

Dice Tricks

Trick 1: Choosing the Die

OBJECTIVE: Magically be able to pick where a die is hidden.

WHAT YOU WILL NEED:

- 3 ball halves
- 1 die
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place each of the 3 half balls on the table in a row in front of you and the audience.
- Ask a volunteer to come up and place the die under whichever half ball they would like as you turn your back to the table.
- Once the volunteer has put the die under a ball half, you can turn back towards the table.
- Facing the table, stare at the ball halves for a few seconds and then close your eyes and turn back around.
- Open your eyes as you turn back towards the table. The ball half with the die underneath will appear to be lighter in color than the rest. Pick up the lighter ball and show the audience the die!

WHAT IS HAPPENING? You can tell which ball half the die is under because you are staring and then closing your eyes and reopening them; this will make the half with the die under it appear to be lighter. The reason you can trick the audience with this is because they have had their eyes open the whole time!

Trick 2: The Changing Dice

OBJECTIVE: Change the number on the dice to predict the outcome sum.

WHAT YOU WILL NEED:

- 2 dice
- Magic dice box
- Magic wand
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Study your die very carefully. To do this trick, you need to know which numbers are to the left of each number.
- Set your magic box on the table with the hole facing down, and the lip folded.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask an audience member to choose a number on each of the die and place it with the chosen number facing up on the table.
- Take the dice from the volunteer and tell them that you are going to not only change the number facing up on each die but also tell them what they will add up to.
- Place the dice in your magic dice box, being careful to not move the number facing up. Using the wand, carefully push the dice through to the other side.
- Before pushing the dice completely out the other side, tell them what numbers are going to come out facing up once it leaves the box.
- Push the dice all the way through the box and show the audience that you predicted correctly!

WHAT IS HAPPENING? When you push the die through the box, it will hit the lip of the hole on the bottom and will flip over. The reason that you can predict what number is going to show and add up to is because you know the number that is to the left of each number on the die!

Trick 3: Disappearing Dice

OBJECTIVE: Make a die disappear in front of your audience's eyes.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Die
- Magic wand

PREPARING YOUR TRICK:

- Form a tight fist with your left hand with your thumb on top. You will place the die on the top of your fist with your right hand.
- Show your die and fist off to the audience.
- Use your right hand to pretend to take the die off of your left fist. While you are pretending to do this, slowly open your left fist so that it creates a hole big enough for the die to fall into.



TIP: The audience will now think that the die is in your right hand, but it is actually in the middle of your left fist!

- Pick up your magic wand with your left hand. (You will need to keep the die tucked into your pinky and ring finger as your pick up the wand.)
- Wave the wand over your right hand and touch the top of the wand to your right fist. Slowly turn over your right hand to show that the die is no longer in there!



Trick 4: Magic Number Mind-Reading Trick

OBJECTIVE: Guess an audience's secret number.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask a volunteer from the audience to pick a whole number that appears on the face of a clock but not to tell you what that number is.
- Now ask the volunteer to take note of the number that is across from their original number. For example, if they chose 6 as their original number, then the new number is 12. If they chose 2, then the new number is 8.
- Once they have both numbers memorized, ask them to subtract the larger number from the smaller number and add 1 to it. Make sure to remind them not to tell you what that number is!
- Tell the volunteer that you are going to read their mind and guess what the number in their head is. You can close your eyes and squeeze them tight like you are thinking really hard!
- Open your eyes and exclaim "7"!

(Hint: no matter what number they choose- the number will always be 7! You will likely only be able to trick one person once!)

WHAT IS HAPPENING? When you push the die through the box, it will hit the lip of the hole on the bottom and will flip over. The reason that you can predict what number is going to show and add up to is because you know the number that is to the left of each number on the die!

Trick 5: Making Dots Fly Away

OBJECTIVE: Convince the audience you can change the numbers on a die.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Die
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Take the die in your hand and hold it between your thumb and pointer finger with the 5 facing up and the 1 dot under your finger.
- Quickly roll the die forward between your finger and thumb while shaking your hand up and down. The 1 should face up now.



TIP: As with any magic tricks, practice makes perfect! Make sure to have plenty of practice before performing in front of an audience.

Rope Tricks

Trick 6: One Handed Knot

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Piece of Rope

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tell your audience that you will tie a knot in the rope with just one hand!
- Grasp the cord with one hand.
- Start to lower your hand to face the ground and hold onto one end of the rope.
- Make a loop around your hand by grasping the rope between your thumb and middle finger.
- Carefully whip the rope up and around the loop you created. This is what will create your knot!

TIP: Do not get frustrated, this takes a lot of practice and patience.

Trick 7: The Appearing Magic Rope

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Piece of Rope
- 1 piece of string

TIP: You should wear a button-down shirt or collared shirt for this trick.

PREPARING YOUR TRICK:

- Tie one end of the rope to the string.
- Bunch up the rope and hide in your shirt pocket or collar.
- Attach the string to your top shirt button.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Show the audience you have nothing in your hands.
- Carefully slip your thumb behind the string that is attached to your shirt.
- Pull the string forward to make the rope magically appear!

Trick 8: Roped!

WHAT YOU WILL NEED:

- Two pieces of rope, one longer than the other.

PREPARING YOUR TRICK:

- Tie a short piece of rope loosely around the center of the longer piece of rope.
- Tie the two ends of the long piece of rope loosely to the two ends of the short piece of rope.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Pick up the knotted ropes and tell your audience you can make these short ropes into one long piece by untying the ends.
- Undo the real knots you made at the end of the long rope.
- As you undo one knot, slide your hand down to the other end, grabbing the small piece of rope you initially tied to the center as you move to untie the other end. Keep a hold of the small rope and pull it off as you untie the second knot.
- Reach for the wand in your pocket and deposit the small piece of string.
- Wave your wand and reveal one long piece of rope!

a



b



c



d



Trick 9: Where did this Knot Come From?

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Piece of Rope

PREPARING YOUR TRICK:

- Tie a knot on one end of the rope.
- Hide the knotted end in your hand and bring the unknotted end up next to it.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Show the audience you have rope in your hand.
- Shake your hand as if you are trying to tie a knot while saying magic words.
- Blow in your hand and drop the knotted end of the rope.



Trick 10: The Disappearing Knot

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Piece of Rope
- 1 Piece of fabric

PERFORMING YOUR TRICK:

- In front of the audience tie a slip knot in the rope. Follow below images.
- Ask someone from the audience to put the fabric over the rope.
- Say some magic words and tug on both ends of the rope.
- Remove the fabric to show that the knot has disappeared.

a



b



c



Trick 11: Rope & Wand Trick

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece of rope
- Magic wand
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Tie the two ends of the rope together forming a loop and a knot at one end.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Get a member from the audience to hold both ends of the wand.
- Hold the rope with the knotted end in your right fingers. With your left hand, loop the other end of the rope under the wand and back so it ends up next to your right hand.

- With your right and left finger, secretly make a circle around one of the pieces of rope that is currently in your left hand.
- Let go of the knot that was in your right finger and pull your hands away, letting the rope slide through the circle made by your finger and thumb.
- When you let go of the knot very quickly it will give the illusion that the rope is passing through the wand.

Ring Tricks

Trick 12: Escape Rings!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece of rope
- 3 plastic rings
- 1 piece of cloth

PERFORMING YOUR TRICK:

- Fold your rope in half.
- Pass one of the plastic rings onto it.
- Pass the folded side of the rope over the two open ends of the rope and pull the two open ends through. Now you have a ring tied to a rope.
- Pass the other two rings through the rope. It will seem like they cannot slip through. Hand to your spectators so they can see.
- Cover the rings with a piece of cloth.
- Under the fabric untie the knot you tied and slip the rings off the rope.
- Put the first one back in its place.
- Remove the cloth, and your audience will be amazed that you got the rope off!!

Trick 13: The Escaping Ring!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece of rope
- 2 rings
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Give someone a rope and a ring to examine.
- Have them thread the ring onto the rope and hold one end in each hand.
- They can lower the middle of the rope over the side of a table, so the audience cannot see what you are doing. Make sure your volunteers don't let go of the rope.
- Have a duplicate ring in your hand your audience cannot see.
- Put your hand under the table and pull the middle of the rope through the ring, then push it back up to the top of the ring.
- This ties the ring to the rope. Announce that the trick is done!
- With the concealed original ring in your hand, slide both hands out to the ends of the rope and ask your audience to lift up the rope.
- Have them let go of the ends and find the ring knotted on the rope.
- Secretly slide your hands to the very ends of the rope and ask them to take hold of the rope again.
- Lift the rope up and over the table to reveal the spare ring as you do and then untie the knot!

Trick 14: Ring Off the Loop!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece of rope
- 1 ring
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tie the two ends of the rope together to form a loop and slide the ring on it.
- Have someone from the audience come up and make two fists with their hands, their thumbs pointing up.
- Place a loop over their thumbs with the ring in the center and the knotted part of the rope to your right.
- With your thumb and pointer finger squeeze the two ropes together near the volunteer's right hand.
- Grab the piece of the rope furthest from you and loop it around their right thumb.
- Without letting go of the rope, slide the ring to your left hand and take the rope from behind the ring and loop it over the volunteer's right thumb again.
- Let go of the rope and pull the ring that seems as if it is tied tightly within the rope wrapped around the volunteer's finger.
- Pull the ring and it will come off and it will amaze everyone in the audience, even your volunteer!

Trick 15: Rings on the Rope!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece of rope
- 2 rings

PERFORMING YOUR TRICK:

- Slide both rings on the rope and grab both ends of the rope.
- Move the ring on the right down, along the right part of the loop.
- Cover the ring partially with your thumb and move the right side of the loop over and through the ring with the left side remaining under the ring.
- Push the other ring and take it off the rope by letting it slip to the right hand side of the loop.
- The end of the rope goes through the ring. The ring will then be free.
- Press the right part of the loop and rope with your thumb and pointer finger.
- As soon as the first ring is free, you blow on the other ring, say some magic words, and open your hand and the other ring will appear!

