

ENRICO ANTER

**GIUOCHI DI
PRESTIDIGI-
TAZIONE E
ILLUSIO-
NISMO**



Libreria Editrice
Ditta SERAFINO MAJOCCHI - Milano
VIA MERAVIGLI, 7

1940 - XVIII

TEFAU

ENRICO AUTER

GIUOCHI DI PRESTIDIGI- TAZIONE E ILLUSIO- NISMO

**
**

Libreria Editrice
Ditta SERAFINO MAJOCCHI - Milano
VIA MERAVIGLIA, 7 1940-XVIII

106-1948-XVIII - Tip. G. Concetti - Via Leonardo da Vinci, 7 - Firenze

Due parole.... senza trucco.

Questi giochi che vedo esponendo sono assolutamente originali, voglio dire con questo che non sono caduti in dominio pubblico. Li avrete visti qualche volta eseguire da professionisti che lavoravano in palcoscenico, e mi, salvo qualche giochetto semplice, sono stati svelati alla stampa, per puro segreto professionale.

Li ho svelati io, per aiutare in qualche modo il dilettante filodrammatico che ha passione a questi misteri, e per dar modo a qualche amatore di riempire i lunghi intervalli di qualche recita, oppure per poter figurare come vero e proprio a numero o in una serata di arte varia. Queste esperienze si possono eseguire tanto in un teatro quanto in una sala, anche in forma familiare.

Ho eliminato tutti quei giochi che non possono essere alla portata di mano, per la loro mole, complicazione e motivi di... portamento. A volte la spiegazione sembrerà difficile a comprendersi, basterà rileggere ancora e provare i movimenti indicati seguendo la lettura e il disegno. Sono certo che questo volumetto verrà tenuto nella vostra biblioteca teatrale in un posto a portata di mano, perché in caso di urgente necessità il dilettante potrà far subito qualche gioco.

Immagino che molti professionisti non troveranno di loro gradimento questa mia « rivelazione di segreti », chiedo venia a loro, ma ho giudicato opportuno e leale divulgare questa materia che da anni viene tenuta segreta come se fossero... pieni di guerra.

Al dilettante raccomando, per il bene proprio e per quello degli artisti professionisti, di non mai svelare alcun segreto e di non darlo in lettura, come un libro qualsiasi, questo volumetto.

PAVIA, 11 gennaio 1940 - XVIII.

L'AUTORE.

Avvertenze importanti.

E' bene tener presenti questi consigli. Sono regole che io stesso osservo tutte le volte che mi debbo incontrare con il pubblico:

1° — Presentate il gioco senza annunciarlo e senza darvi arie d'importanza. Il gioco più è presentato in modo semplice, ma elegante, e più ottiene effetto.

2° — Siate sempre sorridente. Il viso truce e misterioso l'avevano i prestigiatori dell'altro secolo.

3° — Prima di iniziare un gioco assicuratevi che tutto sia a posto, e non stancatevi mai di controllare.

4° — Lavorate solo, senza compari, e non comunicate mai il segreto del gioco anche se dovete sbagliarlo. Il pubblico preferisce vivere di una banale illusione che di una cruda realtà.

5° — Cercate sempre di aver le spalle coperte, intendo dire che nessuno deve essere dietro a voi, e neppure di fianco. Se siete in una sala, tenetevi gli spettatori ad un metro e mezzo di distanza.

6° — Finito lo spettacolo portate via tutto quello che avete adoperato, anche quello che più non serve. Qualcuno vi potrebbe scoprire i trucchi nella carta che voi avete gettato.

7° — Non fate movimenti strani, ma muovetevi con eleganza e per il solo necessario.

8° — State sempre attento a ciò che fa il pubblico, pur mostrandovi indifferente, non lasciatevi sfuggire né segni, né parole.

9° — Iniziate sempre con dei giochi di scarsa importanza, per terminare con giochi di effetto superiore, sia dal lato vivido che dal lato mistero. Non ripetete mai i giochi nella stessa sera.

10° — Siate molto padrone dei vostri nervi e di tutto voi stesso. L'incertezza per un illusionista, anche se dilettante, non deve esistere.

ACCESSORI OCCORRENTI.

Una bacchetta (legno nero con puntali bianchi) nella misura di cm. 30×1 centimetro di diametro.

Una candela con candelliere.

Alcune scatole di fiammiferi svedesi a cassetta.

Carta velina bianca, nera, verde, rossa, tricolore grande.

Buste commerciali gialle 1/2 protocollo.

Buste piccole (formato visita).

Carta bianca tipo lettera.

Un taccuino a fogli perforati.

Giornali.

Fettuccia bianca e colorata a colori vivaci.

Un ventaglio.

Un pezzo celluloide trasparente e resistente.

Degli elastici (4 centimetri di diametro).

Un uovo.

Sigarette.

Un vassoio.

Un mazzo di carte comuni.

Otto dadi (tipo quelli per giocare all'oca).

Un fazzoletto fantasia.

Un paio di guanti bianchi di filo.

Un corredo da neonato.

Una bandiera nazionale in lana o seta.

Un nastro di carta cresposta a colori diversi, lungo circa 20 metri.

Con questo materiale, dal costo minimo, io vi insegnereò esperienze, che, se eseguite bene, entusiasmeranno il pubblico, e vi divertiranno. Nel primo gioco vi inseguo anche il modo di presentarlo. Sugli altri, affinchè il libro resti composto di giochi e non di parole, potrete trovare voi stessi la presentazione di circostanza basandovi sul gioco.

I guanti ubbidienti e una curiosa bacchetta.

(L'illusionista entra in scena con fare disinvolto, sorridente, se ha un vestito nero meglio, se no adoperi altri, possibilmente scuri. Le mani sono coperte da guanti bianchi, nella destra ha la bacchetta magica).

Signori e signore, Ho l'onore di presentarvi alcune esperienze di magia moderna. E' passato il tempo degli Illusionisti con quintali e quintali di materiale. Oggi per poter cominciare non mi occorre niente, salvo qualche pezzo di carta o qualche oggetto che si trova in cucina....

O'è quel signore (*indica a caso in platea*) che sta osservando i miei guanti, a dir la verità non so perchè li ho messi, anche perchè non sono adatti all'occasione. So permettete... (*sfila il guanto sinistro, mettendo la bacchetta sotto l'ascella sinistra*). Ho l'abitudine di portarli senza mai levarli perchè li dimentico facilmente. Ma ora ho trovato un mezzo per averli sempre (*leva anche il destro*). Basterà tenerli chinsi nel pugno così. Ma non potrò certo tenerli sempre così.... Vediamo se mi ubbidiscono. Via.... partite.... e rifugiatevi nel primo tiretto del cassettone della mia camera (*apre le mani, ma i guanti sono scomparsi*).

È un vera comodità vero? con un po' di buona volontà lo si può applicare anche ai creditori.

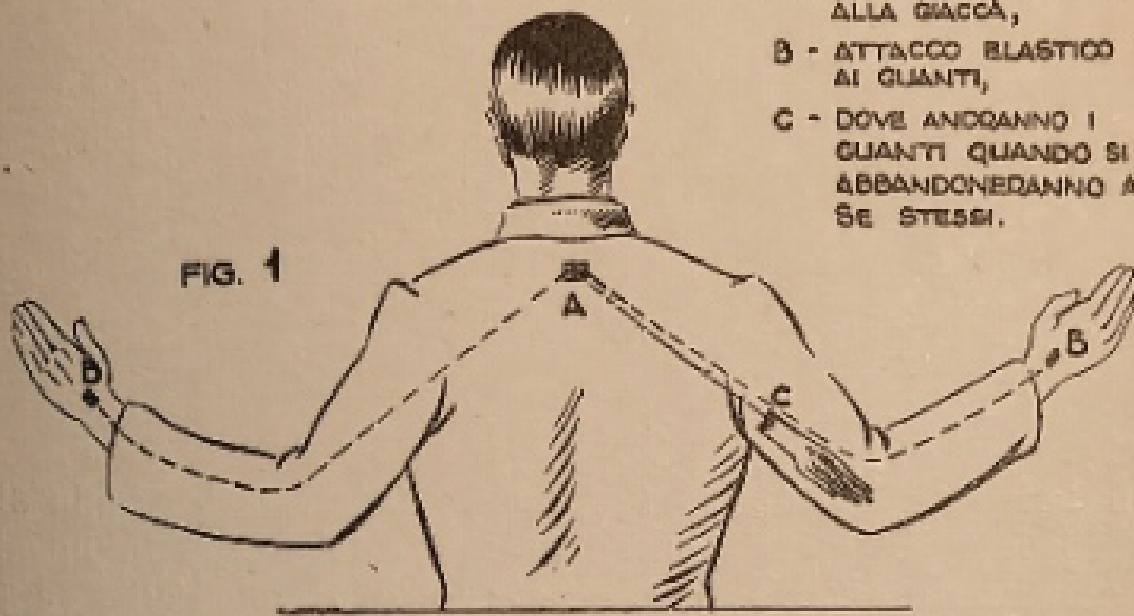
Ecco ora una bacchetta che ha il potere di volatizzarsi (*la batte per convincere che è di legno*). Voglio darvi un esempio. Prendo questo pezzo di carta bianca che arrotolo formandone un astuccio, vediamo un po' se la bacchetta ci sta (*introduce la*

bacchetta nell'astuccio, poi la ritira). La misura è precisa, ripiego le due aperture o orifici di questo tubo vuoto e l'appoggio su questa sedia, ora prendo un altro pezzo di carta e arrotolo la bacchetta dentro chiudendo ancora le due estremità. Ora ad un mio soffio la bacchetta dalle mie mani passa nel tubo che sta sulla sedia. Soffio ed ecco che rompo a pezzi questo pacchetto che ho nelle mani e vado a ritirare la bacchetta in questo. (*Getta via la carta stracciata dalle mani e prende il rotolo della sedia, ne tira fuori la bacchetta che batte per far sentire che è solida*).

1.º - Sparizione dei guanti.

Spiegazione: Prendete un pezzo di elastico nero e forte. La misura è quella di arrivare teso da un palmo all'altro delle mani facendo il giro dietro la schiena (FIG. 1).

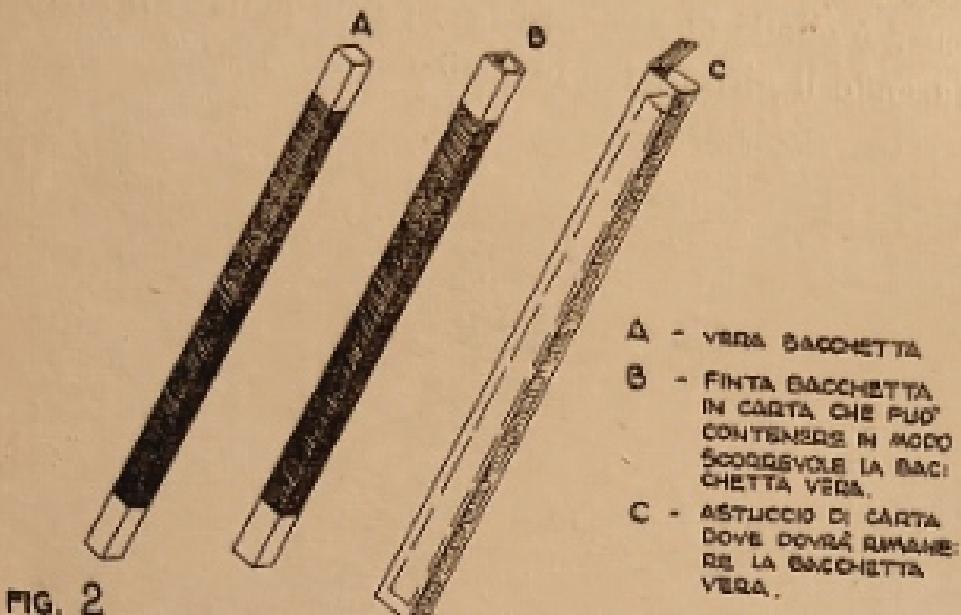
A - ATTACCO ELASTICO
ALLA GIACCA,
B - ATTACCO ELASTICO
AI GUANTI,
C - DOVE ANDRANNO I
GUANTI QUANDO SI
ABBANDONERANNO A
SE STESSI.



L'elastico è cucito o fissato nel centro interno della giacca e le due estremità sono cucite dentro a ciascun guanto. Quando voi mettete la giacca infilate prima anche i guanti, così quando avete la giacca a posto e i guanti calzati sentirete l'elastico molto teso. Sfilando i guanti cercate di non lasciarli scappare, ma li lascierete fuggire facendone prima una pallottola e prima uno poi l'altro facendo le mostre di tenerli ancora nei pugni chiusi e uniti. L'elastico riprendendo la sua misura normale, porta i guanti su per le maniche.

2.° - Sparizione della bacchetta.

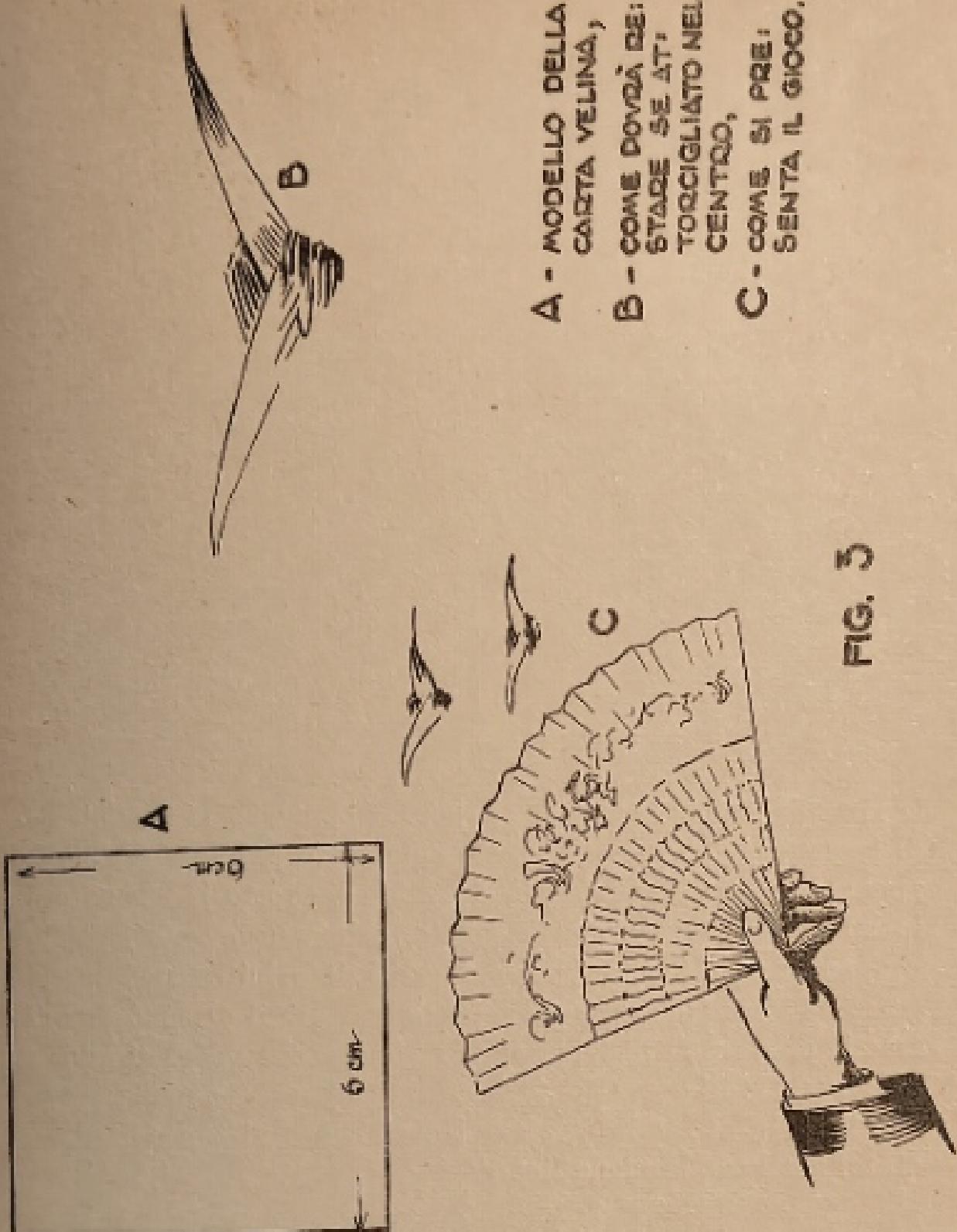
Con la bacchetta già indicata, confezionatene un'altra in carta nera, aggiungendovi le punte bianche (FIG. 2), ma in modo che la vera scorra dentro a quella di carta. Quando mi-



surate nel sacchetto se ci sta, lasciate cadere la bacchetta di legno dentro e ritirate quella finta, arrotolate questa in un pezzo di carta, quando stracciate questo ritroverete l'altra vera sopra la sedia.

3.° - Le farfalle del Giappone.

Da un pezzo di carta velina colorata ritagliate due quadrati di sei centimetri di lato, arrotolate un po' nel centro come fossero corolle di fiori, e state attenti che gli angoli siano sempre orizzontali e piatti. Gettateli per aria, e con un ventaglio comune agitate l'aria di sotto vedrete che i pezzi di carta staranno nello spazio e avranno dei movimenti tali da sembrare vere farfalle. (FIG. 3).



4.º - Il fuoco magnetizzato.

Con una soluzione satura di salnitro disegnate un fiore o un numero, a righe molto grosse, su un foglio di carta bianca. Lasciate asciugare e presentatelo al pubblico. Dite che avete

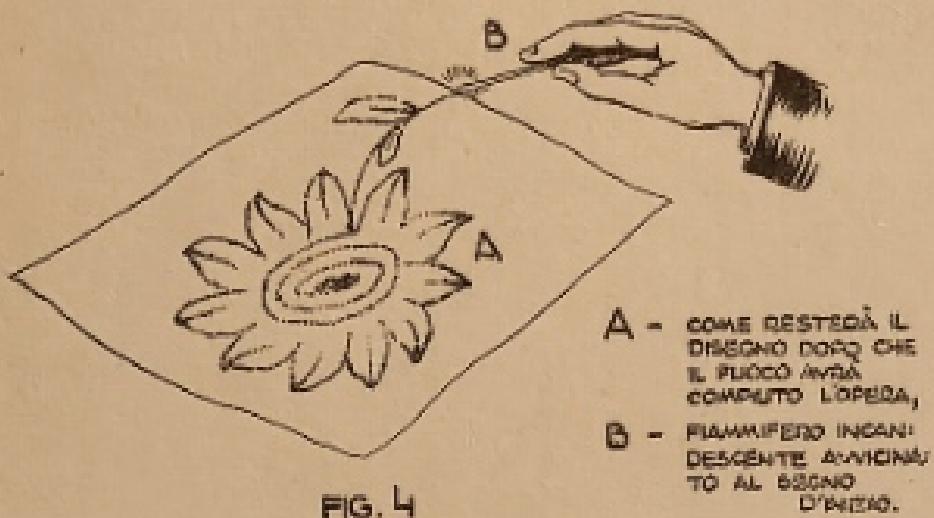


FIG. 4

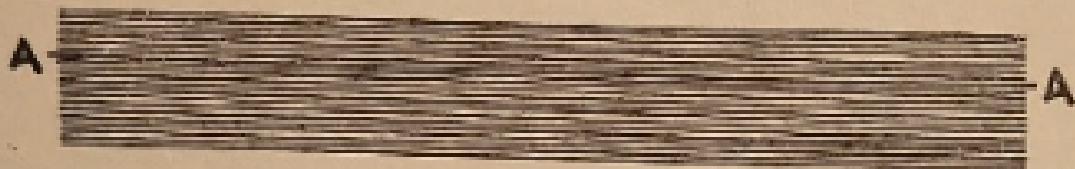
la virtù di poter comandare al fuoco. Accendete un fiammifero di legno, aspettate che faccia la fiamma rossa poi spegnetelo, rimarrà il legno incandescente, avvicinate tosto il fiammifero in un angolo dove avete disegnato, prima ne avrete segnato con un piccolo segno l'inizio, perchè il salnitro non lascia tracce. Vedrete allora una fiammella seguire il disegno da voi tracciato, e che il pubblico ignora, fino a che vedrà il lavoro finito. (fig. 4).

Cercate di far le mostre di comandare al fuoco facendo strani gesti con la mano libera.

5° - Come si fa a far scegliere una carta a nostro piacere.

Questo esercizio, utilissimo, vi tornerà comodo per far scegliere una carta che voi avete già vista e che indovinerete in seguito.

Dopo aver fatto mescolare il mazzo guardate l'ultima carta sotto, e cercate, tagliando voi il mazzo, di collocarla nel mezzo, senza perderla mai di vista. Facendo scorrere alla svelta le



**A - COME SI PRESENTA
IL MAZZO DI CARTE
CON LA CARTA
LUNGA.**

FIG. 5

carte sopra alla carta nota, fate sporgere questa un po' di più delle altre e andando più adagio in quel punto vedrete che la persona alla quale vi sarete rivolti perchè prenda una carta, non dite mai di scegliere una carta, ma di prenderla, la persona andrà proprio a prendere quella che sporge più delle altre, che voi poi indovinerete.

Oppure tagliate a tutte le carte del mazzo, meno una, un millimetro di carta nella loro lunghezza. Avrete così una carta più lunga delle altre. Se darete quella alla maniera forzata come vi ho indicato sopra, poi potrete farla anche mescolare, per trovarla basterà farci ritornare il mazzo, ordinarlo per bene e prendendolo per la sua lunghezza sentirete la carta più lunga, tagliate così il mazzo e farete vedere la carta che hanno scelto. (FIG. 5).

6.º - L'uovo ubbidiente.

A - APERTURA DA PRATICARSI PER INTRODURRE LA SABBIA, POI DA CHIUDERSI,
B - LIVELLO DI SABBIA,
C - CENTRO DI GRAVITÀ E POSE OTTENUTE DALL'UOVO.

