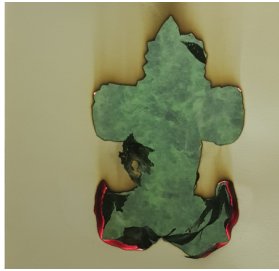


Buchstaben oder Symbole in Feuer



Wird mit Kaliumnitratlösung etwas auf Fliesspapier gemalt und das Fliesspapier getrocknet, brennen sich die Buchstaben oder Symbole nach dem Anzünden langsam von der Mitte an den Rand. Damit kann Verborgenes sichtbar gemacht werden.

Material

- Kaliumnitrat oder Kaliumnitrat (Kalisalpeter) -Lösung (erhältlich auf Bestellung in Apotheken, eventuell auch von anderen Quellen wie Metzgereibetrieben oder anderen in kleinen Mengen)
- Feuerzeug
- Glühstäbchen/Feuerzeug oder Zündholz
- Pinsel
- Löschpapier

Vorgehen

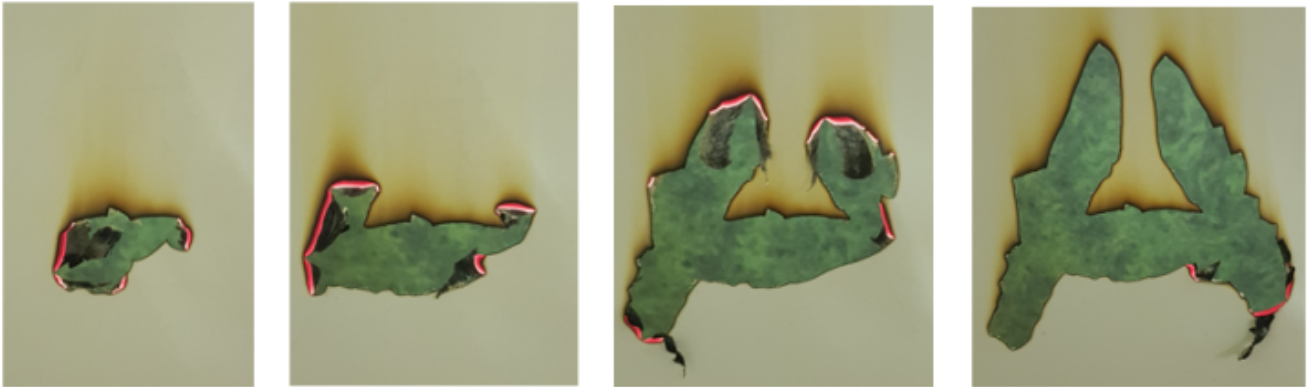
Vorsicht: Nicht in geschlossenen Räumen abbrennen

Vorgängig ohne Kinder oder einfach ein paar Stunden vor dem Brandversuch:

1. Kalisalpeter in Wasser auflösen (falls nicht als Lösung gekauft), gesättigte Lösung mit wenig Bodensatz verwenden
2. Mit Pinsel und Kalisalpeter-Lösung auf Löschpapier schreiben. Je nach Löschpapierqualität mit Vorteil vorerst nur einen Buchstaben oder ein Symbol auf das Blatt pinseln. Werden Buchstaben mit einem Einschluss, z.B. o, a, b, R, so geschrieben, sollte der Einschluss gegen aussen verbunden sein.
3. Bei jedem Buchstaben ein kleines Loch machen.
4. Das Papier ein paar Stunden oder besser über Nacht trocknen lassen.

Mit den Kindern:

5. Das Blatt für alle sichtbar hochhalten. Und mit dem Glühstäbchen oder einem Zündholz das Papier bei den Löchern zum Brennen bringen.
6. Das Papier gut halten, bis sich das Feuer durch alle bepinselten Flächen gefressen hat.



Biblische Aussage

Für diverse Aussagen anwendbar. Beispiele:

- Das Symbol ist ein Kreuz: Das Kreuz als Weg zur Erlösung
- Das Symbol ist ein Herz: Bedeutung der Liebe (z.B. 1. Korinther 13)
- Die Zahl 7: Biblische Vollkommenheit, sieben Gemeinden in der Offenbarung etc.

Stichwörter:

Verborgenes wird sichtbar, Chemie, Chemische Versuche, Feuer, Experimente

Quellennachweis:

Titelbild: Markus Sigrist

Spielidee: Mit freundlicher Genehmigung vom BESJ (Bund Evangelischer Schweizer Jungscharen), mit leichten Modifikationen Markus Sigrist