

Amicale Laïque du Coudray

APPRENEZ DES TOURS DE MAGIE

V 2 JANVIER 2026
14H - 17H

*Bien dans ma tête
Bien dans mon corps
Bien dans mon quartier*

4ème session

16 €

8 - 14 ANS

l'Amicale, c'est magique!!

Inscriptions en ligne :
sur HelloAsso, c'est facile

renseignements : alcoudraynantes@free.fr

avec **Claude Saloni** mage expérimenté



ATELIER DE MAGIE 2026

Introduction

1. Qu'est-ce que la magie ?

Il y a magie, lorsqu'il y a une situation provoquant un instant émotionnel puissant, celui du beau, du bon, la chose impalpable, indicible de valeur de sensations de bonheur ressenti. (Un couché de soleil, une naissance, un mets succulent.)

2. Histoire

La magie a constamment défié la logique et le raisonnement humain.

Ainsi, le papyrus Westcar, un manuscrit égyptien vieux de plus de 3 700 ans, relate des contes de magiciens capables de réaliser des prouesses incroyables pour divertir le pharaon Keops vers 1700 av. J.-C.

3. Le secret

"Les magiciens ne protègent par leurs secrets du public, ils protègent le public de leurs secrets." Jim STEINMEYER

Des milliers de trucs existent, mais quand on connaît un secret on ne connaît que très peu de tours, par contre le secret est toujours très simple et décevant.

Table des matières

ATELIER DE MAGIE 2026.....	2
Introduction.....	2
TOURS DE CARTES.....	4
LES 21 CARTES (version Pro) par Jean Claude Chaudron.....	4
Effet.....	4
Explication 21 cartes.....	5
PRISON 4 CELLULES OU HÔTEL 4 CHAMBRES.....	5
BONNIE & CLYDE.....	6
Effet :.....	6
Déroulement du tour:.....	6
LE FAUX MÉLANGE CHARLIER ou mélange paysan.....	9
LA LEÇON DE MAGIE.....	11
Déroulement de la routine.....	11
Le mentaliste entre en action.....	13
Le finale : la « véritable » magie.....	13
TAPIS (ORIGAMI).....	14
Effet.....	14
Le tour.....	15
Comment ça marche ?.....	18
LA CARTE DE CHANCE.....	19
Effet et déroulement :.....	19
Explications.....	19
JEU EN CROCHET ROND.....	21
Effet :.....	21
Explications :.....	21
TOURS DIVERS.....	22
BUDDHA MYSTERY.....	22
Effets.....	22
Secrets.....	22
Présentation.....	22
CARRÉS MAGIQUES.....	23
PORTEFEUILLE MAGIQUE.....	24
LA BAGUETTE MAGIQUE D'HARRY POTER.....	25
TROIS CORDES.....	27
LA MAGIE.....	30

TOURS DE CARTES

LES 21 CARTES (version Pro) par Jean Claude Chaudron

Effet

Le magicien donne un jeu de cartes à mélanger à un spectateur. Le magicien en extrait quelques-unes et fait trois paquets (Photo 1). Le spectateur choisit un des paquets et le prend en main. Il coupe ce paquet et regarde la carte sous le paquet de coupe. Il pose ce demi-paquet sur l'un des deux autres. Il pose le paquet restant sur la table sur celui-là et enfin le talon de cartes resté dans sa main sur le paquet constitué. Le magicien prend les cartes en main faces vers lui et commence à distribuer les cartes en trois paquets sur la table, faces visibles. Il s'arrête un court instant et demande au spectateur si celui-ci voit sa carte (Photo 2). Il continue de distribuer les cartes jusqu'à épuisement du paquet tout en gardant la dernière carte en main (Photo 3). Cette carte s'avère être celle du spectateur

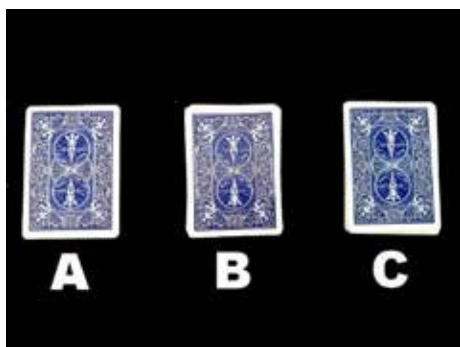


Photo 1



Photo 2



Photo 3

Explication 21 cartes

Le spectateur mélange le jeu. Le magicien le reprend et pose négligemment quelques cartes en 3 paquets. En fait, sans le dire, il pose 7 cartes dans chaque paquet. Imaginons que le spectateur prenne en main le paquet B. Il prend connaissance de la carte de coupe sous le 1/2 paquet. Dans notre exemple, c'est la dame de cœur. Il pose ce demi-paquet sur le paquet C. Puis il pose sur le paquet ainsi constitué le paquet A et enfin le talon de cartes resté dans sa main. La dame de cœur sera en 14^e position à partir du dessus du jeu et en 8^e position à partir de la face du jeu.

Le magicien prend les cartes en main faces vers lui et commence à distribuer les cartes en trois paquets sur la table, faces visibles. Il s'arrête à la 7^e carte (Photo 2) et demande au spectateur si celui-ci voit sa carte. La carte visible en main du magicien est la carte du spectateur : la dame de cœur. Profitant d'un détournement d'attention du spectateur qui regarde s'il voit sa carte, le magicien fait passer la carte de la face du jeu en dernière position en simulant un mélange. Lorsque 20 cartes ont été distribuées (Photo 3), le magicien demande à nouveau au spectateur si celui-ci voit sa carte. Il révèle la carte qui lui reste en main, c'est la carte du spectateur. Cette version des 21 cartes est moins longue et plus ludique que la version originale connue d'un grand nombre de profanes. Elle cache l'automatisme du tour.

PRISON 4 CELLULES OU HÔTEL 4 CHAMBRES

Il vous faut 4 valets, 4 As, 4 Dames, 4 Rois Tour entièrement automatique.

Vous répartissez suivant l'histoire les 4 valets puis les 4 gardes du corps (As) et enfin les couples 4 dames et 4 rois dans 4 chambres ou 4 cellules.

Le chérif revient et déclare qu'il est interdit de mélanger les hommes et les femmes.

Tout le monde est réuni dans le salon ou la salle d'attente, les gens discutent et se mélangent. Plusieurs coupes **complétées**, vous pouvez aussi faire un faux mélange Charlier face en haut qui est très convaincant.

Vous expliquez au chérif que dans chaque chambre ou chaque cellule il n'y a qu'une sorte de personne, en donnant les cartes une par une, en 4 paquets. Ta da !!



[Explication sur Youtube](#)

BONNIE & CLYDE

Effet :

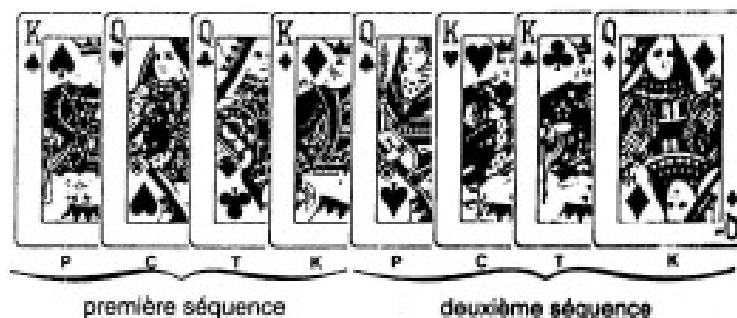
Bonnie Parker et Clyde Barrow, le couple de truands rendu célèbre Par le film d'Arthur Périn tente d'échapper à la police qui les pourchasse en se cachant parmi les gens du « milieu ». Mais le spectateur, aidé par deux agents FBI, réussit à les localiser infailliblement tous deux malgré la difficulté de la tâche. En prime, les détectives arrêtent également les comparses parmi lesquels le couple se terrait. Voilà, résumée en quelques lignes, l'intrigue d'un tour de cartes imaginé par Richard Vollmer qui, comme de nombreux autres effets de sa création, possède la particularité d'être à la fois impromptu, automatique et totalement infaillible ! Si vous avez un jeu de cartes à portée de main, prenez-le et suivez les explications cartes en mains.

Déroulement du tour:

1. Tout en introduisant l'histoire du célèbre couple porté à l'écran sous les traits de Faye Dunaway et Warren Beatty, passez les cartes en revue et retirez du jeu les quatre dames et les quatre rois, que vous posez au fur et à mesure que vous les trouvez sur la table, faces en haut. Retirez-en également les deux As rouges, que vous présentez comme étant les deux policiers chargés par le F. B. I. de mettre fin aux agissements du couple. Posez ces deux As un peu à l'écart vous n'en aurez besoin que pour la "capture" du deuxième élément du couple. Après avoir retiré ces dix cartes du jeu, posez celui-ci à l'écart - vous n'en aurez plus besoin pour ce tour.

2. Ramassez les rois et les dames que vous venez de retirer du jeu, et sous le prétexte de vérifier qu'ils sont au complot, arrangez-les en deux séries parallèles selon les familles, c'est-à-dire que si vous ordonnez les quatre premières cartes (qu'il s'agisse des dames ou des rois ou d'un mélange des deux, peu importe) dans l'ordre pique, cœur, trèfle, carreau, il faut, que les quatre cartes suivantes soient mises dans le même ordre, en l'occurrence, pique, cœur, trèfle et carreau également. Il est important que les spectateurs, devant lesquels vous procédez à cette préparation qui, à leurs yeux, ne doit, évidemment pas en constituer une ! Ils n'ont pas conscience de cette ordonnance occulte des huit cartes entre elles, et qu'au contraire ils ont l'impression que leur arrangement, est, totalement aléatoire. D'ailleurs, en retirant les dames et les rois du jeu, vous vous apercevrez que, le plus souvent, vous n'aurez qu'une ou deux cartes à déplacer pour aboutir à tel arrangement, ce que vous pouvez faire le plus naturellement, du monde en ramassant simplement les cartes pour les prendre en mains.

La figure ci-dessous illustre un exemple parmi d'autres de cet arrangement. Comme vous pouvez le constater, celui-ci est composé de la séquence pique, cœur, trèfle, carreau, répétée deux fois l'une à la suite de l'autre. Bien qu'un roi et une reine de la même famille puissent intervertir leurs positions respectives sans nuire à la structure interne de l'arrangement, il semble néanmoins préférable, afin de mieux camoufler celui-ci, de n'avoir pas que les rois ensemble d'un côté et les dames de l'autre. Un arrangement tel que celui illustré ici, donne vraiment l'impression, si l'on n'y regarde pas avec une loupe, d'un véritable mélange des rois et des dames. Gardez cela à l'esprit en procédant au vôtre



3. Vous allez maintenant donner l'illusion de mélanger encore davantage les rois et les dames entre eux en procédant à un faux mélange Charlier, ou mélange paysan, dont vous trouverez une description détaillée à la suite de cette explication. A la fin de ce mélange, le paquet de huit cartes se retrouvera dans la même condition que s'il avait simplement été coupé. D'ailleurs, rien ne vous empêche d'effectuer ce faux mélange avec les cartes faces en haut : avec un petit paquet comme celui-ci, l'illusion que les cartes sont vraiment mélangées est irrésistible.

