



Tasten 1



INHALT

**1.1
STRICKE ZERREISSEN** 15.-

**1.2
BRÜCKE AUS PAPIER** 10.-

**1.3
DIE GEHORSAME ROLLE** 35.-

**1.4
TELLERKARUSSELL** 20.-

**1.5
DER SPRINGENDE
FÜNFRÄPPLER** 10.-

Stricke zerreißen, Brücke aus Papier, gehorsame Rolle, Tellerkarussell, springender Fünfräppler

1.1 Stricke zerreißen

MS/OS

Dünne Schnüre lassen sich mit einem Trick ganz leicht zerreißen. Es muss sich aber um altmodische Hanfschnüre handeln. Nylonschnüre funktionieren nicht.

1.5 Der springende Fünfräppler

MS/OS

Fünfräppler in den Teller pusten.

1.2 Brücke aus Papier

ALLE

Papier mehrfach falten.

1.3 Die gehorsame Rolle

MS/OS

Durch steten Zug die Rolle sowohl vorwärts wie rückwärts bewegen.

1.4 Tellerkarussell

MS/OS

Vier Gabeln sind so auf dem Teller zu platzieren, dass der Teller nicht runter fällt. Das Karussell durch Anblasen in Drehung versetzen.



Tasten 2



INHALT

2.1	HOCHSPRUNGREKORD	20.-
2.2	DIE STANDHAFTE MÜNZE	10.-
2.3	ROTIERENDES WASSERGLAS	20.-
2.4	WUNDERSCHACHTEL	80.-
2.5	POPBALL	15.-
2.6	GRSHOPPER	15.-

Hochsprungrekord, die standhafte Münze, rotierendes Wasserglas, Wunderschachtel, Popball, Grashopper

2.1 Hochsprungrekord

MS/OS .. 

Achtung: Nur in einem geschlossenen Raum durchführen. Die Ballpyramide blau-grün-gelb-rot bilden. Am oberen Stabende ruhig festhalten und aus zuerst geringer Höhe fallen lassen.

2.2 Die standhafte Münze

MS/OS . 

Das Papier sehr schnell wegziehen.

2.3 Rotierendes Wasserglas

MS/OS . 

Ein gefülltes Glas Wasser auf einem Brett über den eigenen Kopf schwingen.

2.4 Wunderschachtel

ALLE .. 

Äusserlich identische Holzkisten über die Mitte von einer Kante (Tisch) schieben.

2.5 Popball

ALLE . 

Den Popball springen lassen.

2.6 Grashopper

ALLE . 

Den Grashopper springen lassen.



Tasten 3



INHALT

3.1

**TANZ AUF DER
NASENSPITZE 100.-/30.-**

3.2

**SCHWEBENDE KARAFFE
25.-**

3.3

**DIE LETZTE FLIEGT WEG
10.-**

3.4

PUNKTSCHAUKEL 15.-

3.5

HAMMERSCHAUKEL 20.-

Tanz auf der Nasenspitze, schwebende Karaffe, Letzte fliegt weg, Punkt- und Hammerschaukel

3.1 Tanz auf der Nasenspitze • ALLE •

Figuren (kleiner Clown, grosser Clown) auf der Nasenspitze balancieren lassen.

3.2 Schwebende Karaffe MS/OS •

Drei Messer können eine Verbindung zwischen drei Gläsern bilden, deren Abstand grösser ist als die Länge der Messer. Man kann die Konstruktion auch mit Balken oder schweren Brettern bauen.

- grosses Experiment

3.3 Die Letzte fliegt weg ALLE •

Die Münzen in eine Reihe legen. Eine einzelne Münze auf die vorderste schnippen.

