

# BONNE ANNÉE 2008

Le *Magicos Circus Rouennais* a effectué depuis maintenant quelques mois sa rentrée "scolaire", mais ce samedi, il s'agit de sa première réunion de l'année ... 2008.

C'est donc l'occasion pour les membres du *Magicos Circus Rouennais* de souhaiter à tous nos fidèles lecteurs une Bonne et Heureuse Année 2008, en privilégiant bien évidemment la santé... car comme disait l'autre (ce célèbre philosophe) "*Quand le bâtiment va.. Tout va !*"

Ont fait le déplacement pour partager cet instant magique :

1. **Draco le Magicien**
2. **Toff**
3. **Magiconan**
4. **Alban**
5. **Edgard**
6. **Vincent**
7. **Jean-Luc**
8. **Philippe**
9. **Damien**
10. **Patrice** (votre narrateur)

Et un petit nouveau en la personne de **Clément**, un jeune magicien de treize ans et demi.



Aux titres des infos du jour, **Draco** signale qu'il s'est rasé le pubis et personne ne souhaite mettre en doute cette assertion, car connaissant le lutin, il serait fort capable de nous montrer sa flûte enchantée.

Aujourd'hui, a lieu le "*Temps des Magiciens*" à Paris et peut-être aura-t-on un compte-rendu de la part de **Fabien** puisqu'il doit s'y rendre.

Un rappel concernant le week-end des 2 et 3 février 2008 qui verra se dérouler les Journées du **CFI** (**Centre Français de l'Illusion**).

J'indique que quelques nouveautés sont en cours de réalisation sur le [site du Magicos Circus Rouennais](#).

Ainsi, un menu "*Billets Magiques*" a fait son apparition comprenant plusieurs liens.

Un lien vers "*Les Contes Magiques de Kozou*" où notre ami **Kozou** nous fait rêver en nous racontant des histoires du bout du monde où magie et réalité se côtoient.

Un lien concernant des "*Critiques de Tours*" qui sera alimenté par les membres du **Magicos Circus Rouennais**, mais que Toi Public... (Ah non, voilà que je me prends pour **Franck Dubosc**...)... Hum, que le visiteur du site pourra également étoffer en nous faisons part de ses "*tours coups de cœur*" en m'adressant un petit mail.

Un lien "*Coups de Cœur—Coups de Gueule*" où on pourra lire les états d'âme des membres sur tel ou tel sujet (hormis les tours...). Cela concernera ainsi une critique de film, de livre, de spectacle, etc.

Un autre lien nous permettra de lire les "*Draconneries*" de... **Draco**. L'idée a été lancée pendant le voyage lors duquel j'ai accompagné **David Ethan** et **Draco** à Lyon pour leur conférence. Cette rubrique se veut—entre autre—un kit de survie à l'attention du magicien en difficulté. On y trouvera des répliques prêtes à l'emploi pour remettre en place un spectateur "*récalcitrant*"; des jeux de mots des blagues.

**Draco**, qui est particulièrement intéressé par ces bons mots (*one-liners* en anglo-saxon pour les bilingues), nous indique qu'**Aldo Colombini** a pas mal écrit sur le sujet, mais je me dois de souligner que bon nombre d'expression qui "*vont bien*" en anglais (ou américain) et permettent de faire des bons jeux de mots avec des Yankees ou des Rosbifs, sont intraduisibles en langue française.

Tout magicien qui se respecte—et qui surtout veut se faire respecter—se doit de pratiquer l'art de la répartie et de savoir faire rire son public.

L'expression consacrée est "*serrer les boulons dès le départ*..."

**Draco**, qui a une grande expérience sur le sujet, indique que ce sont souvent les mêmes vanes qui reviennent et qu'on utilise donc souvent les mêmes réparties qui vont permettre, soit de vous faire un ami de ce spectateur chiant en le mettant en valeur, soit de le "*casser*" et de retourner la table contre lui.

Une petite précision s'impose ici... je précise, concernant les expressions "*casser*" et "*retourner la table contre lui*" que ce sont des images...

N'allez pas lui briser la colonne vertébrale –même si lui, est en train de vous briser autre chose menu menu— et n'allez pas lui balancer la table dans la tronche sinon, je ne donne pas cher de la suite... Cela risque de se transformer en baston générale et de signifier la fin prématurée d'une carrière naissante.

