

Le magazine du
Cercle Belge d'illusionnisme

INFORMAGIC

N° 216



Juin 2023

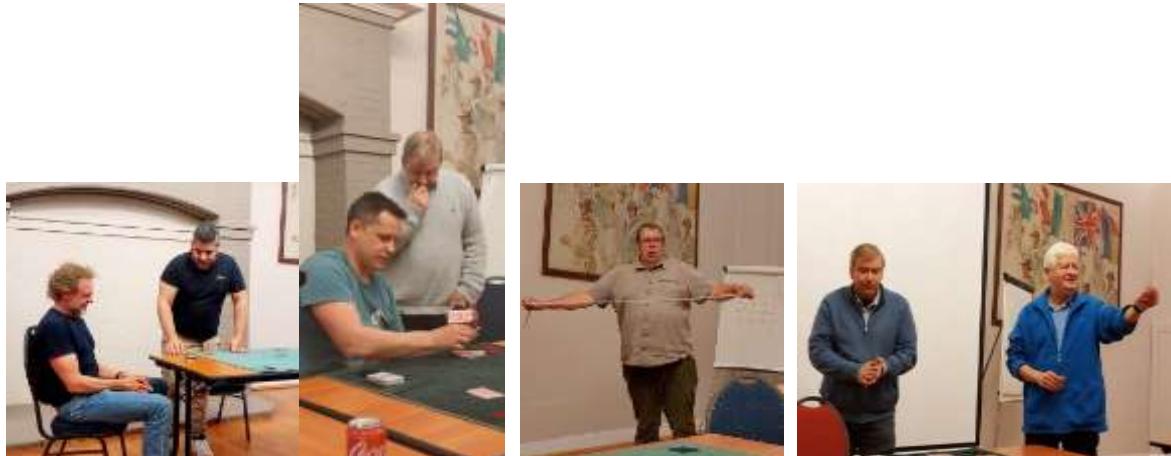


Le mot du Président...

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

Cette année, nous avons accueilli trois nouveaux membres : *Antoine Cervinka, Pierre Hubert Franc, Guy Delépée* ...et un ancien membre, *Stéphane Hartiel*, nous a rejoints aussi. Bienvenue à eux !



...Et il y a même de jeunes invités qui nous ont présenté leurs tours de magie :



Réponse du **problème d'allumettes** de l'*Informagic 215*

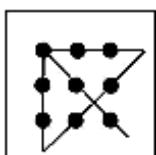
Combien d'allumettes, *au MINIMUM* !, dois-je retirer ou déplacer pour rendre cette opération correcte ?

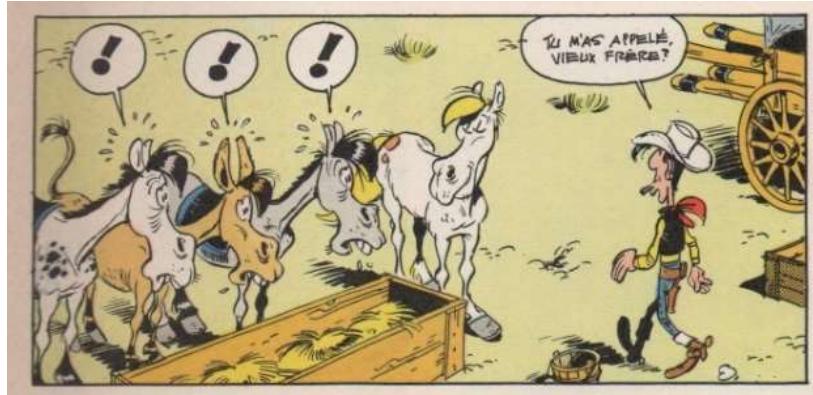


C'est un problème que j'ai posé à mes élèves (des enfants de 10-11 ans) après avoir étudié avec eux les chiffres romains... Aucun n'avait trouvé la meilleure réponse. Ils m'ont tous répondu : « une seule ! »... Et pourtant, il y a un moyen très simple de rendre l'opération correcte...**sans enlever ni déplacer ni même toucher à une seule allumette !**

En fait, il suffit de se déplacer soi-même et de regarder l'opération sous un autre angle ! Retournez donc votre revue favorite de 180° pour regarder l'opération dans l'autre sens et vous yerez : $10 = 9+1$. Simple, non ?

C'est vraiment mon *problème d'allumettes* préféré qui me fait penser à celui des neuf points à relier avec 4 droites...pour lequel il faut aussi « sortir du cadre », regarder différemment... :





Pas mal de petites choses se sont passées depuis le numéro précédent :

Les brocantes magiques notamment : celle de la BMF à Vilvorde et celle de nos amis du Nord de la France, à *Marc-en-Baroeil*.

Nous étions aussi invités chez **Lévita** à Liège... Vous trouverez plus loin quelques photos et articles sur ces événements.

Et puis nous préparons ensemble notre spectacle de close-up qui aura cette fois lieu *sur 2 jours* ! (les 24 et 25 novembre 2023)

N'oubliez pas de présenter vos routines lors de nos réunions !

Un tout grand merci aux membres qui ont participé à cet **Informagic** : Alain, Daniel, Jean-Michel, Alex, Patrick, Guy Lambert, Alipio ... : « L'**Informagic** est...ce que vous en faites ! »

« DEAR MR. FANTASY » par ALAIN

Routine de cartes.

Mon approche et mon adaptation.

Catégorie : Mentalisme

Cette routine a été présentée par Guy Lambert lors d'une réunion au CBI le 16 février 2022. Elle a été créée par John Bannon. C'est un mélange de la routine la tapisserie de Maître King et de ?

Cette routine a un impact bluffant si vous la présentez sans précipitation et avec le plus grand sérieux.

Pour les besoins de cette routine presque automatique, on a besoin de 20 à 28 cartes selon les lettres révélées.

Matériel nécessaire

- Un jeu de cartes avec au minimum 20 cartes et maximum 28 cartes différentes.

Optionnel :

- 1 jeu de cartes à lettres.
- Une ardoise pour la révélation du mot ou des cartes finales.

Effet

Le magicien propose à ses spectateurs une petite expérience de mentalisme basée sur le hasard des décisions !

Pendant qu'une personne mélange les cartes, vous expliquez que le hasard de chaque décision peut avoir un impact sur le futur. (blablabla...)

Vous reprenez les cartes et les retournez faces en l'air et par paire, vous montrez que vous pouvez retourner ou non les cartes de différentes façons.

Vous allez leur prouver que chacune de vos actions suivies des leurs amèneront le futur à un point bien précis !

Une fois toutes les cartes posées sur la table, le magicien les reprend et les distribue en ruban sur la table en 4 lignes.

Les cartes sont ; soit face vers le bas ou face en haut.

Vous leur demandez de choisir à leur tour de replier les cartes en 1 seul paquet comme bon leur semble de gauche à droite, de droite à gauche, de bas en haut ou de haut en bas et de choisir une de ces options pour chaque étape jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul paquet de cartes au centre de la table.

Lorsque le magicien étale les cartes, certaines sont face en bas, il les extrait du reste des cartes et les retourne face en l'air.

Une fois remise en ordre, elle montre un résultat exact comme une quinte flush royale avec des cartes ou un mot avec des cartes à lettres.

Méthode

Facile ! Il n'y a que 2 choses à retenir :

- Comment classer les cartes pour que la révélation finale soit exacte.

- Comment étaler les cartes pour avoir la révélation finale face en bas.

Phase N°1 :

Je fais mélanger le jeu de cartes ou pas selon les goûts de chacun pendant que j'explique mon introduction. Je pense que cela a beaucoup d'importance car cela rend les choses beaucoup plus naturelles et non préparées et, de plus, si vous n'apportez aucune attention (ce qui n'est pas nécessaire !) le public ne pourra pas penser par la suite qu'il pourrait y avoir une explication quelconque à ce niveau-là, il sera alors complètement perdu.

Phase N°2 :

Je reprends le jeu mélangé faces en bas et pousse les 2 premières cartes en les retournant face en l'air. 3 situations se présentent à vous. Dans les 2 cartes :

- Aucune ne vous sert à votre révélation finale, vous les retournez alors face contre face et les posez sur la table (vous fermez la porte).
- Les 2 cartes vous sont nécessaire à la révélation finale, vous les retournez dos à dos, face à l'extérieur et les posez sur la table, sur la pile des autres cartes déjà déposées.
- Une des 2 cartes vous est nécessaire à la révélation finale, vous placez la carte nécessaire sur l'autre, faces en l'air et déposez les 2 cartes sur la table ou sur la pile des autres cartes déjà déposées. (Toutes les paires faces en bas permettent de ne pas montrer les lettres du mot et ne change rien à la révélation finale).

Phase N°3 :

Vous distribuez les cartes en ruban, de gauche à droite, par ligne de 5, 6 ou 7 cartes selon le nombre de cartes total utilisé au début de la routine (5/20, 6/24 ou 7/28 cartes)

Les cartes posées sur la table ressemblent à une tapisserie, certaines sont face vers le bas, d'autres face vers le haut !

Demandez alors à un spectateur de vous dire comment replier les cartes pour n'obtenir qu'un seul paquet.

Il peut replier une colonne ou une ligne de n'importe quel sens et peut changer après chaque action par un autre sens jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul paquet au milieu de la table.

Cela prendra : Pour 20 cartes : 7 étapes.

Pour 24 cartes : 8 étapes.

Pour 28 cartes : 9 étapes.

Phase N°4 :

Il faut maintenant orienter le jeu pour que les faces des cartes à révéler soit faces en bas afin de garder le suspense plus longtemps ou bien faces en l'air pour un effet flash cela dépendra de l'effet de révélation escompté !?

Pour ce faire que ce soit d'un côté ou de l'autre, il suffit de pousser quelques cartes jusqu'à ce que vous puissiez prendre connaissance d'une des cartes et de tourner ou non le paquet en fonction de l'identité de la carte vue.

Carte vue nécessaire, vous retournez le jeu dans le sens opposé, carte vue non nécessaire, vous laissez le jeu dans ce sens.

Phase N°5 : La révélation

Vous étalez le jeu en ruban sur la table et, selon l'effet recherché :

- Vous sortez toutes les cartes face en bas et les classez en les retournant face en l'air ce qui révélera le mot choisi .
- Vous laissez les spectateurs voir la révélation se présenter à eux et à en déchiffrer le secret puis après quelques secondes, vous les sortez, les classez dans le bon ordre.

Vous pourrez lire la stupeur dans les yeux de vos spectateurs abasourdis et attendre les applaudissements bien mérités pour ce petit miracle qui prouvera que chaque décision, quelle qu'elle soit, aboutit toujours à un résultat prévisible pour celui qui peut les voir !

