

GIOCO DI PRESTIGIO OCCULUS

1



CODE SECRET: ARTHURIUM
WWW.DJECO.COM/MAGIC

CONTENUTO

1 scatola con coperchio, 1 dado a 6 facce di colori diversi, 1 vassoio d'argento

SVOLGIMENTO

I dadi e la scatola vengono presentati al pubblico, il vassoio d'argento viene posto sul tavolo. Il mago annuncia al pubblico che si volterà. Nel frattempo, il pubblico sceglie un colore e mette il dado nella scatola, con la faccia scelta in alto. La scatola viene richiusa.

Il mago recupera la scatola chiusa, pur rimanendo di spalle al pubblico. Si gira verso il pubblico, passa la scatola davanti e la posiziona a livello degli occhi. Sostiene di avere un potere magico che gli permette di vedere attraverso la scatola nera, ma che ha bisogno di un accessorio indispensabile: il vassoio d'argento. Passando il dado dietro la schiena, chiede a uno spettatore di prendere in mano il piccolo vassoio e di tendere il braccio. Il mago mette la scatola chiusa sul vassoio, la guarda con attenzione, spiega che grazie a questo secondo occhio può vedere attraverso la finestra e dice: «Il colore scelto è...»

SEGRETO

La scatola non ha trucchi! Di schiena il mago riceve il cubo chiuso che il pubblico gli ha dato (FIG. 1). Si gira per faccia al pubblico, mantenendo il cubo dietro la schiena ed è in quel momento che cambia la posizione del coperchio (FIG. 2).

Passando la scatola davanti a sé per presentarla al pubblico, ne approfitta per guardare il colore della faccia del dado che è visibile dal suo lato.

Poi dice al pubblico che gli manca un elemento essenziale per vedere attraverso la finestra: il vassoio d'argento. Ripassa la scatola dietro la schiena, riposiziona il coperchio della scatola correttamente (FIG. 1) e ripassa la scatola davanti per posizionarla sul vassoio d'argento (FIG. 3). Si concentra e dice il colore scelto dal pubblico.



GIOCO DI PRESTIGIO

2

MATERIALE:

scatola con coperchio, 4 palline gialle
Gioco di prestigio identico al n° 1, ma il mago propone al pubblico di nascondere nella scatola 1, 2, 3 o 4 palline.

GIOCO DI PRESTIGIO PHIALA SACRA

3



CODE SECRET: CLARUM
WWW.DJECO.COM/MAGIC

CONTENUTO: 1 BOCCHETTA BACCHETTE METALLICHE

PREPARAZIONE

Assicurarsi che la superficie su cui metteremo la boccetta sia piatta. Per realizzare il gioco basta una sola bacchetta. La seconda sarà utilizzata in caso di perdita!

SVOLGIMENTO

Nel paese magico, i maghi hanno un potere che permette loro di domare gli oggetti. Probabilmente avrete già visto strani fenomeni, come pagine di un libro che si voltano da sole, scatole che si aprono e si chiudono senza motivo... Il mago sta imparando a padroneggiare questo potere, allenandosi con la boccetta...

Mette sul tavolo la sua boccetta magica in posizione orizzontale e le ordina di restare in quella posizione: la boccetta resta in quella posizione! Chiede al pubblico se vuole a sua volta provare a domare la boccetta. Porge la boccetta al pubblico che la mette sdraiata sul tavolo, ma la boccetta non gli obbedisce!

Il mago conferma allora che i maghi sono i soli che riescono a domare gli oggetti...

IL SEGRETO

Il piccolo pezzo di metallo che viene inserito nella boccetta prima di iniziare permette

alla boccetta di restare in posizione orizzontale. FIG. 1 FIG. 2

Quando il mago annuncia al pubblico che gli porgerà la boccetta, afferra la boccetta per la parte sottile, la solleva in modo che il pezzo di metallo gli scivoli discretamente nel palmo della mano. FIG. 3

Così porge al pubblico la boccetta priva di contrappeso. Il pubblico non riuscirà mai a metterla sdraiata sul tavolo. Mentre il pubblico si concentra sulla boccetta, il mago ne approfitta per nascondere in tasca il pezzo di metallo!



GIOCO DI PRESTIGIO SERPENTIVM

4



CODE SECRET: VICTORIUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

CONTENUTO

3 serpenti, 1 pedina, 1 carta colore.

PREPARAZIONE

La pedina blu è posizionata sulla casella blu della carta. I 3 serpenti si trovano nella scatola-libro appoggiata pari sul tavolo.

SVOLGIMENTO

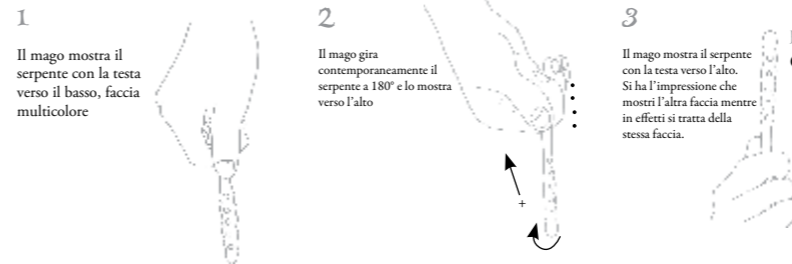
Il mago spiega che nel regno delle tenebre ogni giorno è sotto il segno di un colore e che lui ha il potere di trasformare il suo animale feticcio, cioè il serpente, nel colore del giorno.

