

Begleitmaterial für den Grundschulunterricht

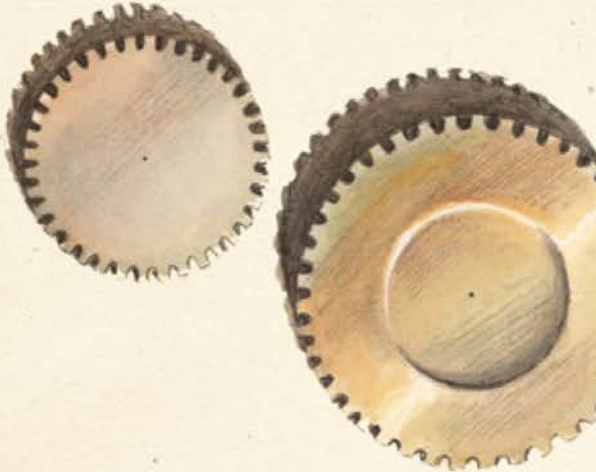
Geeignet für die Klassen 1 bis 4

»Lindbergh – Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus«
von Torben Kuhlmann

Autorin: Pia Löber-Wille




Nord
Süd



Inhaltsverzeichnis

3	Vorwort
4	Der Inhalt des Buches in Kürze
5	Der Autor und Gestalter des Buches
5	Die Autorin des Begleitmaterials
6	Literaturpädagogische Überlegungen
7	Vor der Buchbetrachtung
8	Die gemeinsame Buchbetrachtung und Experimente
16	Nach der Lektüre
17	Arbeitsblätter
38	Elternbrief



Impressum

NordSüd Verlag AG, Franklinstrasse 23, 8050 Zürich, Schweiz

Autorin: Pia Löber-Wille, www.woerterwunderwelten.de

Illustrationen: »Lindbergh« von Torben Kuhlmann

© 2014 NordSüd Verlag AG, Zürich/Schweiz

Stand: August 2024

Grafische Umsetzung: Pascal Birchler

VORWORT

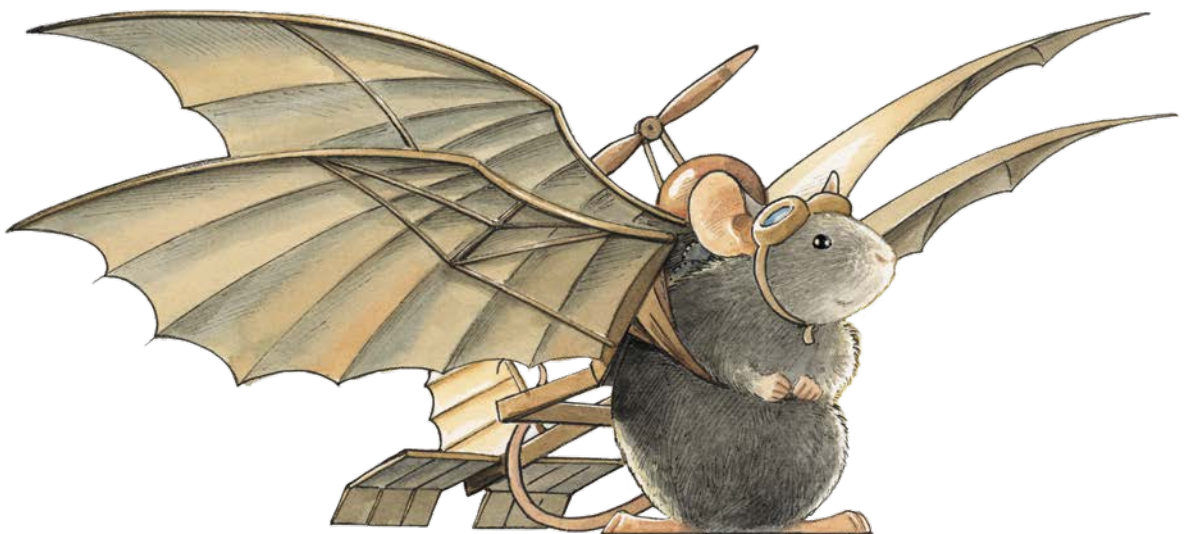
Lesen ist die Schlüsselkompetenz für Bildung. Es bildet die Grundlage für lebenslanges Lernen, die persönliche Entwicklung und gesellschaftliche Teilhabe. Die Ergebnisse unterschiedlicher Bildungsstudien wie IGLU und PISA, aber auch der Vorlesemonitor der Stiftung Lesen, der Eltern mit jüngeren Kindern befragt, verdeutlichen die Wichtigkeit von lesemotivierenden Maßnahmen bereits in den frühen Jahren und darüber hinaus.

Durch die Begeisterung für Geschichten und das kontinuierliche Vorlesen durch Bezugspersonen und Lehrkräfte wird nicht nur die Lesekompetenz gefördert, sondern auch die Liebe zum Lesen geweckt.

Um Kinder zum Lesen zu motivieren, ist die Bereitstellung von Geschichten, die ihrem Entwicklungsstand entsprechen und gleichzeitig ihre Fantasie und Kreativität anregen, essenziell. Vereinfachte Texte und die Möglichkeit, eigene Lesewelten zu erschaffen, fördern nicht nur das Leseverständnis, sondern auch die sprachliche Ausdrucksfähigkeit.

Die Kombination aus Bilderbuch und Sachbuch, ohne eine menschliche Identifikationsfigur, bietet die Chance, Kinder für ganz unterschiedliche Themen zu begeistern. Der experimentierende Zugang über naturwissenschaftliche Themen weckt bei den meisten Kindern Neugier.

Die »Mäuseabenteuer« sind ein Beispiel für besondere Geschichten mit einer herausragenden Bildästhetik und einem hohen Anteil an Sachwissen. Sie zeigen, wie fiktive Erzählungen dazu beitragen können, Kinder gendersensibel in fantastische Welten zu entführen, während sie sich mit naturwissenschaftlichen und historischen Themen auseinandersetzen. Der hohe Illustrationsanteil und die überschaubare Textmenge machen »Lindbergh« für leseschwächere Kinder attraktiv und motivieren sie, sich mit dem Buch zu beschäftigen.



DER INHALT DES BUCHES IN KÜRZE

In Hamburg lebt eine außergewöhnliche kleine Maus. Eines Tages bemerkt sie, dass es gefährlich geworden ist, da, wo sie wohnt. Überall lauern Mausefallen und Feinde. Nach und nach verschwinden ihre Mäusefreunde. Aber wohin sind sie geflüchtet? Nach Amerika? Die kleine Maus beschließt, den weiten Weg über den Atlantik zu wagen. Nächtelang bastelt sie an einem Flugzeug. Ein wildes Abenteuer nimmt seinen Anfang!



DER AUTOR UND GESTALTER DES BUCHES



Torben Kuhlmann lebt und arbeitet als freiberuflicher Kinderbuchautor und Illustrator in Hamburg. Dort studierte er Illustration und Kommunikationsdesign an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften. Sein erstes Bilderbuch »Lindbergh – Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus«, entstanden 2012 als Abschlussarbeit seines Studiums, erschien 2014 im NordSüd Verlag. Dort avancierte es in kürzester Zeit zum Bestseller und wurde mittlerweile in mehr als 30 Sprachen übersetzt. Es folgten weitere, nicht weniger erfolgreiche Mäuseabenteuer.

DIE AUTORIN DES BEGLEITMATERIALS



Foto: Chris Ermke Media

Pia Löber-Wille lebt und arbeitet als freiberufliche Literaturpädagogin (BVL) im Ruhrgebiet. Sie studierte Anglistik an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf und arbeitete danach als Bildungsreferentin für *jugendstil – kinder- und jugendliteraturzentrum nrw e.V.*. Seit 2022 begeistert sie mit *Wörter.Wunder.Welten* in Kitas, Bibliotheken und Bildungseinrichtungen Groß und Klein für Bücher. Zudem berät und schult sie als Expertin für frühkindliche Leseförderung Bildungs-einrichtungen und Unternehmen der Buchbranche und erstellt Begleitmaterialien für Kinderbuchverlage.



LITERATURPÄDAGOGISCHE ÜBERLEGUNGEN

Dieses Begleitmaterial ist eine abenteuerliche Sammlung voller Experimente, Spiele sowie sprachbildender und leseförderlicher Anreize. Lehrkräfte können die einzelnen Module aufbauend aufeinander oder unabhängig voneinander im Unterricht oder in Projektzeiträumen nutzen. Das Begleitmaterial kann als Vehikel genutzt werden, die naturgegebene Forscherfreude bei Kindern auf und durch ein Bilderbuch zu lenken.

Die einzelnen Module stehen für 1 bis 2 Unterrichtseinheiten und können je nach Gruppe von der Lehrkraft verkürzt oder erweitert werden. Es handelt sich hierbei um einen ungefähren Richtwert. Der Fokus des Materials liegt auf dem literarischen Lernen und dem sinnlichen Experimentieren, um das Buch zum Erlebnis für die Kinder werden zu lassen.

