



MAGIC
WITH
AN
IPHONE

by BAKNER

GB

PROLOGUE

Aujourd’hui, nos spectateurs, nos spectatrices n’ont plus de cigarettes, de briquet, de pièces de monnaie, de billets de banque, voire même de montre, cartes bancaires, agenda et carnet d’adresses...

Tous ces objets utilisés, il n’y a encore pas si longtemps, par les magiciens et magiciennes pour leurs effets magiques ont aujourd’hui disparu des poches de nos spectateurs.

La vie est ainsi faite.

Mais réjouissons nous, le téléphone portable a remplacé tout ça (sauf la cigarette et le briquet) y compris l’appareil photo.

Le téléphone portable et notamment sa calculatrice permettent de remettre au goût du jour bons nombres de tours mathématiques et d’en créer de nouveaux.

Certains sont fabuleux.

Le téléphone portable et ses secrets cachés ouvrent de nouvelles portes aux magiciens et magiciennes d’aujourd’hui.

Préparation avant utilisation et comment ajouter un autocollant.

Allez dans REGLAGES

Allez dans ACCESSIBILITE

Allez dans ANIMATION

Cochez le poussoir vert afin de Réduire les animations.

Ouvrez la calculatrice et tapez 666

Faites une capture d'écran

Allez dans PHOTOS

Cliquez sur les trois lignes avec un cercle

Allez dans + en bas à droite

Allez dans AJOUTEZ UN AUTOCOLLANT et cadrez-le (dimensions et emplacement) dans la capture d'écran.

De la même façon, vous avez la possibilité de taper un texte,
à la place d'ajouter un autocollant.

Vous pourrez déplacer ce texte à l'endroit où les chiffres s'affichent habituellement.
Vous pouvez effacer le chiffre « 0 » de votre capture d'écran à l'aide du signe CORRIGER
en bas à gauche de votre écran.

Afin de le remplacer par le texte de votre choix.

Comment créer un autocollant ?

Choisir une photo, un dessin sur l'internet et la copier dans « PHOTOS ».
Cliquez sur cette photo ou dessin et en gardant votre index sur la photo,
faites-la glisser légèrement vers le haut.

Un message « AJOUTER UN AUTOCOLLANT » apparaîtra alors.
Cliquez sur ce message et cette photo sera présente dans vos autocollants.

Vous avez accès aussi à des smileys divers lors de la modification
d'une photo que vous pouvez utiliser comme autocollants.

Pourquoi un iPhone ?

Cigarettes, briquet, pièces de monnaie, billets de banque,
montre ne sont plus présents chez le spectateur.

En revanche le téléphone portable et sa calculatrice sont omniprésents.

Comment effacer les chiffres de la calculatrice ?

Deux solutions : le bouton « corriger » ou le feutre noir épais
Que l'on trouve dans les outils pour modifier la photo.

Présentation pour la routine 666



Allez dans PHOTOS et mettez la photo
(votre capture d'écran modifiée) en plein écran.

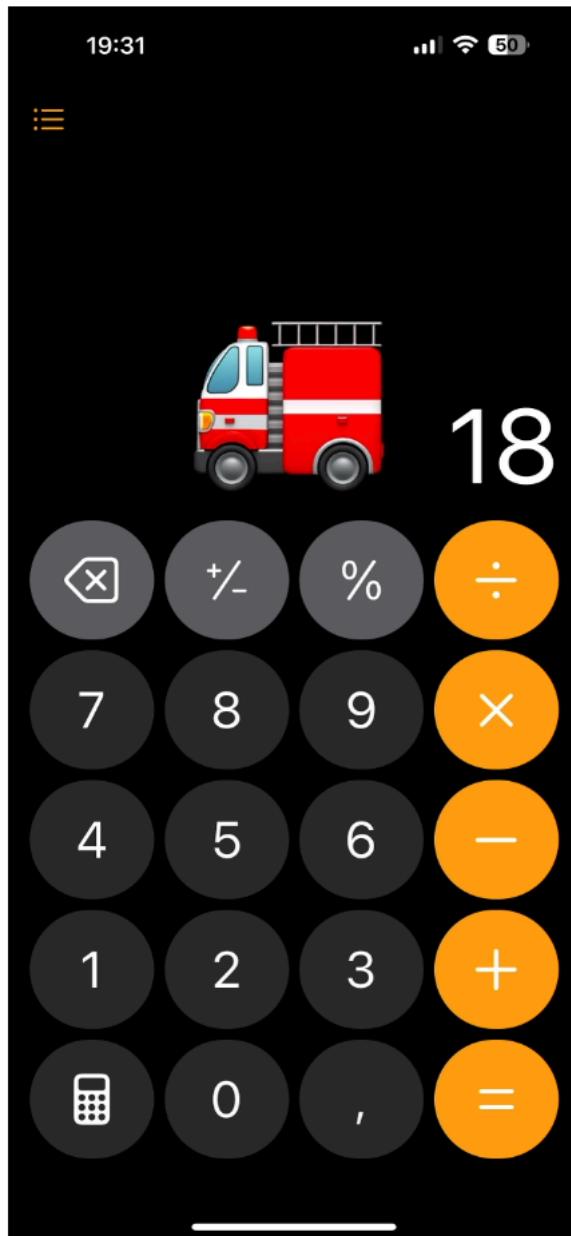
Ouvrez le CENTRE DE CONTRÔLE en effectuant un glissé
du coin supérieur vers le bas.

Appuyez sur l'icône de la calculatrice pour ouvrir la calculatrice.
En haut à gauche apparaîtra alors en petits caractères le mot « PHOTOS »
Si vous cliquez dessus, vous remplacerez sur l'écran de votre iPhone la vraie
calculatrice par la photo de votre capture d'écran modifiée.

A partir de là, plusieurs routines de divination peuvent être créées.

Nous allons vous en proposer plusieurs.

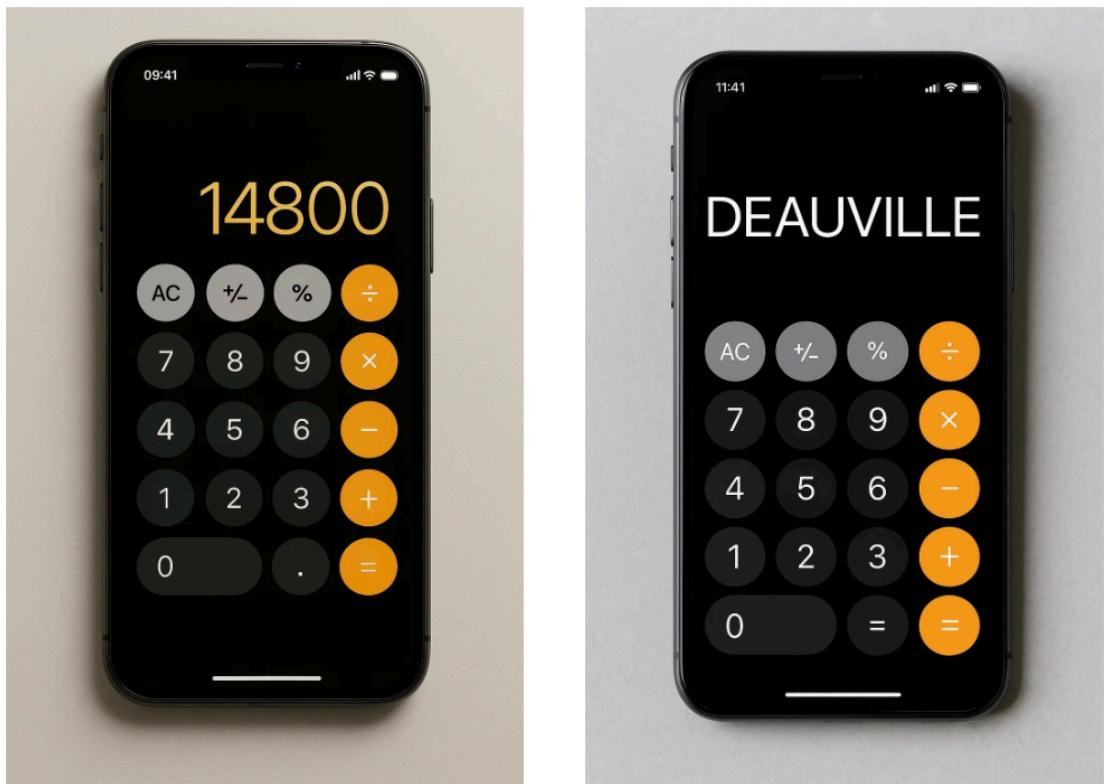
LE CAMION DE POMPIERS



LE CODE POSTAL

Demandez à votre spectateur de taper un code postal correspondant au nom d'une commune que vous avez référencée dans votre album PHOTOS.