Cela signifie que vous devez vous attacher....

Hum... là encore c'est une image ou alors si vous voulez vraiment attacher quelqu'un, ben attachez celui qui vous ennue et collez-lui un foulard sur la bouche pour l'empêcher de crier ou de chanter (s'il s'appelle Assurancetourix).

Je disais donc avant que d'être interrompu par moi-même, qu'il est parfois utile de faire en sorte que le reste de la table prenne fait et cause contre le mec qui est en train de vous plomber votre prestation.



**Draco** poursuit en indiquant que souvent le spectateur chiant va vouloir toucher ou examiner le matériel du magicien et s'il est des cas où cela ne pose pas de problème, il en est d'autres où cela n'est pas possible.

Et puis en plus ça casse le rythme aussi faut-il parfois faire preuve d'imagination et d'humour.

Et **Draco** d'expliquer que si votre spectateur chiant veut examiner le jeu de cartes, vous lui confiez, en lui disant de l'examiner sous toutes les coutures, et vous en sortez un autre de votre poche en disant aux autres spectateurs que pendant que "*mossieur*" examine le jeu, vous allez faire un tour de cartes.

**Draco** indique également que parfois, vous avez à peine sorti le jeu que le spectateur chiant s'écrit "*Ah oui, je le connais celui là...*" Du coup... pas de problème, vous rangez le jeu, en sortez un autre en disant "*Bon ben, je vais vous en faire un autre...*"

Il est des cas, où ce n'est pas un... mais plusieurs spectateurs qui sont chiants — pour diverses raisons d'ailleurs : on peut être chiant de naissance... et là il n'y a rien à faire.

"*Quand on est mort c'est pour longtemps, quand on est con c'est pour toujours...*".

Il y a également les avinés du moment ou tout simplement ceux qui ont envie de s'amuser à vos dépends.

**Draco** raconte une anecdote concernant une prestation à laquelle il participait avec **Hugues Protat** lors de laquelle certains spectateurs — très joueurs - avaient piqué et planqué leur mallette de close-up. Du coup, pour pouvoir récupérer leur bien et ils avaient été obligés de prendre les sacs à mains des femmes présentes et de proposer un échange...

**Draco** établit un parallèle entre le public français et le public anglo-saxon.

Je rappelle que deux droites parallèles ne se rencontrent jamais, et bien là c'est pareil... Le comportement de ces deux types de public est assez différent.

Malgré tous les "*shows à l'américaine*" , malgré la débauche d'effets spéciaux auquel il est habitué, le spectateur anglo-saxon (et plus particulièrement américain) reste émerveillé comme un enfant devant un tour de magie... c'est même parfois surprenant de voir le débordement d'enthousiasme dont il fait preuve en criant "*Oh my God !*" et en applaudissant à tout rompre, ce qui fait parfois se demander si le spectateur anglo-saxon n'est pas un peu "*neuneu*".

Mais non, il a juste gardé toute sa capacité d'émerveillement contrairement au spectateur français qui ne s'étonne de rien, qui est blasé voire parfois irrespectueux ce qui fait parfois se demander si le spectateur français n'est pas un peu "*beauf*".

Mais non, il a juste grandi trop vite et au lieu de se dire qu'un tour de magie, c'est un spectacle, il cherche comprendre le mécanisme du tour car il a l'impression de se faire "*baiser*".



D'où la nécessité d'être prudent avec son matériel, car autant un anglais ou un américain ne touchera jamais à un jeu de cartes que vous allez poser devant lui, autant le français va s'en saisir pour le manipuler, vérifier qu'il n'y a rien de suspect (et il ne faut surtout pas confondre "suspect" avec "lèche-cul").

Et puisqu'on parle de jeu de cartes et de table, **Jean-Luc** en profite pour poser la question du jour concernant la dernière prestation de **Bernard Bilis** dans le *Plus Grand Cabaret du Monde* et notamment la routine qui rappelle ce jeu de rapidité avec un sous boc qu'on place à cheval sur un bord de table et qu'on doit rattraper au vol.

Là, il s'agit d'un jeu de cartes dans lequel une carte a été choisie apparemment librement puis mise entre l'étui et le papier cellophane ; le jeu est balancé en l'air puis rattrapé et on s'aperçoit que la carte a disparu pour être finalement retrouvé dans l'étui et à l'envers au milieu du jeu.

