

A young girl with light brown hair, wearing a black lace witch costume with a blue collar and red circular face paint on her cheeks, is kneeling on a grey floor. She is holding a large, flowing red cloth that extends to the right. The background is a dark, textured wall.

HOKUS POKUS FIDIBUS

Andrea-Katja Blondeau

Zaubern im
Unterricht mit Kindern
von 4 bis 8 Jahren

HOKUS
POKUS
FIDIBUS

Impressum

Herausgeber: Verlag LCH Lehrmittel 4bis8
www.lehrmittel4bis8.ch

1. Auflage 2014
Alle Rechte vorbehalten
Copyright © 2014 Verlag LCH Lehrmittel 4bis8

Autorin: Andrea-Katja Blondeau

Fotos: Alle Fotos sind von Angel Sanchez,
Altdorf, www.angel-sanchez.ch, mit Ausnahme
der folgenden:

Sandra Brülisauer: S. 114 (oben links)
Cornelia Hausherr: S. 12 (unten links), S. 24
(rechts), S. 33 (oben rechts), S. 39 (Mitte beide),
S. 41 (oben beide), S. 69 (unten beide), S. 79
(links, 3. von oben), S. 87 (links 3. von oben,
rechts 2. und 3. von oben), S. 105 (unten links),
S. 106 (oben beide), S. 113 (unten beide),
S. 114 (oben rechts), S. 115 (unten)
Christoph Rottmeier: S. 79 (unten beide)

Infografik und Illustrationen: Gabriela Maier,
Winterthur, www.gabrielamaier.ch

Lied: Béatrice Gründler (Text und Melodie),
Stein am Rhein, www.ein-klang.com

Lektorat und Redaktion: Cornelia Hausherr
(Projektleitung), Winterthur, www.pressesteam.ch;
Anita Zimmermann-Gisler, Hünenberg

Satz und Gestaltung: Integral Lars Müller GmbH,
Zürich, www.lars-mueller-publishers.com

Korrektur: Elsa Bösch, Winterthur;
Esther Mattille, Zürich

Druck: Sprüngli Druck AG, Villmergen

Auslieferung: Verlag LCH Lehrmittel 4bis8
c/o Schule und Weiterbildung Schweiz swch,
Bennwilerstrasse 6, 4434 Hölstein,
Tel. 061 956 90 70

ISBN 978-3-908024-26-2

HOKUS POKUS FIDIBUS

Andrea-Katja Blondeau

Zaubern im
Unterricht mit Kindern
von 4 bis 8 Jahren

THEORIE

GRUNDLAGEN UND WISSENSWERTES

- 10 Zaubern als pädagogisches Mittel
- 16 Kleine Geschichte der Zauberkunst
- 18 Berühmte Zauberer
- 22 Sparten der Magie
- 23 Magische Grundeffekte
- 24 Die drei goldenen Zauberregeln
- 25 Hilfen und Kniffe

TIPPS FÜR DEN UNTERRICHT

- 30 Die Rolle der Lehrperson
- 32 Jeux Dramatiques
- 35 Vom Ausdrucksspiel zum Sprechtheater
- 38 Zaubertrick einführen
- 40 Zaubern durch ein Jahr, ein Quartal, eine Woche
- 44 Rund um die Vorführung

PRAXIS

TRICKS FÜR ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENE UND MEISTERINNEN

TRICKS FÜR ANFÄNGER/INNEN *

- 52 Zauberstab vermehren
- 54 Magischer Ast
- 56 Tütenzauber
- 58 Zauberwasser
- 60 Stein geht durch Tuch
- 62 Blütenregen
- 64 Aus Blau wird Rot

TRICKS FÜR FORTGESCHRITTENE **

- 66 Magische Büroklammern
- 68 Aus zwei wird eins
- 72 Zauber mit Zahlen
- 74 Münze wandert durch Tisch
- 76 Schwebende Flasche
- 78 Kletternder Zauberstab

TRICKS FÜR MEISTER/INNEN ***

- 80 Schnur durchquert Röhre
- 82 Rechenzauber
- 84 Farben riechen
- 86 Hase-aus-dem-Hut-Zauber
- 88 Flohzauber
- 90 Zauberhafte Papierringe

VORLAGEN FÜR TRICKS

- 94 Faltanleitung «Tütenzauber»
- 95 Faltanleitung «Stein geht durch Tuch»
- 96 Faltanleitung «Blütenregen»
- 98 Kopiervorlage «Farben riechen»
- 99 Kopiervorlage «Hase-aus-dem-Hut-Zauber»

SPRÜCHE, LEXIKON

- 100 Lustige Zaubersprüche
- 101 Kleines Zauberlexikon

ZAUBERUTENSILIEN SELBST GEMACHT

- 104 Zauberstab
- 105 Zauberhut
- 106 Zauberumhang, Jupe und Fliege
- 108 Zaubertruhe

ZAUBERDIPLOM, LIED

- 110 Vorlage Zauberdiplom
- 111 Hokus Pokus Fidibus (Lied: Deutsch und Mundart)

KLEINE-WELT-SPIEL

- 112 Fingerpuppenzauber und Minitheater

RAUMGESTALTUNG

- 114 Multifunktionale Requisiten
- 115 Glimmerzauber in Sichtmäppchen

SERVICE

- 116 Literatur, Musik, Websites
- 119 Die Autorin, Dank

VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser

Hokus Pokus Fidibus – das Zauberbuch ist da! – ein neues Buch aus dem Verlag LCH in einem ganz neuen Kleid. Andrea-Katja Blondeau, Kindergärtnerin, Zauberin und Autorin, zieht Gross und Klein mit ihrer Zauberei in den Bann. Die Gestaltung stammt wie der gesamte neue Auftritt des Dachverbands Lehrerinnen und Lehrer Schweiz LCH aus der «Zauberküche» von Lars Müller. Mitgezaubert haben Cornelia Hausherr als Projektleiterin und Anita Zimmermann als unsere Verlagslektorin.

Ich freue mich, dass dieses Buch des Verlags LCH für Sie entstanden ist. Mit Ihrer Arbeit an der Stufe 4bis8 legen Sie für viele Kinder wichtigste Grundlagen für das Lernen. Sie vermitteln, dass Lernen auch Magie ist! Der Dachverband Lehrerinnen und Lehrer Schweiz möchte Sie mit den Lehrmitteln 4bis8 aus dem Verlag LCH weiterhin in Ihrer wichtigen Arbeit unterstützen.

