

Genial!

Die erfinderische ARD-Kinderradionacht

Freitag
27. November 2015
20.05 – 1.00 Uhr

Anmelden und
mitmachen:
www.kinderradionacht.de



Liebe Radiofans, liebe Hörerinnen und Hörer,

die Kinderradionacht 2015, zu der ich im Namen aller ARD-Anstalten wieder herzlich einlade, verspricht etwas ganz Besonderes zu werden. Unter dem Motto „Genial“ dreht sich alles um Erfindungen. Das Interesse an dem Thema ist groß – die starke Beteiligung an dem bereits gestarteten Wettbewerb „Kinder als Erfinder“ beweist, wie viel Erfindergeist in Kindern steckt.

Was genau in der fünfstündigen Sendung passieren wird, ist noch geheim. Doch das Vorbereitungsteam aus den Kinderradioredaktionen der ARD hat mir eine Sensation verraten: Der „Wunscherfüllungs-Transmitter“ wird erstmals zum Einsatz kommen. Er steht im Mittelpunkt des eigens für die Nacht geschriebenen vierteiligen Hörspiels. Die auf den ersten Blick grandiose Erfindung gerät außer Kontrolle und verursacht beträchtliches Kuddelmuddel. Nur mit Hilfe der Hörer, die telefonisch und online über den Ausgang des Abenteuers entscheiden, kann es vielleicht doch noch gelingen, die Probleme in den Griff zu bekommen.

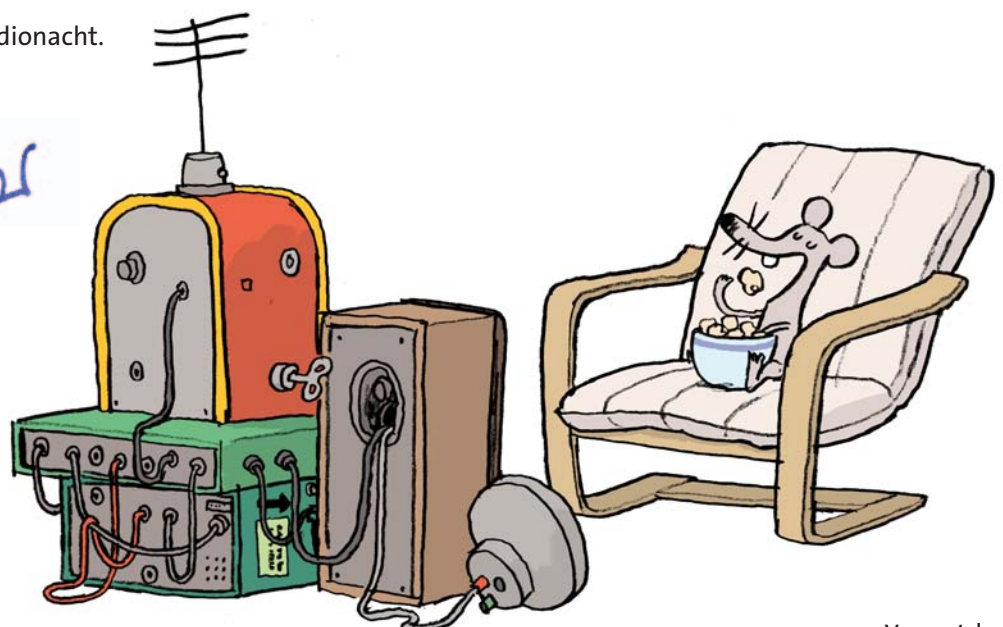
Kurzweilig und vielfältig sind auch die weiteren Zutaten dieser Nacht. Neben Geschichten und der bei den Kindern besonders beliebten Comedy gibt es auch viel Wissenswertes über Erfindungen, die die Welt verändert haben.

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 27. auf den 28. November 2015. In vielen Familien werden wieder „Wachbleibe-Partys“ gefeiert. Die Erfahrung lehrt, dass die meisten Kinder lässig bis ein Uhr durchhalten. Und die „Großen“? Sollten Eltern bei der Zuhör-Kondition schwächeln, werden sie von ihren Kindern einfach rasch zu Bett gebracht.

Ich wünsche uns allen eine
spannende und muntere Radionacht.

Lutz Marmor

Lutz Marmor
ARD-Vorsitzender



Inhaltsverzeichnis

Hals über Kopf ins Experiment – die Radionacht planen

- 3 Radiolabore quer durchs Land
- 4 Genial, wenn alles gut vorbereitet ist!
Checkliste für die Nacht
- 5 Von A wie Anfang bis Z wie Zuhören
Das Programm
- 8 Kinder als Erfinder – Der Wettbewerb
- 9 Der Kinderradionachtsong
- 11 Über den Tellerrand hinaus
Hör- und Buchtipps

Versuchsaufbau – Die Hörparty vorbereiten

- 15 Einladung zur Party in deinem Forscherlabor
- 16 Achtung Aufnahme!
- 18 Das Klassenzimmer als Hörspielstudio
- 19 Raus aus der Kiste – Rein ins Labor
Deko- und Verkleidungstipps

Frisch aus der Laborküche

Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel

- 20 Wirres Köpfchen
- 21 Karottenrad und Radieschenkreisel
- 22 Dr. Schussels Eiskonfekt
- 22 Oh weh, so ein Durcheinander!
- 23 Dr. Schussels Kuchen in der Tasse
- 23 Lieblingsnachtisch für Mathe-Asse
- 23 Dr. Schussels Mixgetränk
- 24 Uups – misslungene Experimente

Krach, Boing, Zwusch – zündende Ideen für die Nacht

Aus dem LabOhr – Rätsel und Sprachspiele

- 25 Wie heißt das Ding bloß?
- 25 Falsche Erfindung?
- 25 Unordnung im Sprachlabor
- 25 Am laufenden Band
- 26 Feuerwerk der Entdeckungen
- 27 Schutz vor Ideenklau – besondere Schriften

Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

- 28 Drucken wie Gutenberg
- 29 Selbst gebastelte Lupe
- 30 Musikinstrumente selbst bauen
- 32 Bauanleitung für Dr. Schussels Labor
im Schuhkarton
- 33 Forscherpass

Spielen, Forschen und Experimentieren

- 34 Hilfe! Die Doppel-Such-Maschine ist hin
- 34 Was alles in zwei Knöpfen steckt
- 35 Wasserspiele
- 37 Erfinder-Rallye – experimentierfreudig
durchs Schulhaus
- 38 Hallo? Hallo! – Das Telefon
- 39 Das Kaleidoskop
- 40 Das Periskop
- 41 Voll elektrisierend!

Wer steckt dahinter – Service

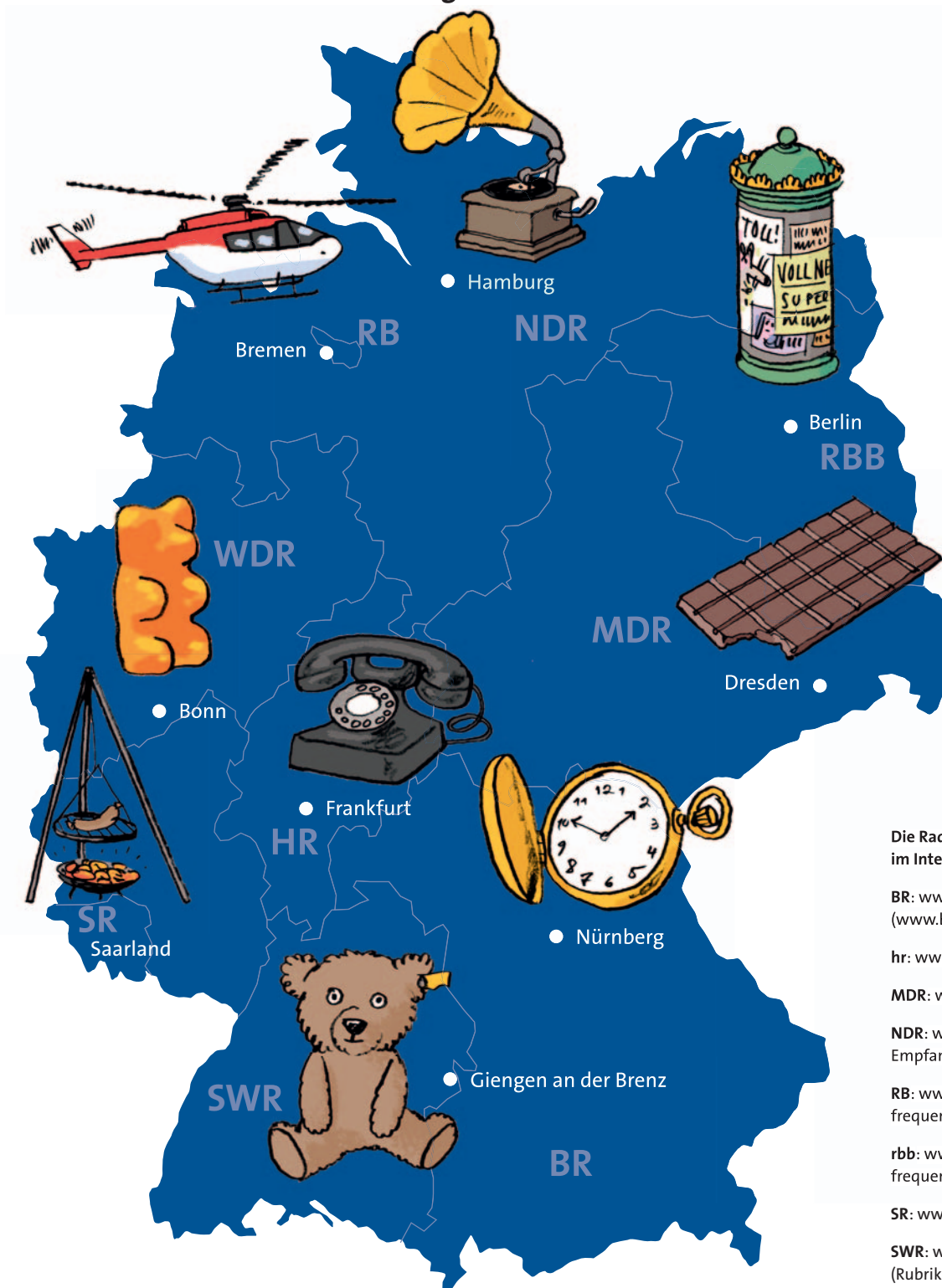
- 42 Kinderradioprogramme der ARD
- 51 Stiftung Zuhören und Impressum
- 52 Rätsellösungen

Der aktuelle Fahrplan steht ab dem
23. November 2015 im Internet unter
www.kinderradionacht.de



Radiolabore quer durchs Land

Die neun Landesrundfunkanstalten der ARD laden ein zu einer Nacht der Erfindungen.



Die Radio-Frequenzen
im Internet:

BR: www.bayern2.de
(www.br.de/frequenz)

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

MDR: www.mdr.de/radio/frequenzen

NDR: www.ndr.de (Der NDR/Technik/
Empfangsmöglichkeiten)

RB: [www.radiobremen.de/
frequenzen108.html](http://www.radiobremen.de/frequenzen108.html)

rbb: [www.radioberlin.de/programm/
frequenzen/frequenzen.html](http://www.radioberlin.de/programm/frequenzen/frequenzen.html)

SR: www.sr1.de (Rubrik Frequenzen)

SWR: www.swr.de
(Rubrik: Service/Empfang/Frequenzen)

WDR: www.wdr5.de (Rubrik
Frequenzen) und
www.kiraka.de/frequenzen

„Genial!“ wird zeitgleich in ganz Deutschland
ausgestrahlt. Einfach Bundesland und Sender
suchen, einschalten und loshören.

Genial, wenn alles gut vorbereitet ist!

Checkliste für die Nacht

Stellt vorab am Radio euren ARD-Sender ein (S.3). Ein Gerät mit größeren Lautsprechern sorgt für einen besseren Klang.

Schafft einen gemütlichen Hör-Raum, in dem ausschließlich Radio gehört wird. Ideen und Anregungen hierzu findet ihr auf S. 19.

Druckt das „Genial!“-Programm am besten mehrmals aus und hängt es im Hör-Raum und an anderen Stationen aus. Den aktuellen Stand gibt es ab dem 23. November 2015 auf www.kinderradionacht.de.

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

Nichts ist schlimmer als ein genialer Kopf, dem der Magen knurrt. Köstliche Rezepte für alle Erfinder und solche, die es werden wollen, gibt es auf den Seiten 20-24.

Für Pausen zum Toben, Basteln und Spielen ist es prima, wenn ein weiterer Raum zur Verfügung steht. Tipps findet ihr ab S. 28.

Der direkte Draht ins geniale Sende-Studio ist:
Telefon: 0800 – 220 5555
E-Mail: post@kinderradionacht.de

Wie gut, dass der Radiorekorder erfunden wurde! So kann jeder, der später oder erneut die ARD-Kinderradionacht genießen möchte, diese aufnehmen. Eine kostenlose Software hierzu findet ihr unter www.hr.de oder www.wdr.de.



Für dich im LabOhr: Ralph Erdenberger

Als neugieriger Reporter habe ich schon so manches Experiment gestartet – im Selbstversuch: Wie warm ist es 1000 Meter unter der Erde? Wie reitet man einen Elefanten? Und wie schlecht wird mir im Astronauten-Karussell? Dabei hat mir sehr geholfen, dass ich im Alter von zwei Jahren das Sprechen und mit vier Jahren das Mikrofon entdeckt habe. Sonst wäre ich wohl nie zum Radio gekommen. Dort interessiert mich jedes Mal wieder der Versuch – wie kommen Bilder allein durch Töne in den Kopf? Ein Abenteuer!

Welche Erfindung ist für dich die beste?

Das Leben. Sonst wären wir alle gar nicht da. Aber wer hat es erfunden?

Was sollte dringend erfunden werden?

Bonbons, die beim Lutschen sofort helfen, den anderen besser zu verstehen. Dann gäbe es bestimmt weniger Streit auf der Welt...

Was würdest du am liebsten erfinden?

Eine Zeitmaschine, um durch die Zeit zu reisen – zu Menschen, die früher gelebt haben und später leben werden.



Von A wie Anfang bis Z wie Zuhören

Das Programm

ab 20.05 Uhr

1. Radiostunde

ca. 20.20 Uhr

Die Erfindung des Reißverschlusses

Reportage von Verena von Keitz
KiRaKa/WDR 5

Viele Erfindungen sind so selbstverständlich, dass wir uns kaum noch vorstellen können, wie wir jemals ohne leben konnten. Der Reißverschluss gehört dazu. Überall ist er dran – sehr praktisch! Aber wer hat sich den ausgedacht? Und wie haben die Leute früher ihre Hose zugekriegt?

ca. 20.30 Uhr

Jimmy Böndchen, der geheimste Geheimagent der Welt! Mission 1

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

Jimmy Böndchen soll wichtige Erfindungen vor verbrecherischen Schurken in Sicherheit bringen. Wer Böndchen kennt, der weiß: Das kann nur schiefgehen ...

ca. 20.40 Uhr

„Wunsch-Alarm!“

Teil 1 von 4

Mitmach-Hörspiel von Angela Gerrits

Die Sensation

Mattis Vater hat eine wunderbare Erfindung gemacht: Einen Wunscherfüller! Spricht man einen Wunsch und den Namen der Person hinein, die den Wunsch erfüllen soll, passiert Unglaubliches. Sobald der Transmitter auf den ahnungslosen Wunscherfüller gerichtet wird, kann dieser nicht anders, als den Wunsch zu erfüllen.

Mattis' Vater platzt fast vor Stolz und führt seinem Sohn sowie dessen zufällig anwesender Schulfreundin Amelie die Erfindung vor. Sie

funktioniert – genial! Was man sich da alles wünschen könnte ... Heimlich schmieden die Kinder einen Plan: Einmal nur, ein einziges Mal, wollen sie sich den Transmitter ausleihen. Ob das gut geht?

Nach jeder Folge könnt ihr mitraten wie es weitergeht – und am Ende sogar den Ausgang der Geschichte bestimmen!

ca. 20.50 Uhr

Die Froschküssmaschine

Geschichte von Hans-Georg Schmitt, gelesen von Burchard Dabinnus
radioMikro/Bayern 2

Prinzessin Donatella ist auf der Suche nach dem wahren Prinzen. Doch wie ihn finden? Dazu braucht es viele, viele Testküsse mit Fröschen. Wie gut, dass der kleine Knecht Peer ihr zu Hilfe eilt. Er erfindet kurzerhand eine Froschküssmaschine. Nun wird hoffentlich alles gut, oder?



Von A wie Anfang bis Z wie Zuhören

Das Programm



ab 21.00 Uhr

2. Radiostunde

ca. 21.10 Uhr

Wenn Schüler experimentieren

Reportage Zebra Vier/Bremen Vier

Von der ersten Idee bis zu ihrer Umsetzung ist es oft ein weiter Weg. Zwei Preisträgerinnen des Wettbewerbs „Schüler experimentieren“ starten den Versuch, mit ihrer tollen Erfindung weiterzumachen und Geld zu verdienen. Doch ist das so einfach möglich? Was halten die Erwachsenen von der Neuheit? Haben die Mädchen eine Chance, ihre Idee ganz groß rauszubringen? Auch beim Europäischen Patentamt schauen sie vorbei. Denn heutzutage müssen Erfindungen möglichst schnell geschützt werden, bevor sie jemand klaut und nachmacht.

ca. 21.20 Uhr

„Wunsch-Alarm!“

Teil 2 von 4

Mitmach-Hörspiel von Angela Gerrits

Fast wie im Märchen!

