



L'ATELIER MAGIQUE ANIMATION

Animations grand public, foires, salons, écoles, GMS, etc

Une formule plus légère, sans contrainte de durée, pouvant être proposée en accueil (Arbres de Noël, foires, salons, par exemple) ou en déambulateur sur guéridon.

Chaque enfant reçoit un petit livret avec 11 tours expliqués et ne nécessitant pas de matériel particulier (voir au verso)



Emplacement de l'animation matérialisé par un Kakemono de 2m x 0.85m

Cette formule est une approche légère et rapide de la magie ; les enfants peuvent venir de manière aléatoire sur le stand et y rester le temps qu'ils désirent, sans contrainte de durée.



Chaque enfant reçoit un petit livret avec 11 tours expliqués et ne nécessitant pas de matériel particulier



DEVINER L'AGE D'UN SPECTATEUR

EFFET : tu vas découvrir l'âge d'une personne du public grâce à une formule de calcul

LA FORMULE : après avoir donné une feuille et un crayon à spectateur, demande lui de faire les opérations suivantes :

1. Ecrire son âge (exemple : 15 ans)
2. Le multiplier par 3 (exemple : $15 \times 3 = 45$)
3. Ajouter 6 (exemple : $45 + 6 = 51$)
4. Diviser par 3 (exemple : $51 \div 3 = 17$)

LE SECRET : demande à la personne de dire à voix haute le dernier nombre : en écartant 2, tu obtiens l'âge recherché (exemple : $17 - 2 = 15$!!)

La formule est valable quel que soit l'âge de la personne choisie.

LE CHIFFRE 13

EFFET : Mélange un jeu, choisis 25 cartes au hasard, et place ces 25 cartes faces visibles en cinq colonnes de 5

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Demande à une personne si le chiffre 13 lui porte bonheur, puis de choisir cette carte. La colonne # 1 est celle de gauche et la colonne # 5 est la plus à droite. Ramasse la colonne indiquée, puis ramasse deux autres colonnes devant. La colonne de la carte choisie se retrouve donc au milieu.

Remet de nouveau les cartes en cinq colonnes de 5 cartes, faces visibles :
1e 2e 3e 4e 5e
6e 7e 8e 9e 10e, etc.

Demande maintenant à la personne dans quelle colonne se retrouve sa carte. La colonne # 1 est celle de gauche et la colonne # 5 est la plus à droite. Ramasse la nouvelle colonne indiquée, puis ramasse deux autres colonnes devant. La nouvelle colonne de la carte choisie se retrouve donc encore au milieu.

Compte à voix haute 1, 2, 3, etc. tout en retournant les cartes. La troisième carte est celle choisie par la personne.

LE SECRET : la carte choisie est toujours la troisième...

LES 3 RANGS

EFFET : Mélange un jeu, choisis 15 cartes au hasard, et place ces 15 cartes faces visibles en trois colonnes de 5 cartes

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

Demande à la personne de choisir dans sa tête une des cartes et de le dire simplement dans quelle colonne est cette carte. La colonne 1 est celle de gauche et la colonne 3 est la plus à droite. Ramasse la nouvelle colonne indiquée, puis ramasse une autre colonne que tu mets derrière, et enfin, met la dernière colonne devant. La colonne de la carte choisie se retrouve donc au milieu.

Remet de nouveau les cartes en trois colonnes de 5 cartes, faces visibles :
1e 2e 3e
4e 5e 6e
7e 8e 9e, etc.

Demande maintenant à la personne dans quelle colonne se retrouve sa carte. La colonne 1 est celle de gauche et la colonne 3 est la plus à droite. Ramasse la nouvelle colonne indiquée, puis ramasse une autre colonne que tu mets derrière, et enfin, met la dernière colonne devant. La nouvelle colonne de la carte choisie se retrouve donc encore au milieu.

Remet une dernière fois les cartes en trois colonnes de 5 cartes, faces visibles :
1e 2e 3e
4e 5e 6e
7e 8e 9e, etc.

LES VALETS

PREPARATION & SECRET : sort d'un jeu de 32 cartes les 4 Valets, plus 2 autres cartes quelconques. Place ces 2 cartes (que nous appellerons "cartes secrètes") derrière le dernier valet.

