

Informagic

n° 212



**Tout savoir sur
Juan Tamariz! p4**

**Des cartes déchirées,
du mentalisme, et
plus encore!**





Le mot du président

Bonjour à tous...

Après le succès de notre close-up annuel –une salle comble...et comblée !, nous voici prêt pour une nouvelle aventure : un spectacle de Magie de salon ! Il aura lieu à l'endroit habituel de nos réunions : au sein du hall des sports Richard Beauthier...

Et je sais pouvoir compter sur votre présence à tous-et votre talent...pour en faire à nouveau un spectacle qui restera dans nos annales (non, ce n'est pas un gros mot, Charles)



(euh...for Magic !, il veut dire, le gars...)

Et puis, faut aussi que je vous dise...Vous tenez entre les mains, ou regardez à l'écran-c'est selon, le dernier numéro de notre revue auquel plusieurs membres de notre club ont contribué : on y parle notamment de Juan Tamariz, d'un effet de mentalisme intrigant avec en plus le calcul de probabilité qui y est lié, de cartes déchirées... et plein d'autres articles tout aussi intéressants ! Quoi ? Qu'est-ce que j'entends ? Comment ? ...Votre nom n'y figure pas ?! Alors une seule solution : va vraiment falloir y mettre un coup ! Je compte vraiment sur vous pour le prochain Informagic !

...A vos agendas 2019 !

Quelques dates qui me semblent intéressantes :

- mercredi 1er mai : La brocante magique de nos amis du Nord Magic Club à Marcq en Baroeul
- samedi 4 mai : journée BMF : brocante et conférences à Zaventem (on y a réservé des tables pour le CBI : avis aux amateurs!)
- samedi 11 mai : gala de magie avec les membres des 52, à Verviers
- samedi 22 juin : close-up CBI dans notre salle de réunion, comme d'hab.
- jeudi 27 juin : Assemblée Générale CBI
- samedi 29 juin : répétition générale pour notre spectacle de Magie de Scène
- samedi 14 septembre : spectacle de scène du CBI
- dimanche 13 octobre : grande journée BMF à Vilvorde : concours Magie de scène et Close-up, conférences et nombreux dealers...

Raymond

Juan Tamariz

« S'il est bien un magicien que j'apprécie et dont je ne me lasse jamais...c'est bien lui ! »

Raymond



si vous ne le connaissez pas
(ce qui serait étonnant)
allez voir ici



https://www.youtube.com/watch?v=dPHuVYa_fVc&pbjreload=10

J'ai vraiment apprécié l'idée d'*Alain* de présenter de temps en temps dans notre revue ou sur le site du CBI l'une ou l'autre grande figure magique. Vous avez lu dans un *Informagic* récent un article sur **Garcimore**, un magicien que j'ai aussi beaucoup apprécié pour son humour et sa joie de vivre... A mon tour de vous présenter un personnage haut en couleurs : **Juan Tamariz** !

(L'article qui suit est essentiellement puisé de Wikipédia –sorry les copains, ai pas la science infuse !)



Son parcours :

En 1961, il entre à l'âge de 18 ans (avec deux ans de dispense d'âge) à la *Sociedad Española de Ilusionismo*, où il rencontre *Juan Anton* (avec qui il créera le numéro «Les manchots», dans lequel les deux magiciens n'utilisent chacun qu'un seul bras) et surtout *Arturo de Ascanio* qui aura sur lui une influence décisive. Il mène parallèlement des études universitaires de physique, puis de cinéma au sein la *Escuela de Cine* (Madrid), jusqu'à la fermeture de celle-ci par le régime franquiste, en 1970. C'est alors qu'il fonde avec d'autres *La Escuela Magica de Madrid*. Il fondera ensuite, en 1973, les « *Jornadas Cartomagicas del Escorial* », où se rencontrent un petit nombre de magiciens choisis du monde entier pour travailler sur un programme spécifique, renouvelé chaque année.

Après plusieurs prix obtenus dans son pays (Zaragoza 1962, Barcelone 1964, Madrid 1968, San Sebastian 1972), il accède à la reconnaissance internationale en 1973, en remportant le Premier Prix de cartomagie au congrès mondial de la FISM (Fédération Internationale des Sociétés Magiques) à Paris, pour une routine connue désormais sous le nom de «numéro de Paris». *Ascanio* dira que cette routine est la plus belle qu'il ait vue de sa vie. De même, *Dai Vernon* dira qu'en plus de quatre-vingt ans de magie, personne ne l'a trompé comme l'a fait *Juan Tamariz*. En avril 2011, il est décoré par le gouvernement espagnol de la Médaille d'or du mérite et des Beaux Arts .

Depuis quarante ans, *Juan Tamariz* se produit dans le monde entier, tant comme magicien que comme conférencier. Il apparaît régulièrement à la télévision, en Europe, en Amérique et au Japon. Il est très populaire en Espagne en raison de son omniprésence à la télévision depuis 1972.

En 2010, il reçoit la Médaille d'or du mérite des beaux-arts par le Ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sports.

Son apport à l'art magique :

Pour ses pairs, il est d'abord reconnu pour sa maîtrise de son art, dans ses dimensions techniques et psychologiques. Grand technicien des cartes, il manipule sans ostentation (il dissimule sa technicité derrière des tenues et un toucher qui semblent approximatifs et improvisés, et il s'interdit toute fioriture qui viserait à exhiber sa dextérité). Mais la communauté

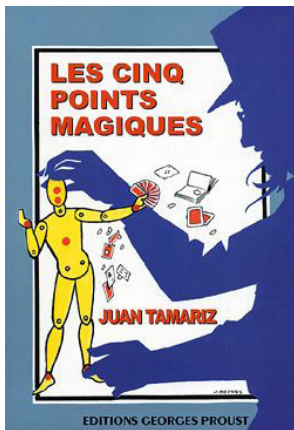
magique voit en lui surtout l'inventeur de passes et de routines dont certaines sont déjà des classiques. Doté d'une grande culture magique, historique, pratique et théorique, il contribue depuis une quarantaine d'années, au travers de ses conférences, de ses séminaires et de ses publications, à la promotion et aux progrès de son art, sans jamais manquer de rendre hommage aux grands maîtres qu'il a étudié à fond (notamment *Hofzinser*, *Robert-Houdin*, *Slydini*, *Marlo*, *Vernon*, *Kaps* etc.). Dans la lignée d'*Arturo de Ascanio*, il s'attache à donner à la prestidigitation ses fondements théoriques, au travers d'ouvrages salués par la corporation.

Pour les prestidigitateurs, il est connu pour certaines passes ou techniques puissantes et originales (le TPC ou *Tamariz Perpendicular Control*, le change au double croisement de regard, etc.) mais aussi pour son jeu mémorisé (*Mnémonica*), dont beaucoup pensent qu'il surpasse tous ceux qui ont été imaginés depuis plusieurs siècles. D'une rare générosité intellectuelle et soucieux de susciter des échanges entre magiciens sur les techniques et les principes de la magie, il est un auteur prolifique. Il publie un grand nombre d'articles dans des revues de magie du monde entier (et d'abord dans la *Circular de la Escuela Magica de Madrid*) ainsi que de nombreux livres, dont certains sont destinés à l'apprentissage de la magie et d'autres aux magiciens confirmés et professionnels.

