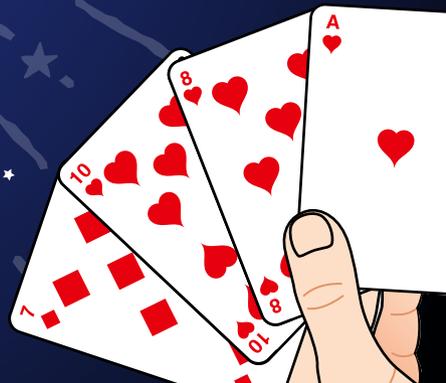


# Mon grand livre de MAGIE

Pasqual Romano

75 tours  
et tous  
les conseils  
pour les  
réaliser !



FLEURUS



*Mon  
grand livre*  
de **MAGIE**



FEURUS

# SOMMAIRE

## Introduction ★ 6

Histoire de la magie .....	8
Décor et ambiance .....	10
Conseils pratiques .....	12
Quelques trucs .....	16
Conseils pour éviter que ça tourne mal.. ..	20
La panoplie du magicien .....	22
La cape .....	26
La baguette magique .....	28
Assouplissements .....	30
Vocabulaire utile aux tours de cartes .....	34
Techniques .....	38
Le faux mélange .....	48
La fausse coupe .....	52
Saut de coupe .....	54
Cartes truquées .....	58
Matériel .....	59

## Papier & magie ★ 60

L'échelle .....	62
Le passage .....	64
Le truc .....	65
En triangle .....	66
En cercle .....	67
Dans l'autre sens .....	68
Curieux .....	70
Libération .....	72
Le palmier .....	74
Solide .....	76
Rigolo .....	77
Salut .....	78
Eurêka ! .....	79
Apesanteur .....	80

Direction.....	81
Tournage.....	82
L'étoile filante.....	84
Réparée !.....	86
Magnétisme .....	87

### **Casse-tête ★ 88**

Le nœud disparu.....	90
L'anneau sauteur.....	91
Évasion surprise .....	92
La cordelette qui s'allonge.....	93
L'anneau libre .....	94
Mission possible .....	95
Sans problème .....	96
1, 2 ,3.....	97
Drôle de boîte .....	98

### **Cartes ★ 100**

Double-face.....	102
Le rouge et le noir.....	104
L'intruse .....	106
Coucou me voici !.....	108
Variante.....	109
Joli 4 .....	110
Gravée.....	111
Divination.....	112
Variante.....	113
Deux en une.....	114
10 sur 10 .....	115
Famille d'as.....	116
Les couples .....	118
Le clan des dames .....	120
Stop ! .....	122

Quel as ? .....	124
Calcul magique .....	126
Recto verso .....	128
Bon poing.....	130
Erreur juste.....	131
Volatilisée.....	132
Passage.....	134
Magique .....	136
L'anomalie.....	138
L'absente.....	140
Les cartes jumelles.....	142
Vraiment futé.....	143
La carte voyageuse.....	144
Métamorphose.....	145
Jamais bon .....	146
Tout en bloc .....	147
La prédiction.....	148
Super Poker .....	149
Touché !.....	150
Au toucher .....	152
Maxi 10.....	153

## **Apparitions & disparitions ★ 154**

Le foulard magique.....	156
Crayon mystère.....	158
Le gobelet surprenant.....	160
Dans la main.....	161
L'illusion du crayon.....	162
Évaporation .....	164
Du néant !.....	165
Envolé !.....	166
Variante.....	167
Disparue !.....	168
Les foulards .....	170
Évaporé.....	172

## Illusions & truccages ★ 174

Vive la couleur !.....	176
Variante.....	177
D'où vient-il ?.....	178
Variante.....	179
Double-fond.....	180
Coup de sifflet !.....	182
Surprises magiques.....	184
Jolie glissade.....	186
En balade.....	187
Lévitacion.....	188
Décoiffant.....	189
Les anneaux.....	190
Transformation.....	192
Une bonne plaisanterie.....	194

