



*Magia*  
**FABULOSO**  
**MAGUS**

FRANÇAIS - ENGLISH - DEUTSCHE - ESPAÑOL - ITALIANO

# Magie

QUAND CE PICTO APPARAÎT,  
RETROUVEZ LES EXPLICATIONS  
DU MAGICIEN SUR NOTRE SITE  
[WWW.DJECO.COM/MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)



## TOUR 1

MIXTUM / Le médaillon magique

### MATÉRIEL

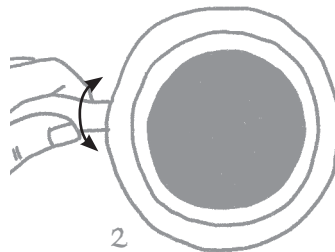
1 sac chaudron, 1 médaille,  
1 scarabée, 1 fiole de potion magique.

### PRÉPARATION

La médaille est insérée dans l'un des compartiments secrets du chaudron. Le scarabée est mis dans la poche du magicien. La fiole est posée sur la table.

### ROUTINE

Le magicien explique qu'il a toujours une médaille porte-bonheur sur lui. Il la cherche dans sa poche pour la montrer au public. Mais sa médaille a disparu ! À la place il trouve un scarabée... (Il le montre au public)



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTUM

JUNMARCUM

Heureusement, un magicien emporte toujours en voyage un chaudron et une fiole de potion magique. Il montre que le chaudron est vide FIG 1 et explique qu'il a dans sa fiole la potion magique pour transformer cet horrible scarabée en médaille. Il insère le scarabée dans le chaudron, fait tomber quelques gouttes de potion magique, mélange bien, prononce la phrase magique. Il replonge la main dans le chaudron et en ressort une belle médaille gravée de l'empreinte du scarabée !

### LE SECRET

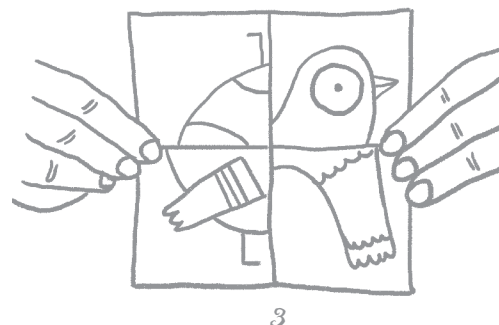
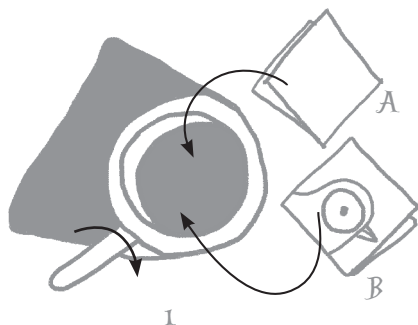
Le chaudron sac a deux compartiments guidés par la poignée. FIG 2. La médaille est insérée dans un des compartiments, la poignée est tournée. Le sac a l'air d'être vide. Le magicien peut montrer qu'il est bien vide en le retournant vers le bas. FIG 1.

C'est au moment où le magicien explique qu'il mélange la potion magique, qu'il tourne la poignée. FIG 3 Le magicien n'a alors plus qu'à prendre la médaille au fond du compartiment et la montrer au public.



# TOUR 2

AVEN CANTICUM / Le chant magique



## MATÉRIEL

1 sac chaudron, 1 papier plié « oiseau »,  
1 papier plié « oiseau mal reconstitué »,  
4 morceaux de l'image « oiseau ».

## PRÉPARATION

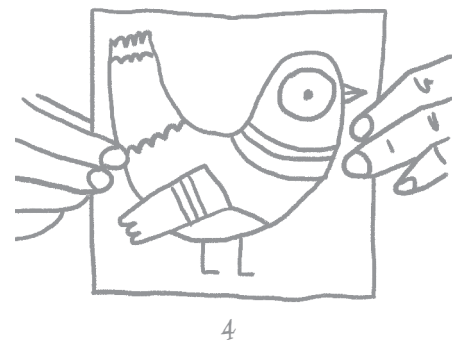
Le papier représentant l'oiseau est plié en 4, faces vers l'intérieur A. La feuille représentant l'oiseau mal reconstitué est pliée en 4, faces vers l'extérieur B. Ces 2 papiers pliés sont insérés dans l'un des compartiments du chaudron magique FIG 1. La poignée du chaudron est tournée de façon à ce que le compartiment soit vide. Les 4 morceaux de papier de l'image « oiseau » sont posés sur la table FIG 2.

## ROUTINE

Le magicien présente 4 morceaux de papiers représentant un oiseau (FIG2). Il explique qu'avec son chaudron magique il a le pouvoir de reconstituer l'image de l'oiseau. Le chaudron est montré vide. Il place les morceaux de papier dedans en les montrant bien au public. Il siffle comme un oiseau sur le chaudron, il en sort alors un papier plié. Il le déplie et le montre au public qui le prévient que l'image de l'oiseau est mal reconstituée FIG 3. Le magicien replie le papier, et le place de nouveau dans le chaudron, siffle un peu plus fort et en sort la feuille pliée qui représente cette fois-ci l'image du bel oiseau FIG 4. Le magicien montre au public que le chaudron est vide.

## LE SECRET

Les deux feuilles pliées sont placées ensemble dans un des compartiments du chaudron (FIG 1). La poignée est tournée le compartiment vide. Lorsque le magicien siffle une première fois il tourne discrètement la poignée. Seul lui peut voir les 2 papiers pliés au fond. Le magicien sort la feuille pliée qui a l'oiseau vers l'extérieur B - c'est celle qui représente l'oiseau mal reconstitué FIG 3... En la dépliant il tourne discrètement la poignée. Comme l'image n'est pas bien reconstituée il la repose dans le chaudron, siffle une deuxième fois plus fort en tournant la poignée et en ressort une nouvelle image de l'oiseau bien reconstituée A.



## TOUR 3

### SPECIES NOCTUA / La chouette magique

#### MATÉRIEL

1 sac chaudron, 11 pions « chouette »,  
9 pions « animaux différents »,  
1 papier plié prédiction « chouette »

#### PRÉPARATION

10 pions « chouette » sont placés dans l'un des compartiments du chaudron FIG 1. La poignée est tournée de façon à montrer le compartiment vide FIG 2. Les 10 autres pions animaux et le papier plié prédiction sont posés sur la table.

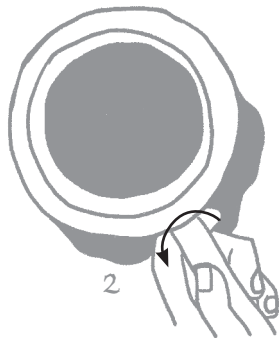
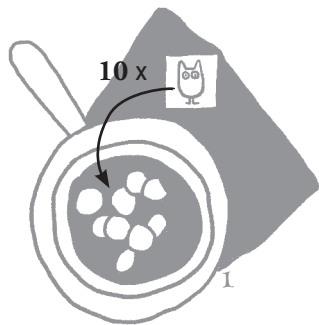
#### ROUTINE

Le magicien présente au public son sac chaudron vide. Il montre 10 jetons avec des animaux différents et les place un à un dans le sac chaudron. Il explique que dans le papier plié sur la table il a fait une

prédiction de l'animal qu'un spectateur va piocher au hasard dans le chaudron. Il secoue le sac et demande à une personne du public de mettre la main dans le chaudron et de sortir un jeton. Le spectateur montre l'animal tiré au sort : c'est une chouette ! Le magicien déplie le papier prédiction et c'est bien la chouette qui apparaît.

#### LE SECRET

Lorsque le magicien explique à son public qu'il souhaite qu'une personne pioche un jeton, au même moment il tourne la poignée du chaudron. En parlant il fait donc diversion ! Le compartiment ouvert est donc maintenant celui où il y a 10 fois le pion « Chouette ». Le pion pioché est forcément la chouette !



## TOUR 4

### PENCILLORUM / La fabrique à crayons

#### MATÉRIEL

1 sac chaudron, 2 foulards (orange et bleu),  
2 crayons (orange et bleu), 1 flacon potion

#### PRÉPARATION

Les 2 crayons sont placés dans un compartiment du chaudron. La poignée est tournée. Le chaudron est en position vide. Les foulards orange et bleu sont placés sur la table.

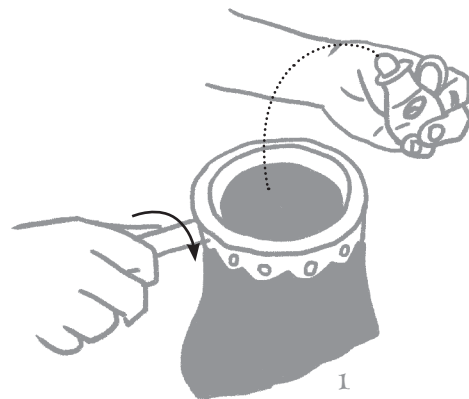
#### ROUTINE

Le magicien explique qu'il a le pouvoir de fabriquer des crayons de couleurs avec les 2 foulards qu'il montre. Il présente le sac chaudron vide et y place le foulard orange, dépose quelques gouttes de potion et énonce une phrase magique. Il sort du chaudron un crayon orange. Il propose de faire la même

chose avec le foulard bleu. Il l'insère dans le sac et utilise de nouveau la potion, c'est un crayon bleu qu'il sort du sac. Le magicien montre le sac chaudron qui est vide.

#### LE SECRET

Quand le tour commence le chaudron est vide. Le foulard orange est introduit dans le compartiment vide. Lorsque le magicien utilise la potion magique il tourne discrètement la poignée FIG 1. Il ressort le crayon orange et tourne à nouveau discrètement la poignée. Il insère le deuxième foulard, met quelques gouttes de potion tout en tournant à nouveau la poignée. Il sort le crayon bleu et peut montrer le chaudron : il est vide...





## TOUR 5

### COLLIUM / Le collier du magicien

#### MATÉRIEL

1 sac chaudron, 1 médaillon, 1 ficelle nouée, 1 médaillon accroché à la ficelle, 1 flacon potion

#### PRÉPARATION

Le médaillon accroché à la ficelle est inséré dans un compartiment du chaudron. FIG 1. La poignée est tournée. Le chaudron est en position vide.

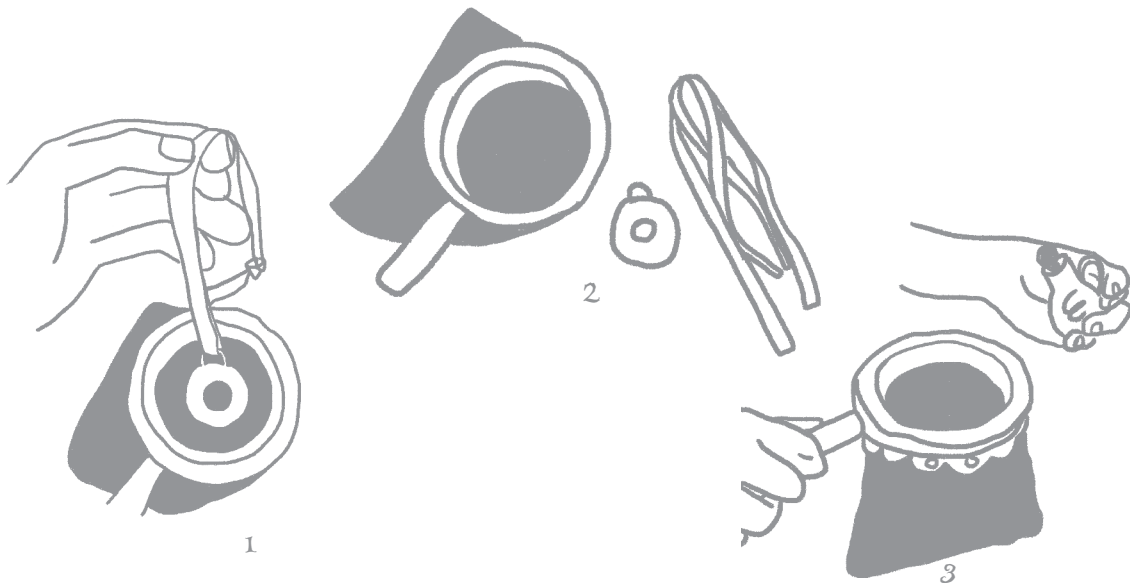
#### ROUTINE

Le magicien présente un sac chaudron vide. Il montre au public un beau médaillon et une ficelle nouée. Il explique qu'il aimerait bien pouvoir le porter en collier mais comment défaire le nœud de la ficelle, qui est beaucoup trop serré!? Il place à l'intérieur du chaudron la ficelle nouée et le médaillon FIG 2. Il explique que grâce à sa potion il peut fusionner les objets. Il utilise quelques gouttes de potion, énonce

une phrase magique et sort du chaudron la ficelle attachée au médaillon. Le magicien est heureux de pouvoir accrocher à son cou ce beau médaillon.

#### LE SECRET

Quand le tour commence le chaudron est vide. C'est au moment d'utiliser la potion que la poignée est tournée pour laisser accessible le compartiment où le médaillon accroché à la ficelle est présent.



## TOUR 6

### TEXTILIA / Les foulards magiques

#### MATÉRIEL

1 sac chaudron, 1 foulard orange, 1 foulard bleu, 2 foulards noués entre eux, 1 flacon potion

#### PRÉPARATION

Les deux foulards noués ensemble sont insérés dans un compartiment du chaudron. La poignée est tournée. Le chaudron est en position vide.

#### ROUTINE

Le magicien présente un sac chaudron vide et deux foulards. Il manipule les foulards de sorte à bien montrer qu'ils ne sont pas attachés ensemble. Il place les deux foulards dans le chaudron, met quelques gouttes de potion et déclare avoir un pouvoir magique... Il demande à un spectateur de sortir du sac les foulards. Ils sont maintenant magiquement noués ensemble.

#### LE SECRET

Quand le tour commence le chaudron est vide. C'est au moment d'utiliser la potion que la poignée est tournée pour laisser accessible le compartiment où le magicien a inséré préalablement les deux foulards noués.

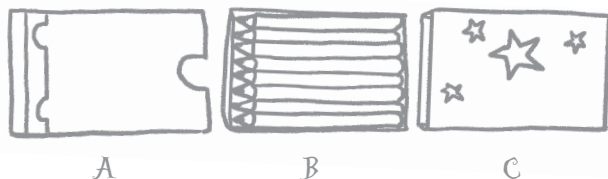
# TOUR 7

MIXTURIS / La boîte à crayons magique



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTURIS  
BARBARUM



## MATÉRIEL

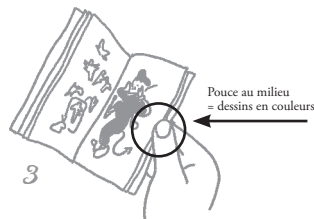
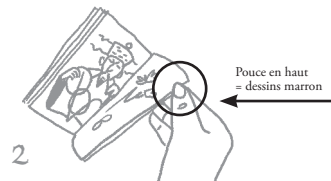
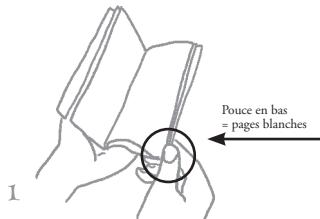
1 livre magique, 1 boîte de crayon de couleur

## PRÉPARATION

Remplir la boîte de crayons et positionner les tiroirs comme indiqué ci-dessous



A → B → C



## ROUTINE

Le magicien a un livre de recettes et propose de dévoiler une de ses précieuses recettes au public. Il effeuille son livre mais s'aperçoit que les feuilles sont blanches! Il explique que c'est une ruse des magiciens pour garder secret les recettes. Pour pouvoir rendre lisible les images des livres, les magiciens utilisent une encre magique qu'ils cachent dans leur boîte de crayon. Il ouvre la boîte (qui est vide!), mime le fait de prendre un crayon et colore son livre. Il l'effeuille à nouveau et les pages sont maintenant dessinées au crayon marron. Il referme la boîte de crayons. Le magicien regrette que les pages ne soient pas en couleur. Il explique qu'un pays magique, les crayons de couleur sont un peu différents. On n'a pas besoin de colorier avec! Il prend la boîte de crayon

fermée dans la main, la passe doucement sur son livre, prononce la phrase magique. En l'effeuillant, à nouveau, il montre au public que les pages sont maintenant en couleur. Le public est étonné mais ravi de voir enfin ces ingrédients magiques tout en couleurs. Mais quel est le secret? Le magicien conclut: « les boîtes de crayons sont magiques, si on les ouvre elles sont remplies de crayons de couleurs ». Le magicien ouvre la boîte de crayon et la montre au public: elle est pleine!

## LE SECRET

### Le livre

Il est fabriqué de telle sorte que suivant l'endroit où l'on pose son pouce pour l'effeuiller, les pages que l'on voit sont soit toutes blanches, soit avec un dessin au trait marron ou tout en couleurs.

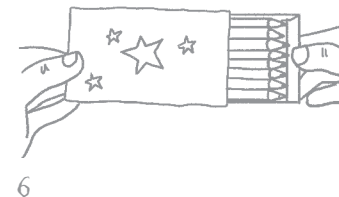
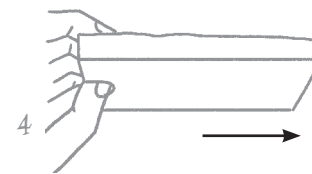
Les pages du livre sont blanches si on effeuille le livre le pouce en bas FIG 1

Les pages sont dessinées au trait marron si on effeuille le livre le pouce en haut FIG 2

Les pages sont en couleurs si on effeuille le livre le pouce au milieu FIG 3

### La boîte de crayons

Elle a un double tiroir. Lorsque l'on bloque avec son doigt l'encoche située au-dessous de la boîte, à l'ouverture, la boîte est vide FIG 4 et 5. Lorsqu'on ne bloque plus l'encoche avec son doigt, à l'ouverture la boîte est pleine! FIG 6.



# TOUR 8

FACTOREM COLOR / Le livre magique

## MATÉRIEL

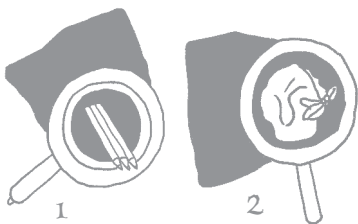
1 livre magique, 2 foulards, 1 sac chaudron

## PRÉPARATION

Les 2 foulards sont placés dans un compartiment du chaudron. La poignée est tournée de façon à montrer un chaudron vide.

## ROUTINE

Le magicien présente un livre de recettes de potions magique qu'il garde très secrètement. Son secret pour ne pas divulguer ses recettes est de faire disparaître les dessins du livre... Il montre au public que les images des insectes et bestioles sont en couleur. Son chaudron est montré vide. Il place le livre dedans. Il déclare que quelques gouttes de potions lui suffisent pour enlever les couleurs du livre et le rendre ainsi illisible. Il plonge alors la main dans le sac et en sort deux foulards colorés. Il propose de regarder si les pages du livre ont changé. En effeuillant le livre le public découvre des pages toutes blanches! Pour finir le magicien propose de faire réapparaître les illustrations



du livre. Il en a besoin pour sa prochaine potion... Il replace alors le livre dans le chaudron avec les deux foulards. Quelques gouttes de potion, il remue et en ressort le livre. En l'effeuillant le public découvre que les illustrations ont réapparues. Le chaudron est montré de nouveau vide.

## LE SECRET

Au départ le livre est effeuillé au milieu, les pages sont donc colorées FIG3 TOUR 7. Le livre est plongé dans le compartiment vide du chaudron. La poignée est tournée une première fois au moment d'utiliser la potion. Les 2 foulards sont maintenant dans le compartiment ouvert. Après avoir sorti les deux foulards, le magicien tourne de nouveau la poignée discrètement pour pouvoir récupérer le livre et montre les pages blanches en l'effeuillant avec son pouce en bas FIG1 TOUR 7. Les foulards sont remis dans le chaudron, la poignée est tournée discrètement afin d'insérer le livre dans le compartiment vide. Quelques gouttes de potion et le magicien sort le livre. Les pages sont de nouveau colorées puisqu'il l'effeuille avec son pouce au milieu (FIG3 TOUR 7). Le chaudron est montré vide.

# TOUR 9

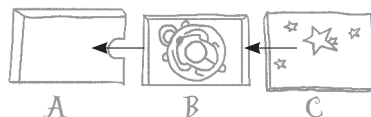
MOVENTUR MEDALLUM / Le scarabée télétransporté

## MATÉRIEL

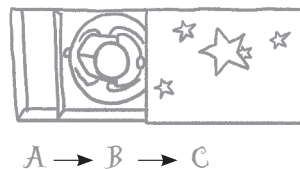
1 boîte à crayons vide, 2 médaillons, un sac chaudron

## PRÉPARATION

Préparer la boîte avec le médaillon



Refermer la boîte.



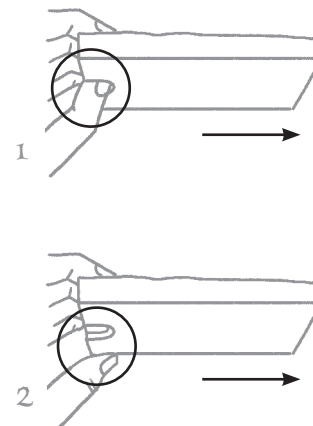
## ROUTINE

Le magicien montre à son public un beau médaillon et une boîte vide qu'il referme. Il explique qu'il a le pouvoir de le téléporter du chaudron à la boîte. Il le place dans le sac chaudron, secoue le sac énergiquement. Il retourne le chaudron : le médaillon a disparu. Où est-il passé? Il ouvre de nouveau la boîte. Le médaillon est maintenant dans la boîte auparavant vide.

## LE SECRET

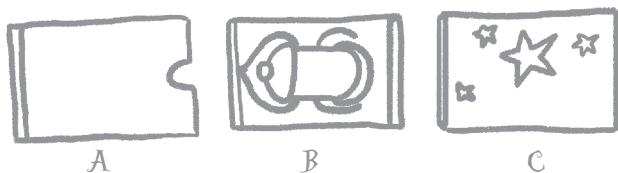
Comment faire disparaître le médaillon du chaudron? Lorsque le magicien secoue le chaudron il tourne la poignée discrètement afin de rendre accessible le compartiment vide du chaudron (FIG2 TOUR 1).

Comment faire apparaître le médaillon dans la boîte? La boîte a un double tiroir. Au début du tour le magicien montre la boîte vide. Pour cela, avec son doigt il bloque le tiroir FIG 1 où est caché le médaillon. Lorsqu'il doit le montrer avec le médaillon il ne bloque plus l'encoche dessous. Le tiroir qui est rempli apparaît FIG 2.



# TOUR 10

## APPARENT SCARAB / L'apparition d'un scarabée

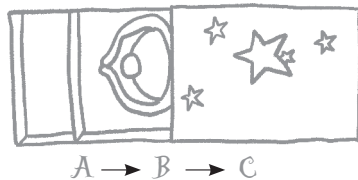


### MATÉRIEL

1 boîte à crayons, 1 scarabée,  
1 carte scarabée

### PRÉPARATION

Préparez la boîte avec le scarabée.



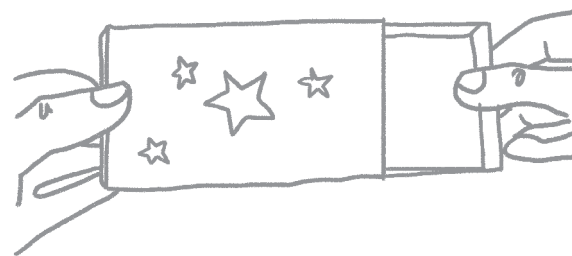
### ROUTINE

Le magicien présente une boîte vide et montre au public une carte avec une illustration de scarabée. Il déclare avoir le pouvoir de transformer la carte en véritable scarabée... Il place la carte dans la boîte et la ferme. Il souffle sur la boîte, propose à une personne du public de souffler à son tour... À l'ouverture de la boîte, la carte s'est matérialisée en scarabée.

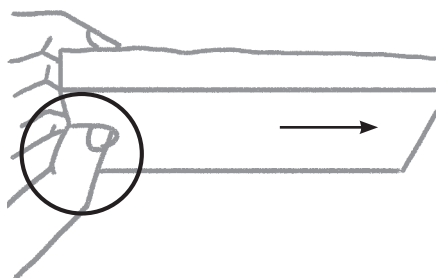
### LE SECRET

Lorsque le magicien ouvre la première fois la boîte pour la montrer vide, il bloque avec son doigt le double fond de la boîte FIG 1 et 2. Le tiroir est donc vide. Après avoir posée la carte illustrée il referme la boîte. Après avoir soufflé, il ouvre à nouveau la boîte sans mettre son doigt dans l'encoche FIG 3. Le tiroir ouvert fait apparaître la figurine scarabée.

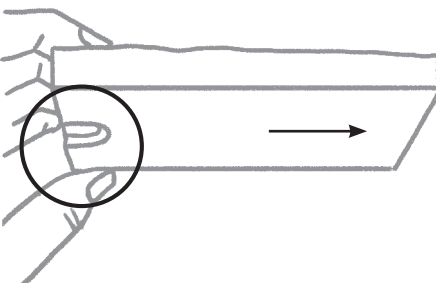
1



2



3





# TOUR II

## QUATTUOR / Les quatre rois



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

QUATTUOR  
ANNIMUS



1

### MATÉRIEL

1 carte roi de cœur/carreau, 1 carte roi de trèfle/pique, 2 cartes recto verso identique

### PRÉPARATION

Les 4 cartes sont disposées sur la table FIG 1.

La troisième carte est tournée FIG 2.

Les 4 cartes sont insérées dans l'enveloppe de cette façon FIG 3.

### ROUTINE

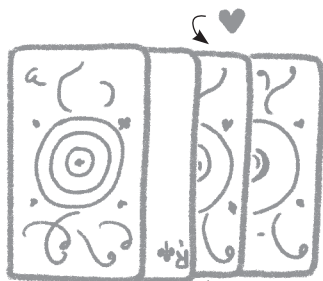
Au pays magique quatre hommes peuvent prétendre au titre de roi. Le magicien explique que les 4 cartes représentant ces hommes sont dans la pochette qu'il montre au public.

Il déclare que c'est le public qui détient le pouvoir de choisir le symbole et la couleur du roi.

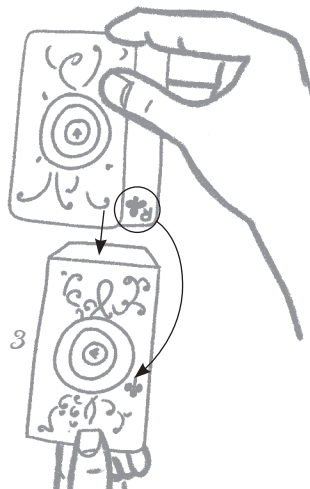
Le public se concerta et proclama le symbole et la couleur de son choix: « Au pays magique le roi est un roi de trèfle »

Le magicien prend acte de ce choix et déclare avoir le pouvoir de faire apparaître le roi désigné par le public...

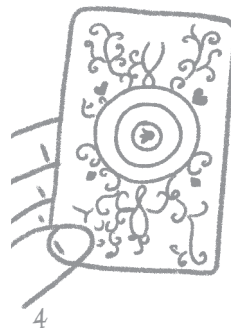
Il ouvre l'enveloppe et montre la carte retournée. C'est le roi de trèfle!



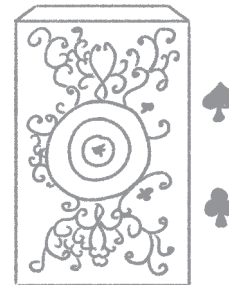
2



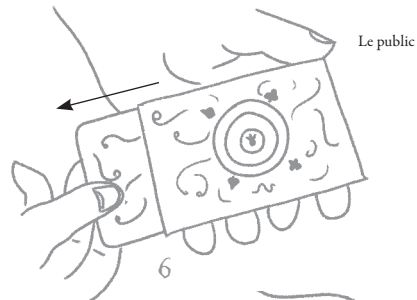
3



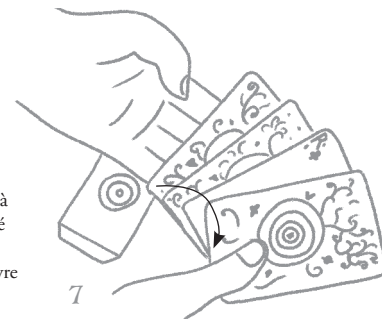
4



5



6



7

### LE SECRET

Le décor de l'enveloppe a un code secret.

FIG 4 ET 5.

Lorsque le public annonce le roi choisi, le magicien positionne l'enveloppe de façon à ce que le symbole du roi choisi soit orienté vers le public; il sort les 4 cartes sans changer l'enveloppe de direction et les ouvre éventuellement toujours vers le public.

Ex: si le public annonce le roi de trèfle.

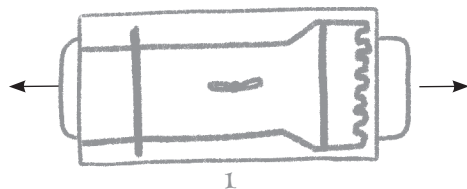
# TOUR 12

TURRUM / La princesse emprisonnée



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

TURRUM  
MARGUM



1

## MATÉRIEL

1 fourreau tour, 1 carte princesse, 1 dé,  
1 attache en métal

## PRÉPARATION

Le magicien place la clé magique dans sa poche.

## ROUTINE

C'est l'histoire d'une belle princesse, (le magicien la montre au public) qui vit dans une haute tour, (il l'insère dans la tour, montre les deux faces de la tour et enlève à nouveau la princesse). Il explique qu'un jour un méchant sorcier a fait prisonnière la princesse dans cette tour. Il l'insère à nouveau dans la tour et pose l'attache métallique de façon à la bloquer. Il montre au public que la princesse ne peut pas s'échapper. FIG 1

Il explique que l'attache métallique est une serrure qui ne peut s'ouvrir qu'à l'aide d'une clé que seul le sorcier possède. Comment va-t-il réussir à libérer la princesse? Il se souvient avoir dans sa poche une clé qui ouvre la plupart des portes de son château et

propose de l'essayer.

Il prend la clé dans sa poche, il la donne à un spectateur et lui demande de faire 3 tours sur la serrure.

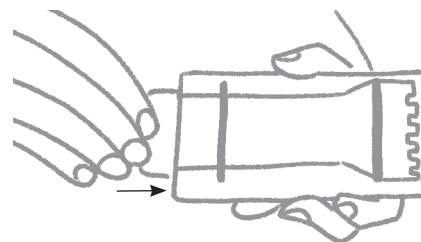
Suite à cette opération le magicien tire sur la carte qui sort de l'étui. La princesse est libérée de sa tour!

