

Aufgabe 1

Zusammenleben

Mensch und Wildtier

Geschichte

Hi, ich bin es nochmal! Wie ihr eben schon erfahren habt, leben immer mehr heimische Wildtiere in der Stadt. Parks, Gärten, Hochhäuser, Schulen, Friedhöfe sind attraktive Lebensräume. Letztens habe ich sogar einen Fuchs gesehen! Sagt mal, wie würdet ihr reagieren, wenn ihr plötzlich diesem Raubtier gegenübersteht? Ich habe einen ganz schönen Schrecken bekommen.

Gleichzeitig fällt mir auf, dass einige Wildtiere beliebter als andere sind? Über Eichhörnchen im Garten freue ich mich und im Winter soll man Igel sogar retten! Steinmarder sind hingegen echt unbeliebt! Woran liegt das?

Gruppe

A | Vorbereitung: Lies den Zeitungsartikel aus der „Berlin News“

Gruppe

A1 | Personengruppen: Welche Konfliktparteien können beim Zusammenleben Mensch und Wildtier in der Stadt entstehen. Überlege zusätzlich, welche Rolle sie einnehmen.

Gruppe

B | Folgen: Überlege, welche Folgen es haben kann, wenn das jeweilige Wildtiere von Folie 6 in deinem Garten auftaucht.

Gruppe

B1 | Einordnung: Nutze die A-D Liste, um die Wildtiere nach gut und schlecht einzuordnen. A (sehr gut) – D (sehr schlecht). Begründe, weshalb wir manche Wildtiere als „gut“ und manche als „schlecht“ einordnen.

Gruppe

B2 | Ethik: Warum bewerten wir Wildtiere und kategorisieren sie unbewusst?



Vögel oder Eichhörnchen finden viele toll, bei anderen Wildtieren hält sich die Begeisterung in Grenzen. Versicherungen kommen nicht für Schäden auf.

Riesige Steinwüsten, viel Verkehr und Lärm - unsere Großstädte scheinen kein Lebensraum für Wildtiere zu sein. Doch dieser erste Anschein trügt: Wildschweine, Rehe, Marder, Waschbären und Füchse suchen in den Grüngürteln der Städte vermehrt Unterschlupf und Nahrung. "Aufgrund der guten Lebensbedingungen treten hier einige Wildtierarten sogar in höheren Dichten auf als im ländlichen Bereich", sagt Magnus Wessel vom Bund für Umwelt und Naturschutz in Berlin. In der seit Jahren bei Wildschweinen besonders beliebten Hauptstadt musste im vergangenen Sommer eine Rotte sogar in einer Grünanlage im Bezirk Charlottenburg-Wilmersdorf erschossen werden! Schätzungen zufolge sollen mehrere Tausend Wildschweine durch Berlin streifen, doch laut Wessel gibt es keine verlässlichen Zahlen. Das Problem aber ist gravierend.

Durch die Industrialisierung und Intensivierung der Landwirtschaft verschwanden diverse Lebensräume. Moore und Auen wurden trockengelegt, Wasserläufe begradigt. "Diese massiven Eingriffe führten zu einer Abwanderung in die grünen Bereiche der Städte", erklärt Wessel.

"Wildschwein, Marder, Waschbär und Fuchs haben zudem gelernt, dass es sich von Komposthaufen in Gärten, Mülltonnen oder draußen stehenden Näpfen mit Hunde- und Katzenfutter gut leben lässt", nennt Lars Friman vom Naturschutzbund Deutschland (Nabu) in Berlin eine weitere Ursache. "Aus falscher Tierliebe werfen einige Gartenbesitzer zuweilen auch Essensreste über den Zaun, um die vermeintlich hungernden Wildtiere zu füttern", sagt der Experte.

Überlegt, welche Folgen es haben kann, wenn das jeweilige Wildtier in deinem Garten auftaucht.

Emotionale Folgen

Wirtschaftliche Folgen

Gefahr für den Menschen



A

B

C

D

Begründe, weshalb wir manche Wildtiere als „gut“ und manche als „schlecht“ einordnen.

Warum gut?

Warum schlecht?

Aufgabe 2

Lebensraum

Geschichte

Es gibt also auch Konflikte zwischen Menschen und Wildtieren. Aber trotzdem fühlen sich immer mehr Wildtiere im städtischen Raum wohl. Naja... also Wildtiere haben wie wir Menschen Bedürfnisse... gutes Essen, Schlafmöglichkeiten, Sozialpartner und so weiter. Anscheinend finden sie hier alles. Trotzdem kann ich mir gar nicht vorstellen, dass es in der Stadt für Wildtiere wie Füchse so toll ist. Könnt ihr mir helfen, das besser zu verstehen?

PartnerInnenarbeit

A | Baut den idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt. Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen in eurer Gruppe. Nutzt die verschiedenen Bilder (Icons), um den Lebensraum zu gestalten.

Gruppenarbeit

B | Realitätscheck: Leider sind die Lebensräume selten perfekt - welche Vor- und Nachteile hat das Leben in der Stadt für die Tiere?

Einzelarbeit



C | Fülle den Lückentext aus.



Steinmarder

Nahrung: Insekten, Amphibien, Weichtiere (Schnecken), Beeren, Nüsse, Obst, Hühner, kleine Säugetiere, Essensreste (Mülltonne, Kompost), Vogel - Futterhäuschen

Wo findet man Marder? Abwechslungsreiche Landschaften wie Siedlungen, Tagesquartiere sind Heckendickichte, Holzstapel, verlassene Fuchsbaue sowie Dachböden und Scheunen in Siedlungen.

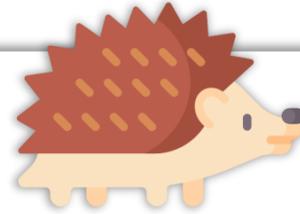
Aktivität: Dämmerungs- und nachtaktiv, auch im Winter aktiv.

Feinde: Steinadler, Rotfuchs, Mensch, Katze, Habicht (sind jedoch unbedeutsam).

Sozialverhalten: Einzelgänger, sehr territorial (verteidigt Revier).

Sonstige Ansprüche: Sind sehr anpassungsfähig und dadurch recht flexibel, klettern oft über nah gelegene Bäume ins Haus (Dachboden) oder in die Scheune.

Igel



Nahrung: Insekten, Würmer, Schnecken, selten Vogeleier

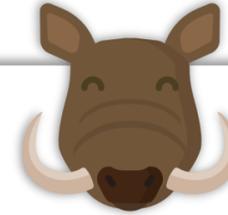
Wo findet man Igel? Oft in der Nähe von Siedlungen, abwechslungsreiche Landschaften mit Hecken, Waldrändern, Gärten, Parks

Aktivität: Nachtaktiv, tagsüber schlafend in Nestern; Winterschlaf in einem sicheren Versteck (nicht zu nass, kalt, warm).

Feinde: Uhu, Fuchs, Marder, Dachshund, Mensch

Sozialverhalten: Einzelgänger (gehen sich aus dem Weg), wenig Territorialverhalten.

Sonstige Ansprüche: Futter, genug Versteckmöglichkeiten.



Wildschwein

Nahrung: Baum-, Feldfrüchte (Getreide), Insekten, Schnecken, Aas, Wurzeln, Blätter, Pilze, Eier, kleine Säugetiere.

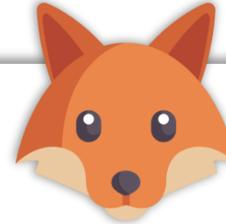
Wo findet man Wildschweine? Unterholz, Wälder, Felder, auch in Stadtnähe → im Winter immer öfter auch mal in der Stadt, um nach Nahrung zu suchen (Mülltonnen).

Aktivität: Auch im Winter aktiv, tags- und/oder nachtaktiv.

Feinde: Wolf, Mensch

Sozialverhalten: Bachen (Weibchen) leben in Rotten (kleinen Gruppen), Keiler (Männchen) sind Einzelgänger.

Sonstige Ansprüche: Verstecke (Unterholz), Baumstämme zum Scheuern, Möglichkeiten zum Suhlen (Schlammbaden), sind sehr anpassungsfähig und dadurch recht flexibel.



Rotfuchs

Nahrung: Allesfresser (Amphibien, Aas, Fische, kleine Säuger, Regenwürmer, Essensreste, Früchte, Insekten)

Wo findet man Rotfüchse? Wälder, Grasland, Felder, immer öfter auch Siedlungsgebiete (dort wird er nicht bejagt) z.B. Friedhöfe, Parks

Aktivität: Dämmerungs- nachtaktiv, auch im Winter aktiv

Feinde: Greifvögel, Wolf (als Nahrungskonkurrent), Menschen

Sozialverhalten: Einzelgänger, gelegentlich Familiengemeinschaften

Ansprüche: sehr anpassungsfähig, sichere Rückzugsorte (Verstecke wie Schuppen, Holzstapel, Bewuchs entlang Bahnschienen)



Teich



Sträucher



Baum



Baum



Wald



Busch



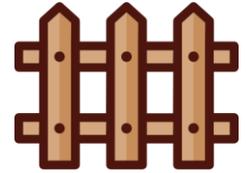
Rasen



Hecke



Schlamm



Zaun



Blumen



Getreide



Seerose



Ast



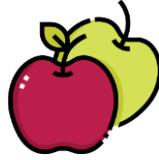
Sonne



Pilze



Laub



Fallobst



Nüsse



Beere



Katze



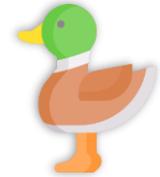
Seerosen



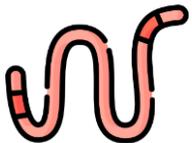
Schnecke



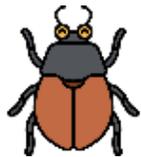
Maus



Ente



Regenwurm



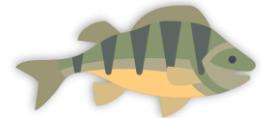
Insekt



Insekt



Frosch



Fisch



Biomüll



Plastikmüll



Sonne



Mond



Wolken



Chemikalien



**Autonomer
Rasenmäher**



Netz



Gartenschlauch



Rutsche



Feuer



Autos



Axt



Gitarre



Kamera



Holzschuppen



Kirche



Friedhof



Bahngleise



Straße



Haus



Haus



Stadtrand



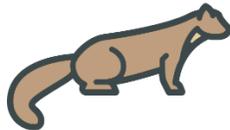
Nistkasten



Industrie



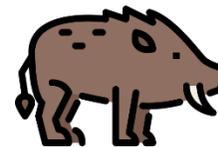
Igel



Steinmarder



Eichhörnchen



Wildschwein



Rotfuchs

A: Designt einen idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt.
Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen.

