

Trick oder Mathe- matik?

336. Magisches Quadrat

Du brauchst:

- 1 Kalender
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Bitte deinen Mitspieler, einen Monat aus dem Kalender auszuwählen.
2. Fordere ihn auf, auf das Kalenderblatt ein Quadrat so zu zeichnen, dass es neun Zahlen enthält, und dann diese neun Zahlen zu addieren, ohne dir die Summe zu nennen.
3. Bitte den Mitspieler, dir nur die kleinste dieser Zahlen mitzuteilen.
4. Zähle (ohne dies dem Mitspieler zu verraten) zu der genannten Zahl 8 dazu und multipliziere das Resultat mit 9.

Was wird geschehen?

Die von dir errechnete Zahl entspricht der vom Mitspieler genannten Summe seiner neun Zahlen.

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Warum denn das?

Das magische Quadrat ist eine Zahlenanordnung, in der die Addition der Spalten, Zeilen und Diagonalen gleiche Summen ergeben.

Beispiel:	4	3	8
	9	5	1
	2	7	6

Die Addition dieser beliebigen Zahl ergibt immer 15.

337. Zahlenvorhersage

ECHT EASY!

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Zeichne ein Schachbrettmuster aus 16 Quadraten auf und nummeriere die Felder von links oben nach rechts unten von 1 bis 16 durch.
2. Merke dir die beiden sich gegenüberliegenden Eckzahlen, addiere diese beiden Zahlen und multipliziere die Summe mit 2, ohne dies deinem Mitspieler mitzuteilen. Schreibe dann die Endsumme auf. Sie ist deine Vorhersage.
3. Wende dich ab und bitte einen Mitspieler, zwei Zahlen aus der zweiten und zwei Zahlen aus der dritten Spalte auszuwählen. Dann soll er die erste ausgewählte Zahl einkreisen und die direkte Nachbarzahl (rechts und links daneben, darüber und darunter) ausstreichen. Genauso soll dein Mitspieler mit den übrigen drei von ihm ausgewählten Zahlen vorgehen. Schließlich bleiben vier Zahlen übrig. Diese soll der Mitspieler addieren.

Was wird geschehen?

Der Mitspieler nennt die von dir vorhergesagte Zahl.

Warum denn das?

Egal welche vier Zahlen ausgesucht werden, das Ergebnis ist immer 34.



338. Geburtstag erraten

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Behaupte das Geburtsdatum eines Mitspielers erraten zu können. Bitte ihn, die Ziffer seines Geburtstags mit 20 zu multiplizieren, dann 3 zu addieren und diese Summe dann wieder mit 5 zu multiplizieren. Danach soll er die Ziffer des Geburtsmonats dazurechnen, alles mal 20 nehmen, drei dazuzählen, das ganze mal fünf nehmen und schließlich die letzten beiden Ziffern des Geburtsjahrs dazurechnen.

Beispiel: 28.02.92

$$\begin{array}{rcl}
 28 \times 20 & = & 560 \\
 + 3 & = & 563 \\
 \times 5 & = & 2.815 \\
 + 2 & = & 2.817 \\
 \times 20 & = & 56.340 \\
 + 3 & = & 56.343 \\
 \times 5 & = & 281.715 \\
 + 92 & = & 281.807
 \end{array}$$

2. Ziehe vom Ergebnis die Zahl 1.515 ab.

Was wird geschehen?

Das Ergebnis zeigt die Summe 280.292 an, also das Geburtsdatum: 28.02.92

339. Schnellrechnen

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Schreibe eine Zahlenkolonne an die Wand und behaupte, diese schneller als der Taschenrechner addieren zu können. Beginne dabei mit der 1 und schreibe darunter die jeweils doppelte Zahl, also: 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1.024, 2.048 etc.
2. Ziehe von der letzten in der Zahlenreihe nicht mehr hingeschriebenen Zahl (in unserem Beispiel 4.096) 1 ab.

Was wird geschehen?

Du bist erheblich schneller als der Taschenrechner. Das Ergebnis lautet in unserem Beispiel 4.095.



