BORRAS
MAGIA
BORRAS
Os Secretos Dos Melhores
Mágicos Do Mundo
7+
EDAD
AGE
ÂGE
IDADE
Classic
100
TRUCOS • TRICKS • TOURS • TRUCOS

Bem-vindo ao Mundo da Magia

Parabéns! Ao abrir esta caixa repleta de ilusões, começas 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 pratiques 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.

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.

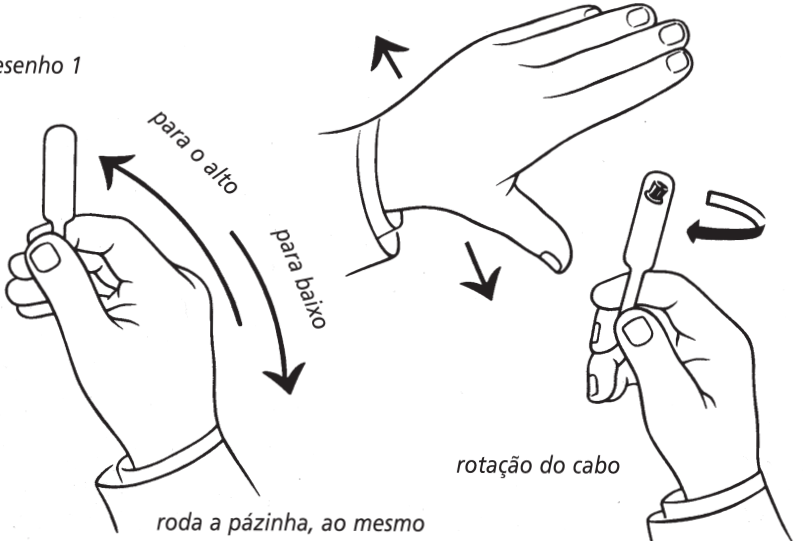
MATERIAL: Uma pázinha com uma figura de um lado e nada do outro.

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 PAZINHA. 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!

desenho 1



roda a pázinha, ao mesmo tempo que a mostras num movimento para o alto e para baixo.

desenho 2

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 centímetro 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.

O mistério do cálice e da bola

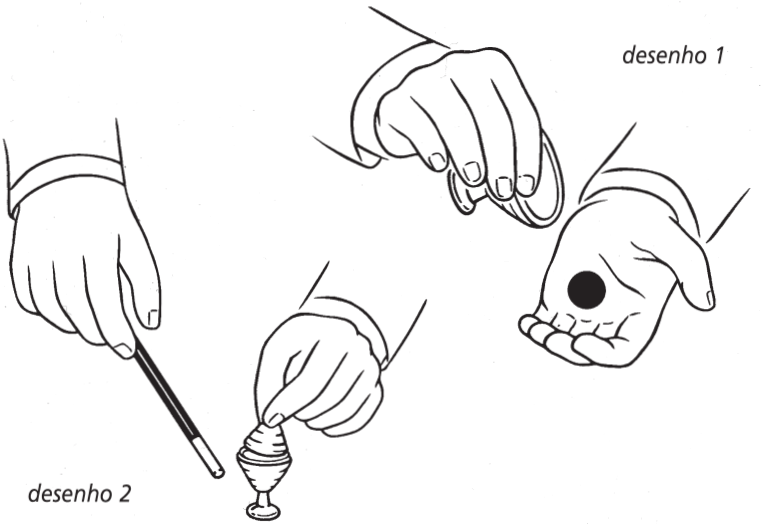
EFEITO: Apresentas ao público um cálice tampado. Com certo mistério, destampas o cálice, deixando ver que no seu interior existe uma bola a qual, depois de mostrar ao.público, e diante deste, guardas no bolso. Voltas a fechar o cálice (vazio) e, com a varinha, fazes uns passes mágicos por cima dele.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



desenho 1

desenho 2

desenho 3

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).

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.

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.

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.

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.

Variação
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".

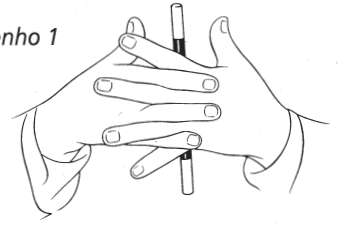
Varinha magnética

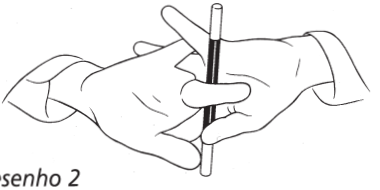
EFEITO: A varinha fica "presa às mãos" mesmo que a soltes.

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

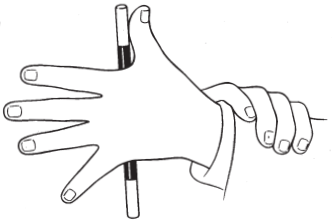
Varinha flutuante

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

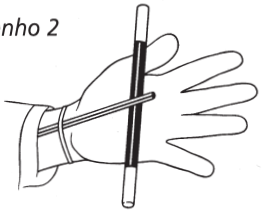
MATERIAL: Varinha mágica do teu equipamento e um lápis.

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



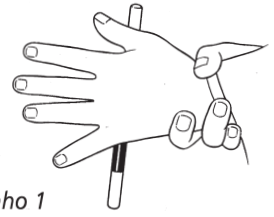
Varinha flutuante (outra forma)

EFEITO: A varinha flutua quando a soltas.

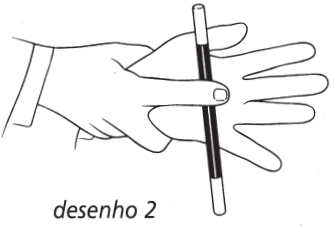
MATERIAL: Varinha do teu equipamento de Magia e as tuas mãos.

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.



desenho 1



desenho 2

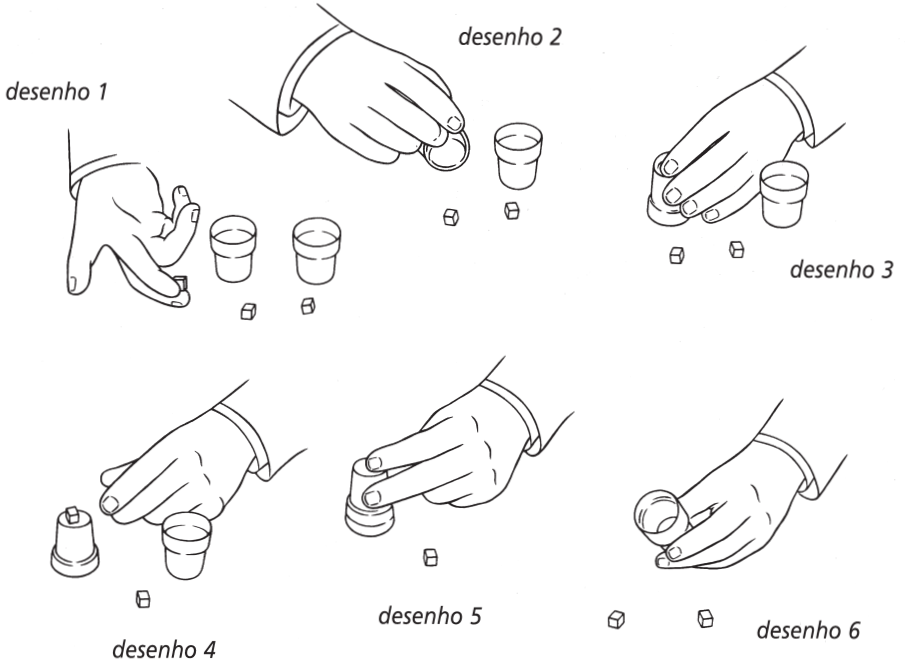
Covilhetes egípcios

Este é um dos truques mais antigos da Magia. Sabe-se que os mágicos egípcios do tempo dos faraós já faziam este jogo (embora não usassem covilhetes de plástico nem dados de esponja).

EFEITO: Dois dados de espuma atravessam, um de cada vez, dois covilhetes sólidos, reunindo-se sob um deles.

MATERIAL: Dois covilhetes e três dados de espuma do teu equipamento de Magia.

EXECUÇÃO:1- Põe sobre a mesa, um ao lado do outro, os dois covilhetes. Coloca um dado de esponja ao lado de cada um. Escondido entre os dedos indicador e médio da mão direita tens um terceiro dado, do qual o público não tem conhecimento (desenho 1). Mantém os dedos ligeiramente curvados, sem tensão. Não é preciso fazer força para manter o dado entre os dedos. Para que os espectadores não possam ver o dado, a



palma da mão sempre tem que estar virada para ti.

2- Pega num dos covilhetes com a mão direita (a que tem o dado escondido), conforme indicado no desenho 2; o dado fica apertado entre os dedos e a parede do covilhete; mostra o interior do covilhete, ao mesmo tempo que dizes: "Colocaremos o covilhete sobre a mesa". Antes de fazer isso, passa o covilhete para a mão esquerda; diminui a pressão exercida pelos dedos e o dado cairá dentro do covilhete; imediatamente a mão esquerda dá volta ao covilhete, deixando-o sobre a mesa, com a boca virada para baixo (desenho 3). Se fizeres isso com um movimento rápido, o dado não cairá, ficando em baixo do covilhete (ensaia várias vezes, até conseguires).

3- Coloca um dos dados da mesa sobre o fundo do covilhete invertido (desenho 4).

4- Coloca o outro covilhete sobre esse, também virado para baixo, formando uma pilha (desenho 5).

5- Bate com o dedo na pilha e diz: "Passa, passa". Levanta a pilha e o público verá um dado embaixo do covilhete inferior (pensarão que é o mesmo dado que tinhas colocado sobre o covilhete inferior).

6- Agora vem o mais difícil, mas também o mais "mágico". Conta os covilhetes, mostrando-os um de cada vez, sem que se veja o dado que está entre eles. Para fazer isso, utilizando a mão esquerda, pega na pilha, com a boca virada para o alto (desenho 6). Pega no covilhete de baixo com a mão direita, diz "um", virando-o de boca para baixo sobre a mesa. Sem parar, pega no outro (o que tem o dado) e diz "dois". Vira-o (com o dado) de boca para baixo, empilhando-o sobre o anterior. Lembra-te que se fizeres um movimento rápido (mas sem precipitação) o dado não terá tempo de cair, permanecendo oculto para os espectadores.

