

Hallo, _____ !

Trag hier deinen Namen ein. ✍️

Ja, genau DICH meine ich!

*Schön, dass du hier bist! Hast du Lust auf einen Ausflug
ins Schwimmbad? Juhuuu!*

*Mein Name ist **Pippo**. Als Pinguin fühle ich mich im Wasser
so richtig wohl.*

Schau, dort drüben kommen meine Freunde Finn und Funny.

Hihi, Funny hat sich schon zu Hause mit Sonnencreme eingecremt.

Siehst du den weißen Klecks, der noch auf ihrer Nase klebt?

Komm, begleite uns! Das wird lustig!





Bereit für den Badetag

Finn und Funny haben alles dabei.

„Heyho, Landratten, seid ihr bereit für einen Tag voll Wasserspaß?“ Lachend begrüßt Pippo die Freunde Finn und Funny.

„Wie geht es deinen Ohrenscherzen, Finn?“, erkundigt er sich.

Finn reckt beide Daumen in die Höhe. „Alles wieder in Ordnung! Die Ärztin hat gesagt, ich darf schwimmen gehen.“

„Na dann los! Wir haben gut gefrühstückt und uns auch schon mit Sonnencreme eingeschmiert.“

Aufgeregt hüpfte Funny von einem Bein aufs andere.

„DAS sieht man“, kichert Pippo und tippt auf den weißen Klecks auf Funnys Nase. Dann zeigt er auf einen roten Punkt auf dem Plan. „Wir sind jetzt hier. Seht ihr das Gebäude mit dem roten Kreuz? Das ist die Erste-Hilfe-Station.“

„Bekommen wir dort ein Pflaster, wenn wir uns verletzen?“, fragt Funny.

Pippo nickt. „Ja. Ihr könnt dort auch um Hilfe bitten, wenn ihr euch im Bad verlauft.“

„Alles klar!“, rufen Finn und Funny gleichzeitig. Gemeinsam mit Pippo gehen sie zu der großen Liegewiese. Sie finden einen schattigen Platz unter einem riesigen Baum.

Pippo breitet eine Picknickdecke aus und sagt: „Wenn ihr mich im Bad verliert, dann kommt zu unserem Platz, okay?“

Die Kinder nicken und breiten ihre Handtücher aus. Funny kramt in ihrer Badetasche. „Wo ist nur meine Trinkflasche?“ Ungeduldig schüttet sie den Inhalt ihrer Tasche auf das Handtuch.

„Da ist sie ja!“ Funny zieht die Flasche zwischen Sonnencreme, einem Kartenspiel und der Schwimmbrille hervor.

„Du hast aber viel mitgenommen“, staunt Finn.

Funny kichert und trinkt einen Schluck. „Ich bin eben für alle Situationen ausgerüstet.“

Schnell stopft sie die Sachen zurück in die Tasche. „Es kann losgehen!“

„Juhu, auf zum Wellenbecken“, ruft Finn. „Moment, nicht so schnell“, sagt Pippo. „Bevor wir schwimmen gehen, gibt es noch ein paar Dinge zu tun.“

1 Weißt du, was die Freunde noch beachten müssen, bevor sie ins Wasser gehen?

Kreuze die richtigen Antworten an. 

<p>A <input type="radio"/></p>	<p>B <input type="radio"/></p>	<p>C <input type="radio"/></p>
<p>Sie sollten sich abduschen, um sich abzukühlen.</p>	<p>Sie sollten noch schnell eine große Pizza essen.</p>	<p>Sie sollten gemeinsam ins Wasser gehen.</p>
<p>D <input type="radio"/></p>	<p>E <input type="radio"/></p>	<p>F <input type="radio"/></p>
<p>Sie sollten sich so stark mit Sonnencreme einschmieren, dass sie ganz weiß sind.</p>	<p>Sie sollten laut ein fröhliches Lied singen, in dem es ums Wasser geht.</p>	<p>Sie sollten die Hinweisschilder bei den verschiedenen Schwimmbecken beachten.</p>

Auf ins Wasser!

Finn + Funny probieren das Wellenbecken aus.

Während sich Pippo abducht, betrachten Finn und Funny aufgeregt das Wellenbecken.

„Glaubst du, das ist wie im Meer?“, fragt Funny.

„Ja, nur nicht so salzig. Und die Wellen kommen hier auf Knopfdruck, wenn der Bademeister sie einschaltet“, lacht Finn. Die Kinder schauen zu, wie die Wellen langsam stärker werden. Immer mehr Badegäste laufen lachend ins Becken.

„Wir könnten ganz nach vorne schwimmen. Dort sind die Wellen am höchsten“, sagt Funny fröhlich. „Stell dir vor, mit diesen Wellenmaschinen kann man sogar drei Meter hohe Wellen machen.“

Finn starrt Funny an. „Drei Meter?! Das ist wirklich hoch! Gut, dass ich meine Schwimmmudel dabei habe!“ Erleichtert klopf er auf die bunte Nudel aus Schaumstoff, die er in der Hand hält.

Lachend watschelt Pippo zu den Freunden. „Ach, ist das herrlich! Endlich wieder im Wasser plantschen!“ Er beutelt sein nasses Gefieder. Kleine Wassertropfen spritzen durch die Luft.

