

HÖRBOGEN-SERIE

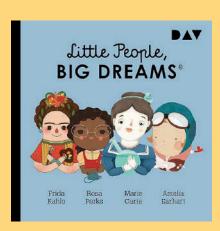
Bedeutende Frauen



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

Amelia Earhart

(1897; verschollen 1937) – wurde 40 Jahre alt



Little People, BIG DREAMS María Isabel Sánchez Vegara

Der Audioverlag 14,00 € ISBN 978-3-7424-1653-7

Die Reihe "Little People, BIG DREAMS" erzählt die Erfolgsgeschichten unterschiedlichster Berühmtheiten auf einfache, verständliche Art und Weise. Sie machen kleinen und großen Hörer*innen ab ca. 5 Jahren Mut, ihren Träumen zu folgen und sie zu verwirklichen. Denn auch Frida Kahlo, Rosa Parks, Marie Curie und Amelia Earhart, um die es auf dieser CD geht, haben einmal klein angefangen. Alle hatten sie eine unterschiedliche Vorstellung vom Leben, ebenso wie verschiedene Lebensbedingungen. Doch eine Basis verbindet sie alle: ein großer Traum, den es zu verfolgen lohnt.

Alter: ab 9 Jahren





Mehr Tipps und Hinweise finden Sie auf www.ohrenspitzer.de

Amelia Earhart

aus dem Hörbuch: Little People, BIG DREAMS

Zeit: je nach Intensität ca. I Stunde

Themen: Reisen, Fliegen, Entdeckerinnen und Entdecker, Orientierung auf einer Landkarte, kreatives Arbeiten

Benötigte Materialien

- Wassermalfarben
- Malpapier DIN A3
- ausreichend DIN A4 Papier, damit jedes Kind der Klasse einen Papierflieger basteln kann
- ausgedruckte Arbeitsblätter für jedes Kind

Empfehlung

Das Hörbuch kann im Unterricht als Einführung in das Thema "Pionierinnen der Luftfahrt" genutzt werden, um das Interesse der Schülerinnen und Schüler zu wecken. Es ist wichtig, dass die Lernenden das Hörbuch zunächst hören, bevor sie die Arbeitsblätter bearbeiten, da sie so ein besseres Verständnis für die Inhalte und Zusammenhänge erhalten. Anschließend können sie ihr Wissen durch gezielte Aufgaben vertiefen und reflektieren.

"Nutze deine Angst. Sie kann dich an den Ort führen, wo sich dein Mut verbirgt."

Amelia Earhart





Amelia Earhart

aus dem Hörbuch: Little People, BIG DREAMS

Die eigene Stadt von oben malen

Stellt euch vor, ihr seid in einem Flugzeug und schaut auf eure Stadt oder euren Stadtteil hinab.

So geht's:

- 1. Malt eine Karte eurer Stadt oder eures Stadtteils aus der Vogelperspektive.
- 2. Denkt an wichtige Orte wie euren Spielplatz, die Schule oder andere Orte, die euch besonders wichtig sind oder die ihr gut kennt.
- 3. Versucht, eure Stadt oder euren Stadtteil aus der Sicht von Amelia Earhart zu sehen wie würde sie diese aus der Luft betrachten?



In der Hörbogen-Serie "Bedeutende Frauen" finden Sie jede Menge Infos und Arbeitsmaterial.



Amelia Earhart

aus dem Hörbuch: Little People, BIG DREAMS

Papierflieger basteln und testen

Amelia Earhart flog viele gefährliche Strecken in ihrem Flugzeug. Um ein bisschen von ihrem Fluggefühl zu erleben, könnt ihr heute Papierflieger basteln.