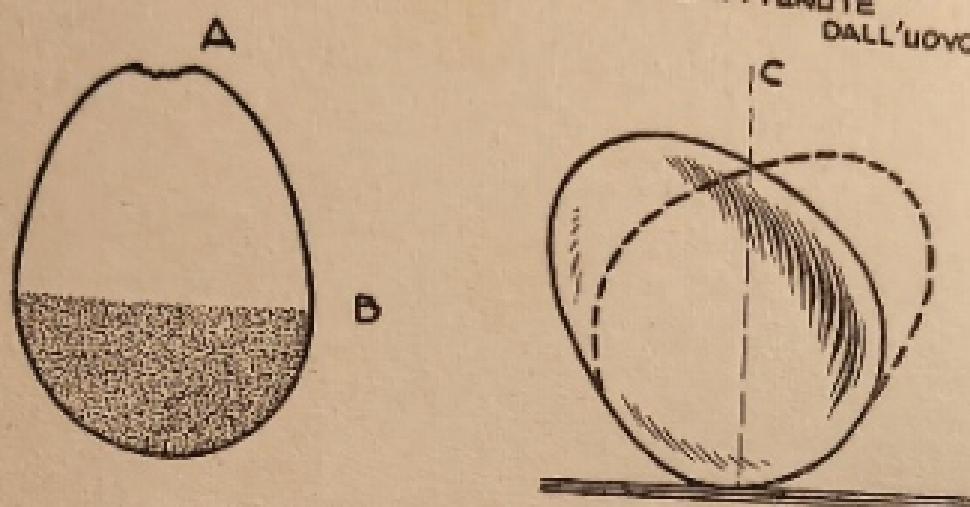


FIG. 6

Vuotate un uovo, col sistema di un ago e succhiatene il contenuto, ciò fatto riempitelo un po' meno della metà con sabbia finissima e con una goccia di cera turate il buco fatto con l'ago. (FIG. 6). Collocate quest'uovo con altri in un piatto. Potrete scommettere che il vostro uovo sta in tutte le posizioni, dritto e inclinato, ciò che gli altri non riusciranno a fare con il loro, appunto perchè la sabbia stabilisce volta per volta il centro di gravità dell'uovo.

7.º - Formazione di una Bandiera Nazionale.

Presentate per la verifica tre pezzi di carta nei colori verde, rosso e bianco. Prendete un fiammifero e date fuoco alla carta, quando tutto sarà cenere, voi da questa farete apparire una bandiera, formata appunto con i pezzi di carta separati di prima e bruciati.

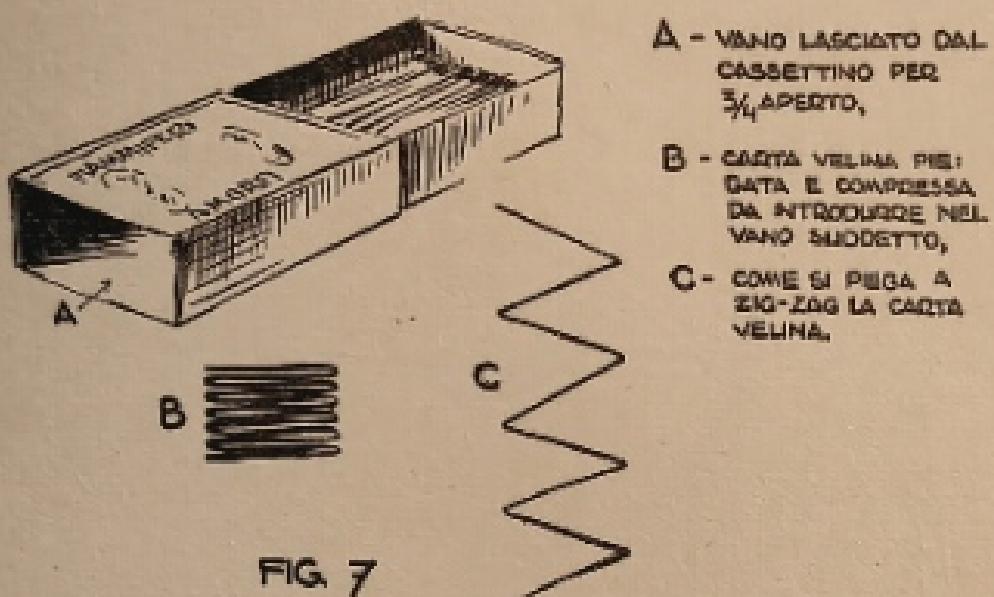


FIG. 7

Spiegazione: La bandiera già formata si trova piegata ben bene nell'interno della scatola dei fiammiferi svedesi, cioè nel vuoto lasciato dal cassetto per 3/4 aperto. (fig. 7). È logico che dopo aver preso il fiammifero voi chiudiate il cassetto. Questo vi spingerà nel cavo della mano sinistra il pacchettino della bandiera. Voi accendete i tre pezzi di carta separati, poi tenendo impalmato quel pacchettino raccoglierete la cenere mentre svolgerete pian piano la carta sana che spiegherete.

8.º - Un nastro misterioso.

Presentazione: Fate osservare una fettuccia di circa un metro e mezzo di lunghezza. Fate prendere e misurare la metà poi con le forbici tagliatela nel centro, fateci un doppio nodo e avvolgetela lungo le dita della mano sinistra. Levatela e il nodo fatto sarà scomparso e la fettuccia sarà ritornata intiera. Datela ancora a visitare.

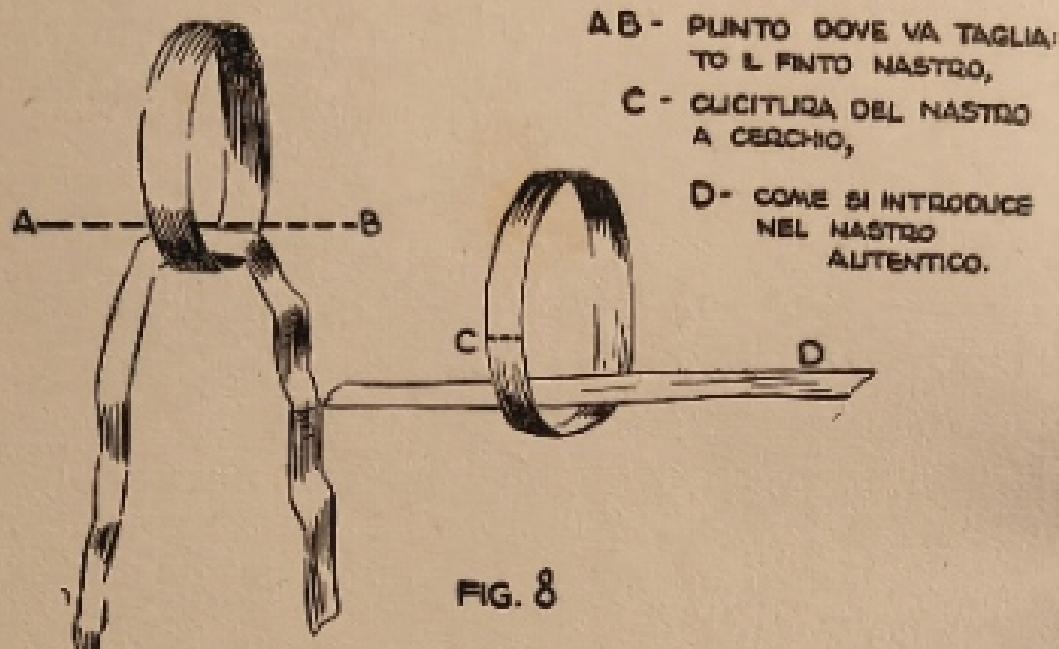


FIG. 8

Spiegazione: Preparate un anello di fettuccia, identica a quella del gioco, di circa dieci centimetri di diametro, cucite assieme le due estremità. (FIG. 8).

Quando vi ritornano la fettuccia dopo aver preso il centro, voi andate al tavolo a prendere le forbici e infilate un capo della fettuccia nell'anello che tenete nascosto nella mano. Voltandovi verso il pubblico cercate di portare al centro l'anello e di non far vedere né la giuntura né l'incrocio dei due pezzi. Tagliate l'anello poi annodatelo non troppo stretto, avrete così un nodo che si può spostare dove si vuole perché scorre sulla

lunga fettuccia. Quando lo avvolgete sulle dita della mano sinistra, la destra farà scorrere il nodo fin che vi resterà nella mano, toccate in tasca per prendere, direte, un po' di polvere magica, ma in realtà per posare il nodo falso, soffiate sulla mano e svolgete la fettuccia più sana quanto mai.

9. - Anelli giapponesi.

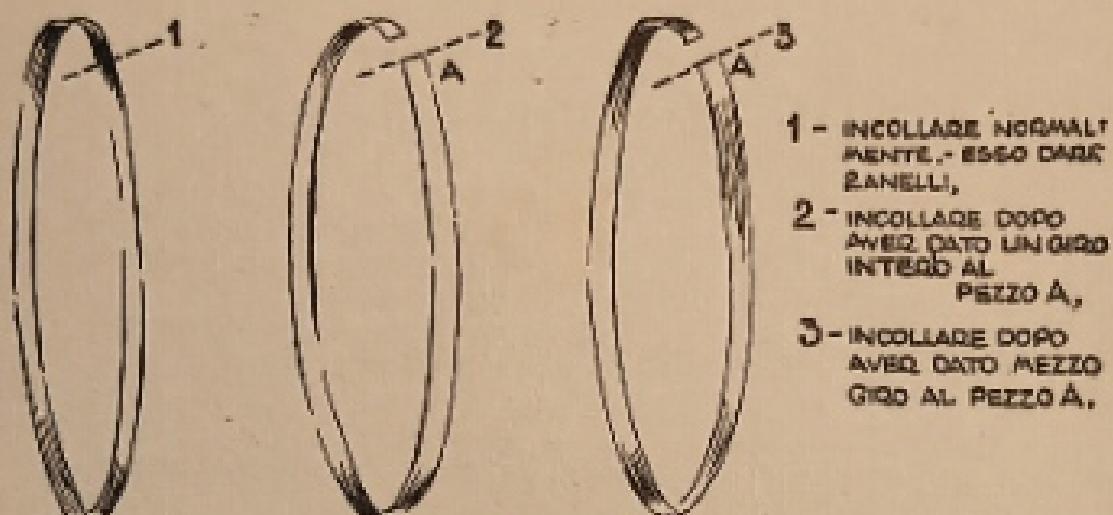


FIG. 9

Presentazione: Mostrate tre anelli di carta colorata a colori diversi, giallo, bianco, verde, di circa un metro e mezzo di circonferenza. Prendete il verde e con le forbici lo tagliate per il senso della lunghezza e così formerete due anelli. Dite al pubblico che siete meravigliato di una cosa così semplice. Prendete il bianco e tagliandolo come sopra, avrete ancora due anelli ma non più separati, bensì chiusi uno dentro l'altro come due anelli di una catena. Dimostrate che siete soddisfatto dell'esito ottenuto, prendete il giallo, tagliatelo come gli altri, come avrete finito lo distenderete e con la meraviglia di quanti

vi vedono, voi non avrete più due anelli liberi o incrociati, ma un anello solo doppio degli altri.

Preparazione: Gli anelli già incollati devono avere una lunghezza di circa 75 cm. e circa 5 di larghezza. (FIG. 9). Il primo, il verde, va incollato in modo naturale, il secondo, il bianco, quando starete per unire le due estremità date ad una di esse un giro completo su sè stesso e incollate. Il terzo anello invece l'estremità va incollata con un mezzo giro soltanto.

10.º - Moneta che scompare.

- A - BICCHIERE CON INCOLLATO SULL'ORIFIZIO UN PEZZO DI CARTA BIANCA,
- B - CARTA BIANCA POSATA SUL FONDO DEL VASSOIO,
- C - MONETA,
- D - COME VA TENUTO IL BICCHIERE.

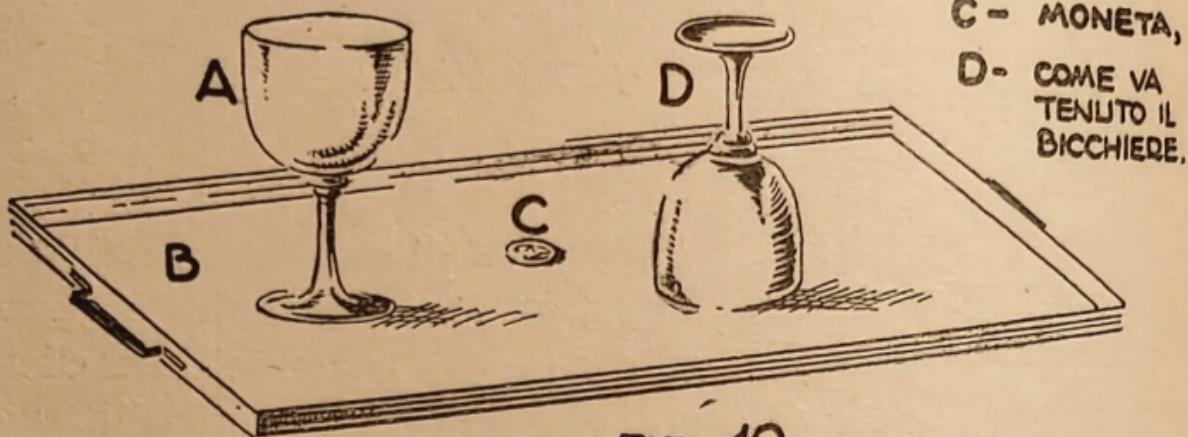


FIG. 10

Presentazione: Vi fate dare una moneta in prestito, e la mettete nel centro di un vassoio di legno, poi prendete un bicchiere lo coprite con un fazzolettino e mettete il bicchiere così mascherato sulla moneta. Fate levar via il fazzoletto: la moneta imprigionata nel bicchiere è scomparsa.

Rimettete il fazzoletto sul bicchiere, tirate via questo e la moneta riapparirà sul vassoio.

Preparazione: Prendete un vassoio in legno e mettetevi sopra un pezzo di carta bianca. Prendete un bicchiere non faccettato, liscio, e sull'orificio incollate un pezzo di carta uguale a quella messa sul vassoio. Ritagliate bene tutto intorno e posate il bicchiere sul vassoio. (ris. 10). Posate la moneta prestatavi su quello e coprite con un fazzoletto il bicchiere e prendendo il tutto lo posate sulla moneta, levando il fazzoletto la moneta non si potrà più vedere perchè nascosta tra la carta del vassoio e la carta incollata sull'apertura del bicchiere. Non sollevate mai il bicchiere senza prima averlo coperto, e non datelo a visitare.... per precauzione.

12. - L' Oracolo di Delfo.

Presentazione: Fate vedere un foglio di carta velina nera, fate osservare che non è da ricalco e nemmeno non è stato trattato con acidi speciali, fatene una pallina e consegnatela nelle mani di un signore. Prendete una lavagnetta o un tacchino e dal signore stesso fatevi dire il suo anno di nascita, che scriverete, poi vi farete dire un anno importante della sua vita che segnerete sotto l'anno di nascita; chiedete pure quanti anni sono trascorsi dalla sua nascita, segnateli, e infine anche gli anni trascorsi dall'anno di importanza per lui, fate fare la somma, poi fategli aprire la carta, sopra, si troverà scritto con il gesso il totale che voi avete ottenuto.

Preparazione: Dovete avere due fogli di carta velina nera di uguali dimensioni. Sopra uno scrivete col gesso il totale di

due volte l'anno in corso e accartocciatelo come una pallina che terrete nei pressi dell'altro foglio di carta, di modo che prendendo questo chiudete, impalmato, la pallina dell'altro, quando avrete fatta la pallina con la carta non preparata abilmente, consegnate allo spettatore l'altra preparata portando via quella che avete fatto osservare. È necessario mascherare la mano che chiude la pallina, e lo farete tenendo la bacchetta.

Ecco un'esempio del calcolo:

Mettiamo che l'anno datovi sia 1908

e l'anno importante matrimonio, partenza per militare, nascita di un figlio, ecc. sia . . . 1930

Dall'anno di nascita all'anno in corso, supponiamo che sia il 1940, sono passati anni . . . 32

Dall'anno importante sono passati anni . . . 10

TOTALE 3880

Numero che scriverete sul foglio di carta preventivamente

12.º - Le mani magnetiche.



LE POSIZIONI CHE SI POSSONO
PAR ASSUMERE ALLA BACCHETTA
MAGICA.

FIG. 11

Presentazione: Durante il corso della rappresentazione, ad un certo momento voi farete restare la bacchetta magica in tutte le posizioni insegnate dalla fig. 11, con grande sorpresa del pubblico.

Preparazione: Confezionate con della carta una bacchetta uguale a quella vera di legno che tenete. Ricopritela con una vernice formata da gomma arabica o bianco d'uovo. Essa aderirà molto bene tutte le volte che vi umetterete leggermente e segretamente le mani.

13.º - Una carta trasformata in un uovo.

Presentazione: Mostrate una carta da gioco comune. Accarezzatela un istante, essa si trasformerà in un uovo vero che potete dar a esaminare.

Preparazione: Prendete una carta e piegatela nel mezzo, in modo che la piega resista. Incollate così la carta su un uovo,



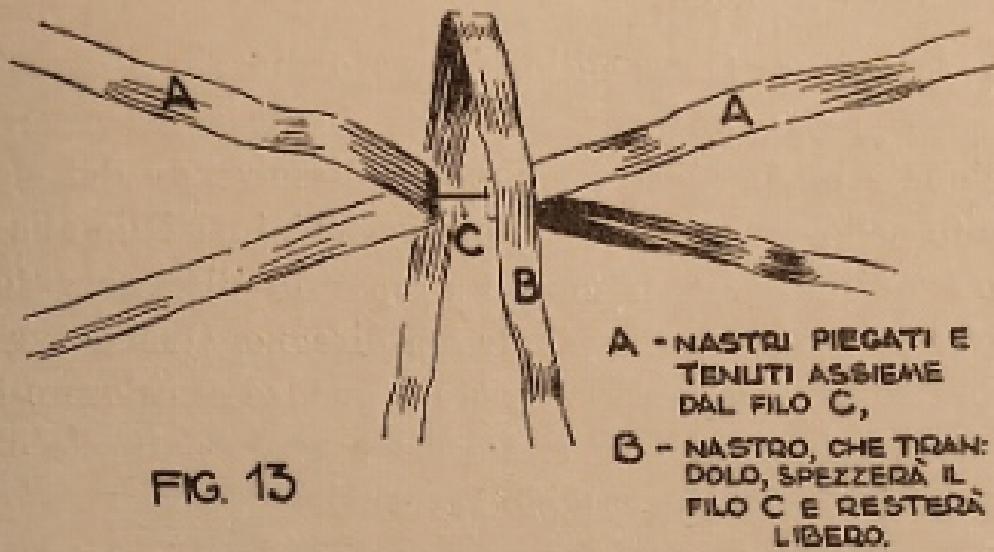
FIG. 12

- A - UOVO NASCOSTO DALLA CARTA B CHE PUÒ PIEGARSI SULLA SUA METÀ.**
- C - LA MANO SINISTRA FINGENDO DI ACCAREZZARE L'UOVO, AIUTA INVECE LA CARTA B A PIEGARSI E NASCONDERSI.**

questo, presentando la carta al pubblico sarà nascosto (vedi FIG. 12), passando due o tre volte la mano dall'alto in basso vicino alla carta, piegherete questa mentre la mano destra farà compiere un mezzo giro all'uovo presentandolo al pubblico mentre ancora la destra tratterrà nel cavo della mano la carta piegata che negligentemente poserete in tasca, portando l'uovo ad esaminare.

14.^o - I nastri del mistero.

Presentazione: Tenendo due nastri di uguale colore di un paio di metri di lunghezza nelle mani, voi vi avvicinate al pubblico per farli osservare, poi presentate un terzo nastro uguale per lunghezza ma di diverso colore dei due presentati e raccontate che essi vi furono regalati da un Savio d'Oriente. Essi, direte, hanno la proprietà di passare l'un nell'altro senza rom-



persi. Così detto voi pregherete due persone che dovranno tenere i capi dei nastri e voi attraverso farete passare il vostro. Ad un semplice vostro comando il nastro sarà liberato dai due tenuti nelle mani dagli spettatori.

Preparazione: Osservando bene la figura 13, voi troverete chiaro il sistema per liberare il vostro nastro. Abbiate cura di tenere i nastri, durante la presentazione al pubblico, con due dita che copriranno il filo C che li tiene uniti. Quando voi avrete accavallato il vostro nastro B in modo da coprire ancora il filo, darete allo spettatore di destra i due lati da tenere e gli altri allo spettatore di sinistra. È facile comprendere che dando un piccolo strapo il filo C si spaccherà lasciando libero il vostro nastro e gli altri due.

15.º - Disegni fatati.

Presentazione: Presentate un quadro rappresentante un paesaggio invernale, per esempio un bosco, mettete un istante il quadro esposto al sole o al calore di una stufa, tosto gli alberi spogli appariranno pieni di foglie e crescerà istantaneamente l'erba del suolo.

Preparazione: Con dell'inchiostro ordinario disegnate un bosco o un paesaggio invernale, senza foglie e senza verdure. Confezionate un inchiostro simpatico dissolvendo del cloruro di cobalto nell'acqua, inchiostro che resterà invisibile alla temperatura ordinaria. Con questo preparato disegnate foglie, fiori, erba in aggiunta alle piante del disegno. Quando vorrete far apparire la primavera esponete il quadro al calore e tosto foglie, fiori, erba appariranno nel color verde naturale e trasformeranno il triste paesaggio invernale.

16.º - Il bar diabolico.

Presentazione: Voi vi presentate con una bottiglia d'acqua e con diversi bicchieri. Chiederete a qualcuno del pubblico quale liquore potete offrire loro. Chi vi dirà menta, chi anisette, chi una genziana, o altri liquori che avrete annunciato prima.

Veserete così man mano dalla bottiglia d'acqua i liquori nei bicchieri che poi darete al pubblico.

