

EDC – Enjoy Demanding Children

Che cos'è EDC?

EDC – Enjoy Demanding Children è il tuo kit tascabile di magia, sempre pronto all'uso.

Pensato per quei momenti in cui un bambino ti chiede all'improvviso: «Mi fai vedere un gioco di magia?»

Ma è molto più di un kit di emergenza. EDC è anche un'ottima aggiunta al tuo repertorio professionale. Che tu faccia magia ai tavoli, magia itinerante, eventi di ospitalità o esibizioni ravvicinate in presenza di uno o due bambini, avrai sempre a disposizione una serie completa di routine d'effetto e molto visive.

RUBIK'S MONTE

Occorrente

- Una carta a doppia faccia, con un cubo risolto su un lato e un cubo mescolato sull'altro.
- Una carta con il dorso su entrambi i lati.

Esecuzione

1. Mostra due carte: una con il cubo risolto e l'altra con il dorso in vista.
2. Gira entrambe le carte scambiandone segretamente la posizione e mostra il cubo mescolato.
3. Metti sul tavolo la carta che mostra il dorso.
4. Porta dietro la schiena la carta con il cubo mescolato.
5. Chiedi: «Dov'è il cubo mescolato?»
6. Gira la carta dietro la schiena e mostra il cubo risolto.
7. Usa questa carta per girare quella sul tavolo, scambiando segretamente le loro posizioni mentre le giri entrambe.
8. Mostra che il cubo mescolato è rimasto sul tavolo per tutto il tempo.

TROVA L'UNICORNO

Si mostrano cinque carte. Quattro raffigurano un cavallo nero e una un unicorno. Lo spettatore mette una molletta sulla carta dietro cui crede si trovi l'unicorno, ma perde sempre.

Occorrente

- La carta «Find the Unicorn».
- Una molletta da bucato.

Esecuzione

1. Mostra la carta con l'unicorno al centro e spiega che è la carta vincente.
2. Dai la molletta allo spettatore.
3. Mentre presta attenzione alla molletta, gira con naturalezza la carta.
4. Chiedigli di fissare la molletta sulla carta che, secondo lui, nasconde l'unicorno.
5. Gira la carta per mostrare il risultato.

I dorsi sono stampati al contrario. Gira sempre la carta mentre lo spettatore guarda altrove; non girarla quando la sta osservando.

SCEGLI IL TUO CANE PREFERITO

Il prestigiatore identifica correttamente il cane scelto in segreto dallo spettatore.

Occorrente

- La carta con la griglia dei cani.
- Quattro carte dei cani.

Esecuzione

1. Chiedi allo spettatore di scegliere mentalmente un cane dalla griglia.
2. Consegnagli le quattro carte dei cani.
3. Chiedigli di ricordare su quali carte compare il cane scelto.
4. Identifica il cane sommando i valori delle carte su cui compare.

Segreto

Prima dell'esibizione, memorizza i cani nelle posizioni 1, 2, 4 e 8 della griglia: sono i cani guida.

Ogni carta dei cani riporta un cane guida nell'angolo inferiore sinistro: cane 1 = 1; cane 2 = 2; cane 4 = 4; cane 8 = 8.

Somma i valori delle carte che contengono il cane scelto. Il totale indica la sua posizione nella griglia.

Le carte si possono identificare anche dal dorso. Le parole PICK YOUR FAVORITE DOG sono stampate una per riga. Un puntino all'interno di una lettera iniziale contrassegna ciascuna carta: P = 1; Y = 2; F = 4; D = 8.

Somma i valori delle carte contrassegnate per trovare il cane scelto. Se i puntini sono troppo difficili da vedere, ingrandiscili oppure usa un altro sistema di marcatura, per esempio rifilando un angolo.

ORME DEL DESTINO

Effetto

Il prestigiatore predice correttamente il dinosauro su cui si fermerà lo spettatore.

Esecuzione

1. Chiedi allo spettatore di scegliere un numero qualsiasi maggiore di 5 (sono sconsigliati i numeri superiori a 30).
2. Parti dalla prima impronta e conta fino al numero scelto, passando sulle tre impronte e poi procedendo in senso orario intorno alla Terra, da un dinosauro all'altro. Da questo momento ignora le impronte.
3. Dal dinosauro raggiunto, conta di nuovo lo stesso numero nella direzione opposta.
4. Gira la carta della previsione e mostra lo pterodattilo.
5. Qualunque sia il numero scelto, lo spettatore arriverà sempre allo pterodattilo.

QUANDO IL GATTO NON C'È...

Effetto

Quattro gatti spariscono misteriosamente, uno alla volta. Quando se ne sono andati, i topi escono a giocare.

Occorrente

Cinque carte: quattro hanno un gatto su un lato e un topo sull'altro; una ha impronte di zampe su un lato e lisce di pesce sull'altro.