Personne n'a de solution évidente à proposer, mais **Draco** pense qu'il est fort probable que ce tour soit une nouvelle création de **Mickaël Chatelain** et qu'il sera donc très certainement commercialisé tout comme l'a été "Matrix" qu'avait également présenté **Bernard Bilis** avant la sortie officielle de cet effet dans les magasins de magie. À suivre ...

Les infos étant terminées, place à la Magie !

C'est **Philippe** qui propose de démarrer avec un "effet chiant pour Patrice" selon sa propre définition.



**Philippe** et le Casse-tête du jour.

Allons bon, il va encore nous énerver avec un de cet effet à vous torturer l'esprit.

Là, il nous présente une bouteille de coca cola en plastique, remplie... d'eau - quand je vous disais qu'il n'était pas normal ce mec -

Dans cette bouteille flotte un petit sachet de ketchup en plastique. Vous savez ce genre de sachet qu'on trouve dans les McDo ou les Quick et autres Fast Food..

De mieux en mieux... Ya t'il un docteur, de préférence en psychiatrie, dans la salle ?

La bouteille est bouchée et on peut voir distinctement le sachet se mettre en mouvement, descendant ou montant selon le bon vouloir de **Philippe** qui semble ressentir un malin plaisir à nous narguer.



Évidemment les supputations vont bon train...

Électricité statique ? Mécanisme secret dans la bouteille ? Mécanisme secret dans le sachet ? Autre proposition ?

Prenez vos boîtiers et votez... - Tiens ça me rappelle quelque chose...

Bon, finalement, c'est "*autre solution*" qui était la bonne réponse.

Et encore une fois, c'est d'une simplicité enfantine, convenez-en...

Comment ça je n'ai pas donné la solution ?

Oui je sais, mais j'ai prêté serment et je ne veux pas mourir de façon prématurée parce que j'aurais dévoilé un des secrets si bien gardé de la Magie ancestrale...

Vous me direz que le Coca et le McDo c'est quand même récent et donc pas si "*ancestral*" que ça... Et ce n'est pas faux... Mais je préfère éviter de prendre des risques.

**Draco** qui a toujours le sens de l'à propos déclare "*Moi plutôt que de l'eau, je prendrai une pression...*"

**Jean-Luc**, histoire de faire un parallèle indique qu'il y a un site Internet dont il ne se rappelle plus le nom mais qui regroupe tous les tours de magie parus dans *Pif Gadget*.

Moi j'aimais bien *Pif Gadget* et ses tours de magie et puis ses gadgets. **Mankaï** aussi il aimait bien. Il a d'ailleurs constitué un cahier avec les tours parus dans ce magazine.

C'est marrant quand on pense que ce magazine a été fondé sous l'égide du Parti Communiste Français...

Mais à la différence du PCF, *Pif Gadget* a connu une renaissance en 2004...

Pour ceux et celles qui sont intéressés : <http://193.251.82.94/pif-collection/> ou encore <http://www.pif-collection.com> ou <http://www.pif.power-heberg.com>

Concernant la présentation du tour, on peut imaginer de le présenter tel quel avec l'étiquette sur la bouteille et pour lever toute suspicion, enlever cette étiquette pour montrer à nouveau l'effet.



Et en parlant d'étiquette, cela fait penser au tour de **Ben Williams** intitulé *Labelled* dans lequel une marque écrite au feutre sur l'étiquette d'une bouteille, disparaît pour réapparaître au dos de cette étiquette pourtant collée autour de la bouteille.

Plus récemment, on a pu voir sur le web la vidéo d'un tour appelé *Flow* qui doit être prochainement commercialisé par **Paul Harris** (<http://www.youtube.com/watch?v=8F06jJgAZcs>), dans lequel une bouteille pleine est renversée et bien que débouchée, le liquide — de l'eau — ne s'écoule pas...

Et plus étrange, une allumette peut être introduite dans le goulot — dirigé ouverture vers le bas— qu'on peut voir pénétrer dans le liquide et monter dans la bouteille toujours sans écoulement du liquide.

Une version ressemblante dans son effet mais apparemment différente dans le gimmick, est commercialisée pour la modique somme de 2 à 3 euros par certaines boutiques de magie (dont *Magix*).

Pour les nostalgiques, voir également le fameux *Cours Magica* de **Robert Veno** avec sa bouteille de lait mystérieuse (pages 252-253).

