

# MAGIC


GOLD EDITION

Livret N°1



**KOSMOS**

► **Chers parents**, cette mallette de magie donne à votre enfant la possibilité d'apprendre des tours de magie époustouflants pour les présenter à un public enthousiaste. Pour exercer l'art de la magie, il faut toutefois savoir faire preuve de beaucoup de patience, de persévérance et de courage. Nous vous invitons donc à assister votre enfant dans l'apprentissage de ces tours et à l'encourager s'il ne réussit pas du premier coup. Un principe s'impose pour devenir un magicien d'exception : il ne faut pas avoir peur de s'exercer aussi longtemps que possible. L'objectif final est de maîtriser totalement le tour. C'est la condition impérative pour réussir un spectacle de qualité. Les enfants doivent aussi redoubler d'efforts pour avoir le courage de se présenter devant des spectateurs et parvenir à ne pas dévoiler les secrets de leurs tours. Aidez-le durant son spectacle en vous faisant passer pour son assistant. Décidez ensemble quels tours vous souhaitez présenter (le spectacle ne doit pas excéder 15 minutes). Pensez à l'agencement des sièges pour le public (mieux vaut les disposer en face du magicien) et aux accessoires nécessaires (par ex. une tenue spéciale, une table de magicien, un rideau ou de la musique).

Disponibles en ligne, nos vidéos d'apprentissage constituent une aide supplémentaire pour maîtriser les tours. Pour les consulter, il suffit de saisir le code indiqué ci-dessous sur notre page d'accueil [www.kosmos.de/zaubercode](http://www.kosmos.de/zaubercode). Une vidéo explicative existe pour chaque tour de magie à côté duquel est inscrit le symbole suivant .

K05M056OLD

! Remarque : les « 0 » du code correspondent à la lettre « O » et non au chiffre « zéro »

**Nous espérons que cette mallette de magie vous procurera, à vous et à votre enfant, beaucoup de plaisir.**



## **ATTENTION !**

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments et petites balles. Danger d'étouffement. Longue corde. Risque de strangulation.

Conserver l'emballage et la notice, car ils contiennent des informations importantes.

# ★ La magie divertit !

Cher magicien, chère magicienne,  
si tu respectes ces 7 consignes, tu n'auras  
aucun mal à apprendre tes tours de magie.



## 1. L'explication des tours se présente toujours dans le même ordre :

- Tu découvres d'abord quel matériel est nécessaire.
- En second, nous te disons s'il est nécessaire de réaliser des préparatifs secrets.
- Ensuite, nous t'expliquons comment réaliser le tour devant ton public.



## 2. Dans la liste du matériel requis, tu trouveras un symbole d'astérisque (\*) derrière certains objets. Cet astérisque t'indique que l'objet n'est pas fourni dans la mallette de magie. Il s'agit d'objets simples du quotidien que tu possèdes chez toi. Il te suffit de les demander à tes parents.

## 3. Les petits astérisques noirs affichés en haut à droite à côté de chaque tour t'indiquent le degré de difficulté :

- ★ ★ ★ = très facile à apprendre
- ★ ★ ★ = facile avec un peu d'entraînement
- ★ ★ ★ = ce tour nécessite un peu plus de dextérité et d'entraînement



## 4. Si tu ne parviens pas à réaliser immédiatement un tour, ne perds pas patience. Même les plus grands magiciens ont besoin de s'entraîner. Tu as intérêt à t'exercer devant un miroir. Si tout n'est pas parfait lors de la représentation, ce n'est pas grave !

## 5. Le plus important dans ton spectacle de magie, c'est de parvenir à détourner l'attention de ton public pour ne pas dévoiler les secrets de tes tours. Mieux vaut donc réfléchir avant la représentation à ce que tu veux dire pendant chaque tour. Une dernière astuce: ton public a tendance à regarder exactement là où tu poses ton regard.

## 6. Ton spectacle de magie ne devrait pas durer plus de 15 minutes, sans quoi ton public risquerait de s'ennuyer. Réfléchis donc à l'avance aux tours que tu aimerais présenter, aux vêtements que tu préférerais porter et aux préparatifs nécessaires.

## 7. Pour que tes tours de magie rencontrent un succès encore plus retentissant, tu dois impérativement suivre les trois règles d'or de la magie :

- Ne dévoile jamais le secret d'un tour !
- Réalise ton tour d'adresse uniquement si tu le maîtrises parfaitement.
- Ne réalise jamais deux fois le même tour de magie durant une représentation.

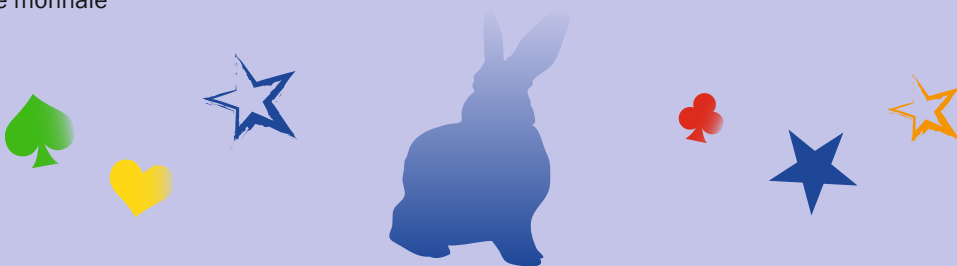


Et maintenant, c'est à toi de jouer !





- |  |                                   |                                 |
|--|-----------------------------------|---------------------------------|
| <b>1</b> Les cartes courbées             | <b>8</b> La baguette magique      | <b>15</b> L'anneau magique      |
| <b>2</b> Tunnel du diamant               | <b>9</b> Le jeu de cartes magique | <b>16</b> Le dé                 |
| <b>3</b> Les lapins en mousse            | <b>10</b> Le tunnel des dés       | <b>17</b> Les balles en tissu   |
| <b>4</b> La carte enchantée              | <b>11</b> Les gros anneaux        | <b>18</b> Les balles (3x)       |
| <b>5</b> Les gobelets                    | <b>12</b> La corde                | <b>19</b> Les demi-sphères      |
| <b>6</b> Le disque en carton             | <b>13</b> Les dés à coudre        | <b>20</b> La spirale métallique |
| <b>7</b> La prison des pièces de monnaie | <b>14</b> Les anneaux creux       | <b>21</b> L'anneau métallique   |








# Sommaire



|                                    |   |       |       |
|------------------------------------|---|-------|-------|
| Gobelets et balles                 |    | ..... | p. 4  |
| Les balles magiques en tissu       |    | ..... | p. 9  |
| Le tunnel magique du dragon        |    | ..... | p. 12 |
| Le tunnel des dés                  |    | ..... | p. 13 |
| La magie des dés                   |    | ..... | p. 14 |
| Les lapins en mousse               |    | ..... | p. 16 |
| Tours avec des anneaux métalliques |    | ..... | p. 19 |
| L'élastique magique                |  | ..... | p. 21 |
| Tours de magie avec des balles     |  | ..... | p. 23 |
| La baguette magique enchantée      |  | ..... | p. 31 |
| Tours avec une corde               |  | ..... | p. 36 |
| Les pièces magiques                |  | ..... | p. 41 |
| Tours avec anneaux et corde        |  | ..... | p. 46 |
| Notes du magicien                  |  | ..... | p. 55 |



# Tour 1 : gobelets et balles – tour basique



**FOURNITURES :** trois gobelets, quatre balles en tissu



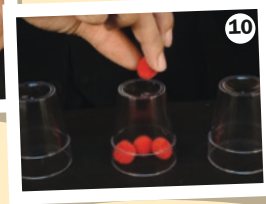
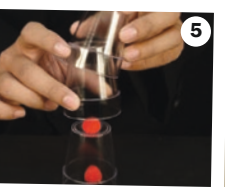
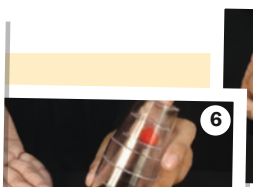
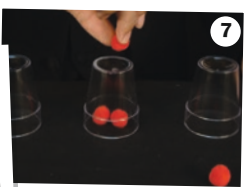
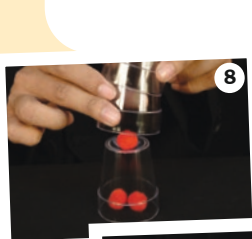
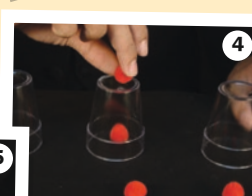
**PRÉPARATIFS :** emboîte trois gobelets l'un dans l'autre. Place une balle en tissu dans le gobelet du milieu (illustration 2). Dépose les gobelets l'un dans l'autre devant toi, côté ouvert vers le haut.



### COMMENT PROCÉDER :

forme une rangée avec les trois balles en tissu restantes sur la table (illustration 3). Saisis les gobelets emboîtés l'un dans l'autre et place-les l'un à côté de l'autre, côté ouvert vers le bas, sur la table. Le gobelet du bas (A) doit être du côté droit. Le gobelet du milieu (B) avec la balle cachée, doit être placé au milieu. Le dernier gobelet (C) doit être placé sur le côté gauche. Dépose maintenant la balle en tissu sur le fond du gobelet du

milieu. Place ensuite les gobelets A et C sur le gobelet B (illustrations 4, 5) Fais quelques gestes magiques au-dessus des gobelets emboîtés l'un dans l'autre et touche en dernier lieu le gobelet du haut. Soulève ensuite les trois gobelets ensemble. La balle a traversé les gobelets « comme par magie » (illustration 6)! Remplace les gobelets l'un à côté de l'autre sur la table comme auparavant. Tu dois faire attention de déposer le gobelet du milieu (A) dans lequel est caché la balle au-dessus de la balle que tu viens juste de faire apparaître « comme par magie ». Dépose maintenant la balle sur le gobelet A et répète les opérations précédentes (illustrations 7 et 8). Soudain, deux balles apparaissent sous le gobelet ! Répète les opérations avec la troisième balle. À la fin, les trois balles ont traversé les verres. La quatrième balle en tissu reste cachée dans le gobelet du milieu.



## ASTUCE

Lorsque tu réparties les gobelets, maintiens-les dans ta main gauche exactement comme si tu le ferais si tu voulais boire.

Lorsque tu retires les gobelets avec ta main droite, il faut toujours que tu prennes le gobelet du bas. Veille à ce que l'ouverture du gobelet soit toujours orientée vers toi lorsque tu le retournes pour le poser devant toi sur la table. Répète cette opération avec tous les gobelets et veille à ne pas déposer le gobelet du milieu (avec la balle cachée) plus vite que les autres sur la table.

## Tour 2 : promenade magique



**FOURNITURES** : trois gobelets, deux balles en tissu

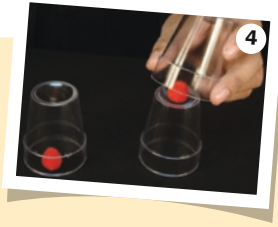
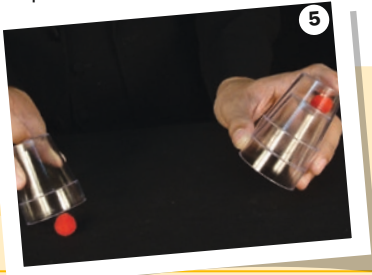


**PRÉPARATIFS** : prépare les trois gobelets avec la balle cachée dans le gobelet du milieu (comme décrit dans le tour 1: « Gobelets et balles »). Les gobelets sont disposés dans le sens normal et sont emboîtés l'un dans l'autre. Saisis le gobelet le plus en bas et place-le sur le gobelet du haut. La balle cachée se trouve maintenant dans le gobelet du bas (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER** : si tu as déjà convaincu le public de tes capacités

magiques pour faire passer les balles d'un gobelet à l'autre avec les tours basiques, tu peux maintenant réaliser le tour suivant : dépose le gobelet du bas, ouverture vers le bas, à droite devant toi sur la table. Renverse le gobelet vers toi afin que le public ne voit pas la balle cachée dedans. Place le gobelet suivant avec l'ouverture vers le bas à gauche devant toi sur la table. Dépose une balle sur ce gobelet (illustration 3). Dépose le dernier gobelet par dessus (illustration 4). Soulève ensuite les deux gobelets ensemble. Aucune balle n'apparaît dessous ! Déclare maintenant que la balle peut aussi se promener plus loin par magie. Soulève le gobelet de droite : c'est là que la balle se trouve (illustration 5) !



## Tour 3 : le sac magique



**FOURNITURES** : trois gobelets, quatre balles en tissu

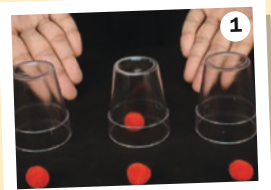


**PRÉPARATIFS** : emboîte les trois gobelets l'un sur l'autre (avec la balle cachée dans le gobelet du milieu, comme pour le tour 1: « Gobelets et balles »). Dépose les trois balles devant toi sur la table.



**COMMENT PROCÉDER** : retire un gobelet emboîté après l'autre en partant du bas. Aligne-les

les uns à côté des autres sur la table. Veille à renverser les gobelets vers toi afin que le public ne puisse pas voir la balle cachée dans le gobelet du milieu (illustration 1). Saisis ensuite l'une des trois balles visibles par le public. Soulève un peu le gobelet du milieu (attention ! ton public ne doit pas voir la balle qui est déjà cachée sous celui-ci). Place la balle en-dessous (illustration 2). En faisant ce geste, il faut que tu commences à compter à haute voix : « un ». Prends la seconde balle et place-la de la même façon sous le







gobelet du milieu : « deux » (illustration 3 et 4). Saisis maintenant la troisième balle et range-la dans ta poche devant les yeux de tes spectateurs. Emboîte ensuite d'abord le gobelet de droite sur celui du milieu, puis celui de gauche. Il faut maintenant que tu fasses semblant

de déplacer un objet invisible de ta poche vers le gobelet. Soulève les trois gobelets ensemble. Ton public va être stupéfait : ils vont avoir l'impression que la balle s'est déplacée par magie de ta poche vers les deux autres balles cachées sous les gobelets (illustration 5) !



## Tour 4 : les balles invisibles



**FOURNITURES** : trois gobelets, trois balles en tissu



**PRÉPARATIFS** : emboîte trois gobelets l'un dans l'autre (la balle cachée se trouve dans le gobelet du milieu, comme décrit pour le tour 1 : « Gobelets et balles »). Cache les deux autres balles en tissu dans la poche droite de ton pantalon.



**COMMENT PROCÉDER** : retire un gobelet emboîté après l'autre en partant du bas. Aligne-les les uns à côté des autres sur la table. Veille à renverser les gobelets vers toi afin que le public ne puisse pas voir la balle cachée dans le gobelet du milieu. Place ensuite ta main droite dans la poche de ton pantalon et coince l'une des balles cachées entre ton auriculaire, ton majeur et ton index. Retire à nouveau tes mains.

Il faut que tu gardes la balle cachée derrière tes doigts. Dis à ton public que tu tiens une balle invisible entre le pouce et l'index de ta main droite. Jette-le dans le gobelet du milieu. Saisis ce gobelet avec les doigts libres de la main droite. Montre à ton public qu'une balle se cache dessous. Saisis la balle avec la main gauche pendant que tu retournes le gobelet avec ta main droite (l'ouverture doit être orientée vers le haut). Pendant que tu ramasses la balle sur la table avec ta main gauche et que tu la montres à ton public, laisse tomber la balle cachée de ta main droite dans le gobelet. Replace-le sur la table, l'ouverture orientée vers le bas. Saisis la balle que tu viens juste de faire apparaître et dépose-la sur le gobelet du milieu. Annonce à ton public que tu as encore une balle invisible dans la poche. Répète les gestes précédents : mets ta main dans ta poche droite et



coince la deuxième balle cachée entre tes doigts. Tu dois feindre cette fois de jeter une balle invisible dans le gobelet de droite. Soulève le gobelet avec ta main droite. Tiens ! La balle n'est pas encore arrivée là ! Pendant que tes spectateurs constatent le vide avec surprise, laisse tomber la balle cachée dans ta main droite dans le gobelet. Remets le gobelet maintenant à sa place. Soulève ensuite le gobelet du milieu et montre à ton public que la balle se trouve maintenant à cet endroit. Dépose cette balle sur le

gobelet de droite. Annonce au public que tu caches encore une balle invisible dans ta poche. Mets ta main dans ta poche et fais-en sortir une autre balle « invisible ». Mais cette fois, tu ne ressors rien de ta poche. « Jette » la troisième balle invisible sur le gobelet de gauche. Soulève-le ensuite vers le haut... Il ne se passe à nouveau rien ! Soulève le gobelet de droite. Montre à ton public qu'une balle est arrivée là !



## Tour 5 : la main magique



**FOURNITURES :** trois gobelets, quatre balles en tissu



**PRÉPARATIFS :** emboîte les trois gobelets les uns dans les autres (avec la balle cachée

dans le gobelet du milieu comme décrit dans le tour 1: « Gobelets et balles »). Dépose les trois balles sur la table. Saisis le gobelet le plus en bas et place-le sur le gobelet du haut. La balle cachée se trouve maintenant dans le gobelet du bas (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER :** demande maintenant à un spectateur de tendre sa main vers toi, paume vers le haut. Dépose maintenant sur sa main deux

balles l'une après l'autre et retourne le gobelet le plus en bas (qui contient la balle cachée) sur la balle dans la main du spectateur (illustrations 3 et 4). Emboîte ensuite le gobelet du milieu sur le gobelet placé dans la main du spectateur. Répète l'opération avec celui du bas. Saisis maintenant la troisième balle et range-la dans ta poche devant les yeux de tes spectateurs (illustration 5). Réalise quelques gestes magiques, puis tapote sur les gobelets placés dans la main du spectateur. Déclame la formule magique : « Abracadabra ». Soulève maintenant le gobelet. Le public voit que la troisième balle est passée par magie de ta poche à la main du spectateur « illustration 6 ».





## Tour 6 : le gobelet sans fond



**FOURNITURES** : la baguette magique, un gobelet



**COMMENT PROCÉDER :**

place un gobelet dans ta main gauche après l'avoir fait pivoter à 90° de telle façon que son ouverture soit orientée vers la droite. Fais attention de placer les doigts de ta main gauche de telle façon que ton pouce soit orienté vers le bas et que les autres doigts soient orientés vers le haut. Tu dois laisser un petit espace entre ta main et le gobelet. Saisis la baguette magique dans ta main droite. Place ton index le

long de la baguette magique (le doigt est orienté dans la même direction que la baguette). Fais pénétrer la baguette magique quelques fois dans l'ouverture du gobelet. Touche bruyamment le fond du gobelet avec la baguette. La troisième fois, ne fais pas pénétrer la baguette magique dans l'ouverture, mais place-la entre le bord du gobelet et ta main gauche. Simultanément, insère ton index droit complètement dans le gobelet. Vu de devant, le spectateur aura l'impression que tu as fait passer la baguette magique à travers le fond du gobelet.



### ASTUCE

Ce tour sera encore plus impressionnant si tu fais comme si tu avais besoin d'appuyer plus fort pour percer le fond du gobelet juste avant que le public soit en mesure de voir la baguette magique derrière le gobelet.



## Tour 7 : une balle en tissu disparaît – tour basique

★★★



**FOURNITURES** : une balle en tissu



**PRÉPARATIFS** : il s'agit d'un tour basique. Tu dois t'entraîner pour bien maîtriser les gestes avant de présenter ce tour. Il est crucial de réaliser les gestes d'une façon correcte et fluide. Sinon, le public pourrait dévoiler le « secret » derrière ce tour de magie. Avant de commencer, place la balle en tissu dans la poche droite de ton pantalon.



**COMMENT PROCÉDER** :

retire la balle en tissu de la poche droite de ton pantalon. La série de gestes que tu vas ensuite exécuter doit être très fluide et naturelle. D'abord,

montre la balle à ton public. Place-la ensuite entre l'index et le majeur, près de la paume de ta main droite (illustration 1). Dépose maintenant ta main droite à l'envers sur ta main gauche. Ton public va croire que tu places la balle de ta main droite dans ta main gauche. Simultanément, replie le majeur, l'annulaire et l'auriculaire de ta main droite vers l'arrière de façon à ce que la balle en tissu soit maintenue par le bout de ton majeur dans la main droite. En même temps, referme ta main gauche pour former un poing. Éloigne ta main droite (avec la balle cachée) de ta main gauche. Pointe l'index de ta main droite vers le poing gauche avec décontraction (illustration 3). Ouvre maintenant ton poing, un doigt après l'autre : la balle en tissu a disparu de ta main !



## Tour 8 : envol vers la poche du pantalon

★★★



**FOURNITURES** : deux balles en tissu



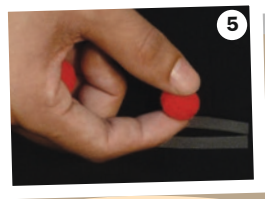
**PRÉPARATIFS** : avant de réaliser ton tour, place une balle en tissu dans la poche droite de ton pantalon et l'autre dans ta poche gauche.



**COMMENT PROCÉDER** :

réalise le tour basique décrit dans

le tour 7: « Une balle en tissu disparaît ». Explique maintenant à ton public, qu'il est fréquent qu'une balle en tissu « atterrisse » dans l'autre poche de ton pantalon après avoir disparu. Avec ton pouce et ton index, retire l'autre balle en tissu de la poche gauche de ton pantalon. Montre-la à ton public. Ils seront stupéfaits !



## Tour n°9 : dans quelle main ?



**FOURNITURES** : deux balles en tissu

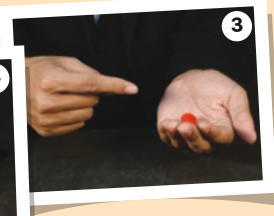


**PRÉPARATIFS** : coince une des balles en tissu derrière l'annulaire de ta main droite et ton auriculaire (illustration 1). Une balle en tissu est visible sur la table.



**COMMENT PROCÉDER** : saisis la balle sur la table avec le pouce et l'index de la main droite. Place-le dans le poing de ta main gauche (la balle reste cachée dans ta main

droite). Forme un poing avec tes deux mains. Tape brièvement sur la table avec tes poings (illustration 4). Croise ensuite tes bras. Demande à un spectateur de te dire où se trouve maintenant la balle. Quelle que soit sa réponse, ouvre ton autre main et dit : « Non, elle est là ». Tu peux le répéter plusieurs fois. À chaque fois, tu montres que la balle se trouve dans une autre main. Comme le spectateur pense qu'il n'existe qu'une balle, il sera extrêmement surpris lorsque tu lui montreras que tu as maintenant deux balles en tissu dans les mains.



## Tour n°10 : la promenade invisible



**FOURNITURES** : deux balles en tissu



**COMMENT PROCÉDER** : une balle en tissu se trouve sur la table. L'autre est placée dans ta main droite (illustration 1). Tu dois maintenant feindre de placer la balle dans ta main gauche (illustration 2). En réalité, tu la coinces sous l'annulaire et l'auriculaire dans ta main droite. Pendant ce temps, tu fais

semblant de refermer ta main gauche autour de la balle. Saisis ensuite la balle sur la table avec ta main droite. Forme un poing avec ta main droite (illustrations 3 et 4). Déclame une formule magique. Ouvre ensuite tes deux poings. Le public sera très surpris de voir que soudain, deux balles se trouvent dans la main droite (illustration 5) !



### ASTUCE

Tu peux réaliser ce tour avec les lapins en mousse au lieu des balles en tissu.

## Tour n°11 : deux dans une main

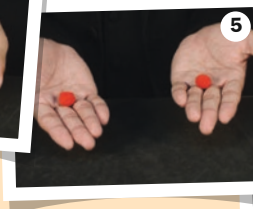
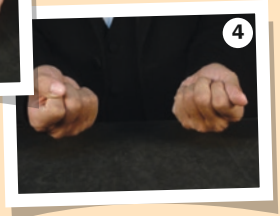
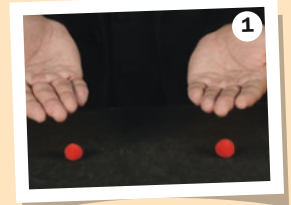


**FOURNITURES** : deux balles en tissu



**COMMENT PROCÉDER** : pose deux balles en tissu l'une à côté de l'autre sur la table. Place la balle droite dans ton poing gauche et la balle gauche dans ton poing droit. Ouvre les deux mains et montre au public qu'une balle en tissu se trouve dans chaque main. Annonce que ton tour n'a pas fonctionné parce que tu as oublié ta formule magique. Répète les gestes. Lorsque tu saisis cette fois la balle de droite, tu ne la places pas réellement dans ton

poing gauche, mais tu la gardes dans ta main droite, coincée entre ton annulaire et ton auriculaire (illustration 7). Dans un geste fluide, referme quand même ta main gauche pour former un poing comme avant. Les spectateurs croient qu'une balle se trouve dans ton poing gauche. Saisis la deuxième balle avec le pouce et l'index de ta main droite et referme la main sur elle. Personne ne doit voir l'autre balle pendant ce mouvement. Déclame quelques formules magiques. Ouvre les deux mains et montre à ton public que la deuxième balle se trouve dans ta main droite.





