

Bienvenido al Mundo de la Magia

Al abrir esta caja repleta de ilusiones os brindamos la manera de empezar a formar parte del maravilloso mundo de la Magia.

Antes de empezar a desarrollar estos trucos de magia, permitidnos daros unos breves, pero útiles consejos.

Progresar es mejorar continuamente.

Tan importante es practicar los trucos y juegos como prepararlos bien.

Cuanto más los practiquéis y preparéis, más fáciles los vais a encontrar.

Practicad mucho si queréis que todo os salga bien. No tengáis impaciencia.

No deben repetirse nunca los juegos.

No existen trucos malos sino trucos fáciles y trucos difíciles de realizar. No olvidéis que un truco, por sencillo que sea, si está bien hecho, sorprende tanto como el truco más complicado.

No hagáis representaciones muy largas. Recordad que "lo bueno, si breve, dos veces bueno."

Si algún truco os saliera mal, no os disculpéis buscando excusas. Seguid con el siguiente juego cuanto antes mejor.

Efectúa los trucos a un ritmo normal, no te aceleres ni ralentes el ritmo de tu función.

Entre los magos existe un acuerdo, no escrito, que debéis respetar: no confiéis nunca a nadie los secretos de los juegos.

Los secretos sólo deben transmitirse a aquellos que, como vosotros, estén interesados en hacer Magia. Cuando el público conoce un truco, éste pierde toda su Magia.

La Magia es un arte y el mago un artista que divierte e intriga gracias a la sorpresa y al asombro que provoca.

Un buen mago, una vez ha aprendido las bases de algunos trucos sencillos, podrá desarrollar, combinar, modificar y complicar los trucos, pero sobretodo, podrá crear nuevos trucos por sí mismo. Inventa tus propios trucos y conviértete en un gran mago.

Por último, recordad siempre que la Magia es una diversión. Vosotros sois los primeros que habéis de disfrutar con ella. El público os imitará.



ÍNDICE

1. La Palita Sorpresa.....	8
2. Varita Flotante	8
3. Varita Flotante (Otra Forma).....	9
4. La Varita que se Evade.....	9
5. Convertir la Varita en Pañuelo (Una Variante).....	10
6. Varita Magnética	10
7. Varita que Cambia de Color	10
8. Aparición de Pañuelo con Varita	11
9. Aparición de Varita	11
10. El Misterio de la Copa y la Bola.....	11
11. El Misterio de la Copa y la Bola (2º Efecto)	13
12. El Tubo y la Bola.....	13
13. ¿Cuál es el Mayor?	13
14. ¿Qué dirección?	13
15. Dominós Enigmáticos	14
16. El Lápiz Adivino	15
17. Carta Valores Cambiantes	16
TALLER DE MAGIA	
18. Los Palillos Inseparables.....	16
19. Los Palillos Inseparables (Una Variante).....	17
20. Los Palillos Inseparables (Otra Variante).....	17
21. El Caramelo que Vuela	17
22. El Sacapuntas Invisible	17
23. Un Color al Descubierta	17
24. La Cinta Cortada y Recompuesta	18
25. La Llave Misteriosa.....	18
26. Colores al Tacto	18
27. La Bebida que Cambia de Color	19
28. La Bebida que Cambia de Color (Una Variante).....	19
29. Apuesta y Gana	19
30. Tres Cintas y Un Acierto.....	20
31. Posible o imposible? (Gag Cómico).....	20
32. Postura Original (Gag Cómico)	20
33. Pruebe su Fuerza.....	20
34. Salto Imposible (Gag Cómico)	21
35. Las Cerillas Mágicas.....	21

36. Matemática Maravillosa	21
37. Adivinación del Pensamiento.....	22
38. Averiguo tu Cumpleaños.....	22
39. Resultado Cinco.....	22
40. Adivino la Carta	23
41. Adivinar la Edad de un Espectador	23
42. Un Vaso en Equilibrio	24
43. La Magia del Siete	24
44. Desaparece una Moneda.....	24
45. Un Juego Rápido.....	25
46. Escapismo de una Ficha de Parchís entre dos Vasos.....	25
47. El Lápiz Viajero.....	25
48. Panecillo Sorpresa	26
49. El Hilo de Lana y el Anillo	26
50. Cuentas de Colores	27
51. El Llanto de la Moneda	27

BREVE HISTORIA DE LA MAGIA

La palabra MAGIA procede de una palabra antigua, "MAGUS", que se refiere a un sacerdote de los medas y de los persas.

El truco más antiguo quizás sea el de los vasos (o cubiletes) y las bolas. Entre los romanos el término que designaba al mago era ACETABULARIUS, que significa "el que juega con los vasos de vinagre".

El dato más antiguo sobre la Magia se remonta al ilusionista DEDI, según los papiros hallados en una antigua tumba egipcia y posteriormente traducidos. Dedi vivió durante el reinado de KHUFU (llamado también KEOPS), faraón de Egipto que fue el constructor de la gran pirámide de Gizeh.

Dedi era una leyenda entre sus contemporáneos, a los que inspiraba temor. Hasta el faraón reclamó su presencia. Dedi actuó en el escenario del palacio de piedra de Menfis, residencia a lo largo de cinco mil años de los reyes de Egipto.

En su actuación (que conocemos gracias a una inscripción egipcia) Dedi pidió un ganso. Cortó su cabeza con el cuchillo que llevaba y la colocó en la palma abierta de su mano. Ante los ojos atónitos del faraón, acarició al ganso, hizo unos ademanes acompañados de invocaciones, puso el ganso en el suelo, y el animal empezó a caminar... con la cabeza en su lugar.

Sus seguidores decían que eran enviados de los dioses. Para demostrarlo creaban ilusiones fabulosas. Había una estatua en el Templo de Isis que arrojaba vino continuamente sobre el altar para que los dioses bebiesen.

Mientras ilusionistas poderosos como Dedi maravillaban a los reyes, otros presentaban juegos más sencillos delante de las gentes del pueblo. Vasos, cubiletes y bolas eran ya objetos antiguos en esa época. Y aún hoy en día conservan su atractivo.

A primeros del siglo I de la Era Cristiana, el truco de las bolas y cubiletes se hacía en todo el mundo.

Mientras, los hechiceros de las tribus indias de Norteamérica habían superado estos trucos y hacían mejores proezas que las de Oriente y Europa. Una de ellas era colocar una flecha en el interior de un cesto, con la punta hacia el suelo. El hechicero danzaba... y la flecha cobraba vida: se levantaba verticalmente y se mantenía suspendida en el aire, fuera del cesto.

Este es solamente uno de los muchos trucos que practicaban los hechiceros de las tribus indias.

Cuando se extendió el Cristianismo por el mundo, al inicio de la Edad Media, la práctica de la Magia lo acompañaba.

Había tres variantes de Magia: la Magia elegante, practicada ante reyes y nobles, las representaciones callejeras, para la gente del pueblo, y la Magia negra, oculta, cuyos practicantes pretendían contar con poderes sobrenaturales.

Los ilusionistas ambulantes iban de ciudad en ciudad, con sus trucos de bolas, cuerda rota y recompuesta, cubiletes y dados. Unas veces conseguían aplausos. Otras veces, fracasos.

Esta opinión acerca de la posibilidad de acierto o fracaso del ilusionista perduró hasta adentrado el siglo XVII. Poco a poco la idea sobre el arte de los ilusionistas progresó y mejoró, sobre todo en Europa. El público empezaba a ver al ilusionista como un artista capaz de cosechar casi siempre éxitos.

Al finalizar el siglo XVIII el ilusionismo en Europa cobró aires nuevos. Comenzaron las exhibiciones en buenos teatros. Ejemplo de ello son los magos PHILIPPE y PINETTI, cuya elegancia asombraba a sus contemporáneos.

En el siglo XIX llegamos a una culminación del ilusionismo. Apareció un mago que renovó el arte por completo. Con habilidad, inteligencia y gusto exquisito enalteció la Magia y preparó el escenario para una edad dorada que se prolongaría más de un siglo. Su nombre: Robert HOUDIN.

