

Le magazine du Cercle Belge d'illusionnisme

INFORMAGIC

N° 214



**ESP pièces
Magie en Image
ESP FriXion
Prédiction en couleurs**

**Vincent Hedan
Fibonacci
La tapisserie de Mr King**

5 JANVIER 2022 : LA RENTRÉE AU CBI ...



Le mot du Président...

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

Mercredi 5 janvier 2022 : une nouvelle année commence pour le CBI, avec l'accueil de deux nouveaux anciens membres : **Guy Lambert et Frédéric Culot...**

Un petit mot d'encouragement pour ce dernier : Comme notre ami Thierry qui avait succédé aux Raimoni nous a quittés pour le soleil du sud de la France, Frédéric a créé une boutique de magie en ligne :

mail@magineenligne.com (0495 382 336)







...Et 15 jours plus tard, surprise : c'est notre ami *Alipio* qui nous rejoint aussi ! Vous trouverez plus loin un article signé par *Jean-Michel* sur une de ses présentations : « Divination ».

Et je vous rappelle aussi son pari-avec lequel j'ai déjà eu pas mal de succès : entre la hauteur d'un verre à vin et la circonférence de son sommet...(Munissez-vous d'une ficelle pour faire taire les incrédules !)

Septembre 2022 : eh oui, notre *Informagic* a vraiment pris du retard ! Comme notre ami *Eric Melin* n'a plus le temps de s'en occuper, je reprends les rênes...tout en sachant que je pourrai toujours compter sur vous pour me seconder dans cette tâche ! N'hésitez pas à m'envoyer vos articles...

Vous verrez d'ailleurs dans ces pages la contribution de plusieurs parmi nous : *Alex, Alipio, Eric, Jean-Michel, Daniel, Jonathan, Patrick, Raymond, Sébastien, Frédéric, Alfred*,...

Nouvelle adresse des réunions CBI :

Domaine Neckergat, salle flamande, 36 avenue Achille Reisdorff -1180 Uccle.

Prochaines réunions : ...*A vos agendas !*

- en octobre : 5 et 19 , journée BMF le 9,...et notre ***Close-Up***, le **29** ! (voir article sur le précédent)
- en novembre : 2, 16 et 30
- en décembre : 14 et 28



Un article signé *Alex*



"**CARABISTOUILLES**" de *Jack Cooper* (spectacle familial de magie)

Un spectacle familial... Magique... où l'incroyable est possible !

du 22 janvier au 13 février 2022

Depuis plus de 15 ans, Jack nous éblouit de ses artifices et entourloupes. De manière caustique il présente les mystères de la magie en mélangeant grandes illusions, mentalisme, magie comique et interactive, ombres chinoises et autres enchantements.

J'ai été voir son spectacle et j'ai été bluffé par l'interprétation de sa nouvelle partenaire qui faisait sa première ce soir-là.

Tous les ingrédients sont là pour nous divertir et nous faire oublier les soucis de la vie actuelle.

Je connais Jack depuis très longtemps et son professionnalisme ne cesse de croître mais il a quand même un côté timidité qui est toujours là malgré tout.

Après le succès d'*"Illusions"* en 2016 à la *Comédie Claude Volter*, Jack revient nous ensorceler.
Un spectacle familial... magique... où l'incroyable est possible.

"On peut faire semblant, bluffer, utiliser des 'trucs', mais mon but est de faire ressortir chez chacun les émotions qu'on ressentait quand on était enfant." *Jack Cooper*

Petite conclusion que je me permets de vous signaler, allez-y, ne vous prenez pas la tête, vous allez passer un super moment qui vous refera redevenir à nouveau des enfants et puis comme nous sommes magiciens, cela ne sera pas difficile.



Alex Mouthuy dit Sacha Hill

« DIVINATION » d'Alipio

par Jean-Michel



Alipio Rabazo: 0485 36 46 82 alipiorabazo@yahoo.fr

Le magicien fait venir un spectateur et lui demande, après s'être retourné, d'étaler sur la table deux rangées d'objets (bouteilles, pièces de monnaie...), peu importe le nombre d'objets pour autant qu'il y en ait autant dans chaque rangée, que nous noterons respectivement « rangée du haut » et « rangée du bas ».

Le magicien qui reste tout le temps dos retourné ignore ce nombre.

Le magicien commande successivement:

- 1) *Retire une pièce de la rangée du bas*
- 2) *Retire autant de pièces de la rangée du haut que tu veux et dis-moi ce nombre (soit 6 par exemple)*
- 3) *Retire de la rangée du bas autant de pièces qu'il en reste dans la rangée du haut*

Et le magicien d'annoncer : « *il reste 5 pièces dans la rangée du bas!* » (6-1)

Ce qui est effectivement le cas.

Explication

Soit N le nombre de pièces dans chaque rangée et n le nombre de pièces que le spectateur retire de la rangée du haut.

Au départ, il y a donc N-1 pièces dans la rangée du bas et N pièces dans celle du haut

Après avoir retiré n pièces de la rangée du haut il y reste N-n pièces, soit X ce nombre.

En retirant X pièces de la rangée du bas, il y reste : $(N-1)-(N-n) = n-1$

La réponse est donc toujours égale au nombre de pièces enlevées par le spectateur dans la rangée du haut moins 1.

Remarques :

- Rien n'empêche au départ d'enlever plus d'une pièce de la rangée du bas ; la réponse sera toujours égale au nombre de pièces enlevées de la rangée du haut moins le nombre de pièce enlevées de la rangée du bas ; il faut donc que le premier nombre (pièces enlevées de la rangée du haut) soit plus élevé que le second (pièces enlevées de la rangée du bas).

- Voir aussi « **Prédiction parfaite** » d'Alfred, un peu plus loin dans ce numéro...

LA TAPISSERIE DE MR KING

Par Daniel Vanderschueren

16 cartes dont 4 rois. Le jeu est préparé comme suit :

4 cartes qq, 1 roi, 2 cartes qq, 1 roi, 4 cartes qq, 2 rois et 2 cartes qq.



Distribuez les cartes en 4 rangées de 4 cartes pour former un carré de 4×4 (fig. 1) et retournez 8 cartes de telle façon à former un K (fig. 2)

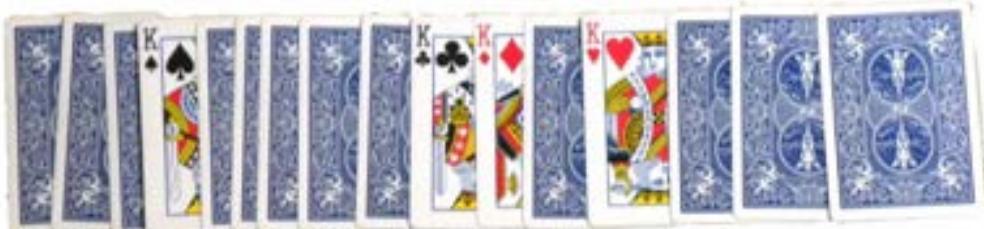


Fig. 1



Fig. 2

Demandez alors au sp de plier ce « tapis » de la manière qu'il veut (l'espace entre les cartes étant les plis de pliage) jusqu'au moment où il n'y a plus qu'un paquet.



Etalez-le et seuls les 4 rois apparaissent.

Le boniment pour ce tour est très important. Bien travailler son texte.

Exemple : *Mr King possède une tapisserie sur laquelle il a inscrit ses initiales (retournez les cartes pour former un K.) Mais un jour des cambrioleurs volèrent cette tapisserie, et pour l'emporter, ils durent la plier. (Faites-la plier dans n'importe quel sens par le spectateur jusqu'au moment où il ne reste plus qu'un paquet) Mr King fit le tour des brocanteurs, antiquaires et même des receleurs quand finalement, qu'est-ce qu'il voit, chez un vieil antiquaire ?... sa tapisserie pliée dans un coin du magasin ! Pour prouver que c'est bien la sienne il étale le jeu et les 4 « kings » apparaissent...*

« L'ABC DES PIÈCES » de Morgan de Cecco

par **Jonathan Dalmary**

Pendant pas mal de temps, *Bernard Bilis* et *David Stone* étaient les références en matière de DVD pour la magie des pièces en français.

Aujourd' hui un petit coup de jeune est disponible via « L'abc des pièces » de *Morgan de Cecco* et produit par *Philippe Molina*.

