

Bienvenue dans le Monde de la Magie

En ouvrant ce coffret plein d'illusions, nous t'invitons à faire tes premiers pas et à te plonger dans le merveilleux monde de la magie.

Progresser, c'est s'améliorer en permanence.

C'est pourquoi il est aussi important de pratiquer les tours encore et encore que de les préparer.

Plus tu développeras ton habilité à réaliser les tours, plus les résultats seront impressionnants.

Plus tu expérimenteras et prépareras les tours, plus ils te paraîtront faciles.

Lis beaucoup, et si possible assiste à de bons spectacles de magie.

Tu apprendras beaucoup des autres, même de leurs erreurs !

Essaie d'être original dans le choix des tours mais n'oublie jamais que certains, même les plus anciens, restent les meilleurs.

Il suffit de les présenter avec style et originalité.

Si tu veux que tout se déroule à la perfection, entraîne-toi encore et encore.

Ne confie jamais à personne les secrets de la magie. Parles-en uniquement à ceux qui souhaitent la pratiquer, comme toi.

Si tu divulgues les secrets au grand public, les tours perdent toute leur magie.

Ne recommence jamais un tour que tu viens de réaliser.

Ne fais pas de spectacle trop long. Le mot d'ordre est court et efficace.

Si tu rates un tour, ne perds pas de temps en excuses. Passe plutôt, tout de suite, au tour suivant.

Comme dernier conseil, nous te rappelons que la magie est finalement un divertissement et que tu dois être le premier à t'amuser. C'est là que le public te suivra.



98. Deviner une carte.....	53	150. Je devine le contenu	73
99. Deviner l'âge d'un spectateur	53	151. Deviner une carte de façon spectaculaire....	73
100. Un verre en équilibre	54	152. Tour de passe-passe avec une pièce.....	74
101. La magie du sept.....	54	153. La pièce fugitive	74
102. Une pièce de monnaie disparaît	54	154. Garçons et filles.....	75
103. Un tour rapide.....	55	155. Comme un éclair	75
104. Prémonition	55	156. Le débrouillard et le benêt.....	76
105. Le sac et les cartes	55	157. Translation magique	76
106. Eau magique.....	56	158. Le pressing	77
107. Énigme en trois couleurs	56	159. Les couleurs télépathiques	77
108. La carte ascenseur	57	160. Du jaune au vert.....	77
109. Gag comique le fil sans fin	57	161. Lecture mystérieuse.....	78
110. Le crayon voyageur	57	162. Passe-passe du sucre.....	78
111. Petit pain surprise	58	163. Divination prodigieuse.....	78
112. Le fil de laine et la bague.....	58	164. Les mots magiques : « Magie Borrás »	79
113. Comment fabriquer des serpentins.....	59	165. Le bracelet sur la corde.....	79
114. Perles de couleur.....	59	166. Un anneau qui disparaît	80
115. La pièce de monnaie qui sanglote	59	167. Il ne reste qu'une carte.....	80
116. Le doigt de Frankenstein	59	168. Le stylo fugitif	80
117. Les dames et le roi	60	169. Les 4 as.....	81
118. Le souffle précis.....	60	170. Les retrouvailles.....	81
119. Succès garanti	60	171. Le bâtonnet réparé	81
120. Le foulard magique.....	61	172. L'élastique sauteur	82
121. La cuillère magique.....	61	173. Des foulards en scène	82
122. Énigme électronique.....	61	174. Des foulards en scène (variante).....	82
123. Tu devines à tous les coups.....	62	175. Le verre houdini	83
124. Prédiction d'un résultat	62	176. Le foulard lutin.....	83
125. Pièce de monnaie magique	63	177. Le foulard lutin (variante)	83
126. Les pièces de monnaie dans le verre	63	178. Le foulard lutin (une autre variante).....	84
127. Le stylo qui s'échappe.....	64	179. Blanc, vert et jaune	84
128. Disparition d'un gobelet.....	64	180. L'énigme des anneaux.....	84
129. Contrôle à distance	64	181. Une mini disparition	85
130. Papier déchiré et reconstitué	65	182. L'horloge mystérieuse	85
131. Prédiction hypnotique	65	183. Comment contrôler une carte	86
132. Le verre qui traverse la table.....	65	184. Le mystère des as.....	86
133. La bouteille magique	66	185. Deviner les cartes au toucher	86
134. La revue magique.....	66	186. La carte fantôme	87
135. Une couleur au choix	67	187. Une double divination	87
136. L'œuf transformé en confetti	68	188. Le jeu des 21 cartes.....	87
137. Le pendule mystérieux.....	68	189. Le magicien le savait déjà.....	87
138. Magnétisme	68	190. L'horloge	88
139. La carte détective	68	191. La carte collée au plafond	88
140. Prédiction.....	69	192. Les trois cartes choisies	89
141. La carte retournée.....	69	193. Un tour mathématique.....	89
142. Prédiction surprenante	69	194. La carte voyageuse.....	89
143. La pièce qui tourne	70	195. Pair ou impair ?	90
144. Encore plus difficile	70	196. Un tour comique (gag)	90
145. Coup de théâtre	71	197. Des trios inégaux.....	90
146. Apparition surprenante d'une pièce de monnaie..	71	198. Un tour de cartes avec trois tas.....	91
147. Escamotage d'une pièce de monnaie	71	199. Un test d'habileté.....	91
148. Les pouvoirs du magicien	72	200. Des pièces équilibristes	92
149. Illusion ambulante.....	72	201. Un pion disparaît entre deux verres	92

BRÈVE HISTOIRE DE LA MAGIE

Le mot *MAGIE* vient de « *MAGUS* », ancien vocable sous lequel les Mèdes et les Perses désignaient leurs prêtres. Le tour le plus ancien est sans doute celui des verres (ou gobelets) et des boules. Chez les Romains, le terme qui qualifiait le mage était *ACETABULARIUS*, qui signifie « celui qui joue avec les verres de vinaigre ».

La plus lointaine mention concernant la magie remonte à l'illusionniste *DEDI*, selon des papyrus trouvés dans une ancienne tombe égyptienne et traduits plus tard. *Dedi* vécut sous le règne de *Khoufou* (connu sous le nom de *Khéops*), pharaon d'Égypte qui fit construire la grande pyramide de Gizeh. À son époque, *Dedi* était une légende et inspirait la crainte chez ses contemporains. Le Pharaon en personne le fit mander près de lui. *Dedi* démontra ses pouvoirs sur la scène du palais de pierre de *Memphis*, résidence des rois d'Égypte durant plus de cinq mille ans.

Pendant la représentation (que rapporte une inscription égyptienne), *Dedi* demanda qu'on lui apporte une oie. Il lui trancha la tête d'un coup de couteau et la posa sur sa paume ouverte. Sous les yeux ébahis du pharaon, il se mit à caresser l'oie à grand renfort de gestes et d'invocations, puis la posa sur le sol ; et l'oiseau reprit sa marche... la tête parfaitement en place.

Ses successeurs se disaient envoyés des dieux. Pour le démontrer, ils créaient de fabuleuses illusions. Telle cette statue, placée sur l'autel du temple d'*Isis*, de laquelle une source de vin coulait en permanence afin que les dieux puissent éteindre leur soif.

Tandis que de puissants illusionnistes comme *Dedi* émerveillaient les rois, d'autres présentaient des tours plus simples aux gens du peuple. Verres, gobelets et balles faisaient partie depuis longtemps de l'attrail du magicien. Et ils gardent tout leur attrait aujourd'hui encore. Au début du premier siècle de l'ère chrétienne, le tour des verres et des gobelets était déjà universel.

De leur côté, les sorciers des tribus indiennes d'Amérique du Nord maîtrisaient déjà tous ces trucs et réalisaient des prouesses bien supérieures à celles d'Orient et d'Occident. En voici une : le sorcier plaçait une flèche dans un panier, pointe vers le sol, puis il commençait à danser... et la flèche prenait vie : elle s'élevait dans les airs et demeurait suspendue au-dessus du panier. Ce n'est là qu'un exemple car les sorciers indiens avaient bien d'autres tours dans leur sac.

Quand le christianisme commença à se répandre au début du Moyen-âge, la pratique de la magie suivit le même mouvement. On distinguait alors trois types de magie : la magie élégante, réservée aux rois et à la noblesse ; les représentations de rue, pour le peuple ; et la magie noire, pratique occulte dont les adeptes prétendaient posséder des pouvoirs surnaturels.

Les illusionnistes ambulants allaient de ville en ville, présentant leurs tours de balles, corde coupée et reconstituée, gobelets et dés. Ils étaient parfois applaudis, parfois conspués, selon le succès de leurs entreprises. Cette vision des possibilités de réussite ou d'échec de l'illusionniste perdurera jusqu'à la fin du XVIII^e siècle. Peu à peu, l'idée d'un Art de l'illusion fera son chemin, surtout en Europe. Le public commencera à voir l'illusionniste comme un artiste capable de réussir à tous les coups.

À la fin du XVIII^e siècle, l'illusionnisme connaît en Europe un tournant radical. Ce sont alors les premières représentations dans de vrais théâtres. Exemple : les magiciens *PHILIPPE* et *PINETTI* dont l'élégance étonnait leurs contemporains.

Le XIX^e voit la consécration de l'illusionnisme et l'apparition d'un magicien qui va révolutionner l'art de fond en comble. Avec habileté, intelligence et un goût exquis, il lui donna ses lettres de noblesse et prépara la scène pour une ère dorée qui durera plus d'un siècle. Son nom : *Robert HOUDIN*.

DIFFERENTES FACETTES DE LA MAGIE

La Magie ou l'illusionnisme se divise en:

- *Magia de scène:* - Grands accessoires
- Magie générale
- Manipulation
- *Magie de Salon*
- *Magie rapprochée ou "close – up"*
- *Magie comique*

TERMES MAGIQUES

BATTRE LES CARTES : mélanger le jeu ou mêler les cartes entre elles.

CHANGER : substituer une chose par une autre, discrètement.

CHARGE : tout ce que l'on peut cacher quelque part (boîte, main, etc.) pour le faire réapparaître par surprise (rubans, foulards, etc.)

COUPER : Séparer le paquet de cartes en deux tas que l'on inverse.

DÉCHARGE : action de se débarrasser d'un objet durant le jeu.

EFFET : impression que le magicien cause au public. Ce que le public « voit ».

EMPALMAGE : dissimuler un petit objet dans la paume de la main.

ESCAMOTAGE : action de faire disparaître un objet des mains.

FORCER UNE CARTE : technique consistant à faire prendre au spectateur la carte que l'on souhaite, sans qu'il s'en rende compte.

GAG : effet comique.

HABILITÉ : principale qualité que doit posséder le magicien.

ILLUSIONNISME : art de créer une illusion et de la faire accepter par le public comme quelque chose de réel.

JEU DE CARTES : paquet de cartes à jouer. On utilise le jeu espagnol (or, coupes, épées et bâtons) et le jeu français (cœurs, piques, trèfles et carreaux).

JEU DE MAINS : nom générique des tours de magie.

LIVRES DE MAGIE : la meilleure aide pour apprendre la prestidigitation. Tu en trouveras un nombre infini dans les bonnes librairies et les magasins spécialisés en magie.

MAGIE RAPPROCHÉE OU CLOSE-UP : celle que l'on réalise tout près du public.

MANIPULATION : ensemble de manœuvres et de mouvements (avec les mains généralement) nécessaires pour créer une illusion.

PAROLES MAGIQUES : on les emploie pour donner du piquant au tour.

Exemples : « abracadabra » « hop ! ».

PARTENAIRE : assistant/e du magicien.

PRESTIDIGITATION : littéralement, signifie « habilité à faire des choses rapidement avec les mains ». Synonyme de magie.

PRESTIDIGITATEUR OU « ESCAMOTEUR » : celui qui fait des tours de prestidigitation, le magicien en général.

ROUTINE : enchaînement des tours que réalise un magicien.

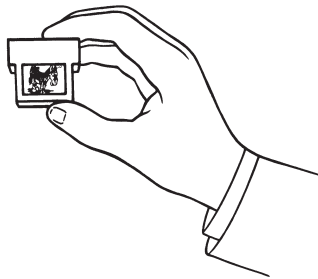
SCÈNE : endroit du théâtre où se produit le magicien.

BAGUETTE MAGIQUE: Baguette censée avoir des pouvoirs magiques, que l'on utilise pour mettre en valeur les effets "magiques" des tours.

EFFET : le magicien présente au public un dé à 6 dessins – un sur chaque face. Il demande à une personne du public de choisir un dessin (sans dire lequel), d'introduire à nouveau le dé dans la boîte, le dessin choisi vers le haut, et de lui donner la boîte fermée avec le couvercle. Après l'avoir approchée de son front, il devine le dessin choisi par le spectateur.

MATÉRIEL : 1 dé avec des dessins et une petite boîte.

RÉALISATION : une fois que le spectateur a placé le dé dans la boîte, il doit la donner au magicien, qui lui tournera le dos pour donner plus d'effet au tour de magie. Profite de ce que tu es retourné pour prendre la petite boîte dans tes mains placées dans ton dos – ainsi tu ne peux pas utiliser de truc – mais, d'un mouvement rapide, change le couvercle de la boîte de côté (voir figure) quand tu te retournes vers le public. Quand tu portes la boîte à ton front pour deviner le dessin par la pensée, tu pourras voir la face choisie par le spectateur. Donne au public la boîte correctement fermée pour qu'il l'examine ; tu dois la fermer pendant que tu l'éloignes de ton front et tu la donnes au public dans un mouvement rapide. Tu peux aussi t'approcher de la table, prendre la baguette magique dans une main et, de l'autre, changer le couvercle de place.



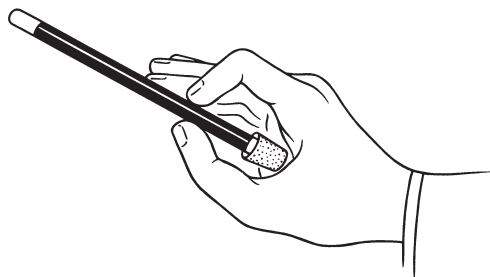
Le dé qui apparaît

EFFET : le magicien montre ses mains vides et un dé à coudre y apparaît après quelques passes magiques avec la baguette magique ou le crayon, sur la main gauche puis sur la droite.

MATÉRIEL : un dé à coudre et une baguette magique ou un crayon.

RÉALISATION : prends la baguette avec la main droite en tenant le dé entre les doigts (fig. 1). Montre la baguette, en la tenant par son centre, de la main gauche ; retourne-la et prends la pointe que tient la main gauche dans la main droite. La baguette est dans la même position mais ses extrémités sont maintenant inversées. En faisant cela, tu enfiles le dé sur l'extrémité de la baguette qui repose sur ta main.

Prends ensuite la baguette de la main gauche, avec le dé enfilé. Il ne te reste plus qu'à prendre la baguette dans la main droite en laissant le dé dans la gauche. Fais quelques passes de baguette magique autour de ta main gauche et fais-y apparaître le dé, soit dans la paume, soit enfilé sur ton index. Nous te recommandons cette dernière apparition.



EFFET : Tu présentes au public deux tubes de ta boîte de magie et tu montres qu'ils sont vides. Puis, tu les places sur la table, légèrement séparés. Tu montres alors une boule que tu introduis dans l'un des tubes choisi par le public. Après quelques passes avec la baguette magique au-dessus du deuxième tube (le vide), la boule que tu avais introduite dans le premier tube choisi par le public apparaîtra dans le deuxième. Surprenant !

MATÉRIEL : deux tubes et deux boules identiques de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Avant de commencer, introduis l'une des boules dans un des tubes (sans que le public puisse te voir). Nous appellerons ce tube le numéro 1.

Quand le tour commence, prends le tube numéro 1 – celui qui contient la boule – en appuyant légèrement les doigts à l'extrémité ; ainsi, la boule reste à l'intérieur sans que personne ne s'en aperçoive. Pose tranquillement ce tube sur la table, à ta droite (si tu fais attention, personne ne verra qu'il contient une boule). Ensuite, tu montres plus franchement le deuxième tube qui, naturellement, ne contient rien. Puis tu le places, un peu séparé de l'autre, à ta gauche.

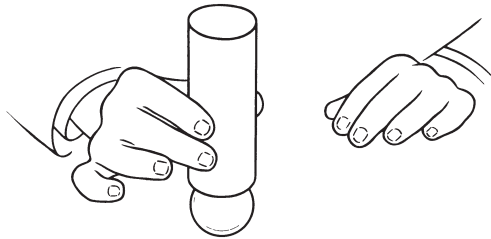
Maintenant, pour distraire l'attention du public, tu demandes à quelqu'un de montrer du doigt l'un des deux tubes. Si la personne montre le premier (celui de droite), tu dis : « Bien, j'appliquerai ma magie sur celui-ci ». Tu prends la seule boule visible sur la table, tu l'introduis dans le tube numéro 2 et, en appuyant légèrement les doigts à l'extrémité de ce tube, tu le soulèves ; la boule ne tombera pas, elle a disparu.

Tu reposes doucement ce tube. Tu soulèves celui de droite (le numéro 1) et la boule que tu avais placée à l'intérieur avant le début de la séance apparaît.

Si la personne du public montre le tube à ta gauche (numéro 2), tu sépares le 1 et tu dis « Bien, j'appliquerai ma magie sur celui-ci » et tu fais la même chose. Répète bien ta représentation. L'effet est surprenant.

À la fin, quand tu enlèves le tube qui contient la boule cachée, emporte-le, et n'oublie pas d'appuyer légèrement sur l'extrémité pour que la boule ne tombe pas.

REMARQUE : il est conseillé de recouvrir d'un tissu la table sur laquelle tu vas travailler ; cela évitera que les boules, en tombant, roulent et fassent du bruit.



Le crayon devin

EFFET : Tu montres un disque sur lequel sont dessinés plusieurs objets. Demande à un spectateur de penser à l'un de ces objets et à chaque fois que l'illusionniste place la pointe du crayon dans l'un des trous du carton, le spectateur soustrait une lettre au nom de l'objet auquel il pense. Arrivé à la dernière lettre, il doit dire « Maintenant ! ». Le crayon se trouvera alors sur le trou correspondant à l'objet auquel le spectateur pensait.

MATÉRIEL : un disque perforé avec des figures.

RÉALISATION : Observe le disque avec les 7 figures. Marque légèrement avec le crayon (avant de réaliser ce jeu) le trou qui correspond au poisson sur la partie Zoo située à l'arrière. Place le disque face aux spectateurs de manière à ce que le trou marqué soit sur le haut (comme s'il s'agissait des 12 h d'une montre). Demande à un spectateur de penser à l'un des dessins du disque. Lorsque c'est fait, demande-lui de soustraire une lettre au nom auquel il pense à chaque fois que tu passes le crayon dans un trou du disque. Arrivé à la dernière lettre, il doit dire « Maintenant ! ». C'est le seul mot qu'il doit prononcer car il doit soustraire les lettres mentalement. Le crayon se trouvera alors sur l'objet auquel il pensait.

La solution est simple. Place le disque à la hauteur des yeux et face au spectateur. La première et la deuxième fois, tu peux mettre la pointe du crayon dans deux trous du disque, peu importe lesquels, mais la TROISIÈME FOIS, tu le placeras toujours dans le trou qui correspond au poisson et que tu as marqué précédemment. À partir de ce moment, place le crayon dans le trou du côté gauche, puis dans le suivant, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (le dos doit être face à toi). Si tu répètes le jeu, tu peux placer le poisson à un autre endroit qu'en haut. Mais souviens-toi qu'à la troisième fois tu dois TOUJOURS placer le crayon sur le trou du poisson. Et toujours dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Si l'expérience ne fonctionne pas, c'est pour l'une des deux raisons suivantes : le spectateur n'a pas bien soustrait ou tu n'as pas suivi le sens indiqué. Entraîne-toi bien parce qu'en changeant le poisson de place, il est très facile de se tromper.

Comme pour la plupart des tours, nous te recommandons de ne pas recommencer ce tour devant le même public.

La balle qui traverse la table

2006

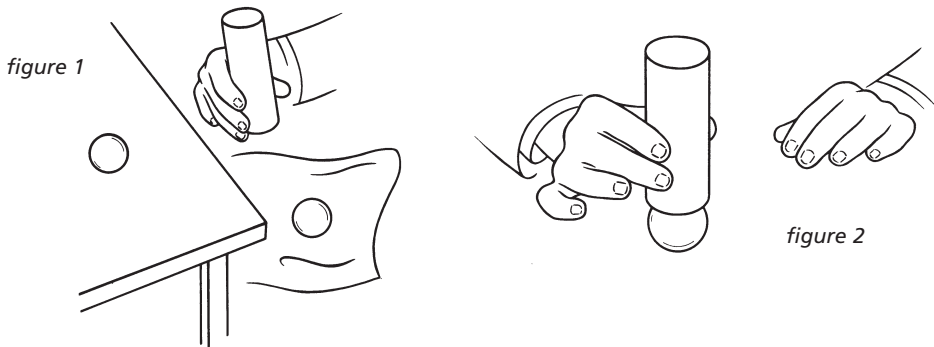
EFFET : une balle placée dans un tube posé sur la table traverse celle-ci pour ressortir en dessous.

MATÉRIEL : un tube et deux balles.

RÉALISATION : avant de commencer le tour, tu caches l'une des balles dans la poche de ton pantalon, où tu auras aussi mis un mouchoir normal (poche droite ou gauche, peu importe). Cette opération doit se faire en cachette, à l'abri du regard des spectateurs. Tu peux alors présenter le jeu quand tu veux.

Assieds-toi à la table et place le tube et la balle dessus. Sors le mouchoir comme si tu voulais te sécher les mains, ou tout autre prétexte, et au lieu de le ranger, tu le places sur tes genoux. Fais comme si tu le rangeais et sors la balle, que tu poseras entre tes genoux sur le mouchoir. Tu pourras faire tout ceci facilement car tu es caché par la table. Personne ne doit se trouver à côté de toi ni derrière toi (figure 1). Commence par prendre de la main gauche la balle que tu as sur le mouchoir et, sous la table, amène-la plus ou moins à la hauteur de l'ouverture du tube. En même temps, tu lances l'autre balle dans le tube et, en appuyant légèrement sur la base de celui-ci (figure 2), tu le soulèves, en gardant ainsi la balle à l'intérieur. Sors la main gauche de sous la table et montre la balle qui, apparemment, a traversé la table. Maintenant, tandis que les spectateurs regardent la balle qui est apparue, profite-en pour laisser tomber (« décharger ») la balle du tube, qui tombera sur le mouchoir que tu as sur tes genoux (figure 1). Tu peux la laisser tomber sans utiliser le mouchoir (à condition que la balle ne tombe pas par terre car on te découvrirait). En magie, le fait d'attirer l'attention du public ou de faire apparaître la balle et de « décharger » en même temps est appelé « misdirection » (se prononce « midirection ») et consiste à ce que les spectateurs ne s'aperçoivent de rien.

REMARQUE : tu dois faire la décharge avec l'extrémité du tube en dessous du niveau de la table (figure 1).



Apparition de boules

2007

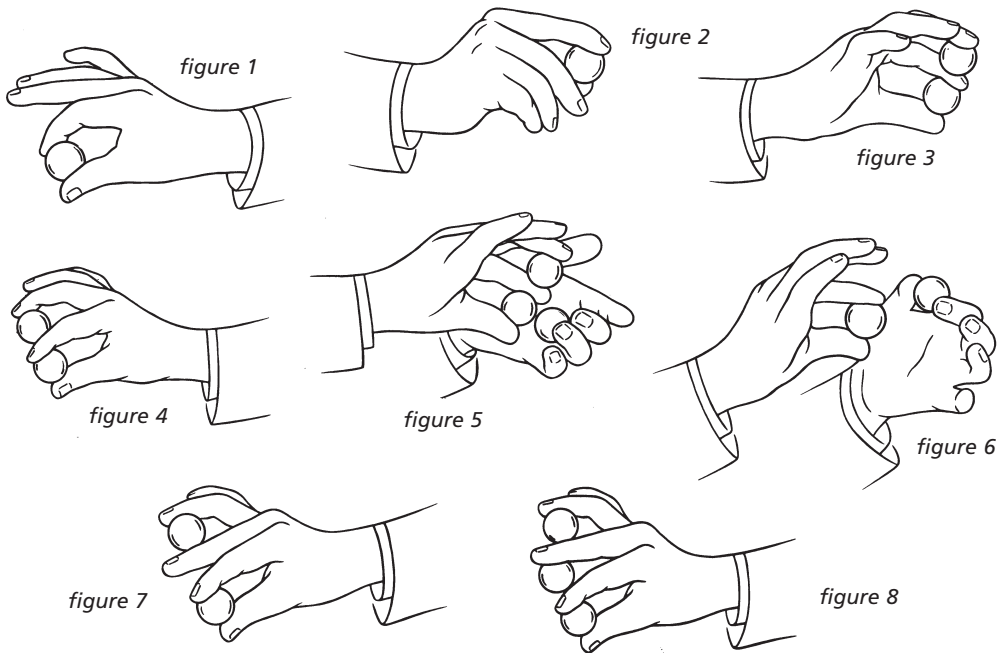
Voici l'un des plus beaux tours de prestidigitation. Tu devras bien t'entraîner. Il n'est pas facile mais la magie de l'effet compensera largement le temps que tu auras passé à t'entraîner.

EFFET : le magicien tient une boule dans la main droite. Successivement y apparaissent une seconde puis une troisième boule.

MATÉRIEL : deux boules et une coque (demi-boule creuse) de ton coffret de magie.

RÉALISATION : avant tout, tu t'entraîneras à réaliser parfaitement le mouvement de base pour transformer une boule en deux. Place une boule dans la coque. Saisis le tout entre l'index et le pouce de la main droite, tendue, de façon à ce que le public voie la coque de face. Pour le public, tu n'as qu'une seule boule dans la main (fig. 1). Puis, baisse le majeur (fig. 2) pour passer la boule entière entre ce doigt et l'index. Dégage la boule vers le haut (fig. 3) de manière à ce qu'elle vienne se situer clairement entre l'index et le majeur. On aura l'impression que tu tiens deux boules (fig. 4). Nous décrirons les autres mouvements au fur et à mesure de l'explication du tour.

1. Prends une coque dans ton coffret de magie. Place-la dans la main droite, dans la position indiquée plus haut. Dans la main gauche, tu prendras une seconde boule, que les spectateurs ne doivent pas voir (retiens-la à la naissance de l'index et du majeur, la main légèrement repliée – mais pas serrée – et l'index tendu (fig. 5). La troisième sera cachée dans ta poche gauche.
2. Main droite tendue, comme il est expliqué plus haut (mouvement de base), fais apparaître la seconde boule entre tes doigts.
3. Lève la main gauche (dos vers les spectateurs, n'oublie pas que tu as une boule cachée dans ta paume) de façon à ce que l'index et le pouce gauches saisissent la boule entière placée dans ta main droite. En même temps, tu verras que ta main gauche s'est placée de telle sorte que tu peux faire glisser facilement la boule cachée dans la coque de la main droite. En d'autres termes, tu sais une boule pendant que tu laisses celle que tu cachais (fig. 6).
4. Montre la boule apparue dans ta main gauche et passe-la à nouveau dans la main droite, mais cette fois entre le majeur et l'annulaire (fig. 7).
5. Recommence le mouvement de base (ce sera plus difficile parce que tu as maintenant une autre boule entre l'index et l'annulaire, mais si tu t'entraînes bien tu finiras par y arriver facilement). Maintenant, le public voit que tu as trois boules dans la main !
6. Approche les boules de ton coffret (ou d'un chapeau, ou du récipient où tu déposes les accessoires dont tu t'es servi) et laisse-les tomber une à une dedans, en commençant par la coque.



Les gobelets magiques

2008

EFFET : trois dés en mousse traversent, l'un après l'autre, trois gobelets en plastique épais pour se regrouper sous l'un de ceux-ci.

MATÉRIEL : trois gobelets et quatre dés en mousse de ton coffret de magicien.

RÉALISATION :

1. Sors de ta boîte de magie les trois gobelets et place-les sur la table. À côté de chaque gobelet, place trois dés en mousse. Garde le quatrième dé – dont le public ne saura rien – caché entre l'index et le majeur de ta main droite (figure 1). Garde les doigts légèrement pliés, sans tension (pour tenir le dé tu ne dois pas forcer et le faire la paume toujours tournée vers toi, sans que les spectateurs voient le dé.)
2. De la main droite (celle qui tient le dé caché), prends l'un des gobelets comme sur la figure 2. Le dé est ainsi aplati entre les doigts et la paroi du gobelet. Montre l'intérieur du gobelet tout en disant : « Nous poserons le gobelet sur la table ». Passe le gobelet à la main gauche. En le lâchant, les doigts cessent d'appuyer, le dé restant ainsi dans le gobelet (figure 2). La main gauche retourne immédiatement le gobelet vers le bas sur la table. Si tu le fais rapidement, le dé ne tombera pas et restera sous le gobelet (figure 3). Répète ta représentation plusieurs fois jusqu'à ce que tu réussisses.
3. Prends un des dés posés sur la table et place-le sur le fond du gobelet retourné (figure 4).
4. Sur ce gobelet, place le deuxième et le troisième retournés, pour former une pile (figure 5).
5. Donne un petit coup du doigt sur la pile de gobelets tout en disant : « Passe, passe ». Soulève la pile de gobelets (tous à la fois). Le public verra un dé sous le gobelet inférieur, sur la table (ils croiront que c'est le même dé qu'ils t'ont vu poser sur le premier gobelet) (figure 6).
6. Tu dis « Nous allons passer aux autres dés ». Tout en parlant, tu commences par poser les gobelets sur la table de la façon suivante : tu les prends avec la main gauche, tournés vers le haut. Tu enlèves d'abord le premier et tu le poses sur la table en le retournant ; tu le laisses à 10 cm du dé. Enlève le deuxième (qui contient le dé caché), retourne-le et place-le sur le dé qui se trouve sur la table. Le dé caché tombera secrètement sur la table et rejoindra le précédent. Le troisième, tu le laisses de l'autre côté, à 10 cm de celui du milieu (contenant les dés).
7. Maintenant, tu es prêt pour refaire les mouvements des points 3, 4, 5 et 6 ; les trois dés se

retrouveront ainsi sous un seul gobelet.

8. Pour finir, compte les trois gobelets (avec le dé caché) comme au point 6 et range-les empilés dans ta boîte de magie.

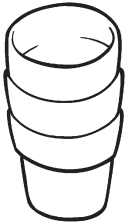


figure 1

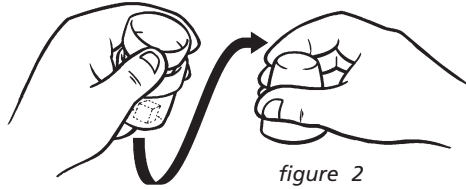


figure 2

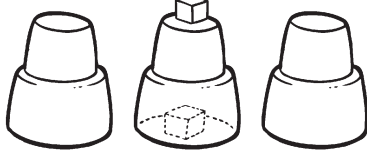


figure 4

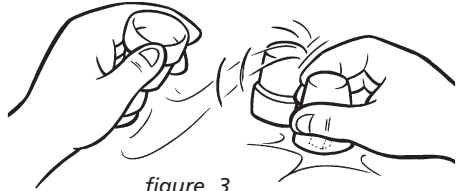


figure 3

Un problème de verres

2009

EFFET : avec trois gobelets, le magicien réalise une simple combinaison mathématique. Lorsqu'on propose aux spectateurs de la faire, ils ne peuvent pas malgré sa simplicité apparente.

MATÉRIEL : trois gobelets de ton coffret de magie.

RÉALISATION : prends les trois gobelets et place-les sur la table les uns à côté des autres (un à gauche, un autre face à toi et le troisième à ta droite ; pour ce jeu, il vaut mieux que tu te places derrière la table). Retourne le gobelet du centre et celui de droite. Dis aux spectateurs : « En trois mouvements seulement, je les placerai vers le haut ».

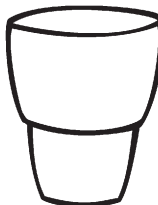
Réalise les mouvements suivants :

1. Prends les gobelets 1 et 2 (un dans chaque main) et retourne-les.
2. Prends les gobelets 2 et 3 et retourne-les.
3. Prends les gobelets 1 et 2 et retourne-les.

Jusqu'ici ce n'est qu'une simple combinaison. Mais nous allons en faire un tour de magie. Dis aux spectateurs : « Ça vous semble simple ? ». Quoiqu'ils disent, tu poursuis : « Et bien, ça ne l'est pas. Les gobelets ont certaines qualités magiques qui nous ont permis de faire ce que vous venez de voir. Mais c'est absolument impossible de le refaire. Moi-même, je serai incapable de le faire deux fois dans la même journée. Vous voulez essayer ? ».

Ce discours un peu long permet de laisser passer quelques minutes... et que les spectateurs oublient comment tu avais commencé le jeu. Parce que la deuxième fois, tu places tranquillement le gobelet numéro 1 retourné vers le bas et les gobelets 2 et 3 vers le haut (exactement le contraire de ce que tu avais fait précédemment). Tu dis « Essayez... en trois mouvements... à chaque mouvement vous devez bouger deux gobelets ». Ils n'y parviendront pas.

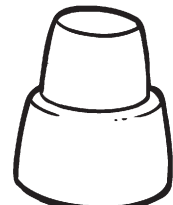
Remarque bien que, comme tu as dit que toi-même tu ne pourrais pas le refaire dans la même journée, tu évites de le refaire pour que les spectateurs les plus observateurs ne puissent pas repérer le truc.



verre 1



verre 2



verre 3

EFFET : le magicien place deux dés dans sa poche et le troisième dans sa main. Les trois sont mystérieusement réunis dans sa main.

MATÉRIEL : quatre dés en mousse de ton jeu de magie.

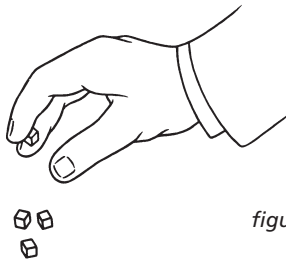
RÉALISATION : 1. Montre trois dés en mousse posés sur la table. Tu gardes le quatrième caché entre le bout de l'index et le majeur de la main droite (figure 1, vu de l'arrière).

2. Tu prends un dé et tu dis : « Nous en mettrons un dans la poche ». Tu le prends entre l'index, le majeur et le pouce de la main droite ; tu l'amènes vers ta poche droite mais, au lieu de l'y mettre, tu le serres avec le pouce entre les autres doigts, en le laissant avec celui que tu avais déjà caché. Maintenant, tu as deux dés entre l'index et le majeur. Comme ils sont petits et que tu peux les serrer pour les rendre plus petits, personne ne les verra.

3. Prends un deuxième dé de la table et dis : « Nous en mettrons un autre dans la main ». Tu le mets dans ta main gauche, que tu refermes sur le dé. Au même moment, tu sépares l'index et le majeur droits et tu relâches dans la main gauche les trois dés que tu avais dans la main droite (un seul pour les spectateurs).

4. Prends le troisième dé de la table et dis : « Et celui-ci, dans la poche aussi ». Tu le mets vraiment dans ta poche.

5. Dis aux spectateurs : « Nous en avons placé un dans la main et deux dans la poche, n'est-ce pas ? ». Quand ils te répondent oui, tu poursuis : « Et bien, un... et deux... ça fait trois ». Tu ouvres la main gauche et tu montres les trois dés.



La magie des bâtonnets

EFFET : travaille avec deux bâtonnets. Chacun porte un dessin sur ses faces. En un seul mouvement, les dessins d'un bâtonnet passent à l'autre et vice-versa.

MATÉRIEL : deux bâtonnets de ton coffret de magie.

EXPLICATION : comme dans tous les jeux avec des bâtonnets, il faut connaître le mouvement de base, qui consiste à montrer deux fois la même face alors que le public croit avoir vu deux faces différentes. Pour effectuer ce mouvement, prends le manche du bâtonnet entre le pouce et l'index, tiens-le légèrement incliné vers le bas (pour que le public puisse le voir).