Preparazione: Da un farmacista amico fatevi preparare delle polverine concentrate nei gusti dei liquori più comuni. Mettete un pizzico di dette polverine nel fondo di ogni bicchiere

e segnate questo sul vassoio per ricordarvi quale liquore contiene. Con una caraffa d'acqua, molto zuccherata, versate due dita di liquido nei bicchieri, l'acqua farà liquefare istantaneamente le polverine e prenderà il colore e il gusto dei liquori richiesti.

17.° - Un calcolo enigmatico.

Una bellissima variante al gioco N.° 12 è questa.

Presentazione: Eseguite la prima parte del gioco sopra accennato, ma invece dell'anno vi fate dare un numero di tre cifre, lo farete capovolgere, cioè il terzo numero lo metterete sotto il primo se inferiore, sopra se superiore; quello di centro resta dov'è e il primo numero lo metterete terzo, fate fare una sottrazione facendo notare di scrivere anche la cifra zero se occorre. Il totale della sottrazione invertitelo come sopra e fate l'addizione di questi numeri. Aprendo la carta il numero si troverà scritto su di essa.

Preparazione: È più facile a comprendersi con questo esempio. Qualunque sia il numero di tre cifre che vi daranno, meno per i numeri della stessa cifra, ossia 111, 222, 333, 444 ecc. che il gioco non può farsi per questi, il totale per gli altri sarà sempre 1089.

Esempio:

sia il numero dato	542 —
invertito è	245
	—
sottraendo darà	297 +
invertendo ancora	792
	—
e addizionando	1089

Il numero fisso è sempre 1089.

18° - I due prigionieri.

Presentazione: In un ambiente giovanile questo scherzo farà passare un quarto d'ora di intensa allegria.

Con due corde di circa due metri l'una, o due fettuccie, legate con queste i polsi a due ragazzi, facendo passare la corda di uno nella corda dell'altro, cioè incrociandoli. Dite loro di liberarsi, ossia di staccarsi l'uno dall'altro, li vedrete allora compiere delle strane e comiche evoluzioni che non riusciranno ad approdare a nulla.

Quando giudicherete il momento, voi li staccherete con la massima facilità.

Preparazione: Legate i ragazzi con le corde ai loro polsi senza stringere troppo, dovete fare in modo che una corda passi nell'altra come se fosse un'anello, per liberarli senza slegarli prendete la corda di un ragazzo e portatela al disopra del nodo al polso dell'altro ragazzo, fate passare questa corda sotto la legatura fino a farne un cappio che vi passi tutta la mano e fate tirare, vedrete che si libereranno, per incrociarli ancora ripetete nello stesso senso.

19.º - I nodi ai fazzoletti.

Presentazione: Fatevi prestare quattro o cinque fazzoletti li riunite nella mano destra e subito gettandoli per aria ca- dranno annodati tutti insieme.

Preparazione: Nell'indice e medio della mano destra c'è un elastico bianco un po' più grande di quelli che si trovano

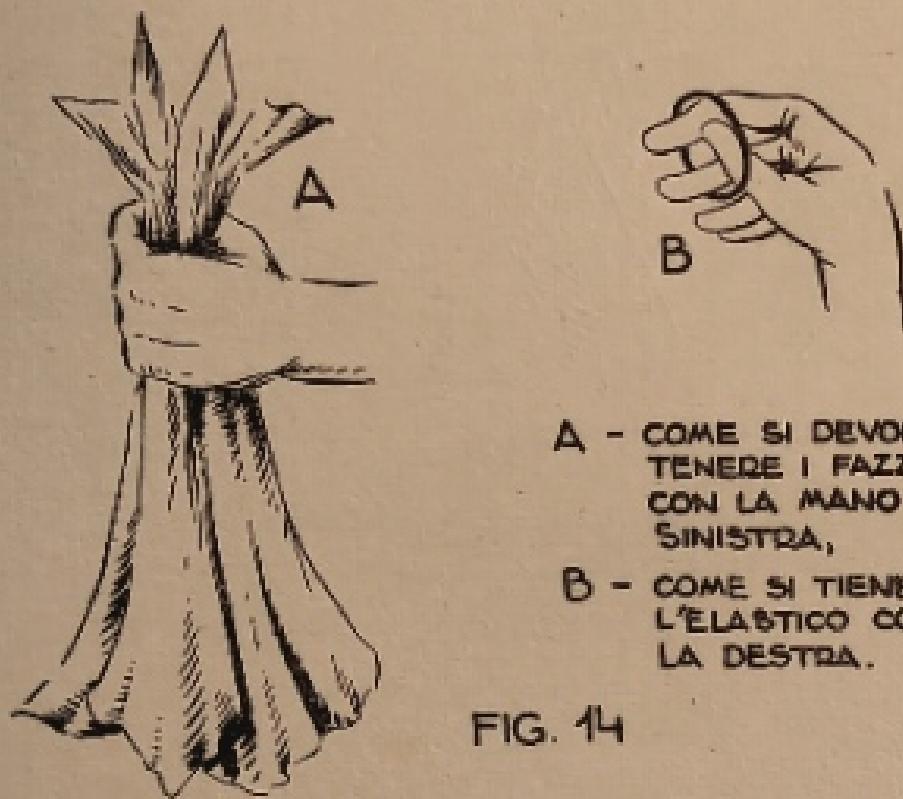


FIG. 14

nelle scatole dei cerini, quando dalla sinistra farete passare nella destra i fazzoletti abilmente aprirete con il pollice l'ela- stico (fig. 14), mascherato dai fazzoletti, e imprigionerete così gli angoli dei fazzoletti stessi, lasciando libero l'elastico, che ritornando alla posizione di quiete formerà fra loro le cioc- che dei fazzoletti.

Per liberarli basterà infilare il pollice della destra nel- l'elastico e portar via con la sinistra i fazzoletti.

20.° - La cantina in tasca.

Presentazione: Dopo aver fatto molti giochi, voi vi fermerete un istante, e chiedendo di scusarvi, caverete di tasca alcuni bicchieri di vino che berrete o farete bere.



FIG. 15.

Preparazione: Adoperate dei piccoli bicchieri a cono. Prendete una vecchia camera d'aria da bicicletta, tagliatene dei pezzetti di circa otto centimetri, serrate bene un'estremità con uno spago e allargando l'altra estremità coprirete l'apertura del bicchiere pieno di liquido, così fatto il bicchiere si potrà voltare in tutte le posizioni senza che vi sia il pericolo di fargli versare una sola goccia. (FIG. 15).

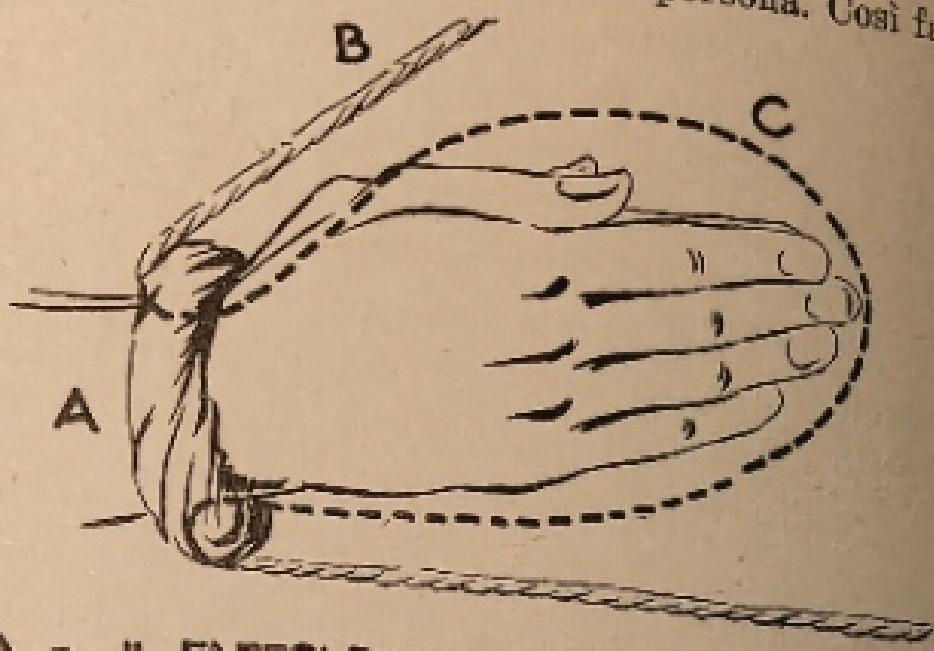
21.º - Una moneta che si dissolve.

Presentazione: Fatevi prestare una moneta da 2 lire che farete segnare, poi la coprite con un fazzoletto, facendola tenere con la mano destra, nella sinistra darete un bicchiere liscio e per tre quarti riempito d'acqua, pregate la persona di mettere il bicchiere sotto il fazzoletto e di far cadere dentro al bicchiere la moneta ch'egli ha nelle mani. Egli vi ascolterà, allenterà le dita e restando in silenzio si potrà pure udire il rumore prodotto dalla caduta della moneta nel bicchiere. Ma quando farete tirar via il fazzoletto la moneta sarà scomparsa, la ritroverete nel risvolto della giacca di una persona li accanto e la restituirete ringraziando.

Preparazione: Da un vettore fatevi tagliare e lasciare un dischetto di vetro del diametro di una moneta da due lire. Sostituitelo alla vera moneta quando la mettete sotto il fazzoletto e nascondete, la vera moneta, nel cavo della mano sinistra stringendo, per simulare, la bacchetta. Quando la persona lascierà cadere il dischetto si udrà si il rumore come se fosse una moneta che cade, ma levando il fazzoletto, detto dischetto si assimilerà così bene nel fondo da non essere visto a poche decine di centimetri, mentre gli altri sono attenti al bicchiere voi passate la bacchetta dalla mano sinistra alla destra, e destramente farete le mostre di trovare una moneta nel risvolto della giacca di un vicino.

22.^o - Il prigioniero di Zenda.

Presentazione: Fatevi legare i polsi vostri con un fazzoletto, serrandoli bene attorno. Dentro alle braccia così chiuse fate passare un cordone di circa quattro metri di lunghezza, date i capi della corda a tenere ad una persona. Così fatto voi



- A - IL FAZZOLETTO,**
- B - LA CORDA INFILATA FRA LE BRACCIA,**
- C - IL CAPPIO.**

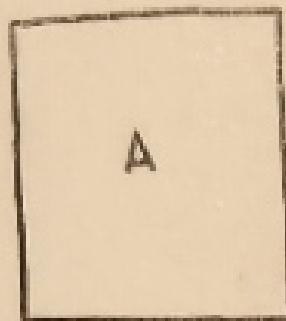
FIG. 16

non potete muovervi perchè siete nelle mani di quello che tiene la corda. Eppure dopo un attimo voi vi liberate senza rompere la corda, senza che la si lasci andare e senza slegare i polsi.

Preparazione: Dovete fare tale e quale l'operazione del N.^o 14, e osservare la fig. 16, ossia quando vi troverete la corda in prossimità delle mani, cercherete di spingere il cappio fino a che passerà la mano, poi passata che sia darete uno strappo restando libero.

23. - Un fazzoletto tagliato in due.

Presentazione: Fatevi prestare un fazzoletto bianco che prenderete per il centro formandone un cono, con le forbici taglierete un disco dal centro di pochi centimetri, raccomanderete al proprietario del fazzoletto di non impressionarsi che



A - PEZZO DI TELA BIANCA,
B - LA MEDESIMA PIEGHELLATA,
C - IL TAGLIO DELLA TELA,
SOVRAPOSTA AL
FAZZOLETTO.

FIG. 17

voi conoscete un modo per aggiustarlo; così detto accenderete una candela e brucierete i due pezzi tagliati, come se voleste saldarli. Dopo un attimo ci soffierete su e aprendo il fazzoletto non ci si noterà alcuna traccia di taglio o di bruciatura.

Preparazione: Dovete tener nascosto nelle mani e già pivotato un disco di tela bianca di circa dieci centimetri di diametro (FIG. 17). Quando vi consegneranno il fazzoletto voi abilmente accoppierete al centro di esso il pezzo già preparato nelle mani e che sarà esso che taglierete e brucierete, portandolo via al momento buono servendosi della solita e... provvidenziale bacchetta.

24.^o - Piante e scale... di carta.

Presentazione: Uno scherzo che piacerà. Arrotolate mentre parlate una lunga striscia di carta, raccontate che durante un vostro viaggio in Giappone essendo là in uso le case di carta voi avete inventato anche le piante e le scale di carta. Con le forbici farete alcuni tagli e tirando un capo di questi

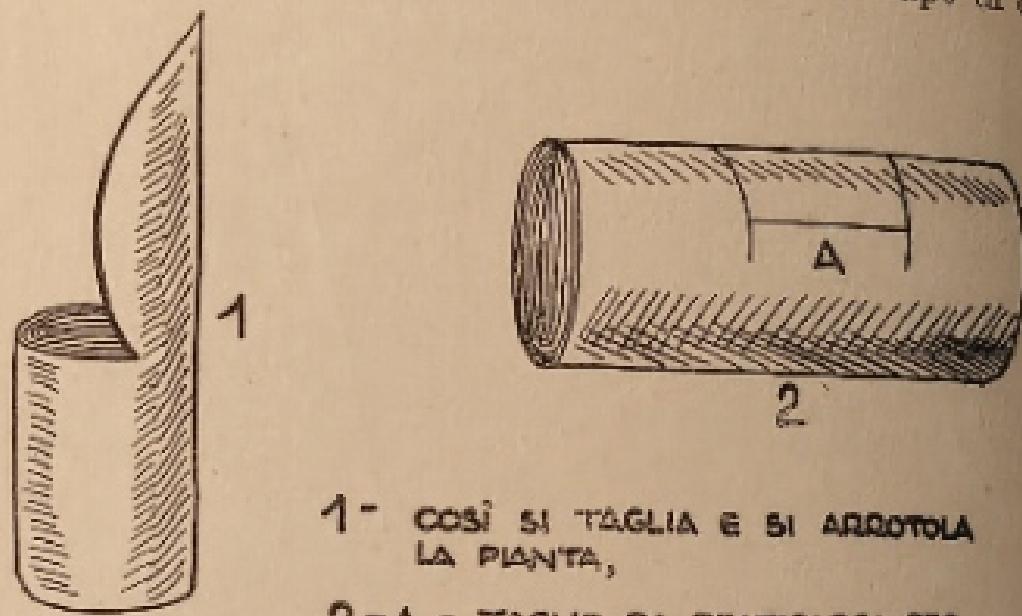


FIG. 18

pezzi tagliati farete uscire una scala che andrà fino al soffitto, e così pure una pianta.

Preparazione: Di preventivo non c'è nulla. Voi arrotolate una striscia di carta velina, magari a colori diversi lunga circa dieci metri e larga dai dieci ai trenta centimetri a piacere. Per fare una scala con gradini basta tagliare il rotolo così ottenuto in due parti per il traverso (FIG. 18), dividendo il rotolo in tre, ma fate attenzione di non tagliarlo completamente ma solo le

metà, il pezzo che resta in mezzo lo tagliate nel senso della lunghezza, tirando questo pezzo uscirà una scala.

Per la pianta tagliatelo nella metà traversale, ma come sopra, solo la metà, infilate le forbici dentro il taglio e tagliatelo ancora per la lunghezza circa due terzi da tutte due le metà, poi fate ancora due tagli di fianco, tirando verso l'alto, i pezzi tagliati si volteranno in basso fungendo da foglie, mentre il gambo sarà rappresentato dal pezzo di carta solido e arrotolato che sta in centro.

25.º - Indovinare i punti dei dadi.

Presentazione: Sopra un vassoio presentate sei o otto dadi, possono servire quelli che sono usati per il gioco dell'oca, presentateli ad uno spettatore pregandolo di gettare i dadi e fare così i punti che la sorte vorrà, poi segretamente fate fare la somma dei punti sopra, fate poi aggiungere alla somma di sopra anche quella dei lati corrispondenti sotto e fate addizionare. Voi prima avrete scritto su una lavagna, o su un biglietto la somma che lo spettatore avrà ottenuto e che farete vedere.

Preparazione: Un piccolo segreto che ben pochi sanno. I dadi descritti, nelle due facciate corrispondenti sommando i numeri danno un totale di sette ciascuno, cioè se da una parte c'è il cinque, dall'altra vi sarà il due, se un quattro dall'altra vi sarà il tre e così via. È facile allora fare un calcolo preventivo. Perchè se la persona prende tre dadi, il numero totale che scrivrete prima è ventuno, tre per sette, se prenderà sei dadi il totale sarà quarantadue, e così via. Come regola tenete a memoria questa: moltiplicare il numero dei dadi presi per il numero fisso: sette.

26.º - Sparizione di una moneta o un anello.

Presentazione: Fatevi consegnare una moneta, oppure un anello, ponetelo nel centro di un fazzoletto, fatelo tenere da uno spettatore, poi contate fino a tre pregando il vostro mentaneo segretario di lasciar cadere la moneta. Voi già avrete preso un angolo del fazzoletto che allargherete facendolo assegnare, da ambo le parti, che la moneta è scomparsa, la po-



FIG. 19

trete ritrovare fra la chioma di qualche bambina o tirandola fuori dal naso di un ragazzo.

Preparazione: Dovete munirvi di un fazzoletto fantasia non trasparente, purchè munito di orli abbastanza ampi da contenere una moneta da una lira che fermerete dentro uno di esso. (FIG. 19).

Quando prenderete la moneta che vi avranno data, dopo aver fatto vedere il fazzoletto, fingerete di metterla nel centro di quello, in verità la terrete nel cavo della mano sinistra, met-

tendo in sua vece la moneta nascosta, che avrete avuta piegando in su l'angolo dove essa sta. Ritirate la mano, tenendo la bacchetta, e dite che dopo il tre, detto da voi, dovrà lasciar cadere la moneta, va da se che la moneta non cade.... perchè molto bene trattenuta. Mentre fate vedere il fazzoletto mettete la mano sinistra sul capo del primo che vi sta vicino, oppure prendete il naso di un ragazzo, la moneta vi scivolerà fino alle dita, la riprenderete fingendo di averla trovata o cavata di là.

27.^o - Una tintoria in un pugno.

Presentazione: Prendete due fogli di carta velina verde, uno per volta li ridurrete a palline stringendoli nella mano destra, consegnateli a due persone, con preghiera di stringerli bene in pugno. Prendete una bandierina nazionale e agitatela davanti ai pugni delle singole persone. Pregate poi di aprire la carta, cioè di svolgerla. Con somma meraviglia di tutti la carta che prima era verde ora appare nei bei colori vivaci della bandiera nazionale.

Preparazione: Due fogli di carta velina verde nella misura di centimetri 40 per 15 e due fogli nella stessa misura di carta tricolore già stampata nei colori verde, bianco, rosso. Detti pezzi di carta vanno arrotolati a pallina cercando di coprire col verde gli altri colori. Lo svolgimento dello scambio è uguale a quello del N.^o 12. Quando prendete il foglio di carta verde, afferrate pure la pallina, che consegnerete allo spettatore, portando via l'altra sempre con la più che magica... bacchetta.

28.^o - Acqua magnetizzata.

Presentazione: Si presenta un bicchiere pieno di acqua che voi direte aver virtù soggetto al magnetismo, poi prendete un pezzo di carta di giornale, coprite con essa l'apertura del bicchiere e di scatto capovolgetelo. Sentirete subito dei morii, perchè il gioco presentato così è vecchio quanto i primi

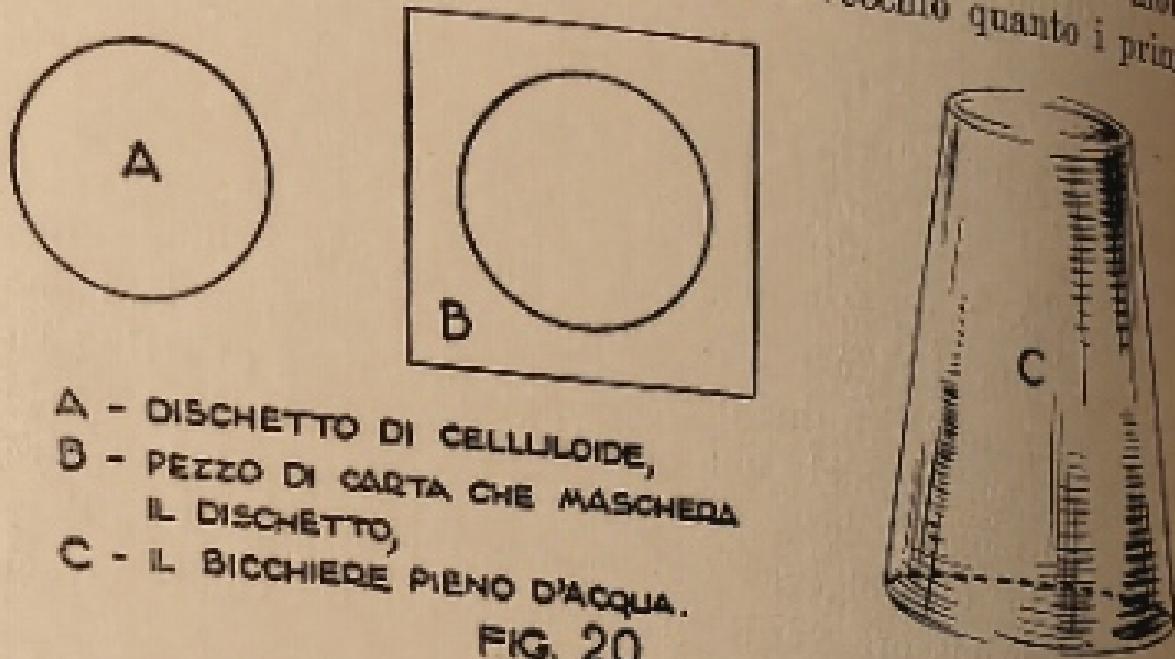


FIG. 20

libri di fisica, voi però con un sardonico sorriso distaccate la carta e l'acqua che dovrebbe cadere resta su, potrete avvicinarvi anche al pubblico. Poi per dimostrare che veramente nell'interno del bicchiere c'è acqua passerete una mano sotto al bicchiere, come per levare l'incantesimo e l'acqua cadrà al suolo.

