



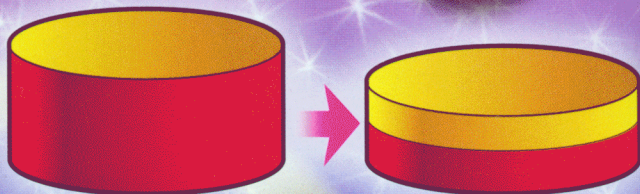
Il club della magia

Risvolto impossibile

Solo il mago è capace di creare un "risvolto" a un anello di carta senza stracciarlo, tutti ci provano ma nessuno ci riesce!

PREPARAZIONE. Taglia una striscia lungo un foglio bicolore (nel nostro caso le facce del foglio sono gialla e rossa) larga più o meno 10 centimetri. Attenzione: la striscia di carta dev'essere lunga almeno 24-25 centimetri! Incollandone le estremità, trasformerai questa striscia di carta in un anello, come illustrato qui sopra. Lo scopo del gioco è creare un risvolto all'anello senza stracciarlo... Impossibile? I tuoi amici ci proveranno in tanti, ma l'esito sarà sempre negativo.

SVOLGIMENTO. Schiaccia l'anello e piega il bordo superiore di 2-3 cm (fig. 1). Dispiega solo lo strato singolo superiore della piega creando altre due pieghe triangolari a ogni angolo dell'anello schiacciato (fig. 2). Da qui, piega i



due bordi esterni lungo la base dei triangoli schiacciati (fig. 3). Quindi, piega a monte il bordo esterno (fig. 4). In questo modo, su ognuna delle facce dell'anello schiacciato si trova un bordo ripiegato.

Introduci ora le tue dita all'interno dell'anello, tenendo un angolo ben fermo tra i pollici e gli indici. Con molta attenzione, separa le mani facendo tendere il foglio all'angolo e liberando la parte del foglio in eccesso nascosto tra le pieghe (fig. 5a e 5b). Ripeterai l'operazione sull'altro angolo. Per finire, risistema l'anello di carta lasciandone per bene le pieghe apparenti. Il bordo superiore dell'anello è adesso completamente girato su se stesso, creando un risvolto perfetto senza lacerazioni. Chi l'avrebbe detto? Complimenti, mago!

NOTA. Per fare questo gioco puoi anche usare buste da lettere commerciali, basta tagliare i bordi inferiori e superiori per creare un anello.



fig. 2

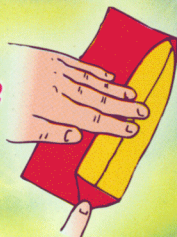


fig. 1

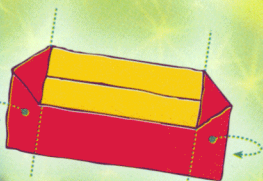


fig. 3

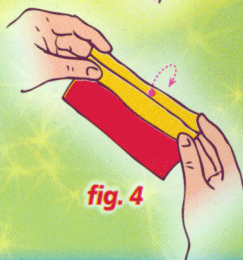


fig. 4

fig. 5a



fig. 5b



VOUOI FAR PARTE ANCHE TU DI QUESTO GRUPPO DI SEGUACI DI HARRY POTTER? ALLORA STUDIA BENE LE PAGINE CHE HAI DAVANTI E PREPARATI A STUPIRE AMICI E PARENTI. SE NON VUOI RITAGLIARE IL GIORNALE, SU [FOCUSJUNIOR.IT/MAGIA](http://focusjunior.it/magia) TROVI I PDF DA SCARICARE.

La mano attraverso la corda

Dai lacci delle scarpe ai fili elettrici, tutti i giorni (o quasi) abbiamo a che fare con le corde. Ma con le corde si possono pure eseguire giochi di prestigio veramente sconcertanti. Non c'è bisogno di essere un fachimiro per realizzare alcuni trucchi spettacolari... anzi, più il gioco sembra facile, e più è impressionante.

IL GIOCO. Il mago infila la mano in un anello di corda e con un gesto di karatè la fa passare attraverso la corda, senza romperla!