A: Designt einen idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt.
Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen.

A: Designt einen idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt.
Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen.

A: Designt einen idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt.
Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen.

A: Designt einen idealen Lebensraum eines Tieres in einer Stadt.
Beschriftet eure Lebensräume und erklärt sie den anderen.

	Eich- hörnchen	Wildschwein	Igel	Steinmarder	Fuchs	Alle
Vorteile						
Nachteile						

C: Fülle mit den Wörtern in den Lückentext aus:

Steinmarder, Land, abwechslungsreich, intensive Landwirtschaft, Insekten, verschiedene Lebensräume, Schrebergärten, Umgang mit Wildtieren, verstecken, Wildschweine, menschlichen Bedürfnisse, heimischen

Igel, Wildschwein, Eichhörnchen und Steinmarder gehören zu den _____ Wildtieren Deutschlands. Normalerweise würde man diese Tiere eher auf dem _____, in der „Natur“, als in der Stadt vermuten. Doch durch _____ und Monokulturen ist die Landschaft auf dem Land sehr einseitig geworden. Das heißt, dass es nur noch wenig _____, wenig ökologische Nischen und nur wenig verschiedene Arten gibt. In der Stadt ist das ganz anders: Parks, Gärten, Hochhäuser, Schulen, Friedhöfe ... die Landschaft in der Stadt ist sehr _____ und bietet daher mehr Tieren Lebensräume als auf dem Land. Deswegen zieht es immer mehr Wildtiere in die Stadt. Igel lieben _____, denn dort finden sie viele _____ als Nahrung. _____ lieben Dachböden und Eichhörnchen verstecken ihren Wintervorrat in Parks. Selbst _____ leben gerne am Stadtrand und manchmal verirren sie sich auch in die Innenstadt, um nach Futter zu suchen.

Doch auch in der Stadt lauern Gefahren: Autounfälle, Krankheitsübertragung oder andere Konflikte mit Menschen führen dazu, dass mehr über den _____ diskutiert wird. Da der Mensch den natürlichen Lebensraum so sehr verändert hat, stellt sich nun die Fragen: Wie können wir Menschen friedlich mit den Tieren leben? Welche Chancen oder Risiken entstehen aus einem Zusammenleben in der Stadt?

Um diese Fragen zu beantworten, müssen wir herausfinden, was eigentlich die _____ an dem Lebensraum Stadt sind...



Aufgabe 3

Umfrage:

Leben in der Stadt

Geschichte

OK, ich verstehe. In der Stadt wohnen jetzt wohl nicht mehr nur viele Menschen, sondern ab jetzt auch viele Wildtiere. Trotzdem sind Menschen natürlich in der Überzahl. Aber was sind eigentlich unsere Bedürfnisse? Wenn wir das herausfinden, können wir vielleicht verstehen, warum es zu so vielen Konflikten mit Wildtieren kommt.

Gruppe

A | Lest euch die Informationen zu Umfragen durch und schreibt fünf Fragen auf, mit denen ihr herausfindet, was Vor- und Nachteile für Menschen in einer Stadt, was die Bedürfnisse der Menschen sind und mit welchen Wildtieren sie (nicht) gerne zusammen leben wollen würden.

Klasse

B | Stellt der Klasse eure Fragen vor und erstellt gemeinsam einen Fragebogen. Der Fragebogen sollte zwischen 4 und 6 Fragen beinhalten. Alter und Geschlecht solltet ihr unabhängig davon immer erfragen.

Einzelarbeit/Gruppe

C | Führt die Umfrage durch. Wenn ihr genug Zeit habt, könnt ihr unter euch verschiedene Altersgruppen (wie 10-15 Jahre, 15-19 Jahre usw.) aufteilen, wenn wenig Zeit vorhanden ist, füllt die Umfrage nur unter euch aus.

Gruppe

D | Wertet eure Umfrage aus. Wenn ihr unterschiedliche Altersgruppen befragt habt, sammelt zunächst die Ergebnisse nur für eure Altersgruppe. Erstellt eine Tabelle mit Vor-, Nachteilen und Wunschvorstellungen und erklärt den anderen eure Ergebnisse. Geht dabei auch auf Besonderheiten oder Erlebnisse der Umfrage ein (Fragetyp, Alter, Gespräch, Häufigkeit der getätigten Aussage). Fasst ähnliche Aussagen zusammen.

Klasse

E | Diskutiert: Gibt es Unterschiede zwischen den Befragten? Findet ihr die Einteilung der Wildtiere in wünschenswert und nicht wünschenswert gerecht?

Bei einer Umfrage, könnt ihr gezielt, das erfragen, was euch interessiert. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Umfrage zu machen.

Ihr könnt Personen mündlich interviewen oder ihnen selbst überlassen, die Umfrage auszufüllen. Das Interview oder Ausfüllen des Bogens sollte nicht länger als 5 Minuten dauern.

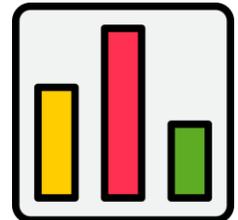
Da Alter und Geschlecht (und andere Faktoren) einen Einfluss auf die Antworten haben können, ist es wichtig diese Faktoren entweder gleichzuhalten (z.B. nur männliche Personen, Alter: 15 Jahre) oder diese Faktoren gezielt abzufragen, um sie in der Analyse zu beachten.

Versucht die Personen, die ihr befragt, so wenig wie möglich zu beeinflussen und trotzdem motivieren mitzumachen. Ein kleines Gespräch kann hilfreich sein. Doch versucht neutral zu bleiben.

Es gibt unterschiedliche Fragetypen, meist macht es Sinn verschiedene zu nutzen:



Erfragung genauerer Informationen/Meinungen
Was gefällt Dir/Ihnen an einem Wochenmarkt?
Freie Antwort



Überblick erhalten
Wie gut gefällt Dir/Ihnen das Einkaufen auf dem Wochenmarkt? *Kreuze an: gut, mittel, schlecht*

Effektkontrolle
Kaufst du auf dem Wochenmarkt mehr oder weniger Gemüse als in einem Supermarkt?
Kreuze an: mehr, weniger
freie Antwort

Ihr könnt die Umfrage auf verschiedene Weisen durchführen:

Analog: Entweder befragt Ihr die Personen und schreibt die Antworten mit oder lasst die Personen selbst die Umfrage mit Zettel und Stift ausfüllen.

Digital: Um mehr Reichweite zu erzielen, könnt ihr auch eine Umfrage mit einem online Tool erstellen. Den Link zu dieser Umfrage könnt ihr so an mehr Menschen senden. Im besten Fall wertet das Umfragetool die Ergebnisse gleich aus. Wir schlagen folgende Umfragetools vor:



Mentimeter:

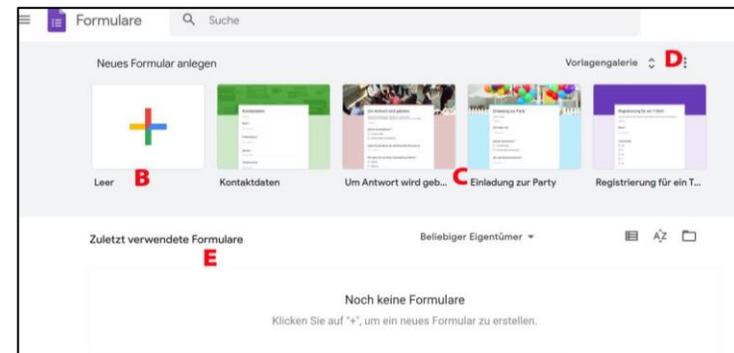
Vorteile: kostenlos, intuitiv, gewisse Auswertung möglich

Nachteile: Auswertung unspezifisch (Unterschiede bei Altersgruppen nicht zu erkennen), kostenlose Version limitiert, Einzelantworten nicht einsehbar

Google Formulare:

Vorteile: mit Gmail kostenlos, gewisse Auswertung möglich, Einzelantworten einsehbar

Nachteile: Gmail wird benötigt, Auswertung unspezifisch



Es gibt verschiedene Wege eine Umfrage auszuwerten.
Als erstes richtet sich die Umfrage nach dem Fragetyp.

Offene Frage mit einer freien Antwort.

Geschlossene Frage mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten.

Ähnliche Antworten könnt ihr so auswerten, dass diese Antwort öfter (genaue Mengenangabe) genannt wurde. Nennt besonders aussagekräftige Antworten. Wenn sehr verschiedene Antworten gegeben wurden, stellt diese gegenüber und überlegt, warum die Meinung so auseinander geht (liegt es an der Altersgruppe?).

Zählt, wie oft welche Antwort gegeben wurde. Wenn ihr wollt, könnt ihr diese Mengen durch ein Diagramm (Balkendiagramm, Tortendiagramm) darstellen. Dafür klickt ihr bei PowerPoint auf „Einfügen“ und auf „Diagramme“. Wenn es Unterschiede zwischen verschiedenen Altersgruppen gibt, nennt diese (und stellt sie dar).

