



8-99 ans



1 magicien + des spectateurs

**Contenu :** 61 cartes (un jeu de 48 cartes + 6 cartes double dos + 1 carte courte + 6 cartes truquées avec des paillettes jaunes)**Présentation des cartes :** 4 familles (Rouge, Bleue, Verte, Violette), 12 cartes par famille (1 Mage, 1 Fée, 1 Dragon, 1 Chat, 1 Chouette, As, 2, 3, 4, 5, 6, 7)**But du jeu :** Devenir magicien**Nombre de Tours de magie :** 10**Tour N°1 : TAPAGE****Matériel :** le jeu 48 cartes + la carte courte.**Préparation secrète :** Pose la carte courte au dessus du jeu.

- 1) Présente le jeu en éventail faces cachées et invite un spectateur à choisir une carte.
- 2) Reforme le paquet et demande lui de poser sa carte sur le dessus du jeu.
- 3) Coupe le jeu et rétablis la coupe. Soulève l'avant des cartes avec ton index et relache les doucement une à une.
- 4) A un moment donné, repère un léger décrochement accompagné d'un petit "clac", c'est la carte courte.
- 5) Coupe le jeu à cet endroit et rétablie la coupe. La carte du spectateur se trouve ainsi sous le jeu.
- 6) Le reste n'est qu'illusion. Demande au spectateur de taper sur le jeu en lui expliquant qu'il va ainsi faire passer sa carte en dessous. Retourne le jeu : c'est vrai.

Tour N°2 : QUEL AS**Matériel :** le jeu 48 cartes**Préparation secrète :** prends les 4 As du jeu. Place l'As Rouge sur le dessus du jeu, l'As Bleu en 9ème position à partir du dessus du jeu. Place l'As Vert où tu veux à l'intérieur du paquet face inverse des autres cartes. Place l'As Violet dans ta poche ou celle d'un spectateur. Referme le jeu et pose le paquet de cartes, faces cachées sur la table.

- 1) Demande à un spectateur d'annoncer un As.
- 2) S'il choisit l'As Rouge, fais des passes magiques et annonce que cet As va passer au dessous. Retourne la première carte du jeu, incroyable ! c'est l'As Rouge.



- 3) S'il choisit l'As Bleu, épelle le nom MINI MAGIC. Pour cela, prends la première carte du dessus du jeu en disant "M" et pose-la sur la table face cachée. Puis prends la seconde et pose-là en disant "I". Continue à prendre et à poser une carte par lettre : N, I, M, A, G, I. A la dernière lettre "C", retourne la carte face en l'air : c'est l'As Bleu !
- 4) S'il choisit l'As Vert, étale tout le jeu faces cachées sur la table. Une seule carte est face visible, c'est l'As Vert.
- 5) S'il choisit l'As Violet, fait quelques passes magiques au-dessus du jeu et annonce que cet as va quitter le jeu pour aller dans ta poche. Plonge la main dans ta poche et sors-en la seule carte qui s'y trouve : l'As Violet.

Tour N°3 : COÏNCIDENCE

Matériel : Le jeu de 48 cartes


- 1) Demande à un spectateur de mélanger le jeu, puis reprends-le en main face à toi pour faire mine de choisir une carte.
- 2) Regarde les 2 dernières cartes faces visibles. Pour la 1ère, retient uniquement la couleur (par ex: Rouge). Pour la 2nde, retient uniquement la figure ou le chiffre (par ex: Dragon).
- 3) Recherche dans le jeu la carte correspondant à ces 2 critères (dans notre exemple : le Dragon Rouge) et pose là face cachée sur la table, en disant à l'assistance que c'est cette carte qu'ils devront retrouver.
- 4) Pose le jeu face cachée sur la table et demande à un spectateur de soulever une partie des cartes. Retire le reste du jeu il ne servira plus.
- 5) Demande lui de former 2 paquets en posant 1 carte à gauche, puis 1 carte à droite et ainsi de suite.
- 6) Demande lui de retourner le paquet de gauche. La carte visible annonce la couleur (dans notre exemple : Rouge). Annonce que la carte cachée est «Rouge».
- 7) Demande lui de retourner le paquet de droite. La carte visible annonce la figure ou le chiffre (dans notre exemple : Dragon). Tu peux alors annoncer que la carte cachée est un Dragon Rouge (dans notre exemple).
- 8) Retourne cette carte : il s'agit bien du "Dragon Rouge". Drôle de coïncidence !

