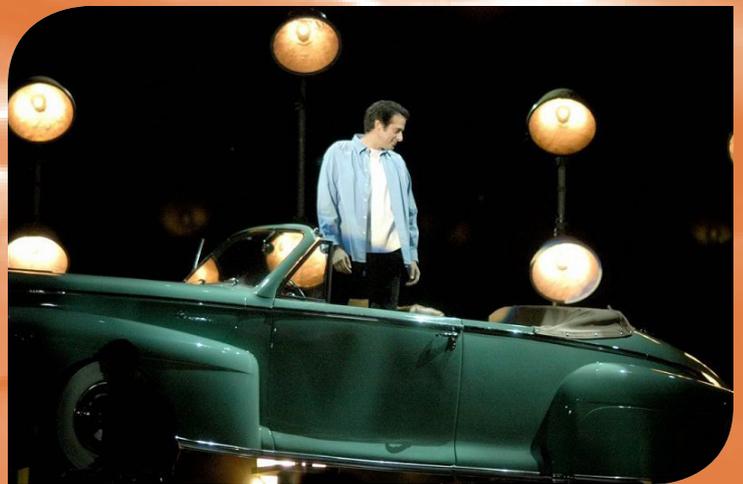


Le Chardon Magique

Septembre- #198

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



Las Vegas chapitre 2



Norbert Ferre Président du jury FFAP 2019



Visite à Blois



Le tour du mois

Table des matières

Édito	3	Vintage	15
James Hodges	4	L'histoire du mois	16
En images	7	Compte rendu Blois	17
Compte rendu Las Vegas	10	Tours	21
		Curiosités magiques	23
		Conférence Chad Long	24
		Manip	25
		Ludothèque	27
		Agenda 2019	28



Fédération Française
des Artistes
Prestidigitateurs

LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Pascal Bouché – Jean Louis Dupuydauby – Joël Hennessy – Jo Maldéra – Georges Naudet – Jean-Claude Piveteau – Antoine Salembier – Ludovic Vérona

Contributeurs de ce numéro

François Ziegler - Guy Richard - Thierry Humbert

Photos

Jean Denis et tous les contributeurs des rubriques

Relecture

Fabienne Denis – Thierry Schanen

Anciens numéros

Retrouvez tous les anciens numéros du *Chardon magique* sur notre site :

www.planetmagie.com

Bureau du Cercle Magique

ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine

Président d'honneur : Jean Denis

jean.denis.magie@gmail.com

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67

cerclomagiquedelorraine@gmail.com

Trésorier : Matthieu Breda / 06 15 15 15 74

matt.breda@laposte.net

Trésorier adjoint : Dominique Heissat

domheissat@gmail.com

Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72

julienb4321@live.fr

Membres du bureau :

Tony Barbaro

barbaro.antonio@neuf.fr

Pascal Bouché

pascal.bouche2@libertysurf.fr

Mathieu Cima

cima.mathieu@gmail.com

Responsables sections

Nancy :

Pascal Bouché

Moselle :

Mathieu Cima

Laxou :

Julien Balthazard



Edito

« *Le but de la magie, c'est d'amener l'autre à douter du réel.* »

Amélie Nothomb

C a y est nous nous retrouvons après deux mois d'absence. J'espère que vos vacances se sont bien passées et que votre rentrée s'est aussi déroulée à merveille que ce soit pour vous, vos enfants ou vos proches.

La rentrée est aussi le moment où les associations redémarrent, où des activités sont lancées. Je pense plus spécialement aux cours de magie que nous avons débutés sur Nancy et sur Metz. D'un côté pour les enfants et de l'autre pour les adultes.

La rentrée c'est aussi le moment de la grand-messe nationale de la magie avec le congrès FFAP. Il y a certainement déjà beaucoup de choses à dire sur ce congrès. et sur la manière dont la pub a été faite depuis le précédent congrès d'Arcachon, mais Il est trop tôt pour faire le bilan sur les artistes et ce qui va s'y passer nous aurons tout le temps de le faire dans un prochain *chardon*... En tout cas, j'ai hâte d'y être et de pouvoir vous y rencontrer.

Ce mois-ci nous continuerons notre voyage à Las Vegas avec le spectacle de David Copperfield, vous retrouverez toutes vos rubriques avec d'excellentes astuces, tours ou infos sans oublier Chad Long que nous recevrons en conférence à Nancy le 28 octobre prochain.

Je vous laisse avec la citation du mois qui même si cette définition peut sembler réductrice par rapport aux innombrables buts de la magie, elle peut toutefois donner une certaine définition de la magie surtout vers les plus cartésiens.

Bonne lecture.

Frédéric Denis



James Hodges

Sous toutes ses formes

Rendez vous au 53^e congrès de la FFAP



par Jean-Claude Piveteau (J-C Vip)
& Georges Naudet

Il y a trois mois, nous vous avons annoncé que James Hodges avait illustré, toujours chez Ventillard, deux journaux incontournables d'une presse française, légère et fantaisiste. Nous avons feuilleté ensemble quelques pages du premier, *Le Hérisson* et, ce mois-ci, nous devons reprendre notre lecture avec le deuxième d'entre eux, *Marius*.

Nous nous excusons auprès de « Fanny » de ce contretemps et espérons que nos

lecteurs nous pardonneront aussi car il leur faudra attendre le mois d'octobre pour cela.

Voici pourquoi. Nous avons passé nos vacances, avec l'aide de Mailys Hodges-Azé et Vanina Hodges-Tiercelin à préparer, pour le 53^e congrès national et championnat de France de magie FFAP à Mandelieu-La Napoule, un album d'images qui sera offert par la fédération à tous les congressistes. Nous y avons

réuni 35 jeux de cartes à jouer dessinés par James Hodges dont son premier jeu créé en 1965 à la demande des éditions Ventillard pour la revue *La Vie Parisienne*.

C'est pour exciter votre curiosité et vous donner une raison supplémentaire de venir à Mandelieu, que nous offrons aux lecteurs du *Chardon magique*, deux jeux de cartes publicitaires qui ne seront pas dans le livret.



Fig. 1.

1. Les extincteurs d'incendie OCCIFEU.

La marque OCCIFEU a été reprise depuis 1983 par la société BOSQUET.

Ce jeu édité en 1973 pour la marque OCCIFEU fut l'occasion pour James

Hodges de redessiner un jeu de cartes dans sa totalité de l'as au roi, en passant par la reine et les jokers évidemment (fig. 1, 2, 3). James a donc redessiné les enseignes (fig. 4). Il existe deux dos aux couleurs différentes, rouge et bleu.

Les rois et les valets sont les pompiers

qui doivent affronter des reines en feu. Craignons quand même qu'une fois l'incendie éteint, ces corps féminins aux formes graciles et pourtant accentuées n'aient déclenché de nouveaux foyers d'incendie sur les pompiers eux-mêmes... qu'elles seules pourront éteindre à leur tour. Les as sont flamboyants.

James Hodges



suite

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

James Hodges

Sous toutes ses formes

suite

2. Les magasins Mammouth.

Créés en 1968, ces magasins disparaîtront en 2009, bien après les dinosaures.

Ce jeu, destiné aux familles, est beaucoup plus sage que le précédent (fig. 1, 2, 3 et 4), seules les figures ont été redessinées.

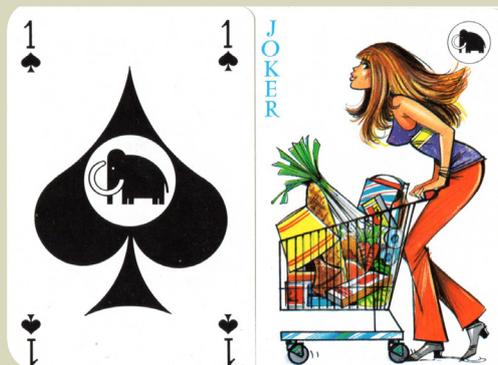


Fig. 1.



Fig. 3.



Fig. 2.