Trick 16: The Flying Ring

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 piece translucent thread
- Magic wand
- 1 ring

TIP: It is best to wear a button down shirt while performing this trick.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tie one end of the thread to one end of your magic wand and tie the other end of the thread onto a button on your shirt.
- Hold the wand vertically and take your ring and slide over the top of the wand onto the translucent thread.
- When you move the wand close to your body and away from your body, the ring will go up and down the thread. This will have the appearance that the ring is moving back and forth in thin air!

Trick 17: Rings of Rope

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 ring
- 1 rope
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask the volunteer to tie a loose loop with each end of the rope around each of your wrists.
- Turn your back to the audience and announce that you are going to make a ring appear on the rope without untying your hands.
- Pull the slack in the middle of the rope and make a loop with it.
- Slide the ring onto the loop.
- Take the loop and slide it over one of your hands and then pull it back over your fingers.
- When you turn and face the audience they will see that the ring is not only on the rope but it is tied to it!

Pom-Pom Tricks

Trick 18: The Appearing Pom-Pom

WHAT YOU WILL NEED:

- 3 Pom-Poms
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Put 2 of your pom-poms on the table in front of you while you hide the last in your right hand.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask a volunteer to choose a pom-pom from the 2 on the table.
- Pick up the chosen pom-pom with your right hand. You will now have 2 pom-poms in your right hand.
- Proceed to pick up the other Pom-Pom with your left hand.
- Ask the volunteer to tap on the top of your right hand as you shake out the 2 Pom-poms that are in your hand!
- Open your left hand to show the Pom-Pom is still in there and they will be amazed that you made a 3rd appear!

Trick 19: The Disappearing Pom-Pom

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Pom-Pom
- 1 piece of fabric
- 3 volunteer audience members

PREPARING YOUR TRICK::

- Have a secret helper in the audience.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place the pom-pom in the center of your palm and cover it with the piece of fabric.
- Ask several audience members to look under the fabric to make sure the pom-pom is still there.
- Ask your secret helper last; while he or she is looking quickly hide the pom-pom.
- Say some magic words and lift the piece of fabric off your hand to reveal that the pom-pom has disappeared!

Magic Wand Tricks

Trick 20: Floating Wand

OBJECTIVE: Make your wand float in mid-air!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Magic Wand

PERFORMING YOUR TRICK:

- Grasp your wand with your left hand. Take your right hand and hold onto your left wrist.
- Using your index finger on your right hand, hold the wand in place firmly against your left palm.
- Explain to your audience that you are going to turn your hand into a magnet and that when you open your fingers, the wand will stay in place.
- Slowly start to straighten the fingers on your left hand one by one. The wand will be supported by your right hand's index finger and will be kept in place once all your left hand fingers are opened.

TIP: If you wiggle your fingers on your left hand it will make the illusion seem more real to the audience!

Trick 21: How'd the Wand Go Through That?

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Magic Wand

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold your magic wand by the white tip (note one of the white tip slides, this is the one you should be holding)
- Place your wand against something solid as you are holding the white sliding tip and reach your hand up to the other end of the wand grabbing the other sliding tip in your fist.
- Carefully start to push one of the sliding tips towards the other while hiding the black part of the wand behind your wrist to make it look like your pushing your wand through something solid!

Trick 22: Magic Floating Wand!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Magic Wand
- Piece of transite cord

TIP: It is better to wear a buttoned down shirt while performing this trick.

PREPARING YOUR TRICK:

- Take a piece of transite cord and trap it under one of the removable ends of the magic wand
- Tie the other end of the transite cord to one of the lower buttons of your shirt

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold the magic wand in your hand at the end that has the transite cord on top
- Drop the wand through your other hand that is in a loose fist; the transite cord will rest on your fingers looking like the wand is floating back and forth.

Trick 23: Roll, Roll, Roll Your Wand

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Magic Wand

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place your wand on the table and tell the audiences that you are going to have your wand magically follow your fingers across the table.
- Rub your fingers together and make a show for the audience.
- As you move your fingers next to the wand (but not touching it) – the wand will magically roll along with them across the table! Your audience will be shocked!

TIP: In order to get your wand to magically move with your fingertips, gently blow out towards the wand, this will make it roll across the table! The audience is too distracted by what you are doing with your hands and the wand moving to notice, so make sure to make a show for them!

Elastic Band Tricks

Trick 24: The Elastrickery

OBJECTIVE: Penetrate your finger with an elastic band.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Elastic Band

PERFORMING YOUR TRICK:

- Put your left forefinger through an elastic band. Grasp the loose end of the band that is hanging down and stretch it around the middle finger of the same hand, and then back over your forefinger.
- Use your right forefinger and thumb to hold the tip of your left forefinger (the one with the elastic band on it) and bend your left middle finger.
- The elastic band will now appear to be penetrating your forefinger!

Ball Tricks

Trick 25: "The Heavier Than It Looks" Ball

OBJECTIVE: Place a seemingly weightless ball on the audience member's foot and make them unable to lift their foot off the ground.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 volunteer audience member
- 1 Plastic Ball

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask for a volunteer from the audience to feel the weight of the plastic ball.
- Tell your volunteer that you are going to place the ball on their foot and magically they will not be able to lift their foot because of the weight of the ball!
- Ask your volunteer to stand with the right side of their body and the side of their right foot pressed against a wall.
- Place the plastic ball on the top of the volunteer's left foot while waving your magic wand.
- Once the ball is placed, ask your volunteer to lift their left foot. They will not be able to lift their left foot!
- Bend down and wave your wand over the plastic ball; pick it up off the volunteer's foot and ask them to take a bow!

WHAT IS HAPPENING: When you lean your body against a wall, with the same side of your foot flush against the same wall, you're creating a temporary moment where you will not be able to balance when you lift your other foot. It's actually just simple physics! By pushing the side of your body flush against the wall you're throwing off your body's center of balance.

Trick 26: The Moving Ball

OBJECTIVE: Make your ball move across the table without touching it.

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Plastic Ball
- Two 20" Transite Cord Pieces
- 1 Plastic Ring
- 1 Cloth covered table

PERFORMING YOUR TRICK:

- Begin your trick by placing a plastic ball on top of the cloth covered table. (It will look like you are just placing the ball randomly, but make sure to place it in the middle of the plastic ring that you had put under the tablecloth.)
- Wave your magic wand over the plastic ball.
- Slowly start to pull the black thread you left hanging off the table towards you; this will make the ball begin to move!
- If you pull the second transite cord towards you, it will make the ball move away from you!

Trick 27: The Appearing Ball

OBJECTIVE: Make a plastic ball appear out of thin air!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1-3" Piece of Transite Cord
- 2 halves of plastic ball in the same color

PREPARING YOUR TRICK:

- Place one end of the transite cord in the middle of the 2 plastic ball halves and snap them together
- Loosely tie the other end in a loop around your pointer finger.
- Drop the ball so that it is hanging downward and out of the sight of your audience.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Explain to your audience that you are going to make a ball appear out of thin air.
- Open your hands and show the back of your hands to the audience so that they know you are not holding anything in either. The cord loop around your pointer finger and the ball should be hanging onto you loosely but not visible.
- Using your left hand, wave your wand over your right hand while closing your hand into a fist. (While you are closing your hand into a fist, you will be grabbing the ball that has been hanging by your palm.)
- Turn your closefisted hand over and open it in front of the audience to reveal the ball!

Trick 28: Amazing Prediction

WHAT YOU WILL NEED:

- 3 cups
- 6 half balls
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Put half of the pink ball under the blue cup.
- Put half of the purple ball under the red cup.
- Put half of the blue ball under the yellow cup.
- Remember what color ball is under each cup or the trick will not work!

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tell the audience you can make a prediction, but do not reveal what it is.
- Give the remaining half of the balls to one audience member.
- Tell them to put the halves that they have in front of the cups.
- Tell them they cannot put the same shades with each other. (i.e. red cup with pink ball)
- After they are done, reveal what color halves you have placed under each cup

Trick 29: the Magic Balancing Ball

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 full ball
- Transite cord
- Magic wand
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Tie the transite cord to one end of the magic wand.

- With your right hand, hold the end of the wand with the transite cord.
- Grab the loose end of the string and the other side of the wand with your left hand, making sure to hold the cord tautly and a bit separated from the wand.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask someone in the audience to help you by placing the ball on the magic wand.
- Tell the audience you will be able to balance the ball on the wand without touching it. (the ball will balance on the transite cord and wand at the same time)

Trick 30: The Color Changing Ball

WHAT YOU WILL NEED:

- 2 different colored balls
- 1 piece of fabric

PREPARING YOUR TRICK:

- Place one ball in the palm of your hand and make a fist, only allowing your pointer finger and thumb to be visible.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Show the audience the 2nd ball and place it in your free hand.
- Place the piece of fabric over the second ball, while swiftly switching out the balls.
- Lift the fabric to reveal a different colored ball!

WHAT IS HAPPENING? You are doing a slight of hand trick; you are tricking the audience to see one thing when you are really doing another.

Trick 31: The Basic Ball Trick

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 full ball

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold the ball in the palm of your right hand for the audience to see.
- With your left hand, make it look like you are grabbing the ball, but the ball is remaining hidden in your right hand in a fist.
- Slide your hands apart, forming a fist with your left hand and continue to hold the ball in your right hand.
- Keep the ball in place by applying pressure with both your thumb and pinky making sure the audience cannot see the ball.
- Point at your left hand with your right pointer finger and slowly open the fingers of your left hand to reveal that the ball has disappeared.

WHAT IS HAPPENING: You are directing the audience's attention away from the hand that the ball has remained in.

BONUS: Try with other objects, like a quarter or a pom-pom.

Trick 32: The Jumping Ball

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 full ball
- 1 plastic box

PREPARING YOUR TRICK:

- Place one end of the transite cord in the middle of the 2 plastic ball halves and snap them together
- Loosely tie the other end in a loop around your pointer finger.
- Drop the ball so that it is hanging downward and out of the sight of your audience.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Take the plastic box and take the lid off.
- Drop the ball into the plastic box.
- Blow into the open box, this will make the ball jump out.
- You want to try and catch the ball in the lid.

TIP: Practice several times and see if you can catch the ball in the lid.

