الباب الأول

ألعاب سحرية

تنقسم الألعاب السحرية إلى ثلاثة أنواع : النوع الأول يحتاج إلى مانسميه (خفة اليد) ويجيده السحرة المحترفون ، ولا يستطيع الإنسان أن يقوم بأى لعبة من هذا النوع إلا بعد مران طويل لكى يخدع أعين المتفرجين بسهولة ، ومن هذه الألعاب لعبة السكتاكيت التى يستخرجها الساحر من تحت الأكواب الفارغة ولعبة خمسة الفروش التى يحولها إلى قطعة من الصفيح !

والنوع الثانى يحتاج إلى أدوات خاصة مجهزة تجهيزاً فنياً ، لكل منها سر خاص وتركيب معين ، وهذه الأدوات لا يستغنى عنها أى ساحر وهى تكفى لأن تجعله يقوم ببعض الألعاب العجيبة التى لا يصدقها العقل ، كلعبة السكين التى يدخلها فى يده فترى الدم يسيل منها ، وعندما ينتزعها من يده لا ترى فيها أى أثر للجرح !

أما النوع الثالث فيشتمل على كثير من الألعاب السهلة التى يستطيع كل إنسان أن يعملها دون أدنى مشقة ، وبالرغم من بساطتها فإنها تجذب الاهتمام وتثير الدهشة إلى أقصى حد .

هذا النوع من الألعاب السحرية هو الذى رأيت أن أقدمه فى الصفحات التالية ليجد فيه القارىء مادة لتفكهته وتسليته من جهة ، ولتوسيع أفق تفكيره وزيادة معلوماته من جهة أخرى

ألعاب حسابية

(١) طريقة مبتكرة لمعرفة اسم اليوم

أعط أحد أصدقائك قطعة من الورق واطلب منه أن يكتب تاريخ أى يوم فى أى سنة بالكامل ، وأخبره أنك ستعرف اسم هذا اليوم بطريقة سحرية عجيبة .

خذ الورقة منه واعطه ورقة أخرى واطلب منه أن يكتب عليها أيام الأسبوع تحت بعضها بحيث يبدأ بيوم الأحد ثم الاثنين . . الخ وانتهز فرصة انشغاله فى كتابة الأيام السبعة وأجر العملية الحسابية الآتية فى سرك بسرعة لتعرف اسم اليوم المطلوب ، ثم ضع علامة أمام اسمه على الورقة التى كتب فيها صديقك أيام الاسبوع . .

اجمع تاريخ اليوم ، زائدا رقم الشهر بعد أخذه من جدول الشهور ، زائدا رقمى الآحاد والعشرات من السنة ، زائداً خارج قسمة هذين الرقمين على أربعة ، ثم اقسم حاصل الجمع على ٧ فاذا بقى ١ فهو يوم أحد وإذا بقى ٢ فهو يوم اثنين . الخ، أما إذا بقى صفر فهو يوم سبت .

جدول الشهور

١	يناير	٧	يوليه
٤	فبراير	٣	أغسطس
٤	مارس	٦	سبتمبر
٧	ابريل	١	أكتوبر
٢	مايو	٤	نوفمبر
٥	يونيه	٦	ديسمبر

ولكى يسهل عليك حفظ هذا الجدول يكفى أن تحفظ هذ المجموعات الثلاثة :

(١ — ٤ — ٤ — ٧) (٢ — ٥ — ٧ — ٣) (٦ — ١ — ٤ — ٦)

مثال (١) : ٢٤ مايو ١٩٣٩

٢٤ + ٢ + ٣٩ + ٩ = ٧٤

٧٤ ÷ ٧ = ١٠ والباقى ٤

أى أن اليوم المذكور هو يوم الأربعاء

مثال (٢) : ١٥ نوفمبر ١٩٤٧

١٥ + ٤٧ + ٤ + ١١ = ٧٧

٧٧ ÷ ٧ = ١١ والباقى صفر

أى أن اليوم المذكور هو يوم السبت .

obeikandl.com

(٢) معرفة عدد مختار

اطلب من أحد أصدقائك أن يكتب عدداً مكوناً من رقمين أو ثلاثة دون أن تراه ثم يطرح منه ١ ، ويضرب الباقى فى ٣ ، ثم يطرح منه ١ ، ويضرب الباقى فى ٣ ، ثم يضيف العدد الذى اختاره أولا .

إسأله عن الناتج ثم احذف رقم الآحاد فى سرك (وهو يكون دائما ٨) وأضف ٢ الى رقم العشرات وأخبره بالعدد الجديد فاذا به نفس العدد الذى اختاره أولا . افعل ذلك بسرعة واذكر العدد الأصلى بمجرد أن تسمع الناتج ، فاذا قال ٣٥٨ مثلا فقل إن العدد الذى اختاره هو ٣٧ واذا قال ٥٤٨ فقل إن العدد الأصلى ٥٦ وهكذا .

مثال : نفرض أن العدد الذى إختاره صديقك هو ١٢٨

١٢٨ — ١ = ١٢٧

١٢٧ × ٣ = ٣٨١

٣٨١ — ١ = ٣٨٠

٣٨٠ × ٣ = ١١٤٠

١١٤٠ + ١٢٨ = ١٢٦٨

فاذا حذفت رقم آحاد هذا العدد وأضفت ٢ إلى رقم عشراته فانه يصير ١٢٨ وهو نفس العدد الأصلى .

(٣) معرفة عدد آخر

اكتب العدد ٤٣ على ورقة وطبقها وأعطها لأحد أصد
ليضعها فى جيبه ، ثم أعطه قلما وورقة واطلب منه أن يك
عدداً مكونا من رقمين ، ثم يطرحه من ١٠٠ ، ثم يجمع
العدد الذى اختاره أولا زائدا رقمى باقى الطرح (وهنا يك
المجموع دائما ١٩) . ثم اطلب منـــه أن يضرب الناتج
ويضيف اليه ٥ ثم ينظر إلى الورقة التى أعطيتها له فاذا با
مفسه مكتوبا عليها !

مثـــال : نفرض أنه اختار ٦٨

١٠٠ — ٦٨ = ٣٢

٨ + ٦ = ١٤ ، ٢ + ٣ = ٥

١٤ + ٥ = ١٩

١٩ × ٢ = ٣٨

٣٨ + ٥ = ٤٣

ويمكنك أن تكتب العدد ١٠٠ على ورقة أخرى وتع
لشخص آخر وتطلب منه ما طلبته من الأول حتى إذا جمع أر
العددين (أى رقمى العدد الذى اختاره زائدا رقمى باقى الطرح) أم
منه أن يضرب مجموعها فى ٥ ويضيف ٥ ليكون الناتج ١٠٠

(٤) الرقم السحرى

اكتب الأرقام ١٢٣٤٥٦٧٩ على قطعة من الورق واطلب من أحد أصدقائك أن يختار أحد الأرقام الثمانية السابقة ، فاذا اختار رقم ٦ مثلا فاطلب منه أن يضرب الأرقام المذكورة فى ٥٤ ، وهنا يجد أن حاصل الضرب هو عبارة عن صف مكون من مكرر الرقم ٦ الذى اختاره :

١٢٣٤٥٦٧٩
٥٤
٦٩٢٨٢٧١٦
٦١٧٢٨٣٩٥
٦٦٦٦٦٦٦٦٦

وكل ما تفعله هو أن تضرب الرقم الذى يختاره صديقك فى ٩ سرا ، ثم تطلب منه أن يضرب الناتج فى الأرقام الثمانية السابقة ليحصل على صف مكون من نفس الرقم الذى اختاره مكرراً ، فاذا اختار ٢ مثلا فاطلب منه أن يضرب فى ١٨ واذا اختار ٧ فاطلب منه أن يضرب فى ٦٣ وهكذا .

obeikandl.com

(٥) القسمة العقلية

اعط أحد أصدقائك قطعتين من الورق واطلب منه يكتب على احداهما عددا مكونا من ثلاثة أرقام ثم يضربه ١٢٥ ويكتب حاصل الضرب على الورقة الثانية ثم يعطيها للك

أخبر صديقك أنك ستنظر إلى حاصل الضرب ثم تحسب العدد المضروب فى الحال ، ثم انظر الى العدد المكتوب ع الورقة واضربه سراً فى ٨ وسيخبرك دائما ٣ أصفار عند ابتد عملية الضرب فاهملها وا كتب باقى أرقام حاصل الضرب فاذا نفس العدد الذى اختاره أولا .