SVOLGIMENTO. Procurati una corda e annodala in modo da formare un anello. Fai in modo che sia abbastanza lungo. Ecco qui tutto il materiale di cui avrai bisogno. Dirai ai tuoi amici che durante i corsi di karatè hai imparato i segreti del grande Maestro Toshi Do che ti permettono di passare attraverso i muri senza danni. Mostrerai agli astanti l'anello di corda che terrai tra l'indice e il pollice della mano sinistra, nel quale infilerai l'altra mano (vedi fig. 1) rovtolandola poi in senso antiorario come dimostrato nella fig. 2. Di seguito, aggancia la corda sul lato del palmo della mano con il pollice facendo roteare il polso in senso orario come illustrato in fig. 3. In questo modo il polso sarà 'imprigionato' nella corda (fig. 4). Per concludere, sposta la mano verso sinistra e puntando le dita a destra infilala nel cappio come puoi vedere in fig. 5. A questo punto, farai un gesto brusco verso il basso con la mano gridando "kiai!" e... Sorpresa! Questa attraverserà la corda. Applausi per il nuovo karatè kid. Il trucco? Sta tutto nell'eseguire i movimenti così come te li abbiamo spiegati e nell'allenarsi un po' prima.



I bastoncini amichevoli

Il mago chiede al pubblico di disporre 6 bastoncini in modo che ognuno tocchi gli altri cinque. Impossibile?

Giochi che coinvolgono bastoncini (o fiammiferi, stuzzicadenti ecc.) sono molto popolari e conosciuti da tempi immemorabili. Chi, finita una cena o un pranzo in compagnia, non ha mai preso gli stuzzicadenti e iniziato a inventare qualche gioco da far risolvere agli amici?

PREPARAZIONE. Procurati una stecca di balsa per modellismo con una sezione quadrata di 5 millimetri e taglia con una seghetta 6 bastoncini lunghi approssimativamente 10 centimetri. I bastoncini in balsa sono molto maneggevoli e fanno un rumore quasi cristallino quando cozzano gli uni contro gli altri. Ma ovviamente puoi anche scegliere un altro materiale, volendo si possono utilizzare i fiammiferi (o gli stuzzicadenti).

IL GIOCO. Esordirai dicendo al tuo pubblico che grazie ai tuoi poteri di extralucidità puoi risolvere rompicapi che sembrano in apparenza impossibili.



Quindi lancia sul tavolo i 6 bastoncini e sfida i tuoi amici a risolvere questi rompicapi:

Rompicapo A. Mettere insieme i 6 bastoncini in modo che ognuno di essi tocchi gli altri cinque. La soluzione è possibile solo se creiamo 2 strati di 3 bastoncini attigui (fig. 1).

Rompicapo B. Assemblare i 6 bastoncini facendo sì che UNA sola estremità di ogni bastoncino tocchi il tavolo. Esistono due o tre varianti, ma la migliore soluzione è quella illustrata in fig. 2.

Rompicapo C. Riunire i 6 bastoncini in modo da creare 4 triangoli. La soluzione può essere ottenuta solo elevando tre dei bastoncini, creando una sorta di piramide con 4 facce triangolari (fig. 3).



fig. 1



fig. 2



fig. 3



La stella nascosta

Alcuni fiammiferi spezzati disposti in croce si trasformano in una stella senza l'intervento di nessuno.

A parte il fuoco, i fiammiferi possono accendere... la nostra fantasia se utilizzati con immaginazione.

PREPARAZIONE. Dirai al pubblico che trasformerai 4 o 5 fiammiferi (disposti secondo le **figg. 3a e 4a**) in una magnifica stella a quattro o cinque punte senza nemmeno toccarli. Vedrai facce scettiche tra il pubblico... Prepara 5 fiammiferi svedesi (quelli grandi) in questo modo: stacca loro la capocchia e piegali in due, come illustrato in **fig. 1**, facendo attenzione a non spezzarli.

Metti anche da parte un bicchiere d'acqua.

IL GIOCO. Il gioco è basato su un effetto di fisica. Per creare le stelle basta bagnarsi il dito nel bicchier d'acqua e far cadere qualche goccia sui 'gomiti' dei fiammiferi piegati. Le parti imbevute d'acqua si gonfieranno esercitando una pressione che allontana le estremità del fiammifero l'una dall'altra (**fig. 2**). Bisogna aspettare almeno un minuto per vedere formarsi completamente una stella.

Ogni disposizione che presentiamo in questa pagina (**figg. 3a e 4a**) creerà una stella particolare (**figg. 3b e 4b**).

