

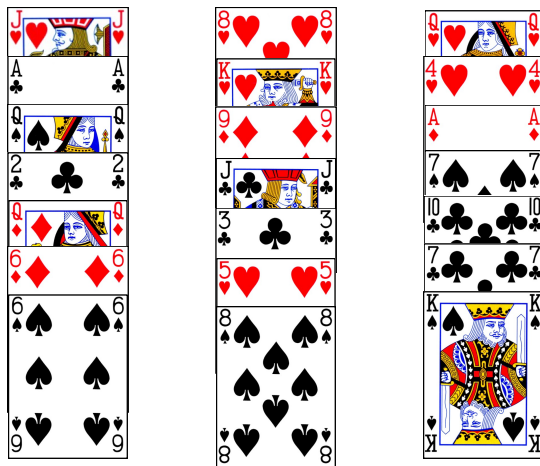
Atividades educativas

O número misterioso

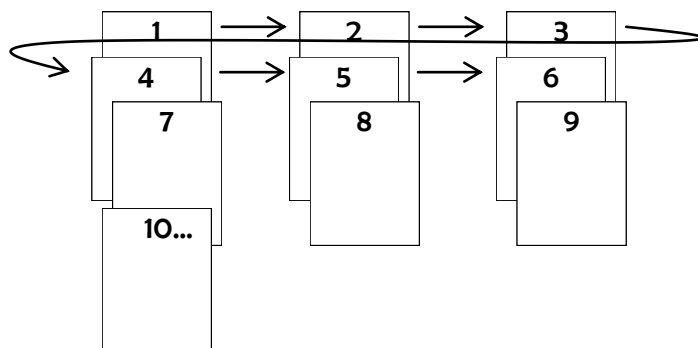
Este truque permite encontrar facilmente uma carta de jogo escolhida por um espectador.

Materiais: Quaisquer 21 cartas de um baralho.

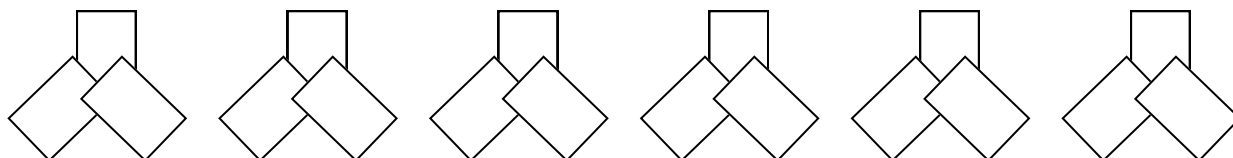
- 1 Apresente ao espectador o baralho de cartas viradas para cima e peça-lhe que escolha uma secretamente.
- 2 Feito isso, embaralhe as cartas e espalhe-as em três colunas, viradas para cima, sobrepondo-as de modo que deixe seu número aparecer.