WHAT IS HAPPENING: This current from the air you are blowing into the box is pushing the ball out making it "jump"

Trick 33: X-Ray Vision

WHAT YOU WILL NEED:

- 3 full balls (different colors)
- 1 plastic box
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Have an audience member come up and hand them the three balls.
- Tell them you are turning around and they should pick one ball and put it in the plastic box and close the lid.
- Have them hide the other two balls so that you cannot see what color is missing.
- Turn around and take the box and tell the audience you are going to guess what color ball is in the box.
- While you are talking to the audience bring the box behind your back, take the lid off. Turn the box so that the ball does not fall out but that the opening will be facing you, put the lid on the bottom side.
- Bring the box in front of you so that you can see what color the ball is. The audience will see the box as closed in this way.
- Transfer the box to your back again and replace the lid to its original position.
- Bring the box around front again and make your prediction.

Trick 34: The Disappearing Ball

OBJECTIVE: Make a plastic ball disappear into thin air!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1-3" Piece of Transite Cord
- 2 halves of plastic ball in the same color

PREPARING YOUR TRICK:

- Place one end of the transite cord in the middle of the 2 plastic ball halves and snap them together.
- Loosely tie the other end in a loop around your pointer finger.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold the ball in your hand .
- In a quick motion cross your hands, bringing the ball from the palm of your hand to the back of your hand.
- Raise the palms of your hands towards the audience. The ball is now resting on the back of your hand and not visible to the audience.

Trick 35: Magic Reveal

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 magic wand
- 3 halves of different colored balls
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Remove the white end from the wand. Put the rest of the wand to the side.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask an audience member to place the white end of the wand under one of the ball halves while your back is turned to the audience, keeping your eyes closed.
- When ready, open your eyes and turn around. The white end of the wand will show through the ball half. This will be visible to you and not to the audience!
- Lift the half of the ball to reveal the white end of the wand.

TIP: the trick requires you to close your eyes while you are not looking at the audience, this will help you pick what ball the end is placed under as your eyes will filter the light differently than those who sat there with their eyes open the whole time.

Card Tricks

Trick 36: It's a Numbers Game!

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Remove the 10s, Jacks, Queens and Kings out of the deck.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Explain to your audience that Aces will be "1's" and all other cards will be face value.
- Ask a volunteer to shuffle the deck for you.
- Spread your deck out on the table in a fan shape and ask the volunteer to pick a card and have them place it back in the deck.
- Ask the volunteer to multiply their number by 2, then to add 5 and remember the number.
- Have the volunteer pick another card from the deck and add the number they were asked to memorize to it and tell you the final number.
- In your head, subtract 25 from the number they just told you and it will be a 2 digit number which represents the card that they chose.

EXAMPLE: If the final number that the volunteer gives you is 14; then they picked an Ace (1) and a Four (4) Card.

Trick 37: You Feeling Lucky 13?

WHAT YOU WILL NEED:

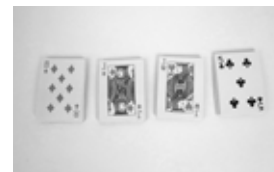
- 1 deck of cards

PREPARING YOUR TRICK:

- Place all the cards in order according to each suit, i.e. all Spades (Ace, 2, 3, etc)

PERFORMING YOUR TRICK:

- Cut the deck and place it one on top of each other.
- Repeat and cut the deck 13 times in total.
- Deal out 13 cards in front of you faced down.
- Repeat this in a row until there are 4 cards in each pile.
- Use your magic wand and tap on each pile of cards as you turn them over. Your audience will be amazed that each pile adds up to 10!



Trick 38: Mirror Image

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards

PREPARING YOUR TRICK:

- Make sure to sort your deck of cards alternating black, red, black, red.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place your deck on the top of the table and ask a volunteer to cut the deck, shuffle it, and then place it back onto the table.
- Pick up the deck of cards and turn over the top card; if it is red, deal it to your left faced up. If it is black, deal it to your right faced up.
- Repeat these steps until the whole deck is dealt.
- Show the audience that the piles that you have in front of you are mirror images of each other! The cards under the red faced card are all black and the cards underneath the black faced up card are all red!

Trick 39: Amazing Card Trick

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Flip the bottom card of the deck so that the top and bottom look exactly the same.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Face the audience and spread the cards out in a fan so that they audience cannot see the flipped card.
- Have someone in the audience pick a card from the deck.
- When they look at the card, flip the deck over so that the bottom card is now the top card.
- Flip the bottom card back over so it matches the rest of the deck.
- Have the audience member slide the card back into the deck.
- Their card will be facing a different way making it easier for you to pick it out.

- Shuffle the cards a few time, this will make the audience think you really mixed it up.
- Flip through the deck and find the card that is facing the wrong way.
- Ask the audience member if that is their card.

Trick 40: Aces From Your Pocket

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Deck of Cards
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- You will need to wear a jacket with a large pocket.
- Remove all aces from the deck and put them into your pocket with the faces towards you.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Ask someone from the audience to shuffle and cut the deck .
- Then ask them to put the cards into the same pocket as the ones with the aces in it.
- Hold your pocket open for them, making sure they cannot see the aces.
- Ask for a number between 1 and 10.
- Count out however many cards the audience member picks from the number 1-10. Count out one less from the pile that was just placed in your pocket and pull 1 of the aces into the pile.
- Place the first pile faced down on the table with the ace on the bottom.
- Repeat steps 5 & 6 until all aces are out of your pocket.
- Turn over the piles to reveal all of the aces!

Trick 41: Magic Elevator

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Deck of Cards

PREPARING YOUR TRICK:

- Take any card and place it on the top of the deck of cards .
- Take the ace of spades card and place it below the first card.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Use your pinky finger to separate the top two cards from the rest of the deck.
- Pick up both cards as one and show the audience; they believe you are only holding the ace of spades.
- Place both cards back on the deck.
- Take the top card off of the top of the deck that is not the ace of spades and push it to the center of the deck.
- Give the deck of cards a slight shake from side to side.
- Lift the top card to reveal the ace of spades.

Trick 42: One- Handed Fan Card Trick

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold the deck of cards on its side in your predominant hand.
- Place your middle and ring finger around the short end of the cards.
- Place your pointer finger and pinky around the long end of the cards.
- Use your thumb to support the bottom.
- Slowly push out with your thumb removing your pinky and pointer finger.

a



b



HINT: This trick takes practice, use a small amount of cards until you are comfortable doing this trick.

- Apply pressure with the index and pinky fingers to make the fan wider.

Trick 43: Toss Up and Vanish

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 playing card

PERFORMING YOUR TRICK:

- The card should be held between your pointer finger and middle finger.
- Shift your body so that your hand is facing the audience .
- Bring your hand down to your waist on the left side and then back up to eye level as if you are tossing the card.
- As your hand comes down to your side, curl your first two fingers and capture the card between your thumb and palm.
- The card will appear to have vanished!

Trick 44: Black or Red

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards
- 1 volunteer audience member

PREPARING YOUR TRICK:

- Separate the deck of cards into red and black piles.

PERFORMING YOUR TRICK

- Place both decks faced down in front of the audience.
- Ask for a volunteer and have them pick a card from each pile. They should memorize it and place it back in the middle of the opposite piles.
- Shuffle the piles separately.
- Look through both piles and find the volunteer's card. (Tip: there should be a red card in the black pile and a black card in the red pile)

Trick 45: Three Musketeers

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards
- 2 volunteer audience members

PREPARING YOUR TRICK:

- Remove the 4 jacks from the deck of cards and place 1 of the jacks faced down on top of the deck.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Present the 3 other jacks to the audience by making up a story about how they are three musketeers and couldn't stand to be separated.
- Continue the story and how they were lost one day in the woods and how the best way to find help was to separate.
- Have an audience member help by placing 1 jack at the top, 1 in the middle and 1 at the bottom.
- Have another audience member split the deck and place the bottom half on top of the top half.
- Place the cards top half facing up towards the ceiling and start to fan out the deck, the three jacks will be towards the center of the deck.
- Show how the jacks ended up finding each other again and lived happily ever after.

Trick 46: Rambo's 21 Card Trick

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 deck of cards
- 1 volunteer audience member

PERFORMING YOUR TRICK:

- Deal out 21 cards, faced up in rows of 7
- Ask for a volunteer from the audience and have them look through a stack of cards, select a card and memorize it.
- Have them point out which stack of cards they have picked from.
- Round the piles up and stack them, making sure the pile that the volunteer pointed to goes in the middle.
- Lay out 3 more rows of 7 cards face up, and ask the volunteer to point out the stack that has their card in it.
- Repeat step 6 & 7 two more times.
- Repeat step 6 one more time. Tell the audience that now that all of the cards are mixed up this is a job for the one and only "Rambo Rabbit" !
- Start dealing the cards out spelling "R-A-M-B-O-R-A-B-B-I-T" when you get to the "t" the volunteers card will be shown.



Thimble Tricks

Trick 47: The Flying Thimble

WHAT YOU WILL NEED:

- Small Plastic thimble

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place the thimble onto your pointer finger and keep the back of your hand towards your audience in a fist. *Make sure to keep your hand horizontal during this step.
- Start to move your hand into a throwing motion with your hand towards the audience.
- As you are pulling your hand back to throw the thimble, quickly grab it into your fist and pretend to fling it towards the audience! * This trick takes a lot of practice so do not give up; pretty soon you will be able to do it flawlessly!

Trick 48: Make a Thimble Appear

WHAT YOU WILL NEED:

- Small Plastic thimble

PREPARING YOUR TRICK:

- Place the thimble into the palm of your hand so that the audience cannot see it.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Point your pointer finger out towards the audience while keep the thimble tucked away in the palm of your hand. It helps to keep the back of your hand to the audience so that they cannot get a glimpse of the thimble.
- Make a backwards motion with your hand while you slide the thimble out of your palm and onto your finger. This will make it look like the thimble magically appeared!

* This trick takes a lot of practice; you can combine this trick with the Flying Thimble and really trick your audience by making the thimble appears and disappear!

Trick 49: The Disappearing Thimble

WHAT YOU WILL NEED:

- Small Plastic thimble

PERFORMING YOUR TRICK:

- Place the thimble on your right pointer finger and hold it horizontally pointing to your left while making a fist with the rest of your fingers.
- Wave your left hand over your right hand, hiding the right hand from the audience's sight for a quick second.
- While you are waving your left hand in front of your right, quickly take your pointer finger and bend it back towards the fingers that are in a fist and grab the thimble off of your finger between your middle finger and your palm.
- Quickly unbend your finger while you stop waving your left finger and it will appear as if the thimble magically disappeared!

