



# MAGIA BORRAS

OS SECRETOS DOS MELHORES  
MÁGICOS DO MUNDO

EDAD  
AGE  
ÂGE  
IDADE

**7+**

*Classic*





# Bem-vindo ao Mundo da Magia

Parabéns! Ao abrir esta caixa repleta de ilusões, começa a fazer parte do maravilhoso mundo da Magia. Progredir é melhorar continuamente. É tão importante praticar como preparar os truques. Quanto mais fáceis de executar sejam, mais eficazes resultarão. Quanto mais os praticares e prepares, mais fáceis te parecerão. Lê muito e procura assistir a alguma sessão de magia. Sempre aprenderás com os demais. Ainda que seja com as suas falhas. Procura ser original na escolha dos jogos. Não esqueças, porém, que entre os melhores truques costumam estar os mais antigos. Mas... apresentados com estilo, com personalidade. Pratica muito se queres que tudo saia bem. Nunca contes a ninguém os segredos dos truques. Os segredos só devem ser transmitidos àquelas pessoas que, como tu, estiverem interessadas em fazer Magia. Se o público souber o segredo dos truques, estes perderão toda a sua Magia.

Nunca repitas os truques.

Não faças apresentações muito longas. É melhor rápido e bom.

Se alguma coisa sair mal, não busques desculpas. Passa ao número seguinte o mais breve possível.

Finalmente, lembra-te sempre que a Magia é uma diversão. Deves ser o primeiro em desfrutar com ela. O público te imitará.





# VOCABULÁRIO MÁGICO

**AJUDANTE:** É o auxiliar do mágico.

**BARALHO:** É um conjunto de cartas para jogar.

**CARGA:** É tudo aquilo (fitas, lenços etc.) que se esconde em algum sítio (caixa, mão etc.) para fazer aparecer inesperadamente.

**CENÁRIO:** É o lugar do teatro onde o mágico actua.

**CORTAR O BARALHO:** Separar um grupo de cartas, passando-as de cima da pilha para baixo.

**DESCARGA:** Consiste em desfazer-se de um objecto durante a execução do truque.

**EFEITO:** É a impressão que o mágico causa no público. O que o público «vê».

**EMBARALHAR:** Misturar as cartas entre si.

**EMPALMAR:** Esconder secretamente um pequeno objecto na palma da mão.

**ESCAMOTEAR:** É a acção de fazer um objecto desaparecer das mãos.

**FORÇAR UMA CARTA:** É um truque para fazer o espectador «escolher» a carta que o mágico quiser.

**GAG:** É um efeito cómico.

**HABILIDADE:** É a principal qualidade que o mágico deve ter nos seus dedos.

**ILUSIONISMO:** É a arte de criar uma ilusão que o público aceita como real.

**JOGO DE MÃOS:** É o nome geral dos truques feitos pelo mágico.

**LIVROS DE MAGIA:** São os melhores auxiliares para aprender jogos de mãos. Encontrarás uma infinidade deles nas boas livrarias ou nas lojas especializadas em Magia.

**MAGIA DE PERTO (em inglês, "close-up"):** É aquela que se efectua muito perto do público.

**MANIPULAÇÃO:** É o conjunto de manobras e movimentos (feitos geralmente com as mãos) necessários para fazer uma ilusão.

**PALAVRAS MÁGICAS:** São as que se empregam para realçar os números (por exemplo, «abracadabra», «hop!»).

**PRESTIDIGITAÇÃO:** Literalmente significa «habilidade para fazer coisas rápidas com os dedos». É quase a mesma coisa que magia.

**PRESTIDIGITADOR OU «PRESTÍMANO»:** É aquele que faz jogos de prestidigitação, o mágico em geral.

**ROTINA:** É a sequência de jogos que o mágico realiza.

**TROCA:** Substituir secretamente uma coisa por outra.

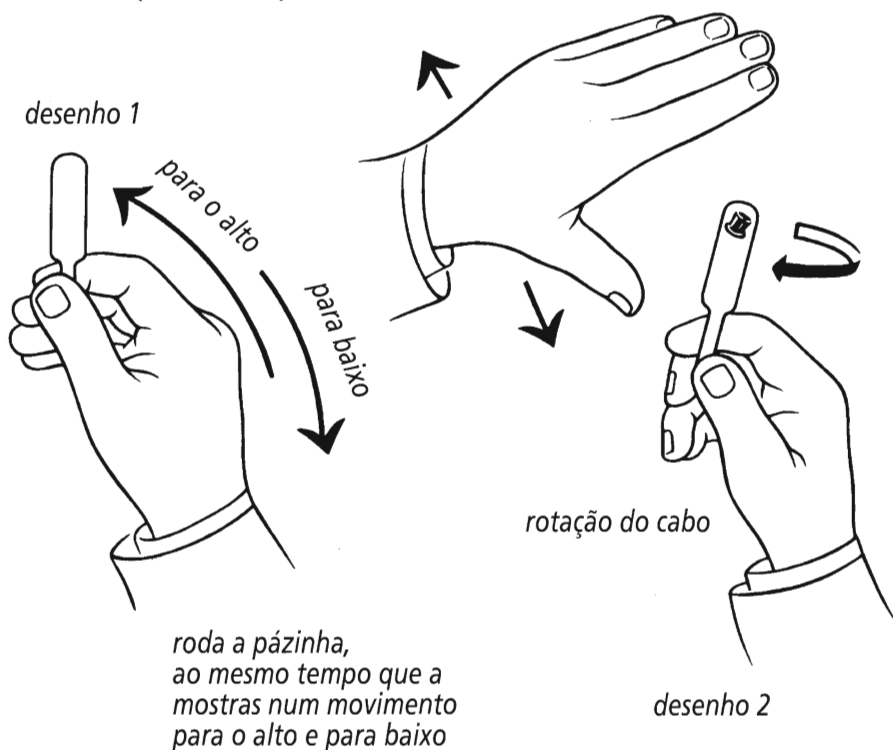
# 1- A pázinha surpresa

Este é um efeito prático que poderás efectuar sem preparações prévias e apresentar em qualquer circunstância.

**EFEITO:** Retiras do bolso uma pázinha. Mostras ambos os lados para que vejam que não tem nada de especial, mas... é mágica. Depois, pegando na pázinha com a mão direita, passas-lhe por cima a mão esquerda com ar misterioso e... surpresa! Aparece uma FIGURA.

**MATERIAL:** Uma pázinha com uma figura de um lado e nada do outro.

**EXECUÇÃO:** Mostra a pázinha do lado que não tem nada. Quando mostrares a parte de trás, RODA O CABO, ao mesmo tempo que efectuas um movimento de cima para baixo. Este procedimento é a chave do truque. O público pensará que vê os dois lados, quando, na realidade, só mostras um. O movimento de rotação faz parecer que se vêem os dois lados (desenho 1).



A seguir, passas a mão esquerda pela frente e, no momento em que estiver coberta, aproveitas para DAR VOLTA À PÁZINHA. Quando afastares a mão esquerda, terás na direita uma pázinha com uma figura (desenho 2).

**NOTA:** Antes de apresentar este efeito em público, ensaia várias vezes até dominares o movimento de dar volta à pázinha. É fácil. Experimenta!

## 2- Qual é o maior?

**EFEITO:** Apresentas dois cartões sobre a mesa e perguntas qual é o maior. Respondida a pergunta, invertes a posição dos cartões. Fazes novamente a mesma pergunta e a resposta é diferente: dizem que o maior é o que antes parecia menor.

