

# Mini-Magic

E



A partir de 8 años



Un mago y sus espectadores



**Objetivo del juego:** ¡ofrecer el más mágico de los espectáculos!



**Contenido:** 47 cartas

- **Cartas normales:** 40 cartas repartidas en 4 colores (verde, azul, rojo, púrpura) de 10 cartas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dragón, hada y mago)
- **Cartas trucadas:** 6 cartas con doble reverso, 1 carta más corta (el 7 púrpura)

## INSTRUCCIONES BÁSICAS:

- *Prepara siempre tus números y practícalos bien antes de tu primera representación.*
  - *No reveles nunca tus trucos.*
  - *La preparación de cada número debe mantenerse **en secreto**.*
- *Al final del número, recupera tu material y presta atención a no revelar tus trucos.*

**Recuerda:** algunos números son complejos.

**Si no los consigues, pide ayuda a un adulto, que se convertirá en tu asistente.**

## VOCABULARIO: Barajar y cortar:



## TRUCO N.º 1: QUÉ DRAGÓN

**Material:** las 40 cartas normales

**Preparación secreta:** Retira los 4 dragones de la baraja de cartas normales. Coge el resto de las cartas boca abajo. Incorpora los dragones en la baraja del siguiente modo:

- Coloca el dragón rojo encima de la baraja.
- Coloca el dragón azul en novena posición a partir de la parte superior de la baraja, contando el dragón rojo que acabas de incluir.
- Coloca el dragón verde en cualquier lugar de la baraja tras el dragón azul, con la cara en la dirección contraria que el resto de las cartas (es decir, boca arriba).
- Métete el dragón púrpura en el bolsillo.
- A continuación, coloca la baraja en un montón boca abajo sobre la mesa.

## Desarrollo del truco:

- 1 • Pide a un espectador que elija un dragón: verde, rojo, púrpura o azul.
- 2 • Si elige el dragón rojo, explica al espectador que a este le encantan las cosquillas. Pídele que se fije en ese dragón y que soplo sobre la baraja. ¡Explica que el dragón va a subir a la parte superior de la baraja para sentir el soplo del espectador en sus alas!

**Dale la vuelta a la primera carta de la baraja: ¡es el dragón rojo!**

- 3 • Si elige el dragón azul, explica al espectador que necesitas una fórmula mágica para encontrarlo. Vas a utilizar el nombre del juego, «MINI MAGIC». Explica que, al terminar de pronunciar la fórmula, aparecerá el dragón azul. Entonces, deletrea el nombre del juego, «MINI MAGIC», en voz alta. Por cada letra que pronuncies, dale la vuelta a cada carta de la parte superior de la baraja y colócala a un lado. ¡La última carta girada, que corresponde a la letra «C», es el dragón azul!

- 4 • Si elige el dragón verde, explica que es díscolo y que no hace nunca nada como los demás. ¡Seguro que debe de estar a punto de hacer el loco!

**Despliega todas las cartas boca abajo sobre la mesa, de manera que solo aparezca una boca arriba: ¡es el dragón verde!**

- 5 • Si elige el dragón púrpura, explica que este dragón es misterioso y que le encanta salir de paseo, pero que intentarás encontrarlo igualmente. Toca 3 veces la baraja. Explica que no sientes su presencia... Ha tenido que esconderse en alguna parte. Pon cara de sentir que se te mueve algo en el bolsillo. **Coge la carta de tu bolsillo: ¡es el dragón púrpura!**

**Recuerda: ¡solo se puede elegir un dragón en este truco!**

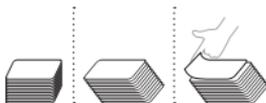
## TRUCO N.º2: ALBOROTO

**Material:** las 40 cartas normales + la carta trucada más corta

**Preparación secreta:** retira el 7 púrpura de la baraja de cartas normales. Baraja las cartas y, a continuación, pon la baraja boca abajo en un montón. Por último, coloca la carta trucada más corta encima del montón, boca abajo.

### Desarrollo del truco:

- 1 • Coge la baraja de cartas y muéstrasela a los espectadores formando un abanico con las cartas boca abajo.
- 2 • Invita a un espectador a elegir una carta. La mira y se la muestra al público con cuidado de no desvelarla.
- 3 • Durante este tiempo, vuelve a formar la baraja sin cambiar el orden de las cartas.
- 4 • Pide al espectador que deje la carta elegida, boca abajo, encima de la baraja que sostienes.
- 5 • Coloca la baraja sobre la mesa. Corta y forma la baraja.
- 6 • Coge la baraja e inclínala ligeramente. Levanta la parte delantera de las cartas con el dedo índice y suelta suavemente. En un momento dado, sentirás un ligero salto, acompañado de un pequeño «clíc» en los dedos: es la carta corta.