„Pippo!“, lacht Funny und wischt sich das Wasser aus dem Gesicht.

Der Pinguin grinst. Dann deutet er mit dem Kopf auf Finns Schwimmmudel und sagt: „Glaubst du, dass du damit **sicherer** im Wasser bist?“



2

Was denkst du?

Ist Finn mit der Schwimmmudel sicher, wenn er ins Wasser geht?



Kreuze die richtige Antwort an.

A

Ja, Schwimmhilfen schützen zuverlässig vor Wasserunfällen.

B

Es ist gut, Schwimmhilfen mitzunehmen, jedoch können sie verrutschen oder kaputtgehen.

Experiment: Knetboot und Knetkugel

Finn möchte mit seiner Schwimmnudel ins Wellenbecken gehen. Aber warum **schwimmen** eigentlich manche Dinge **besser** im Wasser als andere? Das hängt einerseits von dem Material ab, aus dem sie gemacht sind, andererseits von ihrer Form.

Mit diesem Experiment kannst du ausprobieren, welche Form besser schwimmt – ein Boot oder eine Kugel aus Knetmasse.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Das brauchst du dafür:

- ↪ Knetmasse
- ↪ eine Schüssel mit Wasser



Anleitung:

1. Forme zwei gleich große Kugeln aus Knetmasse.

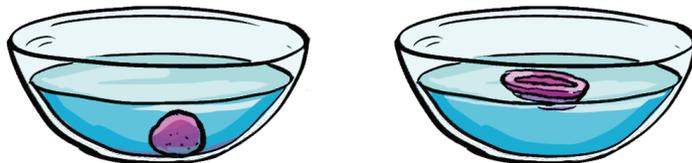
2. Drücke eine Kugel so flach, dass daraus ein Boot entsteht.

3. Gib nun die Kugel und das Boot gleichzeitig ins Wasser.

4. Was kannst du beobachten?

Lösung:

Die Kugel aus Knetmasse geht unter, während das Boot auf dem Wasser schwimmt.

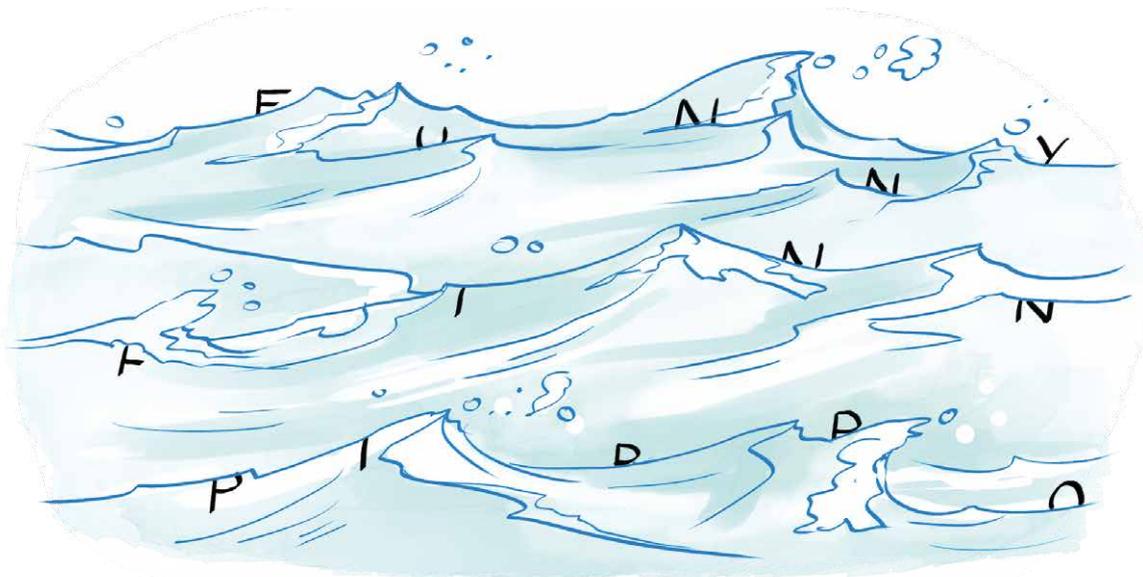


Warum ist das so?

Es hat nichts mit dem Gewicht zu tun, denn die Kugeln waren ja gleich groß. Die Form macht den Unterschied aus. Die Oberfläche des Boots ist größer als die der Kugel und außerdem ist es nach unten gewölbt. Deswegen kann hier Luft dazukommen. Wenn du aber das Boot mit Wasser füllst, wird die leichte Luft **verdrängt** und das Boot geht ebenfalls unter.



Wer schwimmt denn da im Wellenbad?



Die Wellen schwappen über die Buchstaben. Man sieht nur Teile von ihnen. Kannst du trotzdem lesen, wer da im Wellenbecken schwimmt?

*Tipp:
Wenn du den Teil der Buchstaben ergänzt, der unter oder über Wasser ist, geht es ganz leicht!*

Hier schwimmen _____, _____ 
und _____.

Wer wird nass?

