

Ohrenspitzer

- ... ist ein Projekt zur Förderung des „Hörens“ und „Zuhörens“;
- ... liefert Ideen für den pädagogischen Alltag in Kita und Schule;
- ... macht Spaß!

Ein Hörbogen ...

- ... informiert über den Inhalt eines Hörspiels;
- ... steckt voller Ideen für die kreative Medienarbeit;
- ... erleichtert Pädagogen die Arbeit mit einer spannenden, aktuellen Geschichte!



Lindbergh

Inszenierte Lesung von Torben Kuhlmann

Der Hörverlag

Preis: 10,99 €

ISBN: 978-3-8445-1961-7



Hörtipp des Monats: Eine Hilfestellung für Eltern und Pädagogen zu CDs, die thematisch und akustisch begeistern.



Lindbergh

Inszenierte Lesung von Torben Kuhlmann
Hörbogen von Jennifer Schatz

Inhalt des Hörbuchs

Alles könnte so schön und 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...



Ohne Flügel geht es doch – Maus Lindbergh weiß sich zu helfen ☺!

Anmerkungen zum Hörbuch

„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/-, 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.

Themen

Erfinder, Entdecker, Geschichte, Fliegen, Reisen

Zeitempfehlung

Gesamtdauer der CD: ca. 43 Minuten (Die CD muss nicht vollständig, sondern kann in Auszügen angehört werden)

Bearbeitungszeit: je nach Intensität ca. 1-2 Schulstunden

Einstiegsspiel

Zeit: ca. 15 Min.

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

Ablauf: 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. Mit dem Koffer 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. Mit dem Ende der Musik endet auch die Entdeckungsreise der Kinder und sie kehren an ihren Platz zurück. Was haben die Schüler/-innen und Schüler auf ihren Reisen erlebt? Welche Wünsche sind besonders schön/ besonders kreativ?

Methoden zur inszenierten Lesung

Auf Entdeckungsreise mit der kleinen Maus

Zeit: ca. 30 Min.

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

Die kleine Maus erlebt in der Geschichte so 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. Gemeinsam mit der kleinen Maus können die Schüler/-innen in dieser Übung auf Entdeckungsreise gehen und bekannte Kirchen, Gebäude, Statuen und Denkmäler kennenlernen.

Ablauf:

1. Bilden Sie Kleingruppen (ca. zwei bis drei Kinder pro Gruppe) und teilen Sie die Arbeitsblätter „Auf Entdeckungsreise mit der kleinen Maus“ aus. Die einzelnen Spielkarten werden von den Kindern ausgeschnitten.
2. Welches Bild passt zu welcher Beschriftung? Diese Frage gilt es zu lösen. 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. Hier die 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 (Barcelona), 12: Machu Picchu (Peru)

Erfinder und Entdecker

Zeit: ca. 30 Min.

Material: Arbeitsblätter „Erfinder und Entdecker“, leere Blätter, Stifte, Schere, Kleber

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 und Schüler alleine oder mit ihrem Nachbarn/ihrer Nachbarin bearbeiten können. Hierzu müssen die einzelnen Quadrate ausgeschnitten und dem jeweiligen Erfinder die richtige Erfindung zugeordnet werden. 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.

Erweiterungsmöglichkeit 1:

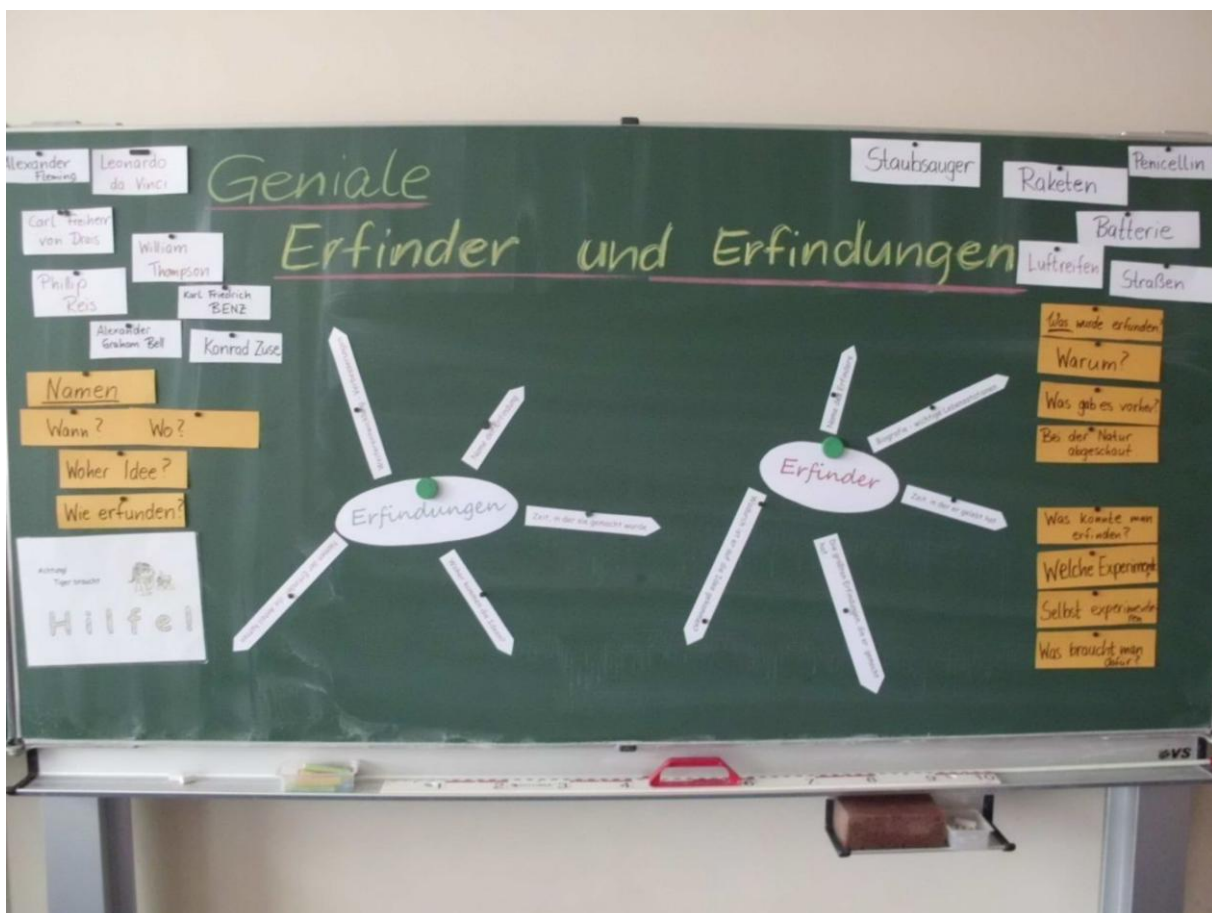
Möglich ist es auch, diese Übung etwas größer und detaillierter zu gestalten, indem internetfähige Tablets oder Computer hinzugezogen werden, die bei der Recherche unterstützen, die Zuordnung der einzelnen Persönlichkeiten erleichtern und gleichzeitig noch mehr Informationen zu ihrem Werdegang geben können. So können Sie 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!). Nutzen Sie hierzu Kindersuchmaschinen, wie www.fragfinn.de oder www.blinde-kuh.de. Diese enthalten keine Werbung und zeigen außerdem nur geprüfte Artikel und Inhalte an.