Tour N°4 : DEVIN

Matériel : le jeu de 48 cartes

- 1) Tu annonces à l'assistance que tu peux deviner une carte sans voir le jeu.
- 2) Demande à un spectateur de mélanger le jeu.
- 3) Dans ton dos, sépare le jeu en 2 paquets que tu places dos à dos pour n'en faire qu'un.
- 4) Montre le paquet, bras tendu, à l'assistance en annonçant une carte au hasard, pendant ce temps, regarde discrètement la carte se trouvant face à toi.




- 
- 5) Evidemment la carte annoncée n'est pas celle que voit l'assistance ! Tu t'étonnes de ton erreur et expliques que ce jeu nécessite beaucoup de concentration.
 - 6) Tu mets le jeu derrière ton dos et le retournes. Tu annonces qu'il te faut te concentrer à nouveau.
 - 7) Tu présentes à nouveau le jeu, bras tendu, et annonces la carte que tu avais regardé discrètement.
 - 8) L'assistance confirme que tu es magicien.

Tour N°5 : MARIAGES A LA CARTE

Matériel : 4 Mages et 4 Fées

Préparation secrète : Place les 4 Fées dans l'ordre suivant (Rouge, Bleu, Vert et Violet) et place les 4 Mages dans le même ordre.


- 
- 1) Raconte une histoire de conte de fées aux spectateurs. « Il était une fois... des Fées et des Mages qui vivaient heureux dans un manoir, il y eut une grande cérémonie pour célébrer les mariages... »
 - 2) Pendant que tu racontes le début de l'histoire, présente aux spectateurs les 4 cartes Fées, une à une, en gardant l'ordre précédemment déterminé. Présente les 4 Mages de la même manière au moment où tu parles des Mages.
 - 3) Continue l'histoire. « ...mais un jour, une mauvaise fée jeta un sort sur le manoir et les couples furent séparés pendant des années... »
 - 4) Pendant que tu racontes cet épisode, rassemble les 4 Mages que tu superposes aux 4 Fées. Retourne le paquet de 8 cartes faces cachées, puis coupe et rétablis la coupe autant de fois que tu veux. (Les coupes évoquent les années de séparation).
 - 5) Continue l'histoire. « ...heureusement un jour, le sort prit fin et les mariés se retrouvèrent... »
 - 6) Pendant que tu racontes la fin de l'histoire, mets le paquet de cartes dans ton dos et sépare les 4 cartes du dessus. Présente alors les 2 paquets et retourne 1 carte de chaque paquet en même temps. C'est un mariage à nouveau réuni. Continue en retournant la carte suivante de chacun des paquets et ainsi de suite. Tous les mariages se sont reconstitués.
- 

Tour N°6 : RETOURNEMENT

Matériel : 6 cartes du jeu de 48 cartes + 6 cartes "double dos"

Préparation secrète : Constitue un éventail en alternant les 6 cartes truquées et les 6 cartes quelconques et en commençant par une carte truquée .

- 1) Présente à l'assistance l'éventail des 12 cartes.
- 2) Fais remarquer à l'assistance que ces cartes sont alternativement face visible et face cachée.
- 3) Referme l'éventail et pose le paquet faces cachées devant l'assistance.
- 4) Annonce à l'assistance que tu souhaites que les cartes soient toutes dans le même sens.

- 
- 5) Un peu d'illusion avec tes mains au dessus du paquet mais sans toucher les cartes et compte jusqu'à 6 en faisant croire que tu entends chaque carte se retourner.
 - 6) Montre à nouveau les cartes en éventail : elles se trouvent toutes faces cachées.