## LE SECRET

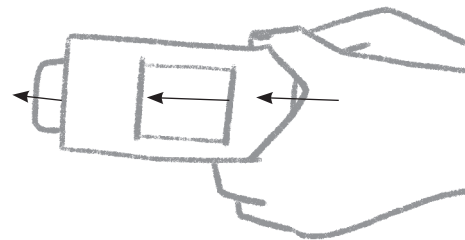
L'étui tour possède quatre fentes (2 devant et 2 au dos). Au dos de l'étui, les fentes sont plus proches du centre. Le magicien fait en sorte de toujours avoir le dos de l'étui vers lui. Le public ne voit que l'autre côté avec les fentes les plus éloignées.

Pour emprisonner la princesse dans la tour, le magicien insère la carte princesse dans l'étui tour en gardant le dos de l'étui vers lui. FIG 2 ET 3

Lorsque le magicien montre que la princesse est prisonnière, le côté rond de l'attache métallique retient encore la carte princesse. Pendant que la personne du public tourne la clé, le magicien en profite pour libérer au dos de l'étui le côté rond de l'attache métallique dont le diamètre est plus petit que le trou de la carte. FIG 5

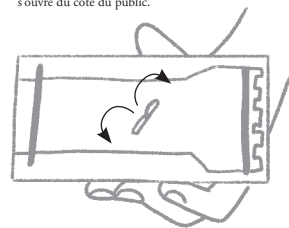


2 Du côté des spectateurs, tout est normal. On peut voir la carte princesse à travers les fentes.

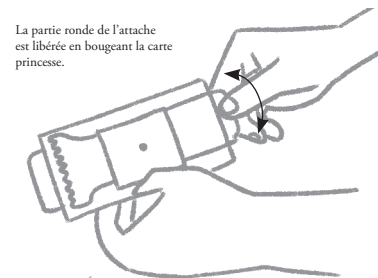


3 De son côté le magicien insère d'une façon particulière la carte princesse

Une fois la carte insérée, le magicien pose l'attache métallique de façon à ce qu'elle s'ouvre du côté du public.



4



5

La partie ronde de l'attache métallique est libérée en bougeant la carte princesse.

# TOUR 13

## TEXTILIA / Apparition du foulard

### MATÉRIEL

1 foulard

Le foulard plié de façon à former une boule est caché dans le pli du bras gauche du magicien ou mieux dans le pli de sa chemise. Le magicien garde toujours son bras plié.

Il peut maintenant commencer. Le magicien relève sa manche droite puis sa manche gauche. C'est à ce moment là qu'il attrape discrètement le foulard avec sa main droite. Le foulard est maintenant caché dans sa main droite.

Il n'a plus qu'à lâcher le foulard pour le faire apparaître.



3



4



5

# TOUR 14

## EXITUM NODUM / Noeud magique

### MATÉRIEL

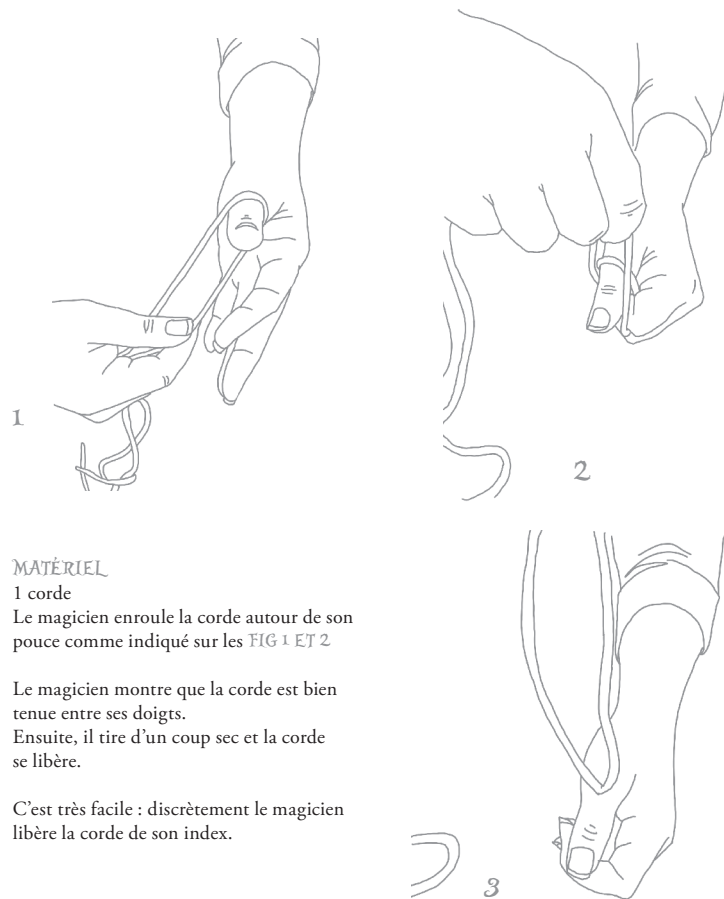
1 corde

Le magicien enroule la corde autour de son pouce comme indiqué sur les FIG 1 ET 2

Le magicien montre que la corde est bien tenue entre ses doigts.

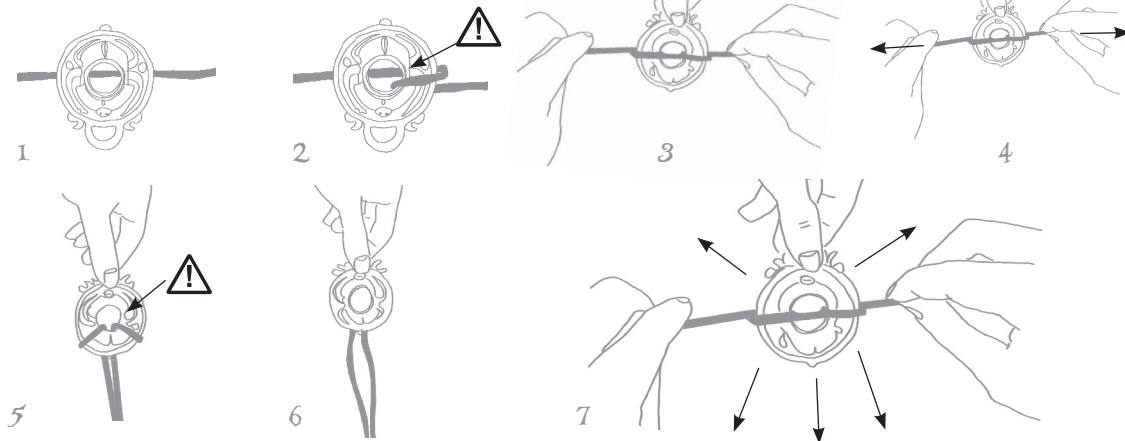
Ensuite, il tire d'un coup sec et la corde se libère.

C'est très facile : discrètement le magicien libère la corde de son index.



# TOUR 15

NODUS MAGICAE / Le noeud libéré



## MATERIEL

le médaillon et le cordon

## ROUTINE

Le magicien déclare avoir le pouvoir de libérer l'anneau sur lequel il vient de faire un noeud.

## LE SECRET

Le magicien étend la corde sur la table et pose la médaille FIG 1 dessus face au public. Il prend chaque extrémité de la corde pour l'insérer dans le médaillon et fait un tour de chaque côté du médaillon FIG 2 ET FIG 3. Il montre que la corde est bien nouée. Il tire dessus pour le montrer FIG 4

Il défait les nœuds et propose de recommencer avec l'aide d'un spectateur. Il demande au spectateur de tenir la boucle du médaillon. Le médaillon est maintenant positionné dans l'autre sens pour que la personne puisse le tenir par la petite boucle. Le magicien fait le même nœud FIG 5 ET 6 les extrémités doivent passer par le haut du médaillon et montre qu'il est bien impossible de le défaire. FIG 7

Il tire alors sur les deux extrémités en même temps vers le bas et le médaillon se libère ... FIG 8 ET 9

# TOUR 16

NODE EVANUIT / Le collier noué

## MATERIEL

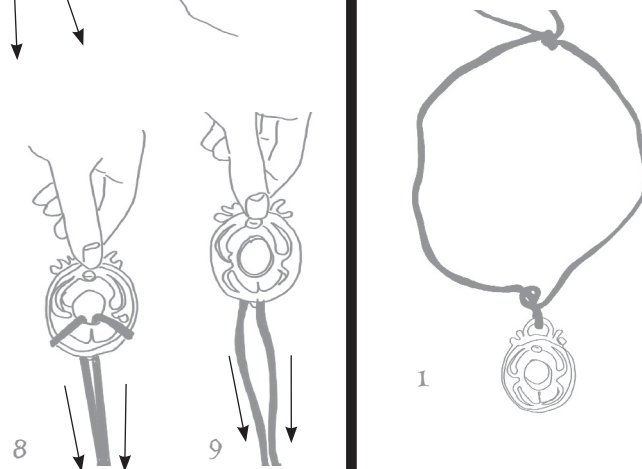
le médaillon et le cordon

## ROUTINE

Le nœud disparaît.

## LE SECRET

Le magicien glisse la corde au centre du médaillon et fait un nœud sans le serrer et réunit les extrémités de la corde et les attache en faisant 2 ou 3 nœuds bien serrés FIG 1

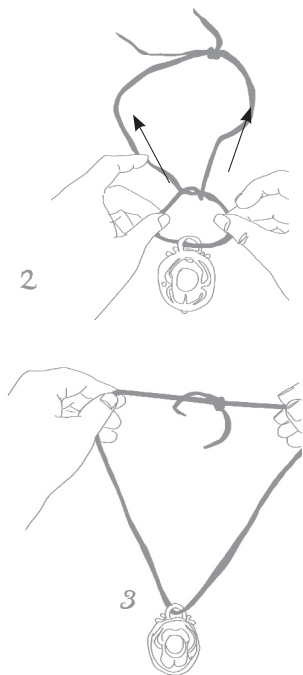




# TOUR 17

## IN NODI / Disparition d'un noeud

Il annonce que le noeud va être libéré et se retourne. A l'abri des regards et très vite, il glisse ses index dans le noeud qui entoure la médaille FIG 2 et les remonte le long de la corde jusqu'aux noeuds serrés. Le magicien se retourne vers le public qui peut constater que le noeud a disparu FIG 3



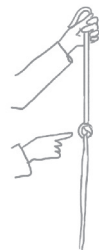
1



2



3



4



5



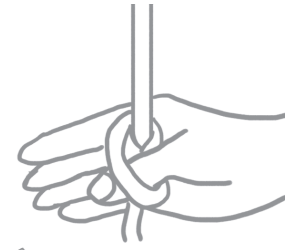
6



7



8



9

### MATERIEL

la corde

### ROUTINE

Le magicien tient dans sa main la corde et fait un noeud devant son public FIG 1,2 ET 3. Il annonce qu'il va pouvoir faire disparaître le noeud.

Il tient la corde avec une main à la verticale, et avec son autre main passe devant le noeud jusqu'en bas. Arrivé en bas, le noeud a disparu ! FIG 4,5,6 ET 7

### LE SECRET

Le magicien réalise le noeud sur la corder sans trop le serrer !

Lorsque le magicien fait glisser sa main le long de la corde, le public ne voit pas qu'en fait il a passé son pouce dans le noeud trop large. Il n'a plus qu'à faire glisser sa main, à la fin le noeud se libère tout seul. FIG 8 ET 9

## TOUR 18

NODI NON / Le nœud impossible

### MATÉRIEL

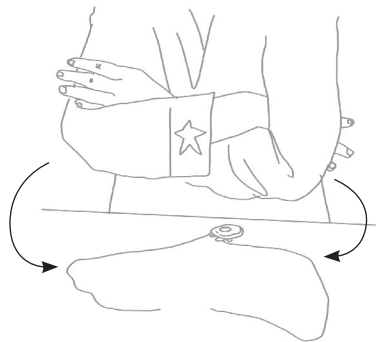
le médaillon et le cordon

### ROUTINE

La corde est passée dans le médaillon. Le magicien demande au public de nouer la corde sans jamais lâcher les extrémités de la corde. Personne n'y arrive.

### LE SECRET

Il suffit de croiser les bras, d'attraper une extrémité de la corde puis l'autre dans chaque main et de décroiser les bras. Le nœud est fait !



## TOUR 19

REGEM / Le roi volant

### MATÉRIEL

1 carte roi

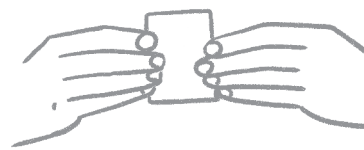
### ROUTINE

Le magicien explique qu'il y'a très longtemps une légende racontait que certains rois avaient le pouvoir de voler. Il explique au public qu'aujourd'hui il peut lui aussi faire voler les rois. Il présente une carte représentant un roi. Il souffle à l'arrière de la carte et le roi se met à voler entre ses mains FIG 1. Quand il s'arrête de souffler, la carte tombe au sol.

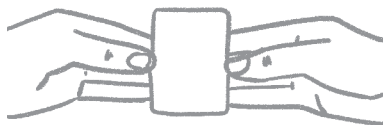
Il propose à une personne du public de ramasser la carte pour la vérifier...

### LE SECRET

La carte est tenue secrètement entre les deux pouces FIG 2. Les mains cachent les côtés de la carte. Les mains doivent être espacées pour voir la carte. Exercer des mouvements de haut en bas avec les pouces sans les faire dépasser vers le haut FIG 3. Conseil de magicien, exercez-vous devant un miroir !



1 Vue de face



2 Vue de dos



3

## TOUR 20

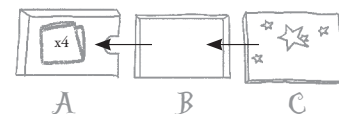
MAGICAE AVIS / L'oiseau magique

### MATÉRIEL

4 cartes « oiseau découpé », 1 carte pliée « oiseau », 1 boîte à crayons sans les crayons.

### PRÉPARATION

Ouvrir le tiroir de la boîte de crayon et y insérer le papier plié dans le double fond. Refermer la boîte.



### ROUTINE

Le magicien explique qu'il existe un bel oiseau au pays magique et qu'il aimerait bien pouvoir le montrer.

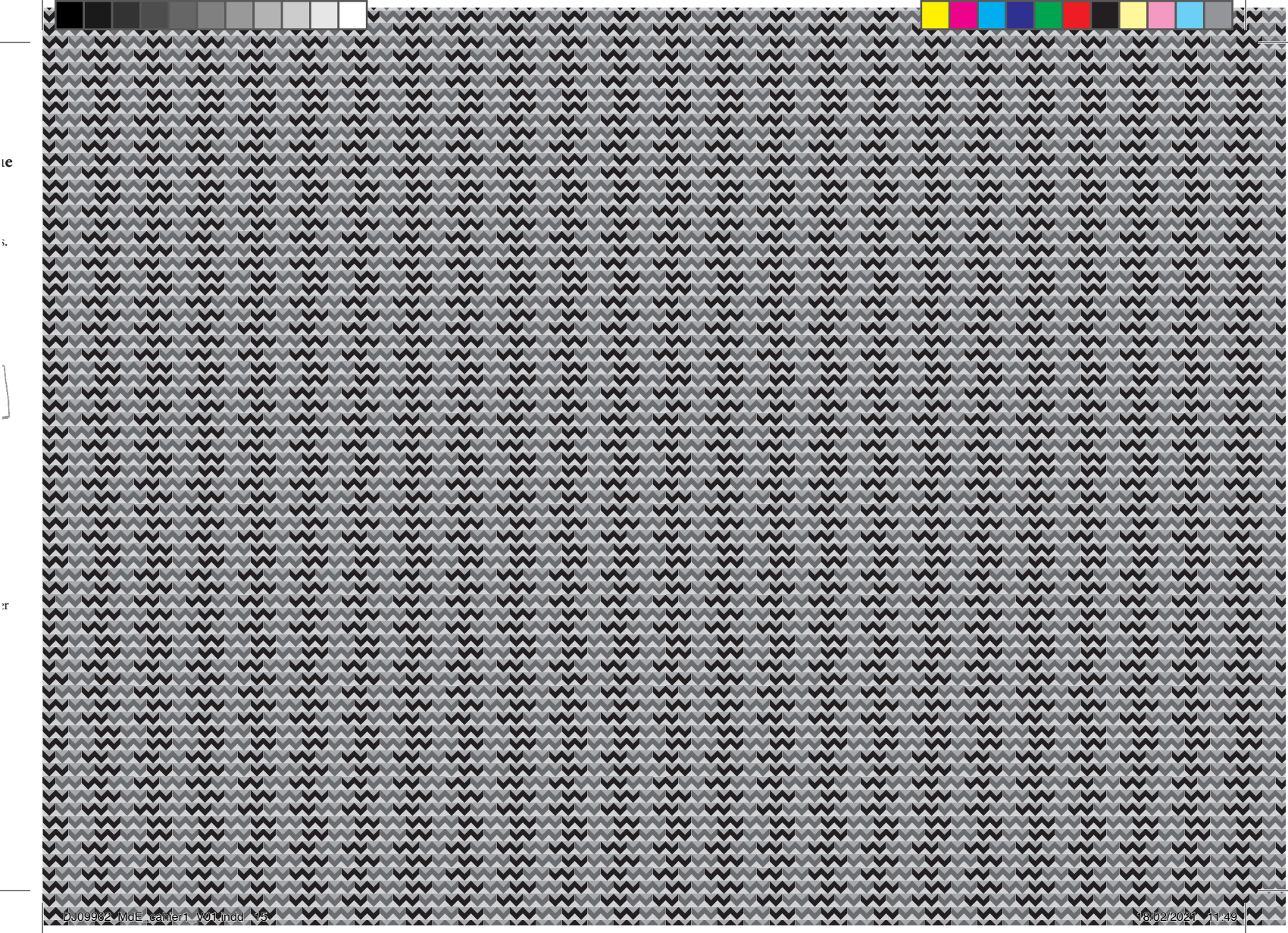
Il montre les 4 cartes « oiseau découpé » et déclare pouvoir siffler le chant d'un oiseau pour recoller les papiers.

Il insère un par un les 4 morceaux de papier dans la boîte.

Il siffle sur la boîte. Ouvre à nouveau la boîte et en ressort le papier plié pour voir apparaitre un bel oiseau.

### LE SECRET

Lorsque le magicien ouvre la boîte après avoir sifflé, il ouvre le tiroir où se trouve le papier plié. Il n'a plus qu'à le montrer au public.



ic

s.

r

# Magic

WHEN YOU SEE THIS SYMBOL  
LOOK FOR THE MAGICIAN'S  
EXPLANATIONS ON OUR WEBSITE  
[WWW.DJECO.COM/MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)



## TRICK 1

MIXTUM / The Magic Medallion

### EQUIPMENT

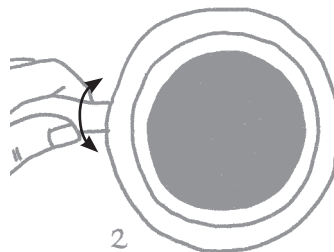
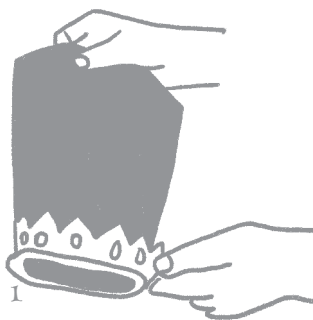
1 cauldron bag, 1 medallion,  
1 beetle, 1 phial of magic potion, 4 story cards

### GETTING READY

Put the medallion in one of the cauldron's secret compartments. The beetle goes in the magician's pocket. Place the phial on the table.

### ROUTINE

The magician explains that he always carries his good-luck medallion with him wherever he goes. He rummages around for it in his pocket so he can show it to the audience. But it's not there, it's disappeared, and all he finds instead is a beetle (which he shows to the audience)!



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTUM

JUNMARCUM

Luckily, a magician also never goes anywhere without a cauldron and a phial of magic potion. He shows the audience that the cauldron is empty, FIG 1. Then he explains that the phial contains a magic potion, which he will use to turn the yucky beetle into a medallion. He puts the beetle in the cauldron, adds a few drops of magic potion, and gives it a good mix while saying the magic spell. He reaches into the cauldron and pulls out a superb medallion with an engraving of the beetle!

### THE SECRET

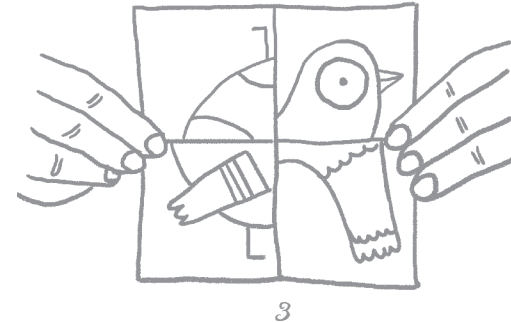
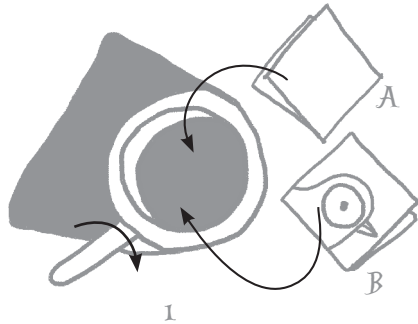
The cauldron bag has two compartments that are operated by the handle. FIG 2. The magician puts the medal in one of the compartments and turns the handle. The bag appears to be empty, and the magician can turn it upside down to prove there is nothing inside. FIG 1. The magician turns the handle while he is explaining that he is mixing the magic potion. All he has to do then is take the medallion from the bottom of the compartment and show it to the audience.





# TRICK 2

AVEN CANTICUM / The Magic Song



## EQUIPMENT

1 cauldron bag, 1 right folded “bird” picture, 1 wrong folded “bird” picture, 4 pieces of the “bird” picture.

## GETTING READY

The paper showing the right bird is folded into 4, with the picture on the inside A. The sheet showing the wrong bird is folded into 4, with the picture on the outside B. The 2 pieces of paper are placed into one of the magic cauldron’s compartments FIG 1. The handle on the cauldron is turned so that the compartment showing is the empty one. The 4 pieces of paper showing parts of the bird are placed on the table FIG 2.

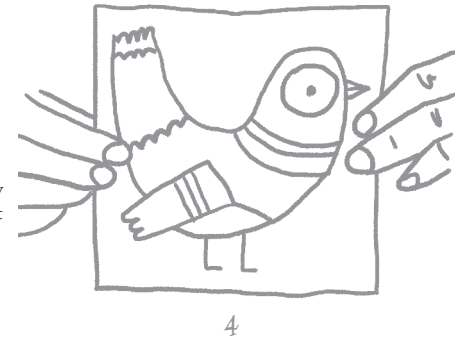
## ROUTINE

The magician shows the audience 4 pieces of paper showing parts of a bird (FIG 2). They explain that with their magic cauldron they have the power to put the picture of the bird back together again. They show the audience their cauldron – it’s empty. They place the pieces of paper inside, making sure that the audience can clearly see what they are doing. They tweet like a bird over the cauldron, and draw out a piece of folded paper. They unfold it and show it to the audience, who tell them that the picture of the bird is wrong FIG 3. The magician folds the paper back up, and puts it back into the cauldron. They tweet a little louder, and take out the folded sheet of paper again – this time it shows a pretty

picture of a bird FIG 4. The magician shows the audience that their cauldron is empty.

## THE SECRET

The two folded sheets of paper are both placed in one of the cauldron’s compartments (FIG 1). The handle is turned to the empty compartment. When the magician tweets for the first time, they surreptitiously turn the handle. Only they can see the 2 folded pieces of paper at the bottom. The magician takes out the folded paper showing bird B – this is the wrong bird FIG 3... As they unfold it, they secretly turn the handle again. Since the picture isn’t right, they place it back in the cauldron, and puts it back into the cauldron. They tweet a second time – a bit louder this time – and turn the handle, and out comes a new, correct picture of a bird A.



## TRICK 3

### SPECIES NOCTUA / The Magic Owl

#### EQUIPMENT:

1 cauldron bag, 11 “owl” counters, 9 “different animal” counters, 1 folded piece of paper showing an “owl” prediction

#### GETTING READY

10 “owl” counters are placed inside one of the cauldron’s compartments FIG 1. The handle is turned so that the empty compartment is showing FIG 2. The 10 other animal counters and the folded paper are placed on the table.

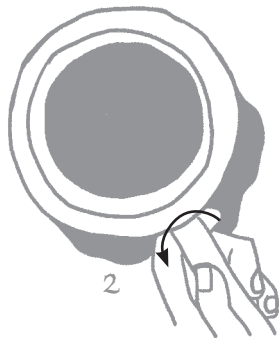
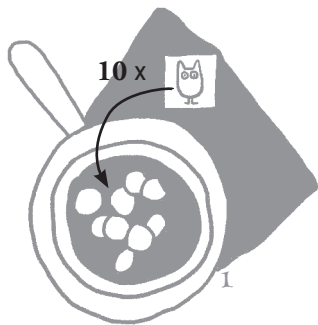
#### ROUTINE

The magician shows the audience their empty cauldron bag. They also show them the 10 counters with different animals on, and place them into the cauldron one by one. They explain that they’ve predicted which animal a member of the audience is

going to draw from the cauldron at random, and it is on the folded piece of paper on the table. They shake the bag and ask a member of the audience to reach into the cauldron and pick out a counter. The audience member shows the animal they’ve drawn: it’s an owl! The magician unfolds the piece of paper with their prediction on, and they were right: it was an owl!

#### THE SECRET

As the magician explains to their audience that they want one person to pick out a counter, they turn the handle on the cauldron. The audience will be distracted by what the magician is saying! The open compartment is now the one with 10 “owl” counters inside. That means the counter that gets picked has to be an owl!



## TRICK 4

### PENCILLORUM / The Crayon Maker

#### EQUIPMENT:

1 cauldron bag, 2 scarves (orange and blue), 2 crayons (orange and blue), 1 vial of potion

#### GETTING READY

The 2 crayons are placed inside one of the cauldron’s compartments. The handle is turned so the cauldron appears empty. The orange and blue scarves are placed on the table.

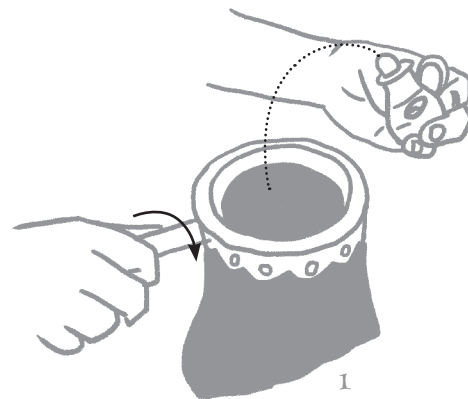
#### ROUTINE

The magician shows the audience the 2 scarves, and explains that they have the power to turn them into coloured crayons. They show the audience the empty cauldron, and place the orange scarf inside, sprinkle a few drops of potion on it, and say the magic words. They draw an orange

crayon out of the cauldron. Then they say they can do the same thing again with the blue scarf. They place it inside the bag and use the potion again, and this time it’s a blue crayon that appears. The magician shows the audience their cauldron – it’s empty.

#### THE SECRET

When the trick begins the cauldron appears empty. The orange scarf is placed into the empty compartment. When the magician uses the magic potion they sneakily turn the handle FIG 1. They take out the orange crayon, and secretly turn the handle again. They put in the second scarf and a few drops of potion as they turn the handle a third time. They take out the blue crayon, and now they can show the audience inside the cauldron: it’s empty...





## TRICK 5

### COLLIUM / The Magician's Necklace

#### EQUIPMENT:

1 cauldron bag, 1 medallion, 1 piece of knotted cord, 1 medallion on a cord, 1 vial of potion

#### GETTING READY

The medallion on a cord is placed inside one of the cauldron's compartments. FIG 1. The handle is turned so the cauldron appears empty.

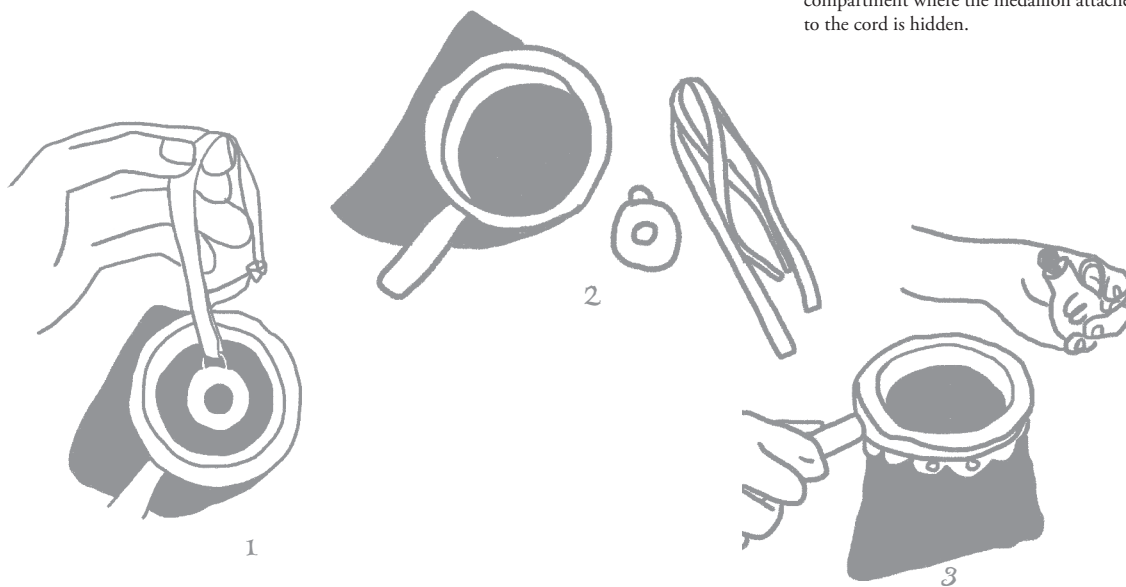
#### ROUTINE

The magician shows the audience an empty cauldron bag. They also show the audience a beautiful medallion and a piece of knotted cord. They explain that they would love to be able to wear the medallion as a necklace, but that the cord is knotted very tight – how are they going to undo it? They place the medallion and the knotted cord inside the cauldron FIG 2. They explain that they have a magic potion which can join things

together. They use a few drops of potion, say the magic words, and lift the medallion out of the cauldron – it is now hung on the cord. The magician is delighted that they can now wear their beautiful medallion around their neck.

