

Bem-vindo ao Mundo da Magia

Parabéns!

Ao abrir esta caixa repleta de ilusões, comesas a fazer parte do maravilhoso mundo da Magia.

Progredir é melhorar continuamente.

É tão importante praticar como preparar os truques.

Quanto mais fáceis de executar sejam, mais eficazes resultarão.

Quanto mais os pratiques e prepares, mais fáceis te parecerão.

Lê muito e procura assistir a alguma sessão de magia. Sempre aprenderás com os outros. Ainda que seja com as suas falhas.

Procura ser original na escolha dos jogos. Não esqueças, porém, que entre os melhores truques costumam estar os mais antigos. Mas... apresentados com estilo, com personalidade.

Pratica muito se queres que tudo saia bem.

Nunca contes a ninguém os segredos dos truques. Os segredos só devem ser transmitidos àquelas pessoas que, como tu, estiverem interessadas em fazer Magia.

Se o público souber o segredo dos truques, estes perderão toda a sua Magia.

Nunca repitas os truques.

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

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

Finalmente, lembra-te sempre que a Magia é uma diversão. Deves ser o primeiro a desfrutar dela. O público imitar-te-á.



ÍNDICE

MAGIA COM LUZ

1. Luzes voadoras	7
2. Mago de luz	8
3. Corpos de luz	8
4. Menu de luz	9
5. Carregue-se de luz.....	10

MAGIA CLÁSICA

6. Acerto sempre.....	11
7. Surpresa	11
8. A bola que atravessa a mesa	12
9. Aparecimento de bolas	13
10. Os copos mágicos.....	14
11. Problema com copos.....	14
12. Jogo com dados de espuma.....	15
13. Covilhetes egípcios.....	16
14. Os covilhetes flutuantes	17
15. Desaparece um covilhete	18
16. Efeito com os dados de espuma	19
17. Outro efeito com dados de espuma	19
18. "Golpe" do dedal.....	20
19. A magia do dedal	20
20. A pazinha surpresa	21
21. Varinha flutuante.....	22
22. Varinha flutuante (outra forma)	23
23. A varinha que se evade	23
24. Uma variante (varinha – lenço).....	23
25. Varinha magnética.....	23
26. Varinha que muda de cor.....	24
27. Aparece um lenço com a varinha	24
28. Aparece a varinha	24
29. O anel e a varinha.....	24
30. A varinha desaparece	25
31. Uma variante Desaparecimento de varinha	25
32. Lápis ou varinha	26
33. A varinha e a garrafa.....	26
34. O mistério do cálice e da bola	27
35. O mistério do cálice e da bola (2º efeito)....	28

36. A bola duplicada.....	28
37. O tubo e a bola	28
38. Clipe saltarilho	29
39. Adivinhar o desenho	29
40. Evasão de um dedal.....	29
41. Lenço atravessado por um dedal.....	30
42. O que é o falso polegar?.....	30
43. O lenço cortado (com o falso polegar)	30
44. Transformação (com o falso polegar)	31
45. Mudança de cor de dois lenços (com o falso polegar) .	32
46. Um buraco no lenço (com o falso polegar) .	32
47. Mudança de cores (com o falso polegar)	33
48. O tubo impermeável (com o falso polegar) .	33
49. Previsão de uma cor.....	33
50. O jogo do bosque	34
51. Qual é o maior?.....	35
52. As cartas mutáveis	35
53. Uma varinha de borracha.....	36
54. A fábrica de notas.....	36
55. Caixa mágica	36
56. Caixa mágica (efeito 2)	37
57. Caixa mágica (efeito 3)	38

OFICINA DE MAGIA

58. Mistura falsa.....	38
59. Controlo de uma carta, (outra mistura falsa) .	39
60. Como forçar uma carta	39
61. A quinta adivinhada	39
62. Os palitos inseparáveis	40
63. Variação	40
64. Outra variação.....	40
65. O caramelo que voa.....	40
66. O afia invisível	41
67. Adivinhar uma cor	41
68. A fita cortada e emendada.....	41
69. A chave misteriosa	42
70. Cores pelo tato.....	42
71. A conversão da bebida	42

72. Aposta e ganha.....	43	112. A caneta que foge.....	56
73. Três fitas e um acerto.....	43	113. Desaparecimento misterioso.....	56
74. Possível ou impossível? (gag cómica).....	43	114. Controlo remoto.....	57
75. Postura original (gag cómica).....	43	115. Papel rasgado e recomposto.....	57
76. Demonstra a tua força (gag cómica).....	43	116. Predição hipnótica.....	57
77. Pulo impossível.....	44	117. O copo que atravessa a mesa.....	58
78. Fósforos mágicos.....	44	118. A garrafa mágica.....	58
79. Adivinhação enigmática.....	44	119. Revista mágica.....	59
80. Adivinhar o pensamento.....	45	120. Escolhe a cor.....	59
81. Adivinhar o aniversário.....	45	121. Ovo que se transforma em confetti.....	60
82. Resultado cinco.....	45	122. O pêndulo misterioso.....	60
83. Adivinhar uma carta.....	45	123. Magnetismo.....	60
84. Adivinhar a idade.....	46	124. A carta detetive.....	61
85. Copo em equilíbrio.....	46	125. Predição.....	61
86. A magia do sete.....	47	126. Carta virada.....	61
87. Moeda que desaparece.....	47	127. Surpreendente predição.....	62
88. Um truque rápido.....	47	128. A moeda que dá voltas.....	62
89. Premonição.....	47	129. Mais difícil ainda.....	62
90. O cone e as cartas.....	48	130. Golpe de efeito.....	63
91. Água mágica.....	48	131. Aparecimento surpresa de uma moeda.....	63
92. Enigma de três cores.....	49	132. Escamotear uma moeda.....	64
93. Carta elevador.....	49	133. Os poderes do mago.....	64
94. Fio sem fim (gag cómica).....	50	134. Ilusão ambulante.....	65
95. O lápis viajante.....	50	135. Adivinho o conteúdo.....	65
96. Pãozinho surpresa.....	50	136. Adivinhar uma carta de forma espetacular.....	65
97. O fio de lã e o anel.....	51	137. Passa-passa com moeda.....	66
98. Como fabricar serpentinas.....	51	138. A moeda desaparecida.....	66
99. Contas coloridas.....	51	139. Rapazes e raparigas.....	67
100. A moeda que chora.....	51	140. Como um raio.....	67
101. O dedo de Frankenstein.....	52	141. O esperto e o tonto.....	68
102. As damas e o rei.....	52	142. Translação mágica.....	68
103. O sopro preciso.....	52	143. A tinturaria.....	69
104. Sempre acertas.....	53	144. As cores telepáticas.....	69
105. Lenço mágico.....	53	145. Do amarelo ao verde.....	70
106. A colher mágica.....	54	146. Leitura misteriosa.....	70
107. Adivinhação eletrónica.....	54	147. Passa-passa do açúcar.....	70
108. Acerto inesperado.....	54	148. Adivinhação prodigiosa.....	71
109. Predição de um resultado.....	55	149. "Magia Borrás" sempre acerta.....	71
110. Moeda mágica.....	55	150. Pulseira na corda.....	71
111. A moeda e o copo.....	55	151. Um anel que desaparece.....	72

BREVE HISTÓRIA DA MAGIA

A palavra *MAGIA* procede de uma palavra antiga, "MAGUS", que se refere a um sacerdote dos medas e dos persas.

O truque mais antigo deverá ser o dos copos (ou copos para dados) e das bolas. Entre os romanos, o termo que designava o mago era *ACETABULARIUS*, que significa "o que joga com os copos de vinagre".

O dado mais antigo sobre a Magia remonta ao ilusionista *DEDI*, segundo os papiros encontrados num antigo túmulo egípcio e posteriormente traduzidos. Dedi viveu durante o reinado de *KHUFU* (também denominado *KEOPS*), faraó do Egito, que foi o construtor da grande pirâmide de Gizeh.

Dedi era uma lenda entre os seus contemporâneos, a quem inspirava temor. Até o faraó reclamou a sua presença. Dedi atuou no cenário do palácio de pedra de Mênfis, residência ao longo de cinco mil anos dos reis de Egito.

Na sua atuação (que conhecemos graças a uma inscrição egípcia), Dedi pediu um ganso. Cortou a sua cabeça com a faca que levava e colocou-a na palma aberta da sua mão. Perante os olhos atônitos do faraó, acariciou o ganso, fez uns gestos acompanhados de invocações, pôs o ganso no solo e o animal começou a andar... com a cabeça no sítio.

Os seus seguidores diziam que eram enviados dos deuses. Para demonstrá-lo criavam ilusões fabulosas. Havia uma estátua no Templo de Isis que deitava vinho continuamente sobre o altar para que os deuses bebessem.

Enquanto ilusionistas poderosos como Dedi maravilhavam os reis, outros apresentavam jogos mais simples à frente do povo. Copos, copos para dados e bolas eram já objetos antigos nessa época. E ainda hoje em dia conservam a sua atração.

No início do século I da Era Cristã, o truque das bolas e dos copos era feito em todo o mundo.

Entretanto, os feiticeiros das tribos índias da América do Norte superaram estes truques e faziam melhores proezas do que as do Oriente e da Europa. Uma delas era colocar uma seta no interior de um cesto, com a ponta para o solo. O feiticeiro dançava... e a seta ganhava vida: levantava-se verticalmente e mantinha-se suspensa no ar, fora do cesto.

Este é apenas um dos muitos truques que os feiticeiros das tribos índias praticavam.

Quando o Cristianismo se estendeu pelo mundo, no início da Idade Média, a prática da Magia acompanhava-o.

Havia três variantes de Magia: a Magia elegante, praticada perante reis e nobres, as representações de rua, para o povo, e a Magia negra, oculta, cujos praticantes fingiam contar com poderes sobrenaturais.

Os ilusionistas ambulantes iam de cidade em cidade, com os seus truques de bolas, corda partida e recomposta, copos para dados e os dados. Umaz vezes conseguiam aplausos. Outras vezes, fracassos.

Esta opinião sobre a possibilidade de acerto ou fracasso do ilusionista durou até ao século XVII. Pouco a pouco a ideia sobre a arte dos ilusionistas progrediu e melhorou, sobretudo na Europa. O público começava a ver o ilusionista como um artista capaz de colher quase sempre sucessos.

Ao terminar o século XVIII o ilusionismo na Europa teve novos ares. Começaram as exibições em bons teatros. Exemplo disso são os magos *PHILIPPE* e *PINETTI*, cuja elegância assombrava os seus contemporâneos.

No século XIX chegámos a um fim do ilusionismo. Apareceu um mago que renovou completamente a arte. Com habilidade, inteligência e gosto requintado enalteceu a Magia e preparou o cenário para uma idade dourada que se prolongaria por mais de um século. O seu nome: Robert *HOUDIN*.

DIFERENTES FACETAS DA MAGIA

A Magia ou ilusionismo divide-se em:

- *Magia de palco:* - *Grandes aparatos*
- *Magia geral*
- *Manipulação*
- *Magia de Salão*
- *Magia de proximidade ou de mesa ("close - up")*
- *Magia cómica*

VOCABULÁRIO MÁGICO

AYUDANTE: É o auxiliar do mágico.

BARALHO: É um conjunto de cartas para jogar.

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

CENÁRIO: É o lugar do teatro onde o mágico atua.

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

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

EFEITO: É a impressão que o mágico causa no público. O que o público "vê".

BARALHAR: Misturar as cartas entre si.

EMPALMAR: Esconder secretamente um pequeno objeto na palma da mão.

ESCAMOTEAR: É a ação de fazer um objeto desaparecer das mãos.

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

GAG: É um efeito cômico.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TROCA: Substituir secretamente uma coisa por outra.

Luzes voadoras

2015

EFEITO: O mago aproveita pontos de luz que saem do nada, fá-los saltar de uma mão para a outra, lança-os ao ar e, finalmente, leva a luz ao bolso

MATERIAL: As duas luzes mágicas da sua equipa de Magia Borrás.

REALIZAÇÃO: Sem que ninguém veja, coloque as luzes no dedo indicador de cada mão, nem demasiado em baixo, nem demasiado em cima, com a luz na ponta do dedo (imagem 1), de forma que seja cómodo pressionar o botão com o dedo polegar. Lembre-se de ocultar dissimuladamente seu dedo indicador; para isso, mova as mãos, ou feche-as de vez em quando, e use o dedo polegar para ocultar as luzes.

1. Olhe para o ar como se estivesse a seguir uma mosca e, de repente, lance a mão para a frente como se estivesse a apanhá-la; nesse momento, clique na luz para que se acenda e retire um pouco para trás a mão olhando-a satisfeito.

2. Agora lance a luz ao ar como se fosse uma pequena bola. Para isso coloque as mãos ao lado do corpo e sincronize dois movimentos combinados: primeiro levante um pouco a mão que tem a luz acesa (gesto de "lançar a bola" ao ar); quando a mão estiver quase em cima, solte o botão para que se apague a luz.

3. Apanhe a luz com a outra mão combinando os movimentos anteriores inversamente: com a mão para cima, primeiro, prima no botão e depois baixe a mão como se estivesse a apanhar a luz.

4. É muito importante que simule seguir com a vista e com a cabeça a luz voadora, assim ajuda o espectador a imaginá-la.

5. Repita os pontos 2 e 3 algumas vezes como se, de cada vez, estivesse a lançar a luz mais para cima.

6. Para acabar, coloque a mão no bolso com a luz acesa, deixe de pressionar o botão dentro do bolso e tire a mão para continuar a fazer mais truques de luz... ou pode deixar a luz dentro para continuar com outros truques do espetáculo.

NOTA: Pratique este truque à frente de um espelho e lembre-se que a dica para todos os truques com as luzes mágicas é a sincronização dos movimentos das duas mãos para que o espectador nunca veja que há duas luzes: deve apagar uma e acender a outra ao mesmo momento.



imagem 1

EFEITO: O mago tira uma luz da orelha e volta a pô-la dentro para tirar pela outra orelha. Come a luz, sai pelo nariz, come novamente mas tira-a pela boca, daqui à orelha... e finalmente faz desaparecer a luz com uns passos mágicos.

MATERIAL: As duas luzes mágicas da sua equipa de Magia Borrás.

REALIZAÇÃO: Prepare-se antes colocando uma luz em cada dedo indicador e, recorde que, ao longo do truque, deverá ocultar dissimuladamente os seus dedos.

1. Leve uma mão à orelha e, quando tiver o dedo indicador quase dentro, prima o botão. Afaste a mão na direção da luz e mostre ao público.
2. Agora pode fazer saltar a luz de uma mão para a outra como explicamos no truque "Luzes voadoras".
3. Aproxime a luz à orelha e deixe de pressionar o botão quando tiver o dedo quase dentro da orelha.
4. Ao mesmo tempo, aproxime a outra mão à outra orelha, pressione o botão e afaste a mão. Ensaie à frente do espelho sincronizando bem as mãos e verá que se fizer rapidamente e acompanhar com o gesto dos seus olhos, parece que a luz traspassa a cabeça. E faça-o várias vezes, de um lado para o outro.
5. Depois leve a luz à boca e, quando estiver quase dentro, apague a luz. Faça o gesto de engolir para dar mais realismo.
6. Espirre, mas ponha uma mão à frente da boca e simule que encontra a luz na mão porque saiu disparada com o espirro.
7. Pode voltar a pô-la dentro da orelha e tire-a pela boca... invente as suas coreografias!
8. Finalmente, enquanto sustém a luz com uma mão, faça uns passes mágicos sobre ela com a outra mão e apague-a para simular que a fez desaparecer.

Corpos de luz

2015

EFEITO: O mago tira uma luz da orelha e atravessa o corpo com ela. Voltará a atravessar com a luz de um lado para o outro. Depois coloca-a num bolso e tira-a pelo do outro lado. Atravessará um músculo, o outro músculo e a cabeça. No final, coloca-se a luz na orelha de onde saiu como se a estivesse a guardar para outra ocasião.

MATERIAL: As duas luzes mágicas da sua equipa de Magia Borrás.

REALIZAÇÃO: Prepare-se antes colocando uma luz em cada dedo indicador e, recorde que, ao longo do truque, deverá ocultar dissimuladamente os seus dedos.

Para começar, leve uma mão à orelha para tirar dela uma luz como ensinámos no truque "Mago de luz".

Agora, leve a mão com a luz às costas e bata-lhe ligeiramente, mas mesmo no momento em que a luz tocar as costas, deixe de pressionar para que se apague. A outra mão deve estar já pronta para beliscar-se nas costas contrárias, aproveitando o beliscão para acender a luz, e afastar a mão com a luz que o atravessou. Quanto mais rápido o fizer, maior é o efeito.

Esta combinação de movimentos pode ser feita em qualquer parte do corpo: nos músculos, na cabeça... Onde quiser! Só deve sincronizar bem as duas mãos.

EFEITO: na hora de comer, sentados todos à mesa, o mago desdobra o seu guardanapo mas encontrará uma luz dentro dela. Tentará deixá-la no prato, mas a luz vai atravessá-lo e encontrá-la-á debaixo do prato. Quando voltar a tentar deixá-la no prato, a luz atravessará o prato e a mesa e terá que tirá-la de baixo da mesa. Depois come-a, mas bebe um pouco de água e a luz ficará no copo de água; tapará o copo com o guardanapo para que a luz "não fuja", caça-a através da tela... e come-a.

MATERIAL: As duas luzes mágicas do seu equipamento de Magia Borrás e a mesa posta: mesa, prato, copo de água, talheres, guardanapo...

REALIZAÇÃO: Este truque é ideal para surpreender toda a gente durante uma refeição familiar, mas deve ensaiar muito antes de fazer à frente de alguém, sobretudo o momento de levantar e soltar o prato,... e também o do copo de água.

Sem que ninguém se aperceba, coloque as luzes como sabe.

1. Desdobre o guardanapo e simule que encontrou uma luz entre as dobras.
 2. Faça como se soltasse a luz no prato, mas quando a apagar parecerá que desapareceu.
 3. Levante o prato com uma mão (lembre-se de esconder o dedo indicador quando o fizer) e coloque a outra mão debaixo do prato; prima o botão e tire-a, dizendo que a luz atravessou o prato!
 4. Volte a deixá-la sobre o prato, mas desta vez quando desaparecer custará mais a encontrá-la... Veja debaixo da mesa e tire uma das suas mãos com a luz acesa e dizendo "E agora atravessou até à mesa!"
 5. Coma-a rapidamente como ensinámos noutros truques.
 6. Pegue no copo de água da base para ajudar a engolir, assim conseguirá duas coisas: será mais fácil ocultar a luz e, quando acender a luz, conseguirá iluminar toda a água dando o efeito que a luz está dentro da água (imagem 1).
 7. Beba um pouco de água para acabar de engolir a luz que acaba de comer, mas quando estiver prestes a baixar o copo pressione um pouco mais o dedo indicador contra a base do copo para que se acenda a luz. O público acreditará que a luz fugiu da boca para cair dentro do copo!
 8. Deixe o copo sobre a mesa sem soltá-lo e sem apagar a luz, mas rapidamente pegue no guardanapo com a outra mão e ponha-o por cima para que a luz não "escape".
 9. Estique o guardanapo com uma mão, e com a outra mão pegue no guardanapo com as pontas dos dedos por cima, acendendo nesse momento a luz e dando a impressão que caçou a luz através da tela (imagem 2).
 10. Para acabar, leve a luz à boca e simule que engole com força.
- Conseguiu!



imagem 1



imagem 2

EFEITO: O mago tenta fazer aparecer uma luz da sua orelha mas não consegue; então tem uma ideia: faz aparecer uma luz do nada na sua mão, pega-a com a outra mão e leva-a à boca. Em seguida faz aparecer outra luz, que também recolhe com a mão e come-a... e assim umas quantas vezes até que simula estar cheio; e então... já pode tirar uma luz da orelha; e outra, e outra... e tirará todas as luzes pela orelha a grande velocidade, como se estivesse a tirar uma grande corda de luz porque conseguiu carregar-se de luz.

