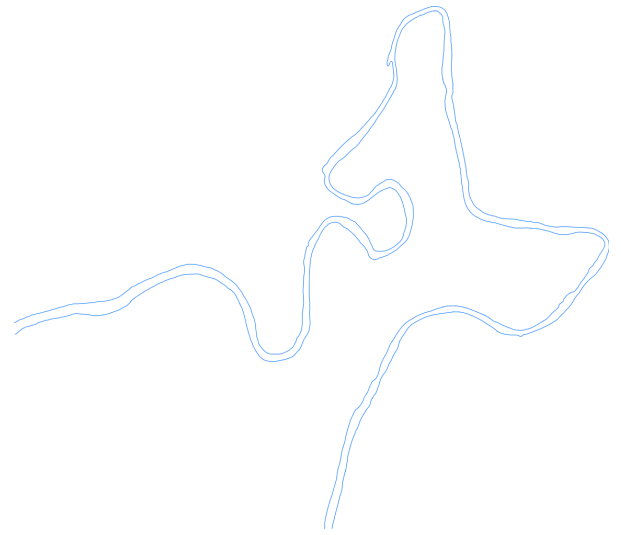





Station 1: Dalmazimätteli



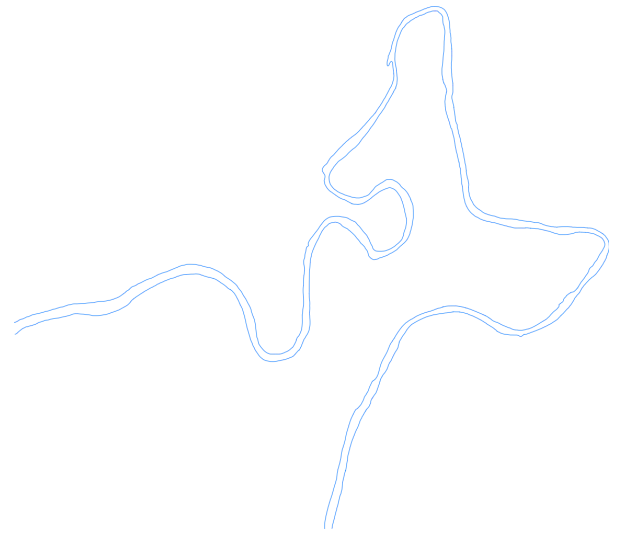
	ca. 15 min
	Stifte, Handy oder Tablet
	EA / PA




Auftrag Spurensuche:

- Finde drei Spuren, die zeigen, dass Menschen diesen Ort gestalten, lade
- Finde drei Spuren, die zeigen, dass hier Natur lebt
- Wo könnte es hier zu Konflikten kommen? Denke an Tiere, Pflanzen, Aarebötler:innen und Stadtplaner:innen

	Beschreibung	Konfliktpotential
Spur 1		
Spur 2		
Spur 3		

Station 2: Schwellenmätteli



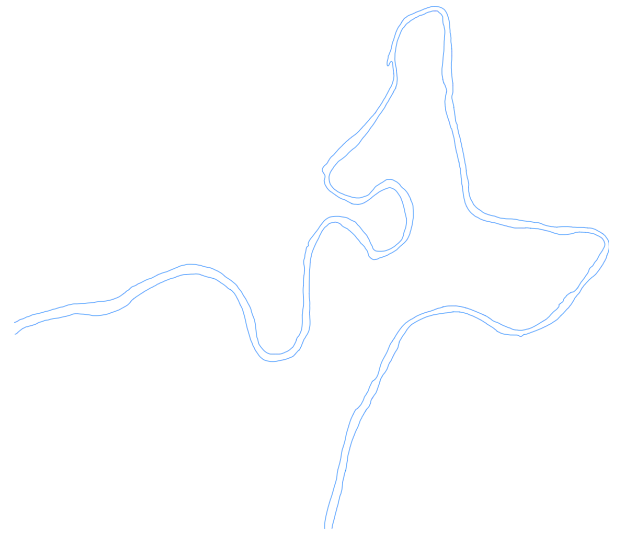
	ca. 10 min
	Stifte, Handy oder Tablet, Mitwachsende Karte
	EA / PA




Auftrag:

- Vergleiche das Wasser vor und nach der Schleuse
 - Wo fließt das Wasser schneller?
 - Wo wirkt der Fluss ruhiger?
 - Wo könnte es für Tiere einfacher sein zu leben?
 - Wie gehen Fische mit der Schleuse um?
 - Wo siehst du Natur? Pflanzen etc.
- Trage auf der mitwachsenden Karte ein, wo das Wasser eher ruhig (-----) ist, und wo es lebendiger (=====) ist.