Tour N°7 : TOUR DU MONDE

Matériel : 48 cartes


Préparation secrète : Prends les 4 Mages du jeux et 3 cartes ordinaires. Place les 4 Mages dans l'ordre suivant : le Mage Rouge, puis les 3 autres. Cache les 3 cartes ordinaires derrière le Mage Rouge. Tiens dans ta main l'éventail des 4 Mages en prenant bien soin de ne pas montrer les 3 cartes cachées derrière le Mage Rouge.

- 1) Place le paquet de cartes faces cachées devant les spectateurs et tiens l'éventail truqué dans ta main. Raconte l'histoire.
- 2) "C'est l'histoire de 4 Mages qui décident de faire le Tour du Monde. Présente l'éventail des 4 Mages.
- 3) Repose toutes les cartes (les 4 Mages et les 3 autres cartes) au dessus du paquet faces cachées (comme le reste du paquet).
- 4) Prends le paquet faces cachées dans tes mains et continue l'histoire
- 5) "Le Mage Violet part à l'autre bout du monde en Australie (par exemple)..." Prends la carte du dessus et glisse là à l'intérieur du paquet.
- 6) Le Mage Bleu part en Inde..." prends la carte du dessus et glisse là à l'intérieur du paquet et continue l'histoire.
- 7) "Le Mage vert se rend en Espagne..." , prends la carte du dessus et glisse la à l'intérieur du paquet.
- 8) "Le Mage Rouge décide finalement de rester au pays..." Laisse la carte au dessus du paquet et pose le paquet au centre de la table.
- 9) Continue l'histoire. " Au bout d'un an, tous les Mages rentrent au pays raconter leur périple au Mage Rouge..." A ce moment là, retourne une à une les 4 premières cartes. Ce sont les 4 Mages !

Tour N°8 : CARTE CLÉ


Matériel : Le jeu de 48 cartes

- 1) Demande à un spectateur de mélanger le jeu
- 2) Reprend le paquet en main et demande lui de choisir une carte. Il la regarde mais ne te la montre pas.
- 3) Regarde discrètement la carte sous le paquet (dans notre exemple : 6 Vert) pendant que le spectateur regarde la sienne.
- 4) Demande lui de replacer sa carte au dessus du paquet.
- 5) Coupe et rétablie la coupe. La carte clé se trouve au dessus de la carte du spectateur.

- 
- Mélange le jeu par gros paquet sans prendre le risque de séparer la carte clé de la carte du spectateur.
 - Retourne les cartes une par une, quand tu découvres ta carte clé, tu sais que la carte du spectateur est la suivante.

Tour N°9 : CHIFFRE 13

Matériel : 25 cartes

- Mélange le jeu
 - Constitue 5 colonnes de cartes, faces visibles, en les formant lignes par lignes, de gauche à droite.
 - Demande à un spectateur de choisir une carte sans la montrer et de t'indiquer dans qu'elle colonne elle se situe.
 - Ramasse cette colonne, puis 2 autres que tu places sur la 1ère colonne et les 2 autres que tu places sous ton paquet.
 - Constitue à nouveau 5 colonnes de cartes comme dans l'étape 2.
 - Demande à nouveau au spectateur de te montrer dans quelle colonne se trouve sa carte
 - Ramasse cette colonne et procède comme dans l'étape 4.
 - Retourne 13 cartes, une par une, en comptant à haute voix. La 13ème carte est la carte choisie par le spectateur.
- 

Tour N°10 : ÉCHANGE

Matériel : 6 cartes paillettes truquées et les 6 autres cartes correspondantes

Préparation secrète : Classe les 6 cartes de tes 2 paquets dans le même ordre.

- Présente le 1er éventail de 6 cartes aux spectateurs, annonce chaque carte afin que l'attention soit prise par le choix des cartes.
- Présente le 2 éventail de la même manière en précisant que ces 6 cartes sont identiques aux 6 cartes du paquet précédent.
- Mélange chaque paquet.
- Demande à un spectateur de choisir une carte dans le paquet gauche et de l'échanger avec la carte équivalente dans le paquet de droite.
- Mélange à nouveau chaque paquet en prenant bien soin de ne pas montrer les faces visibles à l'assistance.
- Prend un des 2 paquets et annonce la carte choisie par le spectateur sans la montrer. (C'est la seule carte qui possède des paillettes d'une autre couleur).