So ein Wunscherfüller ist das Tollste der Welt! Und mit dem Wünschen klappt ja auch alles wie am Schnürchen. Oder?

Was kann hier schon schief gehen? Ruft an und ratet mit oder schreibt uns per Mail.

ca. 21.35 Uhr

Jimmy Böndchen, der geheimste Geheimagent der Welt! Mission 2

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

ab 22.00 Uhr

3. Radiostunde

ca. 22.15 Uhr

Jimmy Böndchen, der geheimste Geheimagent der Welt! Mission 3

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

ca. 22.25 Uhr

TinkerBots

Beitrag, Figarino bei MDR Figaro

Tinkerbots sind neue Spielsteine. Alles, was man daraus baut, bewegt sich – ohne Fernbedienung! Wie kommt man auf so eine Idee? Und vor allem, was gehört dazu, sie umzusetzen? Um diese Fragen zu beantworten besuchen wir die Erfinder in ihrer Werkstatt in Jena.



ca. 22.40 Uhr

„Wunsch-Alarm!“

Teil 4 von 4

Mitmach-Hörspiel von Angela Gerrits

Das große Finale

Wie geht es nun mit dem Wunscherfüller weiter? Ihr habt gewählt, welches Ende wir senden. Die andere Schlussfolge könnt ihr nach der ARD-Kinderradionacht auf kinderradionacht.de hören.

ca. 22.55 Uhr

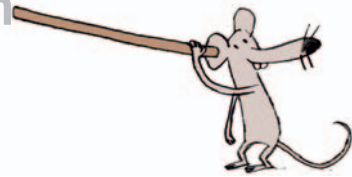
Das isses! – Kinder als Erfinder

Auflösung Wettbewerb

Viele Kinder haben sich schon im Vorfeld an der Radionacht beteiligt und sich für den Vorfreude-Wettbewerb eine Erfindung ausgedacht. Eine Jury hat die drei genialsten Ideen ausgewählt, die wir euch nun vorstellen.

Von A wie Anfang bis Z wie Zuhören

Das Programm



ab 23.00 Uhr

4. Radiostunde

ca. 23.10 Uhr

Jimmy Böndchen, der geheimste Geheimagent der Welt! Mission 4

Comedy von Ramona Schukraft und Henning Schmidtke

ca. 23.20 Uhr

Das Archipel der Wunder

Geschichte von Hubert Schirneck, gelesen von Jens Wawrzcek
Lesung von rbb/radioBERLIN 88,8/WDR 5/
NDR Info

Auf der Insel Thepir leben ungewöhnlich viele Erfinder. Zu ihnen gehören Tim und sein Vater, die etwas Besonderes ausklügeln: eine Erfindungsfressmaschine. Denn überall stehen Erfindungen im Weg. Also weg mit Zaubergeigen, Bärenaufbindern und der riesigen Giraffenwaschanlage! Ob das so einfach ist?

ca. 23.45 Uhr

Chuck-Chuck – Das kleinste Schlagzeug der Welt

Kurzfeature von Annette Weiß
radioBERLIN-OHRENBÄR/rbb

Diese musikalische Erfindung aus Berlin passt in jede Hosentasche, kostet rund 10 Euro und sieht aus wie ein gelochter, leicht gekrümmter Bumerang aus Metall. Das Tollste daran: Man kann damit einfach los trommeln: auf dem Tisch im Klassenzimmer, auf Holzbrettern, Plastikstühlen, Tassen oder Bongos. Da stellen wir für die ARD-Kinderradionacht doch gleich mal die Lauscher auf und besuchen zusammen mit Kindern die Berliner Erfinder Paul Müller-Osten und Oliver Skopec.

ca. 23.55 Uhr

Die famose Insbettbringmaschine

Klingendes Bilderbuch von Sylvia Blume
KiRaKa/WDR5

Jeden Abend dasselbe Spiel: „Tim, es ist Zeit fürs Bett!“ Aber Tim will nicht. Nur, wenn Mama eine Ausziehzähneputzwaschundinsbettbringmaschine erfindet. Gesagt, erfunden! Blöd nur, wenn die Maschine ihren Auftrag allzu beharrlich erfüllt. Eine lustige Geschichte nach einem Buch von Sylvia Graupner, die zeigt: Es ist gar nicht so gut, wenn alle Erfinder-Träume in Erfüllung gehen.

ab 00.00 Uhr

5. Radiostunde

ca. 00.05 Uhr

„Das Wunder von Björn“

Ein Fußballkrimi von Jörgpeter Ahlers

Musik: Bernd Keul

Mit Anton Sprick, Christoph Bantzer,

Joanna Städter, Jürgen Uter, Victoria von Trauttmannsdorff u.v.a

Mikado auf NDR Info

Der 10-jährige Björn ist ein begeisterter Fußballer, leidet aber unter notorischer Talentlosigkeit. „Der weiß ja noch nicht mal, wie man richtig auf der Reservebank sitzt“, ist noch ein milderer Kommentar seiner Mitspieler vom SV Tetenbüttel. Björn erregt das Mitleid des Platzwart-Ehepaares Sparwasser. Herr Sparwasser, ein genialer Tüftler, schenkt dem Jungen ein paar selbst erfundene Krakenhandschuhe und ab da hält Björn seinen Kasten sauber. Die Presse schreibt über den „Teufelskerl“ und die Radioreporter überschlagen sich bei der Schilderung von Björns Heldentaten. Doch wo Erfolg ist, da gibt es auch Neider und Kriminelle. Schon bald muss Björn im entscheidenden Spiel um die Jugendmeisterschaft zeigen, ob er auch ohne Wunderhandschuhe bestehen kann.



Kinder als Erfinder Der Wettbewerb „Das isses!“

Ein Wettbewerb für alle zwischen 7 und 13 Jahren

von den ARD-Kinderradioredaktionen zusammen mit der Kinderzeitschrift GEOLINO

Wer kennt ihn nicht, diesen Gedanken:

„Wie schön wäre es, wenn es bei uns zu Hause eine Maschine gäbe, die für mich ...“

Oder:

„Wie toll wäre es, wenn ich in ein Wasserglas ein von mir erfundenes Pulver schütten könnte, und wenn ich das dann trinke, dann kann ich ...“

Gesucht wird deine Erfindung. Es sollte etwas sein, das du in deiner Umgebung verwenden kannst, zu Hause oder in der Schule. Es kann etwas sein, das dein Leben erleichtert/verbessert oder etwas, das dir persönlich einfach nur Spaß macht.

Das musst du tun, um zu gewinnen:

- A Gib deiner Erfindung einen Namen!**
- B Beschreibe, wie die Erfindung funktioniert und was das Tolle daran ist!**
- C Fertige eine einfache Zeichnung an, entweder wie die Erfindung aussieht oder wie sie gerade im Einsatz ist !**

Bitte denke daran, dass sich die Jury für Erfindungen interessiert, die Kinder bei sich zu Hause oder in der Schule benutzen können. Es ist deine Entscheidung, ob du etwas Nützliches erfinden willst oder etwas Verrücktes, das einfach nur Spaß macht.

Das könnt ihr gewinnen:

Die drei Kinder mit den interessantesten, aufregendsten, ungewöhnlichsten Ideen gewinnen eine Reise nach Hamburg. Im Radiointerview stellen sie ihre Erfindung vor. Das senden wir dann in der ARD-Kinderradionacht „Genial!“ am 27. November. Wir vergeben noch viele weitere Preise: Hörspiel-CDs, Spiele, Bücher und 20 Mal „GEOLINO-Extra“ mit dem Thema „Roboter“.

Die Adresse für eure Ideen:

**ARD Kinderradionacht,
„Kinder als Erfinder“
50608 Köln**

Oder an post@kinderradionacht.de (Stichwort: „Kinder als Erfinder“) – Die Zeichnung dann als Anhang

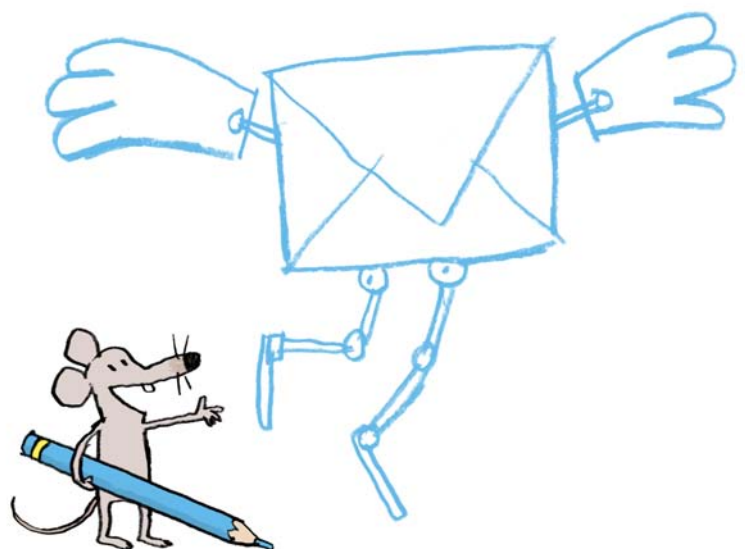
Texte (Beschreibung, Eigenschaften) dürfen nicht länger als 15 Zeilen in einem DIN-A4-Schreibheft oder acht Zeilen am PC sein. Bitte nicht mehr als eine Zeichnung beilegen bzw. anhängen. Nicht den Absender und die Altersangabe vergessen. Bei Einsendungen von Schulklassen bitte bei jeder Erfindung den Namen des Erfinders/der Erfinderin dazu schreiben.

Mitmachen können alle zwischen 7 und 13.

Einsendeschluss: 20. Oktober 2015

Den Radioaufruf zum Wettbewerb findet ihr hier: www.kinderradionacht.de

Diesen Wettbewerb starten die ARD Kinderradios gemeinsam mit der Kinderzeitschrift GEOLINO, die im Septemberheft (9/2015) zum Mitmachen aufruft.





Genial! Genial!

Der Kinderradionachtsong – Musik und Text: Christian Chang-Langhorst

5 C F Dm G C F
So fins - ter Dann mach 'ne Ker - ze an Und bit - ter kalt im Win - ter

8 Dm G C F
Geh' nah ans Feu - er ran Das ho - he Fie - ber schüt - telt mich

10 Dm G C F Dm G
Pe - ni - cil - lin kenn' wir noch nicht.

13 C F Dm G C F
Brauch' vier Wände Musst dir erst Stei - ne hau'n Mein Weg nimmt gar kein En - de

16 Dm G C F
dein Pferd steht un term Baum Geis - tes - blit - ze auf den Tisch.

18 Dm G C F Dm G
Sei mal er - fin - de - risch!

21 F G Am F G Am C
Trau Dich! Reiß' Zäu - ne ein Stumpf - sinn kann nicht sein Ge - nial Ge - nial

26 C/E F G
Du bist ge - nial Es geht noch bes - ser ver - such's doch mal.

29 Am C/F C/G G
die Welt braucht Dei - ne Er - fin - dung

32 C C/E F G Am G F G
Ko - per - ni - kus, Pas teur und Koch Zu - se, Rönt - gen Hertz, wer noch?

37 C C/E F G Am C F Dm G C
New - ton Planck Gal - va - ni Hahn Hat ten ei - nen schla - en Plan



Genial! Genial!

Der Kinderradionachtsong – Musik und Text: Christian Chang-Langhorst

Strophe 1

So finster – dann mach 'ne Kerze an.
Und bitterkalt im Winter – geh' nah ans Feuer ran.
Das hohe Fieber schüttelt mich – Penicillin kennen wir noch nicht.
Brauch' vier Wände – musst dir erst Steine hauen.
Mein Weg nimmt gar kein Ende – dein Pferd steht unter'm Baum.
Geistesblitze auf den Tisch – sei mal erfinderisch.
Trau dich, rei Zune ein. Stumpfsinn kann nicht sein.

Refrain

GENIAL. GENIAL. Du bist genial.
Es geht noch besser, versuch's doch mal.
Die Welt braucht deine Erfindung.
Kopernikus, Pasteur und Koch,
Zuse, Rntgen, Hertz, wer noch?
Newton, Planck, Galvani, Hahn
hatten einen schlaun Plan.

Strophe 2

Sprechen in die Ferne – wovon trumst du blo?
Fliegen wrd ich gerne – nun werd' nicht bodenlos.
Auf Knopfdruck fliet Energie – verrat' uns doch mal wie.
Wer rettet noch die Bienen? – Das wird jetzt hchste Zeit.
Toleranzmaschinen – wr das nur Wirklichkeit.
Erfindergeist vershnt die Welt. – Mit Fantasie bist du ein Held.
Kinder hungern, was wird getan? Es braucht 'nen neuen Plan!

Refrain

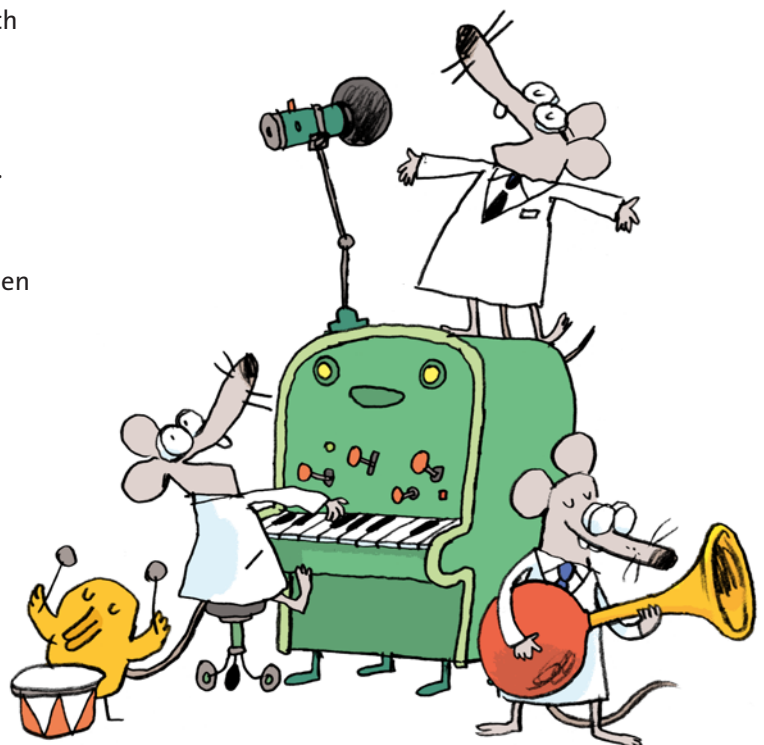
GENIAL. GENIAL. Du bist genial.
Es geht noch besser, noch allemal.
Die Welt braucht deine Ideen.
GENIAL. GENIAL. Und hundertmal.
Wenn du nur willst, verdammt nochmal,
fllt dir was ein. Muss doch gehen.

Strophe 3

Jetzt mal ehrlich: Was braucht diese Welt?
So langsam wird's gefhrlich, wenn Ihr nur Bume fllt,
die schnen Meere so vermllt und uns alle damit killt.
Fragen! Tfteln! Ausprobieren!
Wagen! Schrauben! Recherchieren!
Schauen! Denken! Machen! Schwrmen!
Und aus deinen Fehlern lernen!
Sei mutig! Khn! Und neugierig!
Halt durch, ist es auch langwierig.
Erfinden ist phnomenal!
GENIAL. GENIAL. Total genial!

Refrain

GENIAL. GENIAL. Du bist genial.
Es geht noch besser, noch allemal,
Die Welt braucht dich als Erfinder.
GENIAL. GENIAL. Du bist genial.
Es geht noch besser allemal,
Mit Zuversicht klappt's optimal.
GENIAL. GENIAL.



Über den Tellerrand hinaus – Hör- und Buchtipps

zusammengestellt von den ARD-Kinderradioredaktionen

Hörbuch

Manon Baukhage

Geniale Erfindungen – Faszinierende Ideen, die die Welt veränderten

Eine Geschichte der Technik über Zufallsentdeckungen, Geistesblitze und unaufhaltsamen Forscherdrang.

audio media 2012, gelesen von Peter Veit, € 8,99, 210 Min., ab 10

Luca Novelli

Volta und die Seele der Roboter

Ohne den Physiker Alessandro Volta wäre heute kaum ein tragbares elektrisches Gerät funktionsfähig. Er entschlüsselte die Rätsel der Elektrizität und entwickelte die erste Batterie.

Aus der Reihe Sachhörbücher von audiolino, € 10,90, 60 Min., ab 10

Martin Nusch

Erfindungen – Von klugen Köpfen und ihren bahnbrechenden Ideen

Geniale Ideen von Kindern, Frauen und Männern, deren Einfälle die Welt verändert haben. Aus der Hörbibliothek von GEOLino extra.

cbj audio 2015, gelesen von Wigald Boning, € 8,99, ca. 60 Min., ab 10

Ute Welteroth

Thomas Alva Edison. Zauberer des Lichts

Berit Hempel

Leonardo da Vinci. Die Welt des Universalgenies

Feature-Hörspiele mit Originaltönen und Musik

Wer weiß schon, dass der spätere Erfinder der Glühbirne, Thomas Alva Edison, ganz klein als Zeitungsjunge angefangen hat? Oder dass Leonardo da Vinci nicht nur Flugmaschinen konstruierte, sondern auch Abwassersysteme, Brennspiegel, einen automatischen Bratspieß und vieles andere?