Idée bonus

Utilisation d'un système de Peek pour capturer le mot que votre spectateur aura écrit sur un support (Eraser, Justice Pad, Ardoise ou autres).

Vous aurez alors tout le loisir d'avoir un temps d'avance et pourrez demander à votre spectateur de montrer ou d'annoncer son choix. Vous serez alors en mesure de retourner et de classer les cartes ou de classer les seules cartes faces en l'air pour révéler le miracle !

Alain VDA



Synchronicité:

par *Patrick Kurota*



Effet:

Un magicien et un spectateur ont chacun un jeu.

Après les avoir mélangé, ils choisissent chacun une carte avant de la reperdre dans le jeu. Ils échangent ensuite les jeux pour retrouver leur carte dans l'autre jeu. De plus, sous les actions du spectateur, deux autres piles sont formées. En guise de révélation finale, les cartes sous les paquets ainsi que la carte librement choisie sont identiques.

Explications :

- Faites mélanger les deux jeux. Amener secrètement une carte (que vous retiendrez facilement) sur le dessus du jeu. Ou alors retenez simplement la carte au dessus du paquet. Admettons que c'est le **4♣**.
- Echangez le paquet avec le spectateur. Demandez-lui de sortir, sans la montrer, sa carte préférée. Vous, de votre côté, vous sortez secrètement le **4♣**. Chacun met sa carte sur le dessus du jeu. Exemple pour le spectateur **2♥**.
- Faites une fausse coupe pour apparemment perdre la carte dans le milieu. Le spectateur, lui, coupera vraiment. Cependant la carte-clé **4♣** vous permettra de retrouver sa carte facilement par la suite.
- Échangez à nouveau les jeux de cartes. Profitez-en pour regarder et retenir la dernière carte de votre paquet (ex **7♦**).
- En reprenant le jeu du spectateur, allez d'abord chercher le **7♦** et mettez-le sur la face du jeu. Puis allez chercher le **4♣**. La carte à sa gauche sera la carte du spectateur (**2♥**). Sortez le **2♥** et mettez le **4♣** sur le dos du jeu.
- Etape finale: tenez tous les deux le jeu faces en bas et demandez au spectateur de poser les cartes une par une et de s'arrêter quand il veut. Vous agissez de même.

Il ne vous reste plus qu'à révéler la triple coïncidence !

Crédits:

Cette routine est une simplification de celle de *George Starke - quadruple coincidence, Scarne on card tricks, 1950*

Dame de cœur ou Homme de cœur ?

Tour présenté par **Guy Lambert** au CBI le 11/01/2023

Effet : Après maintes manipulations effectuées entre autres par le spectateur, il retombe sur la prédiction. Dans notre exemple ce sera la dame de cœur et sur la prédiction j'aurai écrit "*Tu seras ma dame de cœur*" si cela s'adresse à une dame chère à mon cœur bien sûr. Si c'est un homme, je joue avec le roi en disant qu'il est un homme de cœur.

Préparation : Prendre **16** cartes dont la prédiction (dame de cœur) que vous placez en 1ère position.

Comme nous allons travailler avec le jeu face en l'air, elle sera sous le paquet.

Routine : Demandez au spectateur un nombre de 2 à 8. S'il dit par exemple 5 vous lui donnez le paquet en lui demandant de faire deux paquets de 5 cartes dans l'ordre où il veut et de déposer le reste des cartes sur un des deux paquets.

La dame de cœur se trouve donc dans le gros paquet

Ici, vous devrez lui faire choisir par la méthode de votre choix le paquet le plus gros qui contient donc 11 cartes.

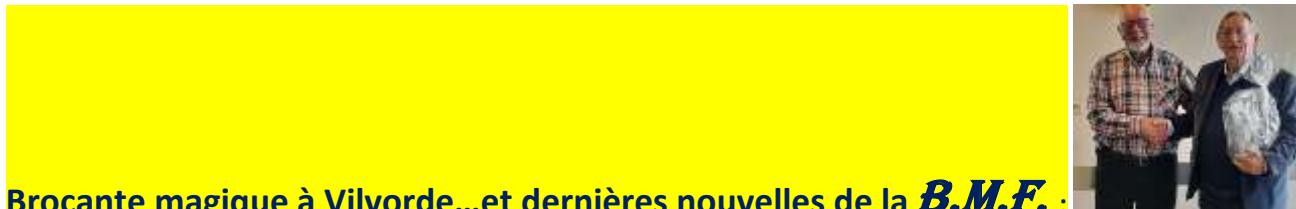
Avec le petit paquet, montrez-lui comment on fait un mélange australien (La 1ère carte **sur** la table) et demandez-lui d'en faire autant avec son paquet (le gros)



Quel que soit le nombre choisi, on tombera sur la dame de cœur.

Certains indiquent aussi un message au dos de la carte ou une photo ou une invitation etc.





Brocante magique à Vilvorde...et dernières nouvelles de la **B.M.F.** :

Une brillante conférence de *Julio Montoro*, un atelier très instructif avec *JP Mertens* et un espace de vente bien rempli : tels étaient les ingrédients d'une journée BMF très réussie hier.

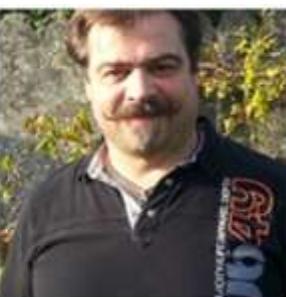
Rencontrer des collègues, discuter autour d'un petit repas et d'un verre. Quelle meilleure façon de passer son dimanche ? Comme toujours, les absents ont eu tort.



Nouveau bureau BMF



Jean-Paul Mertens
President - Voorzitter
- President BMF



Marco Candela - Vice
President - Vice
Président -
Ondervoorzitter



Jean-Michel
Hoeffelman -
Treasurer - Tresorier-
Penningmeester



Jean George -
secretary - secrétaires -
secretaris



Marleen Sterckx -
General coordinator
Coordinateur général
Algemeen coördinator



Avant de commencer, mieux vaut savoir que la disposition des points sur les différentes faces des dés n'est pas laissée au hasard. Je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler seulement que la somme des faces opposées fait toujours 7...Mais je voulais surtout vous parler d'une autre disposition telle que montrée sur la photo ci-jointe. Bien que ces deux dés semblent à première vue identiques (taille, couleur, et même usinage), celui de gauche est « anti-horaire » par rapport au second : lorsque l'as est au-dessus, les points 2 et 3 sont inversés. Dans ma collection de dés à jouer, la plupart appartiennent à cette première catégorie « anti horaire » : lorsque l'as est au-dessus, le 2 se trouve à la gauche du 3.

Et donc, après avoir vérifié que votre dé appartient bien à cette première catégorie (*), voici la routine que je me proposais à vous expliquer : ***Le dé rotatif***

- Le spectateur, lorsque le magicien a le dos tourné, dépose un dé sur la table, il choisit le chiffre du dessus, puis l'oriente selon son souhait de manière à avoir face à lui le chiffre de son choix.(par exemple, le chiffre au-dessus est le 4, celui face à lui est le 1)
- Il fait ensuite pivoter le dé d'un quart de tour en obéissant à deux consignes (Attention à la clarté de l'explication : celles-ci peuvent être écrites ou dessinées sur un carton, et démontrées par un exemple « dé en mains ») :

Si le chiffre du haut est IMPAIR, le dé pivote vers l'AVANT.

Si le chiffre du haut est PAIR, le dé pivote vers la DROITE.

(Chaque fois que le magicien dit « on pivote », le spectateur effectue donc le mouvement)

Selon l'exemple, puisque le 4 est un chiffre pair, le dé est donc pivoté sur la droite (le 2 apparaît sur le dessus), encore sur la droite (le 3 au-dessus), puis vers l'avant (le 1), ensuite vers la droite (le 5), etc.

- A la 3^{ème} ou 4^{ème} rotation (il en faut au moins 3 !), le magicien demande au spectateur sur quel chiffre il est arrivé ; puis ce dernier est invité à continuer les diverses rotations jusqu'à ce qu'il se décide à arrêter. - A ce moment, le magicien est capable d'énoncer le chiffre sur lequel il s'est arrêté !

Le truc : Après 3 rotations, les chiffres (sur la face supérieure du dé) suivent un ordre bien précis et facile à retenir par cœur : « **321456** » Dès que vous connaissez le chiffre donné par le spectateur, il est aisément de prévoir les coups suivants.

Dans notre exemple en effet, les chiffres ont suivi cet ordre : 4,1,5,6,3,2,1,4,5,6,321456...

Remarque : Une autre version pourrait consister à demander au spectateur de continuer les rotations jusqu'à ce qu'il arrive à un 6. Lorsqu'il vous dit qu'il y est arrivé, dites-lui d'en faire une dernière...avant de lui affirmer qu'il est à présent arrivé sur un 3 !

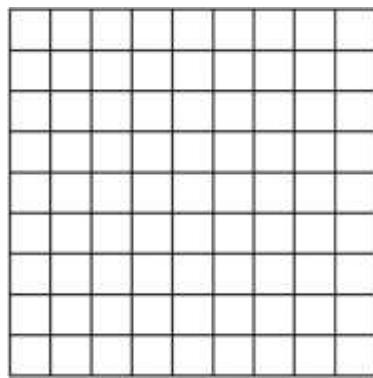
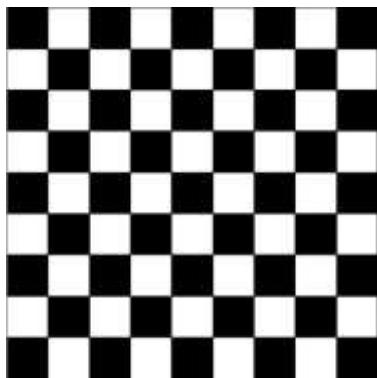
(A moins que vous ne préfériez lui annoncer le point de la *face cachée : celle qui touche la table et que personne ne voit*...ou encore une prédiction qui serait lue à haute voix après les rotations !)

(*) S'il appartient à la seconde catégorie (le 3 se trouvant à la gauche du 2), pas de panique : il suffit de pivoter le dé *vers la gauche* plutôt que vers la droite lorsque le chiffre du dessus est *pair* !

(ou mieux, tout en conservant les mêmes consignes –« *pair : à droite* », vous retenez cette *nouvelle* série : **1,2,3,6,5,4**...ce qui permet en plus, pourquoi pas, l'utilisation conjointe des 2 sortes de dés et donc...avec des résultats différents pour plusieurs spectateurs !)