340. Zahlenspiel

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Bitte den Mitspieler, sich eine Zahl zwischen 1 und 10 zu denken, diese Zahl dann mit 4 zu multiplizieren. Dann soll er das Ergebnis durch 2 dividieren und dieses Ergebnis wiederum mit 7 multiplizieren.

Beispiel: ausgedachte Zahl: 5

$$5 \times 4 = 20$$

$$20 : 2 = 10$$

$$10 \times 7 = 70$$

2. Teile das Ergebnis, das der Mitspieler nennt, durch 14.

Was wird geschehen?

Du wirst die Zahl des Mitspielers richtig erraten.



341. Zahlenraten

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Bitte den Mitspieler, sich eine Zahl zwischen 1 und 9 zu denken, diese Zahl dann mit 6 zu multiplizieren. Dann soll er das Ergebnis durch 2 dividieren und dieses Ergebnis wiederum mit 3 multiplizieren.

Beispiel: ausgedachte Zahl: 5

$$5 \times 6 = 30$$

$$30 : 2 = 15$$

$$15 \times 3 = 45$$

2. Teile das Ergebnis, das der Mitspieler nennt, durch 9.

Was wird geschehen?

Du wirst die Zahl des Mitspielers richtig erraten.

342. 100 gewinnt

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Ihr beide, du und dein Mitspieler, nennt fortlaufend eine Zahl zwischen 1 und 10 und zählt zusammen. Wer 100 nennen kann, ist der Sieger.
2. Du achtest darauf, dass du in der Summe immer auf folgende Zahlen kommst: 12, 23, 34, 45, 56, 67, 78, 89.
Beispiel: Dein Mitspieler nennt 6, du sagst auch 6 (12), dein Mitspieler nennt 8 (20), du sagst 3 (23), dein Mitspieler nennt 7 (30), du sagst 4 (34) und so weiter.

Was wird geschehen?

Du wirst jedes Mal bei der 100 landen und damit jedes mal gewinnen.



343. Lieblingszahl

Du brauchst:

- 1 Blatt Papier
- 1 Bleistift
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Frage deinen Mitspieler nach einer Lieblingszahl zwischen 1 und 9 (z. B. 6).
2. Multipliziere die genannte Zahl mit 9 und merke dir das Ergebnis (in unserem Beispiel: 54).
3. Bitte den Mitspieler, das Ergebnis (in unserem Beispiel: 54) mit der Zahl 12.345.679 zu multiplizieren (Taschenrechner erlaubt!)



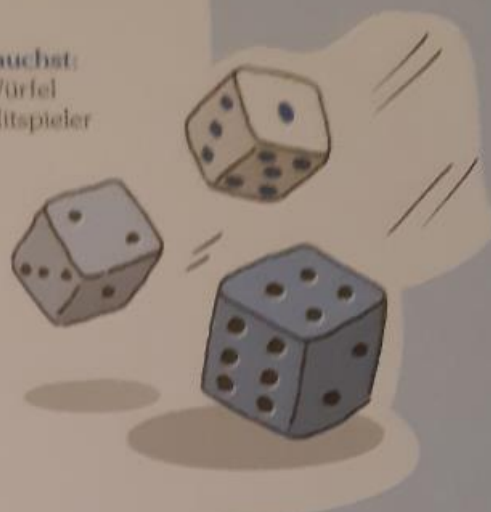
Was wird geschehen?

Stets erscheint die Lieblingszahl des Mitspielers in mehrfacher Form (in unserem Beispiel 666.666.666).

344. Würfelraten

Du brauchst:

- 3 Würfel
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Bitte deinen Mitspieler, drei Würfel zu werfen und die Augenzahl (oben) zu addieren. Du wendest dich ab.
2. Bitte deinen Mitspieler, einen der Würfel aufzunehmen, die unten befindliche Zahl zu der vorherigen Summe zu addieren. Dann soll er mit diesem Würfel noch einmal würfeln. Die Augen, die dieser Würfel jetzt (oben) zeigt, werden auch zu der Summe addiert.
3. Nun drehst du dich zu den Würfeln um, zählst (unbemerkt) ihre Augenzahl zusammen und zählst sieben dazu. Dann nimm die Würfel auf, schüttle sie und nenne deine eben errechnete Zahl.