#### THE SECRET

When the trick begins the cauldron appears empty. It's only when the potion is used that the handle is turned to open the compartment where the medallion attached to the cord is hidden.



## TRICK 6

### TEXTILLA / The Magic Scarves

#### EQUIPMENT

1 cauldron bag, 1 orange scarf, 1 blue scarf, 2 scarves knotted together, 1 vial of potion.

#### GETTING READY

The two knotted scarves are placed inside one of the cauldron's compartments. The handle is turned so the cauldron appears empty.

#### ROUTINE

The magician shows the audience an empty cauldron bag and two scarves. They gesture with the scarves to show that they aren't attached to each other in any way. They place the two scarves in the cauldron, add a few drops of potion, and announce that they have a magical power ... They ask a member of the audience to take the scarves out of the bag. As if by magic, they are now tied together.

#### THE SECRET

When the trick begins the cauldron appears empty. It's only when the potion is used that the handle is turned to open the compartment where the magician hid the two knotted scarves before the trick began.

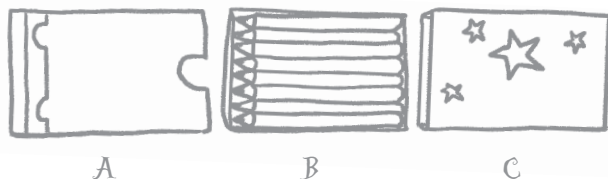
# TRICK 7

MIXTURIS / The Magic Crayon Box



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTURIS  
BARBARUM



## EQUIPMENT: 1 BOOK.

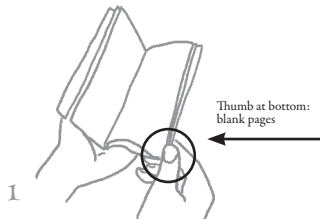
1 box of colour pencils, 3 story cards

## ROUTINE

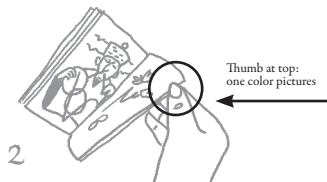
In the magic kingdom you can find books that conceal thousands of recipes for magic potions... The magician has one such book with him and offers to reveal one of his precious recipes to the audience. As he flips



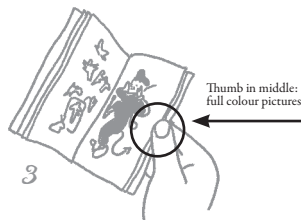
A → B → C



Thumb at bottom:  
blank pages



Thumb at top:  
one color pictures



Thumb in middle:  
full colour pictures

through his book, he realises that all the pages are blank! He explains that it is, in fact, a trick commonly used by magicians, who make the text appear using magic ink, which they hide in their pencil boxes. He opens his pencil box (which is empty!) and pretends to take out a pencil and draw in his book. He flips through the book again, and now the pages are filled with one color pictures. Then he closes the pencil box.

The magician says it is a pity that the drawings are not in colour. He adds that the colour pencils in the magic kingdom are not quite the same as anywhere else, because you don't actually have to hold them to colour in your pictures! He picks up the closed pencil box and gently glides it over his book while reciting the magic spell. Then he flips through its pages again,

showing the audience that the drawings are now in colour!

The audience is amazed and also delighted to finally see the magic ingredients in glorious colour. But what is the secret?

The magician ends by telling the audience: "Pencil boxes are magical things. When you open them, they are filled with pencils of all different colours." He opens the pencil box in front of the audience: it is indeed filled with colour pencils!

## THE SECRET

### The book

The book is made in such a way that all the pages are completely blank, or filled with one color pictures, or with full colour pictures, depending on where the magician places his thumb that he uses to flip through the pages.

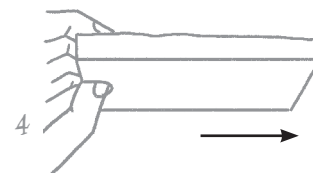
When the magician flips through the book with his thumb at the bottom, the pages are blank FIG 1

When the magician flips through the book with his thumb at the top, the pictures are in one color FIG 2

When the magician flips through the book with his thumb in the middle, the pictures are in full colour FIG 3

### The pencil box

The pencil box has a drawer inside a drawer. Only the empty drawer opens when the magician locks the other drawer by putting a finger in the hollow, FIG. 4 AND 5. The drawer is full of pencils when he opens the box without putting his finger in the hollow FIG 6.





# TRICK 8

## FACTOREM COLOR / The magic book

### EQUIPMENT:

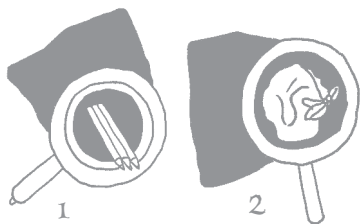
1 magic book, 2 scarves, 1 cauldron bag

### GETTING READY

The 2 scarves are placed inside one of the cauldron's compartments. The handle is turned so the cauldron appears empty.

### ROUTINE

The magician shows the audience a secret book of magical potions. They keep it a secret so that people don't find out about the recipes inside, and make the pictures in the book disappear... They show the audience the colourful pictures of animals and insects. They also show them their empty cauldron. They place the book inside, and announce that a few drops of potion is all it takes to remove the colours from the book and leave it unreadable. They plunge their hand into the bag and draw out two coloured scarves. They ask if audience would like to see if the pages of the book have changed. As the magician flicks through the book, the audience sees that all the pages have gone blank! To finish,



the magician offers to make the book's illustrations reappear. They need it for their next potion... They put the book back in the cauldron with the two scarves. They add a few drops of potion, stir, and take the book out again. The magician flicks through it again, and the audience sees that the illustrations have reappeared. The magician shows them once again that the cauldron is empty.

### THE SECRET

To begin with, the magician flicks through the book using the middle of the pages, and so they are all bright and colourful FIG 3 TRICK 7. The book is thrust into the cauldron's empty compartment. The handle is turned for the first time as the potion is added. The 2 scarves are now in the open compartment. After removing the two scarves, the magician surreptitiously turns the handle again so they can reach the book, and shows the audience it has gone blank by flicking through using the bottom of the pages FIG 1 TRICK 7. The scarves are returned to the cauldron, and the magician secretly turns the handle so that the book can be placed in the empty compartment. After adding a few drops of potion, the magician brings the book back out. The pages are colourful once again when the magician flicks through it using the middle of the pages (FIG 3 TRICK 7). They show the audience their cauldron – it's empty.

# TRICK 9

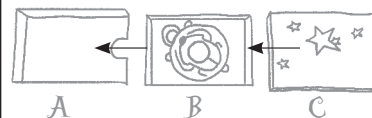
## MOVENTUR MEDALLUM / The Magic Moving Beetle

### EQUIPMENT:

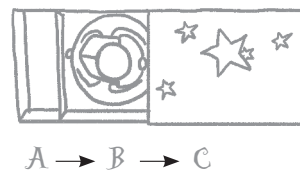
1 empty crayon box, 2 medallions, 1 cauldron bag

### GETTING READY

Place a medallion inside the box.



Close the box.



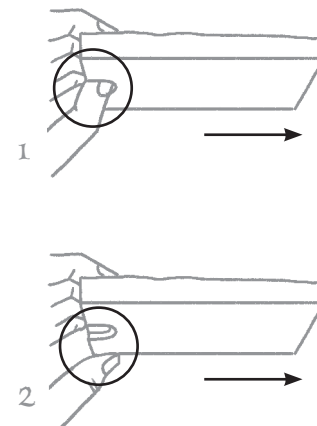
### ROUTINE

The magician shows the audience a beautiful medallion and an empty box. They close the box and explain that they have the power to magically move the medallion from the cauldron to the box. They place the medallion in the cauldron bag and shake the bag vigorously. They turn it upside down, and the medallion has disappeared. Where has it gone? They open the box again. It's not empty anymore:

there's the medallion!

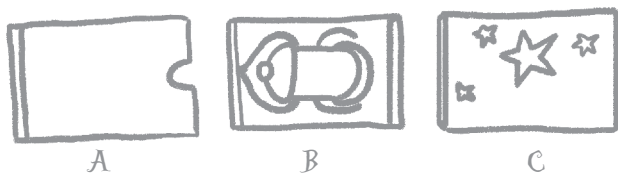
### THE SECRET

How does the magician make the medallion in the cauldron disappear? When they shake the cauldron, they furtively turn the handle to open the cauldron's empty compartment (FIG 2 TRICK 1). How does they make the medallion appear in the box? The box has two compartments. At the start of the trick the magician shows the empty box. To do so, they use their finger to obstruct the compartment FIG 1 where the medallion is hidden. When they want the medallion to appear, they take their finger off the notch. The full compartment appears FIG 2.



# TRICK 10

## APPARENT SCARAB / The Appearing Beetle

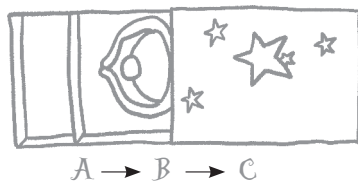


### EQUIPMENT:

1 crayon box, 1 beetle, 1 beetle card

### GETTING READY

Prepare the box with the beetle inside



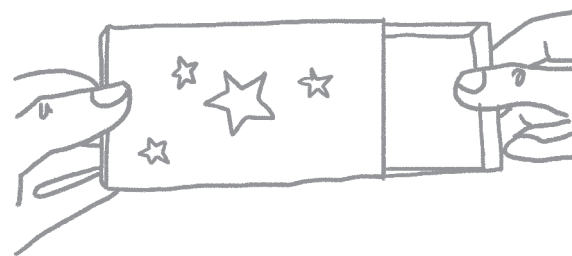
### ROUTINE

The magician shows the audience an empty box and a card with a picture of a beetle on it. They say they have the power to transform the card into an actual beetle... They place the card inside the box and close it. They blow on the box, and ask a member of the audience to blow on it too... When they open the box, the card has turned into a beetle.

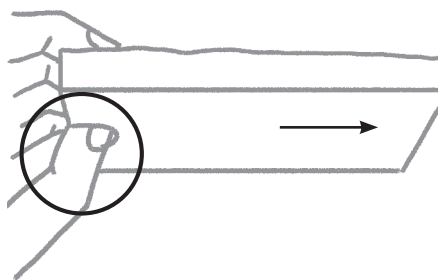
### THE SECRET

When the magician opens the box the first time to show everyone that it is empty, they hide the box's false bottom with their finger FIG 1 and 2. The compartment therefore appears to be empty. They put the picture card inside, and close the box. Once they've blown on it, they open the box again without putting their finger in the notch FIG 3. The beetle figurine appears in the open compartment.

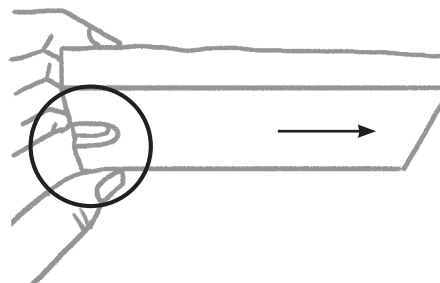
1



2



3





# TRICK II

## QUATTUOR / The Four Kings



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

QUATTUOR  
ANNIMUS



1

### EQUIPMENT

1 king of hearts/diamonds, 1 king of clubs/spades, 2 identical cards with the same front and back

### GETTING READY

Place the 4 cards in a row on the table FIG 1.  
Turn the third card over FIG 2. Put all 4 cards inside the envelope as shown in FIG 3.

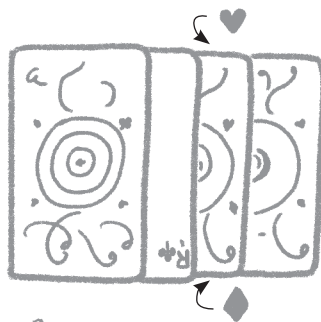
### ROUTINE

In the magical kingdom are four men with a claim to the title of king. The magician shows the envelope to the audience and explains that it contains four cards, one for each pretender to the throne. The magician then declares that the audience shall be the kingmaker and must choose who they want to be crowned king.

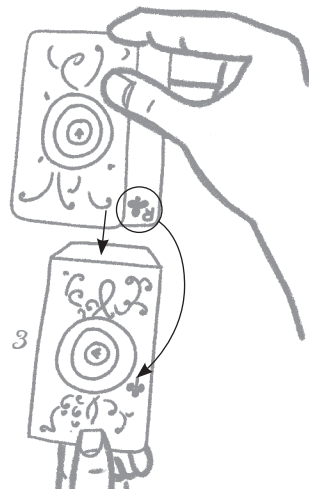
The audience confers and announces their choice: "The new king of the magical kingdom shall be the king of clubs."

The magician duly notes their choice and declares that he has the power to present the chosen king to his people...

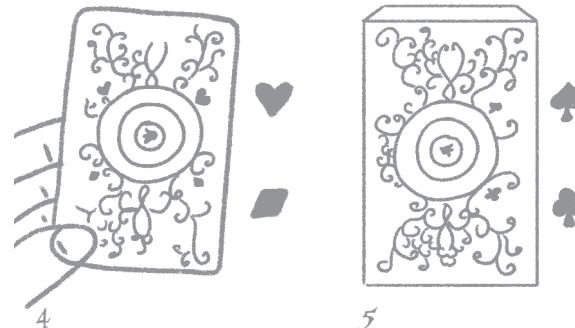
He opens the envelope and shows the card that is turned over. It is indeed the king of clubs!



2

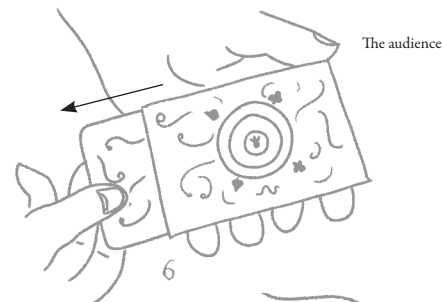


3



4

5



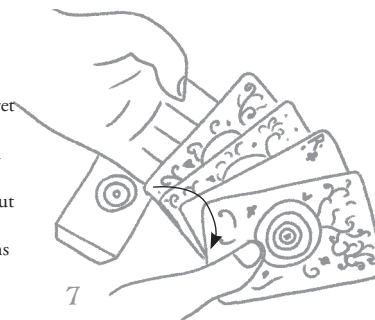
6

The audience

### THE SECRET

The design on the envelope contains a secret code FIG 4 AND 5. When the audience announces its choice of king, the magician holds the envelope so that the suit of the chosen king is nearest the audience; without changing the position of the envelope, the magician then takes out all 4 cards and fans them out towards the audience.

Example: the audience chooses the king of clubs.



7

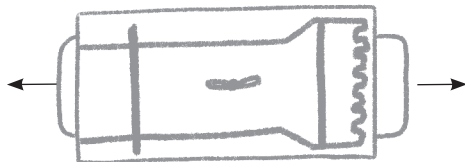
# TRICK 12

TURRUM / The Imprisoned Princess



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

TURRUM  
MARGUM



1

## EQUIPMENT:

1 tower envelope, 1 princess card, 1 key,  
1 metal clasp

## GETTING READY

The magician puts the key in his pocket.

## ROUTINE

This is the story of a beautiful princess (the magician shows the princess to the audience) who lives in a very high tower (the magician puts the princess in the tower, shows both sides of the tower to the audience and takes the princess back out). The magician tells the audience that one day a wicked warlock imprisoned the princess inside this tower. He puts the princess back in the tower, fits the metal clip to hold her in place, and shows the audience that she can't escape. FIG 1

The magician explains that the clip is a lock, which can only be opened by one key. And the person with that one key is the warlock. How will he, the magician, rescue the princess? He remembers that he has a key in his pocket, which can open most of the doors in the castle. He takes the key from

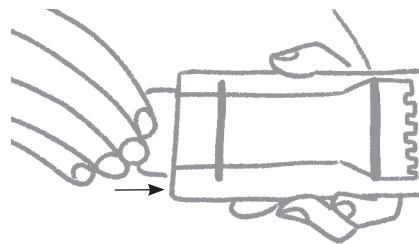
his pocket and asks a volunteer to turn it 3 times in the lock. When the volunteer has finished, the magician pulls the card out of the holder. The princess has been freed from the tower!

## THE SECRET

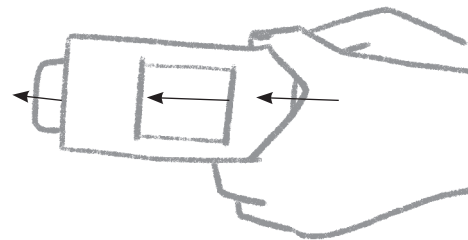
The tower/holder has 2 slits at the front and 2 slits at the back. The slits at the back are closer together than the slits at the front. The magician must always keep the back of the holder facing him so that the audience only sees the front, with the 2 slits that are further apart.

The magician traps the princess inside the tower by sliding the princess card into the holder, keeping the back of the holder facing him FIG 2 AND 3

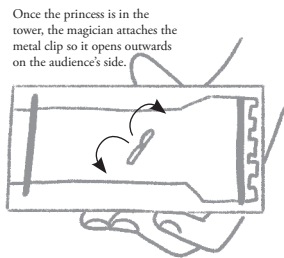
The princess card is still held in place by the round bottom of the clip when the magician shows that the princess is a prisoner. When the volunteer is turning the key, the magician releases the round bottom of the clip, which is smaller than the hole, at the back of the holder. FIG 5



2 What the audience sees. Everything is normal and the audience can see the princess card through the slits.

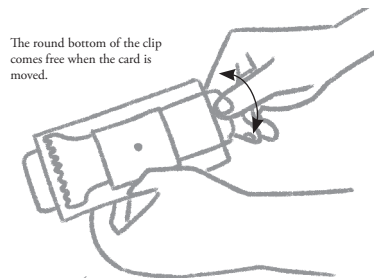


3 The back of the card holder. The magician inserts the princess card as shown.



4

Once the princess is in the tower, the magician attaches the metal clip so it opens outwards on the audience's side.



5

The round bottom of the clip comes free when the card is moved.



# TRICK 13

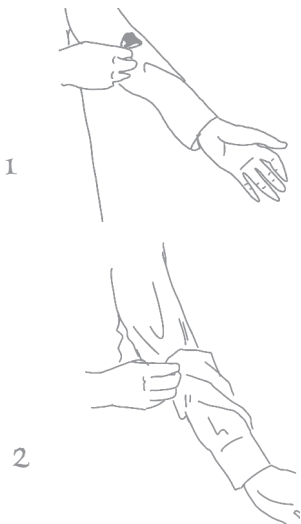
## TEXTILIA / The Appearing Handkerchief

### PROPS

1 handkerchief

The magician rolls the handkerchief into a ball and hides it in the crook of his left arm, or, better still, in a crease of his left shirtsleeve. The magician has to keep his left arm bent. Now the trick can begin.

The magician pulls up his right sleeve, then his left sleeve. As he pulls up his left sleeve, he discreetly takes the handkerchief in his right hand. With the handkerchief now hidden in his right hand, the magician simply has to let it unfurl to make it appear as if from thin air.



# TRICK 14

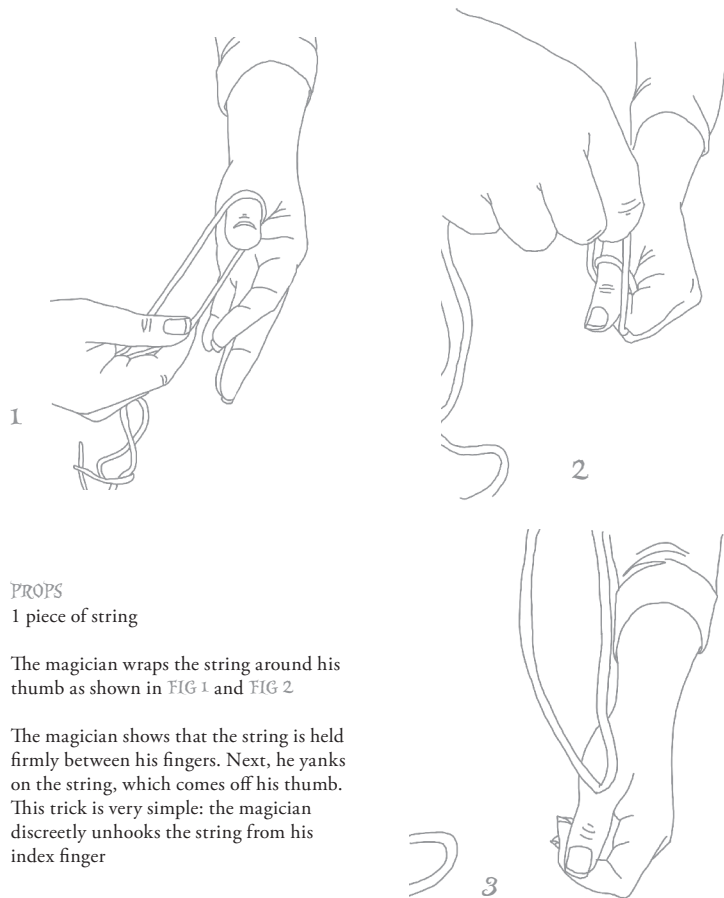
## EXITUM NODUM / The magic knot

### PROPS

1 piece of string

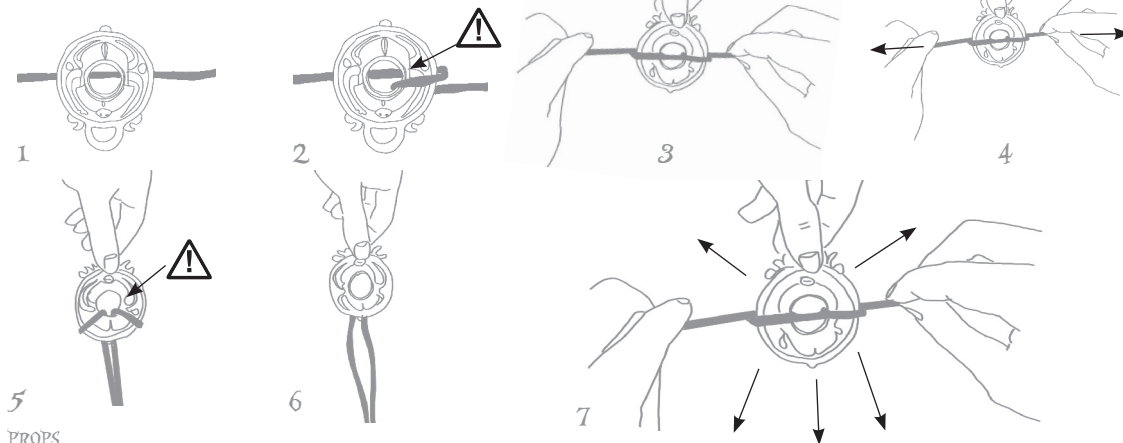
The magician wraps the string around his thumb as shown in FIG 1 and FIG 2

The magician shows that the string is held firmly between his fingers. Next, he yanks on the string, which comes off his thumb. This trick is very simple: the magician discreetly unhooks the string from his index finger



# TRICK 15

NODUS MAGICAE / The knot released



**PROPS**  
Medallion and string

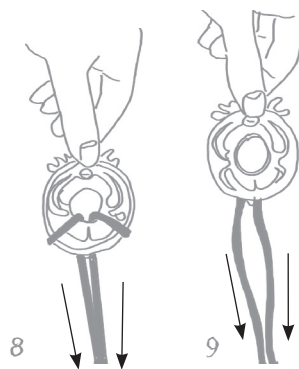
**ROUTINE**  
The magician tells the audience that he has the power to release the ring that he has bound with a knot.

**SECRET**  
The magician lays the string out flat on the table and places the medallion on top FIG 1 in front of the audience. He inserts both ends through the centre of the medallion and back out to form two loops as shown in FIG 2 and FIG 3.

He pulls on the string to show that it has been tied into a tight knot FIG 4.

He undoes the knots and says he will tie them again, this time with the help of a member of the audience. He asks the volunteer to hold the medallion by its ring. The medallion is now pointing the other way so that the volunteer can hold it by the ring. The magician ties another knot around the medallion, FIG 5 AND FIG 6, but this time he passes the loops above, not under, the string. He again pulls on the string to show that the knot cannot be undone, FIG 7.

Then he pulls both ends of the string downwards at the same time, and the medallion is released as shown in FIG 8 and FIG 9.



# TRICK 16

NODE EVANUIT / The knotted necklace

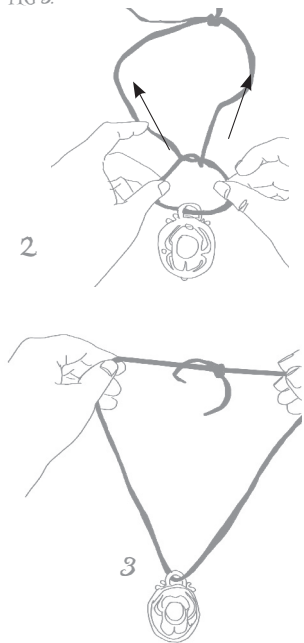
**PROPS**  
Medallion and string

**ROUTINE**  
The disappearing knot.

**SECRET**  
The magician threads the string through the centre of the medallion and ties a loose knot. He then ties the ends of the string together into 2 or 3 very tight knots FIG 1.

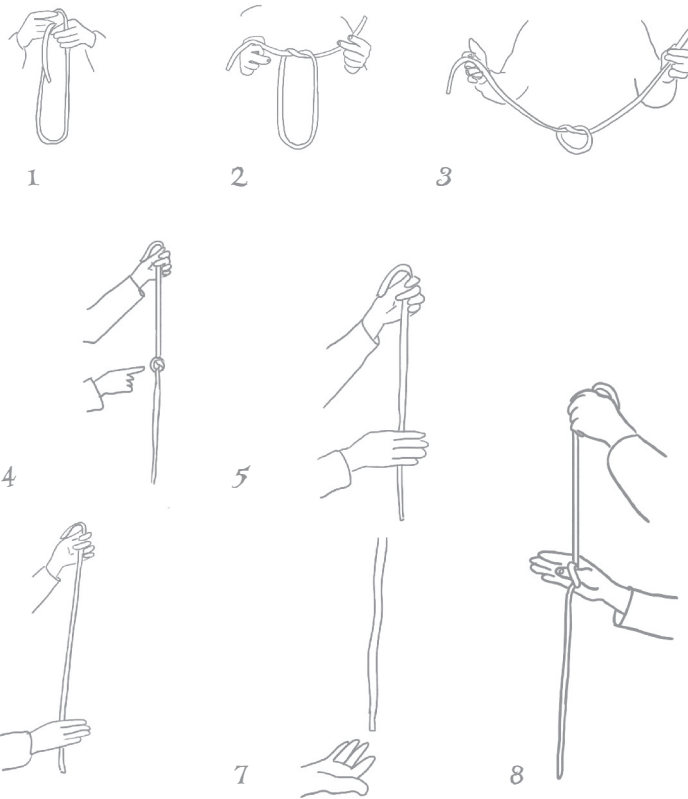


He announces that the knot will now be undone, and turns around. While the audience cannot see, he very quickly puts both index fingers into the loose knot around the medallion FIG 2 and slides them up the string as far as the tight knots. The magician turns back around and shows the audience that the knot has disappeared FIG 3.



# TRICK 17

IN NODI / Disparition d'un noeud



**PROPS**

The cord

**ROUTINE**

Hold the cord in your hands and tie a knot as your audience watches on. FIGS. 1, 2 AND 3.

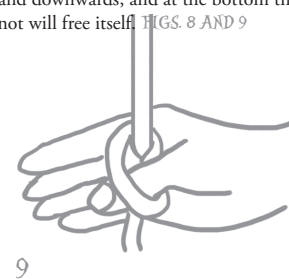
Announce that you have the power to make the knot disappear.

Hold the cord hanging down from one hand, and pass your other hand in front of the knot down to the bottom of the cord. When your hand reaches the bottom, the knot has disappeared! FIGS. 4, 5, 6 AND 7

**SECRET**

Tie the knot in the cord without pulling it too tight!

When you slide your hand down the cord, the audience will not see that you have in fact slipped your thumb inside the loose knot. All you then need to do is slide your hand downwards, and at the bottom the knot will free itself. FIGS. 8 AND 9



# TRICK 18

NODI NON / The impossible knot

## PROPS

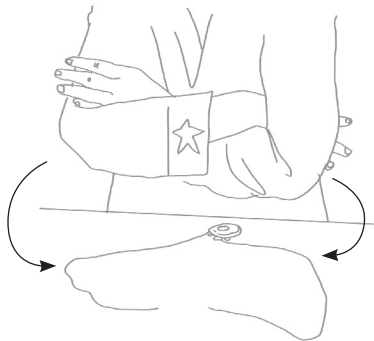
Medallion and string

## ROUTINE

The magician threads the string through the medallion and invites the audience to tie a knot in the string without ever letting go of the ends. Nobody can do it.

## THE SECRET

Fold your arms and take hold of one end of the string in each hand. Then just unfold your arms and knot is tied!



# TRICK 19

REGEM / The Flying King

## EQUIPMENT

One king card

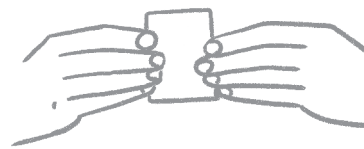
## ROUTINE

The magician explains that long ago, legend has it that some kings had the power to fly, and that today they can make kings fly too. They show the audience a card with a king on it. They blow on the back of the card, and the king begins to fly between their hands FIG 1. When the magician stops blowing, the card falls to the floor.

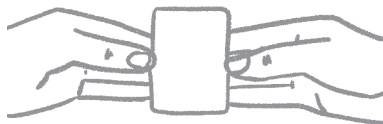
They ask a member of the audience to come and pick the card up to check it...

## THE SECRET

The magician is secretly holding the card with their thumbs FIG 2. Their hands are hiding the edges of the card, but need to be far enough apart that the audience can see it. The magician moves their thumbs up and down without letting them show over the top of the card FIG 3. Magician's top tip: practice in front of a mirror!



1 Front view



2 Back view



3

# TRICK 20

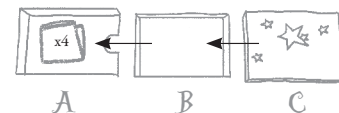
MAGICAE AVIS / The Magic Bird

## EQUIPMENT

4 pieces of the "bird" picture, 1 right folded "bird" picture, 1 box of colour pencils without pencils,

## GETTING READY

Open the drawer of the pencil box and insert the folded paper into the double bottom. Close the box.



## ROUTINE

The magician explains that there is a beautiful bird in the Magical Land and that he would like to be able to show it.

