

Cloud

Game Guide

gameguidecloud.com

**TOURS DE MAGIE
À TÉLÉCHARGER**



1. LE JOKER
2. LES TROIS CARTES
3. POUSSER LES CARTES
4. PRÉDICTION
5. LE COUPLE
6. DEVENEZ LA CARTE
7. O EST LE ROI
8. CHANCE?
9. FAIS COMME MOI
10. CRAYON EN CAOUTCHOUC
11. CINTRAGE À LA CUILLÈRE
12. LE POIVRE
13. LES DÉS
14. PIÈCES MULTIPLES
15. SUPPOSE QUE JE PENSE
16. LE 12
17. SURPRISE
18. LE 37
19. MULTIPLY BY 6
20. QUEL NOMBRE PENSEZ-VOUS?
21. LE BALLON
22. LA FLECHE
23. BOUTEILLES DE COULEUR
24. LE CUBE DE SUCRE
25. MONTER UN ANNEAU AVEC UNE CORDE
26. FLOTTER LE BRAS
27. GLACE COLLANTE
28. ARC EN CIEL
29. BALLONS COLLÉS
30. PRÉDICTION PARMIS 60 NUMÉROS

1 LE JOKER

LE TRICK - Dans un paquet normal, le joker est placé face visible parmi les autres cartes. Un spectateur est invité à mixer, prendre une des cartes face cachée et l'insérer dans sa poche intérieure avec le dos tourné vers l'extérieur. Ensuite, il est invité à remettre le jeu à un deuxième spectateur, qui doit effectuer la même opération, puis deux autres spectateurs font de même. Cela nous laisse avec quatre cartes choisies au hasard et même les spectateurs qui les gardent dans leurs poches ne savent pas ce qu'elles sont. Le magicien prend le jeu, cherche le joker et, le touchant avec ses poches, nomme les cartes qu'il contient.

COMMENT FAIRE - Pour ce faire, prenez le pont face cachée, étendez-le pour trouver le joker qui est face visible. Soulevez le joker et la carte qui y est posée comme si c'était un, tenez-les face vers l'avant et, à l'approche du premier spectateur, jetez un coup d'œil à l'index de la carte qui se trouve derrière. Touchez votre poche avec la carte de remplacement et, lentement, prononcez le numéro de la carte que vous venez de voir, puis "pour deviner le costume", insérez la carte de remplacement dans votre poche, déposez la carte par derrière et prenez la carte à sa place. de la poche en veillant à ce qu'il soit parfaitement carré avec le joker avant de retirer la main. Le spectateur extrait la lettre qu'il a dans sa poche et la montre.

Regardez l'index de la carte qui se trouve maintenant derrière le joker et répétez la même opération avec les autres spectateurs, en nommant toujours la couleur ou la couleur de la carte avant d'insérer le joker dans votre poche à chaque fois.

2 LES TROIS CARTES

LE TRICK-Donnez à un spectateur un deck pour le mélanger. Lorsque je vous le renvoie et que, sous prétexte de chercher le Joker à le retirer, mémorisez les deuxième, troisième et quatrième cartes en commençant par le haut. Mélangez sur la table en naviguant sans changer la position des quatre cartes du dessus. Demandez au spectateur de couper en deux paquets. Annoncez que vous allez choisir l'un des packages et invitez-le à en indiquer un. Si vous pointez le paquet inférieur du jeu, mettez-le de côté; Si vous pointez le supérieur, demandez-lui de le tenir. Dans tous les cas, le spectateur doit conserver le paquet supérieur

Demandez-lui de prendre la carte du dessus de son paquet, de l'insérer au milieu et de faire de même avec la carte du bas; alors vous devriez prendre la carte du dessus et la laisser sur la table, face cachée. Demandez-lui de remettre les deux cartes suivantes aux spectateurs. Passez maintenant à deviner les cartes.

3 POUSSER LES CARTES

Un spectateur mélange n'importe quel deck et vous le rend. Repoussez environ la moitié du jeu avec l'extrémité supérieure d'un crayon. Demandez à un spectateur de prendre la carte du dessus du paquet ci-dessous et de s'en souvenir. Lorsque vous placez le paquet de bord supérieur pour le placer sur l'autre et le mettre au carré, regardez votre carte inférieure; De cette façon, vous pouvez trouver la carte du spectateur en vous la passant rapidement: la carte choisie sera celle qui se trouve juste en dessous de celle que vous venez de voir. Pratiquez la divination de la manière la plus surprenante que vous connaissez.

4 PRÉDICTION

Demandez à un spectateur de mélanger les cartes. Lorsque vous les rendez, prenez-les face cachée, regardez la carte du bas et souvenez-vous-en. Lorsque vous posez le paquet sur la table, retournez secrètement la carte ci-dessous et souvenez-vous-en. Laissez le paquet avec la carte retournée et les autres faces visibles.

Demandez à un spectateur de couper un paquet d'environ deux tiers du paquet et de le placer face cachée à côté du reste des cartes. Ce faisant, écrivez une prédiction (les deux cartes que vous avez apprises) sur un morceau de papier et donnez-la à un autre spectateur.

Demandez maintenant au spectateur de couper le second paquet en deux et de placer le troisième paquet formé face visible à côté des deux autres, avec ce qui reste sur la table, trois paquets: les deux faces face visible et le centre face cachée. Placez le premier paquet (celui avec la lettre retournée dessous) sur celui du centre et les deux ensemble sur le troisième. Demandez à un spectateur de prendre les cartes qui sont face visible au milieu du jeu, de les laisser sur la table et de les couper en deux.

Placez la prédiction sur l'emballage ci-dessus et, par dessus, l'emballage inférieur croisé. De cette manière, nous avons la feuille de papier entre les deux cartes de prédiction. La manière de placer la coupe va dérouter le spectateur, qui croira que le papier est placé à la place par laquelle il a coupé.

