

RÉUNION DU 17 MAI 2025

En voyant passer les messages de désistement, je me suis dit dans ma Ford intérieur tissu, que nous allions sûrement être peu nombreux pour cette réunion du mois de mai...

En mai, fais ce qu'il te plait...

Alors... Combien ? *The Lucky number... Le Chiffre Porte Bonheur... 7*



(Non, nous n'étions pas 777...)

Sont présents :

1 : **Thierry R**

2 : **Mika**

3 : **Théo 2**

4 : **José**

5 : **Philippe**

6 : **Patrice**

7 : **Christophe**

Comme à l'accoutumée nous avons d'abord abordé les thèmes généraux.

L'idée est de trouver un nouveau conférencier puisqu'il nous reste un peu d'argent en trésorerie... Mais, c'est un peu le casse-tête à cause des tarifs pratiqués. **Christophe** va voir avec un responsable de *l'Amicale laïque de Déville-lès-Rouen* si nous pouvons attendre la prochaine subvention afin d'être plus à l'aise financièrement... Il faut être assuré que notre trésorerie actuelle ne nous privera pas, ou ne baissera pas trop notre subvention annuelle. Affaire à suivre, comme aime à dire **Christophe**.



Et puisque nous parlons conférence, nous ne pouvons pas faire l'impasse sur le ressenti des membres après l'atelier magique avec **Nicolas Audouze**.

Si certains aspects techniques n'étaient pas évidents pour tout le monde, l'aspect théorique était passionnant.

Il reste maintenant à chacun d'entre nous à mettre en pratique ce qui nous a été enseigné afin de faire progresser notre Magie.

Encore un grand merci à **Nicolas Audouze** pour sa gentillesse et pour son professionnalisme.

Le chemin est long pour nous pour devenir de vrais magiciens.

Autre information... La fête de l'*Union Sportive des Écoles Primaires (USEP)* de Déville-lès-Rouen se déroulera le mercredi 11 juin dans l'après-midi. **Christophe** et moi-même serons présents et nous recherchons des volontaires pour se joindre à nous...

Il est temps à présent de consacrer la suite de cette réunion à la Magie.

Je me lance avec une routine proposée par **Jim Steinmeyer** dans son livret *Further Impuzzibilities*. C'est intitulé *Five Cards On The March* et c'est basé sur une routine de **Stewart James** intitulée *Stranger In A Strange Land*.

Afin de montrer la mécanique du tour, je propose de le faire en collectif, tout en soulignant qu'il est préférable de le faire à une seule personne.



Chacun doit sortir de son jeu de cartes 5 cartes pouvant provenir de familles différentes mais il doit impérativement y avoir les cartes de l'As au 5 qui vont être disposées dans l'ordre croissant en ligne sur la table avec l'As à la gauche de cette ligne.

Les participants (il ne devrait y en avoir qu'un seul) sont invités à mémoriser un nombre de 1 à 5, correspondant à une des cartes et effectuer des permutations de cartes tandis que je tourne le dos. En fait, ils doivent permuter leur carte avec celle de droite ou de gauche (quand c'est possible) un nombre de fois correspondant à la valeur de la carte.

Ma première impression est que la carte pensée n'est ni à l'extrême droite ni à l'extrême gauche... et je demande d'éliminer ces deux cartes...



Cinq permutations vont à présent intervenir puisque nous avons cinq cartes au départ.

À nouveau, mon impression est que ni la carte de droite ni celle de gauche ne sont la carte pensée et elles sont éliminées. Il reste une seule carte... C'est la carte pensée....

Sauf pour **José** qui m'avait pas bien compris les explications... C'est la seule explication logique puisque les cinq autres participants ont eu tout bon... ☺

Et en plus, il s'est trompé deux fois...

Un tour très simple dans son principe...

En fait, le plus compliqué est d'expliquer au spectateur ce qu'il va devoir faire... sans se tromper.

Et quand le magicien tourne le dos et ne voit pas ce qui se passer, on ne maîtrise plus rien.

Le conseil de départ de présenter ce tour à une seule personne prend ici toute son importance et réduit le nombre d'erreurs qui pourraient être commises avec X participants. Et cela tient également au résultat final qui... vous l'avez sûrement deviné, est toujours le même quelle que soit la carte choisie et la façon dont elle va bouger... Voilà, voilà...