Trick 50: Thimble Babies

WHAT YOU WILL NEED:

- 2 big thimbles
- 2 small thimbles
- Piece of fabric
- The magic wand

PREPARING YOUR TRICK:

- Hide two small thimbles in your hand.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tell the audience that your big thimbles are going to multiply into smaller thimbles.
- As you put the piece of fabric over the big thimbles, drop the smaller ones on the table.
- Make a motion through the air like you are grabbing a thimble out of thin air.
- Lift the piece of fabric off the table and reveal the smaller thimbles.

Trick 51: Color Changing Thimbles

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 big thimble
- 1 small thimble in different colors

PREPARING YOUR TRICK:

- Put both thimbles on your pointer finger, with the small thimble nestled inside the bigger one so the audience can only see the bigger thimble.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Point your pointer finger at the audience showing them the color; create a fist with your other fingers.
- While moving both hands in front of you, use your middle finger and thumb to remove the larger thimble and hide it in your fist.
- Reveal the new color to the audience while still hiding the larger thimble.

Trick 52: One Thimble, Two Thimbles

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 big thimble
- 1 small thimble in the same color
- 1 piece of fabric

PREPARING YOUR TRICK:

- Put both thimbles on your pointer finger.

PERFORMING YOUR TRICK:

- Point your pointer finger at the audience showing them the color; create a fist with your other fingers.
- Hold the fabric in front of the hand with the thimbles, remove the larger one and place it on your middle finger.
- Reveal the new thimble to the audience.

Bonus Tricks

Bonus Trick: Rubber Pencil/ Pen

WHAT YOU WILL NEED:

- Normal Pencil or Pen

PERFORMING YOUR TRICK:

- Hold your pen or pencil loosely between your thumb and your pointer finger.
- Slowly start to move your hand up and down until it is moving very quickly.
- The faster you move your hand, the more that the pencil will look like it is made of rubber and is bending back and forth.

WHAT IS HAPPENING? By holding the pen or pencil loosely in your hand and waving it up and down, the pencil is slightly moving and this is how it gives off the illusion that it is rubbery and flexible!

Bonus Trick: Did That Spoon Really Bend?

WHAT YOU WILL NEED:

- Ask an adult if you can borrow a metal spoon

PERFORMING YOUR TRICK:

- Using your right hand, take the spoon and press the round part onto the top of the table.
- With your left hand hold the handle of the spoon so that it is completely covered, it should look like you are making a fist.
- Let the handle slowly slide through your hands, before careful it does not show on the other end of your closed fist.

WHAT IS HAPPENING? This will create the illusion that you are bending the spoon!

Bonus Trick: The Appearing Egg

WHAT YOU WILL NEED:

- 1 Plastic Egg
- 1 piece of thread
- 1 piece of fabric

PERFORMING YOUR TRICK:

- Tie the thread around the egg and hold the other end of the string behind a piece of fabric with your thumb and pointer fingers.
- As you hold the fabric in front of your audience, fold the fabric in half and tell your audience that you're going to produce an egg.
- While still holding the piece of fabric folded, slide the egg out one side onto the table!

Tours de Dés

Tour 1 : Choisir le dé

OBJECTIF : Être capable, par magie, de dire où est caché un dé.

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 3 moitiés de balles
- 1 dé
- 1 personne volontaire dans le public

RÉALISER LE TOUR :

- Pose chacune des moitiés de balle devant toi et le public en rang sur la table.
- Demande à un volontaire de venir et de placer le dé sous une des moitiés de balle, celle qu'il veut pendant que tu te retournes de façon à tourner le dos à la table.
- Une fois que le volontaire a placé le dé sous une des moitiés de balle, tu peux te retourner de façon à de nouveau faire face à la table.
- Une fois que le volontaire a placé le dé sous une des moitiés de balle, tu peux te retourner de façon à de nouveau faire face à la table.
- Ouvre les yeux en te retournant de nouveau vers la table. La moitié de balle qui recouvre le dé apparaîtra plus claire que les autres. Ramasse la balle plus claire et montre le dé au public !

QUEL EST LE SECRET ? Tu peux savoir sous quelle balle se trouve le dé parce que tu regardes avec intensité les trois moitiés de balle, puis tu fermes les yeux avant de les ouvrir de nouveau ; cela fera apparaître plus foncée la balle qui couvre le dé. La raison pour laquelle tu peux tromper le public, c'est qu'eux n'ont pas fermé les yeux pendant toute la durée de ta présentation !

Tour 2 : Les dés Changeants

OBJECTIF : Change le chiffre sur le dé pour prédire la somme qui apparaîtra.

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 2 dés
- boîte de dés magiques
- Baguette magique
- Une personne volontaire dans le public 1 volunteer audience member

PRÉPARATION DE TON TOUR :

- Étudie très soigneusement ton dé. Pour réaliser ce tour, il faut que tu saches quels sont les chiffres qui se trouvent sur la gauche de chaque chiffre.
- Pose ta boîte magique sur la table, l'ouverture tournée vers la table et le rebord replié.

RÉALISER TON TOUR :

- Demande à un membre du public de choisir un chiffre sur chacun des dés et pose le sur la table avec le chiffre choisi tourné vers le haut.
- Demande au volontaire de te donner les dés et dis-lui que non seulement tu vas changer le chiffre tourné vers le haut sur chaque dé, mais qu'en plus tu lui diras quelle en est la somme.
- Place les dés dans ta boîte magique en veillant à ne pas déplacer le chiffre qui est tourné vers le haut. Pousse doucement les dés à l'aide de la baguette magique pour qu'ils ressortent de l'autre côté.
- Avant de pousser totalement les dés de sorte qu'ils ressortent de l'autre côté, dis-lui quels sont les chiffres qui vont sortir en étant tournés vers le haut une fois qu'ils sortent de la boîte.
- Pousse les dés complètement hors de la boîte et montre au public que tes prévisions étaient bonnes !

QUEL EST LE SECRET ? Quand tu pousses les dés, ils vont buter sur le rebord de l'ouverture qui se trouve au fond et se retourner. La raison pour laquelle tu peux prédire quel chiffre va apparaître et additionner est que tu sais quel est le chiffre qui se trouve sur la gauche de chaque chiffre sur le dé !

Tour 3 : Le dé qui Disparaît

OBJECTIF : Fais disparaître un dé devant ton public.

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 dé
- Baguette magique

RÉALISER TON TOUR :

- Fais un poing serré avec ta main gauche, le pouce reposant en haut. Tu vas poser avec la main droite le dé sur le dessus de ton poing.
- Montre ton dé et ton poing au public.
- Utilise ta main droite pour prétendre que tu enlèves le dé de ton poing gauche. Pendant que tu prétends le faire, ouvre doucement ton poing gauche de sorte qu'il y ait une ouverture suffisamment grande pour que le dé tombe dedans.



PETIT CONSEIL : Le public va maintenant penser que le dé est dans ta main droite, mais en fait il se trouve dans ton poing gauche !

- Saisis ta baguette magique de la main gauche. (Tu auras besoin de garder le dé coincé entre ton petit doigt et ton annulaire quand tu saisis la baguette.
- Agite la baguette de ta main droite et touche le sommet de la baguette de ton poing droit. Retourne lentement ta main droite pour montrer que le dé a disparu !



Tour 4 : Tour de Télépathie, Deviner le Chiffre

OBJECTIF : Devine le chiffre secret d'un membre du public.

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 personne volontaire dans le public

RÉALISER TON TOUR :

- Demande à un volontaire dans le public de choisir un chiffre qu'il peut voir sur la face d'une pendule, mais en lui demandant de ne pas te communiquer ce chiffre.
- Demande maintenant au volontaire de noter le chiffre qui se trouve en face du chiffre qu'il a choisi au départ. Par exemple, s'il choisit 6 au départ, le chiffre en question est alors le chiffre 12. S'il choisit 2, le chiffre est alors 8.
- Une fois qu'il a mémorisé les chiffres, demande lui de soustraire le plus gros chiffre au plus petit chiffre et d'ajouter 1. Assure-toi de lui rappeler de ne pas te communiquer le chiffre qu'il a choisi !
- Dis à la personne que tu vas lire dans sa tête et deviner le chiffre qu'elle a choisi. Tu peux fermer les yeux et les serrer fort en prétendant que tu réfléchis avec beaucoup d'intensité !
- Ouvre les yeux et exclame toi "7" !

(Index : Quel que soit le chiffre choisi, le chiffre que tu donneras sera toujours égal à 7 ! Tu ne pourras vraisemblablement pas tromper plus d'une fois la même personne !)

QUEL EST LE SECRET ? Quand tu pousses les dés, ils vont buter sur le rebord de l'ouverture qui se trouve au fond et se retourner. La raison pour laquelle tu peux prédire quel chiffre va apparaître et additionner est que tu sais quel est le chiffre qui se trouve sur la gauche de chaque chiffre sur le dé !

Tour 5: Faire s'envoler des Points

OBJECTIF : Convaincre le public que tu peux changer les chiffres sur un dé.

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 dé
- 1 personne volontaire dans le public

RÉALISER TON TOUR :

- Prends le dé dans ta main et tiens le entre ton pouce et ton index, le 5 tourné vers le haut et la face avec un point sous ton doigt.
- Roule rapidement le dé vers l'avant entre ton doigt et ton pouce tout en secouant la main de haut en bas. Le 1 doit maintenant être tourné vers le haut.



PETIT CONSEIL : Comme c'est le cas avec tous les tours de magie, plus on s'entraîne, plus on s'améliore ! Comme dit le dicton « C'est en forgeant qu'on devient forgeron ». Assure-toi de t'être beaucoup entraîné avant de réaliser ce tour devant un public.

Tours avec une Cordelette : Tour 6 : Nœud d'une main

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 cordelette

RÉALISER TON TOUR :

- Dis à ton public que tu vas faire un nœud sur la cordelette d'une seule main !
- Saisis la cordelette d'une main.
- Essaie de baisser la main de sorte qu'elle soit tournée vers le sol et tiens un bout de la cordelette.
- Forme une boucle avec la cordelette autour de ta main en la saisissant entre ton pouce et ton majeur.
- En maîtrisant ton geste, fouette la cordelette vers le haut et autour de la boucle que tu as créée. Ceci créera ton nœud !