Scegli la tua o magari inventane altre!

Il gioco si può realizzare anche usando degli stuzzicadenti.



fig. 1



fig. 2



fig. 3a



fig. 3b



fig. 4a



fig. 4b

Predizione numerica

Il mago scrive su un foglietto un numero che chiude poi in una busta. Numero che verrà in seguito pensato da uno spettatore.

IL GIOCO. «Ho il dono di conoscere in anticipo le azioni o i pensieri delle persone, e ve lo posso dimostrare», annuncerai ai tuoi amici mostrando una piccola busta per le lettere, proseguendo: «mi giro e scriverò su un biglietto qualcosa che richiuderò in questa busta. La busta la nasconderò nella mia tasca».

PREPARAZIONE. Prima di presentare il gioco di "lettura del pensiero" avrai preparato cinque buste contenenti ognuna un numero da 1 a 5. Le buste da preferire sono quelle piccole, che si utilizzano per i messaggi d'auguri. Metterai le due buste chiuse con il numero 1 e 2 nella tua tasca destra, invece le buste con il numero 3 e 4 le collocherai nella tasca sinistra e, infine, la busta chiusa con il numero 5 nel taschino della camicia (**vedi fig. 1**). Starai attento a sistemare la busta con il numero minore su quella con il numero maggiore in modo da non confonderle.

Quando sei di spalle al pubblico, scrivi il numero 5 sul foglio. Mettilo nella busta e infilala discretamente nel tuo taschino. In questo modo, sei già pronto per ripetere il gioco, nel caso te lo chiedessero.

SVOLGIMENTO. «Pregherò qualcuno di voi di pensare a un numero a due cifre... Ecco, tu per esempio... - continuerai - Addiziona le due cifre che compongono il numero, se il risultato è ancora un numero a due cifre, addizionale ancora una volta fino a quando non otterrai un numero a una sola cifra. Se la cifra è dispari aggiungi 1 e dividila per due, se no dividila direttamente per due... Scrivi il risultato su un foglio come prova».

Per concludere, chiederai alla "cavia" di dire a voce alta il risultato delle operazioni realizzate con il suo numero pensato. Se dice tre, per esempio, estrarrai rapidamente e in modo naturale la busta anteriore dalla tasca sinistra. Se invece dice due, estrarrai la busta posteriore della tasca destra. Il gioco è semplice, ma molto sorprendente se eseguito bene: tutto sta nella fluidità! Infatti, per creare la sorpresa, i tuoi movimenti devono essere rapidi e fluidi. Se rifai il gioco, quando sarai di spalle al pubblico sostituirai ovviamente la busta con il numero che hai appena estratto.

fig. 1



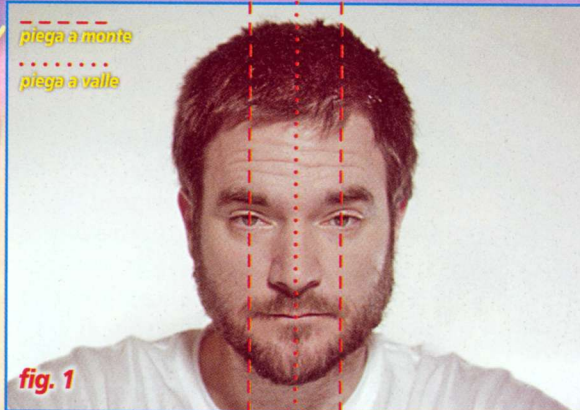
Gianni che ride e che piange

Il mago trasforma un viso su una foto in un volto sorridente o arrabbiato.

IL GIOCO. «Anche se non mi chiamo Harry Potter, ho il potere di far cambiare umore a qualunque personaggio ritratto su una rivista o una banconota» improvviserai, mostrando al pubblico un fotoritratto di donna o di uomo ritagliato da un "magazine".

SVOLGIMENTO. Per realizzare questo divertente miracolo dovrai piegare a monte i lati destro e sinistro del ritratto, facendo una piega netta che passi esattamente attraverso gli occhi del viso stampato. Poi, spingerai lo spazio tra le due pieghe verso l'interno, schiacciando le pieghe l'una verso l'altra. Così facendo formerai una piega a valle tra le due pieghe iniziali (**fig. 1**).