## Mentaliste ★ 196

Le zoo.....	198
Le tube des tubes.....	200
Mot pour mot.....	202
Plein les poches.....	204
Tout pareil !.....	206
Copie secrète.....	207
Un bon fruit.....	208
Bien écrit !.....	209
Un grand savoir.....	210
Les signes à gogo !.....	212
Bel effet.....	214
L'addition s.v.p. !.....	216

## Patrons ★ 218

## Ours ★ 224

# Histoire de la magie

**À quand remonte l'histoire de la magie ? À vrai dire, personne ne le sait vraiment ! Mais l'art de l'illusion ne date pas d'hier : le premier document sur le sujet est vieux de plus de... 4 000 ans, et c'est un papyrus égyptien ! Il évoque un grand magicien qui décapita deux volatiles puis leur rendit leur tête. En Chine aussi on pratiquait la magie et, depuis des siècles, elle n'a cessé de s'y développer.**

## Sorcier ou magicien ?

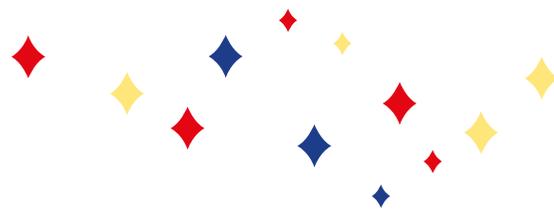
En Europe, les magiciens n'ont pas toujours été très bien vus : au Moyen Âge, on les prenait pour des sorciers ! Pourtant, leurs spectacles étaient populaires. Les magiciens se produisaient dans les tavernes et sur les places des marchés... au risque d'être brûlés sur un grand bûcher.

Heureusement, l'art de la magie a survécu à cette époque sombre et au XVIII<sup>e</sup> siècle, les illusionnistes étaient respectés. Le plus célèbre reste Giuseppe Pinetti, qui se produisait dans toutes les Cours d'Europe. Mais ces magiciens-là étaient surtout chimistes et physiciens. Leurs spectacles impressionnaient le public qui ignorait les progrès de la science.

## Les débuts de la magie moderne

C'est au XIX<sup>e</sup> siècle que l'art de la magie se développe réellement. Le Français Buatier de Kolta (1847-1903), par exemple, faisait grossir un petit dé jusqu'à ce qu'il devienne énorme et que sa femme en sorte sous les yeux ébahis du public !

L'un des grands magiciens qui marquèrent ce siècle s'appelait Robert-Houdin (1805-1871), un horloger qui devint tardivement magicien. Ce qui ne l'empêcha pas d'inventer des tours incroyables, comme celui du carton à dessin tout plat dont il faisait sortir des fleurs, des foulards, et enfin son fils. Qui n'a jamais rêvé d'avoir un papa magicien pour être son complice et léviter sur un balai, comme le fils du grand Robert-Houdin ?



## La magie aujourd'hui

Au xx<sup>e</sup> siècle, Harry Houdini (1874-1926), un Américain d'origine hongroise, devint célèbre pour ses tours d'évasion spectaculaires... il faut tout de même être très fort pour s'échapper de la prison fédérale de Washington ! Son tour le plus célèbre consistait à plonger fers aux pieds dans un réservoir plein d'eau, cadenassé, et à en ressortir quelques minutes plus tard, sans dommages.

Mais d'autres tours aussi fabuleux ont été inventés au cours du xx<sup>e</sup> siècle. En 1921, l'Anglais Selbit mit au point un numéro fameux, le tour de « La Femme sciée », Nelson Downs inventa un spectaculaire numéro silencieux avec des pièces de monnaie...

Et puis vint la télévision, et de nombreux magiciens devinrent célèbres grâce à leurs « shows » télévisés. De nos jours, tout le monde connaît ainsi David Copperfield (né en 1956), le spécialiste des grandes illusions : il est le seul à avoir fait disparaître la statue de la Liberté sans y toucher. Comment a-t-il fait ? Mystère...

## Un magicien n'est pas un charlatan

Les techniques de magie sont devenues de plus en plus complexes au cours de l'histoire, si bien que certains ont prétendu posséder des pouvoirs surnaturels au lieu de reconnaître qu'ils avaient « un truc »... Et cela a mis les magiciens en colère : Houdini a ainsi mené une campagne acharnée contre les faux médiums, et grâce à ses connaissances en prestidigitation, il a révélé bien des supercheries.

