



L'INFO CLUB



Des Magiciens de Provence

Rédaction, mise en page et photos : Jean Pierre EMERY - Textes de la partie tours Bernard ALLIONE
Contacts : e-mail jpemery@free.fr - Téléphone 06.35.13.85.94 - Site <http://lesmagiciensdeprovence.wifeo.com>

Numéro 111 Réunion du 01 juillet 2011

Partie Administrative

Ils sont excusés de ne pouvoir être présents : **Jean-Marie ROULLIER** et **Jean-Marcel ASSANTE...**

Nous sommes une douzaine lorsque démarre la réunion.

C'est **Bernard ALLIONE** qui prend les notes de la partie tours, merci **Bernard**.

Pour cette dernière réunion avant les vacances la partie administrative sera consacrée exclusivement à la préparation du congrès 2012.

Nous faisons le point sur ce qui a été fait et sur les actions à mener en priorité au cours des mois de juillet et août.

Jérôme TROUSLARD qui à déjà organisé un congrès nous apporte son expérience en la matière ainsi que de nombreux documents qu'il a précieusement gardés.

Partie Tours



Raymond COLLOMB démarre la partie tours avec une routine qu'il n'a jamais faite en public et d'ailleurs pour ne pas faire d'erreur il a apporté des notes avec lui où il y a toute la marche à suivre. Il commence par montrer 3 cartes géantes (3 as de carreau) dont une avec un liserai rouge et il fait un éventail en plaçant en dessous la carte avec le liserai rouge. Simplement en secouant les 3 cartes il réussit à faire déplacer la carte avec le liserai rouge au milieu de l'éventail. Une deuxième secousse et elle se retrouve au dessus de l'éventail. Une dernière secousse et la carte au liserai rouge redevient normale. Tout bien réfléchi je ne suis pas sûr que **Raymond** n'ait jamais fait ce tour en public, il nous a bien eu une nouvelle fois ! Mais **Raymond** ne s'arrête pas là car il nous présente un deuxième tour qu'il affectionne particulièrement : la soucoupe volante. Il s'agit d'un martien chef qui vient récupérer avec sa soucoupe volante 3 autres petits martiens sur la terre. La soucoupe volante est symbolisée par 2 boîtes métalliques, les 3 petits martiens par 3 dés verts et le martien chef par un dé rouge. Bien entendu puisqu'il s'agit de martiens ils réussissent à rejoindre le martien chef non pas en ouvrant la soucoupe volante mais de manière invisible en utilisant certainement la téléportation. Là aussi **Raymond** nous gratifie d'un très joli tour et qui j'en suis sûr finira par convaincre les plus sceptiques sur l'existence des extra-terrestres.



Guy POLIZZI nous propose aussi un tour de carte. Il demande à **Sébastien** de choisir une carte dans un jeu, de la remettre dans le milieu du jeu, de replacer celui-ci dans l'étui et de refermer l'étui. Pour finir, le tout est mis dans la poche de **Sébastien**. A ce moment là **Guy** d'un geste rapide glisse sa main dans la poche de **Sébastien** et parvient à sortir la carte choisie bien que l'étui soit fermé. Bravo **Guy** !





Patrice LEBELLEGARD nous présente une jolie boîte en bois avec 2 trous sur le côté, un autre trou au dessus et une porte sur la face. Il prend une corde rouge et une corde blanche et fait passer chacune d'elles à travers les 2 trous des côtés sans que les cordes ne se croisent.

Il fait ressortir les 2 extrémités au dessus de la boîte et au miracle les 2 cordes sont maintenant entrelacées. Il réalise ensuite plusieurs effets similaires où à chaque fois les cordes s'entrelacent et au final il réussit même à faire pénétrer un anneau métallique sur la corde.

Un joli tour et de plus avec du beau matériel. **Patrice** continue en nous montrant une curiosité puisqu'il s'agit de 2 paquets de cartes (un rouge et un bleu) qui sont croisés l'un dans l'autre.

Il sort d'abord les cartes du paquet rouge, fait choisir une carte qu'il remet ensuite dans le jeu et range celui-ci dans l'étui rouge. Alors qu'à priori il n'y a pas de place pour un deuxième jeu de carte il réussit malgré tout à sortir un jeu de cartes complet du paquet bleu. Il étale les cartes bleues sur le tapis et on constate qu'il y a qu'une seule carte rouge correspondante à la carte choisie précédemment. C'est le genre de tour à vous faire passer des nuits blanches !

Patrice termine sa prestation avec un troisième tour mais cette fois-ci il n'utilise qu'un seul jeu de carte (ouf !). Il éventaille le jeu et fait choisir une carte à l'aide de sa carte bleue (le six de cœur). Ensuite il étale le jeu sur le tapis et on constate que le six de cœur a aussitôt disparu. Il reprend l'étui dans lequel il y avait le jeu de cartes pour montrer qu'à l'intérieur il y a maintenant un autre étui plus petit. Il ouvre ce petit étui et à l'intérieur on retrouve le six de cœur choisi précédemment ! Très jolie prestation de **Patrice** avec des tours variés et surprenants.



C'est au tour maintenant de **Fabien DELVOYE** de nous montrer son numéro pour lequel il demande l'assistance de 3 personnes. Il demande d'abord à **Florian** de mélanger un jeu et d'y choisir une carte qui est aussitôt remise dans le jeu. Il fait ensuite choisir une autre carte par **Raymond** et une autre carte par **Christian**, ces 2 cartes étant aussi remises dans le jeu. Le jeu est de nouveau mélangé et **Fabien** demande respectivement à chacune des 3 personnes de choisir une carte sans la regarder. **Fabien** a maintenant 3 cartes en main et demande de nouveau à chacune des 3 personnes de vérifier si leur carte s'y trouve. La réponse est négative. Durant un instant **Fabien** pense que les 3 personnes sont en train de lui jouer un mauvais tour. Mais **Fabien** ne se démonte pas et positionne face en bas chacune des 3 cartes à côté des 3 personnes. Il les retourne une à une pour montrer en fait qu'il s'agit bien des cartes choisies par les 3 personnes. Merci à **Fabien** pour cette très belle routine de DUVIVIER.



C'est **Sébastien FOURIE** qui se charge de clôturer la partie tour. Pour cela il demande à **Guy** de lui prêter son téléphone portable pour effectuer une expérience avec un ballon gonflable. **Sébastien** gonfle le ballon, le pose sur le téléphone et le dégonfle rapidement. Lorsque le ballon est dégonflé on constate avec surprise que le téléphone se trouve à l'intérieur du ballon. Le téléphone y est si bien que **Sébastien** est obligé de déchirer le ballon avec ses dents pour le sortir. Ensuite **Sébastien** nous propose un joli tour de petits paquets de cartes basé sur le thème de l'évasion. Au début on voit HOUDINI enchaîné avec des menottes et à la fin il disparaît car les menottes sont ouvertes. **Sébastien** termine la séance avec un tour de carte où il fait choisir une carte par **Christian** qui est ensuite remise dans le jeu. **Sébastien** prend lui aussi une carte et pose le jeu sur la table. Ensuite d'un geste vif il projette sa carte (face en l'air) pour l'insérer dans l'épaisseur du jeu. Le jeu est retourné et étalé sur le tapis et **Sébastien** indique que la carte choisie par **Christian** doit se trouver avant ou après la carte qui a été insérée. Ce n'est pas le cas mais en fait la carte choisie correspond à la carte qui a été insérée. Merci aussi à **Sébastien** pour ces 3 tours réalisés avec brio.

Prochaine réunion le 09 septembre à 20 h 00