

Cloud

Game Guide

gameguidecloud.com

**TRUCOS DE MAGIA
PARA DESCARGAR**



1. EL COMODÍN
2. LAS TRES CARTAS
3. EMPUJA LAS CARTAS
4. PREDICCIÓN
5. LA PAREJA
6. ADIVINA LA CARTA
7. DONDE ESTÁ EL REY
8. ¿CASUALIDAD?
9. HAZ COMO YO
10. LÁPIZ DE GOMA
11. DOBLAR LA CUCHARA
12. LA PIMIENTA
13. LOS DADOS
14. MULTIPLICAR MONEDAS
15. ADIVINAR TU MENTE
16. EL 12
17. SORPRESA
18. EL NÚMERO CLAVE ES 37
19. MULTIPLICAR POR 6
20. ¿QUE NÚMERO ESTAS PENSANDO?
21. EL GLOBO
22. LA FLECHA
23. BOTELLAS DE COLORES
24. EL TERRÓN DE AZÚCAR
25. SUBIR UN ANILLO POR UNA CUERDA
26. HACER FLOTAR EL BRAZO
27. HIELO PEGAJOSO
28. ARCO IRIS
29. GLOBOS PEGADOS
30. PREDICCIÓN ENTRE 60 NÚMEROS

1 EL COMODÍN

EL TRUCO-En una baraja normal se coloca el comodín cara arriba entre las demás cartas. Se pide a un espectador que mezcle, que tome una de las cartas que están cara abajo y que la introduzca en su bolsillo interior con el dorso hacia fuera. A continuación se le pide que entregue la baraja a un segundo espectador, que deberá hacer la misma operación y, luego, dos espectadores más hacen lo mismo. Esto nos deja con cuatro cartas elegidas al azar y ni siquiera los espectadores que las guardan en sus bolsillos saben cuáles son. El mago toma la baraja, busca el comodín y, tocando con él los bolsillos va nombrando las cartas que hay en ellos.

COMO HACERLO- Para realizarlo toma la baraja cara abajo, extiéndela para encontrar el comodín que está cara arriba. Levanta el comodín y la carta que está encima de él como si fuesen una, sostenlas con la cara hacia adelante y, mientras te acercas al primer espectador, echa un vistazo al índice de la carta de detrás. Toca su bolsillo con el comodín y, lentamente, pronuncia el número de la carta que acabas de ver, luego, “para adivinar el palo”, introduce el comodín en el bolsillo, deja caer la carta de detrás y toma en su lugar la carta del bolsillo con cuidado de que quede perfectamente cuadrada con el comodín antes de sacar la mano. El espectador extrae la carta que tiene en el bolsillo y la muestra.

Echa un vistazo al índice de la carta que está ahora detrás del comodín y repite la misma operación con los demás espectadores, nombrando siempre el palo o el color de la carta antes de introducir el comodín en el bolsillo cada vez.

2 LAS TRES CARTAS

EL TRUCO-Entrega a un espectador una baraja para que la mezcle. Cuando te la devuelva y, con la excusa de buscar el comodín para retirarlo, apréndete de memoria las cartas segunda, tercera y cuarta empezando por arriba. Mezcla en la mesa por hojeo sin cambiar la posición de las cuatro cartas superiores. Pide al espectador que corte, haciendo dos paquetes. Anuncia que vais a elegir uno de los paquetes e invítalo a que señale uno. Si señala el paquete inferior de la baraja, déjalo aparte; si señala el superior, pídele que lo sostenga. En cualquier caso, el espectador debe quedarse con el paquete superior

Indícale que tome la carta superior de su paquete, la introduzca por el medio y que haga lo mismo con la carta inferior; luego deberá tomar la carta superior y dejarla en la mesa cara abajo. Pídele que entregue las dos cartas siguientes a los espectadores. Procede ahora a adivinar las cartas.

3 EMPUJA LAS CARTAS

Un espectador mezcla una baraja cualquiera y te la devuelve. Empuja hacia atrás aproximadamente la mitad de la baraja con el extremo superior de un lápiz. Pide a un espectador que tome la carta superior del paquete de abajo y la recuerde. Al poner el paquete superior de canto para colocarlo sobre el otro y cuadrarlo, fíjate en su carta inferior; de este modo puedes averiguar la carta del espectador pasando rápidamente las cartas ante ti: la carta elegida será la que quede justo debajo de la que acabas de ver. Realiza la adivinación de la manera más sorprendente que conozcas.

4 PREDICCIÓN

Pide a un espectador que baraje las cartas. Cuando te las devuelva, tómalas cara abajo y fíjate en la carta inferior y recuérdala. Al colocar la baraja en la mesa, voltea en secreto la carta que queda más abajo y recuérdala. Deja la baraja con la carta volteada cara abajo y las demás cara arriba.

Pide a un espectador que corte un paquete de aproximadamente dos tercios de la baraja y lo coloque cara abajo al lado del resto de las cartas. Mientras lo hace, escribe en un papel una predicción (las dos cartas que te has aprendido) y entrégaselo a otro espectador.

Pide ahora al espectador que corte el segundo paquete por la mitad y que ponga el tercer paquete que ha formado cara arriba al lado de los otros dos, con lo que quedan sobre la mesa tres paquetes: los dos de los lados cara arriba y el del centro cara abajo. Coloca el primer paquete (el que tiene debajo la carta volteada) sobre el del centro y los dos juntos sobre el tercero. Pide a un espectador que saque las cartas que están cara arriba en el medio de la baraja, las deje sobre la mesa y las corte en dos paquetes.

Coloca la predicción sobre el paquete de arriba y, sobre ella, el paquete inferior cruzado. De este modo tenemos la hoja de papel entre las dos cartas de la predicción en ella. El modo de colocar el corte confundirá al espectador, que creerá que el papel está colocado en el lugar por el que él cortó.

