



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

SERIE | PIEDRA LIBRE
PARA TODOS

EL MUNDO DE LA MAGIA



PRESIDENTA DE LA NACIÓN

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIA DE EDUCACIÓN

Prof. María Inés Abrile de Vollmer

JEFE DE GABINETE

Lic. Jaime Perczyk

SUBSECRETARIA DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Lic. Mara Brawer

DIRECTORA NACIONAL DE GESTIÓN EDUCATIVA

Prof. Marisa Díaz

DIRECTORA NIVEL PRIMARIO

Lic. Silvia Storino

COORDINADORA DE ÁREAS CURRICULARES

Lic. Cecilia Cresta

COORDINADOR DE MATERIALES EDUCATIVOS

Dr. Gustavo Bombini

Carabajal, Antonio

El mundo de la magia / Antonio Carabajal y Mariana Lewkowicz ; coordinado por Patricia Madonni. - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2010. 24 p. ; 28x21 cm.

ISBN 978-950-00-0804-4

1. Material Auxiliar para la Enseñanza. I. Lewkowicz, Mariana II. Madonni, Patricia, coord. III. Título
CDD 371.33

Te presentamos al equipo que trabajó para que este material llegue a tus manos:

Coordinó la producción de todos los fascículos *Piedra Libre*, **Patricia Maddonni**.

Supervisaron y asesoraron pedagógicamente **Ianina Gueler** y **Patricia Maddonni**.

Colaboró con su lectura y con sus aportes para la escritura, **Flavia Zuberan**.

Coordinó la edición de la colección **Raquel Franco**, y editó junto con **Gustavo Wolovelsky** este fascículo.

La Dirección de Arte estuvo a cargo de **Rafael Medel**, y la búsqueda de documentación la realizó **María Celeste Iglesias**.

Escribieron el contenido del fascículo **Silvia Graciela Lobello** y **María Adelaida Benvegna**.

Ilustró la tapa y la página central **Irene Singer**, y las ilustraciones del interior las hizo **Mey**.

© Ministerio de Educación de la Nación
Pizzurno 935, Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Hecho el depósito que marca la ley 11.723.
Impreso en la Argentina.

Queridas chicas y queridos chicos:

Ustedes saben, tanto como los adultos que los cuidan, que ir a la escuela y aprender siempre vale la pena. Seguramente no todos los días van con las mismas ganas ni la escuela es igual de interesante. Algunas veces aprender es como un juego, pero en otras ocasiones nos exige más concentración y trabajo. De esa forma, se habrán encontrado en más de una oportunidad con tareas que les resultaron difíciles pero que, con ganas, esfuerzo y atención lograron resolver.

Ahora bien, en otras ocasiones, necesitamos más ayuda para estudiar. Eso puede pasarnos a todos porque hay temas, problemas, conocimientos que son más difíciles de aprender que otros. Simplemente, necesitamos que nos los enseñen de otras maneras o en otras situaciones. Por eso, porque esos momentos difíciles siempre ocurren en la escuela y porque nos preocupa mucho que todos los chicos y chicas del país aprendan por igual, queremos ayudarlos.

Este libro que llega a tus manos es el resultado del esfuerzo y la confianza que los trabajadores del Ministerio de Educación de la Nación tienen en las posibilidades que tenés para avanzar en lo que sabés. Este libro te acompañará para que puedas aprender cosas que quizás no hayamos podido enseñarte mejor en su momento. Tus maestros, tus papás y familiares te ayudarán en esta tarea.

Nos pone muy contentos poder ayudarte. Aprender es tu derecho y queremos que sepas que cada uno de nosotros, desde las responsabilidades que tenemos, vamos a hacer todo lo necesario para que lo logres. Esperamos que vos pongas muchas ganas y que no te desanimes en ningún momento. Estamos seguros de que vas a encontrar en estos libros un mundo interesante para conocer y hacer tuyo.

Deseamos que sepas que siempre vamos a estar al lado tuyo para que avances, porque vos sos la patria que soñamos, con justicia y dignidad para todos.

Un gran abrazo.

Alberto Sileoni
Ministro de Educación de la Nación.



EL MUNDO DE LA MAGIA

En estas páginas conocerás a los magos más famosos, sus mejores trucos, los secretos más antiguos de su arte... Aprenderás a crear ilusiones, a sorprender a tu público, a divertir a tus amigos... ¡¡¡Podrás iniciar el camino de convertirte en un GRAN MAGO!!!



EL MUNDO DE LA MAGIA

Podés pedirle a tu maestro/a que te lea.

La magia es un entretenimiento muy antiguo.

Hace muchos siglos, los magos se vestían con trajes largos y oscuros. Usaban **CAPAS**, **TÚNICAS** y **BONETES** para darle a su actuación un efecto fantástico y misterioso.

A veces se los llamaba magos, y otras veces hechiceros, brujos o adivinos.

Los magos actuales usan otra ropa. Algunos se visten con **TRAJE** negro muy elegante, y a veces llevan una **CAPA**, **GALERA** y **GUANTES** blancos. Esta manera de vestirse fue usada por primera vez en 1845 por un grandioso mago francés llamado Robert Houdin, a quien se reconoce como el padre de la magia moderna. En los últimos tiempos, los magos se presentan con atuendos muy diversos.