Rendez-vous à Mandelieu-La Napoule pour feuilleter ensemble cet album d'images que vous retrouverez sur le stand de la FFAP et qui sera l'occasion d'évoquer une partie moins connue de l'œuvre de James Hodges.



Fig. 4.

En images

Retour en images
sur les Instants Magiques En Lorraine 2019 (IMEL)



En images

Retour en images sur les Instants Magiques En Lorraine 2019 (IMEL)



En images

Retour en images sur les Instants Magiques En Lorraine 2019 (IMEL)



Compte rendu

Las Vegas 2019

Vendredi 19 avril, 2^e jour de découverte, nous nous retrouvons au « MGM Grand Hotel » pour assister au spectacle de David Copperfield. Nous sommes très bien placés au deuxième rang devant la scène, une table devant nous. Nous assistons à quelques préparatifs : suspension d'un coffre, signatures du dos d'un document qui est accroché sur un côté de la scène... Un film est présenté nous demandant de communiquer un message à David Copperfield qui nous répondra... Au fur et à mesure que nous expédions nos messages une mappemonde s'illumine de points lumineux représentatifs de nos villes d'origine. La Lorraine brille... au milieu des cinq continents. Quelques « recommandations » sur l'interdiction d'utilisation d'enregistrements de toutes natures, et l'obligation de déposer nos portables dans un coffret qui est devant nous. Bref nous sommes occupés et ne voyons pas le temps passer.

Puis c'est le démarrage en trombe, rêve ou réalité, David apparaît sur sa moto... décontracté en chemise bleue et pantalon de ville. Ça commence fort ! Il va au milieu des spectateurs un enfant est mis en lévitation puis s'envole, pour disparaître sous nos yeux. Retour sur scène, et avec deux témoins et c'est une Cadillac qui apparaît à 5 mètres de nous, sur deux énormes vérins. Les techniciens s'affairent avec des crics impressionnants pour retirer la voiture qui semble peser des tonnes...

David est déjà reparti au milieu de la salle, avec beaucoup d'humour, il engage un dialogue avec des spectateurs. Des nombres des personnages célèbres, des prénoms, ... sont notés ... des dates, des professions, cela semble d'une improvisation totale et pourtant tout cela était prévu dans le coffre...

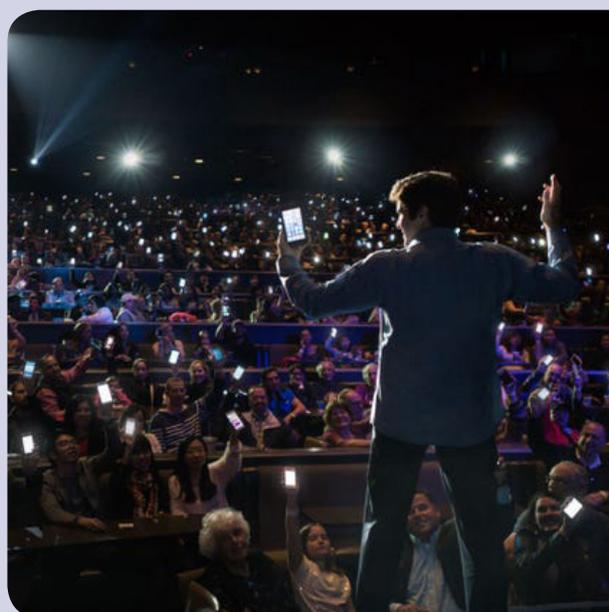
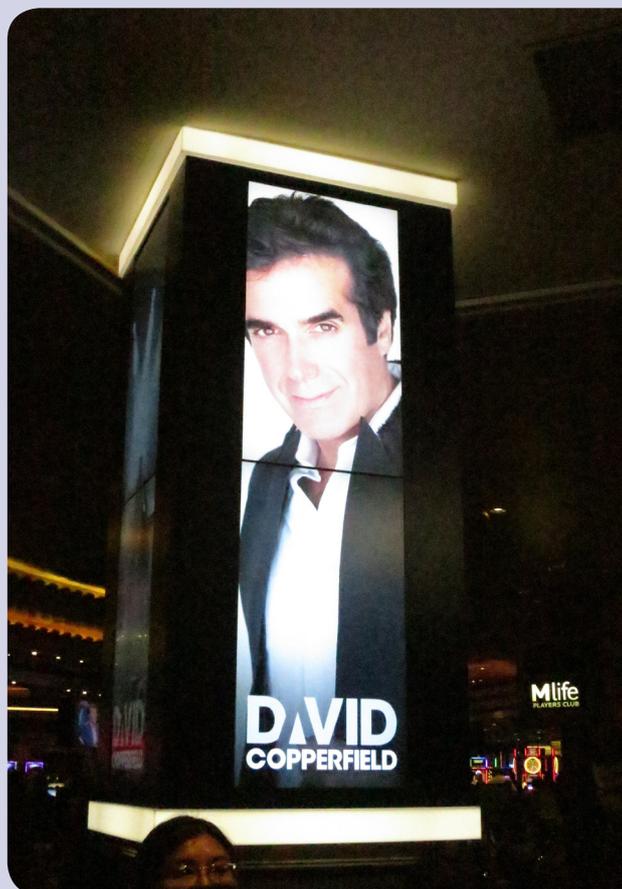
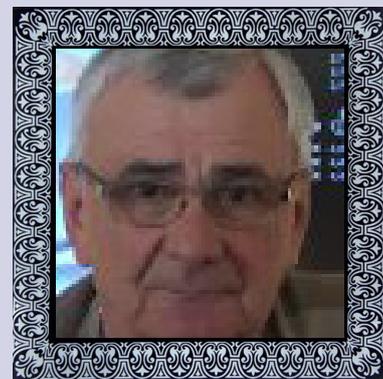
Puis c'est un petit personnage extra-terrestre « Blu » qui apparaît, parle, sourit... et qui finalement ira rejoindre son vaisseau spatial d'une dizaine de mètres de diamètre qui apparaît, tourne et vol au-dessus de nos têtes avant de rejoindre la scène.

Retour dans le passé, la soucoupe s'efface et apparaît un énorme dragon...

Il est presque temps de se quitter, l'affiche signée avant le début du spectacle est décrochée... tous les événements qui se sont déroulés sont lus... mais plus surprenant nous avons reçu une copie de ce document à 20h30 dans nos téléphones déposés dans les boîtes devant nous.

Waou !!! C'est beau, et d'une précision diabolique. Une équipe incroyable autour de David, et c'est « The team » qui vient saluer.

par Guy Richard



Compte rendu Copperfield en images



Compte rendu

Copperfield en bref

David Copperfield (de son vrai nom David Seth Kotkin) est un prestidigitateur américain né le 16 septembre 1956 à Metuchen, au New Jersey. Selon Forbes, il est le magicien qui a connu le plus grand succès commercial de tous les temps.

Les émissions télévisuelles de David Copperfield ont remporté 21 Emmy Awards sur un total de 38 nominations. Il a également remporté 11 Guinness World Records et une étoile sur le Hollywood Walk of Fame. Il a reçu la distinction de chevalier des arts et des lettres par le gouvernement français.

Depuis 2003, il propose le spectacle *David Copperfield: An Intimate Evening Of Grand Illusion*, qui se déroule au MGM Grand Las Vegas.

David Copperfield commence sa carrière sous le pseudonyme de Davino, en donnant de petites représentations pour les anniversaires et autres festivités dans sa ville natale, pour 5 dollars. À 12 ans, il devient le plus jeune magicien à être admis à la SAM, the Society of the American Magicians, une des plus prestigieuses sociétés de prestidigitateurs au monde.

Il monte son premier spectacle à 14 ans. À l'âge de 16 ans, il étudie la prestidigitation à l'université Fordham, à New York. Il quitte ses études alors qu'il est engagé pour une comédie musicale, *The Magic Man*, produite à Chicago, et c'est pour ce spectacle qu'il utilise le nom de David Copperfield pour la première fois. Il

chante, danse et crée toutes les illusions de ce show.

En 1977, ABC l'engage pour une série télévisée nommée « la magie de David Copperfield » (« David Copperfield's magic »). Au vu de cet énorme succès, CBS l'engage aussitôt pour une série de spectacles de magie télévisuelle « spéciale » : David Copperfield TV Specials.

