

TALLER DE MAGIA

ADRIÁN
CONDE

MAGIA
CLOWN

INICIACIÓN A LA MAGIA

UNA HORA Y MEDIA DE DURACIÓN

MATERIAL DIDÁCTICO INCLUIDO

A PARTIR DE 6 AÑOS



SABÍAS QUE...

Está probado científicamente que el estudio y la práctica de la magia aporta grandes beneficios, entre los cuales podemos destacar:

Estimulación de la creatividad y la imaginación.
Mejora en la capacidad de observación.
Ejercicio la memoria.
Aumento de la capacidad de atención.
Desarrollo de habilidades manuales y motoras.
Refuerzo de la autoestima.

Requisitos y Condiciones:

- * **No es necesario tener habilidades específicas** ni ningún tipo de conocimiento previo sobre el tema.
- * Los talleres pueden ser **personalizados o grupales**, de un solo día o de varias sesiones y está dirigido a colegios, institutos, ayuntamientos y centros culturales.
- * Edad: Niños/as desde **6 años en adelante**.
- * Duración aproximada de cada clase: **90 min.**

El programa incluye juegos con cartas, monedas, cerillas, sogas, bolas de esponja, etc.

PROGRAMA

PICNIC DE ASEES

Efecto:

De un mazo de cartas mezclado por un espectador, el mago hace aparecer los 4 ases mágicamente.

CERILLA ROTA Y RECOMPUESTA

Efecto:

Una cerilla es partida en varios trozos por un espectador y el mago las recompone bajo un pañuelo.

MONEDA A TRAVÉS DE LA MESA

Efecto:

Se anuncia que una moneda atravesará la mesa, pero para dificultar el truco el mago la cubre con un vaso. Luego el vaso es cubierto con una hoja de periódico. Tras los pases mágicos, el mago no logra hacer pasar la moneda a través de la mesa. Pero para sorpresa del público es el vaso quien atraviesa la mesa.

PREDICCIÓN IMPOSIBLE

Efecto:

Se anuncia que es posible predecir el futuro y, para demostrarlo, el pequeño ilusionista escribe en un papel una predicción y la guarda en un sobre.

De una baraja de cartas mezclada un espectador elige una carta libremente. La sorpresa es mayúscula al verificar que la carta y la predicción coinciden.