5 LE COUPLE

Lorsque vous retirez le paquet de son étui, regardez les deux cartes du dessus. Remettez-les dans l'étui et sortez le reste des cartes. Écrivez sur une feuille de papier le nom de ces deux lettres. Doublez la prédiction et transmettez-la à un spectateur. Demandez à un spectateur de mélanger le jeu, de couper et de livrer un des paquets. Insérez ce paquet dans l'étui en séparant avec le pouce dans un coin des cartes et, en mettant ce coin en premier, placez les deux cartes déjà dans la boîte au milieu. Prenez l'autre paquet et distribuez une rangée de quatre cartes face cachée. Regardez le premier, nommez-le pendant que vous le distribuez et laissez les téléspectateurs le voir très brièvement. Lorsque vous distribuez les deux suivants, donnez les noms des deux cartes de prédiction et ne les affichez pas. Enfin, il nomme correctement la quatrième lettre et permet au public de la voir. Demandez à quelqu'un de choisir entre les deux cartes centrales et les deux côtés. Interprétez la réponse de manière à utiliser les lettres centrales. Insérez-les au milieu du paquet et donnez-le à un spectateur. Commandez les deux cartes qui passent au paquet de l'affaire. Finalement, les paquets sont examinés et il est vérifié que la magie a été faite.

6 deviner la carte

Prenez les cartes et passez devant elles devant un spectateur de gauche à droite, en les comptant à voix haute et en plaçant chacune derrière la précédente pour ne pas perturber l'ordre. Demandez à un spectateur de regarder une carte et de mémoriser son numéro de commande. Avant d'arriver au milieu du jeu, vous devez avoir choisi la carte. Une fois cela fait, et tout en maintenant les cartes en position verticale, tirez la carte supérieure du paquet de la main droite en la passant à la partie supérieure du paquet de la main gauche; Place le pont et coupe aussi exactement que possible en deux. Repassez les cartes de la moitié supérieure devant le spectateur pour vous assurer que sa carte est toujours là. En fait, voilà, mais situé à un endroit plus élevé que ce qu'il croit.

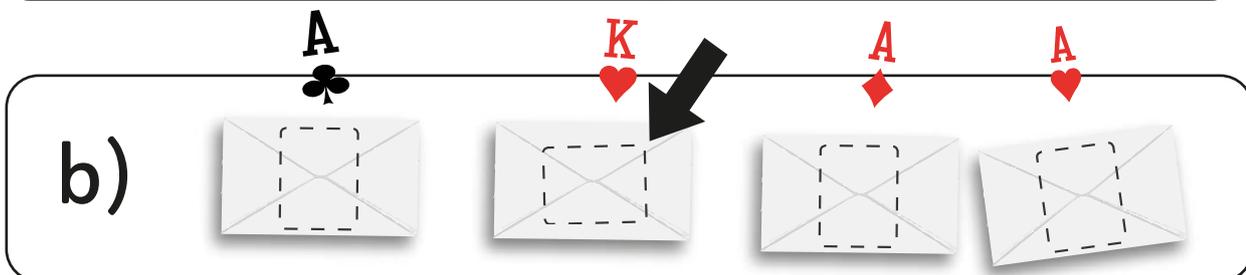
Donnez le paquet supérieur au spectateur et prenez l'autre. Donnez une carte sur la table, face cachée, et le spectateur donne un autre paquet de son paquet sur le vôtre, sur son compte. Vous lancez une deuxième carte et une autre, en même temps, vous dites «deux». Continuez comme cela, en donnant alternativement des cartes jusqu'à ce que vous atteigniez le numéro précédant votre carte. Ensuite, prenez la pile de la table (dont la carte du dessus sera celle choisie) avec la main droite et, tout en demandant au spectateur de nommer sa carte et de la laisser à plat sur la table, placez le paquet de la main droite sur la une à gauche pour les ajuster, mais au lieu de cela, en tenant les cartes en position verticale, tirez avec le pouce gauche de la carte supérieure du paquet de droite pour l'amener en haut à gauche. Laissez le paquet de la main droite sur la table et placez la carte du dessus du paquet que vous tenez maintenant entre vos mains (c'est-à-dire la carte choisie) sur la table, face cachée. Le spectateur nomme la carte choisie et retourne ses cartes, espérant trouver celle qui a été choisie, mais cela ne se produit pas. Montrez votre carte: c'est la carte qu'il a choisie.

7 O EST LE ROI?

L'effet est d'introduire les quatre as et le roi dans des enveloppes séparées, qui sont soigneusement mélangées. Quand ils sont livrés un à un au magicien, il devine qui est le roi.

L'astuce est très simple: a) les as sont stockés dans des enveloppes horizontalement et le roi à la verticale. Ceci, naturellement, se fait sans être vu. Entrez le roi comme les autres cartes, mais tournez-le puis cachez-vous derrière le rabat de l'enveloppe.

b) Si vous n'annoncez pas à l'avance en quoi consistera l'effet, au cas où vous recevriez d'abord l'enveloppe du roi, vous pouvez dire que c'est bien ce dont il s'agissait et ouvrir l'enveloppe pour vérifier que, dans les faits, vous avez King, met la lettre en position verticale avant de la retirer. La même chose peut être faite si l'enveloppe du roi est la dernière. Dans les autres cas, regardez chacune des enveloppes sur votre front et devinez en quoi consiste le roi.



8 CHANCE?

Deux ponts sont nécessaires. La seule condition nécessaire est que les deux soient complets.

Demandez à un spectateur de se tenir devant vous, choisissez l'un des decks et mélangez-le pendant que vous mélangez l'autre. Laissez votre deck et prenez le vôtre avec le pouce en dessous et les autres doigts au-dessus et, de l'autre main, tenez la main du spectateur avec la paume de la main tournée vers le haut et placez le deck face vers le bas. Pendant que vous dirigez votre attention sur la façon dont vous devriez placer votre main, vous avez légèrement incliné votre deck et regardé la carte inférieure. Rappelez-vous bien, car tout le jeu en dépend.

Dites au spectateur de prendre une carte de son paquet, de la regarder et de la laisser ensuite en haut, puis de prendre une carte de votre paquet et de la déposer, face cachée, dans la main. Regardez cette dernière lettre et, pendant que vous murmurez: "Coïncidence extraordinaire!" Laissez-la sur votre deck.

Dites au spectateur de faire exactement la même chose que vous. Coupez votre deck, terminez la coupe deux fois et bloquez soigneusement les cartes. Le spectateur fait la même chose. Donnez-lui votre colis, prenez le sien et dites-lui de sortir sa lettre et vous recevrez la vôtre. Placez les deux cartes face cachée sur la table. Il nomme sa lettre et la retourne. Vous tournez le vôtre et il s'avère être le même. Il s'exclame à nouveau: "Coïncidence extraordinaire!"