Christophe attribue deux cartons jaunes virtuels à **José**... ☺

Thierry propose de prendre la suite et il invite **Christophe** à le rejoindre. Il lui demande de mélanger le jeu puis de faire quatre petits paquets.



Thierry prend le premier paquet et indique qu'il va montrer ce que **Christophe** va devoir faire, à savoir mettre la carte du dessus sous le paquet et distribuer une carte sur les trois tas restants.

Pour le second paquet, deux cartes doivent être mises une à une en dessous et une carte doit ensuite être distribuée sur chaque paquet restant. Pour le troisième et le quatrième paquet la procédure est la même avec d'une part trois cartes sous le troisième paquet et quatre cartes sous le quatrième paquet avec à chaque fois, une carte distribuée sur les trois autres paquets.

Cette démonstration ayant été effectuée, **Christophe** doit à présent reproduire la procédure pour les quatre paquets.

Pour le final, **Thierry** retourne la première carte de chaque paquet pour montrer les quatre Rois. Les quatre paquets sont retournés pour montrer les quatre As.



Les As et les Rois sont rassemblés et le paquet est coupé.

Thierry distribue les cartes en deux tas et montre que les cartes se sont regroupées : les quatre As ensemble et les quatre Rois ensemble...

The spectator finds the Aces.

Thierry précise que ce tour est sur le site mais qu'il a regardé celui-ci en vidéo dans le DVD de **Daryl Card Revelations volume 2** et que **Daryl** le présente différemment.

En me concentrant intensément et grâce à ma parfaite maîtrise de la mnémotechnique, je suis en mesure que vous indiquer que ce tour a été présenté par **Thierry** lors de la réunion du 10 février 2018 avec la participation de... **Christophe** et dans une version écourtée. Seuls les As étaient produits.



Thierry a rejoint le **MCR** le 13 janvier 2018

Et je peux même préciser que la veille de cette réunion, Rouen était sous la neige...

Balèze hein ?

Bon, en fait, j'ai ma super compilation en pdf de tous les comptes rendus de réunion depuis la création du club ... 23 années de comptes rendus !
J'ai honte de cette supercherie... Mais c'est tellement bon la honte. ☺

C'est **Théo**... le *Théo 2*... qui prend la suite et **Thierry** le rejoint.

Théo indique que certains demandent parfois aux magiciens s'ils seraient capables de tricher aux cartes. Et la réponse est... Oui.

Théo demande à **Thierry** de couper un petit paquet du jeu et il lui montre l'épaisseur approximative que doit avoir ce paquet. Cette première coupe ayant été faite et le paquet ayant été posé sur la table, **Théo** demande à **Thierry** de couper à nouveau un petit paquet. Une dernière coupe est ensuite effectuée.

Le dernier paquet est mélangé par **Théo** et ensuite coupé par **Thierry**.

Théo prend le dernier paquet coupé et l'étale face en l'air sur la table pour montrer des cartes toutes différentes...

Les quatre autres paquets forment une ligne sur la table.

Théo retourne la carte supérieure de chaque paquet : un As.



Je demande où sont les Rois... Mais il n'y en a pas dans cette routine. **Théo** nous avait prévenus qu'elle ressemblait un peu à celle de **Thierry**.

John Bannon – *Final Verdict*, une routine tirée du DVD *Bullet Party*.

José vient s'installer et il sollicite l'assistance de deux spectateurs.

Philippe et **Christophe** le rejoignent et **José** leur remet à chacun un petit paquet de cartes. Il leur demande de mélanger leur paquet respectif.

Philippe doit ensuite faire choisir une carte à **Christophe**. Il s'agit d'une lettre "chiffre" portant la valeur 14.

José tient en main un jeu de cartes standard et il distribue quatorze cartes en formant trois tas et il retourne la dernière carte face en l'air.



Christophe doit à présent faire choisir une carte se son paquet à **Philippe**.

Cette carte porte le chiffre "8" et **José** distribue huit cartes sur les deux tas qui sont face en bas... La dernière carte est retournée face en l'air.

Philippe est invité à faire choisir une autre carte à **Christophe** : chiffre "13".
José distribue treize cartes sur le dernier tas face en bas et retourne la dernière carte face en l'air. Puis il ramasse les trois tas.

