

Magia
INCREDIBILE
MAGUS

FRANÇAIS - ENGLISH - DEUTSCHE - ESPAÑOL - ITALIANO

Magie

QUAND CE PICTO APPARAÎT,
RETROUVEZ LES EXPLICATIONS
DU MAGICIEN SUR NOTRE SITE
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDEO



TOUR 1

OCULUS / Le cube magique

MATÉRIEL

1 boîte avec son couvercle, 1 dé avec 6 faces de couleur différentes, 1 plateau argent.

ROUTINE

Le dé et la boîte sont présentés au public, le plateau argent est posé sur la table.

Le magicien déclare au public qu'il va se retourner. Pendant ce temps, le public choisit une couleur et repose le dé dans la boîte, la face choisie vers le haut. La boîte est refermée.

Le magicien récupère la boîte fermée tout en restant dos au public. Il se retourne face au public, passe la boîte vers l'avant et la positionne au niveau de ses yeux. Il explique qu'il a un pouvoir magique qui lui permet de voir à travers cette boîte noire mais qu'il



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM

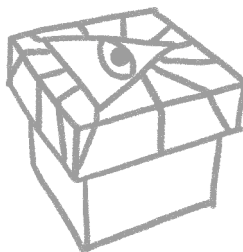
a besoin d'un accessoire indispensable : le plateau argent. Tout en repassant le dé dans son dos, il demande à un spectateur de prendre dans sa main le petit plateau et de tendre son bras. Le magicien positionne la boîte fermée sur le plateau, la regarde avec attention et explique que c'est grâce à ce deuxième œil qu'il peut voir à travers la boîte et déclare : « La couleur choisie est... »

LE SECRET

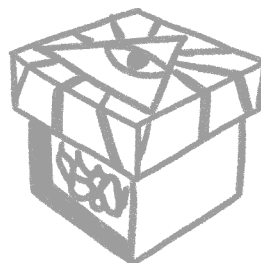
La boîte n'a aucun trucage ! De dos le magicien réceptionne le cube fermé que le public vient de lui donner FIG 1. Il se retourne face au public en gardant le cube derrière son dos et c'est à ce moment là qu'il change la position du couvercle FIG 2.

Il passe la boîte devant lui pour la présenter au public et en profite pour regarder la couleur de la face du dé qui est visible de son côté.

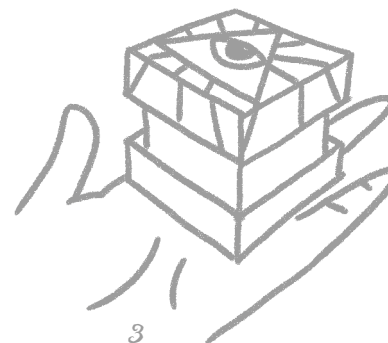
Puis il explique au public, qu'il lui manque un élément indispensable pour voir à travers la boîte : le plateau argent. Il repasse la boîte derrière son dos, repositionne le couvercle de la boîte correctement FIG 1 et repasse la boîte à l'avant pour la positionner sur le plateau argent FIG 3. Il se concentre et annonce la couleur choisie par le public.



1



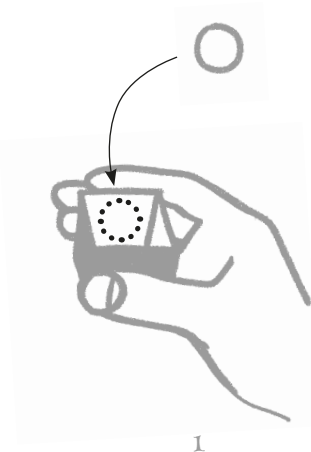
2



3

TOUR 2

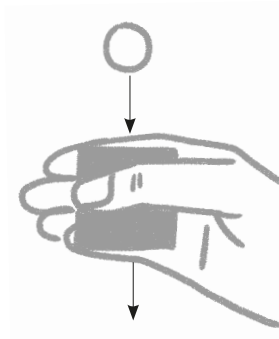
CAPSA / Le jeton à travers



1



2



3



4

MATÉRIEL

2 pièces, 1 boîte en bois et son couvercle

PRÉPARATION

Le magicien tient dans une main la boîte et positionne une des pièces entre ses doigts et la paroi de la boîte FIG 1. La deuxième pièce est dans la boîte. La boîte est fermée.

ROUTINE

Le magicien présente une drôle de boîte et explique qu'elle a quelques fois la

particularité de faire passer à travers les choses solides. Il ouvre la boîte et montre qu'il y a une pièce à l'intérieur FIG 2. Le magicien fait tomber la pièce dans la paume de sa main libre et la refait tomber au fond de la boîte. Il montre bien au public que la pièce est au fond de la boîte. Il fait tomber à nouveau la pièce dans sa paume et la refait tomber dans la boîte mais cette fois-ci la pièce passe à travers la boîte et tombe sur la table FIG 3. Le magicien récupère la pièce et la range dans la boîte et la referme avec

le couvercle. Il secoue la boîte et propose à une personne du public de l'ouvrir. Quelle surprise! Le public découvre qu'il y a maintenant deux pièces... FIG 4.

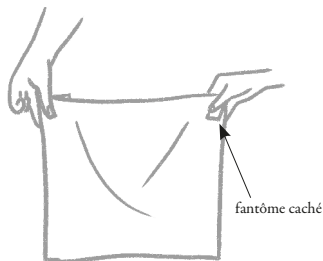
LE SECRET

Une deuxième pièce est dissimulée derrière la boîte entre la paroi et les doigts du magicien FIG 1. Lorsque le magicien fait tomber une première fois la pièce dans la boîte il garde ses doigts dans la même

position. La pièce tombe bien au fond de la boîte. C'est seulement la deuxième fois quand il fait croire que la pièce transperce la boîte que le magicien écarte ses doigts pour la laisser tomber de sa cachette. Le jeton semble passer à travers la boîte FIG 3. Le magicien la met dans la boîte et referme tout de suite la boîte pour que le public ne voit pas les pièces. Il les montre à la fin du tour FIG 4.

TOUR 3

FANTOMUS / Apparition d'un fantôme



1
Ce que le public
ne voit pas.

MATÉRIEL

1 foulard, 1 fantôme

PRÉPARATION

Le magicien tient le foulard par les 2 coins du haut.

La partie métallique cachée dans la couture se trouve du côté de sa main droite. Le fantôme est aussi caché dans sa main droite vers lui. Le public ne le voit pas! FIG 1

ROUTINE

Au pays magique il se passe des choses incroyables.

Les fantômes se trouvent toujours là où on



www.djeco.com/magic

FANTOMUS

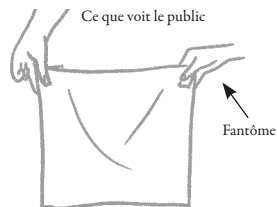
ODILUS

s'y attend le moins. Le magicien présente les deux côtés de son foulard au public.

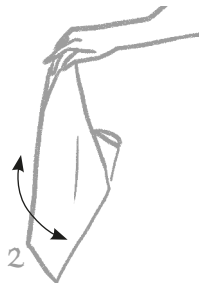
Il le pose sur la table, le plie, pose ses mains dessus : une partie du foulard se soulève. Il n'y a pourtant rien à l'intérieur! Le magicien déplie le foulard et trouve un fantôme... C'est donc lui qui a fait bouger le foulard.

LE SECRET

Le foulard a une tige métallique courbée dans l'un de ses 4 coins.

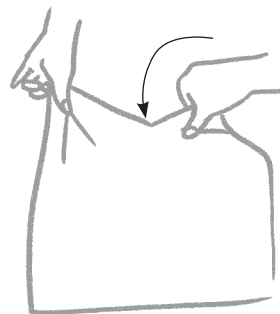


1



2

3



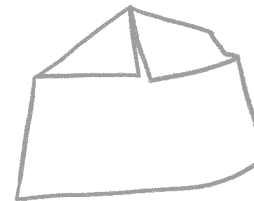
4



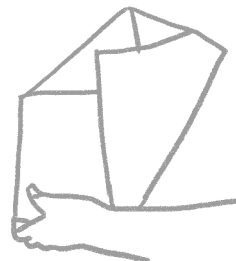
Lorsque le foulard est présenté au public, le magicien tient le coin avec la partie métallique et le fantôme dans sa main droite. Par un mouvement rapide, il montre les 2 faces du foulard. FIG 1 et 2. Le public ne peut pas voir le fantôme.

Lorsque le magicien pose le foulard à plat sur la table, il rabat tout de suite le coin en haut à droite vers le milieu; ainsi le fantôme se retrouve posé au centre du foulard. FIG 3 et 4

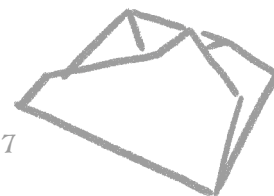
5



6

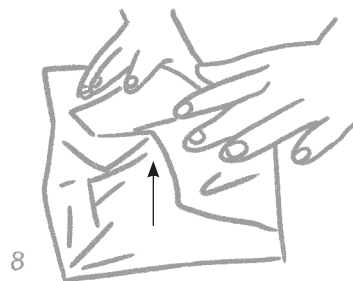


7



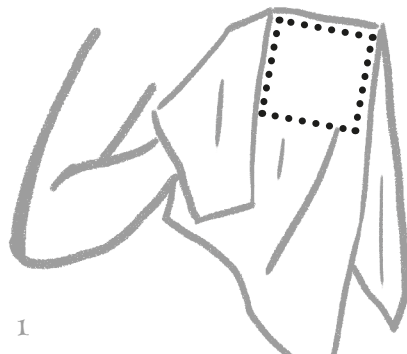
TOUR 4

MONSTRA / Disparition du monstre



Ensuite, il le plie de la façon suivante FIG 5, 6 et 7.

Une fois le foulard plié, il pose ses mains à plat sur le foulard. Il les bouge au-dessus du foulard et en même temps très discrètement, il donne des petits coups de pouce sur la partie la plus courte de la tige métallique pour donner l'impression que quelque chose remue à l'intérieur du foulard FIG 8



MATÉRIEL

1 foulard, 1 carte "monstre".

PRÉPARATION

Le magicien est assis à une table.

ROUTINE

Le magicien explique à son public que les fantômes ont le pouvoir de chasser les monstres. Il présente une carte monstre et un foulard fantôme. Il place la carte monstre sous le foulard FIG 1. Il secoue le foulard, souffle dessus et... le monstre a disparu. Il montre les deux faces du foulard. Il avait donc raison les monstres ont bien peur des fantômes.



LE SECRET

À un des coins du foulard il y a une tige métallique. Lorsque le magicien cache sous le foulard la carte monstre il la place contre la tige et la recouvre de tissus FIG 1, Il fait alors croire qu'il doit être mieux installé, s'écarte de la table et c'est à ce moment-là qu'il laisse tomber la carte sur ses genoux en faisant un geste de recul avec le foulard. Le public croit encore que la carte monstre et sous le foulard. Le magicien tient la tige avec deux doigts comme s'il s'agissait de la carte FIG 3. Il ne lui reste plus qu'à souffler et à lâcher la tige et montrer que la carte a disparu.



TOUR 5

NODI NON / Le cordon magique

MATÉRIEL

1 pendule et 1 cordon

PRÉPARATION

Le cordon est enfilé dans le trou du pendule. L'extrémité n'est pas nouée.

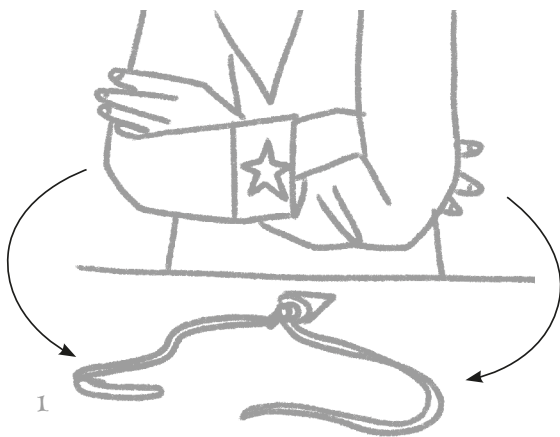
ROUTINE

Le magicien pose les éléments sur la table devant lui. Il demande à une personne

du public d'essayer de nouer la corde sans jamais lâcher les extrémités. Impossible à faire! Le magicien montre alors que lui avec son pouvoir magique il peut le faire.

LE SECRET

Il suffit de croiser les bras avant d'attraper avec les mains les extrémités du cordon et de décroiser les bras FIG 1.



TOUR 6

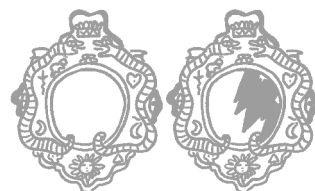
RUMPI TOUR / Les miroirs cassés

MATÉRIEL

4 miroirs, 1 pendule

PRÉPARATION

Les cartes miroirs sont posées sur la table les unes à côté des autres (faces miroir cassé ou pas cassé sans importance) FIG 1. Le magicien porte le pendule autour de son cou.



ROUTINE

Il se passe des choses incroyables au château : dans la galerie des glaces, les miroirs ne cessent de se casser et de se recoller... le magicien montre au public les 2 faces des miroirs.

Il montre son pendule et explique que grâce à lui, il a le pouvoir de savoir à tout moment si le miroir caché par une personne est cassé ou pas. Il demande un volontaire et lui explique qu'il devra retourner autant de fois qu'il le souhaite les miroirs. Il pourra retourner plusieurs fois le même miroir s'il

le souhaite. À chaque fois, il prononcera « je tourne » à voix haute. Une fois qu'il aura tourné autant de miroirs qu'il le souhaite, le magicien lui demandera de cacher avec sa main le miroir de son choix.

Le magicien s'assure que la personne a bien compris et se retourne. Le volontaire passe à l'acte, et prononce à voix haute « je tourne » à chaque fois qu'il tourne un miroir. À la fin il cache avec sa main le miroir de son choix. Il indique alors au magicien qu'il peut se retourner.

Le magicien enlève le pendule de son cou, et explique que c'est grâce à cet accessoire qu'il peut savoir si le miroir caché est cassé ou pas!

Il fait tourner au-dessus de la main du volontaire son pendule et annonce « le miroir caché est cassé (ou pas cassé)! »

LE SECRET

C'est très simple, le magicien n'a aucun pouvoir et son pendule non plus! Mais l'accessoire est important car il sert à détourner l'attention des spectateurs.

Avant de se retourner, le magicien compte discrètement le nombre de miroirs cassés parmi les 4 disposées sur la table FIG 2.

À chaque fois que le spectateur annonce « je tourne » à voix haute, le magicien ajoute 1 au nombre de miroirs cassés du départ.



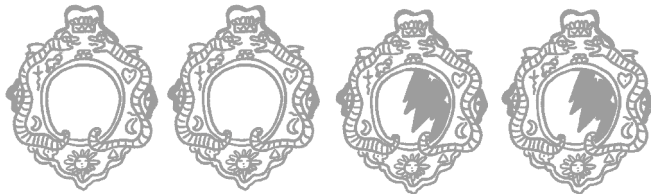
www.djeco.com/magic

RUMPIJUR

SANDRIMUS

Donc si la personne dit 4 fois « je tourne », le magicien ajoute 4 au 2 des miroirs cassés du début. Il retient 6. Enfin le magicien ajoute au nombre qu'il garde en mémoire le nombre de miroir cassé qu'il voit lorsqu'il se retourne. FIG 3.

Le magicien rajoute 3 au nombre 6 et mémorise donc 9.



2 miroirs cassés, le magicien retient 2.

2



Il reste 3 miroirs cassés sur la table.

3

- Si le nombre total est impair, le miroir caché par la main est cassé.
- Si le nombre total est pair, le miroir caché par la main n'est pas cassé.

Dans notre exemple le nombre est 9 donc impairs: le miroir caché par la main est donc cassé!

TOUR 7

CARTUM / Les cartes magiques

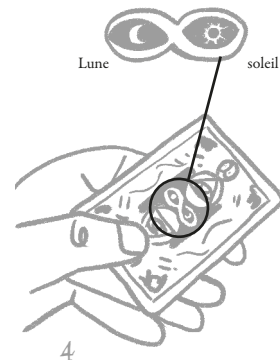
MATÉRIEL

le jeu de cartes biseautéés

Ce jeu présente la particularité d'avoir des cartes plus étroites d'un côté que de l'autre FIG 1. Cette différence, inférieure à un millimètre est totalement invisible FIG 2

Quand une ou plusieurs cartes sont placées dans le « mauvais sens » il faut tenir fermement le paquet de cartes entre deux doigts d'un côté et faire glisser les deux doigts de l'autre main. Les cartes positionnées à l'envers sont extraites du jeu. FIG 3

Avec ce jeu truqué, le magicien peut faire une multitude de tours.
Pour s'assurer que les cartes sont toutes dans le même sens, le magicien se sert aussi du dos des cartes:



4



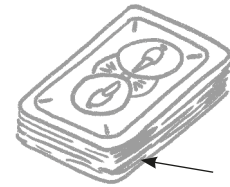
www.djeco.com/magic

CARTUM

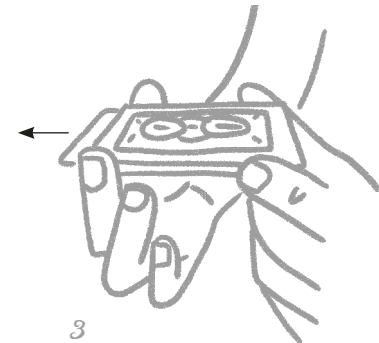
EVAMINUS



1



2



3

8

EFFET

Pour retrouver une carte

SECRET

Les cartes sont toutes mises dans le même sens. Le magicien montre en éventail les cartes et en fait choisir une au public. Pendant qu'il la regarde, le magicien tourne discrètement le jeu (pour cela il suffit de ramasser les cartes en éventail en effectuant un demi-tour). Il demande ensuite au public de réintégrer la carte où il le souhaite et lui propose de mélanger le jeu. Pour sortir la bonne carte, le magicien procède au glissement de la carte FIG 3, et annonce que la carte est...

9

EFFET

Pour retrouver une carte

SECRET

Tour identique au tour 8, le magicien rajoute en plus le foulard, la carte choisie par le public apparaît sous le foulard.

10

EFFET

Pour retrouver les 4 Rois

SECRET

Toutes les cartes sont placées dans le même sens. Le magicien étale son jeu face ouverte et extrait les 4 rois. Il demande au public de lui dire les endroits où il souhaite réintégrer les 4 rois. A chaque fois, c'est le magicien qui remet la carte dans le jeu (en le changeant de sens discrètement). Une fois les 4 cartes introduites, le magicien rassemble les cartes et propose au public de les mélanger. Il se concentre, fait glisser les cartes comme indiqué précédemment et montre les 4 cartes : ce sont les 4 rois!

11

EFFET

Les 4 cartes « Rois » regroupées au début, sont séparées et par magie se regroupent à nouveau.

SECRET

Le magicien présente en éventail les 4 cartes rois (il a pris soin de cacher sous le roi se trouvant à gauche 3 cartes du jeu), il les pose sur le reste du paquet de cartes. Il explique que même s'il sépare les 4 rois ils finissent toujours par se regrouper! Il pose les 4 premières cartes en ligne de droite à gauche face cachée. Il recouvre de 3 cartes la carte de gauche, puis de 3 cartes la suivante et ainsi de suite. Il retourne le tas de droite, le roi a disparu, puis le suivant et le suivant. Enfin il retourne le dernier paquet à gauche, les 4 cartes « rois » se sont regroupées...

12

EFFET

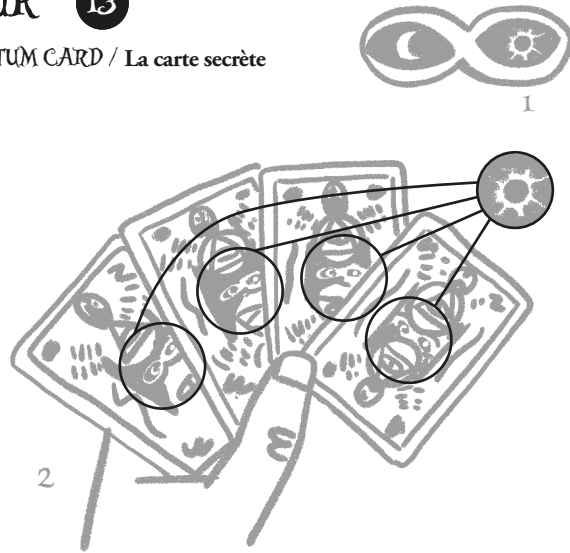
Tri des cartes noires et rouges

SECRET

Les cartes sont triées par couleur. Les 2 paquets de couleur sont mis en paquet dans le sens opposé. Les cartes sont mélangées. Le magicien montre les cartes, elles sont toutes mélangées. Il annonce qu'il a le pouvoir de les regrouper par couleur. Il procède au glissement des cartes (FIG 3), les cartes se sont triées par couleur toutes seules.

TOUR 13

SECRETUM CARD / La carte secrète



MATÉRIEL

4 cartes rois, 1 pendule.

PRÉPARATION

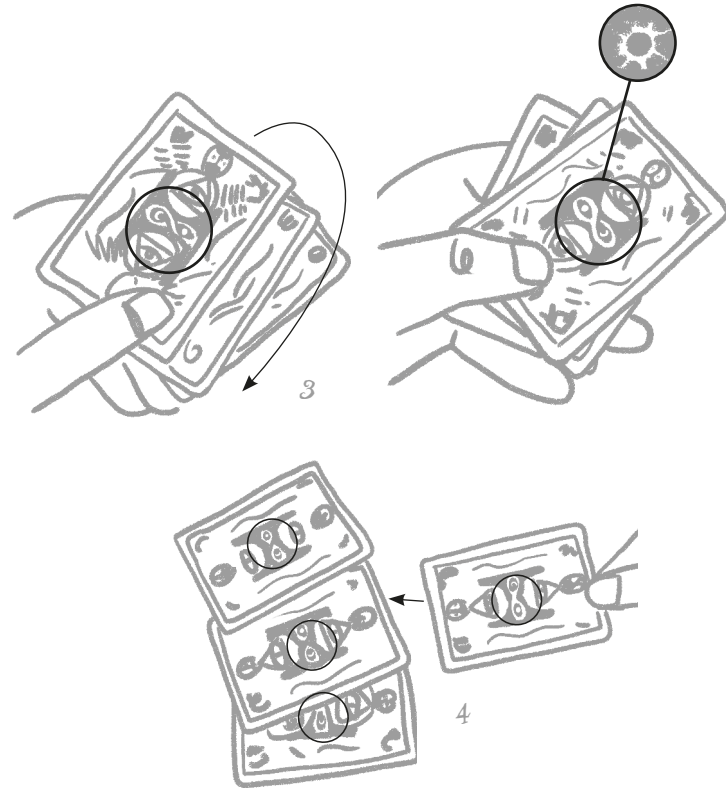
Sortir du jeu de cartes les 4 rois.

Au centre du dos des cartes se trouve un soleil et une lune FIG 1. Mettre les 4 rois dans le même sens FIG 2.

ROUTINE

Le magicien présente les 4 rois (pique, cœur, trèfle et carreau). Il déclare à son public qu'il a un accessoire magique qui révèle les secrets de tout le monde : son pendule. Voyez ces 4 rois, si vous en choisissez un, mon pendule

saura me dire lequel est-ce. Le magicien mélange les 4 cartes et invite une personne du public à en choisir une, et à la montrer au public. La personne s'exécute et replace sa carte parmi les 3 autres. Le magicien lui propose de mélanger les cartes et de lui redonner. Le magicien place alors en ligne les 4 cartes face cachée. Il rappelle que son accessoire fétiche va l'aider à découvrir la carte secrète. Il le passe au-dessus des cartes et le pendule se met en mouvement circulaire au-dessus d'une seule carte. Le magicien retourne la carte. C'est bien la carte du roi que le public avait mémorisée!



LE SECRET

Au début du tour, les 4 cartes sont rangées dans le même sens FIG 2. Lorsque le spectateur tire la carte le magicien tourne discrètement les 3 cartes qu'il a en main FIG 3. La carte repositionnée par le public

est la seule à être dans l'autre sens FIG 4. En posant les cartes en ligne sur la table le magicien repère tout de suite où est la carte avec les symboles dans l'autre sens et fait croire que son pendule lui fait signe en bougeant tout seul sur cette carte.

TOUR 14

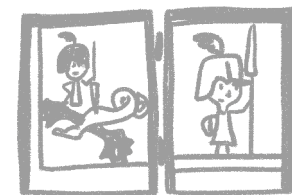
DRAGONIS / La princesse délivrée



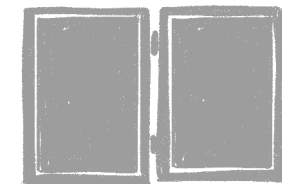
www.djeco.com/magic

DRAGONIS

DIANUM



1



2

MATÉRIEL

1 boîte, 2 caches, 3 cartes

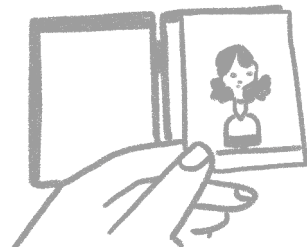
PRÉPARATION

Ouvrir la boîte, poser à gauche la carte face dragon mort et à droite la carte face chevalier FIG 1

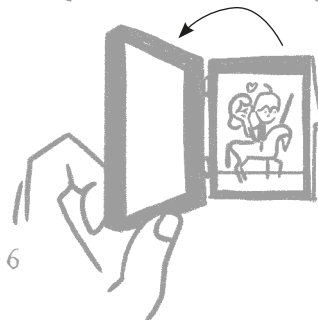
Poser les caches sur les 2 cartes FIG 2

ROUTINE

Au pays magique, il se passe de belles histoires. Le magicien présente la carte princesse et explique qu'alors qu'elle vivait



3



6



4



5



7

heureuse, la princesse a été capturée par un dragon. Heureusement un beau chevalier est venu la libérer !