Pensée théorico-pratique

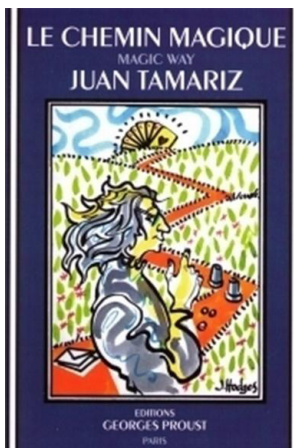
L'œuvre écrite de *Juan Tamariz* conjugue constamment pratique et théorie, dans la filiation d'*Arturo de Ascanio*, duquel il reprend les concepts principaux : parenthèse d'oubli, question obnubilante, action en transit, actions de continuité apparente, parenthèse anti-contraste, etc. Parmi les livres de *Tamariz*, celui-ci distingue deux séries majeures, composées chacune selon une structure ternaire. Première série (où des techniques et des routines sont exposées et dont les titres rendent hommage à des formes musicales): 1/ *Sonata*, 2/ *Mnémonica* (Symphonie en *Mnémonique Majeure*), 3/ *Flamenco* (à paraître). Seconde série, dans laquelle l'aspect théorique est mis en avant et que *Tamariz* considère comme son apport essentiel à l'art magique: 1/ *Les 5 points magiques*, 2/ *Le chemin magique*, 3/ *Arc-en-ciel* (*Arco Iris*)

Les 5 points magiques



Ce livre restitue le contenu d'une conférence donnée à Buenos Aires durant l'été 1981, et qui a été presque improvisée. Le langage du corps appliqué à la magie est ici étudié pour contribuer à deux fonctions conjointes : 1/ savoir créer et entretenir avec le public une relation directe et adéquate ; 2/ jouer sur le langage du corps pour «couvrir» certaines passes. L'ouvrage est divisé en 5 chapitres, correspondant aux «5 points» suivants : le regard (célèbre passe du «change au double croisement de regard»), la voix, les mains, les positions du corps, et les pieds. Sur chacun des points étudiés, l'auteur donne une application concrète (une routine), mais les principes en question doivent valoir pour toute prestation de prestidigitation, qu'il s'agisse de magie rapprochée (close up), de magie de salon ou de magie de scène.

Le Chemin magique



Dans *Le Chemin magique*, Juan Tamariz explique les principes de la construction d'une routine, selon une nomenclature nouvelle et qui prétend être exhaustive (énumération des solutions, choix de la solution-effet, fausses pistes apparentes, obstruction des fausses pistes, etc., le tout appliqué à plusieurs routines, de pièces, d'ardoises puis de cartes -dont une étude très développée de l'effet de «l'huile et l'eau»).

L'idée principale est que dans la construction d'une routine, l'anticipation des réactions mentales du spectateur est essentielle. Celle-ci conduit à envisager l'entrelacs des «fausses pistes» dont il faut obstruer les entrées afin que le spectateur relâche progressivement ses résistances et renonce à ses tentatives analytiques. Prenant l'image d'une calèche conduite par deux chevaux, le cheval de la logique et le cheval de l'imagination, Juan Tamariz montre les moyens de vaincre les initiatives du premier cheval afin que la calèche, conduite par le spectateur lui-même, atteigne le terme du «chemin magique», c'est-à-dire «l'arc-en-ciel» magique.

Dans la préface de la seconde édition de ce livre (2011, édition française 2013), Juan Tamariz corrige

certaines incompréhensions de ses premiers lecteurs : même s'il est possible, dans des cas très limités, de solliciter pour les déjouer les résistances du spectateur, telle n'est pourtant pas la règle générale, au contraire. Loin d'inviter l'esprit du spectateur à entrer dans les «fausses pistes», il faut plutôt prévenir cette possibilité et la conjurer. On échappe alors à l'esprit du défi, et on favorise la création de «l'atmosphère magique», chère à *Arturo de Ascanio*.

Outre sa fécondité dans la construction d'une routine, *Juan Tamariz* montre comment la mise en œuvre de cette méthode permet d'imaginer de nouvelles solutions, qu'il s'agisse de «fausses solutions» ou qu'il s'agisse de solutions «possibles», voire faisables. Cette méthode n'est donc pas seulement sélective (ou négative), mais inventive.

Le jeu mémorisé *Mnémonica*



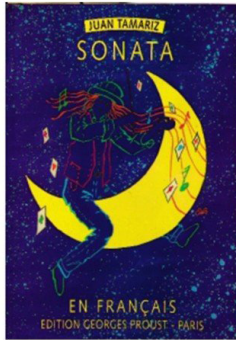
Ce jeu classé n'est pas un chapelet au sens strict. Il s'obtient à partir d'un jeu neuf, mélangé devant le public, et se transforme à volonté en un jeu miroir. Il permet aussi de produire un final dans lequel le jeu se retrouve entièrement classé (par couleurs et de l'as au roi) au terme de plusieurs mélanges. Absolument indétectable (puisque'il n'y a pas de classement proprement dit, l'ordre étant objectivement «aléatoire»), le jeu *Mnémonica* est souvent considéré comme le meilleur des jeux mémorisés jamais inventés. Il permet de réaliser la quasi-totalité des effets classiques de «chapelet» ainsi que la plupart des routines de Simon Aronson (moyennant des adaptations). Il possède en outre certaines propriétés intrinsèques remarquables, que *Tamariz* et ses disciples ont su exploiter.

Ce jeu résulte d'un travail de recherche de longue haleine (dont on retrouve les étapes dans l'Appendice IV du livre *Mnémonica*). Fixé définitivement par *Juan Tamariz* au début des années 1980, il est exploré en tous sens par son auteur pendant vingt ans. Et c'est en 2000 que paraît, en 2 volumes chez Frakson, le livre qui lui est consacré. La force de ce jeu tel que l'utilise *Tamariz* est de renforcer l'impact des effets classiques, mais en éliminant aux yeux des experts toutes les solutions connues, puisqu'on ne peut jamais soupçonner l'usage d'un classement spécial (*Tamariz* insiste beaucoup sur la nécessité de dépasser les effets attendus avec ce type de principe : prédiction et divination). Quand on le combine avec les techniques les plus fines de la magie des cartes, ce jeu devient une arme redoutable.

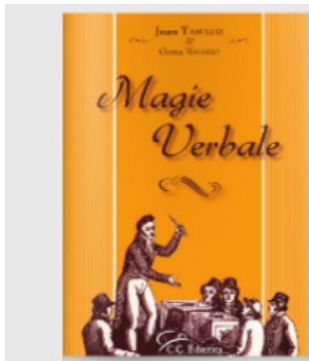
Une part importante des routines conçues par *Juan Tamariz* se fait avec une «demi-Mnémonica», ce qui permet de donner l'illusion d'un mélange total du jeu par les spectateurs en cours de routine, moyennant des changes nouveaux et très subtils (exposés dans la seconde partie du livre *Mnémonica*).