Christophe est invité à faire choisir une carte de son paquet à **Philippe** : C'est le chiffre "9" qui est tiré et **José** distribue neuf cartes à partir du jeu reconstitué. La dernière carte distribuée est mise face en l'air et le reste du jeu est posé sur le tas distribué.

José sépare à présent le jeu en huit tas répartis sur deux lignes. Sur les quatre tas de la première ligne, une carte face en l'air et une autre carte, face en bas (celle qui précède la carte face en bas dans le paquet).
Sur les tas de la seconde ligne, les cartes permettant d'aller à la carte face en l'air suivante...

José retourne les quatre cartes face en bas se trouvant sur les quatre cartes face en l'air : les quatre Dames.
Puis il retourne les paquets de la seconde ligne : les quatre Rois, chacun associé à la Dame de la même famille.



Adaptation d'une routine de **Dani DaOrtiz** intitulée *Final Inattendu...* trouvée sur une chaîne *YouTube* italienne... Le titre était *Finale Inaspettato*.
José a utilisé des cartes "*chiffre*" afin d'être sûr que le tour fonctionne...

Christophe propose de nous montrer une routine avec des deux gobelets et il va faire ça en musique.

Christophe montre dans un premier temps que les deux gobelets sont vides. Il les dispose éloignés l'un de l'autre sur la table et se saisit de l'un d'eux... Il le soulève, le regarde attentivement et semble voir quelque chose, invisible à nos yeux, qu'il prend dans sa main.



Christophe remet le gobelet à sa place et fait comme s'il déposait ce fameux objet invisible sur le gobelet. Il soulève le gobelet pour montrer qu'une balle rouge est apparue en dessous.



Cette balle va ensuite disparaître pour réapparaître sous le second gobelet.

Il va ensuite y avoir un jeu de "*passé-passé*" avec la balle d'un gobelet à l'autre.

Une balle c'est bien... Deux, c'est mieux... La balle va se dédoubler pour devenir deux balles. Oh, un tour à deux balles... Ça vaut le coup, c'est pas cher... ☺

Après quelques passes avec ces deux balles, l'une d'elles va changer de couleur et devenir jaune. Et les effets "*passé-passé*" vont se poursuivre avec les balles qui vont changer de place sous les gobelets.

C'est toujours compliqué et un peu laborieux de décrire les routines de gobelets... et celle-ci n'échappe pas à la règle, même si les effets sont assez originaux.

Christophe marque une pause et indique que c'est la fin de la première partie et propose de poursuivre en utilisant un verre transparent.

Le début est quelque peu ressemblant à la partie "*gobelet*", mais l'apparition de la balle sous le verre est assez bluffante car la balle apparaît "*à vue*".



Il y a des effets de pénétration et là encore comme tout se fait "*à vue*", c'est assez étonnant.

La routine se poursuit avec les deux balles rouges et le changement de couleur. Puis en plus du verre, un gobelet est utilisé pour montrer des permutations des deux balles.



[Unique](#), un DVD de [Stephen Chan](#)... Les balles qui vont bien sont fournies avec...

C'est à présent au tour de **Philippe** qui sort des jetons d'une petite boîte. Un jeton supportant une "flèche" est remis à **Thierry** et les quatre jetons restants sont mis en ligne sur la table.

Il y a un jeton avec un "pouce", une autre avec un "petit tétard"... un autre avec un "cœur" et un jeton avec un "émoticône qui sourit".

Thierry doit utiliser son jeton et le mettre devant un des quatre jetons.

Thierry choisit de désigner le "pouce".



Philippe ramasse les trois autres jetons et montre qu'à l'intérieur du couvercle de la boîte, la figurine du "pouce" est représentée.

[Émoji Prédiction](#), de la collection *Les Clefs de la Magie*, commercialisée par *Magic Dream*.

Mika va-t-il nous raconter une adaptation de tour dont il a le secret ?

Il semble bien car il annonce d'emblée qu'il va parler technique... Pas technique de cartes mais technique footballistique...

Pour cela, il invite un amateur de football à le rejoindre et ce sera **Christophe**.

C'est plus particulièrement l'année 1976 qui intéresse **Mika** avec la finale de l'Euro entre l'Allemagne et la Tchécoslovaquie. Il étale son jeu de cartes face en l'air pour montrer les joueurs... tous différents. En noir, les Allemands et en rouge, les Tchécoslovaques.