Wer wird bei diesen drei Kübeln als Erster nass? Wer als Letzter?



Zuerst wird _____ nass. 
Dann kippt der Kübel über _____.
Zuletzt wird _____ geduscht.

Im Wasser

Finn + Funny entdecken die Sportbecken.

„Hier im Sportbecken können wir perfekt für deine Schwimmprüfung üben, Finn! Tauchen, schwimmen und ... springen!“, ruft Funny. Lachend hüpfen die Kinder ins Wasser.

„Zu blöd, dass ich bei der Prüfung in der Schule krank war“, sagt Finn, als er wieder auftaucht.

„Zum Glück kannst du sie ja nachmachen“, ruft Pippo ihm vom Beckenrand zu. „Außerdem hast du die allerbeste Trainerin der Welt.“ Lachend spritzt Funny Finn an.

Finn holt tief Luft und taucht unter ihr durch. Dann schwimmt er weiter zur anderen Seite des Beckens. Dabei wechselt er vom Brustschwimmen in die Rückenlage und spritzt mit den Beinen eine Wasserfontäne hoch in die Luft.

„Juhu, das klappt ja schon pippotastisch! So wirst du das Schwimmabzeichen locker schaffen“, jubelt Pippo.

„Los, auf zum Sprungturm. Wir beginnen mit dem Ein-Meter-Brett.“

Schwupps, und schon ist Funny aus dem Becken geklettert.

Als sie auf dem Sprungbrett steht, überprüft sie, ob jemand unter ihr im Wasser ist. Dann springt sie und landet mit einem lauten Platsch im Wasser.

Vorsichtig balanciert Finn über das Sprungbrett. Das federt hin und her, und es ist gar nicht so einfach, bei dem Schwanken die Balance zu halten. Er fühlt sich wie auf der Planke eines Piratenschiffs.

„Aaarrgh, Wasserbombe“, schreit er und taucht ins Wasser ein.

Pippo setzt sich in den Schatten und schaut den beiden zu. Finn und Funny probieren verschiedene Sprünge aus. Mal eine Kerze, mal eine Wasserbombe, sogar ein Köpfler gelingt beiden. Funny möchte auch das Drei-Meter-Brett ausprobieren. „Das ist mir zu hoch!“, ruft ihr Finn zu. Er setzt sich lieber zu Pippo.

Der Pinguin klopft Finn auf die Schulter. „Gut gemacht! Du solltest immer nur springen, wenn du dich dabei auch wohlfühlst.“

Gemeinsam schauen sie zu, wie Funny jauchzend ins Wasser springt. Als sie auftaucht, schwimmt sie auf die beiden zu.

Finn winkt ihr. „Lass uns noch einmal vom Ein-Meter-Brett springen!“

Aber Funny will jetzt nicht mehr springen. Sie zittert und auf ihren Armen breitet sich **Gänsehaut** aus. „Mir ist gerade ein bisschen kalt geworden“, jammert sie.

„Du hast ja **blaue Lippen**“, ruft Finn.

3 Was soll Funny tun?

Kreuze die richtige Antwort an. 

A

Funny kann ruhig noch im Wasser bleiben. Die Kälte vergeht, je länger man im Wasser bleibt.

B

Auch wenn es gerade lustig ist – lieber raus aus dem Wasser und aufwärmen.



Experiment: Schwimmen, schweben, sinken

Für dieses Experiment brauchst du:

↳ 3 Wasserbomben

↳ Wasserhahn, damit du die Wasserbomben füllen kannst

↳ kleine Steine oder Sand

↳ eine Schüssel

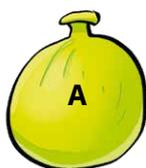
↳ eine Luftballonpumpe

Anleitung:

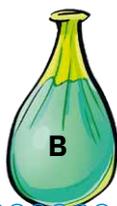
1. Fülle die Schüssel mit Wasser.

2. Nun kannst du die drei Wasserbomben füllen. Achte darauf, dass sie nach dem Füllen in etwa die gleiche Größe haben:

A wird mit **Luft** gefüllt. Dafür kannst du die Luftballonpumpe verwenden.



B wird mit **Wasser** gefüllt. Achte darauf, dass möglichst wenig Luft in der Wasserbombe bleibt.



C wird mit kleinen **Steinchen** oder Sand gefüllt und außerdem mit **Wasser**.



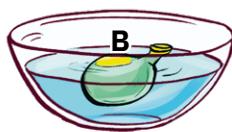
3. Tauche die Wasserbomben nebeneinander in die Schüssel.

4. Was kannst du beobachten?

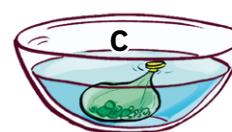
Lösung: Die Wasserbomben verhalten sich unterschiedlich:



Jene, die mit Luft gefüllt ist, schwimmt auf dem Wasser.



Jene, die mit Wasser gefüllt ist, taucht zuerst auch ins Wasser ein, steigt dann aber wieder auf.



Jene, die mit Steinchen gefüllt ist, sinkt sofort zu Boden.

Warum ist das so?

