

AJATUKSIA LUKEVA KELLOTAULU

MATEMATIIKKA

- LUVUT 1 – 12
- LASKEMINEN
- YHTEENLASKU
- LUKUSUORA

OPITTAVAT ASIAT

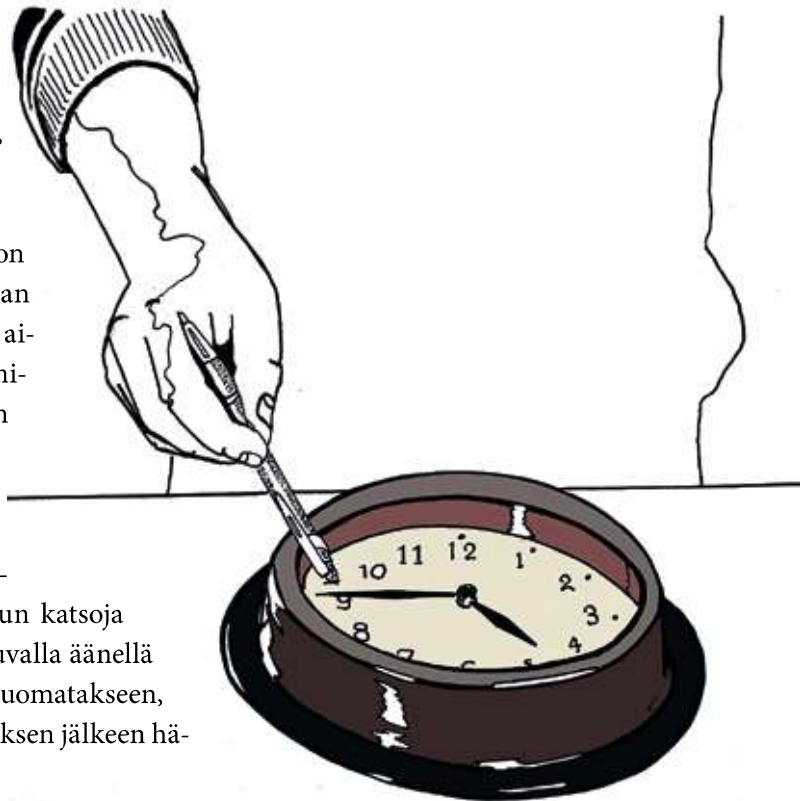
- KELLOTAULU
- KELLONAJAT
- OHJEIDEN ANTAMINEN KATSOJALLE

Katsoja valitsee mielessään kellonajan, tasatunnin. Taikuri selvittää kellotaulun avulla katsojan valitseman ajan.

Taikuri ottaa pöydälle seinäkellon.

Katsoja valitsee mielessään kellonajan, tasatunnin.

Katsoja kääntyy selin taikuriin ja kelloon päin. Taikuri pyytää katsojaa laskemaan ajattelemastaan tasatunnista eteenpäin aina kahteenkymmeneen saakka. Laskeminen tapahtuu taikurin määräämään tahtiin: Taikuri naputtaa kellotaulua. Ensimmäisellä napautuksella katsoja laskee mielessään valitsemansa luvun. Siitä eteenpäin hän laskee joka napautuksella yhden luvun ylöspäin. Kun katsoja pääsee lukuun **20**, hän ilmoittaa kuuluvalla äänellä ”seis” ja kääntyy taikuriin päin, vain huomatakseen, että taikurin kynä on viimeisen naputuksen jälkeen hänen ajattelemansa tunnin päällä.



ESIMERKKI

Katsoja ajattelee kellonaikaa **10**. Kun katsoja kuulee ensimmäisen napsautuksen, hän laskee mielessään *kymmenen*, seuraavan napsautuksen kohdalle hän laskee *yksitoista*, sitten *kaksitoista* ja jatka tällä tavalla, kunnes laskee mielessään *kaksikymmentä*. Katsoja sanoo välittömästi ”seis”. Taikurin viimeinen napsahdus on osunut katsojan ajattelemalle kellonajalle!

SEUTYKSIÄ

Taikuri naputtaa kahdeksan ensimmäistä kertaa pitkin kellon numero-
taulua osuen satunnaisiin lukuihin. Yhdeksännen napsautuksen hän
napsauttaa kellonaikaa **12**.

Jos katsoja on valinnut kellonajakseen kaksitoista, hän laskee ensimmäiselle napsautukselle ”kaksitoista, seuraavalle ”kolmetoista”. Yhdeksännen napsautuksen kohdalla katsoja on laskenut lukuun **20** saakka, samalla kun taikuri on tehnyt napsautuksen kellotauluun kohtaan kaksitoista. Jos **12** ei ollut katsojan luku, siitä eteenpäin taikuri tekee napsauksia kellotauluun vastapäivään tunti kerrallaan. Jos katsojan ajattelema luku olisi yksitoista, se olisi seuraava tunti, johon taikuri kellotaulua napsauttaa. Taikuri etenee kellotaulua vastapäivään, kunnes katsoja sanoo seis.

Taikurin tulee tempun alussa lyhyellä harjoituksella todeta, että katsoja ymmärtää, mitä hän laskee, ja huomaa sanoa *seis* heti kun hän pääsee laskuissaan lukuun **20**.

Taikurilla tulee olla rauhallinen ja tasainen rytmi. Katsojalla tulee olla aikaa sanoa seis, ennen kuin taikuri siirtää kynän seuraavaan kellonai-
kaan.

Tempun ensimmäiset kahdeksan napsautusta viedään eripuolille kellotaulua. Tämä antaa muille katsojille kuvan siitä, että taikuri siirtäisi napsautuksia hyvin satunnaisesti. Yhdeksännen napsautuksen jälkeen taikurin kynä liikkuu kellotaululla tunti kerrallaan, hyvin järjestelmällisesti. Aloituksen sekaisuus on kuitenkin se, mikä jää katsojien mieleen.

HISTORIAA

Tämä on versio edellisestä *Pysähtytään oikealla hetkellä* -tempusta. Metodi on matemaattisesti samankaltainen. Esineiden naputtelu on vaihtunut kellotauluksi. Kelloversio on **Joseph Leeming**in kirjassa *Magic for Everybody* (1928). Leemingin kirjaan on koottu kaksikymmentäluvulla tarjolla olleita helppoja viihdyttäviä taikatemppeja. Tämän idean Leeming on ottanut vanhemmasta taikurikirjasta.

John Scarne esittelee kirjassaan *Scarne's Magic Tricks* (1951) idean, jossa katsojan valittavana on parittomia numeroita yhdestä viiteentoista. Juttu etenee samalla tavalla kuin kellotaulutempussa. Parillisten numeroiden puuttuminen mahdollistaa sen, että joka toisella kerralla taikuri voi osoittaa mitä tahansa lukua. Tempun voi toistaa pelkäämättä, että katsojat huomaisivat metodia.

