



MAGIC

JUNIOR

MAGIC HAT

Mode d'emploi



KOSMOS

S'amuser en faisant de la magie

Grâce à ses instructions, apprendre les tours devient encore plus simple.

1. L'explication des tours se présente toujours de la même façon :
 - Les illustrations sur fond rose t'indiquent les fournitures dont tu as besoin pour réaliser le tour de magie.
 - Les illustrations sur fond bleu t'indiquent les éventuels préparatifs à faire chez toi pour préparer le tour.
 - Les illustrations numérotées sur fond blanc t'indiquent comment exécuter le tour de magie devant les spectateurs.
2. Dans la liste des fournitures requises, certains objets sont suivis d'une petite étoile (*). Cette étoile (*) t'indique que ces objets ne sont pas contenus dans ta mallette de magie. Il s'agit d'objets simples du quotidien que l'on possède chez soi, que tu peux simplement demander à une grande sœur ou à un grand frère ou à tes parents.
3. Pour des raisons techniques liées à la production, les couleurs des fournitures présentées dans cette notice peuvent différer des couleurs des fournitures présentes dans ta mallette.
4. Observe d'abord les illustrations et lis les textes pas à pas avec tes frères et sœurs plus âgés ou tes parents. Il faut que tu t'exerces (plus ou moins) à réaliser la plupart des tours de magie pour qu'ils fonctionnent bien devant ton public.
5. Dans un deuxième temps, tu peux t'entraîner à raconter quelque chose pendant chaque tour afin de divertir le public durant le spectacle de magie. Cela permet aussi de détourner l'attention des spectateurs : en effet, ils regardent automatiquement dans la direction dans laquelle ton regard se porte. Par exemple, si tu caches quelque chose dans ta main gauche, il ne faut PAS que tu regardes cette main, mais la main droite (s'il s'y passe quelque chose) ou droit dans les yeux du public. Tu peux aussi agrémenter ta représentation de musique. Une fois le spectacle terminé, mieux vaut aussitôt ranger tes accessoires de magie avant que le public n'ait le temps de les observer plus attentivement.
6. 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.
 - N'exécute jamais le même tour à deux reprises devant le même public !

Et pour finir : amuse-toi bien et bonne chance avec la magie !

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.

CONSIGNES CONCERNANT LE LAPIN EN PELUCHE :

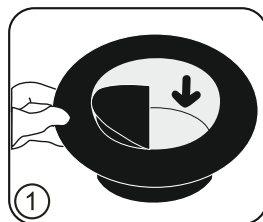
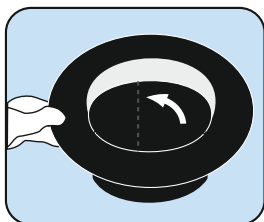
lavage à la main uniquement

Matière extérieure : polyester ; rembourrage : fibres de polyester



1. Le chapeau enchanté

Observe bien ton chapeau enchanté : il est magique. Il présente un faux fond que tu peux ouvrir et fermer à l'aide d'un rabat. Renverse le chapeau pour voir dans quel sens s'ouvre le rabat secret. Prends-le ensuite en main, comme indiqué dans l'illustration bleue, de sorte que la plus grande partie de l'ouverture soit éloignée de ta main. Maintenant, lorsque tu renverses le chapeau en direction de ta main, le rabat secret s'ouvre. Les spectateurs ne peuvent pas s'en apercevoir. Tu peux ainsi faire apparaître des objets comme par enchantement, avant de les faire disparaître mystérieusement. Que la magie commence !

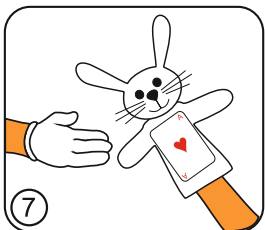
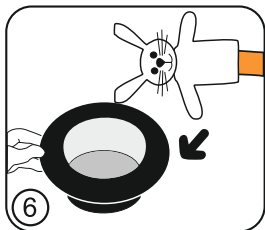
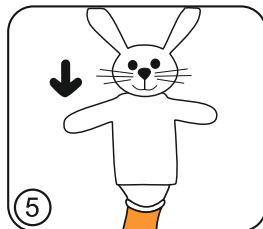
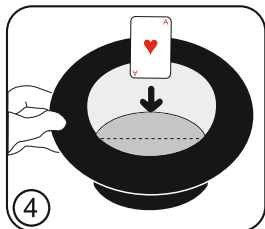
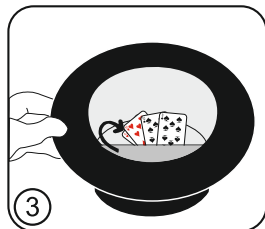
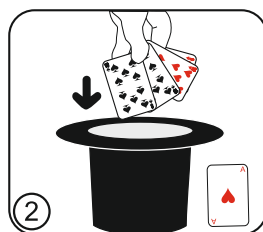
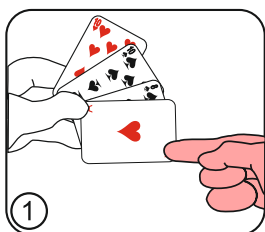
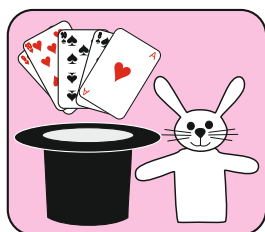


2. Le lapin trouve toujours la bonne carte

Fournitures : le chapeau enchanté, le lapin en peluche, un jeu de cartes*

Comment procéder : tiens le chapeau enchanté dans la main droite et penche-le légèrement en direction du public. Tu montres ainsi aux spectateurs que le chapeau semble vide, sans révéler l'ouverture secrète du fond. L'idéal est de s'entraîner devant une glace, pour savoir jusqu'à quel niveau incliner le chapeau sans trahir ton secret. Fais ensuite passer le chapeau dans ta main gauche et incline-le légèrement vers ta main pour que le rabat secret s'ouvre. Pose le chapeau sur la table en faisant attention à ce que le rabat secret reste ouvert.

Bats les cartes d'un jeu de cartes ordinaire et fais-en tirer une à un spectateur. Une fois que tu as montré cette carte au public, dépose-la devant toi. Range le reste des cartes à jouer à l'intérieur du faux fond du chapeau enchanté et referme le rabat sans que le public le voie. Dépose ensuite la carte sélectionnée dans le chapeau enchanté, par-dessus le rabat fermé. Maintenant, secoue le chapeau dans toutes les directions, comme si tu voulais mélanger les cartes. Personne à part toi ne sait que toutes les cartes, excepté celle sélectionnée, se trouvent dans le faux fond du chapeau enchanté ! Le public pense qu'il sera impossible de retrouver la carte sélectionnée, mais le lapin magique a plus d'un tour dans son sac ! Enfile le lapin telle une marionnette et fais-lui prendre quelque chose dans le chapeau. Le lapin prend la seule carte disponible et la montre au public : il s'agit bien que la carte sélectionnée par le spectateur !

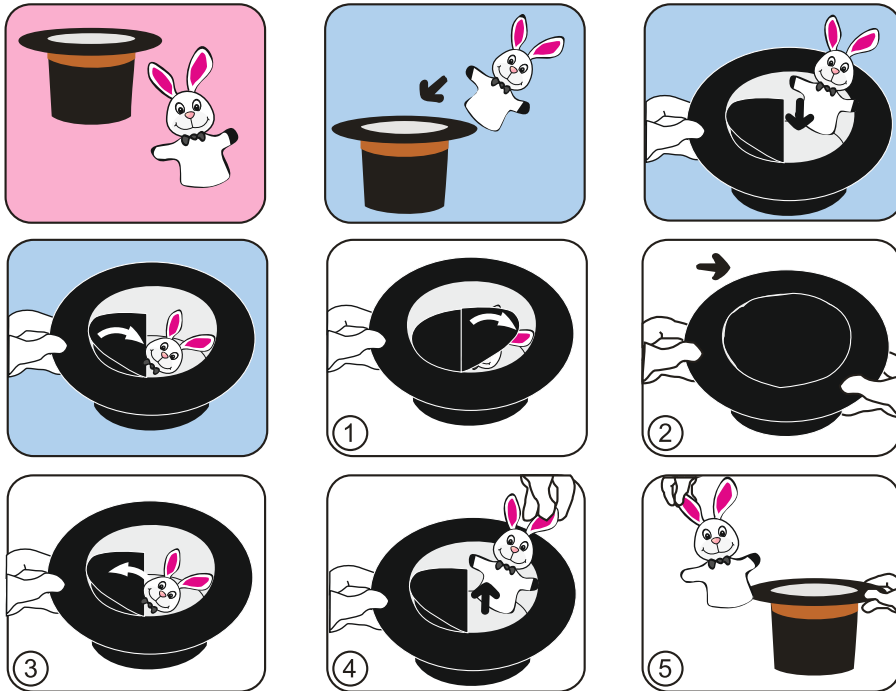


3. Le lapin tiré du chapeau

Fournitures : le chapeau enchanté, le lapin en peluche

Préparatifs : ouvre le rabat secret de ton chapeau enchanté et cache le lapin en peluche à l'intérieur. Mieux vaut le cacher en plaçant son corps en premier dans le compartiment secret. Ainsi, il sera plus facile à tirer par les oreilles pendant le tour. Veille à ce que même le nez du lapin soit bien à l'abri dans le compartiment secret, sinon, le rabat secret ne ferme pas.

Comment procéder : tiens le chapeau enchanté de la main gauche pour que le rabat secret s'ouvre dans ta direction. Prends maintenant le chapeau dans ta main droite et penche-le légèrement en direction du public. Tu montres ainsi aux spectateurs que le chapeau semble vide, sans révéler l'ouverture secrète du fond. L'idéal est de s'entraîner devant une glace, pour savoir jusqu'à quel niveau incliner le chapeau sans trahir ton secret. Prends ensuite le chapeau dans ta main gauche et incline-le légèrement vers ta main pour que le rabat secret s'ouvre. Tu peux maintenant faire sortir le lapin et le montrer à ton public époustoufflé !

