

Tour 1 : CACHE-CACHE .

A partir d'un jeu de 32 cartes, demander à un spectateur de choisir une carte (secrète), et en choisir soi-même une (visible, appelée "indicatrice").

Former ensuite deux tas de 15 cartes chacun (face contre table) et demander au spectateur d'en choisir un.

Demander ensuite au spectateur de couper son tas en 2 (Tas A, Tas B), puis faire de même (Tas A', Tas B').

Demander au spectateur de mettre sa carte choisie sur un de ses tas (ex A), et de le recouvrir avec l'un des tas (ex A'). Faire de même avec sa propre carte : la poser face visible sur son tas restant (B') et la recouvrir avec le tas restant du spectateur (B).

Assembler les deux tas en les superposant. Couper le jeu autant de fois que souhaité.

Faire deux tas en séparant les cartes de manière alternée. L'un des deux tas ainsi formé contient l'indicatrice. Le prendre, et recommencer à former deux tas de la même manière. Continuer ainsi de suite jusqu'à ne plus avoir en main que deux cartes, l'indicatrice, et une autre carte. Cette autre carte sera la carte secrète.

Tour 2 : TROIS TAS

Prendre 27 cartes, demander au spectateur de choisir une carte secrète, la remettre dans le jeu.

Répartir les cartes faces visibles en trois tas (1,2,3,1,2,3...). Demander au spectateur dans quel tas est apparue sa carte. Prendre ce tas, mettre un tas dessus, et l'autre dessous. Recommencer deux autres fois cette opération. La carte secrète se trouve désormais en 14^e position.

Tour 3 : La maison – Le piège

Tracer un rectangle 3*3. Indiquer deux positions de "départ" : (A,1) et (C,3). Demander à autant de spectateurs qui le souhaitent de venir jouer. Le magicien va les attirer tous au même endroit. Les cases représentent les pièces d'une maison, reliées entre elles par des portes (pas de porte en diagonale). Les joueurs se placent mentalement dans la maison, sur une case de départ. Un spectateur choisit un nombre, 1, 2 ou 3. Tous les joueurs se déplacent par la pensée de ce nombre de case. Le magicien trouve alors une case sur laquelle personne ne se trouve, et il l'enlève. On recommence l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule pièce, sur laquelle se trouvent tous les joueurs.

Tour 4 : DIVINATION DE NOMBRES

Cinq tables de nombres entre 1 et 32 sont données. Un spectateur choisit un nombre secret, entre 1 et 32. Le magicien lui montre les différentes tables, le spectateur dit si son nombre se trouve ou pas dessus. Le magicien trouve alors le nombre secret.

A	
1	3
5	7
9	11
13	15
17	19
21	23
25	27
29	31

B		
3	6	7
10	11	14
15	18	19
22	23	26
27	30	31

C		
4	5	6
7	12	13
14	15	20
21	22	23
28	29	30
31		

D			
8	9	10	11
12	13	14	15
24	25	26	27
28	29	30	31

E				
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31				

Tour 5 : LES CHAPEAUX

Cinquante condamnés sont alignés, les uns derrière les autres. Ils n'ont pas de droit de bouger. On met sur leur tête des chapeaux, blancs ou noirs. Chacun voit donc la couleur des chapeaux des personnes devant lui, mais pas la couleur du chapeau sur sa tête, ni celle des personnes derrière lui. En partant de la dernière personne de la file, elles annoncent ensuite une couleur, une seule fois. On prévient les emprisonnés que chaque personne qui annoncera la couleur du chapeau qui est sur sa tête sera libérée tandis que chaque personne qui se trompera sera exécutée. Quelle stratégie d'équipe doivent-ils adopter pour que le plus grand nombre d'entre eux annonce la couleur du chapeau qu'elle a sur la tête et par conséquent soit libéré ?