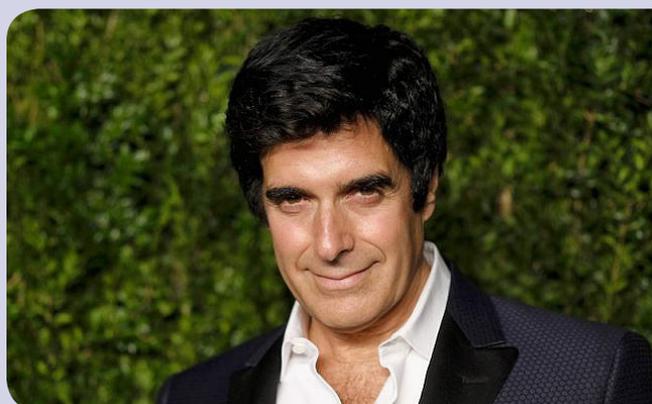
Globalement son œuvre est marquée par une recherche scénographique très avancée. La mise en scène inclut le son et la lumière pour créer un certain gigantisme, dédié principalement au rêve. À cet effet, il fait de nombreuses références à son enfance et ses assistants sont réellement inclus dans cette mise en scène, au moyen notamment de danses chorégraphiées. La sensualité émane souvent des numéros. La magie n'est qu'un élément du spectacle complet.

L'autre facette de cet illusionniste est ce qu'on appelle le « climax » lors de numéros d'évasions spectaculaires. C'est-à-dire en misant sur l'émotion et le suspens. Il a souvent le goût du gigantisme même lors de numéros uniquement vidéo.

Il ne néglige néanmoins pas la magie de proximité (souvent avec une caméra sur scène offrant un gros plan sur écran géant, avec des pièces de monnaie, cartes, cigarettes, etc.).

Doué d'un bon sens de la répartie, il laisse une large place à l'humour dans ses spectacles. Élégance, féerie, sensualité, inventivité, technicité : c'est un illusionniste assez complet qui a beaucoup créé. Son apport est comparable à celui de Robert-Houdin en son temps.

D'après le magazine Forbes, sa fortune serait estimée à 800 millions de dollars.



Compte rendu

Copperfield en bref

★ Son nom figure au générique du film *Le Prestige*

★ Il apparaît dans son propre rôle dans un épisode des *Simpson* auquel il prête sa propre voix (ep 27 saison 6)

★ Il participe en tant que co-producteur au film *Insaisissable 2*

★ Le Livre Guinness des records a calculé qu'il a vendu plus de tickets dans sa carrière que n'importe quel autre artiste en solo.

★ Il est le premier magicien vivant à avoir une étoile sur le Walk of Fame.

★ En France, David Copperfield est le premier magicien à être chevalier des Arts et des Lettres

★ Il est papa d'une petite fille, « Sky », née le 10 février 2010 de sa relation avec sa compagne Chloé Gosselin (Française née à Dreux)

★ Comment faire disparaître 17,5 millions de dollars (presque 16 millions d'euros) ? Demandez au magicien David Copperfield qui vient d'acheter la maison la plus chère de Las Vegas. Il a craqué pour la demeure la plus chère jamais vendue à Vegas.

La maison est plutôt bien équipée : piscine immense, boîte de nuit, et salle de cinéma.

Elle est pourvue de huit chambres, d'une salle de gym, d'un spa, d'une cave à vin, d'une salle de simulation de golf.

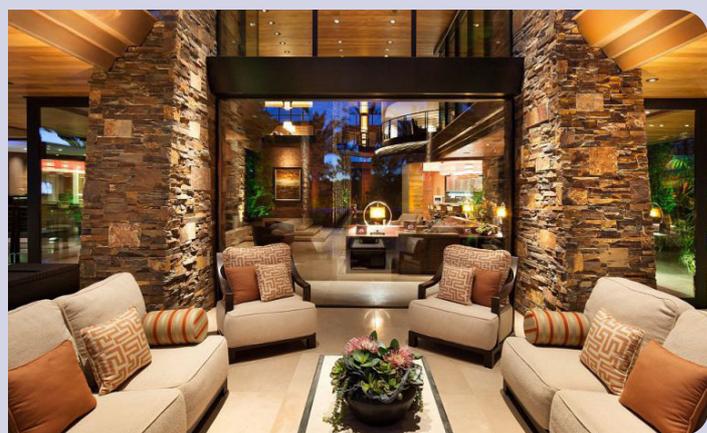
La surface totale de la maison est de 2 900 m², elle est composée d'une maison

suite

principale de quatre étages, et de deux chambres d'hôtes.

★ Il est obligé d'abandonner l'un de ses numéros phares après une poursuite en justice d'un spectateur. Un numéro que David a reproduit plus de 3 000 fois dans le monde entier, avec la participation de plus de 55 000 personnes : "Thirteen" où il fait disparaître 13 personnes du public montées sur scène pour les faire réapparaître à l'entrée de la salle.

Un spectateur ayant participé au numéro a poursuivi le magicien en justice, s'étant déboîté l'épaule lors d'une chute dans les coulisses, et demandant ainsi 400 000 dollars d'indemnités. David Copperfield a été contraint par les juges américains de dévoiler publiquement les secrets du numéro afin de déterminer les conditions de la chute du spectateur assistant.



Compte rendu

L'histoire de l'Aspirine et les États-Unis

par Thierry Humbert



En entrant dans une pharmacie à Las Vegas, le sujet de ma thèse passée en 1982 me revint à l'esprit et je vais vous raconter l'histoire de ce médicament qui est plus que centenaire.... !

L'histoire de l'Aspirine commença entre les pages des vieilles Matières Médicales avec les tisanes et autres utilisations empiriques des Saules, de la Reine des prés (*Spiraea Ulmaria*) et de la *Gaultheria procumbens*. Les principes actifs dont dérive l'Aspirine se retrouvent dans ces 3 plantes et n'ont pas échappé à la « Théorie des Signatures » chère à l'alchimiste Paracelse qui explique le remède à partir de la cause. Les Saules, la Reine des Prés affectionnent particulièrement les sols humides, ils doivent donc contenir un principe actif contre les maux, fièvres et rhumatismes qui accablent l'homme « vivant près des marécages ». Les principes actifs contenus dans ces plantes ont été isolés progressivement et leur reproduction par la chimie de synthèse par « mimétisme chimique » a abouti à la découverte de l'Aspirine.

L'acide acétylsalicylique à savoir l'Aspirine est une découverte française revenant au Strasbourgeois Charles Frédéric GERHARDT en 1853. Après avoir constaté que le composé qu'il avait découvert était d'une grande instabilité, qu'il se décomposait rapidement en acide acétique et acide salicylique, il le classa dans son musée de chimie organique sans autre forme de procès. Quarante ans plus tard, en 1893 un jeune chimiste allemand Félix HOFFMANN des laboratoires de recherche BAYER exhuma cette molécule, la purifia et la donna pour la première fois à son père rhumatisant. Cette molécule fut commercialisée le 1^{er} février 1899 sous le nom ASPIRIN et on retrouve l'origine des plantes dans son nom à savoir :

A : abréviation de Acétyl

SPIR : abréviation de Spirsaüre ou acide de la Spirée (*Spiraea Ulmaria* ou Reine des prés)

IN : désinence de chimie industrielle

Jusqu'à la première guerre mondiale,

l'Allemagne bénéficiant d'un véritable monopole sur ce produit et la firme BAYER protégée par un brevet jusqu'en 1917 fut le maître incontesté de sa fabrication. En 1919, le traité de Versailles stipula dans certaines de ses clauses que la marque déposée ASPIRIN devenait un nom commun chez les alliés vainqueurs, c'est-à-dire aux États-Unis, en Grande Bretagne et en France : on peut dire qu'il s'agissait d'une véritable prise de guerre ! Dans les autres pays, la dénomination ASPIRINE est toujours une marque protégée BAYER.