Lorsque le spectateur coupe son jeu, la carte ci-dessous, que vous savez, est juste au-dessus de celle choisie. Lorsque vous échangez les cartes, il vous suffit de rechercher la lettre de référence que vous avez vue au début et de laisser la table en dessous. Ce jeu, dans toutes ses versions, est basé sur le fait que l'esprit est incapable de se concentrer sur deux choses en même temps lorsqu'il effectue une activité manuelle monopolisant le regard et l'attention.

9 FAIS COMME MOI

Dans cette version, deux jeux sont mélangés, échangés et mixés à nouveau et modifiés. Avant de remettre votre deck pour la deuxième fois, souvenez-vous de la carte du dessus. La meilleure façon de le faire est de regarder la carte du bas lorsque vous prenez le jeu des mains du spectateur et, lors du mixage, de le monter. De cette façon, aucun mouvement suspect ne se produira.

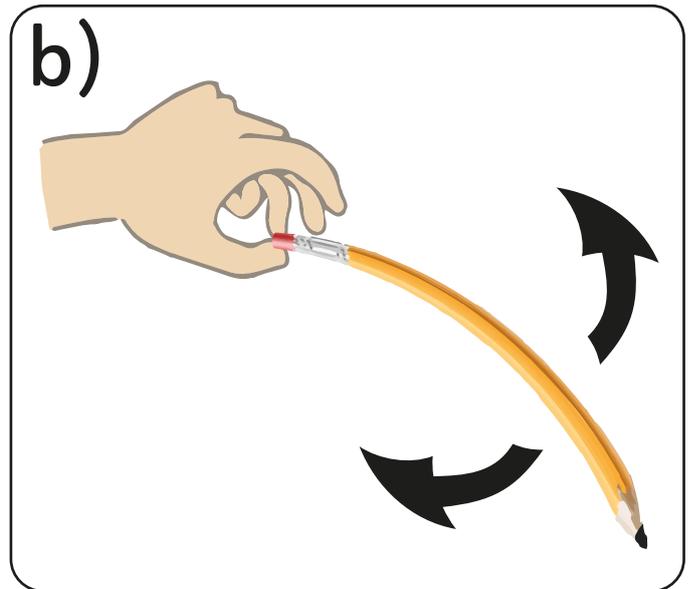
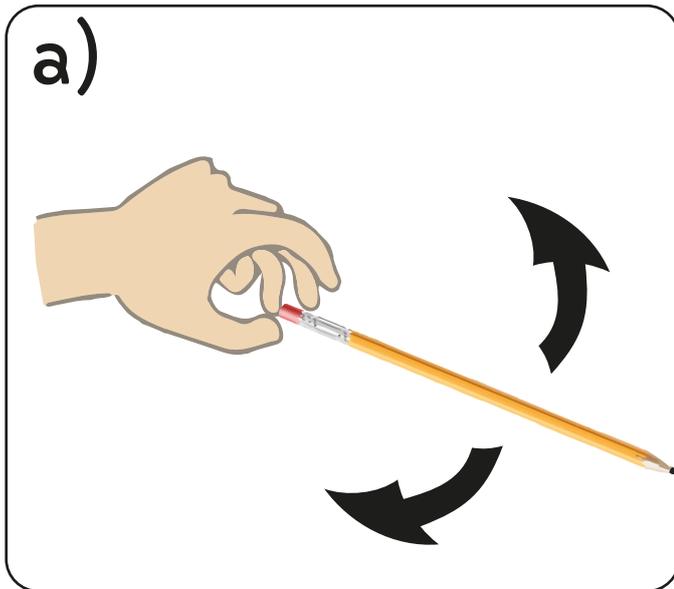
Prolongez votre terrasse sur la table; le spectateur fait de même. Prenez une lettre de la vôtre, regardez-la et placez-la sur les autres. Ensuite, bloquez votre terrasse et coupez. Il répète la même chose. Échangez une nouvelle fois les cartes et dites au spectateur de chercher votre carte pendant que vous recherchez la vôtre. En fait, oubliez la lettre que vous avez prise plus tôt et prenez cette fois la lettre qui figure sur celle que vous avez vue plus tôt. Lorsque vous montrez les deux cartes, vous voyez qu'elles correspondent. Tout au long du jeu, insistez beaucoup pour que le spectateur répète exactement ce que vous faites, comme si tout en dépendait.

10

Crayon en caoutchouc

Pour ce genre de tour de magie facile, tout ce dont vous avez besoin est un crayon et un peu de pratique:

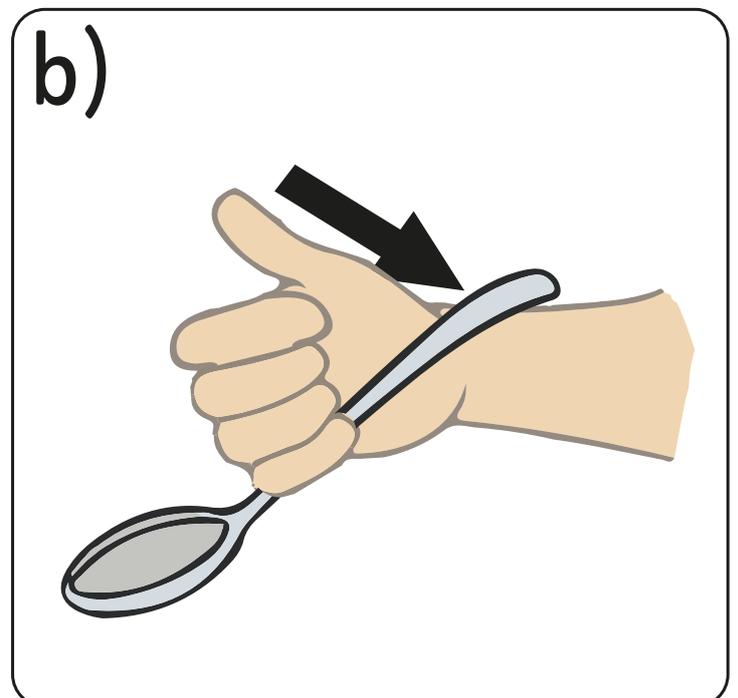
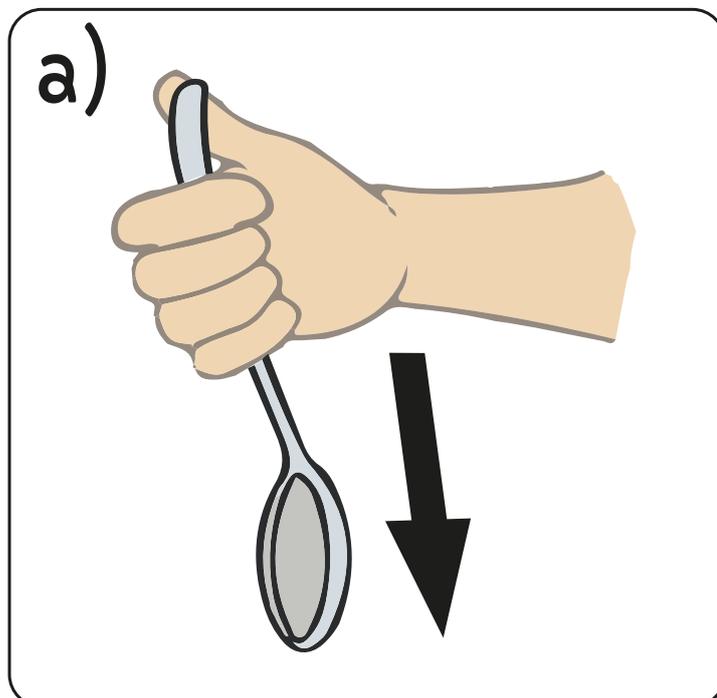
- Étape 1: Tenez votre crayon presque au bout du côté de la gomme à effacer, en le tenant sans serrer entre votre pouce et votre index.
- Étape 2: Secouez votre main de haut en bas et laissez le crayon tomber de haut en bas. Lorsque vous atteignez la bonne vitesse, les yeux seront trompés en leur faisant voir le crayon se plier (ce n'est qu'une illusion d'optique, mais très sophistiquée). Cela ne prend pas très vite, mais entraînez-vous à obtenir la vitesse juste afin que le crayon semble plier lorsque vous le faites rebondir avec une poignée lâche