Wie tief die gefüllten Wasserbomben eintauchen, hat mit der **Erdanziehungskraft** zu tun. Bei der Wasserbombe, die mit Luft gefüllt ist, ist diese Kraft am geringsten. Dafür ist bei jener, die mit Steinen gefüllt ist, die Anziehungskraft so groß, dass sie auf den Boden sinkt. Bei der Wasserbombe mit Wasser ist die Erdanziehungskraft zwar größer als bei der mit Luft, aber geringer als bei der mit den Steinen.



Pause mit Eis

Pippo wünscht sich ein Kältebecken.

„Möchtest du auch ein Eis haben, Pippo?“
Fragend schaut Funny den Pinguin an.

„Nein, danke. Mir ist Eis am liebsten auf einer Eisscholle oder einem Eisberg, nicht an einem Stiel. Wisst ihr, was hier im Schwimmbad richtig toll wäre? Ein Kältebecken. Null Grad, Salzwasser, Eisberge zum Runterspringen, eine Rutsche aus Eis und Schnee, Eisschollen, die auf dem Wasser treiben.“

Verträumt beißt Pippo in sein Fischbrot.

Finn und Funny schütteln sich. „Brrr, das klingt ungemütlich.“

Pippo steht auf. „Ich hole mir schnell ein paar Eiswürfel zum Abkühlen. Bin gleich wieder da.“
Die Freunde sehen zu, wie Pippo zum Imbiss-Stand watschelt.

Plötzlich steht Finn auf. „Hörst du das? Da ruft doch jemand um Hilfe.“

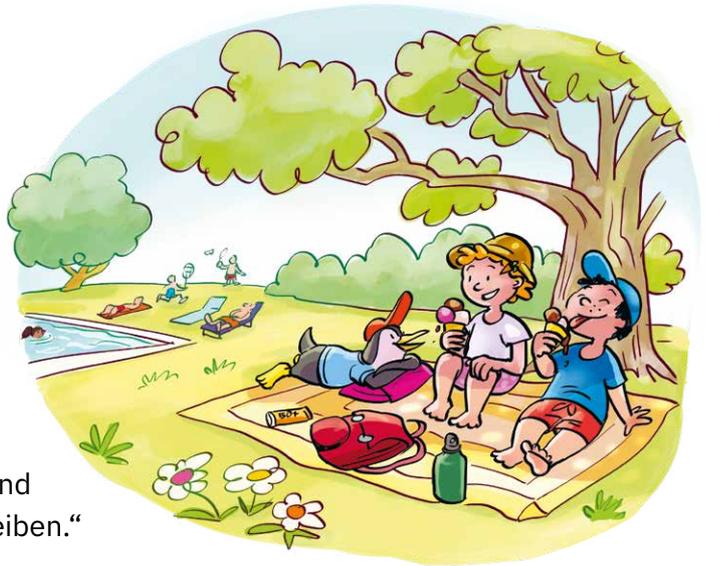
Funny lauscht angestrengt. Tatsächlich, aus der Ferne ist ein Hilferuf zu hören. Schnell laufen die Kinder zum Beckenrand.

Schon von Weitem sehen sie einen jungen Mann, der mit den Händen auf die Wasseroberfläche schlägt und laut ruft.

„Glaubst du, das ist echt?“ Zweifelnd runzelt Funny die Stirn.

„Sieht echt aus.“ Finn kneift die Augen zusammen.

„Aber schau nur, niemand von den Erwachsenen **reagiert**.
Der macht bestimmt nur Spaß.“



? 4:

Was sollen die Freunde tun?

Kreuze die richtige Antwort an.



A

Ruhe bewahren und Hilfe holen! Du weißt bestimmt, wie das geht!

B

Ruhe bewahren! Es gibt genügend Erwachsene im Schwimmbad, die dem jungen Mann helfen können. Wenn es wirklich ein Notfall ist, werden die anderen Leute Hilfe leisten. Kinder sollten sich hier lieber heraushalten.

Bau dir dein eigenes Floß!

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Das brauchst du dafür:

- ↪ Holzstöckchen, die gleich lang sind
- ↪ Schnur
- ↪ dicke Nähnadel
- ↪ Zwirn zum Nähen
- ↪ 1 Stück Stoff (ca. 15 x 15 cm)
- ↪ Farbe und Pinsel



Anleitung:

1. Lege ca. acht Stöckchen nebeneinander und umwickle sie mit einer langen Schnur.
Nach jedem Stöckchen überkreuze die Fäden.
Es entsteht eine feste Fläche.



2. Befestige an der Unterseite zwei gleich lange Stöckchen quer zu den acht Stöckchen.
3. Suche dir einen passenden Stock für den Mast. Um ihn auf deinem Floß zu befestigen, kannst du ihn zwischen zwei Stöckchen schieben. Damit er stabil steht, wickel zwei lange Fäden mehrmals um das obere Ende. Dann knote sie an den überstehenden Enden der querliegenden Stöckchen auf der Unterseite des Floßes fest. Nun hast du vier Schnüre, die vom Mast zu jeder Ecke deines Floßes führen.