LE SECRET

Au pays magique, il se passe de belles histoires...

Une princesse (le magicien montre la carte princesse) vit heureuse au pays magique.

FIG 3

Mais elle est poursuivie par un dragon (le magicien montre l'autre côté de la carte) et la pose sur le côté gauche de la boîte FIG 4.

Le magicien ferme la boîte vers la gauche FIG 5 tout en expliquant que la princesse est prisonnière du dragon.

Il ouvre à nouveau la boîte : la carte de la princesse emportée par le dragon apparaît.

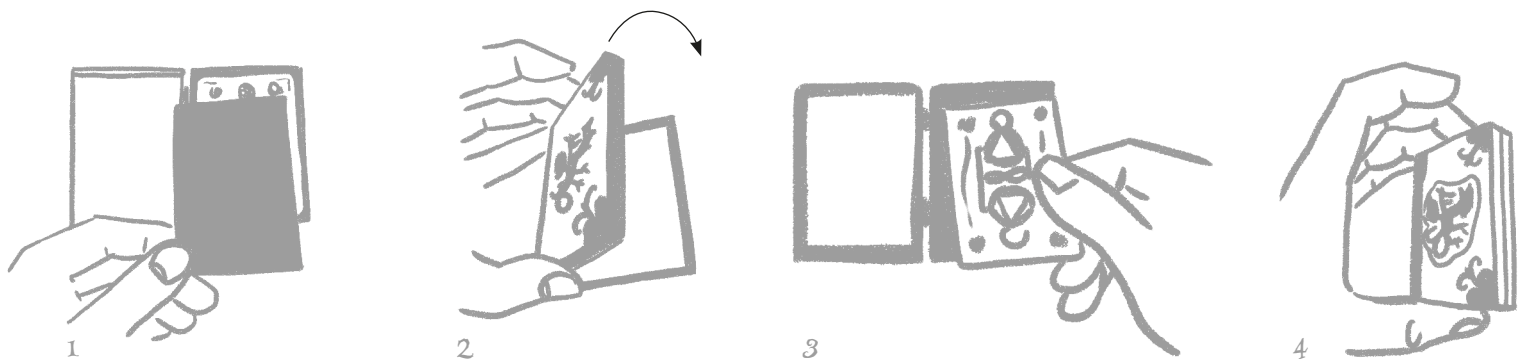
Il referme la boîte vers la gauche et la ré-ouvre de l'autre côté en expliquant qu'

heureusement le prince n'est pas loin et va pouvoir sauver la princesse. Il ré-ouvre la boîte : le prince a réussi à sauver la princesse.

Il prend la carte, la retourne tout en expliquant que le dragon ne sera jamais aussi fort que le prince.

TOUR 15

DRACOVISION / La vision du dragon



MATÉRIEL

Jeu de cartes, 1 boîte dragon, 1 plaque noir.

PRÉPARATION

Extraire le 10 de cœur du jeu de cartes et le placer face en bas dans la partie droite de la boîte ouverte. Placer la plaque noire dessus FIG 1. Fermer la boîte vers la droite FIG 2.

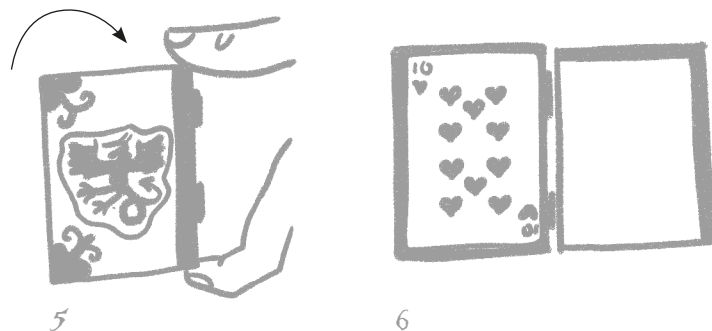
ROUTINE

Le magicien présente la boîte Dragon et l'ouvre, il explique que le dragon a un pouvoir: il voit à travers la matière. Il fait choisir une carte à un spectateur en lui demandant de ne pas la regarder et de ne pas la montrer mais de la poser face cachée dans la partie droite de la boîte qu'il vient

d'ouvrir FIG 3. Le magicien approche la boîte de son oreille et explique que le dragon lui a chuchoté que la carte est le 10 de cœur. Il repose la boîte et l'ouvre. On découvre que la carte tirée au hasard et cachée par le spectateur et bien la 10 de cœur. Le dragon a bien des pouvoirs magiques...

LE SECRET

Lorsque le spectateur tire une carte du jeu, le magicien lui demande de la poser dans la boîte qu'il ouvre (FIG 3) et qu'il referme de suite FIG 4. Le magicien fait diversion en portant la boîte à son oreille, et c'est en la reposant sur la table qu'il la pose de l'autre côté FIG 5. Il n'a plus qu'à ouvrir la boîte et le 10 de cœur apparaît FIG 7.



TOUR 16

OCCULTA / Le lieu secret

MATÉRIEL

3 cartes « lieu ». Seule la carte château a un grimoire imprimé au dos, 1 pochette, 1 papier plié « cabane » des lunettes.

PRÉPARATION

Le magicien met les lunettes dans sa poche et place le papier plié et les trois « cartes lieux » face vers le haut dans la pochette FIG 1.



1

ROUTINE

Le magicien raconte qu'un grimoire très précieux a pu être caché dans trois endroits : dans un moulin, un château ou une cabane. Il sort 3 cartes de l'enveloppe qui représentent ces trois lieux et les pose sur la table.

Le magicien indique qu'il a des dons exceptionnels et qu'il sait déjà où le grimoire a été caché. Il demande au public de choisir l'un des trois endroits. Pendant que le public réfléchit, le magicien explique qu'il va mettre les lunettes qui lui permettent de lire dans les pensées. Le magicien place les lunettes sur son visage et prend un air très sérieux. Il demande au public de désigner l'un des trois lieux en touchant une carte.



www.djeco.com/magic

OCCULTA

ANAELIUM

Le magicien surprend le spectateur en lui montrant qu'il avait prédit le lieu qui allait être choisi.

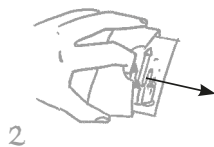
LE SECRET

Il n'y a aucun trucage!

Lorsque le public montre l'un des 3 lieux, le magicien a trois choix possibles :

- Si le spectateur choisit le moulin, le magicien retourne la pochette : le moulin y est imprimé!
- Si le spectateur choisit la cabane, il sort de l'enveloppe le papier plié : la cabane apparaît!
- Si le spectateur choisit le château, le magicien retourne la carte château : le grimoire apparaît. Les deux autres cartes sont retournées pour montrer qu'il n'y a rien au dos.

La seule difficulté de ce tour est de sortir les 3 cartes de la pochette sans faire voir le papier plié caché à l'intérieur. Pour cela, le magicien tient la pochette de façon à bloquer le papier plié avec son doigt contre la paroi de la pochette du côté de l'encoche FIG 2. Bien entendu, le magicien doit veiller à ne jamais retourner ni la pochette ni la carte château.



2

TOUR 17

MOLENDINUM / Le moulin volant

MATÉRIEL

Carte moulin

ROUTINE

Le magicien explique qu'il y'a très très longtemps une légende racontait que certains moulins avaient le pouvoir de voler. Il explique au public qu'aujourd'hui il peut aussi faire voler les moulins. Il présente une carte représentant un moulin. Il souffle à l'arrière de la carte et le moulin se met à voler entre ses mains FIG 1. Quand il s'arrête de souffler, le moulin tombe au sol. Il propose à une personne du public de ramasser la carte pour la vérifier...



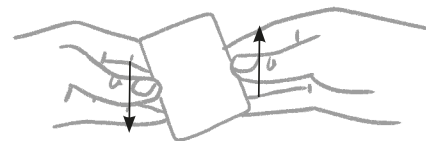
Vue de face

1



Vue de dos

2



3

LE SECRET

La carte est tenue secrètement entre les deux pouces FIG 2. Les mains cachent les côtés de la carte. Les mains doivent être espacées pour voir la carte. Exercer des mouvements de haut en bas avec les pouces sans les faire dépasser par le haut FIG 3. Conseil de magicien, exercez-vous devant un miroir!

TOUR 18

STELLA / L'étoile voyageuse

MATÉRIEL

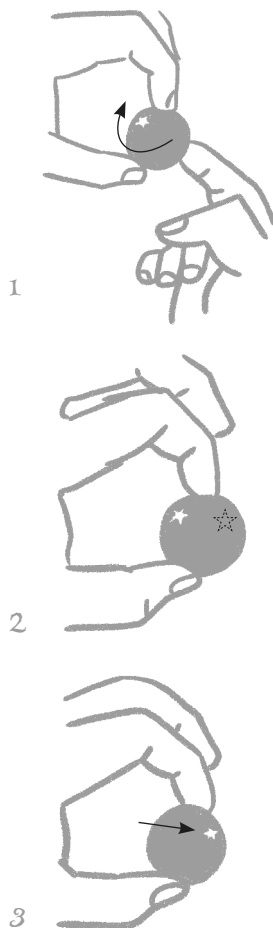
1 carte ronde étoile

ROUTINE

Le magicien présente une carte représentant la nuit étoilée au pays magique. Il explique qu'il y a une seule étoile qui ne bouge pas. Il retourne la carte FIG 1, l'étoile est au même endroit. Elle ne bouge pas sauf quand on souffle dessus. Le magicien souffle un peu sur la carte, la retourne et l'étoile a voyagé.

LE SECRET

Le jeton doit être placé entre deux doigts. Le doigt supérieur se trouve au centre des étoiles recto verso FIG 2. En retournant le jeton avec l'autre main, l'étoile se trouve au même endroit. Pour faire voyager l'étoile, il faut tourner le jeton pour placer l'étoile de l'autre côté du doigt FIG 3. En retournant le jeton, l'étoile a voyagé.



TOUR 19

SIGNA MAGICA / Les symboles de la magie

MATÉRIEL

1 enveloppe, 1 papier plié « livre », 1 jeton « livre » recto-verso, 19 « autres » jetons avec le même dos « Magic »

PRÉPARATION

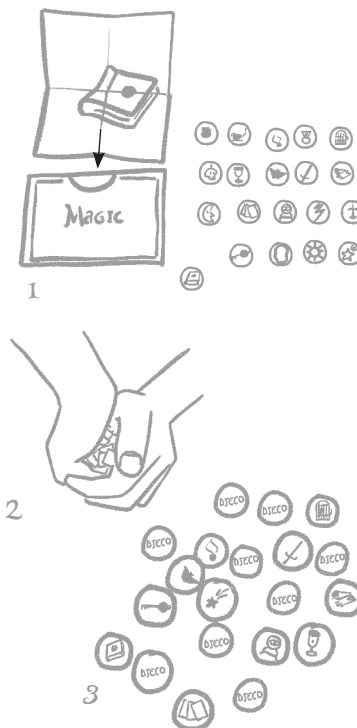
Le papier plié représentant le livre est inséré dans l'enveloppe. Les 20 jetons sont posés sur la table face illustré FIG 1.

ROUTINE

Le magicien explique que beaucoup de symboles entourent l'univers de la magie. Il y en a un qui est le préféré des magiciens et il se trouve dans l'enveloppe que le magicien montre au public avant de la poser sur la table. Il présente ces jetons au public. Il les nomme tous et les place un par un dans sa paume de main. Il secoue ses mains FIG 2 et lâche l'ensemble sur la table. Il explique qu'il faut éliminer tous les jetons qui sont tombés face illustrée en bas. Il enlève donc tous les pions face « Magic » visible. Quand il n'y en a plus à enlever. Il reprend les pions restant dans ses mains et recommence. Il exécute cette manipulation jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un jeton. Ce dernier jeton représente un livre. Est-ce le livre que les magiciens préfèrent? Un spectateur regarde ce qu'il y a dans l'enveloppe... C'est un livre!

LE SECRET

Le jeton livre est le seul qui soit imprimé à l'identique des deux côtés. Il sera donc le dernier à rester sur la table puisqu'à chaque fois que les pions tombent sur la table on enlève uniquement les pions avec la face « Magic ».

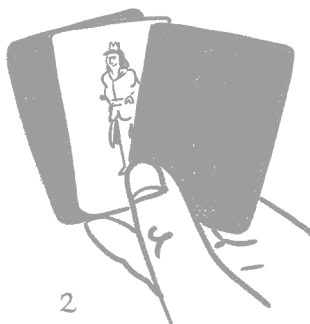


TOUR 20

CRAPAUDINE / Transformation du crapaud en prince



1



2



3



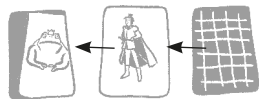
4

MATÉRIEL

1 carte prince, 1 carte mur, 1 carte mur/crapaud.

PRÉPARATION

Mettre dans l'ordre



Ouvrir les cartes en éventail FIG 1.

ROUTINE

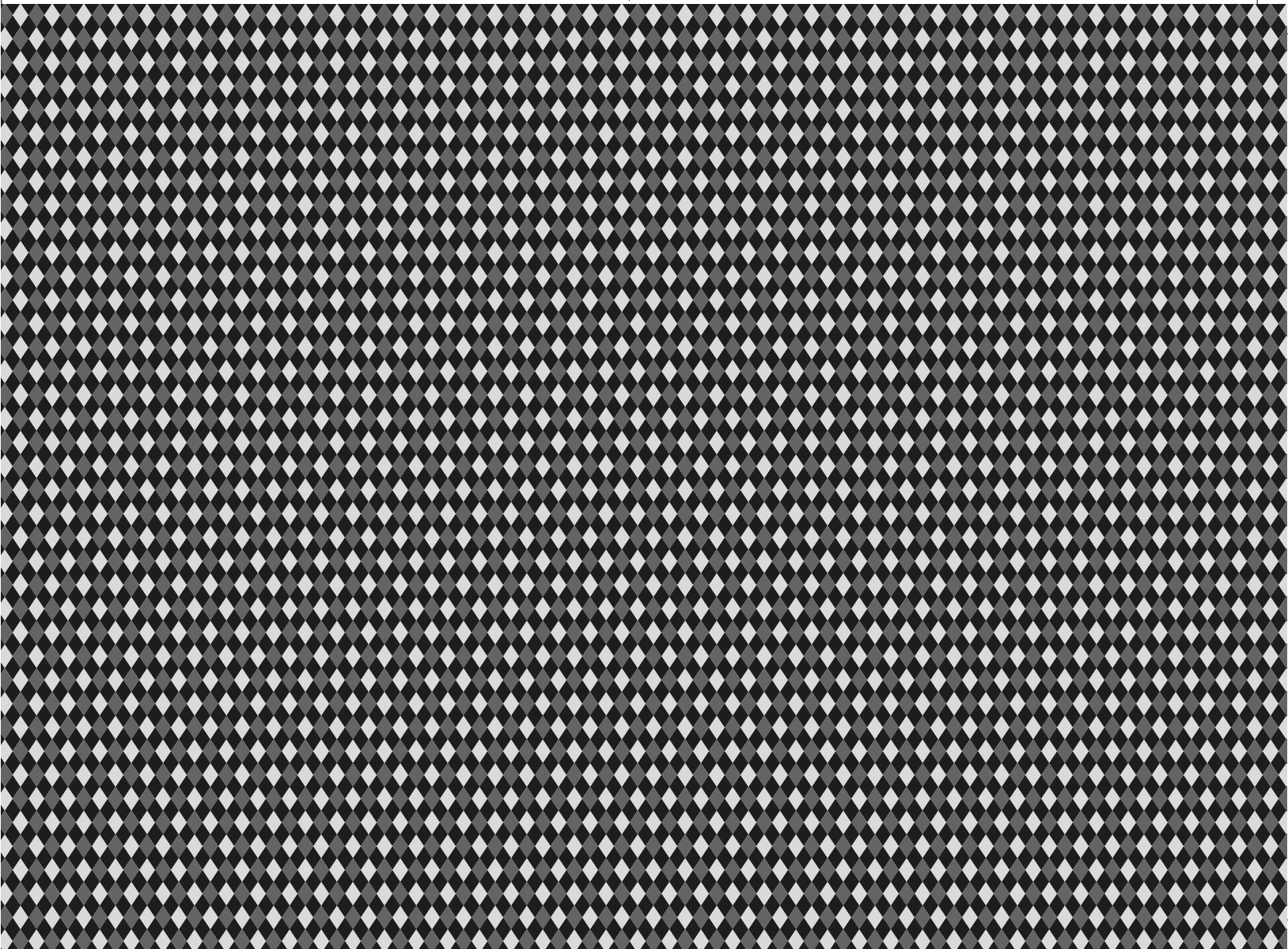
Dans les châteaux du pays magique il n'est pas rare de voir des crapauds se cacher entre les murs. Le magicien montre trois cartes, deux représentants des murs et au milieu une carte crapaud FIG 1. Il explique que dans ce château vit aujourd'hui un crapaud mais quelques années auparavant il s'agissait d'un prince. Une sorcière maléfique lui a jeté un sort. Le magicien referme les 3 cartes, il demande alors au spectateur de

répéter la formule magique « magicam magicum ». Une fois la formule répétée il présente à nouveau les trois cartes en éventail de dos il extrait la carte du milieu: le crapaud s'est transformé en prince FIG 2.

LE SECRET

Une des deux cartes mur a une face avec une demie-carte crapaud imprimé dessus FIG 3. La carte prince est légèrement plus petite que les cartes « mur » FIG 4. Avant de commencer Le magicien a préparé ses cartes

FIG1. Au moment d'énoncer la formule magique, le magicien referme délicatement l'éventail et retourne le paquet. Le magicien peut ainsi sortir la carte prince du paquet et la montrer des deux côtés.



Magic

WHEN YOU SEE THIS SYMBOL
LOOK FOR THE MAGICIAN'S
EXPLANATIONS ON OUR WEBSITE
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDEO



TRICK 1

OCULUS / The Magic Cube

EQUIPMENT:

1 box and lid, 1 cube with 6 different-coloured sides, 1 silver tray.

ROUTINE

The magician shows the cube and the box to the audience, and places the silver tray on the table. The magician tells the audience that he is going to turn his back, and that while he is not looking they have to choose a colour and put the cube inside the box with their chosen colour facing upwards, and then put the lid on the box.

The closed box is placed in the hand of the magician, who still has his back turned.

The magician turns to face the audience, and then brings the box from behind



VIDEO



www.djeco.com/magic

OCULUS

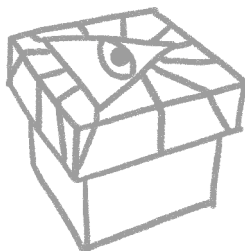
ARTHURIUM

his back and holds it out at eye level. He explains that his magic powers allow him to see inside the box, but he needs a vital accessory: the silver tray. As he puts the box behind his back again, he asks a member of the audience to pick up the small tray and hold it out. The magician places the closed box on the tray and stares at it as he explains that the second eye lets him see inside the box. Then he declares: "You chose the colour..."

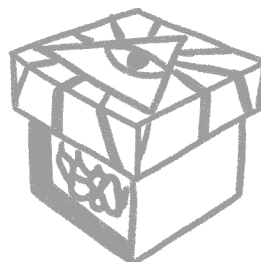
THE SECRET

There are no hidden compartments or special tricks! The audience puts the box in the magician's hand while he has his back turned to them, FIG. 1. Next, he turns to face the audience but still has the cube

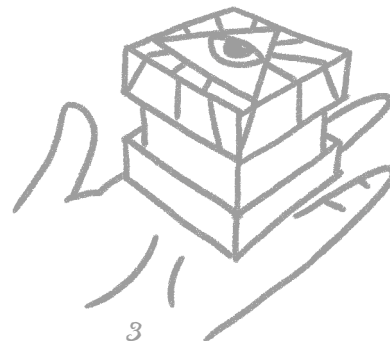
behind his back, which is when he changes the position of the lid, FIG. 2. When he holds the box in front of him for the audience to see, he can see the cube and the colour that the audience has chosen. Then he explains that he needs the silver tray in order to be able to see into the box. When he has put the box behind his back again, he moves the lid back so that the box is closed, FIG. 1. Next, he brings the box back in front and places it on the tray, FIG. 3. Now he just has to concentrate and reveal the colour chosen by the audience.



1



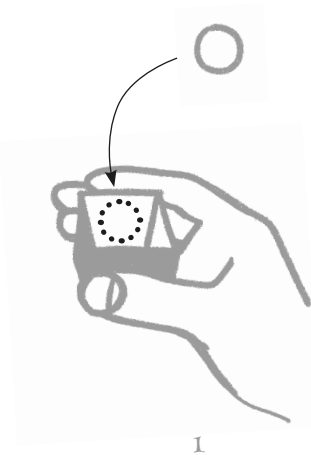
2



3

TRICK 2

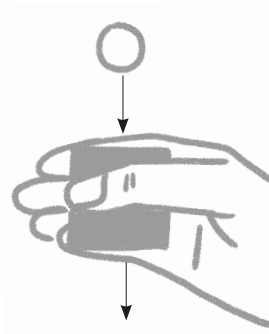
CAPSA / The Travelling Coin



1



2



3



4

EQUIPMENT

2 coins, 1 lidded wooden box

GETTING READY

The magician holds the box in one hand, and presses one of the coins between their fingers and the side of the box FIG 1. They place the second coin in the box, and close the lid.

ROUTINE

The magician presents their funny little box to the audience, and explains that it has a

strange habit of letting solid items pass through its sides. They open the box and show the coin inside FIG 2. They tip the coin into the palm of their free hand and drop it back into the box. They clearly show the audience that the coin is in the bottom of the box. Once again, they tip the coin into the palm of their hand and drop it back into the box, but this time the coin passes through the box and falls onto the table FIG 3. The magician retrieves the coin, puts it back in the box and closes the lid. They shake the

box and ask a member of the audience to open it. Surprise! The audience discovers that there are now two coins inside... FIG 4.

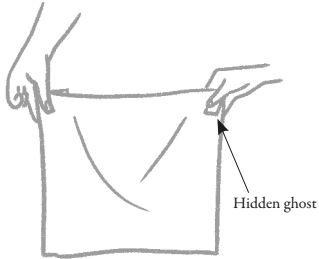
THE SECRET

A second coin is concealed at the back of the box between the side and the magician's fingers FIG 1. When the magician drops the coin into the box for the first time, they keep their fingers still and the coin falls into the bottom of the box. It's only the second time the magician drops the coin, when they want the audience to think that it has

gone through the box, that they move their fingers to let the other coin out of its hiding place. The coin seems to pass through the box FIG 3. The magician places it in the box and closes the lid straight away so that the audience doesn't see the two coins. They show the audience both coins at the end of the trick FIG 4.

TRICK 3

FANTOMUS / Appearance of a ghost



1
What the audience can't see.

EQUIPMENT
1 scarf, 1 ghost

GETTING READY

The magician holds the scarf by the two upper corners. The metal part hidden in its seam should be next to her/his right hand. The ghost is also hidden in her/his right hand facing towards her/him. The audience cannot see it! FIG 1

ROUTINE

Incredible things happen in the land of magic. Ghosts can always be found where you least expect them. The magician shows both sides of her/his scarf to the audience. S/he puts it down on the table, folds it up and places her/his hands on top of it: one part of the scarf lifts up. But there's nothing



www.djeco.com/magic

FANTOMUS

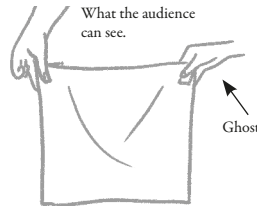
ODILUS

inside! The magician unfolds the scarf and finds a ghost...So it's the ghost that has made the scarf move.

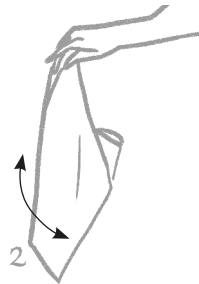
THE SECRET

The scarf has a metal rod bent into one of its corners.