- Leyendo el texto anterior podrás encontrar los nombres de las prendas para completar en los dibujos.





▪ ¿Cuáles de estas cosas forman parte de la vestimenta de los magos? Marcalas con color.

BONITO - BOQUETE - BONETE - BOTONES

GALERA - GALLETA - GALERÍA - GOTERA

ÚNICA - TÚNICA - TÓNICA - MÚSICA

POCA - CAPA - CALA - COPA

▪ Ordenando estas letras podrás escribir el nombre de un elemento muy importante, que tanto los magos antiguos como los modernos utilizan para sus trucos. No te puede sobrar ninguna.

R	A	V	I	T	A

G	A	C	I	M	A


Para que te resulte más fácil, podés escribir las letras en un papel y recortarlas; así podás reacomodarlas hasta formar las palabras.

▪ Para comenzar a escribir.

– Escribí una lista con los nombres de los magos que conocés, ya sean personas reales o personajes de cuentos. Podés preguntar a tus amigos si conocen otros y agregarlos a la lista para que resulte más completa.

– Elegí uno de los magos que anotaste y contá cómo es su vestimenta.

– ¿Qué clase de trucos suele hacer?

Podés dibujar acá tu mago favorito. 





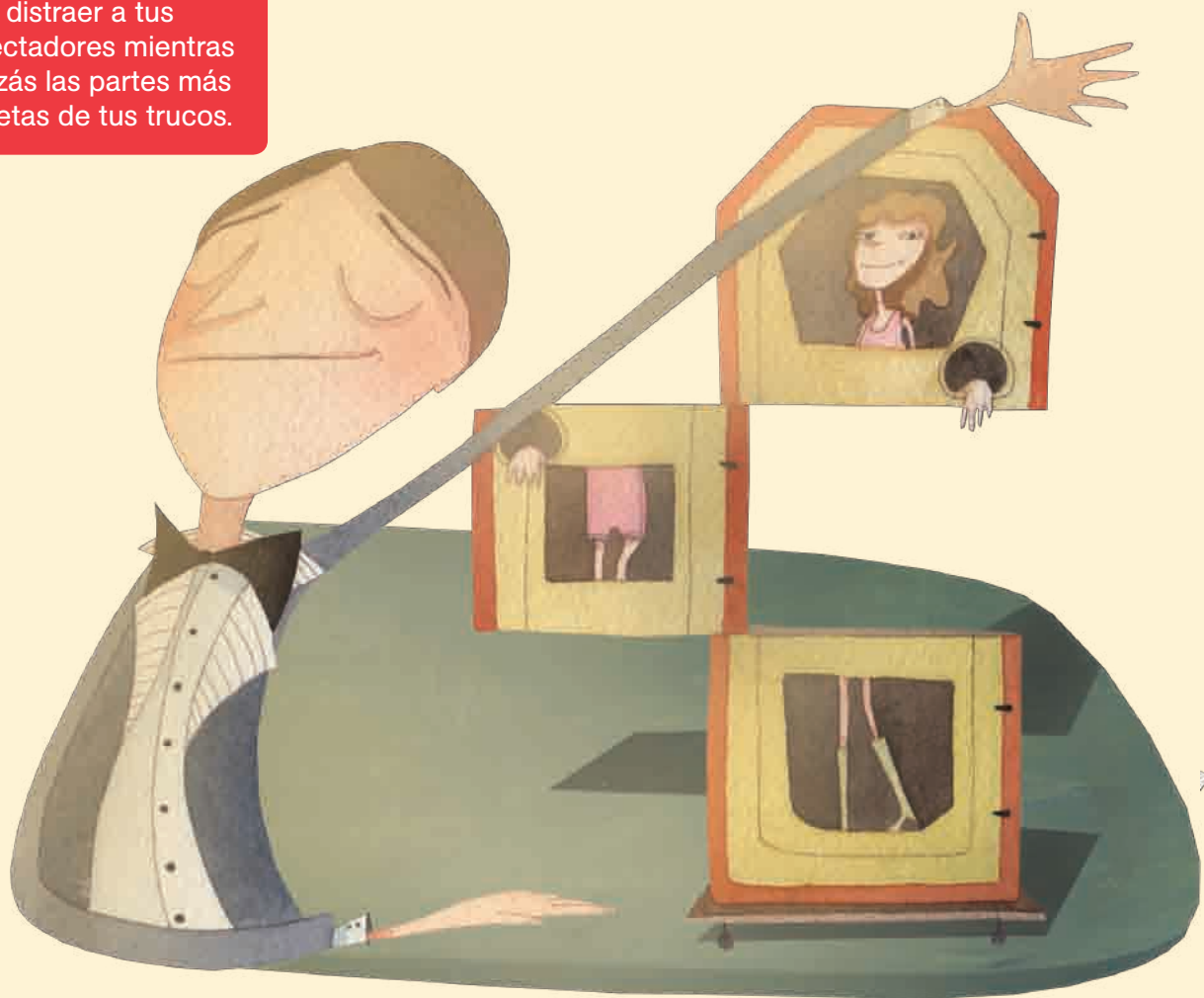
COSAS DE MAGOS

Podés pedirle a tu maestro/a que te lea.