4. Bemale das Stück Stoff. Das wird dein Segel.
5. Rolle den unteren Teil um ein Stöckchen und nähe ihn gut fest.
6. Nun wiederhole das Ganze mit dem oberen Teil deines Segels.
7. Befestige das Segel am Mast des Floßes. Du kannst dazu die Nähnadel verwenden. Schon kann es losgehen!



Die große Rutsche

Finn will etwas Neues ausprobieren.

Finn und Funny betrachten das Hinweisschild vor der großen Rutsche. Dort wird erklärt, wie man sich hinsetzen soll und was man auf der Rutsche nicht tun darf.

„Du kannst deine Geschwindigkeit beim Rutschen selbst steuern. Wenn du dich hinlegst, wirst du schneller. Setzt du dich wieder auf, bremsst du ab und wirst langsamer“, erklärt Finn seiner Freundin.



Begeistert klatscht Funny in die Hände.

„Das muss ich ausprobieren.“

Gemeinsam mit Pippo steigen die Kinder die Stufen nach oben.

Eine Ampel zeigt an, ob die Rutsche schon freigegeben ist. Als sie auf Grün springt, saust Finn los. Johlend rutschen auch Funny und Pippo hinunter. Das macht richtig Spaß!

Nach einiger Zeit schnauft Pippo. „Puh, ich bin müde vom Stiegensteigen. Rutscht ihr ruhig weiter. Ich schaue euch vom Beckenrand zu.“

„Wir sind jetzt schon so oft gerutscht. Machen wir doch auch etwas anderes“, sagt Funny beim Hinaufgehen zu Finn.

Finn bleibt stehen und zwinkert seiner Freundin verschwörerisch zu. „Jetzt, wo Pippo nicht dabei ist, können wir mal was Lustiges ausprobieren. Komm, wir zischen die Rutsche noch einmal runter. Aber dieses Mal im Stehen.“

Funny reißt die Augen auf. „Du meinst, wie ein Surfer?“

„Genau! Komm, das wird lustig! Tataa!“ Finn breitet seine Arme aus und wackelt herum, als würde er auf einem Surfbrett **balancieren**.

5:

Was soll Funny sagen?

Kreuze die richtige Antwort an.



A

„Das wird bestimmt lustig!
Mach du zuerst und dann
versuche ich's auch.“

B

„Finn, das ist nicht lustig,
sondern supergefährlich! Eine
Rutsche ist doch keine Surf-
welle. So eine blöde Idee!“

balancieren (sprich: balansieren): im Gleichgewicht halten

Experiment: Schiefe Ebene

„Ich kann meine eigene Geschwindigkeit steuern“, ruft Funny nach dem Rutschen begeistert.

Ist dir schon einmal aufgefallen, dass manche Gegenstände besser **rutschen** als andere? Probier es doch einmal aus.

Für dieses Experiment benötigst du:

- ↪ eine schiefe Ebene
- ↪ Gegenstände aus verschiedenen Materialien

Zu Hause oder in der Klasse

Hier kannst du zum Beispiel ein Holzbrett oder eine andere feste Unterlage verwenden und eine Seite auf einen Stapel Bücher legen.

Im Turnsaal:

Hier kannst du eine Bank bei der Sprossenwand einhängen.

Anleitung:

Probiere aus, wie gut die verschiedenen Gegenstände rutschen.

? Was kannst du beobachten?

? Welche Gegenstände rutschen besonders gut, welche werden gebremst?

? Findest du eine Lösung, damit Gegenstände wie ein Schuh oder ein Radiergummi auch rutschen können?

Warum ist das so?

Wenn sich zwei Flächen berühren, entsteht **Reibung**. Diese ist bei bestimmten Materialien stärker als bei anderen. So werden zum Beispiel die Sohlen von Schuhen durch Rillen und Vertiefungen griffiger gemacht, deswegen rutschen sie nicht so gut.



Krabben im Kinderbecken

Die drei Freunde spielen, bis Wolken kommen.

Finn, Funny und Pippo stehen vor dem Kinderbecken. „Das seichte Wasser ist perfekt zum Ballspielen. Ich hole den Wasserball“, ruft Finn und läuft zur Picknickdecke.

Als er mit einem großen, bunten Ball zurück zum Kinderbecken kommt, plantschen Pippo und Funny bereits fröhlich im Wasser.



„Was macht ihr da?“

„Siehst du das nicht? Wir sind zwei Krabben“, kichert Funny. Sie stützt sich nur mit den Händen am Beckenboden ab und bewegt sich seitlich. Ihre Beine schweben dabei im Wasser.

Lachend kommt Finn zu ihnen. „Ihr seid die ungewöhnlichsten Krabben, die ich je gesehen habe!“ Pippo schnappt nach Luft und taucht unter die Wasseroberfläche. Mit ein paar Schwimmbewegungen ist er bei Finn. Als er wieder auftaucht, bläst er eine Wasserfontäne in die Luft.

„Du bist ja ein U-Boot“, lacht Finn.

„Ein Pippo-U-Boot“, kichert Funny.

„Und ich bin Finn Flosse, der berühmte Piratenkapitän, und besitze den schnellsten Wasserball der Welt.“ Finn wirft den Ball hoch in die Luft. Funny erwischt ihn und schleudert ihn zu Pippo.