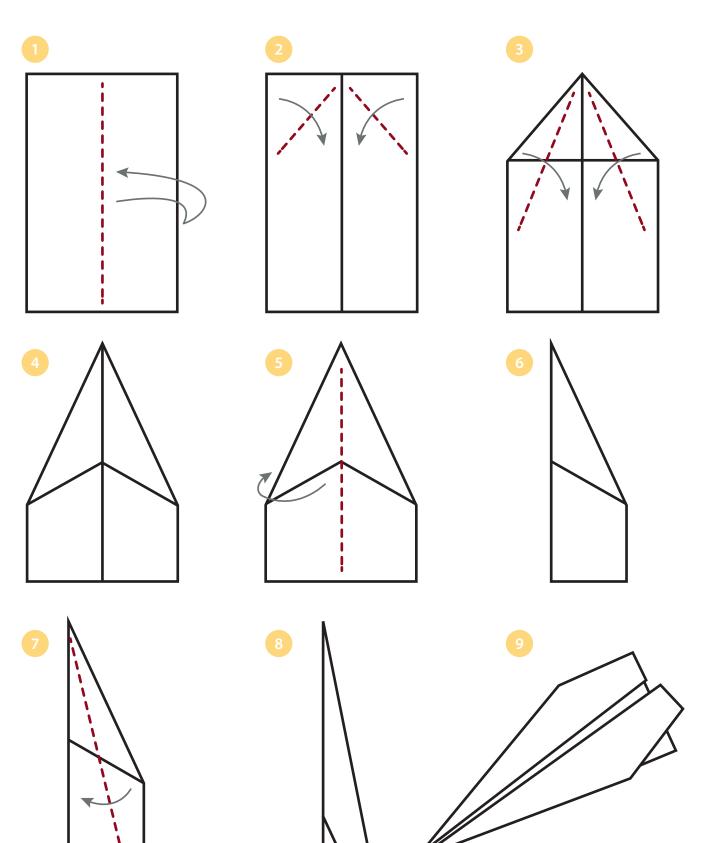
So geht's:

- 1. Bastelt Papierflieger nach einer Anleitung. Ihr dürft dabei selbst entscheiden, welches Papier ihr verwendet und wie dick es sein soll.
- 2. In Gruppen testet ihr, welche Bauweise am weitesten fliegt. Verwendet diese fünf verschiedenen Anleitungen und lasst die Flieger gegeneinander antreten.
- 3. Beantwortet folgende Fragen:
 - Welcher Flieger ist am weitesten geflogen und warum glaubt ihr, dass er so gut geflogen ist?
 - Welche Rolle spielen Materialien und Form des Flugzeugs?



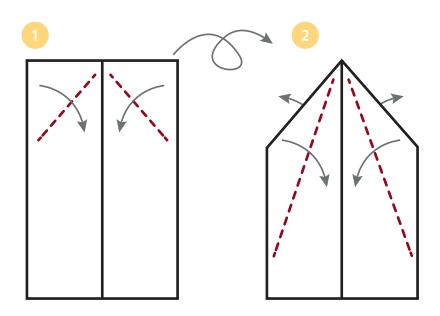


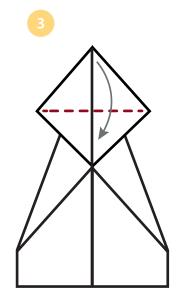
NAME:	

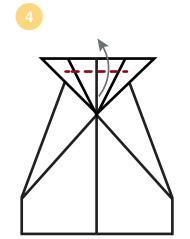


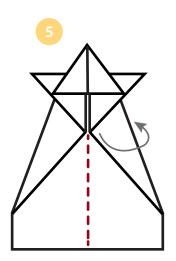


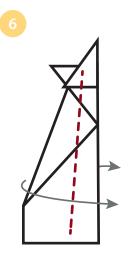
NAME:	 	
DATUM:	 	

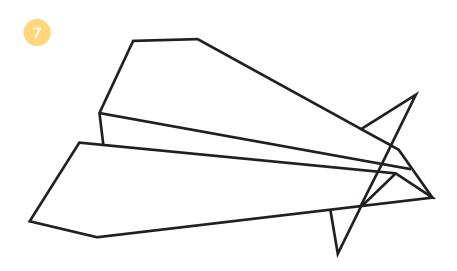






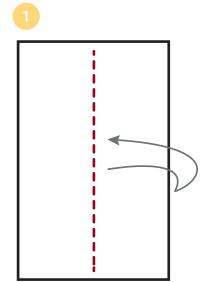


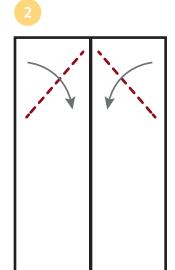


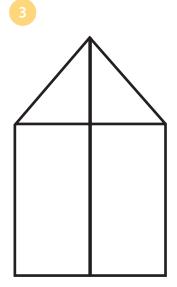


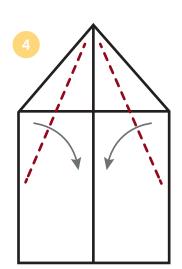


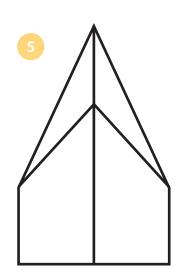
NAME:	