Il mago chiede a una persona del pubblico di aiutarlo a scegliere il colore del giorno, dichiarando un numero compreso tra 1 e 5. Qualunque sia il numero dichiarato, il mago sposta la pedina verso il colore bianco e dichiara: "Il colore del giorno è il bianco. Quindi, grazie ai miei poteri magici, trasformerò in bianco i

colori del serpente". Mostra al pubblico più volte che le due facce del serpente sono multicolori.

Improvvisamente, girandolo un'ennesima volta, i colori del serpente si trasformano in bianco! Il mago propone allora di ricominciare. Apre la scatola-libro e vi mette il serpente che ha appena trasformato in bianco. Chiede poi se il pubblico vuole fare un'altra prova e invita a scegliere il colore del giorno successivo. Apre la scatola-libro, prende il serpente e mostra che è diventato multicolore. Una persona viene designata a dire un numero da 1 a 5. La pedina viene spostata in base al numero dichiarato e il mago mette la pedina sul colore verde.

Il mago mostra al pubblico che le 2 facce sono ancora multicolori, facendole girare più volte e facendo infine apparire il serpente a pallini verdi. Il mago si complimenta con il pubblico per aver contribuito a determinare questi 2 colori del giorno e mette il serpente nella sca-



Occorre addestrarsi bene a fare questo movimento. Il mago potrà esercitarsi davanti a uno specchio!

GIOCO DI PRESTIGIO COLORUM

5

MATERIALE

il serpente con 2 facce multicolore, il serpente con 1 faccia tutta bianca

SVOLGIMENTO

Il mago mostra un serpente che ha le 2 facce bianche. Il mago mima di prendere dei colori dai vestiti del pubblico e dichiara di poter, grazie a ciò, trasformare il serpente che tiene in mano. Propone al pubblico di verificare che le 2 facce siano state effettivamente trasformate.

IL SEGRETO

È la stessa manipolazione del gioco di prestigio N° 4 serpentivm. All'inizio manipola il serpente con una faccia multicolore e una faccia tutta bianca. Mostra solo la faccia bianca e quindi il pubblico crede che le 2 facce siano bianche. Una volta che ha mimato di prendere dei colori dai vestiti del pubblico, non gli resta che girare il serpente. Alla fine del gioco di prestigio, mette il serpente nella scatola con la faccia bianca e propone al pubblico di prendere in mano il serpente con le 2 facce multicolore.

tola-libro. Il pubblico può chiedergli di vedere il serpente: non c'è problema, il mago prende il serpente nella scatola e lo dà al pubblico. Le 2 facce del serpente sono proprio multicolori!

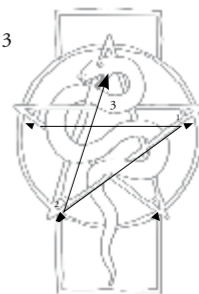
SEGRETO

FORZARE I COLORI. All'inizio, la pedina è sul colore blu. Quando il pubblico dichiara un numero, il mago deve spostare la pedina in una qualsiasi direzione (intorno al cerchio, in diagonale...), facendo in modo che finisca sul colore che gli interessa: bianco o verde.

IL SERPENTE: uno dei serpenti ha due facce multicolori, gli altri due hanno una faccia multicolore e l'altra faccia tutta bianca e tutta verde. Per realizzare questo trucco, bisogna imparare a girare il serpente in modo particolare: il movimento consiste nel far credere di girare il serpente, mentre in realtà si mostra la stessa faccia.

ESEMPIO

Con il numero 3



GIOCO DI PRESTIGIO 6 PRÉDICTUM

MATERIALE:

scatola nera con coperchio, grosso cubo, carta pentacolo di colore, pedina

SVOLGIMENTO:

Il mago mostra tutte le facce del dado. Esse sono tutte diverse. Il mago sceglie, senza farsi vedere dal pubblico, un colore e lo ripone con la faccia verso l'alto nella scatola e la richiude. Mostra il pentacolo di colore e chiede ad una persona del pubblico di tentare la fortuna per trovare il colore scelto. La pedina viene posta sul colore scelto dal mago. La persona dice un

numero compreso tra 1 e 4 e il mago sposta la pedina e mostra che la casella colorata è la stessa di quella della faccia del cubo nascosta nella scatola.

SEGRETO:

Forzatura dei colori: all'inizio la pedina si trova su un colore qualunque. Quando la persona dice un numero, il mago sposta la pedina in un senso qualsiasi (intorno al cerchio, in diagonale...) e fa in modo di arrivare sul colore che ha nascosto nella scatola.

GIOCO DI PRESTIGIO 7 VERDUM

MATERIALE:

anello verde, serpente con 2 facce multicolore e serpente con una delle facce tutta verde.

SVOLGIMENTO:

Il mago mostra tutte le 2 facce multicolore del serpente. Dichiarando di avere il potere di cambiare il colore dei pallini in verde. Per fare questo utilizzerà l'anello verde che mostra al pubblico. Fa passare il serpente nell'anello e i suoi pallini diventano verdi.

SEGRETO:

All'inizio il mago mostra il serpente con le 2 facce multicolore. Quando prende l'anello verde, appoggia discretamente il serpente che ha in mano per prendere l'anello e poi riprende il serpente che ha la faccia verde. Mostra al pubblico la faccia verde solo quando lo fa passare nell'anello.

