

Él. 4° Z
659

OURS DE MAGIE



COMMENT FAIT-IL ?
OH ! OH !



DEUX COQS D'OR

DL-27-06-1983-18262



*Cet ouvrage a été conçu et réalisé
sous la direction de Paul de Roujoux
en collaboration avec Jocelyne Galland.*

ISBN 2-7192-0484-1
© 1983 by Editions des Deux Coqs d'Or, Paris.

101 TOURS DE

MAGIE

79
47-48

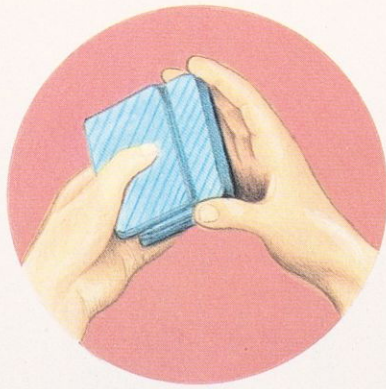
par Elisabeth Briot
illustration et mise en pages
de Jean-Luc Gosse
et Jean-Noël Voyer



EL 4°Z

659

DEUX COQS D'OR



SOMMAIRE

TOURS AVEC DES DOMINOS

- 1. Les dominos changent de place 6
- 2. Double vue 6
- 3. Une étrange partie de dominos 7

TOURS AVEC DES PIÈCES

- 4. La pièce obéissante 8
- 5. La pièce dansante 8
- 6. Greli-grelo 9
- 7. Le foulard magique 10
- 8. La pièce invisible 10
- 9. La pièce volante 11
- 10. Le gobelet fendu 12
- 11. Le gobelet fendu (variante) 12
- 12. Apparition 13
- 13. Disparition 13

TOURS AVEC DES CORDES ET DES FICELLES

- 14. Les ciseaux rebelles 14
- 15. Fil ou corde ? 14
- 16. La corde mystérieuse 15
- 17. La ficelle mystérieuse 15
- 18. Le nœud qui vient de nulle part 16
- 19. La pêche au lasso 16
- 20. Comme l'éclair 17
- 21. D'une seule main 17
- 22. Trois = zéro 18
- 23. Devant - derrière 18
- 24. Les nœuds magiques 19
- 25. Le sac à nœuds 19
- 26. La grande évasion 20
- 27. Le nœud spontané 20
- 28. L'anneau prisonnier 21
- 29. L'anneau sur le nœud 21
- 30. Les attaches de Kellar 22
- 31. Le voleur de bonbons (1) 23
- 32. Le voleur de bonbons (2) 23

TOURS AVEC DES FOULARDS

- 33. Un surprenant journal 24
- 34. Un surprenant journal (variante) 24
- 35. La boîte à foulards 25
- 36. La boîte à foulards (variante) 25
- 37. Le foulard têtu 26
- 38. Défaire les nœuds doubles (1) 27
- 39. Défaire les nœuds doubles (2) 27
- 40. Le génie du chapeau 28
- 41. Les foulards se séparent 29
- 42. Le foulard de Houdini 30
- 43. Le foulard de Houdini (variante) 30
- 44. Le tube à foulards 31
- 45. Le tube à foulards (variante) 31
- 46. Encore Houdini 32
- 47. Encore Houdini (variante) 32

TOURS DE CARTES

- 48. L'auberge du bonheur 33
- 49. Le nombre mystérieux 34
- 50. Le spectateur devin 34
- 51. La danse des couleurs 35
- 52. Les yeux du chat 35
- 53. Le fluide magique (1) 36
- 54. Le fluide magique (2) 37
- 55. Mélanges 38
- 56. Coupe 38
- 57. La carte-clé 39
- 58. Au doigt et à l'œil 40
- 59. Trois petits tas 41
- 60. Le magicien qui se trompe 41
- 61. Quel est ton prénom ? 42
- 62. Magicien sans le savoir 43
- 63. Les cartes qui s'attirent 44

JEUX ET CARTES TRUQUES

- 64. Rouge - noire - noire - rouge 45
- 65. La double divination 46
- 66. Le prince charmant (1) 47
- 67. Le prince charmant (2) 47
- 68. L'enveloppe magique 48
- 69. Magie totale 49
- 70. Le pendule 49
- 71. Passe-passera 50
- 72. La promenade des dames 51