Preparazione: Occorre un bicchiere comune non facettato, un disco di celluloido trasparente del diametro preciso dell'apertura del bicchiere (FIG. 20).

Colmate il bicchiere pieno d'acqua, appoggiate il disco di celluloide sopra l'orificio cercando di comprimere un poco, per la conosciuta legge della pressione atmosferica anche se il bicchiere verrà capovolto l'acqua non si spande. Sul disco prima di mettere la carta versate ancora qualche goccia d'acqua, esse serviranno a trattenere la carta e a dare l'illusione che essa sia a contatto diretto con l'acqua. Mettete su la carta e capovolgete dopo aver atteso che abbia preso contatto col disco bagnato, potrete far osservare da vicino che si può, attraverso il trasparente bicchiere leggere il giornale.

Ritornate al vostro posto, cacciate destramente due dita dentro al bicchiere spingendo il disco nell'interno. L'acqua cadrà a terra, la trasparenza del bicchiere e le vostre mani vuote completeranno l'illusione.

29.º - Il viaggio di una candela.

Presentazione: Sul tavolino vi è una candela innestata nel candeliere. Voi prendete una scatola di fiammiferi e accendete la candela, posate la scatola e subito dalla fiamma farete apparire un fazzolettino di seta che appoggerete sul tavolo. Prendete un pezzo di carta velina bianca e dentro arrotolate la candela, chiudendo le due estremità. Battete l'involto sul tavolo per dimostrare che la candela, se pur coperta, esiste ancora, rimettetela sul candeliere. Prendete il fazzoletto fatto apparire prima, accarezzandolo delicatamente lo trasformate in un uovo, posate l'uovo, dicendo che il fazzoletto ha voluto giocarvi uno scherzo, staccate la candela, rompetela nel mezzo... la candela è scomparsa, al suo posto si trova il fazzoletto, la candela la farete apparire accesa dalla tasca interna della giacca.

Preparazione: Occorrono due fazzoletti di seta uguali per forma e colore, un pezzo di carta velina bianca, un uovo che avrete avuto cura di vuotare facendo nella parte più rotonda un foro di circa due centimetri e rinforzando le delicate pareti dell'uovo con della carta incollata, una scatola di fiammiferi svedesi, un pezzo di carta vetrata.

Prima dello spettacolo confezionate una candela con carta bianca, dalla parte dove accenderete inestate un pezzetto di candela di circa due centimetri, saldate detto pezzo tutto intorno per camuffare l'applicazione, dall'altra apertura introduce con altro pezzetto di candela saldando ancora con cera molle. Per l'apparizione del fazzoletto dalla candela nascondetelo nell'interno della scatola di svedesi, e regolatevi come

al giuoco N.º 8. L'uovo preparato lo nasconderete sul tavolo, magari dietro ad un mazzo di carte. Accendendo la candela il fazzoletto vi cadrà nella mano sinistra, voi posate la scatola, avvicinate la mano sinistra alla fiamma, con la destra prendete un angolo del fazzoletto tirandolo fuori, appoggiate detto fazzolettino sopra all'uovo nascosto, avvolgete la candela, spegnendola, nel foglio di carta velina, poi prendendo il faz-

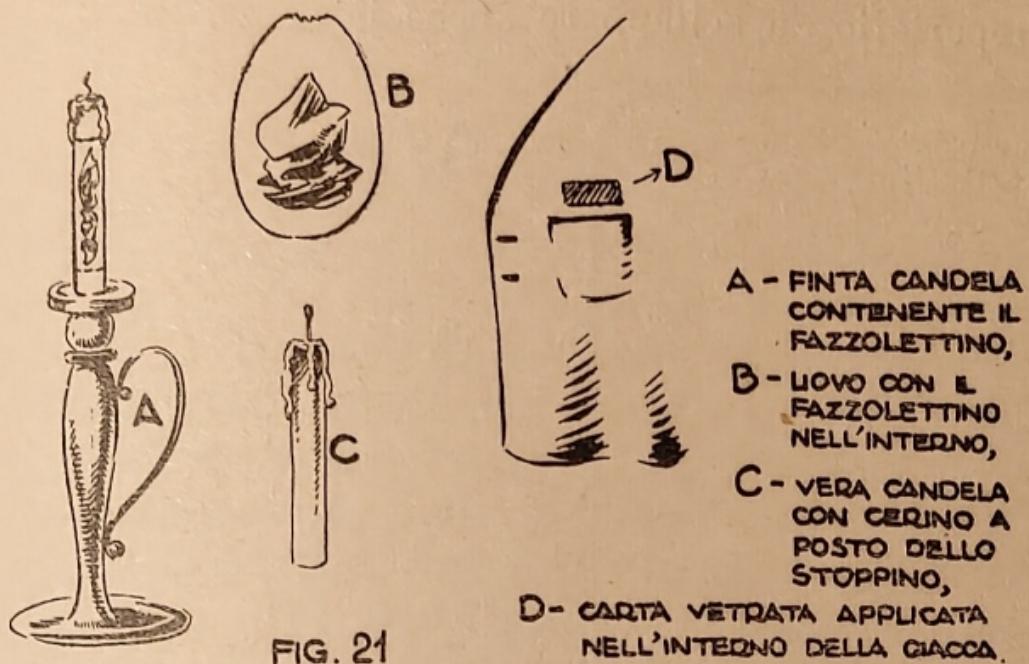


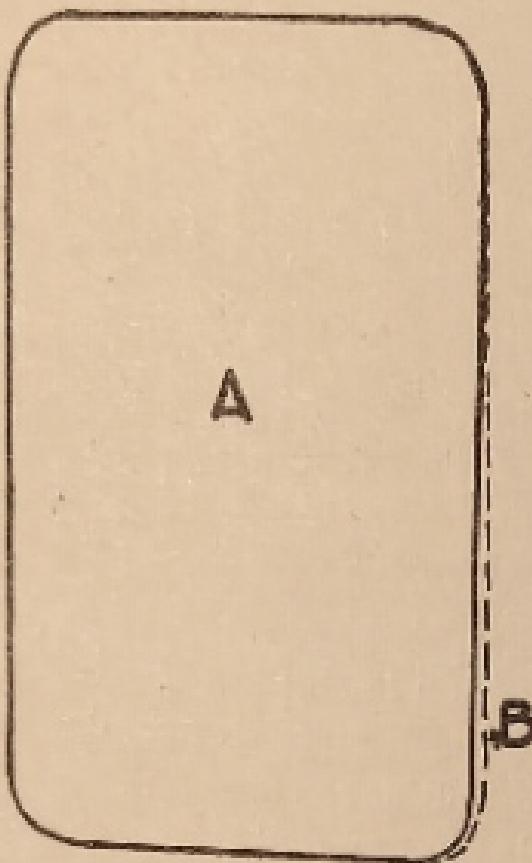
FIG. 21

zetto afferrate pure l'uovo e tenendo la sinistra aperta, lavorando sul fianco sinistro, con la destra spingerete delicatamente il fazzolettino nell'interno dell'uovo. (FIG. 21).

Per estrarre la vera candela accesa dalla tasca basterà fissare un cerino allo stoppino della candela, in prossimità della tasca avrete fermato un pezzo di carta vetrata. Estraendo la candela, con un moto brusco fregate il cerino sulla carta vetrata esso si accenderà comunicando la fiamma allo stoppino, posate la candela accesa nel candeliere. Rimarrete stupito, guardando gli spettatori, di trovare dei visi così meravigliati e questo gioco vi procurerà un applauso cordiale.

30.^o - Un mazzo di carte prodigioso.

Presentazione: Con questo mazzo di carte voi potrete presentare un'infinità di giochi, tanto più che il mazzo è comune. Se lo porterete in tasca avrete così sempre pronto un vero repertorio da sviluppare anche in mezzo agli amici.



**A - MAZZO DI CARTE
LEGGERMENTE
CONICO,**

**B - COME SI TROVA
LA CARTA FA:
CENDO SFILARE
LA MANO SUL
MAZZO.**

FIG. 22

Ecco ciò che può fare il mazzo:

- a) potrete trovare facilmente una carta scelta;
- b) potrete trovarne diverse scelte da vari spettatori;
- c) potrete dividere, dopo che il mazzo è stato mescolato, le carte rosse dalle nere, così le figure dalle altre;

d) potrete altresì mettere il mazzo in tasca a qualcuno ed estrarne le carte scelte.

Preparazione: Tutta questa roba con un mazzo di carte sembra un po' troppa, eppure no, il trucco è così semplice che nessuno potrà scovarvelo, osservate però la figura 22.

Un mazzo di carte comuni serve allo scopo. Tagliate per il senso della lunghezza a tutto il mazzo un millimetro di carta, ma non uguale, partirete da zero per arrivare al millimetro. Dopo il taglio il mazzo sarà impercettibilmente conico. E' naturale che se voi fate scegliere una carta, poi destramente voltate il mazzo pregando di riporre la carta scelta e di mescolare, basterà per trovare la carta, « sfilare » per il senso della lunghezza con le dita della destra, la parte conica non sarà uguale, sotto le dita sentirete una carta che è più larga delle altre, appunto perchè la parte intatta è fra le altre mancante di un millimetro. Così troverete le figure dalle altre, facendo prima tirar fuori tutte le figure voltando le altre e mescolando poi ancora tutto, le figure si sentiranno molto bene facendo appunto passare le dita per il lungo del mazzo. State però attenti in che modo vi riporranno le carte nel mazzo.

31.° - Un mistero... scolastico.

Presentazione: Fate vedere un bicchiere per tre quarti pieno di denso inchiostro, per assicurare gli spettatori che quello è veramente inchiostro, immergete nel bicchiere una carta da gioco che ritrarrete macchiata di nero. Date ad osservare pure una bottiglia trasparente piena a metà di acqua limpida, bevetene un po' per levar via l'idea di preparazione. Mettete questa bottiglia su una sedia alla vostra destra, e il bicchiere d'inchiostro su una sedia alla vostra sinistra, coprite bicchiere e bottiglia con due fazzoletti. Dite che ad un vostro comando l'inchiostro diventerà acqua, e che l'acqua si trasformerà in inchiostro. Detto questo fate qualche... segno cabalistico, tirate via i fazzoletti... con somma meraviglia di tutti il passaggio sarà avvenuto. Nella bottiglia vi sarà inchiostro, nel bicchiere vi sarà acqua limpida, in essa vi saranno alcuni pesciolini rossi.

Preparazione: Un bicchiere alto e liscio, una bottiglia dall'apertura molto grande, servono bene i mezzi litri comuni da trattoria, alcuni pesciolini di celluloide rossa, riempiti di sabbia o di pallini di piombo, un cucchiaino di materia colorante nera, anilina o un po' di quel prodotto per tingere in casa, un pezzo di stoffa nera e due fazzoletti, una carta macchiata di nero solamente dalla parte della figura.

Mettete la stoffa nera nell'interno del bicchiere, cercando di regolarla in modo da sembrare per tre quarti inchiostro,

mettete dentro i pesci e con dell'acqua riempite sino al livello della stoffa il bicchiere. Quando dimostrate che è inchiostro prendete la carta e mostrandola dalla parte non macchiata la immergete nell'interno del bicchiere, ritiratela tosto voltandola e facendo vedere agli spettatori la parte già macchiata e che ora bagnata sembrerà che si sia sporcata in quel momento, coprite con un fazzoletto ma mentre posate il bicchiere sulla sedia con due dita della mano destra ritirate nel palmo della mano la stoffa nera. Con la scusa di cercare la bacchetta liberatevi della stoffa posandola sul tavolo, nello stesso tempo voi con un pezzettino di carta velina nera avrete formato un pacchettino contenente la polvere di anilina. Mentre state comprendo la bottiglia con il fazzoletto, introducete dentro a quella l'involtino, esso cadendo nell'aqua si spaccherà, e se voi mentre posate la bottiglia sulla sedia agiterete un po' per far sentire che l'acqua esiste ancora, coopererete a far sì, che la tintura reagisca più rapidamente. Non avrete che levare via i fazzoletti per provocare l'effetto già descritto nella presentazione.

32.° - Giornale stracciato.

Presentazione: Presentatevi con un giornale a due fogli, possibilmente del giorno stesso, e dei più diffusi nell'ambiente. Giratelo da ambo le parti, e cominciate a stracciarlo per il lungo, man mano che fate le liste di carta stracciata riunitele nella sinistra, formate così otto pezzi, poi stracciate ancora

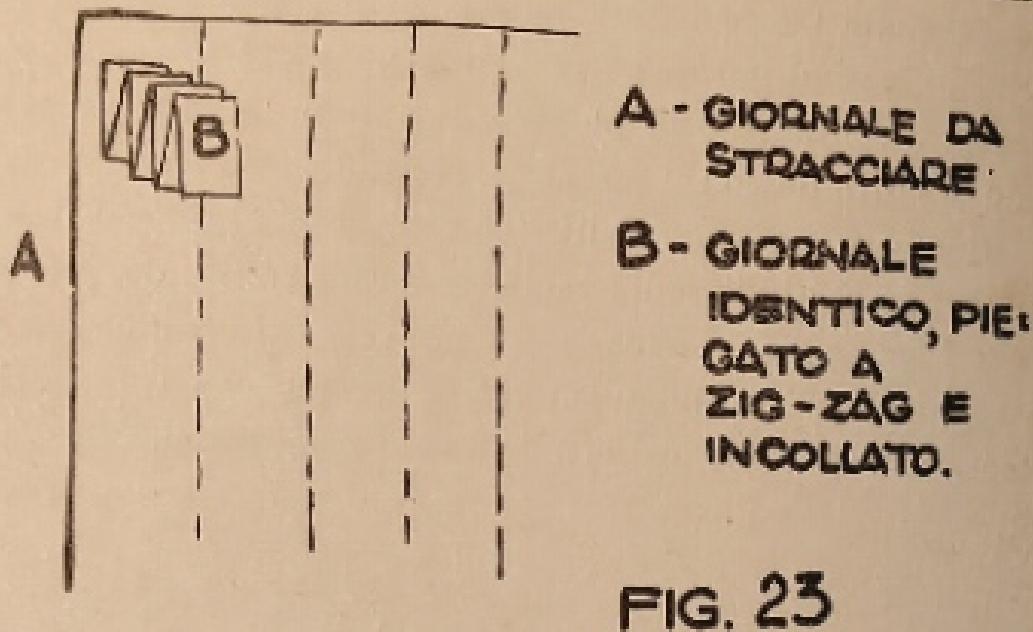


FIG. 23

la metà trasversale di tutti i pezzi, fatene una pallottola, poi aprite i pezzi, che tutti credono ancora rotti, con la meraviglia di tutti, spiegherete ancora il giornale sano e salvo.

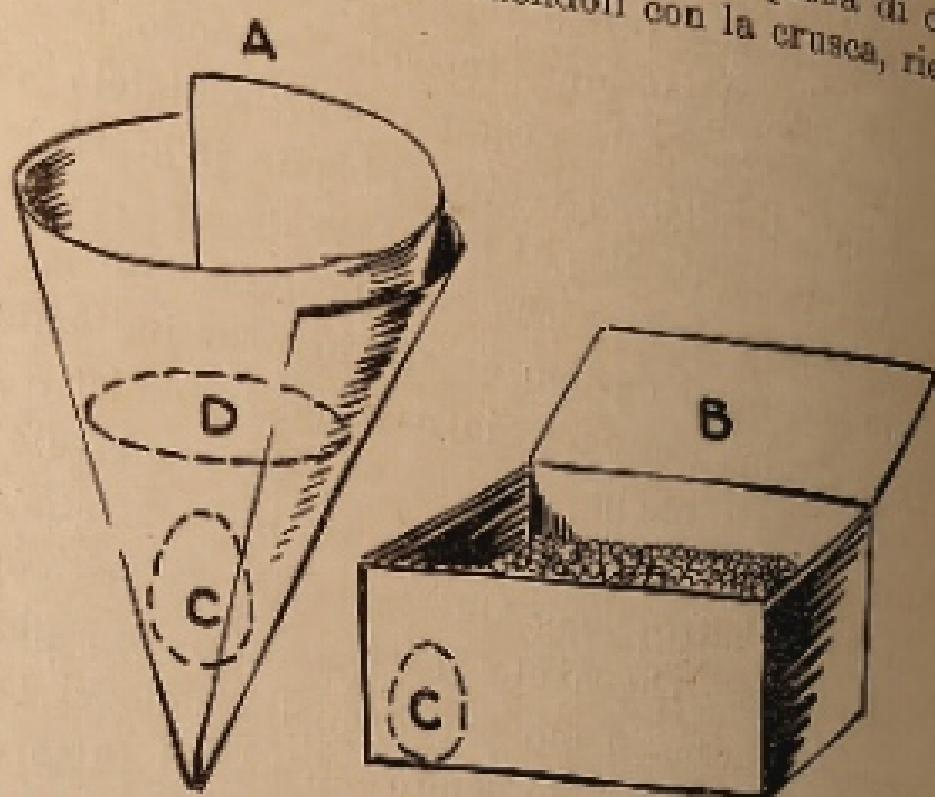
Preparazione: Occorrono due giornali identici. Prendetene uno, piegate un foglio in modo che il finale del titolo sia verso la piega di mezzo, quella naturale, poi piegate ancora all'indietro portando il finale del titolo ancora in fuori, se-

guitate e piegare in quel modo facendone otto strisce piegate come una fisarmonica cioè a zig-zag. (FIG. 23). Piegate, il giornale così ridotto, ancora ma nell'altro verso sempre a zig-zag fino ad ottenere un pacchetto di cm. 15×10 . Incollate allora detto pacchetto sulla pagina due dell'altro giornale (ammesso che abbiate preso il primo foglio) sull'angolo a sinistra lasciando un po' di margine, facendo in modo che dall'altro verso non si veda quello piegato, non incollatelo però tutto, basta un po' di colla nel centro. Piegate il giornale come di uso e mettetelo sul tavolo. Al momento di servirvene afferrate il giornale con la sinistra che stringe il pacco e la destra allargandolo. Le mani devono essere in prossimità dei numeri d'ordine di pagina che ogni giornale ha. La sinistra deve star ferma, la destra è quella che rompe. Quando avete finito di stracciare, comprimate il giornale rotto in una palla, cercando di non toccare l'altro sano. Questa palla resterà coperta appunto dal giornale che avete incollato. Con un abile mossa voltate questo pacco, in modo che quello sano si trovi dalla parte del pubblico. Tenendo sempre fermo il tutto con la sinistra, la destra aprirà l'altro giornale, lo distenderete e potrete voltarlo da tutte e due le parti se avrete l'accortezza di nascondere, con una piega naturale della mano, quello rotto.

E' necessario per questo gioco che lo proviate davanti ad uno specchio, che vi sarà, critico muto, un buon allenatore.

33.° - I cartocci del mistero.

Presentazione: Date ad osservare due fogli di carta bianca, avvolgeteli in forma conica. Con una scatola piena di coriandoli, potrete economizzare sostituendoli con la crusca, riempite



- A** - CARTOCCIO CON LA FINTA RIEMPI-
TURA D E UOVO C NASCOSTO,
B - CASSETTA CONTENENTE CORIANDOLI
E NASCOSTO L'UOVO C.

FIG. 24

a metà uno di questi cartocci, e chiudete l'apertura, nell'altro cartoccio collocate un uovo, poi chiudetene anche l'apertura. Ad un vostro secco e imperativo.... comando di passare, l'uovo è al posto dei coriandoli, e questi sono nel cartoccio che prima conteneva l'uovo.

Preparazione: Occorre per questo gioco: due uova, uno vero, e l'altro vuotato e riempito di poi con coriandoli o crusca, chiudendo il buchetto fatto con cera; una scatola piena di coriandoli o crusca, un disco di cartone del diametro di otto centimetri. Questo disco ha incollato da una parte dei coriandoli in modo da nascondere interamente il cartone. Il disco e l'uovo vero vanno nascosti a portata di mano nella cassetta o scatola dei coriandoli, (FIG. 24), quando voi affondate la mano per prenderne e riporli dentro al cartoccio, destraamente mettete subito anche l'uovo, e così pure il disco, sopra questo, che occuperà tutto lo spazio interno del cartoccio, lasciate ancora cadere qualche pizzico della materia che c'è nella cassetta poi chiudete. L'uovo vero sarà così nascosto dal disco di cartone. Dopo il passaggio, prendete il cartoccio contenente l'uovo vuoto e rompetelo, i coriandoli contenuti nel finto uovo verranno fuori, voi di tutto farete un pacco che lascerete sul tavolo, prendendo poi l'altro involto lo romperete nel mezzo, uscirà l'uovo, e voi terrete con la destra il disco affinchè non vi scivoli.

34.^o - Il vino cambiato in latte.

Presentazione: Offrite un bicchiere di vino, ma un po'... in lontananza dal pubblico. Accarezzate un attimo il bicchiere e il vino sarà trasformato in latte. Coprite il bicchiere con un fazzoletto e quando lo leverete, nel bicchiere si troverà della limpida acqua.

Preparazione: Il gioco ha per base la spiegazione del «Mistero... scolastico» descritto a pag. 44 al posto della stoffa tutta nera voi vi fate confezionare una striscia composta metà rosso-vino e metà di lana bianca che immergete nel bicchiere che riempirete poi d'acqua a un dito dall'orlo.

