

Flossen hoch!

Die ARD-Radionacht
für Kinder taucht ab

Freitag
28. November 2014
20.05* – 1.00 Uhr

Anregungen
zur Vorbereitung
der Radionacht

* MDR bereits ab 20.00 Uhr

Liebe Radiofans, liebe Hörerinnen und Hörer,

was vor einigen Jahren noch ein Geheimitipp war, hat sich zu einem viel beachteten Ereignis entwickelt: Die deutschlandweit gesendete Radionacht für Kinder, zu der ich im Namen aller ARD-Anstalten wieder herzlich einlade!

Das diesjährige übermütige Motto „Flossen hoch!“ verspricht eine humorvolle und dynamische Sendung. Diesmal werden die Hörerinnen und Hörer zu einer Reise in teils geheimnisvolle, teils aufregende Unterwasserwelten eingeladen.

Das Vorbereitungsteam aus den Kinderradioredaktionen der ARD hat sich viel einfallen lassen. Vier Folgen eines eigens für die Nacht geschriebenen Hörspiels sind der rote Faden einer kurzweiligen und vielfältig gestalteten Nacht. Neben Geschichten und Comedy beschäftigen sich auch journalistische Formate mit dem faszinierenden Thema Tiefsee.

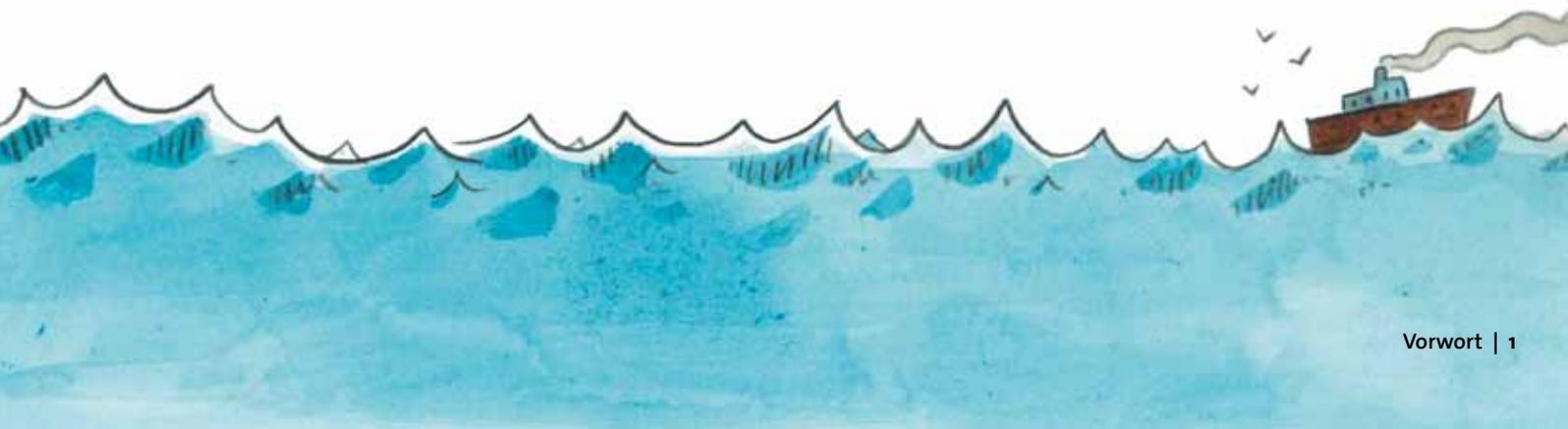
Viele Erwachsene nutzen die Gelegenheit, ihren Kindern das Radio mit allen seinen Möglichkeiten zu präsentieren. Gebanntes Zuhören kann auch ein erster Schritt zum konzentrierten Lesen sein. Viele Schulen legen deshalb ihre Lesenächte auf die Nacht vom 28. auf den 29. November 2014. Auch die vielen privat organisierten „Wachbleibe-Partys“, die immer mehr werden, beweisen die Wirkung der Kinderradionacht.

Viele Kinder werden sich auch in diesem Jahr wieder direkt an der Sendung beteiligen können und ihre Meinung sagen – telefonisch, im Online-Gästebuch oder über den Chat.

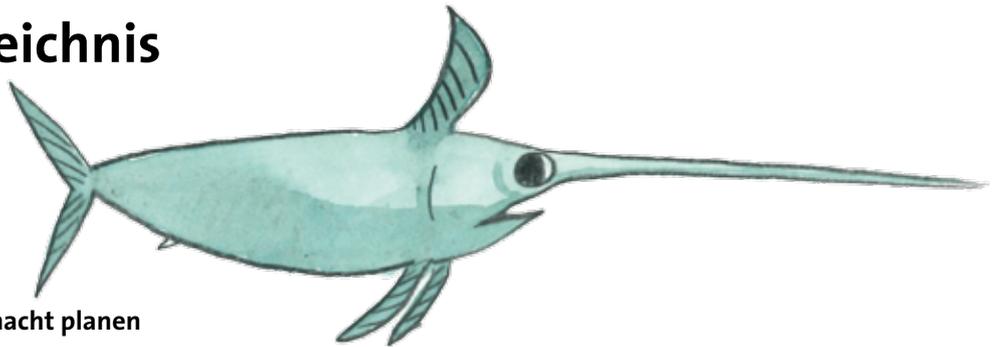
Ich wünsche uns allen eine spannende und muntere Radionacht.



Lutz Marmor
ARD-Vorsitzender



Inhaltsverzeichnis



Schiff ahoi! – Die Radionacht planen

- 3 Logbuch für die Nacht
- 4 Heimathäfen
- 5 Route durch die Nacht
- 9 Wettbewerb
- 10 Der Kinderradionachtsong
- 11 Hör- und Buchtipps

Anker lichten! – Die Hörparty vorbereiten

- 16 Komm mit ins Wasser!
- 17 Deko- und Verkleidungstipps
- 18 Unterwegs als rasender Reporter
- 19 Im Hörspielstudio

Frisch aus der Kombüse! – Rezepte für den Tauchgang

- 20 Tiefseeschlamm-Shake
- 20 Gurkenkrokodil
- 21 Aquarium-Bowle mit frischen „Algen“
- 21 Fischbrote
- 22 Muschel-Thunfisch-Salat
- 22 Fischteich zum Löffeln
- 23 U-Boot
- 23 Schokolade-Essen mal anders

Leinen los! – Unterhaltungsprogramm an Bord

Sprachspiele und Rätsel

- 24 Von quasseligen Quallen
- 24 „Ich gehe auf Tiefseetauchgang und sehe ...“
- 24 Gurgelwörter
- 24 Stumm wie ein Fisch
- 24 Walgeheimnis
- 25 Kraken-Labyrinth
- 26 Ersonnen und gesponnen
- 27 Als die Buchstaben zu Tönen wurden
- 28 Schwimmer oder Nichtschwimmer?
- 28 Von der Sonne gestochen
- 28 Anker lichten

Malen und Basteln

- 29 Badewannenkapitänsausweis
- 30 „Flossen hoch!“-Lesezeichen
- 31 Unterwasserwelt im Glas
- 32 Fischdomino
- 33 Luftballonfisch
- 33 Wollkrake

Spiele und Forschen

- 34 Der Schatz im Wasserglas
- 34 Rosinen-Ballett
- 35 Der Zitrus-Fisch

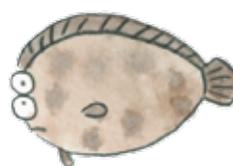
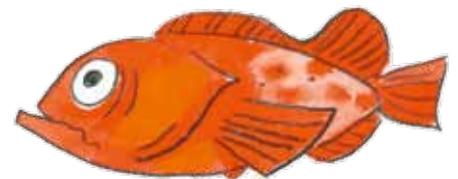
Sport an Bord

- 36 Seerosenblättertanz
- 36 Blubberblasenboogie
- 36 Futterschnappen im Wasser
- 36 Nixenschwanz-Hüpfen
- 37 Tauch-Safari durch das Schulhaus

Anlaufpunkte für die Überfahrt – Service

- 38 Kinderradioprogramme der ARD
- 47 Stiftung Zuhören und Impressum
- 48 Rätsellösungen

Der aktuelle Fahrplan steht ab dem
24. November 2014 im Internet unter
www.kinderradionacht.de



Logbuch für die Nacht

Alles klar auf der Kommandobrücke?

Stellt an eurem Radio euren ARD-Sender ein (Seite 4). Ein Gerät mit größeren Lautsprechern sorgt für einen besseren Klang.

Schafft einen gemütlichen Hör-Raum, in dem ausschließlich Radio gehört wird. Wasserfeste Ideen hierzu findet ihr auf Seite 17.

Druckt das „Flossen hoch!“-Programm am besten mehrmals aus und hängt es im Hör-Raum und an anderen Stationen aus. Den aktuellen Stand gibt es ab dem 24. November 2014 auf www.kinderradionacht.de

Die ARD-Radionacht für Kinder soll für alle ein Vergnügen und kein Zuhör-Marathon werden. Sucht deshalb bestimmte Geschichten und Beiträge aus, zu denen ihr euch alle am Radio trifft.

Nichts ist schlimmer als gähnende Leere in der Kombüse. Smakelige Rezepte für alle Smutjes und solche, die es werden wollen, gibt es auf den Seiten 20–23.

Für Pausen zum Toben, Basteln und Spielen ist es prima, wenn ein weiterer Raum zur Verfügung steht. Tipps findet ihr auf den Seiten 24–37.

Kontakt zur Tauchbasis im Sendestudio

Telefon: 0800 – 220 5555

Chat: www.kinderradionacht.de

E-Mail: post@kinderradionacht.de

Abtauchen mit Zeitverschiebung

Wer später oder immer wieder abtauchen möchte, kann die ARD-Radionacht für Kinder mit Hilfe eines Radiorekorders aufnehmen. Eine kostenlose Software hierzu findet ihr unter www.hr.de oder www.wdr.de



Ralph Erdenberger (Mitte) mit Joachim und Kirsten Jakobsen in ihrem Tiefsee-U-Boot.

Moderator Ralph Erdenberger taucht mit euch ab

Ich freue mich ozeanisch, mit euch abzutauchen in die wunderbare Welt der Tiefsee. Meine erste Taucherfahrung habe ich mit fünf Jahren in der flachen Badewanne gemacht. Als ich weiter raus schwimmen durfte, habe ich in Australien einen Tauchschein gemacht. Seitdem liebe ich es, zu Gast zu sein in der stillen blauen Schwerelosigkeit des Meeres. Die Fische haben dabei nichts zu befürchten: Ich mag sie noch nicht mal gebraten. Kommt mit an Bord des Radio-U-Boots und lasst uns die tiefen Geheimnisse dieser Erde entdecken!

Welchem Tier würdest du gerne mal unter Wasser begegnen?

Gerne mal einem Wal. Einen Delfin habe ich schon mal getroffen, der hat mich wenig anmutig angepinkelt. Das muss nicht noch einmal sein.

Welches Tier siehst du lieber nur digital?

Weiße Haie. Auch wenn pro Jahr wesentlich weniger Menschen von Haien gefressen werden als andersrum.

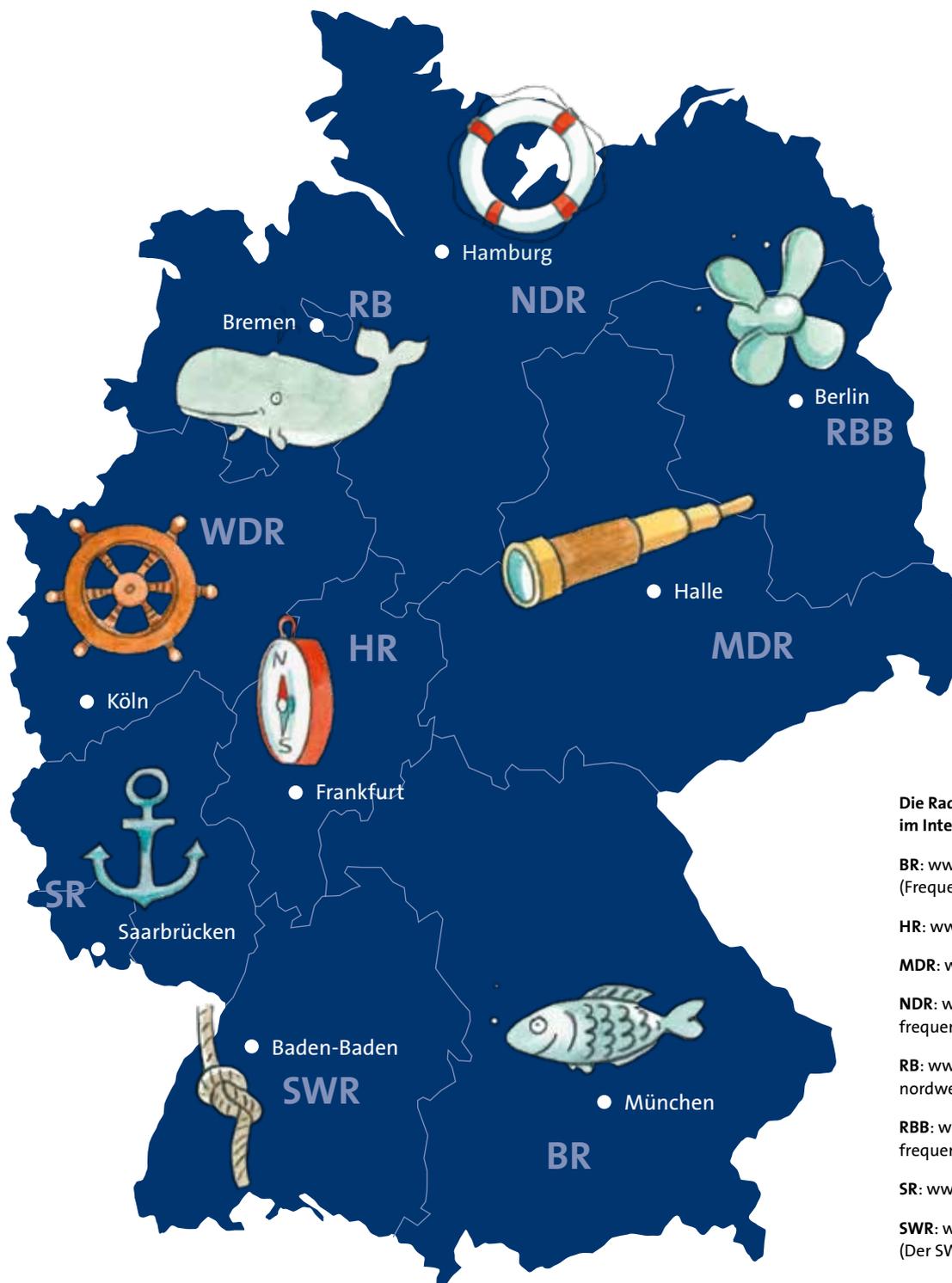
Seegrass oder Seegurke, was kommt bei dir frisch auf den Tisch?

Bei mir kommt kein Fisch auf den Tisch. Und Muscheln habe ich nur an den Ohren: Ohrmuscheln.

Ist ein Pferd
und mag doch
kein Heu?

Heimathäfen

Die neun Landesrundfunkanstalten der ARD laden ein
zu einer Ohrenreise unter Wasser



Die Radio-Frequenzen im Internet:

BR: www.bayern2.de
(Frequenzen unter Info → Empfang)

HR: www.hr2-frequenzen.hr-online.de

MDR: www.mdr.de/radio/frequenzen

NDR: www.ndr.de/info/service/frequenzen/frequenzen2.html

RB: www.radiobremen.de/nordwestradio/info/frequenzen

RBB: www.radioberlin.de/programm/frequenzen/frequenzen.html

SR: www.sr1.de (Rubrik Frequenzen)

SWR: www.swr.de
(Der SWR → Service → Empfang)

WDR: www.wdr5.de
(Rubrik Frequenzen)

„Flossen hoch!“ wird zeitgleich in ganz Deutschland ausgestrahlt. Einfach Bundesland und Sender suchen, einschalten und abtauchen.

Route durch die Nacht

Das Programm

ab 20.00 Uhr

1. Radiostunde

ca. 20.20 Uhr

SOS – Wale in Not!

Hörspiel in vier Teilen zum Mitmachen von Bernd Giesecking

Teil 1: Das Geheimnis in der Tiefe

Endlich Ferien! Marie und ihr Freund Mika fahren zu Mariens Eltern Anne und Ben, die als Meeresbiologen auf ihrem Forschungsschiff, der „Sepia“, unterwegs sind. Sie vermuten, dass sich in der Tiefsee der als ausgestorben geltende Ichthyosaurier verbirgt. Begleitet wird ihr Schiff von einer Walfamilie. Aber auch ein anderes Boot, die „White Shark“, folgt der „Sepia“. Hier ist der fiese von Billen an Bord. Er ist Besitzer eines großen Meeres-aquariums. Sucht er womöglich nach dem gleichen Tier oder was führt er im Schilde?

Jetzt seid ihr gefragt:

Ruft uns im Studio an
Tel. 0800 – 220 5555
oder mailt uns eure Ideen an
post@kinderradionacht.de

ca. 20.30 Uhr

CSI Fischkopp: Die Unterwasserpolizei

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke

Agent Scholle und Detective

Barracuda gehören zu einer Spezial-Einheit der Unterwasserpolizei. Ihr Job ist es, am Meeresgrund Streife zu fahren. Viel Arbeit wartet dort auf die zwei Unterwasserpolizisten. Und als wären Verbrechen nicht schon nervenaufreibend genug, ruft zwischendurch auch noch ständig die schlechtgelaunte Miesmuschel an, die sich über alles und jeden beschwert.

ca. 20.40 Uhr

Kinderreporterin taucht ab

Reportage von Zebra Vier/Bremen Vier

Die zehnjährige Lucie macht einen Tauchkurs und wird für uns abtauchen: In einen See – mit Sauerstoffgerät, Flossen und Neoprenanzug! Dafür muss sie vorher im Freibad trainieren und sich auf die Unterwasserwelt vorbereiten. Wir begleiten sie beim Training und bei ihrem ersten Tauchgang im offenen Gewässer.

ca. 20.50 Uhr

SOS – Wale in Not!

Hörspiel in vier Teilen zum Mitmachen von Bernd Giesecking

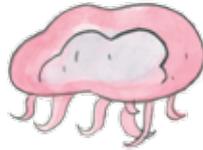
Teil 2: Gefangen!

Die Ereignisse überstürzen sich. Mehr sei hier noch nicht verraten, aber eines ist klar: Marie und Mika brauchen dringend eure Hilfe!



Route durch die Nacht

Das Programm



ab 21.00 Uhr

2. Radiostunde

ca. 21.05 Uhr

Ozeane voller Plastik – der Müll und seine Folgen

Reportage von Zebra Vier/Bremen Vier

100 Millionen Tonnen Plastikmüll treiben mittlerweile im Ozean, vermuten Forscher. Wenn sie in den Meeren auf Mülljagd gehen, landen Tüten, Plastikflaschen, Planen, Fischleinen, CD-Hüllen und vieles mehr in ihren Netzen. Doch woher stammt diese unglaubliche Menge? Weshalb ist der Plastikmüll in den Meeren für Tiere und Menschen gefährlich? Und wie können wir das Problem in den Griff bekommen? Die Kinderreporter von Zebra Vier gehen auf Spurensuche.

ca. 21.15 Uhr

Ein verschwundener Kontinent

Aus dem Roman „20 000 Meilen unter dem Meer“ von Jules Verne

Gelesen von Rudolf Guckelsberger

Professor Arronax soll erforschen, warum sich auf allen Weltmeeren rätselhafte Schiffsunfälle häufen. Dabei erleidet er selbst Schiffbruch und wird von einem geheimnisvollen U-Boot gerettet. Der Kapitän des Bootes nennt sich Nemo, das heißt auf Lateinisch „Niemand“. Kapitän Nemo hat nicht vor, den Professor jemals wieder freizulassen. Doch er nimmt ihn mit auf die geheimnisvolle Fahrt durch die Tiefen des Meeres. Wir begleiten Professor Arronax und den Kapitän auf einer Wanderung über den Meeresgrund, bei der die beiden nicht nur geheimnisvolle Tier- und Pflanzenwelten vorfinden, sondern auch ein versunkenes Land ...

ca. 21.30 Uhr

SOS – Wale in Not!

Hörspiel in vier Teilen zum Mitmachen von Bernd Giesecking

Teil 3: Havarie in der Tiefe

Von Billen macht sein Tauchboot klar, um das ausgestorben geglaubte Tier für sein Aquarium zu fangen. Schnell sinkt er ab. Marie und Mika zögern nicht lange, sie tauchen hinterher. Eine wilde Verfolgungsjagd unter Wasser beginnt. Es kommt zu einem tragischen Unfall, bei dem von Billens Boot in Seenot gerät. Manövrierunfähig sinkt es immer tiefer. Das haben Marie und Mika nicht gewollt! Auch wenn von Billen fies ist, müssen sie ihn doch retten! Aber wie?

Marie ist der Meinung, sie sollten die Rettung auf eigene Faust versuchen. Mika möchte lieber die Seenotrettung oder gar die Marine einschalten. Was sollen sie tun?

Rekord!

Keiner kann so tief abtauchen wie der Pottwal. Er schafft es bis zu 3 000 Meter tief! Das ist tiefer als die Zugspitze hoch ist!

Das dürft ihr entscheiden!

Ruft an: Tel. 0800 220 5555 , mailt an:
post@kinderradionacht.de
oder stimmt ab auf:
www.kinderradionacht.de,
welches Ende wir senden sollen!

ca. 21.45 Uhr

CSI Fischkopp: Die Unterwasserpolizei

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

Agent Scholle und Detective Barracuda lösen einen weiteren kniffligen Fall am Meeresgrund. Und auch wieder am Telefon: die Miesmuschel!

Route durch die Nacht

Das Programm



ab 22.00 Uhr

3. Radiostunde

ca. 22.15 Uhr

SOS – Wale in Not!

Hörspiel in vier Teilen zum Mitmachen
von Bernd Giesecking

Teil 4: Wer rettet wen?

Kann von Billen noch gerettet werden? Was passiert an Bord der „White Shark“ und gibt es für alle ein Happy End?

ca. 22.25 Uhr

Archäologie mit Schnorchel und Flossen

Reportage von radioMikro/Bayern 2

Weder nach Gold noch nach Silber suchen die Unterwasserarchäologen in den süddeutschen Seen. Für altes Holz und behauene Steine tauchen sie ab: Spuren unserer Vorfahren, die am Ufer in Pfahlbauten gelebt haben.

ca. 22.35 Uhr

CSI Fischkopp: Die Unterwasserpolizei

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke

Agent Scholle und Detective Barracuda lösen einen weiteren kniffligen Fall am Meeresgrund. Und auch wieder am Telefon: die Miesmuschel!

ca. 22.45 Uhr

Wo gibt's denn so was?

Unterwasserwesen entdeckt!

Die Gewinner des ARD-Radionacht-Wettbewerbs stellen ihre drei neu entdeckten Unterwasserwesen aus der Südsee vor.



ab 23.00 Uhr

4. Radiostunde

ca. 23.05 Uhr

Tierstimmen unter Wasser

Reportage von KiRaKa/WDR 5

Stille unter Wasser? Von wegen! In den Meerestiefen vor der Antarktis herrscht ganz schöner Krach. Ross-Robben heulen und quietschen, um ihr Revier zu markieren. Gefräßige Seeleoparden ziehen ihre Runden und stoßen dabei wabernde Paarungsrufe aus. Forscher haben diese Töne mit speziellen Mikrofonen eingefangen und sie KiRaKa-Reporterin Nadja Sundmacher vorgespielt.

ca. 23.15 Uhr

Die Wiege der Wale

aus der OHRENBÄR-
Radiogeschichte

„Der Klabautermann“ von

Hermann Stange, gelesen von Henning Venske
Lesung von rbb/radioBERLIN 88,8; WDR 5;
NDR Info

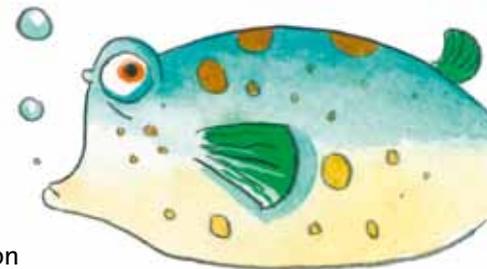
Klabautermänner sind wetterfeste Geister, die auf Schiffen leben und sich nur zeigen, wenn das Schiff in höchster Gefahr ist. Das weiß Tom von seinem Onkel Friedrich, der als Schiffskoch die Weltmeere bereist hat. Über Meere und Klabautermänner hat er viel zu erzählen. Und auch über seine Reise von Hamburg nach Hahiti, die ihn geradewegs durch die Wellenwogen der Wiege der Wale führte.

ca. 23.30 Uhr

CSI Fischkopp: Die Unterwasserpolizei

Comedy von Ramona Schukraft
und Henning Schmidtke

Agent Scholle und Detective Barracuda lösen einen weiteren kniffligen Fall am Meeresgrund. Und auch wieder am Telefon: die Miesmuschel!



Route durch die Nacht

Das Programm

ab 00.00 Uhr

5. Radiostunde

ca. 00.05 Uhr

Anna und der Fluch des weißen Wals

WDR-Hörspiel von Georg Wieghaus
Mit Julia Lehmann, Hermann Lause,
Walter Renneisen, Horst Bollmann,
Reinhart Firchow, Gunda Aurich, Lukas Möckel

Sankt Peter-Ording im Sommer. Während Onkel Theobald im Strandkorb döst, sucht Anna nach Pottwalen. Die letzten sind hier vor einigen Monaten gestrandet. Und dann hört sie sie: merkwürdige Klickgeräusche, die sich der Küste nähern. Um eine erneute Massenstrandung zu verhindern, muss Onkel Theobald den „Aquamat“ zu Wasser lassen. Mit an Bord sind der Rauhaardackel Hannes und Eumix, Theobalds sprechender Computer. Draußen in der Nordsee treffen sie auf eine Herde verängstigter Wale. Irgendetwas stimmt nicht mit ihrem Navigationssystem. Sie finden den Weg nicht in den sicheren Atlantik ...

Rekord!

Der schnellste Fisch im Wasser ist der Fächerfisch. Er schafft 91 Meter in drei Sekunden, das entspricht einer Geschwindigkeit von 109 km/h. Das schafft an Land nur der Gepard!



Wo gibt's denn so was? – Unterwasserwesen entdeckt!

Ein Wettbewerb für alle zwischen 7 und 13 Jahren

von den ARD-Kinderradioredaktionen zusammen mit der Kinderzeitschrift GEOLino

Sensation! Beim Schnorcheln in der Südsee haben Kinder zwischen Korallen ein bisher unbekanntes Unterwasserwesen gesichtet. In keinem Tierbuch der Welt wurde dieses Wesen bisher beschrieben.

Stell dir vor: Du hast beim Schnorcheln diese Entdeckung gemacht.

Das ist deine Aufgabe:

**Beschreibe dein Unterwasserwesen
und gib ihm einen Namen!**

Wie sieht es aus? Du kannst es beschreiben oder zeichnen.

Was für eine besondere Eigenschaft oder Vorliebe hat es? Hat es ein verrücktes Hobby? Kann es sprechen oder macht es seltsame Geräusche? Ist es nützlich oder vielleicht bedrohlich?

Eine Jury wird entscheiden: Die drei Kinder mit den interessantesten, verrücktesten, seltsamsten Ideen gewinnen eine Reise nach Hamburg. Im Radiointerview stellen sie ihr Unterwasserwesen vor. Das senden wir dann in der ARD-Radionacht für Kinder. Wir vergeben 50 weitere Preise. Und viele Zeichnungen von Unterwasserwesen veröffentlichen wir auf www.kinderradionacht.de im Internet.

Sende deine Idee an:

ARD Kinderradionacht
Stichwort: „Unterwasserwesen“
50608 Köln

Oder per E-Mail an post@kinderradionacht.de
(Betreff: „Unterwasserwesen“)

Die Texte (Beschreibung, Eigenschaften) dürfen nicht länger als 15 Zeilen in einem DIN-A4-Schreibheft sein oder als E-mail maximal acht Zeilen. Du kannst auch eine mit dem Tiernamen beschriftete Zeichnung schicken.

Wichtig: Absender und Telefonnummer nicht vergessen!

Einsendeschluss: 31. Oktober 2014

Eine Unterwasserreportage vom Korallenriff, in dem das seltsame Unterwasserwesen vermutet wird, könnt ihr euch ab 25. August anhören. Klickt einfach auf www.kinderradionacht.de.

Diesen Wettbewerb veranstalten die ARD-Kinderradioredaktionen gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOLino, die im Septemberheft (9/2014) zum Mitmachen aufruft.



Der Kinderradionachtsong



Musik: Evangelidis/Kröger/Langhorst
Text: Evangelidis/Kröger/Langhorst/Theobald

Die Noten zum Song stehen auf
www.kinderradionacht.de als Download bereit.

Flossen HOCH!
Wir tauchen AB!
Kiemen AUF!
jetzt geht's AB!

In der Wanne, volle Kanne träume ich vom Meer.
Von scharfen Riffen, großen Schiffen, schwärme ich so sehr.
Von blauer Weite träum' ich heute, Badewanne?
„Gibt's nicht mehr!“
Ein Katzenhai saust vorbei Komm mir bloß nicht quer!

Quallen und Korallen, Sägefisch und Hammerhai,
machen hier 'ne Sause und sie finden nichts dabei.
Nehmt ihr mich mit an euren Ort?
„Ja, klar doch!“ Das 'n' Wort!
„Komm, erleb' 'ne Welt voll Wunder!“ Und schon sind wir alle fort.

Refrain

Flossen hoch! Wir tauchen ab!
Wir trauen uns in die Welt der Meere.

Fische plappern rum. Ich dachte, die wär'n alle stumm.
Was Quallen ständig schwall'n, was diese Schollen alles woll'n.
Und bis Korallen endlich schnall'n, dass sie uns auch stumm gefall'n.
Der große weiße Hai steht da nur fassungslos dabei.

Clownfische, Oktopusse, Seeigel und Muscheln,
hör' ich im Vorbeischwimmen durcheinander tuscheln.
„Kann ich mit an euren Ort?“ „Ja, klar doch!“ Das 'n Wort!
„Komm, erleb' 'ne Welt voll Wunder!“ Und schon sind wir alle fort.

Refrain

Flossen hoch! Wir tauchen ab! Wir trauen uns in die Welt der Meere. Kiemen auf! Wir tauchen ab! Wir atmen Wasser. Was atmest du?

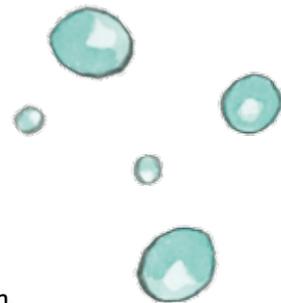
Flossen HOCH!
Wir tauchen AB!
Kiemen AUF!
jetzt geht's AB!

Flossen HOCH!
Wir tauchen AB!
Kiemen AUF!
jetzt geht's AB!

Wir tauchen tief im Ozean,
ganz nah am Meeresgrund entlang.
Ein Licht zieht uns wie magisch an,
der Anglerfisch, „der will uns fangen!“
Wie entkommen wir nur seinem Bann?
Zumal man hier nix sehen kann!
Zur Rettung kommt ein Wassermann
mit Meerjungfrau im Zweigespann.
„Wir helfen euch, hier geht's entlang!“
Wer wohl schneller schwimmen kann?
Wir kommen in Atlantis an
und ruh'n uns aus auf einem Schwamm.
Die Strömung hier ist so schön warm,
ob ich hier wohl bleiben kann?
„Moment, ist das ein Krakenarm?“
ZIEH DEINEN BADEMANTEL AN!

Refrain

Flossen hoch! Wir tauchen ab! Wir trauen uns in die Welt der Meere. Kiemen auf! Wir tauchen ab! Wir atmen Wasser. Was atmest du?
Wir atmen Wasser. Was atmest du?
Wir atmen Wasser. Was atmest du?



Hör- und Buchtipps für die ARD-Radionacht 2014

zusammengestellt von den ARD-Kinderradioredaktionen

Hörbuch

(weitere Tipps auch bei den
jeweiligen Kinderbüchern)

Jules Verne

20 000 Meilen unter dem Meer

Nach seinem Schiffbruch landet der Tiefseeforscher Aronnax auf Kapitän Nemos U-Boot Nautilus. Dieses entpuppt sich als gefährliches Unterwasser-Gefängnis.

Headroom 2014, Chor- und Orchesterhörspiel SWR,
Bearbeitung Henrik Albrecht, € 14,90, 60 Min., ab 6
Der Audio Verlag 2009, Hörspiel, Bearbeitung Holger Teschke,
€ 9,99, 44 Min., ab 8

Liz Kessler

Emily – Die Abenteuer der zauberhaften Meerjungfrau

Beim Schwimmen geschieht es das erste Mal: Emilys Beine verwandeln sich in einen Fischschwanz. Wissen darf das natürlich niemand. Und so führt Emily fortan ein Doppelleben als Mädchen an Land und als Nixe in den magischen Tiefen des Ozeans.

Der Audio Verlag 2014, € 19,99, 351 Min., ab 8

Berit Hempel

Jacques Cousteau. Tauchfahrt in die Tiefe

Berichte von Indianern, die durch Schilfrohre unter Wasser atmen, ließen Jacques Cousteau schon als Kind nicht mehr los. So entwickelte er das Tauchen mit Sauerstoffgeräten und wurde zu einem der größten Meeresforscher.

Headroom 2011, Reihe Abenteuer & Wissen, € 12,90, 69 Min., ab 8

**Welcher Fisch
sieht niemals
schwarz?**

Ralph Erdenberger und Sven Preger

Faust jr. ermittelt: Phantom der Tiefsee

In der Tiefsee leben Riesenkalmare, Anglerfische und Bakterien, die keinen Sauerstoff brauchen. Privatdetektiv Frank Faust träumt davon, dort eine neue Art zu entdecken. Das würde ihn endlich reich und seine Wissensdetektei berühmt machen.

Igel-Genius 2014, Reihe Fakten. Wissen. Erleben,
€ 12,95, 75 Min., ab 10



Bilderbuch

Anke Faust Meerstimmig

Die Robben Luca, Leo und Anna lieben Musik und gründen gemeinsam mit den anderen Meeres-tieren einen Chor. Im Nu ist das Riff von den Stimmen der Tiere erfüllt, doch plötzlich zieht ein Schatten über sie hinweg: Es ist Lorenzo. Der von allen gefürchtete Hai kann Musik so gar nicht leiden.

Nord-Süd 2014, € 13,95, 32 S., ab 4

Andreas H. Schmachtl

Josefine Meerschwein träumt vom Meer

Während Josefine ihre Morgenmöhre mümmelt, träumt sie vom Meer. Schließlich ist sie ja ein Meer-Schwein. Das Meer ist bestimmt riesen-groß (viel größer als ihr Garten) und duftet nach den unterschiedlichsten Abenteuern ...

Arena Verlag 2013, € 12,99, 32 S., ab 4

Hör- und Buchtipps für die ARD-Radionacht 2014

Dirk Schmidt & Barbara Schmidt **Bitte blubb blubb rette mich!**

Eine Bilderbuchgeschichte in Reimen über einen Elefanten, der im Wasser landet und mit Hilfe verschiedener Tiere wieder versucht an Land zu kommen.

Kunstmann 2014, € 14,90, 32 S., ab 4

Rüdiger Stoye **Der Wal im Wasserturm**

Jan fängt einen kleinen Fisch, den keiner kennt. Kein Wunder, denn es ist ein Wal – und der wächst und wächst! Bald schon muss der Wal umziehen, aus der Wanne in den Hamburger Wasserturm. Doch auch dieser wird bald zu eng ... Bilderbuchklassiker von 1971.

Moritz Verlag, 3. Aufl. 2013, 32 S., € 13,80, ab 4

Kinderbuch

David Almond **Der Junge, der mit den Piranhas schwamm**

Auf der Suche nach dem großen Abenteuer läuft Stan von zu Hause weg und wird Schüler des weltberühmten Magiers Pancho Pirelli. Dessen große Nummer ist es, in ein Becken voll hungerriger Piranhas zu springen.

Ravensburger 2013, 14,99 €, 256 S., ab 9

Marliese Arold **Die Delfine von Atlantis**

Sheila und Mario sind Meereswandler – das heißt, sie können sich in Delfine verwandeln. Gemeinsam machen sie sich unter Wasser auf die Suche nach Marios verschollener Mutter. Ihr Weg führt sie nach Atlantis! Das Buch ist der Auftakt zu einer Trilogie.

Oetinger 2010, € 7,95, 320 S., ab 10

Milena Baisch **Anton taucht ab**

Kein Internet-Empfang? Keine Play-Station? Stattdessen Zelten am See? Anton ist entsetzt! Seine Ferien hat er sich anders vorgestellt. Doch dann findet Anton einen Fisch der besonderen Art und ein Abenteuer nimmt seinen Lauf, das alle seine Computerspiele in den Schatten stellt. Deutscher Jugendliteraturpreis 2011 und Deutscher Kinderhörspielpreis 2012.

Beltz & Gelberg, 4. Aufl. 2014, € 5,95, 112 S., ab 9
Der Audio Verlag 2012, Hörspiel, € 9,99, 50 Min., ab 9

Louise Cooper **Der Fluch der Meerjungfrauen** **Band 1: Der silberne Delfin**

Lizzy fühlt sich vom geheimnisvollen Rauschen des Meeres magisch angezogen. Als das Mädchen von einer Klippe stürzt, glaubt es sich verloren. Während Lizzy tiefer und tiefer sinkt, wird ihr klar, dass die Unterwasserwelt ihr wahres Element ist.

dtv junior 2012, € 5,95, 160 S., ab 9

Cornelia Funke **Das Piratenschwein**

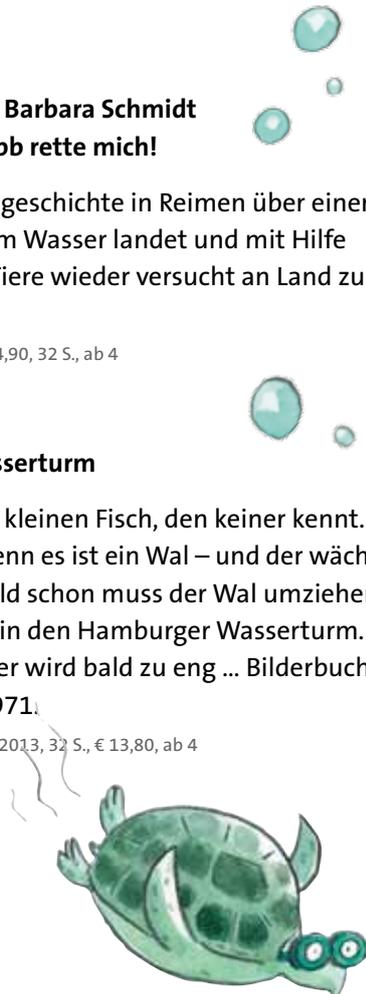
Schwein Jule hat die wunderbare Eigenschaft, versunkene Schätze auf dem Meeresgrund aufzuspüren. Weshalb es von einer Bande wilder Piraten entführt wird. Sven und Pit müssen alles geben, um ihr Schwein zurückzubekommen.

Dressler 1999, € 9,50, 64 S., ab 8
Igel-Records, gelesen von Friedhelm Ptok, € 12,95, 31 Min., ab 5

Cornelia Funke **Lilli und Flosse**

Beim Schatzsuche-Spielen begegnen die Nixenkinder Lilli und Flosse dem U-Boot Seeteufel. An Bord ist das stinkreiche Ehepaar Schnorchel, das seit Jahren versucht, ein waschechtes Nixenkind für sein Aquarium zu fangen!

Dressler 2014, 6,99 €, 96 S., ab 8
Hörverlag 2006, gelesen von Cornelia Funke, € 9,95, 60 Min., ab 6



Hör- und Buchtipps für die ARD-Radionacht 2014

Astrid Lindgren **Ferien auf Saltkrokan**

Die Familie Melcherson aus Stockholm hat ein Ferienhaus auf der Insel Saltkrokan gemietet. Diese kleine Insel ist perfekt für Sommerferien am, auf und im Wasser.

Oetinger 1992, € 14,90, 272 S., ab 8
Oetinger Audio 2006, Hörspiel, € 13,95, 98 Min., ab 6

Michael Molloy **Die Hexen der Finsternis**

Das unscheinbare Fischerdorf Speller ist in Wirklichkeit ein Ort der Lichthexen, die früher die Meere beherrschten - bis die Hexen der Finsternis die Oberhand erlangten. Als Abby und Spike das herausbekommen, sind sie schon mittendrin in einem Abenteuer, in dem Atlantis eine wichtige Rolle spielt.

Carlsen, 2. Aufl. 2011, € 12,95, 336 S., ab 10

Matthias Picard **Jim Curious Reise in die Tiefen des Ozeans**

Bis in die dunkle Tiefsee sinkt Jim Curious in seinem altmodischen Tauchanzug. Dabei kommt er an Schiffwracks vorbei und landet im versunkenen Atlantis. Ein 3-D-Comic und -Bilderbuch, in dem es viel zu entdecken gibt.

Reprodukt Verlag 2013, € 20, 52 S., ab 6

Otfried Preußler **Der kleine Wassermann**

Er trägt eine rote Zipfelmütze, hat grüne Haare und ist am Grunde des Mühlenweiher zuhause. Gemeinsam mit seinem Vater und seinem Freund, dem Karpfen Cyprinus, erlebt er viele Abenteuer. Deutscher Jugendliteraturpreis 1957.

Thienemann, € 11,95, 128 S., ab 6
Deutscher Audio Verlag 2006, Hörspiel WDR, € 12,99, 112 Min., ab 6



Maris Putnins **Die wilden Piroggenpiraten** **Ein tollkühnes Abenteuer um eine entführte Mohnschnecke und ihre furchtlosen Retter**

Ein abgedrehter Abenteuerroman um Gebäckstücke auf dem Weg zum großen Glück. Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2013.

Fischer KJB 2014, € 9,99, 656 S., ab 10

Renate Raecke (Hrsg.) **Von Meerjungfrauen, Kapitänen und fliegenden Fischen:** **Geschichten und Gedichte rund ums Wasser**

Mal heiter, mal spannend, mal dramatisch – eine Reise durch die Welt der Meere, Flüsse und Seen. Mit Texten von Heinz Erhardt, James Krüss, Mascha Kaléko, Heinrich Heine, Michael Ende, Kurt Schwitters u. v. m.

Boje Verlag 2012, € 19,99, 208 S., ab 6

Philip Reeve **Schwupp und weg**

Olivers Eltern sind Entdecker und immer unterwegs. Endlich werden sie sesshaft, doch schon am ersten Tag im eigenen Häuschen am Meer verschwinden die beiden. Auf der Suche nach ihnen begegnet Oliver einer kurzsichtigen Meerjungfrau und jeder Menge anderer verrückter Gestalten.

Dressler 2014, € 12,95, 208 S., ab 8

Hör- und Buchtipps für die ARD-Radionacht 2014



Gideon Samson

70 Tricks, um nicht baden zu gehen

Donnerstag ist für Gidd der schlimmste Tag der Woche! Denn da ist Schulschwimmen – und das ist das Schrecklichste, was sich der Viertklässler nur vorstellen kann. Mit allen Tricks versucht er sich zu drücken. Aber das Problem liegt ganz woanders.

Gerstenberg 2014, € 12,95, 144 S., ab 8

Katherine Scholes

Sams Wal

Sam kann es nicht glauben: Der Zwerg-Pottwal, den er am Strand gefunden hat, lebt! Doch die Fischer wollen das Tier töten, um an das Walgebiss zu kommen. Kann Sam ihn retten?

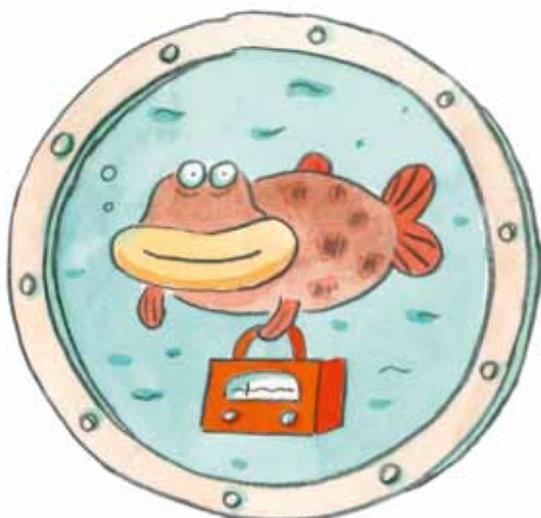
Ravensburger, 28. Aufl. 1996, € 4,95, 62 S., ab 9

Tanya Stewner

Liliane Susewind - Delphine in Seenot

Liliane hat eine besondere Gabe: Sie kann mit Tieren sprechen. In diesem Band der Reihe brauchen Delphine ihre Hilfe. Denn die haben sich ins kalte Wasser der Nordsee verirrt.

Fischer Schatzinsel, 5. Aufl. 2011, € 6,99, 224 S., ab 8



Jugendbuch

Federica de Cesco

Das Lied der Delfine

Das Mädchen Yuriko lebt in einem japanischen Fischerdorf. Ihr bester Freund ist der Delfin Ruka. Als die Fischbestände immer knapper werden, beschließen die Fischer, alle Delfine in der Bucht zu töten. Für Yuriko beginnt der Kampf um das Leben ihres Freundes.

Ravensburger Verlag 1998, € 5,95, 224 S., ab 12

Benjamin Lacombe

Undine

Schimmernd weiße Haut und langes, rot leuchtendes Haar – Ritter Hans ist von Undine verzaubert. Die beiden heiraten und ziehen auf die Burg Ringstetten – doch Herzogstochter Ursula will Hans für sich gewinnen. Als sie erfährt, dass Undine ein Wassergeist ist, wittert sie ihre Chance. Die alte Undine-Sage neu illustriert.

Jacoby & Stuart 2013, € 22,95, 46 S., ab 12

Scott O'Dell

Insel der blauen Delphine

Die wahre Geschichte des Indianermädchens Karana, das ganz allein auf einer einsamen Insel im Pazifik lebte, wurde ein Welterfolg. Deutscher Jugendliteraturpreis 1963.

dtv, 45. Aufl. 2014, € 5,95, 192 S., ab 13

Jens Schumacher

Deep – Gefahr aus der Tiefe

Henry begleitet seinen Vater auf einer Forschungsreise nach Java. Als er dort vom Fund eines U-Boots aus dem zweiten Weltkrieg hört, ist Henrys Neugier geweckt. Er will dem Geheimnis des Wracks auf den Grund gehen und ahnt nicht, welche lebensbedrohliche Gefahr es birgt.

Loewe 2013, € 7,95, 320 S., ab 12

Hör- und Buchtipps für die ARD-Radionacht 2014



Wohin gehen
kranke Meeres-
bewohner?

Sachbuch

Ned Barth

Hallo? Total verpeilt? Aliens unter Wasser

Forscher haben eine Unter-Wasser-Maschine entwickelt, die unser Überleben auf der Erde sichert. Aber Aliens versuchen, diese Maschine zu zerstören! Ein Buch mit über 90 Kritzelflächen zum Mitmachen.

Carlsen 2012, € 4,99, 96 S., ab 8

Sally Morgan

Meer Wissen: Eine Entdeckungsreise durch die Ozeane der Welt

Von winzig klein bis riesig groß – ein kindgerechter Bildband über die Wunderwelt unter Wasser.

Parragon 2011, € 4,99, 224 S., ab 8

Steve Parker

Mein Leben als Hai

Ein Hammerhai schreibt Tagebuch! Dieses ermöglicht ungeahnte Einblicke in das Leben der berühmtesten wie gefürchteten Wassertiere.

Loewe Verlag 2013, € 7,95, 32 S., ab 7

Harriet Russell

Meer malen. Ein Mal- und Mitmachbuch

Wie atmen Wale, was hat es mit den Armen von Seesternen auf sich und wie sieht Seepferdchen-Kacke aus? Die Antworten und viele Anregungen zum Weitermalen und Texten gibt's in „Meer malen“.

Kunstmänn 2014, € 12,95, 62 S., ab 7

Heike Schettler

Das große Forscherbuch für Grundschul Kinder: Spannende Experimente zum Entdecken und Verstehen der Naturwissenschaften

Warum schwimmen Eisberge und wie wird Wasser wieder sauber? Das können Kinder in einfachen Versuchen herausfinden.

Arena 2010, € 14,99, 94 S., ab 7

Jannie van Schuylenburg

Wasser-Spaß mit Origami Schiffen: Action Historie Fantasy

22 verschiedene Schiffsmodelle können Kinder in Origamitechnik falten: vom Ruderboot, über die schwimmende Bohrplattform bis zur Arche Noah.

Q-Verlag Berlin 2013, € 16,90, 112 S., ab 9

Kay Spreckelsen

Das U-Boot in der Limoflasche: Mit 100 einfachen Experimenten Naturgesetze verstehen

Verblüffende Experimente nicht nur zum Thema Wasser.

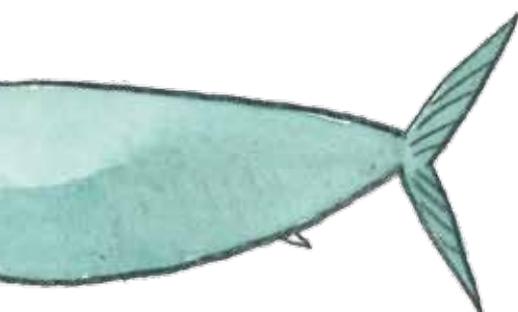
Fischer KJB 2010, € 9,95, 128 S., ab 8

Christina Wildson

Die große Welt der Abenteuer: Meerestiere

Beeindruckende Bilder und spannende Texte erzählen über die verschiedensten Bewohner der Unterwasserwelt. Pop-Up-Aufsteller, Sticker und 3-D-Modelle zum Zusammenstecken sorgen für interaktiven Spaß.

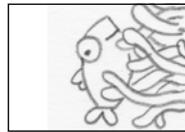
Arena 2014, € 12,99, 40 S., ab 6



Komm mit ins Wasser!

Alleine feiern macht keinen Spaß – viel besser ist ein Fest im Schwarm. Mit der Einladungskarte zum Selbstgestalten werden alle auf deine Party aufmerksam. Die Karte aus- und weitermalen,

ausschneiden, an der gestrichelten Linie knicken und die Seiten zusammenkleben – schon ist deine persönliche Einladungskarte fertig zum Verschicken oder Verteilen im Freundeskreis.



An

Die ARD-Radionacht für Kinder taucht ab
Freitag, 28. November 2014, 20.05 – 1.00 Uhr

Liebe(r)

Ich lade dich herzlich
zu meiner Unter-Wasser-Party ein!

Uhrzeit

Ort

Dein(e)

Deko- und Verkleidungstipps für Klassen- oder Kinderzimmer

Hier sind taufrische Tipps, um euer Klassen- oder Kinderzimmer in eine Unterwasserwelt oder ein Aquarium zu verwandeln.

- Hängt ein Radionacht-Plakat auf oder vergrößert eure eigene Zeichnung von der Einladung auf Seite 16.
- Mit blauen und türkisfarbenen Schals, Tüchern und Decken könnt ihr das Zimmer aushängen. Aus Krepppapierstreifen werden Algen oder Seegras.
- Bastelt Papiergirlanden mit Seesternen oder Korallen.
- Wenn ihr die Fenster mit Folien oder Transparentpapier beklebt, entsteht ein Aquarium.
- Schneidet aus glänzendem Papier Fische und andere Meeresbewohner aus und klebt sie an die Wand oder die Tafel.
- Bastelideen für Luftballonfische und Wollkraken findet ihr auf Seite 33.
- Hängt ein Fischernetz auf. Ihr könnt es auch selbst aus Luftmaschen häkeln.
- Für das Buffet legt ihr eine blaue Tischdecke auf und dekoriert mit Glassteinen und Muscheln vom letzten Strandurlaub.
- Verkleidet euch als Nixe, Seeungeheuer, Poseidon oder Taucher. Bringt dazu Schnorchel und Taucherbrille mit. Oder umwickelt eure Beine mit einem blauen oder silbrigen Tuch als Nixenschwanz. Einen Dreizack für Poseidon bastelt ihr mithilfe eines Besenstiels und einem aus Pappe ausgeschnittenen und angemalten Dreizack (sieht aus wie eine Gabel mit drei Zinken).

– Gestaltet eine Tapetenbahn mit Schwammdruck. Schneidet dazu aus Schwämmen passende Motive wie Seesterne, Kraken oder Muscheln aus, taucht sie in Farbe und tupft los.

– Schneidet aus einem Umzugskarton die Umrisse eines U-Boots aus (mit Luke!) und malt es an. Stabilisiert die Pappe, damit sie nicht umfällt. Jetzt kann jeder als U-Bootkommandant aus der Luke schauen. Macht ein Foto davon!

Hörmuschel

Besonderen Spaß macht das Geschichtenlauschen an einem abgekapselten und gemütlichen Ort. Verwandelt einen Teil des Raums mit Kissen und Decken in eine Hörmuschel oder ein Planschbecken in ein „Kissenbad“. Dort wird das Radio aufgestellt, sodass ihr entspannt die Unterwasserabenteuer im Kopf erleben könnt.



Unterwegs als rasender Reporter

In der Radionacht lassen wir euch all das hören, was Journalisten in ihrer Arbeit so machen. Wir senden Geschichten oder interviewen Menschen. Und das könnt ihr auch!

Dazu braucht ihr einen **mp3-Player mit Aufnahme-funktion**. Gut ist es, wenn man noch ein **Mikrofon** anschließen kann.

Bei einem Interview befragt ein Reporter einen anderen Menschen. Dabei kann es um dessen Leben gehen (zum Beispiel berühmte Forscher wie Jacques Cousteau) oder um ein bestimmtes Thema, über das der Reporter mehr wissen möchte (Wie unterhalten sich Fische?).

Werdet selbst zum Radio-Reporter!

Ihr müsst mindestens zu zweit sein – ein **Reporter** und ein **Gesprächspartner**.

Überlegt zusammen, wer ein spannender Interviewpartner wäre (Der Hai. Der Bademeister. Der Polizeitaucher.). Um richtig in eure Rollen zu schlüpfen, könnt ihr euch natürlich auch verkleiden. Der Reporter denkt sich ein **paar Fragen** aus, die er seinem Gesprächspartner stellt. **Nehmt das Interview auf und hört es euch an.** Danach könnt ihr die Rollen tauschen.

Tipps zum Fragenstellen

Der Befragte soll möglichst viel erzählen und nicht nur mit „ja“, „nein“ oder „weiß nicht“ antworten. Das klappt am besten, wenn die Frage-sätze mit einem W-Wort beginnen: wer, wie, was, wann, warum, wo?



Im Hörspielstudio – mit Geräuschen Geschichten erzählen

Das große Treffen aller Meerestiere im Marianengraben steht bevor. Karettschildkröte, Delfin und Feuerqualle machen sich auf den Weg. Doch plötzlich nähert sich ein U-Boot. Haben die Menschen etwa Wind bekommen von der maritimen Zusammenkunft?

So könnte eine Unterwassergeschichte anfangen – die nicht nur mit Worten, sondern auch mit Geräuschen erzählt werden kann. Ideen dazu gibt es auch in unseren Buchtipps.

Zum Geräuschemachen könnt ihr fast alles verwenden: leere und mit Wasser gefüllte Flaschen, Eimer, Schalen, Papier, Holzstücke, Münzen, Strohhalme, Reiskörner ...

Rekord!

Bis auf 10 898 Meter tauchte Star-Regisseur James Cameron, der Filme wie „Titanic“ und „Avatar“ drehte, mit dem U-Boot „Deepsea Challenger“ Anfang 2012 in die Tiefe ab. Nur zwei Menschen waren vor ihm bis zum (fast) tiefsten Punkt der Erde im Marianengraben vorgezogen: Jacques Piccard und Don Walsh im U-Boot „Trieste“ im Jahr 1960.

Mit diesen Gegenständen macht ihr ...	dieses Geräusch
Ein Eimer halb voll mit Wasser	Wellen
Leere Flasche mit weitem Hals	Dampfertuten, Walgesang, Windheulen
Mit Strohalm ins Wasser pusten	Fisch schwimmt vorbei
Abfalleimer mit Deckel	Bullauge öffnen und schließen
In Joghurtbecher sprechen	Unterhaltung im U-Boot



Frisch aus der Kombüse – Rezepte für den Tauchgang

Ihr wollt euch nicht nur Fischstäbchen zwischen die Kiemen schieben? Dann probiert doch mal unsere Unterwasser-Gerichte aus.

Und wer will schon auf dem Meer verdursten? Keiner!

Tiefseeschlamm-Shake

Zutaten:

- 2 Flaschen Zitronenlimo
- 1 Glas Schattenmorellen
- 500 ml Vanilleeis

So wird's gemacht:

Gebt die Kirschen samt Saft und die beiden Flaschen Limo in ein großes Gefäß und fügt kurz vor dem Servieren löffelweise das Vanilleeis hinzu. Damit wird es tiefseeschlammig – und richtig lecker!



Kennt ihr schon den Becherfisch?

Nein? Dann bastelt euch einen! Nehmt eine feste, weiße Pappe und schneidet euch einen Fisch in der Länge eures Zeigefingers daraus aus. Bemalt ihn ganz nach euren Wünschen und klebt ihn an euren Becher. Das spart Müll, denn so erkennt ihr euren Becher immer wieder!

Vorsicht – Gurkenkrokodil!

Zutaten:

- eine Gurke
- Cocktailtomaten
- Mozzarella
- Käsewürfel
- Schinkenwürfel
- Weintrauben
- Radieschen
- eine Möhre
- Zahnstocher



So wird's gemacht:

- Von der Unterseite der gewaschenen Gurke einen Streifen der Länge nach abschneiden, damit das Krokodil gut auf einem Teller oder Tablett liegen kann. Den Streifen kann man gut als Krokodilbeine verwenden.
- Ein Ende der Gurke ca. 5 cm einschneiden, vorsichtig aufklappen und oben und unten Zacken als Zähne herausschneiden.
- Von der Möhre einen langen, dünnen Streifen schneiden und ihn als Zunge ins Krokodilmaul legen.
- Dann auf die Zahnstocher jeweils Käse- oder Schinkenwürfel, Cocktailtomaten, Mozzarellakugeln, Weintrauben, Radieschen etc. spießen und in die Oberseite der Gurke stecken, bis sie vollkommen bedeckt ist.

Natürlich könnt ihr euer Krokodil auch ganz anders gestalten. Es eignet sich alles Essbare, das sich aufspießen lässt.

Frisch aus der Kombüse – Rezepte für den Tauchgang

Aquarium-Bowle mit frischen „Algen“

Zutaten:

- 1 Flasche Apfelsaft
- 1,5 l Mineralwasser (kalt)
- 1 l normales Wasser (heiß)
- 3 unbehandelte Zitronen
- 1 kg Zucker
- frische Minze
- Obst der Saison, z.B. große Äpfel o. Ä.

Zubereitungszeit ca. 30 Minuten

Wartezeit ungefähr 24 Stunden

So wird's gemacht:

- Verrührt am Vortag den Zucker in einem Liter heißem Wasser und gibt die abgeriebenen Schalen der Zitronen sowie ihren ausgepressten Saft hinzu. Das lasst ihr über Nacht im Kühlschrank ziehen.
- Wascht und schält das Obst und schneidet es in ca. 1 cm dicke Scheiben. Daraus könnt ihr, z.B. mit einer Plätzchen-Sternform, „Seesterne“ ausstechen oder mit dem Messer Fische, U-Boote und alles, was in eurem Aquarium schwimmen soll, ausschneiden.
- Gebt die „Meeresbewohner“ in eine große Schüssel und fügt den Apfelsaft, den angesetzten Zitronensirup und kurz vor dem Servieren das Mineralwasser hinzu.
- Zum Schluss noch die gewaschenen Minzblätter als Algen einstreuen – fertig ist die fruchtig leckere Aquarium-Bowle.

Tipp:

Wer will, kann dann mit einem Schaschlik-„Harpunen“-Spieß auf Fischjagd gehen.



Fischbrote

Zutaten:

- Scheiben von einem Brotlaib
- Butter, Quark oder Frischkäse
- Tomaten, Radieschen, Gurken oder Möhren
- Oliven
- Salz und Pfeffer
- Schnittlauch

So wird's gemacht:

- Eine Brotscheibe mit Butter, Quark oder Frischkäse bestreichen.
- An einer der schmalen Seiten ein dreieckiges Stück herausschneiden und als Schwanzflosse ans andere Brotende legen.
- Tomaten, Radieschen, Gurken oder Möhren in Scheiben schneiden und sie wie Schuppen auf die Brotscheibe legen. Je nach Geschmack mit Salz und Pfeffer bestreuen.
- Als Fischauge dient eine halbierte Olive oder ein Klecks Frischkäse.
- Mit Schnittlauch können Bauch- und Rückenflossen garniert werden.

Frisch aus der Kombüse – Rezepte für den Tauchgang

Muschel-Thunfisch- Salat mit Sandkörnern und grünen Perlen

Zutaten:

- 250 g Muschelnudeln
- 1 Dose Thunfisch (beim Kauf auf nachhaltigen Fischfang achten)
- grüne Perlen (1 kleines Glas Erbsen)
- Sandkörner (1 kleines Glas Mais)
- 1 Bund Frühlingszwiebeln
- 1 Becher Naturjoghurt (150 g)
- 1 EL Öl
- 1 EL Zitronensaft
- Salz, Pfeffer

So wird's gemacht:

- Nudeln nach Packungsanleitung kochen, abgießen und abschrecken.
- Frühlingszwiebeln in feine, etwa fünf Zentimeter lange Streifen schneiden.
- Nudeln mit Thunfisch und Gemüse vermischen.
- Joghurt, Öl und Zitronensaft verrühren. Mit Salz und Pfeffer abschmecken. Über die Nudelmischung gießen.

Fischteich zum Löffeln

Zutaten:

- Wackelpuddingpulver
- Fruchtgummitiere (Frösche, Fische, Wasserdinosaurier etc.)

So wird's gemacht:

- Einen Teil des Pulvers für den Wackelpudding anrühren.
- In hohe Gläser oder eine große Glasschüssel gießen und erstarren lassen.
- Fruchtgummitiere eindrücken, möglichst so, dass sie aufrecht stehen bzw. liegen.
- Einen weiteren Teil des Pulvers anrühren und Schicht für Schicht wie oben beschrieben fortfahren.

Tipp:

Richtig echt sieht der Fischteich natürlich mit Waldmeisterwackelpudding aus – der ist nämlich grün!



Frisch aus der Kombüse – Rezepte für den Tauchgang

U-Boot „Kalter Hund“

Zutaten:

- 125 g Kokosfett
- 1 Ei
- 150 g Zucker
- 1 Tütchen Vanillinzucker
- 60 g Kakao
- 1 Packung Butterkekse
- Back- oder Pergamentpapier
- kleine Kastenform
- 50 g Puderzucker
- Wasser
- Schokolinsen oder runde Gummibärchen
- essbare Gummischnüre
- 1 kleiner Schokokuss

So wird's gemacht:

- Kokosfett im Topf schmelzen und etwas abkühlen lassen.
- In der Zwischenzeit Ei und Zucker schaumig schlagen, Kakao untermischen, mit dem Kokosfett verrühren, bis sich alles gut verbindet.
- Kastenform mit Papier ausschlagen, den Boden dünn mit der Schokomasse bestreichen, Kekse darauf legen, wieder mit Schokomasse bestreichen usw., bis alle Zutaten aufgebraucht sind. Mit einer Schokoschicht enden.
- Im Kühlschrank fest werden lassen.
- Auf einen Teller stürzen.
- Puderzucker mit wenig Wasser zu einer klebrigen Masse verrühren. Damit den Schokokuss als Turm auf die Oberseite kleben. Seitlich die Linsen oder Gummitaler als Bullaugen anbringen. Die Schnüre zu einer kleinen Reling um den Rand herumkleben.



Schokolade-Essen mal anders

Zutaten:

- 1 Tafel Schokolade
- Zeitungspapier
- Kordel oder Tesafilm
- Messer und Gabel
- 1 Brettchen
- 1 Würfel
- Taucherbrille, Schnorchel, evt. Flossen

So geht's:

Nehmt eine Tafel Schokolade und wickelt sie in viele Schichten Zeitungspapier. Jede Schicht sollte gut mit einer Kordel zugebunden oder mit Klebefilm verklebt sein. Legt die eingepackte Schokolade auf ein Brettchen in die Mitte des Tisches. Würfelt reihum. Wer eine Sechse hat, darf sich den Schnorchel und die Taucherbrille anlegen und anfangen, die Schokolade mit Messer und Gabel auszuwickeln – aber nur so lange, bis der nächste eine Sechse würfelt!

**Ihr habt noch weitere fischige Rezeptideen?
Dann teilt sie doch mit uns:
post@kinderradionacht.de**

Leinen los! – Unterhaltungsprogramm an Bord

Sprachspiele und Rätsel

Von quasseligen Quallen und quiriligen Quastenflossern

Wer von euch kann diese Sätze am schnellsten
5-mal nacheinander sprechen?

Zwischen quirligen Kaulquappen schwimmen
grimmige Quastenflosser durchs klare
Quellwasser.

Wenn hinter Fischen Fische fischen, fischen
Fische Fischen nach.

Für Fortgeschrittene:

Wenn fischige Fächerfische frische Fächerfische
fischen, fischen fischige Fächerfische frische
Fächerfische.

Quirliges Quallengequassel klingt klangvoller als
qualliges Quasselgequir.

Und immer wieder gut:
Fischers Fritz fischt frische Fische. Frische Fische
fischt Fischers Fritz.

„Ich gehe auf Tiefseetauchgang und sehe ...“

Dieses Spiel funktioniert nach den gleichen
Regeln wie „Ich packe meinen Koffer ...“ Der erste
Spieler beginnt mit dem Satz: „Ich gehe auf
Tiefseetauchgang und sehe einen – zum Beispiel
– Laternenfisch.“ Der nächste sieht eine funkeln-
de Schatztruhe oder einen Riesenkalmar mit
fußballgroßen Augen etc. Das Spiel wird so lange
fortgesetzt, bis ein Kind ein Wort vergisst oder
die Reihenfolge durcheinander bringt. Damit
scheidet es aus. Wer übrig bleibt, ist
U-Boot-Kommandant!

Oder ihr spielt: „Ich fahre ans Meer und packe
ein: eine wasserdichte Unterhose, ein Schnor-
chelset, ein Buch mit Seeungeheuer geschichten
etc.“

Gurgelwörter – von A wie aalglatt bis Z wie Zackenbarsch

Jeder nimmt sich einen Becher mit Wasser. Der
mit den meisten Plomben nimmt daraus einen
tiefen Schluck, behält ihn im Mund, denkt sich
ein Wort aus und gurgelt es den anderen vor.
Wer es als erster errät, ist als nächster dran.

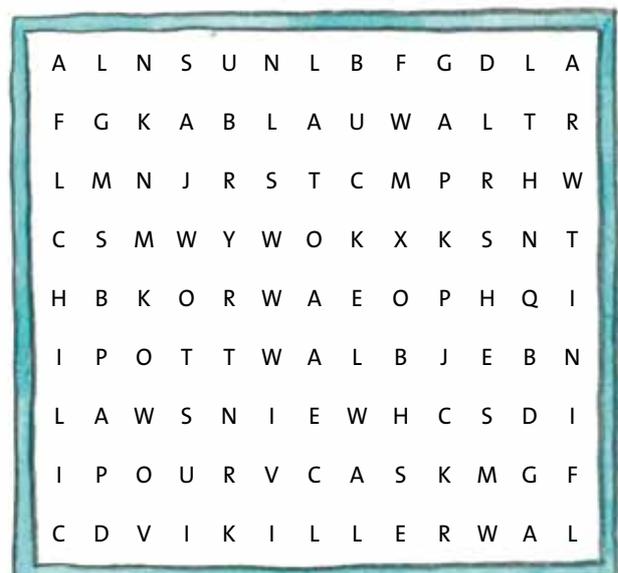
Stumm wie ein Fisch

Stellt euch vor, eure Klasse ist ein Aquarium,
in dem sich die herrlichsten Wasserbewohner
tummeln, am besten mit „Doppelnamen“ wie
Doktorfisch, Zitteraal, Seepferdchen, Meeres-
schnecke etc. Teilt euch in zwei Gruppen ein.
Einigt euch in eurer Gruppe auf mehrere Tiere,
ohne dass die andere Gruppe die Namen hört.
Abwechselnd stellt jede Gruppe der anderen „ihr“
Tier pantomimisch vor. Wer errät am schnellsten
die ersten zehn Tiere? Stoppt die Zeit!

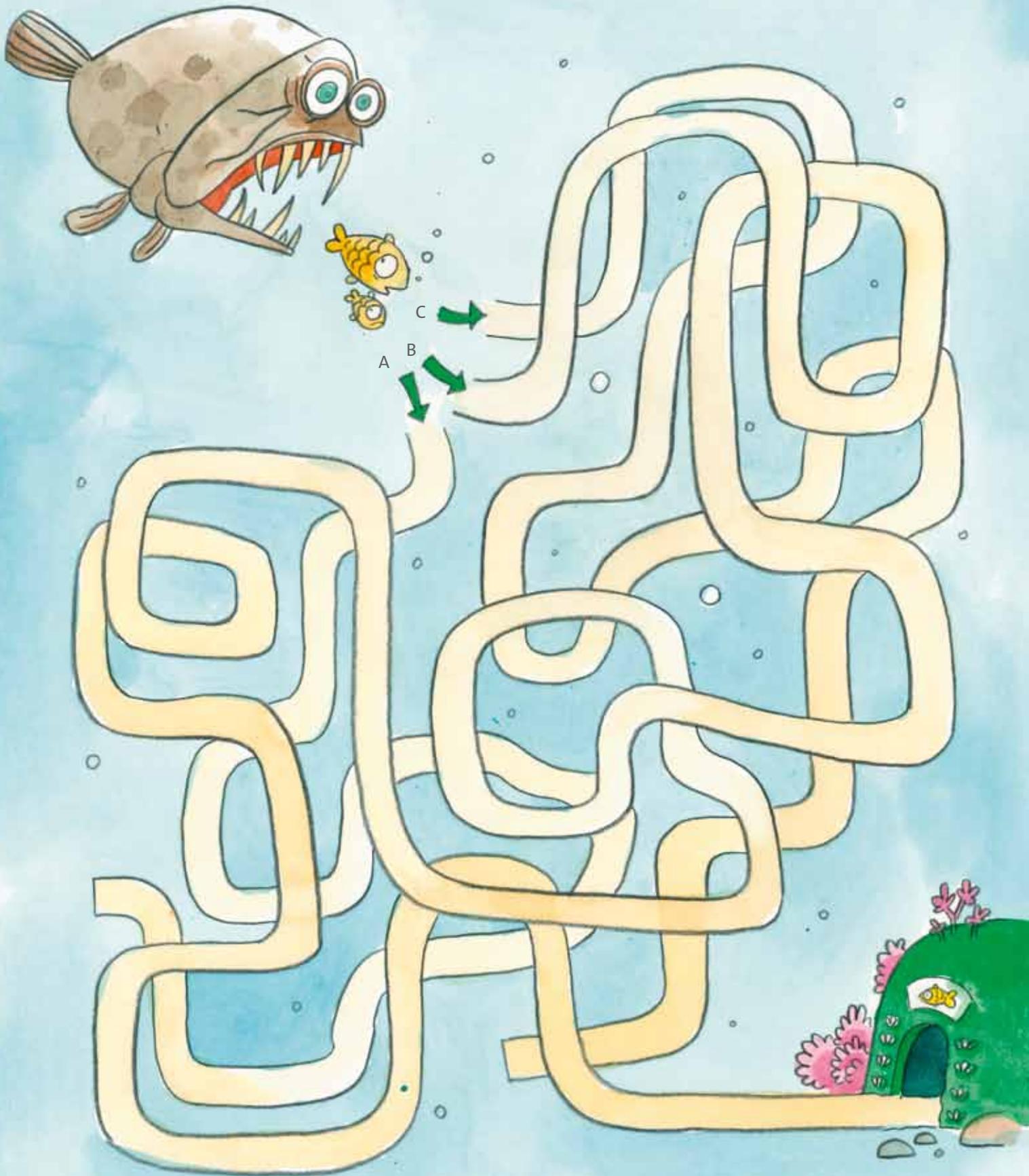


Walgeheimnis

Hin und her – und schräg dazu. Wo
haben sich hier sechs Wale versteckt?



Kraken-Labyrinth



Ersonnen und gesponnen – feinstes Seemannsgarn

Seemannsgarn, so heißt das, was sich Seefahrer einst auf Deck erzählten, während sie aus altem Takelwerk neues Garn spannen. Dabei konnte schon mal die Fantasie mit ihnen durchgehen. Aber das war allen egal, Hauptsache, die Geschichten waren spannend und vertrieben die oft eintönigen Wochen und Monate an Bord. Mit der Wissenschaft ist es jedoch etwas anderes. Sie sollte sich an Daten, Fakten, Wahrheiten halten. Daher brauchen wir deine Hilfe! Denn Prof. Dr. Ankerlichter, der für uns auf allen sieben Weltmeeren unterwegs war, hat so manch wissenschaftliche Erkenntnis mit nach Hause gebracht. Nicht bei jeder sind wir jedoch sicher, ob sie tatsächlich der Wahrheit entspricht. Was meinst du, sind seine Behauptungen richtig oder falsch?

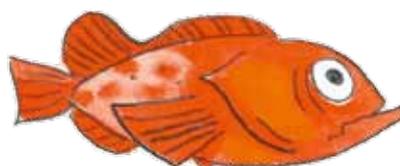
Prof. Dr. Ankerlichters These Nr. 1: Egal ob Tief- oder Halbschlaf, Delfine schlafen immer nur mit einer Gehirnhälfte, die andere bleibt wach. Dabei achtet die aktive Hirnhälfte in einer Art Dämmerzustand auf mögliche Feinde oder Hindernisse im Wasser und sorgt immer wieder für das rechtzeitige Auftauchen zum Atmen. So sichert die eine Hälfte der schlafenden Hälfte ihre Ruhe und Entspannung. Nach etwa zwei Stunden wechseln sich die Hirnhälften ab.

Prof. Dr. Ankerlichters These Nr. 2: Den Haien geht es gehörig an die Flossen. Jede Sekunde sterben weltweit geschätzt drei Haie. Das sind 180 pro Minute und 10 800 in jeder Stunde! Eine Tiergruppe, die seit mindestens 450 Millionen Jahren die Meere bevölkert, ist damit vom Aussterben bedroht. Dabei sind Haie ein wichtiger Teil des weltweiten Ökosystems. Experten sind sich einig: Mit dem Sterben der Haie kippt das gesamte Ökosystem Meer – und wenn das Meer stirbt, geht es auch dem Menschen an den Kragen!

Prof. Dr. Ankerlichters These Nr. 3: Frühlingsblüte unter Wasser. Inmitten der gigantischen Kelpwälder vor der Küste Kaliforniens, die auch Tang- oder Algenwälder genannt werden, haben Kollegen eine erstaunliche Entdeckung gemacht. Pünktlich zu Beginn des Frühjahrs, genauso wie bei uns an Land, blühen am Meeresboden Veilchen und Narzissen. Woher die unterseeischen Blumen stammen, ist bislang noch nicht geklärt.

Rekord!

Es gibt Menschen, die schwimmen lieber, statt die Fähre zu nehmen. Die 32,31 km lange Strecke zwischen Dover (England) und Calais (Frankreich) legte der Bulgare Petar Stoychev 2007 in weniger als sieben Stunden zurück. Genau waren es 6:57:50 h! Damit hält er den Weltrekord als schnellster Schwimmer durch den Ärmelkanal.



Als die Buchstaben zu Tönen wurden – das Morsealphabet



... _ _ _ ... – das ist der wohl berühmteste Satz des Morsealphabets.

Dreimal kurz, also drei Punkte, stehen für das S, drei Striche, also drei Mal lang, für das O.

Herauskommt: S – O – S, save our souls, was auf Deutsch „Rettet unsere Seelen“ heißt und ein überall auf der Welt bekannter Hilferuf ist. Ihre Rettung haben viele in Not Geratene dem amerikanischen Maler und Erfinder Samuel F. B. Morse (1791-1872) zu verdanken. Er stellte 1837 einen Apparat vor, mit dem man Nachrichten über große Entfernungen hinweg übermitteln konnte – auch ohne Sprache. Er nutzte dafür elektrische Impulse, mal kurz, mal lang und ersetzte jeden Buchstaben des Alphabets mit einem Code. Das war die Geburtsstunde des Morse-Alphabets!

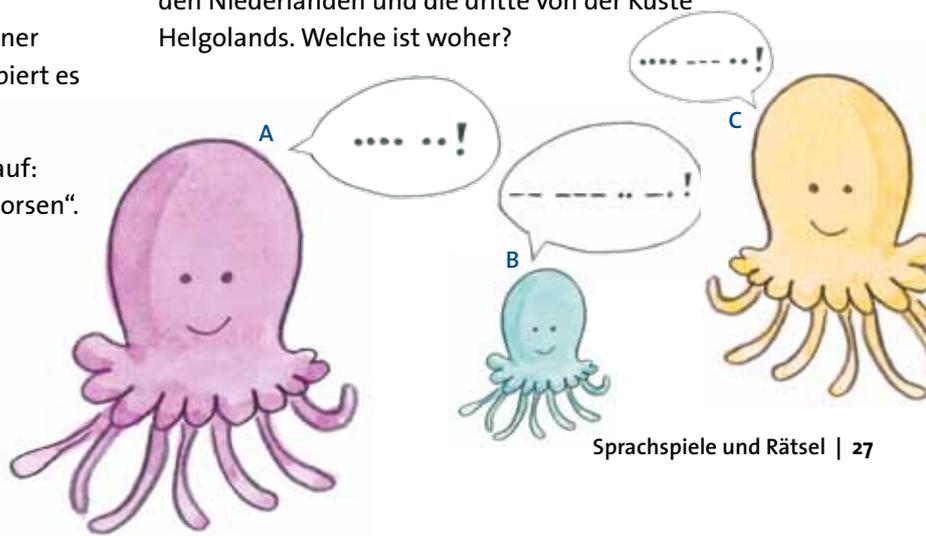
Auch ihr könnt euch zum Beispiel mit einer Taschenlampe Nachrichten funken. Probiert es doch mal aus!

Mehr zu Samuel Morse findet ihr auch auf: www.br-kinderinsel.de, Suchbegriff: „Morsen“.

A ..	J .----	S ...
B	K ---	T _
C	L	U ...
D ...	M --	V
E .	N ..	W ---
F	O ---	X ----
G ---	P	Y ----
H	Q ----	Z ----
I ..	R ...	

Ahoi!

Mitten in der Nordsee treffen sich drei Quallen. Mit ihren Tentakeln klopfen sie voller Freude zur Begrüßung Morsezeichen auf die Wasseroberfläche. Die eine kommt aus England, die andere aus den Niederlanden und die dritte von der Küste Helgolands. Welche ist woher?



Schwimmer oder Nichtschwimmer?

So manches Tier, das ins Wasser fällt, taucht tiefer ab, als ihm recht ist. Was meinst du, wer kann sich an der Wasseroberfläche halten, wer nicht?

Hund	ja	nein
Kuh	ja	nein
Pferd	ja	nein
Katze	ja	nein
Eisbär	ja	nein
Schwein	ja	nein



Von der Sonne gestochen

Ach herrje! Auf der „MS Radionacht“ ist die Crew zu lange ohne Kopfbedeckung an Deck gewesen. Bei ihrem Rätsel ist einiges durcheinander geraten. Bring die Buchstaben in die richtige Reihenfolge. Wenn du dann auch noch die fett gedruckten Buchstaben sortierst, erhältst du ein anderes Wort für „Schiffahrtskunde“.

1. Inselreich, das der Sage nach im Meer versunken ist: **TALASINT**

2. An dieser Stelle ist der Ozean mit 11 034 Metern am tiefsten: **GANEN**N**REMIABNRA**

3. Gefährdeter Salzwasserfisch: **JAKELBAU**

4. Einziges Tier der Welt mit drei Herzen: **FITENTISCHN**

5. Größter Ozeanbewohner: **ULABLAW**

6. Hat Lunge, Panzer und wird bis zu 100 Jahre alt: **LIDRÖRESTESH**CKEEM****

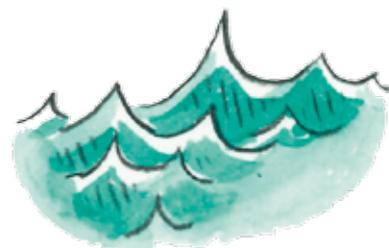
Lösungswort

Anker lichten und volle Kraft voraus!

Sprichst du seemännisch? Wenn nicht, dann probiere es doch mal aus. Welches Wort passt in welche Lücke?

Smutje – Klabautermann – Bergfahrt –
Riemen – Buddel – Krähennest – Kombüse –
Kaventsmann – Himmelslotse – achtern

Kurz nachdem Hein Dreizack über
(rückwärtiger Teil eines Schiffes) an Bord gegangen war, begann auch schon die
..... (Fahrt stromaufwärts) des Schiffes. Oh weh, da musste er gleich an den
..... (Ruder)! Zum Glück kam der
..... (Schiffskoch) kurz darauf mit einem großen Teller aus der
(Küche). Doch noch bevor Hein in den frischen Fisch beißen konnte, kam ein Schrei aus dem
..... (Ausguck am vorderen Mast): „Beim
..... (gutmütiger, unsichtbarer Schiffskobold)!
..... (Monsterwelle) voraus!!!“ Hein rief ganz leise „ “ (Schiffspfarer) und griff statt nach dem Teller kurzerhand zur (Flasche).



Malen und Basteln

Badewannenkapitänsausweis

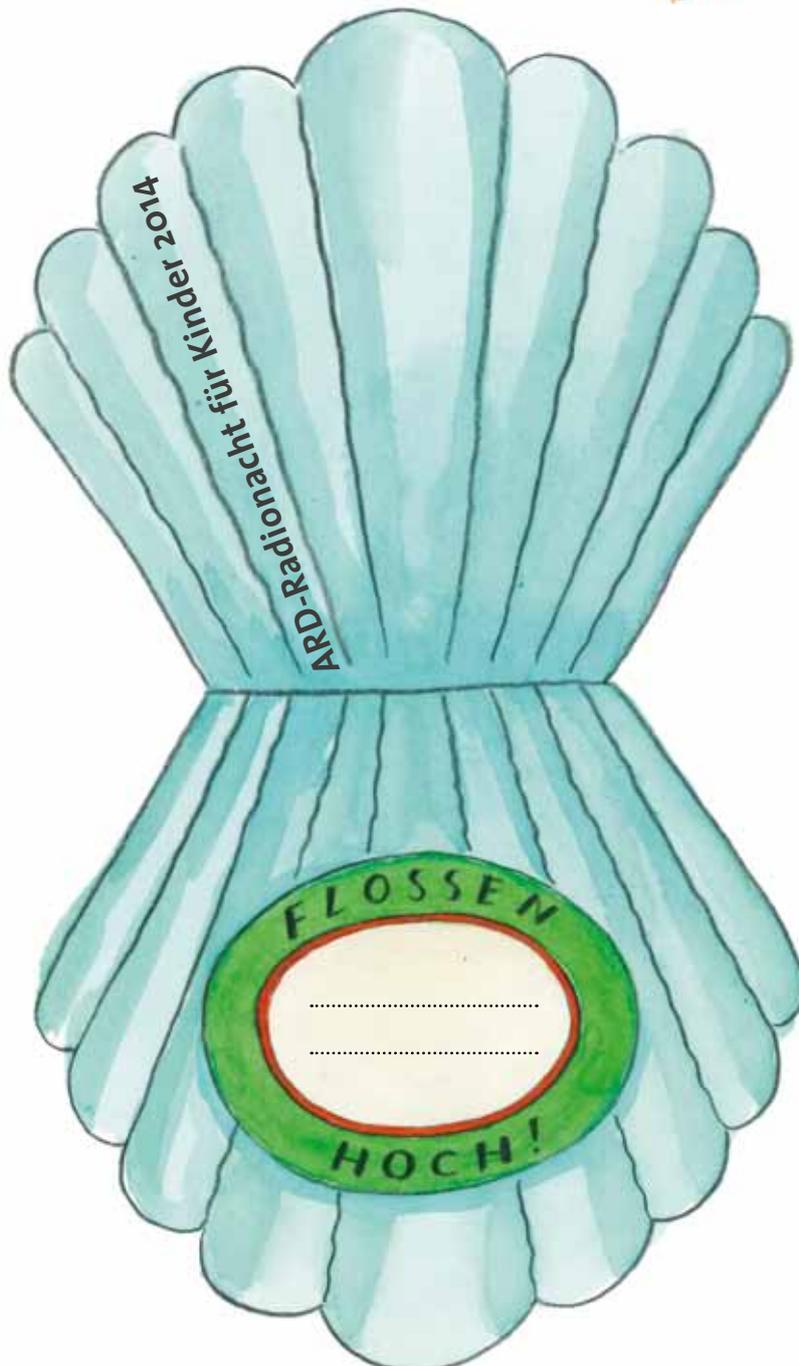
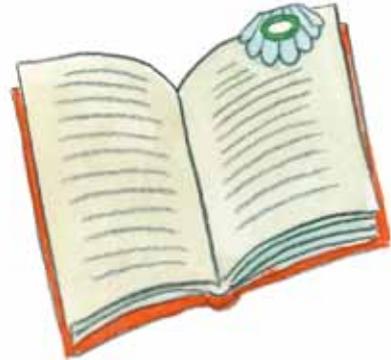
Echte Kapitäne der eigenen Badewanne und über ihren Rand hinaus brauchen natürlich einen Ausweis, den sie immer und überall mit sich tragen

sollten. Einfach ausschneiden, ausfüllen und mit Foto versehen.

	<p>Badewannenkapitänsausweis 2014 Flossen hoch! Die ARD-Radionacht für Kinder taucht ab</p> <p>Name der Wanne/des Schiffs:</p> <p>.....</p> <p>Mannschaftsklasse:</p> <p>Rekorde in der Wanne über Wasser:</p> <p>.....</p> <p>Rekorde unter Wasser:</p> <p>.....</p> <p>Dieser Kontinent wurde bereits von mir entdeckt:</p> <p>Wunschreise:</p> <p>.....</p>
	

„Flossen hoch!“-Lesezeichen

Klebe das Lesezeichen auf ein festeres Papier (Tonpapier oder Fotokarton) und schneide es aus. Klappe die Muschel zusammen, schreibe deinen Namen darauf und fertig ist dein „Flossen hoch!“-Lesezeichen, das du über eine Buchseite stülpen kannst.



Unterwasserwelt im Glas

Du brauchst dazu:

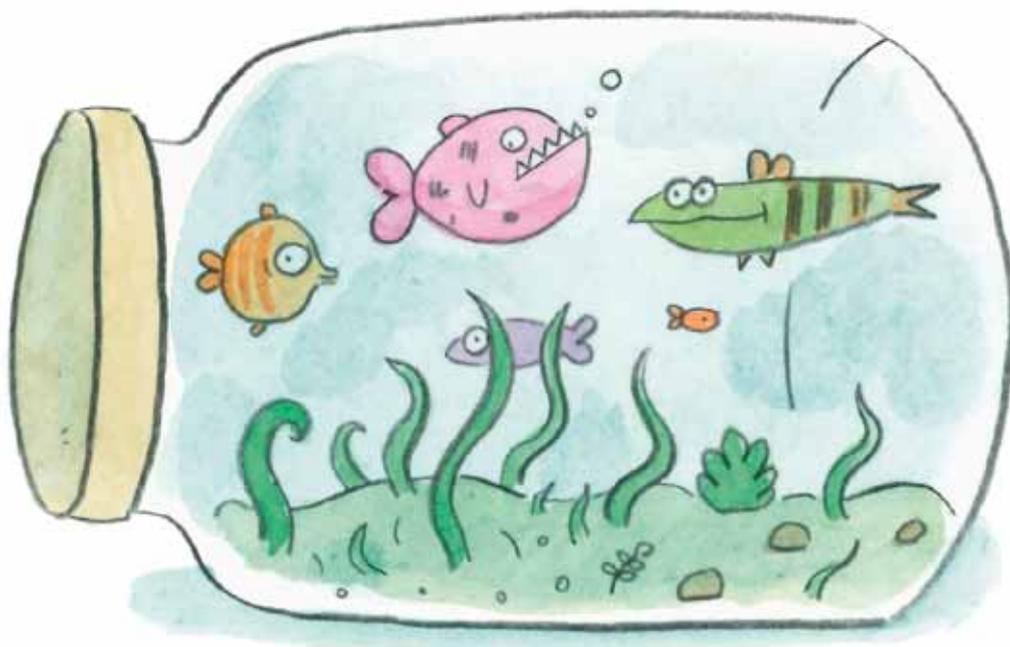
- ein Glas mit einer großen Öffnung und einem Schraubverschluss (z.B. Gurken- oder Joghurtglas)
- Acryl- oder Glasfarben
- Sand
- Steine
- Glassteine
- Tonpapier + Pfeifenputzer (für Fische, Meerestiere, Wasserpflanzen, versunkene Schiffe, Schatzkisten ...)
- Klebstoff
- Schere
- Pinsel

So wird's gemacht:

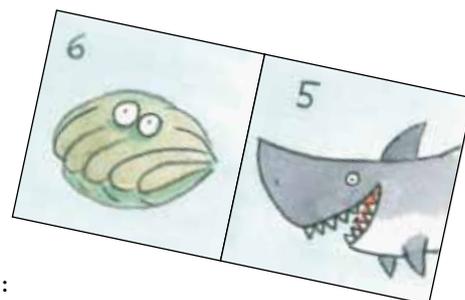
- Male das Innere des Glases mit blauer Acrylfarbe an. Verdünne die Farbe so, dass man noch hineinsehen kann.
- Klebe von außen zwei Pfeifenputzer im Abstand von 3 cm auf die Längsseite des Glases. Wenn der Klebstoff getrocknet ist, kannst du das Glas hinlegen, ohne dass es wegrollt.
- Klebe nun deine zuvor gebastelten Wasserpflanzen und Fische innen auf den Boden und die Seiten des Glases. Wenn du sie an weitere Pfeifenputzer klebst und diese am Boden befestigst, schweben sie sogar in der Luft.
- Streu' zum Schluss vorsichtig Sand und Steine als Boden hinein – und lege vielleicht noch Spielzeug mit dazu (Schatzkisten mit Perlen oder kleine Schiffe ...).
- Deckel draufschauben und fertig ist deine Unterwasserwelt im Glas.



**O weh!
Was passiert,
wenn man ohne
Brille ins Wasser
geht?**



Fischdomino

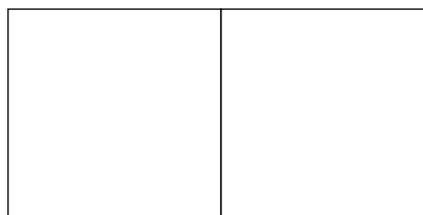
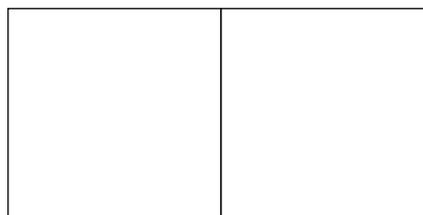
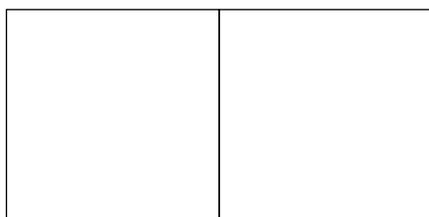
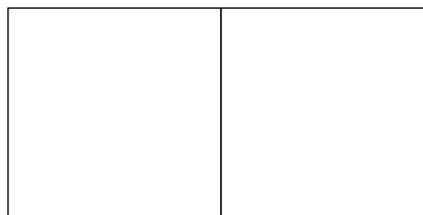
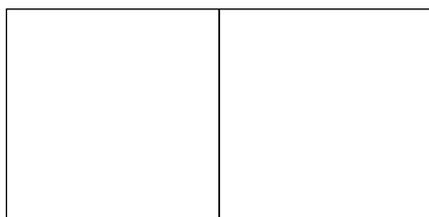
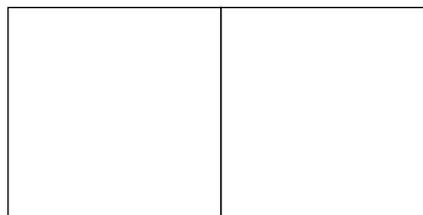
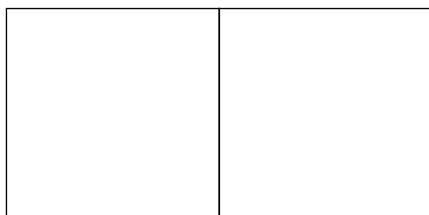


Kopiere diese Seite viermal, so dass du 28 leere Dominokarten hast. Denke dir sieben verschiedene Meeresbewohner (Muschel, Hai, Schatztruhe ...) aus. Ordne jedem Tier und jedem Gegenstand eine feste Zahl zu. Die Muschel ist die Sechs, der Hai die Fünf, die Schatztruhe die Vier usw. Bemale die leeren Karten jetzt mit folgenden Kombinationen: 6/6 (Muschel/Muschel), 6/5 (Muschel/Hai), 6/4 (Muschel/Schatztruhe), 6/3, 6/2, 6/1, 6/0, 5/5 (Hai/Hai), 5/4 (Hai/Schatztruhe), 5/3, 5/2, 5/1, 5/0, 4/4, ... der letzte Stein ist 0/0.

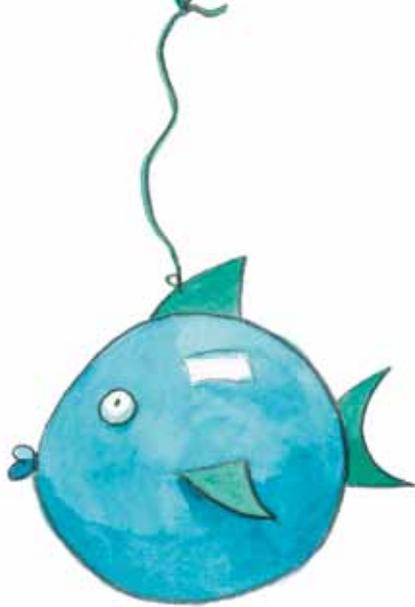
Und so geht's:

Für zwei Spieler

Jeder zieht fünf Karten und legt sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Die restlichen Karten bleiben verdeckt in der Mitte liegen und dienen als Nachschub. Der Spieler mit der höchsten Zahlenkombination fängt an und legt seine Karte offen hin. Jetzt muss der andere passend anlegen oder aus der Mitte ziehen. Gewonnen hat derjenige, der als erstes alle seine Karten angelegt hat. Ihm werden die verbliebenen Punkte seines Mitspielers gutgeschrieben.



Luftballonfische



Du brauchst dazu:

- kleine Luftballons (z.B. Wasserbomben)
- bunte Papierreste
- Klebefilm
- Wackelaugen oder Augen aus Papier
- einen Faden

So wird's gemacht:

- Zuerst bläst du die Luftballons auf. Der Knoten am Ballon sieht aus wie ein Fischmaul, er sollte also vorne sein.
- Dann schneidest du aus bunten Papierresten eine Schwanzflosse, eine Rückenflosse und zwei Seitenflossen aus.
- Klebe erst die Flossen mit Klebefilm am Ballon fest, danach die Augen.
- Befestige an der Rückenflosse einen Faden, entweder mit Klebefilm oder durch ein kleines Loch.

Tipp:

Die schönsten Luftballonfische können auch als Mobile durch die Luft „schwimmen“. Dazu einfach die Fische an unterschiedlich langen Fäden an einen Kleiderbügel binden.

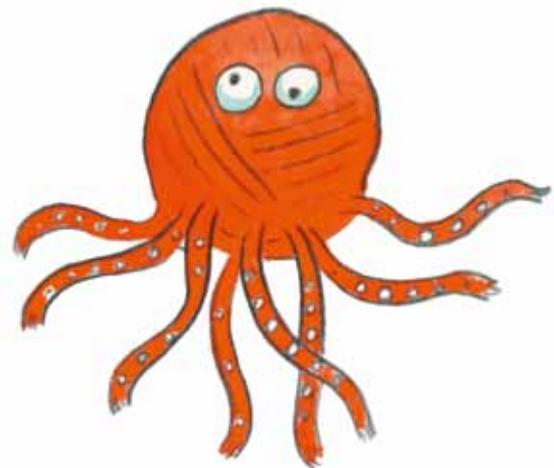
Wollkrake

Du brauchst dazu:

- Wollreste
- Wackelaugen oder Augen aus Papier
- Dekokügelchen oder Perlen
- Kleber
- Küchen- oder Toilettenpapier
- Schere

So wird's gemacht:

- Zuerst zerknüllst du das Küchen- oder Toilettenpapier und formst einen Ball.
- Den umwickelst du vollständig mit Wolle und verknotest die Enden.
- Dann schneidest du für die Krakenarme mindestens zwölf gleich lange Wollfäden ab und flichtst daraus vier lange Zöpfe.
- Diese halbiert an die untere Ballseite halten und mit Wolle an den Ball wickeln.
- Auf die Kordeln und Zöpfe klebst du die Dekokügelchen oder Perlen als „Saugnäpfe“. Alternativ gehen auch kleine Papierkreise.
- Zum Schluss klebst du noch zwei Augen aus Papier oder Wackelaugen auf den Ball – fertig ist dein Krake!



Spielen und Forschen

Der Schatz im Wasserglas

Du brauchst dazu:

- ein Glas
- Wasser
- einige Münzen



So funktioniert's:

- Fülle das Glas bis zum Rand mit Wasser.
- Lass dann vorsichtig ein Geldstück nach dem anderen in das Glas gleiten, bis es voll ist und sich das Wasser wie ein Berg wölbt.

Warum das so ist?

An der Oberfläche des Wassers kleben winzige Wasserteilchen so fest zusammen, dass sie sich wie ein Netz über das Wasser spannen. Dieses Netz ist so dicht, dass das Wasser nicht sofort über den Rand hinausfließen kann. Deswegen wölbt sich das Wasser wie ein Berg über dem Glas.

Diese dichte „Wasserhaut“ kannst du auch spüren, wenn du im Schwimmbad einen Bauchklatscher machst. Weil du mit viel Schwung und Kraft auf das Wasser triffst, zerreißt die Wasserhaut – das ist nicht nur laut, sondern tut am Bauch auch ein bisschen weh.

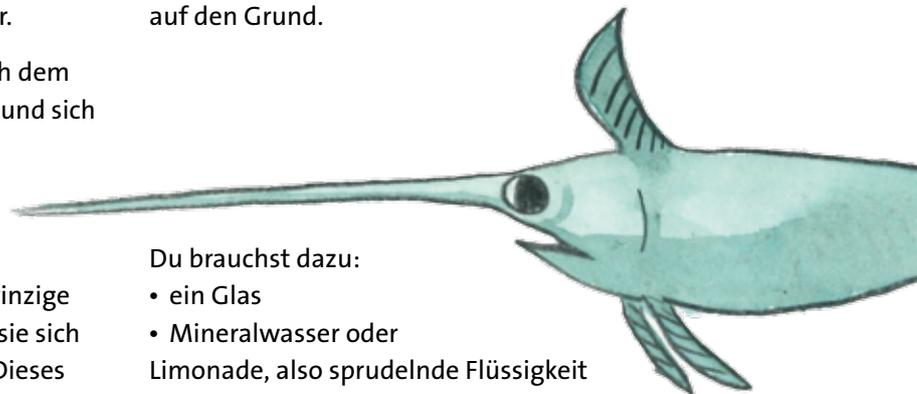
Rekord!

27 cm Durchmesser, so groß waren die Augen eines Riesenkalmars, der 2007 nahe der Antarktis in ein Fischernetz ging. Das ist ungefähr so groß wie eine Pizza und größer als ein Fußball.

Rosinen-Ballett



Mit dem Rosinen-Ballett kannst du herausfinden, wieso Fische nicht untergehen. Sie besitzen eine Schwimmblase. In diese lassen sie gerade so viel Luft hinein, dass sie im Wasser schweben können. Wollen sie tiefer tauchen, lassen sie Luft ab. Haie aber haben keine Schwimmblase, dadurch müssen sie sich immer bewegen, sonst sinken sie auf den Grund.



Du brauchst dazu:

- ein Glas
- Mineralwasser oder Limonade, also sprudelnde Flüssigkeit
- Rosinen

So funktioniert's:

- Lege eine Handvoll Rosinen auf den Boden deines Glases.
- Fülle es mit Sprudel auf und beobachte, wie die Rosinen auf und ab tanzen. Mehrmals tauchen sie auf bis zur Wasseroberfläche und sinken dann wieder zu Boden.

Warum das so ist?

Rosinen haben eine größere Dichte als Wasser und sinken deshalb zu Boden. Dort heften sich kleine Bläschen aus dem Sprudelwasser an die raue Oberfläche der Trockenfrüchte. Das Gas in den Bläschen, man nennt es auch Kohlenstoffdioxid, ist viel leichter als Wasser. So schaffen es viele Bläschen die Rosine hochzuheben. An der Oberfläche zerplatzen die Luftbläschen, dadurch ist die Rosine wieder schwerer als Wasser und sinkt erneut zu Boden. Das Ganze dauert so lange, bis kein Kohlenstoffdioxid mehr im Wasser ist und die Rosinen ganz am Boden liegen bleiben.

Der Zitrus-Fisch



Du brauchst dazu:

- eine frische Orange, Zitrone oder Mandarine
- eine Flasche oder ein Einweckglas mit Wasser
- einen Korken oder einen Luftballon
- Schere
- Gummiband

- Drücke mit dem Finger auf die Ballonhaut oder den Korken, bis deine Figur zu sinken beginnt.
- Löse deinen Finger von der Ballonhaut oder ziehe den Korken wieder heraus und siehe da: Deine Figur steigt wieder auf.

So funktioniert's:

- Fülle die Flasche oder das Glas mit Leitungswasser.
- Schneide aus der Schale der oben gewählten Zitrusfrucht ein Stück heraus, z.B. in der Form eines Fisches, eines Kraken oder eines U-Boots.
- Lege die Zitruschale in das Wasser, verschließe die Flasche mit dem Korken oder das Einweckglas mit der Ballonhaut. Dazu schneidest du das schmale Ende des Luftballons ab und stülpst ihn als Deckel über das Glas. Schlinge einen Gummiband darum, damit die Ballonhaut nicht hinunterrutscht.

Warum das so ist?

In der Schale von Zitrusfrüchten sind kleine Luftbläschen. Sie werden bei Druck zusammengequetscht, es entsteht mehr Platz und das Wasser kann sich ausbreiten. Die Schale wird dadurch schwerer und sinkt. Lässt der Druck nach, breitet sich wieder Luft aus, das Wasser wird verdrängt und die Schale steigt wieder auf.



Sport an Bord



So ein Tauchgang mit U-Boot kann ganz schön lange dauern. Da hilft es, sich fit zu halten, etwa mit diesen Ideen:

Seerosenblättertanz

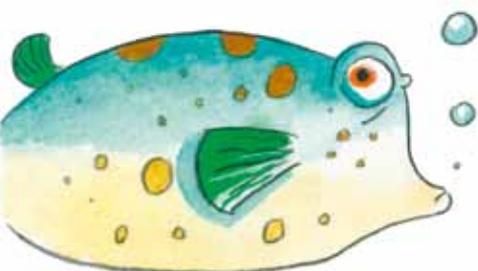
Immer zwei Kinder finden sich als Tanzpaar zusammen und stellen sich auf die Doppelseite einer alten Zeitung. Die Musik startet und der Tanz auf den Seebältern kann beginnen. Aber Vorsicht! Keiner der beiden darf neben die Zeitung treten, denn dort ist tiefes Wasser.

Nach einer Weile wird die Musik gestoppt und die Zeitung zur Hälfte gefaltet. Dann wird weitergetanzt bis zum nächsten Musikstopp, bei dem die Zeitung wieder halbiert wird usw. Tritt ein Spieler neben die Zeitung oder bewegt sich nicht zur Musik, muss er ausscheiden und sein Partner tanzt allein weiter. Gewonnen hat, wer sich am längsten auf dem Seerosenblatt halten kann.



Blubberblasenboogie

Funktioniert wie der Luftballontanz: Zwei Kinder stehen sich gegenüber. Zwischen ihren Köpfen klemmt ein Luftballon als Blubberblase. Die Musik beginnt und es wird getanzt. Aber Vorsicht! Die Blubberblase darf nicht aufsteigen. Beide Kinder dürfen sich also nur so bewegen, dass der Luftballon zwischen ihren Köpfen bleibt. Am besten fangt ihr mit langsamer Musik an und werdet dann schneller. Sieger ist das Paar, das die Blubberblase am längsten zwischen den Köpfen balancieren kann.



Futterschnappen im Wasser

Stellt euch vor, ihr seid Fische. Die haben bekanntlich weder Arme noch Hände. Seid ihr geschickt genug, euer Fischfutter selbst zu fangen?

Füllt eine Plastischüssel ca. $\frac{2}{3}$ voll mit Wasser und stellt sie auf einen Tisch. Legt kleine Äpfel hinein, sie schwimmen an der Oberfläche. Versucht nacheinander (oder ihr spielt in zwei Mannschaften gegeneinander), den Apfel nur mit dem Mund aus dem Wasser zu holen. Ihr dürft reinbeißen oder mit den Lippen den Stiel ergreifen, aber auf keinen Fall die Hände benutzen. Stoppt die Zeit und krönt am Ende euren Fischkönig.

Tipp:
Vergesst nicht, zur Radionachtparty ein Handtuch mitzubringen!

Nixenschwanz-Hüpfen

Legt zuerst eine Strecke zum Hüpfen fest und markiert Start und Ziel.

Immer zwei Spieler treten gegeneinander an. Sie klettern in einen blauen Müllsack und halten diesen am Bauch zusammen. Auf Kommando hüpfen beide so schnell sie können bis zum Ziel.

Sieger ist, wer hüpfend das Ziel zuerst erreicht hat. Immer der Sieger der Zweierpaare kommt in die nächste Runde. Wer beim Finale das Ziel zuerst erreicht, bekommt den Titel „Schnellste Nixe der Weltmeere“.

Tipp 1:
Wenn ihr Hindernisse aufstellt, wird das Nixenschwanz-Hüpfen noch lustiger!

Tipp 2:
Werft die Müllsäcke anschließend nicht weg, sondern nutzt sie weiter.

Tauch-Safari durchs Schulhaus

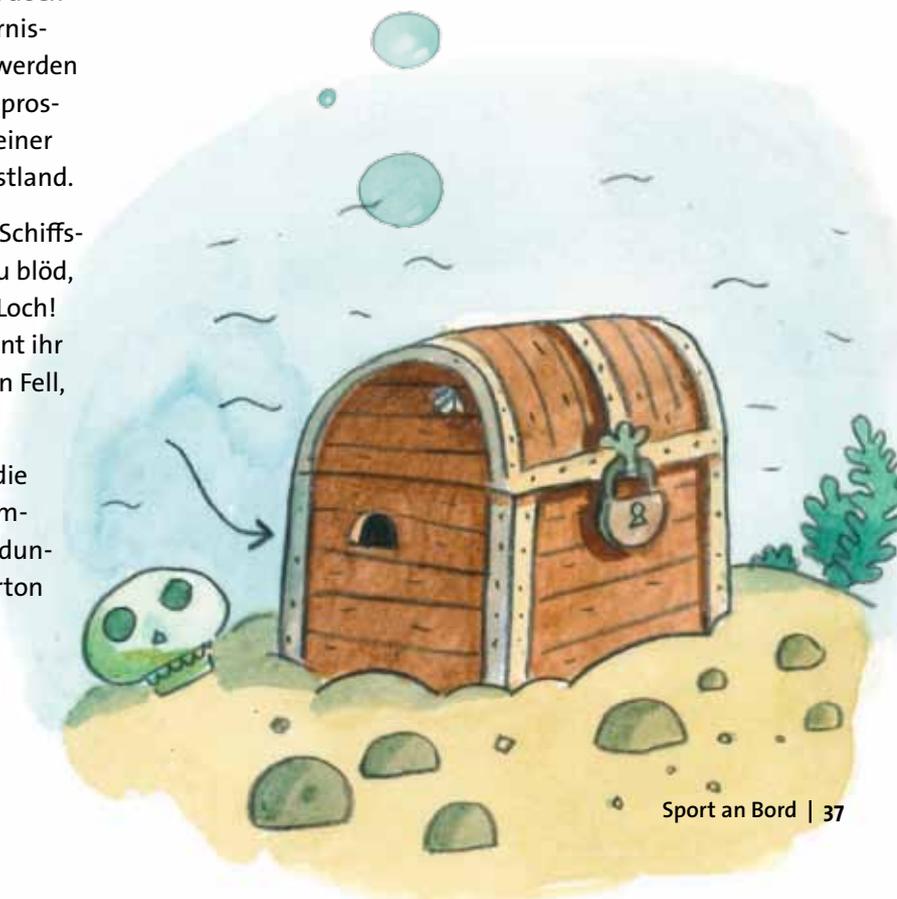


Alle Unterwasserforscher fiebern ihrer Expedition entgegen. Aber damit sie nicht untergehen, müssen sie trainieren. Seid Forscher! Verwandelt euer Schulhaus oder die Turnhalle in ein Trainingszentrum. Und schon heißt es: Flossen hoch und abgetaucht!

- Vergesst nicht euren Badewannenkapitänsausweis (Seite 29) – in den Tiefen der Meere muss man gewappnet sein!
- Geht auf Schatzsuche. Gestaltet dazu in Gruppen Seekarten, auf denen Wege und besondere Orte eingezeichnet sind. Die jeweils andere Gruppe sucht dann den „untergegangenen“ Schatz.
- Probt einen Spaziergang auf dem Meeresboden: Lauft eine abgesteckte Strecke mit Taucherflossen (alternativ könnt ihr aus Pappe zwei Flossen ausschneiden und an die Füße binden). Schwerer wird es, wenn ihr dazu noch eine Taucherbrille aufsetzt und in einer Muschel eine Perle transportiert wie beim Eierlauf.
- Ihr seid gekentert! Land ist zwar in Sicht, doch wie kommt ihr dorthin? Baut einen Hindernisparcours in der Turnhalle auf: Turnmatten werden zu Inseln, mit Seilen, über Bänke, Barren, Sprossenwand und Kastenteile gelangt ihr von einer zur anderen und am Ende ans rettende Festland.
- Auf eurem Tauchgang habt ihr in einem Schiffswrack eine interessante Kiste gefunden. Zu blöd, dass sie abgeschlossen ist. Aber da ist ein Loch! Eure Hand passt gerade so durch. Was könnt ihr ertasten? (Kiste vorbereiten mit: Stückchen Fell, Schwimmbrille, Schuh, Topf usw.)
- Leider ist das Meer an manchen Stellen die reinste Müllhalde geworden. Werdet zu Umweltschützern und angelte Schrott aus der dunklen Tiefe. Legt dazu in einen größeren Karton

verschiedene Metallgegenstände (nicht aus Alu oder Kupfer), z. B. Kronkorken, Büroklammern, Schere, Nägel, Cent-Stücke (nur 1-, 2-, 5-Centstücke), Löffel usw. Als Angel benutzt ihr einen Stock, an dem ein Bindfaden mit Magnet befestigt ist.

- Ihr müsst an einem Meeresungeheuer vorbei. Das geht am besten, wenn ihr euch als Seeschlange tarnt. Stellt euch dazu hintereinander auf und haltet euch an den Hüften des Vordermanns fest. Jetzt heißt es zusammenhalten. Schlingelt euch so schnell ihr könnt einen Gang entlang, ohne dass die Kette reißt. Denn dann fliegt eure Tarnung als Seeschlange auf!
- Wichtige Ausrüstungsgegenstände sind über Bord gegangen! Übt eure Geschicklichkeit, indem ihr mit zwei Stöckchen (oder Ess-Stäbchen) verschiedene Gegenstände (Trinkflasche, Flaschenöffner, Sandkastenförmchen, Gummiente u. Ä.) aus einem Eimer voll Wasser „angelt“.



radiomikro das Magazin für Kinder

Montag bis Samstag um 18.30 Uhr und
an Feiertagen von 14.05 bis 15.00 Uhr auf Bayern 2

Sonntag um 7.05 Uhr radiomikro mit
den Ohrengeschichten und dem Sonntagshuhn



radiomikro-Reporter trauen sich was:

Sie springen vom Zehn-Meter-Turm, kosten Algensalat und klären, ob Fische wirklich pupsen können.

Bei radiomikro können Kinder aber auch mitmachen. **0800 246 246 7** ist die kostenlose Telefonnummer ins Studio. Da kann man mit Studiogästen plaudern oder donnerstags miträtseln. Freitag gibt's **klaro – Nachrichten für Kinder**.

Natürlich haben wir auch jede Menge **Geschichten** und **Hörspiele** für euch. Vor allem sonntags in der Früh, wenn das **Sonntagshuhn** Lieder, Gedichte und Erzählungen für euch ausbrütet.

Noch mehr Programm für Kinder gibt es täglich in Bayern 1 um 19.55 Uhr mit dem **Betthupferl**. Ein Überblick aller Sendungen und die Frequenztafel stehen im Internet auf:
www.br-kinderinsel.de.

Amberg 96,0 · Ansbach 88,2 · Aschaffenburg 88,4 · Augsburg 89,3 88,7 · Bamberg 89,6 · Bayreuth 96,0 · Burghausen 89,5 · Cham 91,6 · Coburg 88,3 · Deggendorf 96,5 · Donauwörth 96,1 · Erlangen 92,3 · Freilassing 92,9 · Fürstenfeldbruck 89,5 · Fürth 92,3 · Füssen 89,1 · Garmisch-Partenkirchen 93,5 · Hof 96,0 · Ingolstadt 90,5 · Kaufbeuren 88,7 · Kempten 88,7 · Kronach 96,0 · Landsberg 94,2 · Landshut 97,8 · Lindau 92,0 · Memmingen 88,7 · München 88,4 89,5 · Neu-Ulm 88,7 · Nürnberg 92,3 · Passau 93,2 · Regensburg 93,0 · Rosenheim 89,5 · Schweinfurt 93,1 · Sonthofen 88,7 · Straubing 96,5 · Tegernseer Tal 87,7 · Traunstein 91,5 · Wasserburg 89,5 · Weiden 96,0 · Weilheim 94,2 · Würzburg 90,0

www.bayern2.de



Grenzenlos hören.

UKW 96,7 / 95,5



Radio für Kinder in hr2-kultur

.....
samstags, 14.05 – 15.00 Uhr

Lauschinsel

Hörspiele und Geschichten für Kinder, Gedichte,
Klangrätsel sowie aktuelle Buchtipps und in loser Folge
das Kinderfunkkolleg

sonn- und feiertags, 8.05 – 9.00 Uhr

Zauberflöte

Klassik für Kinder und abenteuerliche Geschichten

.....
www.hr2-kultur.de

Ihr Kulturradio
für Hessen!

hr2
kultur

FIGARINO – Radio für Kinder und die ganze Familie

FIGARINO ist der kleine Bruder von FIGARO – mit Kinderhörspielen, spannenden Geschichten, aktuellen Reportagen, kniffligen Rätseln und flotten Witzen. Hier findet ihr wilde Tiere, verrückte Erfindungen, Tipps für die Schule und für die Ferien.

FIGARINO gibt es im Internet und im Radio, zum Runterladen und zum Soforthören.

Im Internet

Täglich rund um die Uhr:
Der FIGARINO-Webchannel und das
FIGARINO-Podcast-Angebot
unter figarino.de

Im Radioprogramm von MDR FIGARO

Samstag, 18.05 Uhr
FIGARINO – Geschichten aus der
Fahrradwerkstatt
Sonntag, 7.10 Uhr
FIGARINOs Kinderhörspiel
Sonntag, 8.15 Uhr
Das **FIGARINO** Thema

Kontakt

figarino.de | figarino@mdr.de
MDR FIGARO, Figarino
Postfach 100 122, 06140 Halle/Saale



NDRInfo

MIKADO – Radio für Kinder

**Wann? An jedem Sonntag und an Feiertagen,
jeweils eine knappe Stunde!**

8.05 – 9.00 Uhr

MIKADO am Morgen auf NDR Info

mit Guten-Morgen-Geschichte, Reportagen und
Witzen zum Weitererzählen

... und immer am ersten Sonntag im Monat: „Die
Kinder-Redezeit“. Kinder sagen am Telefon ihre
Meinung zu einem aktuellen Thema .

14.05 – 15.00 Uhr

MIKADO auf NDR Info

Hörspiele, Lesungen, Fantasy, Abenteuer,
Buchtipps

Aktueller Tipp: Hörspiel

„Geheimsache Labskaus!“

Schräger, rasanter Kinderkrimi für Kinder ab 9 J.
Sendung am Sonntag, 28. September,
14.05 Uhr, NDR Info

Wie konnte das bloß passieren? Die Freunde Os-
kar und Zacharias (genannt Zack) erleben beim
Hundesitten einen Alptraum. Während sie sich
ein paar Kugeln Eis kaufen, wird der ihnen anver-
traute Pudel gekidnappt. Bald finden sie heraus,
dass die Entführung etwas mit der „Geheim-
sache Labskaus“ zu tun hat. Offenbar planen
Verbrecher den ganz großen Coup. Die Kinder be-
schließen, den Gangstern kräftig in die Suppe zu
spucken. Ob sie sich angesichts mutierter Mon-
sterfische, explodierender Kanister und ekliger
Dosengerichte womöglich zu viel zumuten?

Dieses NDR-Hörspiel gibt's auch auf CD, beim
Verlag Jumbo-Neue Medien.

**Aktueller Tipp: Öffentliche Hörspielaufführung:
„Die Schatzinsel“**

Sendung am Sonntag, 9. November, 14.05 Uhr,
NDR Info (und vielen weiteren ARD-Sendern)

Der 16-jährige Jim Hawkins traut seinen Augen
nicht: In einer alten Seemannskiste findet er ein

geheimnisvolles Päckchen mit der Karte einer ab-
gelegenen Insel. Unverkennbar eine Schatzkarte.
Bald darauf beginnt für Jim das Abenteuer seines
Lebens. Eine Expedition zur Schatzinsel startet
und er darf als Schiffsjunge mitreisen. Auf hoher
See wird Jim Ohrenzeuge einer Unterhaltung.
Mehrere Männer der Besatzung, angeführt vom
verschlagenen Schiffskoch John Silver, planen
eine Meuterei. Silver will sich den Schatz unter
den Nagel reißen und prahlt vor seinen Kum-
panen damit, die restliche Besatzung den Haien
zum Fraß vorzuwerfen.

Live-Übertragung einer Aufführung vom ARD-
Kinderhörspieltag in Karlsruhe. Keine Sendung
für Weicheier. Aber dem starken Nervenkit-
zel zum Trotz gibt es manchmal auch etwas
zu lachen. Und Geräuschemacher Max Bauer
wird alles im Rekordtempo mit Live-Effekten
untermalen.

... Und noch eine wichtige NDR Sendung kommt
aus der MIKADO-Redaktion:

„Was diese Woche wichtig war“ –

Kindernachrichten. Hier kommen Kinder zu Wort!

Jeden Samstag werden die wichtigsten Ereignisse
der zurückliegenden Woche erklärt und von
Kindern kommentiert.

Jeden Samstag um 11.40 Uhr, 14.40 Uhr
und 17.40 Uhr auf NDR Info

... und in der NDR Mediathek.

Suchbegriff: „Kindernachrichten“

... für die Radio-Einsteiger im Vor- und Grund-
schulalter gibt es am Abend täglich:

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute.

Koproduktion von rbb, WDR, NDR

Sendezeit: 19.50 - 20.00 Uhr, NDR Info

Adresse

Radio für Kinder, NDR Info, 20149 Hamburg
Telefon 040 41562577, E-Mail: mikado@ndr.de

Zebra Vier

**Jeden Sonntag von 8.05 – 11.00 Uhr auf Bremen Vier
(www.bremenvier.de)**

Wenn die Eltern am Sonntagmorgen noch schlafen, ist „Zebra Vier“ schon hellwach. Unsere Moderatorinnen und Moderatoren stellen sich ganz früh den Wecker, um pünktlich um 8.05 Uhr fit und gut gelaunt zu sein. Jeden Sonntag senden wir drei Stunden Programm für alle Kinder und Junggebliebene im Bremen Vier-Land.

Unsere Laborratte Freddy versucht, spannende Kinderfragen zu beantworten. In „Zebra forscht“ haben wir jeden Sonntag einen Experten zu Gast, der uns von seinem spannenden Beruf berichtet oder uns die Welt erklärt. Außerdem regelmäßig für uns im Einsatz sind unsere jüngsten und frechsten Mitarbeiter: Die Kinderreporter. Sie schauen hinter die Kulissen, interviewen Promis und graben Themen aus, von denen man bisher nicht wusste, dass es sie überhaupt gibt. Und natürlich spielen, rätseln und sprechen wir auch regelmäßig mit unseren Hörerinnen und Hörern. Dazu coole Musik, wertvolle Tipps und ganz viel Spaß. Eben echt Bremen Vier!



OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute

Sendefinfos:

Montag bis Sonntag,
jeden Abend von 19:05 – 19:15 Uhr
auf radioBERLIN 88,8

OHRENBÄR ist eine Gemeinschaftssendung
des rbb mit WDR und NDR.

Alle Geschichten laufen wochengleich,
auf WDR 5/KIRAKA von 19:45–19:55 Uhr,
auf NDR Info von 19:50–20:00 Uhr und
jederzeit als Podcast auf www.ohrenbaer.de.

OHRENBÄR ist mit seinen Radiogeschichten
seit 27 Jahren jeden Abend für euch auf Sen-
dung! Er ist dicht dran an den Erlebnissen der
„kleinen Leute“ – mit aktuellen Ideen, Figuren
und Geschichten. Die sind mal alltäglich, mal
phantastisch, nachdenklich oder lustig. Alle Ge-
schichten werden von Autoren original für die
Reihe, das Medium Radio und Kinder zwischen
4 und 8 Jahren geschrieben. Montags geht eine
neue Geschichte los, die über die Woche hinweg
weiter erzählt wird. Erst erklingt das Peter-Motiv
aus „Peter und der Wolf“, dann folgt eine zehn-
minütige Folge, gelesen von einem bekannten
Schauspieler.

Auf radioBERLIN 88,8 kommt Ohrenbär per-
sönlich zu Wort. Vor der Geschichte trottet er
aus seiner Höhle und bekommt Besuch von der
frechen Krähe, die mit ihm mal reimt, mal Witze
macht, bevor sie wieder abfliegt und ihn in Ruhe
zuhören lässt.



radioBERLIN ^{rbb}
88,8

Extras

OHRENBÄR-Veranstaltungstipps für Familien
auf radioBERLIN 88,8

OHRENBÄR unterwegs: mit Workshops,
Lesungen, Bühnenfesten
OHRENBÄR-Schreibwettbewerb

Adresse:

Rundfunk Berlin-Brandenburg
radioBERLIN 88,8/Redaktion OHRENBÄR
Masurenallee 8-14
14057 Berlin

Mail: ohrenbaer@rbb-online.de

Im Internet:

www.ohrenbaer.de

Frequenzen:

Übersicht im Internet für radioBERLIN 88,8,
WDR 5 und NDR Info unter www.ohrenbaer.de



SR 1 DOMINO

Sendezeit

Jeden Sonntag zwischen 6.00 und 10.00 Uhr auf SR 1 Europawelle

SR 1 DOMINO ist die sonntägliche Sendung (nicht nur) für Kinder. Herzstück sind die zweisprachigen „**Nachrichten für dich**“. Sie klappen die wichtigsten Ereignisse der Woche in verständlicher Sprache nach – und das auch auf Französisch. Das dürfte auch so manche Eltern neugierig machen ...

Und über was redet ihr sonst noch so? Jede Woche schicken wir unsere Reporter in saarländische Schulklassen, um herauszufinden, wie die DOMINO-Hörer fühlen und denken. Seid ihr Vegetarier oder esst ihr Fleisch? Glaubt ihr, dass Glücksbringer wirklich Glück bringen? Und wer fährt besser Auto – Mama oder Papa? Wir gehen den wichtigen Fragen des Alltags nach!

Im „**Buchtipps für dich**“ präsentiert DOMINO Bücher der „**Kinder- und Jugendbuchliste**“ des Saarländischen Rundfunks. Zu gewinnen gibt es unsere Buchtipps dann im DOMINO Quiz. Zwischendurch erklärt „**Professor DOMINO**“ Kurioses und Alltägliches. Warum ist es verboten, im Gleichschritt über eine Brücke zu gehen? Und warum wachsen Bananen eigentlich immer krumm? Fragen, die Kinder faszinieren, aber auf die auch Erwachsene nicht immer eine Antwort wissen. Das macht SR 1 DOMINO zu seiner Sendung für Kinder – aber nicht nur!

Internet

www.sr1.de

Kontakt

Telefon: 0681 6022321

Email: domino@sr1.de

Frequenzen

Göttelborn	88,0
Blietal	92,3
Moseltal	91,9
Merzig	89,3
Mettlach	98,6
Saarbrücken	98,2

SPIELRAUM ... ist dein Radio!

Sendezeiten

SWR2 SPIELRAUM DIE GESCHICHTE
jeden Samstag
von 18.40 bis 19.00 Uhr

SWR2 SPIELRAUM HÖRSPIEL
an allen Feiertagen
von 14.05 bis 15.00 Uhr

kindernetz.de/spielraum

GEHÖRIG WAS AUF DIE OHREN SWR2 SPIELRAUM ... ist dein Radio!

SWR2 SPIELRAUM – Die Geschichte ...

bringt jeden Samstag eine Sendestrecke für Kinder von 6 bis 12 Jahren. Ab 18.40 Uhr wird bis zu zwanzig Minuten lang vorgelesen, oder ihr hört eine musikalische Geschichte. Die meisten dieser Erzählungen haben besonders interessante Autorinnen und Autoren extra für den Spielraum geschrieben. Also für euch!

Außerdem stellen wir regelmäßig herausragende Bücher, Hörbücher und CDs vor. Dazu gibt's eine Mischung aus anspruchsvoller Musik für Kinder, klassischer Musik, Jazz/Cross Over und niveauvollem Kinder-Pop.

SWR2 SPIELRAUM – Das Hörspiel.

An allen Feiertagen gibt's auf SWR2 von 14.05 bis 15.00 Uhr ein großes Kinderhörspiel! Neben Kinderbuchklassikern und der Vertonung von Bestsellern bringen wir auch Originalstücke, die extra fürs Radio gemacht wurden. Dieses Hör-Kino richtet sich natürlich auch an die ganze Familie. Und an Menschen jeden Alters, die sich gern erzählen lassen, die mit Kindern zu tun haben oder das Kind in sich selbst entdecken möchten.

SWR2 SPIELRAUM vor Ort

Wir sind unterwegs zu Schulklassen mit der Spielraum-Tour. Wir machen mit bei der ARD-Radionacht für Kinder, sind dabei beim ARD Kinderhörspieltag, arbeiten zusammen mit Ohrenspitzer und dem Medien Kompetenz Forum Südwest.

SWR2 SPIELRAUM online

SWR2 SPIELRAUM gibt es nicht nur im Radio, sondern auch im Internet: Jeden Monat stellen wir ein bis zwei neue Geschichten ein Jahr lang zum Nachhören und Herunterladen online zur Verfügung auf www.kindernetz.de/spielraum.

Wir verzahnen das On-air- und Online-Angebot: Veranstaltungshinweise, Buch- und CD-Tipps usw. gibt es online nachzulesen.

Das SWR2 SPIELRAUM-Team

Nicole Dantrimont, Franziska Hochwald (SWR2 SPIELRAUM – Die Geschichte, Kindernetz)

Kirstin Petri (SWR2 SPIELRAUM – Die Geschichte, Besetzung, Spielraum-Tour)

Bärbel Peyser (Redaktionsassistentin)

Christoph König und Eva Schramm (Moderation)

Uta-Maria Heim (SWR2 SPIELRAUM – Hörspiel, Koordination)

Kontakt: spielraum@swr.de

KiRaKa

Dein Kinderradiokanal



KiRaKa – das sind 16 Stunden Radio für Kinder. Jeden Tag. Zwischen sechs Uhr morgens und zehn Uhr abends.

Der KinderRadioKanal bietet Sendungen und Themen für Kinder aller Altersstufen: von den Radioanfängern bis hin zu den „Fast-Jugendlichen“. Zu empfangen ist das Programm über Digitalradio und das Internet; einzelne Sendungen laufen zeitgleich im UKW-Programm von WDR 5.



WDR 5 KiRaKa
täglich 14.05 – 15.00 Uhr
im Digitalradio und auf WDR 5

Was bewegt Kinder? Worüber regen sie sich auf? Was finden sie toll? **WDR 5 KiRaKa** lädt sein Publikum zum aktiven Mitmachen ein: über Telefon und das Internet-Angebot www.kiraka.de. Die Sendung liefert Reportagen und Hörspiele, Tophits, Tipps und Trends, Komisches und Berührendes. Im „Herzfunk“ kümmern wir uns darum, was Kinder empfinden. In unseren täglichen Kindernachrichten erklären wir Kindern die Dinge, von denen sie hören, die sie aber nicht verstehen. Wir berichten über die „große“ Politik, Themen, die den Alltag von Kindern prägen, über Wissenschaft und Sport, Kurioses und Furioses.



Toaster
sonntags, 10.00 – 12.00 Uhr
im Digitalradio

Ein Radiofrühstück mit inhaltlichen Schwerpunkten: Mal geht es ums Schwimmen, ein anderes Mal um Schafe oder um das Internet. Regelmäßig kommen Gäste zu Besuch, viele Kinder, aber auch erwachsene Fachleute, um Aktionen vorzustellen oder Rat zu geben.



Kelebek
mittwochs 15.00 – 16.00 Uhr
WH samstags 15.00 – 16.00 Uhr
im Digitalradio

Das zweisprachige Magazin „Kelebek“ ist die erste deutsch-türkische Kinderradiosendung. Das türkische Wort „Kelebek“ heißt übersetzt „Schmetterling“. Und so bunt und leicht ist auch dieses ungewöhnliche Magazin – mit Reportagen über das Leben von türkischen Migrantenkindern in Deutschland und hin und wieder auch Berichten aus der Türkei.



Bärenbude
täglich 19.30 – 20.00 Uhr
An Feiertagen 19.05 – 20.00 Uhr
im Digitalradio und auf WDR 5

Die Sendung für Radioanfänger, mit den Kuschelbären Johannes und Stachel, dem Ohrenbär, mit wunderbaren Kinderliedern und schönen Gedichten, mit klingenden Bilderbüchern und nachdenklichen A- und O-Bären.



Adressen:
WDR
KiRaKa
50600 Köln
kiraka@wdr.de
baerenbude@wdr.de



Stiftung Zuhören

Als führende Organisation der Zuhörförderung in Deutschland fördert die Stiftung Zuhören die Schlüsselkompetenz des Zuhörens in den Zusammenhängen von Kultur, Wirtschaft und Medien. Denn Zuhören ist die Grundlage jeder menschlichen Kommunikation. Es ist die Basis für das Zusammenleben in unserer Gesellschaft und die Voraussetzung, die Welt wahrzunehmen, sie zu entdecken und sie zu gestalten. Stifter sind u.a. öffentlich-rechtliche Rundfunkanstalten sowie Landesmedienanstalten, die sich mit ihrer Kernkompetenz einbringen, Medien kreativ für Bildungs- und Kulturvermittlung zu nutzen.

Ältestes und zentrales Projekt der Stiftung Zuhören sind die Hörclubs, von denen es mittlerweile bundesweit über 2 000 gibt. Damit lernen jedes Jahr rund 50 000 Kinder zwischen drei und zwölf Jahren in Kitas, Schulen und anderen Bildungseinrichtungen das bewusste Zuhören. Sie treffen sich einmal wöchentlich, machen Spiele zum Hören, erfinden kleine eigene Laut- und Geräuschgeschichten und lauschen ausgewählten Hörspielen. Alle Hörclub-Materialien sowie zusätzliche Anregungen zur Zuhörförderung stellt die Stiftung als HörSpielBox zur Verfügung.

Weitere Informationen über die Stiftung Zuhören und ihre Projekte erhalten Sie unter:
www.stiftung-zuhoeren.de und
info@stiftung-zuhoeren.de

Stiftung
Zuhören



Impressum

Hrsg.
ARD-Hörfunk,
2014

V.i.S.d.P.
Gudrun Hartmann (HR)
Inga Nobel (BR)
Dr. Birgit Patzelt (RBB)

Mitarbeit
Jörgpeter von Clarenau (NDR)
Nicole Dantrumont (SWR)
Tobias Gehle (WDR)
Boris Theobald (SR)

Gestaltung
[www.michaelis.de\(\(sign\)\)](http://www.michaelis.de((sign)))

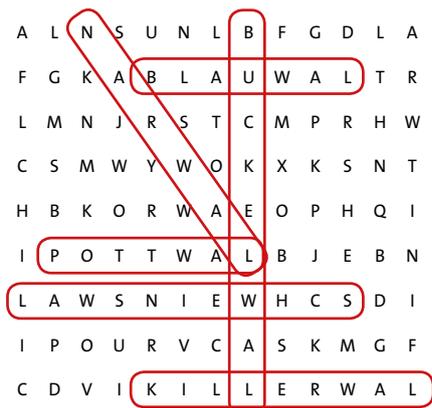
Illustration
Sonja Bougaeva

Foto Seite 3
Ralf Erdenberger (privat)

Rätsellösungen

Seite 24

Walgeheimnis



Blauwal, Buckelwal, Schweinswal,
Pottwal, Narwal, Killerwal

Seite 25

Kraken-Labyrinth

Eingang B

Seite 26

Ersonnen und gesponnen:

These 3 ist feinstes Seemannsgarn,
1 und 2 stimmen.

Seite 27

Ahoi!

A = England („Hi“)

B = Helgoland („Moin“)

C = Niederlande („Hoi“)

Seite 28

Schwimmer oder Nichtschwimmer?

Nur die Kuh kann nicht schwimmen. Katzen
scheuen zwar das Nass, können sich aber zur Not
über Wasser halten.

Seite 28

Von der Sonne gestochen:

1. Atlantis
2. Marianengraben
3. Kabeljau
4. Tintenfisch
5. Blauwal
6. Meeresschildkröte

Die fett gedruckten Buchstaben ergeben in der
richtigen Reihenfolge: Nautik.

Seite 28

Anker lichten und volle Kraft voraus!

Kurz nachdem Hein Dreizack über **achtern** an
Bord gegangen war, begann auch schon die **Berg-**
fahrt des Schiffes. Oh weh, da musste er gleich
an den **Riemen!** Zum Glück kam der **Smutje** kurz
darauf mit einem großen Teller aus der **Kombüse**.
Doch noch bevor Hein in den frischen Fisch bei-
ßen konnte, kam ein Schrei aus dem **Krähennest:**
„Beim **Klabautermann!** **Kaventsmann** voraus!!!“
Hein rief ganz leise „**Himmelslotse**“ und griff
statt nach dem Teller kurzerhand zur **Buddel**.

Scherzfragen:

Seite 3: Ist ein Pferd und mag doch kein Heu?
Seepferdchen.

Seite 7: Welche Meeresbewohner haben immer
ihr Werkzeug dabei?
Hammerhai und Sägefisch.

Seite 11: Welcher Fisch sieht niemals schwarz?
Laternenfisch.

Seite 15: Wohin gehen kranke Meeresbewohner?
Zum Doktorfisch.

Seite 31: Was passiert, wenn man ohne Brille
ins Wasser geht?
Man gerät in Sehnot.