GIOCO DI PRESTIGIO 8 MOLLUM

MATERIALE:

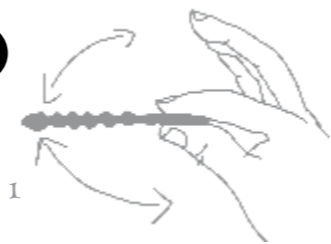
il serpente con le 2 facce multicolore.

SVOLGIMENTO:

Il mago mostra il serpente al pubblico, lo percuote sul tavolo per mostrare che è veramente duro. In seguito mette il serpente tra le sue dita FIG. 1 e dichiara di avere il potere di cambiarne l'aspetto. Il serpente diventa tutto molle.

SEGRETO:

Il mago tiene il serpente senza stringerlo come indicato nella FIG. 1. Scuotendo delicatamente il serpente dall'alto verso il basso, il pubblico ha l'impressione che sia diventato molle.



GIOCO DI PRESTIGIO 9 DISPARUM

MATERIALE:

1 serpente con 2 facce multicolore, dello scotch (non fornito nella confezione)

PREPARAZIONE:

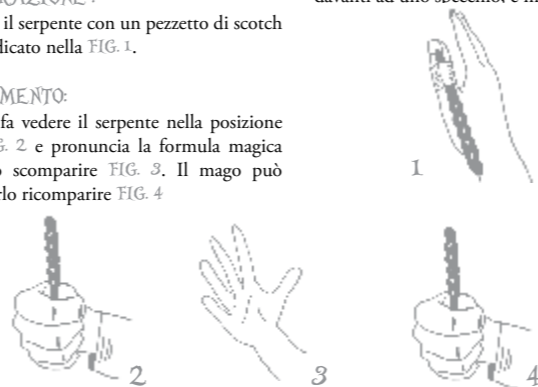
Incollare il serpente con un pezzetto di scotch come indicato nella FIG. 1.

SVOLGIMENTO:

Il mago fa vedere il serpente nella posizione della FIG. 2 e pronuncia la formula magica per farlo scomparire FIG. 3. Il mago può anche farlo ricomparire FIG. 4

SEGRETO:

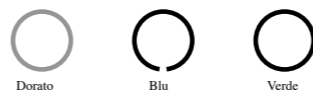
Il serpente è incollato sul pollice e quindi il mago deve solo aprire e richiudere la sua mano, rientrando il pollice. Fate la prova davanti ad uno specchio, è molto semplice!



GIOCO DI PRESTIGIO 10 SYMBOLO



CODE SECRET: DIDIUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC



CONTENUTO : 3 ANELLI, 1 CORDONE

SVOLGIMENTO

Il mago mostra i 3 anelli, 1 per 1 al pubblico. Dichiara di avere un dono e di poter liberare i 3 anelli ingarbugliati in un cordone.

Chiede al pubblico di prendere il cordone e di fare un nodo all'estremità. Recupera il cordone e lo infila negli anelli. Una persona del pubblico tiene il tutto come indicato nella FIG. 1

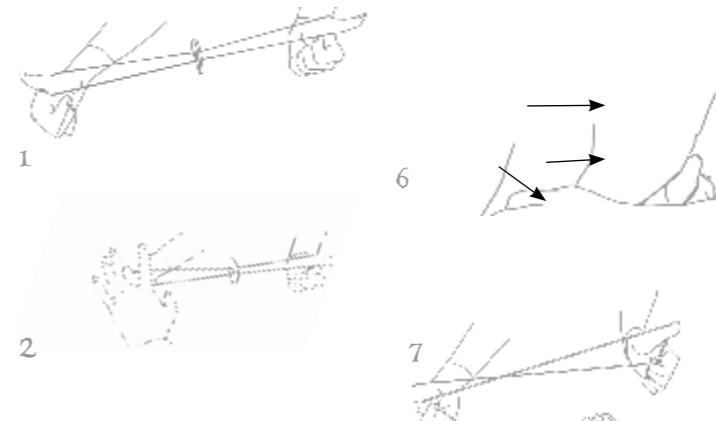
Il mago si concentra, arrotola la corda intorno al pollice dello spettatore diverse volte e fa liberare gli anelli. Non solo sono liberi ma in più sono intrecciati e formano una catena!

IL SEGRETO

Solo l'anello blu è aperto. Il mago lo mette in mezzo agli altri 2 anelli.

Prima di cominciare ad avvolgere il cordone intorno al pollice dello spettatore, il mago apre di nascosto l'anello blu per inserirlo negli altri 2 anelli. Così, i 3 anelli sono intrecciati senza che il pubblico se ne renda conto.

In seguito, il mago compie una serie di movimenti intorno al pollice dello spettatore come indicato qui sotto. Uno spettatore mette le mani come indicato nella FIG. 1. Il nodo si trova



GIOCO DI PRESTIGIO 11 LIBERUM

MATERIALE:

Un medaglione e un cordoncino

SVOLGIMENTO

Il mago dichiara di avere il potere di liberare l'anello nel quale è infilato il cordoncino.

