



**TRUCCHI MAGICI
PER SCARICARE**



1. IL JOLLY
2. LE TRE LETTERE
3. PREMERE LE LETTERE
4. PREVISIONE
5. LA COPPIA
6. INDICARE LA CARTA
7. DOV'È IL RE
8. POSSIBILITÀ?
9. FAI COME IO
10. MATITA DI GOMMA
11. PIEGARE IL CUCCHIAIO
12. IL PEPE
13. I DADI
14. MOLTIPLICARE LE MONETE
15. INDOVINA LA TUA MENTE
16. EL 12
17. SORPRESA
18. IL NUMERO CHIAVE È 37
19. MOLTIPLICARE PER 6
20. A CHE NUMERO STAI PENSANDO?
21. IL PALLONE
22. LA FRECCIA
23. BOTTIGLIE COLORATE
24. LA ZOLLETTA DI ZUCCHERO
25. SOLLEVANDO UN ANELLO SU UNA CORDA
26. GALLEGGIARE IL BRACCIO
27. GHIACCIO APPICCIOSO
28. ARCOBALENO
29. PALLONCINI ATTACCATI
30. PREVISIONE TRA 60 NUMERI

1 IL JOLLY

IL TRUCCO - In un mazzo normale la carta jolly è posta a faccia in su tra le altre carte. A uno spettatore viene chiesto di mescolare, prendere una delle carte che sono a faccia in giù e inserirla nella tasca interna con il retro rivolto verso l'esterno. Successivamente gli viene chiesto di consegnare il mazzo a un secondo spettatore, che deve fare la stessa operazione e, quindi, altri due spettatori fanno lo stesso. Questo ci lascia con quattro carte scelte a caso e nemmeno gli spettatori che le tengono in tasca sanno cosa sono. Il mago prende il mazzo, cerca il jolly e, toccandolo con le sue tasche, nomina le carte in esso.

COME FARE - Per fare questo, prendi il mazzo a faccia in giù, estendilo per trovare il jolly che è rivolto verso l'alto. Solleva il jolly e la carta che si trova sopra di esso come se fossero uno, teneteli rivolti in avanti e, mentre ti avvicini al primo spettatore, dai un'occhiata all'indice della carta dietro. Tocca la tua tasca con la jolly e, lentamente, pronuncia il numero della carta che hai appena visto, quindi, "per indovinare il seme", inserisci la jolly in tasca, rilascia la carta da dietro e prendi la carta al suo posto dalla tasca facendo attenzione che sia perfettamente quadrata con il jolly prima di togliere la mano. Lo spettatore estrae la lettera che ha in tasca e la mostra.

Dai un'occhiata all'indice della carta che ora si trova dietro la jolly e ripeti la stessa operazione con gli altri spettatori, nominando sempre il seme o il colore della carta prima di inserire la jolly in tasca ogni volta.

2 LE TRE LETTERE

IL TRUCCO - Dai allo spettatore un mazzo con cui mischiarlo. Quando te lo restituisco e, con la scusa di cercare la jolly per ritirarla, memorizza la seconda, la terza e la quarta lettera che iniziano in alto. Mescolare sul tavolo sfogliando senza cambiare la posizione delle quattro carte in alto. Chiedi allo spettatore di tagliare, facendo due pacchetti. Annuncia che sceglierai uno dei pacchetti e invitalo a indicarne uno. Se punti sul fondo del mazzo, mettilo da parte; Se punti al superiore, chiedigli di tenerlo. In ogni caso, lo spettatore deve conservare il pacchetto superiore.

Istruiscilo a prendere la prima carta del suo pacchetto, inseriscila nel mezzo e fai lo stesso con la carta inferiore; allora dovresti prendere la prima carta e lasciarla sul tavolo a faccia in giù. Chiedigli di consegnare le successive due lettere agli spettatori. Ora procedi a indovinare le lettere.

3 PREMERE LE LETTERE

Uno spettatore mescola qualsiasi mazzo e te lo restituisce. Respingi circa la metà del mazzo con l'estremità superiore di una matita. Chiedi a uno spettatore di prendere la prima carta dal pacchetto sottostante e di ricordarla. Quando si posiziona il pacchetto del bordo superiore per posizionarlo sull'altro e farlo quadrato, guardare la lettera inferiore; in questo modo puoi scoprire la lettera dello spettatore passando rapidamente le carte a te: la carta scelta sarà quella che si trova appena sotto quella che hai appena visto. Esegui la divinazione nel modo più sorprendente che conosci.

4 PREVISIONE

Chiedi a un spettatore di mischiare le carte. Quando li restituisci, prendili a faccia in giù e guarda la carta in basso e ricordala. Quando si posiziona il mazzo sul tavolo, capovolgere segretamente la carta qui sotto e ricordarla. Lascia il mazzo con la carta girata a faccia in giù e gli altri a faccia in su.

Chiedi a uno spettatore di tagliare un mazzo di circa due terzi del mazzo e posizionarlo a faccia in giù accanto al resto delle carte. Mentre lo fai, scrivi una predizione (le due carte che hai appreso) su un pezzo di carta e consegnala a un altro spettatore.

Ora ordina allo spettatore di tagliare il secondo pacchetto a metà e mettere il terzo pacchetto formato affrontare accanto agli altri due, che sono sul tavolo tre pacchetti: entrambi i lati a faccia in su e la centro a faccia in giù. Posizionare il primo pacchetto (quella sotto la scheda capovolto) sul centro e due insieme sul terzo. Chiede ad uno spettatore di trarre le carte che sono a faccia in su nel mezzo del ponte, lasciarli sul tavolo e tagliare in due pacchetti.

Posiziona la previsione sul pacco qui sopra e, sopra, sul pacco inferiore incrociato. In questo modo abbiamo il foglio di carta tra le due carte di predizione in esso. Il modo di posizionare il taglio confonderà lo spettatore, che crederà che la carta sia collocata nel punto in cui ha tagliato.

