

1. LA MAGIA DEL ÁLGEBRA

El gran mago va a adivinar los números que estás pensando.
¡¡Atento a sus órdenes!!

A Piensa un número

- Piensa un número cualquiera.
- Multiplícalo por 3.
- Toma la mitad si el número es par.
- Súmale 1 si es impar y toma su mitad.
- Multiplícalo por 3.
- Si tu número era par, divide el resultado por 9 y multiplica el cociente por 2.
- Si tu número era impar, divide el resultado por 9, multiplica el cociente por 2 y súmalo 1.
- Ahora dile tu resultado al gran mago y adivinará el número que pensaste.



B Escoge tres números

- Piensa tres números cualesquiera menores que 9.
- Dobla el primero y súmalo 1.
- Multiplica este resultado por 5.
- Suma al resultado el segundo número.
- Dobla el resultado y súmalo 1.
- Multiplica este resultado por 5.
- Suma al resultado tu tercer número.
- Vuelve a decirle tu resultado y el mago adivinará los tres números que pensaste.

C Tira dos dados

- Tira dos dados de colores diferentes. Por ejemplo, uno rojo A y uno azul B.
- Multiplica por 2 el número A y súmale 5.
- Multiplica el resultado por 5.
- Suma el número B.
- Ahora dile tu resultado al mago y él adivinará tus dos resultados.



D Escoge una carta de la baraja

Dice el gran mago, sacando una baraja española de su sombrero:



- Escoge una carta y no me la enseñes.

Para saber el valor de tu carta haremos lo siguiente.

En primer lugar le daremos un valor a las figuras de la baraja. Será 1, si es un as; 10, si es un rey; 9, si es un caballo; y 8, si es una sota. Las otras cartas tendrán el número que les corresponda.

- Dobra el valor de tu carta y añade 1 al resultado.
- Multiplica ahora por 5.
- Si tu carta es oros, súmale 4 al final, si es copas, súmale 3, si es espadas súmale 2 y si es bastos súmale 1.

Cuando le digas tu resultado, el mago sabrá que carta has escogido.

E El mago va a adivinar el dinero que llevas en el bolsillo

-Cuenta las monedas que tienes en el bolsillo. (si no tienes, pide algunas prestadas).

-Multiplica ese número por 2 y súmale 3.

-Multiplica el resultado por 5 y réstale 6.

Dime cuánto te da.



F Adivino tu edad y el número de personas que viven en tu casa

Para ello haz estas sencillas operaciones:

-Multiplica tu edad por 10

-Multiplica el número de personas de tu casa por 9

Resta ambos números

-Cuando le digas tu resultado al mago, sabrá adivinar tus años y cuántos te acompañan en casa.



G Ahora de toca a ti

Inventa unas órdenes como las de los ejemplos que has visto para que tus amigos y tu familia se queden impresionados por tu magia.