



7+

SECRETS OF  
**100**  
MAGIC  
TRICKS

SECRETS DES  
**100**  
TOURS DE  
MAGIE

 **WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Toy contains  
small parts and small balls. Not  
suitable for children under 3 years.

 **AVERTISSEMENT:**  
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT- Le jouet contient  
des petites pièces et petites balles. Déconseillé aux  
enfants de moins de 3 ans



## **INTRODUCTION BY RYAN OAKS**

Congratulations on discovering the world of magic! The tricks you'll learn with this set are a great introduction to this fun and exciting art form. Magic is a great hobby and an excellent way to develop new skills, become more creative, and have fun with friends and family.

When I was a kid I started learning magic with a magic set much like the one you have in front of you now...only yours is better! Ideal® magic sets are made with quality props, specially designed for children. The magic is easy to do and so much fun to perform for your friends and family. Just don't forget to practice each trick before you perform it!

The instructions in this booklet will help you become familiar with the props and basic routines, but feel free to get creative with your own original presentations! Many of the props in this set can be utilized in a number of unique ways, so there's always new magic to be discovered!

Now get ready to learn some great magic...and have fun with it!

Ryan Oakes  
Ideal Magic Consultant

# IDENTIFYING THE PROPS & PIECES IN YOUR MAGIC SET

Magic Wand (1)



Clear Cup(2)



Purple Cups (3)



Crazy Coin Cap



Fuzzy Balls (4)



Multiplying Rabbits(6)



Paint Can (1)



Thumb Tip (1)



Blue Tubes (2)



Disappearing Card  
Box & Deck (1)



Bottles (2)



Double Sided Tape



Green Sheet (1)



# IDENTIFYING THE PROPS & PIECES IN YOUR MAGIC SET

Purple Ring (1)



Purple Ring with Green Bottom (1)



Rabbit Token (1)



Instructional DVD  
(1)

Paint Can & Bottle  
Stickers

\*This symbol will indicate parts you may need that are not included in this magic set

# TRICKS WITH THE THUMB TIP

## DISAPPEARING SALT

**MATERIALS:** thumb tip/handkerchief\*/ salt\*

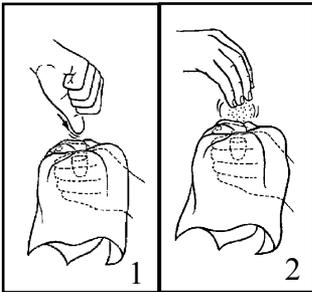
**TRICK:** Make salt placed into a handkerchief disappear!

**SECRET:** You use your thumb tip to secretly remove the salt.

**SECRET SETUP:** Have some salt and a handkerchief ready. Put the thumb tip in a pocket.

**SHOW:**

1. Reach into your pocket and secretly slip the thumb tip onto your thumb. Place the handkerchief over the fist of your other hand.
2. Say, "I'll make a little hole in the handkerchief with my thumb." Push your thumb into the handkerchief, leaving the thumb tip in it. See FIGURE 1. Your fingers will be holding the thumb tip through the handkerchief.
3. Ask a volunteer to pour a little salt into the handkerchief. See FIGURE 2. Be careful not to let the



volunteer see the thumb tip.

4. Say, "I'll pack the salt down well." As you push your thumb into the handkerchief, insert it firmly into the thumb tip.
5. Ask a volunteer to hold out the palms of her hands "to catch the salt." Take hold of the handkerchief with your thumb tip hidden behind it. See FIGURE 3.



Shake the handkerchief and then drop it into the volunteer's hands. As she examines the handkerchief, secretly drop the thumb tip (containing the salt) into your pocket

---

## DIMES TO QUARTERS

**MATERIALS:** thumb tip/five dimes\*/ two quarters\*

**TRICK:** Five dimes change into two quarters!

**SECRET:** The dimes are placed into the thumb tip palmed in your hand with the two quarters.

**SECRET SETUP:** Place the thumb tip over your thumb. Palm the two quarters in the opposite hand.

**SHOW:**

1. Tell your audience to watch closely as you transform five dimes into two quarters.
2. Bring your hands together and secretly palm the thumb tip along side the two quarters.
3. Count the five dimes aloud as you drop them into your closed fist. Push the thumb tip over your thumb with the last count.
4. As you draw your top hand away from the closed fist, point to your hand. Open your other hand and present two quarters.

---

## SUGAR TO CANDY

**Materials:** thumb tip/ one small piece of wrapped hard candy\*, about a teaspoon of sugar or one sugar packet\*

**TRICK:** Sugar poured into your hand magically turns into a piece of candy!

**SECRET:** The sugar is really poured into the thumb tip palmed in your hand with a piece of candy.

**SECRET SETUP:** Place the thumb tip over your thumb and palm a piece of candy in the opposite hand before performing the trick.

**SHOW:**

1. As you talk to your audience, slide your hands together and palm the thumb tip alongside the candy.
2. Ask a volunteer to open the sugar packet, or take the teaspoon of sugar and pour it into the thumb tip pretending to be pouring it into your fist.

## TRICKS WITH THUMB TIP

3. Take the first finger of your opposite hand, push it into your thumb tip and tap the sugar down. Now tap with your thumb pressing into the gadget and removing it from your palm. Hide your thumb behind your other fingers.

4. Once again, push your first finger in your fist and say some magic words as you open your hand. Present the candy to your audience.

---

### CUT & RESTORE STRING

**MATERIALS:** thumb tip/ two pieces of string, each about 12" in length\*/ one pair of scissors\*

**TRICK:** Small pieces of cut up string are magically restored into one piece!

**SECRET:** The cut up pieces of string are dropped into the thumb tip palmed alongside the full length of string

**SECRET SETUP:** Place the thumb tip over your thumb. Palm the full length of string in the opposite hand.

### SHOW:

1. Hand someone a piece of string and scissors.

Ask the volunteer to cut up into as many pieces as they wish.

2. While they are cutting the string, secretly slide the thumb tip into the other hand over the full length of string.

3. Ask the volunteer for the cut up pieces and drop them into your fist/thumb tip.

4. Push your first finger into your fist tapping the string into the thumb tip. Now repeat with your thumb. Pull the thumb tip out with your thumb and slide it behind your fingers.

5. Wave your hand over your fist saying some magic words. Open your hand and show the full length of string to your audience.

---

### SALT TO PEPPER:

**MATERIALS:** thumb tip/ salt\*/ pepper\*

**TRICK:** Drop some salt into a handkerchief and it changes into pepper!

The secret: You use your thumb tip to secretly remove the salt and replace it with pepper.

**SECRET SET UP:** Prepare yourself as you did for "Disappearing Salt." In addition, secretly store some whole pepper corns in the same pocket as the Thumb tip.

### SHOW:

1. Follow exactly instructions 1 – 4 for "Disappearing Salt." Before proceeding to number 5, secretly take the pepper out of your pocket with the hand that will go into the handkerchief. Push your thumb down into the handkerchief while holding the pepper in the rest of your hand. Then follow the directions for number 5. When you shake out your handkerchief, open your hand at the same time so the pepper will fall into the volunteer's palms. It will seem that the salt has changed to pepper!

---

### BALANCING CARD

**MATERIALS:** thumb tip/ double-sided tape/ playing card

**TRICK:** A playing card standing up with its face to the audience is balanced on the back of your hand!

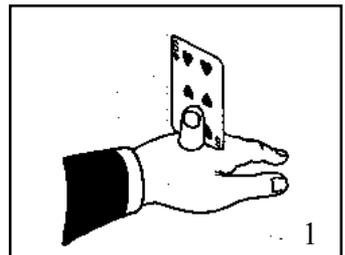
**SECRET:** The back of the card is attached to the thumb tip.

**SECRET SETUP:** Attach a piece of double-sided tape to the bottom of the fingerprint side of the thumb tip. Push the thumb tip on your thumb.

### SHOW:

1. Tell your audience you will magically balance a playing card on the back of your hand.

2. Show the face of the card with the hand opposite the thumb tip, grasp it with both hands, then press the bottom back end of the card on the thumb tip. Be



# TRICKS WITH THUMB TIP

sure the bottom of the tip is even with the bottom of the card.

3. With the opposite hand, take the card and thumb tip and balance it on the back of the other hand. SEE FIGURE 1.

4. Remove the card and thumb tip by sliding your thumb into the thumb tip. Pull the card away.

## CUT AND RESTORE TISSUE

**MATERIALS:** two facial tissues\*/ one pair of scissors\*/ thumb tip

**TRICK:** The center of a tissue is cut and then found restored.

**SECRET:** There are two tissues – one cut and then hidden in thumb tip.

**SECRET STUP:** Grasp the center of one tissue and cut about two inches down. Push the cut portion into the thumb tip leaving it slightly extended so it can be removed easily. Push the tip over your thumb.

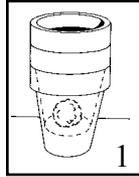
### SHOW:

1. Show the full tissue to the audience. With your hand and the thumb tip, grasp it from the center keeping your thumb tip behind the tissue.
2. Wrap the opposite hand around the tissue and thumb tip. Remove your thumb, pulling some of the cut tissue from the tip. The cut tissue appears to be the center of the uncut one.
3. Ask a volunteer to cut the top of the already cut tissue extended from the thumb tip.
4. Put the cut piece into the thumb tip with the thumb on your opposite hand as you were pushing the cut tissue into your fist. Pull the thumb tip out wearing it on your thumb. Hold your thumb behind your fingers.
5. Open the “restored” tissue for your audiences inspection.

## CUPS & BALLS

**EFFECT:** One by one, 3 balls magically pass through solid cups.

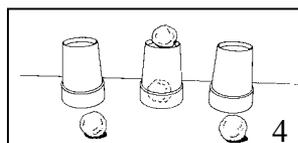
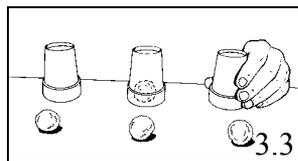
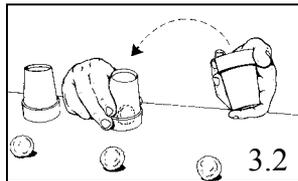
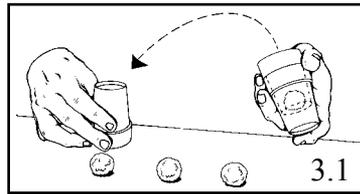
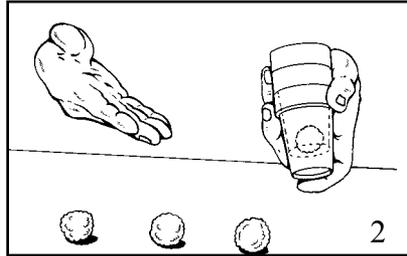
**SECRET:** The magician (you) use a secret 4th ball, which makes it seem like the balls are traveling through the solid cups.



**MATERIALS:** 3 Cups and 4 soft balls.

**BEFORE YOU START: FIGURE**

1 – before your trick, stack the 3 cups and place 1 ball into the middle cup.



### SHOW:

Ball #1 – FIGURE 2: Show the audience the 3 balls while holding the stacked cups in your hand. FIGURE 3, 3.1, 3.2, 3.3: One by one, place each cup on the table.

When

placing the middle cup on the table, make sure that the ball doesn't fall out. As you turn the cup over, perform the move swiftly and the ball will remain under the cup.

# AMAZING MAGIC TRICKS

FIGURE 4: Place the 1st ball on top of the middle cup (this is the cup that has the secret ball under it.)

FIGURE 5: Take the outer 2 cups and stack them on top of the middle cup.

FIGURE 6: Lift all 3 cups together and show that the 1st ball has traveled through the cups.

Ball#2- FIGURE 7, 7.1, 7.2, 7.3: Now you will repeat the trick with the 2nd ball. Keep the 1st ball where it is and begin to repeat the trick by placing the cups on the table again. This time, place the middle cup over the 1st ball.

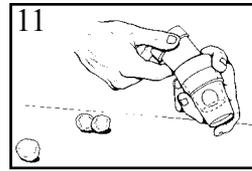
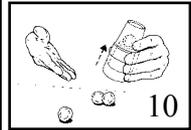
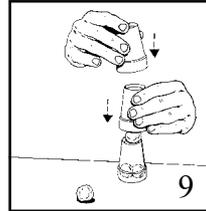
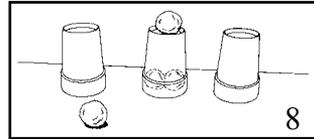
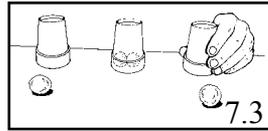
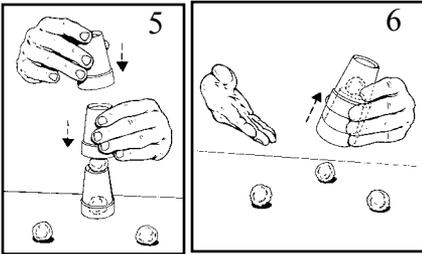


FIGURE 9: Stack the other 2 cups on top of the middle cup.

FIGURE 10: Lift all 3 cups and show that another ball has traveled through the cup.

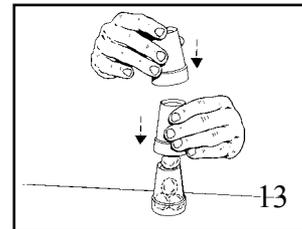
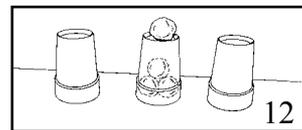
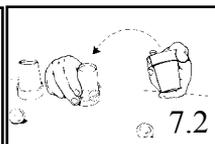
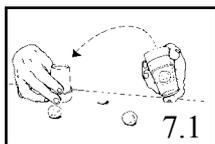
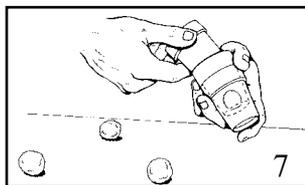
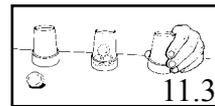
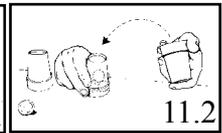
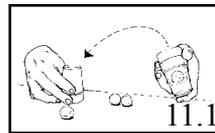
Ball#3 - The Finale - FIGURE 11, 11.1, 11.2, 11.3:

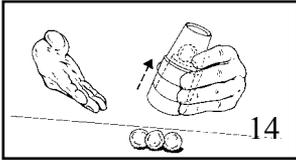
Keep the 2 balls together on the table. Again place all 3 cups on to the table. This time, place the middle cup over the 1st and 2nd ball.

FIGURE 12: Place the last ball, the 3rd ball on top of the middle cup.

FIGURE 13: Stack the other 2 cups on top of the middle cup.

FIGURE 14: Lift all 3 cups together and voila, there are now 3 balls under the cups!





\*(TIP: If you get really good, work on dropping the secret ball into your lap and then hand the cups to the audience to examine.)

## MULTIPLYING RABBITS

**MATERIALS:** 1 foam piece with cut-out rabbits

**Trick:** Watch two rabbits multiply into six!

**SECRET:** You put more rabbits in a person's hand than he or she thinks.

**SECRET SETUP:** Push out the rabbits from the foam piece. Put the four baby rabbits into your pocket. Place the two large rabbits on the table.

### SHOW:

1. Ask for a volunteer to help you do this trick. Point to the mama and the papa rabbit on the table.
2. With your right hand, pick up one of the rabbits. Say "I'll keep papa rabbit." As you say this, open your left hand and pretend to place the rabbit inside. THIS TAKES PRACTICE!
  - a. With your right hand, place the rabbit onto your left palm and begin to close your left hand over the fingers of your right hand.
  - b. As your left hand closes over the fingers of your right hand, remove your right hand and the rabbit. Continue closing your left hand and pretend that the rabbit is still inside.
3. Immediately pick up the rabbit on the table with your right hand. You now have two rabbits in your right hand. Squeeze both rabbits between your fingers and thumb. It will look like you are holding only one rabbit.

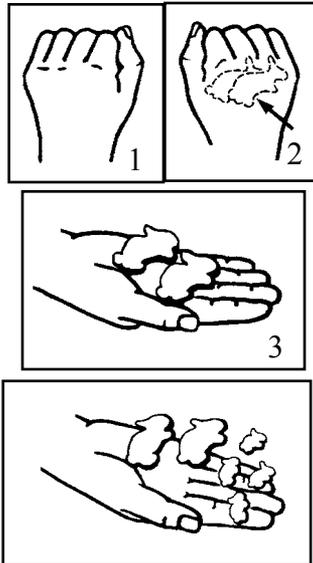
4. Say to the volunteer, "You hold mama rabbit." Place the rabbits in your right hand into the volunteer's hand. Before letting go of the rabbits tell the volunteer to squeeze the rabbit tightly, so it doesn't jump out. As the volunteer closes their fingers, remove your hand.

THE VOLUNTEER NOW THINKS THAT YOU ARE HOLDING ONE RABBIT AND THEY ARE HOLDING THE OTHER. BUT YOU KNOW BETTER! YOUR HAND IS FIGURE 1.

5. Next say, "Would you like papa to go to mama?" When the volunteer says "yes," open your fist slowly while asking the volunteer to open his or her hand to reveal two rabbits. See FIGURE 3. It will look like your rabbit jumped into the volunteer's hand.

6. While the audience is amazed by this magic, put your hand in your pocket and scrunch up the baby rabbits in your hand. Then take your hand out of your pocket.

7. Say, "Do you know what rabbits are famous for?" Take the mama and papa rabbit and put them in the hand holding the baby rabbits. Scrunch them



8. together. Then place them in the volunteer's hand and tell the person to squeeze them tightly. Tap the volunteer's hand as you say a magic word. Ask the volunteer to open his or her hand. Magically the baby rabbits appear with the mama and papa. See FIGURE 4.
9. 4. Say, "Isn't that incredible? They multiplied from two to six right before your eyes!"

# AMAZING MAGIC TRICKS

## CRAZY COINS

**MATERIALS:** Coin crazy round cap/double-sided tape\*/5 quarters\*

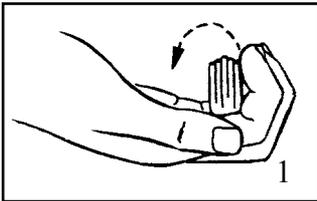
**TRICK:** Four quarters disappear from a cap held in one hand and magically reappear in the other hand!

**SECRET:** An extra quarter is taped to the bottom of the cap. You turn the cap over and secretly slip out the four quarters, but it still looks like the quarters are in the cap.

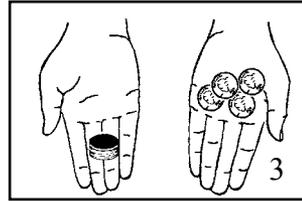
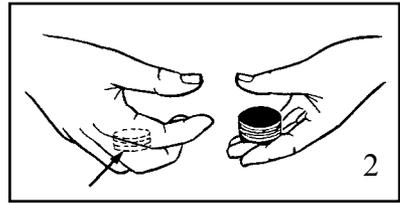
**SECRET SET UP:** Stick a quarter in the space on the bottom of round cap using a piece of double-sided tape.

### SHOW:

1. Say, "Keep your eyes on my hands because the hand can be quicker than the eye!". Place the cap in the palm of your hand with the secret quarter hidden on the bottom of the cap. Show the audience that your other hand is empty.
2. Have a volunteer place four quarters in the cap. As you close your hand, secretly turn the cap over. (See FIGURE 1.)
3. With the cap in your fist, shake the cap near someone's ear to show that the quarters are inside. Bring your hand back and open it. The side with the single quarter will be up, but the audience will think they are seeing the top of a stack of four quarters.



4. Lift up the cap with your other hand. As you do so, curve your hand around the four quarters that will be left in it and make a fist. (See FIGURE 2.)
5. Make a fist with your other hand turning the cap over again as in FIGURE 1, but this time the empty side of the cap will be up.
6. Open your hands and show the empty side of the cap up in one hand and the quarters in the other. The quarters will seem to have jumped from the cap to



- your other hand! (See FIGURE 3.) Your audience will be very impressed. your other hand is empty.
2. Have a volunteer place four quarters in the cap. As you close your hand, secretly turn the cap over. See FIGURE 1.
  3. With the cap in your fist, shake the cap near someone's ear to show that the quarters are inside. Bring your hand back and open it. The side with the single quarter will be up, but the audience will think they are seeing the top of a stack of four quarters.

# MAGIC WAND TRICKS

## MAGIC WAND

**MATERIALS:** magic wand

**TRICK:** Make your magic wand move without ever touching it!

**SECRET:** By blowing on the wand you are able to make it move. It's important to blow gently so you don't give the secret away.

**SECRET SETUP:** This trick does not require any advance setup.

### SHOW:

1. Place your magic wand on the table. Bend down



close to the wand pretending to concentrate on it – hold your hands above the wand as if you're casting a spell on it. Ask your audience to focus on the wand. Gently blow on

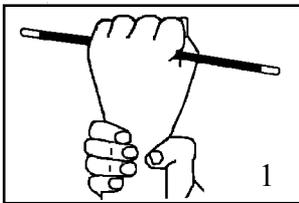
the wand so it will roll. See FIGURE 1. Your audience will wonder how you made it move without even touching it!

## MAGNETIZED WAND

**MATERIALS:** Magic wand

**TRICK:** A wand magically sticks to your hand!

**SECRET:** You secretly hold the wand with a hidden finger.



### SHOW:

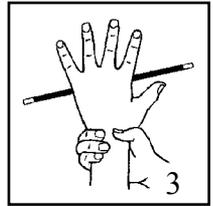
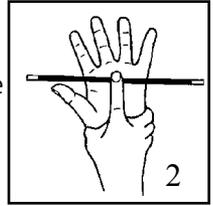
1. Show the wand to the audience. Hold it in your left hand with your right hand holding the wrist. (See Figure 1).

2. Secretly put up the pointer finger of your right hand to support the wand. Then open fingers of your left hand. (See Figure 2). This is the view from your side. The audience won't see you holding the wand

with your pointer finger.

3. Hold your hands this way for a few moments. The audience will see your hands as in Figure 3 and wonder what holds up the wand!

4. To end the trick, close your left fist on the wand again. Pull the wand out of your left hand with your right. Hold it up for the audience to see. wonder how you made it move without even touching it!



## RISING RING ON WAND

**MATERIALS:** Magic wand/ring\*/transparent nylon thread (or black thread) – about 18-20 inches in length\*/clear plastic tape\*/safety pin\*

**TRICK:** A ring put on the magic wand mysteriously rises and falls!

**THE SECRET:** The ring moves on a piece of black or dark thread that the audience doesn't see.

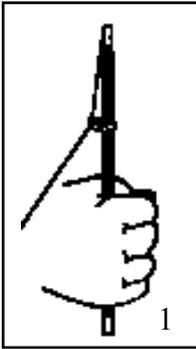
**SECRET SETUP:** Use a piece of clear plastic tape to secretly attach a piece of thread to one end of your wand. Tie a safety pin to the other end of the thread, then pin it to the right side of your pants at waist level. Place wand into right inside of pocket of your suit coat or jacket.

### SHOW:

1. To do this trick properly, stand back a little from the audience, so that they can't see the thread. Of course, you should also wear a dark suit coat or jacket so that the thread will not be seen.

2. Borrow a ring from someone in the audience. Hold the ring in your left hand as your right unbuttons your jacket or suit coat and removes the wand. Drop the ring over the top of the wand and over the thread. (See FIGURE 1.)

# MAGIC WAND TRICKS



3. Now hold your left hand in the air over the wand and make mysterious movements, as though drawing the ring up by magic. Move your right hand slightly away from you and the thread will make the ring rise on the wand. Then move the right hand closer to you and the ring will drop on

the wand.

4. End the trick by returning the ring and putting the wand back into your inside pocket.

---

## RISING WAND FROM THE VASE

**MATERIALS:** magic wand/transparent nylon thread (or black thread) –about 18-20 inches in length\*/ flower vase or soda bottle\*/clear plastic tape\*

**TRICK:** A magic wand mysteriously rises out of a vase/bottle!

**THE SECRET:**The wand is pulled from the vase by a piece of thread.

**SECRET SETUP:** Tape the thread to one end of the wand. Tie a safety pin to the other end of the thread. Pin it to the inside of the waistband on your pants. Place the wand into your suit coat or pants pockets.

**SHOW:**

1. Put the wand in the bottle/vase with the thread end down.
2. Pick up the bottle and slowly move it away from you.
3. The wand appears to rise from the bottle.

---

## WAND FROM CARD CASE

**MATERIALS:** any empty playing card box\*, magic wand

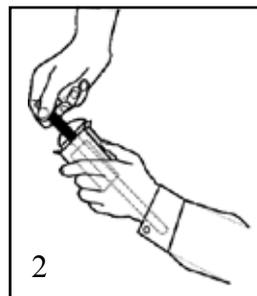
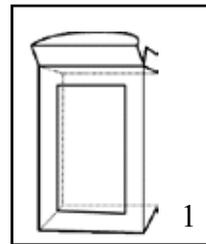
**TRICK:** Produce a magic wand from a card box much smaller than the wand.

**SECRET:** : The magic wand is pulled from your shirt sleeve through a hole in the back of the card box.

**SECRET SETUP:** Cut a small rectangle about one inch by two and a half inches in the back of an empty playing card box. See FIGURE 1. Slide your magic wand up your sleeve. Pull one end of the wand from your sleeve, into the back of the box and out of the top of the box about one inch. See FIGURE 2.

**SHOW:**

1. Reach into the box and pull out the wand slowly.
2. When the wand has completely passed your sleeve, turn the box upright.
3. Continue to pull the wand out of the box. Tilt the front of the box to the audience, so they see there is no opening in the bottom of the box. Do not let them see the opening on the back.



# MAGIC WAND TRICKS

## WAND THROUGH HANDKERCHIEF

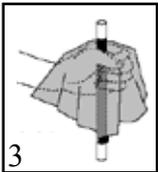
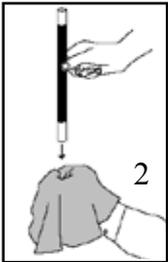
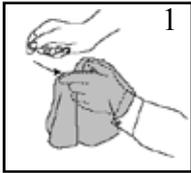
**MATERIALS:** any handkerchief/magic wand

**TRICK:** Your magic wand penetrates through a solid handkerchief.

**SECRET:** The wand actually slides along a side of the handkerchief.

**SHOW:**

1. Make a fist with your right hand. Cover your fist with the handkerchief.
2. Hand your magic wand to a spectator to examine.
3. While the audience is examining the wand, quickly and secretly push a finger on your left hand into the side of your fist. See FIGURE 1. Close your fist around the handkerchief.
4. Take your wand from the spectator and push it down through the top of your closed fist. See FIGURE 2 and 3. It will appear to penetrate through the center of the handkerchief.
5. Remove the wand and open your fist. Show that there are no holes in the handkerchief.



