

Pequeñas magias que tú puedes hacer

por iurgi



www.navarcadabra.com navarcadabra@iurgimagia.com www.iurgimagia.com www.regalatemagia.com

autorizada la reproducción solamente para uso personal no comercial

© navarcadabra m&c, s.l., pamplona 2010, 1ª ed. logotipos y marcas protegidas



índice:

- 4.....Coge una carta que te la adivino (1)**
- 7.....Coge una carta que te la adivino (2)**
- 8.....Tu nombre es mágico**
- 10..... El ojo que todo lo ve**
- 12..... Predicción infalible**
- 13..... Las huellas dactilares**
- 13..... Los dos han escogido la misma carta**
- 16..... La moneda viajera**
- 17..... La taza y las monedas**
- 19..... El espectador es el mago**
- 20..... Tacto prodigioso**
- 21..... La partida de dominó**
- 22..... Dados equilibristas**
- 23..... Cerilla ni cara ni cruz**
- 23..... No podrás tocarme**



Hola. En estas páginas tienes un pequeño repertorio de juegos de magia y trucos. Nada de lo que hay en este librito es difícil de hacer, no requiere preparaciones complicadas ni técnicas o conocimientos previos. Pero sí debes tener en cuenta unos sencillos consejos. El primero es que:

Consejo 1/ Jamás debes hacer un juego sin ensayarlo y practicarlo hasta estar seguro de que dominas los imprevistos que pueden surgir ¿y cómo saber qué imprevistos... si un imprevisto –como su mismo nombre dice- no se puede prever? Pues ensayando, buscando los problemas (cartas viejas que se pegan solas, por ejemplo) y sus soluciones. ¿Qué hacer si me equivoco o algo falla? ¿Qué puede fallar en este juego? Debes hacer los juegos con fluidez, sin tener que pensar en la trampa o en el secreto. Sólo así tu público será entretenido y parecerá magia de verdad.

Coge una carta que te la adivino (1)

Buen título ¿no? Casi todos sabemos un juego que puede llamarse así. A ver que te parece este modo de hacerlo:

El mago (o sea tú) mezcla las cartas y ofrece su baraja para que alguien escoja una carta, luego le pides que la enseñe a los demás.

Consejo 2/ Siempre que des a elegir a alguien una carta de una baraja es prudente hacer que la persona que la elige enseñe la carta a los demás, así todos participan del juego y si a esa persona se le olvida la carta, los demás pueden recordarla.

Mezclas las cartas y haces que pongan la carta elegida encima del todo, dices: "¿puedo saber algo de tu carta?" Contesten lo que te contesten responde: "Sí, puedo saber que esta encima de la baraja". Haz cortar la baraja, es importante cortar bien: o sea se levanta un paquete de cartas, lo pones en la mesa y lo cubres con el que queda. No cortes como hacen algunos que cortan varios paquetes y los recogen de cualquier manera. Sin embargo puedes repetir el corte completo (cortar y recomponer) varias veces.

Entonces dices: "He olvidado quitar la carta de la suerte antes de empezar el juego, ya no puedo adivinar la tuya, esa carta hay que quitarla porque si no el juego no sale". Quitas una carta cualquiera sin verla y la pones boca abajo en la mesa. Pregunta por la carta elegida y cuando te digan cuál es... con una sonrisa le das la vuelta a la carta de la mesa ¡es la elegida! Dí: "¡Pues ha salido! Claro, por eso la llamo la carta de la suerte".

El secreto:

Te voy a explicar dos maneras de hacerlo. Con una carta especial y también con una baraja cualquiera con cartas normales.

Para la versión con la carta especial necesitas hacer un poco, muy poco, trabajo manual. Coge una carta de la baraja, te vale un comodín o una de las de propaganda siempre que tenga el dorso con el mismo dibujo que las demás cartas.

Mira el dorso; normalmente el dibujo del dorso es un rectángulo con una orla o reborde blanco. Recorta ese rectángulo, o sea le quitas todo el reborde blanco y pégalo en el dorso de otra carta cualquiera, lo ideal es una de esas que nunca llaman la atención como un 8 ó un 6.

Ahora tienes una carta muy útil. Si mezclas las cartas y luego pasas el dedo pulgar como hojeando las cartas al llegar a la carta especial oírás como un click. O sea, deslizas el dedo por el borde de la baraja y oírás pequeños chasquidos todos iguales, pero al llegar a la carta especial el sonido es como un click diferente. Corta y haz que la carta especial quede arriba. Haz poner la carta elegida sobre la carta especial,

ahora puedes cortar y completar el corte varias veces. Recuerda al público que de esta manera se pierde la carta en la baraja y tú ya no puedes saber nada de ella.

