

13^e Semaine des médias à l'école - Fiche pédagogique

Vous n'y verrez que du feu !



Public concerné : 8-14 ans
Cycle 2/3 du Plan d'études
romand (PER).

Durée de l'activité : 1-6 périodes

Matériel nécessaire : Fiches
descriptives de différents tours de
magie (annexes) et
éventuellement vidéos
descriptives. Caméras ou
smartphones et tablettes avec
applications dédiées.

Objectifs du PER concernés :

Éducation aux médias :

FG 21-31 MITIC : Utilisation d'un
environnement multimédia et
production de réalisations
médiatiques

FG 34 — Planifier, réaliser,
évaluer un projet et développer
une attitude participative et
responsable

Français :

L1 21 : Lire de manière autonome
des textes variés et développer
son efficacité en lecture

L1 38 — Exploiter l'écriture et les
instruments de la communication
pour collecter l'information, pour
échanger et pour produire

Résumé

La magie est peu pratiquée à l'école. Pourtant, elle peut être riche d'apprentissages et permet l'accès aux savoirs de manière ludique. Lorsque le spectateur assiste à un tour de magie, soit il se laisse porter, duper par la magie, soit il cherche à comprendre et développe ainsi une démarche réflexive. Avec la technologie, de nouvelles perspectives s'offrent également à cet art. Ainsi, il est possible d'effectuer des tours de magie par des applications sur smartphone ([magicCard](#) par exemple) ou en combinant avec des objets physiques ([Card Phone & Magic](#)) mais aussi à l'aide de montage vidéo à la manière de [Zach King](#) ou [Marco Tempest](#). Le numérique permet de réaliser de nouveaux tours autrefois irréalisables en utilisant d'autres procédés que l'illusion, les faux choix ou le

lapping. L'exercice de la magie vise plusieurs buts et perspectives : d'une part, il permet de travailler la compréhension écrite, il est nécessaire de comprendre la démarche écrite pour effectuer le tour, mais aussi la dextérité, la mise en scène et enfin la pensée créatrice par le biais de la réalisation d'un tour inédit. La magie permet également de s'intéresser à la véracité des informations télévisuelles et d'internet. Il est en effet assez aisé de transmettre de fausses informations qui paraissent réelles.

Dans une démarche de [pédagogie universelle](#), il est important d'offrir la possibilité à tous les élèves de participer et d'apprendre. Il est ainsi nécessaire d'anticiper et prévoir des adaptations pour que chacun puisse y prendre part.

Objectifs

- Élaborer des hypothèses d'explications après avoir vu un tour de magie
- Comprendre et réaliser un tour de magie après lecture de la démarche ou après avoir visualisé la solution

- Inventer une trame de tour de magie, filmer le tour et effectuer le montage vidéo
- Communiquer le tour et organiser un concours sur un réseau social

DÉMARCHES SUGGÉRÉES

Dans un premier temps, découvrir un tour de magie adapté à l'âge et aux compétences du public cible. Il existe énormément de ressources sur internet. Les quelques tours de magie proposés en annexe peuvent être une base de travail. Puis, élaborer des hypothèses d'explications, et en discuter. Enfin, découvrir la solution et s'exercer à réaliser le tour. Pour que chaque élève puisse participer, il est primordial d'anticiper et d'envisager des adaptations pour les élèves ayant des besoins éducatifs particuliers.

Dans un second temps, il s'agirait de filmer le tour, mais également d'effectuer un tour de magie à l'aide d'un montage vidéo. Pour terminer, il est envisageable de diffuser les productions par les réseaux sociaux et d'élaborer un concours.

Phase 1 – Voir, comprendre et réaliser un tour de magie

À l'aide des différentes descriptions des tours de magie en annexe, effectuer un tour devant les élèves. Il est également possible d'utiliser des vidéos de tours de magie, mais l'attention et la motivation des élèves seront sans doute moins grandes. Une fois la démonstration terminée, les élèves débattent, élaborent des hypothèses d'explication par groupes. Une mise en commun permet de déterminer les hypothèses et d'échanger. Il est évident que l'accès internet permet de trouver les solutions assez aisément. Ainsi, il est envisageable de recourir à cette

ressource dans un second temps et travailler également la recherche d'informations et la vérification de contenus sur la Toile. Enfin, les élèves accèdent à la solution par la lecture de la démarche. Pour les élèves ayant des difficultés prononcées en lecture, veiller à fournir le document numérique pour qu'ils puissent écouter le document par la voix de synthèse de leur tablette ou accéder à l'explicatif en vidéo. Une fois la démarche comprise, les élèves s'entraînent et réalisent le tour.

