

RÉUNION DU 18 MAI 2024

Avant dernière réunion de l'année magique 2023 – 2024 pour les membres du ***Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)***. Nous rejoignons notre salle et **Christophe** propose de passer en revue les informations magiques.

José me sauve la mise une fois de plus en faisant remarquer que je n'ai pas pris la traditionnelle photo...

Allez hop, clic clac *Xiaomi* et je vous laisse découvrir la tablée... (moi en moins puisque étant quelqu'un de discret, je n'apparais pas sur les photos de groupe)



Sont présents :

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Nolan |
| 3 : Philippe | 4 : José |
| 5 : Christophe | 6 : Stéphane |
| 7 : Éric | |

Le premier sujet abordé est celui de la baisse de dotation cette année pour le club. En fait, la raison est que nous avons encore de la trésorerie au moment de la fixation des montants et que la priorité a été donnée à d'autres clubs dont la trésorerie était à zéro. Moralité, il va falloir revoir notre calendrier de conférences afin que nos finances soient proches du zéro absolu au moment où les sommes attribuées aux différents clubs de *l'Amicale Laïque de Déville-Lès-Rouen* seront décidées.

Et puisqu'on parle "*conférences*", **Christophe** indique que **Théo** a suggéré deux noms prestigieux... Pour l'instant, je ne divulgue pas les deux magiciens évoqués... Sachez simplement que le premier est très inventif dans beaucoup de domaine de la Magie et que le second est un grand technicien des cartes... Il va nous falloir faire un choix et compter nos sous...

La traditionnelle fête annuelle de *l'Union Sportive des Écoles Primaires de Déville-lès-Rouen (USEP)* devrait se tenir le mercredi 12 juin après midi. Comme les deux années précédentes, **l'ALD Magicos Circus** y participera et les membres volontaires du club seront les bienvenus.



ALD Magicos Circus – fête de l'USEP du 14 juin 2023

Le Magicos Circus Rouennais aura 22 ans en juin prochain... Waouh, ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Théo a très gentiment proposé de nous accueillir pour cette célébration. La date définitive reste à définir et **Christophe** se propose de sonder les membres du club (en tout bien tout honneur... 😊).

Stéphane lance l'idée d'une réunion informelle chez lui en juillet avec barbecue à la clé... La date reste à définir.

La partie "*infos magiques*" étant terminée, nous passons à présent à la partie "*pratique*"...

C'est **Éric** qui se lance avec un tour consistant en deux réglettes en plastique dont une extrémité est percée et traversée par une ficelle.



Éric tire alternativement sur les extrémités de la ficelle pour montrer qu'elle coulisse bien dans les trous et il montre distinctement que les deux réglettes ne sont pas reliées entre elles à leur autre extrémité.

Éric met à présent les deux réglettes l'une sur l'autre et insère une carte "*coupante*" du côté où il y a la ficelle : la carte passe sans aucune difficulté entre les deux réglettes...

Éric écarte les deux réglettes et on constate que la ficelle semble avoir été coupée.



Éric remet en contact les deux réglettes l'une sur l'autre puis montre que la corde est à nouveau intacte.

[The Pillars Of Thor by Tenyo...](#)

Je suis actuellement à la recherche de divers tours pour enfants afin d'amuser mes petites filles qui me disent souvent "*Tu nous fais de la magie, papy ?*"

Les membres du **MCR** sont de grands enfants et je vais donc tester sur eux une de mes dernières acquisitions.

Ce tour est un dérivé d'un ancien tour communément appelé [*Black and White Chips*](#), et qui se fait avec des jetons. Là, le principe technique est le même mais un manche a été rajouté aux jetons et ils se transforment donc en raquettes... ce qui permet une meilleure manipulation et l'utilisation d'un mouvement que les kayakistes connaissent bien : le *mouvement de la pagaie* (☺).

L'effet : deux petites raquettes, l'une blanche des deux côtés, l'autre étant noire des deux côtés, sont montrées. Bientôt, les deux couleurs vont permuter. Puis, une couleur bleue va apparaître sur une raquette, suivie d'une couleur mauve sur l'autre raquette. Au final, les raquettes montrent une couleur jaune pour l'une et une couleur rouge pour l'autre.



[*Amazing Color Changing Paddle*](#). Des changements à vue très visuels. Un tour qui n'est fait pas uniquement que pour les enfants car **Christophe** a beaucoup aimé.

C'est **Nolan** qui me succède et il nous annonce d'emblée qu'il s'intéresse à la tricherie... Il ajoute qu'il joue aussi au poker...

Ah ben bien... *Ah, elle est jônie la jônesse !...* ([*Gérard, sketch de Coluche*](#))

Nolan commence en nous montrant les quatre As... ou plutôt, c'est ce qu'il avait prévu avant de dire "*Ah, ya un problème...*"

Nolan revoit son arrangement et il nous montre un à un les quatre As en les retournant sur le jeu puis en les distribuant face en bas sur la table.