5 LA COPPIA

Quando rimuovi il mazzo dalla sua custodia, guarda le due carte in alto; Riportali nella custodia e prendi il resto delle carte. Scrivi su un foglio di carta il nome di queste due lettere. Raddoppia il pronostico e consegnalo a uno spettatore. Chiedi ad uno spettatore di mescolare il mazzo, tagliare e consegnare uno dei pacchetti. Inserisci questo pacchetto nel caso separandolo con il pollice in un angolo delle carte e, mettendo prima questo angolo, fai in modo che le due carte che sono già nella scatola siano nel mezzo. Prendi l'altro mazzo e distribuisce una fila di quattro carte coperte. Guarda il primo, chiamalo mentre lo distribuisce e lascia che lo guardino molto brevemente. Quando distribuisce i prossimi due, dai il nome delle due carte di predizione e non le mostri. Alla fine, nomina correttamente la quarta lettera e questa volta consente al pubblico di vederla. Chiedi a qualcuno di scegliere tra le due carte centrali e le due parti. Interpreta la risposta in modo da utilizzare le lettere centrali; Inseriscili al centro del pacchetto e consegnali a uno spettatore. Ordina le due carte che passano al pacchetto del caso. Alla fine i pacchetti vengono esaminati e si verifica che la magia sia stata eseguita.

6 INDOVINA LA CARTA

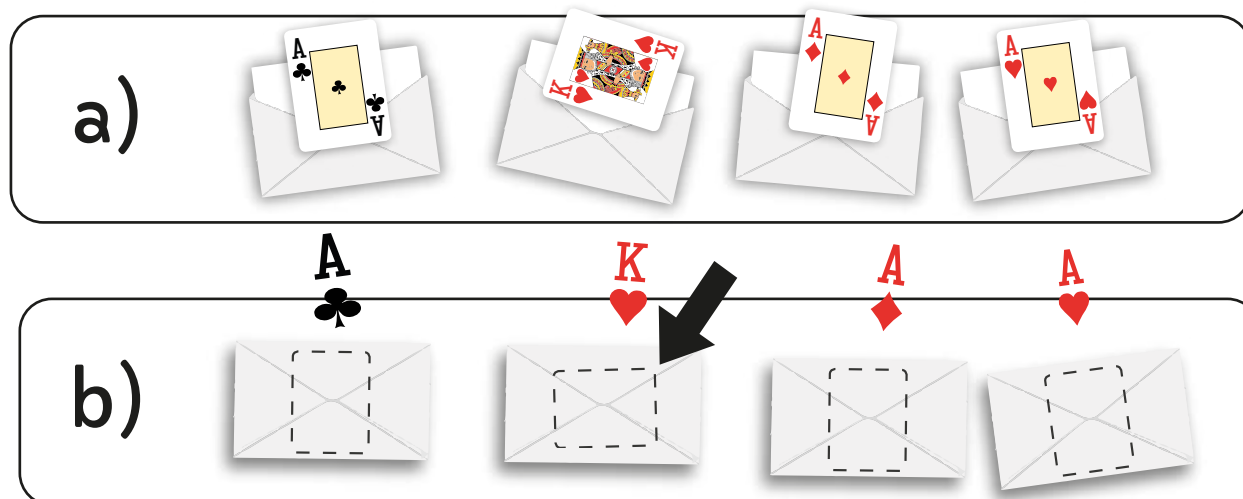
Prendete le carte e passatele davanti a un osservatore su un lato lentamente dalla mano sinistra verso destra, contandole ad alta voce e posizionandole dietro il precedente per non disturbare l'ordine. Chiedi a uno spettatore di guardare una carta e di ricordare il numero dell'ordine. Prima di arrivare al centro del mazzo dovrai aver scelto la carta. Una volta fatto questo, e mentre stai ancora tenendo le carte in posizione verticale, tira la prima carta del pacchetto dalla mano destra facendola passare nella posizione superiore del pacchetto della mano sinistra; Piazza il mazzo e taglia il più esattamente possibile a metà. Rimetti le carte della metà superiore davanti allo spettatore per assicurarti che la sua carta sia ancora lì. In effetti, eccolo lì, ma si trova in un luogo più alto di quello in cui crede.

Consegna il pacchetto superiore allo spettatore e prendi l'altro. Dare una carta sul tavolo a faccia in giù e lo spettatore dà un altro dei suoi pacchetti sul tuo, al conto proprio. Butti una seconda carta e lui un'altra, nello stesso momento dici "due". Continua così, alternativamente dando carte fino a raggiungere il numero prima della tua carta. Quindi prendi la pila del tavolo (la cui prima carta sarà quella scelta) con la mano destra e, mentre chiedi allo spettatore di nominare la sua carta e la lasci scoperta sul tavolo, metti il mazzo della mano destra su quello a sinistra come a quadrarli, ma invece, tenendo le carte in posizione verticale, tira con il pollice sinistro della prima carta del mazzo giusto, portandola in alto a sinistra. Lascia il mazzo della mano destra sul tavolo e posiziona la prima carta del mazzo che ora tieni tra le mani (cioè la carta scelta) sul tavolo a faccia in giù. Lo spettatore nomina la carta scelta e capovolge la sua carta, sperando di trovare quella prescelta, ma ciò non accade. Mostra la tua carta: risulta essere la carta che ha scelto.

7 Dov'è il re

L'effetto è di introdurre i quattro assi e il re in buste separate, che sono mescolate accuratamente. Quando vengono consegnati uno ad uno al mago, indovina dov'è il re. Il trucco è molto semplice: gli assi sono memorizzati in buste orizzontalmente e il re in verticale. Questo, naturalmente, viene fatto senza essere visto. Inserisci il re come le altre carte, ma giralo e poi nasconditi dietro il lembo della busta.

Se non annuncerai in anticipo in che cosa consisterà l'effetto, nel caso in cui ti venga consegnata prima la busta del re, puoi dire che era di questo che si trattava e aprire la busta per verificare che, in effetti, hai la Re, mettendo la lettera in posizione verticale prima di rimuoverla. Lo stesso può essere fatto se la busta del re è l'ultima. Negli altri casi, avvicina ciascuna delle buste sulla tua fronte e indovina dove si trova il re.