SEGRETO

Il mago fa un nodo all'estremità del cordoncino e l'inserisce nel medaglione. Tiene un capo del cordoncino con ciascun indice (FIG. 1). Importante: il nodo del cordoncino deve essere nella sua mano destra. Una persona del pubblico tiene il medaglione verso il basso.



Usando il dito medio della mano sinistra, il mago afferra il lato destro del cordoncino e lo tira verso di sé (FIG. 2).



2



3

Dovrà solo lasciar andare il cordoncino dal suo dito indice sinistro (FIG. 3) e allargare di nuovo il cordoncino. Il medaglione viene liberato (FIG. 4).



4

GIOCO DI PRESTIGIO COUTURUM

12

MATERIALE:
la corda

SVOLGIMENTO:

Il mago avvolge intorno al suo pollice lo spago come indicato nella FIG. 1. Spiega che infilerà il capo del filo all'interno dell'anello ma senza introdurre il filo. FIG. 2. Alla fine del gioco di prestigio, il filo è passato dentro l'anello!



1



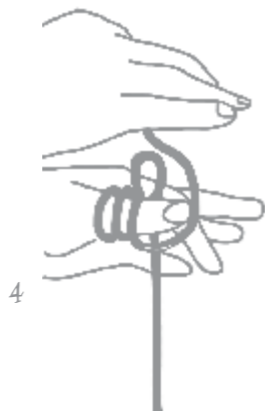
2



3

IL SEGRETO

A partire dalla FIG. 1, il mago fa passare la corda che è più a sinistra sotto il suo pollice e la tira verso di sé FIG. 4.



4

GIOCO DI PRESTIGIO CARTUM

13



CODE SECRET: EVAMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

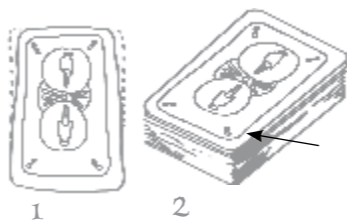
MATERIALE

il mazzo di carte truccate

Questo mazzo ha la particolarità di avere carte più strette su un lato rispetto all'altro FIG. 1. Questa differenza, inferiore al millimetro, è totalmente invisibile FIG. 2.

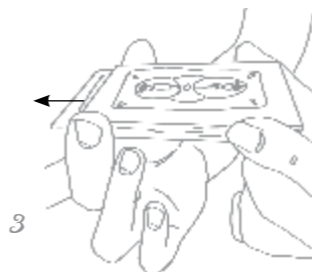
Quando una o più carte sono messe nel mazzo nel «senso sbagliato», occorre tenere saldamente il mazzo di carte tra due dita da un lato, facendo scorrere le due dita dell'altra mano. Le carte disposte al contrario saranno estratte dal mazzo. FIG. 3

Con questo mazzo truccato, il mago può fare moltissimi giochi.



1

2



3

14

EFFETTO

Per ritrovare una carta

SEGRETO

Le carte sono disposte tutte nello stesso senso. Il mago le mostra a ventaglio e ne fa scegliere una al pubblico. Mentre la guarda, il mago gira il mazzo senza farsene accorgere (per questo basta raccogliere le carte a ventaglio con un mezzo giro). Poi chiede al pubblico di rimettere la carta in un punto qualsiasi del mazzo e gli propone di mischiare il mazzo. Per estrarre la carta giusta, il mago provvede a fare scivolare la carta FIG. 3 e annuncia che la carta è...

15

EFFETTO

Per ritrovare una carta

Gioco identico al gioco 8: il mago vi aggiunge anche un foulard: la carta scelta dal pubblico compare sotto il foulard.

16

EFFETTO

Per ritrovare i 4 Re

SEGRETO

Tutte le carte sono disposte nello stesso senso. Il mago apre il mazzo con le carte scoperte ed estrae i 4 re. Chiede al pubblico di dirgli dove desidera reinserire i 4 re. Ogni volta, il mago rimette la carta nel mazzo (capovolgendola senza farsene accorgere). Una volta reinserite le 4 carte, il mago raccoglie le carte e propone al pubblico di mischiarle. Poi si concentra, fa scivolare le carte come indicato in precedenza e mostra le 4 carte: sono i 4 re!

17

EFFETTO

Le 4 carte «Re» inizialmente raggruppate, sono separate e per magia si raggruppano di nuovo.

SEGRETO

Il mago presenta a ventaglio le 4 carte dei re (ha fatto in modo di nascondere 3 carte da gioco sotto il re di sinistra), poi le posa sul resto del mazzo di carte. Spiega che, anche se li separa, i 4 re finiscono sempre per raggrupparsi! Dispone le prime 4 carte coperte in fila, da destra a sinistra. Copre con 3 carte la carta di sinistra, poi con tre carte la successiva e così via. Capovolge il mazzetto di destra: il re è scomparso, poi il successivo e quello seguente. Capovolge infine l'ultimo mazzetto a sinistra: i 4 re si sono raggruppati...

18

EFFETTO

Smistamento delle carte nere e rosse

SEGRETO

Le carte sono smistate per colore. I due mazzi di diverso colore sono messi in un mazzo nel senso opposto. Vengono mescolate le carte. Il mago mostra le carte che sono tutte mescolate. Dichiara di avere il potere di raggrupparle per colore. Proceda a far scivolare le carte (FIG. 3) e le carte si dividono da sole per colore.

19

EFFETTO

Smistamento delle carte per colore e apparizione della carta scelta dal pubblico.