PETIT CONSEIL : Ne t'énerve pas, ce tour nécessite beaucoup d'entraînement et beaucoup de patience.

Tour 7 : La Cordelette Magique qui Apparaît

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 cordelette
- Un morceau de fil

PETIT CONSEIL : Tu devrais porter une chemise boutonnée sur le devant ou un polo, quelque chose avec un col, pour réaliser ce tour.

PRÉPARER TON TOUR :

- Noue un bout de la cordelette au fil.
- Réunis la cordelette et cache la dans la poche ou le col de ta chemise.
- Fixe le fil au premier bouton de ta chemise.

RÉALISER TON TOUR :

- Montre au public que tu n'as rien dans les mains.
- Glisse doucement ton pouce derrière le fil qui est fixé à ta chemise.
- Tire le fil vers l'avant pour faire apparaître la cordelette comme par magie !

Tour 8 : Attrapé par une Cordelette !

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- Deux morceaux de cordelette, un plus long que l'autre.

PRÉPARER TON TOUR :

- Noue un bout de la cordelette au fil.
- Noue de manière lâche les deux bouts du plus long morceau de cordelette aux deux bouts du morceau de cordelette qui est le plus court.

RÉALISER TON TOUR :

- Ramasse les cordelettes nouées et dis à ton public que tu peux transformer

ces courts morceaux de cordelette en un seul long morceau en dénouant les bouts.

- Défaits les vrais nœuds que tu as noués au bout de la longue cordelette.
- Pendant que tu défais un nœud, glisse ta main à l'autre bout, en saisissant le petit morceau de cordelette que tu avais initialement noué au centre tout en bougeant pour dénouer l'autre bout. Maintiens en place la petite cordelette et retire-la pendant que tu dénoues le second nœud.
- Saisis la baguette magique dans ta poche et dépose le petit morceau de fil au fond de ta poche.
- Agite ta baguette et révèle un long morceau de cordelette !

a



b



c



d



Tour 9 : D'où vient ce Nœud ?

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 morceau de cordelette

PRÉPARER TON TOUR :

- Fais un nœud à un bout de la cordelette.
- Cache le bout noué dans ta main et amène le bout non noué à côté de lui.

RÉALISER TON TOUR :

- Montre au public que tu as une cordelette dans la main.
- Secoue la main comme si tu essayais de faire un nœud tout en prononçant une formule magique.
- Souffle sur ta main et laisse tomber le bout noué de la cordelette.



Tour 10 : Le nœud qui Disparaît

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 morceau de cordelette
- 1 morceau de tissu

RÉALISER TON TOUR :

- Devant le public, fais un nœud coulant avec la cordelette.
- Demande à quelqu'un du public de mettre le tissu par-dessus la cordelette.
- Prononce une formule magique et tire doucement sur les deux bouts de la cordelette.
- Retire le tissu pour montrer que le nœud a disparu.

a



b



c



Tour 11 : Tour de la Cordelette et de la Baguette Magique

CE DONT TU AURAS BESOIN :

- 1 morceau de cordelette
- baguette magique
- 1 personne volontaire dans le public

PRÉPARER TON TOUR :

- Noue les deux extrémités de cordelette en formant une boucle et un nœud à un bout.

RÉALISER TON TOUR :

- Demande à une personne du public de tenir les deux extrémités de la baguette.
- Tiens la cordelette avec le bout noué à l'aide des doigts de ta main droite. De ta main gauche, passe l'autre bout de la cordelette sous la baguette en le ramenant et en formant une boucle de sorte qu'il se retrouve à côté de ta main droite.
- Avec ton doigt de la main droite et ton doigt de la main gauche, fais secrètement un cercle autour d'un des morceaux de cordelette qui se trouve actuellement dans ta main gauche.
- Lâche le nœud qui se trouvait sur ton doigt de la main droite et retire tes mains, laissant la cordelette glisser à travers le cercle que tu as fait avec ton doigt et ton pouce.
- Quand tu lâches le nœud dans un geste très rapide, le public aura l'illusion que la cordelette traverse la baguette.

Tours Avec des Anneaux

Tour 12 : Délivrez les Anneaux!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un morceau de corde
- Trois anneaux de plastique
- Un morceau de tissu

EXÉCUTE TON TOUR :

- Plie la corde en deux.
- Insère-la dans un des anneaux de plastique.
- Passe l'extrémité pliée par-dessus les deux extrémités ouvertes de la corde et tire-les au travers. Tu obtiens un anneau attaché à une corde.
- Insère la corde dans les deux autres anneaux. On aura l'impression qu'ils ne peuvent passer jusqu'à l'autre bout de la corde. Présente le tout à l'auditoire afin qu'il puisse le constater.
- Couvre les anneaux d'un morceau de tissu.
- Remets le premier anneau à son emplacement initial.
- Retire le tissu et admire l'expression de ton auditoire qui réalise que tu as défait la corde!
- Remove the cloth, and your audience will be amazed that you got the rope off!!

Tour 13 : L'anneau qui s'évade!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un morceau de corde
- Deux anneaux
- Un volontaire de l'auditoire

EXÉCUTE TON TOUR :

- Remets à un volontaire une corde et un anneau à examiner.
- Demande-lui d'insérer la corde dans l'anneau et de tenir les deux extrémités de la corde.
- Fais en sorte qu'il laisse pendre le milieu de la corde sur le côté d'une table, afin que l'auditoire ne puisse pas voir ce que tu fais. Assure-toi que le volontaire tienne toujours la corde.
- Tiens un deuxième anneau identique dans ta main, sans que l'auditoire le voie.
- Place ta main sous la table, prends le bout plié de la corde et insères-y ce deuxième anneau. Ramène le bout plié par-dessus l'anneau.
- L'anneau est attaché à la corde. Annonce à l'auditoire le tour est maintenant réalisé!
- Avec l'anneau initial dans ta main fermée, glisse tes deux mains vers les deux extrémités de la corde et demande à ton volontaire de lever la corde.
- En lui permettant de relâcher la corde, fais lui découvrir l'anneau attaché à

la corde.

- Glisse secrètement tes mains aux extrémités de la corde et demande à ton volontaire de reprendre la corde.
- Soulève la corde dans les airs pour révéler l'anneau et défais le nœud!

Tour 14 : L'anneau se Détache de la Boucle!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un morceau de corde
- Un anneau
- Un volontaire de l'auditoire

EXÉCUTE TON TOUR :

- Attache ensemble les deux extrémités de la corde pour former une boucle et glisses-y l'anneau.
- Demande à un volontaire de l'auditoire de te rejoindre et de faire deux poings avec ses mains, les pouces vers le haut.
- Place une boucle par-dessus chaque pouce, l'anneau au centre et la partie nouée à ta droite.
- Avec ton pouce et ton index, rapproche les deux bouts de corde ensemble, près de la main droite du volontaire.
- Prends le morceau de corde qui se trouve plus loin de toi et entoure-le autour au pouce droit du volontaire.
- Sans relâcher la corde, glisse l'anneau jusqu'à ta main gauche, prends la

Tour 15 : Les anneaux sur la corde!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un morceau de corde
- Deux anneaux

EXÉCUTE TON TOUR :

- Fais glisser les deux anneaux sur la corde et saisis ses deux extrémités.
- Fais glisser l'anneau de droite vers le bas, le long de la partie droite de la courbe.
- Couvre partiellement l'anneau avec ton pouce et amène le côté droit de la boucle à travers et par-dessus l'anneau, le côté gauche demeurant en dessous de l'anneau.
- Pousse l'autre anneau pour le faire sortir de la corde, en le faisant glisser à l'extrémité droite de la boucle.
- L'extrémité de la corde passe à travers l'anneau qui est alors délivré.
- Tiens la partie droite de la boucle et de la corde entre ton pouce et ton index.
- Dès que le premier anneau est libéré, souffle sur l'autre, dis quelques mots de magie, et ouvre ta main : l'autre anneau apparaît!

Tour 16 : L'anneau Volant

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un fil translucide
- Une baguette magique
- Un anneau

ASTUCE : Il est préférable de porter une chemise boutonnée pour réaliser ce tour.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Attache une extrémité du fil à une extrémité de la baguette magique et attache l'autre extrémité du fil à un bouton de ta chemise.
- Tiens ta baguette à la verticale et glisses-y l'anneau sur le fil translucide.
- Lorsque tu agites ta baguette en l'éloignant et en la rapprochant de ton corps, l'anneau se déplace de haut en bas le long du fil. Cela créera l'illusion que l'anneau se déplace dans les airs.

Tour 17 : Les Anneaux de Corde

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un anneau
- Une corde
- Un volontaire de l'auditoire

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un volontaire d'attacher les extrémités de la corde autour de chacun de tes poignets.
- Tourne-toi dos à l'auditoire et annonce que tu feras apparaître un anneau à la corde, sans détacher tes mains.

- Prends le bout non tendu dans le milieu de la corde et fais une boucle avec.
- Glisse l'anneau à la boucle.
- Prends la boucle et fais-la passer à une de tes mains, puis à tes doigts.
- Lorsque tu te retourneras pour regarder l'auditoire, il verra que l'anneau est non seulement sur la corde, mais qu'il y est attaché!

Tours Avec des Pompons

Tour 18 : Le Pompon qui Apparaît

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN :

- Trois pompons
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TOUR :

- Place deux pompons sur la table devant toi et cache le troisième dans ta main droite.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un volontaire de choisir un des deux pompons sur la table.
- Prends le pompon choisi à l'aide de ta main droite. Tu as maintenant deux pompons dans la main droite.
- Prends l'autre pompon à l'aide de ta main gauche.
- Demande au volontaire de taper sur le dessus de ta main droite, en agitant les deux pompons qui se trouvent dans ta main!
- Ouvre ta main gauche pour montrer que l'autre pompon s'y trouve toujours. L'auditoire sera étonné de voir que tu as fait apparaître un troisième pompon!