Vielleicht waren es die Bilder, die Sie angesprochen haben. Sie zeigen Kinder, die konzentriert einen Zaubertrick üben oder vorzeigen, die Zauberutensilien basteln, die lachen und staunen. Nur mit dem Betrachten der Bilder haben Sie schon viel vom Geheimnis der Zauberpädagogik erfahren. Der Grundstein liegt nämlich in der Faszination des Zauberns. Jedes Kind ist gern eine Zauber-künstlerin oder ein Zauber-künstler. Da spielen weder Stärken noch Schwächen eine Rolle. Zaubern lernen die Kinder ohne Druck. Sie stärken dabei spielend ihre Konzentration, ihre Wahrnehmung, ihr Körper- und Selbstwertgefühl und erweitern ihre sozialen und sprachlichen Kompetenzen. Gerade deshalb steckt viel Lern-potenzial in der Zauberei.

Wie Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf dem Weg zur Zauber-künstlerin oder zum Zauber-künstler begleiten können, beschreibt dieses Praxisbuch ausführlich. Wie immer erfahren Sie die wichtigsten theoretischen Grundlagen und erhalten zahlreiche praxiserprobte Beispiele für den Unterricht mit vier- bis achtjährigen Kindern. Diesem Konzept bleiben die Praxisbücher aus dem Verlag LCH Lehrmittel 4bis8 treu.

Was sich aber von diesem Buch an ändert, ist das Erscheinungsbild. Gemeinsam mit seinem Team hat der Gestalter Lars Müller an einem neuen einheitlichen Erscheinungsbild der Bücher aus dem Verlag LCH getüftelt. Dabei hat er sich auf die Kraft von Wort und Bild verlassen. Er hat es verstanden, beide Elemente ins richtige Licht zu setzen. Als Verlagsleiterin freue ich mich sehr über dieses gelungene Erstlingswerk und bin gespannt, wie das neue Design bei Ihnen ankommt.

Franziska Peterhans
Zentralsekretärin LCH und Verlagsleiterin Verlag LCH

GRUNDLAGEN UND WISSENS- WERTES

Zaubern fasziniert die Kinder nicht nur, sondern birgt auch ein grosses Lernpotenzial. Mit der Entdeckung des Zauberns als pädagogisches Mittel kann dieses voll ausgeschöpft werden. Auf dem Weg zur Zauberin oder zum Zauberer schulen die Kinder lustvoll und spielerisch ihr Wahrnehmungsvermögen, trainieren ihre sprachlichen, sozialen und motorischen Fähigkeiten, erweitern ihr Wissen und stärken ihr Selbstvertrauen.



ZAUBERN ALS PÄDAGOGISCHES MITTEL

KRITERIEN FÜR DIE TRICKS

Die zusammengestellten Tricks sind auf das Entwicklungsalter der vier- bis achtjährigen Kinder ausgerichtet. Die dafür benötigten Materialien sind alltäglich und preiswert – Papier, Büroklammern, Zeitung, Pet- und Glasflaschen, Gläser mit Drehverschluss, Federn, Seilstück –, sodass die Kinder die Tricks zu Hause leicht wiederholen können.

Kinder sind fasziniert vom Zaubern. An dieses Interesse knüpft die Zauberpädagogik an. Sie folgt einem ganzheitlichen Ansatz und nutzt die Motivation der Kinder. Wenn sie spüren, dass sie etwas nicht können, sagen Kinder schnell: «Das isch en Seich!» Aber wenn nicht Defizite, sondern die Freude am Tun im Vordergrund steht, trauen sie sich mehr zu, gehen unbeschwerter an die Arbeit und können ihre Ressourcen entdecken. In einer guten Lernatmosphäre fühlen sich die Kinder wohl. Sie lernen freudig und entwickeln, durch Erfolge ermutigt, den Ehrgeiz, weiterzulernen.

Die Kinder vergessen sprachliche, grob- und feinmotorische oder soziale Schwierigkeiten, wenn sie in die Rolle eines Zauberers oder einer Zauberin schlüpfen. Sie trainieren beim Rollenspiel, bei den Improvisationen, beim Erlernen der Tricks, beim Präsentieren oder Requisitenherstellen ihre sprachlichen, motorischen und sozialen Kompetenzen, ohne dass diese zum Thema gemacht werden. Anders ausgedrückt: Das Lernen mit Zaubern geht einfacher einher, weil das Thema positiv besetzt ist. Und es steckt viel Lernpotenzial in der Zauberei. Die Kinder lernen unter anderem in Strukturen zu arbeiten, Reihenfolgen einzuhalten und das eigene Handeln zu kommentieren. Die Erfahrungen zeigen, dass die Lernprozesse nach dem Unterricht weitergehen. Zu Hause und in ihrem Lebensumfeld berichten die Kinder stolz von ihren neu erworbenen Künsten und führen die Zaubertricks vor. Auf diese Weise üben und vertiefen sie das Gelernte. Gleichzeitig wird ihr Selbstwertgefühl gestärkt.

Mit Zauberpädagogik kann man:

- die Sprechfreude unterstützen,
- das Selbstvertrauen stärken,
- Konzentration und Handlungsplanung weiterentwickeln,
- die Persönlichkeitsbildung unterstützen,
- Kreativität fördern,
- Lampenfieber und Prüfungsangst abbauen,
- einen entspannten Erstkontakt knüpfen,
- positiv im Mittelpunkt stehen,
- Sprachfehler und Sprechhemmungen mildern,
- fremdsprachigen Kindern den Einstieg erleichtern,
- Ängste und Lernblockaden überwinden,
- mathematische Fähigkeiten und Fertigkeiten erweitern,
- logische Abläufe üben,
- die Feinmotorik trainieren,
- Konflikte bearbeiten,
- negativ auffällige Kinder in ein günstigeres Licht rücken.