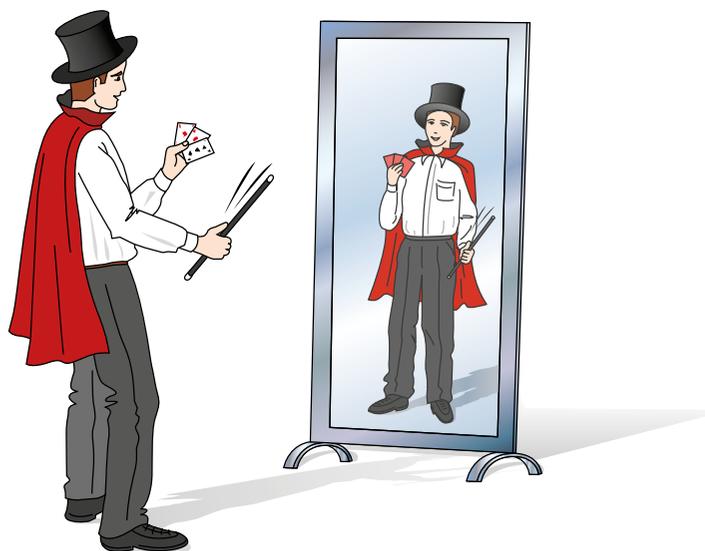
Ces grands magiciens (et bien d'autres encore) ont monté des spectacles fabuleux, mais ils ont tous débuté par les tours les plus simples. Alors... à vos baguettes !

# Conseils pratiques

Le décor est planté, le costume repassé : le spectacle peut commencer... à condition d'avoir bien répété auparavant ! Pour éviter les catastrophes et maintenir le public en haleine, il faut respecter quelques consignes essentielles. On ne s'improvise pas magicien au moment de monter sur scène ! Comment s'adresser au public, comment le faire participer, cela s'apprend. Et même si rien ne vaut l'expérience, voici quelques conseils qui s'avéreront précieux avant de plonger la salle dans la pénombre.

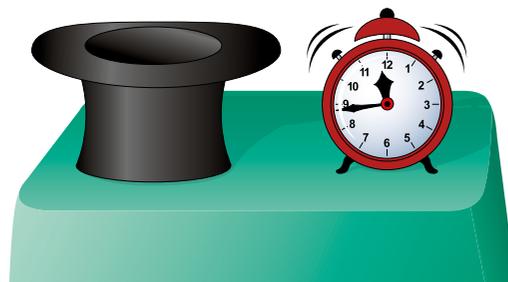
## Répéter

Avant de te lancer dans un numéro, il faut le connaître sur le bout des doigts. Pour être sûr du résultat, rien ne vaut quelques bonnes répétitions devant un miroir. Si tu t'entraînes régulièrement à manier les accessoires, les gestes deviennent vite familiers. Le but est qu'ils deviennent automatiques. Le mieux est de répéter en costume de scène pour t'y sentir à l'aise le jour du spectacle.



## Pas de longueurs

Chaque tour doit être court, afin de ne pas lasser le public. Gare aux numéros interminables... les spectateurs dormiront sur leur siège lorsqu'un objet sortira du chapeau !



## Le rythme

Pour conserver l'attention du public tout au long du spectacle, il faut éviter la monotonie. D'abord en étant expressif : si le magicien reste sans réaction, le public aussi !

Tu peux donc mimer la surprise ou l'inquiétude pour convaincre les spectateurs.

Ensuite, n'hésite pas à faire des gestes pour appuyer tes paroles. La gestuelle est encore plus importante si tu choisis de diffuser de la musique au lieu de parler. Tu communique alors avec le public par gestes.

Mais, quoi que tu fasses, l'important est de rester toujours naturel, surtout si l'assemblée est peu nombreuse... car l'une des qualités d'un magicien, c'est de savoir s'adapter à son public.