**MATERIAL:** Dois cartões idênticos, do mesmo tamanho e com o mesmo desenho, que encontrarás na tua caixa de Magia.

**EXECUÇÃO:** Os dois cartões são exactamente iguais. Porém, situados um na parte superior e outro na inferior, parecem ter medidas diferentes. Tudo não passa de uma ilusão de óptica.

**NOTA:** Como se trata de um passatempo, podes fazer uma aposta para ver quem adivinha qual é o cartão maior.

## 3- Dominós enigmáticos

**EFEITO:** Colocas sobre a mesa quatro fichas de dominó, distribuídas da seguinte forma (desenho 1):

- uma ficha doble de CINCO;
- uma ficha doble de CINCO;
- uma ficha doble de DOIS;
- uma ficha doble de DOIS.



Pedes que observem o valor das mesmas. Juntas as fichas e as estendes outra vez sobre a mesa. Agora aparecem três fichas DOBLE DE CINCO e uma DOBLE DE DOIS (desenho dois).

**MATERIAL:** Três fichas normais com os seu valor e uma ficha com truque, com valores diferentes de cada lado.

**EXECUÇÃO:** Conforme indicado no desenho 1, estende sobre a mesa:

1º um doble de CINCO (normal);

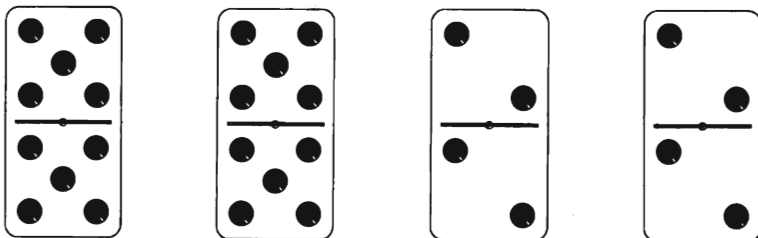
2º o outro doble de CINCO (normal);

3º a ficha com truque, com o doble de DOIS à vista; e

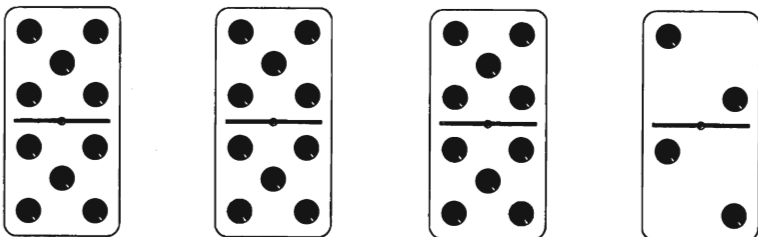
4º o doble de DOIS (normal).

Todos poderão ver dois doubles de CINCO e dois doubles de DOIS. A seguir vais recolhendo as fichas com a mão direita e depositando na palma da mão esquerda, na seguinte ordem:

- primeiro pões um doble de CINCO, virado ao contrário, com o lado sem marcas para o alto;
- a seguir, outro doble de CINCO; na mesma posição que o anterior;



desenho 1



desenho 2

- em terceiro lugar, a ficha com truque, que depositas sobre as outras duas, SEM LHE DAR VOLTA (dissimuladamente e sem que o público possa ver o truque); o doble de DOIS fica virado para o alto;
- por último, o doble de DOIS normal, também virado (lado sem marcas para o alto), como o público poderá verificar. Depois passa as fichas para a outra mão, dando a volta a todo o conjunto. Faz isso com habilidade e com a desculpa de pedir um sopro mágico a alguém. Já está tudo pronto.

Coloca as fichas sobre a mesa, em posição horizontal. Ficarão como o desenho 2: três doubles de CINCO e um doble de DOIS.

Usa as mãos em forma de concha para ocultar os valores das fichas, quando as passares de uma mão para a outra.

A sequência de movimentos é muito importante. Ensaia bem. Não repitas este número e guarda as fichas em seguida. Não deixes que as toquem.

## 4- O tubo e a bola

Eis aqui um número fácil de executar e de grande efeito. Pode ser feito estando sentado ao redor de uma mesa com os amigos.

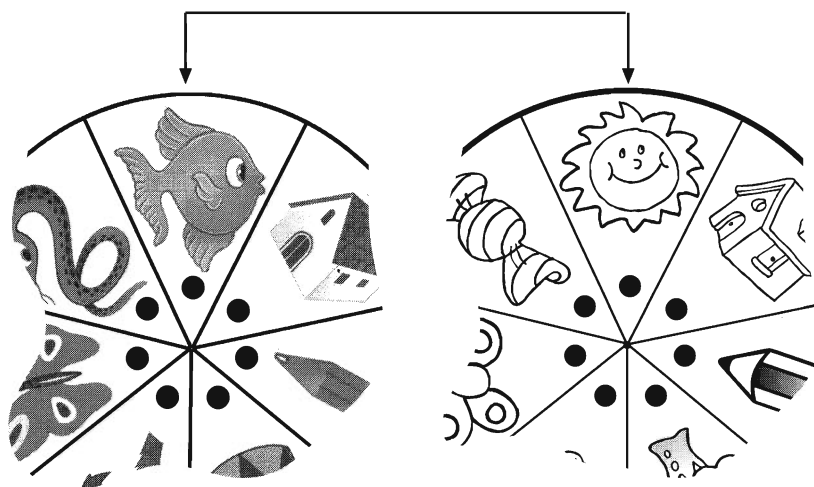
**EFEITO:** Apresentas um tubo e passas a varinha mágica pelo seu interior para demonstrar que está vazio. Mostras a bola e a introduzes no tubo. Pressionas com os dedos para impedir que a bola caia sobre a mesa. Levantas o tubo alguns centímetros na vertical para demonstrar que não contém nada no seu interior.

Colocas novamente o tubo sobre a mesa, com movimentos delicados. Passas a varinha por cima e dás um sopro mágico, ao mesmo tempo que deixas de pressionar a bola. Levanta o tubo e a bola cairá do seu interior.

## 5- O lápis que adivinha

**EFEITO:** Mostra um disco com vários desenhos de objectos. Pedes a um dos espectadores que pense num desses objectos. Quando o ilusionista põe a ponta do lápis num dos orifícios do disco o espectador vai subtraindo letras do nome do objecto pensado. Quando não restarem mais letras, deve dizer «já!». E, justo neste momento, o lápis estará colocado no orifício correspondente ao objecto pensado pelo espectador.

*Cola o adesivo. O Sol e o Peixe devem coincidir.*



**MATERIAL:** Um disco perfurado, com figuras.

**EXECUÇÃO:** Antes de apresentar o número, pega no disco com as sete figuras e faz uma marca suave com um lápis na parte de trás do orifício correspondente ao Sol. Mostra o disco, com os desenhos voltados para o público, procurando que o orifício marcado fique na parte de cima (como as 12 horas de um relógio). Pedes a um espectador que pense num dos objectos desenhados no disco. A seguir, pede-lhe que subtraia uma letra do nome do objecto pensado cada vez que, sucessivamente, meteres o lápis num dos orifícios do disco. Quando já não restarem letras, deve dizer «já!». Esta é a única palavra que tem que pronunciar,

já que irá descontando mentalmente as letras. Nesse momento o lápis estará colocado exactamente no orifício que corresponde ao objecto pensado.

A solução é fácil. Posiciona o disco na altura do rosto e dos olhos do espectador. Na primeira e na segunda vez podes pôr a ponta do lápis em qualquer furo do disco, mas, na TERCEIRA VEZ, tens que colocar no furo correspondente ao Sol (o que tinhas marcado anteriormente).

