

Jungschi Dähei

Zaubervorstellung in Mandala - Jim Knopf

Liebe Jungschrler/innen

In Mandala wird heute eine Zaubervorstellung statt finden. Der Kaiser lädt alle dazu ein, Zaubertricks einzustudieren und auf dem Fest vorzuzeigen!

Für jede Jungschargruppe haben wir einen anderen Zaubertrick vorbereitet. Es ist aber selbstverständlich erlaubt, auch die Zaubertricks der anderen Gruppen zu erlernen. Vielleicht zeigst du deinen Zaubertrick deiner Familie oder deinen Freunden vor? Wenn du Lust hast, würden wir uns über eine Filmaufnahme von deinem Zaubertrick freuen!

Viel Spass beim Zaubern!

Liebe Grüsse aus dem Jungschiteam:)

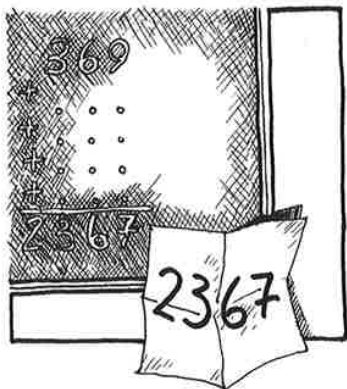
Quelle der Zaubertricks:

Busse, H. (2010). Zaubenhaftes Lernen. Ein pädagogischer Leitfaden für das Zaubern mit Kindern. Verlag modernes Lernen.



Eine unglaubliche Vorhersage

Worum geht es?



Die Zauberin kann das Ergebnis einer Additionsaufgabe vorhersagen.

Dazu bittet sie einen Zuschauer zur Tafel zu kommen. Die anderen Zuschauer sollen diesem drei beliebige Zahlen zurufen, welche der Zuschauer nebeneinander auf die Tafel schreibt.

Die Zauberin schreibt nun etwas auf einen Zettel, faltet diesen zusammen und gibt ihn vertrauensvoll einem Zuschauer mit der Bitte, ihn solange zusammengefaltet zu lassen, bis die Zauberin ihm ein Zeichen zum Auseinanderfalten gibt.

Jetzt schreibt der Mitspieler zwei weitere beliebige dreistellige Zahlen unter die erste dreistellige Zahl. Die Zauberin ihrerseits schreibt anschließend auch zwei dreistellige Zahlen unter die des Mitspielers. Zum Schluss werden alle Zahlen vom Zuschauer, natürlich mit Hilfe der anderen Zuschauer addiert.

Der Zettel wird nun geöffnet: Die Zauberin wusste das Ergebnis bereits, bevor alle zu addierenden Zahlen bekannt waren. Das Ergebnis der Addition steht auf dem Zettel!

Was brauchen Sie dazu?



- Tafel
- Kreide
oder
- Papier und Stift

Wie viel Zeit brauchen Sie für die Vorbereitung?

keine



Was ist zu tun?



Dreistellige Zahlen werden untereinander geschrieben und addiert. Sie schreiben das Ergebnis der Rechnung bereits auf einen Zettel, nachdem lediglich die erste dreistellige Zahl an die Tafel geschrieben wurde.

Das Trickgeheimnis:



So berechnen Sie immer das Ergebnis, das Sie auf den Zettel schreiben:

Wurde Ihnen von den Zuschauern zum Beispiel die Zahl **369** genannt, so ziehen Sie von der Einerstelle 2 ab, sie erhalten dann die Zahl 367. Vor diese Zahl setzen Sie die 2. Das Ergebnis wird demnach **2367** sein. Diese Schritte sind immer in gleicher Weise durchzuführen.

So erhalten Sie die vermeintlich „beliebigen“ dreistelligen Zahlen der Zauberin, die Sie, die Zauberin, an die Tafel schreiben:

Alle Zahlen des Mitspielers müssen von Ihnen immer bis 9 ergänzt werden. Der Mitspieler schreibt zum Beispiel die Zahl 491, dann rechnen Sie $4+?=9$; $9+?=9$, $1+?=9$. So erhalten Sie die dreistellige Zahl 508. Diese würden Sie in unserem Beispiel als Ihre „ausgedachte“ Zahl zu der Rechnung hinzufügen.

Beispiel

zugerufene Zahl: **369**

1. Zahl des **Mitspielers**: 491

2. Zahl des **Mitspielers**: 725

Zauberin schreibt: 508

Zauberin schreibt: 274

2367



Mit der zweiten Zahl des Zuschauers verfährt die Zauberin in gleicher Weise. Bezogen auf das obige Beispiel heißt das: $7+?=9$; $2+?=9$; $5+?=9$. So erhält man die Zahl 274, die von Ihnen, der Zauberin der Rechnung hinzugefügt wird.

Grundlage für die erste Zahl der Zauberin ist demnach immer die erste dreistellige Zahl des Mitspielers, in unserem Beispiel die 491. Grundlage für die zweite Zahl der Zauberin ist stets die zweite dreistellige Zahl des Mitspielers, hier also 725.

Darauf sollten Sie achten:



Der Trick sollte nicht zu oft hintereinander wiederholt werden, um sein Geheimnis zu schützen.

Lernchancen für die Mitspieler:

siehe Variationen



Variationen in der Präsentation:



Man kann dieses Schema übertragen auf höhere und niedrigere Zahlenräume. Somit ist es möglich, die Lernanforderungen den Lernausgangslagen der Mitspieler anzupassen.

Beispiel mit vierstelligen Zahlen

- | | |
|----------------------------------|--------------|
| 1. zugerufene Zahl: | 1631 |
| 2. Zahl des Mitspielers : | 2574 |
| 3. Zahl des Mitspielers : | 3682 |
| Zauberin schreibt: | 7425 |
| Zauberin schreibt: | <u>6317</u> |
| | 21629 |

Ermittlung des Ergebnisses, nachdem die erste Zahl aufgeschrieben wurde: $1631 - 2 = 1629$
Die 2 wird der Zahl vorangestellt.
Das vorausgesagte Ergebnis ist 21629.

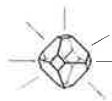
Beispiel mit zweistelligen Zahlen

- | | |
|----------------------------------|------------|
| 1. zugerufene Zahl: | 52 |
| 2. Zahl des Mitspielers : | 33 |
| 3. Zahl des Mitspielers : | 71 |
| Zauberin schreibt: | 66 |
| Zauberin schreibt: | <u>28</u> |
| | 250 |

Ermittlung des Ergebnisses, nachdem die erste Zahl aufgeschrieben wurde: $52 - 2 = 50$
Die 2 wird der Zahl vorangestellt.
Das vorausgesagte Ergebnis ist 250.

Sollten die Mitspieler neugierig geworden sein auf einen weiteren Rechenrick, so eignet sich als Anschlussrick der Zauberrick „Domino-Stein gesucht“. Hier werden die Mitspieler wieder selbst zu Zauberern. *Tipp siehe Seite 136*

Warum Juwel?



Durch diesen Zauberrick können Sie alle Mitwirkenden über einen längeren Zeitraum zum Rechnen und Mitdenken aktivieren.

Quelle:
Busse, H. (2010). Zauberhaftes Lernen. Ein pädagogischer Leitfaden für das Zaubern mit Kindern. Verlag modernes Lernen.