8 Coincidenza?

Sono necessari due mazzi. L'unica condizione necessaria è che entrambi siano completi.

Chiedi a uno spettatore di stare di fronte a te e scegliere uno dei mazzi e mescolarlo mentre mescoli l'altro. Lascia il tuo mazzo e prendi il suo con il pollice sotto e le altre dita sopra e, con l'altra mano, reggi la mano dello spettatore con il palmo rivolto verso l'alto e poni il mazzo con la faccia rivolta verso il basso. Mentre hai indirizzato la tua attenzione sul modo in cui dovresti posizionare la tua mano, hai inclinato leggermente il suo mazzo e hai guardato la carta inferiore. Ricordalo bene, perché l'intero gioco dipende da questo.

Dì allo spettatore di prendere una carta dal suo mazzo, guardala e poi lasciala in cima e poi prendi una carta dal tuo mazzo e depositala, a faccia in giù, nella mano. Guarda questa ultima carta e, mentre tu mormori: "Una coincidenza straordinaria!" Lascia in cima al tuo mazzo.

Dì allo spettatore di fare esattamente la stessa cosa di te. Taglia il tuo mazzo e completa il taglio due volte e cerca di cuadrare attentamente le carte. Lo spettatore fa lo stesso.

Dagli il tuo mazzo e prendi il suo e digli di prendere la sua carta e tu prenderai la tua. Metti le due carte a faccia in giù sul tavolo. Lui dice a voce alta la sua carta e la capovolge. Gira la tua e risulta essere la stessa. Esclama ancora: "Una coincidenza straordinaria!" Quando lo spettatore taglia il suo mazzo, la carta sottostante, che tu sai, è appena sopra quella scelta. Quando cambi le carte devi solo cercare la carta di riferimento che hai visto all'inizio e lasciarla sul tavolo quella sotto di essa.

Questo gioco, in tutte le sue versioni, si basa sul fatto che la mente non è in grado di concentrarsi su due cose contemporaneamente mentre svolge un'attività manuale che monopolizza gli occhi e l'attenzione.

9 FAI COME IO

In questa versione due mazzi vengono mixati, scambiati e mixati di nuovo e modificati. Prima di consegnare il tuo mazzo per la seconda volta, ricorda la prima carta. Il modo migliore per farlo è guardare la carta in basso quando prendi il mazzo delle mani dello spettatore e, quando lo mescoli, portalo di sopra. In questo modo non si verifichino movimenti sospetti.

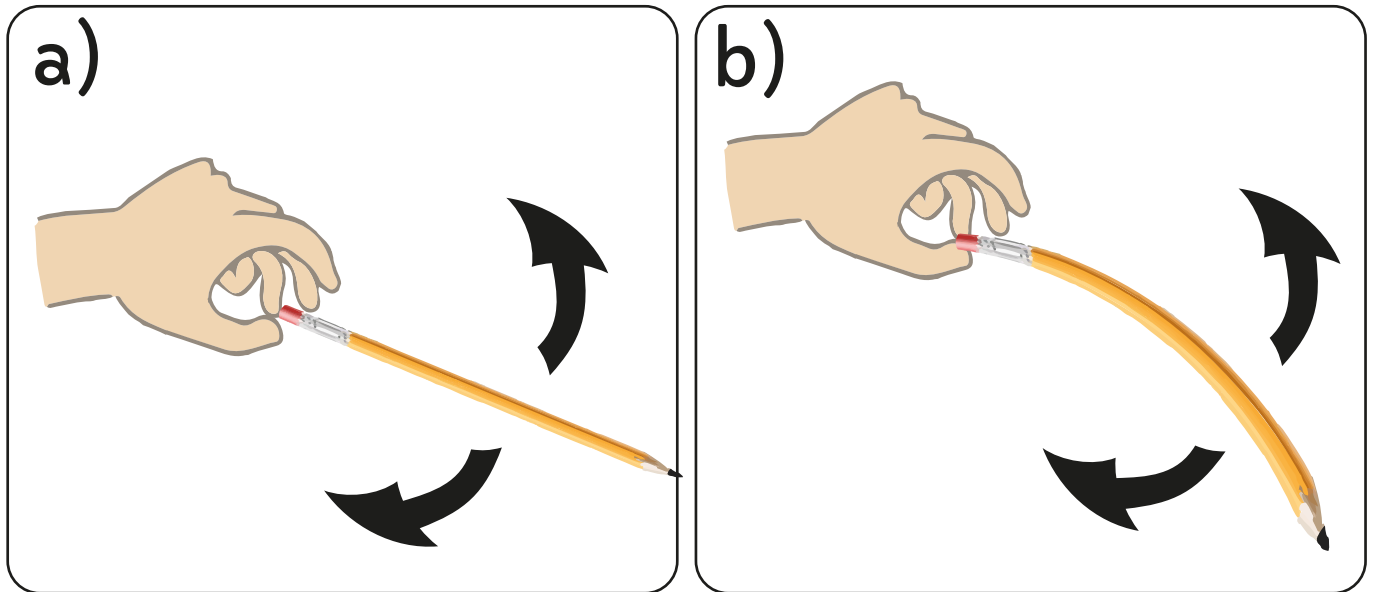
Estendi il tuo mazzo sul tavolo; lo spettatore fa lo stesso. Prendi una carta, guardala e mettila sopra gli altri. Quindi, blocca il mazzo e taglia. Ripete lo stesso. Intercambiare il mazzo ancora una volta e dire allo spettatore di cercare la tua carta mentre cerchi la sua. In realtà, dimentica la lettera che hai preso prima e tu scegli questa volta la lettera che è quella che hai visto anteriormente. Quando mostri le due carte vedi che corrispondono. Durante il gioco, fai molta attenzione che lo spettatore ripetta esattamente quello che fai, come se tutto dipendesse da ciò.