Preparazione

Dall'alto verso il basso: gatto, gatto, impronte di zampe, gatto, gatto.

Esecuzione

1. Esegui un'apertura di Ascanio per mostrare quattro gatti.
2. Spiega che i gatti se ne vanno uno alla volta.
3. Scorri il mazzetto quattro volte mostrando: gatto, gatto, impronte di zampe, gatto. Tratta le ultime due carte come una sola.
4. Esegui un'altra apertura di Ascanio per mostrare di nuovo i quattro gatti.
5. Sposta i due gatti in cima (mantenendo sotto di essi la carta nascosta con le impronte) in fondo al mazzetto.
6. Chiedi allo spettatore cosa sia comparso dietro ogni gatto. Risponderà: «Impronte di zampe».
7. Esegui una conta Flustration, mostrando apparentemente una lisca di pesce dietro ogni gatto.
8. All'ultima esibizione, metti l'ultimo gatto in cima, nascondendo sotto di lui la carta con la lisca.
9. Sposta il gatto in fondo in cima, ripristinando la preparazione iniziale.
10. Gira il mazzetto e dì: «Quando il gatto non c'è, i topi ballano».
11. Concludi con un'apertura di Ascanio per mostrare i quattro topi.

Segreto

La routine usa due tecniche classiche per i giochi con piccoli mazzetti: l'apertura di Ascanio nasconde la carta in più mentre mostri quattro gatti (e poi quattro topi); la conta Flustration permette di mostrare ripetutamente la stessa carta con la lisca dietro ogni gatto.

INDOVINA L'EMOJI

Effetto

Il prestigiatore predice l'ultima emoji rimasta dopo un'eliminazione apparentemente casuale.

Occorrente

- Sette dischetti con emoji.
- Un dischetto con la previsione.

Esecuzione

1. Dai allo spettatore i sette dischetti con emoji.
2. Chiedigli di scuoterli tra le mani chiuse e lanciarli sul tavolo.
3. Elimina tutti i dischetti che mostrano il dorso bianco.
4. Ripeti con quelli rimasti finché non ne resta uno solo.

5. Gira il dischetto della previsione e mostra l'emoji corrispondente.

Segreto

L'emoji con gli occhi a cuore è stampata su entrambi i lati del suo dischetto, quindi non può mai essere eliminata. Il dischetto con il punto interrogativo nasconde la previsione sul retro.

I LADRI DI BACCHETTE MAGICHE

Effetto

Due ladri cercano ripetutamente di rubare le bacchette di un mago. Alla fine il mago lancia un incantesimo: i ladri spariscono misteriosamente e rimangono soltanto le bacchette.

Occorrente

- Quattro dischetti con una bacchetta magica su un lato e il retro bianco.
- Tre dischetti a doppia faccia con una bacchetta su un lato e un ladro sull'altro.

Preparazione

Disponi sul tavolo cinque bacchette. Il dischetto all'estrema destra deve avere segretamente un ladro sul retro. Tieni un dischetto con il ladro in ciascuna mano.

Esecuzione e segreto

1. Mantieni le mani nella stessa posizione per tutta la routine, così il pubblico non può capire se stai tenendo un dischetto.
2. Raccogli le cinque bacchette una alla volta, alternando le mani e iniziando con la sinistra.
3. Spiega che i due ladri stanno rubando le bacchette al mago.
4. I ladri sentono arrivare qualcuno e restituiscono in fretta le bacchette. Rimetti i dischetti sul tavolo uno alla volta, iniziando con la mano destra. Nel farlo, gira segretamente i dischetti dei ladri sul lato della bacchetta.
5. Raccogli nuovamente le cinque bacchette, iniziando con la mano sinistra. Alla fine avrai cinque dischetti nella sinistra e due nella destra.
6. Spiega che il mago lancia un incantesimo per catturare i ladri.
7. Gira i dischetti per mostrare cinque bacchette in una mano e due ladri nell'altra.

Suggerimento: l'illusione funziona meglio se le mani hanno sempre lo stesso aspetto, sia quando tengono un dischetto sia quando sono vuote.

LA FARFALLA VOLANTE

La farfalla volante è una versione colorata del classico gioco del semaforo: una farfalla vola magicamente da una carta all'altra.

Effetto

Una farfalla vola da una carta all'altra mentre entrambe sono nelle mani dello spettatore.

Occorrente

- Due carte.
- Due bustine trasparenti di plastica.