**Philippe** a patiemment attendu la fin de nos échanges concernant son tour — casse-tête et poursuit avec un tour de cartes qui consiste à découvrir la carte choisie par le spectateur en... regardant au travers.



On prie pour l'explication ne soit pas trop simple, comme par exemple l'utilisation d'un jeu genre... **Boris Wild** ou autre du même type.

Et on a bien fait de prier, car le principe fait appel à un... *chapelet*, ce qui, en matière de *prière*, a son utilité il faut bien le reconnaître.

Le chapelet utilisé ici est celui de **Si Stebbins** que tout le monde connaît.

Comment ça non ?

Vous ne connaissez pas le célèbre *Chapelet Si Sebbins* ?

Quel dommage !

On voit que **Philippe** a beaucoup travaillé car il enchaîne sur un nouveau tour de cartes qui est une adaptation personnelle du célèbre *Draw a Blank* d'**Aldo Colombini** que tout le monde connaît.

Comment ça non ?

Vous ne connaissez pas le célèbre *Draw A Blank* d'**Aldo Colombini** ?

Non, sans déconner ?

Bon allez, à titre exceptionnel, je vais pour l'expliquer.

Un spectateur choisit librement dans sa tête et nomme une carte.

Le magicien sort un jeu de cartes à face et dos blancs (à moins que ce ne soit le contraire ...) dont il sort quatre cartes en disant qu'il s'agit de la carte du spectateur et des trois autres cartes qui la complète pour former un carré.

Le spectateur sélectionne librement une des quatre cartes – les trois autres sont montrées : elles sont blanches des deux cotés.

La carte sélectionnée s'est mystérieusement imprimée et sa face est désormais celle de la carte nommée.

Un bel effet d'imprimerie.

Comment ça j'ai rien expliqué ?

Si ! J'ai expliqué l'effet.

Pour l'explication du tour lui-même, je vous renvoie vers votre boutique de magie préférée... tout en rappelant qu'**Aldo Colombini** commercialise ce tour sur son site (<http://www.wildcolombini.com>) pour la très modique somme de 10 dollars et qu'il propose tous ses tours, booklets, et certains de ses DVD pour la même somme avec même une offre spéciale "*commandez 10 articles et recevez en 12 pour le même prix*".

Je n'en dis pas plus sinon on va croire que j'ai des intérêts dans l'affaire.

**Magiconan** fait son grand retour dans le monde de la Magie.

Après quelques problèmes de canaux carpiens et deux opérations pour remédier au problème, il se remet à l'entraînement "*magique*" et nous présente une routine qui ne demande pas de grands efforts de dextérité...

Avec l'aide d'**Edgard**, **Magiconan** nous propose de jouer au *Morpion*, ce jeu qui a connu un grand succès dans les salles d'étude des bahuts à une époque lointaine où les consoles de jeux, les lecteurs MP3 et MP4 n'existaient pas encore et où il fallait bien "*tuer le temps*".

Avant de commencer, **Magiconan** nous montre un papier plié qu'il nous dit être une prédiction.

Puis il demande **Edgard** de désigner un feutre parmi trois de différentes couleurs, et en prend un pour lui-même.

Le jeu peut alors commencer, et chacun essaie à tour de rôle d'aligner trois croix à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale dans les cases d'un carré composé de 9 cases.



Une fois le carré rempli de croix ou de ronds - pour marquer les lignes qui n'ont pu être complétées de trois croix - on compare avec la prédiction qui se révèle exacte.

Ce vieux tour "*OXO—XXO—XOX*" (découlant de la position des croix et des ronds) a notamment été repris par **Richard Osterlind**.

C'est maintenant à notre nouvelle recrue de venir subir son "examen de passage".

**Clément**, alias Carti, est âgé de 13 ans et demi et pratique la magie depuis deux ans...

Depuis deux ans ? Hum voyons cela... Va-t-il nous faire des tours automatiques ?



Et là, surprise qui prouve une fois de plus que la valeur n'attend pas le nombre des années, **Clément** débute par une passe à l'aide de balles éponges.

C'est court, mais il fait cela sans problème et fait preuve d'une assurance certaine.

Il enchaîne sur deux routines de cartes extraites de la collection "Au Cœur de la Magie" de **Sylvain Mirouf**.