DISTINTAS FACETAS DE LA MAGIA

La Magia o ilusionismo se divide en:

- *Magia de escenario:*
 - *Grandes aparatos*
 - *Magia general*
 - *Manipulación*

- *Magia de Salón*
- *Magia de cerca o sobremesa (“close – up”)*
- *Magia cómica*

TÉRMINOS MÁGICOS

AYUDANTE: Es el auxiliar del mago

BARAJA: Es un mazo de cartas de juego. Se utiliza principalmente la baraja francesa (corazones, picas tréboles y diamantes) y la española (oros, copas, espadas y bastos)

BARAJAR: Es mezclar las cartas entre sí.

CAMBIO: Es sustituir una cosa por otra, en secreto.

CARGA: Es todo lo que se oculta en algún sitio (caja, mano etc.) para hacerlo aparecer por sorpresa (cintas, pañuelos, etc.).

CORTAR LA BARAJA: Es separar un grupo de cartas de arriba del montón y pasarlas debajo.

DESCARGA: Consiste en deshacerse de un objeto durante el juego.

EFECTO: Es la impresión que causa el mago entre el público. Es lo que el público "ve".

EMPALME: Es la ocultación secreta de un pequeño objeto en la palma de la mano.

ESCAMOTEO: Es la acción de hacer desaparecer un objeto de las manos.

ESCENARIO: Es el lugar del teatro donde actúa el mago.

FORZAR UNA CARTA: Es el truco para hacer que el espectador "escoja" la carta que el mago desea.

GAG: Es un efecto cómico.

HABILIDAD: Es la principal cualidad que debe tener el mago en sus dedos.

ILUSIONISMO: Es el arte de crear una ilusión y que el público la acepte como algo real.

JUEGOS DE MANOS: Es el nombre general de los trucos que el mago hace.

LIBROS DE MAGIA: Son el mejor auxiliar para aprender juegos de manos. En las buenas librerías o en las tiendas especializadas en Magia, encontrarás infinidad de ellos. Algunos dedicados específicamente a juegos con cartas.

MAGIA DE CERCA: En inglés llamada "close-up". Es la que se hace muy cerca del público.

MANIPULACIÓN: Es el conjunto de maniobras y movimientos (generalmente con las manos) necesarios para hacer una ilusión.

MATERIAL: Conjunto de elementos necesarios para hacer un truco o juego.

PALABRAS MÁGICAS: Son las empleadas para dar realce a los juegos. Por ejemplo: "abracadabra", "¡hop!", "Magia Borrás", etc.

PRESTIDIGITACIÓN: Literalmente significa "habilidad para hacer cosas rápidas con los dedos". Viene a significar lo mismo que magia.

PRESTIDIGITADOR: O "prestimano", es el que hace juegos de prestidigitación, el mago en general.

REALIZACIÓN: Explicación de un juego o truco de magia, recogido en libros o manuales de magia.

RUTINA: Es la sucesión de juegos que realiza un mago.

VARITA MÁGICA: Pequeña vara con supuestos efectos mágicos que se utiliza para resaltar el efecto "mágico" de los juegos.

He aquí un efecto práctico que podrás realizar sin estar preparado y presentarlo en cualquier circunstancia.

EFFECTO: Sacas de tu bolsillo una pequeña palita, la enseñas por ambos lados mostrando que no tiene nada de particular, pero... es mágica.

Y ahora, sujetando la palita con la mano derecha, pasas por encima de la misma la mano izquierda con aire misterioso y... ¡sorpresa!, aparece una FIGURA.

MATERIAL: Una palita sin nada en una cara y con una FIGURA en la otra cara.

REALIZACIÓN: Al mostrar la palita, la enseñas por la cara que no tiene nada y muestras la parte anversa (HACIENDO UN GIRO POR EL MANGO, mientras haces un movimiento de arriba abajo). Esta operación es la clave del secreto, pues el público creerá que ve las dos caras y en realidad sólo muestras una, pero con el movimiento de giro, da la sensación de ver ambas partes (dibujo 1). Ahora pasas la mano izquierda por encima, y en este momento en que la palita queda cubierta, aprovechas para DARLE UN GIRO A LA PALITA. Al alejarse la mano izquierda, la derecha sostendrá la palita con la figura (dibujo 2).

NOTA: Antes de presentar este efecto en público, ensáyalo varias veces hasta que domines el cambio o giro de palita. Es fácil, ¡pruébalo!



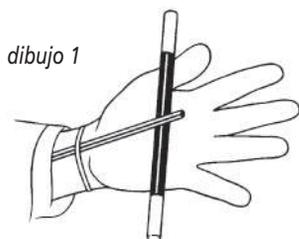
Varita Flotante

EFFECTO: Una varita agarrada por tu mano queda flotando al soltarla.

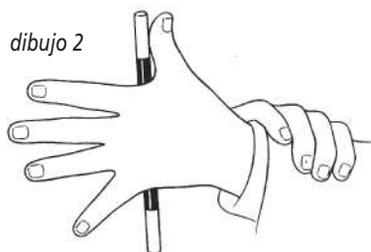
MATERIAL: Una varita mágica de tu equipo de Magia. Un lápiz.

REALIZACIÓN: Coloca el lápiz sostenido por una gomita (o por la correa de tu reloj) tal y como se ve en el dibujo 1. La varita la colocarás en tu mano, sostenida entre la mano y el lápiz.

Tras mostrar la varita en la mano cerrada, la otra mano agarra el puño izquierdo ("para hacer magnetismo", dices). La mano izquierda se abre lentamente (dorso hacia los espectadores) y la varita queda "mágicamente suspendida" (dibujo 2).



dibujo 1



dibujo 2

Varita flotante (otra forma)

2023

EFEECTO: Una varita flota al ser soltada por la mano.

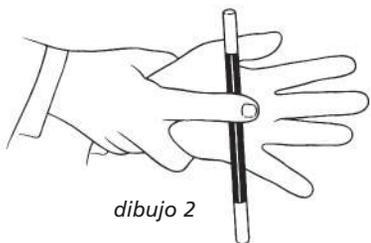
MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia. Tus manos.

REALIZACIÓN: Este juego es parecido al anterior, con la ventaja de que puedes mostrar las manos vacías antes y después. Te sirve para repetir el juego (al hacerlo las dos veces en forma distinta es más difícil que los espectadores puedan percibir el truco).

1. Muestra tu mano izquierda con la varita en la palma. La mano derecha va a agarrar la muñeca "para hacer magnetismo" (dibujo 1).
2. Cierras la mano izquierda sobre la varita y das la vuelta al conjunto (de manos y varita).
3. Abres tu mano izquierda lentamente mientras el dedo índice de la mano derecha sostiene la varita (dibujo 2). La varita parecerá sostenerse mágicamente.



dibujo 1



dibujo 2

La Varita que se evade

2024

EFEECTO: La varita mágica se evade al ser envuelta en un papel de periódico.

MATERIAL: Varita mágica de tu equipo. Papel charol negro y pegamento. Una hoja de periódico.

REALIZACIÓN: Necesitarás construirte una varita un tanto especial. Para ello, saca de tu varita normal las

dos puntas blancas. Con papel charol construye un cuerpo de varita (enrollando el papel sobre la varita y sacando ésta luego), pega el papel para que quede firme y coloca en sus dos extremos los extremos blancos de la varita de verdad. Has construido una varita de papel, pero con una apariencia muy verdadera.

1. Golpea con la varita sobre la mesa. El extremo blanco golpeará como si se tratase de una varita normal. A continuación enróllala con una hoja de papel de periódico de forma que quede cubierta en su totalidad.
2. Rompe el papel de periódico (con el papel de la varita). Arrúgalo y tíralo. Para el público, la varita habrá desaparecido.

Convertir la Varita en Pañuelo (Una variante)

2025

Prepara el truco como el anterior, pero coloca un pañuelo en el interior de la varita de papel. Cuando rompas la varita aparecerá el pañuelo.

Varita Magnética

2026

EFEECTO: La varita queda “pegada a las manos” de modo que se sostiene aunque las manos no la agarren.