Mientras leés este libro y comenzás tu formación como mago, sería una buena idea que escribas algunas cosas interesantes que no quisieras olvidar. Animate y escribí esas ideas: te van a servir para distraer a tus espectadores mientras realizás las partes más secretas de tus trucos.

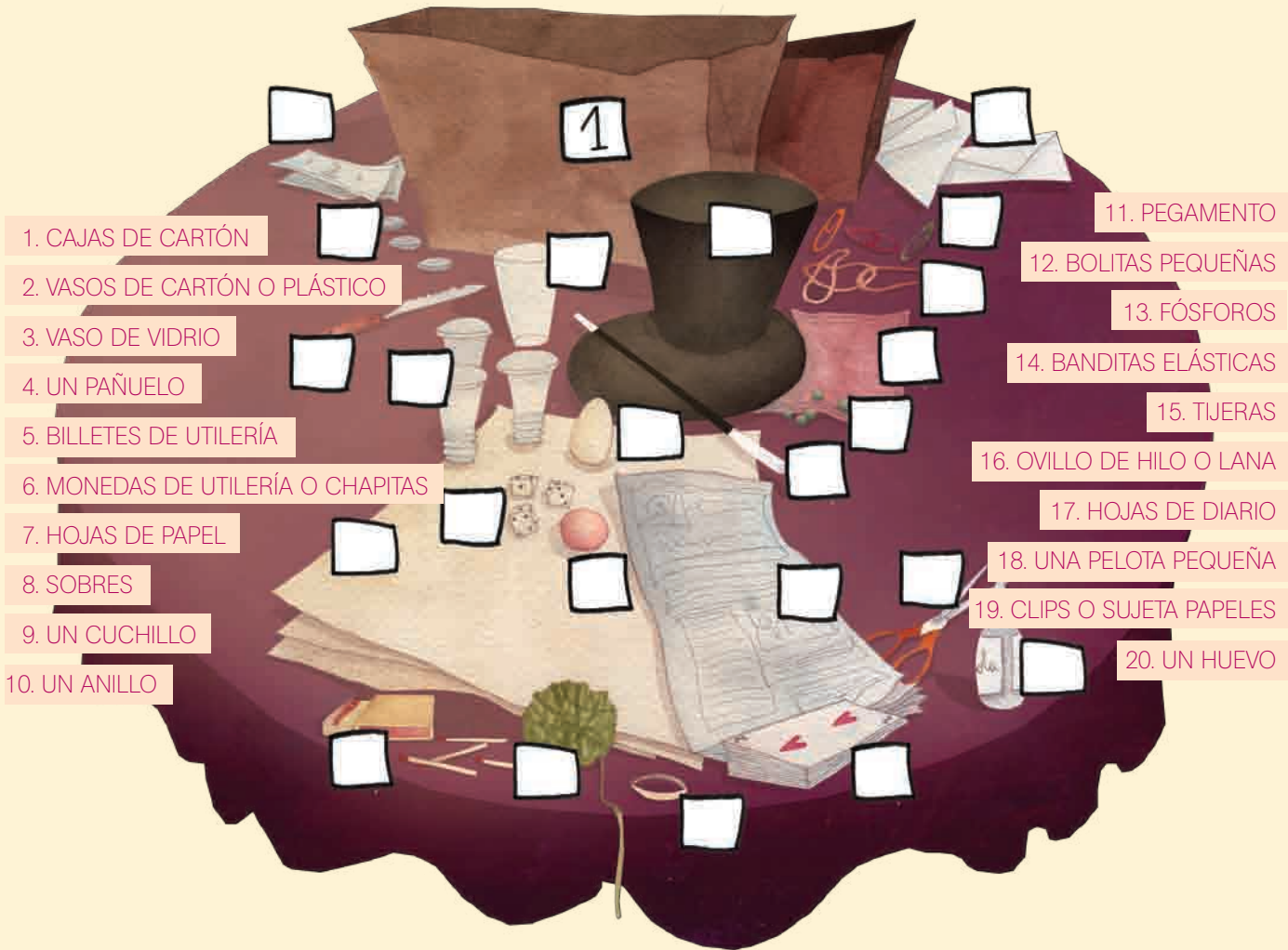
La mayoría de los elementos que usan los magos para sus trucos son objetos comunes, fáciles de conseguir, como cajitas, naipes, fósforos, cuerdas, pañuelos, monedas o pelotitas.

Pero para algunos trucos son necesarios objetos especiales que los magos llaman **ARTILUGIOS**. Los artilugios se llaman así porque tienen “trampas” que el público no conoce. Por ejemplo, naipes marcados, recipientes con doble fondo, cuerdas con nudos corredizos, cajas con espejos. Esos artilugios son preparados especialmente por el mago antes de la función.



