

TEAM BUILDING · SOIRÉE ÉVÉNEMENTIELLE

DÉFIEZ LE MAGICIEN

Jeux de rue, casse-têtes & défis d'observation
animés par un véritable magicien professionnel.

MAXENCE VIRE

20 ANS DE MAGIE · ART DU BONIMENT · EXPÉRIENCE ÉVÉNEMENTIELLE

Pas quatre jeux posés sur une table. Une vraie performance d'animation.

Le matériel crée le terrain de jeu. Mais c'est le savoir-faire du magicien qui transforme une règle simple en moment de spectacle : il attire, provoque, trompe, relance, fait rire et sait exactement quand laisser croire au participant qu'il a enfin compris.

1

DEXTÉRITÉ RÉELLE

Les manipulations ne sont pas simulées par un accessoire automatique. Elles reposent sur des techniques de magicien, travaillées pendant des années.

2

LECTURE DU PUBLIC

Voir qui hésite, qui veut jouer, qui pense avoir compris ; adapter le rythme et faire participer sans mettre personne mal à l'aise.

3

ART DU BONIMENT

Présenter une règle en quelques secondes, installer le défi, faire monter l'envie de "prouver qu'on peut gagner" et garder le groupe accroché.

4

MISE EN SCÈNE DU PIÈGE

Créer une progression : facile, presque gagné, revanche, retournement. C'est ce rythme qui transforme le jeu en souvenir collectif.

UN ANIMATEUR PEUT EXPLIQUER LA RÈGLE.

Un magicien sait vous faire croire que vous allez gagner.

C'est cette différence qui donne à l'animation son niveau premium et la rend difficilement reproductible sans véritable expérience de la magie.

Faire s'arrêter. Faire rester. Faire participer.

Commencer la magie dans la rue, c'est apprendre sans filet : personne n'est obligé de regarder. Il faut gagner l'attention, créer une curiosité immédiate, rassembler des inconnus et maintenir leur intérêt jusqu'au bout.

C'est là que Maxence a développé son sens du boniment : le mot juste, la relance, le silence, l'humour, la provocation sympathique et la capacité à transformer un simple passant en participant volontaire.

En événementiel, cette expérience devient un avantage concret : même dans un cocktail bruyant ou un séminaire où l'attention est dispersée, l'atelier crée rapidement son propre cercle de spectateurs et son énergie.

20 ANS DE MAGIE PROFESSIONNELLE

Rue • événements • télévision • scènes internationales



Un défi qui fait parler les équipes avant même de commencer.



Des pièces faites pour être touchées, retournées, essayées et transmises.

LA RÈGLE

1

CHOISIR

Chaque joueur ou petit groupe prend un casse-tête. Les niveaux sont différents pour éviter qu'un seul profil domine.

2

CHERCHER

On manipule librement. On peut échanger des idées, passer l'objet, tester une autre approche ou demander un indice.

3

MARQUER

Chaque résolution compte. L'objectif : résoudre le maximum de défis dans le temps imparti, puis faire tourner les casse-têtes.

POURQUOI ÇA FONCTIONNE EN TEAM BUILDING

Le défi est concret et immédiat : pas d'écran, pas de longue explication. Les participants commentent, se conseillent, se passent les objets et célèbrent chaque déclic. La frustration devient collective... puis la réussite aussi.

Jusqu'à 9 joueurs simultanément · niveaux progressifs · format libre ou chronométré

Pourquoi ces jeux arrêtent une foule depuis toujours

Le bonneteau, les coquilles ou la chaîne n'ont pas besoin d'une longue notice. En quelques secondes, tout le monde comprend la règle et pense pouvoir gagner. C'est précisément cette simplicité qui les rend irrésistibles à regarder.

1

UNE RÈGLE ÉVIDENTE

Même celui qui arrive au milieu comprend immédiatement : suivre, choisir, désigner. L'entrée dans le jeu est instantanée.

2

L'ILLUSION DU CONTRÔLE

Le participant a tout vu. Il est donc convaincu que son choix est rationnel. La surprise n'en est que plus forte.

3

LA CONTAGION DU GROUPE

Un joueur tente sa chance, les autres commentent, conseillent, rient et veulent immédiatement prendre leur revanche.