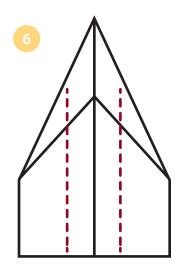


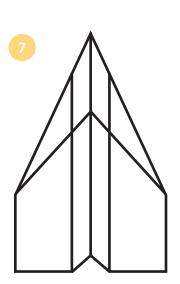






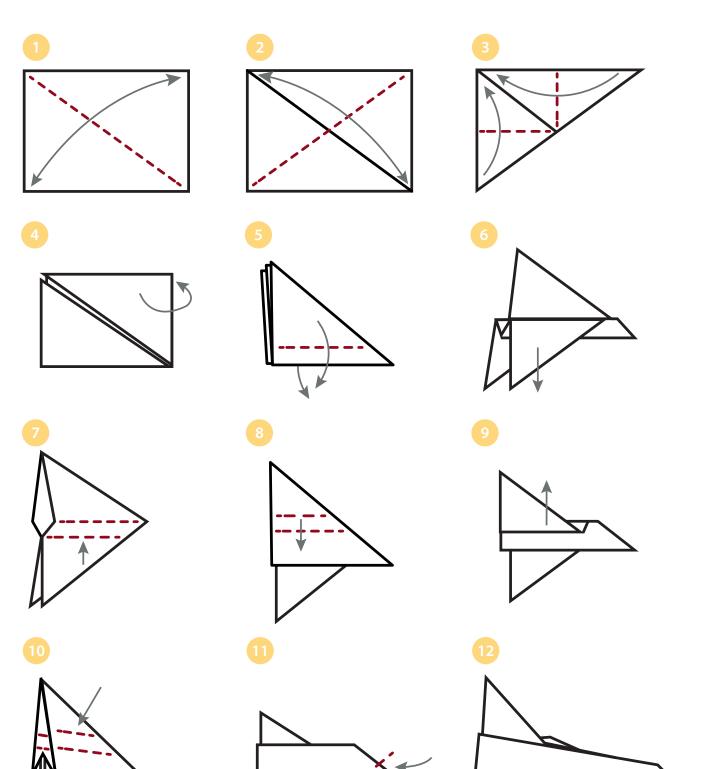






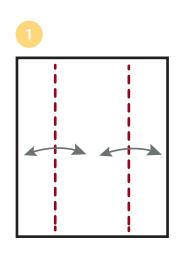


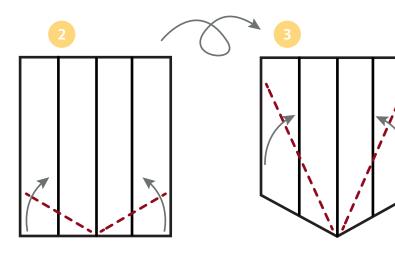
NAME:	

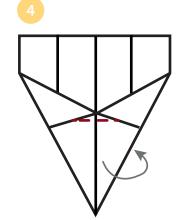


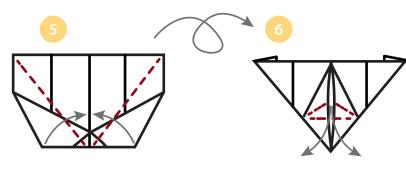


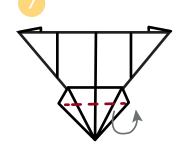
NAME:	



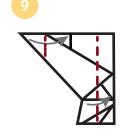


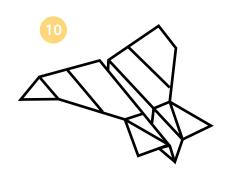












Basteln, Malen, Spielen, Sprechen — Es gibt viele Möglichkeiten ein Hörbuch zu bearbeiten.