Maintenant, lève le bâtonnet vers le haut de sorte qu'il soit un peu incliné vers toi. Pendant que tu effectues ce mouvement, déplace le pouce vers l'extrémité de l'index. Comme ça, le bâtonnet aura tourné et tu continueras à montrer la même face aux spectateurs.

Fais maintenant les mouvements dans le sens inverse. Remets le bâtonnet dans sa première position (descends la main et oriente le bâtonnet vers le bas et tourne en même temps le pouce en sens inverse vers le bas de l'index). Quand tu veux montrer les deux faces du bâtonnet, tu dois réaliser le mouvement de bas en haut et de haut en bas du poignet mais sans faire le mouvement tournant du pouce et de l'index.

RÉALISATION : montre les deux bâtonnets, un dans chaque main. Utilise le mouvement de base (des deux en même temps), montre un dessin sur chacune des faces. Avec l'un des bâtonnets, donne un petit coup brusque sur l'autre – réalise en même temps le mouvement tournant du pouce

et de l'index expliqué ci-dessus. Le public verra les deux faces des bâtonnets qui étaient cachées jusqu'à présent.

Le spectateur suppose que le dessin d'un bâtonnet est passé sur l'autre. Montre-les dans cette nouvelle position en utilisant le mouvement de base. Un bâtonnet apparaîtra sans dessin sur les deux faces et l'autre en présentera un sur chaque face.

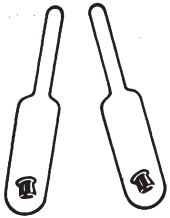


figure 1

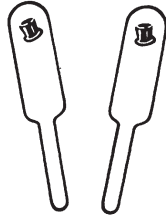


figure 2

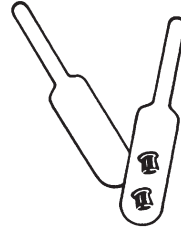


figure 3

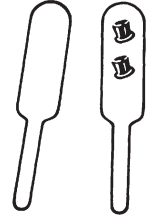


figure 4

Les gobelets égyptiens

2013

Il s'agit de l'un des plus anciens tours de magie. On sait que les magiciens égyptiens contemporains des pharaons le réalisaient déjà (sans gobelet en plastique, ni dé en mousse, bien entendu...).

EFFET : deux petits dés en mousse traversent, l'un après l'autre, deux solides gobelets en plastique, puis se rejoignent sous l'un des récipients.

MATÉRIEL : deux gobelets et TROIS dés en mousse de ton coffret de magicien.

RÉALISATION :

1. Prends les deux gobelets de ton coffret et pose-les sur la table, l'un près de l'autre. À côté de chaque gobelet, place un dé en mousse. Le troisième dé « dont le public ne sait rien » est caché entre l'index et le majeur de la main droite (fig. 1). Garde les doigts légèrement repliés et décontractés. Tu ne dois faire aucun effort pour tenir ce dé et avoir constamment la paume de la main tournée vers toi, afin que les spectateurs ne voient pas que tu tiens quelque chose.
2. De la main droite (celle qui contient le dé), prends l'un des gobelets comme il est indiqué sur la figure 2. Le dé est maintenant écrasé entre tes doigts et la paroi du gobelet. Montre le gobelet et annonce : « Maintenant nous poserons le gobelet sur la table ». Avant de le poser, passe-le dans ta main gauche. En posant le gobelet, tes doigts relâchent leur pression et le dé tombe dans le gobelet. Immédiatement, avec la main gauche, renverse le gobelet sur la table. Si tu le fais très vite, le dé ne tombera pas et restera prisonnier sous le gobelet (répète la manœuvre plusieurs fois jusqu'à ce que tu y arrives parfaitement).
3. Prends l'un des dés restés sur la table et pose-le sur le gobelet renversé (fig. 4).
4. Sur ce gobelet, place le second gobelet, de manière à ce qu'il recouvre le dé (fig. 5).

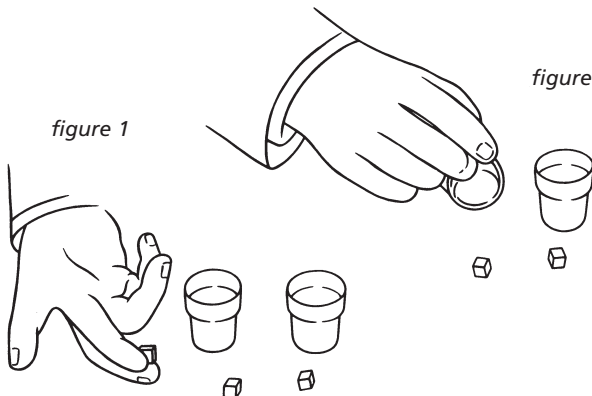


figure 1

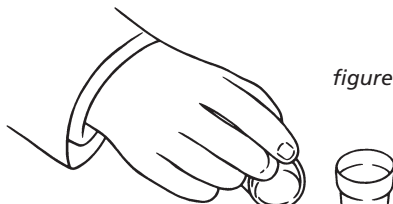


figure 2

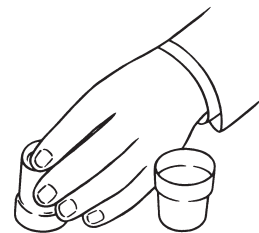
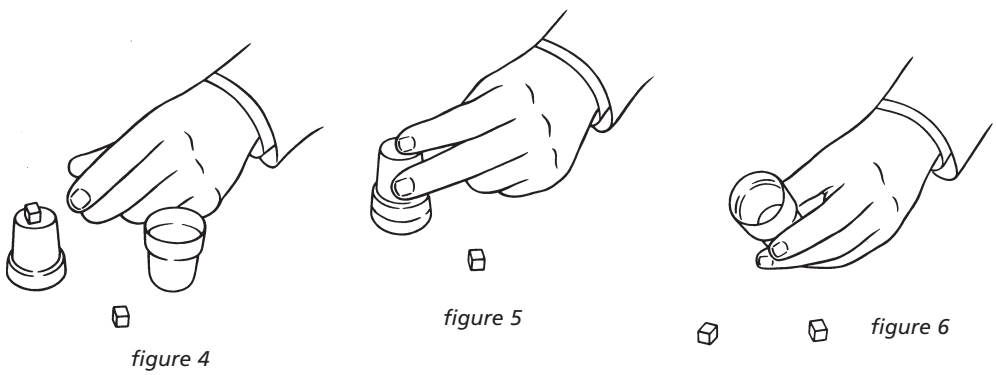


figure 3



5. Donne un petit coup sur la pile de gobelets, en disant : « passe-passe ». Soulève la pile de gobelets : le public voit le dé qui était emprisonné sous le premier gobelet (et il croit que c'est celui qu'il t'a vu placer au-dessus).
6. Voici le moment le plus difficile, mais c'est aussi le plus « magique ». Compte les gobelets en les montrant un par un et sans faire voir le dé qui se trouve entre eux. Pour cela, prends la pile des deux gobelets de la main gauche, l'ouverture vers le haut (fig. 6). La main droite saisit le gobelet du dessus, et tu dis : « un... », puis tu le retournes sur la table. Immédiatement, tu prends celui qui reste avec le dé et tu dis : « deux... », et tu le retournes (avec le dé...) très vite sur le précédent. N'oublie pas de faire vite (sans te précipiter) pour que le dé n'ait pas le temps de tomber et qu'il reste caché.
7. Annonce : « Continuons avec l'autre dé ». Pendant que tu parles, place les gobelets sur la table de la façon suivante : toujours de la main gauche, ouverture placée vers le haut. Libère le premier et retourne-le contre la table ; place-le à environ 10 cm du dé. Retourne le second gobelet (qui contient le dé caché) sur le dé qui se trouve sur la table. Le dé tombe à son tour sur la table et rejoint celui qui s'y trouvait déjà.
8. Tu vas maintenant répéter les manœuvres des points 3, 4, 5 et 6, et ceci fait, les deux dés seront réunis sous un seul gobelet.
9. Pour finir, empile les deux gobelets (avec le dé caché) l'un sur l'autre comme il est expliqué au point 6, et range-les tels quels dans ton coffret de magicien. Tu peux continuer ton spectacle avec des tours employant les dés en mousse.

Les gobelets qui flottent

2014

EFFET : le magicien place deux verres sur un livre recouvert d'un foulard. Il retourne le tout et les verres restent suspendus comme s'ils adhéraient au livre.

MATÉRIEL : deux verres ou gobelets de ton coffret de magicien. Un foulard. Un morceau de grosse ficelle (ou corde spéciale de ton coffret).

RÉALISATION : 1. Avec la ficelle, tu vas construire « l'appareil » nécessaire (figure 1). Fais deux nœuds séparés de 1 à 2 cm (selon la largeur de ton pouce, comme tu verras plus loin), serre-les bien et coupe les bouts de ficelle qui dépassent. Tu as maintenant un petit morceau de ficelle avec un nœud à chaque bout.

2. Avant de commencer, tu auras placé la ficelle dans le foulard plié, à l'intérieur de ton coffret de magie. Prends le livre et annonce : « nous allons le recouvrir d'un foulard ». Prends le foulard et la ficelle et enveloppe le livre dans le foulard. La ficelle doit rester entre le livre et les plis du foulard. Les mouvements du tissu empêchent de découvrir sa présence. Cherche devant le miroir la meilleure manière de procéder pour qu'on ne voie pas la ficelle (comme elle est très courte, elle passe facilement inaperçue).

3. Pose les verres tête en bas sur le livre recouvert du foulard. Le premier sur un nœud, le second sur l'autre nœud.

4. Prends le livre comme si tu portais un plateau, en plaçant le pouce entre les deux verres. Exerce une pression avec le pouce, de façon à ce que les verres restent pris entre le doigt et les nœuds.
5. Retourne le tout (fig. 2). Les verres restent suspendus, comme par magie.
6. Pour finir, retourne l'ensemble et pose les deux verres sur la table. Range le foulard et le livre dans ton coffret de magicien, avec la ficelle cachée.



ustensiles à utiliser et voir l'effet

Disparition d'un gobelet

2015

EFFET : un gobelet recouvert d'un foulard disparaît des mains du magicien.

MATÉRIEL : un gobelet de ton coffret de magie. Un foulard et un élastique.

RÉALISATION : place l'élastique autour du col du gobelet. Il vaut mieux qu'il ne soit pas blanc, on risquerait de le voir. Choisis-le usé, il se verra moins.

Place le gobelet dans ta main gauche, ouverture vers le haut (fig. 1).

Recouvre-le avec le foulard.

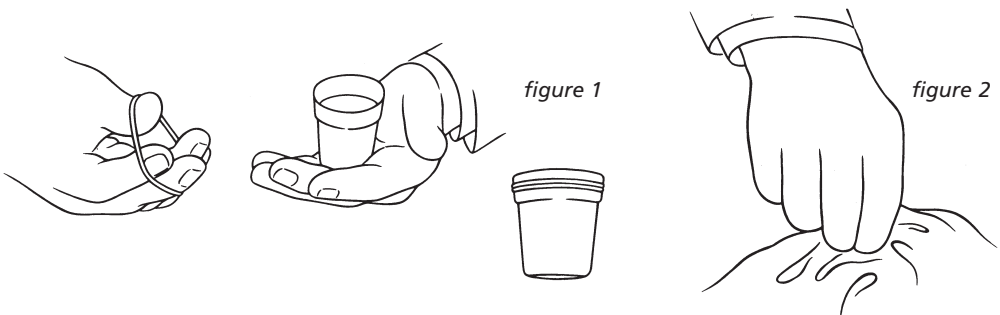
Serre les doigts de la main droite et introduis-les dans le gobelet en poussant le foulard (fig. 2).

La main gauche, recouverte par le foulard, pousse l'élastique vers le haut de façon à ce qu'il se dégage du gobelet et vienne entourer les doigts de la main droite et le foulard.

Si tu retires ta main gauche du gobelet, l'élastique qui entoure les doigts de la main droite donnera l'impression que le gobelet est toujours sous le foulard. Pour retirer le gobelet sans qu'on le voie, procède comme il suit : soulève la main droite avec le foulard et l'élastique et amène-la à la hauteur de tes yeux en la suivant du regard. En même temps, laisse tomber la main gauche qui tient le gobelet le long de ton corps et introduis-la rapidement dans ta poche en disant « et maintenant, un peu de poudre magique ». Laisse le gobelet dans ta poche et fais semblant d'en sortir un peu de poudre (ou sors-en la salière magique que tu y auras placé auparavant).

La poudre magique lancée, repose la salière (si tu t'en es servi) et place ta main gauche sous le foulard.

Avec ton index gauche, pousse le foulard dans le creux de la main droite, de façon à ce que l'élastique se dégage des doigts de la main droite et vienne emprisonner le foulard et l'index droit. Sors immédiatement la main gauche en disant « Hop ! Le gobelet a disparu ». Montre ta main gauche vide, attrape le foulard par les extrémités et secoue-le. Ne te fais pas de souci pour l'élastique, on ne le verra pas car il restera accroché aux plis du foulard.



EFFET : le magicien place deux dés en mousse dans sa poche et en tient un dans sa main. Les trois se rejoignent dans sa poche.

MATÉRIEL : trois dés en mousse.

RÉALISATION : place les trois dés sur la table, bien en vue. Prends le premier dé et mets-le vraiment dans ta poche.

Quand tu prends le deuxième, tu dis : « Nous en mettrons un autre dans la main ». Tu fais le geste de le mettre dans ta main gauche mais tu ne le lâches pas. Tu ne dois faire aucun mouvement bizarre avec les doigts de ta main droite, simplement les appuyer sur ta paume gauche, qui se referme naturellement pendant que les doigts de ta main droite s'en éloignent dans la même position qu'au début (le dé reste entre le pouce, l'index et le majeur sans que le public le voie). Les doigts de la main droite, qui cachent le dé, prennent le troisième dé de la table et l'amènent à la poche (en y laissant au passage le dé caché) tandis que tu dis : « Et celui, nous le mettrons aussi dans la poche ». Maintenant, tu dis aux spectateurs : « Nous en avons placé un dans la main et deux dans la poche. Mais dans ma main, apparaissent deux, un... » Tu regardes les spectateurs en leur demandant : « Combien en ai-je donc dans l'autre main ? » Ils te répondront un seul. Tu montres ta main ouverte, vide, et tu dis : « Les trois se sont rejoints dans ma poche par sympathie ». Tu les en sors et les montres.

Un autre effet avec des dés en mousse

EFFET : un dé disparaît des mains du magicien pour apparaître dans celles d'un spectateur.

MATÉRIEL : deux dés en mousse.

RÉALISATION : tu dis : « Prenons deux dés » et tu les montres sur la table. Tu t'adresses à un spectateur et tu lui dis : « Tendez votre main, je vous donnerai l'un des dés. Dès que je vous l'aurai donné, refermez bien la main pour qu'il n'en tombe pas. » Demande-lui : « Lequel voulez-vous ? ». Quand il a choisi, tu prends l'autre dans ta main droite et tu dis : « Celui-ci, il est pour moi ». Tu fais le geste de le mettre dans ta main gauche mais tu ne le lâches pas. Tu ne dois faire aucun mouvement bizarre avec les doigts de ta main droite, simplement les appuyer sur ta paume gauche, qui se referme naturellement pendant que les doigts de ta main droite s'en éloignent dans la même position qu'au début (le dé reste entre le pouce, l'index et le majeur sans que le public le voie).

Les doigts de la main droite, qui cachent le dé, prennent le dé de la table et le placent dans la paume de la main du spectateur.

Maintenant, tu dis « Et celui-ci pour vous. Fermez bien la main. » Pendant que le spectateur referme la main, TU Y POSES LES DEUX DÉs. Il ne remarquera rien car, grâce à la compression de la mousse, il est impossible de distinguer s'il y en a un ou deux.

Tu fais des passes avec ta main droite au-dessus de la gauche fermée, tout en disant « PASSE ». En même temps, tu ouvres ta main gauche, vide.

Tu demandes alors au spectateur d'ouvrir la main. Surpris, il l'ouvrira et verra qu'il a deux dés.

REMARQUE : cet effet doit être bien répété avant de le faire en public.

Deviner le disque choisi

EFFET : Tu demanderas à un membre du public de choisir un disque parmi cinq autres, portant chacun un nombre de quatre chiffres et tu seras capable de deviner quel est ce disque.

MATÉRIEL : 6 disques portant des chiffres.

RÉALISATION : Cache le disque avec les cinq chiffres dans ta poche.

Place les cinq autres sur la table et annonce au public que tu vas deviner celui que choisira un des spectateurs. Demande à un spectateur de choisir un disque et de retourner les quatre autres, afin que tu ne puisses pas voir leurs numéros, pendant que tu auras le dos tourné. Demande-lui ensuite de te dire le nombre inscrit sur le disque choisi. Tu peux prétendre que tu savais déjà qu'il choisirait ce disque et pour le prouver, sors de ta poche celui que tu y as dissimulé auparavant, en cachant avec ton pouce le chiffre qui précède le nombre annoncé.

Comme tu peux le constater, le disque à 5 chiffres porte la combinaison des cinq disques et il te suffit de cacher avec ton pouce le numéro précédent le nombre indiqué par le spectateur pour le faire apparaître.

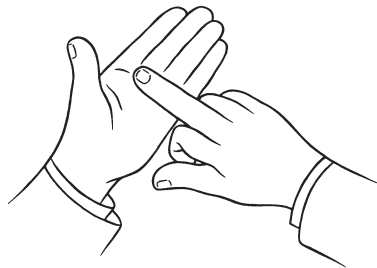
Le coup du dé à coudre

2019

EFFET : il s'agit d'un truc très risqué. Pour le magicien, il s'agit plutôt d'une expérimentation amusante.

MATÉRIEL : un dé à coudre de ton coffret de magie.

RÉALISATION : ouvre la main gauche bien à plat avec le dé sur l'index droit. De ce doigt, tu tapes sur la main gauche ouverte en la refermant immédiatement autour du doigt. Mais la main se rouvre et à l'intérieur se trouve l'index avec le dé. Cette manœuvre est exécutée une fois de plus mais, à la troisième fois, tu fais semblant : au lieu de l'index, c'est le majeur de la main droite qui tape sur la main gauche qui se referme autour de celle-ci. En même temps, tu courbes l'index, en cachant le dé à l'endroit connu. Le dessin montre ce moment et tu dois imaginer que, rapidement, la main gauche se refermera. Tu sortiras aussi le majeur rapidement du poing gauche, qui restera fermé et dans lequel le public croit que se trouve le dé à coudre disparu. L'illusion est parfaite.



Le dé mystérieux

2020

EFFET : un dé à coudre apparaît et disparaît comme par enchantement.

MATÉRIEL : un dé à coudre de ton coffret de magie.

RÉALISATION : montre à l'assistance ton pouce coiffé d'un dé à coudre (fig. 1). Introduis le pouce dans ton poing et ressors-le sans le dé. Mais fais bien attention au mouvement pour qu'il produise l'effet prévu. Tu places le pouce derrière le coude (fig. 2) comme si tu laissais le dé à cet endroit, et ensuite, tu le fais réapparaître derrière ton revers, ta jambe ou ailleurs. Il te suffit d'introduire le

doigt dans ton poing et d'y laisser ou d'en sortir le dé, mais toujours à l'abri de l'autre main, d'un foulard ou de tout autre objet faisant écran pour couvrir le mouvement (fig. 3).

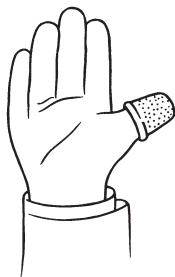


figure 1



figure 2

Le bâtonnet surprise

2021

Voici un effet pratique que tu pourras réaliser sans être préparé et le présenter à n'importe quel moment.

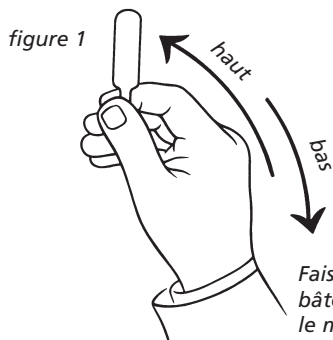
EFFET : tu sors de ta poche un bâtonnet, tu le montres des deux côtés pour démontrer qu'il n'a rien de spécial mais... il est magique.

Maintenant, en tenant le bâtonnet de la main droite, tu passes ta main gauche devant en prenant un air mystérieux et... surprise ! Une figure y apparaît.

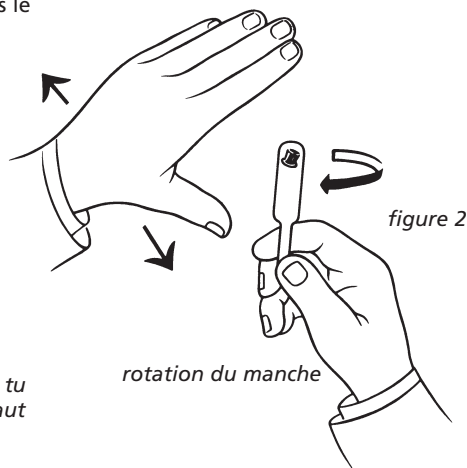
MATÉRIEL : un petit bâtonnet avec une face sans rien et une face avec une FIGURE.

RÉALISATION : quand tu montres le bâtonnet, tu le fais en présentant la face sur laquelle il n'y a rien et tu montres l'autre partie (EN FAISANT UN TOUR COMPLET AVEC LE MANCHE, pendant que tu effectues un mouvement de haut en bas). Voici l'opération clé du secret, car le public croira voir les deux faces et en réalité tu n'en montres qu'une, mais en la faisant tourner, il aura la sensation de voir les deux faces (figure 1). Tu passes maintenant ta main gauche devant le bâtonnet et, au moment où il est caché par ta main, tu lui fais faire un demi-tour. Quand tu retires ta main gauche, la droite tiendra le bâtonnet avec le dessin (figure 2).

REMARQUE : avant de présenter cet effet au public, répète-le plusieurs fois jusqu'à ce que tu maîtrises le mouvement de rotation du bâtonnet. C'est facile, essaie !



Fais tourner le bâtonnet quand tu le montres de haut en bas



rotation du manche

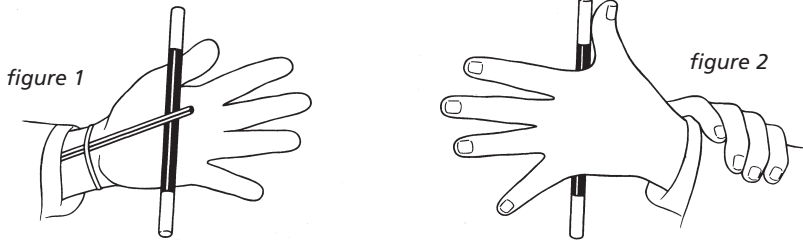
La baguette flottante

2022

EFFET : une baguette reste suspendue dans les airs alors que ta main l'a lâchée.

MATÉRIEL : une baguette magique de ton coffret et un crayon à papier.

RÉALISATION : place le crayon, tenu par un élastique (ou le bracelet de ta montre) comme sur la figure 1. Tu placeras la baguette dans ta main, entre ta paume et le crayon. Après avoir montré la baguette dans ton poing fermé, pose la main droite sur ton poignet gauche (dis à l'assistance que c'est pour « forcer le magnétisme »). La main gauche s'ouvre lentement (dos aux spectateurs) et la baguette reste « suspendue comme par magie » (fig. 2).



La baguette flottante (variante)

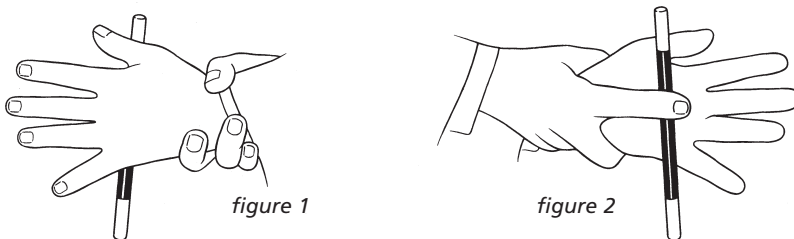
2023

EFFET : une baguette flotte alors que ta main l'a lâchée.

MATÉRIEL : une baguette de ton coffret.

RÉALISATION : Ce truc ressemble au précédent, mais il a un avantage : tu peux montrer que tes mains sont vides, avant et après. Si tu réalises ces deux tours l'un après l'autre, il est peu probable que les spectateurs voient la différence et perçoivent le truc.

1. Montre la main gauche avec la baguette dans la paume. La main droite va saisir le poignet « pour le magnétisme » (fig. 1).
2. Ferme la main gauche sur la baguette et retourne le tout (main et baguette) pour que l'assistance ne voie que le dos de ta main.
3. Ouvre la main gauche lentement en plaçant l'index droit sur la baguette (fig. 2). La baguette semble flotter comme par magie.



La baguette qui s'évade

2024

EFFET : la baguette magique s'évade d'une feuille de papier journal où le magicien l'avait emprisonnée.

MATÉRIEL : baguette magique de ton coffret. Papier glacé noir et colle. Une feuille de papier journal.

RÉALISATION : tu devras fabriquer une baguette un peu spéciale.

Pour cela, retire les embouts blancs de ta baguette normale. Avec le papier glacé, fabrique le corps de la fausse baguette (enroule-le autour de la vraie puis retire-la), colle le rouleau de papier pour qu'il tienne bien en place et place les embouts de la baguette normale aux extrémités. Tu as fabriqué une baguette de papier qui a toute l'apparence d'une vraie.

1. Tapote la table du bout de ta baguette. L'embout blanc y rendra le même son que s'il s'agissait d'une baguette normale. Ensuite, enroule-la dans la feuille de papier journal de façon à ce qu'elle soit entièrement recouverte.

2. Déchire le papier (et le papier glacé de la fausse baguette). Chiffonne le tout et jette-le. Pour le public, la baguette aura disparu.

La baguette qui s'évade (variante)

2025

Si tu places un foulard dans le rouleau de papier glacé, il apparaîtra lorsque tu le déchireras. Dans ce cas le tour s'appelle : LA BAGUETTE TRANSFORMÉE EN FOULARD.

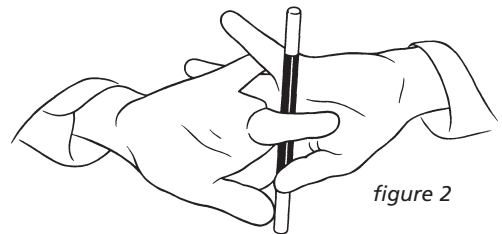
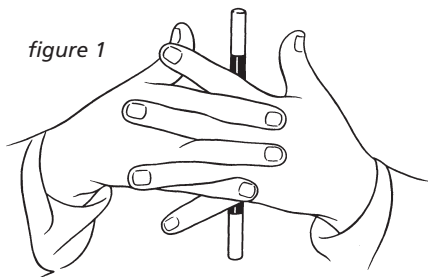
La baguette magnétique

2026

EFFET : la baguette reste « collée aux mains » et ne tombe pas bien que rien ne semble la retenir.

MATÉRIEL : une baguette de ton coffret de magie.

RÉALISATION : prends la baguette dans ta main droite. Sans la lâcher, croise les doigts des deux mains. Procède comme il est indiqué sur les figures 1 et 2. Le public ne s'apercevra pas de l'absence du majeur. Si tu montres aux spectateurs tes mains comme sur la figure 1, ils penseront que la baguette tient par « magie ».



La baguette qui change de couleur

2027

EFFET : une baguette magique enveloppée dans du papier journal change de couleur.

MATÉRIEL : la baguette de ton coffret, papier glacé blanc et papier glacé noir.

RÉALISATION : tu dois confectionner un étui pour la baguette à l'aide du papier glacé. Tu recouvriras la partie centrale de la baguette (noire) avec du papier glacé blanc et les extrémités (blanches) avec du papier glacé noir.

Présente la baguette recouverte de son étui. Il faut qu'il soit solide (utilise de la colle) mais pas trop serré afin de pouvoir le retirer facilement.

Fais remarquer que tu trouves la couleur de ta baguette bizarre. Enveloppe-la dans une feuille de papier journal, dont tu ne replieras pas les bouts. Laisse ensuite tomber la baguette par l'une des extrémités. En froissant le papier, chiffonne aussi le papier-étui.

Apparition d'un foulard avec la baguette

2028

EFFET : le magicien montre une baguette dans ses mains vides. Soudain, un foulard y apparaît.

MATÉRIEL : une baguette, un foulard.

RÉALISATION : enroule un foulard autour de l'une des extrémités de la baguette. Place celle-ci sous ton bras gauche (sous l'aisselle), le foulard caché sous ton bras.

Au moment d'entrer en scène, montre que tes mains sont vides (en saluant). Ensuite, de la main droite, prends la baguette sous ton bras. Saisis-la par l'extrémité où est enroulé le foulard : il sera maintenant caché dans le creux de ta main droite.

Réalise quelques passes magiques avec la baguette. Passe-la dans ta main gauche. De ta main droite, laisse le foulard se dérouler et apparaitre aux yeux du public.

Apparition d'une baguette

2029

EFFET : une baguette magique apparaît dans ton portefeuille.

MATÉRIEL : une baguette de ton coffret. Un portefeuille.

RÉALISATION : place la baguette dans ta manche gauche, en la fixant avec un élastique.

1. Ce tour est excellent pour commencer un spectacle. Salue le public en levant les mains (paumes vers toi). De la main gauche, prends ensuite le portefeuille dans ta poche (ou sur la table). Ouvre-le vers toi et fais semblant d'en sortir la baguette. Ils seront surpris de voir la baguette sortir d'un portefeuille qui est beaucoup plus petit qu'elle.

L'anneau sur la baguette

2030

EFFET : comme par magie, un anneau traverse la main du magicien et vient se loger autour de la baguette magique.

MATÉRIEL : baguette magique de ton coffret. Deux anneaux identiques (ou deux anneaux en plastique, type tringle à rideaux).

RÉALISATION : cache un anneau dans ta main gauche, poing fermé (fig. 1). Place-le de façon à ce que la baguette puisse s'y insérer facilement en traversant la main (fig. 2).

1. Montre la baguette de la main droite. Tu tiens ton bras gauche le long du corps, l'anneau caché dans le creux de ta main. Change maintenant la baguette de main, comme l'indique la fig. 1, c'est-à-dire, en l'enfonçant dans ton poing fermé (et donc dans l'anneau).

2. Prends l'autre anneau de la main droite. Ta main gauche se retourne, avec la baguette et tout le reste. Ta main droite vient placer l'anneau libre vers l'extérieur des doigts de la main gauche (fig. 3).

3. Saisis la baguette par un bout avec ta main droite. Ta main gauche se dirige vers le bas en lâchant la baguette... et emporte l'anneau libre. Tu montres alors la baguette avec l'anneau caché par les doigts de ta main gauche (fig. 4). Répète devant un miroir.

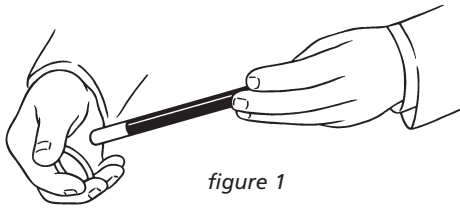


figure 1

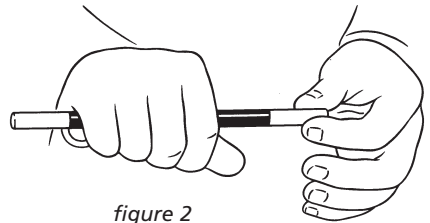


figure 2

Disparition d'une baguette

2034

EFFET : une baguette disparaît de tes mains.

MATÉRIEL : une baguette de ton coffret. Tes mains.

PRÉPARATION : Pour ce tour, le magicien doit être assis à la table.

1. Prends la baguette comme l'indique la fig. 1. La baguette repose dans la paume de tes mains appuyée des deux côtés à la base des pouces. Appuie les mains sur la table, à quelques centimètres du bord. Ouvre et referme les mains à 2 ou 3 reprises pour montrer, puis cacher la baguette.
2. Pour faire disparaître la baguette, il te suffit de ramener les mains près de ton corps ou, mieux encore, de te reculer un peu (corps, bras et mains comme si tu t'adossais plus fermement à la chaise), en relâchant la pression de tes mains sur la baguette, que tu laisses tomber sur tes cuisses (fig. 2).
3. Tu peux maintenant rouvrir les mains, la baguette a disparu.

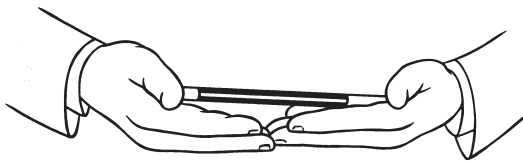


figure 1

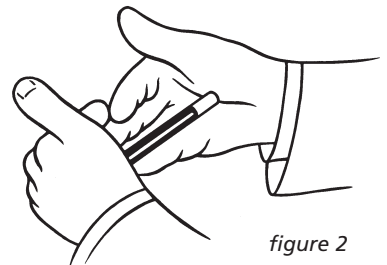


figure 2

Disparition d'une baguette (variante)

2035

Tu peux faire semblant d'avaler la baguette. Pour ce faire, après l'avoir laissé tomber sur tes cuisses, lève les deux mains dans la position qu'elles auraient si tu tenais une baguette et fais semblant de l'introduire dans ta bouche. Le public croira que tu l'avales.

EFFET : une baguette magique se transforme en crayon.

MATÉRIEL : une baguette magique de ton coffret, un crayon et un foulard.

RÉALISATION : pour faire ce tour, tu dois porter une veste ou un blouson à manches larges. Avant de commencer, tu placeras un crayon à l'intérieur de ta manche gauche, très près du poignet.

1. Prends la baguette dans ta main gauche et tiens-la verticalement. Lève le bras comme pour la montrer au public, de sorte que son extrémité inférieure vienne s'appuyer sur ton poignet gauche (fig. 1).
2. La main droite saisit le foulard et en recouvre la baguette. En faisant ceci, tu dois étendre l'index gauche et laisse tomber la baguette dans ta manche. Sous le foulard, ton doigt pointé fera croire au public que la baguette y est toujours.
3. Passe la main droite sous le foulard. Ainsi caché, attrape la pointe du crayon placé dans le poignet de ta veste et sors-le doucement, puis retire le foulard et ramène ton index en position normale. Pour le public, la baguette s'est transformée en crayon.

Baguette et bouteille

EFFET : le magicien introduit une baguette magique dans une bouteille. La baguette monte et descend mystérieusement selon la volonté du magicien (figure 1).

MATÉRIEL : une baguette, un fil fin type nylon transparent et une bouteille type Coca-Cola.

RÉALISATION : un bout du fil sera attaché à la baguette et l'autre au bouton de ta chemise ou de ta veste (figure 2). De la main gauche, tu présenteras alors une bouteille de soda quelconque et tu y introduiras la baguette en la tenant par la partie à laquelle le fil est attaché ou collé.

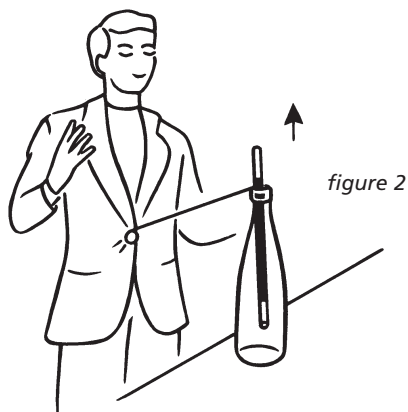
Place la bouteille face aux spectateurs, ainsi le fil sera encore plus invisible. Maintenant, tu peux voir que quand tu éloignes la bouteille de toi, la baguette monte et que quand tu l'en approches, elle descend.

Il faut que tu répètes bien ce tour devant un miroir pour voir à quelle vitesse tu dois faire tes mouvements.

Il est conseillé de réaliser ce tour à une certaine distance du public.



figure 1



EFFET : le magicien présente au public une coupe couverte ; avec un air mystérieux, il la découvre et, à l'intérieur, se trouve une boule. Après l'avoir montrée, il l'introduit dans sa poche (à la vue du public). Il remet le couvercle sur la coupe (vide), fait quelques passes magiques au-dessus avec la baguette et, quand il la découvre, la boule qu'il avait montrée au début et rangée dans sa poche apparaît. Devant la surprise du public, le magicien dit que son pouvoir est tellement magique qu'il peut renvoyer la boule à sa poche. Il referme la coupe contenant la boule et, grâce à la baguette magique, réussit à ce que la boule passe à sa poche. Il sort la boule de sa poche et démontre finalement que la coupe est vide en la découvrant.