Ouhla, ça devait être un sacré match avec 52 joueurs sur le terrain... ☺

Mika referme l'étalement et met le jeu face en bas et demande à **Christophe** de choisir un joueur (une carte).

Apparemment son choix n'arrange pas **Mika**... Il faut dire que **Christophe**, fidèle à lui-même, est allé prendre la dernière carte sous le jeu...

Christophe remet la carte à sa place sous le jeu et en choisit une autre (6P).

La carte est ensuite perdue dans le jeu.

Mika explique qu'à la fin du match il a fallu faire une séance de tirs au but car les équipes étaient à égalité (2-2). Un des joueurs allemands a loupé son tir... Il fallait donc que les Tchécoslovaques marquent.

Mika explique qu'un des joueurs est arrivé en marchant lentement....

À l'aide des doigts de sa main droite, **Mika** mime le joueur qui marche puis il donne une pichenette dans le jeu et un petit paquet de cartes se dégage sur l'avant du jeu. La carte se trouvant désormais sur le jeu est retournée : c'est la carte de **Christophe**.



Mika précise que le joueur s'appelait [Antonin Panenka](#) et que sa technique utilisée, toute personnelles, pour ce tir au but est restée dans les annales du football... On parle désormais de "*Panenka*" pour désigner cette façon de tirer.

Une routine inspirée de la routine *Finger Flicker* de **Pit Hartling** extraite de son livre *Carto Fiction*.

C'est **Thierry** qui prend la suite pour dit-il "*un tour tout simple, tout bête...*" qui l'a amusé...

Thierry tient un jeu de carte et il demande à **José** de lui dire "*stop*"... Un choix de carte qui fait rire tout le monde vu la façon dont il est effectué... car **Thierry** ouvre le jeu par l'arrière et attend le "*stop*" sans effeuiller les cartes...



Thierry coupe le jeu à... l'endroit du "stop" (Mort de rire...) et met l'autre partie du jeu dessus mais en décalé.

Puis, il donne "sa carte" à **José**, face en bas, en lui demandant de mettre sa main dessus.

Thierry se tourne vers **Philippe** et lui demande de nommer une carte au hasard... Il nomme le 2 de Carreau... **José** montre sa carte : c'est le 2K...

Mouais... Escroc !

Thierry se justifie – en se marrant – en disant que le champion du monde de magie, **Daryl**, décrit cette routine dans le DVD *Card Revelations volume 2*.

Tout ce que je peux dire, c'est que ce tour ne figurera pas sur notre site... ☺

Philippe revient devant nous et confie une petite enveloppe de couleur noire à **Thierry**. Il distribue une carte blanche et un stylo feutre à tous les membres présents et explique que chacun devra inscrire un nombre de trois chiffres sur la carte qu'il va recevoir et faire un petit dessin simple sous ce nombre.



Ceci ayant été fait, **Philippe** passe ramasser les cartes ainsi que les feutres qu'il dépose au fur et à mesure dans une boîte en carton.

Philippe donne les cartes à **Thierry** et lui demande de les mélanger face en bas et d'en mettre une dans l'enveloppe. **Philippe** explique que pendant ce temps là, il va prendre une autre enveloppe dans laquelle il va insérer une carte blanche. Mais avant de refermer l'enveloppe il demande à **José** d'inscrire un prénom, n'importe lequel, tout en haut sur la carte blanche.



José est invité à remettre son enveloppe à **Thierry**.

Philippe propose – pour faire plus court – de demander à un membre de l'assistance de nommer le chiffre qu'il a inscrit sur sa carte et de décrire son dessin. **Philippe** inscrit quelque chose sur un bloc de papier puis il s'adresse à moi pour que j'indique ce que j'ai inscrit comme nombre et quel dessin j'ai réalisé : "118" et *un petit bonhomme*.

Philippe montre la feuille du bloc sur laquelle est inscrit "118" et un bonhomme dessiné.



Philippe récupère les deux enveloppes auprès de **Thierry**. Il sort de la première enveloppe ma carte... Le hasard a bien fait les choses.

Puis il prend à nouveau son bloc et inscrit quelque chose en demandant ensuite à **José** de nommer le prénom qu'il avait choisi : NICOLE.

Philippe montre sa feuille de bloc sur laquelle il a inscrit précisément ce prénom.

Une routine de **Marc Paul** que **Philippe** a vue lors d'une conférence de ce magicien lors du Congrès FFAP au Touquet... Il ne connaît pas le nom de cette routine...