IL TRUCCO. Per far sorridere o intristire il personaggio, basterà far oscillare in avanti e indietro il fotoritratto o la banconota. Se il bordo inferiore del ritratto è verso di te (**fig. 2a**), il personaggio sembrerà quasi euforico, se invece è più indietro di quello superiore (**fig. 2b**), sembrerà molto, ma molto depresso... Strano davvero!



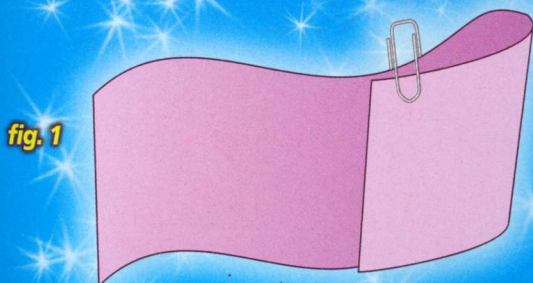
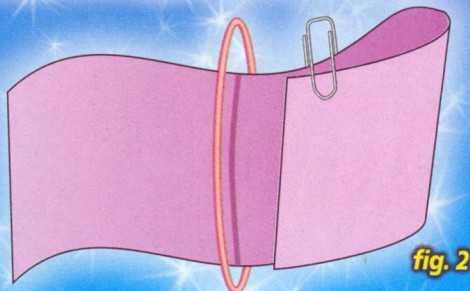
Magia da banconota

Il prestigiatore crea magicamente una specie di pendaglio con l'aiuto di una banconota, un elastico e due graffette.

PREPARAZIONE. Per realizzare questo trucco di magia improvvisata avrai bisogno di una banconota da 10 o da 20 euro, di due graffette e un elastico.

IL TRUCCO. Piega su se stessa per un terzo una banconota e unisci le due parti attaccando una graffetta ai bordi, come illustrato in **fig. 1**. Infila l'elastico intorno alla banconota (**fig. 2**). Piega l'altro lato della banconota nella direzione opposta alla piega precedente e unisci i bordi che si toccano con la seconda graffetta (**fig. 3**). A questo punto, l'anello di elastico è imprigionato nella banconota.

Infine, tieni ben ferme le due estremità della banconota tra i pollici e gli indici e tira verso l'esterno finché la banconota non sarà aperta e... Ops! le graffette pendono come per miracolo dall'anello di elastico cogliendo il pubblico di sorpresa.





Dritto o storto?

Quadrati bianchi e neri perfettamente paralleli diventano all'improvviso storti e divergenti...

PREPARAZIONE. Per questo trucco di magia serve un dispositivo composto da uno sfondo a righe nere e bianche (fig. 3) e di una sagoma con motivi a quadri e aperture per far apparire alcune parti dello sfondo (fig. 4). Ritaglia lo sfondo lungo le linee di contorno, e poi la sagoma che servirà per ricoprire lo sfondo lungo le linee evidenziate in rosso. Quindi svuota gli spazi rettangolari contrassegnati con le X. Se vuoi, prima di ritagliarli puoi incollare lo sfondo e la sagoma su un cartoncino per rinforzarli.

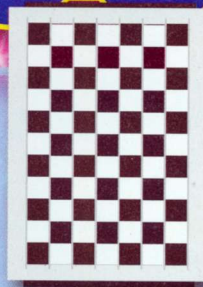


fig. 1



fig. 2

SVOLGIMENTO. Quando presenterai il dispositivo al pubblico dovrà essere allineato come in fig. 1, cioè con una conformazione a scacchi. Farai notare che le righe comprese tra le linee grigie sono perfettamente allineate

L'ipnodisco

Una trottola con delle spirali che ve ne farà vedere delle belle...

Per realizzare quest'incredibile gioco d'illusionismo non avrai bisogno d'altro che di un vecchio CD e una biglia.

PREPARAZIONE. Comincia col ritagliare il disco con le spirali in fig. 1. Quindi incollalo sul CD come illustrato in fig. 2. Infine, metti un po' di colla forte sui bordi del foro centrale del CD e, facendo attenzione, poggiaci una biglia (fig. 3). Lascia asciugare la colla

per un'ora. Il tuo "ipnodisco" è pronto!