Ses livres (une partie de son œuvre seulement a été traduite en français) :

- *Monedas*, 1969, traduction française de Bernard Blay, 1977
- *Théorie et Pratique des cartes truquées* (avec Ramon Varela), 1970, traduction française de Alice et William Eston, éd. W. Eston (sans date)
- *Les 5 points magiques*, 1981, traduction française : éditions de l'Académie de magie G. Proust, 2002 ([ISBN 2-913505-21-X](#))
- *Le Chemin magique*, 1988, traduction française partant de l'anglais (Magic Way) par Bogdan Murariu, éditions de l'académie de magie - G. Proust, 2000; seconde édition espagnole, revue, augmentée et mise à jour par l'auteur, 2011.
- *Sonata*, 1989, traduction de Gérard Kunian, illustré par Marga Nicolau, James Hodges, éditions de l'Académie de magie G. Proust, 1998



- *Magie verbale* (avec Gema Navarro), 2005, traduction française de Laurent Vadel, C.C. Éditions, 2011 ([ISBN 978-2-914983-31-0](#))



- *Mnemonic*, 2000, traduction française de Alain Poussard, 2 volumes, avec un appendice technique et une longue bibliographie commentée sur le jeu mémorisé depuis les origines, éditions de l'Académie de magie - G. Proust, 2011 ([ISBN 978-2-913505-18-6](#) et [978-2-913505-19-3](#))
- *Le nouveau chemin magique*, traduit de l'espagnol par Alain Poussard, éditions de l'Académie de magie - G. Proust, 2013 ([ISBN 978-2-913505-16-2](#))
- *L'arc-en-ciel magique*, traduit de l'espagnol par Alain Poussard, éditions de l'Académie de magie - Georges Proust, 2017 ([ISBN 978-2-913 505-49-0](#))



...Et ses DVD's aussi ! :

Juan TAMARIZ - Magic from my heart

Le coffret que vous attendiez... celui de Juan Tamariz !

« Magic From my Heart » montre à ceux qui ne le savent pas encore pourquoi Juan Tamariz est considéré comme le plus grand magicien au monde. Il se préoccupe de chaque nuance qui constitue un mouvement, pour obtenir les réactions les plus fortes et magiques chez les spectateurs. Il y met tout son cœur et vous allez pouvoir découvrir comment dans ce nouveau coffret de DVD.

DVD 1 - Renovated Classics

Si vous connaissez le travail de Juan, vous connaissez peut-être déjà les effets de ce volume... mais Juan a réservé des surprises au niveau des méthodes et vous serez très étonnés ! Dans ce DVD, les classiques de Juan avec de nouvelles méthodes, des nouveaux climax et des techniques jamais publiées auparavant.

Tours :

- Neither Deaf Nor Stupid (qui bluffera les connaisseurs)
- Nouvelle Huile et Eau (5 cartes de chaque)
- Huile et Eau avec 3 mélanges
- Neither Deaf Nor Stupid impromptu (fin très étonnante)
- Real Magic Impromptue

Techniques :

- Switch in N
- Red-Black Preparation
- Trueba's Pass
- TPC (nouvelles façons de contrôler des cartes, apparitions, houlettes)



DVD 2 - » Exhibition » Deck

Juan explique un arrangement qu'il a gardé secret pendant des années. Avec ce montage, il a bluffé les plus grands magiciens à travers le monde. Vous découvrirez plein d'effets possibles avec, même un book-test ! De plus, vous pourrez apprendre ce chapelet très rapidement !

Tours :

- Suit and Number
- To the Highest Card
- Any Poker Hand
- Any Suit... Any Effect

Techniques :

- Shuffle that doesn't shuffle
- Handling of the Exhibition Deck

- Controlled Cuts
- Hofzinger's Culling
- Half Pass

DVD 3 et 4

Dans ce troisième DVD, vous découvrirez des tours et effets nouveaux, du mentalisme et des effets très visuels. Dans le quatrième DVD, Juan explique sa routine de Canifs qui changent de couleur et des routines très impressionnantes à base de magie verbale...

Tours sur DVD 3 :

- Partial Divinations, Total Benefit
- Card's Book Test
- Twice Book Test
- Decrypting
- Imagination
- Double Sign Cards

Techniques du DVD 3 :

- Three Complementary Shuffles
- Pentacorte
- Classic Force
- About Double Turnover
- Tenkai Palm
- Gambler's Palm
- Deck Switch

Tours sur DVD 4 :

- Double Triumph
- Wisdom
- Double Travel
- GO!
- Central White Knife

Techniques sur DVD 4 :

- Knives Handlings

DVD 5

Au cours de cet incroyable masterclass, Juan parle pour la première fois de techniques et de gestions incroyables (dont la levée double, des nouvelles astuces sur le TPC et bien d'autres choses encore !) Dani Daortiz et Juan parlent ensuite de sa vie et de son gigantesque travail.



Mentalisme

à la carte

Lylian et Jean-Michel

Performance : retrouver une carte librement choisie par un spectateur dans un jeu quelconque mélangé.

Déroulement et explication

Le magicien prend un jeu quelconque qu'il fait mélanger par un spectateur

Il lui demande ensuite de tirer au hasard 5 cartes du jeu et de les regarder (sans les lui montrer)

- *Etes-vous capable de retenir 5 cartes ?*
- *Ben euh, attendez...*
- *Bon, ne faisons pas trop compliqué ; contentez-vous de ne retenir que la carte la plus forte (l'as étant supérieur au roi)*

Il fait remettre toutes les cartes n'importe où dans le jeu (après avoir demandé au spectateur de montrer sa carte aux autres spectateurs)

Le magicien éventaille les cartes pour lui et s'arrête sur une carte (sans la montrer) dont la couleur l'interpelle :

- *Votre carte est de couleur cerise !*

Si le spectateur hésite à répondre, sa carte est noire (eh oui, il existe aussi des cerises noires, même si la couleur cerise est plutôt associée au rouge) ; si il dit oui sans hésiter, c'est qu'elle est rouge !

Supposons qu'on est dans cette hypothèse (la séquence suivante peut tout aussi bien se poursuivre avec des piques ou des trèfles).

Le magicien pèle quelques cartes supplémentaires et s'arrête sur une carte de carreau.