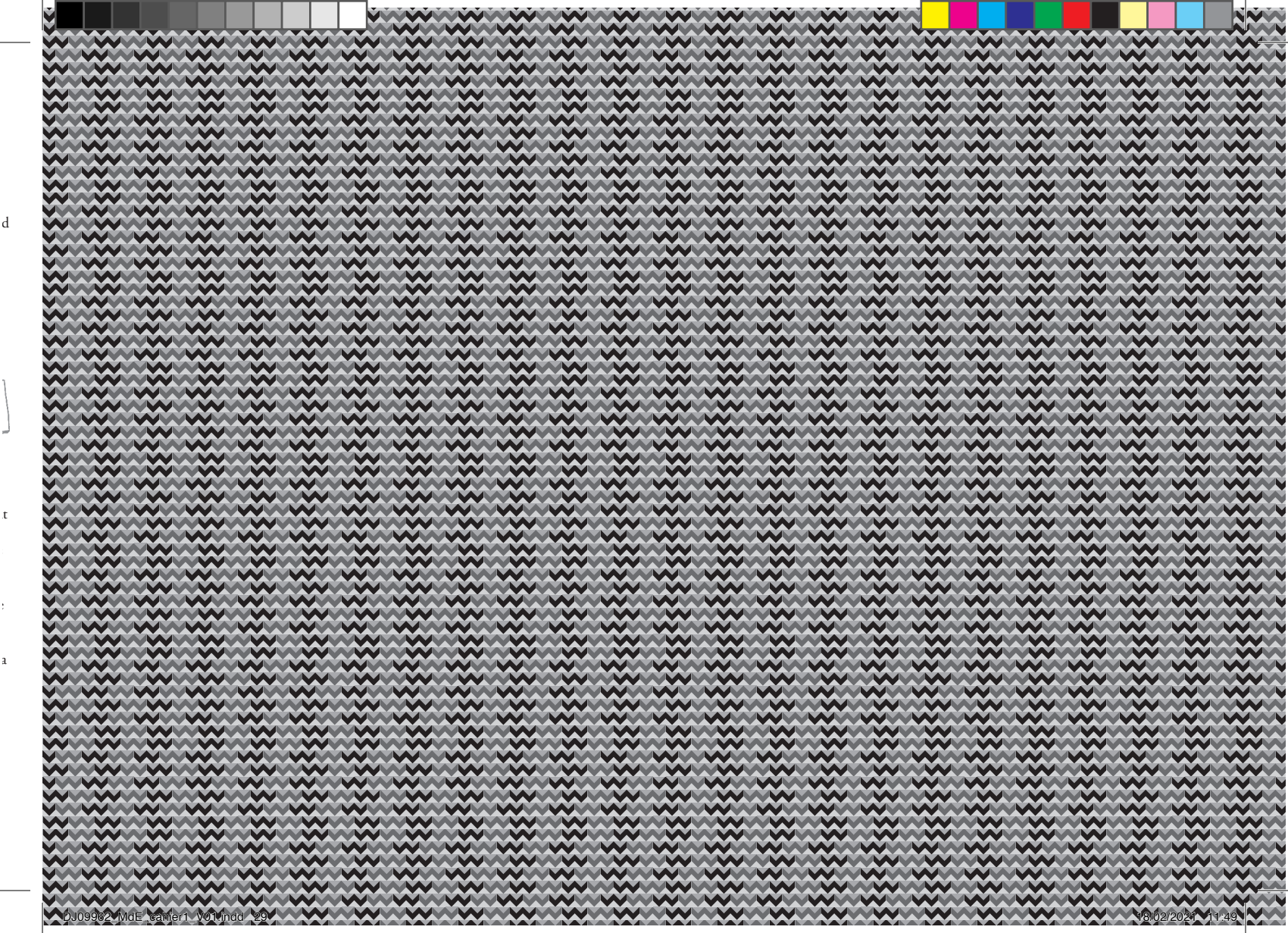
He shows the 4 cut-out bird cards and says he can whistle a bird's song to glue the papers together.

He inserts the 4 pieces of paper one by one into the box.

He whistles on the box. Open the box again and take out the folded paper to see a beautiful bird appear.

## THE SECRET

When the magician opens the box after whistling, he opens the drawer where the folded paper is. He just has to show it to the public.



d

t

f

a

# Magie

WENN DIESES PIKTOGRAMM  
ERSCHEINT, GEHEN SIE AUF  
UNSERE WEBSEITE, UM DIE  
ERKLÄRUNGEN DES ZAUBERERS  
ZU FINDEN.  
[WWW.DJECO.COM/MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)



## ZAUBERTRICK 1

MIXTUM / Das Zaubermedaillon

### MATERIAL

1 Beutel, 1 Medaille, 1 Skarabäus,  
1 Phiole mit Zaubertrank, 4 Story-Karten

### VORBEREITUNG

Die Medaille wird in eines der  
Geheimfächer des Beutels gesteckt.  
Der Skarabäus kommt in die Tasche des Magiers.  
Die Phiole wird auf den Tisch gestellt.

### ABLAUF

Der Magier erklärt, dass er immer eine  
Medaille als Talisman bei sich trägt. Er  
sucht sie in seiner Tasche, um sie dem  
Publikum zu zeigen. Aber die Medaille ist  
ver-schwunden! Stattdessen findet er dort  
nur einen Skarabäus ... (Er zeigt ihm dem  
Publikum.)



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

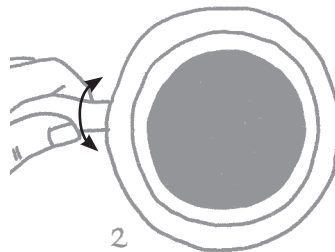
MIXTUM

JUNMARCUM

Zum Glück hat ein Magier auf Reisen  
immer einen Beutel und eine Phiole  
Zaubertrank bei sich. Er zeigt, dass der  
Beutel leer ist - ABB. 1 - und erklärt, dass  
er in seiner Phiole den Zaubertrank hat,  
um diesen schrecklichen Skarabäus in eine  
Medaille zu verwandeln. Er steckt den  
Skarabäus in den Beutel, lässt einige Tropfen  
Zaubertrank hineinfallen, mischt gut und  
sagt den Zauberspruch. Er steckt die Hand  
in den Sack und holt daraus eine schöne  
Medaille, auf der ein Skarabäus eingraviert  
ist!

### DAS GEHEIMNIS

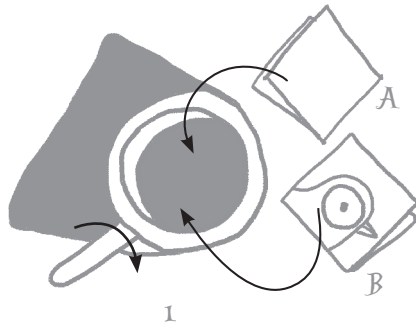
Der Beutel hat zwei Fächer, die mit dem  
Griff betätigt werden - ABB. 2. Die Medaille  
wird in eines der Fächer gesteckt. Der Griff  
wird gedreht. Der Beutel erscheint leer. Der  
Magier kann zeigen, dass er leer ist, indem  
er ihn nach unten umdreht - ABB. 1.  
In dem Moment, wenn der Magier erklärt,  
dass er den Zaubertrank mischt, dreht er  
den Griff um. Der Magier muss also nur  
noch die Medaille vom Grund des Fachs  
nehmen und sie dem Publikum zeigen.



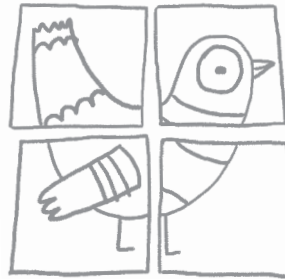


# ZAUBERTRICK 2

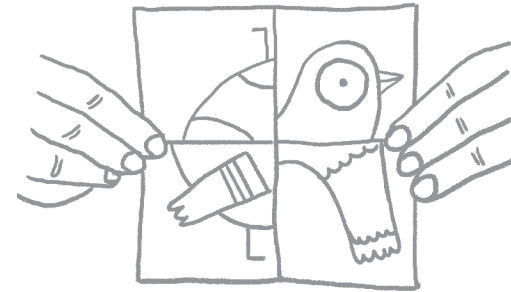
AVEN CANTICUM / Der Zaubergesang



1



2



3

## MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 1 gefaltetes Blatt „Vogel“, 1 gefaltetes Blatt „falsch zusammengesetzter Vogel“, 4 Teile des Bilds „Vogel“.

## VORBEREITUNG

Das Blatt, auf dem der Vogel abgebildet ist, wird zweimal zur Hälfte gefaltet, bedruckte Seite nach innen. A. Das Blatt, auf dem der falsch zusammengesetzte Vogel abgebildet ist, wird zweimal zur Hälfte gefaltet, bedruckte Seite nach außen. B. Diese 2 gefalteten Blätter werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt **ABB. 1**. Der Griff des Hexenkessels ist so gedreht, dass das Fach leer ist.

Die 4 Teile des Blatts mit dem Bild „Vogel“ werden auf den Tisch gelegt **ABB. 2**.

## ABLAUF

Der Zauberer zeigt 4 Papierteile, die einen Vogel ergeben (**ABB. 2**). Er erklärt, dass er mit seinem Hexenkessel die Zauberkraft besitzt, das Bild des Vogels wieder zusammenzusetzen.

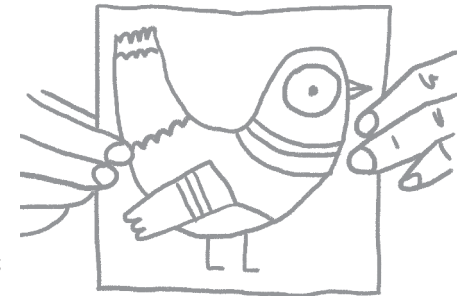
Der Hexenkessel wird leer gezeigt. Er steckt die Papierteile nacheinander hinein und zeigt sie dabei gut seinem Publikum.

Er pfeift wie ein Vogel auf den Hexenkessel und zieht dann ein gefaltetes Blatt Papier heraus. Er faltet es auf und zeigt es dem Publikum, das ihn darauf aufmerksam macht, dass das Bild des Vogels falsch zusammengesetzt ist **ABB. 3**. Der Zauberer faltet das Blatt wieder zusammen und steckt es erneut in den Hexenkessel. Dann pfeift er lauter und holt das gefaltete Blatt wieder heraus, auf dem dieses Mal das richtige Bild des schönen Vogels abgebildet

ist **ABB. 4**. Der Zauberer zeigt seinem Publikum, dass der Hexenkessel leer ist.

## DAS GEHEIMNIS

Die beiden gefalteten Blätter werden zusammen in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt (**ABB. 1**). Der Griff wird gedreht, das Fach ist leer. Während der Zauberer zum ersten Mal pfeift, dreht er unauffällig den Griff. Nur er kann die 2 gefalteten Blätter auf dem Boden sehen. Der Zauberer nimmt das gefaltete Blatt B mit der Vogelzeichnung nach außen heraus: Es ist das Blatt mit dem falsch zusammengesetzten Vogel **ABB. 3**... Während er es auffaltet, dreht er unauffällig den Griff. Da das Bild nicht richtig zusammengesetzt ist, legt er es wieder in den Hexenkessel, pfeift ein zweites Mal lauter und dreht dabei den Griff. Dann holt er



4

# ZAUBERTRICK 3

SPECIES NOCTUA / Die Zaubereule

## MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 11 Spielfiguren „Eule“, 9 Spielfiguren „verschiedene Tiere“, 1 gefaltetes Wahrsage-Blatt „Eule“

## VORBEREITUNG

10 Spielfiguren „Eule“ werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt **ABB. 1**. Der Griff wird so gedreht, dass das leere Fach gezeigt wird **ABB. 2**. Die 10 anderen Tier-Spielfiguren und das gefaltete Wahrsage-Blatt werden auf den Tisch gelegt.

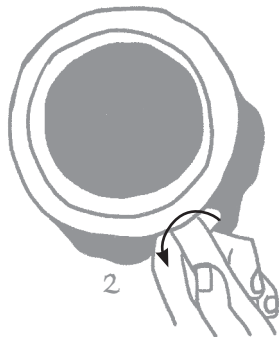
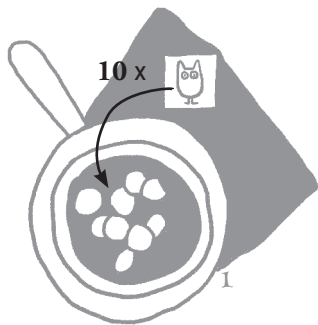
## ABLAUF

Der Zauberer zeigt dem Publikum seinen leeren Hexenkessel-Beutel. Er zeigt 10 Spielchips mit verschiedenen Tieren und legt sie nacheinander einzeln in den Hexenkessel-Beutel. Er erklärt, dass er in dem gefalteten Blatt, das auf dem Tisch liegt, das Tier vorhergesagt hat, das ein

Zuschauer zufällig aus dem Hexenkessel ziehen wird. Er schüttelt den Beutel und bittet eine Person aus dem Publikum, die Hand in den Hexenkessel zu stecken und einen Spielchip zu ziehen. Der Zuschauer zeigt das zufällig gezogene Tier: Es ist eine Eule! Der Zauberer entfaltet das Wahrsageblatt und es zeigt tatsächlich die Eule.

## DAS GEHEIMNIS

Während der Zauberer seinem Publikum erklärt, dass eine Person einen Spielchip ziehen soll, dreht er unauffällig am Griff des Hexenkessels. Indem er spricht, lenkt er also das Publikum ab! Jetzt ist das Fach offen, in dem 10 Spielchips mit der Spielfigur „Eule“ liegen. Die gezogene Spielfigur ist also immer die Eule!



# ZAUBERTRICK 4

PENCILLORUM / Die Farbstiftfabrik

## MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 2 Tücher (orange und blau), 2 Stifte (orange und blau), 1 Fläschchen Zaubertrank

## VORBEREITUNG

Die 2 Farbstifte werden in ein Fach des Hexenkessels gelegt. Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer. Das orangefarbene und das blaue Tuch werden auf den Tisch gelegt.

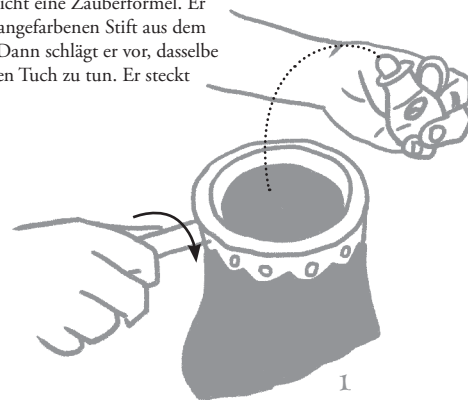
## ABLAUF

Der Zauberer erklärt, dass er die Zauberkraft besitzt, um mit den 2 Tüchern, die er zeigt, Farbstifte herzustellen. Er zeigt den leeren Hexenkessel-Beutel und legt das orangefarbene Tuch hinein. Dann gibt er ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu und spricht eine Zauberformel. Er zieht einen orangefarbenen Stift aus dem Hexenkessel. Dann schlägt er vor, dasselbe mit dem blauen Tuch zu tun. Er steckt

es in den Beutel und benutzt erneut den Zaubertrank. Nun holt er den blauen Farbstift aus dem Beutel. Der Zauberer zeigt den Hexenkessel-Beutel, der leer ist.

## DAS GEHEIMNIS

Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Das orangefarbene Tuch wird in das leere Fach gelegt. Während der Zauberer den Zaubertrank benutzt, dreht er unauffällig den Griff **ABB. 1**. Er nimmt den orangefarbenen Stift heraus und dreht erneut unauffällig den Griff. Er legt das zweite Tuch hinein, gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, während er erneut den Griff dreht. Er nimmt den blauen Stift heraus und kann nun den Hexenkessel zeigen: Er ist leer...







## ZAUBERTRICK 5

### COLLIUM / Die Kette des Zauberers

#### MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 1 Medaillon, 1 Bindfaden mit Knoten, 1 Medaillon am Bindfaden, 1 Fläschchen Zaubertrank

#### VORBEREITUNG

Das am Bindfaden hängende Medaillon wird in ein Fach des Hexenkessels gelegt.

ABB. 1.

Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer.

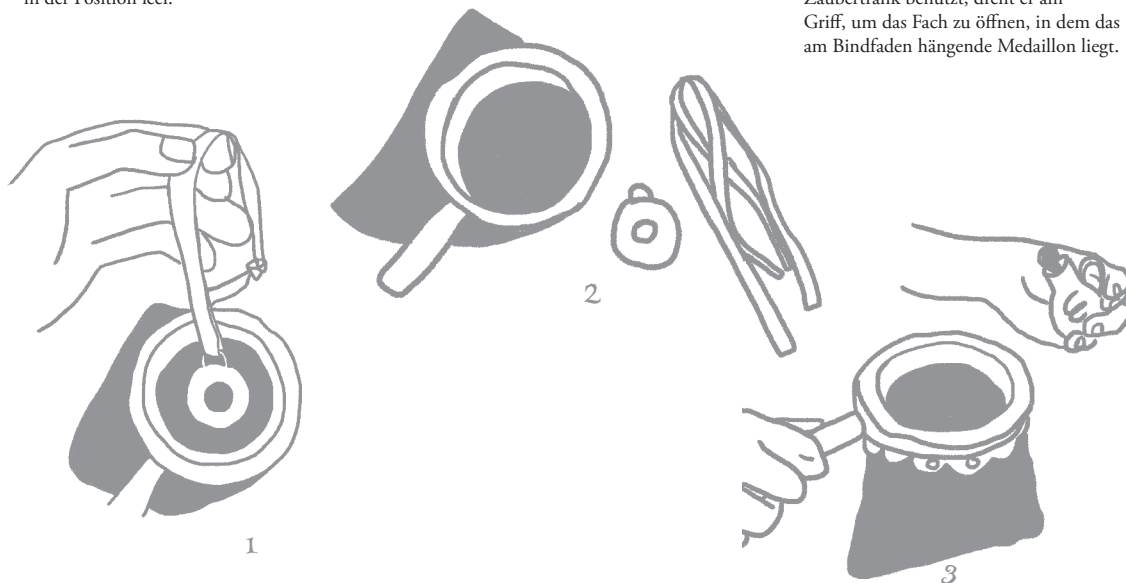
#### ABLAUF

Der Zauberer zeigt einen leeren Hexenkessel-Beutel. Er zeigt dem Publikum ein schönes Medaillon und einen Bindfaden mit Knoten. Er erklärt, dass er das Medaillon gerne als Kette tragen würde, aber der Knoten des Bindfadens viel zu eng ist! Wird er ihn lösen können? Er legt den Bindfaden mit Knoten und das Medaillon in den Hexenkessel ABB. 2. Er erklärt, dass er die beiden mit seinem Zaubertrank

verbinden kann. Er gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, spricht eine Zauberformel und zieht den Bindfaden, an dem das Medaillon hängt, aus dem Hexenkessel. Der Zauberer freut sich, dass er dieses schöne Medaillon nun um den Hals tragen kann.

#### DAS GEHEIMNIS

Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Während er den Zaubertrank benutzt, dreht er am Griff, um das Fach zu öffnen, in dem das am Bindfaden hängende Medaillon liegt.



## ZAUBERTRICK 6

### TEXTILIA / Die Zaubertücher

#### MATERIAL

1 Hexenkessel-Beutel, 1 orangefarbenes Tuch, 1 blaues Tuch, 2 verknottete Tücher, 1 Fläschchen Zaubertrank.

#### VORBEREITUNG

Die beiden miteinander verknotteten Tücher werden in eines der Fächer des Hexenkessels gelegt.

Der Griff wird gedreht. Der Hexenkessel ist in der Position leer.

#### ABLAUF

Der Zauberer zeigt einen leeren Hexenkessel-Beutel und die beiden Tücher. Er hantiert mit den Tüchern, um schön zu zeigen, dass sie nicht verknottet sind. Er legt die beiden Tücher in den Hexenkessel, gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu und behauptet, dass er Zauberkräfte besitzt... Er bittet einen Zuschauer, die Tücher aus dem Beutel zu ziehen. Sie sind nun wie von Zauberhand mit einem Knoten verbunden.

#### DAS GEHEIMNIS

Am Anfang des Zaubertricks ist der Hexenkessel leer. Während der Benutzung des Zaubertranks wird der Griff gedreht, um das Fach freizugeben, in das der Zauberer vorher die beiden verknotteten Tücher gelegt hat.

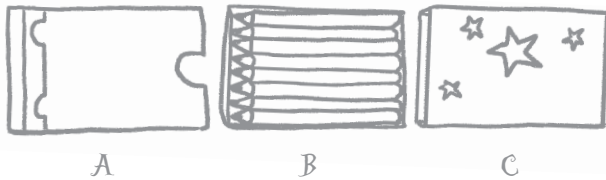
# ZAUBERTRICK 7

MIXTURIS / Die Zauber-Buntstiftschachtel



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTURIS  
BARBARUM

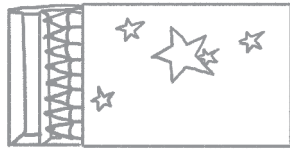


## MATERIAL:

1 Buch, 1 Schachtel Buntstifte, 3 Story-Karten

## ABLAUF:

Im Zauberreich gibt es Bücher, die Tausende Rezepturen für Zaubertränke



A → B → C

enthalten ... Der Magier hat eines davon und bietet an, dem Publikum eine seiner kostbaren Rezepturen zu enthüllen. Er blättert in seinem Buch und bemerkt, dass die Blätter leer sind! Er erklärt, dass das eine List der Magier ist. Um die Texte der Bücher lesbar zu machen, benutzen die Magier eine Zaubertinte, die sie in ihrer Buntstiftschachtel verstecken. Er öffnet die Schachtel (die leer ist!), tut so, als ob er einen Stift nehmen und in seinem Buch malen würde. Er blättert erneut und die Seiten sind jetzt mit einem schwarzen Stift beschrieben. Der Magier schließt die Buntstiftschachtel wieder.

Der Magier bedauert, dass die Seiten nicht bunt sind. Er erklärt, dass im Zauberreich die Farbstifte etwas anders sind. Man muss mit ihnen nicht malen! Er nimmt die

geschlossene Buntstiftschachtel in die Hand, führt sie leicht über sein Buch und sagt den Zauberspruch. Er blättert erneut in seinem Buch und zeigt dem Publikum, dass die Seiten jetzt bunt sind!

Das Publikum ist erstaunt aber zufrieden, endlich die magischen Zutaten in Farbe zusehen. Aber worin liegt das Geheimnis? Der Magier schließt: „Das sind Zauberschachteln. Wenn man sie öffnet, sind sie mit Buntstiften gefüllt.“ Der Magier öffnet die Schachtel und zeigt sie dem Publikum: Sie ist voll!

## DAS GEHEIMNIS

### Das Buch

Das Buch ist so angefertigt, dass je nachdem, wo man beim Blättern den Daumen hinhält, leere Seiten, Seiten in Schwarz-Weiß oder bunte Seiten zu sehen sind.

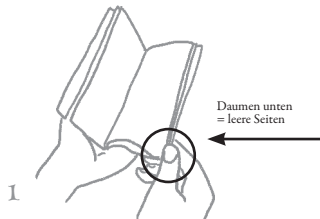
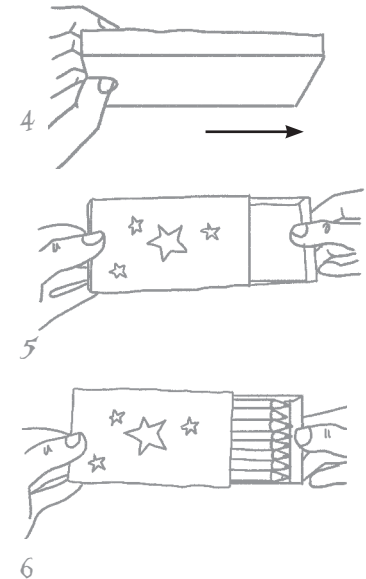
Die Seiten des Buches sind weiß, wenn man den Daumen unten anlegt - ABB. 1.

Die Seiten sind schwarz-weiß bemalt, wenn man den Daumen oben anlegt - ABB. 2.

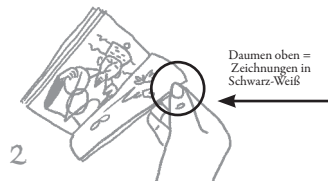
Die Seiten sind bunt, wenn man den Daumen in der Mitte anlegt - ABB. 3.

## Die Buntstiftschachtel

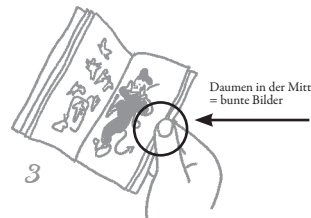
Die Schachtel hat ein doppeltes Fach. Wenn man das Fach mit dem Finger an der Kerbung an der Außenseite der Schachtel blockiert, ist die Schachtel nach dem Öffnen leer - ABB. 4 UND 5. Wenn man die Kerbung nicht mehr mit dem Finger blockiert, ist die Schachtel beim Öffnen voll - ABB. 6.



Daumen unten  
= leere Seiten



Daumen oben =  
Zeichnungen in  
Schwarz-Weiß



Daumen in der Mitte  
= bunte Bilder

## ZAUBERTRICK 8

### FACTOREM COLOR / Das Zauberbuch

#### MATERIAL

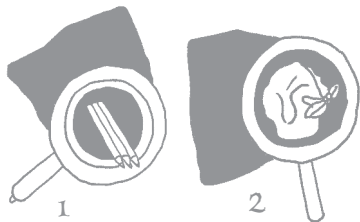
1 Zauberbuch, 2 Tücher, 1 Hexenkessel-Beutel

#### VORBEREITUNG

Die 2 Tücher werden in ein Fach des Hexenkessels gelegt. Der Griff wird so gedreht, dass ein leerer Hexenkessel gezeigt werden kann.

#### ABLAUF

Der Zauberer zeigt sein Zaubertrank-Rezeptbuch, das er sehr geheim hält. Damit niemand seine Rezepte lesen kann, hat er ein Geheimnis: Er lässt einfach die Zeichnungen im Buch verschwinden... Er zeigt dem Publikum die farbigen Abbildungen von Insekten und Tieren. Sein Hexenkessel wird leer gezeigt. Er steckt das Buch hinein. Er erklärt, dass ein paar Tropfen Zaubertrank genügen, um die Farben des Buchs zu entfernen und es dadurch unleserlich zu machen. Dann steckt er eine Hand in den Beutel und zieht zwei farbige Tücher heraus. Er schlägt vor, nachzuschauen, ob die Seiten im Buch sich verändert haben. Beim Blättern durch



das Buch entdeckt das Publikum, dass die Seiten ganz weiß sind! Zum Schluss schlägt der Zauberer vor, die Abbildungen des Buchs wieder erscheinen zu lassen. Schließlich braucht er sie für seinen nächsten Zaubertrank...

Deshalb steckt er das Buch wieder mit den zwei Tüchern in den Hexenkessel. Er gibt ein paar Tropfen Zaubertrank hinzu, rührt um und zieht das Buch wieder heraus. Beim Blättern entdeckt das Publikum, dass die Abbildungen wieder da sind. Nun zeigt er, dass der Hexenkessel wieder leer ist.

#### DAS GEHEIMNIS

Zuerst wird in der Mitte des Buchs geblättert, wo die Seiten farbig sind **ABB. 3** Zaubertrick 7. Das Buch wird in das leere Fach des Hexenkessels gesteckt. Der Griff wird ein erstes Mal gedreht, während der Zaubertrank benutzt wird. Die 2 Tücher sind nun im offenen Fach. Nachdem er die beiden Tücher herausgezogen hat, dreht der Zauberer erneut unauffällig den Griff, um das Buch herausnehmen zu können, und dann zeigt er die weißen Seiten, indem er mit seinem Daumen unten blättert **ABB. 1** Zaubertrick 7. Die Tücher werden wieder in den Hexenkessel gesteckt, der Griff wird unauffällig gedreht, um das Buch in das leere Fach legen zu können. Der Zauberer gibt ein paar Tropfen Zaubertrank dazu und zieht das Buch heraus. Die Seiten sind wieder farbig, weil er mit dem Daumen in der Mitte blättert (**ABB. 3** Zaubertrick 7). Der Hexenkessel wird leer gezeigt.

## ZAUBERTRICK 9

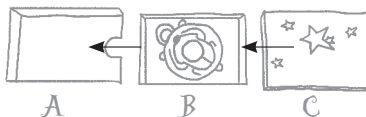
### MOVENTUR MEDALLUM / Der teleportierte Glückskäfer

#### MATERIAL

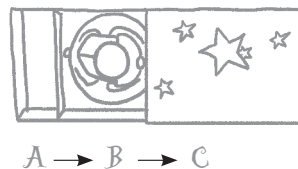
1 leere Bleistiftschachtel, 2 Medaillons, 1 Hexenkessel-Beutel

#### VORBEREITUNG

Die Schachtel wird mit dem Medaillon vorbereitet.



Die Schachtel wieder schließen.



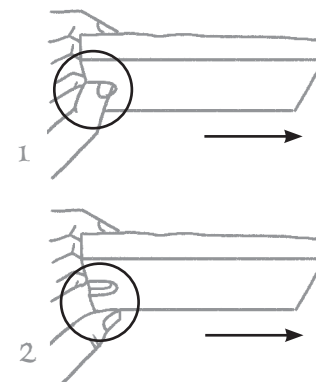
#### ABLAUF

Der Zauberer zeigt seinem Publikum ein schönes Medaillon und eine leere Schachtel, die er wieder schließt. Er erklärt, dass es durch seine Zauberkräfte vom Hexenkessel in die Schachtel teleportieren kann. Er legt es in den Hexenkessel-Beutel und schüttelt den Beutel kräftig. Er dreht den Hexenkessel um: das Medaillon ist verschwunden. Wo ist es? Er öffnet erneut die Schachtel. Das Medaillon ist jetzt in der Schachtel, die zuvor leer war.

#### DAS GEHEIMNIS

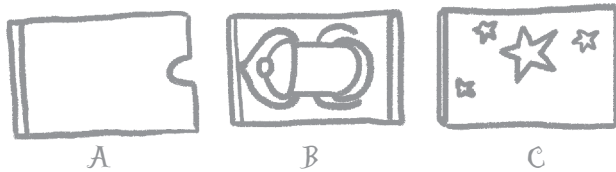
Wie kann man das Medaillon aus dem Hexenkessel verschwinden lassen? Während der Zauberer den Hexenkessel schüttelt, dreht er den Griff unauffällig, damit das leere Fach des Hexenkessels geöffnet wird (**ABB. 2** Zaubertrick 1). Wie kann man das Medaillon in der Schachtel erscheinen lassen? Die Schachtel besitzt eine doppelte Schublade. Am Anfang des Zaubertricks zeigt der Zauberer die leere Schachtel.