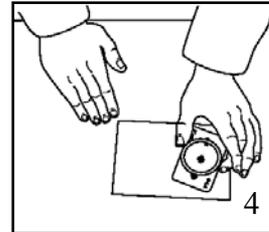
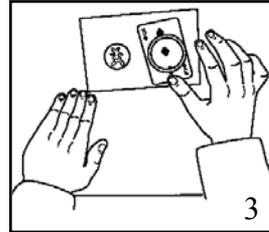
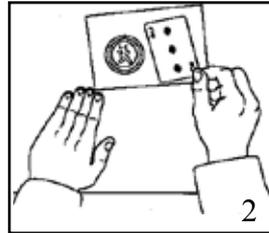
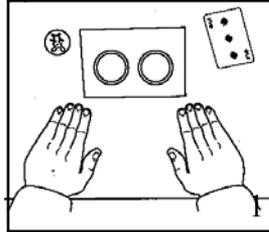
## RABBIT RINGS

**MATERIALS:** Green Card, Rabbit Token, Playing Card, Purple Ring, Purple Ring with Green Bottom

**TRICK:** The rabbit token disappears and reappears on the green card.

**SECRET:** One ring has a false bottom that exactly matches the green card. This false bottom hides the rabbit token, but cannot be seen by the audience.

**SECRET SETUP:** Place both rings on the green card in front of you. Keep the trick ring on the right side of the card. SEE FIGURE 1.



**SHOW:**

1. Take the rabbit token and place it in the middle of the normal ring on the left side of the card.
2. Take the Three of Spades and place it over the trick ring on the right. SEE FIGURE 2.
3. Now take the normal ring on the left and place it on top of the playing card. SEE FIGURE 3.
4. Lift the entire stack (both rings and playing card) and place it over the rabbit token. SEE FIGURE 4.
5. Remove the top ring and the playing card to reveal the missing rabbit token. SEE

# DISAPPEARING CARD BOX

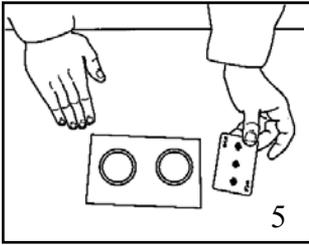
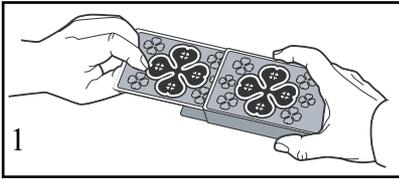


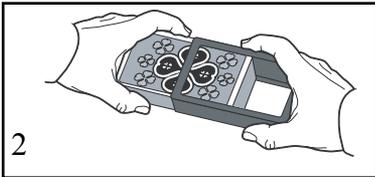
FIGURE 5. TIP: If you want to make the rabbit token reappear, simply reverse the steps.

## DISAPPEARING CARD BOX

To prepare this trick, you'll need to place one single card into the face card box (see Figure 1).



Close the box carefully and place it into the case with the fake box side showing through (see Figure 2).



To perform, hold the box and case in your right hand, with your hand above the box and your fingers underneath (see Figure 3).

With your left hand carefully remove the card box and place the case aside. Be careful not to show the other side of the card box, or else your audience will see it's fake!

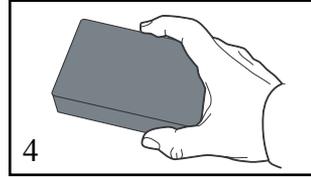


Re-grip the card box with your right hand the same way you held the case before.

With your left hand, open the card box and remove the single real card. Give this card to a spectator to hold.

Pick up the card case with your left hand and turn it face down (see Figure 4).

Place the card box into the case (see Figure 4) and



then place it on the table with the black sides of the case facing your audience.

Ask your spectator to tap the card case with the single playing card. Abracadabra!

Turn the card case over to show the audience that the card box and the cards have completely vanished!

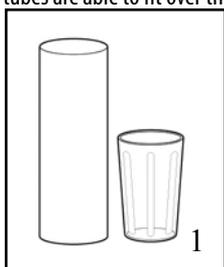
## BOTTLE AND GLASS SWITCH – A -ROO

### BOTTLE AND GLASS SWITCH-A-ROO

**SETUP:** To prepare the bottles, place the labels so that the holes are in the back. Make sure both labels are lined up the same way on both bottles. Notice that one of the bottles is slightly smaller than the other one. The holes in the back of the bottles are there so that you can hide a glass inside but still pick up the bottle using your thumb to keep the glass inside.

Place the small bottle inside of the big bottle (labels facing the same way). Now place both bottles over one of the glasses. The glasses can both be empty, full of water, or upside down. Just be sure both glasses are the same. Place the second glass next to the bottles/glass (see FIGURE 1).

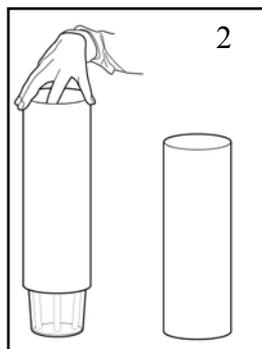
**SHOW:** Now you are ready to begin. To perform, start by showing the two empty tubes. Mention that both tubes are able to fit over the bottle. As you



demonstrate, place the tube in your left hand over the bottle. When you lift it back up, use your first two fingers to lift the big bottle

up with it. The bottle is now hidden in the tube. Be sure not to tilt the tube so that no one sees it inside. Now place the tube (and hidden bottle) over the glass on the left. Take the tube in your right hand and place it over the bottle on the right. You now have both a bottle and a glass in each tube. Now the fun starts! Using your first and second finger, lift the left tube to show the glass (see FIGURE 2). Place your first and second finger in the right tube and lift it, but DO NOT lift the bottle. Explain that the bottle and the glass will switch places.

Cover both the glass and the bottle and then wave your hands in a magical gesture. Tell your audience that the glass and bottle have switched places! They won't believe you, so offer to do it again!



Wave your hands over the tubes again. Now lift the left tube (with the hidden bottle) and the right tube to show that the bottle and glass are now back in their

original places! Your audience will groan, so offer to do again, but for real!

Wave your hands over the tubes and make a magical gesture. Now, place your left first two fingers into the left tube and lift it up to show the bottle. Place your right first two fingers into the right tube and use them to lift the tube and the bottle, showing the glass. It will now look like the bottle and glass magically switched places!

Place the tubes (and hidden bottle) back down over the bottle and glass. Wave your hands one final time and now tell your audience that they have switched back. To prove it, lift the left tube (and the bottle) and lift the right tube (leaving the bottle). Now it looks like they are back to normal.

To finish, place the left tube (with the bigger bottle still hidden inside) over the right bottle. Place the right tube (Empty) over the glass on the left. You can now lift the two tubes up one more time and show them completely empty.

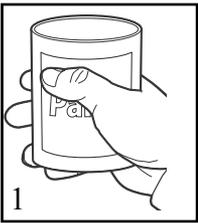
# MAGIC PAINT CAN

## MAGIC PAINT CAN-DISAPPEARING WATER

Take a look inside the paint can and you'll see that there is a secret chamber. This is where the water will be hidden. When placing the label on the paint can, you may want to align the label so that the front of the label is at the secret chamber. This way, you'll always know which way the chamber is facing just by looking at the label.

To perform, fill a glass with water. (Not too much, as the secret chamber will only hold about a quarter cup of liquid).

Show the audience the glass of water and the paint can. Hold the can in your right hand with the secret compartment on the left side (see FIGURE 1). Your thumb should be on the left side and your fingers on the right side. Turn the can upside down to show that it's empty.



Carefully pour the water into the can.

Wave your hand over the can and say your favorite magic words. Tell your audience that the water has vanished! They won't believe you, so then offer to prove it. . . carefully turn the can upside down so that the water moves into the secret compartment (see FIGURE 2). The water is gone!

To make the water re-appear, place the can on a table and turn it around three times (each turn is 180



degrees and this will place the secret compartment on the right side after three turns). Pick up the can with your right hand and pour the water into the glass from the left side (see FIGURE 2). The water has magically returned!

---

## MAGIC PAINT CAN – COLOR CHANGING WATER

For this magical feat you'll need some food coloring\*. Any color will work. To prepare, put three or four drops of food coloring into the can. Now hide the bottle so your audience doesn't know what's coming!

To perform, fill a glass with water. (Not too much, as the secret chamber will only hold about a quarter cup of liquid).

Show the audience the water and the can. Tell them that your Magic Paint Can turns water into paint! Hold the can in your right hand with the secret compartment on the left side. Your thumb should be on the left side and your fingers on the right side. Turn the can upside down to show that it's empty. Carefully pour the water into the can.

Wave your hand over the can and say the magic words, "Abracadabra!" Tell your audience that the water has vanished! They won't believe you, so then offer to prove it. . . carefully turn the can upside down so that the water moves into the secret compartment. The water is gone!

To make the water re-appear, place the can on a table and turn it around three times (each turn is 180 degrees and this will place the secret compartment on the right side after three turns). Say the magic words, "Presto Change-O!"

Pick up the can with your right hand and pour the water into the glass from the left side. The water has magically re-appeared, but now it's turned into paint!

# CARD MAGIC WITH A REGULAR DECK

Here are some great ticks you can perform anywhere with any regular deck of playing cards.

## THE THREE BURGLARS

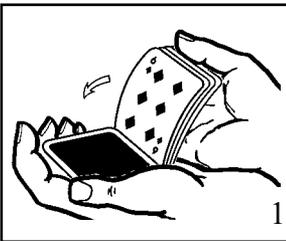
Three jacks are shown, representing three burglars. A King is also used to represent a detective, while the deck represents a house. The story goes as follows:

"There were once three burglars who decided to rob a house, so one went in the front door, (a Jack is placed on the bottom of the deck) another entered the back door, (a Jack goes on top) and the third went in the window. (The third Jack is pushed into the center of the deck) The detective, seeing this, went in the back door also." (The King is placed on top)

"The burglars, hearing the detective, ran around in the house" (here the deck is cut three times). The pack is then fanned out and in the center of the pack is found the three burglars, each one guarded by detectives. That is, in the center of the deck, six cards are discovered clustered together in the following order: King, Jack, King, Jack, King and Jack. Before commencing the trick, secretly place the fourth Jack between two Kings at the bottom of the deck. No one knows of this preparation. When one Jack "goes in the window," push it in the deck a little above the center. Place the other cards as described. One cut is sufficient, but two additional cuts add to the effect.

## MAGIC CARD SHUFFLE

A card placed in the center of the deck magically travels to the top. Two cards, Eight and Nine of Clubs,



are secretly placed on top of the deck. Pick up both, as one card, showing the Nine spot, and replace on the deck. Now

pick up the top card, (Eight spot) and place in the middle of the deck. This leaves the Nine on top, though spectators think it has been placed in the center of the deck. Ruffle the pack with a snappy movement and remove the top card for inspection.

## THE WHISPERING QUEEN

On the pretense of looking over the deck to locate a Queen, glance at and remember the two cards next to the bottom card of the deck. Lay the Queen on the table, and have someone cut the deck in two heaps. Have spectator count the lower half of the deck, and when this is done, the bottom card will be on top, and the next two cards that you have in mind will be in reverse order. Tell spectator to place the top card in the middle of the deck, also place bottom card in the middle. Place next card from top (which is the first card you have in mind) into his pocket. Also let another spectator place the next card into his pocket (which is the second card you have in mind). Now tell them to touch the Queen with one of their cards, then you take the Queen and hold it to your ear, as if she whispers the name of the card, which you speak aloud, as it is the first card you saw at the start. Repeat with the other card.

## LOCATING CARDS

Discard all the court cards and divide the remainder into two parts, the odd cards in one part and the even numbers in the other. This of course is done secretly. Hand packs to two spectators and let each select a few cards from his deck and place them in the other. Upon receiving them again, to find the ones they exchanged, take out the odd cards from the even pack and the even numbers from the odds.

## THE SIAMESE TWINS

The performer shows the Queen of Diamonds and the Queen of Spades. One is placed at the bottom of the deck, the other anywhere near the center. A selected card is now placed on top of the deck. The cards are cut and the selected card is found between the Queens. Place any card face up on the table. On top of this card place the Queen of Diamonds (the two cards to appear as one). On top of this card and overlapping place Queen of Spades. Now have a card selected from the deck. Pick up the two Queens (really three cards), show them on top of the deck.

## CARD MAGIC WITH A REGULAR DECK

---

Place the top card in the center of the deck and place the next card on the bottom. Now have the selected card placed on top and have the deck cut. Next run through the cards and show the selected card between the two Queens.

---

### SPELLING THE CARDS

The performer takes 13 cards, begins to spell “o-n-e, one,” passing one card from top to bottom for each letter, and turning up the fourth, which is found to be the Ace. He then spells “t-w-o, two,” passing three cards more underneath, and turning up the next which proves to be a Two, “t-h-r-e-e, three,” and so on until the entire thirteen cards have been spelled out. To produce this wonderful effect, cards must be arranged as follows, from top down: 3, 8, 7, Ace, Queen, 6, 4, 1, Jack, King, 10, 9, 5.

---

### MAGIC KEY CARD

Have a spectator shuffle the deck and, when returned, secretly notice the bottom of the card. Remember this card; say it is the 5 of Hearts; as it will be used as the “key” card. Now drop the cards into four or five piles and request anyone to look at any top card on any pile and replace it (the heaps being face down). You take up the pile containing the “key” card (5 of Hearts) and place on top of the pile containing the selected card, and then the other piles in any order on top of this. You now know that the selected card comes next to your “key” card (5 of Hearts) and the deck may be cut several times without fear of separating these two cards. Now run through the deck until you come to the (5 of Hearts) “key” card. The selected card will be next to it in front.

---

### THE JOKER

Arrange eight playing cards, including the Joker, face down in two groups so that they will form two crosses. Invite someone to choose a cross. This is done and the four cards are removed. From the four remaining cards, two are selected; and finally of the two that remain, one is chosen. The final card is turned up and it proves to be the Joker. This card trick is artfully accomplished. The performer knows the position of the Joker among the eight cards. If the Joker is in the four cards first chosen, the performer picks up the four that are not chosen. Performer repeats this procedure with the four cards that remain, either leaving or picking up the two that are not chosen. When the final choice is made, the magician picks up the card if it is not the Joker, but if it is the Joker, he removes the extra card and leaves the Joker on the table.

---

### MAGIC CARD READING

Place several extra cards behind the card case, which must be memorized in their order. Take out the deck from the case and have them shuffled. When they are returned, give spectator the box and slip the memorized cards on the face of the deck, unobserved. Now hold the deck in front of you facing spectators and slowly one by one, remove the cards, calling the name of each in turn.

---

### APPEARING CARD

Bring the selected card to the bottom of the deck secretly and turn it face upwards. Hand the deck to a spectator to hold. Tell spectator to put his fingers underneath the deck about one inch, and the thumb on top and to hold them firmly. At this instant give the cards a quick tap with your fingers on top and all the cards will fall to the floor except the selected card, which is in the left hand, staring spectator in the face.

---

# CARD MAGIC WITH A REGULAR DECK

## THE BRIDGE

The trick here is to discover a selected card. After shuffling the deck, bend the deck broad wise in the middle, in such a manner as will not be noticeable. Have spectator select a card, and while he is looking at the selected card reverse the bend in the deck. When the spectator's card is placed back into the deck you can easily find it, as it is bent differently.

---

## TURNOVER CARD

After getting a chosen card to the top of the deck by any manner you desire, quietly push it about one inch to one side, so it will project over the other cards. Hold the cards about twenty inches from the table top and let them fall flat. The resistance of the air will cause the top card to turnover and lay face upward on the deck.

---

## NAMING THE CARDS

Performer secretly notes the bottom card. Holding the deck behind him for an instant, he turns the top card face outwards on the top of the deck; then holding the deck with the bottom card toward the spectators, he names the noted card. From the position in which he holds the deck, the top card, which he has turned, is toward him, and in full view. Again placing his hands behind him, he transfers the last named to the bottom, and turns the next and so on.

---

## MENTAL CARD EFFECT

Performer secretly places two cards of any kind in his pocket before showing this trick. Take three cards from the deck and ask someone to select one of the three cards, but without naming the card. You note and memorize the three cards, place them in your pocket with the others and remember whether you have placed them on top or below the first two cards. Next, withdraw the first two cards from your pocket, holding them face down and tell the spectator that one card, the selected one, remains in your pocket. Ask the spectator to name the card selected, then reach in your pocket, at the same time picturing in

your mind how the three cards were arranged. If you remember correctly, it will be easy for you to extract the selected card from the three. You can then leave the remaining two in your pocket and do the trick over again.

---

## WANDERING CARDS

An optical illusion enables you to perform this card trick successfully. Secretly take the 9 of Spades, 10 of Clubs, 9 of Clubs and 10 of Spades and put them on top of the deck in the order named. Shuffle the deck, being careful not to disturb the top cards. Take the first two cards and show them to the spectators for a very short time, like a couple of seconds. Put the cards back into the deck at random, in full view of the spectators and leave the deck on a table in plain sight for all. Explain that you will make those cards rise through the rest of the deck and come on top by sheer power of thought. Appear to think hard for a moment and then pick up the two cards from the deck. Of course, they are not the same ones as originally taken from the top of the deck, but nearly everyone will confuse the 9 of Spades and the 10 of Clubs with the 9 of Clubs and the 10 of Spades if they are shown very quickly and not for a long space of time.

---

## RISING CARDS

From a well-shuffled deck, a spectator freely selects a card. Performer then requests spectator to push the card down into a tapered water glass. Spectator does so and nothing happens; the card remains in the glass. Performer removes card and after making several magic passes over the card, pushes it in the glass again. This time the card slowly rises by some mysterious power. The performer has secretly rubbed soap on the opposite sides of the glass-inside. When he pushes the card into the glass he is careful to see that it touches the soap surfaces and it will rise.

## CARD MAGIC WITH A REGULAR DECK

---

### FIND THE CARD

Secretly remove from the deck the aces and sevens (except diamonds) and arrange these six cards with their principal points in one direction and then place them in the center of the deck. Holding the deck fan-shaped, have a spectator select one of these center cards. Now close the deck, turn it around and have selected card returned. Shuffle the deck and then pick out the chosen card. The secret of the trick lies in the fact that the spots on the selected card will be pointing in the opposite way from the other cards.

---

### THE VANISHING ACE

The Ace, King, and Queen of Diamonds are shown; the Ace in the middle. The three cards are then placed in the center of the pack, and the Ace mysteriously disappears. Performer then pulls the Ace from his pocket! SECRET – The King and Queen are put on the outside, with the Ace of hearts in the center. Cards are fanned out in position that shows only the pointed diamond. Before presenting, place an Ace of diamonds in your pocket. Place the three cards back into the pack – close them up – and command the Ace to disappear from the pack. Allow spectators to run through the pack, proving it is gone – then – reproduce same from your pocket.

---

### THE REVERSING CARD

A selected card, placed in center of pack, mysteriously reverses itself! SECRET: Before commencing the trick, the performer reverses the bottom card and then, when a card is selected, is careful not to expose reversed card. While the spectator is noting his card, performer reverses the entire pack. Be careful to keep the pack well squared up. Have the spectator push his card in, and then with a wide sweep of the arms, performer allows reversed card to fall to floor, apparently by accident, and replaces card on top in natural position. This leaves selected card in center.

### SPECTATOR FINDS A CARD CALLED FOR BY THE MAGICIAN

Performer hands pack to spectator, and requests him to put the pack into the inner pocket of his coat. Performer now names a card and requests the spectator to put his hand in his pocket and bring it out. Spectator pulls out a card and it is found to be the card called for by the performer! SECRET: Card called for by the performer is placed on top of the pack, and bent slightly convex, and when given to the spectator to place in inner pocket, make sure the pack faces outward – and then – counting 1,2,3 – and at the word of three command spectator to quickly reach in his pocket and pull out the first card that comes into his hand. If the spectator is hurried sufficiently this is the only card his hand will come in contact with, and that is the one he will remove.

# MAGIC WITH EVERYDAY ITEMS

Here are tricks done with items usually found around the house.

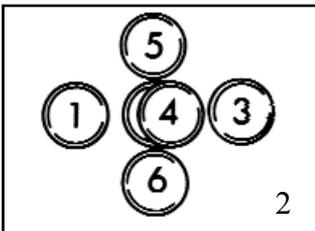
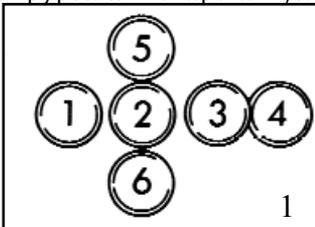
## BE A MIND READER

Many television shows feature mentalists who predict the future, etc; and you can read minds too. Leave the room and have the people at the party select an object in the room. When you return, you can tell them what they selected. How: You need an assistant who secretly helps you. When you return he names off objects, and you say “no” to them. But the first one he names after he has named an object will be the one they selected. For the one you say: “yes.”

## THE SIX COIN CAPER

What you will need: Six coins, preferably all alike, such as six pennies. What the audience sees: You re-arrange these six coins as in the first picture, so that they form two straight rows of four coins each... after the audience has tried to do it and failed.

**SECRET:** Arrange the coins on a flat surface as shown in the first picture. Challenge your audience to re-arrange the coins to form two straight rows of four coins each. After they have tried and failed, you simply place Coin 4 on top of coin 2, as shown in the



second picture. Boy doing this, you form two straight rows of four coins each!

## THE TWO RED CARDS TRICK

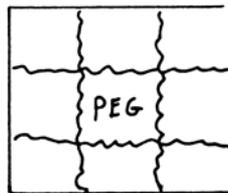
This trick is a good example of how an audience can fool itself. Before you do the trick, put the 8 of Hearts on top of a deck and the 7 of Diamonds on the bottom. When you perform, show the audience an 8 of Diamonds and a 7 of Hearts. Fan the deck and ask someone to slide these two cards anywhere in the deck, so as to lose them. Close the pack, tap it, and slide the top and bottom cards off to the table. Turn them over, pick and show, and your audience will never notice the cards are not the ones put into the deck. Try it!

## THE BLOWAWAY

Lay three pieces of paper on the back of your hand. Tell the spectator to try to blow away the two end pieces without blowing off the middle piece. No matter how he tries he can't do it! You show him how, by holding your finger down on the middle one.

## PARTY FUN

Tear a square of heavy paper into nine pieces as in the sketch. Hand the centerpiece to someone to write a girl's name. Let the other guests write boys' names on all the other pieces. You can tell when blindfolded, which one has the girl's name because all four sides are rough from tearing; all others have at least one straight edge.



# MAGIC WITH EVERYDAY ITEMS-

## THE MAGIC PAGE FINDER

Take a storybook and push a card in at a certain page (say, page 50) leaving it sticking out a tiny bit. When ready to perform, offer the other end of the book to someone and ask them to stick a card in at random. You will tell them what page they just chose. Now hold the book in both hands to “concentrate” but as you do so, turn the book around, pushing his card out of sight between the pages. Name the page (of course naming the page your own card is at,) and open the book to prove it.

---

## MORE MONEY MAGIC

This trick can be made to look like real magic. Use older bills and wad up a few of them. Press them into the inside of your elbow, so your sleeve folds conceal them. Now borrow a dollar from someone and say that you will multiply it by magic right before their eyes. Pull up your sleeves to show nothing hidden, and as you do this, push the borrowed and folded up dollar bill in among the hidden. Take the wad of crushed up dollars into your hand secretly, and begin to pull out dollar bills – by magic!

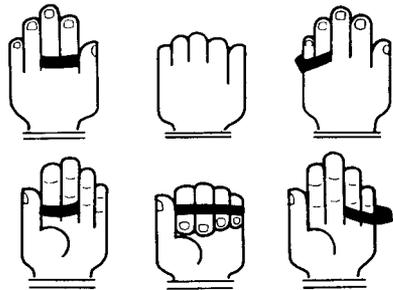
---

## HOW YOU CAN ALWAYS WIN

This is real trickery, which you can do once for the same audience. Tell them to try to guess whether the money in your hand is odd or even. Jingle the coins but don't show them. Have a dime, a nickel and five pennies. If “even” is called, say you have seven coins. If “odd” is called, say you have twenty cents.

## MAKE IT JUMP

What you need: A RUBBER BAND. What the audience sees: You make a rubber band jump magically from one pair of fingers to another. SECRET: Place a rubber band around your first two fingers as shown in the first picture. Now curl your fingers in and secretly put the band over the tips of the fingers as shown in picture two. To make the band jump, just straighten out your fingers as in the third picture. When you do the same thing in reverse, the band can be made to jump back.



---

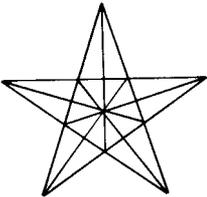
## FOOLING BY SOUND

Have a coin in your hand, which you toss from one hand to another. Tell one of the guests to take it and reach it to him across the table. He goes to take it but there is no coin, yet he distinctly heard the click as you put the coin down. The secret is that you had the coin in the other hand and clicked it on the table as you reached the empty hand over toward him, making a move as if putting down a coin. This fools anyone, the sound is so convincing.

---

## AN OPTICAL ILLUSION

How many triangles can you count in this star? Better count them again, because there are 97!



## MAGIC WITH EVERYDAY ITEMS-

### MAKING EASY MONEY

Ask your friends if they'd like to make some easy money. If they would, they first have to invest some. Have a small paper plate on your hand. Tell them to count five dimes into it. Then tell them to hold their hands together, cupped, and you put the five dimes back in their hands. When they count them, they have TEN. (Actually, you had five dimes secretly held beneath the tray and when you tipped it to pour the coins into their hands, you let go of them, so they slid into the cupped hands also).

### TELL THE COLOR

What you need: A Box of Crayons. What the audience sees: you state to the audience you can tell what color anything is just by touching it. To prove it, you give out a box of crayons. While your back is turned, the audience is told to select one crayon and hand it to you. You then turn around to face the audience, with the crayon still held behind you, and tell what color it is. SECRET: When you are facing the audience



with the crayon behind your back, make a small line with the crayon on your thumbnail, as shown in the first picture. Now bring this hand around in front of you and rub your forehead with your fingers as if you were puzzled (as in second picture). While you do this, you can look at your thumbnail to see what color was selected.



