



### Der Höhepunkt des Programms

Den Höhepunkt des Programms bildet das Kasperletheater mit dem Baderegel-Stopp-Spiel. Durch „Stopp“ Rufe greifen die Kinder immer wieder in die Spielhandlung ein und beweisen so, was sie heute schon alles über die Baderegeln gelernt haben. Ein eigens für das Projekt produziertes Baderegellied komplettiert das Aufklärungsprojekt.



## Weitere Informationen

**Gerne stehen wir Ihnen für weitere Auskünfte zur Verfügung**

### DVV

DLRG-Verlag und Vertriebsgesellschaft mbH

Im Niedernfeld 2  
31542 Bad Nenndorf  
05723 . 955-700  
E-Mail: [dvv@dlrg.de](mailto:dvv@dlrg.de)

### DLRG

Bundesgeschäftsstelle  
Im Niedernfeld 1-3  
31542 Bad Nenndorf  
05723 . 955-0  
E-Mail: [info@dlrg.de](mailto:info@dlrg.de)



WIR MACHEN WASSERFEST

## Kindergartentag

**Für mehr Sicherheit  
im und am Wasser**

## Alternative Wege



Um die hohen Ertrinkungszahlen bei Mädchen und Jungen im Kindergartenalter mittelfristig zu senken, beschreitet die Deutsche Lebens-Rettungs-Gesellschaft e.V. (DLRG) mit ihrem langjährigen Kooperationspartner, der Beiersdorf AG, alternative Wege außerhalb der traditionellen, bereits bestehenden Schwimmbildung:

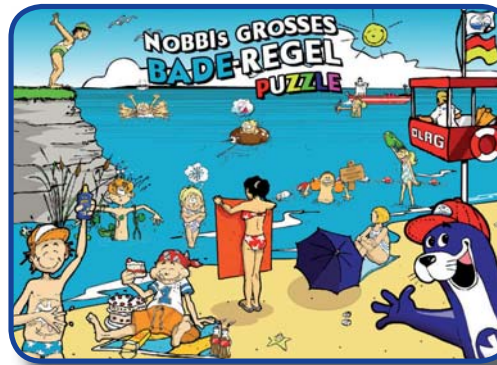
### Der DLRG/NIVEA-Kindergartentag

#### Projektziele

- Senkung der Ertrinkungszahlen bei Vorschulkindern,
- kindgerechte Vermittlung von Baderegeln und richtigem Verhalten im und am Wasser,
- Informationen über Gefahrenquellen für Eltern und Erzieher,
- Informationen über die Aufgaben und Ziele der DLRG,
- Interesse am Schwimmen wecken.

## Das Projekt

Jährlich finden ca. 1.400 Veranstaltungen im ganzen Bundesgebiet statt. Tendenz steigend. Speziell geschulte, ehrenamtliche Mitglieder der DLRG führen die etwa zweistündige Veranstaltung kostenlos in Kindertageseinrichtungen durch.



### Die Kinder erforschen die Baderegeln mit allen Sinnen.

Inhalte und Medien des Projekts wurden von Diplom-Sportlehrern und Erziehern festgelegt und stetig weiterentwickelt. Spielen steht an erster Stelle. Der Wechsel zwischen aktiven und ruhigen Programmteilen trägt der altersbedingten geringen Aufmerksamkeitsspanne der Kinder sowie dem großen Bewegungsdrang Rechnung.



In einer Bewegungsgeschichte erleben die Kinder den Tag eines Rettungsschwimmers. Ein großes Baderegelpuzzle wird gemeinsam zusammengesetzt und die Gefahren im und am Wasser besprochen. Die Kinder bekommen Malbücher über die Baderegeln, um in aller Ruhe zu verarbeiten, was sie bisher gelernt haben.

Anschließend simulieren sie auf einem Schwungtuch, welches das aufgewühlte Meer symbolisiert, den Umgang mit den Rettungsgeräten.