In diesem Moment ertönt leises Donnerrollen. Erschrocken schauen die drei hoch. Am Himmel ziehen dunkle Wolken auf.

„Das klingt nach einem **Gewitter!** Wir sollten nach Hause gehen“, ruft Funny.

? 6:

Was soll Finn sagen?

Kreuze die richtige Antwort an.



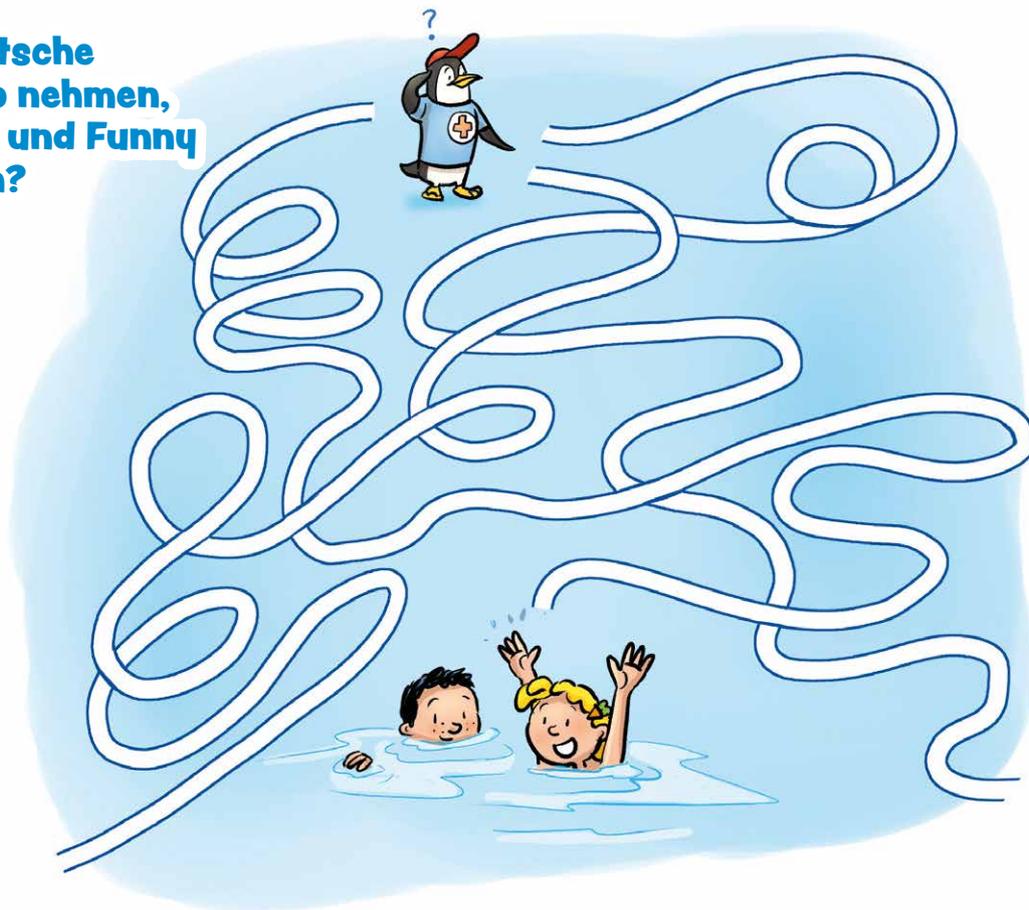
A

„Oh, schade! Aber du hast recht. Raus aus dem Wasser, gehen wir nach Hause!“

B

„Ach, ein paar Minuten können wir noch spielen. So schnell kommt das Gewitter nicht zu uns. Ein Wasserballmatch geht sich noch aus!“

Welche Rutsche muss Pippo nehmen, um zu Finn und Funny zu kommen?



Seitwärts im Krabbengang

Funny stützt sich nur mit den Händen am Beckenboden ab und bewegt sich seitlich. Ihre Beine schweben dabei im Wasser. Krabben bewegen sich auch an Land immer seitlich, niemals vorwärts.

Probiere es aus:

Stütz dich mit den Händen und den Füßen ab und bewege dich nach der Seite.

Wenn du dich an die Richtung gewöhnt hast, wird es so richtig „krabbig“: Setz dich auf den Boden. Mit den Händen stützt du dich hinter dir ab. Dann hebst du den Popo vom Boden – und marschierst los. Seitwärts natürlich.



Hast du Lust auf ein richtiges Krabbenrennen?

Vielleicht gegen deinen besten Freund oder deine beste Freundin?

Jeder geht in die „krabbig“ Startposition und legt sich ein Buch (nicht zu schwer!) auf den Bauch. Transportiert es im Krabbengang quer durch den Raum. Wer schafft es, das Buch nicht fallen zu lassen?

Was kannst du noch im Krabbengang erledigen?

Piratenrätsel

Welche fünf Dinge sind im unteren Bild anders?



Wir kommen wieder! Ein Wassertag geht zu Ende.

Kaum haben die Freunde den Ausgang des Schwimmbads erreicht, fallen auch schon die ersten dicken Regentropfen vom Himmel.