- *C'est un cœur !*

Si la réponse est oui, on poursuit à l'étape suivante ; si elle est non :

- *Euh, pardon, j'ai mal regardé ma carte (il montre sa carte), c'était bien un carreau !*

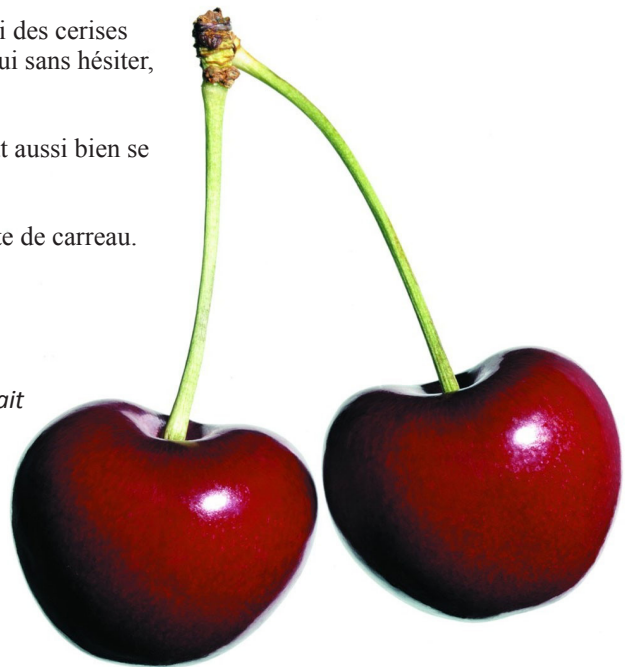
Le magicien connaît à présent la couleur ; il étale alors 4 cartes, face cachée, sur la table. Il s'agit, dans l'ordre, de gauche à droite, des as, roi, dame et valet de carreau (en suivant le dernier scénario) ; il laisse le reste du paquet sur la table (faces cachées), en ayant pris soin de placer au-dessus, le dix de carreau, en dessous, le neuf de carreau et quelque part au milieu - après l'avoir légèrement croquée (bombée) afin de la retrouver aisément par une coupe - le huit de carreau.

Il contrôle donc la position des 7 plus fortes cartes de carreau (de l'as au huit).

Il ne lui reste plus qu'à demander au spectateur de divulguer sa carte et de la trouver parmi les 7 en utilisant simplement du choix du magicien (auquel il peut ajouter quelques fioritures pour détourner l'attention, du style : êtes-vous gaucher ou droitier ?...).

Oui mais, direz-vous, et si sa carte n'était pas parmi les 7 retenues (de l'as au huit) ?

Ce n'est effectivement pas impossible mais la probabilité en est extrêmement faible comme on va le voir ci-après (réservé au matheux)



Question....

Quelle est la probabilité P_8 que, parmi 5 cartes tirées au hasard, il y ait au moins une carte dont la valeur soit comprise entre l'as et le huit ?

Si on tire une seule carte, la probabilité est naturellement $(7 \times 4)/52 \approx 0,54$

En effet, il y a 7 valeurs possibles de l'as au huit et 4 couleurs.

Pour la même raison, la probabilité de ne pas tirer une carte entre l'as et le huit est le complément à 1 de la probabilité précédente, ou encore : $(52-28)/52 = 24/52 \approx 0,46$

Au tirage de la seconde carte, il ne reste que 51 cartes ; donc la probabilité à nouveau de ne pas tirer une bonne carte est cette fois : $(51-27)/51 = 24/51$

Et ainsi de suite...

Finalement, la probabilité qu'après avoir tiré 5 cartes, il n'y en ait aucune bonne (c.-à-d. entre l'as et le huit) est simplement le produit de chacune des probabilités précédentes puisque celles-ci sont mutuellement indépendantes :

$$(24/52).(24/51).(24/50).(24/49).(24/48) \\ \approx 0,025$$

Donc, la probabilité qu'il y ait au moins une carte de bonne est simplement le complément de celle-ci, soit :

$$P_8 \approx 1 - 0,025 = 97,5 \%$$

De la même façon, on peut calculer la probabilité que la carte soit comprise entre l'as et le neuf, l'as et le dix ou l'as et le valet :

$$P_9 \approx 95 \%, P_{10} \approx 90 \%, P_V \approx 78 \%$$

En d'autres termes, il y a déjà près de 80 chances sur cent que la carte choisie soit une des quatre cartes se trouvant sur la table et il y a moins de 3% de chance de devoir faire appel au 8 se trouvant au milieu du paquet... ou de rater le tour !





Faut que je vous dise...

Les cartes déchirées

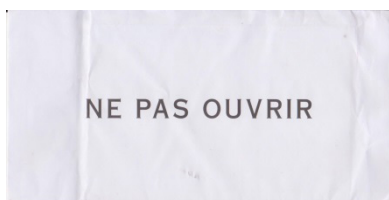
On a tous l'un ou l'autre tiroir rempli de jeux de cartes inutilisables : trop vieux, salis, incomplets, ... dont on ne sait que faire mais qu'on garde pourtant. Vous connaissez tous sans doute l'une ou l'autre routine où ils ont leur place. En voici trois.

1) « Comment retrouver sa moitié ? » d'après *Woody Aragon*

(publiée dans la revue *Arcane* n° 152...avec une petite erreur* que je rectifie ci-dessous)

Et pour ceux qui ont vu le spectacle *The Illusionists*, souvenez-vous : on a tous reçu à l'entrée une petite enveloppe bien fermée, avec la mention « ne pas ouvrir ». Celle-ci contenait 4 photos de certains des magiciens présents sur scène. Et, juste avant l'entracte, chaque spectateur était invité à l'ouvrir...et à suivre les instructions données oralement...

C'est d'ailleurs aussi la routine que j'ai utilisée il y a deux ans, lors de notre close-up...et que je vous ai remontrée au club cette année.



- 4 cartes sont utilisées (En close-up, on peut distribuer 4 cartes à plusieurs spectateurs qui suivront les consignes données. C'est ce que je me propose de faire dans la routine qui suit. Imaginez donc 4 ou 5 spectateurs ayant reçu chacun 4 cartes quelconques...)

- Les 4 cartes sont mélangées puis déchirées ensemble, un des paquets obtenus est *retourné* et déposé sur l'autre. (*quel que soit le petit paquet retourné et remis sur ou en dessous de l'autre, à ce stade, la demi-carte supérieure correspond donc à celle du dessous. Mais, chut, faut pas le dire !*) J'en profite néanmoins pour faire constater que selon la disposition choisie, l'emplacement de la carte supérieure, face en l'air, et de sa jumelle varient du tout au tout...

- Les spectateurs distribuent ensuite, carte par carte, leur paquet en deux piles... Puis les replaceront à nouveau l'une sur l'autre, au choix. *(pas de changement : les cartes supérieure et inférieure sont les mêmes ; ils peuvent d'ailleurs recommencer plusieurs fois la distribution en deux piles, puis remettre à chaque fois l'une d'elles sur l'autre...)*

Arrivé à ce stade, je vérifie si un ou plusieurs spectateurs ont la carte supérieure face cachée, si c'est le cas, je leur demande de prendre le petit morceau supérieur et de le mettre en poche sans le regarder... Ils ne touchent plus aux morceaux posés sur la table. Les autres spectateurs continuent : distribution en deux piles, remise d'un tas sur l'autre, etc. Je m'arrête quand je veux, lorsqu'ils ont tous un petit morceau en poche. *(A ce stade, le duplicata de la carte en poche est donc le morceau du dessous de la pile. Ce dernier devra impérativement rester à cette place, le reste n'étant que fioritures sans importance)*

- Chaque spectateur va maintenant échanger la carte supérieure de son paquet avec son voisin de gauche. Le morceau de carte reçu en retour sera remis quelque part au milieu des autres morceaux.