Zaubern und magisches Denken

Im Alter von etwa zwei bis etwa sechs Jahren ist das kindliche Denken oft noch magisch. In dieser Phase erklären sich Kinder Phänomene mit übernatürlichen Kräften und unterscheiden nicht zwischen belebt und unbelebt. Alles ist mit den gleichen Eigenschaften ausgestattet. Das Kind schimpft mit dem Tisch, wenn es sich daran stösst, es glaubt, dass die Sonne scheint, weil sie gute Laune hat, und dass es regnet, weil die Wolken traurig sind. Ebenso gehören Wunschenken, der Glaube an echte Zauberei, an Geister oder den Osterhasen zum magischen Entwicklungsalter.

Kinder im magischen Alter zaubern mit Begeisterung und fühlen sich als echte Zauberinnen und Zauberer. Was sie machen müssen, um einen Trick auszuführen – und dass er nur so funktioniert –, erlernen sie schnell, jedoch durchschauen sie meist noch nicht, wie er funktioniert.

Zaubern und Deutsch als Zweitsprache

Beim Zaubern stehen die Wörter in einem konkreten Handlungszusammenhang. Dies unterstützt die Kinder beim Erweitern der sprachlichen Fertigkeiten in der Zweitsprache. Sie üben das Hörverstehen und Sichmitteilen, das Zuhören und

Wenn es ums Zaubern geht, wird das Schneiden zur spannendsten Sache der Welt.



Tricks gelingen zuverlässig: Einen Stein auf das Tuch legen, das Tuch falten und wieder öffnen, und jedes Mal ist der Stein weggezaubert!



Verstehen, lernen neue Wörter kennen und anzuwenden und werden mit dem Klang der Zweitsprache, der Satzmelodie und der Aussprache der Wörter vertraut. Auch der Grundwortschatz und die grammatikalischen Kompetenzen können mit jedem Zaubertrick gezielt gefördert werden.

Wiederholungen gehören zum Wesen der Zauberei, auch deshalb eignet sich das Erlernen von Zaubertricks für den Einsatz im Deutsch-als-Zweitsprache-Unterricht (DaZ). Die Kinder lernen nicht nur die Wörter nachzusprechen, korrekt auszusprechen und zu verstehen, weil sie in einen Kontext gebettet sind. Sie lernen sie auch anzuwenden und nehmen sie so in ihren aktiven Wortschatz auf. Da es sehr viele Zauberkunststücke gibt, die visuell sind, können auch Kinder, die über geringe Deutschkenntnisse verfügen, dem Ablauf folgen. Stimme, Gesten, Mimik sowie die Requisiten unterstützen die Kinder zusätzlich, das Gesagte und den Handlungsablauf zu verstehen.

Da Zaubern Kindern so viel Spass und Freude macht, ist ihre Motivation hoch, das wirkt sich positiv auf den Erwerb der Zweitsprache aus. Die klaren und immer gleichen Abläufe beim Zaubern und das Wiederholen geben den Kindern Halt und vermitteln ihnen Sicherheit. Der Lehrperson bieten sich vielfältige Möglichkeiten, spielerisch Regeln, Satzbaupläne und grammatikalische Elemente in die Handlung einzubauen.

Beispiel «Präpositionen üben»: Zahlreiche Zauberkunststücke liegen bereit. Ein Stuhl wird aufgestellt. Die Lehrperson sagt: Leg den Zauberhut auf den Stuhl. Hol das Zauberpulver und leg es in den Hut. Nimm den Zauberstab und stehe so vor den Stuhl, dass du den Namenszettel auf der Lehne siehst. Leg den Zauberstab nun rechts vom Stuhl auf den Boden. Mit jedem neuen Utensil kommt ein anderes Kind an die Reihe. Vielleicht sitzt am Schluss ein Kind mit Hut, Umhang, Zauberstab in der einen, Zauberpulver in der anderen und Zauberschuh am linken Fuss auf dem Stuhl. In einem nächsten Schritt können die Kinder selber Anweisungen geben.

Mit der Sprache spielen

Es gibt Kinder, die auf Sprache verzichten und ihren Trick lieber pantomimisch präsentieren möchten. Diesem Wunsch kann selbstverständlich entsprochen werden.

Dennoch ist Sprache immer ein wichtiger Bestandteil des Zauberaktes. Der Zauberer oder eine Moderatorin begrüßt zum Beispiel das Publikum, lenkt es während der Vorführung mit der Stimme vom Geschehen ab und begleitet den Zaubertrick mit einem Spruch. Es sind ganz unterschiedliche Formen möglich,

Zungenturnen mit Salzstängeli & Co. macht viel Spass, schmeckt lecker und trainiert gleichzeitig die Sprechmuskeln.



Oben, unten, links und rechts – mit Zauberhut und Zauberstab macht das Üben von Präpositionen Spass.

Mit Zauberhut & Co. in eine andere Rolle schlüpfen und neue Fähigkeiten üben, zum Beispiel selbstbewusst auftreten.



welche die Kinder mit viel Spass und Experimentierlust ausprobieren, auch jene, die sich später für einen nonverbalen Auftritt entscheiden: Silben sprechen, Wortspiele, Nonsenswörter, Gedichte, Lieder, Zaubersprüche. Dabei sollten sich freie und geführte Sequenzen abwechseln. So entsteht ein lebendiger und kreativer Umgang mit Sprache.

Schon Goethe war überzeugt, dass das Üben von Zaubertricks etwas sehr Wertvolles ist. «Das Taschenspiel ist besonders in Gegenwart eines kleinen Publikums ein herrliches Mittel zur Übung in freier Rede und zur Erlangung körperlicher und geistiger Gewandtheit.» Deshalb schenkte er seinen Neffen einen Zauberkasten. Ein Beispiel für die Überwindung einer Sprechhemmung ist Hardy, ein berühmter Zauberer aus Deutschland. Er stotterte als Kind stark. Als er zu zaubern begann und immer fingerfertiger wurde, wurde gleichzeitig sein Stottern weniger, bis die Sprachauffälligkeit ganz verschwunden war.

Mit Zauberstab & Co. selbstbewusster werden

Gegenstände können Kinder unterstützen, ihnen Halt und Sicherheit geben und ihr Selbstvertrauen stärken. Beim Zaubern sind dies der Zauberstab, der Zauberhut, der Zaubertisch, das Zaubertuch und weitere Zauberutensilien. Gerade auch Kinder mit Teilleistungsschwächen gewinnen mit Zaubern an Selbstvertrauen. Sie können etwas, das andere nicht können. Das macht sie selbstbewusster.