▪ Buscá los objetos de esta lista en el dibujo. Escribí al lado de cada elemento el número que le corresponde. Por ejemplo, a las CAJAS DE CARTÓN les corresponde el número 1.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN • MATERIAL DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA



1. CAJAS DE CARTÓN

2. VASOS DE CARTÓN O PLÁSTICO

3. VASO DE VIDRIO

4. UN PAÑUELO

5. BILLETES DE UTILERÍA

6. MONEDAS DE UTILERÍA O CHAPITAS

7. HOJAS DE PAPEL

8. SOBRES

9. UN CUCHILLO

10. UN ANILLO

11. PEGAMENTO

12. BOLITAS PEQUEÑAS

13. FÓSFOROS

14. BANDITAS ELÁSTICAS

15. TIJERAS

16. OVILLO DE HILO O LANA

17. HOJAS DE DIARIO

18. UNA PELOTA PEQUEÑA

19. CLIPS O SUJETA PAPELES

20. UN HUEVO

▪ Quizá notaste que en la lista faltan algunos objetos del dibujo. Observá el dibujo y agregá sus nombres.

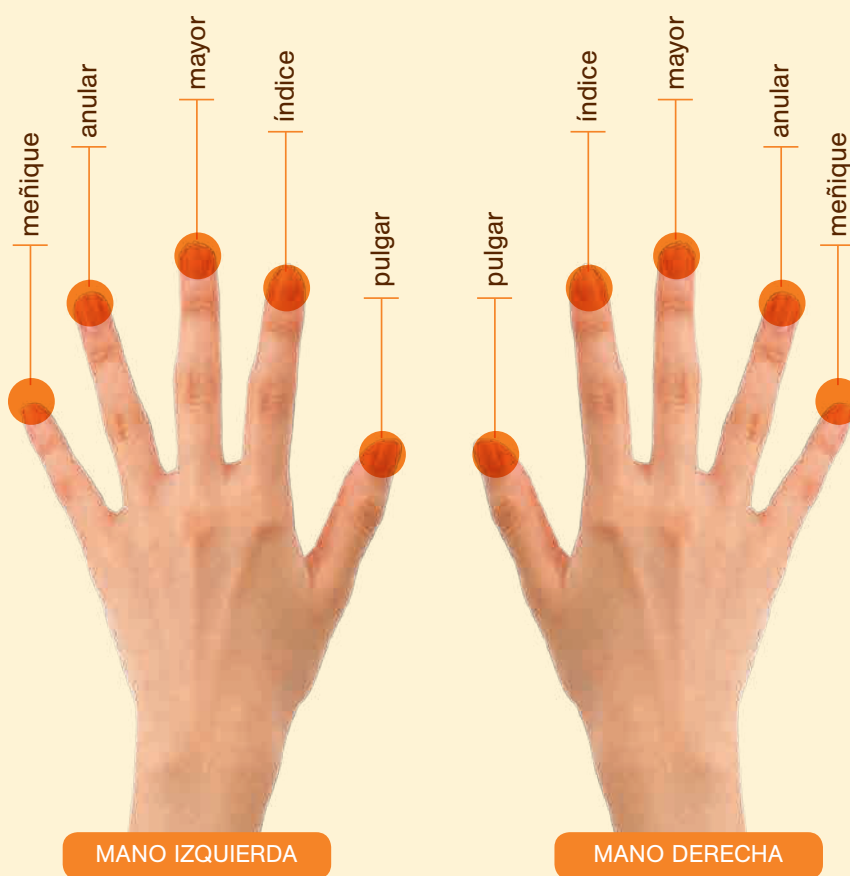
- 21 _____
- 22 _____
- 23 _____
- 24 _____



LAS MANOS Y LOS DEDOS: PRINCIPALES HERRAMIENTAS DEL MAGO

Podés pedirle a tu maestro/a que te lea.

Para que puedas comprender las instrucciones y practicar los trucos, es muy importante que recuerdes cómo se llama cada uno de los dedos de las manos.



ALGUNOS EJERCICIOS DE PRESTIDIGITACIÓN

Un buen mago debe tener manos y dedos muy hábiles y rápidos. Gracias a esa habilidad hace los movimientos necesarios para ocultar los secretos del truco.

Para conseguir esa habilidad es necesario practicar mucho.

Si querés practicar y te resulta más entretenido hacerlo con un amigo, pueden leer o escuchar las instrucciones y después intentarlo juntos.



La prestidigitación es el arte o habilidad para hacer juegos de manos para el entretenimiento del público.

1 Cerrar la mano en un puño. Abrir los dedos lentamente, uno por uno, empezando por el pulgar. Cerrar la mano otra vez empezando por el meñique. Hacerlo con cada mano y luego con las dos a la vez.



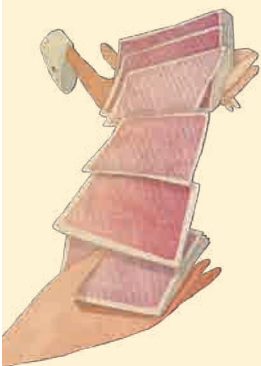
2 Tomar un lápiz entre los dedos índice y pulgar. Girarlo con la ayuda del dedo mayor, hacia la derecha. Probar lo mismo hacia la izquierda. Practicar con la otra mano.



3 Unir la punta del dedo índice con la punta del dedo anular de la misma mano, por adelante del dedo mayor. Hacer lo mismo por detrás del dedo mayor. Practicar con la otra mano.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN • MATERIAL DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA



▪ Respondé a estas preguntas.
– ¿Qué ejercicios te resultaron más fáciles?

