



DANIEL COUTU

LA MAGIE

c'est facile!

**Des tours
hallucinants**
pour impressionner
tes amis!

LA BAGNOLE

DANIEL COUTU

LA MAGIE

c'est facile!



LA BAGNOLE



SOMMAIRE

1. LE TROU IMPOSSIBLE! P. 4
2. LE PIÈGE À CARTES P. 6
3. LA BONNE DIRECTION P. 8
4. LA SUPER MÉMOIRE P. 10
5. L'AUTO-CORRECTEUR P. 12
6. L'INCROYABLE CASQUETTE! P. 15
7. LA REINE INVISIBLE P. 18





8. LE NUMÉRO DE GRAND-MAMAN P. 22

9. LE DÉCOMPTE MAGIQUE P. 25

10. LE VERRE SCIENCE-FICTION P. 28

11. LES DOIGTS COULANTS P. 30

12. LE PLECTRE ENSORCELÉ P. 32

13. OÙ SONT LES ROIS ? P. 36

14. LA BAGUE SAVANTE P. 38

15. LE FOULARD D'HOU DINI P. 40

16. LA CORDE SURPRENANTE P. 42

17. LE CURE-DENT VOYAGEUR P. 44

18. SENS DESSUS DESSOUS P. 46





LE TROU IMPOSSIBLE!

Ranger trop de vêtements dans une valise trop petite ? C'est impossible ! Faire entrer son oreiller dans sa boîte à lunch ? C'est impossible ! Faire passer une pièce de deux dollars dans un trou de la grosseur d'un cinq sous ? C'est POSSIBLE... → **QUOI?!?**

Grâce à la magie, évidemment !

AH, D'ACCORD!

MATÉRIEL

- Une carte à jouer
- Un couteau de précision
- Un tapis de coupe ou un napperon → Ta table va te dire merci... et ta mère aussi!
- Une paire de ciseaux
- Un stylo
- Une pièce de 2\$ → Emprunte-la,
- Une pièce de 5 sous. ça coûte moins cher!





PRÉPARATION

1 Avant de présenter le tour à tes amis, tu dois te préparer secrètement. Prends la pièce de cinq sous, place-la au centre de la carte et trace le contour avec ton stylo. Ensuite, plie la carte en deux, vers l'extérieur. Le pli de la carte doit arriver au centre de ton tracé.

2 Avec ta paire de ciseaux, découpe le cercle que tu as tracé, puis déplie la carte. Tu obtiens ainsi un trou de la grosseur d'un cinq sous, au centre de la carte.

3 Avec le couteau de précision, découpe une fente secrète d'environ 2,5 cm entre le trou et l'extrémité de la carte, dans le sens de la largeur. Il faut être très prudent avec le couteau de précision. Utilise un tapis de coupe et demande l'aide d'un adulte, au besoin.



PRÉSENTATION

4 Range ton matériel de bricolage. *Ça, c'est plate.* C'est le temps de présenter le tour à tes spectateurs! *Ça, c'est cool!* Montre-leur d'abord la carte trouée. Évidemment, le trou a la taille d'une pièce de cinq sous mais toi, tu as une pièce de deux dollars en main.

5 Plie la carte et tente d'y glisser ta pièce en passant par l'intérieur, comme dans un sandwich. *Mais c'est pas un sandwich. Mange-le pas!!* Ton public constate qu'il est impossible de faire passer cette pièce de 2\$ dans un si petit espace! La carte déchirerait, surtout si on force un peu trop!

6 Maintenant, annonce que grâce à la magie, tu vas y arriver! Recommence l'opération mais en t'assurant, cette fois, de faire ressortir la pièce à l'arrière de ta carte pliée... par la fente secrète. Tire doucement sur la pièce pour créer l'illusion qu'elle est toujours prise en sandwich alors que tu la retiens à l'arrière de la carte pliée.

