

Inhalt

		<u>Seite</u>
	Vorwort	4
	Die wichtigsten Zauberregeln	5
1	★ Die magische Vorhersage	6 - 8
2	★★ Die magische Vorhersage (Teil 2)	9 - 11
3	★★ I know it	12 - 13
4	★★★★ Unglaublich	14 - 15
5	★★ Ich kenne dein Alter	16 - 17
6	★★ Ich wusste es ...	18 - 19
7	★★ Der Rechengott	20 - 21
8	★ Geniale Würfelei	22
9	★ Magische 1089	23 - 24
10	★ Die geheime Zahl	25
11	★ Schwebender Stift	26
12	★★ Die Zaubertüte	27 - 28
13	★ Mein Lieblingsschulfach	29
14	★★ Der zerschnittene Geldschein	30
15	★★ Wer bezahlt die Rechnung?	31 - 32

Vorwort

Liebe Kolleginnen, liebe Kollegen,

ein Mathematikunterricht stellt so manches zauberhafte Können auf. Die häufigen Fragen nach dem Sinn der einzelnen Aufgabenstellungen sind nicht selten. Mit diesen Kopiervorlagen gelingt Ihnen ein Spagat zwischen Wissensvermittlung und Aufgabenstellung. Dies kommt bei den Schülerinnen und Schülern jedoch so rüber, dass sie das Ganze auf spielerische Weise wahrnehmen.

Bei den meisten mathematischen Zaubereien in diesem Band werden die Grundrechenarten ins zentrale Geschehen gezogen und das Kopfrechnen wird hier zum Erfolg des einzelnen Kunststücks unerlässlich. Je öfter die Schülerinnen und Schüler diese Kunststücke wiederholen und sich somit auch die Zahlenwerte immer verändern, umso sicherer werden sie in den Grundrechenarten und im Kopfrechnen, ohne dabei zu merken, wie sie dabei diese Techniken erlernen.

Zauberkunststücke ohne mathematische Fähigkeiten runden diese Kopiervorlagensammlung ab und eignen sich gut für den fächerübergreifenden Vertretungsunterricht.

Die einzelnen Schwierigkeitsstufen der Kunststücke sind anhand der Sterne zu erkennen:

- ★ = leicht
- ★★ = mittel
- ★★★ = schwer

Jedes einzelne Kunststück besitzt eine Effektbeschreibung, eine Auflistung, was benötigt wird und – natürlich – das Trickgeheimnis.

Viel Freude, Glück und Geschick beim Zaubern und Rechnen wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Peter Botschen

Ebenfalls erhältlich:



Spiele zu den Griechen

Die vorliegenden Spiele – passend zu der Lernwerkstatt „Die Griechen“ (Siehe Best.-Nr. 10679) – enthalten u.a. Kreuzworträtsel, ein Griechendomino, ein Ratespiel zu berühmten griechischen Persönlichkeiten, ein Brettspiel und ein typisches Memory. Jedes einzelne Spiel oder Rätsel bezieht sich inhaltlich auf ein Kapitel der Lernwerkstatt. Aber auch ohne parallelen Einsatz der Lernwerkstatt lassen sich die Spiele und Rätsel im Unterricht zum motivierenden Einsatz verwenden.

28 Kopiervorlagen zur Lernwerkstatt „Die Griechen“ Nr. 10 080 9 90 6



DIE WICHTIGSTEN ZAUBERREGELN

1. Bevor du einen Trick vorführst, musst du ihn intensiv einüben.
2. Führe nur Tricks vor, die du wirklich beherrschst.
3. Vor dem gleichen Publikum sollte nie ein Trick wiederholt werden.
4. Zeige lieber weniger Tricks, dafür aber richtig starke Kunststücke!
5. Während der Vorstellung sollte niemand hinter dir sitzen. Das lenkt ab und bei manchen Sachen kommt der Betrachter unter Umständen sogar hinter das Trickgeheimnis.
6. Die Zuschauer sollten mindestens drei Meter entfernt von dir sitzen.
7. Führe alle Tricks mit Ruhe und Sorgfalt vor.
8. Überlege dir vorher gut, was du sagen möchtest.
9. Halte alle deine Utensilien unter Verschluss.
10. Verrate nie einen Trick. Wenn die Zuschauer wissen, wie etwas funktioniert, werden sie nicht mehr über dich und deine Kunst staunen.