– ¿Y más difíciles?

– ¿Conocés algún otro juego o actividad que requiera agilidad en los dedos? ¿Cuál?



Grandes historias de la magia

ROBERT HOUDIN, PADRE DE LA MAGIA MODERNA

Podés pedirle a tu maestro/a que te lea.

Te invitamos a conocer a un mago que revolucionó la magia de su época, por eso, muchos lo consideran el padre de la magia moderna. Su nombre artístico fue Robert Houdin.

Los primeros años

El 6 de diciembre de 1805 nació en Francia, en la ciudad de Blois, Jean Eugène Robert, quien sería más conocido por su nombre artístico Robert Houdin. Su padre era relojero y desde pequeño le enseñó los secretos de la relojería y la importancia de la lectura y el estudio para aprender ese oficio.

1800

1805

1825

1845

1805: Nacimiento de Robert Houdin.

1825: Inicio de sus estudios de magia.

1845: Primer espectáculo en París.

1848: Espectáculos en Londres y otras ciudades europeas.

1871: Muerte del padre de la magia moderna.

Una casualidad afortunada

Cuando tenía veinte años, Jean Robert tuvo una equivocación. El joven se sorprendió al ver que se podía divertir con trucos científicos. En un momento de ilusionismo, como trucos de cartas, un error de la vendedora hizo que Robert Houdin se interesara en la magia.



Aprendiz de mago

Jean Robert comenzó a estudiar del libro de magia que le habían vendido por error. Así se dio cuenta de que necesitaba ser muy hábil y rápido con las manos para realizar esos trucos. Para conseguirlo tomó clases de movimientos de manos y de malabares. Gracias al constante entrenamiento se fue convirtiendo en un gran mago.

Un mago moderno

Houdin le dio un nuevo estilo a la magia. Los magos de su época usaban artilugios complicados, pero él hacía muchos de sus trucos con objetos cotidianos. Además, cambió los antiguos vestidos de hechicero por trajes de gala más modernos: fue el primero en vestirse con frac negro. Antes de Houdin, los magos decían tener poderes especiales, pero él se atrevió a desmentirlo por primera vez y a denunciar a quienes engañaban al público haciéndoles creer esas farsas.

Puede resultar interesante contar la impactante historia de Houdin para entretener a tu público. Además, puede servirte para distraerlos de los pasos secretos de tus trucos.

Una carrera exitosa

En 1845 presentó en París, la ciudad capital de su país, su primer espectáculo de magia. Tres años más tarde ya realizaba espectáculos en Londres y otras grandes ciudades de Europa, conquistando al público con sus originales trucos.

Adiós a un gran mago

Robert Houdin falleció en su casa de Blois, Francia, el 13 de junio de 1871. En 1971, cuando se cumplieron cien años de su muerte, la República de Francia le rindió homenaje emitiendo una estampilla con su imagen.

1871

1900

ert fue a comprar un libro de relojería, pero la vendedora le dio otro por cuando descubrió que el título no era *Tratado de relojería*, sino *Enciclo-* vez de tener un libro sobre relojes tenía uno con técnicas de magia e o cómo arrancarle la cabeza a una paloma y devolverla a la vida... Ese ert se interesara en el mundo de la magia.

Un truco que lo hizo famoso

En un acto llamado *El naranjo fantástico*, Houdin mostraba al público un pequeño árbol de naranjas que parecía crecer y llenarse de frutas maduras. Lo más impactante era que, al final del truco, el mago hacía aparecer dentro de una de esas naranjas un pañuelo de seda que dos mariposas mecánicas se llevaban volando.



- Para ayudarte a recordar las cosas más importantes te proponemos llenar esta ficha del gran padre de la magia moderna.

Puede resultar interesante contar la impactante historia de Houdin para entretener a tu público y distraerlos de los pasos secretos de tus trucos.

Nombre y apellidos completos:

Fecha y lugar de nacimiento:

Nombre artístico:

A qué se dedicó hasta los veinte años:

Cómo tomó contacto con el mundo de la magia:

Cuándo y dónde presentó su primer espectáculo de magia:

En qué cosas se diferenció de los magos tradicionales:

Cuál fue su truco más famoso:

Cuándo y dónde murió:



Para ser un buen mago es muy importante conocer al público: qué trucos conocen, cuáles prefieren, etcétera.

- Realizá esta encuesta a cinco personas. Llená los casilleros colocando una cruz según sus respuestas.

– ¿Sabe hacer algún truco de magia?

NOMBRE DEL ENCUESTADO	SI	NO
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

– ¿Cuál de estos tipos de trucos prefiere?

NOMBRE DEL ENCUESTADO	DESAPARICIONES	TRANSFORMACIÓN DE UN OBJETO EN OTRO	ADIVINACIÓN
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

– ¿Con qué objetos prefiere que se realicen los trucos?

NOMBRE DEL ENCUESTADO	CON MONEDAS	CON CUERDAS	CON PAÑUELOS	CON CARTAS
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

- Ahora escribí las conclusiones en tu cuaderno teniendo en cuenta las respuestas obtenidas en la encuesta. Podés juntar tus datos con los de algunos compañeros.