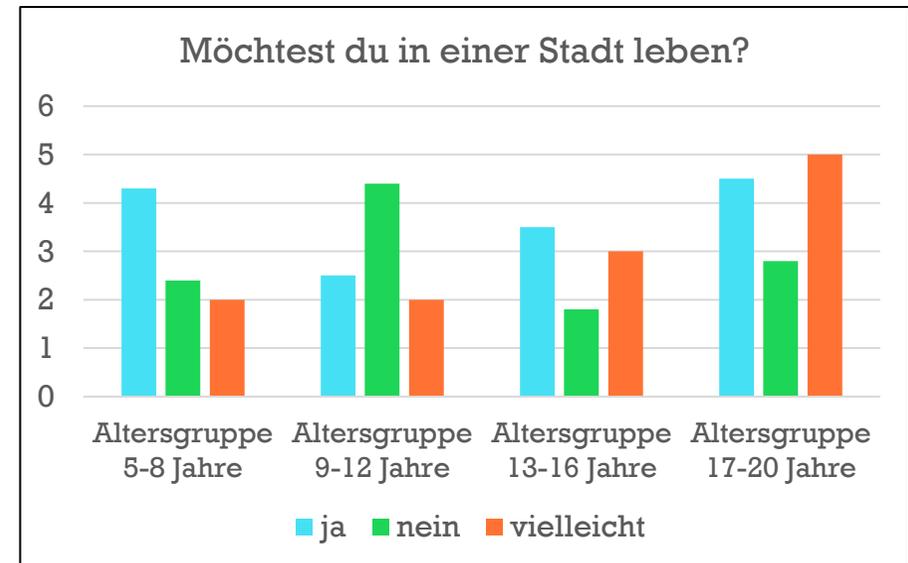
Beispielhafte freie Antworten:

Nenne drei Vorteile und Nachteile des Stadtlebens.

Antworten:

- 9 von 10 Personen empfinden das kulturelle Angebot in einer Stadt als vorteilhaft
- 17-20 Jährige findet es gut, dass in einer Stadt viel los ist; 50-60 Jährige empfinden dies hingegen als Nachteil (Bedürfnisse haben sich geändert)

Beispielhaftes Diagramm



Aufgabe 4

Gefahren und Konflikte

Geschichte

Puhhh, das war gute Arbeit, Leute! Ihr habt schon wie echte WissenschaftlerInnen herausgefunden, was die Bedürfnisse für Menschen und Wildtiere sind. Nun müssen wir konkret werden und uns mit den Konflikten auseinandersetzen. Wer ist überhaupt der Täter und wer das Opfer? Von wem geht die Gefahr aus? Dafür müssen wir uns zusammen durch die Quellen und Zeugenaussagen schlagen. Kriegen wir es hin, Gemeinsamkeiten zwischen den verschiedenen Konflikten herauszufinden?

Gruppe

A | Erstellt ein Detektivboard mithilfe der Materialien und eurem Vorwissen zu der Frage: “Welche Probleme entstehen für heimische Wildtiere und Menschen durch das Zusammenleben in einer Stadt?” Konzentriert euch auf Gemeinsamkeiten bei den 5 Tieren.

Klasse

B | Präsentiert euer Detektivboard den anderen Gruppen. Haltet als Klasse schriftlich fest, was die Gefahren für Menschen und Wildtiere sind und schreibt sie auf.

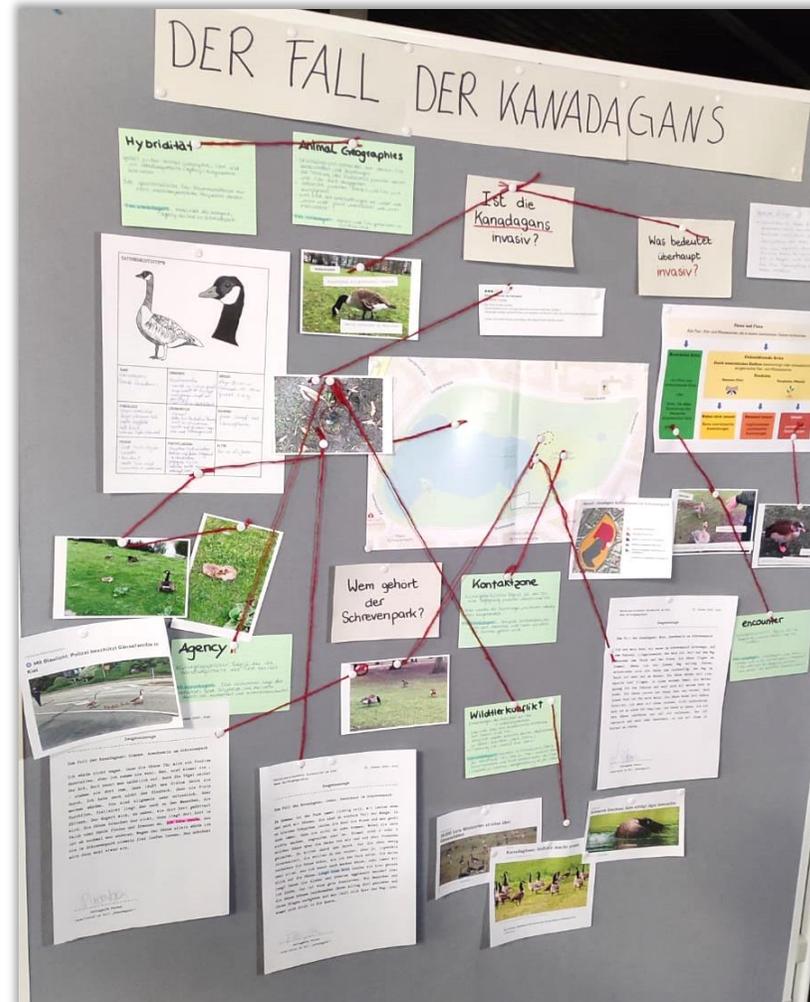
Klasse

C | Diskutiert, welches „*worst case scenario*“ gravierender ausfällt.
Szenario 1- Täter Mensch, Opfer Wildtier: Alle Wildtiere werden in einer Stadt bekämpft.
Szenario 2 – Täter Wildtier, Opfer Mensch: Wildtiere werden in einer Stadt überhaupt nicht mehr bekämpft.

Können diese beiden Szenarien verhindert werden? Wenn ja, wie?

So oder so ähnlich könnte auch euer Detektivboard aussehen

Verschiedene Materialien und Gedankengänge werden dargestellt und Verbindungen mit roten Linien gezogen



Drauf sein sollte:

- Wer ist das Opfer?
- Wer sind die Tatverdächtigen?
- Welche Tatorte gibt es?

Und noch vieles mehr...

“Welche Probleme entstehen für heimische Wildtiere und Menschen durch das Zusammenleben in einer Stadt?”



Wer ist das Opfer, wer der Tatverdächtige?

Tatort

Zeugenaussage

Bedürfnisse Menschen

Bedürfnisse Tiere

Konflikt

Gefahren Menschen

Gefahren Tiere

Worst Case Scenario



Managementmaßnahmen für Igel:

- Stehen in Deutschland unter Naturschutz, weil sie bedroht sind und gleichzeitig Nützlinge sind
- Entnahmeverbot (außer, wenn Igel ohne menschliche Hilfe nicht überleben würde)
- Garten igelfreundlich gestalten (Verstecke)

Nutzen durch Igel:

- fressen auch Schädlinge wie Insekten und Schnecken

Probleme durch Igel:

- Kot im Garten/Terrasse

Gefahr für Igel durch Menschen:

- Straßenverkehr (überfahren)
- Elektrische (autonome) Rasenmäher
- Einzäunung, Netze (bleiben hängen)
- Abstürzen (in Kellerfenster, Gruben, Gullys)
- Unbemerktens Einsperren
- Feuer (Maifeuer, Osterfeuer – Igel verstecken sich unter Holzhaufen)
- Hunde
- Müll (Verletzungsgefahr)
- Rattengift

Konflikt ordentlicher Garten vs. igelfreundlicher Garten:

Ein igelfreundlicher Garten besteht aus vielen Verstecken in Unterholz, Gestrüpp und Büschen. Wenn es viele unterschiedliche Pflanzen gibt, sind häufig auch viele unterschiedliche Insekten als Nahrungsquelle anzutreffen.

Doch häufig sind die Gärten der Menschen sehr ordentlich. Rasen gemäht, kein Unkraut anzutreffen und Laub wird entfernt. Dadurch gibt es wenig Abwechslung und der Garten wird für Igel langweilig, quasi zur Wüste.

Möchte man Igel und anderen Wildtieren (Insekten, Vögeln) mehr Lebensraum zur Verfügung stellen und sie unterstützen, kann ein bisschen Wildheit im Garten helfen: Laub und Totholz liegen lassen oder lagern, verschiedene Pflanzen oder wachsen lassen, Büsche pflanzen.



