

INDICE

1- LA PALETA SORPRESA	pag.3
2- ¿CUAL ES MAYOR?	pag.4
3- DOMINÓS ENIGMÁTICOS	pag.4
4- LA PELOTA FANTASMA	pag.5
5- EL LÁPIZ ADIVINO	pag.6
6- ¿QUE DIRECCIÓN?	pag.7
7- CARTA VALORES CAMBIANTES	pag.8
8- EL MISTERIO DE LA COPA Y LA BOLA	pag.9
9- EL MISTERIO DE LA COPA Y LA BOLA (2DO EFECTO)	pag.10
10- VARITA QUE CAMBIA DE COLOR	pag.11
11- APARICIÓN DE PAÑUELO CON VARITA	pag.11
12- APARICIÓN DE VARITA	pag.11
13- LA VARITA QUE SE EVADE	pag.12
14- UNA VARIANTE	pag.12
15- VARITA MAGNÉTICA	pag.12
16- VARITA FLOTANTE	pag.13
17- VARITA FLOTANTE (OTRA FORMA)	pag.14
18- LOS PALILLOS INSEPARABLES	pag.15
19- UNA VARIANTE	pag.15
20- OTRA VARIANTE	pag.15
21- EL CARAMELO QUE VUELA	pag.15
22- LÁPIZ MÁGICO	pag.15
23- UN COLOR AL DESCUBIERTO	pag.16
24- LA CINTA CORTADA Y RECOMPUESTA	pag.16
25- LA LLAVE MISTERIOSA	pag.17
26- COLORES AL TACTO	pag.17
27- LA BEBIDA QUE CAMBIA DE COLOR	pag.17
28- VARIANTE	pag.18
29- APUESTA Y GANA	pag.18
30- TRES CINTAS Y UN ACIERTO	pag.18
31- ¿POSIBLE O IMPOSIBLE?	pag.19
32- POSTURA ORIGINAL	pag.19
33- PRUEBE SU FUERZA	pag.19
34- SALTO IMPOSIBLE	pag.19
35- LOS FOSFOROS MÁGICOS	pag.20
36- ADIVINACIÓN DEL PENSAMIENTO	pag.20
37- LA BOLA DUPLICADA	pag.20
38- AVERIGUO TU CUMPLEAÑOS	pag.21
39- RESULTADO CINCO	pag.22
40- ADIVINO LA CARTA	pag.22
41- ADIVINAR LA EDAD DE UN ESPECTADOR	pag.22
42- UN VASO EN EQUILIBRIO	pag.23
43- LA MAGIA DEL SIETE	pag.24
44- DESAPARECE UNA MONEDA	pag.24
45- EL NUDO MISTERIOSO	pag.24
46- ESCAPISMO DE UNA MONEDA ENTRE DOS VASOS	pag.25
47- ¿QUIEN TIENE LA PELOTA?	pag.25
48- LA PELOTA DESAPARECIDA	pag.26
49- LA PELOTA QUE SE BALANCEA	pag.26
50- LA CUERDA MÁGICA	pag.26

BREVE HISTORIA DE LA MAGIA

En su intento de sobrevivir en un mundo hostil y dominado por fuerzas que le resultaban incomprensibles, el hombre recurrió desde los tiempos más remotos a la magia: ciencia o arte que enseña a ejecutar cosas extraordinarias y admirables de efectos no alcanzables por medios naturales, para lo que se recurre a acciones que se supone provocan la intervención de fuerzas ocultas o impersonales. De aquí que se considere a la magia casi tan antigua como el hombre, ya que así lo testimonian determinados documentos que datan del Paleolítico. En el mundo antiguo queda amplia constancia de la magia, sobre todo en las civilizaciones mesopotámicas y en Egipto, culturas donde la religión estaba traspasada de conceptos y ritos mágicos. En Egipto se distinguía claramente entre una magia lícita (protectora) y otra ilícita (dañina). En la India, la magia intervenía en las ceremonias más solemnes de la religión védica: se daba la mayor importancia a la fórmula mágica (mantra) recitada en un rito nocturno y se utilizaban objetos que hubieran pertenecido a algún difunto. Se practicaban también hechizos amorosos y exorcismos, así en Grecia y Roma. Dentro de la magia se distinguían dos fenómenos mágicos: magia blanca (positiva) y magia negra (o maléfica) también llamada hechicería. La magia blanca perseguía efectos benéficos y la segunda dañinos. En este sentido, en determinados períodos la magia y las artes de la hechicería han constituido una notable fuente de inspiración para los literatos y pintores así como diversos cultos mágicos perduran aún entre los pueblos de la ancestral cultura animista, como la tribu de los indios Chocos de Panamá.