Molina avait déjà mis un coup de jeune à la magie des cartes via son ABC des cartes et il a voulu faire de même avec les pièces. Il sera ici à la production laissant place à *Morgan*, un expert en pièces.

Le programme fait presque quatre heures, couvrant la plupart des techniques classiques ainsi que 13 routines allant de la plus simple aux plus compliquées.

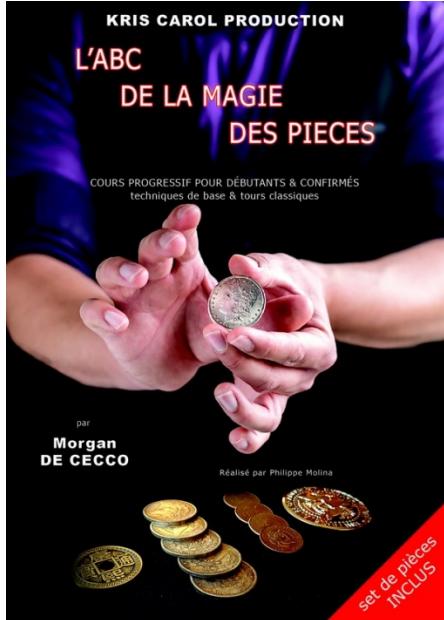
La pédagogie est excellente, les techniques sont dans un ordre logique, ce programme convient parfaitement pour les débutants, mais certains connaisseurs, j'en suis certain, trouveront peut-être quelque technique non connue. C'est agréable à regarder et pour le débutant, il y a de quoi travailler longtemps, voire très longtemps, la magie des pièces n'étant pas la magie la plus simple à apprendre et à maîtriser.

Le dvd ne traite que de la magie sans gimmick, exception faite d'une pièce chinoise taille dollar *Morgan* et d'une jumbo. Le reste se fait avec des demi-dollars ou des dollars *Morgan*. Il y a d'ailleurs un lot de pièces qui va avec le dvd disponible sur le site de *Kris Karol*, à un prix raisonnable, comprenant 4 demi dollars, 5 dollars morgan (très belle copie) une pièce chinoise et une jumbo demi-dollar, encore disponible à l'heure où j'écris ces quelques lignes.

Pour ceux qui seraient intéressés par regarder le dvd, que cela soit pour apprendre ou par curiosité, le DVD fait partie de notre dvd Tech, petite contribution de ma part à notre collection.

Bon visionnage pour ceux qui regarderont le programme et dites- moi ce que vous en avez pensé.

Jonathan Dalmary
(anciaux.jonathan1@gmail.com)



Le site de Morgan : <https://www.morganlemagicien.com/>

CONFÉRENCE *VINCENT HEDAN*

Par *Patrick Kurota*

Voici un compte rendu de la conférence du mentaliste français *Vincent Hedan*.

La conférence a été organisée par le club des 52 à Liège.

Il y avait une 40aine de personnes présentes et l'ambiance était décontractée et sympa.

Vincent Hedan est un gars sympathique, accessible et généreux. Ses effets sont clairs et les méthodes ingénieuses. Parfois le secret est assez simple, mais Vincent n'hésite pas à utiliser des moyens plus avancés pour arriver à ses fins: électronique, chapelet, mémorisation.

Voici les effets présentés:

- 1) Un "chair test" où deux spectateurs choisissent où s'asseoir parmi 5 chaises. Ils se retrouvent l'un à côté de l'autre et bien sûr le mentaliste l'a prédit.

Le secret: effet automatique : 5 enveloppes sont utilisées. Il a marqué sur les 2 bonnes enveloppes les noms des 2 spectateurs mais ne le montre pas. Il demande au spectateur A s'il veut la 1ère enveloppe. S'il dit non, il fait semblant d'écrire non. C'est donc du bluff. Il en va de même pour les autres enveloppes jusqu'à ce que les 2 spectateurs aient "choisi" leur enveloppe. Ils les font ensuite mélanger pour brouiller les pistes et les spectateurs sont invités à prendre leur enveloppe et aller s'asseoir sur la chaise indiquée dans l'enveloppe. La chouette subtilité est que Vincent fait semblant de se tromper quand un des spectateurs dit oui. Quand le spectateur récupère son enveloppe il y voit "Non" barré et son nom. Simple et efficace

- 2) Son jeu multitude: basé sur le centenaire jeu "multi effets", Vincent nous a fait une démonstration de son jeu et nous a fait part de ses recherches. Il nous a présenté un effet de coïncidence, suivi d'une divination

impossible et enfin, après avoir mélangé le jeu plusieurs fois, a su séparer les 4 familles les yeux bandés par les mains d'un spectateur.

Le secret: le jeu multitude est composé de cartes courtes et longues alternées comme un jeu svengali. Les cartes courtes sont: trèfles et carreaux. Les cartes sont jointes à leurs jumelles piques (pour trèfles) et coeurs (pour carreaux).

Cela permet de mélanger le jeu en riffle sans séparer les paires.

Si une carte est choisie, en regardant la jumelle, le mentaliste sait quelle est la sélection.

Pour l'effet final, qui est très fort, Vincent a marqué les cartes au toucher au moyen d'un "card punch". C'est une sorte de petite agrafeuse de poche qui ne trouve pas les cartes mais laisse une petite bosse en relief qui est repérable au toucher. Ainsi, Vincent peut sentir les différentes marques en distribuant les cartes en 4 paquets pour séparer les familles.

- 3) Il a ensuite présenté une prédiction avec une pièce de monnaie. L'idée est de forcer la Valet de Carreaux. Pour cela Vincent montre deux pièces: 2 Eur et 50 Cts. En allant dans son dos il dit prendre une des pièces. En réalité, il laisse les 2 pièces dans la main derrière le dos et utilise une pièce double face. Il guide le spectateur jusqu'au valet de Carreaux:

Exemple: Le spectateur dit 50 Cts. Vincent dit alors: si la pièce est 50 cts c'est Rouge, si c'est 2 Eur c'est Noir.

Si la pièce estcoeurou carreau

Si la pièces est...chiffre ou figure

Si....homme ou femme

Si...valet ou roi

On arrive ainsi au valet de carreaux

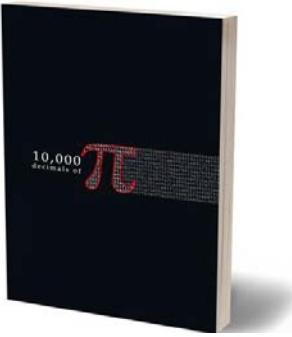
Prédiction qui est donc apparemment trouvée par le spectateur lui-même.

- 4) Il a présenté son célèbre effet book test Pi. Assez génial, il propose les 10 000 premières décimales. Le secret: dès la 2eme page, c'est-à-dire après 20 vraies décimales de Pi, il y a une série de chiffres basés sur plusieurs principes selon la version de Pi qu'on achète.

La principale étant que ces chiffres sont les valeurs des cartes d'un chapelet connu, répétées tout au long du livre.

La démonstration commence donc par de la mémoire prodigieuse.

Ensuite, pour la deuxième partie du livre, il y a moyen grâce à une formule mathématique de retrouver la date d'anniversaire (jour + mois) d'une personne (sauf les 31 du mois).



- 5) Vient ensuite un effet assez facile d'exécution mais tout aussi efficace. Pour cela Vincent emploie des cartes Cluedo. Il présente une enveloppe "prédiction". Le spectateur reçoit les cartes Cluedo et est invité à en choisir 3. Les 3 cartes correspondantes sont retrouvées dans la prédiction.

Le secret: les 3 cartes sont forcées. Elles sont au-dessus du paquet (faces en bas). Le spectateur est invité à poser les cartes une par une en bas sur la table. Après avoir passé les 3 premières cartes, le mentaliste lui propose d'en éliminer un certain nombre, du dessus, d'en bas, d'où il veut. Le spectateur ramasse ensuite le tas sur la table et distribue les cartes en 3 paquets. Cela fait remonter les cartes forcées au-dessus de chaque paquet. Il ne reste plus qu'à les retourner et montrer la prédiction.