Le premier tour s'appelle *Volte Face* une routine dans laquelle l'As, le 2, le 3 et le 4 de trèfle se retournent un à un puis changent de couleur de dos.

Le second est un effet imprimerie et carte folle,

qui avait déjà été présenté par **Edgard** lors d'une précédente réunion et qui s'intitule *Les Cartes Fantômes*. Six cartes blanches sont présentées ainsi qu'une carte sur laquelle un fantôme est imprimé. Petit à petit, un fantôme apparaît sur toutes les faces blanches.

C'est clean, net et sans bavure et **Clément** vient de gagner sa carte de membre du ***Magicos Circus Rouennais***.

C'est un autre "*benjamin*" (ce n'est pas son prénom..) qui prend la suite en la personne de **Damien** (là, c'est son prénom..) qui nous propose un autre effet de carte folle—*Wild Card* comme dit **Draco** qui est rappelons le "*bilingue*"... C'est-à-dire qu'il possède deux langues. Il a d'ailleurs posé sa candidature à la Poste, car avoir deux langues, c'est hyper pratique pour coller les timbres.





Vient maintenant l'instant "*Histoire Magique*" avec notre **Magicien Conteur**. J'ai nommé **Vincent** qui, je le rappelle, travaille à l'EDF en semaine.

**Vincent** propose de nous raconter l'histoire d'un imprimeur auquel le célèbre *Nostradamus* avait commandé des cartes spéciales.

Pourquoi **Nostradamus** me demanderez-vous, comme certains membres du **MCR** l'ont fait ?

Parce que...

D'autant que cela ne sert à rien de le demander à moi... demandez-le plutôt à **Vincent**.

Ce qui a d'ailleurs été fait lors de la réunion... et sa réponse a été...

Parce que...



C'est une histoire en rapport avec des cartes blanches qui s'impriment avant de redevenir blanche.

Une redécouverte du jeu nudiste avec une belle narration à la clé. **Vincent** envisage d'ailleurs de créer une histoire avec un serrurier...

Pour rester dans son personnage de magicien conteur, **Vincent** nous raconte ensuite une histoire de pirates.

Il est d'abord question du "bosco" le second du célèbre et non moins infâme *Rackham le Rouge*.

Pourquoi *Rackham le Rouge* me direz vous ?

Mais vous connaissez déjà la réponse... Et n'espérez pas que je vais vous donner à nouveau cette réponse. Tintin !

Ce *bosco* pour l'anecdote est unijambiste. Cela n'apporte certes rien à l'histoire mais bon... comme **Vincent** l'a signalé, je m'empresse de vous le dire également. C'est ça le souci du détail.

Tout en racontant son histoire, **Vincent**, qui a coiffé le foulard des pirates, fait choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu qui symbolise les 52 bateaux de pirates qui vont de livrer à une lutte sans merci lors de laquelle tous vont couler à l'exception d'un seul... qui est précisément le bateau de *Rackham le Rouge* et qui correspond à la carte choisie.



En fait, je ne me rappelle plus très bien s'il y a eu une bataille navale ou une grosse tempête... j'avais du boire une trop forte ration de rhum avant d'embarquer et du coup, j'ai loupé une partie du voyage. Mais qu'importe, l'essentiel étant qu'on ait retrouvé la carte choisie et accessoirement que je me trouvais sur le bon bateau—celui de *Rackham le Rouge*—car sinon je ne serais pas là pour vous raconter l'histoire de **Vincent**.

Comme **Vincent** aime apparemment bien les histoires de pirates, il continue avec *Le Voyage au pays Imaginaire avec Barbe Noire*, également célèbre pirate et comme il s'agit d'une histoire, viennent s'y mêler les personnages de Walt Disney, *Mouche*, *la Fée Clochette*, *Peter Pan*, le *Crocodile* et le *Capitaine Crochet*.



**Vincent** présente un jeu de cartes d'un genre un peu particulier car il est entièrement coupé dans sa diagonale. D'où son nom : le jeu diagonale. Ah logique implacable !

Les deux parties de jeu sont mélangées et *Peter Pan* fait choisir deux demi-cartes d'une part au *Capitaine Crochet* (représenté successivement par deux membres de cette noble assistance).

Et rappelez-vous... Pourquoi on l'appelait *Capitaine Crochet* ?

