

Hier kommt ein  
**Hörbogen!**

Ein **Hörbogen** informiert über den Inhalt eines Hörbuchs und steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit.



## Lindbergh

Torben Kuhlmann



**Lindbergh**  
**Torben Kuhlmann**

Der Hörverlag

10,99 €

ISBN 978-3-8445-1961-7

Alles könnte so friedlich sein für die kleine Maus und ihre Familie, wenn nicht die Menschen von Tag zu Tag immer mehr Probleme bereiten würden. Überall tauchen Mausefallen und neue Feinde auf, so zum Beispiel Katzen. Das Leben der Mäuse wird zum Albtraum. Und als die kleine Maus eines Morgens aufwacht, sind auf einmal alle anderen Mäuse weg. Ob sie den Gerätschaften der Menschen oder den Katzen zum Opfer fielen? „Nein!“, kann die kleine Maus kurze Zeit später erleichtert feststellen, denn sie entdeckt, dass alle Mäuse nach Amerika ausgewandert zu sein scheinen. Deshalb beschließt auch sie, die weitere Reise über den Atlantik auf sich zu nehmen. Doch benötigt sie dazu erst einmal ein geeignetes Transportmittel...

*Alter: ab 9 Jahren*

*Hörbogen von Jennifer Madelmond*

Mehr Tipps und Hinweise  
finden Sie auf  
[www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)



# Lindbergh

Torben Kuhlmann

*Zeit: je nach Intensität ca. 1-2 Schulstunden*

*Themen: Erfinder, Entdecker, Geschichte, Fliegen, Reisen*

## Anmerkungen zur CD

„Lindbergh“ ist eine außergewöhnliche, einfühlsame und spannende Geschichte über eine kleine und sehr kreative Maus, die einen Weg zu finden versucht, um sich ihren Verwandten in Amerika anzuschließen. Dazu braucht sie nicht nur jede Menge Erfindergeist, sondern auch eine riesige Portion Mut, denn die Reise über den Atlantik ist lang, und Gefahren lauern überall. Schon das von Torben Kuhlmann wunderbar illustrierte (und mehrfach ausgezeichnete Buch) ist atmosphärisch dicht. Und mehr noch unterstützt die inszenierte Lesung, mit Schauspieler Bastian Pastewka in allen Rollen, die Kreativität der jungen Hörer\*innen, denn die CD bietet ihnen eine Vielfalt von Möglichkeiten, eine eigene Vorstellung von der Welt und den Entwicklungen der kleinen Maus zu kreieren.

## Empfehlung

Dieser Hörbogen behandelt Themen wie „Reisen“, „Entdecker und Erfinder“, aber auch das Thema „Fliegen“. Geeignet sind die hier vorgestellten Methoden vor allem für die dritte und vierte Klasse, da teilweise Schreib- und Lesekompetenzen vorausgesetzt werden. Die einzelnen Übungen in diesem Lindbergh-Hörbogen sollen den Schüler\*innen auf spielerischem Weg einen Ein- und Überblick über wichtige Persönlichkeiten der Zeitgeschichte bieten, ebenso wie bekannte Sehenswürdigkeiten auf der ganzen Welt vorstellen. Und so wie die kleine Maus in der Geschichte können auch die Kinder experimentieren, wie Fliegen möglich ist.

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



## Spiel zum Einstieg: Entdeckungsreise

*Dauer: ca. 15 Min.*

*Material: Arbeitsblatt „Klassen-Entdeckungsreise“ (möglichst auf großformatigem Papier ausgedruckt), Stifte, rhythmische Musik, Schere*

### So geht's:

1. Teilen Sie den Kindern je ein Arbeitsblatt „Klassen-Entdeckungsreise“ auf einem möglichst großformatigem Papierausdruck aus (z. B. DIN A3). Den Koffer schneiden die Schüler\*innen aus und tragen in das Kofferschild ihren Namen ein.
2. Mit dem Koffer und einem Stift ausgestattet, laufen die Kinder durch den Raum, begleitet von rhythmischer Musik. Immer, wenn ein Kind einem anderen begegnet, tauschen sie ihre Koffer aus und schreiben oder malen sich gegenseitig gute Wünsche für die Reise darauf. Anschließend geben sie sich die Koffer zurück und die Reise durch den Klassensaal geht weiter.
3. Mit dem Ende der Musik endet auch die Entdeckungsreise der Kinder und sie kehren an ihren Platz zurück. Was haben die Schüler\*innen auf ihren Reisen erlebt? Welche Wünsche sind besonders schön/ besonders kreativ?