Tour 19 : Le Pompon qui Disparaît

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un pompon
- Un morceau de tissu
- Trois volontaires de l'auditoire

PRÉPARE TON TOUR :

- Identifie une personne secrète pour t'assister.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place le pompon au centre de la paume de ta main et couvre-la avec le morceau de tissu.
- Demande à plusieurs spectateurs de regarder sous le tissu pour s'assurer que le pompon y est toujours.
- Demande à la personne qui t'assiste secrètement en dernier de jeter un œil sous le tissu : pendant qu'elle regarde, cache rapidement le pompon.
- Énonce quelques mots de magie et soulève le morceau de tissu de votre main : le pompon a disparu!

Tours avec des Baguettes Magiques

Tour 20 : La Baguette Flottante

OBJECTIF : Faire flotter ta baguette magique dans les airs!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une baguette magique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens ta baguette dans ta main gauche. Avec ta main droite, tiens ton poignet gauche.
- En utilisant ton index de la main droite, tiens la baguette en place fermement dans la paume de ta main gauche.
- Explique à l'auditoire que tu transformeras ta main en un aimant et que lorsque tu ouvriras les yeux, la baguette tiendra en place.
- Commence tranquillement à déplier chacun de tes doigts de la main gauche, les uns après les autres. La baguette sera soutenue par l'index de ta main droite et demeurera en place une fois que tous les doigts de ta main gauche seront ouverts

ASTUCE : si tu agites les doigts de ta main gauche, l'effet sera encore plus réaliste pour le public!

Tour 21 : Comment cette Baguette Peut-elle Traverser Cela?

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une baguette magique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens ta baguette magique par son embout blanc. (Une des extrémités comporte un embout blanc, c'est de ce côté que tu dois tenir ta baguette.)
- Place ta baguette contre quelque chose de solide alors que tu tiens l'embout blanc, et prends l'autre extrémité de la baguette, en refermant ton poing sur l'autre embout.
- Pousse délicatement les embouts l'un vers l'autre, en tenant la partie noire de la baguette derrière ton poignet pour donner l'illusion de faire passer ta baguette à travers quelque chose de solide.

Tour 22 : La Baguette Magique Flottante!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une baguette magique
- Un morceau de cordon extensible

ASTUCE : Il est préférable de porter une chemise boutonnée pour réaliser ce tour.

PRÉPARE TON TOUR :

- Prends un morceau de cordon extensible et coince-le sous l'une des extrémités de la baguette qui s'enlèvent.
- Attache l'autre extrémité du cordon à l'un des boutons inférieurs de ta chemise.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens la baguette magique dans ta main, par l'extrémité qui retient le cordon.
- Pousse délicatement les embouts l'un vers l'autre, en tenant la partie noire de la baguette derrière ton poignet pour donner l'illusion de faire passer ta baguette à travers quelque chose de solide.

Tour 23 : Roule, Roule, Roule ta Baguette

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une baguette magique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place ta baguette sur la table et dis à l'auditoire qu'elle suit tes doigts sur la table.
- Frotte tes mains ensemble pour donner de l'ampleur à ta prestation.
- Alors que tu déplaces tes doigts à côté de la baguette (mais sans la toucher), la baguette roule avec leurs déplacements sur la table! Ton auditoire sera bouche bée!

ASTUCE : Afin que ta baguette bouge avec le bout de tes doigts, souffle doucement vers la baguette afin de la faire rouler! L'auditoire est trop distrait par ce que tu fais avec tes doigts pour remarquer l'astuce, alors donne-lui un bon spectacle!

Tour avec une Bande Élastique

Tour 24 : L'élastiquerie

OBJECTIF : Pénétrer un doigt avec une bande élastique.

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une bande élastique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Mets une bande élastique autour de ton index gauche. Attrape l'extrémité de la bande qui pend vers le bas et étire-la pour l'entourer à ton majeur de la même main, puis autour de ton index.
- Utilise l'index et le pouce de ta main droite pour tenir le bout de ton index gauche (celui avec la bande élastique) et plus ton majeur gauche.
- La bande élastique semblera pénétrer ton index!

Tours Avec des Balles

Tour 25 : La Balle qui a L'air plus Lourde Qu'elle L'est

OBJECTIF : Placer une balle qui semble légère sur le pied d'un spectateur et voir qu'il est incapable de lever son pied du sol.

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un volontaire de l'auditoire
- Une balle de plastique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un volontaire de l'auditoire de sentir le poids d'une balle de plastique.
- Dis-lui que tu placeras la balle sur son pied et que son poids l'empêchera de lever son pied du sol, comme par magie!
- Demande au volontaire de tenir le côté droit de son corps et le côté de son pied droit contre un mur.
- Place la balle de plastique sur le dessus du pied gauche du volontaire tout en agitant ta baguette magique.
- Une fois que la balle est placée, demande au volontaire de lever son pied droit. Il n'en sera pas capable!
- Penche-toi par-dessus la balle de plastique en agitant ta baguette magique; soulève-la du pied du volontaire et demande-lui de prendre un arc!

CE QUI SE PASSE : Lorsque l'on penche son corps contre un mur, avec le même côté du pied accoté sur le même mur, cela empêche momentanément de trouver l'équilibre nécessaire pour lever son autre pied. Il s'agit tout simplement de la loi de la physique! En poussant le côté de son corps contre un mur, on déstabilise le centre d'équilibre de son corps.

Tour 26 : La Balle qui Bouge

OBJECTIF : Faire bouger une balle d'un bout à l'autre de la table sans la toucher.

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une balle de plastique
- Deux cordons extensibles de 20 pouces chacun
- Un anneau de plastique
- Une table recouverte d'un tissu

EXÉCUTE TON TOUR :

- Commence ton tour en plaçant une balle de plastique par-dessus le tissu qui recouvre la table. (On aura l'impression que tu ne fais que placer la balle de manière aléatoire, mais assure-toi de la placer au milieu de l'anneau de plastique que tu as placé au préalable sous le tissu.)
- Agite ta baguette magique par-dessus la balle de plastique.
- Lentement, commence à tirer sur le cordon que tu as laissé pendre de ton côté de la table; la balle se mettra alors à bouger!
- Si tu tires sur le deuxième cordon vers toi, la balle s'éloignera de toi!

Tour 27 : La Balle qui Apparaît

OBJECTIF : Faire apparaître une balle de plastique de nulle part!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un cordon extensible de trois pouces
- Deux demi-balles de plastique de même couleur

PRÉPARE TON TOUR :

- Passe une des extrémités du cordon extensible au milieu des deux demi-balles et attache-les ensemble.
- Attache sans trop serrer l'autre extrémité autour de ton index.
- Laisse tomber la balle afin de la laisser pendre vers le bas et hors de la vue de l'auditoire.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Explique à l'auditoire que tu feras apparaître une balle de nulle part.
- Ouvre tes mains et montre le dos de tes mains à l'auditoire pour qu'il sache que tu ne tiens rien. Le cordon attaché autour de ton index et la balle doivent pendre librement sans être visibles.
- À l'aide de ta main gauche, agite ta baguette par-dessus ta main droite, fermant tes doigts pour former un poing. (Pendant que tu fermes ta main en un poing, tu attraperas la balle qui pendait de ta main.)
- Tiens ton poing fermé, la paume vers le haut, et ouvre-le devant l'auditoire afin qu'il découvre la balle que tu tiens!

Tour 28 : Prédiction Incroyable

CE DONT TU AS BESOIN :

- Trois tasses
- Six demi-balles
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TOUR :

- Place la demi-balle rose sous la tasse bleue.
- Place la demi-balle mauve sous la tasse rouge.
- Place la demi-balle bleue sous la tasse jaune.
- Souviens-toi quelle demi-balle se situe sous quelle tasse, sinon le tour ne fonctionnera pas!

EXÉCUTE TON TOUR :

- Dis à l'auditoire que tu peux faire une prédiction, mais ne dévoile pas ce que c'est.
- Remets les demi-balles restantes à un spectateur.
- Dis-lui de placer chaque demi-balle devant les tasses.
- Dis-lui qu'il ne peut pas mettre les mêmes couleurs ensemble (par exemple la tasse rouge avec la demi-balle rose).
- Lorsque les demi-balles sont placées, dévoile la couleur de chaque demi-balle que tu as placée sous chaque tasse.

Tour 29 : La Balle Magique en Équilibre

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une balle
- Un cordon extensible
- Une baguette magique
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TOUR :

- Attache le cordon à une des extrémités de la baguette magique.
- À l'aide de ta main droite, tiens l'extrémité de la baguette sur laquelle est attaché le cordon.
- Attrape l'autre extrémité du cordon et l'autre bout de la baguette avec ta main gauche, en t'assurant de tenir le cordon fermement, légèrement séparé de la baguette.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un spectateur de t'aider en plaçant une balle sur la baguette magique.
- Dis à l'auditoire que tu seras capable de faire tenir la balle en équilibre sur la baguette, sans même y toucher. (La balle tiendra en équilibre sur le cordon et la baguette en même temps)

Tour 30 : La Balle qui Change de Couleur

CE DONT TU AS BESOIN :

- Deux balles de couleur différente
- Un morceau de tissu

PRÉPARE TON TOUR :

- Place une balle sur la paume de ta main et referme tes doigts, en ne laissant visibles que ton index et ton pouce.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Montre à l'auditoire la deuxième balle et place-la dans ton autre main.
- Couvre la deuxième balle du morceau de tissu, et change les balles rapidement d'une main à l'autre.
- Lève le tissu pour dévoiler une balle d'une différente couleur!

CE QUI SE PASSE : Il s'agit d'un léger tour de main; tu déjoues l'auditoire en l'incitant à regarder quelque chose pendant que tu fais autre chose.

Tour 31 : Le truc de base de la balle

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une balle

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens la balle dans ta main droite, de manière à permettre à l'auditoire de la voir.
- À l'aide de ta main gauche, fais semblant de prendre la balle, mais laisse la

cacher dans le poing de ta main droite.

- Éloigne tes mains l'un de l'autre, en formant un poing avec ta main gauche et en continuant à tenir la balle dans ta main droite.
- Garde bien la balle en place en exerçant une pression avec ton pouce et ton petit doigt, afin de t'assurer que l'auditoire ne peut pas la voir.
- Pointe ta main gauche avec ton index droit et ouvre lentement les doigts de ta main gauche pour révéler que la balle a disparu.