## Tour n°12 : la neige magique



**FOURNITURES** : Le tunnel du diamant, un peu de papier de soie \*

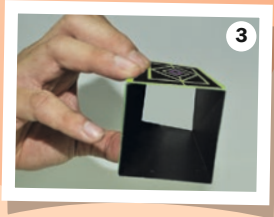
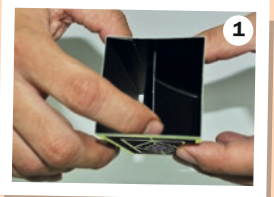


**PRÉPARATIFS** : réduit une feuille de papier de soie en petits morceaux et place-les dans le compartiment secret du tunnel du diamant. Pour ce faire, écarte la bande cartonnée cachée à l'intérieur du tube vers l'autre côté pour pouvoir remplir le compartiment secret (illustration 1).



**COMMENT PROCÉDER** : montre à ton public que le tunnel du dragon est « vide ». Commence pour cela par saisir le tunnel par le bas.

Appuie sur la paroi latérale pour repousser le compartiment secret. Cela le rendra à nouveau invisible aux yeux de ton public. Tu peux ensuite présenter le tunnel du diamant sous toutes ses faces. Place le tunnel à nouveau dans ta main droite. Montre une nouvelle fois à ton public que le tunnel du diamant est vide. Retourne-le et secoue-le légèrement : les morceaux de papier tombent comme de la « neige magique ». Ton public sera stupéfait !



## Tour n°13 : l'apparition d'un foulard



**FOURNITURES** : le tunnel du dragon, un petit foulard \*



**PRÉPARATIFS** : replie le foulard suffisamment petit pour qu'il puisse être inséré dans le compartiment secret du tunnel du dragon (cf. les préparatifs du tour « La neige magique »). Insère-le.



**COMMENT PROCÉDER** : montre à ton public que le tunnel du dragon est « vide ». Commence pour cela par saisir le tunnel par le bas.

Appuie sur la paroi latérale pour repousser le compartiment secret. Cela le rendra à nouveau invisible aux yeux de ton public. Tu peux ensuite présenter le tunnel du dragon sous toutes ses faces. Place le tunnel à nouveau dans ta main droite. Montre une nouvelle fois à ton public que le tunnel du dragon est vide. Maintiens-le maintenant de telle façon que les spectateurs ne puissent pas voir à travers. Déclame quelques formules magiques. Tire le petit foulard vers l'avant, comme s'il apparaissait par magie !

## Tour n°14 : où est passé le nœud ?



**FOURNITURES :** la corde, le tunnel des dés



**COMMENT PROCÉDER :** saisis la corde et noue-la autour du tunnel des dés (illustration 2). Prends l'extrémité droite de la corde et fais-la passer à travers le tunnel en papier (illustration 3). Fais passer maintenant le nœud par dessus le tunnel des dés et insère-le dans celui-ci (illustration 4). Fais bouger le tunnel des dés plusieurs fois d'avant en arrière. Tire lentement la corde pour la ressortir. Le nœud a disparu ! Pour ce tour, il est très

important de bien faire le nœud : dépose le tunnel des dés sur la corde. Prend l'extrémité gauche de la corde dans ta main gauche et l'extrémité droite dans ta main droite. Fais passer ensuite l'extrémité gauche de la corde derrière la droite et tire-la vers l'avant en la faisant passer sous l'extrémité droite. Si tu ne serres pas trop le nœud, tu disposes d'un nœud idéal qui se défera très facilement comme par magie !



## Tour n°15 : le tunnel des dès



**FOURNITURES :** le tunnel des dès, le dé, la baguette magique



**COMMENT PROCÉDER :** le tunnel des dès a un seul trou sur sa face inférieure. Tiens le tunnel des dès toujours de façon à ce que le trou se trouve vers le bas et soit caché par ton doigt. Le public ne doit pas pouvoir le voir. Prends la baguette magique et insère-la dans le tunnel pour montrer à ton public qu'il est bien vide. Saisis maintenant le dé et montre à ton public que tu l'insères dans le tunnel de telle façon que le

chiffre 3 se trouve vers l'avant (orienté vers le tunnel). À l'aide de la baguette magique, repousse le dé doucement et lentement au travers du tunnel. Le dé va rester « coincé » dans le tunnel exactement à l'endroit où se trouve le trou dans le sol du tunnel (illustration 5). Lorsque tu le pousseras au-delà de ce trou, il fera automatiquement une rotation. Dès que le dé se trouvera à l'extrémité du tunnel, retourne-le de telle façon que le public puisse voir le dés. Ils vont être impressionnés : ce n'est plus le 3 qui s'affiche !



## Tour n°16 : le dé fantôme



**FOURNITURES** : le dé, la baguette magique



**PRÉPARATIFS** : range la baguette magique dans la poche de droite de ton pantalon.



**COMMENT PROCÉDER** : place le dé à coudre entre le pouce et l'index de ta main gauche (illustration 1). Attrape maintenant le dé avec la main droite. Il faut que tu fasses semblant de le saisir. En réalité, tu le laisses tomber

discrètement dans la paume de ta main gauche. Referme immédiatement tes doigts. Dans un geste simultané et fluide, ferme ta main droite autour du prétendu dé pour former un poing. Sors la baguette magique de ta poche avec ta main gauche. Profites-en pour laisser glisser le dé dans ta poche. Tapes maintenant avec la baguette magique sur ton poing droit. Ouvre-le. Ton public va constater que le dé a disparu !



## Tour n°17 : un dé tourne par magie



**FOURNITURES** : le dé



**PRÉPARATIFS** : place le dé à coudre entre le pouce et l'index de ta main droite. Le nombre 6 doit être orienté vers le public. Ce faisant, maintiens ton index sur le côté supérieur arrière du dé et le pouce sur le bord inférieur avant. Retourne ta main et fais pivoter en même temps le dé vers l'avant. Le 6 doit maintenant être orienté vers ton pouce. Le grand geste rendra le petit imperceptible. Grâce à ce geste, tu peux montrer à ton public que le dos du dé affiche un autre nombre.



**COMMENT PROCÉDER** : tiens le dé comme expliqué. Demande aux spectateurs quel chiffre se trouve au dos du dé (le 6). Ils vont dire « le 1 », car la somme de la face opposée d'un dé est toujours égale à 7. Tourne un peu ta main en faisant pivoter le dé et montre au public que ton dé magique ne montre pas le chiffre 1.





# Tour n°18 : les points du dés disparaissent !

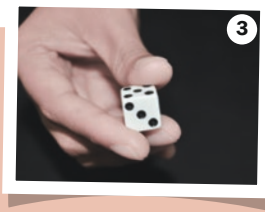
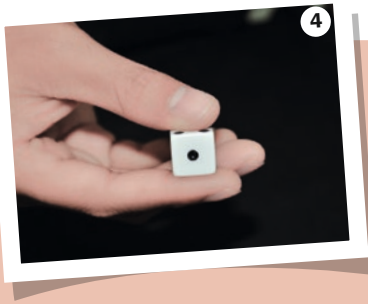
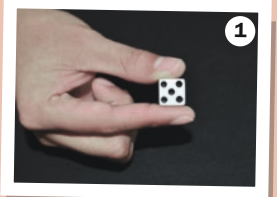


**FOURNITURES** : le dé



**COMMENT PROCÉDER** : tiens le dé entre le pouce et l'index de ta main droite. Le côté avec le nombre 5 est orienté vers l'avant, c'est-à-dire vers le public. Le côté avec le 1 se trouve face à ton index, invisible par le public (illustration 1).

Si tu fais pivoter rapidement le dé entre tes doigts, la face du 1 sera visible devant. Si tu es capable de faire en même temps un geste vers le haut et le bas avec ta main, tu donneras l'impression à tes spectateurs que les quatre points du dé ont disparu.





## Tour n°19 : le tour du lapin



**FOURNITURES** : deux grand lapins en mousse, trois petits lapins en mousse, la baguette magique



**PRÉPARATIFS** : écrase les trois petits lapins pour former une boule, puis tiens-les cachés dans ta main droite. Cache les deux grands lapins dans la poche de droite de ton pantalon.



**COMMENT PROCÉDER** : dis à un spectateur que tu vas lui mettre un lapin magique dans la main. Tire un des grands lapins de ta poche et écrase-le sous les yeux des spectateurs pour en faire une boule. Sans que le public s'en aperçoive, tu écrases le grand lapin en l'ajoutant aux trois petits lapins déjà cachés dans ta main. Donnes ensuite la boule à ton spectateur. Il doit

aussitôt fermer sa main pour que le « lapin magique » ne puisse pas disparaître. Tire maintenant le second grand lapin de ta poche. Explique au public que les deux lapins vont se rencontrer, mais qu'il faut faire attention, car il s'agit d'un mâle et d'une femelle. Le spectateur doit légèrement ouvrir son poing pour que tu puisses enfoncer le second lapin, lui aussi roulé en boule, dans la petite ouverture de sa main entre le pouce et l'index. Il doit ensuite aussitôt refermer son poing. Ainsi, il n'a pas le temps de remarquer qu'il tient plus de deux lapins dans son poing. Prononce une formule magique et touche son poing avec ta baguette. Demande maintenant à ton spectateur d'ouvrir son poing. Il sera très étonné de voir apparaître trois petits lapins dans sa main !



## Tour n°20 : la migration des lapins



**FOURNITURES** : les trois petits lapins en mousse



**PRÉPARATIFS** : avant de commencer le tour, cache discrètement un petit lapin en mousse dans ta main droite. Deux autres petits lapins sont sur la table, visibles de tous les spectateurs.



**COMMENT PROCÉDER** : prends un des lapins dans ta main droite et montre-le à ton public.

Roule-le en boule en l'ajoutant à celui qui était déjà caché. Demande à un spectateur de tenir sa main ouverte devant toi. Place la boule formée par les lapins dans sa main. Il doit aussitôt fermer sa main pour que le « lapin magique » ne puisse pas disparaître. Retire maintenant le dernier lapin posé sur la table, montre-le à tes spectateurs et mets-le dans ta poche. Prononce la formule magique « Abracadabra, le lapin saute ! ». Effectue quelques gestes magiques en partant de la main dans la poche de ton





pantalon vers le spectateur. Demande maintenant au spectateur d'ouvrir sa main. Le lapin a sauté comme par

magie de ta poche jusqu'à la main du spectateur !

## Tour n°21 : lapin, saute !



**FOURNITURES** : trois balles en tissu, un grand lapin en mousse, un petit lapin en mousse



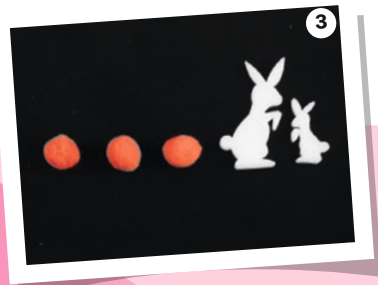
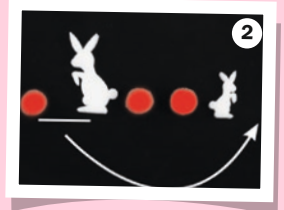
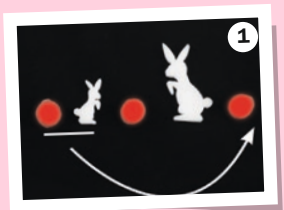
**PRÉPARATIFS** : dispose les balles et les lapins sur la table comme indiqué sur l'illustration 1.



**COMMENT PROCÉDER** : le spectateur doit aider la maman lapin à trouver son petit, afin qu'ils se retrouvent l'un à côté de l'autre à la fin (illustration 3). D'apparence

simple, cette aventure s'avèrera plus complexe que prévu. Le lapin doit toujours être poussé sur le côté avec la balle. le spectateur a le droit de repousser les lapins et les balles seulement deux fois.

**Solution** : apprends les étapes 1 à 3 par cœur. Fais bouger les objets en conséquence. Tu ne devrais jamais refaire ce tour deux fois !





## Tour n°22 : encore plus de lapins



**FOURNITURES** : deux grands lapins en mousse, deux petits lapins en mousse, la baguette magique, un chiffon\*



**PRÉPARATIFS** : dépose le chiffon et les deux lapins en mousse sur la table de manière à ce qu'ils soient bien visibles des spectateurs. Roule les deux petits lapins en mousse en boule et cache-les dans ta main droite.



**COMMENT PROCÉDER** : saisis le chiffon au niveau des deux angles et soulève-le pour le

présenter à ton public des deux côtés, afin qu'il puisse voir qu'il n'y a rien de caché à l'intérieur. Tiens-le ensuite devant les deux lapins placés sur la table. Derrière le foulard, laisse tomber sur la table les deux petits lapins roulés en boule. Dépose ensuite le foulard au-dessus des lapins. Tout ces gestes doivent être exécutés de façon fluide. Exécute quelques gestes magiques avec la baguette au-dessus du foulard, puis retire-le d'un geste théâtral. Surprise ! Les lapins se sont multipliés.



## Tour n°23 : l'anneau métallique magique



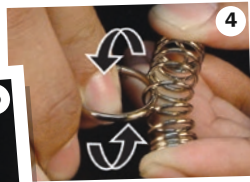
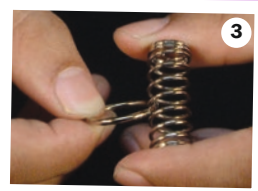
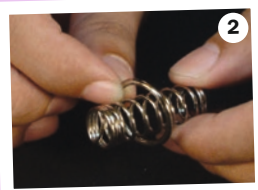
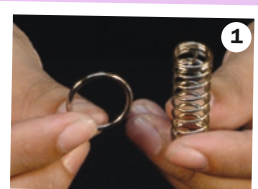
**FOURNITURES** : l'anneau métallique, la spirale métallique



**COMMENT PROCÉDER** : donne l'anneau et la spirale à un spectateur afin qu'il puisse les inspecter.

Lorsqu'il te rends la spirale, saisis-la avec ta main gauche et place l'anneau dans ta main droite (illustration 1). Place l'anneau sur la spirale (illustration 2). Libère l'anneau afin qu'il reste suspendu à la spirale et pende librement. Explique que tu vas placer l'anneau

sur la spirale comme par magie, sans l'enfiler. Fais tourner encore une fois l'anneau derrière les doigts tendus de ta main droite (illustration 4). L'anneau est ensuite attaché fermement sur la spirale. Demande à un spectateur d'examiner à nouveau l'anneau et la spirale. Il ne pourra pas séparer l'anneau de la spirale. Reprends les deux objets et « déverrouille » l'anneau à l'intérieur de tes mains. Tu peux maintenant retirer l'anneau de la spirale devant les yeux de ton public. Comment as-tu réussi à faire ça ?



## Tour n°24 : un anneau en voyage



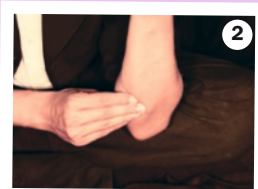
**FOURNITURES** : l'anneau métallique



**COMMENT PROCÉDER** :

prends l'anneau et annonce que tu vas le faire remonter sur ton bras. Pour cela, assieds-toi à une table et dépose ton coude gauche sur la table. Tu peux mettre ta main gauche sur ta nuque pour plus de stabilité. Saisis maintenant l'anneau avec ta main droite et appuie-le sur ton bras gauche (illustration 2). Il faut que tu fasses semblant de le faire passer à travers ton bras. Comme cela ne marchera pas, jette l'anneau sur la table. Reprends l'anneau dans ta main gauche et place-le maintenant dans la main droite pour

une nouvelle tentative. Cette fois encore, c'est un échec. Recommence plusieurs fois à faire passer l'anneau d'une main à l'autre. La dernière fois, ne fais pas passer l'anneau de la main gauche vers la main droite. Garde secrètement l'anneau dans la main gauche (illustrations de 3 à 6). Tu dois simplement donner l'impression que l'anneau passe de la main gauche à la main droite. Essaie maintenant encore une fois de faire traverser l'anneau (que ton public croit être dans ta main droite) à travers ton bras (illustration 7). Avec ta main gauche qui soutient à nouveau ta nuque, tu peux déposer secrètement l'anneau sur le col de ta chemise (illustration 9). Montre ensuite à ton public



que l'anneau est réellement disparu de ta main droite. Comme les spectateurs sont convaincus que l'anneau est dans une

de tes manches, ils seront d'autant plus surpris lorsque tu le sortiras de ton col derrière ton cou.



## Tour n°25 : un anneau se promène sur un élastique



**FOURNITURES** : l'anneau métallique, un élastique \*



**PRÉPARATIFS** : enfle l'anneau sur l'élastique et maintient l'élastique entre tes mains

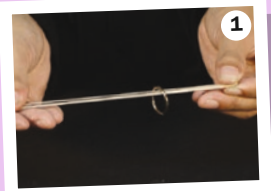
(illustration 1). Mieux vaut tenir ta main gauche un peu plus haut que ta main droite. Il faut que le public ait l'impression que l'élastique est parfaitement tendu.

En réalité, tu tiens une partie de l'élastique cachée dans ta main droite.

Le reste de l'élastique est tendu entre tes mains (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER** : si tu laisses maintenant glisser doucement le reste de l'élastique caché dans ta main entre tes doigts, le public aura l'impression que l'anneau se déplace entre tes mains (illustration 3). Il se « promène » en montant d'une main à l'autre. L'anneau ne se déplace pas réellement, c'est en fait l'élastique qui bouge entre tes mains.



## Tour n°26 : l'élastique cassé



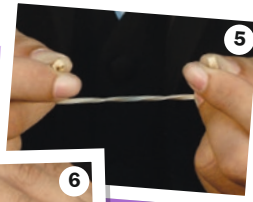
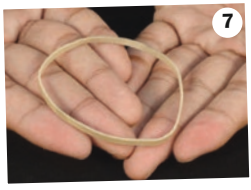
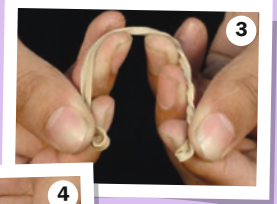
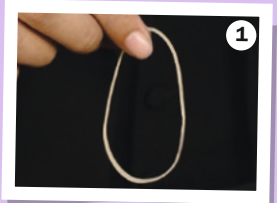
**FOURNITURES** : un élastique \*



**PRÉPARATIFS** : avant de commencer, enroule un élastique sur lui même jusqu'à ce que les deux extrémités entrent en contact. Maintiens l'élastique tendu entre ton pouce et ton index. Forme maintenant un anneau en tenant les extrémités ensemble très fermement entre le pouce et l'index de la main droite. Avec un peu de distance, cet élastique a l'air presque normal (illustration 4).



**COMMENT PROCÉDER** : avec la main gauche, saisis le point de liaison et tire l'élastique vers la gauche. En faisant ce geste, laisse disparaître l'extrémité droite entre ton pouce droit et ton index (illustration 5). Le son dégagé donne l'impression que l'élastique s'est déchiré. Mets l'élastique « abîmé » dans ta main gauche. Ferme-la immédiatement. Explique à ton public que tu as un pouvoir guérisseur. Déclame une formule magique et ouvre lentement à nouveau tes mains. L'élastique reprend automatiquement sa forme d'origine. Tu es parvenu à le « réparer » !



## Tour n°27 : l'élastique inatteignable

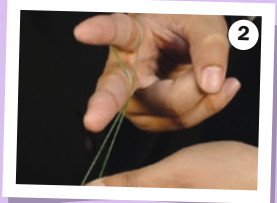


**FOURNITURES** : un élastique \*



**COMMENT PROCÉDER** : suspend un élastique à ton index droit. Avec ton pouce gauche et ton index, tire l'élastique pour qu'il entoure le majeur droit du haut vers le bas. Place la boucle ensuite au-dessus de ton index droit (illustrations de 2 à 4). L'élastique doit se trouver entre les phalanges du haut et du milieu. Tu dois maintenant maintenir le bout de ton index droit avec le pouce gauche et

l'index (illustration 5). Annonce au public que tu vas faire apparaître l'élastique comme par magie sur ton index. Replie la phalange supérieure de ton majeur droit par à-coups (illustration 6). L'élastique qui pendait avant encore au-dessus de ton index droit se retrouve désormais sur ton majeur droit (illustration 7). Il est aussi possible qu'il saute énergiquement de ta main. Dans les deux cas, ton public en restera bouche bée !





**ASTUCE** Il sera plus facile de réaliser ce tour avec un petit élastique (diamètre d'environ 5 cm).

## Tour n°28 : l'élastique sauteur



**FOURNITURES :** un élastique \*



**PRÉPARATIFS :** tends l'élastique au-dessus de l'index et du majeur de ta main gauche (il ne doit pas être trop lâche). Tire l'élastique un peu vers l'arrière avec le pouce. Referme maintenant tous tes doigts vers la paume de ta main et fais passer les bouts de tes quatre doigts depuis le haut au-travers de l'élastique. Tire le pouce sous l'élastique afin qu'il

descende jusqu'aux bouts des doigts. Vu de devant, l'élastique a l'air de couvrir l'index et le majeur. Vu de derrière, il couvre les quatre doigts. Le public doit uniquement voir le devant.



**COMMENT PROCÉDER :** montre le devant de ton poing : les spectateurs voient l'élastique tendu sur deux doigts. Ouvre ta main. L'élastique saute tout seul de l'annulaire à l'auriculaire.





## Tour n°29 : le secret des balles



**FOURNITURES :** une balle (composée de deux moitiés d'un coloris identique)



**PRÉPARATIFS :** avant de réaliser les tours avec des balles, il faut que tu apprennes à tenir une balle dans ta main sans que ton public ne puisse la voir. Place la balle au milieu de la paume de ta main. Fais bouger

ton pouce et ton auriculaire légèrement vers l'intérieur. Cette légère pression te permet de tenir la balle dans la paume de ta main sans que personne ne la voit (illustrations 3 et 4). Dans le jargon des magiciens, cette posture est baptisée « palmer la balle ». Il est important que ta main ne fasse pas de mouvement inhabituel. Vue de devant, elle doit paraître tout à fait naturelle et détendue.



## Tour n°30 : la balle disparaît – tour basique



**FOURNITURES :** une balle (composée de deux moitiés d'un coloris identique)



**COMMENT PROCÉDER :** montre au public tes mains ouvertes et vides. Dépose la balle sur ta main droite. Le geste suivant doit donner l'impression que tu places la balle de ta main droite vers ta main gauche. Pour cela, il faut que tu orientes la paume de ta main droite vers la main gauche. Simultanément, appuie ton pouce droit et ton auriculaire un peu vers

l'intérieur pour tenir secrètement la balle. La balle est coincée grâce à la pression exercée à l'intérieur de ta paume (cf. le tour 29: « Le secret des balles »). Dans un geste fluide, ferme ta main gauche autour de la prétendue balle pour former un poing. Ta main doit rester détendue et ton regard doit être orienté sur ta main gauche. Ouvre maintenant lentement et efficacement ta main gauche. En même temps, laisse tomber discrètement la balle que tu tiens dans la poche droite de ta veste. La balle donne l'impression de s'être évaporée dans les airs !



### ASTUCE

Pour ce tour, il est très important que tu regardes toujours dans la direction où le public pense que se trouve la balle. Ainsi, tu détournes l'attention des spectateurs de l'endroit où se passent réellement les choses !

## Tour n°31 : une autre balle disparaît !



**FOURNITURES** : une balle (composée de deux moitiés d'un coloris identique)



**PRÉPARATIFS** : pour réaliser ce tour, tu dois bien maîtriser le geste pour faire disparaître une balle (cf. « La balle disparaît – Tour basique »).



**COMMENT PROCÉDER** : tiens la balle dans ta main gauche entre ton pouce gauche et le bout de tes doigts. La main doit se présenter paume vers le haut. Joins maintenant

les deux mains. Ce faisant, les doigts de la main droite doivent se refermer sur la balle. Le public va penser que tu attrapes la balle avec la main droite. En réalité, tu la laisses tomber discrètement dans la paume de ta main gauche. Après avoir refermé complètement ta main droite, bouge lentement les mains pour les séparer et pointe ton index gauche sur la main droite. Ouvre maintenant lentement mais efficacement ta main droite, un doigt après l'autre. Fais constater au public que la balle a disparu.



## Tour n°32 : une balle change de couleur



**FOURNITURES** : la demi-sphère, une balle d'une autre couleur que la demi-sphère

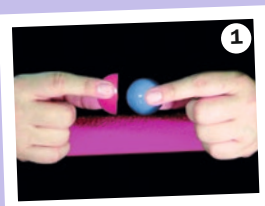


**PRÉPARATIFS** : place la demi-sphère au-dessus de la balle (illustration 1).



**COMMENT PROCÉDER** : montre la balle à ton public en la maintenant entre le pouce et l'index de ta main gauche. Les spectateurs doivent pouvoir voir uniquement la demi-sphère (illustration 2).

Déploie la main droite au-dessus de la balle. Sans être vu, retire la demi-sphère (illustration 3). Il suffit pour cela d'appuyer ta main droite contre la demi-sphère et d'exercer une légère pression vers l'intérieur avec le pouce et l'auriculaire de la main gauche afin de coincer la demi-sphère. Lorsque tu retires à nouveau la main droite (avec la demi-sphère), les spectateurs constatent que la balle a changé de couleur. Tu peux faire inspecter la balle par ton public. Pendant ce temps, fais disparaître discrètement la demi-sphère dans la poche de ton pantalon.



