

Atelier magie.

Proposition de déroulement.

L'animateur fait les cinq tours de magie aux 25 élèves.

Le groupe se sépare en cinq, récupère un kit du tour de magie et essaie de trouver l'astuce.

Les cartes divinatoires.

Pensez un nombre entre 1 et 64.

Regardez attentivement les six cartes.

1	3	5	7
9	11	13	15
17	19	21	23
25	27	29	31
33	35	37	39
41	43	45	47
49	51	53	55
57	59	61	63

2	3	6	7
10	11	14	15
18	19	22	23
26	27	30	31
34	35	38	39
42	43	46	47
50	51	54	55
58	59	62	63

4	5	6	7
12	13	14	15
20	21	22	23
28	29	30	31
36	37	38	39
44	45	46	47
52	53	54	55
60	61	62	63

8	9	10	11
12	13	14	15
24	25	26	27
28	29	30	31
40	41	42	43
44	45	46	47
56	57	58	59
60	61	62	63

16	17	18	19
20	21	22	23
24	25	26	27
28	29	30	31
48	49	50	51
52	53	54	55
56	57	58	59
60	61	62	63

32	33	34	35
36	37	38	39
40	41	42	43
44	45	46	47
48	49	50	51
52	53	54	55
56	57	58	59
60	61	62	63

Dans quelles cartes se trouve le nombre choisi ?

Le magicien additionne les premiers nombres de chaque carte sélectionnée et annonce le résultat.
Si aucune carte n'a été sélectionnée, le nombre pensé est 64.

La onzième carte

Choisissez sans la nommer une carte dans le jeu (de 21 cartes) et battez les cartes.

Le magicien dépose les 21 cartes en faisant 3 tas de 7 en les déposant une par une, la première sur le premier tas, la deuxième sur le deuxième tas, la troisième sur le troisième tas, la quatrième sur le premier tas et ainsi de suite... Les cartes sont toutes visibles.

Dans quel tas se trouve la carte ?

Le magicien ramasse les 3 tas en mettant au milieu celui qui contient la carte, puis dépose les cartes en trois tas comme précédemment.

Dans quel tas se trouve la carte ?

Le magicien ramasse les 3 tas en mettant au milieu celui qui contient la carte, puis dépose les cartes en trois tas comme précédemment.

Dans quel tas se trouve la carte ?

Le magicien ramasse les 3 tas en mettant au milieu celui qui contient la carte, puis dépose les cartes en trois tas comme précédemment et retourne les cartes jusqu'à la onzième.

Quel est votre matière préférée ?

Choisissez votre chiffre favori entre 1 et 9.

Multipliez-le par 3.

Additionnez 3 et multipliez encore par 3.

Vous obtiendrez un nombre de deux chiffres, additionnez ces chiffres ensemble.

Avec le chiffre obtenu, vous allez savoir quel est votre matière préférée :

1. Français
2. Histoire-géographie
3. Economie-gestion
4. Sciences de la vie et de la terre
5. Physique-Chimie
6. Education Physique et Sportive
7. Langues vivantes
8. Technologie
9. Mathématiques

Le kiwi

Choisissez un nombre compris entre 100 et 1000

Calculez la somme de ses chiffres et soustrayez-la du nombre initial

Enlevez 5

Calculez la somme des chiffres du résultat

Calculez la somme des chiffres de cette somme

Pensez à l'alphabet : A pour 1, B pour 2... jusqu'à arriver à la lettre associée à ton dernier résultat

Trouvez alors le nom d'un pays d'Europe commençant par cette lettre

Pensez maintenant à un fruit commençant par la dernière lettre du pays en question.

Le magicien se concentre, prend son front à deux mains jusqu'à ce que son visage s'éclaire : « vous venez de penser au kiwi ! »

Le lecteur de pensée.

Pensez à un nombre entre 1 et 99.

Enlevez-lui la somme de ses chiffres.

Concentrez-vous sur le symbole correspondant à votre résultat dans le tableau ci-dessous :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

Le magicien se concentre pour lire dans les pensées et annonce :



Le symbole auquel vous avez pensé est