Amelia Earhart

aus dem Hörbuch: Little People, BIG DREAMS



Auf den Spuren von Amelia Earhart um die Welt

Fliegen ist nicht nur spannend, sondern auch herausfordernd. Amelia Earhart musste während ihrer Reisen viele Hindernisse überwinden. Heute wird es darum gehen, einander um die Welt zu navigieren.

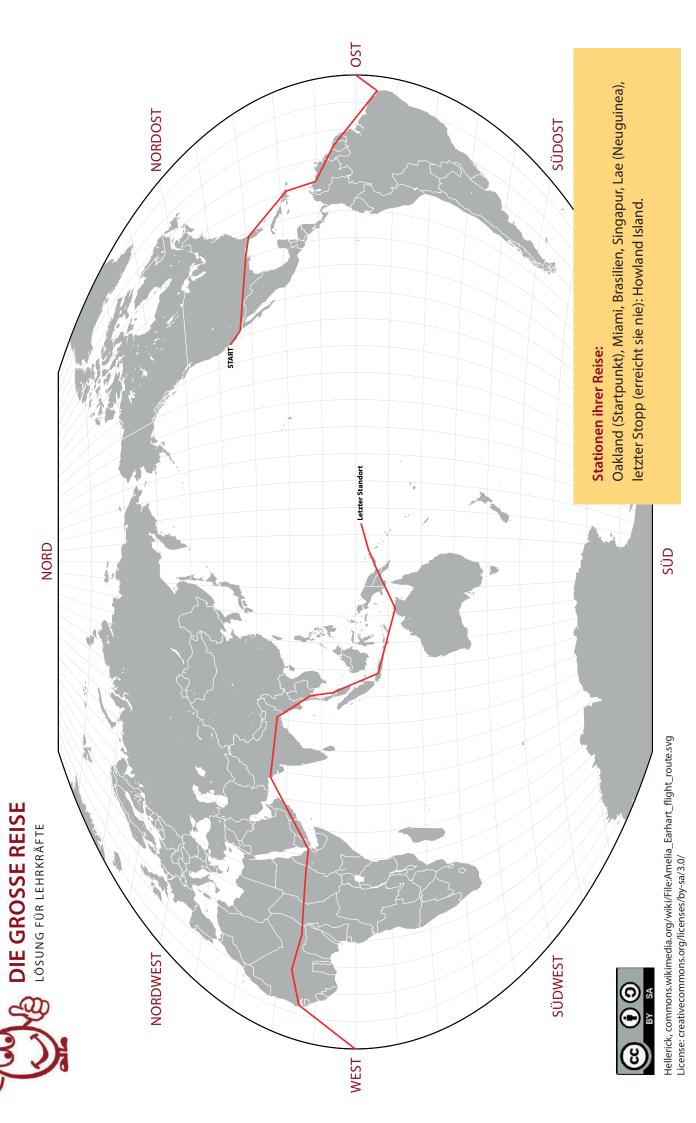
So geht's:

- 1. Eure Lehrkaft ist dein*e Navigator*in, Fred Noonan, und lotst dich auf den Spuren von Amelia Earhart rund um den Globus.
- 2. Bevor ihr in die Geschichte von Amelia Earhart einsteigt, findet ihr hier noch einige Reflexionsfragen zum Diskutieren:
 - Seid ihr schon einmal geflogen? Wie war das für euch? Wie habt ihr euch dabei gefühlt?
 - Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr in einem Flugzeug durch unbekannte Gegenden fliegt?
 - Was könnte Amelia Earhart dazu bewogen haben, so ein großes Abenteuer zu wagen?
 - Welche Herausforderungen hatte sie während ihrer Reise, und warum war der Flug über den Pazifik so gefährlich?
 - Was bedeutet es, für seine Träume und Ziele zu kämpfen, auch wenn der Weg dorthin nicht sicher ist?
 - Frage zur Eigenrecherche: Sucht online nach Theorien, was mit Amelia Earhart geschehen ist.
- 3. Mit den Arbeitsblättern "Die große Reise" könnt ihr nun gemeinsam die Reise nachempfinden.



SÜD

Hellerick, commons.wikimedia.org/wiki/File:Amelia_Earhart_flight_route.svg License: creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/





Sie sind für Ihre Schülerinnen und Schüler die navigierende Person auf den Spuren von Amelias Reise um die Welt. Sie lotsen sie durch die Angaben von z.B. I Quadrant ostwärts, ein Quadrant nach Nordost etc. über ihre Weltkarte von Station zu Station. So entsteht am Ende der Reise die Route von Amelia Earhart und die Schülerinnen und Schüler sind mit den Angaben der Himmelsrichtungen vertraut.