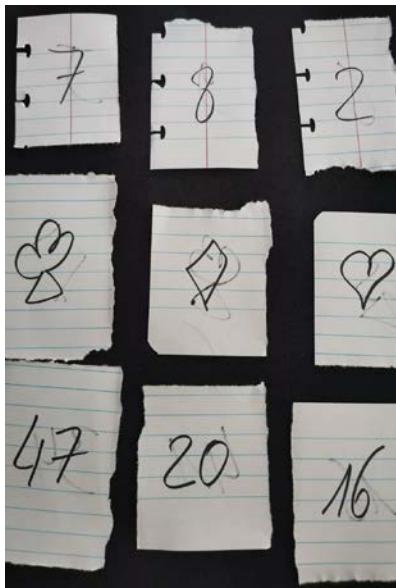
Voici un lien pour acheter les paquets Cluedo:

https://www.amazon.fr/Cluedo-jeu-cartes-societe-fran%C3%A7aise/dp/B07VTXD8RR/ref=sr_1_7?qid=2KXAI9OPCPCOH&keywords=cluedo&qid=1654702182&suffix=cluedo%2Caps%2C72&sr=8-7&th=1



- 6) Pour terminer, Vincent nous a montré une idée pour faire du Jazz avec un jeu en chapelet: Les spectateurs sont invités à citer 3 valeurs, 3 familles et 3 positions dans le jeu. Chaque information est notée sur un papier. Les papiers sont disposés en colonne de 3x3.

L'idée est de s'approcher au maximum d'une bonne situation, c'est-à-dire qu'une position citée sera exactement ou quasi correcte pour une carte créée. Selon *Hedan*, les probabilités sont assez hautes pour y arriver. Sinon, en échangeant l'un ou l'autre papier, il est possible de s'approcher d'une bonne situation. Il faut ensuite prendre le jeu et ajuster, s'il le faut, en coupant le bon nombre de cartes pour amener la carte créée à sa position selon le papier. Enfin, Vincent fait 3 boulettes avec les papiers et force le papier avec la situation favorable. Très intéressant effet de jazz!



Faut que je vous dise...

PRÉDICTION EN COULEURS !

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

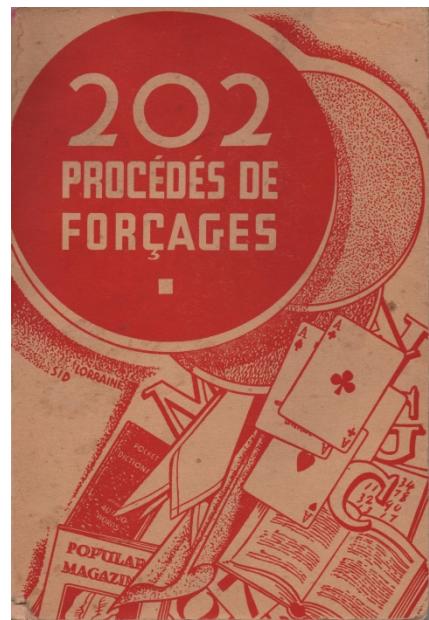
C'est dans le dernier numéro de la revue M.A.M. (n°38) que j'ai lu un article qui m'a replongé dans mes souvenirs... (M.A.M. = « Mental Arts Magie » : revue numérique, conférences, etc.)

L'article est signé *Philipson*, il s'intitule « 1,2,3...Pensez ! » L'effet est le suivant : le mentaliste explique qu'il va pénétrer la pensée d'un spectateur afin de lui imposer un nombre (entre 1 et 36)... Le spectateur nomme à voix haute le nombre qu'il choisit, ce nombre est compté à partir d'un tableau subdivisé en 36 cases de diverses couleurs pour aboutir à la couleur jaune...et qui correspond à une prédiction.

Je me souviens avoir utilisé un tableau similaire pour un forçage il y a déjà longtemps. L'explication de ce forçage, différent de celui de *Philipson*, est due à *Th. Annemann* dans son livre « 202 procédés de forçage », un livre qui date de 1954, l'année de ma naissance !, et que j'avais reçu quand j'étais ado... En voici l'extrait :

167.

Une feuille de carton est divisée en 16 carrés de différentes couleurs. Un chiffre est nommé. La couleur est comptée avec et elle est toujours forcée. Quatre carrés contiennent la couleur à forcer, le reste étant mélangé. Mais comme un côté peut être en-haut, les quatre couleurs doivent être faites pour ressortir à n'importe quel nombre. Avec la feuille en face de vous et en comptant de gauche à droite, la couleur forcée se trouve toujours au 1-6-8-14me carré. En tournant la feuille d'un quart de tour, vous verrez que chaque changement vous donne quatre différentes positions jusqu'à ce que les 16 cases soient couvertes. Inscrivez les quatre nombres corrects le long du bord sur le dos. Ayez un nombre indiqué, prenez la feuille de façon à ce que le bon côté soit en-haut et autorisez le spectateur à compter.



Dans la version que j'utilisais, le tableau n'était donc divisé qu'en 16 cases de diverses couleurs. Il n'y avait que 4 couleurs (rouge, jaune, vert et bleu). Mais l'avantage est que je pouvais forcer n'importe laquelle de ces 4 couleurs !

Mon tableau (fig.1) se trouvait à l'intérieur d'une grande enveloppe. Au verso du tableau comme de l'enveloppe se trouvaient les différents nombres auxquels aboutissait le forçage voulu, le tout en 4 couleurs. (fig.2)

Imaginez : 4 gobelets de couleurs, un enfant choisit l'un d'eux et y dépose un lot de récompense (un sachet de bonbons à distribuer dans l'assistance ?), un autre doit donner un nombre entre 1 et 16 : le but étant qu'on tombe sur la bonne couleur...

Et quels que soit la couleur et le nombre choisi, il me suffisait d'un rapide coup d'œil au verso de mon enveloppe pour en retirer, en bonne position, le tableau des cases colorées : soit je positionnais l'ouverture de l'enveloppe vers le haut ou le bas, ou vers la gauche, ou la droite ; j'en retirais alors le carré de forçage et les enfants comptaient avec moi : ouf, le cadeau pouvait être attribué !



fig.1

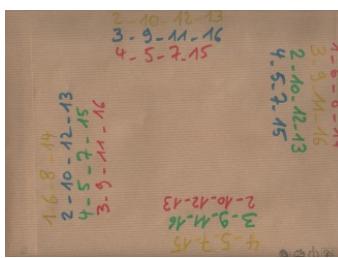


fig.2

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

fig.3

Remarques : - on peut aussi s'amuser avec un couple, voir s'ils ont des affinités insoupçonnées : l'un donne sa couleur fétiche, l'autre un nombre...

- Enfin, pour être complet, *faut aussi que je vous dise* : ma première version de cet effet avait été réalisée avec des carrés découpés dans des feuilles de couleurs et collés sur une grande feuille de papier dessin ! (il n'y avait ni ordinateur ni imprimante à cette époque !)

J'avais aussi, me semble-t-il, améliorer la version d'*Annemann* en y adjoignant l'enveloppe qui reprenait les nombres à forcer en diverses couleurs (fig.2)

Mais comme je viens de retrouver cet effet afin de vous en faire part et de le présenter aux membres du CBI, mon club de magie, j'en ai profité aussi pour en améliorer certains points :

Plus besoin d'écrire les nombres au verso du tableau, je le repositionne directement dans l'enveloppe en tenant compte de la 1^{ère} ligne de chiffres en couleurs...

De plus, j'ai amélioré ma lecture des nombres afin de positionner correctement l'enveloppe avant d'en retirer le tableau dans le bon sens... (voir fig.3)

Ma présentation :

Je dépose l'enveloppe sur la table ainsi que 4 petits gobelets (ou assiettes) de diverses couleurs que j'aligne en les comptant à haute voix : 1, 2, 3 ... et 4.

Je prends ensuite dans mon sac 3 « prix », style sucette géante, chocolat et sachet de bonbons que j’aligne devant les gobelets en les comptant aussi : 1, 2, 3 et... Là, je m’arrête, surpris, regarde dans mon sac et semble ennuyé...

Je demande ensuite à un spectateur de bien vouloir me prêter sa montre...Et dès que je la réceptionne, je la dépose auprès des autres lots en expliquant que ma femme ne veut plus que j’utilise la mienne !

J’explique alors qu’il s’agit d’une tombola surprise : 4 lots pourront être emportés par les gagnants !

Je demande au spectateur qui m’a prêté sa montre de me désigner la couleur qu’il préfère et dépose la montre dans le gobelet qui y correspond. D’autres volontaires feront de même pour les autres lots...

Le premier spectateur, généreux donateur, a le privilège de désigner en premier un nombre, de 1 à 16, son chiffre fétiche...

