

Tour 4 : Deviner une carte

Le magicien va réussir à retrouver la carte qui a été sélectionnée par le spectateur.

Astuce : Trace une ligne au crayon de papier sur l'un des côtés du jeu.

Déploie le jeu face vers le bas et demande au spectateur de choisir une carte au hasard.

Pendant que le spectateur montre la carte tirée au public, fais pivoter discrètement le jeu. Le spectateur repose ensuite sa carte dans le jeu.

Cette dernière est alors la seule à présenter une marque de crayon sur sa tranche.

Tu peux donc facilement l'identifier et la retirer du jeu pour la montrer au public.

Truc 4: Een kaart raden

De goochelaar slaagt er in de door de toeschouwer gekozen kaart terug te vinden.

Truc: Teken met een potlood een lijn op één van de zijden van het spel.

Vouw het spel uit naar beneden en vraag aan een toeschouwer een willekeurige kaart te trekken.

Terwijl de toeschouwer de kaart aan het publiek toont, laat je het spel onopvallend draaien. De toeschouwer doet daarna de kaart terug in het spel.

Deze heeft als enige een potloodstreep op zijn zijde. Je kunt dus gemakkelijk de kaart herkennen en uit het spel halen om aan het publiek te tonen.

LES AVENTURES DE MERLIN

ADVENTURE

TOURS DE MAGIE

GOOCHELTRUCS



© 2011 SHINE LIMITED
LICENSED BY FREMANTLEMEDIA ENTERPRISES.
ALL RIGHTS RESERVED

Tour 1 : Retrouver les As

Le magicien s'engage à ce que les As se retrouvent entre eux.

Astuce du tour : Avant de faire le tour devant ton public tu dois t'assurer d'avoir 4 As : 2 dans le paquet (1 au dessus, 1 en dessous) et 2 autres As hors du paquet. Donne à un spectateur les 2 As hors du paquet. Fais défiler les cartes, face cachée, une à une du paquet que tu as dans les mains. Quand le spectateur te dira « stop » il posera un des deux As face visible sur le dessus du paquet de cartes que tu viens de former. Tu rangeras alors ce petit paquet sous le paquet d'origine. Tu recommenceras la même opération pour le deuxième As.

Il te suffit ensuite de faire défiler le jeu de cartes. Demande au spectateur de prendre la carte face cachée qui se situe avant l'As retourné (face visible), c'est un As !

Pense bien à prendre ton temps pour chaque étape du tour, les spectateurs penseront ainsi que tu actives tes pouvoirs magiques !

Truc 1: De azen terug vinden

De goochelaar zegt dat de azen elkaar terug vinden.

Tip voor de truc: Voordat je met de truc met je publiek begint, moet je controleren of je 4 azen hebt: 2 in de stapel (1 bovenop, 1 onderop) en 2 anderen buiten de stapel. Geef een toeschouwer de 2 azen van buiten de stapel. Laat de kaarten uit de stapel gesloten één voor één door je handen gaan. Wanneer de toeschouwer « stop » zegt, legt hij één van de twee azen open bovenop de stapel kaarten die je gevormd hebt. Je legt dit stapeltje onder de stapel van het begin. Je herhaalt deze handeling voor de tweede aas.

Daarna hoef je alleen maar het spel kaarten door je handen te laten gaan. Vraag aan de toeschouwer de gesloten kaart te pakken die zich voor de omgekeerde aas (open) bevindt, dit is een aas!

Vergeet niet de tijd te nemen voor iedere stap van de truc, de toeschouwers zullen zo denken dat je je toverkrachten concentreert!

Tour 2 : Prédire la couleur des cartes

Le magicien s'engage à pouvoir identifier si une carte tirée au hasard par le public sera rouge ou noire.

Astuce du tour : Avant de faire le tour, sépare les cartes rouges des cartes noires. Courbe légèrement les cartes rouges vers le dos, les cartes noires vers la face. Une fois les courbures faites, mélange les cartes noires et rouges ensemble pour que les spectateurs n'y voient que du feu.

Demande à un spectateur de choisir une carte au hasard. Grâce à la courbure de la carte, tu pourras facilement deviner si la carte est rouge ou noire. Le public sera stupéfait !

Tu peux recommencer l'opération plusieurs fois de suite.

Truc 2: De kleur van de kaarten voorspellen

De goochelaar zegt dat hij van een willekeurige, door het publiek gekozen kaart kan zeggen of deze rood of zwart is.

Tip voor de truc: Leg, voordat je met de truc begint, de rode en zwarte kaarten apart. Buig de rode kaarten een beetje naar binnen en de zwarte kaarten een beetje naar buiten. Meng na het buigen de zwarte en rode kaarten, zodat de toeschouwers niets in de gaten hebben.

Vraag aan een toeschouwer een willekeurige kaart te trekken. Door de buiging van de kaart kan je gemakkelijk raden of de kaart rood of zwart is. Je publiek zal verblijft staan!

Je kunt de truc meerdere keren achter elkaar doen.



Tour 3 : Faire disparaître une carte

Le magicien va faire disparaître la carte qu'il a en main.

Montre la carte au public.

Prends la carte entre l'index et l'annulaire, replie le majeur et l'annulaire derrière la carte. Fais pivoter la carte grâce au pouce. Les deux doigts du milieu vont aider la carte à pivoter jusqu'à ce que celle-ci disparaisse ! Incroyable !

Astuce : La carte est en fait cachée au dos de la main donc elle devient invisible du public.

Entraîne-toi pour devenir un vrai professionnel de ce tour !

Truc 3: Een kaart laten verdwijnen

De goochelaar laat de kaart verdwijnen die hij in zijn hand heeft.

Toon de kaart aan het publiek.

Nem de kaart tussen je wijsvinger en pink en buig je middel- en ringvinger achter de kaart. Laat de kaart draaien met je duim. De twee middelste vingers helpen de kaart te draaien totdat deze verdwijnt! Ongelooflijk!

Truc: De kaart wordt op de rug van de hand verborgen en is dus onzichtbaar voor het publiek.

Train goed om deze truc als een echte professional uit te voeren!