Die Geschichte ist in diesem Begleitmaterial in mehrere Lesesequenzen eingeteilt und kann bei Bedarf gut durch das Bilderbuchkino zusammengefasst und mit eigenen Worten wiedergegeben werden. Die textlosen Seiten bieten zudem die Möglichkeit, die Kinder zum eigenen Erzählen zu motivieren.

Icons



Aktivierung



Gesprächsimpuls



Kreative Einzelarbeit



Tandemübung



Schreiben



Lesen



Sprachübung



Differenzierung



Tipp



MINT-Impuls



Spielen



Medien



VOR DER BUCHBETRACHTUNG

Grundausstattung

- Mindestens ein Exemplar »Lindbergh«
- PDF »Lindbergh« als Bilderbuchkino ohne Erzähltext
(zum Download für die nicht-kommerzielle Nutzung unter www.nord-sued.com)
- Rechner und Beamer oder auch Whiteboard
- Die Kinder benötigen weißes Papier, farbige Stifte, Scheren und Kleber

Das Buch wird den Kindern noch nicht gezeigt!

Die Geschichte wird erst vor der zweiten Aktion
in Modul 1 thematisiert.



THEMATISCHER EINSTIEG (MODUL 1)



»Mäuse-Reisekoffer«

Kompetenzbereich: LITERACY – Freies Erzählen, Kreatives Schreiben (Feinmotorik)

Um den Kindern eine thematische Vorentlastung zu bieten, damit sie bei der Geschichte und den Experimenten ins eigene literarische Erleben kommen können, wird der »Mäuse-Reisekoffer« als Einstieg genutzt.

Die Lehrkraft stellt den Kindern einen der vorbereiteten Koffer vor und lädt sie dazu ein, zu überlegen, wer so einen kleinen Koffer benötigt, was sich darin befinden und wohin die Reise gehen könnte.

Material

- **Arbeitsblatt 1**
- Für den »Seesack«/Reisekoffer: kleine Jute-Beutelchen mit Zugband (können ggf. auch von den Kindern bemalt werden) oder Briefumschläge DIN C6 aus Kraftpapier (als Koffer bemalen/bekleben)

Durchführung

Die Klasse wird in 3er- bis 5er-Gruppen eingeteilt.

Das Bildmaterial (**Arbeitsblatt 1**) wird in die Köfferchen gepackt. Die Anzahl der Köfferchen orientiert sich an der Anzahl der Kleingruppen. Jede Kleingruppe erhält das gleiche Material. Die Kinder schauen sich das Material gemeinsam an und erfinden eine kurze Geschichte dazu. Diese wird aufgemalt, und im Anschluss erzählen die Kinder zu ihrem Gruppenbild die Geschichte.



Kinder ab Klassenstufe 2 können die Geschichte gemeinsam aufschreiben und später vorlesen.



Lesestelle: bis Doppelseite 8





»Achtung, Mausefalle!«

Kompetenzbereich: MINT – Vorläufer Programmieren (Informatik)

Die Kinder kommen durch das eigene Tun ins literarische Erleben. Sie werden zu Mäusen, die einander wechselseitig durch das gefährliche Fallen-Labyrinth navigieren und so gleichzeitig erste Programmiererfahrungen sammeln.

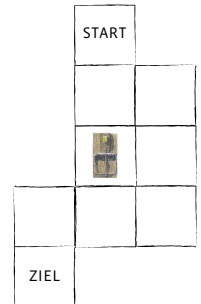
Material

- Arbeitsblätter 2A bis 2C, Straßenkreide, Klebeband, ggf. Augenbinden

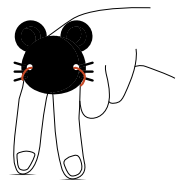
Durchführung

Die Laufkästchen werden mit Klebeband auf den Boden aufgeklebt oder mit Straßenkreide aufgemalt. Mit einfachen Sprach-Befehlen (vorwärts, rückwärts, links, rechts) wird immer ein Kind aus zuvor eingeteilten Zweier-Teams von dem jeweils anderen Kind durch das Mausefallen-Labyrinth gelotst.

Bei der Kästchenanordnung durch die Lehrkraft oder Kinder sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist, dass der Start, das Ziel und die Fallen klar platziert sind. Das Kind, das die Maus ist, schließt die Augen oder bekommt die Augen verbunden. Tritt das Mäuse-Kind in eine Falle, muss es sofort zurück an den Start. Hat das Navigator-Kind das Mäuse-Kind erfolgreich durch das Labyrinth gelotst, werden die Rollen getauscht.



Alternative 1 bei Platzmangel (Arbeitsblatt 2D): Mit Washi-Tape oder nicht permanenten Folienstiften werden kleine Labyrinthe mit kleinen Laufkästchen (die Größe der Kästchen sollte »laufbar« für Kinderfinger sein) auf den Tischen vorbereitet. Ein Kind bekommt einen Mäusekopf an einem Gummi oberhalb von Zeige- und Mittelfinger befestigt und läuft mit den Fingern durch das Labyrinth. Ansonsten ist das Vorgehen genauso wie oben beschrieben.



Alternative 2: mit Bee-Bots® (sofern in der Schule vorhanden oder in der Bibliothek ausleihbar) und Programmiermatte.

→ www.b-bot.de/produkte/bee-bots/bee-bot/



© www.b-bot.de/bee-bot



Tipp

Es bietet sich an, mehrere unterschiedliche Labyrinthe zum Beispiel auf dem Schulhof oder in der Turnhalle vorzubereiten. So können die Teams wechseln, es sind mehrere Durchläufe möglich und es gibt keine langen Wartezeiten.

EINSTIEG IN DIE GESCHICHTE (MODUL 2)



Lesestelle: bis Doppelseite 11



»Katze, Katze, wie weit ist es zum Schiff?«

Kompetenzbereich: MINT – Mengen (Mathematik)

Es handelt sich um eine Abwandlung des Kinderspiels »Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?«. Dabei versuchen die Mäuse, an der Wächter-Katze vorbeizukommen.

Material:

- gegebenenfalls 1 bis 3 (große) Würfel

Durchführung

Ein Kind wird ausgewählt, der Wächter zu sein, und stellt sich vor das Bild mit der Katze im Hafen. Eine Markierung, damit das Kind an dieser Stelle bleibt, kann hilfreich sein. Die anderen Kinder stellen sich auf die andere Seite des Raums und sind die Mäuse. Das Ziel der Mäuse ist es, auf das Schiff hinter der Katze zu gelangen, ohne gefressen zu werden.

Die Mäuse-Kinder rufen »Katze, Katze, wie weit ist es zum Schiff?«, und das Katzen-Kind antwortet mit einer Zahl zwischen 1 und 10 entsprechend »Bis zum Schiff sind es noch... Schritte!«. Die Mäuse-Kinder gehen die Anzahl an Schritten in Richtung Katze.

Spannend zu beobachten: Je nachdem, ob man kleine Trippelschrittchen oder große Känguru-Hüpfer macht, ist die Entfernung ganz unterschiedlich.

Alternative:

Katzen-Kind die Zahlen würfeln lassen, um unentschlossene Kinder zu unterstützen.



Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann das Spiel für die 3. und 4. Klasse abgewandelt werden: Mäuse-Kinder, die das Schiff erreicht haben, werden zu Katzen-Kindern.

Die Katzen-Kinder antworten auf die Frage zur Schrittzahl nacheinander mit einer eigenen Zahl aus dem Zahlenraum bis 10. Die Mäuse-Kinder müssen alle genannten Zahlen addieren und ihr Ergebnis der Lehrkraft zurufen. Ist ihr Ergebnis richtig, dürfen sie diese Anzahl an Schritten gehen, die anderen Mäuse-Kinder müssen stehen bleiben.



Das Spiel kann gerade für die höheren Klassenstufen besser draußen oder in der Turnhalle mit größerer Entfernung gespielt werden.



Lesestelle: bis Doppelseite 14



»Wie wird die Maus zur Fledermaus?«

Kompetenzbereich: Gestalten – Upcycling-Collage

Die Kinder überlegen sich, wie die kleine Maus ebenfalls fliegen könnte. Sie begeben sich, wie die Maus im Anschluss in der Geschichte, draußen auf die Suche nach Material.

Material

- Mausvorlage (Arbeitsblatt 3)
- Collage-Material, Naturmaterial, »Müll«

Durchführung

Die Kinder sammeln sich ihr Collage-Material auf dem Schulhof oder als Exkursion in kleineren Gruppen ums Schulgelände zusammen und basteln ihre Idee (Flügel, Fluggerät o.Ä.) an und um die Maus auf dem Blatt herum. Wichtig ist, dass jede Idee richtig ist und gewürdigt wird. Die Collagen werden für die Projektzeit im Klassenraum oder davor aufgehängt.