Et dès que j’ai ce nombre, tout en lui demandant de bien le garder en tête, il me suffit d’un regard pour savoir comment je devrai positionner la grande enveloppe avant d’en retirer le tableau...

Je demande ensuite aux 3 volontaires de me citer leur chiffre, toujours de 1 à 16, et de bien le retenir-je me contente de regarder si celui-ci se trouve sur la même ligne de couleur que celle du premier spectateur.

Là, il existe 2 possibilités :

- soit leurs 3 nombres **ne sont pas** sur cette ligne, et lorsque je sortirai le tableau de l’enveloppe, on commencera par compter les cases qui les concernent avant d’en arriver au dernier spectateur qui sera heureux de récupérer sa mise !

- soit l’un de ces nombres ou plusieurs **sont** sur cette même ligne...et dans ce cas, je conclurai *en commençant* par le nombre donné par le propriétaire de la montre ! Normal vu que c’est lui qui a donné le gros lot ! (Et pas de chance pour les autres : le gobelet est vide quand viendra leur tour...)

MAGIE À WALIBI, PÉRIODE D'HALLOWEEN....

Comme chaque année, Walibi ouvre ses portes à des centaines de visiteurs du 16 octobre 2021 au 07 novembre 2021, L’horreur et le fantastique s’installent dans le parc, mais cette année la magie était à nouveau présente en la personne de Daniel Adrian et partenaire et de Christian Farla .



Une cohue qui commence dès 10 heures du matin.

En cette période de pandémie, nous avons pris toutes les précautions relatives à ce souci et sommes partis nous détendre là-bas, nous n'avons pas été déçus de cette escapade fatigante malgré tout !

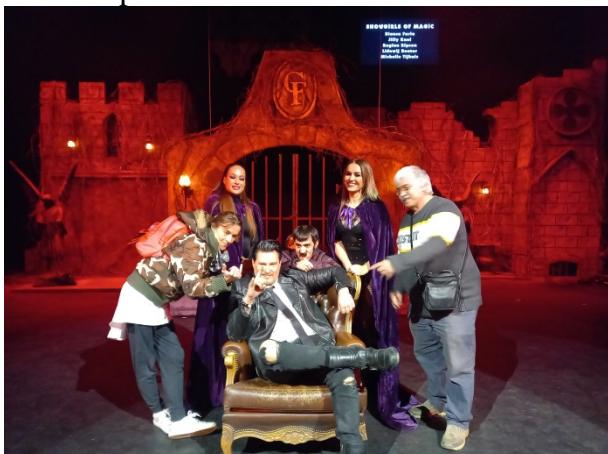
Les acteurs n'étaient pas très convaincants, le décor moyen mais bon ,je pense que ce temps de crise y était pour quelque chose mais les attractions étaient bondées.

Mais bon...n’empêche que nous nous sommes régaleés avec deux spectacles de magie et d’illusion.

Le 1er magicien, quelqu'un bien de chez nous, *Daniel Adrian*, qui excelle dans l'art de la magie depuis très longtemps, un vieux de la veille quoi... Et qui reproduit son show deux fois par jour avec le même cynisme. Un spectacle familial qui enchantera petits et grands. J'ai toujours adoré son personnage qui ne lui correspond pas dans la réalité : Daniel est un gars qui a une générosité incroyable.



Le 2eme magicien est *Christian Farla*, de temps à autre, obscur, mystérieux mais passionné de grandes illusions et avec comme grand thème du moment son show « Lucifer ». Ce magicien hollandais nous offre un show à l'américaine avec tout le tralala qui va avec : 6 filles sexy, que des grandes illusions et tout cela soutenu par une musique forte et endiablée comme il se doit. Un spectacle de 20 minutes à vous couper le souffle



Ce spectacle était proposé deux fois par jour, à 18h et à 20h, j'ai opté pour celui de 20h car pour moi c'était la clôture idéale d'une journée sympa que j'ai passé en compagnie de mes enfants

Alex Mouthuy dit Sacha Hill



Faut que je vous dise...



ESP AUX PIÈCES !

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr



C'est lors de notre première réunion, début janvier, que Frédéric nous a montré cette routine qui allie cartes ESP et pièces de monnaie...

Matériel à prévoir : un jeu de cartes ESP complet et quelques pièces de monnaie.

Une routine intéressante qui met le spectateur en valeur : il aura bien choisi l'endroit où placer les pièces de monnaie !

L'effet : Le mentaliste utilise un jeu de cartes ESP, prend une à une les cartes en dessous du paquet et en dispose les dix premières, faces cachées, en deux rangées sur la table.

Il jette ensuite une poignée de pièces de monnaie sur la table (une demi-douzaine) et demande à un spectateur d'en disposer quelques-unes sur les cartes de son choix : le spectateur choisit donc le nombre de pièces qu'il désire utiliser et les pose, à son choix, sur diverses cartes...

Le mentaliste continue à prendre les cartes suivantes par-dessous le paquet qu'il tient en mains, et continue à poser une à une les cartes sur celles se trouvant déjà sur la table. (Lorsqu'il arrive sur une carte où se trouve une pièce de monnaie, il peut demander au spectateur de soulever la pièce un instant, le temps d'y déposer la carte suivante...)

On se retrouve donc avec, à chaque fois, deux cartes superposées ; et sur certaines de ces paires se trouve une pièce de monnaie...

Ensuite, le mentaliste retourne une à une les paires de cartes qui ne sont pas couvertes par une pièce : elles sont différentes l'une de l'autre.

Mais lorsqu'on retourne les autres paires, celles sur lesquelles le spectateur a posé une pièce, les deux cartes sont identiques !

On peut féliciter le spectateur d'avoir bien choisi les endroits où mettre les pièces !

Bon, faut que je vous dise aussi que, quelques jours plus tard, j'ai essayé de « remonter » la routine que Frédéric nous avait expliquée ce soir-là –Pas facile, je butais sur un petit truc. Bref, finalement, j'ai trouvé une solution qui n'est pas celle d'origine mais qui a le mérite de fonctionner sans problème. La voici :

Préparation : Le jeu est classé dans l'ordre classique (1,2,3,4,5,1,2,3,...soit en ce qui concerne les cartes ESP : rond, croix, vagues, carré, étoile, rond, croix,...)

Présentation : Je montre les cartes en expliquant rapidement les différents symboles et je les prends donc une à une, par en dessous, pour les aligner en deux rangées de 5 cartes, faces cachées... ; je sors de ma poche une poignée de pièces de monnaie que je jette sur la table tout en expliquant ce que j'attends du (ou des) spectateur(s)...Et pendant qu'on place les pièces sur plusieurs cartes, j'ai tout le temps nécessaire pour faire passer une carte du haut de mon paquet en dessous. (Si vous suivez bien, les cartes sont alors décalées.) Si je dépose une carte sur une carte « libre » (= là où il n'y a pas de pièce), je prends vraiment la dernière carte de mon paquet ; et là où se trouve une pièce, je fais glisser la carte et prends l'avant-dernière !

LA SUITE DE FIBONACCI

Un tour mathématique de *Martin Gardner* (présenté au club par **Daniel**)



Tout d'abord, c'est quoi la **suite de Fibonacci** ?

On écrit deux nombres quelconques. Par exemple 23 et 8. Le nombre suivant est composé de la somme des deux nombres précédents. Dans ce cas : 23, 8, 31, 39, 70, etc. ($23 + 8 = 31$, $31 + 8 = 39 \dots$)

Dans le cas qui nous intéresse, chaque nombre sera réduit à *un chiffre* en additionnant ceux qui le composent :

Avec l'exemple précédent nous aurons **5(2+3)**, **8**, **4(3+1)**, **3**, **7**, **1**, **8**, etc.

Appliquons ce principe à un **tour de magie mathématique**.

Vous avez sur la table une prédiction sur laquelle vous avez inscrit **124** au crayon.

Sur un carton vous avez aussi dessiné une matrice 5×5 . (Voir photo)

Demandez à un spectateur de vous donner un chiffre de 1 à 9 et de l'inscrire dans la 1ère case.

S'il écrit 7 (choix le plus fréquent), tout est en place. Laissez-le inscrire le 2ème chiffre et vous notez les suivants selon la série décrite précédemment.