Pour l'anecdote, on peut rappeler le rôle historique de l'Aspirine : c'est parce que le Tsarevitch Alexis, atteint d'hémophilie, souffrait de douleurs dans les genoux, que les médecins lui administrèrent de l'Aspirine, ce qui aggrava l'hémophilie du prince et ce fut Raspoutine qui chassa les médecins, interdit l'Aspirine, améliora la condition du garçon et gagna la confiance de la famille impériale pour le malheur de celle-ci... !

Pour information, l'Aspirine faisait partie de la trousse de secours des astronautes américains qui ont marché sur la lune en 1969.

Voici pour conclure, quelques photos prises dans une pharmacie à Las Vegas et on peut voir en rayon des boîtes d'Aspirine BAYER.



Vintage

Four-Tell

par Antoine Salembier



Voici la rubrique « Vintage » ou comment redécouvrir des merveilles avec des idées, des tours, des principes qui font partie du patrimoine magique et qui, souvent, ont été oubliés.

Effet

Le magicien dispose sur la table quatre petits blocs de plexiglas rectangulaires, multicolores et comportant des nombres différents sur quatre des faces.

Il écrit une prédiction sur un petit bout de papier, plie celui-ci et le tend à un spectateur afin de le garder soigneusement. Le spectateur est alors invité à placer les petits blocs dans n'importe quel ordre sur la table. Les quatre nombres visibles sur les dessus des blocs sont additionnés.

Le total des nombres correspond exactement à la prédiction. À chaque fois que l'effet est répété, le total est différent.

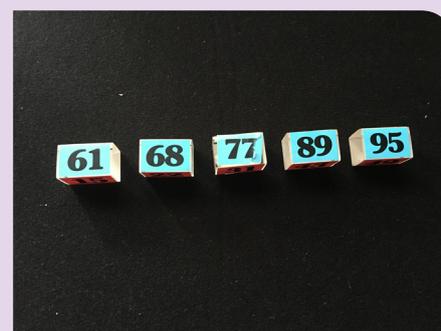
Cette petite routine de Shigeo Futagawa utilise le bon vieux principe que j'affectionne particulièrement : des matrices à forcer. Vous pouvez retrouver l'explication et la construction de ces matrices (carrés magiques) dans mon livre *Fantastique* aux éditions Marchand de trucs. Attention ! Il n'en reste que quelques exemplaires.



Préparations et explications :

Pour réaliser cette routine, vous avez besoin de 5 dés un peu particuliers. Chaque dé ne possède que quatre face : une rouge, une verte, une jaune et une bleue. Un nombre est inscrit sur chacune de ces faces de la manière suivante :

	Dé N°1	Dé N°2	Dé N°3	Dés N°4	Dé N°5
Rouge	15	22	31	43	49
Vert	45	52	61	73	79
Jaune	29	36	45	57	63
Bleu	61	68	77	89	95



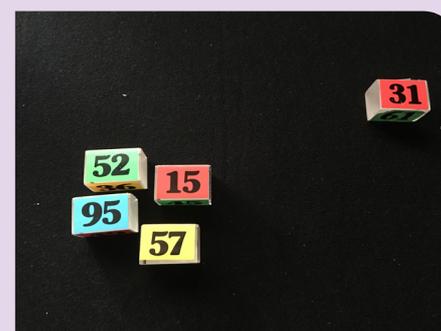
Pour réaliser l'expérience, vous n'avez besoin que de quatre dés. Mais je trouve plus approprié de présenter les cinq dés aux spectateurs et de lui en faire choisir quatre avant de faire votre prédiction.

Présentation

Présentez les cinq dés au spectateur et demandez-lui d'en prendre quatre au hasard.

Lorsqu'il a pris les quatre dés, remettez celui qui reste dans votre poche ou sur le côté.

Regardez alors la face rouge du dé mis de côté et reprenez le nombre inscrit sur cette face, dans notre exemple : le chiffre 31. Soustrayez de 250 le nombre inscrit sur la face rouge. Soit $250 - 31 = 219$.



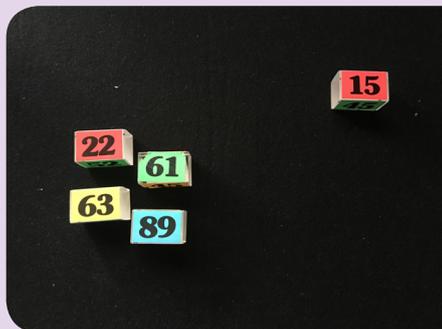
Inscrivez sur un petit papier le nombre 219 comme prédiction et pliez-le en quatre. Donnez cette prédiction au spectateur.

Demandez au spectateur de placer les quatre dés sur la table en respectant l'unique consigne suivante : il faut que les quatre faces supérieures des quatre dés soient de couleurs différentes. Le spectateur fait alors l'addition des quatre nombres visibles sur le dessus de chaque dé.

Vintage

Dans notre exemple, $52 + 15 + 95 + 57 = 219$ Le total sera toujours de 219 ! Ce nombre correspond exactement à votre prédiction.

Autre exemple



Le nombre de votre prédiction sera : $250 - 15 = 235$

Le total des quatre dés : $22 + 61 + 63 + 89 = 235$! Le total sera toujours de 235 quel que soit le positionnement des quatre faces supérieures !

Voici le tableau récapitulatif des prédictions en fonction de la face rouge du dé mis de côté :

Nombre sur la face rouge du dé mis de côté.	Nombre prédiction.
15	235
22	228
31	219
43	207
49	201

Vous pouvez uniquement utiliser quatre dés si vous le désirez en retirant dès le début de l'expérience le cinquième. Vous saurez alors dès le départ le nombre forcé et donc à prédire. Dans ce cas précis, vous pouvez alors échanger le dé à la fin de l'expérience par un autre et refaire l'expérience avec un autre nombre prédit.

Quelques réflexions complémentaires :

Vous pouvez aussi avoir cinq enveloppes prédictions possédant chacun l'un des nombres prédictions dans différentes poches. Lorsque le spectateur choisit les quatre dés, prenez le dernier et mettez-le dans votre poche, là où se trouve la bonne

enveloppe prédiction. Sortez alors cette enveloppe de votre poche.

J'utilise personnellement, ces petits cubes pour réaliser un book test. Je connais par cœur les cinq mots possibles correspondant aux cinq premiers mots des pages 235, 228, 219, 207 et 201.

Selon le dernier dé laissé de côté, je connais automatiquement le mot de la page concernée.

Comme tout ce qui est de l'ordre de la magie, il est important d'associer les nombres à d'autres objets pour rendre l'ensemble attrayant.

Amusez-vous bien et à très vite !

L'histoire du mois

J'ai demandé à Pascal Bouché qui a toujours des histoires drôles à raconter de nous gratifier tous les mois d'une histoire sur le thème de la magie

par Pascal Bouché



Un magicien veut recruter une nouvelle assistante. Il passe une annonce et trois jeunes femmes superbes se présentent. Il leur dit : « Voici 500 € et l'adresse des meilleurs marchands de trucs. Chacune de vous va m'acheter un tour, et je choisirai mon assistante en fonction du tour que vous me rapporterez.

Le lendemain la première arrive, et elle lui a acheté un jeu d'anneaux chinois. Le magicien pense : « Voilà une femme intelligente : elle sait que ce qui plaît, ce sont les grands classiques, les tours intemporels qui ont fait leurs preuves ».

La seconde arrive à son tour, elle lui a acheté le tour du couteau à travers le bras. Le magicien se dit : « Celle-ci est également très maline : elle sait que les tours qui choquent font une excellente publicité et accrochent la mémoire des spectateurs ».

La troisième, à son tour, revient, et elle a acheté une marionnette de ventriloque représentant un lapin blanc dans un chapeau noir. Le magicien pense : « Hmm... Ça aussi c'est vraiment pensé : elle sait que les tours familiaux et humoristiques sont les plus fédérateurs et qu'ils vont plaire au plus grand nombre de spectateurs... »

À votre avis, laquelle va-t-il choisir ?

Réponse : Celle qui a les plus gros seins, comme d'habitude.