Pero no solo estos dos tipos de magia eran las predominantes porque el ilusionismo tomó fuerza en Europa al finalizar el siglo XVIII. 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 fracaso.

El público empezaba a ver al ilusionista como un artista capaz de cosechar casi siempre éxitos. 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: HOUDINI.

LAPALETA SORPRESA

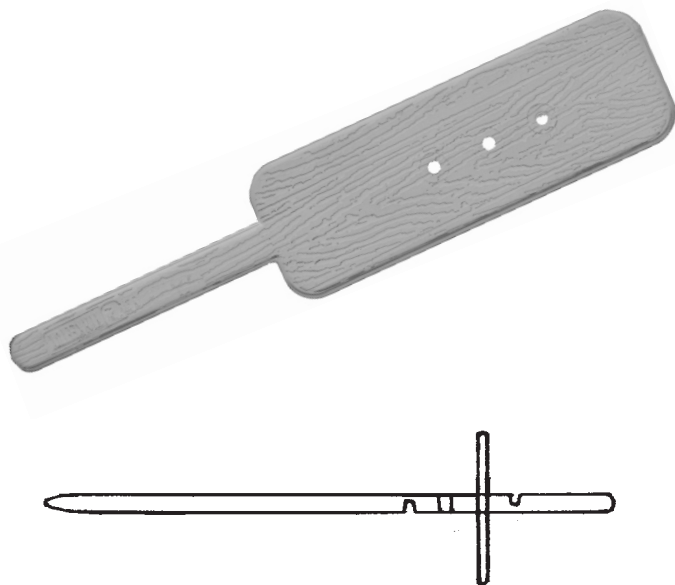
EFEECTO: en la paleta hay tres orificios. Insertamos el palito en el primer orificio y mediante un movimiento mágico lo hacemos salir por el segundo orificio. También lo podemos insertar en el tercer orificio y mediante un movimiento mágico lo hacemos salir por el segundo orificio y finalmente que vuelva a aparecer por el tercer orificio.

MATERIALES: Una paleta y un palito de tu equipo de magia.

SECRETO: La paleta tiene dos orificios que la atraviesan de lado a lado y dos mas que son falsos, uno de cada lado, que no la atraviesan como se puede ver en la figura.

Entonces la paleta aparenta tener tres orificios de cada lado. El segundo orificio del lado de arriba coincide con el primero del lado de abajo y el tercero del lado de arriba coincide con el segundo del lado de abajo.

Durante la demostración, simplemente hay que girar la paleta (con gestikulaciones propias de un mago) y el palito aparentará pasar de un orificio a otro.



¿CUALES MAYOR?

EFEECTO: Presenta los dos abanicos sobre la mesa y pregunta: ¿Cuál de los dos es mayor?

Contestando la pregunta, cambiarás los abanicos de posición invirtiendo su orden y formularás la misma pregunta. Te contestarán de forma distinta, es decir, el que antes parecía ser mayor, ahora te dirán que es menor.

MATERIAL: Dos abanicos idénticos, de la misma longitud y dibujo de tu equipo de magia.