- Chacun échange ensuite les 2 morceaux supérieurs avec celui se trouvant à sa droite, et ces morceaux reçus sont à nouveau remis quelque part à l'intérieur de son paquet...

- Une dernière fois, les 3 morceaux supérieurs sont échangés avec le voisin de gauche et remis au milieu des cartes qu'il tient en mains...

- On procède ensuite au *mélange australien* : la carte supérieure est mise en dessous du paquet tenu en mains*, la carte suivante est jetée sur la table, la suivante en dessous du paquet, etc.

- Et lorsqu'il ne reste plus qu'un seul morceau en main... il correspond à celui mis en poche au début de la routine !

2) « Les spectateurs magiciens » (il s'agit d'un classique dont je ne connais pas l'auteur...)

- 5 cartes sont utilisées : mises l'une sur l'autre, faces cachées, elles sont mélangées, puis déchirées par le magicien qui remet un des petits paquets sur l'autre...

- Il étale dans ses mains les demi-cartes, toujours faces cachées, et en fait choisir un morceau qui sera mis sans le regarder dans la poche d'un spectateur...

- Il coupe le jeu à l'endroit où la *demi-carte* a été saisie : le petit paquet inférieur étant donc posé sur les autres morceaux...

- Les neuf morceaux restants sont déposés, toujours faces cachées, sur la table, en 3 rangées de 3 cartes. *A ce stade, le morceau central correspond à celui choisi par le spectateur ; il sera forcé par le « choix du magicien » :*

- un objet (cendrier, soucoupe, verre...) est déposé par un spectateur sur 4 morceaux adjacents (quel que soit l'emplacement choisi, parmi les 4 possibilités, le morceau central sera donc compris automatiquement) ; le magicien écarte les 5 autres morceaux (...et les jette dans un cendrier, par exemple)

- Un briquet est ensuite posé, par un autre spectateur, sur deux morceaux de cartes (il y a aussi 4 possibilités-horizontalement ou verticalement...) ; ici intervient le *choix du magicien* : il s'agit d'ouvrir l'œil et de conserver le morceau central du début ! (notre ami *Daniel* utilise un petit personnage, un *mangeur de papier*, explique-t-il sans insister...)

Si le briquet est posé sur le bon morceau, il suffit de prendre les 2 restants et de les jeter avec les morceaux déjà éliminés...

S'il est posé sur 2 morceaux quelconques, il vaut mieux changer de procédé : par exemple, les prendre et y mettre le feu avant de les jeter eux aussi dans le cendrier...(et, dans la manière de procéder de *Daniel* : « *comme j'avais signalé qu'il était un mangeur de papier...* »)

- Il reste donc deux morceaux sur la table : celui que vous avez gardé à l'œil (le morceau central du début, duplicata de celui choisi au départ)...et un second qui devra aussi être éliminé à l'aide du *choix du magicien* : Par exemple, en demandant à un autre spectateur de bien vouloir glisser un des morceaux vers vous :

S'il fait glisser le morceau qui ne vous intéresse pas, vous le prenez et le jetez négligemment avec les autres dans le cendrier et vous attirez l'attention sur le dernier, celui qui reste sur la table...

S'il a choisi le duplicata, vous le saisissez et le montrez à la ronde...avant de le comparer au morceau choisi au départ...

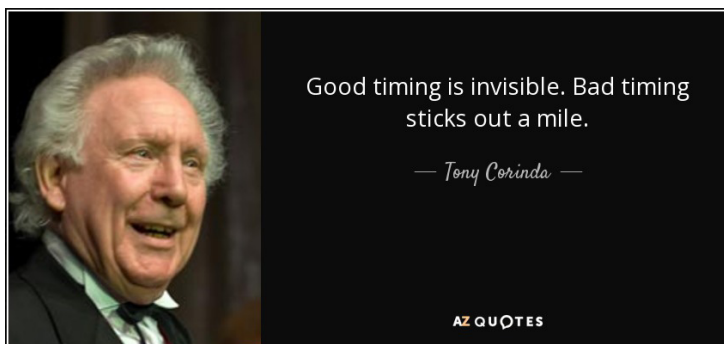
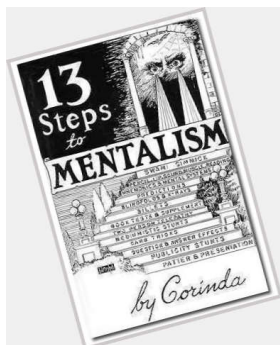


Remarque : ...Une idée de Charles pour la finale, lorsqu'il ne reste que 2 morceaux : «*Maintenant, tu choisis une carte et tu me donnes l'autre carte.*» Si la bonne carte est dans ma main, je dis «votre choix était libre et vous m'avez donné cette carte. Sur la table, j'ai une prédiction, bla bla bla»

Par contre, si la bonne carte est dans la main du spectateur, je dis «*c'est vous-même qui avez choisi cette carte, et j'ai ici une prédiction qui...*»

3) « Deux cerveaux, une seule pensée ! »

(il s'agit d'une routine de Tony Corinda-décrite dans son livre *The thirteen steps to Mentalism*, qu'il pratiquait à l'aide de cartes normales –entières...mais l'utilisation de cartes coupées en deux la rend encore plus forte ! Et qui sait, dans une séance de « table à table », cela vous permet aussi de réutiliser tous les morceaux de cartes qui traineraient sur la table...)



Souvenirs, souvenirs... : c'est le tout premier tour de magie que j'ai montré au CBI, lors de mon entrée dans notre club !

Plein de morceaux de cartes (de moitiés) sont utilisés (au moins 10 morceaux...)

- Un spectateur les mélange et en prélève une partie, un autre spectateur prend le restant.
- Chacun d'eux en compte secrètement le nombre de morceaux...et retient son nombre.
- Les deux paquets sont réunis et à nouveau mélangés.
- Le magicien les récupère et s'adresse d'abord au premier spectateur : il lui présente les morceaux un à un et lui demande de retenir la carte qui correspond à son nombre... (juste un détail : en comptant à haute voix, morceau par morceau, présentez-les le côté déchiré en bas pour plus de clarté) ; les morceaux sont déposés au fur et à mesure, les uns sur les autres sur la table...Sauf le dernier –toute l'astuce est là : servez-vous du dernier morceau comme d'une pelle pour ramasser tous les autres ! (bref, il doit être placé en dessous de la pile !)
- Ensuite, le magicien présente les morceaux au second spectateur, invité lui aussi à retenir la carte correspondant à son nombre...
- Et après avoir bien insisté sur le fait que personne ne connaît le nombre de morceaux qu'ils avaient tous les deux pris... chacun est invité à reprendre « son » morceau de carte et le déposer, face cachée -pour le suspens- sur la table : les déchirures semblent correspondre...et lorsqu'on retourne les morceaux, il s'agit bien de la même carte !