Par exemple :

7	4	2	6	8	124	7	1	8	9	8	124	7	3	1	4	5
5	4	9	4	4		8	7	6	4	1		9	5	5	1	6
8	3	2	5	7		5	6	2	8	1		7	4	2	6	8
3	1	4	5	9		9	1	1	2	3		5	4	9	4	4
5	5	1	6	7		5	8	4	3	7		8	3	2	5	7

Si 1er chiffre est 1, 2, 4, 5, 8 le total sera $117 + 1er$ chiffre.

Par exemple :

8	4	3	7	1	125	6	5	2	7	9	123	2	3	5	8	4
8	9	8	8	7		7	7	5	3	8		3	7	1	8	9
6	4	1	5	6		2	1	3	4	7		8	8	7	6	4
2	8	1	9	1		2	9	2	2	4		1	5	6	2	8
1	2	3	5	8		6	1	7	8	6		1	9	1	1	2

$$117 + 8 = 125$$

$$117 + 6 = 123$$

$$117 + 2 = 119$$

Si le 1er chiffre est 3,6 ou 9 il faudra attendre le 2ème chiffre.

Si le 2ème est 3,6 ou 9 le total sera : 1er chiffre + 135

Dans les autres cas : 1er chiffre + 117

Par exemple :

6	5	2	7	9	123	6	3	9	3	3	141	9	6	6	3	9
7	7	5	3	8		6	9	6	6	3		3	3	6	9	6
2	1	3	4	7		9	3	3	6	9		6	3	9	3	3
2	9	2	2	4		6	6	3	9	3		6	9	6	6	3
6	1	7	8	6		3	6	9	6	6		9	3	3	6	9

$$117 + 6 = 123$$

$$135 + 6 = 141$$

$$135 + 9 = 144$$

Si le premier chiffre choisi n'est pas 7, reprenez la prédiction, faites semblant d'écrire quelque chose, hésitez puis dites : « *Non, ce n'est pas ça* » et corrigez en effaçant 124...

Pour les curieux :

Leonardo Fibonacci ou « Léonard de Pise » (1175 - 1250) est un mathématicien italien connu notamment par la suite de Fibonacci. Ses travaux revêtent une importance considérable car ils sont le chainon apportant notamment la notation des chiffres indo-arabes aux mathématiques de l'Occident.



...Merci, Wikipédia !

PRÉDICTION PARFAITE par Alfred

Si vous allez régulièrement sur le site de la BMF (info@belgianmagicfederation.be), vous y verrez souvent des tours de magie expliqués... En voici un :

Effet :

Un spectateur prend un paquet de cartes (moins de 20 cartes) dans un jeu de cartes.

Le spectateur doit mettre le paquet dans sa poche, afin que le magicien ne sache pas combien de cartes ont été prises.

Le magicien distribue maintenant les cartes une par une sur la table.

Le spectateur peut arrêter la distribution où il le souhaite.

Le magicien fait maintenant une prédiction, en disant qu'il a 3 cartes de plus dans son paquet que le paquet du spectateur, et que s'il ajoute le reste de ses cartes à celles du spectateur, il restera assez de cartes pour porter le nombre du spectateur à, disons, 22. On remarquera que la prédiction est tout à fait correcte.

Un vrai mystère.

En supplément, on retourne maintenant le paquet du spectateur et on voit un as. Les trois cartes que le magicien avait en plus sont également retournées et ce sont les trois autres as. L'émerveillement est total !

Préparation :

Placez un as sur le dessus du jeu et les trois autres au-dessous du jeu.

Exécution :

Demandez à un spectateur de prendre un paquet (moins de 20 cartes) et de le cacher (dans sa poche ou ailleurs).

Le spectateur ne sait pas qu'il y a déjà un as sur le dessus de son paquet.

Prenez maintenant le reste des cartes et mélangez-les de manière à ce que les trois cartes du dessous (as) soient sur le dessus (mélange overhand shuffle).

Mélangez à nouveau ce paquet et posez 15 cartes sur la table.

Voici comment procéder : D'abord 3 cartes, puis 6 cartes, suivies de 2 X 3 cartes.

Donc vous commencez toujours avec 15 cartes sur la table.

Continuez maintenant à distribuer les cartes une par une sur ce paquet de 15 cartes jusqu'à ce que le spectateur vous fasse arrêter.

En faisant cela, vous additionnez le nombre de cartes distribuées afin de savoir combien de cartes il y a dans votre paquet.

Supposons que vous en ayez 22.

Dites : "J'ai trois cartes de plus que vous et il m'en reste assez pour porter le nombre total de cartes dans votre paquet à (22-3) 19".

(19 est le résultat du nombre de cartes dans votre paquet - 3).

Maintenant, avec le spectateur, et chacun à partir de son propre paquet, vous allez compter les cartes sur la table.

Lorsque le spectateur pose sa dernière carte, vous vous arrêtez également, mais gardez les cartes restantes en main.

En posant les cartes une à une, le spectateur a, sans le savoir, placé l'as en dessous.

Mettez vos cartes distribuées sur le reste du jeu (vous n'en avez plus besoin) et répétez : "J'ai trois cartes de plus que vous et il m'en reste assez pour porter le nombre total de cartes de votre paquet à (22-3) 19".

Lorsque vous dites que vous avez trois cartes de plus que lui, posez les trois cartes du dessous (ce sont les autres as) face cachée sur la table, séparément.

Supposons que le spectateur ait 12 cartes dans son paquet, il vous reste alors 7 cartes dans votre paquet.

S'il n'a que 10 cartes dans son paquet, il vous en reste 9.

C'est entièrement automatique.

Maintenant, comptez une à une les cartes restantes que vous avez dans son paquet et comptez à voix haute 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 (dans notre exemple, nous avons commencé par 12).

Là, la prédiction est tout à fait correcte. Premier miracle.

Pour le climax, vous retournez maintenant son paquet et voyez un as.

Retournez les trois cartes que vous avez mises de côté sur la table et vous y trouverez les trois autres as.

La surprise est totale.

Commentaires reçus sur notre close-up de 2021 :

(Un petit rappel ...pour encore mieux préparer notre prochain Close-Up ?)

Trop bruyant, trop chaud, trop sympa ! Me suis bien plus... Merci le CBI (Alain)

Nous étions 7 magiciens avec chacun notre style, notre personnalité et nos tours. Le public a aimé cette diversité et je vois encore les yeux ébahis des spectateurs quand chacun de nous montrait ce qu'il avait à montrer. Oui, chaud, par moment bruyant, mais tellement chaleureuse cette ambiance en cette période de crise. Merci et bravo au CBI pour ce nouveau challenge. (Alex)

Salut Raymond ! Juste un petit message pour te remercier de la soirée. Nous avons adoré. Compte sur nous pour revenir l'année prochaine ! (Erik)

Coucou,

Il manquait d'affiches : plusieurs personnes n'étaient pas sûres qu'ils étaient à la bonne adresse.

Sinon, les magiciens ont bien fait leur boulot, ils ont relativement bien tourné. Il y a eu très peu d'attente entre deux.

Il y en a tjs des plus géniaux que d'autres MDR

Un tour était bien, mais a été "cramé", car le magicien utilise les mêmes cartes qu'il déchire et d'une table à l'autre, les personnes l'ont remarqué. Si non, le tour est vraiment chouette.

Les enfants ont aimé. Je trouve que c'est plus pour adultes : même Aria a eu du mal à tout suivre.

Après, je trouve que les magiciens devraient se présenter, au moins juste leur nom.

Je reviendrai sûrement la prochaine fois.

Aria et Owen ont fait plein de tours de magie aujourd'hui LooooL ils ont aimé et veulent revenir. (Chris)
PS (de Raym) : ai appris aussi que le magicien préféré des enfants était...Guy !

Comme d'habitude soirée réussie : de la bonne humeur, des tours plus époustouflants les uns que les autres.

J'ai beaucoup apprécié la sympathie des magiciens. Une prestation n'est réussie, à mon humble avis, que lorsqu'elle est accompagnée de ces moments d'humour, lorsqu'ils nous emportent dans une histoire, une aventure (j'imagine que c'est le b.a.- ba).

Pour moi, rien à changer : j'apprécie cette ambiance en petit comité, où l'on passe de tables en tables, plutôt que le grand show sur scène où nous ne pouvons pas approcher les personnes.

Question : disposez-vous d'un site, d'un compte dans les réseaux sociaux ?

Portez-vous bien. Au plaisir de tous vous retrouver. (Eric S.)

Bonjour Raymond,

Cela m'a fait aussi plaisir de vous revoir, toi et tes membres...