CE QUI SE PASSE : Tu diriges l'attention de l'auditoire ailleurs que sur la main qui tient la balle.

BONUS : Essaie ce truc avec d'autres objets, comme un pompon.

Tour 32 : La Balle qui Saute

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une balle
- Une boîte de plastique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Prends une boîte de plastique et enlève son couvercle.
- Mets la balle de la boîte.
- Souffle sur la boîte alors qu'elle est ouverte, la balle sortira de la boîte.
- L'idée est de faire tomber la balle dans le couvercle.

ASTUCE : Exerce-toi plusieurs fois et vois si tu es capable de faire tomber la balle dans le couvercle

QU'EST-CE QUI SE PASSE : Le courant d'air que tu souffles dans la boîte pousse la balle pour la faire sauter.

Tour 33 : Vision en Rayons X

CE DONT TU AS BESOIN :

- Trois balles de différentes couleurs
- Une boîte de plastique
- Un volontaire de l'auditoire

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un volontaire de venir te rejoindre et tends-lui les trois balles.
- Dis-lui que tu te retournes et qu'il doit choisir une balle, la mettre dans la boîte et fermer le couvercle.
- Demande-lui de cacher les deux autres balles afin que tu ne puisses voir la couleur de la balle manquante.
- Retourne-toi, prends la boîte et dis à l'auditoire que tu devineras quelle est la couleur de la boîte qui se trouve dans la boîte.
- Pendant que tu parles à l'auditoire, amène la boîte derrière ton dos, soulève le couvercle. Tourne la boîte en prenant soin de ne pas faire tomber les balles, mais de manière à ce que son ouverture soit face à toi. Place le couvercle sur le côté inférieur.
- Mets la boîte en face de toi, pour voir la couleur de la balle. De son angle de vue, l'auditoire verra une boîte fermée.
- Ramène encore la boîte derrière toi et replace le couvercle à sa position originale.
- Ramène la boîte à l'avant et fais ta prédiction!

Tour 34 : La Balle qui Disparaît

OBJECTIF : Faire disparaître une balle de plastique dans les airs!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un cordon extensible de trois pouces
- Deux demi-balles de plastique de la même couleur

PRÉPARE TON TRUC :

- Passe une des extrémités du cordon au milieu de deux demi-balles et attache-les ensemble.
- Attache l'autre extrémité dans une boucle autour de ton index.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens la balle dans tes mains.
- Dans un mouvement rapide, croise tes mains pour ramener la balle de la paume de ta main au dos de ta main.
- Lève tes mains dans les airs, les paumes vers l'auditoire. La balle est maintenant sur le dos de ta main, invisible à l'auditoire.

Tour 35 : Révélation Magique

CE DONT TU AS BESOIN :

- Une baguette magique
- Trois demi-balles de couleur différente
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Retire l'embout blanc de ta baguette. Mets le reste de ta baguette de côté.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un spectateur de placer l'embout blanc de la baguette en dessous d'une des demi-balles, alors que tu es dos à l'auditoire, les yeux fermés.
- Lorsque le spectateur est prêt, ouvre tes yeux et retourne-toi. L'embout blanc de la baguette paraîtra à travers la demi-balle. Il ne sera visible que pour toi, non pas pour l'auditoire!
- Soulève la demi-balle pour y dévoiler l'embout blanc de la baguette magique.

ASTUCE : Le tour exige que tu fermes tes yeux alors que tu ne regardes pas l'auditoire. Cela t'aidera à repérer la balle qui dissimule l'embout, puisque tes yeux capteront la lumière différemment que ceux des gens qui les ont gardés ouverts tout le long.)

Tours Avec des Cartes

Tour 36 : C'est un jeu de nombres!

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Retire les dix, les valets, les reines et les rois de ton jeu de cartes.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Explique à l'auditoire que chaque as compte pour un et que toutes les autres cartes comptent pour la valeur indiquée sur la carte.
- Demande à un volontaire de mélanger les cartes.
- Étend les cartes sur la table en forme d'éventail et demande au volontaire de choisir une carte et de la replacer dans le jeu.
- Demande au volontaire de multiplier la valeur de la carte par deux, d'ajouter à ce nombre le chiffre cinq et de mémoriser la réponse obtenue.
- Demande au volontaire de piger une autre carte du jeu et d'ajouter à la réponse obtenue la valeur de cette nouvelle carte. Dis-lui de te donner la réponse.
- Dans ta tête, soustrais 25 du nombre qu'il vient de te donner. Le nombre obtenu représentera la carte choisie.

PAR EXEMPLE : Si la réponse finale est le 14, cela signifie qu'il a pigé un as (1) et un 4.

Tour 37: Le 13 vous porte-t-il Chance?

CE DONT TU AS BESOIN :

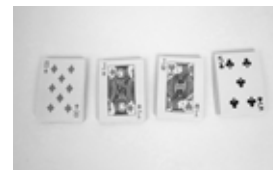
- Un jeu de cartes

PRÉPARE TON TOUR :

- Place toutes les cartes en ordre, selon chaque suite (toutes les cartes de pique ensemble, tous les as ensemble, 2, 3, 4, etc.)

EXÉCUTE TON TOUR :

- Coupe le jeu et place une pile par-dessus l'autre.
- Répète pour séparer le jeu treize fois au total.
- Place treize cartes devant toi, face vers le bas.
- Répète cette étape jusqu'à ce qu'il y ait une rangée comprenant quatre cartes par pile.
- Utilise ta baguette magique et donne un coup sur chaque pile en les retournant. L'auditoire sera impressionné de constater que chaque pile obtient une somme de 10!



Tour 38 : L'image Miroir

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes

PRÉPARE TON TOUR :

- Assure-toi de trier ton jeu de cartes, en alternant les cartes rouges et les cartes noires.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place ton jeu de cartes sur le dessus de la table et demande à un volontaire de le couper, de le brasser et de le replacer sur la table.
- Prends le jeu et retourne la première carte vers le haut; si c'est une carte rouge, distribue la carte à ta gauche, face vers le haut. Si la carte est noire, distribue-la à ta droite, face vers le haut.
- Répète ces étapes jusqu'à ce que tout le jeu soit distribué.
- Montre à l'auditoire que les piles sont le miroir l'une de l'autre! Les cartes se trouvant sous la carte rouge sont toutes noires et les cartes se trouvant sous la carte noire sont rouges!

Tour 39 : L'incroyable Tour de Cartes

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Retourne la dernière carte du jeu, afin que le dessus et le dessous soient identiques.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Face à l'auditoire, étend les cartes en forme d'éventail en t'assurant qu'il ne peut pas voir la carte retournée.
- Demande à un spectateur de choisir une carte du jeu.
- Alors qu'il regarde la carte, retourne le jeu de côté, de manière à ce que la carte du dessous devienne la carte du dessus.
- Retourne la carte du dessous pour qu'elle soit du même côté que le reste des cartes du jeu.
- Demande au spectateur de remettre sa carte dans le jeu.
- Sa carte sera présentée sur un autre côté que les autres, ce qui te permettra de la trouver facilement.
- Brasse les cartes à nouveau quelques fois afin de faire croire à l'auditoire que tu as bien mélangé les cartes.
- Passe à travers les cartes du jeu pour trouver celle qui est placée du mauvais côté.
- Demande au spectateur s'il s'agit bien de sa carte.

Tour 40 : Des as en Poche

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Tu devras porter un manteau avec une grande poche.
- Retire tous les as du jeu et place-les dans ta poche, faces vers toi.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Demande à un spectateur de mélanger et de couper le jeu.
- Demande-lui ensuite de déposer les cartes dans la poche où se trouvent les as.
- Ouvre-lui la poche en question, en t'assurant qu'il ne peut pas voir les as qui s'y trouvent.
- Demande-lui de choisir un nombre d'un à dix.
- Retire de ta poche le nombre de cartes correspondant au nombre choisi par le spectateur. Prends toutes les cartes de la pile déposée par le spectateur, sauf une, que tu prendras parmi les as que tu as déposés au préalable.
- Fais une première pile avec ces cartes, en plaçant l'as en dessous.
- Répète les étapes 5 et 6 jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'as dans ta poche.
- Retourne toutes les piles pour révéler tous les as!

Tour 41 : L'ascenseur Magique

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes

PRÉPARE TON TOUR :

- Prends n'importe quelle carte et place-la sur le dessus de ton jeu de cartes..
- Prends l'as de pique et place-le sous la première carte.

EXÉCUTE TON TOUR :

- À l'aide de ton petit doigt, sépare les deux premières cartes du reste du jeu.
- Prends les deux cartes comme s'il n'y en avait qu'une et montre-la à l'auditoire; il croira que tu ne tiens que l'as de pique.
- Remplace les deux cartes dans le jeu.
- Retire la première carte du jeu qui n'est pas l'as de pique et déplace-la au centre du jeu.
- Mélange le jeu d'un bout à l'autre sans déplacer l'as de pique.
- Soulève la carte du dessus pour révéler l'as de pique.

Tour 42 : Le Truc de L'éventail à une Main

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens le jeu de cartes sur le côté, de ta main prédominante.
- Place ton majeur et ton annulaire sur les côtés étroits des cartes.
- Place ton index et ton petit doigt sur les côtés plus larges des cartes.
- Sers-toi de ton pouce pour retenir le dessous.
- Utilise ton pouce pour retirer ton petit doigt et ton index de la prise.

a



b



ASTUCE : Ce truc nécessite beaucoup de pratique. Utilise un petit nombre de cartes à la fois, jusqu'à ce que tu sois en mesure d'effectuer ce tour parfaitement.

- Exerce une pression à l'aide de ton index et de ton petit doigt pour créer un éventail plus large.

Tour 43 : Agiter et Faire Disparaître

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens une carte entre ton index et ton majeur.
- Déplace-toi afin que ta main soit dirigée vers l'auditoire.
- Amène ta main à ta taille, du côté gauche, et remonte-la au niveau de tes yeux comme si tu voulais lancer la carte.
- Alors que ta main descend à ta taille, courbe tes deux premiers doigts pour capturer la carte entre ton pouce et la paume de ta main.
- La carte semble avoir disparu!