MATÉRIEL : la coupe truquée de ton coffret, composée de quatre éléments.

RÉALISATION : il est important de ne pas oublier que la répétition des tours, le naturel dans la manipulation et l'air de mystère dans l'exécution sont les fondamentaux du bon magicien. Pour ce tour de passe-passe, il faut maîtriser le secret de la coupe. Tout d'abord, tu la montres aux spectateurs ; tu peux leur expliquer, par exemple, que son aspect simple t'a déconcerté au début mais qu'un magicien chinois t'en a transmis le secret et que, comme tu veux leur montrer ton pouvoir magique, tu réaliseras l'expérience. Montre la coupe, découvre-la, sachant qu'il est plus simple de la tenir de la main droite. Fais en sorte que tes doigts tiennent fermement et naturellement le couvercle et le deuxième couvercle qu'il contient.

Ensuite, pose sur la table le couvercle truqué. Prends à nouveau la coupe et laisse tomber dans ta main la boule qu'elle contient ; montre-la au public puis place-la dans ta poche (figure 1).

Après avoir posé la coupe (vide) sur la table, tu la couvres à nouveau ; avec ce mouvement, le truc est prêt pour l'apparition de la boule (truquée). Accompagne le tour de l'utilisation de la baguette ; fais des passes magiques au-dessus de la coupe et, quand tu la découvres, tiens le couvercle par l'extrémité supérieure (figure 2).

Tu ne prends ainsi que le premier couvercle.

Devant les yeux ébahis du public, la boule apparaîtra à nouveau.

Pour finir, annonce que tout ce qu'ils ont vu n'est que pure illusion car la boule est encore dans ta poche.

Recouvre la coupe et, avec un peu de « poudre magique », sors en même temps la boule de ta poche et tu démontres finalement qu'il n'y a rien dans la coupe (tu soulèves les deux couvercles) ; quand tu soulèves apparemment le couvercle, les spectateurs verront qu'en effet la coupe est vide (figure 3).

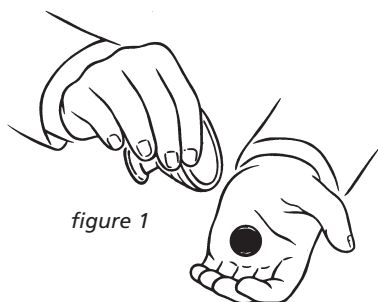


figure 1

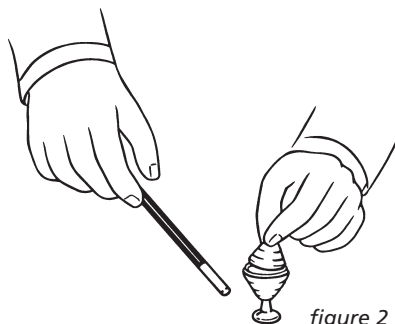


figure 2



figure 3

Le mystère de la coupe et de la boule (2e effet)

2039

EFFET : le magicien présente la coupe découverte en montrant la boule qui se trouve à l'intérieur ; il couvre la coupe et quand il l'ouvre, une pluie de confettis en tombe.

MATÉRIEL : la coupe truquée de ton coffret et des confettis.

RÉALISATION : montre la coupe ouverte au public avec la demi-boule (élément truqué) à l'intérieur. Couvre la coupe, fais quelques passes « magiques » et, quand tu la découvres, tu enlèves la coque truquée.

Auparavant, tu auras placé des confettis dans la coupe vide. Quand tu rouvres le couvercle, en enlevant la coque truquée, tu lances en l'air les confettis préparés.

Tu peux finir le truc par l'apparition de la boule dans ta poche, où tu l'auras cachée au préalable.

La boule double (coque)

2040

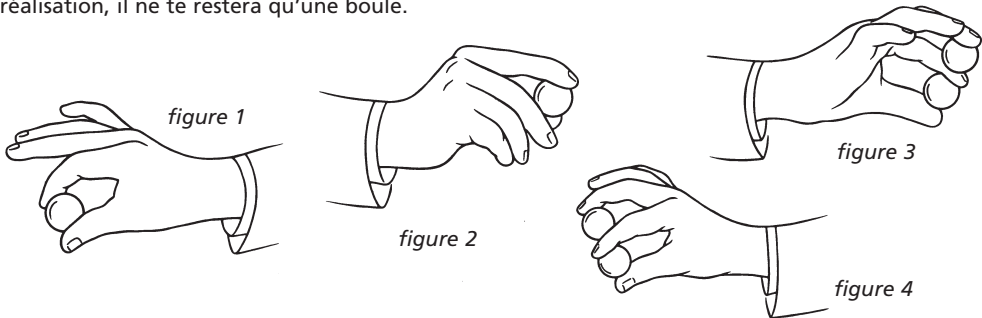
Voici l'un des plus beaux tours de prestidigitation. Il est nécessaire de le répéter plusieurs fois pour bien le maîtriser. Il n'est pas facile mais la magie de l'effet compense largement le temps que tu auras passé à t'entraîner.

EFFET : le magicien tient une boule dans la main droite et une autre boule apparaît ou disparaît entre ses doigts.

MATÉRIEL : une boule et une coque (demi-boule) de ton coffret de magie.

RÉALISATION : avant toute chose, répète bien le mouvement de base pour faire surgir deux boules d'une seule boule.

Place une boule dans la coque. Prends l'ensemble entre l'index et le pouce de la main droite tendue, de sorte que les spectateurs voient la coque de face. Pour le public, tu n'as qu'une seule boule dans la main (figure 1). Ensuite, baisse le majeur (figure 2) pour prendre la boule entière entre celui-ci et l'index. Sors-la vers le haut (figure 3) de sorte qu'elle se trouve clairement entre l'index et le majeur. Le public croira que tu as deux boules (figure 4). Si tu inverses le mode de réalisation, il ne te restera qu'une boule.



Le tube et la boule

2041

Voici un tour facile à réaliser et dont l'effet est saisissant. Tu peux l'exécuter assis autour de la table, avec tes amis.

EFFET : tu présentes un tube, tu passes à l'intérieur la baguette magique pour démontrer qu'il est vide. Tu montres la boule que tu introduis dans le tube.

Appuie avec les doigts pour que la boule ne tombe pas sur la table. Soulève de quelques centimètres le tube à la verticale et montre qu'il n'y a rien à l'intérieur.

Repose le tube sur la table, avec des mouvements délicats et sans à-coups. Passe la baguette au-dessus, envoie ton souffle magique et, en même temps, relâche la pression sur la boule. Soulève le tube ; la boule apparaîtra à l'intérieur et tombera sur la table.

EFFET : le magicien montre un groupe de cartes (cinq) de taille moyenne, unies entre elles, et demande à un spectateur de placer un trombone sur la carte du milieu, par exemple. Ensuite, il frôle les cartes et les retourne. Il montre leur revers. Le spectateur constatera que le trombone a « sauté » et n'est pas au milieu du groupe de cinq cartes. Maintenant, il se trouve ailleurs.

MATÉRIEL : les cinq cartes unies entre elles de ton coffret de magie.

RÉALISATION : telle que nous te l'avons expliqué dans l'effet. Si tu observes attentivement la combinaison des cartes, tu comprendras facilement comment elles fonctionnent.

REMARQUE : ne donne pas les cartes aux spectateurs. Tu dois toujours les tenir. C'est un truc facile mais qui produit un grand effet.

Je devine des dessins

EFFET : le magicien donne à un spectateur une carte sur laquelle sont inscrits 15 dessins. Il lui demande d'en choisir un mentalement. Puis, il lui donne 4 cartes sur lesquelles sont inscrits 8 dessins. Il lui demande de signaler celles sur lesquelles figure le dessin choisi. Immédiatement, le magicien trouve le dessin que le spectateur a choisi.

MATÉRIEL : cinq cartes numérotées de ton coffret de magie.

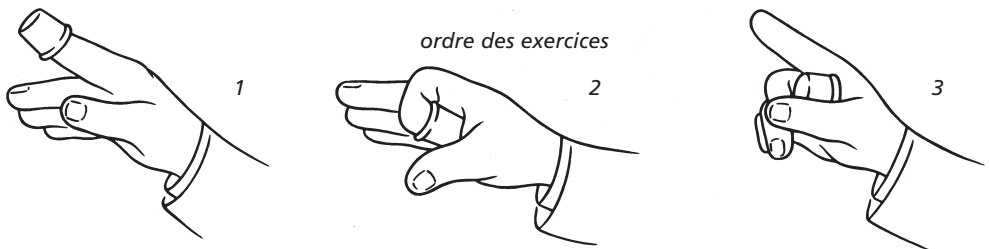
RÉALISATION : il suffit d'additionner les chiffres de la partie supérieure gauche des cartes sur lesquelles le spectateur reconnaît celui qu'il a choisi. Leur somme donne la bonne réponse. Par exemple, si le spectateur a vu son dessin sur les cartes dont les premiers numéros sont 1 et 4, le dessin choisi est le 5 ($1 + 4 = 5$).

Le dé qui disparaît

EFFET : un dé disparaît de la main du magicien.

MATÉRIEL : un dé de ton coffret de magie.

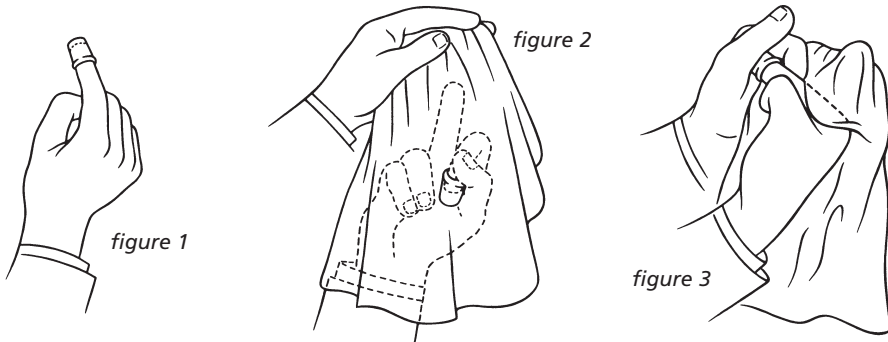
RÉALISATION : Il te faut t'entraîner à « l'empalmage », un principe fondamental. Il s'agit de cacher le dé à la base du pouce, car il est absolument indispensable d'apprendre ce mouvement pour manipuler les dés. Et il faudra beaucoup t'entraîner pour le dominer parfaitement. Place le dé sur ton index droit ou gauche, comme tu préfères. Essaie maintenant de plier ce doigt jusqu'à pouvoir placer le dé entre l'index et le pouce (figure 1). Une fois dans cette position, serre bien le dé, sans qu'il soit visible de derrière et déplie l'index en laissant le dé caché à cet endroit (figure 2).



EFFET : un foulard est traversé par un dé.

MATÉRIEL : un foulard en soie et un dé.

RÉALISATION : place le foulard sur ton poing. Tu montres ton index recouvert du dé et tu le poses sur le foulard, dans le creux de ton poing (fig. 1). Tu retires le doigt et montres le dé, retenu entre le poing et le foulard (fig. 2). En t'aidant de ta main droite, tu passes ensuite l'index droit sous le foulard et tu l'introduis dans le dé, par-dessous le pouce gauche (fig. 3). Tu secoues alors le foulard avec précaution (de haut en bas) pour que le dé ne tombe pas ; le dé disparaît, en donnant l'impression qu'il a traversé le foulard.



Variante avec deux dés

2045-1

EFFET : Le magicien troue un foulard en appuyant sur lui avec un dé à coudre qu'il porte sur son doigt. Cependant... à la fin du tour, le foulard apparaît totalement intact, sans aucun trou. Que s'est-il passé ?

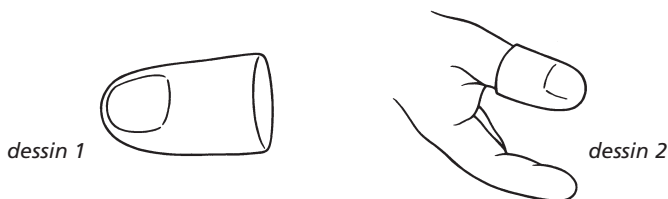
MATÉRIEL : Deux dés à coudre de la même couleur de ton coffret de magie. Un foulard.

RÉALISATION : 1. Le magicien dispose de deux dés en plastique de la même couleur. Il place l'un d'eux sur l'index de sa main droite (dé A), pendant qu'il dissimule le dé B dans sa main gauche. 2. De sa main gauche, il place un foulard sur sa main droite et en même temps, place le dé B sur le A par-dessus le foulard. Cette opération ne doit pas être vue du public. Afin d'obtenir l'effet souhaité, il devra faire semblant d'appuyer fortement avec son index droit sur le foulard, comme s'il essayait de le transpercer. 3. La phase finale de ce tour consiste à prendre le dé B avec la main gauche et à montrer au public le foulard intact, tout en lui faisant remarquer que le dé a pourtant dû passer à travers lui. Pendant que le public observe le foulard, le magicien fera disparaître subrepticement le dé B.



Qu'est-ce que le faux pouce ?

C'est un faux doigt en plastique que l'on met sur son pouce. Il est donc un peu plus grand que celui-ci. On l'enfile comme un capuchon. À l'intérieur, dans l'espace entre le faux pouce et le pouce, l'on peut dissimuler un petit foulard, un ruban, du sel, du sucre, un billet plié et d'autres objets qui permettent de faire de vraies merveilles.



Le mouchoir découpé (avec le faux pouce)

2047

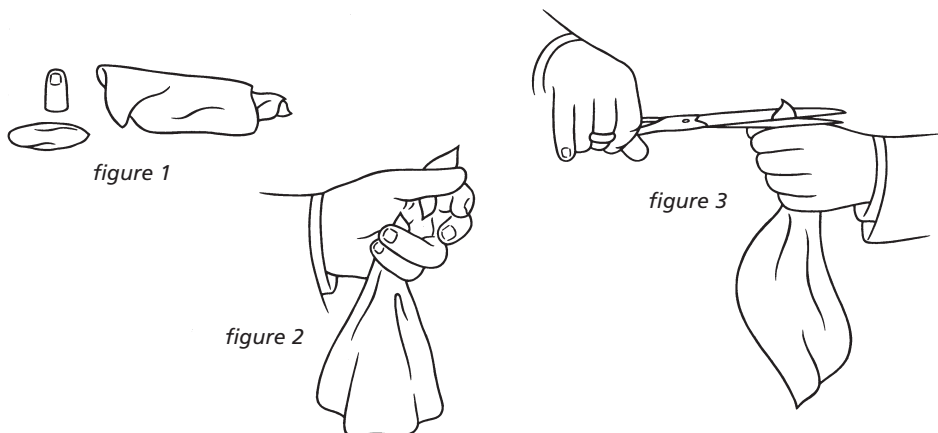
EFFET : le magicien demande un mouchoir de poche blanc à une personne du public. Il le tient de la main gauche, le poing fermé, de sorte que le centre du mouchoir soit à la vue des spectateurs au-dessus du poing et les extrémités en dessous. Il demande des ciseaux et coupe la partie supérieure du mouchoir. Il s'excuse auprès du spectateur et lui dit qu'il essaiera de le réparer, qu'il peut le coudre. Il ouvre la main et montre au public le mouchoir intact.

MATÉRIEL : un morceau de tissu blanc. Des ciseaux et un mouchoir blanc prêté par le public. Le faux pouce.

RÉALISATION : Tu places sur ton pouce droit le faux pouce, que tu cacheras dans le poing de ta main gauche. À l'intérieur, tu auras d'abord caché le morceau de tissu blanc. Demande maintenant un mouchoir. Prends-le de la main gauche de sorte que seules les pointes ressortent par le bas de ton poing. Fais ressortir par la partie supérieure le morceau de tissu blanc comme si c'était le mouchoir. Prends des ciseaux. Comme tu peux l'imaginer, ce que tu coupes en réalité, c'est le morceau de tissu. Remets le faux pouce à ta main droite. Caches-y ce qui reste du morceau de tissu blanc.

Ouvre la main et montre au public que le mouchoir est intact.

Pour que le public ne se doute de rien, il vaut mieux que tu laisses tomber le morceau de tissu que tu coupes dans ta boîte de décharge.



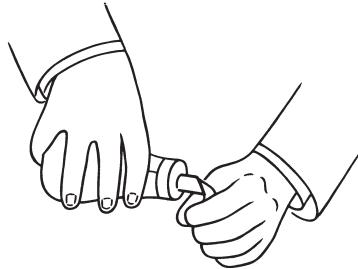
EFFET : un peu de sucre en poudre dans le poing du magicien devient un morceau de sucre.

MATÉRIEL : un morceau de sucre, un peu de sucre en poudre et la baguette magique.

RÉALISATION : tu caches dans ta main fermée un morceau de sucre, tu fais comme si tu faisais un creux dans ce poing avec le pouce droit et tu y laisses le faux pouce que tu avais placé auparavant sur ton pouce droit. Tu mets un peu de sucre en poudre dans le creux, tu le tasses avec le pouce (en réalité tu remets le faux pouce) et tu fais des passes avec ta baguette magique au-dessus de ta main gauche.

Tu ouvres la main et le sucre en poudre est devenu un morceau de sucre.

Quand tu poses la baguette magique, tu poses aussi le faux pouce.



Changement de couleur de deux mouchoirs (avec le faux pouce) 2049

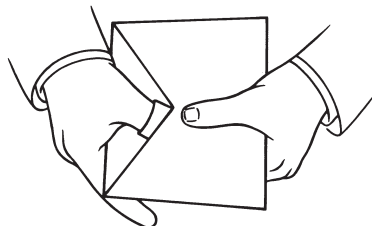
EFFET : le magicien montre deux enveloppes au public. Après les avoir battues comme des cartes à jouer, il en remet une à un spectateur et il garde l'autre. Il ouvre la sienne et il en montre le contenu : un mouchoir rouge. Il le remet dedans et il annonce que les mouchoirs vont changer d'enveloppe. Il ouvre la même enveloppe qu'au début et un mouchoir bleu apparaît alors. Le spectateur ouvre le sien et il contient un mouchoir rouge.

MATÉRIEL : deux enveloppes (en papier épais), le faux pouce et trois petits mouchoirs : deux rouges et un bleu.

RÉALISATION : tu dois d'abord marquer un petit signe sur l'une des enveloppes pour pouvoir la reconnaître et la garder, même en les mélangeant bien. A l'intérieur, il y aura un mouchoir bleu. L'autre enveloppe (celle que tu donnes à un spectateur) contiendra un mouchoir rouge. Quand tu ouvres l'enveloppe pour montrer la couleur du mouchoir, tu dois le faire avec le pouce droit surmonté du faux pouce, dans lequel tu as placé un mouchoir rouge. Tu soulèves le rabat de l'enveloppe, tu introduis le pouce surmonté du faux pouce et tu l'y laisses avec le mouchoir rouge qu'il contient. De la main gauche, tu tiens le faux pouce (par l'extérieur de l'enveloppe) et, de la droite, tu montres le mouchoir rouge. Replace-le dans le faux pouce, que tu remets à ton propre pouce.

Tu prends alors la baguette magique (et tu en profites pour poser le faux pouce dans la boîte).

Tu fais quelques passes et tu declares que le mouchoir a changé d'enveloppe. Demande au spectateur d'ouvrir son enveloppe. Ouvre-la tienne et le mouchoir sera bleu !



Un trou dans le mouchoir (avec le faux pouce)

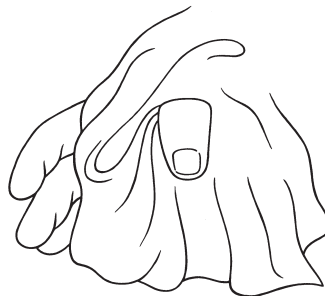
2050

EFFET : le magicien demande un mouchoir de poche et le traverse en son centre avec le pouce.

MATÉRIEL : le faux pouce de ton coffret de magie et un mouchoir demandé à un spectateur.

RÉALISATION : tu dois recouvrir ton pouce droit du faux pouce. Déplie le mouchoir sur ta main gauche et amène le faux pouce sur le mouchoir. À travers le mouchoir, emboîte-le sur ton pouce gauche. Il semble que tu traverses le mouchoir, dont l'une des parties est rentrée dans le faux pouce. L'illusion optique est excellente. Prends tout de suite le faux pouce de ta main droite et place-le sur ton pouce droit. Montre le mouchoir intact au public et rends-le à son propriétaire.

IMPORTANT : Pour te défaire du faux pouce, referme ton poing autour, en le tenant fermement entre les doigts, et retire rapidement ton pouce.



Changement de couleur (avec le faux pouce)

2052

EFFET : le magicien montre au public une bande de papier de soie blanc qui, en l'écrasant avec le pouce, prend une autre couleur.

MATÉRIEL : deux bandes de papier de soie, une blanche et une autre d'une couleur différente, rouge par exemple. Le faux pouce de ton coffret de magie.

RÉALISATION : tu introduis la bande blanche dans ton poing et tu l'écrases avec le pouce de l'autre main. En réalité, tu mets dans ton poing fermé, le pouce dans lequel se trouve la bande rouge. Tu la montres au public tout en remettant le faux pouce à ton doigt.

Le tube imperméable (avec le faux pouce)

2054

EFFET : dans un tube en papier, ouvert aux deux bouts, tu verses une petite quantité d'eau (pas plus d'un verre à liqueur) ; l'eau ne se répand pas et, quand tu inclines le tube, le public constate qu'il est complètement sec.

MATÉRIEL : un petit tube de papier (dans lequel doit rentrer le faux pouce) que tu fermeras avec de la colle, un petit verre d'eau et le faux pouce.

RÉALISATION : d'abord, remplis d'eau un verre à liqueur (rempli aux trois-quarts). Forme un tube avec une carte, enroule-le autour du pouce droit que tu auras surmonté du faux pouce. Profites-en pour le lâcher dans le tube.

En faisant très attention, verse le contenu du verre dans le tube et montre que l'eau ne se répand pas.

Remets l'eau dans le verre, replace le faux pouce, enlève le tube du pouce (dessous se trouve le faux pouce) et donne-le au public pour qu'il l'examine.

IMPORTANT : le bord du faux pouce doit ressortir un petit peu du bord supérieur du cylindre fait avec la carte.

EFFET : Un foulard rouge est caché dans le poing serré de la main gauche du magicien. Celui-ci place un foulard emprunté à un membre du public son poing gauche et retire le foulard rouge en le faisant passer à travers celui du spectateur.

MATÉRIEL : Le faux pouce et un foulard rouge.

RÉALISATION : Ton pouce droit doit être recouvert par le faux pouce. Tiens le foulard rouge entre le pouce et l'index de ta main droite.

Dissimule le faux pouce dans ton poing gauche et fais entrer le foulard dans ton poing : en réalité, il entre dans le faux pouce. Enfile-le ensuite, avec le foulard à l'intérieur, sur ton pouce droit. Place un foulard emprunté à un membre du public sur ton poing gauche. Plonge ton pouce droit dans le foulard, afin de sortir avec les autres doigts le foulard rouge, que tu montras au public pour qu'il puisse constater qu'il a traversé le foulard du spectateur.

Il est important que le faux pouce reste toujours hors de l'angle de vision du public. Si tu dois le montrer, montre-le toujours de face.

Lorsque tu retireras le foulard rouge, fais attention à bien retirer en même temps le faux pouce. Fais constater au public que le foulard du spectateur est resté intact.

Le sel magique (avec le faux pouce)

2056

EFFET : Le magicien verse le contenu d'une salière dans le creux du poing fermé de sa main gauche. À la grande surprise du public, lorsque celui-ci ouvre sa main, elle est vide, alors que le sel disparu tombe du poing serré de sa main droite.

MATÉRIEL : Le faux pouce, une salière.

RÉALISATION : Le magicien montre ses mains vides au public. Il ferme la main gauche et dissimule le faux pouce dans son poing. Avec sa main droite, il verse un peu de sel d'une salière sans couvercle dans sa main gauche (en réalité, il tombe dans le faux pouce).

Il range la salière et prétend serrer le sel dans sa main gauche pour qu'il devienne compact, mais en réalité, il place le faux pouce sur son pouce.

Il montre ensuite sa main gauche vide et place immédiatement le faux pouce dans le creux de sa main droite, qui se referme et commence à verser le sel, comme s'il venait du ciel, sur la salière ou sa main gauche ouverte.

Puis le magicien range le faux pouce dans sa poche sans que le public ne s'en aperçoive.

La boîte aux épées

2058

EFFET : Il s'agit d'une grande illusion qui te rappellera (si tu l'as déjà vu) le fameux tour où l'assistante du magicien entre dans une boîte qui est ensuite transpercée par plusieurs épées. Lorsqu'elles sont retirées, l'assistante en sort indemne. Tu pourras maintenant réaliser cette illusion, mais au lieu de le faire avec une jeune femme, tu le feras avec une pièce de monnaie et en utilisant une autre technique.

Pour commencer, tu présenteras au public une petite boîte. Tu l'ouvriras pour montrer qu'il n'y a rien de particulier à l'intérieur, à part deux trous que tu utiliseras plus tard.

Puis tu y placeras la pièce de monnaie portant l'anagramme Borrás et tu la refermeras en encastrant les parties marquées.

Le moment de l'illusion est venu. Prends des bâtonnets en guise d'épées (dis que c'est pour éviter de te couper) et introduis-les un par un dans chaque trou, de manière à ce qu'ils ressortent de l'autre côté et que la monnaie soit totalement transpercée par les huit bâtons.

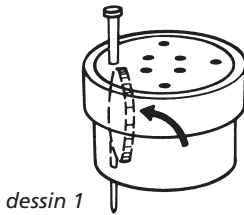
Surprise ! Tu les retires un à un, tu ouvres la boîte et la monnaie est restée intacte.

MATÉRIEL : Une boîte avec un couvercle, huit bâtonnets en plastique et la pièce de monnaie portant l’anagramme Borrás.

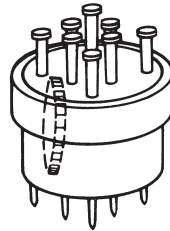
RÉALISATION : La pièce sera placée sur la base ou le fond de la boîte. Une fois recouverte, tu commenceras à introduire le premier bâtonnet dans un des trous des QUATRE EXTRÉMITÉS (dessin 1). Lorsque le bâtonnet touchera la monnaie, celle-ci basculera et prendra une position verticale.

Cela permettra aux autres bâtons de passer sans difficulté (dessin 2). Retire les bâtonnets un à un, EN TENANT LA BOÎTE ET SON COUVERCLE (si le couvercle tombait, le public pourrait voir la position de la pièce).

Comme toujours, il est important de bien apprendre le tour, de s’entraîner et de ne le réaliser en public que lorsque l’on est sûr de soi. Ne sois pas pressé et ne le représente que lorsqu’il te semblera que tu y arrives parfaitement.



dessin 1



dessin 2

Prédiction d’une couleur

2059

EFFET : tout d’abord, le magicien montre six disques de différentes couleurs, numérotés de 1 à 6 sur l’une des faces. Il les mélange sur la table, les numéros vers le bas et, finalement, il les place en rangée. Ensuite, il montre une carte blanche et un dé.

Il écrit alors une prédiction sur la carte blanche, qu’il range dans sa poche sans montrer ce qu’il a écrit.

Il demande à un spectateur de jeter le dé sur la table ; il choisit dans la rangée de disques, celui qui correspond au numéro indiqué par le dé, en suivant l’ordre qu’ils occupent sur la table.

Naturellement, le disque choisi correspondra à la couleur que, grâce à ses pouvoirs magiques, il avait devinée et écrite auparavant. Pour démontrer sa prédiction, il montrera la carte rangée dans sa poche.

MATÉRIEL : les six disques de couleurs numérotés de ton coffret de magie, un dé et deux cartes blanches.

RÉALISATION : montre d’abord les six disques des deux côtés tout en faisant observer au public leurs numéros et couleurs. Tu continues par le dé et une seule carte blanche.

Avant de commencer le tour de magie, tu écris sur l’autre carte le mot « BLEU » et tu la ranges dans ta poche.

L’étape suivante consiste à mélanger les six disques de couleurs sur la table, LES NUMÉROS Tournés vers le bas (pour que le public ne puisse pas les voir). Il est important de ne pas oublier que le disque JAUNE porte le numéro DEUX et le disque BLEU le CINQ. Voir figure :



Tu expliques au public qu’après les avoir mélangés, tu les aligneras.

Discrètement et en partant de gauche à droite, tu placeras TOUJOURS en premier le disque JAUNE, qui porte le numéro 2 et à la quatrième place le disque BLEU, qui porte le numéro 5.

Tu peux placer les autres couleurs comme tu veux et n’oublies pas que les numéros doivent être tournés vers le bas.

Voilà, tu as préparé l'effet magique que tu vas réaliser.

Tu donnes ensuite le dé à un spectateur en lui demandant de le jeter pour choisir le numéro. Fais attention. Je vais t'expliquer comment deviner TOUJOURS la couleur choisie. Si le dé indique 1, tu comptes les disques de gauche à droite.

Naturellement, ce sera le premier, c'est-à-dire le JAUNE ; si le dé indique 6, tu comptes à l'inverse, de gauche à droite et le 6 sera le JAUNE ; enfin, s'il indique 2, souviens-toi que ce numéro est imprimé sur l'envers du disque jaune. Retourne les disques et exclame-toi « le deux ! » qui, comme tu vois, correspond au disque jaune. Dans ces trois cas, tu dois sortir la carte que tu avais rangée dans ta poche et la montrer au public, pour qu'il voie ta prédiction : JAUNE.

Si le dé indique 4, compte DE GAUCHE À DROITE, le disque sera bleu ; s'il indique 3, compte de DROITE À GAUCHE, il sera aussi BLEU et, enfin, s'il indique 5, retourne tous les disques et le BLEU porte ce numéro, le 5.

Dis aussi « le 5, LE BLEU ! » et tu sors l'autre carte, celle que tu avais rangée dans ta poche à côté de l'autre (ne te trompe pas de carte) avant de commencer le jeu et sur laquelle tu as écrit BLEU. Quand tu la montres, tu peux dire « Mes amis, voici ma prédiction ! ». Si tu lis attentivement cette explication et si tu répètes la présentation, le succès est assuré.

Le tour de la forêt

2060

EFFET : montre une figure carrée formée de plusieurs cartons sur lesquels est imprimée la forêt. Demande au public de compter les forêts (49) et de ne pas oublier ce chiffre. Mélange-les et recompose la figure ; il n'y en a plus que 48. Le numéro 49 se trouvera dans ta poche.

MATÉRIEL : les cartons imprimés, découpés dans des formes différentes, de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Présente le carré monté selon la figure 1 (49 forêts en tout). Mélange les pièces qui le composent et remonte-le selon la figure 2 (48 forêts en tout).

Demande au public : « Où se trouve la 49e ? »

Au bout d'un petit moment, sors de ta poche, où tu l'avais rangée précédemment, la forêt qui complète le tableau.

Si tu effectues la présentation et le tour assez rapidement, tu obtiendras un effet surprenant. Ne le refais pas et range le matériel pour éviter que les curieux y jettent un œil.

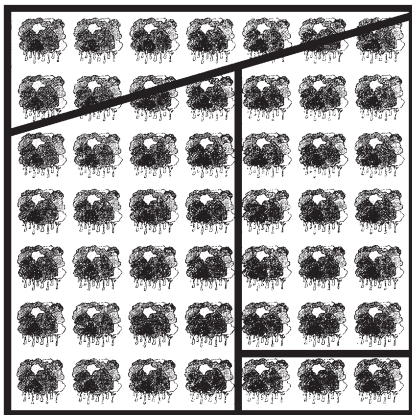


figure 1

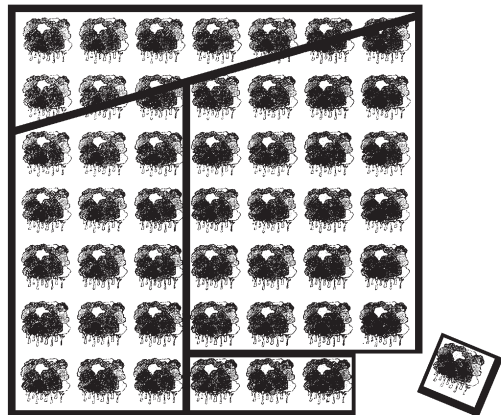


figure 2

Lequel est le plus grand ?

2061

EFFET : présente les deux cartons sur la table et demande au public « lequel est plus grand ? ». Quand les spectateurs t'ont répondu, tu changes les cartons de position, en inversant leur ordre et tu poses la même question. Ils te répondront le contraire, c'est-à-dire, celle qui leur semblait avant la plus grande, leur semblera maintenant la plus petite.

MATÉRIEL : deux cartons identiques, de la même longueur et présentant le même dessin, de ton coffret de magie.

RÉALISATION : bien que les cartons soient absolument identiques, lorsque l'un est situé sur la partie supérieure et l'autre sur la partie inférieure, leurs dimensions sont modifiées par une simple illusion optique.

REMARQUE : comme il s'agit d'un passe-temps, tu peux faire un pari sur qui devinera quel est le carton le plus grand.

Les cartes changeantes

2062

EFFET : Quatre huit se transforment en quatre deux, puis en deux huit et deux deux noirs, et enfin en deux huit et deux deux rouges.

MATÉRIEL : Les cartes spéciales de ton coffret de magie. Trois cartes moitié huit, moitié deux et deux cartes normales (huit de cœur et deux de pique).

RÉALISATION : 1. Place le deux de pique sur la table et prépare les autres cartes de manière à ce que la première, face visible, soit le huit normal. La deuxième devra être de carreau, la troisième de trèfle et la quatrième de pique. En les ouvrant en éventail, seuls les quatre huit doivent être visibles.

2. Prends le deux de pique qui se trouve sur la table et mets-le sur le huit. Ensuite, place un doigt entre la première et la deuxième carte et tire-la (le huit normal) vers l'extérieur.

3. Une fois que le deux de pique se trouvera sur le dessus du paquet, prends-le avec la main droite de sa partie supérieure et souffle sur les cartes. Prends-les ensuite avec la main gauche. De cette manière, tu retourneras le paquet. Ouvre les cartes en éventail et quatre deux apparaîtront.

4. Prends deux cartes (face cachée) dans ta main droite et deux autres dans ta main gauche. Souffle sur leur dos. Lorsque tu les rassembleras, retourne deux cartes.

5. Place ensuite ton pouce gauche sous le paquet et les autres doigts dessus, et retourne les cartes. Ouvre-les en éventail. Deux huit et deux deux noirs apparaîtront. Remplace à nouveau le deux par le huit. Prends les cartes de ta main droite, souffle et ouvre-les en éventail (en les prenant avec la main droite, comme au point 3, tu retourneras le paquet). Toutes les cartes deviendront donc rouges.

Des dés qui changent de face

2063

EFFET : Montre au public deux dés placés entre tes doigts de manière à ce qu'il voie deux faces identiques (les deux six). Montre ensuite les deux faces opposées : les deux un apparaîtront (la somme des chiffres des faces opposées des dés est toujours égale à 7, c'est-à-dire : 6-1, 2-5, 3-4). Montre à nouveau les faces initiales : les six se sont transformés en cinq. Tu peux répéter ce mouvement autant de fois que tu le désires, en transformant les cinq en six, ou les un en deux, etc.

MATÉRIEL : Deux petits dés.

RÉALISATION : Tu dois d'abord apprendre à réaliser un mouvement fondamental. Commence par placer les dés entre l'index et le pouce de ta main gauche, de manière à montrer les faces portant les six (dessin 1). Si tu tournes tes doigts dans le sens contraire (comme si tu tournais une vis), tu changeras la face supérieure des dés (dessin 2). Si tu tournes ta main pour montrer la face opposée des dés, tout en réalisant ce mouvement du pouce et de l'index, il semblera que les faces opposées des dés ont changé.

Tu pourras recommencer ce tour après avoir montré la face opposée. Voyons maintenant la séquence en détail : Montre les deux six.