Le damier magique

Jean-Michel



Effet

Deux carrés en papier comportant, au recto, un damier (de 9 x 9 cases !) et, au verso, un simple quadrillage sont présentés au public ; ils peuvent être examinés brièvement des deux côtés (mais le magicien les gardent en main).

Le magicien donne un des carrés à un spectateur invité sur scène et garde l'autre pour lui ; il a également deux paires de ciseaux dont une est confiée au spectateur.

Il demande au spectateur de répéter à l'identique tous les gestes qu'il fait ; il commence par plier le damier en deux dans le sens de la diagonale (cf. ligne rouge sur la Fig. 1 et avec le quadrillage à l'extérieur) ; ensuite il plie à nouveau en deux le triangle obtenu (Fig. 3) ; enfin il découpe celui-ci suivant les lignes rouges de la figure 4 en respectant l'ordre indiqué par souci de facilité ; il demande enfin au spectateur de déplier son papier et fait de même. Au grand étonnement de tout le monde, alors que le papier du spectateur n'est qu'une simple feuille avec des découpes et des trous, celui du magicien est composé de deux anneaux carrés enclavés l'un dans l'autre (cf. photo) !

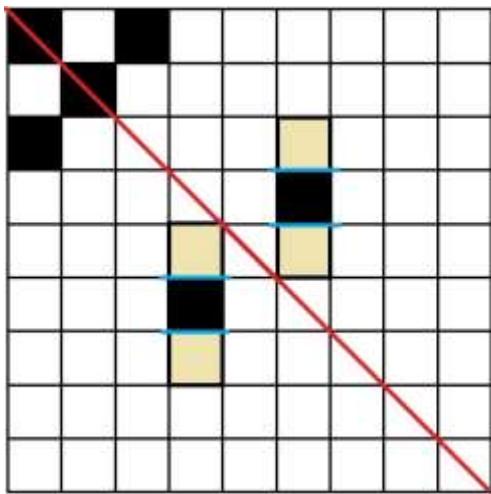


Figure 1



Figure 2

Explication

L'exemplaire du magicien est bien sûr habilement truqué : il comporte 4 fines incisions de la largeur d'un carré réalisées à l'aide d'un cutter ou, mieux, d'une lame de rasoir (marquées en bleu sur la figure 1) ; deux bandelettes de papier rectangulaires reproduisant 3 carrées du damier initial, avec le noir au milieu (cf. bandes jaunes et noires surlignées sur la Fig. 1), sont insérées dans les incisions et leurs 2 carrés blancs sont collés sur le quadrillage

correspondant de la face opposée. La Fig. 2 illustre en bleu le profil des trois cases du damier et en rouge celui de la bandelette. Le rôle du quadrillage est de rendre invisible le trucage. Au besoin, on peut repasser avec un marqueur sur le quadrillage afin de masquer les découpes et le collage. Si le travail est bien fait, il est tout à fait invisible, tant côté damier que côté quadrillage.

Jean-Mi peut fournir les plans du damier et du quadrillage qu'il n'y a plus qu'à imprimer sur une feuille A4.

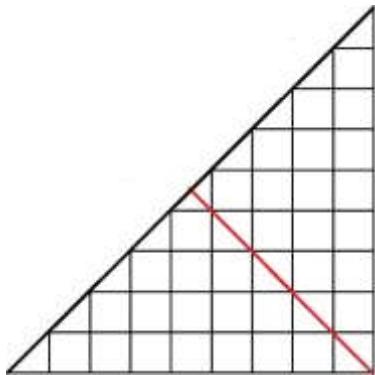


Figure 3

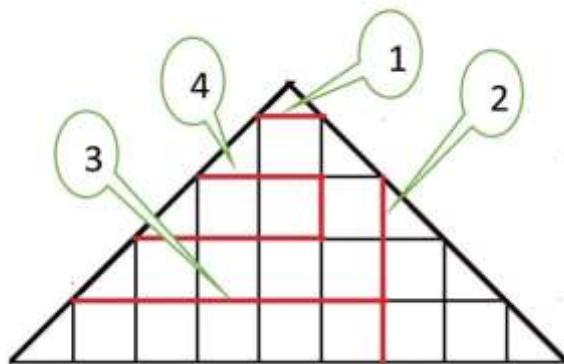
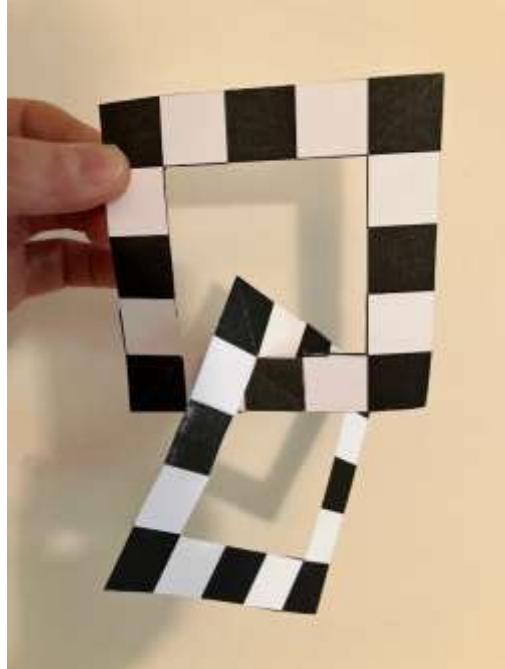


Figure 4



JUSTE UN GAG AVEC UNE CALCULETTE...

(C'est lors d'une de ses conférences qu'**Olivier Prestant** nous a présenté ce petit truc- Nivelles 2010)

- Avant l'effet, taper sur la calculette : 68888889+0
- Devant les spectateurs, ajouter la série de chiffres : 12345678
- On leur montre cette série de chiffres en leur expliquant que le huit est un chiffre qui ne tient pas en place... (le pouce est posé sur le signe « + »...ou le signe « - », cela dépend de votre calculette !)
- En tournant la calculette d'un quart de tour et en appuyant sur la touche, le 8 tombe vers le bas de la rangée, le nombre devient 81234567 !

LEVITA

Ce mercredi 12 avril 2023, j'ai répondu à leur invitation... :

« In The Air, une société spécialisée dans la magie pour entreprises, fête ses 10 ans. Et Levita, spécialisée dans la création de displays de lévitation, vient d'ouvrir 2 nouveaux bureaux à Londres et Pékin. Autant de raisons de célébrer la magie belge comme il se doit. Dans ce cadre, ils ont organisé une grande fête avec tous les magiciens de Belgique. »

Pour ceux qui veulent découvrir leur travail, voici 2 vidéos :

- **Levita** : Installations de lévitation automatisées à travers le monde : <https://www.youtube.com/watch?v=DNTLw0W2HmM>
- **In The Air** : Shows de magie pour entreprises : <https://www.youtube.com/watch?v=acHld5aP8XE>

« Nos 2 sociétés, In The Air et LEVITA, nourrissent l'ambition de proposer des concepts et services combinant innovation, impact et qualité. »

Une équipe jeune, dynamique et sympa d'une quinzaine de personnes (magiciens, entrepreneurs, graphistes, ingénieurs, électroniciens...) emmenées par *Philippe Bougard* et *Clément Kerstenne*.

Accueil très sympa et rencontre avec plein de magiciens présents à l'événement (*Laurent Piron* était lui aussi de la fête, et le *club des 52* était mis à l'honneur : normal...entre Liégeois !)...

Imaginez un grand hall où sont installées leurs fameuses cabines dans lesquelles flottent et tournent lentement sur eux-mêmes des objets divers : une chaussure, une montre, un flacon de parfum...et même un kangourou en peluche qui saute !



Petite visite de leur grand atelier aussi (mais qu'ils vont agrandir encore !)



Un stand était aussi à la disposition des visiteurs, l'occasion de faire quelques photos... Jacques Albert s'est pris au jeu :



La soirée s'est clôturée par un grand show en live, et la présentation d'un futur événement : imaginez un grand espace –on y distingue une ville, un volcan en acticité ?- parcouru par des nuages qui vont et viennent et s'illuminent par instants. Féérique.

Mais je ne suis pas resté pour le barbecue et le close-up final (*Bruno Copin* officiait)...2 heures de route m'attendaient pour le retour...et la soirée était sensée se prolonger jusqu'aux petites heures !

Raymond

Ce tour de carte va vous étonner par Daniel

Préparez un nombre pair de cartes (+/- 20)

Classez-les rouge-noir, rouge-noir etc...

Mélange français à volonté en pelant un nombre impair, ce qui ne change rien au classement rouge-noir.



Coupez ou faites couper le spectateur autant de fois qu'il le désire.



Terminez par un mélange américain

Étalez le jeu face en l'air et coupez-le là où 2 cartes de même couleur se côtoient (Ici entre le 7 de cœur et le roi de carreau) et distribuez-le en deux paquets, un en face du spectateur et l'autre en face de vous.

Le spectateur prend la 1ère carte de son paquet (par ex une noire) et la dépose à droite de son paquet, face en l'air.

Faites de même mais en déposant la vôtre à votre droite, face en bas.



Recommencez l'opération mais si c'est une rouge, le spectateur la pose à sa gauche et vous de même mais toujours face en bas.



Continuez ainsi jusqu'à la fin des paquets

Retournez alors vos cartes, elles sont miraculeusement de la même couleur que celles du spectateur.



« 5 ESPRITS EN MÊME TEMPS ! »

Routine de cartes.

par ALAIN

Mon approche et mon adaptation.

Catégorie : Mentalisme

Cette routine a été présentée par **Daniel Vanderschuren** lors d'une réunion au CBI le 16 février 2022.

Cette routine a un impact bluffant si vous la présentez sans précipitation et avec le plus grand sérieux.

Pour les besoins de cette routine presque automatique, on a besoin de 25 cartes dont 5 cartes qui nous serviront de carte-clefs.

Matériel nécessaire

- Un jeu de cartes avec au minimum 25 cartes différentes.

Optionnel :

- 5 gobelets.
- 5 dés (DiceSmith)
- 5 carnets ou fiches en carton.
- 5 marqueurs.
- 1 ardoise ou autre support de révélation.

Effet

Le magicien propose à ses spectateurs une petite expérience de mentalisme basée sur l'observation !

Il distribue une à une 5 cartes à chaque participant (5 personnes)

Il demande à chaque personne de mélanger les 5 cartes reçues puis de regarder ses cartes et d'en choisir mentalement une librement, puis ils remélangent leurs cartes avant de retourner leur paquet face en bas.