A partir daí, vai colocando o lápis no orifício imediatamente à esquerda, sempre no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio (a parte de trás do disco virada para ti).

Se repetires o jogo, poderás colocar o Sol noutra posição, não em cima. Mas não esqueças que, na terceira vez, SEMPRE tens que colocar o lápis no furo correspondente ao Sol e seguir no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio.

Se o resultado não for correcto, podem ter ocorrido duas coisas:

- a: o espectador não descontou as letras correctamente; ou
- b: seguiste no sentido contrário ao indicado.

Pratica muito porque, ao mudar o Sol de posição, podes cometer erros.

Recomendamos que este jogo, assim como a maioria, não seja repetido.

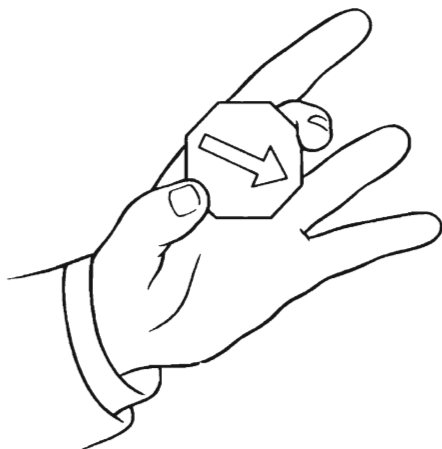
## 6- Que direcção?

**EFEITO:** Com o indicador e o polegar da mão direita (ou esquerda), pegas numa ficha octogonal que tem uma seta de cada lado a apontar a um determinado sentido. Ao rodar a ficha, esta sempre aponta no mesmo sentido. Porém, se o manipulador assim o desejar, pode apontar a sentidos diferentes de cada lado e, inclusive, mudar de direcção.

**MATERIAL:** Ficha octogonal com uma seta de cada lado.

**EXECUÇÃO:** Se tentares pegar na ficha por duas pontas opostas quaisquer, verás que, a não ser por casualidade, as setas não apontarão sempre no

mesmo sentido quando rodares a ficha. O segredo está em pegar nela pelas duas pontas indicadas no desenho. Apresenta da seguinte maneira aos espectadores: roda várias vezes a ficha e as setas apontarão sempre no mesmo sentido. Muda de pontas e as setas apontarão em sentidos diferentes.



## 7- Carta que muda de valor

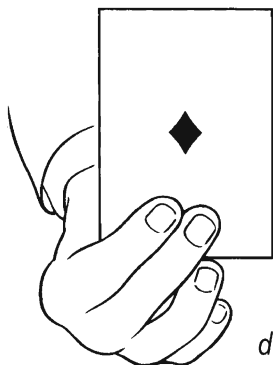
**EFEITO:** Uma carta cujo valor é um transforma-se noutra de valor quatro. Depois três e, finalmente, antes de tornar a ser um, transforma-se em seis.

**MATERIAL:** Carta especial, da tua caixa de Magia.

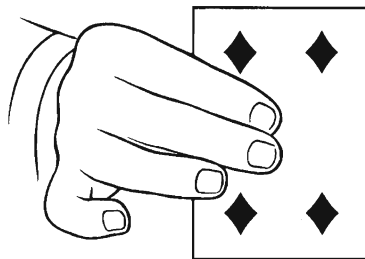
**EXECUÇÃO:** Observa atentamente a carta especial. Ela tem dois losangos de um lado e cinco do outro, dispostos de tal maneira que, se tapamos determinadas partes da carta, o público «verá» que muda de valor.

Mostra ao público um único losango. Pega na carta com a tua mão esquerda, pela parte de baixo. Deves tapar com a mão o primeiro losango. O dedo polegar fica do teu lado e os demais virados para o público.

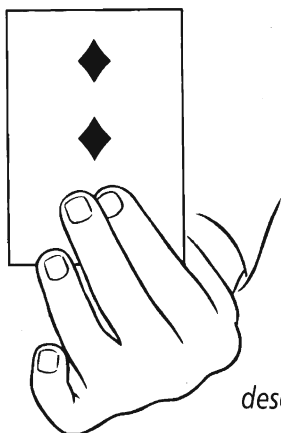
Posiciona a mão direita no lado direito da carta, tapando o losango do meio com os dedos indicador, médio e anular. Dá volta à carta e verão 4 losangos.



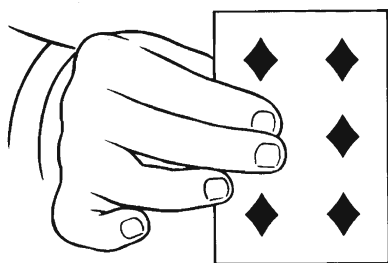
desenho 1



desenho 2



desenho 3



desenho 4

Coloca outra vez a mão esquerda na parte de baixo da carta (tapando a parte sem losango), com os dedos indicador, médio, anular e polegar na frente. Dá volta à mão e mostra a carta com dois losangos (o público pensará que são três). Agora situa o dedo polegar na frente e os demais atrás, na parte onde falta o losango. Vira a mão e mostra seis.

**IMPORTANTE:** Excepto na primeira vez (quando mostras um único losango), poderás ver antecipadamente a carta que vais mostrar ao público. O primeiro movimento é, na realidade, uma volta de cima para baixo. No segundo passas a mão para o lado esquerdo. O terceiro é uma volta de cima para baixo. Finalmente, virando e tapando o losango da parte de baixo, volta a aparecer um único losango.

Aprende esses movimentos, estuda os desenhos. O resultado dependerá da tua habilidade.

## 8- O mistério do cálice e da bola

**EFEITO:** Apresentas ao público um cálice tampado. Com certo mistério, destampas o cálice, deixando ver que no seu interior existe uma bola a qual, depois de mostrar ao público, e diante deste, guardas no bolso. Voltas a fechar o cálice (vazio) e, com a varinha, fazes uns passes mágicos por cima dele. Destampas e aparece dentro a bola que tinhas mostrado ao princípio e guardado no bolso.