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



Wussten Sie, dass die Geschichte auch als Buch mit tollen Illustrationen erhältlich ist?

## Methoden zum Hörbuch

### Auf Entdeckungsreise mit der kleinen Maus

Dauer: ca. 30 Min.

Material: Arbeitsblätter „Auf Entdeckungsreise mit der kleinen Maus“,  
Stifte, Schere

#### So geht's:

1. Die kleine Maus erlebt in der Geschichte einige Abenteuer und schafft es, mit einem selbst gebauten Flugzeug von Hamburg bis nach New York zu fliegen. Hilfreich ist ihr dabei die Postkarte der „Freiheitsstatue“, denn ohne diese hätte sie wahrscheinlich gar nicht gewusst, dass ihre Verwandten in die USA ausgewandert sind. Neben der Freiheitsstatue gibt es aber auch noch zahlreiche andere Sehenswürdigkeiten auf der Welt, die einen großen Wiedererkennungswert haben. Auch die Schüler\*innen gehen auf Entdeckungsreise und lernen bekannte Kirchen, Gebäude, Statuen und Denkmäler kennen. Dazu werden Kleingruppen (ca. zwei bis drei Kinder pro Gruppe) gebildet und die Arbeitsblätter „Auf Entdeckungsreise mit der kleinen Maus“ ausgeteilt. Die einzelnen Spielkarten werden von den Kindern ausgeschnitten.
2. Welches Bild passt zu welcher Beschriftung? Kommen die Kinder in den Kleingruppen dahinter? Anschließend können die Ergebnisse in der Klasse besprochen werden.
3. Nun kommt die Weltkarte ins Spiel, denn im letzten Schritt geht es darum, die einzelnen Sehenswürdigkeiten auf der Karte zu verorten. Die jeweilige Bezeichnung kann an der entsprechenden Stelle unterhalb der Weltkarte festgehalten werden. *Lösung für Lehrkräfte: 1: Golden Gate Bridge, 2: Teotihuacán, 3: Oper von Sydney, 4: Big Ben, 5: Christo Redentor (Rio), 6: Freiheitsstatue, 7: Sphinx von Gizeh (Ägypten), 8: Chinesische Mauer, 9: Eiffelturm, 10: Felsenstadt Petra (Jordanien), 11: Sagrada Familia*
- 4 (Barcelona), 12: Machu Picchu (Peru)

Autor Torben Kuhlmann hat noch viele weitere Erfinder und Entdecker in Geschichten in Szene gesetzt.



# Lindbergh

Torben Kuhlmann

## Erfinder und Entdecker

Dauer: ca. 30 Min.

Material: Arbeitsblätter „Erfinder und Entdecker“, leere Blätter, Stifte, Schere, Kleber, ggf. Computer/Tablets mit Internetzugang

### So geht's:

1. So wie die kleine Maus gibt es auch noch andere Erfinder und Entdecker, die Maschinen, Formeln und Gegenstände entwickelt haben und die unser Leben bis heute maßgeblich beeinflussen. Um diese Pioniere kennenzulernen bzw. sich etwas näher mit ihnen auseinanderzusetzen, teilen Sie das Arbeitsblatt „Erfinder und Entdecker“ aus, das die Schüler\*innen alleine oder mit dem benachbarten Kind bearbeiten können.
2. Die einzelnen Quadrate werden ausgeschnitten und anschließend die richtige Erfindung dem jeweiligen Erfinder. Das ist manchmal gar nicht so einfach. Entsprechend ist es hilfreich, wenn man mit denjenigen Personen beginnt, von denen man sich ganz sicher ist, welche Erfindung sie vollbracht haben und erst anschließend die eher unbekannteren Personen näher zu untersuchen.
3. **Erweiterung 1:** Möglich ist es auch, diese Übung etwas detaillierter auszuführen, indem internetfähige Tablets oder Computer hinzugezogen werden, die bei der Recherche unterstützen, die Zuordnung der einzelnen Persönlichkeiten erleichtern und gleichzeitig noch mehr Informationen zu ihrem Werdegang geben können. So kann die Lehrkraft die Klasse an dieser Stelle in die grundlegende Arbeit mit Suchmaschinen einführen und ihnen zeigen, wie eine gelungene Suche im Internet möglich ist (Keine ganzen Sätze schreiben, sondern nur Schlagworte! Auf Rechtschreibung achten!). Für die Arbeit eignen sich Kindersuchmaschinen. Diese enthalten keine Werbung und zeigen außerdem nur geprüfte Artikel und Inhalte an.