SEGRETO

Le carte sono smistate per colore. I due mazzi di diverso colore sono messi in un mazzo nel senso opposto. Vengono mescolate le carte. Il mago mostra le carte che sono tutte mescolate. Viene presa a caso una carta dal pubblico. Prima che il pubblico la rimetta nel mazzo, il mago gira discretamente il suo mazzo (1/2 giro). Il mago procede a far scivolare le carte. Le carte sono divise per colore, eccetto la carta scelta dal pubblico che si trova nel mazzo del colore opposto.

20

EFFETTO

L'ultima carta del mazzo cambia senza che il pubblico se ne accorga.

SEGRETO

Tutte le carte sono messe nello stesso senso, eccetto la penultima. Il mago mostra l'ultima carta del mazzo e dichiara di poter cambiarla... Rimette il mazzo a faccia in giù e sembra togliere la carta che si trova sotto. In realtà toglie la penultima, facendola scivolare e il pubblico ha l'impressione che sia cambiata l'ultima carta.

21

EFFETTO

Il mago ha il potere di indovinare delle carte pescate tra quelle messe alla rinfusa su un tavolo, persino prima di pescarle!

SEGRETO

Il mago tiene in mano il mazzo di carte, guarda e memorizza la prima carta A prima di cominciare il gioco di prestigio. Sparpaglia alla rinfusa le carte a faccia in giù sul tavolo e fa in modo di sapere sempre dove si trova la carta A che conosce. Prende a caso un'altra carta B e annuncia la carta A che conosce. Prende un'altra carta C e annuncia la carta B che ha pescato per seconda. Infine prende la carta A e annuncia la carta C. Una volta che ha in mano queste 3 carte, le mostra al pubblico che può allora verificare che ha veramente le tre carte annunciate.

GIOCO DI PRESTIGIO 22

REUNICA

MATERIALE

i 4 re, le 4 dame, i 4 fanti e i 4 dieci

PREPARAZIONE:

Ordinare le carte per simbolo, i cuori con i cuori ecc... per ogni mazzo dello stesso simbolo, sistemare le carte nello stesso ordine: 10, fante, dama, re. Formare un'unica pila di carte con queste 4 piccole pile.

SVOLGIMENTO:

Il mago mostra il suo mazzo di carte al pubblico e sottolinea che sono ordinate per

colore. Egli annuncia che le metterà in ordine per valore. Appoggia la pila di carte sul tavolo a faccia in giù e la fa tagliare ad una persona del pubblico tante volte quanto lo desidera. In seguito dispone su una fila, da sinistra a destra, 4 carte a faccia in giù. Poi ripete quest'operazione, continuando dall'alto fino a quando ha terminato il mazzo. Al mago non resta che girare ogni mazzo per mostrare al pubblico che le carte sono tutte raggruppate per valore...

GIOCO DI PRESTIGIO 24

JETTUM

MATERIALE

Le carte

PREPARAZIONE:

Le carte dell'8 e del 9 nere sono smistate e posizionate come indicato nella FIG. 1.

SVOLGIMENTO

Il mago tiene in mano il mazzo di carte FIG. 2 e mostra le 2 carte del 9 e dell'8. Le dà ad una persona del pubblico e le chiede di rimetterle dove desidera. Il mago mescola le carte. Dichiarò che dopo aver lanciato le carte sul tavolo, le 2 carte che restano nella sua mano saranno le carte del pubblico...

SEGRETO

Le carte dell'8 e del 9 sono al di sopra e al di sotto del mazzo FIG. 1. Le carte dell'8 e del 9 che mostra il mago sono dello stesso colore, ma di segno contrario. Il pubblico non vi presterà attenzione! Quando il mago mescola il mazzo, fa sempre in modo di non spostare la carta che si trova al di sotto e al di sopra. Una volta mescolate, tiene le carte come nella FIG. 2 e lancia in un solo colpo il mazzo sul tavolo FIG. 3. Le 2 carte che gli restano in mano sono quelle al di sopra e al di sopra, ovvero un 8 e un 9 neri FIG. 4.

GIOCO DI PRESTIGIO 23

DIX

MATERIALE:

le 4 carte del «dieci» del mazzo di carte

PREPARAZIONE:

Le 3 carte con il segno fiori, cuori e picche sono messe in modo da leggerle al contrario.

SVOLGIMENTO:

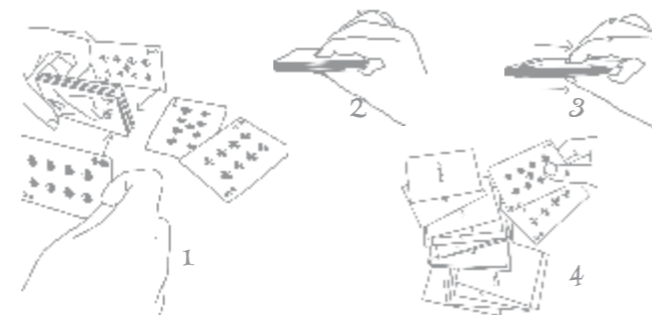
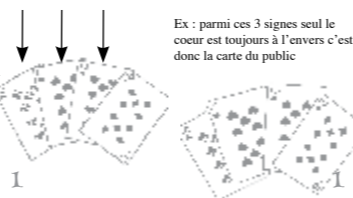
Il mago mostra le 4 carte al pubblico. Con le carte a faccia in giù, fa tirare una carta a caso ad una persona del pubblico, le chiede di mostrarla a tutti e gliela fa rimettere nel mazzo. Mescola il mazzo e annuncia di poter indovinare la carta presa da tale persona!