Vous reprenez aléatoirement les 5 paquets de cartes et redistribuez de nouveau les cartes à chaque personne. Vous leur demandez de retourner les cartes face vers eux et de regarder sans rien vous dire si leur carte s'y trouve.

Vous reprenez une fois de plus aléatoirement les 5 paquets, les mélangez et ensuite, vous les disposez en colonnes de 5 cartes, colonne par colonne.

Vous demandez à un spectateur de regarder et de vous dire dans quelle colonne se trouve sa carte. Vous la révélez immédiatement. Vous allez pouvoir faire de même avec tous les spectateurs.

Méthode

Différentes carte-clefs (visuellement) peuvent être utilisées. La méthode originale utilise :

- Un 2♥, un 4♥, un 6♥, un 8♥ et un 10♥

Personnellement je me baserai sur les 5 premières cartes du chapelet Mnémonica de *Juan Tamariz* :

- (4♣, 2♥, 7♦, 3♣, 4♥)

ou plus simplement si vous voulez, sur les cartes en ordre croissant de l'as au 5 de pique par exemple ! Ces cartes ne sont jamais montrées ensemble. À vous de voir...

Phase N°1 :

Je sors les cartes de l'étui et les mélange en veillant à garder les 5 premières cartes dans l'ordre choisi sur le dessus du jeu.

Je coupe le jeu (les 5 carte-clefs étant sur mon premier paquet) en cinq paquets sans attacher d'importance au nombre de cartes par paquet. Et explique que je vais distribuer dans un instant 5 cartes à 5 personnes et qu'elles devront en choisir une mentalement. Cela dit, je recompose le jeu de cartes en veillant à poser le premier paquet contenant les 5 carte-clefs sur le dessus du jeu.

Phase N°2 :

Je distribue à chaque participant une carte à la fois pour leur en donner 5 au total et pose le reste du jeu à l'écart, « nous n'en avons plus besoin pour cette expérience, 5 cartes suffisent ! »

Je donne alors l'instruction à tous les participants en même temps de prendre leur paquet de cartes et de le mélanger puis, de le retourner vers eux et de fixer une carte spécifiquement au hasard. J'insiste sur le fait qu'ils ne doivent pas l'oublier, ils doivent absolument s'en souvenir ! Ensuite, ils peuvent refermer l'éventail de cartes et remélanger leurs cartes pour les remettre face en bas sur la table ou dans leurs mains.

Ce choix sera leur carte personnelle de test sensoriel.

Phase N°3 :

Vous allez reprendre les paquets dans un ordre bien précis mais en insistant justement sur le fait que vous reprenez les cartes dans un ordre aléatoire ! Ce qui n'est pas vrai, bien entendu ! ☺

La formule est simple (contrairement à ce qu'il y paraît) :

- **2 – 4 – 1 – 5 – 3**

La méthode pour retenir cet ordre est la suivante :

En partant de la 2^{ème} personne (paquet), vous sautez vers la droite après la personne qui suit et lui prenez son paquet, puis vous sautez à gauche la personne qui précède, lui prenez son paquet et puis vous sautez à droite la personne qui suit et finalement reprenez le dernier paquet de cartes. Ceci faites en bas et chaque paquet au-dessus du précédent. C'est un peu un saut de moutons de gauche à droite !

Phase N°4 :

Redistribuez les 25 cartes à chaque participant dans n'importe quel ordre. Demandez-leur de retourner les cartes face vers eux et de regarder, sans rien dire, si leur carte s'y trouve ?

Reprenez ensuite les 5 paquets de cartes dans l'ordre suivant tout en signalant que vous reprenez les cartes dans un autre sens « aléatoire » !

La formule est aussi simple (presque comme l'autre) :

- **4 – 1 – 5 – 2 – 3**

Prenez en premier le paquet du 4^{ème} participant se trouvant dans ses mains ou sur la table devant lui. Puis sautez à gauche tous les participants pour prendre le paquet du 1^{er} participant. Ensuite re sauter tous les participants vers la droite et prenez les cartes du 5^{ème} participants, puis re sautez tous les participants vers la droite et prenez les cartes du 2^{ème} participant et reprenez finalement le dernier paquet, participant N°3.

Phase N°5 :

Effectuez un faux mélange ou une fausse coupe et distribuez toutes les cartes par groupe de 5 cartes en colonne dans le sens de lecture des spectateurs et non dans le vôtre ! Les 5 premières cartes à gauche devant le participant 1, les 5 suivantes devant le participant 2, etc.

Phase N°5 : La révélation

Repérez dans les colonnes à quelle position se trouve votre première carte clef.

Demandez au premier spectateur ou à n'importe lequel mais en tenant compte de sa place dans l'ordre de distribution de vous dire dans quelle colonne se trouve sa carte.

2 possibilités se présentent à vous :

1. Il vous désigne la colonne dans laquelle se trouve votre carte clef. Dans ce cas de figure, le participant aura choisi la carte clef et il vous suffit de la nommer et de la décaler.
2. Le spectateur vous désigner une autre colonne. Dans ce cas de figure sa carte se trouve à la même hauteur que votre carte clef.

Fait de même pour tous les participants.

Il est important de mettre votre public dans une atmosphère appropriée, de ne pas se précipiter sans toutefois avoir l'air de compter ou de calculer quoi que ce soit. Et soyez rapide et directif lors de la révélation de chaque carte sans chercher ni hésiter, tout réside dans cette certitude.

Idée bonus

Donnez un dé à chaque participant (DiceSmith) en respectant l'ordre des couleurs.

Demandez-leur de positionner la face du dé correspondant au numéro de la colonne dans laquelle se trouve leur carte sans le montrer à quiconque et de couvrir leurs dés respectifs avec le petit gobelet fourni à chacun d'eux.

Vous connaîtrez alors la localisation de la carte de chaque participant vous donnant l'opportunité d'avoir un coup d'avance et de rendre l'effet encore plus fort !

Vous pouvez également leur fournir à tous un petit carnet ou une fiche en carton avec un marqueur pour qu'ils y inscrivent l'identité de leurs cartes choisies mentalement afin d'être sûr de ne pas l'oublier.

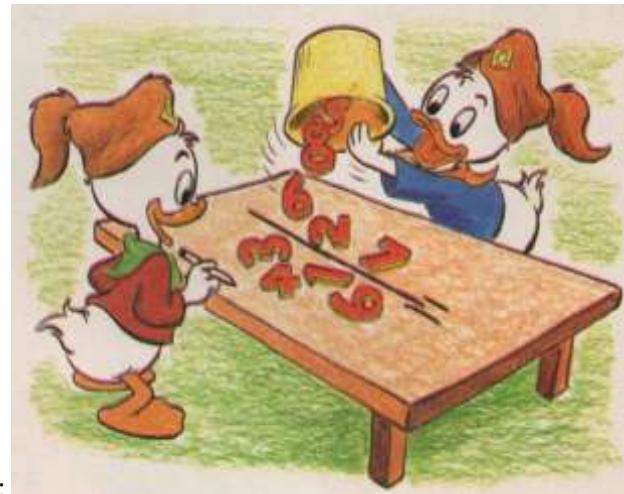
Vous n'aurez plus qu'à noter votre révélation sur une ardoise ou tout autre support suffisamment grand et clair.

Alain

MATHEMAGIE : ...*Je n'y a pas que 1+1 qui font 2 !*

Quand j'étais prof (instituteur en 6^{ème} primaire), j'ai toujours eu beaucoup de plaisir à faire découvrir les joies de l'apprentissage par le jeu ou la réflexion : autant les beautés de la langue française que celle des mathématiques... Très jeune, je puisais déjà mes découvertes au travers de la lecture de certains magazines : l'Album de Jeunes, les Castors Juniors, Science et Vie Junior, etc.

C'est dans un vieux magazine des « Castors Juniors » -qui date des années 80, que je viens de redécouvrir



ce qui suit (le n°15, 2^{ème} trimestre 1979) :

Il y a bien des manières de calculer le nombre 2... !

Par exemple : $\frac{13458}{6729} = 2$

Vous me direz qu'on peut retrouver la valeur de 2 de bien d'autres manières : 2= 10:5, 8:4, etc.

Mais dans la formule donnée en exemple, vous avez constaté que **tous les chiffres de 1 à 9** ont été utilisés ?

Avouez que c'est quand même assez original, non ?

- **QUESTION** : Pourrait-on faire de même pour les autres nombres (pour 3, pour 4, 5, 6, 7, 8 ou 9) et en utilisant à chaque fois une fraction qui comporterait elle aussi **tous les chiffres de 1 à 9** ?

- **REPONSE** : ...Oui, c'est possible !

C'est le genre de défi, qu'en tant que prof, je posais parfois à mes élèves... !

Les réponses :

$$3 = \frac{17496}{5832} \quad 4 = \frac{17568}{4392} \quad 5 = \frac{13845}{2769} \quad 6 = \frac{17658}{2943} \quad 7 = \frac{16758}{2394} \quad 8 = \frac{25496}{3187} \quad 9 = \frac{57429}{6381}$$



Le plus grand festival de magie en Europe revient au Centre Cultuel d'Auderghem ce 25 février 2023 et pour fêter ses 15 ans, une programmation inédite et un nouveau spectacle au format novateur.

Scala Magica. Vive la Magie fait aujourd’hui référence dans le monde du spectacle pour accueillir tous les courants de la magie pratiqués par les plus grands. Au programme de ce week-end inédit.

Deux représentations du spectacle Scala Magica avec plus de 7 artistes internationaux et des ateliers pour enfants. Salle comble pour les deux représentations. Ce jour là, Fabien Olicard prestait à Liège.

Gérard Souchet et son équipe ont souhaité aller encore plus loin dans l'émerveillement avec une programmation hors du commun, poétique et moderne, magnifiée d'une scénographie inédite.

Un plaisir de revoir aussi les amis magiciens de notre pays comme spectateurs tels que Michèle Rossi et ses proches, Renan Frisée, Alain Slim et tant d'autres..une soirée riche en émotions pour tous..

Baptisé Scala Magica (escalier magique en italien en référence aussi au petit escalier qui monte de la salle au plateau), le spectacle phare du festival rompt avec les codes habituels du music-hall et enchaîne les numéros avec une mise en scène ingénieuse et innovante. Des artistes de renommée internationale tels que **Artem Shchukin** (champion du monde de manipulation en 2022), **Mag Edgar** (illusion), **Anca & Luca** (champions du monde de mentalisme en 2022), **Raymond Crowe** (Mandrake d'Or 2022), **Lukas** (illusion, jonglerie, danse), et bien sur notre champion du monde le belge Laurent Piron (champion du monde FISM 2022) et **François Normag** (présentateur) s'harmonisent dans un spectacle unique et élégant, pour envoûter le public du Centre culturel d'Auderghem de Bruxelles..



famille Mouthuy et Gérard Souchet



Artem Shchukin



Raymond Crowe



Laurent Piron



Anca et Luka

15^{ème} FESTIVAL INTERNATIONAL « VIVE LA MAGIE »

Ce samedi 25 février 2023 au *Centre culturel d'Auderghem*...