## La diction

Il est très important de te faire entendre du public quand tu t'adresses à lui. Pour cela, il faut procéder comme au théâtre : un mouvement, une parole, mais jamais les deux en même temps... car les spectateurs risqueraient de ne rien comprendre !

Parle distinctement et lentement, sans noyer l'auditoire sous un flot de paroles.

Sous l'effet du trac, tu risques en effet de raconter n'importe quoi et de lasser le public.

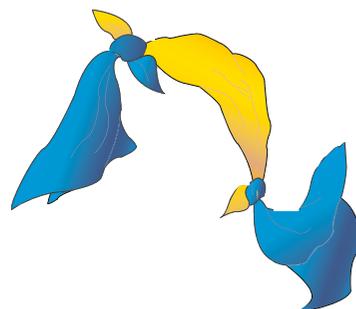
## Les regards

Le magicien débutant est souvent intimidé lorsqu'il se produit pour la première fois en public. Un bon moyen d'éviter le trac consiste à regarder les spectateurs dans les yeux. Cela permet de nouer une complicité avec le public qui sera plus indulgent en cas d'échec... Même les magiciens célèbres sont susceptibles de rater un tour ! Alors autant mettre le public de ton côté.



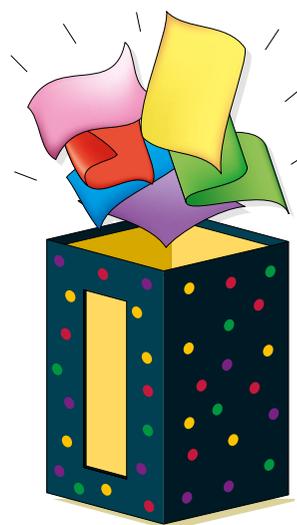
## L'assurance

L'assurance est indispensable, mais ce n'est pas parce que tu maîtrises parfaitement un numéro qu'il faut parader et t'imaginer être une vedette ! Plus tu restes modeste, plus le public est impressionné... car si tu triomphes trop, le tour de magie semblera ridicule par comparaison.



## Les accessoires

Le matériel d'un magicien doit être très soigné, les foulards lavés et repassés, les boîtes propres et les cartes bien lisses. Cela donne de l'élégance au numéro et impressionne le public... Les tours réussissent plus facilement.



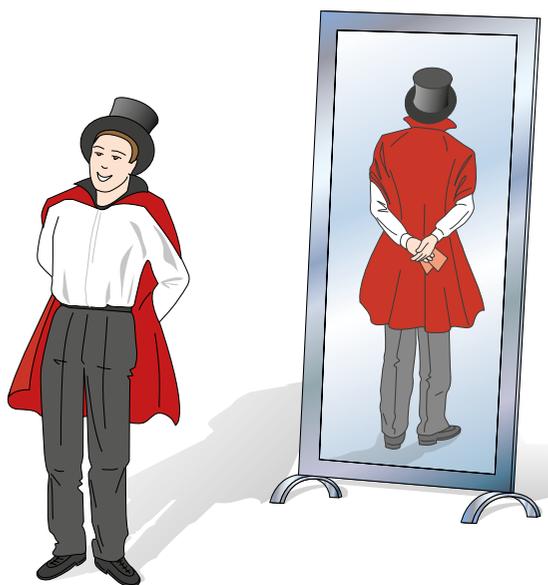
## À éviter

**1** Ne tourne jamais le dos au public. C'est une impolitesse et celui-ci se sentira délaissé. Le magicien doit se consacrer entièrement aux spectateurs. En leur tournant le dos, il donne l'impression de les oublier ! Pour te déplacer sur scène, il suffit de marcher de côté. C'est une question d'entraînement ; avec un peu d'expérience, marcher comme un crabe devient une seconde nature !

**2** Ne présente pas le même tour deux fois de suite : tu peux tromper ton public une fois mais, la surprise passée, les spectateurs redoublent de vigilance !