VERTIEFUNG DURCH EXPERIMENTE (MODUL 3)



»Wie funktioniert Fliegen?«

Kompetenzbereich: MINT – Physik (Naturwissenschaften)



An verschiedenen Stationen können die Kinder sich Erkenntnisse zu Luft, Luftwiderstand und Auftrieb aneignen.

Material

- Beobachtungsbogen (Arbeitsblatt 4)
- Station 1: pro Kind zwei Bogen Papier (Kopierpapier oder stärkeres Papier, etwa 120 g/m²)
- Station 2: Föhn, Styropor-Kugel oder Tischtennisball
- Station 3: Bastelanleitung Katapult-Pappflugzeug (Arbeitsblätter 5A und 5B)
- Station 4: Faltanleitungen (Arbeitsblätter 6A bis 6C), pro Kind drei Bogen Papier (Kopierpapier)

Durchführung

Station 1: Fallende Blätter

Jedes Kind bekommt zwei Blätter. Ein Blatt wird zu einem Ball geknüllt, das andere bleibt, wie es ist. Die Kinder lassen das Blatt und den Papierball gleichzeitig aus gleicher Höhe fallen.



Was fällt ihnen auf?

Antwort für die Lehrkräfte:

Das zerknüllte Papier fällt schneller als das Blatt Papier. Dies liegt daran, dass der Luftwiderstand aufgrund der größeren Oberfläche des unzerknüllten Blattes größer ist als auf den kompakten Papierball. Daher braucht das Blatt Papier länger, um unten anzukommen.

Station 2: Fliegende Kugel

Der Föhn wird angeschaltet und so gehalten, dass die Luft gerade nach oben herausströmt. Bei jüngeren Kindern bietet es sich an, den Föhn entsprechend zu fixieren. Die Kugel wird in den Luftstrom gelegt und dort balanciert.



Was passiert, wenn die Kugel leicht angestupst wird?

Was passiert, wenn der Föhn nun leicht gekippt wird?

Antwort für die Lehrkräfte:

Auch wenn die Kugel leicht angestupst wird, verbleibt sie im Luftstrom des Föhns und wird sich wahrscheinlich um die eigene Achse drehen. Die Luftströmung des Föhns trägt dazu bei, dass die Kugel stabilisiert bleibt und nicht einfach herunterfällt.

Wenn der Föhn leicht gekippt wird, ändert sich die Richtung des Luftstroms. Je nachdem, in welche Richtung der Föhn gekippt wird, wird die Kugel der neuen Luftströmungsrichtung folgen.

Station 3: Flugzeug-Schleuder

Die vorbereiteten Pappflieger und Katapulte liegen bereit (Arbeitsblätter 5A und 5B). Die Kinder probieren aus, wie das Flugzeug am besten und weitesten fliegt.



Klassen 3 und 4 können an dieser Station eigene Flieger basteln und ausprobieren, was passiert, wenn man die Tragflächen größer oder kleiner macht oder diese abrundet.

Antwort für Lehrkräfte:

Größere Tragflächen können mehr Auftrieb erzeugen, da sie eine größere Oberfläche haben, die mehr Luft erfassen kann. Dadurch könnte der Flieger länger in der Luft bleiben oder sogar weiter fliegen, bevor er zu Boden fällt.

Kleinere Tragflächen erzeugen weniger Auftrieb und können dazu führen, dass der Flieger schneller zu Boden fällt. Allerdings könnten sie auch schneller sein und eine längere Strecke zurücklegen, wenn sie weniger Luftwiderstand haben.

Durch das Abrunden der Tragflächenkanten kann der Luftwiderstand reduziert werden, was zu einer glatteren Strömung um die Tragflächen herumführen könnte. Dies könnte die aerodynamische Effizienz verbessern und den Flieger stabiler machen.

Indem die Kinder diese Variablen selbst verändern und die Ergebnisse beobachten, können sie ein größeres Verständnis dafür entwickeln, wie die Form und Größe der Tragflächen die Flugeigenschaften eines Flugzeugs beeinflusst. Dies ist ein simpler Weg, um die Grundlagen der Aerodynamik zu erkunden.

Station 4: Papierflieger

Die Kinder falten drei unterschiedliche Papierflieger (Arbeitsblätter 6A bis 6C) und probieren aus, welcher am besten und weitesten fliegt.



Wie weit sind die unterschiedlichen Flieger geflogen?

Antwort für Lehrkräfte: siehe Station 3.



Lesestelle: bis Doppelseite 28



VERTIEFUNG DURCH EIN WENIG GESCHICHTE (MODUL 4)



Lesestelle: bis Doppelseite 35 (»Die kleine Flugmaschine raste über die Kante hinweg und ...«
ohne: »... flog!« (Cliffhanger!)



»Die Geschichte des Traums vom Fliegen«

Kompetenzbereich: Medien – Recherche

Anhand eines Zeitstrahls werden Bilder und Fotos historischer bis zeitgenössischer Fluggeräte und Flugzeuge geordnet und Porträts von Vorreitern der Luftfahrt zugeordnet.

Material

- Arbeitsblätter 7A-1 bis 7C-1 oder 7A-2 bis 7C-2
- rote Wolle oder rotes Klebeband

Durchführung

Die Lehrkraft bereitet den Zeitstrahl vorab vor (auf dem Boden oder auf dem Whiteboard). Die Kinder bekommen die Arbeitsblätter 7A-1 bis 7C-1 oder 7A-2 bis 7C-2 (je nach Einschätzung der Lehrkraft zum Schwierigkeitsgrad) und schneiden die Bilder und Texte aus. Die leichteren Arbeitsblätter können durch die farbigen Markierungen beim Sortieren unterstützen.

Die Kinder versuchen sich zunächst an einer eigenen Anordnung, OHNE die Bilder schon zu kleben. Anschließend wird gemeinsam überlegt, welche Erfindungen alt und welche modern aussehen und in welcher Reihenfolge und zu welcher Zeit sie stehen könnten. Danach werden noch die Personen-Porträts zugeordnet.

Gemeinsam am großen Zeitstrahl der Lehrkraft wird dann das richtige Ergebnis vorgestellt.

Kindersuchmaschinen

www.miniklexikon.zum.de/wiki/Flugzeug

www.fragfinn.de

www.blinde-kuh.de/index.html

www.helles-koepfchen.de/



Ab Mitte der 2. oder Anfang der 3. Klasse können die Kinder mittels Internetrecherche (Kindersuchmaschinen) noch die Steckbriefe (Arbeitsblatt 8) ausfüllen. Die Lehrkraft lost die Gruppen mit den entsprechenden Porträts aus, und die Gruppen stellen einander am Ende die Persönlichkeiten wechselseitig kurz vor.

DER ABSCHLUSS (MODUL 5)



Kompetenzbereich: Gestalten – Werken, MINT – Technik

Kinder bekommen verschiedene Materialien zum Erstellen von »Fluggeräten«. Sie sollen ihre Erkenntnisse aus dem MINT-Modul berücksichtigen.

Material

- **Arbeitsblatt 9** (Schriftzug »Spirit of St. Louis« und Mäusefigur zum Ergänzen für das fertige Flugzeug in unterschiedlichen Größen)
- Die Lehrkraft stellt verschiedene Materialien zur Verfügung (z. B. Hölzchen, Fäden und Bänder, Papier, Alufolie, Küchenpapierrollen).



Die Kinder geben ihre Überlegung zu der letzten Lesestelle ab: Ist die Maus mit diesem Flugzeug geflogen?

Sie sammeln gemeinsam mit der Lehrkraft Kriterien, die ein funktionierendes Fluggerät aufwenden muss. Im Anschluss suchen sich die Kinder an einer Material-Bar ihre Utensilien zusammen, die sie für ihre Idee brauchen. Die Kinder kreieren für die kleine Lindbergh-Maus ihr eigenes Flugzeug.



Worauf ist zu achten?

Antwort für die Lehrkräfte:

Leichtgewicht: Verwendung leichter Materialien, um das Flugzeuggewicht zu minimieren und die Flugfähigkeit zu verbessern. Papier, Pappe oder leichtes Holz sind gute Optionen.

Tragflächen: Das Flugzeug braucht ausreichend große Tragflächen, um genügend Auftrieb zu erzeugen. Breitere Tragflächen können dazu beitragen, dass das Flugzeug stabiler fliegt.

Stabilität: Das Flugzeug braucht eine stabile Konstruktion um ein gleichmäßiges Fliegen zu ermöglichen.

Experimentieren: Ermutigen Sie die Kinder, mit verschiedenen Optionen zu experimentieren, um zu sehen, wie sich Änderungen auf das Flugverhalten auswirken.

und/oder

Kreativität: Geben Sie den Kindern die Freiheit, kreativ zu sein und ihr eigenes Flugzeugdesign zu entwerfen. Dies fördert ihre künstlerischen und gestalterischen Fähigkeiten.

Wer möchte, kann die Flugfähigkeiten seiner Erfindung testen – mit dem Risiko, dass das Flugzeug im Anschluss repariert oder neu gestaltet werden muss. Oder die Flugzeuge werden an Nylon-Fäden im Raum unter die Decke gehängt. Der Fokus kann somit entweder auf dem kreativen oder auf dem experimentellen Prozess liegen.