## Tour n°33 : la balle de nulle part



**FOURNITURES** : une balle, un morceau de fil de pêche \*, un chapeau \*



**PRÉPARATIFS** : fais un nœud avec le fil de nylon. Décompose la balle en deux moitiés. Coince l'extrémité du fil de pêche sans nœud entre les deux moitiés et reforme la balle en rassemblant à nouveau les deux moitiés. Le nœud ne devrait pas se trouver trop loin de la balle. Fais maintenant passer ton index dans la boucle. Laisse pendre la balle au bout du fil de nylon sur la face intérieure de ta main. La paume de ta main doit recouvrir entièrement la balle.



**COMMENT PROCÉDER** : dessine un petit cercle dans l'air avec l'index de ta main gauche. Bouge ta main droite dans cette direction. Une fois parvenu à cet endroit, appuie avec le pouce droit pour que la balle revienne vers le haut. Il faut que le public puisse la voir. Les spectateurs auront l'impression qu'elle apparaît à la vitesse de la lumière. Maintenant, tu peux faire semblant de la déposer dans un chapeau (par exemple). Dès que ta main est recouverte par le chapeau, laisse la balle tomber à nouveau derrière la paume de ta main. Ressors ensuite tes mains vides du chapeau et fais-le pivoter pour le placer sur ta tête. La balle a disparu ! Tu peux ensuite faire encore une fois le même tour !

## Tour n°34 : la balle disparaît



**FOURNITURES** : une balle, un morceau de fil de pêche \*



**PRÉPARATIFS** : fais un nœud avec le fil de nylon. Décompose la balle en deux moitiés. Coince l'extrémité du fil de pêche sans nœud entre les deux moitiés et reforme la balle en rassemblant à nouveau les deux moitiés. Le nœud ne devrait pas se trouver trop loin de la balle. Fais maintenant passer ton index dans la boucle. Laisse pendre la balle au bout du fil de nylon sur la face intérieure de ta main. La paume de ta main doit recouvrir entièrement la balle.



**COMMENT PROCÉDER** : montre la balle posée sur ta main droite. Le public ne doit pas pouvoir voir le fil. Tu dois maintenant feindre de placer la balle dans ta main gauche. Pour y parvenir, place le dos de ta main droite au-dessus de la paume de ta main gauche et présente tes mains ainsi face à ton public. Le public pensera que la balle est tombée de la paume de ta main droite dans la paume de ta main gauche. Referme ensuite ta main gauche sur la prétendue balle pour former un poing. La balle se trouve toutefois toujours à l'intérieur de ta main et ton public ne peut pas la voir. Ta main droite doit paraître décontractée. Déclame la formule magique



« Abracadabra ». Ouvre ta main gauche et montre que la balle a disparu. Pendant ce temps, fait disparaître discrètement la

balle dans la poche de ton pantalon avec ta main droite. Tu peux ensuite présenter tes deux mains vides au public.

## Tour n°35 : trois balles font leur apparition



**FOURNITURES** : la demi-sphère rouge, la balle bleue et la balle jaune



**PRÉPARATIFS** : cache la balle bleue dans ta main gauche (cf. tour n°30: « La balle disparaît - Tour basique »). Place la balle jaune dans la demi-sphère et maintiens-la entre le pouce et l'index de ta main droite. Le public doit pouvoir uniquement voir le côté avec la demi-sphère. Il aura l'impression de voir une balle rouge.



**COMMENT PROCÉDER** : présente la demi-sphère rouge comme décrit ci-dessus, c'est-à-dire comme si c'était une balle rouge. Maintiens-la entre

le pouce et l'index. Il faut maintenant que tu fasses deux choses en même temps : place ta main gauche devant la droite. Avec le majeur de ta main droite, soulève la sphère jaune de la demi-sphère. Simultanément, repousse la balle bleue discrètement dans la demi-sphère désormais vide. Avec ta main gauche, place la balle jaune entre le majeur et l'index de ta main droite. Montre ta main au public : comme par magie, tu as transformé une balle en deux balles. Place la main gauche à nouveau devant la main droite. Avec le majeur de la main droite, soulève la balle bleue vers l'avant. Tu dois la présenter ensuite dans ta main gauche, à côté des deux autres balles qui se trouvent dans ta main droite. Ton public va en avoir le souffle coupé !



## Tour n°36 : une balle se dédouble



**FOURNITURES :** la demi-sphère, la balle de la couleur identique



**PRÉPARATIFS :** place la balle dans la demi-sphère et maintiens-la entre le pouce et l'index de ta main droite de telle façon que le

public puisse voir la demi-sphère. Il aura l'impression de voir une balle normale. Avec ton autre main, saisis la balle qui se trouve derrière la demi-sphère dans un geste rapide et fluide. Amène-la vers l'avant. Le public aura l'impression que tu as fais apparaître une balle supplémentaire !



## Tour n°37 : une balle change de couleur



**FOURNITURES :** la demi-sphère, la balle de couleur identique et une balle de couleur différente



**PRÉPARATIFS :** cache la balle de couleur différente dans ta main gauche. Dépose-la pour cela sur la paume de ta main et appuie avec le pouce et l'index un peu vers l'intérieur. Il faut que tu puisses maintenir la balle sans que cela se voit.



**COMMENT PROCÉDER :** montre à ton public la demi-sphère et la balle de couleur

identique. Tiens-les entre ton pouce et ton index de telle façon que le spectateur ait l'impression que tu tiens deux balles de couleur identique dans ta main. Place maintenant ta main gauche devant la droite. Repousse la balle dans ta main droite, dans la demi-sphère de la couleur identique. En même temps, remet la balle de couleur différente à l'emplacement que l'autre balle vient juste de libérer. Cet échange doit être effectué très rapidement. Il faut que ce geste magique ait l'air tout à fait normal. Ton public aura l'impression que la balle placée dans ta main droite a changé de couleur. C'est magique !



## Tour n°38 : la balle en équilibre



**FOURNITURES** : une balle, la baguette magique, un fil noir (de la longueur de la baguette magique) \*



**PRÉPARATIFS** : fixe le fil à l'une des extrémités de la baguette magique. Retire le bouchon

blanc. Place l'extrémité du fil dans la baguette magique et remplace le bouchon blanc. Saisis cette extrémité avec la main gauche. Place ton pouce entre le fil et la baguette magique. Tends l'autre extrémité du fil vers l'autre extrémité de la baguette magique. Maintiens-le fermement à cet endroit avec le pouce et l'index posés sur

la baguette magique. Glisse maintenant le majeur de la main droite entre la baguette magique et le fil. Replie légèrement le majeur. Tu parviens ainsi à mettre un peu de distance entre la baguette magique et le fil. Pour ce tour, tu as besoin d'un assistant dans la confidence.



**COMMENT PROCÉDER** : tiens la baguette magique de telle façon que le public ne puisse pas voir le fil. Ton assistant doit maintenant placer la balle sur la baguette magique afin qu'elle se trouve entre la baguette magique et le fil. Tu peux ainsi faire rouler délicatement la balle vers l'avant et vers l'arrière.

## Tour n°39 : la balle ensorcelée



**FOURNITURES** : l'anneau en plastique, une balle, un fil \*



**PRÉPARATIFS** : fixe l'anneau en plastique à un fil d'environ 50 cm de long. La table doit être recouverte d'une nappe à motif pas trop épaisse. Cache l'anneau discrètement sous la nappe. Laisse pendre une extrémité du fil au-dessus du bord de la table. Il faut que tu puisses retrouver facilement son extrémité. Si tu ne vois pas l'anneau d'en haut, il faut que tu te rappelles approximativement où il se trouve.



**COMMENT PROCÉDER** : place la balle sur l'anneau posé sur la nappe. Tire doucement sur le fil. La balle se déplace sur la table comme par magie. La balle et l'anneau doivent s'arrêter juste avant le bord de la table. Si tu tires suffisamment rapidement sur le fil, la balle peut tomber par-dessus le bord. Il faut donc que tu sois prudent afin que l'anneau ne dépasse pas le bord de la table. Le public pourrait alors le voir.



### ASTUCE

Si tu devais faire bouger l'anneau dans plus d'une direction, il faut que tu formes une boucle de fil plus longue avec un fil plus long. Tu peux enrouler cette boucle autour de la table et la fixer des deux côtés de l'anneau. Tu pourras ainsi tirer l'anneau vers l'avant et l'arrière.

## Tour n°40 : la balle pesante



**FOURNITURES** : une balle, un morceau de fil de pêche \*, un chapeau \*



**PRÉPARATIFS** : fais un nœud avec le fil de nylon. Décompose la balle en deux moitiés. Coince l'extrémité du fil de pêche sans nœud entre les deux moitiés et referme la balle en rassemblant à nouveau les deux moitiés. Le nœud ne devrait pas se trouver trop loin de la balle. Fais maintenant passer ton index dans la boucle. Laisse pendre la balle au bout du fil de nylon sur la face intérieure de ta main. La paume de ta main doit recouvrir entièrement la balle.



**COMMENT PROCÉDER** : dessine un petit cercle dans l'air avec l'index de ta main gauche. Bouge ta main droite dans cette direction. Une fois parvenu à cet endroit, appuie avec le pouce droit pour que la balle revienne vers le haut. Il faut que le public puisse la voir. Les spectateurs auront l'impression qu'elle apparaît à la vitesse de la lumière. Maintenant, tu peux faire semblant de la déposer dans un chapeau (par exemple). Dès que ta main est recouverte par le chapeau, laisse la balle tomber à nouveau derrière la paume de ta main. Ressors ensuite tes mains vides du chapeau et place-le sur ta tête. La balle a disparu ! Tu peux ensuite faire encore une fois le même tour !



## Tour n°41 : qui a la balle ?

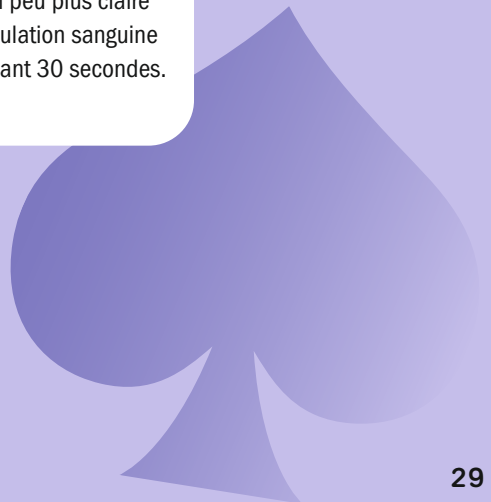


**FOURNITURES** : une balle



**COMMENT PROCÉDER** : explique à ton public que tu as besoin de trois volontaires pour réaliser ce tour. Demande à l'un des trois spectateurs de choisir une personne qui maintiendra la balle pendant 30 secondes

contre son front dès que tu auras quitté la pièce. Après cela, les trois personnes doivent fermer leurs poings et les placer sur la table avant de te demander de revenir. Tu vas assurément reconnaître la main avec la balle : elle est un peu plus claire que les autres car la circulation sanguine a été moins bonne pendant 30 secondes.



## Tour n°42 : le grand final des balles



**FOURNITURES** : la demi-sphère, la balle de couleur identique, une balle de couleur différente et un morceau de fil de pêche \*



**PRÉPARATIFS** : avant de commencer à t'entraîner pour ce tour, tu dois maîtriser parfaitement les tours avec les balles décrits précédemment ! Place la balle de couleur différente dans la demi-sphère, puis insère le tout dans la poche gauche de ton pantalon. Fais un nœud avec le fil de nylon. Décompose maintenant la balle d'une couleur identique en deux moitiés. Coince l'extrémité du fil de pêche sans nœud entre les deux moitiés et referme la balle en rassemblant à nouveau les deux moitiés. Le nœud ne devrait pas se trouver trop loin de la balle. Fais maintenant passer ton index dans la boucle. Laisser pendre la balle au bout du fil de nylon sur la face intérieure de ta main.



**COMMENT PROCÉDER** : retire la balle avec les demi-sphères de la poche de ton pantalon.

Maintiens-la de telle façon qu'on ne puisse voir que la demi-sphère. Maintiens-la entre le pouce et l'index de ta main droite. Avant de la montrer, replace-la dans la main gauche. Simultanément, laisse remonter la balle qui est cachée dans la paume de ta main droite afin qu'elle arrive dans ton poing droit. Le public aura l'impression que la balle s'est démultipliée. Oriente le dos de ta main vers le public. Place la balle entre l'index et le majeur de ta main droite. Place la balle avec la demi-sphère entre ton pouce et ton index. Saisis la demi-sphère avec le pouce et l'index de ta main gauche. Retire-les vers la gauche dans un geste fluide et rapide, afin que la deuxième balle devienne visible. Tu viens juste de transformer deux balles en trois balles. C'est incroyable !





## Tour n°43 : la baguette magique tordue qui disparaît



**FOURNITURES** : la baguette magique, un morceau de papier cartonné noir \*, un morceau de papier cartonné blanc \*, de la colle \*, une feuille de papier journal \*

bandes de papier blanc. Colle-les aux extrémités du tube en carton noir. Place la vraie baguette magique dans la poche arrière de ton pantalon. Ton public ne doit pas la voir !



**PRÉPARATIFS** : pour faire ce tour, tu dois confectionner une copie de ta baguette magique avec du papier noir et du papier blanc. Découpe un triangle dans le carton noir. Sa longueur doit être identique à celle de la baguette magique. Enroule-le autour de la baguette magique. Colle les bords afin d'obtenir le même diamètre que la baguette magique. Retire ensuite la vraie baguette magique du tube. Coupe deux



**COMMENT PROCÉDER** : saisis la fausse baguette magique et enroule-la dans une page de papier journal. Déclame quelques formules magiques, puis froisse le papier journal. Tes spectateurs vont penser que la baguette magique a disparu. Retire maintenant la vraie baguette magique de ta poche. Donne-la à un spectateur.



## Tour n°44 : la baguette magique t'indique l'heure



**FOURNITURES** : la baguette magique, une grande feuille de papier \*, un crayon \*

de 18 heures, etc. Saisis maintenant la baguette magique et touche délicatement la tête d'un spectateur. Dépose ensuite ta montre en papier sur la table. Explique à ton spectateur et à ton public : « à chaque fois que je touche le cadran avec la baguette magique, tu dois (le spectateur doit) ajouter une heure à l'heure à laquelle il avait pensé. Lorsque tu es arrivé à 20, tu dois dire stop ». En secret, tu comptes chaque coup frappé par la baguette magique sur le cadran. Dès que tu es arrivé à 7, montre le 12 avec ta baguette magique. À partir de là, tu recules à chaque coup frappé d'une heure jusqu'à ce que le spectateur ait atteint 20 et dise



**PRÉPARATIFS** : dessine le cadran d'une montre sur la feuille de papier (illustration 1).



**COMMENT PROCÉDER** : au début de ton tour, annonce que ta baguette a des pouvoirs magiques et que tu vas le prouver. Demande à un spectateur de penser à une heure pleine précise, l'une de celles dessinées sur le cadran. Il doit penser à 3 heures au lieu de 15 h, à 6 heures au lieu





« Stop ». À cet instant précis, la baguette magique indiquera exactement l'heure que ton spectateur avait choisie.

**Un exemple :** le spectateur pense à 10 heures. Tu commences à compte en silence de 1 à 7. Lorsque tu pointes

ensuite ta baguette vers le 12 du cadran, le spectateur a déjà atteint le 18 dans sa tête. À partir de là, tu dois encore reculer deux fois. Le spectateur a alors atteint le chiffre 20 et tu montres le 10.



## Tour n°45 : la baguette magique ramollie



**FOURNITURES :** la baguette magique



**COMMENT PROCÉDER :** grâce à la puissance de ta pensée, la baguette magique devient soudain souple et flexible. Tu dois pour cela maintenir la baguette

magique au milieu avec ton pouce et ton index (illustration 1). Déplace ensuite ta main rapidement vers le haut et le bas. Tu dois serrer la baguette magique le moins possible. Tu crées ainsi une illusion d'optique: la baguette magique semble être molle et souple (illustration 2).



## Tour n°46 : la baguette magique volante



**FOURNITURES :** la baguette magique



**COMMENT PROCÉDER :** place la baguette magique dans ta main. Saisis ton poignet gauche avec ta main droite tout en cachant ton index droit sur la baguette magique dans ta main gauche (illustration 2). Explique à ton public que ta main doit être parfaitement stable pour réaliser ce tour de magie, et que c'est pour cela

que tu soutiens ton poignet avec ta main droite. Explique ensuite que tu vas « magnétiser » ta main. Simultanément et en secret, appuie sur la baguette magique avec ton index droit. La baguette magique est désormais protégée. Si tu tends maintenant lentement les doigts de ta main gauche, la baguette magique reste dans sa position (illusions 3 et 4). Pour obtenir un effet particulièrement impressionnant, tu dois bouger ta main délicatement vers le haut et le bas.





## Tour n°47 : une baguette magique flottant sous le bras



**FOURNITURES :** la baguette magique, une règle \*, une montre ou un bracelet \*



**PRÉPARATIFS :** pour ce tour, cache la règle sous le bracelet de ta montre à l'intérieur de ta manche gauche avant de te présenter devant le public (illustration 2). Vérifie que la manche cache intégralement la règle.



**COMMENT PROCÉDER :** tends ton bras gauche. Saisis la baguette magique dans ta

main gauche. Tire la règle vers l'avant avec ta main droite et coince la baguette magique secrètement entre la règle et ta main (illustration 3). Lorsque tu tendes tes doigts et que tu laisses tomber ton bras lentement, la baguette magique donne l'impression de flotter sous la paume de ta main (illustration 4). À la fin de ta présentation, tu dois replacer discrètement la règle dans ta manche afin que le public ne puisse pas la voir.



## Tour n°48 : la corde transperce la baguette magique



**FOURNITURES :** la baguette magique, la corde



**PRÉPARATIFS :** noue les deux extrémités de la corde.



**COMMENT PROCÉDER :** demande à un spectateur de tenir les deux extrémités de la baguette magique. Coince maintenant l'extrémité nouée de la corde entre le



majeur et l'annulaire de ta main gauche. Fais passer la corde sous la baguette magique avec ta main droite, puis, de l'autre côté, à nouveau vers le haut. Avec le pouce et l'index de la main gauche, attrape maintenant le nœud tenu par la main droite. Il faut maintenant que

tu fasses deux choses en même temps: lâche le nœud qui est coincé entre les doigts de ta main gauche. En même temps, éloigne tes mains l'une de l'autre. La corde glisse entre l'index et le pouce. Ton public croira que la corde a traversé la baguette magique par magie !

## Tour n°49 : la baguette magique dans la bouteille



**FOURNITURES :** la baguette magique, un morceau de fil noir \*, une petite bouteille \*, une chemise ou une veste \*

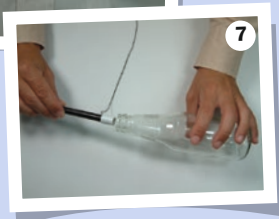
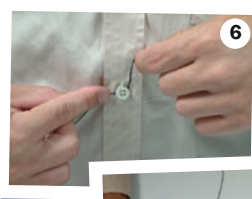


**PRÉPARATIFS :** saisis le morceau de fil noir et coince-le sous l'extrémité amovible de la baguette magique (illustrations 2 à 5). Fixe ensuite l'autre extrémité du fil à l'un des boutons du bas de ta chemise ou de ta veste (illustration 6). Il faudra que tu t'exerces plusieurs fois avant de trouver la longueur de fil idéale pour ce tour. Pense à revêtir des vêtements sombres à motif.



**COMMENT PROCÉDER :** laisse tomber la baguette magique dans la bouteille, extrémité avec le fil vers

le bas. Éloigne-toi ensuite lentement de la bouteille. La baguette magique va maintenant remonter vers le haut. Tu peux appuyer sur le fil aussi avec la paume de ta main entre la bouteille et ton corps (fais comme s'il s'agissait d'un geste magique, comme si tu donnais l'ordre à la baguette magique de se soulever vers le haut). La baguette magique montera ou bondira ainsi vers le haut (illustration 8). À la fin, retire la baguette du champ de vision de ton public. Donne aux spectateurs les différents morceaux afin qu'ils puissent les observer de près. Le fil sera tombé depuis longtemps ou il pendra tout simplement de ta chemise.



## Tour n°50 : le crayon de papier de nulle part



**FOURNITURES :** la baguette magique, un petit crayon de papier ou un autre petit objet pouvant rentrer dans la baguette magique \*



**PRÉPARATIFS :** place le crayon de papier dans la baguette magique. Ensuite, tiens la baguette magique de telle façon qu'un de tes doigts bloque discrètement l'extrémité inférieure de la baguette. Ainsi, le crayon ne peut pas glisser vers le bas.



**COMMENT PROCÉDER :** prends la baguette dans ta main droite. Tapote avec la baguette sur ton poing gauche. Ouvre-le. La main est vide. Prends ensuite la baguette magique dans ta main gauche. Laisse glisser le crayon de papier vers les doigts de ta main gauche. Tapote avec la baguette magique sur ta main droite. Celle-ci aussi est vide. Prends ensuite la baguette à nouveau dans ta main droite. Tapote sur ton poing gauche, déclame quelques formules magiques. Tu as fais apparaître un crayon de papier comme par magie !



## Tour n°51 : la baguette magique stupéfiante



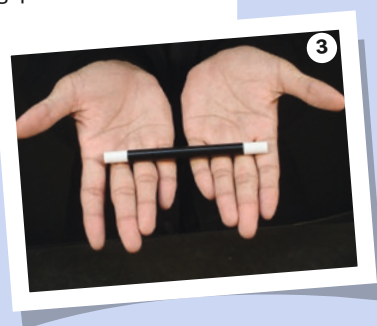
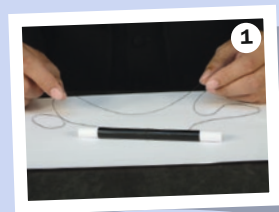
**FOURNITURES :** la baguette magique, un fil noir d'environ 70 cm de long \*, une chemise \*



**PRÉPARATIFS :** mieux vaut porter pour ce tour une chemise de couleur noire ou avec des motifs colorés. Saisis les deux extrémités du fil. Fais un gros nœud. Place ce nœud à l'un des boutons de chemise, de préférence sur celui du haut. Laisse le nœud pendouiller (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER :** prends maintenant la baguette magique et pousse une de ses extrémités secrètement dans la boucle. Maintiens ensuite la baguette magique dans une position horizontale avec les deux mains. Guide tes mains vers l'avant en tendant le fil. Dis la formule magique « Abracadabra », ouvre les mains et repousse la baguette magique légèrement vers l'avant sans la soutenir par le dessous. Ton public aura l'impression que la baguette magique flotte dans tes mains !





## Tour n°52 : un nœud disparaît



**FOURNITURES** : la corde, un fil blanc \*



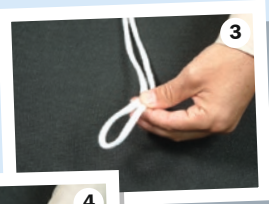
**PRÉPARATIFS** : forme une boucle avec un petit morceau de fil blanc au milieu de la corde. Coupe les extrémités superflues du fil. Cache le fil entre tes doigts.

Ton public doit avoir l'impression que tu tiens une boucle normale dans ta main (illustration 3).



**COMMENT PROCÉDER** : dis à ton public que tu vas faire un nœud avec la corde. Bien sûr, il faut que tu fasses attention à ce que l'on ne voit pas le fil. Guide une extrémité de la corde une fois dans la boucle et replace-la vers l'arrière (illustration 4). On aura l'impression que tu as fait un nœud (illustration 6).

Si tu tires au niveau des deux extrémités de la corde, la boucle va se casser. Le nœud disparaît.



## Tour n°53 : la corde réparée



**FOURNITURES** : une corde longue (d'environ 25 cm de long), une corde courte, une paire de ciseaux. Si tu ne souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.



**PRÉPARATIFS** : forme une boucle avec la corde courte et fais un nœud au niveau de l'extrémité inférieure. Tiens ce morceau de corde caché dans ta main gauche.



**COMMENT PROCÉDER** : montre la corde longue à ton public. Demande à tes spectateurs

de ne pas la tenir trop fermement au niveau des extrémités. Forme une boucle au milieu de la corde. Prends-la dans ta main gauche de telle façon qu'elle soit complètement cachée par celle-ci. Tire maintenant vers le haut avec le pouce et l'index de ta main droite sur la boucle formée avec le morceau de corde caché. Coupe-la avec les ciseaux. Le public aura l'impression que tu as coupé la corde longue. Replace les extrémités dans ton poing. Fais un geste magique au-dessus de ton poing. Demande au spectateur de tendre la corde. Pendant que tu montres la corde « réparée » avec ta main droite vide, tu peux secrètement cacher le petit morceau coupé dans ta poche.