Bildquelle: www.fragfinn.de

Erweiterungsmöglichkeit 2:

Lassen Sie die Kinder in Kleingruppen Plakate zu einem der ausgewählten Erfinder gestalten. Hierfür können Sie im Voraus gemeinsam Aspekte festlegen, die unbedingt auf das Plakat sollen (siehe beispielsweise Foto unten). Anschließend können Recherchen im Internet ebenso wie ausgewählte Lexika und Artikel helfen, das Plakat zu füllen. Stellen Sie außerdem Bilder zur Verfügung, die auf aufgeklebt werden können. Vielleicht haben Sie ja auch eine Möglichkeit, selbstständig Bilder aus dem Internet auszudrucken oder aus einem Lexikon zu kopieren.



Bildquelle: <http://www.montessori-leipzig.de/neuigkeiten/21-neuigkeiten/231-auf-zu-neuen-ufern>

Mit dem Flieger hoch hinaus

Zeit: 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)

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 Ihnen 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?



Bildquelle: <https://i.ytimg.com/vi/h4aPx9KNkdo/maxresdefault.jpg>

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. 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?

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.

Erweiterungsmöglichkeit:

Um den perfekten Flieger zu bauen, kann die Klasse (als Abschluss der Einheit) die Anleitung eines Luftwellen-Reiters austesten, die die Zeitschrift Geolino zur Verfügung stellt. Die Anleitung kann unter folgendem Link gefunden werden: <http://www.geo.de/GEOLino/kreativ/basteln/basteln-luftwellen-reiter-71285.html?eid=71183>.

„Lindbergh“ als Spiel

Zeit: ca. 90-120 Min.

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

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 (z.B. angelehnt an ein Memory© – wie in diesem Hörbogen – oder das Kartenspiel Quartett), bei dem beispielsweise Maschinenteilchen getauscht werden müssen, um ein fertiges Flugzeug zu erhalten. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sind die Spiele fertig, können die Gruppen sich gegenseitig ihre Spiele erklären und sie austesten.

Weiterführende Materialien und Methoden rund um das Thema „Erfinder“

Auf der Internetseite www.ohrenspitzer.de finden Sie unter dem Reiter „Publikationen“ das kostenlose Materialheft namens „Koffer auf!“. Darin befinden sich sechs Module zur Förderung des (Zu-)Hörens im Unterricht, darunter auch eines namens „Wir sind Erfinder! – Mit Audio-Medien kreativ werden“ (ab S. 80).

In diesem Materialheft erfahren Sie nicht nur, wie man experimentelle Geräusche machen, ein eigenes Erfinder-Hörspiel oder Erfinder-Gedicht aufnehmen kann, sondern finden Sie dort auch jede Menge weiterer Übungen und Methoden, die sich mit dem Thema „Erfinder“ und damit verbunden auch „Kreativ werden“ auseinandersetzen.

Gut zu wissen: „Lindbergh“ gibt es auch als Buch-Ausgabe

Neben der inszenierten Lesung der abenteuerlichen Geschichte von der kleinen Maus mit Bastian Pastewka in allen Rollen gibt es auch das passende Buch namens „Lindbergh“, das im Nord Süd-Verlag erschienen ist und mit dem „Deutschen Jugendliteratur Preis“ ausgezeichnet wurde.

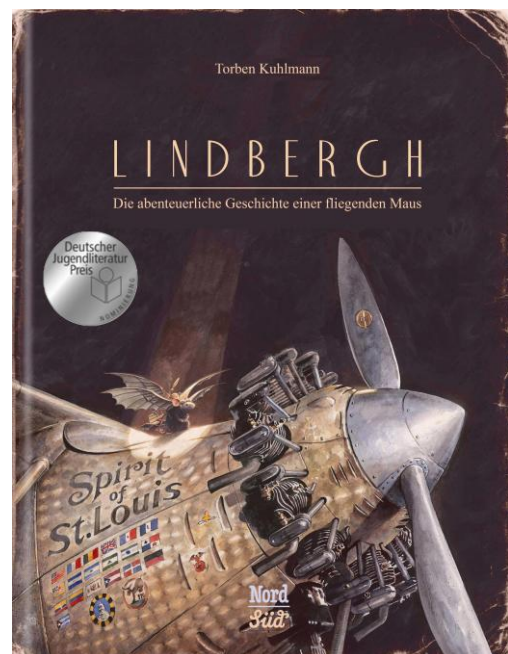
Wir sind Erfinder!
Mit Audio-Medien kreativ werden