11

Cintrage à la cuillère

Le truc est tout dans la façon dont vous tenez la cuillère. Vous appuyez sur la cuillère tout en glissant votre main le long de la poignée, ce qui donne l'illusion de la flexion de l'ustensile. Cela demande un peu de pratique, mais c'est l'un des tours de magie les plus faciles à maîtriser pour les enfants.



12 La poivre.

Dans cette astuce, le petit magicien aura un verre d'eau et de poivre, il demandera à quelqu'un du public de mettre ses doigts dans l'eau pour séparer le poivre, mais cela ne fonctionnera pas.

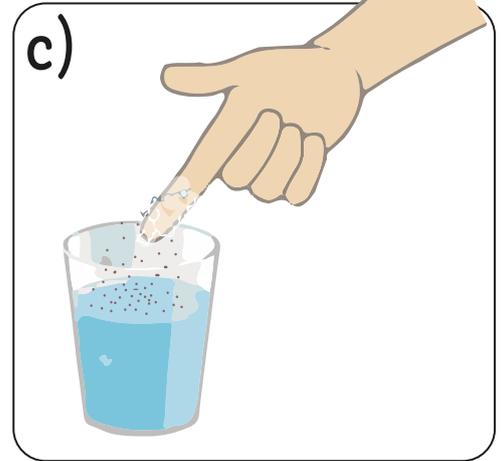
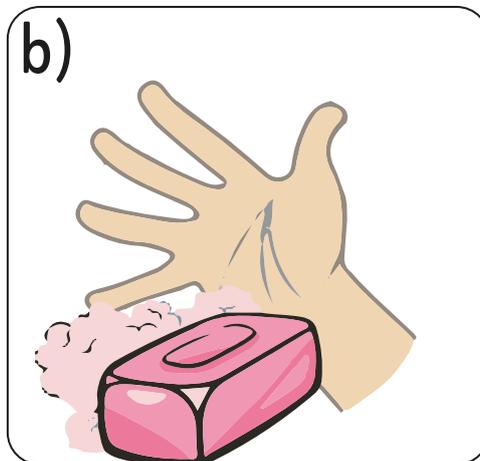
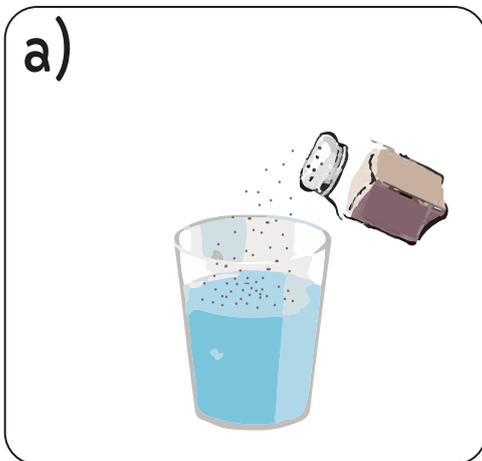
Ensuite, le petit sorcier mettra ses doigts dans l'eau et sinon, vous verrez comment le poivre se sépare.

On a besoin: au poivre, de l'eau, verre, du savon.

Il est important de faire ce tour de magie dans un endroit où il est possible de se laver les mains après l'événement.

Procédure, vous devez mettre de l'eau dans le verre puis dans le poivron (commun). Avant de commencer le spectacle, l'enfant doit se frotter les doigts avec du savon, le poivre se séparera.

Remarque: Il est très important de s'assurer que l'enfant n'a pas de problèmes, ni d'allergies au poivre ou au savon avant de le faire. Cette astuce est recommandée pour que l'adulte le fasse à l'enfant.