Phase 2 – Créer un tour de magie à l'aide d'un montage vidéo

Dans un deuxième temps et après avoir réalisé plusieurs tours de magie à l'aide de diverses stratégies ou stratagèmes (faux choix, illusion, *lapping...*), les élèves filmeront un tour de leur choix qu'ils maîtrisent bien. Cet exercice permet d'apprendre les manipulations basiques de la caméra ainsi que le cadrage, mais aussi de corriger les imprécisions de l'élève qui réalise le tour. Ensuite, ils imaginent un tour de magie réalisé à l'aide d'un montage vidéo. De manière à aider les élèves dans cette démarche, il est conseillé de leur montrer un tour réalisé avec un montage et de les amener à réfléchir au procédé technique utilisé. Les applications pour tablettes et smartphones capables d'inverser le sens des vidéos sont un outil efficace et simple d'emploi. Voici un exemple : [lâcher un objet](#). Lorsque les élèves auront compris ou eu accès au « truc », ils pourront en réaliser eux-mêmes.



En voici quelques exemples : [ranger un classeur](#) (photo), [remplir un verre](#), [déchirer une feuille](#).

Le résultat est assez « bluffant », propre, valorisant et ne demande que très peu « d'efforts techniques » mais de l'imagination, de la créativité, de l'anticipation et du raisonnement. Pour un effet encore plus abouti et nécessitant plus d'éléments techniques, l'utilisation d'écran vert couplé à une [application](#) dédiée de montage vidéo peut être également proposée pour réaliser des scénarios encore plus réfléchis.

Phase 3 – Diffuser les réalisations via les réseaux sociaux et élaborer un concours

Pour terminer la démarche, il est envisageable de diffuser les productions sur un réseau social

et organiser un concours. Il est nécessaire de demander une autorisation aux parents ainsi qu'à la direction de l'école. Il est plus motivant pour les élèves de communiquer et diffuser les contenus et cela les contraint également à plus de rigueur. Cette étape nécessite des essais. En effet, il n'est pas très aisé de filmer un tour sans en divulguer la solution. La diffusion des contenus peut se faire de différentes manières. Le réseau social Twitter paraît être la plus adaptée. En effet, un réseau important d'enseignants et de classes y sont inscrits, il est ainsi plus aisé d'y trouver un public pour échanger. Différents dispositifs comme la [#twictée](#) (dictée collaborative sur twitter), les [#défimaths](#) ou la photo devinette existent déjà. De plus, l'usage des mots dièses et balises facilitent également l'organisation du jeu.

Les règles du #défimage sont assez simples : il s'agit de trouver la solution des tours de magie « classiques » et avec montage vidéo. Sur le plan technique, il suffit de créer un compte twitter et de partager la vidéo choisie accompagnée d'un message contenant la balise « #défimage ». En guise de conclusion, cette citation s'impose : « *La magie est le seul métier honnête. Un magicien promet de vous mentir, et il le fait* ». (Karl Germain)

Luca Ferrazzini, enseignant spécialisé, janvier 2016.



Liens (dans l'ordre d'apparition sur la fiche) :

Application MagicCard

<https://www.youtube.com/watch?v=8fUSevjS5TM>

Application Card Phone & Magic

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cigamsoft.magiccard>

Zach King wikipédia

https://en.wikipedia.org/wiki/Zach_King

Marco Tempest wikipédia

https://en.wikipedia.org/wiki/Marco_Tempest

Education et francophonie acelf.ca

http://www.acef.ca/c/revue/pdf/EF-39-2-087_BERGERON.pdf

Vidéo inversée « lâcher un objet »

<https://www.youtube.com/watch?v=rfXxvl3jPpk>

Vidéo inversée « ranger un classeur »

<https://www.youtube.com/watch?v=so1TmyCPWyA>

Vidéo inversée « remplir un verre »

<https://www.youtube.com/watch?v=9iRyw3tv1So>

Vidéo inversée « déchirer une feuille »

https://www.youtube.com/watch?v=Bb1jqXh_8Ts

Application « green screen » (écran vert)

<https://itunes.apple.com/us/app/green-screen-by-do-ink/id730091131?mt=8>

Twictée

<http://www.twictee.org/twictee/>

Défimaths

<http://sicestpasmalheureux.com/2012/05/23/twitter-et-la-resolution-de-problemes-mathematiques/>

Annexe 1 – Tour de magie : disparition d'une carte

Matériel nécessaire

Une carte à jouer

Préparation avant de faire le tour

De l'entraînement !

Comment réaliser le tour

1. Tiens la carte avec ton pouce, le majeur et l'annulaire.
2. Fais glisser la carte derrière ces deux doigts pour pouvoir l'attraper sur les côtés avec ton index et ton auriculaire.
3. Garde tout en place et ouvre ta main avec les doigts bien serrés.
4. Et voilà ! La carte se retrouve cachée derrière ta main.

Astuces

- Ce tour n'est pas facile alors entraîne-toi et regarde bien la vidéo avant de le montrer à ton public.
- Fais attention à bien tenir la carte quand tu ouvres ta main et à ce qu'elle ne se voie pas à travers tes doigts.
- Tu dois être assez rapide pour que personne ne remarque ce que tu fais de la carte, alors, encore une fois, n'hésite pas à beaucoup t'entraîner.