ALGUNOS TRUCOS

Podés pedirle a tu maestro/a que te lea. Te recomendamos que sigas la lectura mirando el texto y que vayas observando las imágenes que lo acompañan.

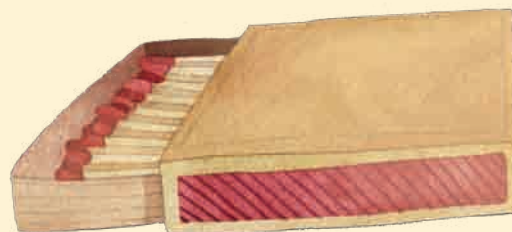
Para comenzar tu entrenamiento de mago, te proponemos que practiques algunos trucos sencillos. Cada truco está explicado paso a paso y se acompaña de imágenes que ayudan a comprender el texto.

EL TRUCO DE LAS CAJITAS

Materiales

- Tres cajitas de fósforos pequeñas vacías.

- Una cajita de fósforos pequeña llena de fósforos.



- Una banda elástica

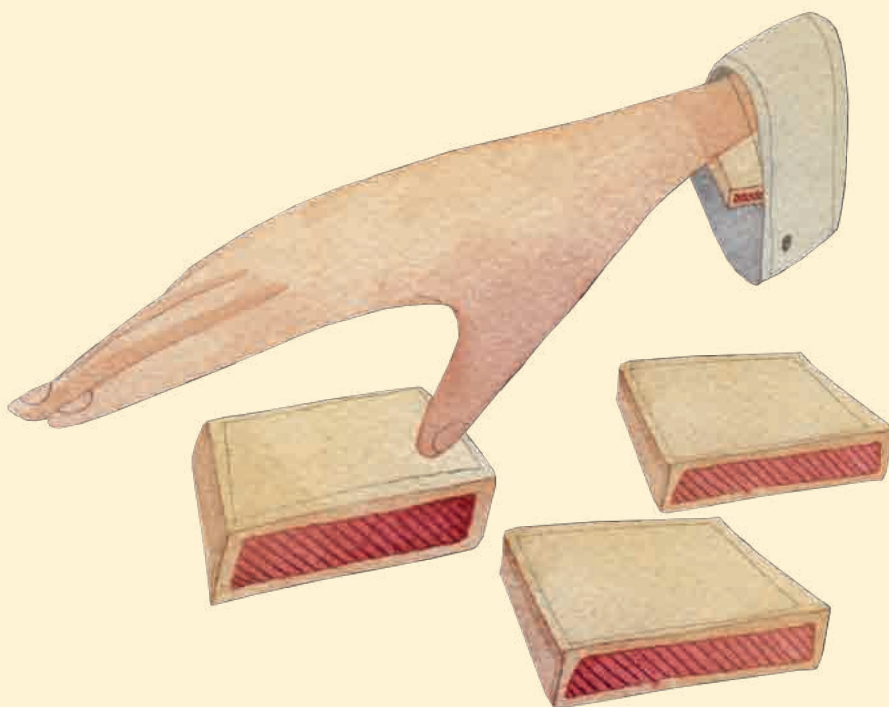


Preparación

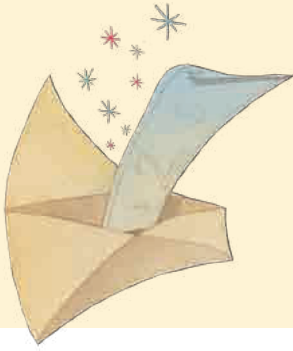
- Colocar las cajitas vacías sobre la mesa.
- Sujetar con la banda elástica la cajita de fósforos llena a la muñeca derecha. Cubrirla con la manga de la ropa.

El truco

1. Tomar de encima de la mesa con la mano derecha (que tiene sujeta la cajita llena) una cajita y moverla. Los espectadores creerán que esa cajita que ven es la que tiene los fósforos porque escucharán el ruido de la cajita escondida debajo de la manga.
2. Con la mano izquierda cambiar de lugar varias veces las cajitas.
3. Pedirle a un espectador que diga dónde está la cajita llena.
4. Tomarla con la mano izquierda, dársela al espectador y pedirle que la abra. Estará vacía.



- Para entender bien las instrucciones necesitás tener en cuenta muchas cosas. Conversá con tu maestro o maestra y algún compañero.
 - ¿En qué parte se indica qué hay que conseguir para hacer el truco?
 - ¿Podría no estar el paso de la preparación? ¿Por qué?
 - ¿Por qué la explicación del truco está enumerada?
- Releé los pasos del truco y practicá varias veces. Cuando te salga, te proponemos que lo hagas frente a un grupo de amigos. Si no descubren el truco, estás en camino de ser un mago experto.
- Escribí brevemente qué te pareció ser mago por un ratito.



Tu maestro o maestra puede ayudarte a leer los pasos del truco. Seguí la lectura mirando el texto y después releelo solo o con un compañero.