10 Matita di gomma

Per questo tipo di facile trucco magico, tutto ciò di cui hai veramente bisogno è una matita e un po' di pratica:

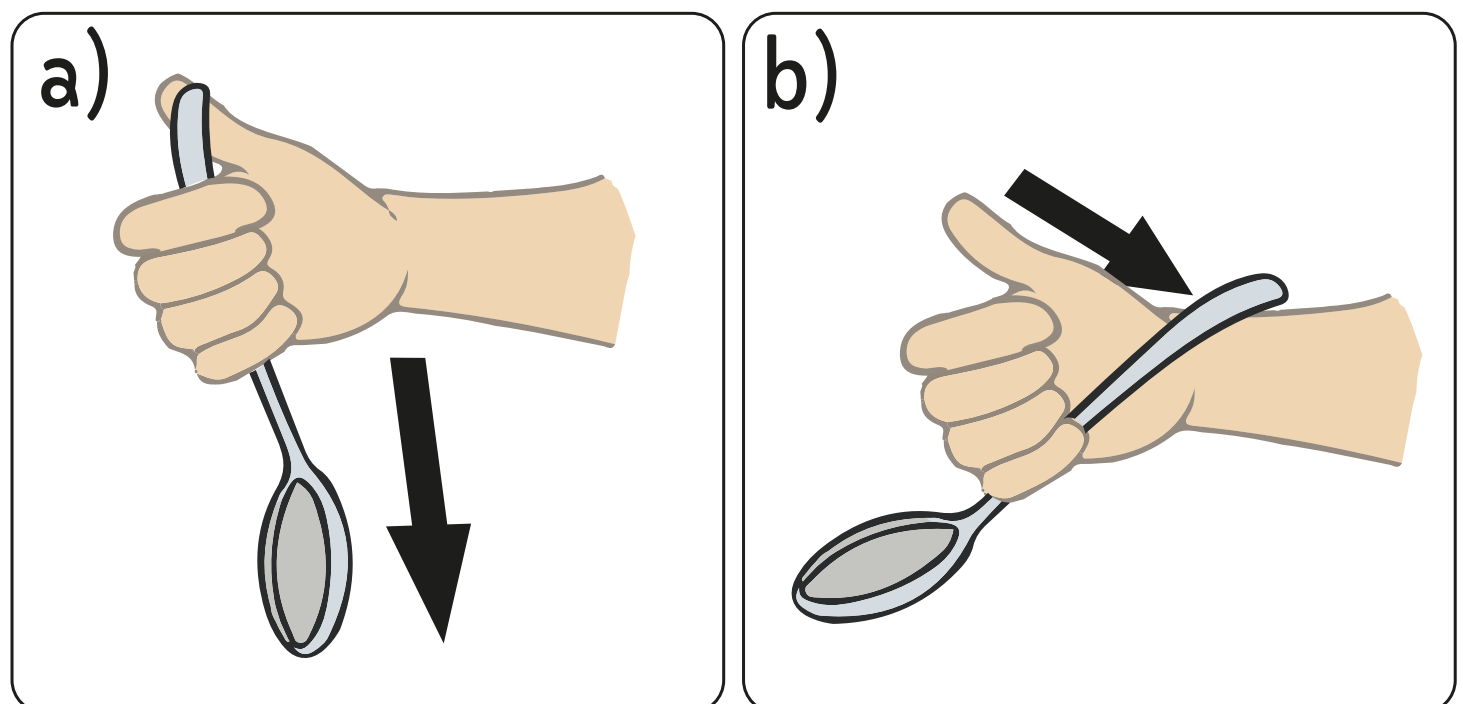
- Fase 1: tenere la matita quasi sulla punta della gomma, tenendola liberamente tra il pollice e l'indice.
- Passaggio 2: agita la mano su e giù e lascia che la matita si muova su e giù. Quando hai la giusta velocità, ingannerà gli occhi in modo che vedano come la matita è piegata (è solo un'illusione ottica, ma molto elegante).

Non c'è bisogno di scuotere molto velocemente, ma pratica la giusta velocità per far sembrare la matita piegata quando la rimbalzi con una presa allentata.



11 Piega il cucchiaino

Il trucco sta nel modo in cui tieni il cucchiaino. Premere il cucchiaino verso il basso mentre si fa scorrere la mano lungo manico del cucchiaino, creando l'illusione che l'utensile si pieghi. Ci vuole un po' di pratica, ma questo è uno dei trucchi magici più facili da imparare per i bambini.



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.

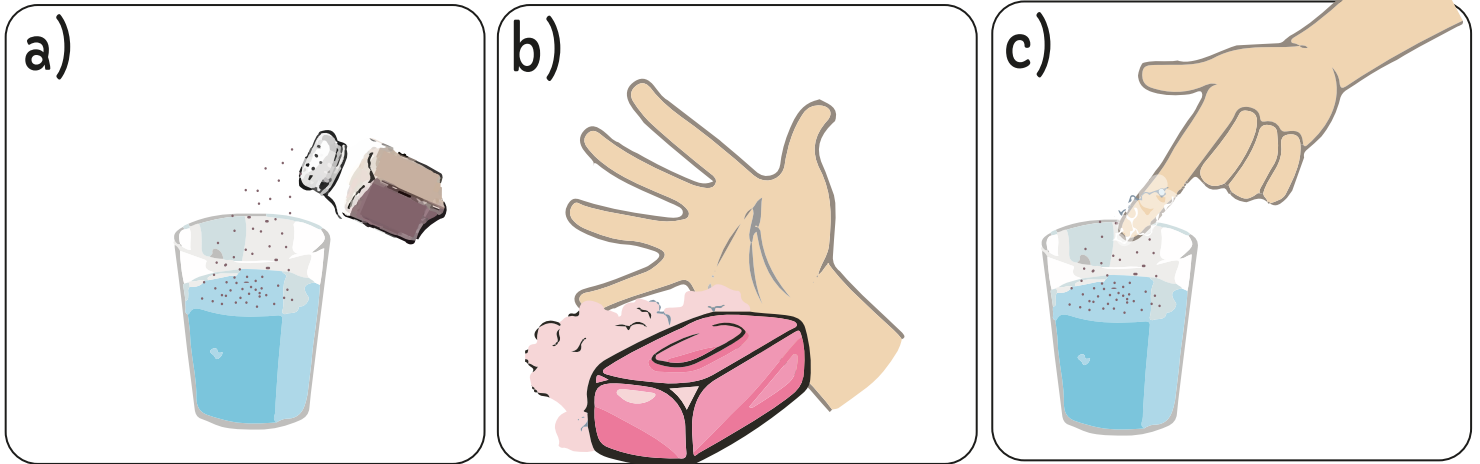
Luego el pequeño mago pondrá sus dedos dentro del agua y caso contrario, se verá cómo la pimienta si se separa.