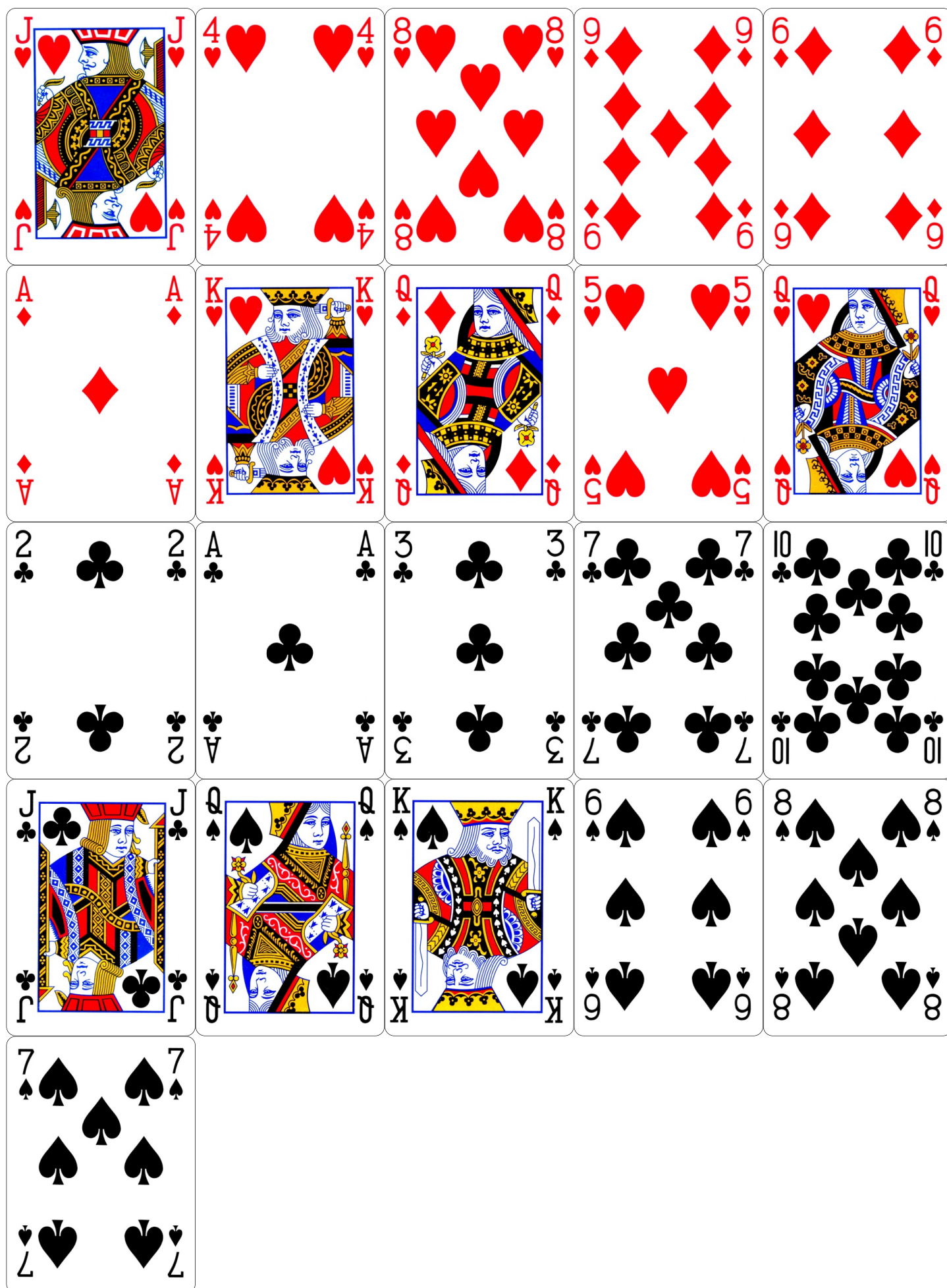


- 3 Peça-lhe que lhe diga em que coluna está localizado o cartão que ele escolheu. Forme três pilhas com as três colunas e empilhe-os de forma que você coloque a coluna que ele lhe mostrou entre os outros dois pacotes.
- 4 Forme novamente três colunas de 7 cartas viradas para cima, certificando-se de organizá-las da seguinte forma:



- 5 Peça-lhe novamente para lhe dizer em que coluna a carta dele está. Coloque a pilha de cartas novamente esta coluna entre as outras duas. Forme três colunas uma última vez como antes e empilhe-as novamente após questioná-lo, colocando a bateria "boa" entre as outras duas.
- 6 A carta escolhida está localizada exatamente na décima primeira posição (no meio do baralho). Identifique-o ao colocá-lo sobre a mesa.
- 7 Coloque as diferentes cartas viradas para baixo. Forme grupos de três cartas. Marque a décima primeira carta com cuidado. Peça ao espectador que lhe indique um dos grupos de sua escolha. Depois outro, etc. Desde que não seja aquele que contém o cartão escolhido, rejeita o pacote. Se ele lhe mostrar o baralho "bom", rejeite todas as outras cartas dos outros grupos. Em seguida, vire as outras duas cartas do "grupo bom", especificando a cada vez: "Não é essa". Termine o seu turno virando a "décima primeira carta" e especificando: "...Já que é esta!"





Atividade proposta por Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) baseada no curta-metragem "Bunny Magic".
 Diretor: Philip Watts. Bunny Magic ©Philip Watts. Jogo de cartas de atividades CC0