مثال : لنفرض أنه اختار العدد ٨٧٤ فيكون :

٨٧٤

١٢٥

٤٣٧٠

١٧٤٨

٨٧٤

١٠٩٢٥٠

فاذا ضربت هذا العدد فى ٨ يكون .

١٠٩٢٥٠ × ٨ = ٨٧٤٠٠٠

وباهمال الأصفـــار الثلاثة يصبح العدد ٨٧٤

وهو نفس العدد الذى اختاره صديقك .

obeikandl.com

(٦) العدد العجيب

اكتب العدد ١٠٨٩ على ورقة ثم طبقها واعطها لأحد أصدقائك ليضعها فى جيبه كما هى .

اطلب منه أن يكتب عددا مكونا من ثلاثة أرقام ثم يقلبه ويطرح الأصغر من الأكبر .

اطلب منه أن يقلب باقى الطرح ، ثم يجمع العددين : أى باقى الطرح ومقلوبه ثم يفتح الورقة التى معه فاذا بالناتج مكتوبا عليها !

مثال : نفرض أن العدد الذى اختاره صديقك هو ٩٧٥

	٩٧٥
فيكون مقلوبه هو	٥٧٩
وبطرح العددين ينتج	٣٩٦
ويكون مقلوب باقى الطرح	٦٩٣
وبجمع هذين العددين ينتج	١٠٨٩

وهو نفس العدد الذى كتبته على الورقة فى أول اللعبة .

obeikandl.com

(٧) معرفة مبلغين من النقود

اطلب من أحد الحاضرين أن يكتب عدد القروش التى معه فى ورقة (بحيث لا يزيد على رقمين) واطلب من شخص آخر أن يكتب عدد القروش التى معه أيضا فى ورقة أخرى .

اطلب من الأول أن يضرب العدد الذى كتبه فى ٢ ويضيف ٥ الى حاصل الضرب ثم يضرب المجموع فى ٥٠ ثم يضيف عدد القروش التى مع الثانى ويخبرك بالناتج .

اطرح فى سرك ٢٥٠ من هذا العدد فيكون الناتج عادة مكوناً من أربعة أرقام : آحاده وعشراته هى عدد القروش التى مع الثانى والرقمان الباقيان هما عدد القروش التى مع الأول .

مثال : نفرض أن الأول معه ٤٥ قرشا والثانى ١٨ فيكون :

$٤٥ \times ٢ = ٩٠$

$٩٠ + ٥ = ٩٥$

$٩٥ \times ٥٠ = ٤٧٥٠$

$٤٧٥٠ + ١٨ = ٤٧٦٨$

وبطرح ٢٥٠ من هذا العدد يكون :

$٤٧٦٨ - ٢٥٠ = ٤٥١٨$

أى أن الأول معه ٤٥ قرشا والثانى معه ١٨ قرشا .

(٨) التنبؤ بعدد معين

أطلب من أحد أصدقائك أن يكتب عدداً مكوناً من ثلاثة أرقام متماثلة ثم يقسمه على مجموع أرقامه ، فاذا اختار مثلا ٦٦٦ فانه يقسمه على ١٨ واذا اختار ٩٩٩ فانه يقسمه على ٢٧ وهكذا (الناتج هو ٣٧ دائما)، ثم يضرب الناتج فى ٥ ، اطلب منه أن يفعل ذلك بعيداً عنك فاذا انتهى من اجراء عملية الضرب فاطلب منه أن يكتب أربعة أعداد تحت بعضها يكون الناتج واحداً منها (وهو ١٨٥ فى هذه الحالة) .

أخبر صديقك أنك ستعرف هذا العدد بطريقة نفسية ، ثم انظر الى عينيه متفرسا بضع لحظات بعد أن تطلب منه أن يركز ذهنه فى العدد المذكور فلا يفكر فى أى شىء سواه ، ثم اشطب عدداً من الأعداد الأربعة ، وحدق فى عينيه مرة أخرى واشطب عدداً ثانياً وثالثاً ليبقى فى النهاية العدد ١٨٥ وهو نفس العدد الذى أوجده بعد إجراء العملية الحسابية السابقة .

ملحوظة : لا تكرر هذه اللعبة مع هذا الشخص والا انكشف سرها .

(٩) الأعداد المتقاطعة

ارسم مربعا (٥ × ٥ سم) وقسمه إلى ٢٥ مربعا صغيرا ثم حاول أن تضع الأرقام من ١ إلى ٥ بحيث يكون مجموع كل صف أفقي أو رأسي أو متقاطع ١٥ (مجموع هذه الصفوف ١٢٥ وهي ٥ أفقية ، ٥ رأسية ، ٢ متقاطعان).

الحل :

(١) ابدأ بوضع الأرقام : ١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ في الصف الأفقي الأول بأي ترتيب . وضع علامة (×) فوق المربع الأوسط (أي فوق رقم ٣) كما في الشكل :

٥	٢	٣	١	٤
١	٤	٥	٢	٣
٢	٣	١	٤	٥
٤	٥	٢	٣	١
٣	١	٤	٥	٢

(٢) ضع الرقم الذي في وسط الصف السابق (وهو ٣) في أول الصف الثاني وضع بعده الرقمين المكتوبين بعده (وهما ٥ ، ٢) ثم الرقمين المكتوبين قبله كما هما (وهما ٤ ، ١)

(٣) كرر ما فعلته فى الصف السابق أى ابدأ الصف الثالث بالرقم الذى فى وسط الصف الثانى (وهو ٥) وضع بعده الرقمين المكتوبين بعده (وهما ٤ ، ١) ثم الرقمين المكتوبين قبله (وهما ٢ ، ٣) .

(٤) أكمل الصفين الرابع والخامس بنفس الطريقة وستجد فى النهاية أن كل صف من الصفوف الرأسية أو الأفقية أو المتقاطعة يحتوى على الأرقام الخمسة دون أن ينقص أو يتكرر أى رقم منها ، وأن مجموع أرقام كل صف ١٥

(١٠) مجموع خمسة أرقام

اطلب من أحد أصدقائك أن يكتب خمسة أرقام فردية يكون مجموعها ٢٠

ولما كان ٢٠ عدداً زوجياً فإن صديقك لن يستطيع أن يأتى بخمسة أرقام فردية يكون مجموعها ٢٠ وسيطلب منك أن تبين له كيف يكون ذلك .

اكتب هذه الأعداد تحت بعضها : ١٣ ، ٥ ، ١ ، ١ ثم اجمعها فاذا بالناتج ٢٠ فاذا احتج صديقك وقال إنها أربعة أعداد فقط فقل نعم ، ولكنها خمسة أرقام كما طلبت وهذه الأرقام هى ١ ، ٣ ، ١ ، ٥ ، ١ ، ١

ألعاب ورق اللعب (الكوتشينه)

(١) معرفة ورقة مختارة

أخف ورقتى لعب فى جيبك قبل اللعب ثم ضع ثلاث أوراق معتدلة على المائدة واطلب من أحد أصدقائك أن يختار إحداها فى سره . خذ الأوراق الثلاثة فوق بعضها مرتبة بحسب أرقامها (أى الصغرى ثم الوسطى ثم الكبرى) وضعها فى جيبك ثم اخرج الورقتين الأخريين (الموجودتين من قبل) وضعهما مقلوبتين فى وسط باقى الورق الموضوع على المائدة دون أن تدع أحدا يرى وجهيهما .

قل لصديقك : إذا كنت قد فكرت جيدا فى الورقة التى اخترتها فستكون هى نفس الورقة الباقية فى جيبى ، والآن أرجو أن تذكر للحاضرين اسم هـــذه الورقة لكى يعرفوها قبل أن أخرجها من جيبى ، وعندما يذكر اسم الورقة التى اختارها ضع يدك فى جيبك واخرجها من مكانها وضعها معتدلة على المائدة تاركا الورقتين الباقيتين فى جيبك استعدادا لاعادة اللعبة مرة أخرى ..

(٢) معرفة ورقتين مختارتين

قسم ورق اللعب الى قسمين بحيث يحتوى القسم الأول على الأوراق الزوجية الحمراء والفردية السوداء ، ويحتوى القسم الثانى على الأوراق الفردية الحمراء والزوجية السوداء (بحسب الولد ١١ والبنت ١٢ والرجل ١٣) ، ولا مانع من أن تفعل ذلك أمام الحاضرين فلن يفهم أحد الفرق بين القسمين .