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

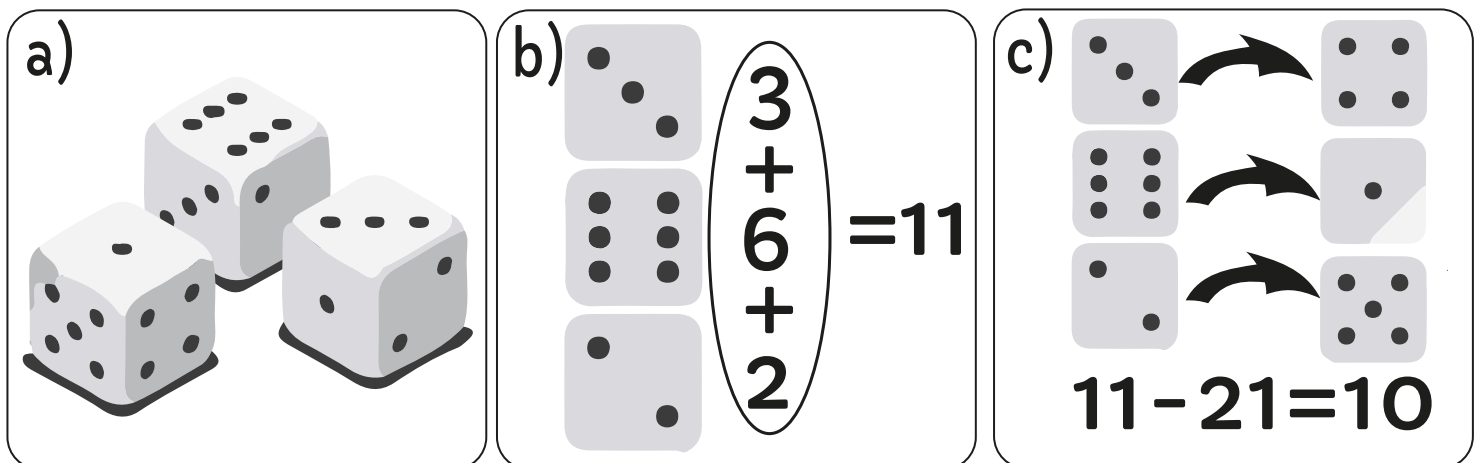
Los dados

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 Moltiplicare le monete.

Moltiplicare le monete.

Questo è un trucco semplice, ma allo stesso tempo geniale, in cui avrai solo bisogno di sapone e quattro monete. Inizia mettendo tre monete sul tavolo, poi mostra che le tue mani non hanno nulla, che sono vuote.

Poi con la mano destra inizi a trascinare le monete sul tavolo in modo che cadano nella mano sinistra e quindi sarai sorpreso che non ci siano tre monete, ma che il numero sia stato aumentato a quattro.

Per fare questo, devi aver incollato in precedenza la moneta numero quattro sul bordo del tuo tavolo con l'aiuto di un po' di sapone.

Mentre con la mano sinistra stai raccogliendo le monete che sono sul tavolo, con le dita dovresti prendere il quarto e metterlo così con le altre monete.

15 INDOVINA LA TUA MENTE.

Indovina il numero che il bambino ha nella sua mente. Questo gioco richiede solo che il bambino sappia l'addizione e la sottrazione, e lo lascerà a bocca aperta. Ti viene chiesto di pensare a qualsiasi numero compreso tra 1 e 10, ma non dirlo ad alta voce. Una volta che hai in mente, ti verrà data una serie di indicazioni matematiche: aggiungi 4, sottrai 3, aggiungi 9, aggiungi 2, sottrai 5, ecc. I valori da aggiungere e sottrarre sono arbitrari e possono essere tutto ciò che il mago desidera, fino all'ultima indicazione, che dovrebbe essere: "Ora sottrarre il numero che hai pensato". Quando il bambino indica che lo ha già fatto, il mago gli dice il risultato del calcolo totale. Il bambino dice che ha indovinato il numero, senza capire come l'ha fatto.

È semplice: il mago tiene traccia delle aggiunte e delle sottrazioni che lui stesso ha indicato. Non sa, né ha bisogno di sapere, il numero che il bambino ha pensato, perché con la sottrazione finale lo annulla e ciò che rimane è ciò che ha indicato per aggiungere e sottrarre. Per spiegarlo con un caso pratico:

Il bambino pensa 10, gli viene chiesto di aggiungere 8, di sottrarre 1 e di sottrarre X. Il risultato sarà $7 + X$ può essere qualsiasi numero. È conveniente, tuttavia, fare attenzione a non chiedere al bambino di sottrarre un numero maggiore del numero che ha in mente in quel momento, poiché molto probabilmente non conosce ancora il concetto di numeri negativi.

16 IL 12.

Chiedi al tuo amico di pensare a un numero:
per esempio, il 1.

1. Digli di aggiungere 4: $1 + 4 = 5$
2. Sottrai 1: $5 - 1 = 4$
3. Dopo aver aggiunto 21: $4 + 21 = 25$
4. Sottrarre il numero iniziale: $25 - 1 = 24$
5. Dividilo tra 6: $24/6 = 4$
6. E moltiplicalo per 3: $4 \times 3 = 12$
7. Il risultato SEMPRE è 12

17 SORPRESA.

La risposta è sempre ... 2
Iniziamo con un trucco facile.
Scegli un numero
Moltiplicalo per 3
Aggiungi 6
Dividi quel risultato per 3
Sottrai il numero che hai scelto all'inizio
Qual è il risultato? 2

18 Il numero chiave è 37.

Pensa a un numero di tre cifre uguali. Può essere qualsiasi cosa da 1 a 9. Esempi: 222, 555, 999.
Aggiungi le cifre
Dividere il numero originale in base al risultato della somma del passaggio precedente.
Cosa hai ottenuto? 37

19 Moltiplicare per 6.

Vediamo come va con questo.
Selezionare un numero pari da 1 a 9
Moltiplicalo per 6
Il risultato terminerà con lo stesso numero moltiplicato e la cifra nel decimale sarà la metà del numero di unità.
Ad esempio: $6 \times 8 = 48$.