Compte rendu

Voyage à Blois

Les 29 et 30 juin derniers le Cercle Magique de Lorraine a renoué avec une vieille tradition, à savoir : organiser un voyage dans un lieu magique en bus.

C'est environ 25 personnes qui ont répondu présentes pour participer à ce week-end magique.

À peine arrivés nous avons retrouvé ceux qui sont venus directement, et après un repas bien mérité, nous avons pu entrer dans le saint des saints : la Maison de la Magie Robert-Houdin.

Elle est située face au Château royal de Blois dans une grande maison bourgeoise de 1856 et a appartenu à un descendant de Robert-Houdin. Le musée a été inauguré le 1^{er} juin 1998. Il présente plusieurs salles sur 2000 m² réparties sur 5 niveaux.

Nous avons eu une chance énorme d'avoir des visites guidées par ceux qui ont mis en place les expositions. Je les remercie vivement d'avoir pu se rendre disponibles et venir spécialement pour nous.

Tout d'abord Georges Naudet qui nous a emmenés dans le foyer Méliès pour visiter une exposition intitulée *Magie et Sciences amusantes*. On retrouve l'atmosphère d'un vaste cabinet de magie et de physique amusante.

Georges est un passionné et nous passerions des heures à l'écouter. Grâce à lui, chacun d'entre nous a pu se régaler des merveilles qui sont présentées : comme le premier livre de magie blanche imprimé

au monde, en France, en 1584. Mais aussi les cahiers de Léonard de Vinci, illusionniste averti, instruit par un professeur à la fois de magie et de mathématiques, à qui François 1^{er} offrit le Château du Clos Lucé où il continua d'inventer de multiples effets spéciaux. Ou encore une sélection d'instruments anciens provenant du Cabinet de physique et de chimie de Jean-Jacques Rousseau.

Nous avons pu découvrir son incroyable collection de boîtes de physique du XIX^e siècle et la collection de boîtes de magie de 1945 à 1980 de Jean-Claude Piveteau. Plusieurs d'entre nous y ont reconnu la boîte de leur enfance.

Et l'univers de Tom Tit, avec ses images de vulgarisation des sciences amusantes, dans les années 1890, qui proposait des expériences faciles à

Par Frédéric Denis



réaliser avec une batterie d'accessoires pour expliquer simplement certains principes scientifiques.

L'exposition propose aussi aux visiteurs de réaliser eux-mêmes des expériences « magiques ». Claire et Quentin n'y ont pas résisté.

Sous la houlette de Céline Noulin, la directrice de la Maison de la Magie Robert-Houdin ont contribué à cette exposition par leurs collections G. Naudet, J.-Cl. Piveteau, J.-Y. Lechat, Ch. Rouleau, la Société archéologique de Touraine, le Lycée Alain Fournier, les bibliothèques d'Agglopolys, par leurs reconstitutions historiques A. Leduc, Th. Rioult et Fr. Tabet pour la partie Renaissance et Fr. Normag et J.-L. Muller, pour la magie de Pinetti.

Des animations étaient assurées par Mister Givré dans son LaboMagie, joué par A. Quillien et par le Professeur Physicus et ses expériences Tom Tit joué par G. Bloom. Ces deux personnages passaient en boucle, filmés par Jean-Luc Muller

Ensuite nous avons visité les pièces consacrées à Robert-Houdin avec des explications à la fois par Georges Naudet mais aussi par Jean-Luc Muller qui lui a consacré un film qui fait référence. Quel plaisir de voir présenter ses créations, de voir également la reproduction sur la scène de quelques expériences du Maître.

Malgré la chaleur (c'était un week-end de canicule et la clim n'est présente que dans la salle de spectacle), nous avons pu apprécier la visite et les explications précises de nos deux guides.

Autre temps fort de notre visite, l'exposition *Pif-Gadget*. Présentée également par Jean-Luc Muller un autre passionné, cette expo qu'il a montée avec le CNAMI a rappelé

des souvenirs émus à certains d'entre nous. Cette exposition est inédite et propose un panorama très complet de la magie dans le magazine *Pif-gadget* depuis ses débuts, il y a 50 ans, jusqu'à aujourd'hui.

Pour ceux qui ne connaissaient pas nous avons fait l'halluscinoscope, inventée par Gérard Majax. Muni d'un casque avec un miroir, on avance dans un univers fantasmagorique renversant !

La visite s'est terminée par le spectacle au théâtre, celui-ci intitulé *Curiosa* nous a emmenés dans l'atelier de Léonard de Vinci. Une jeune femme un peu trop curieuse nous a plongé dans l'univers de Léonard de Vinci avec des tours et illusions.

Le soir-même, nous sommes allés voir le son et lumière du château de Blois. La cour principale était déjà bien remplie par les touristes venus admirer ce spectacle racontant l'histoire du château de sa



construction à nos jours. Un joli spectacle historique qui nous a permis de retrouver un peu de fraîcheur nocturne, et qui nous a donné envie d'en savoir plus sur l'histoire avec un grand H.

Le lendemain deux groupes se sont formés

Un pour visiter la ville et l'autre pour se rendre sur la tombe de Robert-Houdin et ensuite rendre visite à Emmanuel Destannes le responsable de la boutique Blois Magic Shop.

En arrivant nous avons l'impression d'entrer dans un manoir magique, Emmanuel et son épouse nous ont reçus avec un petit pot d'accueil et nous avons pu faire connaissance.

Blois magic shop n'est pas une boutique de magie avec des horaires d'ouverture où tout un chacun peut venir. Non, il s'agit d'un magasin en ligne qui reçoit ponctuellement quelques clients.

Il faut traverser toute la maison pour accéder à la pièce réservée à la boutique. Une fois dedans nous avons l'impression d'être dans une réelle boutique avec

des présentoirs bien disposés et bien remplis avec à la fois des produits neufs et d'occasions. Emmanuel n'est pas avare de présentation et de conseils et les prix sont très très abordables. Chacun d'entre nous a pu repartir avec ce qu'il recherchait et certains ont fait d'excellentes trouvailles. Un grand merci de nous avoir aussi bien reçus.

De retour au restaurant (notre QG pendant ces deux jours) nous avons partagé un dernier repas avant de reprendre soit le bus soit la voiture pour certains.





Tours Interrogation

Par François Ziegler



Un ami magicien m'avait montré un tour où les cartes étaient disposées en point d'interrogation. Il y avait certains aspects de cette routine qui ne plaisaient pas, c'est pourquoi j'ai créé cette version.

Effet

Le spectateur regarde une carte. Le magicien choisit une carte, qui est laissée sur la table. Le spectateur va couper un nombre de cartes quelconque et ce nombre de cartes va amener à sa carte. La carte du magicien est révélée, c'est la jumelle de celle du spectateur.

Montage

Aucun. Il faut juste un jeu de 52 cartes, sans jokers.

Présentation

Dites que, souvent, les magiciens qui font choisir une carte peuvent en garder plus ou moins le contrôle. Vous, vous allez faire penser à une carte de telle sorte qu'il vous sera impossible de contrôler quoi que ce soit.

Faites un « *faro out* » (la carte du dessus du jeu sera la carte du dessus une fois le *faro* fait) et faites un effeuillage de la partie qui dépasse jusqu'au stop du spectateur. Au stop, écartez un peu plus les cartes pour que le spectateur regarde la carte où il s'est arrêté, et faites une brisure au petit doigt à cet endroit dans la partie inférieure tenue en main gauche (Photo 1).

Sortez les cartes qui dépassent (celles parmi lesquelles le spectateur a regardé sa carte), étalez-les sur table pour montrer qu'il n'y a aucun contrôle de la carte (Photo 2), reposez le paquet contenant la carte sur les cartes tenues en main gauche, et double coupe à la brisure pour amener la

carte choisie en 26^e position à partir du dessus (ou 27^e à partir de la face du jeu).