5 LA PAREJA

Al sacar la baraja de su estuche, fíjate en las dos cartas superiores; déjalas caer de nuevo en el estuche y saca el resto de las cartas. Escribe en una hoja de papel el nombre de estas dos cartas. Dobla la predicción y entrégasela a un espectador. Pide a un espectador que mezcle la baraja, que corte y te entregue uno de los paquetes. Introduce este paquete en el estuche haciendo una separación con el pulgar en una esquina de las cartas y, metiendo primero esta esquina, haz que las dos cartas que están ya en el estuche queden en medio. Toma el otro paquete y reparte una fila de cuatro cartas cara abajo. Mira la primera, nómbrala mientras la repartes y deja que los espectadores la vean muy brevemente. Cuando repartas las dos siguientes di los nombres de las dos cartas de la predicción y no las muestres. Por último nombra correctamente la cuarta carta y permite esta vez que el público la vea. Pide a alguien que elija entre las dos cartas del centro y las dos de los lados. Interpreta la respuesta de modo que utilices las cartas del centro; introdúcelas en medio del paquete y entrégaselo a un espectador. Ordena a las dos cartas que pasen al paquete del estuche. Por último se examinan los paquetes y se comprueba que se ha hecho magia.

6 ADIVINA LA CARTA

Toma las cartas y ve pasándolas ante un espectador de una en una lentamente de la mano izquierda a la derecha, contándolas en voz alta y colocándolas cada una detrás de la anterior para no alterar el orden. Pide a un espectador que se fije en una carta y recuerde su número de orden. Antes de que llegues a la mitad de la baraja ya tendrá que haber elegido la carta. Una vez hecho esto, y mientras todavía sostienes las cartas en posición vertical, tira de la carta superior del paquete de la mano derecha pasándola al lugar superior del paquete de la mano izquierda; cuadra la baraja y corta lo más exactamente que puedas por la mitad. Vuelve a pasar las cartas de la mitad superior ante el espectador para que se asegure que su carta sigue ahí. En efecto, ahí está, pero situada un lugar más arriba de lo que él cree.

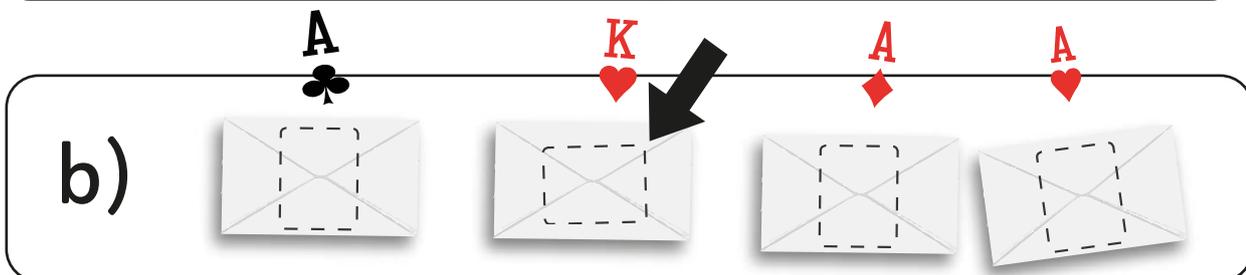
Entrega el paquete superior al espectador y toma tú el otro. Da una carta en la mesa cara abajo y el espectador da otra de su paquete sobre la tuya, a la cuenta de uno. Echa tú una segunda carta y él otra, a la vez que se dice 'dos'. Continúa así, dando cartas alternadamente hasta que lleguéis al número anterior al de su carta. Toma entonces el montón de la mesa (cuya carta superior será la elegida) con la mano derecha y, mientras pides al espectador que nombre su carta y la deje cara abajo en la mesa, coloca el paquete de la mano derecha sobre el de la izquierda como para cuadrarlos, pero, en lugar de ello y, sosteniendo las cartas en posición vertical, tira con el pulgar izquierdo de la carta superior del paquete derecho trayéndola al lugar superior del izquierdo. Deja el paquete de la mano derecha en la mesa y coloca la carta superior del paquete que tienes ahora en las manos (es decir, la carta elegida) en la mesa cara abajo. El espectador nombra la carta elegida y voltea su carta, esperando encontrar la elegida, pero no ocurre así. Muestra tu carta: resulta ser la carta que él eligió.

7 Donde está el Rey

El efecto consiste en introducir los cuatro ases y el rey en sobres separados, que se mezclan a fondo. Cuando se entregan de uno en uno al mago, éste adivina en cuál se halla el rey.

El truco es bien sencillo: los ases se guardan en los sobres en posición horizontal y el rey en vertical. Esto, naturalmente, se hace sin ser visto. Introduce el rey como las demás cartas, pero gíralo luego ocultándote tras la solapa del sobre.

Si no anuncias de antemano en qué va a consistir el efecto, en caso de que te entreguen en primer lugar el sobre del rey, puedes decir que eso era de lo que se trataba y abrir el sobre para comprobar que, efectivamente, tiene dentro el rey, poniendo la carta en posición vertical antes de sacarla. Lo mismo puedes hacer si el sobre del rey es el último. En los demás casos ve acercándote cada uno de los sobres a la frente y adivina en cuál se encuentra el rey.



8 ¿CASUALIDAD?

Hacen falta dos barajas. La única condición necesaria es que ambas estén completas.

Pide a un espectador que se sitúe frente a ti y que elija una de las barajas y la mezcle mientras tú mezclas la otra. Deja tu baraja y toma la suya con el pulgar por debajo y los demás dedos por encima y, con la otra mano, sujeta la mano del espectador con la palma hacia arriba y coloca sobre ella la baraja cara abajo. Mientras dirigías su atención hacia la forma en que debía colocar la mano, habrás inclinado ligeramente su baraja y echado un vistazo a la carta inferior. Recuérdala bien, pues todo el juego depende de ella.

Indica al espectador que tome una carta de su baraja, la mire y le deje luego encima y que, a continuación, tome una carta de tu baraja y te la deposite, cara abajo, en la mano. Mira esta última carta y, al tiempo que murmuras: “¡Extraordinaria coincidencia!” déjala encima de tu baraja.

Indica al espectador que haga exactamente lo mismo que tú. Corta tu baraja y completa el corte dos veces y cuadra con cuidado las cartas. El espectador hace lo mismo. Entrégale tu paquete y toma el suyo y dile que saque su carta y tú sacarás la tuya. Colocad las dos cartas cara abajo en la mesa. El nombra su carta y la voltea. Tú volteas la tuya y resulta ser la misma. Exclama de nuevo: “¡Extraordinaria coincidencia!”.