J'ai beaucoup apprécié la soirée. Des tours variés, sans redondance des effets d'un magicien à l'autre.

J'ai aussi découvert des magiciens que je ne connaissais pas.

Je pense qu'un petit plus aurait été de citer et faire applaudir les prestataires à la fin de la soirée ; Mais je ne suis pas arrivé au début (sorry), je ne sais donc pas comment la soirée a démarré...

A refaire, à coup sûr.

Et c'est avec plaisir que je vous rendrais visite lors d'une future réunion ; Dis-moi quand et je viens.

En plus de cela, on peut se faire une petite soirée resto quand tu veux...

A bientôt, (Marc Decoux)

Ce que j'ai surtout apprécié : La proximité avec ces manipulateurs... On a beau se concentrer on ne pige pas... Merci. (Philippe)

Petit compte-rendu de la soirée close-up par la famille Gielis :

Alain

Bonne présence devant nous à la table il a l'air de savoir ce qu'il fait. On avait l'impression qu'il était un petit peu stressé mais une fois qu'il a commencé il était plus à l'aise. Il a une bonne technique .nous n'avons rien vu alors que nous connaissons quand même quelques trucs Il raconte une belle histoire. Les tours sont bien enrobés dans une histoire. C'est très sympa et très poétique et on a bien aimé la carte qui se déchire.

Sébastien

Il a plein de tours. C'est sympa. On avait du mal par contre à se rendre compte quand c'était la chute du tour. Dans la façon de présenter les choses, on était un peu surpris à la fin. On ne savait pas quand applaudir. On était un peu perplexe.

Daniel

Il a fait des chouettes tours mais on a trouvé un peu dommage qu'il se dévalorise. En fait, il arrive en disant :" moi ça va pas être terrible!". Mais c'était très sympa parce qu'il a un bon contact avec les gens et s'adapte aux personnes qu'il a devant lui. Des enfants, des ados, des adultes. C'était très adapté à notre table.

Alex,

On a beaucoup aimé. C'était aussi très adapté à notre table. Il s'adapte aux personnes qu'il a devant lui. J'imagine que les tours sont différents en fonction des personnes qu'il a devant lui. Il a une bonne connexion avec la table et il ne performe pas tout seul comme s'il était devant un mur. Il a présenté des tours différents.

C'était bien car on aime un peu moins les cartes.

Jean-Michel

Pour nous il manque un peu d'histoire. On aime bien les histoires et le côté magique. Il a la technique et il y a toujours beaucoup de travail derrière mais il manque la magie de l'histoire.

Guy

Il n'a pas été très performant à notre table. Il n'a fait que 2 tours qui n'étaient pas tout à fait prêts. Il les a un peu foirés et on l'a beaucoup stressé. Je crois ce n'est pas sa meilleure performance.

(« C'était pas ma meilleure table. »-Guy)

Raymond

Il n'est même pas passé à notre table. Il a préféré boire une bière. Lol

LA VOIX ÉMOTIVE par Daniel

Le spectateur distribue le jeu en six paquets (carte par carte).

Demandez-lui de choisir une carte à l'intérieur d'un des paquets, de la mémoriser et de la placer sur n'importe quel autre paquet. Faites-lui rassembler tous les paquets dans l'ordre de son choix.

Demandez-lui ensuite de citer les cartes de ce gros paquet une par une et vous lui dites bien que rien qu'au son de sa voix vous allez retrouver sa carte.

Le spectateur fait défiler les cartes et vous retrouvez la carte choisie.

Préparation.

Vous enlevez un cœur du jeu. Vous placez 6 coeurs sur le jeu et 6 autres sous le jeu.

Après toutes les opérations décrites plus haut, la carte choisie sera automatiquement entre deux coeurs !

Simple...et efficace !



Faut que je vous dise...

C'EST DANS LES VIEILLES CASSEROLES...

Raymond Heine

Un très vieux tour qu'**Alipio** nous a montré lors d'une précédente réunion : il nous racontait **l'histoire du gars qui se faisait voler des bouteilles de vin...** (Je me souviens aussi d'une version similaire où il s'agissait d'un gardien de prison qui comptait ses prisonniers...)



Pour ce faire, vous avez besoin d'un jeu de 32 cartes classées par colonne de 9. (Ou des pièces de monnaie si vous préférez...)

Je ne vais rappeler les détails de l'histoire, mais voici pour rappel les diverses manières d'effectuer le classement :

1	7	1
7		7
1	7	1

Le voleur lui prend 4 bouteilles (= cartes) et remet le restant des bouteilles dans cet ordre :

2	5	2
5		5
2	5	2

A nouveau, 4 bouteilles lui sont volées... Nouveau classement effectué par le voleur :

3	3	3
3		3
3	3	3

4 bouteilles disparaissent encore...

4	1	4
1		1
4	1	4

Comme la réserve diminue un peu trop, le voleur, plein de prudence, ne subtilise cette fois que 2 bouteilles, ce qui lui permet de les ranger ainsi :

6	3
3	6

Il y avait bien 9 bouteilles par côté mais la symétrie n'ayant pas été respectée, le propriétaire du vin finit par attraper le voleur... « *Et ce dernier se souvient encore de la correction qu'il a reçue !* » conclut Alipio, en se massant les épaules...

Mnémotechnie :

Il suffit de se rappeler quelques points importants :

- un jeu de 32 cartes (ou 32 petites pièces de monnaie ?).
- 9 cartes par rangées
- On vole 4 cartes et il y a 4 classements avec la même symétrie...
- Dans chacun de ces classements le « nombre en haut et à gauche » augmente à chaque fois d'un chiffre (1, 2, 3, et 4) ; et les nombres sont alternés afin d'obtenir 9 dans les colonnes du pourtour...
- Pour la finale, 2 colonnes et 2 cartes volées.

Vu dans le magazine « Ca m'intéresse » hors série n°17 de juillet-aout 2007 , une autre version :

aura tracé le plus grand nombre de croix sur son calendrier ?

Solution : celui du petit hôpital, car plus l'échantillon est petit, plus la probabilité est asymétrique. Pourtant, la majorité des gens répondent intuitivement que les deux ont le même nombre de croix.

5 Un officier doit garder un fortin avec ses hommes. Ce fortin a 3 pièces sur chaque façade et une au centre d'où il est possible de voir les 8 autres. L'officier place 3 hommes dans chaque pièce en façade et exige qu'il y ait en permanence 9 hommes surveillant chaque façade. Il les compte chaque soir avant de se coucher. Ses ordres sont toujours respectés, pourtant 6 hommes sont sortis du fortin le premier soir, 2 sont revenus le deuxième soir, et les 4 autres sont revenus le troisième soir accompagnés de 12 autres hommes. Comment est-ce possible ?

Solution : pour résoudre ce problème posé par le mathématicien français Jacques Ozanam (1640-1717) dans ses *Récréations mathématiques et physiques*, il est plus simple de représenter le fortin.

Au départ	1 ^{er} soir
3 3 3	4 5
3 3	
3 3 3	5 4

2 ^e soir	3 ^e soir
4 1 4	9 9
1 1	9 9
4 1 4	9 9

6 Utilisez une seule fois chacun des nombres de 1 à 9 pour former une suite de nombres dont la somme est 100.
Solution : $25 + 74 + 3/6 + 9/18 = 100$.

Et puis 2 petits trucs que j'ai retenus aussi de notre ami Alipio :

- une petite bouteille vide retournée sur un briquet...comment enlever le briquet et la faire retomber bien droite sur son goulot ? (Les 2 doigts glissent sur la table vers les 2 extrémités du briquet)

- Et le pari : *qu'est-ce qui est plus long : la hauteur d'un verre à vin ou sa circonférence au sommet ?*-et le verre peut même être posé sur un paquet de cartes ! (Eh oui, la circonférence, c'est 3 fois le diamètre et c'est plus long que la hauteur du verre !)



Faut que je vous dise...

MAGIE EN IMAGE!