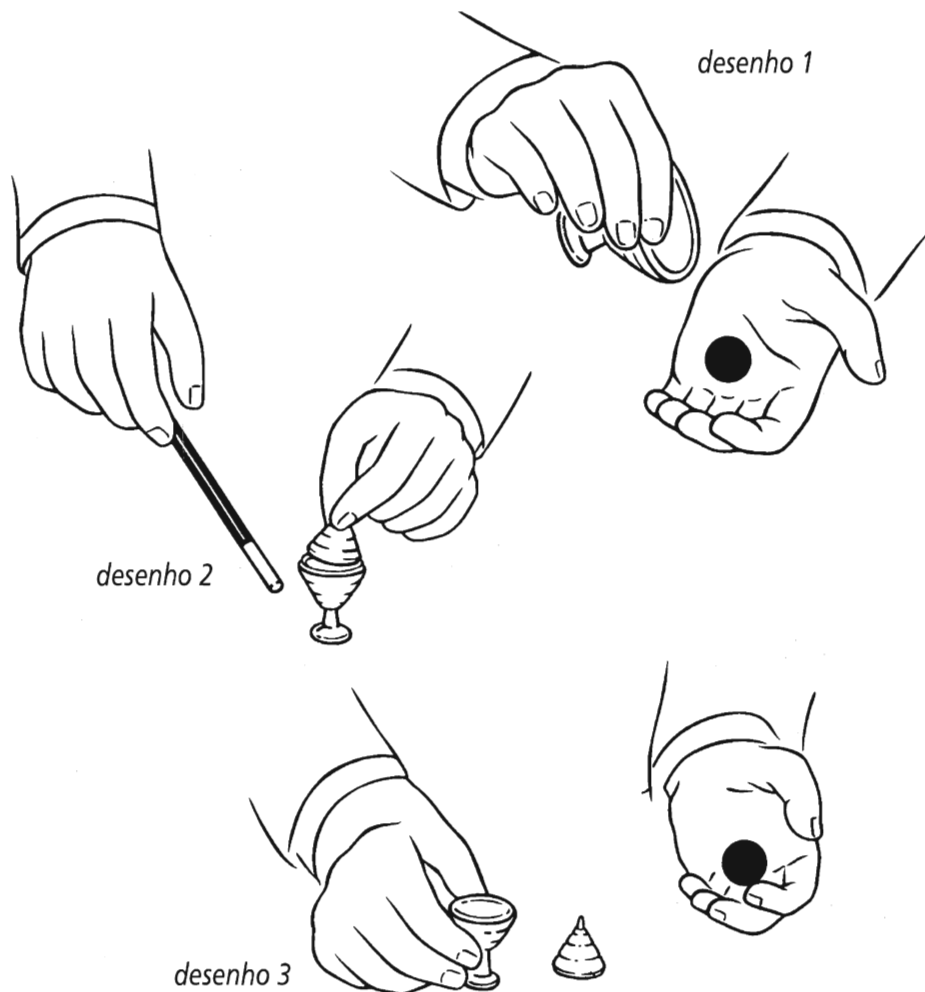
Diante do assombro do público, dizes que o teu poder mágico é tão grande que podes tornar a passar a bola para o teu bolso. Fechas o cálice. Todos podem ver que a bola ficou dentro. Fazes os passes mágicos outra vez, para passar a bola ao teu bolso. Com gestos firmes retiras a bola do bolso e, por fim, demonstras que o cálice está vazio, destapando-o novamente.

**MATERIAL:** O cálice com truque, composto por quatro elementos, do teu equipamento.

**EXECUÇÃO:** Tem sempre em mente que ensaiar muitas vezes, manipular os elementos de uma forma natural e executar os números com mistério são a base para qualquer bom ilusionista. Para este efeito de «passe-passe» é conveniente dominar o segredo do cálice.

Enquanto mostras o cálice para o público, podes contar, por exemplo, que quando o viste ficaste um pouco desconcertado pela sua aparência. Foi um mágico chinês quem revelou o seu segredo e, para demonstrar

o teu poder mágico, efectuarás a demonstração. Mostra e, a seguir, destampa o cálice.



A melhor forma de fazer isso é pegando no cálice com a mão direita e, com a esquerda, destampar, procurando apertar, firmemente mas com naturalidade, a tampa e a falsa tampa. A seguir, deixa sobre a mesa a



tampa com truque. Pega novamente no cálice e deixa cair na tua mão a bola que estava dentro dele. Mostra-a ao público e guarda no bolso (desenho 1).

Tampa o cálice que tinhas deixado (vazio) sobre a mesa. Com esse movimento o truque já estará preparado para a aparição da bola (falsa). Adorna o número com alguns passes com a varinha mágica sobre o cálice.

Quando destampares o cálice, pega na tampa pela ponta superior (desenho 2).

Como levantaste somente a primeira tampa, a bola aparece novamente ante os olhos expectantes do público. Para finalizar, diz que tudo que viram não passa de fantasia, porque, na realidade, a bola continua no teu bolso.

Fecha outra vez o cálice e, com um pouco de «pó mágico», retira a bola do bolso. Encerra o número demonstrando que o cálice está vazio: levanta as duas tampas e todos poderão ver que não há nada no cálice (desenho 3).

## 9- O mistério do cálice e da bola (2º efeito)

**EFEITO:** Apresentas o cálice destampado com a bola no seu interior. Tampas e, quando voltas a abrir, cai uma chuva de confetti.

**MATERIAL:** O cálice com truque do equipamento e confetti.

**EXECUÇÃO:** Mostra o cálice aberto com a meia bola (elemento falso). Tampa o cálice e faz uns passes «mágicos». Quando abrires novamente, levanta também a falsa tampa.

Previamente coloca no interior do cálice vazio um pouco de confetti. Quando abrires a tampa levantando também a falsa tampa, lança ao ar o confetti que tinhas preparado. Podes encerrar o número fazendo a bola aparecer no teu bolso (para isso, esconde-a antes aí).

## 10- Varinha que muda de cor

**EFEITO:** Uma varinha mágica envolta em papel de jornal muda de cor.

**MATERIAL:** Varinha do teu equipamento de Magia, papel lustroso branco e papel lustroso preto.

**EXECUÇÃO:** Antes de apresentar o número tens que confeccionar um forro de papel lustroso para a varinha. Forra a parte central da varinha (preta) com papel branco. Forra as extremidades (brancas) com papel preto.

Apresenta a varinha forrada. Um forro firme (com cola) mas não tão apertado que não possa ser retirado com uma certa facilidade.

Queixa-te que a varinha tem uma cor muito estranha. Envolve-a em papel de jornal sem fechar as extremidades. A seguir, deixa a varinha cair por uma das extremidades. Ao franzir o papel de jornal, empurra e franze também o papel do forro.

## 11- Aparece um lenço com a varinha

**EFEITO:** Mostras uma varinha entre as mãos vazias. De repente aparece um lenço entre elas.

**MATERIAL:** Varinha mágica e um lenço.

**EXECUÇÃO:** Antes de começar, enrola um lenço numa das extremidades da varinha. Coloca-a debaixo do braço esquerdo (na axila) com o lenço escondido debaixo do braço.

Quando entrares em cena, ao cumprimentar, mostra as mãos vazias. Depois, com a mão direita, pega na varinha pela extremidade que tem o lenço enrolado, mantendo-o oculto na mão.

Faz uns passes com a varinha. Passa-a para a mão esquerda, desenrolando o lenço que «aparece» para o público.

## 12- Aparece a varinha

**EFEITO:** A varinha mágica aparece na tua carteira.

**MATERIAL:** Varinha mágica do teu equipamento, e uma carteira.

**EXECUÇÃO:** Prepara o número colocando a varinha na manga esquerda, presa por um elástico.

Este é um excelente truque para começar o espectáculo. Cumprimenta levantando as mãos, com as palmas viradas para ti. A seguir, com a mão esquerda, pega na carteira que estará no teu bolso ou sobre a mesa. Abre-a virada para ti e finge que vais tirando a varinha do seu interior. Todos ficarão surpresos ao ver que a varinha sai da tua carteira, que é muito menor do que ela.

## 13- A varinha que desaparece

**EFEITO:** A varinha mágica desaparece ao ser envolta em papel de jornal.

**MATERIAL:** Varinha mágica do teu equipamento, papel lustroso preto, cola e uma folha de jornal.

**EXECUÇÃO:** Precisarás construir uma varinha um pouco especial. Para tanto, retira as duas pontas brancas da tua varinha normal. Constrói um novo corpo de varinha, enrolando o papel lustroso na varinha de verdade e retirando-a depois. Cola o papel para que fique bem firme e encaixa nas suas pontas as duas extremidades brancas. É uma varinha de papel, mas tem um aspecto muito real.