Cuando el espectador corta su baraja, la carta de abajo, que tú conoces, queda justo encima de la elegida. Al intercambiar las barajas no tienes más que buscar la carta de referencia que viste al principio y dejar en la mesa la que está debajo de ella.

Este juego, en todas sus versiones, se basa en que la mente es incapaz de concentrarse en dos cosas al mismo tiempo mientras está realizando una actividad manual que acapara la vista y la atención.

9 HAZ COMO YO

En esta versión se mezclan dos barajas, se intercambian y se vuelven a mezclar y a cambiar. Antes de entregar tu baraja por segunda vez, recuerda la carta superior. El mejor sistema para hacerlo es fijarte en la carta inferior cuando tomes la baraja de manos del espectador y, al mezclar, llevártela arriba. De este modo no se producirá ningún movimiento sospechoso.

Extiende tu baraja sobre la mesa; el espectador hace lo mismo. Toma una carta de entre las tuyas, mírala y colócala encima de las demás. Luego, cuadra tu baraja y corta. El repite lo mismo. Intercambiad las barajas una vez más e indica al espectador que busque su carta mientras tú buscas la tuya. En realidad, olvida la carta que sacaste antes y toma esta vez la carta que está sobre la que viste antes. Al mostrar las dos cartas se ve que coinciden.

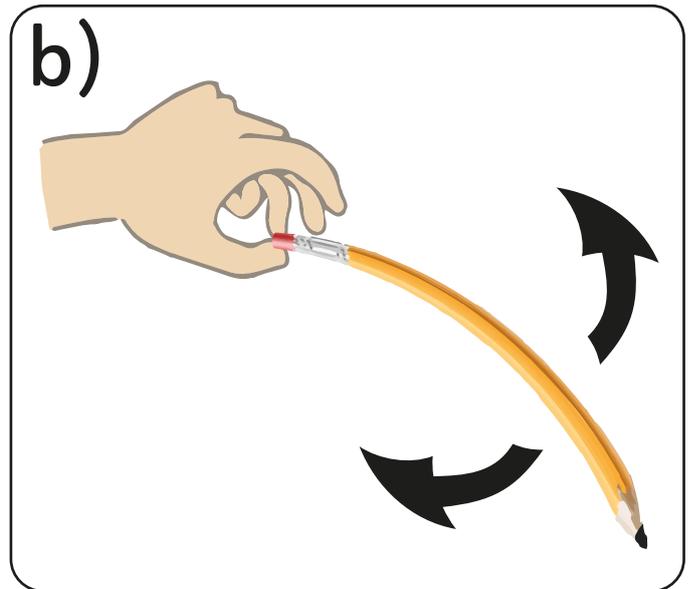
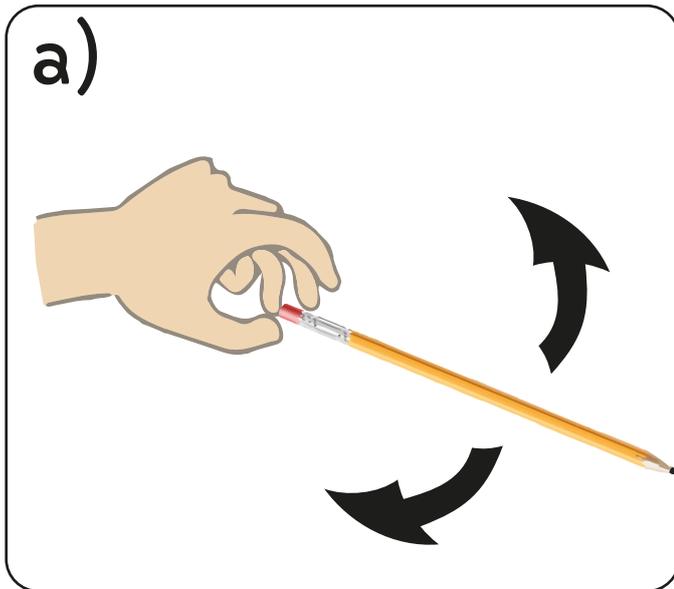
A lo largo de todo el juego, haz mucho hincapié en que el espectador repita exactamente lo que tú haces, como si de ello dependiera todo.

10

Lápiz de goma

Para este tipo de truco de magia fácil, todo lo que realmente necesitas es un lápiz y un poco de práctica:

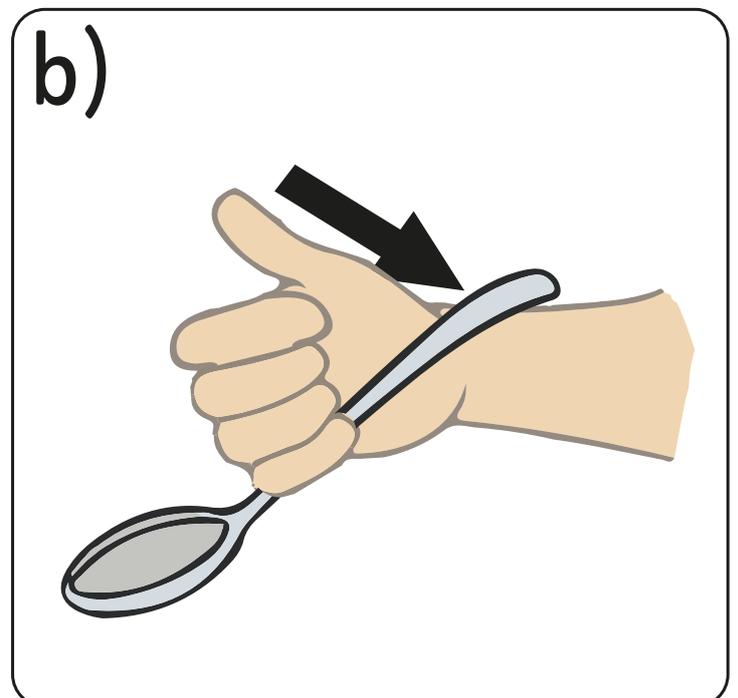
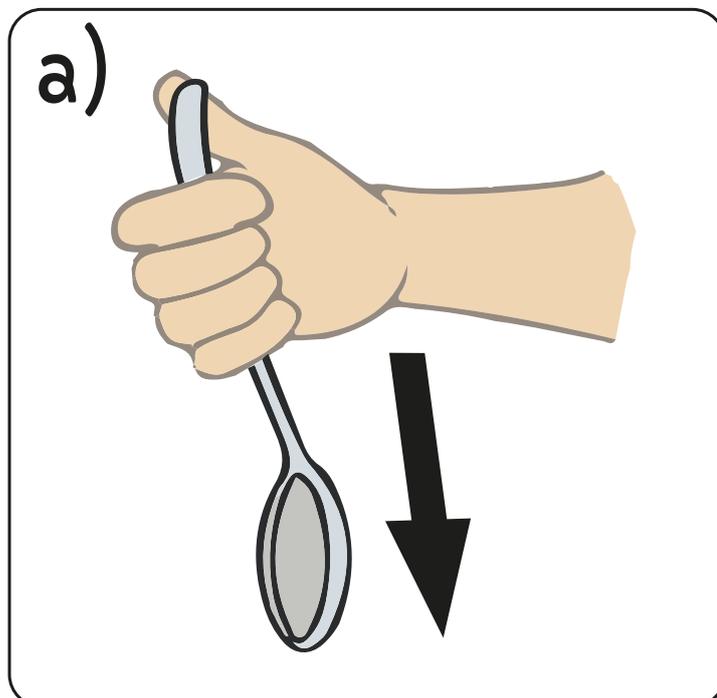
- Paso 1: Sostenga el lápiz casi en la punta del borrador, sujetándolo sin apretar entre el pulgar y el índice.
- Paso 2: Agite su mano hacia arriba y hacia abajo, y deje que el lápiz también se mueva hacia arriba y hacia abajo. Cuando tengas la velocidad correcta, engañará a los ojos para que vean cómo se dobla el lápiz (es solo una ilusión óptica, pero muy elegante). No hace falta agitar muy rápido, pero practique la velocidad correcta para hacer que el lápiz parezca que se dobla cuando lo rebota con un agarre suelto



11

Doblar la cuchara

El truco está en la forma en que sostienes la cuchara. Presiona la cuchara hacia abajo mientras desliza la mano a lo largo del mango, lo que crea la ilusión de que el utensilio se dobla. Se necesita algo de práctica, pero este es uno de los trucos de magia más fáciles de dominar para los niños.



12 La pimienta.

En este truco el pequeño mago tendrá un vaso con agua y pimienta, le pedirá a alguien del público que ponga los dedos dentro del agua para separar la pimienta, pero esto no funcionará.

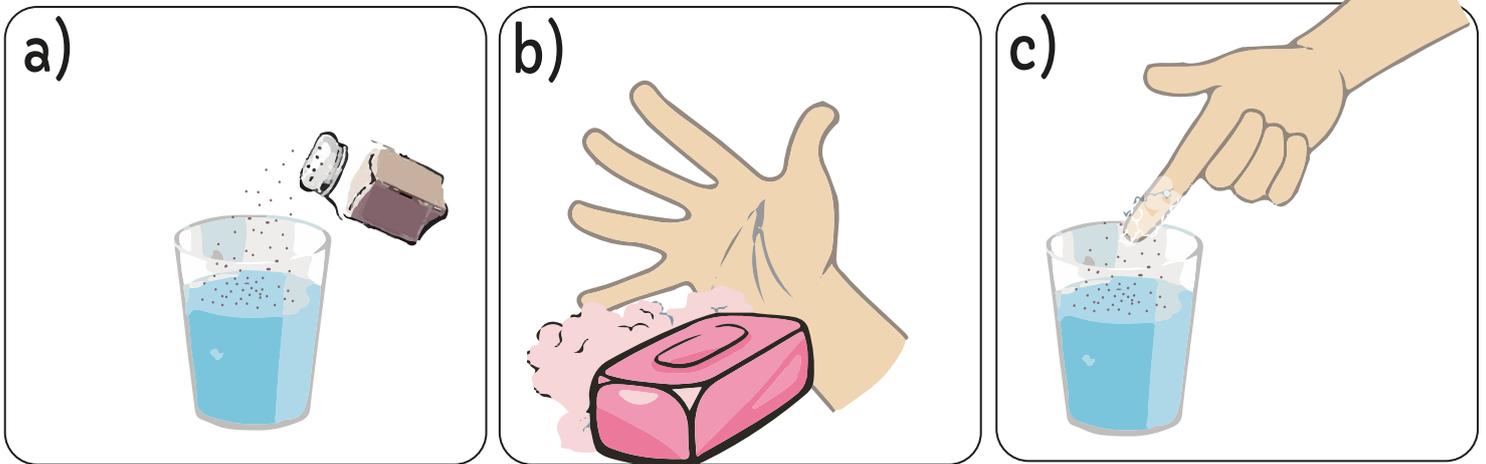
Luego el pequeño mago pondrá sus dedos dentro del agua y caso contrario, se verá cómo la pimienta si se separa.

Se necesita: Pimienta, Agua, Vaso, Jabón.

Es importante hacer este truco de magia en un sitio donde sea posible lavarse las manos después del evento.

Procedimiento, se debe poner agua en el vaso y luego la pimienta (común). Antes de comenzar el espectáculo el niño debe frotarse los dedos con jabón, esto hará que la pimienta se separe.

Nota :Es muy importante fijarse bien que el niño no tenga problemas, ni alergias con la pimienta o el jabón antes de realizar esto. Este truco es más recomendado para que el adulto se lo haga al niño.