Ainsi, vous pourrez transformer les chiffres du code postal en le nom de la ville correspondante.



UN NOMBRE ECRIT EN LETTRES

De même, vous pourrez transformer n'importe quel nombre en son écriture en lettres.

Exemple : 18 = Dix-Huit



Comment faire en sorte que l'écran affiché reste ouvert pendant toute votre routine ?

Allez dans REGLAGES

Allez dans LUMINOSITE ET AFFICHAGE

Allez dans VERROUILLAGE AUTOMATIQUE et cliquez sur JAMAIS

Comment couper le son afin qu'aucun bruit non désiré se fasse entendre lors de vos routines ?

Allez dans REGLAGES

Allez dans SONS ET VIBRATIONS

Coupez MODE SILENCE (le bouton deviendra rouge)

Décochez le bouton UTILISER LES BOUTONS (le bouton deviendra gris)

Dans VIBRATIONS, choisissez NE JAMAIS VIBRER.

Déplacez le curseur SONNERIE ET ALERTES le plus vers la gauche.

N'oubliez pas, non plus, de bloquer la rotation de votre écran pour qu'il reste en mode portrait.

FORCAGE

Vous pourrez changer d'écran afin de forcer le nombre de votre choix.

Remplace avantageusement les carnets à forcer.

Demandez à un premier spectateur de taper un nombre quelconque puis le signe « x ».

Tournez-vous vers un deuxième spectateur et demandez-lui de taper à son tour un autre nombre.

Dites que vous allez lui demander de taper sur = et pour ce faire, vous retournez dos visible votre téléphone et vous en profitez pour appuyer fortement sur son coin supérieur gauche (où est le menu « photos »). Tant que vous garderez le doigt appuyé, le spectateur pourra taper n'importe où. Ce n'est qu'en relâchant votre doigt que la capture d'écran apparaîtra.

N'oubliez pas que dès que vous avez affiché l'image de votre capture d'écran, vous vous trouvez dans votre dossier PHOTOS et qu'avec un simple GLISSEMENT vers la droite ou vers la gauche, vous pouvez passer à la photo suivante.

Voici d'ailleurs un tour à effectuer avec ce principe.

Tour basé sur la double réalité.

Demandez à deux spectateurs de taper à tour de rôle un nombre afin d'effectuer une multiplication.

Changez d'écran, afin d'afficher votre nombre à forcer.

Exemple : 5431749

Demandez à votre premier spectateur de penser à un chiffre pair du résultat « obtenu ».

Il ne pourra choisir que le « 4 ».

Changez d'écran grâce à un glissement (puisque maintenant vous êtes dans le dossier « PHOTOS ») afin d'afficher :

Suite de l'exemple : 2368346

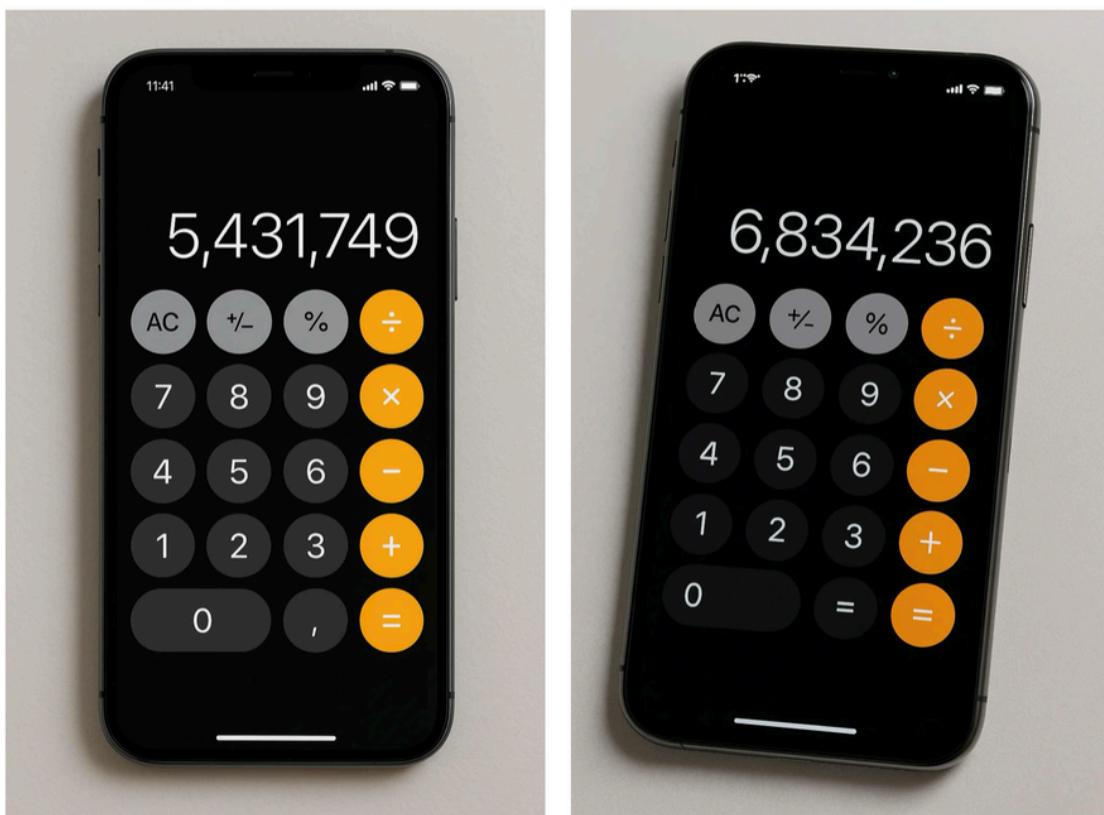
Demandez à votre deuxième spectateur de choisir, lui, un chiffre impair.
Il ne pourra choisir que le « 3 »

Les deux spectateurs ignoreront qu'ils ont fait leur choix dans deux nombres différents.

Concentrez-vous et annoncez que vous avez perçu le chiffre « 7 » qui doit correspondre à la somme des deux chiffres « pensés ».

Demandez ces deux chiffres.

Poursuivez : « 4 et 3, 7. Le compte est bon. »



CHRONOMETRE



Vous pouvez donner l'illusion que vous avez arrêté le chronomètre juste sur les centièmes de seconde.

AUTRE ROUTINE AVEC LE CHRONOMETRE ET LE DIABLE

Cette fois-ci vous allez arrêter le chronomètre sur six secondes et soixante six centièmes.

Faites une capture d'écran du chronomètre arrêté sur 00:06.66 et mettez-la dans votre album photos.

Dupliquez cette photo et modifiez-la en y ajoutant la tête d'un diable.

Mettez les deux photos côté à côté dans votre album photos, afin tout à l'heure de pouvoir glisser de l'une à l'autre.

Vous êtes prêt.

Allez dans « Photos » et ouvrez la photo avec 00:06.66 (mais sans la tête du diable).

Ouvrez Centre de contrôle en faisant glisser votre index de la droite et du haut de l'écran vers le bas.

Ouvrez le vrai chronomètre (que vous avez précédemment placé dans le centre de contrôle. Voir comment faire quelque part dans ce livre) et faites-le fonctionner.

Demandez au spectateur de le mettre en route et reprenez-le aussitôt. Dès qu'il est dans vos mains, arrêtez-le discrètement et basculez vers Photos (en haut à gauche de l'écran) pour arriver sur votre photo modifiée.