# Tour n°54 : les nœuds magiques

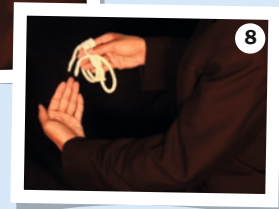
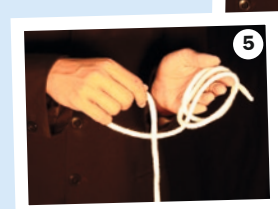
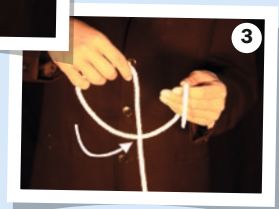
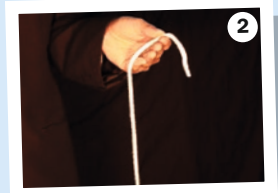
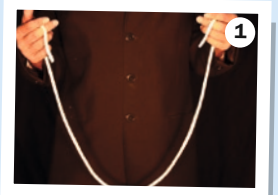


**FOURNITURES :** la corde



**COMMENT PROCÉDER :** dépose plusieurs boucles de corde sur ta main gauche exactement comme indiqué sur les illustrations 2 à 5. Fais passer ensuite l'extrémité libre de la corde à travers les boucles (illustrations 6 et 7). Fais passer les boucles de corde de

ta main gauche à ta main droite (illustration 8). Pendant ce temps, saisis avec ta main gauche l'extrémité de la corde orientée vers la gauche. Avec ta main droite, saisis l'extrémité qui pend vers le sol. Tire chaque extrémité pour qu'elles s'éloignent l'une de l'autre. Comme par magie, tu formes ainsi plusieurs nœuds disposés l'un après l'autre sur ta corde.



## Tour n°55 : la corde coupée



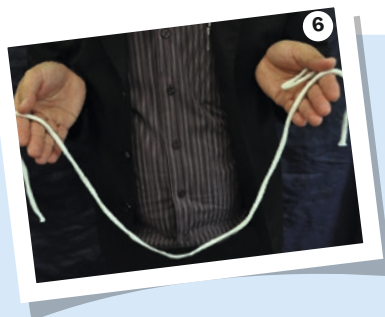
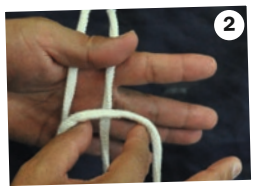
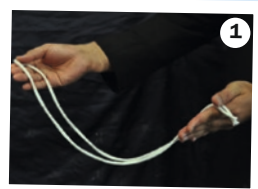
**FOURNITURES :** la corde, une paire de ciseaux \* Si tu ne souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.



### COMMENT PROCÉDER :

montre maintenant à ton public que tu tiens une corde normale dans tes mains. Saisis ensuite les deux extrémités de ta corde dans ta main gauche. Le dos de ta main doit être orienté vers ton public. Avec ta main droite, saisis le milieu de la corde qui pend. Forme une boucle vers le haut sur ta main gauche. Au moment où tu dépose cette boucle dans la paume de ta main, il faut que tu saisisse secrètement l'une des extrémités de la corde avec ton pouce et ton majeur pour tirer une boucle à travers la boucle

que tu tiens dans ta main (illustration 3). Tu as maintenant dans ta main gauche une nouvelle boucle où pend en fait le milieu de la corde. Cette nouvelle boucle formée avec une corde doit être disposée au-dessus de la paume de ta main gauche afin qu'elle soit visible par les spectateurs. Le public aura l'impression que tu as déposé le milieu de la corde sous forme de boucle vers le haut dans ta main. Si tu coupes maintenant la petite boucle supplémentaire formée avec des ciseaux, contrairement à ce que penseras le public, tu ne sépareras pas la corde au milieu. En réalité, tu en couperas uniquement un petit morceau, quelques centimètres au niveau de l'extrémité. Tu pourras ainsi présenter une corde intacte et longue à la fin de ton tour. Dissimule la boucle courte et coupée dans ta main.



# Tour n°56 : un autre nœud disparaît



**FOURNITURES :** la corde, une baguette magique, une paire de ciseaux \* Si tu ne souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.



**PRÉPARATIFS :** coupe un morceau de corde d'environ 10 cm dans la corde longue (illustration 1).

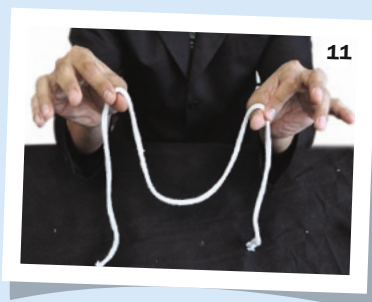
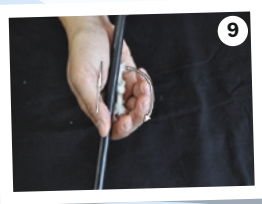
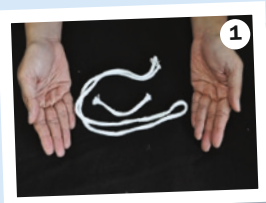
Cache la baguette magique dans la poche de ta veste ou de ton pantalon. Forme un nœud avec le morceau court de la corde au milieu de la corde longue. Il faut qu'on ait l'impression qu'il s'agit de deux cordes nouées ensemble (illustration 2 et 3). Vérifie que le nœud se déplace facilement en glissant le long de la corde longue.



**COMMENT PROCÉDER :**

montre à tes spectateurs la corde nouée. Pour ce faire, tire énergiquement sur les deux extrémités afin de démontrer à quel point le nœud est solide. Forme

maintenant un nœud avec les deux extrémités de la corde longue. Le public aura l'impression que les deux cordes courtes sont nouées ensemble à chacune des deux extrémités. Saisis la corde nouée et explique qu'il existe deux manières de transformer les deux cordes courtes en une corde longue. Soit on noue les extrémités, soit on utilise une baguette magique. Pendant que tu parles, fais réellement un nœud avec les extrémités de la corde longue. Laisse glisser maintenant la corde à travers ton poing droit et enroule-la autour de ta main gauche. Pendant ce temps, enlève le nœud dans ta main droite et maintiens-le fermement. Retire ensuite la baguette magique de ta poche et caches-y immédiatement le nœud défait. Tapote sur le nœud avec la baguette magique et laisse-le tomber à l'une de ses extrémités. Comme par magie, les deux cordes magiques se sont transformées en une corde longue !



## Tour n°57 : la corde sort de la bouche



**FOURNITURES :** la corde, une paire de ciseaux \* Si tu ne souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.

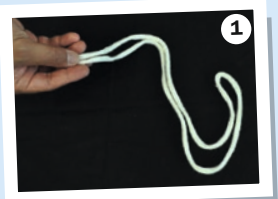


**PRÉPARATIFS :** coupe un morceau de corde d'environ 10 cm dans la corde longue. Place la corde longue dans ta manche gauche de telle façon que tu puisses l'atteindre sans problème avec tes doigts (illustration 3). Place maintenant un petit morceau de la corde courte dans ta bouche.



**COMMENT PROCÉDER :** devant ton public, fait sortir presque intégralement le

morceau court de corde de ta bouche (illustration 4). Tu dois maintenir une extrémité entre tes dents. La deuxième extrémité doit pendre vers le bas. Prends l'extrémité de la corde qui pend de ta bouche dans ta main gauche. Tire maintenant la corde de ta manche gauche avec ta main droite en la faisant passer à travers les doigts de ta main gauche (illustration 5). Lorsque tu tires la corde lentement de ta manche, le public a l'impression que la corde sort de ta bouche. Lorsque le dernier morceau de corde sort de ta manche, referme ta main sur les deux extrémités en cachant le point de coupe du morceau court de corde que tu tires désormais de ta bouche !







## Tour n°58 : qui a compris le truc ?



**FOURNITURES** : le disque en carton noir et blanc, une pièce d'1 euro \*



**PRÉPARATIFS** : place le disque en papier à la verticale entre le pouce et le majeur de la main droite. Appuie la pièce contre l'arrière du disque avec l'index (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER** : fais tourner le disque dans un mouvement circulaire rapide.

Ce geste crée une illusion d'optique. Un cercle apparaît au milieu du disque. Il est presque aussi gros que ta pièce (illustration 3). Dès que le public a vu cette illusion d'optique, laisse tomber la pièce le long du disque sur ta main gauche ou sur la table (illustration 4). Tu as fais apparaître une pièce de monnaie sur un disque en carton !



## Tour n°59 : la prison des pièces de monnaie



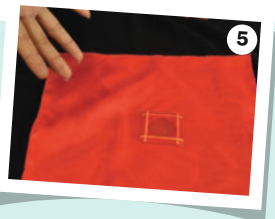
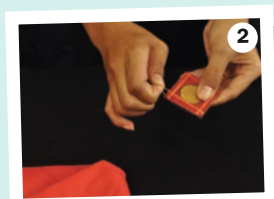
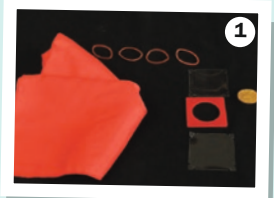
**FOURNITURES** : la plaque carré rouge en plastique avec un trou, les deux plaques en plastiques minces et transparentes de taille identique, les quatre élastiques, une pièce de 2 euros \*, un mouchoir en tissu \*



**COMMENT PROCÉDER** :

montre les fournitures à ton public. Dépose la plaque rouge sur l'une des plaques transparentes. Place la pièce de 2 euros dans l'orifice. Dispose la deuxième plaque transparente par-dessus.

Fixe-la sur les côtés avec les quatre élastiques (illustration 2). Recouvre maintenant la prison pour pièce de monnaie prête à l'emploi avec le mouchoir en tissu (illustration 3). Saisis-la avec le mouchoir dans la main gauche, comme indiqué sur l'illustration 4. Appuie maintenant légèrement sur la prison pour pièce de monnaie avec les doigts contre la paume de la main. Tu crées ainsi une fente à travers de laquelle la pièce peut tomber dans la paume de ta main droite. Montre à ton public ébahi que la prison pour pièce à monnaie est vide !







## Tour n°60 : un petit pain dur



**FOURNITURES** : un petit pain \*, une pièce de 2 euros \*, une corbeille à pain \*



**COMMENT PROCÉDER** :

prends un petit pain de la corbeille. Tapote avec ce petit pain et la pièce sur la surface de la table. Les spectateurs entendent le claquement de la pièce dure. Exclame-toi la formule suivante: « Ce petit pain est trop dur pour moi. J'ai besoin d'un petit pain plus mou ! »



**PRÉPARATIFS** : cache la pièce discrètement dans ta main droite.

## Tour n°61 : le petit pain doré



**FOURNITURES** : une pièce de monnaie \*, un petit pain \*



**PRÉPARATIFS** : tu peux faire ce tour après le tour intitulé « Le petit pain dur ».



**COMMENT PROCÉDER** : ce tour sera idéal lors d'un repas entre ami. Cache la pièce de monnaie dans les doigts de ta main

droite. Dépose un petit pain dans ta main droite sur la pièce cachée. Si tu replies les côtés du petit pain avec les deux mains vers le haut, tu creuses une rainure sur le fond du pain dans laquelle tu peux insérer la pièce de monnaie. Si tu replies le petit pain dans la direction opposée, c'est-à-dire les deux côtés vers le bas, la pièce de monnaie apparaîtra au milieu du petit pain.

## Tour n°62 : pile ou face ?



**FOURNITURES** : deux pièces de même valeur \*, un feutre non lavable \*, un feutre lavable \*

la table, face avec le X vers le bas.



**PRÉPARATIFS** : dépose les deux pièces sur la table. Trace un X sur l'une des pièces avec le feutre non lavable. Dépose-la sur



**COMMENT PROCÉDER** :

donne la deuxième pièce et le feutre lavable à un spectateur. Demande-lui de tracer un X sur la pièce.



Pendant que tu reprends cette pièce dans ta main et la replaces sur la table avec le X orienté vers la table, il faut que tu parviennes à effacer le X avec le pouce. Le public pensera qu'il a observé exactement la façon dont tu as déposé la pièce de monnaie sur la table avec le X face vers le bas. Fais glisser les deux pièces de monnaie lentement l'une autour

de l'autre. Demande à tes spectateurs s'il sait reconnaître la pièce de monnaie qui porte la lettre X. Il va certainement désigner la pièce où il a lui-même tracé un X (qui a été effacé depuis). Après lui avoir montré sa pièce vierge, retourne l'autre. Elle porte un X ! Il sera sans voix.

## Tour n°63 : la pièce qui pleure



**FOURNITURES :** un gobelet, une pièce de monnaie \*, un mouchoir en papier \*, de l'eau \*



**PRÉPARATIFS :** plie un morceau du mouchoir en papier tellement petit qu'il puisse être caché derrière la pièce de monnaie. Plonge le mouchoir dans l'eau. Dépose-le ensuite sur la pièce de monnaie que tu tiens entre ton pouce et ton index de telle façon que le côté avec le morceau de mouchoir mouillé soit orienté vers toi.



### COMMENT PROCÉDER :

raconte à ton public que ta pièce de monnaie est particulièrement sensible. Elle pleure lorsque tu la regardes avec sévérité. Fais une moue fâchée en appuyant légèrement sur le mouchoir mouillé. Ta pièce va pleurer. Dis à ton public que ce n'est pas grave. Tu es un gentil magicien qui passe son temps à rire. Arrête d'appuyer sur le mouchoir en papier. Ta pièce retrouvera immédiatement le sourire !



## Tour n°64 : le Coca Cola se transforme en argent



**FOURNITURES :** trois gobelets en papier \*, une paire de ciseaux, de la monnaie \*, une bouteille de Coca Cola remplie de café froid \*



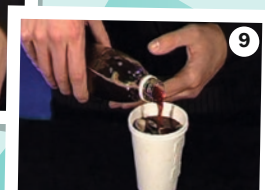
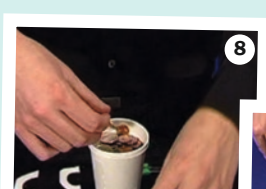
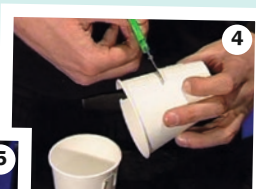
**PRÉPARATIFS :** saisis l'un des gobelets. Découpe un trou dans le fond (illustration 3). Retire le bord bombé vers l'extérieur d'un autre gobelet. Coupe le dernier gobelet en deux moitiés (illustration 4). Jette la moitié supérieure. Découpe ensuite la moitié inférieure du haut vers le bas dans le sens vertical. Place maintenant le demi-gobelet, fond vers le haut, dans le gobelet avec le trou dans le fond (illustration 6). Empile ensuite le gobelet sans bord au-dessus du gobelet avec le trou au fond. Place maintenant suffisamment de pièces de monnaie sur le demi-gobelet retourné

que tu ne puisses plus le voir. Prépare le faux Coca Cola. Le tour de magie peut commencer !



### COMMENT PROCÉDER :

verse suffisamment de café froid sur les pièces pour que le public ne puisse plus les voir (illustration 9). Montre le gobelet avec le Coca Cola au public. Saisis le gobelet avec tes deux mains (une main tient le gobelet du bas sans bord, l'autre le bord du gobelet troué). Fais pivoter les deux gobelets légèrement l'un contre l'autre. Si tu fais descendre le gobelet sans bord environ un centimètre plus bas, le café s'écoule lentement dans le gobelet sans bord. Le public aura l'impression que l'argent apparaît comme par magie !





## Tour n°65 : la machine à sous



**FOURNITURES** : trois pièces de 20 centimes \*, une boîte d'allumettes vide \*



**PRÉPARATIFS** : ouvre la boîte d'allumettes à moitié. Depuis l'arrière, place une des pièces entre la partie extérieure de la boîte d'allumettes et la caissette à moitié ouverte. La pièce est coincée entre l'extrémité arrière (invisible par le public) de la caissette et la partie extérieure de la boîte d'allumettes.



**COMMENT PROCÉDER** : montre au public la boîte d'allumettes prétendument vide et les deux pièces. Explique-leur que tu leur présentes la machine à sous la plus petite du monde ! Place les pièces l'une

après l'autre dans la caissette ouverte. Saisis maintenant la boîte d'allumettes de telle façon que ton majeur et ton annulaire se trouve sur le côté court de la caissette ouverte. Ton pouce doit se trouver sur l'extrémité opposée de la partie extérieure. Déclame quelques formules magiques. Referme énergiquement la boîte d'allumettes. Secoue-la une fois. La pièce de monnaie cachée tombe déjà dans le tiroir lorsqu'on referme la boîte. Le geste supplémentaire sert uniquement à couvrir le bruit éventuel. Ouvre la boîte d'allumettes et présente à ton public stupéfait chacune des trois pièces, l'une après l'autre. Comment as-tu réussi à faire ça ?



## Tour n°66 : une pièce voyage à travers une feuille de papier



**FOURNITURES** : un morceau de papier \*, une pièce de monnaie \*, une paire de ciseaux \*



**PRÉPARATIFS** : découpe un trou au milieu de la feuille de papier. Il doit être légèrement plus petit que la pièce.



**COMMENT PROCÉDER** : montre à ton public que la pièce est plus grande que le trou : il est donc impossible qu'elle passe par

le trou. Donne la pièce et la feuille à un spectateur et fais-lui confirmer ce que tu viens de dire. Dis ensuite à ton public que tu vas faire passer la pièce par le trou de la feuille par magie. Prends maintenant la feuille de papier, plie-la pour replier le trou en deux. Ensuite, plie une nouvelle fois la feuille pliée au milieu. Relève le papier dans les quatre coins et rapproche les coins. Le trou du milieu devient plus grand et la pièce tombe dedans sans difficulté.



## Tour n°67 : relier deux anneaux par frottement

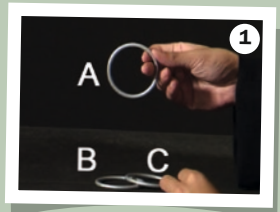


**FOURNITURES** : deux grands anneaux (l'anneau B, le seul anneau fermé, et l'anneau A, le seul anneau de clé ouvert)



**COMMENT PROCÉDER** : tiens l'anneau B avec les doigts de ta main gauche et l'anneau de clé A avec la main droite. Place le majeur et le pouce de ta main droite directement sous l'ouverture et recouvre-la avec le bout de ton pouce et de ton index. Montre d'abord chaque anneau et frotte-les ensuite en maintenant l'anneau de clé devant. Répète ce geste plusieurs fois. Montre à ton public à chaque fois que les anneaux

sont reliés. Frotte à nouveau les anneaux ensemble. Cette fois, tu relies l'anneau simple avec l'anneau pour clé en laissant glisser l'anneau B à travers l'ouverture dans l'anneau A tout en continuant de les frotter à une certaine distance. Frotter les anneaux encore un moment attire moins l'attention, même s'ils sont déjà reliés. Dès que tu es prêt, souffle sur les anneaux. Laisse tomber l'anneau B. Les deux anneaux sont reliés !



## Tour n°68 : relier deux anneaux d'un coup

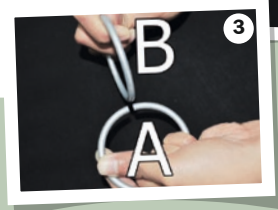


**FOURNITURES** : deux grands anneaux (l'anneau B, le seul anneau fermé, et l'anneau A, le seul anneau de clé ouvert)



**COMMENT PROCÉDER** : maintiens l'anneau A au-dessus de l'ouverture avec le pouce et le majeur de la main gauche. Recouvre l'ouverture avec l'index. Tiens l'anneau B normal avec la main droite devant toi.

Tape maintenant avec l'anneau B trois fois d'en haut contre la partie supérieure de l'anneau A. La troisième fois, tape un peu plus fort en faisant bouger ton index légèrement vers le côté. Tu verras que l'anneau B se déplace dans l'anneau A. Recouvre à nouveau le trou avec l'index et laisse l'anneau B tomber. L'anneau B pend maintenant dans l'anneau A. Tu es parvenu à relier les deux anneaux !





## Tour n°69 : trois anneaux reliés par le souffle



**FOURNITURES** : les trois grands anneaux



**PRÉPARATIFS** : relie l'un des anneaux fermés avec l'anneau de clé (A).



**COMMENT PROCÉDER** : demande à ton public de regarder très attentivement. Saisis les

deux anneaux reliés avec la main droite et l'anneau de taille moyenne avec la main gauche. Place tes mains de telle façon que les anneaux se trouvent exactement devant le visage du spectateur. Répète les mêmes gestes comme pour le tour « Relier deux anneaux par frottement ». Souffle enfin sur les deux anneaux. Ces trois anneaux sont reliés comme par magie.



## Tour n°70 : séparer deux anneaux



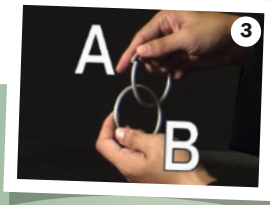
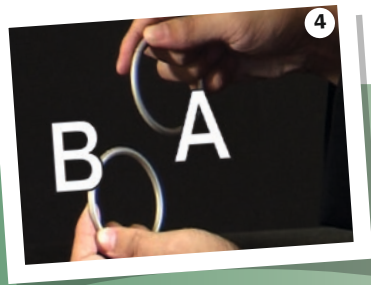
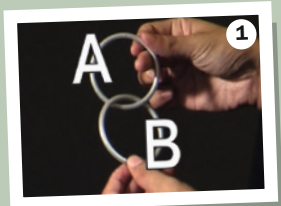
**FOURNITURES** : deux grands anneaux (l'anneau B, le seul anneau fermé, et l'anneau A, le seul anneau de clé ouvert)



**PRÉPARATIFS** : relie l'anneau A et B ensemble, comme décrit dans le tour n°67 : « Relier deux anneaux par frottement ». Maintiens l'anneau A dans la main droite. Recouvre l'ouverture de l'anneau avec l'index et le bout du pouce.



**COMMENT PROCÉDER** : maintiens l'anneau A dans la main droite. Frotte les anneaux reliés l'un sur l'autre. Pendant que tu t'exécutes, laisse glisser délicatement l'anneau B à travers l'ouverture de l'anneau A afin que les deux anneaux soient séparés les uns de l'autre. Pour ce tour également, tu fais encore plus d'effet si tu continues un peu à frotter les anneaux. Souffle ensuite sur les anneaux et sépare-les très lentement.





## Tour n°71 : l'anneau sauteur

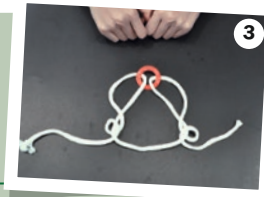
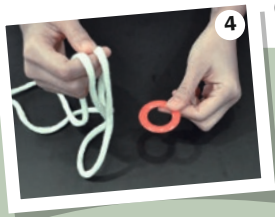
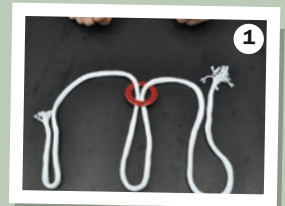


**FOURNITURES** : un petit anneau, une corde



**COMMENT PROCÉDER** : prends la corde par le milieu et fais passer la boucle dans

l'anneau (illustration 1). Tu dois enfiler les extrémités de la corde deux fois au milieu de la corde qui est passée à travers l'anneau (illustrations 2 et 3). À présent, lorsque tu tires sur les deux extrémités de la corde, l'anneau est automatiquement dégagé de la corde (illustration 4).



## Tour n°72 : la libération magique

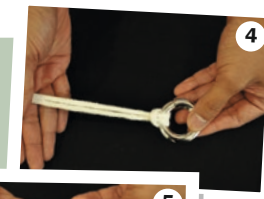
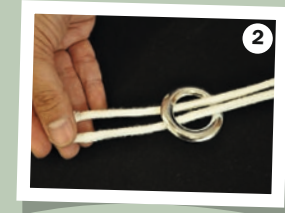


**FOURNITURES** : un petit anneau, une corde, un foulard \*



**COMMENT PROCÉDER** : prends la corde par le milieu et fais passer la boucle dans l'ouverture de la corde (illustration 2). Fais passer les deux extrémités de la corde à travers la boucle que tu as fais pénétrer

dans l'anneau (illustration 3). Si tu tires maintenant aux deux extrémités de la corde, tu peux montrer au public que l'anneau est fixé à la corde par un nœud (illustration 4). Déploie le foulard sur l'anneau. Effleure la boucle que tu as formée sous le foulard, sous la partie inférieure de l'anneau (illustration 5). Comme par magie, la corde et l'anneau sont libérés à nouveau.



### ASTUCE

Dans ce tour, il est important que le public voit toujours les deux extrémités de cette corde placée sous le foulard.

## Tour n°73 : un anneau transperce la baguette magique



**FOURNITURES** : la demi-sphère, l'anneau de la couleur identique, la baguette magique



**PRÉPARATIFS** : saisis la demi-sphère dans ta main gauche.



**COMMENT PROCÉDER** : avec ta main droite, prends la baguette magique, présente-la au public et mets-la dans ton poing gauche. Ce faisant, enfila la baguette magique en secret dans la demi-sphère cachée. Saisis maintenant l'anneau et montre-le au public. Place-le ensuite brièvement

entre l'index et le majeur de ton poing gauche. Laisse-le disparaître dans ta main droite. Aux yeux du public, ces deux gestes doivent donner l'impression que tu repousses l'anneau sur la baguette magique à travers ton poing. Dans un geste fluide, il te faut ensuite faire sortir de ta main la baguette magique et l'anneau qui est enfilé dessus. Le public aura l'impression que l'anneau s'est promené sur ta main et qu'il a même traversé la baguette magique !