- 7 • Corta en ese lugar y vuelve a formar la baraja.
  - 8 • Pide al espectador que toque la baraja, explicándole que, de esa manera, hará que la carta se coloque encima.
  - 9 • Dale la vuelta a la baraja, con las cartas boca arriba.
- ¡Pura magia! Es la carta elegida.

### TRUCO N.º 3: COINCIDENCIA

**Material:** las 40 cartas normales

**Preparación secreta:** retira las figuras (dragones, hadas y magos) del mazo y baraja las cartas.

**Desarrollo del truco:**

- 1 • Pide a un espectador que baraje las cartas.
  - 2 • Recupera la baraja ya barajada y presenta las cartas en forma de abanico, boca arriba hacia ti, de modo que puedas verlas.
  - 3 • Mira las últimas 2 cartas boca arriba (las que quedarán en la parte inferior de la baraja si esta se colocara en un montón sobre la mesa).  
Recuerda el color de la última carta (p. ej.: el rojo)  
Recuerda la cifra de la penúltima carta (p. ej.: el 2)
  - 4 • Entonces, busca la carta que corresponde a estos 2 criterios (en nuestro ejemplo, el 2 rojo) y colócala boca abajo en la mesa anunciando al público que has seleccionado una carta que deberán encontrar. Por supuesto, vas a ayudarlos.
  - 5 • Coloca la baraja de cartas boca abajo en un montón sobre la mesa.
  - 6 • Pide a un espectador que levante una parte de las cartas y te las de. Pon cara de analizar el montón y anuncia que no va a ayudarles en su búsqueda. Colócalo un poco más lejos en la mesa.
  - 7 • Da la baraja con las cartas restantes al espectador y pídele que forme 2 montones, colocando una carta a la izquierda y otra la derecha, y así sucesivamente.
  - 8 • Anuncia que haces magia tocando los dos montones.
  - 9 • Dale la vuelta a la última carta colocada por el espectador y anuncia que la carta que deben encontrar es del mismo color (en nuestro ejemplo, rojo).
  - 10 • Dale la vuelta a la carta de la parte superior del otro montón y anuncia que la carta que deben encontrar es del mismo número (en nuestro ejemplo: un 2)
  - 11 • Anuncia que la carta que deben encontrar es el 2 rojo.
- Dale la vuelta a la carta del comienzo: es el 2 rojo.

**Recuerda:** al comienzo del truco, si las dos últimas cartas del abanico son del mismo color o el mismo número, el truco no funcionará. Pide al espectador que baraje mejor.

## TRUCO N.º 4: MATRIMONIO A LA CARTA

**Material:** las 4 hadas y los 4 magos

**Preparación secreta:** Coloca las 4 hadas en el siguiente orden: rojo, azul, verde y púrpura. Coloca los 4 magos en el mismo orden.

### Desarrollo del truco:

1 • Narra una historia a los espectadores. *«Érase una vez... cuatro hadas maravillosas y cuatro magos extraordinarios que vivían felices en el país mágico. El mago rojo y el hada roja se enamoraron perdidamente. Lo mismo les sucedió al mago azul y el hada azul, al mago verde y el hada verde, al mago púrpura y el hada púrpura. Por tanto, decidieron celebrar su boda todos juntos en una fiesta suntuosa a la que invitaron a todos los habitantes del país. A todos salvo a la bruja malvada. Esta se enfadó tanto de que no la hubieran invitado que juró vengarse de las cuatro parejas...»*

2 • Mientras narras el comienzo de la historia, muestra a los espectadores las 4 cartas de las hadas, una por una, manteniendo el orden determinado anteriormente. Luego, los 4 magos en el mismo orden.

3 • Continúa la historia: *«Para castigarlos por esta ofensa, la bruja malvada lanzó una maldición a los enamorados. «Esta les impuso a cada uno de ellos un exilio en los confines del mundo con el fin de separarlos durante años...»*

4 • Mientras cuentas este episodio, reúne el montón de los 4 magos, que colocarás encima del de las 4 hadas. Dale la vuelta a la baraja con las 8 cartas boca abajo, córtala y fórmala de nuevo tantas veces como quieras. Los cortes de la baraja, por ejemplo, pueden evocar los años de separación.

5 • Continúa la historia: *«Afortunadamente, la bruja fue un día destruida y terminó su maldición. Los exiliados pudieron encontrar el camino del país mágico. Los esposos se reencontraron.»*

6 • Mientras narras el final de la historia, separa las cuatro cartas de la parte superior: ¡Presenta entonces las dos barajas y da un toque sobre cada una de ellas!

7 • Dale la vuelta a una carta de cada baraja al mismo tiempo.