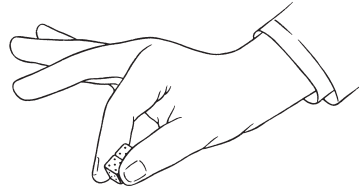
Montre la face opposée (les deux un) en retournant ta main. Reviens à la position initiale de manière à montrer à nouveau les six.

Dis : « Hop » (ou « abracadabra ») et montre les faces opposées des dés en réalisant le mouvement indiqué plus haut. Les spectateurs verront deux deux.

Si tu retournes les dés sans les tourner avec le pouce, les cinq apparaîtront au lieu des six.



dessin 1



dessin 2

La multiplication des boules

2064

EFFET : L'illusionniste montre une boule placée entre le pouce et l'index de sa main droite et fait apparaître une autre boule entre son majeur et son index et ainsi de suite, jusqu'à obtenir quatre boules.

MATÉRIEL : Trois boules et une coque (demi-boule creuse).

RÉALISATION : Il s'agit de ce que l'on appelle un tour de manipulation. Afin de le réaliser, tu dois apprendre un mouvement fondamental consistant à retirer la boule de la coque.

Prends une boule, introduis-la dans la coque et tiens les deux boules emboîtées l'une dans l'autre entre ton index et ton pouce (dessin 1). Place ton majeur (touchant ton pouce) sur la partie inférieure de la boule (dessin 2). Pousse la boule vers le haut (avec ton majeur). Fais-la rouler jusqu'à ce qu'elle apparaisse entre ton index et ton majeur (vu de devant, il semble qu'il y ait deux boules entières) (dessin 3). Tu dois pratiquer ce mouvement plusieurs fois afin de le dominer. Une fois que tu seras capable de retirer la boule entière de la coque sans la faire tomber, mets une autre boule dans la coque. Prends une autre boule (plus loin, nous t'expliquerons pourquoi, mais pour l'instant, entraîne-toi).

Tu la tiendras dans ta main gauche, entourée de ton majeur et de ton annulaire, de manière à ce qu'elle soit invisible de l'autre côté (dessin 4). Prends la boule que tu tiens entre ton index et ton majeur avec l'index de ta main gauche de l'extérieur, et le pouce de ta main gauche de l'intérieur. Tu pourras ainsi facilement placer la boule que tu tiens entre tes doigts dans la coque (dessin 5). Mets la boule que tu tiens entre le pouce et l'index de ta main gauche entre le majeur et l'annulaire de ta main droite (dessin 6). Fais apparaître la boule dissimulée dans la coque (dessin 7). Prends une autre boule de ta poche avec ta main gauche et pendant que tu prends celle qui est apparue, place-la entre ton annulaire et ton auriculaire (dessin 8). Répète le mouvement consistant à retirer la boule de la coque (dessin 9) avec beaucoup de précautions. Tu dois t'entraîner à réaliser ce mouvement avec constance, afin de ne pas faire tomber la boule que tu tiens entre l'annulaire et l'auriculaire. Si tu y arrives du premier coup, félicitations ! Tu seras un bon magicien. Mais si tu n'y parviens que plus tard, tu pourras également devenir un bon prestidigitateur. Entraîne-toi devant un miroir.

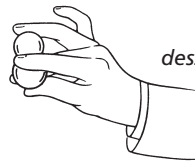
REPRÉSENTATION : Commence le tour en montrant au public la boule emboîtée dans la coque, comme expliqué ci-dessus, entre le pouce et l'index de ta main droite (dessin 1). Tu regarderas un peu vers la droite afin que ton bras droit reste étendu et que ta main soit placée de manière à ce que le dessus de la coque soit face au public. Pendant les manipulations, le dos de ta main devra toujours être face aux spectateurs et tu ne dois la retourner sous aucun prétexte (afin que l'on ne puisse pas voir que la coque n'est pas une boule entière). Avant de commencer la représentation, place deux boules dans la poche gauche de ton pantalon. Tu garderas ta main gauche dans ta poche (le public croira que c'est pour attirer son attention sur ta main droite). Regarde toujours ta main droite. Une fois que tu seras dans la position correcte et que tout sera prêt, tu feras apparaître la première boule (dessin 3). Déplace-la, comme indiqué plus haut, entre ton majeur et ton annulaire (dessin 6) et continue le tour (comme nous l'avons vu précédemment). Garde naturellement ta main dans ta poche chaque fois que tu fais apparaître une boule et que tu en places une autre dans la coque. Une fois que tu auras fait apparaître les quatre boules (en réalité trois, plus la coque), jette-les une à une dans une boîte ou un chapeau, en commençant par la coque et en continuant peu à peu avec les autres.



dessin 1



dessin 2



dessin 3



dessin 4



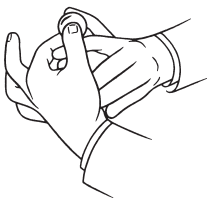
dessin 5



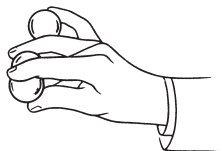
dessin 6



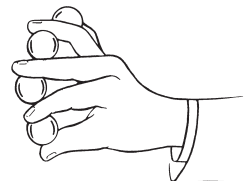
dessin 7



dessin 8



dessin 9

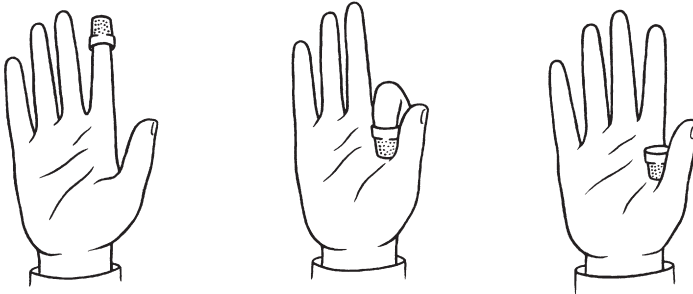


dessin 10

EFFET : Faire disparaître un dé à coudre de sa main.

MATÉRIEL : Un dé à coudre

RÉALISATION : Voir les dessins.



Ordre des exercices à réaliser pour escamoter le dé à coudre.

Un dé à coudre qui change de couleur

EFFET : Tu montres sur ton index un dé à coudre qui change de couleur lorsque tu passes ta main gauche devant.

MATÉRIEL : Deux dés à coudre de couleur différente de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Tu dois tout d'abord apprendre un truc fondamental. Il s'agit de placer le dé à la base de ton pouce, car ce mouvement est nécessaire pour la manipulation des dés à coudre. Tu dois bien t'entraîner, afin de la dominer.

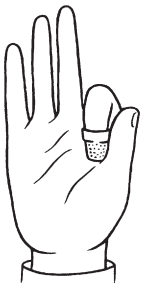
Place le dé sur ton index droit ou gauche (comme tu préfères). Essaie ensuite de le plier afin de faire tenir le dé entre la base de ton index et de ton pouce (dessin 1). Dans cette position, serre le dé sans que cela soit visible de l'autre côté, et retire ton index. Le dé restera coincé entre ton pouce et ton index (dessin 2).

Commence ensuite le tour.

En pliant ton index, retire le dé que tu enfileras ensuite sur ton majeur, avec ton annulaire et ton pouce (dessin 3). Ensuite, tu pourras placer ton index dans le dé que tu tiendras entre ton pouce et ton index et l'échanger avec celui qui se trouve sur ton majeur.

Tu auras ainsi changé de dé, mais le public aura l'impression qu'il s'agit d'un seul dé, qui a changé de couleur.

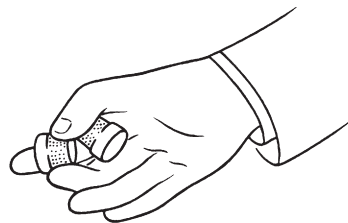
Tu dois toujours utiliser ta main gauche pour dissimuler tes manipulations.



dessin 1



dessin 2



dessin 3

EFFET : Tu présentes au public deux dés de couleurs différentes et tu demandes à un membre du public de les placer dans la petite boîte. Il devra ensuite mémoriser les numéros de leur face supérieure et te rendre la boîte fermée.

Tu portes alors la boîte à ton front et, à la surprise du public, tu devines les couleurs et les numéros des dés.

MATÉRIEL : Une petite boîte rectangulaire et deux dés de couleurs différentes de ton coffret de magie.

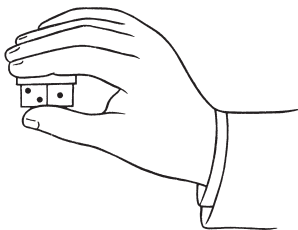
RÉALISATION : Une fois que le spectateur a placé les dés dans la boîte et a mémorisé leur numéro et leur couleur, demande-lui de te la rendre. Tu seras de dos pour montrer que tu ne triches pas.

Reprends la boîte en tendant tes mains derrière toi, mais d'un mouvement rapide, change le couvercle de la boîte de côté, lorsque tu te retourneras vers le public (voir dessin).

Quand tu la porteras à ton front pour deviner le numéro et la couleur des dés grâce à tes pouvoirs, tu pourras les voir, car ils seront à découvert.

Remets alors la boîte fermée au public pour qu'il l'examine. Tu dois la fermer d'un mouvement rapide, pendant que tu la sépares de ton front.

Tu peux également te rapprocher de la table et prendre la baguette d'une main, pendant que tu changes le couvercle de côté.



Les dés aimants

2068

EFFET : Le magicien place deux dés l'un sur l'autre. Puis il prend celui du dessus et celui du dessous reste « collé » au premier, comme aimanté.

MATÉRIEL : Deux petits dés.

RÉALISATION : 1. Au début du tour, mouille discrètement ton annulaire avec un peu de salive. Pour cela, porte ta main à tes lèvres et fais comme si tu te grattais légèrement. Il n'est pas nécessaire d'essayer de le cacher. Se gratter le visage peut sembler tout à fait naturel. Profites-en pour mouiller ton doigt sur la paroi interne de ta lèvre ou avec la pointe de ta langue.

2. Prends un des dés et mouille une de ses faces en y appuyant ton annulaire.

3. Change le dé de main (en faisant attention à ne pas toucher la face humide), puis prends l'autre dé avec la main restée libre, et place-le sur la face humide du premier. Serre-les l'un contre l'autre entre ton index et ton pouce.

4. Prends-les avec précautions, par celui du dessus. Les dés resteront collés un certain temps. Avant qu'ils ne se séparent, décolle-les, passe-les entre tes doigts (pour les sécher) et tu pourras les donner aux spectateurs.

La prédiction des dés

2069

EFFET : Le spectateur agite deux dés et les tire sur la table, alors que tu es de dos. Il additionne dans sa tête les numéros des dés. Puis il les retourne et ajoute à cette somme, celle des numéros des faces opposées. Il agite à nouveau les dés, les tire et ajoute à nouveau la somme des numéros obtenus. À ce moment-là, tu te retournes et tu devines le total des opérations.

MATÉRIEL : Deux dés et un gobelet de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Souviens-toi que la somme des numéros des faces opposées d'un dé est toujours égale à 7 (6-1, 5-2, 3-4). La somme de la première opération (les numéros des dés et des faces opposées) sera toujours égale à 14.

Lorsque le spectateur tire les dés la deuxième fois, dis-lui d'y ajouter les nouveaux numéros. À ce moment-là, retourne-toi et regarde les dés qui sont sur la table. Ajoute 14 à la somme de leurs numéros... et tu obtiendras le résultat. Tu n'auras plus qu'à l'annoncer de manière triomphale.

REMARQUE : Ne répète pas ce tour. Le public se rendrait compte que la première somme est toujours égale à 14.

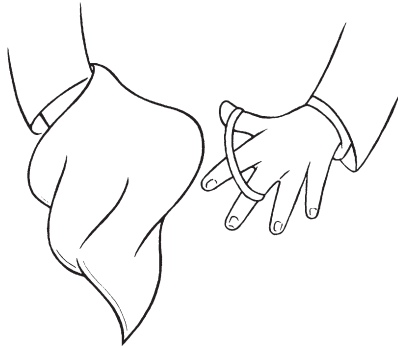
L'évasion du dé

2070

EFFET : Le prestidigitateur couvre un dé avec un foulard. Le dé s'échappe d'entre ses doigts.

MATÉRIEL : Un dé normal, un foulard et un élastique très petit.

RÉALISATION : Tu dois d'abord mettre un petit élastique entre le pouce, l'index et le majeur de ta main gauche. Place ensuite le foulard sur ta main droite comme indiqué sur le dessin (l'élastique de la main gauche y est représenté de manière à être bien visible, mais en réalité, il ne doit pas se trouver au premier plan). Laisse ta main ballante le long de ton corps. Couvre ensuite ta main gauche avec le foulard. Le bout de tes doigts (avec l'élastique) doit être dirigé vers le haut. Prends le dé avec la main droite et place-le sur le foulard, sur le bout des doigts de ta main gauche. Prends le dé avec ces doigts à travers le foulard et laisse glisser l'élastique afin que le dé reste prisonnier du foulard. Ensuite, prends le foulard par un coin avec ta main droite, lève-le dans les airs et fais-le tourner. Le dé ne tombera pas, puisqu'il est retenu par l'élastique, et le public croira qu'il a disparu. Range le foulard et continue ta représentation.

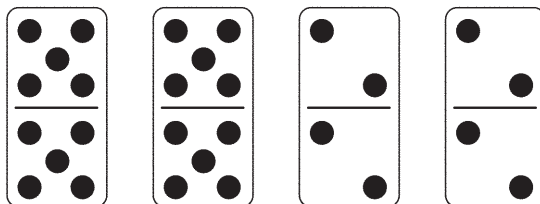


Les dominos mystérieux

2217

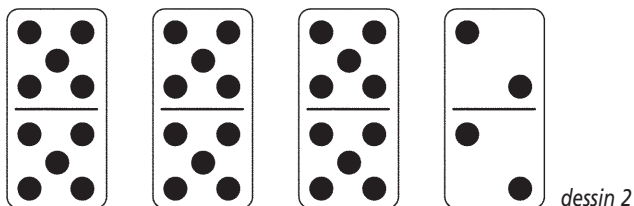
EFFET : Tu places sur la table quatre dominos de la manière suivante :

- Double CINQ
- Double CINQ
- Double DEUX
- Double DEUX



dessin 1

Tu demandes au public de retenir les numéros. Puis tu les ramasses et lorsque tu les présentes à nouveau sur la table, il apparaît : trois doubles CINQ et un double DEUX (dessin 2).



MATÉRIEL : Quatre dominos (dont un truqué).

RÉALISATION : Comme indiqué sur le dessin 1, tu dois placer sur la table :

1. un double CINQ (normal)
2. l'autre double CINQ (normal)
3. Le double DEUX truqué et
4. le double DEUX normal.

On verra donc deux doubles CINQ et deux doubles DEUX.

Ramasse-les ensuite avec la main droite et mets dans le creux de ta main gauche : d'abord un double CINQ À L'ENVERS (le dos blanc face à toi) puis l'autre double CINQ (également normal), le domino truqué, que tu ne DOIS PAS RETOURNER en le déposant dans le creux de ta main sur les deux autres (dissimule le truc au public, le double DEUX est face à toi), et enfin, le double DEUX normal que tu devras retourner (le dos blanc du domino face à toi). Le public pourra le voir. Ensuite, retourne adroitement l'ensemble des dominos en les changeant de main, sous prétexte d'invoquer un souffle magique. Ils seront alors prêts.

Place-les sur la table en position horizontale, comme sur le dessin 2 : trois doubles CINQ et un double DEUX.

Lorsque tu changes les dominos de main, cache leur numéro avec ta paume.

La succession des mouvements est très importante : entraîne-toi. Ne recommence pas ce tour. Range rapidement les dominos et ne laisse personne les toucher.

Le ballon transpercé

2074

EFFET : Tu introduis un ballon dans l'orifice supérieur d'un tube et tu le gonfles : il en sort par en haut et par en bas. Tu lui fais ensuite un nœud pour empêcher l'air de sortir.

Tu tiens le ballon par son nœud et tu introduis une petite épée dans l'orifice latéral du tube, jusqu'à ce qu'il ressorte de l'autre côté.

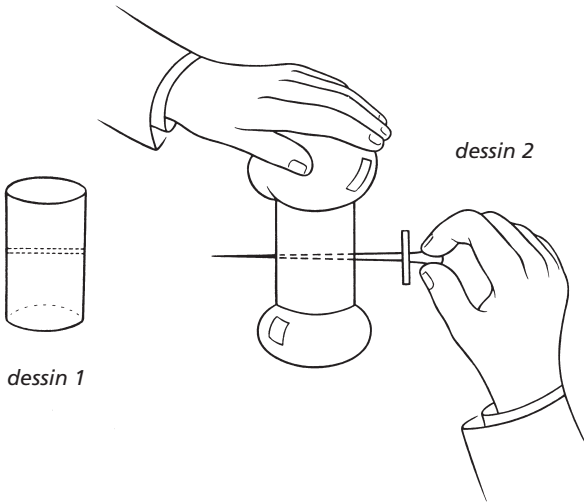
Tu retires l'épée et tu relâches ou défais le nœud pour que le ballon se dégonfle peu à peu. Si tu préfères, tu peux aussi le piquer avec une aiguille.

MATÉRIEL : Un tube truqué et une petite épée en plastique. Tu devras acquérir des ballons de forme allongée.

RÉALISATION : Dans le tube, qui dispose de deux orifices, passe un autre petit tube qui canalise l'entrée et la sortie de la petite épée (dessin 1).

Prends le tube de ta main gauche (sans montrer son intérieur) et introduis le ballon dedans, d'un côté du petit tube.

Souffle dans le ballon, ferme-le, puis transperce-le avec la petite épée (dessin 2).
Le tour est joué. Retire ensuite la petite épée et dégonfle ou fais éclater le ballon avec une aiguille.



ATTENTION. Les ballons de baudruche non gonflés ou abîmés peuvent présenter un risque d'étouffement ou de suffocation pour les enfants de moins de 8 ans. La surveillance d'un adulte est nécessaire. Ne pas laisser de ballons de baudruche non gonflés à la disposition des enfants. Les ballons de baudruche abîmés doivent être jetés immédiatement.

Une baguette flexible

2303

EFFET : La baguette devient flexible, comme si elle était en caoutchouc.

MATÉRIEL : La baguette magique de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Il ne s'agit pas vraiment d'un tour, mais tout simplement d'une illusion d'optique. Prends la baguette magique par une de ses extrémités, juste à l'endroit où elle change de couleur, entre ton pouce et ton index. Fais-le délicatement, juste avec la force suffisante pour que la baguette ne tombe pas.

Ensuite, bouge ta main et ton avant-bras de haut en bas, assez rapidement, sans bouger ton poignet. Le public aura l'impression que la baguette est devenue flexible, comme si elle était en caoutchouc.

Entraîne-toi devant un miroir pour voir l'effet produit.

Le faux mélange

2137

EFFET : Le faux mélange est une façon de battre les cartes, qui permet de placer une carte précise au début du tas. Il est à la base de nombreux tours.

MATÉRIEL : un jeu de cartes.

RÉALISATION : Une manière simple et efficace de faire semblant de battre un jeu de cartes. Prends le jeu dans la main gauche. La face des cartes est tournée du côté gauche. Le pouce situé sur la première carte, les autres doigts sur le dos de la dernière. Serre bien les cartes en appuyant les doigts comme il est indiqué, tandis que, de la main droite, tu prends les cartes par leur côté étroit, pouce sur la face intérieure et l'annulaire, le majeur et l'index sur la face extérieure. Soulève tout le paquet, sauf la première et la dernière carte. Ces deux cartes restent et se rejoignent dans la main gauche. Sans lâcher le paquet de la main droite, passe-le devant ces deux cartes. Mélange maintenant en cercle, c'est-à-dire : en passant des paquets vers l'avant ou des cartes du centre vers l'avant, et en serrant toujours le jeu avec les doigts de la main gauche... la carte du dessus, autrement dit la première, restera toujours dans cette position.

Un autre faux mélange

2138

EFFET : Autre manière de battre les cartes afin de contrôler une carte et de faire en sorte qu'une carte placée au milieu du jeu, se retrouve au début du tas.

MATÉRIEL : un jeu de cartes.

RÉALISATION : Quand le spectateur a pris la carte (comme tu le lui as demandé), coupe le jeu en deux et prends-en une moitié dans la main gauche, l'autre dans la droite. Dis au spectateur de placer sa carte sur la moitié de gauche. En replaçant la moitié de droite sur celle de gauche, introduis subrepticement le petit doigt de la main gauche de façon à ce que le paquet soit bien uni, en appuyant avec les deux mains. Immédiatement, prends le paquet du dessus par la séparation marquée par le petit doigt et passe-le devant : la carte choisie se trouvera donc maintenant sur le dessus du paquet. Continue à mélanger comme il est indiqué plus haut en serrant le paquet de façon à ce que la carte du dessus glisse sans changer de place. De cette façon, tu sauras toujours où elle se trouve.

Comment forcer une carte

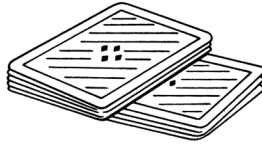
2144

EFFET : Souvent, il est nécessaire que le spectateur choisisse une carte précise (celle que le magicien veut qu'il choisisse) et ceci sans que personne ne s'en aperçoive. On appelle cela « forcer une carte ».

MATÉRIEL : un jeu de cartes.

RÉALISATION : Place la carte qui t'intéresse sur le dessus du paquet. Demande ensuite à quelqu'un de couper et de poser la moitié inférieure du paquet en angle droit sur l'autre moitié, afin de « marquer la coupe ». Distrais l'attention du public en parlant de n'importe quoi. Il oubliera à qui

chaque moitié correspond (on appelle ça « boniment » ou « bagou »). Ensuite demande à quelqu'un d'autre de soulever le paquet du dessus et de regarder la première carte du paquet de dessous. Comme il s'agit de la carte qui, au début du tour, était au-dessus du paquet, le magicien a réussi à « la forcer ».



La carte obéissante

2268

EFFET : Le prestidigitateur mélange un jeu de cartes et demande à un membre du public d'en choisir une, de la mémoriser et de la replacer dans le paquet. Le magicien le mélange et dit au spectateur : « S'il vous plaît, dites un numéro de 1 à 10 ». Une fois la réponse reçue, celui-ci compte le nombre de cartes et, lorsqu'il arrive au numéro indiqué, la carte choisie apparaît.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Tout d'abord, mélange les cartes et demande à un spectateur d'en choisir une et de la mémoriser. Tu lui tendras ensuite le paquet de la main gauche et tu l'inviteras à placer la carte au-dessus. Mélange ensuite sans « perdre » la carte : maintiens-la toujours sur le dessus du paquet. Afin d'éviter que le public ne remarque que la première carte ne bouge pas, retiens-la avec ta main et mélange de face. Les cartes doivent être faces cachées et tu dois commencer à mélanger en prenant plusieurs cartes que tu intercaleras dans le paquet. Grâce à ce « faux mélange », la carte choisie restera toujours sur le dessus du paquet. Demande ensuite au spectateur de te dire un nombre de un à dix. Supposons qu'il dise : « Cinq ! ». Commence alors à compter les cartes en les plaçant sur la table et, juste avant d'arriver au cinq, arrête-toi et dis de manière théâtrale que tu as oublié un détail très important : « le souffle magique ». Ramasse les quatre cartes et place-les naturellement sur le dessus du paquet : la carte choisie par le spectateur sera maintenant en cinquième position. Tends le jeu au spectateur et demande-lui un « souffle magique », puis compte à nouveau les cartes jusqu'à cinq et le tour sera joué : la carte apparaîtra en cinquième position. Avant de la révéler, demande au spectateur quelle était sa carte.

Pair/impair

2205

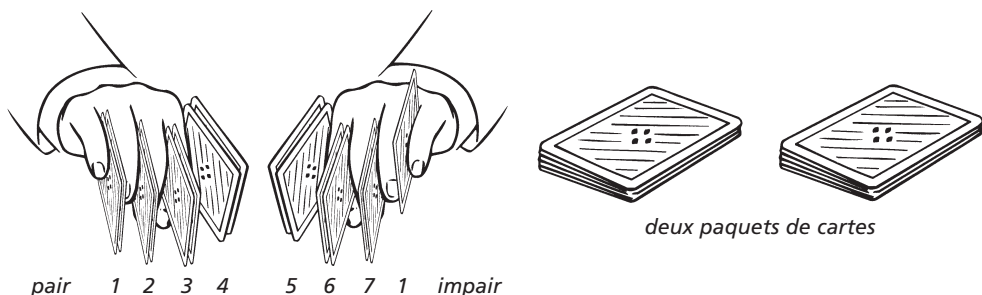
EFFET : Un membre du public étend ses mains comme s'il allait jouer du piano. Le magicien lui met deux cartes entre chaque doigt, sauf entre l'annulaire et l'auriculaire de la deuxième main, où il ne lui en met qu'une. Il retire ensuite chaque paire de cartes d'entre les doigts du spectateur et forme avec elles deux paquets pairs de cartes. Il place la dernière carte sur un des deux paquets, de manière à obtenir un paquet impair. Il explique au public que son assistant, un fantôme invisible, viendra prendre une carte du paquet impair pour la placer sur le paquet pair. Il semble que rien ne se passe, cependant, lorsque le magicien compte les cartes de chaque paquet, l'une d'elle a changé de place : le paquet pair est devenu impair et vice versa.

MATÉRIEL : 15 cartes du jeu de poker (dos rouge) de ton coffret de magie.

PRÉPARATION : Demande à un volontaire d'étendre ses mains comme s'il allait jouer du piano. Explique au public : « Je vais faire un tour de magie avec l'aide de mon assistant, un petit fantôme invisible. Vous ne pourrez pas le voir et vous croirez qu'il n'existe pas. Vous penserez donc que je suis un grand magicien, mais en réalité, cette fois-ci, je devrai tout à mon ami invisible ». Prenez deux cartes du paquet en disant : « Deux cartes, c'est une paire de cartes et c'est un numéro pair ». Montre clairement qu'il n'y a que deux cartes et place-les ensemble entre l'index et le majeur du volontaire, qui devra bien les serrer. Fais-en de même entre les autres doigts, jusqu'à arriver à l'espace entre l'annulaire et l'auriculaire de la deuxième main : il ne te restera qu'une carte. Prends-la et dis : « Une carte : IMPAIR » et pla-

ce-la à l'endroit indiqué. Retire ensuite la première paire d'entre les doigts du spectateur et prononce les paroles magiques : « Deux cartes, une paire de cartes, un numéro pair », pendant que tu divises les cartes en deux paquets que tu placeras sur la table à 10-20 cm de distance l'un de l'autre. Continue avec les autres paires de cartes, en disant les paroles magiques, jusqu'à ce que tu arrives à la dernière carte. Prends-la et dis : « Une carte impaire. Choisissez le paquet qui sera impair ». Place la carte sur le paquet indiqué et récapitule en disant : « Voici le paquet pair et voici le paquet impair. Faites bien attention parce que le fantôme va déplacer une carte d'un paquet à l'autre et le paquet pair deviendra impair et vice versa. Avant que je ne lui dise de le faire, assurez-vous bien que celui-ci est bien le paquet pair et que celui-là est bien le paquet impair ». Ensuite, fais un peu de théâtre : parle au fantôme, demande-lui de changer la carte de paquet et fais quelques mouvements magiques avec tes mains au-dessus des paquets. Une fois prêt, prends le paquet censé être « impair » et compte les cartes deux par deux : « deux cartes une paire, deux cartes une paire... deux cartes une paire : le paquet est devenu pair, vérifiez-le, vous verrez. » Ensuite, prends le paquet pair et compte les cartes deux par deux comme avant. Grâce au fantôme, ce paquet est devenu impair.

REMARQUE : Chaque fois que tu places deux cartes entre les doigts du volontaire, répète la phrase : « Deux cartes, une paire de cartes, un numéro pair ». De cette manière, le public ne se rendra pas compte de ce qui se passe en réalité.



Les cartes télépathiques

2270

EFFET : Le prestidigitateur montre au public un paquet de cartes dont certaines ont des pouvoirs de télépathie. Il le mélange, le place sur la table, le coupe et invite un spectateur à prendre une carte. Il précise qu'il démontrera « les pouvoirs télépathiques » que les cartes possèdent. Le spectateur désigne un paquet, et de celui écarté, le magicien prend une carte, frôle avec elle le dos de celle choisie par le spectateur et dévoile son identité. C'est bien celle-ci. Il recommence deux ou trois fois et devine à chaque fois la carte du spectateur.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : En mélangeant, regarde la première carte située sur le dessus du paquet (un rapide coup d'œil suffira). Pratique le « faux mélange » (voir table des matières).

Une fois que tu sauras quelle est la première carte (le public doit toujours voir le dos des cartes), coupe le paquet et demande à un spectateur de choisir un des deux paquets. Tu dois toujours donner celui qui contient la carte que tu connais. S'il le désigne, il n'y aura aucun problème. S'il choisit l'autre, dis : « Bien, celui-ci servira à réaliser le test de télépathie ». (Le paquet que tu garderas te servira à réaliser l'effet de télépathie et à voir la carte du dessus, pour pouvoir recommencer le tour une fois terminé.) Prends la première carte du paquet que tu auras gardé et frôle avec elle le dos de la carte choisie par le spectateur (profite de ce mouvement pour la regarder), avant de la reposer, sans que personne ne la voie. Tu peux dire : « Les vibrations télépathiques me communiquent que votre carte est... » et annoncer la carte que tu connaissais au préalable et que le spectateur a choisie.

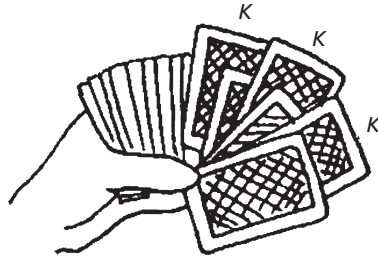
Surprise ! Admiration !

Profite de ce moment pour ramasser les deux paquets en plaçant la carte que tu as utilisée pour le « test de télépathie » et que tu connais, sur le dessus. À partir de ce moment, tu peux répéter le tour une ou deux fois pour t'assurer de son succès.

EFFET : Le magicien place trois rois dans un paquet de cartes, à des endroits différents, mais par magie, ils réapparaissent ensemble.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Retire les 4 rois (K) du paquet et place l'un d'eux en deuxième position en partant du dessus. Prends le paquet ainsi préparé et montre les 3 autres rois aux spectateurs. Tu peux raconter une histoire telle que : « Les 3 rois (par exemple, Melchior, Gaspard et Balthazar) chevauchaient chacun de leur côté, car ils venaient d'endroits très lointains les uns des autres... » Pendant ce temps, place les 3 rois dans la deuxième, quatrième et sixième position dans le paquet (de dos, selon le dessin), en commençant par le dessus. Le public doit voir clairement que tu les places ENTRE d'autres cartes. Continue ton histoire : « Mais grâce à leurs pouvoirs magiques, ils réussirent mystérieusement à se réunir (afin de se rendre ensemble à Bethléem pour adorer l'enfant Jésus) ». Pendant ce temps, prends le paquet, coupe-le et place sa partie inférieure sur la supérieure. Retourne les cartes une à une, en commençant par la première et place-les, faces visibles, sur la table. À un moment donné, un roi apparaîtra, puis immédiatement après, le second et le troisième. Tu peux également retourner la carte suivante pour que l'on voie que le reste des cartes continue normalement... mais ATTENTION, ne retourne pas la carte qui suit : c'est le quatrième roi.



Les 3 cartes devinées

EFFET : Tu demandes à un spectateur de te donner la première carte du paquet et tu annonces sa couleur. Par exemple : « le 10 de cœur ». Il te la donne sans la regarder, tu la vérifies et tu la places sur la table. Ensuite, tu lui demandes d'en prendre une deuxième du paquet, par exemple : « le 4 de trèfle ». Tu te retournes, tu vérifies que c'est bien celle-ci et tu la laisses sur la table avec la précédente, face visible. Enfin, tu lui demandes de te donner la dernière carte du paquet, qui sera, par exemple, « le 7 de carreau ». Lorsque tu retournes les cartes, le public se rend compte que ce sont bien celles que tu as annoncées : le 10 de cœur, le 4 de trèfle et le 7 de carreau, sans comprendre comment tu y es parvenu.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Commence par prendre le jeu de cartes et à bien le mélanger à la vue du public. Regarde discrètement la carte qui se trouve au-dessous du paquet, supposons qu'il s'agisse du 10 de cœur. Comme expliqué dans la partie « effet », demande à un spectateur de te donner la première carte du paquet. Tu feras semblant de la vérifier, mais en réalité, tu la regarderas, car ce sera la prochaine que tu demanderas. Dans notre cas, ce serait le 4 de trèfle. Répète l'opération, et regarde la prochaine carte que tu demanderas. Dans notre cas, le 7 de carreau. Lorsque tu retourneras les trois cartes, le public verra qu'il s'agit réellement (dans notre cas) du 10 de cœur, du 4 de trèfle et du 7 de carreau. Bien qu'on ne te les ait pas données dans cet ordre, l'effet sera surprenant.

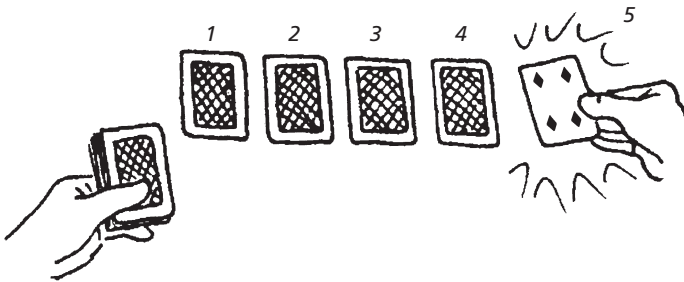
La cinquième découverte

2271

EFFET : le magicien déploie les cartes en éventail et demande à un spectateur d'en mémoriser une. Après plusieurs manipulations, il parvient à ce que la cinquième carte soit celle qui a été mémorisée par le spectateur.

MATÉRIEL : 27 cartes du jeu de poker.

RÉALISATION : dès que le spectateur a mémorisé l'une des 27 cartes que tu lui as montrées, déployées en éventail, réparties en 3 tas : la 1re carte sur le 1er tas, la 2e sur le 2e tas, la 3e sur le 3e tas, la 4e sur le 1er tas, la 5e sur le 2e tas, etc. Montre chacun des 3 tas au spectateur, en déployant à nouveau les cartes en éventail pour qu'il puisse les voir. Demande-lui qu'il t'indique le tas dans lequel se trouve la carte qu'il a mémorisée. Remets ensuite les 3 tas les uns sur les autres, en veillant à ce que celui qui contient la carte mémorisée se trouve entre les deux autres tas. Répète ces opérations une deuxième fois, toujours en veillant à ce que le tas qui contient la carte mémorisée se trouve entre les deux autres tas, puis une troisième fois, mais en plaçant le tas qui contient la carte mémorisée sur les deux autres tas. Place ensuite les cartes l'une après l'autre à l'envers sur la table : la 1re, puis à côté la 2eme, puis à côté la 3eme, puis à côté la 4eme, puis à côté la 5eme. Retourne la 5eme : c'est la carte mémorisée par le spectateur.



Les cure-dents inséparables

2075

EFFET : le magicien montre deux cure-dents et les place face-à-face au centre d'une assiette remplie d'eau. Il invite un spectateur à essayer de les séparer en mettant le doigt entre les deux. Personne n'y arrive. Le magicien essaie à son tour et y parvient du premier coup.

MATÉRIEL : deux cure-dents et une assiette remplie d'eau.

RÉALISATION : avant de commencer le tour, frotte le bout de ton doigt avec un peu de savon. Les cure-dents ne tarderont pas à se séparer.

Les cure-dents inséparables (variante)

2076

Tu peux faire ce tour avec des allumettes en bois.

Autre variante

2077

Tu peux aussi placer trois cure-dents en triangle, sans que leurs extrémités se touchent. Lorsque tu y mets le doigt savonné, ils se séparent de la même distance.

Le bonbon qui s'envole

2078

EFFET : le magicien montre une sucette au public. Il prend un sachet en papier, y introduit la sucette. Il souffle sur le sachet et le déchire. Il le fait examiner par le public et montre ses mains. Le bonbon a disparu.