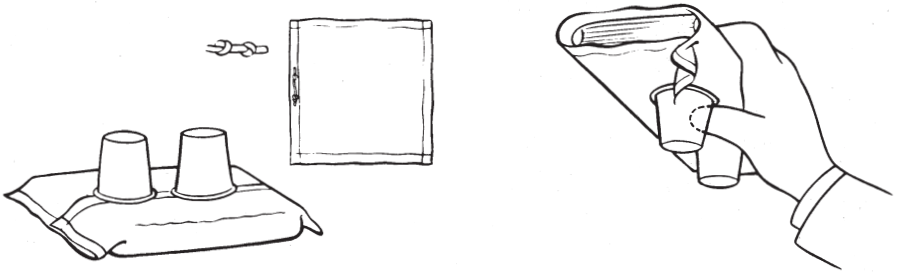
7- Diz: "Agora continuaremos com o outro dado". Enquanto falas, voltas a pegar nos covilhetes com a mão esquerda, virados para o alto. Pega no primeiro por baixo. Coloca-o virado para baixo sobre a mesa, a uns 10 cm do dado. Vira o outro (com o dado dentro), colocando-o sobre o dado que está na mesa. Uma vez mais, o dado oculto cai secretamente, reunindo-se com o anterior.
8- Repete os movimentos 3, 4, 5 e 6. Os dados ficarão reunidos sob um único covilhete.
9- Para finalizar, conta os dois covilhetes (com dado oculto) como se explica no item 6. Guarda-os, empilhados, na tua caixa de Magia (ver desenhos).

Os covilhetes flutuantes

EFEITO: Colocas os copos sobre um livro coberto por um lenço. Viras tudo e os copos permanecem "colados" ao livro de uma forma mágica.

MATERIAL: Dois copos ou covilhetes do teu equipamento de Magia, um lenço e um cordão grosso.

EXECUÇÃO:1- Primeiro tens que construir com o cordão um aparelho necessário para este truque (ver desenho). Faz dois nós grossos e bem apertados, separados entre si por 1-2 cm (dependendo do tamanho do teu polegar, como verás a seguir). Corta o cordão junto aos nós. O resultado é um pedacinho de cordão com um nó grande em cada ponta.



utensílios necessários e uma visão do efeito

2- Antes de começar a apresentação deves ter na tua caixa de Magia o cordão preparado dentro do lenço dobrado. Põe o livro sobre a mesa e diz: "Envolveremos o livro num lenço". Pegas no lenço e no cordão e envolves o livro. Coloca o cordão entre o livro e as dobras do lenço. Desta forma sempre estará oculto enquanto efectuas os movimentos para envolver o livro. Ensaia diante de um espelho a melhor maneira de fazer com que não se note o cordão (é muito pequeno e facilmente passará despercebido).
3- Coloca os copos, com o fundo para o alto, sobre o livro envolto no lenço, cada um sobre um dos nós.
4- Pega no livro como se fosse uma bandeja, com o dedo polegar entre os dois copos. Pressiona com esse dedo, de forma que os copos fiquem apertados entre o dedo e os nós.
5- Vira todo esse conjunto (ver desenho). Os copos ficarão no ar de uma forma mágica.
6- Para acabar, desvira e deixa os copos na mesa. Põe o livro com o lenço e o cordão secreto na tua caixa de Magia.

Desaparece um covilhete

EFEITO: Um covilhete coberto por um lenço desaparece da tua mão.

MATERIAL: Um covilhete do teu equipamento de Magia, um lenço e um elástico.

desenho 1

desenho 2

EXECUÇÃO: Antes de começar, fixa o elástico (melhor se não for muito branca, se for usado, para que se veja menos) ao redor da boca do covilhete.
1- Coloca o covilhete na mão esquerda, com a borda para o alto (desenho 1).
2- Cobre com o lenço.
3- Introduz os dedos da mão direita juntos no covilhete, empurrando o lenço (desenho 2).
4- A mão esquerda, coberta pelo lenço, empurra o elástico para cima. Este sai do covilhete e fica ao redor dos dedos da mão direita, prendendo o lenço.
5- Retira a mão esquerda, trazendo o covilhete. O elástico ao redor dos dedos da mão direita, dará a impressão de que o covilhete continua ali. Para retirar o covilhete sem que ninguém note, utiliza o seguinte procedimento: levanta a mão direita com o lenço e o elástico até a altura dos olhos. Segue com a vista o movimento desta mão. Ao mesmo tempo, deixa cair a mão esquerda com o covilhete ao longo do corpo. Mete-a imediatamente no bolso enquanto dizes: "Deitaremos um pouco de pó mágico". Deixa o covilhete no bolso e faz o gesto de tirar pó mágico (ou o saleiro mágico que anteriormente terás posto no bolso).
6- Depois de polvilhar com pó mágico, deixa o saleiro (se usaste) e mete a mão esquerda sob o lenço.
7- Com o dedo indicador esquerdo, empurra o lenço para dentro da mão direita. O elástico descerá, ficando a prender o lenço e o indicador esquerdo.
8- Imediatamente tira a mão esquerda, ao mesmo tempo que dizes: "Ui! O covilhete desapareceu". Retiras a mão esquerda evidentemente vazia e sacodes o lenço, pegando-o pela suas extremidades. Não te preocupes com o elástico: ficará preso entre as pregas do lenço.

Efeito com os dados de espuma

EFEITO: Coloca dois dados de espuma no bolso e um na mão. Os três juntam-se no bolso.

MATERIAL: Três dados de espuma.

EXECUÇÃO: Deixa os três dados à vista do público, sobre a mesa. Mete um dado no bolso. Pega no segundo e diz: "Agora um na mão". Faz o gesto de colocar o dado na mão esquerda mas não o soltes. Não deves fazer

nenhum movimento estranho com os dedos da mão direita. Apenas toca com eles a palma da mão esquerda que se fecha com naturalidade. Afasta a mão direita com os dedos na mesma posição em que estavam (o dado fica apertado entre os dedos polegar, indicador e médio; não pode ser visto). Ainda com a mão direita (com o dado oculto entre os dedos), pões o terceiro dado no bolso (aproveitando para deixar também o que estava escondido), enquanto vais dizendo: "E este também vai para o bolso". Feito isso, diz ao público: "Tínhamos posto um na mão e dois no bolso, mas agora eu sinto dois... e mais um...". Olha para o público e pergunta "Então, ¿quantos tenho eu na mão?" Um, responderão todos. Mostra a tua mão aberta: vazia. Diz, então: "São dados muito amigos. Juntaram-se todos no meu bolso." E mostras ao público os três dados que tiras do bolso.

Outro efeito com dados de espuma

EFEITO: Um dado desaparece das mão do mágico e aparece nas de um espectador.

MATERIAL: Dois dados de espuma.

EXECUÇÃO: Diz: "Temos aqui dois dados". Mostra-os, sobre a mesa. Diz a uma pessoa do público: "Estenda a sua mão para que eu ponha nela um dado. Quando eu fizer isso, feche bem a mão para não o deixar cair". Pergunta-lhe qual dos dois prefere. Quando tiver escolhido, pega no outro com a mão direita e diz: "Este é para mim". Faz o gesto de colocar o dado na mão esquerda mas não o soltes. Lembra-te que não deves fazer nenhum movimento estranho com os dedos da mão direita. Apenas toca com eles a palma da mão esquerda que se fecha com naturalidade.

Afasta a mão direita com os dedos na mesma posição em que estavam (o dado fica apertado entre o s dedos polegar, indicador e médio; não pode ser visto). Ainda com a mão direita (com o dado oculto entre os dedos), pegas no outro dado que está sobre a mesa e pões na mão do espectador, dizendo: "E este vai para a sua mão. Feche-a bem". Quando o espectador fecha a mão DEIXAS OS DOIS DADOS. Ele não notará porque, devido à compressão da espuma, não se distingue se há um ou dois dados. Fazes uns passes com a mão direita sobre a esquerda fechada e, ao mesmo tempo diz: "PASSA". Abres a mão esquerda: vazia.
Agora pede ao espectador que abra a sua mão. Ao abrir, verá, surpreendido, que tem dois dados.

NOTA: Este efeito requer muito ensaio.

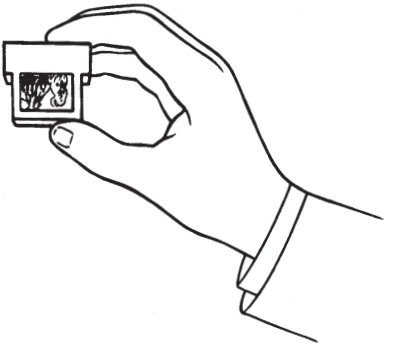
Acerto sempre

EFEITO: Apresenta-se ao público um dado com seis desenhos, um em cada face. Pede-se a uma pessoa que escolha um desenho (sem dizer qual é), que introduza o dado na caixa, com o desenho escolhido na parte superior, e que devolva a caixa fechada ao ilusionista. Este, aproxima a caixa à sua testa e acerta sempre o desenho escolhido pelo espectador.

MATERIAL: Um dado com desenhos e uma caixinha.

EXECUÇÃO:O espectador deve entregar a caixa ao ilusionista depois de colocar o dado dentro. O ilusionista estará de costas para dar mais efeito ao truque.
Aproveita que estás de costas para pegar na caixinha com as mãos às costas. Assim parecerá que não podes

fazer nenhuma artimanha. Porém, com um movimento rápido, põe a tampa da caixinha num dos lados (ver desenho) ao mesmo tempo que voltas a ficar de frente para o público. Quando puseres a caixinha na testa para adivinhar "por mentalização" poderás ver o desenho escolhido pelo espectador. Devolve a caixinha para que seja aberta e seja comprovado que adivinhaste correctamente. Tapa-a, com um movimento rápido, quando a separares da testa e entregares ao público.
Também podes aproximar-te à mesa, pegar na varinha com uma mão e, com a outra abrir a caixa.

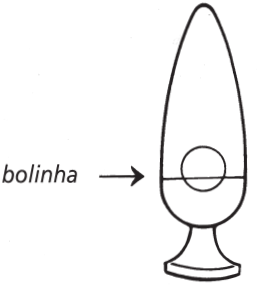


Uma bola que desaparece

EFEITO: Apresentas um cálice com uma tampa alongada. Abres e mostras uma bolinha que dizes ser mágica. Porque? Eis a demonstração.
Pedes a uma pessoa do público que sopre no cálice. Abres e a bola desapareceu.
Continua com a segunda demonstração dos teus poderes: fecha o cálice, pede que todos assoprem forte, abre e a bolinha está aí outra vez.