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



**4. Erweiterung 2:** Lassen Sie die Kinder in Kleingruppen Plakate zu einem der ausgewählten Erfinder gestalten. Hierfür können im Voraus gemeinsam Aspekte festgelegt werden, die unbedingt auf das Plakat sollen (z.B. Was genau hat er gefunden? Welchen Einfluss hatte die Erfindung auf das Alltagsleben? etc.). Anschließend können Recherchen im Internet, ebenso wie ausgewählte Lexika und Artikel helfen, das Plakat zu füllen. Zudem können Sie passende Bilder (z.B. Portraits der Erfinder oder Abbildungen der Erfindungen) zur Verfügung stellen, die auf aufgeklebt werden können.

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



Das Experimentieren mit verschiedenen Materialien fördert die Kreativität und die Feinmotorik.

## Mit dem Flieger hoch hinaus

Dauer: ca. 90-120 Min.

Material: Unterschiedliche Materialien, wie Styropor, Papier, Tonkarton, Stöcke, Wolle, Schrauben, Schnur, Blumendraht, Karton, Zeitungsschnipsel, Bindfäden, Alufolie, Krepppapier...; Kleber, Schere, Stifte, Hörbuch „Lindbergh“ (Track 4 und 5, Track 10, 11 und 12), Abspielgerät

### So geht's:

1. Hören Sie sich gemeinsam mit den Schüler\*innen und Schülern Track 4 und 5 (bis Minute 3:53) der Geschichte „Lindbergh“ an, um mehr über den Beginn des Erfinderdaseins der kleinen Maus zu erfahren. Um die Abschnitte und das Gehörte in der Klasse zu besprechen, helfen folgende Fragen: Was ist mit den Mäusen passiert? Warum sind sie verschwunden? Wohin sind die Mäuse gegangen? Sind sie noch am Leben? Wieso kann Charlie, die kleine Maus, nicht einfach mit dem Schiff nach Amerika reisen? Welchen Gefahren sind die kleinen Mäuse ausgesetzt? Wie kommt Charlie auf die Idee, ein Fluggerät zu bauen? Wieso will er überhaupt fliegen lernen? Wo testet Charlie seine erste Flugmaschine aus?
2. Bilden Sie nun Gruppentische und verteilen Sie jeweils Materialien auf dem Tisch. Aufgabe der Kinder ist es, selbst ein kleines Fluggerät zu basteln, das möglichst weit fliegen kann. An den Gruppentischen können sich die Schüler\*innen gegenseitig Tipps und Ideen geben.
3. Hat jedes Kind ein Fluggerät gebaut, können diese in Form eines kleinen Wettbewerbs ausgetestet werden. Welcher Flieger fliegt am weitesten und ist dabei auch noch sehr kreativ gestaltet?
4. Anschließend kann die Fortsetzung von Track 5, außerdem Track 10 bis 12 gehört werden, um zu erfahren, ob Charlie es schafft, eine richtige flugfähige Maschine zu bauen.

Mehr Material zum Thema  
„Erfinder“ finden Sie in der  
Publikation „Koffer auf!“ auf  
[www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de)



# Lindbergh

Torben Kuhlmann

## „Lindbergh“ als Spiel

Dauer: ca. 90-120 Min.

Material: DIN A3-Tonpapier (weiß), Buntstifte, Klebstoff, Scheren, Würfel, Papier, unterschiedliche Materialien, wie Karton, Wolle, Krepppapier....