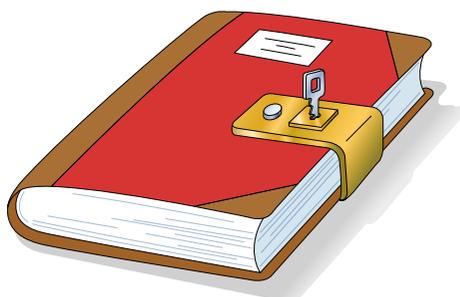
**3** Ne réalise jamais ton numéro dos à un miroir : les spectateurs risqueraient d'y découvrir la clef du mystère.

**4** Ne présente pas un tour de magie sans être sûr de toi... c'est la meilleure façon de rater ton numéro.



## Top secret

Il existe une règle d'or que tous les vrais magiciens respectent : ne jamais révéler ses secrets au public, même s'il le demande.



Dans certains clubs de magie, les magiciens prêtent serment afin de ne pas trahir le mystère. La raison en est simple : un tour dévoilé perd toute sa « magie ». Les spectateurs regrettent souvent de découvrir les secrets du magicien. Ils veulent rêver... et le meilleur gardien du rêve, c'est le silence !

# Quelques trucs

Tous les magiciens le savent : même avec beaucoup d'habileté, le public risque de voir ce que l'on doit à tout prix lui cacher. Comment détourner son regard, le temps de glisser une carte dans sa manche, ou comment endormir sa méfiance ? Avec quelques « trucs » tout simples, tout est possible !

## Le mime

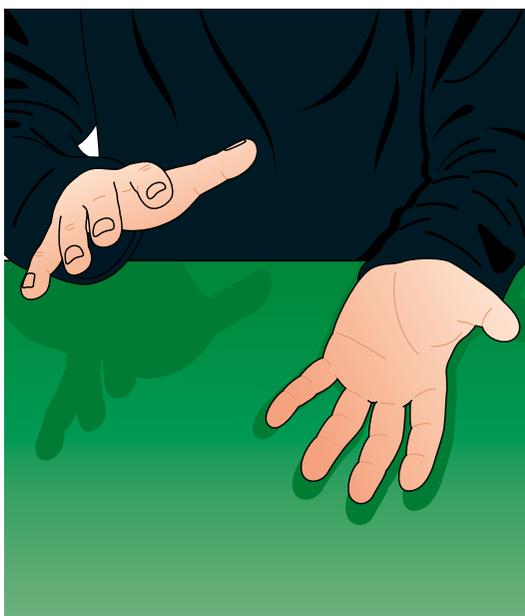
Lorsqu'un geste est parfaitement exécuté, le public y croit. On fait mine de saisir et de garder un objet dans sa main et le voilà qui réapparaît à un endroit différent !

Si le magicien arrive à persuader le public qu'il a bien pris un objet dans sa main, c'est parce qu'il a mimé ce geste de façon très réaliste. C'est donc en observant attentivement les gestes qu'on peut ensuite les simuler parfaitement.



## Le regard

Les spectateurs sont plutôt dociles : lorsque le magicien regarde attentivement sa main droite, ils font de même. Mais c'est l'autre main qui fait le tour de passe-passe. Il suffit d'avoir l'air convaincu... cela s'appelle de la persuasion !



# Le nœud disparu

## Matériel

1 cordelette, 1 anneau.

## Présentation

**1** Montre la cordelette et glisse l'anneau au milieu. Fais un nœud sans le serrer.

**2** Réunis les extrémités de la cordelette et attache-les en faisant deux ou trois nœuds successifs. Annonce que l'anneau va être libéré de son nœud.

**3** Retourne-toi et glisse tes index dans le nœud qui entoure l'anneau.

**4** Écarte le nœud avec tes index pour le faire glisser vers les autres nœuds. Le public peut constater sa disparition !

## Conseil

*Pour réussir ce tour, entraîne-toi à glisser le nœud rapidement.*

1



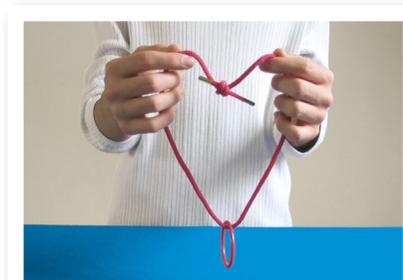
2



3



4



# L'anneau sauteur

## Matériel

1 cordelette, 1 anneau.