1 Die magische Vorhersage



So sieht der Zuschauer den Trick:

Der Zauberer zeigt einem Zuschauer eine Karte mit fünfzehn verschiedenen Bildern. Nun wird der Zuschauer gebeten, sich ein Bild auszusuchen. Er darf nicht sagen, welches er sich ausgesucht hat und er darf auch nicht darauf zeigen. Der Zauberer zeigt dem Zuschauer nun weitere Karten mit Bildern. Der Zuschauer muss sagen, ob sein Bild auf der jeweiligen Karte zu sehen ist – oder nicht. Nachdem alle Karten gesichtet wurden, kann der Zauberer dem Zuschauer sofort nennen, welches Bild er sich ausgesucht hat.

Du benötigst:

Pappe
Kleber
Schere
Buntstifte
die Bilderkarten

Das Geheimnis:

Jedes der Bilder auf der Master-Karte (das ist die Karte, auf der alle Bilder zu sehen sind) hat eine Nummer. Die Ente trägt die Nummer 1, der Bleistift die Nummer 2 und so weiter. Die Bilder auf den anderen Karten haben keine Nummern neben dem Bild stehen, jedoch unten an der linken Ecke der Karte Punkte in verschiedener Anzahl.

Der Zuschauer nennt dir nun verschiedene Karten, auf denen sein ausgesuchtes Bild zu sehen ist. Diese Karten behältst du. Die anderen legst du ab. Nun rechnest du nur noch die Anzahl der Punkte aller Karten, die du in der Hand hast, zusammen. Das Ergebnis deiner Rechnung ist das gesuchte Bild auf der Master-Karte.