Si vous ne savez pas effectuer de faux mélanges Charlier, vous pouvez effectuer un véritable mélange (à la fin duquel les cartes se retrouveront évidemment dans l'arrangement nécessaire) en procédant ainsi : tenez le petit paquet de huit cartes en main droite, en position pour un mélange à la française ; avec le pouce de la main gauche, pelez une à une les trois cartes supérieures du paquet en main droite dans la main gauche (ce qui a pour effet d'inverser l'ordre de ces trois cartes), puis jetez les cartes qui vous restent en main droite sur les cartes en main gauche. Toutes les cartes sont faces en bas. Reprenez aussitôt l'ensemble des huit cartes en main droite et pelez cette fois-ci les cinq cartes supérieures du paquet une à une dans la main gauche, ce qui en inverse l'ordre, puis jetez les cartes qui vous restent en main droite sur celles en main gauche. Toutes les cartes sont faces en bas. Vous pouvez recommencer cette double série de pelages, qui simule parfaitement un mélange, aussi souvent que vous le voudrez : les cartes resteront arrangées en deux séries parallèles. D'autre part, après chaque série de « mélanges » le paquet de huit cartes peut être coupé sans nuire au résultat. Tout cela fait que les spectateurs seront convaincus que les cartes sont consciencieusement mélangées et qu'il vous est impossible d'en connaître l'ordre. Si vous ne savez exécuter ni mélange paysan ni mélange pelage, donnez le paquet de huit cartes à couper à un ou plusieurs spectateurs, en veillant simplement à ce que chaque coupe soit complétée avant de passer à la suivante.

À la fin de toutes ces manœuvres, vous vous retrouverez toujours avec un arrangement semblable à celui avec lequel vous avez démarré (même si ce n'est pas exactement le même, cela n'a aucune importance pour le tour qui nous occupe). Pendant que vous procédez à ces mélanges et/ou à quelques coupes dites que le couple de truands s'est caché parmi des comparses afin d'égarer la police.

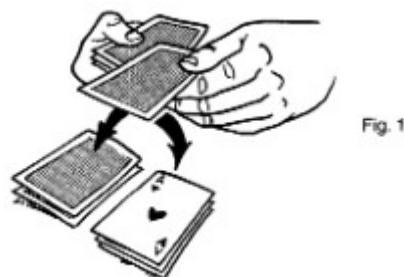
4. Prenez maintenant le paquet de huit cartes faces en bas en main et, pendant que vous demandez à un spectateur de vous dire stop ! Quand bon lui semblera, faites passer les cartes une à une du dessus du paquet, dessous. Lorsque le spectateur vous arrête, demandez-lui s'il veut changer d'avis ou non, si oui, mettez la carte que vous tenez en main sous le paquet, et continuez jusqu'à ce que le spectateur, sur vous arrête de nouveau. Quelle que soit la décision du spectateur, posez la carte que vous tiendrez en main à ce moment-là à l'écart sur la table, face en bas, en lui disant que vous vérifierez tout à l'heure s'il a oui ou non mis la main sur l'un des partenaires du couple en cavale.

5. Prenez maintenant les deux As rouges - Les deux agents du F. B. I. - et mettez-en un, face en haut sur le petit paquet de sept cartes qui restent, et un autre, également, face en haut, sous le paquet qui, lui reste faces en bas. Les deux agents commencent par encercler les sept suspects parmi lesquels ils savent que se trouve l'autre comparse, dites-vous en mettant les deux As rouges en place.

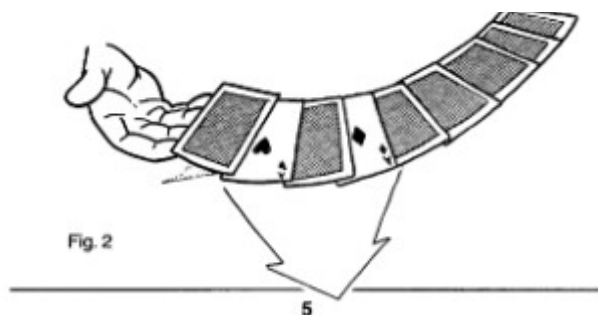
6. Dites au spectateur de couper ce paquet de neuf cartes et de compléter la coupe, puis, reprenez-le en main et distribuez-le en deux paquets, en donnant alternativement une carte par paquet, jusqu'à épuisement des neuf cartes (Fig. 1). Pendant que vous faites cela, dites : chacun des agents décide de s'occuper de la moitié des suspects. Puis, demandez au spectateur de rassembler les deux paquets en les posant l'un sur l'autre.

7. Suivant la manière dont les deux paquets auront été posés l'un sur l'autre, il y aura alors soit trois, soit quatre cartes entre les deux As faces en haut. Étalez les neuf cartes en un petit ruban sur la table et attirez l'attention des spectateurs sur le fait que les suspects ne sont plus qu'au nombre de trois ou de quatre, selon la situation qui se présentera.

8. Rassemblez les cartes attention de n'en pas altérer l'ordre ! Faites couper le petit paquet et compléter la coupe par le spectateur, et distribuez de nouveau deux paquets, en donnant alternativement une carte sur chacun d'eux jusqu'à épuisement des cartes (Fig. 1). Comme précédemment, invitez le spectateur à rassembler les deux paquets en les posant l'un sur l'autre.



9. Cette fois-ci, il y aura soit six cartes faces en bas entre les deux As faces en haut, soit une seule (Fig. 2). Si, en étalant le petit paquet, c'est la première situation qui se présente, rassemblez les cartes et faites-les couper avant de les étaler de nouveau pour que l'on constate que les As rouges prennent en sandwich une carte et une seule. Dites : Comme vous pouvez le constater, les agents ont finalement resserré leur filet et mis la main sur un suspect et un seul



10. Retirez le trio composé des deux As faces en haut de part et d'autre d'une carte face en bas du petit étalement, et en rassemblant les cartes restantes de celui-ci, faites passer celles qui se trouvaient au-dessus du sandwich de trois cartes sous les autres. Autrement dit, *l'étalement doit être coupé à l'endroit où vous avez retiré le trio*. Cette coupe n'est pas nécessaire s'il se trouve un nombre pair de cartes (c'est-à-dire, en l'occurrence, 2, 4 ou 6) au-dessus du sandwich, mais elle est essentielle dans tous les autres cas. Ne l'omettez donc pas, le cas échéant!

11. Demandez au spectateur de retourner face en haut, la carte qu'il a choisie tout au début de la routine, pendant que vous transfériez les cartes une à une du dessus du paquet de huit cartes sous celui-ci : il s'agira (forcément) de l'un des rois ou de l'une des dames, et il peut s'agir de n'importe lequel ou de n'importe laquelle, évidemment. Si c'est un roi, exclamez-vous : Bravo ! Grâce à votre intuition, vous avez mis la main sur Clyde ! S'il s'agit d'une dame, dites : Bravo ! Grâce à votre flair, vous avez mis la main sur Bonnie!

12. Poursuivez : "Il ne vous reste plus qu'à vérifier si les agents du F. B. I. ont été aussi efficaces que vous..." Demandez au spectateur de retirer la carte qui se trouve face en bas entre les deux As faces en haut, et de la retourner face en haut : il s'agira toujours de la carte complémentaire de l'autre, c'est-à-dire du roi de trèfle si la première retournée était la dame de trèfle, et inversement, de la dame de carreau si la première retournée était le roi de carreau, et inversement, etc. Lors de la découverte de cette deuxième carte, s'il s'agit d'un roi, exclamez-vous : Et voici Clyde, de toute évidence à eux deux ils font la paire * impossible de se tromper ! En revanche, s'il s'agit d'une dame, exclamez-vous : Et voici Bonnie, de toute évidence à eux deux ils font la paire - impossible de se tromper !

13. Marquez une légère pause, pour laisser aux spectateurs le temps d'apprécier cet effet. Apparemment, le tour est terminé. Puis, enchaînez en disant : Savez-vous comment les agents du F. B. I. s'y sont pris pour mettre la main sur le deuxième comparse sans risquer de se tromper ? Eh bien, ils ont tout simplement procédé par éliminations successives. Tout en disant cette dernière phrase, vous avez pris en main le reliquat du paquet des dames et des rois, pour retourner ces cartes faces en haut *par paires* à partir du dessus, que vous posez au fur et à mesure faces en haut sur la table : chaque paire sera composée du roi et de la dame de la même famille, constituant ainsi trois couples parfaitement assortis !

LE FAUX MÉLANGE CHARLIER ou mélange paysan

Ce mélange également appelé « mélange paysan » ; a ceci d'unique que, contrairement aux autres techniques cartomagiques, il ne demande pas une exécution soignée. On peut même dire qu'il est encore plus convaincant lorsqu'il est effectué avec une certaine maladresse. Bien que les experts dédaignent de s'en servir pour cette raison même, le cartomane judicieux en reconnaît la valeur par l'effet qui produit sur les spectateurs profanes, pour lesquels c'est le faux mélange le plus convaincant qui soit. Tout en donnant l'illusion de mélanger les cartes de fond en comble, il les laisse en fait dans la même situation que si le jeu avait simplement été coupé.

Voici comment procéder:

1. Tenez le jeu faces en bas en main gauche, dans la position de la donne. Poussez un petit paquet d'une demi-douzaine de cartes du dessus du jeu avec le pouce gauche, et prenez-le en main droite entre le pouce dessus et les doigts dessous (Fig. 1).
2. Levez légèrement la main gauche et, avec les doigts de celle-ci, poussez un petit paquet de cartes du dessous du jeu vers la droite. Prenez ce paquet sur les cartes de la main droite, en soulevant le pouce droit pour leur laisser le passage (Fig. 2).
3. Abaissez un peu la main gauche, poussez un nouveau petit paquet du dessus avec le pouce gauche, et prenez-le sous les cartes en main droite (Fig. 3)
4. Avec les doigts gauches, poussez un nouveau paquet du dessous du paquet en main gauche, et transférez-le sur les cartes en main droite.
5. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes de la main gauche se retrouvent en main droite. Comme nous l'avons dit plus haut, ce mélange laisse le jeu dans le même état que s'il avait été coupé une seule fois. Il est particulièrement utile pour conserver l'arrangement d'un petit paquet de cartes, car ni le mélange à la française ni le mélange à la queue-d'aronde ne conviennent dans ce cas. Nous aimerions insister sur le fait que le mélange doit être effectué assez lentement et grossièrement, en faisant remarquer à quel point les cartes sont mêlées.