*«c'est le tout premier tour
de magie que j'ai montré
au CBI, lors de mon entrée
dans notre club!»*

*Quelques
photos de
nos
réunions...*



La carte aux chiffres

Voici une variation de l'effet du dé invisible, basé sur la même technique.

Effet

le spectateur coupe le jeu en plusieurs paquets, et retiens une carte et sa position dans un des paquet. Il reconstitue un jeu, et le magicien retrouve celle-ci dans des conditions presque impossibles. A essayer car bluffant !

Etape 1 : mise en place de la sélection

Faire couper un jeu mélangé en plusieurs petits paquet face en bas sur la table. Ensuite expliquer au spectateur ceci : Tu vas prendre un paquet en main (laisser le spectateur prendre un paquet), et compter le nombre de cartes qu'il contient (mimer le geste de retourner une carte face en haut du dessus du paquet).

Faire une pause dans les instructions, le spectateur ainsi conditionné retourne une carte face en l'air et la dépose sur la table.

Regarder celle-ci discrètement et la retenir. Disons le 10 de pique pour l'exemple.

Enchaîner de suite : Attends (le spectateur reprend sa carte et la remet d'instinct sur le paquet – sinon lui faire la remarque), tu vas retenir une carte de ce paquet, et sa position. Donc en comptant le nombre de carte, retiens une de celle-ci et sa position.

Bien expliquer pour être clair ! Par exemple, si tu comptes dix cartes, tu retiens une carte de ce paquet et sa position pendant que tu comptes. Et tu vas faire ça pendant que j'ai le dos tourné (se retourner). Tu peux même faire du bruit ou simuler de déposer une carte pour que je ne sache pas le nombre de cartes en main.

Le spectateur s'exécute : il compte disons dix cartes, retient la troisième, le 5 de cœur.

Etape 2 : la reconstruction du paquet et préparation de la révélation

Toujours retourné, demander au spectateur de retourner le paquet compté face en bas, et de mettre celui-ci sur un des autre paquet sur la table. Et de le couvrir avec un autre paquet, et ainsi de suite pour n'en former plus qu'un. Quand c'est fait, se retourner et prendre le jeu en main .

Faire un éventail faces vers soi et chercher la carte vue à l'étape 1. Lorsque le dix de pique est trouvé, couper le jeu cinq (ou x – mais retenir le nombre) cartes avant. « Hmm, je n'ai pas d'idée de ta carte, mais essayons quelque chose »

Etape 3 : le révélation

Expliquer ceci : on va essayer de trouver ta carte par le hasard des chiffres. On va donner des chiffres, et compter des cartes par rapport à ce chiffre. Par exemple, moi je dis 4 (ou en réalité $x-1$!).

Compter et déposer des cartes du dessus du jeu sur la table. Ensuite retourner ce petit paquet face en l'air. Ce mouvement va conditionner le spectateur pour le mouvement final.

Demander maintenant au spectateur qui a sélectionné une carte : toi par exemple, tu as retenu une position pour ta carte, quel est le chiffre ? Trois ! OK !

Compter trois cartes sur la table, et retourner le paquet face en l'air une fois compté. Déposer celui-ci sur le premier paquet face en l'air.

A ce moment, la carte choisie par le spectateur est au-dessus du jeu.

Demander à un autre spectateur : et toi par exemple, quel chiffre choisis-tu ?

Compter le nombre choisi, ne pas retourner encore le paquet. et se retourner vers le spectateur qui a choisi une carte :

Quelle était ta carte ? Le 5 de cœur ? (faire une pause dramatique, et laisser passer un peu de temps, qui masquera au spectateur que le carte révélée est en dessous du paquet et pas au-dessus comme ça devrait être.

A ce moment, retourner le dernier paquet sur ceux déjà face en l'air et féliciter les spectateurs pour cette coïncidence extraordinaire ! (remettre les cartes faces en l'air sur le paquet face en bas pour éliminer les traces de notre astuce !)





Faut que je vous dise...

au choix des spectateurs !

Juste une idée...Pour un prochain close-up ?

Imaginez...Sur chaque table, un crayon et un petit carton que les spectateurs sont invités à compléter après s'être concertés :

Faites une croix à côté du thème que vous préférez...

Les illusions d'optique	
Les pouvoirs insoupçonnés des spectateurs	
Les animaux	
Peut-on vous influencer ?	
La drague	
Les religions	

Et, lorsque vous arrivez à leur table, vous leur offrez une petite routine selon le thème qu'ils auront choisi ensemble.

Voici un exemple de mes diverses routines qui me semblent convenir pour chacun de ces thèmes. Pour l'instant il ne s'agit que d'un premier travail de réflexion...Mais l'idée générale me semble intéressante :

Illusions d'optique : arcs de cercle, arche de Noé, Sultan et princesse, Femmes souriantes, Pub Bicycle, boîte d'allumettes, ressort, cube en 3D, carnet avec transparent, anneaux de Moebius...

Les pouvoirs insoupçonnés des spectateurs : Leds, ESP dirigée, cartes ESP, cartes acteurs, cartes aéroports, « Je le savais » (= 3 cartes et boîte d'allumettes, 8 Card Brainwave de Nick Trost, jeu à la croix, 3 carnets radio aux 3 dessins -gsm, clé, stylo), « Comment retrouver sa moitié ? » d'après Woody Aragon...

Les animaux : bandelettes, piège souris, les animaux qui font peur, souris-robot, l'arche de Noé, l'œuf de dinosaure...

Peut-on vous influencer : « Je le savais », cartes aéroports, télépathie punitive, « Comment retrouver sa moitié ? » d'après Woody Aragon ...et même l'arche de Noé (puisque'on y influence les spectateurs en leur montrant au départ le cheval comme prédiction ...qui se transformera en grenouille à la conclusion !)

La drague : fille laide (♀♂), Femmes souriantes, prénoms (♀♂) avec bic FriXion de Vincent Hedan.

Les religions : arche de Noé, les trois religions.

Ce qui me semble intéressant aussi dans cette recherche, c'est que certaines routines peuvent aussi convenir à plusieurs thèmes...(Ex. « L'arche de Noé » qui convient aussi bien à une routine sur les animaux, qu'aux illusions d'optique ou encore au thème religieux...)



De plus, il suffit parfois de changer l'introduction, votre boniment, pour qu'un tour de prédiction (le mentaliste avait prévu la conclusion) devienne la preuve des pouvoirs insoupçonnés du spectateur lui-même !

Par exemple, ma routine « *Je le savais* » est parfaite pour illustrer l'influence que je peux avoir sur les spectateurs en plaçant les cartes dans un certain ordre afin ... de les influencer dans leur choix final. Mais je pourrais tout aussi bien leur demander de se concentrer, de laisser parler leur instinct, de faire confiance en leurs dons secrets... afin d'essayer de trouver par eux-mêmes la carte à laquelle je pensais.



Suite à notre *close-up* du 8 décembre...