1 Die magische Vorhersage



Master-Karte

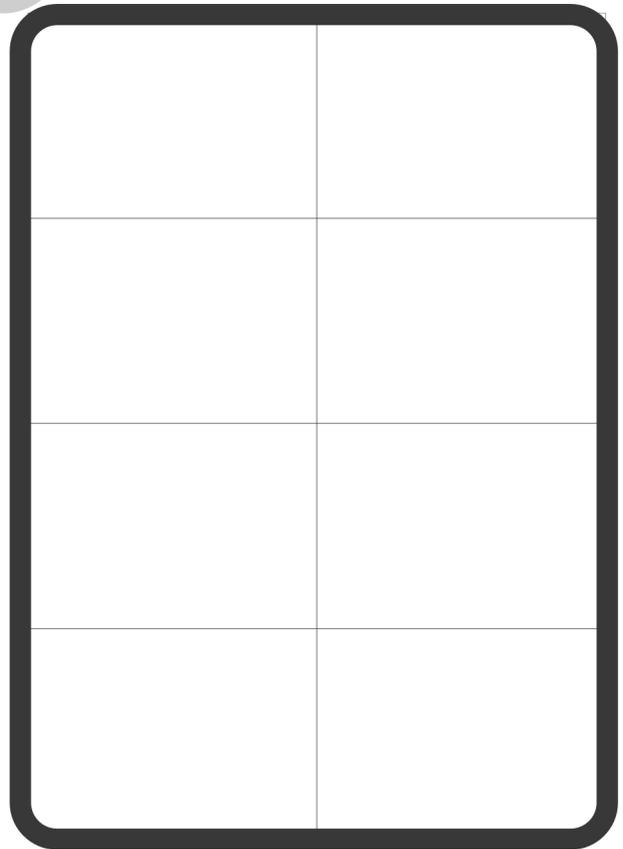
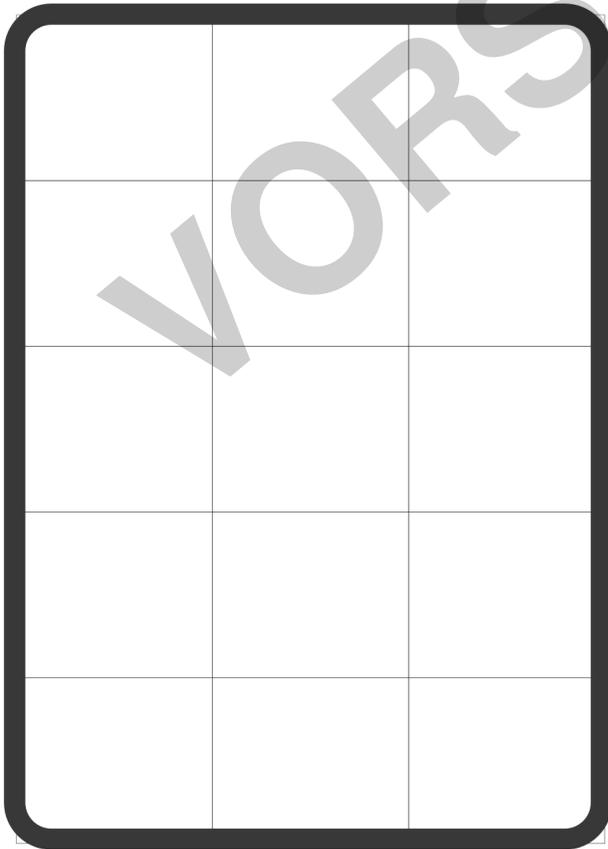
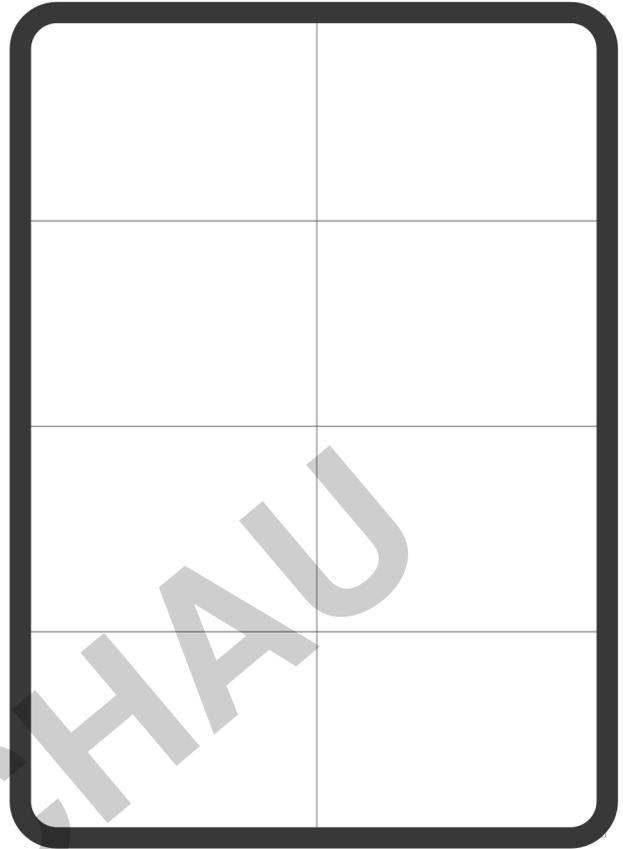
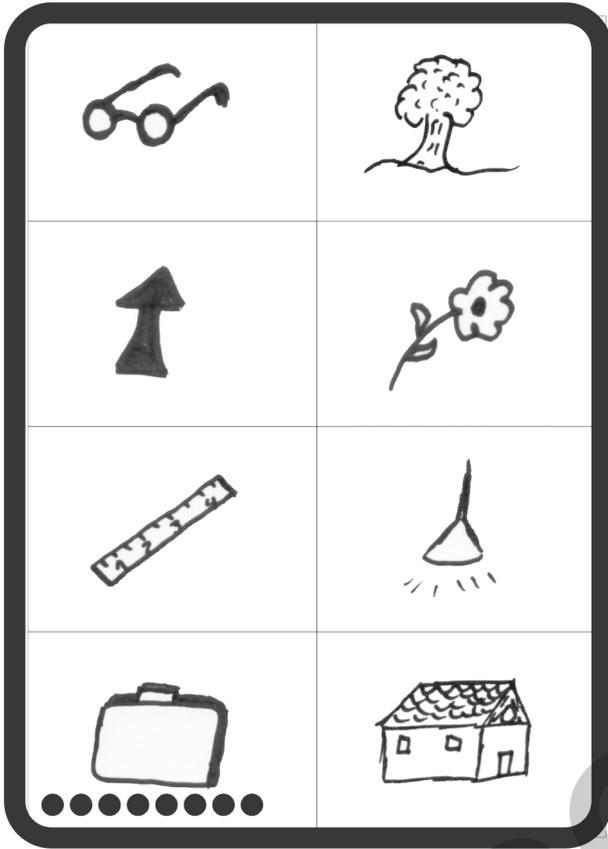
1 	6 	11 
2 	7 	12 
3 	8 	13 
4 	9 	14 
5 	10 	15 

1 Die magische Vorhersage



Mithilfe dieser Blankokarten kannst du deine eigenen Bilder in die Felder malen, die erwe...

