



Mit Kopiervorlagen



Hardy

Magisch und zauberhaft

Kleine Tricks für Schule und Unterricht
ab Klasse 1

Grundschule

BRIGG
VERLAG
...

BRIGG
VERLAG
F.-J. Büchler KG

Stöbern Sie in unserem umfangreichen Verlagsprogramm unter

www.brigg-verlag.de

Hier finden Sie vielfältige

- **Downloads** zu wichtigen Themen
- **E-Books**
- gedruckte **Bücher**
- **Würfel**

für alle Fächer, Themen und Schulstufen.

© Brigg Verlag
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Der Brigg Verlag kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet der Brigg Verlag nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Bestellnummer: 360DL

ISBN 978-3-95660-360-0 (Druckausgabe)

www.brigg-verlag.de



Hardy

Magisch und zauberhaft

Kleine Tricks für Schule und Unterricht

ab Klasse 1

Mit Kopiervorlagen

BRIGG  VERLAG

© by Brigg Verlag KG, Friedberg

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.

Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Hinweis zu §§ 60 a, 60 b UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung an Schulen oder in Unterrichts- und Lehrmedien (§ 60 b Abs. 3 UrhG) vervielfältigt, insbesondere kopiert oder eingescannt, verbreitet oder in ein Netzwerk eingestellt oder sonst öffentlich zugänglich gemacht oder wiedergegeben werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen.

Illustrationen: Ulrike Zahner

Layout/Satz: PrePress-Salumae.com, Kaisheim

Inhalt

Vorwort.....	4
Zur Handhabung des Zauberbuchs	5
Zusammenfassung der Symbole	6
Standhafte Streichholzschachtel	7
Eine Zahl zwischen 1 und 63	8
Wie kommen die Reiter auf die Pferde?	10
Fisch und Eule	12
Blitzknoten	14
Eine zauberhafte Geschichte zum Vorlesen oder Erzählen	15
Zauberschlüssel	16
Zaubertüte	17
Das unsichtbare Huhn	18
Der verschwindende Zauberstab	20
Kugelwahl	22
Zauberpalme	23
Die indische Gebetsmühle	24
Das ist die gemerkte Karte	26
Immer nach rechts	28
Zwei Bänder wechseln den Platz	30
Die zerschnittene und doch ganze Schnur	31
Papierringe	32
Entfesselung	33
Knalltüte	34
Chinesischer Trickdiebstahl	36
Der verschwindende Knoten	38
Kugelwunder	39
Die beiden Monde	40
Taschentuchmaus	42
Drei Becher und ein Würfel	44
Der richtige Schnitt	45
Stopp-Streichholzschachtel	46
Strohalmvermehrung	47
Bremer Stadtmusikanten	48
Das Schlupfloch	50
Drei Zauberhütchen	52
Maßbandtrick	53
Farbdomino	54
Eine Schachtel mit Chips	56
Kugelbefreiung	57
Hase oder Zylinder?	58
Ein Trick mit sieben Chips	60
Ein kleines Zauberlied	62

Vorwort

Es ist bekannt, dass sich die Menschen schon in frühesten Zeiten mit Zauberei beschäftigten. Daran hat sich bis heute nichts geändert. Die Magie zog und zieht zu allen Zeiten die Menschen in ihren Bann. Sie ist eine Kunst, die belebt, erfreut, bestaunt wird und vor allem ihre Wirkung auf Kinder nicht verfehlt.

Die positiven Eigenschaften der Zauberei kann man auch für den Unterricht nützen. Schon ein kleines Zauberstück des Lehrers wirkt sich auflockernd, belebend und erfrischend auf die Atmosphäre in der Klasse aus. Ist das Zauberstück auch noch thematisch in den Unterricht mit eingebunden, kann man sich staunender Schüler sicher sein. Oft trägt eine kleine Zaubervorführung zur Verbesserung eines angespannten Lehrer-Schülerverhältnisses bei. Es ist auch schon vorgekommen, dass Schüler bei späteren Klassentreffen auf den einen oder anderen Zaubertrick zu sprechen kamen und fragten: „Wie war das denn eigentlich damals?“ Das wiederum zeigt, welcher bleibenden Eindruck ein „zauberhaftes Ereignis“ hinterlässt.