---

### HOW TO VANISH A COIN

Show a coin, and then rub it on your left sleeve several times. Drop it, as if by accident, but really on purpose. Reach for it with your right hand, pretending to pick up, but actually pick it up with your left hand. Now continue the rubbing with the right hand, then open your right hand and show the coin vanished.

---

### KNOT IN A HANDKERCHIEF

Challenge your friends to try to tie a knot in a handkerchief without letting go of the ends. Only you can do it. Pull on two diagonal corners of a cotton handkerchief and lay it on the table. Fold your arms across your chest, putting left hand under right arm. Now pick up a diagonal corner with each hand and then pull the arms apart. A knot will tie in the center of the handkerchief.

---

### TO FIND A CARD IN A BORROWED DECK

Have a spectator select any card he likes from a deck of cards, look at it, and lay it on top of the deck. Then tell him to cut the deck. Now you run thru the deck and find his selected card. SECRET: Before starting the trick, look at the card on the bottom of the deck. When he cuts the deck, he will automatically lay that bottom card on top of the selected card. All you have to do is to find the bottom card, and name the selected card.

---

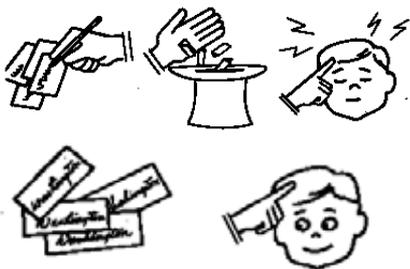
### FINDING MONEY IN A BREAD ROLL

Have a quarter hidden in your hand. Ask a friend to hand you a bread roll from the table. With one hand on each end or side of the roll, bend it upward, at the same time pushing the coin thru the broken bottom of the roll. Now turn the top toward the group, break it open and they will see the coin in the interior of the roll. This trick is a big surprise, and good magic.

# MAGIC WITH EVERYDAY ITEMS

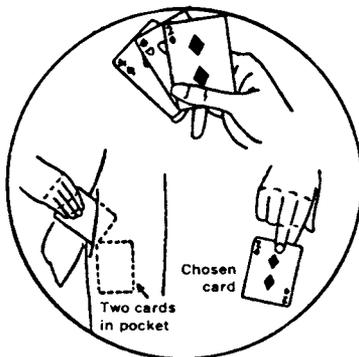
## READ THEIR MINDS

What you need: Some slips of paper, a pencil and a hat. What the audience sees: You have different persons call out names of famous people. You write the names on pieces of paper. The papers are placed in a hat, and a member of the audience is asked to take one. He is told to read the name on the paper and concentrate on it. You then “read his mind” and tell him the name he is thinking of. **SECRET:** When the audience calls out the names of famous people, you merely write the same name on all of the slips. It doesn't make any difference which slip is selected: you know what name is on it, because they are all the same.



## GUESS THE CARD

**EFFECT:** The magician shows three cards. He asks a person remember one, mentally. The magician puts the three cards in his pocket. He brings out two cards, without showing them, then asks the spectator to name the card he selected. The magician immediately brings the third card from the pocket. It is the one the person chose. The trick may be repeated with different cards. **SECRET:** Have two extra cards already in your pocket. Note the three cards that you show the person and remember their order when you put them in your pocket. Note the three cards that you show the person and remember their order when you put them in your pocket. Bring out the two extra cards, but do not show their faces. When the person names his card, you can naturally produce it as you have all three original cards in your pocket. You are then ready to repeat.



## YOUR OWN TRICK DECK

Prepare your deck by dividing all the red cards from the black cards. Now put the red cards on the bottom of the deck and the black ones on top. Have someone take a card, but watch which part of the deck they take it from. Have them look at it and when they do, close up the deck and fan it open again, fanning the opposite part from which they took the card. Since they are going to return a red card into a black section (or visa versa) you can immediately name their card and while they do so, casually shuffle the deck to hide all evidence.

## THE VANISHING PENCIL

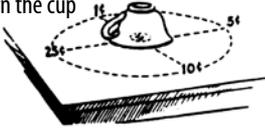
The magician places a pencil under a handkerchief. Everyone can see the shape of the pencil. Suddenly the handkerchief is tossed aside and the pencil is gone! **SECRET:** As soon as the pencil is under the cloth, extend the forefinger so that it holds up the handkerchief and appears to be the pencil. The hand is raised and the pencil drops down the sleeve. Then the handkerchief is tossed aside and the pencil has vanished.

---

## AFTER DINNER MIRACLE

State that you can tell the denomination of any coin placed under a cup while you are out of the room. Leave the room and a coin is placed under a cup. Come back and immediately announce the denomination of the coin.

**SECRET:** An accomplice is used. Before dinner teach him/her that the position of the handle of the cup acts as the key to the denomination of the coin. To indicate a penny, handle of cup points to far left; to the far right for a nickel; for a quarter; to the near left. (Note illustration) Be sure your assistant does not turn the cup



handle AFTER he has put the cup over the coin. He/she simply places the cup over the coin with the handle already pointing in the proper position, never touching the cup again after the coin is covered.

---

## FOUR COINS INTO FIVE

Place four coins on a table. Roll up your sleeves. Now cup your left hand on the side of the table. With your



right hand, move the four coins into the left. Now ask a friend to blow on your hand. . . as he does, slowly open your hand. Show five coins instead of four!

**SECRET:** An extra coin is attached with tape under the table. The fingers of performer's left hand reaches under the table and picks up the hidden coin as the four other coins on top of the table are being moved toward left hand.

---

## YOU CAN'T LOSE

Throw a nickel in the air and ask, "Will it fall heads or tails?" You can't lose, because when the coin falls, even though it seems to others to have been caught in your hand, actually, it falls in your sleeve. Note illustration. **SECRET:** As you throw a coin up with the right hand, stand so your right palm is toward you and catch the coin in your sleeve. As the coin hits your sleeve, close your hand as though you had caught it in your hand. Practice this in front of a mirror and you will be amazed at the effect.

---

## MAGICIAN'S FRIEND

Secretly put a dab of soap on your fourth finger as shown in figure 4. You are ready for the trick. Show the coin in the palm of your hand. (figure 1), close your hand (figure 2), open it (figure 3). The coin has vanished. **SECRET:** As you close your hand, press the fingertip with the soap on the coin. As you open your hand, the coin sticks to the soap and is hidden. The audience will be more than mystified provided you roll your sleeves up before doing this trick.

## ADDITIONAL TRICKS

### VANISHING QUARTER

**EFFECT:** A quarter is picked up in your single, bare hand and then it mysteriously vanishes.

**SUPPLIES:** A quarter\* and a table that you can be seated at.

**SECRET:** The secret is that the quarter is never actually in your hand; it's just good acting! To perform the trick, point to the quarter on the table and then use your four fingers to slide the quarter towards you (and the edge of the table.) It should appear as though you are moving it to the edge to pick it up. Instead, once the quarter gets to the edge, let it drop into your lap (it may help to have a napkin in your lap.) Continue moving your hand in one motion and pretend to grab the quarter with your thumb as it falls down. Now, turn your hand so that your fingers are facing the audience in front of you. Blow on your fingers and then magically open them to show that the quarter is gone!

---

### NEEDLE THRU BALLOON

**EFFECT:** A sewing needle is placed into a fully blown-up balloon but it doesn't pop!

**SUPPLIES:** A balloon\*, a small sewing needle or pin\*, and some cellophane tape.

**SECRET:** To prepare this trick before you show your audience, you'll need to blow the balloon up so that it's almost completely full (but not too big!) You'll then place a strip of cellophane tape somewhere on the balloon. Now you're ready to perform! Show the balloon and then carefully put the pin into the balloon right where the tape is. The balloon won't break. Tell your audience that it only pops when you want it to. With that, remove the pin and then push the pin into an area without the tape... now the balloon will pop!

---

### GHOSTLY PENCIL

**EFFECT:** A pencil mysteriously moves across a table... but no one's touching it!

**SUPPLIES:** A pencil\* and a flat surface.

**SECRET:** The secret is that you're actually blowing on the pencil to make it move. However, your audience will never know this because you'll use what magician's call misdirection. To perform, make sure you have a flat surface and a pencil that easily rolls. Place the pencil on the table (so its side is facing you) and place your finger in front of the side furthest from you. Move your finger away from you, as if you hope the pencil will follow. This will train your audience to follow the motion of your finger. Lean your head down close to the table "so you can see closely," but really it's so that you can more easily blow on the pencil later. Move your finger a couple more times and tell them it's not working. Then on the third or fourth "attempt," blow on the pencil as you move your finger away. It'll look like the pencil is magically following your finger! One suggestion: make sure no one is sitting in front of you or else they'll feel you blowing!

---

### CARD PREDICTION

**EFFECT:** A spectator is handed a prediction in an envelope and told to hold onto it for later. A deck of cards is cut by the spectator and then cut again. A card is selected. The spectator then opens the prediction and it correctly names which card the spectator would select!

**NEEDED:** A piece of paper\*, a pen/pencil\*, an envelope\*, and a deck of cards.

**SECRET:** To set this trick up, take a look at the top of the deck and write its name on the piece of paper. Fold the paper and place it into the envelope; now you're ready to perform. Show the faces of the cards to be mixed up, then place the deck face down on the table. Have your spectator cut the deck by lifting 1/3 to 1/2 of the deck and flipping the cards face up onto the rest of the deck. Now, pick up the deck and tell the spectator you will find what card they cut to by

finding the first face down card in the deck. Starting at the top of the deck, fan through until you find the first face down card (this is actually the prediction card, which was on top of the deck at the start of the trick.) Show the card and ask the spectator to open the prediction. Viola!

---

### MENTAL CRAYONS

**EFFECT:** A volunteer is given a bunch of crayons and asked to think of one. Turn around and asks that the selected crayon be placed into your cupped hands. The rest of the crayons are hidden from view and placed into the volunteer's pocket. Without bringing the crayon from behind your back, correctly name which crayon was selected!

**SUPPLIES:** 4-5 crayons\* of different colors

**SECRET:** Make sure the crayons you use are all very different colors. Ask a spectator to place one of the crayons in your hands behind your back and then hide the others so you can't see them. Turn around and face the spectator and tell him/her that you will attempt to read their mind. As you say this, scrape a small bit of crayon off onto the nail of your thumb. You can now bring this hand in front of your body and casually glance at your thumb to determine which crayon is behind your back. All you need to do is hold up your hand so that it's between you and your spectator. It'll look to your audience as though you're looking at the spectator, but you're really looking at your thumbnail. It's all acting!

---

### SMILING GEORGE

**EFFECT:** Show a \$1 dollar bill and explains how George Washington actually had wooden teeth, which is why he never smiled in photos. However, as you show your spectator the bill he magically puts on a smile!

**SUPPLIES:** A \$1 dollar bill\*

**SECRET:** Before you perform, take the bill and fold it face inward so that it folds right in the middle of George's mouth. Unfold the bill but let the crease remain. Now, if you look at George straight-on, it looks

like he's not smiling. But, if you tilt the bill upwards and look at it from below, it looks like he smiles!

---

### THE BROKEN & RESTORED TOOTHPICK

**EFFECT:** A toothpick is wrapped up in a napkin. A spectator is then asked to grab the toothpick through the napkin and break it in half. The magician waves his hands over the napkin and when it's opened... the toothpick is back in one piece!

**SUPPLIES:** A cloth napkin\* and two wooden toothpicks\*.

**SECRET:** To prepare this trick, you'll need to secretly hide a duplicate toothpick into the hem of the cloth napkin.

Now you're ready to perform. Show the napkin on both sides and place the toothpick in the center. You'll now take each corner of the napkin and fold it inwards one at a time. Grab the corner with the hidden toothpick first or second. When you grab the corner with the hidden toothpick, make sure you remember where the hidden toothpick is placed. Now the other corners go on top. Reach through the napkin and find the corner with the hidden toothpick. Ask the spectator to feel it through the napkin and then break it into pieces. Place the napkin back on the table and make a magical gesture over it. When you open the napkin up, the toothpick will still be sitting there in the middle, completely unharmed!

## ADDITIONAL TRICKS

### THE RISING RING

**EFFECT:** A ring magically defies gravity and travels up a rubber band.

**SUPPLIES:** A thin rubber band\* and a finger ring\* or key ring.\*

**SECRET:** Grab the middle of the rubber band with your right hand's thumb and first finger. Thread the ring onto the rubber band and then grab the other end with your left thumb and first finger. Hide the extra part of the rubber band in the fist of your right hand. The ring should be near your right hand and your right hand should be slightly lower than your left. Pull the rubber band as tight as it can go. To make the ring move UP the rubber band, all you need to do is slowly release the pressure in between your left thumb and first finger. This will loosen the rubber band and make it look like the ring is traveling across!

---

### CUT & RESTORED NEWSPAPER

**EFFECT:** A strip of newspaper is cut in half but magically restores itself!

**SUPPLIES:** A sheet of newspaper\*, a pair of scissors\*, rubber cement\*, and baby powder.\*

**SECRET:** This one will take some preparation. Before the performance, cut a strip of newspaper about 3 inches wide and 2 feet long (or however long the paper normally is.) Now, take the strip and fold it in the middle. Unfold the strip and use the rubber cement to coat the middle of the strip. Coat an area about four inches each way from the middle (about 8 inches total.) Only coat one side! Let this dry and then shake the baby powder over the area. Make sure the whole area is covered with a light layer of powder and then blow off any excess. Now you're ready to perform! Show the strip to your audience and then fold it in half, so that the rubber cement side is INSIDE the fold. Take the scissors and carefully cut across the top of the fold. Make sure your cut is absolutely straight. (The rubber cement inside the fold will now lightly glue the edges of the cut pieces together!) Hold one of the strips at the bottom and bring it up to unfold the paper to show that the newspaper is

fully restored! Be careful because the two strips are only lightly held together. You can even cut the paper again if you'd like, as long as you think there's still some area with rubber cement.

---

### THE MAGNETIC PENCIL

**EFFECT:** Hold a pencil in your fist. With the other hand, grab your wrist. Slowly, open your fingers and the pencil magically sticks to the palm of your hand!

**SUPPLIES:** A pencil\*

**SECRET:** To perform this trick hold the pencil in your right fist, with the back of your fist facing your audience. Take your left hand and grab your right wrist. As you grab your wrist, let your left first finger stick out into your right palm. Now, you can use your left first finger to hold the pencil against your right palm. Slowly open the fingers of your right hand to show that the pencil is magnetized to your hand!

---

### THE BALANCING GLASS

**EFFECT:** The magician takes a glass or bottle and magically balances it on the edge of a plate!

**SUPPLIES:** A drinking glass (preferably plastic!) or a bottle.

**SECRET:** This is any easy trick to perform, as all you need are a glass and a plate. Hold the plate with your right hand, at the "one" spot as if it were a clock. Hold the plate with your right fingers facing your audience and your thumb on the back of the plate. Take the glass and carefully let it sit on the top of the plate, on the edge at the "twelve" spot. Use your right thumb to steady the glass so that it won't fall. You can now remove your left hand from the glass and it'll look like the glass is balanced on the edge of the plate!

## ADDITIONAL TRICKS

### IS THIS YOUR CARD??

**EFFECT:** A card is selected and placed back into the deck. The magician then magically finds it!

**SUPPLIES:** A deck of playing cards.\*

**SECRET:** To begin, shuffle the cards. Remember the bottom card of the deck and place the deck face down on the table. Ask a spectator to cut the cards in half and select the card h/she cut to. Have the card remembered. Now, have the spectator place the selected card on top of the OTHER pile. Complete the cut, placing the half that the card was taken from on top of the other half. This now places the bottom card of the deck (the one you remembered earlier) on TOP of the spectator's selection. Give the cards a couple more cuts. Now, tell the spectator that you will find their card, but that they shouldn't let you know if he/she sees their card. Take the deck and hold it face down. Start dealing the cards off the top into a face up pile, and as you do, look for the card you remembered. When you see the remembered card the NEXT card will be the spectator's card. But don't let on that you know this; just keep dealing off a few more cards. Stop and tell the spectator that you think that the next card you turn over will be their card. The spectator will think you messed up! But, you didn't . . . instead of turning over the next card of the deck in your hand, reach into the face up pile and turn their card face down! See? The next card you turned over WAS their card!

---

### THE FLOATING BREAD ROLL

**EFFECT:** A bread roll mysteriously floats behind a napkin!

**SUPPLIES:** A soft bread roll\*, a dark colored cloth napkin\* and a fork.\*

**SECRET:** To prepare this trick at the dinner table, take a bread roll and place a fork into it. Now, hold the fork with your right hand and hold the napkin in front of the fork. You can press the fork against the napkin behind your fingers. Now, bring the napkin up out of your lap and show it to your audience (the bread and fork should be hidden behind!) It'll take some practice, but you can now use your right hand

to make the bread roll peak up over the top edge of the napkin. Keep the fork hidden! It will look like the bread roll is mysteriously floating behind the napkin! Have fun making the roll float up and down or into the center of the napkin!

---

### THE VANISHING PENCIL

**EFFECT:** The magician shows a quarter and says he/she will make it disappear by waving a pencil over it like a magic wand. But when the magic happens, the pencil disappears instead!

**SUPPLIES:** A pen\* or a pencil\* and a quarter.\*

**SECRET:** Hold the pen in your right hand, with your thumb and first two fingers. Place the quarter in your left palm. Have your spectators stand on your left side. Hold your left hand out in front of you and use your right hand to tap the pen against the quarter. Raise your right hand high up each time you tap the quarter. Tell your audience that the quarter will vanish on the count of three. Bring your right hand up towards your head and bring it down to tap on the quarter as you say "1", Do it again on "2". On "3" raise your right hand up again but leave the pen behind your right ear before you bring it down to tap the quarter! It should all happen in one smooth movement, just like the other movements you made before. As you count "3," come down with your empty hand and act surprised when you notice that the quarter is still there but the pen is gone! Tell your audience you'll make it re-appear. . . snap your fingers and point to your right ear. It's back!

## ADDITIONAL TRICKS

### THE ACROBATIC CARDS

**EFFECT:** Two cards are removed and then placed in different parts of the deck. With a snap of the fingers the two cards are found back in the magician's hand!

**SUPPLIES:** A deck of playing cards.

**SECRET:** To prepare, you'll need to get two pairs of cards. Find the Six of Clubs, the Six of Spades, the Nine of Clubs, and the Nine of Spades. Place the Six of Clubs on the top of the deck and place the Nine of Spades on the bottom. Now you're ready to perform! Show the audience the Six of Spades and the Nine of Clubs. Hold them casually in your hand as you tell the audience that you have a "six and a nine." Do not call attention to their suits. Turn the two cards back face down and then place them into different parts of the face down deck. Show the audience that they are really being pushed into different parts of the deck. Now, hold the deck with your right fingers on the bottom and thumb on top (like a sandwich.) Apply a little pressure and lightly toss the deck from your right hand to your left. The top and bottom cards will remain in your right hand, and the rest of the deck will travel over to your left hand. Turn over the two cards in your right hand to show that the acrobatic Nine and Six have returned!

---

### CARD ON CEILING

**EFFECT:** A spectator selects, signs and returns a card to the deck. The deck is then shuffled and the card that they signed, sticks to the ceiling while the others fall.

**PREPARATION:** You will need a pen, cards and a piece of magician's wax or sticky tape that has been rolled in a loop with the sticky side facing out. (This should be looped around your finger or under the table).

**METHOD:** Have a spectator choose a card which is then, using your own favorite method, returned to the deck and shuffled to the top. With the spectator's card face down on top of the pack, you can either slip the double sided sticky tape off your finger and on to the back of their card or stick a small piece of

magician's wax to it. Then toss the pack hard at the ceiling, keeping it parallel. The spectator's card should stick and the rest of the pack will fall. This trick is very impressive.

---

### COOL CARD GUESS

**EFFECT:** The spectator is shown a fanned out set of cards and asked to pick one and concentrate on that card. The chosen card is not revealed by the spectator.



The magician appears to read the spectator's mind and pulls out or even tears up the spectators secretly chosen card.

**PREPARATION:** For this trick you'll need two sets of cards, each with five cards. (The cards should be five different cards, but should resemble each other (for instance, if you had a Jack of Spades in one, use a Jack of clubs in the other.) ie..SET ONE

**METHOD:** Hide the second set of five cards, but keep them somewhere close, so that you can secretly switch them with the other set of five cards. Now, fan out the five cards. Tell the spectator to remember and concentrate on one of the cards. Now, as you collect the cards, you'll need to switch between the two sets. Now spread out the second set of cards on the table, face down.

Use some play acting and appear to be concentrating deeply as if reading the spectator's thoughts. Place a finger on one of the spread out cards and slide it out from the rest of the cards. The finishing move is up to you, you have two choices:

1. Turn over the remaining four cards to show that the spectator's card has been removed.

## ADDITIONAL TRICKS

2. Tear the card that you removed into small pieces, making sure that the spectator does not see the face up side of the torn card.

A simple trick but with a powerful finish. This trick is only as good as the performance and patter that you can use to make it entertaining.

---

### MAGIC CARD GRAB

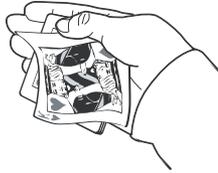
**EFFECT:** Amazing audience reaction as, you appear to grab card after card from behind their ears, under tables, even from thin air! Although a rather basic move, this is one of the truly timeless tricks of magic.

**YOU WILL NEED:** Pack of cards

#### HOW TO DO THE TRICK:



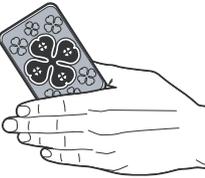
A small amount of cards should be held in the palm of the hand in palm position. Choose an amount of cards that you feel comfortable holding. It is not necessary to hold a lot of cards. Your palm should be faced away from your audience so they do not see the cards.



Grip the end of the pack with your fingers and use your thumb to peel off the top card.



Continue using your thumb to slide the card up to the audience view, held between the thumb and forefinger.



At the same time as you are pivoting up the card, the hand should be lunged forward slightly as if the card has been grabbed from thin air.

Continue to produce cards from the air in this manner, throwing down each card

to the audience before producing the next card as if by magic. Practice this trick in front of a mirror to see it from an audience eye view and get to get the best angle for the trick to be performed.

---

### ELEVATING CARD

**EFFECT:** The top card of the deck is turned face up to the audience. The card is once again turned face down and removed from the deck. The magician now places this card into the middle of the deck and then squares the deck. The magician snaps his fingers and the card returns immediately to the top of the deck.

**PREPARATION:** Deck of cards

**METHOD:** This trick uses the principle of the double lift. When showing the top card actually perform a double lift and show the card that was really second from the top of the pack. Then remove the actual top card and place it into the middle of the deck. The already shown card is still on the top of the deck and can be revealed in any way that the magician wishes. Make sure that the double lift is clean and bend the cards slightly to ensure that they stay together as one.

---

### SWITCH A CARD TRICK

**PERFORMANCE:** You show your spectator the Ace of Spades and hand it to them face down, telling them that it is their card, and to remember it. You then show them the Ace of Hearts telling them that it is YOUR card. You keep it face down as well.

With their card held out (face down) you take your face down card and tell them that you are fast you are going switch cards with him. You then stab at their card with your finger, then tell them that you have changed cards very quickly, do it again and tell them that the cards are now switched back to their original positions. You then show him how to do the "lightning switch" (quickly topping each of the two cards with your finger.) You then switch cards with him and then give him your card (Ace of Hearts)

## ADDITIONAL TRICKS

as well. When he turns them over, he finds he is holding two Queens instead.

**SECRET:** You stack the deck as follows, top card is Ace of Spades, next two cards are queens, fourth card from the top is the other ace. You hand the spectator their card, the Ace of Spades, you then show your card by turning it over, but you really turn over three cards by using the pinky break method. You have your three cards separated by "breaking" the deck with your little finger. Instead of lifting just one card, you lift the top three cards and the audience see the ace of hearts. Return the three cards to the top of the deck, face down.

When you pretend to do the lightning switch and hand them your card face down, they expect the other ace, but instead are getting one of the queens. You then take their card the ace quickly and put it on top of the deck. While distracting the spectator with some patter and direct eye contact, deal him the second card from the top of the pack (the queen) and return "this" card to him. When he turns his cards over, he has two queens instead of two aces.

---

### CARD LEVITATION

**EFFECT:** The magician puts 1 or 4 cards under his hand. He slowly lifts his hand and the cards float with his hand. Holding his hand above the table, the magician pulls the cards out of his hand and drops them on the table.

**YOU WILL NEED:** A ring\*, toothpick\*, card(s)\*

**SECRET:**

1. Put the ring on your middle finger. Then put the toothpick under the ring so that both sides of the toothpick out.
2. Place your hand palms down on the table and place a card under your palm but above the toothpick. You need to practice this move to make it look like you're just placing a card under your palm not above a toothpick.
3. Now you can lift your hand from the table. Press your fingers down a little on the back of the cards, they will remain in position and appear to be levitating.

---

### ICE ICE BABY!

**EFFECT:** Pour some water into a cup, blow on the cup and then turn it upside down where out pops some ice cubes. You need a cup or glass that you can't see through. You also need a small sponge and some ice cubes

**METHOD:** Prepare the cup by placing the sponge into the bottom of the cup. Then, drop a few ice cubes on top of the sponge and you're ready to go. To perform pour a small amount of water (about an inch) into the cup. The sponge will absorb the water. Blow into the cup, wave your hands over it and dump out the ice cubes. If you are using a disposable plastic cup for the trick, just throw it away at this time. Watch the look of surprise on your friends' faces.

---

### QUICK COIN VANISH

**EFFECT:** A coin is placed onto the table. It is picked up and it magically vanishes.

**METHOD:** First, let me tell you this is about as easy as a magic trick as it gets. Set the coin onto the table with your left hand. Say something like "Check this out" and reach over with your right hand. Then press down on the coin with your index, middle and 3rd fingers with your hand and arm parallel with the table. Slide the coin toward you keeping in mind it should be completely covered up. Slide the coin off of the table so it falls into your lap. Touch your thumb to your middle fingers as if you are picking up the coin as it reaches the edge of the table. Keeping all your fingers closed still. Stare at where the coin should be as you slowly move your hand away from you back to about 6 inches above where the coin originally was. Start moving your thumb in a circular motion as if the coin is disappearing. Slowly turn your hand around and spread your fingers apart. Now the rest is up to you. The more surprised you act and if you act like you were all fortunate to see a miracle, people will believe the trick even more and remember it (and you) forever, -maybe.

