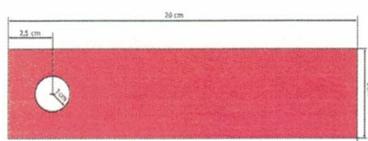


Spielanleitungen

Tipp 2: Genaue Abfolge – Lösungen

Kriterium Arbeitsheft S. 54				
1	2	3	4	5

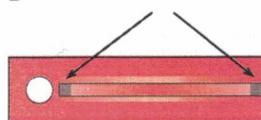
- 1 Ordne die Texte den Bildern zu. Setz den entsprechenden Buchstaben ins Kästchen. Einzelne Bilder haben mehrere Texte.
- 2 Vergleich deine Lösung mit jener einer Partnerin oder eines Partners. Diskutiert die Stellen, bei denen ihr unterschiedlicher Meinung seid.
- 3 Leg dein Ergebnis in der Sammelmappe ab.



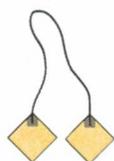
A



B



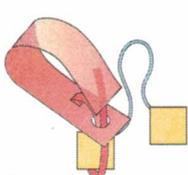
C



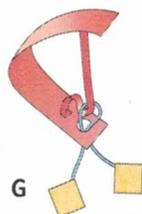
D



E



F



G



H

E Bei der Herstellung dürfen die Tonkartonstreifen nur gebogen, nie geknickt werden, damit man den Trick nicht sofort durchschaut.

A Schneide aus Tonkarton ein 20 x 5 cm grosses Rechteck aus.

A Schneide ein Loch von 2 cm Durchmesser in das Rechteck.

C Klebe den Streifen mittig auf das Rechteck.

D Schneide zwei Quadrate mit einer Seitenlänge von jeweils 4 cm aus.

E Stecke die schmale Schlaufe durch das Loch.

F Stecke ein gelbes, an der Schnur befestigtes Quadrat durch die Schlaufe.

B Schneide einen 16 x 1 cm grossen Streifen aus und bringe an beiden Ecken 1 cm vom Rand entfernt eine dünne Markierung an.

G Streiche den Streifen glatt und ziehe dabei die Schnur durch das Loch.

D Verbinde die Quadrate mit einem 25 cm langen Band, das an den Enden mit Klebeband befestigt wird.

H Um die beiden Quadrate zu befreien, verfahrst du in der umgekehrten Reihenfolge. Biege das Rechteck, stecke die Schlaufe durch das Loch und dann das Quadrat durch die Schlaufe.

Text nach sowie Illustrationen aus: Picon, Daniel (2006): Knocheleien und magische Tricks. Vevey: Mondo Verlag, S. 8 und 97