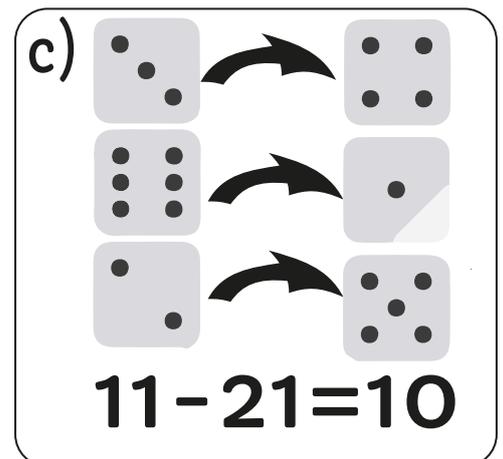
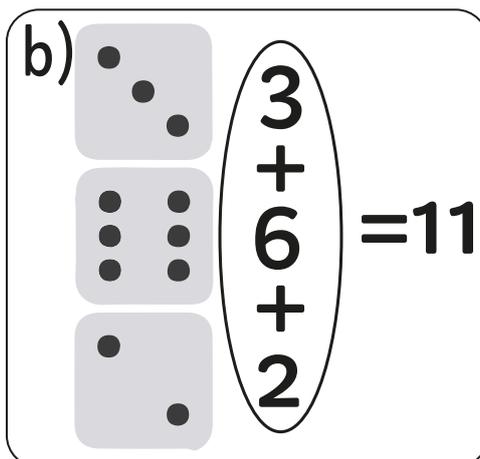
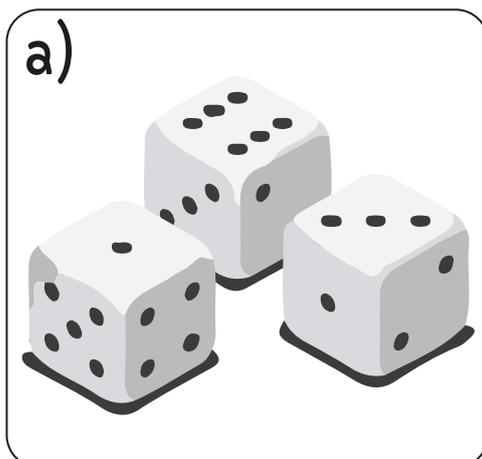
13 Les dés

On a besoin: 3 dés.

Première étape: un volontaire devrait former une pile avec les dés sans que le petit magicien ne voit comment ils ont été placés.

Deuxième étape: l'idée est que le petit assistant puisse deviner la somme des faces des dés que l'on ne peut pas voir.

Troisième étape: L'enfant de ce tour doit déjà connaître les mathématiques simples et il sera donné de la manière suivante: la somme des côtés opposés d'un dés donné et les faces opposées en ajouteront onze (ceci pour les trois dés), puis la seule chose qui vous devez faire est de soustraire 21 du nombre de ces côtés qui sont exposés dans la pile.



14 Multipliez les pièces.

C'est une astuce simple, mais en même temps ingénieuse, où vous n'aurez besoin que de savon et de quatre pièces de monnaie. Commencez par poser trois pièces sur la table, puis montrez que vos mains n'ont rien, qu'elles sont vides.

Ensuite, avec votre main droite, vous commencez à faire glisser les pièces sur la table afin qu'elles tombent dans votre main gauche. Vous serez ensuite surpris de constater qu'il n'y a pas trois pièces mais que leur nombre a été porté à quatre.

Pour ce faire, vous devez avoir préalablement ajouté la pièce de monnaie numéro quatre au bord de votre table à l'aide d'un peu de savon.

Alors que vous récupérez les pièces qui se trouvent sur la table avec la main gauche, prenez la quatrième avec vos doigts et posez-la comme ceci avec les autres pièces.

15 Suppose que je pense

Devinez le nombre que l'enfant a dans sa tête. Ce jeu exige seulement que l'enfant sache comment additionner et soustraire, et il sera émerveillé. On vous demande de penser à un nombre compris entre 1 et 10, mais ne le dites pas à haute voix. Une fois que vous l'avez en tête, vous recevrez une série d'indications mathématiques: ajoutez 4, soustrayez 3, ajoutez 9, ajoutez 2, soustrayez 5, etc. Les valeurs à ajouter et à soustraire sont arbitraires et peuvent être tout ce que le magicien souhaite, jusqu'à la dernière indication, qui devrait être: "Maintenant soustrayez le nombre que vous aviez pensé". Lorsque l'enfant indique qu'il l'a déjà fait, le magicien lui communique le résultat du calcul total. L'enfant dit qu'il a pris la bonne décision, sans comprendre comment il l'a fait.

C'est simple: le magicien suit les additions et les soustractions qu'il a lui-même indiquées. Il ne sait pas et n'a pas besoin de connaître le nombre auquel l'enfant a pensé car, avec la soustraction finale, il l'annule et il ne lui reste que ce qu'il a indiqué d'ajouter et de soustraire. Pour l'expliquer avec un cas pratique:

L'enfant pense 10, il lui est demandé d'ajouter 8, de soustraire 1 et de X. Le résultat sera 7, et X peut être n'importe quel nombre. Il convient toutefois de ne pas demander à l'enfant de soustraire un nombre supérieur au nombre qu'il a en tête à ce moment-là, étant donné qu'il ne connaît probablement pas encore le concept de nombre négatif.

16 Le12

Demandez à votre ami de penser à un chiffre:
par exemple, le 1.

1. Dites-lui d'ajouter 4: $1 + 4 = 5$
2. Soustraire 1: $5 - 1 = 4$
3. Après addition de 21: $4 + 21 = 25$
4. Soustrayez le nombre initial: $25 - 1 = 24$
5. Divisez-le entre 6: $24/6 = 4$
6. Et multipliez-le par 3: $4 \times 3 = 12$
7. Le résultat laisse TOUJOURS 12

17 SURPRISE

La réponse est toujours ... 2

Commençons par un tour facile.

- Choisissez un numéro
 - Multipliez-le par 3
 - Ajouter 6
 - Divisez ce résultat par 3
 - Soustrayez le nombre que vous avez choisi au début
- Quel a été le résultat? 2

18 Le numéro de clé est 37

· Pensez à un nombre à trois chiffres égaux. Cela peut aller de 1 à 9.

Exemples: 222, 555, 999.

- Ajoutez les chiffres.
 - Divisez le nombre d'origine par le résultat de la somme de l'étape précédente.
- Qu'as-tu eu? 37

19 Multiplier par 6.

Voyons comment cela se passe avec celui-ci.

- Sélectionnez un nombre pair de 1 à 9
- Multipliez-le par 6
- Le résultat se terminera par le même chiffre que celui que vous avez multiplié et le nombre situé dans le dix sera la moitié du nombre d'unités.

Par exemple: $6 \times 8 = 48$

20 À quel nombre penses-tu?

Demandez à un spectateur de penser à un nombre à deux chiffres, par exemple (45). Il vous est ensuite demandé d'ajouter un zéro à droite (450), puis de soustraire tout nombre du tableau des 9 (9,18,18,27, 81), par exemple le 36. Nous demandons au spectateur qui nous dit le résultat (414), si nous ajoutons aux deux chiffres de gauche (41) celui de droite (4), nous obtenons 45 qui est le nombre secret du spectateur.