When the scarf is shown to the audience, the magician holds the corner with the metal part and the ghost in her/his

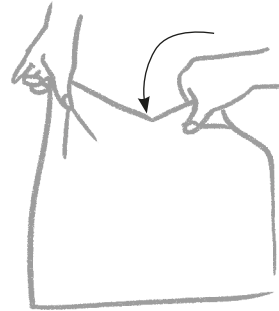


1



2

3

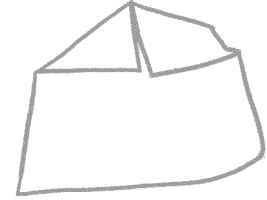


4

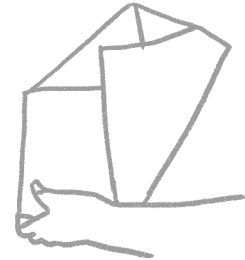


right hand. With a quick movement, s/he shows both sides of the scarf. FIG 1 AND 2. The audience cannot see the ghost. When the magician puts the scarf down flat on the table, s/he immediately folds the upper right corner into the middle; in this way the ghost is now in the middle of the scarf. FIG 3 AND 4

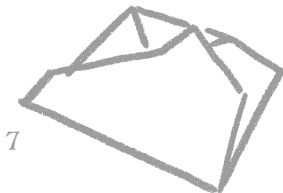
5



6

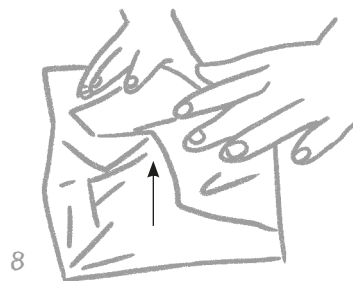


7



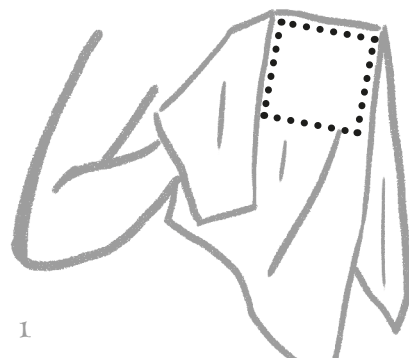
TRICK 4

MONSTRA / The Disappearing Monster



8

Then, s/he continues to fold it up in the manner shown in FIG 5, 6 AND 7. Once the scarf has been folded up, s/he puts her/his hands down flat on top of the scarf. S/he moves them above the scarf and at the same time, very discretely, uses her/his thumb to gently push the metal rod to give the impression that something is moving inside the scarf FIG 8



1

EQUIPMENT

1 scarf, 1 “monster” card.

GETTING READY

The magician sits down at a table.

ROUTINE

The magician explains to the audience that ghosts can chase monsters away. They show them a “monster” card and a “ghost” scarf. They place the monster card under the scarf FIG 1. They shake the scarf, blow underneath it and...the monster disappears! They show the audience both sides of the scarf. They were right: monsters really are scared of ghosts!



2

THE SECRET

There is a metal rod in one of the corners of the scarf. When the magician hides the monster card under the scarf, they place it up against the rod and cover it in fabric FIG 1.

Then they pretend that they need to readjust their position. They move away from the table, and at the same time they move the scarf backwards and let the card drop onto their knees.

The audience still believes that the monster card is under the scarf. The magician pinches the rod with two fingers as if they were still holding the card FIG 3. All that's left to do is blow, drop the rod, and show that the card has disappeared.



3

TRICK 5

NODI NON / The Magic Cord

EQUIPMENT

1 pendant, 1 cord

GETTING READY

The cord is threaded through the hole in the pendant. The ends are not tied.

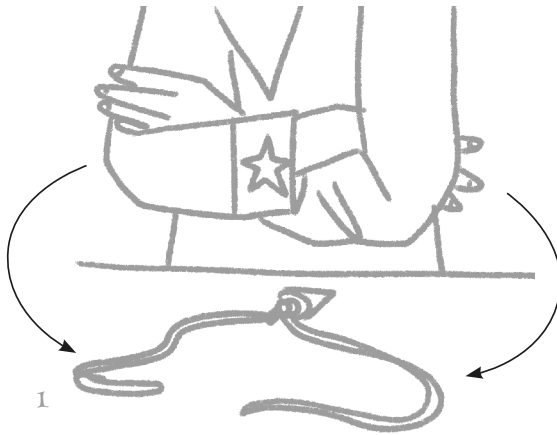
ROUTINE

The magician places the items on the table in front of them. They ask a member of the

audience to tie a knot in the cord without letting go of the ends. It's impossible – they can't do it! Then the magician shows how they can do it using their magic powers.

THE SECRET

All the magician has to do is cross their arms before taking hold of the ends of the cord, and then uncross their arms FIG 1



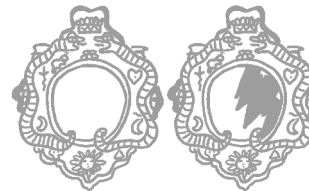
TRICK 6

RUMPI TOUR / The Broken Mirrors

All of the mirrors in the hall of mirrors at the palace keep breaking and then sticking themselves back together... Can the magician tell if the hidden mirror is broken or intact?

EQUIPMENT

4 mirrors, 1 pendulum



1 Unbroken mirror Broken mirror

GETTING READY

Place the mirror cards either way up in a row on the table FIG 1. It does not matter which or how many cards are showing a broken or an unbroken mirror. The pendulum goes around the magician's neck.

ROUTINE

There are such strange happenings up at the palace as the looking glasses in the hall of mirrors keep breaking and sticking themselves back together... The magician shows both sides of the mirrors to the audience.

He also shows them the pendulum that gives him the power to tell whether a mirror hidden by a volunteer is broken or intact. The magician asks for a volunteer to turn over as many mirrors as many times as he or she likes.

He explains that the volunteer must also say: "I've turned one over", each time a mirror is turned. Once done, the volunteer must then place a hand over any one of the mirrors to hide it from view.

The magician makes sure that the volunteer has understood the instructions and then turns round.

The volunteer turns the mirrors over, announcing "I've turned one over" each time. Once done, the volunteer places a hand over one of the mirrors and tells the magician to turn back round.

The magician takes the pendulum from around his neck and again explains to the audience that it gives him the ability to tell whether the hidden mirror is broken or not! He holds it over the volunteer's hand and makes it swing in a circle before announcing: «the hidden mirror is broken!» or "The hidden mirror is intact!"

THE SECRET

The secret is very simple, and neither the magician nor the pendulum has any kind of magic power! But the pendulum is an important part of the trick because it distracts the audience's attention. Before turning his back, the magician



www.djeco.com/magic

RUMPIJUR

SANDRIMUS

counts how many of the mirrors on the table are broken FIG 2.

The magician then adds 1 each time the volunteer says "I've turned one over".

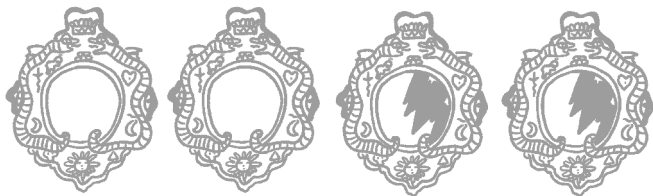
So, if the volunteer says "I've turned one over" 4 times, the magician adds 4 to the 2 mirrors that were broken at the start, which gives 6. Then the magician adds on the number of broken mirrors he sees when he turns back round again FIG 3.

The magician adds 3 and 6, which gives a total of 9.

- If the total is an odd number, the hidden mirror is broken.

- If the total is an even number, the hidden mirror is not broken.

The final number in our example is odd, so the hidden mirror is broken!



The magician sees that there are 2 broken mirrors

2



At the end, the magician sees 3 broken mirrors on the table

3

TRICK 7

CARTUM / The Magic Cards

This deck of cards is unique because one side of the cards is narrower than the other. This difference, which is less than 1 millimetre, is completely invisible FIG 2.

When one or several cards are positioned «the wrong way», you must firmly grasp the deck of cards with two fingers at opposite ends of one side and slide across the deck with two fingers from the other hand. The cards which are positioned in the wrong direction are removed from the deck. FIG 3

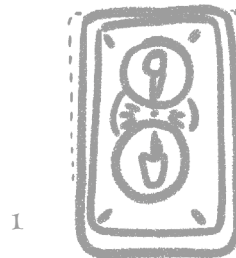
With this stacked deck, the magician can perform lots of tricks.



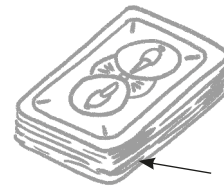
www.djeco.com/magic

CARTUM

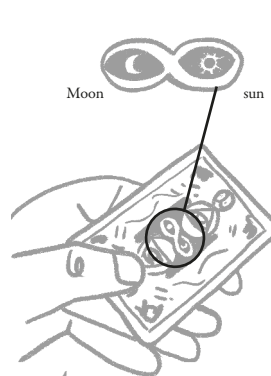
EVAMINUS



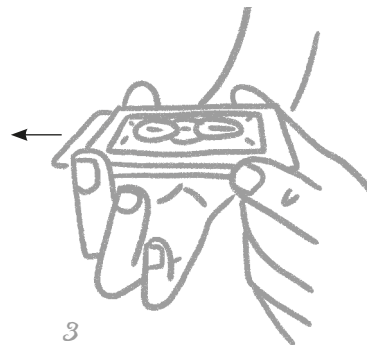
1



2



4



3

8

RESULT

To find a card

THE SECRET

The cards are all arranged in the same direction. The magician fans out the cards and has an audience member choose one. While he watches them, the magician discreetly rotates the deck (to do this, simply close the fan of cards while making a half-turn). He then asks the audience member to return the selected card to the deck and invites him to cut the cards. To remove the correct card, the magician proceeds to slide the card **FIG. 3**, and announces that the card is...

9

RESULT

To find a card

THE SECRET

This trick is identical to trick no. 8, but the magician also adds the scarf so that the card chosen by the audience appears under the scarf.

10

RESULT

To find the four kings

THE SECRET

All the cards are arranged in the same direction. The magician spreads out the deck, faces up, and removes the four kings. He asks the audience to tell him where they want to reinsert the four kings. Each time, it is the magician who returns the card to the deck (discreetly inserting it in the opposite direction). When the four cards have been reinserted, the magician gathers the cards up and invites the audience to cut them. He concentrates, slides the cards out as indicated above and shows the four cards: they are the four kings!

11

RESULT

The four king cards are together at the start, separated, then magically reunited.

THE SECRET

The magician presents the four king cards in a fan (he has already carefully hidden three cards from the deck underneath the king on the left). He places them on the deck with the remaining cards. He explains that even if he separates the four kings, they always manage to reunite! He places the first four cards in a line from right to left, face side down. He places three cards on the left card, then places three cards on the next card and so on. He turns over the stack on the right: the king has disappeared. He continues turning over the next two stacks. Finally, he turns over the last stack on the left: the four kings are reunited.

12

RESULT

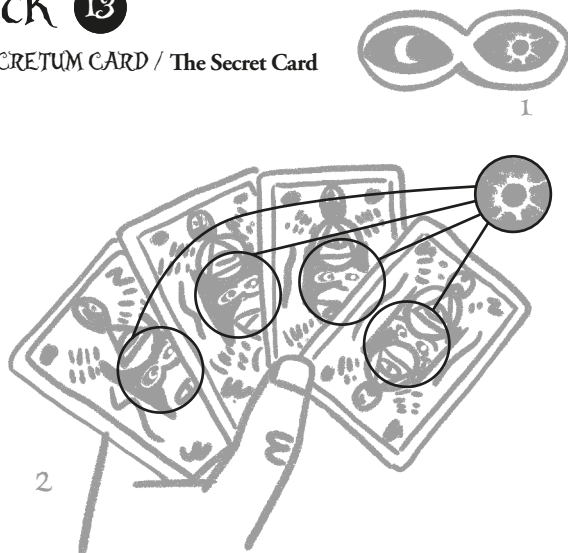
Sorting red and black cards

THE SECRET

The cards are sorted by colour. The two colour-sorted stacks are placed in the deck in opposite directions. The cards are mixed. The magician shows the cards, which are all mixed up. He announces that he has the power to organise them by colour. He begins sliding the cards **FIG. 3**: the cards are sorted by colour all by themselves.

TRICK 13

THE SECRETUM CARD / The Secret Card



EQUIPMENT

4 king cards, 1 pendulum.

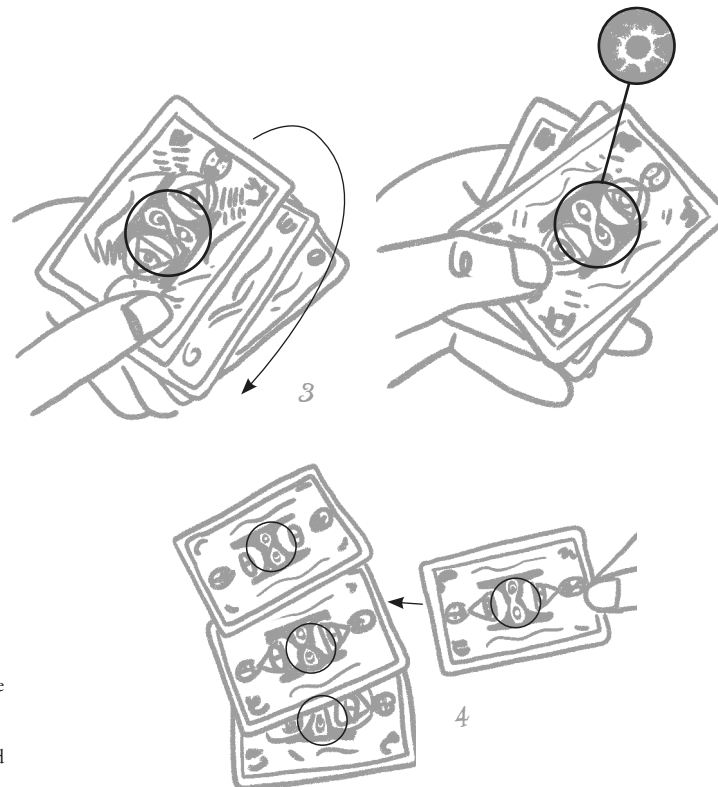
GETTING READY

Remove the 4 kings from a pack of cards. There is a sun and a moon on the back of each card FIG 1. Place the 4 kings so that they are all facing the same way FIG 2.

ROUTINE

The magician shows the 4 kings to the audience (spades, hearts, clubs and diamonds). They say they have a magic object that tells them people's secrets: their pendulum. "Take these 4 kings, for example: if you pick one, my pendulum

will tell me which one it is". The magician shuffles the 4 cards, and asks a member of the audience to pick one and show it to the rest of the audience. That person does so, and returns their card to the other 3. The magician asks them to shuffle the cards and hand them back. Then the magician places the 4 cards face-down in a row. They remind the audience that their lucky pendulum will help them find the secret card. They pass it over the top of the cards, and the pendulum starts to circle over the top of one. The magician turns the card over. It's the king card that the audience was asked to remember!



THE SECRET

At the start of the trick, all 4 cards are facing the same way FIG 2. When the audience member draws a card, the magician subtly turns the remaining 3 cards around in their hand FIG 3. The card given back to them by the audience member is the only one to be

facing a different way FIG 4.

By placing the cards in a row on the table, the magician can see straight away which card has the symbols the other way around, and makes the audience believe that their pendulum is telling them which it is by moving on its own over that card.

TRICK 14

DRAGONIS / The Princess Delivered



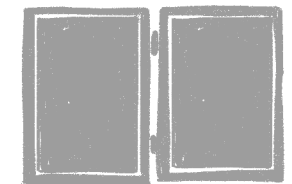
www.djeco.com/magic

DRAGONIS

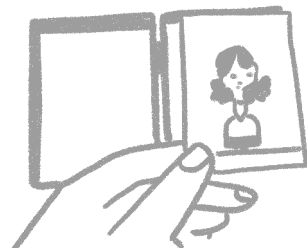
DIANUM



1



2



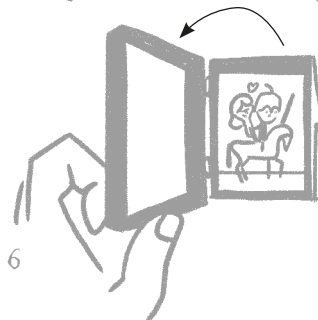
3



4



5



6



7

EQUIPMENT

1 box, 2 covers, 3 cards

GETTING READY

Open the box, place the card showing the slain dragon on the left and the card showing the knight on the right FIG 1. Put the covers over both cards FIG 2

ROUTINE

The magical kingdom is a place of wonderful adventures. The magician shows the card of the princess to the audience

and explains that her days were filled with happiness until she was captured by a dragon. Fortunately, a handsome knight has come to rescue her!

THE SECRET

The magical kingdom is a place of wonderful adventures... The princess was living a life filled with happiness in the magical kingdom (the magician shows the card of the princess to the audience) FIG 3

But then she was chased and caught by a dragon. The magician shows the dragon on the other side of the card and places it in the box on the left FIG 4.

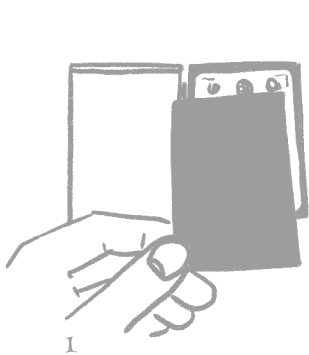
The magician closes the right half of the box over the left half FIG 5, explaining that the princess is now being held prisoner by the dragon. He opens the box to reveal a card showing the princess carried away by the dragon.

The magician again closes the right half of the box over the left half as before, and then opens it on the other side, explaining that, fortunately, the prince is on his way to save the princess. He opens the box again and shows that the prince has rescued the princess.

The magician takes the card out and turns it over, explaining that the dragon will never be as strong as the prince.

TRICK 15

DRACOVISION / The Eye of the Dragon



1

EQUIPMENT

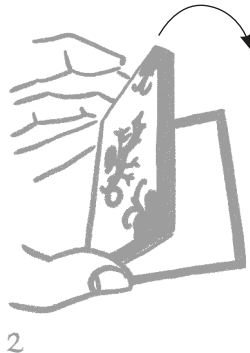
Pack of cards, 1 dragon box, 1 black panel.

GETTING READY

Remove the 10 of hearts from the pack of cards, and place it face-down on the right-hand side of the open box. Place the black panel over the top of the box. FIG 1. Close the box to the right FIG 2.

ROUTINE

The magician shows the audience the Dragon box and opens it, telling them that the dragon has magical powers: it can see through things. They ask a member of the audience to pick a card, but not to look at it or show it to anyone. Instead, they should place it face-down on the right-hand side of the box that the magician has just opened FIG 3. The magician brings the box

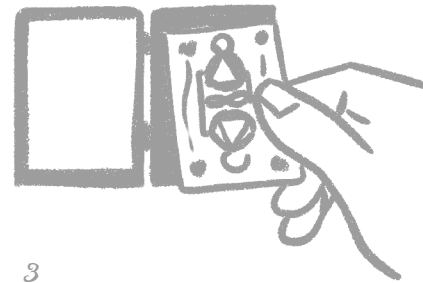


2

to their ear and explains that the dragon has whispered to them that the card is the 10 of hearts. They place the box back down and open it. The audience sees that the card drawn at random and hidden by their fellow audience member is in fact the 10 of hearts. The dragon really does have magical powers...

THE SECRET

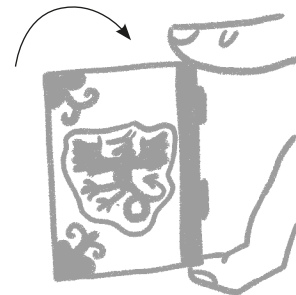
When the audience member draws a card from the pack, the magician asks them to place it in the box that they open (FIG 3) and close immediately afterwards FIG 4. The magician distracts the audience by lifting the box up to their ear, and they turn it over whilst placing it back down on the table FIG 5. All they have to do then is open the box, and the 10 of hearts appears FIG 7.



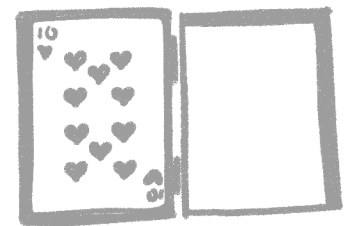
3



4



5



6

TRICK 16

OCCULTA / the secret place

EQUIPMENT

3 «location» cards (only the castle card has a picture of the book of spells on the back), 1 envelope, 1 folded piece of paper with a picture of a "cabin", 1 pair of glasses.

GETTING READY

The magician puts the glasses in a pocket, and the folded piece of paper and the 3 location cards face up in the envelope FIG 1.



1

ROUTINE

The magician says that a very valuable book of magic spells has been hidden in one of three places: the windmill, the castle or the cabin. He takes out of the envelope 3 cards that have a picture of these three places, and puts them on the table. The magician tells the audience that he has the magical gift to know where the book of spells is hidden. He asks a member of the audience to choose one of the three locations. While the audience volunteer is thinking, the magician explains that he is going to put on his magic glasses which give him the power to read people's minds. He puts on the glasses and a studious face, and asks the member of the audience to choose where the book is hidden by pointing to one of the cards. The magician amazes the



www.djeco.com/magic

OCCULTA

ANAELIUM

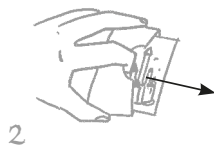
audience by proving that he had predicted which location would be chosen.

THE SECRET

There is no special jiggery-pokery! The magician does the following, depending on which card the member of the audience chooses:

- If the audience member points to the windmill, the magician turns over the envelope to reveal the windmill!
- If the audience member points to the cabin, the magician takes the folded piece of paper from the envelope to reveal the cabin!
- If the audience member points to the castle, the magician turns over the castle card to reveal the book of magic spells. The magician then turns over the two remaining cards to show they have nothing on the back.

The only difficulty with this trick is to take the 3 cards out of the envelope without letting anyone see the folded piece of paper hidden inside. The magician can do this by putting a finger in the notch and holding the folded paper against the side of the envelope when he picks it up FIG 2. The magician must make sure he never turns over the envelope or the castle card, except at the end if necessary.



2

TRICK 17

MOLENDINUM / The Flying Windmill

EQUIPMENT

Windmill card

ROUTINE

The magician explains that long ago, there was a legend that some windmills had the power to fly. They tell the audience that today, they too can make windmills fly. They show the audience a card with a windmill on it. They blow on the back of the card and the windmill starts to fly between their hands FIG 1. When the magician stops blowing, the windmill falls to the ground. They ask a member of the audience to pick the card up and check it...



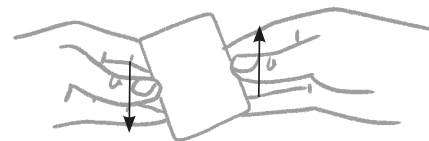
Front view

1



Back view

2



3

THE SECRET

The magician is secretly holding the card between their thumbs FIG 2. Their hands are hiding the edges of the card. The magician's hands need to be far enough apart for the card to be seen, and they need to move their thumbs up and down without lifting them above the top edge of the card FIG 3. Magician's top tip: practice in front of a mirror!

TRICK 18

STELLA / The Moving Star

EQUIPMENT

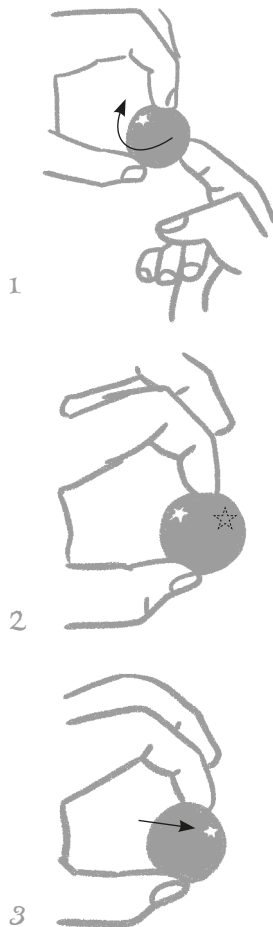
1 round star card

ROUTINE

The magician shows a card that represents the starry night sky in a magical country. They explain that there is a single star there that never moves. They turn over the card FIG 1, and the star is in the same place. It stays where it is...until someone blows on it. The magician blows a little on the card, turns it over, and the star has moved.

THE SECRET

The counter must be held between two fingers. The upper finger is placed in the middle of the stars on both sides FIG 2. When the magician flips the counter over with their free hand, the star looks as if it hasn't moved. To make the star move, the magician needs to turn the counter over so that the star is on the other side of their finger FIG 3. When they flip the counter over now, the star will have moved.



TRICK 19

SIGNA MAGICA / The Magic Symbols

EQUIPMENT

1 envelope, 1 folded paper "book", 1 double-sided "book" token, 19 "other" tokens with "Magic" on the back

GETTING READY

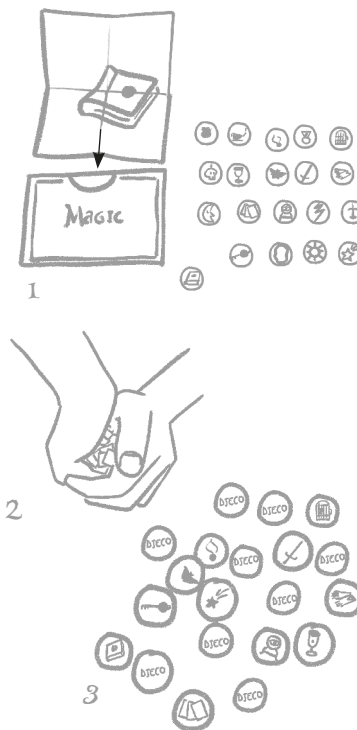
The folded paper showing the book is placed inside the envelope. The 20 tokens are placed on the table, picture side up FIG 1.

ROUTINE

The magician explains that there are all sorts of symbols used in magic, but that all magicians have the same favourite symbol, and it is inside the envelope that the magician shows to the audience before placing on the table. They show the tokens to the audience. They name them all, and place them one by one in the palm of their hand. They shake their hands FIG 2 and drop all the tokens onto the table. They explain that all the tokens that have fallen with their pictures facing down must be eliminated, so they remove all the ones that have fallen "Magic" side up. When there are none left, they pick up the remaining tokens and repeat the process. They continue until there is only one token left. This last token shows a book. Is that all magicians' favourite symbol? A member of the audience looks inside the envelope...it is!

THE SECRET

The book token is the only one to have a picture on both sides. This will therefore be the last token on the table, since every time the tokens are dropped, only the tokens that have fallen "Magic" side up are removed.

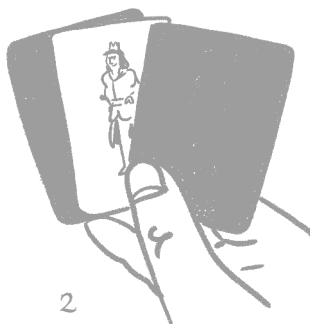


TRICK 20

CRAPAUDINE / Turning a Toad into a Prince



1



2



3



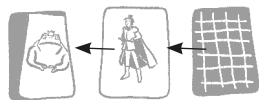
4

EQUIPMENT

1 prince card, 1 wall card, 1 wall/toad card.

GETTING READY

Place the cards in order



Fan the cards out FIG 1.

ROUTINE

In magical fairy castles, you often see toads hiding between the walls. The magician shows three cards: two are walls, and the middle card is a toad FIG 1. The magician explains that although a toad lives in this castle today, a few years ago he was a prince. A wicked witch cast a spell on him. The magician closes the fan of 3 cards, and asks a member of the audience to repeat the magic

words, “magicam magicum”. Once they have said the magic words, the magician turns the pack over, fans the cards out again and pulls out the middle card: the toad has been transformed into a prince FIG 2.

THE SECRET

One of the two wall cards has half a toad printed on one side FIG 3. The prince card is slightly smaller than the “wall” cards

FIG 4. The magician prepares their cards before beginning the trick FIG 1. As soon as the magic words have been said, the magician carefully closes the fan, and turns over the pack. That way, the magician can draw the prince card out of the pack and show both sides.



Magic

WENN DIESES PIKTOGRAMM
ERSCHEINT, GEHEN SIE AUF
UNSERE WEBSEITE, UM DIE
ERKLÄRUNGEN DES ZAUBERERS
ZU FINDEN.
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDEO



Zaubertrick

1

OCULUS / Der Zauberwürfel

MATERIAL

1 Schachtel mit Deckel, 1 Würfel mit sechs Seiten in unterschiedlichen Farben, 1 silberne Platte.

ABLAUF

Würfel und Schachtel werden dem Publikum gezeigt. Die silberne Platte wird auf den Tisch gestellt. Der Magier erklärt dem Publikum, dass er sich umdrehen wird. Hinter ihm wählt das Publikum eine Farbe und legt den Würfel in die Schachtel, mit der gewählten Farbe nach oben. Die Schachtel wird geschlossen.

Der Magier nimmt die geschlossene Schachtel, während er noch mit dem Rücken zum Publikum steht. Dann dreht er sich zum Publikum um. Er nimmt die Schachtel nach vorn und hält sie in



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM

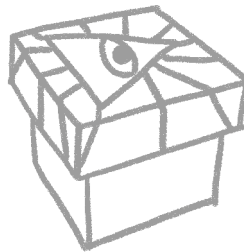
Augenhöhe vor sich. Er erklärt, dass er eine magische Kraft hat, die es ihm ermöglicht, durch diese schwarze Schachtel hindurchzusehen. Allerdings braucht er dafür ein ganz wichtiges Utensil: die silberne Platte. Er nimmt den Würfel wieder hinter seinen Rücken und bittet einen Zuschauer, die kleine Platte in die Hand zu nehmen und den Arm auszustrecken. Der Magier stellt die geschlossene Schachtel auf die Platte. Er sieht sie eindrucklich an und erklärt, dass er dank des magischen Auges durch die Schachtel sehen kann. Dann sagt er: „Die gewählte Farbe ist ...“

DAS GEHEIMNIS

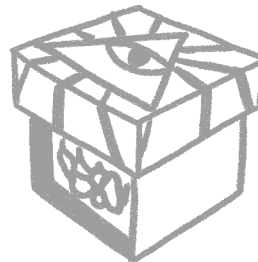
Die Schachtel hat keinerlei Trick! Der Magier bekommt die geschlossene Schachtel, während er noch mit dem

Rücken zum Publikum steht – **ABB. 1**. Er dreht sich zum Publikum um und behält den Würfel noch hinter seinem Rücken. In diesem Moment ändert er die Position des Deckels – **ABB. 2**.

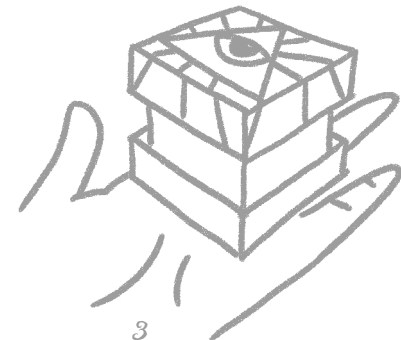
Er nimmt die Schachtel dann nach vorn, um sie dem Publikum zu zeigen und nutzt diesen Moment, um die Farbe des Würfels zu sehen, die auf seiner Seite sichtbar ist. Dann erklärt er dem Publikum, dass ihm ein Utensil fehlt, um durch die Schachtel sehen zu können: die silberne Platte. Er nimmt die Schachtel erneut kurz hinter seinen Rücken und setzt den Deckel wieder korrekt auf die Schachtel **ABB. 1**. Dann nimmt er sie wieder nach vorn und stellt sie auf die silberne Platte – **ABB. 3**. Er konzentriert sich und verkündet die vom Publikum gewählte Farbe.



1



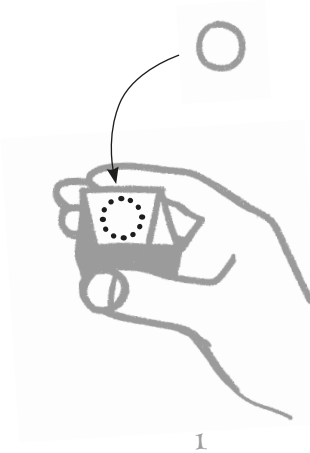
2



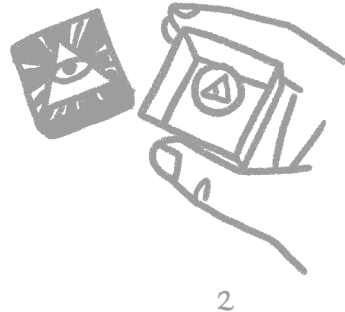
3

Zaubertrick 2

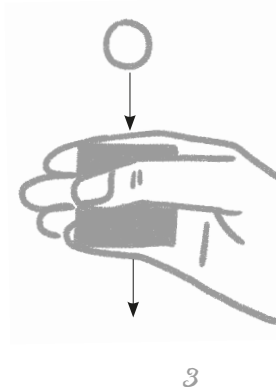
CAPSA / Die Münze, die hindurchfällt



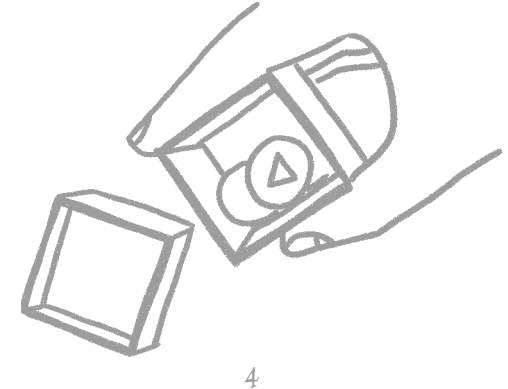
1



2



3



4

MATERIAL

2 Münzen, 1 Holzschachtel und ihr Deckel

VORBEREITUNG

Der Zauberer hält die Schachtel in der Hand und legt eine der Münzen zwischen seine Finger und die Wand der Schachtel **ABB. 1**. Die zweite Münze befindet sich in der Schachtel. Die Schachtel ist geschlossen.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt eine merkwürdige Schachtel und erklärt, dass sie manchmal

die Besonderheit hat, dass feste Dinge durch sie hindurchgehen. Er öffnet die Schachtel und zeigt, dass darin eine Münze liegt **ABB. 2**. Der Zauberer lässt die Münze auf die Handfläche seiner freien Hand fallen und dann wieder in die Schachtel hinein. Er zeigt dem Publikum, dass die Münze sich in der Schachtel befindet. Er lässt die Münze erneut auf seine Handfläche fallen und dann wieder in die Schachtel, doch dieses Mal fällt die Münze durch die Schachtel hindurch auf den Tisch **ABB. 3**. Der Zauberer nimmt die Münze und legt sie in die Schachtel, die er mit dem

Deckel schließt. Er schüttelt die Schachtel und bittet eine Person aus dem Publikum, sie zu öffnen. Was für eine Überraschung! Das Publikum entdeckt jetzt zwei Münzen darin... **ABB. 4**.

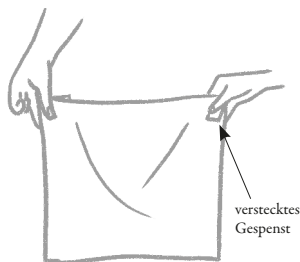
DAS GEHEIMNIS

Eine zweite Münze ist hinter der Schachtel zwischen der Wand und den Fingern des Zauberers verborgen **ABB. 1**. Wenn der Zauberer die Münze zum ersten Mal in die Schachtel fallen lässt, belässt er die Finger in derselben Position. Die Münze fällt tatsächlich auf den Boden der Schachtel.

Erst beim zweiten Mal, als er glauben lässt, dass die Münze durch die Schachtel hindurchfällt, spreizt der Zauberer die Finger, damit sie aus ihrem Versteck herausfällt. So scheint die Münze durch die Schachtel hindurchzufallen **ABB. 3**. Der Zauberer legt sie in die Schachtel und schließt die Schachtel sofort, damit das Publikum die Münzen nicht sieht. Er zeigt sie erst am Ende des Zaubertricks

Zaubertrick 3

FANTOMUS / Aussehen eines Geistes



1
Was das Publikum nicht sieht

MATERIAL

1 Tuch, 1 Gespenst

VORBEREITUNG

Der Zauberer hält das Tuch an den beiden oberen Ecken. Der im Saum verborgene Draht befindet sich auf der Seite seiner rechten Hand. Das Gespenst ist ebenfalls in seiner rechten Hand zu ihm hin versteckt. Das Publikum sieht es nicht! **ABB. 1**

ABLAUF

Im Zauberland passieren unglaubliche Dinge. Die Gespenster befinden sich immer dort, wo man sie am wenigsten erwartet. Der Zauberer zeigt dem Publikum beide Seiten seines Tuches. Er legt es auf den Tisch, faltet es und legt seine Hände darauf: ein Teil des Tuches



www.djeco.com/magic

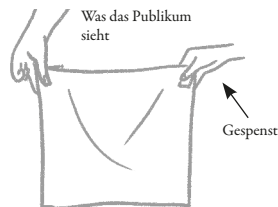
FANTOMUS

ODILUS

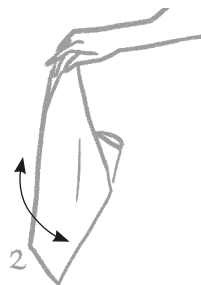
hebt sich. Es ist jedoch nichts darin! Der Zauberer faltet das Tuch auseinander und findet ein Gespenst... Also hat das Gespenst das Tuch bewegt.

DAS GEHEIMNIS

In einer der 4 Ecken des Tuches befindet sich ein gebogener Draht. Wenn das Tuch dem Publikum gezeigt wird,

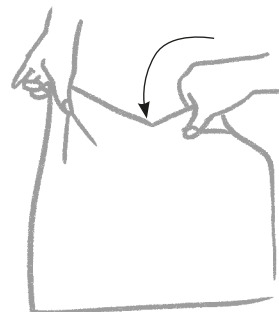


1



2

3



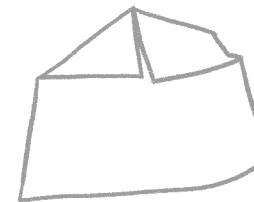
4



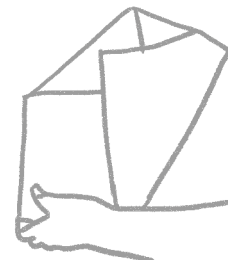
hält der Zauberer die Ecke mit dem Draht und das Gespenst in seiner rechten Hand. Mit einer schnellen Bewegung zeigt er die beiden Seiten des Tuches. **ABB. 1 UND 2**. Das Publikum kann das Gespenst nicht sehen.

Wenn der Zauberer das Tuch flach auf den Tisch legt, faltet er sofort die obere rechte Ecke zur Mitte hin; so befindet sich das Gespenst dann in der Mitte des Tuches. **ABB. 3 UND 4**.

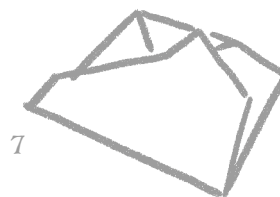
VIDEO



5



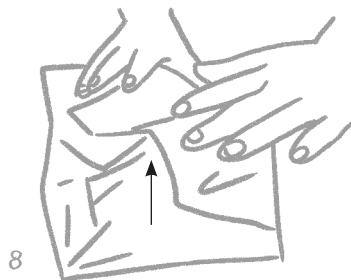
6



7

ZAUBERTRICK 4

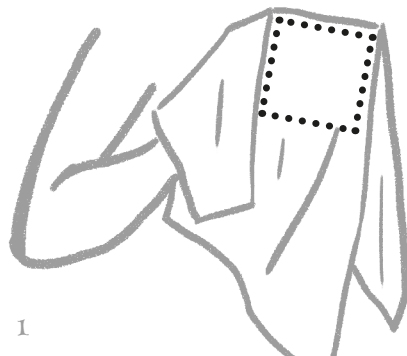
MONSTRA / Ein Monster verschwindet



8

Dann faltet er das Tuch weiter zusammen. Siehe **ABB. 5, 6 UND 7.**

Wenn das Tuch gefaltet ist, legt er seine Hände flach auf das Tuch. Er bewegt sie über dem Tuch und schiebt gleichzeitig sehr diskret mit dem Daumen den Draht, um den Eindruck zu erwecken, dass sich im Inneren des Tuches etwas bewegt. **ABB. 8**



1

MATERIAL

1 Tuch, 1 „Monster“-Karte.

VORBEREITUNG

Der Zauberer sitzt an einem Tisch.

ABLAUF

Der Zauberer erklärt seinem Publikum, dass Gespenster die Macht besitzen, Monster zu verjagen. Er zeigt eine Monsterkarte und ein Gespenstertuch. Er legt die Monsterkarte unter das Tuch **ABB. 1.** Er schüttelt das Tuch, bläst darauf und... das Monster ist verschwunden. Er zeigt die beiden Seiten des Tuchs. Er hatte also recht: Monster haben tatsächlich Angst vor Gespenstern.



2

DAS GEHEIMNIS

An einem der Ecken des Tuchs befindet sich ein Metallstab. Während der Zauberer unter dem Tuch die Monsterkarte verbirgt, legt er sie an den Stab und bedeckt sie mit Stoff **ABB. 1.** Dann tut er so, als ob er sich besser hinsetzen will. Er rückt vom Tisch weg und lässt dabei die Karte auf seine Schenkel fallen, indem er eine Rückwärtsgeste mit dem Tuch ausführt.

Das Publikum muss immer noch annehmen, dass die Monsterkarte sich unter dem Tuch befindet. Der Zauberer hält den Stab mit zwei Fingern, als ob es sich um die Karte handeln würde **ABB. 3.** Nun braucht er nur noch darauf zu blasen und den Stab loszulassen, um zu zeigen, dass die Karte verschwunden ist.



3

Zaubertrick 5

NODI NON / Die Zauberschnur

MATERIAL

1 Pendel, 1 Schnur

VORBEREITUNG

Die Schnur ist durch das Loch des Pendels gezogen. Die Enden sind nicht verknüpft.

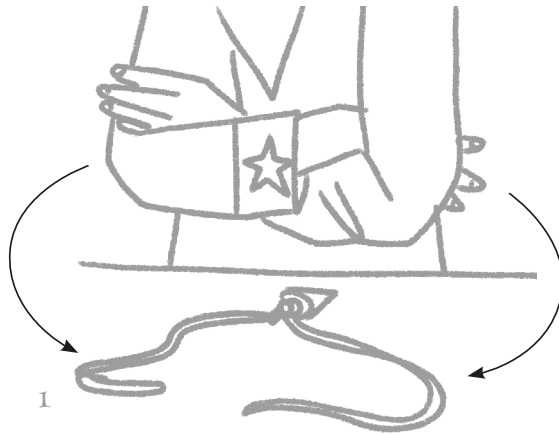
ABLAUF

Der Zauberer legt die Elemente vor sich auf den Tisch. Er bittet eine Person aus dem

Publikum, die Schnur zusammenzubinden, ohne die Enden loszulassen. Das ist unmöglich! Der Zauberer zeigt dann, dass ihm dies dank seiner Zauberkraft gelingt.

DAS GEHEIMNIS

Es genügt, die Arme zu kreuzen, bevor man die Enden der Schnur mit den Händen fasst und die Arme wieder öffnet. **ABB. 1**



Zaubertrick 6

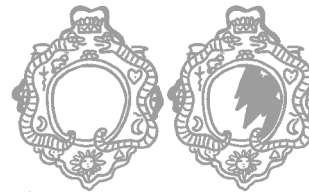
RUMPI-TOUR / Die zerbrochenen Spiegel

MATERIAL

4 Spiegel, 1 Pendel

VORBEREITUNG

Die Spiegelkarten werden nebeneinander auf den Tisch gelegt (ob mit der zerbrochenen oder der unbeschädigten Seite nach oben, spielt keine Rolle). **ABB. 1** Der Magier trägt das Pendel um den Hals.



1 Nicht zerbrochen Zerbrochen

ABLAUF

Unglaubliche Dinge geschehen im Schloss: Im Spiegelsaal zerbrechen fortwährend die Spiegel und setzen sich wieder zusammen ... Der Magier zeigt dem Publikum die beiden Seiten der Spiegel.

Er weist auf sein Pendel und erklärt, dass er dank des Pendels die Macht hat, jederzeit zu wissen, ob ein verdeckter Spiegel zerbrochen ist oder nicht.

Er fragt nach einem Freiwilligen und erklärt ihm, dass er die Spiegel beliebig oft umdrehen soll. Er darf auch denselben Spiegel mehrfach umdrehen.

Jedes Mal soll er dabei laut „Ich drehe um“

sagen. Wenn er so viele Spiegel umgedreht hat, wie er möchte, bittet ihn der Magier, einen Spiegel seiner Wahl mit der Hand abzudecken. Der Magier vergewissert sich, dass der Freiwillige alles gut verstanden hat, und dreht sich dann um.

Der Zuschauer beginnt und jedes Mal, wenn er einen Spiegel umdreht, sagt er laut: „Ich drehe um“. Dann deckt er einen Spiegel seiner Wahl mit der Hand ab und sagt dem Magier, dass er sich wieder umdrehen kann.

Der Magier nimmt das Pendel vom Hals und erklärt, dass er mit seiner Hilfe weiß, ob der abgedeckte Spiegel zerbrochen ist oder nicht!

Er lässt das Pendel über der Hand des Freiwilligen kreisen und verkündet: „Der versteckte Spiegel ist zerbrochen (oder nicht zerbrochen).“

DER DAS GEHEIMNIS

Der Trick ist ganz einfach. Der Magier hat keinerlei besondere Kraft und sein Pendel auch nicht! Aber das Pendel ist wichtig, denn es dient dazu, die Aufmerksamkeit der Zuschauer abzulenken.

Bevor er sich umdreht, zählt der Magier heimlich, wie viele zerbrochene Spiegel sich unter den vier auf dem Tisch liegenden Spiegeln befinden. **ABB. 1**

Jedes Mal, wenn der Zuschauer laut ansagt „Ich drehe um“, rechnet der Magier zur ursprünglichen Anzahl der zerbrochenen Spiegel 1 Spiegel hinzu.

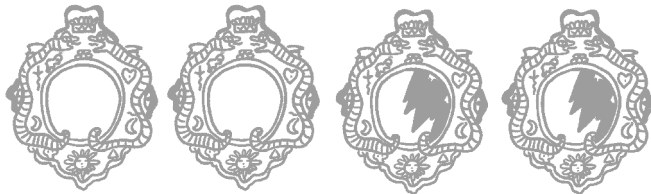


www.djeco.com/magic

RUMPIJUR

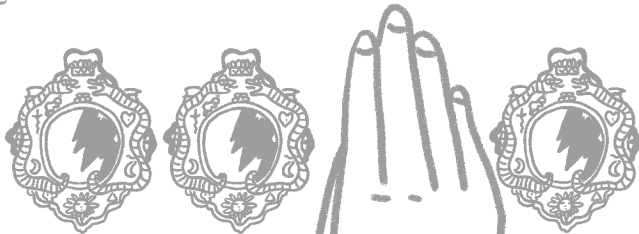
SANDRIMUS

Sagt der Zuschauer also 4 Mal „Ich drehe um“, rechnet der Magier zu den anfänglich 2 zerbrochenen Spiegeln 4 hinzu. Er merkt sich die 6. Dann rechnet der Magier zu der gemerkten Anzahl der zerbrochenen Spiegel die Anzahl der zerbrochenen Spiegel hinzu, die er sieht, wenn er sich wieder umdreht. **ABB. 3.** Der Magier zählt 3 zu den gemerkten 6 hinzu und erhält also 9.



Sind zwei Spiegel zerbrochen, merkt sich der Magier die 2.

2



Es liegen noch 3 zerbrochene Spiegel auf dem Tisch.

3

- Ist das Endergebnis ungerade, ist der mit der Hand abgedeckte Spiegel zerbrochen.
- Ist das Gesamtergebnis gerade, ist der mit der Hand abgedeckte Spiegel nicht zerbrochen.

In unserem Beispiel ist das Ergebnis 9 und damit ungerade: Der mit der Hand abgedeckte Spiegel ist also zerbrochen!

Zaubertrick 7

CARTUM / Die Zauberkarten



www.djeco.com/magic

CARTUM

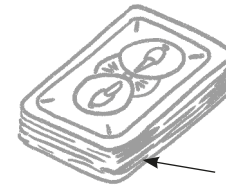
EVAMINUS

DAS GEHEIMNIS

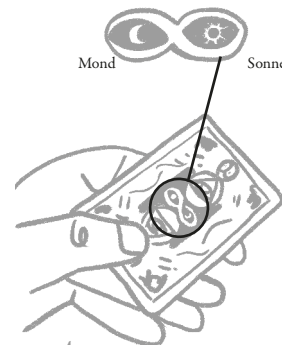
Die Karten sind alle in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer zeigt die Karten in einem Fächer und lässt das Publikum eine Karte auswählen. Während er die Karte anschaut, dreht der Zauberer das Spiel unauffällig (hierfür müssen die fächerartig ausgebreiteten Karten mit einer halbkreisförmigen Handbewegung zusammengeschoben werden). Der Zauberer bittet nun das Publikum, die Karte an einer beliebigen Stelle wieder einzufügen und schlägt vor, die Karten zu mischen. Um die richtige Karte herauszuziehen, schiebt der Zauberer die Karte wie in **ABB. 3** beschrieben und verkündet, dass es sich um die Karte handelt.



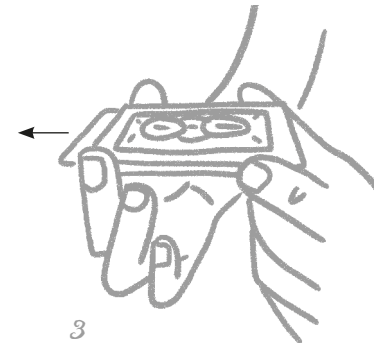
1



2



4



3

8

TRICK

Wie man eine Karte wiederfindet

DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden alle in der gleichen Richtung aufeinandergelegt. Der Magier zeigt die Karten als Fächer und lässt das Publikum eine Karte auswählen. Während der Zuschauer die Karte betrachtet, legt der Magier unauffällig die Karte wieder zusammen (dafür reicht es, den Kartenfächer zusammenzuklappen und ihm eine halbe Drehung zu geben). Dann bittet er den Zuschauer, die Karte wieder auf das Spiel zu legen und das Spiel zu mischen. Um die richtige Karte zu finden, lässt der Magier den Finger an den Karten entlang gleiten - Abb. 3 - und verkündet die gesuchte Karte ist.

9

TRICK

Wie man eine Karte wiederfindet

DAS GEHEIMNIS

Derselbe Trick wie Trick 8. Der Zauberer nimmt noch das Tuch dazu, und die vom Publikum gewählte Karte erscheint unter dem Tuch.

10

TRICK

Wiederfinden der 4 Könige

DAS GEHEIMNIS

Alle Karten sind in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer breitet sein Spiel mit der offenen Seite nach oben aus und zieht die 4 Könige heraus. Er fragt das Publikum, an welchen Stellen er die 4 Könige wieder in das Spiel einsortieren soll. Jedes Mal fügt der Zauberer die Karte wieder in das Spiel ein (indem er heimlich die Richtung ändert). Sobald alle 4 Karten wieder im Spiel sind, nimmt der Zauberer die Karten auf und schlägt dem Publikum vor, sie zu mischen. Er konzentriert sich, schiebt die Karten wie oben beschrieben und zeigt die 4 Karten: es sind die 4 Könige!

11

TRICK

Die 4 zu Beginn herausgezogenen «Könige» werden getrennt und durch einen Zauber wieder zusammengeführt.

DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer zeigt in einem Fächer die 4 Könige (unter dem König ganz links hat er 3 Karten versteckt) und legt sie auf den restlichen Kartenstapel. Er erklärt, dass die 4 Könige immer wieder zusammenkommen, selbst wenn er sie trennt. Der Zauberer legt die 4 ersten Karten in einer Linie von rechts nach links verdeckt auf den Tisch. Er legt 3 Karten auf die Karte ganz links, dann 3 Karten auf die nächste Karte etc... Er dreht den Kartenstapel auf der rechten Seite um... der König ist verschwunden. Dies tut er nacheinander mit jedem der Kartenstapel. Schließlich dreht er den letzten Kartenstapel links um, die 4 «Könige» sind wieder zusammen...

12

TRICK

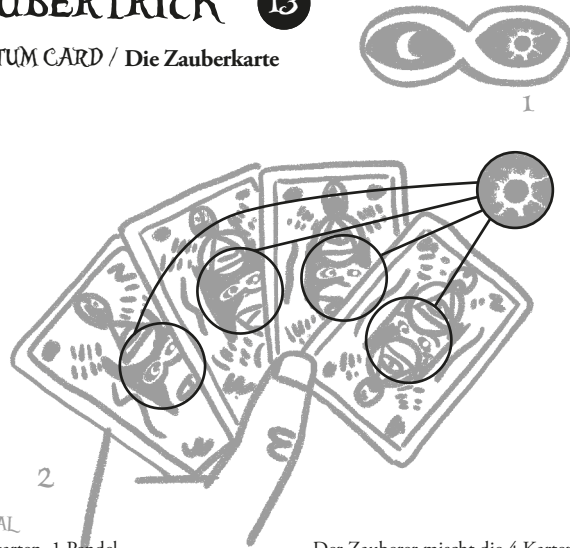
Sortieren der roten und der schwarzen Karten

DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Kartenstapel werden entgegengesetzt in einem Stapel angeordnet. Die Karten werden gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind alle durcheinander. Er verkündet, dass er die Macht besitzt, sie wieder nach Farben zu sortieren. Er schiebt die Karten (siehe *ABB. 3*) zusammen: die Karten haben sich von allein nach Farben sortiert.

Zaubertrick 13

SECRETUM CARD / Die Zauberkarte

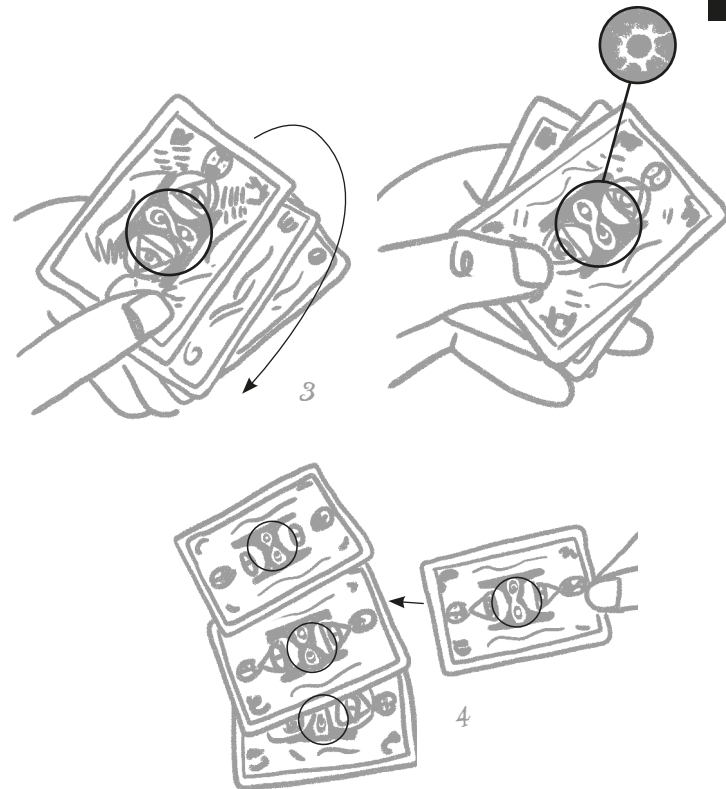


MATERIAL
4 Königskarten, 1 Pendel.

VORBEREITUNG
Die 4 Könige aus dem Kartenspiel herausnehmen. Auf der Rückseite der Karten befinden sich in der Mitte eine Sonne und ein Mond **ABB. 1**. Die 4 Könige in dieselbe Richtung sortieren **ABB. 2**.

ABLAUF
Der Zauberer zeigt die 4 Könige (Pik, Herz, Klee und Karo). Er erklärt seinem Publikum, dass er ein magisches Objekt besitzt, das alle Geheimnisse offenbaren kann: sein Pendel: „Sehen Sie diese 4 Könige, wenn Sie einen auswählen, wird mein Pendel mir sagen, welcher es ist.“

Der Zauberer mischt die 4 Karten und fordert eine Person aus dem Publikum auf, eine Karte auszuwählen und sie dem Publikum zu zeigen. Nachdem die Person dies getan hat, steckt sie diese Karte wieder zu den 3 anderen. Der Zauberer bittet ihn, die Karten zu mischen und sie ihm wiederzugeben. Der Zauberer legt dann die 4 Karten mit der Bildseite nach unten nebeneinander. Er erinnert daran, dass sein magisches Objekt ihm helfen wird, die geheime Karte zu finden. Er lässt das Pendel über die Karten schwingen und es beginnt, über einer bestimmten Karte zu kreisen. Der Zauberer dreht die Karte um. Es ist tatsächlich die Karte des Königs, die sich das Publikum gemerkt hatte!



DAS GEHEIMNIS
Am Anfang des Zaubertricks sind die 4 Karten in derselben Richtung sortiert **ABB. 2**. Als der Zuschauer die Karte zieht, dreht der Zauberer unauffällig die 3 Karten, die er noch in der Hand hält **ABB. 3**. Die Karte, die der Zuschauer wieder dazu steckt, ist dann die einzige in der anderen

Richtung **ABB. 4**. Während er die Karten nebeneinander auf den Tisch legt, stellt der Zauberer sofort fest, welche Karte mit den Symbolen in die andere Richtung zeigt. So kann er glauben lassen, dass sein Pendel ihm ein Zeichen gibt, indem es sich nur über dieser Karte bewegt.

ZauberTRICK 14

DRAGONIS / Die Prinzessin geliefert

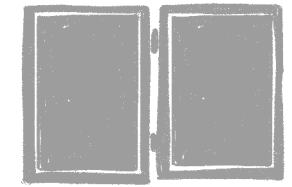


www.djeco.com/magic

DRAGONIS
DIANUM



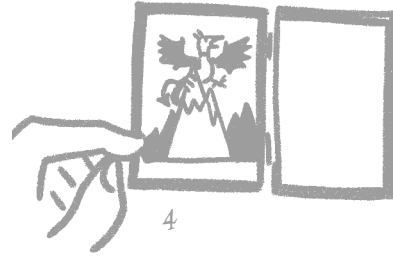
1



2



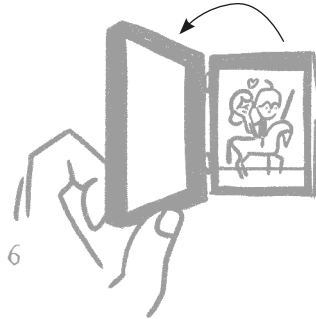
3



4



5



6



7

MATERIAL

1 Schachtel, 2 Deckblätter, 3 Karten

VORBEREITUNG

Die Schachtel wird geöffnet, die Karte mit dem Bild des toten Drachen wird nach links gelegt, die Karte mit dem Ritter nach rechts - **ABB. 1**.

Die Abdeckungen werden auf die beiden Karten gelegt - **ABB. 2**.

ABLAUF

Im Zauberreich passieren so allerlei Geschichten. Der Magier zeigt die Karte

mit der Prinzessin und erklärt, dass die Prinzessin ein glückliches Leben führte, bis der Drache sie gefangen nahm. Zum Glück kam ein schöner Ritter sie befreien

DAS GEHEIMNIS

Im Zauberreich geschehen so allerlei Geschichten ... Eine Prinzessin (der Magier zeigt die Karte mit der Prinzessin) lebte glücklich im Zauberreich **ABB. 3**

Doch sie wird von einem Drachen verfolgt (der Magier zeigt die andere Seite der Karte) und legt sie auf die linke Seite der Schachtel. **ABB. 4**

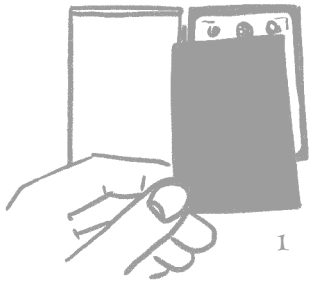
Der Magier schließt die Schachtel zur linken Seite - **ABB. 5** - und erklärt dabei, dass die Prinzessin nun Gefangene des Drachens ist. Er öffnet die Schachtel erneut: Es erscheint die Karte der vom Drachen entführten Prinzessin.

Er schließt die Schachtel nach links und öffnet sie wieder auf der anderen Seite und erklärt dabei, dass zum Glück der Prinz nicht weit war und die Prinzessin retten konnte. Er öffnet die Schachtel erneut: Dem Prinzen ist es gelungen, die Prinzessin zu retten.

Er nimmt die Karte, dreht sie um und erklärt dabei, dass der Drache niemals so stark sein wird, wie der Prinz.

Zaubertrick 15

DRACOVISION / Der Drache, der hindurchsieht



1

MATERIAL

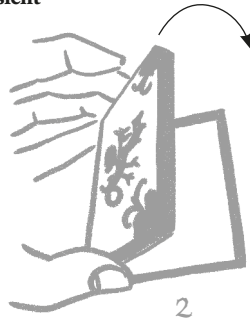
Kartenspiel, 1 Drachen-Schachtel, 1 schwarze Platte.

VORBEREITUNG

Die Herz 10 aus dem Kartenspiel herausnehmen und mit der Bildseite nach unten in den rechten Teil der offenen Schachtel legen. ABB. 1. Die Schachtel nach rechts schließen ABB. 2.

ABLAUF

Der Zauberer zeigt die Drachen-Schachtel und öffnet sie. Er erklärt, dass der Drache Zauberkräfte besitzt: Er kann durch die Materie hindurchsehen. Er bittet einen Zuschauer, eine Karte zu wählen, sie aber nicht anzuschauen und niemandem zu zeigen, sondern sie mit der Bildseite nach unten in den rechten Teil der Schachtel zu legen, die er gerade geöffnet hat ABB. 3.

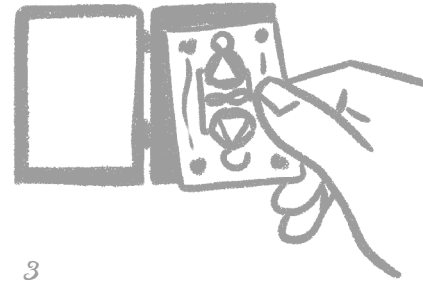


2

Der Zauberer führt die Schachtel an sein Ohr und erklärt, der Drache habe ihm zugeflüstert, dass die Karte die Herz 10 ist. Er legt die Schachtel wieder hin und öffnet sie. Man entdeckt, dass die Karte, die der Zuschauer zufällig gezogen und verdeckt hineingelegt hat, tatsächlich die Herz 10 ist. Der Drache besitzt wirklich Zauberkräfte!

DAS GEHEIMNIS

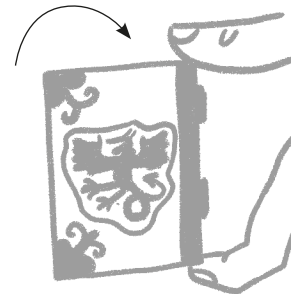
Als der Zuschauer eine Karte aus dem Stapel zieht, bittet der Zauberer ihn, sie in die Schachtel zu legen, die er öffnet (ABB. 3) und gleich wieder schließt ABB. 4. Der Zauberer lenkt ab, indem er die Schachtel zu seinem Ohr führt. Und als er sie wieder auf den Tisch legt, legt er sie auf die andere Seite ab ABB. 5. Nun braucht er nur noch die Schachtel zu öffnen und die Herz 10 erscheint ABB. 7.



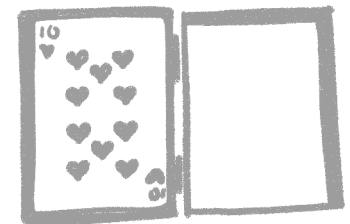
3



4



5



6

Zaubertrick 16

OCCULTA / Der geheime Ort

MATERIAL

3 Ortskarten. (Nur die Karte mit dem Schloss hat ein Zauberbuch auf der Rückseite.), 1 Umschlag, 1 gefaltetes Papier mit der Hütte, Brille

VORBEREITUNG

Der Magier steckt die Brille in seine Tasche und legt das gefaltete Papier und die drei Ortskarten mit dem Bild nach oben in die Tasche **ABB. 1**.



ABLAUF

Der Magier erzählt, dass ein sehr wertvolles Zauberbuch an drei Orten versteckt sein kann: in einer Mühle, einem Schloss oder einer Hütte. Er nimmt 3 Karten aus dem Umschlag, die diese drei Orte zeigen, und legt sie auf den Tisch.

Der Magier erklärt, dass er außergewöhnliche Kräfte hat und dass er bereits weiß, wo das Zauberbuch versteckt wurde. Er bittet das Publikum, einen der drei Orte auszuwählen. Während das Publikum überlegt, verkündet der Magier, dass er die Brille benutzen wird, mit der er Gedanken lesen kann. Der Magier setzt die Brille auf und macht ein sehr ernstes Gesicht. Er bittet einen Zuschauer, durch



www.djeco.com/magic
OCCULTA
ANAELIUM

das Berühren einer Karte einen der drei Orte auszuwählen. Der Magier überrascht das Publikum, indem er zeigt, dass er den Ort vorausgesehen hat, den der Zuschauer wählen würde.

DAS GEHEIMNIS

Es gibt eigentlich keinen Trick! Wenn der Zuschauer auf einen der drei Orte zeigt, hat der Magier drei Möglichkeiten:
- Zeigt der Zuschauer auf die Mühle, dreht der Magier den Umschlag um: Dort ist die Mühle aufgedruckt!
- Wählt der Zuschauer die Hütte, nimmt er das zusammengefaltete Papier aus dem Umschlag: Es erscheint die Hütte!
- Hat der Zuschauer das Schloss gewählt, dreht der Magier die Schlosskarte um: Das Zauberbuch erscheint.

Die beiden anderen Karten werden umgedreht, um zu beweisen, dass sie nichts auf der Rückseite aufgedruckt haben. Die einzige Schwierigkeit dieses Tricks besteht darin, die drei Karten aus dem Umschlag zu holen, ohne dass das zusammengefaltete Papier im Inneren sichtbar wird. Dafür hält der Magier den Umschlag so, dass er das gefaltete Papier dabei mit seinem Finger auf der Seite der Kerbe gegen die Wand des Umschlags drückt **ABB. 2**. Natürlich muss der Magier aufpassen, dass er niemals den Umschlag oder die Schlosskarte umdreht.



Zaubertrick 17

MOLENDINUM / Die fliegende Mühle

MATERIAL

Mühlenkarte

ABLAUF

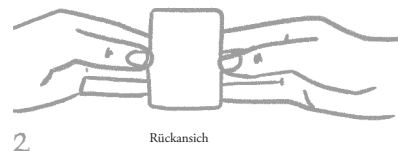
Der Zauberer berichtet, dass es der Legende nach vor langer, langer Zeit Mühlen gab, die fliegen konnten. Er erklärt dem Publikum, dass er heute auch Mühlen fliegen lassen kann. Er zeigt eine Karte, auf der eine Mühle abgebildet ist. Er bläst auf die Rückseite der Karte und die Mühle beginnt, zwischen seinen Händen zu fliegen **ABB. 1**. Als er aufhört zu blasen, fällt die Mühle auf den Boden. Er bittet eine Person aus dem Publikum, die Karte aufzuheben, um dies zu überprüfen...



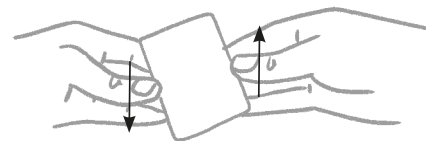
1

DAS GEHEIMNIS

Die Karte wird unauffällig zwischen den zwei Daumen gehalten **ABB. 2**. Die Hände verbergen die Seiten der Karte. Zwischen den Händen muss Platz gelassen werden, damit man die Karte sieht. Bewegungen von oben nach unten mit den Daumen ausführen, ohne oben über den Rand hinauszugehen **ABB. 3**. Tipp des Zauberers: Vor einem Spiegel üben!



2



3

Zaubertrick 18

STELLA / Der wandernde Stern

MATERIAL

1 runde Stern-Karte

ABLAUF

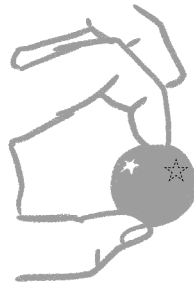
Der Zauberer zeigt eine Karte, die die Sternennacht im Zauberland darstellt. Er erklärt, dass es nur einen Stern gibt, der sich nicht bewegt. Er dreht die Karte um **ABB. 1**, der Stern befindet sich an derselben Stelle. Die Karte bewegt sich nur, wenn man darauf bläst. Der Zauberer bläst ein wenig auf die Karte, dreht sie um, und der Stern ist gewandert.

DAS GEHEIMNIS

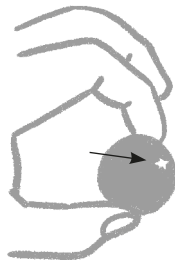
Der Spielchip muss zwischen zwei Fingern gehalten werden. Der Finger oben befindet sich in der Mitte zwischen den Sternen vorne/hinten **ABB. 2**. Wenn er den Spielchip mit der anderen Hand umdreht, befindet sich der Stern an derselben Stelle. Damit der Stern wandert, muss der Spielchip so gedreht werden, dass der Stern auf der anderen Seite des Fingers erscheint **ABB. 3**. Wenn man den Spielchip dreht, ist der Stern gewandert!



1



2



3

Zaubertrick 19

SIGNA MAGICA / Die Zaubersymbole

MATERIAL

1 Umschlag, 1 gefaltetes Blatt Papier „Buch“, 1 Spielchip „Buch“ Vorder-/Rückseite, 19 „andere“ Spielchips mit derselben Rückseite „Magic“

VORBEREITUNG

Das gefaltete Blatt Papier, das das Buch darstellt, wird in den Umschlag gesteckt. Die 20 Spielchips werden mit der Bildseite sichtbar auf den Tisch gelegt **ABB. 1**.

ABLAUF

Der Zauberer erklärt, dass es im Universum der Zauberei viele Symbole gibt. Doch es gibt ein Lieblingssymbol der Zauberer. Es befindet sich in dem Umschlag, den der Zauberer seinem Publikum zeigt, bevor er ihn auf den Tisch legt. Er zeigt dem Publikum die Spielchips. Er benennt sie alle und legt sie einen nach dem anderen auf seine Handfläche. Dann schüttelt er sie in seinen Händen **ABB. 2** und lässt alle zusammen auf den Tisch fallen. Er erklärt, dass er nun alle Spielchips wegnimmt, die mit der Bildseite nach unten liegen. Er nimmt also alle Spielchips weg, bei denen die Seite „Magic“ sichtbar ist. Nachdem er alle weggenommen hat, nimmt er die restlichen Spielchips wieder in die Hände und wiederholt den Vorgang noch einmal. Und dies so lange, bis nur noch ein Spielchip übrig ist. Auf diesem letzten Spielchip ist ein Buch abgebildet. Ist das Buch das Lieblingssymbol der Zauberer? Ein

Zuschauer schaut im Umschlag nach...
Es ist ein Buch!

DAS GEHEIMNIS

Der Spielchip Buch ist der einzige, der auf beiden Seiten gleich bedruckt ist. Er ist somit der letzte, der auf dem Tisch bleibt, weil man jedes Mal, wenn die Spielfiguren auf den Tisch fallen, nur die Spielfiguren mit der „Magic“-Seite wegnimmt.



1



2

3

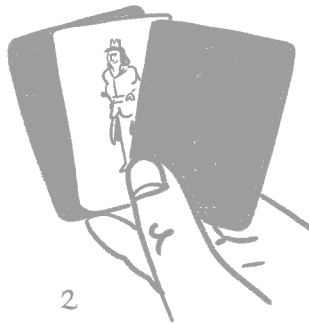


ZAUBERTRICK 20

CRAPAUDINE / Die Verwandlung des Frosches in einen Prinzen



1



2



3



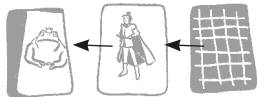
4

MATERIAL

1 Prinzenkarte, 1 Wandkarte, 1 Karte Wand / Frosch.

VORBEREITUNG

In dieser Reihenfolge sortieren.



Die Karten zum Fächer öffnen ABB. 1.

ABLAUF

Es kommt nicht selten vor, dass sich in den Schlössern im Zauberland Frösche zwischen den Mauern verstecken. Der Zauberer zeigt drei Karten: 2 Karten stellen die Mauern dar und in der Mitte liegt eine Frosch-Karte ABB. 1. Er erklärt, dass in diesem Schloss heute ein Frosch lebt, hier vor vielen Jahren jedoch ein Prinz lebte. Eine böse Hexe hat ihn mit einem Fluch belegt. Der Zauberer schiebt die 3 Karten wieder zusammen. Dann bittet er die Zuschauer,

die Zauberformel zu wiederholen: „magicam magicum“. Nachdem die Zauberformel wiederholt wurde, zeigt er erneut die drei Karten als Fächer von hinten: Er zieht die mittlere Karte heraus. Der Frosch hat sich in einen Prinzen verwandelt ABB. 2.

DAS GEHEIMNIS

Eine der beiden Wandkarten hat eine Seite, auf der eine halbe Froschkarte aufgedruckt ist ABB. 3. Die Prinzenkarte ist etwas kleiner als die „Wand“-Karten ABB. 4. Vorab hat der

Zauberer seine Karten vorbereitet ABB. 1. Während er den Zauberspruch spricht, schließt der Zauberer den Fächer vorsichtig und dreht den Stapel um. So kann der Zauberer die Prinzen-Karte aus dem Stapel ziehen und von beiden Seiten zeigen.



Magic

CUANDO VEAS ESTE SÍMBOLO,
BUSCA LAS EXPLICACIONES DEL
MAGO EN NUESTRO SITIO
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDEO



TRUCO 1

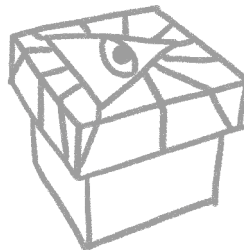
OCULUS / El cubo mágico

MATERIAL

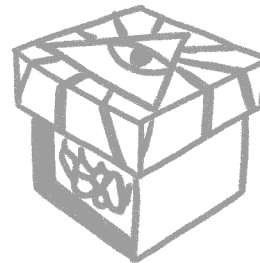
1 caja con su tapa, 1 dado con 6 caras de colores diferentes, 1 bandeja de plata.

RUTINA

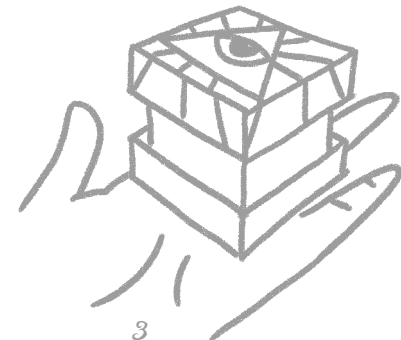
El dado y la caja se presentan al público, la bandeja de plata se deja en la mesa. El mago declara al público que va a girarse. Mientras tanto, el gran público elige un color y deja el dado en la caja, la cara elegida mirando hacia arriba. Se cierra de nuevo la caja. El mago recupera la caja cerrada permaneciendo de espaldas al público. Se gira de frente al público, pasa la caja hacia adelante y la deja a la altura de sus ojos. Explica que hay un poder mágico que le permite ver a través de esta caja negra pero que necesita de un accesorio indispensable:



1



2



3



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM



la bandeja de plata. Pasando de nuevo el dado por su espalda, pide a un espectador que coja en su mano la bandejita y que tienda el brazo. El mago posiciona la caja cerrada sobre la bandeja, la observa con atención y explica que gracias a este segundo ojo puede ver a través de la caja y declara: «El color elegido es...»

EL SECRETO

¡La caja no tiene ningún truco! De espaldas el mago recibe el cubo cerrado que el público acaba de darle FIG. 1. Se gira frente al público manteniendo el cubo detrás de su espalda y en ese momento cambia la posición de la tapa FIG. 2.

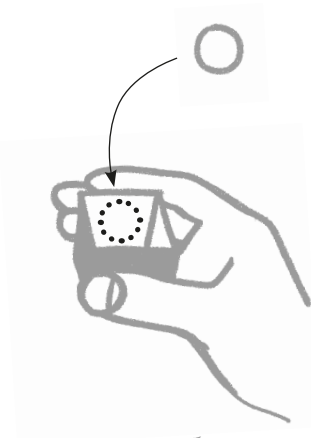
Pone la caja delante para presentarla al

público y aprovecha para mirar el color de la cara del dado que está visible por su lado.

Luego explica al público que le falta un elemento indispensable para ver a través de la caja: la bandeja de plata. Vuelve a pasar la caja detrás de su espalda, vuelve a colocar la tapa de la caja correctamente FIG. 1 y vuelve a poner la caja delante para posicionarla sobre la bandeja de plata FIG. 3. Se concentra y anuncia el color elegido por el público.

TRUCO 2

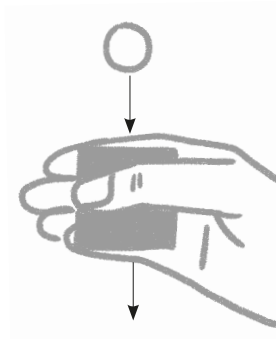
CAPSA / La ficha a través



1



2



3



4

MATERIAL

2 monedas, 1 caja de madera y su tapa

PREPARACIÓN

El mago sostiene la caja en una mano y coloca una de las monedas entre sus dedos y la pared de la caja FIG 1. La segunda moneda está en la caja. La caja está cerrada.

RUTINA

El mago presenta una caja extraña y explica que a veces tiene

la peculiaridad de permitir que la atraviesen objetos sólidos. Abre la caja y muestra que hay una moneda en su interior FIG 2. El mago deja caer la moneda en la palma de su mano libre y la vuelve a dejar caer en el fondo de la caja. Muestra de nuevo al público que la moneda está en el fondo de la caja. Deja caer la moneda en la palma de su mano y la vuelve a dejar caer en la caja, pero esta vez la moneda cae a través de la caja y cae sobre la mesa FIG 3. El mago vuelve a coger

la moneda y la vuelve a poner en la caja, que cierra con la tapa. Sacude la caja y le pide a un espectador que la abra. ¡Sorpresa! El público descubre que ahora hay dos monedas... FIG 4.

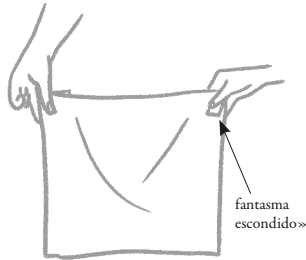
EL SECRETO

Hay una segunda moneda escondida detrás de la caja, entre la pared y los dedos del mago FIG 1. Cuando el mago deja caer por primera vez la moneda en la caja, mantiene los dedos en la misma

posición. La moneda cae justo en el fondo de la caja. Solo la segunda vez, cuando hace parecer que la moneda traspasa la caja, el mago extiende sus dedos para dejarla caer desde su escondite. Así, la moneda parece atravesar la caja FIG 3. El mago la pone en la caja y cierra inmediatamente la caja para que el público no pueda ver las monedas. Las muestra al final del truco FIG 4.

TRUCO 3

FANTOMUS / Aparición de un fantasma



1
Lo que el público no ve

MATERIAL
1 pañuelo, 1 fantasma

PREPARACIÓN

El mago sujeta el pañuelo por los 2 extremos superiores. La parte metálica oculta en la costura se encuentra del lado de su mano derecha. El fantasma se encuentra también oculto en su mano derecha orientado hacia él. ¡El público no lo ve! FIG. 1

RUTINA

En el país mágico ocurren cosas increíbles. Los fantasmas se encuentran siempre allí donde nadie se lo espera. El mago le muestra el pañuelo al público por ambos lados. Luego, lo coloca sobre la mesa y sitúa sus manos encima: una parte del pañuelo se levanta. ¡Sin embargo no hay nada en el



www.djeco.com/magic

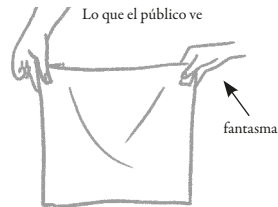
FANTOMUS

ODILUS

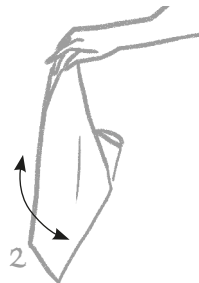
interior! El mago despliega el pañuelo y encuentra un fantasma... Este fantasma era el que hacía que el pañuelo se moviese.

EL SECRETO

El pañuelo posee una varilla metálica curvada en uno de sus 4 extremos. Cuando el pañuelo se muestra al público, el mago sujeta el extremo con la parte metálica y el fantasma en su mano derecha. Con un



1



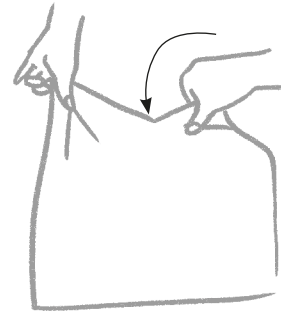
2

3

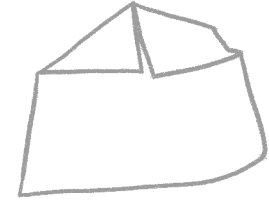
4

movimiento rápido, muestra ambas caras del pañuelo, FIG. 1 y FIG. 2. El público no puede ver el fantasma.

Cuando el mago coloca el pañuelo horizontalmente en la mesa, pliega inmediatamente el extremo superior derecho hacia el centro, de este modo, el fantasma se encuentra situado en el centro del pañuelo. FIG. 3 Y 4.

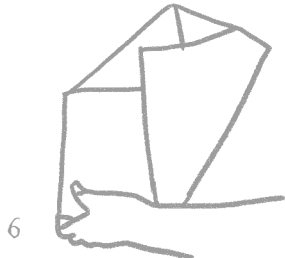


VIDEO

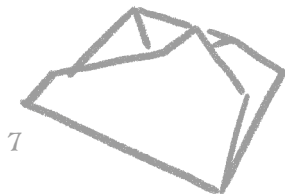


5

6

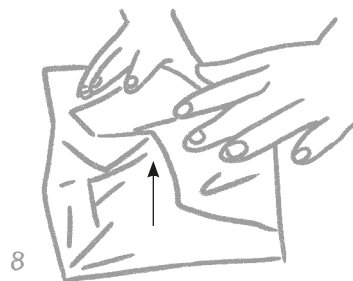


7



TRUCO 4

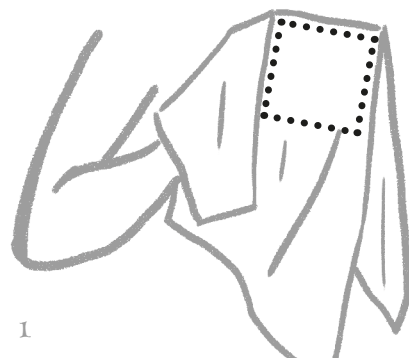
MONSTRA / La desaparición del monstruo



8

Luego, sigue plegándolo del siguiente modo FIG. 5, 6 Y 7.

Una vez plegado el pañuelo, coloca sus manos horizontalmente sobre éste. Las mueve sobre el pañuelo y, al mismo tiempo, con mucha discreción, golpea suavemente con el pulgar la varilla metálica para dar la impresión de que algo se está moviendo en el interior del pañuelo. FIG 8



1

MATERIAL

1 pañuelo, 1 carta con un monstruo.

PREPARACIÓN

El mago está sentado en una mesa.

RUTINA

El mago explica al público que los fantasmas tienen el poder de ahuyentar a los monstruos. Muestra la carta con el monstruo y un pañuelo con un fantasma. Pone la carta con el monstruo bajo el pañuelo. FIG 1. Sacude el pañuelo, sopla sobre él y... ¡el monstruo ha desaparecido! Muestra ambos lados del pañuelo. Así que tenía razón. Los monstruos temen a los fantasmas.



2

EL SECRETO

En una esquina del pañuelo hay una varilla de metal. Cuando el mago esconde bajo el pañuelo la carta con el monstruo, la coloca contra la varilla y la cubre con la tela FIG 1; entonces, hace

parecer que debe sentarse mejor y, al alejarse de la mesa, deja caer la carta en sus rodillas echando hacia atrás el pañuelo.

El público todavía cree que la carta con el monstruo sigue bajo el pañuelo. El mago sostiene la varilla con ambos dedos como si fuera la carta FIG 3. Solo tiene que soplar, soltar la varilla y mostrar que la carta ha desaparecido.



3

TRUCO 5

NODI NON / La cuerda mágica

MATERIAL

1 péndulo y 1 cuerda

PREPARACIÓN

Se pasa la cuerda por el agujero del péndulo. El extremo se deja sin anudar.

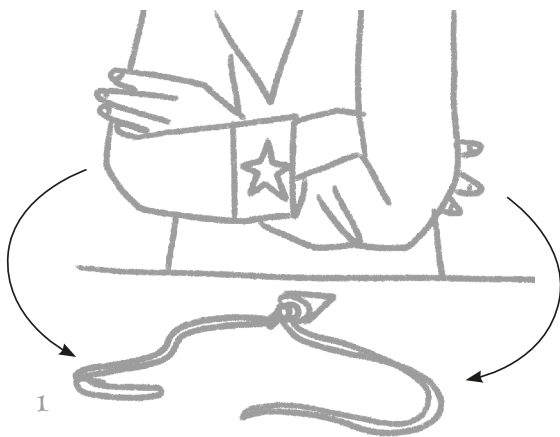
RUTINA

El mago pone los elementos sobre la mesa delante de él. Le pide a una persona del

público que anude la cuerda sin soltar nunca sus extremos. ¡Imposible! El mago muestra entonces que con su poder mágico puede hacerlo.

EL SECRETO

Simplemente cruza los brazos antes de agarrar los extremos de la cuerda con las manos y descruzar los brazos FIG. 1



TRUCO 6

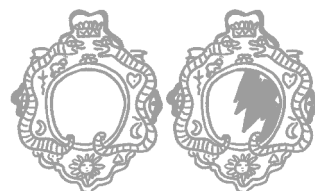
RUMPIROUTOUR / Los espejos rotos

MATERIAL

4 espejos, 1 péndulo

PREPARACIÓN

Las cartas espejo se dejan sobre la mesa unas al lado de las otras (caras espejo rojo o sin romper sin importancia) FIG 1. El mago coloca el péndulo alrededor de su cuello.



I No roto

Roto

RUTINA

Suceden cosas increíbles en el castillo: en la galería de espejos, estos no dejan de romperse y volverse a pegar... el mago muestra al público las 2 caras de los espejos. Muestra su péndulo y explica que gracias a él, tiene el poder de saber en todo momento si el espejo oculto por una persona está roto o no.

Pide un voluntario y le explica que deberá girar tantas veces como desee los espejos. Podrá girar varias veces el mismo espejo si lo desea.

A cada vez, pronunciará «giro» en voz alta. Una vez que haya girado tantos espejos como desee, el mago le pedirá que esconda con su mano el espejo que quiera.

El mago se asegura de que la persona lo ha entendido bien y se gira.

El voluntario pasa a la acción, y pronuncia en voz alta «giro» mientras gira un espejo. Al final esconde con su mano el espejo deseado. Entonces indica al mago que puede girarse.

El mago retira el péndulo de su cuello, y explica que gracias a este accesorio va a poder saber si el espejo oculto está roto o no. Hace girar sobre la mano del voluntario su péndulo y anuncia «el espejo está rojo (o no está roto)»

EL SECRETO

Es muy sencillo, el mago no tiene ningún poder y su péndulo tampoco. Pero el accesorio es importante ya que sirve para desviar la atención de los espectadores. Antes de girarse, el mago cuenta discretamente el número espejos rotos entre los 4 dispuestos en la tabla FIG 2.

Cada vez que el espectador anuncia «giro» en voz alta, el mago añade 1 al número de espejos rotos al principio.

Entonces si la persona dice 4 veces «giro», el mago añade 4 al 2 de los espejos rotos al principio. Recuerda el número 6.

Finalmente el mago añade al número que memoriza el número de espejos rotos que ve hasta que se gira FIG 3.



www.djeco.com/magic

RUMPIJUR

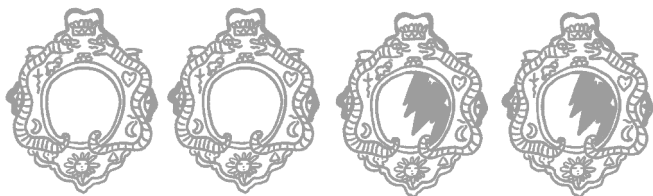
SANDRIMUS

El mago añade 3 al número 6 y entonces memoriza 9.

- Si el número total es impar, el espejo oculto por la mano está roto.

- Si el número total es par, el espejo oculto por la mano no está roto.

En nuestro ejemplo el número es 9 por lo tanto impar: ¡entonces el espejo oculto por la mano está roto!



2 espejos rotos, el mago elige 2

2



Le quedan 3 espejos rotos sobre la mesa

3

TRUCO 7

CARTUM / Las cartas mágicas

MATERIAL

un juego de cartas biseladas

Este juego presenta la particularidad de tener unas cartas más estrechas por un lado que por el otro FIG 1. Esta diferencia, inferior a un milímetro, resulta totalmente invisible FIG 2.

Cuando una o varias cartas se colocan en el «sentido incorrecto» hay que sujetar con firmeza el mazo de cartas entre dos dedos por un lado y hacer que se deslicen los dos dedos de la otra mano. Las cartas colocadas del revés se retiran del juego. FIG 3

Con este juego trucado, el mago puede hacer múltiples trucos.



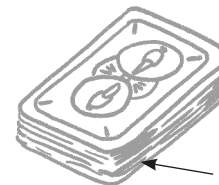
www.djeco.com/magic

CARTUM

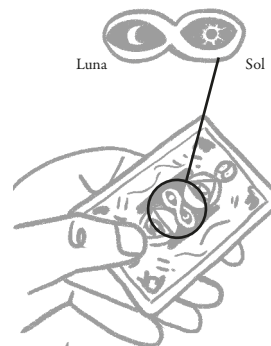
EVAMINUS



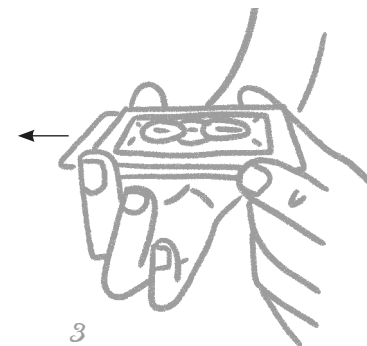
1



2



4



3

8

EFECTO

Para encontrar una carta

EL SECRETO

Todas las cartas están colocadas en el mismo sentido. El mago muestra las cartas en abanico y le pide al público que escoja una. Mientras que éste la mira, el mago le da la vuelta al juego discretamente (para ello, solo tiene que recoger las cartas en abanico efectuando una media vuelta). Luego, le pide al público que vuelva a introducir la carta en la baraja, en el lugar que prefiera, y le propone que baraje. Para sacar la carta correcta, el mago procede a deslizar la carta FIG 3, y anuncia que la carta es...

9

EFECTO

Para encontrar una carta

Truco idéntico al truco 8; el mago añade además el pañuelo y la carta que ha escogido el público aparece debajo de éste.

10

EFECTO

Para encontrar los 4 reyes

EL SECRETO

Todas las cartas están colocadas en el mismo sentido. El mago extiende las cartas por la cara dibujada y extrae los 4 reyes. Le pide al público que le señale los lugares en los que desea volver a introducir los 4 reyes. Y cada vez, es el mago el que recoloca la carta en el juego (cambiándola discretamente de sentido). Una vez que ha introducido las 4 cartas, el mago hace un mazo y le propone al público que las baraje. Luego se concentra, y desliza las cartas como se indicó anteriormente mostrando las 4 cartas: ¡son los 4 reyes!

11

EFECTO

Las 4 cartas «Reyes» agrupadas al principio, se separan y, por arte de magia, se agrupan de nuevo.

EL SECRETO

El mago presenta en abanico las 4 cartas de reyes (ha tenido la precaución de ocultar bajo el rey situado a la izquierda 3 cartas del juego) y las coloca sobre el resto del mazo de cartas. ¡Y explica que aunque separe los 4 reyes, éstos siempre acaban agrupándose de nuevo! Coloca las 4 primeras cartas en línea de derecha a izquierda con la cara oculta. Recubre con 3 cartas la carta de la izquierda, y luego con 3 cartas la siguiente, y así sucesivamente. Le da la vuelta al mazo de la derecha, el rey ha desaparecido, y luego al siguiente, y al siguiente. Por último le da la vuelta al último mazo de la izquierda y los 4 «reyes» aparecen juntos...

12

EFECTO

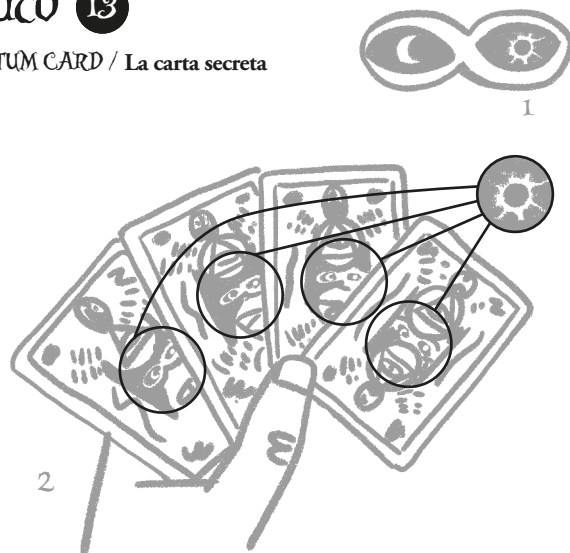
Clasificación de cartas negras y rojas

EL SECRETO

Las cartas están clasificadas por color. Los 2 mazos de color se colocan en un mazo en el sentido contrario. Las cartas se barajan. El mago muestra las cartas y éstas se encuentran todas mezcladas. Luego anuncia que tiene el poder de agruparlas por color. Procede a deslizar cartas (FIG 3), y éstas se clasifican ellas solas por color.

TRUCO 13

SECRETUM CARD / La carta secreta

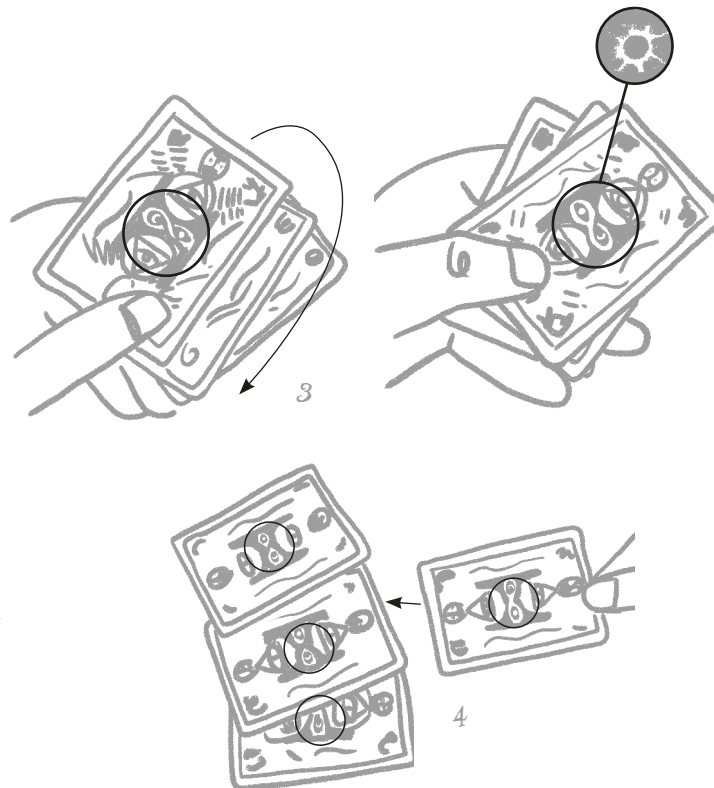


MATERIAL
4 cartas de reyes, 1 péndulo.

PREPARACIÓN
Sacar del juego de cartas los 4 reyes. En el centro del reverso de las cartas hay un sol y una luna FIG 1. Poner los 4 reyes en el mismo sentido FIG 2.

RUTINA
El mago presenta los 4 reyes (de picas, de corazones, de tréboles y de diamantes). Le dice a su público que tiene un accesorio mágico que revela los secretos de todos: su péndulo: «Mirad estos 4 reyes, si elegís uno,

mi péndulo me dirá cuál es». El mago baraja las 4 cartas e invita a un espectador a que elija una y se la muestre al público. La persona lo hace y vuelve a colocar su carta entre las otras tres. El mago se ofrece a barajar las cartas y a devolvérsela. Entonces, el mago coloca las 4 cartas boca abajo en fila. Señala que su accesorio fetiche le ayudará a descubrir la carta secreta. Lo pasa por encima de las cartas y el péndulo se mueve en un movimiento circular sobre una sola carta. El mago le da la vuelta a la carta. ¡Es la carta del rey que el público había memorizado!



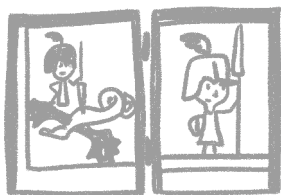
EL SECRETO

Al principio del truco, las 4 cartas se colocan en el mismo sentido FIG 2. Cuando el espectador saca la carta, el mago, discretamente, le da la vuelta a las 3 cartas

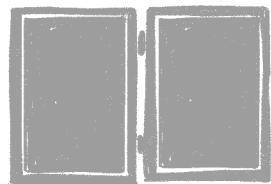
que tiene en la mano FIG 3. Así, la carta recolocada por la persona del público es la única que está al revés FIG 4.

TRUCO 14

DRAGONIS / La princesa entregada



1



2

MATERIAL

1 caja, 2 escondites, 3 cartas

PREPARACIÓN

Abrir la caja, colocar a la izquierda la carta por la cara del dragón muerto y a la derecha la carta por la cara del caballero FIG. 1.

Colocar los escondites sobre las 2 cartas FIG. 2.

RUTINA

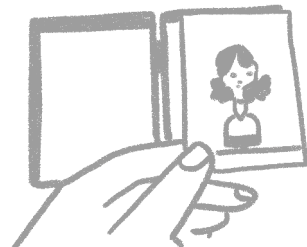
En el país mágico, suceden bonitas historias. El mago presenta la carta



www.djeco.com/magic

DRAGONIS

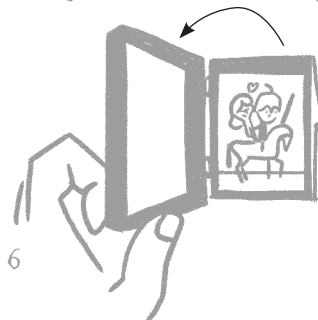
DIANUM



3



4



6



7



5

princesa y explica que cuando vivía feliz, la princesa fue capturada por un dragón. ¡Afortunadamente un guapo caballero ha venido a liberarla.

EL SECRETO

En el país mágico, suceden bonitas historias... Una princesa (el mago muestra la carta princesa) vive feliz en el país mágico. FIG. 3

Pero un dragón la persigue (el mago muestra el otro lado de la carta) y la deja sobre el lado izquierdo de la caja FIG. 4.

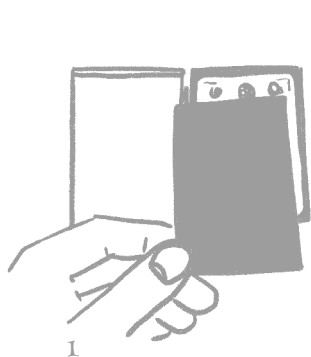
El mago cierra la caja hacia la izquierda FIG. 5 explicando que la princesa es prisionera del dragón. Abre de nuevo la caja: la carta de la princesa arrebatada por el dragón aparece.

Vuelve a cerrar la caja hacia la izquierda y la abre de nuevo por el otro lado explicando que afortunadamente el príncipe no está lejos y va a poder salvar a la princesa. Abre de nuevo la caja: el príncipe ha conseguido salvar a la princesa.

Coge una carta, la gira explicando que el dragón nunca será tan fuerte como el príncipe.

TRUCO 15

DRACO VISION / La visión del dragón



1

MATERIAL

Juego de cartas, 1 caja con un dragón,
1 placa negra.

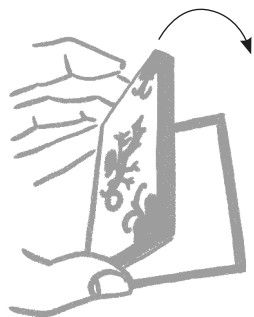
PREPARACIÓN

Quitar el 10 de corazones de la baraja y ponerlo boca abajo en la parte derecha de la caja abierta. Colocar la placa negra encima.

FIG 1. Cerrar la caja hacia la derecha FIG 2.

RUTINA

El mago presenta la caja con el dragón y la abre. Explica que el dragón tiene un poder: puede ver a través de la materia. Hace que un espectador elija una carta pidiéndole que no la mire y que no la muestre, sino que la coloque boca abajo en la parte derecha de la caja que acaba de abrir FIG 3. El mago

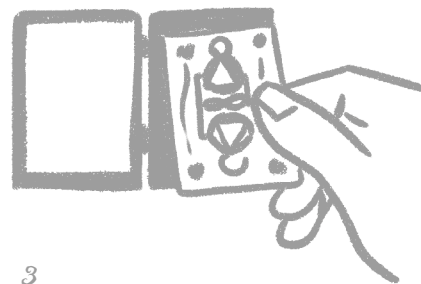


2

se acerca a la caja al oído y explica que el dragón le ha susurrado que la carta es el 10 de corazones. Vuelve a dejar la caja y la abre. Descubrimos que la carta sacada al azar y escondida por el espectador es el 10 de corazones. Efectivamente, el dragón tiene poderes mágicos...

