

Mini-Magic

F



8 ans et +



1 magicien et ses spectateurs



But du jeu : offrir le plus magique des spectacles !



Contenu : 47 cartes

- **Cartes normales :** 40 cartes réparties en 4 familles (vert, bleu, rouge, violet) de 10 cartes (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dragon, fée, mage)
- **Cartes truquées :** 6 cartes « double dos », 1 carte « plus courte » (le 7 violet)

INSTRUCTIONS DE BASE :

- *Prépare toujours tes tours et entraîne-toi bien à les réaliser avant ta première représentation.*
 - Ne dévoile jamais tes astuces.
 - La préparation de chaque tour doit rester **secrète**.
- *À la fin des tours, récupère ton matériel en prenant soin de ne pas révéler les astuces.*

N'oublie pas : certains tours sont complexes.

Si tu n'y arrives pas, fais-toi aider par un adulte qui deviendra ton assistant.

VOCABULAIRE : Couper et rétablir la coupe :



TOUR N 1 : QUEL DRAGON

Matériel : les 40 cartes normales

Préparation secrète : Retire les 4 dragons du paquet de cartes normales. Prends le reste des cartes dans tes mains faces cachées. Insère les dragons dans le paquet comme suit :

- Place le dragon rouge au-dessus du paquet.
- Insère le dragon bleu en neuvième position à partir du haut du paquet, en comptant le dragon rouge que tu viens d'y insérer.
- Insère le dragon vert n'importe où dans le paquet après le dragon bleu et face inverse des autres cartes (= face visible).
- Mets le dragon violet dans ta poche.
- Puis pose le paquet en tas, faces cachées, sur la table.

Déroulement du tour :

- 1 • Demande à un spectateur de choisir un dragon : le vert, le rouge, le violet ou le bleu.
- 2 • S'il choisit le dragon rouge, explique au spectateur que celui-ci adore les chatouilles ! Demande-lui de penser très fort à ce dragon et de souffler sur le paquet. Explique que le dragon va remonter tout en haut du paquet pour sentir le souffle du spectateur sur ses ailes !

Retourne la première carte du paquet : le dragon rouge est là !

- 3 • S'il choisit le dragon bleu, explique au spectateur qu'il te faut une formule magique pour le trouver. Tu vas utiliser le nom du jeu MINI MAGIC. Explique qu'à la fin de la formule, le dragon bleu apparaîtra. Épelle alors le nom du jeu MINI MAGIC à haute voix. Pour chaque lettre annoncée, retourne la carte du haut du paquet et pose-la à côté.

La dernière carte retournée qui correspond à la lettre « C » est le dragon bleu !

- 4 • S'il choisit le dragon vert, explique que celui-ci est malicieux et ne fait jamais rien comme les autres ! C'est sûr il doit être en train de faire le fou !

Étale toutes les cartes faces cachées sur la table, une seule est retournée face visible : c'est le dragon vert !

- 5 • S'il choisit le dragon violet, explique que ce dragon est cachotier et adore partir se balader. Mais tu vas tout de même tenter de le trouver. Tape 3 fois sur le paquet. Explique que tu ne ressens pas sa présence... Il a dû partir se cacher quelque part. Fais mine de sentir quelque chose bouger dans ta poche.

Attrape la carte dans ta poche : c'est le dragon violet !

N'oublie pas : ne fais choisir qu'un seul dragon pour ce tour !

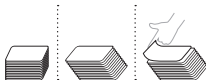
TOUR N 2 : TAPAGE

Matériel : les 40 cartes normales + la carte truquée « plus courte »

Préparation secrète : retire le 7 violet du jeu de cartes normales. Mélange les cartes puis pose-les en tas, faces cachées. Enfin, place la carte truquée « plus courte » au-dessus du tas, face cachée.

Déroulement du tour :

- 1 • Prends le paquet dans tes mains et présente le jeu en éventail, faces cachées, au public.
- 2 • Invite un spectateur à choisir une carte. Il la regarde et la montre au public en prenant garde de ne pas te la dévoiler.
- 3 • Pendant ce temps, reforme le paquet dans ta main sans changer l'ordre des cartes.
- 4 • Demande au spectateur de reposer la carte choisie, face cachée, au-dessus du paquet dans ta main.
- 5 • Pose le paquet sur la table. Coupe-le et rétablis la coupe.
- 6 • Prends le paquet dans tes mains, incline légèrement le paquet. Soulève l'avant des cartes avec ton index et relâche doucement. À un moment donné, tu vas sentir un léger décrochement accompagné d'un petit « clic » sous tes doigts, c'est la carte courte.