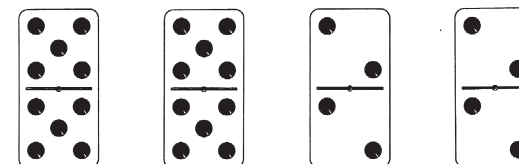
REALIZACIÓN: Siendo los abanicos completamente iguales, ocurre que situados uno en la parte superior y en la parte inferior el otro, ofrece a la vista una alteración de medidas, producidas simplemente por una ilusión óptica.

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

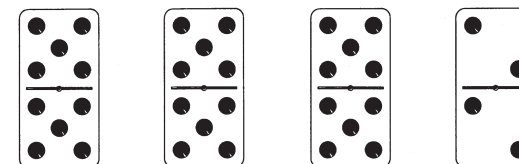
DOMINÓS ENIGMÁTICOS

EFEECTO: Se colocan en la mesa cuatro fichas de dominó y se distribuyen de la siguiente forma (dibujo 1)

- Una ficha doble CINCO
- Una ficha doble CINCO
- Una ficha doble DOS
- Una ficha doble DOS



dibujo 1



dibujo 2

MATERIAL: Cuatro fichas de dominó de tu equipo de magia.

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

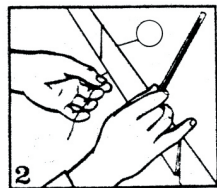
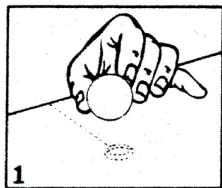
Seguidamente, recoges con la mano derecha y depositas en el hueco de tu mano izquierda: primero al REVES un doble Cinco (a tu vista quedará el dorso sin figura), luego el otro doble CINCO (también normal, volteado), a tu vista quedará el dorso sin figura. En tercer lugar la ficha trucada que, al depositarla 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 cincos 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.

LAPELOTA FANTASMA

EFEECTO: El mago coloca una pelotita encima de la mesa. La mesa debe estar cubierta con un mantel. El mago hace algunos movimientos mágicos y ya empieza a rodar la pelotita, para caer finalmente al suelo.

MATERIAL: Una pelotita de plástico de tu equipo de magia, un anillo y un hilo de aprox. 50 cms.

REALIZACIÓN: Atas el hilo al anillo, este lo colocas, antes de la representación, debajo del mantel. Tomas el extremo del hilo en la mano (debes mantener tu mano baja, cerca del dobladillo del mantel, para que nadie vea el hilo). Colocas la pelotita sobre la mesa exactamente encima del anillo invisible. Tiras ahora con cuidado del hilo y la pelota empezará a rodar hacia el borde de la mesa, para finalmente caer al suelo. Los espectadores pueden tranquilamente inspeccionar la pelota, no verán nada excepcional en ella. Puedes representar este truco con un huevo duro.



EL LAPIZ ADIVINO

EFEECTO: Se muestra un disco en el que hay varios objetos dibujados. Invita a un espectador a que piense uno de estos objetos, y en el momento que el ilusionista coloca la punta del lápiz en uno de los agujeros que contiene el cartón, el espectador va restando letras del nombre del objeto pensado.



Cuando acabe con la última letra, debe decir "Ya". Y justo en ese momento el lápiz estará colocado en el agujero correspondiente al objeto pensado por el espectador.

MATERIAL: Un disco perforado con figuras, un lápiz.

REALIZACIÓN: Observa el disco con las 7 figuras. Marca ligeramente con el lápiz (antes de proceder con el juego) el agujero que corresponde al Pez por su parte superior. 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 vaya restando una letra del nombre pensado; a medida que vayas cambiando el lápiz de los sucesivos agujeros del disco 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. Y en ese momento 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. La primera y segunda vez puedes poner la punta del lápiz en dos agujeros cualquiera del disco, pero la tercera vez lo colocarás