MATÉRIEL : une sucette, un sachet en papier normal, un élastique de 30 cm de long et une épingle à nourrice.

RÉALISATION : avant la représentation, attache sans qu'on te voie, un bonbon (par ex., une sucette dans un papier cellophane) à l'extrémité d'un fil élastique d'environ 30 cm de long. Attache l'autre bout du fil à l'intérieur de ta manche, à la hauteur de l'épaule, avec une épingle à nourrice. Fais semblant de mettre le bonbon dans un sachet en papier. En réalité, tu fais seulement un léger mouvement avec ton bras et la sucette, que tu lâches, remonte à l'intérieur de ta manche, entraînée par l'élastique.

Tout est prêt maintenant pour la surprise finale. Tu n'as plus qu'à souffler sur le sac en papier et à le déchirer. Demande au public de l'examiner. Il est vide. Montre tes mains. Vides aussi. Le bonbon a disparu.

Le taille-crayon invisible

2079

EFFET : Le magicien montre un crayon sans mine. Il serre le poing gauche et, après y avoir introduit la pointe, il fait faire un mouvement au corps du crayon comme s'il le taillait. Il en ressort le crayon et le montre à l'assistance. Il est parfaitement taillé. Le magicien ouvre la main, il n'y reste que quelques copeaux.

MATÉRIEL : un taille-crayons métallique, un fil élastique et un crayon.

RÉALISATION : place le taille-crayons dans ton poing gauche. Prends le crayon de la main droite.

Fais tourner le crayon et taille-le « pour de vrai ».

Montre le crayon taillé et, en même temps (d'un mouvement de bras semblable à celui du tour précédent), laisse remonter le taille crayon le long de ta manche (tu l'auras attaché à l'élastique que l'épingle à nourrice retient à la hauteur de ton épaule).

Une couleur à découvrir

2080

EFFET : le magicien montre trois crayons de couleurs différentes. Les mains dans le dos, il reçoit l'un des crayons, le garde un instant, le rend et en devine la couleur.

MATÉRIEL : trois crayons de couleur ou pastels.

RÉALISATION : quand tu reçois le crayon, frottes-en la pointe sur l'un de tes ongles avant de le rendre. Il ne te reste plus qu'à regarder en douce la couleur du trait.

Le ruban coupé et reconstitué

2081

(Variante de l'épingle à nourrice et de l'élastique attachés sur l'épaule)

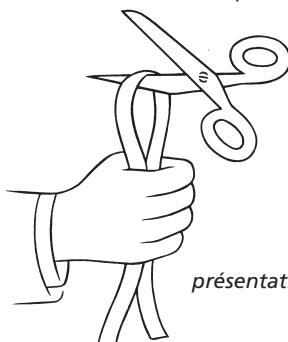
EFFET : le magicien montre son poing tenant un ruban formant une boucle et dont les extrémités dépassent de sa main. Il coupe la boucle en son milieu, puis la tend au public : elle est intacte.

MATÉRIEL : un fil élastique de 30 cm, une épingle à nourrice (tirage épaule-poignet) et deux morceaux de ruban identiques. Une paire de ciseaux.

RÉALISATION : en réalité, tu ne coupes que le morceau de ruban en forme de boucle qui dépasse

de ton poing : une fois coupé, il te suffira de faire un léger mouvement avec le bras pour le faire disparaître à l'intérieur de ta manche puisque tu en auras attaché les extrémités à un fil élastique passant le long de ton bras. Dans la main, tu auras caché l'autre morceau de ruban. Ouvre la main et montre le ruban entier. Ce sont les extrémités de ce ruban intact que le public aura vu pendant le tour.

ruban préparée



présentation du ruban et effet

La clé mystérieuse

2082

EFFET : une clé que le magicien tient dans sa main disparaît comme par magie.

MATÉRIEL : l'élastique et l'épingle à nourrice (tirage épaule-poignet), deux clés plates (celles qui ont un petit trou sur la partie opposé aux crans).

RÉALISATION : montre bien la clé et fais-la pivoter entre tes doigts en la tenant par la partie étroite. L'autre côté, où se trouve le trou caractéristique de ce genre de clés, est attaché au fil élastique qu'une épingle à nourrice retient à ton épaule. Pendant que tu parles au public, fais le mouvement de bras expliqué plus haut : la clé remontera à l'intérieur de ta manche. Ouvre la main, elle est vide. Porte la main à ta poche et sors-en la seconde clé.

Reconnaître des couleurs au toucher

2083

EFFET : le magicien remet au public trois carrés de carton. Un vert, un bleu et un blanc. Tous trois sont percés d'un trou au centre. Les yeux bandés, le magicien demande qu'on lui donne l'un des trois cartons. Il le place dans son dos et il lui suffit de le toucher pour en deviner la couleur.

MATÉRIEL : trois morceaux de carton de 5 centimètres carrés. Le premier de couleur verte, le deuxième bleu et le troisième complètement blanc. Une paire de ciseaux et un crayon.

RÉALISATION : tu dois dire au public que pour réaliser le tour et faciliter le « toucher », tu as besoin d'un crayon avec lequel tu tapoteras le carton placé dans ton dos. Le carton bleu est percé d'un trou qui ne laisse passer que la pointe du crayon. Le trou du carton vert est légèrement plus large, on peut y introduire la partie étroite du crayon. Celui du blanc laisse passer tout le crayon. Facile, n'est-ce pas ? Veille à remettre les cartons à trois spectateurs suffisamment éloignés les uns des autres pour qu'ils ne puissent pas comparer les dimensions des trous.

REMARQUE : n'oublie pas de tapoter un peu le carton avant d'en annoncer la couleur : il faut en effet que tu justifies la présence du crayon qui te sert de « calibre ».

La boisson qui change de couleur

2084

EFFET : le magicien verse un demi-verre de Coca-Cola dans une petite carafe en céramique ou en porcelaine. Il prend ensuite la carafe et en verse le contenu dans un verre. Le liquide qui en sort est... de l'eau.

MATÉRIEL : un verre, une carafe en céramique ou en porcelaine (opaque), un gobelet en carton ou en plastique pouvant rentrer dans la carafe, un bon morceau de papier absorbant en cellulose (type kleenex, rouleau de papier cuisine...).

RÉALISATION : place le gobelet en carton dans la carafe, à côté du bec verseur. Pour caler le verre, remplis l'espace libre de la carafe de papier absorbant. C'est sur le papier que tu verseras le Coca-Cola et, comme il est très absorbant, il le boira jusqu'à la dernière goutte. Le verre placé dans la carafe doit être rempli d'eau. Quand tu verseras le contenu de la carafe dans le verre, c'est l'eau qui en tombera puisque le Coca-Cola aura été absorbé par le papier.

La boisson qui change de couleur (variante)

2085

Évidemment, ce tour peut te servir pour transformer du Coca-Cola en eau, de l'eau en Coca-Cola, ou n'importe quel autre liquide de ton choix. Fais bien attention à verser sur le papier la bonne quantité de liquide qu'il peut absorber.

Pari gagnant

2086

EFFET : montre trois verres d'eau à moitié pleins. Et une feuille de papier. Parie que personne n'est capable de faire tenir en équilibre l'un des verres sur la feuille de papier placée au-dessus des deux autres (posés à environ 20 cm l'un de l'autre). Toi, le magicien, tu y parviens.

MATÉRIEL : trois verres d'eau et une feuille de papier A4.

RÉALISATION : quand les spectateurs renoncent, prends la feuille de papier et plie-la en accordéon (les plis doivent avoir environ 2 cm de largeur). Place le papier plié sur les deux verres et pose le troisième au centre de l'accordéon. Il tient parfaitement. Tu as gagné ton pari !

Trois rubans et une réussite

2087

EFFET : les spectateurs placent trois rubans de couleurs différentes dans trois enveloppes et choisissent une couleur. Après avoir mélangé les enveloppes, le magicien ouvre celle qui contient le ruban de la couleur choisie.

MATÉRIEL : trois rubans de couleurs différentes et trois enveloppes.

RÉALISATION : montre les rubans de couleur aux spectateurs. Donne-les-leur. Demande à l'un d'eux de choisir une couleur et de l'annoncer à haute voix. Distribue les enveloppes. Demande au public d'y introduire les rubans, de les fermer, de les mélanger autant qu'il veut puis de te les rendre. Avant de commencer le tour, tu auras découpé légèrement la pointe du rabat de l'une des enveloppes. Et c'est justement celle-là que tu auras remise au spectateur qui a le ruban de la couleur choisie. Tu ne pourras donc pas te tromper.

Gag comique possible ou impossible?

2088

Tu places cinq verres en rang et tu remplis les trois du centre de Coca-Cola. Demande à un spectateur s'il peut (en ne bougeant qu'un seul verre) modifier la position des verres de façon à obtenir la séquence suivante : un plein, un vide, un plein, etc. Quand l'assistance s'avoue vaincue, prends le verre du milieu, bois-en le contenu et repose-le à sa place. Tu n'as bougé qu'un seul verre... et le public verra donc que cela n'était pas impossible.

Gag comique posture originale

2089

Demande à un spectateur de tendre fermement le bras droit en position horizontale. Pose un verre d'eau sur la paume de sa main. Il doit avoir le bras gauche collé le long du corps.

Demande-lui alors : « Comment peux-tu faire pour boire l'eau sans bouger le bras ? ».

La réponse est toute simple et pourtant il est rare que l'on y pense. Il faut tout simplement lever le bras gauche, celui qui est collé au corps, prendre le verre et en boire le contenu. Fais-en la démonstration. Facile, n'est-ce pas ?

Gag comique montrez votre force

2090

Invite un spectateur à faire la preuve de sa force. Tu peux même parier. Prends une bande de papier et tiens-la tendue devant toi en le tenant entre le pouce et l'index de chaque main. Parie que personne n'est capable de la déchirer en « trois coups ».

Bien entendu, le volontaire déchire la bande au premier coup. Il a perdu son pari... puisque tu avais dit en « trois coups » et non en un seul.

Gag comique saut impossible

2091

Le magicien montre un verre ou n'importe quel autre objet. Il déclare que personne ne va pouvoir sauter par-dessus l'objet posé par terre. Il y aura toujours un petit malin pour affirmer qu'il en est capable. Prends alors le verre, la boîte ou l'objet que tu as choisi et place-le dans un angle de la pièce.

Invite le spectateur à sauter... À moins d'un tremblement de terre, il aura bien du mal à la faire.

Les allumettes magiques

2092

EFFET : le magicien montre deux boîtes d'allumettes et les fait paraître vides ou pleines selon son bon vouloir.

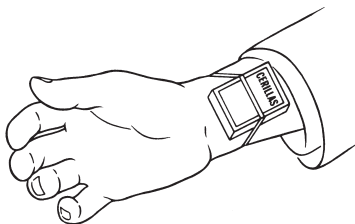
MATÉRIEL : un élastique, une boîte d'allumettes à moitié pleine et deux boîtes vides identiques.

RÉALISATION : avant de commencer, tu placeras l'élastique autour de ton poignet droit et tu y attacheras la boîte à moitié pleine (pour qu'elle fasse du bruit quand tu bougeras le bras).

Montre les deux boîtes vides et agite-les de la main gauche pour prouver qu'elles ne contiennent rien. D'abord l'une puis l'autre. Pose-les sur la table.

Prends-en une dans la main droite et agite-la. Le bruit des ALLUMETTES contenues dans la boîte attachée à ton poignet donnera l'impression qu'elle est pleine. Recommence l'opération avec la seconde boîte vide.

Pour finir, montre au public que les deux boîtes sont effectivement vides.



EFFET : le magicien devine la première carte de chacun des trois tas préparés par les spectateurs.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION :

1. Mélange les cartes et mémorise celle du dessus.
2. Divise le jeu de cartes en 3 tas plus ou moins identiques (souviens-toi que tu connais la carte du dessus de l'un des tas).
3. Prends ce premier tas (carte du dessus connue) et mélange-le en expliquant que, de cette façon, le mélange sera plus complet. Attention à ne pas perdre de vue la carte connue, qui doit rester sur le dessus.
4. Mélange également le deuxième tas, en veillant à placer la carte du dessous sur le dessus du tas, après l'avoir regardée rapidement et mémorisée. En t'exerçant un peu, c'est très facile à faire : prends les cartes et lorsque tu les passes dans ta main gauche, le dos des cartes face au public, tu verras très facilement la dernière. Lorsque tu commences à mélanger les cartes, fais passer la dernière sur le dessus et laisse-la dans cette position, tout en mélangeant le reste. Pose le deuxième tas à côté du premier, dont tu connais aussi la première carte. Procède de la même façon avec le troisième tas. Cela étant fait, déplace vos mains au-dessus des trois tas pour « entrer en contact mental avec les cartes » tout en faisant semblant de te concentrer et demande aux spectateurs sur quel tas tu dois t'arrêter. Arrête-toi là où le public te le dit et en posant ta main dessus, tu annonces la carte que tes doigts magiques ont perçue. Recommence avec les deux autres tas et le public sera étonné de voir que tu as tout deviné.

Je devine la pensée

2094

EFFET ET RÉALISATION : pour ce tour, tu dois te procurer des morceaux de papier blanc et un crayon. Maintenant, tu demandes aux spectateurs de te dire des noms de personnages célèbres. Tu les notes sur les différents morceaux de papier mais, en réalité, tu écris le même nom sur tous, le premier que t'a dit le public. Plie les morceaux de papier et demande à un spectateur d'en choisir un et de le lire à voix basse. Fais semblant de lire sa pensée et, avec tes pouvoirs magiques, tu devineras le nom du personnage en question (garde les autres morceaux de papier, ne laisse pas le public les prendre ou les regarder).

Je devine votre date de naissance

2095

EFFET : avec quelques calculs rapides, le magicien devine le jour et le mois de naissance d'un spectateur.

MATÉRIEL : un crayon et une feuille de papier.

RÉALISATION : tu as besoin de l'aide d'un spectateur. Après quelques calculs faciles, tu devineras le jour et le mois de sa naissance.

D'abord, demande-lui de multiplier par 2 le jour de son anniversaire et d'ajouter 5 au résultat. Dis-lui ensuite de multiplier le tout par 50 puis d'y ajouter le chiffre de son mois de naissance et de te donner le résultat. Réfléchis un peu et tu y parviendras.

C'est très simple : soustrais 250 au chiffre annoncé par le spectateur. Tu auras ainsi la solution du jour et du mois de sa naissance.

Exemple : le jour de son anniversaire est le 24.

$24 \times 2 = 48 + 5 = 53 \times 50 = 2650$. Supposons que le spectateur est né en octobre (mois numéro 10). $2650 + 10 = 2660$. C'est le chiffre qu'il t'annoncera. Tu retires 250 : $2660 - 250 = 2410$ (il est né le 24 octobre). Bien entendu, pendant que le spectateur effectue ses calculs, tu ignores la date de son anniversaire.

EFFET : le magicien demande à un spectateur d'écrire un chiffre inférieur à 10. Fais-lui ensuite calculer plusieurs opérations, il parviendra toujours au même nombre : 5.

MATÉRIEL : un crayon et une feuille de papier.

RÉALISATION : demande à un spectateur d'écrire un chiffre inférieur à 10 sur une feuille de papier que tu ne dois pas voir.

Demande-lui ensuite de le multiplier par 2 et d'ajouter 10 au résultat. Puis de diviser le tout par 2 et de soustraire le chiffre choisi au début au résultat.

Quel que soit le chiffre choisi au départ, le résultat final sera toujours 5.

Exemple : le spectateur choisit le 7.

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

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

Ne refais jamais ce tour de magie devant les mêmes spectateurs.

Deviner une carte

EFFET : le magicien devine la carte à laquelle a pensé un spectateur.

MATÉRIEL : un jeu de cartes normal.

RÉALISATION : un spectateur choisit mentalement un chiffre de 1 à 10.

Pendant ce temps, tu dois leur tourner le dos et donner les ordres nécessaires. Lorsqu'il a fait son choix, demande-lui de mélanger le jeu et de chercher la carte qui se trouve à la place correspondant au chiffre choisi (celle qui se trouve à la cinquième place si c'est un cinq, à la huitième si c'est un huit, etc.). Il doit compter les cartes, face cachée, en commençant par le dessus du paquet ; il ne doit en changer ni l'ordre, ni la place.

Une fois fait, tu te retournes, tu prends le jeu et tu le places dans ton dos. Tu comptes rapidement 19 cartes à partir du dessus du paquet en inversant leur ordre, et tu les places ensuite au-dessus du paquet. Rends le jeu au spectateur et demande-lui dans quelle position se trouve maintenant la carte choisie. Supposons qu'elle soit en 6e position. Compte-les cartes à partir de la sixième en disant que tu vas la placer en 20e position. Quand tu arrives à ce numéro, demande au spectateur de révéler la carte choisie, c'est justement celle-là.

Deviner l'âge d'un spectateur

RÉALISATION : dis à un spectateur que tu vas deviner son âge.

Demande-lui de le multiplier (mentalement) par 3 et d'ajouter 6 au résultat. Dis-lui ensuite de diviser le tout par 3 puis de te dire le résultat. Soustrais deux et tu sauras son âge.

Exemple : le spectateur a 31 ans (tu ne le sais pas).

$$31 \times 3 = 93$$

$$\text{plus } 6 = 99$$

$$\text{divisé par } 3 = 33 \text{ (le chiffre qu'il t'annonce)}$$

$$\text{moins } 2 = 31$$

Ça marche à tous les coups !

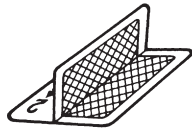
Un verre en équilibre

2099

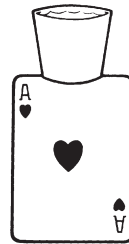
EFFET : un verre plein d'eau reste miraculeusement en équilibre sur une carte que tu as prise dans un jeu normal.

MATÉRIEL : un verre avec de l'eau, un jeu de cartes dont l'une a été soigneusement truquée.

RÉALISATION : pour effectuer ce tour, le magicien doit absolument garder une certaine distance entre lui et le public. Pour rester en équilibre, le verre doit avoir une base très stable. Prends une carte et plie-la par son milieu dans le sens de la longueur. Ensuite, colles-en soigneusement une moitié au dos d'une autre carte, de sorte que les deux cartes forment une espèce de T repliable pour que l'on croie qu'il ne s'agit que d'une seule carte. Place cette carte soi-disant normale sous le paquet. Mélange, en veillant à placer la carte truquée au milieu du jeu. En raison de son épaisseur, tu la retrouveras facilement. Coupe le jeu à l'endroit où elle se trouve et choisis-la, comme si c'était par hasard. Toujours face au public, montre la carte côté face et, d'un geste mystérieux, pose-la sur la table en ouvrant subrepticement le volet en T qui va te servir de support. Dis au public que tu as hypnotisé la carte pour qu'elle se tienne droite. Pose le verre d'eau sur le bord de la carte, il tient miraculeusement en équilibre.



*Carte préparée :
demi carte collée servant de
support (en position verticale)*



verre en équilibre

La magie du sept

2100

EFFET : le magicien place sur la table deux tas de cartes. Sur un bloc, il écrit une prémonition. Il demande à un spectateur de choisir l'un des tas de cartes. Quand le public regarde le bloc, c'est bien le tas choisi qui y figure.

MATÉRIEL : un jeu de cartes ordinaire. Un bloc et un crayon.

RÉALISATION : Tout d'abord, tu retireras les quatre sept du jeu et tu les poseras face contre la table, sans que le public s'en aperçoive. Compte alors 7 cartes et pose-les sur la table à côté des autres. Sur le papier, écris : « Le tas choisi est celui des sept ». Comme le spectateur ne peut choisir qu'entre les quatre 7 et les sept cartes, la prémonition sera toujours exacte.

Une pièce de monnaie disparaît

2101

EFFET : une pièce de monnaie disparaît sous les yeux du public.

MATÉRIEL : une pièce de monnaie quelconque.

RÉALISATION : tu dois montrer la pièce au public et la frotter plusieurs fois contre ta manche gauche. Laisse-la tomber par terre, comme par mégarde. Tu dois ensuite la ramasser de la main gauche en donnant l'impression que tu l'as fait de la main droite (il faut donc que tes mains soient très rapprochées). Le public n'y prêtera pas grande attention dans la mesure où tu n'as pas annoncé ce que tu allais faire. Continue à frotter la pièce à l'aide de ta main droite. Ouvre-la. La pièce a disparu. L'assistance, qui ne s'y attendait pas, sera très surprise.

EFFET : le magicien pose trois pièces de monnaie sur la table et demande à un spectateur de les prendre en comptant « un », « deux », et « trois ». Il demande de les reposer en continuant à compter « quatre », « cinq » et « six ». Puis de les reprendre en disant « sept », « huit » et « neuf ». Le magicien répète l'opération mais le numéro final est toujours « dix ». Cela semble impossible. Et pourtant...

MATÉRIEL : trois pièces de monnaie.

RÉALISATION : prends les pièces dans la main et pose-les sur la table en comptant « un », « deux » et « trois ». Montre l'une d'entre elles et dis « quatre ». Prends les autres en disant « cinq » et « six ». Prends alors celle qui reste sur la table et compte « sept » ; repose enfin les trois pièces que tu as maintenant dans la main en comptant « huit », « neuf » et « dix ».

Ce tour, qui paraît très simple, est une « manipulation » ; il faut donc que tu t'entraînes avant de le réaliser avec naturel.

Prémonition

EFFET : le magicien prend un tas de cartes et demande à un spectateur de les mélanger. Il inscrit ensuite quelque chose sur un papier, le plie et le remet à un spectateur. Il demande ensuite à un autre spectateur de dire un chiffre, de préférence pas trop élevé. Le magicien compte les cartes et les pose une à une sur la table jusqu'à ce qu'il atteigne ce chiffre. Il les remet ensuite sur le tas. Il demande à un autre spectateur de choisir un autre chiffre, supérieur au précédent, et de le dire à voix haute. Il répète les opérations qu'il a faites précédemment, c'est-à-dire qu'il pose les cartes une à une sur la table jusqu'à ce qu'il atteigne le deuxième chiffre choisi, puis les remet sur le tas. Il annonce le chiffre magique qui résulte de la différence entre le premier chiffre choisi et le deuxième. Il prend le tas de cartes et compte le nombre de cartes qui résulte de la soustraction. La carte suivante est celle qui est indiquée sur le papier que le magicien a remis au spectateur au début.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : voir le paragraphe EFFET.

SECRET : le spectateur ayant mélangé les cartes, regarde discrètement celle qui est sur le dessus. C'est celle que tu dois noter sur le papier.

Si le public choisit le chiffre 7 (par exemple), compte 7 cartes et pose-les une à une sur la table. Répète cette opération ; en supposant que le deuxième chiffre choisi soit le 20, le résultat de la soustraction est $20 - 7 = 13$.

La 14e carte est celle qui a été notée sur le papier. Ne t'inquiète pas, quel que soit les deux chiffres choisis, cela marche toujours, à condition que le premier soit inférieur au second. Essaie. Tu verras comme c'est surprenant.

Le sac et les cartes

EFFET : le magicien montre un grand sac en papier opaque. Il demande à un spectateur de mélanger un jeu de cartes, de le couper et lui en remettre la moitié. Le spectateur garde l'autre moitié. Les deux paquets de cartes sont introduits dans le sac. Le magicien devine qui a jeté les cartes qu'il sort du sac, c'est-à-dire, si elles appartiennent à son paquet ou à celui du spectateur.

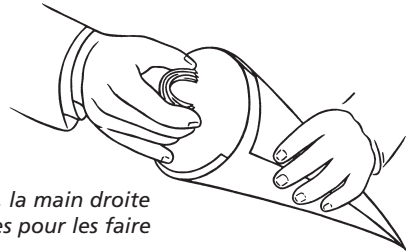
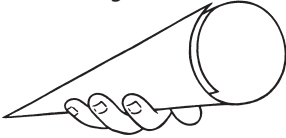
MATÉRIEL : un sac en papier épais et un jeu de cartes. Papier et crayon.

RÉALISATION : quand tu introduis ton tas de cartes dans le sac, plie-le avec force, en veillant à ce que le public ne te voie pas. Soulève le sac et secoue-le en le gardant bien fermé. Demande alors au spectateur d'y introduire quelques-unes de ses cartes et de noter desquelles il s'agit sur un papier. Secoue le sac encore une fois ; tu peux maintenant en sortir les cartes. Introduis la main

dans le sac et ne choisis que les cartes qui ne sont pas pliées, c'est-à-dire, celles du spectateur. Vérification faite, rassemble les cartes qui restent dans le sac et redresse-les avant de les en sortir et de les montrer à l'assistance.

REMARQUE : tu peux faire ce tour avec 20 cartes seulement. 10 pour toi et 10 pour le spectateur. Ce sera plus facile.

*montre le cornet
de la main gauche*



*Le cornet est incliné, la main droite
tient et plie les cartes pour les faire
glisser à l'intérieur*

Eau magique

2105

EFFET : le magicien montre deux sacs en papier et les pose sur la table. Dans l'un d'eux, il y introduit un verre d'eau. Ensuite, il le change de sac et écrase le second sac d'un coup sec. Il n'y a rien dedans ! Il prend le premier sac et, miracle, le verre s'y trouve.

MATÉRIEL : deux sacs en papier épais pouvant contenir un verre d'eau. Un verre en carton sans fond (tu l'auras découpé) et un verre d'eau.

RÉALISATION : pose les deux sacs sur la table. Dans le premier, introduis le verre d'eau. Annonce que tu vas le changer de sac. Mais, en réalité, tu déposes dans le second sac le verre sans fond que tu retires du premier car ils étaient emboîtés. Naturellement, le public n'y voit que du feu. Écrase le sac et le verre en même temps. Il n'y a rien dedans ! Montre alors que le verre d'eau est dans le premier sac.

REMARQUE : pour tous les tours de ce genre, il vaut mieux ne remplir le verre d'eau qu'à moitié. C'est plus sûr et l'effet est le même.

Énigme en trois couleurs

2106

EFFET : le magicien montre trois cartes blanches avec en leur centre, une gommette circulaire de couleurs différentes. Il demande au public de choisir une couleur et de la dire à haute voix. Il montre alors qu'il connaissait d'avance la couleur choisie.

MATÉRIEL : trois cartons de la taille d'une carte à jouer. Un carton deux fois plus grand que les précédents, pliés par le milieu comme la couverture d'un livre. Un autre carton de la taille d'une carte de visite. Une enveloppe. Trois gommettes de couleurs différentes, de la colle et une paire de ciseaux.

RÉALISATION : 1. Partons de l'hypothèse que les gommettes sont de couleur verte, rouge et bleue. Tout d'abord, montre l'enveloppe dont tu sortiras en même temps le carton plié et, de l'intérieur de celui-ci, les cartes, sur lesquelles sont collées les gommettes. Montre-les aux spectateurs, demande-leur de choisir une couleur et de la dire à haute voix. Pour pouvoir la deviner, tu auras préparé auparavant le tour comme suit :

Sur le revers de l'une des cartes (celle de la gommette rouge par exemple), tu écris au crayon « tu choisiras la couleur rouge ». À l'intérieur du carton plié, tu écris : « tu choisiras la verte ». Et, à l'intérieur de l'enveloppe, sur la petite carte dont le public ne sait rien, tu inscries : « couleur choisie : le bleu ».

Quand le public t'annonce la couleur choisie, tu n'as qu'à montrer l'inscription indiquant que tu avais deviné. Soit la carte rouge, soit le rabat du carton, soit la petite carte.
Quand tu commences le tour, sors le carton plié soigneusement et pose l'enveloppe sur la table. Lorsque tu montres les cartes portant la gommette de couleur, veille à ce que personne ne remarque qu'il y a quelque chose d'écrit sur le dos de l'une d'elles.

La carte ascenseur

2107

EFFET : un spectateur choisit librement une carte. Elle sort toute seule d'un jeu de cartes placé dans son étui.

MATÉRIEL : un jeu de cartes et son étui.

PRÉPARATION : découpe le dos de l'étui de façon à pouvoir en sortir facilement la carte à l'aide du pouce.

RÉALISATION : Après préparation, sors les cartes de leur étui avec naturel et demande à un spectateur d'en choisir une. Place cette carte au-dessus du jeu et mélange plusieurs fois mais sans jamais bouger la première carte (le public ne doit voir que le revers des cartes). Remets les cartes dans leur étui. La carte choisie est maintenant la dernière du jeu. Tiens l'étui ouvert dans ta main droite (les cartes sont face au public). Fais monter la carte peu à peu, puis, quand elle est en haut, donne-la au spectateur. Pose rapidement les cartes et l'étui le dos sur la table pour qu'on ne puisse pas voir l'encoche.
La carte que tu as remise au spectateur est celle qu'il avait choisie et qui est montée « électroniquement ».

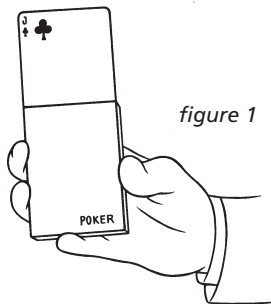


figure 1

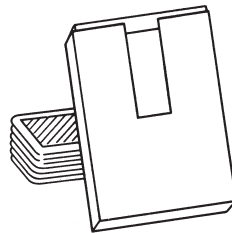


figure 2

Gag comique le fil sans fin

2108

EFFET : Entre en scène avec un fil accroché de manière très visible sur ton blouson à la hauteur de l'épaule (il doit dépasser d'environ 4 cm). Il y aura toujours quelqu'un pour essayer de tirer dessus. Plus il tirera, plus le fil s'allongera et s'allongera. Il finira par se fatiguer de tirer.

MATÉRIEL : une bobine de fil.

RÉALISATION : tu dois mettre dans ta poche une bobine de fil (nylon de préférence). À l'aide d'une aiguille, tu passeras le fil à l'intérieur de ton blouson et le laisseras pendre clairement à la hauteur de ton épaule.

Le crayon voyageur

2109

EFFET : le magicien pose un crayon sur un foulard et l'y enveloppe. Mystérieusement, le crayon se retrouve sous le foulard.

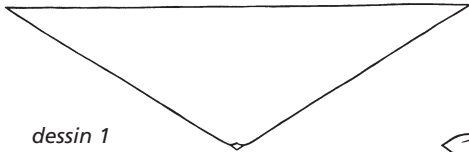
MATÉRIEL : un foulard et un crayon.

RÉALISATION : place un foulard en diagonale sur la table, c'est-à-dire, l'une des pointes vers toi. Demande un crayon et pose-le sur le foulard, loin du centre.

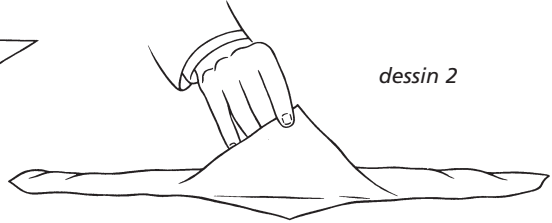
Replie la pointe que tu as devant toi sur l'angle opposé en la laissant dépasser un peu. Enroule ensuite le crayon dans le foulard jusqu'à ce que la pointe qui était le plus éloignée apparaisse devant toi.

Prends cette pointe d'une main et la pointe opposée de l'autre. Tire sur ces deux pointes en sens contraire, l'une vers toi et l'autre en sens inverse, jusqu'à ce que le foulard soit entièrement étendu devant toi. Le crayon sera dessous.

VARIANTES : Il est possible d'obtenir le même effet avec une pièce de monnaie, une cuillère, etc.



dessin 1



dessin 2

Petit pain surprise

2110

EFFET : le magicien rompt un petit pain et y trouve une pièce de monnaie.

MATÉRIEL : un petit pain et une pièce de monnaie.

RÉALISATION : prends la pièce et cache-la dans ta main gauche. Il te suffit de bien serrer la main puisque le public ignore ce que tu vas faire.

Prends le petit pain posé sur la table (c'est un tour génial pour la fin d'un repas) et pose-le sur ta main gauche : du bout des doigts, tu tiens la pièce. Plie le pain vers le haut avec les deux mains. Une fente se forme dessous ; enfonce-y la pièce de la main gauche. Repose le pain près de toi. Quand tout le monde te regarde, saisis le petit pain et partage-le en deux ; la pièce en tombera.

Le fil de laine et la bague

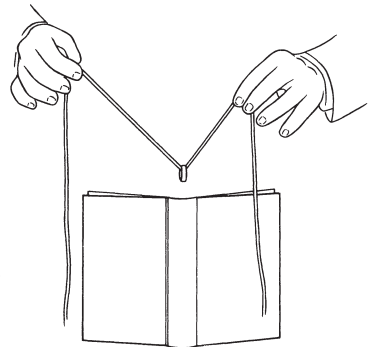
2111

EFFET : le magicien passe un fil de laine dans une bague. Il en pose les extrémités sur les bords d'un livre ouvert en position verticale sur la table (la couverture face au public – le texte face au magicien). La bague pend du côté du magicien, le public ne le voit pas.

La bague est libérée sans être passée par l'une des extrémités.

MATÉRIEL : un mètre cinquante de laine à tricoter. Une bague (demande-la à un spectateur). Un livre.

RÉALISATION : Quand tu places le livre dans la bonne position sur la table (auparavant, tu as enfilé le fil de laine dans la bague et tu en as passé les extrémités par-dessus la couverture du livre), casse le fil en deux (à la hauteur de la bague). La bague est maintenant libérée, mais le fil est cassé. Prends les deux bouts cassés que les spectateurs ne peuvent pas voir, joins-les en les entortillant entre l'index et le pouce de chaque main. Ils sembleront unis à nouveau et les spectateurs croiront que la laine est intacte. Rends la bague à son propriétaire mais ne laisse pas le public regarder la laine de trop près. Contenté-toi de la montrer rapidement.



Comment fabriquer des serpents

2112

Colle 3 ou 4 feuilles de papier de soie de couleurs différentes, de manière à former une seule et longue bande. Enroule-la en la serrant bien et découpe-la en bandelettes fines d'environ 2 cm de largeur. Tu pourras utiliser ces serpents comme accessoires : tu peux les sortir de ton sac à change ou les utiliser pour un final surprenant.

Perles de couleur

2113

EFFET : le magicien montre deux verres contenant des perles de différentes couleurs. Il les mélange devant le public, puis les pose sur la table et les cache à l'aide d'un panneau en carton (pour que le public ne les voie plus). Quand il retire le panneau, chaque verre contient des perles d'une seule couleur.

MATÉRIEL : 25 perles d'une couleur, 25 d'une autre. Un fil de nylon, deux verres transparents et un carton de 20 x 15 cm plié en deux et colorié (choisis un dessin à base de cercles reprenant les couleurs des perles que tu vas utiliser).

RÉALISATION : enfile 25 perles d'une même couleur sur le fil de nylon. Le fil doit être très souple. Noues-en bien les extrémités pour que les perles ne s'en échappent pas. Mets le tout dans un verre. Dans l'autre verre, dépose les 25 autres perles d'une même couleur. Devant le public, mélange toutes les perles dans un verre, les couleurs s'entremêlent. Montre le carton colorié et place-le devant les verres. Prends rapidement les perles enfilées et dépose-les dans le verre vide (tu es situé de telle sorte, face au public et derrière les verres, qu'on ne peut pas voir ce que tu fais). Dans l'autre verre, il ne reste plus que des perles éparées, toutes de la même couleur. Enlève le panneau en carton et reçois les applaudissements du public.

REMARQUE : ne laisse pas les spectateurs s'approcher trop près.

La pièce de monnaie qui sanglote

2114

EFFET : le magicien demande une pièce à quelqu'un du public. Il la frotte au dos de sa manche gauche, bras en l'air. Il appuie sur la pièce. L'assistance en restera bouche bée : la pièce répand des larmes.

MATÉRIEL : un peu de coton humide. Une pièce de monnaie.

RÉALISATION : Avant de commencer, tu as placé un morceau de coton humide derrière ton oreille gauche. Tant que ton avant-bras gauche reste en l'air, l'attention du public se concentre sur le mouvement que tu fais de la main droite avec la pièce. Comme ta main gauche est située près de ton oreille gauche, profite-en pour prendre le morceau de coton (tout en continuant à frotter, de l'autre main, la pièce sur ta manche). Cache le morceau de coton entre ton index et ton majeur. Prends la pièce entre le pouce et l'index gauches, de sorte à pouvoir presser le coton contre l'arrière de la pièce. Paume face au public, appuie sur la pièce ; quelques gouttes d'eau tomberont du coton. Passe ensuite la pièce à ta main droite avant de la montrer au public, puis baisse la main gauche et laisse tomber le morceau de coton dans ta poche.

