

Bienvenido al Mundo de la Magia

Al abrir esta caja repleta de ilusiones os brindamos la manera de empezar a formar parte del maravilloso mundo de la Magia.

Antes de empezar a desarrollar estos trucos de magia, permitidnos daros unos breves, pero útiles consejos.

Progresar es mejorar continuamente.

Tan importante es practicar los trucos y juegos como prepararlos bien.

Cuanto más los practiquéis y preparéis, más fáciles los vais a encontrar.

Practicad mucho si queréis que todo os salga bien. No tengáis impaciencia.

No deben repetirse nunca los juegos.

No existen trucos malos sino trucos fáciles y trucos difíciles de realizar. No olvides que un truco, por sencillo que sea, si está bien hecho, sorprende tanto como el truco más complicado.

No hagáis representaciones muy largas. Recordad que "lo bueno, si breve, dos veces bueno."

Si algún truco os saliera mal, no os disculpéis buscando excusas. Seguid con el siguiente juego cuanto antes mejor.

Efectúa los trucos a un ritmo normal, no te aceleres ni ralentes el ritmo de tu función.

Entre los magos existe un acuerdo, no escrito, que debéis respetar: no confiéis nunca a nadie los secretos de los juegos.

Los secretos sólo deben transmitirse a aquellos que, como vosotros, estén interesados en hacer Magia. Cuando el público conoce un truco, éste pierde toda su Magia.

La Magia es un arte y el mago un artista que divierte e intriga gracias a la sorpresa y al asombro que provoca.

Un buen mago, una vez ha aprendido las bases de algunos trucos sencillos, podrá desarrollar, combinar, modificar y complicar los trucos, pero sobretodo, podrá crear nuevos trucos por sí mismo. Inventá tus propios trucos y conviértete en un gran mago.

Por último, recordad siempre que la Magia es una diversión. Vosotros sois los primeros que habéis de disfrutar con ella. El público os imitará.



ÍNDICE

1. Siempre acierto.....	7	49. Las cerillas mágicas.....	25
2. Los cubiletes egipcios.....	7	50. Matemática maravillosa.....	25
3. Los cubiletes flotantes.....	8	51. Adivinación del pensamiento.....	26
4. Desaparición de un cubilete.....	9	52. Averiguo tu cumpleaños.....	26
5. Efecto con dados de espuma.....	10	53. Resultado cinco.....	26
6. Otro efecto con dados de espuma.....	10	54. Adivino la carta.....	26
7. La palita sorpresa.....	10	55. Adivinar la edad de un espectador.....	27
8. Varita flotante.....	11	56. Un vaso en equilibrio.....	27
9. Varita flotante (otra forma).....	11	57. La magia del siete.....	28
10. La varita que se evade.....	12	58. Desaparece una moneda.....	28
11. Una variante (varita – pañuelo).....	12	59. Un juego rápido.....	28
12. Varita magnética.....	13	60. Escapismo de una ficha de parchís entre dos Vasos.....	28
13. Varita que cambia de color.....	13	61. La bolsa y las cartas.....	29
14. Aparición de pañuelo con varita.....	13	62. Agua mágica.....	29
15. Aparición de varita.....	13	63. Enigma de tres colores.....	30
16. El anillo en la varita.....	14	64. La carta ascensor.....	30
17. Desaparición de varita.....	14	65. El hilo sin fin (gag cómico).....	31
18. Una variante Desaparición de varita.....	15	66. El lápiz viajero.....	31
19. ¿Lápiz o varita?.....	15	67. Panecillo sorpresa.....	31
20. Varita y botella.....	15	68. El hilo de lana y el anillo.....	32
21. El misterio de la copa y la bola.....	16	69. Como fabricarte varias serpentinas.....	32
22. El misterio de la copa y la bola (2º efecto).....	17	70. Cuentas de colores.....	32
23. La bola duplicada (cascarilla).....	17	71. El llanto de la moneda.....	32
24. El tubo y la bola.....	18	72. El dedo de Frankenstein.....	33
25. El clip saltarín.....	18	73. Las damas y el rey.....	33
26. Adivino el dibujo.....	18	74. El soplo preciso.....	33
27. Las cartas cambiantes.....	19	75. Siempre aciertas.....	34
28. ¿Qué dirección?.....	19	76. Pañuelo mágico.....	34
29. Desaparición de una bola.....	19	77. La cuchara mágica.....	35
30. Varita extraterrestre.....	20	78. Adivinación electrónica.....	35
31. Varita extraterrestre (una variante).....	20	79. Acierto insospachado.....	35
32. Varita extraterrestre (otra variante).....	20	80. Predicción de un resultado.....	36
		81. Moneda mágica.....	36
		82. La moneda en el vaso.....	37
		83. El bolígrafo que huye.....	37
		84. Desaparición misteriosa.....	37
		85. Control remoto.....	38
		86. Papel roto y recompuesto.....	38
		87. Premonición hipnótica.....	38
		88. El vaso que atraviesa la mesa.....	39
		89. La botella mágica.....	39
		90. La revista mágica.....	40
		91. Escoja el color.....	40
		92. El huevo transformado en confeti.....	41
		93. Mezcla falsa.....	41
		94. Control de una carta, (otra mezcla falsa).....	41
		95. El péndulo misterioso.....	42
		96. Magnetismo.....	42
		97. La carta detective.....	42
		98. Premonición.....	43
		99. La carta vuelta.....	43
		100. Manera de forzar una carta.....	43
		101. Premonición sorprendente.....	44

TALLER DE MAGIA

33. Los palillos inseparables.....	21
34. Los palillos inseparables (una variante).....	21
35. Los palillos inseparables (Otra variante).....	21
36. El caramelo que vuela.....	21
37. El caramelo que vuela (una variante).....	22
38. Un color al descubierto.....	22
39. La cinta cortada y recompuesta.....	22
40. La llave misteriosa.....	22
41. Colores al tacto.....	23
42. La bebida que cambia de color.....	23
43. Apuesta y gana.....	23
44. Tres cintas y un acierto.....	24
45. ¿Posible o imposible? (Gag cómico).....	24
46. Postura original (Gag cómico).....	24
47. Pruebe su fuerza (Gag cómico).....	24
48. Salto imposible (Gag cómico).....	25

BREVE HISTORIA DE LA MAGIA

La palabra MAGIA procede de una palabra antigua, "MAGUS", que se refiere a un sacerdote de los medas y de los persas.

El truco más antiguo quizás sea el de los vasos (o cubiletes) y las bolas. Entre los romanos el término que designaba al mago era ACETABULARIUS, que significa "el que juega con los vasos de vinagre".

El dato más antiguo sobre la Magia se remonta al ilusionista DEDI, según los papiros hallados en una antigua tumba egipcia y posteriormente traducidos. Dedi vivió durante el reinado de KHUFU (llamado también KEOPS), faraón de Egipto que fue el constructor de la gran pirámide de Gizeh.

Dedi era una leyenda entre sus contemporáneos, a los que inspiraba temor. Hasta el faraón reclamó su presencia. Dedi actuó en el escenario del palacio de piedra de Menfis, residencia a lo largo de cinco mil años de los reyes de Egipto.

En su actuación (que conocemos gracias a una inscripción egipcia) Dedi pidió un ganso. Cortó su cabeza con el cuchillo que llevaba y la colocó en la palma abierta de su mano. Ante los ojos atónitos del faraón, acarició al ganso, hizo unos ademanes acompañados de invocaciones, puso el ganso en el suelo, y el animal empezó a caminar... con la cabeza en su lugar.

Sus seguidores decían que eran enviados de los dioses. Para demostrarlo creaban ilusiones fabulosas. Había una estatua en el Templo de Isis que arrojaba vino continuamente sobre el altar para que los dioses bebiesen.

Mientras ilusionistas poderosos como Dedi maravillaban a los reyes, otros presentaban juegos más sencillos delante de las gentes del pueblo. Vasos, cubiletes y bolas eran ya objetos antiguos en esa época. Y aún hoy en día conservan su atractivo.

A primeros del siglo I de la Era Cristiana, el truco de las bolas y cubiletes se hacía en todo el mundo.

Mientras, los hechiceros de las tribus indias de Norteamérica habían superado estos trucos y hacían mejores proezas que las de Oriente y Europa. Una de ellas era colocar una flecha en el interior de un cesto, con la punta hacia el suelo. El hechicero danzaba... y la flecha cobraba vida: se levantaba verticalmente y se mantenía suspendida en el aire, fuera del cesto.

Este es solamente uno de los muchos trucos que practicaban los hechiceros de las tribus indias.

Cuando se extendió el Cristianismo por el mundo, al inicio de la Edad Media, la práctica de la Magia lo acompañaba.

Había tres variantes de Magia: la Magia elegante, practicada ante reyes y nobles, las representaciones callejeras, para la gente del pueblo, y la Magia negra, oculta, cuyos practicantes pretendían contar con poderes sobrenaturales.

Los ilusionistas ambulantes iban de ciudad en ciudad, con sus trucos de bolas, cuerda rota y recompuesta, cubiletes y dados. Unas veces conseguían aplausos. Otras veces, fracasos.

Esta opinión acerca de la posibilidad de acierto o fracaso del ilusionista perduró hasta adentrado el siglo XVII. Poco a poco la idea sobre el arte de los ilusionistas progresó y mejoró, sobre todo en Europa. El público empezaba a ver al ilusionista como un artista capaz de cosechar casi siempre éxitos.

Al finalizar el siglo XVIII el ilusionismo en Europa cobró aires nuevos. Comenzaron las exhibiciones en buenos teatros. Ejemplo de ello son los magos PHILIPPE y PINETTI, cuya elegancia asombraba a sus contemporáneos.

En el siglo XIX llegamos a una culminación del ilusionismo. Apareció un mago que renovó el arte por completo. Con habilidad, inteligencia y gusto exquisito enalteció la Magia y preparó el escenario para una edad dorada que se prolongaría más de un siglo. Su nombre: Robert HOUDIN.

DISTINTAS FACETAS DE LA MAGIA

La Magia o ilusionismo se divide en:

- *Magia de escenario:* - *Grandes aparatos*
- *Magia general*
- *Manipulación*
- *Magia de Salón*
- *Magia de cerca o sobremesa ("close – up")*
- *Magia cómica*

TÉRMINOS MÁGICOS

AYUDANTE: Es el auxiliar del mago

BARAJA: Es un mazo de cartas de juego. Se utiliza principalmente la baraja francesa (corazones, picas tréboles y diamantes) y la española (oros, copas, espadas y bastos)

BARAJAR: Es mezclar las cartas entre sí.

CAMBIO: Es sustituir una cosa por otra, en secreto.

CARGA: Es todo lo que se oculta en algún sitio (caja, mano etc.) para hacerlo aparecer por sorpresa (cintas, pañuelos, etc.).

CORTAR LA BARAJA: Es separar un grupo de cartas de arriba del montón y pasarlas debajo.

DESCARGA: Consiste en deshacerse de un objeto durante el juego.

EFECTO: Es la impresión que causa el mago entre el público. Es lo que el público "ve".

EMPALME: Es la ocultación secreta de un pequeño objeto en la palma de la mano.

ESCAMOTEO: Es la acción de hacer desaparecer un objeto de las manos.

ESCENARIO: Es el lugar del teatro donde actúa el mago.

FORZAR UNA CARTA: Es el truco para hacer que el espectador "escoja" la carta que el mago desea.

GAG: Es un efecto cómico.

HABILIDAD: Es la principal cualidad que debe tener el mago en sus dedos.

ILUSIONISMO: Es el arte de crear una ilusión y que el público la acepte como algo real.

JUEGOS DE MANOS: Es el nombre general de los trucos que el mago hace.

LIBROS DE MAGIA: Son el mejor auxiliar para aprender juegos de manos. En las buenas librerías o en las tiendas especializadas en Magia, encontrarás infinidad de ellos. Algunos dedicados específicamente a juegos con cartas.

MAGIA DE CERCA: En inglés llamada "close-up". Es la que se hace muy cerca del público.

MANIPULACIÓN: Es el conjunto de maniobras y movimientos (generalmente con las manos) necesarios para hacer una ilusión.

MATERIAL: Conjunto de elementos necesarios para hacer un truco o juego.

PALABRAS MÁGICAS: Son las empleadas para dar realce a los juegos. Por ejemplo: "abracadabra", "¡hop!", "Magia Borrás", etc.

PRESTIDIGITACIÓN: Literalmente significa "habilidad para hacer cosas rápidas con los dedos". Viene a significar lo mismo que magia.

PRESTIDIGITADOR: O "prestimano", es el que hace juegos de prestidigitación, el mago en general.

REALIZACIÓN: Explicación de un juego o truco de magia, recogido en libros o manuales de magia.

RUTINA: Es la sucesión de juegos que realiza un mago.

VARITA MÁGICA: Pequeña vara con supuestos efectos mágicos que se utiliza para resaltar el efecto "mágico" de los juegos.

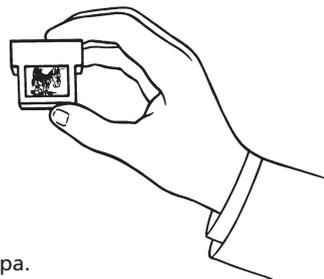
EFECTO: Se presenta al público un dado que tiene 6 dibujos -uno en cada cara-. Se ruega que escojan un dibujo (sin decir cual es). Que introduzcan de nuevo el dado en la caja, con el dibujo elegido en su parte superior, y se entrega tapada al ilusionista: Este, después de acercarla a su frente, acierta siempre el dibujo que el espectador eligió.

MATERIAL: 1 dado con dibujos y 1 cajita.

REALIZACIÓN: Después que el espectador ha colocado el dado en la caja, debe entregarla al ilusionista, que estará de espaldas para dar más efecto al juego.

Aprovecha que estarás de espaldas para recoger la cajita con las manos en tu espalda -así no puedes hacer truco alguno- pero con un rápido movimiento cambia la tapa de la cajita de lado (ver dibujo), al volverte de cara al público. Al poner la cajita en tu frente para adivinar el dibujo por mentalismo (?) verás al descubierto la cara que ha escogido el espectador.

Entrega la caja tapada correctamente para su examen; deberás taparla mientras la separas de tu frente y la entregas al público en un rápido movimiento. Puedes también acercarte a la mesita, coger la varita en una mano y con la otra proceder al cambio de tapa.



Los cubiletes egipcios

2013

Este es uno de los juegos más antiguos de la Magia. Se sabe que los magos egipcios, en tiempo de los faraones, ya hacían este juego (aunque no con cubiletes de plástico ni dados de esponja...)

EFECTO: Dos dados pequeños de espuma atraviesan, uno tras otro, dos cubiletes sólidos para reunirse todos bajo uno de ellos.

MATERIAL: Dos cubiletes y tres dados de espuma de tu equipo de Magia.

REALIZACIÓN: 1. Saca de tu caja de Magia los dos cubiletes y ponlos sobre la mesa, uno al lado de otro. Al lado de cada uno de ellos, coloca uno de los dados de esponja. El tercer dado, del que el público no sabrá nada, lo mantienes oculto, sujeto entre los dedos índice y medio de tu mano derecha (dibujo 1). Mantén los dedos ligeramente curvados, sin tensión. Para sujetar el dado no tienes que hacer ninguna fuerza y debes mantener la parte de la palma siempre de cara a ti, sin que los espectadores vean el dado.

2. Con la mano derecha (la que tiene el dado oculto) toma uno de los cubiletes de la forma que se ve en el dibujo 2. El dado queda aplastado entre los dedos y la pared del cubilete. Muestra el interior del cubilete al tiempo que dices: "Colocaremos el cubilete sobre la mesa". Antes de dejarlo, pasa el cubilete a la mano izquierda. Al dejarlo, los dedos aflojan la presión, con lo que el dado quedará dentro del cubilete (dibujo 3). Inmediatamente la mano izquierda da la vuelta al cubilete y lo deja boca abajo sobre la mesa. Si lo haces rápido, el dado no caerá y quedará debajo del cubilete (ensáyalo varias veces hasta que te salga bien).

3. Toma uno de los dados de la mesa y colócalo sobre el fondo del cubilete invertido (dibujo 4).

4. Sobre este cubilete, coloca el segundo boca abajo, formando una pila (dibujo 5).

5. Da un golpecito con el dedo sobre la pila de cubiletes, mientras dices: "Pasa, pasa". Levanta la pila de cubiletes todos a la vez, con lo que el público verá un dado debajo del inferior, sobre la mesa (creerán que es el mismo dado que vieron colocar sobre el cubilete primero).