أعط أحد أصدقائك القسم المحتوى على الأوراق الزوجية الحمراء والفردية السوداء واطلب منه أن يخلطه جيدا ، وأعط القسم الثانى لشخص آخر ليخلطه . . اطلب من كل منهما أن يأخذ أى ورقة من القسم الذى معه ثم يضعها فى القسم الذى مع الآخر بعد أن يعرفها ثم يخلط ورقه جيداً .

انظر الى القسم الذى مع الأول فستجد فيه ورقة فردية حمراء أو زوجية سوداء ، بينما تجد فى القسم الثانى ورقة زوجية حمراء أو فردية سوداء فاعط كلا منهما الورقة التى اختارها .

(٣) معرفة ثلاثة أوراق مختارة

اخلط ورق اللعب جيدا ثم ضعه مقلوبا على المائدة بعد تعرف الأوراق الثلاثة السفلى خلسة ، اطلب من أحد أصدقائك أن يأخذ ربع الورق تقريبا من أعلى ويضعه على المائدة ، ثم يأخذ مقدارا مماثلا فيضعه بجوار القسم الأول ، ثم يأخذ مقدارا ثالثا ويضعه بجوار القسمين السابقين . اطلب منه أن يفرق باقي الورق فوق الأقسام الثلاثة ورقة ورقة على التوالى وهنا تقول : وبهذه الطريقة نكون قد خلطنا الورق خلطا كافيا ، وفى الواقع أن الأوراق الثلاثة التي كانت في أسفل [illegible] أصبحت بهذه الحيلة الماكرة فى أعلى الأقسام الثلاثة المقلوبة .

اطلب من هذا الشخص أن يختار أحد الأقسام الثلاثة ثم ينظر الى الورقة التي فى أعلاه ويضعها فى وسط القسم نفسه ثم يخلطه جيدا . اطلب من اثنين من أصدقائك نفس الطلب ثم ضع الأقسام الثلاثة فوق بعضها واخلط الورق عدة مرات .

اطلب من كل شخص أن يفكر جيدا فى الورقة التي اختارها ثم استخرج الأوراق الثلاثة من ورق اللعب (لأنك تعرفها من قبل) وضعها مقلوبة على المائدة واسأل كلا منهم عن اسم الورقة التي اختارها ثم اعدل الأوراق الثلاثة معا فاذا بها صحيحة !

(٤) نبوءتان صادقتان

اكتب هذه الجملة على قطعة من الورق : (سيزيد ورقك عن ورقى بورقتين) ثم طبقها وأعطها لأحد أصدقائك واطلب منه أن يضعها فى جيبه كما هى ، ثم أعطه ورق اللعب بعد أن تخفى ورقتين لونهما أحمر فى حجرك .

اطلب منه أن يخلط الورق جيدا ثم فرقه على المائدة معتدلا ورقتين ورقتين فاذا كانت الورقتان لونهما أحمر فضعهما أمامك، وإذا كان لونهما أسود فضعهما أمامه ، أما إذا كانت واحدة حمراء والأخرى سوداء فضعهما بعيداً .

اطلب منه أن يعد الورق الذى أمامه والورق الذى أمامك فاذا بورقه يزيد بورقتين عن ورقك ، كما هو مكتوب فى الورقة التى أعطيتها له .

خذ الورق كله واخلطه جيداً وانتهز الفرصة المناسبة وضع فى وسطه الورقتين اللتين كانتا فى حجرك ثم اكتب هذه الجملة : (سيكون ورقى مماثلا لورقك تماما) وطبق الورقة واعطها له ، ثم اطلب منه أن يخلط الورق جيدا وكرر عملية التفريق كالمرة السابقة ، وستجد فى النهاية أن عدد ورقه الأسود يماثل عدد ورقك الأحمر تماما كما تنبأت .

(٥) ترتيب ٩ أوراق

سباتى بستونى ديناري كوبا

خذ الأوراق من آس إلى ٩ من أحد الأنواع الأربعة السابقة وهى : سباتى — بستونى — دينارى — كوبا . ثم اطلب من الحاضرين أن يحاولوا وضع الأوراق التسعة في ثلاثة صفوف أفقية يحتوى كل منها على ثلاثة أوراق بحيث يكون مجموع بنوط كل صف رأسى أو أفقى أو متقاطع ١٥

الحل : ضع الأوراق التسعة حسب الترتيب الآتى :

٤	٩	٢
٣	٥	٧
٨	١	٦

obeikandl.com

(٦) المربع العجيب

خذ الآسات الأربعة والصور الاثنى عشر من ورق اللعب، ثم اطلب من أحد أصدقائك أن يرتب هذه الأوراق فى أربعة صفوف حسب الشرطين الآتيين :

(١) أن يحتوى كل صف أفقى أو رأسى على أربعة أوراق مختلفة فى النوع (أى يحتوى على : بنت وآس وولد ورجل) .

(٢) أن يحتوى كل صف أفقى أو رأسى على أربعة أوراق مختلفة فى العلامة (أى يحتوى على: كوبا ودينارى وبستونى وسباتى) وبذلك لا يجوز أن يحتوى أى صف أفقى أو رأسى على ورقتين من نوع واحد أو علامة واحدة .

حاول بنفسك أن ترتب الأوراق الستة عشر حسب الشرطين السابقين فستجد أن هذا يكاد يكون مستحيلا ، أما الطريقة الصحيحة فهى أن ترتب الأوراق كما يلى :

ولد سباتى	بنت بستونى	آس دينارى	رجل كوبا
بنت كوبا	ولد دينارى	رجل بستونى	آس سباتى
آس بستونى	رجل سباتى	ولد كوبا	بنت دينارى
رجل دينارى	آس كوبا	بنت سباتى	ولد بستونى

(٧) نقل ورقة واحدة على التوالى

خذ ١٣ ورقة من ورق اللعب من نوع واحد ورتبها كما

[٧ — آس — ولد — ٢ — ٨ — ٣ — بنت — ٩ — ٥ — رجل — ٦ — ١٠] .

ضع السبعة معتدلة فى يدك اليسرى ، ثم خذ الورقة آسا ثم ٢ وهكذا حسب الأرقام المبينة ، ثم اقلب الورق كما هو

انقل الورقة العليا إلى أسفل الورق ثم اقلب الورقة التالية المائدة فاذا بها آس ، انقل الورقة العليا الى أسفل واقلب التالية فاذا بها ٢ فضعها بجوار الآس ، وكرر هذه العملية بالورقة التالية ٣ ثم ٤ ، وهكذا إلى أن تصل إلى عشرة ثم ، وهنا تبقى فى يدك ورقتان ضع العليا تحت السفلى واقلب فاذا بها ولد ، ثم اقلب الورقة الأخيرة فاذا بها رجل .

احفظ الترتيب السابق جيدا ، ثم العب هذه اللعبة أصدقائك وتحدى أى شخص يستطيع إعادتها ، ثم قم بـ التالية .

(٨) الآسات والبنات

خذ الآسات الأربعة والبنات الأربعة من ورق اللعب ثم رتبها كما يلى :

بنت — آسين — بنت — آسين — بنتين

ضع بنتا معتدلة فى يدك اليسرى وضع فوقها آسين ثم بنتاً ثم آسين ثم بنتين ثم اقلب الورق كما هو .

انقل الورقة العليا الى أسفل الورق ثم اقلب الورقة التالية على المائدة فاذا بها آس ، انقل الورقة العليا الى أسفل واقلب الورقة التالية فاذا بها بنت فضعها بجوار الآس ، ثم كرر هذه العملية فاذا بالورقة التالية آس فضعها فوق الآس السابق ، ثم أكمل اللعبة واضعا البنات فوق البنات والآسات فوق الآسات بانتظام ، ثم تحدى أى شخص يمكنه أن يعيد هذه اللعبة ما دام يجهل طريقة ترتيب الورق المبينة فى أول اللعبة .

ملحوظة : لكى تتذكر هذه الطريقة دائما يكفى أن تحفظ الأرقام : (١ — ٢ — ١ — ٢ — ٢)

obeikandl.com

(٩) لعبة الـ ٢٥ ورقة

ضع ٢٥ ورقة من ورق اللعب معتدلة على المائدة فى صفوف متساوية تحت بعضها ، ثم اطلب من أحد أصدقائك يعرف ورقة فيها ويخبرك عن الصف الرأسى الذى توجد فيه الورقة . انظر الى الورقة التى فى أعلى هذا الصف واحفظها - وسنطلق عليها كلمة (المفتاح) ، ولنفرض أنها (٩ سباتى) .