Plutôt que la version du choix indiquée plus haut, j'ai préféré celle-ci (ou plusieurs croix peuvent être dessinées par les différents spectateurs qui font passer le petit papier) :

Faites une croix à côté du (ou des) thème(s) que vous préférez...

Les illusions d'optique	
Les pouvoirs insoupçonnés des spectateurs	
Les animaux	
Peut-on vous influencer ?	
La drague	
Les religions	

J'ai aussi récupéré les petits papiers à la fin de ma prestation...ce qui me permet de vérifier la fréquence des thèmes choisis :

Par ordre d'importance, les choix se sont portés sur : « *Peut-on vous influencer ?* », « *Les illusions d'optique* », « *La drague* »... et une égalité à une table entre « *Les animaux* » et « *Les pouvoirs insoupçonnés des spectateurs* »... Le thème « *Les religions* » n'a été choisi qu'à une seule table.

Et pour le thème « *Peut-on vous influencer ?* », je n'ai présenté que ma routine « *Je le savais !* »



Perso, je n'aurais pas pensé que le thème des « *illusions d'optique* » aurait eu autant de succès, ni de l'impact de celle de la « *princesse et du sultan* » (ouaip : avant je disais « maharadjah » ...mais un jour on m'a demandé comment on écrivait ce mot...alors, euh, non... tout compte fait, c'est plutôt un sultan !) :

Pour ceux qui ne connaîtraient pas ma routine à ce sujet : je place « recto-verso » et « tête bêche » les 2 images et raconte l'histoire (d'un sultan qui rencontre une princesse dont il tombe amoureux et avec laquelle il se marie...ils vécurent heureux et eurent plusieurs enfants,

dont un garçon qui à son tour deviendra sultan et qui, un jour...)

Et, tout en racontant l'histoire, je l'illustre en tournant les dessins selon deux mouvements distincts :

- pour garder le même personnage : je fais pivoter les images d'avant en arrière sur un axe horizontal, un peu comme une balançoire ou un trapèze qui fait un tour complet sur lui-même...

- et pour changer de personnage, je retourne le tout selon un axe vertical, un peu comme la page d'un livre...

(et, oui, l'idée est de moi !)

Les personnages d'un jeu de cartes

Les rois, les dames et les valets d'un jeu de carte traditionnel représentent des personnages célèbres de l'Histoire de France, de la Bible, et de la mythologie.

Un petit tour d'horizon s'impose!

Respectons la hiérarchie et commençons par les rois, si vous le voulez bien.

▲ Le roi de cœur, c'est Charlemagne, ce conquérant exceptionnel de la fin du VIII^e siècle qui n'a eu de cesse d'agrandir son royaume. Dommage pour lui, sa seule erreur est de ne pas avoir assez bien organisé sa succession, l'ancêtre de la «France» se verra donc partagé entre ses trois petits-fils à l'issue du traité de Verdun. (Tant qu'on y est, oubliez tout de suite l'idée saugrenue que Charlemagne soit le créateur de l'école... C'est faux, archi-faux, et nous aurons l'occasion d'en reparler!)

▲ Le roi de carreau, c'est Jules César. Est-il vraiment besoin de présenter cet homme exceptionnel? Descendant directement de Rémus et de Romulus, cet homme politique romain est parvenu par son intelligence politique à s'accaparer le pouvoir. Non, non et non! Oubliez tout de suite Asterix et Obelix, une bande dessinée qui a nui considérablement à Jules César et à la République romaine en général dans l'imagerie populaire. Au fait, Jules César n'a jamais été empereur... C'est son neveu Octave qui le deviendra quelques années après sa mort sous le nom d'Auguste...

▲ Le roi de pique, c'est David! Ce héros légendaire voit ses exploits racontés dans la Bible. Ce jeune berger va être propulsé sur le devant de la scène en combattant Goliath, le guerrier le plus fort du clan des Philistins, ennemis héréditaires des tribus d'Israël. Il remporte bien sûr le combat grâce à sa fronde et, grâce à cet exploit, s'accaparrera du pouvoir peu de temps après. Il deviendra un des rois les plus respectés du peuple juif. C'est son fils Salomon qui lui succède et qui fera construire le fameux Temple de Jérusalem, appelé communément Temple de Salomon.

▲ Le roi de trèfle, c'est Alexandre le Grand! Autant dire LE plus grand chef d'État de tous les temps, dont l'ambition était de conquérir le Monde (pas le journal). Rien que ça. Bon, il n'a pas réussi à aller jusque là, mais son Empire s'étendait quand même de la Méditerranée à l'Inde, et il a réussi au passage à soumettre la terrible armée perse menée par Darius III. Il a vécu il y a bien longtemps, entre -356 et -323, mais ses exploits militaires resteront à

jamais gravés dans le cœur des passionnés de grandes épopées...

Voilà pour les Rois. Admettez qu'entre Jules César, Alexandre le Grand, le roi David et Charlemagne, on avance quand même dans du terrain archi-connu. Ça se gâte un peu avec les Reines...

♣ La Dame de cœur, c'est devenu le symbole du glamour, de la grâce et de la beauté. Dire à une femme qu'elle est une Dame de cœur la flattera au plus haut point, n'est-ce pas? C'est pourtant très étrange quand on sait que c'est en réalité Judith qui se cache sous les traits du personnage! Vous vous rappelez? Non? Dans la Bible, c'est elle qui, lors du siège de sa ville par les Babyloniens, séduit le chef ennemi, l'enivre, et lui coupe la tête de sang-froid dans son sommeil. On a déjà fait plus glamour comme personnage, vous l'admettrez...

♣ La Dame de carreau, c'est Rachel, encore un personnage biblique. Elle n'a pas réalisé d'exploits comparables à Judith... En fait, elle est surtout connue pour être la mère de Joseph, cet homme qui sera laissé pour mort par ses frères dans le désert, sera ramassé par des marchands égyptiens et deviendra le bras droit du Pharaon! Profitant de son statut dans le gouvernement égyptien, il invite tous les hébreux qui le souhaitent à venir s'installer en Égypte. Hélas, au bout de quelques générations, les Hébreux seront asservis aux Égyptiens « de souche », ce qui conduira à la naissance de Moïse, aux 7 plaies d'Égypte, et tout le tintouin.

♣ Passons maintenant à la Dame de pique. Son nom est Pallas. Des Pallas, il y en a un paquet dans la mythologie et dans la Rome antique! Mais il est généralement admis qu'il s'agit de l'épiclèse d'Athéna. Oui, ça fait très classe d'utiliser des mots que personne

ne connaît! L'épiclèse d'Athéna, c'est tout simplement un adjectif accolé à son nom pour rappeler la vénérabilité de la déesse. « Pallas Athéné » veut donc dire « Athéna la sage ». Maintenant, vous savez. À ce propos, est-il utile de rappeler qu'Athéna est la déesse grecque de la Guerre et de la Sagesse (son équivalent est Minerve à Rome) et qu'elle est née en sortant de la tête de Zeus, toute habillée et en armes? Oui, la mythologie peut-être très bizarre parfois...