SVOLGIMENTO. Questo trucco va eseguito con pochi spettatori, al massimo 3. Metti la trottola su un tavolino, invitando i tuoi amici ad avvicinarsi. Racconterai loro che questa trottola possiede dei poteri speciali: è capace di distorcere la materia... Raccomandali di concentrarsi sulla trottola quando inizierà a girare, contando fino a 20. Quindi, fai ruotare la trottola imprimendo un movimento circolare alla biglia centrale con l'indice e il pollice. Quando avranno

finito di contare, ordina ai tuoi amici di guardarsi il centro del palmo della mano destra. Verranno con orrore la loro mano dilatarsi e sgonfiarsi. Il trucco funziona benissimo anche se si fissano fotografie di persone o animali. Questo effetto ottico si basa su ciò che gli scienziati chiamano "immagine residua negativa" (in inglese, negative afterimage, detto anche motion aftereffect).

Spille da balia per mentalista

Uno spettatore sceglie una spilla da balia colorata tra alcune spille nascoste, e il mago indovina qual è.

PREPARAZIONE. Per eseguire questo gioco di magia avrai bisogno di 3 spille da balia e di 3 perline colorate con esattamente le stesse dimensioni e superfici. Se possibile, una perlina verde, un'altra gialla e l'ultima rossa.

IL GIOCO. «Cari amici», esordirai, «vi mostrerò come sia facile per un mago come me leggere nei vostri pensieri. Vedete queste spille da balia con le perline colorate? Prego... toccatele, osservatele bene». Dicendo ciò permetterai ai tuoi amici di toccare le spille in ognuna delle quali è infilata una perlina. «Ora mi volto», proseguirai, «intanto, nascondete una delle spille e riponete quelle rimanenti nelle mie mani dietro la schiena». Fatto questo, ti girerai verso il pubblico (sempre con le mani dietro la schiena) con un'aria concentrata e dirai: «silenzio! Prego tutti voi di concentrarvi sul colore della spilla nascosta... Fatto? Il colore della spilla nascosta è...». La tua risposta sarà sempre corretta, suscitando molto stupore

presso i tuoi amici. Ma qual è il segreto?

IL TRUCCO.

Semplice, tutto sta nella preparazione. Apri le tre spille da balia e inserisci in ognuna una perlina. Prendi poi la spilla con la perlina gialla e, con l'aiuto di una pinza, torcine la punta (fig. 1). In seguito, prendi la spilla con la perlina rossa e smussa la punta staccandone un pezzo (facendo attenzione che si possa sempre richiudere! Vedi fig. 2). Ecco un trucco per aiutarti a memorizzare le caratteristiche delle tue spille: la spilla con la perlina **RO**ssa è **RO**ttA, la spilla con la perlina **GI**alla è **PI**egAta, la **VE**rdE è **PUN**EntE (fig. 3). Quando uno spettatore porgerà le due spille rimanenti nelle tue mani dietro la schiena, a turno le aprirai discretamente e toccando ognuna di esse con l'indice saprai, cioè "sentirai", per esclusione qual è la spilla nascosta.





fig. 3

e parallele tra loro. Per farle apparire divergenti basterà spingere la sagoma che ricopre lo sfondo in una direzione o nell'altra (fig. 2).

fig. 4

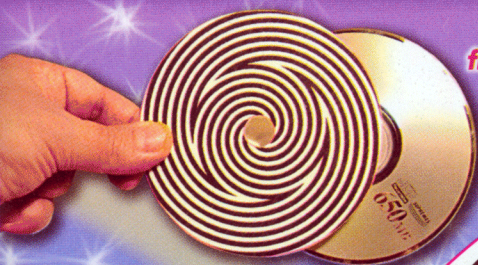
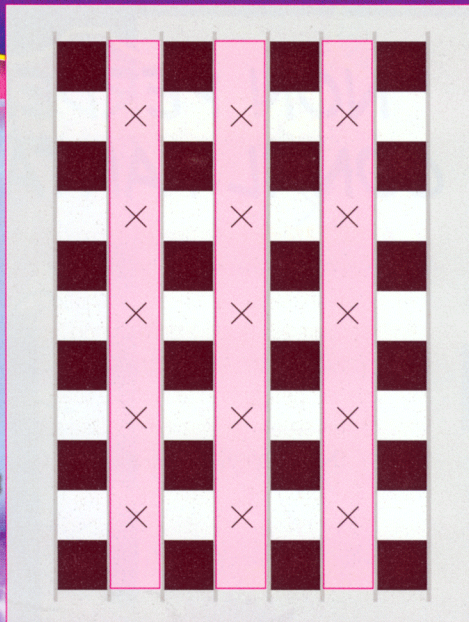