Zaubern bedeutet durchhalten

Zauberei beinhaltet Regeln. Die Reihenfolge muss genau eingehalten werden, sonst funktioniert der Zaubertrick nicht. Kinder möchten zaubern können, deshalb bleiben sie beharrlich dran. Da Zauberei prozessorientiert ist, führen ganz unterschiedliche Wege zum Ziel.

Wahrnehmung und Körpergefühl stärken

Es gibt ganz unterschiedliche Zauberinnen und Zauberer: lustige, scheue, piffige, schlecht gelaunte, ungeschickte oder vergessliche. Das Ausprobieren dieser verschiedenen Zauberpersönlichkeiten gibt den Kindern die Möglichkeit, neue Seiten an sich zu entdecken. Das Experimentieren mit der Stimmlage und Lautstärke oder der Gestik und Mimik fördert die Körperwahrnehmung und beeinflusst das Körpergefühl positiv.

Während ein Kind am liebsten für sich alleine übt, wünscht sich ein anderes ein Partnerkind, das seine Entwicklung wohlwollend kommentiert.



Vom Trick zum Kunststück

Jeder Zaubertrick hat eine vorgegebene Struktur. Der Weg zum Trick ist immer gleich aufgebaut und führt zum selben Resultat. Das ist hilfreich und vermittelt Sicherheit. Aber der Trick allein genügt nicht. Sitzt er erst einmal, kommt der nächste Schritt. Der Trick muss ein Kunststück werden. Ein Zauberer, eine Zauberin muss die Kunst der Täuschung, der Illusion, der Ablenkung beherrschen. Dies macht die Magie der Zauberei erst aus.

Zu jedem Trick müssen Zauberer eine passende Präsentation entwickeln. Das ist ein anspruchsvolles Stück Arbeit, ein Prozess, der zudem viel Kreativität benötigt. Es bieten sich jedoch vielfältige Möglichkeiten: Kreativ kann zum Beispiel die Sprache, das Experimentieren mit Wörtern, Zaubersprüchen, Gedichten sein. Kreativ tätig sind die Kinder beim Gestalten von Requisiten und Kostümen, beim Entwickeln und Ausprobieren von Ideen für die Vorführung. Kreativ sind sie, wenn sie in ihre Rolle als Zauberin oder Zauberer schlüpfen, sich für einen Charakter entscheiden, Mimik, Ausdruck und Körperhaltung üben.

Gegen zitterige Knie

Trotz guter Vorbereitung, logischem Aufbau und viel üben: Lampenfieber, Nervosität und Angst, dass etwas nicht klappt, gehören zu einer Vorführung vor Publikum. Beschwörungsformeln und Einstimmungsrituale wie rhythmisches Ein- und Ausatmen helfen Kindern, sich auf den Auftritt einzustimmen, sicherer und ruhiger zu werden. Formeln und Zeremonien wirken nicht nur Lampenfieber entgegen, sondern können auch gut gegen andere Unsicherheiten und Ängste, wie Prüfungsangst, eingesetzt werden.

Umgang mit Fehlern

Beim Zaubern können viele Fehler passieren. Das beste Rezept, um Fehler möglichst zu vermeiden, heisst viel üben. Trotz bester Übung kommt es aber immer wieder zu Situationen beim Auftritt, bei denen etwas nicht klappt. So misslingt der Trick, oder man verliert den Faden. Deshalb müssen sich die Kinder gut darauf vorbereiten, wie sie diese Situation meistern können.

Es gibt verschiedene Taktiken, wie man mit einem Fehler umgehen kann. Entweder so tun, als ob nichts gewesen wäre, und weitermachen. Das Publikum wird glauben, dies müsse so sein, denn nur die Zauberin, der Zauberer weiss, dass es anders hätte sein müssen.

Ist der Fehler jedoch auch dem Publikum klar, kann daraus ein Witz gemacht werden. Das kommt immer gut an, denn die Zuschauenden möchten in erster Linie unterhalten werden und Spass haben.

DIE DREI GOLDENEN ZAUBERREGELN

Akteur und Zuschauer in einem – wer vor dem Spiegel übt, ist quasi bereits zu zweit.

Wie der Floh für den entsprechenden Zauber auf das Streichholz kommt, ist Geheimsache.



Wer einen Trick beherrscht, möchte ihn auch vorführen, jemanden oder ein Publikum ins Staunen versetzen und beeindrucken. Damit dies gelingt, ist es wichtig, sich an bestimmte Regeln zu halten. Die wichtigsten drei Regeln auf einen Blick.

1. Trick niemals verraten

Sobald die Zuschauerinnen und Zuschauer wissen, wie der Trick funktioniert, ist der Zauber verschwunden, das Kunststück verloren.

Ausnahme: Auserwählte Zauberlehrlinge dürfen eingeweiht werden, müssen das Geheimnis des Tricks aber für sich bewahren.

2. Trick niemals wiederholen

Ein Zaubertrick darf nur einmal (auf die gleiche Weise) vor demselben Publikum vorgeführt werden. Bei einer Wiederholung besteht die Gefahr, dass der Trick enträtselt wird. Führt man einen Trick ein zweites Mal vor, variiert man ihn und lenkt so das Publikum wie der schlaue Zauberer Dedi (siehe «Erste Erwähnung eines Zauberers» S. 16) ab.

Ausnahme: Tricks, die bewusst dafür gemacht werden.

3. Übung macht die Zauberin

Dem Publikum nicht eine Illusion zu nehmen, sondern ihm eine zu schenken, bedeutet, den entsprechenden Zaubertrick intensiv zu üben. Das heißt, vor einem Spiegel oder einer Vertrauensperson zu trainieren oder sich zu filmen.

HILFEN UND KNIFFE

Zaubern besteht wie ein Puzzle aus verschiedenen Teilen, die richtig zusammengesetzt werden müssen, damit das Bild oder eben die Vorführung erfolgreich ist. Die hier versammelten Tipps dienen auch als Checkliste.

Trickauswahl

Sich auf wenige Kunststücke beschränken, diese jedoch üben, bis man sattelfest ist. Für einen einfachen Trick bedeutet dies etwa 20-mal üben.

Tip: Nicht mehr als drei Zaubertricks auf einmal üben. Klappen sie dreimal hintereinander einwandfrei, werden sie vor einem Versuchspublikum aufgeführt. Nach dieser Vorführung analysieren, was gut war und wo noch Verbesserungspotenzial besteht.