Como has visto antes, pasa el pulgar por las cartas y cortas por el lugar que haga el click. Arriba te queda la carta especial y retiras la de abajo del todo sin verla, como si fuese una carta cualquiera. Esa es la elegida.

Esta carta especial te puede servir para inventar otros finales que se te ocurrirán. Por ejemplo; dices que vas a hacer aparecer la carta elegida, chasqueas los dedos y das la vuelta a la baraja caras arriba, ahí esta la carta.

Para hacerlo con una baraja normal: Tienes que conocer el nombre de la carta superior de la baraja. Puedes mirarla con disimulo mientras la persona que escogió la carta enseña la elegida a los demás, o mejor todavía. Mírala antes de empezar el juego. Luego extiendes la baraja para que escojan una carta. Será muy raro que elijan la de arriba del todo, pero si lo hacen... ¡mejor! Aprovecha el momento. Porque ya sabes de qué carta se trata. Pero lo normal es que elijan otra. Cuadra la baraja y haz que pongan la carta elegida arriba. Haz los cortes y haz como que recuerdas que no sacaste la carta de la suerte. Vuelve la baraja hacia ti de modo que solamente tú veas las caras de las cartas y busca la carta que conoces. La siguiente será la elegida. La dejas aparte y terminas el juego como antes.

A mí me gusta más con la carta especial porque retiras la carta sin mirar cual es.

Consejo 3/ Solamente tú sabes como va a ser el juego, el público no sabe lo que va a pasar, así que puedes aprovechar para variar el juego sin que lo sepan. Recuerda cuando dije que si elijen la carta que ya conoces aprovechas el momento. Estar preparado para aprovechar el momento si se presenta la ocasión es muy importante. La clave es no decir nunca como va a terminar un juego.

Coge una carta que te la adivino (2)

Antes de empezar el juego puedes dar la baraja a mezclar a un espectador. Luego te la devuelven y tú sigues con el juego como se ha explicado antes. Pero puede ocurrir que por accidente veas la carta de abajo del todo, ocurre cuando la otra persona inclina la baraja al mezclar las cartas o al devolverla. Eso es estupendo, ya no necesitas conocer la carta de arriba. Como antes haces o haces hacer varios cortes y cuando busques la carta –recuerda que para ellos estas buscando la carta de la suerte– en esta ocasión la carta no será la siguiente a la escogida, sino la anterior.

Y ¿si no consigo ver la carta de abajo? Ah, no importa haces otros juegos o este mismo de otras maneras, pero si quieres forzar el ver la carta y no has conseguido verla por accidente es muy fácil. Pasa la baraja a varias personas, seguro que con alguna de ellas conseguiras verla "por accidente".

Tu nombre es mágico

Sigamos aprovechando el momento; supongamos que entre las personas a las que les haces el juego hay una de la que no te han dicho el nombre –pero has tenido la suerte de oírlo–, o te la presentaron hace poco y tú puedes hacer como que lo has olvidado. Aprovechemos esto. Pon tantas cartas como letras tiene su nombre encima de la carta especial que esta encima de la baraja. Si es Luis, pones cuatro cartas, si es Sonia pones cinco, si es Rodolfiniano ¡uff! cambia de juego para que no se note que estas contando.

Haz colocar encima de la baraja la carta escogida. Ahora, ya sabes, haces como que pierdes la carta con los cortes. En el último corte llevas arriba la carta especial gracias al click.

Dale la vuelta a la baraja. Y dí: "¿Cómo te llamas? (o sí ya te lo dijeron antes "¿Tu nombre era...?") Por ejemplo Luis. Le das la vuelta a la baraja caras arriba y vas retirando cartas, una por cada letra del nombre y la siguiente será la carta elegida.

Consejo 4/ No corras al hacer los juegos, muchos magos principiantes hacen todo muy deprisa y el público no tiene tiempo de saborear la magia. Esto es porque no tienen confianza y quieren pasar deprisa por el momento de la trampa o el secreto para que no les pillen. Esto hace que el público sospeche en ese momento y les pillan más fácil. Recuerda que el público no sabe qué va a pasar. Date tiempo, tú conoces el juego y ellos no, necesitan más tiempo para entender lo que pasa. Además para ti la magia se hace cuando se hace la trampa, pero para ellos no ocurre hasta que se ve la carta escogida. Date tiempo y disfruta.