Nolan pose ensuite le jeu parallèlement à la table et donne une pichenette sur la carte du dessus...



Bon, là, au lieu d'une seule carte, deux cartes partent et viennent sur la ligne des As... **Nolan** prend une de ces cartes et montre un Roi de Trèfle et déclare ! "*Euh, là, je crois qu'il y a un problème...*".

Nolan parcourt le jeu et modifie à nouveau son arrangement tandis que **Christophe** s'écrie : "*Bienvenue chez nous...*".

Nolan fait une nouvelle tentative mais là, c'est à nouveau la pichenette qui lui pose des difficultés. **Nolan** décide de faire un autre mouvement... tout aussi infructueux... et il s'écrie "*Mais pourquoi il y a un problème ?*"... Je suggère que le problème vient des cartes utilisées qui selon ma propre expression sont... "*pourries*"...et j'ajoute qu'un vrai magicien utilise des vraies cartes (le jeu de **Nolan** est un format *Bridge*, bas de gamme, de supermarché). Notre jeune ami qui ne manque pas de répartie répond en souriant qu'il n'a pas les moyens... ☺

Nolan propose une dernière tentative... Bon, comme il n'arrive pas à faire la pichenette rebelle, il montre la carte souhaitée : 10 de Pique, puis il retourne un à un les As sur la table... En fait, les cartes forment désormais une quinte flush royale à pique.

Ouf !!!!!

Ah ben ça arrive même aux meilleurs ce genre de déconvenue. Et pour paraphraser un célèbre fabuliste : "*Patience et longueur de temps, font plus que force, ni que rage...*"

C'est **Stéphane** qui vient prendre la place de **Nolan** et...

Et là, je suis bien embêté pour vous raconter ce qu'il a présenté parce qu'au moment de la rédaction de ce compte rendu, je viens de me rappeler que le caméscope ne s'était pas déclenché et que je n'ai pris aucune note concernant la routine présentée...

Non, je ne dormais pas !



Pour me faire pardonner je vous mets une photo de **Stéphane** prise juste après sa prestation... et comme j'ai depuis sollicité **Stéphane** (et que c'est un mec sympa), je suis en mesure de vous décrire cette routine.

Il s'agit d'un vieux tour de **Paul Wilson** intitulé *Les As Faciles* ([Easy Aces](#) – routine 2), que **Stéphane** a trouvé dans un ouvrage collectif intitulé "[Le Grimoire de Nancy](#)" (en référence au 50^{ème} congrès FFAP d'octobre 2016)

L'effet est le suivant : les quatre As sont montrés et mis face en bas en ligne sur la table. Le spectateur désigne un As et on montre distinctement les trois As restants, qui sont alors posés sur le jeu...

avant que l'As choisi soit lui-aussi montré puis perdu dans le milieu du jeu.

Les trois autres As sont distribués face en bas en ligne sur la table et trois cartes sont placées sur ceux-ci.

Puis, on montre que les As ne se trouvent plus dans les trois paquets.

Les quatre As sont retrouvés face en l'air dans le milieu du jeu.

Outre le fait que la vidéo de **Paul Wilson** (voir supra) cache la phase essentielle et la plus périlleuse, on remarque qu'il effectue à deux reprises un comptage particulier complètement superflu puisqu'il montre quatre cartes et que l'As a déjà voyagé...

Certaines présentations sur *YouTube* montrent trois cartes pour les deux premiers tas... et quatre pour le troisième, et là encore il y a une incohérence...

Christophe vient s'installer pour nous montrer une routine avec deux gobelets et une baguette magique (la production ayant de faibles moyens – comme **Nolan** – la baguette est en fait un stylo genre marqueur...).

Christophe empile les gobelets et une petite balle tombe à terre ce qui lui fait dire "*Ah ben voilà, ça commence... ça augure mal de la suite parce que c'est le mouvement le plus simple que j'ai foiré...*"



Christophe recommence et s'il réussit son mouvement, il foire le suivant. Aussi propose-t-il de faire autre chose...

"**Nolan** ! Sort de ce corps !" 😊

Christophe range ses gobelets mais conserve à portée de main sa baguette magique qui se transforme instantanément en stylo feutre (Oui... Je sais, c'était déjà un stylo feutre...).

Un autre stylo, bille cette fois-ci, est passé successivement aux membres de notre assemblée afin de permettre de désigner un spectateur au hasard. C'est **José** l'heureux élu...

Christophe demande à **José** de se tenir face à lui. Il tend les bras vers lui et indique que tous les deux, ils vont essayer d'entrer en connexion.



