

শিক্ষামূলক কার্যক্রম

রহস্য নম্বর

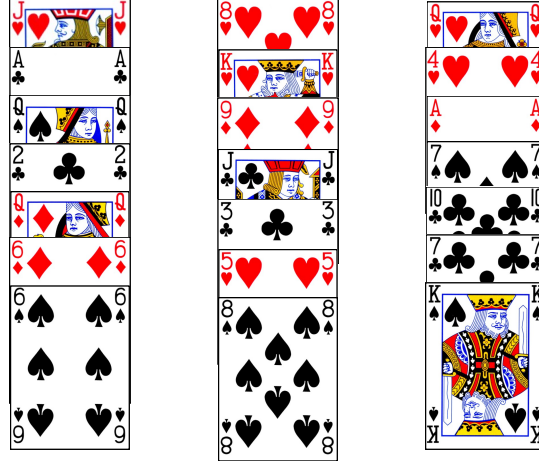
এই কৌশলটি আপনাকে সহজেই একজন দর্শক দ্বারা নির্বাচিত একটি প্লেইং কার্ড খুঁজে পেতে দেয়।

উপকরণ: তাসের ডেক থেকে যেকোনো 21টি কার্ড।

□ ফেস-আপ কার্ডের ডেক সহ দর্শককে উপস্থাপন করুন এবং তাদের গোপনে একটি বেছে নিতে বলুন।

□ একবার তিনি এটি করে ফেললে, কার্ডগুলিকে এলোমেলো করুন, তারপরে সেগুলিকে তিনটি কলামে ছড়িয়ে দিন, মুখের দিকে, তাদের উপরে তুলে ধরুন যাতে

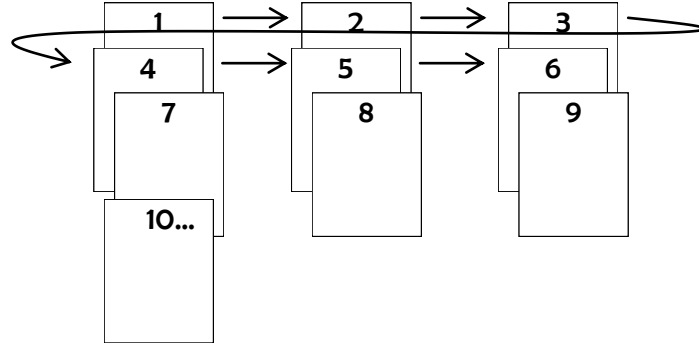
তাদের সংখ্যা প্রদর্শিত হতে দিন।



□ তিনি যে কার্ডটি বেছে নিয়েছেন তা কোন কলামে অবস্থিত তা আপনাকে বলতে বলুন। তিনটি স্তম্ভ এবং সঙ্গে তিনটি গাদা গঠন

সেগুলিকে এমনভাবে স্ট্যাক করুন যে আপনি অন্য দুটি প্যাকেজের মধ্যে যে কলামটি দেখিয়েছেন তা রাখুন।

□ 7টি ফেস-আপ কার্ডের তিনটি কলাম আবার তৈরি করুন, সেগুলিকে নিম্নরূপ সাজানো নিশ্চিত করুন:



□ তার কার্ড কোন কলামে আছে তা জানাতে তাকে আবার জিজ্ঞাসা করুন। কার্ডের স্তূপ আবার রাখুন

অন্য দুটি মধ্যে এই কলাম. আগের মতো শেষবারের মতো তিনটি কলাম তৈরি করুন এবং তাদের স্ট্যাক করুন

আবার অন্য দুটির মধ্যে "ভাল" ব্যাটারি স্থাপন করে এটিকে প্রশ্ন করার পরে।

□ নির্বাচিত কার্ডটি ঠিক একাদশ অবস্থানে (ডেকের মাঝখানে) অবস্থিত। আপনি টেবিলের উপর রাখা যখন এটা স্পট.

□ বিভিন্ন কার্ড মুখ নিচে রাখুন। তিনটি কার্ডের দল গঠন করুন। একাদশ কার্ডটি সাবধানে চিহ্নিত করুন।

দর্শককে তাদের পছন্দের একটি গ্রুপ বলতে বলুন। তারপর অন্য, ইত্যাদি যতক্ষণ না এটা একজন কে

নির্বাচিত কার্ড ধারণ করে, প্যাকেট প্রত্যাখ্যান করে। যদি তিনি আপনাকে "ভাল" ডেক দেখান তবে অন্যদের থেকে অন্য সমস্ত কার্ড প্রত্যাখ্যান করুন

গ্রুপ তারপরে "ভাল গোষ্ঠী" থেকে অন্য দুটি কার্ড ঘুরিয়ে দিন, প্রতিবার নির্দিষ্ট করে: "এটি সেইটি নয়"।

আপনার পালা শেষ করুন "একাদশ কার্ড" উল্টে এবং উল্লেখ করে: "...যেহেতু এটি এটি!"