MATERIAL: As duas luzes mágicas da sua equipa de Magia Borrás.

REALIZAÇÃO: Coloque uma luz em cada dedo indicador e lembre-se que, ao longo do truque, deverá ocultar dissimuladamente os seus dedos.

Para começar, leve uma mão à orelha para tirar dela uma luz, mas simule que não consegue. Explique ao seu público que está " Descarregado " e que deve " carregar-se de luz ". Para isso, explique que apanhará a luz da magia que nos rodeia: faça como se procurasse algo no ar, como se estivesse a seguir uma mosca e, de repente, lance a mão ao ar e aperte o botão. Parecerá que apanhou uma luz que antes era invisível. Em seguida coma-a como ensinámos no truque " Mago de luz ". Depois volte a repetir várias vezes e, se se atrever, pode fazer com as duas mãos, apanhando luzes a grande velocidade. Para demonstrar que já está " carregado de luz ", tente novamente tirar uma luz da orelha e, desta vez, consegue (faça como já aprendeu também no truque " Mago de luz "). O truque pode terminar aqui, mas também pode começar a tirar luzes a grande velocidade da mesma orelha com as duas mãos e parecerá que está a tirar uma corda de luz da orelha!

MAGIA CLÁSICA

Acerto sempre

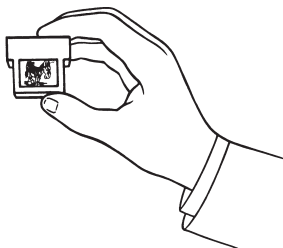
2001

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

MATERIAL: Um dado com desenhos e uma caixinha.

EXECUÇÃO: O espectador deve entregar a caixa ao ilusionista depois de colocar o dado dentro. O ilusionista estará de costas para dar mais efeito ao truque.

Aproveita que estás de costas para pegar na caixinha com as mãos às costas. Assim parecerá que não podes fazer nenhuma artimanha. Porém, com um movimento rápido, põe a tampa da caixinha num dos lados (ver desenho) ao mesmo tempo que voltas a ficar de frente para o público. Quando puseres a caixinha na testa para adivinhar "por mentalização" poderás ver o desenho escolhido pelo espectador. Devolve a caixinha para que seja aberta e seja comprovado que adivinhaste corretamente. Tapa-a, com um movimento rápido, quando a separares da testa e entregares ao público.



Surpresa

2002

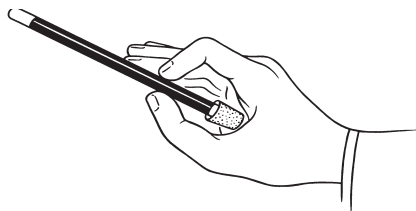
Uma manipulação, uma aparição e um desaparecimento serão o compêndio da demonstração seguinte:

EFEITO: Ensinaremos em primeiro lugar as mãos completamente vazias. Pegamos na varinha mágica ou num lápis e dando uns passes mágicos... sobre a mão esquerda e depois sobre a direita, aparecerá nesta um dedal.

MATERIAL: A varinha mágica ou um lápis e um dedal

REALIZAÇÃO: No interior da sua caixa de Magia, terá a varinha ou um lápis (a escolher) e como tampa ou cobertura, o dedal. Ao pegar na varinha faz-se conjuntamente com o dedal, ficando este oculto na palma da mão direita. (ver desenho).

Daremos o "passe mágico" sobre a mão esquerda, mostrar-se-á vazia e esta pegará na varinha para passá-la sobre a mão direita, que terá retido o dedal. Ao abrir a mão, aparecerá surpreendentemente.



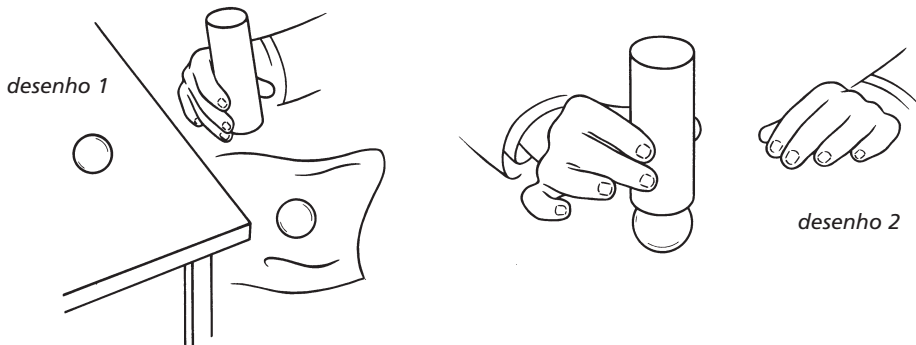
EFEITO: Uma bola que se coloca dentro de um tubo colocado em cima da mesa atravessa esta para ser tirada por baixo da mesma.

MATERIAL: Um tubo e duas bolas.

REALIZAÇÃO: Antes de começar o jogo guardará uma das duas bolas dentro de um bolso das calças, onde terá também um lenço corrente (é indiferente que seja o bolso direito ou o esquerdo). Esta operação deve fazer-se secretamente e fora do olhar dos espectadores. Uma vez preparado poderá apresentar o jogo quando desejar.

Sente-se à mesa e coloque o tubo e a bola em cima da mesma. Tire o lenço como se fosse secar as mãos ou com outra desculpa e, em vez de guardá-lo, coloque-o em cima dos joelhos. Faça ver que o guarda e tire a bola, que deixará entre os joelhos em cima do lenço. Todas estas manobras poderão ser feitas sem problemas dado que está coberto pela mesa. Não deve ter pessoas ao seu lado nem por trás (desenho 1). Comece por pegar na bola que tem em cima do lenço com a mão esquerda e leve-a por baixo da mesa à altura mais ou menos da boca do tubo. Ao mesmo tempo, tire a bola de dentro do tubo e, pressionando a base do mesmo (desenho 2), levante-o, com a bola dentro. Tire a mão esquerda de baixo da mesa e mostre a bola que, pelo que parece, passou atravessando a mesa. Agora, enquanto os espectadores olham a bola que apareceu, aproveite este momento para deixar cair ("descarregar") a bola do tubo, que irá cair em cima do lenço que tem nos joelhos (desenho 1). Pode fazer esta "descarga" sem usar o lenço (sempre que a bola não caia no solo, pois seria mau). O facto de atrair a atenção ou o aparecimento da bola e enquanto "descarregar" chama-se no ilusionismo "misdirection" (pronuncia-se "misdirection"), ou seja: coisa que passa despercebida aos espectadores.

NOTA: A descarga deverá ser feita tendo a boca do tubo numa posição mais baixa do que o nível da mesa (desenho 1).



Eis um dos jogos mais bonitos da magia de manipulação. Vale a pena ensaiar uma e outra vez até dominá-lo. Não é fácil, mas a magia do efeito compensa com o tempo que dedicar ao seu treino.

EFEITO: Tem uma bola na mão direita. Sucessivamente aparecem outras duas bolas até ficar com três bolas entre os dedos.

MATERIAL: Duas bolas e uma cascarilha (meia bola oca) do seu equipamento de Magia.

REALIZAÇÃO: Antes de mais, ensaiará o movimento básico para "converter" uma bola em duas. Coloque uma bola na cascarilha. Agarre o conjunto com os dedos indicador e polegar da mão direita estendida, de forma que o público veja a cascarilha de frente. Para eles, tem apenas uma bola na mão (desenho 1). A seguir baixe o dedo médio (desenho 2) para tomar a bola inteira entre este e o indicador. Tire-a para cima (desenho 3) de forma que fique claramente entre os dedos indicador e médio. Parecerá que tem duas bolas (desenho 4). Os restantes movimentos serão descritos com o jogo de forma global.

1. Tire uma bola com cascarilha da sua caixa de Magia. Coloque-a na mão direita, na posição antes indicada. Na mão esquerda tomará outra bola, que ficará oculta para os espectadores; mantenha-a na junção do dedo indicador e do médio, com a mão curvada (mas não apertada) e o indicador sem dobrar (desenho 5). Terá a terceira bola no seu bolso esquerdo.

2. Com a mão direita estendida, como explicávamos no movimento básico, faça aparecer a segunda bola entre os dedos.

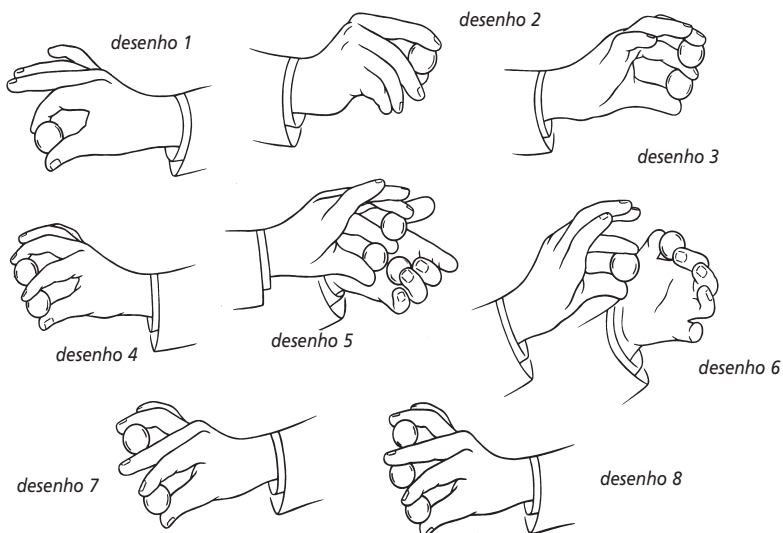
3. Levante a mão esquerda (dorso para os espectadores, recorde que tem uma bola "empalmada") de forma que, com o dedo indicador e polegar esquerdo, agarre a bola inteira da mão direita. Ao mesmo tempo verá que a mão esquerda fica colocada de tal forma que pode deslizar comodamente a bola empalmada dentro da cascarilha da mão direita.

4. Por outras palavras: agarre uma bola enquanto deixa a que tinha oculta (desenho 6).

5. Mostre a bola aparecida com a mão esquerda e volte a deixá-la na mão direita, mas entre os dedos médio e anelar (desenho 7).

6. Realize novamente o movimento básico (será mais difícil porque tem outra bola entre o indicador e anelar, mas se ensaiar bem verá que acaba por sair com fluidez). Na mão parece que tem três bolas!

7. Aproxime as bolas da sua caixa de Magia (ou a um chapéu, ou a qualquer outro recipiente que use para ir deixando os objetos já usados) e deixe-os cair um a um no seu interior, começando pela cascarilha. (Ver desenhos).



EFEITO: Três cubos de espuma passam misteriosamente através de três copos sólidos de plástico.

MATERIAL: Três copinhos de cores de plástico do seu equipamento. Dois cubos de espuma.

REALIZAÇÃO: Apresentam-se ao público os três copos um dentro do outro (desenho 1). Antes de começar o jogo, coloca-se dentro do segundo copo (o do meio) um dos cubos de espuma. Sobre a mesa dispõe-se o outro cubo que vai fazer parte do jogo. O cubo de espuma colocado dentro do segundo copo, que ninguém deve saber que existe.

Sustenha os três copos com a mão esquerda (desenho 2) e com a mão direita vão-se tirando os copos de baixo para cima colocando-se virados para baixo sobre a mesa.

Ao tirar o segundo copo deve procurar dar um movimento mais rápido e contínuo (embora não exagerado) para que o cubo de espuma que está no interior não caia e o público possa descobrir o truque (desenho 3).

O terceiro copo, que fica na mão esquerda, coloca-se como os anteriores, virado para baixo e alinhado com os outros três, sobre a mesa.

Coloque o cubo de espuma em cima do copo que contém o cubo que não viu o público e empilhe os outros dois, um a um, sobre o primeiro.

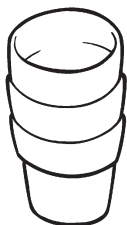
Agora levante os três copos juntos e mostre o cubo que ficou sobre a mesa.

O público acreditará que atravessou o fundo do copo.

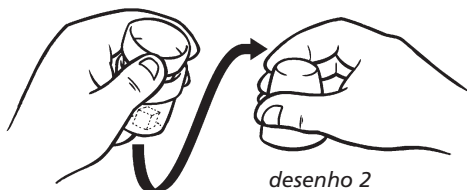
Novamente pegue nos três copos e repita os mesmos movimentos várias vezes para que o público veja que não pode haver nada preparado e que "realmente" consegue atravessar o copo as vezes como quiser.

Pode fazê-lo combinando os copos de diferentes cores e dizendo que todos têm esta propriedade de atravessar as paredes dos copos graças à sua magia.

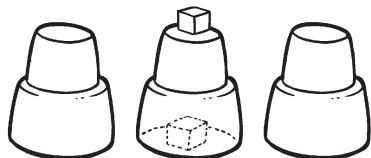
Este truque é muito efetivo se realizar rápida e repetitivamente.



desenho 1



desenho 2



desenho 4



desenho 3

Problema com copos

2009

EFEITO: O mago realiza uma simples combinação de movimentos. Quando se convida os espectadores a realizá-la, estes não o podem fazer devido à aparente simplicidade.

MATERIAL: Três copos de plástico.

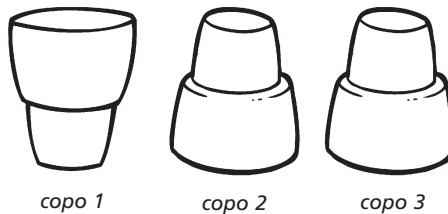
REALIZAÇÃO: Pegue nos três copos e coloque-os sobre a mesa em fila como indica o desenho e diz aos espectadores: "Com três movimentos de rotação de dois copos ao mesmo tempo, pomo-los virados para baixo".

Realize os movimentos da seguinte forma:

- Pegue nos copos 1 e 2 (um com cada mão) e vire-os.
- Pegue nos copos 2 e 3 (um com cada mão) e vire-os.
- Pegue nos copos 1 e 2 (um com cada mão) e vire-os.

Deve dizer aos espectadores: "Parece simples, mas não é. Pelo contrário. É tão difícil, que se eu quiser voltar a fazê-lo não conseguiria. Os copos mágicos só permitem realizar estes passes uma vez por dia" "Querem experimentar?".

Esta conversa é para despistar um pouco e para que os espectadores não recordem a situação dos copos de partida. Agora os três copos estão todos virados para baixo. Tranquilamente coloque o primeiro copo virado para baixo e os demais para cima (ao contrário da situação inicial) e convide a experimentar. Será totalmente impossível.



Jogo com dados de espuma

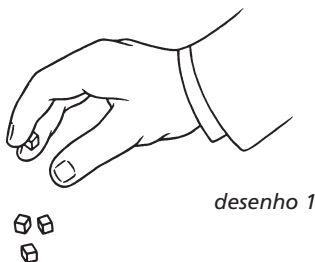
2011

EFEITO: O ilusionista coloca dois dados no bolso e o terceiro na mão. Os três juntam-se na sua mão misteriosamente.

MATERIAL: Quatro dados de espuma do seu jogo de Magia.

REALIZAÇÃO:

- Mostre três dados de espuma em cima da mesa. O quarto mantém escondido entre as pontas dos dedos indicador e médio da mão direita (desenho 1, visto por trás).
- Pegue num dado e diz: "Colocaremos um no bolso". Pegue com os dedos indicador, médio e polegar da mão direita; leve-o ao bolso direito, mas em vez de deixá-lo, aperte-o com o polegar entre os outros dedos, deixando-o com o que já tinha escondido. Agora, tem dois dados entre o dedo indicador e médio. Como são pequenos e pode apertá-los para torná-los ainda mais pequenos, ninguém os vai ver.
- Pegue num segundo dado da mesa e diga: "Colocaremos outro na mão". Leva-o à sua mão esquerda, que fecha ao receber o dado, momento em que abre o seu dedo indicador e médio direito, com que irão parar à mão esquerda os três dados que tinha na direita (um só para os espectadores).
- Pegue no terceiro dado da mesa e diga: "E este, também no bolso". Tem realmente no bolso.
- Diga aos espectadores: "Temos um na mão e dois no bolso, não é?". Ao dizer que sim, prossiga: "Pois bem, um... e dois... são... três". Abre a mão esquerda e mostra os três dados.



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

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

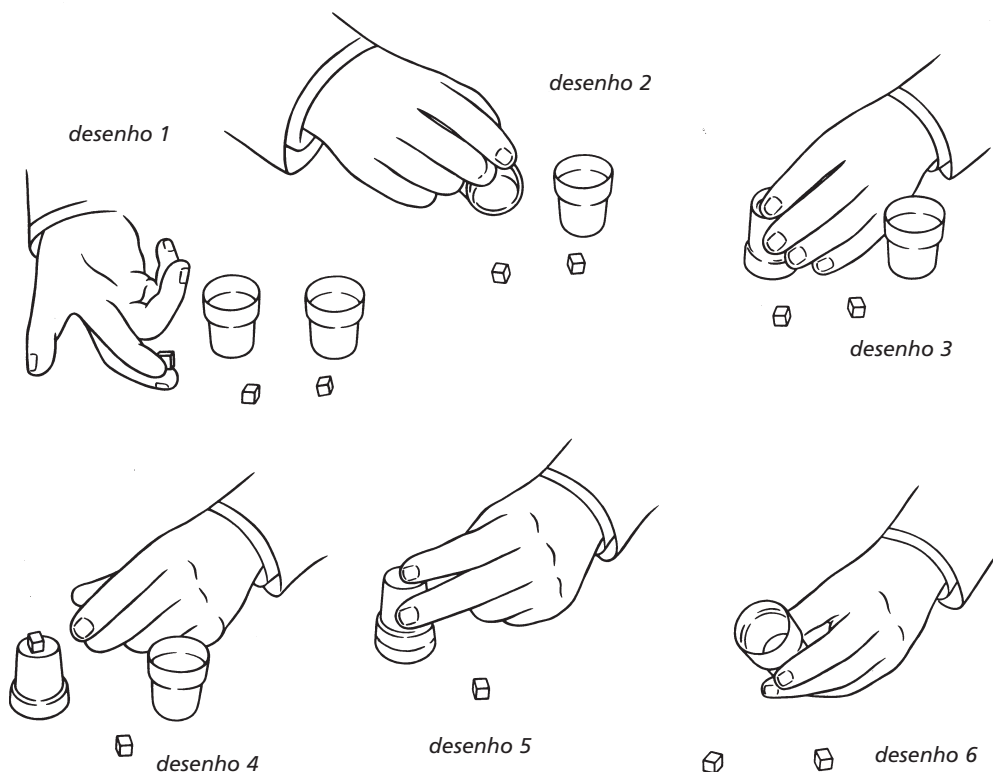
MATERIAL: Dois covilhetes e três dados de espuma do teu equipamento de Magia.