Inhalt dieses Moduls

Koffer auf	81
Aufwärmübungen	82
Sachtext – Große Erfinder	83
Geschichte zum Vertonen – Im Klanglabor	84
Umsetzungsmöglichkeiten der Geschichte	87
Übungen rund um das „Erfinden“	88
Zehn tolle Erfindungen	91

! Hörspiel-Tipp zum Modul

Mit dem verrückten Erfinder Tüddelsen ist immer etwas los. So entwickelt er ständig spannende und interessante neue Maschinen, wie zum Beispiel die All-ganzschnellaufräumundwegpackmaschine. Die kleine Toni wiederum findet das alles sehr aufregend und hat mit dem Erfinder jede Menge Spaß. „Tüddelsen und Toni – Wunderbare Erfindungen: Löcher Geschichten zum Hören, Mitmachen und Lernen für Kindergartenkinder“ ist nicht nur für die Kita, sondern auch für die Grundschule als interessanter Einstieg in das Thema „Erfinder/Experimente“ geeignet! Dabei muss nicht das komplette Hörspiel gehört werden, denn jeder Track besteht aus einem eigenständigen Abenteuer (jeweils ca. zehn Minuten).



Ausstieg

Wer wird Superhörer/-in?

Zeit: ca. 20 Min.

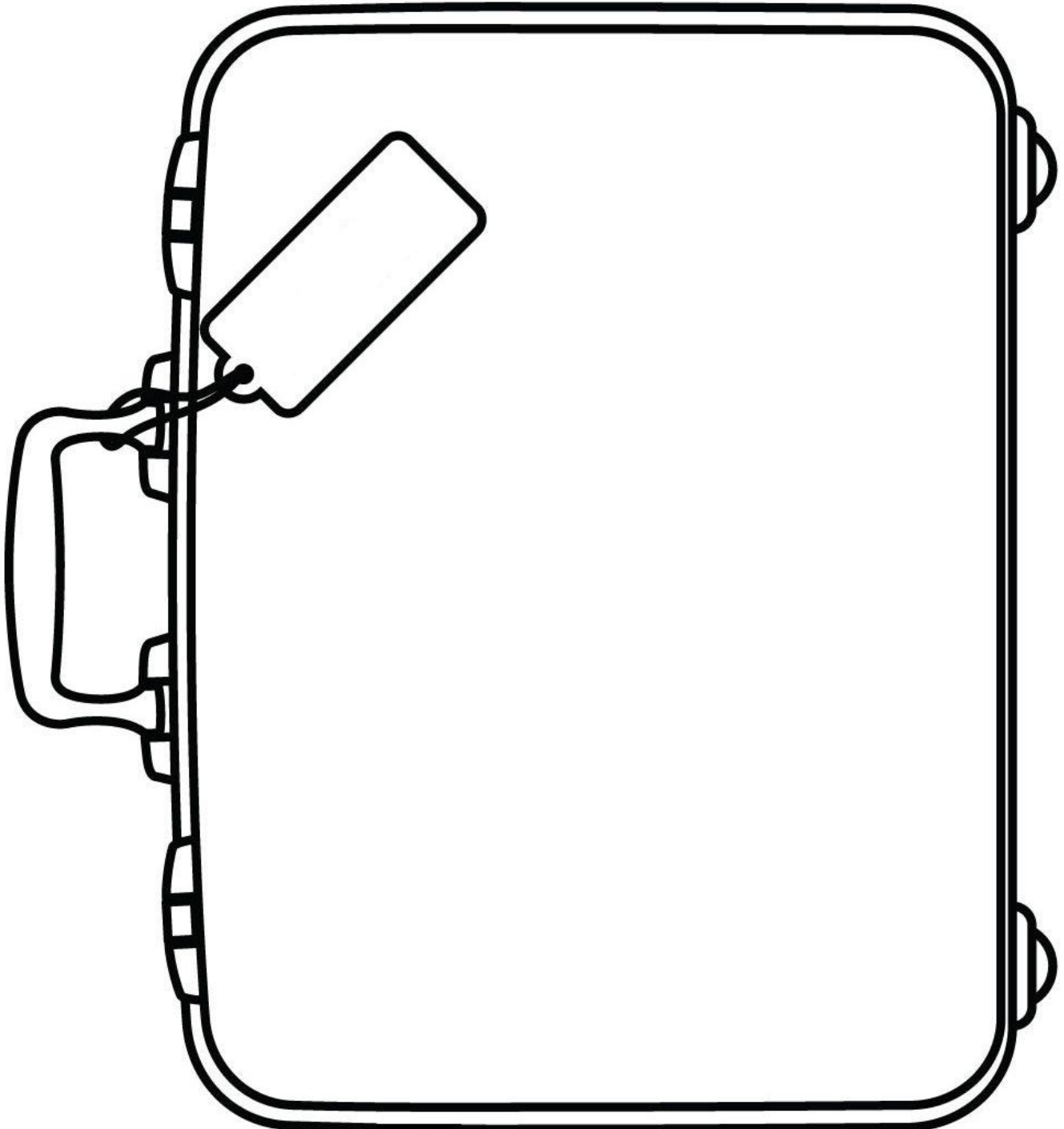
Material: Arbeitsblatt „Wer wird Superhörer/-in?“