6. Ahora viene lo más difícil, pero al mismo tiempo lo más "mágico". Tienes que contar los cubiletes, mostrándolos de uno en uno y sin que se vea el dado que está entre ellos. Para ello coge la pila de dos cubiletes con la mano izquierda, con la boca hacia arriba (dibujo 6). La mano derecha toma el cubilete de arriba, mientras dices: "Uno ...", y lo volteas boca abajo dejándolo sobre la mesa. Sin parar, toma el que ha quedado con el dado y di: "Dos ...", al tiempo que lo volteas (con dado y todo) y lo colocas apilado sobre el anterior. Recuerda: si lo haces rápido (pero sin

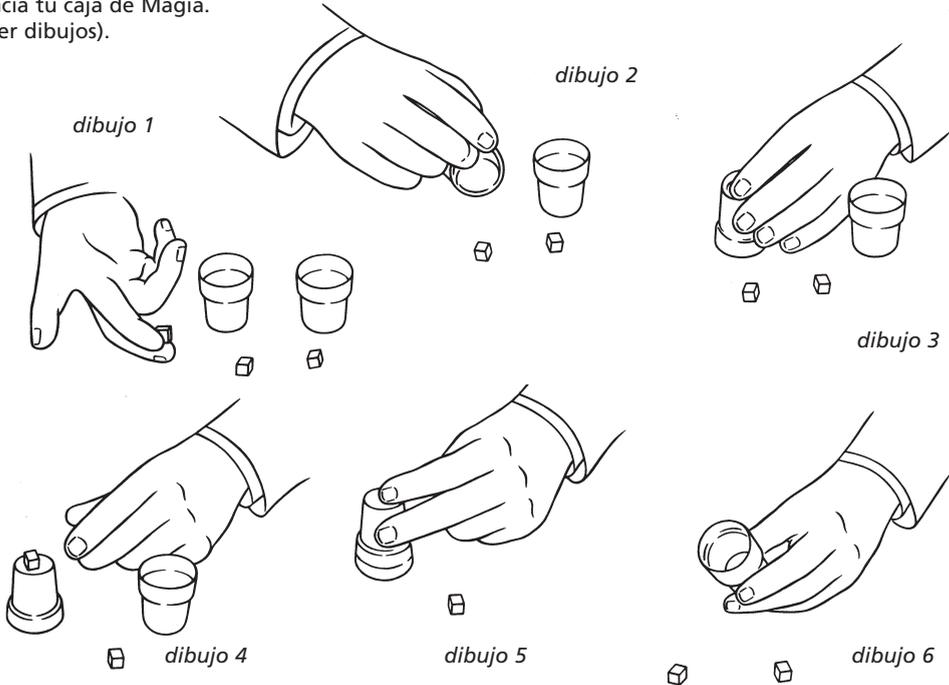
precipitarte) no darás tiempo a caer el dado, que seguirá permaneciendo oculto para los espectadores.

7. Dices: "Seguiremos con el otro dado". Mientras lo dices, empiezas a dejar los cubiletes sobre la mesa de la siguiente forma: nuevamente los agarras con la mano izquierda, boca hacia arriba. Sacas por arriba el primero, y lo dejas sobre la mesa, volteándolo. Lo dejas colocado a unos 10 cm del dado. Sacas el segundo (con el dado oculto), dale la vuelta y colócalo sobre el dado que está en la mesa. Nuevamente el dado oculto caerá en la mesa secretamente, reuniéndose con el anterior.

8. Estás a punto de repetir los movimientos de los puntos 3,4,5 y 6, con lo que los dos dados se reunirán al final bajo un solo cubilete.

9. Para acabar, cuenta los dos cubiletes (con dado oculto) como en el punto 6, y apártalos apilados hacia tu caja de Magia.

(Ver dibujos).



Los cubiletes flotantes

2014

EFFECTO: Colocas dos vasos sobre un libro cubierto con un pañuelo. Das la vuelta al conjunto, y los vasos se sostienen mágicamente como si estuvieran pegados al libro.

MATERIAL: Dos vasos o cubiletes de tu equipo de Magia. Un pañuelo. Un trozo de cordel grueso.

REALIZACIÓN: 1. Con el cordel te vas a construir el "aparato" necesario (ver dibujo). Haz en el cordel dos nudos gruesos separados por 1-2 cm (depende del tamaño de tu pulgar, como verás a continuación), y después de apretarlos bien cortas al lado de los nudos. Te quedará un trocito de cuerda con un nudo grande a cada extremo.

2. Para empezar, tendrás preparado el cordel dentro del pañuelo doblado dentro de tu caja de Magia. Pones un libro sobre la mesa y dices: "Lo cubriremos con un pañuelo". Coges el pañuelo y el cordel, y envuelves el libro con el pañuelo. El cordel debe quedar entre el libro y los pliegues del pañuelo. Con los movimientos de plegar, el cordel quedará oculto constantemente. Estudia delante de un espejo la mejor manera de hacerlo sin que se note el cordel (que es muy pequeño y pasará fácilmente desapercibido).

3. Coloca los vasos, boca abajo, sobre el libro cubierto por el pañuelo. Uno de ellos, sobre un nudo; el otro, sobre el otro nudo.

4. Coge el libro como si fuera una bandeja, con el dedo pulgar en medio de los dos vasos. Haz presión con este dedo, de modo que los vasos queden cogidos entre el dedo y los nudos.
5. Da la vuelta al conjunto (ver dibujo). Los vasos se mantendrán mágicamente en el aire.
6. Para acabar, da nuevamente la vuelta y deja los vasos en la mesa. Deja el pañuelo con el libro en tu caja de Magia, junto con el cordel secreto.



utensilios a emplear y visión del efecto

Desaparición de un cubilete

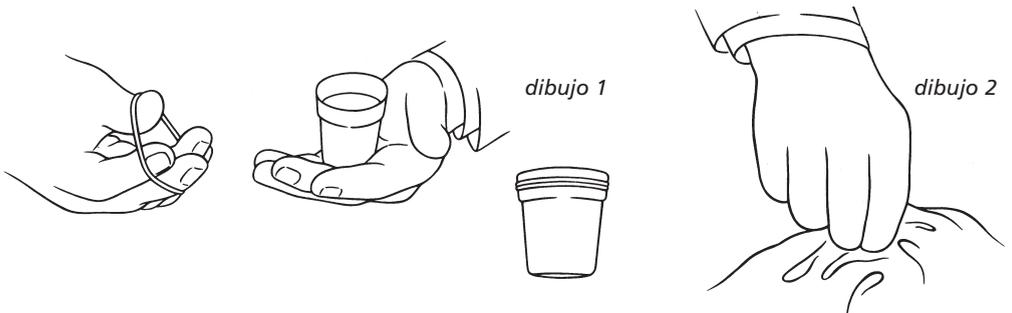
2015

EFFECTO: Un cubilete cubierto con un pañuelo desaparece de tu mano.

MATERIAL: Un cubilete de tu juego de Magia. Además, un pañuelo y una gomita elástica.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, fija la gomita alrededor de la boca del cubilete. Conviene que no sea demasiado blanca para que se vea menos. Quizá se disimulará mejor si está usada.

1. Coloca el cubilete en tu mano izquierda, con el borde hacia arriba (dibujo 1).
2. Cúbrelolo con el pañuelo.
3. Coloca juntos los dedos de la mano derecha e introdúcelos dentro del cubilete empujando el pañuelo (dibujo 2).
4. La mano izquierda, cubierta con el pañuelo, empuja la goma elástica hacia arriba de forma que salga del cubilete y quede alrededor de los dedos de la mano derecha junto con el pañuelo.
5. Si apartas la mano izquierda con el cubilete, la goma alrededor de los dedos de la mano derecha, dará la impresión de que el cubilete continúa allí. Para sacar el cubilete sin que se note hazlo de la siguiente manera: levanta la mano derecha con el pañuelo y la goma, y con la mirada sigue esta mano que debe quedar a la altura de tus ojos. Al mismo tiempo, deja caer la mano izquierda con el cubilete a lo largo de tu costado izquierdo, y llévala a tu bolsillo izquierdo inmediatamente mientras dices: "pondremos polvos mágicos". Deja el cubilete en tu bolsillo y haz el gesto de sacar polvos (o saca el salero mágico que previamente habías puesto en dicho bolsillo).
6. Una vez "espolvoreados" los polvos mágicos, deja el salero si lo tenías, y lleva la mano izquierda bajo el pañuelo.
7. Empuja con el dedo índice izquierdo el pañuelo hacia el interior del hueco de la mano derecha, de forma que la gomita se escurra de los dedos de ésta y quede aprisionando el pañuelo y el índice izquierdo.
8. Inmediatamente, saca la mano izquierda mientras dices: "Hop. El cubilete ha desaparecido". Al mismo tiempo saca la mano izquierda claramente vacía, y agarra el pañuelo por los extremos sacudiéndolo. No temas por la goma que quedará oculta y sujeta en los pliegues del pañuelo.



dibujo 1

dibujo 2

EFFECTO: Coloca dos dados de espuma en el bolsillo y uno en la mano. Los tres se juntan en el bolsillo.

MATERIAL: Tres dados de espuma.

REALIZACIÓN: Colocas los tres dados a la vista del público, sobre la mesa. Tomas el primer dado y lo metes de verdad en el bolsillo.

Al tomar el segundo, dices: "Pondremos otro en la mano". Haces la acción de ponerlo en tu mano izquierda, pero no lo sueltas. No has de hacer ningún movimiento raro con los dedos de la mano derecha, sólo apoyarlos sobre tu palma izquierda, que se cierra con naturalidad mientras los dedos de la mano derecha se apartan en la misma posición que estaban (el dado queda entre el pulgar, índice y medio sin verse).

Los dedos de la mano derecha, con el dado oculto entre ellos, toman el tercer dado de la mesa y lo llevan al bolsillo (dejando de paso el oculto) mientras dices: "Y éste también irá a parar al bolsillo". Ahora dices a los espectadores: "Hemos colocado uno en la mano y dos en el bolsillo. Pero en la mano salen dos y uno ...". Miras a los espectadores preguntando: "¿Cuántos tengo pues en la mano?" Contestarán uno. Muestras tu mano abierta, vacía, y dices: "Los tres se han unido en mi bolsillo por simpatía", y los sacas mostrándolo.

Otro efecto con dados de espuma

2017

EFFECTO: Un dado desaparece de las manos del mago para aparecer en las del espectador.

MATERIAL: Dos dados de espuma.

REALIZACIÓN: Dices: "Tomamos dos dados". Y los enseñas sobre la mesa.

Te diriges a un espectador y le dices: "Extiende su mano, que le daré uno de los dos dados. Cuando se lo dé, cierre bien la mano, para que no se caiga".

Pregúntale: "¿Cuál quiere usted?" Una vez que escoja uno, tomas el otro con la mano derecha y dices: "Este para mí". Haces la acción de ponerlo en tu mano izquierda, pero no lo sueltas. Fíjate que no has de hacer ningún movimiento raro con los dedos de la mano derecha, simplemente apoyarlos sobre tu palma izquierda, que se cierre con naturalidad, mientras los dedos de la mano derecha se apartan en la misma posición que estaban (el dado queda entre el pulgar, índice y medio sin verse).

Los dedos de la mano derecha, con el dado oculto entre ellos, cogen el dado de la mesa y lo sitúan en la palma de la mano del espectador.

Ahora dices: "Y éste para usted. Cierre bien la mano". Mientras el espectador cierra su mano, DEJAS LOS DOS DADOS. El no lo notará, pues debido a la compresión de la espuma no se distingue si hay uno o dos.

Das unos pases con tu mano derecha sobre tu izquierda cerrada, el tiempo que dices: "PASA". Al mismo tiempo abres tu mano izquierda, vacía.

Ahora indicas al espectador que abra su mano. Y con sorpresa al abrirla, verá que tiene dos dados.

NOTA: Este efecto requiere un buen ensayo.

La palita sorpresa

2021

He aquí un efecto práctico que podrás realizar sin estar preparado y presentarlo en cualquier circunstancia.

EFFECTO: Sacas de tu bolsillo una pequeña palita, la enseñas por ambos lados mostrando que no tiene nada de particular, pero... es mágica.

Y ahora, sujetando la palita con la mano derecha, pasas por encima de la misma la mano izquierda con aire misterioso y... ¡sorpresa!, aparece una FIGURA.

MATERIAL: Una palita sin nada en una cara y con una FIGURA en la otra cara.

REALIZACIÓN: Al mostrar la palita, la enseñas por la cara que no tiene nada y muestras la parte anversa (HACIENDO UN GIRO POR EL MANGO, mientras haces un movimiento de arriba abajo). Esta operación es la clave del secreto, pues el público creerá que ve las dos caras y en realidad sólo muestras una, pero con el movimiento de giro, da la sensación de ver ambas partes (dibujo 1). Ahora pasas la mano izquierda por encima, y en este momento en que la palita queda cubierta, aprovechas para DARLE UN GIRO A LA PALITA. Al alejarse la mano izquierda, la derecha sostendrá la palita con la figura (dibujo 2).

NOTA: Antes de presentar este efecto en público, ensáyalo varias veces hasta que domines el cambio o giro de palita. Es fácil, ¡pruébalo!



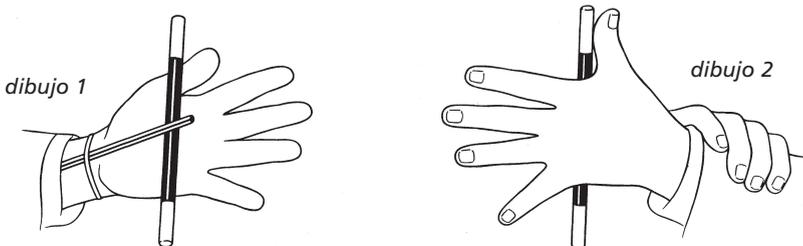
Varita flotante

2022

EFFECTO: Una varita agarrada por tu mano queda flotando al soltarla.

MATERIAL: Una varita mágica de tu equipo de Magia. Un lápiz.

REALIZACIÓN: Coloca el lápiz sostenido por una gomita (o por la correa de tu reloj) tal y como se ve en el dibujo 1. La varita la colocarás en tu mano, sostenida entre la mano y el lápiz. Tras mostrar la varita en la mano cerrada, la otra mano agarra el puño izquierdo ("para hacer magnetismo", dices). La mano izquierda se abre lentamente (dorso hacia los espectadores) y la varita queda "mágicamente suspendida" (dibujo 2).



Varita flotante (otra forma)

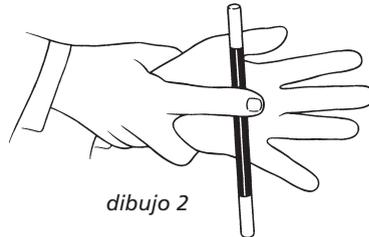
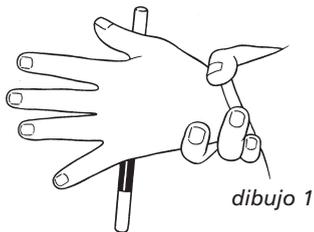
2022-1

EFFECTO: Una varita flota al ser soltada por la mano.

MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia. Tus manos.

REALIZACIÓN: Este juego es parecido al anterior, con la ventaja de que puedes mostrar las manos vacías antes y después. Te sirve para repetir el juego (al hacerlo las dos veces en forma distinta es más difícil que los espectadores puedan percibir el truco).

1. Muestra tu mano izquierda con la varita en la palma. La mano derecha va a agarrar la muñeca "para hacer magnetismo" (dibujo 1).
2. Cierras la mano izquierda sobre la varita y das la vuelta al conjunto (de manos y varita).
3. Abres tu mano izquierda lentamente mientras el dedo índice de la mano derecha sostiene la varita (dibujo 2). La varita parecerá sostenerse mágicamente.



La varita que se evade

2024

EFFECTO: La varita mágica se evade al ser envuelta en un papel de periódico.

MATERIAL: Varita mágica de tu equipo. Papel charol negro y pegamento. Una hoja de periódico.

REALIZACIÓN: Necesitarás construirte una varita un tanto especial. Para ello, saca de tu varita normal las dos puntas blancas. Con papel charol construye un cuerpo de varita (enrollando el papel sobre la varita y sacando ésta luego), pega el papel para que quede firme y coloca en sus dos extremos los extremos blancos de la varita de verdad. Has construido una varita de papel, pero con una apariencia muy verdadera.

1. Golpea con la varita sobre la mesa. El extremo blanco golpeará como si se tratase de una varita normal. A continuación enróllala con una hoja de papel de periódico de forma que quede cubierta en su totalidad.
2. Rompe el papel de periódico (con el papel de la varita). Arrúgalo y tíralo. Para el público, la varita habrá desaparecido.