Lesestelle: ab Doppelseite 35 »...flog!« bis Ende

NACH DER LEKTÜRE



NACHHALTIGKEIT UND ELTERNARBEIT

Um einen nachhaltigen und lesefördernden Effekt zu erzielen, macht es Sinn, das Buch in einem »Lese-Rucksack« (oder in einer Tasche) auf Reisen zu schicken.

So kann eine kleine Stoff-Lindbergh-Maus samt Reisetagebuch und Bilderbuch (oder den weiteren Mäuseabenteuern »Armstrong«, »Edison«, »Einstein« und »Earhart«) auf neue abenteuerliche Reisen durch die Familien gehen.

Die Kinder schreiben oder malen die kleinen Abenteuer auf, die die Maus mit ihnen erlebt hat. Es können auch Fotos eingeklebt werden. Eine Kopiervorlage für eine **Eltern-Info** ist auf der letzten Seite dieses Begleitmaterials zu finden.

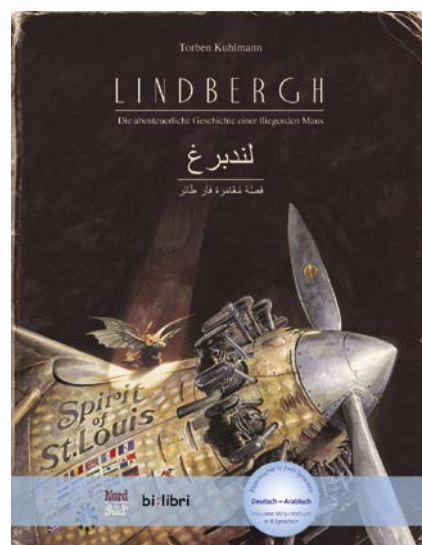
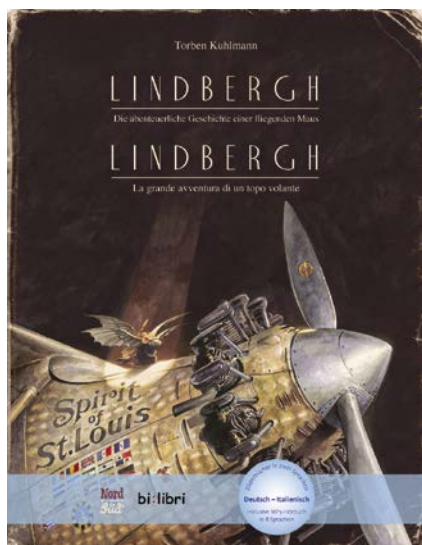
Gibt es das Budget her, könnte das Buch auch in den Familiensprachen der Schüler:innen angeschafft werden, sodass die Bücher zu Hause von den Eltern oder Bezugspersonen mit den Kindern noch einmal gemeinsam betrachtet und gelesen werden können.

»Lindbergh« ist auch als zweisprachige Ausgabe bei Edition bi:libri erhältlich. Aktuell sind folgende Sprachen verfügbar:

Deutsch – Arabisch
Deutsch – Englisch
Deutsch – Französisch
Deutsch – Italienisch
Deutsch – Russisch
Deutsch – Spanisch
Deutsch – Türkisch

Mehr Informationen unter www.edition-bilibri.com/books/lindbergh

Zu den Ausgaben sind auch kostenlose Hörbücher verfügbar. Der kostenlose Download findet sich unter <https://nord-sued.com/bilibri>.



ARBEITSBLATT 1 | BILDMATERIAL

Entsprechend der Anzahl der Gruppen oder Kinder kopieren und vorbereiten.



ARBEITSBLATT 2A | MAUSEFALLE

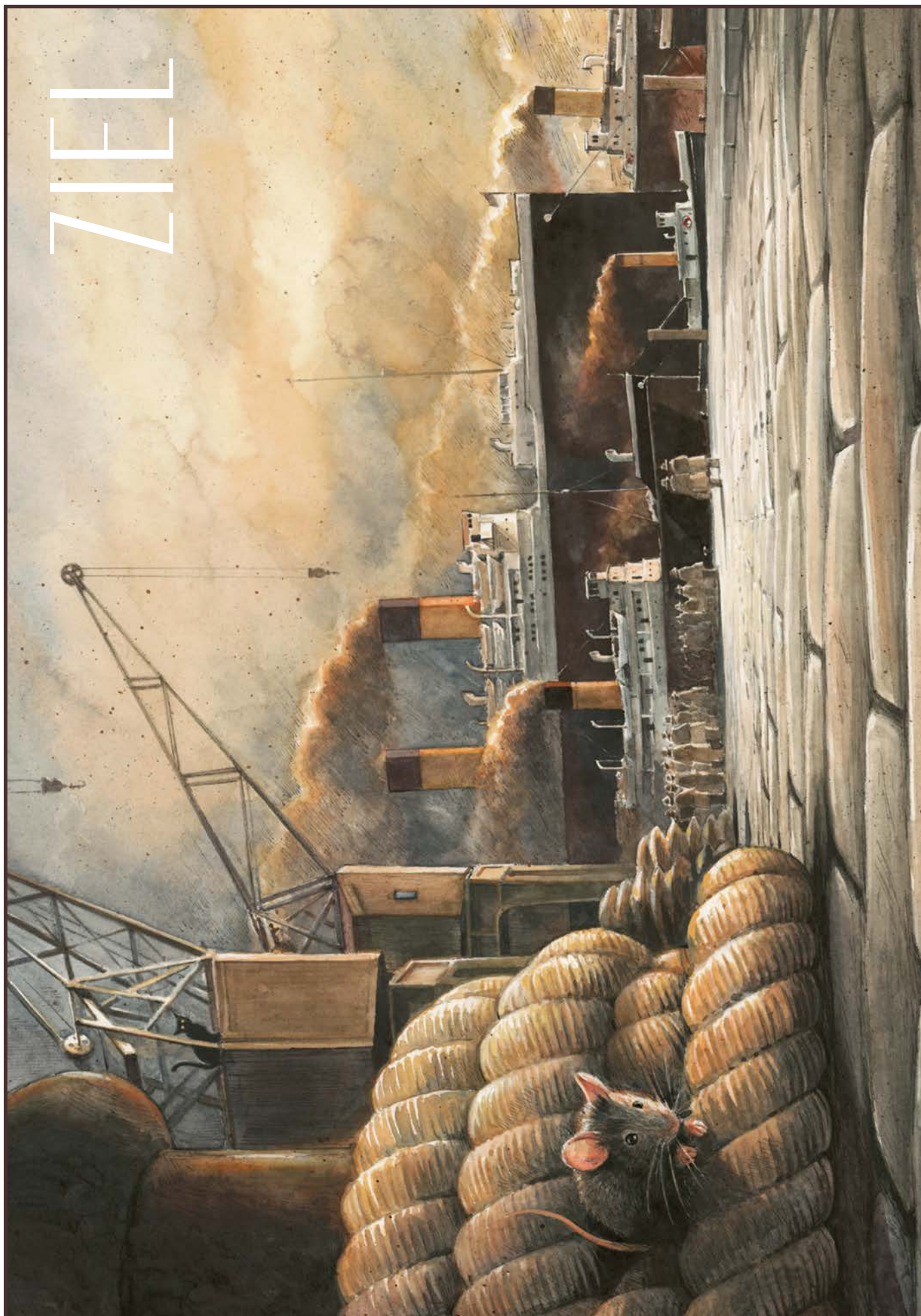
Bitte 2 bis 3 Mausefallen pro »Gruppenset« drucken.



START



ZIEL



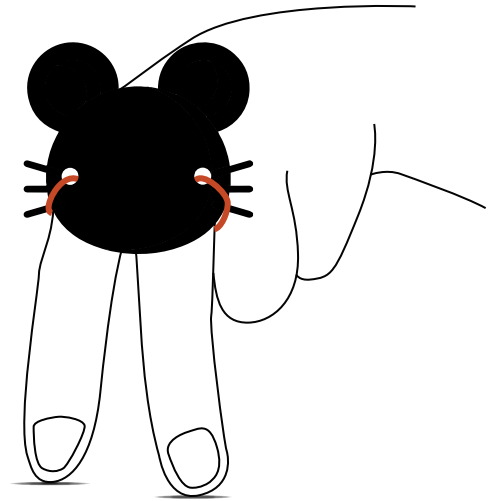
ARBEITSBLATT 2D | MÄUSEKOPF-FINGERMASKE

Material

- Mausvorlage auf dickem Papier ausgedruckt
- Gummiband

Anleitung

1.
Dieses Arbeitsblatt auf etwas dickerem Papier ausdrucken.
2.
Die Maus an der gestrichelten Linie ausschneiden.
3.
Links und rechts ein Loch in die Mausvorlage machen.
4.
Gummiband entzweischneiden, durch die Löcher ziehen und verknoten.