TOURS DU CUISINIER

- 73. L'oiseau sur la branche 52
- 74. Le sac à œufs 53
- 75. La marque mystérieuse 53
- 76. Le chapeau cuisinier 54
- 77. Le chapeau pâtissier 55
- 78. Le sucre changeant 56
- 79. Le sucre changeant (variante) 56
- 80. La carte à bonbons 57

TOURS DIVERS

- 81. Le mangeur de bougies 58
- 82. Le mouchoir bondissant 58
- 83. La balle obéissante 59
- 84. Vide ou pleine 59
- 85. Vides ou pleines 60
- 86. Vides ou pleines (variante) 60
- 87. La boîte volante 61
- 88. Les 9 allumettes 62
- 89. Les 9 allumettes (variante) 62
- 90. Les allumettes animées 63
- 91. Les sapins animés 63
- 92. Les doigts magiciens 64
- 93. La magie des couleurs 65
- 94. La magie des couleurs (variante) 65
- 95. Les messages devinés 66
- 96. La pêche à la lance 67
- 97. La pêche à la lance (variante) 67
- 98. L'encre transparente 68
- 99. L'encre transparente (variante) 68
- 100. Les nombres semblables 69
- 101. Le sac de Houdini 70





LES SECRETS DU MAGICIEN



Les tours de magie, que nous te proposons ici, peuvent être réalisés avec un matériel simple que tu trouveras chez toi ou te procureras très facilement. Mais avant de commencer, il te faut :

TOUJOURS RASSEMBLER LE MATÉRIEL

- C'est la seule façon de comprendre ce que tu vas lire.

BIEN PRÉPARER

- Tous les objets nécessaires au tour doivent être sur la table, de façon à ce que tu puisses les prendre dans l'ordre qui convient.

BIEN RÉPÉTER

- Avant de présenter un tour, exerce-toi seul. Il ne suffit pas que tu l'aies compris. Tu dois le posséder par cœur et ne pas hésiter. Répète-le devant une glace au besoin. Tu sauras ainsi comment te voient les spectateurs.

ETRE PRÉCIS

- Quand tu fais participer un spectateur, tes explications doivent être claires. Que personne ne se trompe, sinon ton tour ne réussira pas.

OPÉRER DANS LE SILENCE

- Ton tour sera beaucoup plus impressionnant si tout le monde se tait.

NE PAS LASSER LES SPECTATEURS

- Choisis par exemple un ou deux tours avec des pièces, puis un ou deux tours avec des cartes, etc. Mais ne présente jamais tous les tours d'une même sorte à la suite. La variété est essentielle à la réussite de ton spectacle.

ETRE RAPIDE

- Enchaîne les tours sans que les spectateurs aient le temps de souffler et de se poser des questions sur celui que tu viens de terminer. Il faut les étourdir, pas les faire réfléchir.

ETRE BON ACTEUR

- Plus tu auras l'air concentré et mystérieux, plus ton tour paraîtra extraordinaire.
- Tu possèdes des dons que personne d'autre ne possède. Cela doit se sentir à ton regard, à tes gestes, à ta voix.
- Si, par hasard, tu manques un tour, ne te laisse pas démonter. Fais comme si tu l'avais fait exprès.
- De la grandeur, de la majesté, un peu d'humour et tu feras un triomphe.

Elisabeth Briot

TOURS AVEC DES DOMINOS

① Les dominos changent de place

Tu es magicien... Un spectateur en doute ? Il a tort, car tu vas deviner ses mouvements à travers un mur. C'est du moins ce que tu affirmeras.



PRÉPARATION

Tout le tour repose sur la disposition des dominos dans leur boîte. Tu devras les présenter de telle façon qu'en les prenant de gauche à droite :

- le premier présente 12 points,
- le second 11 points,
- le troisième 10 points, etc., jusqu'au treizième qui est le double zéro. Les dominos suivants seront dans n'importe quel ordre.

Tous doivent être présentés dos tourné.

EXÉCUTION

- Ouvre la boîte de dominos.
- Prends-les dans l'ordre de la préparation.
- Aligne-les devant les spectateurs.
- Demande-leur d'attendre que tu aies quitté la pièce pour faire passer autant de dominos qu'ils le désirent de l'extrémité droite à l'extrémité gauche.
- Tu sors, ils s'exécutent.
- Lorsque tu rentres, prends le treizième domino en partant de la gauche. Le total de ses points t'indiquera le nombre de dominos déplacés.