Una variante (varita – pañuelo)

2024-1

EFFECTO: La varita mágica se evade al ser envuelta en un papel de periódico y aparece un pañuelo.

MATERIAL: Varita mágica de tu equipo. Papel charol negro y pegamento. Una hoja de periódico y un pañuelo.

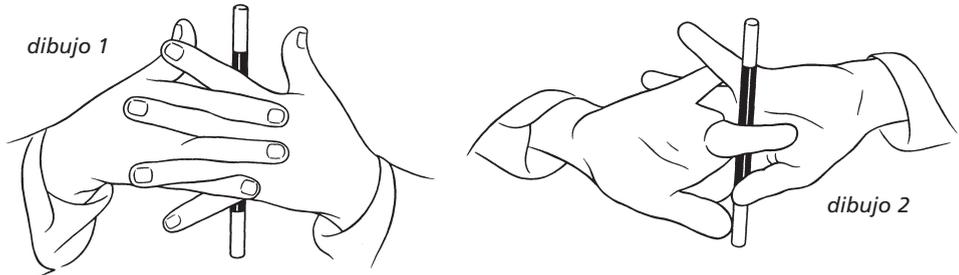
REALIZACIÓN: Necesitarás construirte una varita un tanto especial. Para ello, saca de tu varita normal las dos puntas blancas. Enrolla el pañuelo sobre la varita. Con papel charol construye un cuerpo de varita (enrollando el papel sobre la varita previamente cubierta por el pañuelo y sacando ésta luego), pega el papel para que quede firme y coloca en sus dos extremos los extremos blancos de la varita de verdad. Has construido una varita de papel, pero con una apariencia muy verdadera.

1. Golpea con la varita sobre la mesa. El extremo blanco golpeará como si se tratase de una varita normal. A continuación enróllala con una hoja de papel de periódico de forma que quede cubierta en su totalidad.
2. Rompe el papel de periódico (con el papel de la varita) y en el momento de romperlo, haces aparecer el pañuelo. Para el público, la varita habrá desaparecido y en su lugar aparecerá un pañuelo.

EFFECTO: La varita queda “pegada a las manos” de modo que se sostiene aunque las manos no la agarran.

MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia.

REALIZACIÓN: Toma la varita con tu mano derecha. Sin soltarla, cruza los dedos de ambas manos. Hazlo como se ve en los dibujos 1 y 2. El público no percibirá la ausencia del dedo medio. Al mostrar las manos como en el dibujo 1, parecerá que la varita se sostiene mágicamente.



Varita que cambia de color

EFFECTO: Una varita mágica envuelta en papel de periódico cambia de color.

MATERIAL: Varita de tu equipo de Magia, papel charol blanco y papel charol negro.

REALIZACIÓN: Antes de realizar el juego, debes confeccionar una funda para la varita, con el papel charol. La parte central de la varita (negra) la forrarás con papel charol blanco. Los extremos (blancos) con papel charol negro.

Presenta la varita con la funda colocada. Constrúyela firme (con pegamento) pero no tan apretada que no pueda salir con cierta facilidad. Quéjate de que la varita tiene un color muy raro. Envuélvela en papel de periódico, sin cerrar los extremos. A continuación, deja caer la varita por un extremo. Al arrugar el periódico, arruga también el papel-funda.

Aparición de pañuelo con varita

EFFECTO: El mago muestra una varita entre sus manos vacías. De pronto, aparece un pañuelo entre ellas.

MATERIAL: Una varita, un pañuelo.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, enrolla el pañuelo en un extremo de la varita. Coloca ésta bajo tu brazo izquierdo (en la axila) con el pañuelo enrollado oculto bajo el brazo.

En el momento de entrar a escena, muestra tus manos vacías (al saludar). A continuación tu mano derecha coge la varita de debajo de tu brazo. Agárrala por el extremo que lleva el pañuelo enrollado, que quedará oculto en tu mano derecha. Da unos pases con la varita. Pásala a tu mano izquierda. La derecha deja desenrollar el pañuelo, que aparece a la vista de los espectadores.

Aparición de varita

EFFECTO: Una varita mágica aparece dentro de tu billetero.

MATERIAL: Una varita de tu equipo. Un billetero.

REALIZACIÓN: Para preparar el juego coloca la varita en tu manga izquierda, sujeta con una gomita elástica. Es un juego excelente para el principio de tu sesión. Saluda levantando las manos (con la palma hacia ti). A continuación coge el billetero de tu bolsillo (o de encima de la mesa) con tu mano izquierda. Ábrelo hacia ti y simula sacar la varita de su interior. Quedarán sorprendidos los espectadores al ver salir la varita de tu billetero, que es muchísimo más corto que la varita.

El anillo en la varita

2030

EFFECTO: Un anillo penetra mágicamente para ensartarse en la varita mágica.

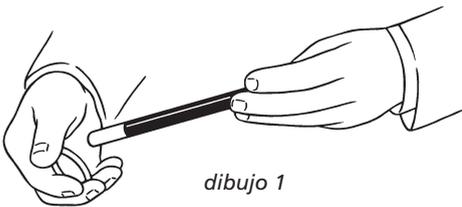
MATERIAL: Varita mágica de tu equipo de Magia. Dos anillos iguales (pueden ser dos anillas de plástico de las que se usan para colgar cortinas).

REALIZACIÓN: Antes de empezar, oculta uno de los anillos en tu mano izquierda, con el puño cerrado (dibujo 1). Tiene que quedar de forma que al insertar la varita a través de tu mano (dibujo 2) el anillo se ensarte en ella.

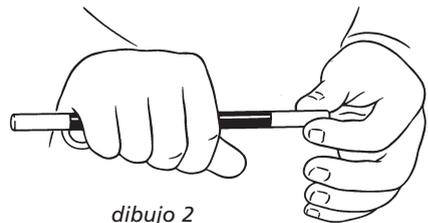
1. Muestra la varita en la mano derecha. La mano izquierda permanece con el anillo agarrado como hemos dicho, caído a lo largo del cuerpo. Ahora cambias la varita de mano, pero de la forma que se ve en el dibujo 1, ensartándola en el puño cerrado (con lo que la anilla oculta quedará ensartada en la varita).

2. Toma la otra anilla con la mano derecha. La mano izquierda da la vuelta con varita y todo. La mano derecha coloca la anilla libre hacia dentro de los dedos de la mano izquierda.

3. La mano derecha coge la varita por un borde. La mano izquierda va hacia abajo soltando la varita ... y llevándose la anilla libre. Al mostrar la varita con la anilla ensartada, el anillo queda oculto por los dedos de la mano izquierda. Ensáyalo ante un espejo.



dibujo 1



dibujo 2

Desaparición de varita

2034

EFFECTO: Una varita desaparece de entre las manos.

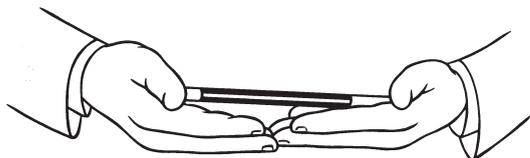
MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia. Tus manos.

PREPARACIÓN: Este es un juego para hacer sentado a la mesa.

1. Tomarás la varita como se ve en el dibujo 1. La varita, apoyada en las palmas de las manos junto al nacimiento de los pulgares. Apoyas las manos sobre la mesa, a unos pocos centímetros del borde. Abriendo y cerrando las manos, muestras y ocultas la varita dos o tres veces.

2. Para hacer desaparecer la varita te basta con acercar las manos al cuerpo (dibujo 2), o mejor aún, echarte un poco para atrás (cuerpo, brazos y manos, como si te respaldases mejor en la silla), aflojando la presión de tus manos sobre la varita y dejándola caer en tu regazo.

3. Al volver a abrir las manos, la varita habrá desaparecido.



dibujo 1



dibujo 2

Una variante Desaparición de varita

2034-1

EFEECTO: Una varita desaparece de entre las manos fingiendo que te la tragas.

MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia. Tus manos.

PREPARACIÓN: Este es un juego para hacer sentado a la mesa.

1. Tomarás la varita como se ve en el dibujo 1. La varita, apoyada en las palmas de las manos junto al nacimiento de los pulgares. Apoyas las manos sobre la mesa, a unos pocos centímetros del borde. Abriendo y cerrando las manos, muestras y ocultas la varita dos o tres veces.
2. Para hacer desaparecer la varita te basta con acercar las manos al cuerpo (dibujo 2), o mejor aún, echarte un poco para atrás (cuerpo, brazos y manos, como si te respaldases mejor en la silla), aflojando la presión de tus manos sobre la varita y dejándola caer en tu regazo. Levantas las dos manos en la misma posición que sosteniendo la varita y finges colocar ésta en tu boca.
3. Al volver a abrir las manos, la varita habrá desaparecido, como si te la hubieras tragado.

¿Lápiz o varita?

2036

EFEECTO: Una varita se convierte en lápiz.

MATERIAL: La varita de tu caja de Magia, un lápiz y un pañuelo.

REALIZACIÓN: Para hacer este juego debes llevar cazadora con mangas anchas. Antes de empezar, tendrás un lápiz en la manga de tu brazo izquierdo, sin que se vea pero asomando por el borde tan sólo unos milímetros.

Coge la varita con tu mano izquierda y manténla en posición vertical. Levanta el brazo como enseñándola, de manera que el extremo inferior de la varita quede sobre la abertura de tu manga izquierda. Con la mano derecha coge un pañuelo y cubre con él la varita. En este momento extendiendo tu índice izquierdo al tiempo que dejas caer la varita en el interior de tu manga. Debajo del pañuelo quedará el índice extendido, pero todos creerán que es la varita.

Ahora lleva la mano derecha bajo el pañuelo. Agarra la punta del lápiz que tienes en la manga y extráela al tiempo que retiras el pañuelo y bajas el dedo. Para el público lo que realmente ha pasado es que la varita se ha convertido en lápiz.

Varita y botella

2037

EFEECTO: Una varita mágica es introducida en una botella. La varita subirá y bajará misteriosamente a voluntad del mago (dibujo 1).

MATERIAL: Una varita, un hilo fino tipo nylon transparente y una botella de cola.

REALIZACIÓN: La varita estará atada por un extremo con un hilo, y el otro extremo del hilo estará

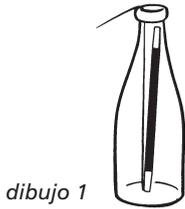
sujeto al botón de tu camisa o americana (dibujo 2).

Ahora presentarás una botella de cualquier marca de refresco con la mano izquierda y a continuación, colocarás la varita dentro de la botella, por la parte que tiene el hilo atado o pegado con un poco de cinta adhesiva.

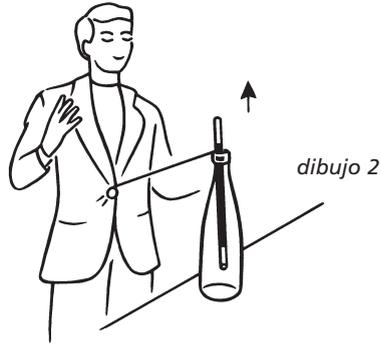
Sitúala frente a los espectadores, así el hilo se hará más invisible. Ahora observa que alejando la botella de tu cuerpo la varita subirá, y si la acercas hacia ti, bajará.

Es conveniente que ensayes este efecto delante de un espejo, y verás a la velocidad que debes hacer tus movimientos.

Es recomendable realizar este efecto a distancia.



dibujo 1



dibujo 2

El misterio de la copa y la bola

2038

EFFECTO: El mago presenta al público una copa tapada; con cierto misterio la muestra, la destapa y en su interior hay una bola; después de enseñarla la introduce en su bolsillo (a la vista del público). Cierra la copa de nuevo (vacía), da unos pases mágicos con la varita por encima de la copa y al destaparla aparece dentro de ella la bola que mostró al principio y que guardó en su bolsillo; ante la expectación causada, el mago dice que su poder es lo suficientemente mágico como para pasar la bola de nuevo a su bolsillo. Cierra la copa con la supuesta bola en su interior y de nuevo con la varita, consigue que pase a su bolsillo. Limpianamente saca la bola del bolsillo y finalmente demuestra, al destapar de nuevo la copa, que está vacía.

MATERIAL: La copa trucada del equipo, compuesta de cuatro elementos.

REALIZACIÓN: Es muy importante que recuerdes que el ensayo repetido de los juegos, la naturalidad al manipular y el misterio en su ejecución son la base para todo buen ilusionista. Para este efecto de "pasa-pasa" es conveniente dominar el secreto de la copa. Primero la mostrarás; puedes explicar, por ejemplo, que su simple apariencia te desconcertó pero un mago chino te transmitió el secreto, y dado que deseas mostrarles tu poder mágico, realizarás el experimento. Muestra la copa, destápala, el mejor sistema es sujetar la copa con la mano derecha. Procura que tus dedos sujeten bien y con naturalidad la tapa y la segunda cubierta que contiene. A continuación deja encima de la mesa la tapa trucada. Coge la copa de nuevo y deja caer en tu mano la bola que contiene la copa; muestra la bola al público y acto seguido, colócala en tu bolsillo (dibujo 1).

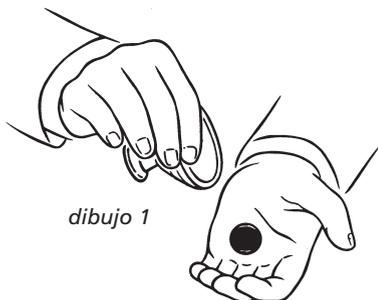
Deja la copa encima de la mesa (vacía), procederás a tatarla de nuevo; con este movimiento el truco estará ya preparado par la aparición de la bola (trucada). Acompaña el efecto con el uso de la varita; con ella da unos pases sobre la copa y al destaparla sujeta la tapadera por el extremo superior (dibujo 2).

Te llevarás solamente la primera cubierta.

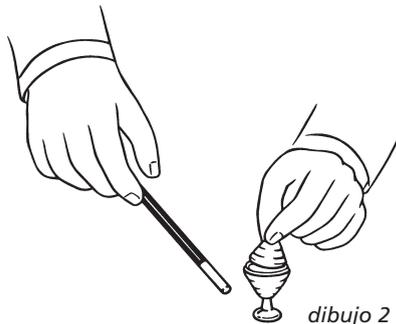
Ante los expectantes ojos del público, aparecerá de nuevo la bola.

Para finalizar, anuncia que cuanto has presenciado es pura fantasía pues la bola sigue en tu bolsillo.

Cierra de nuevo la copa y con un poco de "polvos mágicos" sacas al mismo tiempo la bola de tu bolsillo, demuestras finalmente que en la copa no hay nada (sujeta las dos cubiertas); al levantar aparentemente la tapadera, verán que, en efecto, la copa está vacía (dibujo 3).



dibujo 1



dibujo 2



dibujo 3

El misterio de la copa y la bola (2º efecto)

2038-1

EFFECTO: El mago presenta la copa destapada mostrando en su interior la bola, tapa la copa y al abrirla de nuevo cae una lluvia de confeti.

MATERIAL: La copa trucada del equipo y confeti.

REALIZACIÓN: Muestra la copa abierta con la media bola (elemento trucado). Tapa la copa, da unos pases "mágicos" y al abrirla de nuevo te llevas el casquete trucado. Previamente habrás colocado en el interior de la copa vacía un poco de confeti. Cuando abres de nuevo la tapa, llevándote el casquete trucado, echas al aire el confeti preparado. Puedes acabar el juego con la aparición de la bola en tu bolsillo donde previamente la habrás escondido.

La bola duplicada (cascarilla)

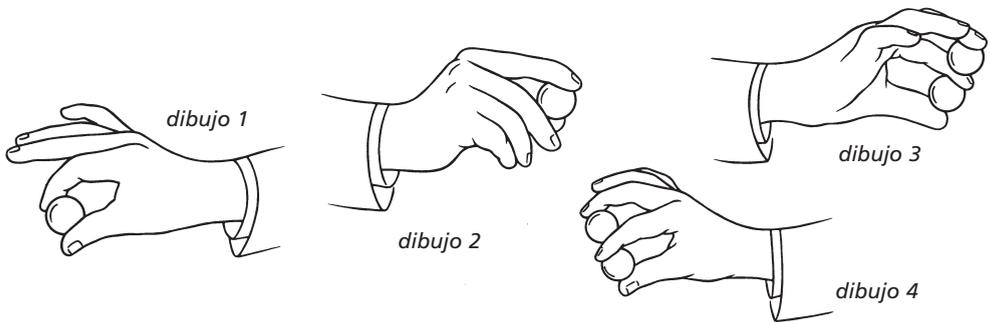
2040

He aquí uno de los juegos más bonitos de la magia de manipulación. Vale la pena ensayarlo una y otra vez, hasta dominarlo. No es fácil, pero la magia del efecto compensa con creces el tiempo que dediques a su entrenamiento.

