



Patricia,
9 Jahre

Hannah,
9 Jahre

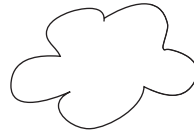
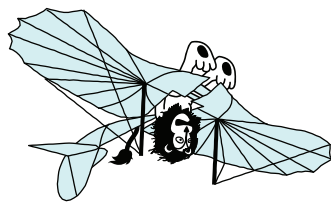
Toni,
11 Jahre

Louis,
10 Jahre

Zum Abheben

**ZEIT LEO schickt Kinder ins Museum und fragt:
Was ist spannend? Was langweilt?
Diesmal: Die Flugwerft des Deutschen Museums**

Text: Angelika Dietrich, Fotos: Basti Arlt



»Der sieht ja cool aus!«, ruft Louis. »Wie ein Drache«, findet Toni. Die beiden Jungen stehen zusammen mit Hannah und Patricia vor einem Mann aus Gips, der zwei riesige Flügel hält. »Das ist Otto Lilienthal«, weiß Louis, »der hat das Fliegen erfunden.« Mit seinem »Segelapparat« hat Lilienthal vor fast 120 Jahren versucht abzuheben. Er wollte den Vogelflug nachahmen. Dazu baute er ein Gestell aus Weidenruten und Baumwollstoff. Hinter seinem Haus ließ Lilienthal einen Hügel aufschütten, von dem er seine Flugversuche startete. Sein Rekord lag bei einer Strecke von 80 Metern. Leider ist er bei einem seiner Versuche abgestürzt und gestorben. All das erfahren die vier Kinder in der Flugwerft Schleißheim, die zum Deutschen Museum München gehört. Hier dreht sich alles um Flugzeuge und die Geschichte des Fliegens. Laut lachen die Museumstester, als sie Bilder von einem Fahrrad mit Flügeln und einer Art hüpfender Dampfmaschine mit Propeller sehen. Nach all den verrückten Geräten sind die Kinder gespannt auf »richtige« Flugzeuge. Aber wohin zuerst? Sie entscheiden

sich für die Restaurierungswerkstatt. »Gute Luft ist hier nicht«, sagt Toni. »Riecht irgendwie nach neuen Sachen«, sagt Patricia. Der Geruch von Farbe und Leim hängt in der Luft, denn in diesem Teil des Museums werden alte Flugzeuge und Flugzeugteile repariert. Die vier Tester stehen auf einem langen Balkon und blicken nach unten in eine Halle. Dort liegen Flugzeugflügel, ein Teil eines Doppeldeckers, ein halber Hubschrauber. Was hier repariert wird, kommt später in eine der Ausstellungen des Museums.

Richtig spannend wird es für die vier Tester in einer anderen Halle. Dutzende verschiedener Flugzeuge – Hängegleiter und Senkrechtstarter, Düsenflugzeuge und Hubschrauber, Doppeldecker und Propellermaschinen – stehen am Boden oder hängen von der Decke. »Guck mal da«, ruft Hannah und zeigt auf eine Puppe, die, in einem Gestell sitzend, in der Luft hängt. Ein großes, gelbes ▶



Otto Lilienthal baute sich aus Weidenruten und Baumwollstoff einen Flugapparat.



»Volle Kraft voraus!«

In der großen Halle des Museums darf man in viele Fluggeräte hineinklettern.



Dem Museumsmitarbeiter Michael Höchtl kann man Löcher in den Bauch fragen – das machen unsere Tester auch.



Im Museum können die Kinder ins Cockpit eines Jets einsteigen (oben) und im Flugsimulator Starten und Landen üben (unten).



Segel breitet sich über ihr aus. »Das soll wohl einer sein, der mit dem Gleitschirm fliegt.«

Vieles versteht man in diesem Museum allein durchs Angucken – und durchs Anfassen. Die

Mädchen klettern die Leiter zu einem schmalen silbernen Düsenjet hinauf. »Boah, hier gibt's endviele Knöpfe«, ruft Patricia. »Da würd ich mich nicht zurechtfinden.« Hannah hat im Cockpit das Fußpedal entdeckt und staunt: »Da braucht man aber lange Beine!«

Richtig abheben, oder eher: ein Flugzeug abheben lassen dürfen die Kinder im fliegenden Zirkus. In dieser kreisrunden Arena steht ein kleines rotes Flugzeug aus einem besonders leichten Holz. An dem Flieger ist ein Seil befestigt. Michael Höchtl, ein Mitarbeiter der Flugwerft, erklärt den Kindern: »Der Flieger hat einen Elektromotor, und über diesen Regler ...« er drückt Louis einen kleinen Knüppel in die Hand »... setzt Du ihn in Gang.« Louis dreht an dem Knüppel, der Motor springt an, und der Flieger saust los. Weil er an das Seil gebunden ist, fährt er immer im Kreis, wird schneller und schneller, und dann hebt er ab. Die Kinder jubeln laut, das Mini-flugzeug saust am Seil durch die Luft. »Jetzt Gas weg-

nehmen«, ruft Höchtl. Louis dreht langsamer, der Flieger sinkt und hoppelt über den Boden. »Das hast Du aber nicht so ideal gemacht«, sagt Toni. Auch die anderen dürfen starten, fliegen und landen. Am Ende bekommt jeder einen Pilotenschein.

Echte Piloten üben Starten und Landen natürlich anders. In der Mitte der Halle haben die Kinder den Flugsimulator entdeckt. Vor dem großen Bildschirm kann man ein zweites Mal Pilot sein. Allerdings muss man älter als zwölf Jahre sein, liest Hannah auf einem Schild. »Gemein«, murrte Toni, der gerade elf geworden ist.

Ausnahmsweise lässt Herr Höchtl die Museumstester trotzdem ins nachgebaute Cockpit klettern. »Das ist das Steuerrad, damit lenkt man. Das ist der Gashebel«, erklärt er. Auf dem Bildschirm rast das Flugzeug über die Startbahn, hebt ab, gleitet über die Häuser einer Stadt und an den Alpen vorbei. Patricia und Hannah fliegen Loopings. Toni nähert sich einer Skisprungschanze. Louis darf unter einer Brücke hindurchfliegen. Die Kinder sind ganz still. Ob das klappt? »Juhu!«, ruft Hannah, »Du hast's geschafft!«

Dann ertönt ein Gong, das Museum schließt gleich. Dieser Nachmittag ist tatsächlich wie im Flug vergangen. ●