**Es un matrimonio unido de nuevo.**

8 • Sigue dándole la vuelta a la carta siguiente de cada una de las barajas y así sucesivamente.

**Todas las parejas se reencontran.**

## TRUCO N.º 5: VUELCO

**Material:** 6 cartas de la baraja de 40 cartas normales + 6 cartas trucadas con doble reverso.

**Preparación secreta:** Forma un abanico alternando seis cartas trucadas y seis cartas normales, boca arriba, comenzando por una carta trucada.

### Desarrollo del truco:

1 • Muestra a los espectadores el abanico de 12 cartas, prestando atención a no mostrar el reverso de estas.

2 • Recalca que las cartas aparecen alternativamente boca arriba y boca abajo.

3 • Cierra el abanico y coloca la baraja boca abajo sobre la mesa.

- Anuncia a los espectadores que deseas que las cartas vuelvan a encontrarse todas en el mismo sentido.
  - Pasa las manos por encima de la baraja para hacer magia (¡pero sin tocar las cartas!) y cuenta hasta 6 haciendo creer que presencias cómo cada carta se da la vuelta.
  - Esparce las cartas sobre la mesa sin darles la vuelta.
- Se encuentran todas boca abajo.

## TRUCO N.º 6: LA VUELTA AL MUNDO

**Material:** la baraja de 40 cartas normales

**Preparación secreta:** Coge los 4 magos de la baraja y 3 cartas normales. Coloca los 4 magos en el siguiente orden: el mago rojo y, a continuación, los otros 3. Esconde las 3 cartas normales detrás del mago rojo. Sostén con la mano el abanico con los 4 magos con cuidado de no mostrar las 3 cartas escondidas detrás del mago rojo.



Coloca el resto de cartas de la baraja boca abajo sobre la mesa.

### Desarrollo del truco:

- Coloca el resto de cartas en un montón, boca abajo, sobre la mesa, delante de los espectadores, y sostén con la mano el abanico trucado.
- Narra la historia. «*Esta es la historia de cuatro magos que deciden dar la vuelta al mundo...*». Muestra el abanico con los 4 magos a los espectadores.
- Cierra el abanico y coloca todas las cartas (los 4 magos y las otras 3 cartas) boca abajo, encima del montón (como el resto de la baraja).
- Coge la baraja boca abajo y sigue contando la historia: «*El mago púrpura parte rumbo al otro extremo del mundo, a Australia...*» (por ejemplo). Coge la carta de la parte superior y deslízala en el interior de la baraja y continúa la historia.
- «*...El mago azul parte rumbo a la India...*». Coge la carta de la parte superior, deslízala en el interior de la baraja y continúa la historia.
- «*...El mago verde se va a España...*». Coge la carta de la parte superior, deslízala en el interior de la baraja y continúa la historia.
- «*...El mago rojo decide finalmente quedarse en el país...*». Deja la carta encima de la baraja y coloca la baraja en el centro de la mesa.
- Continúa la historia: «*...Al cabo de un año, todos los magos regresan al país contar su periplo al mago rojo...*». En ese momento, da la vuelta una a una a las 4 primeras cartas de la parte superior de la baraja. **¡Son los 4 magos!**

## TRUCO N.º 7: CARTA CLAVE

**Material:** la baraja de 40 cartas normales

### Desarrollo del truco:

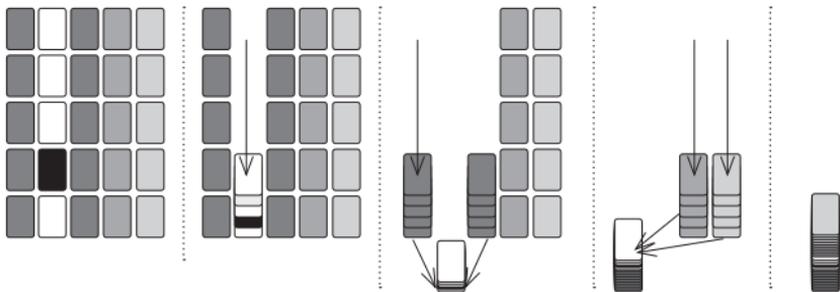
- 1 • Píde a un espectador que baraje las cartas.
- 2 • Vuelve a coger la baraja y pídele que elija una carta. La mira, pero no te la muestra.
- 3 • Mira discretamente la carta en la parte inferior de la baraja (p. ej.: el 6 verde) mientras el espectador mira la suya.
- 4 • Pídele que vuelva a colocar su carta en la parte superior de la baraja.
- 5 • Corta la baraja y vuelve a formarla. La carta clave se encuentra encima de la carta del espectador.
- 6 • Baraja las cartas en tramos gruesos, sin arriesgarte a separar la carta clave de la carta elegida por el espectador.
- 7 • Sopla sobre la baraja para transmitir tu magia.
- 8 • Dale la vuelta a las cartas una a una. Cuando descubras tu carta clave (en nuestro ejemplo, el 6 verde), sabrás que la carta del espectador es la siguiente.

