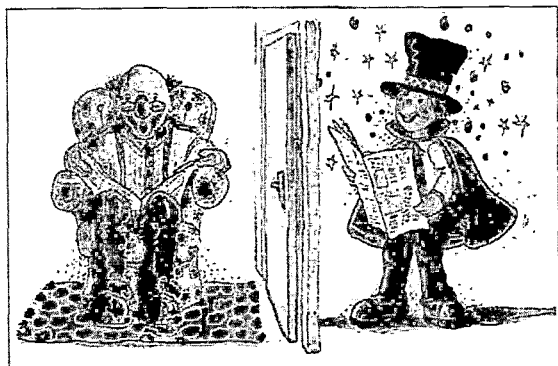
Auf geht's in die Zauberschule

Pfiffige Tricks mit Alltagsgegenständen
für kleine und große Zauberkünstler

Wichtiger Hinweis:

In der Erstausgabe gab es noch die D-Mark.
Deshalb muss du bei einigen Kunststücken
umdenken, die D-Mark Münzen in Euro Münzen
vertauschen

Inhalt



Vorwort	4
Liebe Zauberfreunde	6
Gesetze für Zauberer	6
Leicht, aber oho	8
Die Eimer sind nicht dicht	10
Das geheimnisvolle Frühstücksei	12
Das Ringlein tanzt am Besen	13
Vorsicht bei Gläsern	14
Tante Rosis Kaffeerunde	16
Die Geschichte von den Büroklammern	18
Freche Zauberstreiche	20
Ins Schwarze getroffen	22
Freddy, das Gedächtniswunder	24
Die Hosentaschenlotterie	26

Mensch, ärgere dich nicht	28
Übersinnliche Fähigkeiten	31
Psychotest mit Onkel Gustl	33
Die verrückte Flasche	35

Zaubereien für geschickte Finger	36
Das Markstück aus dem Apfel	38
Der Streit um die Zahnstocher	40
Onkel Gustls wundersamer Zylinderhut	42
Freddy fummelt im Dunkeln	44



Zaubereien mit Kordel und Strick	46
Tante Rosi und die Wäscheleine	48
Onkel Gustl und der Birnbaum	50
Der Einhandknoten	53

Freddy, der Supercowboy	54	Großes Zaubern für Bastler	76
Das verhunzte Schuhband	56		



Der Luftballon mit Platzgarantie	78
Das Pingpongmirakel	79
Das verschwundene Wasser	80
Freddy und die zersägte Jungfrau	82
Ist Onkel Gustl farbenblind?	84

Zaubern mit Spielkarten	58
Vier Asse	60
Gerade und ungerade	61
Freddy, das Superhirn	62
Die magische Sieben	63
Die wievielte Karte soll es sein?	64
Eine wilde Nacht im Zoo	65
Die schöne Spionin	67
Hexereien mit Zahlen	70
Onkel Gustl denkt sich eine Zahl	72
Ich kenne dein Alter	73
Der Zauberer gewinnt immer	73
Deine Lieblingszahl heißt ...	74
Wo steckt die gerade Menge?	75



Die todsichere Tombola	86
Die unmöglichen Zündholzschachteln	88
Freddys Super-Magic-Waschmaschine	91
Wenn zwei das Gleiche tun ...	93
Über dieses Buch	95
Register	96