So sieht der Zuschauer den Trick:

Der Zauberer zeigt einem Zuschauer eine Karte mit diversen Zahlen. Der Zuschauer wird gebeten, sich eine Zahl auszusuchen, jedoch nicht darauf zu zeigen oder die Zahl zu sagen. Der Zuschauer bekommt noch andere Zahlenkarten gezeigt und wird gebeten, nachzusehen, ob sich seine ausgesuchte Zahl auf der jeweiligen Karte befindet. Nachdem der Zuschauer seine Suche beendet hat, kann der Zauberer ihm sofort sagen, um welche Zahl es sich handelt.

Du benötigst:

Pappe
Kleber
Schere
Buntstifte
die Zahlenkarten

Das Geheimnis:

Die zu erratende Zahl erhältst du, indem du die erste Zahl einer jeden Karte, auf der die gedachte Zahl des Zuschauers abgebildet ist, addierst. Das Ergebnis der Addition ist die gesuchte Zahl.

Hier ein Beispiel: Der Zuschauer hat sich die Zahl 79 ausgesucht.

1. Karte (beginnt mit der Zahl	1	⇒ Zahl 79 enthalten, also	+ 1
2. Karte (beginnt mit der Zahl	2	⇒ Zahl 79 enthalten, also	+ 2
3. Karte (beginnt mit der Zahl	4	⇒ Zahl 79 enthalten, also	+ 4
4. Karte (beginnt mit der Zahl	8	⇒ Zahl 79 enthalten, also	+ 8
5. Karte (beginnt mit der Zahl	16	⇒ Zahl 79 <u>nicht</u> enthalten, also	-
6. Karte (beginnt mit der Zahl	32	⇒ Zahl 79 <u>nicht</u> enthalten, also	-
7. Karte (beginnt mit der Zahl	64	⇒ Zahl 79 enthalten, also	+ 64
Ergebnis:			79

2 Die magische Vorhersage (Teil 2)



1	33	65	97
3	35	67	99
5	37	69	101
7	39	71	103
9	41	73	105
11	43	75	107
13	45	77	109
15	47	79	111
17	49	81	113
19	51	83	115
21	53	85	117
23	55	87	119
25	57	89	121
27	59	91	123
29	61	93	125
31	63	95	127

64	80	96	112
65	81	97	113
66	82	98	114
67	83	99	115
68	84	100	116
69	85	101	117
70	86	102	118
71	87	103	119
72	88	104	120
73	89	105	121
74	90	106	122
75	91	107	123
76	92	108	124
77	93	109	125
78	94	110	126
79	95	111	127

2	34	66	98
3	35	67	99
6	38	70	102
7	39	71	103
10	42	74	106
11	43	75	107
14	46	78	110
15	47	79	111
18	50	82	114
19	51	83	115
22	54	86	118
23	55	87	119
26	58	90	122
27	59	91	123
30	62	94	126
31	63	95	127

16	48	80	112
17	49	81	113
18	50	82	114
19	51	83	115
20	52	84	116
21	53	85	117
22	54	86	118
23	55	87	119
24	56	88	120
25	57	89	121
26	58	90	122
27	59	91	123
28	60	92	124
29	61	93	125
30	62	94	126
31	63	95	127

2 Die magische Vorhersage (Teil 2)



4	36	68	100
5	37	69	101
6	38	70	102
7	39	71	103
12	44	76	108
13	45	77	109
14	46	78	110
15	47	79	111
20	52	84	116
21	53	85	117
22	54	86	118
23	55	87	119
28	60	92	124
29	61	93	125
30	62	94	126
31	63	95	127

8	40	72	104
9	41	73	105
10	42	74	106
11	43	75	107
12	44	76	108
13	45	77	109
14	46	78	110
15	47	79	111
24	56	88	120
25	57	89	121
26	58	90	122
27	59	91	123
28	60	92	124
29	61	93	125
30	62	94	126
31	63	95	127

32	48	96	112
33	49	97	113
34	50	98	114
35	51	99	115
36	52	100	116
37	53	101	117
38	54	102	118
39	55	103	119
40	56	104	120
41	57	105	121
42	58	106	122
43	59	107	123
44	60	108	124
45	61	109	125
46	62	110	126
47	63	111	127