---

### STATIC SNAKE CHARMER

**EFFECT:** You remove a plastic straw from its wrapper. Using the straw as a “magic wand” you command the wrapper to dance around the table. You will need: a plastic drinking straw still in its wrapper.

**METHOD:** You tear off the tip of the wrapper and throw it away. Gripping the straw at the tip with the fingers of one hand, and firmly squeezing the wrapper with the fingers of the other hand, quickly pull the straw from the wrapper and drop the wrapper on the table.

Now, using the straw as a “magic wand” without touching the wrapper, slowly wave the straw over the end of the wrapper. The straw wrapper should sway around by itself as if in a hypnotic trance. If the effect starts to wear off after a minute or two, you can re-energize the wrapper by stroking it briskly along the straw.

This effect is due to static electricity. It is a real fun effect and works MOST of the time but can sometimes vary in effectiveness depending on weather conditions.

---

### OPEN SESAME

Deal out 3 piles of seven cards face down. Ask a spectator to choose a pile. You then pick up the pile that the spectator selected and display the cards in a fan facing the audience. (It is not necessary for you to see the front of the cards) Then ask the spectator to look at the cards and choose one, instructing them not to tell you which card they chose.

1) Put the cards that the spectator chose face down

in between the other two piles to make one pile of 21 cards.

2) Deal out the cards one at a time into 3 piles of seven moving left to right.

3) Pick up each pile individually and then display the cards to the volunteer asking them to indicate which of the piles contains the chosen card. (They must not name their selected card.)

Repeat steps 1 to 3 one more time. After the steps are completed say the magic words “OPEN SESAME” You then pick up the pile of 21 cards and spell O-P-E-N-S-E-S-A-M-E by placing one card face down on the table per each letter spelled. Turn up the next card after spelling OPEN SESAME to reveal their selected card.

---

### SIX SHOOTER:

Place the four sixes on top of your deck of cards before you do this trick. You also need a pen or pencil and a piece of paper.

Remove the four top cards from the top of your deck of cards. (These are the four sixes you put there already) and lay these cards face down in a pile in front of the audience. Then remove six cards from the deck and place these cards in a separate pile.

Tell the spectator that you read minds, and tell them which pile they will choose. Write “You picked the six pile” on your piece of paper and fold it and put it right alongside the cards. Tell the spectator to choose one of the piles and then read the paper. No matter which pile is chosen the note is true. One pile contains the four sixes and the other pile contains six cards. After the trick is finished put both piles on top of the deck. Do not let them see both piles of cards.

## ADDITIONAL TRICKS

### MIND READING THE COIN

This works best in medium/large groups, try when out with friends in a bar. For this you need a friend in on the trick. Line up 9 coins in a square 3x3 on the table.

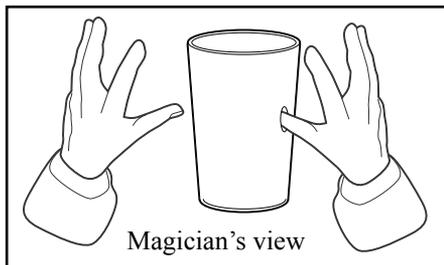
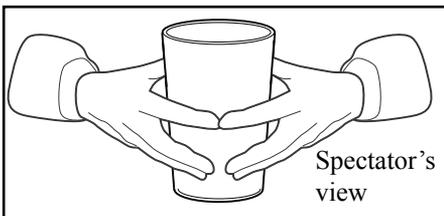
Look away and invite someone to pick a coin by touching it. Next pick their coin by having a friend place a cup on a placemat corresponding position top left, top middle, bottom right, middle middle, etc. For added effect stare into the person's eyes of whose mind you are reading. Get a couple of friends in on the trick to avoid suspicion.

### CUP LEVITATION:

**EFFECT:** The magician announces that they are going to make an empty cup float. They release their grip on the cup and it appears to float in mid air.

**METHOD:** Take an empty large paper or styrofoam cup. Carefully make a hole in one side of the empty cup, big enough for your thumb to stick through. If the empty cup is made of styrofoam, you could even push your thumb straight through it.

Hold the empty cup with both your hands and facing the audience, announce that you are going to try and make the cup float in mid air. Have one thumb pushed through the nearest side of the cup to you, out of view of your audience. Then, appear to be concentrating your mind on the cup and gradually open up both hands at the same time. While doing



this, push your hands slightly forward as if you are following the floating up and eventually grab the cup with both hands. Now, discreetly slip your thumb out from the side of the cup. This is a simple illusion but it looks great when done at the right angle. Practice in front of a mirror to make sure that you get the angles and the timing right.

### MAGIC TOOTHPICK TRICK

**EFFECT:** The magician shows a pan full of water with five toothpicks in the shape of a pentagon. The magician takes his magic toothpick and dips it in the center of the pentagon. The five toothpicks fly apart, breaking the pentagon!

Someone from the audience says... oh, that's just what happens when you do that, it's not magic. The magician arranges the five toothpicks back into a pentagon and hands the person in the audience the magic toothpick. The person dips it in the center, nothing happens. It really was magic!

**SUPPLIES:** a tinfoil pan (a pie plate or leftover Chinese food plate work well), water, 6 flat wooden toothpicks, the magic ingredient: liquid dishwashing soap.

#### BEFORE THE AUDIENCE – PREPARATION:

Dip one of your toothpicks in liquid dishwashing soap. Set it aside for now. Make sure your pan is clean. Rinse it well with water. Fill it quite full of water (but not so full that you're going to spill it.)

#### IN FRONT OF THE AUDIENCE – PREPARATION:

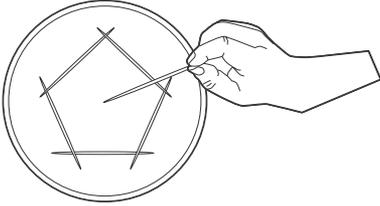
Arrange the five SOAPLESS toothpicks in the shape of a pentagon. Make sure the tips of the toothpicks overlap so your pentagon stays together. This can be a bit of a challenge the first time you do it. So practice arranging the toothpicks at home a few times first and consider arranging them while the audience is seating itself.

Now, when the audience is settled, let them look at the pentagon. They may have to stand to do this or you may want to do the trick on the floor with the audience around you in a U-shape. Tell the audience that you've arranged the toothpicks into a special five sided shape called a pentagon and that you're going

## ADDITIONAL TRICKS

to cast a spell on the sixth toothpick to imbue it with some of your magical force so it will be able to break apart the pentagon.

Take out the sixth toothpick (the one that was dipped in dish soap) and wave your hand over it while changing some magical words. Close your eyes and



from a bit so it looks like you're working on putting your magic into the toothpick. Now, dip the magical toothpick into the center of the pentagon (make sure you dip the soapy end in the water and try to get it as close to the center of the shape as possible – the soap shouldn't be visible anymore.) The five toothpicks will fly apart.

If you have a non-believer in the audience, offer to let them try the trick. Arrange the pentagon in the water again and hand them the magic toothpick. Let them dip it in the center. It won't work! If the audience asks you to do the trick a second time, just tell them that it takes awhile to recharge your magical force. You have to rest before you can put more of it into a toothpick, otherwise you could lose your magic forever!

**SECRET:** This is a trick of science. All things (including water) are made up of tiny things called molecules. Water molecules like each other and stick together. That's why when a bit of water falls on a table or window, it blobs together in a little droplet. The surface of the water has a layer of clingy molecules on it – this layer is called the water's surface tension. The toothpicks were nice and flat so they were floating on this layer. Remember that we dipped the sixth toothpick in dish soap? That's the real secret to this trick. The soap molecules break the surface tension of the water.

This effect spreads out in an ever widening ring (like ripples in the water when you throw a rock into the lake. The molecules originally holding the toothpicks break apart. The molecules farther away from where you dipped the toothpick still have their surface tension (for a little longer) so they pull the toothpick toward them. Of course, eventually the "ripples" of soap hit those molecules too. Once the soap is in the water, the surface tension won't come back. That's why the audience member couldn't recreate the trick. It will only work once and then you have to clean everything up and use new toothpicks to do the trick a second time. That's also why you have to be careful that your pan is well rinsed before you do the trick.

---

### PEPPER TRICK

**EFFECT:** Magician has cup with pepper and water. Volunteer puts fingers in water trying to separate the pepper. This will not work. Magician puts fingers in water and the water separates.

**SUPPLIES:** Water, Soap, Pepper, Cup (make sure there is a sink nearby so volunteer can wash hand)

**SECRET:** Put water in a cup then regular pepper. Before show, rub soap on your fingers (this will separate the pepper.) Your audience will have no idea that soap is on your hand. Make sure not to use too much or your audience might see soap bubbles in the water.

---

### SUGAR CUBE TRICK

**EFFECT:** The magician asks for a volunteer from the audience. The volunteer picks a number between 1 and 10. The magician writes the number on a sugar cube. The magician drops the cube into a cup of water and holds the volunteer's hand over the water. He/she turns the volunteer's hand over and POOF! The number is on the volunteer's hand.

**SUPPLIES:** a pencil (must be a pencil, a pen will NOT work, a sugar cube (you can have several for effect) a glass of water.

**SECRET:** Have the volunteer pick a number. Write it onto the sugar cube with a pencil (press hard).

## ADDITIONAL TRICKS

Then, hold the cube between your thumb and one finger. Hold it so the number transfers onto your thumb and say, "Now I will put this cube into the cup". Press the cube as hard as possible so the number is on your thumb. Put the cube into the water and hold the volunteer's hand above the water, make sure your thumb is in their palm so the number from your thumb transfers onto the volunteer's hand.

---

### ROPE TRICK

**EFFECT:** Holding a piece of rope, the magician places the ends of the rope into his hands and closes his fingers around the ends. The magician shakes the rope slightly, says a magic word, blows on his hands and drops one end of the rope. Magic! The end has a knot in it!

**SUPPLIES:** One long piece of rope.

**SECRET:** The rope already has a knot in one end. . . Tie a knot in one end of the rope. Hide this end with the knot in your hand and bring the other end of the rope up next to it. Shake your hand as if you're trying to knot it. Drop the end with the knot and it looks like you have tied a knot in the rope using one hand.

---

### IT'S A CORKER

With a little practice you can learn to drop a cork in such a way that it will stand upright. Use a large cork. Hold it sideways and drop it so it lands on its side. It will bounce and stand upright. Try it alone until you get good at it. Then show it to your friends.

---

### EATING CHINA

Pick a plate up off the table, hold it with both hands and bring it up to your mouth. Pretend to bite the edge of the plate. As you do so, everybody hears the plate break off, but you show it undamaged. The way you do it is to have a coin (quarter or half) between thumb and forefinger (hidden behind plate.) Just as you pretend to bite the plate, press with your thumb and pull your finger away, which makes a sharp click against the china, just as though you bit into it.

---

### FLOATING EGG

Many soldiers used to bet visitors to their camps that it was possible to make an egg float on water. Here is the secret, but the betting is up to you. Fill a glass about three-quarters full of water and put an egg in it. The egg sinks to the bottom. Now put a great deal of salt in the water. As the salt sinks to the bottom, the egg rises to the top.

## **INTRODUCTION DE RYAN OAKES**

Félicitations sur la découverte du monde de la magie! Les tours que vous apprendrez dans cet ensemble sont une excellente introduction à cette forme artistique passionnante. La magie est un passe-temps superbe et un excellent moyen de développer de nouvelles compétences, d'améliorer la confiance en soi et la créativité.

Quand j'étais enfant, j'ai commencé à apprendre la magie avec un ensemble de magie comme celui que vous avez devant vous...mais le vôtre est meilleur! Les ensembles de magie Ideal sont faits avec d'accessoires de qualité, conçus spécialement pour les enfants. La magie est facile à faire et tellement amusante à exécuter pour vos amis et votre famille. N'oubliez pas par contre de répéter chaque tour avant de l'exécuter!

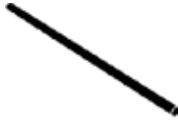
Les instructions dans ce livret vous aideront à vous familiariser avec les accessoires et les routines de base, mais n'hésitez pas d'être créatif avec vos propres présentations originales! Plusieurs des accessoires dans cet ensemble peuvent être utilisés de nombreuses façons uniques vous permettant ainsi de découvrir d'autres tours magiques!

Maintenant, préparez-vous à apprendre des tours magiques incroyables...et amusez-vous!

Ryan Oakes  
Conseiller en magie d'Ideal

## IDENTIFICATION DES ACCESSOIRES ET PIÈCES DE VOTRE ENSEMBLE DE MAGIE

Baguette magique  
(1)



Gobelet transparent  
(2)



Gobelets pourpres  
(3)



Capsule de pièce de monnaie



Balles pelucheuses  
(4)



Lapins multipliants  
(6)



Boîte de peinture  
(1)



Faux pouce (1)



Tubes bleus (2)



Boîte et jeu de cartes à disparition (1)



Flacons (2)



Ruban deux faces



Feuille verte (1)



## IDENTIFICATION DES ACCESSOIRES ET PIÈCES DE VOTRE ENSEMBLE DE MAGIE

Anneau pourpre  
(1)



Anneau pourpre à  
fond vert (1)



Jeton de lapin (1)



DVD instructif (1)

Étiquettes pour  
boîte de peinture et  
flacons

\*Ce symbole  
indique des pièces  
dont vous pourrez  
avoir besoin qui ne  
sont pas inclus dans  
cet ensemble de  
magie.

## TOURS AVEC LE FAUX POUCE

### SEL QUI DISPARAÎT

**MATÉRIEL:** faux pouce/ mouchoir\*/ sel\*

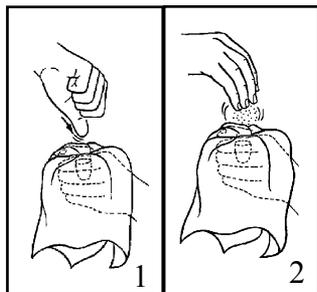
**TOUR:** Faire disparaître du sel mis dans un mouchoir!

**SECRET:** Vous utilisez votre faux pouce pour retirer le sel en secret.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Avez du sel et un mouchoir prêts. Mettez le faux pouce dans la poche.

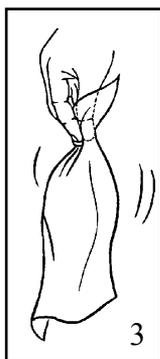
#### DÉMONSTRATION:

1. Étendez le bras dans votre poche et glissez en secret le faux pouce sur votre pouce. Mettez le mouchoir sur le poing de l'autre main.
2. Dites, "Je ferai un petit trou dans le mouchoir avec mon pouce." Poussez votre pouce dans le mouchoir, laissant le faux pouce dedans. Voir schéma 1. Vos doigts tiendront le faux pouce à travers le mouchoir.
3. Demandez à un volontaire de verser un peu de sel dans le mouchoir. Voir schéma 2. Faites attention de ne pas laisser le volontaire voir le faux pouce.



4. Dites, "Je tasserai bien le sel." Alors que vous poussez le pouce dans le mouchoir, insérez-le fermement dans le faux pouce.

5. Demandez à un volontaire de se tendre les paumes "pour attraper le sel." Prenez le mouchoir avec le faux pouce caché derrière. Voir schéma 3. Agitez le mouchoir et ensuite laissez-le tomber dans les mains de la volontaire. Alors qu'elle examine



le mouchoir, laissez tomber en secret le faux pouce (avec le sel) dans votre poche.

### PIÈCES DE 10 CENTS CHANGENT EN 25 CENTS

**MATÉRIEL:** faux pouce/5 pièces de 10 cents\*/ 2 pièces de vingt-cinq cents\*

**TOUR** 5 pièces de 10 cents changent en 2 deux pièces de vingt-cinq cents!

**SECRET:** Les pièces de 10 cents sont mises dans le faux pouce et filées avec les 2 pièces de vingt-cinq cents.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Mettez le faux pouce sur votre pouce. Empalmez les 2 vingt-cinq cents au creux de la main opposée.

#### DÉMONSTRATION:

1. Dites à votre audience de regarder de près alors que vous transformez 5 pièces de 10 cents en 2 pièces de vingt-cinq cents.
2. Ramenez vos mains ensemble et en secret empalmez le faux pouce au long des 2 pièces de vingt-cinq cents.
3. Comptez les 5 pièces de 10 cents à haute voix alors que vous les laissez tomber dans votre poing fermé. Poussez le faux pouce sur le pouce lors du dernier compte.
4. Alors que vous tirez votre main supérieure loin du poing, pointez vers votre main. Ouvrez l'autre main et présentez les 2 pièces de vingt-cinq cents.

### SUCRE CHANGE EN BONBON

**MATÉRIEL:** faux pouce/un petit bonbon dur enveloppé\*/environ une cuiller à thé de sucre ou un sachet de sucre\*

**TOUR** Sucre versé dans votre main change par magie en un bonbon!

**LE SECRET:** Le sucre est versé en réalité dans le faux pouce empalmez avec un bonbon.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Mettez le faux pouce sur votre pouce et empalmez un bonbon dans la main opposée avant d'exécuter le tour.

#### DÉMONSTRATION:

1. Alors que vous parlez à votre audience, glissez vos mains ensemble et empalmez le faux pouce à côté du bonbon.

2. Demandez à un volontaire d'ouvrir le paquet de sucre, ou prenez la cuiller à thé de sucre et versez-le dans le faux pouce en faisant semblant de le verser dans votre poing.

3. Poussez l'index de la main opposée dans le faux pouce, et tapez le sucre. Maintenant tapez avec le pouce en pressant sur le faux pouce et l'enlevant de la paume. Cachez le pouce derrière les autres doigts.

4. Une fois de plus, poussez votre index dans votre poing et dites quelques mots magiques en ouvrant la main. Présentez le bonbon à votre audience.

---

### COUPER ET RÉTABLIR LA FICELLE

**MATÉRIEL:** faux pouce/deux morceaux de ficelle, chacun environ 12 po de long\*/ciseaux\*

**TOUR** De petits morceaux de ficelle coupés sont rétablis dans une pièce par magie!

**SECRET:** Les morceaux coupés de ficelle tombent dans le faux pouce qui est empalmé à côté de la longueur entière de la ficelle.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Mettez le faux pouce sur votre pouce. Empalmez toute la longueur de ficelle dans la main opposée.

#### DÉMONSTRATION:

1. Donnez à un volontaire une ficelle et des ciseaux. Demandez au volontaire de la couper en autant de longueur qu'il désire.

2. Pendant qu'il coupe la ficelle, glissez le faux pouce dans l'autre main en secret sur toute la longueur de la ficelle.

3. Demandez au volontaire les longueurs coupées et laissez-les tomber dans votre poing/le faux pouce.

4. Poussez votre index dans votre poing en tapant la ficelle dans le faux pouce. Maintenant répétez avec le pouce. Retirez le faux pouce avec le pouce et glissez-le derrière vos doigts.

5. Passez votre main sur votre poing en disant des mots magiques. Ouvrez votre main, et montrer la longueur complète de la ficelle à votre audience.

retirer le sel et le remplacer par le poivre.

### PRÉPARATION SECRÈTE:

Préparez-vous tel que dans le tour de "Sel qui disparaît." En plus, rangez en secret quelques grains de poivre dans la même poche que le faux pouce.

#### DÉMONSTRATION:

1. Suivez exactement les instructions 1 à 4 pour le "Sel qui disparaît." Avant de passer à l'étape numéro 5, sortez le poivre en secret de votre poche avec la main qui ira dans le mouchoir. Poussez le pouce dans le mouchoir tout en tenant le poivre dans le reste de votre main. Ensuite suivez l'étape numéro 5. Quand vous videz le mouchoir en secouant, ouvrez votre main en même temps pour que le poivre tombe dans la paume du volontaire. Il semblera que le sel a changé en poivre!

---

### ÉQUILIBRER LA CARTE

**MATÉRIEL:** faux pouce/ruban deux faces/carte à jouer

**TOUR:** Une carte à jouer debout avec sa face à l'audience est équilibrée sur le dos de votre main!

**SECRET:** Le dos de la carte est attaché au faux pouce  
**PRÉPARATION SECRÈTE:** Attachez un morceau de ruban deux faces au fond du côté à empreinte digitale du faux pouce. Poussez le faux pouce sur votre pouce.

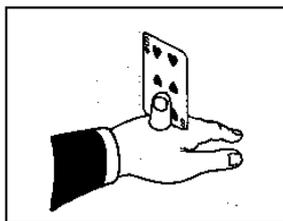
#### DÉMONSTRATION:

1. Dites à votre audience que vous équilibrerez par magie une carte à jouer sur le dos de votre main.

2. Montrer la face de la carte avec la main opposée au faux pouce, saisissez-la des deux mains, ensuite pressez le bout arrière inférieur de la carte sur le faux pouce. Assurez-vous que le fond du faux pouce soit égal avec le dessous de la carte.

3. Avec la main opposée, prenez la carte et le faux pouce et équilibrez-la sur le dos de l'autre main. VOIR SCHÉMA 1.

4. Retirez la carte et le faux pouce couvrant votre pouce dans le faux pouce. Retirez la carte.



---

### SEL CHANGE EN POIVRE

**MATÉRIEL:** faux pouce/sel\*/poivre\*

**TOUR:** Laissez tomber du sel dans un mouchoir, et il changera en poivre!

**SECRET:** Vous utilisez le faux pouce en secret pour

## TOURS AVEC LE FAUX POUCE

---

### **COUPER ET RÉTABLIR UN PAPIER MOUCHOIR**

**MATÉRIEL:** deux papiers mouchoirs\*/ciseaux\*/faux pouce

**TOUR:** Le centre d'un papier mouchoir est coupé et ensuite il est rétabli.

**SECRET:** Il y a deux papier mouchoirs – un coupé et ensuite caché dans le faux pouce.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Saisissez le centre d'un papier mouchoir et coupez-le à environ deux pouces. Poussez la partie coupée dans le faux pouce la laissant un peu en saillie de sorte qu'elle puisse être facilement retirée. Poussez le faux pouce sur votre pouce.

### **DÉMONSTRATION:**

1. Montrer le papier mouchoir complet à l'audience. Avec le faux pouce, saisissez-le depuis le centre en gardant le faux pouce derrière le papier mouchoir.
2. Enroulez la main opposée autour du papier mouchoir et du faux pouce. Retirez votre pouce, en tirant quelques parties du papier mouchoir coupées du faux pouce. Le papier mouchoir coupé semble être le centre du celui non coupé.
3. Demandez à un volontaire de couper le dessus du papier mouchoir déjà coupé en saillie du faux pouce.
4. Poussez le morceau coupé dans le faux pouce avec le pouce sur votre main opposée comme si vous poussiez le papier mouchoir coupé dans votre poing. Retirez le faux pouce en le portant sur votre pouce. Gardez le pouce derrière vos doigts.
5. Ouvrez le papier mouchoir rétabli pour l'inspection par votre audience.

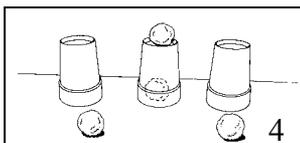
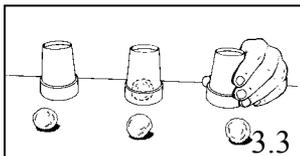
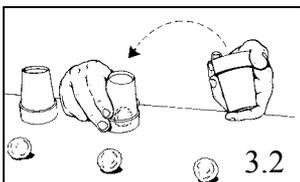
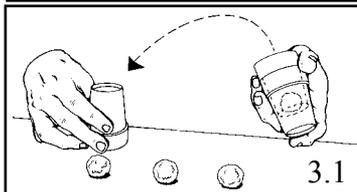
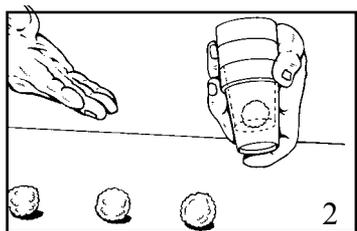
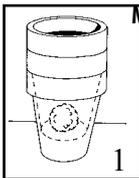
# TOURS DE MAGIE ÉTONNANTS

## GOBELETS ET BALLES

**EFFET:** Une à une, 3 balles traversent magiquement des gobelets solides.

**SECRET:** Le magicien (vous) utilise une 4ème balle secrète, qui donne l'impression que les balles traversent les gobelets solides.

**MATÉRIEL:** 3 Gobelets et 4 balles molles.



## AVANT DE COMMENCER:

SCHÉMA 1 – avant votre tour, empilez les 3 gobelets et placez 1 balle dans le gobelet central.

## DÉMONSTRATION:

Balle #1 –

SCHÉMA 2: Montrez les 3 balles à l'audience tout en tenant les gobelets empilés dans votre main.

SCHÉMA 3, 3.1, 3.2, 3.3: Un à un, placez chaque gobelet sur la table. Quand vous mettez le gobelet central sur la table, assurez-vous que la balle ne tombe pas. En retournant le gobelet, exécutez le tour rapidement et la balle restera sous le gobelet.

SCHÉMA 4: Placez la première balle sur le gobelet central (le gobelet avec la balle secrète en dessous).

SCHÉMA 5: Prenez les 2 autres gobelets et empilez-les sur le gobelet central.

SCHÉMA 6: Levez tous les 3 gobelets ensemble et montrez que la première balle a traversé les gobelets.

Balle #2-

SCHÉMA 7, 7.1, 7.2, 7.3: Maintenant vous répétez le tour avec la deuxième balle. Gardez la première balle là où elle est et commencez à répéter le tour en mettant les gobelets sur la table de nouveau. Cette fois, placez le gobelet central sur la première balle.

SCHÉMA 8: Tout comme avant, placez la deuxième balle sur le gobelet central.

SCHÉMA 9: Empilez les 2 autres gobelets sur le gobelet central.

SCHÉMA 10: Levez tout les 3 gobelets et montrez qu'une autre balle a traversé le gobelet.