♣ La Dame de trèfle maintenant... Son nom est Argine. Argine, si vous ne connaissez pas, c'est normal! Elle n'existe pas. Il est communément admis qu'il s'agit en réalité de l'anagramme de « Regina ». Mouais... les concepteurs du jeu auraient pu se fouler un peu plus, quand même...

Notre tour d'horizon des figures des jeux de cartes est bientôt terminé! Il ne nous reste plus qu'à parler des valets. Avant de commencer, une petite anecdote à leur sujet, d'ailleurs. Vous connaissez très certainement les règles de la belote, un des jeux de cartes les plus populaires en France. À l'atout, la carte la plus puissante est le valet. Cela est venu, paraîtrait-il, d'une tradition républicaine post-Révolution de 1789: un simple valet battant le Roi, voilà de quoi ravir les révolutionnaires! Trêve de bla-bla, attaquons-nous au vif du sujet:

♣ Le valet de cœur, c'est La Hire, de son vrai nom Étienne de Vignolles. Personnage très peu connu de l'Histoire de France, c'est un fidèle compagnon de Jeanne d'Arc qui tentera même d'aller la délivrer lorsque celle-ci tombe entre les mains des Anglais. Manque de bol, il se fait capturer à son tour... Mais l'histoire se termine bien pour lui car il parvient à s'évader de prison dès l'année suivante. Dans cette période trouble de l'histoire de France, il choisit de se mettre à la tête d'une bande de brigands et se met

à piller et à violer sans retenue dans le Royaume de France. L'Histoire ne lui en tiendra pas rigueur, puisque son portrait finit par être imprimé à des millions d'exemplaires sur les jeux de cartes!

♠ Le valet de carreau, c'est Hector, le fils du roi Priam, qui s'est illustré durant la mythique guerre de Troie. Je vous invite à lire le dossier qui lui est consacré! Certains s'accordent à dire qu'il s'agirait en réalité d'Hector de Galard de Brassac, également compagnon de Jeanne d'Arc. Mais, eh, oh! Y'en a marre de la Pucelle d'Orléans! Rendez-nous notre Troyen légendaire!

♠ Le valet de pique, c'est Hogier. Vous ne le connaissez certainement pas, car il est beaucoup plus connu au Danemark qu'en France. Et pour cause! Ce chevalier danois légendaire se serait longtemps opposé aux désirs de conquête de Charlemagne. Quand il aura enfin compris que le roi Franc est invulnérable (ah ah! c'est qui les meilleurs, hein? c'est qui?), il part dans un monastère finir le reste de ses jours. Selon la légende, il renaîtra de ses cendres le jour où le Danemark sera en danger. La vraie question c'est: « Mais qu'est-ce que tu foutais, Hogier, pendant la seconde guerre mondiale?! »

♠ Last but not least, on termine ce petit dossier par le valet de trèfle qui est... [roulement de tambours] ... Lancelot du Lac! Ce vaillant Chevalier de la Table Ronde a été popularisé par Chrétien de Troyes au XII^e siècle. Très fidèle au roi Arthur, ça ne l'empêche pas de tomber fou amoureux de la femme de ce dernier, la célèbre Guenièvre qui, dit-on, était bien plus jolie que dans la série télé Kaamelott...

Tout, tout, vous savez maintenant tout sur les figures des jeux de cartes. À défaut de vous aider à gagner au Poker, ça vous permettra au moins de vous consoler en paraissant cultivé aux yeux de votre entourage...

Jeu de cartes datant de 1815





Votre esprit est mon terrain de jeu !

...C'est le titre du livre de Vincent Hedan que j'ai sous la main...

Vincent Hedan ? ...Mais si, vous le connaissez ! En 2008, il a eu le 1^{er} prix en mentalisme à la FFAP, il est le créateur de pas mal de tours et routines : Pi, Rainman, Haïkus, Multitude, ...et le fameux Babel book test !

N'hésitez pas à aller voir son site : outre ses créations qu'il propose, son blog est aussi très intéressant. Il vous y parle d'antisèches en donnant quelques exemples (utile pour Babel), mais aussi de chapelets, de jeu mémorisé, etc.

<https://magic.vincenthedan.com/>



« Votre esprit est mon terrain de jeu » : Un livre très sympa, 150 pages, des réflexions et conseils utiles, et une dizaine de routines bien expliquées...Et il y a même une suite ! (en vente sur son site)

Parmi les routines proposées :

- « Pari parisien » où il utilise le « Cut Deeper Force » d'Henri Christ pour un pari entre lui et 2 spectateurs dont la situation a été prédite...
- Des idées de **Book Test** pour lesquelles il utilise un feutre sec à remettre au spectateur qui tiendra le livre sous la table ou derrière son dos...
- « **Zatoïchi** » où il retrouve une carte choisie les yeux bandés (à l'aide d'un scotch double face collé sur la dernière carte)
- « Vous serez mes yeux » Un gimmick amusant qui permettra au spectateur de deviner à chaque fois la couleur (rouge ou noire) des cartes dont le magicien ne lui montre que le tarot...
- « Libre arbitre » Un choix entre 5 cartes posées à l'envers sur la table...et en reprenant le jeu, le magicien prouve que tout était prévu (cela ressemble un peu aux « trois cartes et la boîte d'allumettes » dont je me sers au début de ma routine « Je le savais ! » : les cartes jumelles sont placées à un endroit stratégique –en dessous et au-dessus du jeu ; et 2 autres cartes de part et d'autre d'un joker mis à l'envers dans le jeu ; la 5ème carte étant le second joker...)
- « Prédiction à 5 € » : je trouve l'idée géniale mais il vous faut une pièce truquée –double face, ou mieux double pile... mais de 2 valeurs différentes : 2€/50C
- « L'allumeuse » aussi : une routine que je vous ai présentée au club avec des noms ♂ ou ♀ et l'utilisation du bic FriXion (je l'ai aussi présentée à notre close-up) ...et si vous désirez quelques noms « variables » en plus, en voici d'autres : Léonard, Aurélien, Julian, Félicien ou, ...pour un public féminin : Raymonde, Fernande, Christiane, Josiane, Lucie, Martine, Mariana, Michelle, Lucette, Joséphine, Vicky.

Si vous en connaissez d'autres, pensez à moi : j'ai apprécié lors du close-up d'avoir assez de prénoms pour passer d'une table à l'autre sans problème de recharge...

...Pour moi, ces deux derniers tours valent bien le prix du bouquin !

HUMOUR...



...DE MENTALISTE

InforMagic

Rejoignez-nous sur Facebook, ou en 'live'
en prenant contact avec Raymond!
A bientôt!

Prochaines réunions :

HALL DES SPORTS "RICHARD BEAUTHIER"
SALLE "LE VESTIAIRE"
114 RUE VANDERVEKEN- 1083 GANSHOREN
Bus 87-84 (qu'on peut prendre à Simonis)

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif
42 square François Riga – 1030 Bruxelles - 02/2423153
cbi-prestidigitation@skynet .be -
Président : Mr Heine Raymond : 0475/ 67 38 51
heineraymond@yahoo.fr