Dites que vous aussi allez choisir une carte mais de manière plus traditionnelle. Étalez les cartes en mains faces vers vous, et comptez depuis la face jusqu'à la 27^e carte (Photo 3), et sortez du jeu la jumelle, qui sera votre carte (Photo 4), et que vous posez face en bas sur table sans la montrer. La photo 3 montre que dans l'exemple la 27^e carte est le 5K. Dans la réalité le jeu est tenu faces vers vous évidemment. À noter que la carte jumelle peut être avant ou après la 27^e carte.

Vous allez maintenant mélanger le jeu de la manière suivante : faites une brisure sous 4 cartes si votre carte était dans les 26 premières (à partir du dos), ou sous 5 cartes sinon, sous-coupez un peu moins de la moitié inférieure du jeu et posez ces cartes sur le jeu, gardant la brisure, et aussitôt coupez à la brisure pour mélanger ces cartes sous le paquet restant. La carte du spectateur est maintenant 21^e à partir du dessus du jeu.

Donnez le jeu au spectateur et demandez-lui de couper un petit paquet (moins de 20 cartes) à partir du dessus du jeu, et de mettre ce paquet à l'abri des regards.

Dites qu'il vous est impossible de savoir quelle carte il a choisie, où elle se trouve, et combien il a coupé de cartes.

La seule chose que vous connaissez c'est votre propre carte, le reste n'est qu'interrogations ...

Et constituez un point d'interrogation avec les 20 premières cartes du jeu, en les posant une à une.

Faites le point du point d'interrogation avec votre carte (Photo 5).

Demandez au spectateur de compter les cartes qu'il a coupées, et de vous en donner le nombre.

« Voici déjà une interrogation de levée. Nous allons utiliser ce nombre pour arriver à une carte. »

Comptez alors les cartes du point d'interrogation en commençant par celle la plus proche de vous, mais en ne comptant pas votre carte, et jusqu'au nombre correspondant au paquet coupé. Arrivé à ce nombre, isolez la carte. (Photo 6).

« Vous auriez coupé sur une carte de plus ou une carte de moins nous serions arrivés à un autre endroit. Cette carte est le fruit du hasard. »

Ramassez les autres cartes et mettez-les avec le reste du jeu, à l'écart, pour qu'il ne reste que la carte à laquelle vous êtes arrivé et votre carte.

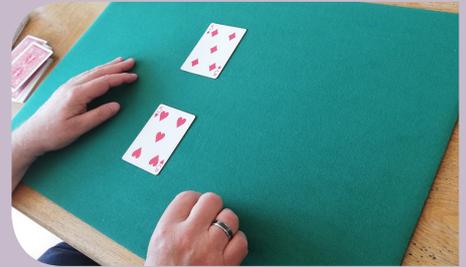
« Et pourtant des événements qui semblent n'avoir aucun lien entre eux se trouvent parfois reliés d'une façon pour le moins étrange ... »

Demandez au spectateur le nom de sa carte, et montrez que c'est la carte sortie du point d'interrogation.



Intrigant, non ? Mais il nous reste une interrogation à lever ... C'est pourquoi la carte que j'ai choisie est précisément la jumelle de la vôtre ... »

Retournez votre carte face en haut, c'est bien la jumelle de la carte du spectateur (Photo 7).



PORTES D'OR MAGIQUES

18 avril
2020

CONCOURS RÉGIONAL



Cédric Faure
Lauréat 2019



Concours régional sélectif pour les championnats de France de magie FFAP.
Concours de scène et de close-up dans un cadre prestigieux au cours d'un dîner spectacle.
700 euros de prix pour les vainqueurs.
Formulaire d'inscription et règlement du concours sur simple demande.
Les sélections se font dès à présent. (6 places disponibles)
Organisé par le Cercle Magique de Lorraine

Contact et candidature auprès de
Frédéric DENIS - 0662398567
portesdor@gmail.com



Curiosités magiques

par Joël Hennessy



Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.

Dans un jeu Jumbo, vous faites choisir une carte (2P par exemple). Puis vous faites mélanger le jeu par un spectateur.

En reprenant, vous présentez un support sur lequel on peut clipser des cartes.

Vous sortez du jeu les 9 premières cartes et vous les clipsez 3 par 3 dos visibles.

Le spectateur est invité à éliminer deux des paquets.

Les trois cartes restantes sont alors clipsées une par une.

Le spectateur élimine encore une fois aléatoirement deux de ces cartes.

La carte restante est la carte choisie.



Dans le support du pied, il y a une cavité secrète qui renferme 9 cartes identiques. (Dans ce cas neuf 2P).

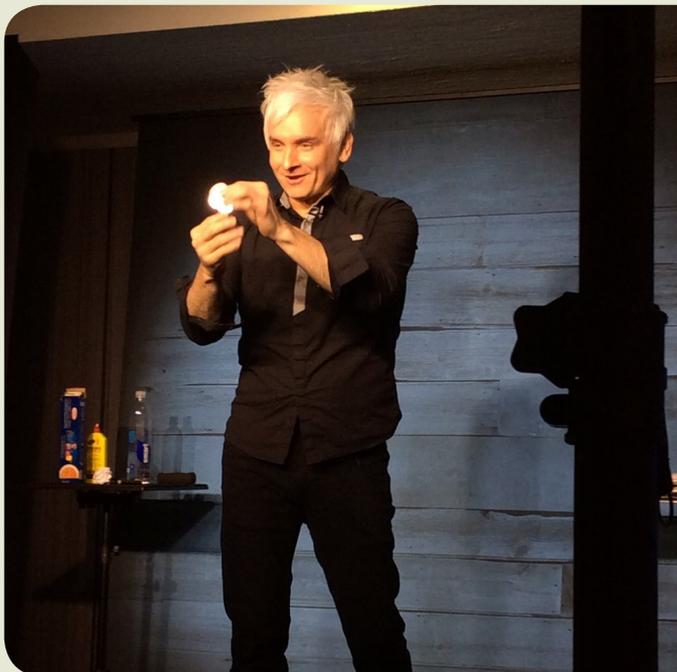
Dans un premier temps, il faut bien entendu forcer cette carte au spectateur.

Puis en reprenant le jeu et en posant le présentoir par-dessus, on ajoute secrètement sur le dessus du jeu ces 9 cartes.

Dès lors, le reste n'est que de la présentation, car dans tous les cas il ne restera que la carte « choisie ».



Conférence Chad Long



Biographie :

Chad Long s'intéresse à la magie depuis l'âge de treize ans. Il a grandi dans l'Indiana et n'a cessé de perfectionner son art au fur et à mesure des années. Ses performances l'ont fait voyager à travers le monde entier que ce soit aux États-Unis, au Canada, en Europe et aux Bahamas.

À la fois considéré comme un magicien pour magicien grâce aux prix qu'il a récoltés dans de nombreux congrès, il n'en demeure pas moins un excellent performer pour de nombreuses sociétés.

Il est l'auteur de plusieurs livres, et ses tours sont toujours très attendus.

Ses caractéristiques : une personnalité décontractée et décalée, beaucoup de participation du public et beaucoup de rires en cours de route.

Une conférence variée et très riche à ne pas manquer.

CHAD LONG FRENCH TOUR 2019

Lundi 28 octobre 2019 à 20h

Domaine de l'Asnée,

11 rue de Laxou à Villers-les-Nancy

La conférence est incluse dans votre cotisation si vous faites partie du Cercle Magique de Lorraine.

Sinon : non-membres de l'amicale, le tarif est de 20 euros.
et membres FFAP d'une autre région, il est de 15 euros

Tours présentés pendant la conférence (sous réserve)

Va-et-vient : tour de carte choisie.

Clé de Ninja et Ninja Coin : Vous jetez votre trousseau de clés en l'air ou une pièce. Quand elles tombent, vous tendez la main et attrapez la clé dont vous avez besoin ou la pièce par le bord.

Peinture en aérosol : En secouant une bombe de peinture en aérosol, vous réalisez qu'il n'y a pas de son. Pas de problème... comme par magie écrasez une bille à l'intérieur et la bombe refait du bruit.

Stylo : C'est un effet rapide. Un stylo disparaît plusieurs fois et réapparaît dans votre poche. Le stylo est alors jeté en l'air et réapparaît derrière votre oreille.