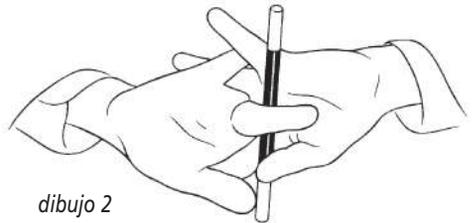
MATERIAL: Una varita de tu equipo de Magia.

REALIZACIÓN: Toma la varita con tu mano derecha. Sin soltarla, cruza los dedos de ambas manos. Hazlo como se ve en los dibujos 1 y 2. El público no percibirá la ausencia del dedo medio. Al mostrar las manos como en el dibujo 1, parecerá que la varita se sostenga mágicamente.

dibujo 1



dibujo 2



Varita que cambia de color

2027

EFEECTO: Una varita mágica envuelta en papel de periódico cambia de color.

MATERIAL: Varita de tu equipo de Magia, papel charol blanco y papel charol negro.

REALIZACIÓN: Antes de realizar el juego, debes confeccionar una funda para la varita, con el papel charol. La parte central de la varita (negra) la forrarás con papel charol blanco. Los extremos (blancos) con papel charol negro.

Presenta la varita con la funda colocada. Constrúyela firme (con pegamento) pero no tan apretada que no

pueda salir con cierta facilidad.

Quéjate de que la varita tiene un color muy raro. Envuélvela en papel de periódico, sin cerrar los extremos.

A continuación, deja caer la varita por un extremo. Al arrugar el periódico, arruga también el papel-funda.

Aparición de Pañuelo con Varita

2028

EFEECTO: El mago muestra una varita entre sus manos vacías. De pronto, aparece un pañuelo entre ellas.

MATERIAL: Una varita, un pañuelo.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, enrolla el pañuelo en un extremo de la varita. Coloca ésta bajo tu brazo izquierdo (en la axila) con el pañuelo enrollado oculto bajo el brazo.

En el momento de entrar a escena, muestra tus manos vacías (al saludar). A continuación tu mano derecha coge la varita de debajo de tu brazo. Agárrala por el extremo que lleva el pañuelo enrollado, que quedará oculto en tu mano derecha.

Da unos pases con la varita. Pásala a tu mano izquierda. La derecha deja desenrollar el pañuelo, que aparece a la vista de los espectadores.

Aparición de Varita

2029

EFEECTO: Una varita mágica aparece dentro de tu billetero.

MATERIAL: Una varita de tu equipo. Un billetero.

REALIZACIÓN: Para preparar el juego coloca la varita en tu manga izquierda, sujeta con una gomita elástica. Es un juego excelente para el principio de tu sesión. Saluda levantando las manos (con la palma hacia ti). A continuación coge el billetero de tu bolsillo (o de encima de la mesa) con tu mano izquierda. Ábrelo hacia ti y simula sacar la varita de su interior. Quedarán sorprendidos los espectadores al ver salir la varita de tu billetero, que es muchísimo más corto que la varita.

El Misterio de la Copa y la Bola

2038

EFEECTO: El mago presenta al público una copa tapada; con cierto misterio la muestra, la destapa y en su interior hay una bola; después de enseñarla la introduce en su bolsillo (a la vista del público). Cierra la copa de nuevo (vacía), da unos pases mágicos con la varita por encima de la copa y al destaparla aparece dentro de ella la bola que mostró al principio y que guardó en su bolsillo; ante la expectación causada, el mago dice que su poder es lo suficientemente mágico como para pasar la bola de nuevo a su bolsillo. Cierra la copa con la bola a la vista y de nuevo con la varita, consigue que pase a su bolsillo. Limpianamente saca la bola del bolsillo y finalmente demuestra, al destapar de nuevo la copa, que está vacía.

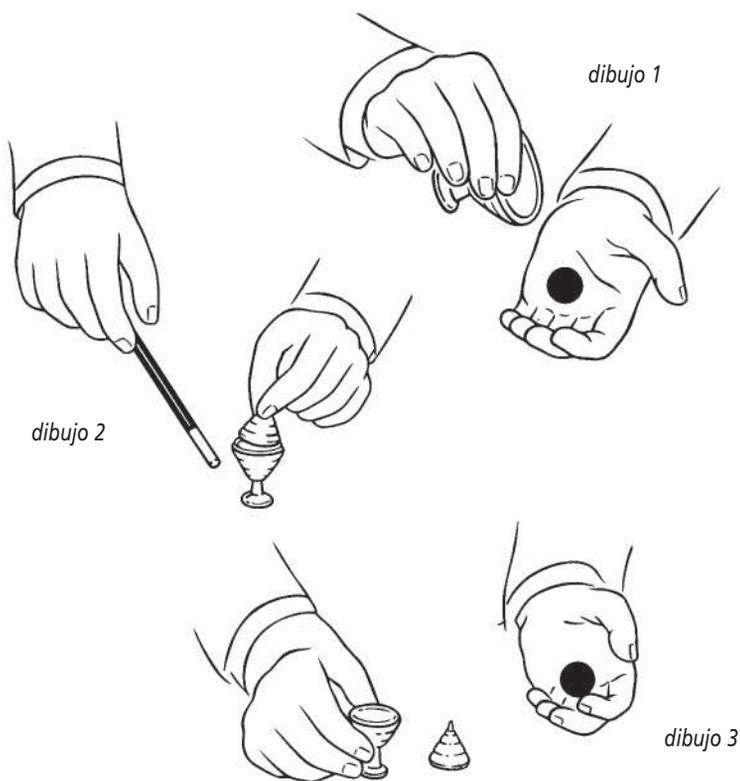
MATERIAL: La copa trucada del equipo, compuesta de cuatro elementos.

REALIZACIÓN: Es muy importante que recuerdes que el ensayo repetido de los juegos, la naturalidad al

manipular y el misterio en su ejecución son la base para todo buen ilusionista. Para este efecto de “pasa-pasa” es conveniente dominar el secreto de la copa. Primero la mostrarás; puedes explicar, por ejemplo, que su simple apariencia te desconcertó pero un mago chino te transmitió el secreto, y dado que deseas mostrarles tu poder mágico, realizarás el experimento. Muestra la copa, destápala, el mejor sistema es sujetar la copa con la mano derecha. Procura que tus dedos sujeten bien y con naturalidad la tapa y la segunda cubierta que contiene.

A continuación deja encima de la mesa la tapa trucada. Coge la copa de nuevo y deja caer en tu mano la bola que contiene la copa; muestra la bola al público y acto seguido, colócala en tu bolsillo (dibujo 1). La copa dejada encima de la mesa (vacía), procederás a taparla de nuevo; con este movimiento el truco estará ya preparado par la aparición de la bola (trucada). Acompaña el efecto con el uso de la varita; con ella da unos pases sobre la copa y al destaparla sujeta la tapadera por el extremo superior (dibujo 2). Te llevarás solamente la primera cubierta.

Ante los expectantes ojos del público, aparecerá de nuevo la bola. Para finalizar, anuncia que cuanto has presenciado es pura fantasía pues la bola sigue en tu bolsillo. Cierra de nuevo la copa y con un poco de “polvos mágicos” sacas al mismo tiempo la bola de tu bolsillo, demuestras finalmente que en la copa no hay nada (sujeta las dos cubiertas); al levantar aparentemente la tapadera, verán que, en efecto, la copa está vacía (dibujo 3).



El Misterio de la Copa y la Bola (2º efecto)

2039

EFEECTO: El mago presenta la copa destapada mostrando en su interior la bola, tapa la copa y al abrirla de nuevo cae una lluvia de confeti.

MATERIAL: La copa trucada del equipo y confeti.

REALIZACIÓN: Muestra la copa abierta con la media bola (elemento trucado). Tapa la copa, da unos pases "mágicos" y al abrirla de nuevo te llevas el casquete trucado.

Previamente habrás colocado en el interior de la copa vacía un poco de confeti. Cuando abres de nuevo la tapa, llevándote el casquete trucado, echas al aire el confeti preparado. Puedes acabar el juego con la aparición de la bola en tu bolsillo donde previamente la habrás escondido.