(Extrait de la Magie d.es Carte., Magix Unlimited, p. L42-143)



Fig. 1

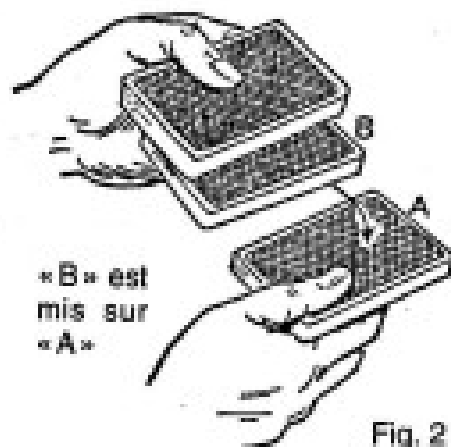
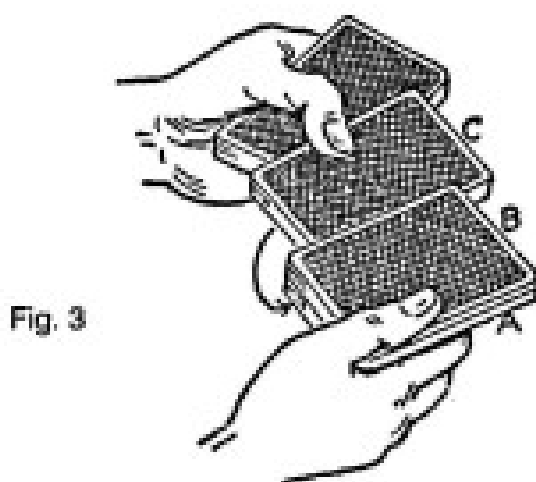


Fig. 2



« C » est mis sous
« A » et « B ».



Vidéo mélange Charlier

LA LEÇON DE MAGIE

Auteur Richard Vollmer Édité par Jean-Pierre Hornecker Magix Unlimited

La préparation à effectuer pour la réalisation de cet enchaînement est extrêmement simple et ne vous demandera que quelques secondes. Prenez une carte, n'importe laquelle, dans un jeu à dos rouges, et mettez-la en deuxième position à partir de la face (c'est-à-dire, lorsque le jeu est faces en bas, en avant-dernière position) dans un jeu à dos bleus.

Déroulement de la routine

Mathématiques, mais ni magie ni mystère.

Si vous savez le faire, vous pouvez mélanger le jeu en veillant à laisser la carte à dos rouge en place et à ne pas exposer celui-ci à la vue des spectateurs.

Comme il est dit dans « Effets », proposez au spectateur de lui expliquer la différence entre les mathématiques, les sciences paranormales et la véritable magie dont vous êtes, évidemment, le représentant. Tout en parlant, retournez le jeu faces en haut et distribuez huit paires de cartes en un paquet faces en haut sur la table. Prenez les cartes deux par deux à partir de la face du jeu pour les poser au fur et à mesure les unes sur les autres.

Ne comptez pas les paires à voix haute et distribuez les nonchalamment et apparemment sans y attacher d'importance pour donner l'impression que leur nombre exact n'entre nullement en ligne de compte.

Cette manière de procéder permet de s'assurer que le dos rouge de la carte étrangère restera caché, et que celui-ci se retrouvera sous la pile de 16 cartes que vous avez constituée sur la table.

Posez le reste du jeu à l'écart : vous n'en aurez plus besoin pour ce tour.

Maintenant, demandez au spectateur de penser à un « petit » nombre,

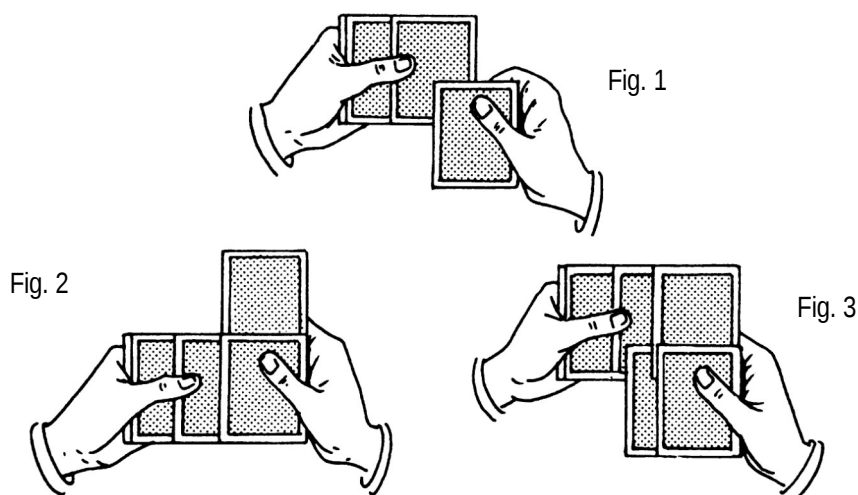
« Entre 5 et 15 pour ne pas faire traîner les choses en longueur », dites - vous afin de vous assurer que le spectateur ne choisira pas le chiffre 1 ni aucun chiffre supérieur à 16 - puisque vous n'avez que 16 cartes à lui montrer.

Pendant que le spectateur choisit mentalement son nombre, ramassez le paquet de 16 cartes que vous avez constitué, en le tenant toujours face au spectateur pour que la carte à dos rouge reste constamment hors de vue.

Transférez le paquet en main gauche, et tenez le verticalement à hauteur des yeux du spectateur que vous invitez maintenant à mémoriser la carte dont la position dans le paquet correspond au nombre qu'il a en tête, pendant que vous transférez les cartes une à une de la main gauche en main droite. Ainsi, s'il pense au nombre 5, il se rappellera la 5e carte que vous lui montrerez ; s'il a choisi le nombre 12, il mémorisera la 12e, etc.

Assurez-vous que le spectateur a parfaitement compris ce que vous attendez de lui avant de poursuivre ; puis, faites passer une à une les cartes de la main gauche en main droite, tout en les numérotant à voix haute de 1 à 16, en veillant à n'en pas inverser l'ordre - autrement dit, au fur et à mesure que les cartes sont transférées en main droite, elles sont mises l'une devant l'autre. Faites cela jusqu'à ce que toutes les cartes se retrouvent en main droite.

« Je vais maintenant essayer de retrouver votre carte grâce à une opération purement mathématique. Pour cela, il suffit que vous me répondiez par « oui » ou « non » aux questions que je vais vous poser. » Vous allez maintenant effectuer une procédure de tri qui transférera automatiquement la carte du spectateur sur le paquet. Voici comment procéder : comme précédemment, tenez les cartes verticalement face au spectateur en main gauche, et faites-les passer en main droite une à une ; mais, cette fois-ci, décalez-en une sur deux vers le haut, de manière qu'elle dépasse des autres sur la moitié environ de sa longueur. Comme précédemment, mettez les cartes les unes devant les autres afin de ne pas en inverser l'ordre. Cette procédure est illustrée par les figures page suivante.



Lorsque toutes les cartes ont été transférées en main droite de cette manière, transférez le double paquet ainsi constitué en main gauche et, avec la main droite, dégagez en bloc les huit cartes décalées vers le haut. Demandez au spectateur si sa carte s'y trouve. S'il répond « oui », remettez ces huit cartes *derrière* les huit autres (toutes les cartes sont toujours face au spectateur), et s'il répond « non », mettez les huit cartes devant les autres en main gauche (encore une fois, toutes les faces des cartes sont toujours dirigées vers le spectateur).

Recommencez cette procédure encore trois fois, en suivant toujours la même règle lors de la remise des deux paquets ensemble. La carte du spectateur se retrouvera alors automatiquement en première position sur le dessus du paquet reconstitué. Vous pouvez, à ce moment-là, ramener les cartes en position horizontale faces en bas, puisque la carte à dos rouge sera à l'abri quelque part dans le paquet. Cependant, veillez à garder celui-ci bien égalisé afin d'être sûr que le spectateur ne verra absolument rien qui ressemble de près ou de loin à un dos rouge !

Maintenant, dites que, grâce à la procédure à laquelle vous venez de vous livrer, la carte du spectateur se retrouve infailliblement sur le dessus du paquet. Demandez au spectateur de vous révéler la carte à laquelle il pense, et concluez cette première phase en retournant simplement la carte supérieure du paquet face en haut pour faire constater que tel est bien le cas.

Ce que le spectateur ignore, c'est que les opérations qui ont transféré sa carte sur le paquet ont, en même temps, transféré la carte à dos rouge, qui se trouvait au départ sur le paquet, dans la position qu'occupait originellement la carte du spectateur ! Ainsi, si celui-ci a pensé au nombre 11, la carte à dos rouge se trouve maintenant en 11e position à partir du dessus de votre paquet.

Le mentaliste entre en action.

Dites au spectateur que cette manière de retrouver une carte n'a rien de mystérieux et qu'en plus, comme il a pu le constater, elle est plutôt longue et fastidieuse. Vous allez maintenant lui montrer comment un mentaliste s'y prendrait pour arriver au même résultat. Pour cela, dites-lui d'abord que vous allez lui remonter les cartes une à une comme précédemment, et qu'il devra mémoriser la nouvelle carte qui se trouve à son nombre secret le même qu'avant, évidemment !

Sur ce, remettez les cartes verticalement face au spectateur en main gauche, et faites-les passer une à une en main droite tout en les comptant de nouveau à voix haute de 1 à 16 comme vous l'avez fait la première fois. Vous saurez ainsi, simplement en regardant le dos des cartes, et en repérant la position de la carte à dos rouge, le nombre mentalement choisi par le spectateur !

Après avoir fait passer les cartes en main droite, égalisez les soigneusement et posez le paquet faces en bas devant vous sur la table. Puis, adressez-vous au spectateur en ces termes : « Un mentaliste, contrairement au mathématicien, n'a pas besoin de se livrer à des opérations mécaniques avec les cartes pour retrouver celle à laquelle vous êtes en train de penser. Ni d'ailleurs de vous poser la moindre question la concernant. En fait, pour savoir ce qu'il cherche, il lui suffit de lire dans vos pensées. Je vais essayer de me mettre dans la peau d'un mentaliste et de lire vos pensées... Veuillez s'il vous plaît vous concentrer tout d'abord sur votre nombre secret... » Regardez le spectateur fixement dans les yeux, plissez le front, etc... puis révélez lui le nombre auquel il pense. Cette révélation a de quoi surprendre, étant donné qu'il a choisi son nombre en toute liberté, qu'il ne l'a communiqué à personne, ne l'a jamais prononcé, ni écrit nulle part ! Bref, votre pouvoir de devin devrait le laisser pantois. Puis, demandez - lui de la même manière de se concentrer sur l'identité de sa carte. Refaites le même cinéma, puis révélez l'identité de la carte à dos rouge par bribes. Deuxième surprise garantie !

Le finale : la « véritable » magie.

Après avoir laissé passer quelques instants pour permettre au spectateur d'apprécier à sa juste valeur les deux révélations que vous venez de lui asséner coup sur coup, dites que, après tout, la méthode du mentaliste n'a rien de sorcier non plus, puisqu'il suffit de savoir lire. Enchaînez en disant qu'un véritable magicien - comme vous ! - Ne ferait appel à aucun de ces stratagèmes de bas étage pour retrouver une carte pensée, et qu'il lui suffirait d'un claquement de doigts pour arriver à ses fins. Joignant le geste à la parole, faites claquer vos doigts au-dessus du paquet de cartes faces en bas avant d'étaler celui-ci sur la table : un dos rouge apparaît. Dites :

« Comme vous pouvez le voir, il me suffit de faire claquer mes doigts pour qu'une carte devienne instantanément rouge à l'exclusion de toutes les autres ! Et pas n'importe laquelle...
Voudriez-vous vérifier ? »

Le spectateur retire la carte à dos rouge de l'étalement et la retourne face en haut : c'est la sienne !