EFFECTO: Tienes una bola en la mano derecha, y aparece o desaparece otra bola entre tus dedos.

MATERIAL: Una bola y una cascarilla (media bola) de tu caja de Magia.

REALIZACIÓN: Antes de nada, ensayarás el movimiento básico para "convertir" una bola en dos. Coloca una bola en la cascarilla. Agarra el conjunto con los dedos índice y pulgar de la mano derecha extendida, de forma que el público vea la cascarilla de frente. Para ellos, tienes simplemente una bola en la mano (dibujo 1). A continuación baja el dedo medio (dibujo 2) para tomar entre éste y el índice la bola entera. Sácala hacia arriba (dibujo 3) de forma que te quede claramente entre los dedos índice y medio. Parecerá que tengas dos bolas (dibujo 4). Si inviertes el proceso de realización, te quedará una sola bola.



El tubo y la bola

2141

Aquí tienes un juego fácil de realizar y de mucho efecto. Puedes ejecutarlo estando sentado alrededor de la mesa, junto con tus amigos.

EFEECTO: Presentas un tubo, pasas por su interior la varita mágica y así demuestras que está vacío. Muestra la bola e introdúcela en él.

Haz presión con tus dedos para que la bola no caiga sobre la mesa. Levanta el tubo unos centímetros en sentido vertical y demuestra que no hay nada en su interior.

Coloca de nuevo el tubo sobre la mesa, con movimientos muy cuidados y sin brusquedades. Para la varita por encima, sopla mágicamente al tiempo que dejas de hacer presión sobre la bola. Levanta el tubo y aparecerá la bola de su interior, cayendo sobre el tapete.

El clip saltarín

2042

EFEECTO: El mago muestra un grupo de cartas (cinco) de tamaño mediano, unidas entre sí, y ruega a un espectador que coloque un clip en la carta del medio, por ejemplo. Una vez hecho esto, roza suavemente las cartas y les da un giro. Muestra su dorso. El espectador comprobará que el clip ha "saltado" y no está en medio del grupo de cinco. Ahora ocupa otro lugar.

MATERIAL: Las cinco cartas unidas entre sí de tu equipo de Magia.

REALIZACIÓN: Tal como se ha explicado en el efecto. Si observas detenidamente la combinación de las cartas, te darás cuenta con facilidad de su funcionamiento.

NOTA: No dejes las cartas en manos de los espectadores. Sosténlas siempre tú. Es un truco fácil, pero de gran efecto.

Adivino el dibujo

2043

EFEECTO: El mago entrega a un espectador una tarjeta con quince dibujos. Le pide que piense uno de ellos. A continuación le entrega cuatro tarjetas, cada una de ellas con ocho dibujos, y le dice que señale en cuáles de ellas está el dibujo pensando. Inmediatamente nombra el dibujo que el espectador ha pensado.

MATERIAL: Cinco tarjetas con dibujos, de tu equipo de Magia.

REALIZACIÓN: Únicamente tienes que sumar los números del primer dibujo (izquierda, arriba) de las tarjetas en que el espectador vea su dibujo. La suma indicada será el número correspondiente al dibujo pensado. Por ejemplo: Si su dibujo está en las tarjetas cuyos primeros dibujos son el nº 1 y el nº 4, el dibujo pensado por el espectador es el nº 5 ($1 + 4 = 5$).

EFFECTO: Cuatro ochos cambian en cuatro doses. Luego en dos ochos y dos doses (con figuras negras) y por último, cambian a dos ochos y dos doses con figuras rojas.

MATERIAL: Cartas especiales de tu equipo de Magia. Tres cartas mitad ochos y mitad doses, dos cartas normales (ocho de corazones y dos de picas).

REALIZACIÓN: 1. Deja el dos de picas encima de la mesa y prepara las cartas restantes de manera que la primera mostrando la cara sea la carta normal con el ocho. La segunda la de diamantes, la tercera la de trébol y la cuarta la de picas. Abriéndolas en forma de abanico deben verse los ochos. En el momento de actuar, presentarás las cartas abiertas en abanico, mostrando cuatro ochos.
2. Toma el dos de picas de la mesa y colócalo encima del ocho. A continuación pon un dedo entre la primera y la segunda carta y arrastra ésta (el ocho normal) hacia fuera.
3. Una vez con el dos de picas delante del mazo, toma éste con la mano derecha por la parte de arriba y sopla sobre las cartas. Las tomas luego con la mano izquierda. Habrás notado que al hacerlo de esta forma habrás dado la vuelta al paquete. Abre las cartas en abanico y aparecerán cuatro doses.
4. Toma dos cartas (boca abajo) en tu mano derecha y dos en tu mano izquierda. Sopla sobre los dorsos. Al juntarlas nuevamente, darás la vuelta a dos cartas.
5. Coloca el pulgar derecho debajo del mazo y los demás dedos encima, y vuelve las cartas boca arriba. Ábrelas en abanico. Aparecerán dos ochos y dos doses, todas negras. Cambia nuevamente el dos por el ocho. Tomas las cartas con la mano derecha, sopla y abre las cartas en forma de abanico (al tomarlas con la derecha, como en el punto 3, habrás dado la vuelta al mazo). Ahora serán todas rojas.

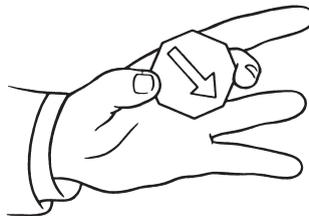
¿Qué dirección?

2211

EFFECTO: Una ficha octogonal, que muestra una flecha hacia una dirección por ambos lados, es tomada con el índice y el pulgar de la mano derecha (o izquierda); al girarla, muestra siempre la misma dirección de la flecha, excepto cuando a voluntad del operador la flecha muestra una dirección por un lado y una dirección distinta por el otro, variando incluso de posición.

MATERIAL: Una ficha de forma octogonal con una flecha en ambos lados.

REALIZACIÓN: Si intentas tomar la ficha por dos puntas opuestas cualquiera, observarás que si no es por casualidad, no acertarás a que las flechas señalen siempre hacia una misma dirección al ir girando la ficha. El secreto está en tomarla por las dos puntas que muestra el dibujo. Preséntalo así a los espectadores, voltea varias veces la ficha y la flecha marcará siempre la misma dirección. Cambiando los dedos de las puntas, las flechas irán marcando direcciones distintas.



Desaparición de una bola

2220

EFFECTO: Presentas una copita con capuchón, la abres y muestras una bolita que dices ser mágica. ¿Por qué? Ahí tienes una demostración.

Invitas a uno del público a soplar sobre la copita, la abres y la bola ha desaparecido.

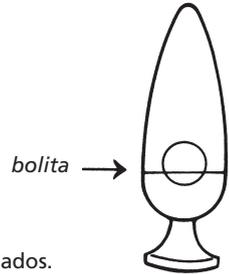
Sigue la segunda demostración de tus poderes: cierra la copa, pide un fuerte soplo de todos y al destaparla, la bolita aparece de nuevo.

MATERIAL: Una copa que tiene la tapa en forma de capuchón y una bolita.

REALIZACIÓN: El sistema de desaparición de la bolita consiste en que el capuchón es cónico y facilita el albergue o estancia de la bola, dándole un impulso hacia arriba. Hazlo y te convencerás.

Para su reaparición, realiza otro gesto, pero esta vez hacia abajo, que facilitará la caída de la bolita escondida.

NOTA: Como es lógico, los movimientos deben ser naturales y no bruscos, o sea que cuando realices la ascensión, lo harás dirigiéndote al espectador que esté más arriba, y el movimiento del brazo será justificado para acercar la copa al colaborador. En cuanto a la caída, no debes dar un fuerte golpe sobre la mesa, puesto que se oír el ruido. Pásalo sobre la otra mano, de una forma elegante y que amortiguará el posible "crack".



Ensáyalo y te convencerás de que todos los movimientos deben ser acompasados.

Varita extraterrestre

2031

EFFECTO: El juego se realiza a la luz de dos velas. Entre ambas, colocas la varita mágica sobre la mesa. Tras unos pases mágicos, la varita empezará a golpear sobre la mesa sin que nadie la toque.

MATERIAL: Una varita mágica de tu equipo de Magia. Dos velas en sus soportes (palmatorias). Un hilo negro, o bien de nylon muy suave (un hilo sacado de una media de nylon es prácticamente invisible).

REALIZACIÓN: Antes de empezar, coloca el hilo de modo que esté sujeto a la base de una de las velas y atraviesa la otra (haz un agujero transversal con una aguja mucho más gruesa que el hilo). El hilo lo manejará un ayudante tuyo.

1. Coloca las dos velas sobre la mesa. El hilo (secreto) pasará de una a otra, atravesará ésta e irá hasta tu ayudante que estará colocado como uno más del público, hacia un lado de la mesa. Si realizas el juego con hilo "invisible" de nylon, puedes hacerlo con luz. Con el hilo negro, mejor será que lo hagas únicamente a la luz de las velas. Será más misterioso, y será más seguro que no verán el hilo.
2. Realiza unos pases mágicos sobre la varita. A continuación tu ayudante tira del hilo y lo suelta, alternativamente, con lo que la varita golpea misteriosamente sobre la mesa.

Varita extraterrestre (una variante)

2031-1

Puedes sustituir la varita por una mano de plástico o porcelana de una muñeca, será tanto o más misterioso.

Varita extraterrestre (otra variante)

2031-2

Si empleas una mano de muñeca pequeña, será aún más misterioso si la colocas entre las dos velas dentro de una caja transparente de plástico duro o de cristal. En casa, a lo mejor, tendrás alguna caja de este tipo; se suelen emplear como estuche de regalos. Verás que, aun dentro de la caja, el hilo sigue manteniendo su efectividad (a menos que quede atrapado por la tapa). Haz pruebas hasta estar seguro de que puede funcionar.

En este juego es importante ensayar con el ayudante, para sincronizar tus «órdenes» a la varita con el movimiento de ésta.

TALLER DE MAGIA

Los palillos inseparables

2075

EFFECTO: El mago muestra dos palillos y los coloca uno frente a otro en el centro de un plato con agua. Invita a un espectador a que separe los dos palillos con sólo poner el dedo entre ellos. Nadie lo conseguirá. El mago lo prueba y a la primera lo consigue.

MATERIAL: Dos palillos y un plato con agua.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar el juego, colócate en la punta del dedo un poquito de jabón adherido y los palillos se separarán rápidamente.

Los palillos inseparables (una variante)

2075-1

Este juego puede hacerse con dos cerillas, del tipo de madera.

Los palillos inseparables (Otra variante)

2075-2

Pueden colocarse tres palillos en forma de triángulo sin que se touen los extremos, al poner el dedo con el jabón se separarán todos por igual.

El caramelo que vuela

2078

EFFECTO: El mago se presenta llevando en su mano un caramelo tipo “piruleta” que muestra al público. Coge una bolsa de papel e introduce el caramelo en ella. Sopla sobre la bolsa y la rompe. La da a examinar. Enseña sus manos. El caramelo ha desaparecido.

MATERIAL: Una “piruleta”, una bolsa de papel normal, una gomita de unos 30 cm de largo y un imperdible.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, sujeta el caramelo al extremo de la gomita; el otro extremo se sujeta en la parte interior de la manga, a la altura del hombro con la aguja imperdible. Se hace pasar el caramelo desde el hombro a lo largo del brazo y se sujeta con la mano de manera que el público no lo perciba, momento de tu presentación del juego. Simula meter el caramelo en la bolsa. Lo que de verdad haces es – mediante un ligero movimiento de tu brazo – introducir la “piruleta” en tu manga, donde quedará escondida debido a la tensión que produce la gomita. Solamente has de soplar, romper la bolsa y darla a examinar.

El caramelo que vuela (una variante)

2078-1

EFFECTO: El mago muestra un lápiz sin punta. Cierra el puño izquierdo y colocando la punta del lápiz en él, da vueltas al lápiz, como si sacara punta. Al sacarlo del puño, se muestra al público. El lápiz está afilado. Abre la mano y no hay nada. Sólo las virutas que han quedado de afilarlo..

MATERIAL: Un sacapuntas metálico, una gomita y un lápiz.

REALIZACIÓN: Sostén el sacapuntas dentro del puño de tu mano izquierda. Mantén el lápiz sin punta en tu mano derecha. Da vueltas al lápiz y hazle punta de "verdad". Enseña el lápiz afilado. Mientras, mediante un ligero movimiento de tu brazo, haz que suba el sacapuntas que estará atado a la gomita y sujeto a tu hombro con el imperdible.

Un color al descubierto

2080

EFFECTO: El mago muestra tres lápices de colores distintos. Con las manos hacia atrás, recibe uno de los lápices que retiene unos momentos. Después lo entrega y adivina el color elegido.

MATERIAL: Tres lápices de colores o de cera.

REALIZACIÓN: Al recibir el lápiz en tus manos puestas en la espalda, frota una uña contra el mismo. Ya puedes devolverlo. No tienes más que mirar con disimulo de qué color es la raya.

La cinta cortada y recompuesta

2081

EFFECTO: Se muestra una cinta en forma de asa, sujeta por la mano y cuyos extremos sobresalen del puño. Se corta la cinta por el centro del asa y a continuación se entrega al público recompuesta de nuevo.

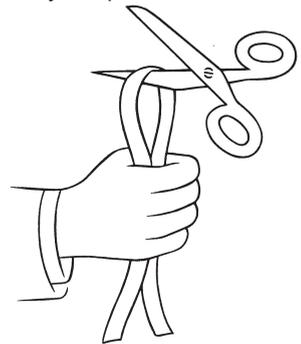
MATERIAL: Una gomita de 30 cm, un imperdible (tiraje hombro – muñeca) y dos pedazos de cinta iguales. Unas tijeras.

REALIZACIÓN: Lo que se corta en realidad es solamente el trozo de cinta en forma de asa que sale por la parte superior del puño y que una vez cortada, con un ligero movimiento del brazo, desaparece en el interior de tu manga, ya que va sujeta por sus extremos al final de la gomita. En tu mano tendrás escondida la otra cinta. Abre la mano y muéstrala entera.

El público habrá visto todo el rato sus extremos.



cinta preparada



presentación de la cinta y efecto

La llave misteriosa

2082

EFFECTO: Una llave que el mago sostiene en su mano, desaparece por arte de magia.

MATERIAL: La gomita, el imperdible (tiraje hombro – muñeca) y dos llaves de las que tienen un agujerito en su parte opuesta a la sierra.

REALIZACIÓN: Muestra ostensiblemente la llave y hazla girar entre tus dedos por la parte más estrecha. La parte opuesta, donde está el agujero clásico de estas llaves, está sujeta al extremo de

la gomita que llevas sujeta al hombro con un imperdible. Mientras hablas con el público, haz el movimiento clásico con el brazo y la llave desaparecerá en tu manga. Muestra la mano, está vacía. ¡Lleva la mano al bolsillo y entrega la segunda llave!

Colores al tacto

2083

EFFECTO: El mago entrega al público tres trozos cuadrados de cartón. Uno verde, otro azul y el tercero blanco. Todos ellos tienen un agujero en el centro. Con los ojos vendados, pide que le den un cartón cualquiera de los tres que ha dado al público. Por medio del tacto, el mago adivinará el color, llevando el cartón a su espalda.

MATERIAL: Tres pedazos de cartón de 5 cm². Uno pintado de verde, otro de azul y el tercero sin pintar, blanco. Unas tijeras y un lápiz.

REALIZACIÓN: Debes decir al público que para ayudarte en este juego y facilitar el "tacto" necesitas un lápiz con el que golpear el cartón al llevarlo a tu espalda. El cartón azul lleva un agujero en su centro que sólo permite introducir en él la punta del lápiz. El verde tiene un agujero algo más grande, puede pasar la parte más estrecha del lápiz. Y el blanco permite que pase todo el lápiz holgadamente. ¿Fácil verdad? Cuida de entregar al principio del juego los tres cartones a tres espectadores distintos, para que no comparen su formato.

IMPORTANTE: No olvides golpear el cartón un poquito antes de adivinar su color, puesto que has de justificar el tener un lápiz en la espalda que te sirve de "medida".

La bebida que cambia de color

2084

EFFECTO: Se vierte medio vaso de refresco de cola en el interior de una jarrita de barro o porcelana. A continuación se toma la jarra y se vierte su contenido en el vaso donde antes estaba el refresco de cola y que ha quedado vacía. El líquido que sale de la jarrita resulta ser... agua.