El Tubo y la Bola

2041

Aquí tienes un juego fácil de realizar y de mucho efecto. Puedes ejecutarlo estando sentado alrededor de la mesa, junto con tus amigos.

EFEECTO: Presentas un tubo, pasas por su interior la varita mágica y así demuestras que está vacío. Muestra la bola e introdúcela en él. Haz presión con tus dedos para que la bola no caiga sobre la mesa. Levanta el tubo unos centímetros en sentido vertical y demuestra que no hay nada en su interior. Coloca de nuevo el tubo sobre la mesa, con movimientos muy cuidados y sin brusquedades. Para la varita por encima, sopla mágicamente al tiempo que dejas de hacer presión sobre la bola. Levanta el tubo y aparecerá la bola de su interior, cayendo sobre el tapete.

¿Cuál es el Mayor?

2061

EFEECTO: Presenta las dos cartulinas sobre la mesa y pregunta: "¿Cuál de las dos es mayor?". Contestada la pregunta, cambiarás las cartulinas de posición invirtiendo su orden y formularás la misma pregunta. Te contestarán de forma distinta, es decir, la primera que antes parecía mayor, ahora te dirán que es menor.

MATERIAL: Dos cartulinas idénticas, de la misma longitud y dibujo, de tu caja de Magia.

REALIZACIÓN: Siendo las cartulinas completamente iguales, ocurre que, situadas una en la parte superior y en la parte inferior la otra, ofrecen a la vista una alteración de medidas, producida simplemente por una ilusión óptica.

NOTA: Como se trata de un pasatiempo, puedes hacer una apuesta a ver quién adivina cuál es la cartulina mayor.

¿Qué Dirección?

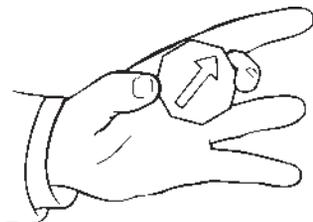
2211

EFEECTO: Una ficha octogonal, que muestra una flecha hacia una dirección por ambos lados, es tomada con el índice y el pulgar de la mano derecha (o izquierda); al girarla, muestra siempre la misma dirección de la flecha, excepto cuando a voluntad del operador la flecha muestra una dirección por un lado y una dirección distinta por el otro, variando incluso de posición.

MATERIAL: Una ficha de forma octogonal con una flecha en ambos lados.

REALIZACIÓN: Si intentas tomar la ficha por dos puntas opuestas cualquiera, observarás que si no es por casualidad, no acertarás a que las flechas señalen siempre hacia una misma dirección al ir girando la ficha. El secreto está en tomarla por las dos puntas que muestra el dibujo. Preséntalo así a los espectadores, voltea varias veces la ficha y la flecha marcará siempre la misma dirección.

Cambiando los dedos de las puntas, las flechas irán marcando direcciones distintas.

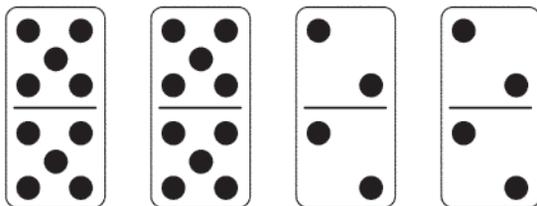


Dominós Enigmáticos

2218

EFFECTO: Se colocan en la mesa cuatro fichas de dominó y se distribuyen de la siguiente manera:

- Doble CINCO
- Doble CINCO
- Doble DOS
- Doble DOS

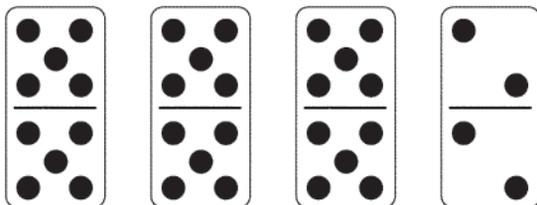


dibujo 1

Haces que se fijen en el valor de las mismas. Las recoges y extendiéndolas de nuevo sobre la mesa, aparecen: tres fichas doble CINCO y una ficha doble DOS (dibujo 2).

MATERIAL: 4 fichas de dominó (una de ellas trucada)

REALIZACIÓN: Siguiendo la pauta del dibujo 1, debes extender sobre la mesa:



dibujo 2

1. un doble CINCO (normal)
2. el otro doble CINCO (normal)
3. la ficha trucada con el doble DOS a la vista, y
4. el doble DOS (normal).

Quedarán a la vista dos dobles CINCO y dos dobles DOS.

Seguidamente, recoges con la mano derecha y depositas en el hueco de tu mano izquierda: primero al REVES un doble CINCO (a tu vista quedará el dorso sin figura), luego el otro doble CINCO (también normal). En tercer lugar la ficha trucada, que, al depositarla en el hueco de la mano, sobre las otras dos, NO DEBES GIRARLA (con disimulo) y ocultando al público el trucaje (a tu vista quedará el doble DOS), y por último el doble DOS normal que también girarás. A tu vista quedará el dorso de la ficha sin figuras. El público puede verlo. A continuación, pasa el grupo de fichas a la otra mano, pero con habilidad y con la excusa de pedir un soplo mágico, dales la vuelta en conjunto. Ya están preparadas.

Colócalas sobre la mesa en posición horizontal. Te quedarán como el dibujo 2: tres dobles CINCO y un doble DOS.

Cuando cambies las fichas de mano, utiliza el hueco de la misma para ocultar sus valores.

Es muy importante la secuencia de movimientos. Ensáyalos. No repitas este juego. Guarda las fichas rápidamente sin que nadie las toque.

El Lápiz Adivino

2219

EFFECTO: Muestras un disco en el que hay varios objetos dibujados. Invitas a un espectador a que piense uno de ellos y en el momento que el ilusionista coloca la punta del lápiz en uno de los agujeros que contiene el disco, el espectador va restando tantos números como letras tiene el nombre del objeto pensado. Cuando acabe con la última letra, debe decir "ya". Y justo en este momento el lápiz estará colocado en el agujero correspondiente al objeto pensado por el espectador.

MATERIAL: 1 disco perforado y con ilustraciones

REALIZACIÓN: Observa el disco con las 7 figuras. Marca ligeramente con el lápiz (antes de proceder con el juego) el agujero que corresponde al Zoo por su parte posterior. Coloca el disco de cara a los espectadores y procura que el agujero marcado esté en la parte de arriba (como si fueran las 12 de un reloj). Di a un espectador que piense uno de los objetos dibujados en el disco. Cuando lo haya hecho, dile que cada vez que colocas la punta del lápiz en un agujero, vaya restando tantas veces como letras tiene la palabra pensada y cuando haya terminado con el nombre, debe decir: "¡ya!". Es la única palabra que ha de pronunciar, pues las letras las irá descontando mentalmente. En el momento que diga "¡ya!" el lápiz estará colocado precisamente en el objeto pensado.

La solución es fácil. Colócate el disco a la altura de los ojos y de cara al espectador, por tanto tu verás el dorso. Pide al espectador que empiece a restar letras y para ello colocas el lápiz en uno cualquiera de los agujeros (ésta será la primera letra), vuelve a colocar el lápiz en otro agujero cualquiera (ésta será la segunda letra), ahora coloca el lápiz en el agujero del Zoo (el que previamente te habías marcado y que corresponderá con la tercera letra), a partir de este momento ve colocando el lápiz en el agujero del lado izquierdo (cuarta letra) y luego en el siguiente, siempre en sentido contrario a las manecillas del reloj. Cuando el espectador diga "¡ya!" coincidiendo con la última letra, el lápiz estará colocado en el dibujo pensado.

Si falla el experimento es porque ha sucedido una de estas dos cosas: el espectador se ha descontado o bien tú no has ido en la dirección indicada a partir de la tercera letra (Zoo). Practica bien para no equivocarte. Como la mayoría de juegos te recomendamos que no repitas demasiado el truco con los mismos espectadores para que no te descubran el truco.