Dafür blockiert er mit einem Finger die Schublade **ABB. 1**, in der das Medaillon versteckt ist. Wenn er sie mit dem Medaillon zeigen will, blockiert er die Einkerbung auf der Unterseite nicht mehr. Die volle Schublade erscheint **ABB. 2**.



# Zaubertrick 10

APPARENT SCARAB / Ein Glückskäfer erscheint

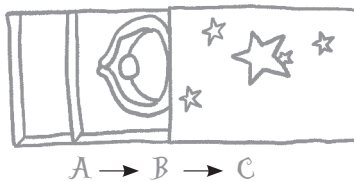


## MATERIAL

1 Bleistiftschachtel, 1 Glückskäfer, 1 Glückskäfer-Karte

## VORBEREITUNG

Die Schachtel mit dem Glückskäfer wird vorbereitet.



## ABLAUF

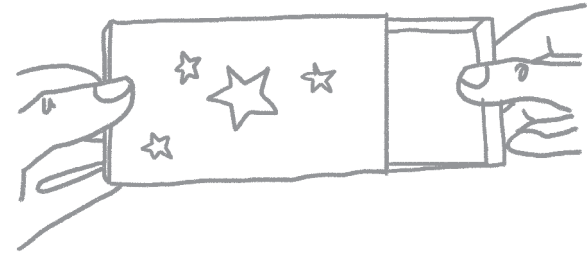
Der Zauberer zeigt eine leere Schachtel und zeigt dann dem Publikum eine Karte mit der Abbildung eines Glückskäfers. Er erklärt, dass er die Zauberkraft besitzt, um die Karte in einen echten Glückskäfer zu verwandeln... Er legt die Karte in die Schachtel und schließt sie. Er bläst auf die Schachtel und bittet eine Person aus dem

Publikum, ebenfalls darauf zu blasen... Beim Öffnen der Schachtel hat sich die Karte in einen Glückskäfer verwandelt.

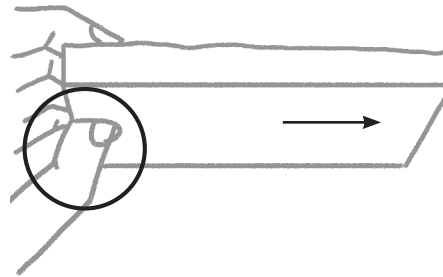
## DAS GEHEIMNIS

Als der Zauberer die Schachtel zum ersten Mal öffnet, um sie leer zu zeigen, blockiert er mit einem Finger den doppelten Boden der Schachtel **ABB. 1** und 2. Deshalb ist die Schublade leer. Nachdem er die Karte mit der Abbildung hineingelegt hat, schließt er die Schachtel wieder. Nachdem er darauf geblasen hat, öffnet er die Schachtel erneut, ohne den Finger in die Einkerbung zu stecken **ABB. 3**. In der offenen Schublade ist nur der Glückskäfer zu sehen.

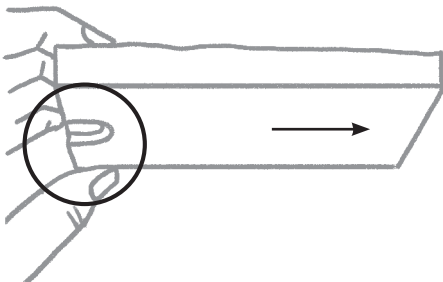
1



2



3





# ZAUBERTRICK II

QUATTUOR / Die vier Könige



1

## MATERIAL

1 Herz-/Karo-Königskarte, 1 Pik-/  
Kreuzkönigskarte, 2 vorn und hinten  
gleiche Karten

## VORBEREITUNG

Die vier Karten werden auf dem Tisch  
ausgelegt ABB. 1. Die dritte Karte wird  
umgedreht. ABB. 2. Die vier Karten werden  
so in den Umschlag gesteckt: ABB. 3.

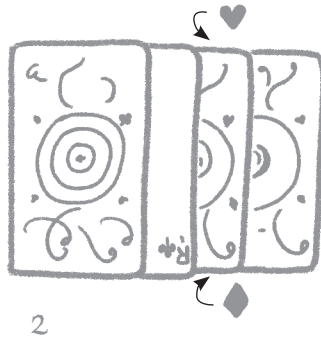
## ABLAUF

Im Zauberreich können vier Männer den  
Anspruch auf den Königstitel erheben. Der  
Magier erklärt, dass die vier Karten, die  
diese Männer zeigen, sich in dem Umschlag  
befinden, den er dem Publikum zeigt.  
Er erklärt, dass das Publikum die Macht hat,  
Symbol und Farbe des Königs zu wählen.  
Das Publikum berät sich und verkündet  
Symbol und Farbe seiner Wahl: "König im  
Zauberreich wird der Karokönig". Der  
Magier nimmt die Wahl entgegen und erklärt,  
dass er die Macht hat, den vom Publikum  
genannten König erscheinen zu lassen...  
Er öffnet den Umschlag und zeigt die  
umgedrehte Karte. Es ist der Karo-König!

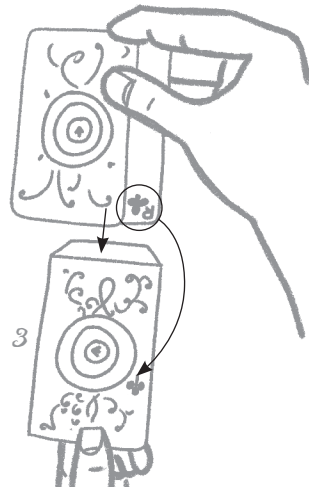


[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

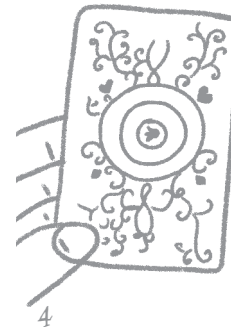
QUATTUOR  
ANNIMUS



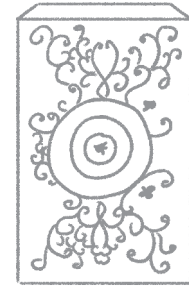
2



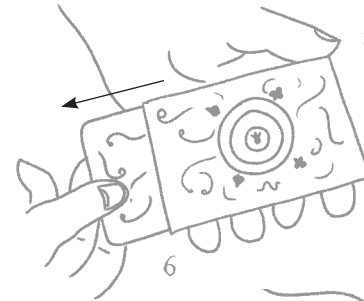
3



4



5

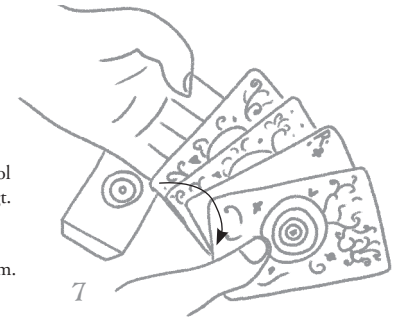


6

Das Publikum

## DAS GEHEIMNIS

Das Dekor des Umschlags enthält einen  
Geheimcode. ABB. 4 UND 5.  
Wenn das Publikum den gewählten  
König verkündet, nimmt der Magier den  
Umschlag so in die Hand, dass das Symbol  
des gewählten Königs zum Publikum zeigt.  
Er nimmt die 4 Karten heraus, ohne die  
Richtung des Umschlags zu ändern, und  
öffnet die Karten als Fächer zum Publikum.  
Z.B. hat das Publikum den Kreuzkönig  
gewählt.



7

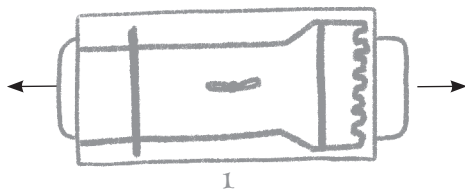
# ZAUBERTRICK 12

TURRUM / Die eingesperrte Prinzessin



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

TURRUM  
MARGUM



1

## MATERIAL

1 Turm-Hülle, 1 Prinzessin-Karte, 1 Schlüssel, 1 Metallaufhänger

## VORBEREITUNG

Der Magier steckt den Zauberschlüssel in seine Tasche. que le trou de la carte. FIG 5

## ABLAUF

Das ist die Geschichte einer schönen Prinzessin (der Magier zeigt sie dem Publikum), die in einem hohen Turm lebt, (er steckt die Karte in den Turm, zeigt die beiden Seiten des Turms und zieht die Prinzessin wieder heraus). Er erklärt, dass eines Tages ein böser Zauberer die Prinzessin in diesen Turm eingesperrt hat. Er steckt sie wieder in den Turm und steckt die Metallklammer so hinein, dass die Karte blockiert wird. Er zeigt dem Publikum, dass die Prinzessin nicht entfliehen kann.

### ABB. 1

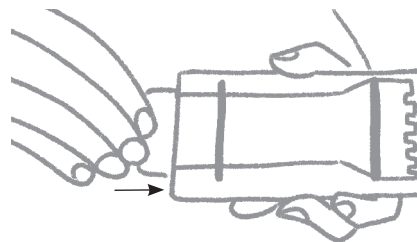
Er erklärt, dass die Metallklammer ein Schloss ist, das sich nur mit einem Schlüssel öffnen lässt, den allein der Zauberer besitzt. Wie wird es ihm gelingen, die Prinzessin zu befreien?

Er erinnert sich daran, dass er einen Schlüssel in der Tasche hat, der für die meisten Türen seines Schlosses passt, und schlägt vor, ihn auszuprobieren. Er nimmt den Schlüssel aus der Tasche, gibt ihn einem Zuschauer und bittet ihn, den Schlüssel dreimal über dem Schloss zu drehen. Danach zieht der Magier an der Karte und sie kommt aus der Schachtel heraus. Die Prinzessin ist aus dem Turm befreit!

## DAS GEHEIMNIS

Die Schachtel hat vier Schlitzlöcher (2 vorn und 2 auf der Rückseite). Auf der Rückseite der Schachtel sind die Schlitzlöcher näher an der Mitte. Der Magier sorgt dafür, dass die Rückseite der Schachtel immer zu ihm zeigt. Das Publikum sieht nur die andere Seite mit den weiter voneinander entfernten Schlitzlöchern.

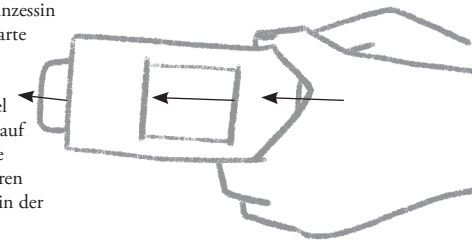
Um die Prinzessin in den Turm einzuschließen, führt der Magier die Prinzessinnenkarte in die Turmschachtel ein und achtet darauf, dass die Rückseite der Schachtel dabei zu ihm zeigt. ABB. 2 und 3



2

Vom Zuschauer aus gesehen ist alles normal. Man kann die Prinzessinnenkarte durch die Schlitzlöcher sehen.

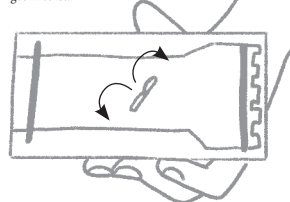
Wenn der Zauberer zeigt, dass die Prinzessin gefangen ist, wird die Prinzessinnenkarte noch von der runden Seite der Metallklammer festgehalten. Während der Zuschauer den Schlüssel dreht, nutzt der Magier die Zeit, um auf der Rückseite der Schachtel die runde Seite der Metallklammer zu lösen, deren Durchmesser kleiner ist als das Loch in der Karte. ABB. 5



3

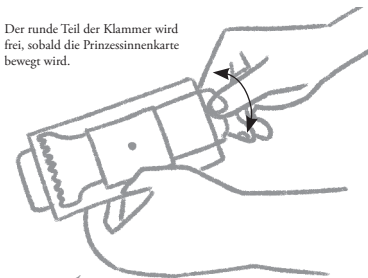
Der Magier steckt die Karte auf besondere Art und Weise auf seiner Seite in den Turm. ABB. 3

Ist die Karte im Turm, legt der Magier die Metallklammer so an, dass sie zur Seite der Zuschauer geöffnet ist.



4

Der runde Teil der Klammer wird frei, sobald die Prinzessinnenkarte bewegt wird.



5

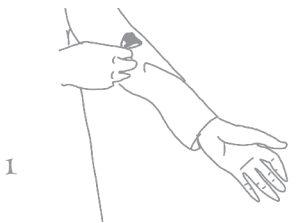
# ZAUBERTRICK 13

TEXTILIA / Das Erscheinen Des Tuchs

## MATERIAL

1 Tuch

Das Tuch wird zu einem Knäuel zusammengelegt und in der linken Armbeuge des Magiers versteckt, oder besser noch in einer Falte des Ärmels. Der Magier hält seinen Arm immer angewinkelt. Jetzt kann er beginnen. Er streift erst seinen rechten Ärmel hoch, dann den linken. In diesem Moment ergreift er vorsichtig das Tuch mit der rechten Hand. Jetzt ist das Tuch in seiner rechten Hand versteckt. Nun muss er das Tuch nur noch loslassen, um es erscheinen zu lassen.



1



2



3



4



5

# ZAUBERTRICK 14

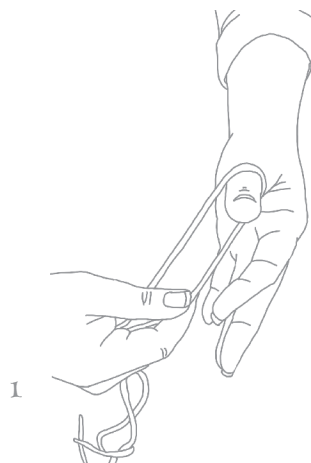
EXITUM NODUM / Magischer knoten

## MATERIAL

1 Schnur

Der Magier wickelt die Schnur um seinen Daumen wie auf *ABB. 1* und *2* gezeigt.

Der Magier zeigt, dass die Schnur fest zwischen seinen Fingern liegt. Dann zieht er mit einem Ruck an der Schnur und sie ist frei. Das ist ganz einfach: Unbemerkt löst der Magier die Schnur von seinem Zeigefinger



1



2

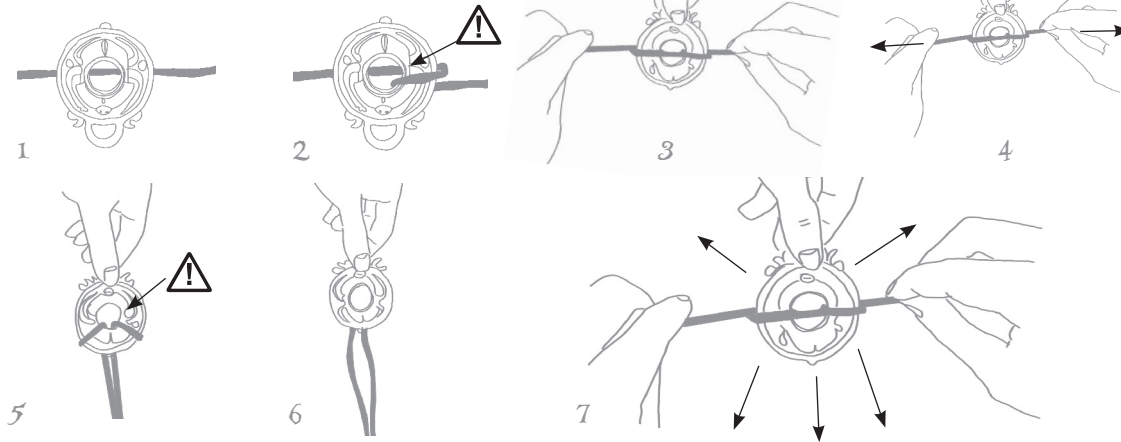


3



# ZAUBERTRICK 15

NODUS MAGICAE / Der frei gewordene Knoten



## MATERIAL

Das Medaillon und die Schnur

## ABLAUF

Der Magier erklärt, dass er die Macht besitzt, das verknotete Medaillon zu befreien.

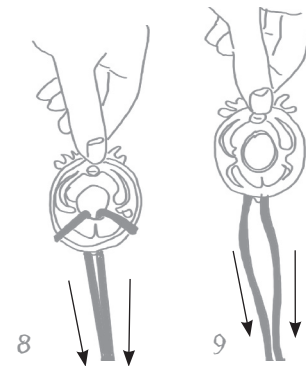
## TRICK

Der Magier breitet die Schnur auf dem Tisch aus und legt das Medaillon mit dem Bild nach oben vor das Publikum – ABB. 1. Er nimmt die beiden Enden der Schnur, um das Medaillon darauf zu fädeln und schlingt sie an beiden Seiten um das Medaillon – ABB. 2 UND 3. Er zeigt, dass die Schnur gut verknotet ist.

Zum Beweis zieht er fest daran – ABB. 4.

Er löst die Knoten und schlägt vor, mithilfe eines Zuschauers erneut zu beginnen. Er bittet den Zuschauer, das Medaillon an der Öse zu halten. Das Medaillon ist jetzt anders ausgerichtet, damit der Zuschauer es an der kleinen Öse halten kann. Der Magier macht den gleichen Knoten – ABB. 5 UND 6 – die Enden müssen dabei über das Medaillon geführt werden, und er zeigt, dass es nicht möglich ist, den Knoten zu lösen – ABB. 7.

Er zieht dann gleichzeitig an beiden Enden nach unten und das Medaillon ist frei – ABB. 8 UND 9.



# ZAUBERTRICK 16

NODE EVANUIT / Die Verknüpfte Kette

## MATERIAL

Das Medaillon und die Schnur

## ABLAUF

Der verschwundene Knoten

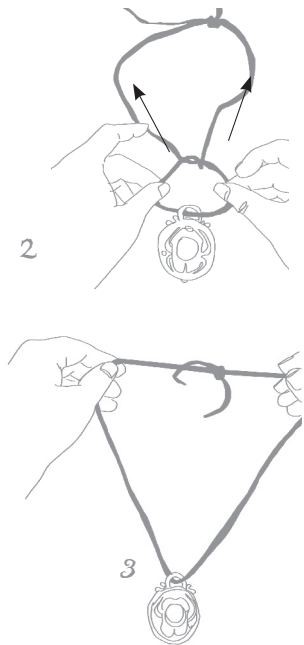
## TRICK

Der Magier fädelt die Schnur durch die Öse des Medaillons und macht einen Knoten, ohne ihn festzuziehen. Er nimmt die Enden der Schnur zusammen und verbindet sie mit 2 oder 3 festen Knoten – ABB. 1.



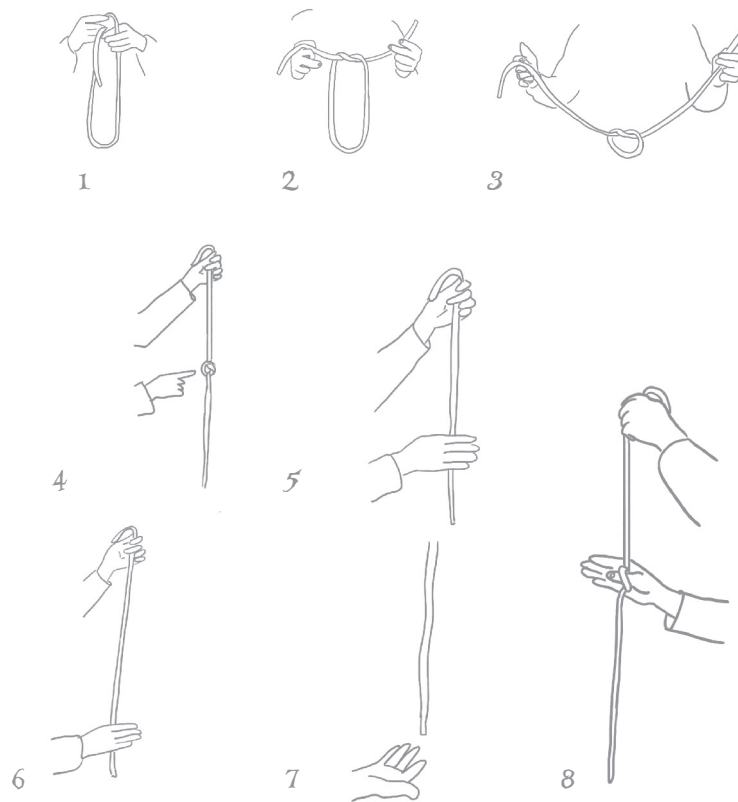


Er kündigt an, dass der Knoten gelöst wird, und dreht sich um. Geschützt vor den Blicken und sehr schnell steckt er seine Zeigefinger in den Knoten am Medaillon - **ABB. 2** - und führt sie entlang der Schnur bis zu den festen Knoten. Der Magier dreht sich zum Publikum um, das sehen kann, dass der Knoten verschwunden ist - **ABB. 3**.



## Zaubertrick 17

IN NODI / Verschwinden eines Knotens



### MATERIAL

Die Kordel

### ABLAUF

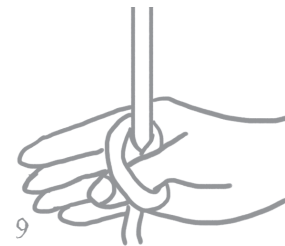
Der Zauberer hält die Kordel in seiner Hand und macht vor seinem Publikum einen Knoten, **ABB. 1, 2 UND 3**

Er kündigt an, dass er den Knoten verschwinden lassen kann.

Er hält mit einer Hand die Kordel senkrecht und führt die andere Hand vor dem Knoten von oben nach unten. Unten angekommen ist der Knoten verschwunden! **ABB. 4, 5, 6 UND 7**

### GEHEIMNIS

Der Zauberer macht einen Knoten in die Kordel, ohne ihn zu fest zuziehen! Wenn der Zauberer seine Hand an der Kordel gleiten lässt, sieht das Publikum nicht, dass er seinen Daumen in den zu großen Knoten schiebt. Er muss nur noch die Hand gleiten lassen und am Ende geht der Knoten von allein auf. **ABB. 8 UND 9**



## ZAUBERTRICK 18

NODI NON / Der unmögliche Knoten

### MATERIAL

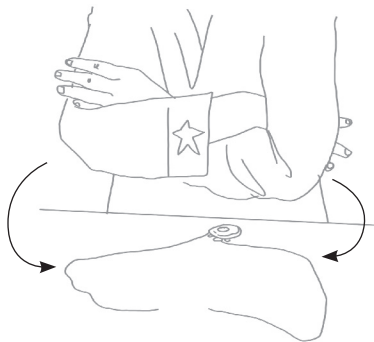
Das Medaillon und die Schnur

### ABLAUF

Die Schnur ist durch das Medaillon gefädelt. Der Magier bittet das Publikum, die Schnur zu verknoten, ohne dabei die Enden der Schnur loszulassen. Keinem der Zuschauer gelingt das.

### TRICK

Es funktioniert, wenn man die Arme kreuzt, dann erst das eine und dann das andere Ende mit einer Hand ergreift und die Arme wieder auseinandernimmt. Schon ist der Knoten fertig!



## ZAUBERTRICK 19

REGEM / Der fliegende König

### MATERIAL

Eine Königskarte

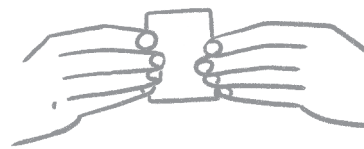
### ABLAUF

Der Zauberer erklärt, dass es vor langer Zeit eine Legende gab, die erzählte, dass einige Könige die magische Kraft besäßen, zu fliegen. Er führt weiterhin aus, dass auch er die Könige zum Fliegen bringen kann. Er zeigt eine Karte, auf der ein König abgebildet ist. Er pustet hinter der Karte und der König beginnt, zwischen seinen Händen zu fliegen (Abb. 1). Wenn er aufhört zu pusten, fällt die Karte auf den Boden.

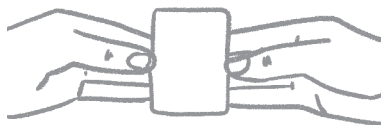
Er bittet eine Person aus dem Publikum, zur Überprüfung die Karte aufzusammeln ...

### DAS GEHEIMNIS

Die Karte wird heimlich zwischen den beiden Daumen gehalten (Abb. 2). Die Hände verdecken die Seiten der Karte. Die Hände müssen ein bisschen auseinander platziert werden, damit man die Karte sehen kann. Die Bewegungen werden mit den Daumen von oben nach unten vorgenommen, ohne dabei nach oben hin zu überschreiten (Abb. 3). Tipp des Zauberers: Übt den Trick vor dem Spiegel!



1 Vorderansicht



2 Rückansicht



3

## ZAUBERTRICK 20

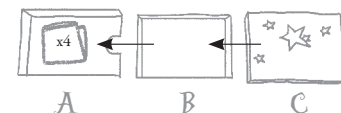
MAGICAE AVIS / Der magische Vogel

### MATERIAL

4 Karten „zerteilter Vogel“, 1 Faltkarte „Vogel“, 1 Stifteschachtel ohne Stifte.

### VORBEREITUNG

Das Schubfach der Schachtel öffnen und das gefaltete Papier in den doppelten Boden legen. Die Schachtel schließen.



### ABLAUF

Der Zauberer erklärt, dass er dem Publikum gerne einen wunderschönen Vogel aus dem Märchenreich zeigen möchte.

Er zeigt die 4 Karten des „zerteilten Vogels“ und behauptet, er könne durch Pfeifen das Bild wieder zusammenfügen.

Er legt die 4 Karten nacheinander in die Schachtel.

Er pfeift über der Schachtel. Er öffnet die Schachtel wieder und nimmt das gefaltete Papier heraus, das den wunderschönen Vogel zeigt.

### DAS GEHEIMNIS

Beim Öffnen der Schachtel nach dem Pfeifen wird das Schubfach mit dem gefalteten Papier geöffnet. Nun muss es nur noch dem Publikum präsentiert werden.

20  
ogel

n

u

r

# Magia

CUANDO VEAS ESTE SÍMBOLO,  
BUSCA LAS EXPLICACIONES DEL  
MAGO EN NUESTRO SITIO  
WWW.DJECO.COM/MAGIC



## TRUCO 1

MIXTUM / Le médaillon magique

### MATERIAL

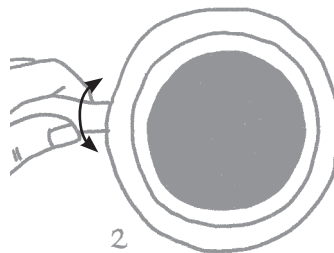
1 bolsa caldero, 1 medalla, 1 escarabajo,  
1 ampolla de poción mágica, 4 cartas historia

### PREPARACIÓN

La medalla se introduce en uno de los compartimentos secretos del caldero. El escarabajo se mete en el bolsillo del mago. La ampolla se deja sobre la mesa.

### RUTINA

El mago explica que siempre tiene una medalla amuleto con él. La busca en el bolsillo para mostrarla al público. ¡Pero su medalla ha desaparecido! En vez de una medalla encuentra un escarabajo... (Lo muestra al público).



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTUM

JUNMARCUM

Afortunadamente, un mago lleva consigo un caldero y una ampolla de poción mágica. Muestra que el caldero está vacío FIG. 1 y explica que tiene en la ampolla la poción mágica para transformar este horrible escarabajo en medalla. Introduce el escarabajo en el caldero, deja caer unas gotas de poción mágica, mezcla bien, pronuncia la frase mágica. Mete de nuevo la mano en el caldero y saca una bonita medalla grabada con la huella del escarabajo.

### EL SECRETO

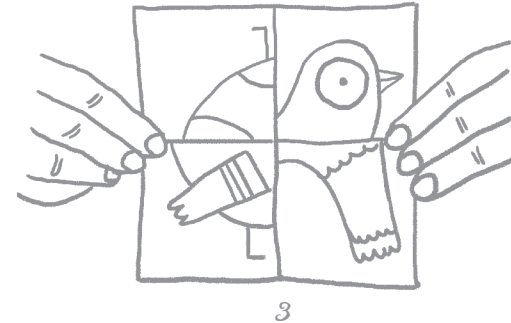
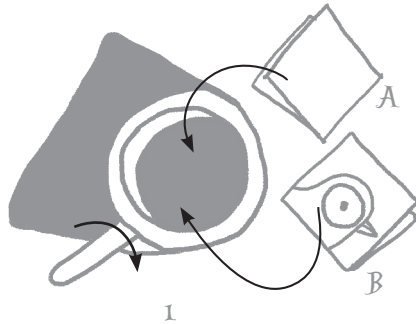
El caldero bolsa tiene dos compartimientos guiados por el puño FIG. 2. La medalla se introduce en uno de los compartimientos, el puño se gira. La bolsa parece estar vacía. El mago puede mostrar que está vacía dándole la vuelta hacia abajo. FIG. 1.

En el momento en que el mago explica que mezcla la poción mágica, gira el mango. En ese momento el mago no tiene más que coger la medalla en el fondo del compartimento y mostrarla al público.



## TRUCO 2

AVEN CANTICUM / El canto mágico



### MATERIAL

1 bolsa-caldero, 1 papel doblado con un pájaro, 1 papel doblado con un pájaro mal formado y 4 piezas con la imagen del pájaro.

### PREPARACIÓN

El papel que representa al pájaro se dobla en 4, con el anverso hacia el interior A. La hoja que representa al pájaro mal formado se dobla en 4, con el anverso hacia afuera B. Estos dos papeles doblados se introducen en uno de los compartimentos del caldero mágico

FIG 1. Se gira el asa del caldero para que el compartimento quede vacío. Los 4 trozos de papel de la imagen del pájaro se colocan sobre la mesa FIG 2.

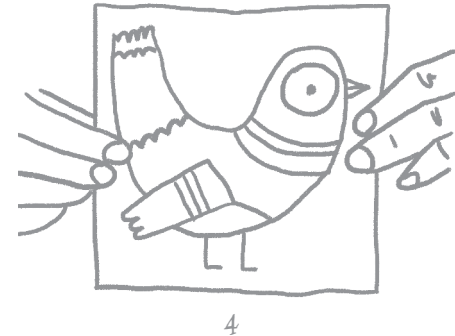
### RUTINA

El mago presenta 4 trozos de papel que representan un pájaro (FIG 2). Explica que con su caldero mágico tiene el poder de restaurar la imagen del pájaro.

Muestra el caldero vacío. Coloca los trozos de papel en su interior y se los muestra bien al público. Silba como un pájaro en el caldero y saca un papel doblado. Lo desdobra y se lo muestra al público, que le avisa de que la imagen del pájaro está mal formada FIG 3. El mago vuelve a doblar el papel y lo coloca de nuevo en el caldero, silba un poco más fuerte y sale la hoja doblada, que esta vez representa la imagen del hermoso pájaro FIG 4. El mago muestra al público que el caldero está vacío.