Vorzulesender Begleittext für die Lehrkraft:

Ebenso für die Lehrkraft ist dieser einleitende Text, der die Schülerinnen und Schüler emotional mitnehmen soll auf die Reise um die Welt:

Wir schreiben den 21. Mai 1937. Dein Flugzeug, die Electra, ist fertig betankt und startklar. Du fühlst ein Kribbeln im Bauch! So lange hast du darauf gewartet, dass diese Reise startet – du hast dich so lange darauf vorbereitet, hast Karten gewälzt, Pläne geschmiedet und dich mit Behörden rumgeärgert. Nun steht deiner Weltreise nichts mehr im Wege. Du kletterst über den Flügel deines Flugzeugs in den Sitz. Dein Navigator nimmt hinter die Platz.

Du startest das Flugzeug – der Motor nimmt surrend Fahrt auf. Du rollst auf das Startfeld. Der Tower gibt dir die Startgenehmigung. Dein Flugzeug flitzt über die Startbahn, du ziehst den Hebel nach oben und das Flugzeug verlässt den Boden. Du fühlst dich ganz leicht und frei. Du fliegst Richtung Süden, entlang der Küste.

Hier kommt nun die Richtungsanweisung mittels Quadranten (1xSO, 2xO, 2xSO, 1xS, 3xSO).

Puh, geschafft! Du hast Brasilien erreicht. Zeit, um eine kleine Pause einzulegen, bevor es weitergeht. Denn jetzt steht die Überquerung des Atlantiks an. Wie aufregend!

Hier kommt nun die weitere Richtungsanweisung mittels Quadranten (3xNO).

Juhu! Die Küsten von Westafrika kommt in Sicht! Nach all dem Wasser ist das Stückchen Land eine wunderbare Abwechslung. Und so ganz ohne war dein Flug über dem Atlantik nun ja wirklich nicht. Du landest nun in Dakar.

Nun geht es weiter über den afrikanischen Kontinent nach Kalkutta im fernen Indien.

Hier kommt nun die weitere Richtungsanweisung mittels Quadranten (7xO, 2xNO).



Von dort geht es weiter nach Rangun in Myanmar.

Hier kommt nun die weitere Richtungsanweisung mittels Quadranten (2xO, 1xSO).

Bevor du nun bald den Kreis um die Welt schließt, landest du nochmals zwischen und zwar in Lae. Denn bevorsteht eine nicht ganz einfache Reise über den Pazifik mit tückischem Wetter. Du checkst dein Flugzeug nochmal auf Herz und Nieren durch – schließlich muss alles funktionieren. Du bist etwas aufgeregt, denn du weißt, jetzt gilt es! Ein letztes Mal kletterst du nun in den Steuersitz und lässt deine Maschine abheben.

Hier kommt nun die weitere Richtungsanweisung mittels Quadranten (3xS, 2xSO, 2xNO).

Der Wind ist stark, deine Maschine muss ziemlich kämpfen, um auf Kurs zu bleiben. Der Himmel verdüstert sich zunehmend und die Wolken färben sich bedrohlich schwarz. Dein Puls geht schneller. Die Sorgen in deinem Kopf schiebst du beiseite. Du brauchst einen kühlen Kopf und klare Gedanken. Du steuerst das Flugzeug in die dunklen Wolken. Immer weiter geht es.

Hier kommt nun die weitere Richtungsanweisung mittels Quadranten (4xO).

Endlich, nach vielen Turbulenzen kannst du unten im Wasser Howland Island ausmachen. Du steuerst das Flugzeug tiefer und tiefer. Die Landebahn kommt in Sicht. Gleich ist es soweit und du setzt wieder auf der Erde auf. Die Räder der Electra berühren den Boden und du ziehst die Bremse - das Flugzeug wird langsamer und langsamer und kommt schließlich zum Stehen. Du hast es geschafft! Einmal rund um die Welt. Du springst aus deinem Flugzeug, dein Navigator tut es dir gleich. Ihr fallt euch in die Arme. GESCHAFFT!