EFFECTO: Una carta cuyo valor es uno, se transforma en una de cuatro valores, después en otra de tres, muestra después seis y por último vuelve a convertirse en un valor.

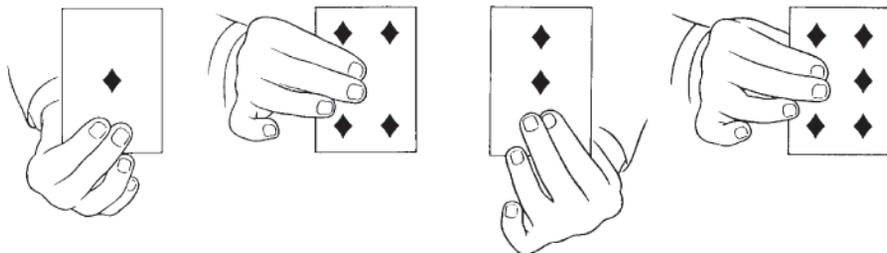
MATERIAL: La carta especial de tu caja de MAGIA.

REALIZACIÓN: Observa con mucha atención la carta especial. Por un lado tiene dos rombos y cinco por el otro. Pero colocados de manera que al tapar ciertas partes de la carta, el público “ve” que cambia de valores. Muestra al público un solo rombo. Toma la carta con tu mano izquierda por la parte de abajo. (Debes tapar con la mano el primer rombo. El dedo pulgar hacia ti, los demás dedos cara al público).

Coloca la mano derecha en el lado derecho de la carta, tapando el rombo del medio con los dedos índice, mayor y anular. Da la vuelta a la carta y mostrarás cuatro rombos.

Coloca de nuevo la mano izquierda en la parte de debajo de la carta (tapa la parte sin rombo) con los dedos índice, mayor, anular y pulgar delante. Gira la mano y muestra la carta con dos rombos (al público debe darle la sensación de que son tres). Sitúa ahora el dedo pulgar delante y el resto de los dedos detrás, en la parte que falta el rombo, gira la mano y muestra el seis.

IMPORTANTE: Excepto la primera vez que muestras un solo rombo, podrás ver de antemano la carta que vas a mostrar al público. El primer giro en realidad es una vuelta de arriba abajo. El segundo giro es la mano hacia el lado izquierdo. El tercero es una vuelta de arriba abajo. Por último, girando y tapando el rombo de la parte de abajo, aparece de nuevo un solo rombo. Apréndete estos movimientos, estudia los dibujos. El mérito es la habilidad que has de prestarles.



TALLER DE MAGIA

Los Palillos Inseparables

2075

EFFECTO: El mago muestra dos palillos y los coloca uno frente a otro en el centro de un plato con agua. Invita a un espectador a que separe los dos palillos con sólo poner el dedo entre ellos. Nadie lo conseguirá. El mago lo prueba y a la primera lo consigue.

MATERIAL: Dos palillos y un plato con agua.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar el juego, colócate en la punta del dedo un poquito de jabón adherido y los palillos se separarán rápidamente.

Los Palillos Inseparables (Una variante)

2076

Sigue los pasos del anterior truco pero utilizando esta vez dos cerillas del tipo madera.

Los Palillos Inseparables (Otra variante)

2077

Sigue los pasos del truco anterior, pero esta vez utiliza tres palillos. Debes colocarlos en forma de triángulo sin que se toquen las puntas, en el centro del plato con agua.

El Caramelo que Vuela

2078

EFFECTO: El mago se presenta llevando en su mano un caramelo tipo “piruleta” que muestra al público. Coge una bolsa de papel e introduce el caramelo en ella. Sopla sobre la bolsa y la rompe. La da a examinar. Enseña sus manos. El caramelo ha desaparecido.

MATERIAL: Una “piruleta”, una bolsa de papel, una gomita de unos 30 cm de largo y un imperdible.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, sujeta el caramelo al extremo de la gomita; el otro extremo se sujeta en la parte interior de la manga, a la altura del hombro con la aguja imperdible. Se hace pasar el caramelo desde el hombro a lo largo del brazo y se sujeta con la mano de manera que el público no lo perciba, momento de tu presentación del juego.

Simula meter el caramelo en la bolsa. Lo que de verdad haces es – mediante un ligero movimiento de tu brazo – introducir la “piruleta” en tu manga, donde quedará escondida debido a la tensión que produce la gomita. Solamente has de soplar, romper la bolsa y darla a examinar.

El Sacapuntas Invisible

2079

EFFECTO: El mago muestra un lápiz sin punta. Cierra el puño izquierdo y colocando la punta del lápiz en él, da vueltas al lápiz, como si sacara punta. Al sacarlo del puño, se muestra al público. El lápiz está afilado. Abre la mano y no hay nada. Sólo las virutas que han quedado de afilarlo.

MATERIAL: Un sacapuntas metálico, una gomita y un lápiz.

REALIZACIÓN: Sostén el sacapuntas dentro del puño de tu mano izquierda. Mantén el lápiz sin punta en tu mano derecha. Da vueltas al lápiz y hazle punta de “verdad”. Enseña el lápiz afilado. Mientras, mediante un ligero movimiento de tu brazo, haz que suba el sacapuntas que estará atado a la gomita y sujeto a tu hombro con el imperdible.

Un Color al Descubierto

2080

EFFECTO: El mago muestra tres lápices de colores distintos. Con las manos hacia atrás, recibe uno de los lápices que retiene unos momentos. Después lo entrega y adivina el color elegido.

MATERIAL: Tres lápices de colores o de cera.

REALIZACIÓN: Al recibir el lápiz en tus manos puestas en la espalda, frota una uña contra el mismo. Ya puedes devolverlo. No tienes más que mirar con disimulo de qué color es la raya.

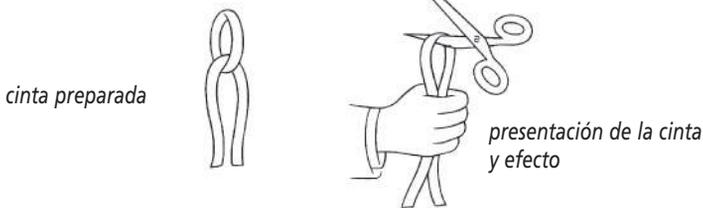
La Cinta Cortada y Recompuesta

2081

EFECTO: Se muestra una cinta en forma de asa, sujeta por la mano y cuyos extremos sobresalen del puño. Se corta la cinta por el centro del asa y a continuación se entrega al público recompuesta de nuevo.

MATERIAL: Una gomita de 30 cm, un imperdible (tiraje hombro – muñeca) y dos pedazos de cinta iguales. Unas tijeras.

REALIZACIÓN: Lo que se corta en realidad es solamente el trozo de cinta en forma de asa que sale por la parte superior del puño y que una vez cortada, con un ligero movimiento del brazo, desaparece en el interior de tu manga, ya que va sujeta por sus extremos al final de la gomita. En tu mano tendrás escondida la otra cinta. Abre la mano y muéstrala entera. El público habrá visto todo el rato sus extremos.



La Llave Misteriosa

2082

EFECTO: Una llave que el mago sostiene en su mano, desaparece por arte de magia.

MATERIAL: La gomita, el imperdible (tiraje hombro – muñeca) y dos llaves de las que tienen un agujerito en su parte opuesta a la sierra.

REALIZACIÓN: Muestra ostensiblemente la llave y hazla girar entre tus dedos por la parte más estrecha. La parte opuesta, donde está el agujero clásico de estas llaves, está sujeta al extremo de la gomita que llevas sujeta al hombro con un imperdible. Mientras hablas con el público, haz el movimiento clásico con el brazo y la llave desaparecerá en tu manga. Muestra la mano, está vacía. ¡Lleva la mano al bolsillo y entrega la segunda llave!

Colores al Tacto

2083

EFECTO: El mago entrega al público tres trozos cuadrados de cartón. Uno verde, otro azul y el tercero

blanco. Todos ellos tienen un agujero en el centro. Con los ojos vendados, pide que le den un cartón cualquiera de los tres que ha dado al público. Por medio del tacto, el mago adivinará el color, llevando el cartón a su espalda.