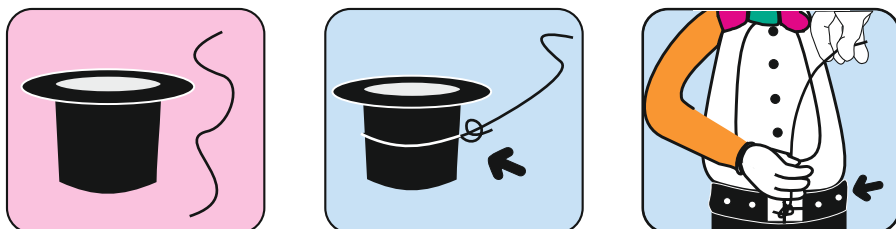


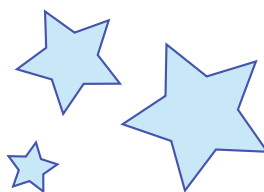
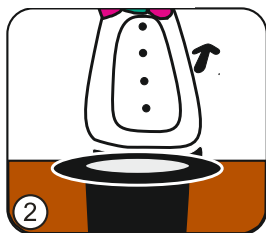
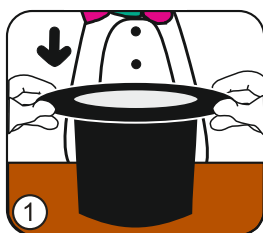
4. Le chapeau enchanté itinérant

Fournitures : le chapeau magique, un long fil noir*, une ceinture*

Préparatifs : attache le fil noir autour de ton chapeau enchanté et noue l'autre extrémité à ta ceinture.

Comment procéder : tiens le chapeau enchanté dans ta main lorsque tu entres dans la pièce et place-le devant toi sur la table. Veille à le placer au centre de la table autant que possible. Ensuite, déplace-toi lentement en faisant des gestes d'incantation et en t'éloignant de la table. Le chapeau te suivra comme par enchantement !



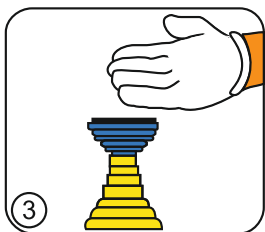
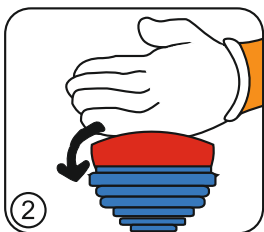
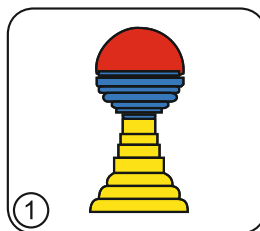
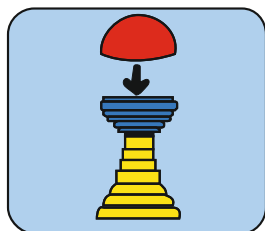
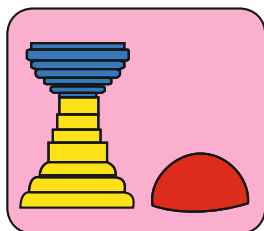


5. La balle disparaît

Fournitures : la coupe magique (sans couvercle), une moitié de balle

Préparatifs : place la moitié de balle sur la coupe pour qu'elle ait l'air d'une balle entière.

Comment procéder : fais lentement passer ta main droite au-dessus de la moitié de balle tout en faisant pivoter vers le bas (illustration 2). Lorsque tu retires ta main, on dirait que la balle a disparu (illustration 3).

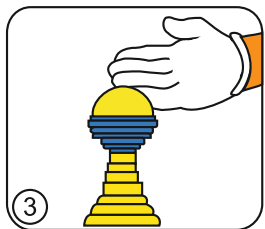
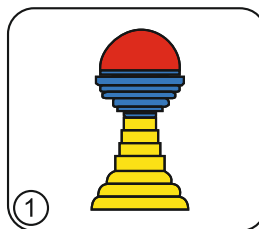
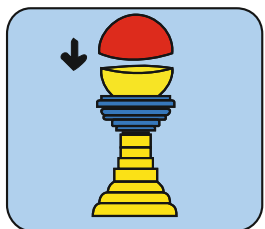
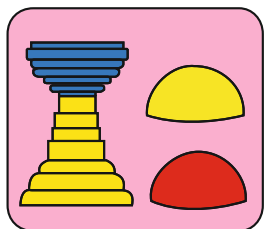


6. Une balle change de couleur

Fournitures : la coupe magique, deux moitiés de balle de couleurs différentes

Préparatifs : rassemble les deux moitiés de balle pour former une balle (bicolore) et place-la dans la coupe de façon à ce qu'une seule couleur soit visible.

Comment procéder : d'un geste magique, fais passer la paume de ta main droite sur la balle (illustration 2) et fais-la tourner de sorte que l'on voit maintenant l'autre moitié de couleur différente (illustration 3). Avant d'enlever ta main, fais attention à ce que la première couleur ne soit plus visible. Les spectateurs croiront que tu as fait apparaître une balle d'une autre couleur.

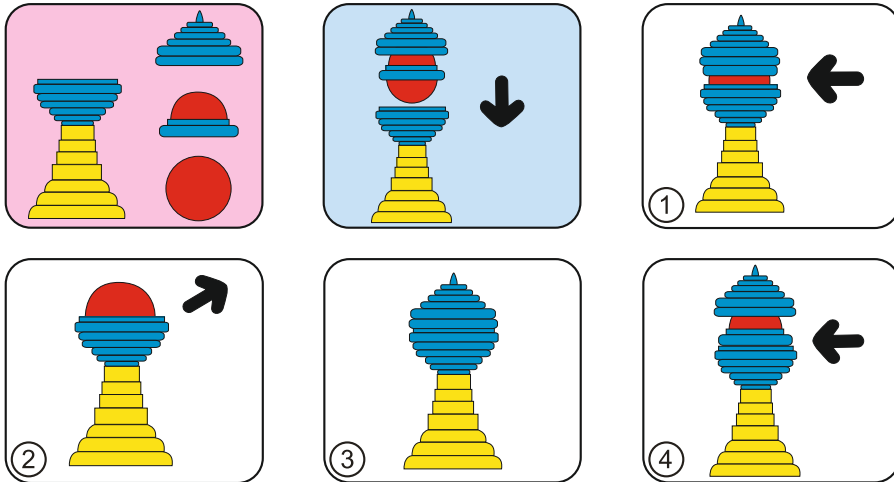


7. Où est la balle ?

Fournitures : la moitié de balle avec rebord de coupe, une balle unie (de couleur identique), la coupe magique, le couvercle, la baguette magique

Préparatifs : place la balle dans la coupe magique et recouvre-la de la moitié de balle avec le rebord de coupe et le couvercle.

Comment procéder : retire en une seule fois le couvercle et la moitié de balle avec rebord de coupe. Pour réaliser cette opération, tiens la moitié de balle avec rebord de coupe et soulève-la en même temps que le véritable couvercle. Montre à ton public la balle dans la coupe (illustration 2). Retire la balle et mets-la dans ta poche. Remplace la moitié de balle avec rebord de coupe et le couvercle sur la coupe (illustration 3). Au-dessus de la coupe, exécute quelques mouvements enchanteurs avec ta baguette magique, prononce la formule magique « Abracadabra », puis soulève seulement le couvercle (illustration 4). Montre que tu as fait revenir la balle de ta poche dans la coupe par magie !

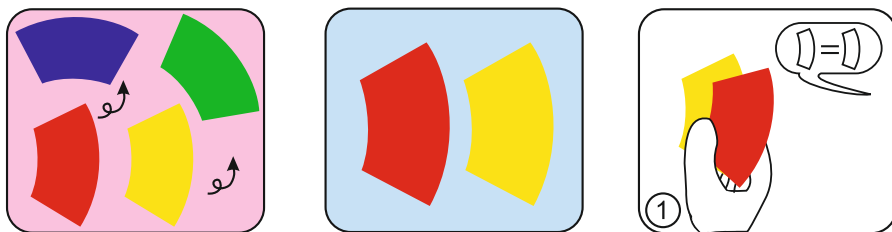


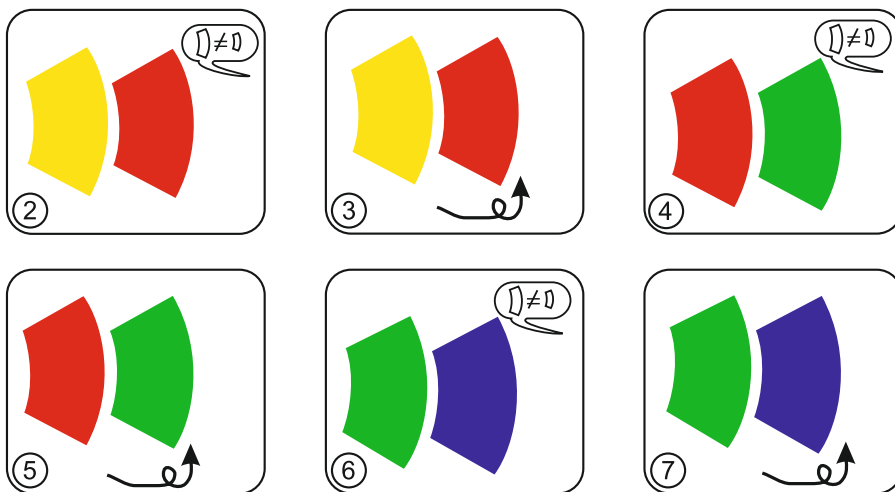
8. La carte qui grandit et rétrécit

Fournitures : les deux cartes incurvées, la baguette magique

Préparatifs : Regarde attentivement les deux cartes incurvées. Lorsque tu places les cartes l'une à côté de l'autre, on dirait toujours que celle de gauche est plus grande que celle de droite. En réalité, les deux cartes sont de la même taille. Pose les deux cartes l'une sur l'autre : quelle surprise ! Le fait que les cartes semblent malgré tout ne pas être de la même taille s'appelle une illusion d'optique.

Comment procéder : montre à ton public que les deux cartes sont de la même taille (illustration 1). Annonce que tu peux faire grandir et rétrécir les cartes. Pose les cartes l'une à côté de l'autre sur la table. La carte de gauche paraîtra toujours plus grande que la carte de droite. En sachant cela, tu peux faire grandir ou rétrécir les cartes à souhait. Tout ce que tu as à faire, c'est de les changer de place. Pour tes spectateurs, la carte de gauche sera toujours la plus grande ! Pour finir, prends les deux cartes en main : tu leur as donné la même taille comme par enchantement ! Tu peux le montrer à tour de rôle avec le recto et le verso des deux cartes.





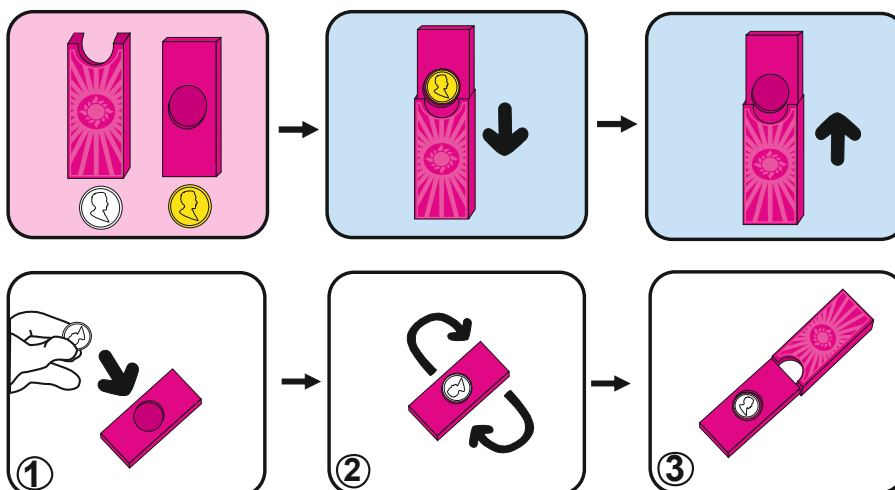
9. La boîte à pièces magique

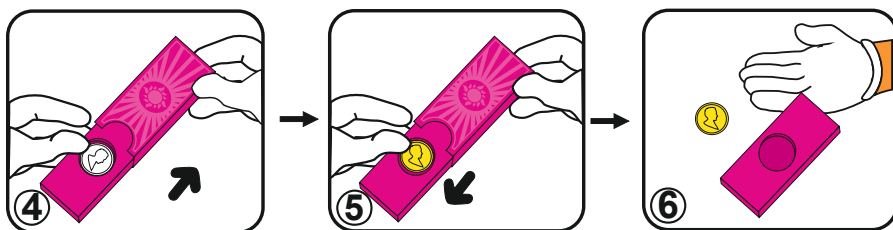
Fournitures : la boîte à pièces, une pièce argentée, une pièce dorée

Préparatifs : commence par bien observer ta boîte à pièces magique. Pour ce faire, retire d'abord le tiroir qui présente un renforcement au milieu. Place la pièce dorée dans le renforcement et enfonce de nouveau le tiroir dans la boîte. Ce faisant, la partie étiquetée est tournée vers toi. Tire à nouveau le tiroir. Il ne se passe rien ? Alors retourne le tiroir pour que l'autre extrémité entre en premier dans la boîte. Maintenant, lorsque tu sors le tiroir, tu sens une légère résistance. Enfonce complètement le tiroir dans la boîte. Lorsque tu le fais ressortir, le renforcement du milieu est vide. Si tu regardes le tiroir par transparence, tu peux voir que la pièce dorée est cachée dans la partie supérieure du tiroir.

Comment procéder : prends le tiroir, montre à tes spectateurs qu'il est vide et place la pièce en argent dedans. Montre à ton public que même la boîte est vide. Ensuite, enfonce le tiroir dans la boîte en commençant par l'extrémité dans laquelle la pièce dorée est cachée. Maintenant, lorsque tu rouvres la boîte, la pièce dorée fait son apparition. Ta magie a permis de donner plus de valeur à ton argent !

Conseil des pros : bien entendu, tu peux aussi faire disparaître des pièces de la même façon ou transformer une pièce en or en pièce en argent.

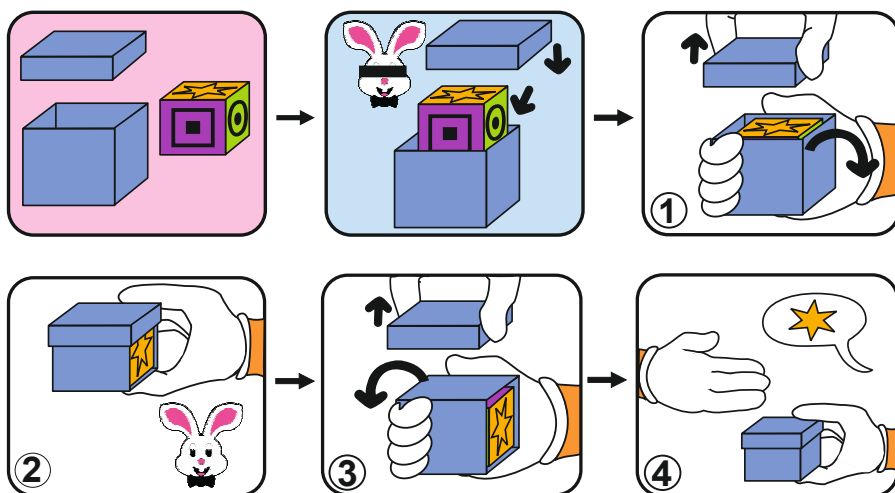




10. Le regard radiographique

Fournitures : la boîte en plastique bleue, le dé en papier cartonné

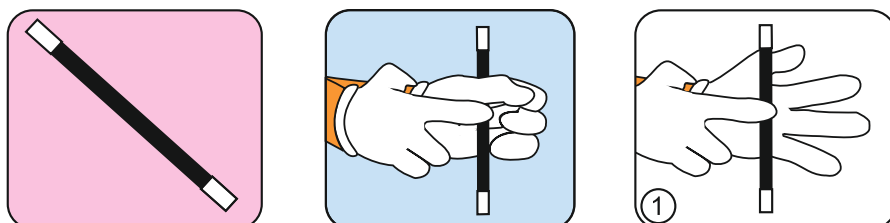
Comment procéder : tourne le dos à ton public et demande à un spectateur de placer le dé dans la boîte comme il le souhaite, de mémoriser le symbole du dessus et de refermer le couvercle de la boîte. Demande au spectateur de te remettre la boîte, ouvre ensuite le couvercle en cachette (derrière ton dos) et fait tourner la boîte d'un quart de tour dans le sens qui t'est opposé (illustration 1). Ensuite, remets le couvercle sur la face latérale qui est maintenant en haut. Ensuite, remets devant toi la boîte qui était derrière ton dos, et tiens-la devant toi de façon à ce que tu puisses voir le symbole. Prononce quelques paroles d'incantation magiques et replace la boîte derrière ton dos. Replace le couvercle sur l'ouverture de la boîte (illustration 3). Fais revenir la boîte devant toi, montre-la à tes spectateurs une dernière fois et annonce à voix haute le symbole choisi par le spectateur.

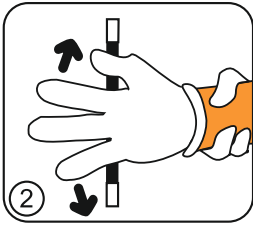


11. La baguette magique flottante

Fournitures : la baguette magique

Comment procéder : tiens la baguette magique dans ta main gauche avec le dos de la main orienté vers le public. Prends ton poignet gauche dans ta main droite tout en cachant ton index droit sur la baguette magique dans ta main gauche. 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 stabilises ton poignet de ta main droite. Tu peux maintenant tendre lentement les doigts de ta main gauche (image 1). La baguette magique flotte dans les airs ! Et si tu fais bouger ta main de haut en bas, l'illusion paraît encore plus crédible.

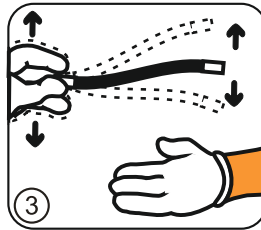
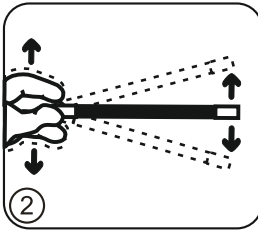
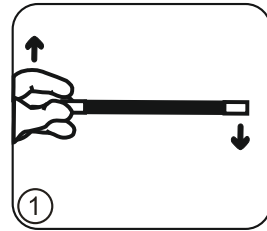
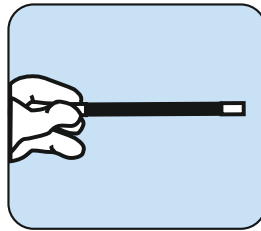
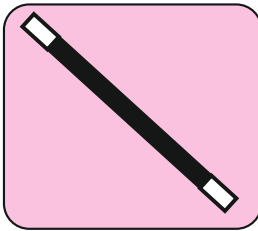




12. La baguette magique ramollie

Fournitures : la baguette magique

Comment procéder : tiens, sans la serrer, la baguette magique un peu plus haut que l'extrémité entre les bouts de ton pouce et de ton index. Déplace ensuite ta main de bas en haut et de haut en bas en effectuant un mouvement sinueux et en tenant la baguette magique avec autant de souplesse que possible. Ton public aura l'impression que ta baguette magique est devenue molle et flexible.

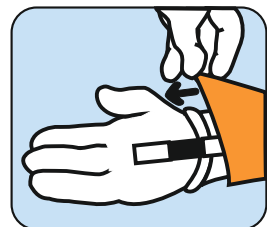
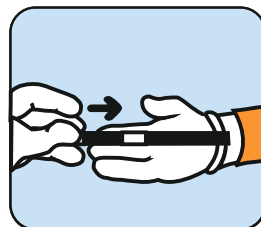
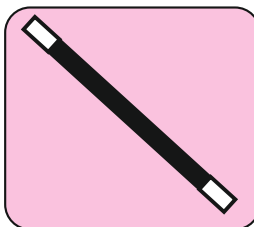


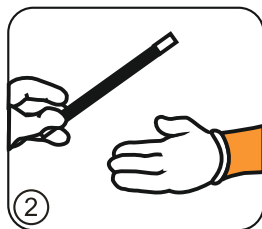
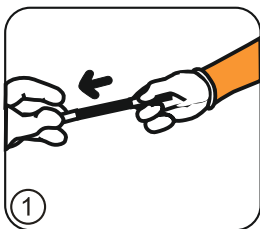
13. La baguette grandissante

Fournitures : la baguette magique, un haut à manches longues*

Préparatifs : observe bien ta baguette magique. Les extrémités blanches peuvent coulisser sur la baguette magique. Essaie voir ! Fais coulisser une extrémité jusqu'à ce qu'elle ne soit distante de l'autre que de deux doigts. Ensuite, cache la baguette magique dans ta manche droite de sorte que les deux extrémités apparaissent dans la paume de ta main.

Comment procéder : place le dos de ta main droite devant le public. À présent, tire lentement sur la baguette magique avec ta main gauche, jusqu'à ce que ton index droit se trouve sur l'extrémité arrière (mobile) de la baguette magique (illustration 1) et tiens-la bien. Maintenant, tire sur la baguette magique avec ta main gauche pour la faire sortir. Ton public a l'impression que la baguette magique grandit à vue d'œil !



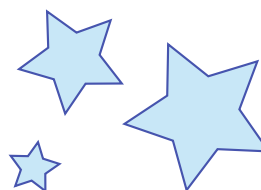
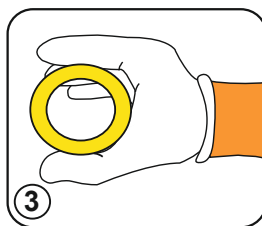
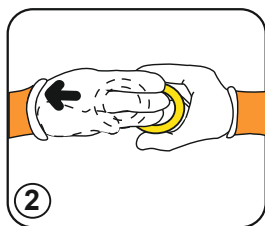
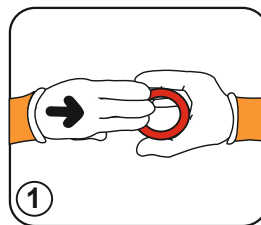
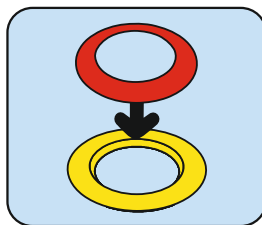
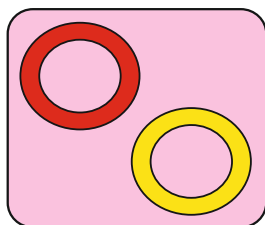


14. Un anneau change de couleur

Fournitures : un anneau et une demi-coque en forme d'anneau de couleurs différentes

Préparatifs : recouvre l'anneau de la demi-coque en forme d'anneau.

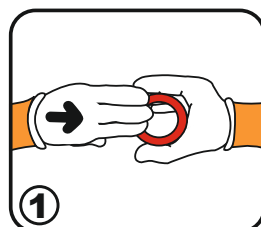
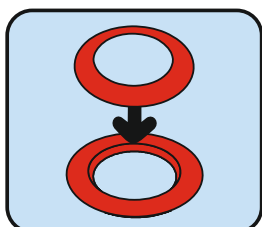
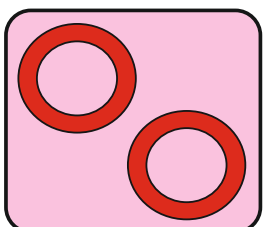
Comment procéder : tiens l'anneau et la demi-coque en forme d'anneau ensemble dans ta main gauche entre ton pouce et ton index (illustration 1) de sorte que les spectateurs ne voient qu'un seul anneau entre tes doigts (en réalité, ils voient la demi-coque en forme d'anneau). Maintenant, fais passer ta main droite devant ta main gauche. Retire ensuite ta main droite en enlevant la demi-coque en forme d'anneau de l'anneau (illustration 2). Montre le « nouvel » anneau à ton public. La demi-coque en forme d'anneau reste cachée dans ta main droite. L'anneau a changé de couleur par magie !

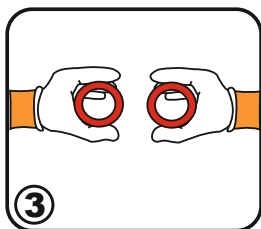
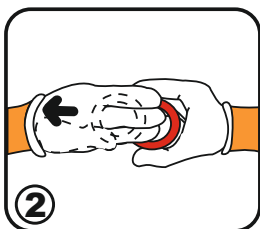


15. L'incroyable clonage de l'anneau

Fournitures : un anneau et une demi-coque en forme d'anneau de la même couleur

Comment procéder : effectue les mêmes mouvements des mains que dans le tour « Un anneau change de couleur ». Lorsque ta main droite enlève la demi-coque, il faut vite la retirer de l'anneau (illustration 2). Pour finir, tiens la coque en forme d'anneau que tu viens d'enlever comme l'anneau dans ta main gauche. Le public a ainsi l'impression que l'anneau s'est dédoublé.

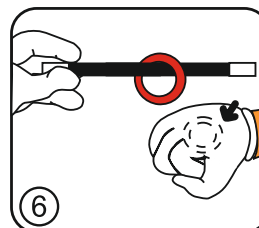
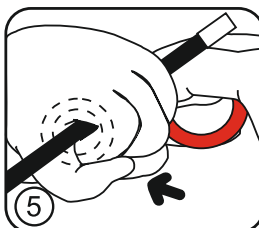
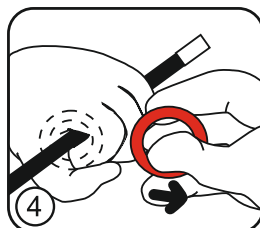
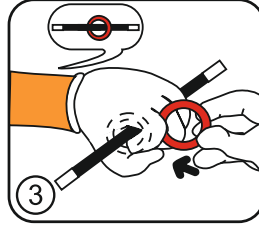
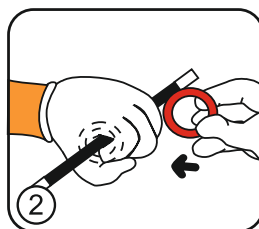
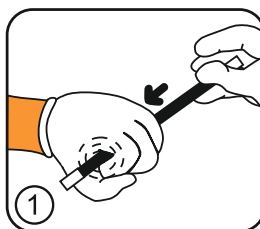
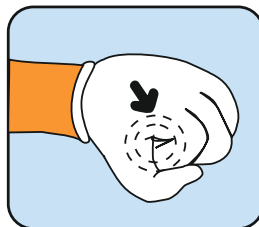
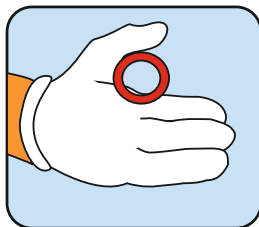
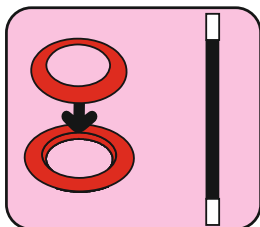




16. Un anneau transperce la baguette magique

Fournitures : l'anneau et une demi-coque en forme d'anneau de la même couleur, la baguette magique

Préparatifs et comment procéder : prends en secret un des deux anneaux dans ta main gauche, comme présenté dans les illustrations. Avec ta main droite, prends la baguette magique, présente-la au public et mets-la dans ta main gauche. Ce faisant, fait discrètement passer une extrémité de la baguette magique par l'anneau caché dans ta main gauche. Tu tiens à présent l'anneau et la baguette magique comme dans l'illustration 1. Prends le deuxième anneau, montre-le à ton public et glisse-le entre ton index et ton majeur. Ce faisant, il faut que tu caches l'anneau dans ta main droite. Aux yeux du public, on dirait que l'anneau transperce la baguette magique. Dans un mouvement fluide, il te faut ensuite faire sortir de ta main la baguette magique et l'anneau qui est enfilé dessus. Le public a alors l'impression que l'anneau est passé par ta main en transperçant la baguette magique.

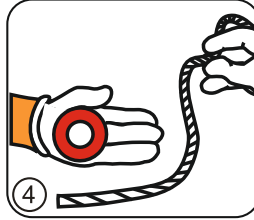
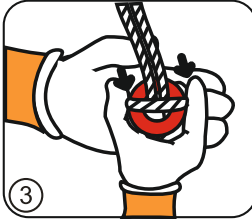
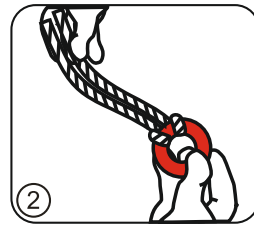
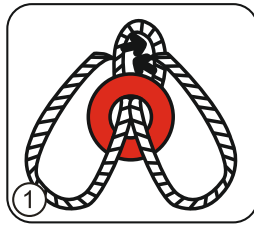
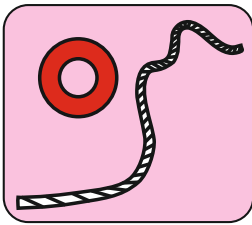


17. L'anneau sauteur

Fournitures : un anneau, une corde

Comment procéder : prends la corde par le milieu et fais passer la boucle dans l'anneau (illustration 1). Comme représenté dans les illustrations 1 et 2, fais maintenant passer les extrémités de la corde par la boucle. Présente l'anneau « emprisonné » à ton public. Fais ensuite passer l'anneau derrière ta main gauche et fais glisser la corde vers le bas par la partie la plus large de l'anneau, comme décrit dans l'illustration 3. À présent, lorsque tu tires sur les deux extrémités de la corde, l'anneau est automatiquement dégagé de la corde.



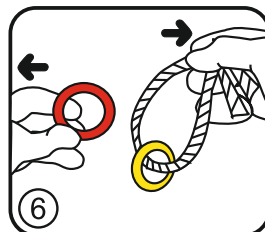
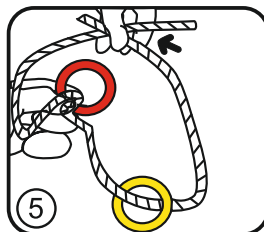
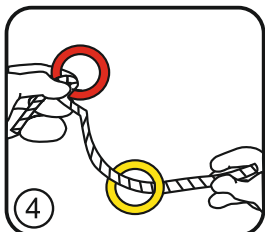
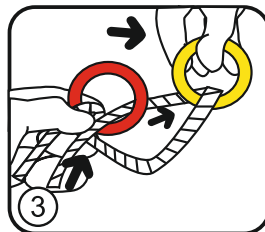
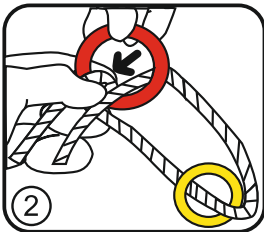
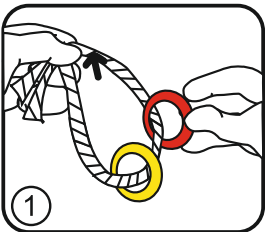
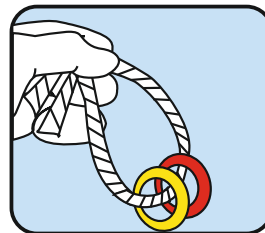
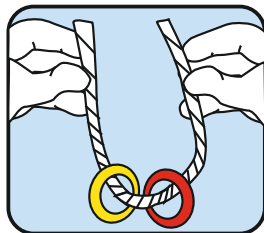
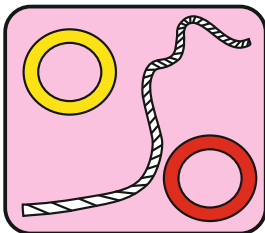


18. Corde et anneaux

Fournitures : deux anneaux, la corde

Préparatifs : enfle les deux anneaux sur la corde jusqu'à ce qu'ils soient suspendus au milieu de la corde et tiens les deux extrémités de la corde dans ta main gauche.

Comment procéder : fais glisser l'anneau qui est à droite (ici le rouge) du côté droit de la boucle de la corde jusqu'à ce qu'il atteigne ta main gauche (illustration 1 et 2). Couvre maintenant l'anneau en partie avec ton pouce gauche et une petite boucle de la corde, que tu formes sous ton pouce (illustration 2). L'anneau se trouve désormais sous ton pouce et la petite boucle de la corde. Maintenant, il te faut tirer l'autre anneau (ici le jaune) vers la droite (illustration 3). Une extrémité de la corde glissera automatiquement hors de l'anneau rouge et tu devras alors tenir la corde comme indiqué sur l'image 4. L'anneau rouge ne se trouve maintenant plus sur la corde, mais les spectateurs ne le savent pas encore. Tu peux maintenant réunir les deux extrémités de la corde, comme présenté dans l'illustration 5, et ôter tes mains. Lorsque tu lâches la pression exercée par le pouce, l'anneau se libère automatiquement de la boucle de la corde. Pour les spectateurs, c'est comme si l'anneau rouge avait traversé la corde.

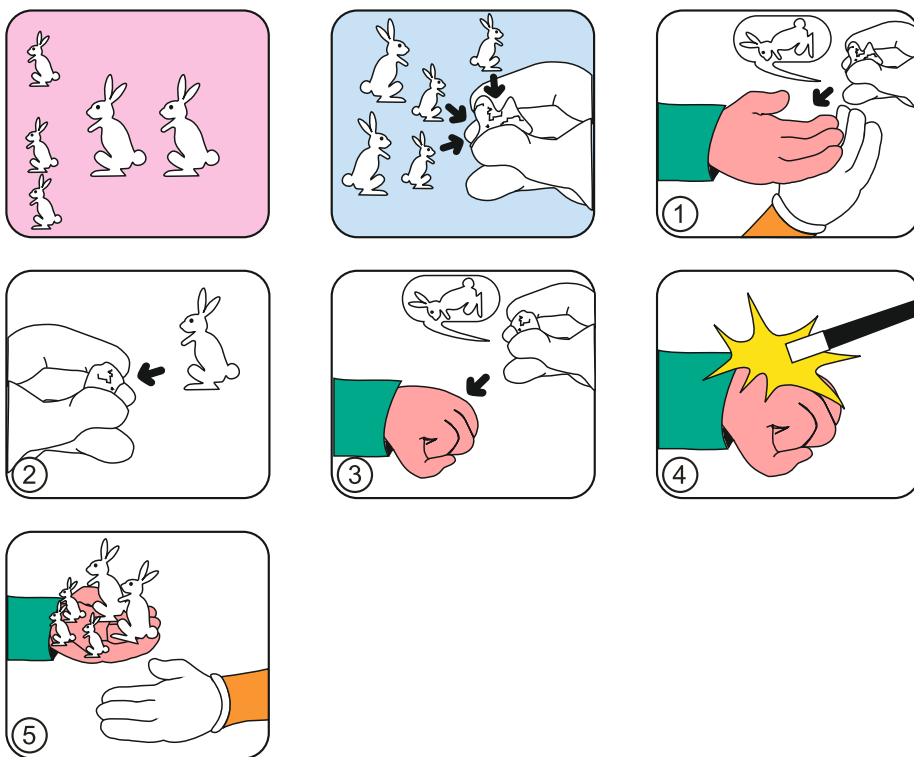


19. Le tour du lapin

Fournitures : deux grands lapins en mousse, trois petits lapins en mousse, la baguette magique

Préparatifs : écrase ensemble les trois petits lapins pour former une boulette, 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 boulette (illustration 1). Sans que le public s'en aperçoive, tu écrases le grand lapin en l'ajoutant aux trois petits lapins déjà cachés dans ta main. Ensuite, tu remets la boulette à ton spectateur. Il doit aussitôt fermer sa main pour que le « lapin magique » ne disparaisse pas. 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 avec ces deux-là, 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 (illustration 3). Il doit ensuite aussitôt refermer son poing. Ainsi, il ne remarque pas qu'il tient plus de deux lapins dans son poing. Prononce une formule magique et touche son poing de ta baguette magique. Demande maintenant à ton spectateur d'ouvrir son poing. Il sera très étonné de voir apparaître trois petits lapins supplémentaires dans sa propre main ! Les lapins se sont multipliés par magie !



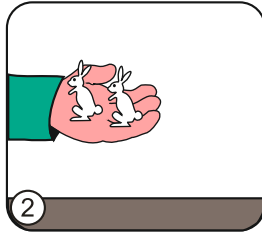
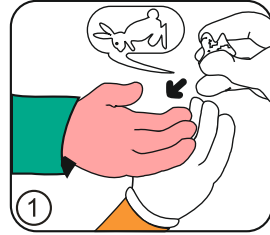
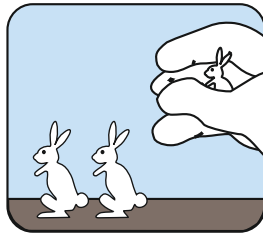
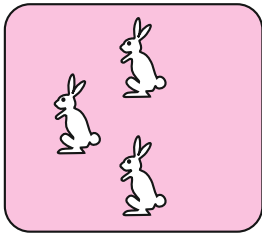
20. La migration des lapins

Fournitures : les trois petits lapins en mousse

Préparatifs : avant de commencer le tour, prends discrètement un petit lapin en mousse dans ta main droite. Deux autres lapins se trouvent sur la table et sont visibles de tous les spectateurs.

Comment procéder : prends un des lapins dans ta main droite et roule-le en boule en l'ajoutant à celui qui était caché. Le spectateur doit ouvrir sa main. Mets la boule formée par les lapins dans sa main (illustration 1). Il doit aussitôt fermer sa main pour que le « lapin magique » ne disparaisse pas. Prends 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 ! » et effectue quelques mouvements magiques avec ta main de ta poche de pantalon vers le spectateur. Demande maintenant au spectateur d'ouvrir sa main. Le lapin a sauté comme par magie de ta poche jusque dans la main du spectateur !



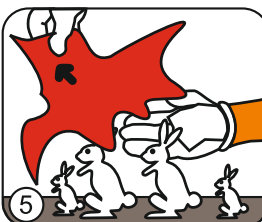
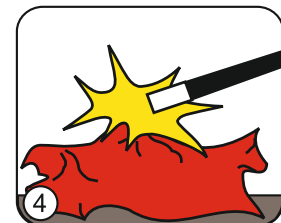
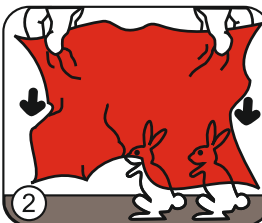
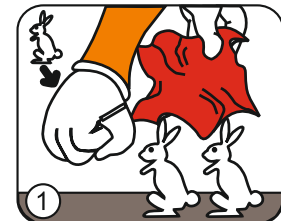
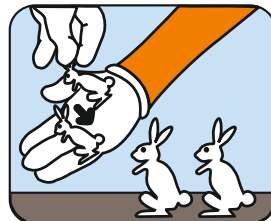
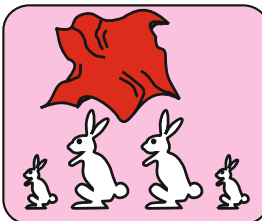


21. Encore plus de lapins

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

Préparatifs : dépose le chiffon et les deux grands 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 caches-les dans ta main droite.

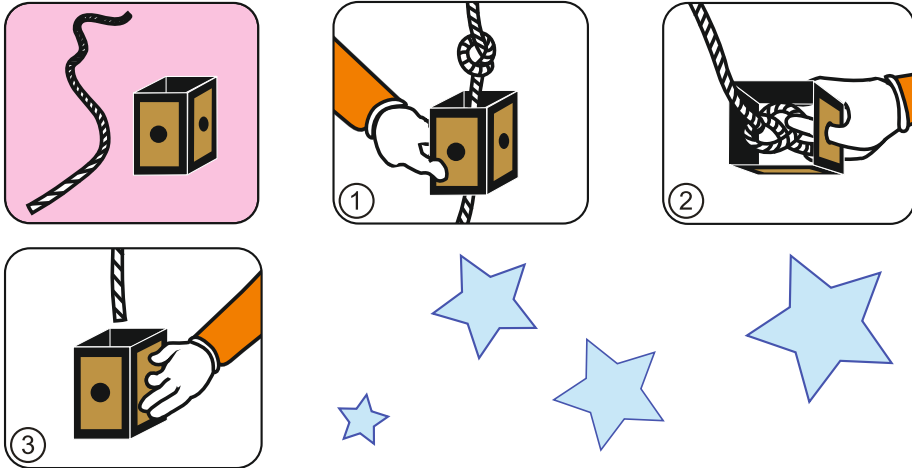
Comment procéder : prends le chiffon par deux coins et soulève-le pour le présenter à ton public des deux côtés, afin qu'il puisse voir qu'il n'y a rien à l'intérieur. Tiens-le ensuite comme dans l'illustration 2 et ouvre ta main droite derrière le chiffon de sorte que les petits lapins tombent sur la table (illustration 3). Recouvre les quatre lapins du chiffon. Exécute quelques gestes magiques au-dessus du chiffon avec la baguette magique, puis retire-le d'un geste théâtral. Les lapins se sont multipliés par magie !



22. Un nœud se défait

Fournitures : le tube cartonné percé, la corde

Comment procéder : montre le tube cartonné vide sous toutes les faces à ton public. Tu lui caches seulement le fond troué en tenant le tube par la face trouée cachée par le dos de ta main. Noue ensuite un nœud très lâche sur la corde. Introduis ensuite la corde dans le tube cartonné de ta main gauche. Tiens le tube cartonné de ta main droite. Enfonce l'index de ta main droite par le trou du fond dans le nœud lâche (illustration 2). Tire ensuite lentement sur la corde vers le haut pour la faire sortir du tube. Le nœud reste « accroché » à ton doigt et se défait ainsi. Tu as fait disparaître le nœud par magie !

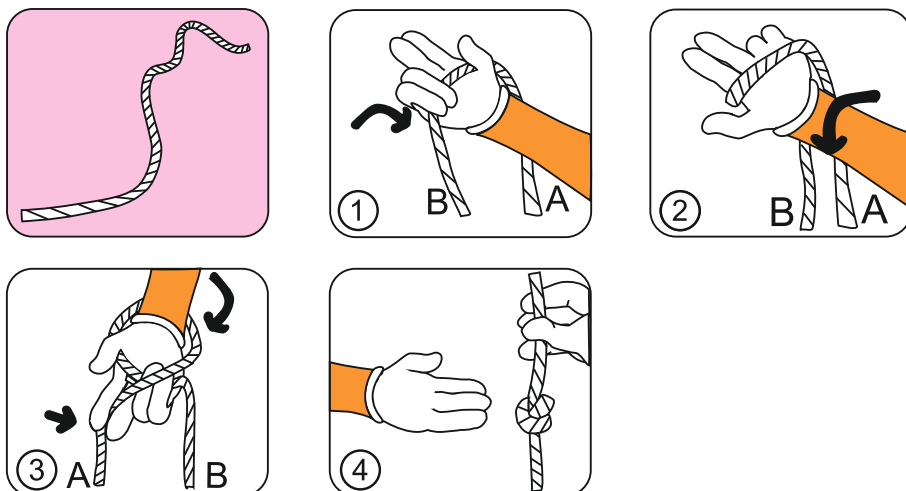


23. Le nœud éclair

Fournitures : un morceau de corde

Comment procéder : place le milieu de la corde sur la paume de ta main droite comme présenté dans l'illustration 1. Nous appellerons extrémité A le bout de la corde qui se trouve sous ton pouce. Nous appellerons l'autre bout, qui se trouve du côté de ton annulaire et de ton auriculaire, l'extrémité B. Maintenant, tu dois effectuer deux mouvements en même temps : 1. Replie ton auriculaire et ton annulaire et presse la corde contre la paume de ta main. 2. Retourne ta main, paume vers le bas, en saisissant l'extrémité A entre ton index et ton majeur (illustration 3). Tu peux alors lever ton auriculaire et ton annulaire et laisser retomber l'extrémité B de la corde. Cela fait apparaître un nœud sur la corde.

Conseil des pros : 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.

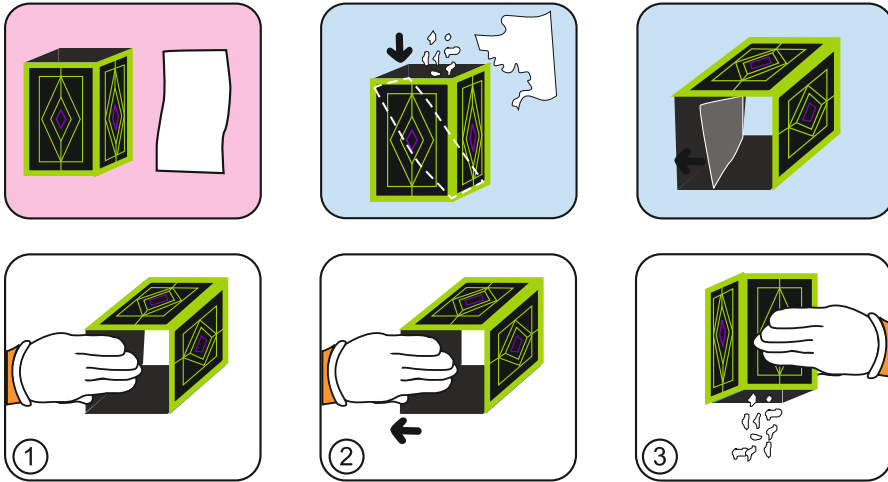


24. La neige magique

Fournitures : Le tunnel du diamant, du papier de soie*

Préparatifs : réduis une feuille de papier de soie en petits morceaux et place-les dans le compartiment secret du tunnel du lapin. Pour ce faire, écarte la bande cartonnée cachée à l'intérieur du tube vers l'autre côté pour pouvoir remplir le compartiment secret.

Comment procéder : montre à ton public que ton tunnel est « vide ». Ce faisant, commence par appuyer sur le tunnel par en bas en appuyant sur le compartiment secret contre la paroi latérale, ce qui le rend invisible aux yeux de ton public (illustration 1). Tu peux ensuite présenter le tunnel du lapin sous toutes les faces. Place le tunnel à la verticale dans ta main droite. Montre une nouvelle fois à ton public que le tunnel est vide, retourne-le et secoue-le légèrement : des morceaux de papier tombent telle une « neige magique ». Ton public sera stupéfait !

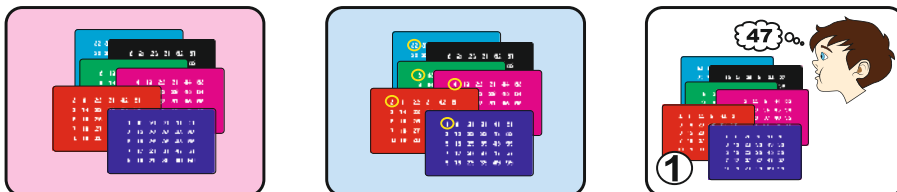


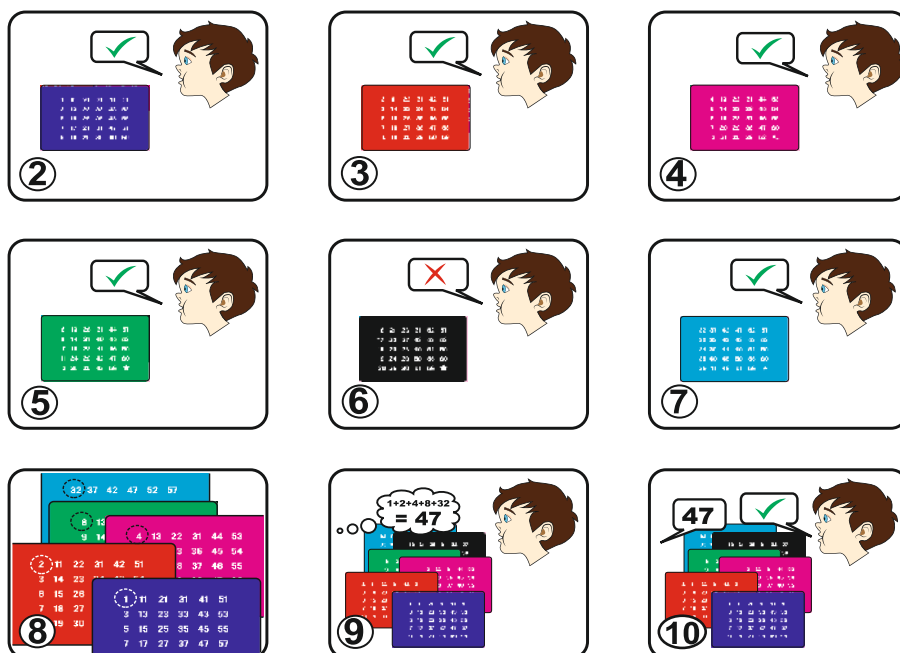
25. Cartes de voyance numérotées

Fournitures : les cartes numérotées, un papier* et un stylo*

Comment procéder : grâce à ces cartes de voyance numérotées, tu peux deviner n'importe quel nombre choisi par l'un(e) de tes spectateurs ou spectatrices entre 1 et 60. Alors que tu regardes ailleurs ou que tu attends dans une autre pièce, demande à un spectateur d'écrire un nombre entre 1 et 60 sur le papier. Ce nombre doit ensuite être montré au public, puis caché pour que tu ne le voies pas. Ensuite, tu lui montres les six cartes numérotées une par une et tu demandes au spectateur pour chaque carte s'il peut voir le nombre écrit sur la carte. Chaque fois que ton spectateur trouve « son » nombre sur une carte, souviens-toi du premier nombre de cette carte. Ensuite, en additionnant tous les nombres que tu as mémorisés, tu obtiendras le nombre secret que ton spectateur a noté !

Conseil : si le calcul mental n'est pas ton fort, tu peux aussi avoir un stylo et du papier à portée de main pour additionner tous les nombres.



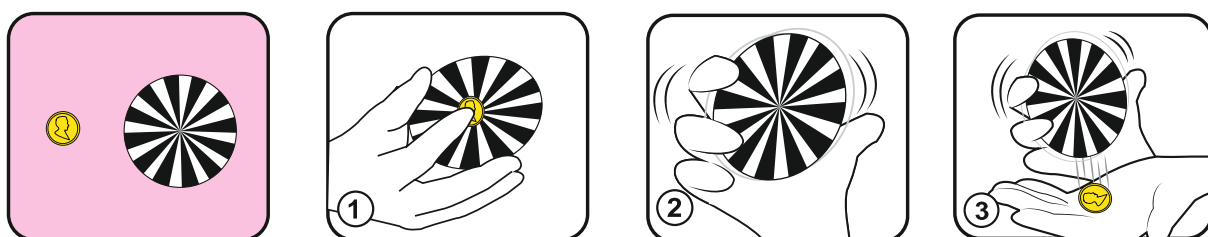


26. De l'argent venu de nul part

Fournitures : le disque d'illusion en noir et blanc, une petite pièce de monnaie (par exemple une pièce de 5 centimes) *

Préparatifs : tiens le disque d'illusion en position verticale entre le pouce et le majeur de la main droite. Avec ton index, appuie la petite pièce de monnaie contre le disque par derrière. Le mieux est de pratiquer le tour devant un miroir avant de le présenter à un public.

Comment procéder : fais tourner le disque dans un mouvement rapide et circulaire. Ce mouvement crée une illusion d'optique et un petit cercle apparaît alors au milieu du disque, de la taille d'une pièce de monnaie environ. Dès que les spectateurs et spectatrices peuvent voir cette illusion, laisse tomber la pièce le long du disque sur ta main gauche ou sur la table. Tu as fait sortir une pièce du disque d'illusion !

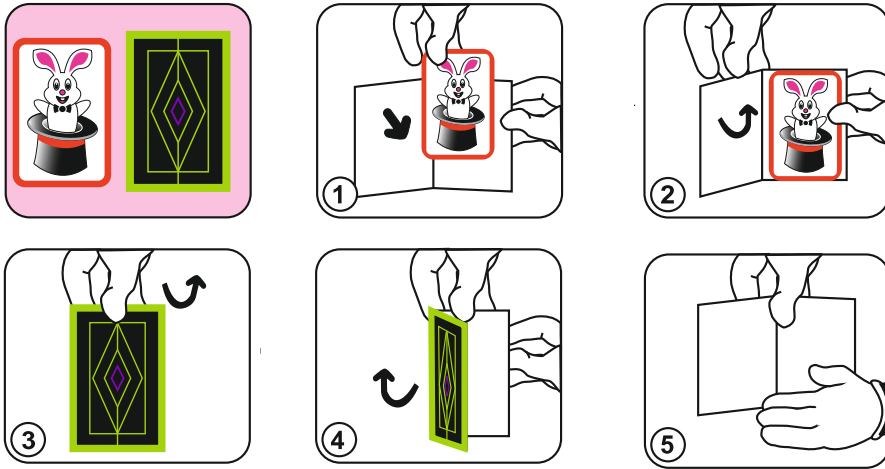


27. La carte du lapin a disparu

Fournitures : le grimoire, la carte du lapin à bord rouge

Comment procéder : ouvre le grimoire et montre au public la page vide à l'intérieur. Le public ne doit pas voir que le grimoire a plusieurs pages. Place la carte du lapin dans le grimoire (illustration 1) et referme-le (illustration 2). Pendant que tu détournes l'attention de ton public avec quelques formules magiques et des gestes incantatoires, retourne complètement le grimoire sans le faire remarquer (illustration 3). Lorsque tu l'ouvres à présent, la carte du lapin a disparu (illustration 4 et 5).

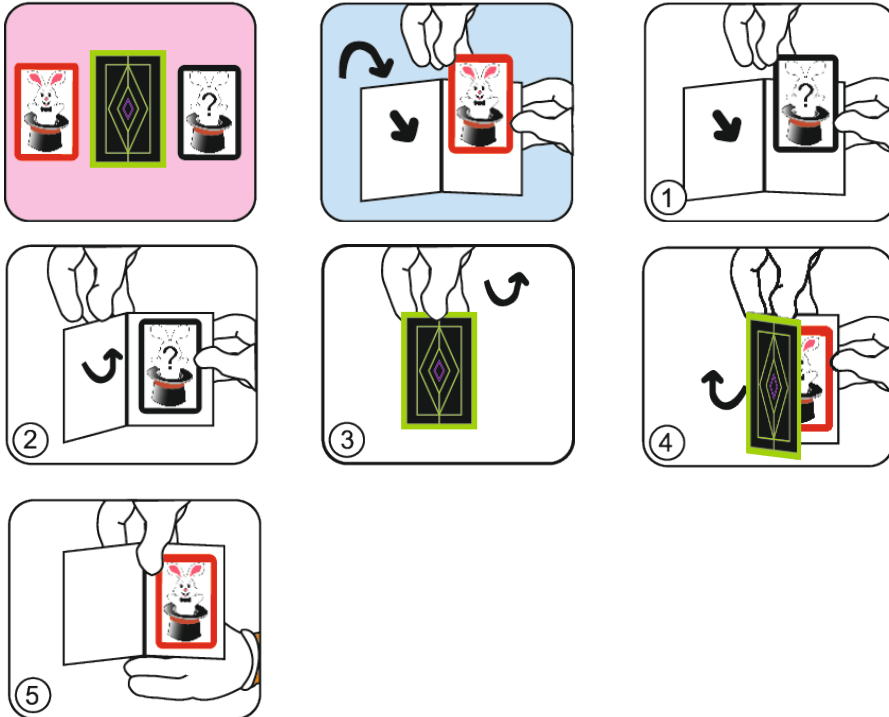




28. Le lapin magique

Fournitures : le grimoire, la carte du lapin à bord rouge, la carte du point d'interrogation à bord noir
Préparatifs : fais disparaître la carte du lapin à bord rouge comme dans le tour n°27 « La carte du lapin a disparu ».

Comment procéder : la page vide du grimoire doit être orientée vers le public. Ouvre le grimoire et place la carte du point d'interrogation à bord noir à l'intérieur (illustration 1). Raconte à ton public que tu vas faire apparaître le lapin grâce à tes pouvoirs magiques. Pendant que tu parles et que tu exécutes des gestes de magie, retourne discrètement le grimoire (illustration 3). Maintenant, lorsque tu ouvres le grimoire, tes spectateurs sont très surpris de voir la carte à bord rouge représentant le lapin sortant du chapeau (illustration 4 et 5).

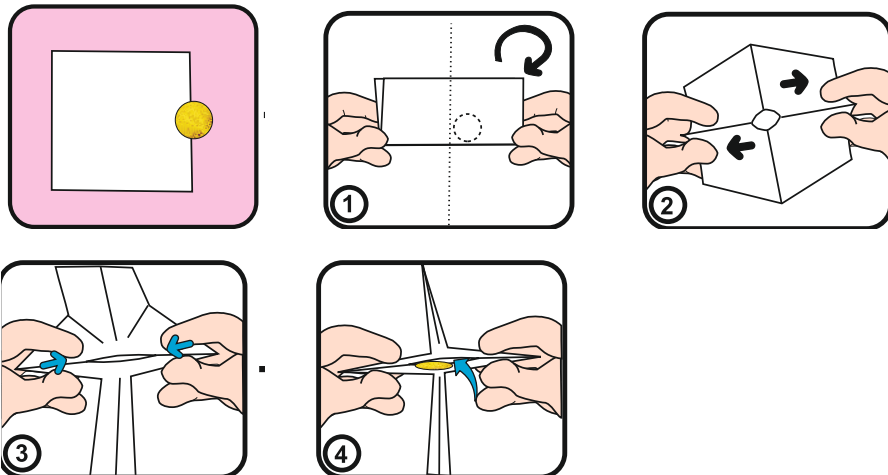


29. Une pièce voyage à travers une feuille de papier

Fournitures : une feuille de papier*, une pièce, une paire de ciseaux*

Préparatifs : au milieu de la feuille de papier, découpe un trou qui soit 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 de sorte à plier le trou en deux. Ensuite, plie une nouvelle fois la feuille pliée au milieu (illustration 2). Relève le papier dans les quatre coins (illustration 2) et rapproche les coins (illustration 3). Le trou du milieu devient plus grand et la pièce tombe dedans sans difficulté.

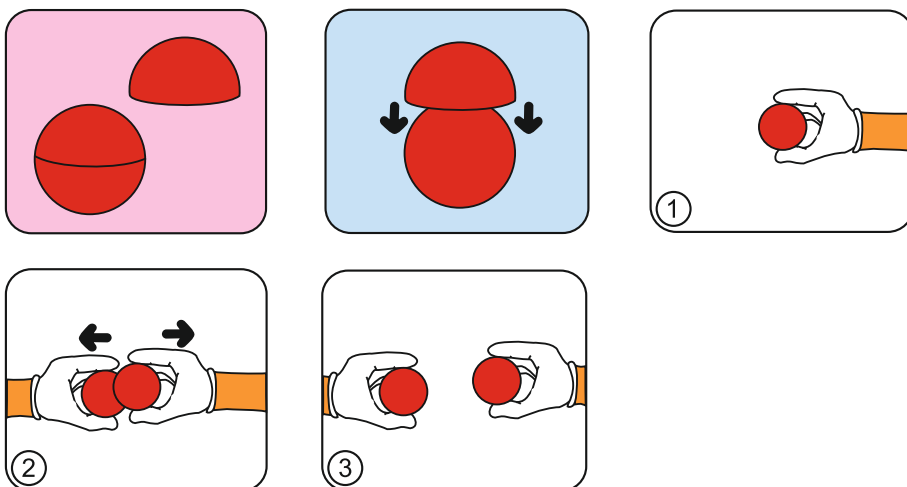


30. La multiplication magique des balles

Fournitures : une balle, une moitié de balle de la même couleur

Préparatifs : recouvre la balle de la moitié de balle. Il doit sembler n'y avoir qu'une seule balle.

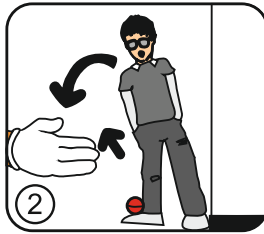
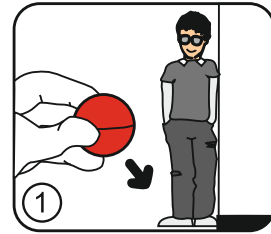
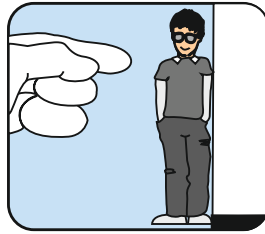
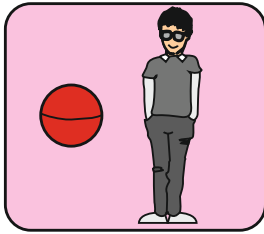
Comment procéder : présente la balle avec la moitié de balle vers l'avant (illustration 1). Saisis rapidement la balle derrière la moitié de balle avec ton autre main et sépare-la de la moitié de balle comme si tu fournissais un effort important (illustration 2). Montre à ton public que tu as maintenant deux balles dans tes mains.



31. La balle pesante

Fournitures : une balle

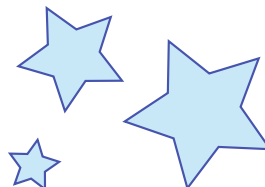
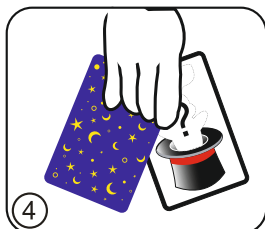
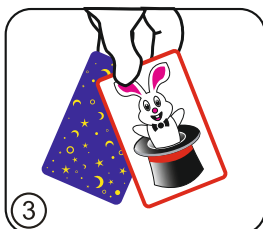
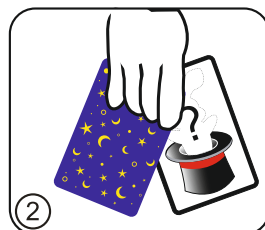
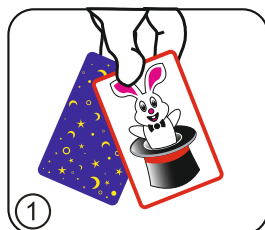
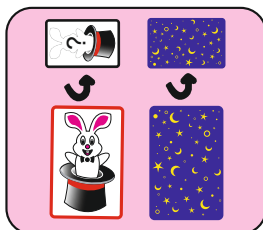
Comment procéder : explique à ton spectateur que la balle est tellement lourde, qu'il ne peut pas la soulever avec son pied droit. Demande-lui de se placer contre le mur le long de son flanc gauche avec le bord de son pied gauche touchant le mur. Maintenant, place délicatement la balle sur son pied droit (illustration 1) et demande-lui de lever le pied droit (illustration 2). Il n'y arrivera pas !



32. Le lapin sauteur

Fournitures : la carte du lapin à bord rouge au recto et du haut de forme avec point d'interrogation à bord noir au verso, la carte sur laquelle deux dos de carte sont imprimés.

Comment procéder : prends les cartes en main comme présenté sur l'illustration 1. Elles doivent ressembler à deux cartes normales, l'une face visible, l'autre dos visible. Retourne maintenant ta main pour montrer l'autre côté des cartes à tes spectateurs. Pendant que tu retournes ta main, fais glisser les deux cartes simultanément pour qu'elles échangent de place. La carte qui était à droite est maintenant à gauche et inversement. Comme ça, tes spectateurs voient une fois le lapin à bord rouge, et une fois le point d'interrogation à bord noir, accompagnés chacun d'une carte qui semble présenter son dos. Maintenant, lorsque tu places la carte à bord noir présentant le point d'interrogation sous la table, les spectateurs pensent que la carte à bord rouge présentant le lapin au recto est posée sur la table avec le dos visible. Maintenant, retourne sous la table la carte lapin imprimée de deux rectos et fais-la réapparaître face du lapin à bord rouge vers le haut. Ton public sera très surpris ! Tu peux maintenant reprendre en main tes cartes comme au début et les présenter comme des cartes bordées de rouge et de noir.



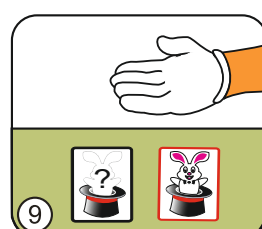
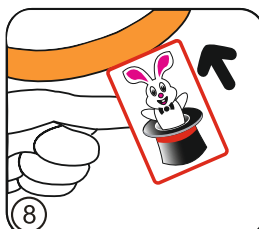
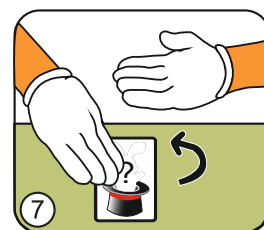
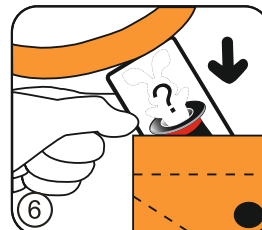
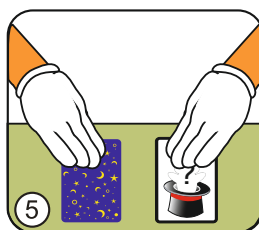
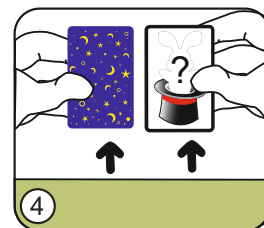
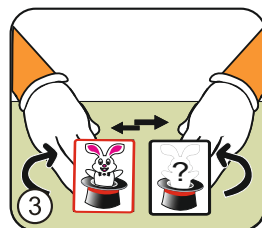
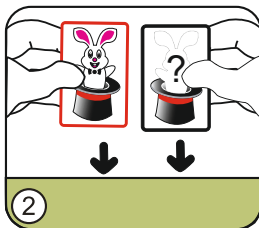
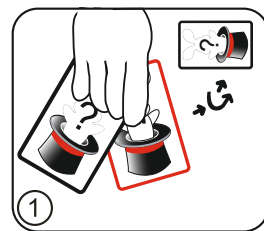
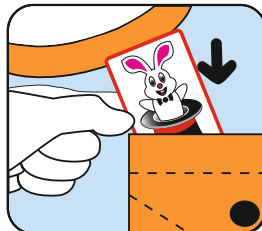
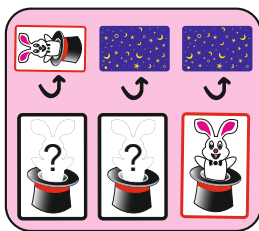
33. Le lapin déconcertant

Fournitures : la carte du lapin à bord rouge sur une face et du point d'interrogation à bord noir sur l'autre face, la carte du point d'interrogation à bord noir et à dos normal, la carte du lapin à bord rouge et à dos normal

Préparatifs : cache la carte du lapin à bord rouge et à dos normal dans la poche de ton pantalon ou de ta chemise.

Comment procéder : montre à ton public la carte imprimée de deux rectos avec le lapin à bord rouge visible et la carte avec le point d'interrogation à bord noir et au dos normal. Fais passer les deux cartes sous la table et fais-les y passer dans ton autre main : la carte de droite dans la main gauche et la carte de gauche dans la main droite. Ensuite, retourne les deux cartes de sorte à rendre l'autre face visible. Lorsque tu les remets sur la table, la carte située dans ta main gauche apparaît avec le dos de la carte tourné vers le haut, et la carte dans ta main droite apparaîtra avec le lapin noir tourné vers le haut. Place la carte du point d'interrogation à bord noir dans la poche de ton pantalon ou de ta chemise. Demande maintenant au public où se trouvent les différentes cartes. Il dira que la carte à bord noir se trouve dans ta poche et que celle à bord rouge est sur la table. Ton public sera étonné lorsque tu tireras la carte rouge de ta poche et que tu retourneras la carte noire sur la table.

Conseil des pros : lorsque tu caches la carte à deux rectos dans ta poche, il faut que tu te souviennes si tu l'as cachée devant ou derrière la carte à bord rouge que tu avais déjà cachée, pour pouvoir faire apparaître la bonne par la suite !

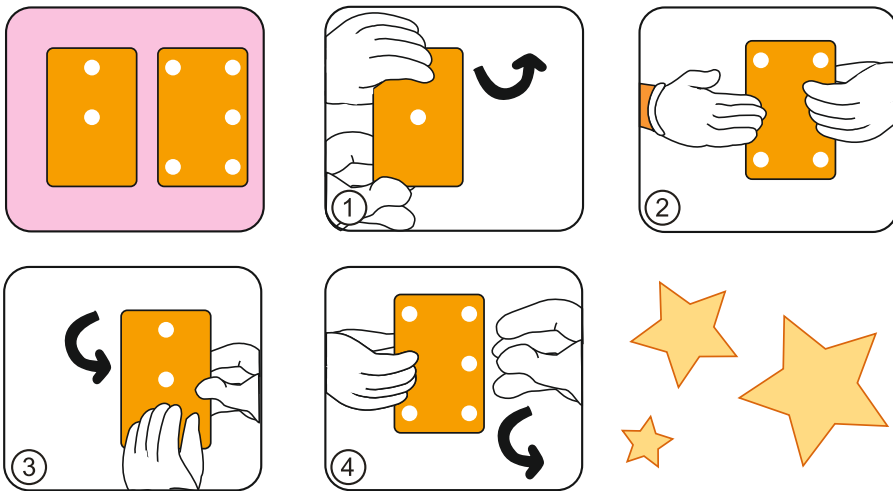


34. La carte enchantée

Fournitures : la carte enchantée orange à points blancs

Préparatifs : observe ta carte magique des deux côtés. Sur une face, elle présente deux points, sur l'autre cinq.

Comment procéder : prends la carte en main comme présenté sur l'illustration 1. Dans cette position, ton doigt cache le second point dessiné sur cette face de la carte. Déclare à ton public que cette carte est magique, retourne-la de l'autre côté en cachant le cinquième point au milieu. Ton public croira que d'un point, la carte est passée à quatre. Maintenant, retourne encore la carte en la tenant par le bord inférieur sans point. Ainsi, tes doigts ne cachent pas de points et tes spectateurs voient deux points. Retourne la carte une dernière fois, mais tiens-la cette fois sans cacher de points. Tes spectateurs voient maintenant une carte à cinq points !



35. Refermer par magie un sachet de bonbons déchiré

Dans ce tour de magie, tu ouvres un paquet de bonbons, tu l'agites dans ta main et tu distribues ensuite des bonbons au public. Malheureusement, il n'y a pas assez de bonbons dans le paquet vide alors tu en fais apparaître un nouveau non ouvert.

Fournitures : tu as besoin de deux petits sachets de bonbons* de la même sorte.

Préparatifs : tu dois d'abord déchirer le bord supérieur d'un sachet. Tiens ce coin contre l'emplacement correspondant sur le sachet fermé. Regarde jusqu'où le coin déchiré arrive, et plie à ce niveau le coin du sachet qui n'est pas ouvert. Cache six ou sept bonbons du sachet ouvert dans ta main gauche.

Comment procéder : tiens le coin déchiré sur le sachet fermé au-dessus de l'emplacement où le coin est replié en arrière, de sorte qu'il semble n'y avoir qu'un paquet fermé. Fais comme si tu déchirais le coin de ta main gauche (en même temps, tu tiens bien les bonbons que tu as cachés) et tu mets le coin déchiré 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 sur 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 distribuer les bonbons.



AN 310121-FR

Instructions pour le « MAGIC Hat », article n° 680367

© 2018, 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 : Hanna Augustine

Présentation de l'emballage : 599media, Freiberg

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

Illustrations du manuel : Hanky Panky Toys Co. Ltd, Thaïlande

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.