Aus dem Trick ein Zauberkunststück machen

Dies ist der schwierigste, aber auch interessanteste Teil einer Vorführung. Der Trick alleine ist zu wenig für das Publikum. Die Leute möchten verzaubert werden, in eine magische Welt eintauchen. Deshalb muss man sich bei jedem Trick überlegen: Wie führe ich ihn vor? Leite ich das Kunststück mit einem kleinen Vortrag ein oder integriere ich ihn in eine Geschichte? Möchte ich den Trick musikalisch untermalen oder sogar selber begleiten? Wie gestalte ich die Sprechzauberei zu meinem Trick? Welche Emotionen möchte ich mit meiner Stimme hervorrufen? Wichtig ist eine natürliche Sprechweise, im Tempo angepasst und deutlich gesprochen, die in Lautstärke, Stimmlage und Melodie variiert. Je nach Kindergruppe kann es auch sinnvoll und spannend sein, sich vor dem Auftritt audiovisuell aufzunehmen und die Aufnahmen zu besprechen, zum Beispiel den Fokus auf Verlegenheitsworte wie «ää, mhm» zu richten. Hierbei ist jedoch grosse Vorsicht angebracht. Schnell fühlen sich die Kinder ausgestellt und ausgelacht. Niemals darf dem Publikum verraten werden, was man als Zauberin oder Zauberer macht oder was kommen wird, sonst geht die Spannung verloren. Oft ist es sinnvoll, die Vorführung musikalisch zu untermalen. Mit Musik können bestimmte Gefühle ausgelöst, Spannung und Entspannung beim Publikum erzeugt werden. Die Musik muss zum Trick passen und darauf abgestimmt werden. Soll die Musik ruhig oder geheimnisvoll sein? Soll sie rhythmisch sein, damit das Publikum mitklatscht? Passt es besser, wenn die Zauberin, der Zauberer dazu tanzt, singt, oder steht man besser ruhig da? Meistens ist weniger mehr, denn im Vordergrund muss das Zaubern stehen, nicht das Singen oder Tanzen.

Ablenkung

Damit Zauberinnen und Zauberer im geeigneten Moment etwas tun können, was das Publikum nicht bemerken soll, muss es gekonnt abgelenkt werden. Dies geschieht, indem die Aufmerksamkeit der Zuschauerinnen und Zuschauer dorthin gerichtet wird, wo man sie haben möchte. Die Aufmerksamkeit wird meistens durch Bewegungen und Blicke gelenkt.

Beispiel: Ein Gegenstand soll aus der rechten Hosentasche genommen werden. Hebt man nun die linke Hand hoch und blickt sie an, wird das Publikum mitgehen und sich auf die linke Hand der Zauberin oder des Zauberers konzentrieren. In diesem Moment kann der Gegenstand unbemerkt aus der rechten Hosentasche geholt werden. Das braucht natürlich einige Übung und viel Fingerspitzengefühl.

Requisiten

Das Äussere spielt eine wichtige Rolle, auch bei den Requisiten. Sie sollten deshalb sauber, nicht abgegriffen oder schmutzlig sein. Die Wirkung erhöht sich, wenn die Zauberin, der Zauberer die Requisiten so wählt und gestaltet, dass sie zu ihrer Zauberpersönlichkeit (zerstreut, alt, schlecht gelaunt oder pffiffig) und zum Zaubertrick passen.

Farben

Eine Vorführung wird schnell einmal zu bunt und unübersichtlich. Es dient der Orientierung und erleichtert das Auge, wenn die Requisiten, die Kostüme und das Bühnenbild auf drei zusammenpassende Farben reduziert werden, zum Beispiel: Rot, Schwarz und Weiss.

Schminken

Den meisten Kindern macht es Spass, sich als Zauberin oder Zauberer auch schminken zu lassen.

Tip: Vor dem Auftragen der Schminke die Haut gut eincremen. So klappt das Abschminken besser. Zum Abschminken Vaseline oder Babyöl verwenden.

Länge der Show, Anzahl Tricks

Eine kurze, qualitativ gute Show entfaltet mehr Wirkung als eine schlechte lange. Für eine Vorführung von 15 Minuten braucht es drei bis fünf Tricks, für eine Vorführung von 30 Minuten sieben bis neun.

Auftrittsort und Raumgrösse

Im Voraus gut überlegen, wo die Vorführung stattfinden soll, im Klassenzimmer oder in einem separaten Zimmer. Befinden sich Bühne und Publikum auf gleicher Ebene, oder ist die Bühne erhöht?

Für vier- bis achtjährige Kinder eignen sich Innenräume, das Spielen im Freien oder auf der Strasse mit Laufpublikum überfordert sie noch.

Zum Zaubern sollte mindestens eine Fläche von zwei mal drei Metern zur Verfügung stehen. Das Publikum muss frontal zur Bühne platziert werden. Die Distanz zwischen Zauberern und den Zuschauenden sollte mindestens drei Meter betragen.

Wichtig ist, dass das Publikum nicht von der Seite auf die Bühne sehen kann, da es sonst einige der Tricks durchschauen würde.

Tip: Eine tolle Möglichkeit für eine Vorführung ist die Tischzauberei: Die Zauberinnen rotieren, das Publikum bleibt an seinem Platz. Das Publikum, zirka fünf bis sieben Personen pro Tisch, verteilt sich um die Zaubertische. Die Zuschauerstühle sind bei jedem Tisch so angeordnet, dass die obere Kante frei ist – sie ist für die Zauberer reserviert. Die Tische müssen so platziert werden, dass das Publikum die Zauberinnen nicht von hinten sehen kann. Alle Zaubernden führen ihren Trick ihrem Tischpublikum gleichzeitig vor. Auf ein Zeichen, zum Beispiel einen Gongschlag, gehen sie zum nächsten Tisch und zaubern für das dortige Publikum.

Variante: Die Tische sind so gestellt, dass alle Zuschauerinnen und Zuschauer auf die Bühne sehen können. Die Hälfte der Klasse sitzt ebenfalls an den Tischen. Die andere Hälfte führt auf der Bühne eine kurze Show für das Publikum vor. Dann gibt es eine Pause mit Imbiss und Getränken. Danach zaubern die Kinder, welche die Show verfolgt haben, wie oben beschrieben an den Tischen.