Vorlage zum Ausschneiden:





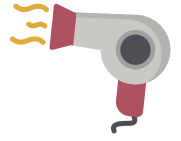
ARBEITSBLATT 4 | BEOBACHTUNGSBOGEN

Notiere oder male hier deine Ergebnisse.



Station 1: Papier

Station 2: Föhn



Station 3: Pappflugzeug



Station 4: Papierflieger

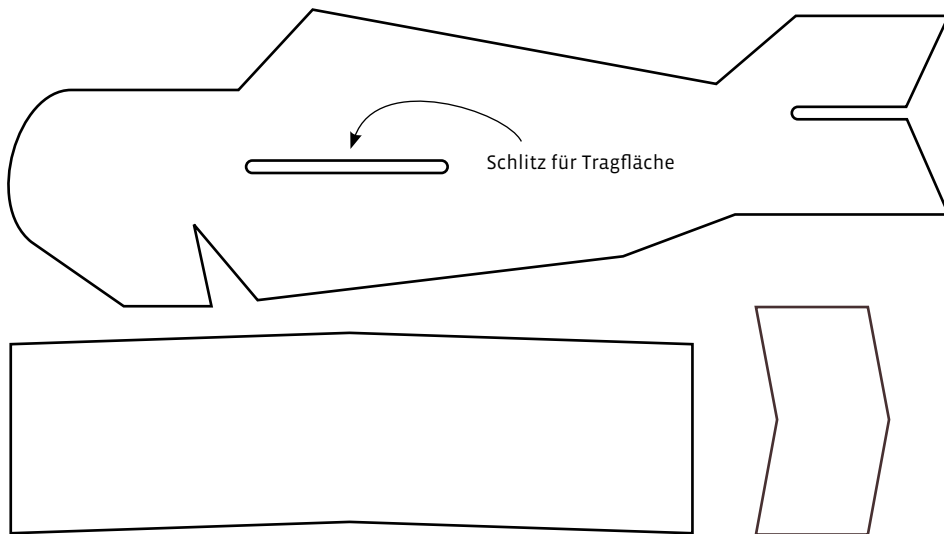


Illustrationen: vecteezy.com

ARBEITSBLATT 5A | BASTELVORLAGE KATAPULT-PAPPFLUGZEUG

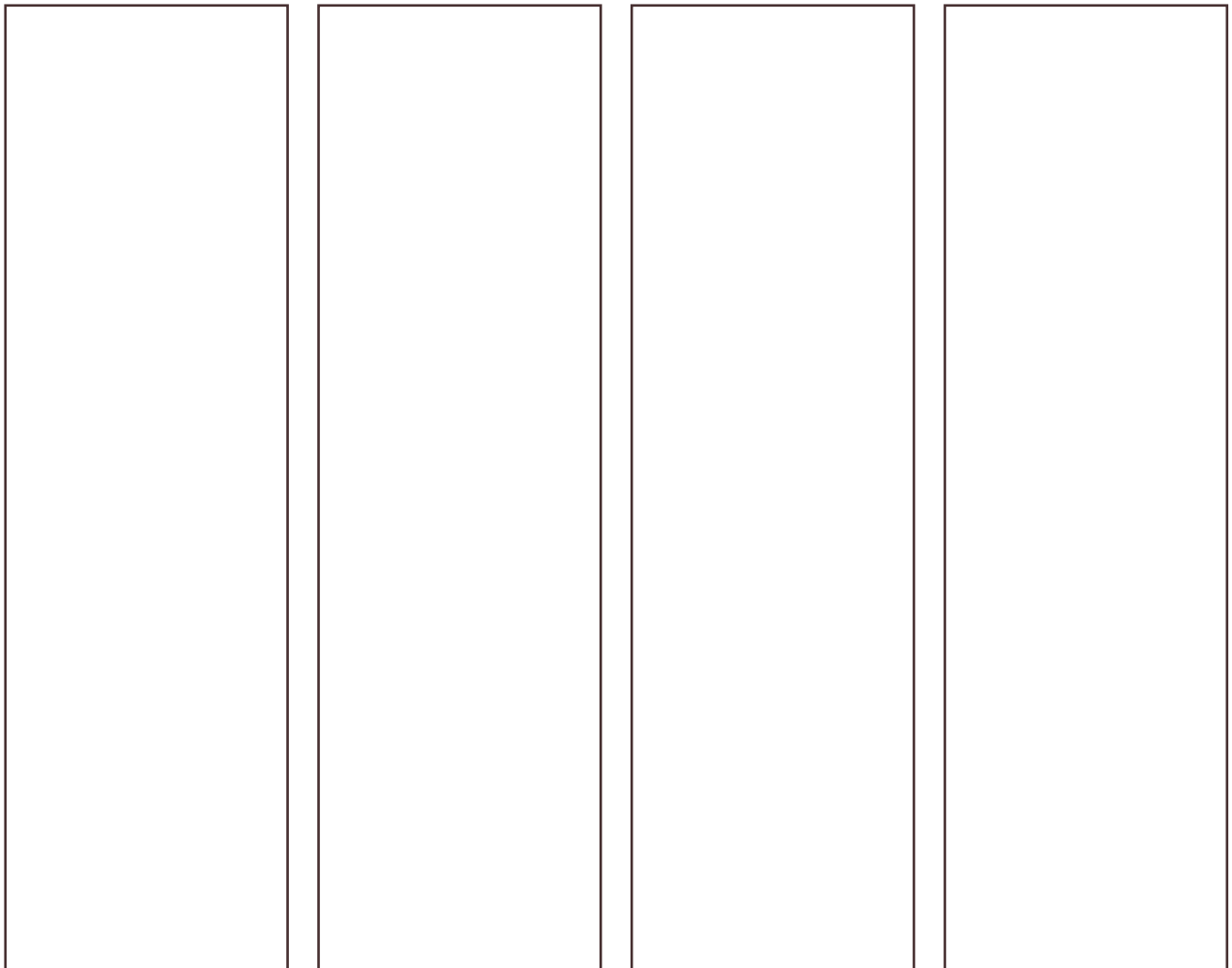
Schneide alle Teile aus. Klebe jedes Teil auf Karton. Schneide alles aus und stecke das Flugzeug gemäß Arbeitsblatt 5B zusammen.

Schnittmuster 1:1



Tragfläche

Höhenruder



Schleuderhalter

ARBEITSBLATT 5B | BASTELANLEITUNG KATAPULT-PAPPFLUGZEUG

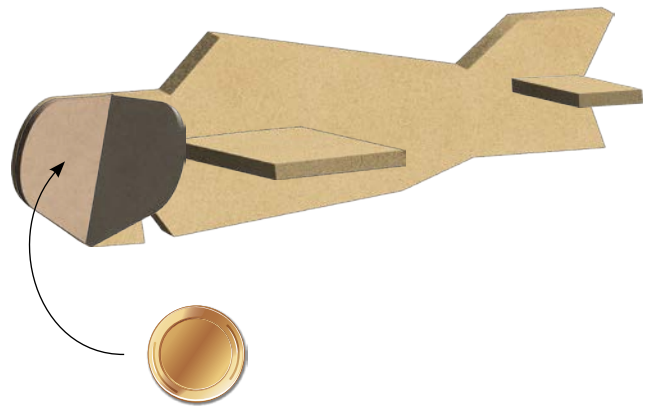
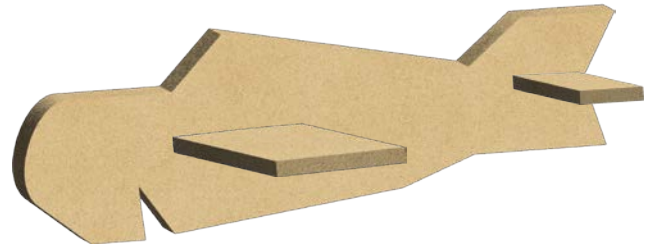
Material

- Pappkarton
- 1-Cent-Münze
- Gummiband
- Cutter
- Leim

Anleitung

1.
Alle Bauteile mithilfe der Schnittvorlage (siehe Arbeitsblatt 5A) aus Karton ausschneiden.
2.
Tragfläche und Höhenruder in den vorgesehenen Schlitz einführen und mit Leim verkleben.
3.
An der Flugzeugnase etwa die Hälfte der Kartondicke aufbrechen und 1-Cent-Münze einlegen. Mit Leim wieder zukleben.

Das Pappflugzeug ist nun fertig.



4.
Die vier gleich großen Kartonrechtecke zusammenkleben, damit ein dicker Kartonblock entsteht.
5.
In den Kartonblock einen Schlitz schneiden und Gummi einziehen.


Fertig ist das Katapult.