3.4 Punktschaukel MS/OS •

Mit Messer und Bleistift eine Schaukel konstruieren. Mit diesem Prinzip könnte auch eine Kinderschaukel gebaut werden. (siehe 3.1 und Bild im springenden Ei)

3.5 Hammerschaukel MS/OS •

3.1 Die Hammerschaukel funktioniert nach dem gleichen Prinzip.



Tasten 4



INHALT

4.1	SPIN-O-BANK	15.-
4.2	HUI-MASCHINE	10.-
4.3	GYROSCOPE	30.-
4.4	HAND-KREISEL	30.-
4.5	MAGNETISCHE FINGER	20.-
4.6	KREISEL AUF DEM KOPF	20.-
4.7	GEHORSAMER WÜRFEL	20.-

Spin-O-Bank, Hui-Maschine, Gyroscope, Hand-Kreisel, magnetische Finger, Kreisel auf dem Kopf, Gehorsamer Würfel

4.1 Spin-O-Bank

ALLE ..

Münze senkrecht durch den Schlitz stossen.

4.2 Hui-Maschine

MS/OS ..

Durch Reiben des Stabes den Propeller in Drehung versetzen.
Die Drehrichtung des Propellers verändern.

4.3 Gyroscope

MS/OS ..

Das Schwungrad stark beschleunigen. Eventuell Schwungrad ölen.

4.4 Hand-Kreisel

MS/OS ..

Schnurspitze einführen, aufwickeln, stark ziehen und Kreisel in Drehung versetzen. Sofort mit der Kugel links-rechts Bewegungen ausführen oder Hand schnell kreisen lassen.

4.5 Magnetische Finger

ALLE ..

Mit zwei Fingern versuchen, die Kugel heraus zu nehmen.

4.6 Kreisel auf dem Kopf

MS/OS ..

Kreisel in Rotation versetzen und die Rotation mit bewegen der Hans erhöhen.

4.7 Gehorsamer Würfel

ALLE ..

Einen Würfel an einer Schnur schweben lassen.



Tasten 5



INHALT

5.1
TANZENDE BÄLLE 50.-

5.2
VERZAUBERTE PING-PONG BÄLLE 15.-

5.3
DAS SPRINGENDE EI 25.-

5.4
SCHUSS IN DIE FALSCHERICHTUNG 10.-

5.5
TRÄGHEIT ÜBERLISTEN 25.-

5.6
ZÜNDHOLZ TRANSPORT 10.-


Tanzende, verzauberte Bälle, springendes Ei, Schuss, Trägheit überlisten, Zündholz

5.1 Tanzende Bälle

ALLE 

Den Ping-Pong Ball in den Luftstrom des Staubsauger (siehe Vorbereitung) fallen lassen.

5.2 Verzauberte Ping-Pong Bälle

ALLE 

Durch den Trinkhalm kräftig zwischen die nahe hängenden Ping-Pong Bälle blasen.

5.3 Das springende Ei

ALLE 

Für das Experiment benötigt man gekochte Eier! Die Gläser hintereinander mit einem kleinen Abstand auf eine weiche Unterlage stellen (Handtuch). Ein Ei in das vordere Glas legen. Kräftig in das Glas mit dem Ei hinein blasen! Für Unterstufe Plastikeier verwenden.

5.4 Schuss in die falsche Richtung

ALLE 

Ein kleines Papierkügelchen in den Flaschenhals legen und versuchen diesen in die Falsche zu blasen.

5.5 Trägheit überlisten

ALLE 

Plexiglasröhre ruckartig und senkrecht schütteln.

5.6 Zündholz Transport

ALLE 

Eine Reihe Streichhölzer nebeneinander auf den Tisch legen. Die leere Schachtel zwischen die Lippen klemmen, sich über die Streichhölzer neigen und die Luft stark einatmen.



Tasten 6



INHALT

6.1	BLUBBER MÜNZE	15.-
6.2	DIE BÜCHSE ROLLT AUFWÄRTS	15.-
6.3	PURZELZWERG	15.-
6.4	FLEXI	15.-
6.5	DER ZÄHE LUFTBALLON	15.-
6.6	BALLON IN DER FLASCHE	15.-
6.7	ELEKTRISCHE HAARE	15.-

Blubber Münze, Büchse rollt aufwärts, Purzelzweig, Flexi, zäher Luftballon, Ballon in der Flasche, elektrische Haare

6.1 Blubber Münze

ALLE 

Flaschenöffnung mit Wasser (Spucke) anfeuchten und eine leichte Münze darauf legen. Mit den Händen die Flasche wärmen. Steigerung: Die Flasche in ein Gefäss mit heissem Wasser stellen.

6.2 Die Büchse rollt aufwärts

ALLE 

Alle Magnete einseitig in der Innenwand der Büchse platzieren. Die präparierte Büchse mit dem Schwerpunkt rechts oben auf einem schrägen Brett hinlegen und loslassen.

6.3 Purzelzweig

ALLE 

Purzelzweig auf eine schräge Fläche (Brett) stellen. Leicht anheben.

6.4 Flexi

ALLE 

Spirale auf eine schräge Fläche (Brett) stellen. Leicht anheben. Spirale auch auf eine Treppe stellen und leicht anheben.

6.5 Der zähe Luftballon

ALLE 

Klebstreifen im Kreuz vorne und hinten ankleben. Mit leichter Drehung die Nadel durch die Klebstreifen stecken. Etwas Übung ist erforderlich.

6.6 Ballon in der Flasche

ALLE 

Ein kleines Loch in den Bodenrand der Flasche bohren. Ballon in die Flasche stecken und aufblasen. Einmal Loch zuhalten, einmal offen lassen.

6.7 Elektrische Haare

ALLE 

Stelle deine Haar mit einem Masstab zu Berge.



Tasten 7



INHALT

7.1

DIE FLÜCHTIGE MÜNZE
20.-

7.2

MAGDEBURGER HALBKUGEL
30.-

7.3

DIE ROTIERENDE MÜNZE
10.-

7.4

KLEBRIGES WASSER 15.-

7.5

JAKOBSLEITER 15.-

Flüchtige Münze, Magdeburger Halbkugel, rotierende Münze, klebriges Wasser, Jakobsleiter

7.1 Die flüchtige Münze

MS/OS • 

Die kleine Münze auf den Boden des Glases und die grössere darüberlegen. Von oben stark gegen den Rand der Münze blasen.

7.2 Magdeburger Halbkugel

ALLE •• 

Ränder der Sauggummis anfeuchten, leicht zusammenpressen und auseinander ziehen.

7.3 Die rotierende Münze

MS/OS • 

Geripptes Geldstück mit zwei Stecknadeln einklemmen und Anblasen. Ideal ist ein Schweizer Ein-Franken Stück.

7.4 Klebriges Wasser

ALLE • 

Ein vollständig gefülltes Wasserglas mit einer Karton- oder Kunststoffscheibe zudecken und sorgfältig umdrehen. Jetzt die Abdeckung loslassen.

7.5 Jakobsleiter

US/MS •• 

Ein Holzbrettchen festhalten, die anderen lose herunter hängen lassen. Einmal nach rechts, dann nach links kippen.



Tasten 8



INHALT

8.1	WASSERKASSE	10.-
8.2	WASSER UND WEIN	20.-
8.3	WIRBELKASKADE	20.-
8.4	FISCHLEIN SCHWIMM	30.-
8.5	SCHWIMMENDES EISEN	15.-
8.6	WASSERSCHICHTEN	50.-
8.7	WASSER HAT EINE HAUT	15.-

Wasserkasse, Wasser/Wein, Wirbelkaskade, Fischlein schwimm, Schwimmendes Eisen, Wasserschichten, Wasser hat eine Haut

8.1 Wasserkasse

ALLE

Ein Glas Wasser bis zum Rand füllen. Der Rand muss ganz trocken sein. Zwei Partner werfen abwechselnd Münzen oder Steine hinein. Derjenige, der das Glas zum Überfließen bringt, hat verloren.

8.2 Wasser und Wein

MS/OS

Je ein Glas mit Wasser und Wein randvoll füllen. Auf das Wasserglas ein Stück Papier legen, umdrehen (siehe Experiment 7.4) und präzise auf das Weinglas stellen. Papier ganz langsam zurückziehen, bis ein Spalt zwischen Wasser und Wein entsteht.

8.3 Wirbelkaskade

ALLE

Einen einzigen Tropfen Tinte in ein Glas Wasser fallen lassen. Jeden einzelnen Tropfen lange beobachten.

8.4 Fischlein schwimm

ALLE

Teller mit Wasser füllen und Fischlein vorsichtig auf die Wasseroberfläche legen. Nur einen Tropfen Salatöl auf die Schwanzkerbe geben. Bitte neues Fischlein nach Kopiervorlage selber basteln.

8.5 Schwimmendes Eisen

MS/OS

Eine Stecknadel ohne Plastikkopf wird gebraucht. Sie darf nicht ölig sein. Auf Zeitungstückchen oder Löschpapier legen. Dieses langsam ins Wasser drücken. Die Stecknadel darf nicht nass werden.

Blase die Nadel leicht an und warte ab was geschieht.

8.6 Wasserschichten

MS/OS

Die einzelnen Flüssigkeiten vorsichtig in das grosse Glas giessen. Eventuell einen Löffel benutzen. (Glas bitte auswaschen)

8.7 Wasser hat eine Haut

ALLE

Bilde mit Wasser einen Berg. Schauge wer den Höheren Berg zustande bringt.



Tasten 9



INHALT

9.1	GEGEN DEN STROM SCHWIMMEN	70.-
9.2	EIS DURCHWANDERN	35.-
9.3	FALLERBSEN	20.-
9.4	KERZENSCHAUKEL	15.-
9.5	KERZE UNTER WASSER	15.-

Gegen den Strom, Eis durchwandern, Fall- erbsen, Kerzenschaukel, Kerze unter Wasser

9.1 Gegen den Strom schwimmen

ALLE



Achtung: Funktioniert nur an einem Fliessgewässer! Der Faden auf dem Schiffchen muss abgerollt sein. Das Schiffchen in einen fliessenden Bach legen und das Fadenende in der Hand festhalten.

9.2 Eis durchwandern

ALLE



Achtung: Ein Eisblock muss vorbereitet werden! Die Drahtschleife mit den beiden Gewichten quer über den Eisblock legen und warten.

9.3 Fallerbse

MS/OS



Achtung: Es muss vorbereitet werden.
Alle Löffel in die Pfanne stellen. Mit wenig Butter die Erbsen in gleicher Höhe an den Löffelstielen befestigen. Kochendes Wasser in die Pfanne giessen.

9.4 Kerzenschaukel

ALLE



Achtung: Funktioniert nur in einem windgeschützten Raum. Zwei dünne, lange Weihnachtskerzen am Zapfen befestigen, die Stricknadel durch den Zapfen stossen und auf die zwei Gläser legen. Beide Kerzen anzünden.

9.5 Kerze unter Wasser

ALLE



Achtung: Dieser Versuch dauert einige Stunden. Eine dicke Kerze in ein Glas stellen. Sie muss am Boden befestigt werden (durch flüssiges Wachs oder durch einen Metallring). Mit Wasser bis zum Rand auffüllen. Die Kerze anzünden und abbrennen lassen. Geduld!



Tasten 10



INHALT

10.1
WEIHNACHTSPYRAMIDE 30.-

10.2 + 10.2.2
KOCHTOPF AUS PAPIER 30.-

10.3
FLAMME IM TRICHTER 15.-

10.4
SALZ UND PFEFFER
TRENNEN 15.-

10.5
KEIN TREFFER 15.-

10.6
ELEK. GELADENER
MASSTAB 15.-

10.7
KLEBENDE ZEITUNG 5.-

Weihnachtspyramide, Papierkochtopf, Ballonkocher, Flamme im Trichter, Salz & Pfeffer, kein Treffer, elekt. Massstab, klebende Zeitung

10.1 Weihnachtspyramide ALLE

Weihnachtspyramide zuerst zusammensetzen.

Achtung: Funktioniert nur in einem windgeschützten Raum.
Kerzen anzünden.

10.2 + 2.2 Verschiedene Kochtöpfe ALLE

Achtung: Funktioniert nur in einem windgeschützten Raum.
Aus Papier einen Kochtopf formen (kleine Delle in Papier drücken). Diesen mit wenig Wasser füllen und auf das Drahtstativ stellen. Kerze darunter anzünden.

10.3 Flamme im Trichter ALLE

10.1 Durch das Trichterrohr auf die Kerzenflamme blasen.

10.4 Salz und Pfeffer trennen ALLE

Pfeffer und Salz auf einen Teller geben und mischen. Löffel gut mit Wolltuch reiben. Den Löffel knapp über die Mischung halten.

10.5 Kein Treffer ALLE

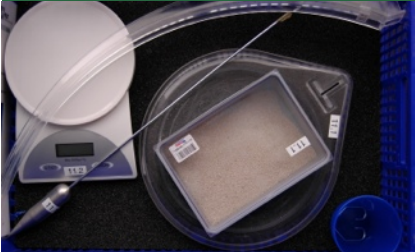
Kleines Glas in die Mitte des grossen Glases stellen. Wasser einfüllen. Geldstücke in das kleine Glas fallen lassen.

10.6 Elektrisch geladener Massstab ALLE

Hebe mit einem Massstab Papierschnitzel ohne sie zu berühren auf.

10.7 Klebende Zeitung ALLE

Klebe eine Zeitung ohne Leim an eine Wand.



Tasten 11



INHALT

**11.1
SANDPENDEL** 150.-

**11.2
WIE VIEL WIEGT MEIN
FINGER?** 50.-

**11.3
BESENWAAGE** 20.-

Sandpendel, wie viel wiegt mein Finger?

11.1 Sandpendel

ALLE .. 

Sandpendel zusammen bauen.

Achtung: besondere Aufhängung nicht verlieren!

Mulde mit Sand füllen und Pendel anstossen.

Bitte vorsichtig Sand wieder zurückgeben.

11.3 Besenwaage

ALLE .. 

Die Mitte des Besens mit den Fingern suchen.

11.2 Wie viel wiegt mein Finger?

ALLE .. 

Gefülltes Wasserglas auf Waage stellen.

Zum Beispiel Finger ins Wasser stecken.



Tasten 12



INHALT

12.1
HÜPFENDER KITT 20.-

12.2
EULER'S DISC 50.-

12.3
BALANCE OF POWER 50.-

Hüpfender Kitt, Euler's Disc, Balance of Power

12.1 Hüpfender Kitt

ALLE



Aus dem Kitt eine Kugel formen und auf sauberer Unterlage fallen lassen.
Zugabe: Kugel in ein sauberes Glas geben und nach 30 min kontrollieren.

12.3 Balance of Power

ALLE



Magnetkugeln ohne Kollisionen auf dem Spielbrett verteilen.
Zuerst den Schwierigkeitsgrad durch Drehen der Würfel bestimmen.
Im Idealfall finden alle Kugeln Platz.

12.2 Euler's Disc

ALLE



Teller auf flache Unterlage stellen und festhalten. Disc mit der Hologramm-Seite nach oben in Rotation versetzen.





Tasten 13





INHALT

13.1	HANDPROPELLER	20.-
13.2	BOOMERANG	15.-
13.3	SOLARZEPELIN	15.-
13.4	RAKETEN-ANTRIEB	45.-
13.5	HELIKOPTER	15.-
13.6	ZWEITFLAMME	15.-



Handpropeller, Boomerang, Solarzeppelin, Raketen-Antrieb, Helikopter, Zweitflamme

13.1 Handpropeller **US/MS**  



Kleinen Handpropeller zwischen den flachen Händen im Gegenuhrzeigersinn in Drehung versetzen.
Grossen Propeller mit Schnur in Drehung versetzen.
Vorsicht: Auf Gelände achten! Bitte die Schnur im Griff des Handpropellers wieder in der richtigen Drehung aufwickeln!

13.2 Boomerang **MS/OS**  

Modellbogen nach Anleitung ausschneiden.
Achtung: Fliegt am besten in einer Turnhalle.

13.3 Solarzeppelin **MS/OS**  



Folienschlauch mit Föhn oder Staubsauger aufblasen. Das Ende zuknoten und an einem Faden befestigen. An der Sonne aufheizen. (Föhn aus Kiste T-5)
Vorsicht: Fliegt leicht weg oder wird leicht beschädigt! (Ideal bei Sonnenschein und Windstille)

13.4 Raketen-Antrieb **MS/OS**  

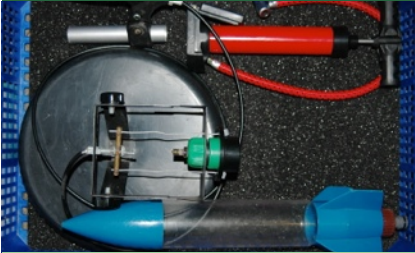
Reagenzglas ein Drittel mit Wasser füllen, einen Korkzapfen leicht andrücken. Reagenzglas mit einem Reagenzglashalter über eine Flamme halten.
Vorsicht: Schutzbrille verwenden!

13.5 Helikopter **ALLE**  

Lasse einen Helikopter mit einem Ballon fliegen.

13.6 Zweitflamme **ALLE**  

Zünde eine zweite Flamme von einer brennenden Kerze an.



Tasten 14



INHALT

Rockyman

14.1

ROCKYMAN

80.-

14.1 Rockyman

MS/OS



Die Rakete gemäss Beschreibung aufbauen und starten.
Bitte Vorsicht und Sicherheitshinweise beachten!
Kann nur im Freien durchgeführt werden!

Bitte immer nur auf Grünflächen zielen!



Tasten 15



INHALT

15.1

PLATONISCHE KÖRPER

JE 30.-

Platonische Körper

15.1 Platonische Körper

MS/OS ... 

Die platonischen Körper in blasenfreie Lösung eintauchen.

Langsam und vorsichtig herausziehen

Seifenblasenlösung aus Kiste 16 verwenden!



Tasten 16



INHALT

16.1

RIESENSEIFENBLASEN

60.-

16.2

LOCH IN DER SEIFENBLASE

20.-

16.3

DIE BLUME IN DER SEIFENBLASE

15.-

Riesenseifenblasen, Loch in der Seifenblase, Blume in der Seifenblase

16.1 Riesenseifenblasen

MS/OS



Seifenblasenmischung herstellen: Konzentrat mit Wasser auffüllen (falls nötig). Bei Riesenseifenblasen bitte über der Wanne abtropfen lassen, da der Flüssigkeitsverlust sonst viel zu gross wäre.

Schnur aus der Seifenblasenlösung anheben, dann öffnen, blasen und sofort wieder schliessen. Bei Wind entfällt das Blasen.

Für zu Hause: 4 Trinkhalme mit eine Schnur verbinden und zu einem Quadrat zusammenknoten. In die Seifenblasenlösung tauchen, hochheben und gegenseitig verdrehen: Beobachte was geschieht.

16.2 Loch in der Seifenblase

MS/OS



Drahtschlaufe formen und in die Seifenlösung halten.
Die Schlaufenöffnung mit dem Finger durchstossen.

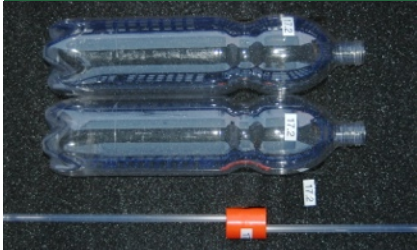
16.3

MS/OS



Die Blume in der Seifenblase

Seifenlösung (2-3mm hoch) und Blume in den Teller legen.
Mit dem Trichter eine grosse Blase erzeugen.



Tasten 17



INHALT

17.1
**SPRINGBRUNNEN-
FLASCHE** 50.-

17.2
WASSERFONTÄNE 20.-

17.3
**SCHRÄGFLIESENDES
WASSER** 20.-

17.4
SCHWERLOS 15.-

Springbrunnenflasche, Wasserfontäne, schrägfließendes Wasser, Schwerelosigkeit

17.1 Springbrunnenflasche • ALLE



Flasche zur Hälfte mit Wasser füllen. Ein Schlauch muss im Wasser sein, der andere in der Luft. Luft durch den kürzeren Schlauch blasen.

17.2 Wasserfontäne

MS/OS



Eine Flasche zu 4/5 mit Wasser füllen. Die beiden Röhrchen ins Verbindungsstück schieben. Die seitlichen Löcher müssen sich knapp innerhalb des Verbindungsstückes befinden. Beide Flaschen zusammen schrauben. Kippen. (Kartesischer Brunnen)

Für zu Hause: 2 Pet-Flaschendeckel mit Heissleim zusammenkleben und in der Mitte ein kleines Loch bohren.
1 Flasche mit 4/5 Wasser füllen, mit der anderen zusammendrehen und zusammenschrauben.

17.3 Schrägfließendes Wasser ALLE



Aus einer Flasche fliesst Wasser schräg hinab in einen Behälter. Stecke das Metallstück an der Schnur in die Flaschenöffnung einer mit Wasser Flasche.

17.4 Schwerelosigkeit

ALLE



Das Wasser fliesst nicht aus dem fallenden Becher, das Wasser ist im Fall schwerelos.

- grosses Experiment



Tasten 18



INHALT

18.1
FLASCHENTEUFEL 20.-

18.2
ZÄHFLIESENDES
WASSER 60.-

18.3
WASSERWIRBEL
„TORNADO“ 15.-

Flaschenteufel, zähfliessendes Wasser, Wasserwirbel

18.1 Flaschenteufel

ALLE .. 

PET-Flasche vollständig mit Wasser füllen.

Der Kopf des Teufelchens muss zur Hälfte mit Wasser gefüllt sein.

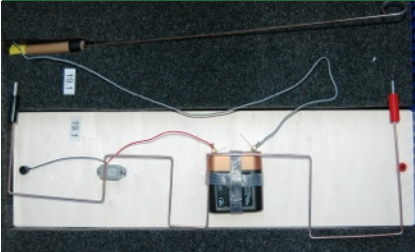
PET-Flasche 2-3 mal kurz und heftig drücken.

18.3 Wasserwirbel „Tornado“ ALLE ..

18.1 Flasche zu 4/5 mit Wasser füllen, zusammenschrauben und umdrehen. Obere Flasche durch schnelle Rotationsbewegungen kreisen lassen.

18.2 Zähfliessendes Wasser ALLE ..

Die zusammengeklebten, mit Petrol und Glycerin gefüllten Scheiben senkrecht stellen.



Tasten 19



INHALT

19.1 NERVENTEST 50.-

19.1 Nerventest

ALLE

Metallschleufe vorsichtig über den festen Draht hin und zurück führen, ohne diesen zu berühren. Bei Berührung erfolgt ein Neustart oder Punkteabzug.



Tasten 20



INHALT

20.1

MORSEN**90.-**

20.1 Morsen

MS/OS

Die beiden Morsestationen in verschiedenen Zimmern aufbauen und mit Kabel verbinden. Mit dem Morsealphabet Botschaften austauschen.



Tasten 21



INHALT

21.1
EISENSKULPTUREN 60.-

21.2
NAGELBERGE 30.-

21.3
KARTENZAUBEREI 10.-

Eisenskulpturen, Nagelberge, Kartenzauberei

21.1 Eisenskulpturen

ALLE .. 

Eisenspäne zwischen zwei Glasscheiben mit einem starken Magneten zu faszinierenden Bildern umformen.

21.2 Nagelberge

ALLE .. 

Nägel auf einen starken Magneten zu Gebilden hoch türmen.

21.3 Kartenzauberei

ALLE . 

Ein ziemlich neues Kartenspiel wird gebraucht. Eine Karte auf den Kopfhaaren reiben (um sie sich einzuprägen), in den Stapel zurück legen und heftig mit der Faust auf den Stapel schlagen.



Tasten 22



INHALT

22.1	MURMELPFANNE	30.-
22.2	GESCHICKLICHKEITSSPIELE	30.-
22.3	GYRO-WHEEL	25.-
22.4	GYRO-RING	30.-
22.5	TRÄGE STEINE	15.-
22.6	WO REISST DER FADEN	15.-

Murmelpfanne, Geschicklichkeitsspiele, Gyro, träge Steine, wo reisst der Faden

22.1 Murmelpfanne •

ALLE ..

Eine Glasmurmelpfanne muss von einem Holzbehälterchen in das andere übergeben werden. Die Holzbehälterchen befinden sich am Ende eines dünnen, zitterigen Metallstabes. Jeder Partner darf nur den Holzgriff halten.

22.2 Geschicklichkeitsspiele

ALLE ..

Geschicklichkeitsspiele, bei denen kleine Kugeln in dafür vorgesehene Löcher gebracht werden müssen.

Zwei Stahlkugeln sollen gleichzeitig in die äusseren Mulden zu liegen kommen.

22.3 Gyro-Wheel

ALLE ..

Das Rad auf den parallelen Drähten rollen lassen.

22.4 Gyro-Ring

MS/OS ..

22.1 Mit der einen Hand den silbernen Ring halten. Mit der anderen Hand einen (oder alle fünf) Ringe seitlich in Schwung bringen. Gleichzeitig den grossen Ring laufend weiter drehen.

22.5 Träge Steine

ALLE .

Turm aus Dominosteinen bauen.

Mit einem Lineal parallel zur Tischplatte kräftig gegen den untersten Stein schlagen.

22.6 Wo reisst der Faden

ALLE .

Buch in Mitte des Fadens aufhängen. Griff am Ende des Fadens befestigen. Mit kräftigen Ruck am Holzgriff nach unten ziehen.

• grosses Experiment



Tasten 23



INHALT

23.1 FLASCHENZUG 135.-

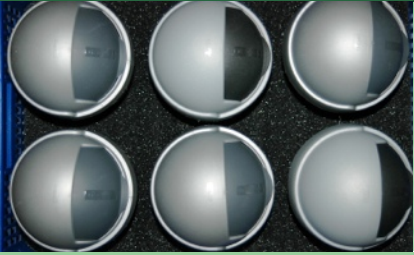
23.1 Flaschenzug •

ALLE

Eine geeignete, tragfähige Aufhängevorrichtung suchen. Ideal ist ein dicker Ast, ca. 3-4 Meter hoch oder eine hohe Reckstange. Flaschenzug gut anknoten und sichern. Sich mit dem Stuhl durch Ziehen des Seils in die Höhe befördern.

Vorsicht: Langsam hochziehen und langsam wieder runterfahren! Nicht gleiten lassen! Eine zweite Person muss Hilfe leisten und das Seil sichern. Auch eine weiche Unterlage ist sinnvoll.

- grosses Experiment



Tasten 24



INHALT

24.1

MIT DEN HÄNDEN SEHEN

40.-

Mit den Händen sehen

24.1 Mit den Händen sehen ALLE

Die Behälter etwas erhöht platzieren. Zwei Behälter sind leer und müssen präpariert werden: Wasser über den Schwamm giessen, mit Wasser gefüllter Luftballon.

Durch Betasten und Fühlen das Material bestimmen.