Christophe demande à **José** de penser à un objet...Puis, il pose quelques questions : "*objet chaud ou froid*" – "*plutôt sec, plutôt humide*" - "*gros, petit*", etc. **Christophe** à l'énoncé des réponses indique avoir une idée. Il prend une feuille de papier et son marqueur et commence à réciter l'alphabet en regardant **José**... Il pense que la première lettre du mot pensé est un "P" et il inscrit sur sa feuille : PEIGNE. **José** confirme.

Lamentable ! Quelle bande d'escrocs... **José** dit qu'il a failli ne pas réussir car **Christophe** est allé un peu vite dans un de ses mouvements.

Une routine inspirée de **Viktor Vincent** qui nécessite un spectateur bienveillant.

Éric indique qu'avec lui cela n'aurait pas marché mais en fait il ne connaissait pas la solution de cette arnaque.

Philippe nous fait remarquer qu'il est presque l'heure du goûter et il nous demande si nous aimons les "*tic-tac*"...

Veut-il parler d'horlogerie et quel rapport avec le goûter ?

Ah, on me dit dans mon oreillette qu'il veut parler des petits bonbons qui étaient blancs dans les premiers temps et qui depuis ont pris des couleurs. Très bien, je le note.

Et pour aller de paire avec sa question, **Philippe** pose sur la table une petite boîte de bonbons *Tic-Tac* de couleurs. Ce qui est moins encombrant qu'une horloge comtoise laquelle fait également *Tic-Tac*... ☺

Nolan vient rejoindre **Philippe** qui lui demande de tendre sa main paume ouverte pour y déposer quelques *Tic-Tac* tout en précisant que lorsqu'on veut prendre des *Tic-Tac*, on ne sait jamais combien vont sortir de la boîte.



Nolan a récolté quatre bonbons : 2 à la menthe, 1 à l'orange et 1 au Citron. **Nolan** est invité à mettre son autre main sur celle contenant les *Tic-Tac*, et il pense à la saveur qu'il préfère. **Nolan** répond : "*le citron*".

Philippe demande à **Nolan** de penser au citron et de s'imaginer qu'il mange ce bonbon. Puis, **Philippe** lui demande d'imaginer qu'il mange le bonbon à l'orange...

Philippe demande à **Nolan** de montrer le contenu de sa main : il ne reste plus que les deux bonbons à la menthe.

[Taste It de Andrew et André Previato.](#)

José s'installe et sollicite un spectateur. **Philippe** le rejoint et il doit couper le jeu à peu près au milieu et retourner face en l'air la partie supérieure. Puis, il doit couper cette portion face en l'air et mettre face en bas la partie supérieure. Enfin, **Philippe** doit couper la moitié inférieure du jeu et retourner face en l'air la partie coupée. Il y a donc quatre tas sur la table alternés de gauche à droite "*face en bas - face en l'air - face en bas - face en l'air*".

José demande à **Philippe** de retourner tous les paquets et l'alternance devient donc "*face en l'air - face en bas - face en l'air - face en bas*". (j'explique en détail parce que j'en vois deux au fond de la salle qui ne suivent pas...).

Quoi, c'est pas clair ? Eh, c'est pas de ma faute, c'est celle de **José**...
Bon, j'vous mets deux photos : avant et après..



Avant



Après

Quoi... On voit mal sur les photos ? Oh, je rappelle que je travaille gratuitement et que si ça ne vous plait pas, ne lisez pas le compte rendu... Vous ne serez pas le premier à ne pas le lire...

José met en avant de chaque paquet la carte supérieure de chaque tas.

Là, je ne mets pas de photo, vous n'avez qu'à faire un effort d'imagination.

Puis **José** rassemble les deux paquets de droite en les mettant tous deux face en bas et il fait de même avec les deux paquets de gauche. Et, il demande à **Philippe** de mélanger la moitié de jeu de droite et de mémoriser la carte du dessus du paquet. (8K).