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

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

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

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



5. Bate com o dedo na pilha e diz: "Passa, passa". Levanta a pilha e o público verá um dado por baixo do covil-hete inferior (pensarão que é o mesmo dado que tinhas colocado sobre o covilhete inferior).
6. Agora vem o mais difícil, mas também o mais "mágico". Conta os covilhetes, mostrando-os um de cada vez, sem que se veja o dado que está entre eles. Para fazer isso, utilizando a mão esquerda, pega na pilha, com a boca virada para o alto (desenho 6), Pega no covilhete de baixo com a mão direita, diz "um", virando-o de boca para baixo sobre a mesa. Sem parar, pega no outro (o que tem o dado) e diz "dois". Vira-o (com o dado) de boca para baixo, empilhando-o sobre o anterior. Lembra-te que se fizeres um movimento rápido (mas sem precipitação) o dado não terá tempo de cair, permanecendo oculto para os espectadores.
7. Diz: "Agora continuaremos com o outro dado". Enquanto falas, voltas a pegar nos covilhetes com a mão esquerda, virados para o alto. Pega no primeiro por baixo. Coloca-o virado para baixo sobre a mesa, a uns 10 cm do dado. Vira o outro (com o dado dentro), colocando-o sobre o dado que está na mesa. Urna vez mais, o dado oculto cai secretamente, reunindo-se com o anterior.
8. Repete os movimentos 3, 4, 5 e 6. Os dados ficarão reunidos sob um único covilhete.
9. Para finalizar, conta os dois covilhetes (com dado oculto) como se explica no Item 6. Guarda-os, empilha-dos, na tu a caixa de Magia (ver desenhos).

Os covilhetes flutuantes

2014

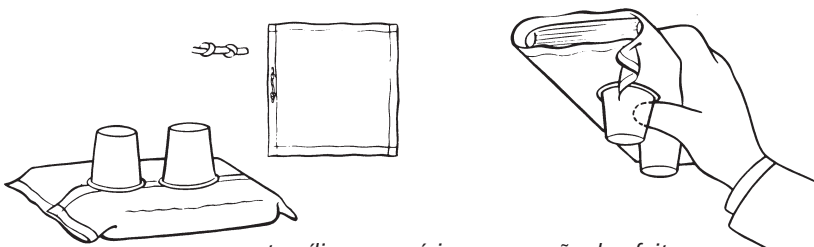
EFEITO: Colocas os copos sobre um livro coberto por um lenço. Viras tudo e os copos permanecem "colados" ao livro de urna forma mágica.

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

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

2. Antes de começar a apresentação debes ter na tua caixa de Magia o cordão preparado dentro do lenço dobrado. Põe o livro sobre a mesa e diz: "Envolveremos o livro num lenço". Pegas no lenço e no cordão e envolves o livro. Coloca o cordão entre o livro e as dobras do lenço. Desta forma sempre estará oculto enquanto efetuas os movimentos para envolver o livro. Ensaia diante de um espelho a melhor maneira de fazer com que não se note o cordão (é muito pequeno e facilmente passará despercebido).

3. Coloca os copos, com o fundo para o alto, sobre o livro envolto no lenço, cada um sobre um dos nós.
4. Pega no livro como se fosse uma bandeja, com o dedo polegar entre os dois copos. Pressiona com esse dedo, de forma que os copos fiquem apertados entre o dedo e os nós.
5. Vira todo esse conjunto (ver desenho). Os copos ficarão no ar de urna forma mágica.
6. Para acabar, desvira e deixa os copos na mesa. Põe o livro com o lenço e o cordão secretona tua caixa de Magia.



utensílios necessários e uma mão do efeito

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

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

EXECUÇÃO: Antes de começar, fixa o elástico (melhor se não for muito branca, se for usado, para que se veja menos) ao redor da boca do covilhete.

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



desenho 1



desenho 2

Efeito com os dados de espuma

2016

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

MATERIAL: Três dados de espuma.

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

Outro efeito com dados de espuma

2017

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

MATERIAL: Dois dados de espuma.

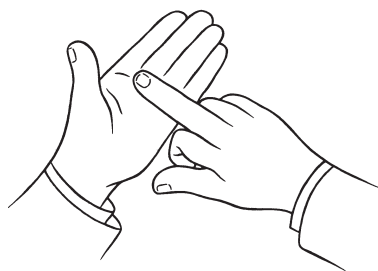
EXECUÇÃO: Diz: "Temos aqui dois dados". Mostra-os, sobre a mesa. Diz a uma pessoa do público: "Estenda a sua mão para que eu ponha nela um dado. Quando eu fizer isso, feche bem a mão para não o deixar cair". Pergunta-lhe qual dos dois prefere. Quando tiver escolhido, pega no outro com a mão direita e diz: "Este é para mim". Faz o gesto de colocar o dado na mão esquerda mas não o soltes. Lembra-te que não deves fazer nenhum movimento estranho com os dedos da mão direita. Apenas toca com eles a palma da mão esquerda que se fecha com naturalidade. Afasta a mão direita com os dedos na mesma posição em que estavam (o dado fica apertado entre os dedos polegar, indicador e médio; não pode ser visto). Ainda com a mão direita (com o dado oculto entre os dedos), pegas no outro dado que está sobre a mesa e pões na mão do espectador, dizendo: "E este vai para a sua mão. Feche-a bem". Quando o espectador fecha a mão **DEIXAS OS DOIS DADOS**. Ele não notará porque, devido à compressão da espuma, não se distingue se há um ou dois dados. Fazes uns passes com a mão direita sobre a esquerda fechada e, ao mesmo tempo diz: "PASSA". Abres a mão esquerda: vazia. Agora pede ao espectador que abra a sua mão. Ao abrir, verá, surpreendido, que tem dois dados.

NOTA: Este efeito requer muito ensaio.

EFEITO: Trata-se de um truque muito atrevido. Para o mago se trata mais bem de um experimento divertido.

MATERIAL: Um dedal da sua caixa de Magia.

REALIZAÇÃO: A mão esquerda bem plana estende-se, com o dedal no indicador direito. Com este dedo bate na mão plana, fechando a mão esquerda imediatamente ao redor do dedo. Mas a mão volta a abrir-se e nela se encontra o indicador com o dedal. Esta manobra executa-se mais uma vez, mas na terceira vez, faz-se só de conta: em vez do dedo indicador, é o dedo médio da mão direita que bate na mão esquerda perto daquele que a fecha. Ao mesmo tempo curva-se o indicador, escondendo o dedal no lugar conhecido. O desenho mostra este momento e deve imaginar que rapidamente se fechará a mão esquerda. O dedo médio tira-se também com toda a rapidez do punho esquerdo, que agora permanecerá fechado e em que o público pensa que está o dedal desaparecido. A ilusão é perfeita.



A magia do dedal

EFEITO: Um dedal aparece e desaparece por arte de Magia.

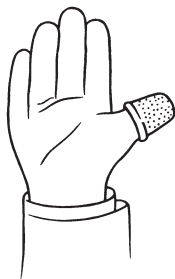
MATERIAL: Um dedal da sua caixa de Magia.

REALIZAÇÃO: O dedo polegar da mão direita tem um dedal inserido nele (desenho 1) que mostra aos espectadores apoiando-o na manga do seu braço esquerdo estendido.

Introduza o dedal dentro do punho e tire o dedo sem ele. Mas repare bem no movimento para impactar o público.

Coloque o dedo polegar por trás do cotovelo, como se fosse deixar ali, e fá-lo aparecer pela solapa, pela perna ou outro lugar. Só tem que meter o dedo no punho e deixar ou tirar o dedal -conforme lhe convier- mas sempre coberto pela outra mão, ou utilizando um lenço que sirva de ecrã.

(Desenho 2).



desenho 1



desenho 2

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

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

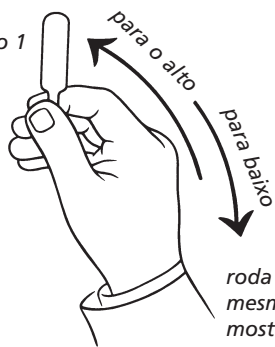
MATERIAL: Uma pazinha com uma figura de um lado e nada do outro.

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

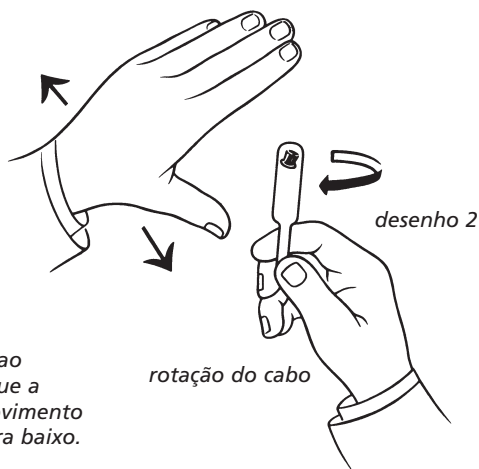
A seguir, passas a mão esquerda pela frente e, no momento em que estiver coberta, aproveitas para DAR VOLTA À PAZINHA. Quando afastares a mão esquerda, terás na direita uma pazinha com uma figura (desenho 2).

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

desenho 1



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



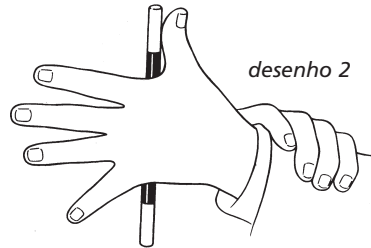
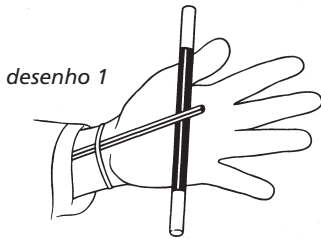
desenho 2

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

MATERIAL: Varinha mágica do teu equipamento e um lápis.

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

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



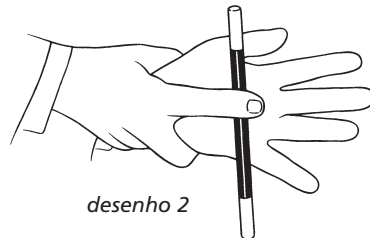
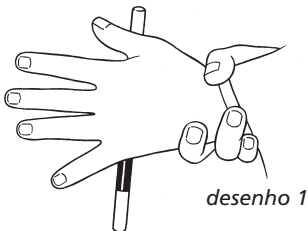
Varinha flutuante (outra forma)

EFEITO: A varinha flutua quando a soltas.

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

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

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



A varinha que se evade

2024

EFEITO: A varinha mágica evade-se ao ser envolta num papel de jornal.

MATERIAL: Varinha mágica do seu equipamento. Papel verniz preto e cola. Uma folha de jornal.

REALIZAÇÃO: Necessitará construir uma varinha um tanto especial. Para isso, tire da sua varinha normal as duas pontas brancas. Com papel verniz construa um corpo de varinha (enrolando o papel sobre a varinha e tirando logo esta), cole no papel para que fique firme e coloque nos seus dois extremos os extremos brancos da varinha de verdade. Construiu uma varinha de papel, mas com uma aparência muito verdadeira.

1. Bata a varinha sobre a mesa. O extremo branco baterá como se se tratasse de uma varinha normal. A seguir enrole-a com uma folha de papel de jornal de forma que fique coberta na sua totalidade.
2. Rasgue o papel de jornal (com o papel da varinha). Enrugue-o e tire-o. Para o público, a varinha terá desaparecido.

Uma variante (varinha – lenço)

2024-1

EFEITO: A varinha mágica evade-se ao ser envolta num papel de jornal e aparece um lenço.

MATERIAL: Varinha mágica do seu equipamento. Papel charol negro e cola. Uma folha de periódico e um lenço.

REALIZAÇÃO: Necessitará construir uma varinha um tanto especial. Para isso, tire da sua varinha normal as duas pontas brancas. Enrole o lenço sobre a varinha. Com papel verniz construa um corpo de varinha (enrolando o papel sobre a varinha e tirando logo esta), cole no papel para que fique firme e coloque nos seus dois extremos os extremos brancos da varinha de verdade. Construiu uma varinha de papel, mas com uma aparência muito verdadeira.

1. Bata a varinha sobre a mesa. O extremo branco baterá como se se tratasse de uma varinha normal. A seguir enrole-a com uma folha de papel de jornal de forma que fique coberta na sua totalidade.
2. Rasgue o papel de jornal (com o papel da varinha) e no momento de rasgar, faz aparecer o lenço. Para o público, a varinha terá desaparecido e no seu lugar aparecerá um lenço.

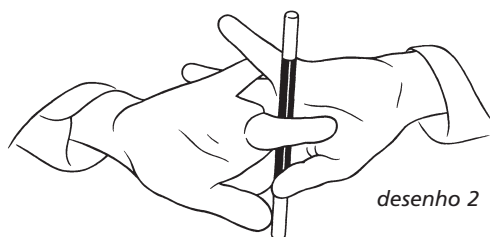
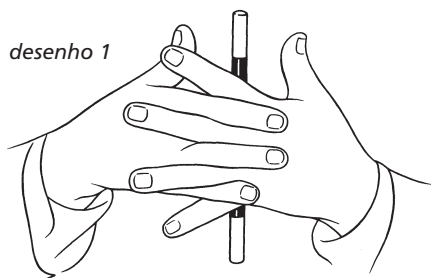
Varinha magnética

2026

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

MATERIAL: Varinha do teu equipamento de Magia.

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



Varinha que muda de cor

2027

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

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

EXECUÇÃO: Antes de apresentar o número tens que confeccionar um forro de papel lustroso para a varinha. Forra a parte central da varinha (preta) com papel branco. Forra as extremidades (brancas) com papel preto. Apresenta a varinha forrada. Um forro firme (com cola) mas não tão apertado que não possa ser retirado com uma certa facilidade.

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

Aparece um lenço com a varinha

2028

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

MATERIAL: Varinha mágica e um lenço.

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

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

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

Aparece a varinha

2029

EFEITO: A varinha mágica aparece na tua carteira.

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

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

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

O anel e a varinha

2030

Também podes aproximar-te à mesa, pegar na varinha com uma mão e, com a outra abrir a caixa.

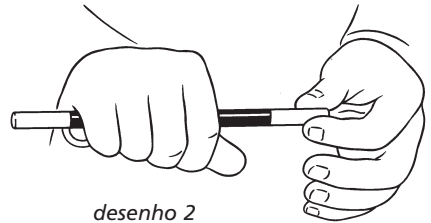
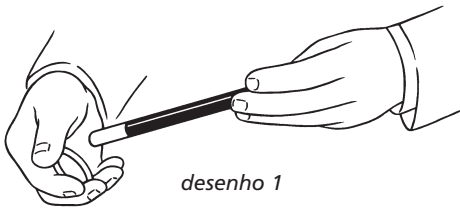
EFEITO: Um anel penetra de forma mágica para ensartar-se na varinha.

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

EXECUÇÃO: Antes de começar esconde um dos anéis na mão direita fechada (desenho 1), de forma que quando passares a varinha por dentro da mão (desenho 2) o anel fique enfiado nela.

1. Mostra a varinha na mão esquerda. A mão direita (com o anel dentro) permanece caída ao longo do corpo. Agora passas a varinha para a outra mão, como indicado no desenho

1. Ao meter a varinha desta forma na mão fechada o anel escondido ficará enfiado nela.
2. Pega no outro anel com a mão esquerda. Vira a mão direita com a varinha. Com a mão esquerda mete o anel livre dentro da mão direita.
3. Pega numa ponta da varinha com a mão esquerda, e baixa a direita, soltando a varinha e levando o anel livre. Mostra a varinha com o anel enfiado. O outro anel estará escondido pelos dedos da mão direita. Ensaia diante do espelho.



A varinha desaparece

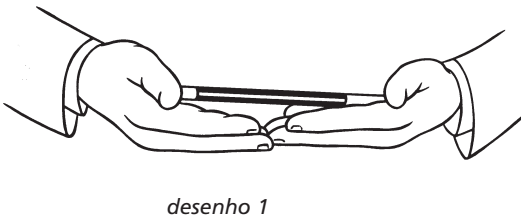
2034

EFEITO: Uma varinha desaparece das tuas mãos.

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

EXECUÇÃO: Este é um jogo para ser feito sentado à mesa.

1. Pega na varinha como indicado no desenho 1: apoiada nas palmas das mãos, na base dos polegares. Com as mãos apoiadas na mesa, a poucos centímetros da borda, mostra e esconde a varinha duas ou três vezes, abrindo e fechando as mãos.
2. Para fazer a varinha desaparecer, basta aproximar as mãos ao corpo (desenho 2) ou, melhor ainda, jogar-te um pouco para trás (corpo, braços e mãos, como se te acomodasses melhor na cadeira), diminuindo a pressão das mãos sobre a varinha que cairá no teu regaço.
3. Quando abrires novamente as mãos a varinha terá desaparecido.



Uma variante Desaparecimento de varinha

2034-1

EFEITO: Uma varinha desaparece de entre as mãos fingindo que a engole.

MATERIAL: Uma varinha do seu equipamento de Magia. As suas mãos.

PREPARAÇÃO: Este é um jogo para fazer sentado à mesa.

1. Pegará na varinha como se vê no desenho 1. A varinha, apoiada nas palmas das mãos junto ao nascimento dos polegares. Apoie as mãos sobre a mesa, a poucos centímetros da borda. Abrindo e fechando as mãos, mostra e oculta a varinha duas ou três vezes.

2. Para fazer desaparecer a varinha basta aproximar as mãos ao corpo (desenho 2), ou melhor ainda, deitar-se um pouco para trás (corpo, braços e mãos, como se se encostasse melhor na cadeira), diminuindo a pressão das suas mãos sobre a varinha e deixando-a cair no colo. Levante as duas mãos na mesma posição que sustém a varinha e finge colocá-la na boca.
3. Ao voltar a abrir as mãos, a varinha terá desaparecido, como se a tivesse engolido.

Lápis ou varinha

2036

EFEITO: Uma varinha transforma-se em lápis.

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

EXECUÇÃO: Para fazer este truque tens que vestir um casaco com mangas largas. Antes de começar, coloca um lápis na manga do braço esquerdo, sem que se possa ver mas sobressaindo alguns milímetros.

Pega na varinha com a mão esquerda, na posição vertical. Levanta o braço como se a quisesse mostrar ao público, de tal forma que a ponta inferior fique sobre a abertura da tua manga esquerda. Com a mão direita, cobre a varinha com um lenço. Neste momento estica o dedo indicador esquerdo ao mesmo tempo que deixas cair a varinha dentro da manga. Todos pensarão que é a varinha o que está em baixo do lenço, quando, na verdade é o dedo indicador. Mete, então, a mão direita em baixo do lenço e pega na ponta do lápis que tinhas escondido na manga. Puxa o lápis ao mesmo tempo que retiras o lenço e baixas o dedo. Para o público o que realmente passou foi que a varinha transformou-se num lápis.

A varinha e a garrafa

2037

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

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

EXECUÇÃO: Uma das pontas do fio estará amarrada na varinha e a outra num botão da tua camisa ou casaco (desenho 2).

Apresenta uma garrafa com a mão esquerda. A seguir coloca a varinha dentro da garrafa, pela parte que tem o fio amarrado ou colado com fita adesiva.

Situa a garrafa diante dos espectadores: dessa forma o fio será mais invisível. Observa que afastando o corpo da garrafa a varinha sobe e, aproximando, desce.

