

## Die Tauchglocke

---

### Materialliste

- 1 große Schüssel
  - 1 schwimmender Gegenstand
  - 1 Glas mit großem Durchmesser
  - Etwas Wasser
- 

### Versuchsablauf

1. **Schüssel mit Wasser füllen.**

Füllen Sie die Schüssel bis zu  $\frac{2}{3}$  mit Wasser.



2. **Gegenstand auf die Wasseroberfläche legen.**

Setzen Sie zum Beispiel eine Spielzeugfigur in ein Boot oder verwenden eine Schwimmte und lassen es anschließend auf der Wasseroberfläche schwimmen.



3. **Das Glas über den Gegenstand stülpen.**

Stülpen Sie nun das Glas senkrecht über dem schwimmenden Gegenstand und drücken Sie das Glas, zusammen mit dem Gegenstand, auf den Boden der Schüssel.



---

### Didaktische Hinweise

Luft ist nicht nichts, wie wir im Experiment mit unserer selbst gebauten Tauchglocke erfahren. Unsere Apparatur sorgt dafür, dass die Spielfigur trocken am Boden des Wasserbassins ankommt. Versuche mit Händen Luft unter Wasser zu halten sind da ungleich schwerer. Wie viel Luft können Sie unter Wasser halten? Probieren Sie es mit den Händen und mit anderen Gefäßen. Was ändert sich, wenn die Luftmenge größer oder kleiner wird? Was passiert, wenn das Glas von der Seite ins Wasser gelassen wird? Mit einem großen Eimer und einem Wasserbecken wird das Phänomen sehr deutlich spürbar. Schaffen Sie es den Eimer unter Wasser zu halten?.



---

### Sicherheitshinweise

Experimentieren ist aufregend und spannend, birgt aber auch Gefahren. Durch die Auswahl und Aufbereitung der Versuche lassen sich diese jedoch begrenzen. Überlegen Sie trotzdem stets, ob der Versuch zur Gruppensituation und zum Entwicklungsstand der Kinder passt. Im Zweifel entscheiden Sie konservativ.

Zusätzlich möchten wir hier auf den folgenden Aspekt aufmerksam machen:

*Ertrinkungsgefahr: Sofern Sie in Ihrer Gruppe noch sehr kleine Kinder betreuen, beachten Sie bitte das auch kleinere Wassermengen für diese Kinder gefährlich sein können.*

Bitte begrenzen Sie die Wassermenge durch entsprechende Gefäße und behalten Sie kleinere Kinder besonders gut im Blick.