## Préparation

**1** Fais quatre nœuds sur la cordelette, à égale distance les uns des autres. Réalise le troisième autour de l'anneau.

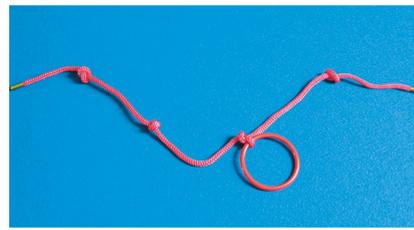
**2** Cache le quatrième nœud dans ta main droite. Le public ne doit voir que trois nœuds.

## Présentation

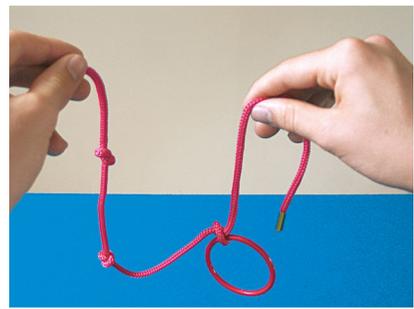
**1** Laisse pendre la corde et montre l'anneau prisonnier sur le nœud du haut. Attrape le premier nœud avec ta main gauche et cache-le dans ta main droite.

**2** Secoue ta main droite et en même temps, lâche le quatrième nœud (celui que tu as caché depuis le début). L'anneau semble être passé d'un nœud à l'autre, comme par magie.

1



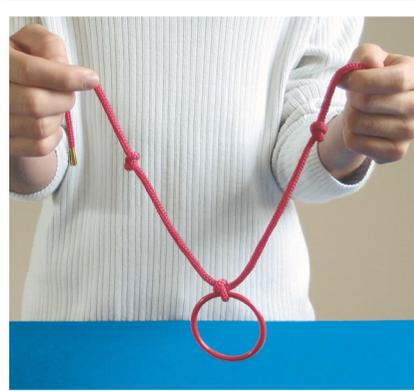
2



1



2



# Évasion surprise

## Matériel

2 cordelettes, 2 anneaux,  
1 baguette magique.

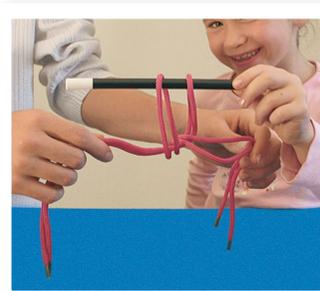
## Présentation

- 1** Demande à un ami de tenir la baguette magique à l'horizontale. Pose les deux cordelettes à cheval.
- 2** Noue les deux cordelettes entre elles.
- 3** Les anneaux semblent bien prisonniers des cordelettes. Tiens les nœuds et les anneaux bien serrés dans ta main gauche.
- 4** Avec ton ami, tendez les cordelettes. Glisse les deux anneaux de part et d'autre de la baguette, sur les cordelettes. Continuez à tendre.
- 5** Demande à ton ami de tenir un brin de chaque cordelette. Noue les autres.
- 6** Retire la baguette magique avec ta main droite et pose-la sur la table. Puis retire un à un les anneaux : ils se libèrent automatiquement des cordelettes. Magique !

1



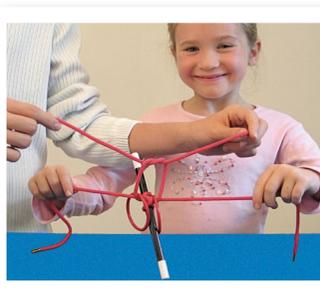
2



3



4



5



6



# La cordelette qui s'allonge



## Préparation

**1** Pose la cordelette sur ta paume en la laissant dépasser de part et d'autre.

**2** Cache cette préparation dans tes deux mains fermées, pour donner l'impression que la cordelette est très courte.

1



## Présentation

Pour faire croire que la cordelette s'allonge, écarte les mains en faisant coulisser la cordelette dans ton poing.