Un spectacle féérique, et une belle leçon de mise en scène : de bons enchainements, pas de temps morts, des running gags (le gars qui drague sans succès la partenaire d'un concurrent), de la joie, de la tendresse, une représentation des diverses formes de magie : de la danse, de l'ombromanie, du jonglage, du mentalisme, des grandes illusions,...avec des moments forts, de l'humour, et pas mal de nouvelles idées de présentation d'effets connus...



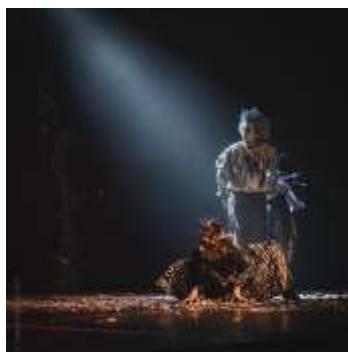
François NORMAG



LUKAS



ARTEM



MAG EDGAR ET CIE



Laurent PIRON

Quelques souvenirs -j'ai bien griffonné quelques pages dans le noir, mais impossible de me relire ! :

Tout commence par une belle lévitation verticale...

Artem (le soupirant malheureux) : jonglage avec chapeau, apparitions de balles, transformation d'une balle en cartes à jouer, rattrape la carte avec la bouche...le tout agrémenté d'une musique entraînante et de bruitages...

François Normag –le présentateur, avec l'aide des danseurs **Anca** et **Lucca** : un bonneteau aux cartes géantes que les trois artistes se passent les uns aux autres, devant eux ou derrière le dos, pour les mélanger...et en fonction de la volonté du public, ce sera souvent Lucca qui se retrouve avec la dame de cœur ! En final, tous les trois parviennent à s'attirer les bonnes grâces du public : trois **D♥** apparaissent !

Raymond Crowe qui se trouve devant un micro bien trop haut pour lui, revient avec une sorte d'immense ressort entouré de tissu argenté, il se glisse à l'intérieur et en remontant le ressort parvient à s'agrandir jusqu'à saisir le micro... C'est lui qui nous fera aussi par la suite un beau numéro d'ombromanie.

S'ensuit un excellent numéro de mentalisme où **Anca**, les yeux bandés, parvient à deviner ce qu'a écrit un spectateur (un geste à faire de la main, la marque de sa voiture, le pays de son rêve, sa date de naissance, et même une trentaine de chiffres qui se suivent !)

Au début de leur numéro, **Lucca** avait bien expliqué qu'il savait lire dans les pensées... parce qu'il était mentaliste et sa partenaire a rétorqué qu'elle savait lire les siennes parce qu'elle ...était mariée avec lui !

Raymond Crowe emprunte la veste d'un spectateur, en ressort un boa en plumes, la veste s'animera et dansera avec lui, style guéridon volant...

Lukas : un très beau numéro de jonglage magique où des balles apparaissent et tournent autour de lui, puis se multiplient...

Mag Edgar et Cie : grandes illusions déjantées avec plein de références qu'on reconnaît avec plaisir : Notre Dame de Paris, Dracula, ...

La fameuse chaise, grandeur nature, dans la boite en carton, et qui apparait tour à tour les pieds vers le sol ou les pieds en l'air, en final se sera trois chaises qu'on sortira de la boite !

François Normag meuble ensuite avec une chasse aux pièces, numéro muet du début à la fin où pour attirer un jeune spectateur sur scène, il lui fait taper sur le seau à champagne en rythme, puis s'éloigne progressivement...Le gamin suivra, et parviendra lui-même à faire tomber des pièces dans le seau !

Et c'est le grand final avec **Laurent Piron** et son numéro de la feuille de papier tour à tour récalcitrante ou amoureuse (?)...Et là, j'ai doublement apprécié : son numéro attendrissant et poétique...mais aussi ma jeune voisine qui, à plusieurs reprises, n'a pu retenir son fou rire communicatif !

Merci à **Gérard Souchet**...et toute son équipe : Magie, Art dramatique, Poésie...un mélange fascinant et particulièrement bien réussi !

Et pour ceux qui ne connaîtraient pas encore les « **tutos de tonton Gaëtan** », rendez-vous sur leur site :



vivelamagie.com



OPÉRATION SANDWICH

par *Daniel*

Sortir deux cartes de même couleur et de même valeur au choix
(par ex les As de cœur et de carreau)

Faites choisir une carte par le spectateur et par la technique que vous désirez, l'amener sur le dessus du jeu.

En faisant un mélange français, l'amener à présent sous le jeu.

Prenez les deux As que vous placez faces en l'air, l'un au-dessus et l'autre en-dessous du jeu

La carte choisie est à ce moment en avant-dernière position.



En tenant fermement simultanément les deux dernières cartes (la carte choisie avec l'index) et celle du dessus, éjectez le reste du jeu, ici vers la gauche.



Les trois cartes vous resteront dans la main.





ATTENTION, ARNAQUE !

LA ROUE DE LA FORTUNE-1.



ORIGINE

D'après Carl HANSON, le principe est « plus que centenaire »... Il aurait intéressé plusieurs magiciens : le professeur HOFFMAN, Phil GOLDSTEIN, le Padre CIURO et Luc PARSON (REVUE DE LA PRESTIDIGITATION n°457).

La version que je vous propose aujourd'hui vient du livre de Carl HANSON « Mental Effects ». Je l'ai simplement habillée à ma façon en utilisant un jeu de cartes.

PRINCIPE

Celui qui a parié sur la dernière carte qui sera retournée rafle les mises...

- 8 cartes classées selon un certain ordre sont disposées en cercle, faces visibles (fig.1)
- On désigne, au choix ou par un lancer de dés, une carte de départ (exemple le 3) qui est retournée-elle ne comptera plus.
- On compte, à partir de la suivante, autant de cartes faces en l'air que le chiffre de celle-ci (dans notre exemple, on arrivera au 8)
- La carte sur laquelle on aboutit est **retournée face en bas et ne comptera plus dans la suite**; on peut même la retirer du cercle ...
- On comptera à nouveau à partir de la suivante autant de cartes - faces en l'air uniquement - que le chiffre de celle qu'on vient de retourner ou de retirer. Ici on aboutira donc sur le 7 qui sera retourné ou enlevé lui aussi...
- Le processus continue ... et, infailliblement, le **5** sera la dernière carte qui restera face en l'air !



Fig.1 L'ordre est facile à retenir : **2,1 - 4,3 - 6,5 - 8,7**

→ LE CLASSEMENT (POUR TERMINER PAR LE **5**) : **8, 7, 2, 1, 4, 3, 6, 5**

MA MÉTHODE

1. PRÉPARATION :

- Je classe en-dessous du jeu les 8 premières cartes des 4 couleurs : le 8 de cœur est déposé face en bas sur la table, suivi du 7, 2, 1, 4, 3, 6 et 5 de cœur.
- Idem avec les 8 cartes de carreau : du 8 au 5 ... ensuite un Joker
- Les 8 cartes de pique, un Joker, et les 8 cartes de trèfle.
- Le restant du jeu est déposé sur le tout.

2. PRÉSENTATION :

Je sors le jeu et le dépose sur la table en demandant à un spectateur quelle est *sa couleur préférée : noir ...ou rouge ?* Souvent, le rouge est choisi, c'est pourquoi elles sont placées en dessous du jeu.

Je lui demande ensuite ce qu'il préfère : *carreau ou cœur ?* Souvent le cœur est choisi, c'est pourquoi elles sont tout en dessous !

Bref : **s'il choisit le cœur**, je fais plusieurs faux mélanges, très relax, en gardant les cartes de cœur en-dessous, et en expliquant ce qui va suivre (voir « principe »)

Ces mélanges successifs sont pratiqués en arythmie, et mine de rien, tout en prévenant qu'on utilisera les cartes de cœur, du 1 au 8, dans l'ordre de leur apparition, que 7 spectateurs pourront miser sur une carte et que la dernière est réservée au magicien ...L'une ou l'autre fausse coupe ne fait pas de tort (...et on sait que le tort tue!)

S'il choisit une autre couleur, je coupe le jeu à la couleur choisie, tout en prétextant de retirer les Jokers.

Après quelques « mélanges », je dépose le jeu près du spectateur et lui parle de certains cow-boys, dans les westerns, qui mélangent le jeu « à l'américaine », tout en minant les actions que j'attends de lui.

... Je trouve que là, c'est une belle astuce parce que le spectateur mélange lui-même le jeu ! En fait, cela ne change absolument rien à l'ordre d'apparition des cartes; mais cela intercale quelques cartes entre les coeurs (surtout si on n'a pas affaire à un expert!)

On peut même couper le jeu ensuite... et à partir d'ici, le magicien pourrait même ne plus y toucher.

Quand il a terminé le mélange, je reprends le jeu que je retourne - faces en l'air - et je prends les cartes une à une :

- Un cœur, du 1 au 8 ? Je la dépose sur la table (suivant la figure 1)
- Une autre carte ? Je la mets sur le côté, en pile, face en l'air, pour bien le persuader que le jeu est bel et bien mélangé.
- Dès qu'une carte de cœur est déposée, je demande « *Qui parie sur elle?* » et on y dépose une pièce de 1F. La dernière, le 5, m'est réservée, et j'y dépose une pièce de 20 F. (Ouaip, j'avais écrit cette routine avant l'entrée de l'euro-depuis j'utilise des -faux- billets que je distribue au début, tout en n'hésitant pas à dire qu'il s'agit d'une arnaque!)
- Ensuite je demande à un spectateur de me désigner un chiffre de 1 à 8 (ou de lancer le dé) et je commence à compter à partir de la carte qui suit celle désignée (voir « principe »)
- Dès qu'une carte est retournée, je dépose sa mise au centre du cercle. Pour rappel : les cartes retournées ne comptent plus, on pourrait même les retirer au fur et à mesure du cercle (cela me semble mieux)
- A la dernière, le 5, un petit clin d'œil ... et je rafle les mises !