1• Bate com a varinha na mesa. O som produzido pela extremidade branca fará parecer que se trata de uma varinha normal. Envolve-a, a seguir, com uma folha de jornal, de maneira que fique completamente coberta...

2• Rasga o papel de jornal (juntamente com o da varinha), amassa-o e lança-o ao chão. Para o público, a varinha terá desaparecido.

Varição

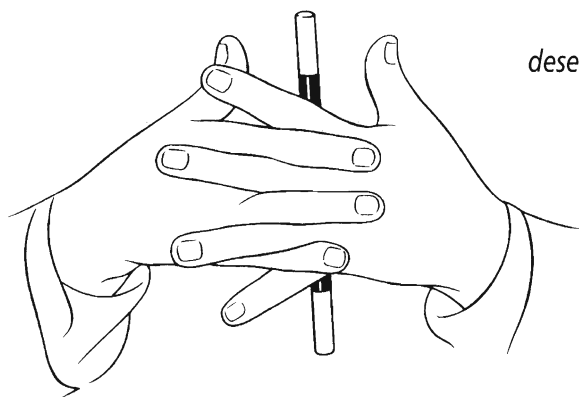
Se colocares um lenço dentro do papel brilhante, quando o rasgares aparecerá esse lenço. Nesse caso o nome do truque seria «A varinha que se transforma em lenço».

## 14- Varinha magnética

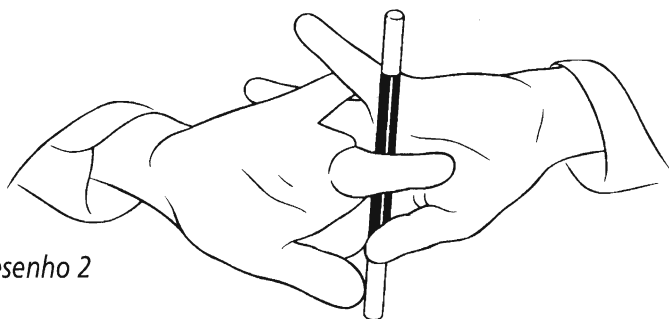
**EFEITO:** A varinha fica «presa às mãos» mesmo que a soltes.

**MATERIAL:** Varinha do teu equipamento de Magia.

**EXECUÇÃO:** Pega na varinha com a mão direita e, mantendo-a presa, cruza os dedos de ambas as mãos como indicam os desenhos 1 e 2. O público não se dará conta que falta o dedo médio. Ao mostrar as mãos (desenho 1), parecerá que a varinha mantém-se magicamente no ar.



*desenho 1*



*desenho 2*

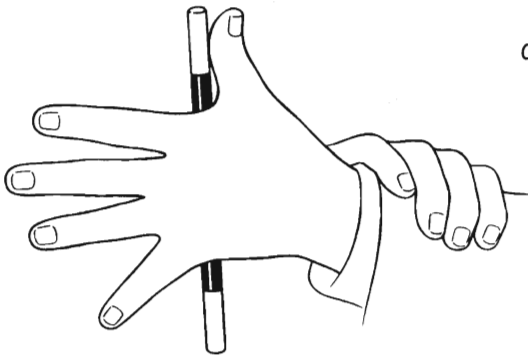
## 15- Varinha flutuante

**EFEITO:** A varinha que tens na mão flutua quando a soltas.

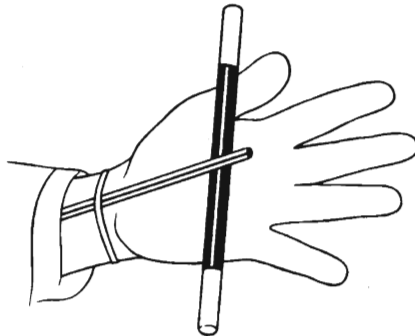
**MATERIAL:** Varinha mágica do teu equipamento e um lápis.

**EXECUÇÃO:** Põe o lápis no pulso preso por um elástico (ou pela pulseira do teu relógio), conforme indicado no desenho 1. Coloca a varinha na mão, entre esta e o lápis.

Depois de mostrar a varinha com a mão fechada, a outra mão pega no pulso esquerdo («para fazer magnetismo», dizes). Abre lentamente a mão esquerda (com o dorso virado para os espectadores) e a varinha ficará suspensa «por arte de mágica» (desenho 2).



desenho 1



desenho 2

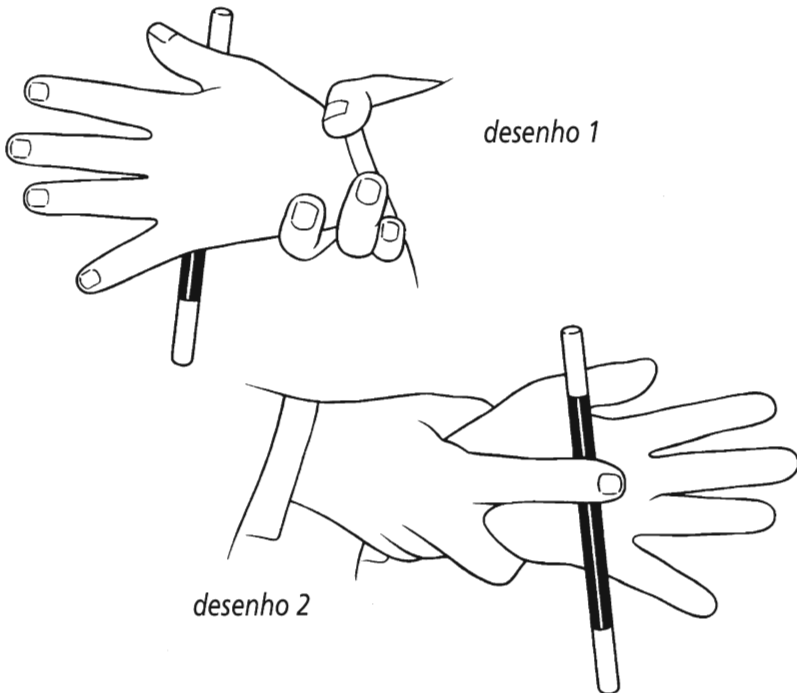
## 16- Varinha flutuante (outra forma)

**EFEITO:** A varinha flutua quando a soltas.

**MATERIAL:** Varinha do teu equipamento de Magia e as tuas mãos.

**EXECUÇÃO:** Este jogo é parecido ao anterior, com a vantagem de que podes mostrar as mãos vazias antes e depois. Serve para repetir o número. Fazendo de duas formas diferentes é mais difícil que os espectadores percebam o truque.

- 1• Mostra a tua mão esquerda com a varinha na palma. Usarás a mão direita para pegar no pulso, «a fim de fazer magnetismo» (desenho 1).
- 2• Fecha a mão esquerda sobre a varinha e vira todo o conjunto (mãos e varinha).
- 3• Abre a mão esquerda lentamente. Com o dedo indicador da mão direita mantém a varinha fixa (desenho 2). Parecerá que a varinha permanece flutuando por arte de mágica.



# *Oficina de Magia*

---

## 17- Os palitos inseparáveis

**EFEITO:** Mostras os palitos, colocando-os, a seguir, um em frente ao outro, no centro de um prato com água. Pedes a um dos espectadores que separe os palitos, interpondo o dedo entre eles. Não conseguirá. Tu experimentas e consegues na primeira tentativa.

**MATERIAL:** Dois palitos e um prato com água.

**EXECUÇÃO:** Antes de apresentar o número, põe um pouquinho de sabão na ponta do dedo. Os palitos separam-se imediatamente.