Viel lehrreicher und spannender ist es jedoch, wenn die Schüler selbst den Zauberstab in die Hand nehmen. Wer aber selbst vorführt, wird rasch bemerken, dass ein großer Unterschied darin besteht, einen Trick zu kennen und einen Trick zu können. Bei der Vorführung stehen auf einmal wichtige Gesichtspunkte wie Sprache, Auftreten, Gestik, Mimik, Handfertigkeit, Klarheit im Ablauf und Sicherheit der Handgriffe im Vordergrund. Neben der Zauberei üben die Kinder, ohne dass es ihnen richtig bewusst wird, das, was sie im Leben so nötig brauchen: Sicherheit im Auftreten sowie gleichzeitiges Sprechen und Agieren vor anderen. Und weil oft die Bewältigung der Handlungsabläufe die jungen Zauberkünstler vollkommen in Anspruch nimmt, läuft die sprachliche Einkleidung meist nebenbei, wie von selbst und ohne Hemmungen. Die Vorführung eines Zaubertricks mit einem kindlichen Vers, der sich leicht einprägt, zu unterstützen, ist für weniger sprachbegabte Schüler eine gute Hilfe. In diesem Zauberbuch finden Sie Kinderverse, die schnell eingeübt und mühelos mitzusprechen sind.

Insgesamt werden 39 einfache, aber doch verblüffende Tricks in Wort, Bild und Anleitung vorgestellt. Sie sind zum Nachvollziehen durch den Lehrer und Schüler gedacht und sollen Freude und Unterhaltung in den Unterricht bringen. Damit aber schulisches Zaubern auch zum sicheren Erfolg führt, wurden bei der Auswahl der Zauberstücke folgende Kriterien berücksichtigt. Jeder Zaubertrick

1. ist leicht nachvollziehbar,
2. kann ohne lange Übungszeiten erlernt werden,
3. ist altergemäß und
4. einfach vorzuführen.

Für den Lehrer ist dieses Zauberbuch vor allem eine Arbeitserleichterung, denn durch leicht verständliche Beschreibungen und zahlreiche Abbildungen erhalten die Schüler bereits eine Idee von der Herstellung und Durchführung eines Zaubertricks. Oft ist nur das Kopieren der Vorlage nötig und die Schüler sind in der Lage einen Zaubertrick zu basteln und anschließend diesen unter Anleitung des Lehrers vorzuführen.

Im Klassen- und auch Schulrahmen gibt es immer wieder Möglichkeiten, eine kleine Zaubervorstellung zum Besten zu geben, etwa in der letzten Schulstunde der Woche, in Vertretungsstunden oder bei Elternabenden. Auch bei Schulfesten und Schullandheim-Aufenthalten wird das vorliegende zauberhafte Material sich gut bewähren. Viele Schüler sind gerne bereit, mit kleinen Zaubertricks einen Beitrag zum geselligen Beisammensein zu leisten.

Der Lehrer sollte vor allem die Schüler bei der Präsentation der Zaubertricks unterstützen und sie darin schulen. Besonders der mündliche Ausdruck der Schüler sollte während des Zauberns geübt und trainiert werden. Das sofort einsetzbare Material schafft für den Lehrer den dafür notwendigen Freiraum, sodass er sich auf das Erklären, Beraten und Assistieren einzelner Schüler konzentrieren kann.

Pädagogisch gesehen weist das Zaubern für viele Bereiche des Unterrichts und auch für die Freizeit zahlreiche positive Aspekte aus. Diesbezüglich ist neben der Schulung der Feinmotorik, der Kreativität und der Stärkung des Selbstwertgefühls, etwas zu wissen, was anderen verborgen ist, vor allem die Freizeitbeschäftigung in aktiver Form gegenüber der heute oft passiven Freizeitgestaltung zu nennen.