Managementmaßnahmen für Steinmarder auf dem Dachboden:

Ein Mix von Maßnahmen scheint am sinnvollsten:

- Umgestaltung durch: Geruch (Menschen-/Hundehaare, Duftsäcke), Licht, Lärm (tagsüber)
→ führen zu Irritationen beim Steinmarder
- Zugangslöcher verschließen, wenn Marder draußen sind (nachts), mit z.B. Drahtgittern
- Zurückschneiden von Bäumen, die zum Dachboden führen können
- Küchenabfälle sicher lagern
- Impfung Haustiere

Paradies Menschenhaus:

Marder finden in der Nähe von Menschen genügend Nahrung: Mülltonnen mit Speiseresten, Komposthaufen, Küchenabfälle, Futterhäuschen für Vögel, Hunde-/ Katzenfutter, Obst, Beeren. Gelegentlich erlegen sie auch Mäuse („Schädlinge“)

Jagd auf Steinmarder:

- Dürfen vom 16. Oktober - 28. Februar bejagt werden (Fallenfang), aber nicht während der Aufzuchtzeit der Jungen
- Beschädigung Dachisolierung
- Gestank, Dreck, Kot

Probleme durch Steinmarder:

- Übertragung von Krankheitserregern (Staupe) und Parasiten an Menschen oder Haustiere
- Durch Lärmbelästigung können Schlafprobleme entstehen
- Beschädigung Dachisolierung
- Gestank, Dreck, Kot
- Schäden an geparkten Autos (Zerbeißen von z.B. Kabeln, Schläuchen wie Bremsschläuchen
→ Unfallgefahr)
- Angriffe auf kleine Haustiere (Hühner)

Gefahr für Steinmarder durch Menschen:

- eingeschlossen auf dem Dachboden (Verhungern)
- Tötung und Stress durch Menschen
- Straßenverkehr (überfahren)
- Rattengift
- Müll (Verletzungsgefahr)



Managementmaßnahmen für Rotfüchse:

- Sicherung von Haustieren
- Impfung und Entwurmung von Haustieren
- Lebensmittelreste sicher verschließen
- Katzen-/Hundefutter nur drinnen lagern
- Gartenhütten etc. vor Untergrabungen schützen

Paradies Siedlungen:

- Fressen „Schädlinge“ wie Mäuse und Ratten
- Lebensmittelreste bieten eine sichere Nahrungsquelle

Gefahr für Rotfüchse durch Menschen :

- Fuchsjagd
- Straßenverkehr (überfahren)
- Rattengift
- Müll (Verletzungsgefahr)

Probleme durch Rotfüchse:

- Angst vor Krankheitsübertragung (Staupe) und Parasiten (Fuchsbandwurm) an Menschen oder Haustiere → jedoch geringe Gefahr
- Angriffe (auf z.B. Haushühner)
- Zerissene Müllsäcke

Jagd auf Rotfüchse:

- Fallenjagd durch Jäger möglich, wenn Konflikt nicht anders lösbar ist
- Anschließende Tötung des Tieres
- Bejagung nicht während der Jungenaufzucht

Regeln für Wildtierbegegnungen (nach Peerenboom et al.):

1. Abstand halten
2. Tiere in der Natur lassen (Einfangen bedeutet für die Tiere Stress, daher nur im Notfall!)
3. Nicht füttern! (Tiere verlieren ihre Scheu; Gartenvögel dürfen gefüttert werden)
4. Hände waschen
5. Haustiere sichern (schützen sie Wildtiere in ihrem Garten vor Haustierangriffen, schützen sie Haustiere vor Wildtierangriffen)
6. Lebensraum gestalten (abwechslungsreiche Gärten)



Managementmaßnahmen für Eichhörnchen:

- Steht unter Naturschutz (darf nicht bejagt werden)
- Alle Wildtiere unterstehen dem Bundesnaturschutzgesetz (kein Tier darf einfach so getötet/verletzt werden)

Zeugenaussage:

„Eichhörnchen sind so süß. Immer wenn man ein Eichhörnchen sieht, freut man sich und erzählt es freudig der Begleitperson! Darf man Eichhörnchen eigentlich füttern?“

Richtige Fütterung:

- Hasel- und Walnüsse
- Fütterung mit Nüssen mit Hilfe eines katzensicheren Futterautomaten hoch im Baum (nicht aus der Hand oder in hausnähe füttern)
- Futtevvorrat für Winter wird verbuddelt → nicht entfernen

Probleme durch Eichhörnchen :

- Gelegentlich Jagd auf Jungvögel (Auswirkungen jedoch gering)
- Fressen Rinde und Knospen, weshalb Jungbäume auch mal sterben können (Auswirkungen jedoch gering)

Gefahr für Eichhörnchen durch Menschen:

- Katze
- Forstwirtschaft (Verlust alter Bäume, die erst spät Früchte tragen (Buchen erst nach 80 Jahren), Monokultur → Nahrungsmangel)
- Straßenverkehr (überfahren)
- Rattengift



Managementmaßnahmen für Wildschweine:

- Bejagung
- Fütterungsverbot
- Beseitigung Nahrungsquellen (Essensreste, Fallobst, offene Mülleimer)
- Fällen von Bäumen und Büschen (Problem: andere Arten verlieren Lebensraum)
- Grundstücke mit stabilem Zaun sichern
- Angemessenes Verkehrstempo (langsamer) an Wald und Parks
- Wege der Wildschweine erkennen und blockieren (Barrieren)
- Abstand halten

Paradies Siedlungen:

- Lebensmittelreste in Mülltonnen, Komposte als Nahrungsquelle
- Weniger Bejagung

Jagd auf Wildschweine:

- Nach Entwicklung eines Bejagungskonzeptes möglich
- Bei einem panischen Wildschwein sofortiger Abschuss oder Betäubung

Gefahr für Wildschweine durch Menschen:

- Bejagung
- Straßenverkehr
- Müll (Verletzungsgefahr)
- Rattengift

Angst des Wildschweins:

- Wenn Bachen (weibliches Wildschwein) angreifen, dann häufig, um ihre Jungen zu beschützen

Probleme durch Wildschweine:

- Angst vor Angriffen (teilweise mit Hunden, selten mit Menschen)
- Ökonomische Schäden (Grab- und Wühlschäden in Gärten, Parks, Grünanlagen)
- Unfälle im Straßenverkehr
- Schweinepest als Gefahr für Nutztiere (Ansteckung)

Finale Aufg.

Die Stadt der Zukunft

Geschichte

Wow, je nach Wildtier unterscheidet sich das Zusammenleben also sehr. Aber wir wissen ja inzwischen, dass wir Menschen nicht einfach Wildtiere aussortieren können, wie es uns gefällt. Wir müssen also anfangen, lösungsorientiert zu denken. Ihr kennt die Bedürfnisse von Mensch und Tier sowie die Konfliktzonen. Wie würde denn eine Stadt aussehen, in der ein harmonisches Zusammenleben möglich ist? Eine große Aufgabe, aber nicht zu groß für euch, oder?! Werden ExpertInnen und überlegt euch ein neues Stadtkonzept! Ich bin schon gespannt, was ihr bauen werdet.

Klasse

A | Teilt eure Klasse und Gruppen nach dem Gruppenplan ein. Beginnt in euren Expertengruppen nun die Bearbeitung der Aufgaben eurer jeweiligen Rolle.

A

Klasse

B | Entwickelt nun Lösungen für die Stadt der Zukunft, indem ihr die Orte der Stadt so neugestaltet, dass sie sowohl die Bedürfnisse von Mensch als auch von Wildtieren befriedigen.

B



Stadtkarte



Lösung

Klasse

C | Stellt euch nun eure Lösungen in der Klasse gegenseitig vor. Nutzt dafür das Konzept Museumsrundgang: Bildet neue Gruppen, sodass in jeder neuen Gruppe eine Person aus der vorherigen ExpertInnengruppe vorhanden ist. Diese/-r ExpertIn präsentiert seinen Lösungsvorschlag der neuen Gruppe. Während des Rundgangs füllt jede/-r einen Bogen aus und vergibt Punkte von 0 bis 10, wie sehr der Lösungsvorschlag, die Bedürfnisse der jeweiligen Wildtierarten und Personengruppen befriedigt.

Die Gruppen aus der Klasse werden nach folgenden Orten eingeteilt...

Straße	Fluss	Park	Bahn	Wohngebäude
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Nun erhält jeder aus der Gruppe eine andere Rolle...

Straße	Fluss	Park	Bahn	Wohngebäude
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**Tier-
vetreterIn**

**Mensch-
vetreterIn**

**Konflikt-
managerIn**

**Kreat.
DesignerIn**

**Koord.
DesignerIn**

Jetzt finden sich SchülerInnen mit derselben Rolle in einer Gruppe zusammen und bearbeiten

A



Zur Bearbeitung der Lösung finden sich die SchülerInnen wieder in ihren alten Gruppen zusammen

B



Gruppe 1

Straße



Tierarten

Wildschwein, Marder, Igel,
Fuchs, Eichhörnchen

Personengruppen

Kinder, Jugendliche,
Erwachsene, alte
Personen

Gruppe 2

Park



Tierarten

Wildschwein, Marder, Igel,
Fuchs, Eichhörnchen

Personengruppen

Kinder, Jugendliche,
Erwachsene, alte
Personen

Gruppe 3

Wohngebäude



Tierarten

Wildschwein, Marder, Igel,
Fuchs, Eichhörnchen

Personengruppen

Kinder, Jugendliche,
Erwachsene, alte
Personen

Gruppe 4

Fluss



Tierarten

Wildschwein, Marder, Igel,
Fuchs, Eichhörnchen

Personengruppen

Kinder, Jugendliche,
Erwachsene, alte
Personen

Gruppe 5

Bahn



Tierarten

Wildschwein, Marder, Igel,
Fuchs, Eichhörnchen

Personengruppen

Kinder, Jugendliche,
Erwachsene, alte
Personen

A

**Tier-
vertreterInnen**



Marder

Füllt die Persona für den Marder aus, um seine Bedürfnisse besser zu verstehen.

