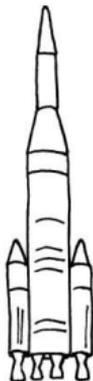
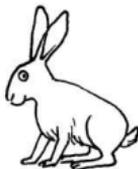
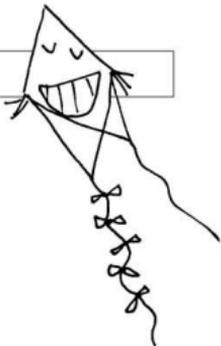
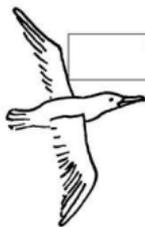


Wer oder was kann fliegen?



- ▶ Male die Lebewesen/Dinge aus, die fliegen können!
- ▶ Streiche rot durch, wer/was nicht fliegen kann!
- ▶ Begründe deine Entscheidung kurz:



Geschichte des Fliegens

Schon immer war es für die Menschen ein Traum, sich in der Luft zu bewegen wie ein Vogel. Bis es aber endlich so weit war, bis wir weite Strecken schnell und sicher überwinden konnten, verging eine lange Zeit.

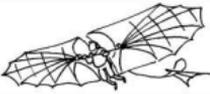


► Im Worträtsel findest du sieben Begriffe aus der Geschichte des Fliegens.

► Markiere sie und ordne sie in die Tabelle unten ein.

► Die Links helfen dir dabei. Lies die Texte aufmerksam.

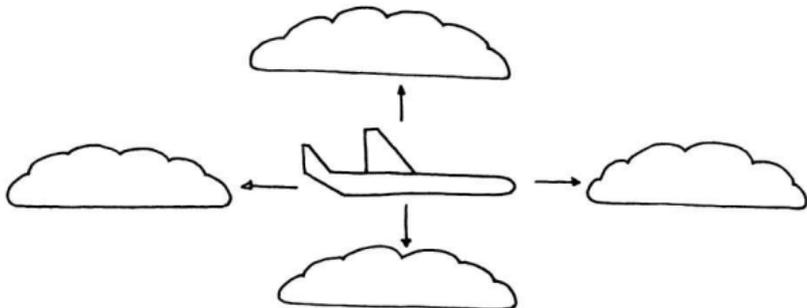


| | | | |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--|
| 15. Jahrhundert (z. B. Leonardo da Vinci) |  | Flug ... | |
| ab 1783 |  | | |
| 19. Jahrhundert (z. B. Otto Lilienthal 1895) |  | | |
| 1900 |  | | |
| seit 1903 |  | | |
| |   | | |



Warum fliegen Flugzeuge?

- Schau dir Link Nr. 1 an und schreibe die Begriffe **Auftrieb**, **Widerstand**, **Schub** und **Gewicht** in die richtigen Kästchen.



- Schreibe die fehlenden Wörter in die Windhose. Link Nr. 1 hilft dir dabei.

Vier Kräfte wirken im Wesentlichen am Flugzeug:

Das _____ zieht es nach unten, der _____ hält es in der Luft. Der _____ (durch Propeller oder Düsen/Strahltriebwerk) treibt das Flugzeug vorwärts und der _____ bremst es. Damit das Flugzeug nach oben steigen kann, muss der _____ größer sein als die _____.



- Schau dir den Film unter Link Nr. 2 aufmerksam an. Achte besonders darauf, welche Form die Tragflächen (Flügel) eines Segelfliegers haben muss. Kreuze an:

symmetrisch

asymmetrisch



Zum Versuch

- Unter Link Nr. 3 kannst du selbst einen Versuch dazu durchführen. Klicke auf ein Objekt am linken Bildschirmrand und stelle unten rechts die Windgeschwindigkeit ein.
- Male das Objekt, das sich bewegen lässt, in den Kasten