4

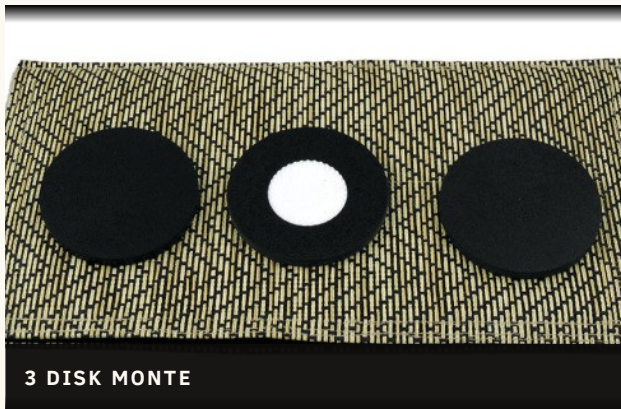
UNE MODERNITÉ TRÈS "OLD SCHOOL"

À l'heure des écrans, ces objets physiques attirent justement parce qu'ils sont simples, tactiles et profondément humains.

EN ÉVÉNEMENTIEL, LE MÉCANISME EST LE MÊME QU'AU COIN D'UNE RUE :

une curiosité se crée, un premier cercle s'arrête... puis les autres veulent savoir ce qui se passe.

Deux bonneteaux, deux manières de croire que l'on a tout suivi.



3 DISK MONTE

Suivez le point blanc.

LA RÈGLE

Trois disques noirs sont montrés. L'un porte un point blanc. Après quelques déplacements parfaitement visibles, le participant doit simplement désigner le disque cible.

POURQUOI ÇA PREND

Le cerveau adore suivre un objet identifié. Comme les gestes paraissent lents et lisibles, le joueur se sent vite certain de sa réponse... ce qui rend l'erreur délicieusement frustrante.

PLUS-VALUE MAGICIEN

La réussite dépend du contrôle des gestes, du rythme et du regard. Sans technique de manipulation, le défi perd immédiatement son mystère.



BONNETEAU AUX CARTES

Retrouvez la carte gagnante.

LA RÈGLE

Une carte cible - souvent une dame - est montrée avec deux cartes perdantes. Les trois sont déplacées sur la table. À la fin, le joueur doit retrouver la bonne.

POURQUOI ÇA PREND

Tout le monde connaît intuitivement la règle. Le public suit ensemble, se donne des conseils et se convainc très vite qu'il a repéré "le truc". La revanche devient presque automatique.

PLUS-VALUE MAGICIEN

Le magicien utilise de vraies techniques de faux transferts, de timing et de détournement d'attention pour rendre le mélange crédible et vivant.

Une bille. Une chaîne.
Et toujours la même envie : “moi, je
peux gagner”.



THREE SHELL GAME

Sous quelle coquille ?

LA RÈGLE

Une petite bille est placée sous l'une des trois coquilles. Elles glissent et changent de place. Le participant suit la bille et choisit la coquille sous laquelle elle devrait se trouver.

POURQUOI ÇA PREND

La scène est miniature, donc tout le monde se rapproche. Les spectateurs pensent voir chaque mouvement et commentent à voix haute. L'effet de groupe naît naturellement autour de la table.

PLUS-VALUE MAGICIEN

La bille peut apparaître, disparaître ou voyager grâce à une manipulation fine. C'est un vrai numéro de close-up, pas seulement un jeu de hasard.



FAST & LOOSE

La chaîne vous retiendra-t-elle ?

LA RÈGLE

La chaîne est disposée en boucles. Le joueur choisit une zone et y place son doigt. Maxence tire sur la chaîne : soit elle se resserre et “capture” le doigt, soit elle s'échappe complètement.

POURQUOI ÇA PREND

Le choix paraît binaire et transparent. Après un premier essai, chacun pense avoir compris la logique et veut immédiatement retenter avec une autre boucle.

PLUS-VALUE MAGICIEN

Le secret ne suffit pas : c'est le boniment, la manière de poser la chaîne et la gestion du moment du choix qui rendent le piège crédible et spectaculaire.

Une animation pensée pour s'intégrer facilement à votre événement.

Séminaire, team building, cocktail, soirée d'entreprise ou espace d'animation : le dispositif s'adapte au rythme du lieu et au nombre de participants. Les règles sont rapides, le matériel est visuel et l'animation peut fonctionner en continu ou sous forme de challenge.

Challenge par équipes

Rotation de groupes

Espace fixe / cocktail

Animation FR / EN

TARIF SUR DEVIS

selon durée · participants · lieu · configuration

POUR UNE AGENCE ÉVÉNEMENTIELLE

Une proposition clé en main, visuelle, participative et identifiable. Elle ne ressemble pas à une animation générique : la valeur du concept repose directement sur la présence et le savoir-faire d'un magicien professionnel.

+33 6 67 56 64 21

contact@maxencemagicien.fr

MAXENCE VIRE · MAGICIEN PROFESSIONNEL