Allgemeine Informationen

Lebensdauer:
Größe:
Gewicht:
mind.:
Populationsg.:
Besonderheit:

Nahrung

Fortpflanzung

Verhalten

Einzelgänger Rudel

Scheu selbstsicher

seltene Art n. seltene Art

nachaktiv tagaktiv

Besondere Bedürfnisse

Lebensraum

Konfliktpotenzial gegenüber anderen Arten

niedrig hoch

Art 2

Art 2

Art 3

Art 4

Art 5

Art 6

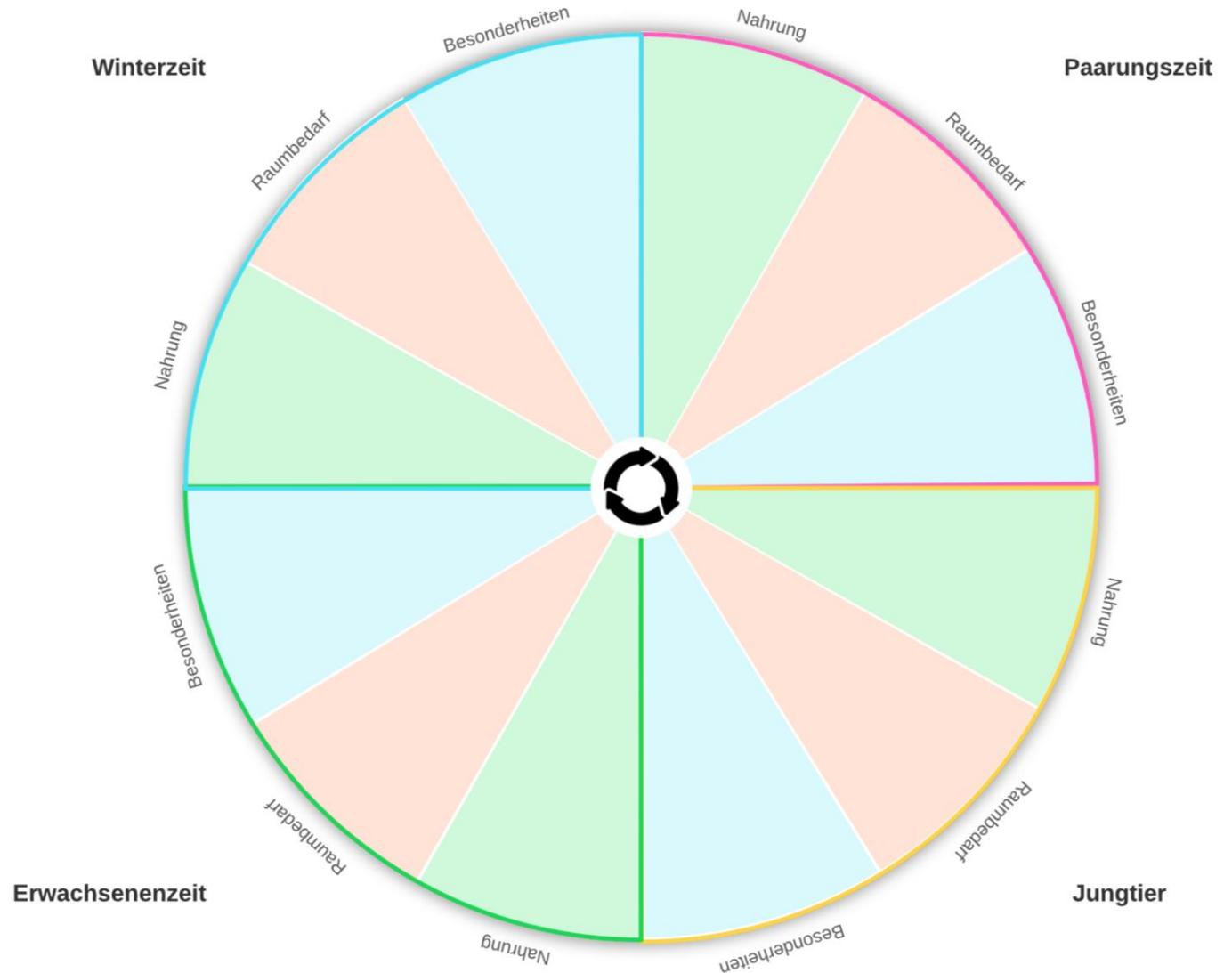
Art 7

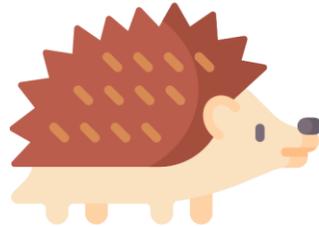
Art 8



Marder

Ordnet die Bedürfnisse
des Marders in die
bestimmten Phasen ein.





Igel

Füllt die Persona für den Igel aus, um seine Bedürfnisse besser zu verstehen.

Allgemeine Informationen

Lebensdauer:
Größe:
Gewicht:
mind.:
Populationsg.:
Besonderheit:

Nahrung

Fortpflanzung

Verhalten

Einzelgänger Rudel

Scheu selbstsicher

seltene Art n. seltene Art

nachaktiv tagaktiv

Besondere Bedürfnisse

Lebensraum

Konfliktpotenzial gegenüber anderen Arten

niedrig hoch

Art 2

Art 2

Art 3

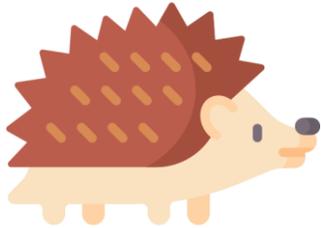
Art 4

Art 5

Art 6

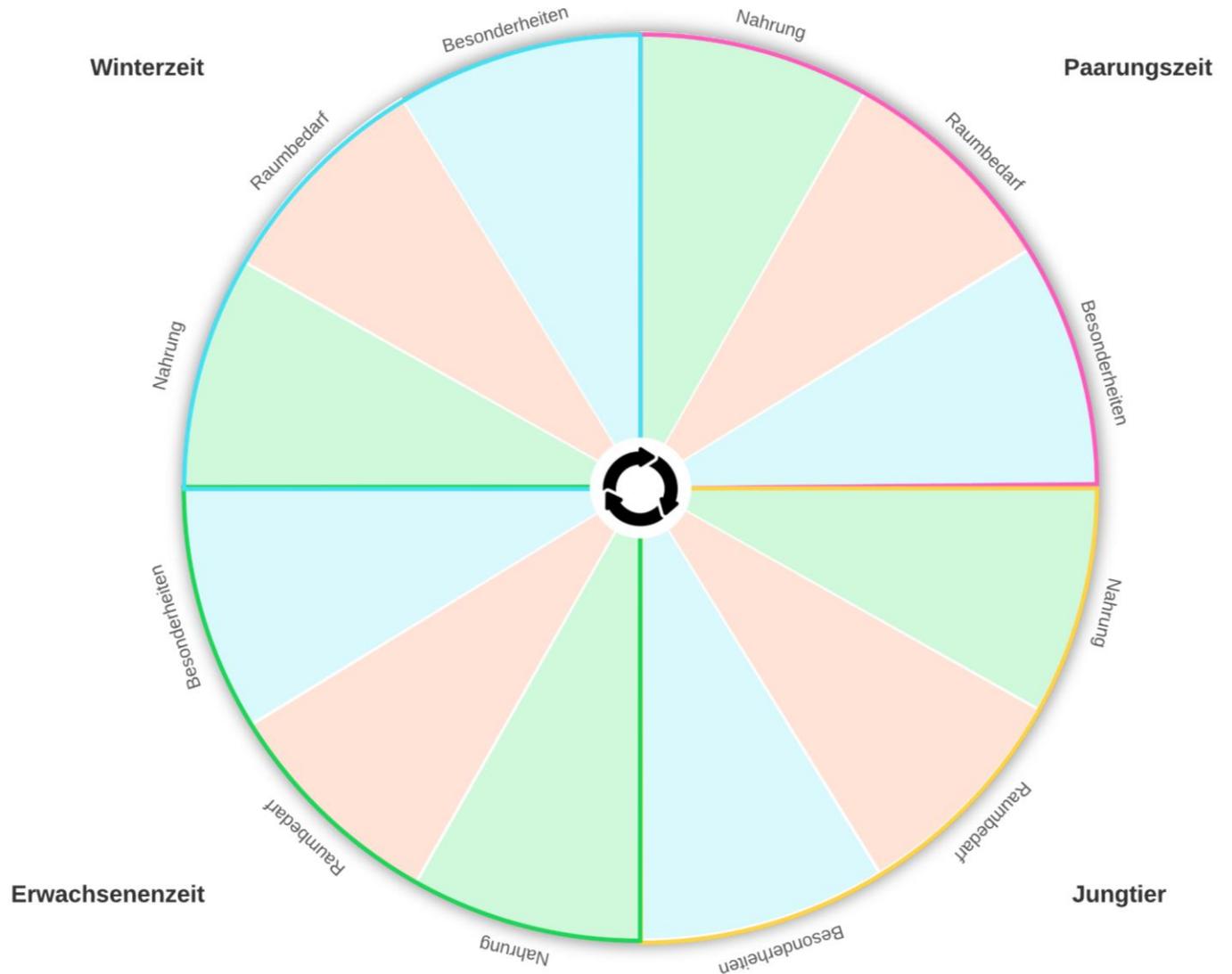
Art 7

Art 8



Igel

Ordnet die Bedürfnisse
des Igels in die
bestimmten Phasen ein.





Wildschwein

Füllt die Persona für den Wildschwein aus, um seine Bedürfnisse besser zu verstehen.