اجمع الأوراق بالترتيب مبتدئا بالورقة التى فى أعلى الـ الرأسى الأول وضعها فوق الورقة التى تحتها وضع هاتين الور فوق التى تحتهما إلى أن ينتهى الصف ، ثم ضع الأوراق ا فوق الورقة التى فى أعلى الصف الثانى وهكذا حتى تجمع أو الصفوف الخمسة بهذه الطريقة .

صف الورق معتدلا من اليمين إلى اليسار فى خمسة صف كالمرة السابقة ، ثم اسأل صديقك عن الصف الرأسى الذى تو فيه ورقته فى هذه المرة ، وابحث عن الورقة (المفتاح) التى كـ فى أعلى الصف الرأسى الذى كانت فيه ورقته فى المرة السا وهى التى فرضنا أنها ٩ سباتى .

وستجد أن الورقة التى اختارها صديقك هى نفس الو التى يتقابل فيها الصف الأفقى الذى توجد فيه الورقة (المفت مع الصف الرأسى الذى توجد فيه ورقته .

(١٠) كيف تفوز على زميلك

خذ ورق اللعب المحصور بين ١ ، ٦ وعده تجده ٢٤ ورقة . ضع كل أربعة أوراق ذات رقم واحد فوق بعضها ثم رتبها كما يلى :

٤ ٥ ٦

١ ٢ ٣

ادع أحد أصدقائك ليشترك معك فى هذه اللعبة وخذ إحدى الأوراق التى أمامك وضعها جانبا واذكر رقمها قائلا خمسة مثلا ، واطلب من زميلك أن يأخذ أى ورقة أخرى ويضعها فوق الورقة السابقة ويذكر مجموع الورقتين . فاذا أخذ أربعة فانه يضعها فوق الخمسة ويقول تسعة ، وهكذا يأخذ كل منكما ورقة بالدور ويضعها فوق الأوراق السابقة ويذكر المجموع الجديد بحيث يصل الى ٣١ قبل زميله لكى يربح الدور .

ولكى تضمن الوصول إلى العدد ٣١ دائما اجتهد أن تكمل الأوراق المأخوذة عندما يأتى دورك ليصبح مجموعها ١٠ ثم ١٧ ثم ٢٤ وبهذه الطريقة تستطيع أن تصل الى ٣١ بكل سهولة فتربح الدور مرة بعد أخرى دون أن يدرك صديقك سر هذه اللعبة العجيبة .

العاب المنقود

(١) القروش والمربعات

أحضر ورقة بيضاء مربعة طول ضلعها ١٢ سم وقسمها الى ستة أقسام متساوية طولا وعرضا ثم أوصل الخطوط الرأسية والأفقية لتكون ٣٦ مربعا متساويا .

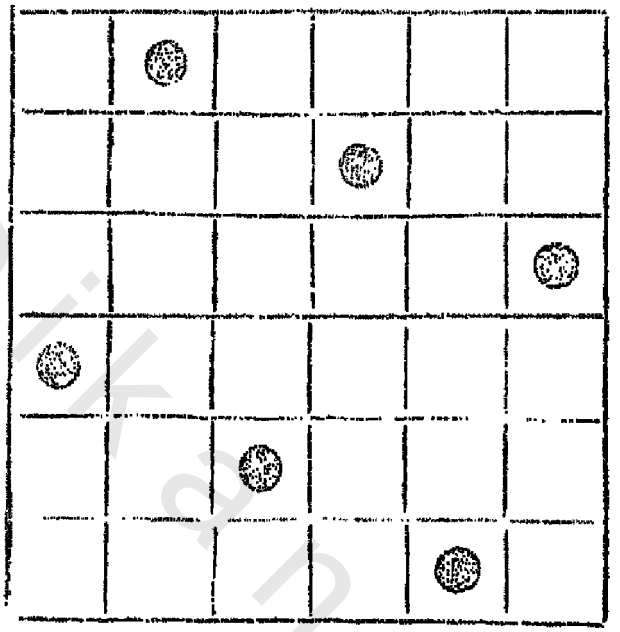
ضع ستة قروش من نوع واحد على المائدة وادع أصدقائك أن يحاولوا وضع القروش الستة فى ستة مربعات بشرط ألا يوضع قرشان فى صف واحد سواء كان افقيا أو رأسيا أو متقاطعا .

حاول أن تضع القروش الستة بحيث تستوفى الشرط المطلوب فستجد أن هذا يكاد يكون مستحيلا

أما الطريقة الصحيحة فهى أن تضع القروش كما فى الشكل المرسوم على الصفحة المقابلة .

ويكفى أن تتذكر الأرقام (٣ ، ٦ ، ٢ ، ٥ ، ١ ، ٤) لكى يمكنك عمل هذه اللعبة فى أى وقت ، فتضع القرش الأول فى المربع الثالث من الصف الرأسى الأول . والقرش الثانى فى

المربع السادس من الصف الرأسى الثانى وهكذا ، وبهذه الطريقة لن تجد قرشين فى صف أفقى أو رأسى أو متقاطع واحد .



(٢) الشرطان المتناقضان

ارفع غطاء المائدة ثم ضع عليها مليمين متلاصقين وضع قطعة من ذات القرشين بالقرب منهما ، ثم اطلب من أصدقائك أن يحاولوا — واحداً بعد الآخر — وضع القطعة ذات القرشين بين المليمين حسب الشرطين الآتيين :

(١) يجوز لمس أحد المليمين ولكن لا يجوز تحريكه .

(٢) يجوز تحريك المليم الثانى ولكن لا يجوز لمسه .

سيحاول كل منهم أن يفعل ذلك دون جدوى ، فانتظر حتى يقرّوا بعجزهم عن القيام بهذه اللعبة ثم ضع المليمين متلاصقين والقطعة ذات القرشين على اليمين . اضغط بأصبعك السبابة اليسرى على المليم الذى فى الوسط (الذى بين القطعة ذات القرشين والمليم الآخر) ، وضع السبابة اليمنى فوق القطعة ذات القرشين وحركها بعيدا عن المليم حوالى ٣ سم ثم أعدها بسرعة واضرب بها المليم بقوة دون أن ترفع أصبعك عنه لكيلا يتحرك، وهنا تجد أن المليم الثانى قد تحرك من مكانه قليلا بتأثير الضربة فتجد مسافة كافية لوضع القطعة ذات القرشين بين المليمين دون أن تخل بالشرطين المطلوبين .

(٣) القرش والورقة

امسك قرشا باحدى يديك وقطعة صغيرة من الورق (أصغر من القرش) بيدك الأخرى ، ثم اسأل أصدقاءك قائلا :

لو ألقيت كلا من القرش وقطعة الورق معا فأيهما يصل الى الأرض قبل الآخر ؟

لا ريب أنهم سيتفقون على أن القرش سيصل الى الأرض قبل الورقة ، ولتثبت لهم أن هـــذا خطأ محض وأنك ستلقى

كلا من القرش والورقة فيصلان الى الأرض معاً ، ضع الورقة فوق القرش وامسكه مسطحا ثم افتح أصبعيك تاركا القرش يسقط على الأرض كما هو فاذا بهما يصلان الى الأرض فى وقت واحد !

(٤) ثلاثة قروش تصير أربعة

هذه اللعبة طريفة سهلة ، وهى تحتاج إلى قليل من التمرين لايزيد على بضع دقائق :

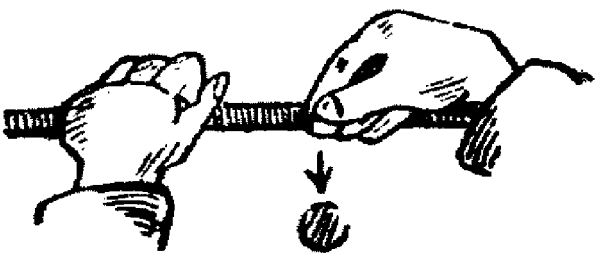
الصق قرشا بقطعة صغيرة من الصابون تحت حافة المائدة بعد رفع غطائها وذلك قبل القيام بهذه اللعبة .

اجلس أمام المائدة وضع ثلاثة قروش عليها من نوع القرش السابق ، ثم افتح يديك ليرى الحاضرون أنهما خاليتان . ضع يدك اليسرى نصف مفتوحة تحت حافة المائدة جاعلا أصابعك تحت القرش الملتصق بها ، ثم حرك القروش الثلاثة واحدا بعد الآخر لتسقط فى يدك اليسرى المفتوحة قائلا : ١ ، ٢ ، ٣ ، ثم اقفل يدك بسرعة بعد أن تأخذ القرش الملتصق بحافة المائدة مع القروش الثلاثة . .