Slap Mat : Votre tapis trouve la carte sélectionnée de manière très visuelle.

Le stylo disparaissant : vous faites passer un stylo dans le centre d'une serviette, puis vous la froissez... le stylo a disparu.

Affaires effrontées : tour avec des cartes de visites.

Ninja Gum : Un morceau de bubble-gum mâché est lancé dans l'air et se transforme en un morceau neuf au bout de vos doigts.

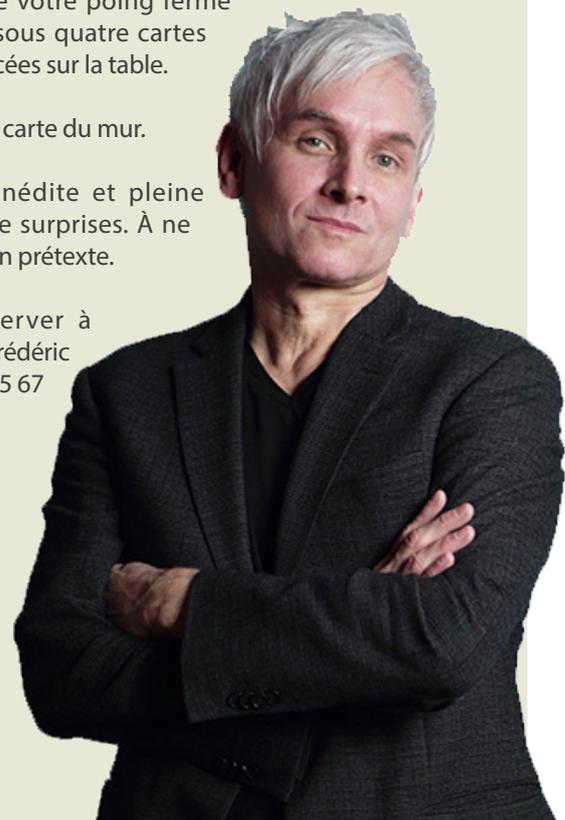
C.O.H.T.P.C. : Le Cheesy One Hand Top Palm Control pour contrôler les cartes sélectionnées.

Dispersion : Quatre pièces disparaissent instantanément de votre poing fermé et réapparaissent sous quatre cartes précédemment placées sur la table.

Le mur : Retirez une carte du mur.

Une conférence inédite et pleine de trouvailles et de surprises. À ne manquer sous aucun prétexte.

Possibilité de réserver à l'avance auprès de Frédéric DENIS au 06 62 39 85 67 ou par mail.



Manip

Extrait du MANIP 6 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site planetmagic.com

Le jeu Bloc par Jean Louis

Je pense avoir découvert ce tour de Golstein dans un *Mad-Magic*. Il illustre parfaitement le fait que si vous ne croyez pas réellement à ce que vous faites, cet effet n'aura aucun impact sur le public. Pire vous serez incapable de le faire. Pourtant il n'utilise que la technique du *Tilt-move* qui n'a rien de compliqué, il faut y croire et c'est sa difficulté, et la levée double, dans le cas présent, est très simple puisque tout le jeu est collé.

Le *Tilt-move* consiste à donner l'illusion d'enfoncer une carte (par l'arrière du jeu) au milieu du jeu, alors que celle-ci est simplement enfoncée en deuxième position. Le jeu est tenu en position de la donne en MG et la première carte est maintenue en brisure de 6 à 7 mm (sans le petit doigt) à l'arrière du jeu (fig.1). Si vous insérez la carte choisie (tenue entre pouce et index de la MD) à l'arrière du jeu, dans cet espace (fig.2) vu côté spectateur on a l'illusion que cette carte est mise dans le milieu du jeu (fig. 3).

Effet

Après avoir mélangé le jeu, le Magicien impose ouvertement le choix d'une carte à un spectateur. Cette carte, bien qu'elle soit remise dans le milieu du jeu, remonte toujours sur celui-ci. C'est l'effet classique de la carte ambitieuse. En final c'est le spectateur qui doit remettre sa carte dans le milieu du jeu, comme vous l'avez fait jusqu'ici. Mais il ne peut pas y arriver car toutes les cartes du jeu sont collées en un seul bloc. Climax !!!

Matériel

Un jeu bloc et 2 cartes quelconques sur le dessus du bloc.

Je vous donne la routine telle que je la pratique depuis des années, avec le texte. Il est évident que vous pouvez trouver un autre texte qui collera peut-être mieux à votre style et à votre personnalité. Quel que soit votre choix il est très important qu'après votre démonstration le public se souvienne parfaitement que vous avez MÉLANGÉ le jeu. Ce mélange doit donc être appuyé au début par votre texte. Il doit également être clair dans son esprit que vous avez toujours mis la carte dans le MILIEU du jeu, de façon qu'en final l'impact soit à son maximum, lorsque le spectateur voudra faire la même chose. Là encore votre texte doit renforcer cette image du milieu du jeu. Dernier conseil faites ce tour avec un homme, en général les femmes n'aiment pas les cartes.

Déroulement

Sortez le jeu de son étui et dites « lorsqu'un magicien fait un tour de carte il commence par mélanger les cartes »

À ce moment-là, pelez une à une les 2 cartes du dessus pour les placer dessous. À aucun moment vous ne devez regarder vos mains, ce mélange ne doit avoir aucun intérêt pour les spectateurs. « Puis il fait choisir une carte ».

Mélanguez à nouveau en pelant tout le bloc et une à une les 2 cartes du dessous pour les remonter dessus. Ne prêtez toujours aucune attention à ce mélange. « Vous la regardez, la remettez dans le jeu et si le magicien n'est pas trop mauvais il retrouve votre carte. Moi si je fais comme ça, je ne la retrouve jamais alors je vous dis, Monsieur, vous avez choisi cette carte »

À ce moment-là vous posez face en bas, sur la table, devant le spectateur, la

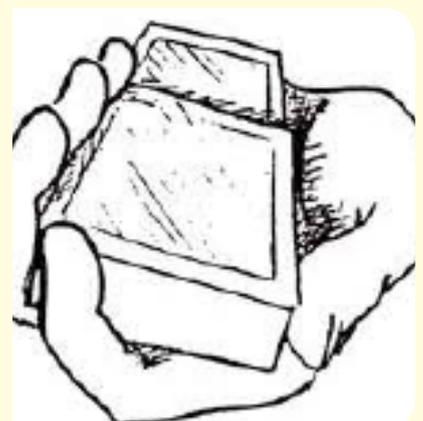
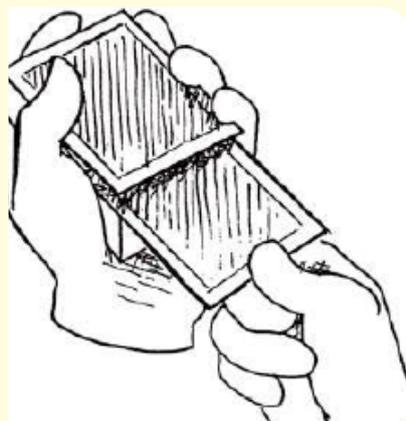
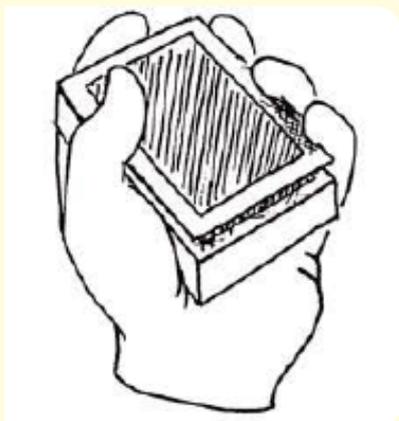


première carte. « et c'est le 7 de pique » (par exemple) Vous retournez la carte face en haut. À ce niveau du tour, les spectateurs sourient plus ou moins, ils ne comprennent pas bien où vous voulez en venir.

« Oui je sais ce n'est pas trop magique, mais rassurez-vous je ne vous ai pas donné n'importe quelle carte, ce 7 de pique est magique. Si je le mets dans le milieu du jeu (*Tilt-move*) il remonte dessus » retournez la carte du dessus face en l'air (levée double).

