



TALLER N.º 6

MAGIA EN EL AULA

Esther de Eusebio





UNA DOCENA DE CONSEJOS ÚTILES

De Juan Tamariz

- ① No digas jamás el secreto.
- ② No anuncies el efecto final.
- ③ No repitas jamás el mismo truco dos veces.
- ④ No retes al público.
- ⑤ Diviértete. Tus sentimientos se los transmites al público.
- ⑥ No hagas un juego sin haberlo ensayado.
- ⑦ Usa la cabeza.
- ⑧ Usa la imaginación. Busca variantes, distintos estilos de presentación, para adaptarlo a ti mismo.
- ⑨ Organiza y aprende previamente lo vas a decir. Si no lo has preparado, no tienes facilidad de palabra. Entonces dudarás porque estarás centrado en la técnica y no en el discurso. Además puedes decir barbaridades, por improvisar. No todos los juegos necesitan mucha charla.
- ⑩ Está tranquilo. Si estas nervioso, no te diviertes. Si has seguido todos los consejos anteriores, no tienes porque estar nervioso.
- ①① Atrévete.
- ①② Lee mucho.
- ①③ Si no quieres, no hagas caso a ninguno de estos consejos.

NORMAS BÁSICAS

- ① No explicar el secreto al público (se pierde la ilusión).
- ② No repetir el mismo juego en una misma sesión.
- ③ No anticipar el efecto.
- ④ No retar al público.
- ⑤ NO HACER UN JUEGO SIN **HABERLO PRACTICADO LO SUFICIENTE.**
- ⑥ Diviértete (tu diversión se transmite al público).

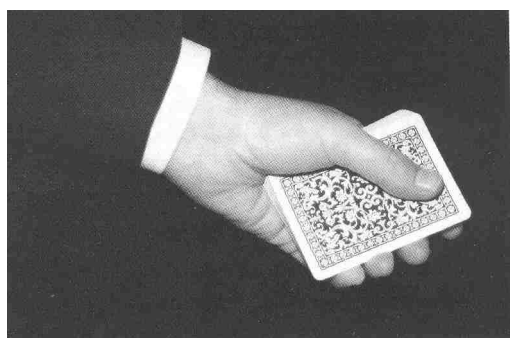


CÓMO SUJETAR LA BARAJA

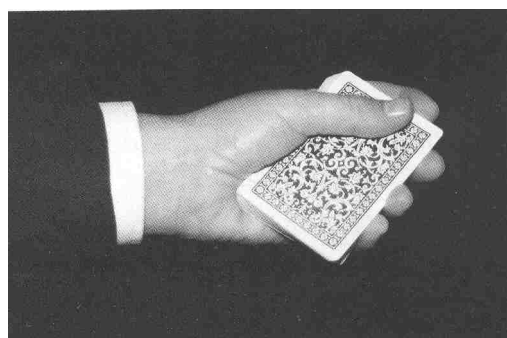
Mano izquierda: Posición del mecánico o de Gaultier

Es la forma normal para repartir, tiene su origen en los tahúres, de los que ha nacido la cartomagia. Sigue las indicaciones que te damos a continuación:

- Baraja sobre la palma.
- Dedo derecho en el lado largo interior, de forma que podamos doblarlo sobre las cartas.
- Dedo índice en el lado largo superior.
- Resto de los dedos en el lado largo exterior.
- Repartir despacio, sin descuadrar la baraja.



Posición Gaultier



Posición mecánico

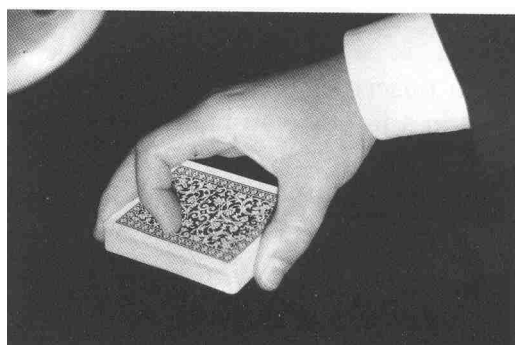


Siempre hay que practicar despacio, con el tiempo iremos aumentando la velocidad. Así evitaremos coger malos vicios.



