

5 tours de mentalisme pour surprendre vos amis

Amusez-vous avec ces cinq tours de magie.
En cas de soucis, n'hésitez pas à
m'envoyer un mail à nicolas@enigmologie.be

À bientôt.

Nicolas Dupont



ROMANS
CHASSES AU TRÉSOR
ESCAPE GAMES
KERMESSE
SPECTACLES

WWW.ENIGMOLOGIE.BE

Les symboles

Présentez une carte avec 14 symboles.

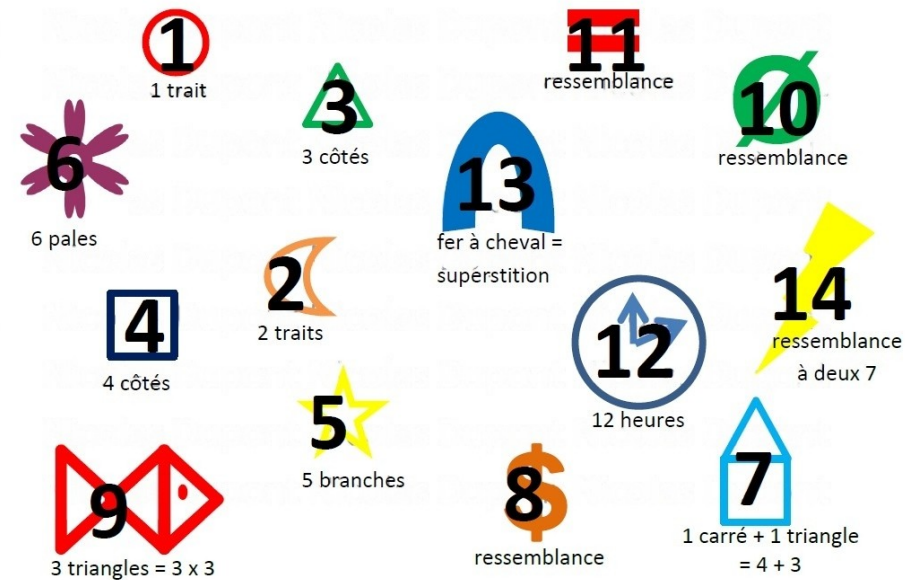
Le spectateur en choisit un.

Montrez lui d'autres cartes et demandez si son symbole s'y trouve.

Vous pouvez découvrir son choix !

Le secret

Chaque symbole peut être associé à un nombre :



Les cinq cartes ont une valeur allant de 1 à 5 (celle avec le cercle vaut 1, celle avec la lune vaut 2, ...).

Si le symbole du spectateur est présent sur la carte, il suffit d'additionner mentalement la valeur de cette carte puis d'annoncer le symbole.

Le carré magique

Les 16 premiers nombres sont inscrits dans un tableau de 4 x 4 cases.

Le spectateur en entoure un et supprime ceux qui sont la même ligne et la même colonne.

Il recommence l'opération à trois reprises.

Puis il additionne les nombres entourés.

Vous aviez prédit que le résultat serait 34.

Le secret

Ce tour est automatique.

Une fois que les nombres sont bien placés dans le tableau, si on additionne un nombre de chaque ligne et de chaque colonne, le résultat sera toujours 34.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Les 21 cartes

Le spectateur mélange des cartes, en prend 21, qu'il va placer en 3 colonnes.

Il choisit une des cartes et vous désigne la colonne dans laquelle elle se trouve.

Vous remélangez les cartes et les replacez sur la table. Le spectateur vous désigne la colonne qui contient sa carte.

Vous recommencez à nouveau.

Vous épelez ABRACADABRA en posant les cartes une à une sur la table.

La dernière carte est celle qu'il a choisie.

Le secret

Lorsque vous « mélangez » les cartes, vous regroupez en réalité les paquets en colonnes. Vous placez celle désignée par le spectateur entre les deux autres et vous distribuez les cartes d'une colonne à l'autre.

Après avoir fait trois fois cette opération, la carte est automatiquement placée en onzième position.

Le calcul écrit

Demandez au spectateur d'écrire un nombre à 5 chiffres.

Ecrivez en-dessous un autre nombre.

Le spectateur inscrit un troisième nombre, vous un quatrième et il termine avec un cinquième nombre.

Le spectateur va utiliser une calculatrice pour additionner les 5 nombres.

Avant qu'il n'ait terminé, vous pouvez annoncer le résultat que vous avez calculé mentalement.

Le secret

Lorsque vous écrivez vos nombres, ils doivent être complémentaires à ceux écrits par le spectateur. Il faut faire en sorte que l'addition de chaque chiffre du spectateur et de votre nombre fasse 9. Par exemple, s'il écrit 72640, votre nombre sera 27359.

Pour l'addition finale, vous allez soustraire 2 au dernier nombre et ajouter un 2 devant.

Exemple :

Spectateur :	72640
Magicien :	27359
Spectateur :	12345
Magicien :	87654
Spectateur :	+ 49368
Résultat :	249366

Les kiwis danois

Le spectateur choisit un nombre.

- Il le multiplie par deux.
- Il ajoute huit.
- Il divise le résultat par deux.
- Il enlève son nombre de départ.
- Il transforme le résultat obtenu en lettre (1 donne A, 2 donne B, ...).
- Il cherche un pays qui commence par cette lettre.
- Avec la dernière lettre du pays, il trouve un nom de fruit ou légume.

Il pense à Danemark et kiwi !

Le secret

Ce tour est automatique.

Il n'y a que le Danemark et Djibouti qui commencent par D.

Et le kiwi et le kaki sont les fruits les plus connus commençant par K.

Vous avez donc 95 % de chance de surprendre vos spectateurs.

Cartes à découper pour le tour des 14 symboles.