Montrez que vous vous êtes arrêté sur le chiffre du diable : 666.

Demandez au spectateur s'il sait comment vous avez réussi cela ?

Continuez en lui faisant : « Que vous avez (soufflez sur l'iPhone tout en glissant vers la droite ou la gauche, selon où vous aurez mis l'autre photo) vendu votre âme au diable ! » Et montrez le visage du diable apparu sur le chronomètre.



66 666 666 ou 99 999 999

Faites une capture d'écran de votre calculatrice affichant :

99 999 999

et placez cette photo dans votre album photos.

PRESENTATION :

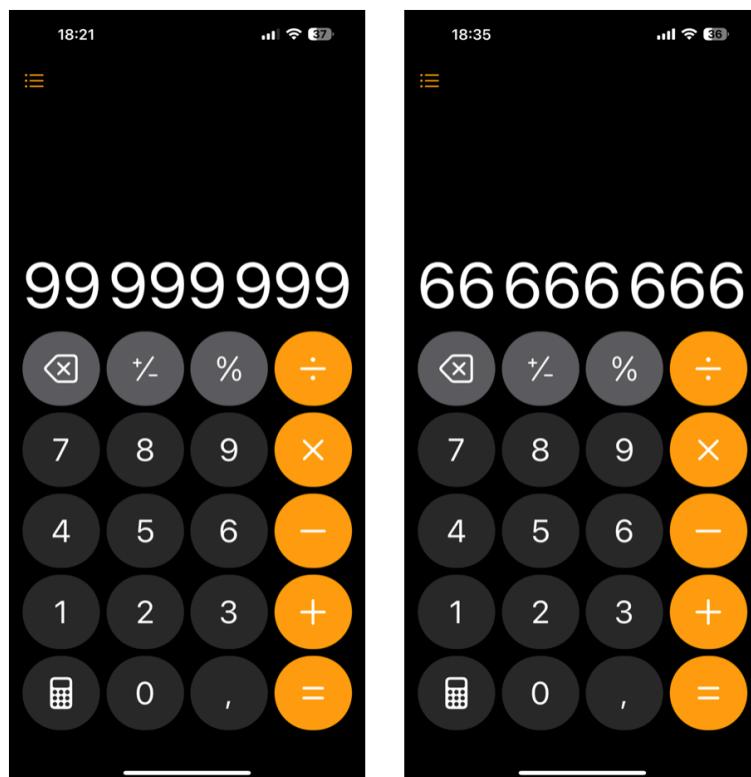
Ouvrez votre capture d'écran 99 999 999, puis glissez votre index vers le bas pour ouvrir votre Centre de contrôle.

Ouvrez la vraie calculatrice et tapez :

66 666 666

Retournez, de haut en bas, votre téléphone pour montrer que les SIX sont devenus des NEUFS.

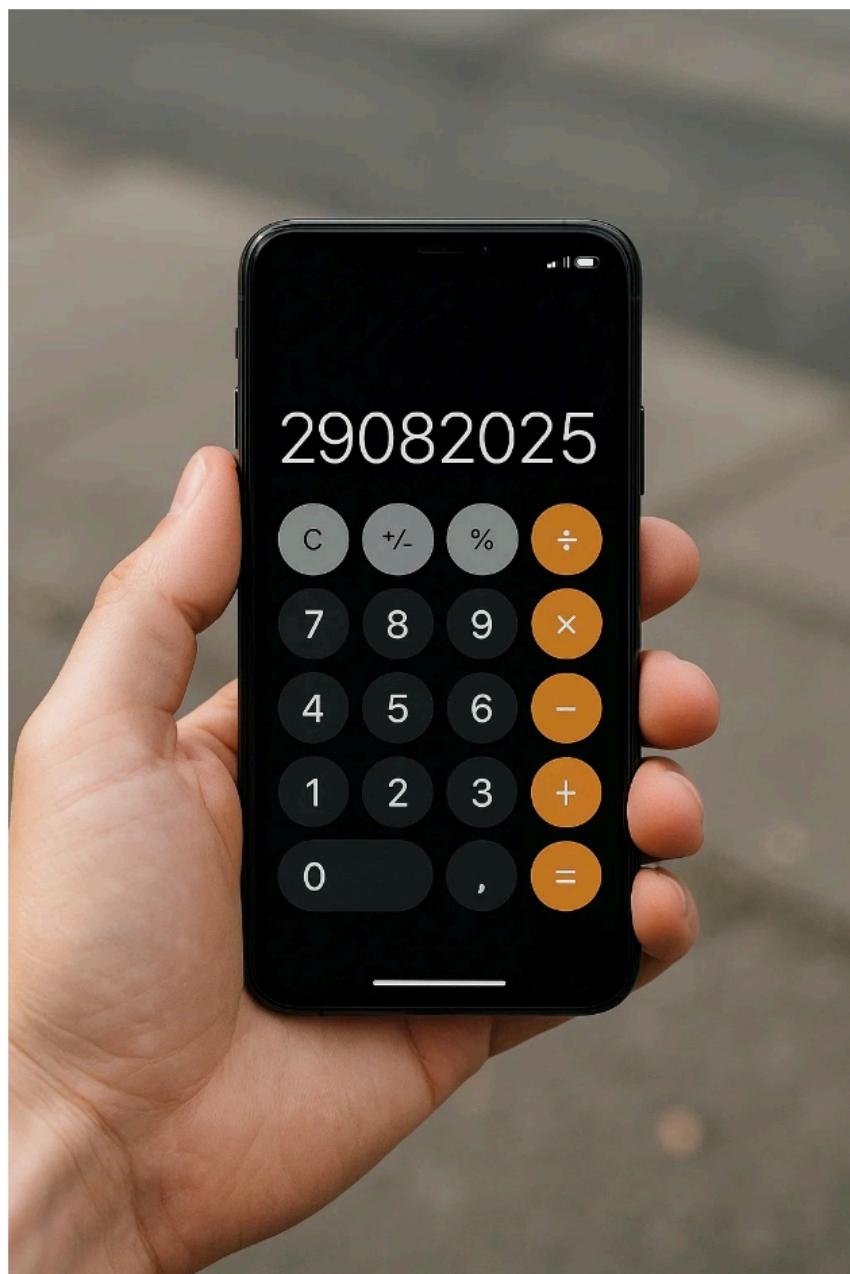
Retournez à nouveau votre téléphone et profitez-en pour appuyer sur le petit « photos » en haut à gauche, afin de changer d'écran et d'afficher votre capture d'écran.



Dites que le diable s'est emparé de votre téléphone et qu'il est impossible de revenir en arrière.

PULSE

Vous pouvez présenter une version allégée de Pulse.
Mais avec un seul téléphone portable.



Par contre, ici, nul besoin de faire taper le dernier nombre à l'aveugle.

Un simple forçage suffira.

29 Août 2025

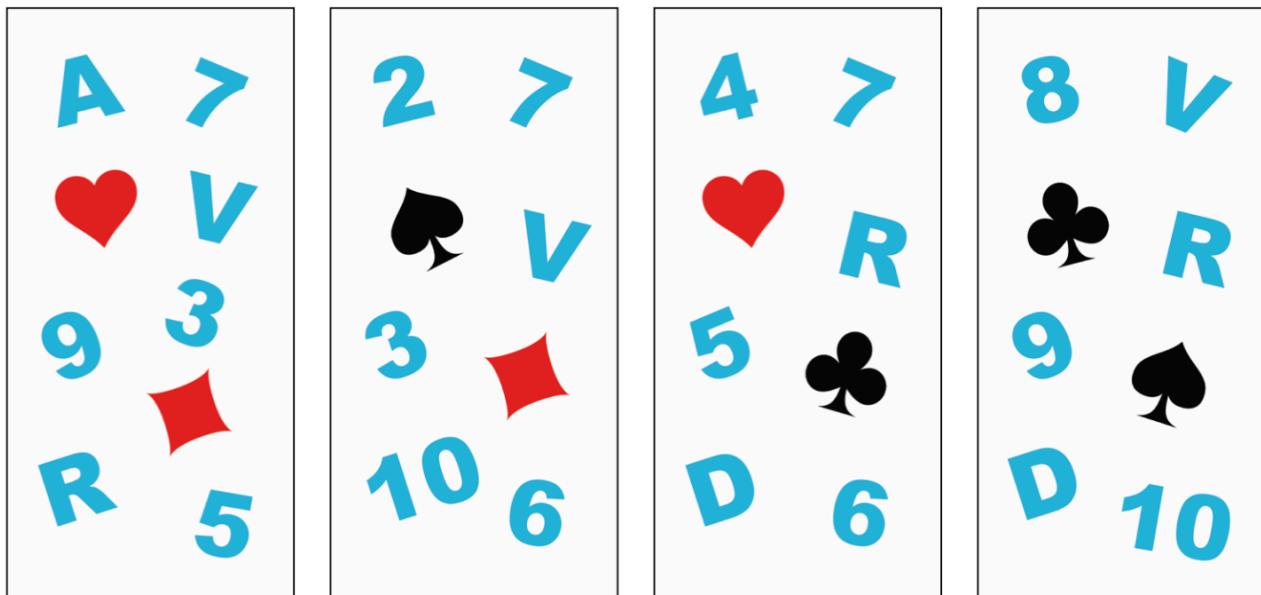
PLUSIEURS TOURS DE MENTALISME N'UTILISANT QUE QUELQUES CARTES PEUVENT SE TROUVER DANS VOTRE ALBUM PHOTOS

Vous trouverez en pièces jointes, les fichiers au format iPhone.

En voici un, connu sous le titre « Le plus petit jeu du monde » et que j'ai modifié pour passer son nombre de six à seulement quatre cartes.

Outre le fait que vous l'avez toujours avec vous, vous verrez que sa présentation s'en trouve non seulement simplifiée mais surtout améliorée.

Voici les quatre cartes nécessaires à mettre dans votre album « Photos » :



A mettre dans le même ordre que celle d'image ci-dessus.

Ce tour (que probablement vous connaissez) est basé sur le principe binaire.

Vous noterez qu'en haut à gauche de la première carte se trouve la lettre A (pour As).

Cette carte a pour valeur 1. La suivante 2, la suivante 4 et la dernière 8.

Demandez à un spectateur de penser à une carte.

Puis dites-lui que vous avez un jeu composé de seulement quatre cartes et qu'avec ces quatre cartes, vous êtes en mesure de découvrir la carte à laquelle il vient de penser.

Présentez sur l'écran de votre iPhone la première carte en lui demandant s'il voit la valeur de sa carte.

- S'il la voit, vous comptabiliserez mentalement 1.
- S'il ne la voit pas, vous ne comptabiliserez rien.

Poursuivez (en faisant glisser l'image de l'écran vers la droite, pour afficher la deuxième carte.

Cette fois-ci vous comptabiliserez 2 ou rien, en ajoutant ou pas au chiffre retenu précédemment.

Idem pour les deux cartes suivantes en ajoutant, ou pas, 4, 8 ou rien.

Le résultat obtenu vous donnera la valeur de la carte pensée.

A noter qu'ici, les cartes non pas besoin d'être marquées au dos, d'abord parce qu'il n'y a pas de dos et enfin parce que cela ne sert à rien.

Maintenant, vous avez besoin de connaitre la couleur de la carte pensée (Pique, coeur, trèfle ou carreau).

Pour cela, c'est bien simple, vous allez à nouveau faire défiler les cartes mais dans l'autre sens.

Vous n'aurez besoin que des deux premières cartes (la 8 et la 4).

Montrez la première carte (la 8) et demandez s'il voit sa couleur (trèfle ou pique).

S'il répond « Oui » alors sa carte est noire.

Faites glisser vers la gauche, l'image de l'écran pour montrer la deuxième carte (la 4) et posez la même question.

- S'il a répondu « Oui » à la première question et qu'il répond à nouveau « Oui » alors sa carte est du trèfle, sinon c'est du pique.
- S'il a répondu « Non » à la première question et qu'il répond à nouveau « Non » alors sa carte est du carreau, sinon c'est du coeur.

Dès lors vous connaissez la valeur et la couleur de sa carte.

Vous pourriez-vous arrêter là, mais je crois qu'il faut continuer pour les deux dernières cartes sans tenir compte, de ces deux dernières réponses.

Vous pouvez maintenant annoncer le nom de la carte ou si vous avez un jeu brainwave, montrez que vous aviez retourné une carte dans ce jeu alors que son nom n'a jamais été prononcé.

LE TEST DE LA PERSONNALITE

Sur le même principe que le présent, vous allez pouvoir mettre dans votre album « PHOTOS » un nouveau tour. Mais cette fois-ci avec une astuce supplémentaire.

Attention ce tour ne se présente pas comme un tour de mentalisme. Ce n'est qu'à la fin, en découvrant les résultats qu'on le découvrira.

Voici le quatre cartes nécessaires à la routine :



Vous trouverez ces quatre cartes dans le fichier joint.

Le mentaliste demande au spectateur d'utiliser la calculatrice de son portable.

C'est à ce moment précis que vous allez repérer si le spectateur est droitier ou gaucher, en observant avec quel index, il tape le code PIN de son portable.

En fonction, de votre repérage vous glisserez vers un écran ou vers l'autre afin de lui faire lire la version, où il doit taper 0.

Vous noterez que seules deux phrases changent :

Si vous êtes gaucher, tapez 1.
Si vous êtes droitier tapez 0.
OU
Si vous êtes droitier, tapez 1.
Si vous êtes gaucher tapez 0.

Le spectateur suit ces instructions et les opérations à faire et arrivera forcément* au résultat de 125.

* Deux petites exceptions : Il faut que votre spectateur ait plus de 25 ans et il ne faut pas qu'il soit né après le 25 décembre. Pour 2026, ce sera 26 ans.

Une fois les instructions terminées et le chiffre de 125 obtenu, le mentaliste fait soit glisser vers la gauche s'il l'avait fait la première fois, soit glisser vers la droite s'il n'avait rien fait la première fois.

Le mentaliste lit les résultats :

D'abord entre 0 et 50, puis entre 51 et 100 et enfin entre 101 et 150.

Le mentaliste ne termine pas la lecture du dernier cas (entre 101 et 150) car il précise que l'important est la petite phrase du bas (écrit en rouge) :

Si vous avez obtenu 125 points,
vous êtes quelqu'un de rare et d'exceptionnel.

La routine se terminant ainsi avec une prédiction et le test devenant un effet de mentalisme.

Vous aurez noter que les différents glissements permettent un même résultat que ceux obtenus avec un Himber wallet.

AGENDA

J'ai une passion pour les tours d'agenda et j'aurai trouvé dommage de les retirer de mon répertoire dans la mesure où aujourd'hui il est rare (voir suspect) d'avoir un agenda sur soi.

Heureusement, l'iPhone vient, une nouvelle fois, à notre secours.

Je n'utilise pas l'agenda de l'iPhone mais un autre type d'agenda téléchargé sur l'internet.

Il en existe de nombreux. J'ai choisi d'en prendre un avec deux pages sur l'écran, soit une quinzaine de jours.

Il est facile par glissement de passer d'un écran à un autre.

Voici l'un de mes tours d'agenda, je ne dirais pas le préféré car je les aime tous.

Le magicien sort de sa poche son iPhone et l'ouvre sur son agenda et un jeu de cartes.

Il fait glisser quelques pages de l'agenda pour familiariser le spectateur avec.

Puis le magicien fait un ruban des 52 cartes et coupe le jeu.

Le jeu est mélangé par un spectateur.

La première carte du jeu sera retournée par le spectateur, sa valeur indiquera un mois
(exemple 5 = mois de mai).

La deuxième carte du jeu sera également retournée par le spectateur, sa valeur indiquera un jour
(exemple 4 = 4^{ème} jour).

Soit le 4 mai.

Le spectateur regarde dans l'agenda de l'iPhone pour trouver le 4 mai, le magicien a écrit :
« *cinq de pique* ».

Le spectateur retourne lui-même le jeu mélangé, sous le jeu se trouve le cinq de pique.