- 7 • Coupe à cet endroit et rétablis la coupe.
 - 8 • Demande au spectateur de taper sur le jeu en lui expliquant qu'il va ainsi faire passer sa carte en dessous.
 - 9 • Retourne le paquet, faces visibles.
- Magique ! C'est la carte choisie.**

TOUR N°3 : COÏNCIDENCE

Matériel : les 40 cartes normales

Préparation secrète : retire les figures (dragons, fées et mages) du paquet et mélange-le.

Déroulement du tour :

- 1 • Demande à un spectateur de mélanger le jeu.
- 2 • Récupère le jeu mélangé dans tes mains et écarte les cartes en éventails faces visibles de ton côté de façon à bien les voir.
- 3 • Regarde les 2 dernières cartes faces visibles (celles qui seraient tout en bas du paquet si les cartes étaient posées en pile sur la table).

Pour la dernière carte : retiens la couleur (ex : le rouge)

Pour l'avant dernière : retiens le chiffre (ex : le 2)

4 • Recherche alors la carte qui correspond à ces 2 critères (dans notre exemple, le 2 rouge) et pose-la face cachée sur la table en annonçant à ton public que tu choisis une carte qu'ils vont devoir retrouver. Bien entendu, tu vas les aider.

5 • Pose le paquet de cartes en pile faces cachées sur la table.

6 • Demande à un spectateur de soulever une partie des cartes et de te les donner. Fais mine de soupeser le tas et annonce que ce paquet ne va pas les aider dans leur quête. Pose-le plus loin sur la table.

7 • Donne le paquet de cartes restantes au spectateur et demande-lui de former 2 piles en posant une carte à gauche puis à droite, puis à gauche, puis à droite... et ainsi de suite.

8 • Annonce que tu utilises ta magie en tapant sur les 2 paquets.

9 • Retourne la dernière carte posée par le spectateur et annonce que la carte à retrouver est de la même couleur (dans notre exemple : rouge).

10 • Retourne la carte du haut de l'autre paquet et annonce que la carte à retrouver est du même nombre (dans notre exemple : un 2)

11 • Annonce que la carte à retrouver est donc le 2 rouge.

Retourne la carte du début : c'est bien le 2 rouge.

N'oublie pas : au début du tour, si les deux dernières cartes de l'éventail sont de la même couleur ou du même nombre, le tour ne fonctionnera pas. Demande au spectateur de mieux mélanger le jeu.

TOUR N 4 : MARIAGE À LA CARTE

Matériel : les 4 fées et les 4 mages

Préparation secrète : Place les 4 fées dans l'ordre suivant : rouge, bleu, vert et violet. Place les 4 mages dans le même ordre.

Déroulement du tour :

1 • Raconte une histoire aux spectateurs : « *Il était une fois... 4 fées merveilleuses et 4 mages extraordinaires qui vivaient heureux dans le pays magique. Le mage rouge et la fée rouge tombèrent éperdument amoureux. Il en fut de même pour le mage bleu et la fée bleue, le mage vert et la fée verte, le mage violet et la fée violette. Ils décidèrent donc de célébrer leur mariage tous ensemble lors d'une fête somptueuse à laquelle ils convièrent tous les habitants du pays. Tous sauf la méchante sorcière. Celle-ci fut tellement vexée de ne pas avoir été invitée qu'elle jura de se venger des 4 couples... »*

2 • Pendant que tu racontes le début de l'histoire, montre aux spectateurs les 4 cartes fées, une à une, en gardant l'ordre précédemment déterminé. Puis les 4 mages de la même manière.

3 • Continue l'histoire : « *Pour les punir de l'affront qui lui avait été fait, la méchante sorcière lança un sort aux amoureux. Elle imposa à chacun un exil aux confins du monde afin de tous les séparer pour des années et des années... »*

4 • Pendant que tu racontes cet épisode, rassemble le tas des 4 mages que tu superposes au tas des 4 fées. Retourne le paquet de 8 cartes faces cachées, puis coupe et rétablis la coupe autant de fois que tu veux. Les coupes peuvent, par exemple, évoquer les années de séparation.

5 • Continue l'histoire : « *Heureusement, la sorcière fut un jour détruite et son sort prit fin. Les exilés purent retrouver le chemin du pays magique. Les mariés se retrouvèrent. »*

6 • Pendant que tu racontes la fin de l'histoire, sépare les 4 cartes du dessus. Présente alors les 2 paquets et tape dessus !

7 • Retourne 1 carte de chaque paquet en même temps.

C'est un mariage à nouveau réuni.