ضع يدك اليسرى مقفولة على المائدة ثم اسأل الحاضرين عن عدد القروش التى فيها فسيقولون طبعا إنها ثلاثة فافتح يدك ببطء فاذا بالقروش الثلاثة قد أصبحت أربعة !

(٥) قرش يختفى من اليد

(شكل ٢)



(شكل ١)

اجلس أمام المائدة واضعا قبضة يدك اليسرى مقفولة على حافتها ، ثم ضع قرشا على بعد ١٥ سم تقريبا من حافة المائدة واجعل أصابع يدك اليمنى فوق القرش لتخفيه عن الأنظار اسحب القرش الى جهة صدرك دون أن ترفعه عن المائدة الى أن تصل إلى حافتها فانزل بها قليلا واسقطه فى حجرك بهدوء[1] كما فى شكل (١) دون أن تنظر إلى يدك ، ثم ارفع يديك على المائدة جاعلا أصابع يدك اليمنى مضمومة كأنها ممسكة بالقرش ، وتظاهر بوضعه فى يدك اليسرى كما فى شكل (٢) ثم اقفلها .

انظر الى يدك المقفولة بضع لحظات ، واصدر أمرك الى القرش بالاختفاء بعد أن تتلو عدة كلمات سحرية ، ثم افتح يدك ببطء فاذا بها خالية .

---

(١) لا تنس أن تهم ركبتيك جيدا حتى لا يسقط القرش على الأرض فيسمع الحاضرون صوته .

(٦) فى أى يد ؟

الصق قرشا بقطعة صغيرة من الصابون فى ظهر كرسى بالقرب من قاعدته وذلك قبل عمل هذه اللعبة .

اجلس أمام المائدة واخرج من جيبك قرشا مماثلا للقرش الملتصق فى ظهر الكرسى ، ثم ضعه على المائدة وافتح يديك ليرى الحاضرون أنهما خاليتان . خذ القرش من على المائدة وضع يديك خلف ظهرك وخذ القرش الآخر بيدك الأخرى ثم ضع يديك مقفولتين على المائدة .

اسأل الحاضرين عن اليد التى فيها القرش . فاذا قالوا إنه فى يدك اليمنى فافتح اليسرى فاذا بالقرش فيها . وإذا قالوا إنه فى يدك اليسرى فافتح اليمنى فاذا بالقرش فيها ، ثم أعد يديك خلف ظهرك.

اترك القرشين على الكرسى ثم ضع يديك مقفولتين على المائدة، واسأل عن مكان القرش فاذا قالوا ، إنه فى يدك اليمنى فافتحها فاذا بها خالية ، وإن قالوا إنه فى اليسرى فافتحها فاذا بها خالية .

أعد يديك خلف ظهرك واجعل كل قرش فى يد ثم كرر اللعبة ، وبقليل من الذكاء يمكنك أن تضلل أصدقاءك مدة طويلة ، إما بوضع قرش فى كل يد أو بجعلهما خاليتين ، وبهذه الطريقة لن يستطيع أى شخص أن يعرف اليد التى يوجد فيها القرش .

(٧) معرفة العملة المختفية

اشرح هذه اللعبة لأصدقائك واطلب من أحدهم أن يضع على المائدة قطعة من النقود كمليم أو قرش أو نصف قرش أو قرش أو خمسة قروش أو عشرة قروش، ثم يضع فوقها فنجانا مقلوبا وذلك أثناء خروجك من الحجرة. فاذا سمعت النداء فادخل الحجرة وتكفى نظرة منك الى الفنجان المقلوب لتعرف قطعة النقود الموضوعة تحته.

الطريقة :

اتفق مع أحد أصدقائك قبل القيام بهذه اللعبة على أن يتطوع بوضع الفنجان فوق قطعة النقود التى يقع عليها الاختيار بحيث يعتبر يد الفنجان كعقرب الساعة تماما، ويمكنه بكل سهولة أن يضع الفنجان جاعلا يده فى ١٢ موضعا مختلفا تشير فى كل موضع كما يشير عقرب الساعة إلى ساعة معينة.

هذه حيلة بسيطة لا يستطيع أحد من الحاضرين أن يكتشفها وكل ما يجب عليك عمله هو أن تتمرن قليلا مع صديقك على كيفية وضع الفنجان بحيث اذا نظرت إليه فانك تعرف الساعة التى تشير إليها يده، ثم يحفظ كل منكما الجدول الآتى، ولن يحتاج ذلك إلى أكثر من خمس دقائق :

obeikandl.com

الساعة	نوع العملة
١	مليم
٢	قطعة من فئة المليمين (نكلة)
٣	« « « الخمسة مليمات (مثقوبة)
٤	« « « « « (ملك)
٥	« « « « « (حمراء)
٦	قرش صاغ (مثقوب)
٧	« « (ملك)
٨	« « (أحمر)
٩	قطعة من فئة القرشين
١٠	« « « الخمسة قروش
١١	« « « العشرة قروش
١٢	لا شيء

فاذا كانت يد الفنجان تشير الى الساعة ٤ عرفت أنه يوجد تحته قطعة من فئة الخمسة مليمات عليها صورة الملك ، وإذا كانت يد الفنجان تشير الى الساعة ١٠ عرفت أنها خمسة قروش وهكذا . أما إذا أشارت الى الساعة ١٢ عرفت أنه لا يوجد تحت الفنجان شيء على الإطلاق .

obeikandl.com

(٨) القروش الحمراء والبيضاء

احضر ثمانية قروش : أربعة حمراء وأربعة بيضاء ضعها على المائدة فى صف واحد بالتبادل هكذا : قرش أبيض - قرش أحمر - قرش أبيض - قرش أحمر . . . الخ .

والآن هل يمكنك عمل أربع حركات تنقل فى كل حركة قرشين متجاورين وذلك لكى تصبح القروش البيضاء بجوار بعضها والحمراء بجوار بعضها .

الطريقة :

اجعل لكل قرش رقما مسلسلا فى خيالك من ١ الى ١٠ ، ثم تخيل مكانين خاليين فى آخر الصف يكون رقمهما ٩ ، ١٠ — انقل القرشين رقمى ٢ ، ٣ الى آخر الصف كما هما ، والقرشين رقمى ٥ ، ٦ الى مكان القرشين رقمى ٢ ، ٣ ، والقرشين رقمى ٨ ، ٩ الى مكان القرشين رقمى ٥ ، ٦ ، والقرشين رقمى ١ ، ٢ الى مكان القرشين رقمى ٨ ، ٩

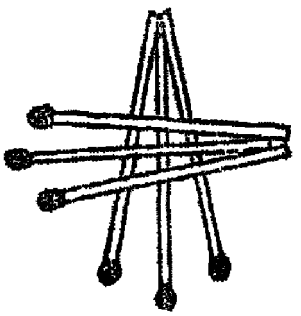
وبهذه الطريقة تصبح القروش الحمراء متجاورة وكذلك القروش البيضاء .

ألعاب الثقاب (الكبريت)

(١) لعبة العيدان الستة

ضع ستة عيدان من الثقاب على المائدة ثم اطلب من أصدقائك أن يحاولوا — واحدا بعد الآخر — وضع العيدان الستة فى أى وضع بحيث يلمس كل عود منها العيدان الخمسة الأخرى فى نفس الوقت .

حاول بنفسك أن تضع العيدان الستة بحيث تستوفى الشرط المطلوب فاذا عجزت فرتبها كما فى الشكل الآتى :



(٢) العيدان المختفية

ضع فى جيبك علبتى ثقاب متشابهتين تماما احداهما خالية والأخرى ممتلئة ، ثم اربط علبة ثقاب نصف ممتلئة فى ساعدك الأيمن من داخل الكم بحيث لا يراها أحد . افعل ذلك قبل الاجتماع بأصدقائك .

اخرج علبة الثقاب الممتلئة من جيبك وافتحها ليرى أصدقاؤك أن بها كمية كبيرة من العيدان ، ثم حاول أن تجعل أحدهم يوجه اليك كلمة تعتبرها ماسة بكرامتك كساحر قدير يأتى بالمعجزات ، وتظاهر بالغضب وضع العلبة فى جيبك وسرعان ما يسترضيك الحاضرون ويعتذرون لك ويطلبون منك اتمام اللعبة ، فضع يدك فى جيبك واخرج العلبة الفارغة ثم هزها عدة مرات فيسمع الجميع (خشخشة) عيدان الثقاب التى فى العلبة المخبأة فى كمك .