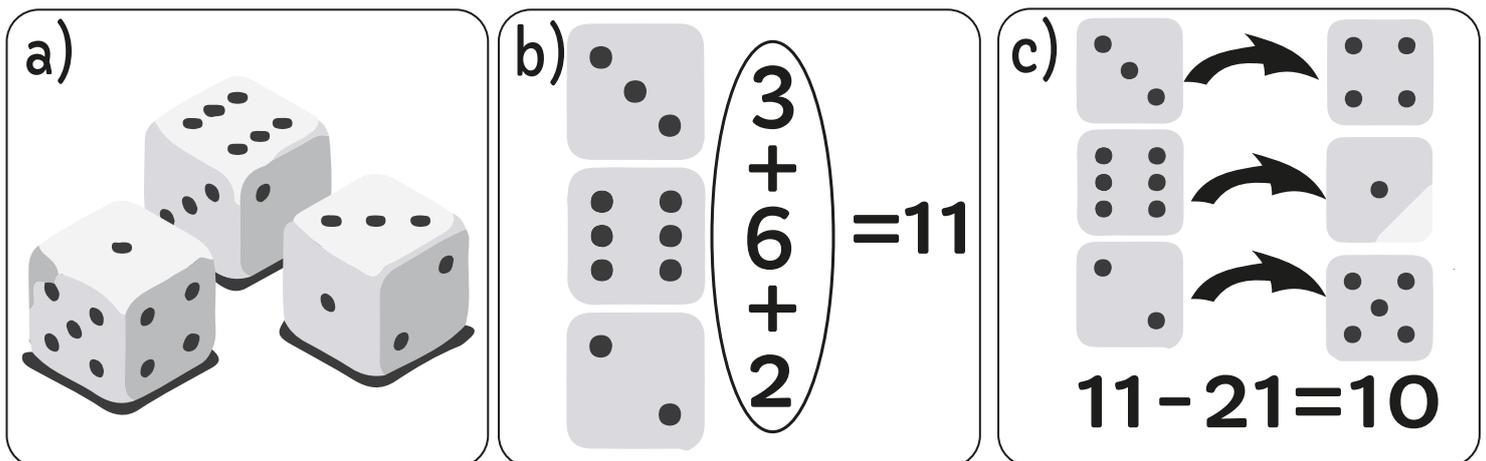
13 Los dados

Se necesita: 3 Dados

Paso uno : Un voluntario deberá forma una pila con los dados sin que el pequeño mago vea cómo se han colocado.

Paso dos: La idea es que el pequeño mago pueda adivinar la suma de las caras de los dados que no se pueden ver.

Paso tres :El niño para este truco debe ya saber matemáticas simples y se dará de la siguiente manera: la suma de los lados opuestos de un dado dan siete y las caras contrarias sumarán once (esto para los tres dados), entonces lo único que se debe hacer es restar 21 al número de aquellos lados que quedan expuestos en la pila.



14 Multiplicar monedas.

Este es un truco sencillo, pero a la vez ingenioso, donde solo necesitarás jabón y cuatro monedas. Comienza por poner tres monedas sobre la mesa, luego muestra que tus manos no tienen nada, que están vacías.

Luego con tu mano derecha comienza a arrastrar las monedas sobre la mesa para que caigan en tu mano izquierda y luego darás la sorpresa de que no hay tres monedas, sino que el número se ha aumentado a cuatro.

Para hacer esto, previamente debes haber añadido la moneda número cuatro al borde de tu mesa con la ayuda de un poco de jabón.

Mientras con tu mano izquierda vas recogiendo las monedas que están sobre la mesa, con tus dedos debes tomar la cuarta y ponerla así con las otras monedas.

15 A DIVINAR TU MENTE.

Adivinar el número que el niño tiene en su mente. Este juego solo exige que el niño sepa sumar y restar, y lo dejará maravillado. Se le pide que piense en un número cualquiera del 1 al 10, pero que no lo diga en voz alta. Una vez lo tenga en su mente, se le dará una serie de indicaciones matemáticas: que le sume 4, le reste 3, le sume 9, le sume 2, le reste 5, etc. Los valores a sumar y restar son arbitrarios y pueden ser todos los que el mago desee, hasta la última indicación, que debe ser: "Ahora réstale el número que habías pensado". Cuando el niño señala que ya lo ha hecho, el mago le dice el resultado del cálculo total. El pequeño dice que ha acertado, sin entender cómo lo ha hecho.

Es sencillo: el mago lleva la cuenta de las adiciones y sustracciones que él mismo ha indicado. No sabe, ni necesita saber, el número que el niño ha pensado, porque con la resta final lo anula, y lo que queda es lo que él haya indicado sumar y restar. Para explicarlo con un caso práctico:

El pequeño piensa 10, se le pide que le sume 8, que le reste 1 y que le reste X. El resultado será 7, y X puede ser cualquier número. Conviene, eso sí, tener cuidado de no pedir al niño que reste un número mayor al número que tiene en mente en ese momento, ya que lo más probable es que aún no conozca el concepto de números negativos.

16 EL 12.

Pide a tu amigo que piense un número:
por ejemplo, el 1.

1. Dile que sume 4: $1 + 4 = 5$
2. Que reste 1: $5 - 1 = 4$
3. Después que sume 21: $4 + 21 = 25$
4. Que reste el número inicial: $25 - 1 = 24$
5. Divididlo entre 6: $24/6 = 4$
6. Y multiplicadlo por 3: $4 \times 3 = 12$
7. El resultado SIEMPRE sale 12

17 SORPRESA.

La respuesta es siempre... 2
Empecemos por un truco fácil.
Elige un número
Multiplícalo por 3
Súmale 6
Divide ese resultado por 3
Réstale el número que elegiste en un principio
¿Cuál fue el resultado? 2

18 El número clave es 37.

Piensa en un número de tres dígitos iguales. Puede ser cualquiera del 1 al 9. Ejemplos: 222, 555, 999.
Suma los dígitos.
Divide el número original por el resultado de la suma del paso anterior.
¿Qué obtuviste? 37

19 Multiplicar por 6.

A ver cómo te va con este.
Selecciona un número par comprendido del 1 al 9
Multiplícalo por 6
El resultado terminará con el mismo dígito por el que multiplicaste y el número ubicado en la decena será la mitad del número de las unidades.
Por ejemplo: $6 \times 8 = 48$

20 Que número estas pensando?

Pide a un espectador que piense un número de dos cifras por ejemplo (45). A continuación se le pide que añada un cero a la derecha (450), y luego que le reste cualquier número de la tabla del 9 (9,18,27,..... 81), por ejemplo el 36. Le pedimos al espectador que nos diga el resultado (414), si a los dos dígitos de la izquierda (41) le sumamos el de la derecha (4) obtenemos 45 que es el número secreto del espectador.