20 A che numero stai pensando?

Chiedere a uno spettatore di pensare a un numero di due cifre, ad esempio (45). Poi, gli chiedi di aggiungere uno zero a destra (450), e poi sottrae qualsiasi numero dalla tavola pitagorica del 9 (9,18,18,27, 81), ad esempio il 36. Gli chiediamo allo spettatore che ci dice il risultato (414), se aggiungiamo alle due cifre a sinistra (41) quella a destra (4) otteniamo 45 che è il numero segreto dello spettatore.

21 Il pallone

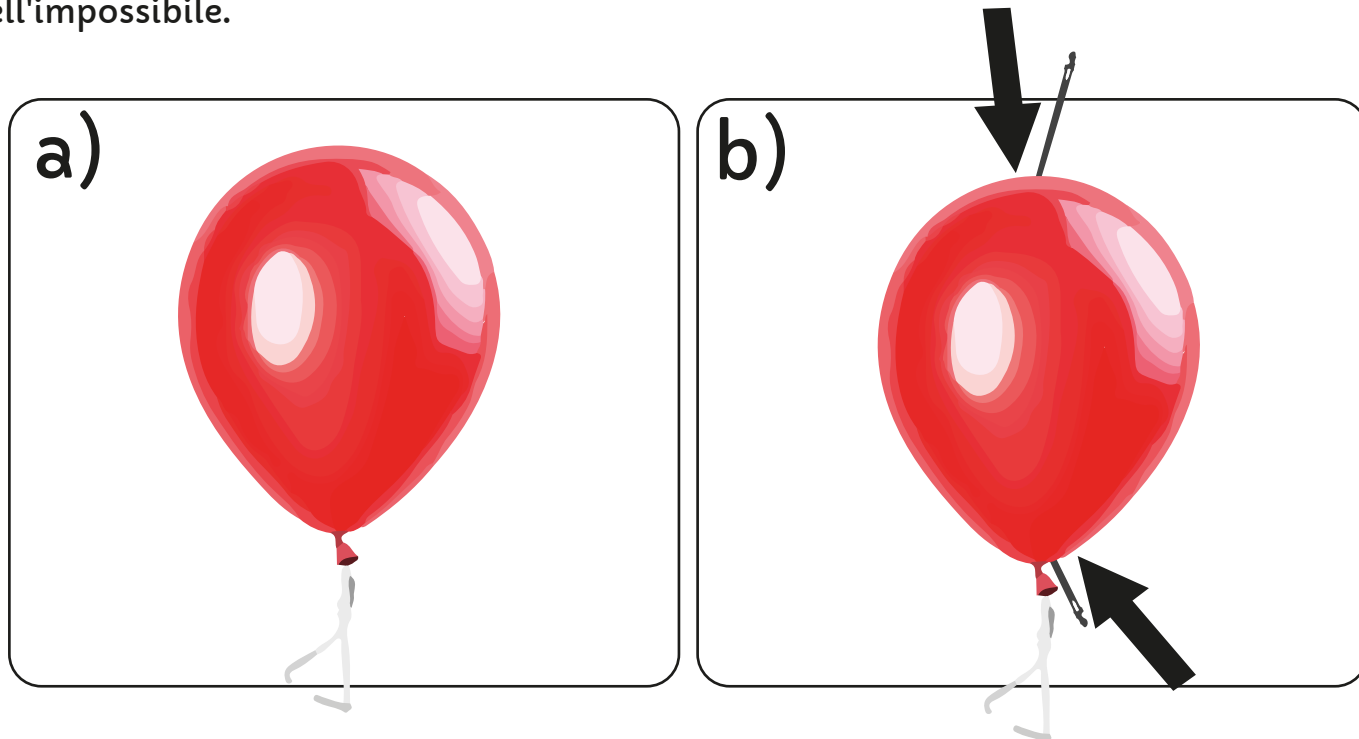
Questo trucco è molto facile da eseguire, ma non insignificante.

Materiali: un palloncino e un ago.

Preparazione: gonfiare il palloncino.

Azione: dopo aver gonfiato il pallone, chiediamo al nostro pubblico cosa succede quando foriamo un palloncino con un ago. Il pubblico probabilmente dirà che il pallone esplode. Successivamente, prendiamo il nostro oggetto appuntito e lo attraversiamo attraverso il palloncino, inserendo la punta attraverso l'area indicata nelle immagini.

E ... il pallone non esplode! Ancora una volta, la magia ci sorprende con l'arte dell'impossibile.



22 La freccia

Per questo trucco avrai bisogno di quattro cose: una carta, una matita, un bicchiere trasparente e acqua.

Piega il foglio a metà in modo che possa essere tenuto sul tavolo e disegnare una freccia su di esso (nella direzione desiderata). Metti la carta sul tavolo e, davanti alla freccia disegnata, il bicchiere trasparente. Dirai ai tuoi amici che devono cambiare la direzione della freccia senza toccare il bicchiere o la carta (non possono).

Quindi, riempi il bicchiere con acqua e la freccia avrà preso un'altra direzione. Magia!