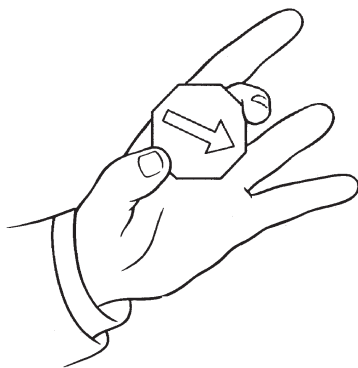
siempre en el agujero que corresponde al Pez y que te has marcado previamente. A partir de aquí ve colocando el lápiz en el agujero del lado izquierdo y luego en la siguiente, siempre en sentido contrario a las agujas del reloj (el dorso debe estar frente a tí). Si vuelves a repetir el juego, puedes colocar el Pez en otro lugar en vez de arriba. Pero ten presente que la tercera vez siempre debes colocar el lápiz en el agujero del Pez. Y siempre en sentido contrario a las agujas del reloj. 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. Practica bien, porque al cambiar el Pez de lugar es fácil equivocarse.

Te recomendamos que este juego, como la mayoría, no lo repitas.

¿ QUE DIRECCION ?

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, 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, de tu equipo de magia.



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 hacia una misma dirección. 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.

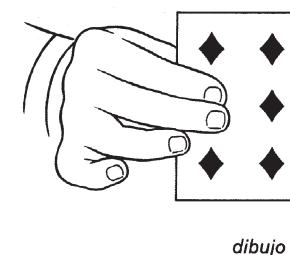
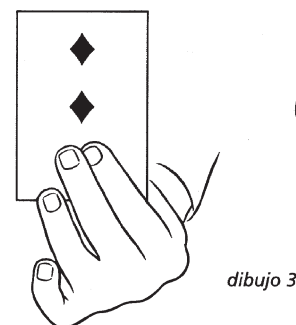
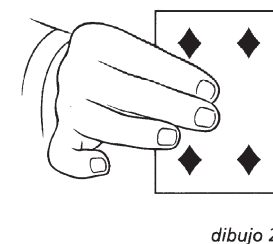
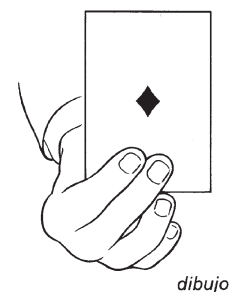
CARTA VALORES CAMBIANTES

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

MATERIAL: La carta especial de tu equipo de magia.

REALIZACIÓN: Observa con mucha atención la carta especial. Por un lado tiene dos rombos y cinco por el otro lado. 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 abajo 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.

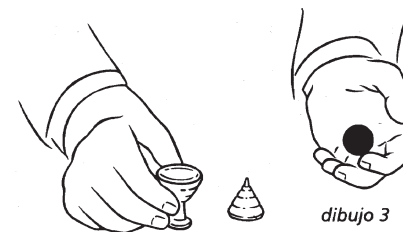
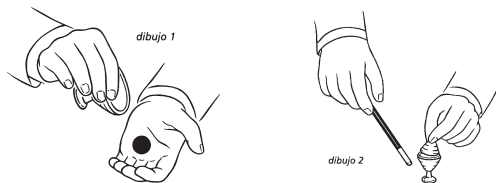
EL MISTERIO DE LA COPA Y LA BOLA

EFFECTO: 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.

Limpiamente saca la bola del bolsillo y finalmente demuestra, al destapar de nuevo la copa, que está vacía.

MATERIAL: La copa trucada del equipo de magia, 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, 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. Toma la copa de nuevo y deja caer en tu mano la bola que contiene la co-pa; 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 para 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 tapa 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 lo que han 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 tapa, verán que, en efecto, la copa está vacía (dibujo 3).

EL MISTERIO DE LA COPA Y LA BOLA (2DO EFFECTO)

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

MATERIAL: La copa trucada del equipo de magia y papel picado.

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 la tapa trucada, echas al aire el papel picado preparado con anterioridad. Puedes acabar el juego con la aparición de la bola en tu bolsillo donde previamente la habrás escondido.