SEGRETO:

Mentre il pubblico sta guardando la carta tirata a caso, il mago capovolge con discrezione il mazzo di carte che ha in mano. In tal modo, quando la carta presa dalla persona del pubblico viene rimessa nel mazzo, vi sono 2 possibilità per riconoscere tale carta

- Se tutte le carte sono nello stesso senso di lettura, la risposta è la carta di quadri
- Se una delle carte è in senso contrario rispetto alle altre, la risposta è il segno di tale carta.

Es.: tra questi 3 segni solo la carta di cuori è sempre al contrario ed è quindi la carta scelta dalla persona del pubblico



GIOCO DI PRESTIGIO 25

BIBLIOTHECAM

CONTENUTO: 11 LIBRI CON COPERTINA UGUALE.

3 carte storia

PREPARAZIONE

I libri sono collocati in ordine in una pila da 0 a 10 (FIG. 2). Su ogni libro si contano solo le lettere nel cerchio rosso (FIG. 1, es. libro n. 4).

SVOLGIMENTO

Il mago spiega che nelle Scuole di magia ci sono biblioteche molto grandi con eccezionali collezioni di libri di magia. Questi libri sono così affascinanti e misteriosi che hanno il potere di spostarsi da soli. E continua: "Noi maghi abbiamo un potere che ci permette di sapere sempre se i libri si sono spostati. Non mi credete? Proviamo insieme!".

Il mago mostra la sua pila di libri e li mette uno accanto all'altro sul tavolo (FIG. 3).

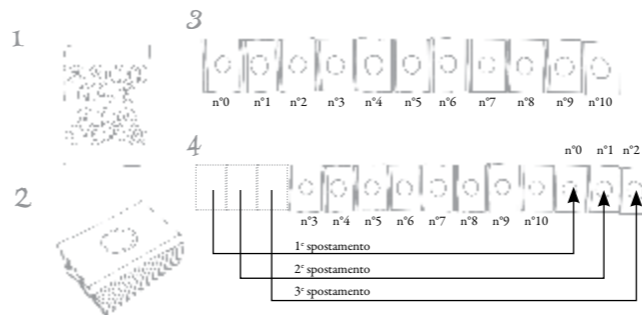
Dice: "Immaginate di essere nella mia

biblioteca di magia, piena di libri molto interessanti. In questo (indica un libro a caso), ci sono ricette di pozioni magiche, questo (ne indica un altro) insegna i segreti della levitazione, quest'altro (ne indica un altro ancora) spiega come trasformare una persona in un ragno gigante ... Chi si offre volontario?"

Sceglie una persona del pubblico che avrà il compito di cambiare di posto ai libri della biblioteca.

Precisa che i libri sono identici e li mette uno accanto all'altro, chiedendo alla persona del pubblico di spostare tutti i libri che vuole da un lato all'altro. Il mago mostra l'esempio di 3 libri (FIG. 4), dicendo che ora si girerà per consentire alla persona di spostare tutti i libri che vuole, mostrando ancora una volta il senso dello spostamento dei libri. Il mago si gira e lo spettatore passa all'azione.

Effettuato lo spostamento, il mago si gira e dice di avere un potere magico che gli per-



CODE SECRET: XAVIERIBUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

mette di sapere quanti libri sono stati spostati nella sua biblioteca. Passa la mano in senso orizzontale e si ferma su uno dei libri, lo volta e dice: Hai spostato X libri! « "Possiamo ricominciare, se vuoi". Il mago si gira di nuovo e ancora una volta indovina il numero di libri spostati.

"Normalmente i maghi non fanno mai una magia più volte di seguito, ma oggi se il pubblico lo desidera, lo farò!". Il mago si gira e lo spettatore passa all'azione. Ancora una volta, il mago sa di preciso quanti libri sono stati spostati. Che magia!

SEGRETO

I libri sono tutti collocati a faccia coperta in ordine da 0 a 10, dalla sinistra del mago alla destra (FIG. 3).

Quando il mago spiega al pubblico come deve spostare i libri, mostra un esempio e sposta tre libri da sinistra a destra. Insiste sul fatto che i libri devono essere spostati uno ad

uno da sinistra verso destra (FIG. 4) e memorizza il numero di libri appena spostati, cioè tre.

Il mago si gira e la persona dal pubblico sposta il numero di libri che desidera da sinistra a destra. Una volta spostati i libri, il mago si gira e conta tre libri partendo da destra verso sinistra. Gira il libro e dichiara il numero di cerchio rosso presente su questo libro. Questo numero corrisponde al numero di libri spostati dalla persona del pubblico. Immaginiamo che due libri siano stati spostati in segreto da parte del pubblico; il mago girerà il libro n. 2 (FIG. 5).

Il mago memorizza il numero di libri spostati in totale (3 + 2 = 5) e si offre di girarsi di nuovo per permettere al pubblico di spostare altri libri.

Quando si gira, conta mentalmente 5 libri partendo da destra, gira il quinto libro e annuncia al pubblico che il numero dei libri spostati è 4, dato che il libro girato è il quarto.