Los poderes de la mente

Muchos magos se especializan en trucos de transmisión de pensamiento o adivinación. A esos se los suele llamar mentalistas. El arte del mentalismo consiste en hacer creer al público que el mago realmente tiene poderes mentales y sabe los secretos de cosas antiguas y desconocidas, y que, gracias a esos conocimientos, es capaz de “leer” los pensamientos de las personas, o de adivinar qué dice una escritura oculta. En realidad, esos magos usan recursos muy parecidos a los de los demás trucos.

- Antes de poner los papeles en los sobres, podés pensar frases ocurrentes y divertidas para escribir en ellos, por ejemplo, “Espero que tengas más suerte la próxima vez” o “El billete se voló” o alguna otra frase que se te ocurra.

- Revisá las frases para ver si están bien escritas: fijate si se entienden y si no faltan letras. Podés pedirle a algún compañero que te ayude.

¿QUIÉN QUIERE GANAR DOS PESOS?

El truco consiste en crear la ilusión de que el mago dirige con la mente el destino del dinero.

Materiales

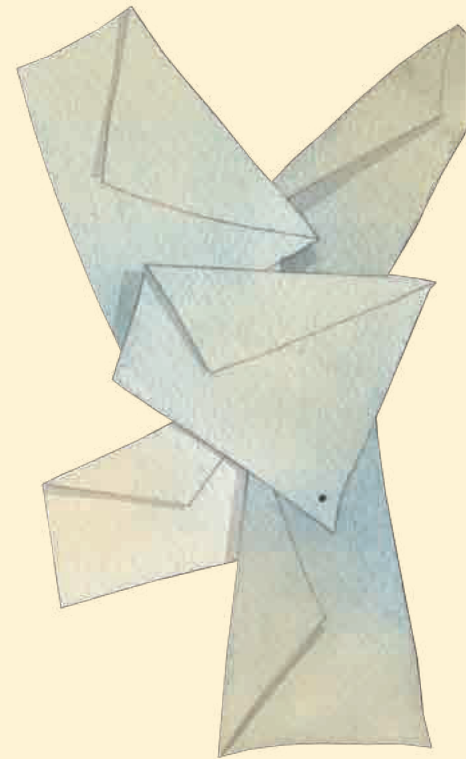
- Cinco sobres iguales.
- Un billete inventado de dos pesos.
- Cuatro papeles del mismo tamaño del billete.

Preparativos antes de la función

Poner el billete dentro de un sobre y cerrarlo con pegamento.

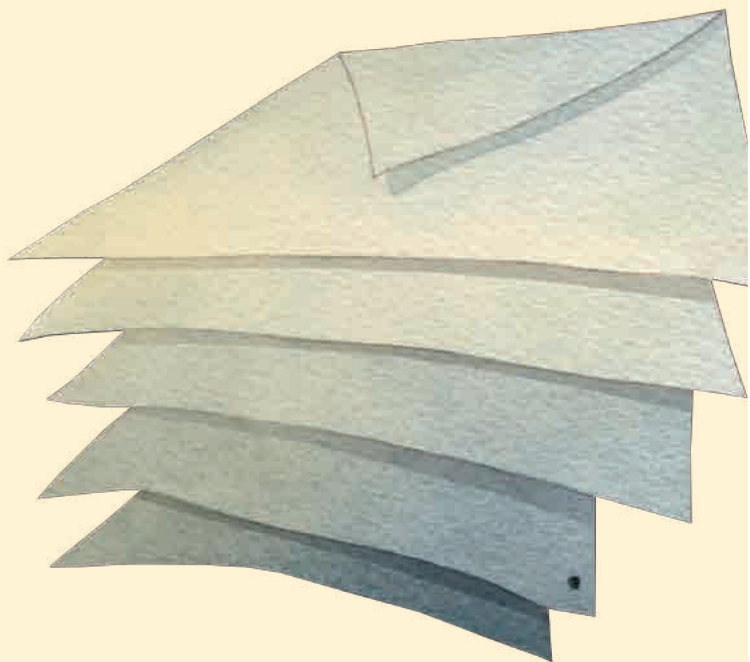
Dibujar con un lápiz un pequeño punto que solamente vos puedas reconocer en el sobre para poder identificarlo.

Poner los otros papeles en los demás sobres y cerrarlos con pegamento.



Durante la función

1. Agarrá los cinco sobres con una mano, en abanico. Mostralos al público y decí: "En uno de estos sobres hay un billete y voy a darles la oportunidad de ganarlo".
2. Dale los sobres a alguien del público y pedile que los mezcle como si fueran naipes.
3. Cuando te los devuelva, volvé a mezclarlos de manera que el sobre marcado (que contiene el billete) **quede en el segundo lugar comenzando por arriba**.
4. Dale los cinco sobres a un espectador. Pedile que deletree la palabra **MAGIA** de la siguiente forma: "Cada vez que decís una letra, el sobre que está arriba de todo pasa al final de la pila". Así, este espectador se quedará con el sobre que le toca cuando dice la última letra **A**.
5. Los cuatro sobres restantes pasan a otro espectador. Le pedís que haga lo mismo: se quedará con el sobre que le toque al decir la última letra **A**.
6. Repetí lo mismo hasta que solamente quede un sobre, que es el que tiene el billete. Ese último sobre debe volver a tus manos.
7. Cada espectador tiene que abrir su sobre ique solamente tienen papeles! Por último, vos debés abrir el tuyo, que es el ganador.