José propose de montrer une autre routine et sollicite un assistant. Ce sera à nouveau **Christophe**. L'homme qui selon **Thierry**, fait foirer les tours de **José**.

Un **José** qui reste imperturbable... je dirais même... deux perturbables... ☺

José a étalé un jeu de cartes face en bas sur la table et il demande à **Christophe** d'y choisir quatre cartes. Puis **José**, resté à l'écart, indique qu'il va choisir lui aussi quatre cartes pour faire la démonstration.

José tourne le dos et demande à **Christophe** de mélanger ses cartes et d'en mettre une dans sa poche.

Puis **José** donne des instructions à **Christophe** concernant les trois cartes restantes. La première consiste à mettre les cartes en éventail face cachée et à retourner la carte du milieu face en l'air puis à la remettre à sa place.



La seconde instruction demande de mettre la carte qui se trouve dans la poche, face en bas sur l'éventail ou dessous selon le bon vouloir de **Christophe**. **Christophe** doit ensuite choisir un chiffre de 1 à 3 et il doit passer autant de cartes une à une sous l'éventail.

José demande à présent à **Christophe** de lui donner ses cartes en laissant le paquet tel quel ou en le retournant.

José effectue une manœuvre secrète derrière son dos et met une carte à l'écart. Il demande à **Christophe** de nommer sa carte – Valet de Pique – et **José** montre que c'est la carte qu'il tient.

Une routine de **Dani DaOrtiz** intitulée *Do Like Me, Al-Koran Style*, extraite de son livre *Semi-Automatic*.

Je prends la suite avec l'assistance de **José**. Après avoir mélangé le jeu, j'en extrais quelques cartes. Je présente le paquet face en bas à **José** et je lui demande de choisir une carte, n'importe laquelle.



La carte remise sur le paquet puis perdue au moyen de plusieurs coupes.
Puis pour faire bonne mesure, la carte est encore plus perdue en mélangeant les cartes d'une façon un peu particulière en mettant une carte sur deux en saillie, en séparant les deux paquets et en recommençant...



Je demande ensuite combien de famille il y a dans un jeu de cartes et **José** répond "*quatre*". Je prends les quatre premières cartes du jeu et j'indique que je vais faire disparaître une carte qui est de la même famille que la carte de **José**.

Je compte les quatre cartes puis je prends ce paquet, décale une carte sur le côté et met ma main dessus puis je frotte... En soulevant la main, on se rend compte que la carte a disparu.

Je demande à José la famille de sa carte : "*Cœur*"

Je montre que je ne tiens plus que trois cartes... Une à Trèfle, une à Carreau, une à Pique... J'attire l'attention sur la valeur des cartes... La somme fait 14.

Je demande à **José** de distribuer 13 cartes... une à une. Puis je lui demande de nommer sa carte – 4 de Cœur – et de retourner la 14^{ème} carte. C'est le 4C.

Indicator Suit, une routine de **Max Maven**, extraite du DVD *Top Ten* d'**Aldo Colombini**.

Et c'est à nouveau **Théo Le Jeune**, (ce n'est pas son nom) qui s'y colle.

Et devinez qui joue le rôle du spectateur...**Christophe**... Tadaaaa....

Théo lui demande de couper le jeu où il veut et **Christophe**, décidément très joueur, coupe environ les quatre cinquième du jeu...

Théo demande à **Christophe** de distribuer trois cartes les unes à côtés des autres à partir de la portion inférieure du jeu qui ne comporte qu'une dizaine de cartes...

Théo demande à **Christophe** de prendre la carte du milieu et d'en prendre connaissance (4P). **Théo** met devant lui les deux cartes restantes.

Théo demande à **Christophe** de remettre sa carte sur le reste des cartes et met par-dessus la grosse portion supérieure du jeu.

Théo récupère le jeu, le coupe à peu près à la moitié et pose les deux portions l'une à côté de l'autre puis il fait tourner les cartes pour former deux rosaces. Il demande à **Christophe** d'imbriquer les deux rosaces l'une dans l'autre.



Une fois le jeu reconstitué, **Théo** le distribue en deux tas. Il prend ensuite un des paquets, met les cartes face à **Christophe** et il lui demande s'il voit sa carte : Non.