8 • Continue en retournant la carte suivante de chacun des paquets et ainsi de suite.

Tous les mariages se sont reconstitués.

TOUR N 5 : RETOURNEMENT

Matériel : 6 cartes du jeu de 40 cartes normales + 6 cartes truquées « double dos »

Préparation secrète : Constitue un éventail en alternant les 6 cartes truquées et les 6 cartes normales, faces visibles, et en commençant par une carte truquée.

Déroulement du tour :

1 • Présente aux spectateurs l'éventail des 12 cartes, en prenant soin de ne pas montrer le dos des cartes.

2 • Fais-leur remarquer que ces cartes sont alternativement face visible et face cachée.

3 • Referme l'éventail et pose le paquet faces cachées sur la table.

4 • Annonce aux spectateurs que tu souhaites que les cartes se retrouvent toutes dans le même sens.

5 • Passe tes mains au-dessus du paquet pour faire opérer la magie (mais sans toucher les cartes !) et compte jusqu'à 6 en faisant croire que tu entends chaque carte se retourner.

6 • Éparpille les cartes sur la table sans les retourner.

Elles se trouvent toutes faces cachées.

TOUR N 6 : TOUR DU MONDE

Matériel : le jeu de 40 cartes normales

Préparation secrète : Prends les 4 mages du jeu et 3 cartes normales. Place les 4 mages dans l'ordre suivant : le mage rouge, puis les 3 autres. Cache les 3 cartes ordinaires derrière le mage rouge. Tiens dans ta main l'éventail des 4 mages en prenant bien soin de ne pas montrer les 3 cartes cachées derrière le mage rouge.



Pose le reste des cartes en paquet sur la table faces cachées.

Déroulement du tour :

1 • Place le reste des cartes en paquet, faces cachées, sur la table devant les spectateurs et tiens l'éventail truqué dans ta main.

2 • Raconte l'histoire : « *C'est l'histoire de 4 mages qui décident de faire le tour du monde...* ». Présente l'éventail des 4 mages aux spectateurs.

3 • Referme l'éventail et pose toutes les cartes (les 4 mages et les 3 autres cartes) au-dessus du paquet faces cachées (comme le reste du paquet).

4 • Prends le paquet faces cachées dans tes mains et continue l'histoire : « *Le mage violet part à l'autre bout du monde en Australie...* » (par exemple). Prends la carte du dessus et glisse-la à l'intérieur du paquet et continue l'histoire.

5 • « *...Le mage bleu part en Inde...* ». Prends la carte du dessus et glisse-la à l'intérieur du paquet et continue l'histoire.

6 • « *...Le mage vert se rend en Espagne...* ». Prends la carte du dessus et glisse-la à l'intérieur du paquet et continue l'histoire.

7 • « *... Le Mage Rouge décide finalement de rester au pays...* ». Laisse la carte au-dessus du paquet et pose le paquet au centre de la table.

8 • Continue l'histoire : « *... Au bout d'un an, tous les mages rentrent au pays raconter leur périple au mage rouge...* ». À ce moment-là, retourne une à une les 4 premières du dessus du paquet.

Ce sont les 4 mages !

TOUR N 7 : CARTE CLÉ

Matériel : le jeu de 40 cartes normales

Déroulement du tour :

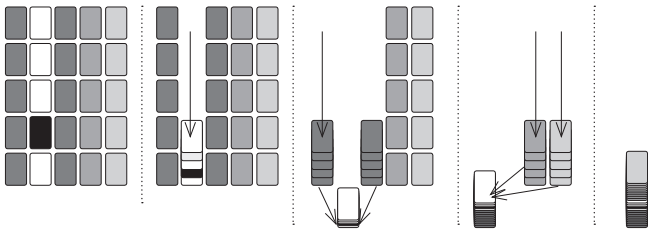
- 1 • Demande à un spectateur de mélanger le jeu.
- 2 • Reprends le paquet en main et demande-lui de choisir une carte. Il la regarde mais ne te la montre pas.
- 3 • Regarde discrètement la carte sous le paquet (ex : le 6 vert) pendant que le spectateur regarde la sienne.
- 4 • Demande-lui de replacer sa carte au-dessus du paquet.
- 5 • Coupe et rétablis la coupe. La carte clé se trouve au-dessus de la carte du spectateur.
- 6 • Mélange le jeu par gros paquet sans prendre le risque de séparer la carte clé de la carte choisie par le spectateur.
- 7 • Souffle sur le paquet afin de faire passer ton fluide magique.
- 8 • Retourne les cartes une par une. Quand tu découvres ta carte clé (dans notre exemple, le 6 vert) tu sais que la carte du spectateur est la suivante.