ضع العلبة على المائدة واطلب من أحد أصدقائك أن يأخذ عوداً منها فاذا فتح العلبة وجدها خالية !

(٣) عود من الثقاب يستعمل مرتين

إذا أردت أن تقتصد فى استعمال عيدان الثقاب فتحول العلبة الواحدة إلى علبتين . فاعليك الا أن تفعل هذه الحيلة البسيطة :

أحضر علبة ثقاب من نوع (المشط) الذى يحتوى على عيدان مصنوعة من الورق المقوى ، ثم افصل عوداً منها وشقه بظفرك من أسفل . ثم امسك كل قسم بيد وافصلهما باحتراس لكى ينقسم العود الى قسمين متساويين يحتوى كل منهما على نصف الفوسفور ، فاشعل أحد القسمين واحتفظ بالقسم الثانى فى العلبة لتستعمله فى المرة القادمة ، وبهذه الطريقة السهلة يمكنك أن تحول عيدان الثقاب التى فى العلبة الى ضعف عددها دون أى عناء .

ويمكنك أيضا عند ما تقدم سيجارة لأحد أصدقائك أن تشعل عوداً من الثقاب من النوع السابق ، ثم تشقه بظفرك من أسفل وتقسمه الى قسمين حتى تصل الى اللهب فينقسم الى قسمين أيضاً ، فتعطى صديقك أحدهما وتشعل سيجارتك بالقسم الثانى فى نفس الوقت .

(٤) معرفة العيدان المنقولة

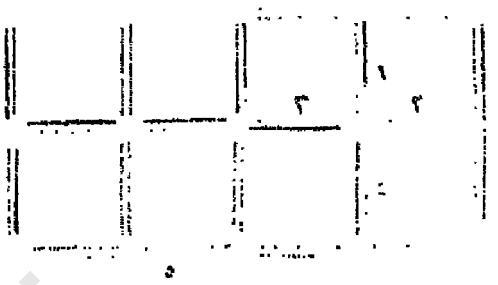
أفرغ علبة ثقاب على المائدة وخذ منها عشرة عيدان يكون بأحدها علامة تميزه عن العيدان الأخرى ، كأن يكون معوجا أو سميكا أو به مقدار كبير من الفوسفور ، وبذلك تعرفه بمجرد النظر اليه .

ضع العيدان العشرة متجاورة على المائدة بحيث يكون العود المعوج التاسع ، ثم اطلب من أحد أصدقائك أن ينقل أى عدد من العيدان من أول الصف إلى آخره واحد بعد واحد ، وذلك أثناء خروجك من الحجرة .

انظر الى العود المعوج عندما تعود ، ثم عد العيدان التى بعدد فى سرك واطرح منها واحداً وأخبر صديقك بالباقى فهو عدد العيدان التى نقلها ، فاذا وجدت أن العيدان الموضوعة بعد العود المعوج هى ٧ عيدان فقل له إن العيدان المنقولة هى ٦ وهكذا . .

اخلط العيدان لكى تضعها فى العلبة ، فاذا طلب منك أحد الحاضرين إعادة اللعبة مرة أخرى ، فضع العيدان كما كانت بحيث يكون العود المعوج تاسعها ثم أكمل اللعبة كالمرة السابقة .

(٥) المربعات الثمانية



رتب ٢٢ عوداً من الثقاب على المائدة لتكون ثمانية مربعات متجاورة كما هو مبين بالشكل السابق .

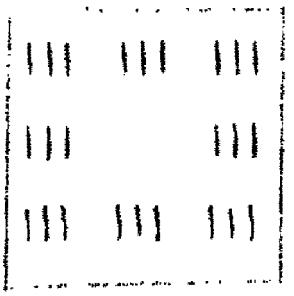
اطلب من أصدقائك أن ينظروا إلى المربعات الثمـــانية ويحاولوا معرفة عدد العيدان التى تتكون منها ، وانتظر قليلا ثم غطها بقطعة من الورق واسألهم عن عدد العيدان ، فستجد أن أكثر من ٩٠ ٪ منهم سيخطئون فى الاجابة .

ارفع الورقة ثم اطلب منهم أن يأخذوا خمسة عيدان فقط بحيث يبقى على المائدة أربعة مربعات كاملة :

الطريقة :

ارفع العيدان رقم ١ ، ٢ ، ٣ ، ٤ ، ٥ المبينة فى الشكل ، وبذلك يبقى أربعة مربعات : مربع كبير وثلاثة مربعات صغيرة .

(٦) لعبة الـ ٢٤ عوداً

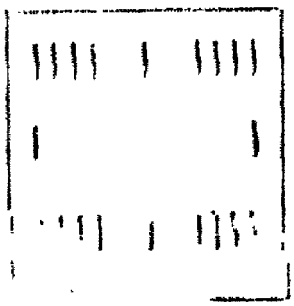


ارسم مربعاً على ورقة بيضاء ثم ضع فيه ٢٤ عوداً من الثقاب في ٨ مجموعات كما هو مبين في الشكل السابق ، ثم اخبر أصدقاءك أنه يوجد في كل جانب من جوانب هذا المربع ٩ عيدان .

خذ عوداً واحداً من كل مجموعة من المجموعات التي في أركان المربع الأربعة ، ليصبح في كل ركن من الأركان هذا من ثلاثة ، ثم ضع العيدان الأربعة في جيبك .

اطلب من الحاضرين أن ينقلوا العيدان الباقية من مجموعة إلى مجموعة أخرى ، بحيث يظل عدد العيدان التي في كل جانب من جوانب المربع الأربعة ٩ عيدان كما كانت .

الطريقة : رتب الـ ٢٠ عوداً كما يلي :



(٧) إشعال عود من الثقاب بيد واحدة

أمسك علبة ثقاب بإحدى يديك واخرج منها عوداً بنفس اليد . ثم حاول أن تشعل هذا العود دون أن تستعين بيدك الثانية ودون أن تسند العلبة الى جسمك أو إلى أى شيء آخر .

لا شك أنك ستجد بعض الصعوبة فى أول الأمر ، فلا تيأس فبقليل من الصبر والمثابرة سيمكنك أن تشعل العود ، واذا كررت هذا التمرين بضع مرات سهل عليك ذلك .

انتهز فرصة اجتماعك ببعض أصدقائك واطلب منهم أن يحاولوا إشعال عود من الثقاب بيد واحدة ، وبذلك تبعث فى نفوسهم كثيراً من المرح والابتهاج ، ويستحسن بطبيعة الحال أن تشعل أمامهم عوداً حتى تثبت لهم أن هذا ليس بالأمر الذى يصعب تنفيذه .

(٨) إشعال السكر

خذ قطعة من السكر واغمس أحد أركانها فى رماد سيجارة ثم ضعها فى طبق مع عدة قطع أخرى ، وذلك قبل حضور أصدقائك .

خذ قطعة السكر من بين القطع الأخرى ثم قرب الجهة التي بها الرماد من لهب عود ثقاب . فإذا بها تشتعل بلهب أزرق خفيف .

اطلب من الحاضرين أن يشعلوا قطعة أخرى من السكر الذى فى الطبق ، ولكنهم لن يستطيعوا إشعالها ما داموا يجهلون السر ، وما دامت قطع السكر الأخرى ليست مسحورة !

العاب متنوعة

(١) العقدة العجيبة

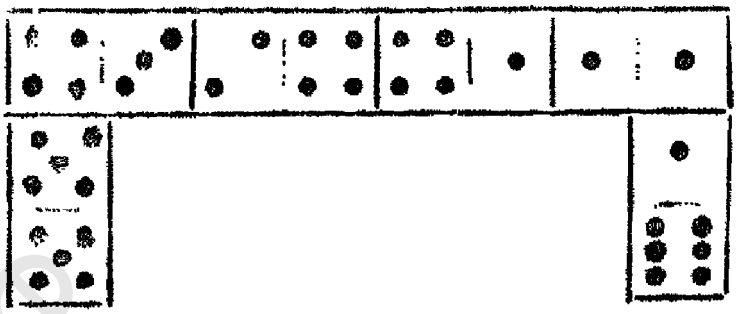
أمسك فوطة ماندة من طرفين متقابلين (أى غير متجاورين) كل طرف بيد . ثم حاول أن تعقدها دون أن تفلت أحد الطرفين من اليد الممسكة به قبل أن تنعقد العقدة .

اطلب من بعض أصدقائك أن يعقدوا الفوطة حسب الشرط المذكور فستجد أنهم ان يستطيعوا عقدها مهما بذلوا من وقت ومجهود . .