MATERIAL: Tres pedazos de cartón de 5 cm_. Uno pintado de verde, otro de azul y el tercero sin pintar, blanco. Unas tijeras y un lápiz.

REALIZACIÓN: Debes decir al público que para ayudarte en este juego y facilitar el “tacto” necesitas un lápiz con el que golpear el cartón al llevarlo a tu espalda. El cartón azul lleva un agujero en su centro que sólo permite introducir en él la punta del lápiz. El verde tiene un agujero algo más grande, puede pasar la parte más estrecha del lápiz. Y el blanco permite que pase todo el lápiz holgadamente. ¿Fácil verdad? Cuida de entregar al principio del juego los tres cartones a tres espectadores distintos, para que no comparen su formato.

IMPORTANTE: No olvides golpear el cartón un poquito antes de adivinar su color, puesto que has de justificar el tener un lápiz en la espalda que te sirve de “medida”.

La Bebida que Cambia de Color

2084

EFFECTO: Se vierte medio vaso de refresco de cola en el interior de una jarrita de barro o porcelana. A continuación se toma la jarra y se vierte su contenido en el vaso donde antes estaba la refresco de cola y que ha quedado vacía. El líquido que sale de la jarrita resulta ser... agua.

MATERIAL: Un vaso de cristal, una jarra de barro o porcelana (no transparente), un vaso de papel o de plástico que quepa en la jarrita, un buen trozo de papel absorbente de celulosa (pañuelos tipo kleenex, papel de rollo de cocina, etc.).

REALIZACIÓN: Se coloca el vaso de papel dentro de la jarra, hacia el lado donde se vierte el líquido. Para que no se mueva el vaso, acaba de rellenar la jarrita con papel de celulosa. Cuando eches el refresco de cola, viértela sobre el papel que, como es muy absorbente, quedará empapado por completo. El vaso que has dispuesto en la jarra deberá estar lleno de agua. Cuando viertas el contenido de la jarra en el vaso, lo que caerá será el agua del vaso, pues el refresco de cola habrá quedado empapando el papel de celulosa.

La Bebida que Cambia de Color (Una variante)

2085

Sigue los pasos del truco anterior pero esta vez puedes intercambiar el orden en los líquidos, primero el agua para que se convierta en refresco de cola. Puedes utilizar la combinación de líquidos que prefieras pero sin olvidar que la cantidad de estos no exceda a la que puede absorber el papel de celulosa.

Apuesta y Gana

2086

EFFECTO: Muestra tres vasos con agua hasta la mitad y una hoja de papel. Apuesta a que nadie es capaz de sostener el tercer vaso sobre los otros dos (separados entre sí unos 20 cm) y cubiertos con la hoja de papel, sin que caigan papel y vaso. El mago sí puede.

MATERIAL: Tres vasos con agua y una hoja de papel de 30 x 20 cm.

REALIZACIÓN: Cuando se den por vencidos tus amigos, toma el papel y dóblalo en forma de acordeón (los dobleces hazlos de unos 2 cm cada uno). Coloca el papel así plegado sobre los dos vasos y en su centro el tercer vaso. Se sostendrá perfectamente. ¡Tú ganas!

Tres Cintas y un Acierto

2087

EFFECTO: De tres cintas de distinto color, que los espectadores encierran en tres sobres, se da a elegir uno. Después de barajar los sobres, el mago abre precisamente el que contiene la cinta elegida.

MATERIAL: Tres cintas de distintos colores y tres sobres.

REALIZACIÓN: Muestra tres cintas de colores distintos al público. Entrégaselas. Pide a un espectador que elija un color y lo diga en voz alta. Reparte tres sobres. Que cierren los sobres con las cintas en su interior. Que los barajen cuanto quieran. Y que te los entreguen. Tú habrás recortado un poco el pico de la solapa de un sobre. Y éste será el que darás al espectador que tiene la cinta cuyo color ha sido elegido. Te será muy fácil acertar.

¿Posible o Imposible? (Gag Cómico)

2088

Se colocan cinco vasos en hilera y los tres de en medio se llenan con refresco de cola. Se ruega a un espectador a ver si es capaz – moviendo sólo un vaso – de que la posición de los mismos sea: uno lleno, uno vacío, o sea, alternativamente. Cuando se den por vencidos, se toma el vaso de en medio, te bebes el refresco de cola y dejas de nuevo el vaso ya vacío en su sitio.

Sólo has movido un vaso... y quedarán convencidos de que no era imposible.

Postura Original (Gag Cómico)

2089

Ruega a un espectador que coloque su brazo derecho en sentido horizontal y bien rígido.

En la palma de la mano se le colocará un vaso de agua. El brazo izquierdo se pega a su costado. Y se le pregunta: "¿cómo te beberías el agua sin doblar el brazo para nada?". El resultado es muy simple y sin embargo no suelen acertarlo con facilidad. Sencillamente, hay que levantar el brazo izquierdo, el que está pegado al cuerpo, tomar el vaso y beberse el agua. Demuéstralo. ¿Fácil, verdad?

Pruebe su Fuerza

2090

Invita a un espectador a que pruebe su fuerza. Haz incluso una apuesta. Colócate entre el pulgar e índice de cada mano, una tira de papel y sosteniéndolo bien tirante entre ambas manos di que nadie es capaz de romperla "con tres golpes".

El espectador que lo desee dará un fuerte golpe y romperá el papel al primer intento. Perderá la apuesta... ya que tú dijiste "con tres golpes", no en uno solo.

Salto Imposible (Gag Cómico)

2091

El mago enseña un vaso o cualquier objeto que tenga en la mano y anuncia que nadie va a ser capaz de saltar sobre el mismo una vez dejado en el suelo. Siempre hay alguien, el "listo" de turno, que te dirá que él sí es capaz. Toma entonces el vaso, la caja o el objeto que quieras y apóyalo en un ángulo de la pared. Invítalo a saltar... sólo podrá hacerlo en caso de terremoto.

Las Cerillas Mágicas

2092

EFFECTO: El mago muestra dos cajas de cerillas que, según él desee, parecen llenas o vacías.

MATERIAL: Una gomita, una caja de cerillas con la mitad de su contenido y dos cajas vacías exactas.

REALIZACIÓN: Antes de comenzar, colocarás en tu muñeca derecha la gomita sujetando la caja de cerillas medio llena (para que al mover la mano suene con fuerza).

Enseña las dos cajas de cerillas y demuestra que están vacías agitándolas con tu mano izquierda. Primero una, después la otra. Déjalas sobre la mesa.



Sujeta ahora una de estas dos cajas con tu mano derecha y al moverla, el ruido producido por la caja que llevas sujeta en la muñeca, dará la sensación de que está llena.

Repite el juego con la otra caja.

Al finalizar, demuestra que ambas cajas están vacías.

Matemática Maravillosa

2093

PRESENTACIÓN: Enseña al público dos monedas. Una de 1 €. Y otra de 2 €.

Pide un ayudante. Dile que vas a volverte de espaldas y que él ha de guardarse las dos monedas: una en el bolsillo derecho y la otra en el bolsillo izquierdo, a su gusto.

Hecho esto te vuelves y naturalmente dices que tú ignoras por completo el orden que ha seguido para guardar las monedas. A continuación le das un bloc grande o bien una cartulina gigante – que la vea todo el público – y le dices que haga las operaciones siguientes:

1º Que multiplique por 6 el valor de la moneda del bolsillo derecho.

2º Que multiplique por 9 el valor de la moneda del bolsillo izquierdo.

3º Que sume los dos resultados. Todo a la vista del público y sin que tú veas nada.

Pregúntale ahora cuál es el resultado final. En cuanto lo diga, simula que "piensas" mucho y ya puedes indicarle: en tal bolsillo, tal moneda... en el otro, tal otra.

SECRETO: En la primera operación haces multiplicar por 6 (número par). En la segunda por 9 (número impar). La adivinanza es la siguiente: si el resultado que te da es par, en el bolsillo izquierdo está la moneda de 2 €, pero si es impar, está la de 1 €. Para no hacerte un lío recuerda que 1= impar y que 2 = par. Cuando sepas la moneda del bolsillo izquierdo, ya sabes la que está en el otro. ¡Seguro que no lo comprenderán!