VARITA QUE CAMBIA DE COLOR

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

MATERIAL: Varita de tu equipo de magia, papel charol blanco y color 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

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

MATERIAL: La varita de tu equipo de magia y un pañuelo.

REALIZACIÓN: Antes de empezar, enrolla el pañuelo en un extremo de la varita. Coloca este 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 toma 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

EFEECTO: Una varita mágica aparece dentro de tu billetera.

MATERIAL: Una varita de tu equipo de magia y una billetera.

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 toma la billetera de tu bolsillo (o de encima de la mesa) con tu mano izquierda. Abrela hacia tí y simula sacar la varita de su interior.

Qedarán sorprendidos los espectadores al ver salir la varita de tu billetera, que es muchísimo más corta que la varita.

LA VARITA QUE SE EVADE

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.

UNA VARIANTE

Si dentro del papel de charol colocas un pañuelo, en el momento de romperlo, haces aparecer el pañuelo.

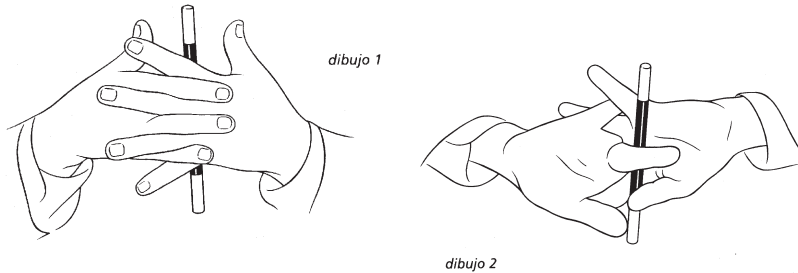
El juego se llamaría ahora "Varita transformada en pañuelo".

VARITA MAGNÉTICA

EFEECTO: La varita queda "pegada a las manos" de modo que se sostiene aunque las manos no lo 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.

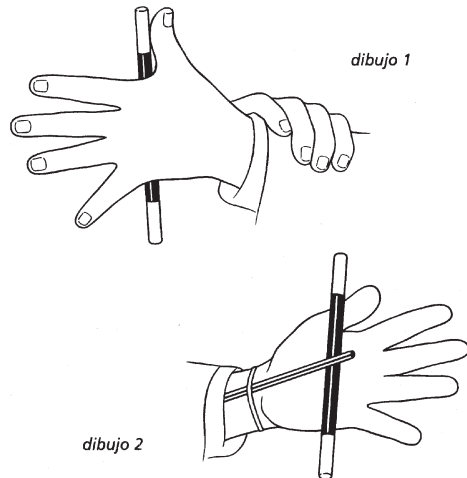


VARITA FLOTANTE

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

MATERIAL: Una varita mágica de tu equipo de magia y 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 "magneticamente suspendida" (dibujo 2).



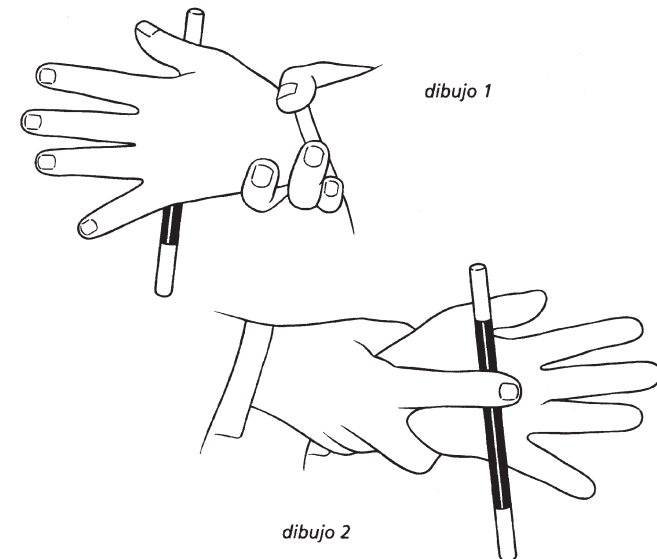
VARITA FLOTANTE (OTRA FORMA)

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

MATERIAL: Una varita de tu equipo de magia.