Was wird geschehen?

Die von dir genannte Zahl ist identisch mit der von deinem Mitspieler erwürfelten.

Warum denn das?

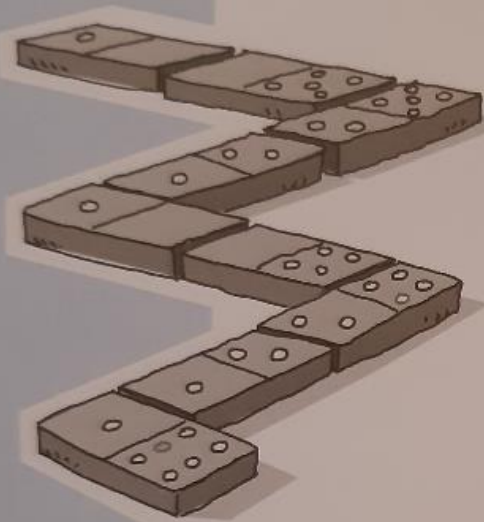
Die gegenüberliegenden Augen eines Würfels ergeben immer die Summe 7. Addiert man die oberen Augen dreier Würfel aus dem ersten Wurf und addiert die untenliegende Zahl eines der Würfel dazu, so ist es das gleiche, als wenn man die oberen Augen zweier Würfel aus dem ersten Wurf addiert und 7 dazuzählt.

345. Kettenbruch

ECHT EASY!

Du brauchst:

- 1 Dominospiel (28 Steine)
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Nimm heimlich einen Spielstein mit zwei unterschiedlichen Zahlen weg, notiere diese beiden Zahlen als Vorhersage auf einem Blatt Papier und zeige sie deinem Mitspieler.
2. Mische die Dominosteine und lege sie so nebeneinander, dass die Enden zusammenpassen.
3. Notiere die Zahlen an den Enden der Kette und vergleiche sie mit den von dir angegebenen Zahlen.

Was wird geschehen?

Die von dir notierten Zahlen sind mit den Zahlen am Ende der Kette identisch.

Warum denn das?

Ein vollständiges Dominospiel bildet immer einen endlosen Kreis. Die von dir notierten Zahlen entsprechen deshalb den Endzahlen der Kette.

346. Welche Hand?

Du brauchst:

- 1 1-Centmünze
- 1 10-Centmünze
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Bitte deinen Mitspieler, eine 1-Centmünze in der einen und eine 10-Centmünze in der anderen Hand zu halten.
2. Bitte ihn, den Wert der größeren Münze mit acht (oder einer anderen geraden Zahl), den Wert der anderen, kleineren Münze mit fünf oder einer anderen ungeraden Zahl zu multiplizieren und dir die Ergebnisse zu nennen!

Was wird geschehen?

Du kannst vorhersagen, in welcher Hand welche Münze ist.

Warum denn das?

Wenn gerade Zahlen mit geraden Zahlen multipliziert werden, kommt dabei immer ein gerades Ergebnis heraus. Bei ungeraden Zahlen ist es genau umgekehrt. Du musst allerdings aufpassen, denn bei einer Multiplikation einer geraden mit einer ungeraden Zahl ist das Ergebnis auch immer gerade.



347. Bitte mit Gefühl!

Du brauchst:

- 3 große Münzen
- 1 Buntstift
- 1 Hut
- 1 Mitspieler



Und so wird's gemacht:

1. Lege den Buntstift und die drei großen Münzen auf den Tisch. Stelle daneben den Hut mit der Öffnung nach oben.
2. Bitte deinen Mitspieler, während du dich umdrehst, eine Münze auszuwählen und sie mit dem Buntstift zu kennzeichnen und die beiden anderen in den Hut zu legen. Danach soll er die gekennzeichnete Münze fest in die geballte Faust nehmen und langsam und laut bis 20 zählen. Danach soll er auch diese Münze schnell in den Hut werfen.
3. Schüttle nun kurz den Hut, greife sofort hinein und ziehe – ohne hinein zu schauen – die gekennzeichnete Münze heraus.

Was wird geschehen?