MATERIAL: Um cálice com a tampa alongada e uma bolinha.

EXECUÇÃO: O segredo é que a tampa é cónica, permitindo à bola alojar-se e permanecer no seu interior, quando se dá um impulso para o alto. Experimenta e verás. Fazendo o mesmo movimento para baixo a bolinha escondida reaparece.



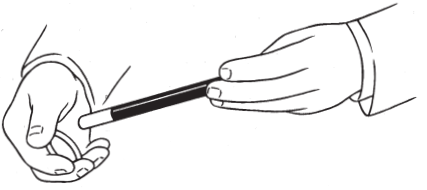
NOTA: Logicamente os movimentos devem ser naturais e não bruscos. Quando fizeres o movimento para o alto, farás dirigindo-te ao espectador que estiver mais ao alto. Desta forma justificarás o movimento do braço. Quando quiseres que a bolinha caia, não dês um golpe seco sobre a mesa pois soaria ao cair. Passa o cálice para a outra mão de uma forma elegante e que amortecerá o possível ruído.
Ensaia e verás que todos os movimentos devem ser compassados.

O anel e a varinha

EFEITO: Um anel penetra de forma mágica para ensartar-se na varinha.

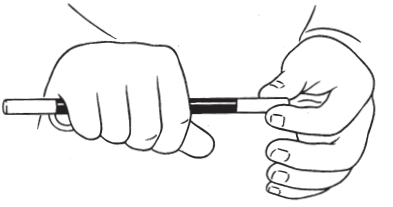
MATERIAL: Varinha mágica do teu equipamento de Magia. Dois anéis iguais (podem ser duas argolas de plástico das que se usam para cortinas).

EXECUÇÃO: Antes de começar esconde um dos anéis na mão direita fechada (desenho 1), de forma que quando passares a varinha por dentro da mão (desenho 2) o anel fique enfiado nela.
1- Mostra a varinha na mão esquerda. A mão direita (com o anel dentro) permanece caída ao longo do corpo. Agora passas a varinha para a outra mão, como indicado no desenho 1. Ao meter a varinha desta forma na mão fechada o anel escondido ficará enfiado nela.
2- Pega no outro anel com a mão esquerda. Vira a mão direita com a varinha. Com a mão esquerda mete o anel livre dentro da mão direita.
3- Pega numa ponta da varinha com a mão esquerda, e baixa a direita, soltando a varinha e levando o anel livre. Mostra a varinha com o anel enfiado. O outro anel estará escondido pelos dedos da mão direita. Ensaia diante do espelho.



desenho 1

desenho 2



Varinha extraterrestre

EFEITO: Este jogo deve ser feito à luz de duas velas. Colocas a varinha mágica entre as velas, sobre a mesa. Após alguns passes mágicos, a varinha começa a bater na mesa sem que ninguém a toque.

MATERIAL: A varinha mágica do teu equipamento de Magia; duas velas nos seus castiçais (palmatórias); um fio preto ou de nylon muito fino (um fio tirado de uma meia de nylon é praticamente invisível).

EXECUÇÃO: Antes de começar prende o fio na base de uma das velas e atravessando a outra (faz um furo transversal com uma agulha muito mais grossa que o fio). O fio será manejado por um ajudante.
1- Põe as duas velas sobre a mesa. O fio (secreto) sai de uma das velas, atravessa a outra e vai até o teu aju-

dante que estará entre o público como outro qualquer, perto de uma das laterais da mesa. Se utilizares fio "invisível" de nylon poderás executar o número com luz. Se utilizares o fio preto, será melhor que tenhas apenas a luz das velas. Parecerá mais misterioso e estarás mais seguro de que não verão o fio.
2- Faz uns passes mágicos sobre a varinha. A seguir o teu ajudante puxa e solta o fio sucessivamente. A varinha, misteriosamente começa a bater na mesa.

Variação
Podes substituir a varinha por uma mão de boneca, de plástico ou porcelana. Será tão misterioso ou mais.

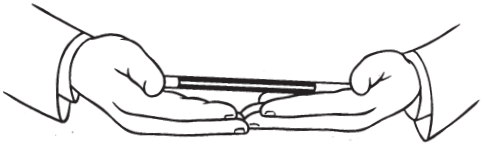
Outra variação
Se utilizares uma mão de boneca pequena, será ainda mais misterioso se a colocares, entre as duas velas, numa caixa transparente de plástico rígido ou de vidro. Talvez tenhas alguma destas caixas em casa. Costumam ser utilizadas como embalagens para presentes. Verás que, mesmo dentro da caixa, o fio continua sendo efectivo (a menos que fique preso pela tampa). Experimenta até que tenhas certeza que funciona.
Para este truque é importante ensaiar com o teu ajudante, para sincronizar os movimentos da varinha com as tuas "ordens".

A varinha desaparece

EFEITO: Uma varinha desaparece das tuas mãos.

MATERIAL: A varinha do teu equipamento de Magia e as tuas mãos.

EXECUÇÃO: Este é um jogo para ser feito sentado à mesa.
1- Pega na varinha como indicado no desenho 1: apoiada nas palmas da mãos, na base dos polegares. Com as mãos apoiadas na mesa, a poucos centímetros da borda, mostra e esconde a varinha duas ou três vezes, abrindo e fechando as mãos.



desenho 1

desenho 2

2- Para fazer a varinha desaparecer, basta aproximar as mãos ao corpo (desenho 2) ou, melhor ainda, jogar-te um pouco para trás (corpo, braços e mãos, como se te acomodasses melhor na cadeira), diminuindo a pressão das mãos sobre a varinha que cairá no teu regaço.

3- Quando abrires novamente as mãos a varinha terá desaparecido.

Variação
Podes fingir que engoles a varinha. Depois que ela tiver caído, levantas as duas mãos na mesma posição, como se ainda tivesses a varinha na mão. Finges que a colocas na boca para que o público pense que a engoliste.

Lápis ou varinha?

EFEITO: Uma varinha transforma-se em lápis.

MATERIAL: A varinha da tua caixa de Magia, um lápis e um lenço.

EXECUÇÃO: Para fazer este truque tens que vestir um casaco com mangas largas. Antes de começar, coloca um lápis na manga do braço esquerdo, sem que se possa ver mas sobressaindo alguns milímetros.
Pega na varinha com a mão esquerda, na posição vertical. Levanta o braço como se a quisesses mostrar ao público, de tal forma que a ponta inferior fique sobre a abertura da tua manga esquerda. Com a mão direita, cobre a varinha com um lenço. Neste momento estica o dedo indicador esquerdo ao mesmo tempo que deixas cair a varinha dentro da manga. Todos pensarão que é a varinha o que está embaixo do lenço, quando, na verdade é o dedo indicador. Mete, então, a mão direita embaixo do lenço e pega na ponta do lápis que tinhas escondido na manga. Puxa o lápis ao mesmo tempo que retiras o lenço e baixas o dedo. Para o público o que realmente passou foi que a varinha transformou-se num lápis.

A varinha e a garrafa

EFEITO: Uma varinha mágica introduzida numa garrafa sobe e baixa segundo a vontade do mágico (desenho 1).

MATERIAL: Varinha mágica, um fio fino de nylon transparente e uma garrafa de Coca-Cola.

EXECUÇÃO: Uma das pontas do fio estará amarrada na varinha e a outra num botão da tua camisa ou casaco (desenho 2).
Apresenta uma garrafa com a mão esquerda. A seguir coloca a varinha dentro da garrafa, pela parte que tem o fio amarrado ou colado com fita adesiva.
Situa a garrafa diante dos espectadores: dessa forma o fio será mais invisível. Observa que afastando o corpo da garrafa a varinha sobe e, aproximando, desce.
Ensaia este número diante do espelho para determinar a velocidade dos teus movimentos. É recomendável fazer este truque a uma certa distância.

desenho 1

desenho 2

A bola duplicada

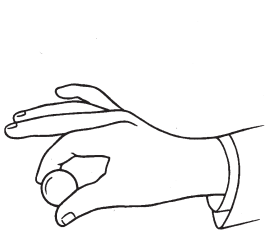
Este é um dos jogos mais bonitos da magia de manipulação. Vale a pena ensaiar muito, até sair bem. Não é fácil, mas a magia do efeito compensará de sobra o tempo que dedicares ao treinamento.

EFEITO: Tens uma bola na mão direita. Outra bola aparece e desaparece entre os teus dedos.

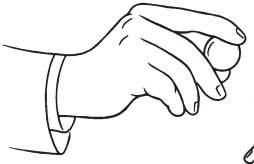
MATERIAL: Uma bola e uma metade de bola da tua caixa de Magia.

EXECUÇÃO: Para começar deves ensaiar o movimento básico para "transformar" uma bola em duas. Põe uma bola dentro da metade de bola. Pega nesse conjunto com os dedos indicador e polegar da mão direita estendida, de forma que o público veja a meia bola. Para eles o que tens na mão é apenas uma bola (desenho 1).

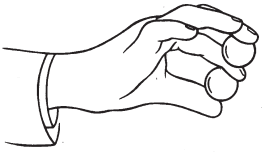
A seguir, baixa o dedo médio (desenho 2) para apanhar a bolinha inteira, entre este dedo e o indicador. Leva-a para cima (desenho 3), de forma que fique bem visível entre os dedos indicador e médio. Parecerão duas bolas (desenho 4). Invertendo o movimento, volta a ser uma única bola.



desenho 1



desenho 2



desenho 3

desenho 4

Clipe saltarilho

EFEITO: Mostras um grupo de cartas (cinco) de tamanho médio, unidas entre si. Pedes a um dos espectadores que coloque um clipe na carta do meio, por exemplo. Feito isso, tocas suavemente as cartas e, virando-as, mostras o seu dorso. Os espectadores poderão ver que o clipe "saltou" e já não está na carta do meio. Agora ocupa outro lugar.

MATERIAL: As cinco cartas unidas entre si, do teu equipamento de Magia.

EXECUÇÃO: Conforme explicado no efeito. Se observares com atenção a combinação das cartas, perceberás o seu funcionamento.

NOTA: Nunca deixes as cartas ao alcance dos espectadores. Segura-as sempre tu. É um truque fácil mas de grande efeito.

Adivinhar o desenho

EFEITO: O mágico entrega um cartão com 15 desenhos a um espectador. Pede-lhe que pense num deles. Entrega-lhe a seguir quatro cartões com oito desenhos cada um. Pede ao espectador que indique em quais deles aparece o desenho. Imediatamente o mágico diz o desenho que o espectador pensou.