### So geht's:

1. Bilden Sie Kleingruppen à drei bis vier Kindern und teilen Sie jedem Team ein Tonpapier aus. Dieses bildet die Basis des Spiels. Aufgabe der Schüler\*innen ist es, aus der Geschichte „Lindbergh“ ein Brettspiel/Kartenspiel zu gestalten. Dies kann eine Reise darstellen, indem man mit dem Würfel immer weiter über das Spielbrett rückt und so schrittweise von Hamburg nach Amerika kommt, dies kann aber auch ein Kartenspiel darstellen, bei dem beispielsweise Maschinenteilchen getauscht werden müssen, um ein fertiges Flugzeug zu erhalten. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
2. Sind die Spiele fertig, können die Gruppen sich gegenseitig ihre Spiele erklären und sie austesten.

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



## Ausstieg: Wer wird Superhörer\*in?

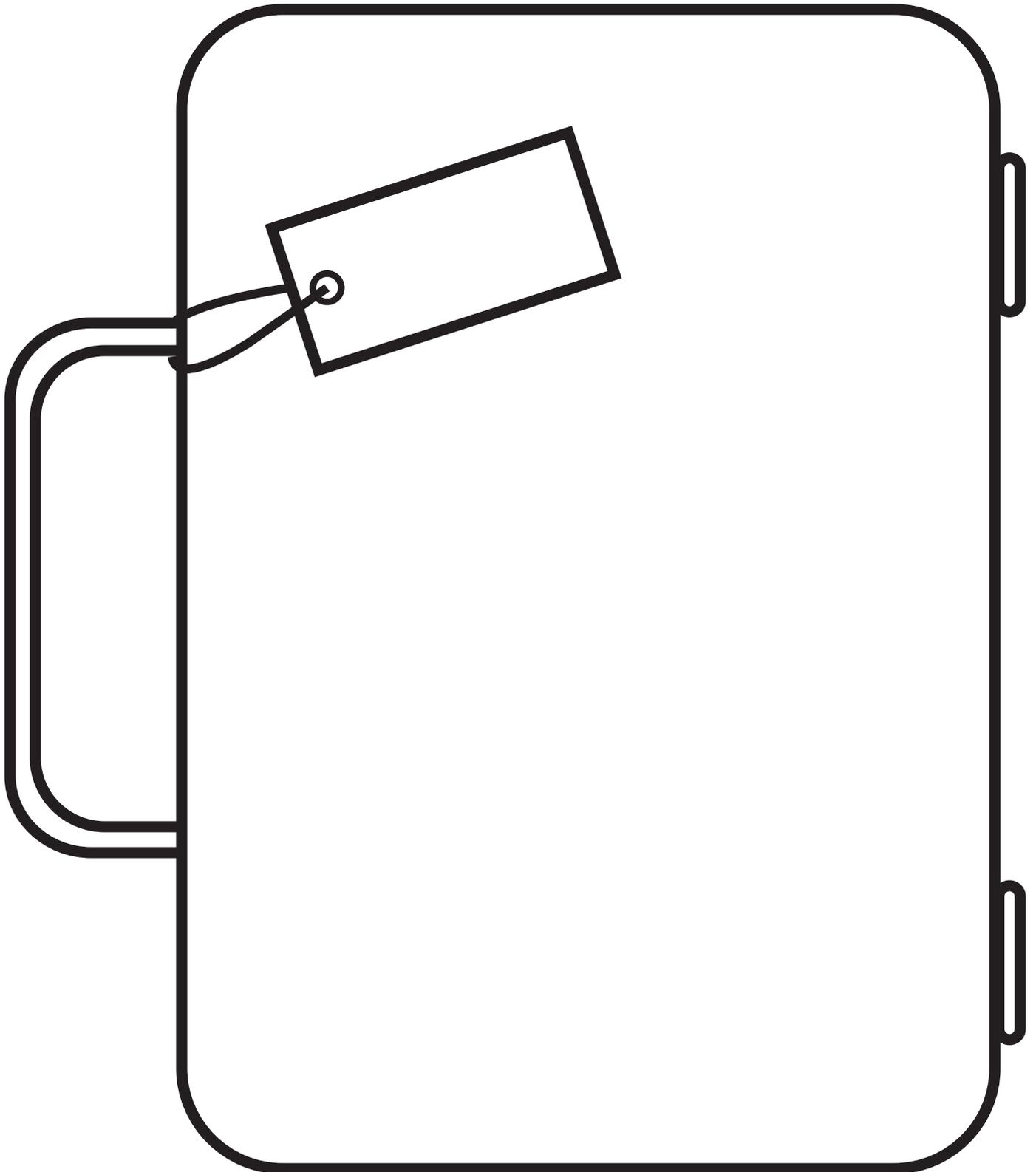
Dauer: ca. 20 Min.

Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer\*in?“, Stifte

### So geht's:

1. Die Lehrkraft verteilt, nachdem das Hörbuch „Lindbergh“ angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler\*innen mit der Aufgabe, das Quiz zu lösen.
2. Können die Kinder alle Fragen beantworten?

## Klassen-Entdeckungsreise



## Arbeitsblatt „Erfinder und Entdecker“



Große Sphinx von Gizeh  
(Ägypten)



Eifelturm  
(Paris)

Sagrada Familia  
(Barcelona)



Golden Gate Bridge  
(San Francisco)



Teotihuacán  
(nahe Mexiko)

Machu Picchu  
(Peru)

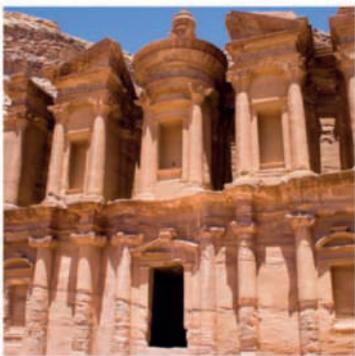


Christo Redentor  
(Rio de Janeiro)

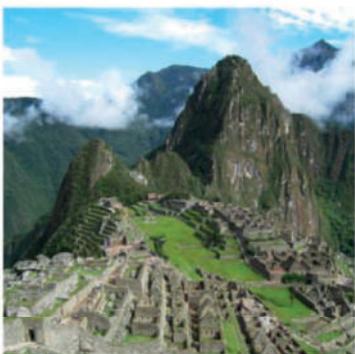
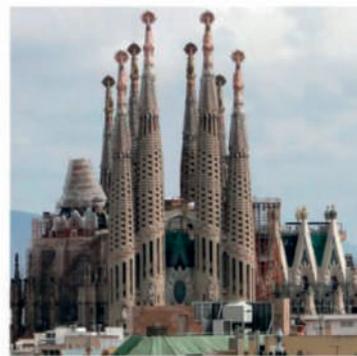


Big Ben  
(London)

Freiheitsstatue  
(New York)



Oper von Sydney  
(Australien)