### **Variação**

Pode-se também usar dois fósforos de madeira.

Outra variação

Podes colocar três palitos, em forma de triângulo, sem tocarem as extremidades. Separar-se-ão todos por igual quando puseres o dedo com sabão.

## 18- O caramelo que voa

**EFEITO:** O mágico apresenta-se com um caramelo tipo «pirolito» na mão. Mostra-o ao público e mete num saco de papel.

Sopra, rasga o saco de papel e deixa que o examinem. Mostra as mãos. O caramelo desapareceu.

**MATERIAL:** Um pirolito, um saco de papel, um elástico de uns 30 cm de comprimento e um alfinete de segurança.

**EXECUÇÃO:** Antes de começar, amarra o caramelo numa das pontas do elástico. Com o alfinete de segurança, prende a outra ponta na parte interna da manga, na altura do ombro. Passa o caramelo por dentro da

manga e pega nele com a mão, sem que o público veja, no momento de apresentar o número.

Finge que metes o caramelo no saco de papel. Na verdade o que fazes é, com um pequeno movimento do braço, introduzir o pirulito na manga, onde ficará escondido devido à tensão produzida pelo elástico. Só tens que soprar, rasgar o saco de papel e deixar que examinem.

## **Variação**

**EFEITO:** Mostras um lápis sem ponta. Fechas a mão esquerda e colocando aí a extremidade do lápis, dás-lhe voltas, finges que o estás a apontar. Quando o retiras e mostras ao público, o lápis está aguçado. Abres a mão e não há nada além das aparas da madeira do lápis.

**MATERIAL:** Um apara-lápis metálico, um elástico e um lápis.

**EXECUÇÃO:** Mantém o apara-lápis dentro da mão esquerda, fechada. Pega no lápis com a mão direita. Dá-lhe voltas, aguçando-o «de verdade». Mostra o lápis aguçado ao mesmo tempo que, com um movimento do braço similar ao do jogo anterior, faz subir o apara-lápis. Este estará amarrado a uma ponta do elástico. A outra ponta estará presa ao teu ombro pelo alfinete de segurança.

## **19- Adivinhar uma cor**

**EFEITO:** Mostras três lápis de cores diferentes. Com as mãos nas costas, recibes um dos lápis. Ficas com ele um momento, devolves e adivinhas a cor.

**MATERIAL:** Três lápis de cores ou de cera.

**EXECUÇÃO:** Ao receber o lápis com as mãos nas costas, faz uma risca com ele na unha e já podes devolver. Basta olhar, dissimuladamente, qual é a cor da risca.



## 20- A fita cortada e emendada

(variação do elástico preso ao ombro por um alfinete de segurança)

**EFEITO:** Mostras uma fita em forma de alça, presa pela mão e com as extremidades a sobressaírem por baixo. Cortas a fita pelo meio da alça. Entregas ao público a fita emendada.

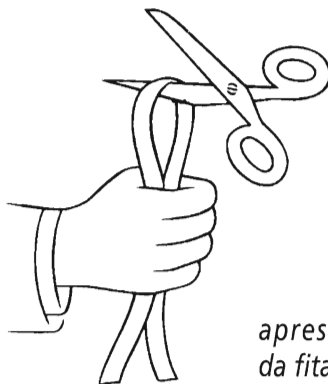
**MATERIAL:** Um elástico de 30 cm (do ombro ao punho), um alfinete de segurança, dois pedaços iguais de fita e tesoura.

**EXECUÇÃO:** Na verdade o que se corta é apenas o pedaço de fita em forma de alça que sai pela parte superior da mão e que, depois de cortada, com um leve movimento do braço, desaparece dentro da manga, uma vez que está presa ao elástico.

A outra fita estará escondida na tua mão. Abre-a e mostra a fita inteira. Todo o tempo o público esteve vendo as suas pontas.



*fita preparada*



*apresentação da fita e efeito*

## 21- A chave misteriosa

**EFEITO:** Fazes desaparecer misteriosamente uma chave da tua mão.

**MATERIAL:** Elástico (do ombro ao punho), alfinete de segurança e duas chaves das que têm um furinho.

**EXECUÇÃO:** Mostra a chave de forma ostensiva, dando-lhe voltas entre os dedos, pela parte mais fina. O elástico está preso ao ombro pelo alfinete de segurança e à chave pelo clássico furinho. Ao mesmo tempo que falas com o público, faz o movimento com o braço e a chave desaparecerá na tua manga. Mostra a mão: está vazia. Mete e mão no bolso e entrega a segunda chave.

## 22- Cores pelo tacto

**EFEITO:** Entregas ao público três cartões quadrados: um verde, outro azul e o terceiro branco, todos com um orifício no centro. Com os olhos vendados, pedes que te dêem um dos três cartões. Mesmo com as mãos nas costas, através do tacto, adivinhas a cor do cartão.

**MATERIAL:** Três cartões de mais ou menos 5 x 5 cm, um pintado de verde, outro de azul e o terceiro sem pintar, branco; tesoura e lápis.

**EXECUÇÃO:** Diz ao público que para executar este número e «facilitar o tacto» precisas um lápis para bater no cartão quando o levas às costas. O cartão azul tem um orifício que só permite introduzir a ponta do lápis. O verde possui um orifício um pouco maior que deixa passar a parte mais aguçada do lápis. E o branco deixa passar todo o lápis com folga. Fácil, não? No começo do número entrega cada cartão a um espectador diferente, para que não os comparem.

**IMPORTANTE:** Não esqueças de bater um pouco no cartão antes de adivinhar a cor. Tens que justificar de alguma maneira o facto de teres nas costas um lápis que te serve de «medida».

## 23- A conversão da bebida

**EFEITO:** Deitas meio copo de Coca-Cola numa jarrinha de barro ou porcelana. A seguir, deitas novamente no copo o conteúdo da jarra. O líquido que sai é... água.

**MATERIAL:** Um copo de vidro, uma jarra de barro ou porcelana (não

transparente), um copo de papel ou de plástico que caiba na jarra, uma boa quantidade de papel absorvente (lenços de papel, papel de cozinha etc.).

**EXECUÇÃO:** Coloca o copo dentro da jarra com a boca para o alto. Para que não se mova, mete ao seu redor o papel absorvente. Enche o copo com água. Deitarás a Coca-Cola no papel que, por ser muito absorvente, ficará completamente encharcado. Quando encheres novamente o copo com o líquido da jarra, o que realmente cairá será a água do copo, uma vez que a Coca-Cola terá ficado retida no papel.

Variação

Naturalmente este truque pode servir para converter Coca Cola em água ou água em Coca-Cola, ou quaisquer outros líquidos que pensares.

Tem cuidado para que a quantidade de líquido que deitas ao papel não exceda a sua capacidade de absorção.

## 24- Aposta e ganha

**EFEITO:** Mostras três copos com água até o meio e uma folha de papel. Aostas que ninguém é capaz de pôr um dos copos sobre uma folha de papel apoiada nos outros dois, a uns 20 cm um do outro, sem deixar cair o papel e o copo. Tu consegues.

**MATERIAL:** Três copos com água e uma folha de papel de 30cm x 20cm.

**EXECUÇÃO:** Quando os teus amigos desistirem, dobra o papel em forma de acordeão (pregas de uns 2 cm). Põe o papel dobrado dessa forma sobre os dois copos e, no centro do papel, o terceiro copo. Não terás nenhum problema. Ganhaste!