Balle #3 – Le Finale

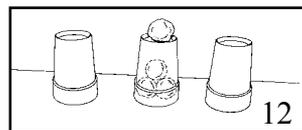
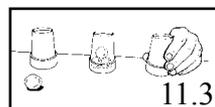
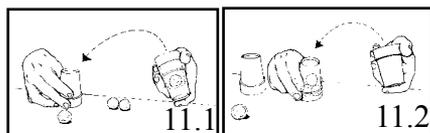
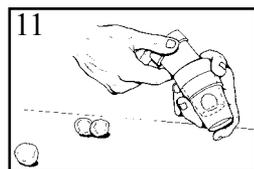
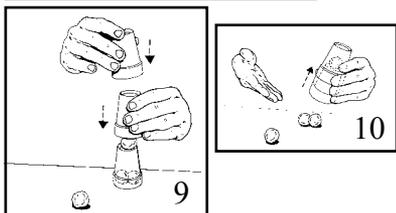
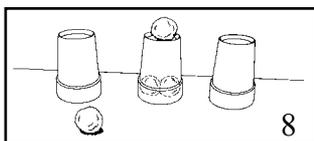
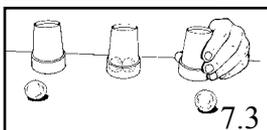
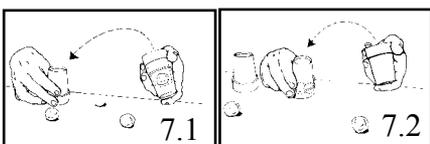
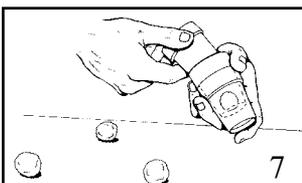
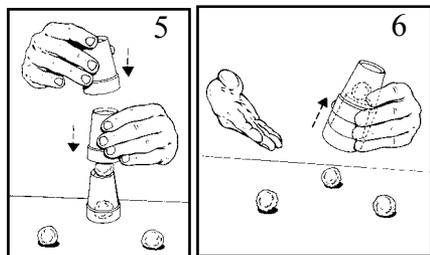
SCHÉMA 11, 11.1, 11.2, 11.3: Gardez les 2 balles ensemble sur la table. Encore une fois placez tous les 3 gobelets sur la table. Cette fois, placez le gobelet central sur les première et deuxième balles.

SCHÉMA 12: Placez la dernière balle, la troisième balle sur le gobelet central.

SCHÉMA 13: Empilez les 2 autres gobelets sur le gobelet central.

SCHÉMA 14: Levez tous les 3 gobelets ensemble et

voilà, il y a maintenant 3 balles sous les gobelets!  
 \*(Conseil: Si vous l'exécutez très bien, essayez de laisser tomber la balle secrète dans votre main et ensuite offrez les gobelets à l'audience pour l'examiner.)



## LAPINS MULTIPLIANTS

**MATÉRIEL** 1 PIÈCE EN MOUSSE À LAPINS DÉCOUPÉS

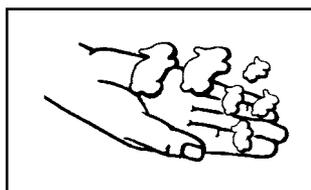
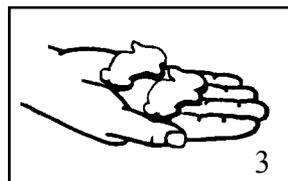
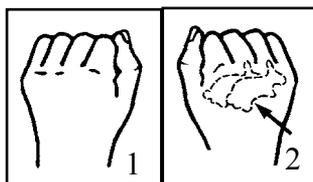
**TOUR:** Regardez deux lapins se multiplier en six!

**SECRET:** Vous mettez plus de lapins dans la main d'une personne qu'elle ne pense.

**PRÉPARATION SÉCRÈTE:** Faites sortir les lapins de la pièce en mousse. Mettez les quatre petits lapins dans votre poche. Placez les deux grands lapins sur la table.

**DÉMONSTRATION:**

1. Demandez à un volontaire pour vous aider faire ce tour. Pointez vers maman et papa lapins sur la table.



# TOURS DE MAGIE ÉTONNANTS

2. Avec votre main droite, ramassez l'un des lapins. Dites "Je garderai papa lapin." Alors que vous dites cela, ouvrez votre main gauche et faites semblant de mettre le lapin dedans. CELA DEMANDE UN PEU DE PRATIQUE!

a. Avec la main droite, placez le lapin sur la paume gauche et commencez à fermer la main gauche sur les doigts de la main droite.  
b. Alors que votre main gauche recouvre les doigts de votre main droite, retirez la main droite et le lapin. Continuez à fermer votre main gauche et faites semblant que le lapin est toujours dedans.

3. Prenez immédiatement le lapin sur la table de la main droite. Vous avez maintenant deux lapins dans la main droite. Serrez les deux lapins entre vos doigts et votre pouce. Il semblera que vous ne tenez qu'un lapin.

4. Dites au volontaire, "Vous tenez maman lapine." Placez les lapins dans votre main droite dans la main du volontaire. Avant de relâcher les lapins dites au volontaire de bien serrer le lapin, pour qu'il ne saute pas. Alors que le volontaire ferme ses doigts, retirez votre main.

LE VOLONTAIRE PENSE ALORS QUE VOUS TENEZ UN LAPIN ET QU'IL TIENT L'AUTRE. MAIS VOUS SAVEZ MIEUX! VOTRE MAIN EST LA SCHÉMA 1.

5. Puis dites, "Voudrez-vous que papa va à maman?" Quand le volontaire dit "oui," ouvrez votre poing lentement tout en demandant au volontaire de rouvrir sa main pour montrer deux lapins. Consultez la SCHÉMA

3. Il semblera que votre lapin a sauté dans la main du volontaire.

6. Pendant que l'audience est étonnée par cette magie, mettez votre main dans la poche et froissez les petits lapins dans votre main. Ensuite sortez votre main de la poche.

7. Dites, "Savez-vous pourquoi les lapins sont célèbres?" Sortez maman et papa lapin et mettez-les dans la main qui tient les petits lapins. Serrez-les ensemble. Ensuite placez-les dans la main du volontaire et dites-lui de les serrer fermement. Tapez la main du volontaire tout en disant un mot magique. Demandez au volontaire d'ouvrir sa main. Magiquement les petits lapins apparaissent avec la maman et le papa. Consultez la SCHÉMA 4. Dites, "N'est-ce pas

incroyable? Ils se sont multipliés de deux à six devant vos yeux!"

## PIÈCES DE MONNAIE FOLLES

**MATÉRIEL:** capsule de pièce de monnaie/ruban deux faces/5 pièces de vingt-cinq cents\*

**TOUR:** 4 vingt-cinq cents disparaissent d'un anneau tenu dans une main et par magie réapparaissent dans l'autre main!

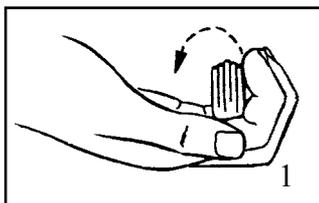
**SECRET:** Un autre vingt-cinq cents est collé sur le fond de la capsule. Vous retournez la capsule et en secret sortez en glissant les 4 vingt-cinq cents, pourtant il semble que les vingt-cinq cents sont toujours dans la capsule.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Collez une pièce de vingt-cinq cents dans l'espace au fond de la capsule avec un morceau du ruban deux faces.

## DÉMONSTRATION:

1. Dites, "Gardez vos yeux sur mes mains parce que la main peut être plus rapide que l'œil!" Mettez la capsule dans la paume de votre main avec les vingt-cinq cents secrets cachés sur le fond de la capsule. Montrer à l'audience que l'autre main est vide.

2. Demandez à un volontaire de mettre 4 vingt-cinq cents dans la capsule. Alors que vous fermez votre main, en secret retournez la capsule. Voir schéma 1.



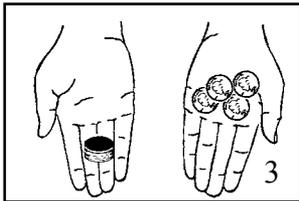
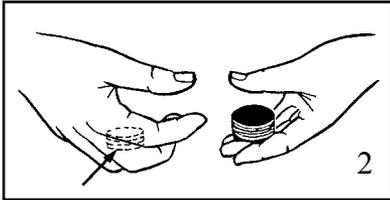
3. Avec la capsule dans votre poing, agitez la capsule près de l'oreille de quelqu'un pour montrer que les vingt-cinq cents sont dedans. Ramenez votre main et ouvrez-la. Le côté avec le seul vingt-cinq cents sera vers le haut, mais l'audience pensera qu'elle voit le dessus d'une pile de 4 vingt-cinq cents.

4. Levez la capsule avec l'autre main. En ce faisant, courbez la main autour des 4 vingt-cinq cents qui resteront dedans et faites un poing. Voir schéma 2.

5. Faites un poing avec l'autre main retournant la capsule de nouveau tel que dans le Schéma 1, mais cette fois le côté vide de la capsule sera face en haut.

# TOURS DE LA BAGUETTE MAGIQUE

6. Ouvrez vos mains et montrer le côté vide de la capsule vers le haut d'une main et le vingt-cinq cents dans l'autre. Le vingt-cinq cents semblera avoir sauté de la capsule vers votre autre main! Voir schéma 3. Votre audience sera très impressionnée!

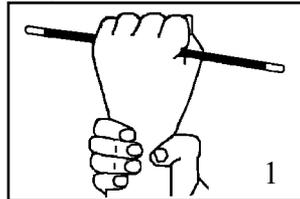


## BAGUETTE MAGNÉTISÉE

**MATERIALS:** baguette magique

**TOUR:** La baguette colle à votre main par magie!

**SECRET:** Vous tenez la baguette en secret d'un doigt caché.



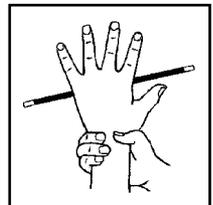
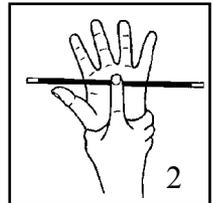
## DÉMONSTRATION:

1. Montrer la baguette à l'audience. Tenez-la dans votre main gauche avec la main droite tenant le poignet. Voir schéma 1.

2. En secret élevez l'index de la main droite pour appuyer la baguette. Ensuite ouvrez les doigts de votre main gauche. Voir schéma 2. C'est la vue depuis votre côté. L'audience ne vous verra tenant la baguette de votre index.

3. Tenez les mains de cette manière pendant quelques moments. L'audience verra vos mains comme dans le schéma 3 et se demandera comment la baguette se tient debout!

4. Pour terminer le tour, fermez votre poing gauche sur la baguette de nouveau. Sortez la baguette de votre main gauche avec votre main droite. Levez-la pour montrer à l'audience.



## BAGUETTE MAGIQUE

**MATÉRIEL:** Baguette magique

**TOUR:** Faites votre baguette magique se déplacer sans la toucher!

**SECRET:** En soufflant sur la baguette vous pouvez la faire bouger. C'est important de souffler doucement pour ne pas révéler le secret.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Ce tour n'exige aucune préparation.

## DÉMONSTRATION:

Mettez votre baguette magique sur la table. Penchez-



vous près de la baguette en faisant semblant de l'étudier— tenez les mains au-dessus de la baguette comme si vous

jetez un sort là dessus. Demandez à votre audience de se concentrer sur la baguette. Soufflez doucement sur la baguette pour la faire rouler. Voir schéma 1. Votre audience se demandera comment vous l'avez fait bouger sans même la toucher!

# TOURS DE LA BAGUETTE MAGIQUE

## MONTER L'ANNEAU SUR LA BAGUETTE

**MATÉRIEL:** baguette magique/anneau\*/fil de nylon transparent (ou fil noir) – d'environ 18 à 20 pouces de long\*/ruban en plastique transparent\*/épingle de sûreté\*

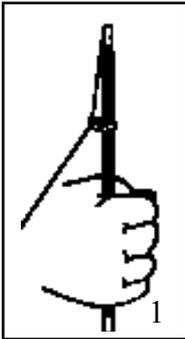
**TOUR:** Un anneau mis sur la baguette magique monte et descend mystérieusement!

**SECRET:** L'anneau bouge sur un morceau de fil noir ou transparent que l'audience ne voit pas.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Utilisez un morceau de ruban en plastique transparent pour attacher en secret un fil à un bout de la baguette. Attachez une épingle de sûreté à l'autre bout du fil, ensuite épinglez-le au côté droit de votre pantalon à la taille. Mettez la baguette dans la poche droite intérieure de votre veste.

### DÉMONSTRATION:

1. Pour faire ce tour correctement, écartez-vous un peu de l'audience, pour qu'elle ne puisse voir le fil. Bien sûr, vous devriez aussi porter une veste foncée pour que le fil ne soit pas vu.
2. Prêtez une bague de quelqu'un dans l'audience. Tenez l'anneau dans votre main gauche pendant que votre main droite déboutonne la veste et retirez la baguette. Laissez tomber l'anneau sur le haut de la baguette et sur le fil. Voir schéma 1.



3. Maintenant tenez votre main gauche en l'air au-dessus de la baguette et faites des mouvements mystérieux, comme si vous faites monter l'anneau par magie. Écartez la main droite un peu et le fil fera monter l'anneau sur la baguette. Ensuite bougez la main droite près de vous et l'anneau tombera sur la baguette.

4. Terminez le tour en retournant l'anneau et remettant la baguette dans votre poche intérieure.

## LA BAGUETTE MONTE UNE VASE

**MATÉRIEL:** baguette magique/fil nylon transparent (ou fil noir) d'environ 18 à 20 pouces de long\*/vase à fleur ou bouteille à boisson gazeuse\*/ruban en plastique transparent\*

**TOUR:** Une baguette magique monte mystérieusement d'une vase/bouteille!

**SECRET:** La baguette est tirée de la vase par un fil.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Attachez le fil avec du ruban à un bout de la baguette. Attachez une épingle de sûreté à l'autre bout du fil. Épinglez-la dans la ceinture montée de votre pantalon. Mettez la baguette dans l'une des poches de votre pantalon ou veste.

### DÉMONSTRATION:

1. Mettez la baguette dans la bouteille/vase avec le fil en bas.
2. Ramassez la bouteille, et écartez-la lentement loin de vous.
3. La baguette semble monter de la bouteille

---

## LA BAGUETTE MONTE DE LA BOÎTE DE CARTES

**MATÉRIEL:** une boîte vide de cartes à jouer\*, baguette magique

**TOUR:** Produisez une baguette magique de la boîte des cartes beaucoup plus petite que la baguette.

**LE SECRET:** La baguette magique est tirée de votre manche de chemise à travers un trou à l'arrière de la boîte de cartes

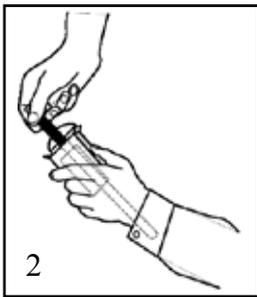
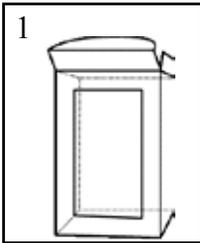
**PRÉPARATION SECRÈTE:** Coupez un petit rectangle d'environ 1 pouce par 2-1/2 pouces à l'arrière d'une boîte vide de cartes. Voir schéma 1. Montez la baguette magique sur votre manche en la glissant. Tirez un bout de la baguette de votre manche, dans l'arrière de la boîte, et hors du dessus de la boîte d'environ un pouce. Voir schéma 2.

### DÉMONSTRATION:

1. Étendez le bras dans la boîte et retirez la baguette lentement.

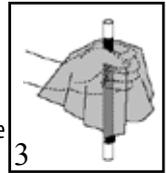
# TOURS DE LA BAGUETTE MAGIQUE

2. Quand la baguette a complètement passé votre manche, tournez la boîte debout.
3. Continuez à tirer la baguette de la boîte. Inclinez le devant de la boîte vers l'audience, pour qu'elle voie qu'il n'y a aucune ouverture au fond de la boîte. Ne les laissez voir l'ouverture sur l'arrière.



3. Pendant que l'audience examine la baguette, poussez rapidement et en secret le doigt de votre main gauche dans le côté de votre poing. Voir schéma 1. Fermez votre poing autour du mouchoir.

4. Prenez votre baguette du spectateur et poussez-la en bas à travers le dessus de votre poing fermé. Voir schémas 2 et 3. Il semblera qu'elle pénètre dans le centre du mouchoir.



5. Retirez la baguette et ouvrez votre poing. Montrer qu'il n'y a aucun trou dans le mouchoir.

---

## LA BAGUETTE PASSE À TRAVERS LE MOUCHOIR

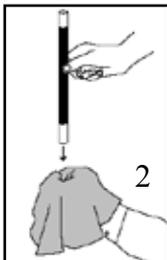
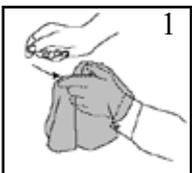
**MATÉRIEL** mouchoir/baguette magique

**TOUR:** Votre baguette magique pénètre dans un mouchoir solide.

**LE SECRET:** La baguette glisse en réalité le long du mouchoir.

### DÉMONSTRATION:

1. Faites un poing de votre main droite. Couvrez votre poing du mouchoir.
2. Offrez votre baguette magique à un spectateur pour l'examiner.



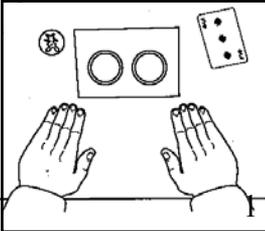
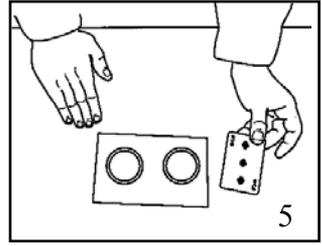
## ANNEAUX DES LAPINS

**MATÉRIEL** carte verte, jeton de lapin, carte à jouer, anneau pourpre, anneau pourpre à fond vert

**TOUR:** Le jeton de lapin disparaît et réapparaît sur la carte verte.

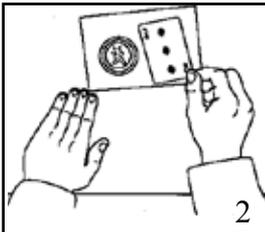
**SECRET:** Un anneau a un double fond qui correspond exactement à la carte verte. Ce double fond cache le jeton de lapin, mais ne peut pas être par l'audience.

**PRÉPARATION SECRÈTE:** Mettez tous les deux anneaux sur la carte verte devant vous. Gardez l'anneau truqué à la droite de la carte. VOIR SCHÉMA 1.

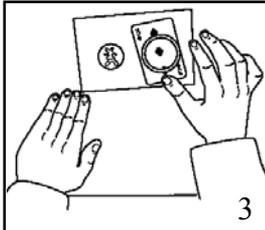


### DÉMONSTRATION:

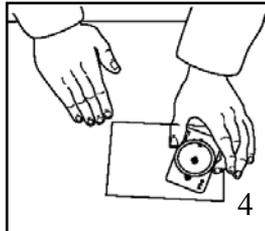
1. Prenez le jeton de lapin et mettez-le au centre de l'anneau normal à la gauche de la carte.



2. Prenez le Trois de pique et mettez-le sur l'anneau truqué à la droite. VOIR SCHÉMA 2.



3. Maintenant prenez l'anneau normal à la gauche et mettez-le sur la carte à jouer. VOIR SCHÉMA 3.



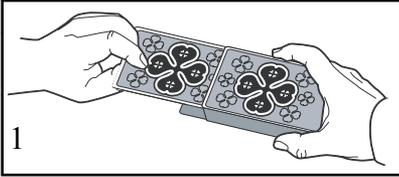
4. Levez le tas en tier (les deux anneaux et la carte à jouer) et mettez-le sur le jeton de lapin. VOIR SCHÉMA 4.

5. Retirez l'anneau supérieur et la carte à jouer pour révéler le jeton de lapin manquant. VOIR SCHÉMA 5. CONSEIL: Si vous voulez faire réapparaître le lapin, il suffit d'inverser les étapes.

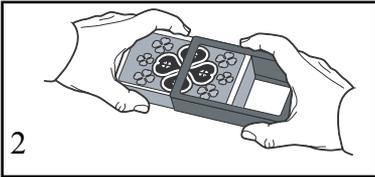
# BOÎTE À CARTES À DISPARITION

## BOÎTE À CARTES À DISPARITION

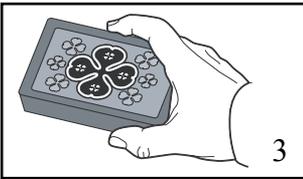
Pour préparer ce tour, vous aurez besoin de mettre une seule carte dans la fausse boîte à cartes (consultez le Schéma 1).



Fermez la boîte avec soin et placez-la dans l'étui avec le côté de fausse boîte visible (consultez le Schéma 2)



Pour exécuter le tour, tenez la boîte et l'étui dans la main droite, avec votre main au-dessus de la boîte et vos doigts en dessous (consultez le schéma 3).



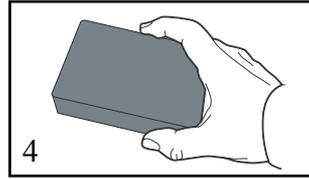
Avec la main gauche sortez soigneusement la boîte à cartes et mettez l'étui de côté. Prenez soin de ne pas montrer l'autre côté de la boîte à cartes, ou bien votre audience verra que c'est faux!

Ressaisissez la boîte à cartes de votre main droite de la même manière que vous avez tenu l'étui avant.

Avec la main gauche, ouvrez la boîte à cartes et sortez la seule carte réelle. Donnez cette carte à un spectateur.

Levez l'étui de carte de la main gauche et tournez-le face en dessous (consultez le schéma 4).

Placez la boîte à cartes dans l'étui (consultez le schéma 4) et ensuite mettez-le sur la table avec les côtés noirs de l'étui face à votre audience.



Demandez à votre spectateur de taper l'étui de carte avec la carte à jouer. Abracadabra!

Retournez l'étui de carte pour montrer à l'audience que la boîte à cartes et la carte ont complètement disparues!

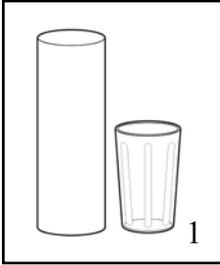
# ÉCHANGE DES FLACONS ET Gobelets

## ÉCHANGE DES FLACONS ET Gobelets

Pour préparer les flacons, placez les étiquettes de sorte que les trous soient à l'arrière. Assurez-vous que les deux étiquettes sont alignées pareillement sur les deux flacons. Remarquez que l'un des flacons est un peu plus petit que l'autre. Les trous à l'arrière des flacons servent à cacher un gobelet tout en vous laissant prendre le flacon avec votre pouce pour maintenir le gobelet dedans.

Placez le petit flacon dans le grand flacon (étiquettes orientées dans le même sens). Puis placez les deux flacons sur l'un des gobelets. Les gobelets peuvent être vides, pleins d'eau, ou à l'envers. Assurez-vous que les deux gobelets sont pareils. Placez le deuxième gobelet à côté des flacons/gobelet (consultez le schéma 1).

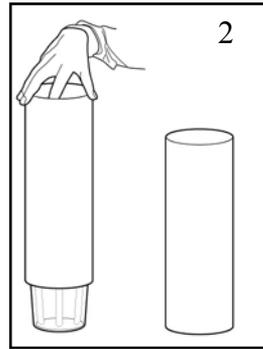
**DÉMONSTRATION:** Vous êtes prêt à commencer. Pour exécuter, commencez en montrant les deux



tubes vides. Mentionnez que les deux tubes peuvent s'adapter sur le flacon. Alors que vous démontrez, placez le tube dans votre main gauche sur le flacon. Quand vous le relevez, utilisez les premiers deux doigts pour soulever le grand flacon aussi. Le flacon est maintenant caché dans le tube. Assurez-vous de ne pas incliner le tube pour que personne ne le voie pas.

Puis placez le tube (et flacon caché) sur le gobelet à gauche. Prenez le tube dans la main droite et placez-le sur le flacon à droite. Vous avez maintenant un flacon et un gobelet dans chaque tube. Maintenant on rigole!

À l'aide des deux premiers doigts, levez le tube gauche pour montrer le gobelet (consultez le schéma 2). Placez les deux premiers doigts dans le tube droit et soulevez-le, mais NE LEVEZ PAS le flacon. Expliquez que le flacon et le gobelet changeront de place.



Recouvrez le gobelet et le flacon puis faites un geste magique de vos mains. Dites à votre audience que le gobelet et le flacon ont changé de place!

Elle ne vous croira pas, donc offrez de le refaire!

Passer vos mains au-dessus des tubes encore une fois. Puis soulevez le tube gauche (avec le flacon caché) et le tube droit pour montrer que le flacon et le gobelet sont maintenant dans leur place originale! Votre audience grognera, donc offrez de le refaire, mais pour de vrai!

Passer vos mains au-dessus des tubes en faisant un geste magique. Maintenant, placez les premiers deux doigts gauches dans le tube gauche et soulevez-le pour montrer le flacon. Placez les premiers deux doigts droits dans le tube droit et soulevez le tube et le flacon, montrant le gobelet. Votre audience pensera maintenant que le flacon et le gobelet ont changé de place magiquement!

Remettez les tubes (et flacon caché) sur le flacon et le gobelet. Passez vos mains pour la dernière fois et maintenant dites à votre audience qu'ils ont déplacés de nouveau. Pour le prouver, soulevez le tube gauche (et le flacon) et soulevez le tube droit (laissant le flacon). Maintenant il semble qu'ils sont de retour à la normale.

Pour terminer, placez le tube gauche (avec le grand flacon toujours caché dedans) sur le flacon droit.

Placez le tube droit (vide) sur le gobelet à gauche.

Vous pouvez maintenant lever les deux tubes une fois de plus pour les montrer complètement vides.

# BOÎTE DE PEINTURE MAGIQUE

## BOÎTE DE PEINTURE MAGIQUE-EAU QUI DIS- PARAÎT

Regardez dans la boîte de peinture et vous verrez une chambre secrète, ou l'eau sera cachée. Quand vous posez l'étiquette à la boîte de peinture, alignez l'étiquette pour que l'avant de l'étiquette soit à la chambre secrète. De cette façon, vous saurez toujours dans quel sens la chambre est orientée en tout simplement regardant l'étiquette.

Pour exécuter, remplissez un gobelet d'eau. (Pas trop, puisque la chambre secrète contiendra environ un quart d'un gobelet de liquide).



