



Illusions et magie

Sommaire :

1. [Les conseils](#)
2. [ballon increvable](#)
3. [eau qui ne coule pas](#)
4. [mouchoir troué](#)
5. [nombre deviné](#)
6. [corde reconstituée](#)
7. [foulards noués](#)
8. [évasion du sac](#)
9. [boîte au lapin](#)
10. [apparition aux colonnes](#)
11. [Le médium 1](#)
12. [Le médium 2](#)

LES CONSEILS PRATIQUES AUX PRESTIDIGITATEURS

la préparation du numéro :

Répétez devant une glace, ce qui permet de se mettre à la place du public et de constater les imperfections.

Comme personnage, rester dans les classiques (magicien en smoking, fakirs hindous, Merlin l'enchanteur) ou en inventer un nouveau, burlesque ou inquiétant. Essayez de bâtir une trame qui reliera les différents tours.

En « ouverture » : un tour bref et saisissant, qui va retenir l'attention du public.

Au milieu : les tours les plus longs, ils font éventuellement appel à un assistant.

Pour le « final » : le tour le plus spectaculaire, avec une préférence pour une apparition d'objets.

Faites suivre rapidement les numéros sans laisser au spectateur le temps de se poser des questions. Rangez le matériel dans l'ordre d'utilisation avant le spectacle.

Empruntez au spectateur le plus possible d'accessoires, ceux-ci n'étant pas suspects d'être truqués. Dans le même ordre d'idées, prendre son partenaire dans le public.

L'art de la feinte :

Faussez l'observation : amenez le public à mal interpréter ce qu'il voit (en faisant semblant de passer une pièce de monnaie d'une main à l'autre, le public croira avoir vraiment vu la pièce changer de main).

Faites diversion : orientez le regard du public qui aura tendance à regarder la même chose que vous (si vous fouillez ostensiblement dans une poche, personne ne remarque ce que vous faites avec l'autre main) ; produire un bruit fort, un grand geste qui va en cacher un autre plus discret.

Répétez un geste : le public relâche alors son intention (battre un jeu de cartes plusieurs fois normalement avant de le faire en trichant).

Faites passer le temps, ce qui fait oublier la présence d'un accessoire (intercaler divers rebondissements avant de se débarrasser d'un accessoire).

Conseil :

Ne refaites jamais deux fois le même tour. Les spectateurs pourraient comprendre la manipulation ce qui n'est pas dans votre intérêt.

Ne réalisez pas un tour que vous ne maîtrisez pas entièrement, les prestidigitateurs sont de fins manipulateurs d'objets en tout genre, entraînez-vous encore et encore, même avec les gadgets vendus dans le commerce et les magasins de jouets.



LE BALLON INCREVABLE

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	1 minimum -2 Maximum
Durée :	20 min	Lieu :	intérieur
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	1 ballon de baudruche, des épingles, du ruban adhésif transparent.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du tour : planter des épingles dans un ballon sans le faire éclater.</p> <p>Gonflez le ballon à moitié écoulés plusieurs carrés de ruban adhésif bien à plat sur la surface. Gonfler moyennement le ballon : la surface doit s'enfoncer légèrement sous la pression du doigt. Enfoncez doucement les épingles au milieu des morceaux d'adhésif. Les épingles tiennent en place sans que le ballon éclate.</p>		
Variante :	-		
Conseil :	Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.		

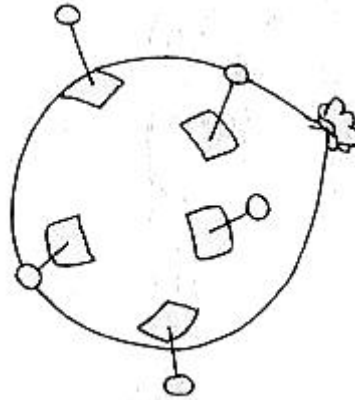


Illustration d'après : Le Cirque d'Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

L'EAU QUI NE COULE PAS

A partir de :	9 ans
Durée :	5 min
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...
Conseils	-
sécurité :	-
Matériel :	Un verre, un mouchoir, une carafe d'eau.
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du tour : retourner un verre plein d'eau sans que celle-ci ne coule.</p> <p>Montrez le mouchoir, ou, emprunter celui d'un spectateur. Placez le mouchoir sur un verre. Faire un creux dans le mouchoir et remplir le verre d'eau jusqu'aux 3/4 (1). Serrer fort le mouchoir par-dessus le verre. Retournez le verre (2). Il n'y a pas de truc :</p>



c'est la pression de l'air qui empêche l'eau de couler...

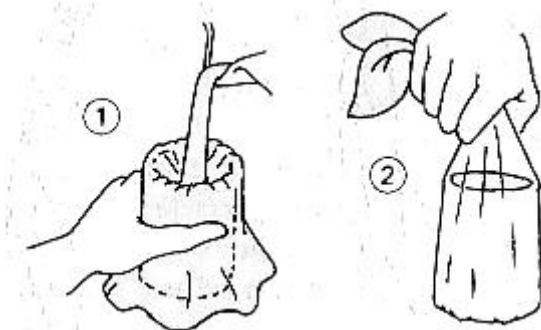


Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE MOUCHOIR TROUÉ

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée :

5 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Une baguette de 20 cm (ou une règle), un mouchoir.

Déroulement / Règles :

✚ **But du tour :** traverser un mouchoir avec une baguette et réparer ensuite le trou.

Posez le mouchoir sur la main gauche et refermez à moitié le poing (1).

Enfoncez le milieu du mouchoir avec l'index droit, tout en repoussant discrètement, avec le majeur droit, un pli du mouchoir à l'intérieur du poing (2).

Enfoncez la baguette dans le repli du tissu (3), en faisant semblant de heurter plusieurs fois le fond du mouchoir, avant de le crever brusquement (4).

Laissez tomber la baguette, assemblez mouchoir en boule entre les mains de présenter le intact au public.