Le doigt de Frankenstein

2115

EFFET : le magicien montre une petite boîte en carton. Il en soulève le couvercle et l'on voit, au fond, un doigt enveloppé dans du coton. Il annonce qu'il s'agit d'un doigt momifié. Quand les spectateurs s'approchent pour mieux voir, le doigt remue.

MATÉRIEL : une boîte en carton, du coton et une paire de ciseaux.

RÉALISATION : le doigt, c'est tout simplement l'index de ta main gauche. Au fond de la boîte, tu auras découpé auparavant un trou dans lequel tu passeras ton doigt. Tu dois montrer la boîte posée sur la paume de ta main gauche. Recouvre ton index de talc, l'effet sera encore plus saisissant.

Les dames et le roi

2305

EFFET : trois dames dispersées dans le jeu rencontrent le roi.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker ou de bridge.

RÉALISATION : tu dois d'abord préparer les cartes en séparant les quatre dames et un roi. Place une dame sur le dessus du jeu. Mélange les cartes en veillant à ce que cette dame reste sur le dessus. Montre les trois dames restantes et le roi, et explique :
« Le roi veut rester avec les trois dames, mais elles veulent lui jouer un bon tour. À la demande du roi, les trois dames se placent sur le dessus du jeu » (tu places les trois dames sur le dessus du jeu).
« Le roi s'absente quelques instants pour régler quelques affaires » (tu places le roi sous le jeu).
« Les dames s'échappent. Une d'entre elles se place au milieu du jeu, l'autre dessous et la dernière reste sur le dessus » (tu déplaces les cartes en conséquence).
Coupe le jeu deux ou trois fois. La dame que tu as placée au milieu se perd, la deuxième reste sous le roi et la troisième reste sur le dessus, à côté de la quatrième, que tu avais placé sur le dessus au début. Lorsque tu couperas, les trois dames et le roi seront de nouveau réunis. Déploie les cartes en éventail : les trois dames et le roi seront ensemble.

Le souffle précis

2117

EFFET : le magicien montre trois boulettes en papier de soie et demande qui est capable dans l'assistance de souffler sur l'une des boulettes et de la déplacer sans que les deux autres ne bougent, ni d'un millimètre. Personne, à part le magicien bien entendu, n'y parvient.

MATÉRIEL : trois boulettes en papier de soie. Elles doivent être très petites ; leur couleur n'a pas d'importance.

RÉALISATION : toutes les tentatives du public seront vaines (tu auras placé les boulettes très près les unes des autres).
Prends deux boulettes dans ta main (celles que tu veux) et souffle sur la troisième... (tu peux même demander au public de te désigner celle sur laquelle tu dois souffler).

Succès garanti

2118

EFFET : le magicien demande à un spectateur de choisir un certain nombre de pièces de monnaie et en prend lui aussi quelques-unes.
Quand le spectateur a compté ses pièces (sans que le magicien le voie), il les remet au magicien. Si les pièces du spectateur sont en nombre pair, le nombre total (après avoir ajouté celles du spectateur) sera impair. Au contraire, si elles sont en nombre impair, le résultat sera pair.

MATÉRIEL : un paquet de pièces.

RÉALISATION : c'est très simple. Tu dois toujours prendre un nombre de pièces impair. Fais-le, tu verras

EFFET : le magicien montre un jeu de cartes et le coupe plusieurs fois. Il demande à un spectateur de choisir une carte, de bien la regarder et de s'en souvenir.

Ensuite, sans regarder la carte, il la place sur le paquet et mélange. Il demande un foulard dans l'assistance, ce sera l'élément magique. Il en recouvre le jeu de cartes mais pas complètement. Les figures sont encore visibles.

Il prend le jeu dans la main droite et, de l'index gauche appuyé horizontalement sur le jeu, il fait lentement monter la carte choisie et la sort du jeu. Tout ceci grâce aux pouvoirs magiques du foulard prêté par l'assistance.

MATÉRIEL : un jeu de cartes.

figure 1

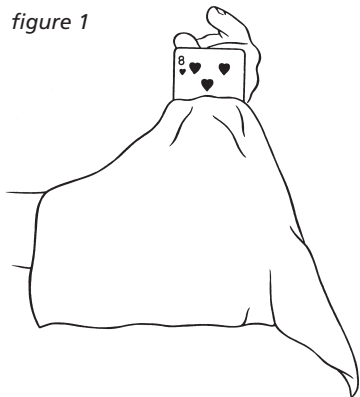


figure 2

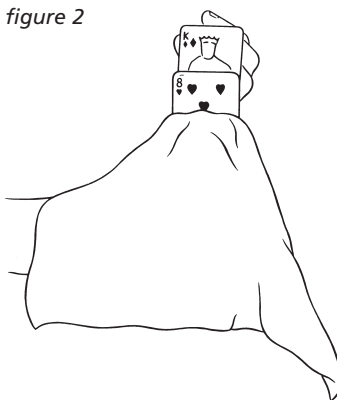
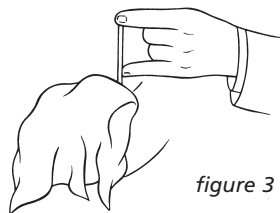


figure 3



RÉALISATION : quand tu mélanges les cartes, ne perds pas la première, qui est celle qui a été choisie. De la main gauche, tiens le jeu en position verticale. Demande un foulard et explique que tu vas t'en servir comme objet magique. Couvre le jeu de cartes à moitié, ceci te permettra de réaliser la manipulation.

Prends maintenant le jeu dans l'autre main, c'est-à-dire, dans la droite (figures face au public). Recouvre la moitié du jeu avec le foulard (ta main gauche est ainsi libre). Explique que, seulement à l'aide de ton index gauche, tu vas faire apparaître la carte choisie grâce au foulard. En réalité, la carte monte sous la pression de ton auriculaire, puisqu'elle est la dernière du jeu. Quand la carte arrive à mi-hauteur, prends-la entre l'index et le majeur et montre-la au public. Tout le monde croira que la carte était au milieu du jeu.

La cuillère magique

EFFET : face au public, le magicien boit un verre de soda en aspirant par une cuillère.

MATÉRIEL : une paille, un verre de liquide et une cuillère.

RÉALISATION : tu dois placer la paille derrière la cuillère et aspirer. Si nécessaire, raccourcis la paille car elle doit avoir exactement la même longueur que la cuillère.

Énigme électronique

EFFET : le magicien coupe le jeu de cartes et fait deux tas identiques. Il ouvre un des tas en éventail et demande à un spectateur de choisir une carte. Il ouvre ensuite d'autre tas en éventail et demande à un spectateur de choisir une carte. Les deux la regardent discrètement de sorte qu'ils

soient les seuls à connaître leur carte. Le magicien leur demande de placer les cartes dans chacun des tas. Il en ouvre ensuite un face à lui et retire rapidement une carte, qu'il place face vers le bas sur la table. Il refait la même opération avec l'autre tas. Il demande aux spectateurs quelles sont leurs cartes et, quand ils le lui disent, il les retourne et ce sont celles qu'ils ont nommées.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker (dos rouge).

RÉALISATION : avant de commencer le tour, tu auras préparé le jeu de cartes comme suit : sépare toutes les cartes rouges en un tas et les noires dans un autre. Dans le tas que tu placeras la face vers le bas, avant de n'en former qu'un seul, tu plieras un peu vers le haut la pointe de la carte du dessus (sur le côté inférieur gauche), de sorte que, quand tu auras rassemblé les deux tas en un seul, tu puisses localiser la division entre les cartes noires et les rouges.

Coupe le jeu de cartes en deux tas par la marque que tu as faite. Prends un tas, ouvre un peu les cartes comme si tu faisais un éventail et demande à un spectateur d'en choisir une. Refais la même opération avec l'autre spectateur. À ce moment-là, tu peux changer les paquets de place, de sorte que le spectateur qui a la carte rouge la place dans le tas de cartes noires et que celui qui a la carte noire la place dans le tas de cartes rouges. Prends maintenant le paquet que tu veux et, en l'ouvrant en éventail, tu localiseras rapidement la carte car elle sera d'une couleur différente. Puis, tu la poseras sur la table. Refais la même opération avec l'autre spectateur et laisse la carte sur la table, les deux la face vers le bas. Demande aux spectateurs quelle est leur carte. Quand ils te l'ont dit, retourne les cartes vers le haut. Tu peux aussi rassembler les deux tas en un seul, une fois que les spectateurs ont placé leurs cartes, et les retirer d'un seul tas. Ensuite, tu mélanges et tu pourras montrer que toutes les cartes sont différentes car tu auras défait la combinaison.

Tu devines à tous les coups

2122

EFFET : le magicien demande à un spectateur de choisir une carte, qui est ensuite replacée dans le jeu. Il mélange. Il demande ensuite au spectateur de couper le jeu et d'en faire trois tas. Puis, il lui dit de choisir un tas et de le montrer. Ceci fait, il lui demande de dire quelle carte il avait tirée. Elle se trouve justement sur le dessus du tas qu'il avait choisi.

MATÉRIEL : un jeu de cartes normal.

RÉALISATION : fais choisir la carte et dis au spectateur de s'en souvenir puis de la remettre sur le dessus du jeu. Réalise ensuite un « faux mélange » (voir atelier de magie). La seconde étape consiste à couper le jeu en trois tas. Repère bien celui où se trouve la carte choisie. Invite le spectateur à choisir un tas. S'il montre le tas qui contient la carte, demande-lui de dire à haute voix quelle était sa carte, puis retourne-la. S'il désigne un autre tas, dis : « Très bien, retirons-le. » En d'autres termes, il s'agit de ne garder que le tas qui contient la carte.

Prédiction d'un résultat

2123

EFFET : le magicien remet successivement un bloc de papier à trois spectateurs et demande à chacun d'entre eux d'y noter un nombre à trois chiffres, comme pour faire une addition. Il prie un quatrième spectateur de calculer l'opération et d'en donner le résultat. Puis, le magicien remonte sa manche gauche et frotte son bras avec de la cendre : le résultat s'inscrit sur son bras.

MATÉRIEL : un bloc, un crayon, un peu de cendre et quelques gouttes d'alcool d'anis.

RÉALISATION : avant de commencer, prépare une addition de trois nombres à trois chiffres sur la cinquième ou la sixième page du bloc. Tu n'en écris pas le résultat mais tu le calcules.

Sur ton avant-bras gauche, écris ce résultat à l'aide d'un petit pinceau trempé dans de l'anis. Laisse sécher. Ça ne se voit pas. Rabats la manche dessus.

Tu peux commencer le tour. Demande au premier spectateur de noter un nombre à trois chiffres sur la première page du bloc ; prie les deux autres personnes d'en marquer un second puis un troisième sous le premier.

Adresse-toi à un quatrième spectateur et, en te dirigeant vers lui, tourne subrepticement les pages du bloc jusqu'à celle sur laquelle tu as écrit ton addition. Demande-lui de calculer le résultat.

Ensuite, remonte ta manche et frotte l'endroit où le résultat est écrit avec un peu de cendre. Elle collera au liquide et le chiffre apparaîtra.

Les deux résultats sont identiques.

REMARQUE : n'oublie pas de reprendre ton bloc dès que le spectateur a fini d'additionner les chiffres soi-disant écrits par le public.

Pièce de monnaie magique

2124

EFFET : le magicien pose deux pièces sur la table. Il annonce au public que l'une va traverser la table.

Il compte « un, deux, trois » et, en donnant un petit coup, montre que sa main est vide et que la pièce a traversé la table. Il montre sa main gauche (qui était sous la table) : les deux pièces s'y trouvent.

MATÉRIEL : deux pièces de monnaie.

RÉALISATION : il faut réaliser ce tour assis face au public. Le magicien est derrière une petite table. Il y pose deux pièces, près du bord, à environ 20 cm l'une de l'autre.

Appuie les mains sur les pièces comme si tu allais les prendre. En réalité, tu prends vraiment celle de droite et tu laisses tomber celle de gauche sur tes cuisses (que tu dois tenir bien serrées). Garde la main gauche fermée (comme si la pièce s'y trouvait) et pose-la au centre de la table.

Ouvre la main droite et montre la pièce au public. Passe la main droite sous la table.

Au passage, du bout des doigts de la main droite, saisis la pièce qui se trouve sur tes cuisses. L'autre pièce est dans le creux de ta main droite. Annonce aux spectateurs que la pièce qui est dans ta main gauche (celle qui est vide) va passer à travers la table.

Compte jusqu'à trois, ouvre rapidement la main gauche après avoir frappé sur la table et, en séparant les doigts de la main droite, fais tomber la pièce sur celle qui se trouve dans ta paume. En se touchant, les pièces tinteront et l'assistance aura l'impression que la pièce a vraiment traversé la table.

Montre les deux pièces rassemblées dans ta main droite. L'effet est surprenant.

Il te faudra répéter plusieurs fois pour que les gestes soient parfaits.

Les pièces de monnaie dans le verre

2125

EFFET : le magicien montre un verre d'eau, une pièce de monnaie et un foulard. Il pose la pièce sur le foulard, met le tout sur le verre et parvient à faire tomber la pièce dans le verre.

Il retire le foulard, montre que la pièce est bien au fond du verre et recouvre le tout. Après quelques passes magiques, il retire le foulard : la pièce a disparu. Il boit le verre d'eau et, quand il se sèche les lèvres avec le foulard, il y découvre la pièce de monnaie.

MATÉRIEL : un verre rempli d'eau à moitié, un foulard, une pièce empruntée à un spectateur.

RÉALISATION : place le verre sur la paume de ta main gauche. De la main droite, prends le foulard et la pièce que tu as placée en son centre.

Les mouvements sont les suivants :

A) Prends le foulard dans la main droite, celle qui est libre. Entre l'index et le pouce, saisis l'angle qui se trouve le plus près de toi. Couvre la pièce jusqu'à ce que les deux pointes du foulard se chevauchent. Tu peux ainsi prendre la pièce par dessous.

B) Montre la pièce que tes doigts tiennent en même temps que le foulard.

C) Quand tu couvres le verre, tu dois faire semblant d'y laisser tomber la pièce. En réalité, tu la laisses glisser jusqu'à ta main le long de la paroi extérieure du verre. Prends le verre couvert par le foulard et place-le sur la pièce qui se trouve dans la paume de ta main (au centre).

Quand tu retires le foulard, les spectateurs croient que la pièce est au fond du verre.

Avant de retirer le foulard pour montrer le verre, retire-le légèrement : tu pourras ainsi libérer la pièce de ta paume et l'emporter dans le foulard. Pose celui-ci sur la table et le public verra que la pièce a disparu. Bois alors le verre d'eau, ouvre le foulard pour te sécher les lèvres et découvre la pièce.

Le stylo qui s'échappe

2126

EFFET : le magicien recouvre un stylo qu'il tient dans la main avec un foulard. Le stylo disparaît.

MATÉRIEL : un stylo et un foulard.

RÉALISATION : prends un stylo avec un foulard. Tout le monde doit voir la forme du stylo sous le foulard (tiens le stylo en position verticale). Quand tu recouvres le stylo, lève l'index en position verticale et laisse le stylo glisser dans ta manche. Soulève le foulard. Le stylo a disparu (pour effectuer ce tour correctement, il faut que tu portes un blouson).

Disparition d'un gobelet

2127

EFFET : le magicien sort d'une boîte un gobelet enveloppé dans un foulard. Le gobelet disparaît... et le magicien le retrouve au fond de la boîte.

MATÉRIEL : un foulard normal. Un gobelet de ton coffret de magicien et un cercle en carton ayant le même diamètre que l'ouverture du gobelet.

RÉALISATION : place subrepticement le cercle en carton sous le foulard (il doit avoir la même dimension que l'ouverture du gobelet).

Prends le foulard par le cercle, entre l'index et le pouce (main droite) comme si c'était le gobelet placé dans la boîte que tu tenais.

Secoue le foulard et range-le dans ta poche (en le secouant, fais attention de ne pas faire tomber le cercle en carton). Le gobelet s'est envolé.

Montre la boîte, fais quelques passes magiques : le gobelet est dedans.

Contrôle à distance

2128

EFFET : le magicien remet un mètre ruban et plusieurs trombones à un spectateur. Il lui demande de dérouler le mètre et d'y accrocher les trombones à la hauteur des chiffres de son choix.

Il lui demande ensuite d'ajouter les chiffres marqués par les trombones (des deux côtés). Le résultat concorde avec le chiffre que le magicien a noté sur un morceau de papier au début du tour, un papier qu'il a confié à une personne du public et dont personne ne connaît le contenu.

MATÉRIEL : un mètre ruban de 150 cm (comme ceux que l'on trouve dans les boîtes à couture). 10 trombones, un bloc, un stylo et un plateau (ou une assiette).

RÉALISATION : le secret est mathématique. Il suffit de savoir combien de trombones ont été utilisés et de multiplier ce nombre par 151.

En comptant discrètement combien il en manque sur le plateau, tu sauras exactement le nombre que tu dois multiplier par 151.

Effectue ton opération pendant que le spectateur note et ajoute les chiffres marqués par les trombones qu'il a employés. Confie le papier indiquant ton résultat à un spectateur et prie-le de le garder jusqu'à la fin du tour.

Papier déchiré et reconstitué

2129

EFFET : le magicien présente une petite bande de papier. Il la déchire en plusieurs morceaux dont il fait une boulette et il annonce qu'il va reconstituer la bande de papier grâce à ses pouvoirs magiques. À ce moment-là, la boulette tombe par terre. Il la ramasse et explique que, bien qu'elle soit tombée, il va tout de même la reconstituer. Il prend sa baguette magique, la passe au-dessus du papier froissé, qu'il déplie ensuite : il est entier.

MATÉRIEL : deux bandes de papier fin de même couleur et de même taille.

Une boîte d'où tu sortiras et où tu reposeras les objets nécessaires et la baguette magique.

RÉALISATION : avant de commencer le tour, tu fais une boulette avec l'une des bandes de papier et tu la caches dans la paume de ta main, à la base du pouce (elle doit être parfaitement cachée). Présente l'autre bande, déchire-la et fais une boulette avec les morceaux. Au cours de cette opération, remplace la boulette de papier déchiré par celle que tu tiens cachée dans ta main droite. C'est là que tu cacheras celle qui est déchirée. Quand la boulette tombe par terre, annonce que tu vas tout de même tenter le coup malgré cet incident. Ramasse-la et pose-la sur la table (tu as bien compris que la boulette qui tombe est celle qui est entière, n'est-ce pas ?). En prenant la baguette de la boîte, lasses-y tomber la boulette de papier déchiré. Fais quelques passes magiques et déplie la boulette posée sur la table. La bande de papier est intacte.

Prédiction hypnotique

2130

EFFET : le magicien annonce qu'il va écrire une prédiction sur un papier qu'il remettra, plié, à un spectateur, en le priant de n'en révéler le contenu qu'à la fin de l'expérience. Il pose ensuite quatre tas de cartes sur la table et prie un spectateur d'en choisir un, en l'avertissant que son choix sera guidé, c'est-à-dire qu'il opérera sous hypnose et choisira exactement la carte dont le nom figure sur le papier que garde l'autre spectateur.

MATÉRIEL : un jeu de cartes, un stylo et une feuille de papier.

RÉALISATION : tu prépareras quatre tas de cartes dont la valeur totale est égale à sept.

Par exemple : 1 plus 2, plus 3, plus 1 = 7 ; ou 1 plus 4, plus 2 = 7. Tu dois te souvenir du nombre de cartes que contient chaque tas.

C'est facile. Premier groupe = 4 cartes. Second groupe = 3 cartes, etc.

Tu peux donc facilement te rappeler 4-3-5-7. Autrement dit, les cartes qui composent chaque groupe et que tu poseras sur la table. Le numéro sept correspond au dernier groupe : cela veut dire que tu compteras SEPT cartes (sans ajouter leur valeur). Sur le papier tu as écrit : « CE TAS EST COMPOSÉ D'UNE SOMME DE SEPT ». Réalise ensuite les opérations expliquées au paragraphe EFFET, la prémonition sera toujours exacte.

Le verre qui traverse la table

2131

EFFET : on pose un verre sur la table et on le couvre avec un papier. Après quelques passes magiques à l'aide d'une pièce de monnaie faisant office de talisman, le verre traverse la table et tombe dans la main du magicien.

MATÉRIEL : un verre moyen et un papier épais pouvant recouvrir entièrement le verre. Deux pièces de monnaie.

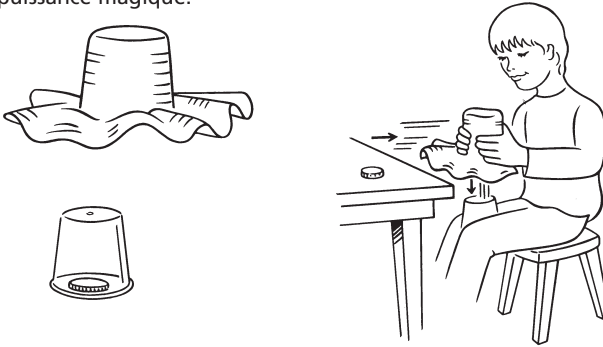
RÉALISATION : Premièrement, demande une pièce de monnaie dans l'assistance. Pose-la sur la table. Retourne le verre sur la pièce et cache le tout sous la feuille de papier. Elle doit le recouvrir entièrement. Annonce que le verre va passer à travers la table.

Pour prouver que le verre est toujours là, bouge-le de droite à gauche. En butant contre ses parois, la monnaie fera un petit bruit.

Dis ensuite aux spectateurs que tu t'es trompé et qu'il faut que tu places la pièce sur le verre et non dessous. Ou mieux encore, que tu as besoin de deux pièces : la magie n'en sera que plus efficace ! Pendant qu'on t'apporte la seconde pièce, profite-en pour amener le verre recouvert de papier près du bord de la table et laisse-le tomber sur tes genoux. Remplace ensuite le prétendu verre (en réalité il n'y a plus que du papier) en position initiale et pose les pièces dessus.

Donne un coup sec sur le papier : il s'écrase et le verre a disparu.

Avec la main gauche, fais semblant de le récupérer sous la table, et sors-le. Rends les pièces dont tu as « tiré » toute la puissance magique.



La bouteille magique

2132

EFFET : une bouteille normale se balance sans tomber au bout d'une ficelle qu'on a simplement introduite dans son goulot. Le magicien tient l'autre extrémité. Il sort la ficelle de la bouteille à volonté. On examine chaque élément, tout semble normal.

MATÉRIEL : une bouteille pas trop grande, noire si possible, une ficelle d'environ 50 cm et une petite balle en caoutchouc pouvant passer par le goulot de la bouteille (une balle en liège est encore plus pratique).

RÉALISATION : tu dois cacher la petite balle en caoutchouc dans la bouteille avant de commencer le tour. Ensemble, les diamètres de la balle et de la ficelle doivent correspondre à celui du goulot de la bouteille. En introduisant la ficelle, renverse doucement la bouteille et place-la le goulot vers le bas. La balle tombera du côté du goulot et viendra s'appuyer sur la ficelle sur laquelle tu tireras légèrement. La balle coïncera la ficelle, celle-ci ne pourra plus sortir et tu pourras balancer la bouteille à volonté. Au bout de quelques minutes, et avant de la remettre au public pour qu'il l'examine, tire avec soin sur la ficelle et force la balle à sortir. Prends-la entre tes doigts, cache-la dans la paume de ta main et profite de ce que le public examine la bouteille pour la glisser dans ta poche.

La revue magique

2133

EFFET : le magicien montre une revue et la feuillette devant l'assistance pour prouver qu'elle ne contient rien. Il l'enroule et, en passant la baguette, en sort trois foulards entre l'index et le pouce de sa main droite.

MATÉRIEL : une revue, de la colle et trois foulards en soie de couleur.

RÉALISATION : il faut que tu plies l'une des pages centrales de la revue sur elle-même deux fois de suite, puis que tu la colles sur sa longueur ainsi qu'en bas.

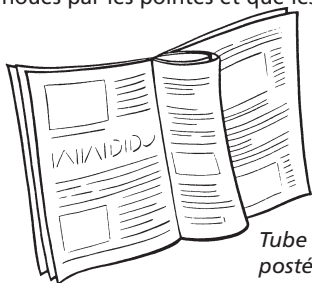
Place trois petits foulards de soie, noués les uns aux autres, dans le compartiment que tu viens de confectionner. Après avoir feuilleté la revue dans le sens horizontal, arrête-toi avant d'arriver au « réservoir » de foulards. Ferme la revue. Enroule-la sur elle-même, en veillant à la placer verticalement pour pouvoir retirer les foulards plus facilement. Passe la baguette au-dessus de la revue et tire sur les foulards... Ça sera plus facile si tu inclines légèrement la revue vers toi (le public ne doit pas s'en rendre compte). Ensuite, feuillette encore une fois la revue pour convaincre le public qu'il n'y a rien dedans. L'effet est excellent.

Une variante

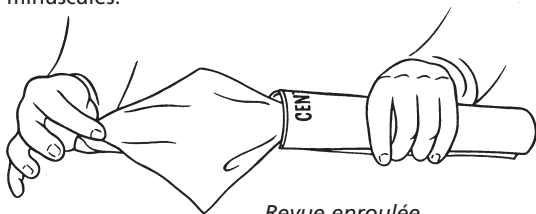
2134

Après avoir montré les foulards, enroule à nouveau la revue et enfonce-les dans le tube « cachette ». Ouvre la revue et feuillettes-en quelques pages pour montrer que les foulards ont disparu.

Le truc est possible parce que les foulards en soie tiennent très peu de place. Il faut que tu les noues par les pointes et que les nœuds soient minuscules.



Tube collé sur la partie postérieure ou au centre



Revue enroulée prête à produire des mouchoirs

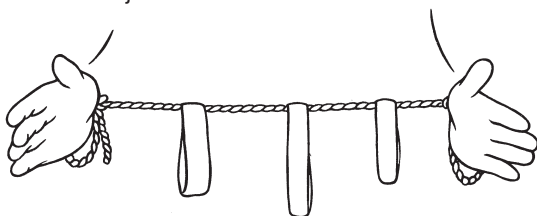
Une couleur au choix

2135

EFFET : le magicien demande au public d'examiner une cordelette et trois rubans de couleurs différentes. Il attache les rubans en forme d'anneaux. Il les enfle sur la cordelette dont il noue les extrémités autour de ses poignets. Il cache ensuite ses mains sous un grand foulard et demande au public de choisir une couleur. Il souffle sur le foulard, celui-ci tombe par terre : le ruban choisi est maintenant dans ses mains. Il a toujours la cordelette nouée autour des poignets.

MATÉRIEL : trois morceaux de ruban d'environ 50 cm (de couleurs différentes). Un morceau de cordelette de 125 cm environ.

RÉALISATION : tout le secret réside dans la manière de libérer l'anneau choisi de la cordelette, caché par le foulard. Pour cela, il te suffit de le passer autour de ton poignet gauche, comme s'il s'agissait d'un bracelet. Il n'y a plus maintenant qu'à le faire passer sous le nœud de la cordelette à l'aide de la main droite. Tout cela se fait très rapidement. Quand tu souffles sur le foulard, le ruban choisi doit déjà être dans tes mains.



dessin 1



dessin 2

L'œuf transformé en confetti

2136

EFFET : un œuf entier se transforme en confettis qui tombent sur une assiette.

MATÉRIEL : un œuf, des confettis et une assiette.

RÉALISATION : vide un œuf en perçant un trou à sa base et, quand il est bien sec, remplis-le de confettis. Bouche le trou avec du scotch.

Montre l'œuf aux spectateurs en cachant le morceau de scotch sous ton pouce. Prends une assiette, dis : « un, deux, trois ! » et, en cognant l'œuf contre l'assiette, casse-le (en le cachant sous ta main). Les confettis tomberont et l'œuf aura disparu, écrasé au milieu des petits papiers.

Le pendule mystérieux

2139

EFFET : on devine une carte à l'aide d'un appareil de radiesthésie.

MATÉRIEL : un jeu de cartes, un fil ou un cordon et une petite boule ou une clé pouvant être attachée à la cordelette.

RÉALISATION : fais choisir une carte, puis dis au spectateur de s'en souvenir et de la remettre au-dessus du paquet. Réalise ensuite un « faux mélange » (voir atelier de magie), de façon à ce que la carte soit au-dessus du paquet.

Divise ensuite le paquet en quatre tas, et repère bien celui où se trouve la carte choisie. Il faut ensuite faire preuve d'un peu d'humour pour continuer le tour. Place le pendule au-dessus d'un tas et fais-le osciller légèrement. Réalise le même mouvement au-dessus du suivant. Quand tu arrives au-dessus du tas qui contient la carte, remue le pendule en cercle, comme s'il s'affolait. Feins une grande concentration et retourne la carte : celle que le spectateur a choisie, évidemment.

Magnétisme

2140

EFFET : après avoir fait choisir une carte, demande aux spectateurs de bien vouloir s'en souvenir. Invite quelqu'un à placer la carte dans le jeu, mélange-le et annonce que tu vas essayer de mettre les pouvoirs magnétiques de tes mains à l'épreuve en les posant sur les cartes. Tu en retourneras finalement une : ce sera celle qui a été choisie.

MATÉRIEL : un jeu de cartes normal.

RÉALISATION : il faut utiliser le « faux mélange » ou le « contrôle de la carte » (expliqué dans l'atelier de magie). Fais choisir une carte. Le spectateur la mémorise et la replace dans le jeu.

Mélange, en veillant à ce que la carte reste au-dessus du paquet. Pose le jeu sur la table. Passe tes mains dessus et retourne la carte choisie.

La carte détective

2141

EFFET : le magicien affirme qu'il possède une carte « détective » capable de débusquer la carte qu'il veut. Il pose les cartes sur la table et écrit quelque chose sur un papier qu'il plie et confie à un spectateur. Il demande ensuite à ce spectateur de choisir une carte, de s'en souvenir et de la reposer sur le paquet. Ensuite, il lui demande de couper plusieurs fois le paquet pour que la carte soit introuvable. Pour finir, il le prie de lire à haute voix ce qu'il a écrit.

« Ta carte se trouve près de l'AS DE TRÈFLE ». Il demande au spectateur de chercher sa carte dans le jeu. Il la trouve et elle est effectivement à côté de l'AS DE TRÈFLE.

MATÉRIEL : un jeu de cartes, un bloc et un stylo.

RÉALISATION : tout d'abord, tu bats les cartes. En le faisant, tu feras bien attention à la première carte du DESSOUS. Tu expliques ce qui est dit plus haut au sujet de la carte « détective », etc. Puis tu prends le bloc et écris : « Ta carte se trouve près de l'AS DE TRÈFLE ». Suis ensuite les explications du paragraphe EFFET. En coupant, les cartes restent toujours dans le même ordre. Finalement demande qu'on lise la prédiction : elle sera correcte.

REMARQUE : si le jeu est coupé de telle façon que la carte connue se trouve dessous, dans ce cas l'AS DE TRÈFLE, la carte choisie sera celle de dessus. Fais couper encore une fois.

Prédiction

2130

EFFET : le magicien donne une enveloppe fermée à un spectateur. À l'intérieur, se trouve un papier sur lequel est écrit le nom d'une carte. Il mélange le jeu et demande qu'on lui donne un nombre entre 10 et 20, puis de faire la somme des deux nombres (ex. 15. $1 + 5 = 6$). Il compte alors autant de cartes que le résultat de l'opération, la carte suivante est celle qui est écrite sur le papier qui se trouve dans l'enveloppe.

MATÉRIEL : un jeu de cartes, un stylo, du papier et une enveloppe.

RÉALISATION : avant de présenter le tour, écris sur un papier le nom de la carte qui se trouve en NEUVIÈME position dans le jeu, en commençant par le dessus du paquet.

Mélange au centre et en dessous, mais ne touche pas aux cartes du dessus. Pose le paquet sur la table et donne l'enveloppe fermée (contenant le papier et la prédiction) à un spectateur. Demande à un autre spectateur de donner un chiffre entre 10 et 20. Remarque bien que nous disons ENTRE 10 et 20, autrement dit ni 10 ni 20 ne conviennent. Supposons qu'il dise 12. Tu compteras 12 cartes du paquet, puis tu les poseras la face contre la table. Écarte le reste du paquet.

Pour compliquer encore le tour, demande-lui de faire la somme des deux chiffres. $1 + 2 = 3$. Compte trois cartes du tas de 12 : la carte suivante est celle dont le nom est écrit sur le papier. Demande qu'on ouvre l'enveloppe. Tout le monde sera surpris.

La carte retournée

2143

EFFET : le magicien demande à un spectateur de battre le jeu puis de choisir une carte. Il ramasse les autres cartes et demande au spectateur d'introduire la sienne dans le paquet. Ensuite, il étend le jeu, face contre table : l'une des cartes est retournée, celle que le spectateur a choisie.

MATÉRIEL : un jeu de cartes normal.

RÉALISATION : fais mélanger les cartes par un spectateur, demande-lui d'en choisir une et de te rendre le jeu après l'avoir mémorisée. Il peut aussi la montrer à d'autres spectateurs. Pendant que le public se concentre sur la carte, place celle qui se trouve au-dessus du paquet sous le paquet, à l'envers. Puis, retourne le paquet. Toutes les cartes seront face vers le haut, sauf la première. Demande au spectateur d'introduire la carte au centre du paquet (elle sera donc dos vers le haut). Pose le paquet sur la table en le retournant pour que la carte que tu as retournée se retrouve dessous et soit cachée par les autres. Ouvre le jeu en éventail : au milieu du paquet apparaît une seule carte retournée, celle du spectateur.

Prédiction surprenante

2145

EFFET : le magicien mélange un jeu de POKER ou de bridge. Il sépare les paires de couleur au fur et à mesure qu'il les tire, comme suit : deux rouges successives, d'un côté ; deux noires successives, de

l'autre. Si on tire une rouge puis une noire, on les écarte. Avant de commencer l'opération, le magicien aura écrit une prémonition qui s'avérera exacte. Elle dira à peu près ceci : « Le tas des rouges contient deux cartes de plus que celui des noires » ; ou « Le tas des noires contient deux cartes de moins que celui des rouges » ce qui revient au même. Quand on vérifie après avoir séparé les paires, le résultat coïncide avec la prédiction. C'est le spectateur qui doit les séparer.

MATÉRIEL : un jeu de poker (ou de bridge) complet.

RÉALISATION : exactement comme il est expliqué plus haut. On mélange et on sépare les paires par couleur, et on écarte celles qui ne forment pas de paires (rouge + noire). Quand le paquet est épuisé, on compte le nombre de cartes dans chaque tas. Ce qui est écrit sur le papier coïncide avec le résultat.

SECRET : avant de donner les cartes à mélanger, tu en retireras deux, quatre ou six, toujours des paires, rouges ou noires. En fonction des cartes que tu auras retirées, tu écriras sur le papier « Le tas des noires contient (deux, quatre ou six) cartes de moins que celui des rouges (ou des noires), selon que tu auras retiré des cartes rouges ou des cartes noires.

La pièce qui tourne

2146

EFFET : le magicien pose une pièce de monnaie sur la table et invite les spectateurs à la faire tourner sans la toucher. Ils n'y arriveront pas. Le magicien, lui, y parviendra.

MATÉRIEL : une pièce de monnaie empruntée (de vingt centimes par exemple) et une paille.

RÉALISATION : montre la pièce et explique de quoi il s'agit. Le public essaiera et n'y arrivera pas. C'est alors que tu dois prendre la paille et leur indiquer que c'est le talisman qui va t'aider. Rapproche la paille de la pièce (sur la partie de la tranche) et souffle dans l'autre bout. Grâce à la pression de l'air que tu exerces sous la pièce, celle-ci se soulèvera un peu. Plus tu souffles, plus la pièce se soulève et tourne.

Encore plus difficile

2147

EFFET : après plusieurs opérations faites d'après le résultat indiqué par le public, le magicien devine l'âge du spectateur et sa pointure.

MATÉRIEL : un bloc et un stylo.