TAPIS (ORIGAMI)

Ces talents de roi (tour mathématique par Mickaël Launay)

Voici un tour de cartes facile à réaliser qui exploite une jolie propriété des pliages. Le tout enrobé d'une histoire de roi puissant et d'une bande d'audacieux voleurs d'œuvres d'art.

Effet.

Les seize cartes sont disposées en carré 4×4 sur la table. Les spectateurs plient ce carré dans l'ordre qu'ils veulent pour n'obtenir qu'un paquet de seize cartes. Et pourtant à la fin seuls les quatre rois se retrouvent dans le même sens dans le paquet ainsi formé.



Video Tapis King

Le tour

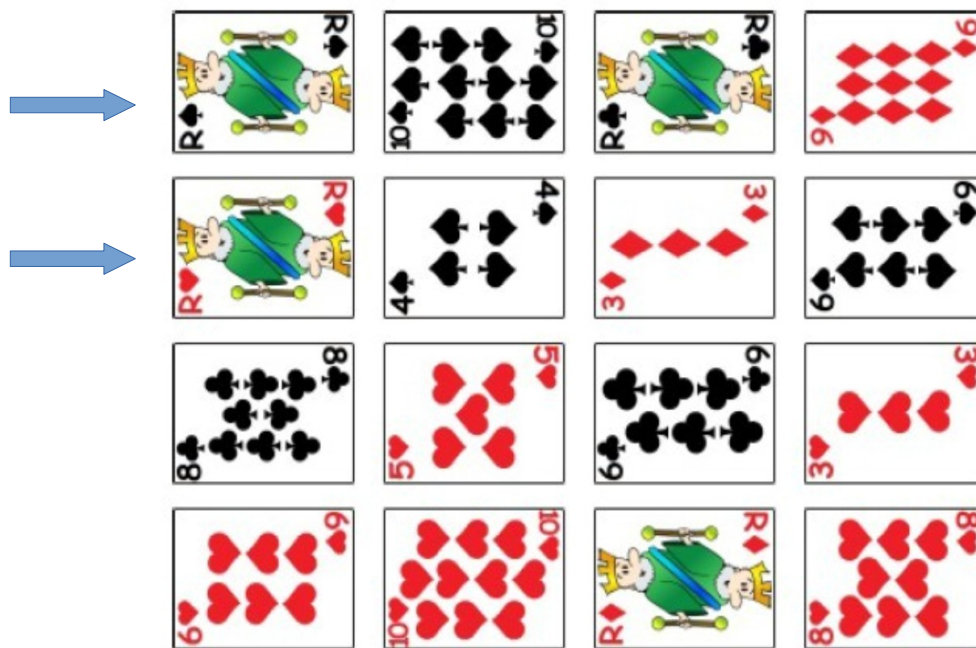
Il y a bien longtemps, vivait en Angleterre un roi riche et puissant. C'était un grand amateur de peinture, au point qu'il n'y avait pas une salle de son palais qui ne fût richement ornée d'œuvres des plus grands maîtres de son époque. Pour tous dires la plupart de ces tableaux représentaient le roi lui-même, car son amour de la peinture n'avait d'égal que sa mégalomanie Ici, c'était le roi à la chasse, et là le roi en armure, un peu plus loin le roi sur son trône ou encore le couronnement du roi. Bref, il était impossible de se trouver dans le palais sans être en permanence entouré de trois ou quatre représentations des souverains.

Tout en racontant cette histoire, prenez un jeu de cartes et sortez-en seize cartes, dont les quatre rois. Pour les douze autres cartes, je vous conseille de choisir des numéros plutôt que des figures pour éviter les confusions.

Un jour, comme à son habitude, le roi arpentait son palais en se demandant ce qu'il pouvait bien faire pour impressionner les autres monarques du monde. Il lui vint une idée : faire réaliser la plus grande toile de tous les temps

Prenez alors l'une de vos seize cartes, montrez-la à votre public, puis expliquez-leur qu'à cette époque, la taille standard des tableaux était 100 fois plus grande.

Bien sûr ce n'est que symbolique les vrais tableaux étaient plus grands, à moins que vous n'ayez un jeu de cartes géantes.



Le souverain fit alors venir du monde entier et à prix d'or les plus grands peintres de l'époque pour leur demander de lui réaliser un tableau quatre fois plus grand que la taille standard ! Aussitôt, les artistes se mirent au travail. Le roi avait cependant une dernière exigence : puisque ce tableau allait être quatre fois plus grand qu'un tableau classique, le roi devrait y être représenté quatre fois ! Les peintres s'étonnèrent de ce caprice, mais comme ils étaient grassement payés, ils s'exécutèrent sans rien dire. Les voilà donc en train de réaliser leurs œuvres gigantesques. Sur ce tableau la figure du roi est représentée quatre fois

En racontant cela, construisez le tableau en disposant vos seize cartes de la façon suivante

Attention : ceci représente ce que voit le public, vous devez donc vous entraîner à réaliser cette figure à l'envers si vous êtes en face d'eux. L'emplacement des quatre rois est primordial pour la suite du tour ! Le placement des autres cartes n'a pas d'importance.

Une fois l'ouvrage terminé, le roi très satisfait l'installa en bonne place dans la salle du trône où il faisait l'admiration de tous les hôtes du palais. Le roi de plus en plus fier, y faisait d'ailleurs régulièrement venir les invités les plus prestigieux. Mais au bout de quelque mois à admirer, admirer et admirer encore son tableau, il lui vint une lassitude, et emporté par son incroyable folie des grandeurs, le roi décida alors de faire incruster à l'intérieur du tableau en pierres précieuses la première lettre du mot "roi", c'est-à-dire K n'oubliez pas que nous sommes en Angleterre et que le mot "Roi", en anglais se dit "King"

À cet endroit vous pouvez jouer avec votre public en leur demandant quelle est la première lettre du mot roi. Ils vont vous répondre R et vous pourrez les reprendre malicieusement en leur rappelant que s'ils suivaient ils se rappelleraient que l'histoire se déroule en Angleterre.

Retournez alors sur le tableau les huit cartes indiquées sur la figure pour former la lettre K (les dos de cartes symbolisent les pierres précieuses).

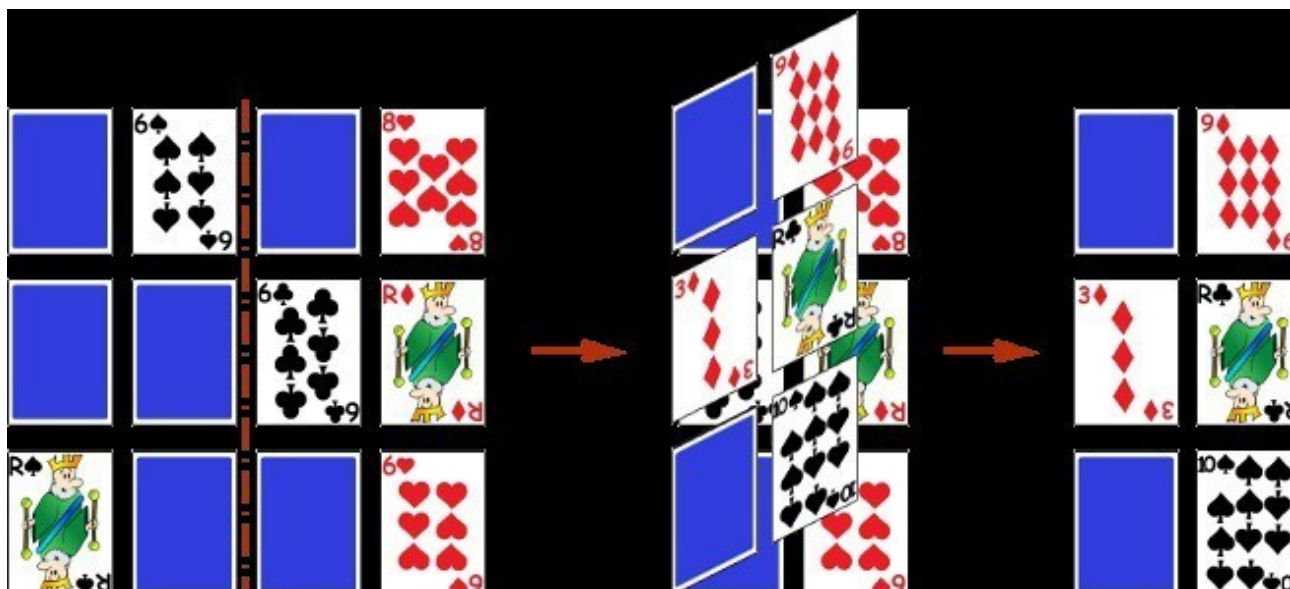
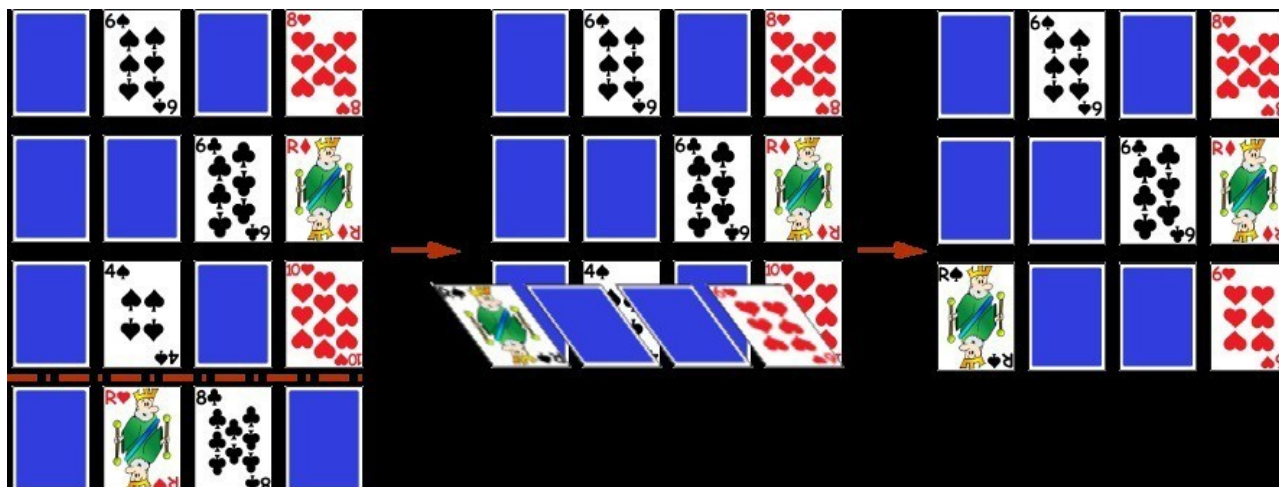
Voilà ! Le souverain était maintenant absolument satisfait du résultat. Mais ce qu'il ne savait pas, c'est que l'œuvre d'art attirait les convoitises de tous les brigands d'Angleterre pour qui l'objet était devenu un véritable défi et que déjà bon nombre d'entre eux s'organisaient et préparaient le cambriolage du palais royal, pourtant réputé imprenable. Si bien qu'une nuit, un groupe de voleurs réussit à pénétrer jusque dans la salle du trône et à s'emparer de la toile. Ils avaient parfaitement préparé leur plan mais n'avaient pas pensé à une chose : le tableau était si grand qu'il ne passait pas par la porte !