MATERIAL: Cinco cartões desenhados, do teu equipamento de Magia.

EXECUÇÃO: A única coisa que terás que fazer será somar os números do primeiro desenho (esquerda, acima) dos cartões que o espectador disser que contêm o desenho que ele escolheu. A soma desses números será igual ao número correspondente ao desenho pensado, no cartão que contém todos os desenhos.

Por exemplo: Se o desenho aparece nos cartões cujos primeiros desenhos são o nº 1 e o nº 4, o desenho pensado pelo espectador é o nº 5 (1+ 4= 5).

Cartas que mudam de valor

EFEITO: Quatro cartas de oito transformam-se em quatro de dois; a seguir, em duas de oito e duas de dois, pretas; por último, em duas de oito e duas de dois, vermelhas.

MATERIAL: Cartas especiais do teu equipamento de Magia, três cartas metade oito e metade dois, duas cartas normais (oito de copas e dois de espadas).

EXECUÇÃO: 1- Deixa o dois de espadas sobre a mesa e prepara as demais cartas de forma que a primeira que apareça seja o oito normal, a segunda o de ouros, a terceira o de paus e a quarta o de espadas. Abrindo as cartas em forma de leque, devem aparecer os números oito. Quando começares a actuar, mostrarás as cartas abertas em forma de leque, vendo-se quatro cartas de oito.

2- Pega no dois de espadas da mesa e coloca em cima do oito. A seguir, põe um dedo entre a primeira e a segunda carta, arrastando esta (o oito normal) para fora.

3- Pega no maço de cartas com a mão direita (agora tens o dois de espadas na frente) pela parte de cima. Sopra as cartas e, depois, volta a pegar nelas com a mão esquerda. Como poderás notar, ao fazer isso deste volta às cartas. Abrindo-as em forma de leque, aparecerão quatro cartas de dois.

4- Com as cartas viradas para baixo, pega em duas com a mão direita e duas com a mão esquerda. Sopra no dorso das cartas e torna a juntar todas dando volta a duas delas.

5- Coloca o polegar direito embaixo do maço e os demais dedos em cima e desvira as cartas. Abre-as em forma de leque. Aparecerão duas cartas de oito e duas de dois, todas pretas. Troca novamente o dois pelo oito. Pega nas cartas com a mão direita e sopra. Abre-as em forma de leque (ao pegar nelas com a mão direita, como no item 3, deste volta ao maço). Agora serão todas vermelhas.

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.

O caramelo que voa

EFEITO: O mágico apresenta-se com um caramelo tipo "pirulito" 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 pirulito, 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.

Adivinhar uma cor

EFEITO: Mostras três lápis de cores diferentes. Com as mãos às costas, recebes 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 às costas, faz uma risca com ele na unha e já podes devolver. Basta olhar, dissimuladamente, qual é a cor da risca.

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

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 tem 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.

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".

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.

Aposta e ganha

EFEITO: Mostras três copos com água até o meio e uma folha de papel. Apostas 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 30 cm x 20 cm.

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!

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.

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.

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?

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.

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.

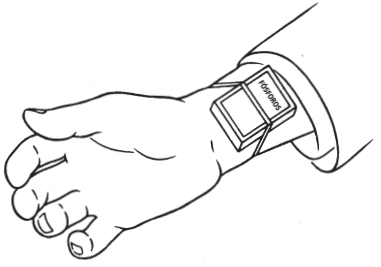
Fósforos mágicos

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.



Matemática maravilhosa

APRESENTAÇÁO: 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 = ímpar e 20 = par. Sabendo a moeda do bolso esquerdo, já sabes qual está no outro. Ninguém entenderá.

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.

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 x 2 = 48 + 5 = 53 x 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.

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 x 2 = 14 14 + 10 = 24
24 : 2 = 12
12 - 7 (número pensado) = 5

Nunca repitas os passatempos de Magia.

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, contas 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.

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

Não falha nunca!

Copo em equilíbrio

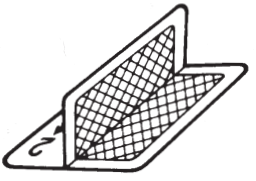
EFEITO: Equilibras milagrosamente um copo cheio de água numa carta que extrais de um baralho normal.

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

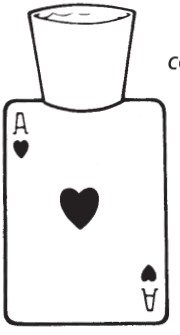
EXECUÇÃO: É imprescindível para este truque manter certa distância do público. Para manter o copo é preciso uma base estável.
Dobra uma carta ao comprido, exactamente pelo meio. A seguir, cola uma dessas metades na parte de trás de outra carta, a formar um T.

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.

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.



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



copo em equilíbrio

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.

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.

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.

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.

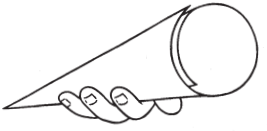
O cone e as cartas

EFEITO: Mostras um cone de cartolina. Pedes a um dos espectadores que embaralhe um maço de cartas, que corte e que te dê uma das metades. O espectador fica com a outra metade. Introduzem os dois grupos de cartas no cone. Adivinhas quem pôs cada uma das cartas que vais tirando. Acertas sempre se a carta foi posta por ti ou pelo espectador.

MATERIAL: Um cone de cartolina, um maço de cartas, papel e lápis.

EXECUÇÃO: Ao introduzir no cone a tua metade do baralho, dobra-a com força, sem que ninguém veja. A seguir, levanta e agita bem o cone com as cartas, mantendo bem fechada a parte superior. Agora pede ao espectador que introduza várias das suas cartas, anotando anteriormente num papel os seus números.

Agita novamente e já podes começar a retirar as cartas. Quando meteres a mão, escolherás apenas as que não estiverem dobradas: as do espectador.



mostra-se o cone
com a mão esquerda

com o cone inclinado,
a mão direita curva as cartas
para que deslizem no seu interior

Quanto tiveres retirado todas as cartas do espectador, pega nas restantes, endireitando-as. Retira-as e mostra ao público.

IMPORTANTE: Podes utilizar apenas 20 cartas, 10 para cada um. Será mais fácil.

Água mágica

EFEITO: Colocas dois sacos de papel sobre a mesa. Introduzes um copo de água num deles. Passas o copo para o outro saco. Amassas este último saco e não tem nada dentro. Pegas no primeiro saco e ali está, por um efeito mágico) o copo com água.

MATERIAL: Dois sacos de papel forte em que caiba o copo com água, um copo de papel sem fundo (recorta-o) e outro normal, com água.

EXECUÇÃO: Coloca os dois sacos de papel sobre a mesa. Introduz o copo com água no primeiro. Diz que vais passar o copo para o outro saco. Na verdade, o que fazes é passar para o segundo saco o copo vazio, sem fundo, que retiras do interior do primeiro, já que estão encaixados. Naturalmente o público não se dá conta. Amassa o segundo saco juntamente com o copo vazio que contém. Não ha nada! Mostra, então que o copo está no primeiro saco.

IMPORTANTE: Nos truques que utilizam copos de água, sempre é melhor encher só até a metade, é mais seguro e o efeito é o mesmo.

Enigma de três cores

EFEITO: Apresentas três cartões brancos, cada um deles com um círculo de uma cor diferente no centro. Pedes a alguém do público que escolha uma cor, que a diga em voz alta e, em seguida, demonstras que já sabias que diria essa cor.

MATERIAL: Três cartões do tamanho de uma carta de baralho; uma cartolina com o dobro desse tamanho, dobrada ao meio, como um livro; um cartão do tamanho de um cartão de visitas; um envelope; três círculos de cores diferentes, cola e tesoura.

EXECUÇÃO: Ainda que possam ser de qualquer cor, para efeitos de explicação, suponhamos que os círculos são verde, vermelho e azul. Primeiramente mostras o envelope do qual retiras a cartolina dobrada e, de dentro desta, os três cartões com os círculos coloridos. Mostra-os ao público e pede que alguém escolha e diga em voz alta uma cor.

Para adivinhar essa cor tens que preparar o jogo.
Num dos cartões (o que tem o círculo vermelho, por exemplo) escreverás, na parte posterior (antes de começar o jogo, naturalmente), com lápis: "Escolherás a cor vermelha". No interior da cartolina dobrada escreverás: "Escolherás o verde". E, no cartão pequeno que o público ignora que está dentro do envelope, escreverás: "Cor escolhida: azul".

Quando o espectador escolher uma determinada cor, o único que terás que fazer para acertar será mostrar uma dessas predições: o cartão vermelho, a cartolina dobrada ou o cartão pequeno. Ao começar o número, extrai a cartolina dobrada com muito cuidado e deixa o envelope sobre a mesa. Ao mostrar os três cartões com os círculos coloridos, faz de uma forma que ninguém veja que existe algo escrito atrás.

Carta elevador

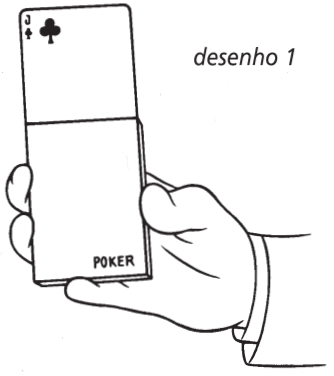
EFEITO: Uma carta livremente escolhida por alguém do público sobe de um baralho colocado na sua embalagem.

MATERIAL: Um baralho com a sua embalagem.

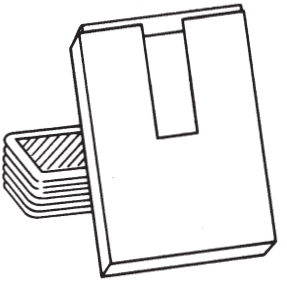
EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, recorta a parte de trás da cartolina da embalagem, de forma que, com o dedo indicador, possas fazer a última carta subir.
Retira as cartas da sua embalagem e pede a alguma pessoa do público que escolha uma. Coloca a carta escolhida em cima do maço e embaralha várias vezes, sem mover nunca a primeira carta (a que o espectador tinha escolhido). Mantém sempre o dorso das cartas virado para o público.

Coloca o baralho na sua embalagem. A carta escolhida será a última do maço. Pega na embalagem com a mão direita, deixando-a aberta. Depois de estarem na sua embalagem, as cartas devem ser mantidas com a parte da frente virada para o público.
Sobe a carta aos pouquinhos, conforme indicado no desenho 1. Quando estiver no alto, entrega ao espectador. Deixa imediatamente o maço de cartas e sua embalagem sobre a mesa, de forma que o corte que tinhas feito fique sempre virado para baixo. (desenho 2).