Allgemeine Informationen

Lebensdauer:
Größe:
Gewicht:
mind.:
Populationsg.:
Besonderheit:

Nahrung

Fortpflanzung

Verhalten

Einzelgänger Rudel

Scheu selbstsicher

seltene Art n. seltene Art

nachaktiv tagaktiv

Besondere Bedürfnisse

Lebensraum

Konfliktpotenzial gegenüber anderen Arten

niedrig hoch

Art 2

Art 2

Art 3

Art 4

Art 5

Art 6

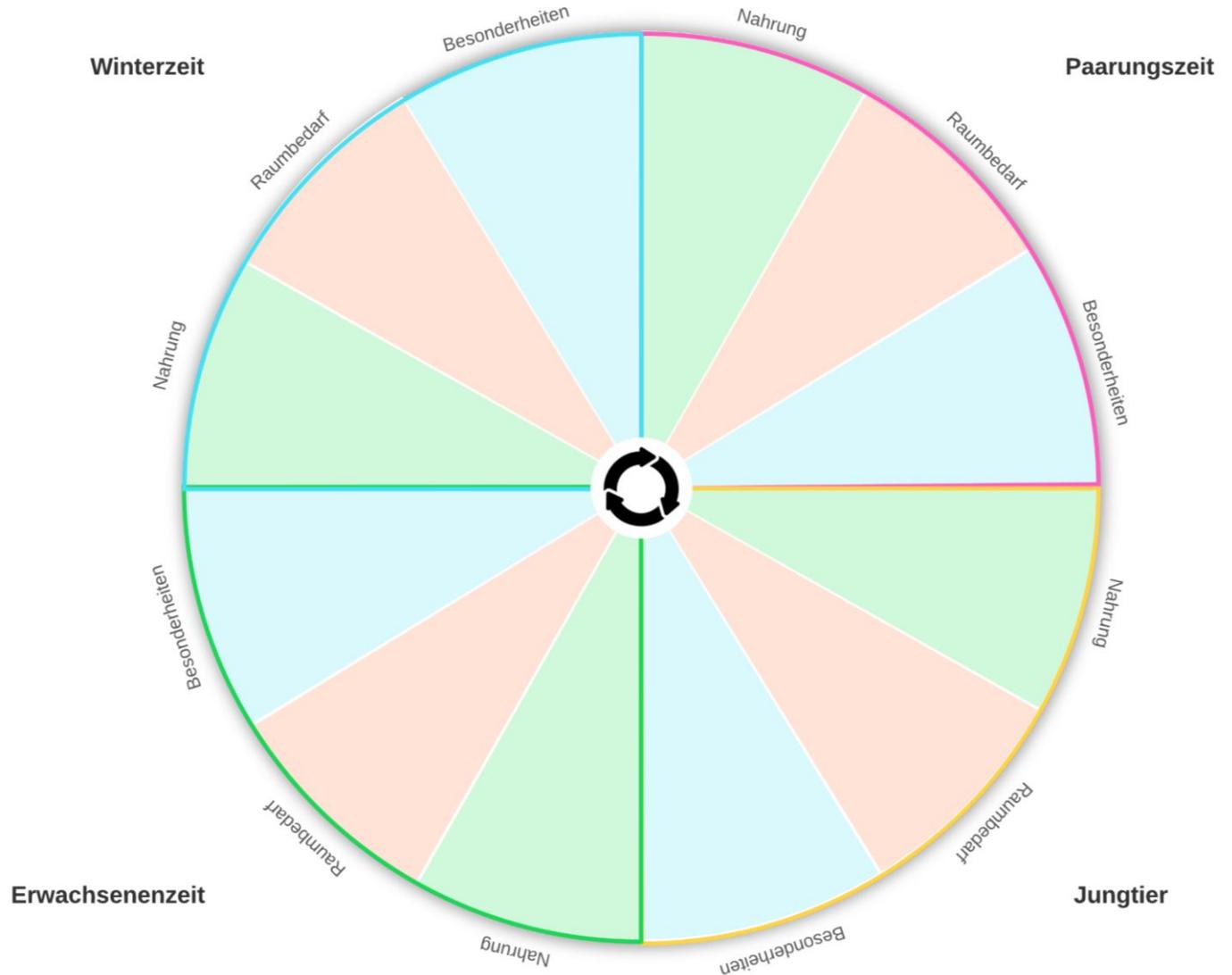
Art 7

Art 8



Wildschwein

Ordnet die Bedürfnisse des Wildschweins in die bestimmten Phasen ein.





Fuchs

Füllt die Persona für den Fuchs aus, um seine Bedürfnisse besser zu verstehen.

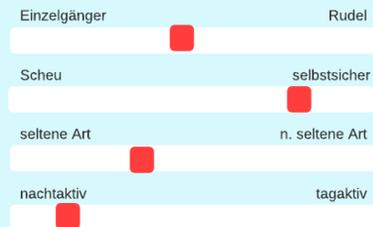
Allgemeine Informationen

Lebensdauer:
Größe:
Gewicht:
mind.:
Populationsg.:
Besonderheit:

Nahrung

Fortpflanzung

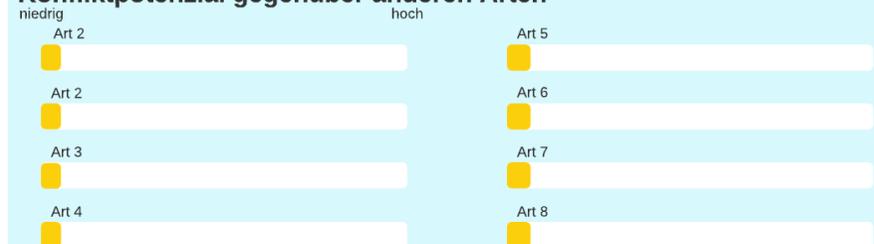
Verhalten



Besondere Bedürfnisse

Lebensraum

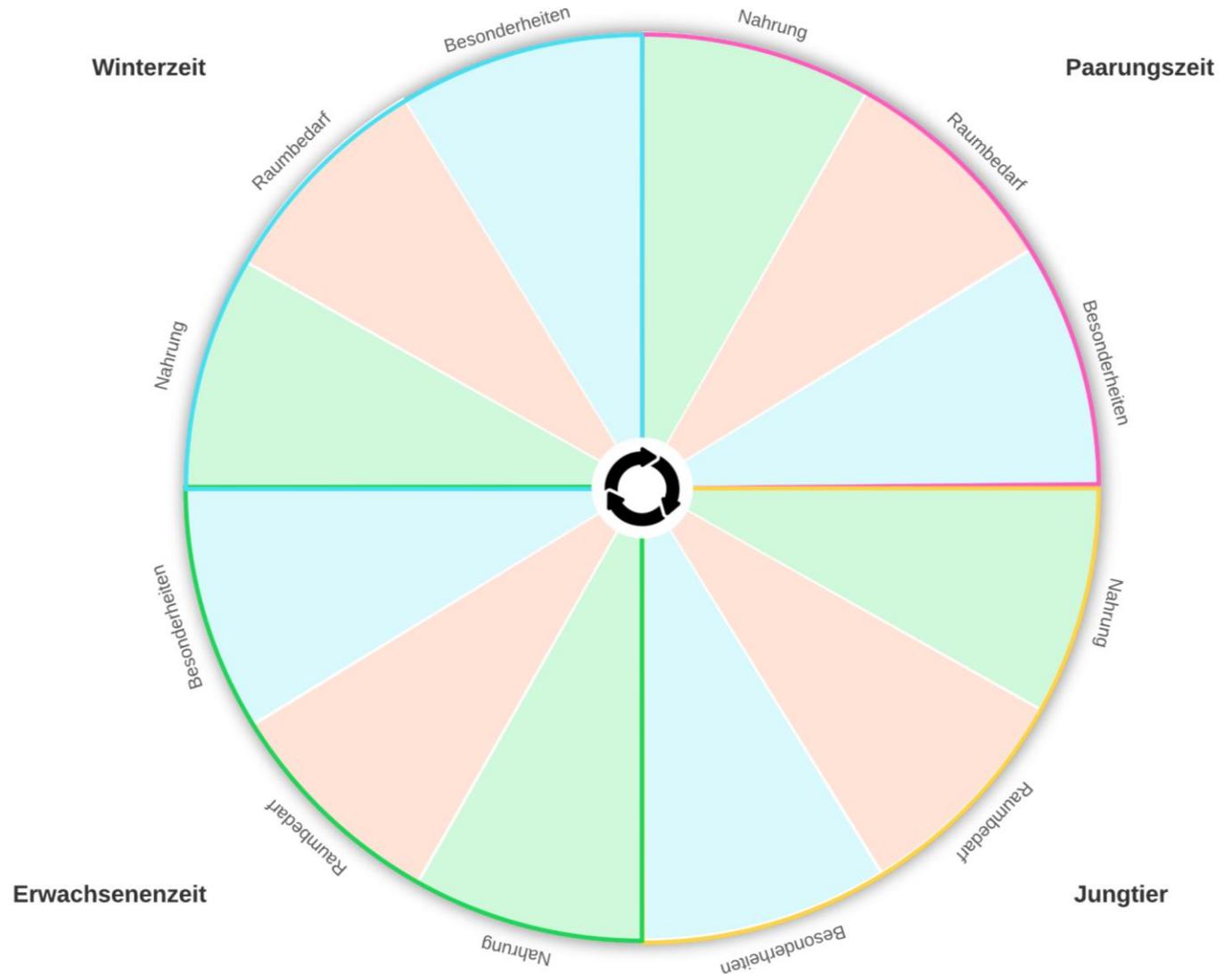
Konfliktpotenzial gegenüber anderen Arten





Fuchs

Ordnet die Bedürfnisse des Fuchses in die bestimmten Phasen ein.





Eichhörnchen

Füllt die Persona für den Eichhörnchen aus, um seine Bedürfnisse besser zu verstehen.