7 Dis une formule magique *Dollarabracadabra!* puis souffle sur la carte et... tire sur la pièce! Ton 2\$ sera libéré sans avoir déchiré la carte. Évidemment, tout le monde croira que la pièce de 2\$ sort par le trou de la grosseur d'un cinq sous. En tout temps, assure-toi de cacher la fente pour que les spectateurs ne puissent pas deviner le subterfuge!



**TU VOIS? JE T'AVAIS BIEN DIT
QUE C'ÉTAIT POSSIBLE!**

tour 2

LE PIÈGE À CARTES

À partir d'un jeu de cartes mélangées, une carte choisie au hasard par ton spectateur se retrouve prisonnière d'un petit sac de plastique refermable... sans qu'on l'ait ouvert ! Décidément, c'est tout un piège à cartes !

MATÉRIEL

- Un petit sac de plastique transparent (sans sandwich à l'intérieur !)
- Un jeu de cartes
- Un bâton de colle blanche

PRÉPARATION

Commençons d'abord par une petite préparation secrète. Dépose ton sac de plastique devant toi avec l'ouverture vers le haut. Applique ensuite, au milieu de ton sac, quelques petits points de colle.



N'appuie pas trop fort sur le bâton pour éviter qu'il y ait des résidus de colle. Ça doit demeurer invisible !

PRÉSENTATION

1 Te voilà prêt à présenter ton tour ! Et sache que tu dois quand même commencer rapidement. Car pour le tour, la colle ne doit pas avoir le temps de sécher !

Le n'est donc pas une bonne idée de présenter ce tour le matin en te séchant les cheveux.

2 Présente le jeu de cartes à ton spectateur et demande-lui de choisir une carte au hasard.

3 Prends la carte de ton spectateur en t'assurant de ne pas voir sa valeur et insère-la quelque part dans le milieu du paquet de cartes. Mais avant de l'insérer au complet, dis plutôt à ton spectateur que pour t'assurer de ne pas voir sa carte, tu vas plutôt t'exécuter derrière ton dos.





4 Une fois que le paquet est derrière ton dos, change la carte de ton spectateur de place. Mets-la plutôt sous le paquet et rapporte ensuite le jeu devant toi.

5 Dis à ton spectateur que ton « piège à cartes » va maintenant attraper la carte qu'il a choisie. Dépose ton paquet sur les points de colle du sac de plastique.



6 Comme la carte choisie par ton spectateur est sous le paquet, elle collera au sac. Étale ensuite les cartes sur toute la surface du sac en t'assurant de mettre une bonne pression sur les cartes. (Fais ça discrètement, quand même!)

7 Tire sur la bordure du sac pour le dégager des autres cartes et montre-le à ton spectateur, en t'assurant que la carte collée au sac se trouve derrière celui-ci.



8 Pour donner l'impression que la carte est vraiment dans le sac, ouvre-le et insère tes doigts à l'intérieur, en laissant ton pouce à l'extérieur.



9 Avec l'aide de ton pouce, tire sur la carte rapidement en la faisant longer la paroi du sac. L'illusion est parfaite!

Tes spectateurs tomberont assurément dans le piège... de ce piège!

NON, MAIS QUELLE SAVOUREUSE BLAGUE?!



tour 3

LA BONNE DIRECTION

Dessine une flèche géante sur un carton-
mousse. Étonnamment, elle peut changer de
direction grâce une incantation magique
absurde !



MATÉRIEL

- Un crayon-feutre
- Un carré de carton-mousse de 30 cm × 30 cm

PRÉPARATION

1 Sur ton carré de carton-mousse, dessine une grosse flèche qui pointe vers la droite.

2 Retourne le carton, de gauche à droite, et dessine une autre flèche, au verso, qui pointe vers le bas.



PRÉSENTATION

3 Prends le carton sur la table en tenant le coin **A** avec ta main droite et le coin **C**, avec ta main gauche. Du point de vue de tes spectateurs, on voit une flèche qui pointe vers la gauche. De ton point de vue, tu vois plutôt l'arrière du carton, une flèche qui pointe vers le bas. C'est normal!