Publikum

Vor dem Zusammenstellen der Tricks und des Ablaufs der Vorführung muss überlegt werden, für wen gezaubert werden soll. Je nach Publikum – Eltern, Bekannte, andere Klassen, gleichaltrige, jüngere oder ältere Kinder – variieren Programm und Länge. Es empfiehlt sich, die eingeübte Show erst einmal Vertrauenspersonen vorzuführen, ihr Feedback einzuholen und einzubauen.

Hauptprobe

Einen oder mehrere Tage vor dem Auftritt findet die Hauptprobe vor einem Probepublikum statt, zum Beispiel einer anderen Klasse. Das gibt den Kindern Sicherheit.

Maskenbildner sind die Lehrpersonen oder Eltern. Sie schminken die Zauberer kurz vor dem Auftritt und unterhalten oder beruhigen dabei das Kind je nach Anspannung und Charakter.



Vor der Show

Überprüfen, ob alle Requisiten für das Zauberprogramm bereitliegen und funktionstüchtig sind. Dann in Gedanken die Show durchgehen, am besten unterstützt von einem Programmzettel.

Einstimmungsritual gegen Lampenfieber: Dreimal mit den Füßen stampfen, dreimal auf die Brust klopfen, dreimal tief ein- und ausatmen. Nun mit Freude und Überzeugung auf die Bühne treten.

Während der Show

Die Show ruhig und klar vorführen. Geht etwas daneben, lässt sich ein Zauberer, eine Zauberin nichts anmerken. Nur sie wissen, wie ihr Programm geplant ist. Zum Überbrücken eines Fehlers immer einen Spruch parat haben, zum Beispiel:

«Das war wohl der falsche Zauberspruch!»

«Ach, ich habe das Zaubersalz vergessen!»

«Ihr müsst mir alle mal helfen!» (Mit Klatschen, Spruch beim Wiederholen begleiten ...)

«Dreimal stampfen, dreimal blasen.»

«Das muss am Vollmond liegen!»

TIPPS FÜR DEN UNTERRICHT

Pädagogisches Zaubern folgt einem ganzheitlichen Ansatz. Der Weg führt vom Ausdrucksspiel über das Sprechtheater zum Zauberkunststück. Aus der Praxis für die Praxis wird aufgezeigt, wie die Zauberei im Kindergarten und in der Schule geplant, vorbereitet und umgesetzt werden kann.



DIE ROLLE DER LEHRPERSON

Zauberkenntnisse der Lehrperson sind nicht Voraussetzung, um das Zaubern in den Unterricht einzubauen. Voraussetzung ist die Motivation der Lehrperson. Auch sie braucht Geduld und Zeit zum Üben. In der Übungszeit wechseln die Emotionen der Kinder zwischen Enthusiasmus, Enttäuschung, Wut, Frust, Freude, Stolz und schliesslich krönendem Erfolg. Ausdauer und Durchhaltewille sind in der Übungsphase zentrale Elemente.

Vor Projektbeginn muss sich die Lehrperson Klarheit verschaffen über ihre Ziele, ihr Know-how, den Rahmen, die Dauer, die Organisation. Was soll mit dem Zaubern bei den Kindern gefördert und gestärkt werden? Ist Zaubern Jahresthema, Quartalsthema, findet es im Rahmen einer Projektwoche statt? Ist es ein Einzel- oder ein gemeinsames Projekt? Wichtig ist in allen Fällen ein strukturierter Aufbau.

Bewährt hat sich folgendes Vorgehen:

- Rollenspiele
- Zaubererlebnis
- Den ersten Trick einführen, üben
- Die weiteren ausgewählten Tricks in den Ablauf einbauen
- Training der Motorik, der Hand-Auge-Koordination und der räumlichen Vorstellung
- Mit dem Publikum interagieren lernen:
 - Nonverbale Fertigkeiten vertiefen:* Sie leiten das Kunststück und sind Voraussetzung für die Interaktion mit dem Publikum. Ein Zauberer braucht Zuschauer, denn man kann nicht für sich selber zaubern. Und er muss eine Form finden, mit der er das Publikum verzaubert und der Trick gelingt. Hierfür nützt er geschickt den Raum, wechselt die Perspektive, spinnt, sinnbildlich ausgedrückt, *mimisch und durch seine Körperhaltung* Fäden zum Publikum (begrüssen, die Aufmerksamkeit lenken, agieren, reagieren, sich verbeugen und verabschieden). All dies muss sorgfältig trainiert werden.
 - Sprachliche Fertigkeiten vertiefen:* Wortschatz, Satzstellung, Spruch sprechen, Anweisungen geben, *verbal* begrüßen (die Aufmerksamkeit lenken, agieren, initiieren, produzieren, sich verabschieden).
- Das Publikum bezaubern

Aufbau des Zauberns mit vier- bis achtjährigen Kindern

Bewährt hat sich ein prozessorientiertes Vorgehen, das sich an der Entwicklung der Kinder orientiert. In Anlehnung an das Occupational Therapy Intervention Process Model (OTIPM), das Anne G. Fisher 2009 ursprünglich für die Ergotherapie entwickelt hat, sei hier ein Prozess vorgestellt, der den Aufbau des Zauberns in fünf Schritten aufzeigt und den Lehrpersonen als Leitplanke dienen kann:

1. *Zauber erleben*

Ein Zauberkunststück sehen.

2. *Rollenspiel (Jeux Dramatiques)*

Metakognition: In die Rolle eines Zauber Künstlers oder einer Zauber Künstlerin schlüpfen. Zaubern imaginär erleben.

3. *Motorik*

Räumlich-kognitive Fähigkeit: Perspektivenwechsel, Raumvorstellung (zum Beispiel: Was sieht das Gegenüber?).

Auge-Hand-Koordination: Utensil (zum Beispiel eine Kordel) zum Trick herstellen, sich im Raum bewegen, den Trick ausführen.

4. *Sprache*

Wortschatz, Satzstellung: Spruch sprechen.

Anweisungen geben, vorausplanen (serielle Leistung), zeitliche Abfolge.

5. *Soziale Interaktion, Kognition*

Soziale Interaktion: Begrüssen, initiieren, produzieren, verbeugen, verabschieden, beenden. Das Publikum nonverbal und verbal leiten. Anpassungsfähigkeit trainieren (je nach Situation und Publikum).