## 25- Três fitas e um acerto

**EFEITO:** Dás ao público três fitas de cores diferentes. Pedes que escolham uma cor e metam cada uma das fitas num envelope. Embaralhados os

envelopes, abres exactamente o que contém a fita escolhida.

**MATERIAL:** Três fitas de cores diferentes e três envelopes.

**EXECUÇÃO:** Mostra e dá ao público três fitas de cores diferentes. Pede a algum dos espectadores que escolha uma cor e diga em voz alta. Distribui três envelopes e pede que metam neles as fitas, que os embaralhem bem e que os devolvam. Anteriormente terás recortado um pouco o bico da pala de um dos envelopes. Este será o que darás ao espectador que tiver a fita da cor escolhida. Não terás nenhuma dificuldade para acertar.

## 26- Possível ou impossível? (Gag cómica)

Colocas cinco copos um ao lado do outro. Enches os três do meio com Coca-Cola. Perguntas se alguém é capaz de, movendo um único copo, fazer que fiquem alternados, ou seja, um cheio um vazio...

Quando desistirem, pegas no copo do meio, bebes a Coca-Cola e deixas o copo vazio no seu sítio. Só tocaste um copo... e verão que não era impossível.

## 27- Postura original (gag cómica)

Pedes a um dos espectadores que coloque o braço direito na posição horizontal e bem rígido.

Pões um copo com água na palma da sua mão. Pões o seu braço esquerdo junto ao corpo e perguntas: «Como poderias beber a água sem dobrar o braço?»

A resposta é muito fácil, mas normalmente ninguém acerta: basta levantar o braço esquerdo (o que está junto ao corpo), pegar no copo e beber a água. Demonstras. É fácil, não?

## 28- Demonstra a tua força (gag cómica)

Convidas uma pessoa do público para demonstrar a sua força. Fazes uma aposta. Pegas numa tira de papel com os dedos polegar e indicador de cada mão, esticando bem. Apostas que ninguém é capaz de rasgar o papel «com três golpes».

O espectador dará um golpe forte e rasgará a tira. Perdeu a aposta...Tu tinhas dito com «três golpes» e não com um.

## 29- Pulo impossível

Mostras um copo ou qualquer outro objecto que tenhas a mão e dizes que ninguém será capaz de pular sobre ele quando o puseres no chão. Sempre haverá alguém que pensa que é muito vivo e dirá que pode fazer isso. Pões, então, o copo, caixa ou outro objecto num ângulo formado por duas paredes. Vamos ver se consegue. Só se houver um terramoto.

## 30- Fósforos mágicos

**EFEITO:** Mostras duas caixas de fósforos que, obedecendo à tua vontade, estão cheias ou vazias sucessivamente.

**MATERIAL:** Um elástico e tres caixas de fósforos iguais (uma com a metade do seu conteúdo e outras duas vazias).

**EXECUÇÃO:** Antes de começar prendes com o elástico a caixa de fósforos meio cheia no pulso direito. Quando moveres esta mão fará um ruído forte.

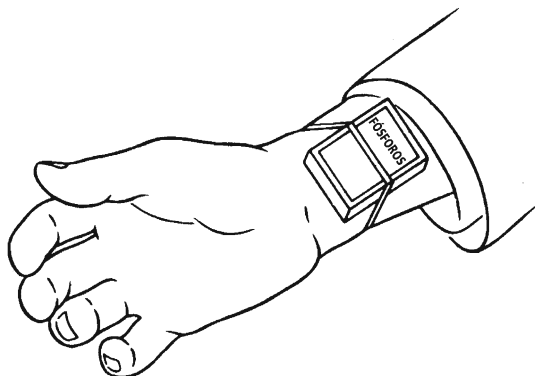
Mostras as duas caixas de fósforos. Demonstras que estão vazias sacudindo uma de cada vez, com a mão esquerda. Deixas as duas caixas sobre a mesa.

Depois, pega numa delas com a mão direita e, quando a sacudires, o

som produzido pela caixa que tens no pulso dará a impressão de que a caixa que tens na mão está cheia.

Repete com a outra caixa.

Ao finalizar, demonstra que as duas estão vazias.



## 31- Matemática maravilhosa

**APRESENTAÇÃO:** Mostra ao público duas moedas, uma de 5 e outra de 20 escudos.

Solicita um ajudante. Fica de costas e pede ao ajudante que ponha uma das moedas no bolso direito e a outra no esquerdo. Ele decide em que bolso quer colocar cada uma. Vira-te novamente de frente para o público e diz que, naturalmente, ignoras totalmente que moeda está em cada bolso.

A seguir, num bloco ou uma cartolina grande, que possa ser vista por todos, pedes ao ajudante que efectue as seguintes operações:

- 1• multiplicar por 6 o valor da moeda do bolso direito;
- 2• multiplicar por 9 o valor da moeda do bolso esquerdo; e
- 3• somar os dois resultados.

Tudo isso diante do público e sem que tu vejas nada.

Depois pergunta qual é o resultado final. Finges que «pensas» muito

e... já sabes: no bolso tal a moeda de cinco escudos, no outro a de 20.

**SEGREDO:** a primeira operação é a multiplicação por um número par (6). A segunda, por um número ímpar (9). O segredo é o seguinte: se o resultado for par, no bolso esquerdo estará a moeda de 20 escudos; se for ímpar, estará a de 5. Para não te confundires, pensa que  $5 = \text{ímpar}$  e  $20 = \text{par}$ . Sabendo a moeda do bolso esquerdo, já sabes qual está no outro. Ninguém entenderá.

## 32- Adivinhar o pensamento

**EFEITO E EXECUÇÃO:** Providencia alguns pedaços de papel em branco e um lápis. Pede ao público que diga nomes de personagens famosos que finges ir anotando, um em cada papel. Na verdade, anotarás em todos o mesmo nome, o do primeiro personagem que disserem. Dobra os papéis. Pede a alguém que escolha um e leia mentalmente. Finges que lês o seu pensamento e, com os teus poderes, adivinha o nome do personagem. Guarda os outros papéis. Não os dês para verificarem nem os deixes ao alcance do público.

## 33- Adivinhar o aniversário

**EFEITO:** Com alguns cálculos rápidos e a ajuda de um espectador, adivinhas o dia e o mês do seu nascimento.

**MATERIAL:** Lápis e papel.

**EXECUÇÃO:** Precisarás da ajuda de alguém do público. Após umas breves contas, adivinharás o dia e o mês do seu nascimento.

Primeiramente pede que multiplique o dia do seu aniversário por dois e some 5. Depois pede que multiplique o resultado por 50, some o mês

em que nasceu e diga o resultado. Pensas um pouco e adivinhas.

É fácil: subtrai 250 da número final obtido e terás o dia e o mês do seu nascimento.

### **Exemplo**

O dia do seu aniversário é 24.

$24 \times 2 = 48 + 5 = 53 \times 50 = 2.650$ . Suponhamos que a pessoa nasceu no mês de Outubro (10).

$2.650 + 10 = 2.660$ . Este será o resultado que te dirão. Dele subtrai 250.

$2.660 - 250 = 2.410$

Nasceu, portanto no dia 24 de Outubro.

Naturalmente, tu não sabes a data de nascimento até o momento em que a pessoa efectua todas as operações e diz o resultado final.