EL SECRETO

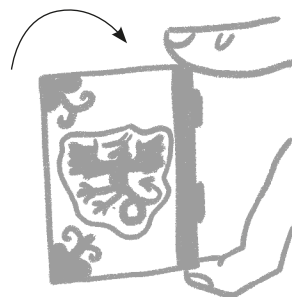
Cuando el espectador saca una carta de la baraja, el mago le pide que la ponga en la caja que abre (FIG 3) y la cierra inmediatamente FIG 4. El mago distrae al público acercándose la caja a la oreja, y aprovecha cuando vuelve a ponerla en la mesa para colocarla del otro lado FIG 5. Solo tiene que abrir la caja y aparece el 10 de corazones FIG 7.



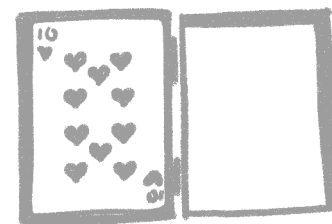
3



4



5



6

TRUCO 16

OCCULTA / El lugar secreto

MATERIAL

3 cartas «lugar». Solo la carta castillo tiene un libro de magia impreso en el dorso, 1 bolsita, 1 papel doblado «cabaña», gafas.

PREPARACIÓN

El mago pone las gafas en su funda y deja el papel doblado y las tres «cartas lugar» mirando hacia arriba en la bolsita FIG 1.



1

RUTINA

El mago cuenta que puede haber un libro de magia muy valioso escondido en tres lugares: un molino, un castillo o una cabaña.

Saca 3 cartas del sobre que representan estos tres lugares y las deja sobre la mesa.

El mago indica que tiene unos poderes excepcionales y que ya sabe dónde está escondido. Pide al público que elija uno de los tres lugares. Mientras que el público reflexiona, el mago explica que se va a poner las gafas que le permiten leer el pensamiento de los demás. Se coloca las gafas y adopta un aire muy serio. Pide al público que designe uno de los tres lugares tocando una carta.



www.djeco.com/magic

OCCULTA

ANAEIUM

El mago sorprende al espectador mostrándole que había predicho el lugar que sería elegido.

EL SECRETO

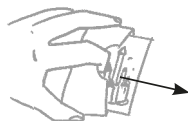
¡No tiene secreto alguno!

Cuando el público muestra uno de los 3 lugares, el mago tiene tres posibles opciones:

- Si el espectador elige el molino, el mago gira la bolsita: el molino está impreso.
- Si el espectador elige la cabaña, saca del sobre el papel doblado: aparece la cabaña.
- Si el espectador elige el castillo, el mago gira la carta castillo: aparece el libro de magia.

Se giran las otras dos cartas para mostrar que no hay nada en el dorso.

La única dificultad de este truco es sacar las 3 cartas de la bolsita sin que se vea el papel doblado oculto en el interior. Para ello, el mago sujeta la bolsita bloqueando el papel doblado con su dedo contra la pared de la bolsita por el lado de la marca FIG 2. Por supuesto, el mago debe procurar no girar nunca la bolsita ni la carta castillo.



2

TRUCO 17

MOLENDINUM / El molino volante

MATERIAL

Carta del molino

RUTINA

El mago explica que hace mucho tiempo algunos molinos tenían el poder de volar. Explica al público que hoy en día también puede hacer volar los molinos. Muestra una carta que representa un molino. Sopla detrás de la carta y el molino empieza a volar entre sus manos FIG 1. Cuando deja de soplar, el molino cae al suelo. Propone que alguien del público recoja la carta para verificarla...



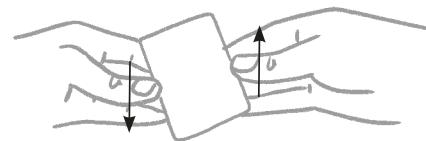
Vista de frente

1



Vista trasera

2



3

EL SECRETO

La carta se sujeta discretamente entre los dos pulgares FIG 2. Las manos ocultan los lados de la carta. Las manos deben separarse para ver la carta. Realizar movimientos arriba y abajo con los pulgares sin que sobresalgan por la parte de arriba FIG 3. Consejo de magos: ¡práctica frente al espejo!

TRUCO 18

STELLA / La estrella viajera

MATERIAL

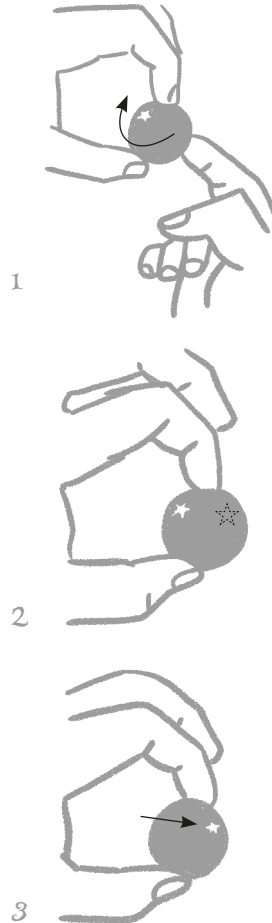
Una carta de estrella redonda

RUTINA

El mago presenta una carta que representa la noche estrellada en el país mágico. Explica que solo hay una estrella que no se mueve y le da la vuelta a la carta FIG 1; la estrella se encuentra en el mismo lugar. No se mueve salvo cuando se sopla encima. El mago sopla un poco sobre la carta, le da la vuelta y la estrella ha viajado.

EL SECRETO

La ficha se coloca entre dos dedos. El dedo superior se encuentra en el centro de las estrellas de doble cara FIG 2. Al dar la vuelta a la ficha con la otra mano, la estrella se encuentra en el mismo lugar. Para hacer que la estrella viaje, hay que girar la ficha para colocar la estrella del otro lado del dedo FIG 3. Al dar la vuelta a la ficha, la estrella ha viajado.



TRUCO 19

SIGNA MAGICA / Los símbolos de la magia

MATERIAL

1 sobre, 1 papel doblado con un libro, 1 ficha con un libro de doble cara, 19 fichas distintas con el mismo reverso «Magic»

PREPARACIÓN

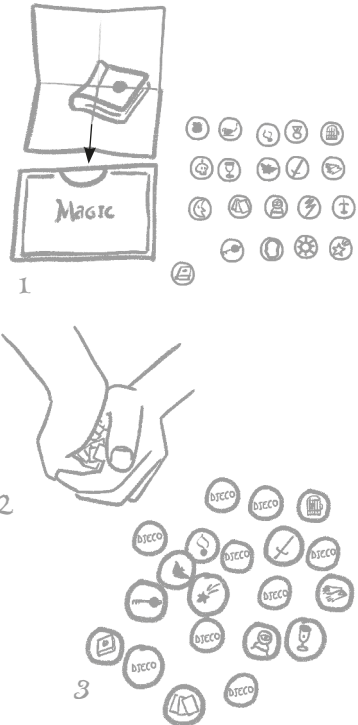
El papel doblado que representa el libro se introduce en el sobre. Las 20 fichas se colocan sobre la mesa boca arriba FIG 1.

RUTINA

El mago explica que existen numerosos símbolos en torno al mundo de la magia. Hay uno que es el favorito de los magos y que se encuentra en el sobre, que el mago muestra al público antes de colocarlo sobre la mesa. Muestra las fichas al público. Las nombra y se las coloca una por una en la palma de la mano. A continuación, sacude sus manos FIG 2 y las deja caer sobre la mesa. Explica que hay que eliminar todas las fichas que han caído con la cara ilustrada boca abajo. Por tanto, retira todas las fichas con la cara «Magic» visible. Una vez retiradas todas, coge las fichas restantes con las manos y vuelve a empezar. Repite esta operación hasta que solo queda una ficha. Este último símbolo representa un libro. ¿Es el libro el símbolo que prefieren los magos? Un espectador mira lo que hay en el sobre... ¡Es un libro!

EL SECRETO

La ficha del libro es la única que está impresa de forma idéntica por ambas caras. Por tanto, será la última que quede sobre la mesa, ya que cada vez que las piezas caen sobre la mesa, solo se retiran las fichas con la cara «Magic».

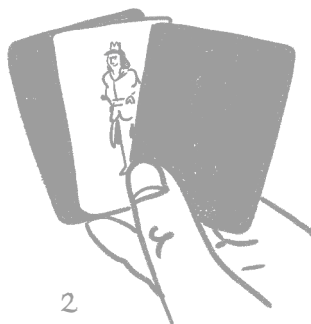


TRUCO 20

CRAPAUDINE / Transformación del sapo en príncipe



1



2



3



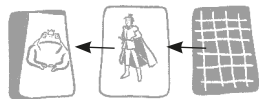
4

MATERIAL

1 carta con un príncipe, 1 carta con una pared, 1 carta con pared/sapo.

PREPARACIÓN

Poner en orden



Formar un abanico con las cartas FIG 1.

RUTINA

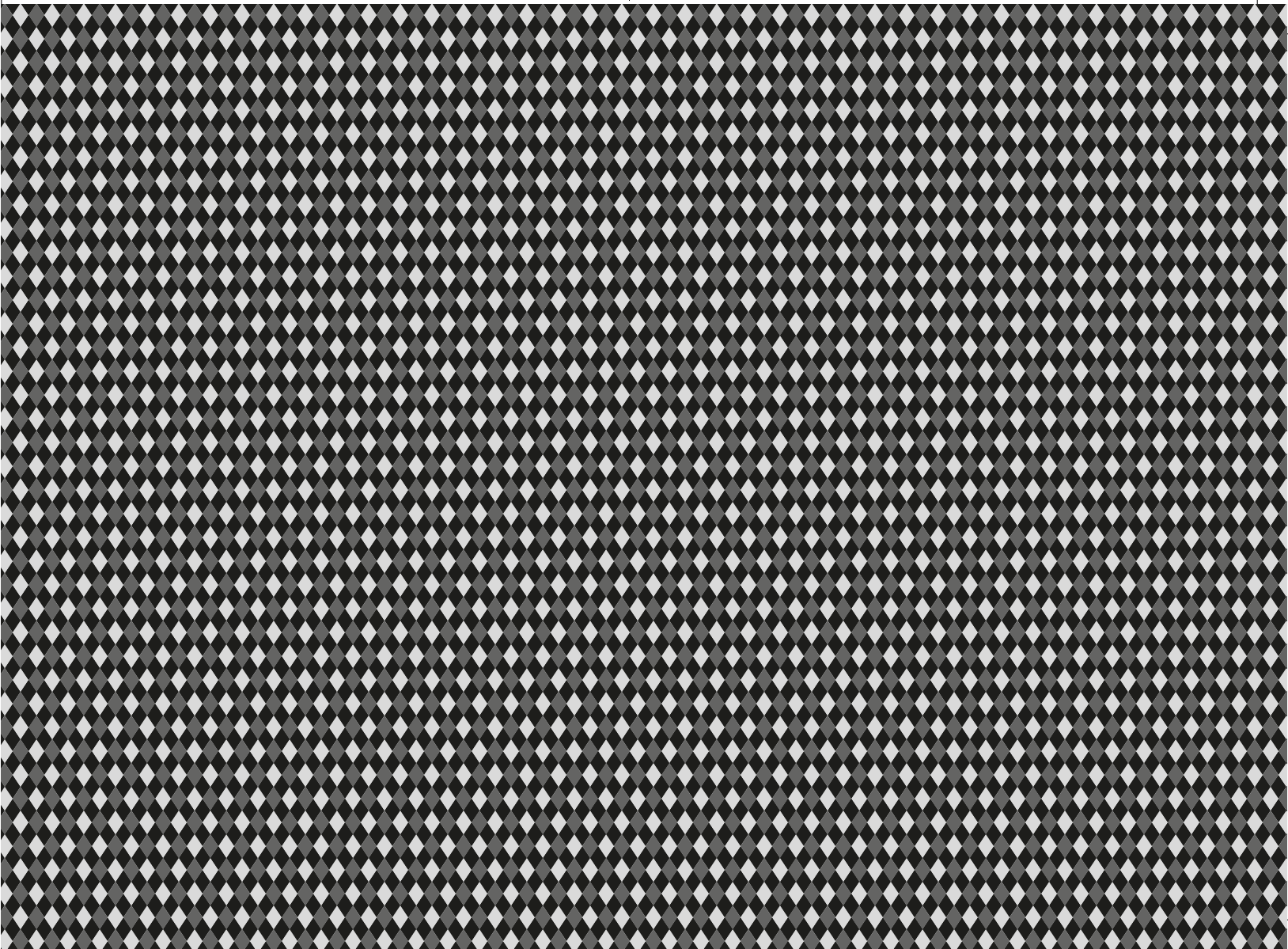
En los castillos del país mágico no es raro ver sapos escondidos entre las paredes. El mago muestra tres cartas, dos que representan las paredes y una carta de sapo en el medio FIG 1. Explica que en este castillo ahora vive un sapo que hace unos años era un príncipe. Una bruja malvada lo hechizó. El mago cierra las 3 cartas y pide al espectador que repita la fórmula mágica

«magicam magicum». Una vez que este repite la fórmula, presenta las tres cartas de nuevo en forma de abanico por el reverso y extrae la carta del medio. El sapo se ha convertido en un príncipe FIG 2.

EL SECRETO

Una de las dos tarjetas de la pared tiene un lado con media carta de sapo impresa FIG 3. La carta del príncipe es ligeramente

más pequeña que las cartas de pared FIG 4. Antes de comenzar, el mago prepara sus cartas FIG 1. Al pronunciar la fórmula mágica, el mago cierra suavemente el abanico y le da vuelta. El mago puede sacar la carta del príncipe de la baraja y mostrarla por ambos lados.



Magic

QUANDO APPARE QUESTO
SIMBOLO. SCOPRI LE SPIEGAZIONI
DEL MAGO SUL NOSTRO SITO
WWW.DJECO.COM/MAGIC

VIDEO



Gioco 1

OCULUS / Il cubo magico

MATERIALE

1 scatola con coperchio, 1 dado a 6 facce di colori diversi, 1 vassoio d'argento.

SVOLGIMENTO

I dadi e la scatola vengono presentati al pubblico, il vassoio d'argento viene posto sul tavolo. Il mago annuncia al pubblico che si volterà. Nel frattempo, il pubblico sceglie un colore e mette il dado nella scatola, con la faccia scelta in alto. La scatola viene richiusa.

Il mago recupera la scatola chiusa, pur rimanendo di spalle al pubblico. Si gira verso il pubblico, passa la scatola davanti e la posiziona a livello degli occhi. Sostiene di avere un potere magico che gli permette di



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM

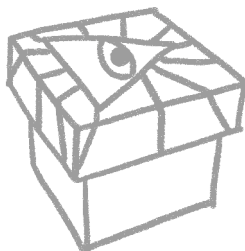
vedere attraverso la scatola nera, ma che ha bisogno di un accessorio indispensabile: il vassoio d'argento. Passando il dado dietro la schiena, chiede a uno spettatore di prendere in mano il piccolo vassoio e di tendere il braccio. Il mago mette la scatola chiusa sul vassoio, la guarda con attenzione, spiega che grazie a questo secondo occhio può vedere attraverso la finestra e dice: «Il colore scelto è...»

IL SEGRETO

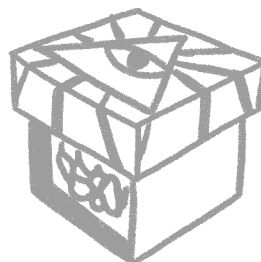
La scatola non ha trucchi! Di schiena il mago riceve il cubo chiuso che il pubblico gli ha dato (FIG. 1). Si gira per faccia al pubblico, mantenendo il cubo dietro la schiena ed è in quel momento che cambia la

posizione del coperchio (FIG. 2). Passando la scatola davanti a sé per presentarla al pubblico, ne approfitta per guardare il colore della faccia del dado che è visibile dal suo lato.

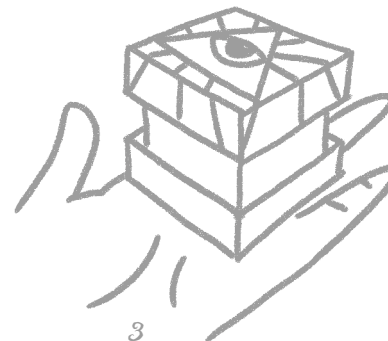
Poi dice al pubblico che gli manca un elemento essenziale per vedere attraverso la finestra: il vassoio d'argento. Ripassa la scatola dietro la schiena, riposiziona il coperchio della scatola correttamente (FIG. 1) e ripassa la scatola davanti per posizionarla sul vassoio d'argento (FIG. 3). Si concentra e dice il colore scelto dal pubblico.



1



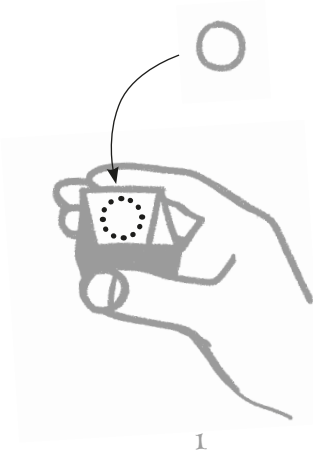
2



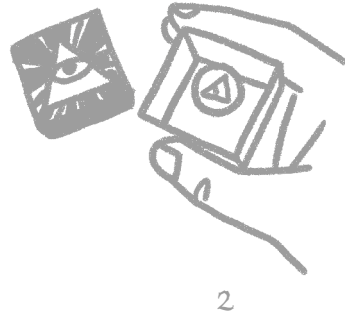
3

GIOCO 2

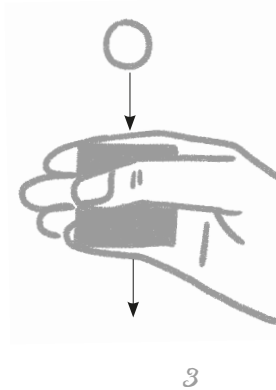
CAPSA / Il gettone che attraversa la scatola



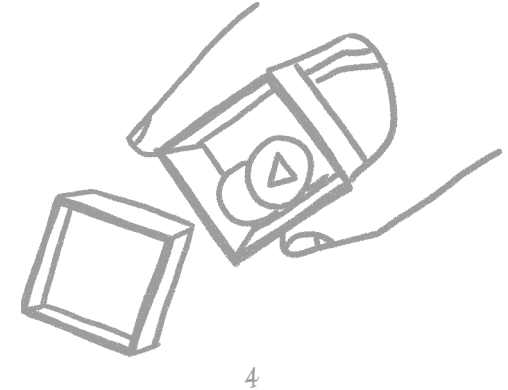
1



2



3



4

MATERIALE

2 tessere, 1 scatola di legno e il relativo coperchio

PREPARAZIONE

Il mago tiene in una mano la scatola e posiziona una delle tessere tra le dita e la parete della scatola FIG 1. La seconda tessera si trova nella scatola. La scatola è chiusa.

SVOLGIMENTO

Il mago mostra una scatola buffa e spiega che a volte ha la peculiarità di far passare attraverso oggetti solidi. Apre la scatola e mostra che contiene una tessera FIG 2. Il mago fa cadere la tessera nel palmo della mano libera e la fa ricadere sul fondo della scatola. Mostra bene al pubblico che la tessera è sul fondo alla scatola. Fa cadere di nuovo la tessera nel palmo della mano, quindi la fa ricadere nella scatola ma stavolta la tessera passa attraverso la scatola

per poi cadere sul tavolo FIG 3. Il mago recupera la tessera e la mette nella scatola, richiudendo quest'ultima con il coperchio. Scuote la scatola e propone a una persona del pubblico di aprirla. Sorpresa! Il pubblico scopre che ora ci sono due tessere... FIG 4.

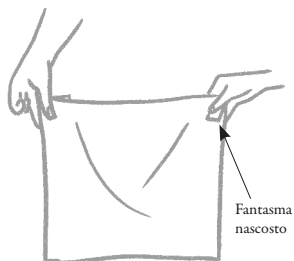
IL SEGRETO

Una seconda tessera è nascosta dietro la scatola tra la parete e le dita del mago FIG 1. Quando il mago fa cadere una prima volta la tessera nella scatola, nasconde le dita nella

stessa posizione. La tessera cade in fondo alla scatola. Solo la seconda volta, quando fa credere che la tessera attraversa la scatola, il mago allontana le dita per lasciarla cadere dal nascondiglio. Il gettone sembra passare attraverso la scatola FIG 3. Il mago lo mette nella scatola e richiude subito quest'ultima affinché il pubblico non veda le tessere. Le mostra alla fine del gioco di prestigio FIG 4.

Gioco 3

FANTOMUS / Aspetto di un fantasma



1
Ciò che il pubblico non vede

MATERIALE

1 foulard, 1 fantasma.

PREPARAZIONE

Il mago tiene il foulard dai 2 angoli superiori. La parte metallica nascosta nella cucitura si trova dal lato della mano destra. Anche il fantasma è nascosto nella mano destra verso di lui. Il pubblico non lo vede! FIG. 1.

SVOLGIMENTO

Nel paese della magia accadono cose incredibili. I fantasmi si trovano sempre là dove meno ce li si aspetta. Il mago mostra al



www.djeco.com/magic

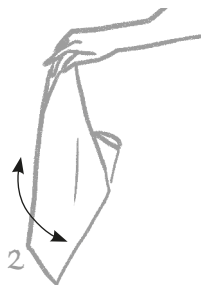
FANTOMUS

ODILUS

pubblico i 2 lati del foulard. Dopodiché, lo posa sul tavolo, lo piega e vi adagia sopra le mani: una parte del foulard si solleva, ma all'interno non vi è nulla! Il mago apre il foulard e trova un fantasma... È quindi proprio il fantasma che ha fatto muovere il foulard.

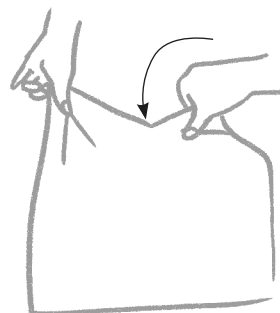


1



2

3



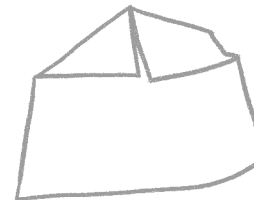
4



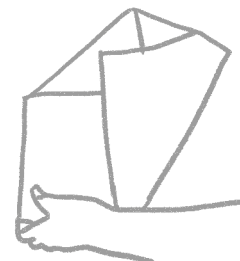
IL SEGRETO

In uno dei 4 angoli del foulard è presente un'asticella metallica ricurva. Quando il foulard viene mostrato al pubblico, il mago tiene l'angolo con la parte metallica e il fantasma nella mano destra. Con un movimento rapido mostra i 2 lati del foulard: FIGG. 1 E 2. Il pubblico non può vedere il fantasma. Quando posa il foulard sul tavolo, lo ripiega immediatamente l'angolo superiore destro verso la parte centrale, in modo

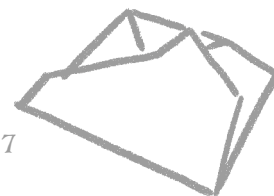
5



6

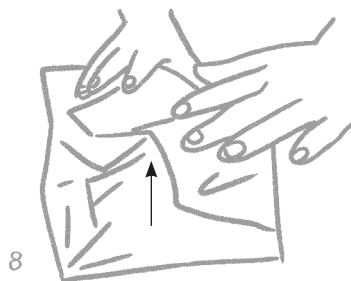


7



GIOCO 4

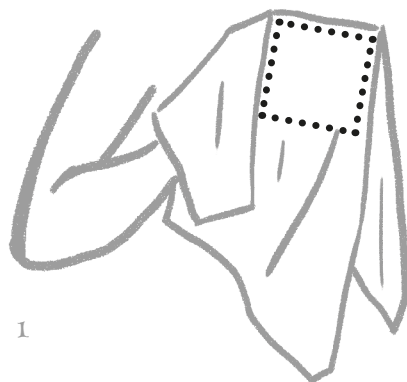
MONSTRA / La sparizione del mostro



tale che il fantasma si ritrovi al centro del foulard: FIGG. 3 E 4.

Dopodiché, continua a piegarlo nel modo seguente: FIGG. 5, 6 E 7.

Una volta piegato il foulard, il mago posa le mani aperte su di esso. Quindi, le passa sopra il foulard e contemporaneamente dà con molta discrezione piccoli colpi di pollice sull'asticella metallica, per dare l'impressione che qualcosa all'interno si stia muovendo: FIGG. 8.



MATERIALE

1 foulard, 1 carta "mostro".

PREPARAZIONE

Il mago è seduto a un tavolo.

SVOLGIMENTO

Il mago spiega al pubblico che i fantasmi hanno il potere di scacciare i mostri. Mostra una carta mostro e un foulard fantasma. Posiziona la carta mostro sotto il foulard FIG 1. Agita il foulard, ci soffia sopra e... il mostro scompare. Quindi, mostra le due facce del foulard. Aveva ragione: i mostri hanno paura dei fantasmi!



IL SEGRETO

In uno degli angoli del foulard è presente un'asticella metallica. Quando il mago nasconde sotto

il foulard la carta mostro, la posiziona contro l'asticella e la ricopre di tessuto FIG 1. Quindi, fa credere che deve essere sistemata meglio, si allontana dal tavolo e in quel momento lascia cadere la carta sulle ginocchia facendo un movimento all'indietro con il foulard.