Siguiendo este consejo, un buen final para el juego de la carta adivinada con el nombre es: "¿Así que tu nombre es Luis?", "Sí", "Pues no sé porque creía que era Eduardo, pero no importa. Ahí está la baraja y después de los cortes es imposible saber donde se encuentra, pero mira hago así y sin tocar la baraja (haces unos pases mágicos) y la carta se mueve invisiblemente ¿sabes a donde?" "No." "A tu nombre, ya sé que esto es misterioso, pero mira..." Le das la vuelta a la baraja caras arriba y separas una carta por cada letra, menos por la última, pues dices: "Y esa carta representa la última letra de tu nombre,

¿te imaginas que detrás de ella vaya tu carta?". Lentamente la retiras y ahí esta la carta iy todos te aplauden porque al no correr para terminar el juego has creado en su mente un momento más mágico!

El ojo que todo lo ve

Un espectador escoge una carta y la pone en la baraja haciendo un ritual mágico. El mago saca un ojo (dibujado y recortado en una cartulina) lo pone sobre la baraja y va adivinando cosas de la carta, si es de valor alto o bajo, si es de figura, describe los colores y al final adivina el palo. Luego la nombras y aciertas.

El secreto:

En realidad tu sabes desde el principio de que carta se trata. Vas a hacer que elijan una carta sin que sepan que tú ya la conoces. Para empezar debes ver en secreto la carta de arriba del todo estando la baraja boca abajo.

- 1/ Pide al espectador que corte un paquete no muy grande de cartas. Pero que no complete el corte.
- 2/ Haz que vuelva a poner ese paquetito de cartas sobre la baraja pero al revés, o sea, caras arriba. Así que la baraja esta recompuesta pero tiene boca arriba las primeras cartas y boca abajo el resto de la baraja.

3/ Ahora pide que corte por un paquete más grande que la vez anterior y que también le de la vuelta sobre la baraja.

4/ Ahora se retiran todas las cartas boca arriba y el espectador mira la primera carta que aparezca cara abajo.

5/ La deja como estaba (recuerda que la enseñe a alguien más por si se le olvida) y pone todas las demás encima, ahora boca abajo.

Queda la baraja caras abajo y la carta elegida más o menos por el centro. La carta que el espectador ha visto es la que al principio del todo estaba arriba de la baraja y que tú ya conoces ¡pruébalo! Solo recuerda que el primer paquete al que se da vuelta es más pequeño que el segundo.

Como es una forma rara de elegir una carta puedes decir que para este juego hay que hacer un ritual especial porque es la manera de que funcione un ojo mágico que ve las cosas.

Ahora sacas un dibujo de un ojo recortado en una cartulina, también vale un tubito que puedes hacer con una cartulina o tubo de pastillas o saca una lupa de juguete, incluso puedes sacar algo que sea un pequeño talismán (o eso dices tú).

Lo pones sobre la baraja y adivinas la carta, pero no corras. Si corres se darán cuenta de que tú ya sabías la carta. Adivínala poco a poco: primero el número, luego el color, luego el palo... recuerda el consejo 4.

Consejo 5/ Si sabes muchas formas secretas de conocer la carta elegida pero solo sabes una manera de revelarla al público es como si solo supieses un juego. Si solo conoces una manera secreta de saber la carta pero conoces cinco maneras distintas de revelarla es como si supieses cinco juegos de magia. En los juegos anteriores has visto pocos secretos pero varios finales.

En el último juego has visto una manera de hacer elegir, sin que lo sepan, una carta que tú ya conoces.

Vamos a ver varios finales diferentes que hacen parecer que el juego es otro. Recuerda que la trampa es siempre la misma: conocer la carta de arriba, dar vuelta sobre la baraja a un paquete pequeño y luego a otro más grande y elegir la primera carta que aparece boca abajo.

predicción infalible

Escribe en un papel el nombre de la carta que vas a hacer elegir. Pónlo debajo de un vaso o del estuche de la baraja. Es una predicción. Das a elegir la carta y resulta ser la que tú ya habías previsto en el papel.

Las huellas dactilares

Una vez que la carta se ha elegido y la baraja recompuesta, mezclas las cartas y dices que cuando cogieron las cartas dejaron las huellas dactilares y que las vas a buscar no con una lupa, que no tendría mérito sino con una cuchara. Extiende las cartas boca arriba y te colocas una cuchara como si fuese una lupa, cuando veas la carta la coges, la examinas despacio con la cuchara, con mucha seriedad, luego miras con la cuchara los dedos del espectador para ver si coinciden las huellas que has visto en la carta y ¡adivinas la carta!