A carta que entregares será a mesma que tinha sido escolhida pelo espectador e que subiu "electronicamente".



desenho 1



desenho 2

Fio sem fim (gag cómica)

EFEITO: Sai para fazer a apresentação levando bem visível na altura do ombro do casaco uma linha solta que sobressaia uns 4 cm. Sempre haverá algum amigo gentil que puxará a linha. Quando o fizer, ela crescerá e crescerá. Quanto mais puxarem, mais crescerá. Acabarão por desistir.

MATERIAL: Um carretel de linha.

EXECUÇÃO: Mete no bolso um carretel de linha (melhor de nylon). Passa-a com uma agulha pelo casaco, fazendo sair na altura do ombro, bem visível.

O lápis viajante

EFEITO: Um lápis colocado sobre um lenço passa misteriosamente para baixo deste, depois de ter sido envolto no mesmo pelo mágico.

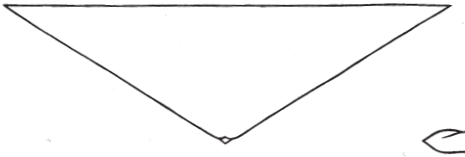
MATERIAL: Um lenço e um lápis.

EXECUÇÃO: Coloca o lenço em diagonal sobre a mesa, ou seja, com um dos quatro cantos virado para ti. Pede um lápis a alguém. Deixa-o sobre o lenço, um pouco afastado do centro. Dobra o canto que está mais próximo a ti sobre o outro, de maneira que sobressaia um pouco.

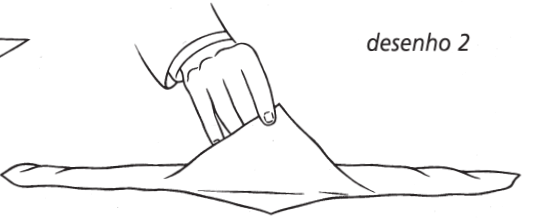
Depois, enrola o lápis no lenço até que volte a aparecer o canto que estava mais afastado de ti.

Pega cada um dos cantos com a mão e vai puxando em sentidos opostos (um para o teu lado e o outro para a frente) até o lenço ficar totalmente estendido sobra a mesa. O lápis ficará do lado de baixo.

Variações: Este truque pode ser feito com uma moeda, uma colher etc.



desenho 1



desenho 2

Pãozinho surpresa

EFEITO: O mágico parte o pãozinho e encontra uma moeda no seu interior.

MATERIAL: Um pãozinho e uma moeda.

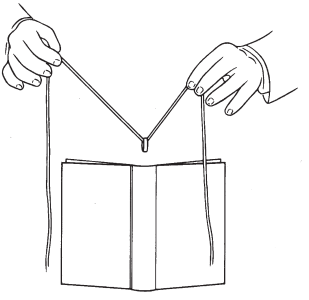
EXECUÇÃO: Esconde uma moeda na mão esquerda. Podes ficar com a mão fechada, já que o público ignora o que vais fazer.
Este é um efeito adequado para fazer depois de uma refeição. Pegas num pãozinho da mesa, colocando-o sobre a mão esquerda, em cujas pontas dos dedos tens a moeda. Dobra o pão para cima com as duas mãos. Na parte de baixo abre-se uma rachadura por onde poderás introduzir a moeda, empurrando-a para dentro com os dedos da mão esquerda. Quando voltares a colocar o pão no seu sítio a moeda estará metida dentro. Deixa bem perto de ti o pão preparado dessa maneira e, quando todos estiverem olhando para ti, parte o pão e a moeda aparecerá.

O fio de lã e o anel

EFEITO: O mágico passa um fio de lã através de um anel, apoiando as duas pontas do fio nas bordas de um livro aberto sobre a mesa na posição vertical, com a capa virada para o público e o texto para o mágico. O público não vê o anel no meio do fio de lã. O anel fica livre sem passar por nenhuma das pontas do fio.

MATERIAL: Um metro e meio de um fio de lã normal, um anel que pedirás ao público e um livro.

EXECUÇÃO: Depois de passar o fio pelo anel e apoiar as pontas no livro, sem que o público veja, rompe o fio (na altura do anel). Solta-se o anel mas a lã fica partida. Junta, então, as duas pontas que estão atrás do livro, torcendo-as entre os dedos polegar e indicador. Ficarão tão unidas que os espectadores pensarão que o fio está intacto. Devolve o anel mas não dês o fio para examinarem. Mostra-o simplesmente.



Como fabricar serpentinas

Cola três ou quatro folhas de papel de seda de cores diferentes, formando uma tira comprida. Enrola bem apertado e corta pedaços de uns 2 cm de largura. Servem para retirar do "saco de transformações" assim como para algum final surpreendente.

Contas coloridas

EFEITO: Mostras dois copos que contêm contas. Em cada copo as contas são de uma cor. Misturas o conteúdo dos dois copos diante do público, deixando-os, a seguir sobre a mesa. Tapas os copos com um papelão, de forma que o público não os possa ver. Quando levantas o papelão, cada copo contém contas de uma única cor.

MATERIAL: 25 contas de colar de uma cor e 25 de outra cor diferente; um fio de nylon; dois copos transparentes; e um papelão de 20 cm x 15 cm, dobrado e pintado (é preferível que o desenho seja composto por discos de cores parecidas às cores das contas que usarás).

EXECUÇÃO: Mete no fio de nylon 25 contas de uma única cor. As contas devem ficar bem soltas. Faz alguns nós nas pontas do fio para as contas não passarem. Mete-as num copo. No outro copo coloca as 25 contas restantes soltas.
Diante do público, mistura o conteúdo num único copo. As cores ficarão misturadas.

Mostra o papelão pintado e tapa os copos com ele. Retira rapidamente as contas que estão enfiadas. Mete-as no copo vazio. Naturalmente estás de frente para o público e atrás dos copos para que não vejam a manipulação que fazes. No outro copo ficarão as 25 contas soltas, da outra cor. Levanta o papelão e recebe os aplausos.

A moeda que chora

EFEITO: O mágico pede uma moeda emprestada. Mantendo o antebraço esquerdo levantado, esfrega a moeda no seu dorso. A seguir aperta a moeda. O público ficará desconcertado. A moeda derrama lágrimas.

MATERIAL: Um pouco de algodão humedecido e uma moeda.

EXECUÇÃO: Leva uma bolinha de algodão humedecido atrás da orelha esquerda. Quando estiveres com o antebraço esquerdo levantado, o público fixará a sua atenção nos movimentos da mão direita com a moeda. Aproveitando esse momento, e como a tua mão esquerda está muito perto da orelha, pegas na bolinha de algodão humedecido.

Esconde o algodão entre os dedos índice e médio. Passa a moeda para a mão esquerda, entre o polegar e o indicador, de forma que possas apertar o algodão contra a sua parte posterior.
Com a palma da mão virada para o público, aperta a moeda e o algodão deixará cair algumas gotas de água.

Passa novamente a moeda para a mão direita e dá ao público para que examine. Baixa a mão esquerda e esconde o algodão no bolso.

O dedo de Frankenstein

EFEITO: Mostras uma caixa pequena de papelão. Levantas a sua tampa e mostras um dedo que se encontra no interior da caixa, envolto em algodão. Dizes que é um dedo mumificado que se move quando alguém se

aproxima para examinar.

MATERIAL: Uma caixa de papelão, algodão e tesouras.

EXECUÇÃO: O dedo é o indicador da tua mão esquerda que passa por um orifício que terás recortado anteriormente.
Mostra a caixa apoiada na palma da mão esquerda. Se puseres talco no dedo, o efeito será surpreendente.

As damas e o rei

EFEITO: Três damas dispersas no jogo reúnem-se com o rei.

MATERIAL: Um baralho de poker ou bridge.

EXECUÇÃO: Primeiramente deves preparar o baralho, separando as quatro damas e o rei. Coloca uma dama por cima do maço.

Embaralha sem "perder" a dama que estava em cima. Mostra as três damas restantes e o rei e explica: "O rei quer ficar com as três rainhas, mas estas querem divertir-se as suas custas. Quando o rei ordenar, as três damas ficarão por cima do baralho" (colocarás as três damas em cima do maço).
"O rei ausenta-se para tratar assuntos do palácio" (colocas o rei embaixo do baralho).
"As damas fogem. Uma vai para o meio do baralho a outra para baixo e a terceira fica em cima" (vais colocando as damas nestas posições).

Corta o baralho duas ou três vezes. A rainha que tinhas colocado no meio perde-se. A segunda fica embaixo, com o rei, e a terceira, em cima, junto com a quarta que anteriormente tinhas colocado sobre o maço. Quando cortares, reunirás as três damas com o rei. Abre as cartas em forma de leque e aparecerão as três damas e o rei juntos.

NOTA: Também podes usar um baralho espanhol. Neste caso, usa um rei e as sotas em vez das cartas Q e K.

O sopro preciso

EFEITO: O mágico mostra três bolinhas de papel de seda e pergunta ao público se alguém é capaz de soprar retirando ou movendo apenas uma delas. As outras duas não se podem mover nem um milímetro. Ninguém consegue. O mágico sim.

MATERIAL: Três bolinhas de papel de seda pequeninas, de qualquer cor.

EXECUÇÃO: Depois de várias tentativas por parte do público, ninguém conseguirá (coloca as bolinhas bem juntas). Segura com as duas mãos as bolinhas que quiseres e sopra a terceira... Podes, inclusive, perguntar qual delas querem que sopres.

Sempre acertas

EFEITO: O mágico apresenta uma quantidade de moedas. Pede a um espectador que retire algumas e faz o mesmo. Pede ao espectador que conte as suas moedas (sem que o mágico veja) e, depois, entrega-lhe as que tinha. Se o número de moedas do espectador era par, ao somar as do mágico, será ímpar. E, pelo contrário, se o espectador tinha um número de moedas ímpar, agora será par.

EXECUÇÃO: É muito fácil, pega sempre num número ímpar de moedas. Experimenta.

Lenço mágico

EFEITO: Mostras um baralho. Cortas várias vezes. Pedes que o público escolha uma carta, que a vejam bem e recordem qual é. A seguir, sem olhar, colocas esta carta sobre o maço e embaralhas. Pedes um lenço, o elemento mágico. Cobres com ele o baralho, mas não totalmente. As figuras podem ser vistas.