3. PLUS SIMPLE? : Si vous tenez, comme moi, à donner le choix de la couleur, vous pouvez aussi utiliser 2 jeux : dans l'un, les coeurs et carreaux sont classés, dans l'autre les piques et les trèfles. Sinon, vous pouvez vous contenter d'un seul jeu avec, par exemple, uniquement les coeurs arrangés...et vous imposez votre propre choix : « Pour cette arnaque, on va utiliser uniquement les cartes de cœur, les chiffres...de l'as au huit... »

Car, comme le dit un vieux proverbe texan : « *Rien ne sert de courir si on ne te court pas après!* »

You en voulez une autre? ...



LA ROUE DE LA FORTUNE- 2.

Origine : Il s'agit d'un effet de *Richard Vollmer*.

Effet : Ici, les cartes sont posées faces cachées sur la table (10 cartes à points noires-de l'as au 10, et une dame rouge. Le but étant de trouver la dame. Le spectateur est invité à désigner une carte. S'il s'agit de la dame, il gagne le pactole, sinon on compte la valeur de la carte désignée à partir de la carte suivante et la carte sur laquelle on aboutit est retournée, etc.

Ma présentation :

J'ai choisi les Piques et la dame de cœur...(11 cartes en tout)

Comme le préconise *Richard Vollmer*, j'ai marqué discrètement le tarot de la D♥.

Le classement : **as, 8, 4, D♥, 7, 3, 10, 6, 2, 9, 5**

...Et comme je n'ai pas vu dans ce classement un ordre facile à retenir, je me contente de mettre cette série de cartes déjà classées dans une pochette...(*)

Je montre les cartes et explique le procédé d'élimination qu'on va utiliser, puis je retourne le petit paquet, faces cachées, et fais plusieurs coupes...ce qui ne change rien par rapport à l'ordre cyclique des cartes.

Je confie au spectateur 10 (faux) billets de 5 ou 10 euros : Il devra me rendre à chaque fois un billet avant de retourner une carte...Mais dès qu'il sera tombé sur la dame de cœur, il pourra garder les billets encore en sa possession!

Les cartes sont déposées, faces cachées, en cercle sur la table et je demande au spectateur de déposer un billet plié en quatre sur la carte de son choix.

- (s'il pose son billet sur n'importe quelle carte...excepté la D♥!) , je retourne celle-ci et... : « *Ah, pas de chance : si vous aviez choisi la D♥, vous auriez pu garder tous les autres billets!* »

Et à partir de la carte suivante, on compte la valeur de la carte retournée...Ainsi de suite, jusqu'à ce que le spectateur m'ait remis tous ses billets...et qu'on retourne la dernière carte qui reste : la fameuse dame de cœur!

Attention, dans cette routine, contrairement à la première (voir plus haut), toutes les cartes comptent lors des comptages, qu'elles soient retournées ou non, peu importe!

- ...Et s'il pose son billet plié en quatre...sur la dame de cœur ? Alors, je ne *retourne pas* la carte (souvenez-vous, elle est marquée!) Je poursuis en lui disant quelque chose comme : « *avant de vraiment commencer, je vais voir si vous avez vraiment compris le principe...Imaginez la valeur que pourrait avoir cette carte...? Le 7 par exemple?...ok, on comptera donc 7 à partir de la carte suivante et on aboutit donc sur...celle-ci, qu'on retourne... », etc.*



(*) Depuis que j'ai écrit cet article, je me suis pris au jeu de découvrir l'ordre caché, la logique du placement des cartes- afin de pouvoir refaire cette routine de tête sans devoir me référer à cet article!

Avec la dame, il y a 11 cartes en tout. **11 est le chiffre-clé** : en partant de la dame, la somme des deux cartes qui l'entourent (le 4 et le 7) est 11; idem en s'éloignant de part et d'autre de la dame, la somme des 2 cartes suivantes (le 8 et le 3) fait aussi 11, etc.

« LA CHANCE EN AMOUR POUR LA SEMAINE ! »

Par Alain

Routine de cartes.

Catégorie : Magie participative

Cette routine de Woody Aragon est excellente du fait de la participation de nombreux spectateurs. Facile à faire mais néanmoins précise dans les explications à donner !

Ce principe est basé sur l'ordre cyclique qui sépare les morceaux correspondants de 3 cartes. Une fois le 4^{ème} morceau mis en poche, il ne reste plus qu'à contrôler le morceau du dessous (l'autre moitié jumelle) toujours sous le paquet.

Je ferai cette routine à des célibataires comme un horoscope de rencontre amoureuse !

J'ai juste rajouté une option « Bonus » si vous comptez le faire pour un/ou des couples ou des amoureux hésitants qui voudraient être fixés sur leur choix et décisions.

Matériel nécessaire

- 4 cartes différentes à déchirer par personne.

Effet

Le magicien distribue un petit paquet de 4 cartes à chacun des participants.

Les cartes sont mélangées puis déchirées sur le petit côté et remises en paquet dans la main de chaque participant.

Ils devront suivre vos instructions pour, au final, se retrouver avec une correspondance de carte déchirée.

Setup

Le jeu est mélangé, coupé puis en égalisant bien les 4 cartes, le paquet est déchiré en deux dans le sens de la largeur. Le paquet de droite ou de gauche doit être replacé sous ou sur l'autre paquet.

Méthode

Vos explications doivent être claires et bien articulées. Vous devez laisser le temps aux participants pour exécuter vos instructions qui devront également paraître très improvisées !

Phase N°1 :

Demandez-leur de couper plusieurs fois le paquet de 8 petites cartes. Couper et pas mélanger ! Une bonne démonstration sera très efficace.

Terminez cette étape en rajoutant : « couper encore une fois si vous êtes malchanceux en amour ! » Et rebondissez sur l'occasion pour improviser si quelqu'un le fait...

Phase N°2 :

Prenez les 3 premières cartes et perdez-les au milieu du paquet.

Phase N°3 :

Prenez la carte qui se trouve maintenant sur le paquet et placez-la sans la regarder dans votre poche !

Phase N°4 :

Prenez 1 carte des cartes du dessus si vous n'êtes pas pressé, 2 si vous l'êtes ou 3 si c'est une urgence et perdez-les au milieu du paquet, une à une et dans n'importe quel ordre. Ne faites rien si vous êtes comblé ! Agissez selon votre sentiment du jour.

Phase N°5 :

Prenez la carte suivante et donnez-la à votre voisin de gauche. Cette carte est maintenant perdue dans le milieu du paquet.

Phase N°6 :

Prenez maintenant 1 carte si vous êtes chanceux en Amour, 2 cartes si vous êtes célibataire et 3 cartes si désespéré, seul et abandonné et jetez-les en l'air derrière vous.

Attention, précisez que maintenant nous n'avons plus tous le même nombre de cartes

Phase N°7 : Le rituel de la semaine

Prenez, pour chaque jour de la semaine, la première petite carte sur le dessus de votre paquet de cartes et mettez-la en dessous du paquet. Chaque participant passe pour chaque jour de la semaine, car 1 mois serait trop long, la carte du dessus pour la transférer en-dessous.

Phase N°8 : Le rituel de la marguerite

Maintenant, demandez aux participants de penser très fort à la personne qu'il (elle) désire et de mettre la première carte en dessous puis de jeter la suivante et ainsi de suite jusqu'à ne plus avoir qu'une seule carte en main.

Dirigez les célibataires comme suit :

1^{ère} carte : J'ai mes chances – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

2^{ème} carte : Je me lance – Carte jetée (*Sortie impossible*)

3^{ème} carte : J'hésite – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

4^{ème} carte : Je matche – Carte jetée (*Sortie impossible*)

5^{ème} carte : Aucune chance – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

6^{ème} carte : Laisse tomber – Carte jetée (*Sortie impossible*)

« **Quelqu'un n'a plus qu'une seule carte ? Non !... On recommence mais dans le désordre »**

7^{ème} carte : J'ai mes chances – Carte en dessous ou dernière (*Sortie possible*)

8^{ème} carte : Je matche – Carte jetée (*Sortie possible*)

9^{ème} carte : Aucune chance – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

10^{ème} carte : Je me lance – Carte jetée (*Sortie possible*)

11^{ème} carte : Laisse tomber – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

12^{ème} carte : Bingo – Carte jetée. (*Sortie rare mais possible !*)

Les participants qui n'ont plus qu'une seule carte s'arrêtent et gardent leur carte face en bas dans le creux de leur main. Chaque sortie sera positive !

Phase N°7 : La révélation

Demandez à tous les participants de prendre le morceau de carte qu'ils avaient mis dans leur poche et demandez-leur de le mettre à côté du dernier morceau qu'ils avaient dans le creux de leur main... Ils correspondent !

Idée bonus

Beaucoup de possibilités s'offrent dans les directives à donner tant que la moitié de carte qui se trouve sous le jeu se retrouve en dessous à la Phase7 !

J'ai imaginé une autre présentation pour les couples et que le final soit une complémentarité entre eux deux.

Phase N° 3, Plutôt que de mettre le premier petit morceau de carte dans leur poche, vous leur demandez de le donner à leur conjoint, amoureux(euse) ou prétendant(e). Ce morceau est placé sur le paquet.

Demandez ensuite de prendre la deuxième carte et de la perdre dans le milieu du paquet.

Demandez-leur de prendre maintenant la carte du dessous et de la donner à leur conjoint, amoureux(reuse) ou prétendant(e) qui la met dans sa poche.

Demandez-leur de prendre 1,2 ou 3 cartes du milieu et de la(les) placer en dessous.

Et pour terminer cette option de routine demandez-leur de mettre la carte du dessus sous leur paquet.

Puis reprendre la phase N° 4 avec comme élimination finale celle-ci :

1^{ère} carte : Elle / Il m'aime – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

2^{ème} carte : Un peu – Carte jetée (*Sortie impossible*)

3^{ème} carte : Beaucoup – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

4^{ème} carte : Passionnément – Carte jetée (*Sortie impossible*) 5^{ème}

carte : A la folie – Carte en dessous (*Sortie impossible*) 6^{ème}

carte : Pas du tout – Carte jetée (*Sortie impossible*)

« Quelqu'un n'a plus qu'une seule carte ? Non !... On recommence mais dans le désordre »

7^{ème} carte : Elle / Il m'aime – Carte en dessous ou dernière (*Sortie possible*)

8^{ème} carte : A la folie – Carte jetée (*Sortie possible*)

9^{ème} carte : Pas du tout – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

10^{ème} carte : Beaucoup – Carte jetée (*Sortie possible*)

11^{ème} carte : Un peu – Carte en dessous (*Sortie impossible*)

12^{ème} carte : Passionnément – Carte jetée. (*Sortie rare mais possible !*)

Le final est maintenant partagé entre les 2 personnes qui se sont échangé leurs morceaux !

Faut que je vous dise...

LA DERNIÈRE INTERVIEW...

Raymond Heine

J'avais prévu depuis déjà quelque temps une série de questions à poser à chacun de nos membres, histoire de se connaître un peu mieux. Une sorte d'interview qui pourrait aussi nous servir lors d'une rencontre avec une célébrité...

Et je voulais aussi que notre président actuel, **Marc Toussaint**, soit le premier à y répondre dans notre revue...

Ses réponses sont le dernier cadeau qu'il nous fait. Je ne savais pas alors qu'il nous quitterait si rapidement.

1. Ton nom de scène ? D'où vient-il ?

« Marc Michel » : Mon prénom...et, bien sûr, celui de la femme qui m'a accompagné toutes ces années, tant sur la scène que dans ma vie : Michèle Rossi...

2. Quel est le premier contact que tu as eu avec la magie ?

Aux Galeries Anspach, à Bruxelles...où un magicien montrait et vendait ses tours. J'étais encore gamin à l'époque. Et puis, la boutique de Revers aussi...que seuls les anciens ont encore connu.

3. Où t'es-tu fait d'abord connaître ?

En entrant au CBI : j'étais encore ado et le club a dû changer ses règles pour pouvoir m'accueillir ! En participant aux congrès aussi...et en me produisant dans mes spectacles.

4. D'où te viennent tes idées de tours, de routines ?

Essentiellement lors des congrès, où j'assistais toujours aux conférences, mais aussi aux concours et aux galas... En lisant énormément aussi. C'est ainsi qu'a débuté ma collection d'ouvrages de références sur toutes les formes de magie et arts annexes...

5. Quel est ton (ou tes...) magicien(s) préféré(s) ? Pour quelles raisons ?

Sans aucune hésitation : Ali Bongo !

Surtout pour l'originalité de ses routines et de sa mise en scène ! Son humour aussi.

6. Quels doivent être les qualités d'un bon magicien ?

Etre méticuleux et précis. Et surtout travailler et retravailler ses tours et ses routines...

7. Ton meilleur souvenir d'un spectacle où tu t'es produit ?

A Lausanne, en Suisse, lors de la FISM en 1981, où je me suis présenté au concours de magie générale avec un numéro de changement de costume...

8. Les tours ou routines que tu préfères présenter ?

Le tube en plexi, dans lequel un foulard disparaît à vue : un tour inventé il y a plus d'un siècle par Robert Houdin...La routine de la lessive, les lacets, les chouchous, les anneaux chinois aussi... Et puis, j'ai également une préférence pour la grande illusion !

9. Un ratage mémorable, un accident qui s'est produit ?

Oups. La malle des Indes dont les roulettes se sont cassées lors d'un concours à Nivelles...et où tout s'est bloqué !

10. Les livres ou dvd que tu conseillerais ?

Sans aucun doute, les « Dhôtel » : une collection de 8 livres qui reprennent tous les aspects de la magie. Ils ont été écrits entre 1935 et 1944 par Jules Dhôtel. Cela s'appelle « La prestidigitation sans bagages ou Mille tours dans une valise ». Et ils restent une référence. J'en ai d'ailleurs deux séries : l'originale...ainsi que la réédition de 1987 !

11. Quels conseils donnerais-tu à quelqu'un qui voudrait monter un spectacle ou se lancer dans la magie ?

S'inscrire dans un club, bien sûr. Assister aux conférences, ne pas hésiter à se montrer, à se faire connaître...aller aux galas aussi : c'est là que se produisent les professionnels du spectacle... Participer aux concours lorsqu'on s'en sent capable...

12. Et, en dehors de la magie, as-tu d'autres passions ?

J'apprécie beaucoup chiner dans les brocantes...

13. Que penses-tu des concours, des conférences, des clubs de magiciens, des tours et explications qu'on retrouve facilement sur Internet... ?

J'ai toujours apprécié les congrès, les conférences, et les concours...Et j'ai souvent conseillé aux plus jeunes d'y assister aussi ! Par contre, je reconnaiss que je n'appréciais pas tellement de faire partie du jury lors des concours : c'était beaucoup moins intéressant...et amusant ! Et, en tant que président du CBI, on me le proposait souvent, hélas...

Par contre, je n'ai jamais apprécié les débinages, notamment ceux du « magicien masqué » qui a tant fait parler de lui il y a quelques années...

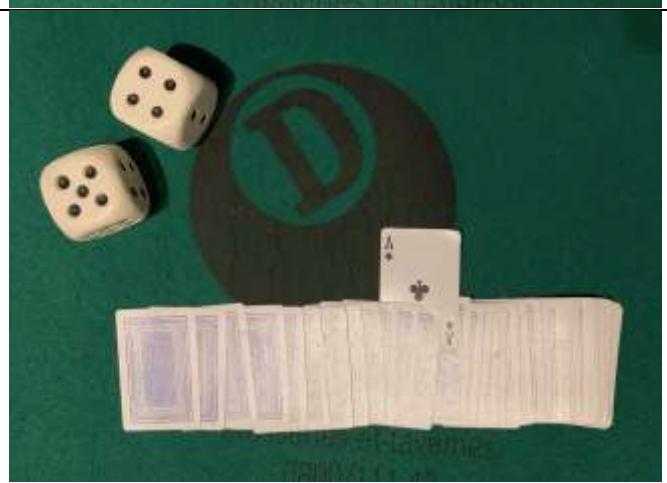


La carte se retourne toute seule dans le jeu.

Vous débutez le tour le dos tourné au spectateur.
Demandez-lui de lancer les deux dés et de prélever le même nombre de cartes du jeu et de les compter secrètement.
Il cache aussi les deux dés.



Refaites-lui face, reprenez le jeu et faites défiler 12 cartes en partant du dessus et demandez-lui de mémoriser la carte qui correspond au chiffre donné par les dés. Ici l'As de trèfle.
Important, ces 12 cartes doivent être inversées en les comptant.
Posez ces 12 cartes sur le paquet et ensuite celles du spectateur en un bloc.
A ce moment la carte choisie sera automatiquement en 13ème position.
Comptez 12 cartes que vous retournez face en l'air sur le jeu.
Faites-les défiler en demandant au spectateur s'il voit sa carte. Il vous dira forcément non.



Comme la carte suivante est celle choisie, il suffit de la cacher sous les 12 premières et de retourner le reste du jeu en faisant défiler les cartes en demandant au spectateur s'il ne voit toujours pas sa carte.

Étalez alors le jeu, la carte sera face en bas.



Daniel

BROCANTE MAGIQUE À MARCQ-EN-BAROEUL, ORGANISÉE PAR LE NORD MAGIC CLUB :

Toujours sympa de retrouver quelques amis, de fouiner dans les caisses de trucs, de livres et revues dans l'espoir d'y repérer l'un ou l'autre article intéressant...

Et puis, comme lors de la brocante organisée par la BMF, cette dernière était clôturée aussi par une conférence...celle de **Gaëtan Bloom**.

Ceux qui me connaissent savent que j'ai toujours apprécié le personnage, tant pour sa gentillesse, son contact chaleureux...que pour ses trouvailles magiques ! –Vous en connaissez beaucoup, vous, des magiciens qui manipulent un jeu de cartes avec des gants de boxe ?!

Bref, ...quelques mots sur sa conférence du 1^{er} mai 2023 :



70 ans déjà, le bonhomme ! Ceux qui ne le connaissent pas en tant que magicien l'ont au moins aperçu dans le film « les Sous-doués » ! Et je vous rappelle aussi que le club possède plusieurs DVDs de l'artiste...

Sa conférence est surtout basée sur plusieurs routines qui ont émaillé sa carrière. Et pour chacune d'elles, une profusion de détails qui lui ont permis à chaque fois d'améliorer sa prestation !

- **Le truc des bananes** : ou « comment tenir une salle en haleine pendant 5 minutes avec seulement 2 petites bananes en mousse et un sac en paier ? » Un sac en papier *neuf* est préférable : le claquement de doigt pour le bruitage de l'arrivée de la banane est plus perceptible. « *Jette un œil : il est bien vide ? Jette la main ! AAAh, une main ! Ah, c'est la tienne...* » La banane est d'abord invisible ; le spectateur qui la rattrape doit la relancer dans le sac...et, bien sûr, parfois cela rate : elle est retombée par terre ou reste collée au plafond...Bref tout un jeu de mimiques.

- **L'appareil à détecter les pensées** : juste une petite branchette tordue d'où partent 3 morceaux de ficelle avec au bout une pince à linge ou de bureau ! Même principe que pour le pendule : il y a moyen de faire tourner n'importe quelle ficelle à tour de rôle ; on peut y accrocher trois cartes à jouer par exemple...

- **Les épingle**s : qui s'enclavent –...*Juste une illusion d'optique* ? (d'après une routine de Slydiny)

- **La pêche aux cadeaux** : « *Tous les cadeaux que vous pêchez sont pour vous !...sauf le tout dernier qui sera pour moi !...ou qui sera destiné à celui dont on fête l'anniversaire, ou le départ à la pension* »

Le truc provient d'un vieux bouquin : *Bunco Book* qui parle des arnaques de foire... Gaëtan utilise du fil électrique épais et rigide (voir photos) pour fabriquer ses crochets fixés ensuite sur le couvercle des boîtes en plastique transparent trouvées chez Action... Un fil invisible, mais solide, à base de tungstène, relie les deux élastiques qui seront placés aux extrémités du couvercle. Et les cadeaux sont emballés dans du papier aux couleurs brillantes qui serviront aussi à masquer le fil invisible...



2 trous sont faits dans le couvercle pour y faire passer les bases du crochet.

- L'intercessor : Le petit appareil qui a fait son succès et qui permet de déchirer le coin de plusieurs cartes de manière absolument identique... Un conseil qu'il tient de *Tamariz* : ne pas en déchirer le coin en entier, laisser le spectateur finaliser l'action. Le coin sera brûlé...et retrouvé dans un endroit impossible.

4 papiers : il se tourne sur lui-même en étendant le bras et au stop du spectateur, indique un endroit dans la salle (une armoire, une table, ...) qu'il écrira sur un des papiers...le choix du magicien désignera le papier déterminant l'endroit où sera retrouvé le coin de la carte...

- le tableau à prédictions...ou la course des chevaux. Tout un show dans lequel un spectateur jouera le cheval en mélangeant les cartes de pique désignant les 3 ou 4 vainqueurs tout en galopant sur la scène, un autre donnera le départ, un troisième criera stop...

Gaëtan utilise du perplex anti-reflet et frotte l'intérieur au papier de verre... Et à ce sujet, Felipe-ou Jean-Michel ? peuvent vous donner des idées pour la fabrication ou le construire pour ceux qui seraient intéressés...