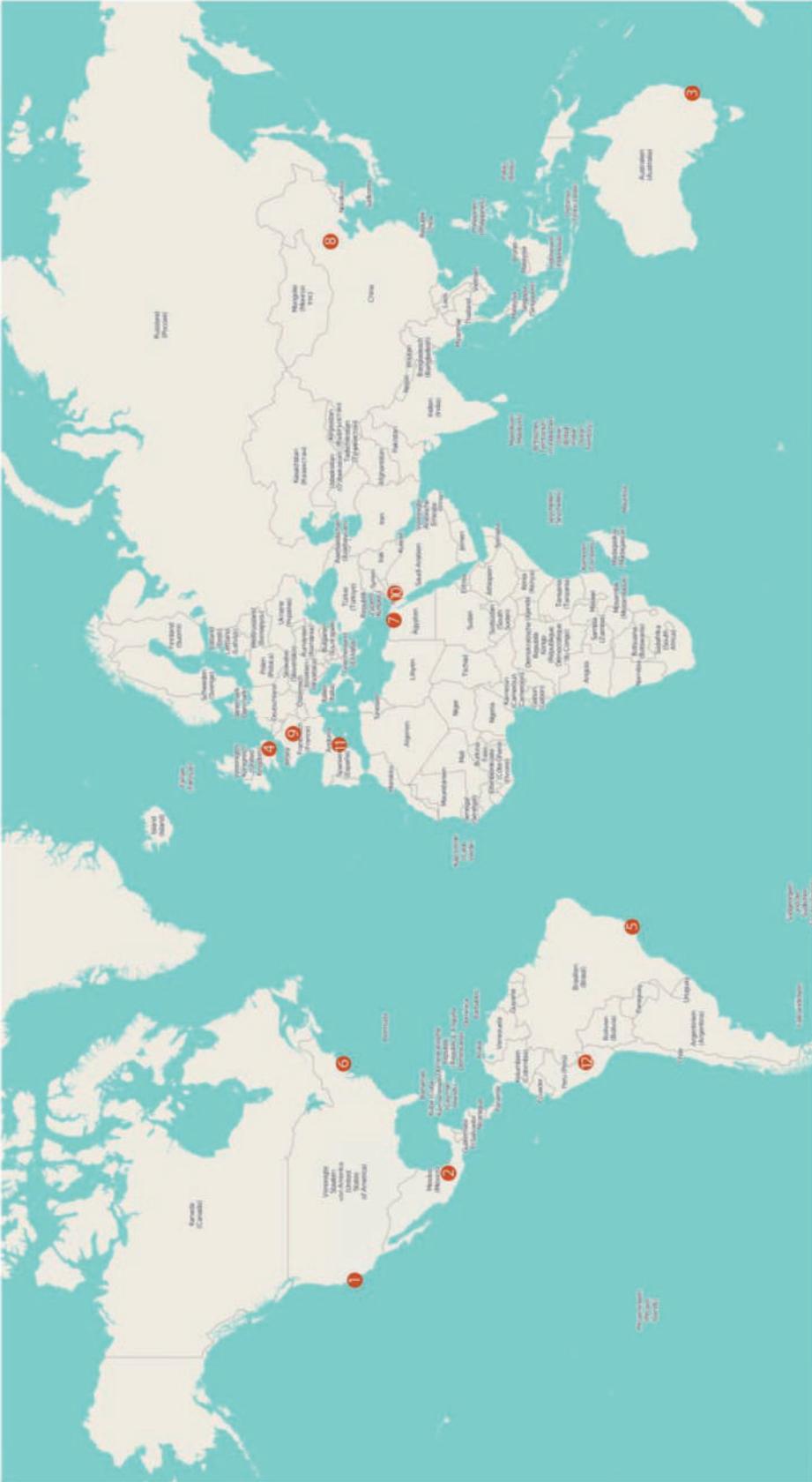
Felsenstadt Petra  
(Jordanien)

Chinesische Mauer  
(China)

Bildquellen: <https://commons.wikimedia.org/>

# Lindbergh

Torben Kuhlmann



1: 2: 3: 4: 5: 6:

7: 8: 9: 10: 11: 12:

Bildquelle: <http://www.openstreetmap.de/karte.html>

## Erfinder und Entdecker

Nicht nur die kleine Maus ist erfinderisch, es gibt noch viele, viele andere Entdecker und Erfinder auf der Welt. Einige wichtige sind hier aufgezählt. Doch die Reihenfolge ist etwas durcheinander geraten. Kannst du den einzelnen Erfindern und Entdeckern die richtige Erfindung zuordnen?

Schneide hierzu die einzelnen Rechtecke aus und klebe sie anschließend auf einem leeren Blatt Papier wieder zusammen (nur diesmal natürlich in der richtigen Ordnung!).

<b>Leonardo da Vinci ...</b>	... war ein deutscher Bauingenieur und Erfinder und entwickelte 1941 den ersten funktionstüchtigen Computer. Er lebte von 1910 bis 1995.
<b>Otto Lilienthal ...</b>	... stammt aus einer griechischen Sage und war der Sohn des Dädalus, mit dem er gemeinsam auf der Insel Kreta gefangen gehalten wurde. Dort erfand Dädalus Flügel aus Federn und Wachs mit einem Gestänge. Der Sohn des Dädalus wurde jedoch schnell übermütig, flog zu nah an die Sonne und stürzte ab, da das Wachs der Flügel schmolz.
<b>Charles Lindbergh...</b>	... er machte eine besonders schmackhafte Erfindung, nämlich die Gummibärchen. Er lebte von 1893 bis 1945 und war Gründer des Unternehmens „Haribo“.
<b>Albert Einstein...</b>	... war ein schottischer Erfinder, der von 1736 bis 1819 lebte. Berühmt wurde er unter anderem durch die Verbesserung des Wirkungsgrades von Dampfmaschinen. Später wurde eine Maßeinheit nach ihm benannt, die Leistung angibt.
<b>Konrad Zuse...</b>	... lebte um 1400 in Mainz und erfand den modernen Buchdruck mit beweglichen Metalllettern. Diese Erfindung löste in Europa und auch weltweit eine Medienrevolution aus, denn auf einmal konnte man Bücher schnell vervielfältigen.
<b>Isaac Newton...</b>	... lebte von 1834 bis 1874 und war deutscher Physiker und Erfinder. Berühmt wurde er durch seine Entwicklung des Telefons.