Memorizza allora la somma dei libri spostati (5 + 4 = 9) e ripropone al pubblico di spostare altri libri ancora. Girerà quindi il nono libro partendo da destra.

Se la somma supera 11, il mago conta 11 da destra verso sinistra, poi continua a contare partendo da destra.



GIOCO DI PRESTIGIO 26 FLAMMA

VIDEO
CODE SECRET: PIERRUM
WWW.DJECO.COM/MAGIC

CONTENUTO

3 bicchieri, 5 palline. Per realizzare il gioco, vengono utilizzate soltanto 4 palline.

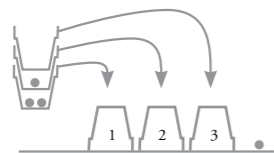
PREPARAZIONE

Preparare i bicchieri e le palline come indicato nella FIG. 1.

SVOLGIMENTO

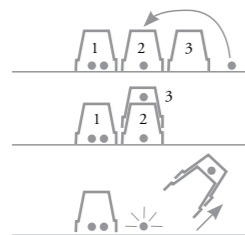
Nel paese della magia i draghi sputano fuoco. Il mago mostra la palla di fuoco posata sul tavolo, spiegando che però non si

interno. Il mago tiene in mano i 3 bicchieri rivolti verso l'alto, come indicato nella preparazione, quindi li posa ad uno ad uno partendo dal basso e capovolgendoli rapidamente. In questo modo, il pubblico non vede le palline che si trovano all'interno.



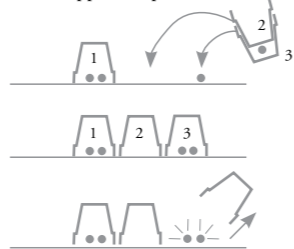
FASE 1: L'ATTRAVERSAMENTO

Il mago prende la pallina che si trova sul tavolo e la posa sul bicchiere 2 centrale. Quindi, copre il bicchiere 2 con il bicchiere 3, vi picchietta sopra e solleva i 2 bicchieri. La pallina ha attraversato il bicchiere!



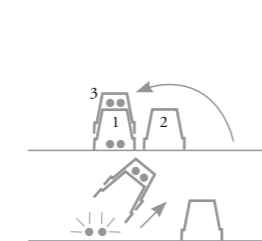
FASE 2: L'APPARIZIONE DELLA SECONDA PALLINA

Il mago prosegue posando il bicchiere 2 tra il bicchiere 1 e la pallina e quindi il bicchiere 3 sulla pallina. Dopodiché, solleva il bicchiere 3 facendo apparire 2 palline.

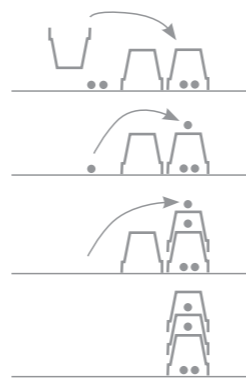


FASE 3: L'ATTRAVERSAMENTO DI 2 PALLINE

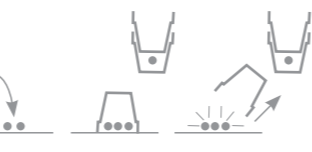
Il mago posa le 2 palline sul bicchiere 1 e le copre con il bicchiere 3. Vi picchietta sopra e solleva i 2 bicchieri: le palline sono passate attraverso!



FASE 4: IL DOPPIO ATTRAVERSAMENTO



FASE 5: L'APPARIZIONE DELLA TERZA PALLINA



GIOCO DI PRESTIGIO BONNETUM

27

MATERIALE

3 bicchieri di plastica, 3 palline di color giallo

PREPARAZIONE:

I bicchieri vengono impilati. 2 palline sono appoggiate sul tavolo e una 3 è inserita nel bicchiere più in alto. FIG. 1

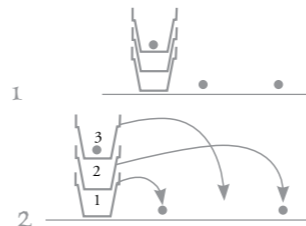
SVOLGIMENTO:

I e 2 palline appoggiate sul tavolo sono ricoperte dai bicchieri, il 3° bicchiere è posto al centro FIG. 2.

Il pubblico crede quindi che dove è posto il 3° bicchiere non ci siano palline! Il mago mescolerà allora i bicchieri e chiederà al pubblico di mostrargli il bicchiere vuoto! Ogni volta che il pubblico indicherà la posizione, questa sarà sbagliata! Alla fine il mago mostra che ci sono 3 palline...

SEGRETO

È importante imparare l'operazione che consiste nel capovolgere sul tavolo un bicchiere senza mostrare la pallina al suo interno. Il mago tiene in mano i 3 bicchieri rivolti verso l'alto, come indicato nella preparazione della fig. 1. Li posa ad uno ad uno, partendo dal basso e capovolgendoli rapidamente. Così il pubblico non vede la pallina che si trova nel bicchiere N° 3.



GIOCO DI PRESTIGIO 28 COGITUM

VIDEO
CODE SECRET: NINUM
WWW.DJECO.COM/MAGIC

CONTENUTO: UNA CARTA GRANDE, 5 CARTE PICCOLE.

PREPARAZIONE

La carta grande viene messa a centro tavolo, di fronte al pubblico.