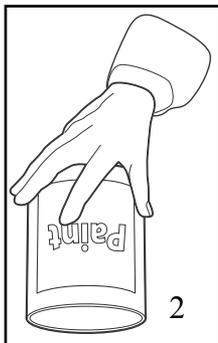
Montrez à l'audience le gobelet d'eau et la boîte de peinture. Tenez la boîte de votre main droite avec le compartiment secret à gauche (consultez le schéma 1). Votre pouce devrait être au côté gauche et vos doigts

au côté droit. Tournez la boîte à l'envers pour montrer qu'elle est vide. Versez avec soin l'eau dans la boîte. Passez votre main au-dessus de la boîte et dites vos mots magiques préférés. Dites à votre audience que l'eau a disparu! Elle ne vous croira pas, donc offrez la preuve . . . tournez avec soin la boîte à l'envers pour que l'eau coule dans le compartiment secret (consultez le schéma 2). L'eau est partie!

Pour faire réapparaître l'eau, placez la boîte sur une table et tournez-la trois fois (chaque tour est de 180

degrés pour mettre le compartiment secret au côté droit après trois tours).

Prenez la boîte de votre main droite et versez l'eau dans le gobelet du côté gauche (consultez



le schéma 2). L'eau est magiquement revenue!

## BOÎTE DE PEINTURE MAGIQUE – L'EAU QUI CHANGE DE COULEUR

Vous aurez besoin du colorant alimentaire pour ce tour magique\*.

N'importe quelle couleur suffira. Pour préparer, mettez trois ou quatre gouttes de colorant alimentaire dans la boîte. Maintenant cachez le flacon pour que votre audience ne sache ce qui va arriver!

Pour exécuter, remplissez un gobelet d'eau. (Pas trop, puisque la chambre secrète contiendra environ un quart d'un gobelet de liquide).

Montrez à l'audience l'eau et la boîte. Dites-leur que votre boîte de peinture magique change l'eau en peinture! Tenez la boîte dans votre main droite avec le compartiment secret à gauche. Votre pouce devrait être au côté gauche et vos doigts au côté droit. Tournez la boîte à l'envers pour montrer qu'elle est vide. Versez avec soin l'eau dans la boîte.

Passez votre main au-dessus de la boîte et dites les mots magiques, "Abracadabra!" Dites à votre audience que l'eau a disparu! Elle ne vous croira pas, donc offrez la preuve . . . tournez avec soin la boîte à l'envers pour que l'eau coule dans le compartiment secret (consultez le schéma 2). L'eau est partie!

Pour faire réapparaître l'eau, placez la boîte sur une table et tournez-la trois fois (chaque tour est de 180 degrés pour mettre le compartiment secret au côté droit après trois tours). Dites les mots magiques, "Tournicoti, tournicoton!"

Prenez la boîte de votre main droite et versez l'eau dans le gobelet du côté gauche. L'eau a magiquement réapparu, mais elle a changé en peinture!

# LA MAGIE AVEC UN JEU DE CARTES ORDINAIRE

Voici quelques tours superbes que vous pouvez exécuter n'importe où avec un jeu de cartes ordinaire.

## LES TROIS CAMBRIOLEURS

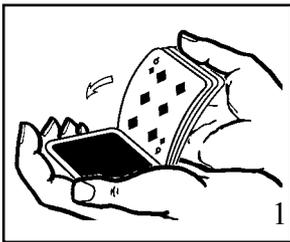
Trois valets sont montrés pour représenter les trois cambrioleurs. Un Roi est utilisé aussi pour représenter un policier, tandis que le jeu de cartes représente une maison. L'histoire se déroule comme suit:

"Il y avait une fois trois cambrioleurs qui ont décidé de voler une maison, donc l'un d'eux est entré par la porte de devant. Un Valet est mis sur le dessous du jeu de cartes.) Un autre est entrée par la porte arrière. (Un Valet est mis sur le dessus.) Le troisième est entré par la fenêtre. (Le troisième Valet est poussé dans le centre du jeu.) Le policier, voyant ceci, est entré par la porte arrière aussi. (Le Roi est mis sur le dessus.)

Les cambrioleurs, en entendant le policier, ont couru partout dans la maison." (On coupe le jeu de cartes trois fois.) Le jeu de cartes est ensuite éventailé et au centre du jeu se trouvent les trois cambrioleurs, chacun gardé par un policier. C'est-à-dire, au centre du jeu de cartes, six cartes sont découvertes ensemble dans l'ordre suivant: Roi, Valet, Roi, Valet, Roi et Valet. Avant de commencer le tour, mettez en secret le quatrième Valet entre deux Rois sur le dessus du jeu de cartes. Personne ne voit cette préparation. Quand un Valet "entre par la fenêtre," poussez-le dans le jeu un peu au-dessus du centre. Mettez les autres cartes tel que décrites. Une coupe suffira, mais deux coupes supplémentaires ajoutent à l'effet.

## BATTEMENT MAGIQUE DES CARTES

Une carte placée au centre du jeu passe par magie en dessous du jeu. Deux cartes, le Huit et le Neuf de Trèfle,



sont mises en secret en dessous du jeu. Ramassez les deux comme une seule carte, montant le Neuf et remettez sur le jeu. Maintenant, ramassez la carte de dessus, (le Huit) et mettez au milieu du jeu. Cela laisse le Neuf en dessous, bien que les spectateurs

pensent qu'elle a été mise au centre du jeu. Feuillotez le jeu avec un mouvement brusque et retirez la carte de dessus pour l'inspection. Apparemment le Neuf de Trèfle a passé du centre jusqu'en haut du jeu. Apparently the Nine of Clubs has traveled from the center to the top of the deck.

## LA REINE CHUCHOTÉE

Sous prétexte de parcourir le jeu de cartes pour repérer une Reine, regardez et rappelez-vous les deux cartes en dessous du jeu. Posez la Reine sur la table et demandez à quelqu'un de couper le jeu en deux piles. Demandez au spectateur de compter la moitié inférieure du jeu, et après cela, la carte de dessous sera en dessous et les deux prochaines cartes auxquelles vous pensez seront en ordre inverse. Dites au spectateur de mettre la carte de dessus au centre du jeu, aussi mettez la carte de dessous au milieu. Mettez la prochaine carte à partir du dessus (qui est la première carte à laquelle vous pensez) dans sa poche. Aussi laissez un autre spectateur mettre la prochaine carte dans sa poche (qui est la seconde carte à laquelle vous pensez.) Maintenant dites-leur de toucher la Reine avec l'une de leurs cartes, ensuite vous prenez la Reine et la tenez à votre oreille, comme si elle chuchote le nom de la carte, que vous dites à haute voix puisqu'elle est la première carte que vous avez vue au début. Répétez avec l'autre carte.

## REPÉRER LES CARTES

Mettez toutes les figures de côté et divisez le reste en deux parts, les cartes impaires dans une pile et les cartes paires dans l'autre. Faites cela naturellement en secret. Donnez les paquets aux deux spectateurs et laissez chacun choisir quelques cartes de son jeu et mettez-les dans l'autre. Quand vous les récupérez, pour trouver celles qui étaient échangées, retirez les cartes impaires du paquet pair et les cartes paires du paquet impair.

## LA MAGIE AVEC UN JEU DE CARTES ORDINAIRE

Voici quelques tours superbes que vous pouvez exécuter n'importe où avec un jeu de cartes ordinaire.

### LES JUMEAUX SIAMOIS

Le magicien montre la Reine de Carreau et la Reine de Pique. Une reine est mise en dessous du jeu, l'autre est mise n'importe où près du centre. Une carte choisie est maintenant mise sur le dessus du jeu. Les cartes sont coupées et la carte choisie est trouvée entre les Reines. Mettez toute carte face recto sur la table. Mettez la Reine de Carreau sur cette carte (les deux cartes ressemblent à une seule.) Mettez la Reine de pique sur cette carte en la chevauchant. Maintenant demandez à quelqu'un de choisir une carte du jeu. Ramassez les deux Reines (en réalité trois cartes), montrez-les et mettez-les sur le dessus du jeu. Mettez la carte de dessus au centre du jeu et mettez la prochaine carte sur le dessous. Maintenant demandez à quelqu'un de mettre la carte choisie sur le dessus et de couper le jeu. Ensuite feuillotez les cartes et montrez la carte choisie entre les deux Reines.

### ÉPELER LES CARTES

Le magicien prend 13 cartes, commence à épeler "u-n-e, une," en passant une carte du dessus en dessous pour chaque lettre et en retournant la quatrième qui se révèle l'As. Il épelle ensuite "d-e-u-x, deux," en passant trois cartes de plus en dessous et en retournant la prochaine qui se révèle un Deux, "t-r-o-i-s, trois," et ainsi de suite jusqu'à ce que les treize cartes soient épelées. Pour produit cet effet merveilleux, il faut arranger les cartes comme suit, à partir du dessus: 3, 8, 7, As, Reine, 6, 4, 1, Valet, Roi, 10, 9, 5. Un excellent tour de cartes.

### LA CARTE CLÉ MAGIQUE

Demandez à un spectateur de battre le jeu et, une fois retournée remarquez en secret le fond de la carte. Rappelez-vous cette carte; dites c'est le 5 de Carreau, puisqu'elle sera employée comme la carte clé. Maintenant laissez tomber les cartes dans quatre ou cinq piles et demandez à quelqu'un de regarder à une des cartes de dessus sur n'importe quelle pile et remettez-la (les piles étant face verso.) Vous prenez la pile qui contient la carte clé (5 de cœur) et mettez-la sur le dessus de la pile qui contient la carte choisie, et ensuite les autres piles en tout ordre sur cette pile.

Vous savez maintenant que la carte choisie est la prochaine carte après votre carte clé (5 de Cœur) et le jeu peut être coupé plusieurs fois sans séparer ces deux cartes. Maintenant feuillotez le jeu jusqu'à ce que vous arriviez à la carte clé (5 de Cœur). La carte choisie sera celle qui la suit.

### LE JOKER

Arrangez huit cartes à jouer, y compris le Joker, face verso en deux groupes de sorte qu'elles forment deux croix. Invitez quelqu'un de choisir une croix. Après cela, et les quatre cartes sont retirées. Parmi les quatre cartes qui restent, deux sont choisies et pour terminer des deux qui restent, l'une est choisie. La carte finale est retournée et elle se révèle le Joker. Ce tour de cartes est accompli astucieusement. Le magicien connaît la position du Joker parmi les huit cartes. Si le Joker est parmi quatre cartes choisies d'abord, le magicien ramasse les quatre qui ne sont pas choisies. Le magicien répète cette procédure avec les quatre cartes qui restent, soit en laissant ou ramassant les deux qui ne sont pas choisies. Quand le choix final sera fait, le magicien prend la carte si elle n'est pas le Joker, mais si elles est le Joker, il retire la carte supplémentaire et laisse le Joker sur la table.

### LECTURE MAGIQUE DES CARTES

Mettez plusieurs cartes supplémentaires derrière la boîte de cartes, qui doivent être mémorisées dans l'ordre. Retirez le jeu de la boîte et demandez à quelqu'un de les battre. Quand elles vous sont retournées, donnez au spectateur la boîte et glissez les cartes mémorisées sur la face du jeu, sans être observé. Maintenant tenez le jeu devant vous face aux spectateurs et une à une, retirez les cartes lentement, en disant le nom de chaque carte.

# LA MAGIE AVEC UN JEU DE CARTES ORDINAIRE

Voici quelques tours superbes que vous pouvez exécuter n'importe où avec un jeu de cartes ordinaire.

---

## APPARITION D'UNE CARTE

Mettez la carte choisie en dessous du jeu en secret et tournez-la face recto. Donnez le jeu à un spectateur pour la tenir. Dites au spectateur de mettre ses doigts sous le jeu d'environ un pouce, et le pouce sur le dessus et de les tenir fermement. À ce moment donnez aux cartes une tape rapide des doigts sur le dessus et toutes les cartes tomberont sur le sol sauf la carte choisie, qui est dans la main gauche, face au spectateur.

---

## LE PONT

Le but de ce tour est de découvrir une carte choisie. Après avoir battu le jeu, courbez le jeu en travers au milieu d'une telle manière de ne pas être remarquée. Demandez à un spectateur de choisir une carte, et pendant qu'il regarde la carte choisie, inversez la courbe dans le jeu. Quand la carte du spectateur est remise dans le jeu vous pouvez facilement le retrouver, puisqu'elle est courbée à l'envers.

---

## RETOURNER LA CARTE

Après avoir mis une carte choisie en dessus du jeu d'une manière voulue, poussez-la silencieusement d'environ un pouce à un côté, pour qu'elle fasse saillie sur les autres cartes. Tenez les cartes d'environ vingt pouces du dessus de table et laissez-les tomber à plat. La résistance de l'air causera la carte de dessus de se retourner et se reposer face recto sur le jeu.

---

## NOMMER LES CARTES

Le magicien remarque en secret la carte de dessous. En tenant le jeu derrière le dos pendant un instant, il retourne la carte de dessus face à l'extérieur en dessus du jeu; ensuite tenant le jeu avec la carte de dessous vers les spectateurs, il nomme la carte remarquée. Depuis la position dans laquelle il tient le jeu, la carte de dessus, qu'il a retournée est vers lui en pleine vue. Encore une fois mettant les mains derrière le dos, il transfère la dernière carte nommée en dessous et retourne la prochaine, et ainsi de suite de manière semblable.

---

## EFFET MENTAL D'UNE CARTE

Le magicien met en secret deux cartes quelconques dans sa poche avant d'exécuter ce tour. Prenez trois cartes du jeu et demandez à quelqu'un de choisir l'une des trois cartes, mais sans nommer la carte. Vous remarquez et mémorisez les trois cartes, les mettez dans votre poche avec les autres et rappelez si vous les avez mises en dessus ou en dessous des deux premières cartes. Ensuite, retirez les deux premières cartes de votre poche, les tenantes faces verso et dites au spectateur qu'une carte, la choisie, reste dans votre poche. Demandez au spectateur de nommer la carte choisie, ensuite étendez le bras dans votre poche, tout en imaginant comment les trois cartes sont arrangées. Si vous rappelez correctement, il sera facile pour vous d'extraire la carte choisie parmi les trois. Vous pouvez ensuite laisser les deux cartes restantes dans votre poche et refaire le tour.

---

## CARTES ERRANTES

Une illusion optique vous permet d'exécuter ce tour de cartes avec succès. Prenez en secret le 9 of pique, le 10 de trèfle, le 9 de trèfle et le 10 de pique et mettez-les en dessus du jeu dans l'ordre nommé. Battez les cartes, en faisant attention de ne pas gêner la carte de dessus. Prenez les deux premières cartes et montrez-les aux spectateurs pendant quelques instants. Remettez les cartes dans le jeu au hasard, en pleine vue des spectateurs et laissez le jeu sur une table clairement visible par tous. Expliquez que vous ferez ces cartes monter dans le reste du jeu pour arriver en dessus par le pouvoir de la pensée tout simplement. Faites semblant de réfléchir pendant un instant et ensuite ramassez les deux cartes du jeu. Naturellement, elles ne sont pas les mêmes que les cartes prises originalement du dessus du jeu, mais presque tout le monde confondra le 9 de pique et le 10 de trèfle avec le 9 de trèfle et le 10 de pique, si vous les montrez très rapidement et brièvement.

## LA MAGIE AVEC UN JEU DE CARTES ORDINAIRE

Voici quelques tours superbes que vous pouvez exécuter n'importe où avec un jeu de cartes ordinaire.

### CARTES ASCENDANTES

Un spectateur choisit une carte dans un jeu bien battu. Le magicien demande ensuite au spectateur de pousser la carte dans un verre d'eau effilé. Le spectateur le fait et rien se passe, la carte reste dans le verre. Le magicien retire la carte et après avoir fait plusieurs passes magiques sur la carte, la repousse dans le verre. Cette fois la carte monte lentement par un pouvoir mystérieux. Le magicien a frotté du savon en secret à l'intérieur du verre aux côtés opposés. Quand il pousse la carte dans le verre, il fait attention pour qu'il touche la surface savonneuse et elle montera.

### TROUVER LA CARTE

Retirez en secret du jeu, l'as et les sept (sauf le carreau) et arrangez ces six cartes avec leurs points principaux dans une direction et puis mettez-les au centre du jeu. En tenant le jeu en éventail, demandez à un spectateur de choisir l'une des ces cartes au centre. Maintenant fermez le jeu, retournez-le et demandez d'avoir la carte choisie remise. Battez le jeu et ensuite retirez la carte choisie. Le secret du tour est que les points de la carte choisie seront dirigés dans la direction opposée des autres cartes.

### L'AS QUI DISPARAÎT

L'as, le roi et la reine de carreau sont montrés l'as au centre. Les trois cartes sont ensuite mises au centre du jeu, et l'as disparaît mystérieusement. Le magicien retire ensuite l'as de sa poche! SECRET: Le roi et la reine sont mis à l'extérieur, avec l'as de cœur au centre. Les cartes sont éventailées de façon à montrer seulement le bout pointu du cœur—les spectateurs, naturellement, imaginent que c'est un carreau. Avant de présenter, mettez un as de carreau dans votre poche. Remettez les trois cartes dans le jeu, fermez-les et commandez l'as de disparaître du jeu. Laissez les spectateurs parcourir le jeu, pour prouver qu'elle a disparu et ensuite produisez-la de votre poche.

### LA CARTE INVERSANT

Une carte choisie, mise au centre du jeu, s'inverse mystérieusement! SECRET: Avant de commencer le tour, le magicien inverse la carte de dessous et ensuite, quand la carte est choisie, fait attention de ne pas exposer la carte inversée. Pendant que le spectateur regarde sa carte, le magicien inverse le jeu entier. Faites attention de garder le jeu bien aligné. Demandez au spectateur de pousser sa carte dans le jeu et ensuite d'un grand geste du bras, le magicien permet la carte inversée de tomber par terre, apparemment par accident, et remet la carte en dessus à sa position naturelle. Cela laisse la carte choisie au centre.

### LE SPECTATEUR TROUVE LA CARTE NOMMÉE PAR LE MAGICIEN

Le magicien donne le jeu au spectateur et lui demande de mettre le jeu dans la poche intérieure de son veston. Le magicien nomme une carte et demande au spectateur de mettre la main dans sa poche pour la ramener. Le spectateur retire la carte et elle se révèle comme la carte nommée par le magicien! SECRET: La carte nommée par le magicien est placée sur le dessus du jeu, et courbée un peu convexe et quand elle est rendue au spectateur à mettre dans sa poche intérieure, assurez-vous que le jeu est face à l'extérieur—et puis—en comptant 1, 2, 3—et sur le trois commandez le spectateur d'étendre le bras rapidement dans sa poche et retirer la première carte qui vient dans sa main. Si le spectateur est suffisamment pressé, cela est la seule carte que sa main touchera, et c'est là qu'il retirera.

## LA MAGIE AVEC DES ARTICLES DE TOUS LES JOURS

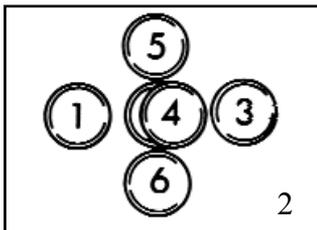
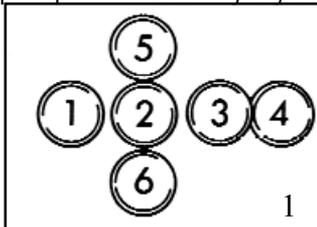
Voici des tours faits avec des articles trouvés généralement dans la maison.

### SOYEZ LISEUR DE PENSÉE

Plusieurs démonstrations de télé mettent en vedette des mentalistes qui prédit l'avenir, etc.; et vous pouvez lire la pensée aussi. Quittez la pièce et dites aux spectateurs de choisir un objet dans la pièce. Quand vous revenez, vous pouvez leur dire ce qu'ils ont choisi. Comment? Vous avez besoin d'un assistant qui vous aide en secret. Avant le tour, demandez-lui de nommer 3 objets avant de nommer l'objet que le spectateur a choisi. Quand vous retournez, il nomme 3 objets et vous dites "non" à les tous. Pour le quatrième objet, vous dites: "oui."

### LE TOUR DES SIX PIÈCES DE MONNAIE

Ce qu'il vous faut: Six pièces de monnaie, préférablement toutes pareilles, telles que six pièces d'un cent. Ce que l'audience voit: Vous réarrangez ces six pièces de monnaie comme dans le premier schéma, de sorte qu'elles forment deux rangs alignés de quatre pièces de monnaie chacun... après l'audience a essayé de le faire et échoué. SECRET: Arrangez les pièces sur une surface plate tel que montré dans le premier schéma. Lancez le défi à votre audience de réarranger les pièces pour former deux rangs alignés de quatre



pièces de monnaie chacun. Après qu'ils ont essayé et échoué, vous mettez tout simplement la pièce 4 sur la pièce 2, tel que montré dans le second schéma. En faisant cela, vous formez deux rangs alignés de quatre pièces de monnaie chacun!

### LE TOUR DE DEUX CARTES ROUGES

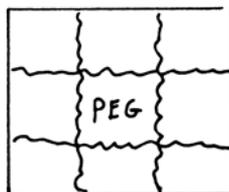
Ce tour est un bon exemple de la manière qu'une audience puisse se tromper. Avant de faire le tour, mettez le 8 de Cœur en dessus du jeu et le 7 de Carreau en dessous. Pour l'exécutez, montrez à l'audience un 8 de Carreau et un 7 de Cœur. Éventaillez le jeu et demandez à quelqu'un de glisser ces deux cartes n'importe où dans le jeu, afin de les perdre. Fermez le jeu, tapez-le et retirez en glissant les cartes de dessus et de dessous de la table. Retournez-les, choisissez et montrez et votre audience ne remarquera jamais que les cartes ne sont pas celles mises dans le jeu. Essayez-le!

### LE SOUFFLEUR

Posez trois feuilles de papier sur le dos de votre main. Dites à un spectateur d'essayer de souffler les deux feuilles de bout sans souffler la feuille de milieu. Peu importe comment il essaie, il ne le peut pas! Vous lui montrez comment en maintenant votre doigt sur la feuille de milieu.

### TOUR DE FÊTE

Déchirez un carré de papier lourd dans neuf pièces tel que dans le schéma. Donnez la pièce centrale à quelqu'un pour écrire le nom d'une fille dessus. Laissez les autres invités écrire des noms de garçon sur toutes les autres pièces. Vous pouvez déterminer les yeux bandés, laquelle a le nom de la fille parce que tous les quatre côtés sont rudes en raison du déchirement; toutes les autres ont au moins un bord droit.



## LA MAGIE AVEC DES ARTICLES DE TOUS LES JOURS

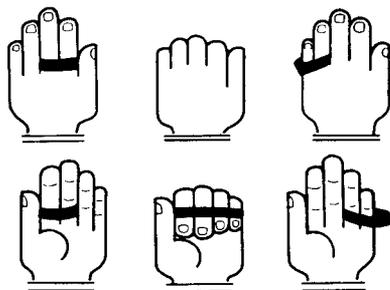
Voici des tours faits avec des articles trouvés généralement dans la maison.

### LE LOCALISATEUR DE PAGE MAGIQUE

Prenez un livre de contes et introduisez-y une carte à une page certaine (disons la page 50) la laissant faire saillie un petit peu. Quand vous êtes prêt à exécuter le tour, offrez l'autre bout du livre à quelqu'un et demandez-lui d'y mettre une carte au hasard. Vous lui direz quelle page il venait de choisir. Maintenant tenez le livre dans les deux mains pour vous concentrer mais en ce faisant, tournez le livre, poussant sa carte hors de vue entre les pages. Nommez la page (naturellement nommant la page à laquelle se trouve votre propre carte), et rouvrez le livre pour le prouver.

### FAITES-LE SAUTER

Ce qu'il vous faut: un élastique. Ce que l'audience voit: Vous faites sauter un élastique par magie d'une paire de doigts à une autre. **SECRET:** Mettez un élastique autour des deux premiers doigts tel que montre le premier schéma. Maintenant courbez vos doigts vers l'intérieur et en secret mettez l'élastique sur les pointes des doigts tel que montre le schéma deux. Pour faire sauter l'élastique, il suffit de vous redresser les doigts tel que montre le troisième schéma. Quand vous faites la même chose à l'inverse, vous pouvez faire ressauter l'élastique.



### PLUS DE MAGIE AVEC L'ARGENT

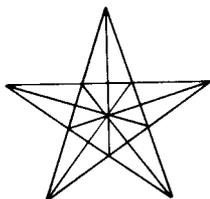
Vous pouvez faire ce tour de manière à ressembler à de la vraie magie. Utilisez des billets de banque vieux et mettez quelques-uns en liasse. Pressez-les dans l'intérieur de votre coude, pour que les plis de votre manche les cachent. Maintenant empruntez un billet à quelqu'un et dites que vous le ferez multiplier par magie, devant ses yeux. Remontez vos manches pour montrer qu'il n'y a rien caché, et en ce faisant, passez le billet emprunté et plié parmi les billets cachés. Mettez la liasse des billets écrasés dans votre main en secret, et commencez à retirer des billets—par magie!

### COMMENT VOUS POUVEZ TOUJOURS AVOIR RAISON

Cela est une vraie ruse, que vous pouvez faire une fois pour la même audience. Dites-leur d'essayer de deviner si l'argent dans votre main est impair ou pair. Faites cliqueter les pièces mais ne les montrez pas. Vous avez une pièce de 10 cents, de 5 cents et cinq pièces d'un cent. Si on dit pair, dites que vous avez sept pièces de monnaie. Si on dit impair, dites que vous avez vingt cents.

### TOUR SONORE

Mettez une pièce de monnaie dans votre main, que vous jetez d'une main à l'autre. Dites à un spectateur de la prendre et étendez le bras à travers la table pour la lui donner. Quand il essaie de la prendre, il n'y a aucune pièce de monnaie, pourtant il a entendu distinctement le cliquetis quand vous avez remis la pièce. Le secret est que vous avez eu la pièce dans l'autre main et l'avez fait cliqueter sur la table en étendant le bras vide vers lui, faisant comme si vous remettiez une pièce de monnaie. Cela dupera n'importe qui, puisque le son est si convaincant.



### UNE ILLUSION OPTIQUE

Combien de triangles pouvez-vous compter dans cette étoile? Il faut les recompter, parce qu'il y en a 97!

## LA MAGIE AVEC DES ARTICLES DE TOUS LES JOURS

Voici des tours faits avec des articles trouvés généralement dans la maison.