21 El globo.

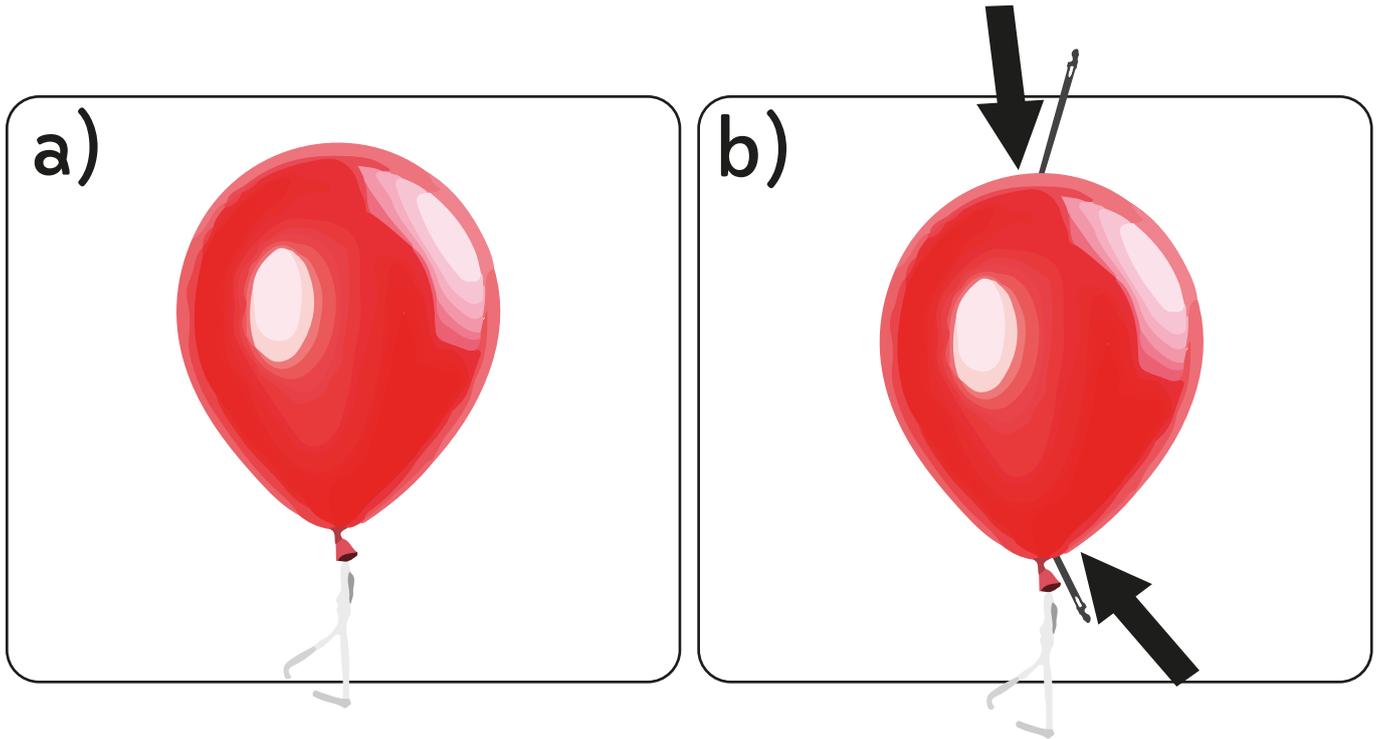
Este truco es muy fácil de realizar, pero no por ello poco impresionante.

Materiales: un globo y una aguja, pincho o alfiler.

Preparación: inflar el globo.

Actuación: tras inflar el globo, preguntamos a nuestro público qué sucede cuando pinchamos un globo con un elemento punzante. El público probablemente dirá que el globo explota. A continuación, cogemos nuestro objeto punzante y lo atravesamos por el globo, insertando la punta por la zona que se indica en las imágenes.

Y... ¡el globo no explota! Una vez más la magia nos sorprende con el arte de lo imposible.



22 La flecha.

Para este truco vas a necesitar cuatro cosas: un papel, un lápiz, un vaso transparente y agua.

Dobla el papel por la mitad de forma que pueda estar sujeto en la mesa y dibuja en él una flecha (en la dirección que quieras). Pon el papel en la mesa y, delante de la flecha dibujada, el vaso transparente. Le dirás a tus amigos que tienen que cambiar la dirección de la flecha sin tocar ni el vaso ni el papel (no podrán).

Entonces, llena el vaso con agua y la flecha habrá cogido otra dirección. ¡Magia!

Mira el video en:

<https://gameguidecloud.com/crafts/>

23 Botellas de colores.

¡Vamos a cambiar el agua de color!

Necesitamos una botella de agua y pinturas de color. Vamos a pintar (antes del show) el tapón de la botella con pintura (por dentro y bastante cantidad). Cuando todos estén sentados, agitarás y agitarás y el agua se volverá del color de la pintura.

Watch the video in: <https://gameguidecloud.com/crafts/>



24 El terrón de azúcar

Vamos con uno de mis trucos de magia favoritos para hacer en casa. También ha sido uno de los últimos que hemos aprendido, y por el momento es el que más explotamos porque es muy querido por quienes lo hacen.

