

Baumhaus

Seite für Kinder



Es war heiß auf der Weide, sehr heiß. Die Sonne schien bereits seit Tagen vom Himmel, nur durch die Nächte unterbrochen. Gundel und Rolle beschlossen, sich auf den Weg in den schattigen

Wald nahe beim Neckar zu machen, um sich dort ein wenig auszuruhen. „Kralle, Kraaaaalle!“, riefen sie, als sie am Baumhaus vorbeikamen, „Kommst Du mit?“ Natürlich war die Krähe sofort dabei und flog ein paar Runden um ihren Baum herum, bevor sie sich alle gemeinsam auf den Weg machten. Ihr Weg führte auch am Nürtinger Freibad vorbei, wo sich merkwürdige Dinge abspielten. Von der Wiese aus konnten die drei Freunde beobachten, wie sich ein Junge im Schwimmbecken an einem Schwimmbrett festhielt. Eine junge

Frau am Beckenrand gab einige Anweisungen, z. B. wie er die Beine bewegen soll. „Was machen die da? Warum hält sich der Junge fest?“, fragte Gundel. „Ein komisches Spiel“, bemerkte Rolle. Am anderen Ende des Beckens standen weitere Kinder und warteten darauf, dass sie an der Reihe waren. „Warum springen sie nicht alle ins Wasser und kühlen sich ab, sie schwitzen doch vor Hitze?“, fragten sich Kuh und Schwein. „Ihr seid mir vielleicht zwei Experten!“, mischte sich jetzt Kralle ein. „Die Kinder können nicht ins Wasser springen, sonst würden sie ertrinken. Sie lernen gerade erst Schwimmen.“ „Wie, sie lernen schwimmen? Das muss man doch nicht lernen!“, sagte Gundel. „Genau, schwim-

men kann man doch!“ sprach Rolle. „Ihr vielleicht“, bemerkte Kralle, „aber Menschenkinder können es nicht. Deshalb gibt es hier im Bad für sie Schwimmkurse, damit sie es lernen.“ „Nun, dass ich besonders gern schwimme, kann ich nicht behaupten. Bei dem Wetter mache ich da mal eine Ausnahme. Aber dass Menschenkinder gar nicht schwimmen können, hätte ich niemals gedacht“, bemerkte Rolle und Gundel nickte nur zustimmend. Immer noch staunend zogen sie weiter. Als sie schließlich einen kleinen Strand am Ufer des Neckar erreichten, kühlten sie sich im flachen Wasser Füße, Bauch und Gefieder: „Gut, dass wir schwimmen können! Jetzt fehlt nur noch ein kühles Eis und der Tag ist perfekt!“

Kralle & Co



Wer kann schwimmen?

Gundel und Rolle waren verwundert, dass die Menschenkinder nicht schwimmen können. Aber können eigentlich alle Tiere schwimmen? Und warum müssen Menschen das Schwimmen lernen? Das sind Fragen, die sich Kralle, die Krähe, gestellt hat. Hier könnt Ihr lesen, was sie herausgefunden hat:

Die meisten Tiere können schwimmen oder sich zumindest über Wasser halten und ans Ufer retten. Dazu gehören fast alle Säugetiere und Vögel mit Ausnahme von Giraffen und einigen Menschenaffen. Gorillas und Orang Utans müssen z. B. wie die Menschen das Schwimmen lernen. Viele Tiere, wie die meisten Insekten oder Spinnen, können nicht wirklich schwimmen, halten sich aber durch die Oberflächenspannung des Wassers oder andere Hilfsmittel, wie Luftpolster, an der Wasseroberfläche. Sie können sich dort meist auch bewegen. Der Wasserläufer, ein Insekt, läuft über die gespannte Wasseroberfläche. Einige Tiere schwimmen gern, andere nur in Notfällen, wenn sie müssen. Übrigens gilt auch eine Ausnahme für Menschen. Babys können in ihren ersten Lebensmonaten ohne Hilfe schwimmen und haben auch keine Angst vor dem Wasser. Es ist jedoch nicht mit der Art des Schwimmens vergleichbar, wie es ältere Kinder bzw. Erwachsene tun. Es handelt sich um einen angeborenen Reflex, der erst später wieder verlernt wird. Dann müssen Kinder das Schwimmen erneut erlernen.



In ihren ersten Lebensmonaten können Babys ohne Angst schwimmen und tauchen!



Wie kommt die Katze trocken zum Wollknäuel?

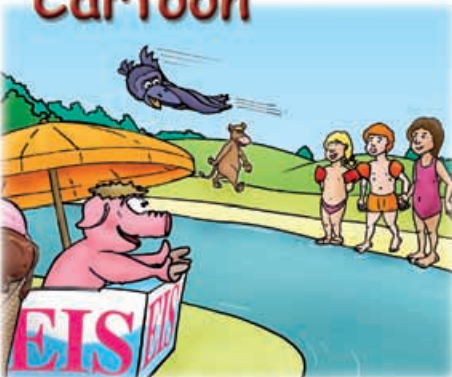
Die kleine Katze ist wasserscheu, möchte aber gern mit dem Wollknäuel am gegenüberliegenden Seeufer spielen. Wie kommt sie da hin? Könnt Ihr helfen?



Anleitung siehe nächste Seite!



Cartoon



Baumhaus

Rätselanleitung

Um zum Wollknäuel zu gelangen, muss die Katze über die Holzstege (nur braune Felder) springen.

Rätsellecke

Sie darf sich nur wie ein Pferd bzw. Springer beim Schachspiel bewegen. Das heißt, beginnend beim Feld mit dem **F** darf sie mit jedem Sprung 2 benachbarte Felder überspringen und dann in 1 Feld rechtwinklig abbiegen (grüne Pfeile in der Beispielabb.). Dabei darf sie nicht ins Wasser (blaue Felder, rote Pfeile) springen und muss bei jedem Sprung den Buchstaben von dem Feld, auf das sie springt (nur rote Pfeile) einsammeln, bis sie beim **D** ankommt.

Achtung: Es gibt mehrere Wege, aber nur einer ergibt, die Buchstaben der Reihenfolge nach gelesen, eine sinnvolle Lösung.



Die könnt Ihr in den Coupon eintragen und an die Stadtwerke Nürtingen mailen, faxen oder per Post einsenden – es gibt tolle Preise zu gewinnen! Das richtige Lösungswort aus dem letzten Baumhaus lautete **RUDERBOOT!**



COUPON