fig. 2

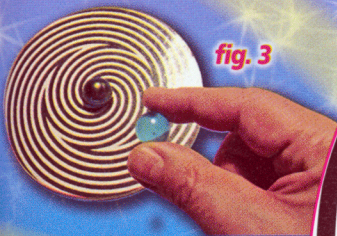


fig. 3



fig. 1



fig. 1



fig. 2



fig. 3



L'impossibile stella di David

Il mago taglia e ripiega un foglio di carta con facce di colore diverso e fa apparire una stella di Davide intrecciata che sembra impossibile da realizzare.

PREPARAZIONE. Riproduci esattamente il disegno in **fig. 5** su due o tre fogli di carta e ritaglia le linee di contorno con un taglierino (richiedi l'aiuto dei tuoi genitori, se necessario). Prepara un foglio secondo le spiegazioni che seguono, da mostrare al pubblico.

IL GIOCO. Mostra ai tuoi amici il foglio con le stelle di David intrecciate (**fig. 6**) e chiedi loro di realizzare la stessa cosa con alcuni fogli messi a loro disposizione (che hai preparato in anticipo). Sarà molto improbabile che ci riescano!

Il segreto consiste nel "rovesciare", ossia avvolgere delicatamente uno dei triangoli su se stesso, come illustrato in **fig. 1**, evitando di strappare la carta. Fatto questo, bisogna sistemare la base del triangolo rovesciato nel "gambo" dello stesso. Solleva poi il secondo triangolo e fallo passare nel primo, come illustrato in **fig. 2**. Ripeti l'operazione di 'rovesciamento'. Se tutto è andato bene, il tuo foglio dovrebbe assomigliare all'esempio della **fig. 3**. Risistema le punte inferiori del primo triangolo all'interno del secondo triangolo (**fig. 4**), e... voilà! Il gioco è fatto.

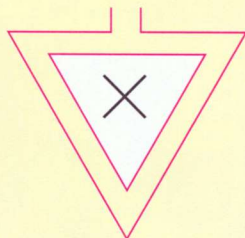
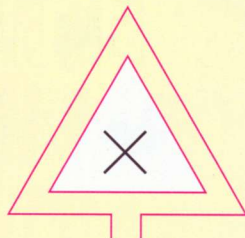


fig. 5

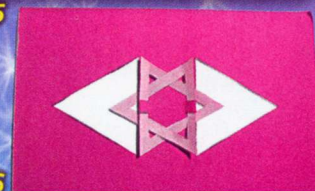


fig. 6

Scuero o chiaro?

Il mago chiede al pubblico di scegliere tra due strisce di carta la più scura. Ma stranamente le due strisce diventano di colore uguale...

PREPARAZIONE. Ritaglia lungo le linee di contorno i tre pezzi da esibire al pubblico: il rettangolo striato con le strisce bianche e nere e le due linguette grigie (**fig. 2 e 3**). Se vuoi, puoi incollarli su di un cartoncino bianco per rinforzarli. Poi, con un taglierino intaglia i blocchi neri lungo le linee tratteggiate in rosso. Prima di presentare questo dispositivo "magico" al pubblico dovrai infilare la prima linguetta grigia nelle

fenditure, in modo da ricoprire le X rosse delle strisce nere. Con la seconda linguetta ricoprirai ovviamente tutte le X delle strisce bianche. Se hai eseguito bene le operazioni, il dispositivo assomiglierà all'esempio della **fig. 1**.

IL GIOCO. Cosa succede ora? Per uno strano effetto ottico la linguetta grigia sullo sfondo nero sembra più chiara, mentre quella sullo sfondo bianco appare più scura! Ora, se chiedi al pubblico quali delle due linguette grigie è più scura, la maggior parte risponderà quella sullo sfondo bianco. Quando sfilerai le due linguette per mostrare che sono identiche sentirai un coro di "oh!". Al posto del grigio puoi provare questo esperimento con linguette colorate: funzionano benissimo il rosso, il blu e il giallo.