materiales

Azúcar los terrones cuadrados

Vaso de agua

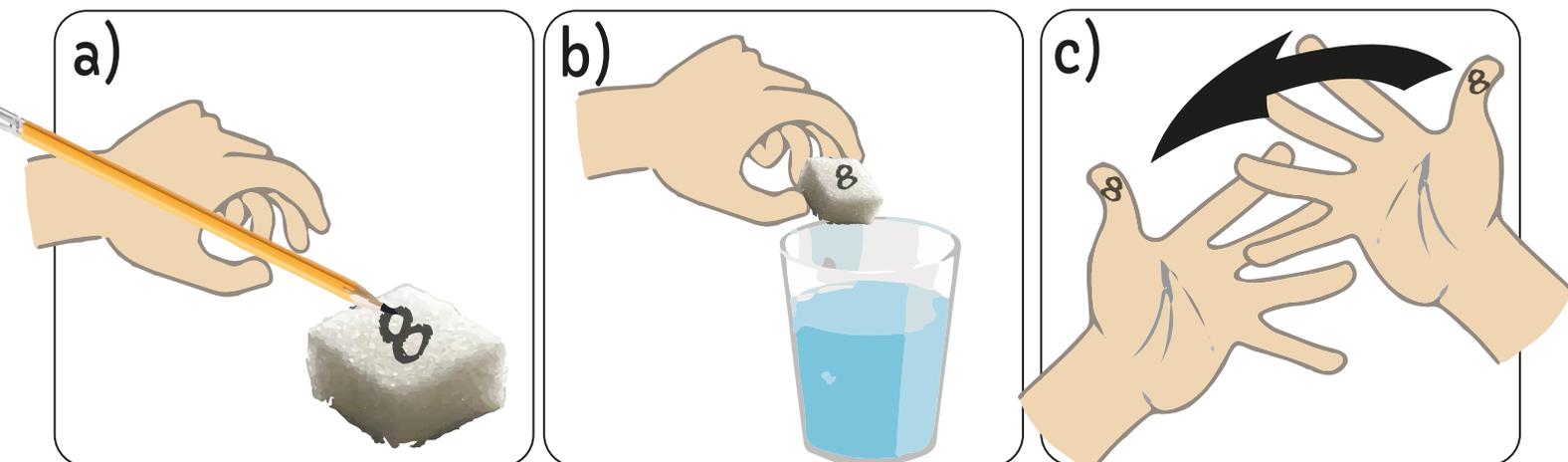
Lápiz

Como hacer el truco de magia.

Este truco es muy fácil. Pídale a un voluntario que le diga un número del 1 al 9. Pinta ese número en un terrón de azúcar. A continuación, ponga el terrón de azúcar en el vaso de agua y revuelva hasta que se disuelva completamente. Agarre la mano del voluntario para que pase la palma sobre el vaso de agua y verá cómo el número del terrón de azúcar ha pasado a su mano sin darse cuenta. ¡Maravilloso!

Secreto del mago

El truco es presionar el dedo en el cubo de azúcar justo después de escribir el número. El grafito del lápiz pasará al dedo y, cuando tome la mano del voluntario, presione de nuevo la palma de la mano sin que note que pasa el número nuevamente.

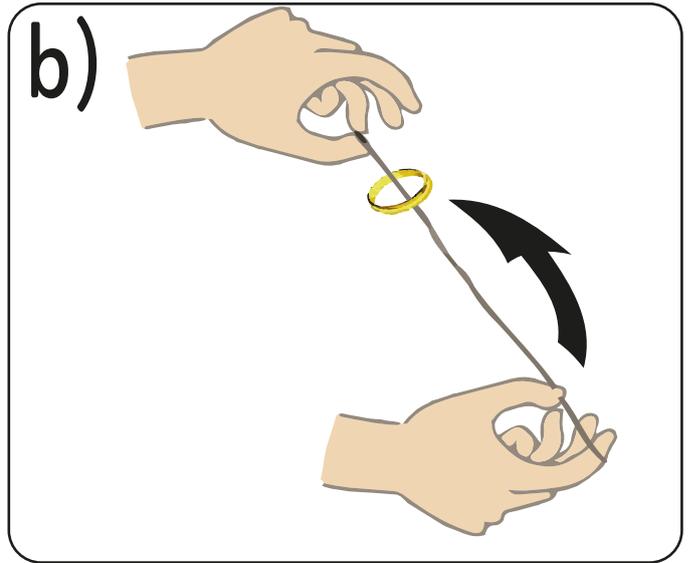
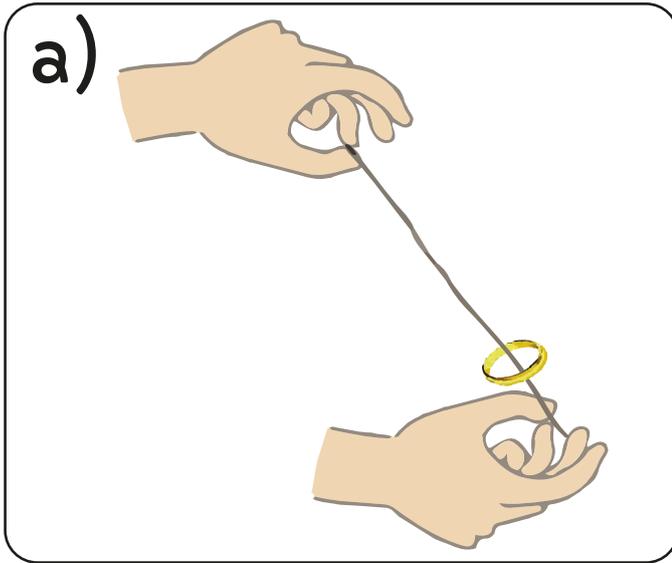


25 Subir un anillo por una cuerda.

Este truco de magia es muy fácil de hacer y llama mucho la atención. Para hacerlo sólo se necesitará un anillo o arandela y una goma elástica.

Primero se introduce la goma dentro del anillo. Después la goma se sujeta de un extremo con una mano, y con la otra por la mitad. Las manos tienen que ir una más arriba que la otra, para crear pendiente, y el anillo se tiene que poner en el lado de abajo.

Se estira bien la goma y se oculta lo que sobre dentro de la mano bien cerrada. Poco a poco se va soltando la goma que teníamos guardada en el puño y así el anillo parece que va subiendo por la goma.