ARBEITSBLATT 6A | PAPIERFLIEGER ANLEITUNG

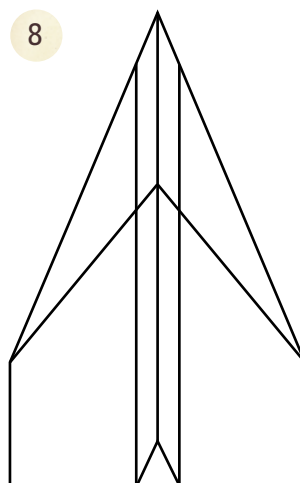
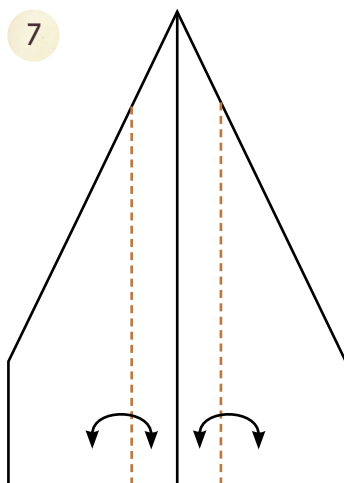
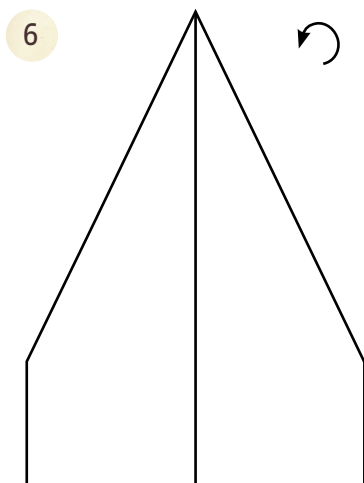
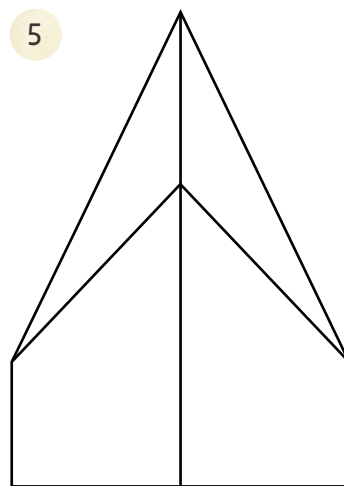
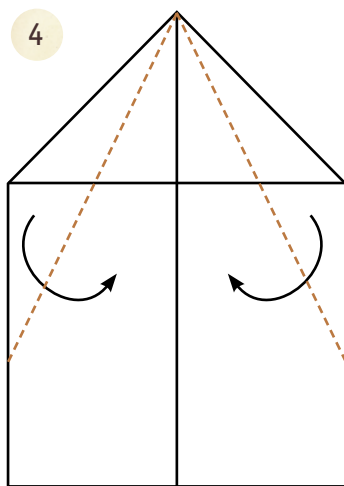
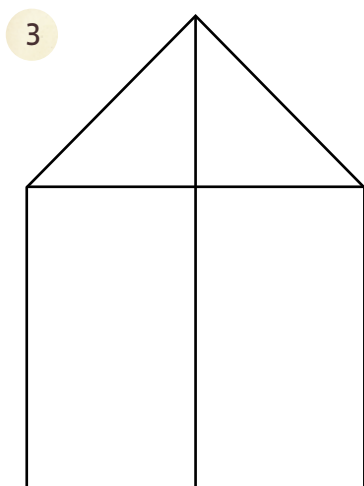
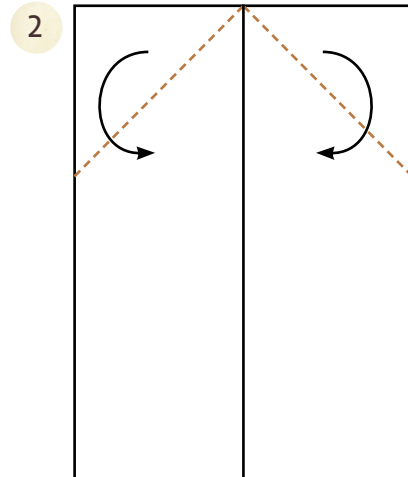
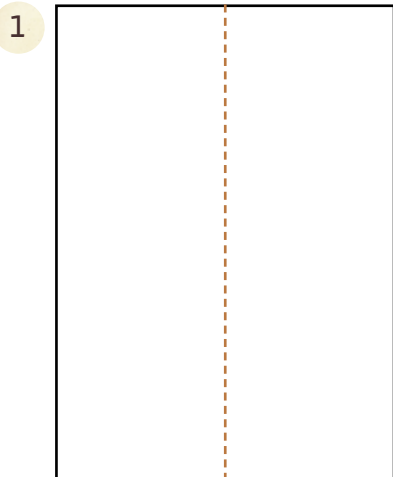
Falte die unterschiedlichen Flieger.
Probiere sie aus, und notiere auf
dem Arbeitsblatt deine Beobachtungen.



 falten und wieder öffnen


 in die angegebene Richtung
falten


 auf die Rückseite drehen

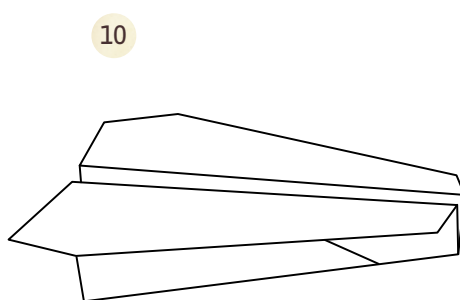
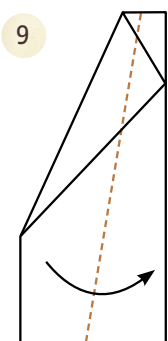
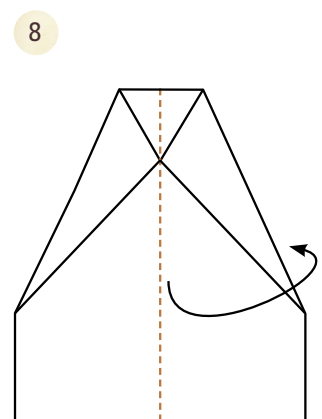
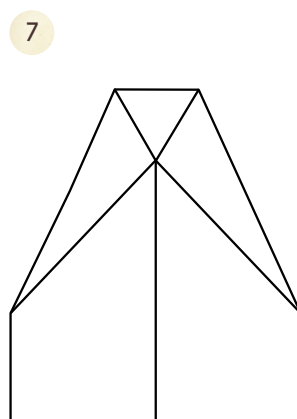
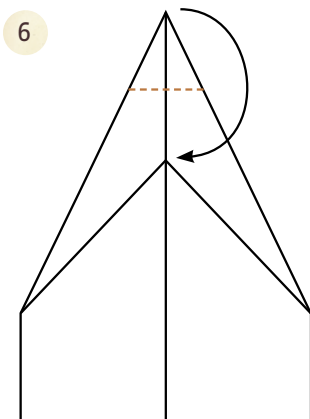
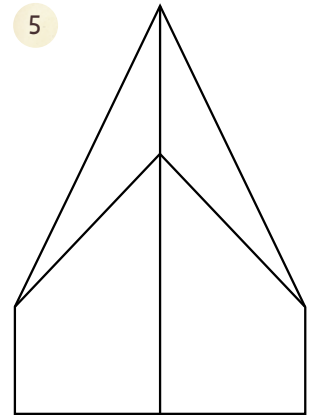
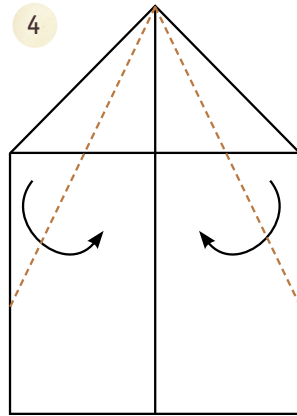
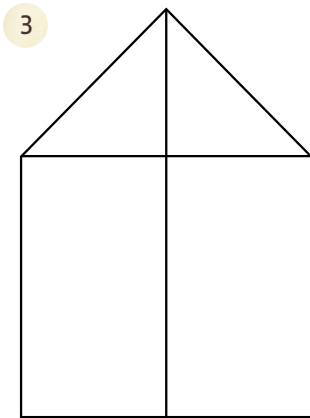
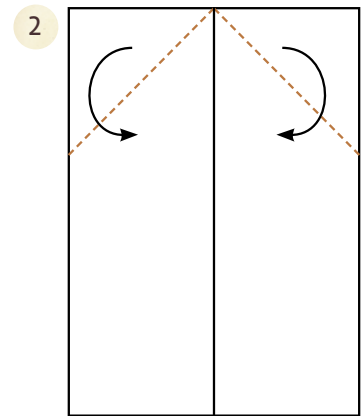
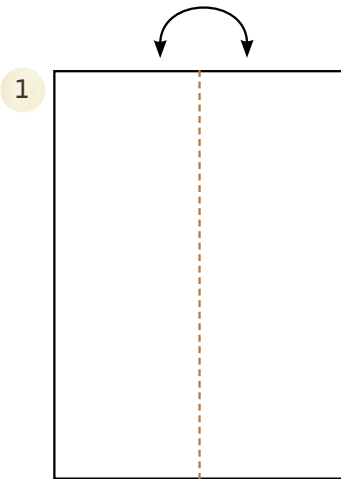