Pegas no maço de cartas com a mão direita e, com a ajuda do dedo indicador da mão esquerda apoiado ao lado do maço, a carta escolhida vai subindo lentamente até sair do baralho. E tudo isso graças aos poderes mágicos do lenço do espectador...

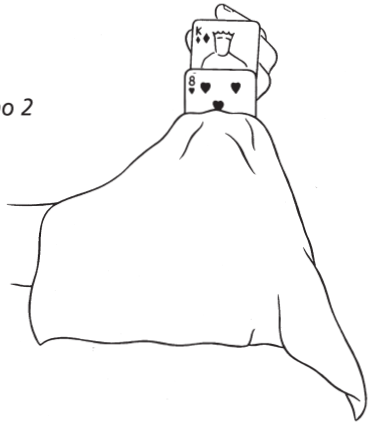
MATERIAL: Um baralho.

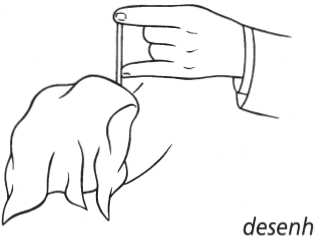
EXECUÇÃO: Ao embaralhar, mantém na sua posição a primeira carta (que é a escolhida). Pega no baralho, na posição vertical, com a mão esquerda. Pede um lenço, explicando que será usado como um elemento mágico.

Cobre a metade do baralho. Assim poderás fazer o teu trabalho com toda a liberdade.

desenho 1

desenho 2





desenho 3

Agora pega no baralho com a outra mão ou seja, a direita (as figuras sempre voltadas para o público). Cobre com o lenço a metade do maço de cartas (a mão esquerda ficou livre).

Finalmente, explica que, graças ao lenço e com a simples ajuda do dedo indicador da mão esquerda farás aparecer a carta escolhida. Na verdade a carta sobe devido à pressão exercida pelo dedo mínimo, uma vez que é a última.

Quando a carta escolhida tiver subido até a metade, pega nela com os dedos indicador e médio e mostra ao público.

O público pensará que a carta aparece da metade do maço.

A colher mágica

EFEITO: Diante dos olhos do público, o mágico bebe um copo de refrigerante, mas com uma colher, aspirando através dela.

MATERIAL: Um canudinho, um copo de líquido e uma colher.

EXECUÇÃO: Pões o canudinho atrás da colher e aspira através dele. Se for preciso, prepara o canudinho, cortando-o um pouquinho menor que a colher.

Adivinhação electrónica

EFEITO: Cortas o baralho, fazendo duas pilhas iguais. Abres uma delas em forma de leque e pedes a um dos espectadores que escolha uma carta. A seguir abres a outra pilha e pedes a outro espectador que escolha outra carta. Os dois olham as suas cartas secretamente, de modo que apenas eles sabem quais são, cada um a sua. Pedes que coloquem cada carta na sua pilha. Depois abres uma das pilhas, virada para ti, e rapidamente retiras uma carta, colocando-a virada para baixo, sobre a mesa. Repete o mesmo procedimento com

a outra pilha. Pergunta aos dois espectadores quais eram as suas cartas. Quando eles disserem, desviras as duas cartas e são exactamente as que eles tinham dito.

MATERIAL: Um baralho de póquer ou bridge.

EXECUÇÃO: Antes de apresentar o número, tens que preparar o baralho. Separa todas as cartas vermelhas numa pilha e as pretas noutra. Dobra um pouquinho para o alto a ponta inferior esquerda da primeira carta da pilha que deixarás em baixo antes de formar um único maço com as duas. Assim, quando juntares as duas pilhas, poderás localizar a divisão entre as cartas vermelhas e as pretas.

Corta o baralho por esse sinal. Pega numa das pilhas, abre em forma de leque e pede a um dos espectadores que escolha uma carta. Repete o procedimento com o outro espectador. Neste momento, aproveitas para inverter a posição das duas pilhas. Desta forma a carta vermelha será colocada sobre a pilha de cartas pretas e a carta preta, sobre a pilha de vermelhas. Então abre em forma de leque uma das pilhas. Localizarás imediatamente a carta por ser de cor diferente. Deixa-a sobre a mesa. Repete o mesmo procedimento com o outro espectador, deixando, também, esta carta sobre a mesa.
As duas viradas para baixo. Pergunta aos espectadores que carta tinham escolhido. Depois que disserem, desvira as cartas.
Também podes fazer uma única pilha, depois que os espectadores tiverem colocado as cartas e retirar as duas desse único maço. Depois embaralha (terás desfeito a combinação) e mostra que todas as cartas são diferentes.

Acerto inesperado

EFEITO: Misturas no baralho uma carta escolhida por um dos espectadores. Pedes que cortem o baralho formando três pilhas. Pedes ao espectador que escolheu a carta que assinale uma das três pilhas. Pedes que diga em voz alta que carta era. A primeira carta da pilha assinalada é a carta que ele tinha escolhido antes.

MATERIAL: Um baralho normal.

EXECUÇÃO: Pede a alguém que escolha uma carta, que a memorize e que a coloque sobre o baralho. "Embaralha com truque" (ver "Embaralhar com truque" na Oficina de Magia). A segunda fase consiste em cortar o maço em três partes. Naturalmente prestarás atenção para saber qual das pilhas contém a carta escolhida. Pede que assinalem uma das pilhas. Se indicarem a pilha onde está a carta escolhida, pede ao espectador que diga em voz alta qual era a carta. Desviras a primeira carta dessa pilha... e aí está ela. Se te apontarem outra pilha diz: "Muito bem. Retiramos este". Em outras palavra, deves procurar que fique sobre a mesa a pilha que tu sabes que contém a carta escolhida.

Predição de um resultado

EFEITO: Entregas sucessivamente a três pessoas do público um bloco de papel. Cada uma dessas pessoas deverá escrever um número de três algarismos, em forma de parcelas de uma adição. Pedes a um quarto espectador que some esses números e que diga o resultado em voz alta. Quando disser, levantarás a manga da camisa do braço esquerdo. Esfregarás cinza no antebraço e aparecerá o resultado da soma.

MATERIAL: Um bloco de papel, lápis, um pouco de cinza e um pouco de anis.

EXECUÇÃO: Antes de começar, prepara a quinta ou sexta folha do bloco com três parcelas de uma soma, compostas por números de três algarismos. Com um pincel molhado em anis escreve o resultado dessa soma no antebraço esquerdo. Deixa secar e ficará invisível. Cobre com a manga e começa a actuação. Pede, então, ao primeiro espectador que escreva um número de três algarismos na primeira folha do bloco. Ao segundo espectador, outro número de três algarismos embaixo do primeiro. E o mesmo com a terceira pessoa.

Dirigindo-te a um quarto espectador para pedir-lhe que efectue a soma, pelo caminho aproveitas para virar as folhas do bloco, deixando por cima a soma que tu tinhas preparado. A seguir levanta a manga e esfrega um pouco de cinza no lugar onde tinhas escrito com anis. Aparecerá o número porque a cinza fica aderida no anis. Os dois resultados coincidem.

IMPORTANTE: Não esqueças de recolher imediatamente o bloco depois que tenha sido feita a suposta soma escrita pelo público.

Moeda mágica

EFEITO: Anuncias ao público que uma das duas moedas que estão sobre a mesa passará através dela. Dizes: "Um, dois, três" e, dando um pequeno golpe mostras que a mão está vazia e a moeda passou através da mesa. Mostras então na mão direita (que estava sob a mesa) com as duas moedas juntas.

MATERIAL: Duas moedas.

EXECUÇÃO: Deves fazer este truque sentado, com o público diante de ti, que estarás atrás de uma mesinha. Coloca duas moedas sobre a mesa, perto da borda e separadas uma da outra uns 20 cm. Põe as mãos sobre as moedas, como para pegar nelas. Na verdade, o que fazes é pegar na moeda da direita e deixar cair a da esquerda nos teus joelhos (deixa-os bem juntos). Põe a mão esquerda bem fechada (como se tivesses nela a moeda) no centro da mesa.

Mostra ao público a mão direita com a moeda. Mete-a, com a moeda, embaixo da mesa. Ao passar com esta mão pelos joelhos, recolhe a moeda, pegando-a com a ponta dos dedos e conservando a outra dentro da mão. Anuncia aos espectadores que a moeda da mão esquerda (que está vazia) passará através da mesa. Conta até três, abre a mão esquerda, dando um pequeno golpe na mesa. Ao mesmo tempo, separando os dedos da mão direita, solta a moeda que aí estava. Ao tocar a moeda que tinhas na palma da mão, fará um som que dará a impressão de que realmente atravessou a mesa.

Mostra as duas moedas juntas na mão direita. O efeito é realmente surpreendente. Deves ensaiar várias vezes, até que os movimento sejam perfeitos.

A moeda e o copo

EFEITO: Mostras um copo com água, uma moeda e um lenço. Colocas a moeda sobre o lenço e cobres o copo com ambas as coisas. Fazes a moeda cair no interior do copo.
Retiras o lenço e demonstras que a moeda está dentro do copo. Voltas a cobrir o copo e, depois de alguns passes mágicos, retiras o lenço. A moeda já não está ali. Bebes a água e, ao secar os lábios com o lenço, a

moeda aparece no seu interior.

MATERIAL: Um copo de vidro com água até a metade, um lenço e uma moeda que pedirás emprestada.

EXECUÇÃO: Coloca o copo na palma da tua mão esquerda. Com a direita pega no lenço e na moeda que está no seu centro, executando os movimentos descritos a seguir.

a) Pega no lenço com a mão direita, que está livre. Pega na ponta do lenço mais próxima a ti com o indicador e o polegar. Cobre a moeda até juntar as duas pontas do lenço, pegando nela por baixo deste.

b) Mostra a moeda que tens entre os dedos, dentro do lenço.

c) Ao cobrir o copo, finge que deixas cair a moeda no seu interior. Na verdade não é assim.

Aproveitando que está tudo coberto pelo lenço, deixa a moeda deslizar pela parede externa do copo até chegar na tua mão. Põe o copo ainda coberto sobre a moeda que tens na palma da mão (no centro).
Quando retirares o lenço, o público pensará que a moeda está dentro do copo.

Voltas a cobrir o copo e, antes de retirar novamente o lenço, deslocas um pouco o copo, de modo que a moeda fique livre na palma da mão e possas pegar nela ao levantar o lenço. Deixa a moeda sobre a mesa, coberta pelas pontas do lenço. Antes, porém, deixa o copo sobre a mesa para que o público possa comprovar a desaparição da moeda.