## TRUCO N.º 8: EL NÚMERO 13

**Material:** 25 cartas de la baraja de cartas normales.

### Desarrollo del truco:

- 1 • Baraja las cartas.
- 2 • Forma 5 columnas de cartas línea por línea, de izquierda a derecha. Todas las cartas deben estar visibles.



- 3 • Pide a un espectador que elija una carta sin enseñártela y que te indique en qué columna se sitúa.
- 4 • Coge esta columna de arriba abajo para formar una baraja. Coge otras 2 columnas de arriba abajo. Incorpóralas a tu baraja colocándolas **debajo**. Coge las 2 columnas restantes de arriba abajo. Incorpóralas a tu baraja colocándolas **encima**.
- 5 • Forma de nuevo 5 columnas de cartas, como en la etapa 2.
- 6 • Solicita de nuevo al espectador que te muestre en qué columna se encuentra su carta.
- 7 • Coge esta columna y procede como en el paso 4.
- 8 • Baraja en mano con las cartas boca abajo, anuncia que el número 13 es mágico, que te servirá para encontrar la carta del espectador: Sopla sobre la baraja y di: «¡13 mágico!».
- 9 • Dale la vuelta a las 13 primeras cartas de la baraja de arriba abajo, contando en voz alta. **La decimotercera carta será la elegida por el espectador.**

## **TRUCO N.º 9: ADIVINACIÓN**

**Material:** 20 cartas normales

### **Desarrollo del truco:**

- 1 • Pide a un espectador que baraje las cartas.
- 2 • Vuelve a coger la baraja y mira discretamente la carta de abajo (p. ej.: el 7 púrpura).
- 3 • Esparce las cartas sobre la mesa, boca abajo, con cuidado de determinar la ubicación de la carta has mirado y que estaba en la parte inferior de la baraja.
- 4 • Anuncia a los espectadores que tu poder de adivinación te permite leer a través de las cartas: por tanto, eres capaz de anunciar la carta que vas a coger incluso antes de tocarla.
- 5 • Anuncia que vas a coger una primera carta. Di el número y el color de la carta que hayas visto en la parte inferior de la baraja al principio del truco (en nuestro ejemplo, el 7 púrpura). Escoge cualquier carta de la mesa. Guárdatela en la mano, sin que los espectadores la vean, y mírala (p. ej.: el dragón azul).
- 6 • Anuncia que vas a coger una nueva carta. Indica el número y el color de aquella que acabas de elegir (en nuestro ejemplo, el dragón azul) y, a continuación, elige cualquier otra carta de la mesa. Guárdatela en la mano, sin que los espectadores la vean, y mírala (p. ej.: el 2 rojo).
- 7 • Anuncia que vas a coger una última carta. Indica el número y el color de la última carta seleccionada (en nuestro ejemplo, el 2 rojo). A continuación, coge la carta del principio, que tenías localizada (en nuestro ejemplo, el 7 púrpura).
- 8 • Recuerda y nombra todas las cartas que habías anunciado incluso antes de tocarlas. En nuestro ejemplo: el 7 de púrpura, el dragón azul y el 2 rojo.
- 9 • Muestra las cartas que tienes en la mano.  
**Efectivamente, ¡son esas!**

## TRUCO N.º 10: ADIVINO

**Material:** 20 cartas normales

### Desarrollo del truco:

- 1 • Anuncia al público que puedes adivinar una carta sin ver la baraja.
  - 2 • Pide a un espectador que baraje las cartas.
  - 3 • Coge la baraja y escóndetela en la espalda.
  - 4 • Manteniendo las cartas en la espalda, divide la baraja en dos y únelas por el reverso para formar una sola.
  - 5 • Muestra la baraja al público con el brazo extendido anunciando una carta al azar. Al mismo tiempo, mira discretamente la carta que se encuentre frente a ti.
  - 6 • Evidentemente, la carta anunciada no es la que ve el público. Pon cara de sorprenderte de tu error y explica que este truco precisa de mucha concentración.
  - 7 • Coge el montón que tienes en la espalda, dale la vuelta y anuncia que debes volver a concentrarte.
  - 8 • Muestra de nuevo la baraja con el brazo extendido y anuncia la carta que habías mirado discretamente.
- ¡Pura magia! ¡Acabas de adivinar la carta correcta!



# Trucos de magia

Un poco de manipulación, mucha ilusión,  
algunas cartas trucadas... y ¡listo!

Diez sencillos trucos de magia para sorprender  
a los amigos.