Mano derecha: posición biddle o Hamman

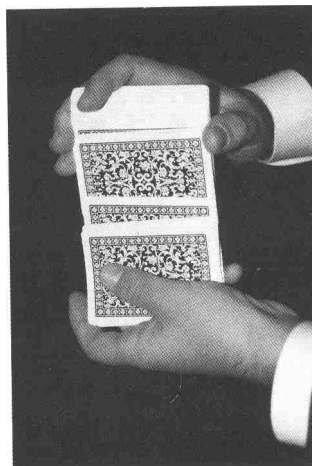
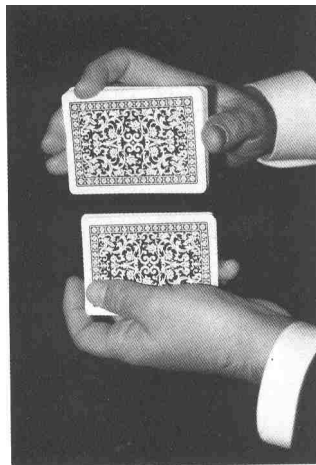
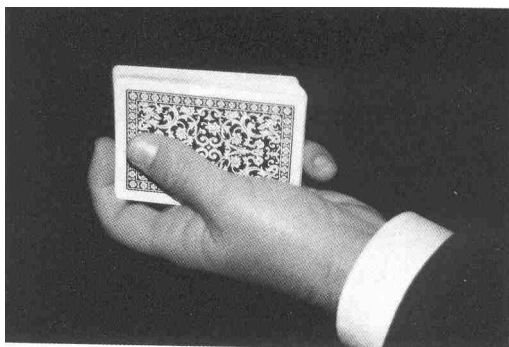
- La mano derecha sujeta la baraja por encima, así se pueden coger fácilmente las cartas de la mano izquierda en la posición del mecánico.
- El índice debe estar replegado sobre el dorso de la carta superior.
- El pulgar tiene que sujetar el lado corto inferior.
- El resto de los dedos deben estar en el lado largo superior.



Mezcla: por arrastre u Overhand shuffle

- Pon la baraja sobre la mano izquierda.
- Ubica el dedo índice curvado sobre el extremo pequeño exterior, haciendo un ángulo recto sobre el que se apoya y cuadra la baraja.
- Los dedos medio y anular deben estar ligeramente doblados y apoyados sobre carta inferior.
- El pulgar tiene que ubicarse contra la cara superior.
- El dedo meñique tiene que estar curvado hacia el interior de la palma de la mano, descansando sobre lado corto interior.
- Se debe sujetar con firmeza el taco en la mano derecha.
- Luego, se comienza a «pelar» las cartas con el dedo pulgar izquierdo.

- Se tiene que mantener el taco de la mano derecha en un ángulo de unos 20° con respecto al taco que vamos creando en la mano izquierda.
- «Pelar» las cartas una a una.
- Con ayuda del meñique y el índice mantenemos cuadrada la baraja.



¡Practica despacio!



MATEMAGIA

La cifra odiada

- a) Escribimos en un papel: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9 (sin el 8).
- b) Decimos: «Veis que falta un número que no he escrito porque es gafe». «¿Cuál es tu número gafe?».
- c) Ahora tenemos que multiplicar el número gafe del espectador por 9. «Vamos a ver quien va a tener más suerte, vamos a multiplicar este número por» (el último dígito del número por el que tenemos que multiplicar).
- d) «Pero este es un número muy pequeño, mejor ponemos otro número ...» (el primer dígito del número que queremos).
- e) «Multiplica».
- f) Mientras contamos que «el que tenga más veces su número gafe en el resultado va a ser quien tenga peor suerte esta semana, o sea, que si sale más veces el» (nos equivocamos en el número gafe del espectador) que es tu número gafe, tú, ah, que no es ése, pues si sale más veces el... tú tendrás mala suerte.
- g) El número resultante está compuesto únicamente por el número gafe del espectador.

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \hline
 \quad \times 2\ 7 \\
 \hline
 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3
 \end{array}$$



El número gafe del espectador es el 3.