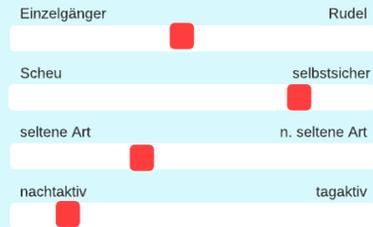
Allgemeine Informationen

Lebensdauer:
Größe:
Gewicht:
mind.:
Populationsg.:
Besonderheit:

Nahrung

Fortpflanzung

Verhalten



Besondere Bedürfnisse

Lebensraum

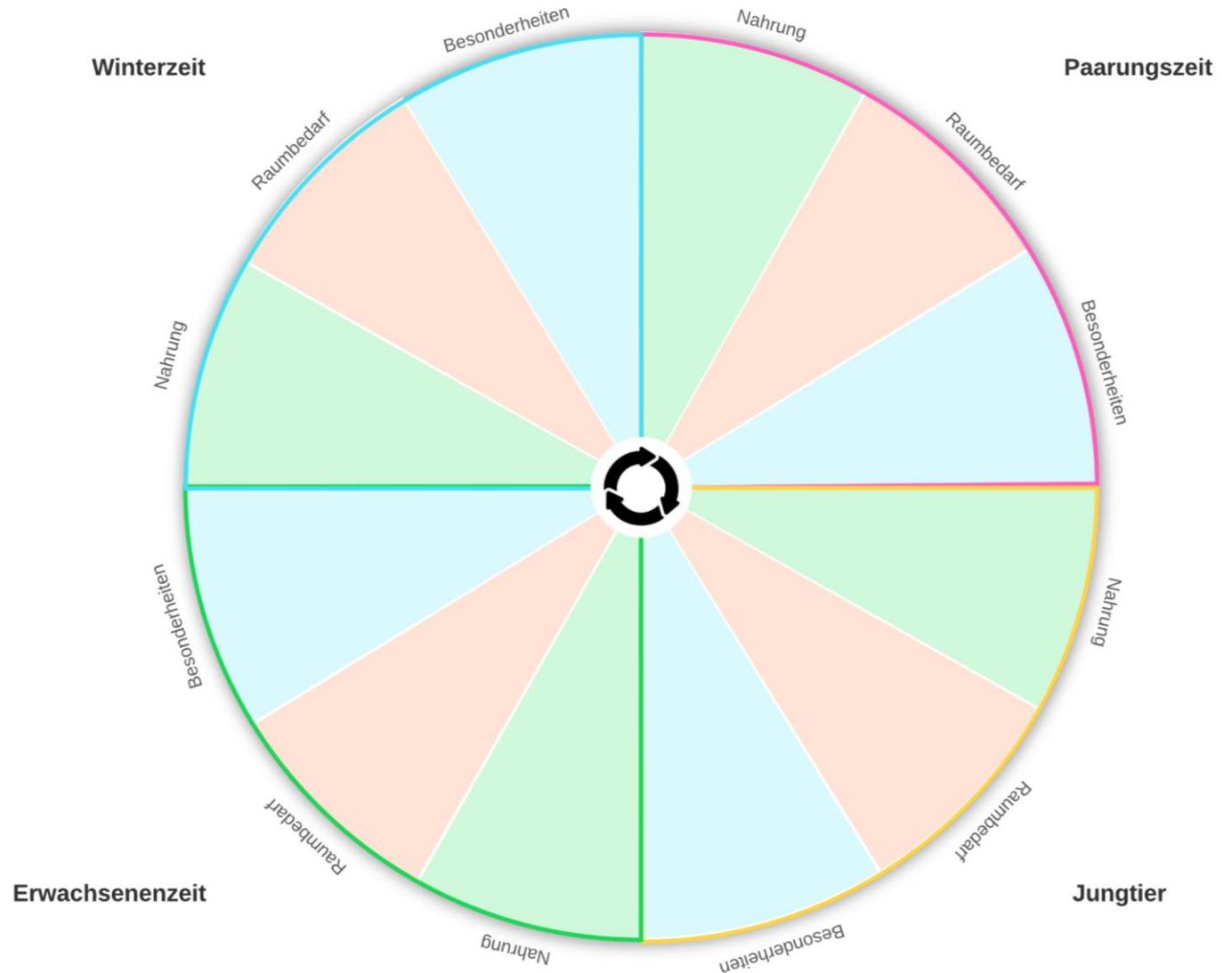
Konfliktpotenzial gegenüber anderen Arten





Eichhörnchen

Ordnet die Bedürfnisse des Eichhörnchens in die bestimmten Phasen ein.



A

**Menschen-
vertreterInnen**



Kinder

Füllt die Persona für die Kinder aus, um ihre Bedürfnisse besser zu verstehen.

Allgemeine Informationen

Alter:
Wohnort:
Beruf:
Fortbewegung:
Besonderheit:

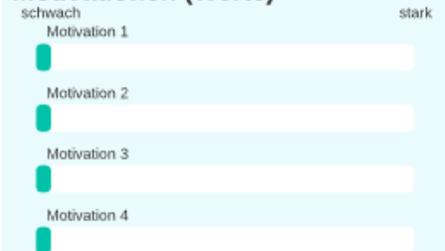
Ziele

Enttäuschungen

Persönlichkeit

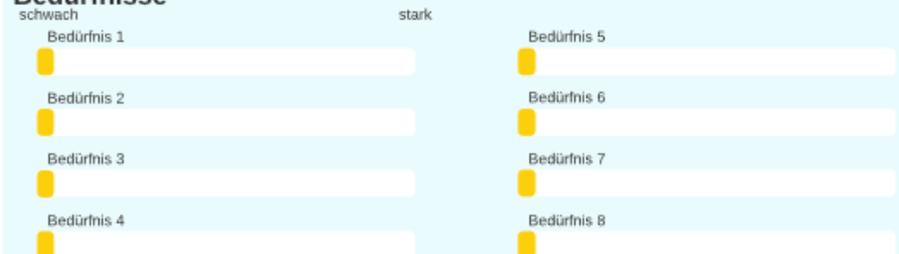


Motivationen (Werte)



Interessen

Bedürfnisse





Jugendliche

Füllt die Persona für die Jugendlichen aus, um ihre Bedürfnisse besser zu verstehen.

Allgemeine Informationen

Alter:
Wohnort:
Beruf:
Fortbewegung:
Besonderheit:

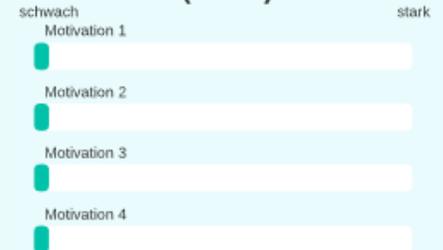
Ziele

Enttäuschungen

Persönlichkeit

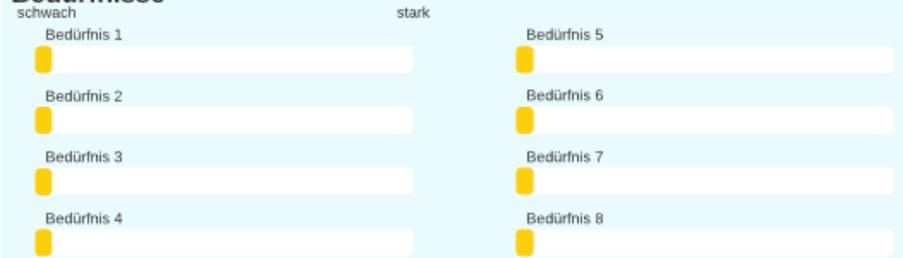


Motivationen (Werte)



Interessen

Bedürfnisse





Erwachsene

Füllt die Persona für die Erwachsenen aus, um ihre Bedürfnisse besser zu verstehen.

Ziele

Enttäuschungen

Allgemeine Informationen

Alter:
Wohnort:
Beruf:
Fortbewegung:
Besonderheit:

Persönlichkeit

Extrovertiert Introvertiert

Naturverbunden Naturfremd

Denker Fühler

Umweltbewusst n. Umweltbewusst

Motivationen (Werte)

schwach stark

Motivation 1

Motivation 2

Motivation 3

Motivation 4

Interessen

Bedürfnisse

schwach stark

Bedürfnis 1

Bedürfnis 2

Bedürfnis 3

Bedürfnis 4

Bedürfnis 5

Bedürfnis 6

Bedürfnis 7

Bedürfnis 8



SeniorInnen

Füllt die Persona für die
alten Personen aus, um
ihre Bedürfnisse besser zu
verstehen.

Allgemeine Informationen

Alter:
Wohnort:
Beruf:
Fortbewegung:
Besonderheit:

Ziele

Enttäuschungen

Persönlichkeit

Extrovertiert	<input type="checkbox"/>	Introvertiert	<input type="checkbox"/>
Naturverbunden	<input type="checkbox"/>	Naturfremd	<input type="checkbox"/>
Denker	<input type="checkbox"/>	Fühler	<input type="checkbox"/>
Umweltbewusst	<input type="checkbox"/>	n. Umweltbewusst	<input type="checkbox"/>

Motivationen (Werte)

schwach		stark
Motivation 1	<input type="checkbox"/>	
Motivation 2	<input type="checkbox"/>	
Motivation 3	<input type="checkbox"/>	
Motivation 4	<input type="checkbox"/>	

Interessen

Bedürfnisse

schwach		stark	
Bedürfnis 1	<input type="checkbox"/>	Bedürfnis 5	<input type="checkbox"/>
Bedürfnis 2	<input type="checkbox"/>	Bedürfnis 6	<input type="checkbox"/>
Bedürfnis 3	<input type="checkbox"/>	Bedürfnis 7	<input type="checkbox"/>
Bedürfnis 4	<input type="checkbox"/>	Bedürfnis 8	<input type="checkbox"/>

Ordnet nun die Bedürfnisse der einzelnen Personengruppen den Standorten zu

Park

Straße

Bahn

Fluss

Wohngebäude



A

Konflikt- managerInnen

Schreibt Ursachen und Probleme (**Konflikte mit Wildtieren**) auf und ordnet sie einander zu.

Probleme

Ursachen

Probleme

11 numbered orange ovals for writing problems, numbered 1 to 11.