EFFET : présente avec les faces des cartes de ton côté dit que tu prends le milieu du jeu. Fais la carte secrète, mais ne la montre pas) et place-la dans le jeu. Ensuite dit que tu prends le 3ème valet (qui est en fait le 17^{ème} et place-le dans le jeu. Pour les spectateurs, les 4 valets sont perdus dans le jeu. En fait, il y a 3 valets SUR le jeu, et 1 valet SOUS le jeu.

Fait couper le jeu par le milieu, réunis les deux paquets, et présente les cartes en éventail : les 4 valets sont à nouveau réunis !! Facile, non ?

LES CARTES SAVANTES

EFFET : pose un jeu de carte sur la table, et donne un dé à jouer à une personne, en lui demandant de le lancer sur la table. Ensuite, demande-lui d'ajouter les points figurant sur le dessus et le dessous du dé. S'il te dit 7, demande-lui de regarder la 7^{ème} carte du jeu... et lui annonces quelle est cette carte, alors que tu n'es pas censé la connaître !

LE SECRET : facile : le total des 2 faces opposées d'un dé à jouer est toujours 7 ! Tu n'auras qu'à repérer et apprendre avant la 7^{ème} carte du jeu, et l'annoncer ensuite fièrement...

LE CRAYON VOLANT

EFFET : un crayon flotte dans ta main, doigts grands ouverts, sans scotch ni colle...

SECRET : en fait c'est très simple : il suffit que tu portes une montre ; coince un stylo (ou une règle) dans ton bracelet, sans dépasser le bout des doigts. Ensuite, coince le crayon entre la paume de ta main et la règle ou le stylo coince dans ton bracelet ; les spectateurs auront l'impression que le crayon flotte dans les airs.

L'OPERATION MAGIQUE

EFFET : inscris une prédiction dans un papier plié en deux et pose-le sur le public. Demande à un spectateur d'écrire un nombre de 3 chiffres qu'il y a 2 ou 3 fois le même chiffre (prenons par exemple 458). Demande-lui d'inscrire à nouveau ce nombre, au dessus du premier, et de faire la soustraction des deux nombres (exemple : $854 - 458 = 396$)

Demande lui ensuite d'inscrire à nouveau ce résultat, en le retournant le précédent et de faire l'addition des deux (exemple : $396 + 963 = 1099$). Demande au spectateur d'ouvrir le papier plié depuis le début pour y lire...1099 !!!

SECRET : le résultat de cette suite d'opérations est toujours 1099 quel que soit le nombre choisi par le spectateur au départ !!

LA GRILLE DE PREDICTION

PREPARATION : prépare sur une feuille une grille similaire à celle de gauche. Sur une petite feuille, écris le chiffre 34 puis plie la feuille et laisse la en évidence à côté de toi.

1	5	9
2	6	10
3	7	11
4	8	12

EFFET : Demande à ton spectateur d'entourer un chiffre, puis de rayer les chiffres de la même ligne et de la même colonne, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 4 chiffres. Dans l'exemple de droite, j'entourerai par le chiffre 9, puis le 6, puis le 3, reste 5. Demandes lui d'ajouter les 4 chiffres... demande-lui de te répéter que tu avais préparé et plié ! Bingo ! Tu avais deviné le nombre qu'il ne choisisse ses chiffres !

SECRET : normal : le résultat est TOUJOURS 34 !!!

ILLUSION D'OPTIQUE

Difficile de compter le nombre exact des pattes de cet éléphant...

QUELQUES CONSEILS

Ne refais jamais 2 fois le même tour aux mêmes personnes, sinon tu seras vite démasqué...

Ne révèle jamais le secret d'un tour...

Cache bien ce petit livret pour garder tes secrets...

Site internet : www.davidlaurent.com
Retrouve David LAURENT sur [facebook](#)

© David LAURENT – Reproduction même partielle interdite

06-08-90-91-90 david@nat.fr

www.davidlaurent.com facebook David LAURENT

LA POSTE 5 rue Paul Leblanc, 63000 CLERMONT-FERRAND