Headroom 2011, Abenteuer & Wissen, € 19,99, 78 Min., ab 6

Torben Kuhlmann

Lindbergh – Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

In Hamburg lebt eine kleine Maus, doch die Erfindung der Mausefalle macht ihr das Leben zunehmend schwer. Nach und nach fliehen alle ihre Freunde nach Amerika. Um ihnen zu folgen, bastelt sie nächtelang an einem Flugapparat. Ihr Motto: Amerika, ich komme!

NordSüd Verlag 2014, € 17,95, 96 S., ab 5. Nominiert für den Dt. Jugendliteraturpreis 2015

hr 2015/Der Hörverlag, gelesen von Bastian Pastewka, € 9,99, ca. 40 Min. – erscheint im Herbst

Jo Nesbø

Doktor Proktors Puspulver

Ist Doktor Proktor ein verrückter Professor oder doch ein genialer Erfinder? Bulle und Lise sind jedenfalls überzeugt, dass man sein Puspulver bestimmt als Raketenstarthilfe an die NASA verkaufen könnte. Deswegen wollen es sich auch andere unter den Nagel reißen!

Arena 2008, € 13,99, 240 S., ab 8

WDR/Der Hörverlag 2015, € 12,99, ca. 60 Min., ab 6



Über den Tellerrand hinaus – Hör- und Buchtipps

Kinderbuch

Marlies Bardeli

Timur und die Erfindungen aus lauter Liebe

Herr Kubin ist so schüchtern, dass er sich nicht traut, der schönen Agatha seine Liebe zu gestehen. Dabei hat er für sie lauter nützliche Dinge erfunden: Besen, Wäscheleine und Regenschirm. Als Timur davon hört, beschließt er, dem schüchternen Erfinder zu helfen.

Fischer Sauerländer 2009, € 14,90, 144 S., ab 8. Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2010.

Marc Beck

Der weltbeste Erfinder

Joshie will mit seinem Flugboard am Erfinderwettbewerb teilnehmen. Doch kurz vorher stiehlt es ihm jemand. Was nun?

Dix 2010, € 12,90, 192 S., ab 8

Natale Ghent

Eierschlacht mit Furzkanone

Ein Geisterdetektor soll Pieps beim Erfinderwettbewerb Ruhm und Ehre einbringen und außerdem endlich seine Freunde von Larry Harry, genannt die Furzkanone, befreien.

dtv junior 2012, € 12,95, 272 S., ab 9

Annette Mierswa

Samsons Reise

Als sein Hund Samson krank wird, läuft Mats zusammen mit ihm weg. Die beiden machen sich auf die Reise zu Opa Windschief, der als Erfinder in einer Hütte im Wald lebt. Hoffentlich kann er Samson helfen.

Tulipan 2011, € 12,95, 163 S., ab 8

Oliver Pautsch

Geheimakte Edison: Die Jäger des Lichts

Ein Rätselkrimi rund um Thomas Alva Edison und die Erfindung der Glühbirne.

Arena 2013, € 7,99, 112 S., ab 7

Jugendbuch

M. E. Castle

Mein total genialer Doppelgänger

Als Nobelpreisträgersohn und Wissenschaftsgenie hat es Fisher in der Schule nicht leicht. Um seinen Widersachern zu entgehen, klont er sich kurzerhand. Blöderweise wird sein Klon von Dr. X gekidnappt. Erster von drei Bänden.

cbj 2012, € 12,99, 320 S., ab 10

Tobias Elsäßer

Linus Lindbergh und der Riss in der Zeit

Linus möchte unbedingt in die Fußstapfen seiner Vorfahren treten, die sensationelle Dinge erfunden haben. Doch vor allem will er seinen Vater wiederfinden, der seit seinem letzten Experiment mit einer Zeitmaschine spurlos verschwand.

Fischer KJB 2013, € 7,99, 224 S., ab 10



Über den Tellerrand hinaus – Hör- und Buchtipps

Sachbuch

**Malgorzata Mycielska
Aleksandra und Daniel Mizieliński
Das funktioniert? Verblüffende Erfindungen**

Darauf muss man erst mal kommen: Brennende Uhren, gefrorene Musik oder eine Konzentrationshaube – Verblüffendes, Spleeniges und Schräges, das dazu anregt, selbst über die Verbesserung der Welt nachzudenken.

Moritz Verlag 2015, € 14,95, 128 S., ab 6 – erscheint im Herbst 2015

**Yann Arthus-Bertrand/Anne Jankéliowitch
Kinder, die die Welt veränderten**

In diesem Buch werden Kinder und Jugendliche aus der ganzen Welt vorgestellt, die sich für ihre Umwelt und die Erde einsetzen. Keine Erfinder im eigentlichen Sinne also, aber findige Köpfe mit genialen Ideen!

Gabriel Verlag 2014, € 16,99, 176 S., ab 10

**Ben Gilliland
100 Menschen, die die Welt verändert haben**

Von Galileo Galilei über Jane Goodall bis hin zu Mark Zuckerberg. Geschichten rund um außergewöhnliche Denker und kreative Köpfe.

Dorling Kindersley 2012, € 14,95, 128 S., ab 8

**Manfred Bauer
Was ist was: Erfindungen. Genie und Geistesblitze**

Die Geschichte der wichtigsten Erfindungen von der Steinzeit bis heute, angereichert mit zahlreichen Biografien und Anekdoten.

Tessloff 2015, € 9,95, 48 S., ab 8

**Sigrid Belzer
Die genialsten Erfindungen der Natur.
Bionik für Kinder**

Tricks und Überlebensstrategien von Pflanzen und Tieren, die der Mensch in Wissenschaft, Technik und im Alltag nutzt, wie Saugnäpfe oder Klettverschlüsse.

Fischer Schatzinsel 2010, € 18,95, 351 S., ab 10

**Nathalie Bromberger
Das Erfinder-Kritzeln-Buch**

Einen Brillen-Scheibenwischer und andere verrückte Ideen kann man in diesem Mitmachbuch erfinden, das zum Kleckern, Kritzeln und Kreativsein einlädt.

Coppenrath 2015, € 9,95, 112 S., ab 5

**Jochen Fischer/Sabine Ries
Einfach genial! Über 40 weltberühmte Erfindungen aus Baden-Württemberg**

Von der Seifenblase bis zum Klebstoff, vom Fahrrad bis zum Auto – aus Baden-Württemberg kommen viele Erfindungen. Aber wer hatte die zündende Idee, nicht nur bei der Entwicklung der Zündhölzer?

Silberburg-Verlag 2013, € 19,90, 176 S., für alle Altersklassen



Über den Tellerrand hinaus – Hör- und Buchtipps

Anke M. Leitzgen/Gesine Grotria
Tinkerbrain - Forschen, Bauen, Staunen von A bis Z

Reihe in 26 kleinen Bänden für künftige Erfinder und Forscher, Wissenschaftler und Tüftler! Mit vielen Anleitungen je Modell zum Nachbauen.

Beltz & Gelberg 2014, € 7,95, 65 S., ab 5

Doris Mendlewitsch/Christine Gerber
GENIAHL – Phänomenale Erfindungen mit Shary und Ralph

Abwegige Fakten und Wissenswertes rund um die großen Errungenschaften der Menschheit, wie zum Beispiel das Klopapier.

Loewe 2011, € 14,95, 112 S., ab 8

**Matthias Opdenhövel (Hg),
Steffi Hugendubel-Doll**
Flipflops, iPod, Currywurst: Wer hat's erfunden?

Wichtige und witzige Erfindungen von A bis Z, mit jeder Menge Geschichten rund um deren Entstehung. Von den schmerzhaften ersten Dauerwellen bis zur Entwicklung des WWW.

cbj 2012, € 9,99, 320 S., ab 10

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

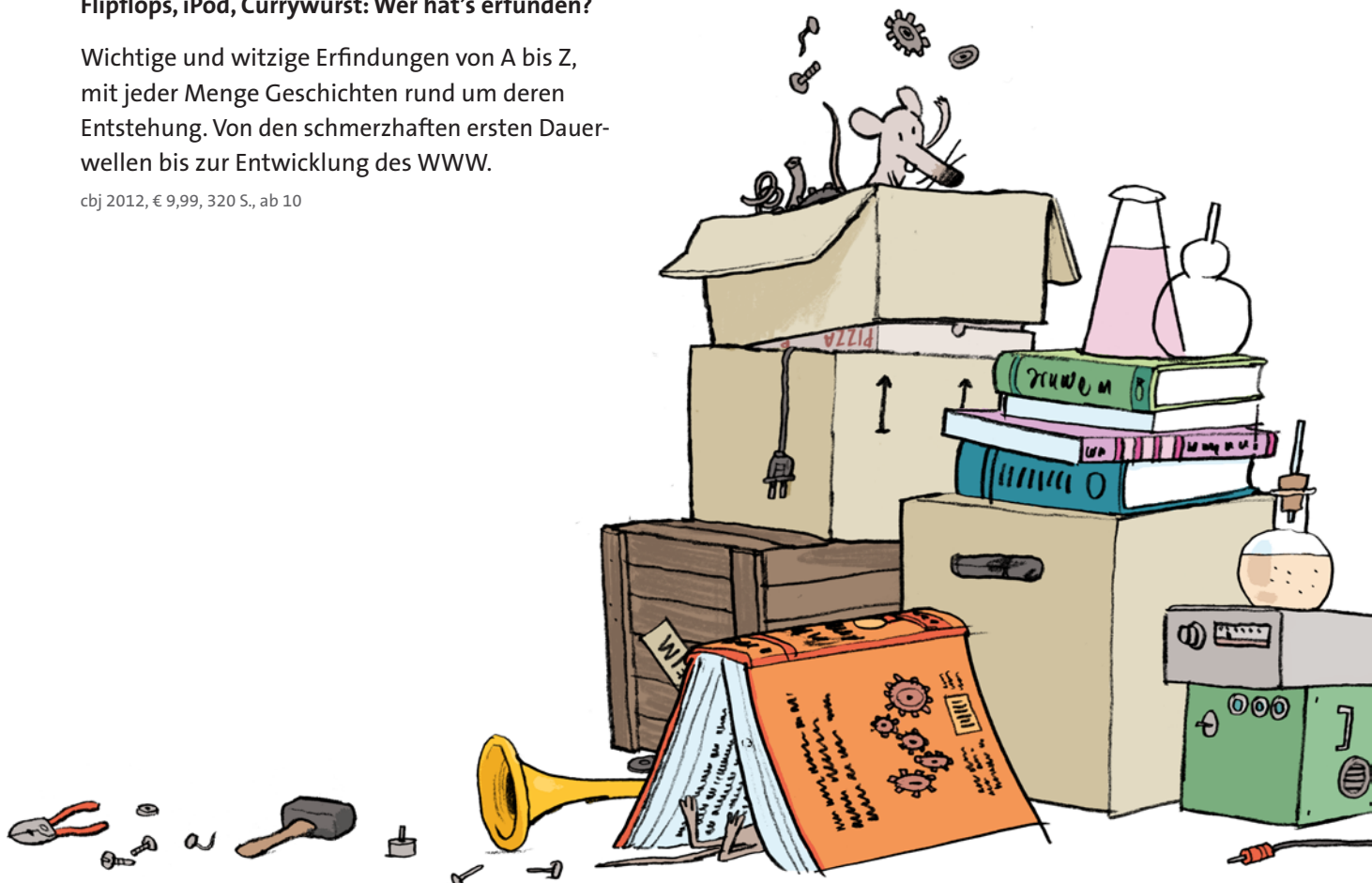
Viele verblüffende Experimente nicht nur zum Thema Wasser.

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

Lena Ullrich
Pling! – Erfindungen, die das Leben erleichtern

Ohne Zahnpasta, Brille und Föhn ist unser Alltag nicht mehr vorstellbar. Aber wer ist darauf gekommen – und wie?

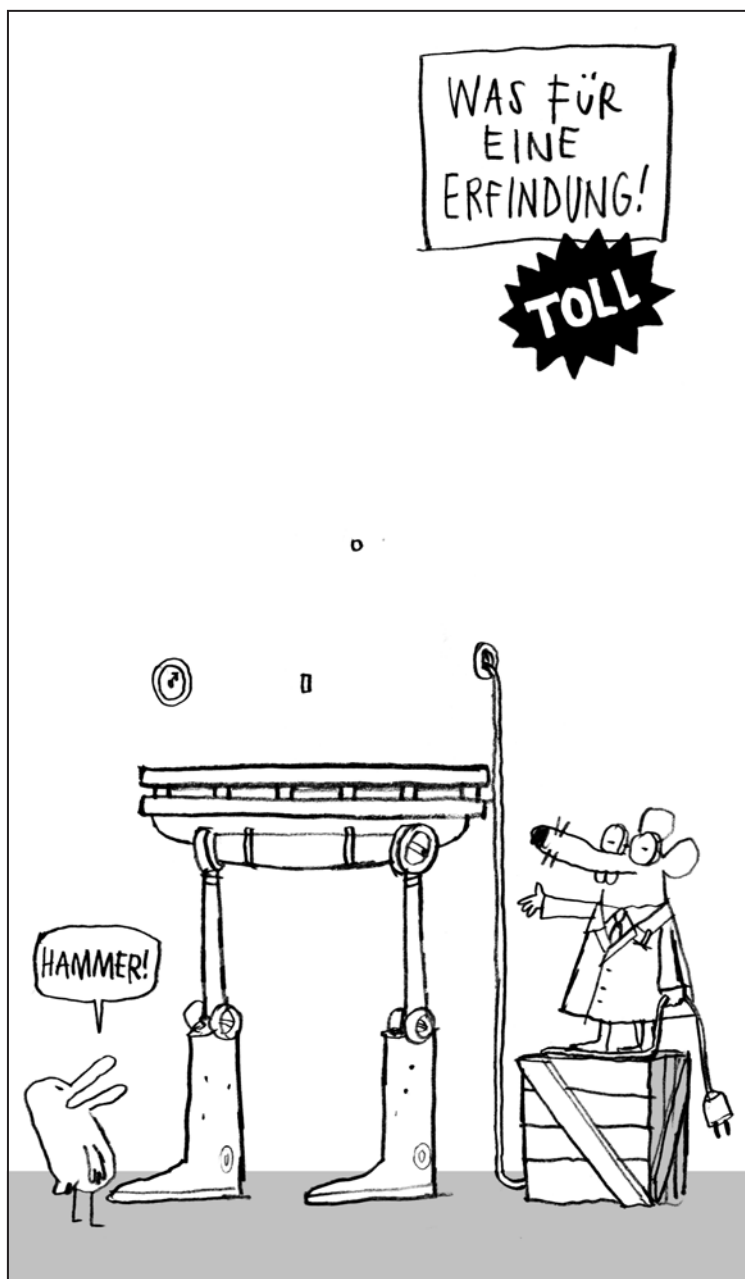
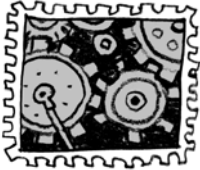
Oetinger Verlag 2012, € 8,95, 112 S., ab 10



Einladung zur Party in deinem Forscherlabor

Erfinder wurschteln zwar oft alleine vor sich hin, aber eine Labor-Party, bei der alle zusammen es krachen und knallen lassen, macht viel mehr Spaß. Lade dir also Freunde und Freundinnen ein und zwar am besten mit deiner eigenen Einladungskarte. Male die Karte einfach nach deinen

Vorstellungen weiter. Kopiere die Vorlage, schneide sie aus, knicke sie an der gestrichelten Linie und klebe die Seiten zusammen – fertig ist deine persönliche Einladungskarte für alle, die du dabei haben möchtest.

 <p>WAS FÜR EINE ERFINDUNG! TOLL</p> <p>HAMMER!</p>	 <p>An</p> <hr/> <p>Genial! Die erfinderische ARD-Kinderradionacht Freitag, 27. November 2015, 20.05 – 1.00 Uhr www.kinderradionacht.de</p> <p>Liebe(r)</p> <hr/> <p>Genial – wenn du bei meiner Party dabei bist!</p> <p>Uhrzeit</p> <hr/> <p>Ort</p> <hr/> <p>Dein Freund/deine Freundin</p> <hr/>
--	--

Achtung Aufnahme!

Ohrenspitzen

Ihr wollt einen Erfinder in seiner Werkstatt be-
lauschen? Ganz einfach. Wenn ihr aufmerksam
hinhört, könnt ihr erraten, was da gerade erfunden
wird. Nehmt dazu Geräusche von technischen
Geräten wie Föhn, Toaster, Rasenmäher usw. auf
(z. B. mit einem Smartphone). Die anderen raten,
um welche Erfindung es sich handelt.

Daumenkino

Nimm dir einen kleinen
leeren Block oder hefte mehrere
Blätter an einem Ende zusammen.
Denk dir ein Motiv aus und male es
auf jede Seite gleich, verändere aber
immer ein kleines Stückchen. Wenn
du jetzt die Blätter schnell mit dem
Daumen umblätterst, werden sich
deine Bilder bewegen!