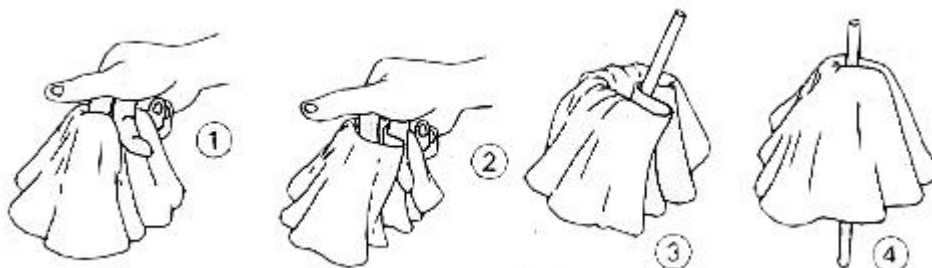


Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.



LES ANNEAUX ENSORCELES

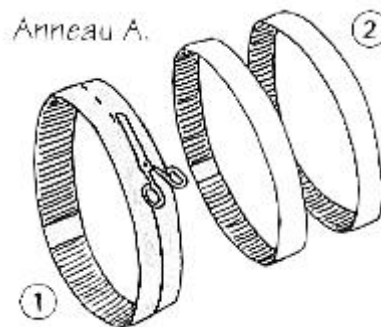
A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	1 minimum - 2 Maximum
Durée :	5 min	Lieu :	intérieur
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	3 bandes de papiers (kraft par exemple) d'environ 100 cm X 3 cm, une paire de ciseaux, du ruban adhésif.		

Déroulement / Règles :

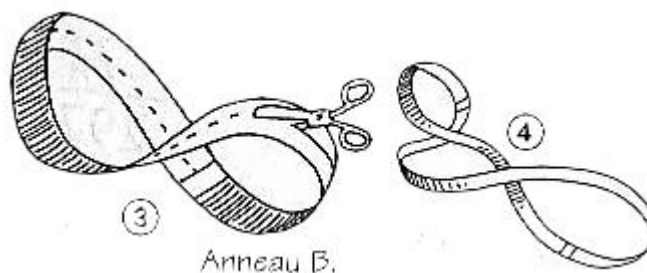
✚ **But du tour :** couper en deux les anneaux de papier (apparemment) identique et montrer qu'on obtient tantôt un tantôt deux anneaux. Ce tour est inspiré des travaux d'un grand mathématicien du XIXe siècle Auguste Möbius.

Préparer 3 anneaux de papier assemblés différemment ; ils seront présentés au public en plusieurs boucles afin de masquer ces différences.

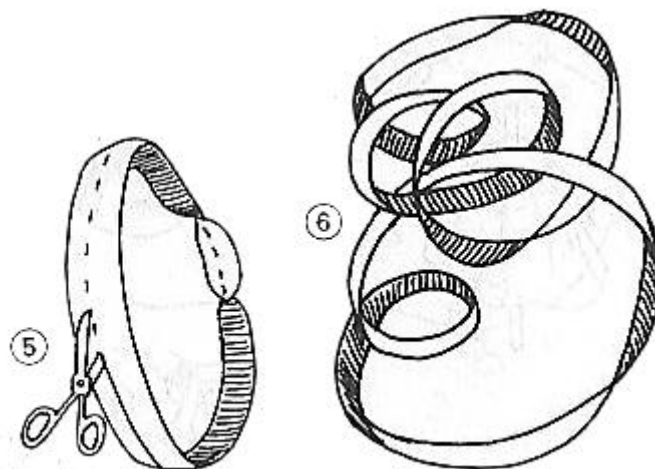
Anneau A : collez les extrémités normalement l'une à l'autre (1). En coupant la bande de papier en 2 dans le sens de la longueur, on obtient 2 anneaux étroits (2).



Anneau B : retournez l'une des extrémités avant de la coller sur l'autre (3). Le découpage donne un seul anneau plus étroit, deux fois plus long que celui du départ est légèrement entortillé (4).



Anneau C : retournez une des extrémités 2 fois avant le collage (5). le découpage donne deux anneaux plus étroits et entortillés l'un dans l'autre (6).



Illustrations d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)
 Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils
www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE NOMBRE DEVINE

A partir de : 12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée : 8 min

Lieu :

intérieur

Intérêts : Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Un panneau, une grande feuille de papier, un marqueur, une feuille de papier sur laquelle figure le chiffre de 197.

Déroulement /

Règles :

✚ **But du tour** : deviner le résultat d'une addition ; le tour demande un minimum de capacité en calcul mental ; on ne peut le faire qu'une fois car le résultat est toujours le même.

Demandez à un spectateur d'écrire un nombre entre un et 1000. Écrire soi-même en dessous un second nombre qui fasse avec le premier la somme de 99.

Faire écrire un autre nombre par un spectateur. En rajouter un autre dont la somme avec le nombre précédent fasse encore 99.

Refaire la même chose une troisième fois.

Tournez le dos aux panneaux et demandés aux spectateurs de faire l'addition : en effet, cela revient dans tous les cas à ajouter 3×99 soit 297

Tirez de votre chaussure, ou d'ailleurs, la feuille pliée avec le résultat.

$$\begin{array}{r}
 67 \\
 32 \\
 41 \\
 58 \\
 26 \\
 73 \\
 \hline
 297
 \end{array}$$

Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante : Avec 999, on peut faire la même chose en utilisant des nombres à trois chiffres, le résultat de l'addition étant de 2997.

Conseil : Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LA CORDE RECONSTITUEE

A partir de : 12 ans

Durée : 7 min

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

sécurité :

-

Matériel :

Une cordelette d'environ 1 m 25 de long, pas trop souple (pour que les boucles se tiennent), une bonne paire de ciseaux.

Déroulement /

Règles :

But du tour : reconstituer en un seul morceau une corde coupée en deux.

Faites examiner la corde par des spectateurs.

Tenez la corde dans la main gauche, l'extrémité A dans le creux du pouce, l'autre extrémité B entre l'index et le majeur. La corde forme un grand anneau C qui pend de la main (1).

Avec la main droite, prenez l'extrémité de la boucle C et la remontée au niveau de la main gauche (paume tournée vers le haut) (2). À travers l'anneau C, tirez la base du bout A vers la droite (3). Former une petite boucle que l'on fait dépasser au-dessus de la main gauche en la coinçant sous le pouce (4) ; la manipulation est cachée au spectateur par la main gauche.

Coupez la boucle supérieure C et montrer les 4 bouts libres obtenus (5).

Roulez l'ensemble de la corde en boule entre les mains, en continuant à tenir le petit bout coupé A avec le pouce gauche.