Vor der Schleuse	Nach der Schleuse

Station 2: Schwellenmätteli



	ca. 10 min
	Stifte, Handy oder Tablet, Mitwachsende Karte
	EA / PA

Auftrag:

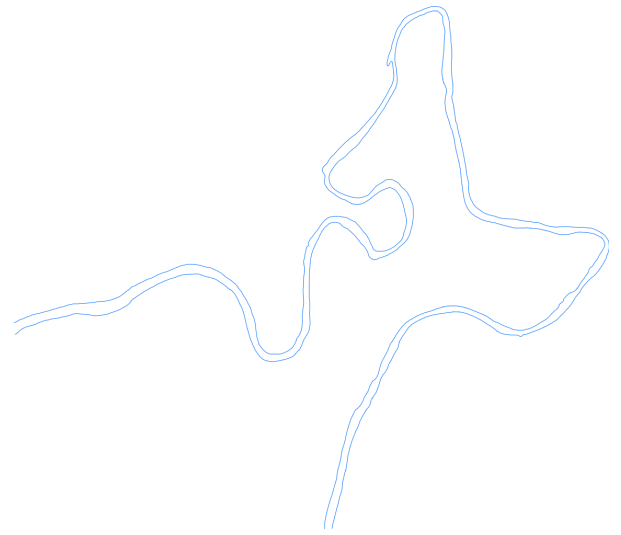
- Beantworte folgende Fragen zur Schleuse "Schwellenmätteli"




1. Warum wurde hier überhaupt eine Schleuse gebaut?
2. Was würde passieren, wenn es sie nicht gäbe?
3. Wer profitiert davon?
4. Hilft die Schleuse eher dem Menschen oder der Natur?

1.	
2.	
3.	
4.	

- Trage auf deiner mitwachsenden Karte ein:
 - Wo befindet sich die Schleuse?
 - Welchen Nutzen hat das Schwellenmätteli für den Menschen?

Uferweg



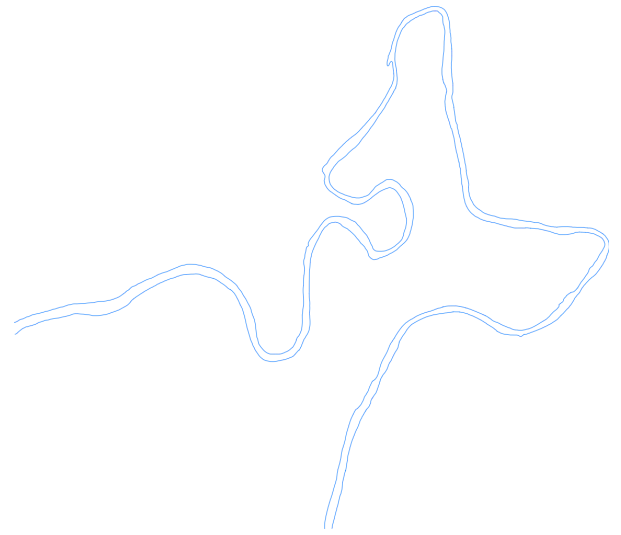
	ca. 10 min
	Stifte, Handy oder Tablet, Mitwachsende Karte
	EA / PA




Halte Fotos zu diesen Beobachtungsaufträgen fest:

Wo erkennst du, dass das Wasser den Boden verändert oder verändern könnte? (z. B. runde Steine, ausgewaschene Stellen, freiliegende Wurzeln)		
Wo wird diese Veränderung deutlich verhindert? (z. B. Mauern, befestigte Ufer, Treppen, Steinschüttungen)		
Finde mindestens 2 bauliche Massnahmen, die bei Hochwasser das Wasser unter Kontrolle halten sollen.		
<ul style="list-style-type: none"> - Fotografiere sie - Notiere: Wen oder was schützt sie? 		
Finde mindestens 3 Hinweise, dass dieser Ort ein Lebensraum ist. (z. B. Pflanzen, Tiere, Spuren, Geräusche, Verstecke)		