## **34- Resultado cinco**

**EFEITO:** Pedes a alguém que escreva um número menor que dez. Depois de várias operações o resultado será sempre 5.

**MATERIAL:** Papel e lápis.

**EXECUÇÃO:** Pede a alguém que escreva um número inferior a 10 sem deixar que tu vejas. Pede-lhe que multiplique esse número por 2 e some dez; que divida o número resultante por dois e subtraia do resultado desta divisão o número que tinha pensado no começo.

Independentemente do número escolhido, o resultado sempre será 5.



### **Exemplo:**

O espectador pensa no número 7.

$$7 \times 2 = 14 \quad 14 + 10 = 24$$

$$24 : 2 = 12 \quad 12 - 7 \text{ (número pensado)} = 5$$

Nunca repitas os passatempos de Magia.

## **35- Adivinhar uma carta**

**EFEITO:** Adivinhas a carta pensada por uma pessoa do público.

**MATERIAL:** Um baralho.

**EXECUÇÃO:** Põe-te de costas e pede a um dos espectadores que pense um número de 1 a 10. Pede-lhe que embaralhe as cartas e, depois, veja qual é a carta cujo número de ordem corresponde ao número pensado (a 5ª carta se o número pensado é 5, a 8ª carta, se é o oito etc. ), contando as cartas por cima, com a parte de trás para o alto, sem alterar a ordem.

Feito isso, volta-te para o público novamente, pega no baralho e, com as mãos às costas, conta dezanove cartas por cima, invertendo a sua ordem. Coloca-as outra vez sobre o baralho.

Entrega uma vez mais o baralho ao espectador e pergunta-lhe em que lugar está a carta que tinha visto. Suponhamos que diga o número 6. Conta as cartas a partir desse número, dizendo que a vais transladar para a 20ª posição. Quando chegares nesse número, pergunta que carta tinha escolhido e será precisamente esta.

## **36- Adivinhar a idade**

**EXECUÇÃO:** Diz a uma pessoa do público que vais adivinhar a sua idade. Pede-lhe que multiplique mentalmente a sua idade por 3 e some 6. O número resultante deve ser dividido por 3. Quando te disser o resultado, subtrai 2 e saberás a sua idade.

### **Exemplo:**

A pessoa tem 31 anos (tu não sabes).

$31 \times 3 = 93$      $93 + 6 = 99$      $99 : 3 = 33$  (o número que te dirá)  $33 - 2 = 31$

Não falha nunca!

## **37- Copo em equilíbrio**

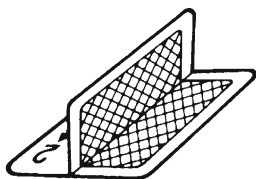
**EFEITO:** Equilibras milagrosamente um copo cheio de água numa carta que extraís de um baralho normal.

**MATERIAL:** Um copo com água e um baralho com uma carta preparada anteriormente.

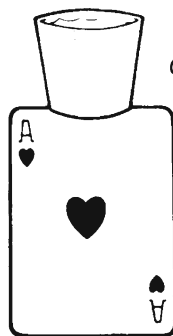
**EXECUÇÃO:** É imprescindível para este truque manter certa distância do público. Para manter o copo é preciso uma base estável.

Dobra uma carta ao comprimento, exactamente pelo meio. A seguir, cola uma dessas metades na parte de trás de outra carta, a formar um T.

Coloca a carta preparada na parte inferior do baralho. Então, embaralha, procurando que a carta preparada fique no meio. Devido a sua espessura, encontrarás essa carta com muita facilidade. Corta o baralho nesse ponto e escolhe esta carta como se fosse por acaso.



*carta preparada:  
meia carta colada que serve  
de suporte (na posição vertical)*



*copo em equilíbrio*

Olhando sempre para o público, mostra a parte da frente desta carta. Colocando-a, com um gesto misterioso, sobre a mesa, abre dissimuladamente a carta colada que usarás como suporte secreto. Diz ao público que hipnotizaste a carta, para que fique em pé. Colocas um copo com água na borda da carta e este, misteriosamente, não cai.

## 38- A magia do sete

**EFEITO:** Fazes duas pilhas de cartas. Escreves num bloco uma predição. Pedes que alguém escolha uma das pilhas. No bloco está escrita a pilha escolhida.

**MATERIAL:** Um baralho, um bloco de papel e lápis.

**EXECUÇÃO:** Primeiro, sem que o público tome conhecimento, retira do baralho os quatro setes, deixando-os sobre a mesa. Conta sete cartas e põe numa pilha ao lado da outra. Escreve no papel: «escolherá a pilha sete». O espectador escolherá os quatro setes ou as sete cartas. Acertarás sempre.

## 39 - Moeda que desaparece

**EFEITO:** Uma moeda desaparece diante dos olhos do público

**MATERIAL:** Uma moeda.

**EXECUÇÃO:** Mostra ao público uma moeda. Esfrega-a várias vezes na manga do teu braço esquerdo e depois, deixa-a cair ao chão, como se fosse por descuido. Pega nela com a mão esquerda, aparentando que o fazes com a direita (as duas mãos tem que estar muito próximas uma

da outra). As pessoas não prestarão muita atenção porque não tinhas anunciado o que farias. Continua esfregando com a mão direita. Abre essa mão e... a moeda desapareceu. O público ficará surpreendido, já que não esperava esse final.

## 40- Um truque rápido

**EFEITO:** Deixas três moedas sobre a mesa e pedes a alguém que pegue nelas, uma por uma, ao mesmo tempo que conta: «uma», «duas» e «três». Depois pedes que as volte a pôr sobre a mesa, contando: «quatro», «cinco» e «seis». Voltando a pegar nelas: «sete», «oito» e «nove».

O mágico repete a operação e o número final sempre é dez. Parece impossível, mas...

**MATERIAL:** Três moedas.

**EXECUÇÃO:** Pega nas moedas e vai deixando, uma por uma, sobre a mesa e contando: «uma», «duas» e «três». Aponta para uma delas e diz «quatro». Pega nas outras duas dizendo: «cinco» e «seis». Pega na que ficou na mesa e conta «sete». Finalmente põe sobre a mesa as três moedas que tens na mão dizendo: «oito», «nove» e «dez».

Este truque que parece tão simples é um jogo de «manipulação». É preciso, portanto, ensaiar anteriormente para que o apresentes com naturalidade.

## 41- Uma moeda desaparece entre dois copos

**EFEITO:** Colocas um copo, virado para baixo, sobre a mesa. Sobre o fundo deste copo pões uma moeda e, em cima, outro copo, fundo com fundo. Cobres os dois copos com uma cartolina branca em forma de tubo. Retira do tubo e enche de água o copo superior, mostrando que

não tem nenhum tipo de preparação. Quando o espectador retira o tubo de papel e levanta o copo superior, a moeda já não está.

**MATERIAL:** Dois copos, uma moeda pequena de alumínio (para não pesar), um quadrado de papel grosso e um clipe.

**EXECUÇÃO:** Basta molhar, sem que ninguém veja, a parte externa do fundo do copo superior: a moeda ficará aderida. Confecciona um cilindro unindo e prendendo com um clipe dois lados de um quadrado de papel forte. Depois de cobrir os copos com este cilindro, extrai o copo superior para encher de água. Pega no copo com a mão esquerda e deita a água de uma jarra, com a direita. Neste momento a moeda deve ficar na tua mão.

Coloca o copo novamente no seu sítio, com a mão direita, e pede a uma pessoa do público que retire o tubo de papel e levante o copo superior. Enquanto isso, pões a moeda em qualquer lugar que não se veja.







**EDUCA BORRAS, S.A.**  
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • SPAIN  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

EP899/00/11480