ARBEITSBLATT 6B | PAPIERFLIEGER ANLEITUNG

Falte die unterschiedlichen Flieger. Probiere sie aus, und notiere auf dem Arbeitsblatt deine Beobachtungen.


 falten und wieder öffnen


 in die angegebene Richtung falten




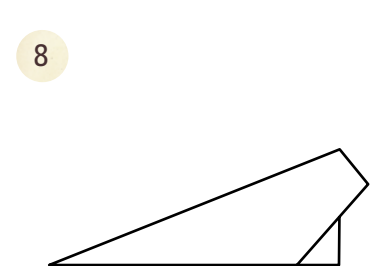
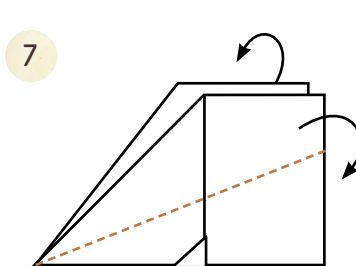
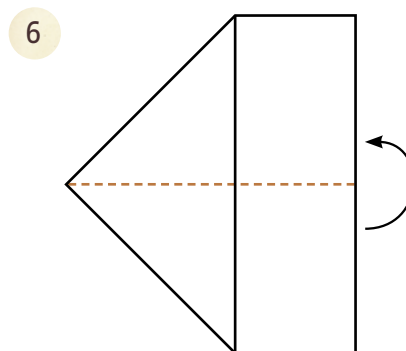
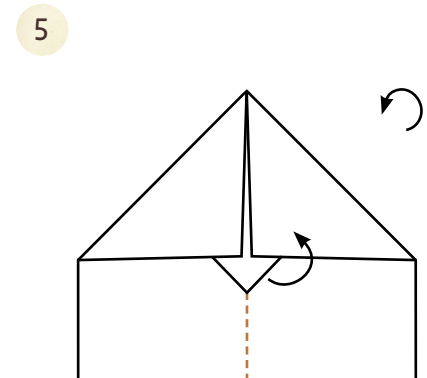
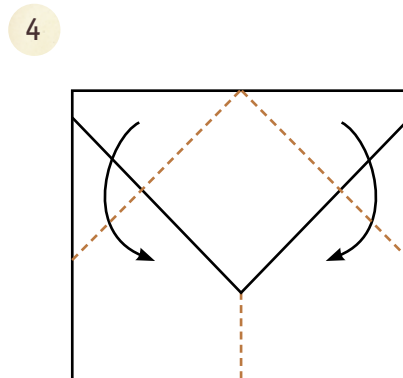
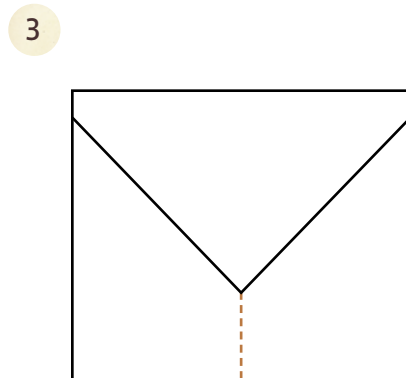
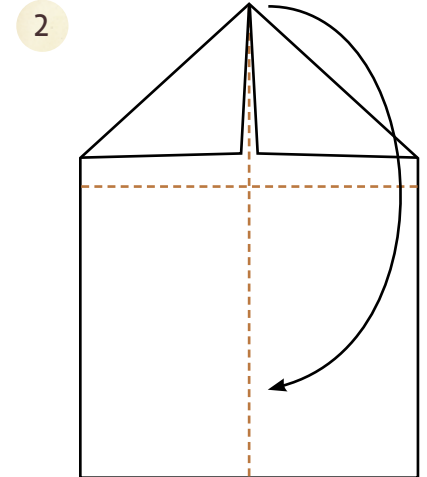
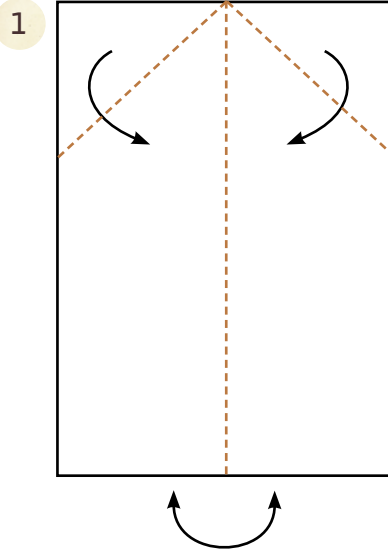
ARBEITSBLATT 6C | PAPIERFLIEGER ANLEITUNG

Falte die unterschiedlichen Flieger.
Probiere sie aus, und notiere auf
dem Arbeitsblatt deine Beobachtungen.

 falten und wieder öffnen

 in die angegebene Richtung
falten

 auf die Rückseite drehen



Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Zeilen aus.



1903 | motorisierter Doppeldecker

1919 | Passagierflugzeug

1894 | Segelapparat

1490 | Luftschraube

1967 | Passagierflugzeug

1852 | Gleiter

William E. Boeing

Hugo Junkers

Orville und Wilbur Wright

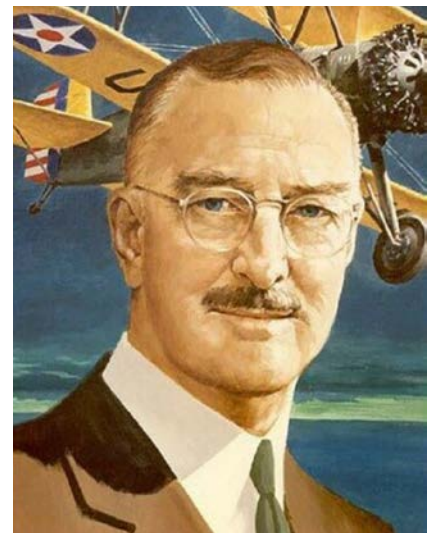
Leonardo da Vinci

Sir George Cayley

Otto Lilienthal

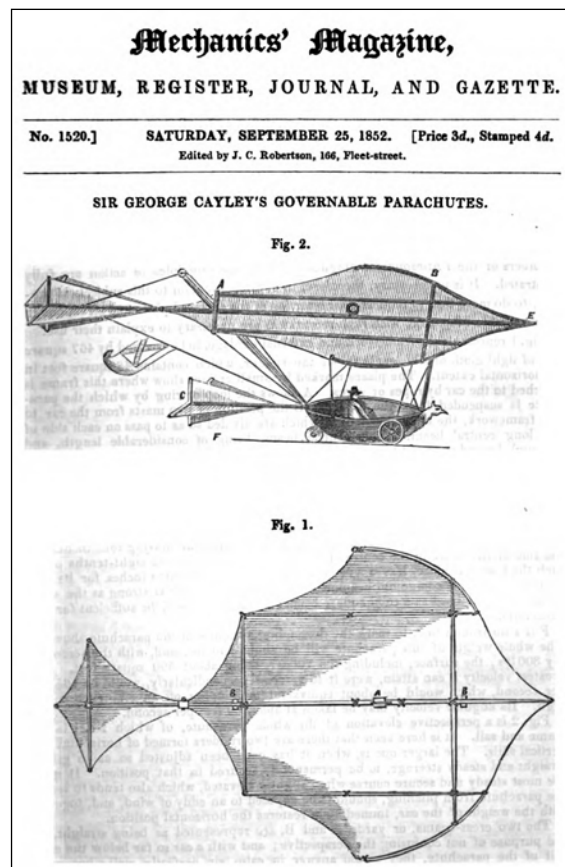
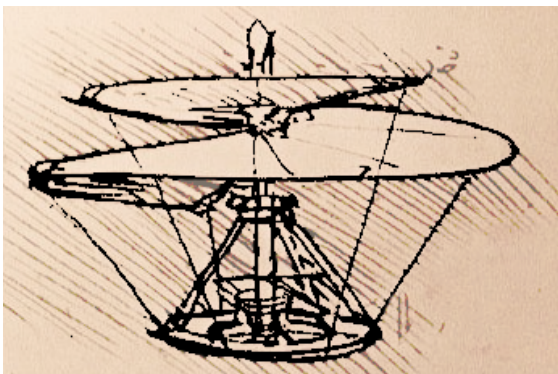
ARBEITSBLATT 7B-1

Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Bilder aus.



ARBEITSBLATT 7C-1

Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Bilder aus.



Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Zeilen aus.