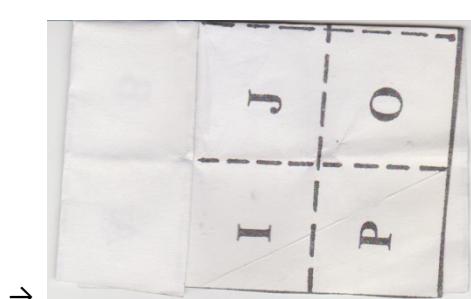
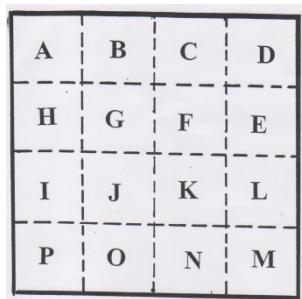
Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

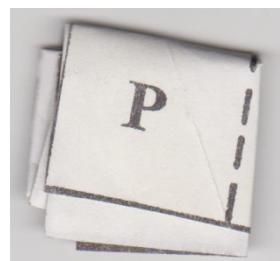
Juste une idée : ...une combinaison de deux de mes routines :

C'est lors d'une de nos dernières réunions au club que j'ai pensé réunir ces 2 routines. *Daniel* nous avait présenté celle de la tapisserie de Mister King, et *Guy Lambert* une version où il utilisait un vieux jeu ABC...

Imagine... Deux spectateurs : Je dépose sur la table une prédiction pliée en quatre et confie à l'un deux un petit feuillet carré, style post-it, sur lequel sont écrites dans des cases séparées, les 16 premières lettres de l'alphabet... Je lui fais vérifier que ces lettres sont écrites dans l'ordre et lui explique ce que j'attends de lui : il s'agit de plier la feuille le plus soigneusement possible, tout en suivant les pointillés. Et ce, dans l'ordre et de la manière qu'il décide lui-même (J'ai un deuxième carré pour lui montrer toutes les possibilités : il peut plier au milieu ou juste la première colonne, dans un sens ou dans l'autre, etc.) Le tout, jusqu'à obtenir une seule case, visible ou non suivant tous ses pliages...



→



Je me tourne ensuite vers le second spectateur en lui présentant un jeu de cartes ABC et trois dés...Après lui avoir montré le jeu (et effectué un faux-mélange suivi d'une fausse coupe), je lui demande de lancer les 3 dés. Je lui explique qu'il a droit à 3 lancers seulement et qu'à chaque fois il devra utiliser au moins un dé ; le but étant d'obtenir le meilleur score... A chaque dé retenu, il déposera ce même nombre de cartes, une à une et les unes sur les autres en un petit paquet. (En réalité, c'est juste une astuce pour ne pas simplement lui dire « *choisis un nombre entre 10 et 20* »...Bref, il faut qu'il dépose *au moins 10 cartes* sur la table !) **Le second spectateur participera à ma routine « ABC FriXion » que vous trouverez ci-dessous...**

Lorsque le premier spectateur est arrivé à obtenir la *case finale*, je découpe les 4 bords de l'épaisseur obtenue, lui demande de séparer les lettres en 2 paquets : celles qui sont faces visibles et celles dont la face est cachée ; il choisit alors l'un des deux tas et essaie de former un mot, le plus long possible... (S'il n'y arrive pas, je lui conseille le second tas !)

En réalité, c'est un peu comme dans « la tapisserie de m. King », il n'y a qu'une solution au final : MAGIE ...ou son anagramme : IMAGE.

Et pour le final, j'attends que les deux spectateurs aient trouvé « leur » mot avant d'essayer, par télépathie ?, de le deviner...puis de leur faire lire ma prédiction du début !

...A vous de me dire si le fait de grouper ces deux routines apporte quelque chose de plus...ou s'il vaut mieux les utiliser séparément.

ABC FRICTION :

Depuis un certain temps, j'avais envisagé d'élaborer une routine pour laquelle j'utiliserais un jeu de cartes de lettres. L'ABC-deck de Piatnik (by *Magic Christian*) me semblait convenir : les cartes sont plus agréables, plus glissantes que celles d'un autre jeu que j'utilisais...

J'avais simplement envie d'utiliser un autre jeu que les cartes traditionnelles, de tarot, ou ESP...

L'idée de base était une prédiction : quoi de plus classique en mentalisme ? Les cartes devaient être choisies de manière aléatoire (ou sembler l'être : n'exagérons pas la difficulté !), le mot devait être assez simple et comporter peu de lettres (entre 4 et 6) : tous les spectateurs n'étant pas des férus de mots croisés, un mot trop long risquait de n'être pas trouvé ! (et un anagramme leur facilite la recherche)

Bref, voici la routine :

EFFET : Le magicien, ou mentaliste-cela fait plus sérieux !- présente une prédiction qu'il confie à un spectateur, il montre un jeu de lettres, le mélange... et propose à un spectateur d'en retirer une douzaine de cartes : ce dernier prend le jeu, dépose les cartes, une à une, les unes sur les autres, faces cachées et s'arrête quand il le désire, le paquet déposé sur la table est ensuite redistribué en 2...

Le spectateur est invité à prendre 5 cartes, prises, selon son choix, au sommet de chacun des 2 petits paquets : son choix est vraiment libre (*1) : il peut prendre les cartes sur un seul des 2 paquets, ou prendre alternativement une carte sur l'un d'eux, puis sur l'autre, etc., ou prendre les 3 premières cartes sur le premier paquet, et les 2 suivantes sur l'autre, ou...

Lorsqu'il a 5 cartes en mains, il est invité à former à l'aide de celles-ci un mot, le plus grand possible...

Le magicien lui demande alors le nombre de lettres de son mot : « *5 lettres : vous avez réussi à former un mot à l'aide de toutes les lettres ? Bravo !* »

Il ajoute alors : « *Je pense que votre mot commence par une voyelle...* » (*2) Si le spectateur nie, il continue : « ...ou finit par une voyelle ! »

Mais quelle que soit la réponse du spectateur, la prédition correspond ! ...Avec ou sans magie ? (*3)

UNE EXPLICATION ? 10 cartes sont classées, en miroir, sur le jeu : **MAGIE-EIGAM**

Lorsque, après un faux mélange et une fausse coupe (*4), le spectateur dépose une douzaine de cartes ou plus, les unes sur les autres, et qu'il les redistribue en deux piles, lorsqu'il prendra les 5 cartes supérieures, même en changeant de paquet quand il le désire, il se retrouvera en finale avec les cartes forcées...Comme les deux mots qu'il peut former sont assez simples -MAGIE ou IMAGE , nul doute qu'il en trouve un des deux ! (il y a bien d'autres anagrammes, mais ceux-ci s'imposaient)

Un des avantages de l'utilisation d'anagrammes dans la recherche d'un mot (outre le gag du mot « magie » qui permet ici d'utiliser le bic FriXion et l'effacement à vue de l'écriture) est aussi de faciliter la recherche du mot en question (2 chances que le spectateur non férus de mots croisés en retrouve au moins un !)

Et pour ceux qui seraient intéressés par l'usage des anagrammes, en voici encore quelques-uns : chien-niche ; soigneur-guérison (que j'ai déjà utilisé pour un tout autre effet magique) ; argent-gérant ; police-picole ; parisien-aspirine ;...et un que j'apprécie aussi et dont je vous laisse chercher l'anagramme vous-mêmes: luciole !

QUELQUES REMARQUES :

(*1) Pour bien lui *prouver* que son choix est vraiment *aléatoire*, je montre, avant qu'il ne les prenne, les 2 cartes supérieures : elles sont différentes...

(*2) Plutôt que de parler de la première lettre, il m'arrive aussi de demander quelque chose comme : « *Votre mot me concerne-t-il ? A-t-il quelque chose à voir avec moi ?* » Son sourire, même avant qu'il ne réponde, ou sa mine dubitative, me renseigne déjà sur le mot choisi !

(*3) La prédition ? Il s'agit d'une double sortie : le mot « magie » est écrit à l'aide d'un bic ordinaire, ...et à l'aide d'un bic spécial (voir mon article « *the big bic* ») - le bic *Pilot FriXion ball*, d'où le titre de cet article !, j'ai biffé le mot « magie » et ajouté « image » en dessous : si ce dernier mot est choisi, la prédition est ouverte par le spectateur ; sinon je la passe sur la flamme d'une bougie...ce qui peut d'ailleurs se faire *visiblement* : l'erreur qui s'efface sous les yeux du spectateur, c'est magique, non ?

(*4) Ceux qui me connaissent savent que je ne me foule pas : en montrant le jeu composé de lettres, et donc *faces visibles*, je me contente d'en mélanger quelques-unes des cartes supérieures sans toucher aux 10 cartes classées, la fausse coupe fait le reste !

Derniers commentaires (juin 2015) : ce que vous venez de lire a été écrit dans le mois qui a suivi l'apparition du *Bic Frixion* sur le marché...(ce texte a été publié dans *l'informagic*, le petit journal de mon club de magie-le C.B.I.)