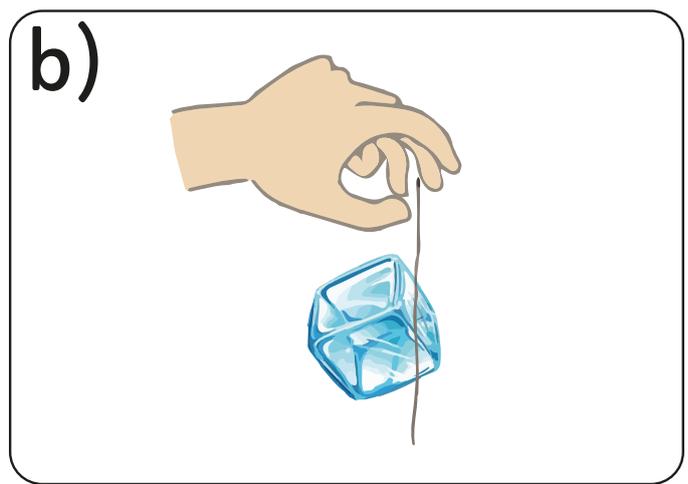
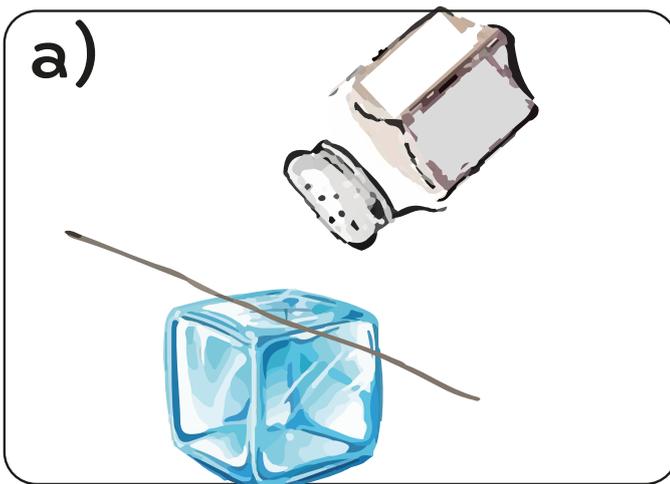
26 Flotar el brazo.

Para hacer este truco de magia fácil, solo necesitarás tu brazo y una pared.

Presione el brazo contra una pared y empuje tratando de levantarlo durante 30 segundos. Cuando se deja de empujar y bajar el brazo verá cómo se levanta "mágicamente" hacia arriba sin esfuerzo.

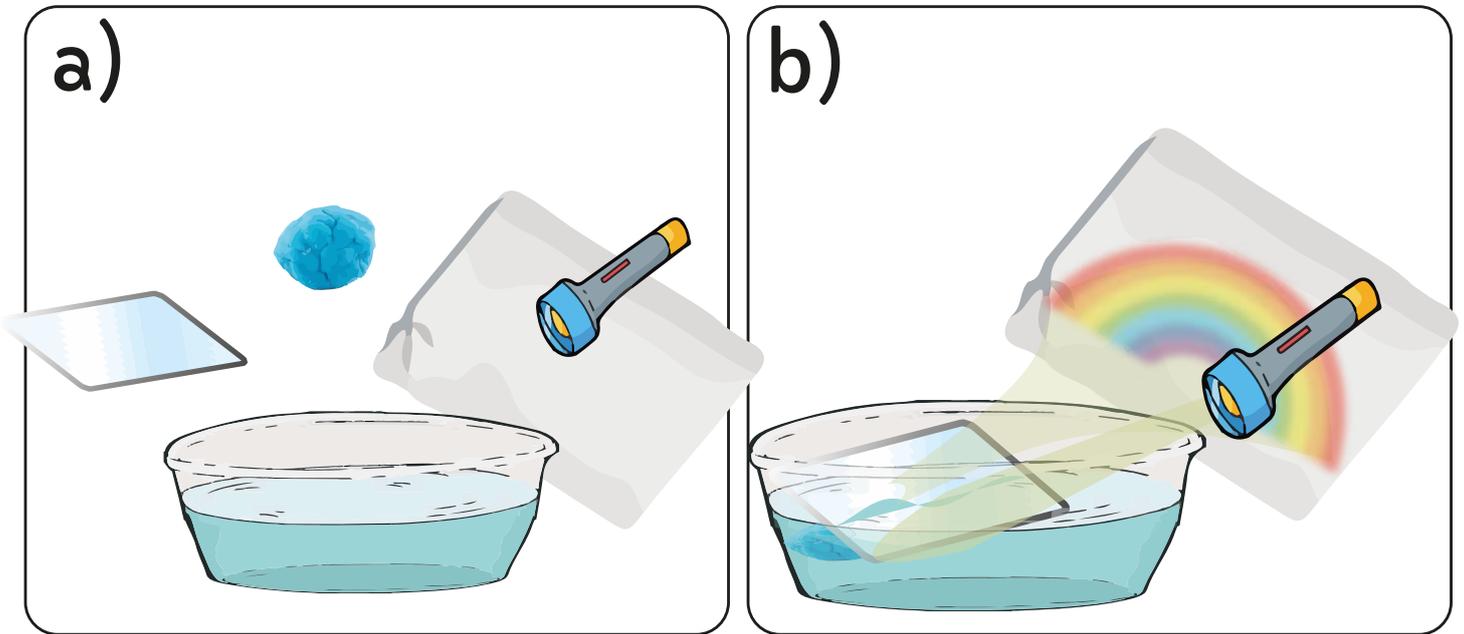
27 Hielo pegajoso

Moje una cuerda y colóquela en un cubo de hielo. Poner un poco de sal en ella y esperar 30 segundos. Tire del hilo y el cubo se pegará a él.



28 Arco iris

Vierta el agua en una bandeja y colocar en una esquina un pequeño espejo pegado con plastilina. Entonces, apunte la linterna en la parte sumergida del espejo y poner una hoja de papel en la parte delantera. Y, magia, aparece el arco iris!



29 Globos pegados

Frota los globos en el suéter y en los pantalones (sin que tus amigos te vean). La electricidad hará que se adhieran al cuerpo.

30 PREDICCIÓN ENTRE 60 NUMEROS

Estas tarjetas son tarjetas con las que puedes adivinar cualquier número del 1 al 60. Debes imprimir esta imagen y recortar cada tarjeta. Primero, dígame al espectador que piense en un número del 1 al 60. Luego, déle todas las tarjetas y pídale las tarjetas que contienen el número que él o ella ha pensado. Ahora, desde las tarjetas en las que aparece el número, sumar el primer número de cada tarjeta, EJ; (Imagine que el número es 15 = tarjeta 0,1, tarjeta 1,2, tarjeta 2,4, tarjeta 3,8).

a)

N° 0

1	3	5	7	9	11
13	15	17	19	21	23
25	27	29	31	33	35
37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59

N° 1

2	3	6	7	10	11
14	15	18	19	22	23
26	27	30	31	34	35
38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59

N° 2

4	5	6	7	12	13
14	15	20	21	22	23
28	29	30	31	36	37
38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	

N° 3

8	9	10	11	12	13
14	15	24	25	26	27
28	29	30	31	40	41
42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	

N° 4

16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	

N° 5

32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	