Adivinación del Pensamiento

2094

EFFECTO Y MANERA DE HACERLO: Para este juego debes procurarte unos pedazos de papel en blanco y lápiz. Ahora ruega que te digan nombres de personajes famosos. Mientras los dicen, tú anótalos en los distintos papeles, pero en realidad debes apuntar en todos el mismo nombre, que será el primer personaje que te hayan dicho. Dobla los papelitos y pide a un espectador que coja uno y lo lea en voz baja. Simular leer su pensamiento y con tus poderes, adivinarás el nombre del personaje en cuestión. (Los demás papelitos guárdalos, no los des a comprobar ni los dejes al alcance del público).

Averiguo tu Cumpleaños

2095

EFFECTO: Con unos cálculos breves y la ayuda de un espectador, aciertas día y mes de su nacimiento.

MATERIAL: Lápiz y papel.

REALIZACIÓN: Necesitas la ayuda de un espectador. Después de unas breves cuentas, adivinarás día y mes de su nacimiento.

Primero hazle multiplicar por 2 el día de su aniversario y que le añada 5. El resultado hay que multiplicarlo por 50, sumarle el mes que nació y que te diga el resultado.

Piensa un poco y lo aciertas.

Es fácil: de la cantidad que te diga el espectador, le restas 250. Este será el resultado del día y mes de su nacimiento.

Ejemplo: El día de su aniversario es el 24.

$24 \times 2 = 48 + 5 = 53 \times 50 = 2.650$. Supongamos que el espectador ha nacido en octubre (10), $2.650 + 10 = 2.660$. Este será el resultado que te dirán. Del mismo hay que restar 250; $2.660 - 250 = 2.410$ (por tanto ha nacido el 24 de octubre).

Naturalmente, mientras él hace el juego matemáticamente y efectúa todas las operaciones, tú ignoras la fecha de su cumpleaños.

Resultado Cinco

2096

EFFECTO: Ruega a un espectador que escriba un número inferior al 10. Después de varias operaciones el resultado será siempre 5.

MATERIAL: Papel y lápiz.

REALIZACIÓN: Ruega a un espectador que escriba un número inferior al 10 pero sin que tú lo sepas. Indícale que debe multiplicarlo por 2 y sumar 10 al resultado. Que lo divida después entre 2 y al número resultante que le reste el que pensó en un principio. Sea cual fuere el número escogido, el resultado será siempre 5.

Ejemplo: Piensa el espectador el número 7.

$$7 \times 2 = 14. \quad 14 + 10 = 24$$

$$24 : 2 = 12. \quad 12 - 7 \text{ (número pensado)} = 5$$

No repitas nunca los pasatiempos de Magia.

Adivino la Carta

2097

EFEECTO: Una carta pensada por un espectador es adivinada por el mago.

MATERIAL: Una baraja de póquer.

REALIZACIÓN: Un espectador piensa un número del 1 al 10. Mientras, tú debes permanecer de espaldas dando las órdenes oportunas. Una vez pensado el número haces barajar las cartas y que busque la que se encuentra en el número de orden que ha pensado (en el lugar 5ª si es un 5, en el lugar 8ª si es un 8, etc.) contando las cartas por arriba, dorsos hacia arriba, sin cambiar de orden ni lugar.

Una vez hecho esto te vuelves, coges la baraja, la llevas a tu espalda y cuentas rápidamente 19 cartas por arriba invirtiendo su orden, colocándolas de nuevo encima de la baraja.

Entrega otra vez el juego al espectador y pídele en qué lugar está la carta vista por él.

Supongamos que dice en el número 6. Cuenta las cartas a partir de este número, diciendo que la vas a trasladar a la posición número 20. Al llegar a este número pregunta qué carta escogió y será ésta precisamente.

Adivinar la Edad de un Espectador

2098

EFEECTO: Eres capaz de adivinar la edad de un espectador haciéndole hacer unos pequeños cálculos.

REALIZACIÓN: Di a un espectador que vas a adivinar la edad que tiene.

Indícale que multiplique –en secreto– su edad por 3 y le añada 6. El total debe dividirlo por 3. Ahora, que te diga el resultado. Réstale 2 y sabrás su edad.

Ejemplo: El espectador tiene 31 años. (Tu no lo sabes)

$$31 \times 3 = 93$$

$$\text{más } 6 = 99$$

$$\text{entre } 3 = 33 \text{ (que es el número que él te dirá)}$$

$$\text{menos } 2 = 31$$

¡Nunca te fallará!

EFFECTO: Un vaso lleno de agua se sostiene milagrosamente sobre una carta que extraerás de un juego normal.

MATERIAL: Un vaso con agua y un mazo de cartas, una de ellas preparada convenientemente.

REALIZACIÓN: Para este juego es imprescindible mantener cierta distancia entre el mago y el público. Para que el vaso se sostenga, debe tener una base estable.

Toma una carta y dóblala a lo largo, exactamente por su mitad. A continuación pega con cuidado una mitad de ésta al dorso de otro naipe, de manera que la figura de ambas cartas quede en forma de T, doblándola como si de una sola carta se tratara.

Se coloca la carta supuestamente normal en la parte inferior de la baraja. Mezcla ahora las cartas, cuidando que la carta trucada quede en medio del mazo. Debido al grosor de la carta pegada, la localizarás con suma facilidad. Corta por la carta trucada y escoges ésta como si fuera al azar.

Siempre de cara al público, enseña la carta por su cara y con ademán misterioso colócala sobre la mesa abriendo disimuladamente la carta pegada que vas a utilizar como soporte secreto. Dices al público haber hipnotizado la carta para que se mantenga en pie. Colocas un vaso con agua encima del borde de la carta y misteriosamente éste se sostiene. (ver dibujos)

dibujo 1



*carta preparada:
media carta plegada, que sirve
de soporte (en posición vertical)*

dibujo 2



vaso en equilibrio

La Magia del Siete

2100

EFFECTO: El mago hace dos montones de cartas. En un bloc escribe una premonición. Ruega a un espectador que elija uno de los dos montones. En la hoja de bloc está escrito el montón elegido.

MATERIAL: Una baraja de póquer. Bloc y lápiz.

REALIZACIÓN: Primero has de sacar los cuatro sietes de la baraja y dejarlos boca abajo sobre la mesa, sin que el público se aperciba. Cuenta ahora siete cartas y las dejas en un montón sobre la mesa al lado de las otras. Escribe en un papel "el montón elegido será el siete". Al recoger las cartas y verlas el espectador, o bien elige los cuatro sietes o bien las siete cartas. Siempre acertarán tu premonición.

Desaparece una Moneda

2101

EFFECTO: Una moneda desaparece ante la vista del público.

MATERIAL: Una moneda cualquiera.

REALIZACIÓN: Debes mostrar una moneda al público y frotarla varias veces contra la manga de tu brazo izquierdo. Déjala caer al suelo, como por descuido. Debes cogerla pero con la mano izquierda, aparentándolo hacerlo con la mano derecha (debes tener las dos manos muy próximas). El público no prestará demasiada atención puesto que no has anunciado lo que vas a hacer. Sigue frotando con la mano derecha. Abrela. La moneda ha desaparecido. El público, que no esperaba este resultado, quedará sorprendido

Un Juego Rápido

2102

EFFECTO: El mago pone tres monedas sobre la mesa y ruega a un espectador que las tome, al tiempo que cuenta "una, dos y tres". Después le pide que las vuelva a dejar y siga contando, "cuatro, cinco y seis"; y finalmente, que las recoja y cuente "siete, ocho y nueve".

El mago repite la operación, pero el número final será siempre "diez". Parece imposible, pero...

MATERIAL: Tres monedas.

