



### Actividades en torno a una sesión de magia.

Las actividades que proponemos a continuación, están relacionadas con la sesión de magia que acabamos de ver, y pueden realizarse en el aula con nuestros alumnos de Primaria (dependiendo del curso en que nos encontremos, algunas no podrán realizarse y en otras podremos llegar a distintos grados de profundización).

1. Descomponer en factores primos el número 1001.
2. Descubre la relación entre el número 1001 y el juego realizado en primer lugar.
3. Cada alumno comprobará si su fecha de nacimiento, al igual que los personajes que aparecen en el juego "UNA COINCIDENCIA" tiene alguna relación con el 9. Pueden hacer diferentes reordenaciones y comprobar, que todos ellos tienen grandes posibilidades de ser personas importantes.
4. Investiga sobre el personaje GAUSS que aparece entre los famosos relacionados con el 9.
5. Escribe las 10 primeras potencias de 2.
6. Escribe los siguientes números como suma de las potencias de 2, que has escrito anteriormente: 6, 14, 35, 64, 187, 345, ...
7. El mágico número 142857. Multiplícalo por 1, 2, 3, 4, 5 y 6 y descubre porque es mágico.