Presenterete quindi un pezzo di mollica di pane che sarà inzuppato da una parte con una tinta color vino e dall'altra come al naturale. Quando voi presentate il bicchiere, per dar a vedere che nell'interno vi è veramente vino prendete la mollica di pane col lato macchiato verso di voi e farete le

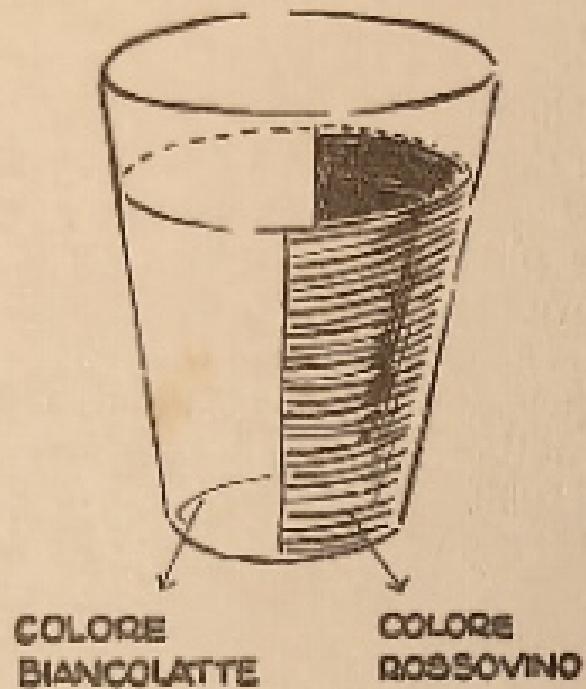


FIG. 25

mostre di affondarla nel bicchiere ma testo la girate e presentate al pubblico la faccia della mollica tinta. Accarezzando il bicchiere mentre lo tenete con la sinistra, destramente lo girerete dalla parte bianca e mostrerete il latte, indi prendendo un fazzoletto e coprendo il bicchiere, mentre racconterete che spesso il latte e vino sono confezionati anche con l'acqua, levando repentinamente il fazzoletto asporterete anche la stoffa e il bicchiere apparirà di una chiara e pulitissima acqua, vedere la figura 25.

35. - Il viaggio dell'acqua.

Presentazione: Sul tavolo, a destra, avete un cappello, che potete farvi prestare, a sinistra una bottiglia nera, nel centro un bicchiere in alluminio. Con un'altra bottiglia trasparente voi riempite il bicchiere quasi all'orlo d'acqua, poi versate quest'acqua dentro la bottiglia nera indi annunciate che l'acqua non è capace di star ferma e che seguendo il naturale istinto di viaggiare essa dovrà andare ancora nel bicchiere dentro il cappello. Detto questo, posate il bicchiere vuoto dentro il cappello, e dopo alcuni segni magici capovolgete la bottiglia: non una goccia d'acqua cadrà, mentre tirerete fuori dal cappello il bicchiere ancora pieno d'acqua.

Preparazione: Si trovano, a poco prezzo, dei bicchieri in alluminio conici, che possono rientrare l'uno dentro l'altro formando un bicchiere solo. La bottiglia, ha nell'interno una spugna abbastanza voluminosa, da poter assorbire un bicchiere d'acqua, per introdurla nella bottiglia basta stringerla e spingerla, eventualmente tagliata in due, per il collo con una matita. Quando vi fate prestare il cappello, mentre lo adagiate sul tavolo, introducete nell'interno un bicchiere contenente l'acqua. Poi voi prendete l'altro bicchiere e riempito d'acqua che sia lo verserete nella bottiglia, la spugna assorberà tutta l'acqua, poi posando il bicchiere vuoto ancora nel cappello, con il bicchiere pieno d'acqua rimasto, appoggerete questo dentro l'altro formando un bicchiere solo. Andrete verso la bottiglia e capovolgendola dimostrerete che l'acqua è sparita, poi estrarrete il bicchiere dal cappello facendo notare che l'acqua è ritornata al suo posto.

36. - Vegetazione istantanea.

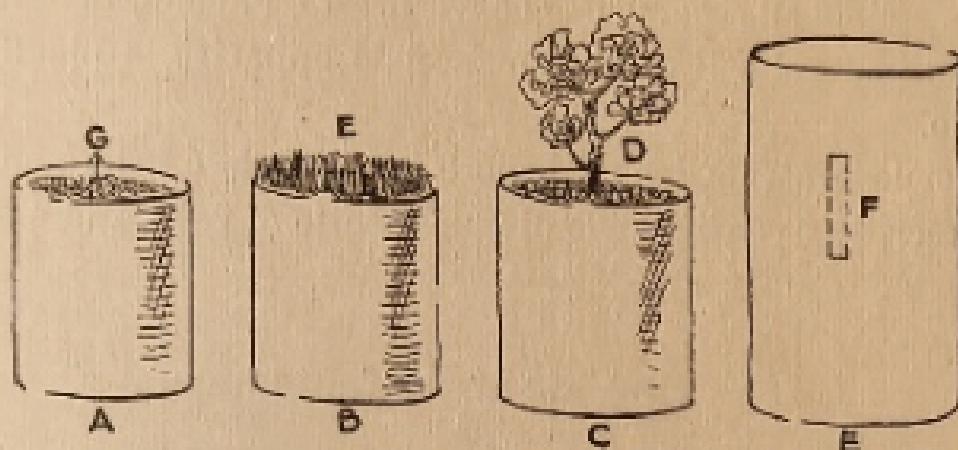
Presentazione: L'illusionista presenta un vaso cilindrico vuoto, lo riempie di sabbia poi lo copre con un altro cilindro, dicendo che un celebre mago gli insegnò il segreto per far germogliare all'istante qualsiasi seme, leva ancora il tubo che funziona da coperchio e finge di seminare nella terra, copre tosto e subito rialzato il coperchio si nota che dalla terra è germogliata della tenera erbetta che si può far osservare. Copre ancora, dicendo che non solo l'erba ma anche le piante si possono produrre. Rialzando il coperchio nel centro del vaso si erge una bellissima piantina.

Preparazione: Osservando e leggendo le parole che accompagnano la figura 26 la spiegazione si presenta in modo chiaro.

Confezionate dei tubi in cartone del diametro che può piacervi di più, non meno però di 7 centimetri. Questi 3 tubi devono incastrarsi l'un nell'altro senza presentare attriti di sorta e senza essere troppo abbondanti di spazio fra l'uno e l'altro. Il primo tubo cioè A dovrà essere confezionato a vaso con il suo relativo fondo, dentro gli si può mettere della sabbia colorata, è d'effetto se con un po' d'anilina la tingete in arancio. Il tubo B può coprire il tubo A ed è vuoto nell'interno. Solo sulla sua estremità ha incollato un cartone con della sabbia colorata e dell'erbetta, che incollata poche ore prima si può presentare fresca. Il tubo C copre il B e nel centro di

quello è inestata una piantina fatta con del filo d'acciaio malleabile, questa pianta può essere rivestita con della carta verde e ricoperta di foglie e fiori di carta velina.

Tutti questi tubi, possono essere contenuti nel tubo-coperchio E. Man mano che occorre la nuova produzione voi te-



- A - RECIPIENTE IN CARTONE, VUOTO, SE PUR DI MOSTRI DI ESSER PIENO DI TERRA G,
- B - COME SOPRA, MA CHE PUÒ CONTENERE IL RECIPIENTE A, (E - EBBETTA)
- C - COME SOPRA, CONTENENDO A + B
- E - TUBO, CHE PUÒ CONTENERE A + B + C.

FIG. 26

nendo un dito nel taglio F lascierete cadere sopra il tubo A prima il tubo B trattenendo il C per la seconda produzione.

Questa esperienza può essere collegata al gioco dell'anello spiegato al gioco N.° 17. Quando voi avete fatto sparire l'anello chiederete mille scuse al proprietario, dicendogli che non vi ricordate più la formula per farlo apparire, e che voi darete ordini alla cassa del teatro affinchè gli venga rimborsato il costo dell'oggetto prestatovi, poi continuerete il vostro spettacolo per alcune esperienze. Quando presenterete il gioco

descritto sopra, voi vi assenterete un attimo dal palcoscenico e dalla sala, cioè tutto il tempo per andare a prendere i predetti tubi, ma nel frattempo prima di uscire, voi avrete legato con un nastrino di seta l'anello ad un rametto della pianta ritenendo i tubi nel coperchio E. Terminata l'esperienza voi andando vicino alla persona che vi prestò l'anello, solleverete per l'ultima volta il coperchio facendo apparire la piantina e l'anello.

Per la presentazione del gioco in una sala e nella maniera così descritta è consigliabile di tenere sotto al vaso A un piatto.

37.° - Una memoria fantastica.

Presentazione: Dicendo che voi siete in possesso di una memoria prodigiosa, distribuite cinque cartoncini a cinque persone del pubblico. Detti cartoncini, venti cifre per ogni cartoncino, hanno un numero progressivo d'ordine. Dite alle cinque persone che uno alla volta vi debbono dire il numero d'ordine che sta in alto della casella e voi subito dite il numero di sei cifre corrispondente, oppure detto il numero di sei cifre voi sarete in grado di dirgli in che casella sta.

Preparazione: Anche se vi fosse un buon matematico non potrebbe scovare il mistero. Detto gioco farà sorprendere il buon pubblico che comincerà per molto tempo, anche dopo lo spettacolo, la vostra memoria eccezionale.

Il segreto è questo: ogni numero di sei cifre corrisponde al numero della casella ed ecco un esempio.

Tavola 1.

Tavola 2.

81	47	52	19	60	9	41	99
099875	651673	167303	820224	965167	819099	0655055	801123
6	33	35	67	37	86	2	68
516730	240086	448202	6730323	640448	594370	112356	774156
64	95	1	98	49	10	23	32
369549	401123	011235	701129	853819	910112	235831	145943
76	28	78	7	72	55	57	15
583145	730335	785981	617853	189763	460662	669808	426842
61	17	43	20	26	92	88	71
077415	628088	257291	921347	538190	101123	796516	08840

Tavola 3.

12	90	94	48	39	51	40	44	69
123583	998752	301123	752796	842684	066280	343707	022460	56
42	4	16	84	80	91	5	70	1
156178	314594	527965	392134	987527	001123	415617	976392	
87	21	75	56	13	3	44	69	
695493	033695	482022	561785	224606	213471	358314	875279	
30	59	38	29	50	77	89	97	
932572	864044	741661	831459	954932	684268	897639	601123	
79	66	65	85	24	36	64	22	
886404	672910	471897	493257	336954	549325	370774	134718	

Tavola 4.

11	40	44	48	51	55	59	63	67
123583	998752	301123	752796	842684	066280	343707	022460	56
42	4	16	84	80	91	5	70	1
156178	314594	527965	392134	987527	001123	415617	976392	
87	21	75	56	13	3	44	69	
695493	033695	482022	561785	224606	213471	358314	875279	
30	59	38	29	50	77	89	97	
932572	864044	741661	831459	954932	684268	897639	601123	
79	66	65	85	24	36	64	22	
886404	672910	471897	493257	336954	549325	370774	134718	

Tavola 5.

74	46	34	83
381909	550550	347189	291011
14	93	25	45
325729	201129	437077	459437
31	82	73	100
044820	190998	280886	901129
62	8	58	18
178538	718976	763921	729101
27	53	63	96
639213	268426	279651	501123

Quando vi dicono il numero della casella voi mentalmente aggiungete nove e col totale avuto lo capovolgete aggiungendo via via i numeri addizionati fra di loro.

Ecco qua una chiarificazione: Una delle cinque persone vi ha detto il numero 18, voi in silenzio e con molta fretta, fate questo calcolo:

18 + 9 = 27 capovolgendo resta	72
72 — 7 + 2 = 9 aggiungo 9 al 72	729
29 — 2 + 9 = 11 aggiungo solo l'ultima cifra .	7291
91 — 9 + 1 = 10 aggiungo solo l'ultima cifra .	72910
10 — 1 + 0 = 1 aggiungo uno alla cifra	729101

avrete così il calcolo voluto. Se invece vi dicono il numero di sei cifre voi tenendo a memoria i primi due farete testamente il calcolo, cioè se dovessero dirvi il numero 268426, voi mentalmente dite 26 capovolto fa 62; 62—9=53. La casella che porta il numero 268426 è numerata col numero 53.

L'esperienza non ha nessuna difficoltà, basterà per sincerarsene fare alcuni allenamenti sulle tavole che vi presento.

38.° - Il salto del pinolo.

Presentazione: Prendete una piccola racchetta da tennis da tavolo, ma con una forma rettangolare. Detta racchetta è forata con tre buchi. Presentatela ad uno spettatore e, chiedetegli dove vuole mettere un pinolo che tenete nelle mani. Ammesso che lo spettatore vi dica quello di mezzo, voi eseguite il desiderio, ma con somma meraviglia, appena messo il pinolo, egli sarà saltato nel buco più avanti. E così in qualunque buco vi sarà indicato, il pinolo non resterà mai al suo posto ma avanza sempre o retrocederà di un buco.

Preparazione: La racchetta, costruita con legno compensato di 7 millimetri non è uguale dalle due facciate, almeno per

i buchi, guardando bene l'illustrazione N.º 27 noterete che vi sono dei buchi veri e dei buchi finti, cioè i tre buchi non sono disposti nella stessa maniera dalle due parti dell'asse. Vedere i disegni C e D. È logico che se lo spettatore mette il pinolo nel terzo buco vicino al manico della racchetta, nell'altra faccia resterà nel buco di mezzo. Il miracolo del salto del pinolo

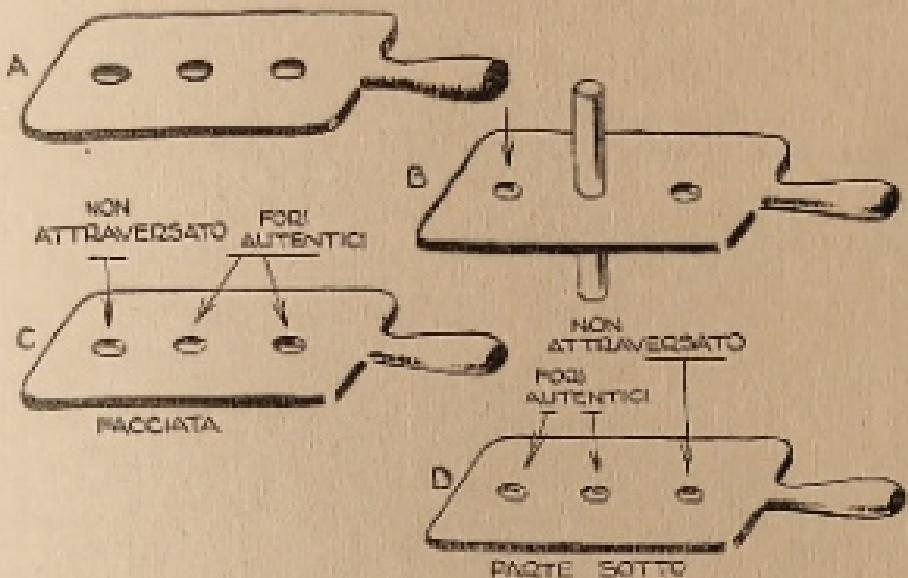


Fig. 27

consiste nel voltare destramente la racchetta. È necessario però chiedere sempre, prima di presentare l'asse, in quale buco lo spettatore desidera infilare il pinolo, questo ad evitare che vi si cerchi di mettere il pinolo nei buchi finti. Perciò se vi dicono nel centro, non importa da che parte voltiate la racchetta, se nel primo, primo verso lo spettatore, voi presenterete il lato D, se nell'ultimo presenterete la parte C.

Con qualche prova sarete pronti a presentare questo ingegnoso trucco.

39.° - I colori che viaggiano.

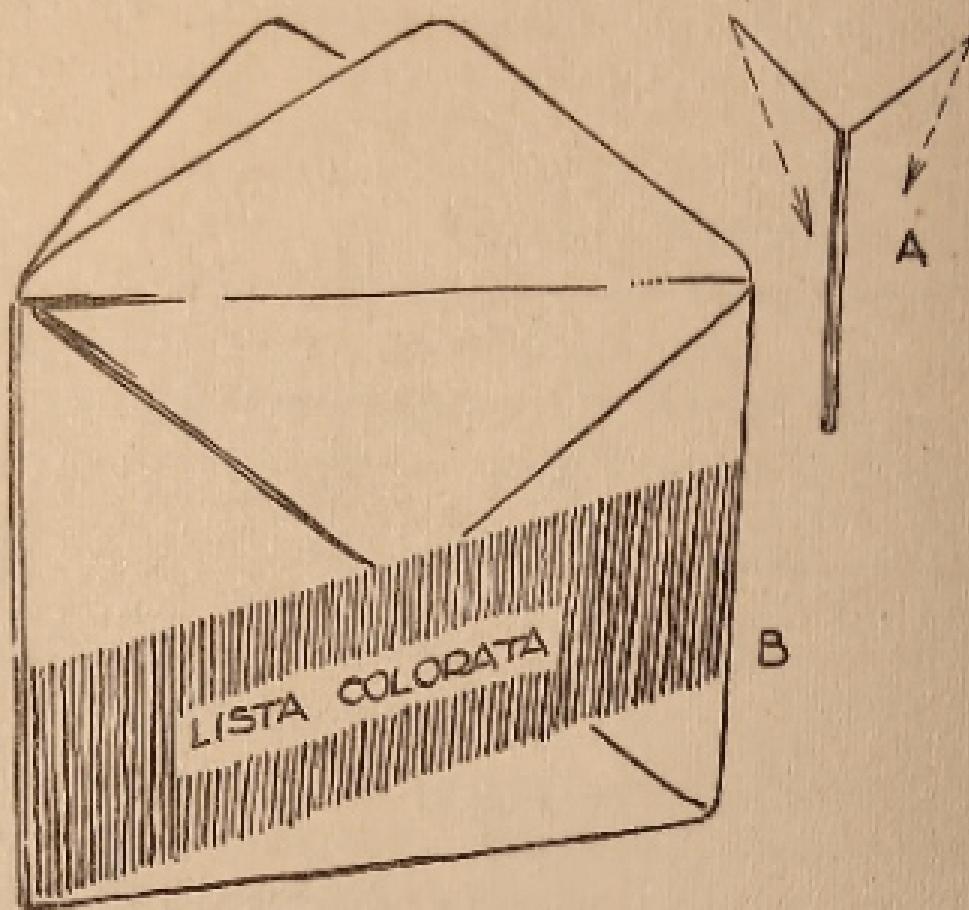


Fig. 28

Presentazione: Mostrate una busta sbarrata in rosso, e una busta sbarrata in verde. Mostrate ancora due cartoncini della grandezza della busta, uno tutto rosso e l'altro tutto verde, dai due lati. Con un discorso d'occasione, dite che misteriosamente il cartoncino rosso tende verso le cose dello stesso colore e così pure il verde. Detto questo prendete il cartoncino rosso e mettetelo dentro la busta sbarrata in verde,

e il cartoncino verde nella busta sbarrata in rosso. Disponete le buste distanti l'una dall'altra, ad un vostro cenno aprite le buste, dentro alla busta verde troverete il cartoncino dello stesso colore e così pure con l'altra busta.

Potete far ritornare i colori nella maniera primitiva.

Preparazione: Il giuoco ha una semplice base: le buste sono doppie, cioè esse sono incollate fra di loro dalla parte dove si usa scrivere l'indirizzo. Quando voi presentate le buste non fate vedere il retro, perchè si noterebbe che esiste un'altra apertura che è poi quella che contiene già il cartoncino del medesimo colore della busta. (fig. 28). In sostanza per confezionare il giuoco occorrono 4 cartoncini, due rossi, e due verdi, e quattro buste che diventeranno due quando le avrete incollate dorso su dorso. Nelle buste si trova già il rispettivo cartoncino. Quando voi posate la busta, lestamente la volterete ed essendo anche dall'altra parte sbarrata dal colore, nessuno del pubblico indovinerà lo strattagemma.

40. - La danza dello spettro.

Presentazione: Mostrate un piccolo scheletro snodato che potete lasciare nelle mani degli spettatori affinchè lo osservino. Poi ritornate nel vostro antro... magico e posate lo scheletro su un tavolino. Vi mettete allora a raccontare che tale scheletro è la copia fedele di quello del famoso Conte Balsamo detto il Cagliostro, ma di quando aveva pochi mesi. Detta copia vi è stata regalata da uno stregone che vi assicurò che tutte le volte che una qualsiasi musica suona, o in mancanza di essa qualcuno gridi: Alzati e balla; lo scheletro ubbidendo alla lettera si alza e balla.

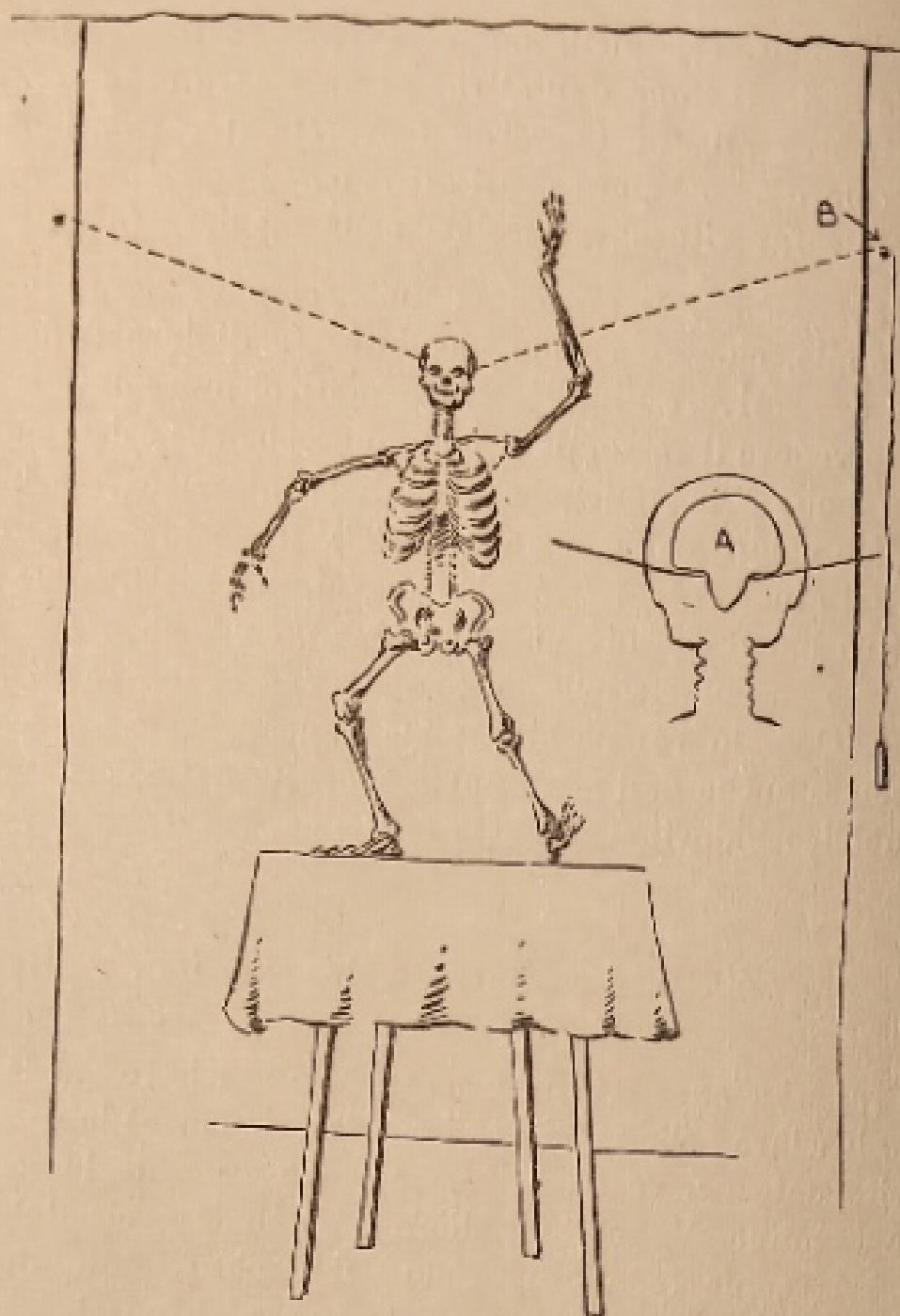


Fig. 29

Difatti appena la musica farà aleggiare in sordina le prime note, lo scheletro pian piano comincierà a danzare, ad agitare braccia e gambe come se veramente fosse animato.