Verteilen Sie, nachdem die inszenierte Lesung „Lindbergh“ angehört wurde, das Arbeitsblatt an die Schüler/-innen mit der Aufgabe, das darauf abgebildete Quiz zu lösen. Können sie alle Fragen beantworten?

Ohrenspitzer

Seit 2003 bringt das Ohrenspitzer-Projekt Kinder im Alter zwischen drei und 14 Jahren mit interessanten Hörspielen, aktiver Hörspielgestaltung und der Bedeutung des bewussten Zuhörens in Berührung. Ohrenspitzer wird von der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) – einem Gemeinschaftsprojekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK) und des Südwestrundfunks (SWR) – gefördert. Weitere Informationen unter www.ohrenspitzer.de.

Klassen-Entdeckungsreise



Bildquelle: <http://www.clker.com/cliparts/1/a/6/d/13586832841152391990sweden%20suitcase.jpg>

Die kleine Maus hat in der Geschichte „Lindbergh“ so einige Abenteuer hinter sich gebracht, um ihre Verwandten in den USA wiederzufinden. Den ersten Hinweis, der sie zu dieser Reise veranlasste, war dabei eine Postkarte mit der Freiheitsstatue:



Bildquelle: <http://www.torben-kuhlmann.com/lindbergh/lindbergh-die-abenteuerliche-geschichte-einer-fliegenden-maus/>

Neben der Freiheitsstatue, die ein weltweit bekanntes Symbol für die Stadt New York ist, gibt es auf der Welt aber auch noch zahlreiche andere Statuen, Brücken, Kirchen und Gebäude, die einen großen Wiedererkennungswert haben. In der Folge können die Schüler/-innen in Kleingruppen ihr Wissen austesten. Jede Kleingruppe erhält dazu die beiden Kartenbögen (siehe unten) und die Weltkarte. Im ersten Schritt werden die Karten ausgeschnitten und die Bilder mit der passenden Beschriftung versehen; im nächsten Schritt werden die einzelnen Sehenswürdigkeiten der Weltkarte zugeordnet. Für die kleine Maus sicherlich ein Kinderspiel. Für die Kinder auch?