RÉALISATION : tu dois demander six opérations à un spectateur :

1. Écrire sa pointure (par exemple, 39).
2. La multiplier par 2 ($39 \times 2 = 78$).
3. Y ajouter 5 ($78 + 5 = 83$).
4. Multiplier ce résultat par 50 ($83 \times 50 = 4150$).
5. Soustraire à ce résultat son année de naissance ($4150 - 1970 = 2180$).
6. Ajouter 1750 au total. C'est-à-dire, $2180 + 1750 = 3930$.

Demande-lui maintenant le résultat et, dès qu'il te le dit, tu peux lui indiquer qu'il a 30 ans et qu'il chausse un 39 (les deux premiers chiffres du total indiqueront la pointure et les deux derniers, l'âge). Pendant toute l'année 2000, tu dois toujours ajouter 1750 lors de la dernière opération et chaque année de plus, tu ajoutes 1 (pour 2001 = 1751, pour 2002 = 1752, etc.).

EFFET : le magicien demande à un spectateur de prendre les deux cartes qui se trouvent sur le dessus, de les regarder et de les mettre séparément au milieu du jeu. Le magicien lance le jeu... et il ne reste dans ses mains que deux cartes : celles choisies par le spectateur !

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : il s'agit en fait d'une illusion d'optique.

Prépare tout d'abord les cartes de la manière suivante, le dos des cartes vers le haut : la 1re carte doit être le 8 de pique, la 2e le 9 de carreau, la 3e le 8 de carreau et la dernière le 9 de pique. Les autres cartes peuvent être dans n'importe quel ordre. Demande en toute simplicité à un jeune spectateur de prendre les deux premières cartes que tu tiens dans les mains, de les regarder et de les remettre séparément au milieu du jeu. Lance énergiquement le jeu de cartes vers le haut en veillant à conserver la première et la dernière carte dans la main.

Montre ces deux cartes au public. Ce seront celles choisies par le jeune spectateur.

REMARQUE : en réalité, ce ne sont pas exactement les mêmes cartes. Celles que le spectateur a choisies sont le 8 de pique (noir) et le 9 de carreau (rouge) et celles que tu as montrées sont le 8 de carreau (rouge) et le 9 de pique (noir), mais le spectateur, pris par le spectacle, se souvient uniquement qu'il s'agissait d'un 8 et d'un 9, et que l'un était rouge et l'autre noir. Tu peux bien entendu choisir d'autres paires de cartes qui se ressemblent.

Apparition surprenante d'une pièce de monnaie

2149

EFFET : le magicien montre les deux faces d'un foulard. Il le pose sur la table, en rabat les deux pointes l'une sur l'autre et l'enroule. Il répand un peu de sel magique puis il déroule le foulard : une pièce de monnaie s'y trouve.

MATÉRIEL : une pièce de monnaie, un foulard et du « sel magique ».

RÉALISATION : en montrant le foulard, tu auras placé une pièce de monnaie sur l'une de ses pointes (celle qui est vers toi). La pièce sera entièrement cachée par l'index et le pouce de la main droite, c'est-à-dire par les doigts qui tiennent l'extrémité du foulard.

Le public l'ignore, bien évidemment.

Avec l'index et le pouce de la main droite, saisis l'autre extrémité. Quand tu montres le foulard de face, tu peux le retourner complètement puisque la pièce est entièrement cachée par tes doigts. Place maintenant le foulard en diagonale sur la table (une pointe vers toi – celle que tu tiens avec ta main gauche – l'autre pointe vers le public – celle qui contient la pièce cachée par les doigts de ta main droite). Ramène ensuite les deux pointes vers le centre du foulard. Recouvre l'extrémité qui contient la pièce par l'autre pointe. Lâche la pièce qui se retrouve cachée par les deux pointes superposées.

Plie le foulard plusieurs fois, noue-le (la pièce est dedans). Lance un peu de « sel magique » et déroule le foulard. La pièce de monnaie apparaît.

Escamotage d'une pièce de monnaie

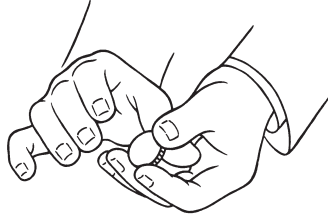
2150

EFFET : le magicien frotte une pièce de monnaie contre son coude, elle disparaît.

MATÉRIEL : une pièce de monnaie.

RÉALISATION : les mouvements sont les suivants. Réalise-les lentement plusieurs fois de suite. Il s'agit – comme le titre l'indique – d'un tour d'escamotage.

- a) Prends la pièce à plat entre l'index et le pouce de ta main gauche.
 b) Serre un peu les autres doigts de manière à creuser légèrement ta main gauche.
 c) Attention, c'est ici qu'intervient l'escamotage. Tu dois faire croire que tu prends la pièce dans la main droite. Mais en allant la « chercher », laisse-la glisser dans le creux de ta main gauche. Elle y restera pendant que tu exécutes le reste de la routine. Garde la main droite fermée (tout le monde croira que la pièce y est).
 d) Soulève alors le bras gauche. Pose le coude sur la table et appuie ta main gauche sur le col de ta chemise. Tu y laisseras tomber la pièce. Frotte quelques instants ton coude gauche sur ta main droite (celle qui est sensée tenir la pièce de monnaie).
 Puis, ouvre la main droite, éloigne-la du coude et montre que la pièce a disparu.



Les pouvoirs du magicien

2151

EFFET : il est très intéressant de présenter de temps en temps un jeu de « télépathie ». Présente au public un livre quelconque. Le magicien le donne à un spectateur et lui demande de choisir une page et une ligne (sans le dire à personne). Pour que l'on puisse vérifier à la fin « l'expérimentation », tu lui fais écrire sur un bloc les données choisies (page et ligne). Maintenant, le magicien peut « décorer » le jeu en disant qu'il va se concentrer et deviner les données choisies. Il prend le bloc utilisé par le spectateur (dont il a arraché la page utilisée) et se retire à une autre salle. Il revient au bout de quelques minutes et, sur le même bloc, il a noté les données qui correspondent à celles du spectateur.

MATÉRIEL : deux livres identiques (ou deux annuaires téléphoniques identiques), un crayon et un bloc avec une feuille de papier carbone collée sur une des pages (de la deuxième à la quatrième page maximum).

RÉALISATION : tu donnes un des livres à un spectateur. L'autre est rangé dans la pièce d'à côté ; une fois dans cette pièce, et après avoir arraché la page du bloc, le magicien pourra lire (grâce au calque du papier carbone) la page et la ligne écrites par le spectateur. Il ne lui reste plus qu'à prendre le livre et à le noter. N'oublie pas de bien arracher la feuille de papier copiée et le papier carbone. Ainsi, tu pourras tranquillement donner le bloc à un spectateur. Si tu préfères, arrache la feuille devant les spectateurs et donne-la leur pour qu'ils la lisent.

Illusion ambulante

2152

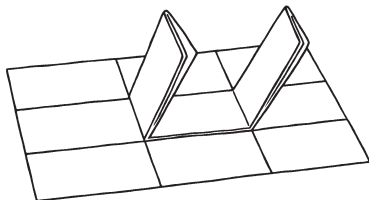
EFFET : le magicien montre un verre. Il place une assiette sur le verre et, sur celle-ci, un porte-monnaie en papier dans lequel il a enveloppé la pièce devant le public. Après quelques passes avec la baguette magique, il fait passer la pièce du porte-monnaie à l'intérieur du verre, en traversant l'assiette. Montre le porte-monnaie en le dépliant et la monnaie a disparu.

MATÉRIEL : une assiette, un verre, deux feuilles de papier, deux pièces identiques, un peu de savon et de la colle.

RÉALISATION : d'abord, tu dois confectionner le porte-monnaie. Plie les deux feuilles de papier trois fois dans les deux sens (longueur et largeur). Colle-les dos à dos mais seulement par les rectangles centraux. Plie et ferme une moitié du porte-monnaie, qui doit rester cachée derrière la

feuille ouverte (voir figure). Remets la pièce au public pour qu'il l'examine. Dis aux spectateurs qu'elle va traverser l'assiette. Au centre du papier ouvert, place la pièce et ferme-le. À la fin, tu ouvriras le porte-monnaie par le côté opposé, qui sera vide. Avant de commencer, tu frotteras un peu de savon humide sur le dos de l'assiette et tu colleras une pièce de monnaie. Place le verre sur la table. Sur celui-ci, place l'assiette. Enfin, le porte-monnaie en papier. Prends la baguette magique et donne un petit coup sur l'assiette. La pièce collée tombera à l'intérieur du verre car elle se détachera du savon. Tu n'as plus qu'à ouvrir le porte-monnaie par le côté opposé à celui dans lequel tu avais caché la pièce.

IMPORTANT : dès que la pièce tombe, retire l'assiette en prétextant qu'elle pourrait se casser, pour que personne ne voie le dos avec le savon collé.



Je devine le contenu

2153

EFFET : le magicien devine le contenu d'une boîte d'allumettes, choisie par un spectateur et mélangée au préalable à deux autres.

MATÉRIEL : trois boîtes d'allumettes. Six allumettes. Trois morceaux de papier.

RÉALISATION : montre au public les trois boîtes, les allumettes et les morceaux de papier. Enveloppe une allumette dans un morceau de papier, deux dans un autre et trois dans le dernier. Fais une petite marque sur l'une des boîtes d'allumettes, un petit point par exemple. Sur l'autre, fais deux petits points et ne marque rien sur la troisième (évidemment, tu dois faire les marques avant de commencer le jeu). Place maintenant le petit paquet contenant une allumette dans la boîte marquée d'un point, celui avec deux allumettes dans la boîte marquée de deux points et celui avec trois allumettes dans la boîte non marquée. Demande au public de mélanger les trois boîtes et de les mettre dans une grande boîte ou un chapeau. Demande aux spectateurs d'en tirer une et tu en devines le contenu.

Deviner une carte de façon spectaculaire

2279

EFFET : le magicien demande à un spectateur de choisir une carte et de la mettre sur le dessus du jeu. Ensuite, le magicien coupe, prépare deux tas de 16 cartes et demande au spectateur dans quel tas se trouve la carte qu'il a choisie. Le magicien conserve uniquement ce tas de cartes et met les autres de côté. Avec ces 16 cartes, le magicien prépare 4 groupes caractéristiques de 4 cartes chacun, demande au spectateur de choisir deux tas et met les deux autres de côté. Le spectateur choisit ensuite l'un de ces deux tas et le magicien met l'autre de côté, puis demande au spectateur de choisir 2 cartes, les 2 autres étant aussi mises de côté. Enfin, le spectateur choisit l'une des 2 cartes qui restent... et c'est bien entendu celle qu'il avait choisie au début... surprenant !

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : mélange bien les cartes et lorsque tu demandes au spectateur d'en choisir une, regarde, sans que personne ne s'en rende compte, la dernière carte. Demande au spectateur de placer sa carte sur le dessus du jeu. La première fois que tu coupes, la carte choisie sera juste après celle que tu as regardée, c'est-à-dire celle qui était la dernière carte du jeu.

Sépare un premier tas de 16 cartes. En commençant par le dessus, retourne-les de manière à ce qu'elles soient à l'endroit. Pose-les les unes à côté des autres et demande au spectateur si la carte qu'il a choisie se trouve parmi ces 16 cartes. Pendant que tu les retournes, sois attentif à la carte que tu as regardée au début, car celle que le spectateur a choisie est la suivante. Si elle ne se trouve pas dans ce tas, mets-le de côté et fais de même avec le deuxième tas de 16 cartes. Dès que le spectateur t'aura confirmé que la carte qu'il a choisie se trouve dans ce tas, tu sauras de quelle carte il s'agit puisque ce sera celle qui suit la carte que tu avais regardée au début. Tu sais donc déjà quelle était la carte choisie par le spectateur, mais tu dois préparer une stratégie pour que le tour soit tout particulièrement spectaculaire. Prends ces 16 cartes et pose-les à l'envers sur la table par groupes de 4. Demande au spectateur de choisir 2 groupes. Si la carte qu'il avait choisie se trouve dans l'un de ces 2 groupes (tu le sauras puisque tu sais de quelle carte il s'agit), mets de côté les 2 autres. Si elle ne s'y trouve pas, mets-les de côté et conserve les 2 autres groupes. Répète ces opérations avec les 2 groupes restants. Demande au spectateur d'en choisir un. Si la carte s'y trouve, mets de côté l'autre groupe. Si elle ne s'y trouve pas, mets-le de côté et conserve l'autre. Recommence avec les 4 dernières cartes. Demande au spectateur d'en choisir 2. Si l'une de ces 2 cartes est celle qu'il avait choisie au début, mets les 2 autres de côté. Sinon, conserve-les. Pour terminer, procède de la même façon avec les 2 dernières cartes. Si le spectateur montre la carte qu'il avait choisie au début, retourne-la. Sinon, mets-la de côté et retourne l'autre, qui sera la carte qu'il avait choisie au début.

Tour de passe-passe avec une pièce

2155

EFFET : le magicien montre une boîte d'allumettes vide. Sur la table, il pose une pièce et, mystérieusement, la pièce passe à l'intérieur de la boîte.

MATÉRIEL : une boîte d'allumettes et deux pièces identiques.

RÉALISATION : ouvre la boîte d'allumettes à moitié et place l'une des pièces entre le couvercle et l'une des arêtes supérieures de la boîte. Sur la face inférieure du couvercle, colle un peu de scotch (double face). Place l'autre pièce sur la table. Montre la boîte, en tenant la pièce et la boîte en même temps, qui semblera vide. Lentement, approche la boîte de la pièce de la table. Ferme maintenant la boîte tout en poussant, de l'auriculaire, la monnaie à l'intérieur de la boîte, pour qu'elle tombe dedans. Appuie légèrement avec l'index sur la boîte (que tu as placée sur la pièce de la table) et la pièce se collera. Soulève la boîte. Secoue-la légèrement pour que le public entende la pièce qui se trouve à l'intérieur. Ouvre la boîte et donne-la au public pour qu'il voie la pièce. À ce moment-là, décolle discrètement le scotch et la pièce et range-les soit dans la boîte, soit dans ta poche. (N'oublie pas que tu dois toujours avoir un récipient à portée de la main pour ranger tes affaires : une boîte, un chapeau, etc.)

La pièce fugitive

2156

EFFET : une pièce introduite dans une boîte d'allumette s'évade mystérieusement.

MATÉRIEL : une boîte d'allumettes, une pièce et des ciseaux.

RÉALISATION : découpe l'une des extrémités du tiroir de la boîte d'allumettes. Ouvre-la face au public de sorte que les spectateurs puissent y placer une pièce mais qu'ils ne puissent pas voir qu'il en manque une extrémité. Pour ce faire, présente la boîte un peu penchée vers l'avant, ainsi la pièce s'appuiera sur l'extrémité entière et tu pourras la montrer. Referme la boîte et place le pouce sur le côté où il manque l'extrémité. Ainsi, tu peux secouer la boîte sans faire tomber la pièce. Après avoir montré la boîte, incline-la, l'extrémité découpée vers ta main dans laquelle tombera la pièce. Ouvre à présent la boîte – pas complètement – et la pièce se sera évadée. N'enlève jamais le tiroir de la boîte pour que les spectateurs ne voient pas la « fausse » extrémité.

EFFET : demande à un camarade s'il a des frères et des sœurs. S'il te répond que oui, tu pourras, après quelques opérations, deviner combien il en a de frères et de sœurs.

MATÉRIEL : un bloc et un stylo.

RÉALISATION : demande à ton ami de noter en secret sur le bloc :

1. le nombre de frères qu'il a,
2. de le multiplier par 2 et d'y ajouter 1,
3. de multiplier ce résultat par 5,
4. d'y ajouter le nombre de sœurs qu'il a.

Demande-lui le résultat final. Tu lui diras tout de suite combien de frères et de sœurs il a. Pour le faire, tu dois soustraire 5 du total. Du chiffre obtenu, le chiffre des dizaines est le nombre de frères et le chiffre des unités est le nombre de sœurs.

Exemple : ton ami a 4 frères et 3 sœurs.

1. 4 (nombre de frères)
2. $4 \times 2 = 8 + 1 = 9$
3. $9 \times 5 = 45$
4. $45 + 3$ (sœurs) = 48

Maintenant, tu soustrais 5 à 48, ce qui te donne 43. Il a 4 frères et 3 sœurs.

Comme un éclair

EFFET : demande à un ami l'âge de son père mais sans te le dire car, après quelques opérations, tu vas le deviner.

MATÉRIEL : un bloc et un stylo.

RÉALISATION :

1. Dis à ton ami d'écrire sur un bloc l'âge de son père d'abord (que tu ignores).
2. Tu lui dis d'écrire en dessous l'âge de ton oncle (que tu lui dis) et d'ajouter les deux chiffres.
3. Ensuite, troisième chiffre, l'âge de ton frère (que tu dois également lui indiquer).
4. En dessous, l'âge d'un ami (que tu lui donnes).

Et d'additionner le tout.

Dès qu'il te dit le total, plus vite que l'éclair, tu devines l'âge de son père. L'addition des chiffres que tu lui dictes (à l'exception de l'âge de son père, premier chiffre) doit toujours faire 91.

Distribue-les comme tu veux, à condition d'avoir les chiffres en mémoire. Par exemple :

1. ?
2. 60, l'âge de ton oncle
3. 20, l'âge de ton frère
4. 11, l'âge de ton ami

91

Âge du père de ton ami (inconnue du magicien) :

45
91

136 total qu'ils t'indiqueront

Écarte alors les centaines et ajoute toujours 9 au total. C'est-à-dire, $36 + 9 = 45$ (c'est sûrement l'âge de son père). Essaie et tu verras. N'oublie pas que la somme des chiffres que tu dictes doit toujours faire 91.

EFFET : le magicien montre un bout de papier qu'il découpe en 7 morceaux identiques. Il en fait 7 petites boules et en place cinq sur la table (une à chaque angle et la cinquième au centre). Il garde les deux boules restantes, une dans chaque main. Il dit alors : « Celui-ci, c'est le débrouillard » (main droite), « celui-ci, c'est le benêt » (main gauche).

Les cinq boules représentent des bonbons et ils décident de les manger. Un chacun, à tour de rôle. Quand ils les ont pris, ils ont peur d'être découverts et ils les reposent. Ils repartent chacun de son côté et reviennent au bout d'un moment. D'abord le « débrouillard », puis le « benêt ». Ils reprennent les bonbons et partent en courant.

Les spectateurs seront-ils capables de deviner combien de bonbons ont pris le « débrouillard » et le « benêt » chacun ? C'est difficile.

MATÉRIEL : un morceau de papier fin.

RÉALISATION : le plus important, c'est de faire attention à celui qui prend et repose en premier les bonbons.

A) La main droite tient une boule. Le « débrouillard ».

B) La main gauche en tient une autre. Le « benêt ».

C) La main droite commencera toujours par prendre en premier les bonbons.

D) Les mains seront toujours fermées, sans montrer ce qu'elles tiennent.

E) La main gauche sera toujours la deuxième à prendre et la première à reposer.

F) En faisant le tour, tu verras que la main droite aura quatre boules, plus celle qu'elle tenait au début du jeu, tandis que la main gauche n'en aura que deux : celle qu'elle tenait au début du jeu et une autre qu'elle a réussi à prendre. Ça semble impossible mais c'est vrai.

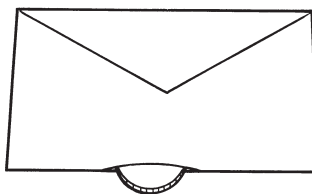
Translation magique

EFFET : un spectateur place une pièce dans une enveloppe qu'il ferme. La pièce disparaît, traverse une assiette et tombe dans un verre.

MATÉRIEL : deux pièces identiques, une petite enveloppe, un verre, une assiette et des ciseaux.

RÉALISATION : tu dois faire une entaille à l'enveloppe (sur la tranche du bas) de sorte qu'une pièce puisse passer. Avant de commencer le jeu, tu laisseras une pièce sous l'assiette (tu peux prendre une soucoupe par exemple) pour que tu puisses la prendre quand tu en auras besoin.

Montre maintenant une pièce, place-la dans l'enveloppe, que tu refermes. Prends l'enveloppe par la partie que tu as entaillée et donne un coup sur l'assiette. Montre que la pièce est encore à l'intérieur. Pose l'enveloppe sur la table mais de sorte qu'il te soit facile de faire tomber la pièce dans ta main (par la fente pratiquée). Prends doucement l'assiette et, en même temps, la pièce préparée que tu avais posée (voir figure). Ne donne pas de coup sur l'assiette avec la pièce. Pose l'assiette sur le verre de sorte que la pièce tienne entre l'assiette et le verre. Tout ceci sans que les spectateurs ne s'en aperçoivent. La pièce doit être tournée vers toi. Si tu inclines un peu l'assiette, les spectateurs n'y verront rien. Prononce des mots magiques et donne un coup de baguette sur le bord de l'assiette. La pièce tombera dans le verre et les spectateurs entendront le tintement classique de sa chute. Prends l'enveloppe, fais tomber la pièce dans ta main et déchire l'enveloppe. Soulève l'assiette de la main droite, prends le verre de la main gauche et fais tomber la pièce dans l'assiette. L'effet est excellent. Répète bien.



EFFET : le magicien montre trois mouchoirs tachés d'encre ou de stylo. Il montre un paquet de lessive en poudre. Il le renverse et fait tomber un peu de lessive. Il introduit les mouchoirs tachés dans le paquet. Il prononce quelques mots magiques, retourne le paquet, qu'il ouvre du côté opposé et en sort l'un des mouchoirs, sans taches. Il déchire ensuite le paquet et le public peut constater qu'il est vide.

MATÉRIEL : un paquet de lessive en poudre, six mouchoirs (trois tachés et trois propres). Du carton, de la colle et des ciseaux. Un peu de savon.

RÉALISATION : avant de commencer, tu auras placé dans le paquet de lessive, les trois mouchoirs blancs que tu sortiras plus tard. Un tube de carton, fermé à l'une des extrémités, est collé à l'un des mouchoirs, le premier que tu sortiras. Tu dois maintenir la partie ouverte de ce tube près de l'ouverture du paquet de lessive, du côté que tu ouvriras en premier.

Dans ce tube, il y aura un peu de lessive, que tu verseras au début du tour de magie.

Tu introduis ensuite un à un les mouchoirs tachés dans le tube, que tu soutiens avec tes doigts par l'extérieur du paquet.

Le reste est facile. Quand tu retournes le paquet, tu sors d'abord le mouchoir auquel est collé le tube contenant les trois mouchoirs tachés et que tu caches avec ta main en le posant sur la table. Ensuite, tu retires plus lentement l'autre mouchoir et tu le montres. Enfin, le troisième. Tous sont propres. Ils sont passés au « pressing » du magicien. Déchire le paquet et montres-en les morceaux.

Les couleurs télépathiques

EFFET : montre trois verres, une bouteille de Coca-Cola, une de lait et une autre d'eau. Demande à un spectateur de remplir trois verres à moitié avec ces trois liquides. Le magicien se retourne et, les mains dans le dos, demande qu'on lui donne l'un des trois verres remplis par le spectateur. Il rend le verre, que l'on place en rangée avec les trois autres. Il se retourne vers le public, met la main à son front, réfléchit un moment et dit à haute voix de quel liquide il s'agit. Il n'a pas vu le verre, car il tournait le dos, il n'a fait que le tenir.

MATÉRIEL : trois verres identiques, transparents, une bouteille de lait, une de Coca-Cola et une autre d'eau. Deux morceaux de craie, un marron et l'autre blanc.

RÉALISATION : C'est facile. Il n'y a qu'à marquer le fond extérieur des verres avec une couleur. Quand tu demandes au spectateur de remplir les verres, tu dois lui offrir le verre marqué de craie blanche pour le lait, le verre marqué de marron pour le Coca-Cola et le verre non marqué pour l'eau. Quand tu soutiens le verre, passe plusieurs fois le doigt sur le fond et, comme tu porteras ensuite ta main à ton front pour réfléchir, tu pourras voir la couleur de tes doigts... qui correspondra au liquide choisi. Si tes doigts ne sont pas colorés, tu sais qu'il s'agit de l'eau.

Après avoir vu la couleur de la craie, ferme les yeux et « concentre-toi ». Le numéro sera plus spectaculaire.

Du jaune au vert

EFFET : le magicien présente deux verres transparents et place dans chacun un mouchoir de couleur différente. Après des passes magiques, les mouchoirs changent de verre.

MATÉRIEL : deux verres en plastique transparent, 50 cm de fil de Nylon (transparent) et deux mouchoirs en soie de deux couleurs différentes.

RÉALISATION : au centre du fond de chaque verre, tu dois faire un trou.

Prends le fil de Nylon et passes-en chaque extrémité par chacun des trous faits aux verres (du bas

vers le haut). Après avoir passé le fil, tu attaches les deux mouchoirs à chaque extrémité, par leur centre, et tu les places dans les verres en les croisant. Tiens les verres, un dans chaque main, et, en tirant rapidement (vers l'extérieur), les mouchoirs changeront de verre. L'effet est surprenant.

Lecture mystérieuse

2165

EFFET : le magicien distribue aux spectateurs plusieurs feuilles de papier et demande à chacun d'écrire une question, de plier la feuille en quatre et de la poser sur la table. Il tire les papiers pliés et répond aux questions. Il ne se trompe pas.

MATÉRIEL : 10 petites feuilles de papier que tu distribues au public et une autre identique pliée sur la table (hors de la vue du public). Des stylos.

RÉALISATION : après avoir ramassé les papiers, pose-les sur la table, sur la feuille que tu avais préparée auparavant (en tout, tu auras 11 feuilles pliées).

Prends le premier papier, approche-le de ton front et dis, par exemple BLEU. Une réponse qui correspond à la question du papier numéro 11 sur lequel tu as écrit : « De quelle couleur est le ciel ? ». En réalité, quand tu déplies le premier papier, tu lis secrètement la première question du spectateur, tu la mémorises et tu prends le deuxième papier. Tu réponds à la question présumée du deuxième papier comme s'il s'agissait de la première et ainsi de suite jusqu'à la fin. Tu peux donner les questions aux spectateurs pour qu'ils les vérifient, en prenant soin de cacher le papier sur lequel tu avais écrit.

Passe-passe du sucre

2166

EFFET : le magicien prend une tasse de café et une soucoupe. Quand il jette le morceau de sucre dans la tasse, celui-ci traverse la tasse et la soucoupe et tombe sur la table, complètement sec.

MATÉRIEL : quatre morceaux de sucre, une soucoupe et une tasse de café.

RÉALISATION : dans ta main gauche — qui tient la soucoupe et la tasse — tu dois cacher deux ou trois morceaux de sucre. Tiens la soucoupe légèrement inclinée pour que le public ne les voie pas. Tu dois tenir la soucoupe et la tasse à 20 cm de la table. Au moment de jeter le morceau de sucre dans la tasse, tu relâches les doigts et tu laisses tomber sur la table l'un des morceaux de sucre cachés dans ta main.

IMPORTANT : répète ce jeu, qui semble facile, pour synchroniser la chute des deux morceaux de sucre.

Divination prodigieuse

2280

EFFET : le magicien mélange un paquet de cartes. Il les sépare en trois tas et retourne la carte de dessus des deux tas situés aux extrémités. Il montre à un spectateur la carte de dessus du tas du milieu, puis retourne les cartes qui étaient à l'endroit et réunit les trois tas (il peut aussi inviter un spectateur à le faire). Il peut même les mélanger. Cela n'empêchera pas le magicien de deviner de quelle carte il s'agit.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : mélange les cartes et regarde la carte qui se trouve sur le dessus lorsque tu as fini de les mélanger. Pose le tas sur la table et procède de la façon suivante : coupe et, sans lâcher les cartes, pose une partie des cartes de dessous sur la table, à ta gauche. Toujours sans lâcher les cartes, pose une deuxième partie des cartes de dessous sur la table, à ta droite. Pose les cartes restantes au centre. Retourne la carte de dessus des tas situés aux extrémités (cela ne sert à rien, mais les spectateurs les regardent et pensent que le secret réside dans ces cartes). Montre la carte du centre

à un spectateur (c'est celle que tu connais). Demande-lui de la remettre au même endroit. Retourne les deux cartes des extrémités et rassemble les trois tas. Étant donné que tu connais déjà la carte, tu n'auras aucun problème à la trouver. Extrais-la du paquet de cartes et pose-la à l'envers sur la table. Demande au spectateur quelle carte il avait choisie. Retourne alors triomphalement celle qui se trouve sur la table.

Les mots magiques : « Magie Borrás »

2281

EFFET : en prononçant les mots « MAGIE BORRAS », tu découvriras toujours la carte choisie par le spectateur, même sans l'avoir vue.

MATÉRIEL : un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : mélange les cartes de façon à ce que le public le voit bien et sépare-les en trois tas (à l'envers) de trois cartes chacun. Mets de côté le reste des cartes. Demande à un spectateur de choisir un tas et de regarder la carte de dessous de ce tas. Prends le tas choisi et pose-le sur les deux autres, qui peuvent être dans n'importe quel ordre. Explique que les mots « MAGIE BORRAS » sont vraiment magiques. Prends le tas de cartes et en commençant par celle de dessus, pose les cartes une à une sur la table, tout en épelant le premier mot magique à voix haute : M - A - G - I - E (pose la 1re carte sur la table lorsque tu prononces le M, la 2e lorsque tu prononces le A, la 3e lorsque tu prononces le G, la 4e lorsque tu prononces le I et 5e lorsque tu prononces le E). Pose le tas sur les cartes qui se trouvent sur la table et reprends-les toutes, puis pose-les de nouveau une à une sur la table, tout en épelant le deuxième mot magique à voix haute : B - O - R - R - A - S (pose la 1re carte sur la table lorsque tu prononces le B, la 2e lorsque tu prononces le O, la 3e lorsque tu prononces le premier R, la 4e lorsque tu prononces le deuxième R, la 5e lorsque tu prononces le A et la 5e lorsque tu prononces le S). Retourne la carte suivante pour qu'elle soit bien visible... : c'est la carte choisie par le spectateur.

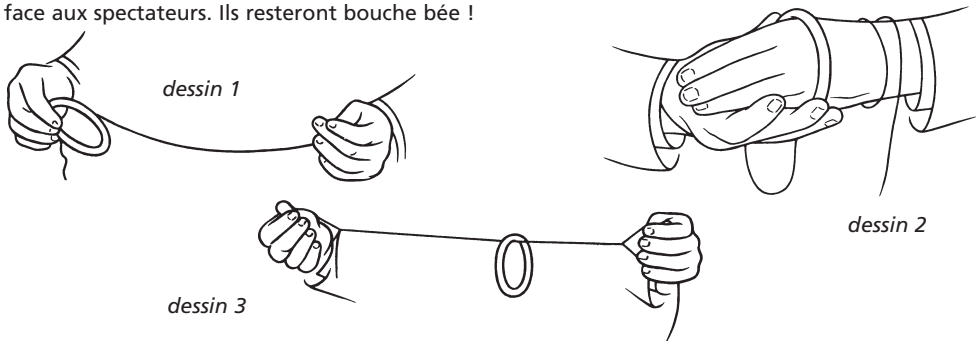
Le bracelet sur la corde

2169

EFFET : le magicien montre un bracelet et demande à un spectateur de l'examiner. Il demande qu'on lui attache les poignets avec un morceau de corde. Pendant que deux spectateurs s'en chargent, il explique que dans quelques instants, le bracelet se sera enfilé tout seul dans la corde. Il se retourne, compte jusqu'à trois et lorsqu'il fait de nouveau face au public, le bracelet se trouve au centre de la corde. Les mains du magicien sont toujours attachées.

MATÉRIEL : une corde d'environ 75 cm et deux bracelets rigides identiques.

RÉALISATION : avant de monter sur scène, passe autour de ton avant-bras gauche, assez haut, bien fixé et bien caché, un bracelet identique à celui que le public verra. Lorsque les spectateurs ont fini d'attacher tes poignets avec la corde (ce qui laissera un espace d'environ 30 cm entre vos mains) et te donnent le bracelet, retourne-toi et cache-le dans l'une de tes poches avant, la plus facile à atteindre. Profite du jeu de la corde pour bouger ta main droite et faire glisser le bracelet qui se trouve sur ton avant-bras gauche, puis sur ta main et place-le au centre de la corde. Retourne-toi face aux spectateurs. Ils resteront bouche bée !



Un anneau qui disparaît

2170

EFFET : le magicien montre un anneau et il lui suffit de prononcer quelques mots pour que l'anneau disparaisse.

MATÉRIEL : un élastique, une épingle à nourrice et un anneau.

RÉALISATION : attache l'élastique à ton épaule avec l'épingle à nourrice et passe-le à l'intérieur de ta manche de façon à ce que le public ne puisse pas le voir. Attache l'anneau à l'extrémité de l'élastique. Montre-le au public en veillant à saisir l'anneau entre le pouce et l'index de la main droite, à l'endroit où il est attaché, et en faisant en sorte que seul le dos de ta main soit visible du public. Un mouvement imperceptible de ton bras est suffisant pour que l'anneau remonte dans ta manche et disparaisse de la vue du public.

Il ne reste qu'une carte

2282

EFFET : Le magicien montre au public quatre cartes du paquet et demande à un spectateur d'en mémoriser une. Il les introduit ensuite dans sa poche et en sort trois, qu'il place sur le paquet. Il demande au spectateur qui a choisi une des cartes de dire à voix haute celle qu'il a choisie. Celui-ci répond, par exemple, « la dame de cœur ». Le magicien sort de sa poche la carte qui reste et à la grande surprise du public, elle coïncide effectivement avec celle choisie par le spectateur.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Pour commencer, extrais trois cartes du paquet au hasard et mets-les dans ta poche. Demande ensuite à un spectateur de choisir quatre cartes, montre-les au public et pense à les replacer en ordre croissant ou dans l'ordre qui te permettra de mieux les mémoriser. Ensuite, demande au spectateur d'en mémoriser une au choix. Glisse les quatre cartes dans ta poche, avec celles que tu y as placées auparavant. Fais attention à ne pas les mélanger. Sors-en immédiatement ces trois cartes et, sans les montrer au public replace-les dans le paquet. Annonce que grâce à un effort mental de transmission télépathique, tu as laissé la carte choisie dans ta poche. Demande au spectateur quelle est cette carte et, lorsqu'il aura répondu, sors le plus rapidement possible la carte annoncée, que tu retrouveras facilement, car tu te souviendras de l'ordre où tu auras placé les cartes dans ta poche. L'effet est impressionnant.

Le stylo fugitif

2172

EFFET : Demande un stylo à un spectateur en lui disant que tu vas noter une prédiction. Puis range-le « sans le vouloir », dans ta poche. Mets la prédiction dans la poche du spectateur. Quand il te demandera le stylo, dis que tu ne te souviens pas de l'avoir gardé et invite-le à regarder s'il est dans ta poche. Il a disparu. Tu dois faire mine d'être surpris et de le chercher. Rapproche-toi du spectateur qui garde la prédiction. Prends le papier portant l'inscription et donne-le-lui. Fais-la-lui lire à haute voix : « Merci pour le stylo que vous m'avez prêté. Regardez dans votre poche ». Le spectateur en fait ainsi et le trouve dans sa poche.

MATÉRIEL : Un morceau de papier et un stylo prêté par un volontaire. (Choisis-en un en métal.)

RÉALISATION : Lorsque tu ranges apparemment le stylo dans ta poche, tu le dissimules en réalité dans la manche de ta veste. Entraîné par son poids, il glissera ensuite vers ta main, mais maintiens d'abord le bras plié afin de le retenir. Lorsque tu reprendras la prédiction dans la poche du spectateur, tu devras déjà disposer du stylo dissimulé dans ta main et le déposer pendant que tu récupéreras le morceau de papier. Bien entendu, tu dois t'entraîner à réaliser ces mouvements (pour prendre et déposer le stylo).