- Zeichne auf der mitwachsenden Karte ein:
 - Wo du eine bauliche Massnahme gefunden hast und erkläre, wen diese Massnahme schützt
 - Wo du einen Lebensraum von Tieren oder Pflanzen entdeckt hast

Station 3: Teich Muristalden



	ca. 10 min
	Stifte, Handy oder Tablet, Mitwachsende Karte
	EA / PA

Wahrnehmungsübung:

Höre einfach eine Minute lang in die Natur. Achte dich auf:

- Geräusche, die von der Natur kommen
- Geräusche, die vom Menschen gemacht wurden.

Geräusche der Natur

--

Geräusche von Menschen

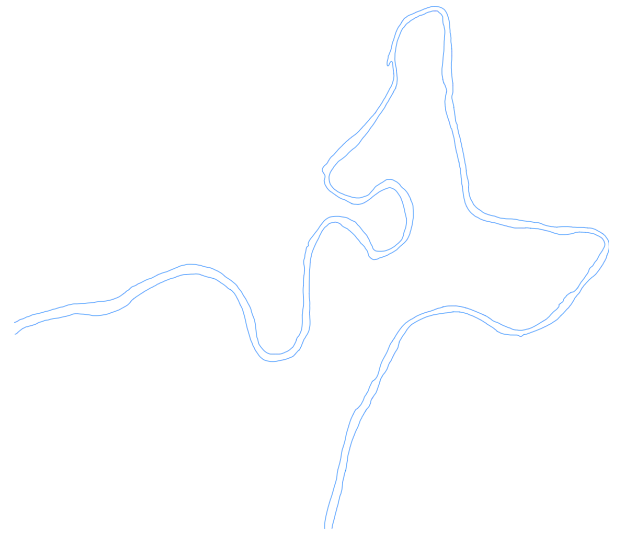
--




**Wirkt dieser Ort für dich eher natürlich oder eher vom Menschen geprägt?
Begründe deine Einschätzung in einem Satz.**

Versuche anhand einer Zeichnung darzustellen, von wo das Wasser kommen könnte:

--

Station 4: Bärenpark



	ca. 15 min
	Stifte, Handy oder Tablet, Mitwachsende Karte
	EA / PA

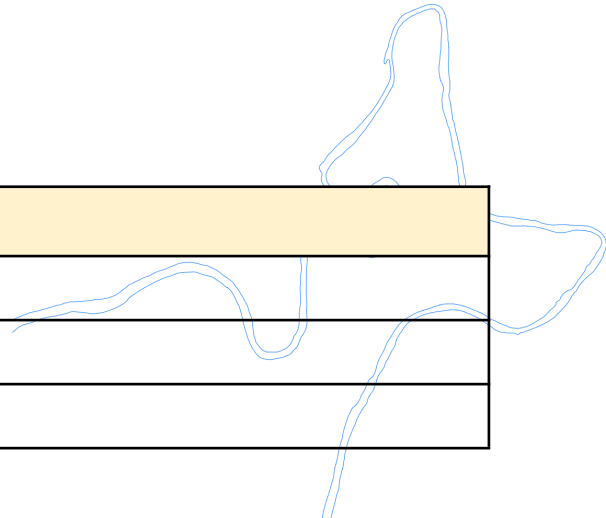
Erkläre in eigenen Worten, wie unterschiedliche Parteien den Bärenpark wahrnehmen können:

Was bedeutet dieser Ort für...

... für die Bären?

...für Tourist:innen?

...für die Stadt Bern?



...für Anwohner:innen

Der Bärenpark liegt an einer sehr zentralen und wertvollen Lage direkt an der Aare. Dieser Raum könnte auch anders genutzt werden.

Diskutiert in der Gruppe:

- Braucht es einen Bärenpark an so einem Ort?
- Welche Vorteile hat er?
- Welche Nachteile könnte er haben?
- Wäre eine andere Nutzung sinnvoller?

Trage auf deiner mitwachsenden Karte ein:

- Wo befindet sich der Bärenpark?
 - Markiere ihn als:
 - Naturraum
 - Freizeitraum
 - Konfliktraum
- (Mehrfachnennung möglich)

Begründe deine Entscheidung mit einem Stichwort.

Mitwachsende Karte