Los dos han escogido la misma carta

Aquí la idea es que el espectador va a elegir una carta de la baraja y será la misma que elegirás tú en otra baraja. Tú revuelves una baraja y el espectador otra. Tú debes tener cuidado de no mezclar la carta de arriba que debes de recordar. Luego os cambiáis las barajas. Ahora él hace todo lo que tú hagas. Él o ella

con la baraja que tu has mezclado y que en secreto tiene la carta que quieres que elija arriba del todo y tú, la baraja realmente mezclada por la otra persona.

Corta un paquete pequeño y pónlo al revés, caras arriba, sobre la baraja. Él espectador hace lo mismo. Luego cortas un paquete más grande y le das la vuelta sobre la baraja. Miras la primera carta cara abajo para ti –nadie más debe verla–, no hagas ningún caso de esta carta no sirve para nada. Todo esto es para que el espectador haga lo mismo con la baraja que le diste y mire la carta que tú ya conoces. Así que olvídate de esta carta que has mirado y que no se te olvide la que el espectador ha mirado. Así que devuelves la carta a la baraja, el espectador hace lo mismo y mezclais las cartas. Tú le devuelves su baraja y él te devuelve la tuya.

Pídele que en su baraja, la que mezclo y te dio a ti y ahora le has devuelto, busque la carta que eligió en la tuya y dices que tú harás lo mismo. Solo que tú NO buscas la carta que elegiste sino la carta igual a la que ha elegido el espectador y que nadie sospecha que tú ya conoces.

Los dos poneis las dos cartas boca abajo en la mesa. Haces un resumen de todo lo que habeis hecho insistiendo en que las dos barajas se mezclaron y no podeis saber qué cartas se eligieron (mentirijilla).

Consejo 6/ Cuando en un juego pasan muchas cosas antes de que se haga la magia, es bueno, justo antes de hacer la magia, recordar en resumen lo que se ha hecho antes, y nombrar lo que quieres que se recuerde para que se entienda mejor el final del juego.

Y después de hacer el resumen, se vuelven las cartas y ¡Sí! ¡Los dos han escogido la misma carta!

Consejo 7/ Nunca expliques un juego. No digas como se hace. Si lo dices ya nunca podrás repetirlo. Además el público como no es capaz de adivinar como has hecho el juego cree que tiene un secreto muy difícil. Hay juegos con secretos sencillos y juegos complicados. Estos que te enseñó son de secretos sencillos pero no es fácil dar con ellos. Hubo que pensar mucho para que pudiesen hacerse con facilidad. Si los explicas pierden valor para el público pues al ver que el secreto es sencillo ya no darán valor a tu magia. Ya no les divertirá. Cuando aprendas juegos más difíciles creerán que son fáciles. No quites valor a los juegos contando el secreto.

Pero es verdad que a veces tendrás cerca alguien que te insistirá mucho. En vez de contarle como se hacen los trucos, si verdaderamente tiene interés y te va a guardar el secreto le puedes hacer tu compinche de algunos juegos que te voy a enseñar ahora. Más adelante si ves que tiene verdadero interés en la magia y que no va contando los secretos, podrás contarle más cosas.

Juegos con compinche. Un compinche es un cómplice que te ayuda en secreto a que el juego salga, normalmente lo que tiene que hacer es muy sencillo, pero muy importante. No uses compinches en los que no confíes del todo.

La moneda viajera

Pides prestada una moneda, la cubres con un pañuelo. Tomas polvos mágicos del bolsillo los espolvoreas sobre el pañuelo y... como alguien sospecha que en realidad te has llevado escondida la moneda al bolsillo con el cuento de coger los polvos mágicos, les haces meter la mano debajo del pañuelo a dos o tres personas para que la toquen. Vuelves a espolvorear los polvos y la moneda desaparece... para reaparecer dentro de tu zapato.

El secreto:

Coloca la moneda en una mano y cubrela con el pañuelo. Lleva la mano derecha al bolsillo pero como si quisieras ocultar algo, dí que sacas polvos mágicos. Debes provocar que alguien diga que te has llevado la moneda escondida al bolsillo, pero no exageres pues podrían darse cuenta de que lo haces a propósito, es mejor que no digan nada y tu con toda tu cara miras a cualquiera y le dices "Ya veo que estas pensando que la moneda ya no esta, mete la mano debajo del pañuelo y toca la moneda". Esto lo

haces te hayan dicho algo o no. Dos o tres personas meten la mano debajo del pañuelo para tocar la moneda, la última persona en hacerlo es tu compinche que... se lleva la moneda escondida en la mano. Y tú echas polvos mágicos, sacudes el pañuelo y la moneda ya no está. ¿Y cómo aparece en el zapato? Es otra moneda igual a la que te han prestado que estaba ahí desde el principio.

La taza y las monedas

Pides prestadas varias monedas diferentes (de un euro, de dos euros, de cinco céntimos, etc.) y una taza. Luego te marchas de la habitación o te das la vuelta. Pide que elijan una de las monedas y la tapen con la taza para que tu no puedas verla. Coge un lápiz y un papel y pide que la persona dueña de la moneda piense en ella y la dibuje en su imaginación, que tú intentarás dibujarla en tu papel. Y así lo haces la moneda que dibujas es la misma que hay debajo de la taza.

El secreto:

Primero se eligen las monedas, dos, tres o cuatro monedas de valores distintos. No puede haber monedas repetidas. El público elige una moneda y pides que la tapen. Atención: tu ayudante es secreto, así que no puede parecer un ayudante, tiene que parecer que es casualidad que él o ella tapen la moneda con la taza y que podría hacerlo cualquiera. Porque ese es el truco, la manera en que se tapa la moneda.

Antes habreis quedado de acuerdo en una clave secreta, por ejemplo:

1/ Si la moneda es de 1 € el asa de la taza quedará hacia delante.

2/ Si la moneda es de 2€ el asa quedará hacia atrás.

3/ Si la moneda es 20 ctms. quedará el asa hacia la izquierda.

4/ Si es de 50 ctms. quedará hacia la derecha.

Se puede hacer con más monedas pero podeis liaros porque el compinche no debe dejar ver que pone con cuidado la taza sino que la pone como sin pensar. Y tú debes ver la posición del asa de la taza con rapidez y seguridad. Así que cuantas menos posiciones para memorizar más fácil pero... cuantas más monedas más bonito.

Otro detalle, si entras en la habitación y simplemente miras a la taza y adivinas las monedas todo el mundo sabrá que en la taza esta la trampa. Ni siquiera la mires. Vete a por el papel y el lápiz que estarán en la misma mesa y entonces miras y enseguida te pones de espaldas a la taza.

Hacer el dibujo es porque queda más mágico pero además para alejar las sospechas de la taza.

El espectador es el mago

Dí que ya te has cansado de hacer magia y que ahora la va a hacer un espectador (no compinchado). Le das la baraja y le dices que debe decirte todo lo que yo te diga: "Ahora díme; escoge una carta", el espectador lo dice y tú la escoges sin dejar que se vea. "Ahora devuelve la carta a la baraja", él lo dice y tú lo haces. Dí al espectador que te diga "Sopla en la baraja y la carta habrá desaparecido", él te lo dice y tú, como antes, sigues sus instrucciones. Ahora tiene que decirte: "La carta ha desaparecido, búscala y verás que no está". La buscas y dices que es verdad, que no esta. Díle que te pregunte "¿Qué carta es?". Tú nombras la carta y le dices: "Ahora díme que como eres mago has hecho que viaje invisiblemente a tu bolsillo". El espectador te lo dice y tú respondes; "Pues entonces saca mi carta de tu bolsillo". Y el espectador asombrado encuentra en su bolsillo la carta que tú elegiste y se puso en la baraja.

El secreto:

Pues no. En realidad tú has escogido una carta cualquiera de la que no necesitas ni acordarte. Y en su bolsillo el espectador ha encontrado una carta que tú ya conocías... porque se la diste a tu compinche para que se la metiese en el bolsillo con disimulo antes de empezar todo el juego.

Tacto prodigioso

Afirmas que puedes encontrar las cartas solo por el tacto. Entrega la baraja a mezclar. Cuando te la devuelven la llevas detrás de la espalda o te las metes al bolsillo de la chaqueta y dices que encontrarás tus cartas favoritas. Sacas los cuatro ases.

El secreto:

No es muy difícil, desde el comienzo a la baraja le faltan los cuatro ases y los tienes pillados con un clip en un bolsillo o bien colgando en la espalda. Cuando te devuelven la baraja finges sacar los ases de dentro. Es más bonito este juego si los sacas uno por uno y cuando falte el último sacas otra carta como si te fallase. Entrega la baraja a mezclar diciendo que cuantos menos ases es más difícil, te devuelven la baraja y haces como que sacas el último as. Este es un pequeño detalle que hace el juego más interesante y aleja a la mente de los espectadores de la solución.

Consejo 8/ Son los pequeños detalles los que hacen que una magia se presente bien o mal. En todos los juegos que aquí enseñamos hay detalles a tener en cuenta porque con la trampa o el secreto no basta.

Los detalles ocultan mejor la trampa o hacen la magia más entretenida.

La partida de dominó

No hay muchos juegos de magia con fichas de dominó. Este tiene de bueno que puedes hacerlo con cualquier dominó en cualquier lugar. Anotas una ficha en un papel sin que nadie la vea. Por ejemplo 2/4. Haces ir colocando las fichas, sin pensar demasiado para que el juego no se alargue mucho. Al final de la partida de dominó quedã un extremo –siguiendo con el ejemplo– con la ficha en 2 y en el otro lado en 4.

El secreto:

Muy sencillo, antes de empezar quitas en secreto la ficha 2/4 y esa será tu predicción. Cualquier ficha que quites y escondas, esa debes de predecir como final de partida en un papel.

Consejo 9/ Nunca repitas un juego ante el mismo público: la primera vez el juego es una sorpresa, la segunda el único interés es buscar la trampa. Pero es difícil no repetir juegos al mismo público pues tu público son tus amigos, tus amigas y tu familia. Bueno, no repitas el juego el mismo día. Así que no hagas todos los juegos que sepas en la misma actuación.

A veces uno se ve comprometido a repetir un juego, a hacer algo más. No alargues mucho tu actuación. Lo poco agrada y lo mucho cansa. Déjales con ganas. Es mejor que otro día te pidan más juegos.

Hay trucos de ingenio que no son magia, pero que te servirán para no repetir juegos y vienen bien cuando alguien se pone muy pesado buscando la trampa. Le haces uno o dos de estos trucos, le entretienes, le diviertes, pero no es peligroso para tu magia, porque en los trucos de ingenio la gracia está precisamente en enseñar la trampa.

Dados equilibristas

Se trata de poner dos dados en equilibrio sobre otro dado. Es imposible. Salvo con una pequeña trampa que les puedes contar o no, si no lo pillan les prometes que se lo enseñas otro día.

El secreto:

Con disimulo moja en saliva un dedo y pasas esta saliva a la cara de un dado, aprietas esa cara contra la cara de otro dado y los dos juntos los pones sobre el tercer dado. La saliva hace que se peguen lo suficiente para sostenerse un poco.

Cerilla ni cara ni cruz

Se trata de lanzar una cerilla plana, de cartoncito, y que caiga de canto (no de un lado u otro).

El secreto:

Todo lo que debes hacer para que no caiga de un lado es doblarla un poco por la mitad.

No podrás tocarme

Di que tú y la persona que escojan van a estar de pie encima de una hoja de periódico, sin sacar los pies del papel y que con tus poderes harás que, a pesar de estar tan cerca la otra persona, no podrá tocarte.

El secreto:

Solamente hay que deslizar la hoja de periódico por debajo de la puerta y ponerse cada uno a un lado de la puerta sobre cada mitad del papel.

Hasta aquí "pequeñas magias que tú puedes hacer", repasa los consejos y reflexiona sobre el por qué de los detalles, no caigas en la trampa de creer que lo sencillo es fácil es una simpleza. O que lo simple es fácil. La dificultad no está en hacer el truco sino en crear la sensación de magia.

Sobre todo –y es el último consejo– si escoges el momento oportuno para hacerlos, nunca fuerces la situación. No seas el centro de la fiesta si ese día no toca, y no te alargues mucho, habrá otras personas que también querrán enseñar lo que saben (tocar la guitarra, dibujar caricaturas, etc.).

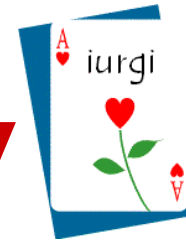
Hacer magia es muy gratificante
pero no pierdas de vista que el objetivo es dar algo de ti a los demás.

Magicordialmente

iurgi



NAVARCADABRA!
magia & comunicación, s.l.



autorizada la reproducción solamente para uso personal no comercial

© navarcadabra m&c, s.l., pamplona 2010, 1ª ed. logotipos y marcas protegidas