# Double-face

## Préparation

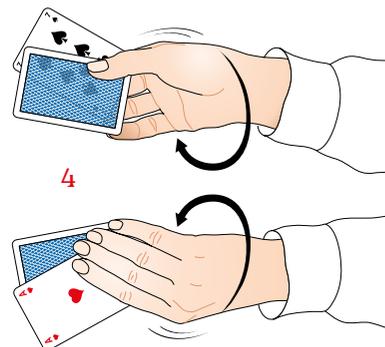
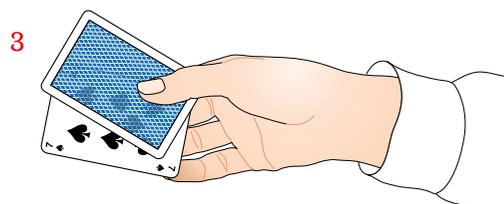
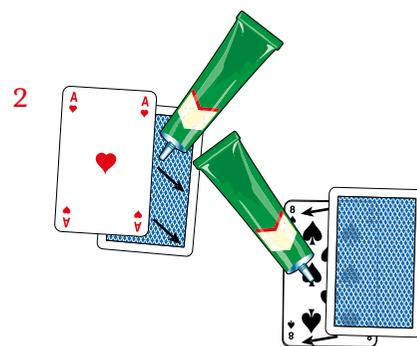
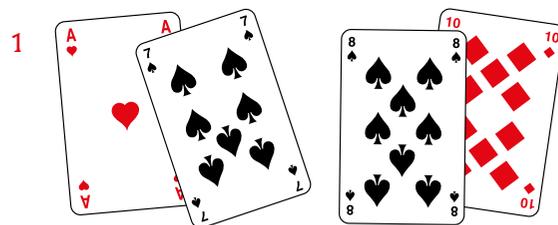
**1** Sors du jeu : l'as de cœur, le 7 de pique et deux cartes quelconques.

**2** Colle l'as de cœur et le 7 de pique dos à dos. Puis colle les deux cartes quelconques face à face : ce sera une carte sans figures. Laisse sécher sous un gros livre. Avant de présenter le tour à un public, apprends les mouvements suivants :

**3** Tiens les deux cartes en éventail. La carte « 7 de pique – as de cœur » se trouvant sous la carte sans figures. Montre-les en plaçant la main comme sur le schéma.

**4** Retourne la main paume vers le sol afin de montrer l'autre côté des cartes. Pendant cette manœuvre, fais glisser la carte sans figures à gauche à l'aide du pouce tout en faisant glisser la carte « 7 de pique – as de cœur » à droite à l'aide de l'index et du majeur. Ainsi, quand la main est complètement tournée vers le sol, le public aperçoit l'as de cœur et pense que la carte retournée est le 7 de pique.

**5** Retourne la main dans l'autre sens en effectuant les mêmes mouvements à l'envers. Entraîne-toi quelques minutes avant le début du tour.



## Matériel

jeu de 32 cartes, tube de colle, sac en papier.

## Présentation

**1** Montre les cartes au public en effectuant les mouvements expliqués précédemment. Insiste bien sur le fait que l'on a le 7 de pique d'un côté et l'as de cœur de l'autre.

**2** Place les deux cartes dans le sac en papier. Invite un spectateur à choisir mentalement une de ces deux cartes sans vous dire laquelle.

**3** Plonge ta main dans le sac, retire la carte sans figures et place-la dans ta poche. Annonce : « Je viens de placer une carte dans ma poche, celle qui reste dans le sac est celle à laquelle tu as pensé ».

**4** Demande au spectateur la carte choisie. En fonction de sa réponse, sors la carte du sac en montrant soit la face avec l'as de cœur, soit la face avec le 7 de pique !