Du erkennst die gekennzeichnete Münze an ihrer Temperatur, denn sie ist erkennbar wärmer als die beiden anderen Münzen, da sie der Mitspieler eine Zeit lang in der Faust gehalten hat.

Warum denn das?

Wärme geht immer vom wärmeren Gegenstand (Hand) in den kälteren Gegenstand (Münze) über.

348. Kraftprobe

ÜBUNG
UND GEDULD

Du brauchst:

- 1 Streichholz
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Bitte deinen Mitspieler, ein Streichholz zwischen die Spitzen des Zeigefingers und des Daumens zu halten und zu zerbrechen. (Wenn er den Trick nicht kennt, wird es ihm nicht gelingen.)
2. Zeige ihm, wie das geht, indem du das Streichholz so zwischen Zeigefinger und Daumen nimmst, dass die Enden zwischen dem ersten und zweiten Fingerglied zu sitzen kommen.



Was wird geschehen?

Das Streichholz bricht entzwei.



Warum denn das?

Der Druck auf das Streichholz kann zwischen den Fingergliedern besser verteilt werden. Somit hast du mehr Kraft, um das Streichholz entzweizubrechen.

349. Tropfentrick

ÜBUNG
UND GEDULD

Du brauchst:

- 1 Streichholz
- 1 1-Centmünze
- 1 leere Flasche
- 1 Glas Wasser
- 1 Mitspieler

Und so wird's gemacht:

1. Knicke das Streichholz in der Mitte, sodass es einen spitzen Winkel bildet, und lege es über die Öffnung des Flaschenhalses, wie in der Abbildung gezeigt.
2. Lege die 1-Centmünze flach auf das geknickte Streichholz.
3. Frage deinen Mitspieler, ob es ihm gelingt, die Münze in die Flasche zu bringen, ohne sie oder das Streichholz zu berühren. (Wenn er den Trick nicht kennt, wird es ihm nicht gelingen.)
4. Zeige ihm, wie das geht: Tauche einen Finger in das Glas Wasser und lasse einen oder zwei Tropfen auf die Stelle fallen, an der das Holz geknickt ist.



Was wird geschehen?

Die Münze fällt in die Flasche.

Warum denn das?

Der Wassertropfen dringt in das Holz ein, es quillt an einer Stelle. Dadurch werden sich die Winkelbeine des Streichholzes langsam voneinander entfernen, sodass sie einen stumpfen Winkel bilden.

350. Ballonstechen

Du brauchst:

- 1 aufgeblasenen Luftballon
- 1 dicken Filzstift
- 1 Tesafilm
- 1 lange, dicke Nadel mit einem eingefädelten Faden



Und so wird's gemacht:

1. Male ein Gesicht auf den aufgeblasenen Luftballon.
2. Klebe an einer unauffälligen Stelle des Gesichts vorne und hinten einen kleinen Streifen Tesafilm.
3. Durchbohre den Luftballon an der Stelle, wo der Tesafilm festklebt und führe die Nadel an der Stelle, die ebenfalls mit Tesafilm beklebt ist, wieder heraus.

Was wird geschehen?

Der Luftballon platzt nicht, es entweicht aber langsam die Luft. Wenn du jetzt noch einmal an einer nicht markierten Stelle einstichst, wird er platzen.

Warum denn das?

Die elastische Gummihülle des Ballons steht unter starker Spannung. Die Gummiteilchen halten sich sozusagen gegenseitig fest. Wenn die Nadel dieses Gleichgewicht an einer Stelle stört, bricht alles zusammen, der Ballon platzt. Der Klebefilm sorgt für Stabilität, er hält die Gummiteilchen trotz Loch zusammen.

98. Münzberg

ÜBUNG
UND GEDULD

Du brauchst:

- 1 Stapel von ca. 7 Münzen
- 1 Messer
- 1 Tisch



Und so wird's gemacht:

1. Staple die Münzen am Tischrand auf.
2. Schlage mit dem Messer durch eine seitliche Bewegung die unterste Münze heraus.

Was wird geschehen?

Der Stapel bleibt stehen.

Warum denn das?

Wenn man ruhende Gegenstände bewegen will, muss man ihre Trägheit überwinden. Ein Körper im Ruhezustand (z.B. ein Stapel Münzen) hat die Tendenz, diesen Zustand beizubehalten.