Il n'y a pas de cartes en double.

Le jeu est réellement mélangé puis manipulé par le spectateur..

Le tour est automatique.

PREPARATION DE L'AGENDA :

Ecrivez « *cinq de pique* » au 4 mai (4/5) et « *six de pique* » au 5 avril (5/4).

Vous remplirez tous les autres jours de l'année du nom d'autres cartes.

MATERIEL :

- Il vous faudra un jeu de 52 cartes à dos asymétriques. Attention cette asymétrie doit être visible sur la bordure gauche des cartes lorsque le jeu est étalé en ruban. J'utilise le jeu « *Zodiac Bridge* » (référence : Art.12114 chez AGM Swiss Playing Card). Cependant comme seulement 3 cartes doivent être repérées dans le ruban, vous pouvez très bien marquer vous-même ces 3 cartes et utiliser un autre jeu.
- Vous écrirez au 4 mai : « *cinq de pique* » et au 5 avril : « *six de pique* ».

MONTAGE DU JEU : (du dessus vers le dessous, dos visibles) :

Un « 4 », un « 5 », 23 cartes quelconques, le « 6 de pique », un « 5 », un « 4 », 23 cartes quelconques et le « 5 de pique ».

Tout le jeu sera orienté dans le même sens excepté les trois « 5 » mentionnés qui seront orientés dans l'autre sens.

PRESENTATION :

Montrez l'agenda et expliquez les similitudes existantes entre le calendrier et les cartes à jouer.

Posez l'iPhone sur la table.

Faites un ruban des cartes sur la table et coupez le jeu à la moitié,
c'est à dire juste au-dessus du « 5 » retourné.

Demandez à un spectateur de mélanger les deux paquets en queue d'aronde.
A la fin du mélange, sur le jeu, il y aura un « 4 » et un « 5 » mais dans un ordre aléatoire.
C'est le principe du palindrome de quelques cartes (ici de deux cartes).

Sous le jeu vous aurez soit le « *six de pique* », soit le « *cinq de pique* ».

Demandez au spectateur de faire un ruban des cartes et repérez si la carte du dessus et la carte du dessous sont orientées dans le même sens.

- Si les deux cartes sont orientées dans le même sens, la carte du dessus du jeu indiquera le mois et la seconde le jour.
- Si les deux cartes sont orientées dans le sens contraire, la carte du dessus du jeu indiquera le jour et la seconde le mois.

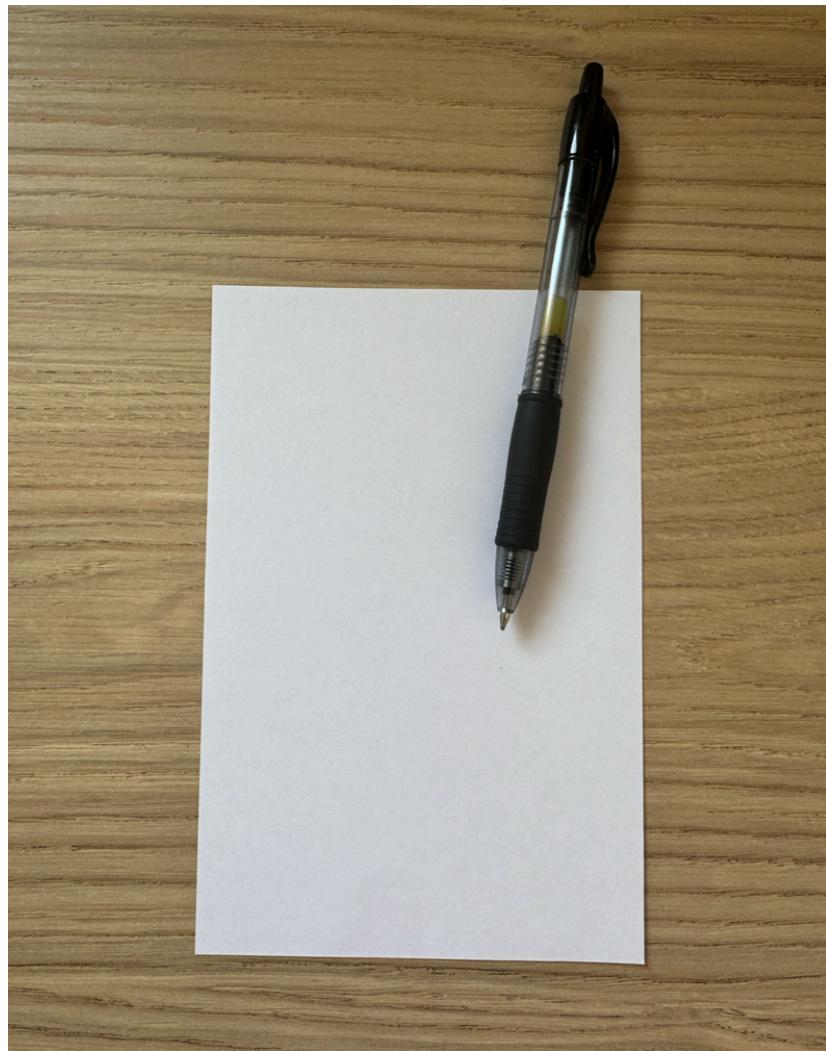
Demandez au spectateur de regarder au jour formé par ces deux premières cartes.

Faites-lui retourner le jeu faces visibles, la carte se trouvant sous le jeu sera celle écrite au jour dit.

LE NAIL-WRITER

Et oui, votre iPhone est le meilleur support pour écrire secrètement et en plus sans aucun gimmick car vous allez écrire avec votre pouce.

De plus votre message écrit sera daté d'une date vieille de plusieurs jours.



Prenez une photo d'une feuille de papier avec un stylo à proximité.
Placez cette photo dans votre album « Photos ».

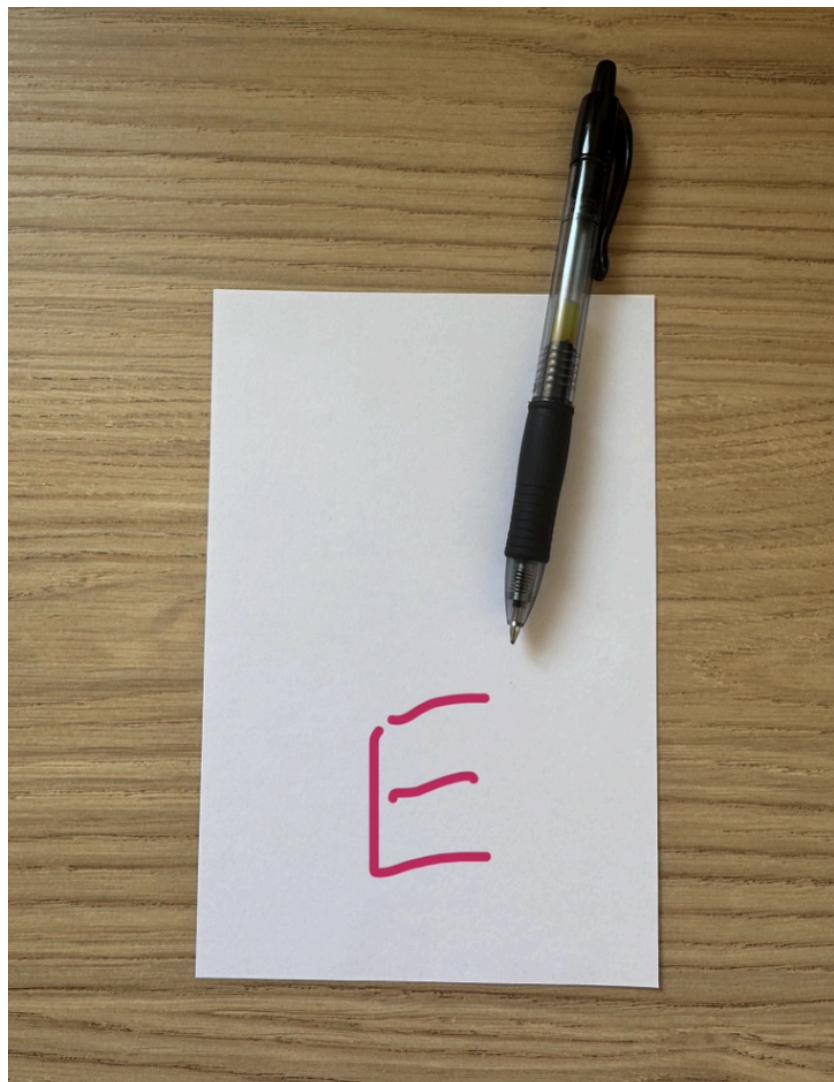
Ouvrez la photo afin de pouvoir la modifier
(les trois petites lignes avec des ronds dessus).