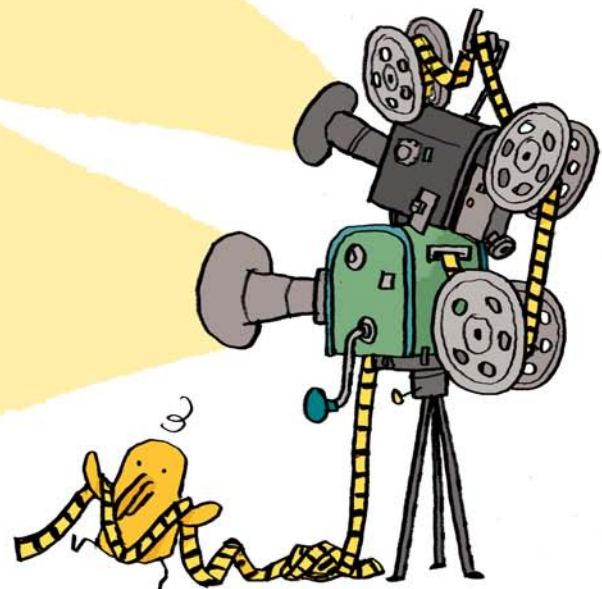
Als die Bilder laufen lernten

Die **Brüder Lumière** gelten als
die Erfinder des Kinos. Mit ihrem
„Cinématographe“ führten sie 1895
zum ersten Mal einen Film vor öffent-
lichem Publikum vor. Die Menschen
waren entsetzt, als sich der im
Film dargestellte Zug direkt
auf sie zu bewegte!

Eine kleine Wassermusik

Werdet Komponisten und erfindet ganze Melo-
dien! Ihr braucht dazu nur ein paar Gläser mit
Stiel, Wasser und euren Finger.

Fahrt zunächst mit dem feuchten Finger über
den Rand eines Glases. Übt so viel Druck dabei
aus, dass das Glas vibriert und zu klingen anfängt.
Füllt das Glas dann mit Wasser und entdeckt,
wie sich der Ton verändert. Mit mehreren Gläsern,
die mit unterschiedlich viel Wasser gefüllt sind,
könnt ihr verschiedene Töne erzeugen. Erfindet
ganze Melodien.



Achtung Aufnahme!

Interview mit einem Erfinder

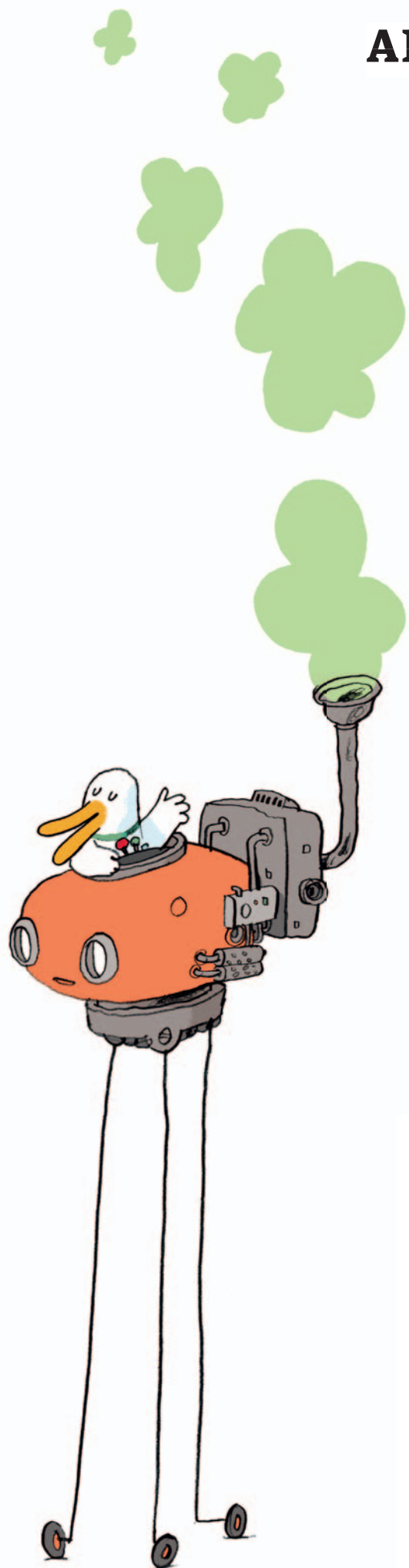
Wie macht man eine Erfindung? Dazu könnt ihr einen echten Tüftler in eurer Umgebung befragen oder ihr denkt euch selbst einen aus, den ihr interviewt. Zum Beispiel jemanden, der Kindern mit einer verbotenen Haustierversteckmaschine hilft, oder einen Essensumwandler verkauft, der aus bitterem Rosenkohl knusprige Pommes macht. Ihr braucht dazu ein Aufnahmegerät und natürlich interessante Fragen wie:

- Wie heißt die Erfindung?
- Wie funktioniert Ihre Erfindung?
- Welchen Nutzen hat sie für die Menschheit?
- Ist Ihre Erfindung umweltverträglich?
- Was möchten Sie unbedingt noch erfinden?
etc.



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 Fragesätze mit einem W-Wort beginnen:
Wer, wie, was, wann, warum, wo?

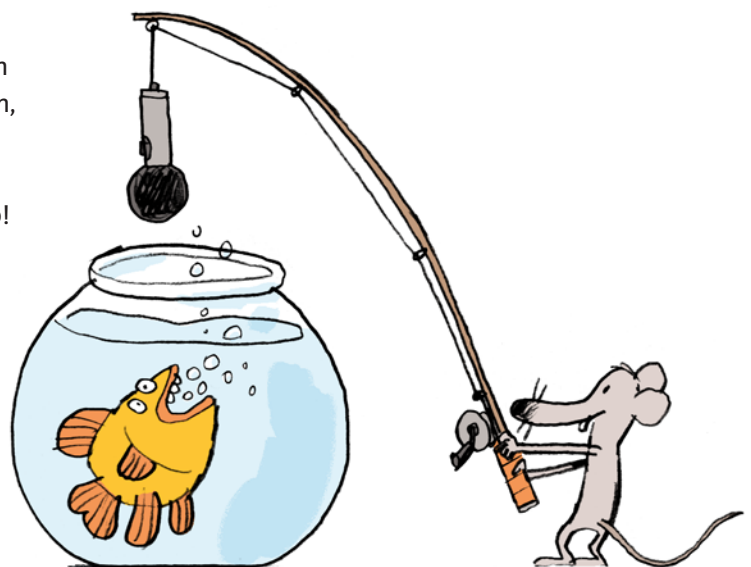


Achtung Aufnahme!

Das Klassenzimmer als Hörspielstudio

Habt ihr Lust auf euer eigenes Hörspiel? Zum Beispiel über einen Erfinderwettbewerb? Ihr braucht dazu ideenreiche Professorinnen und Professoren, Assistenten, neugierige Reporter, die auf eine Sensation hoffen, und natürlich eine Jury.

Bringt Dinge mit in den Klassenraum, mit denen ihr Geräusche machen könnt (z.B. Alufolie, Tüten, Eimer, leere Flaschen, Gläser, Reis, Luftballons, Kleingeld, Pfeife, Besteck, Topfdeckel, Strohhalm, Steine ...) und startet euren Wettbewerb! Probt die Geräusche und überlegt euch, in welcher Reihenfolge sie zu hören sein sollen.



Mit diesen Gegenständen macht ihr ...	dieses Geräusch
<u>Lichtschalter ein- und ausschalten</u>	<u>die neueste Maschine wird gestartet</u>
<u>Luftballon mit Wasser füllen, zuknoten und auf dem Tisch hopsen lassen</u>	<u>ein äußerst effektives Sportgerät wird vorgestellt</u>
<u>Mit Strohhalm ins Wasser pusten</u>	<u>im Labor köchelt eine interessante Mixtur</u>
<u>Gläser mit Reis</u>	<u>Rhythmus eines noch unentdeckten Musikinstruments</u>
<u>alter Wecker oder Kurzzeitwecker</u>	<u>die Armaturen der Maschine arbeiten</u>
<u>Topf mit Besteck fällt zu Boden</u>	<u>Experiment missglückt</u>
<u>Windrad von der kleinen Schwester</u>	<u>die Turbine dreht sich</u>

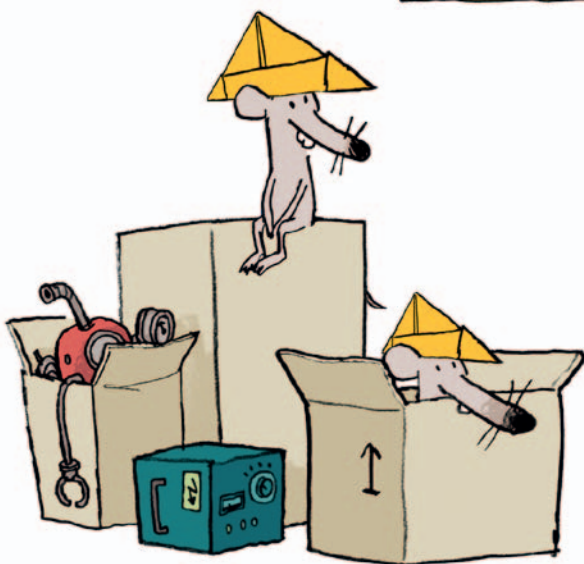
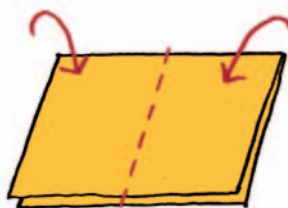
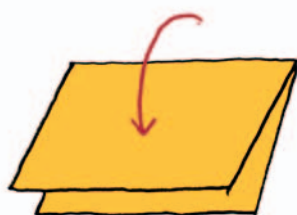
Raus aus der Kiste – Rein ins Labor Deko- und Verkleidungstipps

Damit die besten Ideen sprießen können, brauchen sie eine ansprechende Umgebung. Verwandelt euer Klassen- oder Kinderzimmer in eine Erfinderwerkstatt.

- Hängt ein Radionachtplakat und das Programm für die Nacht auf.
- Stellt Tafeln auf, um jederzeit einen genialen Einfall aufschreiben zu können.
- Füllt Reagenzgläser oder leere Marmeladengläser mit farbigem Wasser und beleuchtet sie von hinten.
- Baut euch mit Kissen, Sitzsäcken, Decken oder Sofas eine gemütliche Ecke zum Grübeln und Radio hören.
- Macht eine Ausstellung mit Gegenständen, die für euch wichtige Erfindungen sind.
- Kisten voll mit Schrauben, Brettern, Werkzeug oder auch mit Legosteinen, Fischertechnik, Bauklötzen sind die perfekte Bastelecke für Tüftler und Tüftlerinnen.
- Mit verschiedenen Mikroskopen könnt ihr den Dingen auf den Grund gehen. Habt ihr keins zur Hand, bastelt euch doch die Becherlupe von Seite 29.

- Malt ein Rad, eine Rakete oder eine andere Erfindung, schneidet sie aus und hängt sie an die Wand.
- Hängt ein Mobile über den Heizkörper – durch die warme Luft, beginnt es sich zu bewegen.

Verkleidet euch mit einem weißen Labormantel als Forscher. Oder werdet zu Daniel(a) Düsentrieb. Die berühmte Comicfigur trägt eine braune Hose, ein blaues Hemd mit schwarzer Weste, eine runde Brille sowie einen kleinen gelben Hut. Den könnt ihr einfach aus einem gelben DIN-A4- Papier falten: Als Erstes faltet ihr das Papier einmal der Breite nach zusammen. Dreht die gefaltete Kante nach oben, nun knickt ihr die oberen Ecken rechts und links zur Mitte. Jetzt sieht euer Papier aus wie ein kleines Dach. Nun werden die überstehenden Papierstreifen nach oben und unten gefaltet und die Ecken umgeschlagen. Eventuell müsst ihr sie mit einem Tropfen Klebstoff fixieren. Fertig ist Daniel(a) Düsentriebs Hut!



Frisch aus der Laborküche

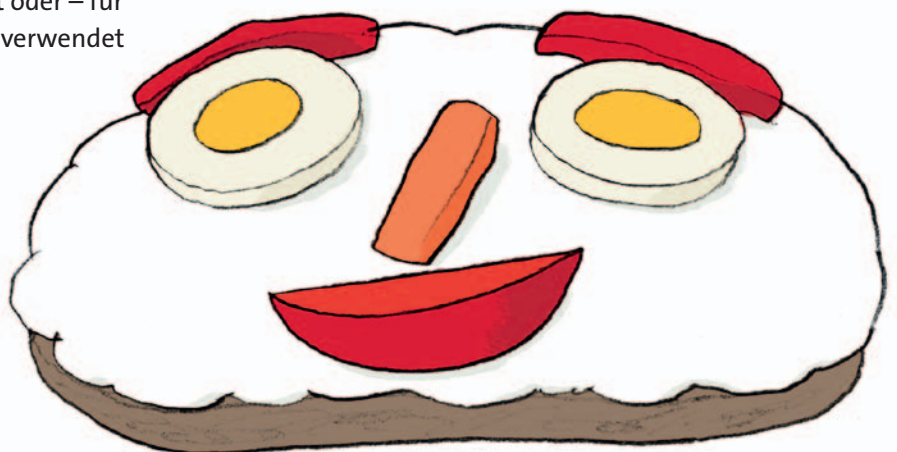
Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel

Wirres Köpfchen

Weil Dr. Schussel sich den ganzen Tag im Labor und hinter Büchern verkrochen hat, ist er ganz blass. Er ist in seiner eigenen Welt versunken und sieht deswegen auch etwas seltsam aus ...

-
- Brotstücken
 - Frischkäse
 - Krautsalat
 - Tomatenmark
 - 2 Oliven, 2 Scheiben gekochtes Ei oder 2 Gurkenscheiben
 - Paprika und Karotten, in Stäbchen geschnitten
 - eine durchgeschnittene Tomate
-

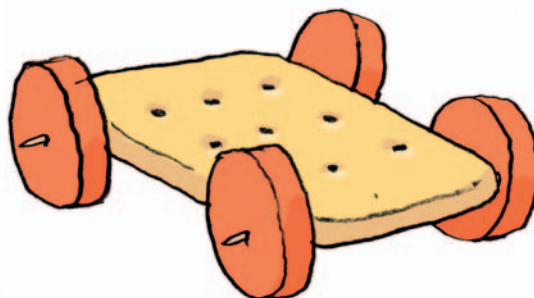
- Du bestreichst eine Scheibe Brot mit Frischkäse.
- Für die Haare legst du eine kleine Menge Krautsalat oben auf die Scheibe Brot.
- Je nachdem, wie du dir dein Erfindergesicht vorstellst, verwendest du zwei Oliven als Knopfaugen, zwei Scheiben gekochtes Ei als aufgerissene Augen oder zwei Gurkenscheiben als dicke Brillengläser.
- Für Augenbrauen und Nase nimmst du jeweils einen Streifen Karotte oder Paprika. Als lachender Mund dient eine halbe Tomatenscheibe.
- Tomatenmark kann als Wangenrot oder – für die Erfinderinnen – als Lippenstift verwendet werden.



Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel – Frisch aus der Laborküche

Karottenrad

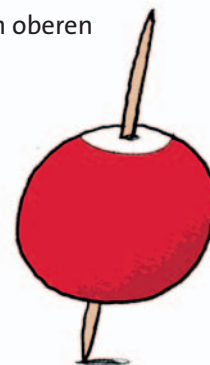
Wenn du willst, kannst du dich nun als Erfinder des Karottenrades betätigen. Schäle dazu einfach eine Karotte und schneide sie in fingerdicke Scheiben. Fertig sind gleich viele Räder. Wenn du möchtest, kannst du zwei davon mit einer Achse, einem Zahnstocher, verbinden und daraus nun den weltweit ersten Kracker-Karren bauen. Nimm zwei Achsen und lege einen Kracker darüber. Fertig ist der Karren! Für den Transport von Waren ist der jedoch noch nicht geeignet. Da müsstest du schon noch was dazu erfinden ...



Das Rad gilt vielen als die wichtigste Erfindung der Menschheit, denn es erleichterte den Transport von Waren auch über weite Strecken. Wer es aber wann und wie genau erfunden hat, ist nicht bekannt. Aus dem 4. Jahrhundert vor Christus stammen die ersten Zeugnisse von Rädern. Sie bestanden aus Holzscheiben, die wiederum aus mehreren Teilen zusammengesetzt wurden und mit Steinwerkzeugen hergestellt werden konnten. Noch älter sind die ersten Töpferscheiben, die bereits 1000 Jahre zuvor erfunden wurden.

Radieschenkreisel

Nimm ein Radieschen und steche einen Zahnstocher so durch die Mitte, dass unten nur die Spitze herauschaut und du mit dem oberen Ende den Kreisel drehen kannst.



Experiment – aus flüssig wird fest:

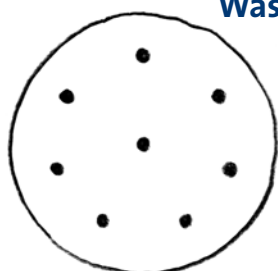
Süße Sahne in ein hohes Gefäß füllen und mit dem Schneebesen schlagen. Erst wird die flüssige Sahne zu geschlagener Sahne – und wenn man zu lange rührt, zu Butter.

Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel – Frisch aus der Laborküche

Dr. Schussels Eiskonfekt

- 500 ml Naturjoghurt
- flüssigen Honig nach Geschmack
- Früchte, die sich gut pürieren lassen, z.B. Himbeeren, Bananen, reife Mangos
- Schüsseln
- Mixer, Schneebesen
- Gefrierkühltruhe, Eisfach
- Eiswürfelform

- Joghurt in eine große Schüssel geben und mit einem Schneebesen oder Handmixer cremig rühren.
- Mit Honig süßen und weiterrühren.
- Früchte in einer anderen Schüssel mit dem Mixer pürieren.
- Joghurt und Fruchtmasse gut verrühren.
- Eismasse in die Eiswürfelform füllen.
- Ohne Deckel in das Eisfach stellen.
- Schon am nächsten Tag ist dein Eiskonfekt fertig.