En savoir plus sur http://fr.hellokids.com/c_50514/videos/videos-de-tours-de-magie/faire-disparaitre-une-carte#sv2OQylwSHDjdyIC.99



Annexe 2 - Disparition d'une pièce de monnaie

Un moyen simple pour gagner un peu d'argent est de parier avec vos amis que vous pouvez faire disparaître une pièce de 2 francs... Si vous réussissez, vous gardez la pièce !

Attention, la magie ne doit pas servir à cela et pour garder vos amis, il est conseillé de redonner les 2 francs à son propriétaire à la fin de votre tour...

Pour ce tour, vous devrez d'abord avoir sur vous une pièce de 2 francs. Placez-la discrètement dans la pochette de votre chemise par exemple.

Demandez à un spectateur une pièce de monnaie de 2 francs.

Asseyez-vous devant une table par exemple (vos cuisses doivent être cachées) prenez la pièce du spectateur et frottez-la sur votre coude gauche à l'aide de votre main droite.

Laissez retomber la pièce sur la table en disant que vous n'avez pas réussi à la faire pénétrer dans votre bras. A ce moment, faites semblant de saisir la pièce de monnaie sur le bord de la table, mais en réalité, laissez-la tomber sur vos genoux.

Votre main droite est vide, mais le spectateur croit que vous avez la pièce. Frottez à nouveau sur votre coude gauche et là, la pièce a disparu !

Dites que vous êtes un honnête magicien et que vous allez rendre la pièce au spectateur malgré le pari.

Concentrez-vous et dites que la pièce va réapparaître dans la pochette avant de votre chemise. Magie, la pièce est bien là et vous pouvez rémunérer le spectateur en lui rendant son argent.



Annexe 3 - Disparition d'un verre et d'une pièce



Matériel nécessaire

Un verre
Une pièce de monnaie
Des ciseaux
Deux feuilles de papier
De la colle
Un stylo
Une feuille d'aluminium

Préparation avant de faire le tour

Pose le verre sur une des feuilles de papier et dessine ses contours.

Découpe soigneusement en suivant le trait que tu as tracé.

Mets un peu de colle sur les bords du verre et colles-y le bout de papier que tu as découpé.

Comment réaliser ce tour ?

Dépose la pièce sur la feuille de papier que tu n'as pas découpée et à côté le verre que tu as truqué.

Recouvre le verre de la feuille d'aluminium puis dépose-le par-dessus la pièce.

Claque des doigts et soulève l'aluminium, la pièce semble avoir disparu !

Recouvre à nouveau le verre de la feuille d'aluminium et retire le verre en prenant soin de ne pas montrer la feuille collée dessous.

Très discrètement, fait tomber le verre sur tes genoux en gardant l'aluminium dans ta main.

D'une main, retire le bout de papier collé au verre et de l'autre, pose l'aluminium sur la pièce, comme si tu posais le verre.

Prétends que tu vas rattraper le verre sous la table, écrase l'aluminium et voilà! Montre le verre que tu avais gardé sous la table !

Astuce

Fais attention de ne pas montrer qu'une feuille de papier est collée sous le verre lorsque tu fais tomber le verre sur tes genoux.

Annexe 4 - Le tour du mentalisme

Ce tour de magie est redoutablement efficace et ne nécessite aucune préparation préalable. Il faudra seulement mettre au point votre petit numéro pour bluffer votre auditoire. La plupart des personnes n'en reviendront pas.

Effet

Vous allez faire croire à votre public, que vous possédez le pouvoir de lire dans les pensées. Ce tour doit absolument rester dans un esprit magique et amusant. La magie a pour seul but de divertir les gens.

Le truc

Ce tour de mentalisme peut se dérouler à peu près n'importe où. Vous êtes par exemple chez des amis et demandez 2 livres (il faut 2 livres de taille approximativement équivalente).

Commencez à feuilleter un des deux livres (livre A), puis ouvrez le second (livre B) à la page 107 par exemple. Retenez les premiers mots de cette page.

Répétez-les plusieurs fois dans votre tête pour ne pas les oublier au moment crucial !

Ceci étant fait, patientez un peu et demandez à un des spectateurs de montrer un des deux livres du doigt. Attention il faut lui demander de "montrer" et non de "choisir".

Si le spectateur montre le livre B, donnez-le lui, s'il montre le livre A, alors prenez le livre A et donnez-lui le livre B.

Dans tous les cas, le spectateur doit avoir le livre B. Il aura eu l'impression de choisir ce livre.

La phase "mentalisme"

Ouvrez votre livre et feuilletez-le en lui demandant de dire "STOP" quand il le désire. A ce moment, arrêtez-vous de feuilleter votre livre et annoncez que la page qu'il a choisie est la page 107.

Demandez alors au spectateur d'ouvrir son livre à la page 107 et de lire dans sa tête les premiers mots de la page.

Concentrez-vous et prononcez alors les mots que vous aviez retenus préalablement.

Ne recommencez pas ce tour immédiatement même si quelqu'un vous le demande, il faut laisser le public perplexe !