الطريقة :

إثن ذراعيك على صدرك جاعلا راحة يدك اليمنى فوق ذراعك الأيسر وراحتك اليسرى تحت ذراعك الأيمن ، ثم امسك طرفى الفوطة كما هو مبين بالشكل ، وافرد ذراعيك ببطء دون أن تترك طرفى الفوطة فاذا بها تنعقد بكل سهولة .

(٢) أحجار الدومينو



اكتب الرقمين : ٥ ٦ على قطعة من الورق وطبقها واعطها لأحد أصدقائك ليضعها فى جيبه كما هى .

ضع حجر الدومينو [٥ ٦] فى جيبك خلسة و[illegible] من صديقك أن يرتب جميع أحجار الدومينو بجوار بعضها كما هو معتاد فى اللعبة فيضع أربعة بعد أربعة وخمسة بعد خمسة الخ وكذلك يضع الأحجار السبعة التى تحتوى على نقط متشابهة مثل [٢ ٦] أو [٣ ٦] أو [أبيض وأبيض] ، فى خط مستقيم كما هو مبين فى الشكل السابق .

وعندما ينتهى صديقك من ترتيب جميع الأحجار، تجد أن أحد الطرفين ينتهى بخمس نقط ، وأن الطرف الثانى ينتهى بست نقط كما فى الشكل ، فاطلب منه أن ينظر الى الورقة التى أعطيتها له. فاذا بالرقمين المذكورين مكتوبان عليها !

انتهز فرصة قراءته للورقة وضع الحجر الذى فى جيبك مع باقى الأحجار . ثم اخلطها وخذ حجراً آخر وضعه فى جيبك دون أن يراك . واكتب الرقمين الذين يتألف منهما هذا الحجر على قطعة من الورق وطبقها واعطها لصديقك . فاذا رتب الأحجار كلها كالمرة السابقة فانه يجد أن عدد النقط التى فى آخر كل طرف مكتوباً على الورقة التى اعطيتها له .

(٣) معرفة احجار الدومينو

ضع أحجار الدومينو الثمانية والعشرين مقلوبة على المائدة ، ثم اطلب من أحد أصدقائك أن يأخذ حجراً منها واخبره أنك ستعرف هذا الحجر بعد أن يجرى العملية الحسابية البسيطة الآتية :

اطلب منه أن يضاعف النقط اليمنى (أى يضربها فى ٢) ، ثم يضيف أى عدد تختاره ، ثم يضرب الناتج فى ٥ ، ثم يضيف النقط اليسرى ويخبرك بالناتج .

ولكى تعرف الحجر الذى اختاره ، اطرح من الناتج خمسة أضعاف العدد الذى طلبت منه أن يضيفه ، ويكون الباقى عدداً مكوناً من رقمين هما نفس النقط التى يتكون منهما الحجر المختار.

مثـــال : نفرض أن الحجر الذى اختاره هو | ٥ ، ٤ |

(١) يضاعف النقط اليمنى فيكون ٥ × ٢ = ١٠

(٢) يضيف أى عدد تختاره فاذا اخترت ٨ مثلا فيكون :

١٠ + ٨ = ١٨

(٣) يضرب الناتج فى ٥ فيكون ١٨ × ٥ = ٩٠

(٤) يضيف النقط اليسرى ٩٠ + ٤ = ٩٤

ولكى تعرف الحجر المذكور ، اطرح خمسة أضعاف العدد الذى اخترته (وهو ٨) فيكون :

٩٤ — ٤٠ = ٥٤

أى أن الحجر هو [٤ ، ٥] أو | ٥ ، ٤ |

(٤) أحجار الدومينو المنقولة

ضع ١٦ حجراً من أحجار الدومينو مقلوبة على المائدة فى صف واحد ، ثم أدر ظهرك بعد أن تطلب من أحد أصدقائك أن ينقل أى عدد من هذه الأحجار من اليمين الى اليسار بحيث ينقلها واحداً بعد واحد ولا ينقل أكثر من ١٢ حجراً .

أنظر إلى الأحجار عندما ينتهى صديقك من نقلها ، ثم اقلب الحجر الرابع من اليمين فاذا بعدد النقط التى يحتوى عليها

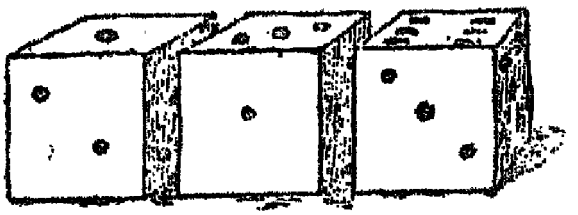
هو نفس عدد الأحجار التي نقلها صديقك . أى أنك إذا وجدت أن الحجر الرابع يحتوى على ٤ نقط فقل إنه نقل أربعة أحجار . وإذا كان يحتوى على ٧ نقط فقل إنه نقل سبعة أحجار وهكذا . .

الطريقة :

رتب ١٢ حجراً من أحجار الدومينو من اليسار الى اليمين بحيث يكون مجموع نقط كل حجر بالترتيب : ١٢ ، ١١ ، ١٠ ، ٩ الى صفر أى [أبيض وأبيض] ، أى أن الحجر الأول يكون [٦ ، ٦] والثانى [٦ ، ٥] والثالث [٦ ، ٤] والرابع [٦ ، ٣] وهكذا ، ثم ضع بعد ذلك ثلاثة أحجار مختلفة . ثم اقلب الأحجار الستة عشر كما هى :

والآن إذا لم تنقل أى حجر من اليمين الى اليسار فسيكون الحجر الرابع من اليمين صفراً (أى أبيض وأبيض) ، وإذا نقلت حجراً واحداً فسيكون الرابع من اليمين محتوياً على نقطة واحدة وهكذا . . كذلك إذا نقلت خمسة أحجار فسيكون الرابع محتوياً على خمس نقط .

(٥) معرفة مجموع الزهر



(زهر الطاولة)

ضع ثلاثاً من زهر الطاولة فى كوب فارغ ، ثم غطها بيدك وهزها قليلا لكى يقفز الزهر فيتغير وضعه ، اطلب من أحد أصدقائك أن ينحنى قليلا وينظر الى قعر الكوب ، ثم يجمع نقط الزهر السفلى وقبل أن ينتهى من عملية الجمع فانك تخبره بمجموعها بالرغم من أنك لم تر النقط السفلى على الإطلاق .

هز الكوب مرة أخرى واطلب منه أن يجمع نقط الزهر السفلى ثم اخبره بهذا المجموع فى الحال .

الطريقة :

اجمع نقط الزهر العليا فى سرك بسرعة . واطرح الناتج من ٢١ ، فيكون الباقى هو مجموع النقط السفلى .

مثـــال : نفرض أن نقط الزهر العليا هى على الترتيب :

٣ ، ٦ ، ٥

بجمع هذه الأرقام ٣ + ٦ + ٥ = ١٤

وبطرح ١٤ من ٢١ = ٧

أى أن مجموع النقط السفلى ٧ . فاذا نظرت اليها من أسفل الكوب وجدتها على الترتيب ٤ ، ١ ، ٢

(٦) إدخال ماء فى كوب مقلوب

هل تستطيع أن تدخل مقداراً من الماء فى كوب مقلوب ؟

الطريقة :

صب قليلا من الماء فى طبق ثم ضع قطعة من الورق فى كوب فارغ واشعلها وانتظر بضع ثوان ، ثم ضع الكوب مقلوباً فوق الطبق ، فاذا بالماء يرتفع فى الكوب ويصبح الطبق خالياً .

(٧) كوب ينفذ من آخر

تحتاج هذه اللعبة إلى قليل من التمرين ، ويمكنك بعد ذلك أن تفعل شيئا يبدو خارقا للعادة .

أحضر كوبين متشابهين مصنوعين من الألومنيوم أو النحاس وضعهما على المائدة بعد أن تعطيهما لمن يشاء فحصهما من أصدقائك .

امسك كل كوب فى يد ، ثم اقذف الكوب الذى فى يدك اليمنى داخل الكوب الذى فى يدك اليسرى بشدة وارفع أصابع يدك اليسرى قليلا لكى تمسك الكوب الأعلى ، وبذلك يسقط الكوب الأسفل على المائدة فى نفس الوقت .

كرر هذه العملية بضع مرات بسرعة فان الكوب الأعلى يظهر للحاضرين كأنه ينفذ من الكوب الأسفل ويسقط على المائدة .