Soufflez sur les mains pour reconstituer magiquement la corde. Titrez une extrémité avec la main droite et montrer la corde apparemment intacte, sans aucun nœuds. En réalité, la corde est devenue un peu plus courte ; le petit morceau coupé est toujours caché sous le pouce gauche.



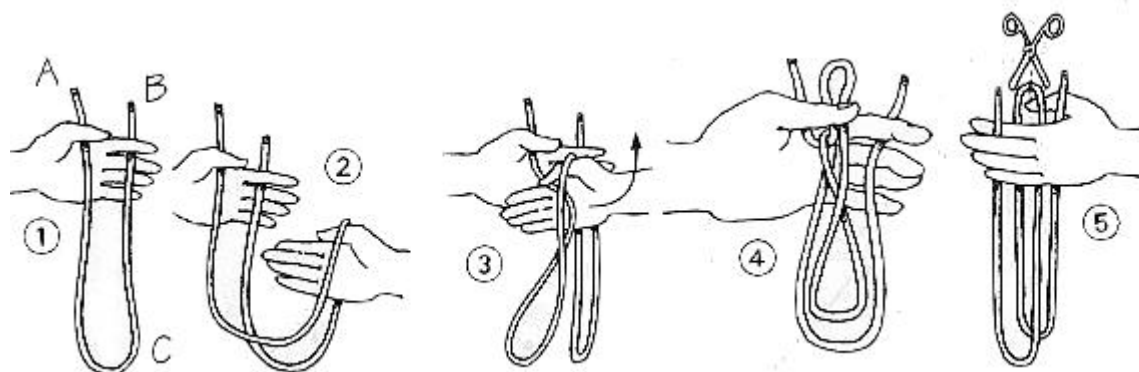


Illustration d'après : Le Cirque d'Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'Île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LES FOULARDS NOUES

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

3 foulards rouges, 2 foulards bleus, aiguille et fil rouge, un grand verre, un corner en carton.

Déroulement /

But du tour : faire disparaître un foulard et le faire réapparaître nouer entre deux autres.

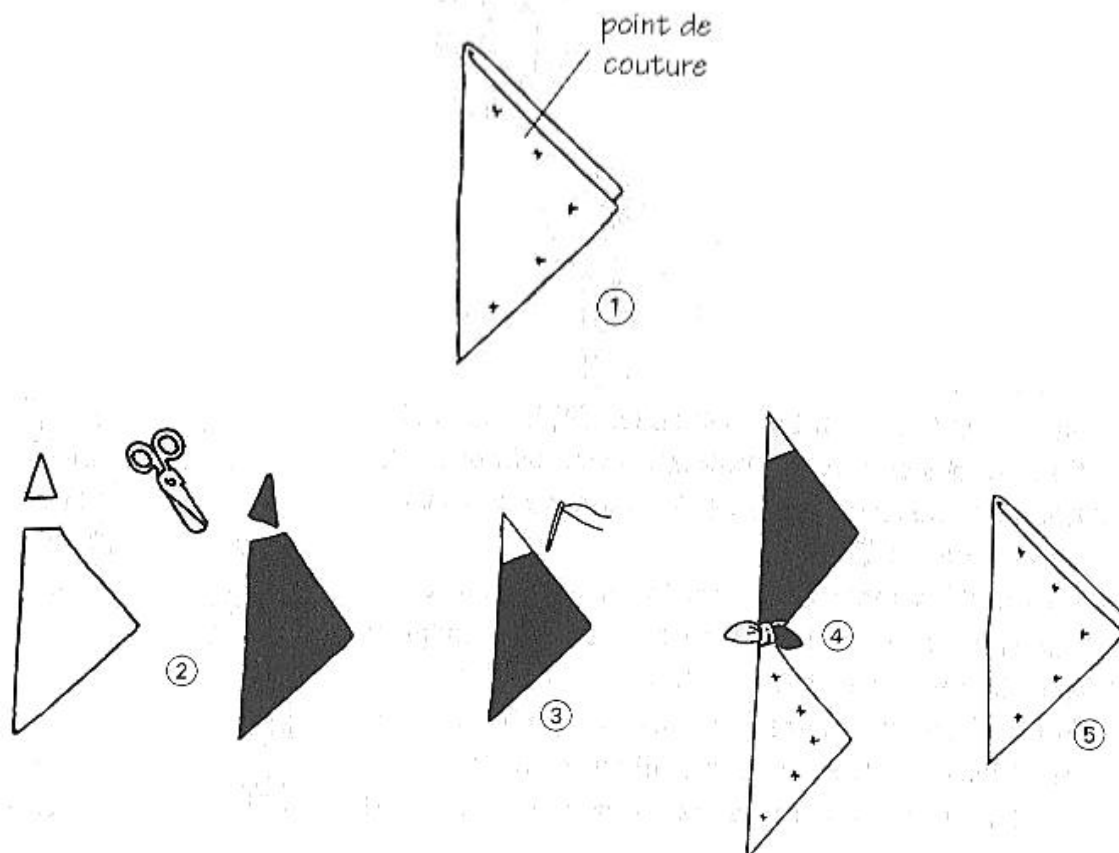
Règles :

Préparation :

Fabriquez un foulard à pochette : pliez un des foulards rouges en deux et cousez ensemble les deux côtés par plusieurs points, en laissant une ouverture ; faire les points à plusieurs centimètres du bord en les espaçant afin que la couture passe inaperçue (1).

Coupez une pointe dans un foulard bleu et dans un foulard rouge (le reste de ce foulard est inutile) (2). Coudre la pointe en tissu rouge sur le foulard bleu (3).

Nouez la pointe du foulard bleu à une des pointes du foulard à pochette (4). Remettez le foulard bleu dans la poche secrète, en faisant seulement dépasser la pointe rouge cousue (5).