„Puh, Glück gehabt!“, rufen Finn und Funny.

„Herrlich, das ist heute ein richtiger Wassertag!“ Glücklich watschelt Pippo durch die Wasserpfützen, dass es nur so spritzt.

„Ja, das Wasser kommt von oben und von unten“, kichern Finn und Funny.

Lachend dreht sich Pippo zu ihnen um. „Wie hat es euch im Schwimmbad gefallen?“

„Pingu-pongo-pippotastisch!“, rufen die beiden gleichzeitig und grinsen übers ganze Gesicht. „Das müssen wir bald wieder machen!“



Pingu-pongo-pippotastisch

Wie war der Badetag?

„Pingu-pongo-pippotastisch!“, rufen Finn und Funny und grinsen übers ganze Gesicht.

Alles klar. Pingu-pongo-pippotastisch steht zwar nicht im Wörterbuch, aber du weißt, was damit gemeint ist: Es war toll!

Wie klingt das Wort in deinem Kopf?

- Betonst du es so: **P**Ingo-**P**Ongo-**P**Ippotastisch?
- Oder vielleicht so: pin**G**O-pon**G**O-pi**P**POtas**T**ISCH?
- Sagst du es ganz schnell – oder beginnst du langsam und wirst bei **pippotastisch** schnell?
- Sind pingu-pongo schnell – und dann kommt **P**IP-**P**O-**T**AS-**T**ISCH!
- Möchtest du das Wort singen?

Du kannst es auch spielen:

pin



rechte Hand
auf die linke
Schulter

gu



linke Hand auf
die rechte
Schulter

pon



rechte Hand
aufs linke Knie

go



linke Hand
aufs rechte
Knie

pippotastisch



Arme rechts
und links vom
Körper schnell
kreisen lassen

Kommst du wieder?

Und du? Kommst du auch wieder mit ins Schwimmbad?

Schließlich bist du ja jetzt ein richtiger Profi, was die Baderegeln betrifft!

Juhuuu! Pingu-pongo-pippotastisch!



Die 10 Baderegeln



1. Gesundheit

Wenn du schwimmen gehst, musst du gesund sein!



2. Hinweisschilder beachten

Auf den Hinweisschildern kannst du lesen, was im Schwimmbad erlaubt und was verboten ist. Daran musst du dich halten!



3. Duschen und abkühlen

Geh erst dann ins Wasser, wenn du dich geduscht und abgekühlt hast!



4. Kältegefühl

Bleib nicht im Wasser, wenn dir kalt ist, du kannst sonst Krämpfe bekommen! Krämpfe sind beim Schwimmen gefährlich!



5. Ohrenscherzen

Wenn du Ohrenscherzen oder eine Verletzung an den Ohren hast, darfst du nicht schwimmen, springen oder tauchen!





6. Essen

Wenn du viel gegessen hast, warte eine Stunde, bevor du wieder ins Wasser gehst.



7. Starke Sonne

Schütze dich vor der Sonne (Sonnencreme, Kappe, T-Shirt)! Wenn dir heiß ist, darfst du nicht ins kalte Wasser springen!



8. Übermut

Lass dich von anderen nicht dazu überreden, etwas zu tun, was du nicht gut kannst: weit hinausschwimmen, ins tiefe Wasser springen oder tauchen.



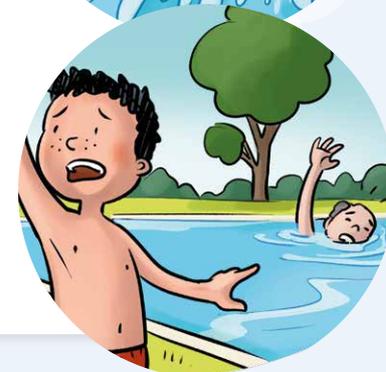
9. Springen

Spring nur dort ins Wasser, wo es erlaubt ist! Du darfst dabei niemanden in Gefahr bringen! Spring nicht in Gewässer, die du nicht kennst, es könnten Gefahren lauern!



10 Vorsicht im Erlebnisbad!

Im Erlebnisbad sind oft viele Menschen. Beobachte daher die Leute in deiner Umgebung! Ruf Hilfe herbei, wenn jemand in Gefahr ist!



Kapitel 1

Antwort A: richtig.

Bevor du ins Wasser gehst, solltest du dich abkühlen. Am besten, du stellst dich vorher unter die Dusche oder gehst langsam ins Wasser. So kann sich dein Körper an die niedrigere Temperatur des Wassers gewöhnen.

Antwort B: falsch.

Mit übervollem Magen solltest du nicht schwimmen gehen. Aber auch nicht mit ganz leerem Magen. Beides kann dazu führen, dass dir schwindlig oder übel wird, und das kann im Wasser gefährlich werden.

Antwort C: richtig.

Gemeinsam statt einsam. Vor allem in Flüssen, Seen oder dem Meer ist es sicherer, gemeinsam zu schwimmen.

Antwort D: falsch.