21 Le ballon.

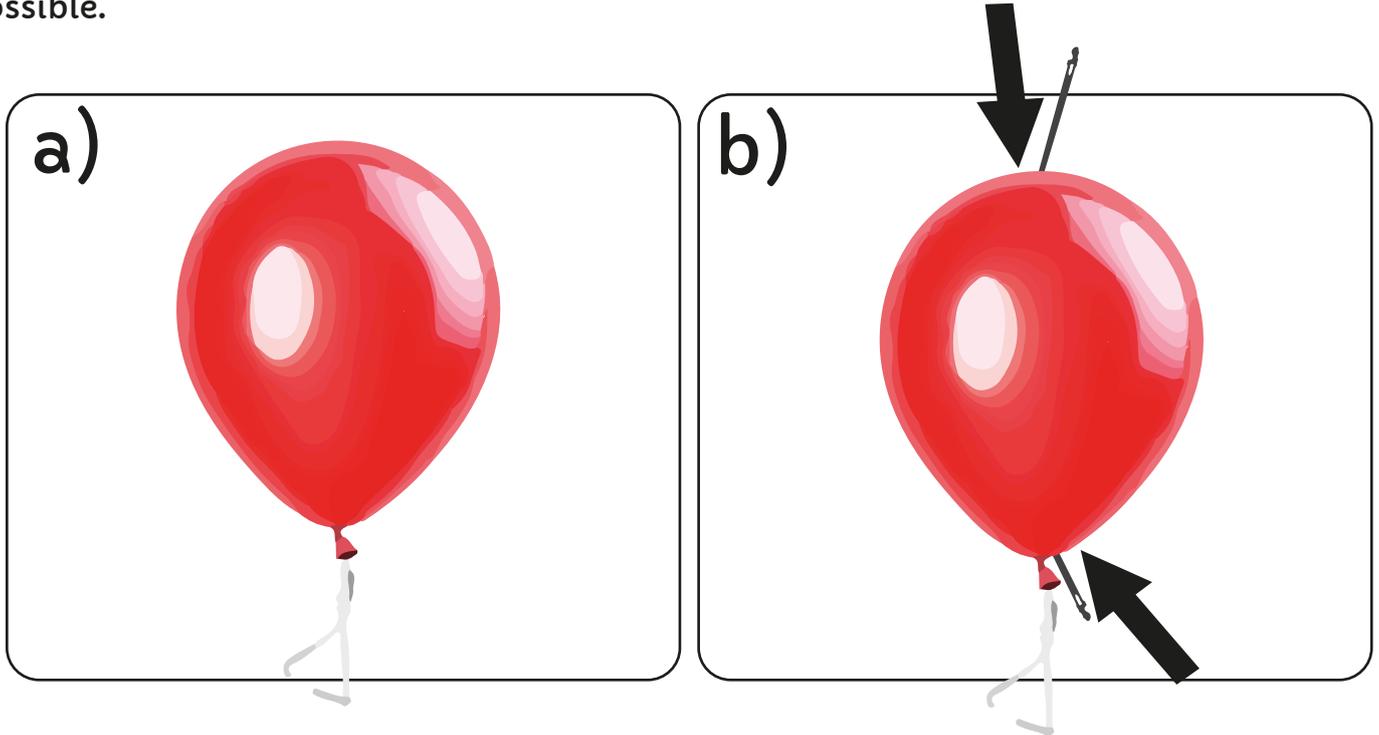
Cette astuce est très facile à réaliser, mais pas peu impressionnante.

Matériel: un ballon et une aiguille, ou une épingle.

Préparation: gonfler le ballon.

Action: après avoir gonflé le ballon, nous demandons à notre auditoire ce qui se passe lorsque nous perforons un ballon avec un élément pointu. Le public dira probablement que le ballon explose. Ensuite, nous prenons notre objet pointu et le traversons à travers le ballon, en insérant la pointe dans la zone indiquée sur les images.

Et ... le ballon n'explose pas! Une fois encore, la magie nous surprend avec l'art de l'impossible.



22 La flèche.

Pour cette astuce, vous aurez besoin de quatre choses: un papier, un crayon, un verre transparent et de l'eau.

Pliez le papier en deux pour pouvoir le tenir sur la table et tracez une flèche dessus (dans la direction souhaitée). Placez le papier sur la table et, devant la flèche dessinée, le verre transparent. Vous direz à vos amis qu'ils doivent changer le sens de la flèche sans toucher le verre ou le papier (ils ne peuvent pas).

Ensuite, remplissez le verre avec de l'eau et la flèche aura pris une autre direction. Magique!

Regardez la vidéo en:

<https://gameguidecloud.com/crafts/>

23

Bouteilles colorées.

Changeons l'eau colorée!

Nous avons besoin d'une bouteille d'eau et de peintures de couleur. Nous allons peindre (avant le spectacle) le bouchon de la bouteille avec de la peinture (à l'intérieur et en quantité suffisante). Quand tout le monde est assis, vous secouez et secouez et l'eau va changer la couleur de la peinture.

Watch the video in: <https://gameguidecloud.com/crafts/>



24

Le cube de sucre

Allons-y avec l'un de mes tours de magie préférés à faire à la maison. C'est aussi l'une des dernières que nous avons apprises et, pour le moment, c'est celle que nous exploitons le plus car elle plaît beaucoup à ceux qui la pratiquent.