Guarda il video in:

<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

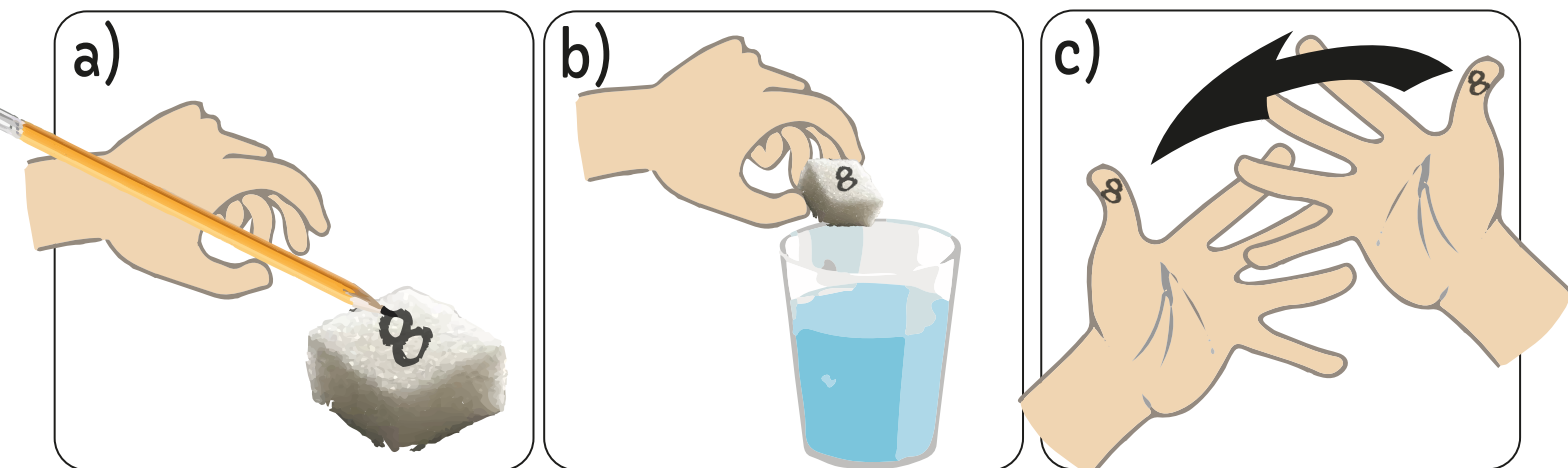
Lápiz

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.

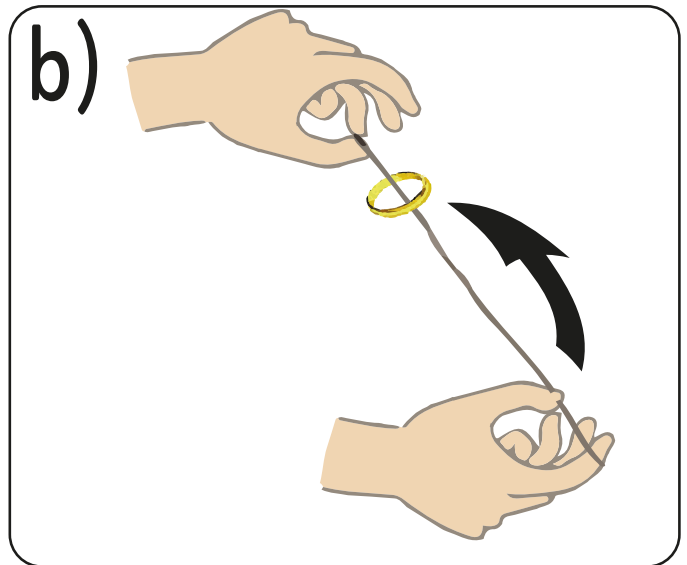
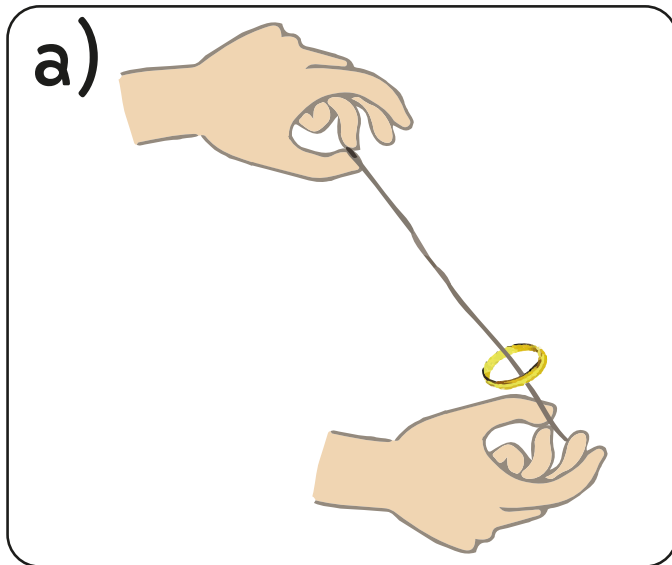


25

Arrampicarti su un anello con una corda.

Questo trucco magico è molto facile da fare e attira molta attenzione. Per fare questo, avrai solo bisogno di un anello o una rondella e un elastico. Prima la gomma viene introdotta nell'anello. Quindi la gomma viene tenuta ad una estremità con una mano e con l'altra a metà. Le mani devono andare una sopra l'altra, per creare inclinazione, e l'anello deve essere posizionato sul lato inferiore.

La gomma è tesa bene e la parte in gomma in eccesso è nascosta all'interno della mano ben chiusa. A poco a poco viene rilasciata la gomma che avevamo tenuto nel pugno e così l'anello sembra risalire la gomma.



26

Fai galleggiare il braccio.

