

CARNAVAL MATEMÁTICO

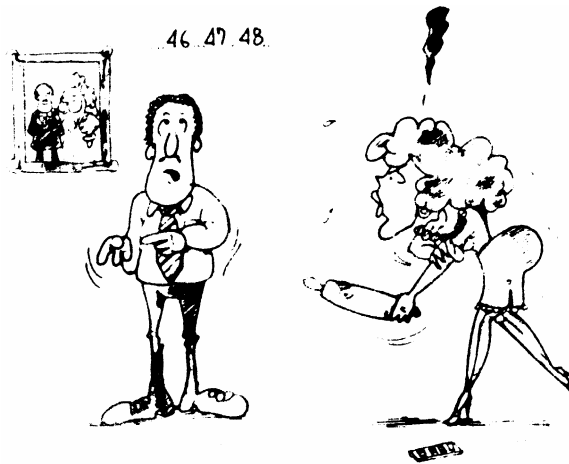
Jaime garcía Serrano

García-Editores

-12-

¿CUÁNTAS NOVIAS HA TENIDO EL NOVIO?

Las chicas se preocupan por la edad verdadera de sus novios, pero mucho más por las novias que éstos han tenido antes de ellas. Existe un pasatiempo que sirve para adivinar ambas cosas.



Usted le pedirá al jugador que escriba el número de años que tiene y lo multiplique por 2, que al resultado le agregue 5 y que este número lo multiplique por 50; que le sume el número de novias que ha tenido y a esta cifra le reste 365 días, que tiene un año. Pídale el resultado y, a este número, súmele 115. Este resultado será: las dos primeras cifras, la edad del jugador; y las dos últimas, el número de novias que ha tenido.

Ejemplo: Supongamos que el jugador tiene 25; lo multiplica por 2.

-121-

resultado final dará: las dos últimas cifras, la edad del jugador y la primera o primeras, el número del mes de nacimiento

LA EDAD DE LAS PERSONAS

En este acertijo se necesita algo de psicología elemental y una sencilla capacidad lógica para saber cuándo una persona es "veinteañera", "treintona", "cuarentona", "cincuentona", "sesentona", etcétera. Pero no falla.



Dígale a quien participa que escriba un número cualquiera, de preferencia de 2 a 3 cifras para hacer más amena la operación. Ordénele que multiplique ese número por 9 y que, al resultado de la multiplicación, le sume la edad de la persona que juega. A continuación, pídale el resultado de esas operaciones. Usted sumará entre sí las cifras de ese resultado, y le irá añadiendo progresivamente la cifra 9, hasta llegar a la edad aparente del participante.

-241-

$$225 + 52 = 277$$

Cuando le den esa cifra (277), sume $2 + 7 + 7 = 16$.

EDAD Y MES DE NACIMIENTO DEL JUGADOR



Este es un juego muy divertido, que le permitirá impresionar a las personas que se someten a él.

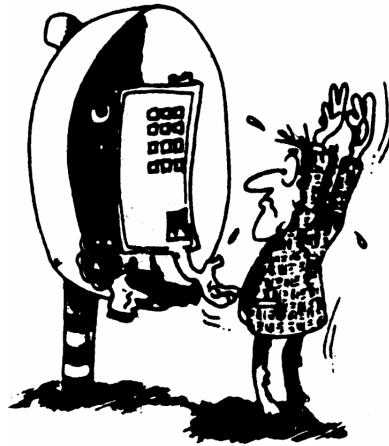
Podrá usted, con una sencilla operación, adivinar la edad y el mes de nacimiento del jugador. El procedimiento es muy sencillo. Solicite que escriba el número del mes de nacimiento y que lo multiplique por 2. Que al resultado, le sume 5 y que a este último lo multiplique por 50 y le agregue la edad actual del jugador. Solicite el total y a éste réstele 250. El resultado final dará: las dos últimas cifras, la edad del jugador y la primera o primeras, el número del mes de nacimiento.

-243-

Como el autor tiene otras cosas que hacer, se va, pero el lector puede seguir invirtiendo su tiempo en nuevas multiplicaciones. A lo mejor encuentre por su cuenta otras curiosidades como ésta.

EL TELÉFONO

Cuando usted insiste en vano para que una chica (o un chico) le dé su número telefónico, y ella o él se niegan a complacer su deseo, hay un recurso para sacar ese número, en la forma de un juego muy simpático que voy a enseñarle en seguida.



El operador le dirá a la chica (o chico) que escriba secretamente el número de su teléfono: que ese número lo multiplique por 5; que al resultado le sume 6; que ese resultado, a su vez, lo multiplique por 4, y que al número resultante le sume 9. A esta altura del juego, usted dirá que le dicten la cantidad obtenida.

ÍNDICE

Prólogo.....	3
La edad de las personasEdad y mes de nacimiento del jugador.....	10
¿Cuántas novias ha tenido el novio?.....	12
Un número secreto.....	14
Otro camino.....	15
Sea usted un profeta.....	17
¿Cuál número le gusta?.....	22
¿Cuánto tiene, cuánto vale?.....	24
¿Cuánto calza, qué edad tiene?.....	26
El número de lotería.....	28
La fecha de nacimiento.....	29
Una curiosidad.....	30
¿Le tiene miedo al 13?.....	32
Un número terco.....	33
Dígitos en orden.....	34
Un calendario en la mente.....	35
Hemorragia de números.....	38
¿En cuál mano está el número par y el impar?.....	39
Dos raros números cuadrados... ..	40
Una extraña multiplicación... ..	41
El teléfono misterioso.....	43
Operación relámpago.....	46
Multiplicación de terminados en 5... ..	47
A los chinos les gusta lemolalse.....	49
Calendario perpetuo.....	51
Números de dos cifras al cuadrado.....	55
Robémonos una vaca.....	57
Sumar.....	59
Restar.....	62
Multiplicaciones.....	63
Por once.....	63
Por quince.....	66
Por veinticinco.....	67
Números de dos cifras, terminados en 1.....	68
Números de dos cifras, terminados en 2.....	69
Números de dos cifras, terminados en 1.....	69

ÍNDICE

En un circo hable de elefantes	180
Número personal	180
Adivinanza del abuelo	180
Cuadrado mágico 3 x 3. Número mágico 42	181
Una herencia sin par	181
Las cien aves	182
Problema de tanteo	182
Complicado pero no tanto	182
Es muy fácil	183
Concentración visual	183
El astigmatismo	183
Ilusión de tamaños	184
Ilusión de imprenta	189
Un nudo misterioso	194
Adivinación de las cerillas	195
El círculo	196
Fácil a primera vista	197
Diversas figuras	198
Nueve ceros	201
Juguemos con los ceros	203
Las abejas del panal	203
Distribución de niños	204
Cuatro partes	205
El reloj	206
Un cuadrado	206
La coma	207
Un cubo	208
El caracol	209
Son semejantes	210
El laberinto	212
Cómo ganar el siete-cinco-tres	215
Tres monedas y tres cerillas	218
El dominó	219
Ingenio a prueba	220
Divida el cuadrado en cuadrados pequeños	220
Otro problema de ingenio	221
Círculos en las casillas	221
Soluciones	223
Epílogo	258