Ad un vostro cenno la musica cessa, voi prendete il ballerino e lo portate ancora ad osservare.

Preparazione: Da un qualunque trattato di medicina o chirurgia ricopiate, ingrandendolo fino alla misura di cm. 30 di altezza uno scheletro che deve essere tutto snodato, cioè testa e busto fissi, braccio e avambraccio snodati, così pure il femore e la gamba, questi pezzi sono tenuti assieme da un pezzo di filo annodato.

Per farlo danzare ecco come si opera:

E' necessario l'aiuto segreto di un vostro amico. Dando un'occhiata allo schizzo 29 vedrete che un filo nero attraversa la scena, ma non da noia essendo alto e nascosto dai cieli del palcoscenico. Al momento di andare in platea per far osservare il fantoccio, il vostro amico lascierà scorrere il filo che verrà a posarsi sul tavolino. Quando voi appoggiate lo scheletro al tavolo, aggancerete il filo al rialzo A cosicchè quando la musica comincerà a suonare o al vostro comando, il vostro segretario non avrà che a tirare il filo fino a che i piedi dello scheletro tocchino il piano del tavolino, allora tirando con piccoli strappi lo scheletro verrà a danzare con mosse così naturali da sorprendere voi stesso. Quando il suono cessa lo scheletro deve abbattersi di colpo. Voi allora lo riprenderete staccandolo dal filo e lo darete ancora a visitare, mentre il vostro amico riporterà il filo alla posizione naturale.

E' necessario provarlo alcune volte, nel punto B vi è una vite ad occhiello dove dovrà passare il filo.

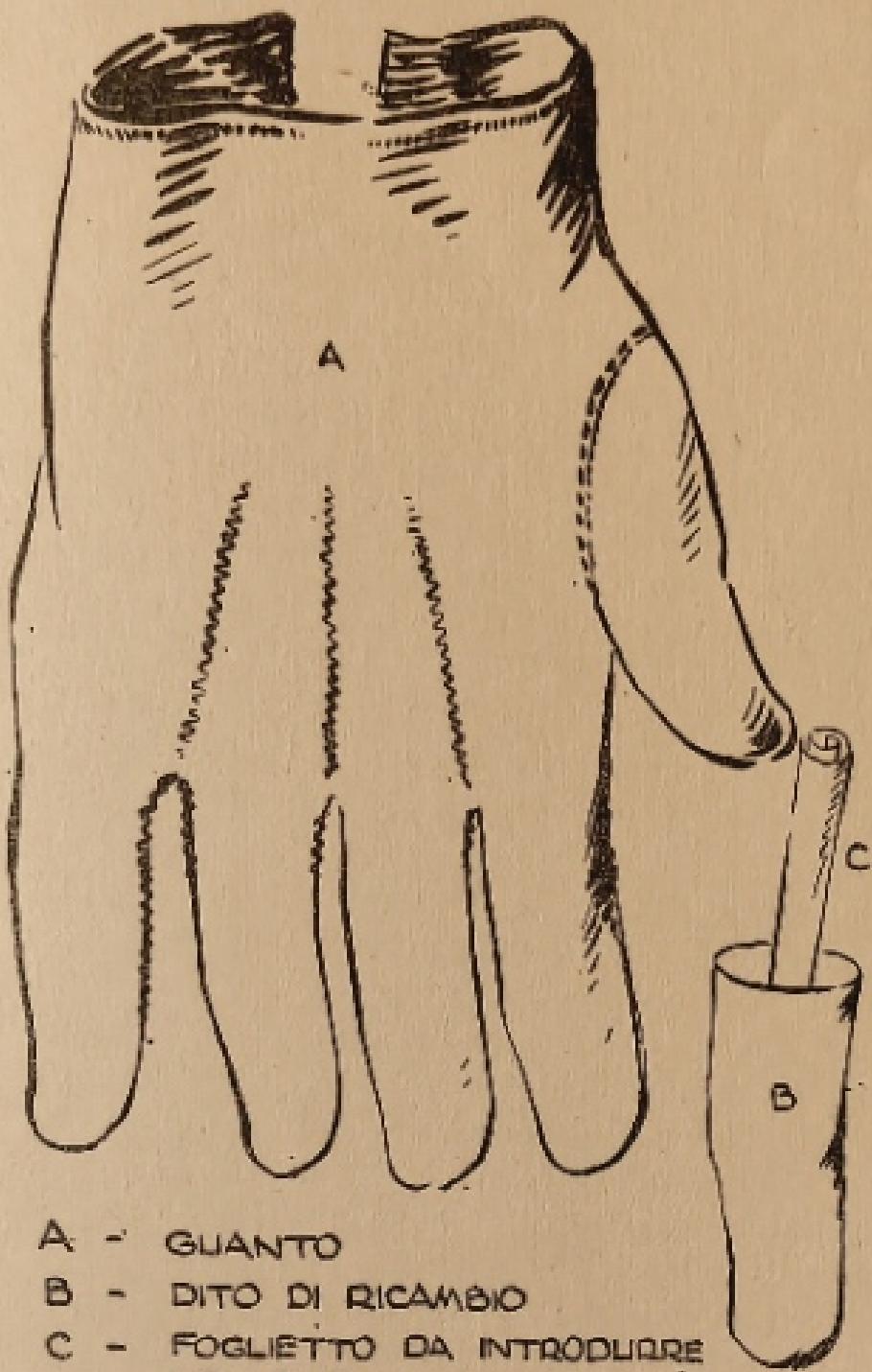
Abbiate cura di attenuare la luce o colorarla in rosso. Vi servirà a nascondere il filo ai più vicini e la scena sarà resa più affascinante e misteriosa.

41.º - Il guanto del gigante Golia.

Presentazione: Quando si apre il sipario oppure se non c'è sipario, quando cominciate si nota un mastodontico guanto in carta marrone che può avere anche 50 centimetri di lunghezza. Raccontate di averlo scoperto visitando certi seavi in quel luogo dove si presuppone vi sia stato il paradiso del Eden. Detto guanto appena uno formula pensieri o parole, egli li rapisce e li nasconde dentro ad una delle cinque enormi dita.

Scendete allora in platea e porgete ad uno spettatore un «notes» con la preghiera di scrivervi alcune parole, una frase, in qualunque idioma e in qualunque modo. Fatto questo staccate il foglietto segnato e lo leggete forte. Indi sempre parlando del magico potere del guanto rivolgetevi ad un altro spettatore e pregatelo di accendere un fiammifero, avvicinando il foglietto lo riducete in cenere. Chiedete poi allo spettatore che scrisse il biglietto in quale dito voglia trovare il biglietto, saputo questo vi avvicinate al guanto con un paio di forbici e tagliate il dito indicato e consegnandolo allo spettatore egli resterà sorpreso di trovare un biglietto con su scritto ciò che poco prima aveva segnato su quell'altro biglietto che fu mandato in cenere in presenza sua, e più che conta con la stessa calligrafia.

Preparazione: A prescindere dal fatto che miracoli, noi poveri esseri umani, non possiamo eseguirne, bisogna subito pensare che vi è nascosto un trucco intelligentissimo, e difatti esso lo è in una maniera superlativa.



- A - GUANTO
B - DITO DI RICAMBIO
C - FOGLIETTO DA INTRODURRE
NEL DITO.

Fig. 30

Il guanto nelle misure già descritte è confezionato come un vero guanto (fig. 30) e cioè con 2 pezzi di carta marrone o arancio incollati ai bordi delle dita e del palmo. Le dita però devono essere tutte e cinque della stessa larghezza, possono essere più o meno lunghe come lo è la mano al naturale ma devono essere come detto sopra.

Il tacchino ha sotto il foglio che dovrà essere scritto un altro foglio ma in carta velina, non quella oleata, tipo quella adoperata per confezionare sigarette. Nel retro di questo pezzo di carta grattate un po' di mina di matita da disegno nera e distendetela uniforme con un dito nel centro dove si presume che si debba scrivere. Questo foglietto lo metterete subito sotto al primo foglio staccabile del « notes ». Esso vi servirà da carta da ricalco senza averne l'aria e l'apparenza. Va da sé che quando si scrive, e voi pregherete di calcare un po' affinchè tutti possano leggere correttamente, l'altro foglio del blocchetto ne riceverà le impronte, ed è questo foglio che darete a bruciare.

Sul tavolo avrete già preparato un altro dito confezionato come quelli che stanno appesi e mentre vi recherete al tavolo per posare il « notes », staccherete il vero foglio scritto e piegandolo lo introdurete nel dito su accennato, dopo lo impalmerete nella mano sinistra. Con la destra afferrate le forbici e tagliate quel dito che sarà stato scelto, mentre posate le forbici sul tavolo lascerete anche il dito vero e porterete allo spettatore il falso dito che nell'interno nasconde il foglietto scritto dianzi.

E' consigliabile per scrivere usare una matita a mina dura, e di provare i singoli movimenti descritti. La figura 30, lettere A, B, C, vi potrà rendere più chiara la spiegazione.

42° - Una frittata in un cappello.

Presentazione: Fatevi prestare un cappello e quando lo avrete nelle mani dite che dovendo voi ancora pranzare e non avendo alcun recipiente a disposizione vi servirete del copricapo prestatovi per fare una piccola frittata. Sorpassando sullo sdegno e sul livore che apparirà sul viso del proprietario del cappello voi romperete un uovo dentro un piccolo tegamino che poi sbatterete con una forchetta. Quando tutto sarà amalgamato bene con un rapido gesto verserete tutta quella roba nel cappello prestatovi e seguirerete con la forchetta a rimescolare.

Ma accorgendovi che lo spettatore cambia di colore in faccia come un iride voi rassicurandolo prenderete un tovagliolo e pulirete il cappello e andrete per consegnarglielo.

Quando gli sarete vicino, al posto della frittata estrarrete dal cappello un mazzolino di fiori che donerete al proprietario del copricapo in ricordo dello scherzo subito.

Preparazione: Se presenterete bene questa illusione è facile che il pubblico vi appelli con il nominativo di *Mago*, tanto l'esperienza solleverà stupore e discussioni.

Ecco quello che occorre:

1 uovo.

2 recipienti che si incastrino l'uno dentro l'altro lasciando tra fondo e fondo uno spazio sufficiente per contenere un chiaro e un rosso d'uovo.

1 tovagliolo che nascosto tra le sue pieghe abbia un mazzetto di fiori.

Economicamente parlando, al posto dei recipienti descritti, difficili a trovare in commercio, possono servire due vecchie scatole del lucido ma di due differenti misure tali da potersi incastrare l'una nell'altra. Ci si può servire della parte che contenne la cera. Dipingendole con polvere d'alluminio otterrete l'effetto che esse siano veramente nichelate.

Ed ora attenti all'operazione:

Quando già avrete il cappello nelle mani con la scusa di dover prendere la bacchetta magica voi poserete nell'interno di esso il doppio recipiente, poi subito ne leverete quello di sopra, dentro a questo romperete l'uovo e lo mescolerete bene indi fingendo sbadataggine verserete l'intruglio avuto con l'uovo nell'interno del cappello, ma dentro all'altro recipiente, e con la scusa di assestarsi bene la frittata calerete il primo recipiente che verrà ad incastrarsi ancora con quello rimasto e li asporterete entrambi. Quando prenderete il tovagliolo prenderete pure il mazzetto di fiori e lo cacerete nel cappello estraendolo poi a tempo.

43° - Il teschio del diavolo.

Presentazione: Quando voi vi presenterete con l'effigie di un teschio fra le mani il pubblico non potrà che avere un moto di sorpresa. Annunciate allora che siete riusciti ad acquistare nientemeno che l'impronta del teschio del diavolo. E, caso più interessante, pur essendo... teschio, cioè col cervello vuoto, e così pure senza occhi egli ragionerà o vedrà come uno di noi. Per dar prova a quello che voi andate dicendo, prendete una lastra di vetro, appoggiate la sulle spalliere di due sedie e, sopra il vetro, cercate di far star in piedi il teschio, ma egli cadrà perchè non ha sostegno, allora fissandolo nelle orbite vuote e dandogli ordini l'effige del diavolo rimarrà in piedi. Ma non è tutto, voi andrete in platea farete scegliere una carta, chiederete il colore di una cravatta, domanderete se chi toccate è una signora o un signore oppure un bambino. Egli aprendo la mascella inferiore risponderà esattamente alle vostre domande.

Potrà altressì indovinare un numero, un totale di un'addizione e un'infinità di altre cose in modo impressionante.

Finita l'esperienza potrete dare nelle mani agli spettatori per una succinta visita il teschio fenomenale.

Preparazione: Questa esperienza può essere una variante del gioco «La danza degli spettri», perchè come esso è necessario un complice filo e un complice umano.

In origine ci si serve di un vero teschio, almeno una perfetta copia in cartapesta, che è congegnato in modo da aprire la mandibola inferiore, ma dato che tale apparecchio costa,

vi insegnereò ad eseguirne uno economicamente ed a ottenere lo stesso effetto di quello vero, con un apparecchio di mia creazione.

Ci serviamo allora di un pezzo di legno compensato o di un pezzo di cartone robusto, ottimo il tipo pesante cuoio, e alla buona, con l'aiuto del solito disegno trovato in un libro che parli del corpo umano, disegneremo un teschio (FIG. 31), ma in

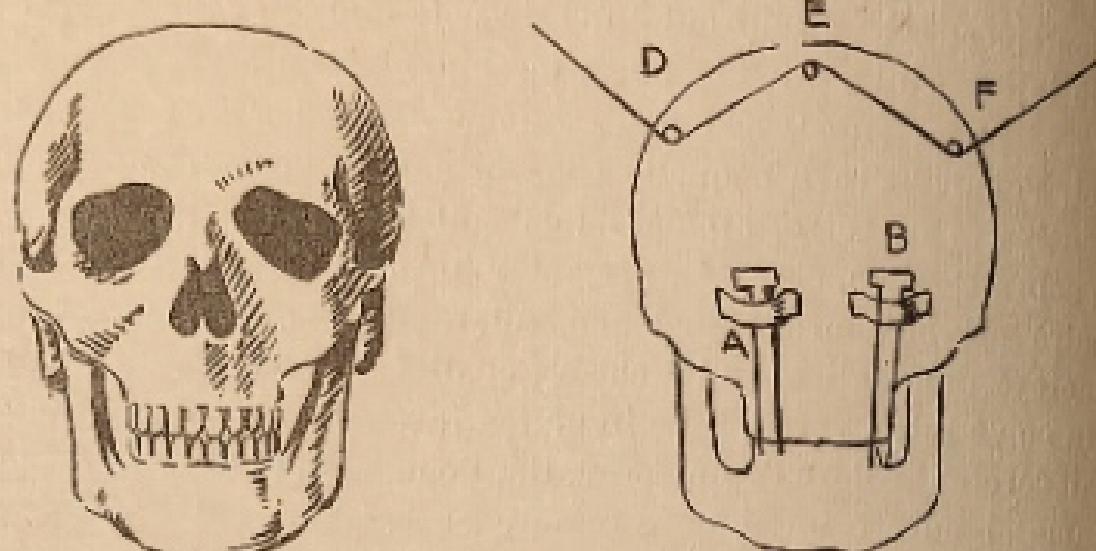


Fig. 31

grandezza naturale, avendo cura di disegnare a parte la mandibola inferiore. Con l'aiuto della figura, noi vediamo che detta mandibola è collegata con la parte superiore con le due listerelle B, che sono guidate dai passanti A. E' ovvio che quando il solito filo e con uguale sistema del gioco degli spettri viene tirato la parte superiore alzandosi produce, con buona verosimiglianza, l'aprirsi e chiudersi della dentiera, quando venga rilasciato cadere. Le lettere D, E, F indicano il modo di fermare il filo, in modo che il teschio non possa perdere l'equilibrio.

Per indovinare i punti di una carta, che il compare nasconde nelle quinte sa in precedenza, basterà dare una tirata al filo quanti sono i punti della carta stessa, e per sapere quale colore ha la carta e le altre domande, ecco un esempio del dialogo che dovete adoperare:

— Di che colore è la carta? Rossa? — il teschio rimane fermo. — Nera! — il teschio apre la bocca se veramente quello è il colore d'intesa.

Per battere i punti, o contare dei numeri basta, come detto in precedenza, far aprire la mandibola.

Per indovinare un totale di numeri fatti del pubblico, ecco il modo:

Sul tavolino vi sarà un vassoio con alcuni foglietti di carta, uno di questi ha già segnato tre numeri di tre o quattro cifre, scritti con differente calligrafia in modo che lo spettatore che farà il totale non abbia sospetti. Questo foglietto con su segnati i numeri è sotto tutti gli altri, ma pronto per essere messo in vista al momento opportuno.

Vi recherete allora in platea, pregherete una persona di scrivervi un numero di tre cifre su un foglietto posato sul vassoio, che voi non dovete mai abbandonare, poi farete la stessa preghiera ad una seconda persona, ma che essa sia distante dalla prima, e così con una terza. Quando avrete finito, mentre vi incamminate per andare sul palco, estrarrete il biglietto con i vostri numeri e da una quarta persona, sempre lontana dalle altre tre, farete fare segretamente il totale che trascriverete su una lavagna con preghiera di non gridarlo forte.

Al vostro comando la scena si svolgerà in questo modo, ammesso che la cifra totale sia per esempio 1975.

— Caro teschio, ho fatto scriverci dei numeri a diverse

persone, poi mi è stato tirato il totale, sapresti dirmi la cifra esatta di questo?

Il teschio batte un colpo.

— Va bene, sentiamo allora.

Il teschio batte un altro colpo.

— Hai detto uno? — Il teschio batte ancora un colpo. —

Avanti allora.

Il teschio batte nove colpi, e così via fino al finale dei numeri.

Questa esperienza se preparata bene, potrà servire come numero di centro nel vostro spettacolo e sarà apprezzato per il suo mistero e la sua originalità dal vostro pubblico.

44° - La bilancia del Mago Merlino.

Presentazione: Dopo aver fatto alcune esperienze e quando avrete bisogno che il pubblico non faccia attenzione a voi, che starete preparando qualche.... diavoleria, presentate l'apparecchio descritto nella fig. 32, che voi presentate come bilancia del celebre mago Merlino. Questa bilancia è un'asse di legno quadrata misurante 25 cm. per lato. In mezzo all'asse è prigioniero un anello, chiuso da una corda a cappio passante continua nell'anello che sostiene pure le corde trattenenti l'asse. Assisterete allora a discussioni animate fra il pubblico, ma nessuno riuscirà a levare via l'anello. Dopo un po' di tempo che gli spettatori si siano sbizzarriti a provare, arriverete voi e in un attimo libererete l'anello.