Cliquez sur le crayon en haut à droite.
Choisissez un crayon fin.
C'est tout.

Avec votre pouce, vous pouvez écrire un chiffre, une lettre (mais pas plus vu la taille de l'écran).

Une fois fait, vous pouvez cliquer sur « OK » puis une deuxième sur le nouveau « OK » apparu et votre photo va se retrouver dans votre album à la date où la photo (non modifiée a été placée).

Bien entendu vous pouvez modifier cette date bien avant de commencer le tour.



LA CARTE SIGNEE AU PORTEFEUILLE REMPLACEE PAR LA CARTE SIGNEE A L'IPHONE



Simple.

J'ai pris en photo une surface noire et la même surface
avec une carte à jouer posée dessus.

Il ne me reste plus qu'à placer ces deux photos côté à côté dans mon album « Photos » pour montrer la carte puis faire glisser l'écran pour faire apparaître l'écran noir au moment même où je récupère la carte tenue cachée sous l'iPhone.

La carte semblera alors sortir de l'écran.

Pour cela, contrôlez la carte choisie et signée sur le dessus du jeu.
Posez ou rapprochez, un instant, l'iPhone, du jeu tenu en main gauche.
La main droite emporte la carte supérieure du jeu.

Faites glisser l'écran pour que l'écran noir fasse apparaître la carte vue de dos, puis faites à nouveau glisser l'écran pour revenir à l'écran noir, au moment même où sortez la carte.

La carte semblera alors sortir de l'écran.
Retournez-la pour montrer que c'est la carte signée.

MONTRE / REVEIL / HORLOGE

A présenter sur iPad



Mettez cette photo dans votre album « Photos ».

Vous allez maintenant la modifier.

Comme expliqué précédemment, vous allez aller dans « Formes »* et choisir une flèche.

Vous placerez l'extrémité (non pointue) de cette flèche au centre du réveil.
Vous l'ajusterez à la longueur voulue.

Dès lors vous serez en mesure de la faire tourner pour la placer à l'heure de votre choix.

Faites la même chose avec une deuxième flèche pour les minutes.

Vous pouvez montrer que vous aviez prévu l'heure et les minutes nommées par le spectateur.

* *Au même endroit que « Texte » et « Autocollants » pour modifier une photo.*

Pourquoi sur iPad ?

Parce qu'il plus difficile, voire impossible, de centrer les flèches et de les faire tourner sur un iPhone de plus petite taille que l'iPad.

PIECE DE 50 CENTIMES MAGNETIQUE



J'aime présenter la routine classique « Wich Hand ? » avec une pièce de 50 centimes magnétique.

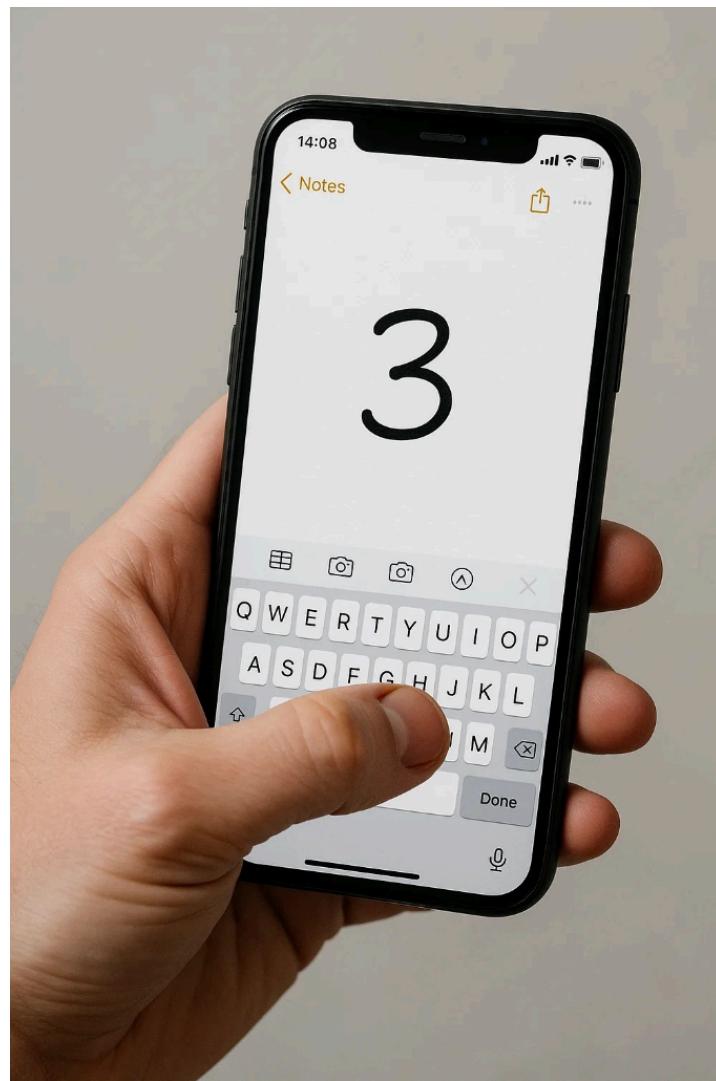
Cette pièce étant magnétique, elle vient se « coller » naturellement au dos de l'iPhone.

J'ai pris en photo une surface noire et la même surface noire avec la pièce posée dessus.

Il ne me reste plus qu'à placer ces deux photos côté à côté dans mon album « Photos » pour montrer la pièce de 50 centimes puis faire glisser l'écran pour faire apparaître l'écran noir au moment même où je récupère la pièce cachée sous l'iPhone.

La pièce semblera alors sortir de l'écran et je pourrai poursuivre avec un « Wich Hand ».

COMMENT UTILISER « NOTES » POUR OBTENIR DES SORTIES MULTIPLES ?



J'ai découvert que dans « Notes » vous pouviez écrire pratiquement indéfiniment.
Ce n'est pas une suite de pages, les unes à la suite des autres
mais un document unique.

Si donc, vous écrivez en laissant un espace (mesuré) entre chaque écriture, vous
pouvez présenter l'écriture de votre choix.

Il vous suffira pour ça de faire glisser l'écran vers le haut ou vers le bas pour
accéder à une écriture ou à une autre. On ne verra qu'une seule écriture.

Vous pouvez aussi mettre des images ou des photos (en respectant toujours le
même écart), pour faire apparaître celle de votre choix.

Si vous avez (caché) un mini écran moniteur* qui reproduit l'écran de votre iPhone,
vous pourrez contrôler que vous vous êtes bien arrêté à l'endroit
que vous avez choisi (et pas entre deux images).

** A partir d'une vingtaine d'euros sur Amazon.*

« NOTES » DANS LE CENTRE DE CONTRÔLE

Allez dans le Centre de contrôle en déplaçant votre index
du coin supérieur droit vers le bas.
En haut de l'écran (à gauche) vous avez un petit +.

Cliquez dessus.

Maintenant en bas de l'écran vous avez « Ajouter une commande ».

Cliquez dessus et ajoutez « Notes ».

Pleins d'autres ajouts sont possibles...