99. Eiertanz

Du brauchst:

- 2 rohe Hühnereier
- 1 hart gekochtes Ei

Und so wird's gemacht:

1. Lege alle drei Eier vorsichtig auf den Tisch.
2. Drehe jedes Ei und berühre es vorsichtig, während es sich bewegt.

Was wird geschehen?

Das hart gekochte Ei dreht sich gleichmäßig, während die beiden rohen Eier bei der Drehbewegung wackeln, sie „eiern“. Wenn man das hart gekochte Ei berührt, bleibt es sofort stehen. Die rohen Eier drehen sich auch nach der Berührung noch weiter.



Warum denn das?

Ein Körper im Ruhezustand hat die Tendenz, diesen Zustand beizubehalten. Im hart gekochten Ei sind Eiweiß und Eigelb fest in der Schale eingebunden. Auf Veränderungen (z. B. Stoppen der Drehung) reagiert es deshalb schneller als das rohe Ei. Im rohen Ei können sich das flüssige Eiweiß und Eigelb frei bewegen und Veränderungen aufgrund des Trägheitsgesetzes verzögern.

125. Starke Luft

Du brauchst:

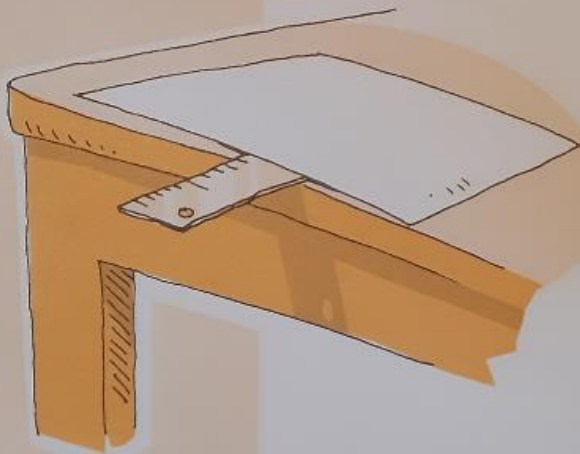
- 1 Lineal
- 1 großes Blatt Papier (DIN A3)
- 1 Tisch

Und so wird's gemacht:

1. Lege das Lineal auf den Tisch, sodass es zu einem Drittel übersteht.
2. Lege das Papier so auf den Tisch, dass der Teil des Lineals, der auf dem Tisch liegt, bedeckt ist. Streiche das Papier glatt und am Tisch fest.
3. Schlage vorsichtig auf den überstehenden Teil des Lineals.

Was wird geschehen?

Das Lineal hebt sich nicht.



Warum denn das?

Die über dem Tisch liegende Luft drückt auf die Oberfläche des Papiers und verhindert, dass sich das Lineal hebt.

126. Das nervige Marmeladenglas

Du brauchst:

- 1 fest verschlossenes Marmeladenglas, das sich nur schwer öffnen lässt
- heißes Wasser

Und so wird's gemacht:

1. Halte das Marmeladenglas mit dem Deckel unter sehr heißes Wasser aus dem Wasserhahn.
2. Versuche nun, das Glas zu öffnen.



Was wird geschehen?

Nach 30 Sekunden lässt sich der Deckel ohne Anstrengung öffnen.

Warum denn das?

Das Glas ließ sich nicht öffnen, da in ihm ein Unterdruck herrschte. Die heiße Marmelade hat beim Abfüllen einen größeren Raum eingenommen. Beim Abkühlen hat sie sich aber wieder zusammengezogen und nimmt nun weniger Raum ein. Da die Marmelade gleich nach dem Einfüllen verschlossen wurde, hat sich im Glas ein Vakuum (d. h. ein (fast) luftleerer Raum) gebildet. Wenn man den Deckel erwärmt, dehnt er sich aus. Dadurch nimmt der Unterdruck ab, das Glas lässt sich mühelos aufschrauben.

Wenn du mehr wissen willst:

Ein Vakuum ist ein absolut leerer Raum, d. h. ein Raum ohne Materie. In der Technik bezeichnet man einen fast luftleeren Raum als Vakuum.