### FAIRE DE L'ARGENT FACILEMENT

Demandez à votre ami s'il voudrait faire de l'argent facile. Si oui, il doit d'abord en investir un peu. Mettez une petite assiette en papier sur votre main. Dites-lui de compter cinq pièces de 10 cents dedans. Ensuite dites-lui de faire une coupe avec ses deux mains, et vous versez les cinq pièces de 10 cents dans ses mains. Quand il les compte, il en aura DIX. (En réalité, vous avez eu cinq pièces de 10 cents en secret tenues sous le plateau et quand vous l'avez incliné pour verser les pièces dans ses mains, vous les avez relâchées, et elles ont glissées également dans ses mains bombées.)

### DIRE LA COULEUR

Ce qu'il vous faut: une boîte de crayons de couleur. Ce que l'audience voit: vous déclarez à l'audience que vous pouvez dire la couleur de toute chose juste en la touchant. Pour prouver ceci, vous donnez une boîte de crayons de couleur. Pendant que vous tournez le dos, vous dites à l'audience de choisir un crayon et de vous le donner. Vous retournez pour faire face à



l'audience, avec le crayon encore derrière vous, et dites sa couleur. SECRET: Quand vous faites face à l'audience avec le crayon derrière votre dos, faites une petite ligne avec le crayon sur votre l'ongle, tel que montre le premier schéma. Maintenant ramenez cette main devant vous et frottez le menton avec les doigts comme si vous étiez perplexe (tel que montre le second schéma). En ce faisant, vous pouvez regarder l'ongle pour voir la couleur choisie.



### COMMENT FAIRE DISPARAÎTRE UNE PIÈCE DE MONNAIE

Montrez une pièce de monnaie, et ensuite frottez-la sur votre manche gauche plusieurs fois. Laissez-la tomber accidentellement, mais en réalité fait exprès. Étendez le bras droit pour la prendre, en faisant semblant de la ramasser, mais prenez-la en réalité avec la main gauche. Maintenant continuez à frotter avec la main droite, ensuite ouvrez votre main droite et montrez que la pièce a disparue.

### NŒUD DANS UN MOUCHOIR

Lancez un défi à vos amis d'essayer de faire un nœud dans un mouchoir sans relâcher les bouts. Vous seul pouvez le faire. Tirez sur les deux coins diagonaux d'un mouchoir en coton et posez-le sur la table. Pliez vos bras à travers la poitrine, mettant la main gauche sous le bras droit. Maintenant ramassez un coin diagonal avec chaque main et puis séparez les bras. Il y aura un nœud au centre du mouchoir.

### POUR TROUVER UNE CARTE DANS UN JEU EMPRUNTÉ

Demandez à un spectateur de choisir une carte d'un jeu de cartes, la regarder, et la remettre en dessus du jeu. Ensuite dites-lui de couper le jeu. Maintenant vous feuillotez le jeu et trouvez sa carte choisie. SECRET: Avant de commencer le tour, regardez la carte en dessous du jeu. Quand il coupe le jeu, il posera automatiquement cette carte de dessous sur la carte choisie.

### TROUVER DE L'ARGENT DANS UN PETIT PAIN

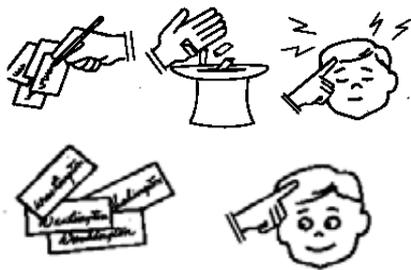
Cachez une pièce vingt-cinq cents dans votre main. Demandez à un ami de vous passer un petit pain de la table. Avec une main sur chaque bout ou côté du petit pain, courbez-le en haut tout en poussant la pièce dans le fond brisé du petit pain. Maintenant tournez le dessus vers le groupe, ouvrez le petit pain et on verra la pièce à l'intérieur du petit pain. Ce tour fait une grande surprise, et c'est de la bonne magie.

## LA MAGIE AVEC DES ARTICLES DE TOUS LES JOURS

Voici des tours faits avec des articles trouvés généralement dans la maison.

### LIRE LA PENSÉE

Ce qu'il vous faut: de petites feuilles de papier, un crayon et un chapeau. Ce que l'audience voit: Vous demandez à diverses personnes de nommer des gens célèbres. Vous écrivez les noms sur les feuilles de papier. Les feuilles sont mises dans le chapeau, et vous demandez à un membre de l'audience d'en prendre une. Vous lui dites de lire le nom sur la feuille et de se concentrer dessus. Puis vous lisez sa pensée et lui dites le nom auquel il pense. SECRET: Quand l'audience nomme les gens célèbres, vous écrivez le même nom sur toutes les feuilles. Il ne fait pas de différence quelle feuille est choisie: vous savez le nom qui est écrit dessus, parce ce qu'ils sont tous pareils.

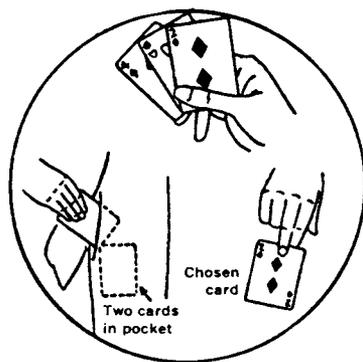


### VOTRE PROPRE JEU DE CARTES TRUQUÉES

Préparez votre jeu en divisant toutes les cartes rouges des noires. Maintenant mettez les cartes rouges en dessous du jeu et les noires en dessus. Demandez à quelqu'un de prendre une carte, mais regardez de quelle partie du jeu il le prend. Dites-lui de la regarder et après, fermez le jeu et rouvrez-le en éventail, en éventillant la partie opposée de la partie de laquelle il a pris la carte. Puisqu'il va remettre une carte rouge dans la section noire (ou vice versa) vous pouvez immédiatement nommer sa carte pendant que vous battez le jeu pour cacher l'évidence.

### DEVINER LA CARTE

Effet: Le magicien montre trois cartes. Il demande à une personne de se rappeler d'une par la pensée. Le magicien met les trois cartes dans sa poche. Il ramène deux cartes, sans les montrer, ensuite il demande au spectateur de nommer la carte choisie. Le magicien ramène immédiatement la troisième la carte de sa poche. Elle est la carte que la personne a choisie. Le tour peut être répété avec des cartes différentes. SECRET: Mettez deux autres cartes dans votre poche. Notez les trois cartes que vous montrez à la personne et rappelez leur ordre quand vous les mettez dans votre poche. Ramenez les deux autres cartes, mais ne montrez pas les faces. Quand la personne nomme sa carte, vous pouvez bien sûr la produire puisque vous avez toutes les trois cartes originales dans votre poche. Vous êtes alors prêt à répéter.



### LE CRAYON QUI DISPARAÎT

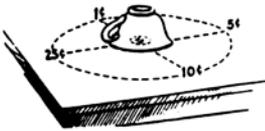
Le magicien met un crayon sous un mouchoir. Tout le monde peut voir la forme du crayon. Tout à coup le mouchoir est jeté de côté et le crayon a disparu! SECRET: Dès que le crayon est sous le mouchoir, étendez l'index pour qu'il soutienne le mouchoir et semble être le crayon. La main est élevée et le crayon tombe sur le manche. Ensuite le mouchoir est jeté de côté et le crayon a disparu.

## LA MAGIE AVEC DES ARTICLES DE TOUS LES JOURS

Voici des tours faits avec des articles trouvés généralement dans la maison.

### MIRACLE APRÈS LE DÎNER

Le magicien déclare qu'il peut dire la coupure de toute pièce de monnaie mise sous une tasse pendant qu'il n'est pas dans la pièce. Il quitte la pièce et l'on met une pièce de monnaie sous une tasse. Le Magicien revient et annonce toute de suite la coupure de la pièce. SECRET: Un complice est utilisé. Avant le dîner instruisez-le que la position de la poignée de la tasse servira d'indication de la coupure de la pièce. Pour indiquer un cent, la poignée de la tasse est orientée à l'extrême gauche; à l'extrême droite pour un cinq



cents; pour un dix cents à la droite proche et pour un vingt-cinq cents; à la gauche proche. (Notez l'illustration.) Assurez-vous que votre assistant ne tourne pas la poignée de la tasse APRÈS qu'il a mis la tasse sur la pièce. Il met tout simplement la tasse sur la pièce avec la poignée déjà dirigée vers la bonne position, ne touchant jamais la tasse de nouveau après avoir couvert la pièce.

### QUATRE PIÈCES DE MONNAIE CHANGENT EN CINQ!

Mettez quatre pièces de monnaie sur une table. Enroulez vos manches. Maintenant mettez votre main



gauche en coupe sur le côté de la table. Avec votre main droite, bougez les quatre pièces de monnaie vers la gauche. Maintenant demandez à un amis de souffler sur votre main. . . pendant qu'il le fait, ouvrez votre main lentement. Montrez cinq pièces de monnaie au lieu de quatre! SECRET: Une pièce de monnaie additionnelle est attachée avec du ruban sous la table. Les doigts de la main gauche du magicien

s'étendent sous the table et ramassent la pièce de monnaie cachée alors que les quatre autres pièces de monnaie sur le dessus de la table sont bougées vers la main gauche.

### VOUS NE POUVEZ PAS PERDRE

Jetez un cinq cents en l'air et demandez, "Est-ce qu'il tombera sur la face ou pile?" Vous ne pouvez pas perdre, parce que quand la pièce tombe, même si elle semble aux autres d'avoir été pris dans votre main, elle tombe en réalité dans votre manche. Notez l'illustration. SECRET: Alors que vous jetez une pièce de monnaie avec la main droite, mettez-vous pour que votre paume droite soit vers vous et attrapez la pièce dans votre manche. Quand la pièce touche votre manche, fermez votre main comme si vous l'avez prise dans votre main. Répétez cela devant un miroir et vous serez étonné par l'effet.

### L'AMI DU MAGICIEN

En secret mettez un peu de savon sur votre quatrième doigt tel que montre le schéma 4 ci-dessus. Vous êtes prêt pour le tour. Montrez la pièce dans la paume de votre main (schéma 1), fermez votre main (schéma 2), rouvrez-la (schéma 3). La pièce a disparu. SECRET: Alors que vous fermez votre main, pressez le bout du doigt avec le savon sur la pièce. Alors que vous rouvrez votre main, la pièce colle au savon et est cachée. L'audience sera plus que mystifiée à condition que vous enrouliez les manches avant de faire ce tour.

## TOURS ADDITIONNELS

### PIÈCE DE VINGT-CINQ CENTS QUI DISPARAÎT

**EFFET:** Vous prenez une pièce de vingt-cinq cents d'une seule main nue et ensuite elle disparaît mystérieusement.

**MATÉRIEL:** Une pièce de vingt-cinq cents et une table à laquelle vous pouvez vous asseoir.

**SECRET:** La pièce de vingt-cinq cents jamais vraiment dans votre main; ce n'est qu'un tour de passe-passe! Pour exécuter le tour, pointez vers la pièce de vingt-cinq cents sur la table et ensuite avec les quatre doigts glissez la pièce de vingt-cinq cents vers vous (et le bord de la table.) Il devrait sembler que vous la déplacez au bord pour la prendre. Au lieu de cela, quand la pièce de vingt-cinq cents est au bord, laissez-la tomber sur les genoux (il peut être utile d'avoir une serviette sur les genoux.) Continuez à déplacer la main d'un seul mouvement et faites semblant de saisir la pièce de vingt-cinq cents de votre pouce quand elle tombe. Maintenant, tournez votre main pour que vos doigts soient face à l'audience devant vous. Soufflez les doigts et ensuite ouvrez-les magiquement pour montrer que la pièce de vingt-cinq cents est partie!

---

### AIGUILLE À TRAVERS UN BALLON

**EFFET:** Une aiguille à coudre est placée dans un ballon complètement gonflé mais il n'éclate pas!

**MATÉRIEL:** Un ballon, une petite aiguille ou épingle, et du ruban adhésif.

**SECRET:** Pour préparer ce tour avant de le montrer à votre audience, il faut gonfler le ballon pour qu'il soit presque complètement plein (mais pas trop grand!) Vous mettrez ensuite une bande de ruban adhésif quelque part sur le ballon. Maintenant vous êtes prêt pour l'exécuter! Montrez le ballon et ensuite mettez l'épingle avec soin dans le ballon où se trouve le ruban. Le ballon ne brisera pas. Dites à votre audience qu'il ne s'éclate que si vous le voulez. Après cela, retirez l'épingle et ensuite enfoncez l'épingle dans une zone sans ruban. . . maintenant le ballon s'éclatera!

---

### CRAYON FANTÔME

**EFFET:** Un crayon de couleur bouge mystérieusement à travers une table. . . sans que personne ne le touche!

**MATÉRIEL:** Un crayon de couleur et une surface plate.

**SECRET:** Le secret est que vous soufflez le crayon de couleur pour le faire bouger. Pourtant, votre audience ne le saurez jamais parce que vous vous servez de ce que les magiciens appellent la mauvaise orientation. Pour exécuter, assurez-vous que vous avez une surface plate et un crayon de couleur qui roule facilement. Placez le crayon de couleur sur la table (pour que son côté soit face à vous) et placez votre doigt devant le côté plus loin de vous. Bougez votre doigt loin de vous, comme si vous espérez que le crayon de couleur suivra. Cela entraînera l'audience de suivre le mouvement de votre doigt. Inclinez votre tête près de la table "pour que vous puissiez voir de près," mais en réalité c'est pour que vous puissiez plus facilement souffler le crayon de couleur plus tard. Bougez votre doigt quelque fois de plus et dites-leur que ça ne marche pas. Ensuite lors de la troisième ou quatrième tentative, soufflez le crayon de couleur alors que vous écartez votre doigt. Il semblera que le crayon de couleur suit magiquement votre doigt! Une suggestion: assurez-vous que personne n'est assis devant vous ou bien elle sentira que vous soufflez!

---

### PRÉDICTION DE CARTE

**EFFET:** Vous donnez à un spectateur une prédiction dans une enveloppe et lui dites de la garder jusqu'à plus tard. Un jeu de cartes est coupé par le spectateur et ensuite recoupé. On choisit une carte. Le spectateur ouvre la prédiction qui nomme correctement la carte que le spectateur a choisie!

**MATÉRIEL:** Feuille de papier, stylo/crayon, enveloppe, et jeu de cartes.

**SECRET:** Pour préparer ce tour, regardez la carte sur le dessus du jeu et écrivez son nom sur la feuille de papier. Pliez la feuille et mettez-la dans l'enveloppe; maintenant vous êtes prêt.

Montrez les faces des cartes à être brassées, puis mettez le jeu face en dessous sur la table. Demandez à votre spectateur de couper le jeu de cartes en soulevant entre 1/3 et 1/2 du jeu et tournant les cartes face en dessus sur le reste du jeu. Maintenant, prenez le jeu et dites au spectateur que vous trouverez la carte qu'il a coupée en trouvant la première carte face en dessous dans le jeu.

En commençant par le dessus du jeu, éventaillez le jeu jusqu'à ce que vous trouviez la première carte face en dessous (qui est en réalité la carte de la prédiction, celle qui était sur le dessus du jeu au début du tour.) Montrez la carte et demandez au spectateur d'ouvrir la prédiction. Voilà!

---

### CRAYONS TÉLÉPATHIQUES

**EFFET:** On donne quelques crayons de couleur à un volontaire et on lui demande de choisir l'un d'eux mentalement. Le magicien tourne le dos et demande au volontaire de mettre le crayon choisi dans ses mains. Les autres crayons de couleur sont cachés et mis dans la poche du volontaire. Sans ramener le crayon de couleur de derrière son dos, le magicien ensuite nomme correctement le crayon de couleur choisi!

**MATÉRIEL:** 4 à 5 crayons de couleurs différentes

**SECRET:** Assurez-vous que les crayons utilisés sont chacun de couleur très différente. Demandez à un spectateur de mettre l'un des crayons de couleur dans vos mains derrière le dos et ensuite de cacher les autres pour que vous ne puissiez les voir. Tournez-vous pour faire face au spectateur et dites-lui que vous tenterez de lire sa pensée. En faisant ceci, grattez un petit peu du crayon sur l'ongle de votre pouce. Vous pouvez maintenant ramener cette main devant vous et regarder de façon désinvolte à votre pouce pour déterminer quel crayon est derrière le dos. Tout ce qu'il vous faut faire est de lever votre main pour qu'elle soit entre vous et votre spectateur. L'audience pensera que vous regardez le spectateur, mais en réalité vous regardez l'ongle de votre pouce. C'est du cinéma!

### GEORGES HEUREUX

**EFFET:** Le magicien montre un billet d'un dollar américain et explique que George Washington avait en fait des dents de bois, qui est la raison pourquoi il n'a jamais souri dans les photos. Pourtant, alors que vous montrez le billet à votre spectateur il fait un sourire comme par magie!

**MATÉRIEL:** Un billet d'un dollar américain.

**SECRET:** Avant l'exécution du tour, pliez le billet vers l'intérieur pour qu'il se plie tout au milieu de la bouche de Georges. Dépliez le billet tout en laissant le pli en place. Maintenant, si vous regardez Georges tout droit, il semble qu'il ne sourit pas. Pourtant, si vous inclinez le billet vers le haut et regardez-le du dessus, il semble qu'il sourit!

---

### LE CURE-DENTS INCASSABLE

**EFFET:** Un cure-dents est enveloppé dans une serviette de table en tissu. On demande à un spectateur de briser le cure-dents en deux dans la serviette. Le magicien passe la main au-dessus de la serviette et quand il l'ouvre, le cure-dents est rétabli!

**MATÉRIEL:** Deux cure-dents de bois et une serviette en tissu.

**SECRET:** Pour préparer ce tour, il vous fait cacher l'un des cure-dents dans l'ourlet de la serviette.

Maintenant vous êtes prêt à l'exécuter. Montrez la serviette des deux côtés et mettez le cure-dents au centre. Vous prendrez alors chaque coin de la serviette et pliez-les vers l'intérieur un à la fois. Saisissez le coin avec le cure-dents caché premièrement ou deuxièmement. Quand vous saisissez le coin avec le cure-dents caché, assurez-vous de vous rappeler où se trouve le cure-dents caché. Maintenant mettez les autres coins en dessus. Tendez le bras à travers la serviette et repérez le coin au cure-dents caché. Demandez au spectateur de tâter le cure-dents à travers la serviette, puis de le casser en deux. Remettez la serviette sur la table et faites un geste magique. Quand vous ouvrez la serviette, le cure-dents sera encore au milieu, complètement intact!

## TOURS ADDITIONNELS

### L'ANNEAU QUI MONTE

**EFFET:** Un anneau défie la loi de la gravité magiquement en montant un élastique.

**MATÉRIEL:** Une bague ou un porte-clé et un élastique moyen mince.

**SECRET:** Saisissez le milieu de l'élastique du pouce de la main droite et de l'index. Enfilez l'anneau sur l'élastique et ensuite saisissez l'autre bout du pouce et de l'index gauche. Cachez le reste de l'élastique dans le poing de la main droite. L'anneau devrait être près de votre main droite et votre main droite devrait être un peu plus basse que votre main gauche. Étirez l'élastique tant que possible. Pour faire l'anneau monter l'élastique, tout ce qu'il vous faut faire est de relâcher lentement la pression entre votre pouce et index gauche. Cela relâchera l'élastique et vous allez voir l'anneau qui monte l'élastique!

---

### JOURNAL COUPÉ ET RÉTABLI

**EFFET:** Une bande de papier journal est coupée en deux mais se rétablit comme par magie!

**MATÉRIEL:** Journal, ciseaux, colle de caoutchouc et poudre de talc

**SECRET:** Ce tour prendra quelque préparation. Avant la performance, coupez une bande de papier journal de 2 à 3 pouces (5 à 7 cm) de large et 2 pieds (60 cm) de long (ou de la longueur du journal). Prenez la bande et pliez-la dans le milieu. Dépliez la bande et enduisez le milieu de la bande de la colle de caoutchouc. Recouvrez une zone d'environ quatre pouces (10 cm) du chaque côté du milieu (d'environ 6 à 8 pouces (15 à 20 cm) en total). Appliquez la colle sur un seul côté. Laissez sécher et puis saupoudrez la zone de la poudre de talc. Assurez-vous de recouvrir toute la zone d'une légère couche de poudre, puis enlevez toute poudre excessive en soufflant. Vous êtes alors prêt pour la performance! Montrez la bande de papier à votre audience et puis pliez-la en deux, pour que le côté collé soit à l'INTÉRIEUR du pli. Coupez soigneusement le long du haut du pli en vous assurant que votre coupe est absolument droite. (La colle dans le pli scellera légèrement les bords des pièces coupées ensemble!) Tenez l'une des bandes par le dessous et amenez-la pour déplier le papier journal

pour montrer que le journal soit complètement rétabli! Faites attention parce que les deux bandes sont collées ensemble légèrement. Vous pouvez même recouper les bandes de papier si vous voulez, si vous croyez qu'il vous reste assez de la zone collée.

---

### LE CRAYON AIMANTÉ

**EFFET:** Le magicien tient un crayon dans son poing. Avec l'autre main, le magicien saisit son poignet.

Lentement, le magicien ouvre ses doigts et le crayon colle magiquement à la paume de sa main

**MATÉRIEL:** Un crayon

**SECRET:** Pour exécuter ce tour tenez le crayon dans votre poing droit, avec le dos de votre poing face à votre audience. Prenez votre main gauche et saisissez votre poignet droit. Tout en saisissant votre poignet, laissez votre index gauche faire saillie de votre paume droite. Maintenant, vous pouvez employer votre index gauche pour tenir le crayon contre votre paume droite. Ouvrez lentement les doigts de votre main droite pour montrer que le crayon est aimanté à votre main!

---

### LE GOBELET ÉQUILIBRÉ

**EFFET:** Le magicien prend un gobelet ou un flacon et le fait équilibrer magiquement sur le bord d'une assiette!

**MATÉRIEL:** Un gobelet (préférentiellement de plastique!) ou un flacon.

**SECRET:** C'est un tour facile à faire, puisque tout ce qu'il vous faut est un gobelet et une assiette. Tenez l'assiette de votre main droite, au point d'une heure comme si elle était une horloge. Tenez l'assiette des doigts droits face à votre audience et avec le pouce sur l'arrière de l'assiette. Prenez le gobelet et avec soin mettez-le sur l'assiette, sur le bord au point de douze heures. Utilisez votre pouce gauche pour stabiliser le gobelet pour l'empêcher de tomber. Vous pouvez maintenant retirer votre main gauche du gobelet et il semblera que le gobelet est équilibré sur le bord de l'assiette!

### EST-CE CECI VOTRE CARTE??

**EFFET:** On choisit une carte et la remet dans le jeu. Ensuite le magicien la retrouve comme par magie!

**MATÉRIEL:** Un jeu de cartes.

**SECRET:** Pour commencer, brassez les cartes. Rappelez la carte du dessus du jeu et placez le jeu face en dessus sur la table. Demandez à un spectateur de couper les cartes en deux et de choisir la carte qu'il a coupée. Dites-lui de rappeler la carte. Maintenant, demandez au spectateur de mettre la carte choisie sur le haut de l'AUTRE pile. Terminez la coupe, mettant la moitié de laquelle la carte a été prise sur l'autre moitié. Cela mettra la carte du dessus du jeu (celle que vous avez rappelé plus tôt) sur le DESSUS de la sélection du spectateur. Faites plusieurs autres coupes aux cartes. Maintenant, dites au spectateur que vous repérez sa carte, mais qu'il ne devrait pas vous dire s'il voit sa carte. Prenez le jeu et tenez-le face en dessous. Commencez à donner les cartes du dessus dans une pile face en dessus, et en ce faisant, cherchez la carte que vous avez rappelée. Quand vous voyez la carte rappelée, la PROCHAINE carte sera la carte du spectateur. Mais ne lui dites pas que vous en savez; continuez à donner des autres cartes. Arrêtez et dites au spectateur que vous pensez que la prochaine carte que vous retournez sera sa carte. Le spectateur pensera que vous vous êtes trompé! Mais non ... au lieu de retourner la prochaine carte du jeu dans votre main, tendez le bras dans la pile face en dessus et tournez sa carte face en dessous! Vous voyez? La prochaine carte que vous avez retournée ÉTAIT sa carte!

### LE PETIT PAIN FLOTTANT

**EFFET:** Un petit pain flotte mystérieusement derrière une serviette!

**MATÉRIEL:** Un petit pain, une serviette de tissu de couleur foncée et une fourchette.

**SECRET:** Pour préparer ce tour à table, prenez un petit pain et poignardez-le avec la fourchette. Maintenant, tenez la fourchette dans la main droite et tenez la serviette devant la fourchette. Vous pouvez presser la fourchette contre la serviette derrière vos doigts. Maintenant, montez la serviette de

vos genoux et montrez-la à votre audience (le pain et la fourchette devraient être cachés en derrière!) Cela demande un peu de pratique, mais vous pouvez maintenant utiliser votre main droite pour monter le petit pain juste au-dessus du bord supérieur de la serviette. Gardez la fourchette cachée! Il semblera que le petit pain flotte mystérieusement derrière la serviette! Amusez-vous à faire flotter le petit pain en bas et en haut ou dans le centre de la serviette!

---

### LE CRAYON QUI DISPARAÎT

**EFFET:** Le magicien montre une pièce de vingt-cinq cents et dit qu'il le fera disparaître en passant un crayon par-dessus comme une baguette magique. Pourtant quand la magie se produit, le crayon disparaît à sa place!

**MATÉRIEL:** Un stylo ou un crayon et une pièce de vingt-cinq cents.

**SECRET:** Tenez le stylo dans votre main droite, avec votre pouce, index et majeur. Placez la pièce de vingt-cinq cents dans votre paume gauche. Demandez à vos spectateurs de se mettre à votre gauche. Tenez votre main gauche devant vous et utilisez votre main droite pour taper le stylo contre la pièce de vingt-cinq cents. Levez votre main droite haute chaque fois que vous tapez la pièce de vingt-cinq cents. Dites à votre audience que la pièce de vingt-cinq cents disparaîtra après avoir compté à trois. Montez votre main droite vers votre tête et descendez-la pour taper la pièce de vingt-cinq cents en disant "1", répétez en disant "2". Sur le "3" montez votre main droite encore une fois mais laissez le stylo derrière votre oreille droite avant de la descendre pour taper la pièce de vingt-cinq cents! Il devrait être fait d'un seul mouvement sans à-coups, tout comme les autres mouvements que vous avez déjà faits. En disant le 3, descendez avec votre vide main et faites semblant d'être surpris quand vous remarquez que la pièce de vingt-cinq cents reste encore, mais que le stylo est parti! Dites à votre audience que vous le ferez réapparaître ... claquez des doigts et pointez vers votre oreille droite. Il est revenu!

## TOURS ADDITIONNELS

### LES CARTES ACROBATIQUES

**EFFET:** Deux cartes sont retirées et remises dans des parties différentes du jeu. En claquant des doigts les deux cartes se retrouvent dans la main du magicien!

**MATÉRIEL:** Un jeu de cartes.

**SECRÉT:** Pour préparer, il vous faut obtenir deux paires de cartes. Repérez le Six de Trèfle, le Six de Pique, le Neuf de Trèfle et le Neuf de Pique. Placez le Six de Trèfle sur le dessus du jeu et placez le Neuf de Pique sur le dessous. Maintenant vous êtes prêt pour exécuter le tour!

Montrez à l'audience le Six de Pique et le Neuf de Trèfle. Tenez-les de façon désinvolte dans votre main en disant à l'audience que vous avez un six et un neuf. Ne mentionnez pas leur couleur. Tournez les deux cartes face en dessous et ensuite placez-les dans des parties différentes du jeu face en dessous. Montrez à l'audience qu'elles sont bien insérées dans des parties différentes du jeu. Maintenant, tenez le jeu avec les doigts droits en bas et le pouce en haut (comme un sandwich.) Appliquez un peu de force et jetez légèrement le jeu de la main droite à la main gauche. Les cartes supérieures et inférieures resteront dans votre main droite, et le reste du jeu passera à votre main gauche. Retournez les deux cartes dans votre main droite pour montrer que le Neuf et le Six acrobatiques sont revenus!

### CARTE SUR LE PLAFOND

**EFFET:** Un spectateur choisit, signe et remet une carte dans le jeu. Le jeu est ensuite mélangé et la carte qu'il a signée, colle au plafond tandis que les autres tombent.

**PRÉPARATION** Vous aurez besoin d'un stylo, des cartes et un morceau de cire du magicien ou ruban adhésif qui a été roulé en boucle avec le côté collant face à l'extérieur. (Cela devrait être bouclé autour de votre doigt ou sous la table).

**MÉTHODE:** Demandez à un spectateur de choisir une carte qui est ensuite, à l'aide de votre propre méthode préférée, remise dans le jeu et mélangé jusqu'en haut du jeu. Avec la carte du spectateur face en dessous sur le haut du jeu, vous pouvez soit enlever le ruban collant deux faces de votre doigt et sur le dos de sa carte, soit collez un petit peu de cire

du magicien dessus. Puis lancez le jeu de cartes fort vers le plafond, en le gardant parallèle. La carte du spectateur devrait coller et le reste du jeu tombera. Ce tour est très impressionnant. Des versions différentes de ce tour ont été exécutées par David Blaine et Michael Ammar.

### DEVINER LA CARTE DÉCHIRÉE

**EFFET:** On montre au spectateur un jeu de cartes en éventail et on lui demande d'en choisir une et de se concentrer sur cette carte. La carte choisie n'est pas révélée par le spectateur.

Le magicien semble lire la pensée du spectateur et sort ou même déchirer la carte choisie secrètement par le spectateur.

**PRÉPARATION:** Pour ce tour vous aurez besoin de deux séries de cartes, chacun avec cinq cartes. (Les cartes devraient être cinq cartes différentes, mais devraient



se ressembler (par exemple, si vous avez un Valet de pique dans une série, utilisez un Valet de trèfle dans l'autre.) i.e. SÉRIE UNE

**MÉTHODE:** Cachez la seconde série de cinq cartes, mais gardez-la tout près, pour que vous puissiez les échanger secrètement avec l'autre série de cinq cartes. Alors, éventaillez les cinq cartes. Dites au spectateur de rappeler et de se concentrer sur l'une des cartes. Alors, en ramassant les cartes, il vous faudra échanger les deux séries de cartes. Alors éventaillez la seconde série de cartes sur la table, face en dessous. Faites semblant de vous concentrer profondément comme si vous lisez la pensée du spectateur. Placez un doigt sur l'une des cartes étalées et sortez-la du reste des cartes. La méthode de terminer est à vous, soit

1. Retournez les quatre cartes restantes pour montrer

que la carte du spectateur a été enlevée.

2. Déchirez la carte que vous avez enlevée en petits morceaux, en vous assurant que le spectateur ne voit pas la face de la carte déchirée.

Un tour simple pourtant qui finit en grand. Ce tour dépend de votre performance et du boniment que vous employez pour le rendre divertissant.

### SAISIE DE LA CARTE MAGIQUE

**EFFECT:** Une réaction étonnée de l'audience alors que vous semblez saisir une carte après l'autre de derrière ses oreilles, de par-dessous des tables y compris s'évanouir dans les airs! Bien qu'il soit un tour assez fondamental, ceci est l'un des tours vraiment éternels de la magie.

**MATÉRIEL:** Jeu de cartes

#### EXÉCUTION DU TOUR:

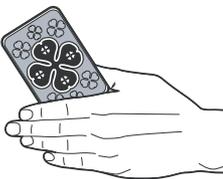
Une petite quantité de cartes devraient être tenue dans la paume de main en position de paume. Choisissez une quantité de cartes que vous pouvez tenir confortablement.

Il n'est pas nécessaire de tenir beaucoup de cartes. Votre paume devrait être orientée loin de votre audience pour qu'elle ne voie pas les cartes.

Saisissez le bout des cartes de vos doigts et utilisez votre pouce pour enlever la carte de dessus.

Continuez à glisser la carte avec votre pouce vers le haut à la vue de l'audience, tenue entre le pouce et l'index.

En même temps que vous pivotez la carte vers le haut, avancez la main brusquement un peu comme si la carte s'évanouit dans les airs.



Continuez à produire des cartes de cette façon comme par magie, en jetant chaque carte sur la table.

### CARTE QUI SE LÈVE

**EFFECT:** La carte de dessus du jeu est tournée face en dessus à l'audience. La carte est encore une fois tournée face en dessous et sortie du jeu. Alors le magicien met cette carte au milieu du jeu et puis met le jeu droit. Le magicien claque des doigts et la carte revient immédiatement sur le haut du jeu.

**PRÉPARATION:** Jeu de cartes

**MÉTHODE:** Ce tour sert du principe de la double montée. Quand vous montrez la carte de dessus, vous faites en fait une double montée et montrez la carte qui était la deuxième du haut du jeu. Puis retirez la carte de dessus réelle et placez-la au milieu du jeu. La carte déjà montrée est toujours sur le haut du jeu et peut être révélée d'une façon ou d'une autre désirée par le magicien. Assurez-vous que la double montée est nette et courbez les cartes légèrement pour vous assurer qu'elles restent ensemble.

### TOUR D'ÉCHANGE DE CARTE

**PERFORMANCE** Vous montrez à votre spectateur l'as de pique et lui le donnez face en dessous, disant que c'est sa carte, et de ne pas la oublier. Ensuite vous lui montrez l'as de cœur lui disant que c'est VOTRE carte. Vous la gardez face en dessous aussi.

Avec sa carte tenue (face en dessous) vous prenez votre carte face en dessous et lui dites que vous êtes si vite que vous allez échanger les cartes avec lui. Alors vous piquez sa carte de votre doigt, lui disant que vous avez échangé les cartes très rapidement, vous le refaites en lui disant que les cartes sont maintenant revenues à leur position originale. Puis vous lui montrez comment faire l'échange d'éclair (tapant rapidement chacune des deux cartes de votre doigt.) Alors vous échangez les cartes, puis vous lui donnez votre carte (l'as de cœur) aussi. Quand il le retourne, il trouve qu'il tient plutôt les deux Reines.

**SECRET:** Vous truquez les cartes comme suit, la carte de dessus est l'as de pique, les deux prochaines cartes sont des reines, la quatrième carte est l'autre as

## TOURS ADDITIONNELS

Vous donnez au spectateur sa carte, l'as de pique, vous montrez votre carte en la retournant, mais en fait vous retournez trois cartes à l'aide de la méthode de la brisure au petit doigt. Vous avez trois cartes séparées en brisant le jeu de votre petit doigt. Au lieu de lever une seule carte, vous levez les trois premières cartes et le spectateur voit l'as de cœur. Retournez les trois cartes sur le haut du jeu, face en dessous. Quand vous faites semblant de faire l'échange d'éclair et lui donnez votre carte face en dessous, il s'attend à l'autre as, mais à sa place il a l'une des reines. Vous prenez alors sa carte, l'as, rapidement et le met sur le haut du jeu. Tout en détournant l'attention du spectateur par du boniment et le contact visuel, donnez-lui la deuxième carte du haut du jeu (la reine) et retournez-lui «cette» carte. Quand il retourne ses cartes, il a deux reines au lieu de deux as.

---

### LÉVITATION DES CARTES

**EFFET:** Le magicien met 1 ou 4 cartes sous sa main. Il soulève lentement la main et les cartes flottent avec sa main. Tenant sa main au-dessus de la table, le magicien sort les cartes de sa main et les laisse tomber sur la table.

**MATÉRIEL:** une bague\*, une allumette\*, une carte(s)\*

**SECRET:** 1. Mettez la bague sur votre majeur. Ensuite mettez l'allumette sous la bague pour que les deux côtés de l'allumette fassent saillie.

2. Placez votre main la paume en dessous sur la table et mettez une carte sous votre paume mais au-dessus de l'allumette. Ce mouvement demande un peu de pratique pour donner l'impression que vous ne mettez qu'une carte sous votre paume et pas au-dessus d'une allumette.

3. Maintenant vous pouvez lever votre main de la table. Pressez vos doigts quelque peu sur le dos des cartes, elles resteront en place et auront l'air d'être en lévitation.

### TOUR DES GLAÇONS!

**EFFET:** Versez de l'eau dans un gobelet, soufflez sur le gobelet et ensuite retournez-le pour révéler des glaçons. Vous aurez besoin d'un gobelet que vous ne pouvez voir à travers. Vous aurez besoin aussi d'une petite éponge et des glaçons.

**MÉTHODE:** Préparez le gobelet en mettant l'éponge dans le fond du gobelet. Ensuite, laissez tomber quelques glaçons sur l'éponge et vous êtes prêt.

**SECRET:** 1. Mettez la bague sur votre majeur. Pour exécuter le tour, versez un petit peu d'eau (environ un pouce ou 2,5 cm) dans le gobelet. L'éponge absorbera l'eau. Soufflez dans le gobelet, passez vos mains dessus et versez les glaçons. Si vous employez un gobelet en plastique jetable pour le tour, jetez-le maintenant. L'étonnement se verra sur le visage de vos amis.

---

### DISPARITION RAPIDE D'UNE PIÈCE DE MONNAIE

**EFFET:** Une pièce de monnaie est placée sur la table. On la prend et elle disparaît magiquement.

**MÉTHODE:** D'abord, permettez-moi vous dire que c'est le tour de magie le plus facile qui soit. Posez la pièce de monnaie sur la table de votre main gauche. Dites quelque chose comme "Regardez ceci" et étendez votre main droite. Ensuite pressez sur la pièce de monnaie de votre index, majeur et annulaire avec votre main et votre bras parallèle à la table. Glissez la pièce de monnaie vers vous en n'oubliant qu'il faut le tout recouvrir. Glissez la pièce de monnaie hors de la table pour qu'elle tombe sur vos genoux. Touchez votre pouce à votre majeur comme si vous prenez la pièce de monnaie alors qu'elle atteint le bord de la table. En gardant tous les doigts toujours fermés, regardez fixement l'endroit où la pièce devrait être tout en bougeant lentement la main loin de vous jusqu'à environ 6 pouces (15 cm) en dessus de la position originale de la pièce de monnaie. Commencez à bouger votre pouce d'un mouvement circulaire comme si la pièce de monnaie est en train de disparaître. Tournez lentement votre main et écartez vos doigts. Maintenant c'est à vous de jouer. Plus étonné vous êtes et si vous faites semblant que vous avez tous eu la chance de voir un miracle, les gens croiront

en la magie du tour encore plus et le rappeler (et vous aussi) à jamais,- peut-être.

---

### CHARMEUR DE SERPENT STATIQUE

**EFFET:** Vous retirez une paille en plastique de son emballage de papier. En vous servant de la paille comme "baguette magique" vous ordonnez à l'enveloppe de danser sur la table. Vous aurez besoin d'une paille de plastique encore dans son emballage de papier.

**MÉTHODE:** Vous déchirez le bout de l'emballage de papier et le jetez. Saisissant la paille au bout avec les doigts d'une main, et en serrant fermement l'emballage de papier avec les doigts de l'autre main, retirez rapidement la paille de son emballage et laissez tomber le papier sur la table.

Maintenant, en vous servant de la paille comme "baguette magique" sans toucher le papier, passez lentement la paille au-dessus du bout du papier. Le papier de la paille devrait osciller tout seul comme s'il était en transe hypnotique. Si l'effet commence à passer après quelques minutes, vous pouvez revitaliser le papier en le faisant caresser le long de la paille. Cet effet est dû à l'électricité statique. C'est un effet vraiment amusant qui marche la PLUPART du temps mais parfois son efficacité peut varier selon les condi-

---

### SÉSAME OUVRE-TOI!

Distribuez 3 piles de sept cartes face en dessous. Demandez à un spectateur de choisir une pile. Vous ramassez la pile que le spectateur a choisie et montrez les cartes en éventail face à l'audience. (Il n'est pas nécessaire que vous voyez la face des cartes) Ensuite demandez au spectateur de regarder les

cartes et d'en choisir une, les instruisant de ne pas vous dire la carte choisie.

1) Mettez les cartes que le spectateur a choisies face en dessous entre les autres deux piles pour faire une seule pile de 21 cartes.

2) Distribuez les cartes une à la fois dans 3 piles de sept de gauche à droite.

3) Prenez chaque pile individuellement et puis montrez les cartes au volontaire lui demandant d'indiquer laquelle des piles contient la carte choisie. (Il ne doit pas nommer la carte choisie.)

Répétez les étapes 1 à 3 une fois de plus. Après avoir terminé les étapes, dites les mots magiques SÉSAME OUVRE-TOI! Vous prenez alors la pile de 21 cartes et épelez SÉSAME OUVRE-TOI en mettant une carte face en dessous sur la table pour chaque lettre épelée.

Retournez la prochaine la carte après avoir épelé SÉSAME OUVRE-TOI pour montrer la carte choisie.

---

### LES SIX COUPS:

Placez les quatre six sur le haut de votre jeu de cartes avant de faire ce tour. Vous avez besoin aussi d'un stylo ou d'un crayon et une feuille de papier.

Retirez les premiers quatre cartes du haut de votre jeu de cartes. (Ce sont les quatre six que vous y avez mis auparavant) et posez ces cartes face en dessous dans une pile devant l'audience. Ensuite enlevez six cartes du jeu et placez ces cartes dans une pile séparée.

Dites au spectateur que vous lisez la pensée, et dites-lui quelle pile il choisira. Écrivez "Vous avez choisi la pile de six" sur la feuille de papier et pliez-la et mettez-le à côté des cartes. Dites au spectateur de choisir l'une des piles et ensuite lisez la feuille. Peu importe la pile choisie, la feuille est exacte. Une pile contient les quatre six et l'autre pile contient six cartes. Après la fin du tour, mettez les deux piles sur le haut du jeu. Ne lui laissez voir les deux piles de cartes.

## TOURS ADDITIONNELS

### DEVINER LA PIÈCE DE MONNAIE

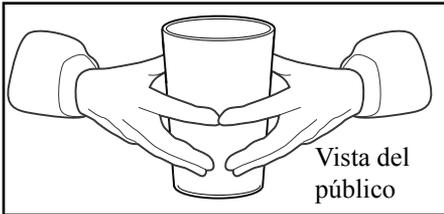
Ce tour marche le mieux avec un groupe de gens, essayez avec les amis dans un bar. Il vous faut l'aide d'un ami pour ce tour. Alignez 9 pièces de monnaie sur une table carrée de 3x3 pi.

Détournez les yeux et invitez un ami de choisir une pièce de monnaie en la touchant. Ensuite nommez sa pièce de monnaie en faisant un ami mettre sa boisson sur un dessous-de-verre dans la position correspondante soit gauche supérieure, centre supérieur, droit inférieur, centre du centre, etc. Pour ajouter à l'effet, regardez dans les yeux de la personne dont vous lisez la pensée. Assurez-vous d'informer quelques amis pour éviter les soupçons.

### LÉVITATION DU GOBELET:

**EFFECT:** Le magicien annonce qu'il va faire flotter un gobelet vide. Il relâche le gobelet et il semble flotter dans l'air.

**MÉTHODE:** Prenez un grand gobelet vide en papier ou mousse de polystyrène. Faites un trou soigneusement sur un côté du gobelet vide, assez grand pour y mettre le pouce. Si le gobelet vide est fait de la mousse, vous pouviez même y enfoncer le pouce.



Tenez le gobelet vide des deux votre mains et en faisant face à l'audience, annoncez que vous allez essayer faire flotter le gobelet dans l'air. Enfoncez un pouce dans le côté plus proche de vous, le cachant

de la vue de votre audience. Ensuite, faites semblant de vous concentrer sur le gobelet et peu à peu ouvrez les deux mains à la fois. En faisant ceci, avancez légèrement vos mains comme si vous suivez le gobelet flottant et finalement saisissez le gobelet des deux mains. Maintenant, glissez discrètement votre pouce du côté du gobelet. Ceci est une illusion simple mais sensationnelle quand vous le exécutez à partir de la bonne position. Essayez devant un miroir pour perfectionner les angles et la synchronisation.

### TOUR DU CURE-DENTS MAGIQUE

**EFFECT:** Le magicien montre un plat plein d'eau avec cinq cure-dents en forme d'un pentagone. Le magicien prend son cure-dents magique et le plonge dans le center du pentagone. Les cinq cure-dents se séparent, brisant le pentagone!

Quelqu'un dans l'audience dit... oh, c'est ce qui arrive quand vous faites cela, c'est n'est pas de la magie.

Le magicien remet les cinq cure-dents en forme de pentagone donne à la personne de l'audience le cure-dents magique. La personne la plonge au centre et rien n'arrive. C'était vraiment de la magie!

**MATÉRIEL:** un plat en papier d'aluminium (un moule à tarte ou un plat de mets chinois à emporter conviendra bien), eau, 6 cure-dents plats en bois, l'ingrédient magique: savon liquide pour vaisselle.

#### PRÉPARATION À L'AVANCE:

Plongez l'un de vos cure-dents dans le savon liquide pour vaisselle. Mettez-le de côté. Assurez-vous que votre plat est propre. Rincez-le bien à l'eau. Remplissez-le assez plein d'eau (mais pas si plein pour le déverser.)

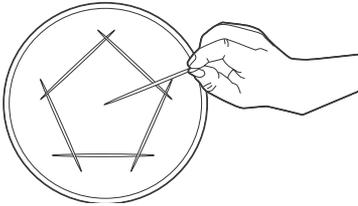
#### PRÉPARATION DEVANT L'AUDIENCE:

Arrangez les cinq cure-dents SANS SAVON en forme d'un pentagone. Assurez-vous que les pointes des cure-dents se chevauchent pour que votre pentagone reste ensemble. Cela demande un peu de pratique donc, arrangez les cure-dents plusieurs fois chez vous auparavant et considérez de les arranger pendant que les spectateurs s'assoient.

## TOURS ADDITIONNELS

Maintenant, quand les spectateurs se sont installés, laissez-les regarder le pentagone. Ils se mettront debout pour ce faire ou vous pouvez choisir de faire le tour sur le sol avec les spectateurs autour de vous en forme d'U. Dites aux spectateurs que vous avez arrangé les cure-dents dans une forme spéciale à cinq côtés appelée un pentagone et que vous allez jeter un sort sur le sixième cure-dents pour l'inculquer d'un peu de votre force magique pour qu'il puisse briser le pentagone.

Prenez le sixième cure-dents (celui qui a été plongé dans le savon pour vaisselle) et passez votre main dessus en disant des mots magiques. Fermez vos yeux et fronchez les sourcils pour qu'il semble que vous travaillez à mettre votre magie dans le cure-dents. Maintenant, plongez le cure-dents magique dans le centre du pentagone (assurez-vous de plonger le bout savonneux dans l'eau et essayez de le mettre aussi proche du centre de la forme que possible – le savon ne devrait être plus visible.) Les cinq cure-dents se détacheront.



Si vous avez un non-croyant parmi vos spectateurs, offrez-lui d'essayer le tour. Arrangez le pentagone dans l'eau de nouveau et donnez-lui le cure-dents magique. Laissez-le plonger le cure-dents au centre. Le tour ne marchera pas! Si les spectateurs vous demandent de refaire le tour, il suffit de leur dire qu'il prendra un peu de temps pour recharger votre force magique. Vous devez vous reposer avant de pouvoir mettre plus de magie dans le cure-dents, autrement vous risquerez de perdre votre à jamais!

**SECRET:** Ceci est un tour scientifique. Toutes les choses (y compris l'eau) sont composées de toute petites choses appelées des molécules. Les molécules d'eau s'attirent et se collent. C'est la raison que quand un peu d'eau tombe sur une table ou une fenêtre, elle s'agglutine pour faire une gouttelette. La surface

Rappelez que nous avons plongé le sixième cure-dents dans le savon pour vaisselle? C'est le vrai secret de ce tour. Les molécules du savon brisent la tension superficielle de l'eau. Cet effet se disperse sous forme d'un anneau de plus en plus large (comme les rides sur l'eau quand vous jetez une roche dans le lac. Les molécules qui tenaient originellement les cure-dents se brisent. Les molécules plus loin de l'endroit où vous avez plongé le cure-dents ont encore de la tension superficielle (pendant un peu plus longtemps) donc ils peuvent tirer le cure-dents vers elles. Bien sûr, en fin de compte les rides du savon frappent aussi ces molécules. Une fois le savon est dans l'eau, la tension superficielle ne reviendra. C'est la raison que le spectateur n'a pas pu recréer le tour. Il ne marchera qu'une seule fois et ensuite vous devez tout nettoyer et employer de nouveaux cure-dents pour refaire le tour. C'est également la raison que vous devez vous assurer que votre plat est bien rincé avant de faire le tour.

---

### TOUR DU POIVRE

**EFFECT:** Le magicien a un gobelet avec du poivre et de l'eau. Un volontaire met ses doigts dans l'eau pour essayer de séparer le poivre, ce qui n'arrivera pas. Le magicien met ses doigts dans l'eau et l'eau se sépare.

**MATÉRIEL** Eau, Savon, Poivre, Gobelet (assurez-vous qu'il y a un évier proche pour que le volontaire puisse se laver les mains)

**SECRET:** Mettez de l'eau dans un gobelet suivi par du poivre ordinaire. Avant de le montrer, frottez du savon sur vos doigts (cela séparera le poivre.) Votre audience n'aura aucune idée que vous avez du savon sur votre main. Assurez-vous de ne trop utiliser pour éviter que votre audience voit des bulles de savon dans l'eau.

---

### TOUR DES CUBES DE SUCRE

**EFFECT:** Le magicien demande un volontaire des spectateurs. Le volontaire choisit un chiffre d'entre 1 et 10. Le magicien écrit le chiffre sur un cube de sucre. Le magicien laisse tomber le cube dans un gobelet d'eau et tient la main du volontaire au-dessus de l'eau. Il retourne la main du volontaire et HOP! le chiffre est sur la main du volontaire.

**MATÉRIEL:** un crayon (doit être un crayon, un stylo NE marchera pas, un cube de sucre (vous pouvez en avoir plusieurs pour l'effet) un gobelet d'eau.

**SECRET:** Demandez au volontaire de choisir un chiffre. Écrivez-le sur le cube de sucre avec un crayon (pressez fortement). Ensuite, tenez le cube entre le pouce et le doigt. Tenez-le de sorte que le chiffre est décalqué sur votre pouce et dites, "Maintenant je mettrai ce cube dans le gobelet". Pressez sur le cube aussi fort que possible pour que le chiffre soit sur votre pouce. Mettez le cube dans l'eau et tenez la main du volontaire au-dessus de l'eau, assurez-vous que votre pouce est dans sa paume pour que le numéro sur votre pouce est transféré sur la main du volontaire.

---

### TOUR DE LA CORDE

**EFFECT:** En tenant une longueur de corde, le magicien place les bouts de la corde dans les mains et referme ses doigts autour des bouts. Le magicien agite la corde légèrement, dit un mot magique, souffle les mains et laisse tomber l'un bout de la corde. Voilà la magie! Le bout est noué!

**MATÉRIEL** Une longue longueur de corde.

**SECRET:** La corde a déjà un nœud à un bout. . . Faites un nœud dans un bout de la corde. Cachez le bout avec le nœud dans votre main et montez l'autre bout de la corde pour être à côté du premier. Agitez votre main comme si vous essayez de faire un nœud. Laissez tomber le bout avec le nœud et il semble que vous avez fait un nœud dans la corde d'une seule main.

---

### BOUCHON DE LIÈGE

Après un peu de pratique vous pouvez apprendre à laisser tomber un bouchon de liège de telle sorte qu'il reste droit. Utilisez un gros bouchon de liège. Tenez-le de côté et laissez-le tomber de sorte qu'il tombe sur le côté. Il bondira et se mettra en position verticale. Essayez-le tout seul jusqu'à ce que vous ayez perfectionné le tour. Ensuite montrez-le à vos amis.

---

### MANGER L'ASSIETTE

Prenez une assiette de la table, tenez-la avec les deux mains et montez-la à votre bouche. Faites semblant de mordre dans le bord de l'assiette. En faisant ceci, tout le monde entend le son de bris de l'assiette, mais vous la montrez intacte. Le secret est d'avoir une pièce de monnaie (pièce de vingt-cinq cents) entre le pouce et l'index (cachée derrière l'assiette.) Juste quand vous faites semblant de mordre dans l'assiette, pressez avec le pouce et retirez votre doigt, ce qui fera un cliquetis brusque contre l'assiette, comme si vous l'avez mordue dedans.

---

### OEUF FLOTTANT

Plusieurs soldats pariaient les visiteurs à leurs camps qu'il était possible de faire flotter un œuf sur l'eau. Voici le secret, mais les paris sont à vous. Remplissez un gobelet d'eau aux trois-quarts et mettez un œuf dedans. L'œuf plonge au fond. Maintenant mettez beaucoup de sel dans l'eau. À mesure que le sel coule au fond, l'œuf remonte à la surface.