PORTE-CARTES AVEC MAGSAFE



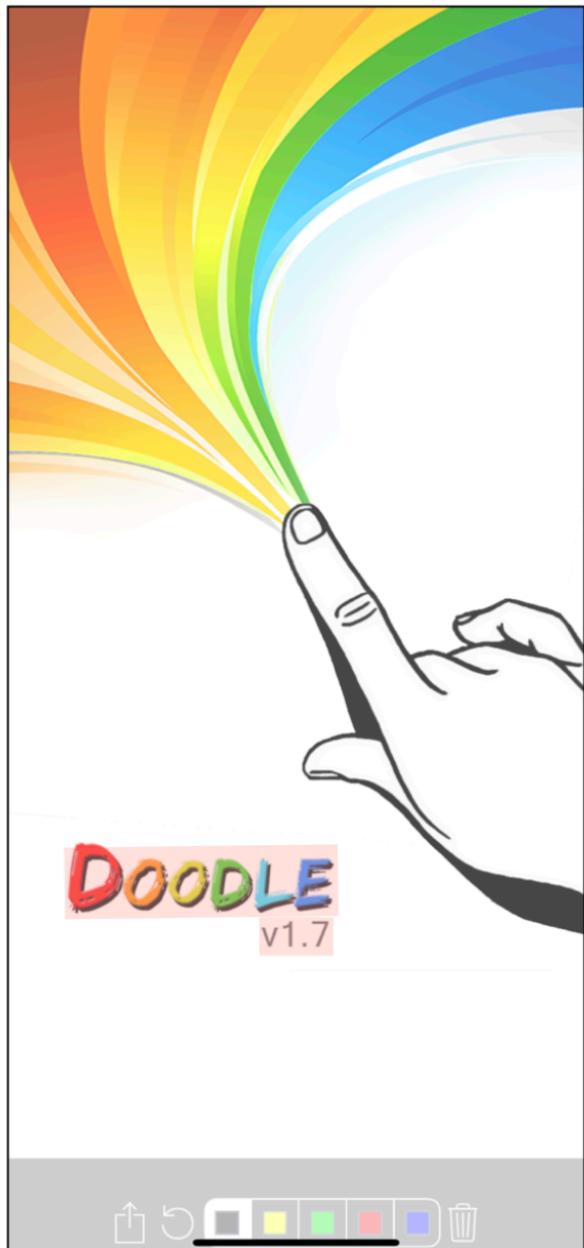
Ce porte-cartes est vraiment très pratique. Je l'utilise fréquemment.

J'ai fait imprimer, au format carte de visite, deux ou trois tours de petits paquets, afin de les avoir en permanence avec moi.

BONUS :

Voici quelques astuces pour présenter des routines nécessitant une application.
DOODLE est une application gratuite qui vous permet d'afficher huit sorties différentes.

DOODLE et chiffre NEUF



Vous allez combiner l'application Doodle, avec le principe du chiffre 9.

Doodle permet d'afficher huit « sorties » différentes selon le sens où on retourne son iPhone et à la vitesse (lent ou rapide) auquel on le retourne.

Demandez au spectateur d'ouvrir la calculette de son téléphone et de taper l'un des trois chiffres de la ligne haute (7, 8 ou 9) puis à la suite, l'un des trois chiffres de la ligne du milieu (4, 5 ou 6) puis toujours à la suite, l'un des trois chiffres de la ligne basse (1, 2 ou 3). L'écran de sa calculette affichera alors un nombre de trois chiffres que vous ne connaissez pas.

Dites-lui d'entrer maintenant le signe moins (-) et de retaper les trois chiffres choisis mais dans l'ordre inverse. Puis d'appuyer sur égal (=).

Exemple: $842 - 248 = 594$

Sachez que le nombre obtenu aura toujours un 9 au milieu et que la somme des chiffres de ses extrémités sera égale elle aussi à 9.

Il y a huit possibilités : 198, 891, 297, 792, 396, 693, 495, 594.

Notez qu'on peut les associer deux par deux : 198 et 891, 297 et 792, 396 et 693, 495 et 594.

Vous allez les associer afin que (par exemple) : 198 corresponde à un retour lent et que 891 à un retour rapide.

Vous avez pouvoir retourner votre iPhone de quatre façon différentes : d'avant en arrière ou d'arrière en avant, de droite à gauche ou de gauche à droite.

Ainsi vous couvrirez tous les cas. |

NOT ESP +

Que voilà une belle application.

Le problème (qui finalement n'en est pas un) c'est de trouver et de se souvenir des bons mots pour déclencher l'apparition correspondant au choix du spectateur.

Pour ma part j'utilise le principe des pourcentages.

Attention, après 15 secondes de silence, le micro se coupe tout seul.

ESP :

J'adore l'idée de demander au spectateur de dessiner avec son index l'un des cinq signes ESP dans l'espace. Simple et bougrement efficace pour prendre connaissance du signe préalablement pensé.

Le magicien demande au spectateur de penser à l'un des cinq signes ESP.

Pendant ce temps, le magicien dit qu'il va faire une prédiction
sur son téléphone portable.

Puis il pose son téléphone (dos visible sur la table).

Il demande au spectateur de dessiner le signe pensé
avec son index dans l'espace.

10% = ROND = DIX
20% = CROIX = VINGT
30% = VAGUES = TRENTÉ
40% = CARRE = QUARANTE
50% = ETOILE = CINQUANTE

« C'est étonnant car rarement plus de **DIX** pour cent des gens dessinent ce signe »

« Vous êtes dans la moyenne car **CINQUANTE** pour cent des gens dessinent
le même signe que vous »

Ou encore : « Curieusement, il n'y a que **TRENTÉ** pour cent des gens
qui choisissent ce signe »

DIX, VINGT, TRENTÉ, QUARANTE, CINQUANTE :
Vous êtes sûr de ne pas vous tromper.

NOT ESP + toujours...

L'autre problème (qui n'en ait toujours pas un), c'est d'offrir un choix qui paraît large mais qui par un jeu d'astuces permet de le réduire à 4, 5 ou 6 choix.

Proposer un choix dans un thème infini me semble une mauvaise idée car trop improbable pour être crédible.

La routine que je vous propose répond à ces deux critères :

DICES

MATERIEL :

Deux dés truqués mais avec une astuce nouvelle.

LES DES : Il va manquer un point à chacun de ces deux dés.

Pour le premier dé, vous aurez deux fois le chiffre quatre et il manquera le chiffre six.

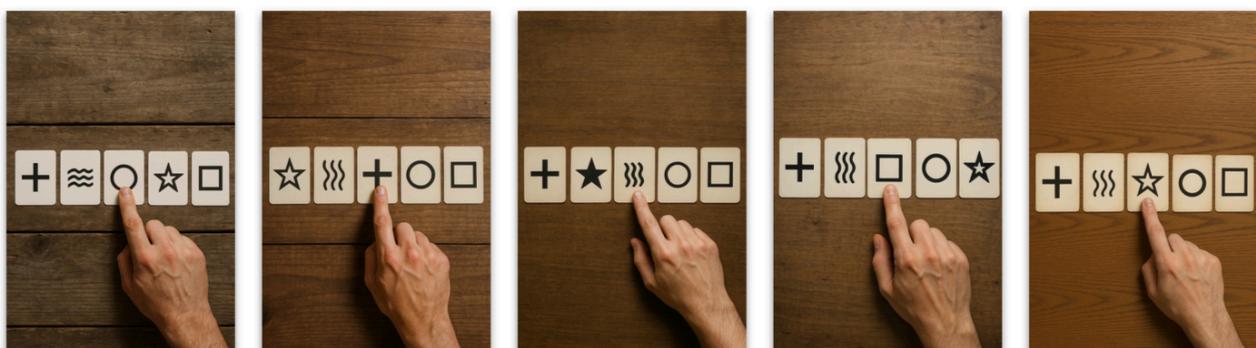
Pour le deuxième dé, vous aurez deux fois le chiffre un et il manquera le chiffre 5.

Ainsi le premier dé aura : 1, 3, 5, 2, 4 et 4 et le deuxième : 2, 4, 6, 1, 1, et 3. Ce n'est pas le cas des dés vendus dans le commerce magique.

En effet, c'est plutôt : 1, 3, 5, 5, 2 et 4 ou 2, 4, 6, 6, 1 et 3.

Vous avez dans le premier cas quatre chiffre impairs et dans le deuxième quatre chiffre pairs.