127. Riesendurst und Flaschenfrust

Du brauchst:

- 1 Strohhalm
- 1 Flasche Wasser
- Knete

Und so wird's gemacht:

1. Fülle die Flasche randvoll mit Wasser.
2. Stecke den Strohhalm in die Flasche.
3. Forme aus Knete eine Wurst und befestige sie rund um die Flaschenöffnung, sodass die Flasche luftdicht verschlossen ist. Es sollte möglichst wenig Luft in der Flasche sein.
4. Versuche, aus der Flasche mit dem Strohhalm zu trinken.

Was wird geschehen?

Das Wasser bleibt in der Flasche, auch wenn du noch so sehr am Strohhalm saugst.

Warum denn das?

Beim Saugen mit dem Strohhalm aus einer offenen Flasche zieht man die Flüssigkeit nicht wirklich nach oben. Man entfernt eigentlich nur die Luft im Strohhalm. Dadurch verringert sich dort der Luftdruck. Weil aber auf die Flüssigkeit selbst weiterhin der Druck der Außenluft wirkt, steigt diese im Strohhalm nach oben. Durch das Abdichten der Flasche kann von außen kein Luftdruck mehr auf die Flüssigkeit einwirken. Deshalb kann sie auch nicht nach oben steigen.



128. Saugen oder drücken

Du brauchst:

- 1 Strohhalm
- 1 Glas
- Wasser



Und so wird's gemacht:

1. Fülle das Glas mit Wasser.
2. Stelle den Strohhalm in das Wasserglas und sauge Wasser an.
3. Verschließe (fast noch im Mund) die obere Öffnung des Strohhalms mit dem Finger und nimm diesen aus dem Wasser, während du weiter mit dem Finger auf die obere Öffnung drückst.

Was wird geschehen?

Das Wasser bleibt im Strohhalm und fließt nicht unten heraus. Es fließt erst heraus, wenn du den Finger von der oberen Öffnung des Strohhalms nimmst.

Warum denn das?

Der Finger auf der oberen Öffnung verringert den Luftdruck, der von oben auf den Strohhalm einwirkt, sodass der Luftdruck von unten nun größer ist als der von oben. Dies führt dazu, dass das Wasser im Strohhalm bleibt. Sobald man den Finger von der oberen Öffnung entfernt, fließt das Wasser ab.

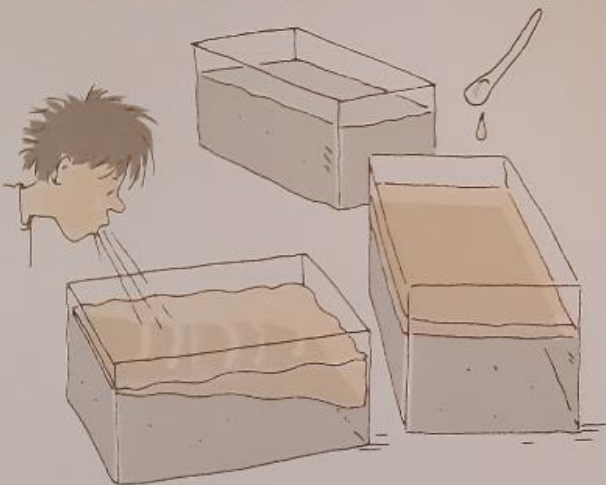
169. El Niño

Du brauchst:

- Lebensmittelfarbe oder Tinte
- Wasser
- 1 leeres Aquarium oder großen Behälter

Und so wird's gemacht:

1. Fülle den Behälter mit Wasser.
2. Erhitze Wasser und färbe es mit Lebensmittelfarbe oder Tinte.
3. Tropfe das heiße, farbige Wasser auf die Wasserschicht im Behälter. (Es bildet sich eine farbige Oberflächenschicht, die sich nach unten ausdehnt.)
4. Puste auf die farbige Oberflächenschicht. Höre nach einer Minute auf zu pusten und beobachte, was geschieht.



Was wird geschehen?

Es bilden sich zwei unterschiedliche Wasserschichten.

Warum denn das?