**Manipulation :**

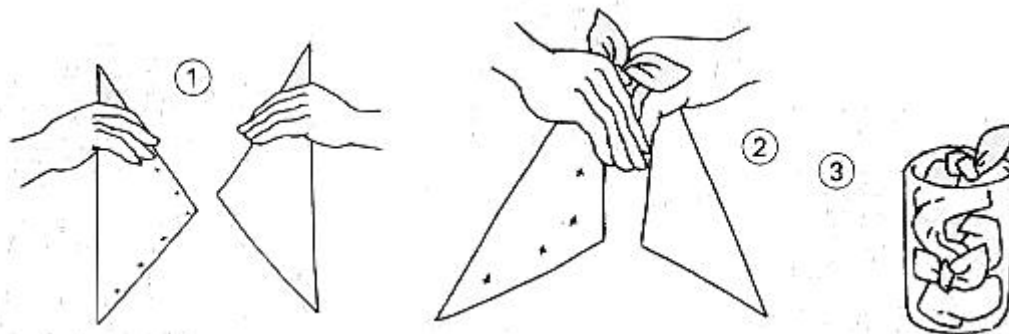
Présentez au public de foulards rouges. Tenez le foulard truqué avec la main droite en masquant l'ouverture de la pochette (1).

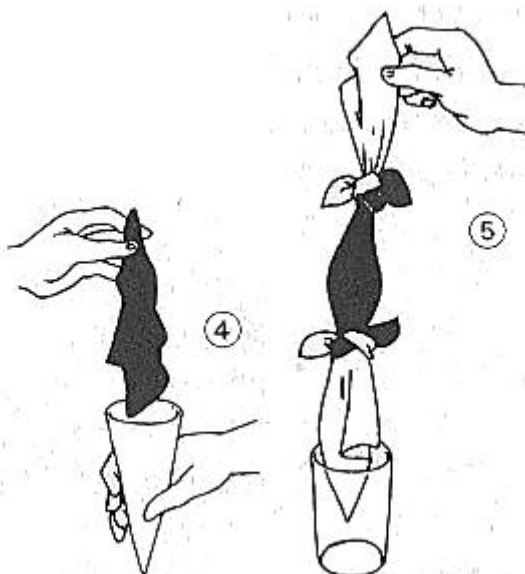
Nouez la pointe rouge du foulard truqué à l'autre foulard (2).

Tassez les deux foulards dans le verre enfonçant le foulard à pochette en premier (3).

Montrez et faites disparaître le deuxième foulard bleu dans le cornet (4).

Reprenez le verre. Sortez en premier le foulard rouge non truqué, puis tirez dessus plusieurs fois pour faire apparaître le foulard bleu (hors de la poche secrète) et le second foulard rouge (5).





Illustrations d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

L'EVASION DU SAC

A partir de :

12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 4 Maximum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

Il est absolument inadmissible, inconfortable et très dangereux de réaliser ce tour de magie avec un sac qui ne laisse pas passer l'air.

sécurité :

Matériel :

un sac en toile solide et de taille dont l'ouverture est munie de groseilliers, une corde de 5 mm de diamètre et plusieurs mètres de long (passé dans les alliés), de quoi faire un paravent.

Déroulement /

Règles :

✚ But du tour : réussir à s'évader d'un sac fermé par une corde ; tour de libération aussi étonnant pour le public plus simple à réaliser.

Faites examiner le sac et l'accord de par des spectateurs.

Faites tenir le sac ouvert par l'assistant. En entrant dans le sac, tirez à l'intérieur une boucle de corde d'une cinquantaine de centimètres que l'on enroule autour de la main pour résister à la tension sur la corde lors de la fermeture du sac.

Faites fermer le sac par des spectateurs qui font autant de tours et de nœuds qu'ils le désirent.

L'assistant place le paravent devant le sac, que l'on peut éclairer en ombres chinoises. Après quelques contorsions feintes, pour la vraisemblance, défaites une grande partie des nœuds.

Montrer le sac au public pour prouver qu'il n'y a pas de déchirure.





Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LA BOÎTE AU LAPIN

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

Soyez vigilant au confort de l'animal s'il est réel ! Un animal mis dans un sac quelques minutes ne souffre pas trop logiquement. Faites quelques essais avec celui-ci quelques temps avant en l'enfermant progressivement et juste pour quelques secondes... Puis atteignez peu à peu la durée du numéro. L'animal sera en confiance car conditionné au fait que l'enfermement n'est pas définitif pour lui.

sécurité :

Matériel :

1 boîte peinte ultérieurement en noir mat, un gros fil, un sac en tissu (pas plus long que la longueur de la boîte), 1 piton, A foulard également noir.

Déroulement /



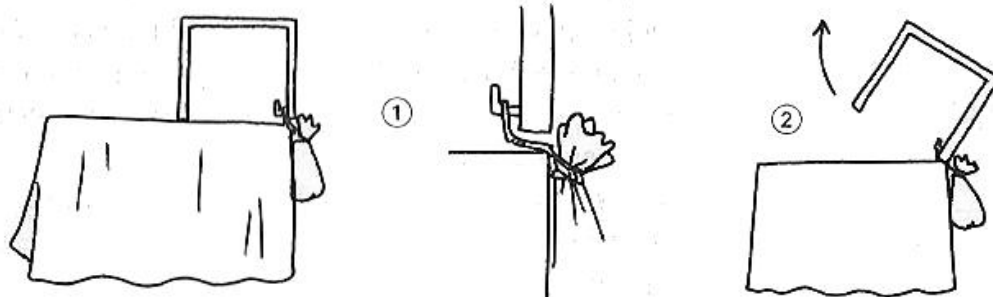
But du tour : Montrer une boîte vide et en sortir ensuite un animal.

Règles :

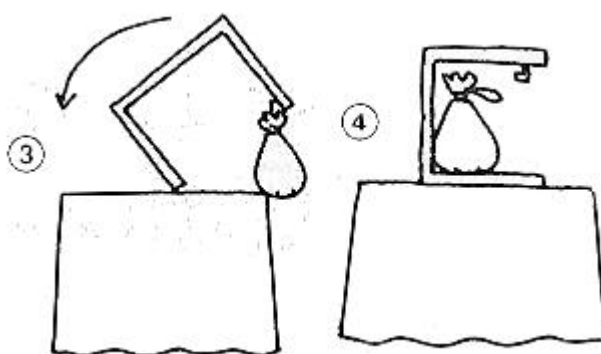
Avant la présentation placer le petit animal (vrai ou en peluche) dans le sac fermé avec un nœud facile à ouvrir. Accrochez le sac au piton. Placez la boîte retournée sur la table, le sac pendant derrière celle-ci (1).

