

# LAS 27 (21 o 9) CARTAS

**MATERIAL NECESARIO:** 27 cartas.

**BLOQUE TEMÁTICO:** Aritmética (divisibilidad).

## DESARROLLO DEL TRUCO:

El mago da al espectador 27 cartas para que las baraje y mentalmente elija una.

El mago recoge el mazo boca abajo y reparte, una a una, las cartas en tres pilas y pide que le señale la pila en la que se encuentra la carta elegida.

El mago recoge las dos pilas que no contienen a la “carta”, las coloca una encima de otra boca abajo y sobre ellas sitúa la pila que la contiene.

Este reparto en tres pilas lo repite dos veces más.

Después de la tercera recogida el mago pone el mazo sobre la mesa y pide al espectador que levante la primera carta. ¡Sorpresa! Es la carta elegida.

## FUNDAMENTO MATEMÁTICO:

Después de mezclar los montones, la carta elegida estará entre las que ocupan la posición desde la 10 a la 18. Después de la segunda mezcla quedará entre los lugares 13 y 15 y, por último, después de la tercera mezcla, la carta siempre queda en el lugar 14 del montón, es decir, justo en el medio.

## VARIANTE: Con 9 cartas

Se toman 9 cartas cualesquiera y se muestran a una persona del público, mientras se van formando con ellas tres montones para que, sin decirnoslo, elija una de las 9 cartas. Al terminar, el espectador indica en qué montón ha quedado su carta elegida; el mago coloca los montones uno sobre otro y vuelve a repartir en tres montones enseñando las cartas al público y al acabar le indica, de nuevo, en que montón ha quedado ahora la carta. El mago coloca los montones uno sobre otro y puede decir cuál es la carta que el espectador había elegido.

Se puede conseguir que la carta quede en el lugar que se quiera. En el siguiente cuadro vemos cómo colocar el montón donde está la carta buscada en cada reparto, según el lugar donde queramos que quede:

Lugar dónde se quiere que acabe la carta buscada.	1	2	3	4	5	6	7	8	9
El montón con la carta se coloca, después del primer reparto.	3º	2º	1º	3º	2º	1º	3º	2º	1º
El montón con la carta se coloca después del segundo reparto.	1º	1º	1º	2º	2º	2º	3º	3º	3º

Por ejemplo, si queremos que la carta quede en el lugar 8, como colocamos uno sobre otro los tres montones que hemos hecho, necesitamos que la carta quede la penúltima del último montón que coloquemos en ese reparto. Para quedar la penúltima en el reparto, y como hay tres, quiere decir que queda la segunda, tiene que provenir del segundo montón colocado en el primer reparto.