Was ist das?

Oh weh, so ein Durcheinander!

Dr. Schussel hat gleichzeitig seinen Salz- und Pfefferstreuer umgeschmissen. Nun liegen beide Gewürze auf einem Haufen durcheinander. Wie gut, dass du ihm helfen kannst.

- einen Luftballon
- einen Wollpullover
- Salz und schwarzen Pfeffer (fein gemahlen)

- Bilde zunächst den Haufen nach, indem du einen halben Teelöffel Salz und Pfeffer in einer Tasse mischst und beides auf den Tisch streust.
- Reibe nun den Luftballon kräftig an deinem Wollpullover und fahre anschließend damit über die Gewürzmischung.

Du wirst sehen: Die schwarzen Pfefferkörner bleiben daran hängen. Warum? Der Pfeffer ist leichter als das Salz. Deshalb wird er durch den elektrisch aufgeladenen Luftballon schneller angezogen.



Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel – Frisch aus der Laborküche

Dr. Schussels Kuchen in der Tasse

- 2 große Tassen, die für die Mikrowelle geeignet sind
- 20 g Butter
- 3 Esslöffel Sahne
- 3 Esslöffel Mehl
- 1 Esslöffel Zucker
- 1 Ei
- 2 Messerspitzen Backpulver
- Geschmack nach Wahl, z. B.: 1 Teelöffel Vanillezucker, 1 Esslöffel gemahlene Mandeln oder Nüsse, Kokosraspeln, Backkakao, zerstoßene Schokolinsen o.ä.

- Die Butter schmelzen.
- Mit der Sahne, dem Zucker, dem Ei und den Geschmackszutaten verrühren.
- Mehl und Backpulver vermischen und gut mit den anderen Zutaten verrühren.
- Den Teig auf zwei Tassen aufteilen und in der Mikrowelle auf höchster Stufe für 2 Minuten backen.
- Abkühlen lassen.

Lieblingsnachtisch für Mathe-Asse

Wackelpudding in unterschiedlichen Farben zubereiten, in flache Formen füllen und über Nacht fest werden lassen. Dann den Wackelpudding vorsichtig stürzen und in Würfel, Rechtecke und Dreiecke schneiden oder mit Plätzchenformen ausstechen.



Dr. Schussels Mixgetränk

Ein Mix aus dick- und dünnflüssigen Säften, die unterschiedliche Farben haben, ist lecker und sieht jedes Mal anders aus.

- Variante 1: Banane- und Kirschsafft
- Variante 2: Mango- und Cranberrysafft

- Fülle Kirsch- oder Cranberrysafft in ein Glas, bis es halb voll ist.
- Halte dann einen Löffel mit der breiten Seite umgekehrt knapp darüber.
- Gieße nun ganz langsam den Bananen- oder Mangosafft über die Wölbung des Löffels. Die Säfte mischen sich nicht, seltsame Landschaften entstehen.

Rezepte aus Dr. Schussels Schüssel – Frisch aus der Laborküche

Uups – misslungene Experimente

Oh weia, da hat Prof. Dr. Schussel in seinem Labor wohl die falschen Zutaten zusammen gemischt. Erst rauchte es ein wenig, dann knisterte es im Reagenzglas und kurz darauf gab es einen großen Knall! Nun steht er mit verkohlten Haaren inmitten eines Scherbenhaufens.

Verkohlte Haare – lecker!

- Muffins (Nimm ein Muffinrezept deiner Wahl, backe die gewünschte Menge und lass sie abkühlen.)
- Puderzucker
- Zitronensaft oder Wasser
- rote oder rosafarbene Lebensmittelfarbe (geht auch ohne)
- Lakritzschnecken
- kleine bunte Schokolinsen oder Zuckerperlen

Tipp

Es gibt überall aufwendige Müllverbrennungsanlagen, besser aber noch sind Müllvermeidungserfindungen. Eine davon ist ganz leicht: Nimm eine feste, weiße Pappe und male in der Größe einer Streichholzschachtel deine Lieblings-erfindung darauf. Schneide dein Bild am Rand aus und klebe es an deinen Becher. So erkennst du ihn immer wieder – und das spart Müll. Genial einfach!

- Wickle die Lakritzschnecken ab, trenne die Doppelschnüre voneinander und schneide sie in die gewünschte Haarlänge (3–8 cm).
- Rühre aus dem Puderzucker mit ein paar Tropfen Zitronensaft oder Wasser einen zähen Zuckerguss und färbe ihn mit der Lebensmittelfarbe rot oder rosa ein.
- Damit bestreichst du die Muffins und „klebst“ die Lakritz-Haare an die noch feuchte Glasur. Drücke zwei Schokolinsen/Zuckerperlen als Augen und eine als Nase in den Zuckerguss. Die Nase sollte nah am Rand des Förmchens sein, denn der Mund von Prof. Dr. Schussel ist nicht zu sehen.
- Lass‘ den Zuckerguss vollständig trocknen – fertig sind Prof. Dr. Schussels verkohlte Haare. Wohl bekomm‘s!

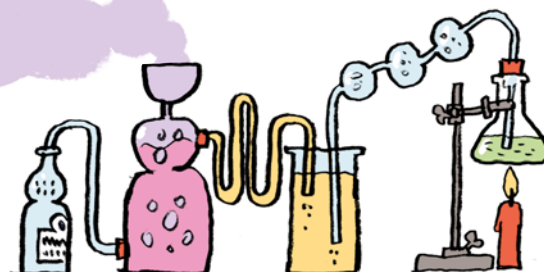
Oh weh, da ist ja noch mehr schief gegangen.

Fingerfood

- Wiener, Frankfurter oder ähnliche Würstchen
- halbierte Mandeln
- Ketchup

- Nimm die Würstchen und brich sie in der Mitte auseinander.
- Ins runde Ende steckst du eine halbierte Mandel als Fingernagel. Das andere, abgebrochene Ende beschmierst du mit Ketchup als Blut.

Ein echtes Feinschmeckerrezept, das schnell zubereitet ist!



Krach, Boing, Zwusch – zündende Ideen für die Nacht

Wie heißt das Ding bloß?

Jede Erfindung braucht einen Namen. Manchmal haben die Forscher aber schon ihre ganze Energie für die Umsetzung ihrer Idee aufgebraucht und es fällt ihnen keiner mehr ein. Dann passiert es, dass sie ihrer Entdeckung so einen umständlichen Namen geben wie „rundes Fortbewegungsgerät“. Dabei meinen sie einfach nur das Rad. Deshalb hilf mit einen passenden Namen zu finden für:

Weitwegsprecher

Alleswisser

Schokocremeverstreicher

Warmmacher

erfindet weitere

Falsche Erfindung?

Hier stimmt was nicht! Von den jeweils vier Erfindungen passt eine nicht zu den anderen. Welche ist es?

Kreide – Bleistift – Papier – Buchdruck

Brille – Hörgerät – Rollstuhl – Couch

Föhn – Toaster – Streichhölzer – Waschmaschine

Fahrrad – Luftpumpe – Eisenbahn – Flugzeug

Unordnung im Sprachlabor

Der Assistent kriegt eine Krise: Dr. Schussel ist so zerstreut, dass er die Begriffe immer falsch zusammensetzt. Wie soll man da wissen, was man ihm reichen soll? Setze die Wörter wieder richtig zusammen:



Am laufenden Band

Reiht eine Erfindung an die andere. Aber aufgepasst: Der letzte Buchstabe muss gleichzeitig der erste Buchstabe eurer nächsten Erfindung sein. Wie lang wird eure Erfinderkette? So könnt ihr beginnen:

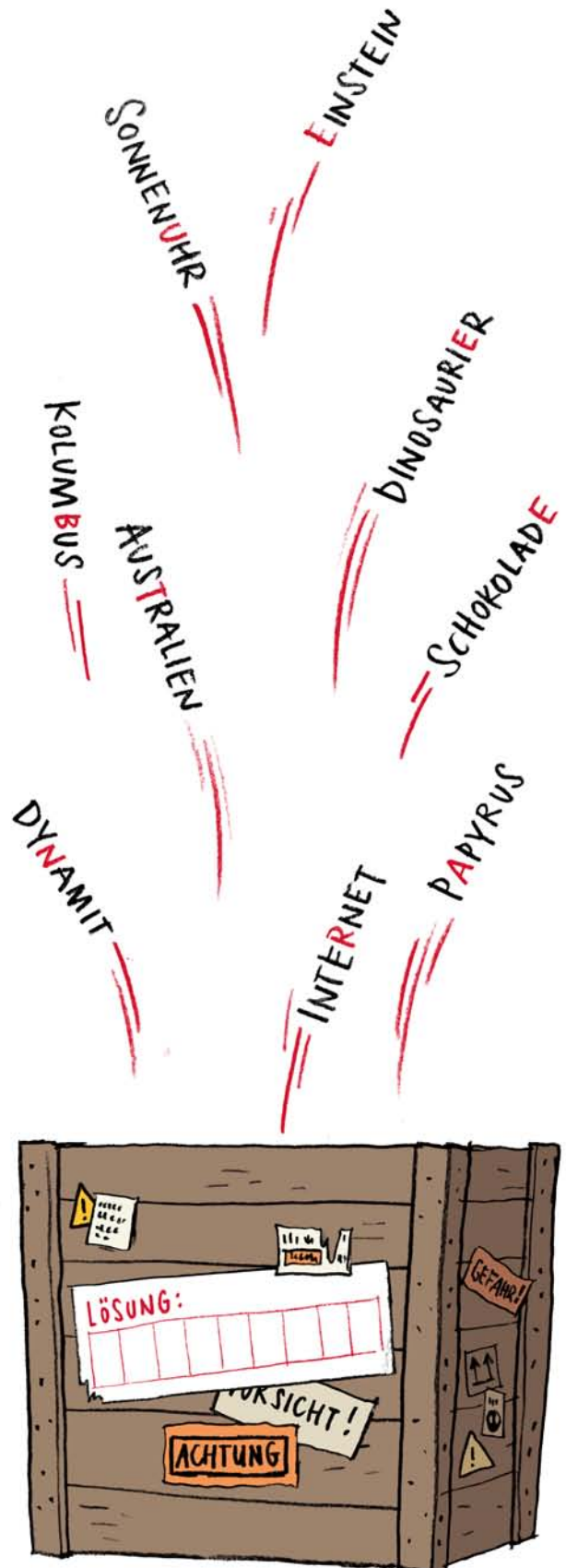
Wagenrad – Dampfschiff – Flugzeug –
Glühbirne – Eisenbahn – ...

Krach, Boing, Zwusch – zündende Ideen für die Radionacht

Feuerwerk der Entdeckungen

Schon immer haben die Menschen getüftelt, um sich das Leben einfacher zu machen. Und ihre Neugier ließ sie die Welt entdecken. Sei auch du neugierig und finde die Antworten auf unsere Fragen – die markierten Buchstaben ergeben das Lösungswort, das zu vielen Erfindungen und Entdeckungen dazu gehört ...

1. Aus welchem pflanzlichen Material war das erste Papier, auf dem die Menschen im alten Ägypten geschrieben haben?
2. Wie lautet der Name des Mannes, der 1492 Amerika entdeckt hat?
3. Vor vielen Millionen Jahren bevölkerten sie die Erde, heute entdeckt man sie nur noch als Fossilien – wer ist gemeint?
4. Mit welcher explosiven Entdeckung aus dem Jahr 1847 sprengt man noch heute Tunnel in den Berg?
5. Niederländer haben den Kontinent zuerst entdeckt. Welcher Staat am anderen Ende der Welt ist gemeint?
6. Welcher deutsche Physiker streckt auf einem berühmten Bild seine Zunge heraus?
7. Mit welcher ganz einfachen Erfindung, z.B. aus einem Stock, hat man schon in der Antike die Zeit gemessen?
8. Welches Produkt aus Kakaobohnen, die bereits den Maya und Azteken geschmeckt haben, lieben wir bis heute?
9. Was entstand etwa 1970 aus einem Computernetzwerk in den USA und verbindet heute Milliarden Menschen online?



Krach, Boing, Zwusch – zündende Ideen für die Radionacht

Schutz vor Ideenklau – besondere Schriften

Mit den Fingern lesen

Zum Lesen benutzen Sehende die Augen und Blinde ihre Finger. Erfunden hat das Alphabet der Brailleschrift der Franzose Louis Braille (1809–1852), der als Dreijähriger durch einen Unfall mit einer Ahle erblindete. Seine Schrift besteht aus kleinen erhabenen Punkten, die sich mit dem Finger lesen lassen. Die Brailleschrift selbst ist eine ganz eigene Schrift, doch auch du kannst mit Freunden zusammen das Lesen mit dem Finger üben.

-
- Quadrate aus dünnem Karton (z.B. 6x6 cm)
 - einen Nagel oder einen gut gespitzten Bleistift
-

- Zeichne dir auf einem Karton spiegelbildlich einen Buchstaben vor und bohre anschließend mit dem Nagel/Bleistift entlang der Linie viele kleine Löcher.
- Drehe die Karten im Anschluss um und lasse deine Freunde sie mit verbundenen Augen lesen.
- Mit mehreren Buchstabenkarten kannst du ganze Wörter bilden.

Ideenklau? Nein danke!

Wenn du nicht möchtest, dass jemand deine Notizbücher liest, dann mach es wie **Leonardo da Vinci** (1452–1519). Er schrieb sie in Spiegelschrift. Nimm dir dazu ein Blatt Papier und einen Kuli. Lege das Papier auf eine weiche Unterlage, z.B. ein Heft und drücke beim Schreiben feste auf. Drehe das Papier nun um und fahre die Linien nach, fertig ist die Geheimschrift, die nur mit einem Spiegel entschlüsselt werden kann.



Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

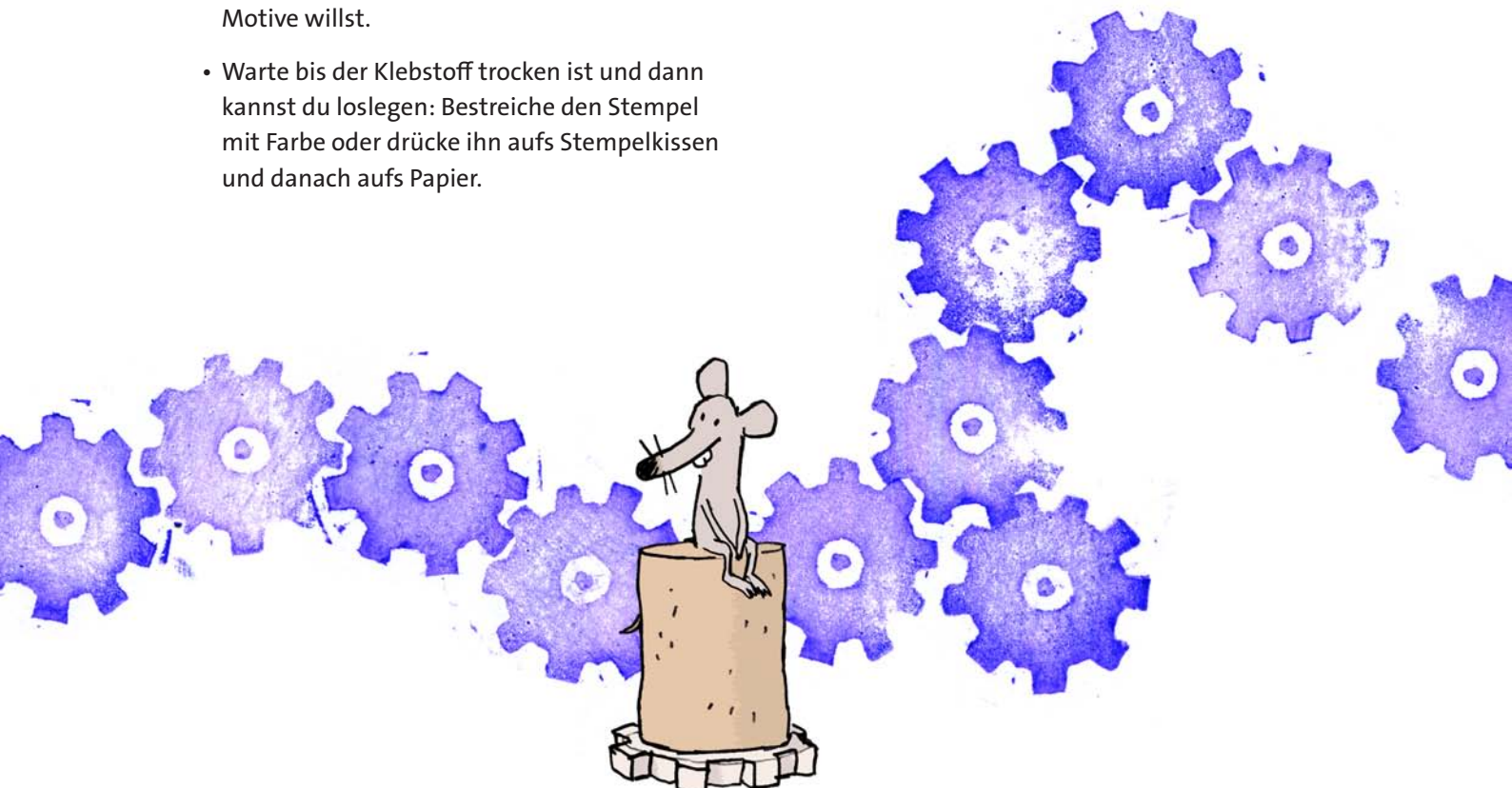
Drucken wie Gutenberg

-
- Plakatfarbe oder ein Stempelkissen
 - Moosgummi
 - Schere
 - Bleistift
 - Korken
 - Pinsel
 - Klebstoff
 - Knöpfe und Büroklammern
-

- Nimm das Moosgummi und male mit einem Bleistift deine Wunschmotive darauf, zum Beispiel Sterne, Autos, Herzen oder Schriftzeichen (die müssen allerdings spiegelverkehrt sein).
- Schneide die Zeichnung mit der Schere aus und klebe sie anschließend auf einen Korken. Du kannst auch Knöpfe oder Büroklammern auf den Korken kleben, wenn du ausgefallene Motive willst.
- Warte bis der Klebstoff trocken ist und dann kannst du loslegen: Bestreiche den Stempel mit Farbe oder drücke ihn aufs Stempelkissen und danach aufs Papier.