Faites amener la table sur la piste, pas trop en avant pour qu'on ne voit pas le sac.

Présentez l'intérieur vide de la boîte en la basculant vers vous, sans la soulever (2).



Basculer la boîte vers l'avant jusqu'à ce que l'ouverture se trouve sur le dessus, le sac et alors rentrer dans la boîte (3 & 4).



Recouvrez la boîte d'un foulard. Soulevez-la de la table et avancez vers le public (5). Prononcez quelques formules magiques avant d'enlever le foulard et sortir l'animal du sac.

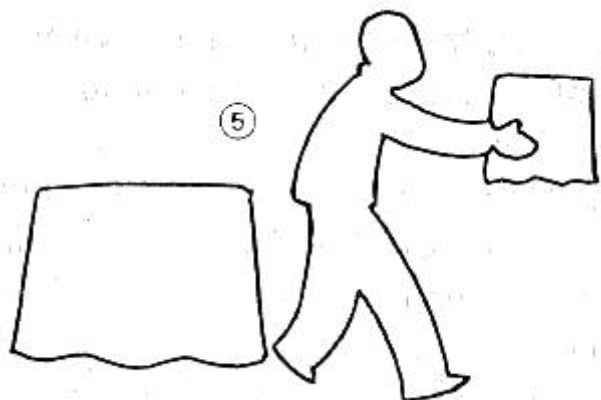


Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)

Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils

www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

Conseil :

- Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

L'APPARITION AUX COLONNES

A partir de :

12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 3 Maximum

Durée :

X min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Pour les colonnes, 3 grands cartons d'emballage dont l'intérieur est peint en noir et mat.

Colonne extérieure A : Dessus et fond enlevés, 2 ronds percés sur le devant ;

Colonne intermédiaire B : carton recoupé un peu moins large que la colonne A, dessus et fond enlevés ;

Colonne intérieur C : Carton recoupé un peu moins large que la colonne B, dessus enlevé, extérieur peint en noir mat ;

Un tissu noir fixé sur un côté de l'ouverture de la colonne C ;

Des ballons de baudruches gonflés.

Déroulement /

Règles :

✚ **But du tour :** Faire disparaître des ballons dans deux grandes boîtes vides emballées.

En coulisse emboîtez les trois colonnes les unes dans les autres. Remplir la colonne intérieure C de ballons de baudruche, recouvrez-là avec un tissu pour éviter qu'ils ne s'envolent (1).

Apportez les trois colonnes sur la piste. Enlever la colonne extérieure A et montrer au public qu'elle est vide (2). La remettre en place.

Sortez la colonne intermédiaire B et montrez qu'elle est vide (3). A travers les ouvertures de la colonne A, les spectateurs croient voir l'intérieur de la cette boîte, alors qu'il s'agit de la paroi extérieure de la colonne C (4).

Remplacez la colonne B entre les deux autres colonnes. en faisant des passes magiques au-dessus des colonnes, écartez le tissu et laissez les ballons s'échapper et s'envoler (5).

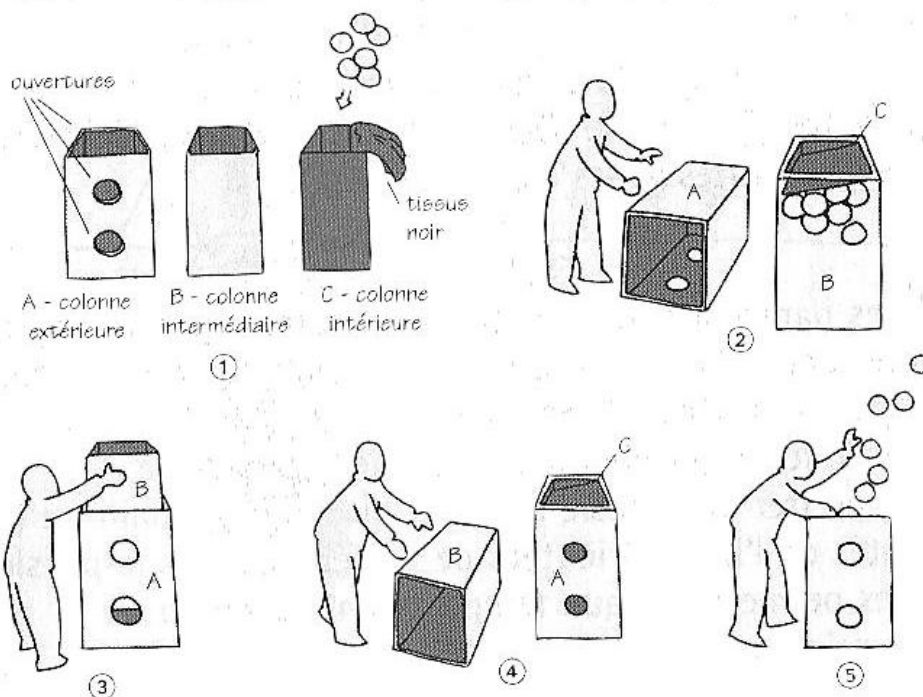


Illustration d'après : Le Cirque d' Alexandre TORRELLI, (Illustrations de Patrick ROYER)
 Aux éditions : Les Presses d'île de France - Collection boîte à outils
www.presses-idf.fr - Le catalogue ici : http://www.presses-idf.fr/IMG/pdf/catalogue_PIF-2012.pdf

Variante :

-

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE MEDIUM 1

A partir de :

9 ans

Effectif +/- :

2 minimum - 4 Maximum

Durée :

6 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Ruser- improviser - jouer un rôle

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Une grande feuille que l'on peut diviser en 6 ou 9 espaces distincts, marqueur, de quoi accrocher la feuille au mur ou la positionner sur un tableau de conférence pour qu'elle soit bien visible des spectateurs, une règle ou une baguette pour désigner les motifs.

Costume de médium et d'assistante.