## Tour n°74 : l'anneau grim pant



**FOURNITURES** : la baguette magique, un petit anneau, un morceau de fil noir trois fois plus long que la baguette magique \*, une chemise ou une veste \*



**PRÉPARATIFS** : retire le bouchon à l'une des extrémités de la baguette magique. Place le fil sur l'extrémité de la baguette magique et referme le bouchon pour le fixer. Mieux vaut porter pour ce tour des vêtements sombres ou avec des motifs colorés afin que le fil ne soit pas très visible. Relie l'extrémité du fil à l'un des boutons de ta veste. Place ensuite la baguette magique dans la poche intérieure de ta veste.



**COMMENT PROCÉDER** : retire la baguette magique de ta poche et tiens-la de telle façon que l'extrémité avec le fil soit orienté vers le haut. Place l'anneau d'en haut au-dessus de la baguette magique et du fil. Si tu fais bouger la baguette magique vers l'avant, l'anneau ira automatiquement vers le haut grâce à la tension du fil. Dès que tu auras réduit la tension du fil, l'anneau redescendra automatiquement vers le bas. Comme par magie, tu pourras ainsi faire monter et descendre l'anneau sur la baguette magique. À la fin du tour, tire vite sur le fil pour que l'anneau vole vers le haut de la baguette magique !



## Tour n°75 : le tour avec des anneaux jumeaux



**FOURNITURES** : les deux petits anneaux, la baguette magique, deux morceaux de corde de même longueur. Si tu ne souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.



### COMMENT PROCÉDER :

Demande à un spectateur de tenir la baguette magique entre ses mains.

Invite maintenant deux autres spectateurs à déposer une corde sur la baguette magique de telle façon que les deux extrémités pendent des deux côtés sur une même longueur. Prie un spectateur de saisir les deux extrémités d'une corde dans sa main droite et les deux extrémités de l'autre dans sa main gauche. Il doit maintenant placer le bout droit de la corde sur le gauche, puis le ramener vers l'avant en passant par l'arrière, entre les deux fils qui pendent de la baguette magique. Les bouts de corde doivent maintenant former un nœud qui pend devant toi.

Demande à un spectateur d'enfiler un anneau sur l'un des deux bouts de corde. L'anneau doit être enfilé dans les deux extrémités des cordes. Il doit ensuite tenir son bout de corde. Demande à un autre spectateur de faire la même chose avec l'autre bout de corde. Demande aux deux spectateurs de te donner une extrémité de la corde. Forme un nœud simple comme décrit ci-dessus. Le spectateur continue de tenir la deuxième extrémité dans sa main. Le public a désormais l'impression que ces anneaux sont noués fermement à la baguette magique. Saisis la corde avec la main droite et les anneaux. Retire la baguette magique des nœuds. Tiens fermement les deux nœuds avec la main droite afin qu'ils ne tombent pas précocement. Tire ensuite énergiquement les anneaux vers le bas avec ta main gauche. Les anneaux vont se libérer de la corde bien que les spectateurs en tiennent encore les extrémités. Les deux nœuds ont disparu eux aussi. C'est magique !

## Tour n°76 : le tour de magie d'Elli avec un anneau



**FOURNITURES** : le petit anneau, la demi-sphère d'un coloris identique, une corde



**PRÉPARATIFS** : dépose l'anneau dans la demi-sphère (illustration 2).



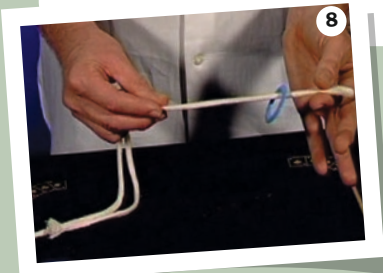
**COMMENT PROCÉDER** : un anneau apparaît comme par magie sur un morceau de corde dont les

extrémités sont nouées. Montre la corde à ton public avec la main droite. Fais de même avec l'anneau placé sur ta main gauche tenue à plat. Lorsque tu montres l'anneau, fais bien attention à ne pas dévoiler au public que cet anneau n'est pas tout à fait normal. Fais passer la corde à travers l'anneau. Il faut pour cela orienter le dos de ta main vers le public. Il ne doit pas voir ce qui se passe derrière tes doigts. Tu dois maintenant séparer la demi-sphère et



l'anneau avec le pouce et l'index de ta main droite (illustration 4) et, simultanément, soulever ta main gauche où tu caches le bon anneau. Retire de la corde la demi-sphère que le public considère comme un anneau. Montre-la à ton public. Place-la dans la poche de ton pantalon. Demande à un spectateur de nouer les extrémités de la corde. Fais attention que rien ne soit visible

derrière ta main. Après avoir réalisé le nœud, fais un geste magique de ta poche vers la corde. Saisis ensuite l'extrémité nouée dans ta main droite. Joins tes deux mains, sépare-les très vite l'une de l'autre et lâche l'anneau. Ton public aura l'impression que, comme par magie, l'anneau est passé de ta poche à la corde.



## Tour n°77 : le nœud sauteur



**FOURNITURES :** une longue corde (de 50 à 70 centimètres), une corde courte Si tu ne

souhaites pas couper la corde contenue dans ta mallette de magie, tu peux utiliser une autre corde.



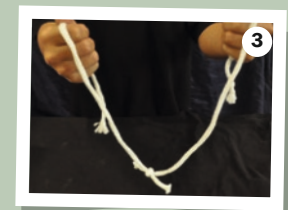
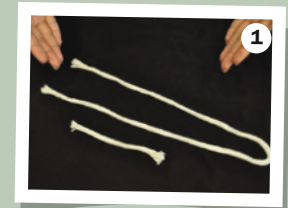
**PRÉPARATIFS :** fais un nœud dans la corde longue au milieu.

Fais un nœud sur l'extrémité courte autour de l'extrémité extérieure de la première boucle (illustration 2).



**COMMENT PROCÉDER :**

montre la corde préparée au public (illustration 3). Le public aura l'impression que les deux morceaux de corde sont noués en leur milieu. Si tu saisis maintenant une extrémité de cette corde dans chaque main et si tu tires une fois énergiquement sur celles-ci, le nœud saute de la corde comme par magie !



## Tour n°78 : le nœud éclair



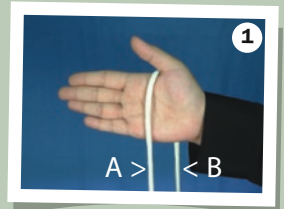
**FOURNITURES :** la corde



**COMMENT PROCÉDER :**

place le milieu de la corde sur la paume de ta main droite (illustration 1). Appelons l'extrémité lâche qui pend de la paume de ta main « Extrémité A ». Appelons l'autre bout qui pend du dos de ta main « Extrémité B ». Tu dois maintenant effectuer deux gestes en même temps : replie ton auriculaire

et ton annulaire en pressant sur l'extrémité A contre la paume de ta main (illustration 2). Simultanément, retourne ta main, paume vers le bas (illustration 3), en saisissant l'extrémité B entre ton index et ton majeur (illustration 4). Tu peux alors lever ton auriculaire et ton annulaire et laisser retomber l'extrémité A de la corde. Cela fait apparaître un nœud sur la corde.



### ASTUCE

Lorsque tu relâches ton auriculaire et ton annulaire, lève légèrement la main en même temps pour que le nœud glisse encore plus facilement sur la corde.

## Tour n°79 : une double corde tient mieux !



**FOURNITURES :** la corde



**COMMENT PROCÉDER :**

comment faire deux nœuds dans une corde tout en la tenant en permanence au niveau des deux extrémités ? Pour réaliser ce tour, il faut que tu t'entraînes à réaliser le tour « Le nœud éclair ». Tu le maîtrises ? Très bien. On peut donc

commencer. Maintiens la corde sur tes deux paumes orientées vers le haut, pas trop près des deux extrémités (illustration 1). Réalise maintenant les gestes que tu fais avec une main pour réaliser le nœud éclair. Mais cette fois-ci, il faut que tu les fasses simultanément avec les deux mains (illustrations 2 à 4). Tu vas réussir à faire deux nœuds en un seul geste. C'est stupéfiant !





## Tour n°80 : petit anneau, change de couleur 🎬 ★★★

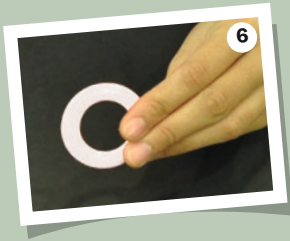
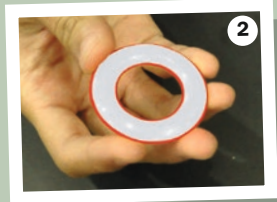
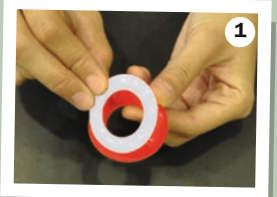


**FOURNITURES** : la demi-sphère et l'anneau d'une couleur différente



**COMMENT PROCÉDER** : place l'anneau dans la demi-sphère et maintiens-les ensemble entre le pouce et l'index de ta main gauche. Veille à ce que le côté où se trouve la

demi-sphère soit orienté vers le public. Le public doit avoir l'impression que tu tiens un anneau dans tes doigts. Caresse maintenant le haut de l'anneau avec ta main droite. Pendant ce temps, sépare la demi-sphère de l'anneau en-dessous de ton doigt tendu. Cache la demi-sphère dans ta main. Le public aura l'impression que l'anneau a changé de couleur comme par magie !



## Tour n°81 : le dédoubleage de l'anneau 🎬 ★★★

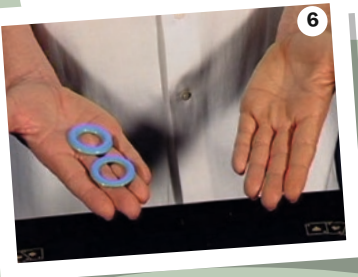
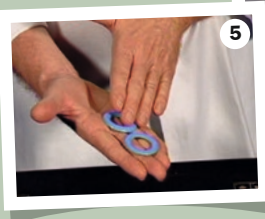
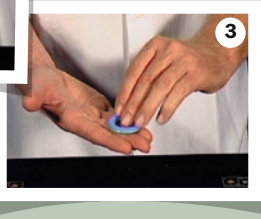
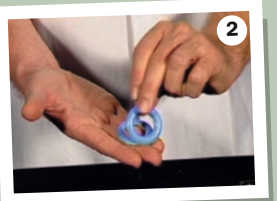


**FOURNITURES** : la demi-sphère et l'anneau de même couleur



**COMMENT PROCÉDER** : place l'anneau dans la demi-sphère et maintiens-les ensemble entre le pouce et l'index de ta main gauche. Le public doit avoir l'impression que tu tiens un anneau dans tes doigts.

Caresse maintenant le haut de l'anneau avec ta main droite. Pendant ce temps, sépare la demi-sphère de l'anneau en-dessous de ton doigt tendu. Lorsque ta main droite saisit la demi-coque, il faut vite la retirer de l'anneau sans que le public ne puisse te voir. Ainsi, ton spectateur aura l'impression que l'anneau s'est dédoublé.



## Tour n°82 : l'illusion avec une corde et un anneau



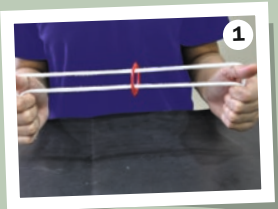
**FOURNITURES** : un petit anneau, une corde



**COMMENT PROCÉDER** :

noe les extrémités de la corde. Enfile maintenant l'anneau sur la corde nouée. Demande à un spectateur de tenir ses deux mains ensemble de telle façon que ses pouces soient tendus vers le haut pour que tu puisses y tendre la corde (illustration 1). De ton point de vue, le nœud de la corde doit être situé à droite. Appuie maintenant avec ton index gauche sur la corde entre l'anneau rouge et le pouce de la main droite de

ton spectateur (illustration 2). Saisis la corde avec ta main droite, entre l'index et l'anneau. Enroule le morceau avant de la corde (de ton point de vue) autour du pouce du spectateur (illustration 3). Ce faisant, laisse l'index de ta main gauche sur la corde. Avec ta main droite, repousse l'anneau vers le pouce droit du spectateur. Saisis maintenant la corde à droite de l'anneau. Forme une boucle à nouveau avec la corde autour du pouce du spectateur (illustration 4). Retire ton doigt gauche de la corde et tire sur l'anneau avec la main droite (illustration 5). Il saute de la corde comme par magie (illustration 6) !

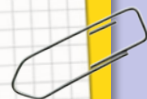




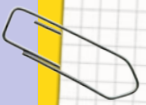
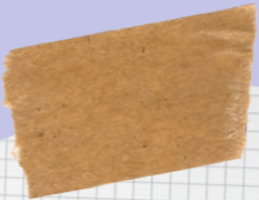
# La magie divertit !

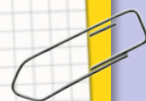


Tu peux noter ici tes formules magiques préférées, ta liste de tours pour ton prochain spectacle ou d'autres informations utiles pour pratiquer la magie.













AN 151220-FR

Instructions pour le « Magic Gold Edition », article n° 680350

© 2017, 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE  
Tél. : +49 (0)711 2191-343, Fax : +49 711 2191-199, kosmos.de, service@kosmos.de

Cet ouvrage ainsi que tous ses éléments sont protégés par des droits d'auteur. Toute utilisation en dehors des strictes limites de la législation sur les droits d'auteur est interdite et punissable sans l'autorisation expresse de l'éditeur. Cela vaut en particulier pour les duplications, traductions, reproductions sur microfilms ainsi que pour l'enregistrement et le traitement sur des systèmes, réseaux et supports électroniques. Nous ne garantissons pas que toutes les informations contenues dans cet ouvrage sont exemptes de droits de propriété.

Gestion du projet : Jonathan Felder

Développement du produit : Constanze Schäfer

Présentation de l'emballage : 599media, Freiberg

Mise en page du manuel : Katja Witt, LIGNE Design, Stuttgart

Tutoriel photo : Matthias Kaiser. Zuckerfabrik Fotodesign, Stuttgart (mains) Instruction de couverture et Emballage; Michael Flaig, Pro-Studios, Stuttgart, (aperçu des pièces) S.2;

MrPlumo, (icône vidéo en ligne) U2 u.a.O., ©istockphoto.com, Hanky Panky Toys Co., Ltd., Thailand, (toutes les autres photos)

L'éditeur s'est efforcé de trouver tous les propriétaires des droits d'image pour toutes les images utilisées. Si, dans des cas particuliers, un titulaire de droits sur des images n'a pas été pris en considération, il est prié de prouver à l'éditeur qu'il est le propriétaire des droits sur lesdites images, de sorte à bénéficier d'une rémunération conforme à l'usage pour les images.

All Magic Tricks, Parts, Designs and Original description of Tricks are the Worldwide Copyright of World Magic International (WMI) A.V.V. © 1978. 1998. 2020.

Owners of the HANKY PANKY Trademarks and Copyrights.

Made by HANKY PANKY TOYS (THAILAND) CO., LTD.

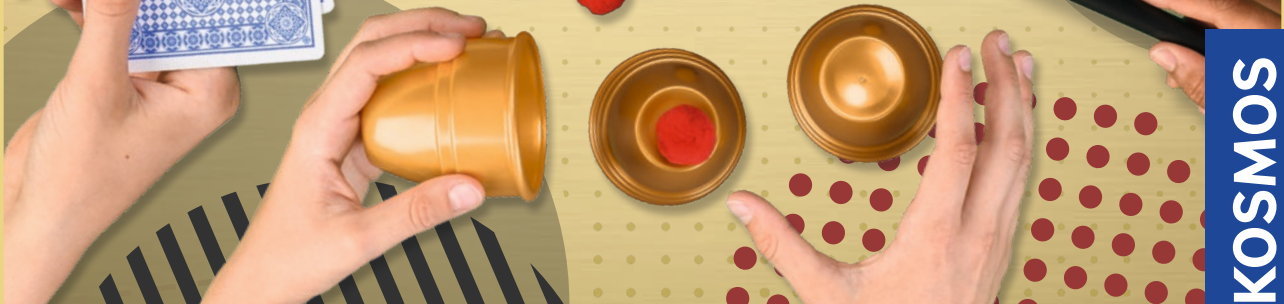
Some tricks are reproduced with the kind permission from our team of magicians.



# MAGIC


GOLD EDITION

Livret N°2



**KOSMOS**

► **Chers parents**, cette mallette de magie donne à votre enfant la possibilité d'apprendre des tours de magie époustouffants pour les présenter à un public enthousiaste. Pour exercer l'art de la magie, il faut toutefois savoir faire preuve de beaucoup de patience, de persévérance et de courage. Nous vous invitons donc à assister votre enfant dans l'apprentissage de ces tours et à l'encourager s'il ne réussit pas du premier coup. Un principe s'impose pour devenir un magicien d'exception : il ne faut pas avoir peur de s'exercer aussi longtemps que possible. L'objectif final est de maîtriser totalement le tour. C'est la condition impérative pour réussir un spectacle de qualité. Les enfants doivent aussi redoubler d'efforts pour avoir le courage de se présenter devant des spectateurs et parvenir à ne pas dévoiler les secrets de leurs tours. Aidez-le durant son spectacle en vous faisant passer pour son assistant. Décidez ensemble quels tours vous souhaitez présenter (le spectacle ne doit pas excéder 15 minutes). Pensez à l'agencement des sièges pour le public (mieux vaut les disposer en face du magicien) et aux accessoires nécessaires (par ex. une tenue spéciale, une table de magicien, un rideau ou de la musique).

Disponibles en ligne, nos vidéos d'apprentissage constituent une aide supplémentaire pour maîtriser les tours. Pour les consulter, il suffit de saisir le code indiqué ci-dessous sur notre page d'accueil [www.kosmos.de/zaubercode](http://www.kosmos.de/zaubercode). Une vidéo explicative existe pour chaque tour de magie à côté duquel est inscrit le symbole suivant .

KO5M0560LD

! Remarque : les « 0 » du code correspondent à la lettre « O » et non au chiffre « zéro »

**Nous espérons que cette mallette de magie vous procurera, à vous et à votre enfant, beaucoup de plaisir.**



## **ATTENTION !**

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments et petites balles. Danger d'étouffement. Longue corde. Risque de strangulation.

Conserver l'emballage et la notice, car ils contiennent des informations importantes.



# ☆ La magie divertit !

Cher magicien, chère magicienne, Si tu respectes ces 7 consignes, tu n'auras aucun mal à apprendre tes tours de magie.



## 1. L'explication des tours se présente toujours dans le même ordre :

- Tu découvres d'abord quel matériel est nécessaire.
- En second, nous te disons s'il est nécessaire de réaliser des préparatifs secrets.
- Ensuite, nous t'expliquons comment réaliser le tour devant ton public.



## 2. Dans la liste du matériel requis, tu trouveras un symbole d'astérisque (\*) derrière certains objets. Cet astérisque t'indique que l'objet n'est pas fourni dans la mallette de magie. Il s'agit d'objets simples du quotidien que tu possèdes chez toi. Il te suffit de les demander à tes parents.

## 3. Les petits astérisques noirs affichés en haut à droite à côté de chaque tour t'indiquent le degré de difficulté :

- ★ ★ ★ = très facile à apprendre
- ★ ★ ★ = facile avec un peu d'entraînement
- ★ ★ ★ = ce tour nécessite un peu plus de dextérité et d'entraînement



## 4. Si tu ne parviens pas à réaliser immédiatement un tour, ne perds pas patience. Même les plus grands magiciens ont besoin de s'entraîner. Tu as intérêt à t'exercer devant un miroir. Si tout n'est pas parfait lors de la représentation, ce n'est pas grave !

## 5. Le plus important dans ton spectacle de magie, c'est de parvenir à détourner l'attention de ton public pour ne pas dévoiler les secrets de tes tours. Mieux vaut donc réfléchir avant la représentation à ce que tu veux dire pendant chaque tour. Une dernière astuce : ton public a tendance à regarder exactement là où tu poses ton regard.

## 6. Ton spectacle de magie ne devrait pas durer plus de 15 minutes, sans quoi ton public risquerait de s'ennuyer. Réfléchis donc à l'avance aux tours que tu aimerais présenter, aux vêtements que tu préférerais porter et aux préparatifs nécessaires.



## 7. Pour que des tours de magie rencontrent un succès encore plus retentissant, tu dois impérativement suivre les trois règles d'or de la magie :


- Ne dévoile jamais le secret d'un tour.
- Réalise ton tour d'adresse uniquement si tu le maîtrises parfaitement.
- Ne réalise jamais deux fois le même tour de magie durant une représentation.



★ ☆ Et maintenant, c'est à toi de jouer !


  **Contenu** 

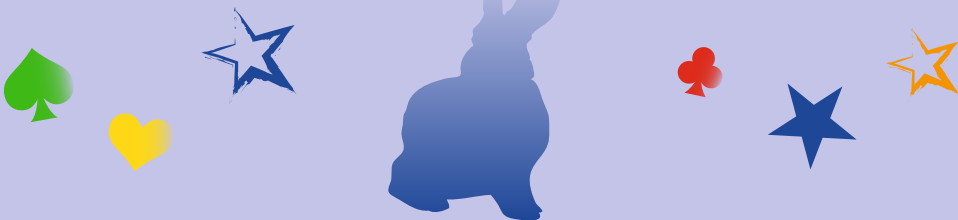
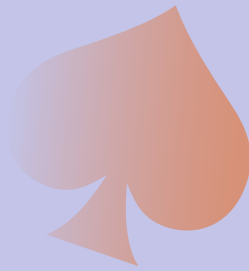
Ceci et cela   ..... p. 3

Le jeu de cartes magique  ..... p. 19

Autres tours avec des cartes  ..... p. 32

Les dés à coudre magiques  ..... p. 34

Notes du magicien  ..... p. 39





## Tour n°83 : le morceau de sucre magique



**FOURNITURES** : quelques morceaux de sucre dans leur emballage individuel \*, une tasse à café \*, une boîte à sucre \*



**PRÉPARATIFS** : déballe délicatement un morceau de sucre. Redonne à l'emballage sa forme d'origine pour qu'il donne l'impression de contenir encore le morceau de sucre. Replace-le dans la boîte à sucre. Maintiens le morceau de sucre coincé entre le pouce et la paume de la main gauche.



**COMMENT PROCÉDER** : place ta main gauche déployée au-dessus de ta tasse à café.

Dis à la personne qui te fait face que tu connais une façon plus rapide de savourer du sucre. Tu n'as pas besoin de perdre du temps à le déballe. Saisis l'emballage vide et dépose-le sur le dos de ta main gauche. Tape ensuite une fois sur les dos de tes mains. Tu vas ainsi écraser l'emballage et, simultanément, laisser tomber le morceau de sucre de sa cachette vers ta tasse. Ton public croira que le morceau de sucre a traversé ta main par magie !



## Tour n°84 : quand l'orange se transforme en citron vert



**FOURNITURES** : une grosse orange \*, un citron jaune ou vert \*, un couteau \*, un mouchoir en tissu \*



**PRÉPARATIFS** : évide l'orange en procédant comme suit : Dépose-la devant toi sur la table. Au niveau des deux tiers inférieurs du fruit, découpe l'orange huit fois dans le sens de la hauteur. Évide ensuite délicatement l'orange par le bas. À ce stade, si tu devais ouvrir l'orange, elle ressemblerait à une araignée à huit pattes. Laisse l'orange sécher un peu



(mais pas trop, car l'écorce rapetisserait et les incisions deviendraient visibles). Insère ensuite le citron vert délicatement dans l'orange.

**COMMENT PROCÉDER** : montre l'orange à ton public. Recouvre-la avec ton mouchoir en tissu. Déclame ta formule magique, puis soulève le mouchoir vers le haut. Ce faisant, tu saisis l'orange en même temps que le mouchoir. Serres les deux délicatement entre tes doigts et soulève l'orange avec le mouchoir. Ton public aperçoit le citron vert. Comment as-tu réussi à faire ça ?



## Tour n°85 : le poivre magique



**FOURNITURES** : un petit sachet de sucre \*, une poivrière \*



**COMMENT PROCÉDER** : tu peux réaliser ce tour dans tous les cafés ! Saisis un petit sachet de sucre avec ta main gauche. Enferme-le dans ton poing sans trop serrer. Demande aux spectateurs s'ils savent que le sucre réagit très bizarrement au contact du poivre. Avec ta main droite, saisis la poivrière. Pendant ce temps, laisse le sachet de sucre dans ta main gauche tomber sur tes genoux (le spectateur est concentré sur ta main droite, celle avec laquelle tu



saisis la poivrière). Ramène ton poing au milieu de la table. Maintiens la poivrière avec tous les doigts de ta main droite. Présente ton poing gauche de telle façon que ton pouce soit orienté vers le haut. Repousse le pouce vers le côté afin de pouvoir saupoudrer un peu de poivre dans le trou situé en dessous. Dépose ensuite le poivre à nouveau au bord de la table. En même temps, soulève le poing gauche de la table. Avec un ton grandiloquent, dis à tes spectateurs que le poivre est capable de faire se diluer le sucre dans l'air. Pour appuyer ton propos, ouvre ton poing gauche doigt après doigt. Tes spectateurs seront bouche bée !



### ASTUCE

À chaque fois que tu as besoin intentionnellement de détourner l'attention de ton public sur l'astuce « magique » que tu dois faire, il est très important que tu aies l'air de te concentrer exclusivement sur cette action « décisive ». Regarde uniquement dans la direction où tu souhaites attirer l'attention de ton public et surtout pas là où il se passe réellement quelque chose.