1903 | motorisierter Doppeldecker

1919 | Passagierflugzeug

1894 | Segelapparat

1490 | Luftschraube

1967 | Passagierflugzeug

1852 | Gleiter

William E. Boeing

Hugo Junkers

Orville und Wilbur Wright

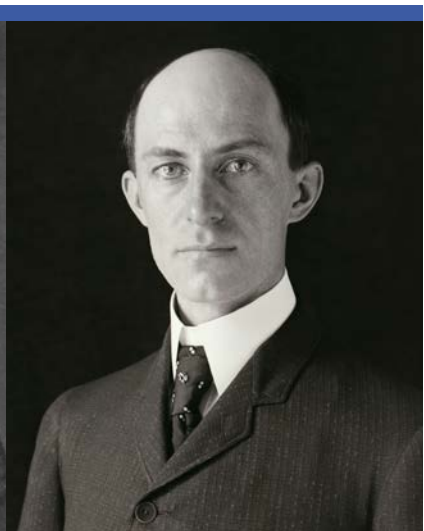
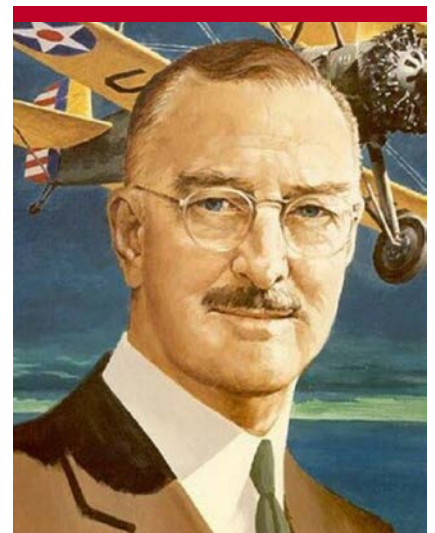
Leonardo da Vinci

Sir George Cayley

Otto Lilienthal

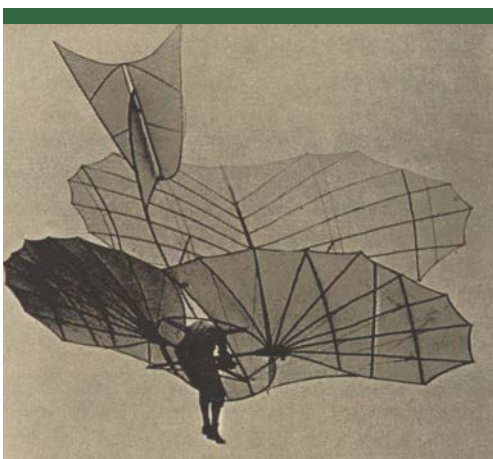
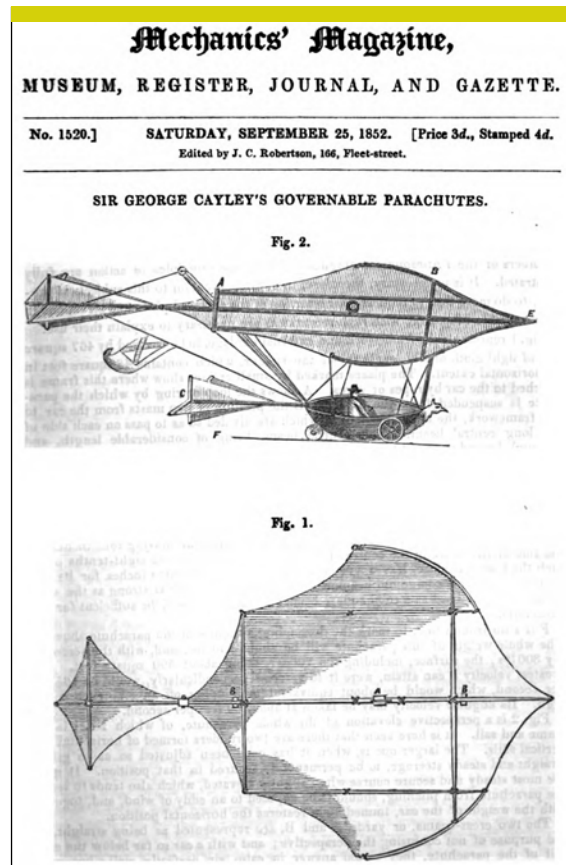
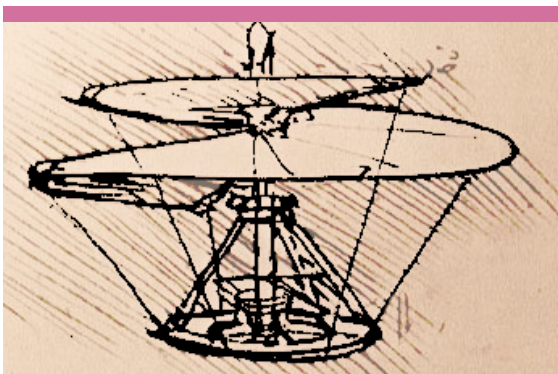
ARBEITSBLATT 7B-2

Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Bilder aus.



ARBEITSBLATT 7C-2

Schneide für den Zeitstrahl die einzelnen Bilder aus.

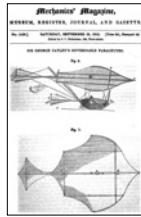


1490



Luftschraube von
Leonardo da Vinci

1852



Gleiter von
Sir George Cayley

1894



© Le Miroir des Sports, 11 Août 1921,
publication Gallica |
www.commonswiki.org

Segelapparat von
Otto Lilienthal

1903



Motorisierter Doppeldecker von
Orville Wright und Wilbur Wright

1919



Passagierflugzeug von
Hugo Junkers

1967



Passagierflugzeug von
William E. Boeing



Name des Erfinders:

hat gelebt:

von

bis

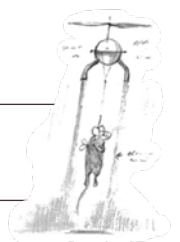
Beruf:

Erfindung(en):

Versuch geglückt? Ja/Nein und Begründung:



Weitere interessante Informationen zum Leben:



ARBEITSBLATT 9

Suche dir einen Schriftzug und eine Maus für dein fertiges Flugzeug aus.
Schneide sie aus, und klebe sie auf und in dein Flugzeug.



*Spirit
of
St. Louis*



*Spirit
of
St. Louis*



Falte mal wieder!

Hallo, liebe Eltern!

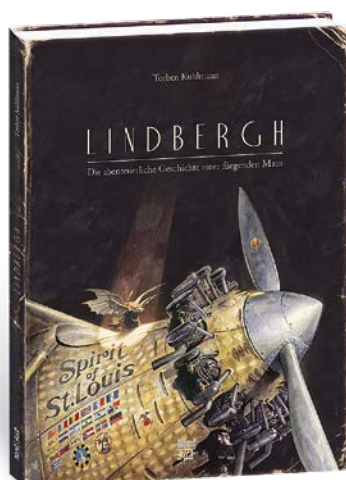
Ihr Kind hat in den vergangenen Tagen das Bilderbuch »Lindbergh – Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus« von Torben Kuhlmann (NordSüd Verlag) kennengelernt.

Es ist die Geschichte einer Maus, die sich in den Kopf gesetzt hat, über das große Meer zu ihren Verwandten zu fliegen. Sie entgeht vielen Gefahren, experimentiert, baut und fliegt schließlich wie ihr Namensvetter Charles Lindbergh von einem Kontinent zum nächsten.

Ihr Kind hat in verschiedenen Experimenten aus dem Bereich MINT (**M**athematik – **I**nformatik – **N**aturwissenschaften – **T**echnik) herausfinden können, wie es Flugzeugen möglich ist, zu fliegen. Ihr Kind hat programmiert, gebastelt, erforscht und gebaut und zum Schluss ein eigenes Flugzeug für die Lindbergh-Maus konstruiert.

Und jetzt sind Sie dran: Falten Sie doch gemeinsam mit Ihrem Kind einige unterschiedliche Papierflieger und lassen sie unter verschiedenen Umständen (drinnen/draußen, vom Klettergerüst/auf der Wiese) fliegen. Vielleicht regt es Ihr Kind an, etwas von den Experimenten und dem Mäuseabenteuer zu erzählen!

Wenn Sie mögen, senden Sie uns gerne ein Foto von den fertigen Fluggeräten an maeuseabenteuer@nord-sued.com.



Torben Kuhlmann

Lindbergh

Die abenteuerliche Geschichte einer fliegenden Maus

Durchgehend farbig illustriert

Hardcover / 21,5 × 28 cm

96 Seiten / ab 5 Jahren

ISBN: 978-3-314-10210-3

Erstauflage 2014 / 21. Auflage 2021

In Hamburg lebt eine außergewöhnliche kleine Maus. Eines Tages bemerkt sie, dass es gefährlich geworden ist, da, wo sie wohnt. Überall lauern Mausefallen und Feinde. Nach und nach verschwinden ihre Mäusefreunde. Aber wohin sind sie geflüchtet? Nach Amerika? Die kleine Maus beschließt, den weiten Weg über den Atlantik zu wagen. Nächtelang bastelt sie an einem Flugzeug. Ein wildes Abenteuer nimmt seinen Anfang!

www.mauseabenteuer.com | www.nord-sued.com | www.woerterwunderwelten.de