Ensaia este número diante do espelho para determinar a velocidade dos teus movimentos. É recomendável fazer este truque a uma certa distância.



desenho 1



desenho 2

EFEITO: Apresentas ao público um cálice tampado. Com certo mistério, destampas o cálice, deixando ver que no seu interior existe urna bola a qual, depois de mostrar ao público, e diante deste, guardas no bolso. Voltas a fechar o cálice (vazio) e, com a varinha, fazes uns passes mágicos por cima dele. Destampas e aparece den-tro a bola que tinhas mostrado ao princípio e guardado no bolso. Diante do assombro do público, dizes que o teu poder mágico é tão grande que podes tornar a passar a bola para o teu bolso. Fechas o cálice. Todos podem ver que a bola ficou dentro. Fazes os passes mágicos outra vez, para passar a bola ao teu bolso. Com gestos firmes retiras a bola do bolso e, por fim, demonstras que o cálice está vazio, destapando-o novamente.

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

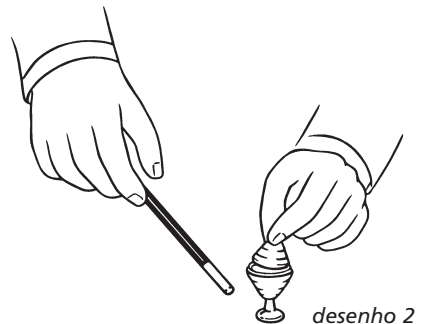
EXECUÇÃO: Tem sempre em mente que ensaiar muitas vezes, manipular os elementos de uma forma natu-rál e executar os números com mistério são a base para qualquer bom ilusionista. Para este efeito de "passe- passe" é conveniente dominar o segredo do cálice.

Enquanto mostras o cálice para o público, podes contar, por exemplo, que quando o viste ficaste um pouco desconcertado pela sua aparência. Foi um mágico chinês quem revelou o seu segredo e, para demonstrar o teu poder mágico, efetuarás a demonstração. Mostra e, a seguir, destampa o cálice. A melhor forma de fazer isso é pegando no cálice com a mão direita e, com a esquerda, destampar, procurando apertar, firmemente mas com naturalidade, a tampa e a falsa tampa. A seguir, deixa sobre a mesa a tampa com truque. Pega nova-mente no cálice e deixa cair na tua mão a bola que estava dentro dele. Mostra-a ao público e guarda no bolso (desenho 1).

Tampa o cálice que tinhas deixado (vazio) sobre a mesa. Com esse movimento o truque já estará preparado para a aparição da bola (falsa). Adorna o número com alguns passes com a varinha mágica sobre o cálice. Quando destampares o cálice, pega na tampa pela ponta superior (desenho 2).

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

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



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

2038-1

EFEITO: Apresentas o cálice destampado com a bola no seu Interior. Tampas e, quando voltas a abrir, caí urna chuva de confetti.

MATERIAL: O cálice com truque do equipamento e confetti.

EXECUÇÃO: Mostra o cálice aberto com a meia bola (elemento falso). Tampa o cálice e faz uns passes "mági-cos". Quando abrires novamente, levanta também a falsa tampa.

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

A bola duplicada

2040

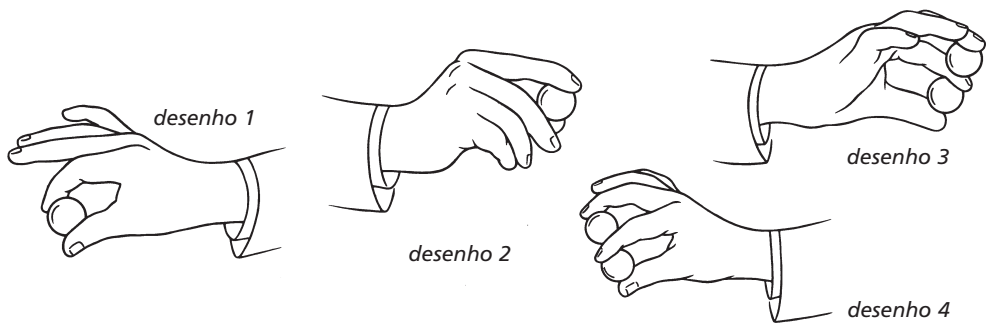
Este é um dos jogos mais bonitos da magia de manipulação. Vale a pena ensaiar muito, até sair bem. Não é fácil, mas a magia do efeito compensará de sobra o tempo que dedicares ao treinamento.

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

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

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

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



O tubo e a bola

2141

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

EFEITO: Apresentas um tubo e passas a varinha mágica pelo seu interior para demonstrar que está vazio. Mostras a bola e a introduzes no tubo. Pressionas com os dedos para impedir que a bola caia sobre a mesa. Levantas o tubo alguns centímetros na vertical para demonstrar que não contém nada no seu interior. Colocas novamente o tubo sobre a mesa, com movimentos delicados. Passas a varinha por cima e dás um sopro mágico, ao mesmo tempo que deixas de pressionar a bola. Levanta o tubo e a bola cairá do seu interior.

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

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

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

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

Adivinhar o desenho

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

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

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

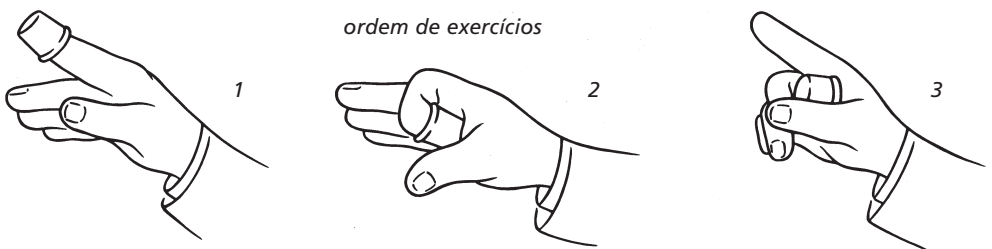
Por exemplo: Se o desenho aparece nos cartões cujos primeiros desenhos são o nº 1 e o nº 4, o desenho pensado pelo espectador é o nº 5 ($1 + 4 = 5$).

Evasão de um dedal

EFEITO: Um dedal desaparece da mão do mago.

MATERIAL: Um dedal da sua caixa de Magia.

REALIZAÇÃO: Necessita praticar o "empalme", princípio fundamental. Trata-se de "empalmar" o dedal na base do polegar, porque necessita aprender este movimento para manipular com dedais. E deve praticar muito se deseja dominá-lo. (dibujo 1). Coloque o dedal no dedo indicador direito ou esquerdo - como preferir. Agora procure dobrar este dedo até colocar o dedal na forquilha que formam os dedos indicador e polegar na sua base (desenho 1). Nesta posição, aperte o dedal, sem que se veja por trás, e tire o dedo indicador deixando o dedal fixo ali (desenho 2).



EFEITO: Um dedal atravessa um lenço.

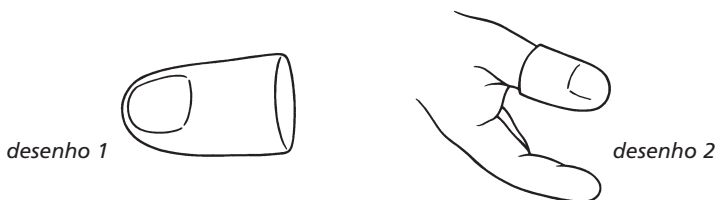
MATERIAL: Um dedal da sua caixa de Magia e um lenço de seda.

REALIZAÇÃO: Coloque o lenço sobre o seu punho. Mostre o dedal no dedo indicador da sua mão direita e coloque-o por cima do lenço dentro do punho (desenho 1). Tire o dedo e mostre o dedal, fixo pelo punho e com o lenço. Introduza o dedo indicador direito dentro do dedal mas por baixo do lenço e do dedo polegar esquerdo, junto com o lenço que envolve o dedo direito e ajudando com a mão esquerda (desenho 2). Mostre o dedo que aparentemente sustém o dedal por baixo do lenço (desenho 3). Agora sacuda com muito cuidado o lenço e com suavidade para que o dedal não caia (movimento de cima para baixo). Aparecerá o dedal que dará a sensação ao público de ter atravessado o lenço.



O que é o falso polegar?

É um falso dedo de plástico que se aplica ao polegar, portanto com um tamanho maior. Aplica-se sobre o dedo polegar como um capuz. Dentro dele, no espaço que medeia entre o falso polegar e o polegar, pode esconder-se um lencinho, uma fita, sal, açúcar, um bilhete dobrado e tantos efeitos que permitem fazer verdadeiras maravilhas com o falso polegar.



O lenço cortado (com o falso polegar)

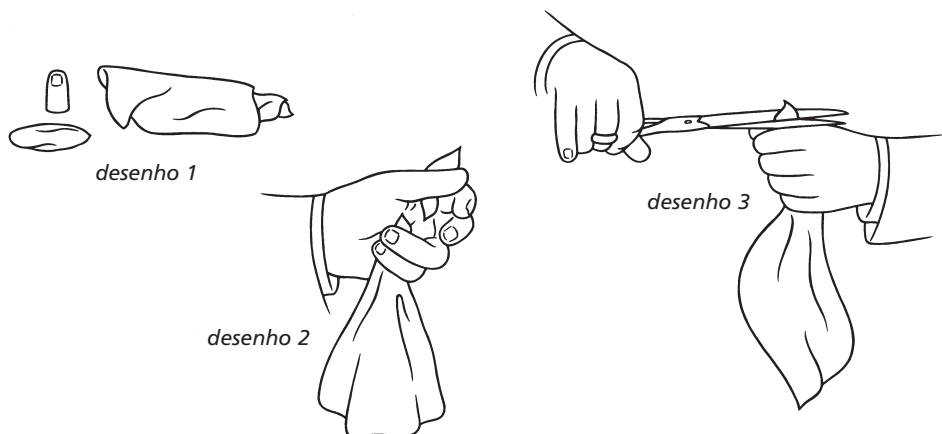
EFEITO: O mago pede um lenço branco de bolso a um espectador. Segura-o com a mão esquerda de maneira que o centro do lenço fique à vista fixo pelo punho fechado e os extremos para baixo. Peça umas tesouras e corte a parte superior do lenço. Desculpa-se com o espectador e diz-lhe que tentará arranjá-lo... que sempre pode coser de novo. Abra a mão e mostre o lenço intacto.

MATERIAL: Um retalho de tela branco. Uma tesoura e um lenço branco prestado. O falso polegar.

REALIZAÇÃO: No polegar da mão direita levará inserido o falso polegar que colocará dissimuladamente no punho da mão esquerda. No interior terá escondido previamente o retalho de tela branca.

Agora peça um lenço. Pegue-o com a mão esquerda de maneira que só as pontas sobressaiam pela parte inferior do punho. Faça sobressair pela parte superior o retalho de tela branca (como se fosse o lenço). Pegue na tesoura. Como já pode imaginar, o que corta mesmo é o retalho. Volte a encaixar o falso polegar na mão direita. No interior esconde o resto que fica do retalho branco. Abra a mão e mostre que o lenço está intacto.

Para evitar suspições, é melhor que o retalho que cortará o deixe cair no interior da sua caixa de descargas.



Transformação (com o falso polegar)

2048

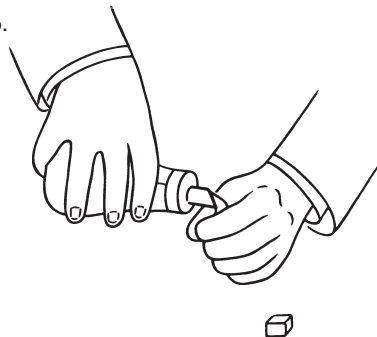
EFEITO: Um pouco de açúcar corrente que se deita no punho do mago, converte-se num torrão de açúcar.

MATERIAL: Um torrão de açúcar, um pouco de açúcar corrente, a varinha mágica e o falso polegar.

REALIZAÇÃO: Guarda-se no punho esquerdo um torrão de açúcar, simula-se fazer um buraco neste punho com o polegar direito e deixe ali o falso polegar que levará no polegar direito já inserido. Deita-se açúcar corrente no buraco, aperta-se bem com o polegar (na verdade volte a colocá-lo) e passe uma varinha sobre a mão esquerda.

Abre-se a mão e o açúcar corrente transformou-se num torrão.

Ao deixar a varinha, deixe também o falso polegar.



Mudança de cor de dois lenços (com o falso polegar)

2049

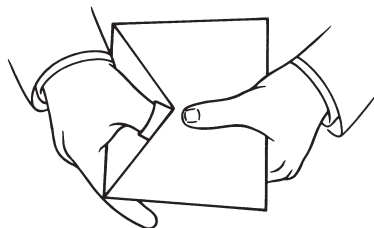
EFEITO: O mago mostra dois envelopes. Entregue um deles a um espectador e fica com o outro depois de baralhá-los várias vezes. Abra o seu e mostre o seu conteúdo: um lenço vermelho. Guarde-o de novo e anuncie que os lenços vão mudar de envelope. Abra o mesmo envelope que ao princípio e agora aparece um lenço de cor azul. O espectador abre o seu e contém um lenço vermelho.

MATERIAL: Dois envelopes (de papel forte), o falso polegar e três lencinhos: vermelhos e um azul.

REALIZAÇÃO: Primeiro deve fazer um pequeno sinal num dos dois envelopes para poder reconhecê-lo e ficar como ele por muito que os misture. Dentro abre um lenço azul. O outro envelope (que entrega a um espectador) conterá um lenço vermelho. Quando abre o envelope para verificar a cor do lenço, deve fazê-lo com o polegar direito que levará posto o falso polegar e no seu interior um lencinho vermelho. Levante a solapa do envelope, introduza o polegar com o falso polegar e deixe-o um momento ali com o lencinho vermelho que contém. Com a mão esquerda segura o falso polegar (pela parte exterior do envelope) e com a direita mostre o lenço vermelho. Guarde-o de novo e neste momento deve levá-lo inserido no dedo polegar. Ou seja, deve levar o falso polegar e o lenço vermelho.

Pegue agora na varinha (e aproveite para deixar o falso polegar na caixa).

Dê uns passes e assegure que o lenço mudou de envelope. Faça que o espectador abra o seu envelope. Conterá um lenço vermelho. Abra ostensivamente o seu, o lenço será azul!



Um buraco no lenço (com o falso polegar)

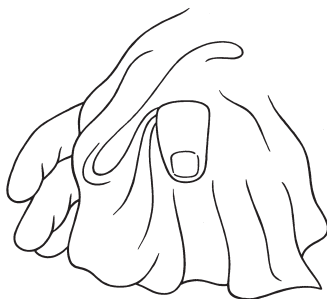
2050

EFEITO: O mago pede emprestado um lenço de bolso e com o polegar atravessa-o pelo centro.

MATERIAL: O falso polegar da sua caixa de Magia e um lenço emprestado.

REALIZAÇÃO: Deve cobrir o seu polegar direito com o falso polegar. Estenda o lenço emprestado sobre a mão esquerda e leve o falso polegar sobre o lenço, enquanto introduz o polegar esquerdo no falso polegar atravessando em aparência o lenço, uma das partes fica ajustada ao mesmo. A ilusão ótica é excelente. Em seguida pegue no falso polegar com a mão direita e coloque-o sobre o polegar direito. Mostre o lenço intacto... e devolva-o ao dono.

IMPORTANTE: Para desprender-se do falso polegar, feche-o no interior do punho e, mantendo-o com firmeza entre os dedos, abandona-o no interior do punho fechado e retire com rapidez o polegar já livre.



Mudança de cores (com o falso polegar)

2052

EFEITO: O mago mostra uma tira de papel de seda branca e esmagando-a com o punho, transforma-se noutra cor.

MATERIAL: Duas tiras de papel de seda, uma branca e outra de cor diferente, vermelho por exemplo. O falso polegar da sua caixa de Magia.

REALIZAÇÃO: A tira de papel branca introduz no punho e esmaga-a com o polegar da outra mão. Na verdade, deixará no punho fechado o falso polegar dentro do qual haverá a segunda tira de cor vermelha. Mostre-a ao público, enquanto coloca de novo o falso polegar.

O tubo impermeável (com o falso polegar)

2054

EFEITO: Em um tubo de papel, aberto pelos dois extremos, verte-se uma pequena quantidade de água (não mais da que cabe num copinho de licor); a água não se derrama, mas ao inclinar o tubo pode-se verificar que está completamente seco.

MATERIAL: Um tubo pequeno de papel (que caiba dentro do falso polegar) que fechará com cola, um copo com água e o falso polegar.

REALIZAÇÃO: Encha primeiro um copinho de licor (é melhor deixar uma quarta parte vazia). Com um cartão forme um tubo, enrole-o perto do polegar direito que estará recoberto pelo falso polegar. Aproveite para deixá-lo no interior do tubo. Com muito cuidado deite o conteúdo do copo no tubo e demonstra que a água não se derrama. Coloque a água no copo, volte a colocar o falso polegar na sua primeira posição, tire o tubo do dedo polegar (debaixo estará o falso) e já pode entregar para o seu exame.

IMPORTANTE: A borda do falso polegar deve sair um pouco pela borda superior do cilindro feito com o cartão.

Previsão de uma cor

2059

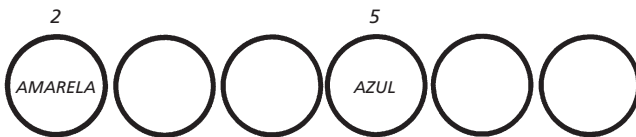
EFEITO: Em primeiro lugar, o mago mostra seis discos de cores diferentes, numerados por um dos seus lados de 1 a 6; mistura-os sobre a mesa, com a numeração para baixo, e finalmente coloque-os em linha um junto ao outro. A seguir mostra um cartão branco e um dado.

Depois, escreve uma previsão no cartão branco e a guarda num dos bolsos, sem mostrar o escrito. Finalmente peça a um espectador que atire o dado para cima da mesa; do número que aparecer – ao acaso- escolha da fileira de discos de cores ou que corresponde ao número assinalado pelo dado, seguindo a ordem que ocupam sobre a mesa. Naturalmente, o disco escolhido coincidirá com a cor que o mago terá captado e escrito previamente, com os seus poderes mágicos. Para demonstrar a previsão, mostrará o cartão guardado no bolso.

MATERIAL: Os seis discos de cores, numerados, que contêm a sua caixa; um dado e dois cartões brancos.

REALIZAÇÃO: Primeiro mostra os seis discos por ambos lados enquanto faz observar os seus números e cores; segue com o dado e um só cartão branco. Você, previamente, no outro cartão terá escrito a palavra "AZUL" e antes de começar o jogo tê-lo-á guardado no bolso.

O seguinte passo será misturar os seis discos de cores sobre a mesa COM OS NÚMEROS VIRADOS PARA BAIXO (sem que possam verse). É importante que recorde que o disco AMARELO tem imprimido o número DOIS e o disco AZUL o CINCO. Ver desenho:



Na sua conversa explica que, uma vez misturados, formará uma fileira reta com eles.

Na sua conversa explica que, uma vez misturados, formará uma fileira reta com eles.

Dissimuladamente colocará da esquerda para a direita SEMPRE primeiro a cor AMARELA que leva impresso o número 2, e em quarto lugar o AZUL que tem o número 5.

As demais cores pode colocá-las indistintamente, e recorde que os números impressos devem ficar virados para baixo.

Já tem preparado o efeito mágico que vai realizar.

Seguidamente, entrega o dado a um espectador rogando-lhe que o tire para escolher o número. Preste atenção. Explicarei como adivinhar SEMPRE a cor escolhida. Se sair o 1, contará os discos da esquerda para a direita.

Naturalmente será o primeiro e é AMARELO; se sai o 6, contará pelo contrário, da direita para a esquerda, e o 6 será AMARELO; finalmente, se sair o 2 recorde que esse número tem gravado o disco amarelo no verso. Volte os discos e exclame "O dois!" que, como vê, corresponde ao disco AMARELO. Em qualquer um destes três supostos, deve tirar o cartão que escreveu antes de começar o jogo e guardou no bolso, à vista do público. Já pode mostrar a previsão: AMARELO.

No caso de sair o 4, conta DA SUA ESQUERDA PARA A DIREITA, o disco será AZUL; se sair o 3, conta DA DIREITA PARA A ESQUERDA, também será o AZUL, e finalmente, se sair o 5, volte todos os discos e o AZUL terá este número, o 5.

Comente igualmente "O 5, COR AZUL!" e tirará o outro cartão que -antes do jogo- guardou às escondidas no bolso com a palavra escrita AZUL e pôs junto à outra. (Não se engane no cartão). Ao mostrá-lo, pode dizer: "Amigos! Aqui têm a minha previsão". Se ler atentamente o escrito e ensaiar a apresentação descrita, asseguramos o sucesso.

O jogo do bosque

2060

EFEITO: Mostre uma figura quadrada formada por várias cartolinas que levam o bosque impresso. Peça que contem o número de bosques que há (49) e que o recordem. Misture os troços e ao recompor a figura só sairão 48 bosques. O número 49 encontra-se no seu bolso.

MATERIAL: A cartolina impressa cunhada com formas distintas da sua caixa de Magia.

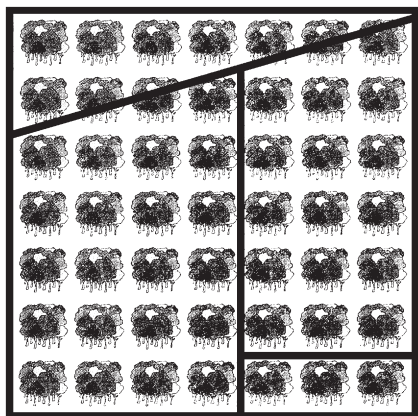
REALIZAÇÃO: Apresente o quadrado montado segundo o desenho 1 (somam 49 bosques). Misture as peças que o compõem e monte-o de novo segundo o desenho 2 (somam 48 bosques).

Pergunte: "Onde está o 49?"

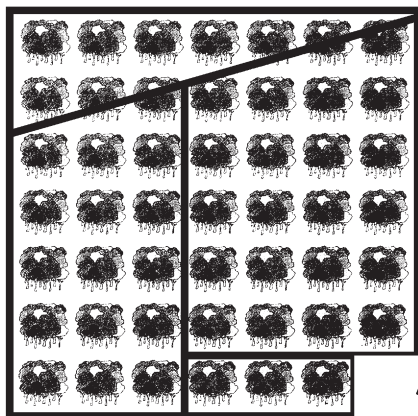
Depois de uma breve tentativa, tire do bolso, onde guardou previamente, o bosque que completa o quadro.

Se efetuar a apresentação e efeito com a suficiente rapidez, conseguirá um efeito surpreendente.

Não repita e guarde o material para evitar que bisbilhotem.



desenho 1



desenho 2

Qual é o maior?

2061

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

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

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

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

As cartas mutáveis

2062

EFEITO: Quatro oitos mudam em quatro dois. Logo em dois oitos e dois dois (com figuras pretas) e por último, mudam a dois oitos e dois dois com figuras vermelhas.

MATERIAL: Cartas especiais do seu equipamento de Magia. Três cartas metade oitos e metade dois, duas cartas normais (oito de corações e dois de picas).

REALIZAÇÃO: 1. Deixe o dois de espadas em cima da mesa e prepare as cartas restantes de maneira que a primeira a mostrar a cara seja a carta normal com o oito. A segunda a de ouros, a terceira a de paus e a quarta a de espadas. Abrindo-as em forma de leque devem verse os oitos. No momento de atuar, apresentará as cartas abertas em leque, mostrando quatro oitos.

2. Pegue no dois de espadas da mesa e coloque-o em cima do oito. A seguir ponha um dedo entre a primeira e a segunda carta e arraste esta (o oito normal) para fora.

3. Uma vez com o dois de espadas à frente do maço, pegue neste com a mão direita pela parte de cima e sopre sobre as cartas. Depois pegue-as com a mão esquerda. Terá notado que ao fazê-lo desta forma terá dado a volta ao maço. Abra as cartas em leque e aparecerão quatro dois.

4. Pegue em duas cartas (viradas para baixo) na sua mão direita e duas na mão esquerda. Sopre sobre os dorsos. Ao juntá-las novamente, dará a volta a duas cartas.

5. Coloque o polegar direito debaixo do maço e os demais dedos em cima, e volte as cartas para baixo. Abra-as em leque. Aparecerão dois oitos e dois dois, todas pretas. Mude novamente o dois pelo oito. Pegue as cartas com a mão direita, sopra e abra as cartas em forma de leque (ao pegá-las com a direita, como no ponto 3, terá dado a volta ao maço). Agora serão todas vermelhas.

Uma varinha de borracha

2303

EFEITO: A varinha torna-se flexível, como se fosse de borracha.

MATERIAL: A varinha da sua caixa de Magia.

REALIZAÇÃO: Este jogo não é exatamente um truque, trata-se simplesmente de um efeito ótico. Pegue na varinha por um extremo, mesmo onde a varinha muda de cor, entre as pontas dos seus dedos polegar e indicador. Faça-o com suavidade, só com a força suficiente para que a varinha não caia.

Seguidamente mova a mão e o antebraço para cima e para baixo, sem rodar o pulso, e com certa rapidez. O efeito ótico que o público verá é que a varinha tornou-se flexível, como de borracha.

Pratique o movimento à frente de um espelho e verá o efeito que produz.

A fábrica de notas

2018

EFEITO: Mostre um par de papéis totalmente brancos. Vejam-nos bem, e distribua entre dois amigos do público. Quando lhe entregarem novamente, introduza-os um após outro na "máquina de fazer notas" e saem a seguir duas notas de curso legal.

MATERIAL: A máquina de "fazer notas" da sua caixa de Magia e duas folhas brancas do tamanho das notas. Duas notas de banco que deve ter preparadas.

REALIZAÇÃO: Primeiro, mostre a máquina e explique que a conseguiu de uma fábrica de moeda.

Mostra o papel ostensivamente, dê-o a examinar e que verifiquem que não há truque algum. A seguir, introduza os papéis brancos entre os dois rolos da máquina e, rodando o comando superior, aparecerão uma após outra, duas notas de banco.

Não pode repetir o jogo numa mesma sessão. Tem de introduzir novamente as duas notas e tirar os dois papéis brancos.

Para carregar as duas notas de banco novamente, deve fazê-lo antes de cada atuação colocando-as entre os dois rolos e rodando-as até desaparecerem e ficarem "carregadas".

Caixinha mágica

2071

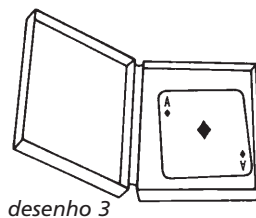
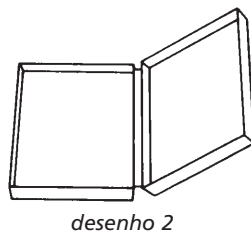
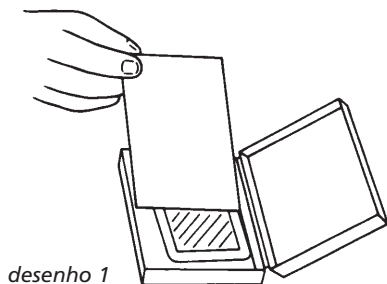
A caixinha mágica do seu equipamento de Magia serve para mudar cartas, cartões-de-visita, etc. permite uma grande quantidade de jogos. Aqui explicamos alguns deles.

EFEITO: O primeiro efeito denomina-se A CARTA TÍMIDA. Um espectador escolhe uma carta, o mago coloca-a virada para cima dentro da caixinha e fecha-a. Ao voltar a abri-la, a carta deu a volta e mostra o dorso. Feche a caixa e dê-lhe volta ostensivamente. Ao voltar a abri-la, a carta continua a mostrar o dorso.

MATERIAL: A caixinha mágica do seu equipamento de Magia. Um baralho de cartas.

REALIZAÇÃO: Antes de começar o jogo, coloque a caixinha aberta, com o tabique duplo à direita. Deixe uma carta qualquer virada para cima no departamento esquerdo. Feche a caixinha de forma que o tabique duplo caia sobre a carta. Deixe a caixinha sobre a mesa, de forma que ao abri-la pareça vazia.

1. Dê a escolher uma carta do baralho a um espectador. Deixe-a virada para cima sobre a mesa.
2. Abra a caixinha. Coloque a carta do espectador dentro da caixa sem dar a volta (sobre o tabique duplo). Feche a caixa.



3. Diga: "Se eu tiver poderes especiais, para averiguar a sua carta faria do seguinte modo: hipnotizá-los-ia sem se darem conta, daria a volta à caixa (dá a volta ostensivamente), abriria dissimuladamente (abre, vendo-se a carta indiferente, mostrando o dorso; o público acreditará que é a mesma do espectador; coloque cara de estranheza, e continua a falar)... mas não a consigo ver. Esta é uma carta muito tímida e deu a volta". Volte a fechar a caixa, dê a volta ostensivamente e diga: "Vamos vê-la agora". Abre a caixa, e vê-se novamente uma carta a mostrar o dorso. Diga: "É impossível. A sua carta é demasiado tímida para que nos mostrar a sua cara". A seguir tira a carta e devolve-a ao espectador.

Caixinha mágica (efeito 2)

2072

FEITO: Entregue o seu "cartão-de-visita" aos espectadores, que veem que está em branco. Coloque-a novamente no seu estojo. Recorde que é prestidigitador, faz magia, e o cartão imprime-se magicamente.

MATERIAL: Caixinha mágica da sua equipa. Um cartão com o seu nome e direção (se não tem impressos, pode ser um cartão escrito à máquina). Um cartão do mesmo tamanho, em branco.

REALIZAÇÃO: Antes de começar, coloque o cartão impresso no departamento direito da caixinha; em cima, coloque o tabique duplo; em cima, o cartão branco. Feche a caixa (esquerda sobre direita) de forma que ao abri-la fique à vista o cartão branco.

1. Diga: "Vou dar-lhes um cartão com o meu nome e morada". Abre a caixa, tira o cartão branco e entrega-o.
2. Quando os espectadores se queixarem de que não há nada no cartão, a recolhe-os, olha com cara de estranheza e diga. "Lamento, é a última que me restava e não está escrita". Abre novamente a caixa, e coloque o cartão no compartimento da esquerda, feche a caixa, direita sobre esquerda, e afaste-se da mesa.

3. Rapidamente, como se se lembrasse de algo, diga: "Agora que penso, eu sou mago! Vamos fazer magia com o cartão". Faça uns passes sobre a caixa e abra-a novamente, ficando à vista o cartão impresso. Tire-o e entregue aos espectadores.

Caixinha mágica (efeito 3)

2073

EFEITO: Adivinhar a carta de um espectador enquanto é substituída por outra sem que saiba como.

MATERIAL: A caixinha mágica. Um baralho de cartas.

REALIZAÇÃO: Antes de começar o jogo, coloque a caixinha aberta, com o tabique duplo à direita. Deixe uma carta virada para cima no departamento esquerdo. Feche a caixinha de forma que o tabique duplo caia sobre a carta. Deixe a caixinha sobre a mesa, de forma que ao abri-la pareça vazia. Recorde o lado da carta que coloca dentro da caixinha; por exemplo: o três de ouros.

1. Dá a escolher uma carta a um espectador. Abre a caixinha (à direita fica o duplo tabique). Coloque a carta no compartimento da esquerda e feche (direita sobre esquerda).

2. Diga: "Vou adivinhar a sua carta. É... (faz de conta que está a pensar) o três de ouros". Sem dar tempo para nada, abra a caixa e tire triunfalmente a carta (o três de ouros que pôs ao princípio é a que sairá).

3. O espectador vai protestar. Enquanto o faz, coloque novamente a carta debaixo no compartimento direito e feche (esquerda sobre direita). Dirige-se ao espectador e diz: "Qual era a sua carta?". Quando o espectador a nomeia, diga: "Bom faça-se o milagre!". Abre a caixa e tire a carta, que é a do espectador.

OFICINA DE MAGIA

Mistura falsa

2137

EFEITO: A mistura Falsa é uma forma de baralhar, que nos permite colocar uma carta determinada no princípio do maço. É a base para muitos truques de magia e portanto convém aprender bem. Uma mistura falsa, simples e efetiva, é a seguinte:

MATERIAL: Um baralho de cartas

REALIZAÇÃO: Pegar no baralho com a mão esquerda. Cartas voltadas para o lado esquerdo. O polegar estará situado na primeira carta e os restantes dedos na última carta tocando o dorso. Oprime a mão apoiando os dedos como se disse, enquanto a mão direita, pegando nas cartas pelos lados estreitos, polegar pela parte interior e os dedos anelar, maior e indicador pelo exterior, levante todo o maço, menos as cartas de cima e de baixo. As duas cartas juntam-se na mão esquerda. Sem soltar o maço da mão direita, passe-o à frente destas duas cartas. Baralhando agora em redondo, ou seja, passando aços para a frente ou cartas do centro para a frente e oprimindo sempre o baralho com os dedos da mão esquerda, a carta de cima, ou seja, a de cima, manter-se-á sempre no seu lugar.

Controlo de uma carta, (outra mistura falsa)

2137-1

EFEITO: Outra maneira de misturar falsamente, para conseguir controlar uma carta. De forma que ao colocá-la no meio do baralho conseguiremos que fique no princípio do maço.

MATERIAL: Um baralho de cartas.

REALIZAÇÃO: Quando pegar numa carta e partir pela metade, tendo uma destas metades na mão esquerda e a outra na mão direita para que coloquem a carta escolhida no monte da esquerda, ao colocar a metade da mão direita em cima do da esquerda, introduzirá secretamente o dedo mindinho da mão esquerda de forma que o maço fique unido, pressionando com as duas mãos. Imediatamente pegue no maço de cima pela separação efetuada pelo dedo mindinho e passe-o à frente, sendo que a carta escolhida ficará em cima do maço. Continue a baralhar como se disse, oprimindo a baralho de forma que a carta de cima deslize e sem que se mova desse lugar. Desta forma poderá controlar a carta conhecida a todo o momento.

Como forçar uma carta

2144

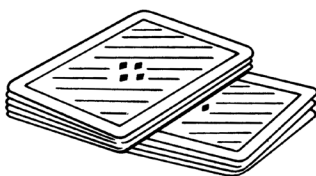
EFEITO: Muitas vezes é preciso que alguém do público escolha uma determinada carta —a que convém ao mágico— sem que ninguém note o truque. Isto chama-se forçar uma carta.

MATERIAL: Um baralho de cartas.

EXECUÇÃO: Põe por cima do baralho a carta que te interessar. A seguir, pede a alguém do público que corte e põe a parte inferior do baralho em ângulo reto sobre a parte superior, a fim de "marcar o corte".

Neste momento deves distrair a atenção do público falando qualquer coisa. Desta forma esquecerão qual é a metade que o espectador "cortou" (Isto se chama tagarelar ou palrar).

A seguir, pede a outro espectador que levante o corte de cima e veja a primeira carta do corte de baixo. Como esta é a carta que estava sobre as demais no começo, o mágico "forçou a carta".



A quinta adivinhada

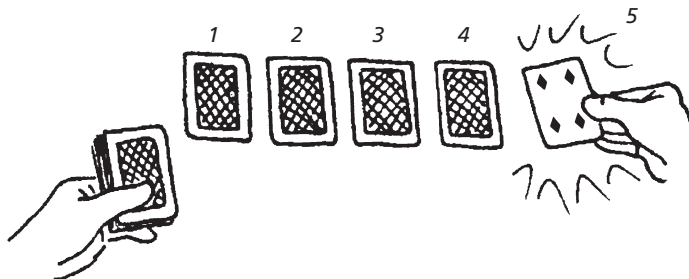
2271

EFEITO: Mostramos ao público um leque de cartas e pedimos a um espectador que memorie uma delas. Depois de diferentes agrupações, conseguiremos que a quinta carta seja a pensada.

MATERIAL: 27 cartas do baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Depois de o espectador ter memorizado a carta, de entre as 27 que mostrámos, distribuímos as cartas, formando 3 montes; a 1ª carta no 1º monte, a 2ª no 2º, a 3ª no 3º, a 4ª no 1º, a 5ª no 2º, etc. Mostre cada um dos 3 montes ao espectador, mostrando as cartas de novo em forma de leque para que as possa ver. Peça-lhe que indique o monte em qual se encontra a carta pensada. A seguir, coloque novamente os 3 montes o um sobre o outro, tendo cuidado de pôr o que contém a carta pensada entre os outros dois.

Repita o mesmo uma segunda vez. E volte a repetir uma terceira vez, mas agora, coloque o monte que contém a carta pensada em cima dos outros dois. Comece a colocar as cartas uma após outra sobre a mesa; a 1a, ao lado a 2a, ao lado a 3a, ao lado a 4a e ao lado a 5a. Volte à 5ª carta... e será a pensada pelo espectador.



Os palitos inseparáveis

2075

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

MATERIAL: Dois palitos e um prato com água.

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

Variação

2075-1

Pode-se também usar dois fósforos de madeira.

Outra variação

2075-2

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

O caramelo que voa

2078

EFEITO: O mágico apresenta-se com um caramelo tipo "pirolito" na mão. Mostra-o ao público e mete num saco de papel. Sopra, rasga o saco de papel e deixa que o examinem. Mostra as mãos. O caramelo desapareceu.

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

EXECUÇÃO: Antes de começar, amarra o caramelo numa das pontas do elástico. Com o alfinete de segurança, prende a outra ponta na parte interna da manga, na altura do ombro. Passa o caramelo por dentro da manga e pega nele com a mão, sem que o público veja, no momento de apresentar o número.

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

O afia invisível

2079

EFEITO: O mago mostre um lápis sem bico. Feche o punho esquerdo e colocando o bico do lápis nele, dê voltas ao lápis, como se o afiasse. Ao tirá-lo do punho, mostre ao público. O lápis está afiado. Abra a mão e não há nada. Só as aparas que ficaram de o afiar.

MATERIAL: Um afia metálico, uma borracha e um lápis.

REALIZAÇÃO: Pegue no afia dentro do punho da sua mão esquerda. Mantenha o lápis sem bico na sua mão direita. Dê voltas ao lápis e faça um bico de "verdade". Mostre o lápis afiado. Entretanto, através de um ligeiro movimento do seu braço, faça com que suba o afia que estará atado à borracha e fixo ao seu ombro com o imperdível.

Adivinhar uma cor

2080

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

MATERIAL: Três lápis de cores ou de cera.

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

A fita cortada e emendada

2081

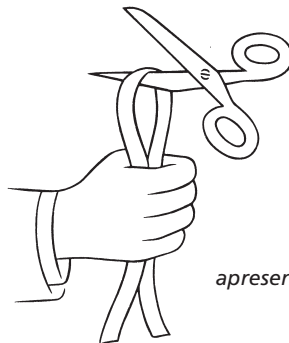
EFEITO: Mostras uma fita em forma de alça, presa pela mão e com as extremidades a sobressaírem por baixo. Cortas a fita pelo meio da alça. Entregas ao público a fita emendada.

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

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

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

fita preparada



apresentação da fita e efeito

A chave misteriosa

2082

EFEITO: Fazes desaparecer misteriosamente urna chave da tua mão.

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

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

Cores pelo tato

2083

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

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

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

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

A conversão da bebida

2084

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

MATERIAL: Um copo de vidro, uma jarra de barro ou porcelana (não transparente), um copo de papel ou de plástico que caiba na jarra, uma boa quantidade de papel absorvente (lenços de papel, papel de cozinha etc.).

EXECUÇÃO: Coloca o copo dentro da jarra com a boca para o alto. Para que não se mova, mete ao seu redor o papel absorvente. Enche o copo com água. Deitarás a Coca-Cola no papel que, por ser muito absorvente, ficará completamente encharcado.

Quando encheres novamente o copo com o líquido da jarra, o que realmente cairá será a água do copo, uma vez que a Coca-Cola terá ficado retida no papel.

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

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

Aposta e ganha

2086

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

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

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

Três fitas e um acerto

2087

EFEITO: Dás ao público três fitas de cores diferentes. Pedes que escolham uma cor e metam cada uma das fitas num envelope. Embaralhados os envelopes, abres exatamente o que contém a fita escolhida.

MATERIAL: Três fitas de cores diferentes e três envelopes.

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

Possível ou impossível? (gag cómica)

2088

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

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

Postura original (gag cómica)

2089

Pedes a um dos espectadores que coloque o braço direito na posição horizontal e bem rígido. Pões um copo com água na palma da sua mão. Pões o seu braço esquerdo junto ao corpo e perguntas: "Como poderias beber a água sem dobrar o braço?"

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

Demonstra a tua força (gag cómica)

2090

Invita a un espectador a que pruebe su fuerza. Haz incluso una apuesta. Colócate entre el pulgar e Convidas uma pessoa do público para demonstrar a sua força. Fazes uma aposta. Pegas numa tira de papel com os dedos polegar e indicador de cada mão, esticando bem. Apostas que ninguém é capaz de rasgar o papel "com três golpes".

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

Pulo impossível

2091

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

Fósforos mágicos

2092

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

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

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

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

Depois, pega numa delas com a mão direita e, quando a sacudires, o som produzido pela caixa que tens no pulso dará a impressão de que a caixa que tens na mão está cheia.

Repete com a outra caixa.

Ao finalizar, demonstra que as duas estão vazias.



Adivinhação enigmática

2274

EFEITO: De três montes feitos pelos espectadores, o ilusionista adivinha a primeira carta de cada monte.

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO:

1. Baralhe o jogo memorizando a primeira carta de cima.
2. Divida o baralho em três montes mais ou menos iguais (recorde que de um dos montes sabe a carta que há em cima).
3. Pegue neste primeiro monte (carta superior conhecida) e baralha dizendo que assim a mistura será mais completa; cuidado para não perder a carta conhecida e que fique sempre em cima.
4. O segundo monte deve baralhá-lo também, tentando arrastar a primeira carta de baixo, memorizando-a com uma vista de olhos, para a parte superior do monte. Este movimento é fácil praticar um pouco. Pegue nas cartas e ao colocá-las na mão esquerda com os dorsos virado para o público verá facilmente a última. Ao baralhar, arraste esta última à parte superior e tentando não perdê-la deste lugar misture o resto, deixando-o junto ao primeiro monte, de que já conhece a primeira carta. Com o terceiro monte procede de igual forma. Uma vez realizadas estas operações, "com cara de mistério" mova as suas mãos por cima dos três montes, para "captar a matéria das cartas" e pergunta sobre que monte querem que pare. Faça-o onde lhe indicarem e ao pousar a mão em cima anuncie a carta que os seus dedos sensíveis lhe transmitem; faça o mesmo com os outros dois montes e o público ficará espantado ao verificar que acertou.

Adivinhar o pensamento

2094

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

Adivinhar o aniversário

2095

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

MATERIAL: Lápis e papel.

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

Primeiramente pede que multiplique o dia do seu aniversário por dois e some 5. Depois pede que multiplique o resultado por 50, some o mês em que nasceu e diga o resultado. Pensa um pouco e adivinhas.

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

Exemplo: O dia do seu aniversário é 24.

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

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

$2.660 - 250 = 2.410$

Nasceu, portanto no dia 24 de Outubro.

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

Resultado cinco

2096

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

MATERIAL: Papel e lápis.

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

Independentemente do número escolhido, o resultado sempre será 5.

Exemplo: O espectador pensa no número 7.

$7 \times 2 = 14 + 10 = 24$ $24 : 2 = 12$

$12 - 7$ (número pensado) = 5

Nunca repitas os passatempos de Magia.

Adivinhar uma carta

2097

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

MATERIAL: Um baralho.

EXECUÇÃO: Põe-te de costas e pede a um dos espectadores que pense um número de 1 a 10. Pede-lhe que embaralhe as cartas e, depois, veja qual é a carta cujo número de ordem corresponde ao

número pensado (a 5ª carta se o número pensado é 5, a 8ª carta, se é o oito etc.), contando as cartas por cima, com a parte de trás para o alto, sem alterar a ordem.

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

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

Adivinhar a idade

2098

EXECUÇÃO: Diz a uma pessoa do público que vais adivinhar a sua idade. Pede-lhe que multiplique mentalmente a sua idade por 3 e some 6. O número resultante deve ser dividido por 3.

Quando te disser o resultado, subtrai 2 e saberás a sua idade.

Exemplo: A pessoa tem 31 anos (tu não sabes).

$$31 \times 3 = 93 + 6 = 99$$

$$99 : 3 = 33 \text{ (o número que te dirá)}$$

$$33 - 2 = 31$$

Não falha nunca!

Copo em equilíbrio

2099

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

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

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

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

Coloca a carta preparada na parte inferior do baralho. Então, embaralha, procurando que a carta preparada fique no meio. Devido a sua espessura, encontrarás essa carta com muita facilidade.

Corta o baralho nesse ponto e escolhe esta carta como se fosse por acaso.

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

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



copo em equilíbrio

A magia do sete

2100

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

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

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

Moeda que desaparece

2101

EFEITO: Uma moeda desaparece diante dos olhos do público.

MATERIAL: Uma moeda.

EXECUÇÃO: Mostra ao público uma moeda. Esfrega-a várias vezes na manga do teu braço esquerdo e depois, deixa-a cair ao chão, como se fosse por descuido. Pega nela com a mão esquerda, aparentando que o fazes com a direita (as duas mãos tem que estar muito próximas uma da outra). As pessoas não prestarão muita atenção porque não tinhas anunciado o que farias. Continua esfregando com a mão direita. Abre essa mão e... a moeda desapareceu. O público ficará surpreendido, já que não esperava esse final.

Um truque rápido

2102

EFEITO: Deixas três moedas sobre a mesa e pedes a alguém que pegue nelas, uma por uma, ao mesmo tempo que conta: "uma", "duas" e "três". Depois pedes que as volte a pôr sobre a mesa, contando: "quatro", "cinco" e "seis". Voltando a pegar nelas: "sete", "oito" e "nove". O mágico repete a operação e o número final sempre é dez. Parece impossível, mas...

MATERIAL: Três moedas.

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

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

Premonição

2277

EFEITO: O ilusionista pega num maço de cartas e dá-o baralhar ao público. A seguir escreva algo num papel, dobrando-o e entregando-o a um espectador. Depois pega a outro espectador que diga um número, preferivelmente não muito alto. O ilusionista conta uma a uma as cartas até chegar ao número solicitado. Recolhe este monte e coloque-o em cima do maço. Peça novamente que digam em voz alta outro número, mas que seja superior ao anterior. Repita a operação anterior de ir deitando cartas em cima da mesa até chegar ao número pedido e coloque-o em cima do maço. Anuncie o valor mágico da subtração do número anterior do último solicitado. Então pegue no maço e conte as cartas que resultam da operação. A seguinte é a carta que o espectador encontrará escrita no papel que entregou antes de começar o jogo.

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Tal como se explica no Efeito.

SECRETO: Uma vez baralhado procurará ver dissimuladamente a carta de cima, que é a que apontará no papel.

Se pediram o número 7 (por exemplo), conte sete cartas, que deixará uma a uma em cima da mesa. Repita a operação, e supondo que dizem o 20, ao subtrair $20 - 7 = 13$.

A carta que faz 14 é a escolhida. Não se deve preocupar. O processo é automático, peçam o número que pedirem, sempre que o primeiro seja menor que o segundo. Experimente e verá que é surpreendente.

O cone e as cartas

2104

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

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

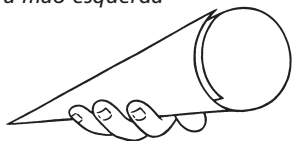
EXECUÇÃO: Ao introduzir no cone a tua metade do baralho, dobra-a com força, sem que ninguém veja. A seguir, levanta e agita bem o cone com as cartas, mantendo bem fechada a parte superior. Agora pede ao espectador que introduza várias das suas cartas, anotando anteriormente num papel os seus números.

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

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

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

mostra-se o cone com a mão esquerda



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

Água mágica

2105

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

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

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

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

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

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

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

Para adivinhar essa cor tens que preparar o jogo.

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

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

Carta elevador

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

MATERIAL: Um baralho com a sua embalagem.

EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, recorta a parte de trás da cartolina da embalagem, de forma que, com o dedo indicador, possas fazer a última carta subir.

Retira as cartas da sua embalagem e pede a alguma pessoa do público que escolha uma. Coloca a carta escolhida em cima do maço e embaralha várias vezes, sem mover nunca a primeira carta (a que o espectador tinha escolhido). Mantém sempre o dorso das cartas virado para o público.

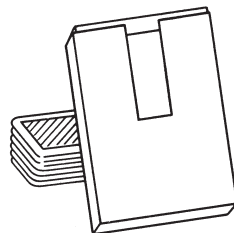
Coloca o baralho na sua embalagem. A carta escolhida será a última do maço. Pega na embalagem com a mão direita, deixando-a aberta. Depois de estarem na sua embalagem, as cartas devem ser mantidas com a parte da frente virada para o público.

Sobe a carta aos pouquinhos, conforme indicado no desenho 1. Quando estiver no alto, entrega ao espectador. Deixa imediatamente o maço de cartas e sua embalagem sobre a mesa, de forma que o corte que tinhas feito fique sempre virado para baixo, (desenho 2).

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



desenho 1



desenho 2

Fio sem fim (gag cómica)

2108

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

MATERIAL: Um carretei de linha.

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

O lápis viajante

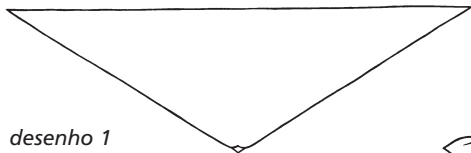
2109

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

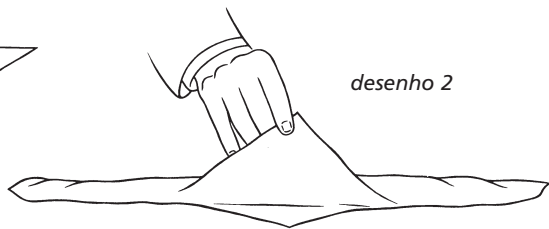
MATERIAL: Um lenço e um lápis,

EXECUÇÃO: Coloca o lenço em diagonal sobre a mesa, ou seja, com um dos quatro cantos virado para ti. Pede um lápis a alguém. Deixa-o sobre o lenço, um pouco afastado do centro. Dobra o canto que está mais próximo a ti sobre o outro, de maneira que sobressaia um pouco. Depois, enrola o lápis no lenço até que volte a aparecer o canto que estava mais afastado de ti. Pega cada um dos cantos com a mão e vai puxando em sentidos opostos (um para o teu lado e o outro para a frente) até o lenço ficar totalmente estendido sobre a mesa. O lápis ficará do lado de baixo.

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



desenho 1



desenho 2

Pãozinho surpresa

2110

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

MATERIAL: Um pãozinho e uma moeda.

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

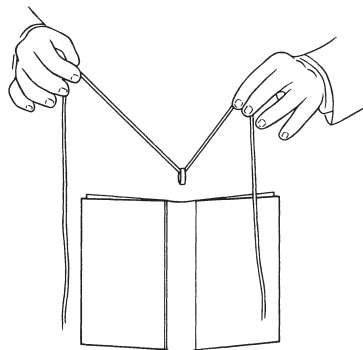
O fio de lã e o anel

2111

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

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

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



Como fabricar serpentinhas

2112

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

Contas coloridas

2113

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

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

EXECUÇÃO: Mete no fio de nylon 25 contas de uma única cor. As contas devem ficar bem soltas. Faz alguns nós nas pontas do fio para as contas não passarem. Mete-as num copo. No outro copo coloca as 25 contas restantes soltas.

Diante do público, mistura o conteúdo num único copo. As cores ficarão misturadas.

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

A moeda que chora

2114

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

MATERIAL: Um pouco de algodão humedecido e uma moeda.

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

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

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

O dedo de Frankenstein

2115

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

MATERIAL: Uma caixa de papelão, algodão e tesouras.

EXECUÇÃO: O dedo é o indicador da tua mão esquerda que passa por um orifício que terás recortado anteriormente.

Mostra a caixa apoiada na palma da mão esquerda. Se puseres talco no dedo, o efeito será surpreendente.

As damas e o rei

2305

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

MATERIAL: Um baralho de póquer ou bridge.

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

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

"As damas fogem. Uma vai para o meio do baralho a outra para baixo e a terceira fica em cima" (vais colocando as damas nestas posições).

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

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

O sopro preciso

2117

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

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

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

Sempre acertas

2118

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

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

Lenço mágico

2119

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

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

MATERIAL: Um baralho.

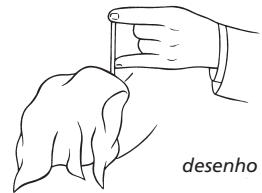
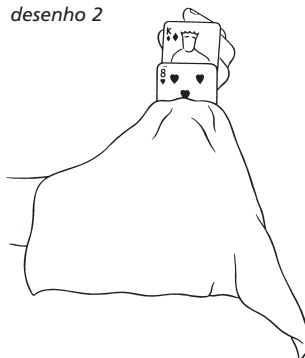
EXECUÇÃO: Ao embaralhar, mantém na sua posição a primeira carta (que é a escolhida). Pega no baralho, na posição vertical, com a mão esquerda. Pede um lenço, explicando que será usado como um elemento mágico.

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

desenho 1



desenho 2



desenho 3

Agora pega no baralho com a outra mão ou seja, a direita (as figuras sempre voltadas para o público). Cobre com o lenço a metade do maço de cartas (a mão esquerda ficou livre). Finalmente, explica que, graças ao lenço e com a simples ajuda do dedo indicador da mão esquerda farás aparecer a carta escolhida. Na verdade a carta sobe devido à pressão exercida pelo dedo mínimo, uma vez que é a última.

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

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

A colher mágica

2120

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

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

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

Adivinhação eletrônica

2121

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

MATERIAL: Um baralho de póquer ou bridge.

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

Corta o baralho por esse sinal. Pega numa das pilhas, abre em forma de leque e pede a um dos espectadores que escolha uma carta. Repete o procedimento com o outro espectador. Neste momento, aproveitavas para inverter a posição das duas pilhas. Desta forma a carta vermelha será colocada sobre a pilha de cartas pretas e a carta preta, sobre a pilha de vermelhas. Então abre em forma de leque uma das pilhas. Localizarás imediatamente a carta por ser de cor diferente. Deixa-a sobre a mesa. Repete o mesmo procedimento com o outro espectador, deixando, também, esta carta sobre a mesa.

As duas viradas para baixo. Pergunta aos espectadores que carta tinham escolhido. Depois que disserem, desvira as cartas.

Também podes fazer uma única pilha, depois que os espectadores tiverem colocado as cartas e retirar as duas desse único maço. Depois embaralha (terás desfeito a combinação) e mostra que todas as cartas são diferentes.

Acerto inesperado

2122

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

MATERIAL: Um baralho normal.

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

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

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

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

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

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

Moeda mágica

EFEITO: Anuncias ao público que uma das duas moedas que estão sobre a mesa passará através dela.

Dizes: "Um, dois, três" e, dando um pequeno golpe mostras que a mão está vazia e a moeda passou através da mesa. Mostras então na mão direita (que estava sob a mesa) com as duas moedas juntas.

MATERIAL: Duas moedas.

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

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

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

A moeda e o copo

EFEITO: Mostras um copo com água, uma moeda e um lenço. Colocas a moeda sobre o lenço e cobres o copo com ambas as coisas. Fazes a moeda cair no interior do copo.

Retiras o lenço e demonstras que a moeda está dentro do copo, Voltas a cobrir o copo e, depois de

alguns passes mágicos, retiras o lenço. A moeda já não está ali. Bebes a água e, ao secar os lábios com o lenço, a moeda aparece no seu interior.

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

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

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

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

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

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

Quando retirares o lenço, o público pensará que a moeda está dentro do copo.

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

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

A caneta que foge

2126

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

MATERIAL: Uma caneta e um lenço.

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

Desaparecimento misterioso

2127

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

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

EXECUÇÃO: Sem que ninguém veja, coloca o círculo de papelão (do tamanho da boca do covilhete) em baixo do lenço.

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

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

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

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

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

EXECUÇÃO: O segredo é matemático. Consiste em saber imediatamente quantos cliques foram utilizados e multiplicar esse número por 151.

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

Papel rasgado e recomposto

2129

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

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

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

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

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

Predição hipnótica

2142

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

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

EXECUÇÃO: Prepara quatro pilhas cuja soma das cartas seja SETE.

Por exemplo: $1 + 2 + 3 + 1 = 7$;

ou $1 + 4 + 2 = 7$. Tens que lembrar-te quantas cartas contém cada grupo.

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

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

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

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

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

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

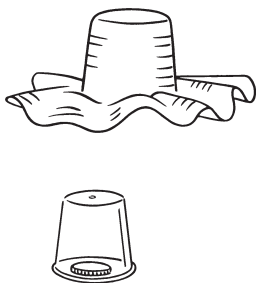
EXECUÇÃO: Pede uma moeda a alguém. Coloca-a sobre a mesa, tampando, a seguir, com o copo e cobrin-do tudo com o papel que deve sobressair um pouco do copo.

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

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

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

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



-A garrafa mágica

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

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

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

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

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

MATERIAL: Uma revista, cola e três lenços coloridos.

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

Coloca neste compartimento que criaste três lenços de seda pequenos, amarrados um ao outro.

Com a revista na horizontal, mostras algumas páginas, parando antes de chegar ao "depósito" dos lenços.

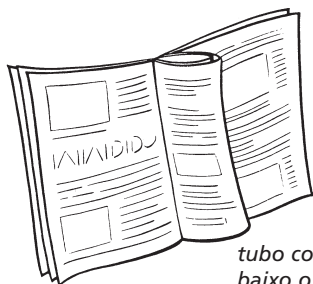
Fecha a revista. Enrola-a sobre si mesma, na vertical, para poder retirar os lenços com facilidade. Passa a varinha sobre a revista e retira os lenços. Será mais fácil se, discretamente, inclinares um pouco a revista para o teu lado. Depois que tiveres retirado os lenços, folheia novamente a revista,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

O efeito é muito bom.

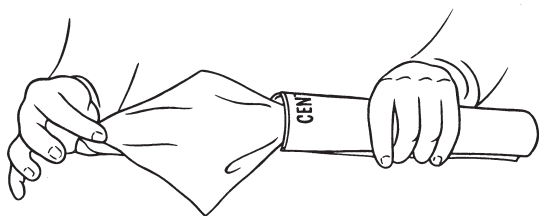
VARIAÇÃO

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

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



tubo colado na parte de baixo e no centro da revista



revista enrolada, pronta para a produção de lenços

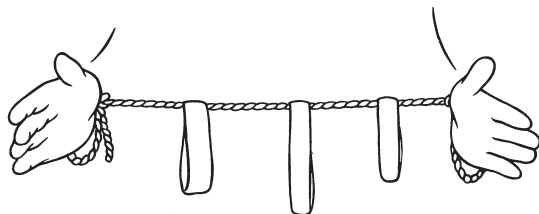
Escolhe a cor

EFEITO: Deixas que o público examine um cordão e três fitas de cores diferentes. Amarras as fitas em forma de argola. Passas o cordão pelas argolas e pedes que alguém amarre as suas extremidades nos teus pulsos. Cobres as mãos com um lenço grande e pedes que escolham uma cor. Sopras o lenço. Este cai ao chão e a fita escolhida está na tua mão apesar de o cordão continuar amarrado nos teus pulsos.

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

EXECUÇÃO: O segredo está na forma de retirar do cordão, sob o lenço, a argola escolhida. Primeiro

passa a argola para o pulso esquerdo, de forma que fique como uma pulseira. Depois basta passar a argola por baixo do cordão do pulso, com a mão direita. Tens que fazer tudo isso muito rapidamente. Quando soprares o lenço, já deverás ter a fita na mão.



desenho 1



desenho 2

Ovo que se transforma em confetti

2136

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

MATERIAL: Um ovo, confetti e um prato.

EXECUÇÃO: Esvazia um ovo. Quando estiver seco, faz um furo na sua base e enche com confetti. Volta tampar com fita adesiva. Mostra o ovo ao público, tapando a fita adesiva com o dedo polegar. Pega no prato e diz: "um, dois, três! Quebra o ovo contra o prato (tapando sempre com a mão). O confetti cairá e o ovo desaparecerá, triturado entre os pedacinhos de papel.

O pêndulo misterioso

2139

EFEITO: Adivinhar uma carta mediante um aparelho de radiestesia.

MATERIAL: Um baralho, um fio ou um cordãozinho e uma bolinha ou uma chave que possa ser amarrada no cordão.

EXECUÇÃO: Pede que escolham uma carta, que a memorizem e que a coloquem sobre o baralho. Embaralha com truque (ver "Embaralhar com truque" na Oficina de Magia), de forma que a carta fique por cima de todas. A seguir, divide o baralho em quatro pilhas, recordando sempre em qual delas está a carta conhecida. A partir daqui é só uma questão de graça para apresentar o efeito. Posicionas o pêndulo improvisado sobre uma das pilhas, movendo-o em sentido de vaivém. Repetes com o seguinte. Quando chegares à pilha onde está a carta escolhida, moverás o pêndulo em sentido circular. Finge uma grande concentração. Desvira a primeira carta e aí estará a que o espectador tinha escolhido.

Magnetismo

2140

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

EXECUÇÃO: Para executar este truque, deves ler as explicações da Oficina de Magia referentes a "embaralhar com truque" e "controlo da carta". Pede que escolham uma carta, que a memorizem e coloquem sobre o baralho. Embaralha, tendo o cuidado de que a carta escolhida fique sempre em cima. Põe o baralho sobre a mesa. Passa-lhe as mãos por cima e levanta a carta escolhida.

EFEITO: Dizes que tens uma "carta detetive" que localiza qualquer carta que tu queiras. Deixas as cartas sobre a mesa e escreves algo num papel que dobras e entregas a alguém do público. Depois pedes a essa pessoa que escolha uma carta, que a memorize e ponha sobre o maço. Pedes, então, que corte várias vezes o baralho para que a carta não possa ser localizada. Finalmente, pedes que leiam em voz alta o que tinham escrito: "A sua carta está junto com o ÁS de PAUS". Pedes ao espectador que procure a sua carta no baralho. Encontrará essa carta junto com o ÁS de PAUS.

MATERIAL: Um baralho, papel e caneta.

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

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

Predição

EFEITO: Entregas um envelope fechado contendo um papel no qual está escrito o nome de uma carta. Embaralhas e pedes que digam um número entre 10 e 20 e que somem os dois algarismos desse número. Quando te dizem o resultado, contas esse número de cartas. A seguinte é a que está escrita no papel, dentro do envelope.

MATERIAL: Um baralho, caneta, papel e envelope.

EXECUÇÃO: Antes de começar o jogo, escreve no papel a carta que estiver na NONA posição no baralho, de cima para baixo. Embaralha as cartas do meio e as de baixo, sem misturar as de cima. Deixa o maço sobre a mesa e entrega o envelope fechado (com a predição escrita) a um dos espectadores. Pede a outra pessoa que diga um número de 10 a 20, exceto estes dois números. Suponhamos que diga o número 12. Conta 12 cartas. Deixa-as, viradas para baixo, sobre a mesa. Retira o resto do baralho. Para complicar ainda mais, pede que somem os dois algarismos do número: $1+2 = 3$. Conta as três cartas de baixo da pilha de doze e a seguinte será a carta cujo nome está escrito dentro do envelope. Pede que abram o envelope. Ficarão surpresos.

Carta virada

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

MATERIAL: Um baralho.

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

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

Surpreendente predição

2145

EFEITO: Baralha-se um baralho de póquer ou bridge. Separam-se os pares por cores, isto é: conforme forem saindo, duas cartas vermelhas numa pilha, duas cartas pretas noutra; se saírem uma preta e outra vermelha, vão para uma terceira pilha.

Antes de começar estas operações, o ilusionista terá escrito uma predição que será correta. Dirá algo mais ou menos assim: "A pilha das cartas vermelhas tem duas cartas mais que a pilha das pretas"; ou "A pilha das cartas pretas tem duas cartas menos que a pilha das vermelhas".

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

MATERIAL: Um baralho completo de póquer ou bridge.

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

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

A moeda que dá voltas

2146

EFEITO: O mago põe uma moeda sobre a mesa e convida o público a que, sem tocá-la, a faça rodar. Não conseguirão. O mago consegue.

MATERIAL: Uma moeda (o mais leve possível) e uma palhinha de sorver horchata.

REALIZAÇÃO: Mostre a moeda e explique do que se trata. Experimentarão e não vão conseguir. Agora é que deve pegar na palhinha e indicar-lhes que é o talismã que vai ajudá-lo. Aproxime a palhinha da moeda (na parte do canto) e sobre pelo outro extremo.

Graças à pressão do ar que exerce sob a moeda, esta levantará um pouco. À medida que sobre com mais força e continuamente, a moeda levantará mais e dará voltas.

Mais difícil ainda

2147

EFEITO: Depois de várias operações com o resultado que lhe indiquem, o mago adivinha a idade do espectador e o número que calça.

MATERIAL: Bloco e caneta.

REALIZAÇÃO: Tem ditar seis operações a um espectador:

1. Escreva o número que calça (por exemplo, 39)
2. Multiplique-o por 2 ($39 \times 2 = 78$)
3. Somar 5 ($78 + 5 = 83$)
4. Multiplicar o resultado por 50 ($83 \times 50 = 4.150$)
5. Do resultado tem de subtrair o seu ano de nascimento ($4.150 - 1.986 = 2.164$)
6. No total, somar o número 1.750 ($2.164 + 1.750 = 3.914$)

Deve perguntar agora o resultado, e assim que lho diga já pode indicar que tem 14 anos e calça o número 39 (os dois primeiros valores do total indicarão o número do calçado (39), e as duas últimas a idade (14)). Para todo o ano 2.000 deve somar sempre no 6º ponto o número 1.750, e a cada ano que passe somar uma unidade (para $2.001 = 1.751$, para $2.002 = 1.752$, etc.).¹

Golpe de efeito

2278

EFEITO: Pediremos a um espectador que pegue nas duas cartas de cima do baralho, as veja e as coloque, separadamente, pela metade da mesma. Atiraremos o baralho... e nas nossas mãos ficarão duas cartas, as escolhidas pelo espectador!

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Na verdade jogaremos com uma ilusão ótica do espectador.

Primeiro prepararemos a baralho da seguinte maneira, com o dorso para cima, a 1ª carta será o "8 de espadas", a 2ª o "9 de outros", a 3ª o "8 de ouros" e a última o "9 de espadas".

As restantes podem estar de qualquer maneira. De forma relaxada, pediremos a um jovem espectador que pegue nas duas primeiras cartas do baralho que temos na nossa mão e que depois de vê-las, as coloque, separadamente, no meio do maço. De forma enérgica, atiraremos para cima o baralho, tentando que a primeira e a última carta fiquem na nossa mão. Mostramo-las e serão as escolhidas pelo jovem espectador.

NOTA: Na realidade não são exatamente as mesmas cartas, porque as escolhidas são o "8 de espadas (preta)" e "9 de outros (vermelha)" e pelo contrário as mostradas são o "8 de outros (vermelha)" e "9 de espadas (preta)", mas o espectador, confundido pelo espetacular do jogo só recorda que era um 8 e um 9, uma vermelha e outra preta, como assim são as escolhidas. Logicamente pode preparar-se este jogo com outros dois pares de cartas que se assemelhem.

Aparecimento surpresa de uma moeda

2149

EFEITO: O mago mostra um lenço por ambos os lados. Coloca-o sobre a mesa, cruza duas pontas do mesmo e enrola o lenço por completo. Utiliza o "sal mágico" e ao desenrolar o lenço aparece no interior uma moeda.

MATERIAL: Uma moeda, um lenço e o "sal mágico".

REALIZAÇÃO: Quando mostra o lenço, já terá colocado no extremo superior direito – lado para si – uma moeda. Ficarà coberta por completo com o seu dedo polegar da mão direita, que com o indicador aguentarão a esquina do lenço. O público ignorará por completo este pormenor. Com o dedo indicador e polegar da mão esquerda, fixa o outro extremo. Quando mostrar o lenço de frente, pode dar-lhe a volta por completo dado que a moeda fica completamente oculta pelo dedo polegar da mão direita. Coloque agora o lenço sobre a mesa, na diagonal, a ponta que segura a mão direita com a moeda para o público. No mesmo momento que solta o canto esquerdo, começa a elevar o canto direito para o centro do lenço e depois com a ajuda da mão esquerda, toma o canto mais perto de si (a oposta à que tem com a mão direita) e a eleva até à mão direita, que pegará nas duas pontas. Neste momento sustém a moeda entre os dois cantos do lenço. Enquanto baixa a mão direita até deixá-la sobre a mesa, deixe cair a moeda para o interior do lenço e com a ajuda das duas mãos vai enrolando-o (a moeda já está no interior), pegando nas partes mais afastadas e levando-as para o centro. Deite um pouco de "sal mágico" e desenrole o lenço. No

interior aparecerá uma moeda. dos manos lo vas enrollando (la moneda ya está en su interior), cogiendo las partes más alejadas y llevándolas hacia el centro. Echa un poco de "sal mágica" y desenrolla el pañuelo. En su interior aparecerá una moneda.

Escamotear uma moeda

2150

EFEITO: Ao esfregar uma moeda com os dedos no cotovelo do mago, esta desaparece.

MATERIAL: Uma moeda.

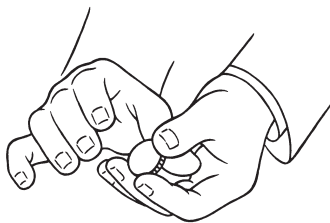
REALIZAÇÃO: Vamos explicar os movimentos. Siga-os pausadamente várias vezes. Trata-se, como indica o título, de um jogo para escamotear.

Pegue na moeda plana entre o dedo indicador e polegar da mão esquerda.

Semifeche os outros dedos e forme um buraco com a mão.

C) Agora seguirá com o "escamoteio". Deve simular que leva a moeda com os dedos da mão direita. Mas ao ir a "pegá-la", o que faz na verdade é deixá-la cair no buraco formado na mão esquerda. Aí continuará enquanto executa o resto da rotina. A mão direita mantém fechada (todos acreditarão que ali está a moeda).

D) Levante agora o braço esquerdo. Coloque o cotovelo sobre a mesa e apoie a mão esquerda no colarinho da sua camisa. Aí deixará cair a moeda. Entretanto, com a mão direita que segura a moeda, supostamente, esfregue o cotovelo esquerdo que se apoia uns segundos na mão direita. Irá fazendo este movimento até abrir a mão, separa-la do cotovelo e demonstra que a moeda desapareceu.



Os poderes do mago

2151

EFEITO: É muito interessante apresentar de vez em quando algum jogo de "telepatia": Apresente ao público um livro qualquer. O mago entrega-o a um espectador e pede-lhe que escolha uma página e uma linha (sem dizer a ninguém). Para que se possa verificar ao finalizar a "experiência", fá-lo anotar num bloco os dados escolhidos (página, linha, etc.). Agora já é opção do artista "adornar" o jogo dizendo que vai concentrar-se e averiguar o escolhido. Pega no bloco usado pelo espectador (do qual este arrancou a página utilizada) e retira-se a outra sala. Volta em poucos minutos e no mesmo bloco leva anotados os dados que coincidem com os do espectador.

MATERIAL: Dois livros iguais (ou duas listas telefônicas da mesma letra), lápis e um bloco que leva uma folha de papel carvão aderida numa das suas páginas (da segunda à quarta no máximo).

REALIZAÇÃO: Dá-se o livro ao espectador. O outro está guardado na sala do lado; o bloco servirá para que, uma vez arrancada a folha e situado o mago na sala contígua, possa ler (graças ao calco do papel carvão) a página e linha escolhida pelo espectador.

É só pegar no livro e apontar. Tenha a precaução de arrancar a folha de papel copiada e a folha de papel carvão. Assim poderá entregar o bloco tranquilamente a um espectador. Se preferir, arranque a folha à frente do público e entregue-a para a sua leitura.

EFEITO: O mago mostra um copo. Coloque sobre o copo um prato de loiça e sobre este uma carteiraira de papel em que envolveu uma moeda à vista de todos.

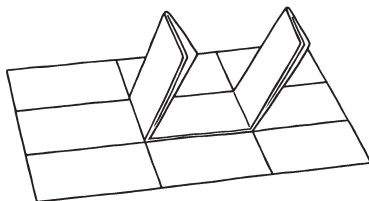
Após uns passes com a varinha mágica, faz passar a moeda da carteiraira para o interior do copo, atravessando o prato. Mostre a carteira, desdobrando-a, e a moeda desapareceu.

MATERIAL: Um prato de loiça, um copo de vidro, duas folhas de papel, duas moedas iguais, um pouco de sabão e cola.

REALIZAÇÃO: Primeiro deve fazer a carteira. Dobre as duas folhas de papel três vezes nos dois sentidos (largura e comprimento). Cole-as dorso com dorso, mas apenas pelos retângulos centrais. Dobre e feche uma metade da carteira que deve ficar escondida atrás da folha aberta (ver desenho). Entregue a moeda ao público para a sua verificação. Diga-lhes que vai atravessar o prato. No centro do papel aberto coloque a moeda e feche-o. Ao terminar abrirá a carteira pelo lado contrário, que estará vazia. Antes de começar, esfregará um pouco de sabão humedecido no dorso do prato e colará uma moeda. Coloque o copo sobre a mesa. Sobre o mesmo coloque o prato. Por último, a carteiraira de papel. Pegue na varinha mágica e bata com suavidade no prato. A moeda aderida cairá no interior do copo dado que se descolará do sabão.

Só tem que abrir a carteiraira pelo lado contrário que utilizou para esconder a moeda

IMPORTANTE: Assim que caia a moeda, retire o prato com a desculpa de que pode partir-se, para que ninguém veja o dorso do mesmo com o sabão colado.



Adivinho o conteúdo

2153

EFEITO: O mago adivinha o conteúdo de uma caixa de fósforos, escolhida por um espectador e misturada previamente com outras duas.

MATERIAL: Três caixas de fósforos. Seis fósforos. Três pedaços de papel.

REALIZAÇÃO: Mostre ao público as três caixas, os fósforos e os pedaços de papel. Envolve um fósforo num pedaço de papel, dois no outro e três fósforos no último.

Faça uma pequena marca numa das caixas de fósforos, um ponto por exemplo. Na outra faça dois pontos, e nada na última. (As marcas são feitas claro antes de começar o jogo e às escondidas do público). Coloque agora o pacote de um fósforo na caixa marcada com um ponto.

O pacote de dois fósforos na caixa marcada com dois pontos. O pacote com os três fósforos vai na terceira caixa, que não está marcada. Das três caixas a misturar pelo público e que as ponham numa caixa ou chapéu. Entregam-lhe uma e averiguará o seu conteúdo.

Adivinhar uma carta de forma espetacular

2279

EFEITO: Pediremos a um espectador que escolha uma carta e a deixe em cima do baralho.

Cortaremos, e prepararemos montes de 16 cartas. Pediremos ao espectador em que monte se encontra a sua carta e prescindiremos do resto.

Destas 16 cartas prepararemos 4 grupos característicos de 4 cartas cada um. Pediremos ao nosso espectador que escolha primeiro dois montes, eliminaremos os outros dois. Dos dois que ficam, que escolha um, eliminaremos o outro. Do único que fica com 4 cartas, que escolha duas cartas,

eliminaremos as outras duas. E por último das duas últimas cartas que escolha uma, eliminaremos a restante,... e surpreendentemente, a última que ficou é a que ele tinha escolhido.

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Baralharemos bem as cartas e ao dar tem de escolher uma, fixaremos sem que ninguém se dê conta na última carta. Pediremos que escolham uma carta e que a coloquem em cima do baralho. Ao fazer o primeiro corte, a carta escolhida ficará imediatamente depois da última que é a que conhecemos.

Preparamos um primeiro grupo de 16 cartas, começando por cima, vamos voltando as cartas para deixá-las viradas para cima, uma ao lado da outra e pediremos ao espectador se se encontra ali a carta por ele escolhida. Enquanto vamos voltando as cartas devemos fixar-nos na carta que tínhamos visto, porque a escolhida pelo espectador é a imediatamente seguinte. Se não se encontrar neste monte, descartamos estas cartas e começamos com um segundo grupo de 16 cartas. No momento que nos confirma que se encontra a carta no grupo, fixar-nos-emos em que é a carta escolhida (a seguinte à vista por nós). A partir deste momento já conhecemos qual é a carta, mas prepararemos uma estratégia para que o truque tenha muito mais espetacularidade. Pegamos nestas 16 cartas e colocamo-las, viradas para baixo, formando grupos de 4. Pediremos que escolha 2 grupos. Se a carta em questão se encontra nestes 2 grupos (isto temos que saber porque conhecemos a carta), descartaremos as outras duas. Se pelo contrário não se encontra a carta nestes, o que faremos será descartar os dois grupos assinalados.

Repetiremos esta estratégia com os dois grupos pedindo que assinale um. Se a carta em questão se encontra no grupo, descartaremos o outro. Se pelo contrário não se encontra a carta neste, o que faremos será descartar o assinalado.

Novamente repetiremos com as últimas 4 cartas pedindo que assinale duas. Se a carta em questão se encontra nestas duas, descartaremos as outras duas. Se pelo contrário não se encontra a carta entre estas, o que faremos será descartar estas duas. E por último, repetimos com as últimas 2 cartas pedindo que assinale uma. Se assinalar a carta em questão daremos a volta e acertaremos na sua carta. Se pelo contrário assinala a que não é, descartaremos esta e daremos a volta à que fica e acertaremos.

Passa-passa com moeda

2155

EFEITO: O mago mostra uma caixa de fósforos vazia. Sobre a mesa coloque uma moeda. Incompreensivelmente, a moeda passa para o interior da caixa.

MATERIAL: Uma caixa de fósforos e duas moedas iguais.

REALIZAÇÃO: Abra até à sua metade a caixa de fósforos e situe uma das duas moedas entre a tampa e uma das arestas superiores da caixa. No lado inferior da tampa, coloque um pouco de fita-cola (da que tem dois lados). Coloque a outra moeda sobre a mesa. Mostre a caixa segurando moeda e caixa, pressionando a moeda no interior com o dedo mindinho para cair dentro. Aperte ligeiramente a caixa com o indicador (que está sobre a moeda da mesa) e esta ficará colada. Levante a caixa. Mova-a ligeiramente para que se oiça que a moeda está no interior. Abra a caixa e dê a caixinha aos espectadores para que vejam a moeda. Neste momento, descole a fita-cola e a moeda dissimuladamente e guarda-as, na caixa ou no bolso. (Recorde que deve ter sempre á mão um recipiente para guardar as suas coisas, caixa, chapéu, etc.).

A moeda desaparecida

2156

EFEITO: Uma moeda introduzida numa caixa de fósforos, desaparece magicamente.

MATERIAL: Uma caixa de fósforos, uma moeda e tesoura 66

REALIZAÇÃO: Recorte um dos extremos da caixinha da caixa de fósforos.

Abra-la em frente ao público de maneira que possam colocar nela uma moeda, mas que não possam ver que falta um extremo da caixinha. Para isso ponha a caixa um pouco inclinada para a frente, assim a moeda ficará apoiada no extremo que está inteiro e a poderá mostrar. Feche a caixa e coloque o dedo polegar no lado em que falta um extremo. Assim pode mover a caixinha sem que caia a moeda. Uma vez mostrada, incline a caixa com o extremo cortado para a sua mão, onde cairá a moeda. Abra agora a caixa, não totalmente, e a moeda terá desaparecido. Nunca tire a caixinha para que não vejam o extremo "falso".

Rapazes e raparigas

2157

EFEITO: Pergunta a um colega se tem irmãos e irmãs (ou primos e primas). Se responder afirmativamente, será fácil após umas operações à vista, averiguar o número de uns e outras.

MATERIAL: Bloco e caneta.

REALIZAÇÃO: Deve pedir ao seu amigo para anotar em segredo no bloco:

1° o número de irmãos (rapazes)

2° multiplique por 2 e some 1 3° multiplique o resultado por 5 4° some ao total o número de irmãos

Que lhe diga o resultado. No ato dirá quantos irmãos e irmãs tem. Para conseguir debes subtrair 5 do total. Da quantidade que fica, no número das dezenas é o número de irmãos e o número das unidades o número de irmãs.

Exemplo: O seu amigo tem 4 irmãos e 3 irmãs.

1° 4 (número de irmãos)

2° $4 \times 2 = 8 + 1 = 9$

3° $9 \times 5 = 45$

4° $45 + 3$ (irmãs) = 48

Agora, subtrai 5 do número 48 que lhe dirão, e dará 43. Tem 4 irmãos e 3 irmãs.

Como um raio

2158

EFEITO: Pergunta a um amigo que idade tem o pai, mas que não diga porque igualmente, após umas breves operações, vai a adivinhar.

MATERIAL: Bloco e caneta.

REALIZAÇÃO: 1° Diga ao seu amigo que escreva no bloco, primeiro a idade do pai (que não sabe).

2° Para somar à primeira quantidade, que escreva por baixo os anos do seu tio (que você dirá).

3° A seguir e como terceiro somando, os anos do seu irmão (que igualmente você dirá).

4° Por baixo, a idade de um amigo (que também você terá que indicar).

E já pode somar.

Assim que lhe diga a quantidade, rápido como o raio, adivinharás os anos do pai.

As somas que manda escrever e que você dita (exceto a idade do pai do amigo, primeira soma) tem de totalizar 91. Divida-os como quiser, sempre que leve as quantidades aprendidas. Exemplo:

1° ?

2° 60 idade do seu tio)

3° 20 idade do seu irmão) a soma dos três é 91 4° 11 idade do seu amigo)

Suponhamos que a idade do pai do amigo (desconhecida pelo mago) é 45

45

91 dados do mago

136 total que lhe dirão

Prescinda agora das centenas e acrescente sempre 9 ao total. Ou seja, $36 + 9 = 45$ (seguro que é a idade do pai do seu amigo). Experimente e verá. Recorde sempre que as quantidades que tem de ditar somam 91.

O esperto e o tonto

2159

EFEITO: O mago mostra um pedaço de papel e corta-o em sete pedaços iguais. Faz com eles sete bolitas. Sobre a mesa coloque cinco bolitas (uma em cada canto e a quinta no centro). As duas bolitas restantes ficam uma em cada mão. Depois diga: "Este é o "esperto" (mão direita), e este outro é o "tonto" (mão esquerda)".

As cinco bolitas representam caramelos e decidem comê-los. Um a um alternativamente. Quando já os seguram, têm medo de ser descobertos e deixam-nos de novo. Vão cada um por sua conta e depois voltam. Primeiro, o "esperto", atrás dele, o "tonto".

Voltam a pegar nos caramelos e saem a correr.

Serão capazes os espectadores de adivinhar quantos caramelos tem o "esperto" e quantos o "tonto"? É difícil acertar.

MATERIAL: Um pedaço de papel fino.

REALIZAÇÃO: O mais importante é fixar a atenção em quem tirar e deixa primeiro os caramelos.

A mão direita tem uma bolita: o "esperto".

B) A mão esquerda tem outra bolita: o "tonto".

C) A mão direita SEMPRE será a primeira a pegar nos caramelos.

D) As mãos mantenha sempre fechadas, sem mostrar o conteúdo.

E) A mão esquerda será SEMPRE a segunda a pegar e a PRIMEIRA a deixar.

F) Ao fazer a prova, verificará que a mão direita reunirá quatro bolitas, além do "esperto", ou seja, cinco. Na mão esquerda ficarão apenas dois. O "tonto" e outra bolita. Parece impossível!... mas é verdade.

Translação mágica

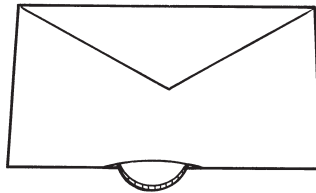
2160

EFEITO: Uma moeda é colocada por um espectador num envelope e, uma vez fechado, desaparece, atravessa um prato e cai num copo.

MATERIAL: Duas moedas iguais, um envelope pequeno, um copo, um prato e tesoura.

REALIZAÇÃO: Primeiro deve fazer um corte no envelope (no mesmo fio de baixo) de maneira que possa passar uma moeda. Antes de começar o jogo, deixará uma moeda debaixo do prato (de café, por exemplo), de maneira que quando for conveniente, possa pegá-la. Agora mostre uma moeda, coloque-a dentro do envelope e feche-o. Pegue no envelope pela parte que cortou e bata sobre o prato. Demonstre que a moeda continua dentro. Deixe o envelope em cima da mesa, mas de maneira que lhe seja muito fácil deixar cair a moeda na sua mão (pela ranhura aberta). Pegue no prato com cuidado e ao mesmo tempo a moeda preparada que ali deixou. Não faça chocar a moeda contra o prato. Ponha o prato sobre o copo de maneira que a moeda se segure entre prato e copo. Tudo isso sem que os espectadores se apercebam. A moeda deve estar virada para si. Se inclinar um pouco o prato, os espectadores não podem vê-la. Pronuncie umas palavras mágicas e com a varinha mágica bata na borda do prato. A moeda cairá dentro do copo e os espectadores

ouvirão o ruído clássico da sua queda. Pegue no envelope, faça cair a moeda na mão e parta-a em pedaços. Levante o prato com a mão direita, pegue no copo com a mão esquerda e deixe cair a moeda no prato. O efeito é magnífico. Ensaie bem.



A tinturaria

2161

EFEITO: O mago mostra três lenços manchados de tinta ou caneta. Mostre uma caixa das que contêm sabão. Volte-a e cai um pouco de pó de sabão. Introduza os lenços manchados na caixa. Pronuncie umas palavras mágicas, dê meia volta à caixa, abra pelo lado contrário e tire um a um os lenços mas sem manchas. A seguir parta a caixa, e o público pode verificar que está completamente vazia.

MATERIAL: Uma caixa ou pacote de sabão, seis lenços (três com manchas e três limpos). Cartolina, cola e tesoura. Um pouco de sabão.

REALIZAÇÃO: no interior da caixa estarão já colocados os três lenços brancos que vai tirar depois. Um deles, o primeiro que extrai, tem colado um tubo de cartão tapado por um extremo e que deve manter a parte aberta perto da boca da caixa, pelo lado que se abre primeiro. Dentro deste tubo, haverá um pouco de sabão que entorna ao começar o jogo. Depois introduz os lenços manchados no tubo, um a um, enquanto sustém o tubo com os dedos pela parte externa da caixa. O resto é simples. Ao dar a volta à caixa, tire primeiro o lenço que leva colocado o tubo com os três lenços manchados e que tapa com a mão, deixando-o sobre a mesa. Depois, mais lentamente, tire o outro lenço, mostre-o. Por fim o terceiro. Todos estão limpos. Passaram pela "tinturaria" do mago. Parta a caixa e mostre os pedaços.

As cores telepáticas

2163

EFEITO: Mostre três copos, uma garrafa de coca-cola, uma de leite e outra de água. Faça que um espectador encha três copos até metade, com os três líquidos. O mago volta-se de costas e pede que coloquem na sua mão estendida (a mão virada para o público) um dos três copos que encheu o espectador. Devolva o copo, que se coloque em fila com os outros dois. Volte-se para o público, leve a mão à sua frente, pense um pouco e diga em voz alta de que líquido se trata. Não viu o copo, porque estava de costas, só o susteve.

MATERIAL: Três copos iguais, transparentes, uma garrafa de leite, uma de coca-cola e uma terceira de água. Dois gizos correntes, um castanho e um branco.

REALIZAÇÃO: É fácil. Só tem que marcar o fundo exterior dos copos, cada um com uma cor. Ao convidar um espectador a encher os três copos, deve oferecer-lhe o copo marcado com giz branco para que o encha de leite, o marcado com giz castanho para o de coca-cola, e a água no copo sem marcar.

Ao segurá-lo, quando estiver de costas, passe várias vezes os dedos pelo fundo exterior, e como depois levará a mão à frente para "pensar", segundo a cor dos dedos... será o líquido escolhido. Se os dedos não ficam coloridos, já sabe que se trata do copo de água.

Uma vez vista a cor do giz, feche os olhos e "concentre-se". Assim dará mais espetacularidade ao jogo.

Do amarelo ao verde

2164

EFEITO: O mago apresenta dois copos transparentes e coloca-o interior de cada um, um lenço de cor diferente. Após um passe mágico, os lenços mudam de copo.

MATERIAL: Dois copos de plástico transparente, 50 cm de fio de nylon (transparente) e dois lenços de seda de duas cores.

REALIZAÇÃO: aos dois copos há que fazer um buraco central na sua base.

Pegue no fio de nylon e passe cada extremo por cada um dos dois buracos feitos com os copos (de baixo para cima). Com o fio assim colocado, deve atar pelo centro um lenço em cada extremo e colocá-los cruzados nos copos. Segure os copos, um em cada mão, e ao efetuar um rápido movimento de extensão (para fora) os lenços mudarão de sítio. É um efeito surpreendente.

Leitura misteriosa

2165

EFEITO: O mago divide entre os espectadores várias folhas de papel e pede que cada um escreva uma pergunta. Que dobrem a folha em quatro e as depositem sobre a mesa. Vá tirando os papéis dobrados e respondendo às perguntas. Acerta-as todas.

MATERIAL: 10 folhas pequenas que se distribuem entre o público e outra igual que se tem dobrada sobre a mesa (fora da vista do público). Canetas.

REALIZAÇÃO: Uma vez recolhidos os papéis, deixe-os na mesa, que preparou previamente (no total as folhas dobradas serão 11).

Pegue o primeiro papel, aproxima-lo da cara e diz por exemplo: AZUL. Resposta que corresponde à pergunta do papel número 11 que escreveu e em que pôs: "De que cor é o céu?". Bom, na verdade ao desdobrar o primeiro papel lê secretamente a primeira pergunta do espectador, retém na sua memória e pega no segundo papel. Responde à suposta pergunta do segundo papel como se do primeiro se tratasse e assim sucessivamente até ao final. Pode dar a verificar as perguntas, tendo o cuidado de ocultar o papel escrito por si.

Passa-passa do açúcar

2166

EFEITO: O mago pega numa chávena e num prato de café. Ao deitar o torrão de açúcar na chávena, o torrão atravessa a chávena e o prato e cai na mesa, completamente seco.

MATERIAL: Quatro torrões de açúcar, um prato e chávena de café.

REALIZAÇÃO: Na mão esquerda, que segura o prato e a chávena, deve ocultar dois ou três torrões de açúcar. O prato mantenha um pouco inclinado para que o público não possa vê-los.

Deve manter o prato e a chávena a uns 20 cm da mesa. No momento de deitar um torrão de açúcar no interior da chávena, deve afrouxar os dedos e deixar cair um dos torrões escondidos sobre a mesa.

IMPORTANTE: Ensaie este jogo, ao parecer tão simples, para sincronizar a queda dos dois torrões.

EFEITO: O ilusionista baralha um baralho de cartas. Faz três montes e volta as duas cartas superiores dos extremos. Faz um espectador olhar para a carta superior do monte do centro. Coloque as cartas viradas para baixo que estão voltadas e junte os maços (pode ser feito por um espectador). Até pode baralhar. O operador adivinha a carta.

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Misture a baralho e procure ver a carta superior depois da mistura, ou seja, a carta que fique em cima de todas. Deixe o maço sobre a mesa e faça da seguinte forma: corte, e sem soltar o baralho, deixe uma porção de cartas de baixo sobre a mesa, no seu lado esquerdo. Sem soltar as cartas, deixe outra porção no seu lado direito. As cartas restantes deixa no centro. Vire a carta superior dos montes dos extremos para cima (não servem para nada, mas os espectadores distraem-se em pensar que o segredo do jogo está nelas). Faça ver a carta do centro, que é a que já conhece. Diga ao espectador que volte a deixá-la no mesmo lugar. Rode as duas cartas e junte os montes. Como já conhece a carta, será fácil encontrá-la. Tire-a e deixe-a virada para baixo sobre a mesa. Pergunte ao espectador qual é a carta que viu. Uma vez nomeada, mostre-a triunfalmente.

"Magia Borrás" sempre acerta

2281

EFEITO: Utilizando a expressão "MAGIA BORRAS" acertará sempre a carta, que sem sequer a ver, um espectador escolheu.

MATERIAL: Um baralho de póquer.

REALIZAÇÃO: Baralhos bem à vista do público e seguidamente prepara três montes (virados para baixo) de três cartas cada um. O resto das cartas afasta-las. Pede a um espectador que escolha um monte qualquer e que olhe a carta do fundo deste monte. Seguidamente pega no monte escolhido e os outros dois, na ordem que quiser, que ficarão debaixo. Anuncia que MAGIA BORRAS é francamente mágica. Assim que pega no pequeno maço de cartas e começando pela de cima, vai deixando, uma a uma, cartas sobre a mesa enquanto vai dizendo as palavras mágicas: M - A - G - I - A (quando diz a M, deixe a primeira carta, A 2a, G a 3a, I a 4a e A 5a). Deixe o resto do maço sobre as que se encontram na mesa e volte a pegar em todas, para seguidamente, voltar a deixar uma em uma, enquanto diz a segunda palavra: B - O - R - R - A - S (Repita a mesma operação, enquanto diz B, deixe a 1ª carta, O a 2a, R a 3a, R a 4a, A 5a e S a 6a. A seguinte carta, vire-a para que fique virada para cima... e é a vista pelo espectador.

Pulseira na corda

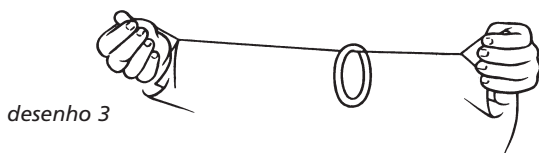
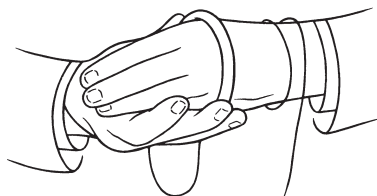
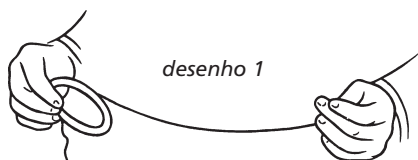
2169

EFEITO: O mago mostra uma pulseira e dá para examinar. Com um pedaço de cordel peça que lhe atem os pulsos. Enquanto dois espectadores procedem a atá-lo, comenta que a pulseira aparecerá enfiada no cordel dentro de momentos. Volte-se, conta até três e ao voltar novamente, aparece a pulseira no centro da corda. As mãos continuam atadas.

MATERIAL: Um cordel de uns 75 cm e duas pulseiras rígidas exatas.

REALIZAÇÃO: Antes de sair para fazer os jogos, coloque no antebraço esquerdo uma pulseira idêntica à que verá o público, bastante acima do antebraço, bem fixa e escondida.

Assim que tenham atado o cordel que deixará um espaço entre as suas mãos de uns 30 cm e entreguem a pulseira, vire-se de costas e esconda-a no bolso dianteiro que tenha mais à mão. Aproveite o jogo da corda frouxa entre ambos pulsos, mova a mão direita e solte a pulseira que leva no antebraço esquerdo. Passe-a pela mão e ficará no centro da corda. Volte a cara ao público. Ficarão surpreendidos.mano. ¹



Um anel que desaparece

2170

EFEITO: O mago mostra um anel que depois de pronunciar umas palavras, desaparece da vista do público.

MATERIAL: Uma borracha, um alfinete e um anel.

REALIZAÇÃO: Uma vez fixa a borracha no ombro e passando-a pelo interior da sua manga, oculta à vista do público, segure o anel no final da borracha. Mostre ao público, com o cuidado de tomar o anel com os dedos indicador e polegar, mão direita, pelo sítio onde vai atado e tendo em conta que só devem ver o dorso da mão. Com um movimento impercetível do braço, o anel introduz-se na sua manga e desaparece da vista do público.