Große Sphinx von Gizeh
(Ägypten)

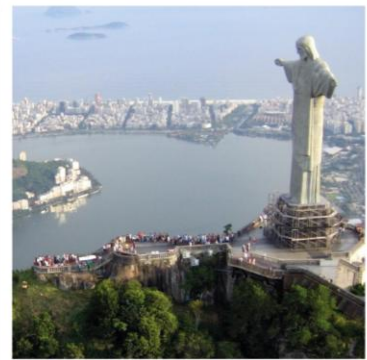


Eifelturm
(Paris)

Sagrada Familia
(Barcelona)



Golden Gate Bridge
(San Francisco)



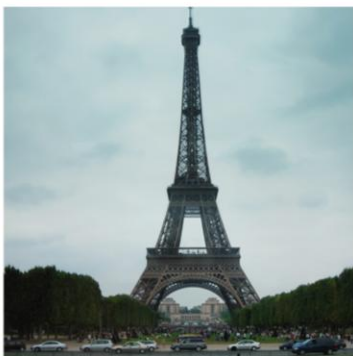
Teotihuacán
(nahe Mexiko)

Machu Picchu
(Peru)

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



Christo Redentor
(Rio de Janeiro)



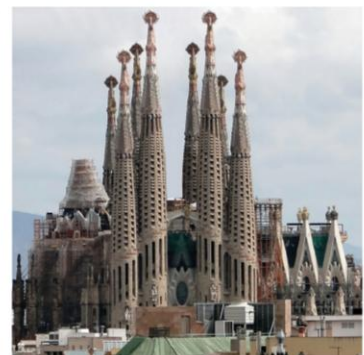
Big Ben
(London)



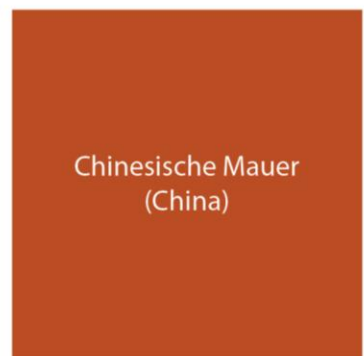
Freiheitsstatue
(New York)



Oper von Sydney
(Australien)



Felsenstadt Petra
(Jordanien)



Chinesische Mauer
(China)

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



- 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!).

Leonardo da Vinci war ein deutscher Bauingenieur und Erfinder und entwickelte 1941 den ersten funktionstüchtigen Computer. Er lebte von 1910 bis 1995.
Otto Lilienthal 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.
Charles Lindbergh...	... er machte eine besonders schmackhafte Erfindung, nämlich die Gummibärchen. Er lebte von 1893 bis 1945 und war Gründer des Unternehmens „Haribo“.
Albert Einstein	... 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.
Konrad Zuse 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.
Isaac Newton lebte von 1834 bis 1874 und war deutscher Physiker und Erfinder. Berühmt wurde er durch seine Entwicklung des Telefons.

Hans Riegel	... lebte von 1902 bis 1974 und war ein amerikanischer Pilot, ebensie wie Träger der Medal of Honor. Ihm gelang im Jahre 1927 der Nonstop-Flug (sprich ein Flug ohne Zwischenlandung) von New York nach Paris und gleichzeitig die erste Alleinüberquerung des Atlantiks.
Christoph Kolumbus...	... 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 Johanngeorgenstadt und starb 1884 in Colditz.
Philipp Reis 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.
James Watt...	... lebte von 1848 bis 1896 war ein deutscher Gleitflugpionier, der erfolgreich Gleitflüge mit einem Flugzeug absolvierte. Leider kam er auch bei einem seiner Flugversuche ums Leben.
Ikarus 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.
Georg Baumgarten lebte um 1451 und war ein italienischer Seefahrer. Er wollte den Seeweg nach Indien im Westen erschließen und entdeckte dabei im Jahr 1492 Amerika.
Johannes Gutenberg war ein englischer Naturforscher, der im 17. 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.

Wer wird Superhörer/-in?

Erinnerst du dich noch an die Einzelheiten der inszenierten Lesung „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 der Geschichte 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