El teléfono mágico

- Escribimos en un papel: «1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0.»
- Se lo damos al espectador.
- Le decimos:
 - «Subraya cinco números de esas cifras.»
 - «Escribe un número con esas cinco cifras en el orden que quieras.»
 - «Forma otro número con los números restantes en el orden que prefieras.»
 - «Súmalos». (El resultado será un múltiplo de 9 y la suma de sus cifras dará 9 ó 0).
 - «Elige uno de los números del resultado y rodealo con un círculo.»
 - «Dime, en el orden que quieras los números restantes.»
- Vamos sumando los números que nos dice. La diferencia entre el resultado y el siguiente múltiplo de 9 es el número que ha rodeado con el círculo.
- Si el resultado nos da múltiplo de 9 es que ha elegido el 9 ó el 0 y hay que «pescar»: «Es un número muy alto ... (→ el 9) ... ¿no?, espera estaba junto a uno muy alto, el "0"».

	<u>1</u>	2	3	4	5	6	7	8	9	0
	1 3 5 7 9									
+	<u>2 4 6 8 0</u>									
	3 8 2 5 9	3+8+5+9=25				27-5=2				
		ó			2+5= 7		9-7=2			



JUEGOS CON CARTAS

Forzaje del 1 al 10 (del 10 al 20)

- a) Barajamos o damos a barajar a los espectadores.
- b) Hacemos una cinta y echamos un vistazo a la carta 10 (por arriba). Mientras tanto, comentamos que las cartas son distintas y que no están repetidas: hay rojas y negras, tréboles, picas, corazones, diamantes...
- c) Recogemos la cinta.
- d) Decimos: «Elige un número del 1 al 10, o no, mejor entre el 10 y el 20 que es más difícil» (si elige el 20, no funciona, así que hay que hacerle cambiar de opinión).
- e) Contamos las cartas cogiéndolas de la parte superior del mazo y poniéndolas en un montón sobre la mesa. Podemos contarlas de una en una, de dos en dos o de tres en tres. Como nos resulte más sencillo, siempre que la número 10 la demos suelta de forma que conserve su posición. Una vez pasada la 10 podemos seguir dándolas de la forma inicial.
- f) Dejamos el mazo en un lado de la mesa y cogemos el taco de las cartas que hemos contado en la mano.
- g) Decimos: «Ahora, suma las dos cifras del número que has elegido» (por ejemplo $15 \rightarrow 1 + 5 = 6$).
- h) Contamos de nuevo tantas cartas como el número resultante.
- i) «Mira tu carta y recuérdala». (No tiene que mostrarla a los demás, pero sí apuntarla en un papel. De esta forma, solo la ve él mismo y evitamos despistados o listillos).

Cuatro ases

- a) Partimos con la baraja colocada de la siguiente forma:

- Top: cualquier carta.



- Los 4 ases.
- Resto de la baraja.

b) Barajamos (sin mezclar las últimas cinco cartas).

c) Ponemos la baraja sobre la mesa.

d) Pedimos: «Corta en cuatro montones más o menos iguales». Hacemos el gesto de nuestra izquierda a nuestra derecha para que dejen unas pocas cartas en el primer montón, luego otras pocas en el siguiente hasta que en el cuarto montón queden las cinco cartas en top.

e) «¿Conoces el ritual del póquer?», preguntamos.

«Consiste en lo siguiente...». Comenzamos la explicación y le pedimos al espectador que siga los pasos que le indicamos.

«Coge el primer montón (el de nuestra izquierda) y pasa una carta de arriba abajo; luego pon una carta en cada uno de los otros montones».

«Coge el segundo montón y pasa dos cartas de arriba abajo; después pon una carta en cada uno de los otros montones».

«Coge el tercer montón, pasa tres cartas de arriba abajo; luego pon una carta en cada uno de los otros montones».

«Coge el cuarto montón y pasa cuatro cartas de arriba abajo; ahora pon una carta en cada uno de los otros montones».

«Se llama ritual del póquer porque siempre que cortes en cuatro montones, por medio de este ritual y haciendo los toques mágicos (chasqueamos los dedos encima de cada uno de los cuatro montones) aparecen los cuatro ases arriba».

f) Revelamos las cartas.

NOTAS

También se le puede pedir al público que corte la baraja por la mitad en dos montones y que vuelva a separarlas nuevamente en dos (colocándolos hacia fuera).



Si corta en otro orden, lo importante es que el montón que tiene las cartas top quede a nuestra derecha (para que sea el cuarto). Para colocarlos podemos decir «Ya has cortado, ahora vamos a mezclar» y vamos cambiando el orden de los tacos hasta colocarlos como queremos.