matériaux

Sucre les morceaux carrés

Verre d'eau

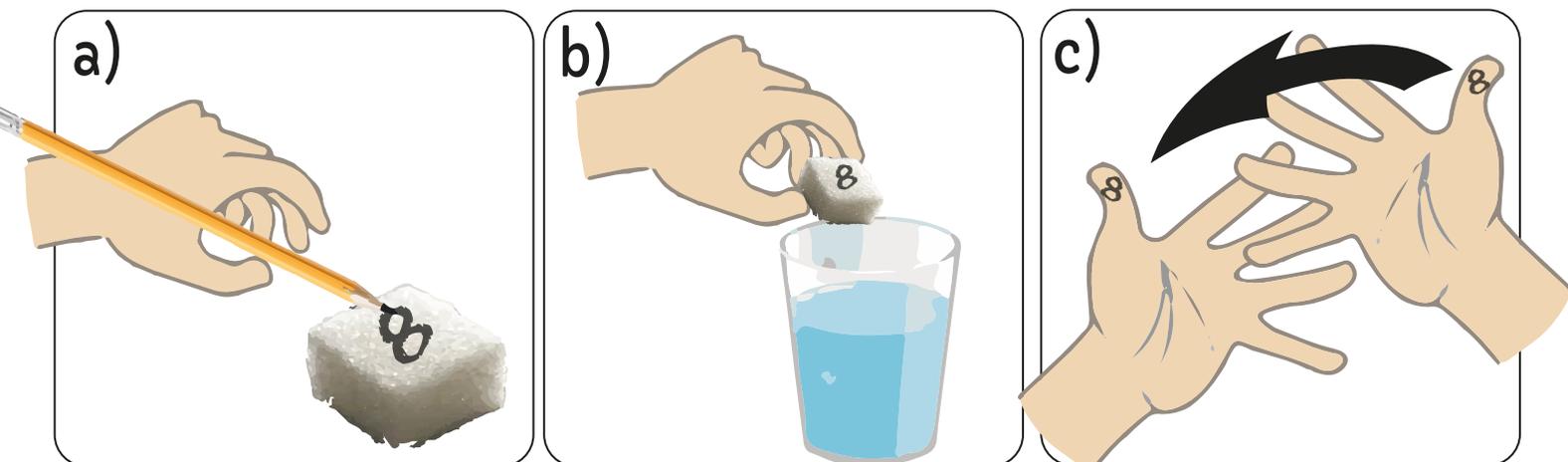
Crayon

Comment faire le tour de magie

Cette astuce est très facile. Demandez à un volontaire de vous donner un chiffre de 1 à 9. Peignez ce numéro sur un seau de sucre. Ensuite, mettez le cube de sucre dans le verre d'eau et remuez jusqu'à dissolution complète. Saisissez la main du volontaire pour qu'il passe la paume de la main sur le verre d'eau et vous verrez comment le numéro du morceau de sucre lui est passé dans la main sans s'en rendre compte. Merveilleux!

Secret du magicien

L'astuce consiste à appuyer votre doigt sur le sucre juste après avoir écrit le numéro. Le graphite du crayon passera au doigt et lorsque vous prendrez la main du volontaire, appuyez de nouveau sur votre paume sans que vous remarquiez qu'il est nécessaire de passer à nouveau le numéro.



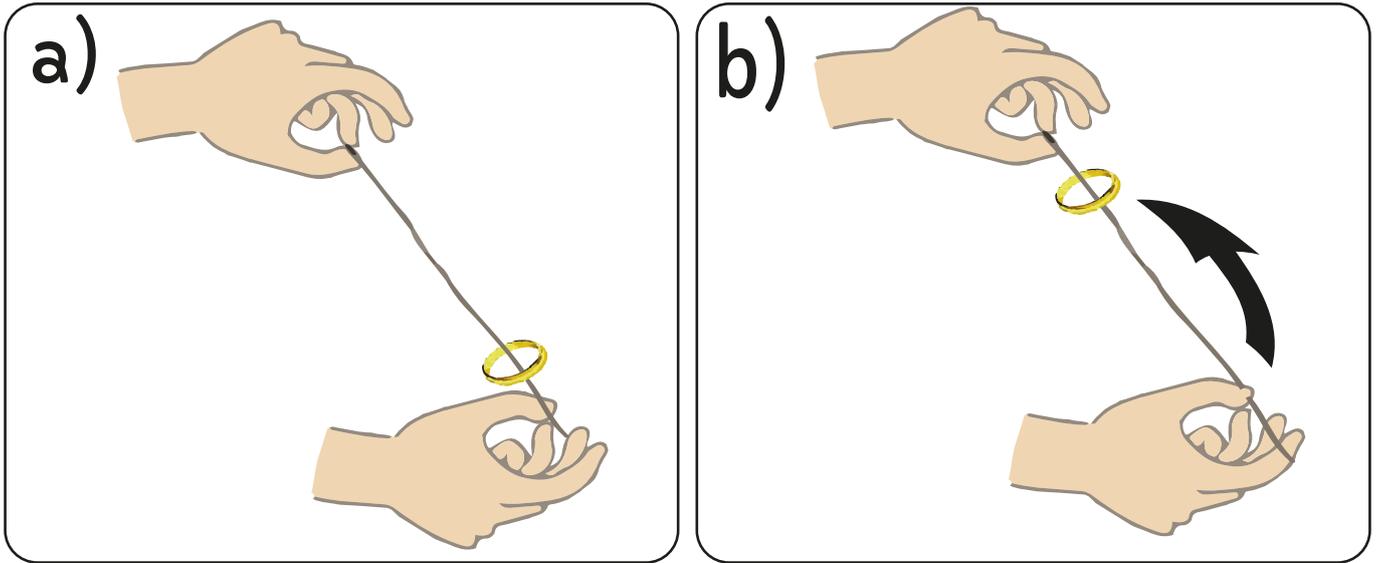
25

Monter un anneau avec une corde

Ce tour de magie est très facile à faire et attire beaucoup d'attention. Pour ce faire, vous n'aurez besoin que d'un anneau ou d'une rondelle et d'un élastique.

Le caoutchouc est d'abord introduit dans l'anneau. Ensuite, le caoutchouc est maintenu à une extrémité avec une main et avec l'autre moitié. Les mains doivent aller les unes sur les autres pour créer une boucle d'oreille, et la bague doit être placée sur le côté inférieur.

Le caoutchouc est bien tendu et ce qui est à l'intérieur de la main bien fermée est caché. Peu à peu, le caoutchouc que nous avons gardé dans le poing est libéré et l'anneau semble remonter le caoutchouc.