Ce n'est pas le cas dans la distribution que je vous propose où on a (dans les deux cas) trois chiffres pairs et trois chiffres impairs.



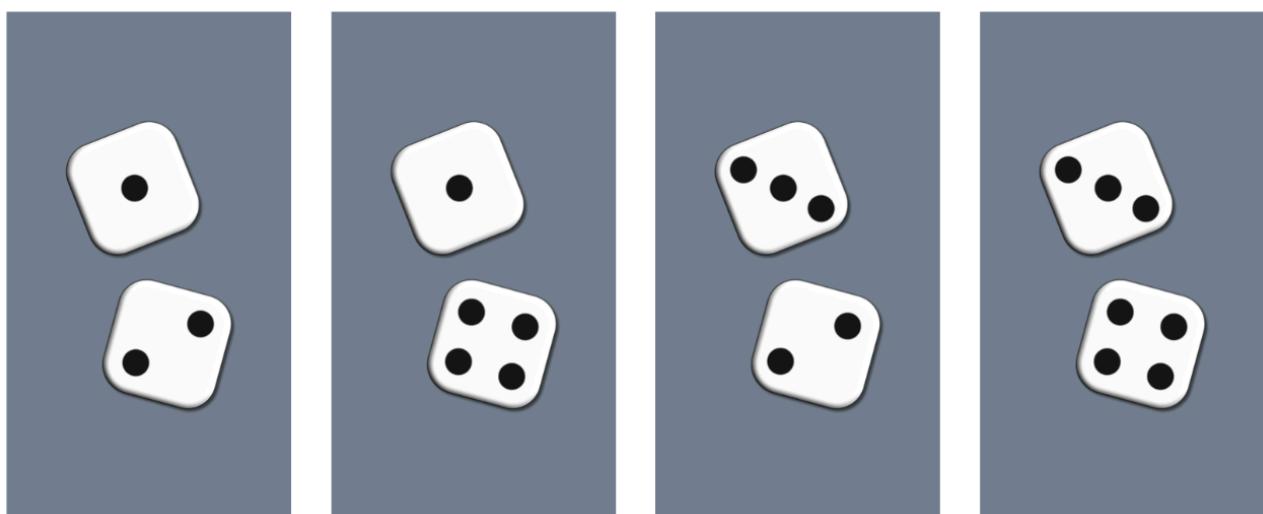
Ainsi, on a autant de chance d'obtenir un chiffre pair qu'un chiffre impair.

Si vous donnez le premier à un premier spectateur en lui disant, nous retiendrons le premier chiffre pair obtenu, le tour ne risquera pas de durer trop longtemps dans la mesure où il y a autant de chiffres pairs qu'impairs.

Inversement idem pour le deuxième dé et le deuxième spectateur, où on retiendra le premier chiffre impair obtenu.

De plus ces différents jetés confirment, sans le dire, que les dés ne sont pas pipés et que nous serons certains que seuls deux chiffres pairs (2 et 4) pourront sortir le premier dé et (1 et 3) pour le deuxième dé.

Ainsi seule quatre possibilités peuvent se produire : 1/2, 1/4, 3/2 et 3/4 au lieu des trente-six qu'on aurait pu attendre.



Voilà pour le moment. N'oubliez pas le fichier joint.
D'autres tours et astuces compléteront ces premières idées
sur le téléphone portable.

D'autres tours et routines seront ajoutés régulièrement ici même.

Bonnes lectures

Gérard Bakner

« Un mentaliste, c'est quelqu'un qui lit dans les pensées... »



ALLEZ UN DERNIER EN SUPER BONUS ET TOUJOURS AVEC L'APPLICATION DOODLE



Vous allez combiner l'application Doodle, avec le principe du chiffre 9.

Doodle permet d'afficher huit « sorties » différentes selon le sens où on retourne son iPhone et à la vitesse (lent ou rapide) auquel on le retourne.

Demandez au spectateur d'ouvrir la calculette de son téléphone et de taper l'un des trois chiffres de la ligne haute (7, 8 ou 9) puis à la suite, l'un des trois chiffres de la ligne du milieu (4, 5 ou 6) puis toujours à la suite, l'un des trois chiffres de la ligne basse (1, 2 ou 3).

L'écran de sa calculette affichera alors un nombre de trois chiffres que vous ne connaissait pas.

Dites-lui d'entrer maintenant le signe moins (-) et de retaper les trois chiffres choisis mais dans l'ordre inverse.

Puis d'appuyer sur égal (=).

Exemple: $842 - 248 = 594$

Le résultat obtenu sera toujours un multiple de 9 et si vous additionnez les trois chiffres le composant vous arriverez à 18 qui additionné une deuxième fois ($1 + 8 = 9$) arrivera à 9.

Demandez à votre spectateur d'associer la lettre de l'alphabet à ce chiffre ($1 = A, 2 = B, 3 = C$, etc.)

Il arrivera à la lettre I.

Demandez-lui de penser à un pays du monde commençant par cette lettre. Il y en a 8 (si on ne compte pas les trois îles, dont pratiquement personne ne connaît l'existence et qui ne seront donc jamais nommées).

ITALIE, ISLANDE, IRLANDE, INDE, INDONESIE, IRAN, ISRAEL et IRAQ

Huit pays, ça tombe bien, l'application DOODLE offre huit possibilités de sorties.

Vous les associeriez ainsi :

INDE / INDONESIE (3 premières lettres identiques)

ISLANDE / ISRAEL (2 premières lettres identiques)

IRAN / IRAQ (3 premières lettres identiques)

ITALIE / IRLANDE (première et dernière lettres identiques)

Ainsi vous pourrez couvrir les huit sorties possibles.

Et encore un...

Demandez à votre spectateur de penser librement à un pays limitrophe de la France. Il y en a huit :

MONACO, ANDORRE, LUXEMBOURG, BELGIQUE, ALLEMAGNE,
ITALIE, SUISSE, ESPAGNE



Encore une fois DOODLE vous permettra de faire croire que vous aviez prévu le choix du spectateur.

Et encore un...

Vous connaissez le principe qui permet de forcer le nombre 1089.
La somme de ses chiffres est égale à 9.

Si vous convertissez ce chiffre en la lettre de l'alphabet correspondante, vous arriverez à la lettre I.

Demandez de penser à un pays de la zone euro commençant par cette lettre. Il y en a trois :

ITALIE, IRLANDE, ISLANDE

Rappel du forçage de 1089 :

Demandez à votre spectateur de taper sur votre calculatrice l'un des chiffres de la rangée haute (7, 8 ou 9), puis un des chiffres de la rangée du milieu (4, 5 ou 6), puis un des chiffres de la rangée basse (1, 2 ou 3).

Demandez-lui ensuite de taper le signe moins, puis de retaper le nombre précédemment tapé mais dans l'ordre inverse.

Exemple : 852 - 258

puis le signe : =

852 - 258 = 594

Demandez-lui de taper le signe plus, puis le le résultat de la soustraction obtenue mais dans l'ordre inverse, puis le signe =

Le résultat sera obligatoirement 1089

594 + 495 = 1 089

Demandez-lui d'additionner ces quatre chiffres : 18 puis 1 + 8 = 9.
« I » est la neuvième lettre de l'alphabet.

Suite à votre question sur les pays de la zone euro commençant par la lettre qu'il a en tête (et que vous n'êtes pas censé connaître), il aura trois choix possibles.

S'il dit qu'il a un pays en tête, demandez-lui d'essayer d'en trouver un deuxième, puis un troisième.

Au cas où il en est 2 ou 3 pays en tête, dites-lui de choisir celui qui est le plus près de la France, voire limitrophe si c'est le cas (vous n'êtes pas censé savoir que c'est le cas). Il choisira donc l'ITALIE.

Reprenez la calculatrice et basculez sur la capture d'écran que vous aurez effectué auparavant (voir image ci-dessous) :



Demandez-lui les 3 couleurs du drapeau de ce pays puis demandez-lui s'il se souvient du résultat des précédents calculs.

Montrez-lui que ce nombre c'est mis magiquement aux couleurs du drapeau italien.

[Consultez régulièrement le QR Code, d'autres routines sont à venir...](#)