Kognition: Aufmerksamkeit lenken. Selektive Wahrnehmung. Gedächtnis: visuell, sprachlich, zeitlich (Abfolge).

Wer einen Trick kann, möchte ihn auch vorführen: vor der Lehrerin, den Eltern oder einem grossen Publikum.



Die Freude der Lehrerin über ihren neu erworbenen Trick überträgt sich auf die Kinder.



Dieser Aufbau unterstützt die Lehrperson darin, das Kind entsprechend seinem Entwicklungsstand aktiv zu begleiten. Als Erstes muss das Kind den Zauber sehen und spüren. Das Einsteigen und Eintauchen in Rollenspiele ist der nächste vorbereitende Schritt, empfohlen seien als Einstieg die nonverbalen und wertfreien Jeux Dramatiques (siehe S. 32–34). Damit das Kind vom Publikum als Zauberer wahrgenommen werden kann, muss entweder die Motorik oder die Sprache genügend entwickelt sein. Meist ist zunächst die Motorik ausreichend ausgebildet, um die Handlung eines Tricks auszuführen. Überfordern sprachliche Begleitung und Interaktion mit dem Publikum ein Kind, kann dies von der Lehrperson oder einem Assistentenkind übernommen werden.

Sprache und Bewegung müssen automatisiert sein, damit die Kinder sicher und frei vor dem Publikum stehen können. Dies erreichen sie durch intensives Üben und Wiederholen. Sprache und Bewegung sollten dabei auch je für sich zum Zuge kommen. Es ist zum Beispiel sinnvoll, zuerst den Zauberspruch isoliert zu lernen und ihn erst später mit Bewegung und Handlung zu kombinieren. Im Weiteren lernen die Kinder, Anweisungen zu geben, vor auszuplanen und zeitliche Abfolgen einzuhalten. Sie erweitern ihren Wortschatz und gewinnen grammatikalische Kompetenzen. Die Bereiche der fünf prozessorientierten Schritte überschneiden sich naturgemäss immer wieder, und die Kinder sind von ihren Interessen und Ressourcen her eher in diesem oder jenem Bereich stärker.

Der Ruf nach einer Vorführung

Beim Zaubern stellt sich unwillkürlich die Frage nach einer Vorführung. Wer einen Trick beherrscht, möchte seine Kunst auch jemandem zeigen, sei es einer einzelnen Person, einer Gruppe, bekannten Personen oder fremden Zuschauerinnen und Zuschauern. Die Präsentation des Zaubertricks spielt hierbei eine ganz wesentliche Rolle. Die Figur der Zauberin, des Zauberers, Körpersprache, Stimme, Ausdruck, Zauberspruch, das Ablenken und Täuschen erzeugen zusammen mit dem Trick oft erst die gewünschte magische Stimmung und bringen das Publikum zum Staunen.

Über Rollenspiele, beginnend mit den nonverbalen Ausdrucksspielen Jeux Dramatiques, bis zum Sprechtheater und Auftreten können die Kinder kontinuierlich in dieses komplexe anspruchsvolle Zusammenspiel hineinwachsen.

TRICKS FÜR ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENE UND MEISTERINNEN

Alle hier vorgestellten Zauberkunststücke sind in der Praxis erprobt, einheitlich aufgebaut und bieten Lehrpersonen vielerlei Anregungen und hilfreiche Tipps für die Umsetzung. Drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass alle Kinder gleichermassen gefordert sind. Verwendet werden bewusst Alltagsmaterialien. So können die Kinder die Kunststücke zu Hause leicht wiederholen.



MAGISCHE BÜROKLAMMERN ★★

MATERIAL PRO KIND

- 2 Büroklammern (leichte Modelle)
- Papierstreifen, zirka 5 cm × 30 cm
- Schere

EXPERIMENTIEREN

Können die Kinder zwei Büroklammern selber so verketteten, dass sie aussehen wie nach dem Trick? Zu zweit können die Kinder ausprobieren, was schneller geht: Die Büroklammer von Hand oder mit dem Papierstreifen zusammenketten. Wie einfach oder schwierig ist es, verkettete Büroklammern wieder zu trennen? Funktioniert der Trick auch, wenn statt einfachen bereits miteinander verkettete Büroklammern verwendet werden? Eine zweite, dritte, vierte Büroklammer auf eine der beiden Schlaufen setzen. Wer verkettet die höchste Anzahl Büroklammern?

Dieser Trick eignet sich bestens als Tischzauberei (siehe S. 22). Es wird mit Büroklammern gezaubert, die zu einem Höhenflug ansetzen.

Die Vorführung

Der Zauberer setzt sich an den Tisch und beginnt zu erzählen: «Du kommst an einen Ort, den du nicht kennst.» Er nimmt einen Papierstreifen, bildet eine Schlaufe und steckt diese mit einer Büroklammer fest. «Du triffst dort jemanden, den du nicht kennst», erzählt der Zauberer weiter, macht eine zweite Schlaufe und steckt sie mit der nächsten Büroklammer fest. «Zu Beginn seid ihr beide etwas schüchtern. Dann beginnt ihr miteinander zu sprechen, zu spielen und zu lachen», fährt er fort und zieht die Streifenenden ein kleines Stück auseinander. Die Büroklammern bewegen sich. Er atmet tief ein, dann sagt er: «**Abra-kadabra – heb kleb!**», und zieht die Enden mit einem Ruck auseinander. Die Büroklammern spicken wie vor Schreck vom Streifen. Der Zauberer hebt sie behutsam auf und sagt mit einem Lachen: «Und ihr seid die besten Freunde.» Denn die Büroklammern sind nun wundersam ineinanderverkettet. Applaus.

Was nur Zauberer wissen

Da die Büroklammern beide am gleichen Papierstreifen befestigt sind, verketteten sie sich ineinander, wenn der Streifen auseinandergezogen wird.

Zauberutensilien anfertigen

A4-Papier im Hochformat in etwa vier gleich breite Streifen schneiden. Papierstreifen zu einem S krümmen und die beiden Schlaufen mit je einer Büroklammer befestigen.