2



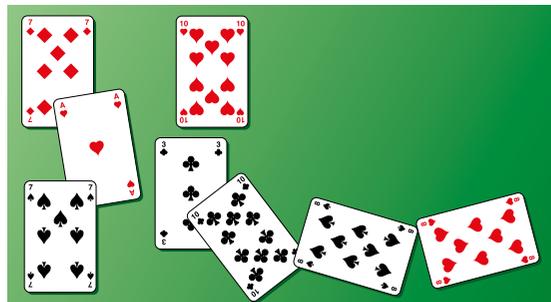
4



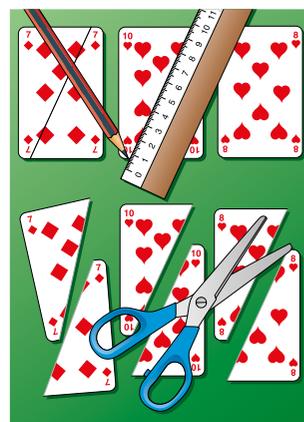
# Le rouge et le noir

## Préparation

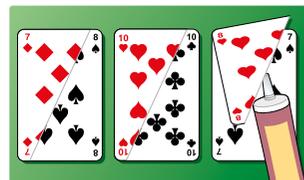
**1** Sors du jeu le 7 de carreau, le 10 de cœur, l'as de cœur, le 7 de pique, le 3 de trèfle, le 10 de trèfle, le 8 de pique et le 8 de cœur.



**2** Trace une diagonale sur les cartes suivantes : 7 de carreau, 10 de cœur et 8 de cœur. Découpe.



**3** Colle le demi 7 de carreau sur le 8 de pique, le demi 10 de cœur sur le 10 de trèfle et le demi 8 de cœur sur le 7 de pique.



**4** Tiens les quatre cartes en éventail avec la main gauche de façon à ne voir que les rouges.

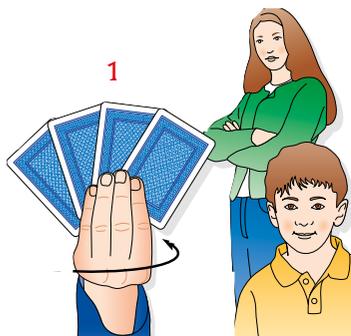


## Matériel

jeu de 52 cartes, crayon à papier, règle, ciseaux, colle.

## Présentation

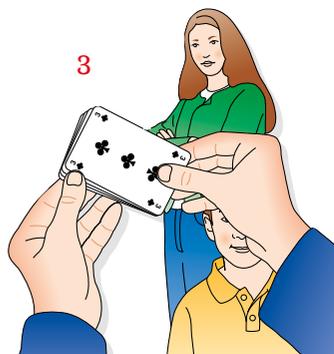
**1** Tiens les cartes en éventail et tourne la main face au public afin que celui-ci voie les cartes rouges.



**2** Retourne ensuite les cartes vers toi. Referme l'éventail vers la droite.

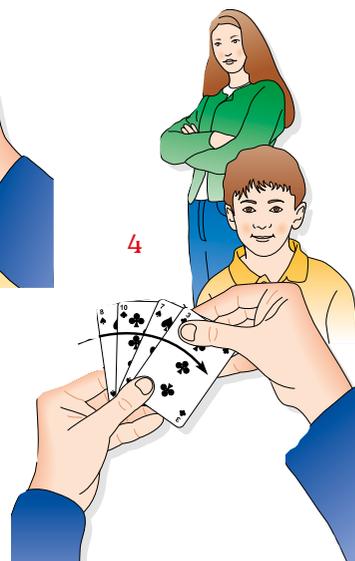


**3** Retire l'as de cœur et remplace-le par le 3 de trèfle en montrant qu'il s'agit d'une carte noire.



**4** Sans aller trop vite, dispose les cartes en éventail de façon à voir les noires. Cette manœuvre se réalise de ton côté.

**5** Lorsque c'est terminé, retourne la main vers le public afin de montrer que toutes les cartes sont devenues noires !



# Mon grand livre de MAGIE

Pasqual Romano

Des tours de magie, des plus simples aux plus spectaculaires,  
pour épater ta famille et tes amis !

Découvre d'incroyables tours de magie,  
faciles à réaliser avec peu de matériel  
(papier, cartes, allumettes, cordelette, etc.),  
et deviens un parfait prestidigitateur grâce aux explications  
en pas-à-pas, astuces, techniques et secrets de magicien  
dévoilés par un professionnel.



FLEURUS

[www.fleuruseditions.com](http://www.fleuruseditions.com)



9 782215 177630

MDS : FS77630  
19,50 € TTC