

# Das Hexeneinmaleins Johann Wolfgang von Goethe

MA 13

Das wohl bekannteste Einmaleins der Literatur ist das so genannte „Hexeneinmaleins“, das Johann Wolfgang von Goethe (1749 bis 1832) geschrieben hat. In seinem Werk *Faust I* führt der Teufel Mephisto den Gelehrten Heinrich Faust in eine Hexenküche. Dort braut die Hexe einen Trank, der Faust um 30 Jahre verjüngen soll und ihm jede Frau begehrenswert erscheinen lässt. Dabei sagt sie folgenden Zauberspruch auf.

*Du musst verstehn!  
Aus Eins mach Zehn,  
Und Zwei lass gehn,  
Und Drei mach gleich,  
So bist Du reich.  
Verlier die Vier!  
Aus Fünf und Sechs,  
So sagt die Hex,  
Mach Sieben und Acht,  
So ist's vollbracht:  
Und Neun ist Eins,  
Und Zehn ist keins.  
Das ist das Hexen-Einmaleins.*

# Das Hexeneinmaleins Johann Wolfgang von Goethe

MA 13

## FORSCHERAUFTRAG:

Lies den Zauberspruch.

Übertrage das Zahlenquadrat in dein Heft.

Zeichne nun ein leeres 3 x 3-Quadrat daneben.

Vervollständige entsprechend dem Zauberspruch das leere 3 x 3-Quadrat.

1	2	3
4	5	6
7	8	9


# Das Hexeneinmaleins Johann Wolfgang von Goethe

## MA 13 LÖSUNG

Das Hexeneinmaleins sagt, wie aus dem 3 x 3-Quadrat ein magisches Quadrat entsteht:

<p>Du mußt verstehn! Aus Eins mach Zehn</p>	<table border="1"> <tr><td>10</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	10									<p>Aus der 1 wird eine 10 gemacht.</p>
10											
<p>Und Zwei lass gehen, Und Drei mach gleich,</p>	<table border="1"> <tr><td></td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		2	3							<p>Die 2 bleibt stehen, die 3 ist gleich wie vorher.</p>
	2	3									
<p>So bist Du reich.</p>	<table border="1"> <tr><td>10</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	10	2	3							<p>Man weiß jetzt, dass die Summe im Quadrat immer 15 sein wird: <math>10 + 2 + 3 = 15</math></p>
10	2	3									
<p>Verlier die Vier! Aus Fünf und Sechs, So sagt die Hex, Mach Sieben und Acht, So ist's vollbracht:</p>	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>0</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td><td>4</td></tr> </table>				0	7	8	5	6	4	<p>Die 4 ist verloren, hier ist nichts mehr, 0. Aus der 5 und der 6 wurde 7 und 8 gemacht. Jetzt können alle fehlenden Zahlen für das Hexeneinmaleins errechnet werden.</p>
0	7	8									
5	6	4									
<p>Und Neun ist Eins, Und Zehn ist keins, Das ist das Hexen-Einmaleins.</p>	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										<p>9 Felder hat ein magisches Quadrat, es ist dann eins. Zehn Felder hat kein magisches Quadrat, es ist keins.</p>