② Double vue

Pour confirmer ton pouvoir de visionnaire, annonce maintenant aux spectateurs que tu vas quitter la pièce.

Quand tu seras sorti, ils feront une partie de dominos.

A travers le mur, tu devineras les chiffres qui se trouveront aux deux extrémités de cette partie.

EXÉCUTION

- Tout en expliquant le tour, mélange les dominos. Tu en profites pour en garder un dans la main. N'importe lequel, sauf un double.
- Quitte la pièce.
- Les spectateurs font leur partie.
- Quand ils ont terminé, et quelle que soit la façon dont ils ont joué, les deux numéros de ton domino seront ceux des extrémités de la partie.

Ce tour est très spectaculaire et très facile à réaliser.



③ Une étrange partie de dominos

Les dominos n'ont plus de secrets pour toi. Les spectateurs en sont convaincus.

Tu peux, maintenant, proposer ce dernier tour.

MATÉRIEL

Pour les tours

① ② ③

1 jeu de dominos.

EXÉCUTION

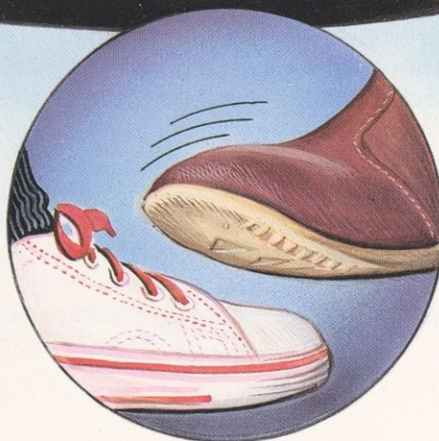
- Choisis un spectateur au hasard, semble-t-il, en fait, c'est un comparse.
- Fais-le asseoir à la table en face de toi.
- Explique-lui :
« Nous allons faire une partie un peu spéciale, tu poseras tes dés à l'envers. Toi, tu verras mon jeu, moi, je ne verrai pas le tien, mais je le devinerai. »



Il suffit que ton partenaire pose le bout d'un pied sur le bout d'un des tiens.

S'il joue un 3, il appuiera 3 fois son pied sur le tien. S'il joue un 6, il appuiera 6 fois. S'il joue un blanc, il ne bougera pas, etc.

Un air pénétré, des gestes hésitants et les spectateurs ne regarderont que ton visage et tes mains.



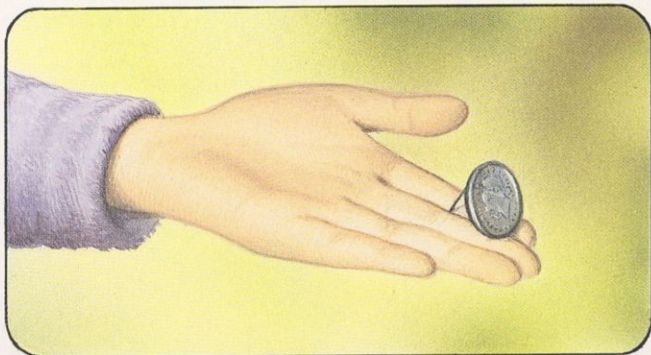
TOURS AVEC DES PIÈCES

MATÉRIEL

1 pièce de 5 francs.
1 épingle à couture.

4 La pièce obéissante

J'ai fait une découverte extraordinaire : les pièces d'argent comprennent ce qu'on leur dit. Il suffit de savoir leur parler.



EXÉCUTION

- Prends une épingle entre le pouce et l'index de la main droite.
- Prends une pièce de 5 francs avec la main gauche.
- Montre-la au public.
- D'un geste large, glisse-la entre l'épingle et l'index de la main droite.
- Ouvre la main gauche, paume en l'air.
- De la main droite, pose la pièce, debout sur la tranche, sur le bout de l'index et du majeur de la main gauche.
- En même temps, glisse l'épingle entre ces deux doigts très serrés.
- Laisse reposer la pièce contre l'épingle et retire lentement la main droite.
- Ordonne à la pièce de se coucher.
- Relâche un peu l'épingle qui bascule lentement sous le poids de la pièce.
- De la main droite, donne la pièce à un spectateur pour qu'il tente sa chance. En même temps, laisse tomber l'épingle.

5 La pièce dansante

Dancez, valsez, pièces de monnaie, la baguette bat la mesure !

PRÉPARATION

- Colle une des extrémités du fil de nylon sur la pièce à l'aide de la cire ou du chewing-gum.
- Attache l'autre extrémité du fil à la baguette.