### EL SECRETO

Las dos hojas dobladas se colocan juntas en uno de los compartimentos del caldero (FIG 1). El mango se gira en el compartimento vacío. Cuando el mago silba por primera vez, gira discretamente el mango. Solo él puede ver los dos papeles doblados en el fondo. El mago saca la hoja doblada con el pájaro hacia afuera B, es decir, la que representa al pájaro mal formado FIG 3... al desdoblarla, gira discretamente el mango. Como la imagen no está bien formada, la vuelve a poner en el caldero, silba una segunda vez más fuerte girando el mango y saca una nueva imagen con el pájaro bien formado A.



## TRUCO 3

### SPECIES NOCTUA / El búho mágico

#### MATERIAL

1 bolsa-caldero, 11 fichas con un búho, 9 fichas con animales diferentes, 1 papel doblado de predicción del búho

#### PREPARACIÓN

Se colocan 10 fichas con un búho en uno de los compartimentos del caldero FIG 1.

Se gira el mango para mostrar el compartimento vacío FIG 2. Las otras 10 fichas de animales y el papel de predicción doblado se colocan sobre la mesa.

#### RUTINA

El mago muestra al público su bolsa-caldero vacía. Muestra 10 fichas con diferentes animales y las coloca una por una en la bolsa-caldero. Explica que en el papel doblado sobre la mesa ha hecho

una predicción sobre el animal que un espectador sacará al azar del caldero. Agita la bolsa y le pide a alguien del público que meta la mano en el caldero y saque una ficha. El espectador muestra el animal sacado al azar: ¡es un búho! El mago desdobla el papel de la predicción y aparece el búho.

#### EL SECRETO

Cuando el mago explica al público que quiere que una persona elija una ficha, gira al mismo tiempo el mango del caldero. Como habla al mismo tiempo, ¡le sirve de distracción! El compartimento abierto ahora es el que tiene 10 fichas de «búho». ¡La ficha sacada no puede ser sino un búho!

## TRUCO 4

### PENCILLORUM / La fábrica de lápices

#### MATERIAL

1 bolsa-caldero, 2 pañuelos (naranja y azul), 2 lápices (naranja y azul), 1 frasco de poción

#### PREPARACIÓN

Los 2 lápices se colocan en un compartimento del caldero. Se gira el mango. El caldero queda en la posición vacía. Los pañuelos naranja y azul se colocan sobre la mesa.

#### RUTINA

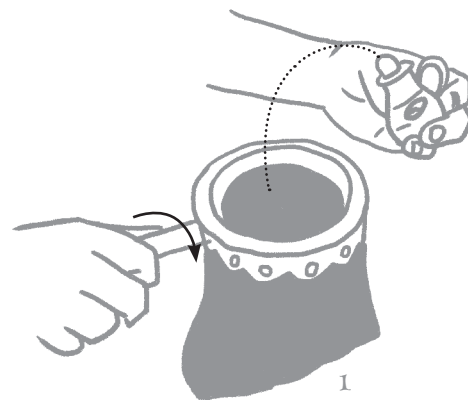
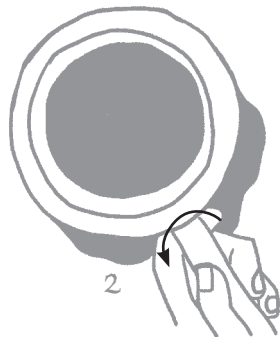
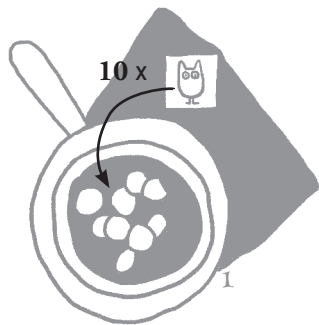
El mago explica que tiene el poder de fabricar lápices de colores con los dos pañuelos, que muestra. Presenta la bolsa-caldero vacía y coloca el pañuelo naranja en su interior.

Añade unas gotas de poción y enuncia una fórmula mágica. A continuación, saca un

lápiz naranja del caldero. Propone hacer lo mismo con el pañuelo azul. Lo introduce en la bolsa y usa la poción de nuevo. A continuación, saca un lápiz azul de la bolsa. El mago muestra la bolsa-caldero, que está vacía.

#### EL SECRETO

Al comienzo, el caldero está vacío. El pañuelo naranja se introduce en el compartimento vacío. Cuando el mago usa la poción mágica, gira el mango y discretamente vuelve a girar el mango. Introduce el segundo pañuelo y añade unas gotas de poción mientras vuelve a girar el mango. Saca el lápiz azul y puede mostrar el caldero, que está vacío...





## TRUCO 5

### COLLIUM / El collar del mago

#### MATERIAL

1 bolsa-caldero, 1 medallón, 1 cinta anudada, 1 medallón sujeto a la cinta, 1 frasco de poción

#### PREPARACIÓN

El medallón sujeto a la cinta se introduce en un compartimento del caldero. FIG 1. Se gira el mango. El caldero queda en la posición vacía.

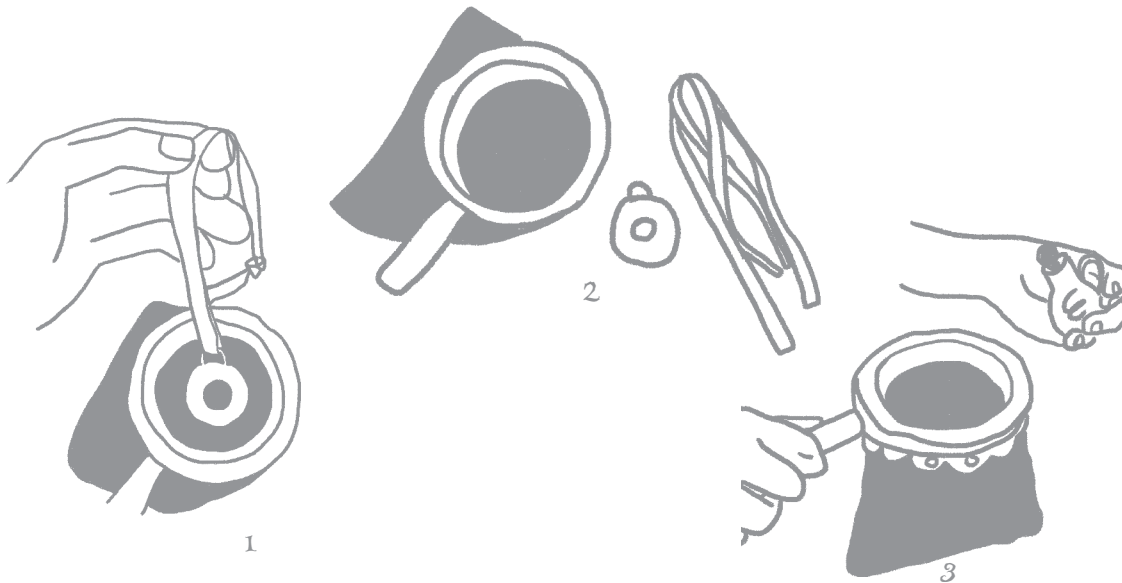
#### RUTINA

El mago muestra la bolsa-caldero vacía. Muestra al público un hermoso medallón y una cinta anudada. Explica que le gustaría poder llevarlo como un collar, pero ¿cómo podría desatar el nudo de la cinta, que está demasiado apretado? Coloca la cinta anudada y el medallón dentro del caldero FIG 2. Explica que, gracias a su poción, puede fusionar objetos. Usa unas pocas gotas de poción, enuncia una fórmula

mágica y del caldero sale la cinta sujeta al medallón. El mago se alegra de poder llevar al cuello este bello medallón.

#### EL SECRETO

Al comienzo, el caldero está vacío. Al usar la poción, el mago gira el mango para poder acceder al compartimento en el que se encuentra el medallón sujeto a la cinta.



## TRUCO 6

### TEXTILIA / Los pañuelos mágicos

#### MATERIAL

1 bolsa-caldero, 1 pañuelo naranja, 1 pañuelo azul, 2 pañuelos anudados, 1 frasco de poción.

#### PREPARACIÓN

Los dos pañuelos anudados se introducen en un compartimento del caldero. Se gira el mango. El caldero queda en la posición vacía.

#### RUTINA

El mago muestra la bolsa-caldero vacía y dos pañuelos. Manipula los pañuelos para dejar claro que no están anudados. Coloca los dos pañuelos en el caldero, añade unas gotas de poción y declara que tiene un poder mágico...  
...le pide a un espectador que saque los pañuelos de la bolsa. Ahora están mágicamente anudados.

#### EL SECRETO

Al comienzo, el caldero está vacío. Cuando se utiliza la poción, se gira el mango para dejar accesible el compartimento donde el mago ha introducido previamente los dos pañuelos anudados.

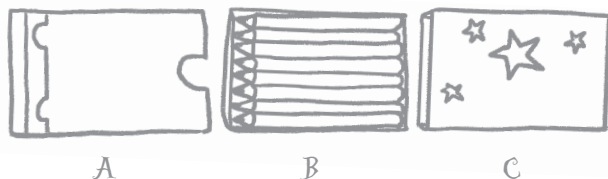
# TRUCO 7

MIXTURIS / La caja de lápices mágicos



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTURIS  
BARBARUM



**MATERIAL:** 1 LIBRO.

1 caja de lápices de colores, 3 cartas historia

**RUTINA**

En el país mágico, existen libros que ocultan millares de recetas de pócimas mágicas... El mago tiene uno y propone desvelar una de sus valiosas recetas al público. Ojea su



A → B → C

libro y se da cuenta de que las hojas están en blanco. Explica que es una astucia de los magos. Para poder leer los textos de los libros, los magos utilizan una tinta mágica que ocultan en su caja de lápices. Abre la caja (¡que está vacía!), hace como si cogiese un lápiz y colorea el libro. Ojea de nuevo y ahora las páginas están dibujadas con un color. Cierra la caja de lápices.

El mago lamenta que las páginas no estén en color. Explica que en el país mágico, los lápices de color son algo diferentes. No se necesita colorear con ellos. Coge la caja de lápices cerrada en la mano, la pasa suavemente sobre su libro, pronuncia la frase mágica. Al ojearlo de nuevo muestra al público que ahora las páginas son de color.

El público está sorprendido pero encantado de ver por fin estos ingredientes mágicos a pleno color. ¿Pero cuál es el secreto? El mago concluye: «las cajas de lápices son mágicas, si las abrimos están llenas de lápices de colores». El mago abre la caja de lápices y la muestra al público: ¡está llena!

**EL SECRETO**

**El libro**

Está fabricado de modo que dependiendo del lugar en el que ponemos el pulgar para ojearlo, las páginas visualizadas aparecen totalmente blancas o con un dibujo de trazo marrón o a pleno color.

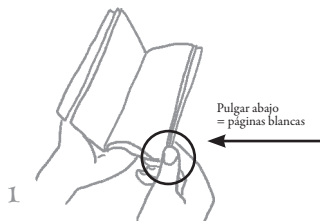
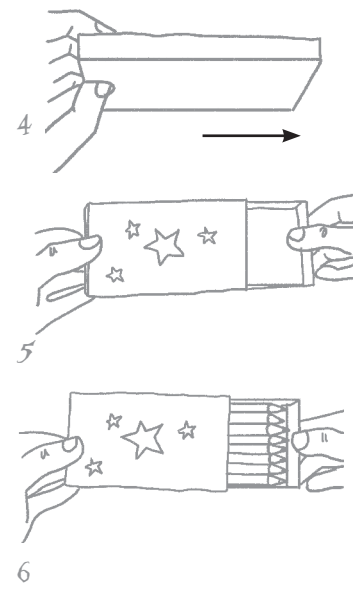
Las páginas del libro son blancas si ojeamos el libro con el pulgar abajo, FIG. 1.

Las páginas se dibujan con trazo marrón si ojeamos el libro con el pulgar arriba, FIG. 2.

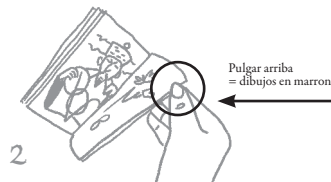
Las páginas son de color si ojeamos el libro con el pulgar en el medio, FIG. 3.

**La caja de lápices**

Tiene un doble cajón. Cuando bloqueamos con el dedo la muesca situada sobre la caja, al abrirla, la caja está vacía, FIG. 4 Y 5. Al soltar la muesca, al abrir la caja está llena, FIG. 6.



Pulgar abajo  
= páginas blancas



Pulgar arriba  
= dibujos en marrón



Pulgar en el medio  
= dibujos de colores





## TRUCO 8

### FACTOREM COLOR / El libro mágico

#### MATERIAL

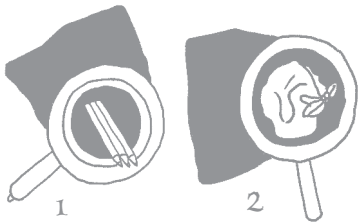
1 libro mágico, 2 pañuelos, 1 bolsa-caldero

#### PREPARACIÓN

Los dos pañuelos se colocan en un compartimento del caldero. Gira el mango para mostrar el caldero vacío.

#### RUTINA

El mago presenta un libro de recetas de pociones mágicas que guarda en secreto. Su secreto para no divulgar sus recetas es hacer desaparecer las ilustraciones del libro. Muestra al público que las imágenes de insectos y bichos aparecen en color. Muestra el caldero vacío. Pone el libro en su interior. Afirma que basta con unas pocas gotas de poción para eliminar los colores del libro y hacerlo ilegible. A continuación, mete la mano en la bolsa y saca dos pañuelos de colores. Sugiere que se mire para ver si las páginas del libro han cambiado. ¡Al pasar las páginas del libro, el público descubre que las páginas están en blanco! Finalmente, el mago propone hacer reaparecen las ilustraciones del libro. Lo necesita para su



próxima poción, por lo que reemplaza el libro en el caldero con los dos pañuelos. Añade unas gotas de poción, lo remueve y saca el libro. Al pasar las páginas, el público descubre que las ilustraciones han vuelto a aparecer. Muestra el caldero vacío de nuevo.

#### EL SECRETO

Al principio, pasa las páginas del libro del medio, que están ilustradas FIG 3 TRUCO 7. Introduce el libro en el compartimento vacío del caldero. Gira el mango la primera vez que se usa la poción. Los 2 pañuelos se colocan ahora en el compartimento abierto. Después de sacar los dos pañuelos, el mago vuelve a girar discretamente el mango para coger el libro y muestra las páginas en blanco, que pasa con el pulgar en la parte inferior FIG 1 TRUCO 7. Vuelve a poner los pañuelos en el caldero y gira el mango discretamente para introducir el libro en el compartimento vacío. Unas pocas gotas de poción y el mago saca el libro. Las páginas vuelven a mostrarse en color cuando las pasa con su pulgar en el medio (FIG 3 TRUCO 7). Muestra el caldero vacío.

## TRUCO 9

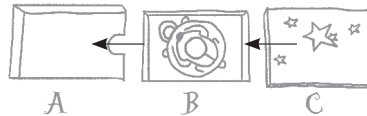
### MOVENTUR MEDALLUM / El escarabajo teletransportado

#### MATERIAL

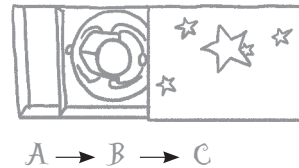
1 caja de lápices vacía, 2 medallones

#### PREPARACIÓN

Preparar la caja con el medallón.



Volver a cerrar la caja.

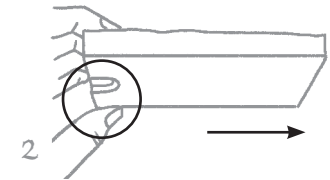
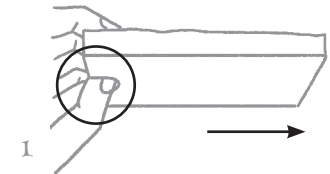


#### RUTINA

El mago muestra al público un hermoso medallón y una caja vacía, que cierra. Explica que tiene el poder de teletransportarlo del caldero a la caja. Lo coloca en la bolsa del caldero y agita la bolsa vigorosamente. Le da la vuelta al caldero: el medallón ha desaparecido. ¿Adónde ha ido? Abre de nuevo la caja. El medallón está ahora en la caja que antes estaba vacía.

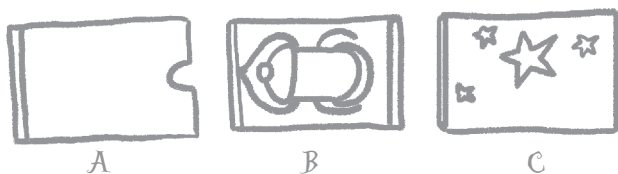
#### EL SECRETO

¿Cómo se hace desaparecer el medallón del caldero? Cuando el mago sacude el caldero, gira el mango discretamente para poder acceder al compartimento vacío del caldero (FIG 2 TRUCO 1). ¿Cómo se hace aparecer el medallón en la caja? La caja tiene un cajón doble. Al principio del truco, el mago muestra la caja vacía. Para ello, bloquea con el dedo el cajón FIG 1 en el que está escondido el medallón. Cuando tiene que mostrarlo con el medallón, deja de bloquear la muesca inferior. El cajón lleno aparece FIG 2.



# TRUCO 10

APPARENT SCARAB / La aparición de un escarabajo

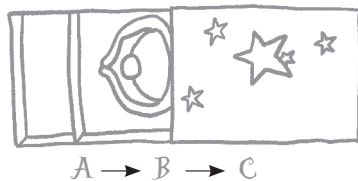


## MATERIAL

1 caja de lápices, 1 escarabajo, 1 carta con un escarabajo

## PREPARACIÓN

Preparar la caja con el escarabajo.



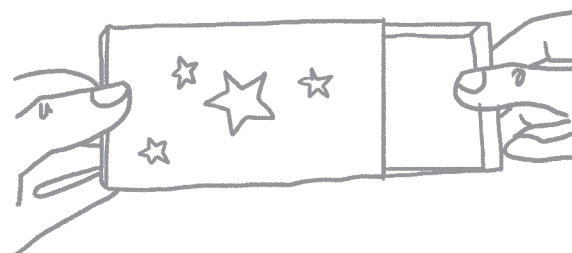
## RUTINA

El mago presenta una caja vacía y muestra al público una carta con la ilustración de un escarabajo. Afirma que tiene el poder de convertir la carta en un escarabajo de verdad, introduce la carta en la caja y la cierra. Sopla sobre la caja, propone a un espectador que sople también y al abrir la caja, la carta se ha transformado en un escarabajo.

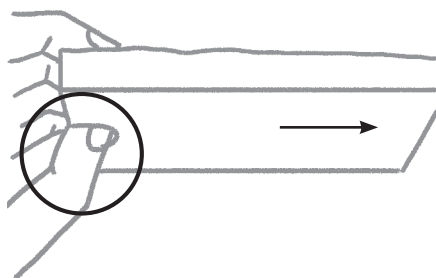
## EL SECRETO

Cuando el mago abre por primera vez la caja para mostrarla vacía, bloquea con el dedo el doble fondo de la caja FIG 1 y 2. Así, el cajón se muestra vacío. Tras introducir la carta ilustrada, cierra la caja. Después de soplar, abre la caja de nuevo sin poner el dedo en la muesca FIG 3. El cajón abierto revela la figura del escarabajo.

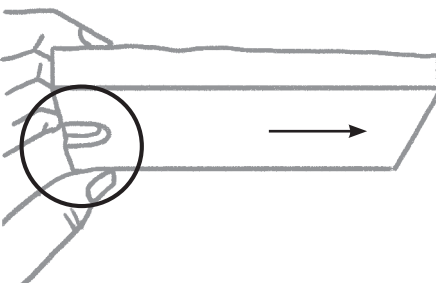
1



2



3





# TRUCO II

QUATTUOR / Los cuatro reyes



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

QUATTUOR  
ANNIMUS



1

## MATERIAL

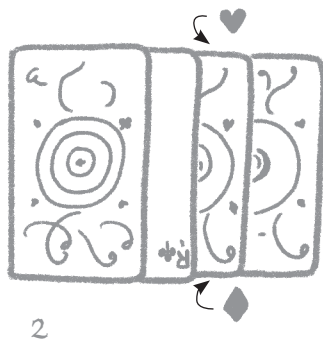
1 carta rey de corazones/rombos, 1 carta rey de tréboles/picas, 2 cartas recto verso idéntico

## PREPARACIÓN

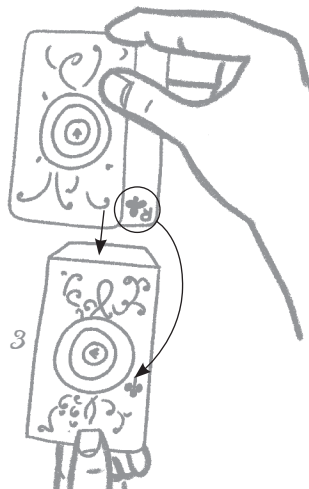
Las 4 cartas se colocan sobre la mesa FIG 1. Se gira la tercera carta FIG 2. Las 4 cartas se introducen en el sobre de esta manera FIG 3.

## RUTINA

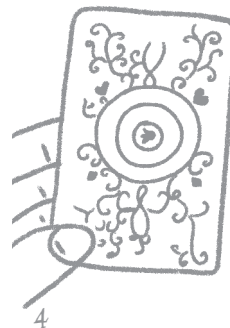
En el país mágico cuatro hombres pueden aspirar al título de rey. El mago explica que las 4 cartas que representan a estos hombres están en la bolsita que muestra al público. Declara que el público tiene la potestad de poder elegir el símbolo y el color del rey. El público se concentra y proclama el símbolo y el color elegidos: «En el país mágico el rey es un rey de tréboles» El mago toma nota de esta elección y afirma tener el poder de hacer aparecer al rey designado por el público... Abre el sobre y muestra la carta girada. Es el rey de tréboles.



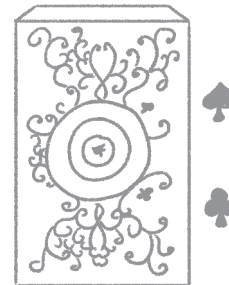
2



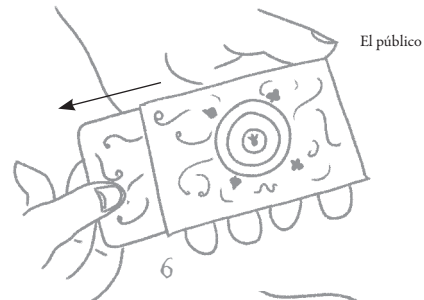
3



4



5



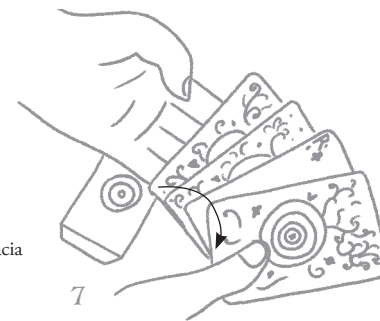
6

El público

## EL SECRETO

La decoración del sobre tiene un código secreto. FIG 4 Y 5. Cuando el público anuncia el rey elegido, el mago posiciona el sobre de manera que el símbolo del rey elegido esté orientado hacia el público; saca las 4 cartas sin cambiar el sobre de dirección y las abre en abanico siempre hacia el público.

Ejemplo: si el público anuncia el rey de tréboles.



7

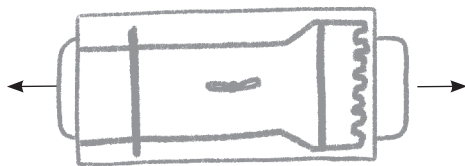
# TRUCO 12

TURRUM / La princesa apresada



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

TURRUM  
MARGUM



1

## MATERIAL

1 funda en forma de torre, 1 carta con una princesa, 1 llave, 1 clip de metal

## PREPARACIÓN

El mago mete la llave mágica en su bolsillo.

## RUTINA

Es la historia de una bella princesa (el mago la muestra al público) que vive en una torre muy alta (la introduce en la torre, muestra las dos caras de la torre y saca de nuevo a la princesa). Explica que un día un hechicero malvado mandó encerrar a la princesa en esta torre. La introduce de nuevo en la torre y coloca el enganche metálico para dejarla encerrada. Muestra al público que la princesa no puede escaparse. FIG 1

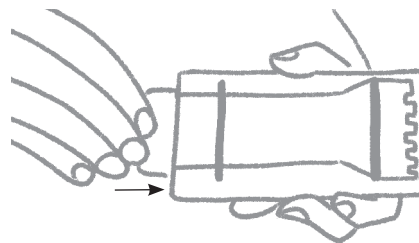
Explica que el enganche metálico es una cerradura que sólo puede abrirse con la ayuda de una llave que sólo el hechicero posee. ¿Cómo va a conseguir liberar a la princesa? De pronto, el hechicero recuerda que que tiene en su bolsillo una llave que abre la mayoría de las puertas de su castillo y propone probarla. Saca la llave en su

bolsillo, se la da a un espectador y le pide que dé 3 vueltas a la cerradura. Tras esta operación, el mago extrae la carta que sale del estuche. ¡La princesa ha sido liberada de su torre!

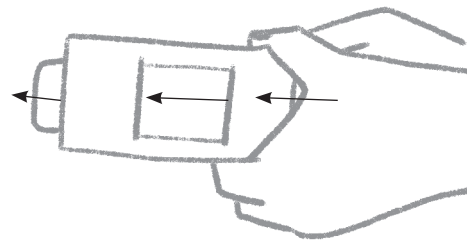
## EL SECRETO

El estuche de la torre posee cuatro ranuras (2 delante y 2 detrás). En la parte posterior del estuche, las ranuras están más cerca del centro. El mago procura tener siempre el dorso del estuche hacia él. El público sólo ve la otra cara con las ranuras más alejadas. Para aprisionar a la princesa en la torre, el mago introduce la carta de la princesa en el estuche de la torre conservando el dorso del estuche hacia él. FIG 2 Y 3

Cuando el mago muestra que la princesa está prisionera, el lado redondo del enganche metálico sujeta todavía está sujetando la carta de la princesa. Mientras la persona del público gira la llave, el mago aprovecha para liberar en el dorso del estuche el lado redondo del enganche metálico cuyo diámetro es más pequeño que el orificio de la carta. FIG 5

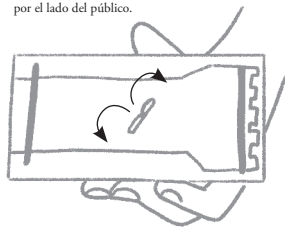


2 Por el lado de los espectadores, todo es normal. Podemos ver la carta de la princesa a través de las ranuras.



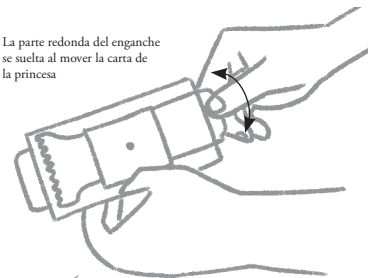
3 Por su lado, el mago introduce de una manera particular la carta de la princesa (véase la FIG. 3).

Una vez introducida la carta, el mago coloca el enganche metálico de manera que se abra por el lado del público.



4

La parte redonda del enganche se suelta al mover la carta de la princesa



5

# TRUCO 13

## TEXTILIA / Aparición Del Pañuelo

### MATERIAL

1 pañuelo

El pañuelo debe estar doblado en bola y escondido en el pliegue del brazo izquierdo del mago o aún mejor en el pliegue de su camisa. El mago siempre debe permanecer con el brazo doblado. Ahora puede comenzar. El mago remanga su manga derecha luego la izquierda. En ese momento, recoge discretamente el pañuelo con su mano derecha. Hasta que el pañuelo se encuentre escondido en su mano derecha. Luego, lo único que tiene que hacer es soltar el pañuelo para hacerlo aparecer.



# TRUCO 14

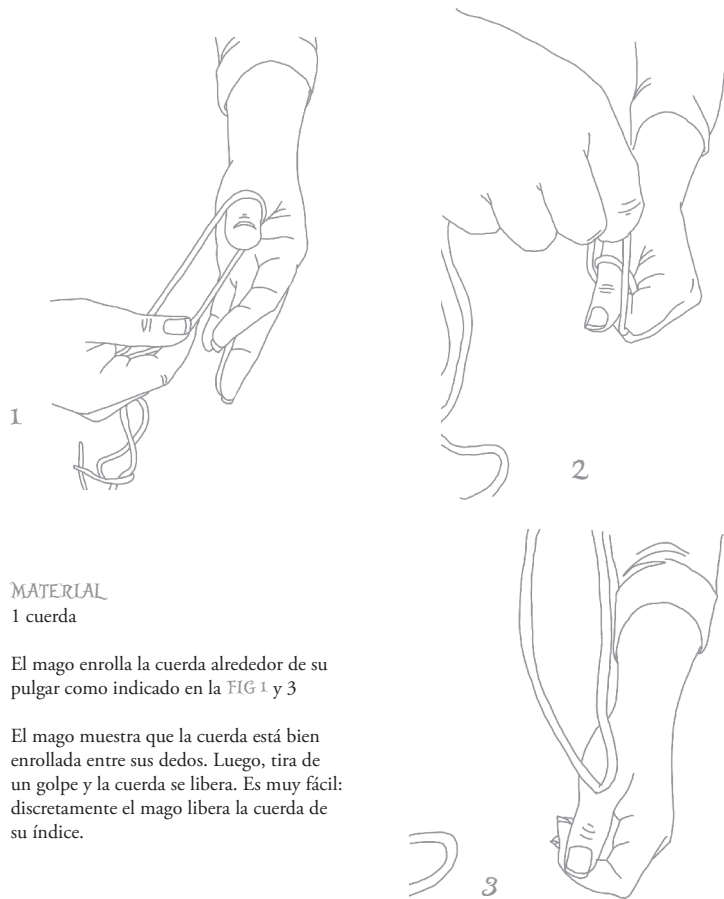
## EXITUM NODUM / Nudo Mágico

### MATERIAL

1 cuerda

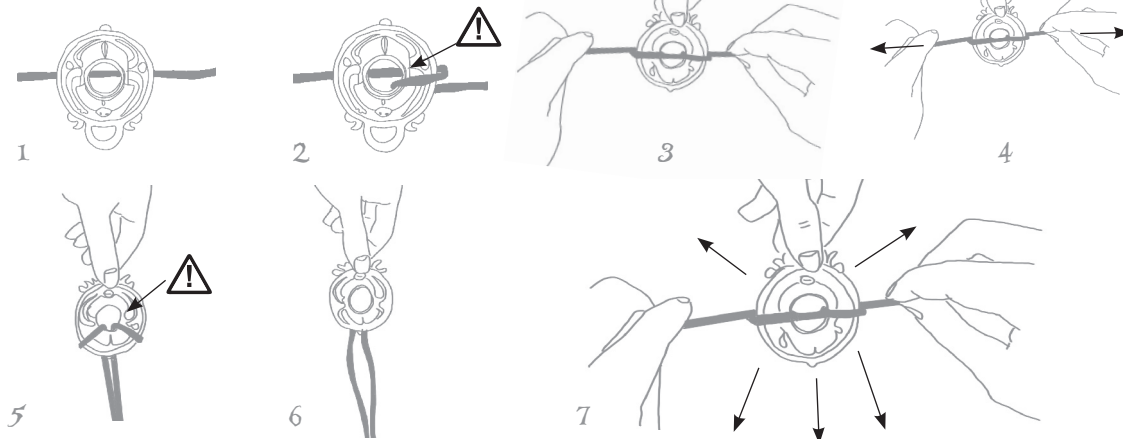
El mago enrolla la cuerda alrededor de su pulgar como indicado en la FIG 1 y 3

El mago muestra que la cuerda está bien enrollada entre sus dedos. Luego, tira de un golpe y la cuerda se libera. Es muy fácil: discretamente el mago libera la cuerda de su índice.