Tour 44 : Noir ou Rouge

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Un volontaire de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Sépare le jeu en une pile de cartes rouges et une pile de cartes noires.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place ces deux piles, faces vers le bas, devant l'auditoire.
- Demande à un volontaire de venir piger une carte dans chacune des piles. Le volontaire doit mémoriser les cartes et les placer au milieu de la pile opposée.
- Mélange les piles séparément.
- Regarde les cartes de chacune des piles pour retrouver les cartes choisies. (Astuce : une carte rouge devrait se trouver dans la pile de cartes noires et une carte noire dans la pile de cartes rouges.)

Tour 45 : Les Trois Mousquetaires

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Deux volontaires de l'auditoire

PRÉPARE TON TRUC :

- Retire les quatre valets du jeu de cartes et places-en un sur le dessus du jeu de cartes.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Présente les trois autres valets à l'auditoire, en inventant une histoire voulant que les trois mousquetaires ne puissent supporter le fait d'être séparés.
- Continue à raconter l'histoire et en expliquant comment ils se sont un jour perdus dans les bois et que le meilleur moyen de trouver de l'aide était de se séparer.
- Demande à un spectateur de placer un valet sur le dessus du jeu, un valet au milieu et un valet à la fin.
- Demande à un autre spectateur de séparer le jeu et de placer la moitié du dessous par-dessus la moitié du dessus.
- Place la moitié du dessus, face vers le haut, et étend les cartes en forme d'éventail. Les trois valets se trouveront vers le centre du jeu.
- Montre à l'auditoire comment les valets ont fini par se retrouver pour vivre heureux jusqu'à la fin des temps.

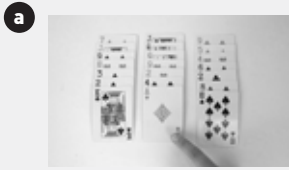
Tour 46 : Le tour des 21 cartes de Rambo

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un jeu de cartes
- Un volontaire de l'auditoire

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tire 21 cartes, faces vers le haut, en rangées de sept.
- Demande à un volontaire de jeter un œil aux piles de cartes, de choisir une carte et de la mémoriser.
- Demande-lui d'indiquer de quelle pile il a choisi sa carte.
- Rassemble les cartes et empile-les en t'assurant que la pile indiquée par le volontaire est placée au milieu.
- Étales à nouveau trois nouvelles rangées de sept cartes, faces vers le haut, et demande au volontaire d'indiquer la pile où se trouve sa carte.
- Répète les étapes 6 et 7 deux autres fois.
- Répète l'étape 6 une autre fois. Dis à l'auditoire que toutes les cartes sont maintenant mélangées et que seul Rambo Rabbit pourra les démêler!
- Commence à tirer les cartes en épelant « R-A-M-B-O-R-A-B-B-I-T ». Lorsque tu arriveras au « T », la carte du volontaire sera révélée!



Tours Avec des dés à Coudre

Tour 47 : Le dé à Coudre Volant

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un petit dé à coudre en plastique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place le dé à coudre sur ton index, forme un poing avec tes doigts et place le dos de ta main vers l'auditoire. *Assure-toi de placer ta main à l'horizontale lors de cette étape.
- Commence à agiter ta main en exécutant un mouvement de lancer, en gardant ta main vers l'auditoire.
- Alors que tu tires ta main vers l'arrière pour lancer le dé à coudre, attrape-le rapidement dans ton poing en prétendant l'envoyer vers l'auditoire!
*Ce tour demande beaucoup de pratique, alors n'abandonne pas; rapidement, tu pourras l'exécuter à la perfection!

Tour 48 : Faire Apparaître un dé à Coudre

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un petit dé à coudre en plastique

PRÉPARE TON TOUR :

- Place le dé à coudre dans la paume de ta main, afin que l'auditoire ne puisse le voir.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Pointe ton index vers l'auditoire tout en gardant le dé à coudre dans le creux de ta main. Il peut être plus facile de garder le dos de ta main vers l'auditoire pour que personne ne puisse y apercevoir le dé à coudre.
- Fais un mouvement vers l'arrière avec ta main, tout en glissant le dé à coudre du creux de ta main à ton index. Le dé à coudre semblera être apparu comme par magie! *Ce tour demande beaucoup de pratique; tu peux le combiner avec Le dé à coudre volant pour méprendre complètement ton auditoire en faisant apparaître et disparaître le dé!

Tour 49 : Le dé à Coudre qui Disparaît

CE DONT TU AS BESOIN :

- un petit dé à coudre en plastique

EXÉCUTE TON TOUR :

- Place le dé à coudre sur ton index et tiens-le à l'horizontale, en pointant vers ta gauche et en créant un poing avec tes autres doigts.
- Agite ta main gauche par-dessus ta main droite, afin de la cacher de l'auditoire pendant un court instant.
- Pendant que tu agites ta main gauche devant ta main droite, plie rapidement ton index vers tes doigts qui forment un poing et enlève le dé de ton index en le retenant sur la paume de ta main avec ton majeur.
- Déplie rapidement ton index en cessant d'agiter ta main gauche. Le dé à coudre aura l'air d'avoir disparu comme par magie!

Tour 50 : Les Bébés Dés

CE DONT TU AS BESOIN :

- Deux gros
- Deux petits dés à coudre
- Un morceau de tissu
- Une baguette magique

PRÉPARE TON TOUR :

- Cache les deux petits dés à coudre dans ta main.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Dis à l'auditoire que tes gros dés à coudre se multiplieront en petits dés à coudre.
- En mettant le morceau de tissu par-dessus les gros dés à coudre, laisse tomber les petits sur la table.
- Fais un mouvement dans les airs, comme si tu y attrapais des dés à coudre.
- Soulève le morceau de tissu de la table, pour y dévoiler les petits dés à coudre.

Tour 51 : Les dés à Coudre Changent de Couleur

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un gros dé à coudre
- Un petit dé à coudre, les deux de couleur différente

PRÉPARE TON TOUR :

- Place les deux dés à coudre sur ton index, le petit inséré dans le gros afin que l'auditoire ne puisse voir que le gros.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Pointe ton index en direction de l'auditoire et montre-lui la couleur du dé : forme un poing avec tes autres doigts.
- En agitant les deux mains devant toi, utilise ton majeur et ton pouce pour retirer le gros dé. Cache-le dans ta main.
- Révèle la nouvelle couleur du dé à l'auditoire, tout en cachant le plus gros dé.

Tour 52 : Un dé à Coudre, deux dés à Coudre

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un gros dé à coudre
- Un petit dé à coudre, les deux de la même couleur
- Un morceau de tissu

PRÉPARE TON TOUR :

- Place les deux dés à coudre sur ton index.

EXÉCUTE TON TOUR :

- Pointe ton index en direction de l'auditoire et montre-lui la couleur du dé : forme un poing avec tes autres doigts.
- Tiens le tissu devant ta main sur laquelle tu as mis les dés à coudre, retire le plus gros dé et place-le sur ton majeur.
- Révèle le nouveau dé à l'auditoire!

- Devant ton auditoire, plie le tissu en deux et dis au public que tu produiras un œuf.
- Toujours en tenant le tissu plié, glisse l'œuf sur la table par un des côtés!

Tours Bonis

Tour Boni : Le Crayon de Caoutchouc

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un crayon ou un stylo

EXÉCUTE TON TOUR :

- Tiens ton crayon entre ton pouce et ton index, sans trop exercer de pression
- Commence à agiter ta main de haut en bas, d'abord lentement, puis jusqu'à ce qu'elle bouge rapidement.
- Plus vite tu agites ta main, plus le crayon aura l'air d'être fait en caoutchouc et de plier d'en avant à en arrière.

CE QUI SE PASSE : En tenant le crayon ou le stylo avec une faible pression et en l'agitant de haut en bas, le crayon bouge légèrement donnant l'illusion d'être fait en caoutchouc et d'être flexible!

Tour Boni : Cette cuillère a-t-elle Vraiment Plié?

CE DONT TU AS BESOIN :

- Demande à un adulte si tu peux emprunter une cuillère de métal

EXÉCUTE TON TOUR :

- Avec ta main droite, prends la cuillère et presse la partie courbée sur le dessus de la table.
- Avec ta main gauche, tiens le manche de la cuillère afin qu'elle soit complètement couverte. On aura l'impression que tu formes un poing.
- Laisse le manche glisser lentement de tes mains, après t'être assuré de ne pas le laisser paraître de l'autre côté de ton poing fermé.

CE QUI SE PASSE : Cela crée l'illusion que tu plies la cuillère!

Tour Boni : L'œuf qui Apparaît

CE DONT TU AS BESOIN :

- Un œuf en plastique
- Un morceau de fil de couture
- Un morceau de tissu

EXÉCUTE TON TOUR :

- Attache le fil autour de l'œuf, tiens son autre extrémité derrière un morceau de tissu, entre ton pouce et ton index.

Discovery Communications LLC, Discovery KIDS et le logo de Discovery KIDS logo sont des marques déposées de discovery communications LLC, utilisées sous licence. Tous droits réservés. DiscoveryKIDS.com

© 2017 Horizon Group USA, Inc. 1 Industrial Rd., Dayton, NJ 08810
É.-U. Veuillez conserver l'emballage pour consultation ultérieure. Les couleurs et les contenus peuvent varier.
Questions ou commentaires?
Composer sans frais le 800-651-0616 ou envoyer un courriel à customerservice@hgusa.com

Les illustrations et modèles de ce manuel sont protégés par la loi sur le droit d'auteur en vigueur aux États-Unis, et ils ne pourront être produits, distribués, déplacés, publiés ou utilisés à quelque fin que ce soit sans permission écrite préalable. Toute modification, suppression ou reproduction de toute marque de commerce ou avis de droit d'auteur sur ce manuel est interdite.
Imprimé en Chine.

© 2017 Horizon Group USA, Inc.
FABRIQUÉ EN CHINE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

HORIZON GROUP USA, INC.
LOT#/LOT NO: 71033A-BL
DATE OF MANUFACTURE/
DATE DE FABRICATION:
SHANGHAI, CHINA/CHINE

ARTICLE # 71033A-BL
HORIZON
GROUP USA