Zur Handhabung des Zauberbuchs

Die Zaubertricks sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt. Die Anzahl der in der oberen rechten Ecke der Seite abgebildeten Häschen gibt den entsprechenden Schwierigkeitsgrad an. Ein Häschen bedeutet, dass dieser Trick für die erste Jahrgangsstufe gedacht ist; zwei Häschen weisen auf die zweite Jahrgangsstufe hin; drei Häschen auf die dritte bis fünfte Jahrgangsstufe und oftmals darüber hinaus. Selbstverständlich können Schüler der dritten bis fünften Jahrgangsstufe auch die Zaubertricks mit geringeren Schwierigkeitsgraden vorführen.

Durch die Zuordnung zu bestimmten Fächern können die Tricks leicht in den Unterricht mit eingebaut werden. Der Fächerbezug wird jeweils mit einem Buchstaben in der oberen rechten Ecke deutlich gemacht. So steht „M“ für Mathematik und „S“ für Sprache, wobei selbstverständlich die Sprache bei keinem Zaubertrick fehlen darf. Ein mit „S“ gekennzeichnete Zaubertrick verlangt eine längere sprachliche Form oder sollte vorzugsweise mit einem Vers dargeboten werden. Die mit „U“ ausgewiesenen Zauberstücke dienen der Unterhaltung bzw. Auflockerung des Unterrichts. Außerdem sind die zum Kopieren vorgesehenen Zeichen- und Bastelvorlagen für die Schüler mit einem „K“ versehen. Auf der Seite 62 befindet sich ein kleines Zaubersong, das je nach Belieben entweder vom Zauberer vor- oder vom Publikum mitgesungen werden kann. Die Zeitdauer sowohl für die Vorbereitung als auch für das Einstudieren des Zaubertricks wird durch Kreise mit Uhreinstellungen kenntlich gemacht. So erhält der Lehrer durch die verschiedenen Symbole sofort einen Überblick über den Schwierigkeitsgrad, den Fächerbezug und den Zeitaufwand eines jeden Zaubertricks und kann sich somit schnell für die eine oder andere Aufgabe entscheiden.

Viel Spaß und Erfolg beim Zaubern!

Zusammenfassung der Symbole



= erste Jahrgangsstufe



= zweite Jahrgangsstufe



= dritte bis fünfte Jahrgangsstufe



= Sprache



= Unterhaltung



= Mathematik



= Kopiervorlage



= ca. 5 Minuten



= ca. 20 Minuten



= ca. 10 Minuten



= ca. 30 Minuten



= ca. 15 Minuten



= ca. 45 Minuten

Standhafte Streichholzschachtel



Effekt:

Auf dem Tisch liegt eine leere, geschlossene Streichholzschachtel. Mit einem Streichholz fährst du unter die Schachtel und hebst diese vorsichtig hoch; sie bleibt ohne umzufallen dann auf der Schmalseite stehen. Versucht dies jedoch ein Zuschauer, gelingt es ihm nicht, weil die Schachtel stets umfällt.

Material:

Eine Streichholzschachtel, ein Streichholz, ein gleiches Etikett (Duplikat), Klebstoff, ein Stück Karton von Streichholzschachtel-Größe.

Vorbereitung:

Klebe auf die Rückseite der Streichholzschachtel das gleiche Etikett und kennzeichne eine Seite mit einem Bleistiftpunkt. Stecke das Stück Karton in die Schublade und klebe es fest (siehe Abb. 1).

Vorführung:

Lege die Streichholzschachtel mit der mit Bleistift markierten Seite nach unten auf den Tisch. Die Lade steckt dabei so in der Schachtel, dass die Öffnung nach oben zeigt. Schiebe nun das Streichholz unter die Schachtel und hebe sie über die Schmalseite langsam hoch. Die Schachtel bleibt dann auf dieser schmalen Seite stehen (siehe Abb. 2 und 3).

Wenn du das Gleiche einen Zuschauer machen lässt, wird es ihm nicht gelingen, weil die Schachtel stets umfällt. Du hast kurz vor deiner Aufforderung, das Kunststück nachzumachen, die Schachtel heimlich umgedreht, sodass die mit Bleistift markierte Seite oben ist. Dieser Umstand bewirkt, dass die Schachtel nicht stehen bleibt, sondern immer umfällt.

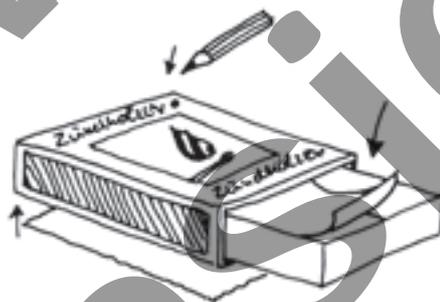


Abb. 1

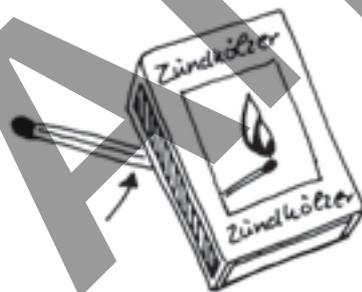


Abb. 2



Abb. 3

Eine Zahl zwischen 1 und 63



Effekt:

Ein Schüler merkt sich eine Zahl zwischen 1 und 63 und wird gefragt, auf welchem von sechs ihm vorgezeigten Kärtchen sich seine gemerkte Zahl befindet. Obwohl auf jedem Kärtchen 32 verschiedene Zahlen sind, kannst du seine gedachte Zahl sofort nennen.

Material:

Ein Karton DIN A4, eine Kopie von beiliegender Vorlage (sechs Kärtchen mit Zahlenreihen), Klebstoff, Schere.

Vorbereitung:

Die sechs Kärtchen mit den Zahlenreihen werden ausgeschnitten und auf den Karton geklebt.

Vorführung:

Sage einem Schüler, er solle sich eine Zahl zwischen 1 und 63 merken. Leg ihm dann die Kärtchen vor und bitte ihn, jene Kärtchen zu nennen, auf welchem sich seine gemerkte Zahl befindet. Von den genannten Kärtchen nimmst du jeweils die Zahl in der Ecke oben links, zählst diese Zahlen zusammen und hast das richtige Ergebnis, also die gemerkte Zahl.

Beispiel:

Der Schüler hat sich die Zahl 23 gemerkt. Diese Zahl befindet sich auf vier Kärtchen. Auf diesen Kärtchen finden wir jeweils als erste Zahl in der Ecke oben links: 1; 2; 4 und 16. Die Summe dieser vier Zahlen ergibt die gemerkte Zahl: $1 + 2 + 4 + 16 = 23$ (siehe Abb. 1).

①	3	5	7	9	11	13	15
17	19	21	23	25	27	29	31
33	35	37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59	61	63

②	3	6	7	10	11	14	15
18	19	22	23	26	27	30	31
34	35	38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59	62	63

④	5	6	7	12	13	14	15
20	21	22	23	28	29	30	31
36	37	38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	61	62	63

8	9	10	11	12	13	14	15
24	25	26	27	28	29	30	31
40	41	42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	61	62	63

⑩	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

Abb. 1

Eine Zahl zwischen 1 und 63

K

1	3	5	7	9	11	13	15
17	19	21	23	25	27	29	31
33	35	37	39	41	43	45	47
49	51	53	55	57	59	61	63

2	3	6	7	10	11	14	15
18	19	22	23	26	27	30	31
34	35	38	39	42	43	46	47
50	51	54	55	58	59	62	63

4	5	6	7	12	13	14	15
20	21	22	23	28	29	30	31
36	37	38	39	44	45	46	47
52	53	54	55	60	61	62	63

8	9	10	11	12	13	14	15
24	25	26	27	28	29	30	31
40	41	42	43	44	45	46	47
56	57	58	59	60	61	62	63

16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

Wie kommen die Reiter auf die Pferde?



Material:

Eine Kopie von beiliegender Vorlage (Puzzleteile), Schere.

Vorbereitung:

Die Puzzleteile werden entlang der gestrichelten Linie ausgeschnitten.

Vorführung:

Die drei Teile dieses Puzzles sollen so gelegt werden, dass die beiden Reiter im richtigen Reitsitz auf je einem Pferd sitzen. Die Vorlagen dürfen nicht gebogen oder zerrissen werden. Man darf nur den gestrichelten Linien entlang schneiden (Lösung: siehe Abb. 1 und 2).

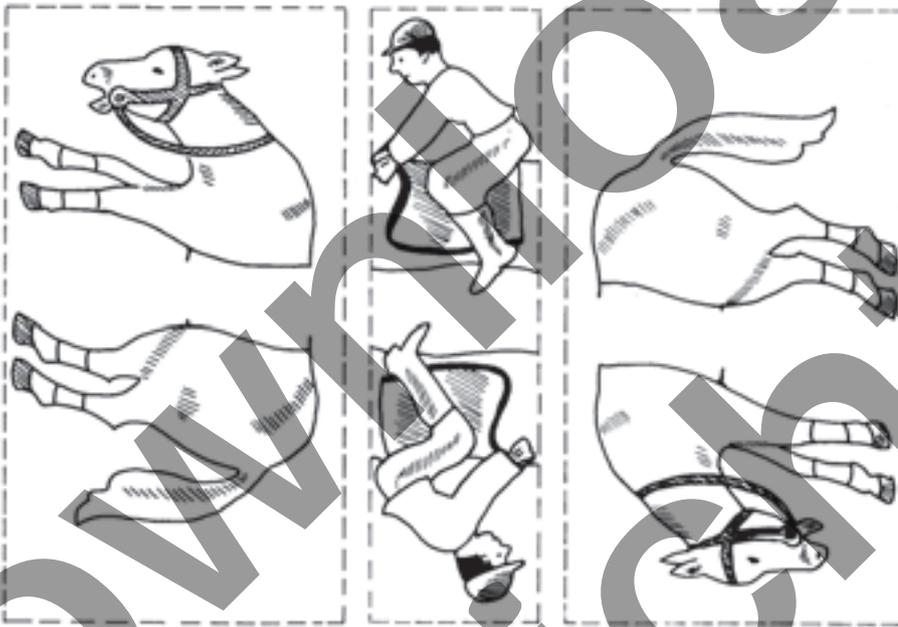


Abb. 1

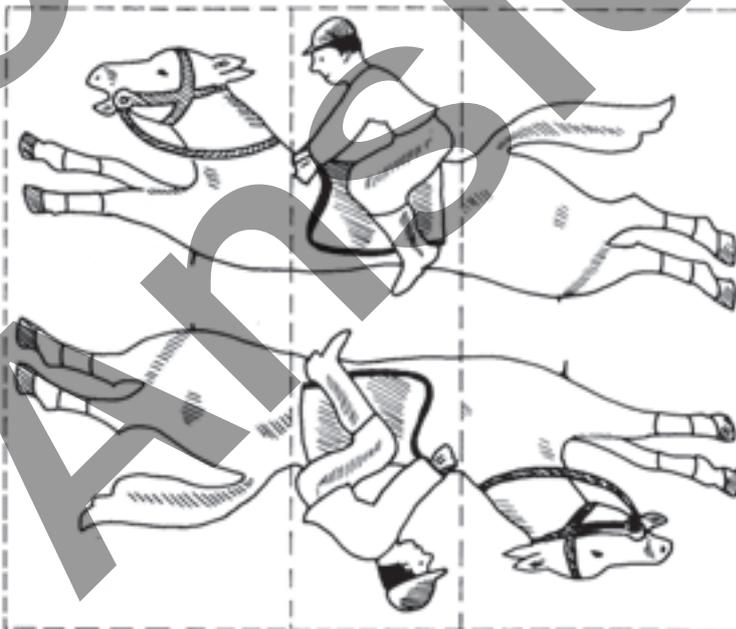
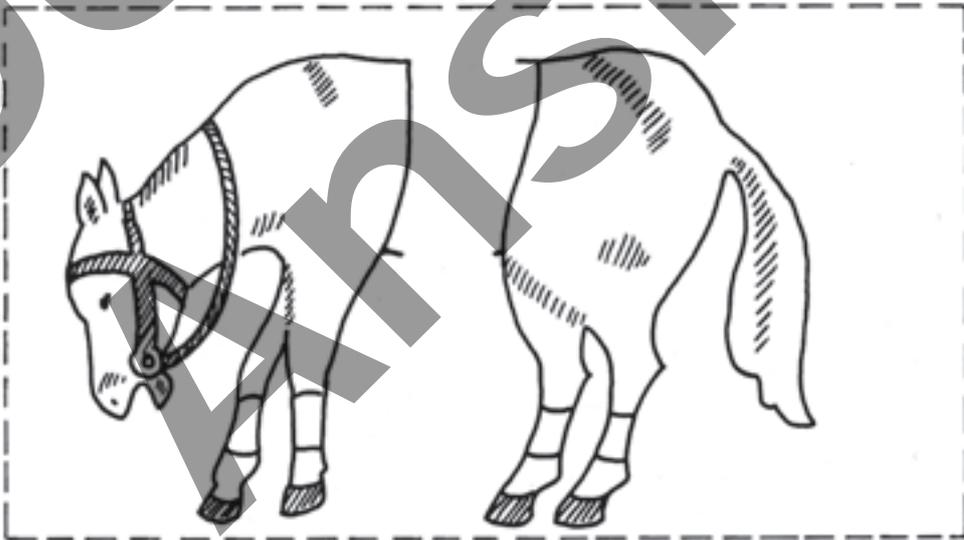
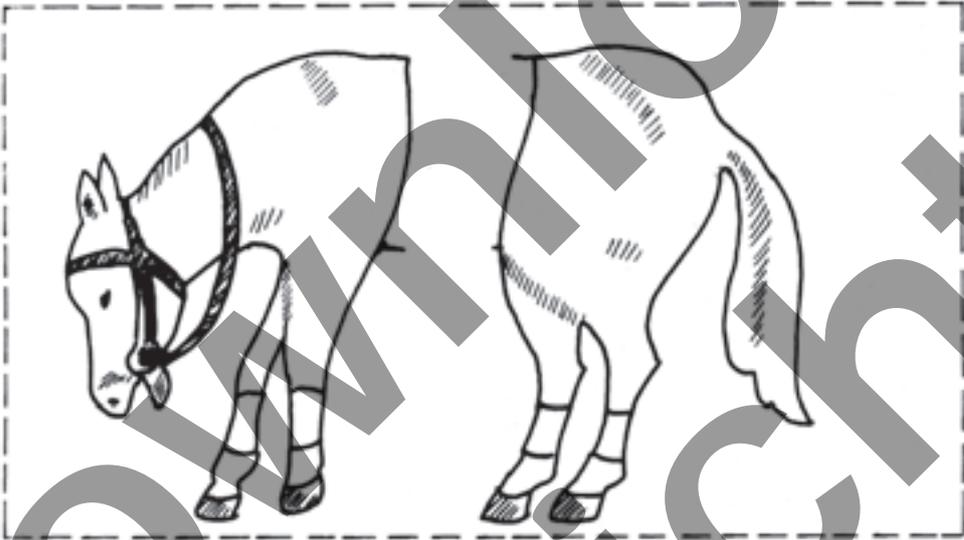


Abb. 2

Wie kommen die Reiter auf die Pferde?

K



Fisch und Eule



Effekt:

Auf einer runden Scheibe aus Karton ist auf der einen Seite ein Fisch und auf der anderen ein Netz zu sehen. Bei der zweiten Version erscheint auf der Vorderseite die Eule und auf der Rückseite der Käfig. Mit einer dünnen Schnur, die an der Kartonscheibe befestigt ist, wird die Scheibe in Drehung versetzt und das bewirkt, dass sich der Fisch plötzlich im Netz bzw. die Eule im Käfig befindet.

Material:

Eine Kopie von beiliegender Vorlage (Fisch/Netz und Eule/Käfig) zum Ausschneiden und Aufkleben auf Karton, eine dünne Schnur oder Kordel von etwa 90 cm Länge, Klebeband, Klebstoff, Schere.

Vorbereitung:

Die Abbildungen Fisch/Netz und Eule/Käfig auf vier gleich große Kartonscheiben aufkleben. Auf einer Seite der Scheibe wird die Kordel oder Schnur mit Klebeband befestigt (siehe Abb. 1). Danach werden jeweils zwei Scheiben, Fisch mit Netz und Eule mit Käfig, zusammengeklebt.