Théo prend ce paquet pour lui et remet d'autre portion à **Christophe** et lui demande de faire comme lui : **Théo** regarde une à une les cartes de son paquet et décide s'il garde ou pas la carte regardée.

Christophe doit faire de même mais sans regarder ses cartes.

Lorsque **Théo** garde une carte, **Christophe** doit également garder sa carte.

Si **Théo** décide d'éliminer une carte il la pose sur un paquet "rebut" et **Christophe** doit aussi éliminer sa carte et la mettre sur le paquet *rebut*.

Toutes les cartes du paquet de **Théo** sont ainsi gardées ou éliminées et **Christophe** effectue les mêmes actions.

Théo indique que pendant qu'il opérait, il a eu une intuition selon laquelle la carte de **Christophe** est noire : exact.

Théo montre que les cartes qu'il a gardées sont toutes des cartes noires et **Christophe** fait remarquer que **Théo** avait vu ses cartes... C'est pas faux. ☺

Dans le paquet de **Christophe**, toutes les cartes sont rouges à l'exception du 4P, la carte de **Christophe**.

The Odd Card, une routine de **Nick Trost** extraite du *Very Best Of* de **Richard Vollmer** (édition enrichie).

Christophe à nouveau avec l'assistance de **José** pour une routine de cartes.

Christophe montre son jeu en précisant qu'il est un peu spécial... Les cartes supportent des lettres de l'alphabet ou des mots... à l'aide de ce jeu, **Christophe** veut savoir si **José** a un défaut de langage qu'on beaucoup de personnes. Il fait défiler les cartes par paquet et demande à **José** de lui dire "stop". La carte de **José** est un "E".



Christophe regarde la carte et en conclut que **José** a bien ce défaut de langage. Pour montrer qu'il en était convaincu, **Christophe** attire l'attention sur l'étui du jeu et il en sort une carte supportant plusieurs lettres... dont la lettre "E".
Mouais... Escroc !

Christophe prend cette carte et l'introduit face en l'air sur le grand côté du jeu mais seulement d'un centimètre environ. Puis il donne une pichenette sur la carte qui se dégage et tombe sur la table : On voit qu'il n'y a plus désormais que la lettre "E".



Christophe ramasse les deux cartes avec la lettre "E" et les pose sur le jeu et dit que le défaut de langage consiste à dire "Euh, euh...". Il distribue les deux cartes "E" sur la table et montre que les dos sont bien tout à fait normaux.

Puis il conclut en disons "*Bon, c'est tout...*" et il ajoute que c'est la première routine fournie avec ce jeu qu'il a depuis longtemps et qu'il y en a d'autres...

Ce type de jeu de marque *Bicycle* existe également en version cartes "chiffres".

La réunion touche à sa fin et je propose de montrer une dernière routine...

Théo m'assiste.

Je montre deux cordons de couleur jaune et je tire dessus pour montrer que chaque cordon est bien d'un seul tenant.

Puis je demande à **Théo** se sortir d'un petit sac en tissu trois petites billes en plastique transparent percées d'un trou en leur centre.

Je réunis les deux cordons et j'enfile dessus une première bille que je positionne au centre. Puis j'enfile une bille d'un côté de cette bille centrale et la seconde bille de l'autre côté.

Comme les cordons sont légèrement pelucheux, les billes restent en position et cela ressemble à un "*zoli*" collier.



Je fais coulisser les billes pour les positionner l'une à côté de l'autre au centre des cordons et je demande à **Théo** de tendre sa main paume vers le haut et j'y dépose les trois billes. **Théo** est ensuite invité à refermer sa main et mettre sa paume vers le bas.

Je noue une extrémité d'un des cordons avec l'extrémité opposée d'un autre cordon.

Un geste magique... Je tire sur les deux extrémités des cordons de part et d'autre de la main de **Théo** et soudain les cordons se libèrent.



Théo ouvre sa main pour montrer que les trois billes ont été mystérieusement libérées.

Une version "*cheap*" du tour [Grandma's Miracle de Chen Yang](#) qui est basé sur un vieux tour de magie appelé *Grandma's Necklace*. La vidéo promotionnelle dit que tout peut être examiné avant et après la présentation... Un sacré mensonge...

Et voilà qui conclut cette réunion... l'avant-dernière de l'année magique septembre 2024 – juin 2025. Nous célébrerons les 23 ans du club le samedi 14 juin.

Patrice
Apprenti magicien à vie