26

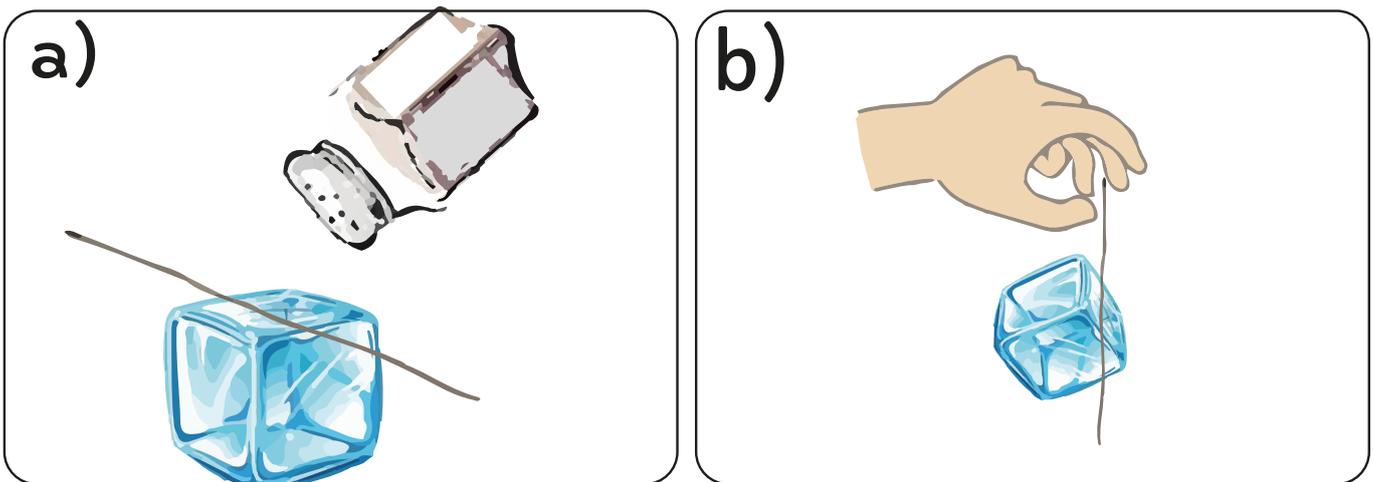
Flotter le bras

Pour faciliter ce tour de magie, vous n'avez besoin que de votre bras et d'un mur. Appuyez le bras contre un mur et appuyez dessus en essayant de le soulever pendant 30 secondes. Lorsque vous cessez de pousser et que vous baissez le bras, vous verrez comment il se lève "magiquement" vers le haut sans effort.

27

Glace collante

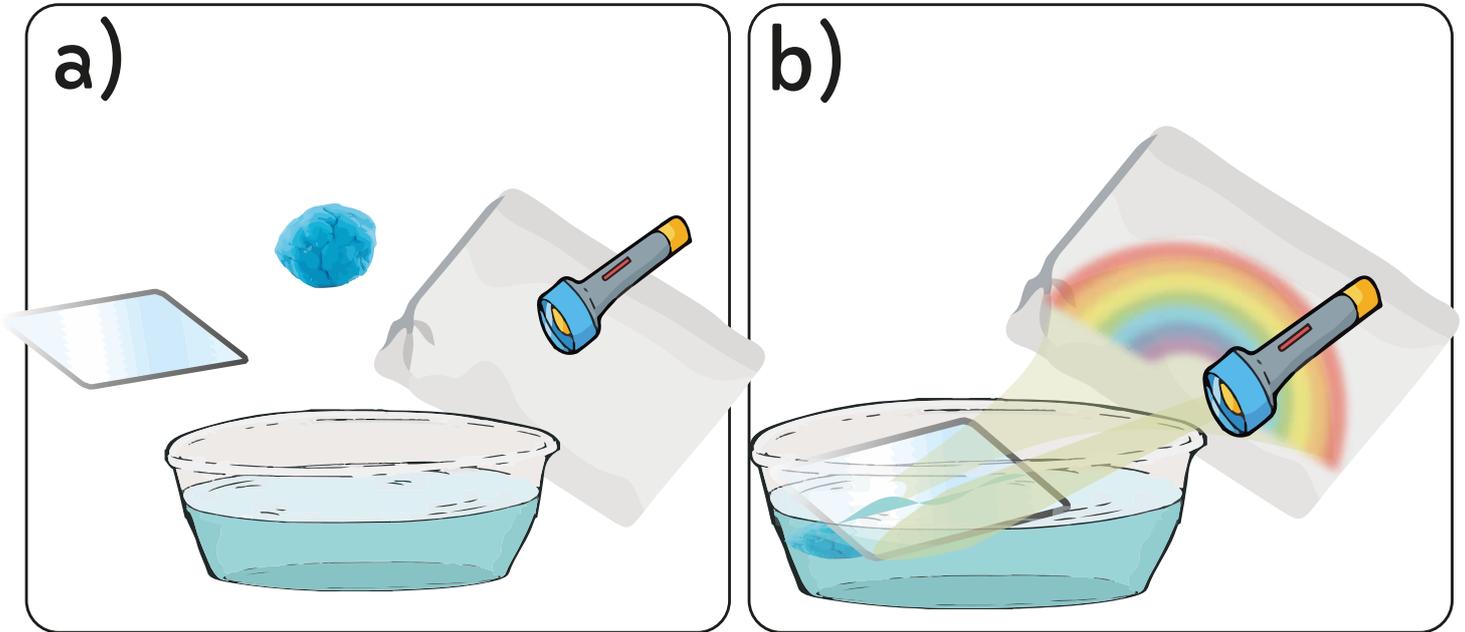
Mouillez une ficelle et placez-la sur un glaçon. Mettez une pincée de sel dessus et attendez 30 secondes. Tirez le fil et le cube sera collé à elle.



28

arc en ciel

Versez de l'eau dans un plateau et placez dans un coin un petit miroir recouvert de pâte à modeler. Ensuite, pointez la lampe de poche sur la partie immergée du miroir et placez une page devant. Et, magie, l'arc-en-ciel apparaît!



29

Ballons collés

Frottez les ballons sur le pull et sur le pantalon (sans que vos amis vous voient). L'électricité les fera coller au corps.

30

Prédiction parmi 60 numéros

Ces cartes sont des cartes avec lesquelles vous pouvez deviner n'importe quel nombre compris entre 1 et 60. Vous devez imprimer cette image et découper chaque carte.

Tout d'abord, dites au spectateur de penser à un nombre compris entre 1 et 60. Donnez-lui ensuite toutes les cartes et donnez-lui les cartes qui contiennent le nombre qu'il a pensé. Il supprimera ceux qui sont terminés. Maintenant, des cartes dans lesquelles ils sont le nombre pensé, ajoutez le premier numéro de chaque carte, EJ; (imaginez que le nombre est 15 = carte 0,1, carte 1,2, carte 2,4, carte 3,8).

a)

N° 0

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

N° 1

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

N° 2

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	

N° 3

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	

N° 4

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	

N° 5

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	