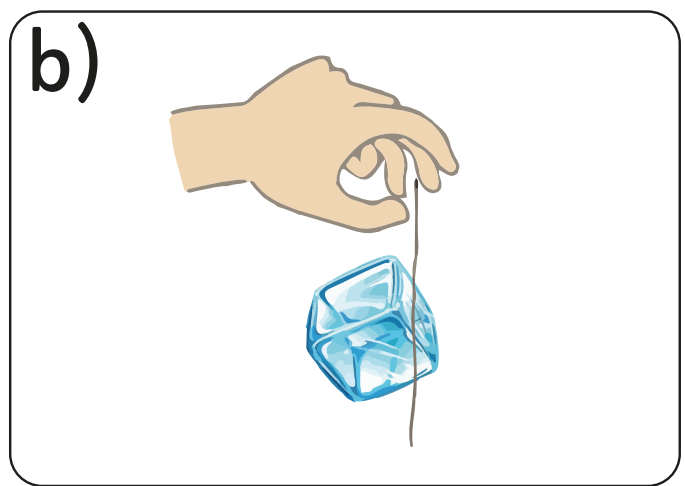
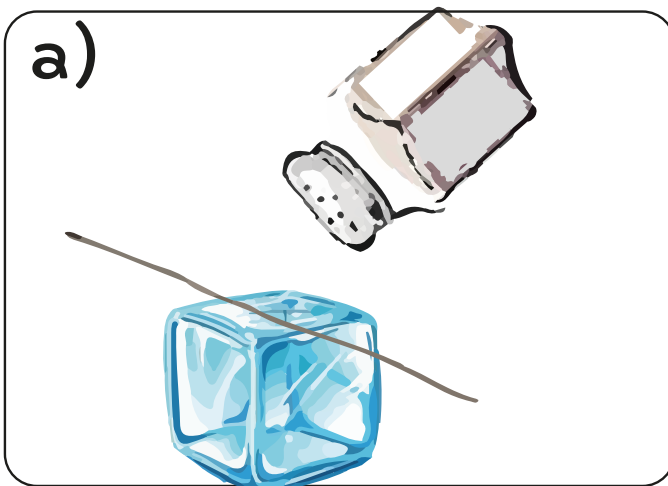
Per rendere facile questo trucco magico, avrai solo bisogno del tuo braccio e di un muro.

Premere il braccio contro un muro e spingere cercando di sollevarlo per 30 secondi. Quando smetti di spingere e abbassare il braccio, vedrai come "magicamente" si alza senza sforzo.

27

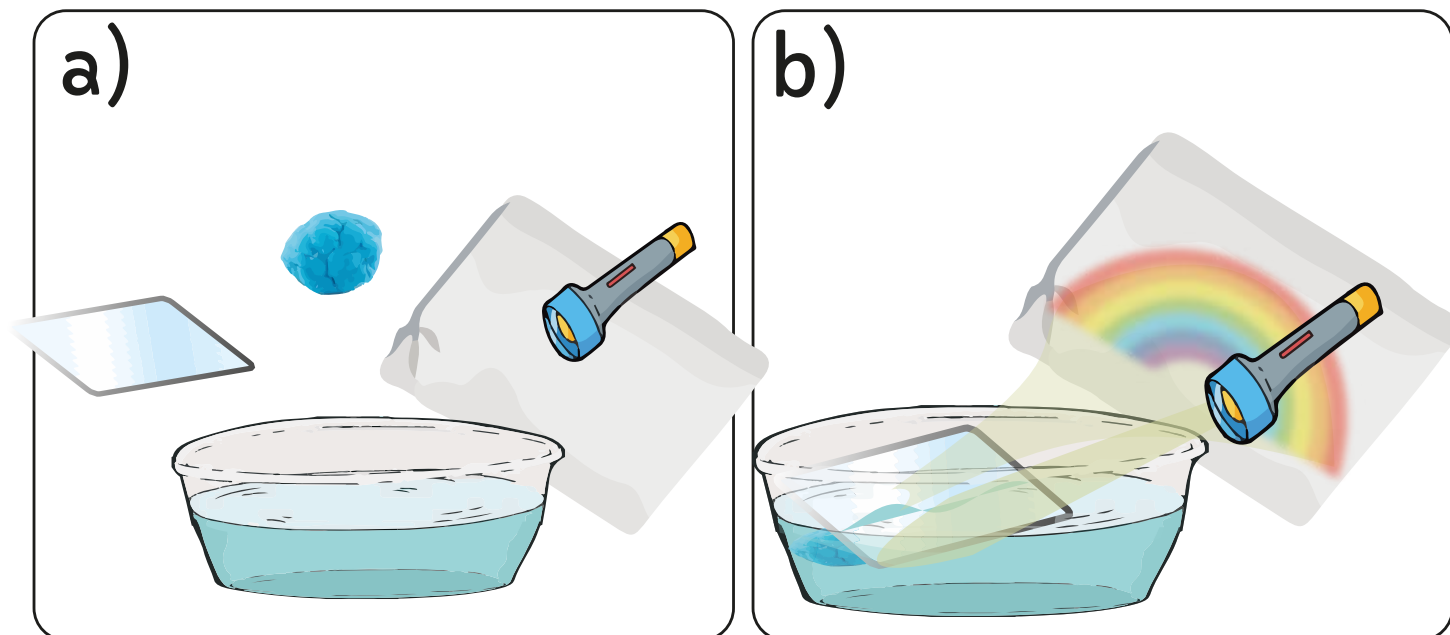
Ghiaccio appiccicoso

Bagnare una corda e metterla in un cubetto di ghiaccio. Metti un po' di sale e aspetta 30 secondi. Quando tiri il filo, il cubetto di ghiaccio sarà incollato.



28 arcobaleno

Versare l'acqua in un vassoio e mettere in un angolo un piccolo specchio bloccato con la plastilina. Quindi, puntare la torcia verso la parte sommersa dello specchio e mettere un foglio di carta nella parte anteriore. E, magia, l'arcobaleno appare!



29 Palloncini incollati

Sfrega i palloncini sul maglione e sui pantaloni (senza che i tuoi amici ti vedano). L'elettricità li farà aderire al corpo.

30 PREVISIONE TRA 60 NUMERI

Queste carte sono carte con le quali puoi indovinare qualsiasi numero compreso tra 1 e 60. Devi stampare questa immagine e ritagliare ogni carta.

Per prima cosa, chiedi allo spettatore di pensare a un numero compreso tra 1 e 60. Quindi, dagli tutte le carte e chiedigli le carte che contengono il numero a cui lui o lei hanno pensato. Ora, dalle carte in cui appare il numero, aggiungi il primo numero di ogni carta.

EJ; (Immagina che il numero sia 15 = carta 0.1, carta 1.2, carta 2.4, carta 3.8).
 $1+2+4+8=15$.

a)

Nº 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

Nº 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	

Nº 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	

Nº 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

Nº 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	

Nº 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	