

Harry Compotter y la carta oculta

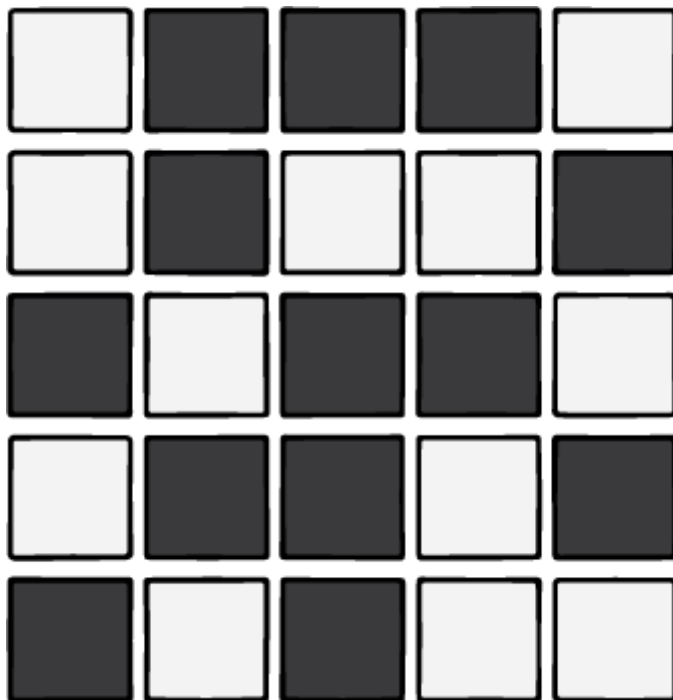
Descripción de la actividad

El objetivo de la actividad es poner en práctica un sistema de corrección de errores mediante un juego de magia utilizando cartas.

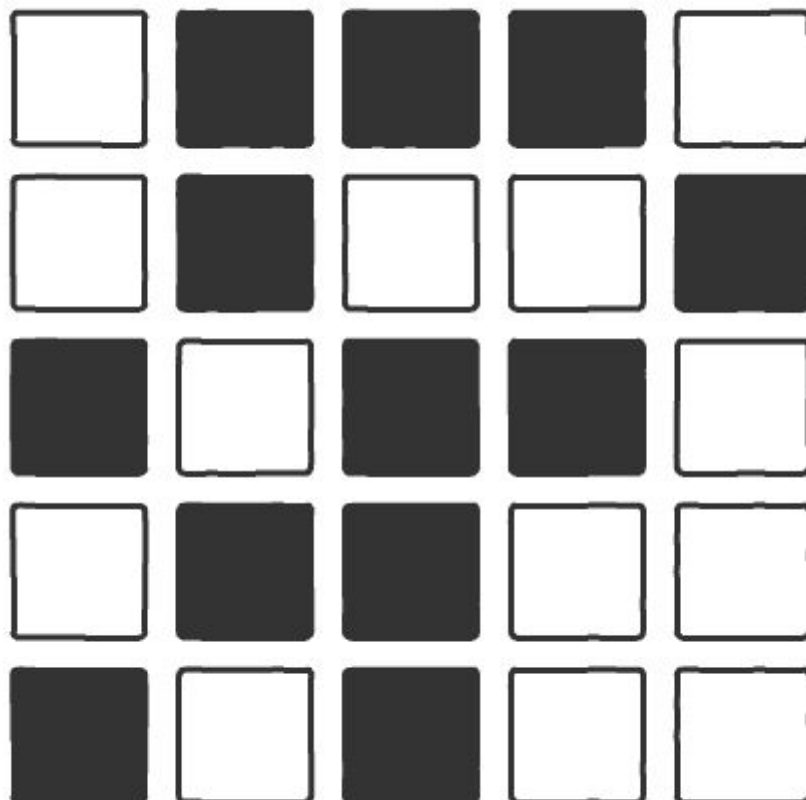
Para esta actividad, es mejor que las cartas no contengan dibujos ni ninguna otra marca que permita identificarlas más allá del color. Se recomienda que tengan un color por el anverso y otro diferente por el reverso.

Se pueden utilizar cartas o cualquier objeto que cumpla estas características (monedas, recortes de cartón, etc).

La actividad consiste en colocar una parrilla de 5x5 con las cartas posicionadas de forma aleatoria.



Una vez colocadas, el mago añade una sexta fila y una sexta columna asegurándose de que, por ejemplo, las cartas negras siempre son pares tanto en filas como en columnas.



Después, el mago se da la vuelta, y anima a los asistentes a que se pongan de acuerdo para girar una carta. Una vez le han dado la vuelta, el mago solo debe buscar qué fila y columna no cumple las características (cartas negras pares) para encontrar la carta que han girado los alumnos.