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 derecho sostiene la varita (dibujo 2). La varita parecerá sostenerse mágicamente.



LOS PALILLOS INSEPARABLES

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.

UNA VARIANTE

Este juego puede hacerse con dos fósforos de madera.

OTRA VARIANTE

Pueden colocarse tres palillos en forma de triángulo sin que se toquen los extremos, al poner el dedo con el jabón se separarán todos por igual.

EL CARAMELO QUE VUELA

EFFECTO: El mago se presenta llevando en su mano un caramelo tipo "chupa-chupa" que muestra al público. Toma 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: Un caramelo tipo "chupa-chupa", una bolsa de papel normal, una gomita de unos 30 cm. de largo y un alfiler de gancho.

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 el alfiler de gancho. 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 (mediante un ligero movimiento de tu brazo) introducir el caramelo 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.

LÁPIZ MÁGICO

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, con el movimiento del brazo similar al del juego anterior, haz que suba el sacapuntas que estará atado a la gomita y sujeto a tu hombro con el alfiler de gancho.

UN COLORAL DESCUBIERTO

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.

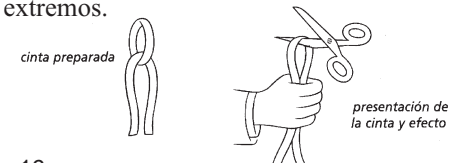
REALIZACIÓN. Al recibir el lápiz en tus manos puestas en la espalda, frota una uña cortada contra el mismo. Ya puedes devolverlo. No tienes más que mirar con disimulo de qué color es la raya.

LACINTA CORTADA Y RECOMPUESTA

EFFECTO: 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 alfiler de gancho (tiraje hombro - muñeca), dos pedazos de cinta iguales y unas tijeras.

REALIZACIÓN: Lo que se corta en realidad es solamente el trozo de cinta de 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 tiempo sus extremos.



LALLAVE MISTERIOSA

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

MATERIAL: La gomita, 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 lleva sujeta al hombro con un alfiler de gancho. 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

EFFECTO: 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 cm2. 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

EFFECTO: Se vierte medio vaso de refresco 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 y que ha quedado vacío. 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 de papel, 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, viértala 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 habrá quedado empapando el papel de celulosa.

VARIANTE

Logicamente, el juego puede servirte para cambiar un refresco en agua, o agua en refresco, o cualquier otro cambio de líquidos que se te ocurra. Vigila siempre que la cantidad de líquido que echas sobre el papel de celulosa no exceda la que el papel puede absorber.

APUESTA Y GANA

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. ¡ Tu ganas !

TRES CINTAS Y UN ACIERTO

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. Entregaselas. 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 ?

Se colocan cinco vasos en hilera y los tres de en medio se llenan con coca 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 la coca 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

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

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 dí 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 tu dijiste "con tres golpes", no es uno solo.

SALTO IMPOSIBLE

El mago muestra 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 si es capaz. Toma

entonces el vaso, la caja o cualquier objeto que quieras y apóyalo en un ángulo de la pared. Invítalo a saltar...sólo podrá hacerlo en caso de terremoto.

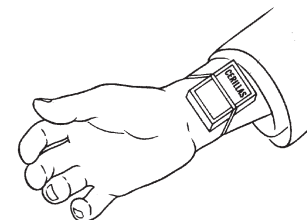
LOS FOSFOROS MAGICOS

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

MATERIAL: Una gomita, una caja de fósforos 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 fósforos medio llena (para que al mover la mano suene con fuerza). Enseña las dos cajas de fósforos 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.



ADIVINACION DEL PENSAMIENTO

EFFECTO Y MANERA DE HACERLO: Para este juego debes procurarte unos pedazos de papel 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 tome uno y lo vea en voz baja.

Simula 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).