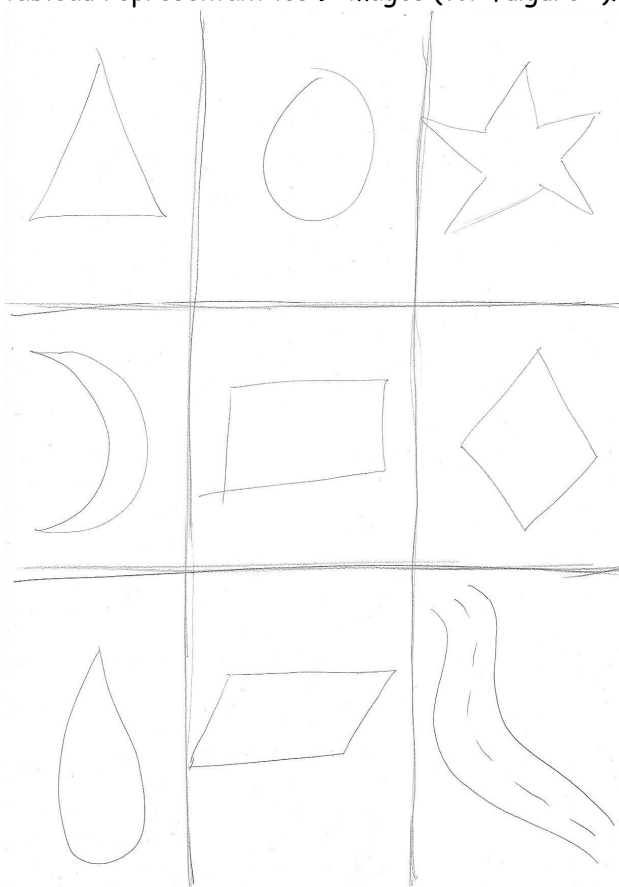
Déroulement /



But du jeu : Faire croire que nous avons affaire à un médium.

Règles :

Déroulement : Le médium entre scène très concentré accompagné d'un assistant (ou d'une assistante). Les accessoiristes positionnent sur l'espace scénique, de sorte à ce que tout le monde puisse le voir, le tableau représentant les 9 images (voir figure 1).



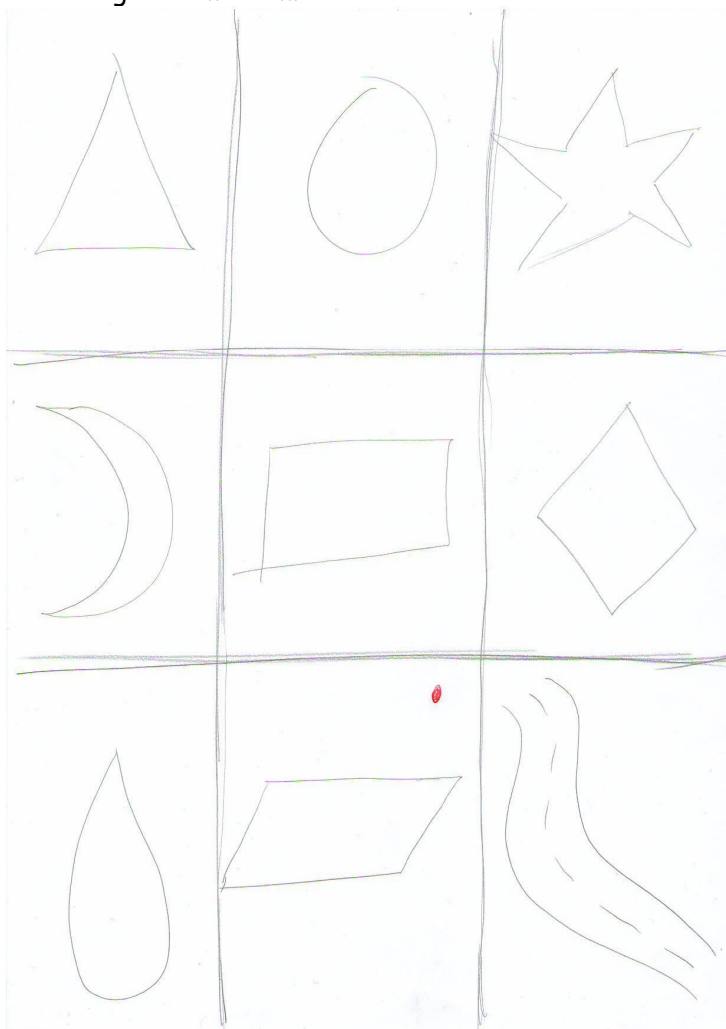
(Figure 1: Exemple de tableau que l'on peut représenter.)

Le médium sort en suite de l'espace scénique et un spectateur est invité, par l'assistante, pour désigner un des dessins sur le tableau. Il n'y a pas de truc, il choisi exactement celui qu'il souhaite. Pour notre explication, imaginons que le spectateur choisisse l'étoile.

Une fois que tout le public a bien visualisé l'icône qui a été choisie, on fait entrer de nouveau le médium. L'assistante lui posera alors plusieurs fois la question suivante : « *grand manitou s'agit-il de cette image là ?* »