Montrez alors à votre public une carte (qui est restée dans le paquet), ou alors la boîte de votre paquet de cartes, en leur expliquant que la porte était de cette taille-là.

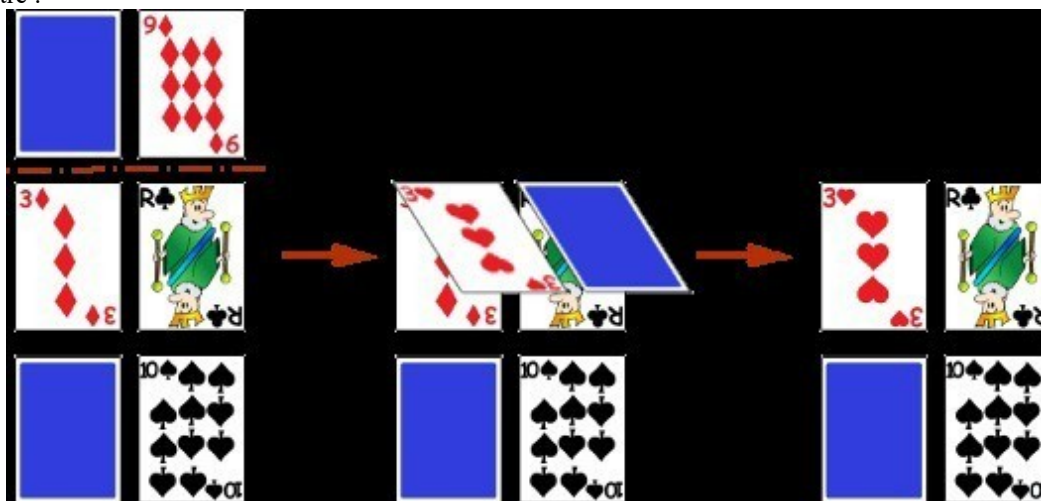
Pour sortir le tableau, les brigands n'avaient qu'une solution, la plier afin qu'elle puisse passer par la porte. Expliquez alors à vos spectateurs que ce sont eux les voleurs, et qu'ils vont devoir plier la toile qui se trouve devant eux pour pouvoir s'échapper avant que l'alerte ne soit donnée. Désignez dans le public un premier voleur (ou demandez un voleur volontaire), et demandez-lui de quelle façon, il veut plier le tableau : il peut le plier horizontalement ou verticalement, vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite, d'une, de deux ou de trois cartes.

Dans la suite du tour, faites attention à ce que les plis soient "bien faits" : les cartes déplacées sont retournées et placées au bon endroit selon la façon dont le voleur a décidé de faire son pli. Un pli mal fait, peut faire rater le tour. Je vous conseille de demander à votre spectateur/voleur la façon dont il veut faire son pli, puis de le faire vous-même (en lui demandant de bien vérifier que vous ne trichez pas) ; au moins pour le premier pli afin que les spectateurs comprennent bien le principe (ce n'est pas que je prends vos spectateurs pour des imbéciles mais partez du principe que le public est sournois et que leur objectif est de faire rater votre tour !)

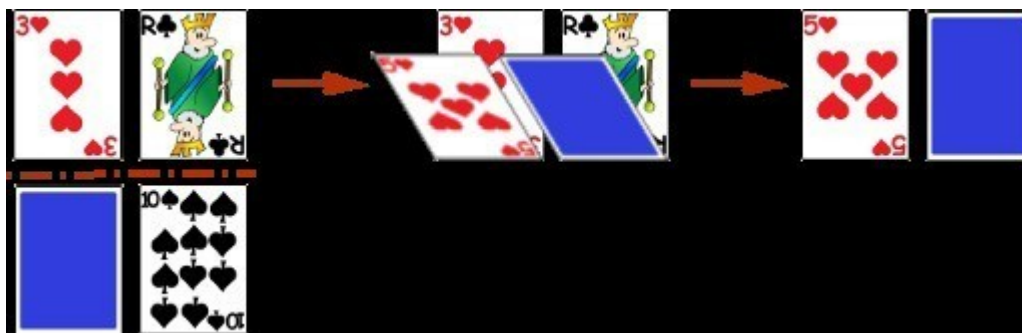
Disons donc que le premier voleur a décidé de plier le tableau de cette façon :



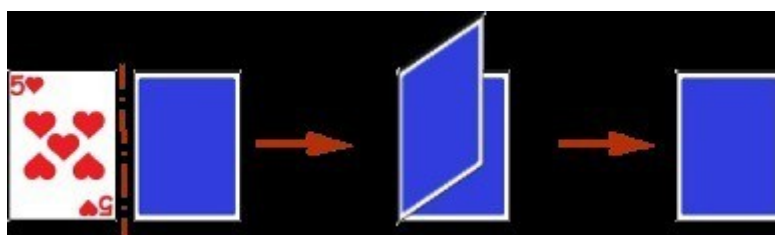
Puis continuez toujours de la même façon : les voleurs un à un plient le tableau, jusqu'à celui-ci puisse passer par la porte, c'est-à-dire jusqu'à ce que toutes les cartes soient réunies en un seul paquet. Les différents pliages peuvent par exemple être :



Quatrième voleur, quatrième pli :



Enfin, un dernier voleur fait le dernier pli pour que le tableau passe par la porte :



Ça y est ! Le tableau est plié, les voleurs s'en emparent et s'apprêtent à sortir du palais, mais trop tard. L'alerte a été donnée, la garde du roi les capture in extremis, récupère le tableau et envoie les voleurs téméraires croupir aux oubliettes du palais. En attendant, le roi a été réveillé en urgence et a été mis au courant de l'audacieuse tentative de cambriolage dont il vient d'être victime. Furieux, il convoque la garde royale et leur demande de lui présenter le tableau récupéré pour vérifier que celui-ci n'a pas été endommagé. Les gardes s'exécutent et déplient le tableau devant le roi.

Étalez alors le paquet de carte en éventail devant vos spectateurs :



Le roi satisfait, pousse un soupir de soulagement en voyant ses quatre portraits, intacts.

Comment ça marche ?

Épatant, non ? Vous pouvez refaire le tour autant de fois que vous voulez, faire des pliages différents, vous arriverez toujours au même résultat : seuls les quatre rois sont retournés face vers le haut. Alors comment comprendre ça ?

LA CARTE DE CHANCE

Par Yves Meret



Vidéo Carte Chance

Effet et déroulement :

Le magicien explique que pour prendre des décisions, il utilise une carte de chance. Il propose de faire une démonstration et récupère le jeu de cartes mélangé par un spectateur. Le magicien nomme sa carte de chance. Il la cherche dans le jeu et la retire. Le magicien élimine des cartes du jeu pour en garder un petit paquet. Il remet ce petit paquet à un spectateur qui le mélange. Le spectateur prend connaissance de la carte supérieure de ce petit paquet. Le spectateur prend quelques cartes du gros du jeu et les pose sur le petit paquet. Le magicien tourne le dos au spectateur pendant cette opération. Le magicien reprend le petit paquet et place sa carte de chance face en l'air sous le petit paquet. Il distribue ce paquet en deux piles en alternant la donne des cartes. La carte de chance se retrouve sur l'une des piles, cette dernière est sélectionnée et l'autre éliminée. Le magicien recommence la distribution alternée et garde la pile qui contient la carte de chance. Ces opérations sont répétées jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule pile de deux cartes. Cette pile contient la carte de chance et une carte face en bas.

Cette carte est retournée, elle correspond à la carte du spectateur.

Explications

Il s'agit d'une version impromptue d'un vieux tour. Très facile à faire, il mystifiera profane et magicien. Il suffit de connaître l'identité de la 17^e carte. Vous verrez dans la partie remarque une méthode permettant de connaître la carte située à la 17^e position.

Pour l'explication, supposons que la carte en 17^e position soit le roi de cœur. Vous expliquez au spectateur que vous avez une carte de chance et que cette carte est le roi de cœur. Vous prenez le jeu en main gauche, les faces tournées vers vous. Vous effeuillez les cartes jusqu'au roi de cœur. Vous séparez le jeu en deux parties, une qui contient 17 cartes dont le roi de cœur en main gauche et l'autre partie qui contient le reste du jeu. Vous posez face en bas la partie du jeu tenue en main droite. Vous posez sur la table, face en l'air le roi de cœur.

Vous remettez le paquet de 16 cartes au spectateur qui le mélange et prend connaissance de la carte supérieure. Il la laisse à cette place face en bas. Il prend ensuite quelques cartes du reste du jeu et les pose sur le petit paquet. Le spectateur doit prélever moins de 16 cartes pour que le tour réussisse. Nous verrons dans la dernière partie comment y parvenir.

À partir de maintenant, tout est automatique ! La carte de chance est placée face en l'air sous le petit paquet. Vous effectuez deux piles en alternant la distribution, vous continuez comme décrit dans la description et le tour est joué.

Nota :

Voici comment je procède pour prendre connaissance de la 17^e carte. En fait, je place une carte dont je connais la valeur à la 17^e position. Quand vous récupérez le jeu mélangé, vous prenez connaissance de la carte du dessous. C'est cette carte qui, dans le tour, est votre carte de chance. Vous avez le jeu en main gauche les faces tournées vers vous. Vous nommez votre carte de chance et vous effeuillez les cartes en main droite. Vous devez donner l'impression que vous cherchez cette carte de chance. En réalité vous faites défiler 17 cartes en main droite. Vous séparez les deux paquets (un en main gauche et l'autre en main droite). Vous regardez en direction du spectateur en lui demandant s'il n'a pas gardé votre carte de chance. Toute cette comédie a pour but de positionner le paquet en main droite sur le paquet en main gauche. Une fois le jeu reconstitué, votre carte est en dix-septième position à partir du dessus.

Voici une méthode qui permet de sélectionner le paquet de 16 cartes de manière discrète. Vous effectuez un ruban des cartes face en l'air de gauche à droite. Lorsque vous localisez votre carte de chance, vous mémorisez la carte qui se trouve à sa gauche. Admettons qu'il s'agisse du 3 de pique. Vous sortez votre carte de chance et refermez le ruban. À ce stade, votre carte de chance est face en l'air sur la table, le 3 de pique est en seizième position à partir du dessus du jeu. Vous tenez le jeu en main gauche face en l'air. Vous soupesez le jeu et donnez l'impression que vous estimez la masse du jeu. Vous faites défiler quelques cartes en main droite et vous posez ces cartes sur la table. Vous recommencez deux ou trois fois l'expérience jusqu'à ce que vous tombiez sur le 3 de pique. Vous avez alors 16 cartes en main gauche. Cette opération prend une quinzaine de secondes.

