

LANZAR TRES DADOS

MATERIAL NECESARIO: Tres dados normales.

BLOQUE TEMÁTICO: Aritmética.

DESARROLLO DEL TRUCO:

El mago coloca sobre la mesa los tres dados y de espaldas al espectador, le va dando las siguientes instrucciones:

- Lanza los tres dados.
- Suma los números que aparecen en las caras superiores de los tres dados.
- Toma ahora uno cualquiera de los dados y añade a la suma anterior, el valor de la cara sobre la que estaba apoyado ese dado.
- A continuación, vuelve a lanzar el dado que has cogido y añade a todo lo anterior, el valor del número que sale en la cara superior.
- De nuevo elige otro dado, puede ser el mismo de antes u otro distinto, y suma la cara sobre la que se apoyaba.
- Vuelve a lanzar el último dado que has cogido, y aumenta la suma anterior con el valor que salga en la cara superior.

A continuación, el mago se acerca al voluntario. Tras dejar claro al público que éste ha tenido que sumar siete números, y que para el mago es imposible saber cuáles han sido los dados que ha elegido para volverlos a lanzar, inmediatamente indica cuál es la suma

CLAVES DEL MAGO:

El mago sólo tiene que fijarse en cuánto suman las tres caras de los dados que están en ese momento a la vista, y a esa cantidad sumarle 14.

FUNDAMENTO MATEMÁTICO:

La base matemática en la que se apoyan los trucos con dados es la misma. En los dados normales que se encuentran comercializados, hay una propiedad que siempre se cumple. La suma de las caras opuestas de un dado es siete.

Por esta razón, sólo hay que sumar siete por cada uno de los dados en que se haya sumado la cara superior, y la cara sobre la que se apoyaba. Si hay dos dados a los que sumamos la parte inferior y volvemos a tirar, habrá que sumar 14.