Beim Pusten staut sich das Wasser auf einer Seite, es bildet sich eine tiefe Schicht mit farbigem Wasser, auf der anderen (dir zugewandten) Seite bildet sich eine dünne Schicht. Wenn du mit dem Pusten aufhörst, setzt „El Niño“ ein, das farbige Wasser fließt in die andere Richtung zurück.

Wenn du mehr wissen willst:

Alle paar Jahre, meist um die Weihnachtszeit herum, ist im Pazifischen Ozean ein Naturereignis zu beobachten, das zu Massensterben der Fischbestände an der Küste Perus führt. Man nennt dieses Naturereignis „El Niño“. El Niño kommt aus dem Spanischen und bedeutet „das Christkind“. Ursache für El Niño sind Veränderungen von Windströmungen. Unter normalen Bedingungen setzen Passatwinde warmes Oberflächenwasser in Bewegung. Sie treiben den Äquatorialstrom westwärts. So bildet sich im Westen (vor Indonesien) eine dicke Schicht warmes Wasser und vor Südamerika kühles Wasser. Alle paar Jahre ändert sich dieser Vorgang. Die Passatwinde werden schwächer, die im Westen angestauten warmen Wassermassen setzen sich nach Osten in Bewegung und breiten sich entlang der Küsten Ecuadors und Perus aus. Es bildet sich eine dicke Schicht von warmem, nährstoffarmen Oberflächenwasser. Kaltes Wasser aus dem Meeresboden kann nun nicht mehr aufsteigen und in den oberen Meeresschichten kommt es zu Sauerstoffschwund und Fischsterben.



159. Der schwebende Tischtennisball

Du brauchst:

- 1 Föhn
- 1 Tischtennisball

Und so wird's gemacht:

1. Stecke den Stecker in die Steckdose und halte die Öffnung des Föhns senkrecht nach oben.
2. Schalte den Föhn an und wirf einen Tischtennisball in den warmen Luftstrom.

Was wird geschehen?

Der Tischtennisball schwebt frei in der Luft.



Warum denn das?

Nach dem Bernoullischen Gesetz herrscht im Luftstrom ein geringerer Druck als außerhalb. Sobald der Ball nach außen ausbrechen will, drückt ihn der seitliche Luftdruck der Außenluft wieder zurück.

So wie der Tischtennisball vom warmen Luftstrom des Föhns getragen wird, lassen sich auch Wassertröpfchen in den Wolken von Luftströmungen in den Aufwinden tragen. Wenn sie zu schwer werden, fallen sie als Niederschlag (Regen oder Schnee) zu Boden.

160. Potzblitz!

Du brauchst:

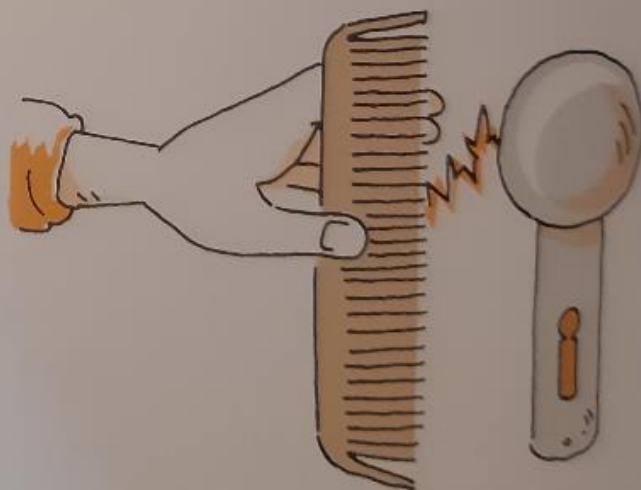
- 1 Kamm aus Plastik
- 1 Türknauf aus Metall
- 1 Wollpullover oder Wollschal
- 1 verdunkeltes Zimmer

Und so wird's gemacht:

1. Reibe in einem abgedunkelten Zimmer mit dem Wollpullover über den Kamm.
2. Halte den Kamm sofort an den Türknauf.

Was wird geschehen?

Es entsteht ein Funke.



Warum denn das?

Der Kamm wird durch Reibung an Wolle elektrisch geladen. Wenn die Ladung auf den Türknauf übergeht, entsteht ein Funke.