MATERIAL: Un vaso de cristal, una jarra de barro o porcelana (no transparente), un vaso de papel o de plástico que quepa en la jarrita, un buen trozo de papel absorbente de celulosa (pañuelos tipo kleenex, papel de rollo de cocina, etc.).

REALIZACIÓN: Se coloca el vaso de papel dentro de la jarra, hacia el lado donde se vierte el líquido. Para que no se mueva el vaso, acaba de rellenar la jarrita con papel de celulosa. Cuando eches el refresco de cola, viértela sobre el papel que, como es muy absorbente, quedará empapado por completo. El vaso que has dispuesto en la jarra deberá estar lleno de agua. Cuando viertas el contenido de la jarra en el vaso, lo que caerá será el agua del vaso, pues el refresco de cola habrá quedado empapando el papel de celulosa.

NOTA: Vigila siempre que la cantidad de líquido que echas sobre el papel de celulosa no exceda la que el papel puede absorber.

Variante

Lógicamente, el juego puede servirte para cambiar refresco de cola en agua, o agua en refresco de cola o cualquier otro cambio de líquidos que se te ocurra.

Apuesta y gana

2086

EFFECTO: Muestra tres vasos con agua hasta la mitad y una hoja de papel. Apuesta a que nadie es capaz de sostener el tercer vaso sobre los otros dos (separados entre sí unos 20 cm) y cubiertos con

la hoja de papel, sin que caigan papel y vaso. El mago sí puede.

MATERIAL: Tres vasos con agua y una hoja de papel de 30 x 20 cm.

REALIZACIÓN: Cuando se den por vencidos tus amigos, toma el papel y dóblalo en forma de acordeón (los dobleces hazlos de unos 2 cm cada uno). Coloca el papel así plegado sobre los dos vasos y en su centro el tercer vaso. Se sostendrá perfectamente. ¡Tú ganas!

Tres cintas y un acierto

2087

EFFECTO: De tres cintas de distinto color, que los espectadores encierran en tres sobres, se da a elegir uno. Después de barajar los sobres, el mago abre precisamente el que contiene la cinta elegida.

MATERIAL: Tres cintas de distintos colores y tres sobres.

REALIZACIÓN: Muestra tres cintas de colores distintos al público. Entrégaselas. Pide a un espectador que elija un color y lo diga en voz alta. Reparte tres sobres. Que cierren los sobres con las cintas en su interior. Que los barajen cuanto quieran. Y que te los entreguen. Tú habrás recortado un poco el pico de la solapa de un sobre. Y éste será el que darás al espectador que tiene la cinta cuyo color ha sido elegido.

Te será muy fácil acertar.

¿Posible o imposible? (Gag cómico)

2088

Se colocan cinco vasos en hilera y los tres de en medio se llenan con refresco de cola. Se ruega a un espectador a ver si es capaz – moviendo sólo un vaso – de que la posición de los mismos sea: uno lleno, uno vacío, o sea, alternativamente.

Cuando se den por vencidos, se toma el vaso de en medio, te bebes el refresco de cola y dejas de nuevo el vaso ya vacío en su sitio.

Sólo has movido un vaso... y quedarán convencidos de que no era imposible.

Postura original (Gag cómico)

2089

Ruega a un espectador que coloque su brazo derecho en sentido horizontal y bien rígido.

En la palma de la mano se le colocará un vaso de agua. El brazo izquierdo se pega a su costado. Y se le pregunta: “¿cómo te beberías el agua sin doblar el brazo para nada?”.

El resultado es muy simple y sin embargo no suelen acertarlo con facilidad. Sencillamente, hay que levantar el brazo izquierdo, el que está pegado al cuerpo, tomar el vaso y beberse el agua.

Demuéstralo. ¿Fácil, verdad?

Prueba su fuerza (Gag cómico)

2090

Invita a un espectador a que pruebe su fuerza. Haz incluso una apuesta. Colócate entre el pulgar e índice de cada mano, una tira de papel y sosteniéndolo bien tirante entre ambas manos di que nadie es capaz de romperla “con tres golpes”.

El espectador que lo desee dará un fuerte golpe y romperá el papel al primer intento. Perderá la apuesta... ya que tú dijiste “con tres golpes”, no en uno solo.

El mago enseña un vaso o cualquier objeto que tenga en la mano y anuncia que nadie va a ser capaz de saltar sobre el mismo una vez dejado en el suelo. Siempre hay alguien, el “listo” de turno, que te dirá que él sí es capaz. Toma entonces el vaso, la caja o el objeto que quieras y apóyalo en un ángulo de la pared.

Invítalo a saltar... sólo podrá hacerlo en caso de terremoto.

Las cerillas mágicas

EFFECTO: El mago muestra dos cajas de cerillas que, según él desee, parecen llenas o vacías.

MATERIAL: Una gomita, una caja de cerillas con la mitad de su contenido y dos cajas vacías exactas.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar, colocarás en tu muñeca derecha la gomita sujetando la caja de cerillas medio llena (para que al mover la mano suene con fuerza).

Enseña las dos cajas de cerillas y demuestra que están vacías agitándolas con tu mano izquierda. Primero una, después la otra. Déjalas sobre la mesa.

Sujeta ahora una de estas dos cajas con tu mano derecha y al moverla, el ruido producido por la caja que llevas sujeta en la muñeca, dará la sensación de que está llena.

Repite el juego con la otra caja.

Al finalizar, demuestra que ambas cajas están vacías.



Matemática maravillosa

PRESENTACIÓN: Enseña al público dos monedas. Una de 1 €. Y otra de 2 €.

Pide un ayudante. Dile que vas a volverte de espaldas y que él ha de guardarse las dos monedas: una en el bolsillo derecho y la otra en el bolsillo izquierdo, a su gusto.

Hecho esto te vuelves y naturalmente dices que tú ignoras por completo el orden que ha seguido para guardar las monedas.

A continuación le das un bloc grande o bien una cartulina gigante – que la vea todo el público – y le dices que haga las operaciones siguientes:

1º Que multiplique por 6 el valor de la moneda del bolsillo derecho.

2º Que multiplique por 9 el valor de la moneda del bolsillo izquierdo.

3º Que sume los dos resultados. Todo a la vista del público y sin que tú veas nada.

Pregúntale ahora cuál es el resultado final. En cuanto lo diga, simula que “piensas” mucho y ya puedes indicarle: en tal bolsillo, tal moneda... en el otro, tal otra.

SECRETO: En la primera operación haces multiplicar por 6 (número par). En la segunda por 9 (número impar). La adivinanza es la siguiente: si el resultado que te da es par, en el bolsillo izquierdo está la moneda de 2 €, pero si es impar, está la de 1 €. Para no hacerte un lío recuerda que 1= impar y que 2= par.

Cuando sepas la moneda del bolsillo izquierdo, ya sabes la que está en el otro. ¡Seguro que no lo comprenderán!

Adivinación del pensamiento

2094

EFFECTO Y MANERA DE HACERLO: Para este juego debes procurarte unos pedazos de papel en blanco y lápiz. Ahora ruega que te digan nombres de personajes famosos. Mientras los dicen, tú anótalos en los distintos papeles, pero en realidad debes apuntar en todos el mismo nombre, que será el primer personaje que te hayan dicho. Dobla los papelitos y pide a un espectador que coja uno y lo lea en voz baja. Simular leer su pensamiento y con tus poderes, adivinarás el nombre del personaje en cuestión. (Los demás papelitos guárdalos, no los des a comprobar ni los dejes al alcance del público).

Averiguo tu cumpleaños

2095

EFFECTO: Con unos cálculos breves y la ayuda de un espectador, aciertas día y mes de su nacimiento.

MATERIAL: Lápiz y papel.

REALIZACIÓN: Necesitas la ayuda de un espectador. Después de unas breves cuentas, adivinarás día y mes de su nacimiento.

Primero hazle multiplicar por 2 el día de su aniversario y que le añada 5. El resultado hay que multiplicarlo por 50, sumarle el mes que nació y que te diga el resultado.

Piensa un poco y lo aciertas. Es fácil: de la cantidad que te diga el espectador, le restas 250. Este será el resultado del día y mes de su nacimiento.

Ejemplo: El día de su aniversario es el 24.

$24 \times 2 = 48 + 5 = 53 \times 50 = 2.650$. Supongamos que el espectador ha nacido en octubre (10), $2.650 + 10 = 2.660$. Este será el resultado que te dirán. Del mismo hay que restar 250; $2.660 - 250 = 2.410$ (por tanto ha nacido el 24 de octubre).

Naturalmente, mientras él hace el juego matemáticamente y efectúa todas las operaciones, tú ignoras la fecha de su cumpleaños.

Resultado cinco

2096

EFFECTO: Ruega a un espectador que escriba un número inferior al 10. Después de varias operaciones el resultado será siempre 5.

MATERIAL: Papel y lápiz.

REALIZACIÓN: Ruega a un espectador que escriba un número inferior al 10 pero sin que tú lo sepas. Indícale que debe multiplicarlo por 2 y sumar 10 al resultado. Que lo divida después entre 2 y al número resultante que le reste el que pensó en un principio.

Sea cual fuere el número escogido, el resultado será siempre 5.

Ejemplo: Piensa el espectador el número 7.

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

$24 : 2 = 12$. $12 - 7$ (número pensado) = 5

No repitas nunca los pasatiempos de Magia.

Adivino la carta

2097

EFFECTO: Una carta pensada por un espectador es adivinada por el mago.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Un espectador piensa un número del 1 al 10. Mientras, tú debes permanecer de espaldas dando las órdenes oportunas. Una vez pensado el número haces barajar las cartas y que busque la que se encuentra en el número de orden que ha pensado (en el lugar 5ª si es un 5, en el lugar 8ª si es un 8, etc.) contando las cartas por arriba, dorsos hacia arriba, sin cambiar de orden ni lugar. Una vez hecho esto te vuelves, coges la baraja, la llevas a tu espalda y cuentas rápidamente 19 cartas por arriba invirtiendo su orden, colocándolas de nuevo encima de la baraja. Entrega otra vez el juego al espectador y pídele en qué lugar está la carta vista por él. Supongamos que dice en el número 6. Cuenta las cartas a partir de este número, diciendo que la vas a trasladar a la posición número 20. Al llegar a este número pregunta qué carta escogió y será ésta precisamente.

Adivinar la edad de un espectador

2098

EFFECTO: Eres capaz de adivinar la edad de un espectador haciéndole hacer unos pequeños cálculos.

REALIZACIÓN: Di a un espectador que vas a adivinar la edad que tiene. Indícale que multiplique –en secreto– su edad por 3 y le añada 6. El total debe dividirlo por 3. Ahora, que te diga el resultado. Réstale 2 y sabrás su edad.

Ejemplo: El espectador tiene 31 años. (Tu no lo sabes)

$31 \times 3 = 93$

más 6 = 99

entre 3 = 33 (que es el número que él te dirá)

menos 2 = 31

¡Nunca te fallará!

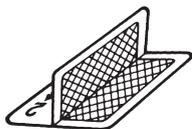
Un vaso en equilibrio

2099

EFFECTO: Un vaso lleno de agua se sostiene milagrosamente sobre una carta que extraerás de un juego normal.

MATERIAL: Un vaso con agua y un mazo de cartas, una de ellas preparada convenientemente.

REALIZACIÓN: Para este juego es imprescindible mantener cierta distancia entre el mago y el público. Para que el vaso se sostenga, debe tener una base estable. Toma una carta y dóblala a lo largo, exactamente por su mitad. A continuación pega con cuidado una mitad de ésta al dorso de otro naipe, de manera que la figura de ambas cartas quede en forma de T, doblándola como si de una sola carta se tratara. Se coloca la carta supuestamente normal en la parte inferior de la baraja. Mezcla ahora las cartas, cuidando que la carta trucada quede en medio del mazo. Debido al grosor de la carta pegada, la localizarás con suma facilidad. Corta por la carta trucada y escoges ésta como si fuera al azar. Siempre de cara al público, enseña la carta por su cara y con ademán misterioso colócala sobre la mesa abriendo disimuladamente la carta pegada que vas a utilizar como soporte secreto. Dices al público haber hipnotizado la carta para que se mantenga en pie. Colocas un vaso con agua encima del borde de la carta y misteriosamente éste se sostiene.



*carta preparada:
media carta pegada, que sirve
de soporte (en posición vertical)*



vaso en equilibrio

La magia del siete

2100

EFFECTO: El mago hace dos montones de cartas. En un bloc escribe una premonición. Ruega a un espectador que elija uno de los dos montones. En la hoja de bloc está escrito el montón elegido.

MATERIAL: Una baraja de póquer. Bloc y lápiz.

REALIZACIÓN: Primero has de sacar los cuatro sietes de la baraja y dejarlos boca abajo sobre la mesa, sin que el público se aperciba. Cuenta ahora siete cartas y las dejas en un montón sobre la mesa al lado de las otras. Escribe en un papel "el montón elegido será el siete". Al recoger las cartas y verlas el espectador, o bien elige los cuatro sietes o bien las siete cartas. Siempre acertarán tu premonición.

Desaparece una moneda

2101

EFFECTO: Una moneda desaparece ante la vista del público.

MATERIAL: Una moneda cualquiera.

REALIZACIÓN: Debes mostrar una moneda al público y frotarla varias veces contra la manga de tu brazo izquierdo. Déjala caer al suelo, como por descuido. Debes cogerla pero con la mano izquierda, aparentándolo hacerlo con la mano derecha (debes tener las dos manos muy próximas). El público no prestará demasiada atención puesto que no has anunciado lo que vas a hacer. Sigue frotando con la mano derecha. Abrela. La moneda ha desaparecido. El público, que no esperaba este resultado, quedará sorprendido

Un juego rápido

2102

EFFECTO: El mago pone tres monedas sobre la mesa y ruega a un espectador que las tome, al tiempo que cuenta "una, dos y tres". Después le pide que las vuelva a dejar y siga contando, "cuatro, cinco y seis"; y finalmente, que las recoja y cuente "siete, ocho y nueve". El mago repite la operación, pero el número final será siempre "diez". Parece imposible, pero...

MATERIAL: Tres monedas.

REALIZACIÓN: Coge las monedas en tu mano y déjalas sobre la mesa, al tiempo que cuentas "una, dos y tres". Señala una de ellas y di "cuatro". Coge las otras dos diciendo "cinco y seis". Toma la que está sobre la mesa y cuenta "siete", y por último deja caer las tres que tienes en la mano contando "ocho, nueve y diez". Este juego que parece muy sencillo es de "manipulación" y por ello precisa de un ensayo previo para llevarlo a cabo con naturalidad.

Escapismo de una ficha de parchís entre dos Vasos

2103

EFFECTO: Una ficha de parchís se coloca sobre el fondo de un vaso colocado boca abajo sobre una mesa, y otro vaso se coloca encima del primero pero boca arriba. Tapados los dos vasos con una cartulina blanca en forma de tubo, se extrae el vaso superior y se llena de agua, mostrando que no tiene preparación alguna. Pero cuando el espectador retira el tubo de papel y quita el vaso superior, la moneda ha desaparecido.

MATERIAL: Dos vasos, una ficha de parchís, un cilindro de papel grueso o cartulina y un clip.

REALIZACIÓN: Basta mojar –sin que nadie se aperciba- la parte exterior del fondo del vaso que está encima, para que la ficha se adhiera. Una vez colocado el cilindro de papel que confeccionarás con un cuadrado de papel fuerte o cartulina, sujeto con un clip, se extrae el vaso superior para llenarlo de agua. Debes “quedarte” con la ficha de parchís en la palma de tu mano izquierda que sostendrá el vaso, mientras la derecha vierte agua de un jarro. Vuelve a colocar el vaso con la mano derecha y pide a un espectador que retire el tubo de papel, así como el vaso superior. Mientras, déshazte de la ficha.

La bolsa y las cartas

2104

EFFECTO: El mago muestra una bolsa grande de papel opaco. Pide a un espectador que baraje un mazo de cartas, que corte y le entregue una mitad. El espectador retiene la otra mitad. Introducen ambos las dos mitades del mazo de cartas en la bolsa. El mago adivina quién ha tirado cada carta de las que va sacando de la bolsa, si son de su mazo o bien de las tiradas por el espectador. Acierta siempre.

MATERIAL: Una bolsa de papel fuerte y un mazo de cartas. Papel y lápiz.

REALIZACIÓN: Cuando introduces la mitad de la baraja que te has quedado, en el interior de la bolsa, dóblala con fuerza, sin que nadie se dé cuenta. Levanta luego la bolsa y agítala manteniendo la parte superior bien cerrada. Ahora ruega al espectador que introduzca varias cartas del montón que está en su poder. Que tome nota de las que vaya echando en el interior de la bolsa. Agítala de nuevo y ya puedes sacar los naipes. Mete la mano en la bolsa y escoge sólo las que no estén curvadas, que serán las del espectador. Una vez comprobadas, reúne las cartas que quedan en la bolsa, y al tomarlas, enderézalas antes de extraerlas y enseñarlas al público.

IMPORTANTE: Puedes hacer el juego con sólo 20 cartas, 10 cada uno. Será más fácil.

se enseña el cucurucho con la mano izquierda



con el cucurucho en posición inclinada, la mano derecha sujeta y curva las cartas para que se deslicen en su interior



Agua mágica

2105

EFFECTO: El mago muestra dos bolsas de papel que coloca sobre la mesa. En una de ellas introduce un vaso de agua. Después lo cambia de bolsa. Acto seguido aplasta esta segunda bolsa. ¡No hay nada en su interior! Toma la primera bolsa y allí está, enigmáticamente, el vaso con agua.

MATERIAL: Dos bolsas de papel fuerte en las que ha de caber el vaso con agua. Un vaso de papel sin fondo (debes recortarlo) y otro con agua.

REALIZACIÓN: Coloca las dos bolsas de papel sobre la mesa. En la primera introduce el vaso con el agua. Anuncia que vas a cambiarlo de bolsa, pero lo que en realidad colocas en la segunda bolsa es el vaso vacío sin fondo que sacarás del interior del primero, puesto que van encajados. Naturalmente el público no se da cuenta.

Aplasta la bolsa y el vaso a la vez. ¡No hay nada! Demuestra ahora que el vaso con agua está en la primera bolsa.

IMPORTANTE: Estos juegos que se hacen con vasos de agua, se sobreentiende que es mejor no llenarlos más que hasta la mitad. Es más seguro, y el efecto es el mismo.

EFFECTO: El mago presenta tres cartulinas blancas y cada una de ellas lleva pegado en su centro un disco de distinto color. Pide al público que escoja un color, que lo diga en voz alta, y seguidamente demuestra que él ya lo sabía.

MATERIAL: Tres cartulinas del tamaño de un naipe. Una cartulina de tamaño doble de las utilizadas para el juego y doblada por su mitad como si fueran las tapas de un libro. Otra cartulina del tamaño de una tarjeta de visita. Un sobre de cartas. Tres círculos de distinto color, pegamento y tijeras.

REALIZACIÓN: Partimos de la base que los círculos son, por ejemplo, de los colores verde, rojo y azul. En primer lugar muestra el sobre del que extraerás la cartulina doblada y de su interior, las tres cartulinas con los círculos de colores. Enséñalos al público y pide que elijan en voz alta un color. Para adivinarlo debes preparar el juego del modo siguiente:

En una de las cartulinas, spongamos que la que tiene el disco de color rojo, escribirás en su parte posterior (naturalmente antes de comenzar el juego) y con lápiz: "Elegirás el color rojo". En la cartulina doblada y en su interior, habrás escrito: "Elegirás el color verde", y en el interior del sobre, la tarjeta más pequeña, que el público ignora, con la premonición escrita: "Color escogido: azul". Cuando te digan el color que han escogido, solamente tendrás que recurrir a mostrar el escrito que indica que tú has acertado. O sea, el cartón rojo, las tapas o la tarjeta pequeña. Al empezar el juego, extrae el cartón doblado con mucho cuidado, deja el sobre encima de la mesa. Al mostrar las tres tarjetas con los círculos de distinto color, procura que nadie vea que una de ellas tiene un escrito por su parte posterior.

La carta ascensor

EFFECTO: Una carta elegida libremente por un espectador, aparece subiendo sola de un mazo de cartas, colocado en su estuche.

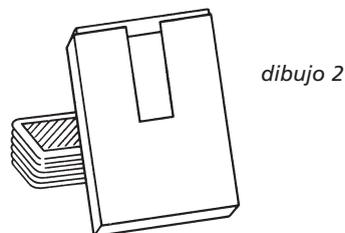
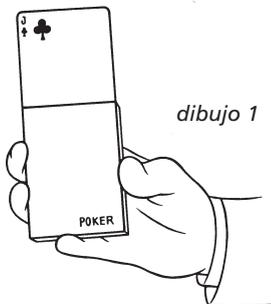
MATERIAL: Un paquete de cartas con su estuche correspondiente.

REALIZACIÓN: Antes de empezar el juego, recorta el dorso de la cartulina del estuche de cartas de manera que tu dedo índice pueda hacer subir la última carta con facilidad.

Una vez preparado, saca con naturalidad las cartas y da a elegir una al público. La carta elegida se coloca encima del mazo y se baraja varias veces, pero sin mover nunca la carta primera, que será la elegida. (Mantén siempre los dorsos de las cartas cara al público).

Coloca ahora la baraja en el estuche. La carta elegida será la última del mazo. Mantén el estuche abierto y sujétalo con la mano derecha. (Las cartas una vez dentro del estuche, deben quedar con las caras hacia el público). Haz subir la carta poco a poco como muestra el dibujo 1, y cuanto esté en lo alto entrégala a un espectador. Deja con rapidez el paquete de cartas y su estuche sobre la mesa, cuidando siempre que el corte practicado quede cara abajo (dibujo 2)

La carta entregada será la misma que han elegido y que ha subido "electrónicamente".



EFEECTO: Sal a hacer tus juegos llevando bien visible en tu cazadora un hilo a la altura del hombro, que sobresalga unos 4 cm. Siempre habrá un amigo amable que intentará tirar del mismo. Al hacerlo, el hilo crecerá y crecerá. Más cuanto más tiren. Terminarán abandonando por cansancio.

MATERIAL: Un carrete de hilo.

REALIZACIÓN: Debes poner en tu bolsillo un carrete de hilo (mejor de nylon) que con una aguja pasarás por el interior de tu cazadora y harás salir a la altura del hombro, bien visible.

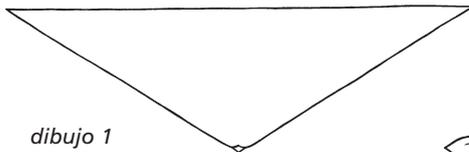
El lápiz viajero

EFEECTO: Un lápiz colocado sobre un pañuelo, pasa misteriosamente debajo del mismo tras ser envuelto por el mago.

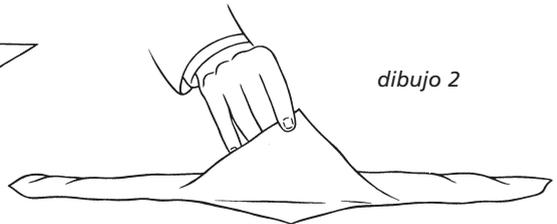
MATERIAL: Un pañuelo y un lápiz.

REALIZACIÓN: Coloca un pañuelo sobre la mesa en diagonal, o sea, con un pico hacia ti. Pide un lápiz y déjalo en el pañuelo algo lejos del centro. Dobra la esquina que tienes frente a ti sobre la opuesta, de modo que sobresalga un poco. Después enrolla el lápiz en el pañuelo hasta que vuelva a aparecer la esquina que estaba más alejada de ti. Sujeta la esquina que queda frente a ti con una mano y la esquina opuesta con la otra mano. Tira de los dos extremos en sentido contrario. Uno hacia ti y el otro hacia fuera hasta que quede completamente extendido el pañuelo sobre la mesa. El lápiz estará debajo.

VARIANTES: Este efecto puede lograrse con una moneda, con una cucharilla, etc.



dibujo 1



dibujo 2

Panecillo sorpresa

EFEECTO: El mago parte un panecillo y en su interior halla una moneda.

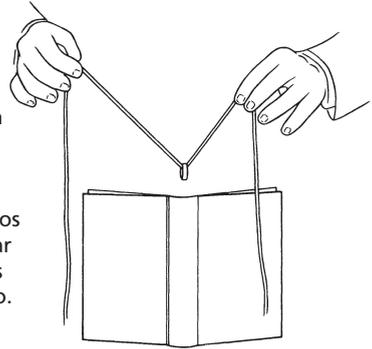
MATERIAL: Un panecillo y una moneda.

REALIZACIÓN: Toma una moneda y escóndela en tu mano izquierda. Basta con tener la mano cerrada puesto que el público ignora lo que vas a hacer. Toma el panecillo de sobre la mesa (es un efecto propio para hacer después de una comida, en el momento de la sobremesa) y lo colocas sobre tu mano izquierda, en cuyos dedos y sobre sus puntas tendrás la moneda. Con las dos manos dobla hacia arriba el panecillo. Por debajo se forma una rendija que te servirá para introducir la moneda al empujarla hacia adentro con los dedos de tu mano izquierda. Al colocar el panecillo en su posición primitiva, la moneda habrá quedado dentro. Deja el panecillo así preparado, muy cerca de ti, y cuando todos te miren, parte el panecillo y aparecerá la moneda.

EFFECTO: El mago pasa un hilo de lana a través de un anillo. Apoya los extremos de la lana sobre los bordes abiertos de un libro colocado en posición vertical sobre la mesa, de manera que las tapas queden cara al público, el texto cara al mago. El anillo en el centro de la lana quedará oculto a la vista del público. El anillo queda libre sin pasar por ninguno de los dos extremos del hilo de lana.

MATERIAL: Un metro y medio de lana normal de tejer jerseys. Un anillo que puedes pedir prestado. Un libro.

REALIZACIÓN: En el momento de colocar bien el libro sobre la mesa, cuando ya hemos pasado los extremos del hilo de lana por el anillo y los hemos colocado sobre las tapas del libro, partiremos la lana por la mitad (a la altura del anillo). El anillo se suelta, pero la lana queda rota. Toma ahora los dos extremos rotos, situados detrás del libro y fuera de la vista de los espectadores, y juntándolos dales vueltas entre los dedos pulgar e índice de ambas manos. Quedan de nuevo tan unidos que los espectadores creerán que la lana está entera. Devuelve el anillo. Pero no des a examinar la lana. Solamente muéstrala.



Como fabricarte varias serpentinas

2112

Pega tres o cuatro hojas de papel de seda de colores distintos formando una sola tira larga. Enróllala con fuerza y córtala en trozos pequeños de unos 2 cm de ancho cada una. Pueden servirte para sacarlas de la "bolsa de cambios" o "el sombrero del mago" o bien para algún final sorprendente.

Cuentas de colores

2113

EFFECTO: El mago muestra dos vasos que contienen cuentas de colores. Los mezcla a la vista del público. Los deja sobre la mesa y coloca delante de ellos (de manera que el público no los vea) un cartón. Al levantarlo, cada vaso contiene cuentas de un mismo color.

MATERIAL: 25 cuentas de collar de un color y 25 de otro color. Un hilo de nylon, dos vasos transparentes y un cartón de 20 x 15 cm doblado por su mitad y coloreado. Mejor si el dibujo es de discos de colores semejantes a las cuentas que vas a usar.

REALIZACIÓN: En el hilo de nylon inserta 25 cuentas de un mismo color. El hilo debe quedar muy flojo. Anúdalo bien al final para que las cuentas no se suelten. Introdúcelo en un vaso. En el otro vaso colocas las 25 cuentas restantes, y del otro color, sueltas. Ahora las mezclas cara al público en un solo vaso, los colores quedarán revueltos. Muestra el cartón decorado y tapa con él los dos vasos. Tira rápidamente de las cuentas enhebradas, que colocarás en el vaso vacío. (Tu posición está lógicamente detrás de los vasos y frente al público, de manera que no vean cómo manipulas). En el otro vaso quedarán las 25 cuentas sueltas pero de un mismo color. Levanta el cartón y recibe los aplausos.

El llanto de la moneda

2114

EFFECTO: Pide prestada una moneda, frótala contra el dorso de la manga del antebrazo izquierdo que mantendrás levantado. Luego aprieta la moneda. El público quedará desconcertado. La moneda derrama lágrimas.

MATERIAL: Un poco de algodón humedecido. Una moneda.

REALIZACIÓN: Detrás de la oreja izquierda el mago llevará una bolita de algodón humedecido. Mientras mantiene levantado el antebrazo izquierdo, la atención del público se dirigirá al movimiento de la moneda de su mano derecha. Toma con su mano izquierda la bolita de algodón humedecido, aprovechando que la situación de esta mano mientras frota la moneda en la manga, está muy cerca de su oreja izquierda. Oculta la bolita de algodón entre los dedos índice y corazón. Lleva la moneda a su mano izquierda entre el pulgar y el índice, de manera que pueda oprimir el algodón contra la parte posterior de la moneda. Con la palma de la mano de cara al público, presiona la moneda y el algodón dejará caer unas gotas de agua. Pasa la moneda a la mano derecha antes de darla a examinar, baja la mano izquierda y oculta el algodón en el bolsillo.

El dedo de Frankenstein

2115

EFEECTO: El mago enseña una caja pequeña de cartón. Levanta su tapa y muestra un dedo que se halla en su interior y que estará envuelto en algodón. Dice que es un dedo momificado, y cuando se acercan para examinarlo, el dedo se mueve.

MATERIAL: Una caja de cartón, algodón y tijeras.

REALIZACIÓN: El dedo es el índice de tu mano izquierda. En el fondo de la caja habrás recortado un agujero a través del que pasarás tu dedo. La caja debes mostrarla apoyada en la palma de tu mano izquierda. Si el dedo se cubre con talco, el efecto es sorprendente.

Las damas y el rey

2305

EFEECTO: Tres damas dispersadas en el juego, se reúnen con el rey.

MATERIAL: Una baraja de póquer o bridge.

REALIZACIÓN: Primero deberás preparar el juego, separando las cuatro damas y el rey. Coloca una dama encima de la baraja.

Baraja el juego, sin «perder» la dama que has colocado encima.

Enseña las tres damas restantes y el rey, y explica:

«El rey quiere quedarse con las tres reinas, pero éstas quieren divertirse a su costa. A una orden del rey, las tres damas se quedan encima de la baraja» (colocarás las tres damas encima de la baraja).

«El rey se ausenta para asuntos de Palacio» (colocas al rey debajo de la baraja).

«Las damas se escapan. Una se coloca en medio de la baraja, otra debajo y la tercera se queda encima» (tal como lo vas diciendo lo haces).

Corta la baraja dos o tres veces. La reina que has colocado en medio, se pierde, la segunda queda debajo junto al rey, y la tercera dama junto a la cuarta, que previamente habías colocado sobre la baraja. Al cortar reunirás las tres damas con el rey. Abre en abanico y aparecerán las tres damas y el rey juntos.

NOTA: Si usas cartas españolas no hay problema alguno. en vez de la Q y la K, usa las sotas y un rey.

El sople preciso

2117

EFEECTO: El mago muestra tres bolitas de papel de seda y pregunta al público quién es capaz de soplar retirando o moviendo una de ellas sin que las otras dos se muevan ni un milímetro. Nadie. El mago, en cambio, sí lo consigue.

MATERIAL: Tres bolitas de papel de seda, pequeñas, de cualquier color.

REALIZACIÓN: Después de varios intentos por parte del público, nadie lo resolverá (debes colocar las bolitas muy juntas). Toma con tus dos manos las dos bolitas que quieras y sopla sobre la tercera... (Incluso puedes preguntar sobre cuál quieren que soples).

Siempre aciertas

2118

EFFECTO: El mago pide a un espectador que coja una cantidad cualquiera de monedas de un montón mientras él toma otras. Cuando el espectador, sin que lo vea el mago, ha contado sus monedas, éste le entrega las que tomó. El mago afirma al espectador que si las monedas que tomó el espectador suman un número par, al añadirle las del mago, el número será impar. Al contrario, si las del espectador habían dado un resultado impar, ahora será par.

MATERIAL: Un montón de monedas.

REALIZACIÓN: Es muy sencillo. Tú siempre debes coger un número impar de monedas. Compruébalo.

Pañuelo mágico

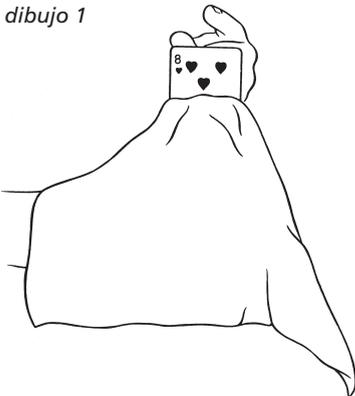
2119

EFFECTO: El mago muestra una baraja. Corta varias veces. Da a escoger una carta y ruega al público que la vean y recuerden. Acto seguido y sin mirarla, coloca esta carta sobre el mazo y mezcla el juego. Pide un pañuelo que va a ser el elemento mágico. Cubre con él la baraja, pero no del todo. Las figuras quedan a la vista. Toma el mazo de cartas con la mano derecha y con auxilio del dedo índice de su mano izquierda que apoya horizontalmente sobre el juego, la carta escogida va subiendo lentamente hasta salirse del juego. Y todo ello gracias a los poderes mágicos del pañuelo del espectador...

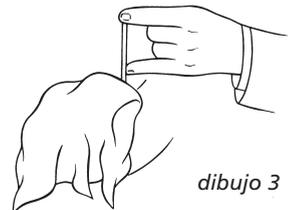
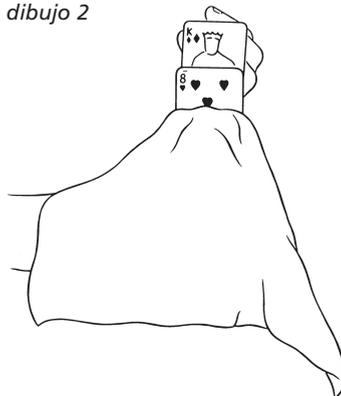
MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Al barajar las cartas no pierdas la primera, que será la escogida. Sostén la baraja en posición vertical con la mano izquierda. Pide un pañuelo y explica que vas a utilizarlo como un objeto mágico. Cubre el juego a medias y así tendrá libertad para desarrollar la rutina.

dibujo 1



dibujo 2



dibujo 3

Toma ahora la baraja con la otra mano, o sea la derecha (las figuras siempre cara al público). Cubre con el pañuelo la mitad del mazo de cartas (la mano izquierda ha quedado libre). Y por último explica que gracias al pañuelo y con la simple ayuda del dedo índice de tu mano izquierda harás aparecer la carta escogida. En realidad la carta sube debido a la presión de tu dedo meñique sobre ella, puesto que es la última del mazo.

Cuando la carta elegida haya subido hasta la mitad, tómalala con los dedos índice y medio y muéstrala. El público creerá que la carta aparece de la mitad del mazo de cartas.

La cuchara mágica

2120

EFFECTO: El mago, a la vista del público, se bebe un vaso de refresco pero con una cuchara, aspirando por ella.

MATERIAL: Una pajita de horchata, un vaso de líquido y una cuchara.

REALIZACIÓN: Debes poner la pajita detrás de la cuchara y aspirar a través de ella. Si es preciso, recorta la pajita con anterioridad, de modo que tenga la medida escasa de la cuchara.

Adivinación electrónica

2121

EFFECTO: El mago corta la baraja, haciendo dos montones iguales. Abre en abanico un montón y hace elegir una carta a un espectador. Luego abre en abanico el otro montón y hace elegir otra carta a otro espectador. Los dos la miran secretamente, de forma que sólo ellos conocen cada uno su carta. El mago hace colocar las cartas en cada uno de los dos montones. Luego abre uno cara a él y rápidamente saca una carta, que coloca boca abajo encima de la mesa. Repita la misma operación con el otro montón. Pregunta a los espectadores cuáles son sus cartas, y cuando éstos las nombran, las vuelve y aparecen exactamente las que han nombrado.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Antes de empezar el juego, habrás preparado la baraja de la forma siguiente: separa todas las cartas rojas en un montón y las negras en otro. En el montón que colocarás debajo, antes de formar uno solo, doblarás hacia arriba un poco la punta de la carta de encima (en el lado inferior izquierdo), de forma que una vez los montones juntos, puedas localizar la divisoria entre las cartas negras y las cartas rojas.

Corta la baraja en dos montones por la señal que tienes. Tomas un montón, abres un poco las cartas como si hicieras un abanico y das a elegir una carta. Repite la operación con el otro espectador. En este momento puedes cambiar los paquetes de lugar, de manera que el espectador que tiene la carta roja la coloque en el montón de cartas negras y el que tiene la carta negra la coloque en el montón de cartas rojas. Toma ahora el paquete que quieras y, abriéndolo en forma de abanico, localizarás rápidamente la carta por ser de distinto color y la dejarás encima de la mesa. Repite la operación con el otro espectador, dejando la carta encima de la mesa, las dos boca abajo. Pregunta a los espectadores qué carta es la elegida. Cuando las hayan nombrado, volverás las cartas boca arriba. También puedes juntar los montones en uno solo, una vez colocadas las cartas de los espectadores, y sacarlas de un solo montón. Después barajas y podrás enseñar que todas las cartas son distintas y habrás deshecho la combinación.

Acierto insospechado

2122

EFFECTO: Se mezcla una carta que ha sido elegida por un espectador, dentro de la baraja. Invita a que hagan tres cortes formando tres montones. Pide al espectador que eligió la carta, que señale un montón de los tres. Una vez elegido, le dices que nombre su carta en voz alta. La primera carta del montón seleccionado es la carta elegida.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Da a elegir una carta, pide que la memoricen y luego la haces colocar encima de la

baraja. Realiza una mezcla falsa (ver Mezcla falsa en Taller de Magia). La segunda fase consiste en cortar el mazo en tres montones. Naturalmente vigilarás dónde está el que contiene la carta elegida. Invita a que elijan un montón. Si señalan el montón que contiene la carta, dices al espectador que la nombre en voz alta, y seguidamente volverás la carta. Si te señalan otro montón, dices: “Muy bien, éste lo retiramos”. Invita a que elijan otro montón de los dos restantes y dependiendo de la respuesta lo retiras o pides que nombren la carta en voz alta. En otras palabras, debes procurar que quede encima de la mesa el montón que contiene la carta que tú ya conoces.

Predicción de un resultado

2123

EFFECTO: El mago entrega sucesivamente a tres espectadores un bloc, para que cada uno escriba un número de tres cifras en forma de sumando. A un cuarto espectador, le ruega que sume estos números y que diga en voz alta el resultado. Una vez dicho, el artista se sube la manga de la camisa de su brazo izquierdo y frotando con ceniza su antebrazo, aparece escrito el resultado de la suma.

MATERIAL: Un bloc, un lápiz, algo de ceniza y una fuerte concentración de azúcar disuelto en agua.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar, se prepara la quinta o sexta hoja (da igual) del bloc, con un suma de tres sumandos de tres cifras, de la cual sabrás ya su resultado. En tu antebrazo izquierdo y con un pincelito mojado en azúcar disuelto en agua, escribe este resultado. Déjalo secar. Quedará invisible. Cúbrelo con la manga. Seguidamente empieza el juego. Pide ahora al primer espectador que anote un sumando de tres cifras en la primera hoja del bloc. Al segundo espectador, otro número de tres cifras debajo del primero, y lo mismo a un tercer espectador.

Te diriges a un cuarto espectador y, en el trayecto, das vuelta a la hoja disimuladamente, de modo que quede a la vista la suma que tú has preparado. Pide el resultado. Seguidamente subes tu manga y frotando con un poco de ceniza sobre la cifra pre-escrita con azúcar disuelto en agua, ésta aparecerá debido a la adherencia de este líquido. Ambos resultados coincidirán.

IMPORTANTE: No olvides recoger de nuevo el bloc, en cuanto hayan hecho la suma supuestamente escrita por el público.

Moneda mágica

2124

EFFECTO: De dos monedas que están sobre la mesa, se anuncia al público que una de ellas pasará a través de la misma.

Se dice: “Un, dos, tres” y dando un pequeño golpe se demuestra que la mano está vacía y la moneda ha pasado a través de la mesa, mostrando en la mano izquierda (Que estaba bajo la mesa) las dos monedas juntas.

MATERIAL: Dos monedas.

REALIZACIÓN: Este juego hay que hacerlo sentado y el público de frente. El mago, tras una mesita. Coloca dos monedas sobre la mesa, cerca del borde y separadas una de la otra unos 20 cm.

Apoya las manos sobre las monedas como si las fuera a coger. Lo que haces en realidad es tomar de verdad la de la derecha, y la de la izquierda la dejarás caer sobre tus rodillas que estarán muy juntas. Mantén tu mano izquierda cerrada (como si tuvieses la moneda en ella) y manténla hacia el centro de la mesa.

La mano derecha con la moneda, enséñala al público. Esconde ahora mano y moneda bajo la mesa. Dicha mano recogerá al pasar sobre tus rodillas la moneda, sujetándola con las puntas de los dedos y conservando la otra moneda en el hueco de tu mano. Anuncia a los espectadores que la moneda de la mano izquierda (mano que está vacía) va a pasar a través de la mesa.

Cuenta hasta tres y abre rápidamente la mano izquierda, que golpea la mesa, y separando los dedos que sujetan la moneda en tu mano derecha, suéltala. Al unirse las dos monedas producirán un sonido que dará la sensación de que la moneda ha pasado realmente a través de la mesa.

Enseña las dos monedas juntas en tu mano derecha. El efecto es sorprendente. Debes ensayarlo muchas veces hasta que los movimientos sean perfectos.

La moneda en el vaso

2125

EFECTO: El mago muestra un vaso con agua, una moneda y un pañuelo. Coloca sobre el pañuelo la moneda, toma ambas cosas y cubriendo el vaso con el pañuelo, hace que la moneda caiga en el interior del vaso.

Retira el pañuelo, demuestra que la moneda está dentro del vaso, lo cubre de nuevo y tras unos pases mágicos, retira el pañuelo. La moneda ya no está. Bebe el agua del vaso y al secar sus labios con el pañuelo, en su interior, aparece la moneda.

MATERIAL: Un vaso de cristal con agua hasta su mitad, un pañuelo y una moneda que puedes pedir prestada.

REALIZACIÓN: Coloca el vaso en la palma de tu mano izquierda. Con la derecha toma el pañuelo y la moneda que está en el centro del pañuelo. Los movimientos son:

Toma el pañuelo con tu mano derecha, que está libre. Con el índice y el pulgar sujeta la punta del pañuelo más cercana a ti. Cubre la moneda hasta juntar dos puntas del pañuelo. Así podrás tomar la moneda por debajo del pañuelo.

Muestra la moneda que sujetan tus dedos al mismo tiempo que el pañuelo.

Debes simular que al cubrir el vaso dejas caer la moneda en su interior. La realidad es distinta. Deja resbalar la moneda por la pared externa del vaso que está cubierto por el pañuelo, hasta que llegue a tu mano. Toma el vaso cubierto por el pañuelo y cubre con él la moneda que está en la palma de tu mano (en el centro).

Al retirar el pañuelo, los espectadores creerán que la moneda está dentro del vaso.

Antes de retirar el pañuelo, para mostrar el vaso, lo retiras un poco de modo que la moneda quede libre en tu palma y puedas llevártela con el pañuelo. Deja el pañuelo sobre la mesa y cubre la moneda con sus extremos. Antes habrás dejado el vaso sobre la mesa y el público comprobará la desaparición de la moneda. A continuación te bebas el agua, abres el pañuelo para secar tus labios y en su interior estará la moneda.

El bolígrafo que huye

2126

EFECTO: El mago cubre con un pañuelo un bolígrafo que sostiene en sus manos. El bolígrafo desaparece.

MATERIAL: Un bolígrafo y un pañuelo.

REALIZACIÓN: Toma un bolígrafo con un pañuelo. Todos deben ver la forma del bolígrafo bajo el pañuelo (el bolígrafo en posición vertical). Al taparlo, debes levantar el dedo índice que sostendrá el pañuelo, mientras dejas resbalar el bolígrafo dentro de tu manga. Levanta el pañuelo. El bolígrafo no está. (Debes llevar cazadora para ejecutar este juego con limpieza).

Desaparición misteriosa

2127

EFECTO: Un cubilete colocado en una caja se coge con un pañuelo. Desaparece del interior del pañuelo y vuelve a la caja.

MATERIAL: Un pañuelo normal. Un cubilete de tu caja de Magia y un círculo de cartón del mismo tamaño que la boca del cubilete.

REALIZACIÓN: Coloca bajo un pañuelo el círculo de cartón, que debe ser de la medida de la boca del cubilete (sin que nadie lo vea).

Toma el pañuelo por el círculo de cartón con tus dedos pulgar e índice (mano derecha) como si debajo estuviera el cubilete que sacas de la caja.

Sacude el pañuelo y guárdalo en tu bolsillo (al sacudirlo, ten cuidado ¡no sueltes el círculo de cartón que nadie debe ver!). El cubilete ha "volado".

Muestra la caja, da unos pases mágicos y el cubilete está dentro.

Control remoto

2128

EFFECTO: Se entrega una cinta métrica y varios clips. Se ruega que sujeten la cinta y coloquen los clips que deseen en los números que escojan. Que sumen las cantidades señaladas por los clips en la cinta métrica por sus dos caras. El resultado coincidirá con la cifra que el mago habrá anotado en un papel al comenzar el juego y que se halla en poder del público para que no pueda ser manipulado.

MATERIAL: Una cinta métrica de 150 cm (de las que se usan en las cajas de costura), 10 clips de escritorio, un bloc, bolígrafo y bandeja o plato.

REALIZACIÓN: El secreto es matemático. Consiste en saber de inmediato los clips que se han utilizado y multiplicar su número por 151. Restando de 10 los que veas en la bandeja o plato, sabrás el número que debes multiplicar por 151. Esta operación debes realizarla mientras el espectador está apuntando y sumando los números señalados, puesto que ya sabes los clips que ha utilizado. Entrega el papel con el resultado a un espectador y ruégale que lo guarde hasta el final del juego.

Papel roto y recompuesto

2129

EFFECTO: El mago presenta una pequeña tira de papel. La rompe en varios pedazos, hace con ellos una bolita y dice que con su poder mágico va a recomponerlo. En este momento, cae el papel al suelo. Lo recoge y explica que a pesar de haber caído, igualmente va a recomponerlo. Toma la varita mágica, la pasa sobre el papel arrugado, lo abre y está entero.

MATERIAL: Dos tiras pequeñas de papel fino del mismo color y medida. Una caja donde vas colocando los objetos que usas y que sirve para cargas y descargas de los juegos y la varita mágica.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar el juego harás una bolita con una de las tiras y la mantendrás sujeta entre tu dedo pulgar y la mano (oculta por completo a la vista del público). Presenta la otra tira, rómpela, haz con los trozos una bolita, y en esta operación cambia la rota por la tira entera que tienes escondida en tu mano derecha. Ahí esconderás la rota. Al caer al suelo la bolita dices que intentarás que salga bien el juego a pesar del percance. La dejas sobre la mesa. (Para tu mejor comprensión, la bolita que dejas caer al suelo es la entera. Así queda a la vista de todos). Cuando vayas a coger la varita mágica deja la bola con el papel roto en la caja. Da unos pases mágicos y abre la bolita de papel. Estará entera.

Premonición hipnótica

2142

EFFECTO: El mago anuncia que escribirá una premonición en un papel que entregará doblado a un espectador, rogándole que no lo descubra hasta el final de la experiencia. Luego coloca cuatro montones con diferentes números de cartas y ruega a un espectador que elija uno, advirtiéndole que al hacerlo obrará bajo la acción hipnótica y elegirá exactamente el que has escrito en el papel que guarda un espectador.

MATERIAL: Una baraja de póquer, un bolígrafo y una hoja de papel.

REALIZACIÓN: Prepararás el mazo de cartas de la manera siguiente; un 4, un 3, un 3, un 2, un 2, un 1 (As), un 1 (As), un 1 (As), un 1 (As), un 3 y el resto del mazo sin importar el orden ni el valor de las cartas.

Seguidamente preparas cuatro montones de cartas, dejando 2 en el primer montón, 3 en el segundo montón, 5 en el tercer montón y por último 7 en el cuarto montón (recuerda 2, 3, 5 y 7 cartas).

Ahora te habrán quedado los tres primeros montones que su valor suma 7 y el último montón con 7 cartas (sin sumar sus valores).

En el papel estará escrito: ESTE MONTÓN ESTÁ FORMADO POR UNA SUMA DE SIETE. Luego realiza lo que se explica en el efecto y la premonición será exacta.

El vaso que atraviesa la mesa

2010

EFFECTO: Un vaso que está sobre la mesa, después de ser cubierto con un papel y mediante unos pases mágicos con una moneda que sirve de talismán, atraviesa la mesa y cae en la mano del mago.

MATERIAL: Un vaso no muy grande y un papel grueso que pueda cubrir el vaso por completo. Dos monedas.

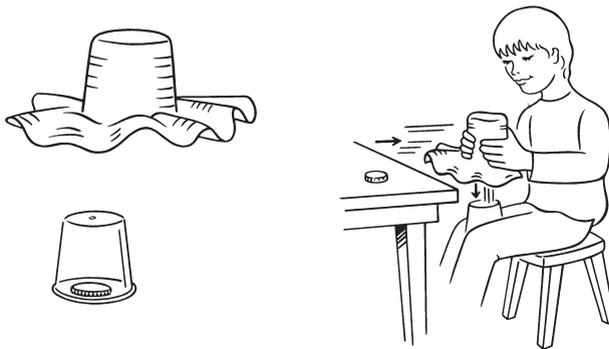
REALIZACIÓN: Primero pide una moneda. Colócala sobre la mesa. Cúbrela con el caso y tápalo por entero con el papel. Este debe sobresalir del vaso. Anuncia que el vaso va a atravesar la mesa.

Para demostrar que el vaso sigue allí, muévelo de izquierda a derecha. La moneda chocará con las paredes del vaso y sonará.

Seguidamente, di a los espectadores que te has equivocado. Que debes colocar la moneda sobre el vaso, no debajo. Y mejor aún ¡dos monedas!, con ello la magia aumentará. Mientras te dan la segunda moneda, aprovecha para acercar el vaso cubierto con el papel al borde de la mesa y déjalo caer en tus rodillas. Acto seguido, coloca de nuevo el supuesto vaso (en realidad sólo existe el papel) en su lugar primitivo y sobre él las dos monedas.

Da ahora un golpe seco sobre el papel, que se aplasta, y el vaso ha desaparecido.

Con la mano izquierda sácalo en el acto de debajo de la mesa, como si lo hubieras recogido al atravesarla. Devuelve las monedas de las que ya has "extraído" toda su magia.



La botella mágica

2132

EFFECTO: Una botella normal en la que se introduce una cuerda, se balancea mientras el mago sostiene la cuerda por el extremo opuesto, sin caerse. A voluntad, saca la cuerda de la botella y ambas cosas, examinadas, son normales.

MATERIAL: Una botella no muy grande; a poder ser, negra. Una cuerda de unos 50 cm un poco gruesa y una pelotita de goma que pase por el cuello de la botella (también puede ser de corcho, lo que te sea más fácil).

REALIZACIÓN: Debes ocultar una pequeña pelotita o bola de goma o corcho dentro de la botella

antes de hacer el juego. El grueso de la cuerda y la pelotita deben equivaler al diámetro del cuello de la botella. Al introducir la cuerda en la botella, se invierte ésta despacio, colocándola boca abajo. Esto hace que la bolita caiga sobre el cuello de la botella y se apoye en la cuerda, sin que llegue a salir. Tira ligeramente de la cuerda. La bolita hace que no pueda salir la cuerda del cuello de la botella y además puedas balancearla a voluntad.

Después de unos momentos y antes de entregarla al público para su examen, tira con cuidado de la cuerda y obliga a la bola de goma a salir. Cógela con tus dedos, escóndela en la palma de tu mano y aprovecha que el público examina botella y cuerda para dejarla en tu bolsillo.

La revista mágica

2133

EFFECTO: El mago muestra una revista y pasa varias páginas cara al público, para que comprueben que no contiene nada. La enrolla y, pasando la varita mágica sobre ella, con los dedos índice y pulgar de su mano derecha, saca tres pañuelos de colores de su interior.

MATERIAL: Una revista, pegamento, y tres pañuelos de seda de colores.

REALIZACIÓN: Una de las páginas centrales de la revista debes plegarla sobre sí misma por dos veces y pegarla por su extremo libre de arriba abajo así como su parte inferior. Coloca tres pañuelos pequeños de seda, anudados entre sí, en el compartimento que has confeccionado. Después de enseñar sus páginas en sentido horizontal, te paras antes de llegar al "depósito" de pañuelos. Cierra ahora la revista. Enróllala sobre sí misma, cuidando de que quede en sentido vertical con el fin de poder sacar los pañuelos con facilidad. Pasa la varita mágica sobre la revista y tira de los pañuelos. Te será muy útil inclinar un poco la revista hacia ti, sin que el público se dé cuenta. Una vez has sacado los pañuelos, pasa unas cuantas hojas cara a público para que queden convencidos de que no hay nada en su interior. El efecto es muy bueno.

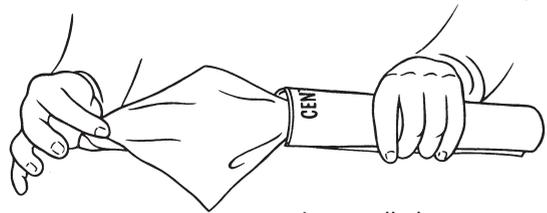
UNA VARIANTE:

Una vez has mostrado los pañuelos, enrolla la revista de nuevo y colócalos en el tubo de su interior. Abre la revista, pasa las páginas y demuestra que han desaparecido.

El truco es posible a causa de lo poco que abulta la seda de los pañuelos. Ten cuidado de anudarlos por el pico para que los nudos sean mínimos.



tubo pegado en parte posterior o en el centro



revista arrollada lista para producción de pañuelos

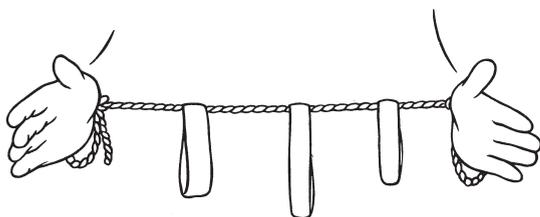
Escoja el color

2135

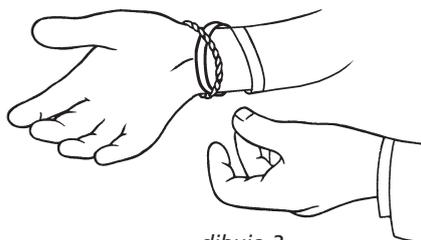
EFFECTO: El mago da a comprobar un cordel y tres cintas de distintos colores. Se atan las cintas en forma de aros. Se atraviesan con el cordel y se atan sus extremos a las muñecas del mago. El artista se cubre las manos con un pañuelo grande y hace que escojan un color. Soplando sobre el pañuelo, éste cae al suelo y la cinta elegida estará en la mano del mago. El cordel sigue anudado a sus muñecas.

MATERIAL: Tres trozos de cinta de 50 cm cada uno de distinto color. Un trozo de cordel de unos 125 cm de largo.

REALIZACIÓN: El secreto estriba en la forma de sacar el aro elegido del cordel, mientras lo cubre el pañuelo. Para ello es suficiente pasarlo a la muñeca izquierda y que quede colgando de ella como una pulsera. No hay más que hacerlo pasar por debajo de la ligadura del cordel con la mano derecha. Todo ello muy rápido. Al soplar sobre el pañuelo ya debe estar la cinta elegida en tus manos.



dibujo 1



dibujo 2

El huevo transformado en confetti

2136

EFFECTO: Un huevo entero se transforma en confeti que cae sobre un plato.

MATERIAL: Un huevo, confeti y un plato.

REALIZACIÓN: Vacía un huevo y cuando esté seco, haz un pequeño agujero en su base y llénalo de confeti. Tapa de nuevo el agujero con un poco de celo. Enseña el huevo a los espectadores cuidando de tapar con tu dedo pulgar el celo. Toma el plato, di "¡un, dos, tres!", y haciendo chocar el huevo contra el plato, rómpelo (siempre tapándolo con tu mano). Caerá el confeti, y el huevo habrá desaparecido, triturado entre los mismos papelitos.

Mezcla falsa

2137

EFFECTO: La Mezcla Falsa es una forma de barajar, que nos permite colocar una carta determinada al principio del mazo. Es la base para muchos trucos de magia y por tanto conviene aprenderlo bien. Una mezcla falsa, sencilla y efectiva, es la siguiente:

MATERIAL: Una baraja de cartas

REALIZACIÓN: Toma la baraja con la mano izquierda. Caras mirando al lado izquierdo. El pulgar estará situado en la carta primera y los demás dedos en la carta última tocando al dorso. Oprime la mano apoyando los dedos como se ha dicho, mientras la mano derecha, tomando las cartas por los lados estrechos, pulgar por la parte interior y los dedos anular, mayor e índice por el exterior, levanta todo el mazo, menos las cartas de encima y debajo. Las dos cartas se juntarán en la mano izquierda. Sin soltar el mazo de la mano derecha, lo pasarás delante de estas dos cartas. Barajando ahora en redondo, es decir, pasando paquetes hacia delante o cartas del centro hacia delante y oprimiendo siempre la baraja con los dedos de la mano izquierda, la carta de arriba, es decir, la de encima, se mantendrá siempre en su lugar.

Control de una carta, (otra mezcla falsa)

2137-1

EFFECTO: Otra manera de mezclar falsamente, para conseguir controlar una carta. De forma que al colocarla en medio de la baraja lograremos que nos quede al principio del mazo.

MATERIAL: Una baraja de cartas.

REALIZACIÓN: Cuando han tomado una carta y hayas cortado por la mitad, teniendo una de estas mitades en la mano izquierda y la otra en la mano derecha para que coloquen la carta elegida en el

montón de la izquierda, al colocar la mitad de la mano derecha encima del de la izquierda, introducirás secretamente el dedo meñique de la mano izquierda de forma que el mazo quede unido, presionando con las dos manos. Inmediatamente tomas el paquete de encima por la separación efectuada por el dedo meñique y lo pasas delante, con lo que la carta elegida te quedará encima del paquete. Sigue barajando como se ha dicho, oprimiendo la baraja de forma que la carta de encima se deslice y sin que se mueva de este lugar. De esta forma podrás controlar la carta conocida en todo momento.

El péndulo misterioso

2139

EFFECTO: Adivinación de una carta mediante un aparato de radiestésia.

MATERIAL: Una baraja de póquer, un hilo o un cordoncillo y una bolita o una llave que puedas atar en el cordoncillo.

REALIZACIÓN: Das a escoger una carta. Después de que la hayan visto, di que la recuerden y la coloquen encima de la baraja. Procede a realizar una "mezcla falsa" (ver índice), de forma que la carta quede encima de todas. Luego divide las cartas en cuatro montones, recordando en cuál está la carta conocida. Luego, es cuestión de un poco de gracia para presentar este efecto. Colocas el péndulo improvisado sobre uno de los montones y lo mueves en sentido de vaivén. Así repites con otro. Cuando llegues al montón que contiene la carta, lo moverás en sentido circular. Simula una gran concentración y volviendo la carta será la elegida por el espectador.

Magnetismo

2140

EFFECTO: Después de dar a escoger una carta, dices que la recuerden bien. El mago invita a colocar la carta dentro de la baraja que se mezcla, y anuncia que intentará demostrar los poderes magnéticos de sus manos colocándolas sobre las cartas. Volviendo una carta, resulta ser la elegida.

MATERIAL: Una baraja de cartas.

REALIZACIÓN: Este juego ha de ajustarse a la "mezcla falsa" o "control de la carta" (Ver índice). Invita a escoger una carta, que la memoricen y coloquen encima de la baraja. Mezcla el juego, cuidando que la carta escogida esté siempre sobre el mazo. Coloca la baraja sobre la mesa. Pasa tus manos sobre ella y levanta la carta elegida.

La carta detective

2141

EFFECTO: El operador dice tener una carta "detective" que localiza la carta que él desee. Deja las cartas encima de la mesa y escribe en un papel, que dobla y da a guardar a un espectador. Luego pide a éste que escoja una carta, que la recuerde y la deje encima del mazo. Una vez realizado, le dice al espectador que corte varias veces la baraja para que la carta se pierda. Para terminar, el operador hace que lean en voz alta la nota escrita: "Su carta se halla junto al AS de TREBOL". Ruega al espectador que busque en la baraja su carta. Al hallarla, ésta se encontrará al lado del AS de TREBOL.

MATERIAL: Una baraja de póquer, un bloc y un bolígrafo.

REALIZACIÓN: Primero se barajan las cartas. Al hacerlo te fijarás en la primera carta de ABAJO. (Por ejemplo imaginemos que esta es el AS de trebol). Explica lo que se menciona en el efecto sobre la carta "detective", etc. Luego tomas el bloc y escribes: "Su carta se halla junto al AS de TREBOL". Luego opera como se explica en el EFFECTO. Al cortar, las cartas guardan siempre el mismo orden. Finalmente pides que lean la predicción, que será correcta.

IMPORTANTE: Si la baraja quedara cortada de forma que la carta conocida estuviera debajo, en este caso el AS de TREBOL, la escogida será la de encima. Haz que corte otra vez.

Premonición

2130

EFFECTO: Entregas un sobre cerrado. Dentro hay un papel en el que está escrito el nombre de una carta. Mezclas la baraja y solicitas que digan un número entre 10 y 20, y luego que sumen los dos números dígitos. Como resultado de esta operación, al contar dicho número de cartas de la baraja, la siguiente es la que aparece escrita en el papel que hay dentro del sobre.

MATERIAL: Una baraja de póquer, un bolígrafo, papel y sobre.

REALIZACIÓN: Antes de presentar el juego, escribirás en un papel la carta que está en NOVENO lugar en la baraja, contando por encima. Baraja por el centro y por abajo, pero no mezcles las cartas de arriba. Deja el paquete encima de la mesa y entrega el sobre cerrado, con el papelito dentro y la premonición correspondiente, a un espectador. Ruega a otro espectador que diga un número entre 10 y 20. Fíjate que decimos ENTRE o sea que no vale ni el 10 ni el 20. Supongamos un 12. Contarás de la baraja las 12 cartas que dejarás encima de la mesa, boca abajo. Retira el resto de la baraja. Para complicarlo más, haz que sumen los dos números dígitos: $1 + 2 = 3$. Cuenta tres cartas del montón de las 12 y la siguiente será la carta que figurará escrita dentro del sobre. Haz que lo abran. Quedarán sorprendidos.

La carta vuelta

2143

EFFECTO: El mago ruega a un espectador que baraje y luego que elija una carta. Recoge las cartas y una vez vista por el espectador, la hace introducir en la baraja. Hecha esta operación, el artista extiende la baraja boca abajo y aparece una carta vuelta boca arriba que resulta ser la carta elegida.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Das las cartas a barajar a un espectador y le pides que él mismo elija una y te devuelva el juego después de memorizar una carta. También puede enseñarla a otras personas. Mientras distraen su atención mirando la carta, coloca la que está encima del mazo debajo del juego y vuelta hacia arriba. Luego das la vuelta a la baraja. Tendrás todas las cartas boca arriba menos la de encima. Haces introducir la carta en el centro de la baraja, quedando el dorso arriba. Coloca la baraja sobre la mesa dándole la vuelta completa para que la carta que has tirado quede en la parte de abajo sin ser vista. Abre el juego en abanico, caras a la vista, y en mitad del juego aparece una sola carta con el dorso a la vista. Será la escogida.

Manera de forzar una carta

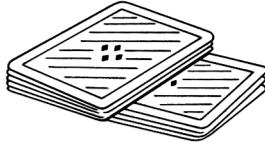
2144

EFFECTO: Muchas veces es necesario que alguien del público escoja una carta determinada – la que conviene al mago – sin que nadie se aperciba. El conseguirlo es forzar una carta.

MATERIAL: Una baraja de cartas.

REALIZACIÓN: Colocad la carta que os interesa encima de la baraja. Luego, pedidle a alguien del público que corte, y poned la mitad inferior de la baraja en ángulo recto sobre la parte superior, a fin de “marcar el corte”. Distraed ahora la atención del público, hablando de cualquier cosa. Así olvidarán cuál es la mitad de uno y otro espectador. (A esto se le llama charlatanería o cháchara). Luego pedidle

a otro espectador que levante el corte de encima y mire la carta primera del corte de abajo. Como ésta era la carta que al principio estaba sobre las demás, el mago habrá “forzado la carta”.



Premonición sorprendente

2145

EFECTO: De la baraja de póquer, después de ser mezclada, se separan las parejas por colores, es decir: conforme van saliendo, dos cartas rojas a un lado, dos cartas negras a otro; si luego salen una roja y otra negra, se separan en otro montón. El ilusionista, antes de empezar estas operaciones habrá escrito una premonición que será exacta. Esta dirá más o menos: “El montón de las rojas tiene dos cartas más que el montón de las negras”. O bien “El montón de las negras tiene dos cartas menos que el montón de las rojas”, que es lo mismo dicho de diferente forma. Cuando se verifica, una vez separadas las parejas, el resultado es exacto a lo escrito en la premonición. Las operaciones de separar las parejas las realizará el mismo espectador.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Es exactamente como se explica en el EFECTO. Se baraja y se van separando las parejas por colores y se descartan las que no forman pareja, es decir, una roja y una negra. Al terminar toda la baraja se contarán los dos montones, el de las rojas y el de las negras. Lo que habrás escrito en el papel, será el resultado exacto.

SECRETO: Antes de dar a barajar, sacarás de la baraja dos cartas, cuatro o seis, siempre pares, negras o rojas. Según las cartas rojas o negras que hayas sacado, escribirás en un papel: “El montón de las negras tiene (dos o cuatro o seis) cartas menos que el de las (rojas o negras)”, según sean rojas o negras las que hayas quitado.