(Psst. Aucun spectateur ne doit être derrière toi!)

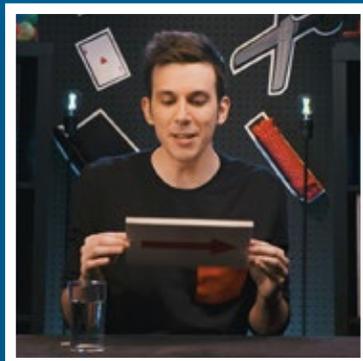
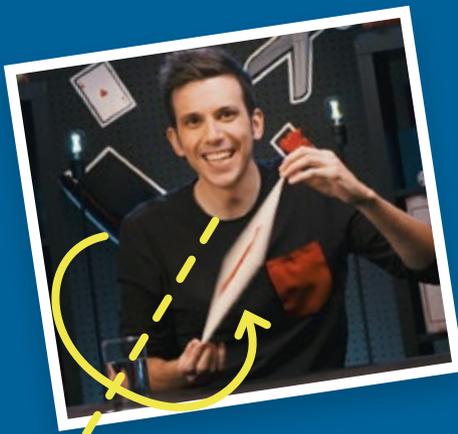
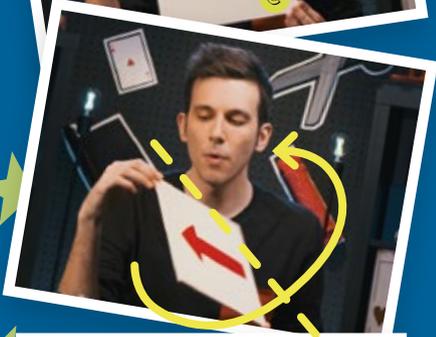
4 Fais pivoter le carton du bout des doigts pour le retourner. (Une flèche illustre le sens et l'axe de la rotation sur la vignette.) Grâce à cette manœuvre, tes spectateurs auront l'impression que la flèche pointe dans la même direction, qu'elle soit d'un côté ou de l'autre du carton. Cool, hein?

5 Fais une incantation magique de ton cru, **ABRACASOUDEBRA!** puis change discrètement tes mains de position sur le carton. Ta main gauche doit maintenant tenir le coin **B**, ta main droite, le coin **D**. Tes mains sont donc toujours placées sur les coins opposés, mais à l'inverse de l'étape 3.

6 Qu'arrive-t-il lorsque tu fais pivoter le carton pour en montrer les deux facettes en alternance? Les deux flèches rouges pointent maintenant dans des directions opposées!

7 Finalement, ramène tes deux mains de chaque côté du carton, exactement à la même hauteur, et fais pivoter celui-ci de nouveau. La flèche s'inverse encore, mais elle pointe tantôt vers la droite, tantôt vers le haut!

**ÇA, C'EST
DE LA
MAGIE!**



Tu veux impressionner tes ami.e.s ? Faire écarquiller les yeux à tes parents ? Tu as toujours rêvé de faire perdre connaissance à ton cousin Jérémy ? Ton poisson rouge a besoin de vivre des sensations fortes ?

→ **CE LIVRE EST POUR TOI !**

Dans ce manuel de magie pas comme les autres, Daniel Coutu a rassemblé tout plein de secrets et d'astuces qui te permettront de transformer les objets du quotidien en illusions extraordinaires. Avec un peu de pratique et de préparation, tu verras : la magie, **C'EST... FACILE!**



EN VRAI MAGICIEN, DANIEL COUTU A LE DON D'ÊTRE PARTOUT À LA FOIS.

On le retrouve à la télé quotidiennement et en tournée aux quatre coins du pays avec plus de 120 spectacles présentés annuellement. Il a récemment été élu personnalité de l'année au gala de l'Alliance Médias Jeunesse, une association qui regroupe les plus importants producteurs de télévision francophone au Canada.

La magie, c'est facile est son premier livre aux Éditions de la Bagnole, et nous en sommes très fiers !



ISBN 978-2-89714-342-8