Les chiffres sont écrits sur des morceaux de tissu et sur les 2 faces.

- Le fil à coudre de la grand-mère : *Gaëtan* utilise du fil à bâtir. Il met le fil nécessaire-la longueur des bras- sur un petit bâtonnet. Mais il fait au préalable passer le fil 3 fois sur de la cire de magicien...

...Et bien sûr, plein de conseils de tout ordre –quelques exemples :

- Essayer d'oublier qu'on connaît les tours : comment ça *pourrait* marcher ?

- Relire les anciens catalogues de magie...

- Trouver le truc...pour « *aller plus loin* ». Exemple, si on utilise une bouteille en latex de coca : y insérer par le fond un vrai goulot ; une cuillère y est passée, et en secouant vivement le tout, le bruitage est assuré ! Pas besoin d'en dire plus au public...

- Une simple marionnette à main, un personnage de diable, trouvée dans une brocante : en couper les mains pour savoir y passer les doigts, un faux pouce pourra même être utilisé...

EPELLATION !

Origine: “80 petites expériences de Maths Magiques” de Dominique Souder. Je vous ai déjà parlé de cet auteur qui a de nombreux ouvrages à son actif sur le même thème : la *Mathémagie*.

C'est dans le prologue de son livre qu'il nous livre cette petite expérience...

Effet : Un tour de carte épelée... Mais où tout se passe dans les mains du spectateur. Le magicien ne touche jamais au jeu. En somme, on pourrait même le faire par téléphone, à la radio ou à la télévision.

Présentation :

-Le spectateur reçoit un jeu de cartes, il y choisit une carte qui lui plaît et la dépose, face en bas sur la table.

-Il dépose dessus le nombre de cartes nécessaires pour en épeler la valeur, une carte par lettre.

Ex. : Si la personne a choisi le 2♥, elle pose au dessus de cette carte, 11 autres cartes, tout en épelant : d-e-u-x-d-e-c-o-e-u-r. (Le restant du jeu est mis de côté : il ne servira plus)

-Le spectateur reprend en mains le petit paquet ainsi confectionné et suit les instructions suivantes :

1) Si votre carte est rouge, vous faites passer du dessus vers le dessous, une à une, les cartes en épelant : r-o-u-g-e ; si votre carte est noire, vous épelez « noire » (1 carte par lettre)

2) Votre carte est-elle haute (du 10 à l'as) ou basse (du 2 au 9) ? Ici aussi, vous épelez « haute » ou « basse » en faisant passer de haut en bas une carte à la fois...

3) Enfin, votre carte est-elle une figure ou une carte à points ? Vous épelez « figure » ou « points » (avec « S » !)...en faisant toujours passer les cartes une à une...

Le magicien récapitule alors : « Je ne connais pas votre carte, je ne connais pas le nombre de cartes de votre petit paquet...Le jeu est à présent complètement mélangé...Et pourtant, vous allez vous-même retrouver votre carte en effectuant ce qu'on appelle « le mélange australien »

Il continue en expliquant :

- Vous jetez sur la table la carte du dessus...
- Vous faites passer sous le jeu la carte suivante
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte entre vos mains...

Eh oui...cela devrait être la carte choisie au départ !



LES COCOTTES D'ALIPIO



EFFET :

Le matériel dont je dispose est constitué de cocottes, de paniers/nids et de coeurs, on peut aussi utiliser des œufs, d'autres animaux, les trois couleurs d'un drapeau, etc.

Le présentateur dispose en deux rangées horizontales sur la table trois cocottes/poules d'eau et trois nids; rouges, verts et jaunes par exemple.

Un spectateur est invité à disposer les cocottes sur un nid de couleur différente de la cocotte.

Le présentateur annonce qu'il y a alors neuf possibilités différentes.

Soit, les œufs ou les cœurs dans les nids/paniers seront de la même couleur que celle de la cocotte, soit lorsque le présentateur aligne cocottes, nids et œufs en trois rangées verticales, celles-ci seront composées chacune des trois couleurs.

Les deux sorties sont originales et étonnantes; le présentateur a une grande liberté pour ironiser sur les couleurs (politiques, syndicales..), les paniers/nids et les cocottes.

METHODE :

En fait, il n'y a que deux possibilités de sortie quoique fasse le spectateur.

Au départ, les œufs/cœurs sont disposés de manière secrète dans une couleur différentes de la leur; exemple, panier vert- œufs jaunes, panier jaune- œufs rouges et panier rouge - œufs verts.

Suivre la présentation, soit les cocottes ont pondus des œufs de leur couleur dans la cocotte, soit chaque rangée verticale comprend les trois couleurs.

L'effet ne peut pas être représenté à la même table.

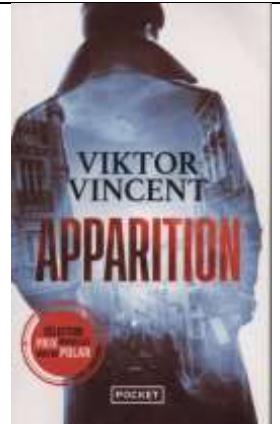
Et voilà...

(rédigé par Guy Lambert)

JUSTE POUR VOUS DIRE...

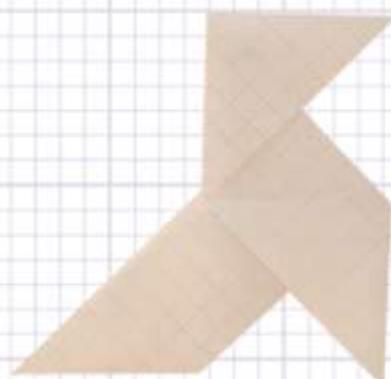
...je viens de terminer un bouquin assez sympa : « **Apparition** » de *Viktor Vincent*. Ce n'est pas un livre « de magie » habituel, comme les autres écrits par ce mentaliste de renom (*Les secrets du mentaliste*, *Le carnet du mentaliste*, ...)

Ici, il s'agit d'un roman de fiction, style thriller...mais où la magie est malgré tout omniprésente : grandes illusions, escopologie , manipulations diverses, ...

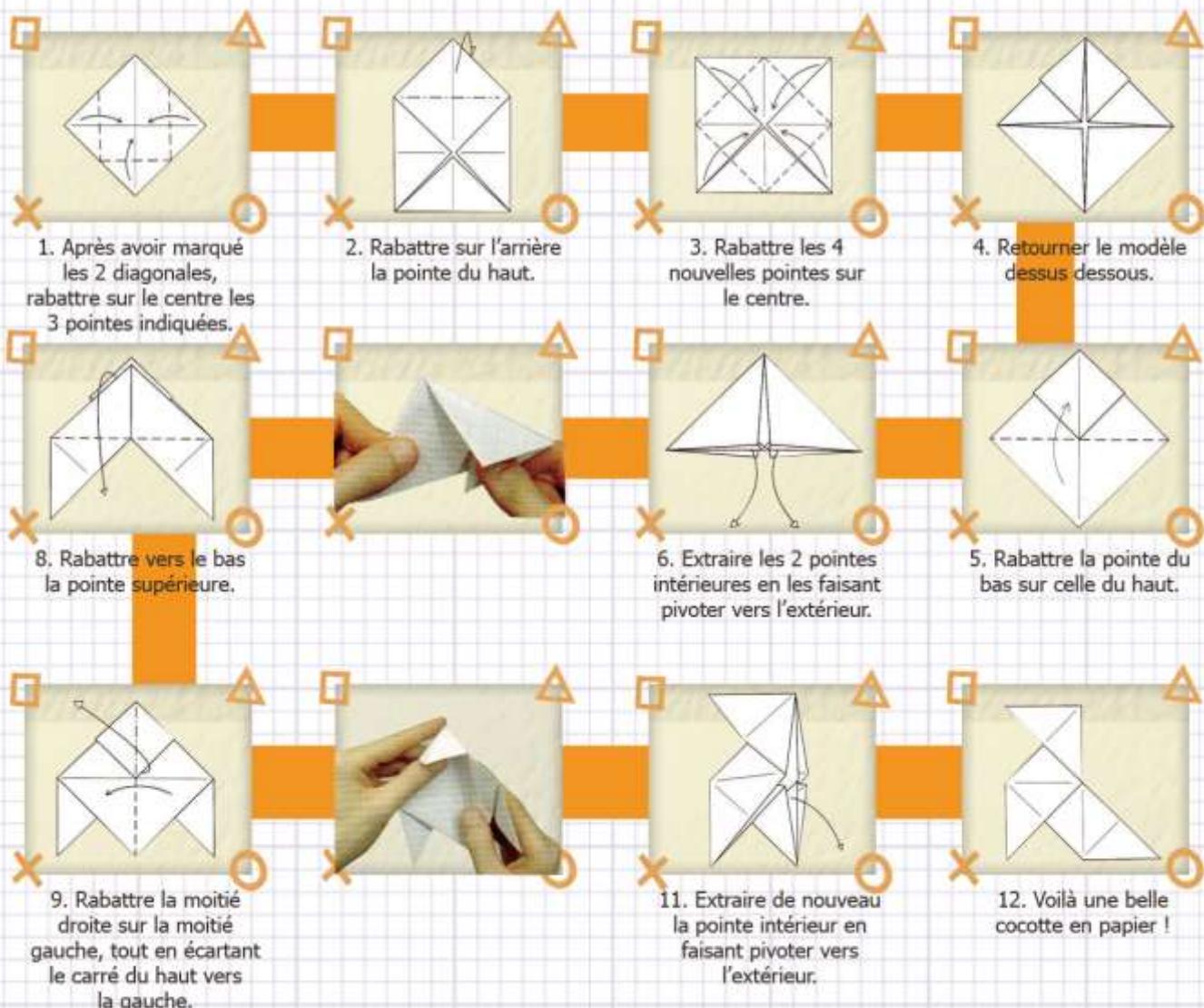


Origami Cocotte en papier

tuto offert par mille et une feuilles



Pour réaliser cette cocotte en papier, il vous faut une feuilles carrée de 15 x 15 cm.



CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif
271, avenue De Fré à 1180 Uccle

Président : M. Heine Raymond 0475 67 38 51

heineraymond@yahoo.fr



Aïe. On m'avait bien dit que les magiciennes présentées en dernière page devenaient de plus en plus sexy ...
Mais à présent, il semblerait que le *Wokisme* et la ligue *LGBTQIA+* sont sans doute intervenus aussi !

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

Septembre: 6 et 20

Octobre: 4 et 18

Novembre: 1, 15, et 29

Décembre: 13 et 27