Routine

La chiaroveggente ha un vero potere... può leggere nel pensiero. Ma sapete che i maghi riescono a fare altrettanto? Il mago invita il pubblico a dargliene la prova...

Dapprima chiede il pubblico di scegliere uno degli elementi presenti sulla carta grande e tenerlo bene a mente.

Mostra al pubblico ad una ad una le cinque carte piccole e chiede se l'elemento scelto è presente sulle carte. Se sì, mette la carta coperta sulla carta grande; in caso contrario, la mette sotto.

Una volta disposte tutte le carte, il mago si concentra e passa le mani sulla carta grande. Le sue mani tremano...

Il mago annuncia ad alta voce il nome dell'elemento scelto dal pubblico.

IL SEGRETO

Il retro di ogni carta ha una piccola marcatura segreta. I numeri 1, 2, 4 o 8 sono nascosti nel fregio.

FIG. 1. Una carta sola non ha alcun numero. Esempio della carta con un 2 nascosto.

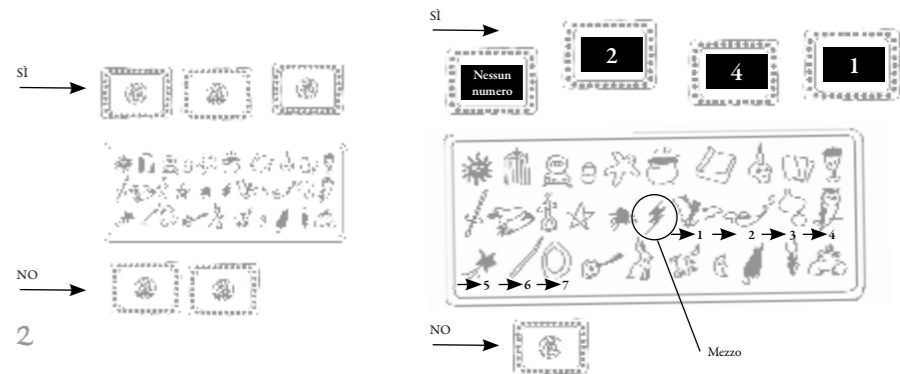
Quando il mago mostra le carte al pubblico, mette quelle con l'elemento scelto sopra la carta grande. Le carte che non contengono l'elemento selezionato vengono posizionate sotto la carta grande. FIG. 2

Il mago guarda con discrezione le marcature segrete delle carte "SÌ". Le carte 1, 2, 4 e 8 indicano il numero di illustrazioni da passare partendo dal Sole (il sole è il n. 1). La carta senza

numero indica che si dovrà contare partendo dal fulmine. Il mago somma i numeri delle carte "SÌ" passando le mani sulla carta grande per distrarre l'attenzione del pubblico, conta e visualizza l'oggetto scelto dal pubblico. Facciamo un esempio: il pubblico sceglie "lo specchio".

Il mago vi mette tutte le carte sopra e sotto la carta grande; guarda le marcature delle carte messe sopra la carta centrale e segue le indicazioni. Nel nostro esempio, le carte messe sopra la carta grande sono "senza numero, 2, 4 e 1": il mago somma questi numeri e conta quindi 7 partendo dal fulmine, dato che la carta senza numeri è presente. L'elemento scelto è lo specchio.

Secondo esempio: l'elemento selezionato è il teschio. La carta messa sopra la carta grande è la carta con il riferimento 8. Il mago partirà quindi dal sole e conterà 8. L'ottavo elemento è il teschio.



sa mai dove si trova. Egli maneggia i bicchieri in modo strano e fa cambiare molte volte posizione alla pallina, per poi farne apparire prima 2 e quindi 3.

IL SEGRETO

È importante imparare l'operazione che consiste nel capovolgere sul tavolo un bicchiere senza mostrare la pallina al suo

GIOCO DI PRESTIGIO NUDO

29

MATERIALE

L'anello e la corda

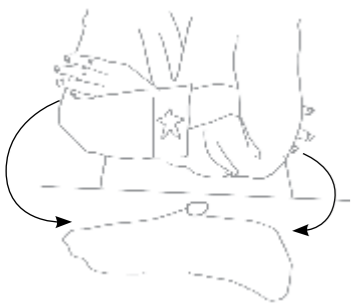
SVOLGIMENTO

Il nodo impossibile.

La corda viene fatta passare nell'anello. Il mago chiede al pubblico di fare un nodo alla corda senza mai lasciare le estremità della stessa. Nessuno ci riesce.

IL SEGRETO

Basta incrociare le braccia, afferrare un'estremità della corda, poi l'altra in ogni mano e liberare le braccia. Ecco che viene fatto il nodo!



GIOCO DI PRESTIGIO ANO LOCO

30

MATERIALE

2 anelli (di cui uno spaccato), 1 corda, 1 foulard

La corda è semplicemente infilata nell'anello spaccato FIG 1

Il secondo è infilato attraverso le 2 estremità. Si fa un nodo. FIG. 2 e 3.

Nascosto sotto il foulard, il mago toglie un primo anello (quello spaccato) e lo mette nella sua tasca. Potrà mostrarlo alla fine del gioco di prestigio, ma starà attento a mostrare il secondo anello che non è spaccato!

Sempre sotto il foulard, disfa il nodo per far comparire il 2° anello.