EXÉCUTION

- Prends la pièce de la main gauche en même temps que la baguette de la main droite et montre-les ensemble au public.
- Lâche la pièce dans le verre.
- Aussitôt commence à fredonner en battant la mesure sur la table avec la baguette tout en maintenant le fil tendu.
- Au bout du fil, la pièce dansera en mesure.
- Quand tu as terminé ton tour, reprends la pièce en faisant discrètement sauter la cire ou le chewing-gum avec l'ongle du pouce.

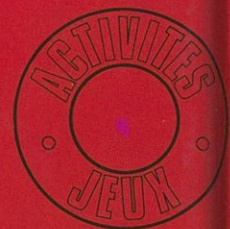
Les spectateurs pourront constater que la pièce est normale.



MATÉRIEL

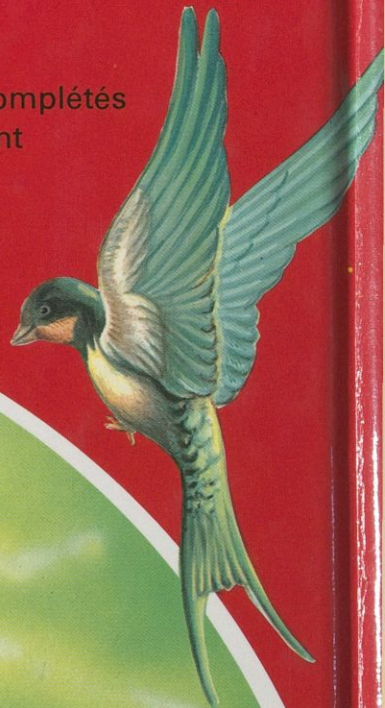
1 pièce de 1 franc.
1 fil de nylon de 50 cm.
1 baguette de magicien.
1 verre à pied.
De la bougie fondue ou
un peu de chewing-gum mâché.

101 TOURS DE MAGIE

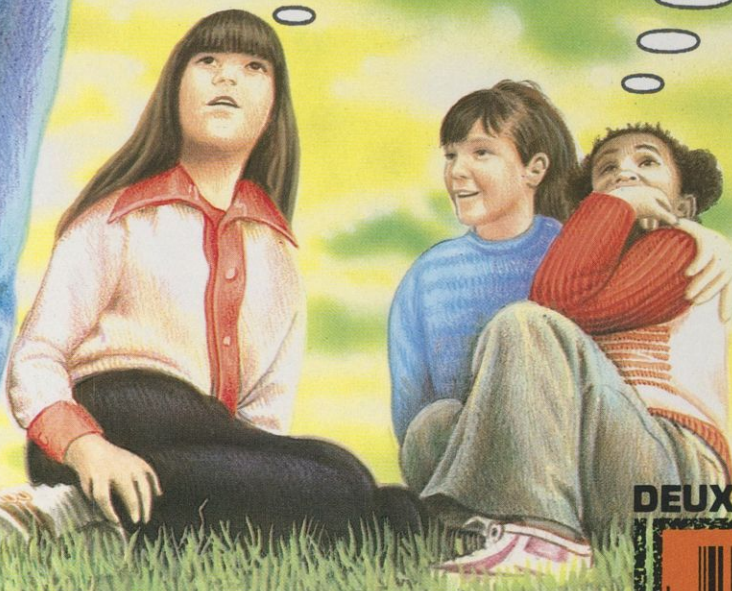


Faire voler des pièces de monnaie sans y toucher, lire dans la pensée des autres, faire disparaître des nœuds et apparaître des cartes... ou une omelette, devant ses parents et ses amis, c'est le rêve de tous les enfants ! Et c'est celui qu'ils vont réaliser, comme par magie, avec ce livre entièrement nouveau.

Grâce à de grandes images en couleurs, à des textes courts complétés par des croquis précis, les plus jeunes réussiront infailliblement et facilement, après deux ou trois essais, tous leurs tours.



COMMENT FAIT-IL ?
OH ! OH !



BIBLIOTHEQUE NATIONALE DE FRANCE



3 7531 05258107 2

47.0014.2

Prix : 54,00 F

DEUX COQS D'OR



9 782719 204641

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX^e siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en accord avec l'éditeur du livre original, qui dispose d'une licence exclusive confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1^{er} mars 2012.

Avec le soutien du