Ce qui rend le tour incompréhensible, c'est que le spectateur met sur le petit paquet un nombre de cartes inconnu du magicien. C'est sur ce point qu'il faut insister dans votre narration. Pour que le tour réussisse, le spectateur doit placer moins de 16 cartes sur la carte choisie. J'utilise l'astuce suivante : je lui remets des dés invisibles, lui demande de les lancer et d'additionner les points obtenus. Son score sera au plus de 12. Il place autant de cartes sur la carte choisie. Je lui tourne le dos pendant cette opération.

Avant la deuxième distribution du petit paquet en deux piles, j'ai l'habitude de retourner la pile qui contient la carte de chance. Ainsi, non seulement le spectateur voit sa carte mais en plus la carte de chance est dans la même pile. Les distributions suivantes sont effectuées face en bas pour plus de suspens.

JEU EN CROCHET ROND

Effet :

Le magicien donne une moitié de jeu à un spectateur et l'autre à un deuxième spectateur. Ceux-ci mélangent leur moitié, le premier choisit une carte et la pose sur le paquet du deuxième, celui-ci coupe pour enterrer la carte. Le deuxième pose l'autre moitié sur le jeu et coupe aussi.

Le magicien explique que c'est impossible de retrouver la carte, sauf que le spectateur à choisit sa carte et le magicien élimine des cartes qu'il pense que jamais le spectateur, n'aurait pas pris. Finalement à force d'élimination, il reste seulement une carte, Tada ! C'est celle du spectateur.

Explications :

Séparer le jeu en deux paquets :

1er paquet les cartes crochet

Le chiffre ou la lettre à un crochet arrondi

2-3-5-6-9-J soit $6 \times 4 = 24$ cartes

2em paquet le reste 28 cartes

Sortez le jeu du paquet, séparez en deux (à la séparation des 2 paquets) sans trop y prêter attention. Donnez les paquets à deux spectateurs et expliquer que tous les magiciens font ce tour

1. Choisissez une carte
2. Remettez là n'importe où dans le jeu.
3. Le magicien la retrouve

Mais il y a plein de façon de tricher en forçant une carte en la contrôlant à la remise en jeu, etc. Et donc vous n'allez plus y toucher et même ne pas regarder.

Faites mélanger les paquets, quand c'est fini le premier spectateur choisi une carte qui lui plaît, pendant ce temps l'autre spectateur pose son paquet mélangé sur la table,

Le premier spectateur pose sa carte sur le paquet sur la table après l'avoir montré à tout le monde.

Le deuxième spectateur coupe le paquet sur la table en complétant la coupe pour enterrer la carte, le premier pose son paquet sur le tout, et coupe lui aussi le jeu, plusieurs fois, s'il le veut. (en complétant le jeu à chaque fois).

Donc vous résumer les mélanges, le choix libre du spectateur, la carte perdue au milieu du jeu, et donc vous dites en rigolant qu'effectivement c'est impossible pour vous de retrouver la carte.

Vous laissez passer un temps et puis vous dites au premier spectateur, je peux peut-être retrouver la carte en éliminant les cartes que vous n'avez pas prises.

Vous avez choisi une carte qui vous plaît, en général les gens choisissent la dame de cœur, l'as de pique, etc.

Là vous éventaillez le jeu vers vous, vous retrouver la carte qui se trouve au milieu d'un groupe qui n'est pas le sien, exemple un Roi au milieu de cartes crochet.

Puis vous sortez petit à petit des paquets de cartes en faisant des commentaires, du genre non pas celle du Lundi, etc.

Vous finissez avec une seule carte en main (la carte perdue au milieu du groupe opposé), vous demander le nom de sa carte au spectateur, vous retournez la carte c'est bien la carte pensée et perdu dans le jeu.

TOURS DIVERS

BUDDHA MYSTERY



Video Buddha

Effets

Vous placez une pièce de monnaie ou une bague au centre d'un petit papier que vous repliez. Ce papier se trouve lui-même au centre de 4 autres papiers de différentes couleurs que vous repliez aussi...

*' Quand vous re-dépliez l'objet à disparue »

Secrets

Le second papier (vert clair) est « double ».

Il dispose d'un pliage de chaque côté.

Ce qui permet de disposer de 2 compartiments différents.

Présentation

Vous commencez en tenant le paquet de papiers fermé.

Vous dépliez le premier papier et en découvrez un second que vous dépliez aussi, puis le troisième et le quatrième.

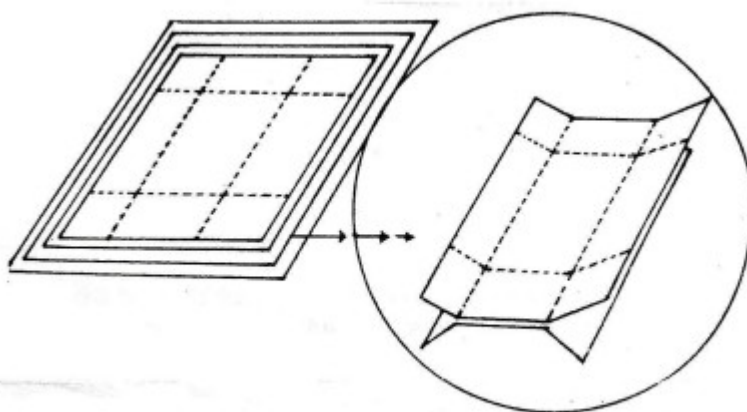
Vous empruntez une pièce de monnaie ou une bague. Placez l'objet au centre du plus petit papier, repliez-le. Montrez les 2 faces de ce premier petit paquet fermé et redéposez-le.

Faites de même avec le papier suivant.

Arrivé au papier vert clair, repliez-le pour le fermer.

Montrez ses 2 faces et redéposez-le en lui faisant faire un demi-tour (ce qui revient à retourner le paquet). Terminez en repliant le papier rose.

Re dépliez les papiers. - En ouvrant le dernier papier, montrez que l'objet a disparu.



CARRÉS MAGIQUES

Carré à valeur forcée

1, 2, 3 de haut en bas et gauche à droite. Si vous additionnez ces 4 extrémités,

Vous obtenez 34 : votre prédiction (voir ci-contre)

Le spectateur choisi 4 nombres en rayant horizontal et vertical, on additionne les 4 = 34

1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16

Même principe mais sur un nombre de colonnes et de ligne
>4 col **ex val=134**

Construction $5+3+11+2+18+16+4+15+8+12+24+16=134$

chiffres au hasard total = 134

À supprimer 5 3 11 2 18 16

4	9	7	15	6	22	20
15	20	18	26	17	33	31
8	13	11	19	10	26	24
12	17	15	23	14	30	28
24	29	27	35	26	42	40
16	21	19	27	18	34	32

Démonstration

$$6+26+11+30+29+32=134$$

Carré magique avec un nombre > 21

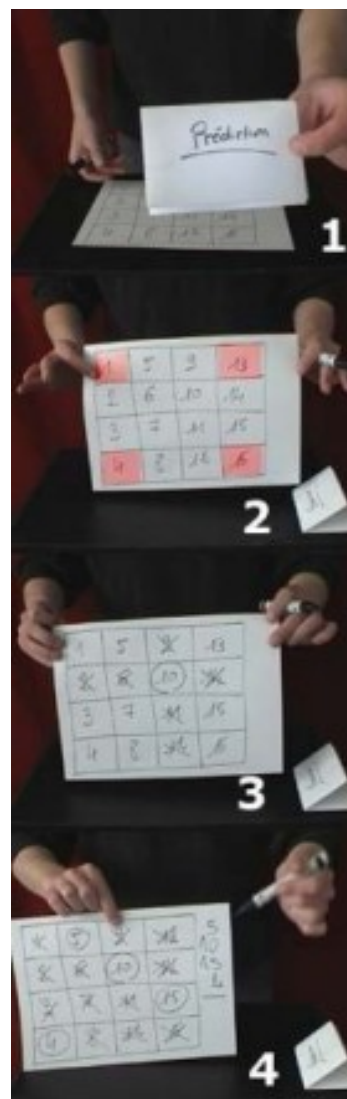
Ligne colonne diagonale 4x4 carré central etc.

Le résultat X doit être supérieur 21

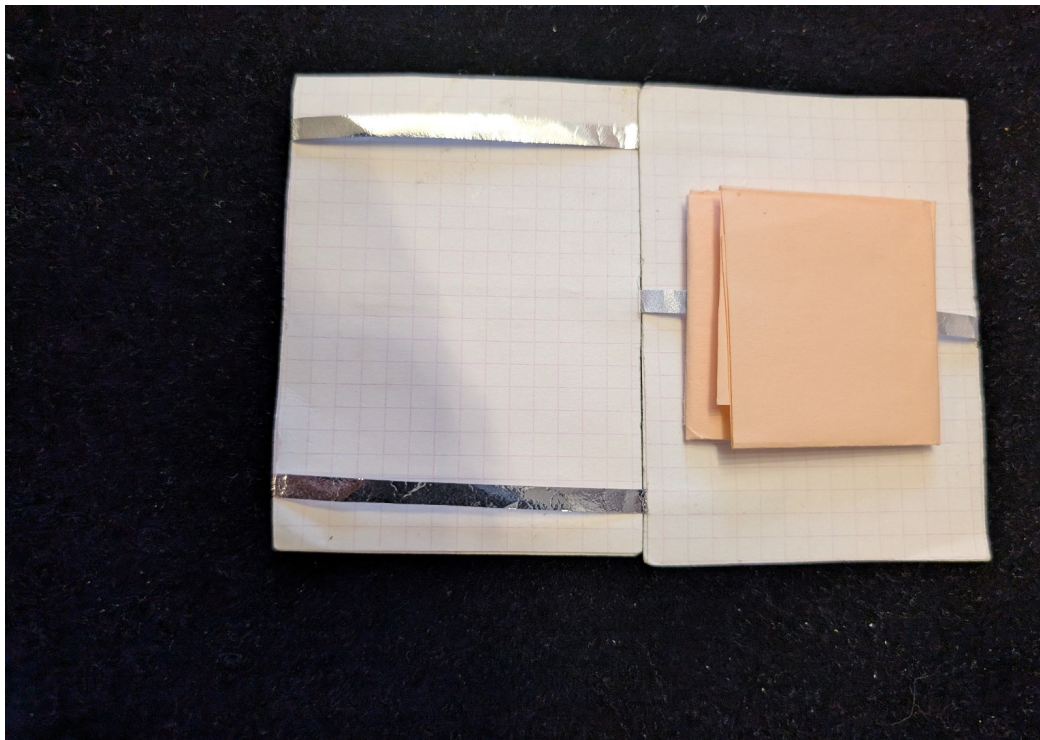
Nota : on peut avoir des chiffres négatifs si > 21

$$\text{Total} = X - 21 = N$$

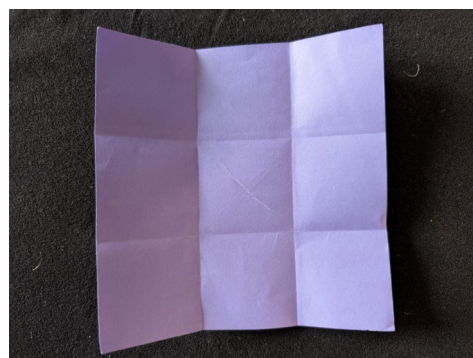
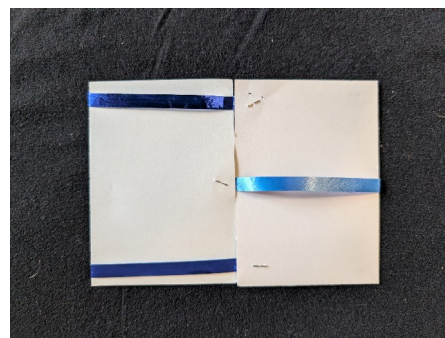
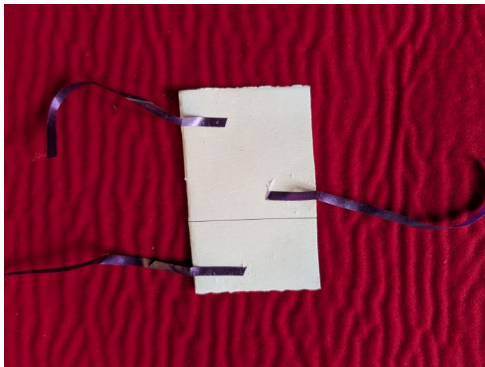
11	8	N	2
N+1	1	12	7
4	N+2	6	9
5	10	3	N+4



PORTEFEUILLE MAGIQUE



L'ouverture ou la fermeture du portefeuille se fait toujours dans le même sens, et permet de passer au papier vide ou plein.



