

## JOURNÉE MAGIQUE DU 27 MAI 2023

Une fois encore **Théo** et son épouse **Marie Christine** avaient tout mis en œuvre pour accueillir le **Magicos Circus Rouennais** en cette journée ensoleillée du 27 mai 2023 à Ferrières-en-Bray pour cette nouvelle journée magique.

Sont présents, pour le **MCR** : **Théo** (notre hôte) – **José** – **Thierry R** – **Patrice** – **Toff** – **Nolan** – **Stéphane** – **Christophe** (qui a eu du mal à trouver le chemin...).

Et sont également présents : **Nicolas** (le fils de **Théo**), **Grégoire** et deux anciens du **MCR** en la personne de **Spontus** et **Olivier** (dont le visage me rappelait quelqu'un sans pouvoir me rappeler qui...).

Ce qui fait douze personnes animées par une même passion pour la Magie.

**Spontus** demande à commencer et il montre deux effets avec une épingle et un foulard. Cette épingle du type qu'on utilise sur les kilts est préférable aux épingles classiques car elle facilite la réalisation de l'effet et ne risque pas de déchirer le tissu.



Le premier effet est une libération de l'épingle et le second effet est un déplacement de l'épingle le long du bord du foulard.

**Spontus** poursuit en parlant des routines réalisables avec des épingles normales ou non, notamment pour des effets d'enclavement et de désenclavement

**Nolan** du haut de ses 10 ans est un mordu de Magie et il est impatient de nous montrer une routine qu'il a travaillée... Allez, en piste !

**Nolan** montre un jeu à dos bleus et demande à **Spontus** de le mélanger. **Stéphane** est invité à choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu qui est à nouveau mélangé.



**Nolan** déclare que la carte choisie est arrivée sur le dessus... Mais ce n'est pas la bonne carte. **Nolan** rigole et met cette carte à l'envers dans le milieu du jeu puis il recherche cette carte et montre que juste à côté, il y a la carte choisie.

**Spontus** après avoir fait remarquer à **Nolan** que la tenue de son jeu c'est le bordel... (une forme d'encouragement sûrement... 😊) donne quelques conseils à la fois sur la technique et sur la présentation et la façon d'enjoliver la routine. Je rappelle que **Nolan** a dix ans et que c'est avec le temps, la pratique... et surtout des encouragements, qu'il gagnera en technicité et en présentation...

Le mois dernier, je n'avais pas particulièrement brillé dans la présentation d'une routine qui se voulait pourtant impressionnante... Je décide de tenter à nouveau ma chance et pour cela, avant de venir j'ai fait *quatre parterres et cinq navets* dans le cadre de mon jardinage matinal (Certains condamneront sûrement ce manque de respect – assumé – envers la religion... et ils auront raison... Quoique... 😊).

L'effet est le suivant : Tandis que je ne regarde pas, deux cartes sont choisies par deux spectateurs et perdues dans le jeu. Je me propose de retrouver les deux cartes sans même regarder ni ces deux cartes, ni même le reste du jeu.

Et pour cela, j'utilise un bandeau occultant du style de celui qu'on met pour dormir dans il fait jour... Mais là, pas question pour moi de dormir. Je propose de faire tester le bandeau mais on me fait confiance.

Je prends le jeu en main et je demande aux deux spectateurs de penser à leur carte respective... et je commence à distribuer les cartes une à une sur la table.



À un moment donné, j'arrête ma distribution et je commence un second tas avant de m'arrêter à nouveau.

J'enlève le bandeau et je prends un petit bloc-notes sur lequel j'inscris le nom de deux cartes sur deux feuillets.

**Stéphane** et **Théo** sont invités à nommer leurs cartes et je montre que sur chaque feuillet, il y a bien le nom de la carte nommée.

Je retourne la carte se trouvant sur chaque tas : Sur le tas de droite, la carte de **Stéphane** et sur le tas de gauche, la carte de **Théo**...

Ouf !!!

Une routine de **Mike Powers** basée sur ce qu'il appelle le *PM Principle*. Il nomme cet effet *PM Plus*.



**José** décide de prendre la suite et il sollicite l'assistance de cinq personnes qui, chacune, doivent choisir un jeton. Les jetons portent une identification de A à E. **José** distribue ensuite à chacun participant une enveloppe portant une lettre en rapport avec le jeton choisi.

**José** prend à présent une boîte marquée *LABYRINTHE* et en sort un grand dépliant en précisant qu'on va créer un labyrinthe...

Chacun est invité à poser son jeton sur une des cinq cases prévues à cet effet. Comme le possesseur du jeton E n'a pas eu le choix de sa case, il est invité à poser un jeton rouge sur l'emplacement de son choix dans la partie opposée du dépliant (je vous renvoie à la photo ci-dessous)



Le dépliant comporte dans sa partie centrale quatre feuillets marqués W - X - Y - Z et **José** sort maintenant quatre feuillets destinés à venir sur les cases marquées et ainsi compléter le labyrinthe.