Ben parce qu'un crocodile lui avait becqueté la main et qu'il portait à la place de ce membre, un crochet.

Alors, pour le souci du détail, **Vincent** équipe ses assistants de ce fameux crochet... et croyez-moi, c'est coton de choisir une carte avec un crochet en guide de main.



Au final, il apparaît que miraculeusement les deux demi-cartes s'assemblent parfaitement pour former une seule et unique carte.

**Vincent** termine ensuite sur l'excellente routine de **Aldo Colombini** intitulée *Shinanigan*, qui raconte l'histoire de deux tribus de lutins sur l'île du *Pays d'Émeraude*, les uns peignant les couleurs de l'Arc-en-ciel et les autres les champs et les prés en vert.







**Vincent**, pour qui ce n'était pas la première fois qu'il nous racontait une histoire magique, a su nous entraîner avec lui dans ces aventures du grand large, grâce à l'histoire et aux effets magiques d'une part mais également grâce à l'utilisation d'accessoires destinés à rendre l'histoire "vivante" et venant ajouter une touche humoristique tout en contribuant à plonger les spectateurs dans l'ambiance.



**Draco** souligne que le genre "*magicien conteur*" est une idée à approfondir et qui aurait beaucoup de succès auprès des enfants dans le cadre de rencontres scolaires ou associatives, mais également auprès des plus grands.

Pendant la pause, que certains mettent à profit pour entretenir la couche de goudron de leurs poumons, **Jean-Luc** nous montre une technique de forçage de cartes utilisant une coupe pivot.

C'est gonflé mais assez bluffant. À retenir.

Vient maintenant le moment de faire une ovation au célèbre **Draco Le Magicien** qui vient nous faire rêver avec sa Magie.

Je remercie à nouveau ici **Draco** pour le temps qu'il passe avec nous car nous avons plus à apprendre de lui que lui de nous — même si sa modestie naturelle l'incite à dire que lui aussi il apprend des choses durant ces réunions.



**Draco** débute avec *Hands Of Fate*, une routine de **Luke Jermay**.

Une prédiction. Deux feuilles blanches.

**Draco** fait un petit dessin différent à chaque coin de sa feuille et de son côté.

**Clément** fait de même.

Puis les deux feuilles sont rassemblées et déchirées. Les morceaux sont jetés en l'air à plusieurs reprises et à chaque fois, on élimine les morceaux qui sont retombés face en bas.

Lorsqu'il n'en reste plus qu'un seul, on s'aperçoit qu'il correspond à la prédiction. Magique non ? Et pourtant si simple.



**Draco** présente maintenant *Deadlock* de **Patrick Reymond**.

Un papier vierge est présenté puis plié.

Ce papier est troué pour permettre de l'attacher à l'aide d'un cadenas.

Puis une carte est choisie par un spectateur.

Le cadenas est ouvert, le papier est déplié. La valeur de la carte choisie est désormais imprimée sur le papier. Diable ! Comment est-ce possible ?



Je ne peux ici vous livrer la clé... car elle a été jetée pour éviter que le cadenas ne puisse être ouvert à nouveau.

**Draco** termine ensuite par SA routine de Chop Cup, qu'il a intitulée "*My Choc Pup*" un soir où il avait testé une nouvelle marque de Vodka.



Ses sources sont **Paul Daniels, Don Alan, Mark Wilson** et **Larry Jennings**.

Que du bon !

Le but du jeu est "*Cherchez la Balle !*"

Et, bien évidemment, elle n'est jamais là où l'on pense.







Apparitions, disparitions de la balle, apparitions et disparitions de pièces, de billets de banque, d'une grosse balle et pour finir d'un gros diamant ce qui fait dire de cette routine que "*c'est un véritable bijou*".





**Draco** nous explique point par point les différentes phases où l'on s'aperçoit que chaque geste est étudié pour préparer le suivant et faire de l'ensemble une routine se déroulant sans temps morts et avec un rythme coulé fait de rebondissements multiples jusqu'au point culminant de l'apparition du diamant.

Pour conclure **Draco** signale que sur le site [Penguin Magic](#), il y a quelques effets de magie mentale assez simple à faire qui sont disponibles en téléchargement.

Il n'est pas loin de 18 heures et c'est donc l'heure de nous quitter.

Prochaine réunion le samedi 16 février 2008—Venez nombreux !

**Patrice**