EFFET : Les 4 as sont placés ensemble sur le dessus du paquet, mais une fois celui-ci coupé et mélangé, ils réapparaissent par magie sur 4 tas de cartes.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

PRÉPARATION : Place les 4 as sur le dessus du paquet. Demande à un spectateur de former 4 tas plus ou moins égaux : le quart inférieur à gauche, le quart supérieur à droite et les deux autres au centre. Demande-lui de mélanger les cartes de la manière suivante : du tas inférieur, qui se trouve à gauche, il doit prendre trois cartes du dessus et les mettre dessous ; du même tas, il doit prendre les trois cartes suivantes et en placer une sur chacun des trois autres tas, en terminant par le tas supérieur, qui se trouve à droite. Enfin, il doit répéter l'opération avec les autres tas, en terminant par le tas supérieur. Les 4 as se retrouveront automatiquement sur le dessus de chaque tas. Retourne la première carte de chaque tas et les 4 as apparaîtront.

Les retrouvailles

EFFET : Les 4 rois et les 4 dames sont placés ensemble dans le paquet, qui est ensuite coupé plusieurs fois. Mais ils réapparaissent cependant en couple, chaque roi avec sa dame de la même couleur.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Retire les 4 rois et les 4 dames du paquet.

Montre-les au public pour qu'il les examine. Place les rois ensemble sur la table, faces visibles : pique, cœur, trèfle et carreau. Fais-en de même avec les dames et place-les sur les rois. Tu obtiendras ainsi un tas de huit cartes, faces vers le haut, dames sur rois. Retourne-le. Demande à un membre du public de diviser le paquet en deux et de placer la partie inférieure sur la supérieure. Tu peux répéter cette opération autant de fois que tu le souhaiteras. Afin de réunir mystérieusement les cartes par couples de la même couleur, prends un tas de 8 cartes et place-le sous la table. Procède ensuite de la manière suivante : avec ta main gauche, pousse les 4 cartes du dessus et prends-les entre le pouce et l'index de ta main droite, de manière à ce que les faces des cartes se retrouvent du côté de ton index et leur dos, de celui de ton pouce. Nous appellerons ce groupe de cartes, le groupe A. Prends les 4 cartes restantes entre ton majeur ou ton annulaire et ton index. La face des cartes doit se trouver du côté de ton majeur ou de ton annulaire et leur dos, de celui de ton index. Nous appellerons ce groupe de cartes, le groupe B. De ta main gauche, restée libre, prends la première carte du groupe A et ensuite, la première du groupe B, et place-les faces visibles sur la table : un couple roi – dame de la même couleur apparaît ! Répète 3 fois l'opération, pour que les 4 couples apparaissent.

Le bâtonnet réparé

EFFET : Place un bâtonnet dans un foulard (au milieu). Plie le foulard, de manière à ce qu'il recouvre le bâtonnet. Demande à un membre du public de le casser en petits morceaux. Montre-le au public pour qu'il le vérifie. Passe la baguette magique sur le foulard, et, quand tu l'ouvriras, le bâtonnet sera à nouveau entier.

MATÉRIEL : Deux bâtonnets, un foulard normal et la baguette magique de ton coffret de magie.

RÉALISATION : Avant de commencer le tour, place un bâtonnet dans l'ourlet du foulard. C'est facile à faire. Montre le foulard au public, pour qu'il puisse vérifier qu'il n'y a rien à l'intérieur. Place ensuite le deuxième bâtonnet au centre du foulard et recouvre-le. Tu dois faire attention à bien le tenir par une extrémité pour éviter qu'il ne se casse. Donne à un spectateur le bâtonnet de l'ourlet et demande-lui de le casser en morceaux. Enfin, passe la baguette magique. Lorsque tu ouvriras le foulard, le bâtonnet apparaîtra intact. Fais attention à bien le tenir, afin d'éviter qu'il ne se casse. N'oublie pas que plus tu t'entraîneras, mieux les tours réussiront.

EFFET : Un élastique placé autour de l'index et du majeur de la main du magicien saute mystérieusement à son annulaire et son auriculaire.

MATÉRIEL : Un élastique assez grand pour entourer les quatre doigts de ta main.

RÉALISATION : 1. Place un élastique autour de l'index et du majeur de ta main fermée. 2. Étire l'élastique sous tes doigts, afin de le passer également autour de ton annulaire et de ton auriculaire. Tu dois réaliser les étapes 1 et 2 avant de commencer le tour. 3. Montre ensuite au public le dos de ta main fermée avec l'élastique autour de ton index et de ton majeur. 4. Ouvre rapidement ta main et l'élastique passera à l'annulaire et à l'auriculaire.



Des foulards en scène

2177

EFFET : Le magicien présente au public deux foulards séparés. Il les unit ensuite par leur coin d'un mouvement de sa main.

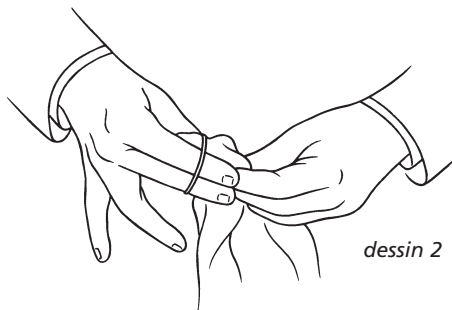
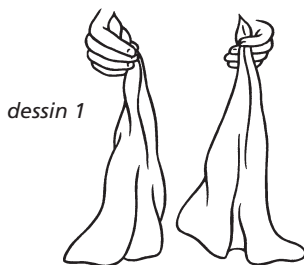
MATÉRIEL : Deux foulards (de préférence en soie) de la même couleur ou de couleur différente et deux petits élastiques.

RÉALISATION : Montre les deux foulards séparés au public. Tu auras auparavant placé autour de l'index, du pouce et du majeur de ta main droite, un élastique qui te servira à attacher ensemble les deux foulards. Tu les prendras par leurs coins et ils resteront unis, lorsque tu libèreras l'élastique. Montre au public que les foulards sont réunis en les faisant tourner dans les airs.

Des foulards en scène (variante)

2177-1

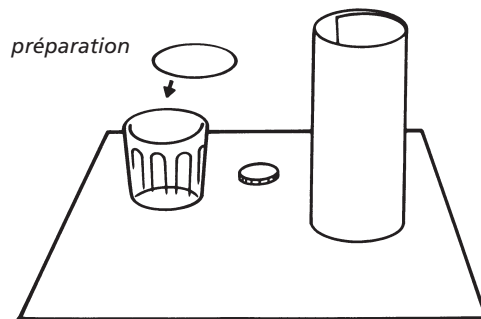
Lorsque tu déposes les foulards sur la table, tire légèrement sur un coin, sans que le public ne s'en rende compte, afin de retirer l'élastique qui les réunissait. Place-les en tas. Passe la baguette magique au-dessus d'eux. Soulève un foulard par un coin, puis l'autre, pour montrer qu'ils sont désormais séparés.



EFFET : Tu places une pièce de monnaie sur une plateforme en bristol rouge et tu la recouvres d'un verre lui-même recouvert d'un cornet réalisé avec le même papier bristol. Tu peux aussi bien faire apparaître que disparaître la pièce.

MATÉRIEL : Un verre aux parois épaisses. Une feuille de bristol rouge de 30 x 20 cm. Un cornet réalisé avec le même bristol, assez grand pour recouvrir le verre. Un disque également confectionné avec le papier bristol, de la même taille que l'ouverture du verre. De la colle, des ciseaux, et une pièce de monnaie qui peut être empruntée au public.

RÉALISATION : Montre la feuille de bristol au public et dépose-la sur la table. Le verre, sur l'ouverture duquel tu auras collé le cercle, sera à l'envers sur la table (fais très attention à ce que le public ne se rende pas compte que son ouverture est recouverte). Montre le cornet au public et demande-lui de te prêter une pièce de monnaie. Place-la sur le bristol rouge, couvre le verre avec le cornet et place le tout sur la pièce. Fais quelques passes avec la baguette magique et retire le cornet. La pièce aura disparu (le disque collé sur l'ouverture du verre la cachera). Couvre à nouveau le verre avec le cornet, retire l'ensemble, et la monnaie réapparaîtra comme par magie.



Le foulard lutin

Tu auras besoin de deux grands foulards identiques avec des motifs imprimés. Place-les l'un sur l'autre. Couds-les ensemble, bord à bord, sauf sur un quart, qui restera ouvert, mais avec une petite poche cousue en son intérieur.

RÉALISATION : Forme un sac avec le foulard en tenant tous ses coins dans une main... sauf celui qui n'est pas cousu. Cette poche servira à dissimuler de petits objets.

Laisse tomber l'objet de ton choix dans la poche du foulard, tiens-le par ses coins avec l'autre main et prononce des paroles magiques. Il est apparemment vide.

L'objet a disparu.

Le foulard lutin (variante)

Tu peux plier le foulard avant de commencer le tour et y cacher un billet à l'intérieur. Ensuite, tu demandes une pièce de monnaie au public, tu la laisses tomber dans la poche et tu secoues le foulard. La pièce s'est transformée en billet.

Le foulard lutin (une autre variante)

2181-2

Montre les deux faces du foulard au public. Prononce des paroles magiques et des bonbons tomberont sur la table (tu les auras cachés dans la poche secrète avant de commencer).

Blanc, vert et jaune

2184

EFFET : Le magicien coupe une feuille de papier en neuf morceaux. Il les colorie avec deux feutres de couleur différente. Les spectateurs les introduisent dans une boîte et les mélangent. Le magicien, les yeux bandés ou de dos, devine la couleur des papiers à mesure qu'il les sort de la boîte.

MATÉRIEL : Une feuille de papier carrée d'environ 25 cm. Un feutre jaune et un vert. Une boîte.

RÉALISATION : Montre au public la feuille blanche. Plie-la en neuf. Fais deux plis sur sa longueur et deux sur sa largeur. Marque-les bien avec ton ongle.

Colorie les carrés des extrémités en jaune et le centre en vert. Quatre carrés resteront blancs.

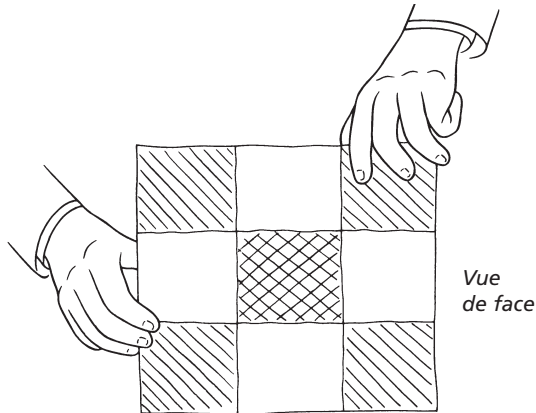
Découpe-les tous en suivant les plis et demande à un spectateur de les introduire dans la boîte.

Demande-lui de te bander les yeux avec un foulard (ou retourne-toi et réalise les opérations suivantes les mains dans le dos).

Sors les bouts de papier de la boîte avec ta main. Chaque fois que tu en prendras un, tu devineras sa couleur. Tu les reconnaîtras au toucher, car les bords de ceux que tu auras coupés à la main seront irréguliers, alors que ceux de la feuille seront réguliers et beaucoup plus fins.

Souviens-toi que les papiers jaunes ont deux bords irréguliers, les blancs en ont trois et les verts, quatre.

Entraîne-toi sans public jusqu'à ce que tu reconnaisse parfaitement les bords de chaque type de carré. Succès assuré !



L'énigme des anneaux

2185

EFFET : Le magicien montre au public trois anneaux en papier. Il les laisse ensuite sur la table et demande de l'aide à deux spectateurs. Il prend un des anneaux et le coupe en deux en sa moitié. Il montre ensuite au public les deux anneaux provenant du premier. Il invite le premier spectateur à répéter l'opération avec le deuxième anneau. Il lui donne les ciseaux et celui-ci coupe l'anneau de la même manière que le magicien. Les anneaux sont entrelacés. Enfin, le deuxième spectateur répète l'opération avec le troisième anneau, qui se transforme en anneau géant.

MATÉRIEL : Trois anneaux en papier. Pour les fabriquer, tu dois utiliser trois bandes de papier de la même couleur et de 4 cm de large sur 1 ; 1,25 et 1,50 m de long. De la colle et des ciseaux.

RÉALISATION : Tout dépend de la manière dont tu prépareras les anneaux. Le premier (coupé par le magicien) doit être fabriqué en collant les deux extrémités de la bande de papier, sans la plier. Le deuxième (coupé par le premier spectateur) est formé d'une bande à laquelle on a donné un demi-tour avant de la fermer. Le troisième (coupé par le deuxième spectateur) est formé d'une bande à laquelle on a donné un tour complet avant de la fermer. Les anneaux doivent être préparés à l'avance et présentés au public en mouvement. Il est ainsi impossible qu'il se rende compte de quoi que soit. On peut également les accrocher à une chaise : il est important que le magicien retienne comment chacun a été préparé, pour que celui qu'il coupera soit simplement divisé en deux.



1er anneau fermé
normalement



2e anneau
avec un demi-tour



3e anneau
avec un tour complet

Une mini disparition

2186

EFFET : Une pièce de 1 € est enveloppée dans un feuille de papier. Lorsque le magicien l'ouvre, la pièce a disparu.

MATÉRIEL : Une pièce de 1 € et une feuille de papier carrée de 10 x 10 cm.

RÉALISATION : Montre la pièce de monnaie et la feuille au public.

Enveloppe la pièce dans le papier en le pliant sur deux côtés. Ensuite, tout en tenant une extrémité du paquet entre le pouce et l'index de ta main droite, plie-le dans l'autre sens. En faisant le premier pli, incline-le vers la paume de ta main gauche et lasses-y glisser la pièce, sans que le public ne le voie. Plie alors l'autre côté, comme si la pièce se trouvait encore dans le papier. Prends la baguette magique et profite-en pour laisser la pièce de côté. Fais quelques passes magiques et remets le paquet à un spectateur pour qu'il le rompe et vérifie qu'il est vide.



L'horloge mystérieuse

2188

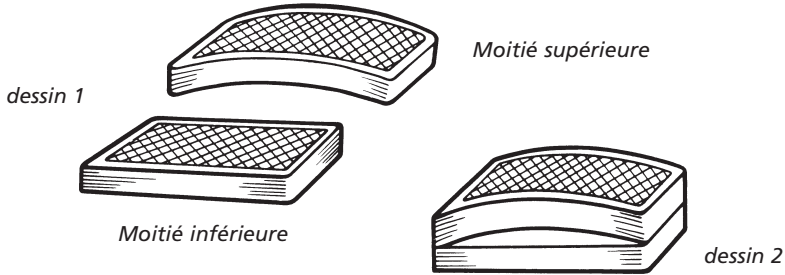
EFFET : Le magicien montre au public 12 cartes placées dans l'ordre (du 1 au 10 + D (11) + R (12)). Il se place dos aux spectateurs et demande à l'un deux de les disposer sur la table en forme d'horloge, faces cachées et de le prévenir quand il aura terminé. Il lui demande ensuite de nommer une carte. Le magicien passe ses mains sur les cartes et finalement, en retourne une : c'est la bonne carte. Il annonce qu'il recommencera le tour. Il se retourne, demande à nouveau à un spectateur de prendre les cartes et de réaliser l'opération, mais en changeant l'ordre des numéros sur l'horloge, afin qu'il ne puisse pas savoir où ils se trouvent. Il devine à nouveau le lieu de la carte désignée.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Choisis 12 cartes de la même couleur. Avec un crayon, dessine un petit point, le moins visible possible, sur le dos de l'as. Tu dois être le seul à le voir. Il te permettra de deviner la position des cartes. Pendant que tu passes tes mains au-dessus des cartes, cherche celle qui porte le point et tu pourras savoir où se trouvent les autres. Ne répète pas ce tour plus de deux fois.

EFFET ET RÉALISATION : Montre un jeu de cartes au public, mélange-le et demande à un spectateur d'en prendre une au choix. Pendant qu'il la regarde, coupe le paquet en deux en sa moitié et courbe avec tes doigts sa partie supérieure. Ainsi, lorsque cette partie sera posée sur la partie inférieure du paquet, un espace facilement localisable se créera entre elles. Naturellement, personne ne doit se rendre compte de ce mouvement. Sépare à nouveau la partie légèrement courbée du paquet et demande à un spectateur de placer la carte choisie dans l'autre moitié. Place sur cette dernière la moitié que tu tiens dans tes mains (la partie courbée). Il te sera donc plus facile de retrouver la carte choisie : ce sera toujours la première après la partie courbée (voir dessin).

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.



Le mystère des as

EFFET : Tu mélanges un jeu de cartes. Tu demandes à un spectateur de le mélanger à nouveau et de jeter des cartes dans un chapeau. Tu le prends par un côté et tu en sors avec ta main les quatre as.

MATÉRIEL : Un chapeau, un jeu de cartes de poker et un trombone.

RÉALISATION : Avant de commencer, attache les quatre as ensemble avec un trombone et dissimule-les à l'intérieur du chapeau. Présente le jeu de cartes au public, mélange-le et remets les cartes à un spectateur pour qu'il les mélange à nouveau. Demande-lui de jeter des cartes dans le chapeau. Mélange-les ensuite en les remuant. Sors les as un à un, en laissant le trombone dans le chapeau.

Deviner les cartes au toucher

EFFET : Le magicien place un jeu de cartes à la hauteur de son front. Placé face au public, sans pouvoir voir les cartes, il les devine une à une.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Mélange le jeu et mémorise la carte que tu présenteras en premier au public (celle qui se trouve au-dessous du paquet). Lorsque tu présenteras « l'expérience » tu passeras le paquet derrière ton dos. À ce moment-là, tu retourneras la carte se trouvant au-dessus du paquet. Ainsi, lorsque tu montreras la première carte au public, tu pourras voir la suivante et ainsi de suite. Lorsque tu montreras la deuxième carte, tu devras passer la carte du dessus, que tu as déjà vue, devant le paquet et retourner celle du dessus. Dis au public que tu reconnais les cartes au toucher. Tu réaliseras donc les opérations décrites précédemment tout en faisant semblant de toucher les cartes.

La carte fantôme

2192

EFFET : Un spectateur prend une carte et la place sur le dessus du paquet. Un mouchoir est placé sur le jeu. Le prestidigitateur fait quelques passes magiques et lorsqu'il le retire, la carte a disparu.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker, un mouchoir de poche un peu grand et environ 6 cm de scotch.

RÉALISATION : Avant de commencer le tour, colle le scotch aux extrémités pliées, au centre du mouchoir. Une fois que le spectateur a choisi la carte, dis-lui de la retenir et de la placer au-dessus du paquet, qu'il laissera sur la table. Place le mouchoir sur le parquet et donc, sur la carte choisie. Réalise quelques passes magiques... et appuie le mouchoir sur la carte, qui restera collée au scotch. Retire le mouchoir avec précaution par un coin sans que le public ne voie la carte collée. La carte sera donc retirée du paquet et elle aura disparu. Entraîne-toi bien à réaliser ce tour avant de le représenter en public.

Une double divination

2193

EFFET : Le prestidigitateur présente un jeu de cartes au public et le coupe en deux. Il demande de l'aide à deux spectateurs et remet à chacun une moitié du paquet. Il se place dos à eux, leur dit de prendre chacun une carte, de la retenir et de la placer dans le paquet de l'autre. Une fois ces opérations terminées, le magicien reprend les deux paquets. Il retrouve facilement les deux cartes.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Avant de commencer, prépare le jeu, de manière à ce qu'une moitié contienne les numéros pairs et l'autre, les numéros impairs. Place ton auriculaire entre les deux paquets au moment de commencer le tour, afin de repérer la séparation. Remets un paquet à chaque spectateur (les cartes paires à l'un et les impaires à l'autre). Procède ensuite comme indiqué dans la partie EFFET. À la fin, lorsque tu récupèreras les paquets, rassemble-les, ouvre-les en éventail et tu pourras facilement repérer les deux cartes.

Le jeu des 21 cartes

2194

EFFET : Le prestidigitateur forme peu à peu trois tas de sept cartes. Un spectateur pense à une de ces cartes. Cette opération est répétée trois fois. Le magicien devine la carte choisie.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Prends 21 cartes et mélange-les. Jette les cartes une à une sur la table, de manière à former trois tas. Pendant ce temps, un spectateur doit penser à l'une de ces cartes. Une fois que les 21 cartes se trouvent sur la table, demande au spectateur dans quel tas se trouve la carte choisie. Lorsque tu ramasseras les trois paquets, tu placeras celui désigné par le spectateur au milieu. Répète cette opération deux fois. Lorsque tu l'auras réalisé trois fois, compte 11 cartes. Celle qui se trouve en onzième position sera la carte choisie par le spectateur.

Le magicien le savait déjà

2195

EFFET ET RÉALISATION : Dis à un spectateur d'écrire un nombre de trois chiffres et de le noter à l'envers. Il doit ensuite retrancher le plus petit nombre entre le nombre pensé et son inverse, au plus grand d'entre ces deux nombres. Exemple :

Nombre à trois chiffres : 895
 À l'envers : 598

 Résultat soustraction : 297

Il doit ensuite ajouter ce résultat, à ce résultat à l'envers. Exemple :

792	résultat de la soustraction à l'envers
297	résultat de la soustraction

1089	résultat de la somme

Enfin, il doit écrire ce résultat sur un bout de papier et le garder dans sa poche.

Ces opérations sont toujours égales à 1089 (quels que soient les nombres choisis).

Ne recommence pas ce tour lors d'une même représentation. Le public se rendrait compte que les opérations sont toujours égales à 1089.

L'horloge

2196

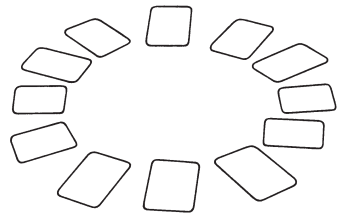
EFFET : Le magicien place 12 cartes du 1 au 10 + D (11) + R (12), de manière à représenter le cadran d'une horloge. Il demande à un spectateur de penser à une heure. Il lui remet ensuite n'importe quel objet (une clé, un briquet, etc.) et lui demande de le placer sur une carte. Il doit ensuite soustraire à l'heure pensée, le nombre que représente la carte sur laquelle il a posé l'objet. Si la soustraction est impossible, car ce nombre est supérieur à l'heure mémorisée, il doit ajouter 12 à ce nombre. Si la soustraction est possible, il n'est pas nécessaire d'ajouter de nombre. Une fois l'opération réalisée, le spectateur comptera autant de cartes que le résultat de l'opération réalisée, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de la carte suivant celle où il a placé l'objet. Il arrivera ainsi à la carte indiquant l'heure à laquelle il avait pensé.

MATÉRIEL :

Un jeu de cartes de poker, un petit objet quel qu'il soit.

RÉALISATION :

En suivant exactement les indications de la partie EFFET. Si tu n'as pas de cartes, tu peux utiliser douze morceaux de papier ou de carton numérotés de 1 à 12.



La carte collée au plafond

2197

EFFET : Le prestidigitateur demande à un spectateur de choisir une carte. Elle est ensuite replacée dans le paquet, qui est mélangé. Le magicien lance le paquet au plafond et la carte choisie par le spectateur y reste collée.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker et de la mie de pain.

RÉALISATION : Mâche discrètement un peu de mie de pain blanc.

Fais choisir une carte à un spectateur et demande-lui de la mémoriser. Une fois que tu l'auras vue et placée au-dessus du paquet, réalise un mélange trompeur (voir « Mélange trompeur » aux tours 1 et 2) en maintenant la carte au-dessus du paquet. Colle sur son dos la patte que tu auras « fabriquée » en mâchant la mie de pain et lance avec force le paquet vers le plafond en position horizontale. Tu peux également le lancer contre le mur, si tu n'as pas assez de force pour atteindre le plafond. La carte y restera collée et les autres retomberont. Ne réalise pas ce tour si tu penses que tu pourrais tacher le plafond ou le mur. La carte y reste collée longtemps.

EFFET : Tu tiens le paquet de cartes dans ta main gauche. Tu en extrais trois cartes que tu ouvres en éventail et que tu montres à un spectateur pour qu'il pense à l'une d'elles. Une fois qu'il l'a mémorisée, tu laisses ces cartes sur la table. Tu en prends trois autres et tu répètes la même opération avec un deuxième, puis avec un troisième spectateur. Tu ramasses les cartes et tu les places sur le dessus du paquet. Tu prends trois cartes et tu demandes au premier spectateur s'il voit parmi elles celle qu'il a choisie. Tu répètes l'opération avec le deuxième et le troisième spectateur. Lorsque l'un d'eux dit « oui », tu prends immédiatement sa carte, tu lui demandes de dévoiler son identité et tu la lui montres. Tu en fais de même avec les deux autres cartes.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Montre trois cartes de manière bien visible à un spectateur situé sur ta gauche. Place les cartes en tas sur la table. Répète l'opération et place les trois cartes en tas sur la table. Fais-en de même avec les cartes montrées au troisième spectateur. Il est important que tu te souviennes qui est le premier, le deuxième et le troisième. Rassemble les cartes des trois tas en un seul. Sans mélanger les cartes, place le paquet sur le dessus du jeu. Prends trois cartes et demande aux trois spectateurs s'ils voient leur carte parmi elles. Si le premier dit « oui », sa carte est la première (cartes ouvertes en éventail). La première carte doit se voir en entier. Prends-la et place-la dos au public. Le spectateur révèle la carte qu'il a choisie, tu la retournes, et c'est la bonne. S'il t'est difficile de maintenir le jeu de cartes entier ouvert en éventail avec ta main gauche, tu peux utiliser seulement le paquet composé des trois tas. Si le deuxième spectateur ne voit pas sa carte, passe au troisième et montre-lui les deux cartes. S'il dit « oui », la troisième carte est celle qu'il a choisie. Lorsqu'un spectateur dit qu'il voit sa carte, celle-ci se trouve en première position s'il s'agit du premier, en deuxième position s'il s'agit du deuxième ou en troisième position s'il s'agit du troisième, selon l'ordre dans lequel tu t'es adressé à eux. Entraîne-toi d'abord tout seul. Ne révèle pas ton secret.

Un tour mathématique

EFFET : Tu demandes à un spectateur de placer autant de cartes qu'il voudra dans ta main, une à une, faces visibles.

Une fois qu'il a terminé, tu ramasses toutes les cartes et tu les divises en quatre tas dont tu gardes le dernier. Tu places ensuite une carte de ce paquet sur les trois autres tas.

Tu remets le paquet que tu tiens dans ta main au spectateur et tu lui dis de regarder la carte du dessus et de la mémoriser.

Tu lui demandes ensuite de placer ce paquet sur un des trois autres, puis de les rassembler en un seul paquet et d'y placer sa carte à l'endroit où il voudra. Une fois le paquet mélangé, tu passes en revue les cartes une à une et tu retrouves la carte du spectateur.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Lorsque le spectateur place les cartes dans ta main, tu devras retenir la QUATRIÈME carte. Ramasse ensuite le paquet, divise-le en quatre tas et garde le dernier, qui contient la quatrième carte que tu as mémorisée. Place une carte de ce paquet sur chacun des trois autres et la carte que tu as mémorisée deviendra celle du dessus. Continue en suivant les indications de la partie

EFFET. Tu peux également terminer le jeu en invitant un spectateur à jeter les cartes une par une, faces visibles, sur la table. Lorsque tu verras sa carte, tu diras : « STOP, voici votre carte ». Choisis la fin que tu préfères.

La carte voyageuse

2200

EFFET : Tu demandes à un spectateur de choisir une carte. Une fois qu'il l'a mémorisée et qu'il l'a replacée dans le paquet, tu fais semblant de la prendre et de la mettre dans la poche de ta veste. Tu la sors ensuite et c'est bien celle-ci.

MATÉRIEL : Deux paquets de cartes identiques.

RÉALISATION : Avant de commencer le tour, place une carte d'un autre jeu, mais ayant le même dos, à l'endroit où tu la feras apparaître. Place ensuite sur le paquet une carte identique à celle que tu as dissimulée.

Pratique trois fois le mélange trompeur, sans perdre la carte du dessus. Force ensuite la carte. Demande au spectateur de la placer dans le paquet et de le mélanger. Si tu veux, tu pourras faire apparaître la carte dans ton portefeuille, etc.

REMARQUE : En ce qui concerne, le « mélange trompeur » et « forcer la carte », voir plus haut.

Pair ou impair ?

2201

EFFET : Un spectateur divise un paquet de cartes en deux et en désigne une moitié. Le magicien devine si le nombre de cartes de ce demi-paquet est pair ou impair.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes de poker.

RÉALISATION : Avant de commencer le tour, prépare le jeu en alternant une carte noire et une carte rouge jusqu'à la fin. Si tu commences par une carte noire, la dernière sera rouge et vice versa. Sans mélanger, place le paquet sur la table et demande à un spectateur de le diviser en deux et de choisir un des deux tas. Ensuite, sous le prétexte d'évaluer son poids, regarde la carte du dessous. Si elle est noire, le nombre de cartes sera pair ; si elle est rouge, il sera impair. Lorsque tu vérifieras si ta prédiction est bonne, compte les cartes faces cachées et dos vers le haut, pour que le public ne découvre pas ton secret.

Un tour comique (gag)

2202

Tu présentes à tes amis une assiette remplie d'eau et tu leur dis d'y jeter chacun une pièce de monnaie d'une valeur différente, pendant que tu seras de dos. Ils devront se souvenir de la pièce qu'ils ont jetée, car tu vas la deviner. Retourne-toi et, profitant de leur concentration, donne un coup sur le plat pour les éclabousser.

Des trios inégaux

2286

EFFET : Quatre trios formés par un roi, une dame et un valet se transforment, une fois que les cartes ont été mélangées, en trois valets, trois reines et trois rois.

MATÉRIEL : 10 cartes (4 valets, 3 reines et 3 rois + les autres cartes du jeu)

RÉALISATION : Place sur la table, faces visibles, les cartes suivantes : un valet et au-dessus de lui, une reine, un roi, un roi, un valet, une reine, une reine, un roi, un valet et un autre valet. Retourne le paquet, prends-le et explique au public que tu vas lui montrer trois trios formés par un valet, une reine et un roi. Pour présenter le premier, procède de la manière suivante : prends les trois cartes du dessus, sans les retourner, mais en tournant le poignet pour bien montrer le valet, la reine et le roi. Place ces trois cartes sous le paquet. Avant de prendre les 3 cartes suivantes, précise que

les trios ne seront pas nécessairement placés par ordre de valeur (valet, dame, roi), mais que leur ordre peut également être roi, valet, dame, etc. L'important, c'est que le trio soit présent. Le deuxième doit être présenté comme le premier et placé sous le paquet. Procède de même avec le troisième. Une fois ces opérations terminées, dis au public : « jusqu'à présent, vous n'avez rien vu d'extraordinaire... » En disant ces mots, prends à nouveau les 3 cartes du dessus (comme avant) et place-les sous le tas, mais cette fois-ci, sans les montrer et en disant « Depuis que j'ai commencé, je n'ai rien fait de plus que de prendre des cartes du dessus pour les mettre dessous ». Tiens toujours ce paquet de 10 cartes dans ta main gauche et, avec ta main droite, place devant toi le reste des cartes (faces cachées). Dis au public que tu vas mettre ces trios sur le groupe de cartes et procède de la manière suivante : prends les 3 cartes du dessus du paquet, comme tu l'as fait depuis le début, et place-les, sans les retourner, sur le groupe de cartes qui se trouve sur la table. Place également les 3 cartes suivantes de ton paquet sur le tas, puis mets-y également le reste des cartes que tu tiens dans ta main, sans les ouvrir en éventail.

Rassemble bien les cartes. Prends le paquet entier de ta main gauche et retourne une à une les 3 cartes du dessus : 3 valets, puis les 3 cartes suivantes : 3 reines, puis les 3 dernières : 3 rois. Coupe le paquet, mets la partie inférieure sur la supérieure et laisse le public examiner le jeu.

Un tour de cartes avec trois tas

2306

EFFET : Le magicien devine quelle est la première carte de trois tas.

MATÉRIEL : Un jeu de cartes courant.

RÉALISATION : En mélangeant les cartes, regarde et mémorise la première carte du dessus du paquet. Divise-le en trois tas et souviens-toi où est situé celui dont tu connais la première carte. Prends-le et mélange-le en maintenant la carte du dessus, que tu connais, à sa place. Mélange ensuite le deuxième tas en regardant la carte du dessous et en la plaçant sur le dessus. Fais-en de même avec le troisième tas. Laisse les trois tas sur la table. Dis à un spectateur d'en choisir un. Une fois choisi, passe les mains au-dessus (à une certaine distance) et comme tu as mémorisé les trois cartes, il te sera facile de les nommer. Procède de même avec les deux autres tas.

Un test d'habileté

2307

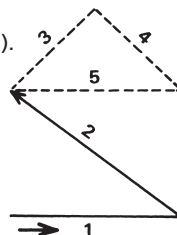
EFFET : Comment dessiner une enveloppe sans lever le crayon du papier ?

MATÉRIEL : Un crayon et une feuille de papier.

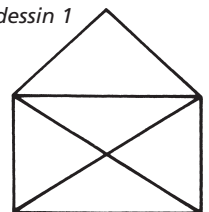
RÉALISATION : Suis les instructions (dessin 1).

1. Commence par la base, du coin gauche au coin droit.
2. Continue du coin droit de la base en diagonale vers le coin supérieur gauche.
3. Puis en diagonale jusqu'au sommet.
4. Descends en diagonale jusqu'au coin supérieur droit.
5. Va du coin droit au coin gauche (dessin 2).
6. Descends vers la base, jusqu'au coin inférieur gauche.
7. Va en diagonale jusqu'au coin supérieur droit.
8. Descends verticalement jusqu'à la base (dessin 3).

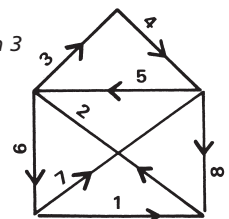
dessin 2



dessin 1



dessin 3

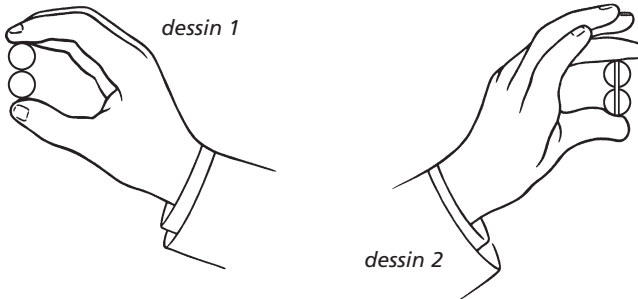


EFFET : Le magicien montre au public deux pièces de monnaie et les place, l'une sur l'autre, sur le côté. Étonnamment, elles restent en équilibre.

MATÉRIEL : Un cure-dents et deux pièces identiques.

RÉALISATION : Avant de commencer le tour, tu dois couper un cure-dents, de manière à ce que sa longueur soit égale aux diamètres des deux monnaies réunis. Cache-le dans ta main. Tu es maintenant prêt à commencer.

Place les pièces l'une sur l'autre, de côté. Le cure-dents les maintiendra par-derrière. Tiens-le par ses extrémités ainsi que les deux pièces, entre ton pouce et ton index. Le public croira que les pièces sont suspendues dans l'air. L'effet est impressionnant.



Un pion disparaît entre deux verres

EFFET : Un pion est posé sur le fond d'un verre placé à l'envers sur une table. Un autre verre est ensuite posé sur le premier, mais à l'endroit. On les recouvre d'un tube en bristol blanc, on en extrait le verre du dessus et on le remplit d'eau, pour montrer au public qu'il n'a pas été truqué. Pourtant, lorsqu'un spectateur le retire, le pion a disparu.

MATÉRIEL : Deux verres, un pion, un cylindre en papier épais ou bristol et un trombone.

RÉALISATION : Il te suffira de mouiller -sans que le public ne s'en aperçoive- la partie extérieure du fond du verre du dessus, pour que la fiche y reste collée. Place le cylindre que tu auras fabriqué à partir d'un carré de papier épais ou bristol, et fermé avec un trombone, sur les verres. Extrais le verre du dessus pour le remplir d'eau. Tu devras recueillir le pion dans la paume de ta main gauche, qui soutiendra le verre pendant que tu y verseras l'eau d'une carafe, de ta main droite.

Remets le verre à sa place avec ta main droite et demande à un membre du public de retirer le tube en papier, ainsi que le verre du dessus. Pendant ce temps, débarrasse-toi du pion.