## Tour n°86 : respiration glacée



**FOURNITURES** : un verre d'eau \*, une serviette \*, un morceau de cellophane solide \* (par ex. le genre de cellophane entourant le boîtier d'un CD)



**PRÉPARATIFS** : tu peux réaliser ce tour dans tous les restaurants ! Si tu souhaites impliquer le serveur à la fin, mieux vaut le prévenir auparavant. Forme une boule avec la cellophane. Dissimule-la sous une serviette étalée sur tes genoux.

Dépose un verre d'eau devant toi sur la table.



**COMMENT PROCÉDER** : dis à ton public qu'il existe deux types de personnes : celles qui ont une respiration chaude et celles qui ont une respiration glacée. Soulève maintenant la serviette et la boule de cellophane qui y est cachée. Dépose-la sur ton verre. La boule en cellophane tombe dans l'eau. Saisis une cuiller, souffle une fois dessus pour déclencher la magie et explique à ton public que la cuiller va



transmettre ta respiration à l'eau. Avec la cuiller, remue l'eau sous la serviette. Cela te permet de repousser la cellophane sous la surface de l'eau. Mets la cuiller de côté. Soulève le verre (toujours caché sous la serviette). Avec un mouvement

brusque, retire la serviette du verre. Ton public aura l'impression qu'un gros morceau de glace se trouve soudain dans ton verre. Regarde attentivement le verre. Appelle le serveur et demande-lui de t'apporter un verre d'eau tempérée.

## Tour n°87 : le petit pain en apesanteur



**FOURNITURES** : une serviette \*, un petit pain \*, une fourchette \*



**PRÉPARATIFS** : tu peux réaliser ce tour dans tous les restaurants qui servent du pain ou des petits pains avant le repas.

Déplie ta serviette et dépose-la devant toi sur la table. Ta fourchette est cachée sous le bord le plus proche de ta main droite. Ton assiette se trouve à gauche de ta serviette. Un morceau de pain ou un petit pain est placé dessus.



**COMMENT PROCÉDER** : saisis la serviette aux deux extrémités qui pointent vers toi et soulève-la suffisamment haut pour qu'elle semble pendre devant toi comme un rideau. Profites-en pour soulever en même temps la fourchette, sans que ton public le remarque. Raconte à ton public que tu es très difficile en matière de pain. Tu aimes uniquement le pain léger fabriqué avec des ingrédients sains. Fais bouger la serviette au-dessus de l'assiette avec le petit pain. Celle-ci doit rester invisible au public pendant quelques instants.

Pendant ce temps, derrière la serviette, tu plantes le petit pain sur la fourchette. Soulève ensuite la serviette. Le petit pain flotte comme s'il était en apesanteur ! Fais bien attention à ce que les dents de la fourchette ne soient pas visibles sous la serviette. Ton public pensera que la magie a encore frappé. Le petit pain semble flotter si loin des doigts qu'il peut voir, qu'il lui paraît impossible que tu puisses le tenir. Tu peux aussi faire bouger la fourchette de façon à ce que le petit pain se déplace comme par magie vers le bord supérieur de la serviette. Quand tu souhaites arrêter ton tour, laisse le petit pain flotter délicatement derrière la serviette jusqu'à ce qu'il retourne sur l'assiette. Soulève-le avec ta main gauche. C'est l'occasion pour toi de le retirer des dents de la fourchette sans que ton public ne te voit. Tire la serviette vers toi et profite-en pour laisser la fourchette tomber sur tes genoux. Simultanément, brandis le petit pain avec ta main gauche. Dépose la serviette sur la table et coupe le petit pain en deux avec tes deux mains, précisément là où se trouvent les marques des dents de la fourchette. Libre à toi ensuite de soumettre le petit pain à l'examen du public.

## Tour n°88 : un miracle de Noël



**FOURNITURES** : quatre cure-dents \*, quelques gouttes d'eau \*

leurs zones pliées de telle façon qu'ils forment une croix. Demande à un spectateur de transformer la croix en étoile sans toucher un seul cure-dent. S'il s'avoue vaincu, plonge ton index dans l'eau. Laisse tomber une goutte d'eau au niveau de la pliure de chaque cure-dent. Le bois se dilate. Comme par magie, les cure-dents forment une étoile !

**COMMENT PROCÉDER** :



prends quatre cure-dents et plie-les au milieu afin qu'ils présentent un angle droit devant toi. Veille à ce que les cure-dents ne soient pas complètement brisés. Ils doivent être encore reliés au milieu. Dispose les quatre angles droits avec



## Tour n°89 : une prédiction incroyable



**FOURNITURES** : un morceau de savon mou \*, un peu de poivre \*



**COMMENT PROCÉDER** : remonte ta manche et explique que tu connaissais déjà le nom de ce spectateur auparavant. Saupoudre un peu de poivre sur la zone préparée préalablement. Les grains de poivre restent collés sur le savon. Les grains de poivre superflus vont tomber dès que tu souffleras dessus. Comme par magie, le nom que tu avais inscrit devient visible !



**PRÉPARATIFS** : tout d'abord, trouve le nom d'un spectateur inconnu. Avec le savon, inscris ce nom sur ton avant-bras. Cette inscription sera invisible !



## Tour n°90 : l'eau collante

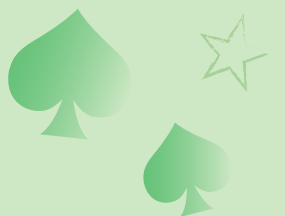


**FOURNITURES** : un verre \*, une carte postale \*, de l'eau \*, une grosse clé \*

postale sur le verre, face illustrée vers le bas. Recouvre la carte postale avec ta main. Fais quelques mouvements magiques avec ton autre main. Saisis maintenant le verre. Retourne-le au-dessus de la clé en appuyant la carte postale sur le bord du verre. Saisis la



**COMMENT PROCÉDER** : saisis un verre et remplis-le d'eau jusqu'à ras bord. Dépose la carte



face inférieure du verre avec ton autre main. Dis une formule magique. Retire maintenant la main qui tient la carte postale. Aucune eau ne s'échappe

du verre ! Comment est-ce possible ? La pression exercée à l'extérieur sur la carte postale est plus forte que la pression de l'eau dans le verre.

## Tour n°91 : le X magique



**FOURNITURES** : un morceau de sucre \*, un crayon de papier \*, un verre \*, de l'eau tiède \*



**PRÉPARATIFS** : prépare un verre rempli d'eau tiède.



**COMMENT PROCÉDER** : demande à un spectateur de tracer un X avec un crayon de papier sur le morceau de sucre. Dispose ensuite le morceau de sucre sur ta main de telle façon que ton pouce se trouve sur le X.

Le X va ainsi « s'imprimer » sur ton pouce. Laisse tomber le morceau de sucre dans le verre. Prends maintenant la main d'un spectateur et place-la entre ton pouce et les doigts de ta main. Le pouce doit se trouver sur le dos de la main du spectateur. Le X va maintenant « s'imprimer » sur la main du spectateur. Maintiens sa main au-dessus du verre d'eau. Déclame quelques formules magiques. Libère la main du spectateur. Pendant que le morceau de sucre avec le X se dissout, la lettre X apparaît sur la main du spectateur.



## Tour n°92 : les magiciens savent tout !



**FOURNITURES** : une bande de papier \*, un crayon \*



**COMMENT PROCÉDER** : déchire la bande de papier en trois morceaux de taille égale. Donnes-en un à un spectateur et demande-lui d'y inscrire sa date de naissance. Ton spectateur doit avoir l'impression qu'il reçoit l'une des trois

bandes par hasard. En revanche, tu sais toi que tu dois lui donner exclusivement la bande du milieu. C'est en effet le seul morceau à disposer de deux côtés déchirés. Les deux autres n'ont qu'un seul côté déchiré. Demande-lui ensuite de plier la bande de papier deux fois. Demande-lui encore d'inscrire la date de son choix sur chacune des autres bandes, puis de les plier à leur tour.







Laisse le spectateur mélanger les papiers. Il doit ensuite te les rendre. Tu seras toujours capable de reconnaître la

bonne date, car tu reconnaîtras le papier manuscrit à ses deux côtés déchirés !



## ASTUCE

Ce tour de magie fonctionne bien sûr avec beaucoup d'autres informations : le nom d'un animal domestique, l'âge de grand-mère, etc.

## Tour n°93 : la reconnaissance tactile des couleurs



**FOURNITURES** : quatre crayons de couleur de différents coloris \*



**COMMENT PROCÉDER** :

donne les quatre crayons de couleur à une personne du public. Demande-lui d'en choisir un. Retourne-toi, place tes mains dans ton dos. Dis au spectateur de déposer le crayon dans tes mains. Explique à ton public que tu vas deviner la couleur du crayon simplement en le touchant. Touche le crayon et demande au spectateur de le prendre à nouveau de tes mains. Retourne-toi.

Effectue quelques gestes de magicien et donne l'impression de te concentrer pour rassembler tes pensées. Dis à haute voix quelle était la couleur choisie par le spectateur. Comment as-tu procédé ? Lorsque tu saisis le crayon, veille à toucher discrètement sa pointe de façon à ce qu'un peu de couleur se glisse sous ton ongle. Tu as intérêt à le faire tourner quelque fois dans tes mains pour être sûr d'y parvenir. Lorsque tu ramèneras ensuite tes mains vers l'avant et que tu réaliseras tes gestes magiques, tu n'auras plus qu'à regarder la couleur sous ton ongle.



## Tour n°94 : les doigts clairvoyants



**FOURNITURES** : dix morceaux de papier identiques \*, un crayon \*, un chapeau ou une casquette \*



**COMMENT PROCÉDER** :

montre les dix morceaux de papier identiques à ton public. Demande à l'un des spectateurs d'apposer sa signature sur l'un d'eux. Jette ensuite tous les papiers l'un après l'autre dans le chapeau. Place-le au-dessus

de ta tête en le secouant bien encore une fois. Tu n'as plus qu'à saisir le papier signé par le spectateur du premier coup ! Comment y es-tu parvenu ? C'est simple : jette les papiers l'un après l'autre dans le chapeau. Lorsque tu arrives au papier signé, plie-le un peu plus énergiquement dès qu'il n'est plus visible par le public, c'est-à-dire lorsqu'il se trouve déjà dans le chapeau. Grâce à cette astuce, tes doigts n'auront aucun mal à le reconnaître à l'aveugle.



## Tour n°95 : une prédiction impossible



**FOURNITURES** : neuf petites enveloppes \*, neuf morceaux de papier \*, un crayon \* un veston ou une veste \*



**PRÉPARATIFS** : inscris les numéros de 1 à 9 sur les papiers. Place le morceau de papier avec le numéro 1 dans une enveloppe, le papier avec le numéro 2 dans une autre et ainsi de suite. Forme une pile avec les enveloppes. L'enveloppe avec le numéro 1 doit être placée sur le haut de la pile et l'enveloppe avec le numéro 9 doit être tout en dessous. Range les enveloppes ainsi triées dans la poche intérieure gauche de ta veste.



**COMMENT PROCÉDER** : demande à un spectateur de choisir un chiffre entre 1 et 9. Partons du principe que le spectateur choisit le « 4 ». Il est temps que tu expliques que tu as eu une vision avant le spectacle. Avec ta main droite, fouille dans ta poche intérieure en comptant de l'avant vers l'arrière avec le bout des doigts jusqu'à l'enveloppe n°4. Tire-la vers toi et demande au spectateur d'ouvrir l'enveloppe. Il va en avoir le souffle coupé !



## Tour n°96 : les bonbons infinis



**FOURNITURES** : deux petits paquets de bonbons de la même variété \*



**PRÉPARATIFS** : tu dois d'abord déchirer le bord supérieur d'un des sachets. Maintiens ce coin découpé superposé au même emplacement sur le paquet non ouvert. Essaie de te souvenir de la ligne atteinte par l'angle découpé. Plie l'angle du paquet non ouvert en suivant cette ligne. Cache six ou sept bonbons du paquet ouvert dans ta main gauche.



**COMMENT PROCÉDER** : maintiens le coin déchiré au même emplacement sur le sachet fermé, exactement là où le coin est replié vers l'arrière. Le but est que le paquet ait l'air de ne pas avoir été

ouvert. Tu dois maintenant feindre de déchirer l'angle du paquet avec ta main gauche (il faut simultanément que tu maintiennes les bonbons bien serrés et cachés). Cache l'angle « arraché » dans ta poche. Verse les bonbons dans la main d'un spectateur. Ce faisant, tu tiens ta main gauche au-dessus de sa main et fais discrètement tomber les bonbons de ta main. Il faut qu'on ait l'impression que les bonbons tombent de l'ouverture du sachet. Dis au public que tu as besoin d'un nouveau sachet parce que le premier est vide. Passe ta main gauche par-dessus le coin et prononce la formule magique « Abracadabra » tout en dépliant le coin qui avait été plié. Montre que le sachet est de nouveau scellé et demande à un spectateur de l'ouvrir et de distribuer les bonbons.





## Tour n°97 : le tour du poivre et du sel



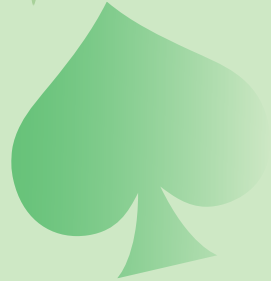
**FOURNITURES** : un bout de papier \*, un peu de sel \*, un peu de poivre \*, un peigne en plastique \*



### COMMENT PROCÉDER :

saupoudre le sel sur un morceau de papier, puis le poivre. Mélange ensuite les deux condiments. Demande s'il y a un volontaire dans ton public qui serait prêt à séparer à nouveau

les grains de sel et de poivre. Tu ne trouveras aucun volontaire. Saisis ton peigne en plastique et passe-le plusieurs fois dans tes cheveux d'avant en arrière. Ce faisant, tu charges le peigne en électricité électrostatique. Tiens désormais le peigne près du mélange poivre et sel. Comme par magie, les grains de poivre vont être attirés par le peigne. Ils y resteront collés. Tu as réussi l'impossible !



## Tour n°98 : les trombones inséparables



**FOURNITURES** : un billet \*, deux trombones \*



### COMMENT PROCÉDER :

plie ton billet en trois parties égales comme un accordéon. Saisis ensuite ton billet avec ta main de telle façon que la partie supérieure du billet s'ouvre vers la gauche. Insère maintenant un trombone depuis le haut dans le billet plié. Le trombone doit maintenir l'extrémité arrière du billet à gauche vers l'extérieur et la partie du

milieu ensemble. Insère maintenant le deuxième trombone depuis le haut sur le billet, de telle façon que l'extrémité avant à droite vers l'extérieur soit reliée avec le milieu. Les deux trombones doivent se situer à environ un centimètre l'un de l'autre. Si tu sais maintenant l'extrémité avant et l'extrémité arrière et que tu les éloignes l'une et l'autre (afin de tenir le billet déplié normalement dans ta main), les trombones vont tomber du billet. Comme par magie, ils vont s'attirer et rester connectés !



## Tour n°99 : un biscuit disparaît



**FOURNITURES** : un petit biscuit \*



**COMMENT PROCÉDER** : montre à ton public le biscuit que tu tiens dans ta main droite.

Place ensuite le biscuit dans ta main gauche. Referme ton poing. Explique à ton public que le biscuit va disparaître après que tu aies compté jusqu'à 3. Compte « Un, deux trois » et ouvre ta main. Le biscuit est toujours là. Répète

l'opération une deuxième fois. Le biscuit est toujours là. La troisième fois, tu dois feindre de placer le biscuit dans ta main droite. Tu dois pourtant le garder dans ta main gauche. Exclame-toi la formule suivante : « Ah mince, j'ai oublié de dire la formule magique ! ». Avec la main gauche, cherche quelque chose dans la poche de ton pantalon et caches-y le biscuit. Ressors ta main, saupoudre ton poing de poussière magique invisible et ouvre-la... Le biscuit a disparu !



## Tour n°100 : un pari impossible



**FOURNITURES** : un verre \*, une tasse à café \*, un couteau de ménagère \*



**COMMENT PROCÉDER** : place le verre et la tasse à café l'un à côté de l'autre sur la table. Tu dois maintenant déclarer que

tu es capable de faire passer le verre au travers de l'anse de la tasse à café. Cela paraît impossible. Ton public ne va pas t'en croire capable.



**SOLUTION** : enfle le couteau dans l'anse de la tasse à café et repousse ainsi le verre.



**ASTUCE** ATTENTION ! Fais attention à ne pas te blesser avec le couteau.



## Tour n°101 : l'expérience avec un glaçon



**FOURNITURES** : un bout de fil \*, un verre d'eau \*, des glaçons \*, un peu de sel \*



**COMMENT PROCÉDER** : annonce à ton public que tu vas enrouler le fil autour des glaçons.

Place les glaçons dans le verre rempli d'eau. Laisse tomber l'extrémité du fil sur les glaçons. Saupoudre un peu de sel

sur les glaçons, surtout à l'endroit où ils touchent le fil. Attends un instant. Pendant ce temps, effectue quelques gestes magiques au-dessus du verre rempli d'eau. Le sel fait fondre un peu la glace à la surface. Elle gèle à nouveau juste après. Le fil se fixe par la même occasion aux glaçons. Tu peux maintenant tirer délicatement sur le fil. Comme par magie, les glaçons sortent du verre !



## Tour n°102 : le plat préféré



**FOURNITURES** : un crayon \*, un morceau de papier \*



**PRÉPARATIFS** : ce tour peut être réalisé dans un restaurant. Tu dois réussir à regarder avant

tout le monde quel est le 18<sup>e</sup> plat présenté sur le menu.



**COMMENT PROCÉDER** : imaginons que le 18<sup>e</sup> plat

présenté sur la carte est une côte de porc avec des frites et de la salade. Dis à tes voisins de table que tu as mis au point une formule magique géniale pour te simplifier la vie lorsqu'il s'agit de faire son choix au restaurant. Tu espères qu'elle sera efficace aujourd'hui. Tu as très envie de manger ton plat préféré :

une côte de porc avec des frites et de la salade. Donne un crayon et un morceau de papier à ton voisin de table. Demande-lui d'écrire trois chiffres de son choix. Demande-lui d'écrire le même chiffre une ligne en dessous. Cette fois, il doit toutefois changer le premier et le dernier chiffre. Deux chiffres de 3 nombres sont désormais écrits l'un au-dessus de l'autre. Soustrais maintenant le plus petit chiffre du chiffre le plus élevé. Additionne ensuite les nombres du résultat ensemble (qu'importe s'il se compose de deux ou de trois nombres). Le résultat sera toujours 18. Dis à ton voisin de table que tu choisis pour cette raison le plat numéro 18. Il va rester sans voix lorsqu'il verra le menu !





## Tour n°103 : prédire des chiffres



**FOURNITURES** : un morceau de papier \*, une enveloppe \*, un crayon \*



**COMMENT PROCÉDER** : écris le chiffre 1 089 sur un morceau de papier. Place le papier dans une enveloppe. Demande à un spectateur de tenir cette enveloppe. Demande ensuite à un autre spectateur de noter un chiffre composé de trois nombres différents (sauf le nombre 0), par exemple 345. Écris le chiffre

à l'envers. Tu obtiens désormais 543. Soustrais maintenant le chiffre le moins élevé du chiffre le plus élevé :  $543 - 345 = 198$ . Inverse à nouveau les chiffres : 891. Ajoute maintenant les chiffres 198 et 891. Tu obtiens le résultat suivant : 1 089. Tu peux maintenant prédire que cela s'applique à toutes les combinaisons de nombres.

**Important** : pour ce tour, tu dois aussi ajouter un zéro :  $756 - 657 = 099$ . C'est-à-dire  $099 + 990 = 1 089$ .

## Tour n°104 : la fusée en mouchoir



**FOURNITURES** : un mouchoir en tissu \*



**COMMENT PROCÉDER** : saisis le mouchoir aux angles opposés et tiens-le tendu entre tes deux mains. Tire puissamment l'extrémité droite. Laisse-la glisser de

tes doigts. Simultanément, tu dois relâcher le mouchoir également de ta main gauche. Le mouchoir va aller vers la droite. Attrape-le avec ta main droite et réalise un tour qui nécessite un mouchoir.





## Tour n°105 : le mouchoir magique



**FOURNITURES** : un mouchoir en tissu \*



**PRÉPARATIFS** : fais un nœud à l'un des angles extérieurs du mouchoir. Maintiens le mouchoir fermement au niveau de cet angle de telle façon que le nœud soit caché derrière tes doigts.



**COMMENT PROCÉDER** : raconte à ton public que tu as vu un magicien qui a fait tomber le coin d'un mouchoir. Soudain y est apparu un nœud. Explique que tu souhaiterais absolument savoir comment

il s'y est pris. Avec ta main gauche, saisis l'angle le plus bas du mouchoir. Place-le derrière l'angle que tu tiens déjà dans ta main. Secoue ta main plusieurs fois. Laisse l'extrémité inférieure tomber à nouveau. Rien ne se passe. Répète cette opération plusieurs fois. Tu peux personnaliser ton effet en utilisant une baguette magique, en disant des formules magiques ou en essayant plusieurs techniques de secousses. Lors de ta dernière tentative, place l'angle devant celui avec le nœud et pas derrière comme auparavant. Secoue à nouveau la main. Laisse tomber l'angle avec nœud. C'est magique !



## Tour n°106 : l'œuf en apesanteur



**FOURNITURES** : un œuf \*, une aiguille \*, un saladier \*



**PRÉPARATIFS** : évide un œuf. Pour cela, tu dois percer deux petits trous sur la face supérieure et la face inférieure. Tiens l'œuf au-dessus du saladier et souffle énergiquement dans le trou du haut. Le contenu de l'œuf va s'écouler dans le saladier en passant par le deuxième trou. Perce à nouveau délicatement un trou supplémentaire au dos de l'œuf. Ce trou doit être suffisamment large pour accueillir ton pouce.



**COMMENT PROCÉDER** : place l'œuf entre tes deux mains ouvertes. Les bouts de tes doigts et la face avant de l'œuf sont orientés vers le public. La face arrière de l'œuf avec le trou est tournée vers toi. Cache les pouces des deux mains derrière l'œuf. Pour cela, il faut faire bouger légèrement l'œuf un peu de la droite vers la gauche. Profite de ce mouvement pour insérer discrètement un de tes pouces dans le trou de l'œuf. Déploie les doigts de tes deux mains lentement vers l'extérieur. Ton public aura l'impression que ton œuf flotte dans l'air !



### ASTUCE

Afin de te rendre compte à quel point tu peux ouvrir tes doigts et comment tu peux maintenir tes pouces au mieux, entraîne-toi devant un miroir.

## Tour n°107 : la prédiction de l'annuaire



**FOURNITURES** : un crayon \*, deux morceaux de papier \*, une enveloppe \*, un annuaire \*



**PRÉPARATIFS** : ouvre l'annuaire à la page 18. Note le 9<sup>e</sup> nom en partant du haut ainsi que son numéro de téléphone. Place ensuite ce morceau de papier dans une enveloppe que tu fermes avec de la colle.



**COMMENT PROCÉDER** : dis à ton public que tu es capable de lire dans ses pensées.

Donne à un spectateur le crayon et le morceau de papier et demande-lui d'écrire trois nombres de son choix (sauf le 0). Demande-lui d'écrire le même

chiffre une ligne en dessous. Cette fois, il doit toutefois changer le premier et le dernier chiffre. Désormais, deux chiffres de 3 nombres sont écrits l'un au-dessus de l'autre. Soustrais maintenant le plus petit chiffre du chiffre le plus élevé. Additionne ensuite les nombres du résultat ensemble (qu'importe s'il se compose de deux ou de trois nombres). Le résultat sera toujours 18. Demande à un spectateur d'ouvrir l'annuaire à la page 18. Ajoute maintenant les deux nombres du 18, c'est-à-dire  $1 + 8 = 9$ . Demande-lui de lire à haute voix le nom et le numéro de téléphone de la 9<sup>e</sup> personne apparaissant en haut de la page. Remets-lui ensuite l'enveloppe que tu as préparée. Il va être soufflé !



## Tour n°108 : le spectateur paralysé



**COMMENT PROCÉDER** :

annonce à un spectateur que tu es capable de le placer de telle façon qu'il ne sera plus en mesure de soulever son pied gauche du sol. Installe-

le de telle façon que la partie droite de son corps soit au contact du mur. Le côté du pied droit doit aussi toucher le mur. Invite-le maintenant à lever son pied gauche. Il n'y parviendra pas.





## Tour n°109 : le bras hypnotisé



### COMMENT PROCÉDER :

dis à un spectateur que tu vas hypnotiser son bras. Ton spectateur doit placer la partie droite de son corps très près d'un mur. Son poignet droit doit toujours rester collé au mur.

Il doit maintenant exécuter une pression avec son bras contre le mur, exactement comme s'il voulait le repousser. Il ne doit pas se détacher du mur et son corps ne doit pas toucher le bras qui

sert de point d'appui avec le mur. Il doit faire pression sur le mur pendant au moins 30 secondes. Prie-le ensuite de s'éloigner du mur. Il doit laisser pendre son bras sur le côté du corps. Donne l'ordre au bras de flotter. Il se met à flotter ! Il va faire un mouvement involontaire sur le côté, exactement comme si tu l'avais hypnotisé !



## Tour n°110 : un magicien se soulève



### COMMENT PROCÉDER :

avec ce tour de magie, tu donneras l'impression de flotter à 8,5 cm environ du sol. Il te faut toutefois faire preuve de prudence : fais attention à tes chevilles. Exerce-toi avec un ami. Cela te permettra de percevoir où tu as intérêt de faire asseoir ton public. Ne fais jamais ce tour deux fois au même public ! Si c'est possible, enfle un pantalon noir long et des chaussures noires. Au minimum, le pantalon et les chaussures doivent être d'une couleur identique.

Place-toi légèrement en biais, le dos face aux spectateurs. Le public doit pouvoir bien voir ta jambe droite. Le public doit se trouver au moins à un mètre de distance de toi. Maintiens les jambes fermées et les chevilles collées l'une contre l'autre. Il est impératif de garder les chevilles serrées ! Préviens les spectateurs : ils doivent absolument regarder tes pieds, faute de quoi ils risquent de rater le tour.

Détends tes genoux. Agenouille-toi lentement et lève les bras vers l'extérieur jusqu'à ce qu'ils soient parallèles. Simultanément, déporte ton poids sur les orteils de ton pied gauche. Soulève-toi maintenant lentement en appuyant sur le pied gauche. Il est important que ton pied droit reste fléchi, exactement comme s'il restait posé sur le sol dur. Ton poids doit rester en permanence sur les orteils de ton pied gauche pendant que tu déploies lentement ta jambe. Il est très important de penser constamment à bien serrer les pieds et les talons. Il faut absolument s'exercer intensivement avant le tour. Ne « flotte » pas trop longtemps devant ton public. Il risquerait d'avoir soudain l'idée de se déplacer autour de toi. Une fois que tu es « redescendu », demande à ton public d'estimer la hauteur que tu as atteinte. Selon le point de vue, les réponses sont très différentes.



## Tour n°111 : la cuiller magique



**FOURNITURES** : une cuiller \*



**COMMENT PROCÉDER** :

annonce à ton public que tu es capable de replier une cuiller et, comme par magie, de lui rendre sa forme d'origine.

Pour obtenir cet effet, il faut tenir la cuiller dans ton poing gauche. Le bord inférieur de la cuiller doit toucher la table. Place maintenant ta main droite sur ton poing gauche et la moitié supérieure du manche de la cuiller. Profite de l'écran formé par tes mains

pour changer la façon dont ton poing gauche tient la cuiller. Relâche la pression afin de maintenir le manche de la cuiller uniquement avec le petit doigt de ta main gauche. Appuie fermement avec la cuiller sur la table tout en conservant tes deux mains à la verticale. Cela te permet de cacher ton geste secret. Ton public aura l'impression que tu es parvenu à plier la cuiller. Amène maintenant tes deux mains vers ton visage. Souffle énergiquement sur tes mains. Montre à ton public la cuiller à nouveau parfaitement droite.



## Tour n°112 : un tour en apesanteur vraiment salé



**FOURNITURES** : un cure-dent \*, une salière en céramique \*



**PRÉPARATIFS** : dépose le cure-dent sur le côté de ton index.

Maintiens-le fermement en place avec ton pouce. Forme un poing avec les autres doigts de ta main. Il faut que le public ait l'impression que tu montres quelque chose.



**COMMENT PROCÉDER** :

touche la salière en céramique avec ton doigt tendu. Sans

que personne ne le voit, appuie sur le cure-dent avec ton pouce pour le faire pénétrer dans l'un des trous du couvercle. Si tu retournes maintenant la salière tout en maintenant l'extrémité saillante du cure-dent entre le pouce et l'index, le public aura l'impression que la salière est fermement collée à cet endroit. Retire la salière avec l'autre main et donne-la à quelqu'un d'autre afin qu'il puisse faire le test lui-même. Sans être vu par ton public, laisse tomber le cure-dent sur tes genoux ou cache-le dans la poche de ta veste.



## Tour n°113 : le stylo bille mou



**FOURNITURES** : un stylo bille \*

Déplace ensuite ta main rapidement vers le haut et le bas. Tu dois serrer le stylo à bille le moins possible. Tu crées ainsi une illusion d'optique : le stylo bille semble être mou et souple.



**COMMENT PROCÉDER** : tiens le milieu du stylo bille entre ton pouce et ton index sans trop serrer.



## Tour n°114 : qui détient la noix ?



**FOURNITURES** : une noix \*, ou un autre objet de petite taille, par exemple une balle rebondissante ou une bille de taille moyenne.

maintiendra la noix pendant 30 secondes contre son front dès que tu auras quitté la pièce. Après cela, les trois personnes doivent fermer leurs poings et les placer sur la table avant de te demander de revenir. Tu vas assurément reconnaître la main avec la noix : elle est un peu plus claire que les autres car la circulation sanguine a été moins bonne pendant 30 secondes.



**COMMENT PROCÉDER** : explique à ton public que tu as besoin de trois volontaires pour réaliser ce tour. Demande à l'un des trois spectateurs de choisir une personne qui



## Tour n°115 : comme chien et chat



**FOURNITURES** : un petit saladier en verre \*, de l'eau \*, du sucre \*, du poivre \*, du savon mou \*

sucre dans le saladier rempli d'eau. Mélange le tout en déclamant des formules magiques avec l'index gauche. Explique au public que le sucre et le poivre sont comme le chien et le chat : il y en a toujours un qui part en courant ! Pendant que tu dis cela, saupoudre un peu de poivre sur l'eau. Mélange-le ensuite avec l'index de ta main droite. Le poivre va tout de suite s'éloigner et « fuir » vers le bord du saladier !



**PRÉPARATIFS** : applique une quantité généreuse de savon mou sur l'ongle de l'index de ta main droite. Remplis le saladier en verre avec de l'eau.



**COMMENT PROCÉDER** : verse une cuiller à soupe de







# Tour n°116 : le jeu de cartes magique – instructions



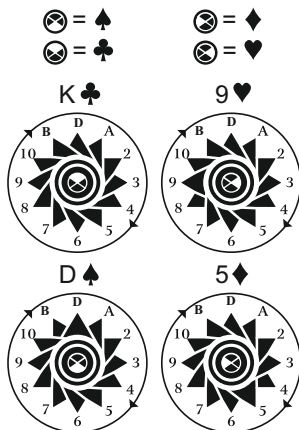
## 1<sup>ÈRE</sup> SPÉCIFICITÉ : LA « LECTURE » DES REPÈRES

Tu vas apprendre ici comment lire les repères secrets situés au dos des cartes. Tu sauras ainsi toujours quelle est la face avant de la carte sans avoir besoin de la voir ! Afin de pouvoir « lire » cette carte, tu dois pouvoir voir le cercle en haut à gauche sur le dos de la carte. La façon dont tu tiens la carte n'a pas d'importance. L'important, c'est de regarder toujours le cercle situé en haut à gauche.

**Pour définir la couleur de la carte,** il faut que tu regardes attentivement le cercle le plus à l'intérieur. Il est divisé à nouveau en quart :

- Si le quart inférieur est blanc, il s'agit d'une carte pique.
- Si le quart gauche est blanc, il s'agit d'une carte carreaux.
- Si le quart supérieur est blanc, il s'agit d'une carte trèfle.
- Si le quart droit est blanc, il s'agit d'une carte cœur.
- S'il n'y a pas de quart blanc, il s'agit d'un joker.

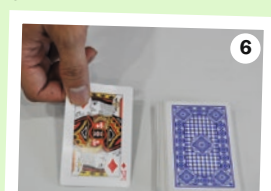
### Exemple



**Afin de définir le nombre de la carte,** il faut que tu observes attentivement la couronne composée des triangles autour du cercle intérieur. Le triangle complètement visible (c'est-à-dire qu'il n'est pas recouvert partiellement comme s'il était dans un casier) indique de quelle carte il s'agit. Il existe 12 triangles qui peuvent être lu comme une montre. Le code fonctionne comme le cadran d'une montre. Tout commence avec l'as qui correspond à 13 heures, suivi par le 2 à 14 h, le 3 à 15 h, etc. jusqu'à la dame qui est placée sur 12 heures. Tu reconnaîtras le roi car il est le seul à posséder une couronne complètement uniforme, sans aucun triangle saillant. Le joker possède une couronne uniforme composée de triangles (comme le roi). Il ne possède toutefois aucun repère au niveau du cercle intérieur qui indiquerait une couleur.

## 2<sup>ÈME</sup> spécificité : la forme des cartes

En plus des repères secrets qui te permettent de déduire la carte à partir de son dos, ton jeu de cartes magique a une autre spécificité : la forme des cartes. Un des côtés courts des cartes est un peu plus large que le côté opposé. Lorsque tu retournes une carte du paquet (de telle façon qu'un côté long se trouve du même côté que les bords plus courts des autres cartes), il est facile pour toi de la retrouver à tout instant. Tout ce que tu dois faire, c'est de faire passer le pouce et l'index d'une de tes mains sur un côté long du tas de cartes. La carte qui est rangée à l'envers apparaît immédiatement car les doigts reconnaissent immédiatement le bord plus saillant. Grâce à ces astuces, tu es très paré pour réaliser une multitude de tours de magie avec tes cartes.



## Tour n°117 : lire dans les pensées



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER** :

déploie le jeu de cartes sur la table, face illustrée vers le bas. Demande à un spectateur de choisir une carte, de la retirer du tas et de la regarder. Laisse-le la redéposer sur la table face illustrée vers le bas.

Maintenant, fais comme si tu avais besoin de te concentrer pour lire dans les pensées de ton spectateur. Pendant ce temps, observe attentivement les repères sur le dos de la carte (cf. « le jeu de carte magique - instructions »). Patiente encore quelques secondes. Annonce au public quelle avait été la carte tirée !

## Tour n°118 : la couleur sentie



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER** :

explique au public que tu es capable de reconnaître la couleur d'une carte simplement en la touchant. Laisse un spectateur battre les cartes. Demande-lui de te rendre le jeu de

cartes. Saisis la carte placée tout en haut du paquet. Observe le dos de la carte et mémorise sa couleur (cf. « Le jeu de cartes magique - instructions »). Tiens cette carte à bout de bras. Avec l'autre main, touche le côté illustré. Tu dois feindre de reconnaître sa couleur au toucher. Tu n'as plus qu'à annoncer la couleur à ton public. Il restera sans voix !

## Tour n°119 : attrape l'as !



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**PRÉPARATIFS** : tous les joueurs aimeraient savoir où se cachent les as dans le jeu.

Avec ton jeu de cartes magique, tu seras

toujours informé ! Retire les quatre as et six autres cartes de ton choix de ton jeu. Mets-les de côté.



**COMMENT PROCÉDER** :

demande à un spectateur de mélanger ces dix cartes et de les



déposer en ligne devant toi, face illustrée vers le bas. Explique-lui que les as te suivent toujours. Retourne-les l'un après

l'autre (cf. « Le jeu de cartes magique - instructions »).

## Tour n°120 : faire apparaître une carte par magie – un tour basique



**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER :** présente le jeu de cartes déployé à un spectateur et demande-lui de choisir une carte. Il doit la regarder et la mémoriser. Pendant que le spectateur regarde la carte, forme un tas avec les cartes restantes. Retourne-le une fois, de façon à ce que l'autre côté court fasse face au spectateur (illustration 2). Demande au spectateur s'il a bien mémorisé la carte. S'il répond par l'affirmative, déploie à nouveau le jeu de cartes devant

lui et laisse-le insérer sa carte. Mélange ensuite longtemps les cartes. Déclare ensuite que tu peux sentir que la carte tirée souhaite revenir dans les mains du spectateur. Tiens le jeu de cartes dans la main gauche. Fais passer le pouce et l'index de ta main droite sur les deux côtés longs du tas de cartes. La carte qui est rangée à l'envers apparaît immédiatement car les doigts reconnaissent immédiatement son bord plus saillant. Il n'est donc absolument pas difficile de reconnaître la carte du spectateur. Ton public va être impressionné !



### ASTUCE

Lorsque tu ressors la carte comme par magie, ta main droite doit se trouver sur le tas de cartes placé dans ta main gauche. Grâce à cette astuce, tu seras sûr que ton public ne puisse pas voir ton « tour de magie ».

## Tour n°121 : les trois cartes



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER** :

demande à trois spectateurs de choisir une carte chacun. Avant de replacer les cartes dans le jeu, il faut que tu retournes le paquet, exactement comme tu l'as fait pour le tour basique. Bats maintenant les cartes et place « comme par magie » les trois cartes qui sont rangées à l'envers tout en haut du paquet (cf. « Faire apparaître une carte

par magie – un tour basique »). Une fois que les trois cartes sont placées tout en haut du paquet, coupe le paquet encore une fois en deux afin que les trois cartes sélectionnées se retrouvent au milieu. Explique à tes spectateurs que tu as l'impression que les cartes se sont retrouvées. Laisse les spectateurs dire quelles cartes avaient été en leur possession. Il suffit ensuite de déployer les cartes face illustrée vers le haut. Montre à ton public que les trois cartes sélectionnées sont placées l'une à côté de l'autre !



## Tour n°122 : la carte marquée



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique, un crayon de papier \*



**COMMENT PROCÉDER** :

présente le jeu de cartes déployé à un spectateur et demande-lui de choisir une carte. Il doit la regarder et la signer avec un crayon de papier. Pendant que ton spectateur s'exécute, fait tourner

le jeu de cartes une fois afin que l'autre bord court fasse dorénavant face au spectateur. Demande-lui de replacer la carte signée dans le jeu déployé. Referme le jeu et bats les cartes. À la fin, fais apparaître la carte signée par le spectateur. Procède comme pour le « Tour basique » pour la faire sortir du tas.



### ASTUCE

Si tu bénéficies d'un grand savoir-faire pour faire apparaître les cartes tirées, tu parviendras même à faire remonter la carte vers le haut pendant que tu les bats.



## Tour n°123 : rouge et noir



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**PRÉPARATIFS** : tri le jeu de cartes en fonction de leurs couleurs. Forme un tas rouge et un tas noir. Fais pivoter l'un des tas afin que les cartes avec des côtés courts de longueur différente soient posées les unes sur les autres (cf. « Le jeu de cartes magique – instructions »).



**COMMENT PROCÉDER** : bats longtemps les cartes. Déploie les cartes et montre aux spectateurs qu'elles sont bien mélangées. Reforme un tas avec les cartes. Place-les derrière ton dos. Fais apparaître une carte après l'autre vers le haut (comme expliqué

dans « Faire apparaître une carte par magie – un tour basique »). Pour faire cela, il faut que tu caresses les côtés longs du jeu de cartes avec le pouce et l'index d'une de tes mains. Les cartes rangées à l'envers sont immédiatement identifiables au toucher. Tu n'auras aucun mal à les replacer tout en haut du paquet. Dès que tu as placé toutes les cartes saillantes sur le haut du paquet, mets-les derrière ton dos et déploie-les devant le public. Ils voient un tas composé pour moitié uniquement de cartes noires et un autre composé uniquement de cartes rouges. Ils vont être impressionnés !



## Tour n°124 : casanova



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique

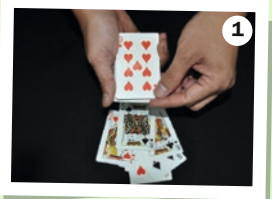


**PRÉPARATIFS** : extrais toutes les cartes cœur du jeu. Retourne-les afin que les cartes soient désormais positionnées l'une sur l'autre avec des côtés courts de différentes longueurs (cf. « Le jeu de cartes magique – instructions »). Remplace-les arbitrairement dans le jeu de cartes.



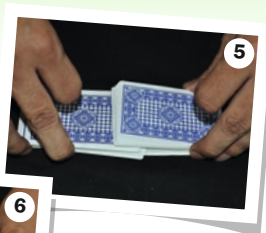
**COMMENT PROCÉDER** : déploie le jeu de cartes devant le public, face illustrée vers le

haut. Attire l'attention du public sur le fait que les cartes sont bien mélangées. Forme un tas. Dépose-le devant toi, face illustrée vers le bas. Raconte aux spectateurs l'histoire de Giacomo Casanova et sa capacité à conquérir le cœur de toutes les femmes. Explique que tu possèdes des capacités identiques qui, malheureusement, fonctionnent uniquement avec les cartes. Pendant que tu racontes cela, fais apparaître les cartes cœur l'une après l'autre vers le haut (comme expliqué dans « Faire apparaître une carte par magie – un tour basique »). Tapote ensuite encore une





fois sur le tas avec un geste magique.  
Fais ressortir les cartes cœur du tas l'une après l'autre.



## Tour n°125 : carreaux, carreaux



**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique



**PRÉPARATIFS :** extrais toutes les cartes cœur du jeu. Retourne-les afin que les cartes soient désormais positionnées l'une sur l'autre avec des côtés courts de différentes longueurs. Remplace-les arbitrairement dans le jeu de cartes.



**COMMENT PROCÉDER :** bats les cartes et fais observer à un spectateur qu'elles sont bien mélangées. Reforme un tas avec les cartes. Maintiens ce tas dans une main,

dos vers le haut. Dis au spectateur que tu penses qu'il est un amateur de carreaux. À ce titre, les cartes de couleur carreaux devraient lui aller à ravir. Pendant que tu dis cela, tire une carte carreaux après l'autre du jeu (illustration 3) et dépose-les dans sa main. Quand tu auras fini, tu auras déposé 13 cartes carreaux dans sa main (illustration 4). Bien entendu, tu peux refaire ce tour incroyable avec d'autres couleurs en changeant de récit.







## Tour n°126 : trouve ta carte



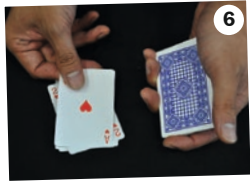
**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER :** demande à un spectateur de choisir une carte (illustration 1).

Pendant qu'il observe sa carte, fait pivoter le tas en secret de 180°. Il faut y parvenir avant qu'il ne range la carte. Pendant que tu bats les cartes, il faut que tu réussisses à remettre discrètement la carte saillante sur le haut du paquet. Pour cela, tu dois faire passer le pouce et l'index d'une de tes mains sur un côté long du tas. La carte choisie sera reconnaissable automatiquement. Demande au spectateur de sélectionner un chiffre entre 1 et 20. Le chiffre

choisi n'a aucune importance (imaginons qu'il opte pour le 8) : explique-lui qu'il doit retirer le nombre de cartes correspondant au chiffre qu'il a donné du jeu. Pour ce faire, tu lui montres exactement comment il doit procéder. Compte d'abord toi-même 8 cartes du jeu. Retire-les du tas et pose-les à côté du jeu. Dépose ensuite ce tas par-dessus le reste du jeu (illustration 4 et 5). La carte remonte ainsi automatiquement de la position supérieure à l'emplacement choisi par le spectateur. Lorsqu'il compte désormais le nombre de cartes correspondant à son chiffre, il y retrouve la carte qu'il avait choisie au départ.



## Tour n°127 : une carte fait son apparition !



**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique



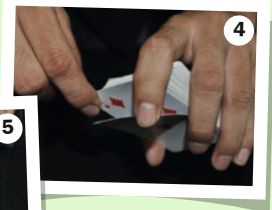
**COMMENT PROCÉDER :** demande à un spectateur de choisir une carte dans le jeu après l'avoir battu (illustration 1). Avant de laisser le spectateur réinsérer sa carte dans le jeu, fais tourner celui-ci une fois à 180°. Mélange ensuite les cartes et place-les derrière ton dos. Place les côtés longs de ton jeu de cartes entre le pouce et l'index d'une de tes mains. Laisse ces deux doigts effleurer les bords des cartes. La carte sélectionnée par le

spectateur sera détectée immédiatement par tes doigts. Tu n'as plus qu'à la retirer du tas. Il te suffit de la placer sous le tas et de demander au spectateur où il souhaite voir apparaître sa carte. Avant qu'il ne réponde, ramène le jeu de cartes à nouveau vers l'avant. Compte maintenant le nombre de cartes cité par le spectateur en commençant par le bas du paquet. Fais attention de ne pas déposer la carte inférieure sur la table, mais toujours l'avant-dernière carte du paquet (illustration 4). Il suffit pour cela de maintenir la carte la plus en dessous du paquet un peu vers le



bas (environ 1 cm) avec l'index de la main qui tient les cartes (illustration 4). Tu n'auras ensuite aucun mal à retirer l'avant-dernière carte située en dessous du paquet. Tu peux compter maintenant les cartes jusqu'à atteindre le chiffre choisi par le spectateur. Dès que tu

arrives à cette carte, tire réellement la carte située le plus en dessous, c'est-à-dire celle du spectateur. Place-la sur la table. Retourne cette carte et montre au spectateur que sa carte se trouve dans le jeu à l'emplacement qu'il avait désigné.



## Tour n°128 : les cartes se rassemblent



**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique

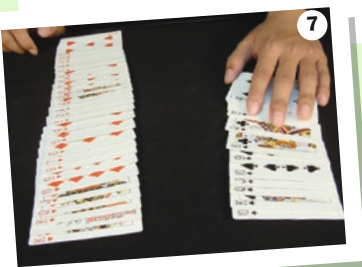


**PRÉPARATIFS :** trie le jeu de cartes par couleurs. Forme un tas rouge et un tas noir. Fais pivoter l'un des tas afin que les cartes avec des côtés courts de longueur différente soient posées les unes sur les autres (illustrations 1 et 2). Bats ensuite longtemps les cartes.



**COMMENT PROCÉDER :** déploie ensuite les cartes et montre à ton public que le jeu est bien mélangé (illustration 5). Mélange les cartes. Sépare les cartes rouges des

cartes noires en extrayant du jeu les cartes saillantes pendant que tu le mélanges. Place-les systématiquement en haut du tas (illustration 6). Quand tu as fini de battre les cartes, toutes les cartes rouges et toutes les cartes noires doivent se présenter ensemble. Explique à tes spectateurs que tu as perçu des vibrations magiques lorsque tu battais les cartes. Tu as le sentiment que deux paquets de cartes se sont formés : un rouge et un noir. Lorsque tu déploies le jeu de cartes, tu peux montrer que le jeu est effectivement divisé en deux. Une moitié contient exclusivement des cartes rouges, l'autre des cartes noires (illustration 7).





## Tour n°129 : quart exact



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**PRÉPARATIFS** : retire les deux jokers du jeu. Retourne la 13<sup>ème</sup>, la 26<sup>ème</sup> et la 39<sup>ème</sup> carte du tas afin que les bords courts plus larges soient placés à l'envers par rapport aux autres cartes (cf. « Le jeu de cartes magique - instructions »).



**COMMENT PROCÉDER** : dis à ton public que tu t'es entraîné depuis de longues années et que diviser le jeu de cartes en quatre tas de taille identique est pour toi un jeu d'enfant. Tu n'auras aucun mal à sentir les bords saillants de ces cartes avec tes doigts et de diviser ces tas exactement à ces endroits. À la fin, tu auras formé quatre paquets de 13 cartes chacun.

## Tour n°130 : un assistant utile



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique

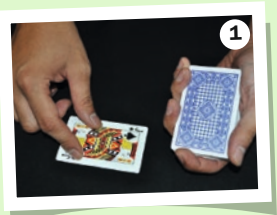


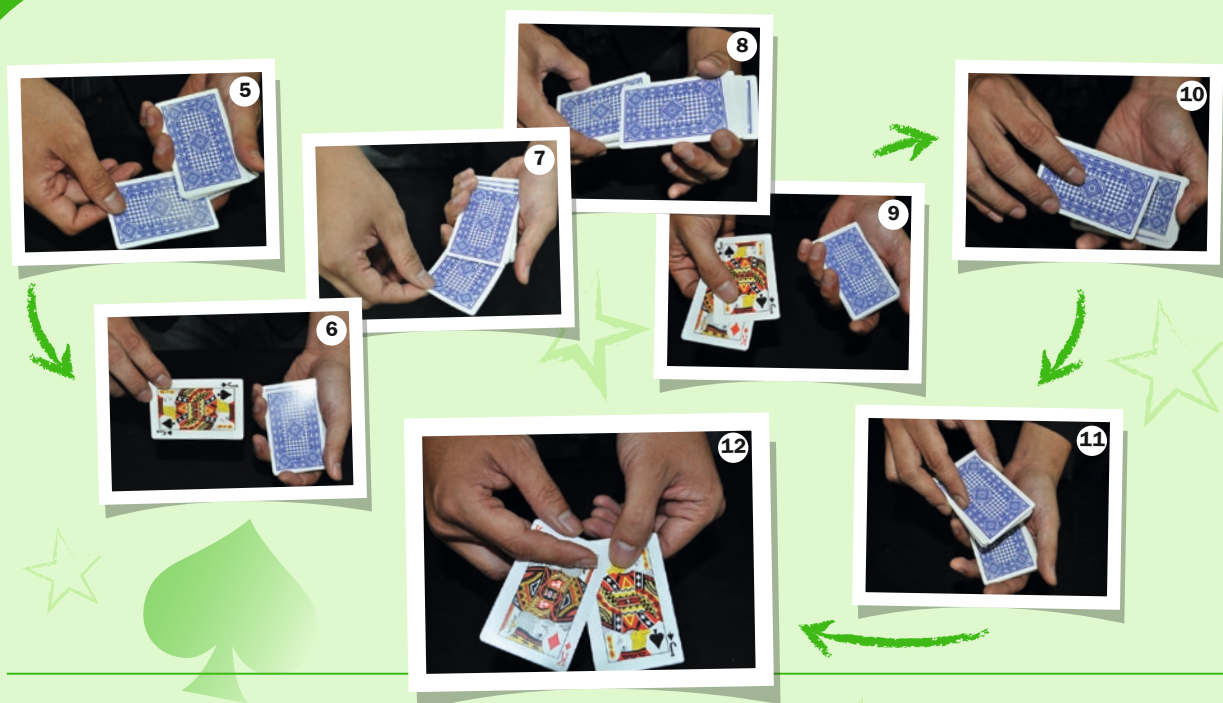
**PRÉPARATIFS** : retourne le valet de pique dans ton paquet de cartes afin que les bords courts plus larges soient placés tête-bêche par rapport aux autres cartes (cf. « Le jeu de cartes magique - instructions »). Dépose-le au-dessus du tas.



**COMMENT PROCÉDER** : présente le jeu de cartes déployé à un spectateur et demande-lui de choisir une carte. Il doit la regarder et la mémoriser. Pendant que ton spectateur s'exécute, fais tourner le jeu de cartes une fois afin que l'autre bord court fasse dorénavant face au spectateur. Demande-lui de replacer la carte sélectionnée dans le jeu déployé. Retourne maintenant le valet placé

en haut. Explique que ce valet est ton meilleur ami et qu'il est toujours prêt à t'aider à identifier la carte choisie par le spectateur. Replaces le valet quelques cartes avant la fin du paquet. Fais comme si tu le « mélangeais » (en réalité, tu tires les deux cartes qui sont dans le tas à l'envers et les places tout en haut du paquet). Dès que tu y es parvenu, soulève le jeu de cartes encore une fois. Place la moitié inférieure du tas sur la moitié supérieure (le valet et la carte choisie par le spectateur doivent maintenant se trouver au milieu du paquet de cartes). Annonce au public que tu as un bon pressentiment. Tu penses que le valet a trouvé la carte du spectateur. Déploie maintenant le jeu de cartes devant ton spectateur, face illustrée vers le haut. Sa carte se trouvera exactement à côté du valet !





## Tour n°131 : les deux moitiés



**FOURNITURES :** le jeu de cartes magique

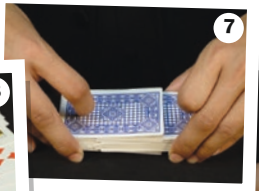
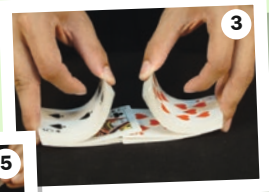


**PRÉPARATIFS :** trie le jeu de cartes par couleurs. Forme un tas rouge et un tas noir. Fais pivoter l'un des tas afin que les cartes avec des côtés courts de largeur différente soient posées les unes sur les autres (illustrations 1 et 2). Mélange les cartes.



**COMMENT PROCÉDER :** déploie le jeu devant ton spectateur et demande-lui de tirer une carte (illustration 4). Pendant qu'il observe sa carte, fait pivoter le tas en secret de 180° (illustration 5).

Laisse-le ensuite réinsérer sa carte dans le paquet. Mélange les cartes. Sépare les cartes rouges des cartes noires en extrayant du jeu les cartes saillantes pendant que tu le mélanges. Place-les systématiquement en haut du tas. Quand tu as fini de battre les cartes, toutes les cartes rouges et toutes les cartes noires doivent se présenter ensemble. Si tu montres tes cartes maintenant et que tu expliques que les cartes rouges et noires sont rassemblées, la carte choisie par le spectateur sera la seule à apparaître dans le mauvais tas. S'il avait choisi une carte noire, elle se trouve avec les cartes rouges et inversement.







## Tour n°132 : les quatre as



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique

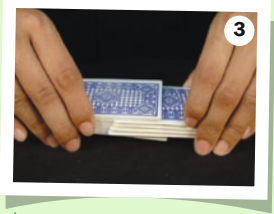


**PRÉPARATIFS** : retire les quatre as du jeu et dépose-les devant toi sur la table.



**COMMENT PROCÉDER** : montre les as aux spectateurs. Explique-leur qu'il s'agit des cartes les plus importantes du jeu. Remplace les cartes à des endroits différents dans le jeu. Tu peux maintenant soit battre le jeu de cartes, soit le faire battre

par un spectateur avant de le placer dans ton dos. Tu n'as plus alors qu'à retirer les as saillants du jeu en reconnaissant les bords longs des cartes au toucher (illustration 3). Toujours dans ton dos, dispose les 4 as au-dessus du tas de cartes (illustration 4). Ramène ensuite le jeu vers l'avant. Dépose-le sur la table. Claque une fois des doigts. Tu peux maintenant déclarer : « As, venez vers moi ! » Après avoir dit cela, tu retournes les quatre premières cartes du tas l'une après l'autre. Bien entendu, il s'agit des quatre as.



## Tour n°133 : les valets impertinents



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**PRÉPARATIFS** : place les quatre valets à l'envers à divers endroits dans le tas de cartes. Il faut que les cartes avec des côtés courts de largeur différente soient posées les unes sur les autres.



**COMMENT PROCÉDER** : bats les cartes et déploie-les devant tes spectateurs. Montre à ton public que les quatre valets se trouvent à des endroits différents dans

le jeu. Place le jeu derrière ton dos. Retire les valets après avoir palpé les côtés longs des cartes avec tes doigts. Tu comprendras instinctivement où se trouvent les valets. Place-les dans la poche arrière de ton pantalon. Après avoir déposé le jeu à nouveau devant toi sur la table, claque des doigts une fois et demande au spectateur de retirer les valets du jeu. Bien sûr, il ne va pas les trouver. Dès que le spectateur a compris que les valets ne se trouvent plus dans le jeu, tu peux les sortir de la poche de ton pantalon en riant.



## Tour n°134 : la carte retournée



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique

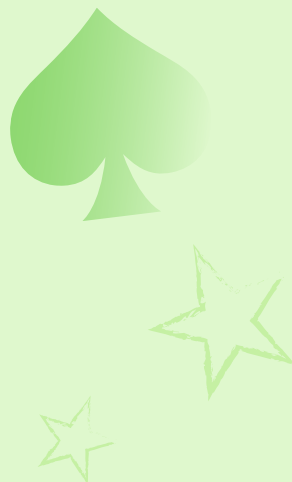


**COMMENT PROCÉDER** :

demande à un spectateur de choisir une carte dans le paquet.

Avant qu'il ne la replace dans le jeu, fais pivoter les cartes de 180°. La carte se trouve donc maintenant en sens inverse dans le paquet. Bats ensuite les cartes pendant longtemps. Place le jeu derrière ton dos. Retire la carte

tirée par le spectateur après en avoir palpé les côtés longs avec tes doigts. Tu comprendras instinctivement où elle se trouve. Retourne la carte afin que sa face illustrée soit placée vers le haut une fois qu'elle se trouve à nouveau dans le tas. Ramène maintenant les cartes vers l'avant et déploie le jeu sur la table. La carte du spectateur est la seule du jeu qui se présente face illustrée vers le haut. Tes spectateurs seront soufflés !



## Tour n°135 : l'as fou



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER** :

demande à un spectateur de choisir un as dans ton jeu, puis de le remettre dans le tas. Bien sûr, il faut que tu fasses pivoter le tas de 180° avant qu'il ne remette la carte afin que les cartes avec des côtés courts de lar-

geur différente soient posées les unes sur les autres. Mélange maintenant le jeu. Profites-en pour découvrir discrètement où se trouve l'as et retourne-les. Afin de pouvoir réaliser ce tour sans que personne ne se rende compte de rien, il faut que tu t'entraînes un peu. Quand tu déploieras à nouveau ton jeu de cartes, ton public verra l'as rangé à l'envers dans le jeu.



### ASTUCE

Si tu n'es pas encore suffisamment entraîné pour parvenir à placer une carte à la position souhaitée pendant que tu bats le jeu, tu peux toujours procéder derrière ton dos. Ton public n'y verra que du feu et il pensera que la magie a fait son œuvre !



## Tour n°136 : le jeu de cartes fantôme



**FOURNITURES** : le jeu de cartes magique



**COMMENT PROCÉDER** :

demande à un spectateur de choisir une carte dans le paquet. Il faut que tu fasses pivoter discrètement le tas de 180° avant que le spectateur ne remette la carte afin que les cartes avec des côtés courts de largeur différente soient posées les unes sur les autres. Annonce au public que tu vas extraire la carte du jeu derrière ton dos. Dès que tu tiens le jeu derrière ton dos, tire la carte saillante du spectateur du jeu et place le reste

du jeu dans la poche arrière de ton pantalon. Lorsque tu ramènes tes mains vers l'avant, tiens la carte sélectionnée face aux spectateurs. Il faut qu'ils aient l'impression que tu tiens la totalité du jeu dans tes mains. Tu dois promettre aux spectateurs que tu es capable de trouver la carte sélectionnée grâce à tes pouvoirs extraordinaires. Fais semblant d'appuyer lentement sur le tas de cartes. Montre ensuite aux spectateurs que tu ne tiens qu'une carte dans ta main. Il s'agit de la carte choisie par le spectateur !

## Tour n°137 : la carte qui grandit et rétrécit



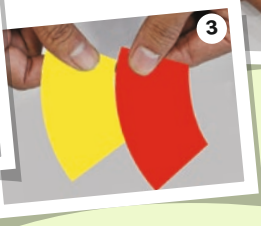
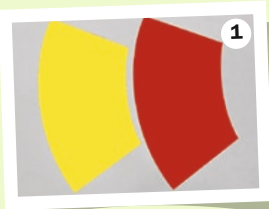
**FOURNITURES :** les deux cartes pliées



**COMMENT PROCÉDER :**

maintiens deux cartes à côté l'une de l'autre avec deux à trois centimètres d'écart. Demande au spectateur laquelle est la plus grande. Automatiquement, ils choisiront la carte

la plus plus proche d'eux. Prends les deux cartes et place-les retournées sur la table (celle qui était placée devant auparavant doit être la plus éloignée et vice-versa). La carte qui paraissait la plus petite auparavant a l'air d'avoir grandi ! Comment as-tu réussi à faire ça ? En réalité, ce tour est une illusion d'optique.



### ASTUCE

Une variante consiste à chercher à démontrer à ton public pendant le tour que les cartes ont réellement la même taille en les déposant les unes sur les autres. Ils seront d'autant plus étonnés qu'ils auront le sentiment qu'une des deux cartes est plus grosse que l'autre pendant ton tour de magie.

## Tour n°138 : la pièce sur le doigt



**FOURNITURES :** une carte à jouer de ton choix, une pièce de monnaie \*



**COMMENT PROCÉDER :**

fais un pari avec ton public : tu annonces être capable de faire passer une carte sous une pièce, puis que cette pièce reste posée sur ton doigt. Laisse un spectateur examiner la carte et la pièce. Dépose ensuite la carte sur ton index tendu. Place la pièce au milieu de la carte. Si tu claques des doigts

contre un angle de la carte, la carte va s'envoler en laissant la pièce. La pièce restera sur ton doigt. Pour réussir ce tour, il faut absolument que tu claques des doigts au niveau d'un angle de la carte et jamais au niveau d'un bord. Mieux vaut faire ce claquement de doigts incidemment, l'air de rien, afin que les spectateurs ne comprennent pas que tu claques toujours des doigts au niveau d'un angle. Demande à un spectateur de tenter de réitérer ton exploit. Il n'y parviendra pas !



# Tour n°139 : la carte enchantée

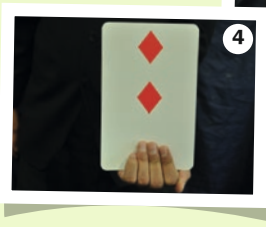


**FOURNITURES :** la carte enchantée est celle qui possède d'un côté cinq carreaux et de l'autre deux carreaux.



**COMMENT PROCÉDER :** montre la carte enchantée à ton public en tenant le discours suivant : « Voici une carte enchantée. D'un côté, elle possède un as (avec un seul carreau, illustration 2), de l'autre elle affiche un 4 (illustration 3). Parfois, un 3 apparaît aussi sur l'une

des faces (illustration 4) et sur l'autre un 6 (illustration 5) ». Comment est-ce possible ? Pour être honnête, tu peux le comprendre en regardant bien les illustrations. L'astuce consiste à bien manipuler les cartes. Selon la façon dont tu maintiens la carte avec tes doigts, les spectateurs verront d'un côté de la carte soit un carreau, soit ils penseront voir trois carreaux. Cache l'un de ces derniers avec tes doigts. De l'autre côté de la carte, soit ils voient un 4 de carreaux, soit ils croient qu'ils voient un 6 de carreaux. Pense à cacher un carreau avec tes doigts.



## Tour n°140 : le tour basique avec un dé à coudre



**FOURNITURES** : un petit dé à coudre



**COMMENT PROCÉDER** : tu dois t'entraîner pour ce tour au point d'être capable de le réaliser les yeux fermés. C'est indispensable pour tous les tours avec un dé à coudre. Saisis l'un des plus petits dés à coudre. Place-le sur l'index de la main droite. Oriente le dos de ta main droite vers le public. Fais bouger ta main légèrement de haut en bas comme si tu allais jeter quelque chose. Ce faisant, rabats le bout de tes doigts sur la paume de la main. Oriente ensuite tes pouces dans la direction du majeur. Coince maintenant le dé à coudre sur la

partie souple de la peau entre le pouce et le majeur. Lorsque le dé à coudre est à sa place, dispose le pouce à nouveau dans sa position normale. Déploie tes doigts. Ne les tends pas outre mesure, car il faut que le dé à coudre puisse rester coincé dans la peau. Il ne doit pas être visible du public. Les spectateurs auront l'impression que tu as jeté le dé à coudre et qu'il a disparu dans l'air. Il faut t'entraîner à réaliser ce jet d'abord lentement. Lorsque tu te seras exercé suffisamment, tu pourras faire ce tour bien plus vite.



## Tour n°141 : le dé à coudre de nulle part



**FOURNITURES** : un dé à coudre

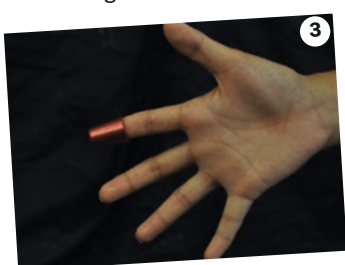


**PRÉPARATIFS** : cache un dé à coudre dans le pli du pouce de ta main droite (illustration 1).



**COMMENT PROCÉDER** : fais semblant de brasser de l'air. Le dé à coudre apparaît sur

ton doigt. Pour y parvenir, tu dois plier ton index et le faire pénétrer dans le dé à coudre. Dès que tu tendras le doigt, le dé à coudre apparaîtra sur le bout de ton doigt. Pour détourner l'attention du public, il faut que tu fasses bouger lentement ta main de haut en bas. Si tu es un vrai magicien professionnel, tu dois pouvoir faire ce tour avec la main droite et la main gauche.





## Tour n°142 : le dé à coudre réapparaît toujours ★★★★



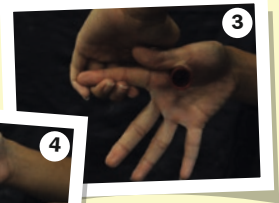
**FOURNITURES** : un dé à coudre



**COMMENT PROCÉDER** :

enfile le dé à coudre sur l'index de ta main droite. Place ta main tendue devant ton ventre, paume vers l'intérieur. Dépose maintenant ta main gauche devant ta main droite. Fais semblant de retirer le dé à coudre de ton index droit avec ta main gauche. Il faut maintenant que tu fasses deux choses en même temps : derrière ta main gauche, effectue le « tour de magie basique » avec ta main droite. Le dé à coudre doit à la fin être caché dans le pli de ton pouce. En même temps, referme ta main gauche sur le dé à coudre pour former un poing. Il est important que tu focalises toute ton attention sur ta

main gauche. Ta main droite avec le dé à coudre caché doit pendre tout à fait naturellement. Souffle maintenant sur ton poing gauche. Ouvre-le et montre à ton public ébahi que le dé à coudre a disparu. Ramène maintenant ta main droite à nouveau vers l'avant. Fais un geste naturel afin que ton public ne voit pas le dé à coudre (illustration 4). Laisser réapparaître le dé à coudre en suivant le tour n° 132 « Le dé à coudre de nulle part ».



## Tour n°143 : le dé à coudre sauteur ★★★★



**FOURNITURES** : un dé à coudre



**COMMENT PROCÉDER** : le dé à coudre doit se trouver sur le majeur de la main droite.

Pendant ce temps, maintiens la paume de ta main tendue orientée vers le bas. Dépose l'index et le majeur de ta main droite sur la paume de ta main gauche. Soulève ta main droite et tape très vite avec tes doigts sur la paume de ta main

gauche. Replie ton index de telle façon qu'il passe à la verticale à côté de la paume de la main gauche. Pendant ce temps, tends le majeur. Répète ce mouvement en tendant cette fois l'index et en pliant le majeur. Répète encore ces mouvements en alternant plusieurs fois. Si tu réalises ces mouvements d'une façon fluide et rapide, le spectateur aura l'impression que le dé à coudre saute d'un doigt à l'autre.

## Tour n°144 : un dé à coudre n'est jamais seul ★★★



**FOURNITURES** : deux dés à coudre d'une couleur identique, un mouchoir en tissu \*



**PRÉPARATIFS** : enfile le dé à coudre le plus petit dans le plus grand (illustration 1).



**COMMENT PROCÉDER** : saisis le « double » dé à coudre et place-le sur l'index de ta main droite.

Prends ensuite le mouchoir avec ta main gauche et dispose-le de telle façon qu'il recouvre le dé à coudre. Sous le mouchoir, retire le dé à coudre du dessus et place-le sur le majeur (illustration 3). Lorsque tu retireras le mouchoir, les spectateurs ne pourront que constater que tu as fait apparaître un deuxième dés à coudre.



## Tour n°145 : quand le dé à coudre saute vraiment ★★★



**FOURNITURES** : un dé à coudre



**COMMENT PROCÉDER** : place le dé à coudre sur ton majeur. Maintiens le dé à coudre sur les côtés avec l'annulaire et le pouce pendant que tu lèves et descends ta main. Profites-en pour replier ton majeur vers le bas (illustration 2). Tu peux ainsi

retirer ton majeur du dé à coudre et le placer sur l'annulaire (illustration 3). En faisant un mouvement fluide, replace ton doigt dans sa position d'origine (illustration 4). Le dé à coudre se trouve désormais réellement sur un autre doigt. De cette manière, il peut sauter sur chacun de tes doigts. Il faut que tu t'entraînes à l'attraper de toutes les façons possibles.



### ASTUCE

Tu peux aussi bien sûr « faire disparaître » ton dé à coudre à chaque saut, puis le laisser apparaître sur un autre doigt, comme c'est décrit dans le « tour basique ».





# Tour n°146 : un dé à coudre se promène sur les genoux



**FOURNITURES** : deux dés à coudre d'une couleur identique



**PRÉPARATIFS** : pour réussir ce tour, il faut que tu maîtrises déjà parfaitement le « tour basique ».

Place le dé à coudre dans la poche gauche de ton pantalon.



**COMMENT PROCÉDER** : place le deuxième dé à coudre sur l'index de ta main droite.

Laisse le dé à coudre de ta main droite disparaître comme tu l'as appris avec le « tour basique » (illustration 3). Annonce au public qu'il a disparu dans ta poche. Coince le dé à coudre réellement dans la paume de ta main, au niveau de la

naissance du pouce. Sors maintenant le deuxième dé à coudre de ta poche avec ta main gauche (illustration 5). Place-le sur ton index gauche. Place ensuite tes deux mains vers le bas sur le côté de tes jambes, quelque part au niveau des genoux. Le dé à coudre placé sur l'index gauche est visible. Le dé à coudre caché sous le pouce dans la main droite demeure invisible. Bouge tes mains très vite de quelques centimètres vers l'extérieur, puis vers l'intérieur. Tape sur tes genoux avec le bout de tes doigts. Pendant ce temps, réalise le « tour basique » avec ta main gauche, ainsi que le tour intitulé « Le dé à coudre de nulle part » avec ta main droite. Le public aura l'impression que le dé à coudre saute d'une main à l'autre au travers des genoux.



## Tour n°147 : le mouchoir magique



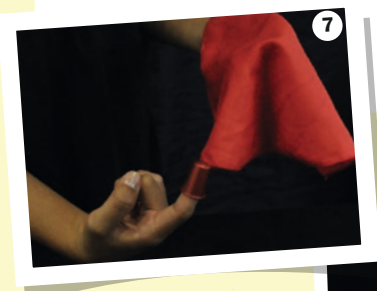
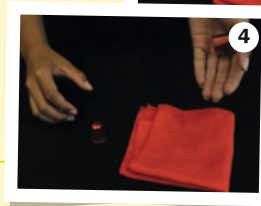
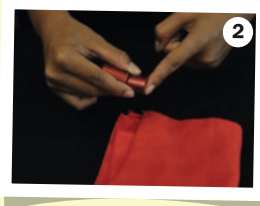
**FOURNITURES :** deux dés à coudre pouvant être emboîtés l'un dans l'autre de coloris différents, un mouchoir en tissu \*



**PRÉPARATIFS :** cache le plus gros dé à coudre entre le pouce et l'index de ta main gauche (illustrations 2 à 4).



**COMMENT PROCÉDER :** recouvre ta main gauche avec le mouchoir en tissu. Place maintenant le plus petit dé sur l'index de ta main droite. Montre-le au public. Fais passer à nouveau l'index sous le mouchoir et place-le dans le plus grand dé à coudre. Retire maintenant le mouchoir et montre à nouveau ton index. Cette fois-ci, le public voit le dé de plus grande taille. Comme par magie, le dé à coudre a changé de couleur !



## Tour n°148 : un dé change de couleur



**FOURNITURES :** deux dés à coudre pouvant être emboîtés l'un dans l'autre



**PRÉPARATIFS :** cache le plus gros des deux dés dans ton poing gauche.



**COMMENT PROCÉDER :** place maintenant le plus petit dé sur l'index de ta main droite. Place ton index dans ton poing gauche et cache le plus petit dé dans le plus gros dé. Retire ton index lentement : la couleur du dé a changé !



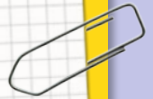




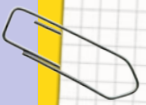
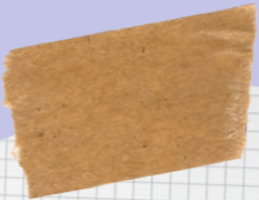
# La magie divertit !

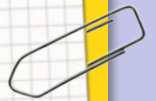
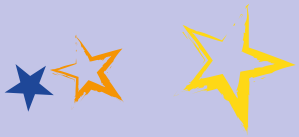


Tu peux noter ici tes formules magiques préférées, ta liste de tours pour ton prochain spectacle ou d'autres informations utiles pour pratiquer la magie.











AN 151220-FR

Instructions pour le « Magic Gold Edition », article n° 680350

© 2017, 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG, Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart, DE  
Tél. : +49 (0)711 2191-343, Fax : +49 711 2191-199, kosmos.de, service@kosmos.de

Cet ouvrage ainsi que tous ses éléments sont protégés par des droits d'auteur. Toute utilisation en dehors des strictes limites de la législation sur les droits d'auteur est interdite et punissable sans l'autorisation expresse de l'éditeur. Cela vaut en particulier pour les duplications, traductions, reproductions sur microfilms ainsi que pour l'enregistrement et le traitement sur des systèmes, réseaux et supports électroniques. Nous ne garantissons pas que toutes les informations contenues dans cet ouvrage sont exemptes de droits de propriété.

Gestion du projet : Jonathan Felder

Développement du produit : Constanze Schäfer

Présentation de l'emballage : 599media, Freiberg

Mise en page du manuel : Katja Witt, LIGNE Design, Stuttgart

Tutoriel photo : Matthias Kaiser, Zuckerfabrik Fotodesign, Stuttgart (mains) Instruction de

couverture et Emballage; Michael Flaig, Pro-Studios, Stuttgart, (aperçu des pièces) S.2;

MrPlumo, (icône vidéo en ligne) U2 u.a.O., ©istockphoto.com, Hanky Panky Toys Co., Ltd., Thailand, (toutes les autres photos)

L'éditeur s'est efforcé de trouver tous les propriétaires des droits d'image pour toutes les images utilisées. Si, dans des cas particuliers, un titulaire de droits sur des images n'a pas été pris en considération, il est prié de prouver à l'éditeur qu'il est le propriétaire des droits sur lesdites images, de sorte à bénéficier d'une rémunération conforme à l'usage pour les images.

All Magic Tricks, Parts, Designs and Original description of Tricks are the Worldwide Copyright of World Magic International (WMI) A.V.V. © 1978. 1998. 2020.

Owners of the HANKY PANKY Trademarks and Copyrights.

Made by HANKY PANKY TOYS (THAILAND) CO., LTD.

Some tricks are reproduced with the kind permission from our team of magicians.