LA BAGUETTE MAGIQUE D'HARRY POTER

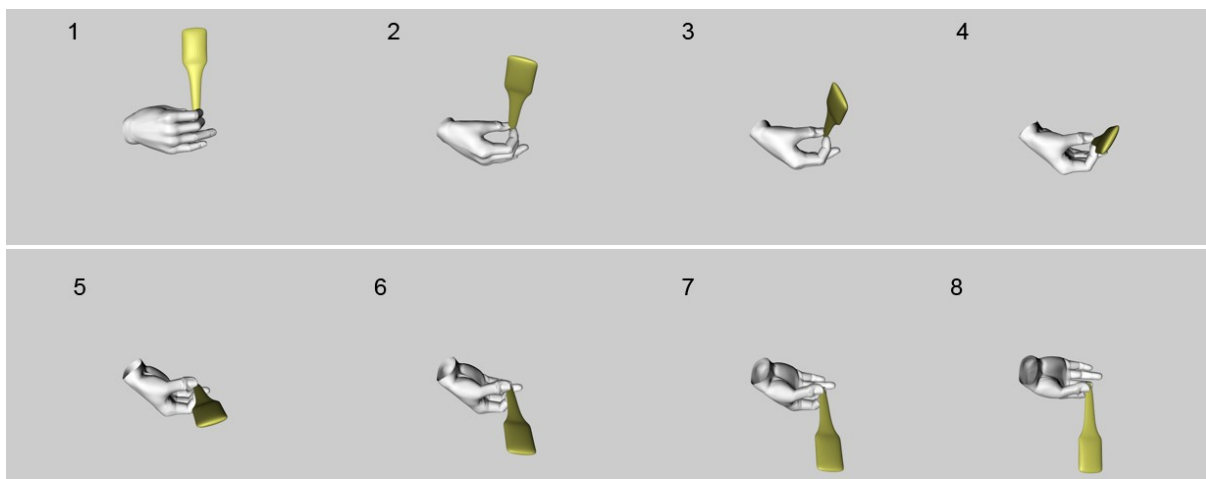


VideoPaddle

Le mouvement s'appelle le Paddle Move en anglais ou le mouvement de la Raquette en Français.

On utilise le principe qu'**un petit mouvement est caché par un grand mouvement.**

En retournant la main, on fait tourner le Paddle entre les doigts d'un demi-tour en le faisant rouler entre les 2 doigts.



La raquette aux diamants

Voici un formidable tour où il vous faut avant tout bien exécuter le mouvement de base pour réussir cette illusion qui consiste à faire apparaître ou disparaître, ou changer de couleur, des diamants sur un bâtonnet !

Munissez-vous de la raquette aux diamants contenue dans le coffret. Tenez-la entre le pouce et l'index de la main droite, pouce sur le diamant rouge et index sur le diamant bleu, comme sur le dessin A.

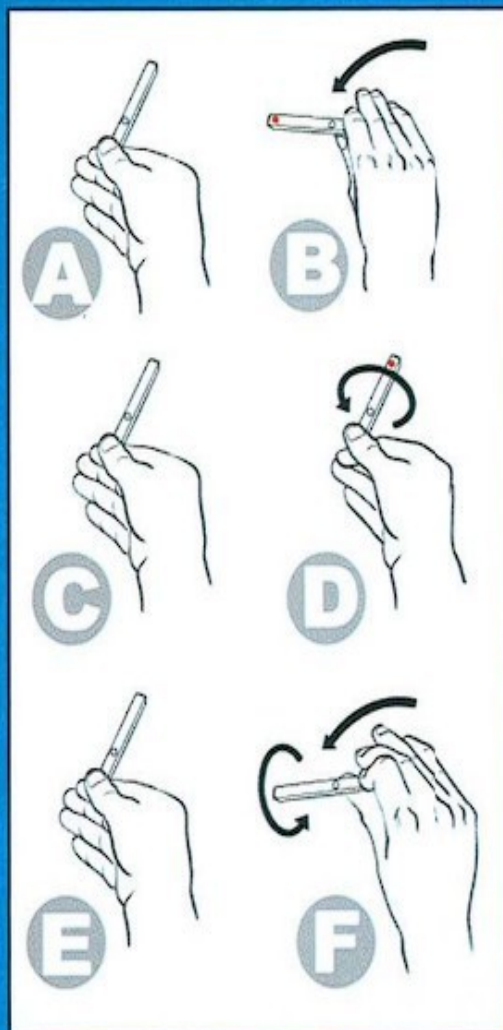
Retournez la raquette en retournant la main pour montrer l'autre côté avec le diamant rouge comme sur le dessin B. On appellera ce mouvement : premier mouvement.

Revenez dans la position de départ comme sur le dessin C et faites maintenant pivoter la raquette entre le pouce et l'index de la main droite : le diamant rouge apparaît comme sur le dessin D. On appellera ce mouvement : second mouvement.

Pour réussir le mouvement de base, il faut faire en même temps les deux mouvements.

Remettez-vous en position de départ comme sur le dessin E et exécutez simultanément les deux mouvements comme sur le dessin F.

On appellera ce mouvement : double mouvement.



23

TROIS CORDES

Voir les vidéos suivantes :

L'enchaînement de base est expliqué ci-dessous

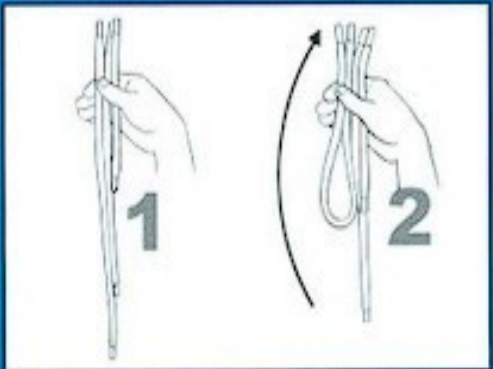


Video 3 cordes

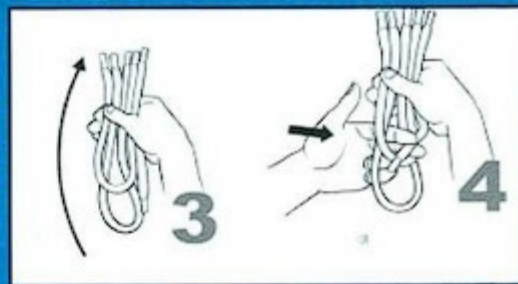
Les 3 cordes
Une grande, une moyenne et une petite corde se transforment en trois cordes de même longueur !

Ce tour est un grand classique de la magie des cordes.

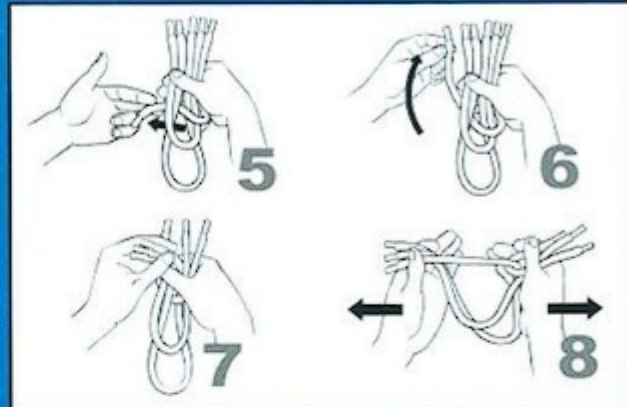
Munissez-vous des 3 cordes contenues dans le coffret. Positionnez-les dans votre main droite comme sur le dessin n°1, la grande corde puis la moyenne et enfin la petite.



Vous devez maintenant replier la grande corde en deux comme sur le dessin n°2, puis, repliez la moyenne en deux comme sur le dessin n°3. Enfin, attrapez avec votre main gauche, qui passe entre les deux cordes repliées, la petite corde comme sur le dessin n°4 et repliez-la en deux comme sur les dessins n°5 et n°6.



Le miracle va bientôt se produire. Attrapez maintenant trois extrémités en main gauche et maintenez les trois autres en main droite comme sur le dessin n°7. Ecartez tout doucement vos deux mains comme sur le dessin n°8.



Les cordes semblent devenir toutes les trois de même taille comme sur le dessin n°9.

La main droite doit toujours cacher le croisement de corde comme sur le dessin n°10.



Remarque

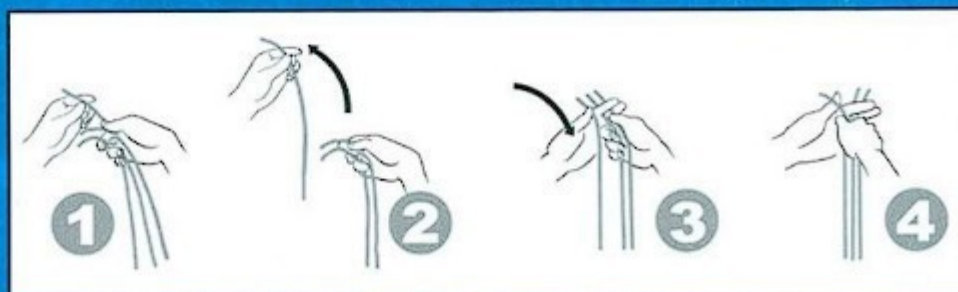
Entraînez-vous à faire ce tour devant un miroir, vous serez surpris de son impact.

Vous pouvez le rendre encore plus spectaculaire en enchaînant avec un filage (voir le tour suivant).

Le filage

Le filage consiste à donner l'illusion de montrer trois cordes de même longueur alors qu'il y a en réalité une grande corde, une moyenne et une petite. Elles sont dans la position de fin du tour précédent c'est-à-dire, une corde moyenne tenue en main droite et contre celle-ci, une grande corde pliée en deux chevauchant une petite pliée en deux.

Attrapez avec votre main gauche la première corde de taille moyenne comme sur le dessin n°1 et tirez-la de manière à la dégager des deux autres comme sur le dessin n°2.