## TRUCO 15

### NODUS MAGICAE / El nudo liberado



#### MATERIAL

El medallón y la cuerda

#### RUTINA

El mago declara tener el poder de liberar la anilla en la que acaba de hacer un nudo.

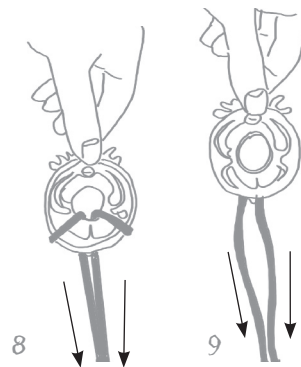
#### SECRETO

El mago extiende la cuerda sobre la mesa y deja la medalla FIG.1 encima frente al público. Sujeta cada extremo de la cuerda para introducirla en el medallón y la pasa por ambos lados del medallón FIG 2 y FIG 3.

Muestra que la cuerda está bien anudada. Tira de ella para demostrarlo FIG 4.

Deshace los nudos y propone recomenzar con la ayuda de un espectador. Pide al espectador que sujete el eslabón del medallón. El medallón está ahora posicionado en el otro sentido para que la persona pueda sujetarlo por el pequeño eslabón. El mago hace el mismo nudo FIG 5 y 6, los extremos deben pasar por lo alto del medallón y muestra que es totalmente imposible deshacerlo. FIG. 7.

Tira entonces de ambos extremos al mismo tiempo hacia abajo y el medallón se suelta... FIG 8 Y 9



## TRUCO 16

### NODE EVANUIT / El collar anudado

#### MATERIAL

El medallón y el cordón

#### RUTINA

El nudo desaparecido.

#### SECRETO

El mago desliza la cuerda en el centro del medallón y hace un nudo sin apretarlo y reúne los extremos de la cuerda y los ata haciendo 2 ó 3 nudos bien apretados FIG. 1. Anuncia que el nudo se va a deshacer y se gira. Al amparo de las miradas y muy rápido, desliza sus índices en el nudo que

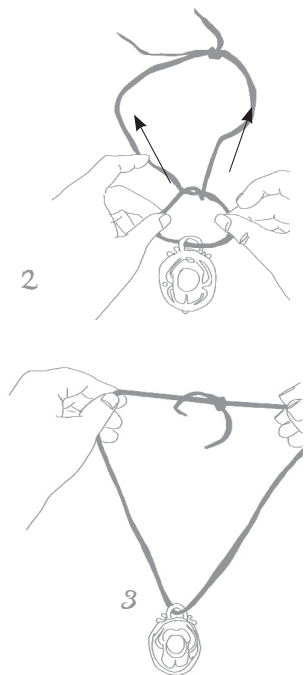




# TRUCO 17

## IN NODI / Desaparición de un nudo

rodea el medallón FIG 2 y los sube a lo largo de la cuerda hasta los nudos apretados. El mago se gira al público que puede constatar que el nudo ha desaparecido FIG. 3



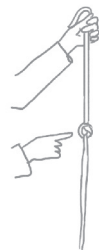
1



2



3



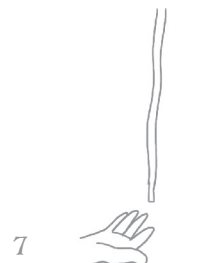
4



5



6



7



8



9

### MATERIAL

La cuerda

### RUTINA

El mago sostiene la cuerda en su mano y hace un nudo frente al público (FIG. 1, 2 Y 3).

Anuncia que puede hacer desaparecer el nudo.

Sostiene la cuerda con una mano, en forma vertical, y pasa con la otra mano delante del nudo, hasta abajo. Al llegar a la parte inferior ¡el nudo ha desaparecido! (FIG. 4, 5, 6 Y 7)

### SECRETO

¡El mago hace el nudo sobre la cuerda sin ajustarlo demasiado!

Cuando desliza su mano a lo largo de la cuerda, el público no ve que, en realidad, pasa su pulgar por el nudo, que no está ajustado. Basta con que deslice su mano, al final el nudo se libera solo. (FIG. 8 Y 9).

## TRUCO 18

NODI NON / El nudo imposible.

### MATERIAL

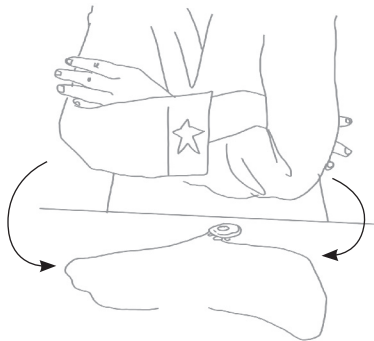
El medallón y el cordón

### RUTINA

La cuerda se pasa por el medallón. El mago pide al público que anude la cuerda sin soltar nunca los extremos de la cuerda. Nadie lo consigue.

### SECRETO

Basta con cruzar los brazos, sujetar un extremo de la cuerda y luego el otro en cada mano y descruzar los brazos. ¡El nudo está hecho!



## TRUCO 19

REGEM / El rey volador

### MATERIAL

Una carta de rey

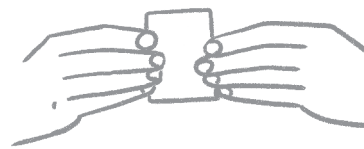
### DESARROLLO

El mago explica que, hace mucho tiempo, cuenta la leyenda que algunos reyes tenían el poder de volar. Le dice al público que hoy él también puede hacer volar a los reyes. Enseña una carta con la figura de un rey. Sopla en la parte de atrás de la carta y el rey empieza a volar entre sus manos FIG 1. Cuando deja de soplar, la carta cae al suelo.

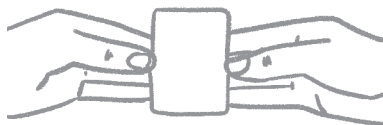
Pide a una persona del público que coja la carta para comprobarla...

### EL SECRETO

La carta se sujeta en secreto entre los dos pulgares FIG 2. Las manos ocultan los lados de la carta. Hay que separar las manos para que se vea la carta. Hay que hacer movimientos de arriba a abajo con los pulgares sin que se vean por arriba FIG 3. Consejo de mago: ¡ensaya delante de un espejo!



1 Vista de frente



2 Vista trasera



3

## TRUCO 20

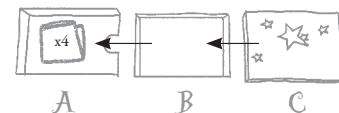
MAGICAE AVIS / El pájaro mágico

### MATERIAL

4 piezas con la imagen del pájaro 1 papel doblado con un pájaro, 1 caja de lápices de colores sin lápices

### PREPARACIÓN

Abrir el cajón de la caja de lápices e insertar el papel doblado en el doble fondo. Cerrar la caja.



### RUTINA

El mago explica que hay un pájaro hermoso en la Tierra Mágica y que le gustaría poder mostrárselo.

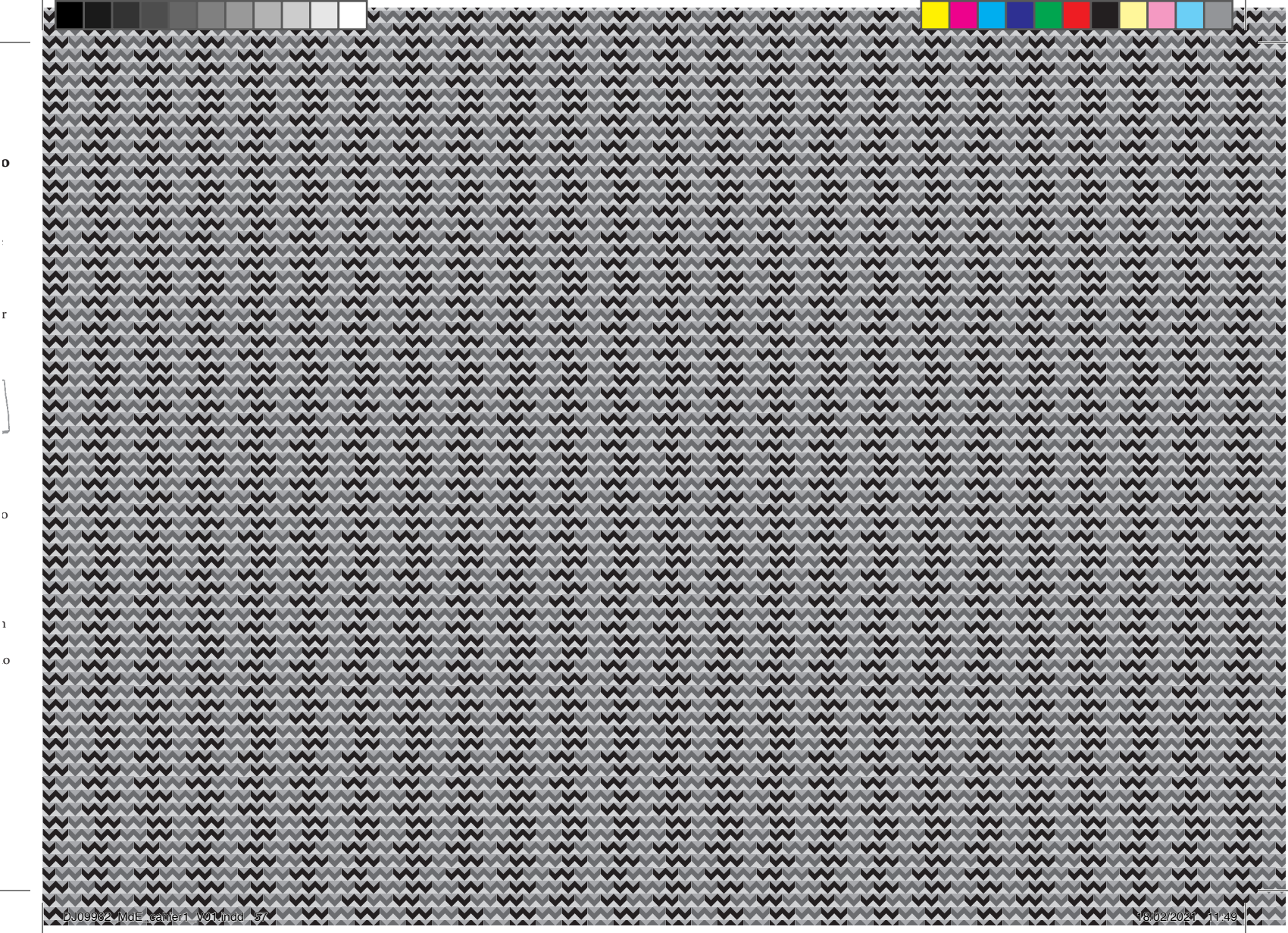
Muestra las 4 tarjetas de pájaros recortadas y declara que puede silbar el canto de un pájaro para pegar los papeles.

Introduce las 4 hojas de papel una a una en la caja. Sierra la caja. Silba en la caja. Abre la caja nuevamente y saqua el papel doblado para ver aparecer un hermoso pájaro.

### EL SECRETO

Cuando el mago abre la caja después de silbar, abre el cajón donde está el papel doblado. Solo tiene que mostrárselo al público.





o

r

o

l

o

# Magic

QUANDO APPARE QUESTO  
SIMBOLO, SCOPRI LE SPIEGAZIONI  
DEL MAGO SUL NOSTRO SITO  
[WWW.DJECO.COM/MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)



## GIOCO DI PRESTIGIO 1

MIXTUM / Il medaglione magicominou

### MATERIALE

1 borsa-pentola magica, 1 medaglia,  
1 scarabeo, 1 boccetta di pozione magica, 4  
carte storia

### PREPARAZIONE

La medaglia viene inserita in uno degli  
scomparti segreti della borsa-pentola  
magica. Lo scarabeo viene messo nella tasca  
del mago e la boccetta sul tavolo.

### SVOLGIMENTO

Il mago spiega che ha sempre con sé una  
medaglia portafortuna. Si guarda in tasca  
per mostrarla al pubblico. Ma la medaglia

è scomparsa! Al suo posto trova uno  
scarabeo... (lo mostra al pubblico).  
Fortunatamente, un mago quando viaggia  
ha sempre con sé una pentola magica e  
una boccetta di pozione magica. Il mago fa  
vedere che la pentola magica è vuota (FIG. 1)  
e spiega che la boccetta contiene la pozione  
magica che trasformerà l'orribile scarabeo  
in medaglia. Mette lo scarabeo nella pentola  
magica, vi versa qualche goccia di pozione  
magica, mescola bene, pronuncia la formula  
magica. Rimette la mano nella pentola  
magica e ne estrae una bella medaglia con  
incisa sopra l'impronta dello scarabeo!

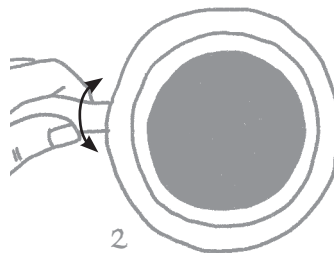
[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTUM  
JUNMARCUM



### IL SEGRETO

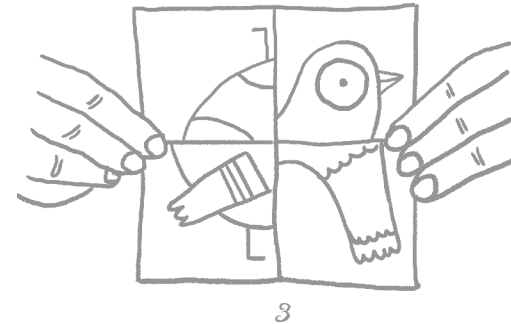
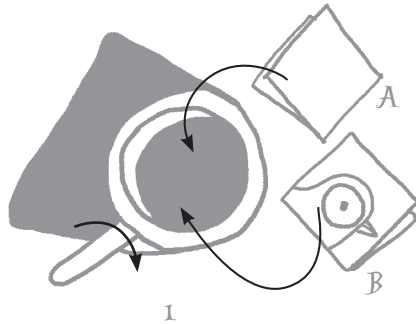
Il sacchetto-pentola magica ha due  
scomparti, guidati dal manico (FIG. 2). La  
medaglia viene inserita in uno scomparto,  
il manico viene girato e la bor sa sembra  
vuota. Il mago può dimostrare che è vuota,  
capovolgendola verso il basso (FIG. 1).  
È nel momento in cui spiega che mescola  
la pozione magica, che il mago gira la  
maniglia. Il mago non dovrà far altro che  
prenderla la medaglia che si trova sul fondo  
dello scomparto e mostrarla al pubblico.





# GIOCO DI PRESTIGIO 2

AVEN CANTICUM / Il canto magico



## MATERIALE

1 sacchetto calderone, 1 foglio di carta piegato "uccellino", 1 foglio di carta piegato "uccellino assemblato male", 4 pezzi dell'immagine "uccellino".

## PREPARAZIONE

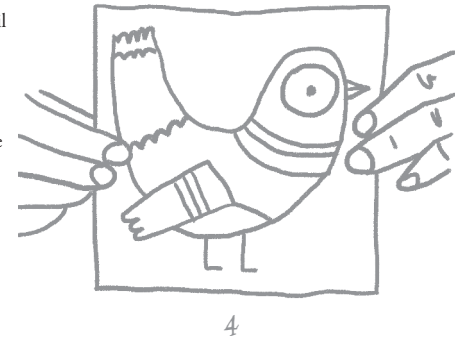
Il foglio di carta che raffigura l'uccellino è ripiegato in 4, con la parte anteriore rivolta verso l'interno A. Il foglio che raffigura l'uccellino assemblato male è ripiegato in 4, con le parti anteriori rivolte verso l'esterno B. Questi 2 fogli di carta piegati vengono inseriti in uno degli scomparti del calderone magico FIG 1. L'impugnatura del calderone viene ruotata in modo che lo scomparto sia vuoto. I 4 pezzi di carta che raffigurano "l'uccellino" vengono posizionati sul tavolo. FIG 2.

## SVOLGIMENTO

Il mago mostra 4 pezzi di carta che raffigurano un uccellino (FIG 2). Spiega che con il suo calderone magico ha il potere di ricostruire l'immagine dell'uccellino. Il calderone viene mostrato vuoto. Posiziona i pezzi di carta all'interno mostrandoli bene al pubblico. Fischietta come un uccellino sul calderone ed estrae un foglio di cartapiiegato. Lo apre e lo mostra al pubblico: quest'ultimo lo avvisa che l'immagine dell'uccellino è ricostruita male FIG 3. Il mago ripiega il foglio di carta e lo colloca nuovamente nel calderone, fischietta un po' più forte ed estrae il foglio piegato che, stavolta, rappresenta l'immagine corretta dell'uccellino FIG 4. Il mago mostra al pubblico che il calderone è vuoto.

## IL SEGRETO

I due fogli piegati vengono posizionati insieme in uno degli scomparti del calderone (FIG 1). L'impugnatura viene ruotata verso lo scomparto vuoto. Quando il mago fischia la prima volta, ruota in modo discreto l'impugnatura. È l'unico a poter vedere i 2 fogli di carta piegati sul fondo. Il mago estrae il foglio piegato che contiene l'uccellino verso l'esterno B, ossia quello che raffigura l'uccellino ricostruito male FIG 3... Mentre lo apre ruota in modo discreto l'impugnatura. Poiché l'immagine non è raffigurata bene la ripone nel calderone, fischia una seconda volta un po' più forte ruotando l'impugnatura ed estrae una nuova immagine dell'uccellino raffigurato correttamente A.



## GIOCO DI PRESTIGIO 3

SPECIES NOCTUA / La civetta magica

### MATERIALE

1 sacchetto calderone, 11 pedine "civetta", 9 pedine "animali vari", 1 foglio di carta piegato previsione "civetta"

### PREPARAZIONE

10 pedine "civetta" vengono posizionate in uno degli scomparti del calderone FIG 1. L'impugnatura viene ruotata in modo da mostrare lo scomparto vuoto FIG 2. Le altre 10 pedine di animali e il foglio di carta piegato previsione vengono posizionati sul tavolo.

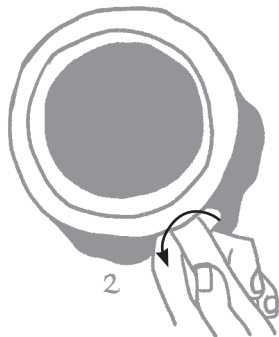
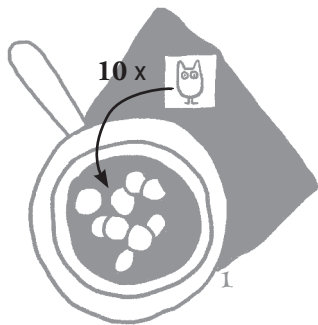
### SVOLGIMENTO

Il mago mostra al pubblico che il sacco calderone è vuoto. Quindi, mostra 10 gettoni di animali vari e li posiziona uno alla volta nel sacco calderone. Spiega che

nel foglio di carta piegato che si trova sul tavolo ha fatto una previsione dell'animale che uno spettatore pescherà a caso nel sacchetto. Scuote il sacchetto e chiede a una persona del pubblico di inserire la mano nel calderone e pescare un gettone. Lo spettatore mostra l'animale estratto a sorte: è una civetta! Il mago apre la carta previsione e compare la civetta.

### IL SEGRETO

Quando il mago spiega al suo pubblico che desidera che una persona peschi un gettone, nello stesso momento ruota l'impugnatura del calderone. Parlando, cerca di distrarre un po'. Lo scomparto aperto è ora quello in cui ci sono 10 pedine "civetta". La pedina pescata sarà sicuramente la civetta.



## GIOCO DI PRESTIGIO 4

PENCILLORUM / La fabbrica delle matite

### MATERIALE

1 sacchetto calderone, 2 foulard (arancione e blu), 2 matite colorate (arancione e blu), 1 flacone di pozione

### PREPARAZIONE

Le 2 matite colorate vengono posizionate in uno scomparto del calderone. L'impugnatura viene ruotata. Il calderone è in posizione vuota. I foulard arancione e blu sono posizionati sul tavolo.

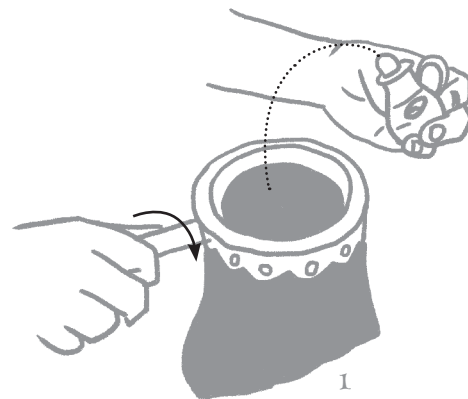
### SVOLGIMENTO

Il mago spiega che ha il potere di creare delle matite degli stessi colori dei 2 foulard che mostra. Mostra il sacchetto calderone e vi inserisce il foulard arancione, pone alcune gocce di pozione e recita una frase magica. Estrae dal calderone una

matita arancione. Propone di fare la stessa cosa con il foulard blu. Lo inserisce nel sacchetto e utilizza di nuovo la pozione: dal sacchetto viene fuori una matita blu. Il mago mostra il sacchetto calderone vuoto.

### IL SEGRETO

Quando inizia il gioco di prestigio, il calderone è vuoto. Il foulard arancione viene posizionato nello scomparto vuoto. Quando il mago utilizza la pozione magica, ruota in modo discreto l'impugnatura FIG 1. Estrae la matita arancione e ruota di nuovo l'impugnatura in modo discreto. Inserisce il secondo foulard, mette alcune gocce di pozione, sempre ruotando l'impugnatura. Estrae la matita blu e può mostrare il calderone: è vuoto...





# GIOCO DI PRESTIGIO 5

COLLIUM / Il ciondolo del mago

## MATERIALE

1 sacchetto calderone, 1 medaglione, 1 cordicella annodata, 1 medaglione agganciato alla cordicella, 1 flacone di pozione

## PREPARAZIONE

Il medaglione agganciato alla cordicella viene inserito in uno scomparto del calderone. FIG 1. L'impugnatura viene ruotata. Il calderone è in posizione vuota.

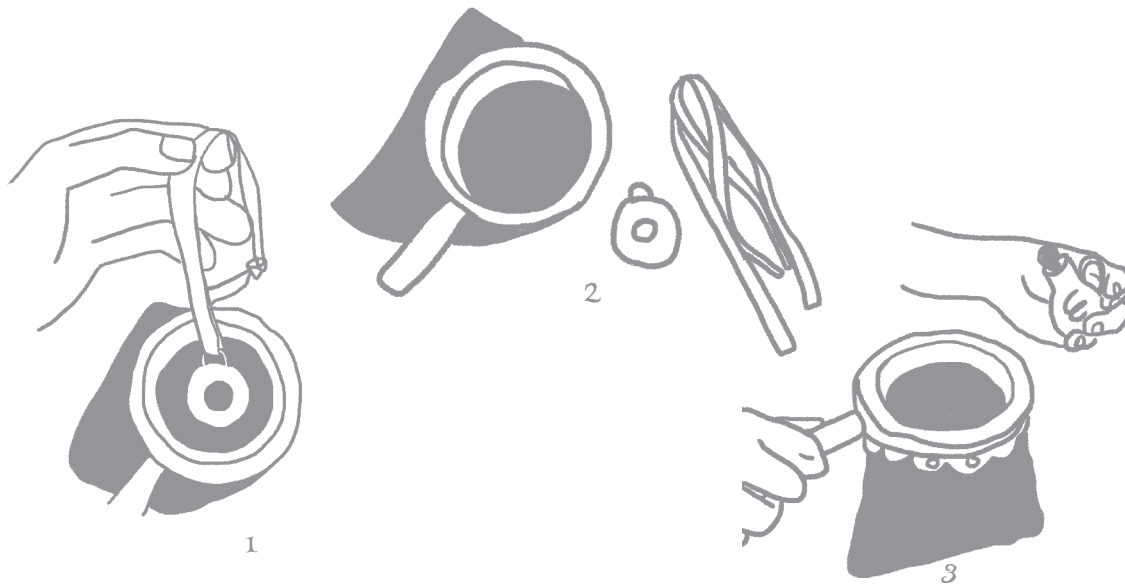
## SVOLGIMENTO

Il mago mostra un sacchetto calderone vuoto. Mostra al pubblico un bel medaglione e una cordicella annodata. Spiega che gli piacerebbe indossarlo come ciondolo ma come disfare il nodo della cordicella, troppo stretto? Colloca all'interno del calderone la cordicella annodata e il medaglione FIG 2. Spiega che grazie alla sua pozione può unire gli oggetti. Utilizza alcune gocce di pozione, recita una frase magica ed estra-

dal calderone la cordicella agganciata al medaglione. Il mago è felice di poter mettere al collo questo bel medaglione.

## IL SEGRETO

Quando inizia il gioco di prestigio, il calderone è vuoto. Al momento di utilizzare la pozione, l'impugnatura viene ruotata per lasciare accessibile lo scomparto in cui si trova il medaglione agganciato alla cordicella.



# GIOCO 6

TEXTILIA / I foulard magici

## MATERIALE

1 sacchetto calderone, 1 foulard arancione, 1 foulard blu, 2 foulard annodati tra loro, 1 flacone di pozione.

## PREPARAZIONE

I due foulard annodati insieme vengono inseriti in uno scomparto del calderone. L'impugnatura viene ruotata. Il calderone è in posizione vuota.

## SVOLGIMENTO

Il mago mostra un sacchetto calderone vuoto e due foulard. Manipola i foulard in modo da mostrare bene che non sono annodati tra loro. Posiziona i due foulard nel calderone, pone alcune gocce di pozione e afferma di avere un potere magico ... Chiede a uno spettatore di estrarre dal sacchetto i foulard. Ora sono magicamente annodati tra loro.

## IL SEGRETO

Quando inizia il gioco di prestigio, il calderone è vuoto. Al momento di utilizzare la pozione, l'impugnatura viene ruotata per rendere accessibile lo scomparto in cui il mago ha inserito in precedenza i due foulard annodati tra loro.

# GIOCO DI PRESTIGIO

7

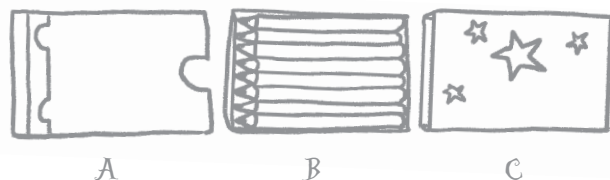
MIXTURIS / La scatola con la matita magica



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

MIXTURIS

BARBARUM



## MATERIALE

1 libro, 1 scatola di pastelli colorati,  
3 carte storia

## SVOLGIMENTO

Nel paese delle meraviglie, ci sono libri che nascondono migliaia di ricette di pozioni magiche ... Il mago ne possiede uno e si



A → B → C

propone di svelare una delle sue preziose ricette al pubblico. Sfoglia il libro e si accorge che i fogli sono bianchi! Spiega che questo è un trucco da maghi. Per rendere leggibili i testi dei libri, i maghi usano un inchiostro magico che nascondono nella scatola dei pastelli. Apre la scatola (che è vuota!), mima l'atto di prendere un pastello e di colorare il libro. Sfoglia di nuovo il libro e le pagine ora sono disegnate a pastello marrone. Richiude la scatola dei pastelli. Il mago si rammarica del fatto che le pagine non siano a colori. Spiega che nel paese delle meraviglie, i pastelli a colori sono leggermente diversi. Non c'è bisogno di colorare con i pastelli! Prende in mano la scatola dei pastelli chiusa, la passa delicatamente sul suo libro e pronuncia la

formula magica. Sfogliandolo ancora una volta, mostra al pubblico che le pagine ora sono a colori.

Il pubblico è sorpreso ma contento di vedere finalmente questi ingredienti magici tutti a colori. Ma qual è il segreto? Il mago conclude: «Le scatole dei pastelli sono magiche, se le aprite sono piene di pastelli a colori». Il mago apre la scatola dei pastelli e la mostra al pubblico: è piena!

## SEGRETO

### Il libro

È fatto in modo che, a seconda di dove si mette il pollice per sfogliarlo, le pagine che si vedono sono o tutte bianche o con un disegno a tratto nero o a colori.

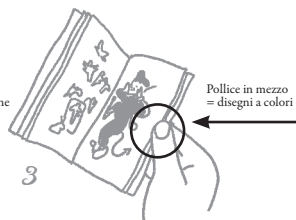
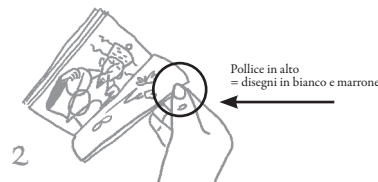
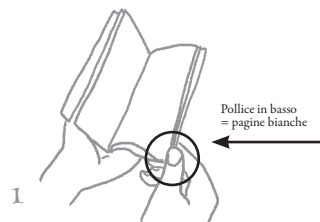
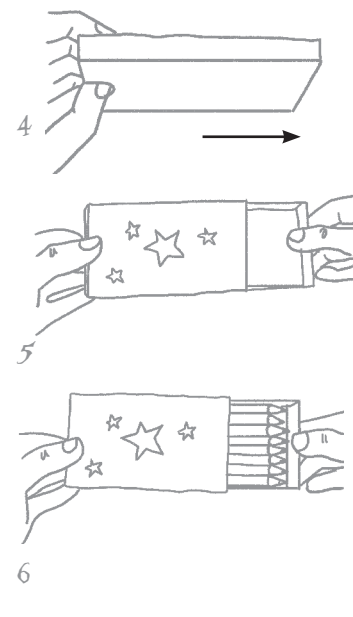
Le pagine del libro sono bianche se si sfoglia il libro tenendo il pollice in basso (FIG. 1).