LA BOLADUPLICADA

He aquí uno de los juegos más bonitos de manipulación. Vale la pena

ensayarlo una y otra vez, hasta dominarlo. No es fácil, pero la magia del efecto compensa con creces el tiempo que dediques a su entrenamiento.

EFFECTO: Tienes una bola en la mano derecha, y aparece o desaparece otra bola entre tus dedos.

MATERIAL: Una bola y una media bola de tu equipo de magia.

REALIZACIÓN: Antes de nada, ensayarás el movimiento básico para convertir una bola en dos.

Coloca una bola en la media bola. Agarra el conjunto con los dedos índice y pulgar de la mano derecha extendida, de forma que el público vea la media bola de frente. Para ellos, tienes simplemente una bola en la mano (dibujo 1). A continuación baja el dedo medio (dibujo 2) para tomar entre éste y el índice la bola entera. Sácala hacia arriba (dibujo 3) de forma que te quede claramente entre los dedos índice y medio. Parecerá que tengas dos bolas (dibujo 4). Si inviertes el proceso de realización, te quedará una sola bola..



AVERIGUO TU CUMPLEAÑOS

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 cumpleaños y que le sume 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 cumpleaños es el 24.

$24 \times 2 = 48 + 5 = 53 \times 50 = 2650$. Supongamos que el espectador ha nacido en octubre (10), $2650 + 10 = 2660$. Este será el resultado que te dirán. Del mismo hay que restar 250; $2660 - 250 = 2410$ (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

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.

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

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

No repitas nunca los trucos de magia.

ADIVINO LA CARTA

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

MATERIAL: Una baraja cualquiera.

REALIZACIÓN: Un espectador piensa un número del 1 al 10. 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 5to, si es un 5, en el lugar 8vo, si es un 8, etc.) contando las cartas por arriba, dorsos hacia arriba, sin cambiar de orden ni lugar. Una vez hecho esto vuelves, tomas la baraja, la llevas a tu espalda y cuentas rápidamente 19 cartas por arriba invirtiendo su orden, colocándolas 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

REALIZACIÓN: Dí 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 entre 3. Ahora, que te diga el resultado. Réstale 2 y sabrás su edad.

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

$31 \times 3 = 93$

más 6 = 99

entre 3 = 33 (que es el número que él te dirá)

menos 2 = 31

¡Nunca te fallará!

UN VASO EN EQUILIBRIO

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

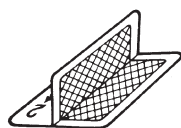
MATERIAL: Un vaso con agua y un mazo de cartas, una de ellas preparada convenientemente.

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 del otro naípe, 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.

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



vaso en equilibrio

LA MAGIA DEL SIETE

EFEECTO: 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: Un juego cualquiera de cartas. Bloc y lápiz.

REALIZACIÓN: Primero has de sacar los cuatro setes de la baraja y darlos 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 setes o bien las siete cartas. Siempre acertarán tu premonición.

DESAPARECE UNA MONEDA

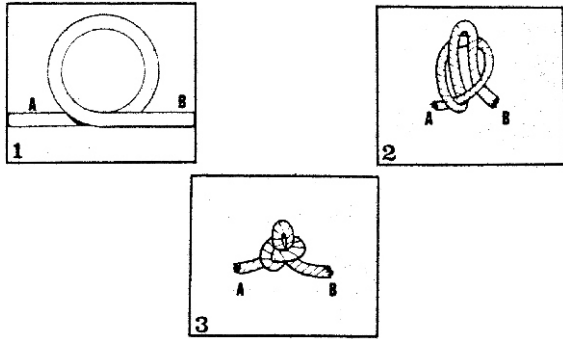
EFEECTO: Una moneda desaparece ante la vista del público.

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 tomarla pero con la mano izquierda, aparentando 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.