REALIZACIÓN: Coge las monedas en tu mano y déjalas sobre la mesa, al tiempo que cuentas "una, dos y tres". Señala una de ellas y di "cuatro". Coge las otras dos diciendo "cinco y seis". Toma la que está sobre la mesa y cuenta "siete", y por último deja caer las tres que tienes en la mano contando "ocho, nueve y diez". Este juego que parece muy sencillo es de "manipulación" y por ello precisa de un ensayo previo para llevarlo a cabo con naturalidad.

Escapismo de una Ficha de Parchís entre dos Vasos

2103

EFFECTO: Una ficha de parchís se coloca sobre el fondo de un vaso colocado boca abajo sobre una mesa, y otro vaso se coloca encima del primero pero boca arriba. Tapados los dos vasos con una cartulina blanca en forma de tubo, se extrae el vaso superior y se llena de agua, mostrando que no tiene preparación alguna. Pero cuando el espectador retira el tubo de papel y quita el vaso superior, la moneda ha desaparecido.

MATERIAL: Dos vasos, una ficha de parchís, un cilindro de papel grueso o cartulina y un clip.

REALIZACIÓN: Basta mojar –sin que nadie se aperciba– la parte exterior del fondo del vaso que está encima, para que la ficha se adhiera. Una vez colocado el cilindro de papel que confeccionarás con un cuadrado de papel fuerte o cartulina, sujeto con un clip, se extrae el vaso superior para llenarlo de agua. Debes "quedarte" con la ficha de parchís en la palma de tu mano izquierda que sostendrá el vaso, mientras la derecha vierte agua de un jarro.

Vuelve a colocar el vaso con la mano derecha y pide a un espectador que retire el tubo de papel, así como el vaso superior. Mientras, deshazte de la ficha.

El Lápiz Viajero

2109

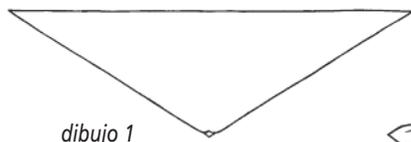
EFFECTO: Un lápiz colocado sobre un pañuelo, pasa misteriosamente debajo del mismo tras ser envuelto por el mago.

MATERIAL: Un pañuelo y un lápiz.

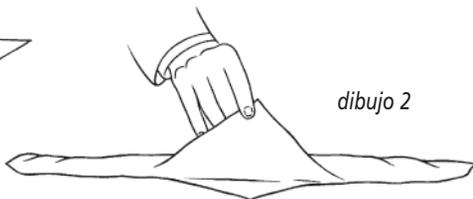
REALIZACIÓN: Coloca un pañuelo sobre la mesa en diagonal, o sea, con un pico hacia ti. Pide un lápiz y déjalo en el pañuelo algo lejos del centro.

Dobla la esquina que tienes frente a ti sobre la opuesta, de modo que sobresalga un poco.

Después enrolla el lápiz en el pañuelo hasta que vuelva a aparecer la esquina que estaba más alejada de ti. Sujeta la esquina que queda frente a ti con una mano y la esquina opuesta con la otra mano. Tira de los dos extremos en sentido contrario. Uno hacia ti y el otro hacia fuera hasta que quede completamente extendido el pañuelo sobre la mesa. El lápiz estará debajo.



dibujo 1



dibujo 2

VARIANTES: Este efecto puede lograrse con una moneda, con una cucharilla, etc.

Panecillo Sorpresa

2110

EFFECTO: El mago parte un panecillo y en su interior halla una moneda.

MATERIAL: Un panecillo y una moneda.

REALIZACIÓN: Toma una moneda y escóndela en tu mano izquierda. Basta con tener la mano cerrada puesto que el público ignora lo que vas a hacer.

Toma el panecillo de sobre la mesa (es un efecto propio para hacer después de una comida, en el momento de la sobremesa) y lo colocas sobre tu mano izquierda, en cuyos dedos y sobre sus puntas tendrás la moneda. Con las dos manos dobla hacia arriba el panecillo. Por debajo se forma una rendija que te servirá para introducir la moneda al empujarla hacia adentro con los dedos de tu mano izquierda. Al colocar el panecillo en su posición primitiva, la moneda habrá quedado dentro. Deja el panecillo así preparado, muy cerca de ti, y cuando todos te miren, parte el panecillo y aparecerá la moneda.

El Hilo de Lana y el Anillo

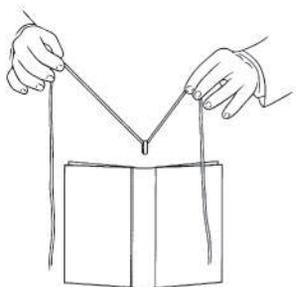
2111

EFFECTO: El mago pasa un hilo de lana a través de un anillo. Apoya los extremos de la lana sobre los bordes abiertos de un libro colocado en posición vertical sobre la mesa, de manera que las tapas queden cara al público, el texto cara al mago. El anillo en el centro de la lana quedará oculto a la vista del público. El anillo queda libre sin pasar por ninguno de los dos extremos del hilo de lana.

MATERIAL: Un metro y medio de lana normal de tejer jerseys. Un anillo que puedes pedir prestado. Un libro.

REALIZACIÓN: En el momento de colocar bien el libro sobre la mesa, cuando ya hemos pasado los extremos del hilo de lana por el anillo y los hemos colocado sobre las tapas del libro, partiremos la lana por la mitad

(a la altura del anillo). El anillo se suelta, pero la lana queda rota. Toma ahora los dos extremos rotos, situados detrás del libro y fuera de la vista de los espectadores, y juntándolos dales vueltas entre los dedos



pulgar e índice de ambas manos. Quedan de nuevo tan unidos que los espectadores creerán que la lana está entera. Devuelve el anillo. Pero no des a examinar la lana. Solamente muéstrala.

Cuentas de Colores

2113

EFECTO: El mago muestra dos vasos que contienen cuentas de colores. Los mezcla a la vista del público. Los deja sobre la mesa y coloca delante de ellos (de manera que el público no los vea) un cartón. Al levantarlo, cada vaso contiene cuentas de un mismo color.

MATERIAL: 25 cuentas de collar de un color y 25 de otro color. Un hilo de nylon, dos vasos transparentes y un cartón de 20 x 15 cm doblado por su mitad y coloreado. Mejor si el dibujo es de discos de colores semejantes a las cuentas que vas a usar.

REALIZACIÓN: En el hilo de nylon inserta 25 cuentas de un mismo color. El hilo debe quedar muy flojo. Anúdalo bien al final para que las cuentas no se suelten. Introdúcelo en un vaso. En el otro vaso colocas las 25 cuentas restantes, y del otro color, sueltas. Ahora las mezclas cara al público en un solo vaso, los colores quedarán revueltos. Muestra el cartón decorado y tapa con él los dos vasos. Tira rápidamente de las cuentas enhebradas, que colocarás en el vaso vacío. (Tu posición está lógicamente detrás de los vasos y frente al público, de manera que no vean cómo manipulas). En el otro vaso quedarán las 25 cuentas sueltas pero de un mismo color. Levanta el cartón y recibe los aplausos.

El Llanto de la Moneda

2114

EFECTO: Pide prestada una moneda, frótala contra el dorso de la manga del antebrazo izquierdo que mantendrás levantado. Luego aprieta la moneda. El público quedará desconcertado. La moneda derrama lágrimas.

MATERIAL: Un poco de algodón humedecido. Una moneda.

REALIZACIÓN: Detrás de la oreja izquierda el mago llevará una bolita de algodón humedecido. Mientras mantiene levantado el antebrazo izquierdo, la atención del público se dirigirá al movimiento de la

moneda de su mano derecha. Toma con su mano izquierda la bolita de algodón humedecido, aprovechando que la situación de esta mano mientras frota la moneda en la manga, está muy cerca de su oreja izquierda. Oculta la bolita de algodón entre los dedos índice y corazón. Lleva la moneda a su mano izquierda entre el pulgar y el índice, de manera que pueda oprimir el algodón contra la parte posterior de la moneda. Con la palma de la mano de cara al público, presiona la moneda y el algodón dejará caer unas gotas de agua. Pasa la moneda a la mano derecha antes de darla a examinar, baja la mano izquierda y oculta el algodón en el bolsillo.