# Lindbergh

Torben Kuhlmann

<b>Hans Riegel...</b>	... lebte von 1902 bis 1974 und war ein amerikanischer Pilot, ebenso wie Träger der Medal of Honor. Ihm gelang im Jahre 1927 der Non-stop-Flug (sprich ein Flug ohne Zwischenlandung) von New York nach Paris und gleichzeitig die erste Alleinüberquerung des Atlantiks.
<b>Christoph Kolumbus...</b>	... war deutscher Forstmann, Erfinder und eine Art Vordenker für Graf Zeppelin, denn er konstruierte Luftschiffe und galt entsprechend auch als deutscher Luftfahrtpionier. Geboren wurde der Erfinder 1837 in Johannegeorgenstadt und starb 1884 in Colditz.
<b>Philipp Reis...</b>	... war ein italienischer Maler, Bildhauer, Architekt und Naturphilosoph und lebte von 1452 bis 1519. Eines seiner bekanntesten Werke ist „Das Abendmahl“ und das Gemälde von „Mona Lisa“, das heute im Louvre in Paris zu finden ist.
<b>James Watt...</b>	... lebte von 1748 bis 1819 war ein schottischer Erfinder, der erfolgreich Gleitflüge mit einem Flugzeug absolvierte. Leider kam er auch bei einem seiner Flugversuche ums Leben.
<b>Ikarus...</b>	... lebte von 1879 bis 1955 und war ein theoretischer Physiker. Er gilt heute als einer der bedeutendsten Physiker aller Zeiten, denn so hat er die Relativitätstheorie entwickelt.
<b>Georg Baumgarten...</b>	... lebte um 1492 und war ein italienischer Seefahrer. Er wollte den Seeweg nach Indien im Westen erschließen und entdeckte dabei im Jahr 1492 Amerika.
<b>Johannes Gutenberg ...</b>	... war ein deutscher Erfinder, der im 15. Jahrhundert lebte. Heute gilt er als einer der bedeutendsten Wissenschaftler aller Zeiten, denn so hat er die Entdeckung der Gravitationskraft gemacht. Auch für die Entwicklung eines Spiegelteleskops und einer neuen mathematischen Rechenweise (Infinitesimalrechnung) wurde er sehr bekannt.

## Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer\*in?“

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten aus dem Hörbuch „Lindbergh“? Teste es doch einfach aus. Im Folgenden siehst du fünf Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten. Doch nur eine davon ist richtig. Weißt du, welche es ist?

### 1. Wieso verschwinden alle Mäuse?

- a) Weil es immer gefährlicher für sie wird (zum Beispiel durch Mäusefallen).
- b) Weil sie gemeinsam Urlaub machen wollen.
- c) Weil eine große Krankheit ausgebrochen ist.

### 2. Wie findet Charlie heraus, wohin die Mäuse gegangen sind?

- a) Durch einen Anruf von seinem Onkel
- b) Durch eine Postkarte
- c) Durch ein Gespräch mit einer anderen Maus

### 3. Wie kommt Charlie auf die Idee, ein Flugzeug zu bauen?

- a) Weil er durch die Fledermäuse auf die Idee einer fliegenden Maus kommt.
- b) Er findet eine Bauanleitung in der Zeitung.
- c) Er hat einen Traum, in dem er fliegen kann.

### 4. Vor welchem Feind muss er nach dem Start in der Luft fliehen?

- a) Vor Fledermäusen
- b) Vor Raben
- c) Vor Eulen

### 5. Wie heißt der Junge, der am Ende das Plakat für die Flugshow der kleinen Maus sieht?

- a) Georg Baumgarten
- b) Charles Lindbergh
- c) Otto Lilienthal

Lösungen beim Kopieren bitte abdecken: 1a, 2b, 3a, 4c, 5b