EL NUDO MISTERIOSO

Haces un nudo falso, como está indicado en los dibujos. Debes practicar este nudo muchas veces, de modo que puedas hacerlo sin mirar. Tensas la cuerda un poco, para que el lazo que has hecho casi desaparezca. Luego tomas los extremos en tus manos y tensas la cuerda del todo. Un espectador puede colocar un pañuelo sobre la cuerda y el nudo. Tiras varias veces con cierta fuerza de la cuerda. Quitas el pañuelo y el público ve, que el nudo ha desaparecido.



ESCAPISMO DE UNA MONEDA ENTRE DOS VASOS

EFEECTO: Una moneda de 50 centésimos 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 moneda de 50 centésimos (para que no pese), un cilindro de papel grueso y un clip.

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

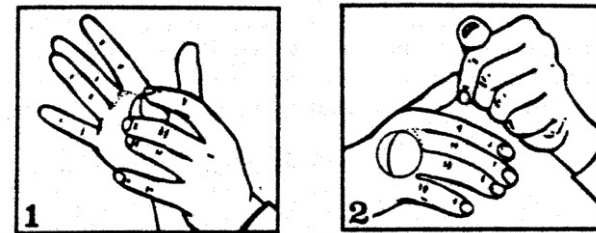
Vuelve a colocar el vaso con la mano derecha y pide a un espectador que retire el tubo de papel, así como el vaso superior. Mientras, deshazte de la moneda.

¿ QUIEN TIENE LA PELOTA ?

Saldrás del cuarto y uno de los espectadores tendrá que colocarse la pelotita de tu equipo de magia contra la frente durante 30 segundos. Volverás y todos los espectadores tendrán sus puños sobre la mesa. Podrás saber sin equivocarte, quien tiene la pelotita en su mano, pues aquel que tuvo la pelota contra su frente tendrá su mano más pálida que la otra: al mantenerla tanto rato alzada, se le ha corrido la sangre hacia abajo y la mano aparecerá más blanca.

LA PELOTA DESAPARECIDA

Pones un hilo alrededor del centro de la pelota de plástico de tu equipo de magia. Tomas la pelota en tu mano con el lazo del hilo alrededor de uno de tus dedos. Acercas ahora tu otra mano a la pelota y de repente la pelota ha desaparecido. Sin que el público lo haya visto has escondido, la pelota con un rápido movimiento detrás del dorso de tu mano, donde cuelga del hilo, invisible para los espectadores.



LA PELOTA QUE SE BALANCEA

Una pelotita se balancea en tu varita mágica porque antes de la representación has anudado un hilo negro a un extremo de la varita. El otro extremo de la varita lo tomas entre pulgar e índice de tu mano izquierda y con tu dedo medio tensas el hilo, detrás de la varita para que nadie lo pueda ver. La pelota puede balancearse ahora en la varita, apoyada por el hilo, y no caerá. Verás como se maravillan los espectadores.

LA CUERDA MAGICA

EFEECTO: Dejas ver a los espectadores una cuerda completamente normal que tienes entre tus manos. Dos espectadores pueden tomar los extremos de la cuerda y tú la tomas por el centro, por donde la cortas con unas tijeras. La sueltas y tu asombrado público verá que no ha pasado nada: la cuerda sigue intacta y entera.

MATERIAL: Una cuerda de aprox. 30 cm. y una tijera.

REALIZACIÓN: Antes de la representación cortas un trozo de aprox. 8 cm. de la cuerda. Con este trocito formas un pequeño lazo, que escondes en tu

Mano izquierda, entre tus dedos (vea dibujo 1). Ahora dejas que los espectadores examinen la cuerda y tomen los extremos. Tú agarras la cuerda por el centro y haces como si la subieras un poco para formar un lazo que pueda cortar. Pero en realidad tiras hacia arriba el pequeño lazo (suelto) que tienes escondido en la mano. La mano debe formar un puño (dibujo 2). Ahora procedes a cortar el lazo y para hacerlo desaparecer acerca tus dos manos y escondes el trocito de nuevo en la palma de tu mano izquierda. Los espectadores ven con gran sorpresa, que aún tienen una cuerda entera entre sus manos.