Leere Seiten

Ohne **Johannes Gutenberg** könntest du weder Harry Potter noch Pippi Langstrumpf lesen. Er erfand um 1450 die Buchdruckkunst. Bis dahin gab es nur einen umständlichen Holztafeldruck. Erst Gutenberg kam darauf, für sein Druckverfahren bewegliche Lettern und eine Druckerpresse zu benutzen, die einen schnellen und gleichmäßigen Druck ermöglichte.



Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

Selbst gebastelte Lupe

-
- Plastikbecher oder Marmeladenglas
 - Frischhaltefolie
 - Gummiband
 - einen Tropfen Wasser
-

Mit der Becherlupe kannst du die Welt entdecken und Beobachter spielen.

- Lege einen kleinen Gegenstand, zum Beispiel eine Blüte, einen Stein, eine Briefmarke oder etwas anderes, was dich interessiert, in den Plastikbecher oder in das Marmeladenglas.
- Mithilfe des Gummibandes wird die Frischhaltefolie straff über die Öffnung gespannt.
- Danach tropfst du ein bisschen Wasser auf die Frischhaltefolie und schon siehst du den Gegenstand im Glas viel größer.



Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

Musikinstrumente selbst bauen

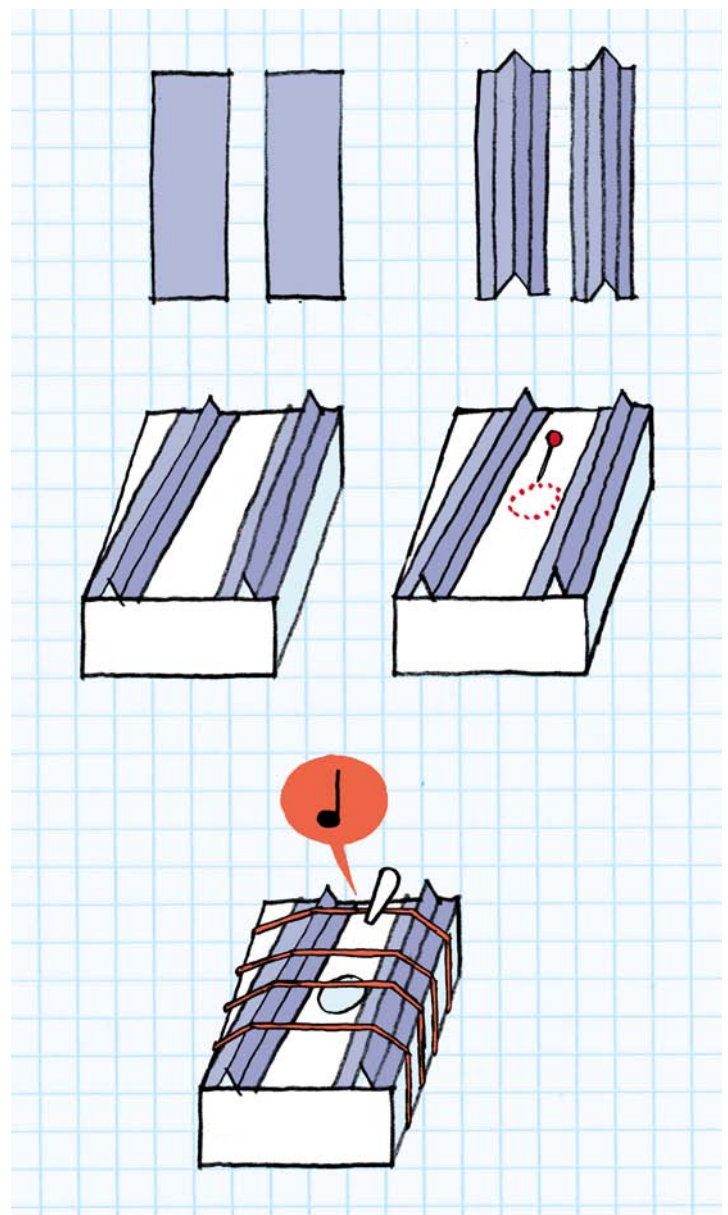
Auch Musikinstrumente sind irgendwann einmal erfunden worden. Die Trompete, so wie wir sie kennen, gibt es zwar erst seit 1830, die Ägypter haben aber bereits vor 3.000 Jahren auf trompeten-ähnlichen Instrumenten aus Metall musiziert. Die Zither wird sogar schon in einer griechischen Sage erwähnt, in der Apollon einen leeren Schildkrötenpanzer entdeckte, ein paar Bogensehnen darüber spannte und damit Musik machte. So kann man mit einfachen Mitteln Instrumente bauen. Und wenn dazu noch jemand auf dem Kamm bläst, ist der Anfang für ein Orchester gemacht.

Die Zither

-
- eine kleine Pappschachtel (mind. 10 cm breit)
 - dünnen Karton
 - ein paar gleichgroße Gummiringe
 - Klebstoff, Schere
 - ein 2-Euro-Stück
 - eine Stecknadel
-

- Schneide aus dem Karton zwei gleichgroße Streifen aus (10 cm lang, mind. 3 cm breit).
- Falte die Streifen der Länge nach einmal, dann jede Hälfte noch einmal der Länge nach, sodass sie jeweils wie ein V aussehen.
- Die äußeren Teile des „Vs“ klappst du herunter und klebst sie auf die Pappschachtel. Wichtig ist, dass der mittlere Teil der Streifen eine stabile nach oben ragende Kante ergibt. Einen Streifen klebst du parallel zum Rand, den anderen auf die andere Seite, schräg auf den anderen zulaufend.

- Nun legst du die Euromünze zwischen die Streifen und umrandest sie mit einem Bleistift. Diesen Kreis stichst du sorgfältig mit einer Nadel aus, bis das Mittelteil herausfällt.
- Zuletzt werden die Gummiringe um die Schachtel, oben über die Streifen und somit über das Loch gespannt.
- Schlage mit einem kleinen Kartonstück die Saiten an und unterschiedlich hohe Töne erklingen.

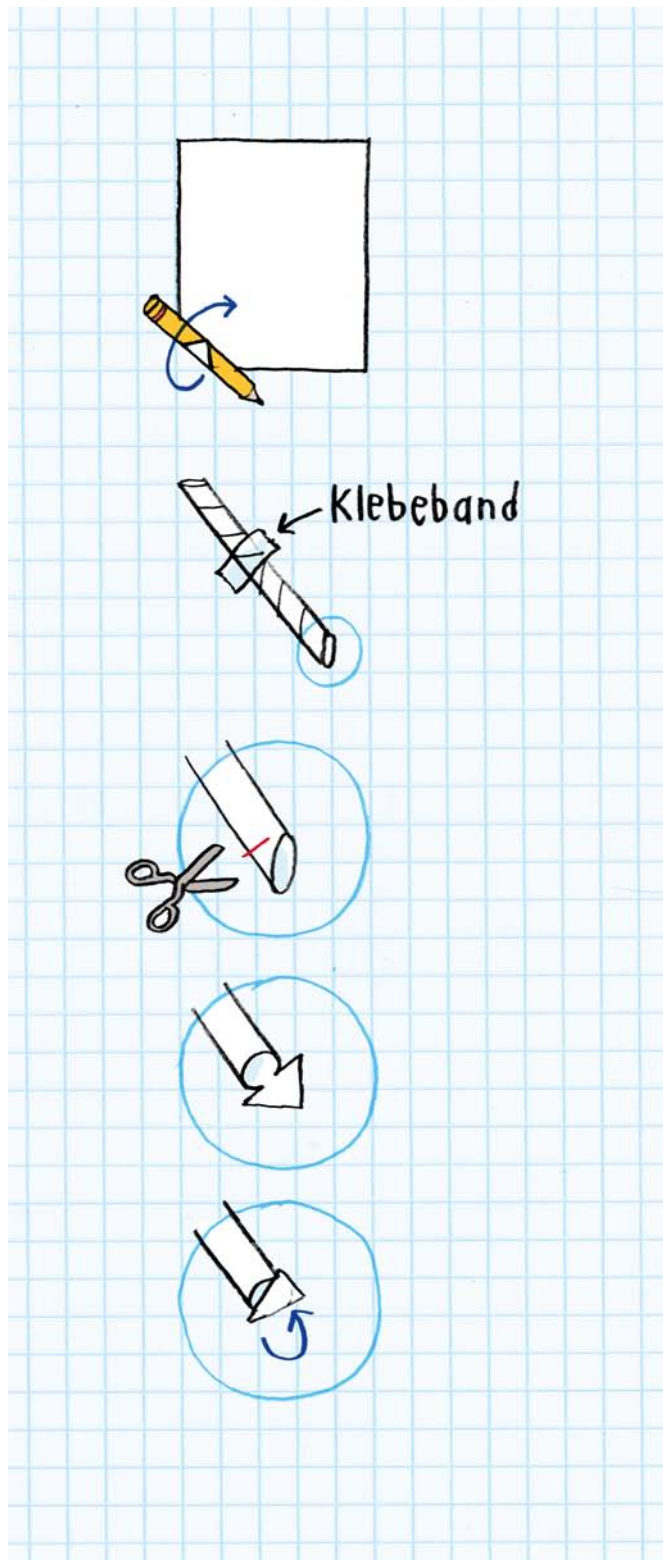
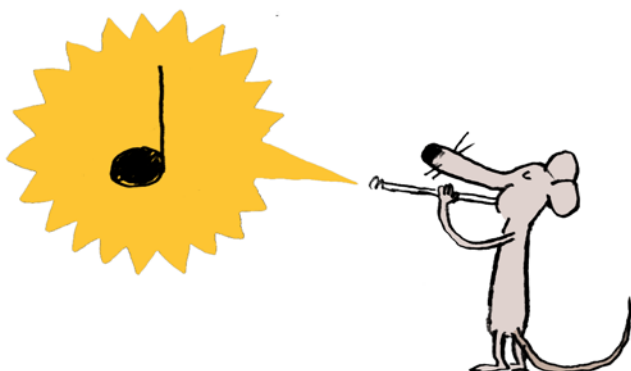


Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

Die Papiertrompete

-
- ein Blatt Papier
 - einen Bleistift
 - Klebeband
 - eine Schere
-

- Wickle das Papier, beginnend an einer Ecke, um den Bleistift und befestige das Ende mit einem Stück Klebeband.
- Zieh dann den Bleistift heraus. Die Papierrolle hat zwei spitze Enden. Schneide eine Spitze an ihrem Übergang zur Papierrolle rechts und links so ein, dass ein kleines Dreieck entsteht, das an der Rolle hängen bleibt.
- Streiche das Dreieck glatt und klappe es vor die Öffnung.
- Wenn du in die andere Seite pustest, entsteht ein dunkler Ton.



Genial – genialer – am genialsten – mache es wie die Erfinder!

Bauanleitung für Dr. Schussels Labor im Schuhkarton

- Schuhkarton mit abnehmbarem Deckel
- Klebstoff
- Acrylfarben
- Tapetenreste/Geschenkpapier
- Schere und Bastelmesser
- Fotokarton, Pappen oder dickeres Papier
- Strohhalm
- und je nach Ausstattung altes Metallwerk, Kronkorken, Rädchen und sonstige Schätze aus dem Kinderzimmer

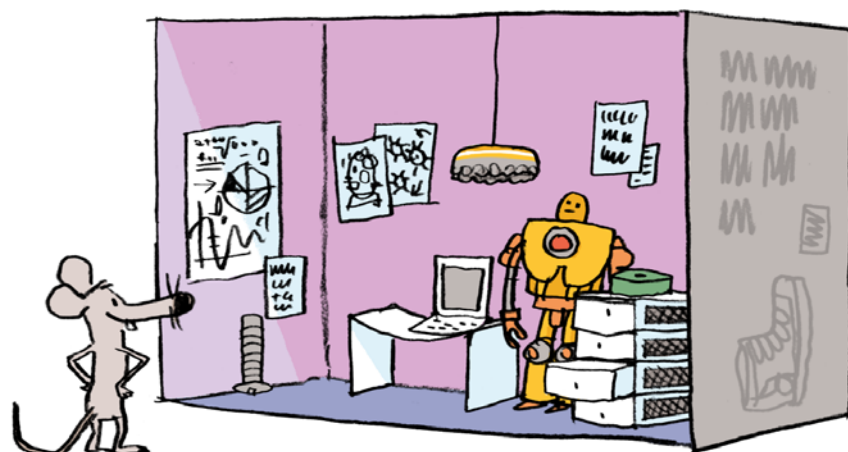
Lege den Karton quer, dann hat er besseren Halt und du kannst mehr Forschungsgegenstände unterbringen. Oft sind die Wände eines Labors grau, du kannst sie aber auch in deiner Lieblingsfarbe streichen. Den Boden beklebst du mit Geschenkpapier oder einem Tapetenrest.

Einen Schreibtisch baust du dir aus vier gleichlang geschnittenen Strohhalm-Beinen, auf die du eine rechteckige „Tischplatte“ aus weiß bemaltem Karton befestigst. Die Strohhalm an einem Ende

4x etwa einen halben cm einschneiden, sodass sich vier Streifen nach außen biegen lassen. An ihnen kannst du die Halme besser an der Tischplatte/dem Boden befestigen. Den Bildschirm deines Computers gestaltest du dir ganz einfach aus schwarzem Fotokarton, den du mit einer schmalen, weißen Papierumrandung versiehst. Zum Aufstellen klebe eine Stütze aus Karton hinten auf. Du kannst als „Bildschirmschoner“ auch Zeitschriftenausschnitte mit Bildern, die dir gefallen, aufkleben – oder selbst etwas malen.

Aus weißem Karton baust du dir Schränke und Regale. Knicke an den Seitenrändern kleine Flügel so um, dass du damit die Möbel gut an der Wand befestigen kannst. Achtung: Den Inhalt des Regals oder die Schranktüren musst du aufmalen, bevor du alles an der Wand aufstellst und festklebst! Auch einen Spiegel kannst du aufhängen. Schneide dir einen Rahmen aus Pappe. Klebe von hinten Alufolie in der gleichen Größe auf und schon kann der Spiegel an die Wand.

Ab sofort sind deinem Erfindungsreichtum keine Grenzen gesetzt – lass verschiedenstes Altmetall von der Decke hängen, befestige deine Forschungsmaterialien an der Wand, klebe sie auf den Tisch, verstreue sie auf dem Boden – je nachdem was für ein Forschertyp du bist – gut organisiert oder leicht chaotisch.



Forscherpass

Dr. Schussel, Erfinder der genialsten Erfindungen, hat stets Angst, dass diese ihm geklaut werden. Sein Forschungslabor gleicht daher einer Festung.

Nur mit diesem Forscherpass ist der Eintritt erlaubt. Einfach ausschneiden, ausfüllen und mit Foto versehen. Fingerabdruck nicht vergessen!

	<p>Forscherpass! Genial! Die erfinderische ARD-Kinderradionacht</p> <p>Dein Forschername:</p> <p>.....</p> <p>Zu welcher Forscherklasse gehörst du:.....</p> <p>.....</p> <p>Erfindungen, die du gut findest:</p> <p>.....</p> <p>Erfindungen, die die Welt benötigt:.....</p> <p>.....</p> <p>Was würdest du erfinden:.....</p> <p>.....</p>
 <p>Forscherpass</p>	<p>Unterschrift</p> <p>.....</p> <p>Ort, Datum</p> <p>.....</p> <p>Liblingsfarbe</p> <p>Fingerabdruck</p> <div data-bbox="847 1845 1038 2033"></div> <div data-bbox="1098 1845 1289 2033"></div>

Hilfe! Die Doppel-Such-Maschine ist hin

Das gibt es doch nicht! Schon wieder hat Professor Dr. Schussel alles durcheinander gebracht. Seine Doppel-Such-Maschine scheint schon wieder kaputt zu sein. Vielleicht könnt ihr ja Ordnung in das Chaos bringen. Malt eine Erfindung auf je zwei quadratische Kartonkarten (6x6 cm) und dreht alle anschließend um. Versucht nun reihum die gleichen Paare zu finden. Wer eines entdeckt hat, ist gleich noch einmal dran.

Warm und kalt – leicht und schwer

Warme Luft ist leichter als kalte. Diese Erkenntnis nutzten auch die Brüder Montgolfier, die den ersten Heißluftballon, eine „Montgolfière“ bauten. Die Konstruktion hatte eine doppelte Wand aus Leinen und Papier, im Korb unterhalb wurde auf einem Rost Stroh verbrannt. Dadurch entstand so viel heiße Luft, dass der Ballon bei seinem ersten Flug am 4. Juni 1783 fast 2000 Meter in die Höhe stieg!