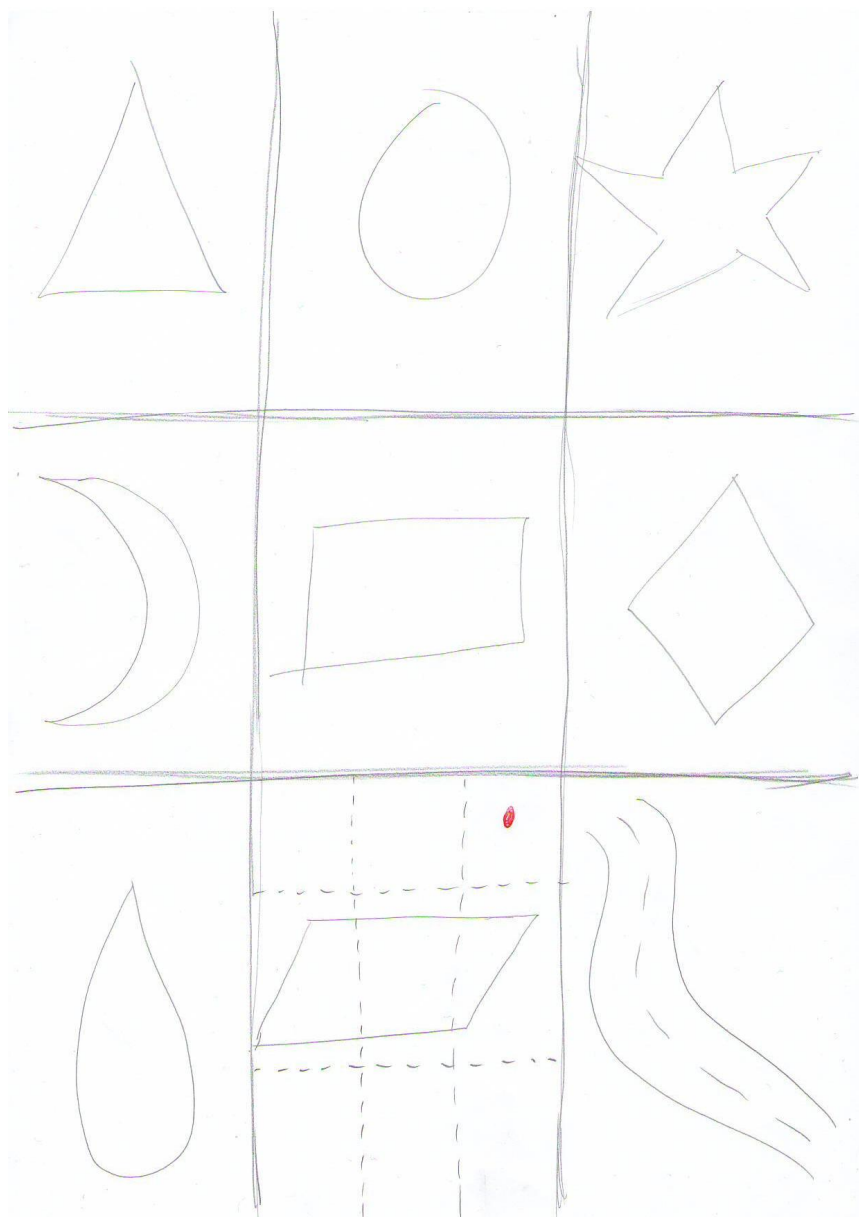
À ce moment très précis, sur la première image qu'elle va désigner, l'assistante positionnera la baguette à l'endroit même où se situe l'image choisie si on redécoupée la case dans laquelle se situe l'icône (ici l'étoile) en six cases comme sur tableau.

Sur la figure, nous avons marqué d'un point rouge l'endroit où l'assistante devra positionner sa baguette pour indiquer au soit disant médium le choix spectateurs. Pour ce faire elle peut utiliser n'importe quelle case du moment qu'elle positionne très correctement sa baguette sur la première case qu'elle désigne au médium.



(Figure 2: voici l'endroit que doit désigner l'assistante en posant la première fois la question au médium)

le médium comprend alors qu'il s'agit de l'étoile :



(Figure 3: la petite icône est redécoupée comme le tableau entier...)

Ensuite, autant de fois qu'elle le souhaite, l'assistante peut montrer n'importe quelle icône est placée sa baguette à n'importe quel endroit et demander au médium : « *grand manitou s'agit-il de cette image là ?* ». Celui-ci répondra oui lorsque la baguette de l'assistante pointera l'étoile.

Deuxième exemple... Choix du spectateur : la lune.

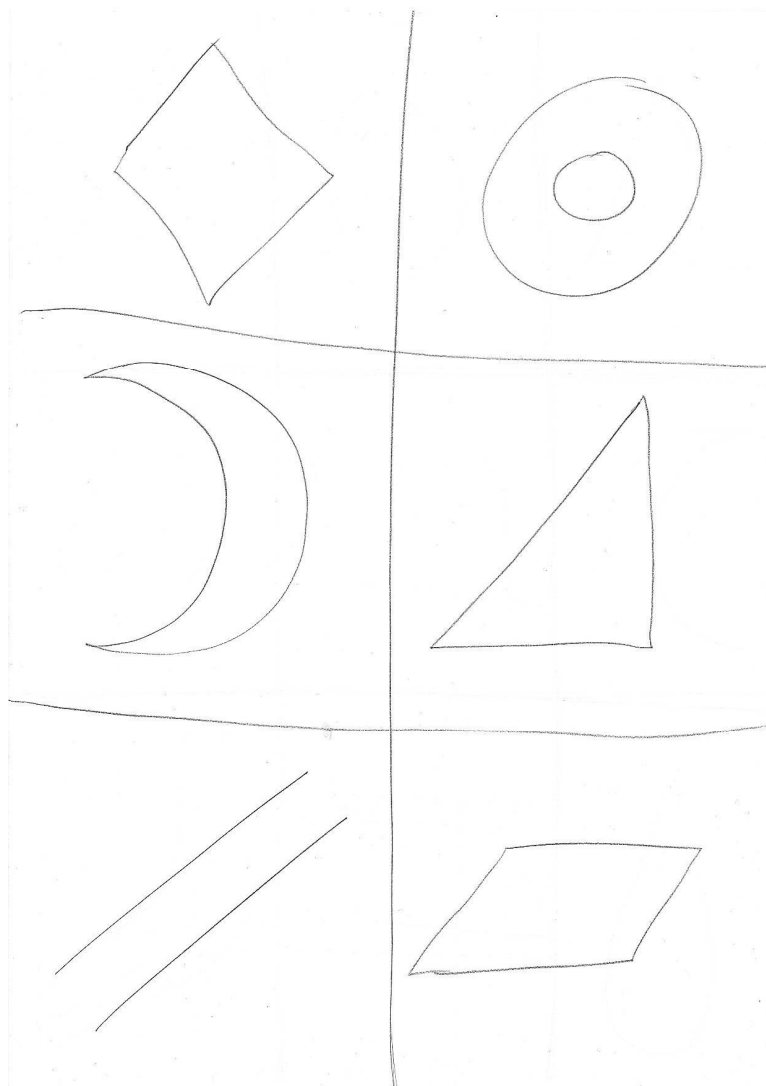


Figure 4 : tableau icône divisé en six partie)

Première question de l'assistante : « grand manitou s'agit-il de cette image là ? » et positionnement de la baguette.