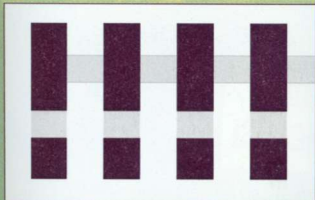


fig. 1

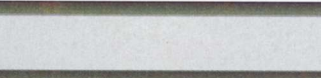


fig. 3

fig. 2

La carta automatica

Una carta scelta fra 3 mazzi di carte salta misteriosamente fuori dal mazzo di carte manipolato dal mago...

Molti giochi di prestigio si basano su presunte capacità del mago di leggere nella mente. Il trucco che ti spiegheremo aggiunge una nota "meccanica" che sorprenderà il pubblico.

IL GIOCO. Preleva 21 carte da un mazzo e chiedi a uno spettatore di scegliere mentalmente una delle carte, mentre le disponi in **tre pile di 7 carte ciascuna** (fig. 1). Quando tutte le carte saranno disposte sul tavolo, prega lo spettatore di indicare in quale dei tre mazzi si trova la sua carta. Preleva i mazzi e assemblali, facendo attenzione a mettere il mazzo indicato dallo spettatore in mezzo agli altri due (fig. 2). Ripeterai tutta questa operazione **ancora DUE volte**. L'ultima volta, però, prenderai il mazzo indicato dallo spettatore e ne disporrai le carte sull'altro mazzo come illustrato in fig. 3, ossia: la metà della prima carta deve spuntare fuori dal mazzo, la seconda carta deve ricoprire il mazzo. La terza, come la prima, deve spuntare fuori, la quarta, invece, deve ricoprire il mazzo... e così di seguito. Per finire, ricoprirai questa disposizione con il mazzo restante.

A questo punto, dirai alcune formule magiche e... adesso viene il bello: tenendo ben fermo il mazzo nel palmo della mano cercherai di pareggiare le carte che fuoriescono con il bordo del mazzo dando dei colpetti sul tavolo (fig. 4a). Le carte rientreranno poco a poco nel mazzo facendo uscire dal bordo opposto altre 3 carte.

Nuovamente, pareggerai queste carte fuoriuscite con il bordo del mazzo e...

Miracolo, sul bordo opposto spunta la carta prescelta dallo spettatore! (fig. 4b).



Il tovagliolo di carta duplicatore

IL GIOCO. «Chi mi presta 1 euro, 50 o 5 centesimi? Ecco, 5 centesimi vanno benissimo per questo gioco... Nel caso non mi riuscisse di far ricomparire la moneta, è sempre meglio perdere 5 centesimi che un euro! No?» dirai ai tuoi amici aprendo e mettendo bene in mostra un foglio di carta con le facce di diverso colore, nel nostro caso giallo e rosso. Metterai la moneta nella parte centrale del foglio di carta e lo ripiegherai. Tenendo il foglio ripiegato in una mano, chiederai a qualcuno di soffiare su di esso e di pronunciare la formula magica "Kazam!". «È la prima volta che faccio questo gioco, quindi conto sulla vostra indulgenza, caso mai la moneta non fosse scomparsa» mentre dirai queste parole, aprirai il foglio e... Magia! Nel suo interno non c'è una moneta, ma due.

IL TRUCCO. Per preparare questo gioco di prestigio servono

Piegando e aprendo un tovagliolo di carta si riesce a raddoppiare le monete!

due identici fogli di carta bicolore di 20 o 21 cm di lato. Ripiega varie volte i 2 fogli: due volte in senso orizzontale e verticale, come nelle figg. 1 e 2. Fai in modo di marcare bene le pieghe. Il foglio sarà suddiviso in 9 parti uguali. Incolla insieme le parti centrali dei fogli col lato di uguale colore (vedi superfici scure in fig. 3). Questa operazione richiede un po' di precisione. Quando la colla sarà asciutta, metti nella parte centrale di uno dei fogli due monetine da 5 centesimi (fig. 4), ripiegando poi il foglio lungo le pieghe per formare un pacchetto come illustrato in fig. 5. Ecco, il tuo "tovagliolo duplicatore" è pronto! Ovviamente, presenterai il dispositivo in modo da nascondere il foglio ripiegato sul lato opposto (fig. 6). Quando lo spettatore soffia sul dispositivo, lo volterai di nascosto e riaprirai la parte in cui sono nascoste le due monetine.

