



SCHOOL-SCOUT.DE

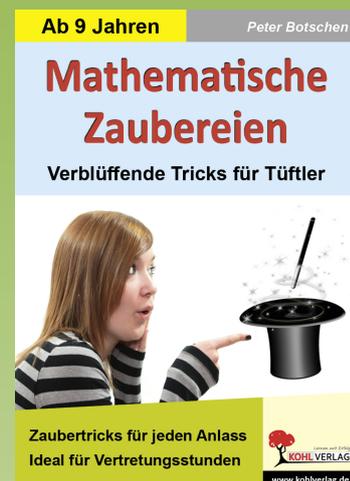
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathematische Zaubereien - Verblüffende Tricks für Tüftler

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



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

Nr. 10 980 9,80 €



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 erraten werden sollen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Mathematische Zaubereien - Verblüffende Tricks für Tüftler

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