A seguir, bebes a água, abres o lenço para secar os lábios e a moeda estará no seu interior.

A caneta que foge

EFEITO: Cobres uma caneta que tens na mão com um lenço. A caneta desaparece.

MATERIAL: Uma caneta e um lenço.

EXECUÇÃO: Pega numa caneta com um lenço. Deve-se poder ver a forma da caneta (na posição vertical) dentro do lenço. Ao cobrir com o lenço, levantas o dedo indicador para manter o lenço, ao mesmo tempo que deixas a caneta escorregar para o interior da tua manga. Levanta o lenço. A caneta já não está ali. Para efectuar este número de uma forma limpa, deves usar um casaco.

Desaparição misteriosa

EFEITO: Com um lenço, pegas num covilhete que está dentro de uma caixa. O covilhete desaparece do lenço e volta para a caixa.

MATERIAL: Um lenço normal, um covilhete da tua caixa de mágicas e um círculo de papelão do mesmo tamanho que a boca do covilhete.

EXECUÇÃO: Sem que ninguém veja, coloca o círculo de papelão (do tamanho da boca do covilhete) embai-

xo do lenço.
Pega no lenço pelo círculo de papelão com os dedos polegar e índice da mão direita como se aí estivesse o covilhete retirado da caixa. Sacode o lenço, tendo o cuidado de não soltar o círculo de papelão, para que ninguém o veja. Guarda o lenço no bolso. O covilhete "voou".

Mostra a caixa, faz alguns passes mágicos e o covilhete está dentro.

Controlo remoto

EFEITO: Entregas ao público uma fita métrica e vários clipes. Pedes que coloquem os clipes que quiserem em quaisquer números, e que somem os valores marcados pelos clipes na fita métrica pelos dois lados.

O resultado coincidirá com o número que tinhas anotado num papel no princípio do jogo, papel este que está em poder do público para não poder ser manipulado.

MATERIAL: Uma fita métrica de 150 cm (das que existem nas caixas de costura), 10 clipes de escritório, bloco, caneta e uma bandeja ou um prato.

EXECUÇÃO: O segredo é matemático. Consiste em saber imediatamente quantos clipes foram utilizados e multiplicar esse número por 151.
Subtraindo de 10 o número de clipes que vires na bandeja ou prato, saberás o número que deves multiplicar por 151. Uma vez que já sabes quantos clipes foram utilizados, podes fazer esse cálculo enquanto o público aponta e soma os números marcados. Entrega o papel a um dos espectadores, pedindo-lhe que o guarde até o final do número.

Papel rasgado e recomposto

EFEITO: Rasgas uma tira de papel em vários pedaços. Fazes com eles uma bolinha. Dizes que vais recompor o papel com o teu poder mágico. Neste momento a bolinha cai ao chão. Juntas e dizes que, apesar de ter caído ao chão, vais emendar novamente o papel. Passas a varinha mágica pelo papel amassado. Desamassas e está inteiro.

MATERIAL: Duas tiras pequenas de papel fino, da mesma cor e medidas; uma caixa onde vais colocando os objectos que usas e que serve para as cargas e descargas dos truques; e a varinha.

EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, faz uma bolinha com uma das tiras de papel. Esconde-a completamente da vista do público entre o dedo polegar e a mão. Mostra a outra tira, rasga-a e faz uma bolinha com os pedaços. Nesta operação troca a rasgada pela inteira, deixando a rasgada entre o dedo e a mão.

Quando a bolinha cair ao chão, dirás que tentarás fazer o jogo, apesar desse percalço e deixas a bolinha sobre a mesa.

Para que compreendas melhor, a bolinha que deixas cair ao chão e que desta forma fica à vista de todos é a inteira. Quando fores pegar na varinha, deixarás a bolinha feita com o papel rasgado na caixa. Faz uns passes mágicos e abre a bolinha. O papel está inteiro.

Predição hipnótica

EFEITO: Anuncias que escreverás uma predição num papel que entregarás dobrado a um dos espectadores, pedindo-lhe que não o abra até o final da experiência. A seguir, distribuis quatro pilhas de cartas e pedes ao espectador que escolha uma, advertindo-lhe que fará essa escolha sob efeito hipnótico e que escolherá exactamente o que escreveste no papel que tem em seu poder.

MATERIAL: Um baralho, uma caneta e uma folha de papel.

EXECUÇÃO: Prepara quatro pilhas cuja soma das cartas seja SETE.
Por exemplo: 1 + 2 + 3 + 1 = 7;
ou 1 + 4 + 2 = 7. Tens que lembrar-te quantas cartas contém cada grupo.

É fácil: primeiro grupo = 4 cartas, segundo grupo = 3 cartas etc.

Portanto é fácil recordar 4-3-5-7. Ou seja, as cartas que compõe cada grupo e que irás deixando sobre a mesa. O número 7 do último grupo significa que contarás SETE cartas (sem somar os seus valores).

No papel estará escrito: "ESTA PILHA ESTá COMPOSTA POR UMA SOMA DE SETE".

A seguir faz o que se explica no efeito e a predição será exacta.

O copo que atravessa a mesa

EFEITO: Um copo está sobre a mesa. Depois de ser coberto com um papel e mediante uns passes mágicos com uma moeda que serve de talismá, atravessa a mesa e cai na mão do mágico.

MATERIAL: Um copo não muito grande, um papel grosso que o possa cobrir completamente e duas moedas.

EXECUÇÃO: Pede uma moeda a alguém. Coloca-a sobre a mesa, tampando, a seguir, com o copo e cobrindo tudo com o papel que deve sobressair um pouco do copo.

Anuncia que o copo vai atravessar a mesa. Para demonstrar que o copo continua ali, move-o para a esquerda e para a direita. A moeda bate nas paredes do copo, produzindo um som característico. Então diz ao público que te enganaste, que a moeda deve ir sobre o copo e não embaixo dele. E, melhor ainda, duas moedas.

Assim aumentará a magia. Enquanto procuram uma moeda, aproveita para aproximar à borda da mesa o copo coberto com o papel, deixando-o cair nos teus joelhos. Em seguida volta a colocar o suposto copo (na realidade é só o papel) no sítio onde estava e, sobre ele, as moedas. Amassa o papel com um golpe seco. O copo desapareceu.

Com a mão esquerda, retira-o imediatamente de baixo da mesa como se o tivesses recolhido quando a atravessou.

Devolve as moedas. Já "extraíste" toda a sua magia.

A garrafa mágica

EFEITO: Metes uma das pontas de uma corda no interior de uma garrafa normal. Segurando pela outra ponta, balanças a garrafa e ela não cai. Depois tiras a corda da garrafa e deixas o público examinar. Ambas as coisas são normais.

MATERIAL: Uma garrafa não muito grande, se possível, preta; uma corda de uns 50 cm; e uma bolinha de borracha que passe pelo gargalo da garrafa (também pode ser de cortiça; o que tiveres mais a mão).

EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, esconde dentro da garrafa uma bolinha de borracha. A grossura da corda e da bolinha devem ser equivalentes ao diâmetro do gargalo da garrafa. Quando introduzires a corda na garrafa, inverte lentamente a sua posição, até ficar com a boca para baixo. Isso faz com que a bolinha caia no gargalo, apoiando-se na corda. Dá um puxãozinho na corda. A bolinha não permitirá que a corda saia. Podes, inclusive, balançar a garrafa.

Depois de algum tempo e antes de entregar o material ao público para examinar, retira a corda com cuidado e, depois, retira também a bolinha de borracha. Esconde-a na palma da mão e, aproveitando enquanto o público examina a corda e a garrafa, deixa-a no bolso.

Revista mágica

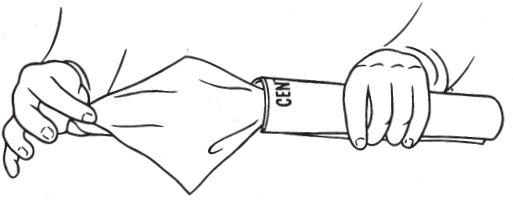
EFEITO: Mostras uma revista, passando várias páginas para provar que não há nada no seu interior. Enrolas a revista, passas a varinha sobre ela e, com os dedos indicador e polegar a mão direita, retiras três lenços coloridos.

MATERIAL: Uma revista, cola e três lenços coloridos.

EXECUÇÃO: Dobra uma das páginas centrais sobre si mesma duas vezes. Cola a extremidade livre de cima a baixo e também a parte inferior.

Coloca neste compartimento que criaste três lenços de seda pequenos, amarrados um ao outro.
Com a revista na horizontal, mostras algumas páginas, parando antes de chegar ao "depósito" dos lenços.

tubo colado na parte de baixo e no centro da revista



revista enrolada, pronta para a produção de lenços

Fecha a revista. Enrola-a sobre si mesma, na vertical, para poder retirar os lenços com facilidade. Passa a varinha sobre a revista e retira os lenços. Será mais fácil se, discretamente, inclinares um pouco a revista para o teu lado. Depois que tiveres retirado os lenços, folheia novamente a revista, virada para o público para que comprovem que não contém nada no seu interior.
O efeito é muito bom.

Variação

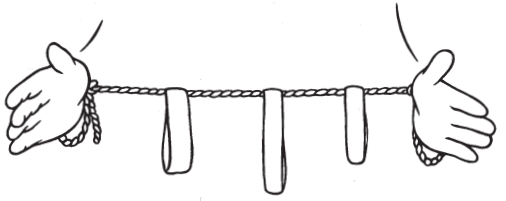
Depois de retirar os lenços, enrola novamente a revista. Mete os lenços no interior do tubo. Folheia a revista, demonstrando que desapareceram.

Este truque só é possível devido ao pouco volume que ocupam os lenços de seda. Amarra-os pelas pontas para os nós serem pequenos.

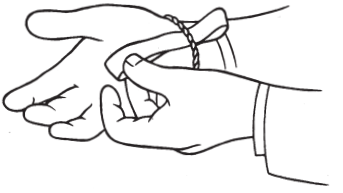
Escolhe a cor

EFEITO: Deixas que o público examine um cordão e três fitas de cores diferentes.
Amarras as fitas em forma de argola. Passas o cordão pelas argolas e pedes que alguém amarre as suas extremidades nos teus pulsos. Cobres as mãos com um lenço grande e pedes que escolham uma cor. Sopras o lenço.

Este cai ao chão e a fita escolhida está na tua mão apesar de o cordão continuar amarrado nos teus pulsos.



desenho 1



desenho 2

MATERIAL: Três pedaços de fita de cores diferentes, de uns 50 cm cada um; e um pedaço de cordão de uns 125 cm de comprimento.

