

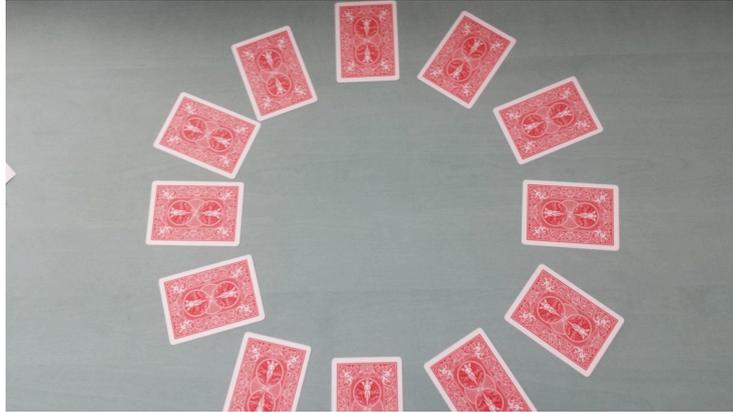
Atelier magie



FRANKLINMAGIC
WWW.FRANKLINMAGIC.COM
TOUT N'EST QU'ILLUSION

TOURS AUTOMATIQUES

I - L'horloge



Matériel :

- 12 cartes à jouer
- 1 feuille
- 1 petit morceau de papier

Effet :

Un spectateur pense à une heure dans sa tête.

12 cartes sont disposées en forme d'horloge sur la table.

Le spectateur pose son doigt sur la carte correspondante à son heure choisie.

Le magicien sort de sa poche une feuille avec des instructions.

Après avoir suivi les déplacements dans le temps inscrit sur la feuille, le morceau de papier est déplié.

La carte inscrite sur le papier correspond à celle où se trouve le doigt du spectateur.



Secret :

Le secret de ce tour repose sur les déplacements demandés au spectateur, qui permettent de l'amener à chaque fois sur la 4eme carte.

Déplacement à inscrire sur la feuille :

Placez votre doigt sur l'heure correspondant à votre nombre pensé.



Après avoir choisi votre heure, remonter de 5 heures.



(Exemple: Imaginons que nous pensions au nombre 2. Cela nous amène à placer notre doigt sur 2H00)

Déplacez votre doigt de 5 cartes à partir de celle choisie dans le sens contraire au aiguille d'une montre.

Puis vous allez dans le futur de 9 heures.

Pour finir vous allez remonter le temps en utilisant votre heure clef.



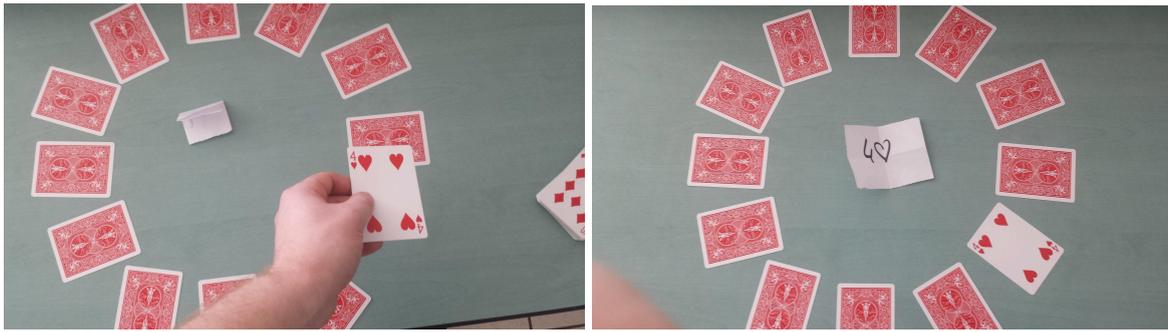
Déplacez votre doigt de 9 cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déplacez votre doigt dans le sens contraire au aiguille d'une montre du nombre de cartes correspond à votre heure choisit au début du tour.

(Notre exemple étant de 2, nous remontons de 2H00)

Miracle !! Nous avons encore eu de la chance ...



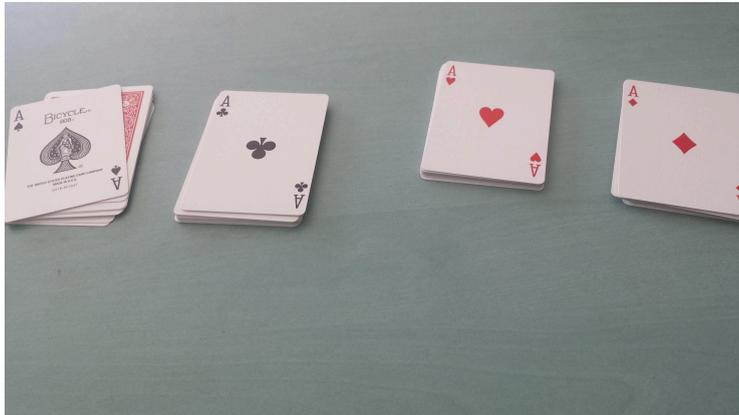
Conseil :

Ajoutez à ce tour une mise en scène qui vous correspond en racontant votre histoire.

Personnalisez votre prédiction en fonction de l'histoire que vous voulez raconter.

Vous pouvez faire ce tour avec autre chose que des cartes, par exemple des photos de vacances ...

II - Les 4 as



Matériel :

_____ -1 jeu de cartes

Effet :

Le magicien sort un jeu de cartes et demande au spectateur de le couper en 4 paquets.
Après quelques manipulations du magicien, les cartes du dessus de chaque paquet sont retournées.

Il s'agit des 4 As.