TOUR N 8 : CHIFFRE 13

Matériel : 25 cartes du jeu de cartes normales.

Déroulement du tour :

- 1 • Mélange le jeu.
- 2 • Constitue 5 colonnes de cartes en les formant ligne par ligne et de gauche à droite. Toutes les cartes doivent être visibles.



- 3 • Demande à un spectateur de choisir une carte sans la montrer et de t'indiquer dans quelle colonne elle se situe.
- 4 • Ramasse cette colonne de haut en bas pour former un paquet. Ramasse 2 autres colonnes de haut en bas. Intègre-les à ton paquet en les plaçant **dessous**. Ramasse les 2 colonnes restantes de haut en bas. Intègre-les à ton paquet en les plaçant **dessus**.
- 5 • Constitue à nouveau 5 colonnes de cartes comme dans l'étape 2.
- 6 • Demande à nouveau au spectateur de te montrer dans quelle colonne se trouve sa carte.
- 7 • Ramasse cette colonne et procède comme dans l'étape 4.
- 8 • Ton paquet de cartes en main, faces cachées, annonce que le chiffre 13 est magique. Qu'il va te servir à retrouver la carte du spectateur. Souffle sur le paquet et annonce : « Magique 13 ! »
- 9 • Retourne les 13 premières cartes du paquet en partant du haut et en comptant à haute voix. **La treizième carte est celle choisie par le spectateur.**

TOUR N 9 : DIVINATION

Matériel : 20 cartes normales

Déroulement du tour :

- 1 • Demande à un spectateur de mélanger les cartes.
- 2 • Récupère le paquet et regarde discrètement la carte du dessous (ex : le 7 violet).
- 3 • Étale les cartes sur la table, faces cachées, en prenant soin de repérer l'emplacement de la carte que tu as regardée et qui était sous le paquet.
- 4 • Annonce aux spectateurs que ton pouvoir de divination te permet de lire à travers les cartes : tu es donc capable d'annoncer quelle carte tu vas piocher avant même de la toucher.
- 5 • Annonce que tu vas piocher une première carte. Donne la valeur et la couleur de celle que tu as repérée sous le paquet au début du tour (dans notre exemple, le 7 violet). Pioche n'importe quelle carte de la table. Garde-la dans ta main sans que les spectateurs ne la voient et regarde-la (ex : c'est le dragon bleu).
- 6 • Annonce que tu vas maintenant piocher une nouvelle carte. Donne la valeur et la couleur de celle que tu viens de piocher (dans notre exemple, le dragon bleu) puis pioche n'importe quelle carte de la table. Garde-la dans ta main sans que les spectateurs ne la voient et regarde-la (ex : c'est le 2 rouge).
- 7 • Annonce que tu vas terminer et piocher une dernière carte. Donne la valeur et la couleur de la dernière carte piochée (dans notre exemple, le 2 rouge). Puis pioche la carte du début dont tu avais repéré l'emplacement (dans notre exemple, le 7 violet).
- 8 • Tu récapitules en renommant toutes les cartes que tu avais annoncées avant même de les toucher (dans notre exemple : le 7 violet, le dragon bleu et le 2 rouge).
- 9 • Montre les cartes que tu as en main.
Ce sont bien celles-là !

TOUR N 10 : DEVIN

Matériel : 20 cartes normales

Déroulement du tour :

- 1 • Annonce au public que tu peux deviner une carte sans voir le jeu.
- 2 • Demande à un spectateur de mélanger le jeu.
- 3 • Reprends-le et cache-le derrière ton dos.
- 4 • En gardant les cartes dans ton dos, sépare le jeu en 2 paquets que tu places dos à dos pour n'en faire qu'un.
- 5 • Montre le paquet, bras tendu, à l'assistance en annonçant une carte au hasard. En même temps, regarde discrètement la carte se trouvant face à toi.
- 6 • Évidemment la carte annoncée n'est pas celle que voit l'assistance ! Fais mine de t'étonner de ton erreur et explique que ce jeu nécessite beaucoup de concentration.
- 7 • Reprends le paquet derrière ton dos, retourne-le et annonce qu'il te faut te concentrer à nouveau.
- 8 • Présente à nouveau le jeu, bras tendu, et annonce la carte que tu avais regardée discrètement. Magique ! Tu as deviné la bonne carte !



Tours de magie

Un peu de manipulation, beaucoup d'illusion,
quelques cartes truquées et le tour est joué.

10 tours de magie simples pour étonner ses amis.