Le possesseur du jeton D choisit un des feuillets ainsi qu'une des quatre cases et il décide de l'orientation du feuillet. Les quatre cases sont ainsi recouvertes de la même façon par chaque participant – à l'exception du participant E.

Une fois tous les feuillets en place, le labyrinthe prend sa forme définitive et **José** se munit d'un coupe-papier pour suivre le parcours à partir du jeton rouge.

Rassurez-vous, aucun participant, aucun feuillet de papier n'a été blessé lors de la réalisation de ce tour...



C'est le jeton A (**Théo**) qui est le gagnant.

**José** demande aux participants dans l'ordre E jusqu'à A d'ouvrir leur enveloppe... De E à B... des lots allant du saut en parachute (ou à l'élastique) à voyage sur la Lune... enfin... si ces participants avaient... Dans l'enveloppe A, le lot inscrit est : "*Tu gagnes un bonbon*", un lot que **José** s'empresse de remettre à **Théo**.

À la grande surprise de **José**, cette routine a étonné **Penn et Teller** dans leur émission. [La routine a été présentée par Andi Gladwin](#) et l'effet original avait été commercialisé par... **Tenyo** en modèle "*réduit*" sous le nom "[Magic Maze](#)".

**Spontus** commence à parler de décalages de "N" et de somme des décalages et là, je décroche... (pas mon téléphone... mon esprit...). **José** et **Spontus** partent dans leurs explications qui – pour moi – relèvent d'un langage codé – et on a l'impression qu'il n'y a plus qu'eux deux dans la pièce. Je regarde autour de moi et je rencontre certains visages perplexes... (je ne donnerai pas les noms car je suis solidaire...). Bon, "*sam*" rassure, je ne suis pas le seul à être complètement largué...

Vite ! Un tour de cartes !!! Et rangez le coupe-papier sinon je vais me farcir un des deux extraterrestres (voire les deux)... ☺

**José** termine en lançant une idée... Trouver une routine basée sur les anneaux olympiques... Cher lecteur, si tu as des suggestions...

**Nicolas**, qui se présente comme "le fils de **Théo** et sans doute le pire magicien de la Terre", souhaite nous entretenir sur la façon de créer et faire imprimer ses cartes à jouer... **Nicolas** explique que récemment il est tombé sur un site qui permet d'imprimer ses propres cartes en précisant qu'il est fan de jeux de cartes.

**Nicolas** propose de montrer comment, *n'importe qui d'entre nous*, est capable de se faire imprimer un jeu de cartes entièrement personnalisé.

Démonstration à l'appui à l'aide de son ordinateur et d'une projection sur écran, il montre comment il procède...



"*n'importe qui d'entre nous*" ?

Euh, au vu de ce que **Nicolas** montre, ce n'est sûrement pas *n'importe qui*, qui peut se lancer dans l'élaboration complète d'un jeu de cartes. Pour créer un tarot personnalisé, il faut pour cela parfaitement maîtriser un logiciel avancé de graphisme, style *Photoshop*, *Gimp* ou autres, savoir faire des sélections pour isoler certaines parties d'images et créer des calques pour assembler ces parties d'images...

**Nicolas** explique par ailleurs avoir utilisé l'*Intelligence Artificielle* ([site Lexica](#)) pour produire quelques images... et là non plus ce n'est pas à la portée du premier quidam venu...

J'en profite pour préciser à notre honorable assemblée que, plus modestement, j'ai créé un tutoriel sur le site du **Magicos Circus Rouennais** qui explique comment créer, imprimer ou faire imprimer ses cartes à jouer... À titre personnel, j'utilise le site [MPC](#) (*MakePlayingCards.com*) et **Nicolas** indique que c'est précisément le site qu'il a découvert...

Les grands esprits se rencontrent...



**Olivier** sort un jeu de cartes ordonnés par famille dont les cartes sont classées par ordre croissant et demande de vérifier qu'il ne manque pas de carte car il se propose d'en faire disparaître une et également de réaliser une transposition.

**Olivier** récupère le jeu et en sort les quatre As. et il les met dans une enveloppe. Le jeu est ensuite mélangé et **Christophe** est invité à choisir une carte (3P) qui est ensuite remise avec les autres cartes et perdue.

**Olivier** étale le jeu face en bas et indique qu'il va essayer de retrouver la carte mais qu'il se trompe souvent.



Pour se donner un maximum de chance, **Olivier** sort cinq cartes de l'étalement et les fait défiler devant **Christophe**. Puis il demande si **Christophe** a vu sa carte : Oui. Les cinq cartes sont alors mises dans une seconde enveloppe.

**Olivier** souhaite à présent déterminer une carte collectivement et par un savant processus, la carte créée est le 9C... Mouais...

**Olivier** étale le jeu face en bas et dit qu'il va essayer de trouver le 9C au feeling mais il renonce et indique qu'il va prendre une carte au hasard. Pour cela, il prend la carte du dessus du jeu qu'il met dans une boîte à tiroir. Il propose ensuite de vérifier si le 9C et le 3P (carte de **Christophe**) sont encore dans le jeu.

**Nolan**, gardien de l'enveloppe avec les cinq cartes, doit déjà avoir vu le film car il indique "Le 3P est dans le jeu et le 9C a pris sa place dans l'enveloppe" - ce qui fait marrer tout le monde...

Serait-ce que qu'on appelle "*carboniser*" un effet ou cet enfant a-t-il une imagination débordante ?

Bon, après vérification, le 3P n'est plus dans le jeu... Pas plus que le 9C.

**Olivier** demande à **José**, gardien de l'enveloppe avec les As, de déposer cette enveloppe sur la boîte à tiroir. Le tout est recouvert d'un foulard.



Une passe magique... La boîte est ouverte... Elle est vide. L'enveloppe est ouverte et au milieu des quatre As : le 9C.

**Nolan** est invité à mettre son enveloppe sur la boîte. Le foulard est remis en place et une nouvelle passe magique est exécutée. L'enveloppe est ouverte : il n'y a plus que quatre cartes et le 3P a disparu. La boîte est ouverte : elle contient à nouveau une carte qui est le 3P.

La conclusion de cette routine est... que **Nolan** a une imagination débordante. ☺

**Nicolas** fait remarquer que le choix du 9 était quand même excellent et tout le monde se marre car effectivement la méthode de détermination de la carte était... comment dire ?... audacieuse.

**Olivier** indique que sa routine est un peu longue – c'est vrai - et l'autre **Olivier (Spontus)** lui suggère d'enlever des accessoires, comme par exemple les enveloppes qui sont cachetées ensuite... et la boîte... et le jeu de cartes... ☺



**Christophe** prend la suite pour une nouvelle routine avec des cartes ou plutôt (pas le chien de *Mickey*...) avec un jeu de cartes et une carte mystérieuse supportant un point d'interrogation sur son dos.

**Christophe** étale le jeu face des cartes en l'air pour montrer que le jeu est mélangé et les cartes différentes. Puis il étale le jeu face en bas et demande que quelqu'un place la carte "*point d'interrogation*" n'importe où dans l'étalement. C'est **José** qui insère la carte.



**Christophe** propose à **José** de changer le positionnement de la carte mais il refuse et cette carte ainsi que celle immédiatement à gauche sont sorties de l'étalement.

**Christophe** montre cette seconde carte : le 2 de Carreau.

La carte avec le point d'interrogation est retournée : il s'agit d'un 2 de Carreau...

**Christophe** remet le vrai 2K dans le jeu et l'étale à nouveau face en l'air. Le jeu est rassemblé et **Christophe** demande un nombre à **José** qui choisit "14". La carte en quatorzième position est à nouveau le 2K. Sur l'étui du jeu, au niveau du code barre est inscrit *2 of Diamonds* qui signifie *2 de Carreau*...

[Monte Cristo Deck par CardMaker](#)... Un jeu à ne pas mettre entre les mains du spectateur... et ce qui me gêne un peu c'est cette inscription sur l'étui qui – de mon point de vue – réduit quelque peu l'effet car cela sous-entend qu'il n'y avait pas d'autre possibilité au niveau du choix de la carte.

**Nicolas** nous propose de regarder un tour qui foire... pour la raison qu'il ne l'a jamais fait et qu'il en a vu la seconde partie le matin même sur Internet. Le tour parle d'horloge et **Olivier** est invité à prendre un petit paquet de cartes dans un jeu à dos bleu... douze au maximum. Ceci étant fait, **Nicolas** distribue 12 cartes du jeu pour former une horloge



**Nicolas** fait remarquer qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prises par **Olivier** et **Olivier** indique que lui-même ne le sait pas.

**Nicolas** inscrit une prédiction sur un morceau de papier.

**Olivier** compte les cartes qu'il a. **Nicolas** compte jusqu'à la troisième heure de son horloge et la carte correspondante est le 9 de Carreau. Sur la prédiction de **Nicolas** est inscrit : 9K.

**Nicolas** propose de continuer et il prend le 9K sur la table et il demande à **Olivier** de signer la face. **Nicolas** signe ensuite le dos de la carte avec un feutre à encre noire et elle est ensuite distinctement perdue dans les cartes restantes du jeu. Les cartes sont ensuite mises dans l'étui.

**Nicolas** demande qu'on lui donne un feutre de n'importe quelle couleur et comme il y en a un sur l'écran derrière lui, il le prend et fait semblant de dessiner sur l'étui tenu par **Olivier**.

Les cartes sont sorties de l'étui, et **Nicolas** cherche le 9 de Carreau... La signature de **Nicolas** est désormais à l'encre rouge (enfin je crois) et le dos de la carte est également rouge (ça j'en suis sûr) parmi toutes les autres cartes qui ont un dos bleu...

Cette routine est la dernière de la matinée car il est à présent l'heure d'aller se restaurer Et, une fois encore, **Marie Christine** a bien fait les choses et c'est avec l'estomac bien rempli que nous pouvons envisager la suite de cette journée magique

**Théo** propose de faire la traditionnelle photo devant le château mais le soleil est un peu trop intense (eh oui, c'est comme ça en Normandie...). On décide donc de remettre la photo à une heure moins chaude de la journée et nous regagnons notre salle de travail.

C'est **Spontus** qui, une fois de plus, souhaite commencer en nous montrant un effet avec un cordon et des pièces de monnaie chinoises... Vous savez, celles percées d'un trou au centre...

Le cordon est plié en deux et une pièce en enfilée dessus. Puis les quatre pièces suivantes sont enfilées sur le cordon mais en passant par les deux brins qui sont ensuite noués ensemble pour emprisonner le tout.

**Spontus** passe le cordon autour de son cou et fait constater qu'il est impossible de libérer les pièces. Il invite à présent **Olivier** à mettre le cordon autour de son cou avec les pièces dans son dos. **Spontus** dont les gestes sont cachés à notre vue, libère une à une les pièces...



[Checker Necklace](#) de **Mikame**... avec une vidéo publicitaire mensongère car il est impossible de choisir une couleur plutôt qu'une autre tout en montrant ses deux mains... et si on est attentif on voit que le "*spectateur*" cite les couleurs dans l'ordre où elles sont au départ sur le support...



**Spontus** est décidément très en verve (à quand son grand retour à nos réunions, sa dernière présence à une réunion du **MCR** – en dehors de chez Théo - datant du 16 mars 2019...), il enchaîne sur une seconde routine. Il montre deux morceaux de cordes et enfile dessus trois boules transparentes percées en leur centre.



**Spontus** dépose l'ensemble sur la paume d'un des membres du club et il lui demande de fermer la main et tourner la paume vers le bas. Deux extrémités de cordes sont nouées autour de la paume et... d'un geste sec, **Spontus** tire sur les quatre brins de cordes... les deux cordes se libèrent laissant les trois boules dans la main fermée.

Un principe simple pour un effet étonnant notamment du fait que les boules sont transparentes : [\*Grandma's Miracle Necklace\*](#).

Et c'est **Nolan** qui va à nouveau prendre la suite pour un nouveau tour de cartes....

Un jeu de cartes mélangé et une carte est choisie avant d'être perdue dans le jeu à l'aide de multiples mélanges.

**Nolan** laisse filer les cartes de sa main sur l'étui du jeu...

**Nolan** montre qu'il y a une carte dans l'étui... La carte choisie.



Une idée intéressante mais quelques gestes injustifié, comme notamment lorsque **Nolan** pose le jeu sur la table après avoir laissé tomber les cartes en cascade, pour ensuite le reprendre... De même, à un moment, **Nolan** mélange le jeu mais en étant plus bas que le plateau de la table et du coup, le jeu n'est plus visible durant un instant... Des petits détails qui peuvent faire la différence...

Retour de **Spontus**...(☺) qui nous montre avec effet avec un *Rubik's Cube* qui tient en équilibre et qui tourne sur l'extrémité de son index sous le regard étonné de **Nolan**.



*Tornado Cube* de **Dmitriy Polyakov** et **Henry Harrius**.

Pour le tour suivant, j'ai essayé de faire un effort de présentation avec une mini machine à sous et plusieurs jeux de cartes et jetons provenant de divers casinos de *Las Vegas* (des vrais... qui m'avaient été offert par **David Ethan**).



Je sollicite un amateur de jeux pour... jouer... le rôle du spectateur.

Un jeu est choisi parmi les sept que j'ai amenés et je sors 10 cartes pour faire une manche de poker. Je demande à **Stéphane** de choisir un nombre de 1 à 10. Il choisit 8. J'étale les cartes face en bas et **Stéphane** compte jusqu'à la 8<sup>ème</sup> carte qui est laissée face en bas.

Je montre les autres cartes... Ce sont toutes des cartes à point rouges à Carreau ou à Cœur. **Stéphane** a choisi la seule carte noire du paquet, une Dame de Pique.

Je dépose une carte face en bas sur la table et je demande à **Stéphane** s'il veut garder sa carte ou changer avec la mienne. Il décide de conserver sa carte et je distribue alors les cartes restantes pour former deux mains de poker de cinq cartes. Je montre mes cartes : 5K – 6C – 7K – 8C – 9K... Une suite. Waouh, pas facile à battre ça...

Comment **Stéphane** est un garçon sympathique, je fais un geste magique et je montre les cartes qui lui ont été attribuées... Elles forment une Quinte Flush Royale... à Pique.

*Wild Wave* de **John Bannon**.



Et vous savez quoi.... Retour de **Spontus** avec un effet intitulé [Excalibur](#). Il s'agit d'un socle avec une fente et un trou permettant d'insérer un genre d'épée. Un anneau est placé dans la fente et emprisonné avec l'épée... Malgré cela il s'échappe.



Bon, ça ne s'est pas exactement passé comme prévu car **Spontus** a un peu foiré son effet mais comme on dit : "*ça arrive même aux meilleurs*".

**Thierry** propose de prendre la suite avec un grand classique... Il nous dit qu'on a peut-être vu un [tour raté présenté à la télévision polonaise](#) avec un clou et des sacs en papier... Ce n'est pas le seul accident survenu lors de la présentation de ce tour mais **Thierry** propose de nous montrer une version qui est - selon lui – sûre à 100%...

Mouais... Ben moi, je ne ferai pas le spectateur...

Comme **Stéphane** fait de l'escrime médiévale et que ce n'est pas un simple clou qui va l'impressionner, **Thierry** s'adresse à lui en lui disant qu'il va devoir lui faire confiance... Aïe !

**Thierry** donne le matériel à examiner... C'est-à-dire : le clou... que **Thierry** enfle ensuite sur un socle en bois pour le maintenir en position verticale...

**Thierry** fait ensuite choisir des gobelets en carton en précisant que ça peut être trois ou quatre gobelets...

Personnellement je trouve qu'avec un seul, c'est plus facile... Mais bon...



Finalement, ça sera quatre gobelets disposés en ligne avec le clou sous l'un d'eux...

**Thierry** rappelle que c'est **Stéphane** qui va jouer... et il ajoute "*J'ai peur... Je ne l'ai jamais fait...*".

**Thierry** et **Stéphane** se retournent et **José** et **Nolan** mélangent les gobelets.

**Thierry** s'approche de la table et réaligne les gobelets et tout le monde crie à l'escroquerie car forcément, il a du sentir où se trouve le socle avec le clou... D'une parfaite mauvaise fois, **Thierry** dit qu'il n'a touché à rien mais finalement il accepte que les gobelets soient à nouveau mélangés tandis qu'il tourne le dos.

**Thierry** fait face avec **Stéphane**. Il lui prend la main et l'abat sur un des gobelets... Aucun cri mais le gobelet est à peine écrasé ce qui semble confirmer que **Thierry** n'a jamais présenté ce tour car ses gobelets sont trop rigides et donc pas adaptés. **Thierry** est obligé de s'y prendre à deux reprises avec la main de **Stéphane** pour que le gobelet daigne se tordre un petit peu.

**Thierry** désigne un autre gobelet en disant "*Vas-y...*" puis il se ravise en disant "*Non, attends...*" et désigne un autre gobelet...  
Oups, ça fait peur pour la suite... Eh **Thierry**... tu ne serais pas d'origine polonaise ?

**Stéphane** essaie d'écraser le gobelet désigné mais il semble être encore plus récalcitrant que le précédent. Pas de clou.



Un autre gobelet est désigné par **Thierry** et **Stéphane** tente à nouveau de l'écraser. Pas de clou non plus sous ce troisième gobelet...

Bon finalement, aucun magicien ne sera blessé durant ce tour...

**Spontus** déclare que ce tour est un vrai jeu de massacre et **Thierry** répond qu'on ne peut pas louper... Mouais, sauf à être trahi par la technique... et **Thierry** reconnaît qu'il vaut mieux vérifier son matériel avant...

[You Can't Get It Wrong](#), un tour qu'on désigne parfois sous l'appellation la *Roulette Russe*... et à titre personnel je ne suis pas sur qu'il faille encore faire confiance aux Russes en ce moment... ☹

Pour le moment nous n'avons pas utilisé la partie "scène" de la salle... Mais cela ne va pas durer car **Christophe** propose de nous montrer une routine de cordes... en musique. C'est **Nicolas** qui se charge de la partie "sonorisation" à partir de son ordinateur portable.

En fait, **Christophe** avait prévu de nous montrer une routine de boule "zombie"... mais une chute malencontreuse survenue ce matin fait que la boule n'est plus utilisable... *Ah, ça arrive même aux meilleurs.*  
Du coup, **Christophe** a décidé de se rabattre sur un tour de cordes qu'il avait déjà présenté voici plusieurs années... (*Atelier Magique du 12 novembre 2016*)



**Christophe** se met en place et attend que la musique se lance. Il tient en main une longue corde de couleur jaune. Très vite un nœud va apparaître au bout d'une extrémité.



Un second nœud apparaît bientôt sur la seconde extrémité. Il y a donc désormais deux nœuds – un à chaque extrémité de la corde et ces deux nœuds qui vont très vite disparaître pour aussitôt réapparaître.

Comme la musique ne s'enchaîne pas correctement et qu'il n'est pas satisfait du volume sonore, **Christophe** sort son téléphone et sélectionne un second morceau. Il décide de poursuivre sa prestation en se servant de son téléphone dont le volume est identique au précédent mais bon... le principal est que **Christophe** soit satisfait. Il suffit parfois de peu de chose pour rendre quelqu'un heureux... Cela me rappelle cette citation pleine de bon sens : "*Si votre voisin refuse de vous prêter sa tondeuse à gazon, ne vous fâchez pas... Servez-vous de la vôtre...*" ☺

Pour la suite de sa routine, **Christophe** utilise une grande corde de couleur blanche. Cette fois-ci, pas de nœuds qui apparaissent mais une corde coupée presque aussitôt reconstituée. Les deux extrémités sont mises en poche et voilà la corde qui se transforme en une boucle fermée qui va ensuite former deux boucles entrelacées... L'effet ne dure pas et la corde redevient une simple boucle avant de redevenir une simple corde avec ses deux extrémités.

Les effets "*corde – boucle – corde - boucle*" s'enchaînent donnant parfois une impression de répétition... **Spontus** fait remarquer qu'un petit bout de corde qui se sépare d'une corde, c'est énorme et que ça, il ne faut le faire qu'une fois dans la routine, ce qui n'était pas le cas ici. **Christophe** dit qu'il va vérifier combien de fois il le fait...

**Théo** demande "*Qui d'autre ?*" et je me lance.

Cela fait déjà un moment que j'ai ce tour sous le coude... Mais faute d'avoir une audience avec un nombre suffisant de spectateurs, j'avais différé sa présentation. Aujourd'hui, avec la scène c'est l'occasion ou jamais même si un nombre plus important de spectateurs aurait été préférable.

Je sors un jeu de cartes de ma mallette et une carte est choisie et signée par **Thierry** puis perdue dans le jeu.

Je demande à **Thierry** de mélanger les cartes jusqu'à ce que je lui dise d'arrêter.

J'invite **Nolan** à me rejoindre et je montre une boîte contenant deux dés en mousse. Je fais constater qu'en secouant la boîte, la valeur des dés change et j'indique qu'ils vont permettre de créer un nombre. **Nolan** est invité à se tenir sur la scène et à secouer la boîte jusqu'à ce que je lui dise d'arrêter.

Je sors à présent de ma mallette une pile d'assiettes en carton et chacune comporte un nombre différent jusqu'à 52 en rapport avec les nombres qu'il est possible de former avec les dés et le nombre de cartes d'un jeu. Les assiettes sont lancées dans la pièce et chacun doit relancer une ou plusieurs assiettes.

Pour je ne sais quelle raison, je n'arrête pas de parler *d'enveloppes* au lieu *d'assiettes*. Dites docteur, c'est grave ?



À mon "*stop !*" la situation se fige. Les assiettes (enveloppes☺) arrêtent de voltiger, **Thierry** arrête de mélanger son jeu, **Nolan** arrête de secouer la boîte et on peut constater que les dés indiquant 6 et 3... Ce qui peut faire 63 ou 36... Sauf qu'il n'y a pas 63 cartes dans un jeu et on décide donc de retenir le nombre "36".

C'est **Nicolas** qui a l'assiette numérotée "36" et je l'invite avec se tenir devant nous.

La mission de **Thierry** est de retrouver lui-même sa carte en balançant les cartes... par paquet ou en totalité vers l'assiette et la mission de **Nicolas** est de rattraper autant de cartes qu'il peut...

Sauf que la carte signée de **Thierry** ne se trouve pas parmi les cartes rattrapées... Est-elle par terre ? Je ne la vois pas parmi les cartes face en l'air... Serait-elle face en bas ?

Pourtant je sais pouvoir faire confiance à **Thierry**, n'a-t-il pas évité à **Stéphane** de s'empaler la main sur un clou ?

Je réfléchis un moment et je déchire l'assiette... Dedans, il y a une carte... La carte de **Thierry**.



*Les assiettes*, une routine délirante de **Gaétan Bloom**. Cette routine figure notamment dans le DVD *L'école de la Magie – Les objets volume 2*.

**Théo** nous indique n'avoir rien préparé de nouveau pour cette réunion... mais il souhaite évoquer sa routine d'anneaux chinois où, pour le final, il montre que les anneaux ont fusionné pour former un genre de ressort (réunion du 19 juin 2010... - compte rendu archivé mais [accessible avec les compilations](#)). Dans cette routine, **Théo** enclave une alliance en or sur un des anneaux et il a cherché durant de nombreuses années comment éliminer le point faible de cet effet pour pouvoir donner l'anneau à vérifier.

Et **Théo** a finalement trouvé une solution qui lui convient, grâce à une boîte qu'il a fabriquée...





**Théo** en profite pour nous faire remarquer que le nom gravé sur la boîte, **Claudius Odin** est celui de l'inventeur des anneaux chinois et il ajoute "donc, ce n'est pas vieux"...

Cette assertion m'a quelque peu étonnée et après quelques recherches, voici ce que j'ai appris sur le site [Magicpedia](#) :

**Ching Ling Foo** (11/03/1854 – décédé vers 1922) a été l'un des premiers magiciens à utiliser des anneaux chinois (*linking rings*) sous la forme que nous connaissons aujourd'hui. Les spéculations sur l'origine de l'effet ont conduit à la Turquie, à l'Égypte et au Moyen-Orient et remontent au 1<sup>er</sup> siècle de notre ère.

**Claudius Odin** (19/06/1869 – 29/05/1959) est l'auteur d'une méthode considérée comme entièrement nouvelle de présentation des anneaux chinois décrite dans un ouvrage de 1929 intitulé... "Les Anneaux Chinois"... Cet ouvrage a fait l'objet d'une adaptation en langue anglaise en 1931 sous le titre *The Odin Rings* par **Victor Farelli** (qui a été l'élève de **Claudius Odin**). Celui-ci indique que l'origine des anneaux chinois remonte à l'antiquité et que personne ne sait qui les a inventés et il précise que, selon **Jean-Eugène Robert-Houdin**, les anneaux chinois auraient été introduits en France par le prestidigitateur **Philippe Talon** (1802 – 1878) qui en aurait appris le secret de magiciens chinois à Londres...

Voilà, voilà...

**Théo** nous rappelle également un autre effet qu'il avait présenté et qui se fait avec plusieurs boules dont une rouge... (réunion anniversaire du 16 juin 2012 – compte rendu également archivé mais [accessible avec les compilations](#)).

**Théo** nous montre à nouveau cet effet. Pour cela, il fait vérifier les boules, quatre blanches et une rouge qui sont ensuite mises dans un sac et mélangées.



Cinq spectateurs tirent une boule et **Théo** se propose de deviner qui a tiré la boule rouge sachant que chacun peut mentir... Et bien évidemment il réussit grâce à un truc tout con mais au combien efficace.

Sur sa lancée, **Théo** propose de montrer une partie d'une routine également déjà présentée où il est question d'une double prédiction et de l'utilisation d'une page de journal... (routine pas retrouvée...)

**Théo** invite **Stéphane** à choisir une page dans un journal parmi plusieurs déposés sur un guéridon. **Stéphane** a choisi une page double et **Théo** lui demande de la découper et d'éliminer une des pages.



**Théo** prend une enveloppe dans son sac et la remet à **Thierry**.

La page conservée par **Stéphane** est déchirée en deux et **Théo** en récupère un morceau. **Stéphane** et **Théo** déchirent à nouveau leur morceau de page en deux et ainsi de suite pour final avec un total de 16 morceaux.



Reprenant le cours de son explication, **Théo** indique qu'à un moment donné, dans une de ses prédictions, un des morceaux a été choisi et mis dans une enveloppe. Il froisse un des morceaux et le met dans sa poche avant d'aller chercher un feutre qu'il remet à **José** afin qu'il signe sur un des 15 morceaux restants... **Théo** remet ensuite le tas de papier à **José** qui constate qu'en fait la feuille de journal a été restaurée... à l'exception d'un morceau... Et le morceau manquant se trouve dans l'enveloppe remise à **Thierry** au début du tour.





**Nolan** envisage-t-il ne nous offrir un rafraîchissement ? Il se présente avant nous avec un pack de six bouteilles de *Coca-Cola*... J'espère que c'est du *Coca* sans sucre...



**Nolan** prend deux bouteilles et il les fait tinter en les choquant l'une contre l'une, puis il nous montre un sac en papier kraft... vide. Il prend une des bouteilles et la place dans le sac qu'il retourne ouverture vers le bas en disant "*Automatiquement la bouteille disparaît...*". Sauf que personne n'est dupe.

**Nolan** nous regarde avec surprise devant notre réaction et il chiffonne le sac en papier pour montrer que la bouteille a réellement disparu.

**Spontus** en profite pour montrer une routine avec une bouteille de bière *Corona* vide qui mise dans un sac en papier ressort pleine.



[Refilled](#) de **Henry Harrius**

**Spontus**, décidément infatigable, propose de nous montrer comment deviner dans quelle main se trouve un objet tenu par un spectateur... C'est le type de routine appelé "*Dans quelle main ?*".

Pour cela, il demande à **José** de mettre en petite boule dans sa main et tandis qu'il tourne le dos, **José** doit mettre la boule dans une de ses mains et garder le poing fermé.



**Spontus** désigne la main tenant la boule.

L'expérience est renouvelée et à nouveau **Spontus** désigne la main tenant la boule.

Le principe est tout bête mais hyper efficace...

**Spontus**, toujours lui, enchaîne sur une méthode différente de **Charles Gauci** commercialisée sous le nom *Eye To Eye*.



**Spontus** poursuit avec [The Secret...](#) *Le Secret...* de **Maxime Schucht** & **Sylvain Vip**, une méthode qui ne le convainc pas vraiment alors que **Christophe** déclare que ça marche à 95%

Contrairement aux méthodes précédentes qui font appel à un matériel plus ou moins spécifique, ici, rien de tout ça.

Une démonstration est effectuée avec l'assistance de **José** et ça fonctionne. **Spontus** déclare que là, c'était évident. L'expérience est renouvelée et à nouveau ça marche.



Alors qu'il est 16h30 et avant de nous quitter, je propose de montrer une dernière routine et plutôt que nous installer à nouveau à la table, je décide de la montrer devant l'estrade en utilisant une petite table.

Bon, ce n'est pas la meilleure idée que j'ai eue sur ce coup là...

Et n'allez pas croire que c'est de ma faute...

Toutes nos routines sont filmées et je suis, soit à la manœuvre, soit je positionne le caméscope à la place optimale quand c'est moi qui présente une routine...

Donc, tout est fait de telle sorte que je puisse ensuite utiliser les vidéos pour rédiger le compte rendu et mettre les routines sur le site...

Jusqu'à présent à de très rares exceptions, cela se passait bien...

D'ailleurs, vous pouvez le constater sur la photo suivante...





Dans cette routine, trois spectateurs sont impliqués. J'explique que je m'intéresse aux coïncidences et je propose de tenter une expérience.

**Stéphane** coupe environ un tiers du jeu et **Théo** coupe la moitié des cartes restantes de sorte qu'il y a trois tas sur la table.

**Stéphane** prend connaissance de la carte sous le paquet qu'il a coupé puis mélange ce paquet. **Théo** mélange son paquet et prend connaissance de la carte du dessous. Les deux paquets sont reconstitués.

**Thierry** coupe le paquet restant en deux parties à peu près égales et je rappelle ce qui s'est passé jusqu'à présent.

À partir de la coupe effectuée par **Thierry**, deux cartes sont déterminées et j'explique qu'au *Black Jack*, pour gagner (ou ne pas perdre) il faut se rapprocher du total 21. Je précise que les figures valent 10 et l'As 11 ou 1 selon que cela arrange le joueur ou pas et on prend connaissance des deux cartes de coupe. La somme des valeurs donne : 16.

Les deux cartes sont remises parmi les autres et le jeu est reconstitué.

Je demande à **Théo** de prendre le jeu et de compter seize cartes. Il tombe sur sa carte. Coïncidence ?

J'explique que je m'intéresse également à la lecture de pensée et que j'arrive à des résultats assez satisfaisants.

Je me tourne vers **Stéphane** et je lui demande de penser à sa carte.

Je lui dis que sa carte est rouge... Oui. Que c'est un Carreau... Oui

Que ce n'est pas une carte à points mais une figure... Oui

Pour moi, c'est la Valet de Carreau... Gagné !

[Révélations impossibles](#) de **Max Maven**.

Certains se demandent sûrement ce que je voulais dire en préambule de la description de cette routine...

En fait, comme je l'ai indiqué..." *Jusqu'à présent à de très rares exceptions, cela se passait bien...*"

Mais c'était sans compter **Spontus**... et oui, encore lui, qui, en se rapprochant de l'action, a eu la très mauvaise inspiration de se mettre pilepoil devant l'objectif de la caméra...

Du coup, on a le son... et le postérieur de notre ami **Spontus**...

Le chien de **Théo** a bien essayé de lui faire comprendre qu'il gênait l'enregistrement mais **Spontus** ne parle pas le langage des chiens... ☺



Et voilà, c'est sur cette routine que se termine cette journée magique. Merci encore à **Théo** et à **Marie Christine** pour leur accueil.

La prochaine réunion aura lieu à Déville-lès-Rouen le 17 juin prochain, l'occasion de fêter les 21 ans du club... l'âge de la maturité.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