Vorführung:

Die Kartonscheibe muss in Schwingung versetzt werden, sodass sich die Schnur verdreht. Zieht man dann mit beiden Händen die Schnur nach außen, dreht sich die Scheibe zurück. Dadurch sieht es aus, als ob der Fisch im Netz bzw. die Eule im Käfig gefangen ist.

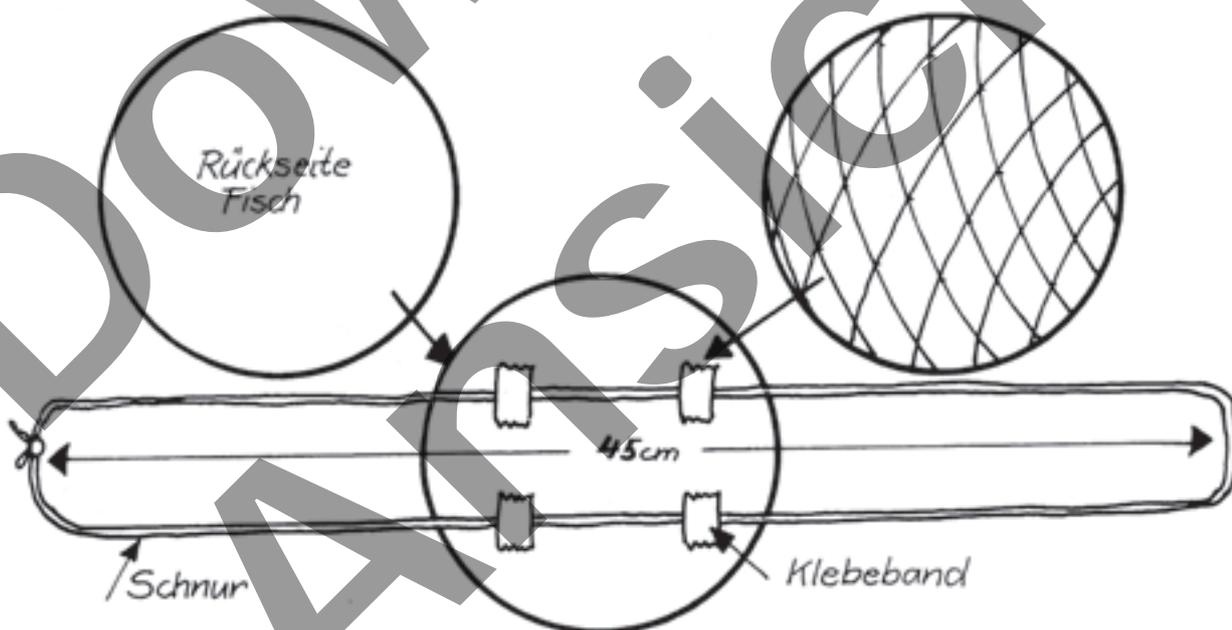


Abb. 1

Fisch und Eule

K



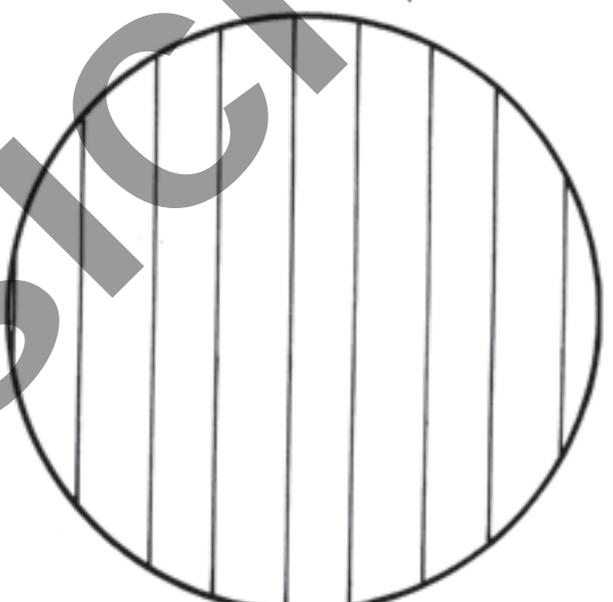
Version 1: Vorderseite



Version 1: Rückseite



Version 2: Vorderseite



Version 2: Rückseite