Preparazione: L'asse che forma la bilancia è forata come nella fig. 32, ma i quattro buchi d'angolo devono avere un dia-

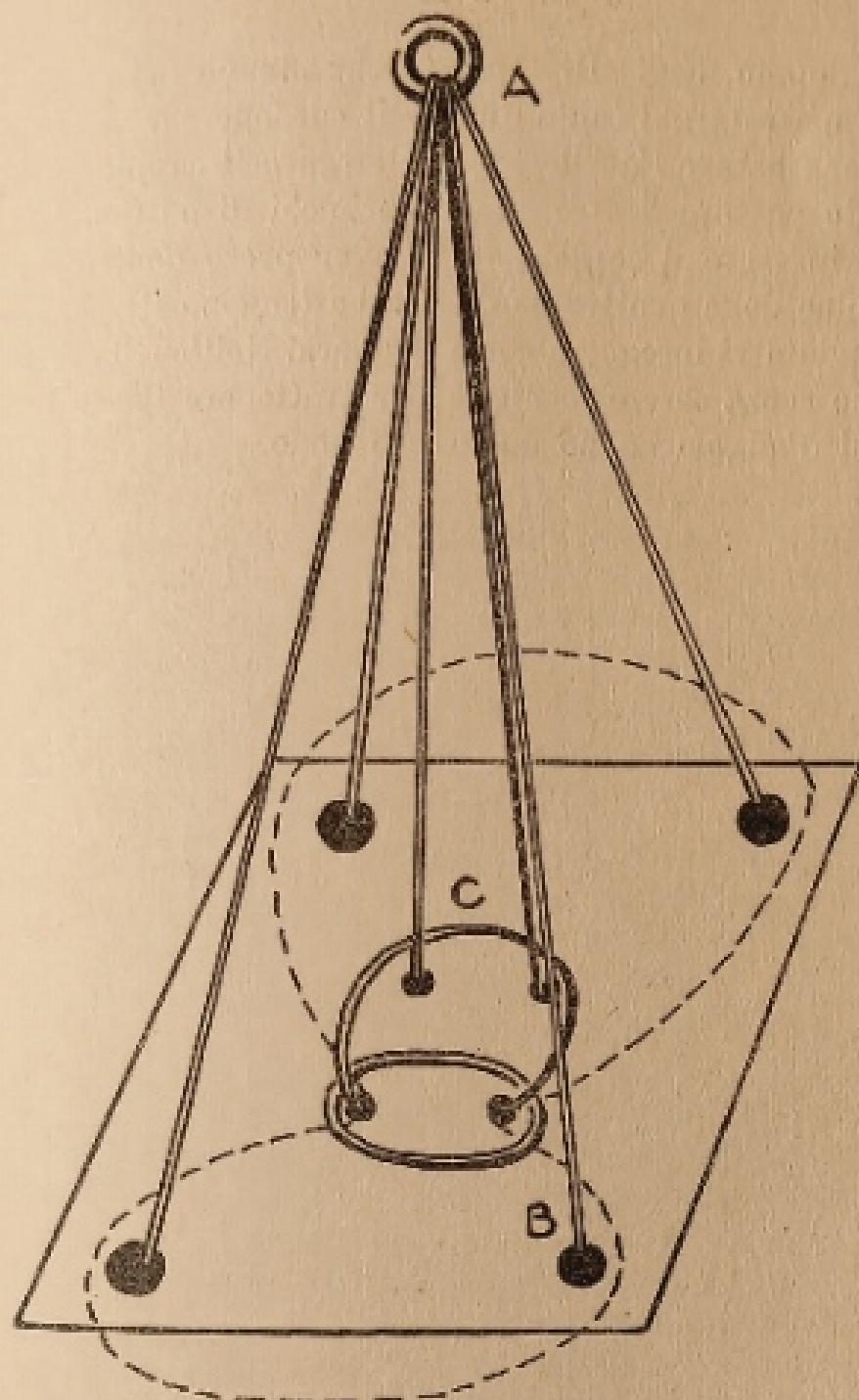


Fig. 32

metro doppio degli altri quattro che stanno nel centro e che sono appena larghi tanto quanto il cordone che vi passa dentro. Per liberare l'anello basta allargare il cappio C in modo da farlo passare dentro i quattro buchi disposti negli angoli e far ripassare il cordone dopo aver preso dentro il cappio il termine delle quattro corde che sostengono l'asse. La linea tratteggiata vi insegnereà come si opera. Nell'anello A le corde passano senza essere legate, e per trattenere l'asse i quattro cordoni d'angolo hanno un grosso nodo.

45.º - La palla spiritica.

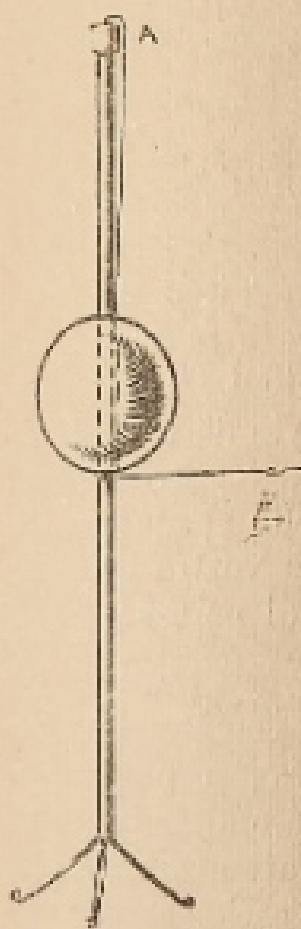


Fig. 33

Presentazione: In un piccolo treppiede è innestata una bacchetta di ferro alta circa un metro. Voi presentate una palla in legno dai colori vivaci e bucata nel suo mezzo. Fate scorrere con le mani la palla lungo la bacchetta, poi abbandonatela in fondo all'asta. Mettetevi a distanza e ordinate alla palla di alzarsi ed ella subito si leverà per ricadere, per rialzarsi più in fretta, più adagio a seconda del vostro comando. Potrà altresì indovinare con i suoi movimenti scherzetti già descritti per il gioco del teschio.

Preparazione: Servitevi di un treppiede smontabile, tipo quelli che servono per gli orchestrali, al posto del leggio innestate una bacchetta di ferro di 10 millimetri di diametro. Avete pure una palla di 10 cm. di diametro, palla in legno leggero, abete, forata nel centro con un buco poco superiore al diametro della bacchetta in ferro. Detta palla ha infilato nel centro un filo che va in mezzo alle quinte, cioè al segretario, e l'altro capo è fissato ad un turacciolo A, (fig. 33), questo turacciolo è esso pure forato ma deve inestarsi all'asta dopo che avete messo la palla e dovrete dire che per sicurezza mettete il turacciolo, dato che una volta la palla con un salto ruppe un lampadario che era proprio sopra al treppiede. È logico che tirando il filo la palla scorrerà a piacere lungo l'asta,

facendo ciò che d'intesa saprà anche il vostro complice fra le quinte.

È necessario che il turacciolo stia ben fisso sull'asta e che il treppiede sia fermato a terra con tre chiodini.

Per presentare la palla, levate il turacciolo, rompendo il filo che viene subito ritirato.

46.º - Una partita a tennis.

Presentazione: Prendete una racchetta da tennis e manovratela alcune volte come se dovreste giocare facendola vedere da ambo le parti, poi con uno dei metodi già descritti, fate scegliere tre carte; fate mescolare le carte da uno spettatore e fateglielo gettare tutte contro la vostra racchetta. Come lo spettatore lancia il mazzo le tre carte scelte si appiccicano alla vostra racchetta, dando a credere che la vostra maestria nel giocare a tennis vi abbia dato il modo di pescare, fra le quaranta carte, le tre scelte a piacere.

Preparazione: La racchetta è in legno compensato resistente, ma è senza corde, è tutta di un pezzo, se pur ha disegnato nel centro C la normale rete. Quando andate in platea per far scegliere le carte, appoggiate distrattamente la racchetta su un tavolo, dove, annerite sul rovescio, stanno già disposte le carte che conoscete, ognuna di queste carte ha nel centro una puntina da disegno, C, mascherata dalla parte della figura e con la punta sollevata sul rovescio. Basterà, mentre posate la racchetta, premere un pochino affinchè si infissino le punte. Quando ritornate prenderete la racchetta e la volterete con la parte non preparata verso il pubblico; quando lo spettatore lancerà le carte con una mossa lesta girerete la racchetta, ottenete così l'illusione che le carte si siano appiccicate da sole.

47.º - Uova a bizzeffe.

Presentazione: Recatevi in platea, tenendo fra le mani un sacco colorato fantasia, e privo dei due angoli inferiori. Raccontando che quel sacco fu adoperato per chiudere la famosa gallina dalle uova d'oro, essa ha voluto premiare il proprietario del sacco, facendogli trovare nell'interno, ogni qualvolta egli lo volesse, una infinità di uova fresche.

Difatti, dando ad osservare che, sia internamente, sia esternamente non vi è nulla, capovolgerete il sacco dentro e fuori, imitando il verso della gallina quando fa l'uovo, man mano farete cadere nelle mani degli spettatori una mezza dozzina di uova, pur avendo le maniche rimboccate e lavorando fra il pubblico.

Preparazione: Il sacco è doppio, internamente trovasi una fodera cucita nei due fianchi e nelle parti superiore e inferiore, meno nei due angoli, fig. 34 A e B. Questa fodera deve coprire le uova nascoste in tanti scompartimenti, come dimostra la detta figura. Premendo man mano su un uovo che trovasi in C l'uovo correrà dentro le due stoffe liberandosi in A o in B.

È necessario che gli scompartimenti dove sono le uova siano un po' elastici da poter così trattenere le uova che rimangono.



Fig. 34

Le nova sono vere ma vuotate prima col sistema dei due fori opposti.

Quando capovolgete il sacco, e anche quando lo presentate tenetelo « sempre » dalla parte D, opererete così sicuri, anche se ad ogni uovo capovolgerete il sacco.

48.º - Una moltiplicazione strana e un finale a sensazione.

Presentazione: Fatevi prestare un cappello, e invitare un ragazzo a venire vicino a voi. Ditegli di contare venti carte da gioco da un mazzo che gli presentate e di posare quelle contate su un vassoio che voi tenete nella mano sinistra. Contate che siano, posate quelle che avanzano sul tavolo e invitare il ragazzo a tenere il cappello, dopo averlo pregato di osservare che nell'interno non c'è nulla di anormale. Fate scivolare nel cappello le carte del vassoio e chiedete al proprietario del cappello se vuol far aumentare o diminuire le carte, se vi dirà aumentare voi farete senz'altro contare dal ragazzo le carte, prendendo il cappello nella vostra mano sinistra, il ragazzo invece di venti conterà venticinque carte, tante quante ne ha trovate, e così avrete soddisfatto lo spettatore facendole aumentare di cinque, se invece vi dirà di diminuirle, voi ordinerete di levarne cinque che vi farete consegnare, facendo contare ancora, le carte invece di essere quindici come tutti credono, sono ancora venti.

Mentre state per consegnare il cappello, facendo un viso stupefatto comincerete ad estrarre dal copricapo un lunghissimo nastro di carta, un corredo completo per neonato e infine una grandissima bandiera nazionale, oppure un grande drappo con su scritto: Buona notte!

Chiudendo così il vostro programma.

Preparazione: Per fare questo gioco finale, che solleverà una vera ondata di entusiasmo, è necessario possedere una lunga striscia di carta crespata di tutti i colori, lunga circa venti metri che piegherete a zig-zag in tanti pezzetti di circa dieci centimetri, la striscia può essere larga pure dieci centimetri, un corredo da neonato, cioè calzettine, mutandine, una camicina e una cuffietta, potrete pure mettere un poppatoio di gomma con anello e una grande bandiera o un drappo già descritto. Tutti questi oggetti vanno racchiusi in un pacco, con una legatura facile a slegare. Detto pacco va posato nell'angolo sinistro del tavolo, alla sinistra vostra quando voi guardate esso, e mascheratelo con un fazzoletto.

Preparate cinque carte che tenete sotto il vassoio con le tre dita della mano sinistra; quando il ragazzo avrà finito di contare le venti carte, lasciando scivolare queste dentro il cappello, lascerete pure cadere quelle che tenete nascoste, così nel cappello vi saranno ventisei carte, che a piacere potranno essere aumentate, o diminuite, regolandovi come descritto dalla presentazione.

Quando vi volterete verso il tavolo per posare le carte, abilmente, tenendo il cappello con la destra, con la sinistra spingerete il pacco nascosto, mentre starete per restituire il cappello allo spettatore, comincerete ad estrarre gli oggetti già descritti. Cercate che questo pacco occupi uno spazio minimo serrandolo ben bene con una fettuccia.

Piccola raccolta di Giuochi tascabili

Abbiamo radunato a parte le cosidette fioriture, perchè è necessario averle sempre sott'occhio e raccolte per impararle prima di tutti gli altri ginochi.

Questi scherzi sono quelli che vi prepareranno il terreno per poter eseguire gli altri, per i quali vi occorre il palcoscenico o essere già preparati.

Potrete eseguirli tanto in una sala come in una cerchia di amici e saranno per voi la migliore presentazione. Si è scelto quei pochi che non sono ancora caduti in dominio del pubblico. Cerate, nel vostro interesse, di non svelarli voi con una presentazione affrettata.

Infilate
vostra giac-
narlo dalle
farlo. Voi
dole, cioè i
nel pollice
pollice des
pollice dest
nelle mani.

Lo spago liberato dall'asola.

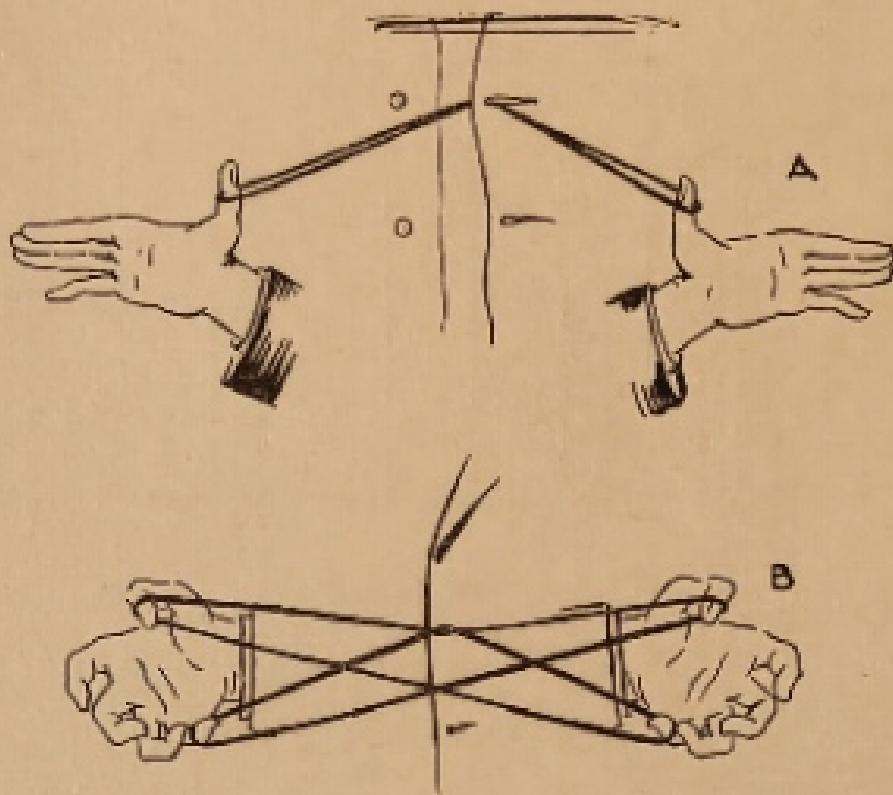
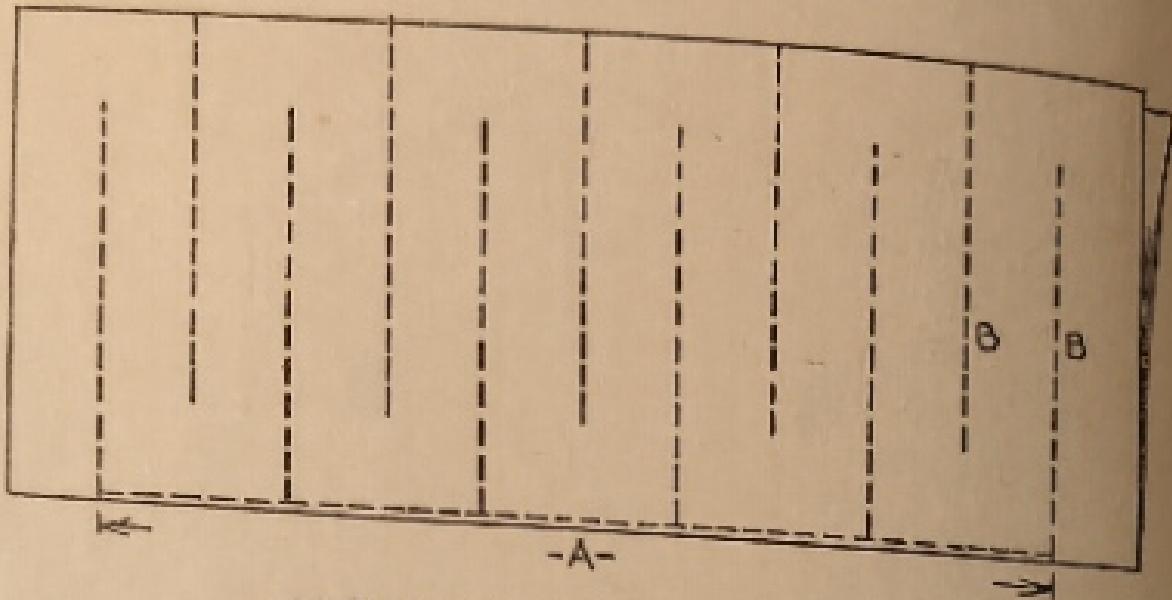


Fig. 35

Infilate uno spago, legato alle estremità, nell'asola della vostra giacca e proponete di levarlo di lì senza mai abbandonarlo dalle dita (fig. 35, lettera A). Nessuno sarà capace di farlo. Voi allora infilerete i due mignoli nelle corde incrociandole, cioè il mignolo destro afferrerà la prima corda infilata nel pollice sinistro, e col mignolo sinistro la prima corda del pollice destro. Basterà allora lasciare lo spago che sta sul pollice destro e sul mignolo sinistro e vi resterà così liberato nelle mani.

Far passare una persona in un buco fatto
attraverso una cartolina.



CARTOLINA DA TAGLIARE : PRIMA
PER IL SENSO A,
Poi PER I SENSI B.

Fig. 36

Scommettete con un amico che vi sentite capace di farlo passare attraverso ad un buco fatto in una comune cartolina postale. Quando il vostro amico crederà che voi state facendo un giuoco di parole voi mettetevi al lavoro per dargli torto. Tagliate una cartolina, dopo averla piegata nella parte più lunga, come è indicato dalla fig. 36, facendo i tagli descritti ed eseguendo pure il taglio *non intiero* per il senso segnato dalla lettera A. Quando voi aprirete la cartolina essa si allargherà talmente, mercè i sapienti tagli, da far passare comodamente una persona.

Le forbici prigioniere.

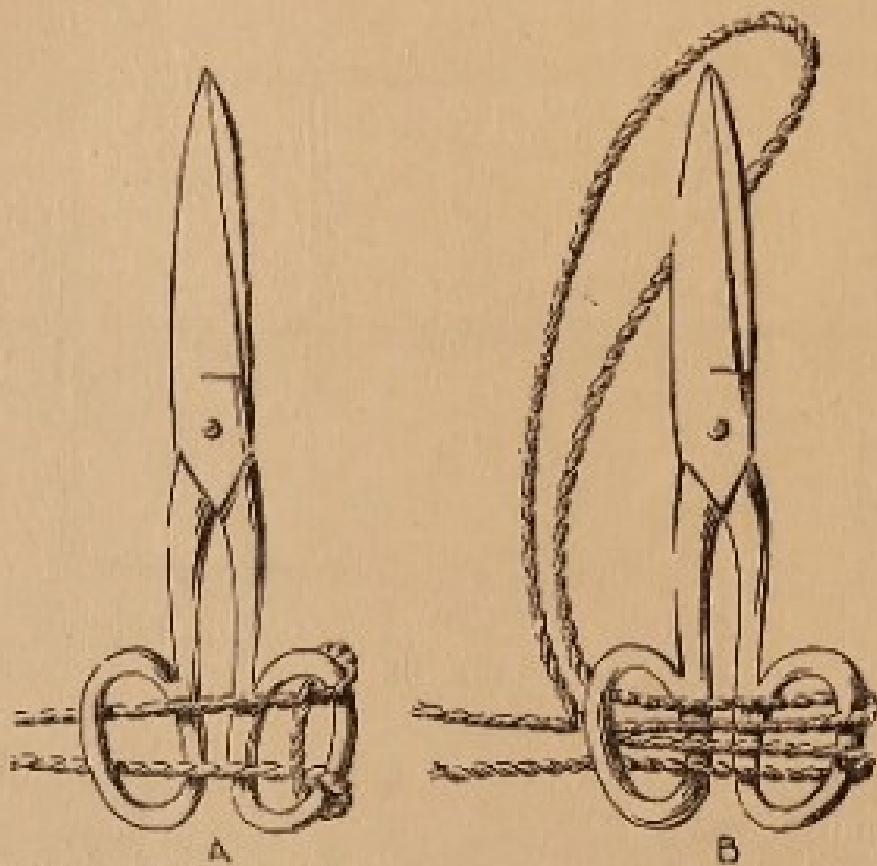


Fig. 37

Infilate uno spago come dimostra la fig. 37 alla lettera A, in una forbice, dando i due capi a tenere ad un vostro conoscente. Proponete di far libera la forbice senza che egli debba lasciare le corde. Quando il vostro conoscente si sarà ben sbizzarrito a provare, voi le libererete in un attimo eseguendo il sistema illustrato dalla lettera B.

Con quindici fiammiferi, o stuzzicadenti, formare cinque quadrati e ridurli a tre levando tre fiammiferi.

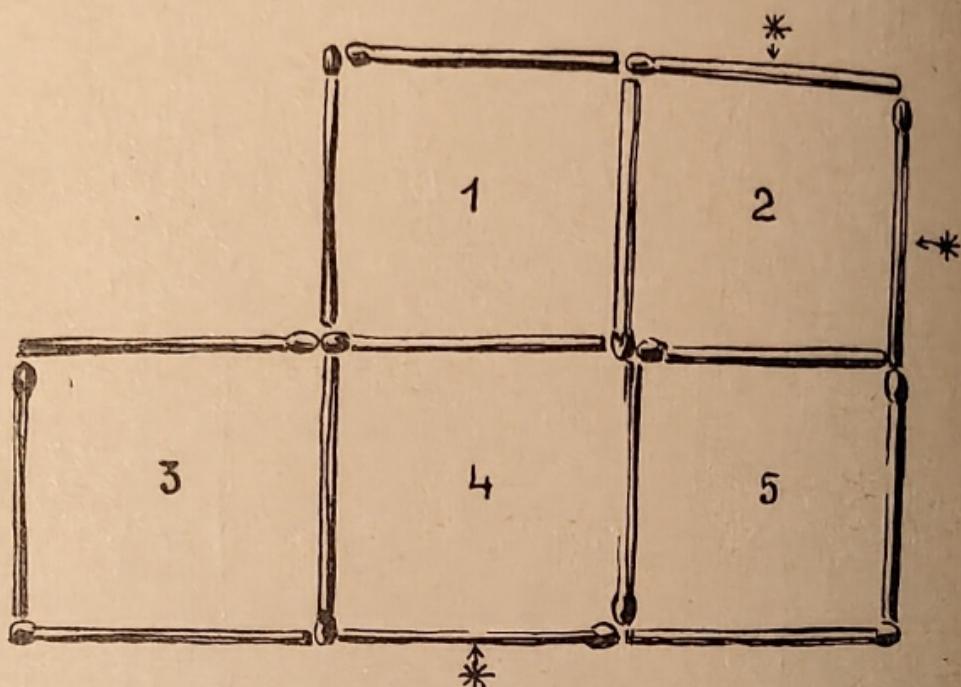


Fig. 38

Giochetto che farà pensare molto, riuscendo pochissimi ad eseguirlo.