Ramenez votre main gauche près de votre main droite.

Avec l'index et le majeur de votre main gauche, attrapez les deux extrémités en main

droite tout en y déposant le cordon de taille moyenne comme sur les dessins n°3, n°4 et n°5.

Ecartez vos deux mains l'une de l'autre tout en passant une seconde corde en main gauche (dessin n°6).

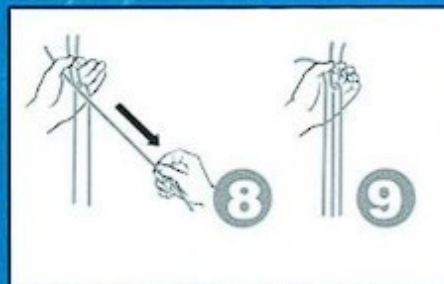
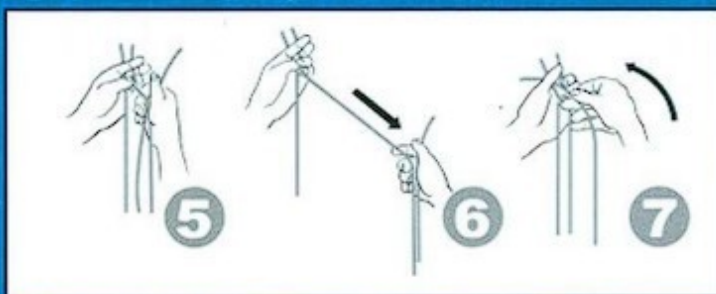
Ramenez la main gauche contre la main droite. Les trois extrémités doivent être ensemble comme sur le dessin n°7.

Présentez la troisième corde comme sur le dessin n°8.

Vous aurez donné l'illusion de présenter trois cordes de même longueur en les passant d'une main à l'autre !

Remarque :

Appliquez-vous à faire ce tour et sachez qu'il fait partie du répertoire de la plupart des plus grands magiciens du monde !



Annexe

LA MAGIE

Réflexions sur la magie

Surprenant, en effet, que malgré les modes, les époques changeantes, l'évolution des médias, les magiciens perdurent. On les a enterrés de nombreuses fois, mais, bon an mal an, ils sont toujours là...

Et pourtant, un nombre considérable de gens sont agacés par la magie, énervés par le fait de ne pas comprendre... Il fut même des temps peu glorieux où le bûcher n'avait pas le temps de refroidir !

Si le magicien perdure, c'est AUSSI parce que la magie est un ART, et que l'homme a BESOIN d'art pour avancer dans la vie, et ce depuis toujours, des temps immémoriaux des peintures rupestres aux derniers délires picturaux d'un Pollock (Jackson, pas Channing...).

Le magicien fait rêver son public, le distrait, le transporte, les spectateurs retrouvent leur âme d'enfant.

Mais pour parler du rôle de la magie, il nous faudrait d'abord définir ce qu'est la magie. Il n'existe pas de réponse unique à "Qu'est-ce que la magie ?"

A/ Il y a magie, lorsqu'il y a irruption dans un monde rationnel bien défini, de choses, comportements, actions, sortant du cadre logique d'entendement de nos connaissances ou de nos possibilités physiques.

Et pour être complet.

B/ Il y a magie, lorsqu'il y a une situation provoquant un instant émotionnel puissant, celui du beau, du bon,... la chose impalpable, indicible de valeur de sensations de bonheur ressenti. (un couché de soleil, une naissance, un met succulent..)

La magie est née avec le monde, c'est une langue universelle. L'illusionnisme est vieux comme le mensonge et le mensonge est vieux comme le monde (« le prestidigitateur » est donc plus illusionniste que magicien). La magie en elle-même n'a aucun intérêt, elle est dénuée de sens. Elle opère quand elle vise à faire passer un message, à raconter une histoire dans un cadre cohérent, à exprimer quelque chose par différents sentiments (le rire, la peur, la tristesse, la nostalgie, le dégoût, la compassion, le mépris...).

Il est difficile de mystifier des enfants et des malades mentaux parce que leur connaissance générale est limitée, et leur attention ne peut pas être distraite ou pas dirigée par des suggestions qu'ils ne comprennent pas. N'ayez jamais honte si vous êtes dupé : cela montre seulement votre intelligence.

1. L'important n'est pas ce que vous faites, mais ce que le public croit que vous faites. (*Pierre Edernac*)
2. Dans l'art de l'illusionniste, il entre au moins 95% de psychologie (*Henning Nelms*)
3. C'est parce que le cerveau a tant de choses à « observer » que l'illusion est possible.
4. Plus un individu est intelligent plus il utilise son cerveau à la place de ses yeux ; ainsi il se trompe lui-même.
5. L'illusionniste cherche d'abord à réveiller chez l'autre le désir, un désir de s'intéresser à une vérité qu'il cache, un désir d'analyses, d'explications. Désir auquel l'illusionniste ne va pas répondre car ce qui l'intéresse c'est juste l'émergence du désir chez l'autre. L'illusionniste tire sa jouissance du défaut de l'analyse de l'autre. (*Jean Gabirot*)
6. Le public accorde de l'importance à quelque chose si vous-même y accordez de l'importance ; et inversement. (*Pierre Edernac*)
7. Quand on croit avoir compris, c'est sûrement que l'on s'est trompé. (*Jacques Lacan*)
8. Diriger les regards et maintenir l'attention, amplifie, clarifie et simplifie l'effet. (*Gary Kurtz*)
9. Entre deux objets qui se déplacent en même temps, l'œil humain ne peut faire autrement que de suivre celui des deux qui se déplace le plus vite. (*Ascanio*)
10. Un grand geste motivé en cache un petit.
11. Ce qui trahit l'intention du magicien, c'est le changement de procédure (par exemple un mélange ou un forçage) ou alors son attitude qui devient tout à coup moins aisé, plus calculée. (*Thomas Hierling*)
12. Il faudra toujours habituer le public, quand vous ferez une manipulation, en faisant avant le mouvement vrai de la même manière, afin de ne pas attirer l'attention lorsque vous la réalisez de cette façon. Habituer les gens à des procédés identiques pour mieux les tromper. Faire en sorte qu'il n'y est pas de parenthèse entre la situation initiale et la situation finale car cela détruit l'effet magique. (*Ascanio*)
13. Le naturel est la condition sine qua non pour réussir à créer parfaitement quelque illusion que ce soit. L'un des premiers principes essentiels de l'illusionnisme, consistera donc à faire croire que, parmi une série de gestes naturels, celui qui est accompli en vue d'une manipulation subreptice, est également aussi naturel que les autres. (*Jean Hladik*)
14. Si on effectue le subterfuge, et si tout de suite après, l'effet magique se produit, ce n'est pas bon. Il faut retarder ce moment en utilisant des parenthèses. (*Ascanio*)
15. Le cerveau n'enregistre pas une action motivée qui est faite « en passant ». Par exemple, si vous annoncez que vous allez ouvrir la fenêtre, l'esprit n'enregistre pas que vous avez tiré le rideau avant. (*Ascanio*)
16. Construire le tour de telle façon qu'il n'y est pas à se presser à un moment donné et qu'il puisse se faire lentement. Le choc est beaucoup plus fort, lorsque arrive l'effet final. (*Ascanio*)
17. Il faut toujours effectuer le mouvement trompeur, non pas pendant une action finale, mais au cours d'une action en transit (exemple : montrer une carte). Chaque fois qu'il faut faire un mouvement trompeur, on doit préalablement essayer d'amorcer un mouvement avec l'autre main, accorder à l'union du regard, du geste et du boniment qui constituent la « misdirection ». Car le cerveau humain ne peut pas se concentrer sur deux choses à la fois (l'étonnement ou la surprise sont d'excellents moments pour réaliser des passes secrètes). (*Ascanio*)
18. Diriger avec votre tête et votre corps suivra. Diriger avec votre corps et le public suivra. (*Gary Kurtz*)
19. La « misdirection » n'est pas une couverture qui permet de réaliser des passes magiques mais plutôt un moyen d'éliminer la suspicion de l'esprit des spectateurs. Quand il n'y a plus de suspicion et que la suspension du refus de croire est acquise, la magie opère. (*Gary Kurtz*)

- 20.** Focaliser les regards est indispensable au succès de la performance magique. Etablir un vrai contact et le maintenir (force du regard, de la voix et de la gestuelle) . Diriger l'attention sur les éléments importants et l'effet magique. La « misdirection » se fera plus facilement, voir d'elle-même. (*Gary Kurtz*)
- 21.** Pour réaliser un mouvement secret il faut profiter de l'effet de surprise (où le cerveau du spectateur « s'arrête » momentanément) qui laisse entre 1 à 6 secondes l'exécution possible. Ce mouvement doit être réalisé d'une façon relax (sur un temps faible) au moment approprié (ressenti personnel) par l'évaluation des moments de « distractions ». (*Gary Kurtz*)
- 22.** Orienter au maximum le public vers des fausses pistes ; ainsi il sera concentré sur un mauvais endroit, laissant le magicien effectuer tranquillement ses passes secrètes.
- 23.** Il y a plusieurs méthodes pour détourner le regard du spectateur des mains du magicien : poser une question / interpeller les gens par leur nom / combiner les deux : Monsieur, quel est votre nom ? / donner une occupation à un spectateur pour focaliser les regards sur lui / intéresser verbalement l'audience par des propos ayant de l'intérêt / impliquer l'audience un maximum pour délocaliser le centre d'intérêt ailleurs / utiliser le contact physique. C'est par l'interactivité collective que la « misdirection » est possible. (*Gary Kurtz*)
- 24.** Pour supprimer la suspicion de l'audience, accorder un temps nécessaire entre le mouvement que vous avez fait secrètement et la révélation qui en découle. Retarder au maximum le climax. (*Gary Kurtz*)
- 25.** Quand vous voulez que le public regarde quelque chose, il faut le regarder aussi. Quand vous voulez qu'il vous regarde, regardez le. (*John Ramsey*)
- 26.** Ne jamais croire une personne qui ne vous regarde pas dans les yeux.
- 27.** Il faut croire à ce que l'on fait pour réussir à mystifier les gens.
- 28.** il faut avoir la conviction de « faire croire ». Il faut croire dur comme fer à ce que l'on dit ; se doit être « du pain blanc » pour le public. (*Dominique Duvivier*)
- 29.** Il faut croire à sa magie avant d'espérer pouvoir convaincre le public grâce à la cohérence (élaborer le rôle que l'on tient, ses sentiments, ses pensées). (*Henning Nelms*)
- 30.** « Le miracle » se produit dans l'inconscient du spectateur (l'inconscient collectif : l'argent, la mort, l'amour, la santé...) si et seulement si le magicien est présent (mentalement), si il vit son tour (au présent) et qu'il y croit dure comme fer. Ainsi on fuit le rationnel qui tue la magie.
- 31.** Il y a le tour (la comète) et il y a après le tour (la queue de la comète). Lorsque la magie s'installe, elle ne disparaît pas avec la fin du spectacle ; elle imprègne l'esprit du spectateur. (*Juan Tamariz*)