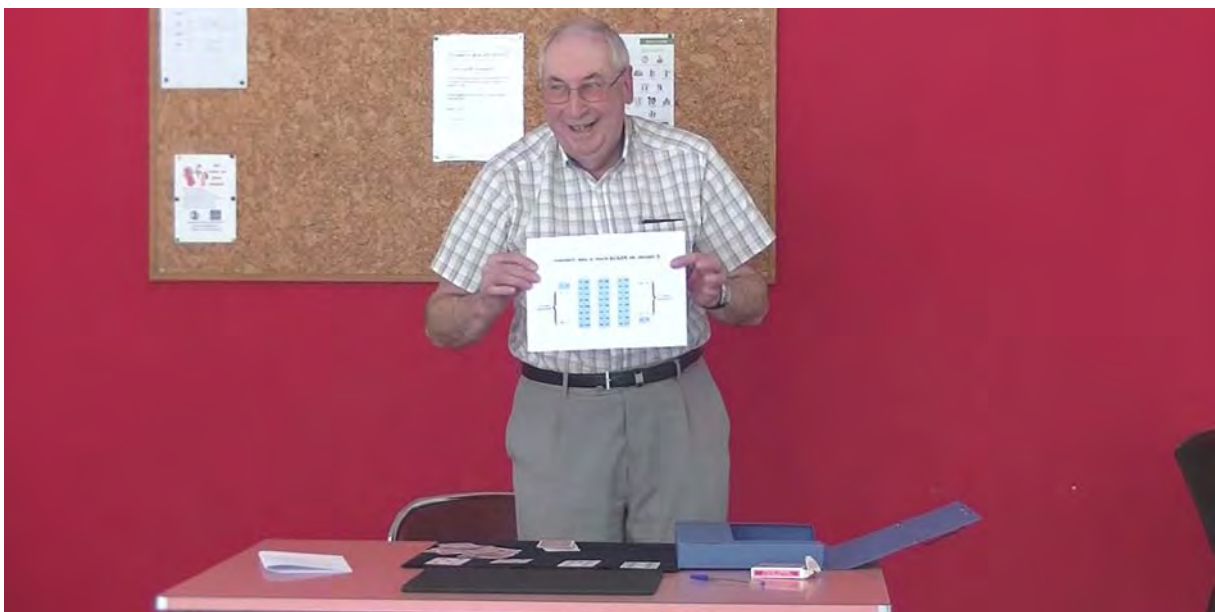
Philippe doit à présent mélanger l'autre moitié de jeu et la poser sur la première moitié.

José met face en l'air les quatre cartes restées sur la table et additionne la valeur respective des cartes : le total fait 22.



Philippe est invité à distribuer les cartes du jeu jusqu'à la 22^{ème} : il s'agit de la carte mémorisée, le 8K.

(*contact*) *Less Is More ACAAN*, une routine de **Joseph B** que **José** pense avoir remontée correctement... Et comme à son habitude, **José** nous montre un "zoli" feuillet en couleur expliquant le montage. Tout le monde se marre... Y compris **José**.



Ne voulant pas rester sur un échec, **Christophe** propose de montrer à nouveau sa routine avec deux gobelets.

Ça commençait bien... jusqu'à ce qu'une des balles tombent par terre...

Christophe propose de recommencer et... une balle tombe à nouveau à terre... **Christophe** se marre et renonce.
Ah ben quand ça veut pas, ça veut pas...



Christophe, qui en fait est quelqu'un qui ne renonce pas facilement, explique qu'il y a deux phases dans cette routine et il propose de passer directement à la phase 2.

Dans cette seconde phase, les balles se sont transformées en balles éponge. Bon, là, ça se passe nettement mieux avec une disparation puis une réapparition des balles éponges sous les gobelets.



Christophe range son matériel et conclut en disant qu'il réessayera quand même ultérieurement parce que ça l'énerve...

Allons, allons, ça arrive même aux meilleurs de foirer...☺

Je prends la suite – en espérant ne pas foirer... sachant que je sais que je ne fais pas partie des meilleurs...

Je propose de montrer un tour avec un petit paquet de cartes contenu dans une petite boîte. J'ouvre la boîte... Ah mince ! Elle est vide.

Vite, ma petite baguette magique et hop, j'ouvre à nouveau la boîte et les cartes sont là : les douze... Non ! Pas les douze apôtres, ce n'est pas un tour de cène (☺)...

Ce sont les douze figures rangées de la façon suivante en trois paquets : les 4 Valets, les 4 Dames et les 4 Rois.

Je demande à **Philippe** dans quel ordre il veut que je classe les paquets.



Philippe choisit l'ordre D-V-R. Je ramasse les cartes et pour y mettre un peu de désordre, je les alterne une sur deux pour créer deux paquets.

Philippe décide quel paquet doit aller sur l'autre et pour encore plus créer de désordre, je mélange les douze cartes.

Je demande maintenant à **Philippe** de choisir un nombre de 1 à 12 et il choisit "4". Je compte trois cartes et je pose la quatrième face en bas sur la table.

Un geste avec ma baguette magique et je fais surgir une carte du paquet. Une Dame de Pique... Je retourne la carte de **Philippe** : une Dame de Trèfle.

Yes ! Jusqu'à présent tout se passe bien... et c'est là que survient le drame... Les témoins en parlent encore avec émotion...

