

Réunion 11 janvier 2020



Étaient présents :

Claude, Dany, Jean-Louis, Philippe, Emmanuel, Bernard, Joseph, Michel, Noel, Stéphane, Yves, Paul et Florian.

Informations diverses :

La réunion débute par le traditionnel appel de cotisations.
Pour l'instant, le trésorier n'a recueilli que 10 chèques.

Killian a informé les membres qu'il ne viendrait plus au club, il est retenu par ses études et d'autres projets.

Michel revient nous voir. La moyenne d'âge augmente !!

En janvier, 3 membres du club participeront à la première session du BIAM, organisée par la FFAP à PARIS.

Après une année 2019 riche en conférences, rien n'est prévu pour l'instant pour 2020, mais les opportunités viendront sûrement.

Possibilité à voir d'un déplacement à la maison de la magie, dont l'entrée est gratuite pour les membres FFAP (et famille) à jour de leurs cotisations .

Spectacles : Rien encore dans les tuyaux pour cette année, mais contacts ou réflexions en cours pour Villers le Lac, Vesoul, Ornans.

Interrogation sur la question d'organiser un congrès, 2023 ?

La FFAP négocie avec Axa assurances pour étendre la garantie « Responsabilité Civile » de la Fédération et des clubs pour les membres à titre individuel en tant que personne physique et pour 4 spectacles dans l'année. Volet pro prévu à tarif préférentiel, incluant plateforme juridique et couverture du matériel transporté.

Éventualité de création d'un club sur Belfort Montbéliard.

Discussion autour de "Mental dice". Une version vient d'être mise en vente par Murphy's, améliorant la version de Marc Antoine, qui devrait à son tour sortir une version ultime. A suivre.

Info Jean-Louis et Philippe, le rubix cube qui revient en place tout seul est une escroquerie ! qu'on se le dise !

TOURS

EMMANUEL

PREDICTA

Le magicien prédit les numéros d'un ticket à gratter. Il ne reste que peu d'exemplaires à 35€ (recharges, sinon 45€) chez Georges PROUST (academiedemagie). Autre solution, chez "TOYVIAN", il existe des feuilles à gratter.

PAUL

Test d'attention

Transformation de 4 cartes, dos et faces

FLOPIAN

Carte trouée

Le magicien montre une carte trouée en introduisant son doigt dans le trou. Il retourne la carte et surprise le trou est en fait une pastille qu'il enlève et la carte n'a plus de trou.

PAUL

Variante de twisting

Retournement classique des 4 as, mais à la fin l'as de pique disparaît

FLOPIAN

Carte ambitieuse

PHILIPPE

Avec des ballons

Ballon éclaté et reconstitué et carte retrouvée dans le ballon.

Ballon coupé par le spectateur et reconstitué

Explications des deux effets

EMMANUEL

Carte à l'étui

Une carte pensée par un spectateur est retrouvée dans l'étui. Tour à sorties multiples (trois) en fonction des choix du spectateur.

YLES

Mentalisme

Variation sur un tour montré par Mark Elsdon en conférence. Par élimination le spectateur désigne une carte qui est celle que le magicien conserve dans son portefeuille. 12 sorties dans la version Elsdon en conférence, ramenée à 4 dans cette version (toujours de Marc Elsdon) par une petite subtilité.

Symbol, 6 cartes ESP alignées sur table. Un dé est jeté, le nombre du dé permet de désigner une carte. Le magicien ouvre une enveloppe présente sur la table depuis le début. C'est une prédiction: la carte qui se trouve dans l'enveloppe correspond à la carte désignée grâce au dé.

CLAUDE

3 prédictions

Le magicien fait trois prédictions. Le jeu est coupé plusieurs fois par un spectateur, pour choisir trois cartes; A la fin, chaque prédiction correspond à chacune des cartes.

J E 4 M - L O U I S

Roll

Prédiction sur une carte à dos rouge dans un jeu à dos bleu.

Le nombre correspondant au total de trois dés, permet de retrouver une carte dont le dos est de couleur différente, et sur lequel est indiqué le nombre réalisé avec les dés ainsi que la carte distribuée grâce au nombre

J O S E P H

L'ampoule et prédiction

Une carte est choisie par un spectateur et perdue dans le jeu.

Le spectateur promène une ampoule au dessus du jeu. L'ampoule s'allume et permet de retrouver la carte. Version à télécommande.

Le magicien fait une prédiction qu'il pose sur table. Carte choisie par un spectateur, puis perdue dans le jeu. Une autre carte est librement choisie et permet au magicien de retrouver la carte choisie. Le magicien retourne sa prédiction : c'est la seconde carte.