Il pubblico crede ancora che la carta mostro sia sotto il foulard. Il mago tiene l'asticella con due dita come se si trattasse della carta FIG 3. Non gli resta che soffiare e lasciare l'asticella, quindi mostrare che la carta è scomparsa.



GIOCO 5

NODI NON / La corda magica

MATERIALE

1 ciondolo e 1 corda

PREPARAZIONE

La corda viene infilata nel foro del ciondolo. L'estremità non è annodata.

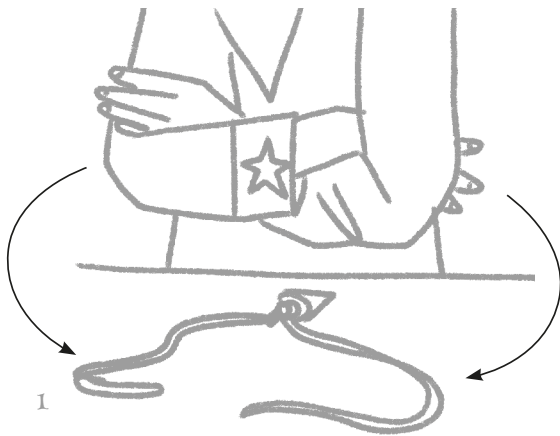
SVOLGIMENTO

Il mago posiziona gli oggetti sul tavolo davanti a sé. Chiede a una persona del

pubblico di fare un nodo alla corda senza mai lasciare le estremità. Impossibile! Il mago mostra allora che con i suoi poteri magici può riuscirci.

IL SEGRETO

Basta incrociare le braccia prima di afferrare con le mani le estremità della corda e liberare le braccia FIG 1.



GIOCO 6

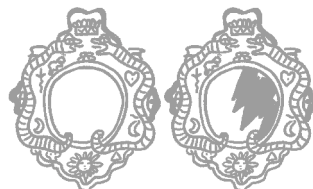
RUMPI-TOUR / Gli specchi rotti

MATERIALE

4 specchi, un pendolino

PREPARAZIONE

Le carte specchio sono posate sul tavolo, una accanto all'altra (non importa se faccia specchio rotto o faccia specchio non rotto) 1 FIG. Il mago ha un pendolino al collo.



SVOLGIMENTO

Ne succedono di cose incredibili al castello: nel salone degli specchi, gli specchi si rompono e si riaggiustano in continuazione... il mago mostra al pubblico i 2 lati degli specchi.

Mostra il pendolino e spiega che grazie ad esso, ha il potere di sapere in qualsiasi momento se lo specchio nascosto da una persona è rotto o no.

Chiede un volontario e gli spiega che dovrà girare gli specchi tutte le volte che vuole. Se crede, potrà girare a piacimento lo stesso specchio.

Ogni volta dirà "Giro" ad alta voce. Una volta girati tutti gli specchi che vorrà, il mago gli chiederà di nascondere con la mano lo specchio prescelto.

Il mago si accerta che la persona abbia capito bene e si gira.

Il volontario passa all'azione e dice ad alta voce "Giro" ogni volta che gira uno specchio. Alla fine, nasconde con la mano lo specchio prescelto e dice al mago che può girarsi.

Il mago toglie il pendolino dal collo e spiega che è grazie a questo accessorio che potrà sapere se lo specchio nascosto è rotto o no! Fa oscillare il pendolino sopra la mano del volontario e annuncia "Lo specchio nascosto è rotto (o non è rotto)!"

SEGRETO

È semplicissimo, il mago non ha alcun potere e nemmeno il suo pendolino, ma l'accessorio è importante in quanto serve a distogliere l'attenzione degli spettatori.

Prima di girarsi, il mago conta discretamente il numero di specchi rotti fra i 4 disposti sul tavolo FIG 2.

Ogni volta che lo spettatore dice "Giro" ad alta voce, il mago aggiunge 1 al numero di specchi rotti di partenza.

Quindi, se la persona dice 4 volte "Giro", il mago aggiunge 4 a 2 degli specchi rotti di partenza. Tiene a mente 6. Infine il mago aggiunge al numero tenuto a mente il numero di specchi rotti che vede quando si volta. FIG 3.



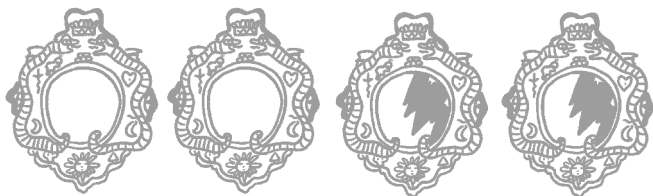
www.djeco.com/magic

RUMPI TUR

SANDRIMUS

Il mago aggiunge 3 al numero 6 e quindi memorizza 9.
- Se il totale è dispari, lo specchio nascosto dalla mano è rotto.

- Se il numero è pari, lo specchio nascosto dalla mano non è rotto.
Nel nostro esempio il numero 9 è dispari: lo specchio nascosto dalla mano è rotto!



2 specchi rotti, il mago tiene a mente 2.

2



Sul tavolo restano 3 specchi rotti

3

Gioco 7

CARTUM / Le carte magiche

MATERIALE

il mazzo di carte truccate

Questo mazzo ha la particolarità di avere carte più strette su un lato rispetto all'altro
FIG. 1. Questa differenza, inferiore al millimetro, è totalmente invisibile
FIG. 2.

Quando una o più carte sono messe nel mazzo nel «senso sbagliato», occorre tenere saldamente il mazzo di carte tra due dita da un lato, facendo scorrere le due dita dell'altra mano. Le carte disposte al contrario saranno estratte dal mazzo. FIG. 3

Con questo mazzo truccato, il mago può fare moltissimi giochi.



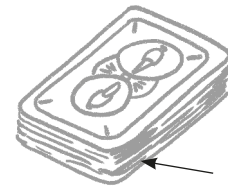
www.djeco.com/magic

CARTUM

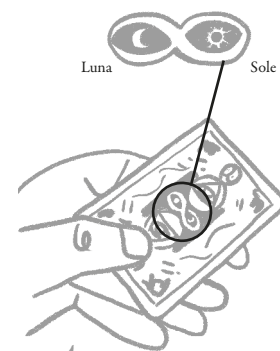
EVAMINUS



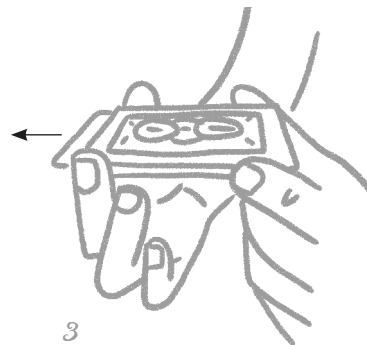
1



2



4



3

8

EFFETTO

Per ritrovare una carta

SEGRETO

Le carte sono disposte tutte nello stesso senso. Il mago le mostra a ventaglio e ne fa scegliere una al pubblico. Mentre la guarda, il mago gira il mazzo senza farsene accorgere (per questo basta raccogliere le carte a ventaglio con un mezzo giro). Poi chiede al pubblico di rimettere la carta in un punto qualsiasi del mazzo e gli propone di mischiare il mazzo. Per estrarre la carta giusta, il mago provvede a fare scivolare la carta FIG. 3 e annuncia che la carta è...

9

EFFETTO

Per ritrovare una carta

Gioco identico al gioco 8: il mago vi aggiunge anche un foulard: la carta scelta dal pubblico compare sotto il foulard.

10

EFFETTO

Per ritrovare i 4 Re

SEGRETO

Tutte le carte sono disposte nello stesso senso. Il mago apre il mazzo con le carte scoperte ed estrae i 4 re. Chiede al pubblico di dirgli dove desidera reinserire i 4 re. Ogni volta, il mago rimette la carta nel mazzo (capovolgendola senza farsene accorgere). Una volta reinserite le 4 carte, il mago raccoglie le carte e propone al pubblico di mischiarle. Poi si concentra, fa scivolare le carte come indicato in precedenza e mostra le 4 carte: sono i 4 re!

11

EFFETTO

Le 4 carte «Re» inizialmente raggruppate, sono separate e per magia si raggruppano di nuovo.

SEGRETO

Il mago presenta a ventaglio le 4 carte dei re (ha fatto in modo di nascondere 3 carte da gioco sotto il re di sinistra), poi le posa sul resto del mazzo di carte. Spiega che, anche se li separa, i 4 re finiscono sempre per raggrupparsi! Dispone le prime 4 carte coperte in fila, da destra a sinistra. Copre con 3 carte la carta di sinistra, poi con tre carte la successiva e così via. Capovolge il mazzetto di destra: il re è scomparso, poi il successivo e quello seguente. Capovolge infine l'ultimo mazzetto a sinistra: i 4 re si sono raggruppati...

12

EFFETTO

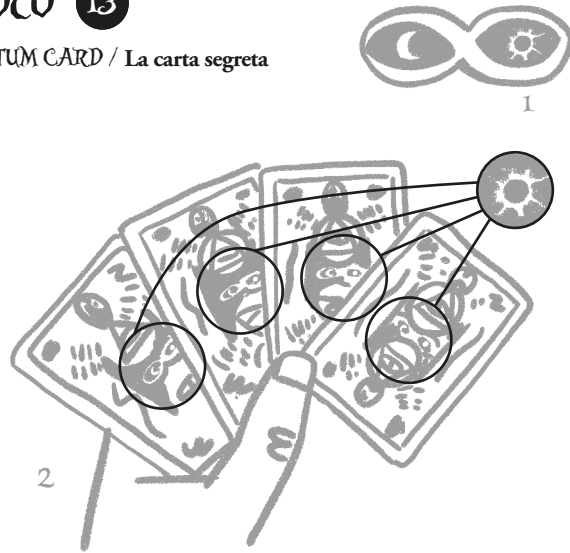
Separazione delle carte rosse e nere

SEGRETO

Si separano le carte secondo il colore. Si riuniscono i 2 mazzetti in un unico mazzo, ma capovolgendone prima uno. Si mischiano le carte. Il mago mostra le carte che risultano tutte mischiate. Poi annuncia di avere il potere di raggrupparle per colore. Procedo quindi a fare scivolare le carte (FIG. 3) che si separano per colore da sole.

GIOCO 13

SECRETUM CARD / La carta segreta



MATERIALE
4 carte re, 1 ciondolo

PREPARAZIONE
Estrarre dal mazzo di carte i 4 re. Al centro del dorso delle carte sono raffigurati un sole e una luna FIG 1. Mettere i 4 re nello stesso senso FIG 2.

SVOLGIMENTO
Il mago mostra i 4 re (picche, cuori, fiori e quadri). Dichiarò al pubblico che ha un accessorio magico che svela i segreti di tutto il mondo: il suo ciondolo. "Guardate questi 4 re, se ne scegliete uno, il mio ciondolo

saprà dirmi qual è". Il mago mescola le 4 carte e invita una persona del pubblico a sceglierne una e a mostrarla agli altri. La persona esegue la richiesta e posiziona la sua carta fra le altre 3. Il mago gli chiede di mescolare le carte e di restituirglielie. Quindi, posiziona in fila le 4 carte a faccia in giù. Ricorda a tutti che il suo

oggetto magico lo aiuterà a scoprire la carta segreta. Lo passa al di sopra delle carte e il ciondolo oscilla in modo circolare al di sopra di una sola carta. Il mago gira la carta. È la carta del re che il pubblico aveva memorizzato!

IL SEGRETO
All'inizio del gioco di prestigio, le 4 carte sono disposte nello stesso senso FIG 2. Quando lo spettatore estrae la carta, il mago gira in modo discreto le 3 carte che ha in mano FIG 3. La carta riposizionata dal

pubblico è l'unica a essere nell'altro senso FIG 4. Poggiando le carte in fila sul tavolo, il mago individua subito dove si trova la carta con i simboli nell'altro senso e fa credere che il suo ciondolo si muova da solo su questa carta.

GIOCO 14

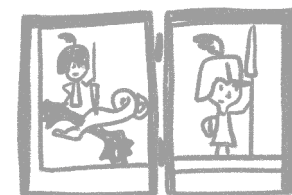
DRAGONIS / La principessa consegnata



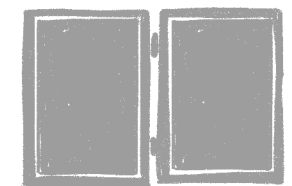
www.djeco.com/magic

DRAGONIS

DIANUM



1



2



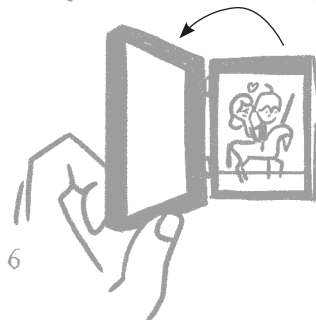
3



4



5



6



7

MATERIALE

1 scatola, 2 coperture, 3 carte

PREPARAZIONE

Aprire la scatola, mettere a sinistra la carta con la faccia drago morto e a destra la carta con la faccia cavaliere FIG. 1. Mettere le coperture sulle 2 carte FIG. 2

SVOLGIMENTO

Nel paese magico, ce ne sono di belle storie! Il mago presenta la carta principessa e spiega

che quando viveva felice e contenta, la principessa fu catturata da un drago. Ma per fortuna un bel cavaliere venne a liberarla!

IL SEGRETO

Nel paese magico, ce ne sono di belle storie! Una principessa (il mago mostra la carta principessa) vive felice nel paese magico. FIG. 3

Ma è inseguita da un drago (il mago mostra l'altra faccia della carta) e la mette sul lato sinistro della scatola. FIG. 4

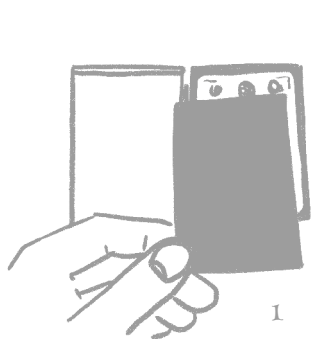
Il mago chiude la scatola verso sinistra FIG. 5 e spiega che la principessa è prigioniera del drago. Apre di nuovo la scatola: appare la carta della principessa rapita dal drago. FIG. 6

Richiude la scatola verso sinistra e la riapre dal lato opposto, spiegando che per fortuna il principe non è lontano e riuscirà a salvare la principessa. Riapre la scatola: il principe è riuscito a salvare la principessa.

Prende la carta e la gira spiegando che il drago non sarà mai forte come il principe.

GIOCO 15

DRACOVISION / La visione del drago



MATERIALE

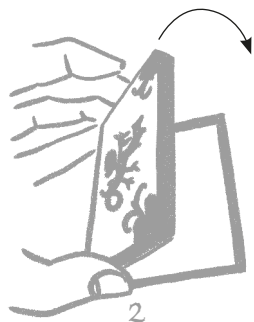
Gioco di carte, 1 scatola drago, 1 piastra nera.

PREPARAZIONE

Estrarre il 10 di cuori dal mazzo di carte e posizionarlo a faccia in giù nella parte destra della scatola aperta. Posizionare la piastra nera al di sopra. FIG 1. Chiudere la scatola verso destra FIG 2.

SVOLGIMENTO

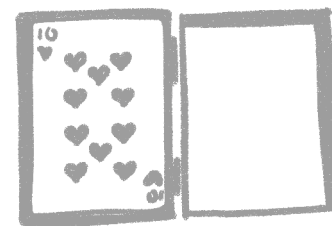
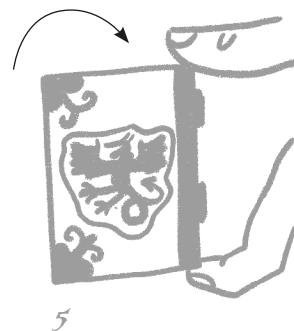
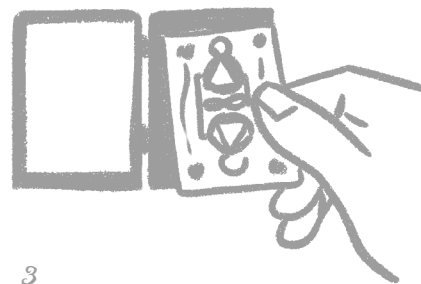
Il mago mostra la scatola Drago e la apre, spiegando che il drago ha un potere: vede attraverso gli oggetti. Fa scegliere una carta a uno spettatore chiedendogli di non guardarla e di non mostrarla ma di posizionarla a faccia in giù nella parte destra della scatola che ha appena aperto FIG 3.



Il mago avvicina la scatola al suo orecchio e spiega che il drago gli ha suggerito che la carta è il 10 di cuori. Ripone la scatola sul tavolo e la apre. Si scopre che la carta estratta a caso e nascosta dallo spettatore è proprio il 10 di cuori. Il drago ha davvero dei poteri magici...

IL SEGRETO

Quando lo spettatore estrae una carta dal mazzo, il mago gli chiede di posizionarla nella scatola che ha aperto (FIG 3) e che richiude subito FIG 4. Il mago cerca di distrarre un po' portando la scatola accanto all'orecchio e quando la ripoggia sul tavolo la colloca dall'altro lato FIG 5. È sufficiente aprire la scatola per far apparire il 10 di cuori FIG 7.



GIOCO 16

OCCULTA / Il luogo segreto

MATERIALE

3 carte "luogo". Solo la carta castello ha un libro di incantesimi stampato sul retro, una bustina, un foglio di carta piegato a "capanna", degli occhiali.

PREPARAZIONE

Il mago mette gli occhiali in tasca, il foglio di carta piegato e le tre "carte luogo" scoperte nella bustina. FIG. 1



SVOLGIMENTO

Il mago racconta che un prezioso libro di magia potrebbe essere nascosto in tre posti: in un mulino a vento, in un castello o in una capanna. Estrae 3 carte dalla bustina, che rappresentano questi tre luoghi e le mette sul tavolo.

Il mago dice che grazie alle sue doti eccezionali sa già dove è stato nascosto il libro di magia.

Chiede al pubblico di scegliere uno dei tre posti. Mentre il pubblico pensa quale posto scegliere, il mago dice che si metterà un paio di occhiali che gli permetteranno di leggere nel pensiero.

Il mago si mette gli occhiali, assume un contegno molto serio e chiede al pubblico



www.djeco.com/magic

OCCULTA

ANAEIUM

di nominare uno dei tre posti toccando una carta. Il mago sorprende lo spettatore mostrandogli che aveva previsto il luogo che sarebbe stato scelto.

IL SEGRETO

Non c'è nessun trucco!

Quando il pubblico mostra uno dei 3 luoghi, il mago ha tre possibilità di scelta:

- Se lo spettatore sceglie il mulino a vento, il mago gira la bustina: il mulino a vento vi è stampato sopra!

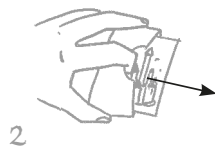
- Se lo spettatore sceglie la capanna, il mago estrae dalla busta il foglio di carta piegato e la capanna compare!

- Se lo spettatore sceglie il castello, il mago gira la carta castello e compare il libro degli incantesimi.

Le altre due carte vengono girate per far vedere che dietro non c'è niente.

L'unica difficoltà di questo gioco è far uscire le 3 carte dalla bustina senza che si veda il foglio di carta piegato nascosto all'interno. Per fare questo, il mago tiene la bustina in modo da bloccare il foglio di carta piegato con il dito contro il lato della bustina, dal lato della tacca. FIG. 2

Naturalmente, il mago deve assicurarsi di non girare mai né la bustina né la carta castello.



GIOCO 17

MOLENDINUM / Il mulino volante

MATERIALE

Carta mulino

SVOLGIMENTO

Il mago racconta che tanto tempo fa, una leggenda narrava che alcuni mulini avevano il potere di volare. Spiega al pubblico che oggi anche lui può far volare i mulini. Mostra una carta che raffigura un mulino. Soffia sul retro della carta e il mulino inizia a volare tra le sue mani FIG. 1. Quando smette di soffiare, il mulino cade per terra. Propone a una persona del pubblico di raccogliere la carta per controllarla...

IL SEGRETO

La carta viene tenuta di nascosto tra i due pollici FIG. 2. Le mani nascondono i lati della carta e devono essere distanziate per vedere la carta. Esercitare i movimenti dall'alto verso il basso con i pollici evitando di spostarli verso l'alto FIG. 3. Consiglio da mago: esercitarsi davanti a uno specchio!



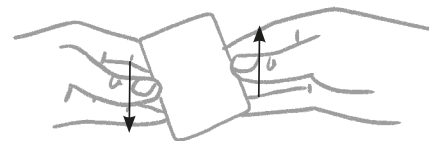
Vista frontale

1



Vista posteriore

2



3

GIOCO 18

STELLA / La stella viaggiatrice

MATERIALE

1 carta rotonda stella

SVOLGIMENTO

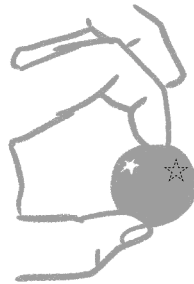
Il mago mostra la carta che rappresenta la notte stellata in un paese magico. Spiega che c'è solo una stella che non si muove. Gira la carta FIG 1 e la stella è nello stesso punto. Si muove solo quando vi si soffia sopra. Si muove solo quando vi si soffia sopra. Il mago soffia un po' sulla carta, la gira e la stella si muove.

IL SEGRETO

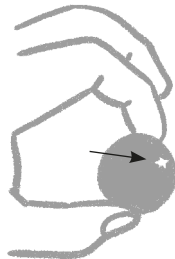
Il gettone deve essere posizionato tra due dita. Il dito superiore si trova al centro delle stelle, fronte/retro FIG 2. Girando il gettone con l'altra mano, la stella si trova nello stesso punto. Per far muovere la stella, è necessario girare il gettone per posizionare la stella dall'altro lato del dito FIG 3. Rigrando il gettone, la stella si sposta.



1



2



3

GIOCO 19

SIGNA MAGICA / I simboli della magia

MATERIALE

1 busta, 1 foglio di carta piegato "libro", 1 gettone "libro" fronte/retro, 19 gettoni "altro" con lo stesso retro "Magic".

PREPARAZIONE

Il foglio di carta piegato che raffigura il libro viene inserito nella busta. I 20 gettoni vengono posizionati sul tavolo dalla parte dell'illustrazione FIG 1.

SVOLGIMENTO

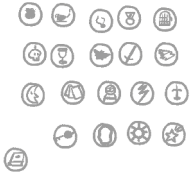
Il mago spiega che nel mondo della magia ci sono molti simboli. Uno di questi è il preferito dei maghi e si trova nella busta che il mago mostra al pubblico, prima di poggiarla sul tavolo. Mostra questi gettoni al pubblico. Quindi, li nomina tutti e li posiziona uno alla volta nel palmo della mano. Agita le mani FIG 2 e lancia tutto sul tavolo. Spiega che è necessario eliminare tutti i gettoni che sono caduti a faccia in giù. Quindi, mette da parte tutte le pedine con il fronte "Magic" visibile finché non terminano. Riprende le pedine restanti tra le mani e ricomincia. Continua con questa manipolazione finché non resta un solo gettone. Quest'ultimo raffigura un libro. È questo il libro preferito dai maghi? Uno spettatore guarda cosa contiene la busta... È proprio un libro!

IL SEGRETO

Il gettone libro è l'unico a essere raffigurato su entrambi i lati. Quindi, sarà l'ultimo a restare sul tavolo perché ogni volta che le pedine cadono sul tavolo, vengono eliminate solo quelle con la stampa "Magic".



1



2



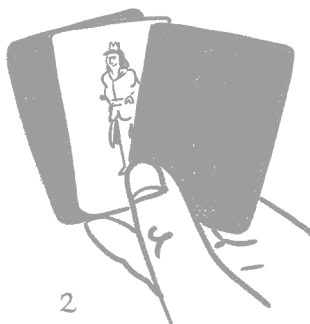
3

GIOCO 20

CRAPAUDINE / Trasformazione del rospo in principe



1



2



3



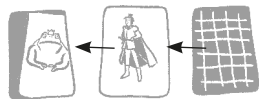
4

MATERIALE

1 carta principe, 1 carta parete, 1 carta parete/rospo

PREPARAZIONE

Disporre in quest'ordine.



Aprire le carte a ventaglio FIG 1.

SVOLGIMENTO

Nei castelli di un paese magico non è raro imbattersi in rospi che si nascondono tra le pareti. Il mago mostra tre carte, due che raffigurano delle pareti e al centro una carta rospo FIG 1. Spiega che in questo castello oggi vive un rospo ma molti anni fa si trattava di un principe. Una strega cattiva gli ha lanciato un sortilegio. Il mago richiude le 3 carte e chiede a uno spettatore di ripetere la formula magica "magicam magicum". Quando la formula è stata pronunciata,

mostra di nuovo le tre carte a ventaglio dal retro: estrae la carta centrale. Il rospo si è trasformato in principe FIG 2.

IL SEGRETO

Una delle due carte parete ha un fronte con una mezza carta rospo stampata FIG 3. La carta principe è leggermente più piccola delle carte "parete" FIG 4. Prima di iniziare, il mago ha preparato le sue carte FIG1. Al momento di pronunciare la formula magica, il mago richiude

delicatamente il ventaglio di carte e capovolge il mazzo. Il mago può quindi estrarre la carta principe dal mazzetto e mostrarla da entrambi i lati.