Le pagine sono disegnate con tratto marrone se si sfoglia il libro tenendo il pollice alto (FIG. 2).

Le pagine sono a colori se si sfoglia il libro tenendo il pollice a metà (FIG. 3).

### La scatola dei pastelli

Ha un doppio cassetto. Quando si blocca con il dito la tacca sopra l'astuccio, l'astuccio è vuoto (FIG. 4 E FIG. 5). Quando non si blocca più la tacca con il dito, aprendola (FIG. 6) la scatola è piena!





## GIOCO DI PRESTIGIO 8

FACTOREM COLOR / Il libro magico

### MATERIALE

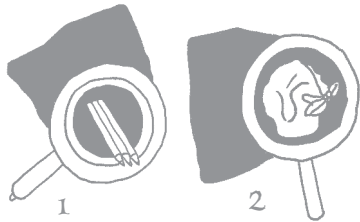
1 libro magico, 2 foulard, 1 sacchetto calderone

### PREPARAZIONE

I 2 foulard vengono posizionati in uno scomparto del calderone. L'impugnatura viene ruotata in modo da mostrare un calderone vuoto.

### SVOLGIMENTO

Il mago mostra un libro di ricette di pozioni magiche che conserva molto gelosamente. Il suo segreto per non divulgare le sue formule è far sparire le illustrazioni del libro... Mostra al pubblico che le immagini degli insetti e delle bestiole sono a colori. Il calderone viene mostrato vuoto. Posiziona il libro all'interno. Afferma che alcune gocce di pozione sono sufficienti per eliminare i colori del libro e renderlo illeggibile. Inserisce quindi la mano nel sacchetto ed estrae due foulard colorati. Propone di verificare se le pagine del libro sono cambiate. Sgfolgiando il libro, il pubblico scopre che le pagine sono tutte bianche! Per



finire, il mago propone di far riapparire le illustrazioni del libro. Ne ha bisogno per la sua prossima pozione... Quindi, inserisce di nuovo il libro nel calderone con i due foulard. Mette alcune gocce di pozione, scuote il sacchetto ed estrae il libro. Sgfolgiandolo, il pubblico scopre che le illustrazioni sono ricomparse. Il calderone viene mostrato di nuovo vuoto.

### IL SEGRETO

All'inizio, il libro viene sfogliato al centro e le pagine sono colorate FIG 3 GIOCO DI PRESTIGIO 7. Il libro viene inserito nello scomparto vuoto del calderone. L'impugnatura viene ruotata una prima volta al momento di utilizzare la pozione. I 2 foulard si trovano ora nello scomparto aperto. Dopo aver estratto i due foulard, il mago ruota di nuovo l'impugnatura in modo discreto per poter recuperare il libro e mostra le pagine bianche sfogliando con il pollice in basso FIG 4 GIOCO DI PRESTIGIO 7. I foulard vengono rimessi nel calderone, l'impugnatura viene ruotata in modo discreto per inserire il libro nello scomparto vuoto. Dopo aver messo alcune gocce di pozione, il mago estrae il libro che ha nuovamente perso i suoi colori. Le pagine sono di nuovo colorate perché lo sfoglia con il pollice al centro (FIG 5 GIOCO DI PRESTIGIO 7). Il calderone viene mostrato vuoto.

## GIOCO DI PRESTIGIO 9

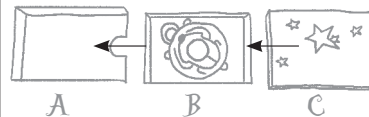
MOVENTUR MEDALLUM / Il teletrasporto dello scarabeo

### MATERIALE

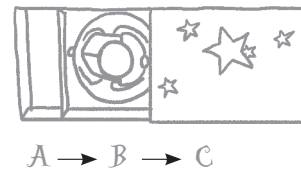
1 scatola di matite vuota, 2 medaglioni, 1 sacchetto calderone

### PREPARAZIONE

Preparare la scatola con il medaglione.



Richiudere la scatola.

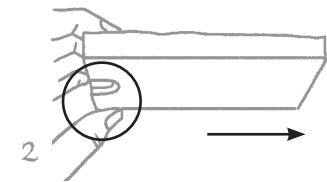
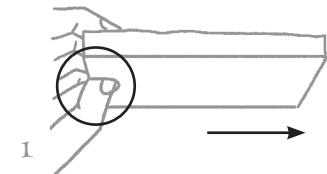


### SVOLGIMENTO

Il mago mostra al suo pubblico un bel medaglione e una scatola vuota che richiude. Spiega di avere il potere di teletrasportarlo dal calderone alla scatola. Lo posiziona nel sacchetto calderone e scuote quest'ultimo in modo energico. Rovescia il calderone: il medaglione è scomparso. Dov'è finito? Apre di nuovo la scatola. Il medaglione si trova ora nella scatola che prima era vuota.

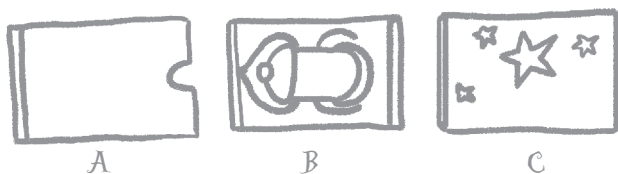
### IL SEGRETO

In che modo far sparire il medaglione dal calderone? Quando il mago scuote il calderone, ruota l'impugnatura in modo discreto per rendere accessibile lo scomparto vuoto del calderone (FIG 2 GIOCO DI PRESTIGIO 1). In che modo far apparire il medaglione nella scatola? La scatola ha un doppio cassetto. All'inizio del gioco di prestigio, il mago mostra la scatola vuota. Per questo, con il dito blocca il cassetto FIG 1 in cui è nascosto il medaglione. Quando deve mostrarlo con il medaglione, non blocca la tacca sottostante. Il cassetto pieno compare magicamente FIG 2.



# GIOCO DI PRESTIGIO 10

APPARENT SCARAB / L'apparizione di uno scarabeo

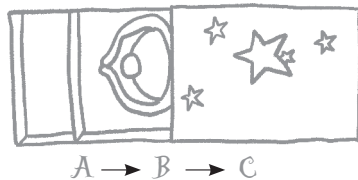


## MATERIALE

1 scatola di matite colorate, 1 scarabeo,  
1 carta scarabeo

## PREPARAZIONE

Preparare la scatola con lo scarabeo.



## SVOLGIMENTO

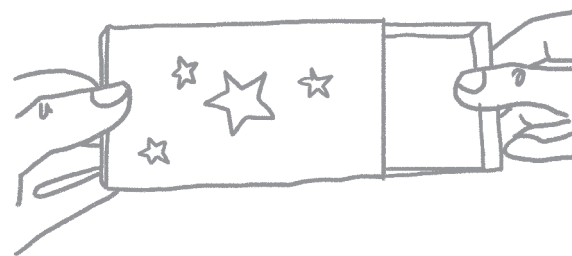
Il mago mostra al pubblico una scatola vuota e una carta con l'illustrazione di uno scarabeo. Afferma di avere il potere di trasformare la carta in un vero scarabeo... Posiziona la carta nella scatola e la chiude. Soffia sulla scatola, propone a una persona del pubblico di soffiare a sua volta... All'apertura della scatola, la carta si è materializzata in scarabeo.

## IL SEGRETO

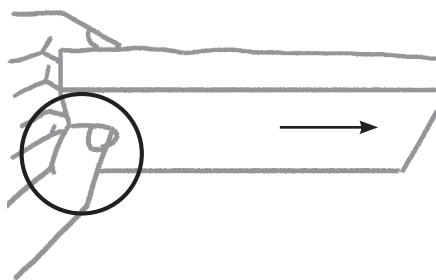
Quando il mago apre la prima volta la scatola per mostrarla vuota, blocca con il dito il doppio fondo della scatola FIG 1 e 2. Il cassetto è quindi vuoto. Dopo aver collocato la carta illustrata, richiude la scatola.

Dopo aver soffiato, apre di nuovo la scatola senza mettere il dito nella tacca FIG 3. Il cassetto aperto fa apparire la figurina dello scarabeo.

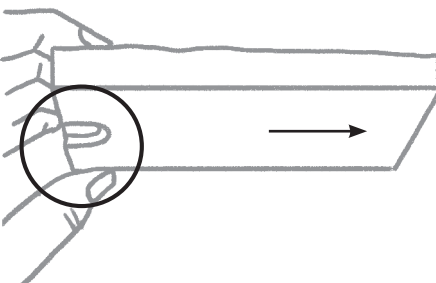
1



2



3







# GIOCO DI PRESTIGIO II

QUATTUOR / I quattro re



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

QUATTUOR  
ANNIMUS



1

## MATERIALE

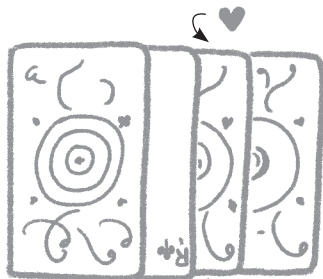
1 carta re di cuori/quadri, 1 carta re di fiori/  
picche, 2 carte con recto e verso identici.

## PREPARAZIONE

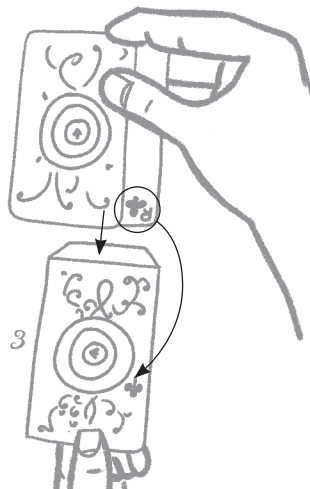
Le 4 carte vengono disposte sul tavolo FIG 1.  
La terza carta viene girata. FIG 2 Le 4 carte  
vengono inserite nella bustina in questo modo.  
FIG 3.

## SVOLGIMENTO

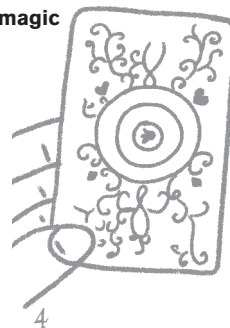
Nel paese magico quattro uomini possono  
rivendicare il titolo di re. Il mago spiega che  
le 4 carte che rappresentano questi uomini  
sono nella bustina che mostra al pubblico.  
Afferma che è il pubblico che ha il potere  
di scegliere il simbolo e il colore del re. Il  
pubblico si consulta e annuncia il simbolo e  
il colore della sua scelta: "Nel paese magico  
il re è un re di fiori". Il mago prende atto  
di questa scelta e dichiara di avere il potere  
di mostrare il re scelto dal pubblico... Apre  
la busta e mostra la carta girata. È il re dei  
di fiori!



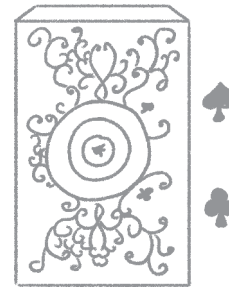
2



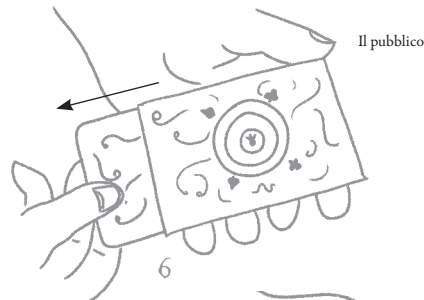
3



4



5



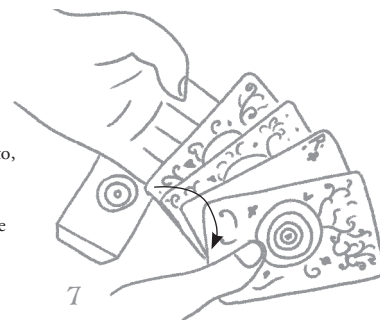
6

## SEGRETO

La decorazione della busta ha un codice  
segreto. FIG 4 e 5.

Quando il pubblico annuncia il re prescelto,  
il mago posiziona la busta in modo che il  
simbolo del re prescelto sia orientato verso  
il pubblico; estraee le 4 carte senza cambiare  
la busta di direzione e le apre a ventaglio  
sempre verso il pubblico.

Ad esempio, se il pubblico annuncia il re di  
fiori.



7

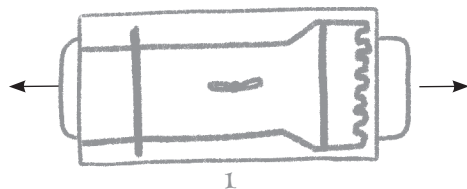
# GIOCO DI PRESTIGIO 12

TURRUM / La principessa imprigionata



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

TURRUM  
MARGUM



## MATERIALE

1 scatola scorrevole, 1 carta principessa, 1 chiave, 1 fermaglio metallico

## PREPARAZIONE

Il mago mette la chiave magica in tasca.

## SVOLGIMENTO

Questa è la storia di una bella principessa (il mago la mostra al pubblico) che vive in una torre alta, (la mette nella torre, mostra entrambi i lati della torre e toglie di nuovo la principessa di nuovo). Racconta che un giorno uno stregone malvagio ha imprigionato la principessa nella torre. La mette di nuovo dentro la torre, con la clip metallica, in modo da bloccarla. Mostra al pubblico che la principessa non può fuggire. FIG 1

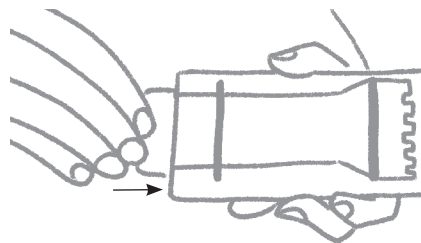
Spiega che la clip metallica è una serratura che può essere aperta con una chiave che solo lo stregone possiede. Come riuscirà a liberare la principessa? Il mago si ricorda di avere in tasca una chiave che apre la maggior parte delle porte del castello e si offre di provare. Prende la chiave in tasca, la dà a

uno spettatore chiedendogli da dare 3 giri alla serratura. Dopo questa operazione, il mago tira fuori la carta dall'astuccio. La principessa viene liberata dalla torre!

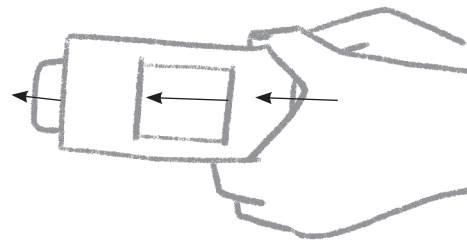
## SEGRETO

L'astuccio torre ha quattro fenditure (due anteriori e due posteriori). Sul retro dell'astuccio, le fenditure sono più vicine al centro. Il mago si assicura di avere sempre il retro dell'astuccio verso di sé. Il pubblico vede solo il lato con le fenditure più lontane. Per imprigionare la principessa nella torre, il mago inserisce la carta principessa nell'astuccio torre, tenendo il retro dell'astuccio verso di sé. FIG. 2 e 3

Quando il mago mostra che la principessa è prigioniera, il lato rotondo della clip metallica trattiene ancora la carta principessa. Mentre la persona del pubblico gira la chiave, il mago coglie l'occasione per liberare sul retro dell'astuccio il lato rotondo della clip metallica che ha il diametro più piccolo del foro di carta. FIG 5

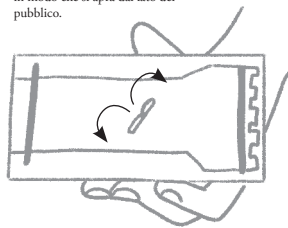


2 Sul lato del pubblico, tutto è normale. Si può vedere la carta principessa attraverso le fenditure.



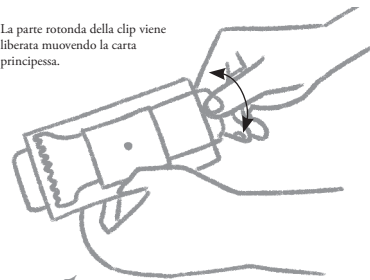
3 Sul suo lato, il mago inserisce con particolare attenzione la carta principessa. FIG 3

Una volta inserita la carta, il mago mette la clip metallica in modo che si apra dal lato del pubblico.



4

La parte rotonda della clip viene liberata muovendo la carta principessa.



5

## GIOCO DI PRESTIGIO 13

### TEXTILIA / Apparizione Del Foulard

#### MATERIALE

1 foulard

Il foulard piegato a formare una pallottola viene nascosto nella piega del braccio sinistro del mago o meglio nella piega della camicia. Il mago tiene sempre le braccia conserte. Ora può cominciare. Il mago tira su la manica destra poi la manica sinistra. È giusto in quel momento che afferra con discrezione il foulard con la mano destra. Il foulard è ora nascosto nella sua mano destra. Basta solo che lo lasci andare per farlo apparire.



3



4



5

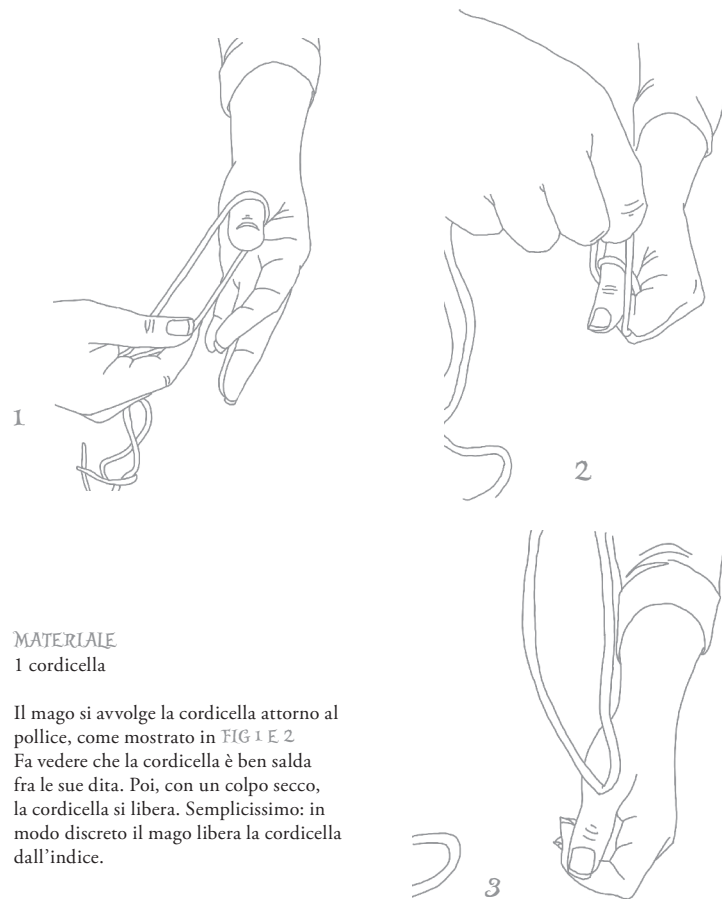
## GIOCO DI PRESTIGIO 14

### EXITUM NODUM / Nodo magico

#### MATERIALE

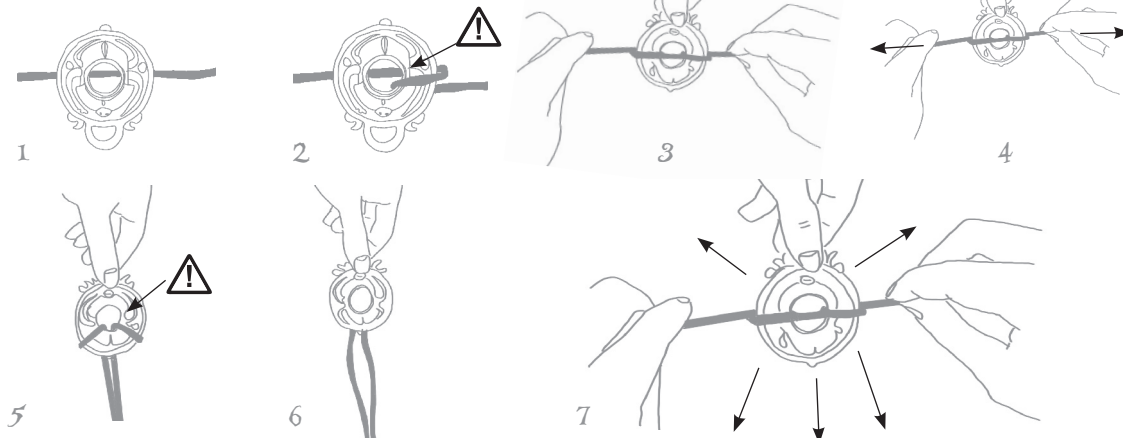
1 cordicella

Il mago si avvolge la cordicella attorno al pollice, come mostrato in FIG 1 E 2. Fa vedere che la cordicella è ben salda fra le sue dita. Poi, con un colpo secco, la cordicella si libera. Semplicissimo: in modo discreto il mago libera la cordicella dall'indice.



# GIOCO DI PRESTIGIO 15

NODUS MAGICAE / Il nodo rilasciato



## MATERIALE

Un medaglione e un cordoncino

## SVOLGIMENTO

Il mago dichiara di avere il potere di liberare l'anello sul quale ha appena fatto un nodo.

## SEGRETO

Il mago stende il cordoncino sul tavolo e vi mette sopra il medaglione (FIG. 1), rivolto verso il pubblico. Prende ciascun capo del cordoncino per inserirlo nel medaglione e fa un giro da ciascun lato del medaglione (FIG. 2 e FIG. 3).

Mostra che il cordoncino è ben legato, tirandolo (FIG. 4).

Disfa i nodi e propone di ricominciare con l'aiuto di uno spettatore, a cui chiede di tenere l'anello del medaglione.

Il medaglione è ora posizionato nella direzione opposta, in modo che la persona possa tenerlo per l'anello. Il mago fa lo stesso nodo (FIG. 5 e FIG. 6), facendo passare i capi per la parte superiore del medaglione, mostrando che è impossibile scioglierlo (FIG. 7).

Poi tira i due capi contemporaneamente verso il basso e il medaglione si libera ... (FIG. 8 e FIG. 9).

# GIOCO DI PRESTIGIO

NODE EVANUIT / La collana annodata

## MATERIALE

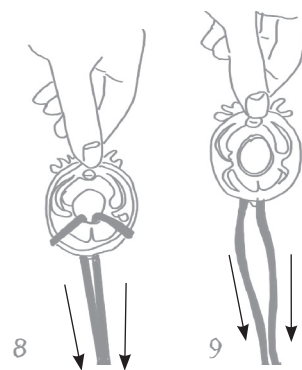
un medaglione e un cordoncino

## SVOLGIMENTO

Il nodo scompare.

## SEGRETO

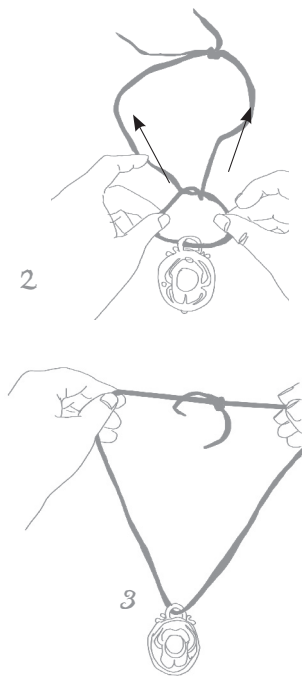
Il mago fa scorrere il cordoncino al centro del medaglione, fa un nodo senza stringerlo e riunisce i capi del cordoncino, legandoli con 2 o 3 nodi ben stretti (FIG. 1).



# GIUGIO 16

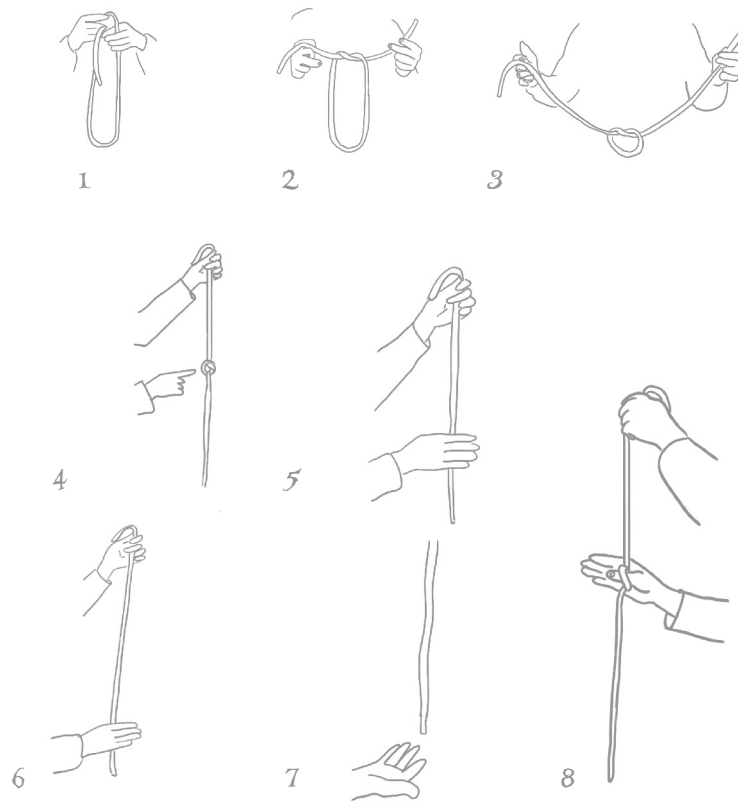
lata

Dichiara che scioglierà il nodo e si gira. Lontano dagli sguardi, infila gli indici nel nodo attorno al medaglione (FIG. 2) e li fa risalire lungo il cordoncino fino ai nodi stretti. Il mago si gira verso il pubblico, che constaterà che è il nodo è scomparso (FIG. 3).



# GIOCO DI PRESTIGIO 17

IN NODI / Sparizione di un nodo



MATERIALE

corda

PROCEDURA

Il mago tiene in mano la corda e fa un nodo davanti al pubblico (FIG. 1, 2 E 3).

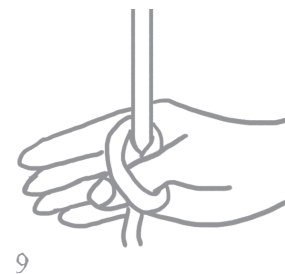
Dichiara di avere il potere di far sparire il nodo.

Tiene la corda con una mano in verticale e con l'altra mano passa davanti al nodo fino in basso. Arrivato in fondo, il nodo è sparito! (FIG. 4, 5, 6 E 7)

SEGRETO

Il mago realizza il nodo sulla corda senza stringerlo eccessivamente!

Quando il mago fa scorrere la mano lungo la corda, il pubblico non vede che ha fatto passare il pollice nel nodo largo. Non deve fare altro che far scorrere la mano e alla fine il nodo si scioglie da solo. FIG. 8 E 9



## GIOCO DI PRESTIGIO 18

### NODI NON / Il nodo impossibile

#### MATERIALE:

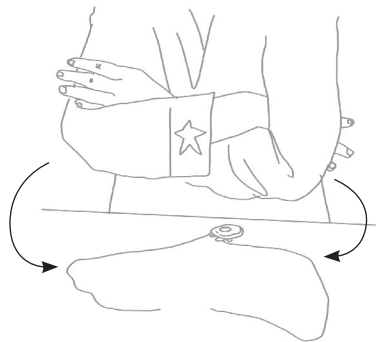
un medaglione e un cordoncino

#### SVOLGIMENTO

Il cordoncino viene passato nel medaglione. Il mago chiede al pubblico di annodare il cordoncino senza mai lasciare le estremità del cordoncino. Nessuno ce la fa.

#### SEGRETO

Basta incrociare le braccia, afferrare un capo del cordoncino e poi l'altro in ciascuna mano e disincrociare le braccia. Il nodo è fatto!



## GIOCO DI PRESTIGIO 19

### REGEM / Il re volante

#### MATERIALE

Una carta raffigurante un re

#### SVOLGIMENTO

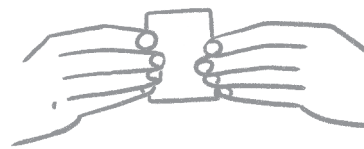
Il mago spiega che, secondo quanto narra una leggenda molto antica, alcuni re avevano il potere di volare.

Annuncia al pubblico che anche lui oggi è in grado di fare volare i re. Mostra una carta sulla quale è raffigurato un re. Soffia sul retro della carta e il re si mette a volare tra le sue mani (FIG 1). Quando smette di soffiare, il re cade a terra.

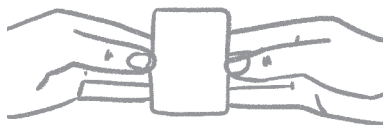
Propone quindi a una persona dal pubblico di raccogliere la carta per ispezionarla.

#### IL SEGRETO

La carta viene segretamente tenuta tra i due pollici (FIG 2). Le mani nascondono i lati della carta. Le mani devono essere distanziate per rendere visibile la carta. I pollici devono muoversi dall'alto verso il basso, senza oltrepassare l'estremità superiore della carta (FIG 3). Il mago consiglia di esercitarsi davanti a uno specchio!



1 Vista frontale



2 Vista posteriore



3

## GIOCO DI PRESTIGIO 20

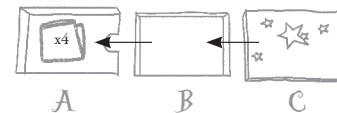
### MAGICAE AVIS / L'uccello magico

#### MATERIALE

4 pezzi con l'immagine dell'uccello, 1 carta piegata con a uccello, 1 scatola di matite colorate senza matite

#### PREPARAZIONE

Apri il cassetto del portamatite e inserisci la carta piegata nel doppio fondo. Chiudi la scatola



#### RUTINA

Il mago spiega che c'è un bellissimo uccello nella Terra Magica e che vorrebbe poterglielo mostrare.

Mostra le 4 carte uccello ritagliate e dichiara che può fischiare il canto di un uccello per incollare i fogli.

Inserire i 4 fogli di carta uno per uno nella scatola. Ho visto la scatola.

Fischio nella scatola. Apri di nuovo la scatola ed estrai il foglio piegato per vedere apparire un bellissimo uccello

#### IL SEGRETO

Quando il mago apre la scatola dopo aver fischiato, apre il cassetto dove si trova la carta piegata. Devi solo mostrarlo al pubblico.