Algunas ideas graciosas para que el truco sea más divertido

- Podés hacer de cuenta que tu público no sabe leer, y entonces escribir grande la palabra **MAGIA** en un pizarrón o en un papel afiche, y hacer que todos juntos la deletreen varias veces. Cada vez que lo hacen podés decir algo chistoso como: "Está mal porque lo dijeron muy despacio" o "Recuerden que esta (señalando) se llama G, no me vayan a decir J porque pierden".
- A medida que los espectadores abren sus sobres, podés ponerle un poco de suspenso o de humor. Por ejemplo, apoyar la oreja en el sobre como si escucharas algo y poner cara de duda; o preguntarle qué haría con el dinero si se ganara el billete; o anunciar con gran pompa un ganador equivocado.
- Si escribiste frases divertidas en los papeles, hacé que las lean en voz alta.



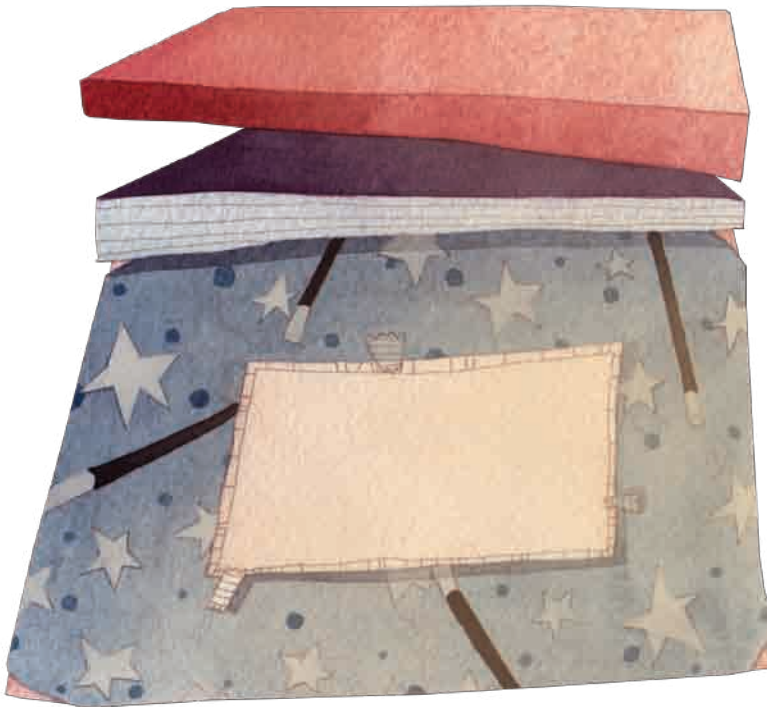


CONSEJOS PARA CONVERTIRSE EN UN BUEN MAGO

El verdadero arte de la magia consiste en saber cómo presentar el truco, no basta con conocer los secretos.

El mago debe ser capaz de ocultar el mecanismo del truco mientras convence al público de que “algo extraordinario está por pasar”.

Aquí hay algunos buenos consejos para conseguirlo.



La caja mágica es una caja de cartón que lleva escrito tu nombre artístico. En ella guardarás todos los elementos que uses para tus números y tu cuaderno de notas. Es importante que siempre tengas todo en un solo lugar, y que NADIE la revise para poder conservar tus secretos bien guardados.

Armar una “caja mágica”

- Inventá un nombre artístico con el que te gustaría ser conocido como mago y escribilo en la caja.



Utilizar el arte de la distracción

Para despistar al público y que no descubran los pasos secretos de tus trucos, es necesario hacerlos apartar su atención de lo que estás haciendo. Para eso podés contar alguna historia divertida (no importa si tiene que ver o no con el truco).

Para que dé resultado y los espectadores se interesen en tu narración es muy importante que pienses una buena historia de antemano y te la aprendas muy bien. Si te sirve, podés escribirla en tu cuaderno o carpeta, con o sin ayuda, practicarla en voz alta varias veces y probarla con algún amigo o familiar para ver cómo resulta.

Practicar, practicar y practicar

Practicar muchas veces cada truco hasta que lo hagas tan bien que no tengas que preocuparte por el paso siguiente.

Y por sobre todas las cosas: **¡¡¡NUNCA, JAMÁS, POR NINGÚN MOTIVO, REVELAR TUS SECRETOS!!!**

- A medida que practiques los trucos te irás dando cuenta de cuáles son las cosas más difíciles de aprender. Sería una buena idea que, a partir de tu experiencia como aprendiz de mago, escribas nuevos consejos para otros chicos que quieran intentarlo.



Este libro de magia es muy breve, pero puede crecer todo lo que quieras. Podés recolectar y escribir:

- nuevos trucos,
- historias divertidas o de suspenso para contar mientras hacés tus trucos,
- historias interesantes de otros magos,
- buenas ideas para tus números de magia.

¡BUENA SUERTE!



PRIMARIA

LENGUA | EL MUNDO DE LA MAGIA

Material de distribución gratuita