Esecuzione

1. Mostra le due carte nelle rispettive bustine. Una è bianca, l'altra mostra due fiori e una farfalla.
2. Estrai la carta con la farfalla dalla bustina e mettila coperta nella mano sinistra dello spettatore. Lascia la bustina vuota sul tavolo.
3. Estrai la carta bianca dalla sua bustina e mettila coperta nella mano destra dello spettatore. Lascia la seconda bustina vuota sul tavolo.
4. Chiedi allo spettatore di immaginare che la farfalla voli da un fiore all'altro.
5. Schiocca le dita e annuncia che la farfalla è volata via.
6. Fagli girare entrambe le carte: la farfalla è scomparsa da una ed è apparsa sull'altra.

Segreto

La farfalla non è attaccata alla carta con i fiori, ma alla bustina trasparente. Quando estrai la carta, rimane nascosta dietro l'etichetta della bustina. La carta bianca ha già una farfalla attaccata, che l'etichetta nasconde finché non estrai la carta.

PIGEON INFERNO

Pigeon Inferno è la mia presentazione di Inferno di Joshua Jay. Se ti piace questo effetto, consiglio vivamente di acquistare la routine originale di Joshua per imparare tutte le sottigliezze della forzatura.

Effetto

Uno stormo di piccioni sorvola un mazzo di carte e lo ricopre di escrementi. Si salva una sola carta. Lo spettatore nomina la regina sopravvissuta, ma un piccione non ha ancora finito...

Occorrente

- Una busta a due lati.
- Due carte delle regine a doppia faccia.

Esecuzione

1. Mostra la busta decorata con uno stormo di piccioni.
2. Spiega che i piccioni hanno sorvolato il tuo mazzo e l'hanno ricoperto di escrementi. Solo una carta si è salvata.
3. Chiedi: «Secondo te hanno sporcato le carte numeriche o le figure?»
4. Se dice «le carte numeriche», rispondi: «Esatto! Ho dovuto buttare via tutte le carte numeriche e sono rimaste solo le figure».
5. Se dice «le figure», rispondi: «Esatto! Hanno sporcato tutte le figure».
6. Chiedi: «Secondo te hanno sporcato le carte maschili o quelle femminili?»
7. Se dice «quelle maschili», rispondi: «Esatto! Re e fanti erano ricoperti di escrementi, quindi mi sono rimaste solo le regine».
8. Se dice «quelle femminili», rispondi: «Esatto! Hanno iniziato a sporcare tutte le regine».
9. Di: «Sono riuscito a salvare una sola regina. Quale pensi che sia sopravvissuta?» Lascia che lo spettatore nomini una regina qualsiasi.
10. Orienta segretamente la busta in modo che la regina nominata sia accessibile, quindi estraila dall'apertura giusta.

11. Di: «Oh no... un piccione deve essersi separato dallo stormo per finire il lavoro!» Gira la carta e mostra il piccione che sporca la regina scelta.

Segreto

La busta ha due aperture e contiene due carte delle regine a doppia faccia: regina di cuori / regina di quadri e regina di picche / regina di fiori. Girando la busta prima di estrarre la carta puoi produrre una qualsiasi delle quattro regine. Le due domande giustificano il fatto che restino solo le regine e ti permettono di orientare segretamente la busta per la rivelazione finale.

ANIMALI

Ho incluso due serie di sette carte con animali. Puoi usarle per un effetto di corrispondenza basato sul principio Deal-Flip-Drop Cut di Howard Adams.

Disponi i due mazzetti nello stesso ordine. Metti da parte uno dei due come previsione. Gli spettatori prendono tutte le decisioni con l'altro. Distribuisce le carte coperte, una alla volta, e lascia che dicano «Stop» quando vogliono. Quando lo fanno, gira il gruppo di carte ancora in mano e posalo sopra quelle già distribuite. Ripeti quante volte desiderano, permettendo loro di fermarti in qualsiasi momento prima di ogni giro.

Alla fine, se la procedura è stata eseguita un numero pari di volte, i mazzetti corrisponderanno dall'alto verso il basso. Se è stata eseguita un numero dispari di volte, gira semplicemente il mazzetto della previsione a faccia in giù: corrisponderanno dal basso verso l'alto.

Se esegui il gioco con due spettatori, uno può prendere tutte le decisioni per il primo mazzetto e l'altro per il secondo. Quando li confronti, ogni carta corrisponderà.

Puoi anche creare effetti di previsione usando un mazzetto per il gioco e l'altro come serie di carte di previsione. Puoi forzare qualunque carta con vari metodi. Il mio preferito con i bambini è la forzatura PATEO («Pick Any Two, Eliminate One», scegli due carte qualsiasi ed eliminane una).

Funziona così: tu e lo spettatore scegliete a turno due carte qualsiasi, mentre l'altra persona ne elimina una. Se tra le due carte scelte dallo spettatore c'è quella prevista, il mago elimina sempre l'altra. Quando tocca al mago scegliere due carte, evita semplicemente quella prevista. Ripetendo il procedimento, la carta prevista sarà inevitabilmente l'ultima rimasta.

Puoi anche chiedere a un bambino di scegliere le sue cinque carte animali preferite, mettere da parte una carta di previsione e forzare poi quella corrispondente usando l'Equivoque (scelta del mago) o Quinta, l'ingegnoso principio di forzatura di Phil Smith.

DADI

Ho incluso tre piccoli dadi. Puoi usarli per mostrare le tue straordinarie abilità matematiche. Ricorda che i numeri sulle facce opposte di un dado standard sommano sempre 7, quindi la somma delle sei facce è sempre 21. Curiosamente, 21 è anche la somma delle sei facce coinvolte quando tre dadi sono impilati in una torre: le due facce esterne visibili e le quattro facce nascoste.

I dadi possono anche servire a generare un numero casuale per Orme del destino oppure il numero da forzare quando usi Quinta, il principio di Phil Smith, con cinque carte animali.

MONETA E MONETA TRASPARENTE

Ho incluso una moneta normale e una trasparente, esattamente della stessa misura. Puoi usare quella normale per qualunque routine o manipolazione con apparizioni e sparizioni.

Mi piace abbinarla alla bacchetta magica in una gag classica. Fingi di far sparire la moneta al tre, ma quando arrivi a tre sparisce invece la bacchetta! Poi mostrala dietro il tuo orecchio e, nel farlo, intasca segretamente la moneta. Conta di nuovo fino a tre: questa volta è davvero sparita la moneta.

La moneta trasparente può essere usata con una mossa Spellbound o un semplice scambio per far apparire magicamente la moneta dalla moneta trasparente, o farla scomparire al suo interno.

PALETTA

Ho incluso una paletta con un pallino colorato che corrisponde alle quattro palline nella custodia. Il pallino è un adesivo, non una stampa: puoi quindi rimuoverlo facilmente e sostituirlo con un disegno più adatto al tuo stile.

Ecco una semplice routine che mi piace eseguire. Mostra la paletta bianca da un lato e con il pallino colorato dall'altro. Tenendo segretamente nel palmo una pallina dello stesso colore, fingi di staccare il pallino dalla paletta. Mostra la pallina nella mano, poi fai vedere che la paletta è bianca su entrambi i lati. Fingi quindi di lanciare la pallina sulla paletta e mostra che il pallino è tornato. Infine lecca la paletta ed esegui la mossa della paletta per mostrare che il pallino è magicamente passato anche sull'altro lato.

TEMPESTA O ARCOBALENO?

Questo gioco si basa sull'illusione di Jastrow, detta anche illusione del boomerang. Usa due forme identiche a boomerang: una raffigura una tempesta, l'altra un arcobaleno.

A seconda di come sono disposte, l'arcobaleno può sembrare più grande o più piccolo della tempesta, benché i due boomerang abbiano esattamente la stessa misura.

Metti l'arcobaleno appena sopra la tempesta e chiedi: «Quale dei due è più grande?» Poi sposta l'arcobaleno sotto la tempesta e ripeti la domanda. Il pubblico si stupirà quando la risposta sembrerà cambiare. Infine sovrapponi perfettamente i due boomerang per dimostrare che sono identici.

QUATTRO PALLINE

Ho incluso quattro palline piccole e identiche. Puoi usarle per una routine con le palline di spugna: metterne una nella mano di un bambino e diventeranno due quando un'altra scomparirà dalla tua mano, e così via.

Ne uso anche tre per la classica routine «Una in tasca, una in mano».

Inizia con tre palline sul tavolo. Di: «Una in tasca, una in mano, una in tasca». Fingi soltanto di mettere la prima pallina in tasca e trattienila segretamente nel palmo. Metti quindi la seconda nella mano destra insieme a quella nascosta. Infine metti davvero la terza in tasca. Chiedi quante palline ci sono nella tua mano destra. Diranno una, ma tu ne mostri due.

Ripeti la sequenza dicendo ancora: «Una in tasca, una in mano, una in tasca». Quando porti la prima pallina verso la tasca, non lasciarcela. Prendi invece di nascosto la pallina già presente nella tasca. Poi, con la stessa mano sinistra, raccogli la pallina rimasta sul tavolo e metti entrambe nella destra, insieme all'altra. Chiedi quante palline hai nella mano destra. Diranno una, ma tu ne mostri tre.

Ripeti un'ultima volta: «Una in tasca, una in mano, una in tasca». Questa volta metti davvero la prima pallina in tasca. Prendi la seconda e fingi di metterla nella mano destra, ma trattienila segretamente nella sinistra. Poi, con la sinistra, raccogli la terza pallina dal tavolo e mettila davvero in tasca, lasciandoci di nascosto anche la seconda. Chiedi quante palline hai nella mano destra. Diranno una, ma mostrerai che la mano è completamente vuota.