Üben

Präparieren: Das Präparieren des Streifens muss geübt werden. Dies kann gut in grossen Gruppen oder mit der ganzen Klasse erfolgen. Haben die Kinder den Dreh erst einmal raus, geht es ganz einfach: Je ein Streifenende zwischen Daumen und Zeigfinger nehmen und auf einen Tisch stellen (nicht legen!). Nun nähert sich eine Hand der anderen an. Nähert sich die rechte Hand der linken an, krümmt sich der Streifen zu einem S, nähert sich die linke Hand der rechten an, formt sich ein seitenverkehrtes S. Wichtig: Die sich annähernde Hand muss sich leicht aufwärtsbewegen und oberhalb der ruhenden Hand befinden, damit sich ein S bilden kann.

Die untere Schlaufe mit Daumen und Zeigfinger zusammendrücken und mit einer Büroklammer befestigen. Mit der oberen Schlaufe gleich verfahren. Von oben betrachtet, ähnelt der Streifen jetzt einer liegenden Acht.

Tricktraining: Zuerst die Streifenenden langsam auseinanderziehen, zuschauen, wie die Büroklammern Richtung Mitte gleiten, sich aufeinander zubewegen und sich beim Zusammentreffen verketteten und vom Streifen spicken.

Dann die Streifenenden mit einem kurzen und kräftigen Ruck auseinanderziehen. Da kann schon mal ein Streifen reissen, denn es ist gar nicht so einfach, die Kraft richtig zu dosieren.



KLETTERNDER ZAUBERSTAB ★★

MATERIAL

- 1 schwarzes Tonpapier im Format A3
- doppelseitiges Klebeband
- silberne oder goldene Klebefolie
- Schere
- 84 cm Silchfaden
- 1 Paillette
- 1 Holzperle
- Petflasche, 1,5 Liter

REGIETIPP

Das Publikum darf keine Seiten- oder Rückeneinsicht auf die Zauberer haben. Darauf achten, dass auch keine Lichtquelle (Scheinwerfer oder Sonne) die Zauberer seitlich oder von hinten anstrahlt.

ZAUBERSTABZAUBER IM WALD

Die Kinder suchen einen geraden Stecken, der sich locker in die mitgenommene Petflasche stecken lässt. Sie knüpfen ein Ende des Silchfadens (doppelt so lange wie der Stecken) an eine Schraube und drehen diese von Hand in das weiche Mark an einem Ende des Steckens.

Variante: Eine kleine Schlaufe in den Silchfaden machen und diese mit einem Reissnagel in den Stecken drücken. An das andere Ende knüpfen sie eine Perle. Schon kann mitten im Wald gezaubert werden.

Dieser Trick ist ein Eyecatcher. Er steigert die Spannung und verblüfft. Das Kunststück eignet sich auch als Gruppenauftritt. Durch die Präsentation führt am besten eine Moderatorin oder ein Moderator.

Die Vorführung

Die Moderation (Lehrperson oder Kind) sagt: «Toll, dass Sie alle hier sind. Dieses bezaubernde Kunststück klappt nämlich nur, wenn ein Chor dazu singt. Hokus, Pokus, Fidibus, Sie sind mein Zauberchor, und ich bin Ihr Zaubermusikdirigent.» Der Dirigent teilt den Chor in drei Gruppen: links, Mitte und rechts. Er singt der ersten Gruppe einen A-Ton, der zweiten einen O-Ton, der dritten einen I-Ton vor. Gut geeignet sind Dreiklänge. Jetzt übt der Dirigent mit seinem Chor. Auf sein Zeichen stimmt jede Gruppe mit ein. «Das ist noch viel zu leise», sagt der Dirigent. «Singen Sie bitte lauter!» Wiederholung. «Super! Bühne frei für die Zauberer!» Der Dirigent ruft die Zauberer auf die Bühne. Zum Chorgesang klettern und sinken die Zauberstäbe magisch. Applaus.

Was nur Zauberer wissen

Der Zauberstab ist manipuliert, siehe «Zauberutensilien anfertigen». So muss der Trick vorbereitet werden:

Den präparierten Zauberstab in die Flasche geben, das Silchende mit der Holzperle bleibt aussen. Der Silchfaden ist für das Publikum nicht sichtbar. Die Holzperle in den Hosenbund stecken. *Achtung:* Pulli oder Shirt gehören in den Hosenbund. Hängt das Oberteil über den Bund, wird es mit dem Strecken des Arms angehoben und verrät den Trick.

Zaubern: Die Flasche mit einer Hand umfassen und den Arm langsam nach vorne ausstrecken – der Zauberstab beginnt zu steigen. Den Arm langsam wieder zum Körper beugen – der Zauberstab sinkt.

Mit dem freien Arm kann das Publikum zusätzlich unterhalten und abgelenkt werden. Die Zauberer machen damit zum Beispiel magische Bewegungen und singen, wie das Publikum, einen Ton.

Zauberutensilien anfertigen

Papier quer auf den Tisch legen. Am oberen Rand einen Streifen doppelseitiges Klebeband abrollen. Das Papier von unten nach oben *satt* zum Zauberstab aufrollen. *Wichtig:* Der Stab muss in die Öffnung der Petflasche passen und etwas Spielraum haben. Für den Silber- oder Goldrand 3 cm Klebefolie zuschneiden und oben und unten um den Zauberstab kleben.

Zauberstab präparieren: An einem Ende des Silchfadens die Paillette befestigen, am anderen Ende die Holzperle. In einen Rand des Zauberstabs einen kurzen Schlitz schneiden und das Silchende mit der Paillette so einführen, dass die Paillette im Inneren des Zauberstabs zu liegen kommt.

Üben

Das Bewegungsmuster für das Steigen und Sinken des Zauberstabs beziehungsweise die entsprechende Armbewegung muss erst erlernt werden. Meist strecken die Kinder den Arm spontan nach oben und nach unten, die Bewegung geht jedoch nach vorne (ausstrecken) und zurück (beugen). Zum Automatisieren vor dem Spiegel und mit einem Partnerkind üben.

Anregung für die Moderation: Ein Kind ist der Dirigent, die anderen Kinder der Chor oder das Orchester. Es werden leicht verständliche Handzeichen vereinbart, zum Beispiel Fingerzeig auf die Betreffenden als Startzeichen, aufgestellte Handfläche als Stoppzeichen, beide Hände auffahrend für lauter, sinkend für leiser werden.