La soluzione è facile. Costruite sul tavolo i cinque quadrati come nella fig. 38 e lasciate che gli altri ci pensino su un po' poi, togliete i tre fiammiferi segnati con l'asterisco e avrete così risolto il problema.

Disegnare una capanna, un pezzo di prato, un cane, un cacciatore in posta, fumante la pipa, e con il fucile pronto allo sparo, senza mai staccare la punta della matita dalla carta e senza mai far incrociare le linee e in meno di un mezzo minuto.

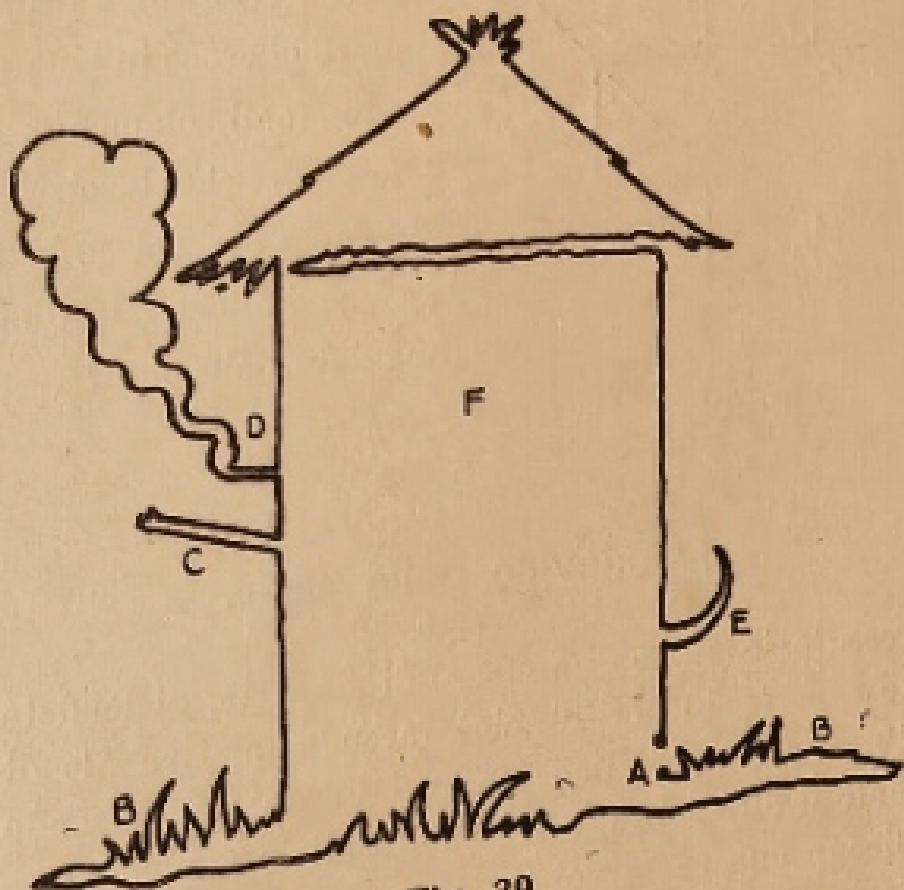


Fig. 39

Soluzione: Anche un rapido disegnatore non potrebbe fare il disegno che voi proponete nel tempo fissato. Ma voi lasciate immaginare agli amici tutto quello che avete proposto ed eseguirete il disegno come alla fig. 39 partendo dalla lettera A, e terminando in G. Avrete così fatto l'erba (B), il fucile (C), la pipa (D), il cane (E), e la capanna (F).

La croce di carta.

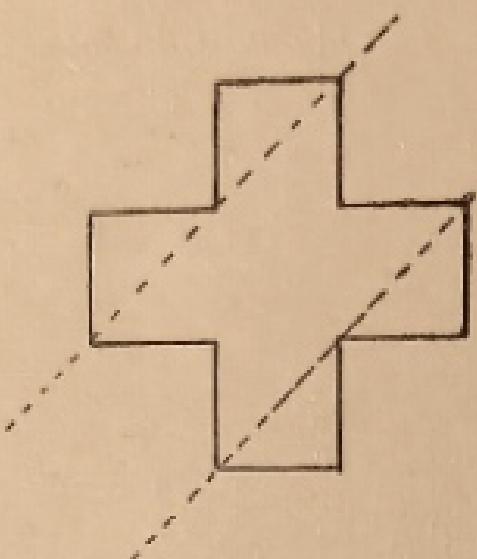


Fig. 40

Presentate una croce a braccia regolari (FIG. 40), e proponete di tagliare la croce in cinque parti con due tagli solamente.

Nessuno ci riuscirà. Sarà presto fatto per voi se la taglirete come indicano le due linee tratteggiate delle figura.

L'indovino delle carte.

Presentazione: Con un mazzo di 40 carte, distendete tutte le carte coperte 10 per 10, cioè facendo quattro file di dieci carte l'una. Chiunque può toccarvi una carta, posando semplicemente il dito sopra, e voi subito gliela annunciate oppure se vi dicono una carta voi andate a voltargliela in un batter d'occhio, pur, come si è detto sopra, avendo le carte coperte, con le figure voltate verso il tavolo.

Preparazione: Se il mazzo non fosse preparato prima non si potrebbe trovare altre soluzioni, ma voi, che già sapete non esistere prodigi, avrete già preparato il mazzo, in un momento che non vi si bada, nell'ordine qui sotto descritto:

Fante di Spade 1	Donna di Cuori 2	Re di Cuori 3	Asso di Cuori 4	Donna di Picche 5	Re di Picche 6	Asso di Picche 7	Due di Picche 8	Re di Picche 9	Asso di Picche 10
Due di Cuori 11	Tre di Cuori 12	Asso di Cuori 13	Due di Cuori 14	Tre di Picche 15	Quattro di Picche 16	Due di Picche 17	Tre di Picche 18	Quattro di Picche 19	Cinque di Picche 20
Tre di Cuori 11	Quattro di Cuori 12	Cinque di Cuori 13	Sel di Cuori 14	Quattro di Picche 21	Cinque di Picche 22	Sel di Picche 23	Sette di Picche 24	Cinque di Picche 25	Sei di Picche 26
Sette di Cuori 11	Fante di Cuori 12	Sette di Picche 13	Sel di Picche 14	Sette di Picche 21	Donna di Picche 22	Fante di Picche 23	Sette di Picche 24	Donna di Picche 25	Re di Picche 26

Il gioco è basato su una combinazione matematica facilissima a tenere a memoria, basterà preparare il mazzo stendendo le carte scoperte, come descritto dalla figura, e poi incominciate a riunire le carte operando in questo modo:

Prendete il numero 31 lo mettete sopra al numero 21, poi 11 e 1, poi 32, 22, 12, 2, 33, 23.... fino alla fine. In questo modo voi avete le carte pronte. Voltate le figure in basso e distendetele mettendo la prima in alto a destra poi la seconda sotto e rifarete inversamente di quando le avrete prese.

E' necessario dare alla specie delle carte questo valore: Quadri vale 0; Fiori vale 3; Cuori vale 6; Picche vale 9. Ed ecco il calcolo che dovete fare:

Moltiplicare per quattro il valore della carta chiestavi ed aggiungere al prodotto il valore della sua qualità.

Esempio: Fu chiesto il 6 di Fiori: $6 \times 4 = 24 + 3 = 27$, cioè il sei di fiori si trova alla 27^a carta capovolta.

Incominciando a contare dall'alto dalla destra verso sinistra, alla 27^a carta voi troverete il sei di fiori, e così via potrete trovare tutte le carte che vi chiederanno.

E' necessario provare alcune volte il gioco anche per poter applicare bene la regola.

Il problema delle ciliege.

Nel tempo che le ciliegie sono mature potete preparare uno scherzo che darà da pensare a colui che dovrà risolvere il problema.

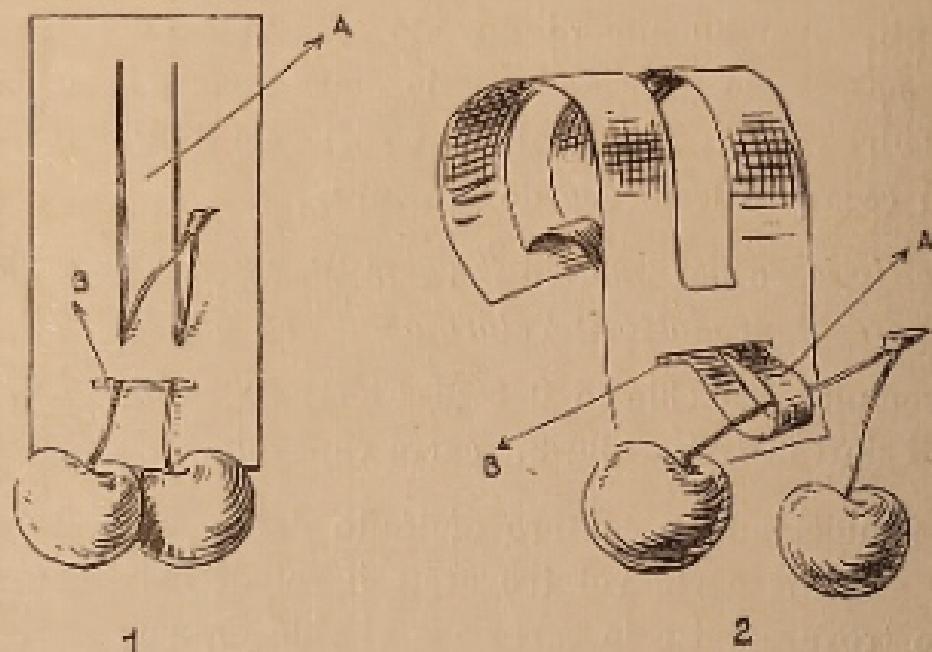


Fig. 41

Presentate due ciliegie « gemelle » dentro ad una lista di cartoncino tagliato da una cartolina e come la figura 41 numero 1. Nessuno potrà sapere come avrete fatto ad infilare le ciliegie a quel modo.

Voi l'avrete infilato come è descritto al num. 2, facendo prima passare la linguetta A nel foro B e mettendo le ciliege « gemelle », facendo poi ritornare tutto al suo posto.

I curiosi fiammiferi.

Presentate 2 fiammiferi svedesi tratti dalle bustine minerva. Detti fiammiferi hanno 2 segni di penna ciascuno nella parte non solforata (FIG. 42). Passando loro sopra con la mano sinistra, quasi voleste accarezzarli, i segni diventano quattro ciascuno, per poi diventare due ancora.

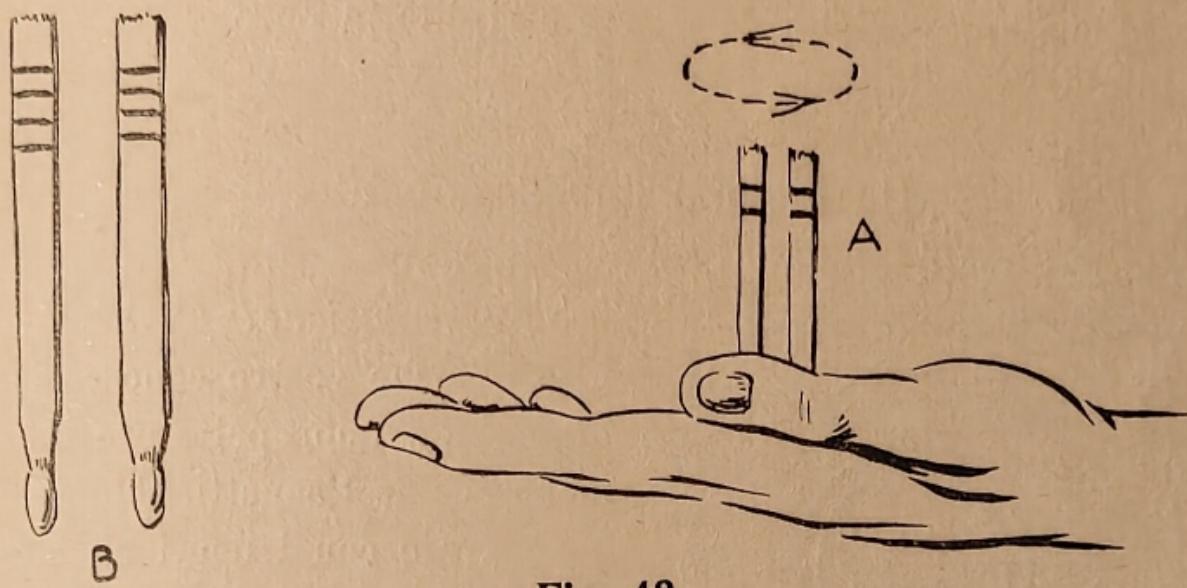


Fig. 42

Basta guardare la figura per avere subito uno schiarimento. I due fiammiferi portano da un lato due segni, sull'altro quattro segni. Per dare a credere che da tutte e due le parti vi siano solo due segni è necessario voltare la mano all'insù facendo nello stesso tempo girare su se stessi i fiammiferi, quando vorrete far apparire i quattro segni basterà coprire con la sinistra un istante per dar tempo alla destra di far piroettare su se stessi i due «minerva» e poi ancora coprire per far ritornare come prima.

Fare una croce sul tavolo con tre monete.

Date tre monete da 20 centesimi con preghiera di provarsi ad eseguire una croce disponendole come desiderano.

Nessuno potrà riuscire perchè per eseguire una croce occorrono quattro monete. Ma voi vi basate su un giro di parole perchè quando farete voi il gioco, prenderete le tre monete riunendole con il pollice e l'indice poi traccerete con esse una croce sul tavolo e avrete risolto, a parole, l'enigma.

Un gioco... impressionante.

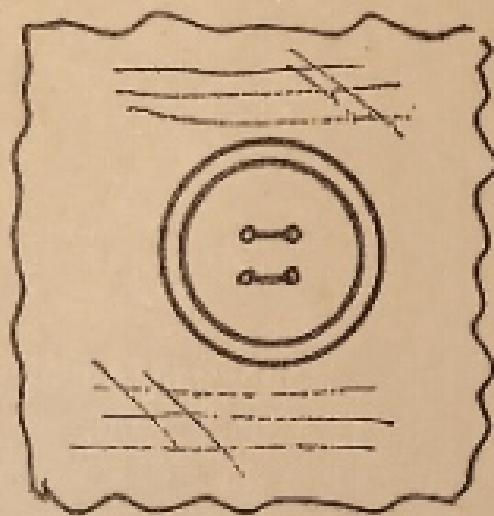


Fig. 43

Presentazione: Avvicinatevi a qualche vostro conoscente, oppure ad uno spettatore e in meno che se l'aspetti, chinatevi e afferrate con i denti un bottone della sua giacca strappandoglielo.

Vedrete che faccia vi farà l'amico!

Sia detto senza sottintesi, la persona alla quale avrete fatto quel brutto scherzo comincia a fissarvi per paura che il vostro cervello abbia sofferto un istante di follia. Voi invece, tranquillo, gli farete tornare il bottone, attaccato quanto prima.

Preparazione: Procuratevi alcuni pezzi di stoffa da abiti nelle diverse tinte più comuni, e nel centro di questi quadratini attaccate con un paio di fili un bottone che accompagni la stoffa (fig. 43).

Quando volete giocare lo scherzo, adocchiate qualche abito che abbia un po' di somiglianza con uno dei vostri pezzi di stoffa, e prendendolo nascosto con la sinistra vi avvicinate al... paziente, chinandovi porterete subito la sinistra verso il bottone della giubba coprendo il vero bottone con la vostra pezza e tenendole nascosti i margini tra l'indice e il pollice sinistro. Strappate allora il bottone facendolo vedere fra i denti, per rimetterlo a posto, metterete il bottone vicino alle dita della mano sinistra e coprendo con la destra asporterete con la sinistra la prova del vostro mistero, lasciandogli ancora il bottone al posto di prima e lasciando pure lo spettatore intontito dalla sorpresa avuta.

INDICE

	Pag.
<i>Due parole... senza trucco</i>	3
<i>Avvertenze importanti</i>	» 5
Accessori occorrenti	» 6
I guanti ubbidienti e una curiosa bacchetta	» 8
Sparizione dei guanti	» 11
Sparizione della bacchetta	» 12
Le farfalle del Giappone	» 12
Il fuoco magnetizzato	» 14
Come si fa a far scegliere una carta a nostro piacere.	» 15
L'uovo ubbidiente	» 16
Formazione di una Bandiera Nazionale	» 17
Un nastro misterioso	» 18
Anelli giapponesi	» 19
Moneta che scompare	» 20
L'Oracolo di Delfo	» 21
Le mani magnetiche	» 23
Una carta trasformata in un uovo	» 24
I nastri del mistero	» 25
Disegni fatali	» 26
Il bar diabolico	» 26
Un calcolo enigmatico	» 27
I due prigionieri	» 28
I nodi ai fazzoletti	» 29
La cantina in tasca	» 30
Una moneta che si dissolve	» 31
Il prigioniero di Zenda	» 32
Un fazzoletto tagliato in due	» 33
Piante e scale... di carta	» 34
Indovinare i punti dei dadi	» 35
Sparizione di una moneta o un anello	» 36
Una tintoria in un pugno	» 37
Aequa magnetizzata	» 38

	<i>Pag.</i>
Il viaggio di una candela	40
Un mazzo di carte prodigioso	» 42
Un mistero.... scolastico	» 44
Giornale stracciato	» 46
I cartocci del mistero	» 48
Il vino cambiato in latte	» 49
Il viaggio dell'acqua	» 51
Vegetazione istantanea	» 52
Una memoria fantastica	» 54
Il salto del pinolo	» 58
I colori che viaggiano	» 60
La danza dello spettro	» 61
Il guanto del gigante Golla	» 64
Una frittata in un cappello	» 67
Il teschio del diavolo	» 69
La bilancia del Mago Merlino	» 72
La palla spiritica	» 75
Una partita a tennis	» 76
Uova a bizzeffo	» 77
Una moltiplicazione strana e un finale a sensazione	» 78
<i>Piccola raccolta di Giuochi tascabili</i>	» 81
Lo spago liberato dall'asola	» 83
Far passare una persona in un buco fatto attraverso una cartolina	» 84
Le forbici prigioniere	» 85
Con quindici fiammiferi, o stuzzicadenti, formare cin- que quadrati e ridurli a tre levando tre fiammiferi.	» 86
Disegnare una capanna, ecc. ecc.	» 87
La croce di carta	» 88
L'indovino delle carte	» 88
Il problema delle ciliege	» 92
I curiosi fiammiferi	» 93
Fare una croce sul tavolo con tre monete	» 94
Un giuoco.... impressionante	» 94

FINITO DI STAMPARE
IL 10 - 6 - 1940 - XVIII
NELLA TIPOGRAFIA
G. GENCETTI - FIRENZE

A. BELTRAMI

GIUOCHI DI PRESTIGIO

(PER INTERMEZZI)

2a ediz. con aggiunta di nuovi giochi

Illusionismo - Prestidigitazione - Magia - Destrezza - Abilità - Trucchi - Imbrogli - Sorprese - Spiritismo - Magnetismo - Calcoli - Trovate - Scempiagini - Fenomeni - Scherzi - Cose impossibili - Occultazione - Radio - Trasmissione del pensiero, ecc.

Prezzo L. 3,50 Per Posta L. 4,00

Quest'opera servirà a fare dei filodrammatici, dei prestidigitatori e degli illusionisti, che troveranno in essa il mezzo di distrarre, divertendolo negli intermezzi, anche il pubblico più esigente. I vari giochi si prestano poi magnificamente per serate familiari.

A. BELTRAMI

SCHIZZI E SCHERZI

(PER INTERMEZZI)

Seconda Edizione.

Prologhi - Scenette - Caricature - Scherzi - Passatempi - Duetti, ecc.

Prezzo L. 4,00 Per Posta L. 4,50

A. BELTRAMI

SPRIZZI E SPRAZZI

(PER INTERMEZZI)

Scene - Satire - Canzoni - Varietà - Caricature - Monologhi - Grotteschi - Attualità - Macchiette - Epigrammi - Scherzi - Novità, ecc.

Prezzo L. 4,00 Per Posta L. 4,50

A. BELTRAMI

LIBRO DI RIVISTE

Un elegantissimo volume di pag. 160 con bella copertina

Prezzo L. 5,00 Per Posta L. 5,50

Il libro che presentiamo contiene tre distinte Riviste le quali certamente interesseranno. Ma quelle filodrammatiche che non fossero in grado di mettere in scena queste «Riviste» avranno tutta la convenienza a leggere questo libro in quanto potrà loro fornire ottimi «intermezzi», «duetti», ecc. che — come si è detto — potranno essere eseguiti separatamente.

◆
LEO DE ANGELIS

RIDERE..... RIDERE

All'insegna del buon umore

Un bel volumetto di pag. 90

La più bella raccolta di aneddoti, storie, barzellette, proverbi, favole, arguzie, scemenze, motti, trovate, papere, massime, spunti, lazzi, curiosità, colmi, satire, fredture, novelle, epigrammi, racconti vecchi e nuovi, d'ogni genere, d'ogni tempo, d'ogni colore, per chi vuol ridere e far ridere.

Prezzo dell'operetta:
in Milano L. 4,00 fuori Milano L. 4,50

◆
E. COCCIA

L'arte della recitazione

Nuovo manuale del Filodrammatico
e del Direttore di scena

Prezzo L. 3,50 Per Posta L. 4,00

Commissioni e vaglia alla

Casa Editrice SERAFINO MAJOCCHI

Via Meravigli, 7 - MILANO

Servirsi del Conto Corrente Postale N. 3-15369

Prezzo: L. 100.