(٨) جرعة ماء

اقلب كوباً فارغاً فوق كوب مملوء بالماء . ثم اطلب من أحد أصدقائك أن يشرب مقداراً من الماء الذى فى الكوب الأسفل دون أن يلمس أحد الكوبين بيده !

الطريقة :

لكى تشرب قليلا من الماء الذى فى الكوب الأسفل مراعياً الشرط المذكور ، اجلس أمام المائدة ثم انحن فوق الكوب الأعلى واضغط عليه بين ذقنك وصدرك باحتراس شديد ، ثم امسك الكوب الأسفل بين أسنانك وارفعه ببطء إلى أعلى ، ثم اشرب جرعة من الماء الذى فيه .

(٩) معرفة اليد التى لمست القرش

هذه اللعبة من الألعاب السهلة التى لا تحتاج الى أى تمرين ، فضلا عن أنها تثير الدهشة والإعجاب فى نفوس أصدقائك الى درجة كبيرة .

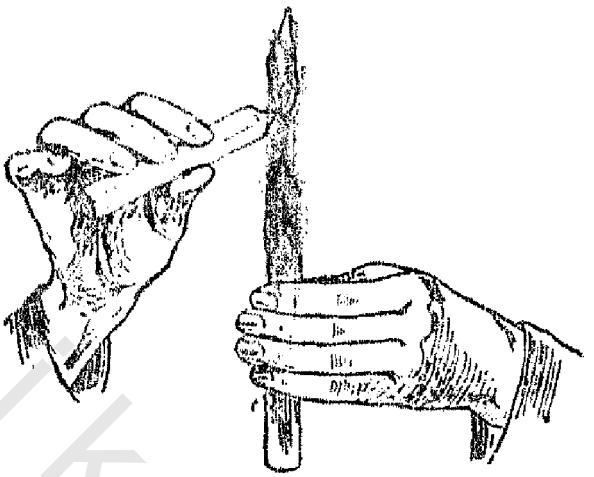
اطلب من أحد أصدقائك أن يجلس أمام المائدة ويضع راحتى يديه عليها . ثم ضع أمامه قرشا وأدر ظهرك واطلب منه أن يلمس القرش بإحدى يديه ثم يرفع هذه اليد ويمد ذراعه الى أعلى بجانب رأسه . ثم يعد من ١ الى ١٠ بصوت مرتفع ويضع يده على المائدة كما كانت .

استدر بسرعة عندما ينتهى صديقك من العد وانظر الى يديه مقارناً بينهما ، فستجد أن لون احداهما قد أصبح أبيض من الأخرى قليلا . وبذلك تعرف أنها اليد التى لمست القرش .

وعند ذلك أشر بأصبعك الى يده الأخرى (التى لم تلمس القرش) وقل ١ ثم أشر الى يده الثانية وقل ٢ وأكمل العد بينهما الى ١٠ ، وبذلك ينتهى العد عند يده التى لمست القرش فتشير اليها .

والسر فى ذلك هو أن الدم ينزل من اليد عند رفعها الى أعلى ، فعند وضعها على المائدة تظهر بيضاء إذا قارنتها باليد الأخرى ، وذلك لخلوها من الدم الذى يعود اليها بعد برهة فيعود لونها كما كان .

(١٠) اللهب القافز



أحضر شمعتين ثم أشعلهما وامسك كلا منهما فى يد .

انفخ فى لهب الشمعة العليا (التى فى يدك اليسرى) لتطفئها . ثم قربها من لهب الشمعة السفلى بحوالى سنتيمترين ، تجد اللهب يقفز الى الشمعة المطفأة ويشعلها فى الحال كما هو مبين بالشكل . انفخ فى لهب هذه الشمعة مرة أخرى وقربها من الشمعة السفلى فاذا باللهب يقفز اليها ويشعلها بالرغم من أن فتيلتى الشمعتين لم تتلامسا بالمرة .

وإذا أنعمت النظر عندما تطفىء الشمعة العليا فانك ترى دخاناً متصاعداً منها ، ولما كان هذا الدخان مشبعاً بالكربون وهو مادة قابلة للاشتعال ، فعندما تقرب منه اللهب فإنه يشتعل ويقفز فى الحال الى الشمعة المطفأة فيشعلها .

(١١) طلب مستحيل

اطلب من أحد أصدقائك أن يقف ويضم قدميه مستنداً بظهره الى الحائط ، ثم ضع عند قدميه ورقة من فئة العشرة قروش ، واطلب منه أن ينثنى إلى الأمام ليأخذ الورقة من فوق الأرض ، دون أن يثنى ركبتيه أو ينقل قدميه من موضعهما .

لن يستطيع هذا الشخص عمل ذلك مالم يفقد توازنه ، وإذا فقد توازنه فلن يستطيع أن يعود إلى مكانه الأصلى دون أن يحرك قدميه من موضعهما فيخل بالشرط السابق .

(١٢) نقل الافكار

ابدأ حديثك إلى أصدقائك قائلا :

لقد درست مع زميلى (فلان) علم نقل الأفكار فوجدناها دراسة ممتعة ، وقد أصبح فى استطاعتنا أن ننقل صور الأشياء بواسطة العقل الباطن دون استخدام حواس البصر أو السمع أو اللمس ، وسأنتهز فرصة اجتماعنا فى هذا المكان لأقوم بعدة تجارب صغيرة مع مساعدى لأثبت لكم صدق ما أقول .

اطلب من مساعدك أن يخرج من الحجرة ، ثم اسأل أصدقاءك عن اسم أى شىء موجود بالحجرة يريدون من مساعدك

معرفته ، ثم ضع يدك عليه واذكر (بصوت مرتفع) اسم خمسة أشياء موجودة فى الحجرة يكون هذا الشيء أحدها . فإذا مساعدك يذكر اسم الشيء الذى لمسته بمجرد أن تنتهى من سرد الأسماء الخمسة .

كرر هذه العملية عدة مرات . وفى كل مرة يعرف مساعدك — وهو خارج الحجرة — اسم الشيء الذى تلمسه دون أدنى خطأ.

الطريقة :

لكى ترشد مساعدك الى معرفة الشيء الملموس يجب عليك أن تذكره بعد اسم مكون من كلمتين ، فاذا قلت مثلا : (كرسى — برواز صورة — شباك — مفتاح — مصباح) فان مساعدك يعرف أنك لمست الشباك . وكذلك إذا قلت : (كتاب - قلم — ريشة — ورقة نشافة — محبرة) يعرف مساعدك أنك لمست المحبرة .

بعد أن تكرر هذه اللعبة مرتين أو ثلاثاً ، اقترح على أصدقائك أن يختاروا عدداً مكوناً من رقمين ، ثم اذكر لمساعدك خمسة أعداد يكون هذا العدد أحدها .

ولكى ترشده الى معرفة العدد المختار اذكره بعد عدد يحتوى على رقم ٥ أى أن آحاده أو عشراته يكون ٥ ، فإذا اختار الحاضرون ٢٧ فإنك تقول :

(١٢ — ٧٤ — ٣٥ — ٢٧ — ١٩) ، وبذلك يعرف مساعدك العدد المختار فيذكره على الفور .

(١٣) معرفة شخص لمس ساعة

أخرج ساعتك وضعها على المائدة ، وقل لأصدقائك إن هذه الساعة فضلا عن أنها تحدد الوقت بكل دقة ، فإن فى استطاعتها أن تدلك على أى شخص يلمسها فى غيبتك فتترك فى يده علامة خفية لا يستطيع أن يميزها أحد سواك .

ولكى تثبت لهم صدق قولك ، اطلب من أحدهم أن يمسك الساعة أثناء غيابك عن الحجرة ، وعند عودتك اليها افحص أيديهم جيداً بعد أن تنصت إلى دقات الساعة ، ثم امسك يد أحدهم وقل إنه هو الذى لمس الساعة أثناء خروجك من الحجرة ، فيكون قولك صحيحا !

الطريقة :

لكى يمكنك معرفة هذا الشخص بسهولة ، يكفى أن تتفق مع أحد أصدقائك قبل اللعب ، على أن يقدم يده اليك لتفحصها بعد أن تفحص يد الشخص الذى لمس الساعة مباشرة ، وبذلك تعرفه دون أن يفهم أحد هذه الحيلة البسيطة ، وتستمر فى فحص أيدى الباقين ببطء ودقة ، ثم تذكر اسم الشخص الذى لمس الساعة بين مزيج من الدهشة والإعجاب بساعتك العجيبة وقدرتك الخارقة للعادة !