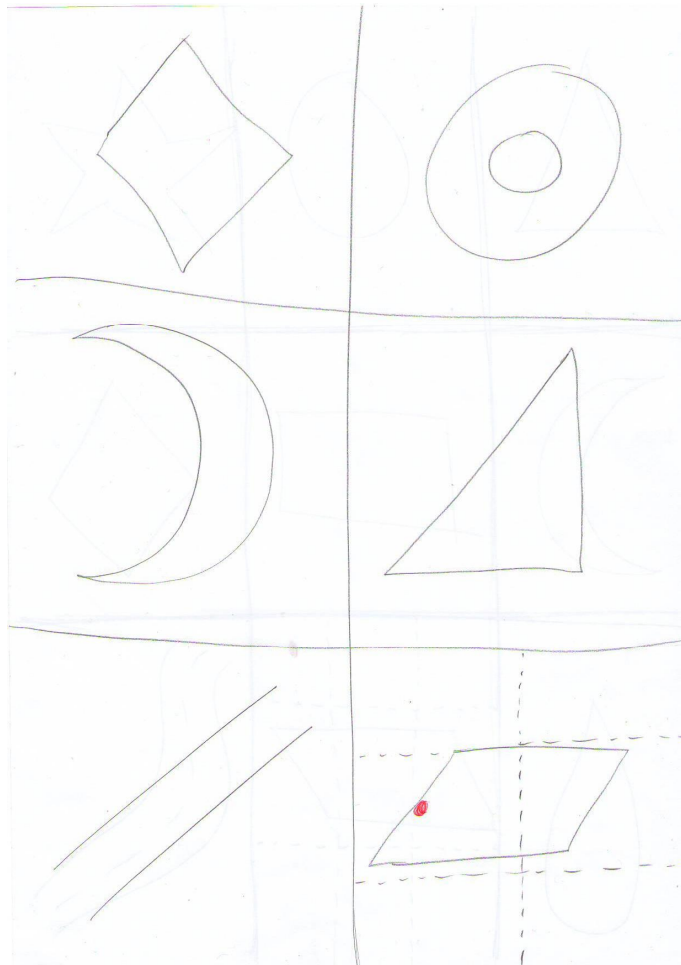



Figure 5: positionnement de la baguette pour indiquer au médium le choix du spectateur)

- Variante :** L'assistante, dans cette variante n'utilise pas de baguette. C'est sa position sur l'espace scénique qui va lui permettre de déterminer quelle icône a été choisie.
- Conseil :** Les motifs représentés sur l'exemple sont basiques, soignez d'avantage les dessins en atelier de préparation de la soirée cirque par les enfants.

LE MEDIUM 2

- A partir de :** 10 ans
- Durée :** 3 et 1 min
- Intérêts :** Jouer un rôle - préparer une mise en scène un peu mystérieuse - jouer un personnage...
- Conseils**
- sécurité :** -
- Matériel :** Une chaise - deux enveloppes strictement identiques - une enveloppe plus grande que les deux autres.
- Déroulement / Règles :**  **But du jeu :** faire croire à aux talents incroyables de notre médium...
Déroulement : placer une enveloppe sur un mur en hauteur de sorte à ce qu'elle soit accessible uniquement en montant sur une chaise. Le médium explique qu'il a placé cette



enveloppe à cet endroit avant que vous n'arriviez et que dedans s'y trouve des informations concernant certaines personnes du public.

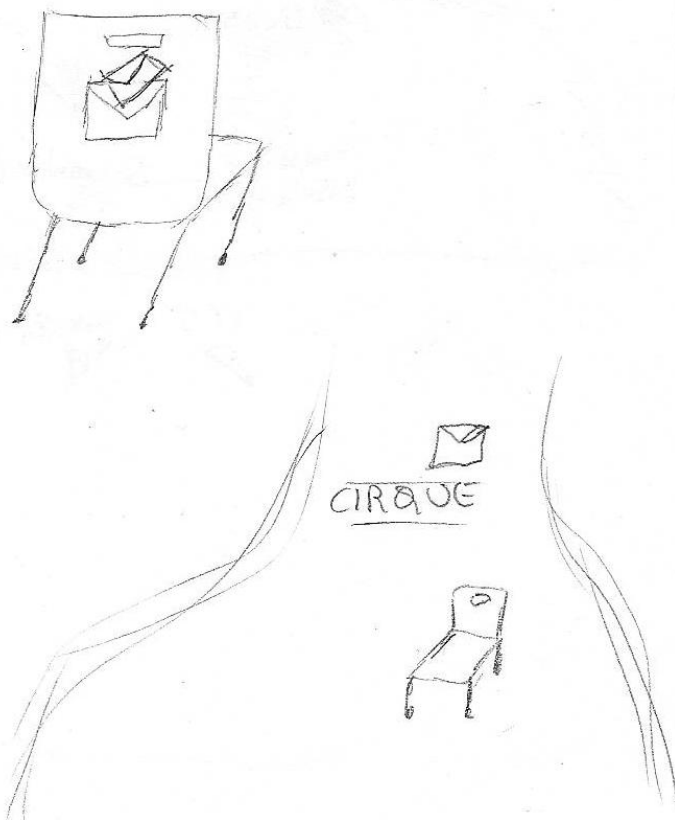
Il se dirige vers un premier spectateur et demande le prénom de sa grand-mère. Il se dirige ensuite vers un second spectateur et lui demande son lieu de résidence, enfin il se dirige vers un dernier spectateur et demande le nom de son animal domestique.

Le médium annonce qu'il ouvrira l'enveloppe placée en hauteur après son deuxième tour.

Pendant ce temps, une assistante aura, sur quelques bouts de papier, indiqué les réponses des spectateurs. Ces bouts de papier seront placés dans une enveloppe identique à celle accrochée sur le mur qui, elle-même, sera placée au dos de la chaise qui servira au médium à grimper pour aller chercher l'enveloppe accrochée au mur.

Le magicien distrait alors l'assemblée en effectuant le tour "le médium 1", par exemple, puis à la fin du tour son assistante apporte la chaise, en dissimulant le dos de la chaise au public, et la positionne face au mur afin que le magicien puisse aller chercher l'enveloppe qui y est accrochée.

Le médium décroche l'enveloppe du mur la main droite par exemple, puis il la dissimule dans le dos de la chaise, en descendant de la chaise et prend l'autre enveloppe, celle contenant les indications placée par son assistante. Il ouvre ensuite l'enveloppe et fait constater au public que les informations qu'ils avaient données sont justes.



Variante :

-

Conseil :

-