Nutze aufsteigende warme Luft und baue dir eine tanzende Spirale. Dafür benötigst du:

- ein Blatt Papier
- Nadel und Faden
- eine Reißzwecke

Zeichne dir eine große Spirale ähnlich wie ein Schneckenhaus auf ein quadratisches Papier. Bemale die Spirale nach deinen Wünschen und schneide sie dann entlang der Linien aus. Ziehe mit einer Nadel einen Faden durch den Mittelpunkt der Spirale und hänge diesen mit einer Reißzwecke an die Decke über einem Heizkörper auf. Du wirst sehen, die warme Luft lässt sie tanzen.

Was alles in zwei Knöpfen steckt

Wer das Jo-Jo erfunden und wo es seinen Ursprung hat, ist leider nicht bekannt. Eines ist jedoch klar: Es ist schon sehr alt. So versteckten sich bereits vor 500 Jahren auf den Philippinen Jäger in Bäumen und schleuderten an bis zu sechs Meter langen Seilen fest gebundene Felsbrocken auf Beutetiere hinab, wobei die Felsblöcke mehrfach hinauf- und wieder hinuntergeworfen wurden. Ob dies als Jo-Jo-Effekt gilt, ist fraglich. Sicher ist: Weitaus friedlicher ging es im antiken Griechenland zu. Eine Vase, die im griechischen Nationalmuseum von Athen steht, zeigt einen Jo-Jo spielenden Jungen. Mach es wie er – und baue dir dein Jo-Jo selbst!

-
- 2 große Knöpfe
 - Faden und Nähnadel
 - 50 cm Schnur
-

Nähe die Knöpfe Rücken an Rücken zusammen. Befestige die Schnur zwischen dem dazwischen entstandenen Spalt auf der einen Seite mit einem Knoten und bilde auf der anderen eine Schlaufe. Rolle dann die Schnur feste auf. Nun kannst du damit spielen. Ein Tipp: Je schwerer die Knöpfe, desto größer die Trägheit und desto besser funktioniert dein Jo-Jo.



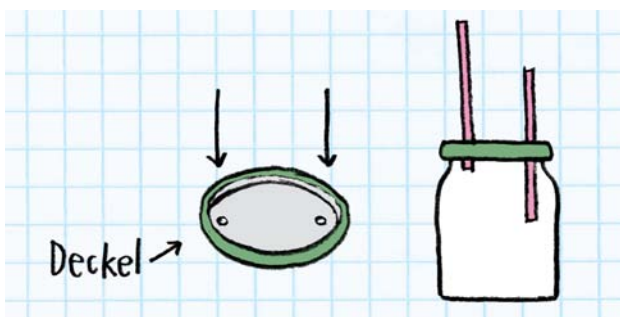
Wasserspiele

Springbrunnen

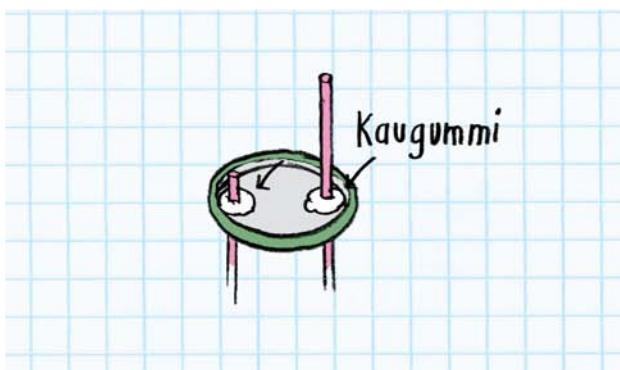
Wasser fließt immer nach unten? Irrtum! Wenn es in einem feinen Röhrchen zirkuliert, kann es auch nach oben steigen. Das nennt man Kapillarkapillare Wirkung. Probier' es aus!

-
- 3 größere Gläser (eines davon mit Deckel zum Aufschrauben)
 - 2 Strohhalm
 - 2 Kaugummis
 - einen Topf
 - eine Bohrmaschine
-

- Bohre zwei Löcher in den Deckel deines Glases (lass dir dabei von einem Erwachsenen helfen) und stecke durch jedes Loch einen Strohhalm. Der eine sollte bis kurz unter den Deckel ragen, der andere bis zur Hälfte des Glases.



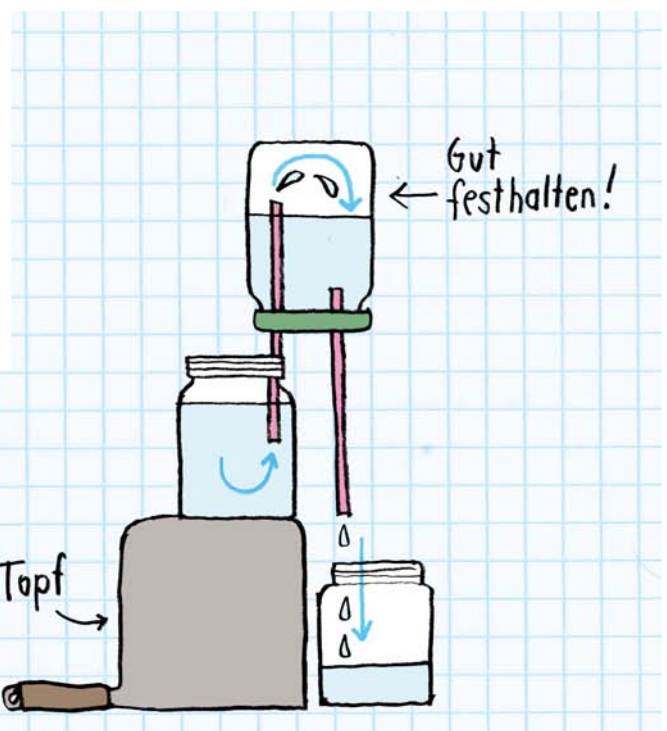
- Klebe die Strohhalm mit den gekauten, aber nicht zu feuchten Kaugummis an den Löchern fest, sodass kein Wasser hindurchfließen kann.



- Fülle das Glas mit dem Deckel zur Hälfte mit Wasser und schließe es. Fülle ein zweites Glas zur Hälfte mit Wasser und stelle es auf den umgedrehten Topf. Das dritte, leere Glas stellst du daneben auf den Tisch.
- Drehe das verschlossene Glas vorsichtig um und stecke den Strohhalm, der nur zur Hälfte hinausragt, in das Wasser im Glas auf dem Topf. Damit dabei kein Wasser aus dem anderen Strohhalm läuft, kannst du ihn zunächst mit einem Finger verschließen.
- Achte darauf, dass sich das leere Glas direkt unter dem lang herausschauenden Strohhalm befindet, dann kannst du den Finger wegnehmen und das Wasser fließt nach oben!

Warum ist das so?

Aus dem umgedrehten Glas läuft Wasser ab, wodurch ein Unterdruck entsteht. Der sorgt dafür, dass das Wasser aus dem anderen Glas nach oben gezogen wird und wie bei einem Springbrunnen aus dem Strohhalm sprudelt.



Wasserspiele

Neue Farbcreation für die Pflanzenwelt

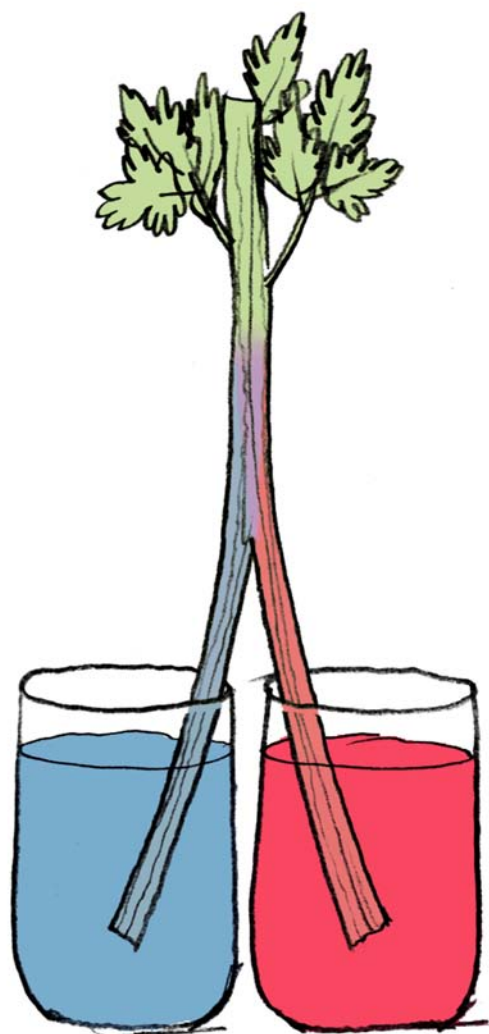
Wer sagt, dass Selleriestangen immer grün sein müssen? Warum nicht mal blau oder sogar zweifarbig?

-
- 2 große Gläser
 - Lebensmittelfarbe in 2 unterschiedlichen Farben (z. B. rot und blau)
 - Wasser
 - Selleriestange
-
- Nimm eine Selleriestange und spalte den Stängel bis zur Hälfte in zwei Teile.
 - Gib jeweils eine Lebensmittelfarbe in ein Glas und fülle es mit Wasser.
 - Stecke die beiden Enden des Selleriestängels in jeweils eines der Gläser mit farbigem Wasser.
 - Am Morgen nach der ARD-Kinderradionacht hat sich die Selleriestange in eine exotische Pflanze verwandelt.

Warum ist das so?

Das farbige Wasser steigt durch die dünnen Leitungsbahnen im Stängel hoch. Da jede Bahn einen anderen Teil der Pflanze mit Wasser versorgt, wird eine Seite der Pflanze blau, die andere rot.

Du kannst auch eine Schnittblume (z.B. Rose, Nelke) in eines deiner Farbgläser stellen.

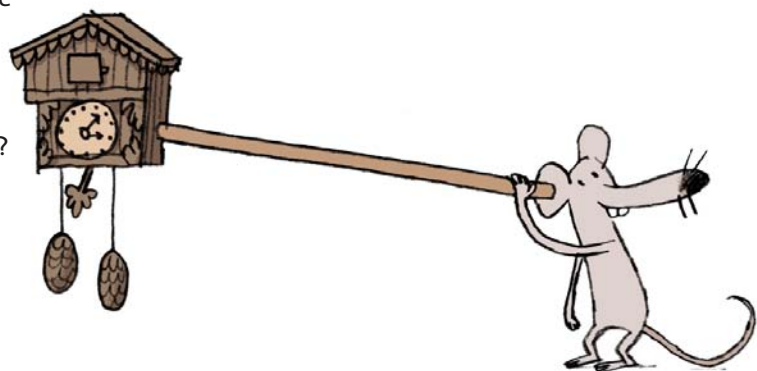


Erfinder-Rallye – experimentierfreudig durchs Schulhaus

Jeder Forscher fiebert seiner ersten Erfindung entgegen. Manchmal muss er Rückschläge einstecken, manchmal nach neuen Lösungen suchen. Verwandelt euer Schulhaus oder die Turnhalle in ein Erfindertrainingszentrum. Damit ihr schon bald sagen könnt: Genial!

- Erwerbt euren Forscherpass (S. 33) – darin könnt ihr alle eure Erfindungen auflisten.
- Helft anderen Erfindern: Leider ist die Erfindung von Professorin Dr. Dr. Dreimalklug in ihre Einzelteile zerfallen. Setzt sie wieder zusammen und gebt ihr einen passenden Namen. Sammelt dazu vorher Material aus Metallbaukästen, Steckspielen, Knete u. Ä.
- So manches Gericht entstand zufällig, z. B. der Kaiserschmarrn, der eigentlich ein verunglückter Eierpfannkuchen ist. Doch ein richtiger Rezept-erfinder muss erst einmal beweisen, wie gut er riechen und schmecken kann: Verbindet euch die Augen und lasst euch kleine Lebensmittelwürfel (z. B. Käse, gekochte Kartoffel, Möhre, Apfel etc.) in den Mund stecken. Erkennt ihr, was es ist? Für Profis: Haltet euch dabei gleichzeitig die Nase zu. Das ist ein bisschen so, als hättet ihr Schnupfen.
- Um tolle Erfindungen zu machen, braucht es ein waches Gehirn. So könnt ihr es trainieren: Klopft mit der rechten Hand auf den Kopf und reibt euch gleichzeitig mit der linken den Bauch.
- Heutzutage ist es für Ärzte ein Leichtes in uns hineinzuhören. Denn der Franzose René-Théophile-Hyacinthe Laënnec hat 1816 das Stethoskop erfunden. Nimm ein ca. 1 m langes Stück Holz und halte es an eine Uhr. Kannst du ihr Ticken hören?

- Ein gemeiner Forscher hat eure Erfindung geklaut. Ihr wollt sie euch wiederholen, aber er hat sie gut gesichert aufbewahrt – in einem Karton, der mit Glöckchen und Mikado-Stäbchen ausgestattet ist. Wie geschickt seid ihr euer Eigentum herauszuholen, ohne dass es klingelt oder ein Stäbchen fällt?
- Manche Erfindungen sind so klein, dass man sie nur unter dem Mikroskop erkennen kann. Bereitet dazu klitzekleine Zeichnungen von Erfindungen vor oder verkleinert sie am Kopierer. Schaut dann durchs Mikroskop. Was entdeckt ihr?
- Nach einem missglückten Experiment ist in eurem Forschungslabor alles durcheinander geraten. Ihr sitzt hinter dem, was einmal euer Versuchsaufbau war und müsst zur Tür gelangen. Aber wie? Baut einen Hindernisparcours in der Turnhalle auf. Mit Seilen, über Bänke, Barren, Sprossenwand und Kastenteile bahnt ihr euch euren Weg durch das Chaos.
- Der große Erfinderwettstreit steht bevor. Ihr entdeckt eine verschlossene Kiste, aus der es tickt. Ob das die Erfindung des Favoriten ist? Es gibt da ein Loch, durch das eure Hand passt. Was könnt ihr ertasten? (Kiste vorbereiten mit: Zahnrädern, Wecker, Löffel, Gummiringen usw.)



Hallo? Hallo! – Das Telefon

Wenn du deine Oma viele Kilometer weit entfernt sprechen möchtest – kein Problem, du rufst sie an. Wenn Freunde in die Ferne gereist sind und dir von ihren Erlebnissen vor Ort berichten wollen – klar doch, ihr skypt.

Nachrichten zu übermitteln ist heute einfach. Doch dazu brauchte es viele Erfindungen. Die alten Römer sandten noch Kuriere zu Pferd aus. Die Indianer Nordamerikas verbreiteten ihre Botschaften mit Hilfe von Rauchzeichen. Und im 19. Jahrhundert erfand Johann Philipp Reis nach vielen Versuchen seinen Fernsprecher. Am 26. Oktober 1861 führte er diesen zum ersten Mal öffentlich vor.

Auch du kannst dir ganz einfach eine kleine Fernsprechanlage bauen.

-
- zwei leere Konservendosen
 - einen Hammer
 - einen kleinen Nagel
 - eine lange Schnur
 - Gummiringe
-

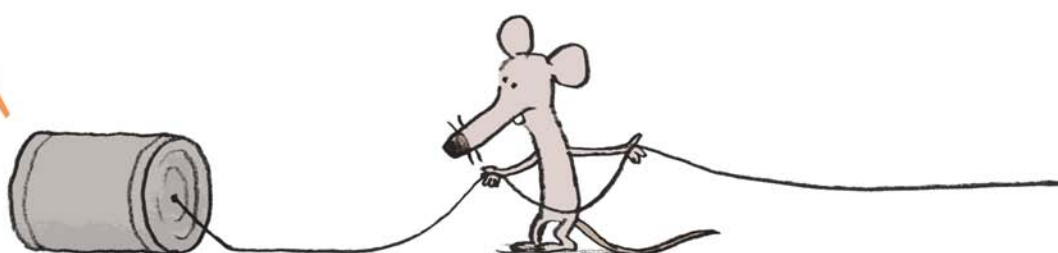
Schlage zunächst vorsichtig mit Nagel und Hammer ein kleines Loch in die Böden deiner beiden Dosen. Stelle sie hierzu mit dem Deckel nach oben auf. Ziehe die Schnur nun durch die beiden Löcher und verknote sie „innen“. Jetzt kannst du damit von einem Raum zum nächsten sprechen. Allerdings musst du deutlich reden, damit dich die Person am anderen Ende der Leitung verstehen kann. Vorsicht! Deine „Telefonschnur“ darf nicht die Wand berühren. Wenn du in ein Zimmer „telefonieren“ möchtest, das um die Ecke liegt, dann befestige die Schnur mit Gummiringen am Türgriff. Und zwar so, dass sie nicht den Griff berührt, sondern vom Gummi auf Abstand gehalten wird.

Das Beste an diesem Telefon: Es hat eine Flatrate!

Welchen berühmten Satz sprach Johann Phillip Reis bei seiner ersten Vorführung des Fernsprechers?

Das Pferd frisst...

- A: ... keinen Kartoffelsalat.
- B: ... heute gar nichts.
- C: ... keinen Gurkensalat.
- D: ... am liebsten Gras und Heu.