Finn + Funny haben sich bereits mit Sonnencreme eingeschmiert. Es ist nicht nötig, dass sie sich zu Sonnencreme-Gespenstern verwandeln. Nach dem Eincremen solltest du ungefähr 20 Minuten warten, bevor du ins Wasser gehst. Vergiss nicht, dich nach dem Schwimmen wieder einzucremen.

Antwort E:

😊 Das kannst du gerne machen, wenn du dabei die anderen Gäste nicht störst. Spaß ist der perfekte Begleiter für einen schönen Badetag.

Antwort F: richtig.

Die Hinweisschilder in einem Schwimmbad zeigen dir, was erlaubt und was verboten ist. Halte dich daran und an die Anweisungen

des Bademeisters. So kannst du mit den anderen Badegästen einen schönen und sicheren Tag im Bad verbringen.

Kapitel 2

Antwort A: falsch.

Schwimmhilfen können verrutschen oder verloren gehen. Daher kannst du dich nicht vollständig auf sie verlassen. Auch wenn du mit einer Schwimmhilfe im Wasser bist, sollte immer eine Aufsichtsperson in deiner Nähe sein.

Antwort B: richtig.

Pingu-pongo-pippotastisch! Eine Schwimmnudel kannst du als Auftriebshilfe nützen, um die Arm- und Beinbewegungen beim Schwimmen zu üben. Außerdem kann man damit im Wasser viel Spaß haben. Aber Achtung: Eine Schwimmhilfe ist nur eine kleine Unterstützung und gibt dir keine vollständige Sicherheit.

Kapitel 3

Antwort A: falsch.

Oje! Funny muss unbedingt aus dem Wasser gehen, wenn ihr kalt ist! Blaue Lippen und Zittern sind Zeichen des Körpers dafür, dass sie sich dringend aufwärmen muss.

Antwort B: richtig.

Pingu-pongo-pippotastisch gelöst! Kalte Gänsehaut ist nichts, was du beim Schwimmen brauchst, Funny! Raus mit dir aus dem Wasser und leg eine Wieder-Aufwärm-Pause ein!

Kapitel 4

Antwort A: richtig.

Pingu-pongo-pippotastisch! Richtig gelöst! Du musst andere Erwachsene auf den Menschen in Not aufmerksam machen. Ruf laut um Hilfe! Hole den Bademeister! Er kann den jungen Mann aus seiner Notlage retten.

Antwort B: falsch.

Auch wenn andere Menschen da sind, verlasse dich nicht darauf, dass jemand anderer helfen wird. Auch Kinder haben hier die Aufgabe, Hilfe zu holen. Ruf laut: „Hilfe! Hilfe!“ Mache so andere Erwachsene auf den Menschen in Not aufmerksam. Vielleicht haben sie ihn noch gar nicht bemerkt. Hol unbedingt den Bademeister, er kann den jungen Mann sicher retten.

Kapitel 5

Antwort A: falsch.

Keine gute Idee! Im Stehen zu Rutschen ist echt gefährlich! Finn könnte sich dabei schwer verletzen. Außerdem steht auf dem Hinweisschild neben der Rutsche, dass man sich beim Rutschen hinsetzen muss. Alles klar, oder?

Antwort B: richtig.

Pingu-pongo-pippotastisch! Im Stehen zu rutschen ist nicht nur verboten, sondern echt gefährlich! Finn könnte sich dabei verletzen. Also, Finn: Hinsetzen, und huiiii, ab geht's hinunter!

Kapitel 6

Antwort A: richtig.

Pingu-pongo-pippotastisch! Bei Gewittergefahr sofort raus aus dem Wasser! Der Blitz könnte das Wasser treffen, und das ist sehr gefährlich. Also schnell aus dem Wasser und ab nach Hause!

Antwort B: falsch.

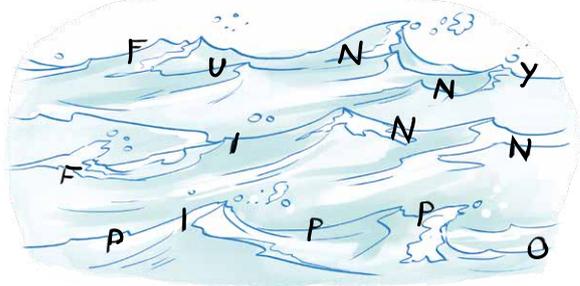
Unterschätze das Gewitter nicht! Es ist wichtig, das Wasser sofort zu verlassen. Trifft ein Blitz auf die Wasseroberfläche, ist das lebensgefährlich! Also raus aus dem Wasser und ab nach Hause!

Kapitel 1, Seite 4:



Winterhaube, Eislaufschuhe, Kochtopf, Lichterkette, Blockflöte, Schraubenzieher

Kapitel 2, Seite 3:



FUNNY, FINN, PIPPO

Kapitel 2, Seite 3:



Zuerst wird Pippo nass. Dann kippt der Kübel über Finn. Zuletzt wird Funny geduscht.

Kapitel 5, Seite 2:

Ein Radiergummi oder ein Schuh rutscht, wenn er auf eine gut gleitende Oberfläche gelegt wird – zum Beispiel ein Stück Stoff.

Kapitel 6, Seite 2:



Kapitel 6, Seite 3:

