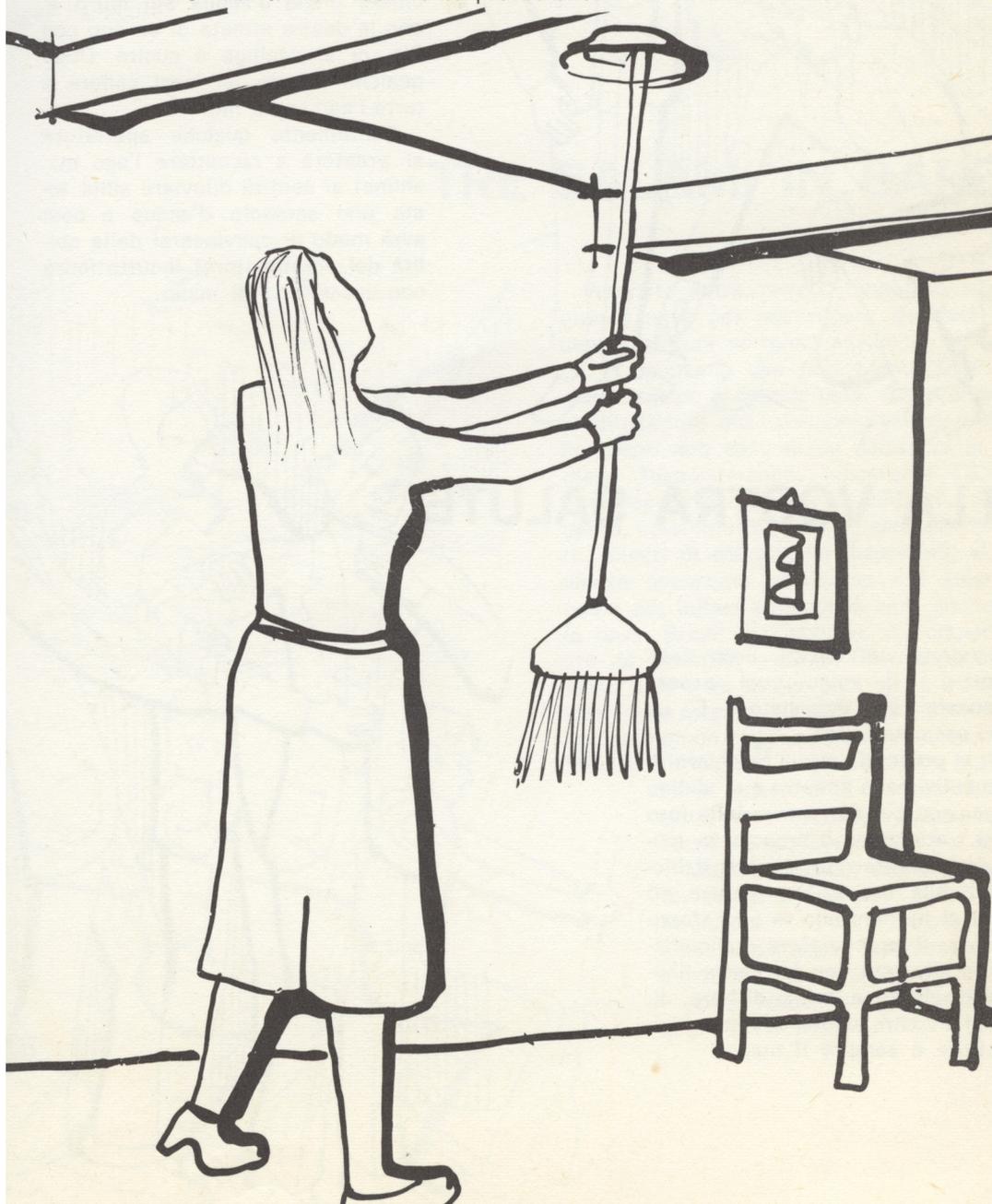


IL PIATTO SOTTO IL SOFFITTO

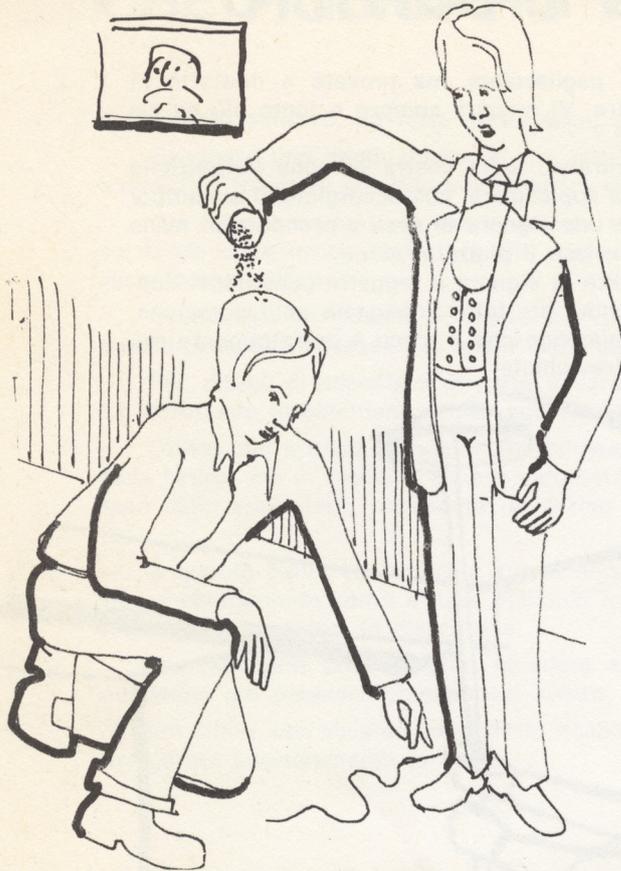
Questo scherzo può sembrare una pagliacciata, ma provate a metterlo in esecuzione e susciterà risate a non finire. Vi riuscirà sempre e tanto più se sarete preceduti dalla fama di prestigiatori.

Dopo una serie di giochi che attireranno sulla vostra persona l'attenzione di un pubblico suggestionato, esibitevi ad appiccicare, con accorgimenti scientifici un piatto sotto il soffitto. Invitate allora una signora di casa a prendere in mano una scopa mentre voi salite su una sedia con il piatto in mano.

Appoggiato il piatto al soffitto, invitate la signora a reggerlo puntandovi contro il manico della scopa. Mentre la signora sta tutta impegnata nell'operazione, voi potete anche uscire dalla stanza dichiarando che il gioco è perfettamente riuscito. Ciò che succederà è facilmente prevedibile!



CUCIRE UN BICCHIERE



« Ad impossibilia nemo tenetur » è un aforisma latino che si traduce così: « nessuno è tenuto all'impossibile ». Ma, a giudizio del pubblico devoto, nulla è impossibile ad un mago.

Ed eccovene la prova. Si prometta di riuscire a cucire un bicchiere su una parete della stanza. Si appoggi, pertanto, con la sinistra un bicchiere pieno d'acqua sul muro e, con la destra armata di un ago con filo, ci si accinga a cucire. Dopo qualche istante, si lasci cadere a terra l'ago con il filo.

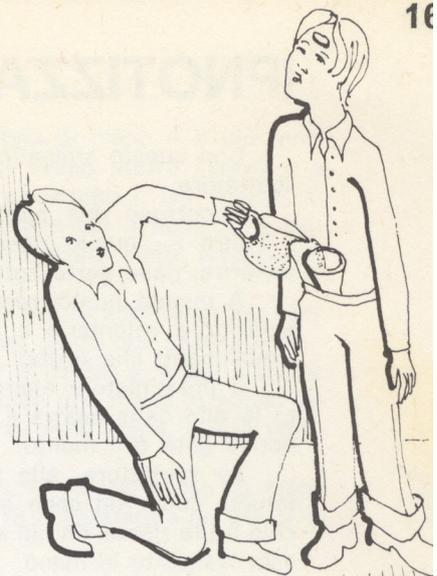
Gentilmente qualche spettatore si presterà a raccattare l'ago ma, ahime! si sentirà diluviare sulla testa uno scroscio d'acqua e così avrà modo di convincersi della abilità del prestigiatore! Il tutto finirà con una stretta di mano.



CENTRARE L'IMBUTO

Far cadere una moneta dal viso (senza l'aiuto delle mani) dentro un imbuto posto sotto la cinghia dei pantaloni non è impresa facile. Invitate a cimentarvisi un vostro amico.

Questi dovrà necessariamente piegare all'indietro la testa e misurare attentamente ogni movimento per riuscire nell'intento. Sarà costretto, altresì, a guardare verso l'alto e ciò consentirà al prestigiatore di versare tranquillamente acqua dentro l'imbuto e, immaginatevi, con quale refrigerio per l'amico!



CIAK

L'acqua è sempre stata lo strumento più alla portata di mano e il più innocente per scherzare. Scherzano i bambini quando « si tirano dietro l'acqua » e scherzano i soldati quando si fanno « la gavetta o il gavettone ». Gli scherzi in genere piacciono a chi li fa e dovrebbero piacere anche a chi li subisce. Saper stare allo scherzo è proprio di persona che sa vivere in società. Però, attenzione! c'è differenza fra un bicchierino e un secchio.

Ciak è un termine usato nel gergo cinematografico. Noi lo adottiamo per indicare onomatopeicamente il rumore dell'acqua come nel gioco qui descritto.

In un piatto pieno d'acqua si deponga un sassolino al centro e, a fior d'acqua, un capello a forma elicoidale. Si scommetta che passando una mano in senso rotatorio sopra il capello, questo, attratto dal magnetismo della mano, girerà vorticosamente su sé stesso sopra il sassolino.

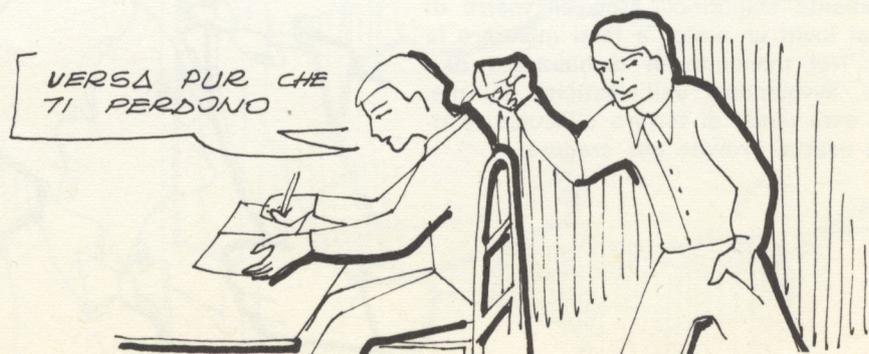
Mentre i curiosi staranno ad osservare da vicino, si imprima con la mano aperta un colpo secco sul piatto e tutti avranno modo di constatare « de visu » lo strano fenomeno!



VERSA PUR...

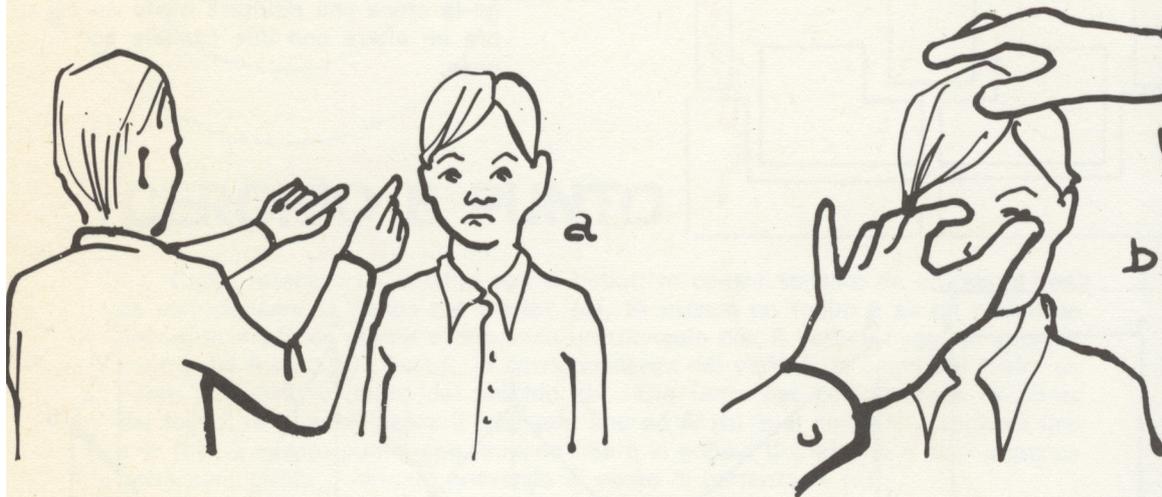
Si inviti un amico a scrivere, tutto di seguito senza mai staccare la penna dal foglio e ripetendo ad alta voce, la seguente frase: « Versa pur che ti perdono ».

Alla parola « perdono » giù acqua. Dal contesto del discorso è inibito ogni gesto di risentimento da parte dello scrivente!



DI CHI E' LA MANO?

Chiedete ad uno spettatore di collaborare al gioco. Ponetelo di fronte a voi e mostrategli i vostri indici dicendogli: « con queste dita ti chiuderò gli occhi e nello stesso tempo sentirai una mano misteriosa sulla tua testa. Proverai allora ad indovinare di chi è la mano (a). Ciò detto, avvicinate gli indici agli occhi; egli istintivamente li chiuderà, ma voi invece gli chiuderete le palpebre con pollice e indice di una sola mano. Passerete quindi la mano libera sul capo dello spettatore e questi, per quanti sforzi faccia per indovinare di chi è la mano che sta sulla sua testa, non riuscirà mai a capire che si tratta della vostra, ma individuerà or l'uno or l'altro astante (b).



CARAMELLA SOTTO IL CAPPELLO



Scommettete con un ragazzo che mangere una caramella posta sotto un cappello, facendola poi ancora trovare sotto lo stesso. Posta allora la caramella sotto un cappello, sollevate quest'ultimo e tranquillamente mangiatela. Ciò fatto, prendete il cappello e ponetelo sul vostro capo: la caramella sarà effettivamente sempre sotto il cappello... anche se un po' più in basso! ah, ah, ah!!!

SCRIVERE ROSSO

Come è possibile scrivere rosso con una penna blu?

Vedi figura?



PRENDERE SENZA TOCCARE

Ecco una bella freddura!

Si scommetta di riuscire a prendere una matita (o una moneta) da sotto un giornale senza toccare quest'ultimo.

Dopo aver messo la matita su un tavolo e averla coperta con un giornale, si ritiri la mano a mo' di risucchio. Si assicuri il pubblico che la matita si trova nella mano, attirata come per magnetismo.

Si inviti quindi uno spettatore ad alzare il giornale per verificare la reale scomparsa della matita.

Appena egli lo avrà sollevato si carpisca velocemente la matita, dicendo: « avete visto che l'ho presa senza toccare il giornale? », e tutti ci rimarranno di... sale!