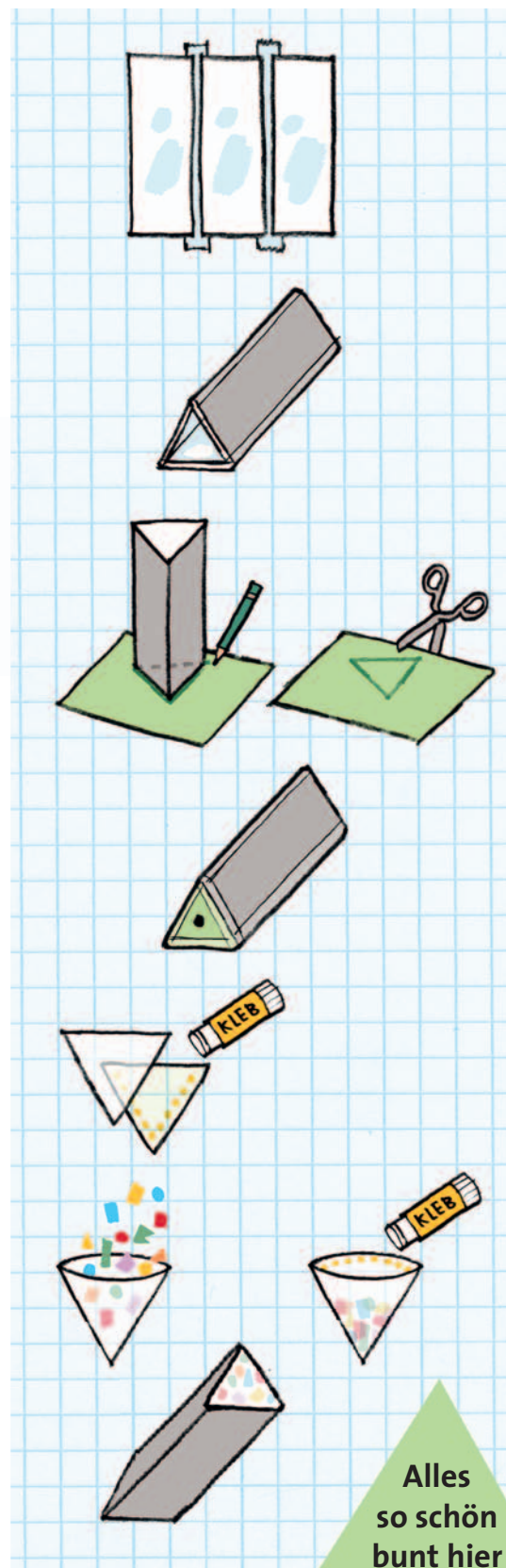
Sieh die Welt in neuer Farbe Das Kaleidoskop

- 3 gleich große, rechteckige Spiegel
- breites Klebeband
- durchsichtige Folie
- Transparentpapier
- dünnen Karton
- buntes Tonpapier
- eine Schere



- Als Erstes verbindest du die drei Spiegel mit Klebeband an den Kanten so, dass die Spiegelflächen nach oben zeigen.
- Jetzt musst du alle Kanten aneinander legen, so dass ein Dreieck entsteht und du die zwei noch offenen Kanten zusammenkleben kannst. Die Spiegelflächen sollten dabei nach innen zeigen.
- Danach schneidest du aus Karton ein Dreieck aus, das genau auf das Spiegelprisma passt, und klebst es mit Klebeband auf. In die Mitte des Kartondreiecks wird nun mit einem spitzen Bleistift ein Loch gebohrt, welches so groß sein sollte, dass du hindurchschauen kannst.
- Aus der Folie und dem Transparentpapier schneidest du zwei Dreiecke, die so groß sein sollten wie das Kartondreieck. Die beiden Dreiecke klebst du jetzt an zwei Kanten zusammen.
- Anschließend schneidest du aus buntem Tonpapier verschiedene Schnipsel aus und schiebst sie zwischen die Folie und das Transparentpapier. Dann klebst du die offene Kante des Dreiecks zu.
- Mit dem Transparentpapier nach außen klebst du dieses Element auf das andere Ende des Prismas.

Mit dem Kaleidoskop blickst du durch das Loch ins Licht und drehst es dabei. Das Licht trifft auf die drei Spiegel, die die farbigen Papierteilchen in verschiedenen Winkeln wiedergeben. Es entstehen immer neue Bilder.



**Alles
so schön
bunt hier**

Schon die alten Griechen erfreuten sich an den bunten Bildern eines Kaleidoskops. Doch erst 1816 wurde es von David Brewster wiederentdeckt und ein Jahr später als Patent angemeldet.

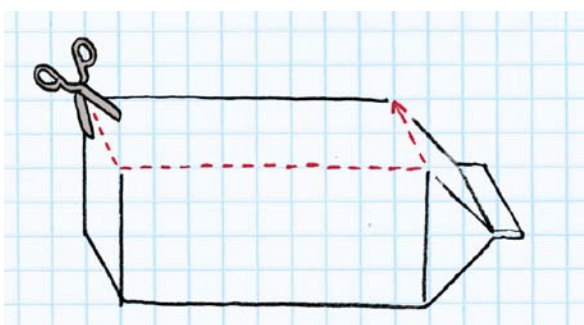
Schau mal um die Ecke

Das Periskop

Wer immer nur geradeaus schaut, entdeckt nichts Neues. Das wissen nicht nur Detektive, sondern auch Erfinder. Gut also, wenn man ein Periskop hat!

- eine große, leere Milch- oder Safttüte
- Klebeband oder eine Heißklebemaschine
- eine Schere
- 2 kleine, gleichgroße Spiegel

- Zuerst wäscht du die Milchtüte aus. Dann schneidest du eine lange und zwei kurze Kanten auf, damit die Seite wie ein Deckel hochgeklappt werden kann.



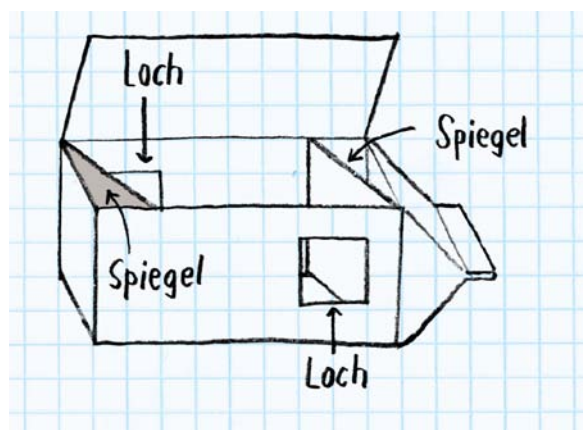
- Jetzt schneidest du auf einer der nicht aufgeschnittenen Längsseiten oben ein Guckloch hinein. Und auf der dazu gegenüberliegenden Seite unten ebenfalls. Die Löcher müssen sich schräg gegenüber liegen.



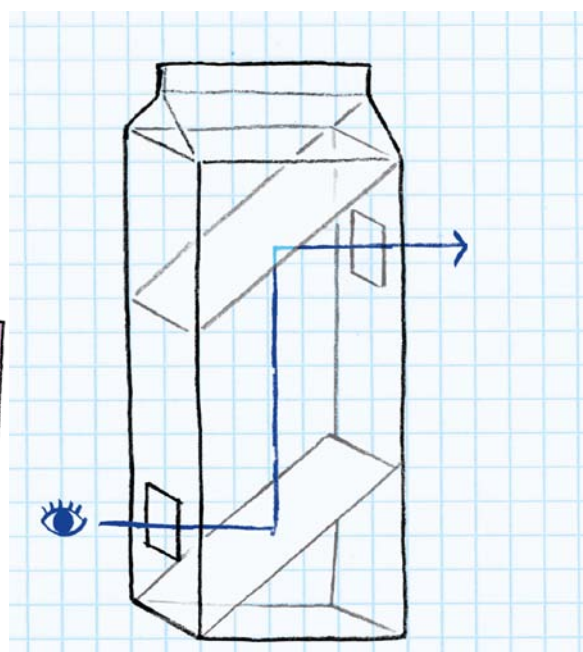
Wie kann man bloß um die Ecke gucken?

Das hat sich als erster der polnische Astronom Johannes Hevelius gefragt – und 1647 das Periskop erfunden. Er nannte es Polemoskop – nach dem griechischen Gott des Krieges „Polemos“. Und tatsächlich wird der „Um-die-Ecke-Gucker“ noch heute in Kriegsgeschützen wie Panzern oder U-Booten eingesetzt.

- Nun klebst du die Spiegel entweder mit Klebeband oder mit einer Heißklebemaschine schräg an den Kanten der Milchtüte fest, sodass sie zueinander schauen. Die Spiegel sollten exakt gleich positioniert sein.



- Der zuvor aufgeschnittene Deckel wird jetzt wieder zugeklebt.
- Wenn du willst, kannst du die Milchtüte jetzt noch anmalen, damit sie schöner aussieht.
- Nun kannst du mit dem Periskop über Mauern und um Ecken schauen, ohne selbst gesehen zu werden!



Voll elektrisierend!

Die Zeiten, in denen die Menschen abends bei Kerzenschein zusammensaßen, sind lange vorbei. Heute macht man das nur noch beim Zelten oder wenn der Strom ausfällt. Denn unser Leben wird begleitet von Elektrizität. Die steckt aber nicht nur in der Lampe oder im Computer, sondern manchmal sogar in deinem Wollpullover: Wenn du ihn ausziehst, knistert es und dir stehen die Haare zu Berge. Diese Elektrizität entsteht durch Reibung. Viele Erfinder haben am Anfang mit Reibung experimentiert und so z. B. den Blitzableiter erfunden. Mit diesen Experimenten wirst auch du zum Elektrizitätsforscher.

Hüpfende Frösche

- ein Wolltuch
- einen Plastik-Strohalm
- Seidenpapier
- Buntstifte

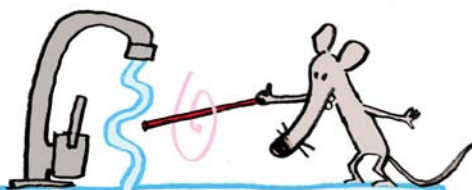
- Zeichne auf Seidenpapier ein paar Frösche auf oder nutze unsere Vorlage.
- Male die Frösche bunt an und schneide sie aus.
- Reibe den Strohhalm an dem Wolltuch. So lädst du ihn mit statischer Elektrizität auf.
- Nähere dich mit dem Strohhalm deinen Fröschen und sieh, wie sie hüpfen.



Schiffslenker

- ein Wolltuch
- einen Plastik-Strohalm
- ein Blatt Papier (A4)
- eine Schüssel mit Wasser oder ein gefülltes Waschbecken

- Falte aus dem Blatt ein Papierschiff und setze es aufs Wasser.
- Reibe den Strohhalm wieder an dem Wolltuch, um ihn aufzuladen.
- Führe ihn dann an das Schiff heran und steuere es in die Richtung, die du möchtest.



Tipp

Wenn du das Experiment im Waschbecken machst und den Wasserhahn leicht aufdrehst, kannst du noch etwas Verblüffendes entdecken: Der aufgeladene Strohhalm lenkt sogar den Wasserstrahl um.

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
»Wumme-Geschichten« und dem Sonntagshuhn



radiomikro-Reporter entdecken die Welt: Sie berichten aus fernen Ländern, besuchen Erfinder in ihrer Werkstatt und schrecken nicht mal vor Selbstversuchen zurück.

Bei radiomikro können Kinder auch mitmachen: **0800 246 246 7** ist die kostenlose Telefonnummer ins Studio. Da kann man Experten ein Loch in den Bauch fragen, seine Meinung sagen oder donnerstags miträtseln. Freitag kommt dann **klaro – Nachrichten für Kinder**.

Außerdem senden wir jede Menge **Geschichten** und **Hörspiele**: An den Feiertagen, in den Ferien und jede Woche, wenn euch das **Sonntagshuhn** mit Liedern, Gedichten und Erzählungen weckt. Noch mehr Programm für Kinder gibt es täglich in Bayern 1 mit dem **Betthupferl**.

Alle Sendungen sowie die Frequenztabellen 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 96,3 · 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 und bayernweit über Antenne mit Digitalradio DAB+

UKW 96,7 / 95,5



Radio für Kinder in hr2-kultur

samstags, 14.05 – 15.00 Uhr

Lauschinsel

Hörspiele und Geschichten für Kinder, Gedichte,
Klanggrätsel 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



FIGARO

Das Kulturradio.

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 MIKADO-Spielplatz, der Guten-Morgen-Geschichte, 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:

„Peter Nimble und seine magischen Augen“

Sendung am Sonntag, 11. und 18. Oktober (2 Teile), jeweils 14.05 Uhr

In einer fernen Zeit hatte der abgrundtief böse Lord Incarnadine mit einer Armee schrecklicher Krieger das Königreich Hazelpport überfallen und die Bewohner versklavt. Nur die zehnjährige Prinzessin Peg und einige ihrer Freunde konnten gerettet werden. Seitdem leben die Kinder versteckt in einer Höhle, immer in Angst vor Entdeckung. In ihrer Verzweiflung schreiben sie einen Hilferuf.

Es stellt sich heraus, dass nur einem die Rettungsaktion gelingen kann: Dem blinden Waisenjungen Peter Nimble, der zum Dieb ausgebildet wurde und perfekt wie kein zweiter Schlösser knacken kann.

Die Hörspielbearbeitung mischt in die Spannung zauberische Elemente und eine Prise Lachen: Peter Nimbles Assistent, der übereifrige, doch unbeholfene Sir Camelot, sorgt für Aufregung.

... 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“.

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

OHRENBÄR

Radiogeschichten für kleine Leute.

Koproduktion des rbb mit WDR und 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

Sonntags, 8.05 Uhr – 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 Zebra-4-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 allen Kindern, die uns zuhören. 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 28 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 zeh-
nminütige 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.



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

... 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

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 in 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-Kinderradionacht, sind dabei beim ARD-Kinderhörspieltag, arbeiten zusammen mit Ohrensputzer 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.

Auch Buch- und CD-Tipps usw. gibt es online nachzulesen.st.

SWR2 SPIELRAUM extra

An manchen Feiertagen gestalten wir über mehrere Stunden hinweg ein buntes Nachmittagsprogramm – gemeinsam mit unseren Musikredaktionen.

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  WDR

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.

KiRaKa kommt!

Regelmäßig schwärmen die Reporterinnen und Reporter des KiRaKa in die Grundschulen von Nordrhein-Westfalen aus. Sie lassen sich von den Kindern die Besonderheiten des Ortes oder ihrer Schule zeigen und bereiten mit ihnen einen Beitrag oder eine ganze Sendung vor. Ein besonderes Highlight: die Klicker-Werkstatt. Die Grundschülerinnen und Grundschüler schreiben und sprechen die Nachrichten für Kinder selbst, angeleitet durch ein Team von Profis. Zu dem Projekt gibt es umfassendes Begleitmaterial im Internet: www.kiraka.de/schulprojekt

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

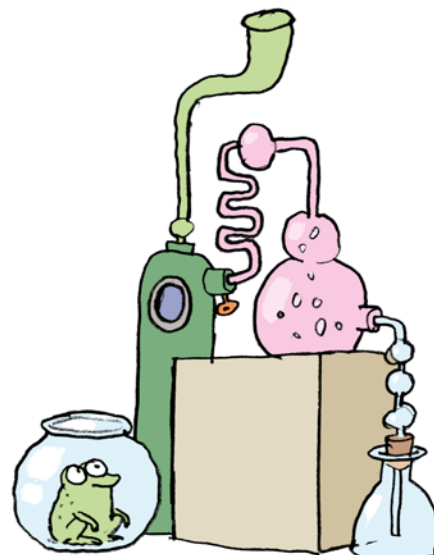
Stiftung Zuhören

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
info@stiftung-zuhoeren.de

Stiftung
Zuhören



Rätsellösungen

Seite 22

Was ist das?

Salzsteuer von oben

Seite 25

Wie heißt das Ding bloß?

Weitwegsprecher – Telefon

Alleswisser – Internet

Schokocremeverstreicher – Messer

Warmmacher – Heizung

Seite 25

Falsche Erfindung?

Kreide – Bleistift – Papier – **Buchdruck**

Brille – Hörgerät – Rollstuhl – **Couch**

Föhn – Toaster – **Streichhölzer** – Waschmaschine

Fahrrad – **Luftpumpe** – Eisenbahn – Flugzeug

Seite 25

Unordnung im Sprachlabor

Reagenzglas, Formelsammlung, Buttersäure,
Sauerstoff, Bunsenbrenner, Laborkittel

Seite 26

Feuerwerk der Entdeckungen

1. P**A**PYRUS
2. K**O**LUMBUS
3. D**I**NOSAURIER
4. D**Y**NAMIT
5. A**A**USTRALIEN
6. E**I**NSTEIN
7. S**O**NNENUHR
8. S**C**HOKOLADE
9. I**N**TERNET

ABENTEUER

Seite 38

Hallo? Hallo! – Das Telefon

Welchen berühmten Satz sprach Johann
Phillip Reis bei seiner ersten Vorführung
des Fernsprechers?

B: Das Pferd frisst keinen Gurkensalat.

Impressum

Hrsg.
ARD-Hörfunk,
2015

V.i.S.d.P.

Kai Frohner (BR)
Gudrun Hartmann (hr)
Dr. Birgit Patzelt (rbb)

Mitarbeit

Jörgpeter von Clarenau (NDR)
Nicole Dantrimont (SWR)
Tobias Gehle (WDR)
Boris Theobald (SR)
Stefanie Hatz (hr)
Dagmar Troll (BR)

Gestaltung

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

Illustration

Jörg Mühle