Je retourne la carte du dessus du paquet : un Valet noir.
Je retourne la carte suivante : l'autre Valet noir.
Oh *merd...credi...* Eh, c'est pas comme ça que ça devait se passer...
J'essaie de rattraper le coup... Peine perdue, ces deux Valets noirs ont décidé de me pourrir mon tour...
Finalement, patience et longueur de temps font plus que force ni que rage (air connu) et je finis par montrer un Valet et une Dame... Donc, deux cartes différentes.
Un coup de baguette magique et au final, les cartes se regroupent par cartes jumelles... Valets noirs, Valets rouges, Dames noires, Dames rouges, Rois noirs, Rois rouges...



Un tour, pourtant facile, de **Kimoon Do** intitulé [Buddy Buddy](#).

Stéphane propose de montrer une autre routine et cette fois-ci, je m'assure que le caméscope démarre bien.

Pour rebondir sur mes propos de la routine précédente où j'ai parlé de *mélange faro*, **Stéphane** fait remarquer qu'on parle aussi de *mélange Pharaon* et que ça tombe fort à propos... Il tient dans une de ses mains ce qui ressemble fort à un cercueil et dans son autre main trois petites figurines de différentes couleurs qui s'avèrent représenter des momies. C'est n'est donc pas un cercueil qu'il tient mais un sarcophage...(qui a l'époque faisait office de cercueil...

Mais bon, il faut appeler un chat un chat et un sarcophage un sarcophage... Je ne tiens pas être victime d'une saleté de malédiction à la con du genre de celle lancé par un mec qui s'appelait *ToutEnCarton* ou un truc de ce genre.

Éric est invité à rejoindre **Stéphane** et là, on peut se demander s'ils se sont concertés sur le plan vestimentaire... Je vous laisse découvrir la chose sur la photo qui va suivre...



Ça pourrait être une pub pour une lessive qui ravive les couleurs - ☺

Le principe du tour est simple, tandis que **Stéphane** tournera le dos, **Éric** devra mettre une des momies dans le cer... sarcophage... et dissimuler les deux autres.

Comme par hasard... (?), **Éric** prend la momie jaune et la place dans le sarcophage. **Stéphane** se retourne et nomme sans hésiter la couleur de la momie enfermée.

Un grand classique de la magie pour débutants.

De mon point de vue, il faut éviter que le spectateur ne manipule les momies. Il est préférable de le laisser choisir une momie – sans toucher aux deux autres qui seront par exemple recouvertes d'un tissu *opaque* (à ne pas confondre avec "*aux Pâques*" car tout le monde sait que la religion chrétienne n'avait pas encore été créée à l'époque des *Pharaons de l'Égypte Ancienne*). Cette petite précaution évite que le spectateur attentif ne remarque un petit détail différent entre les trois momies, petit détail qui a toute son importance.

Et bizarrement, mes petits camarades ne connaissaient pas ce tour... Comme quoi, le tour le plus simple peut aussi être un tour très bluffant. Et en plus, ça coûte deux balles deux.

The Secret Of The Three Mummies (ou [Mummy Mystery](#))... qui est commercialisé sous bien d'autres appellations et sous différents aspects. Et ce qui est dingue est que dans toutes les vidéos vues sur le net, le spectateur manipule à sa guise les momies...

Éric ne peut pas faire de Magie pour ses petits enfants parce qu'il n'est pas encore papy... Mais il en fait pour un de ses petits neveux âgé de six ans...

Éric explique qu'il a dit à son neveu qu'il commençait à se faire vieux et qu'il avait un problème de hanche... Et pour joindre le geste à la parole, **Éric** marche devant nous, plie une de ses jambes... Rien, ne se passe. Il plie l'autre jambe et on entend un couinement.

De même, il arrive qu'on ait sur le corps des points sensibles... **Éric** appuie sur la main de **José** et un couinement retentit à nouveau

Éric nous explique plusieurs effets qu'il a réalisés avec ce couineur à son petit neveu qui était fort impressionné.

Éric poursuit en expliquant qu'il a également fait des effets magiques avec des *D-Lights* au grand étonnement du gamin.



Déjà, rien qu'en voyant la tête d'**Éric**, le petit neveu a du être surpris... 😊

Dans la continuité, **Éric** nous montre un autre effet pouvant impressionner les enfants. C'est une petite figure et une "*pseudo hypnose*".

La figure se dresse fièrement sur ses pattes et hop... elle tombe à genou pour se redresser ensuite au bon vouloir d'**Éric**.



Toujours dans le but d'occuper les enfants, **Éric** montre une boîte transparente contenant une capsule. Le but est d'ouvrir la boîte. C'est en fait un casse-tête qui peut également occuper les plus grands...



Un autre casse-tête consiste à faire sortir un genre de cylindre conique d'un cylindre – sans y toucher. Ingénieux et amusant.



Bon, c'est n'est pas de la Magie, mais ça ne peut qu'amuser... ou énerver.

Et dans le cadre de la Magie... La vraie Magie... pour enfants, je propose de montrer une autre de mes acquisitions récentes destinées à mes petites filles (2 – 4 et 5 ans).

Là encore, le mouvement propre aux kayakistes va être utilisé.

Ce tour m'a été suggéré par une de mes amies, une magicienne prénommée **Cécile**, que je salue ici car je sais que ELLE, elle lit le compte rendu.

Deux petites raquettes... avec de chaque côté un autocollant représentant une grenouille.

Je prends une raquette dans chaque main après avoir montré distinctement qu'il y a bien une grenouille sur chaque côté des deux raquettes

Un geste rapide des deux raquettes l'une vers l'autre et hop, une grenouille a sauté sur l'autre raquette. Il y a désormais deux grenouilles d'un côté d'une raquette et une grenouille sur l'autre côté ; tandis que sur l'autre raquette, il y a une grenouille d'un côté et plus aucune grenouille de l'autre.



Allez, on recommence. Je positionne les deux raquettes sur les faces où il y a une seule grenouille. Nouveau mouvement rapide et à nouveau une grenouille saute. Il y a à présent deux grenouilles sur chaque côté d'une des raquettes et plus aucune grenouille sur les deux côtés de la seconde raquette.

Amusant, pas cher et facile à faire grâce à ce mouvement génial : [Les grenouilles sauteuses](#).

Philippe prend la suite et **Éric** est invité à choisir une carte dans le jeu qui lui est tendu face en l'air en éventail (AP). La carte est ensuite remise dans le jeu et **Philippe** range celui-ci dans l'étui mais en laissant le flap ouvert...

Philippe demande à **Éric** le nom de sa carte et une fois que le nom de la carte a été cité, **Philippe** claque des doigts et...

Suspense... Allez à la page suivante pour connaître le final de ce tour.

Donc, je disais avant d'être interrompu par le bas de page... que **Philippe** claque des doigts... à plusieurs reprises... et une carte émerge de l'étui : Il s'agit de l'As de Pique.



[The Last Rise](#) de **Andrew Previato**.

Christophe s'installe et **Nolan** le rejoint. **Christophe** lui donne le jeu afin qu'il le mélange. **Christophe** lui montre les cartes et lui demande si le mélange lui convient ou s'il veut continuer à mélanger. **Nolan** répond que ça lui convient.

Christophe prend un morceau de papier et commence à écrire quelque chose en indiquant qu'il s'agit d'une petite prédiction avant de se raviser et de dire qu'il s'agit d'une grande prédiction.

Christophe tient le jeu en main, coupe une partie des cartes et fait défiler face en bas les autres cartes qui viennent rejoindre une à une la partie coupée et il invite **Nolan** à dire "stop !".

Christophe retourne face en l'air la carte choisie et reconstitue le jeu avant de l'étaler et de sortir les deux cartes face en bas se trouvant de chaque côté de la carte face en l'air.

Christophe jette les deux cartes sur la table après les avoir regardées en disant "*Bon, ben, je me suis planté...*"



Au risque de me répéter... ce sont des choses qui arrivent même aux meilleurs... ☺

Christophe propose se recommencer...

Nouveau mélange... Nouvelle prédiction... Puis **Christophe** fait défiler les cartes une à une face en bas et demande à **Nolan** de dire "stop...".

Un **Nolan** très joueur car il attend, il attend... si bien que **Christophe** arrive presque à la fin de son paquet quand notre benjamin daigne enfin dire "stop !". On ne le frappe pas mais il mériterait.

La carte choisie est retournée face en l'air, le jeu est reconstitué puis étalé et les deux cartes face en bas de chaque côté de la carte face en l'air sont sorties...Il s'agit du 9C et du 6K.

Christophe montre sa prédiction, le nom des deux cartes est inscrit dessus.

Christophe enchaîne en posant le jeu sur la table et en demandant à **Nolan** de prendre un petit paquet de cartes qu'il doit mélanger.

Christophe récupère les cartes et se rend compte que **Nolan** a pris un vraiment "*petit paquet de cartes*". Il lui demande d'en prendre plus... Ce plus gros "*petit paquet*" est mélangé.

Christophe montre les cartes à **Nolan** et lui demande si le mélange lui convient : "*oui*".

Christophe distribue les cartes une à une sur la table et demande à **Nolan** de dire "Stop"... Un "Stop" qui, cette fois-ci, survient assez vite.



Christophe remet à **Nolan** sa carte et annonce que selon lui c'est le 8K... Exact.

Merci à monsieur **Jean-Pierre Vallarino** pour le mouvement utilisé et à **John Bannon** pour l'utilisation de ce mouvement pour faire "choisir" la carte.

En rapport avec la première routine, je propose de montrer (en fait "je montre" car je n'ai pas *proposé* de montrer... Nuance) une routine d'**Aldo Colombini** intitulée [Your Best](#).

J'invite **Christophe** à mélanger le jeu puis j'indique que je vais faire moi-aussi une grande prédiction à l'aide de trois cartes que je sors du jeu après avoir parcouru les cartes.

Pour faire cette routine, j'utilise le jeu de **Christophe** et je lui fais remarquer que c'est étonnant parce que ce jeu comporte des cartes en double...

Trois cartes sont posées face en bas sur la table puis le jeu étant tenu également face en bas, je fais défiler les cartes d'une main vers l'autre et je demande à **Christophe** de me dire "stop !"



Au "*stop !*", je désigne la carte avec les cartes restantes et j'indique que si **Christophe** m'avait arrêté sur la carte suivante – là, je pèle en la retournant face en l'air sur le reste du jeu la carte suivante – il m'aurait arrêté sur le 8K.

Puis j'indique que si **Christophe** m'avait arrêté une carte avant – là je retourne la carte se trouvant avant celle de **Christophe** – il m'aurait arrêté sur 10C.

J'ai en main trois cartes – deux cartes face en l'air entourant une carte face en bas. J'indique "*Mais **Christophe** m'a arrêté sur cette carte... qui est le 6P...*"

J'attire l'attention sur ma triple prédiction. Je retourne les trois cartes : il y a les trois autres six...



Et pour la petite histoire, plus rigolo encore que les cartes en double, le jeu de **Christophe** est un Bicycle Rider Back à dos rouge et il contient aussi des cartes Phoenix à dos rouge... Étonnant non ?

Après, on s'étonne qu'il foire ses routines... ☺

Éric propose un jeu d'argent avec des lots à gagner...**Philippe, José et Stéphane** vont les spectateurs.

Éric invite **Philippe** à mettre sa montre en jeu, pour **Stéphane** ça sera sa bague (car il a perdu son peigne... ☺). Quant à **José**, c'est cool... il ne doit fournir aucun objet puisqu'**Éric** a mis en jeu son téléphone.

Éric distribue a présent des billets de 100 euros... un nombre différent selon certainement qu'il apprécie plus ou moins son spectateur ☺... et il pose les billets restants sur la table.

Éric explique que tandis qu'il aura le dos tourné, chacun de ses spectateurs doit prendre un des objets et le dissimuler.



Comme la routine semble assez complexe au niveau des instructions (en fait c'est une usine à gaz...), **Éric** les lit sur un feuillet... Mort de rire...



Du coup, je vais vous éviter les instructions successives qui vont permettre à **Éric** de retrouver qui a en sa possession tel ou tel objet. Même **Éric** reconnaît que c'est un tour impossible à présenter sans carotte...

Mark Elsdon – *Trois objets, un cerveau* (livre *Mentalisme Impromptu*).

Dans la série "*Tours pour mes petites filles*", je décide de réitérer...
Mais en fait, j'aurais du m'abstenir...

La routine est un bonneteau avec trois clochettes. Une seule clochette fait du bruit. Et forcément quand on mélange les trois clochettes, celle qui fait du bruit n'est jamais où on pense.



Ça aurait pu être bien, sauf qu'**Éric** et ses petits camarades m'indiquent qu'il y a des bruits "*parasites*" et qu'on entend "*le bruit*" tout le temps... Que c'est flagrant...

"Ah bon ? Ah bah bien..." ou plutôt "Ah bah pas bien..."

Bon, j'ai, depuis cette brillante prestation, visionné attentivement l'enregistrement vidéo en mettant le son à fond... Et je n'entends aucun bruit parasite... Ben, il faudra que je tente avec mes petites filles pour voir si elles aussi entendent un bruit qu'elles ne devraient pas entendre. Mais comme elles ont 5 et 6 ans, ça devrait le faire...

Je pourrais aussi leur faire le même tour avec trois petites boîtes d'allumettes puisque c'est le même principe... Mais, il ne faut pas jouer avec des allumettes, c'est dangereux.

Pour rester dans le thème des bonneteaux, **Éric** en propose un d'un genre un peu particulier qui amuserait certainement des enfants dans leur période "*pipi-caca*"... ☺

Éric dispose sur la table trois objets en forme de... crotte. Il montre également une petite bille de couleur verte qu'il désigne comme étant un petit pois. (tout le monde sait que les petits pois sont difficiles à digérer...)



Le jeu consiste bien évidemment à dire sous quelle crotte se trouve le petit pois et forcément, il n'est jamais là où on croit. Au final, c'est une mouche qui apparaît sous une crotte à la place du petit pois... Vous savez, ce genre de mouche qu'on appelle des "*mouches à merde*"... ça va, vous visualisez ?



Là... Vous visualisez mieux ? ☺

Christophe propose à **Éric** de continuer s'il le souhaite parce que lui, est à cours de tours... Moi aussi...

Et alors qu'on pense que le combat va cesser faute de combattant, **José** se lève... Mais pas pour partir... Non, non...

José demande qu'on lui prête un jeu et **Christophe** dit qu'il ne va pas prêter le sien parce qu'il a eu des critiques à son sujet...

Non, sans blague ? ☺

Un jeu atterrit sur la table, jeté par je ne sais qui... Ce n'est pas le jeu de **Christophe** puisqu'il était rouge et que celui-ci est bleu.

Comme **José** a également besoin d'un spectateur, **Éric** le rejoint.

José donne ses instructions à **Éric** en lui faisant une démonstration Pour ce tour, il n'utilise qu'une moitié de jeu.

José tourne le dos et il demande à **Éric** de mélanger la moitié de jeu utilisée puis de penser à un nombre entre 5 et 15 – **Éric** doit ensuite distribuer un nombre de cartes correspondant à son nombre et il doit mémoriser la dernière carte comptée puis mettre cette carte sur le restant de la moitié de jeu. Les autres cartes prélevées vont par-dessus.



José fait de nouveau face et prend la portion de jeu et la met derrière son dos.

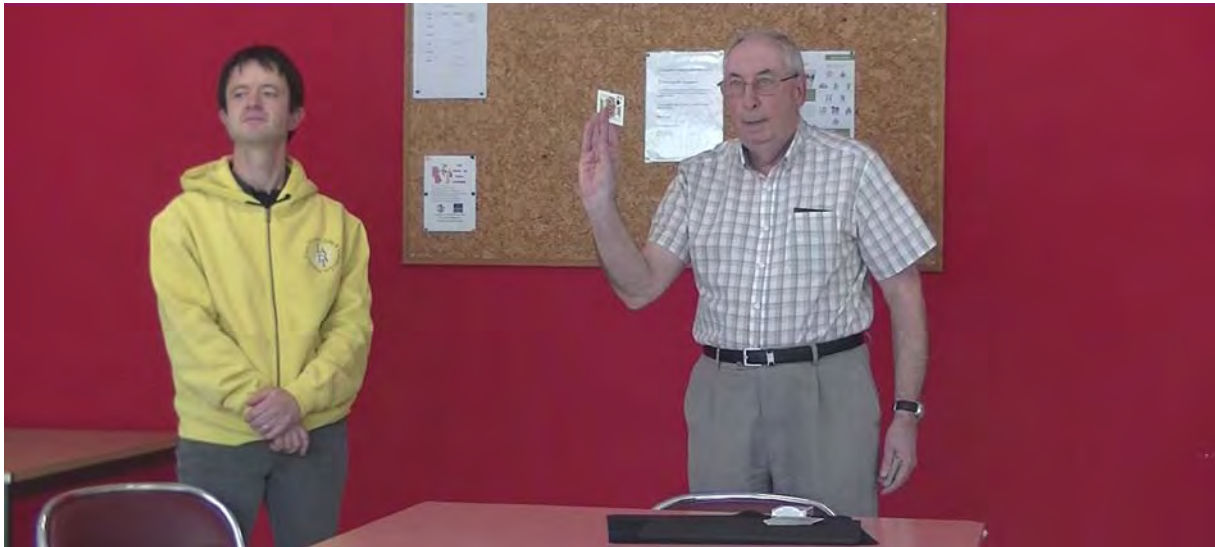
Après quelques secondes, **José** demande à **Éric** de vérifier si sa carte se trouve toujours au même emplacement et pendant cela, il tourne à nouveau le dos.

Éric distribue les cartes une à une et confirme que sa carte n'est plus à sa place initiale.

José demande à **Éric** de mettre les cartes distribuées sous le reste du paquet et de lui donner le paquet ainsi reconstitué.

José récupère la moitié de jeu. Il la met derrière son dos et s'active à nouveau à une mystérieuse opération.

José tient à présent une seule carte en main droite et le reste du paquet en main gauche. Il demande à **Éric** de nommer sa carte (RP) et montre que c'est cette carte qu'il tient en main.



José nous demande si c'est bluffant ou pas parce qu'il a trouvé cette routine en "*tripatouillant*" les cartes... Le principe est tout bête et **José** a décidé de l'appeler "Le Tour Parfait".

C'est sur cette dernière routine que se termine la réunion d'aujourd'hui. Le mois prochain, ce sera carrément une journée magique le samedi 22 juin 2024 (la date a été fixée récemment) chez **Théo** et **Marie-Christine** à *Ferrières-en-Braye* (76). Ce sera l'occasion de célébrer les 22 ans d'existence du club. **Théo** nous a informés de la présence possible de son ami **Gaétan Bloom** et on a déjà hâte d'y être...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