EXECUÇÃO: O segredo está na forma de retirar do cordão, sob o lenço, a argola escolhida. Primeiro passa a argola para o pulso esquerdo, de forma que fique como uma pulseira. Depois basta passar a argola por baixo do cordão do pulso, com a mão direita. Tens que fazer tudo isso muito rapidamente.

Quando soprares o lenço, já deverás ter a fita na mão.

Ovo que se transforma em confetti

EFEITO: Um ovo inteiro transforma-se em confetti que cai num prato.

MATERIAL: Um ovo, confetti e um prato.

EXECUÇÃO: Esvazia um ovo. Quando estiver seco, faz um furo na sua base e enche com confetti. Volta a tampar com fita adesiva.
Mostra o ovo ao público, tapando a fita adesiva com o dedo polegar. Pega no prato e diz: "um, dois, três!".

Quebra o ovo contra o prato (tapando sempre com a mão).
O confetti cairá e o ovo desaparecerá, triturado entre os pedacinhos de papel.

Embaralhar com truque

Esta é uma forma simples e eficaz de embaralhar com truque.
Pega no baralho com a mão esquerda, as cartas viradas para a esquerda. O polegar tocando a primeira carta e os outros dedos, o dorso da última. Aperta a mão direita com os dedos na posição antes explicada. Com a mão direita (pegando nas cartas pelos lados estreitos, o polegar pela parte de dentro e os dedos anelar médio e indicador, pela de fora) levanta todo o maço, menos as cartas de cima e de baixo. As duas cartas ficarão juntas na mão esquerda. Sem soltar o maço da mão direita, passa-o adiante dessas duas cartas. '

Agora embaralha em redondo, isto é, passando grupos de cartas adiante ou cartas do centro para diante e apertando sempre o baralho com os dedos da mão esquerda. A carta de cima permanecerá sempre no mesmo lugar.

Outra forma de embaralhar com truque

Pedes que alguém escolha uma carta. Cortas o baralho em dois maços, um na mão esquerda e outro na direita. Pedes que coloquem a carta escolhida no maço da esquerda. Ao colocar a metade direita sobre a esquerda, introduzes o dedo mínimo da mão esquerda, de forma que o maço pareça unido quando pressionas com as duas mãos. Imediatamente pegas no maço de cima pela separação, passando esse maço adiante.
A carta escolhida fica por cima.

Continua embaralhando conforme explicado, apertando o baralho para a carta deslizar e não se mover do seu sítio.

Desta maneira, sempre saberás onde está a carta escolhida.

O pêndulo misterioso

EFEITO: Adivinhar uma carta mediante uma aparelho de radiestesia.
MATERIAL: Um baralho, um fio ou um cordãozinho e uma bolinha ou uma chave que possa ser amarrada no cordão.

EXECUÇÃO: Pede que escolham uma carta, que a memorizem e que a coloquem sobre o baralho. Embaralha com truque (ver "Embaralhar com truque" na Oficina de Magia), de forma que a carta fique por cima de todas. A seguir, divide o baralho em quatro pilhas, recordando sempre em qual delas está a carta conhecida.

A partir daqui é só uma questão de graça para apresentar o efeito. Posicionas o pêndulo improvisado sobre uma das pilhas, movendo-o em sentido de vaivém. Repetes com o seguinte. Quando chegares à pilha onde está a carta escolhida, moverás o pêndulo em sentido circular.

Finge uma grande concentração.

Desvira a primeira carta e aí estará a que o espectador tinha escolhido.

Magnetismo

EFEITO: Pedes a uma pessoa do público que escolha uma carta e que a memorize. Pedes que coloque a carta no baralho. Embaralhas e anuncias que tentarás demonstrar o poder magnético das tuas mãos, colocando-as sobre as cartas. Desvira uma carta e é a escolhida.

EXECUÇÃO: Para executar este truque, deves ler as explicações da Oficina de Magia referentes a "embaralhar com truque" e "controlo da carta".

Pede que escolham uma carta, que a memorizem e coloquem sobre o baralho. Embaralha, tendo o cuidado de que a carta escolhida fique sempre em cima. Põe o baralho sobre a mesa. Passa-lhe as mãos por cima e levanta a carta escolhida.

A carta detective

EFEITO: Dizes que tens uma "carta detective" que localiza qualquer carta que tu queiras. Deixas as cartas sobre a mesa e escreves algo num papel que dobras e entregas a alguém do público.

Depois pedes a essa pessoa que escolha uma carta, que a memorize e ponha sobre o maço. Pedes, então, que corte várias vezes o baralho para que a carta não possa ser localizada.

Finalmente, pedes que leiam em voz alta o que tinhas escrito: "A sua carta está junto com o ÁS de PAUS". Pedes ao espectador que procure a sua carta no baralho. Encontrará essa carta junto com o ÁS de PAUS.

MATERIAL: Um baralho, papel e caneta.

EXECUÇÃO: Primeiro embaralha as cartas. Quando o fizeres olha bem qual é a carta de BAIXO. Explica o que se diz no efeito sobre a "carta detective". A seguir escreve no papel: "A sua carta está junto com o ÁS de PAUS". Segue conforme explicado no EFEITO. Quando se corta, as cartas permanecem sempre na mesma ordem.

Finalmente pedes que leiam a predição. Será correcta.

IMPORTANTE: Se, depois de cortar várias vezes, a carta conhecida (neste exemplo o ÁS de PAUS) ficar por baixo, a que o espectador escolheu será a primeira. Neste caso, pede que corte uma vez mais.

Predição

EFEITO: Entregas um envelope fechado contendo um papel no qual está escrito o nome de uma carta. Embaralhas e pedes que digam um número entre 10 e 20 e que somem os dois algarismos desse número.

Quando te dizem o resultado, contas esse número de cartas. A seguinte é a que está escrita no papel, dentro do envelope.

MATERIAL: Um baralho, caneta, papel e envelope.

EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, escreve no papel a carta que estiver na NONA posição no baralho, de cima para baixo.

Embaralha as cartas do meio e as de baixo, sem misturar as de cima. Deixa o maço sobre a mesa e entrega o envelope fechado (com a predição escrita) a um dos espectadores.

Pede a outra pessoa que diga um número de 10 a 20, excepto estes dois números.
Suponhamos que diga o número 12. Conta 12 cartas.
Deixa-as, viradas para baixo, sobre a mesa. Retira o resto do baralho.
Para complicar ainda mais, pede que somem os dois algarismos do número: 1 + 2 = 3. Conta as três cartas de baixo da pilha de doze e a seguinte será a carta cujo nome está escrito dentro do envelope.
Pede que abram o envelope.
Ficarão surpresos.

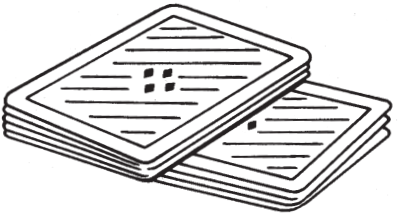
Carta virada

EFEITO: Pedes a alguém que embaralhe um maço de cartas e escolha uma. Pegas no baralho e pedes ao espectador que introduza nele a carta que tinha escolhido. Estendes o baralho com as cartas viradas para baixo e aparece a carta escolhida pelo espectador, virada para o alto.

MATERIAL: Um baralho.

EXECUÇÃO: Pede a uma pessoa do público que embaralhe as cartas, escolha uma e devolva o maço. Pede a essa pessoa que memorize a carta. Também podes mostrar a carta a outras pessoas. Quando estiverem distraídos olhando a carta, passa a primeira carta para baixo do maço, virando-a para o alto. Depois vira todo o baralho. Todas as carta ficarão viradas para o alto, menos a primeira. Pedes que introduza a carta que tinha escolhido no meio do baralho, virada para baixo, naturalmente.

Coloca o baralho sobre a mesa, virando todas as cartas novamente. A carta que anteriormente tinhas virado fica na parte de baixo, sem ser vista.
Abre as cartas em forma de leque, viradas para o público, e no meio do baralho, aparece o dorso de uma única carta: a carta que o espectador tinha escolhido.



Como forçar uma carta

Muitas vezes é preciso que alguém do público escolha uma determinada carta —a que convém ao mágico— sem que ninguém note o truque. Isto se chama forçar uma carta.

EXECUÇÃO: Põe por cima do baralho a carta que te interessar. A seguir, pede a alguém do público que corte e põe a parte inferior do baralho em ângulo recto sobre a parte superior, a fim de "marcar o corte".
Neste momento deves distrair a atenção do público falando qualquer coisa. Desta forma esquecerão qual é a metade que o espectador "cortou" (Isto se chama tagarelar ou palrar).
A seguir, pede a outro espectador que levante o corte de cima e veja a primeira carta do corte de baixo. Como esta é a carta que estava sobre as demais no começo, o mágico "forçou a carta".

Surpreendente predição

EFEITO: Embaralha-se um baralho de póquer ou bridge. Separam-se os pares por cores, isto é: conforme forem saindo, duas cartas vermelhas numa pilha, duas cartas pretas noutra; se saírem uma preta e outra vermelha, vão para uma terceira pilha.
Antes de começar estas operações, o ilusionista terá escrito uma predição que será correcta. Dirá algo mais ou menos assim: "A pilha das cartas vermelhas tem duas cartas mais que a pilha das pretas"; ou "A pilha das cartas pretas tem duas cartas menos que a pilha das vermelhas".

A mesma coisa dita de formas diferentes. O resultado coincidirá com a predição, quando os pares forem contados. O mesmo espectador separa os pares.

MATERIAL: Um baralho completo de póquer ou bridge.

EXECUÇÃO: Exactamente como está explicado no EFEITO. Embaralham-se as cartas. Vai-se separando os pares por cores (descartam-se as que não formam um par, ou seja, uma vermelha e uma preta) até terminar o baralho. Contam-se as duas pilhas: a das cartas pretas e a das vermelhas. A predição escrita no papel será correcta.

SEGREDO: Antes de entregar as cartas para embaralhar, separa duas, quatro ou seis cartas, que sejam pares (de vermelhas ou pretas). Dependendo se retiraste cartas vermelhas ou pretas, escreverás no papel: "A pilha das cartas vermelhas (ou pretas; a cor das cartas que retiraste) tem duas (ou quatro, ou seis) cartas menos que a pilha das pretas (ou vermelhas)".

D.L.Gi.661/98

EDUCA BORRAS, S.A.
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (Barcelona) • SPAIN
www.educaborras.com

EP899/00/11481