- Après de nombreuses présentations, je me suis aperçu de l'intérêt de *toujours faire disparaître* l'écriture...même si le mot choisi est « image » : après leur avoir prouvé que j'avais bien deviné, à l'avance, le mot, je leur fais remarquer la seconde solution et j'ajoute quelque chose comme : « *mais si vous aviez malgré tout choisi le mot magie, j'aurais alors vraiment utilisé la magie...comme ceci...* » et je promène la flamme de mon briquet sous la feuille...

- Quand je fais du table à table, j'ai plusieurs feuillets préparés à l'avance...Bon à savoir : Si je les récupère, il suffit de les placer 10 minutes dans le surgélateur...et l'écriture réapparaît ! (ils pourront resservir à l'infini)...mais on peut aussi écrire la prédiction sur ses cartes de visite...chouette souvenir à laisser entre leurs mains !

- Lorsque les 2 petits tas de cartes sont devant le spectateur, je lui demande à 3 reprises de soulever les cartes supérieures des 2 paquets, d'en choisir une et de remettre l'autre à sa place...ensuite je lui demande de ne plus les regarder...et d'en prendre une au feeling...



...20 ANS DÉJÀ !, LE C.B.I. :



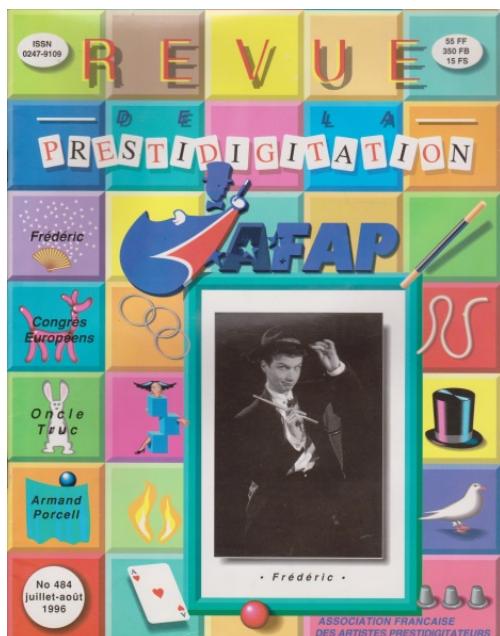
Je suis en train de remettre un peu d'ordre dans mon bureau...sous l'instigation et la férule de ma femme !

Et je retrouve un vieil article...20 ans déjà !

A l'époque, le CBI organisait à Uccle un *Festival de la Magie* (il a eu lieu en 1998, en 99,... ici en 2002): des affiches explicatives trônaient un peu partout dans le hall, de nombreux stands accueillaient les visiteurs...

Tous les membres du club y ont participé : illusions de scène, close-up, Mathémagie, initiation pour les plus jeunes...Un vrai défi, magnifiquement relevé par tous les membres !

...ET AUTRE SOUVENIR : Là, c'est en 1996...Un petit jeune qui s'est fait remarquer :





I était une fois... (comme dans tous les contes de fées) un ami qui me montre un tour, sous mes yeux émerveillés.
J'avais alors 13 ans.

Il décida de me l'expliquer, mais à condition de ne le présenter que lorsqu'il serait parfaitement au point, me promettant de m'en apprendre d'autres que lorsque j'aurais bien appris celui-ci.

Chose promise, chose faite.
Voilà que je participe à une sélection, comme figurant pour le ballet de Maurice Béjart, "1789 et Nous...".
Sur 150 enfants, 15 ont été sélectionnés, dont moi, ce qui m'a permis de découvrir le monde des "super pros".

Cela tombait bien. Comme je commençais la magie, ça m'a fait découvrir leur méthode de travail et réfléchir sur la manière d'exécuter les choses professionnellement. Je dois dire que cela a été une expérience très enrichissante pour moi.

De retour à la maison, je n'avais plus qu'une idée en tête: monter un numéro de magie sur scène.

La première étape a été d'acquérir les bases de la manipulation à l'aide de livres, vidéo, amis magiciens...

Quelques réflexions:

La magie est pour moi une part d'un rêve que vous allez offrir un instant au public qui vous regarde.

Ne brisez pas ce moment par une erreur de manipulation ou de présentation, vous feriez perdre le temps de vos spectateurs et en même temps le vôtre.

N'oubliez pas que le temps qui est perdu n'est jamais retrouvé. Dites-vous que vous faites un échange avec les spectateurs, vous leur donnez une part de rêve, il vous donne une part de leur temps.

Pensez-y.

Quoique vous fassiez, faites le bien et intelligemment. Ce n'est que comme ça que vous parviendrez à captiver votre public et à devenir quelqu'un de respectable.

Au plaisir de vous rencontrer.
A bientôt.

(Extraits de la *Revue de la Prestidigitation* n°484, juillet-aout 1996)

DE L'USAGE DU SCELLÉ D'UN ÉTUI.

Par Eric Melin

J'ai trouvé cette "astuce" en ratant un tour. Je suppose que d'autres l'ont trouvée avant moi mais je vous la livre :

J'ai simplement raté un tour car une carte était restée à mon insu bloquée dans l'étui. Un peu plus tard, en reprenant mes cartes, j'ai laissé à nouveau une carte dans l'étui.

Je me suis demandé pourquoi et j'ai examiné l'étui : j'avais simplement arraché le scellé, par hasard, juste à ras du bord de l'étui. L'étui était donc resté sur l'ouverture en forme de demi-lune et pouvait accrocher la dernière carte du paquet !

Résultat : le bord de la carte sous le paquet était collé au scellé. La carte était restée dans l'étui alors même que j'avais fait tomber toutes les cartes verticalement !

Cela peut être utile dans plusieurs routines.

Par exemple un forçage de carte :

- Avant de sortir les cartes de l'étui vous appuyez sur le scellé.
- Vous faites apparemment sortir toutes les cartes (sauf le 7 de cœur qui reste collé dans l'étui).
Vous faites bien sortir les cartes en les laissant tomber.
- Le spectateur mélange le jeu, etc. etc.
- Vous le remettez dans l'étui. Parenthèse d'oubli, boniment, etc.
- Puis vous reprenez l'étui et soit vous prenez simplement la carte que le hasard du mélange (sic) a amené sous le jeu, soit vous faites un forçage hindou ou en croix ou autre...

Remarque : pour décoller la carte, vous pouvez simplement appuyer sur les arrêtes de l'étui vers le bas. Cela provoquera un léger bombage et la carte se décollera. Le spectateur peut alors retirer le jeu lui-même....

On peut aussi, en remettant le jeu dans l'autre sens par rapport à la collée dans l'étui, réaliser le retournement d'une carte dans le jeu après l'avoir repris dans l'étui. Il est en fait assez facile de faire glisser la carte collée au milieu du jeu lorsqu'on le remet dans l'étui.

Dans ce cas, la carte apparait face en l'air au milieu de l'étalement sans aucune coupe !

C'est très magique.

Autre idée pour laquelle il vous faudra une carte duplicita (par exemple le 7 de cœur). Les deux 7 sont en dernière position. Vous sortez les cartes en laissant la dernière carte dans l'étui (un des deux 7).

Vous forcez le 7 de cœur. Celui-ci est remis dans le jeu et est mélangé par le spectateur. Il est donc vraiment perdu dans le jeu. Le jeu est remis dans l'étui. Une fois ressorti, le 7 de cœur apparait face en l'air au milieu du jeu. (Il faut bien sûr un boniment).

Le principe de laisser une carte dans l'étui est bien sûr vieux comme le monde.

L'astuce ne concerne que le fait d'utiliser le morceau de scellé pour coller une carte tout en laissant glisser toutes les autres. Et de libérer la carte par une pression sur les arrêtes.

Lorsque le scellé devient moins collant on peut lui remettre un peu de colle repositionnable.

Tout peut être examiné.

DE L'EAU S'IL VOUS PLAÎT!

À midi à table :

- Maman, je veux de l'eau !
- C'est quoi le mot magique ?
- Abracadabra.

INFORMAGIC

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif

42, square François Riga 1030 Bruxelles 02/242 31 53

cbi-prestidigitation@skynet.be

Président : M. Heine Raymond 0475 67 38 51

heineraymond@yahoo.fr



Réunions CBI : Domaine Neckergat, salle flamande, 36 avenue Achille Reisdorff -1180 Uccle.