À nouveau levée double pour retourner la carte face en bas sur le jeu. Reprenez cette carte avec la MG et mettez-la sous le jeu en disant « si je la mets sous le jeu ça ne change rien, elle est toujours dessus » Retournez de la même façon le 7 de pique qui se trouve dessus et faites une petite pause.

Vous verrez qu'il y aura toujours un spectateur pour vous dire que toutes les cartes sont des 7 de pique. Avec un petit sourire vous dites « oui évidemment mais ce serait trop simple, d'ailleurs si ça marche d'un côté ça marche aussi de l'autre ». Vous retournez tout le jeu face en l'air et refaites un *Tilt-move* avec le 7 de pique. « Cette fois, elle ne va pas remonter dessus mais dessous » Là, avec votre MD



Manip

vous faites une levée double et montrez que le 7 de pique n'est : pas dessous. Reposez les 2 cartes comme une, sur le jeu. « Voulez-vous avoir la gentillesse de souffler doucement sur le jeu, très bien » Soulevez la première carte, (que vous remettez face en l'air sous le jeu), le 7 de pique apparaît.

Reprenez le 7 de pique, retournez tout le jeu face en bas et refaites un *Tilt-move* avec le 7 de pique « de toute façon cela ne sert à rien de mettre le 7 de pique au milieu du jeu comme je l'ai fait jusqu'ici » À nouveau une levée double pour le montrer.

« Vous savez que les magiciens utilisent leurs manches et bien moi aussi » Retournez les 2 cartes comme une face en bas sur le jeu et prenez immédiatement la carte du dessus avec la MD et mettez-la dans votre poche intérieure gauche de votre veste en prétextant la mettre dans votre manche. Faites des mouvements avec le bras gauche comme pour aider à faire descendre la carte dans la manche. Retournez la carte du dessus, c'est encore le 7 de pique.

« Oui je sais, vous pensez que je manipule les cartes et bien maintenant c'est vous qui allez mettre le 7 de pique au milieu du jeu comme je l'ai fait jusqu'ici »

Vous posez le 1eu face en bas sur la table devant le spectateur, vous lui donnez le 7 de pique et lui demandez de l'enfoncer, alors qu'il essaie, vous dites aux autres spectateurs « du moins il va essayer car c'est impossible » Le temps que vous disiez cela, le spectateur s'est rendu compte que le jeu était collé, immédiatement vous lui prenez des mains et à hauteur des yeux vous lâchez le bloc afin que l'ensemble des spectateurs comprennent ce qui se passe. De plus le jeu en tombant fait un bruit sourd qui accentue l'effet du jeu collé.

Laissez vos spectateurs se jeter sur le jeu bloc et attendez-vous que parfois un spectateur réussisse à décoller un coin de la première carte. Prévoyez de la colle pour les autres tables !

Championnat de France FFAP

Le championnat de France occupe une grande place dans les congrès FFAP. Le jury a été composé depuis de nombreux mois mais curieusement très peu de communication a été faite sur le sujet.

L'équipe concours est composée de :
Directeur des concours : Frédéric DENIS
Secrétaire du jury : Alain CHEVILLARD
Notation informatique : Fabienne DENIS
Chronométrateur : Patrick RIVET

Suivi administratif des candidats et gestion des candidats sur place :
Myriam et Gill OUZIER

Président du jury : Norbert Ferré

Membres du jury par ordre alphabétique :

Christian Charpennet

Myriam Froger

Hjalmar

Sylvia Schuyer

Tim silver

Mickael Vadini





L'ampoule divinatrice

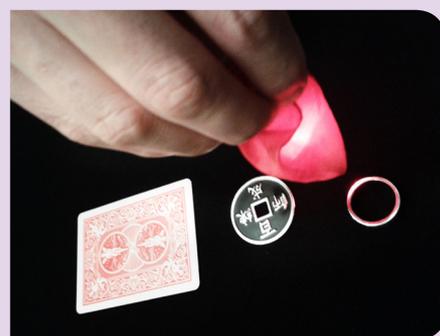
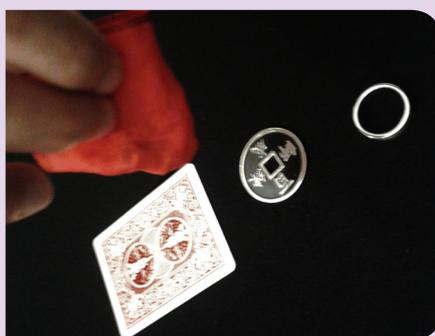
Le magicien présente une petite ampoule enveloppée dans un foulard (figure 1).

Cette ampoule s'allume mystérieusement au contact de l'objet choisi par un spectateur (figures 2 et 3).

Tout est donné à l'examen, il n'y a rien à voir.

Je ne reviendrai pas sur les techniques de révélation de choix d'un spectateur, il existe de multiples techniques que vous connaissez tous.

Ce qui est intéressant dans ce tour, c'est l'ampoule qui s'allume mystérieusement, pour cela, il vous suffit d'utiliser un D-lite chaussé sur votre pouce, l'illusion est parfaite, le gimmick totalement indécélable, le reste n'est que présentation.



Les boîtes d'allumettes spirites

de Jean Merlin

Deux boîtes d'allumettes sont posées bout à bout, lorsque l'on ferme le tiroir d'une d'entre-elles, l'autre s'ouvre, cela marche dans n'importe quelle position (figures 1 à 6).

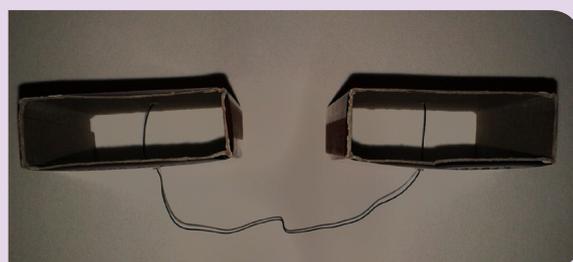
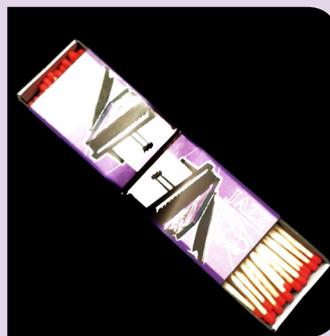
Une carte peut également être placée

entre les 2 boîtes, elles peuvent également être tenues dans la main (figure 6) cela fonctionne également.

Le secret : un fil relie les deux tiroirs d'allumettes (figure 7).

D'apparence très simple, le tour n'est pas facile à se fabriquer, fil qui casse, boîte trop fragile, tiroir qui coince, etc.

Je vous invite donc à vous procurer ce formidable auprès de Jean Merlin.



Agenda 2019



Thème
l'argent

Laxou

Samedi 12 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 31 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème
les bagues

Laxou

Samedi 02 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 22 – Lieu à définir



Thème
jeu et
casino

Laxou

Samedi 02 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 22 – Lieu à définir

**PORTES D'OR
MAGIQUES DE
LORRAINE**

Samedi 16 mars

Dîner Spectacle
18h45 Grand Salon de
l'hôtel de ville – Nancy

Dimanche 17 mars

Conf BELLINI – 14h30
domaine de l'Asnée
Villers les Nancy



Thème
salon/scène
uniquement

Laxou

Samedi 06 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Thème
les objets du
restaurant

Laxou

Samedi 18 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème
la musique

Laxou

Vendredi 14 – IMEL

Samedi 15 – IMEL

Nancy

Jeudi 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
pas de cartes

Laxou

Samedi 07 – Forum des Assos

Nancy

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir



Thème
les liquides

Laxou

Samedi 19 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Thème
c'est le
spectateur
qui fait le
tour

Laxou

Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion

Remarques :

Les dates peuvent être changées en cours d'année. Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de leur cotisation et ponctuellement aux magiciens de passage dans la région.

La date de la conférence d'automne n'est pas encore connue.