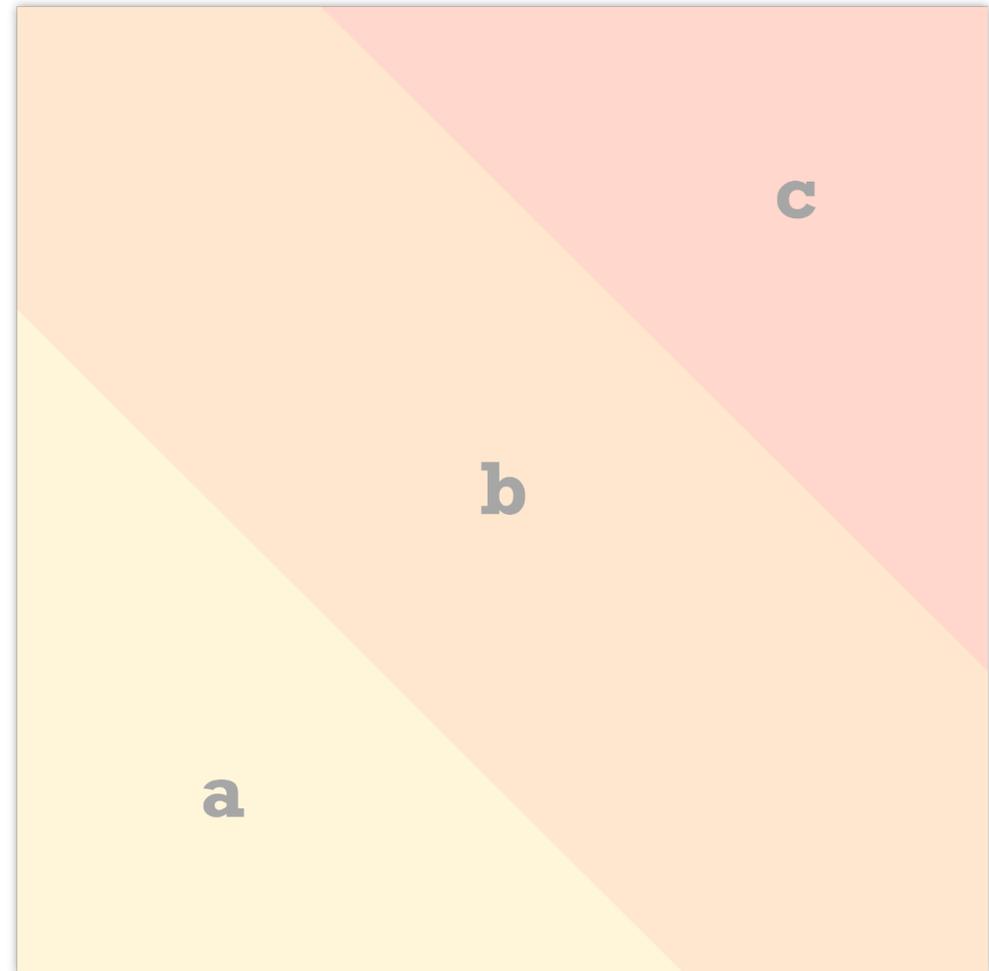
10 numbered blue ovals for writing causes, numbered 1 to 10.

11 numbered orange ovals for writing problems, numbered 12 to 22.

Bewertet die Probleme, indem ihr die Nummern in die Matrix eintragt. Ihr sollt einschätzen, wie schwer sie behebbar sind und wie schwer ihre Auswirkungen sind.

schwere Auswirkungen

leichte Auswirkungen



leicht behebbar

schwer behebbar

Ordnet die Probleme den Personengruppen und Tierarten zu, indem ihr die Nummern in die Felder eintragt.

Wildschwein

Marder

Igel

Eichhörnchen

Kinder

Jugendliche

Erwachsene

alte Menschen

A

kreativ-

DesignerInnen

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Parkplätze



Straßen

Kreisel



Radfahrwege



Tunnel



Bürgersteig



Leitplanken



Straßenbeleuchtung



Sportanlagen



Parks

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Wege



Spielplätze

Blumen u. Sträucher



Rasenflächen

Bäume



Teiche
Trinkwasserquelle



Wohngebäude

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Dächer



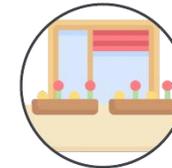
Gärten



Fensterbänke



Balkone



Hinterhöfe



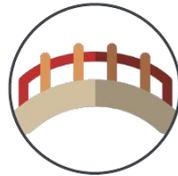
Fassaden



Flüsse

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Brücken



Badestellen



Uferstreifen



Anlegestellen



Schiffverkehr



Wasserqualität



Bahnverkehr

Brücken



Gleise



Bahn



Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Bahnhöfe



Bahnübergänge



Abstellgleise





TräumerIn

- Keine Angst vor wilden Ideen
- Sehr kreativ und fantasievoll
- Ob etwas wirklich klappt, ist ihm/ihr erstmal egal



MacherIn

- Neutral und unvoreingenommen
- Ist der Plan machbar und wenn ja, wie?

Lernt die Kreativmethoden kennen und entscheidet euch für eine, die ihr später für die Lösungsentwicklung in eurem Team verwenden werdet. Schreibt stichwortartig auf, wie ihr die Kreativmethode in eurer Gruppe anwenden werdet.



KritikerIn

- Was passiert wenn das Schlimmste eintritt?
- Was sind die Schwachstellen?
- Welche Probleme gibt es?



Neutral

- Neutral und unvoreingenommen
- Betrachtet die Idee von Außen
- Sagt seine/ihre Meinung



TräumerIn

- Geht zusammen als TräumerIn an die frische Luft (z.B. Pausenhof)
- Lasst euren Ideen freien Lauf
- Nehmt einen Zettel und Stift mit und notiert die Ideen



10 min



MacherIn

- Geht wieder an euren Arbeitsplatz
- Überprüft als MacherIn eure Ideen und passt sie an
- Wählt eine Idee aus und beschreibt sie in vier Stichworten



15 min



KritikerIn

- Jede/r aus eurer Gruppe geht nun in eine andere Gruppe
- Nur eine Person eurer Gruppe bleibt mit der Idee sitzen und präsentiert sie den neuen Personen
- Die neuen Personen kritisieren die Idee



10 min



Neutral

- Macht eine Umfrage zu eurer Idee

....

10 min

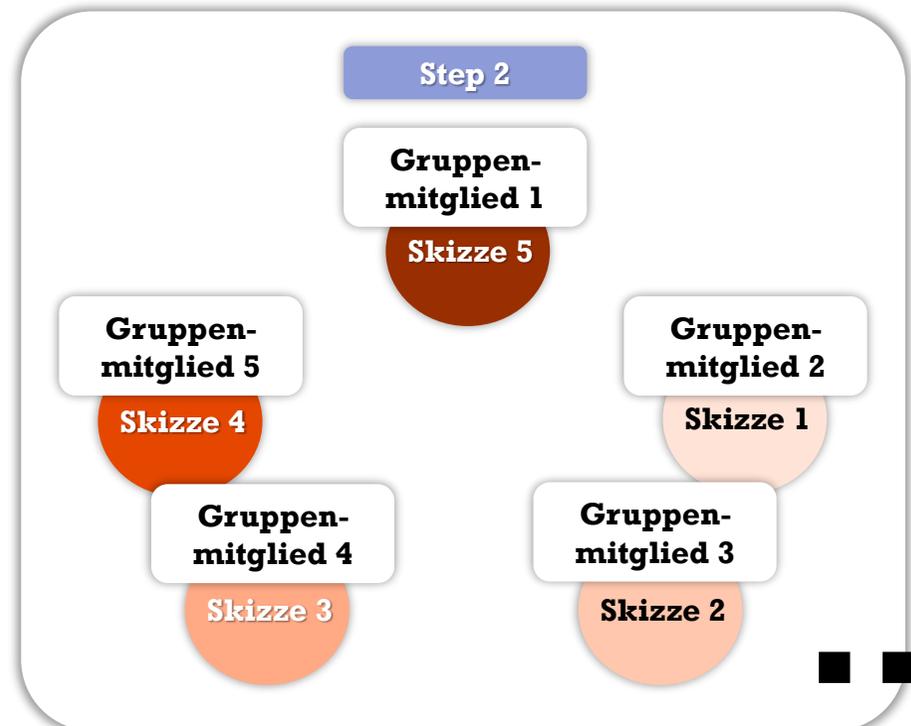
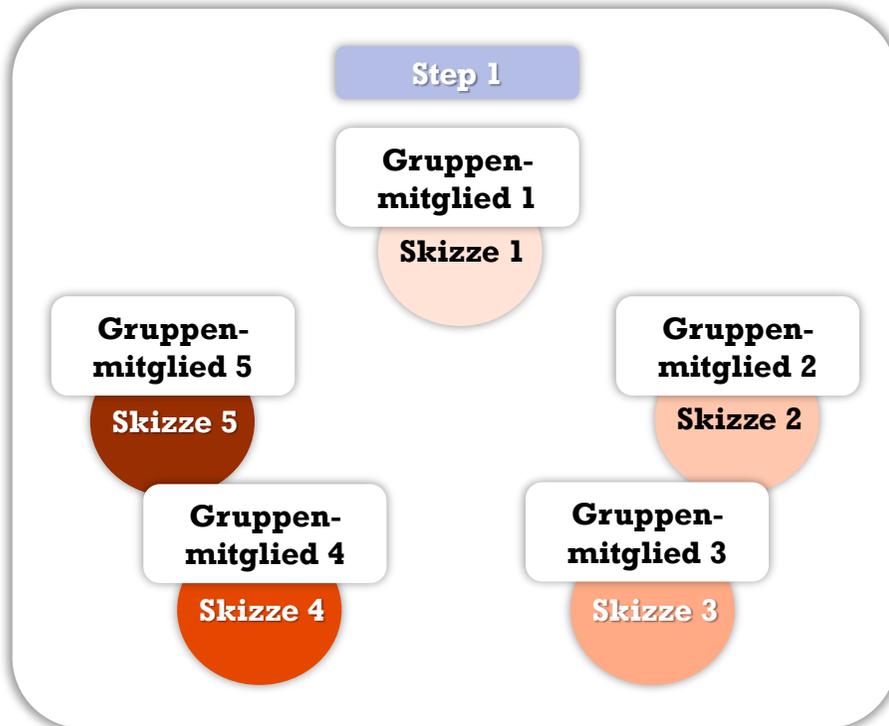
5 min Pause

5 min Pause

5 min Pause



Lernt die Kreativmethoden kennen und entscheidet euch für eine, die ihr später für die Lösungsentwicklung in eurem Team verwenden werdet. Schreibt stichwortartig auf, wie ihr die Kreativmethode in eurer Gruppe anwenden werdet.



Die Gruppenmitglieder

wechseln für jeden Step des Projekts zusammen zu einer neuen Skizze

Ablauf



Präsentation des Themas

Lernt die Kreativmethoden kennen und entscheidet euch für eine, die ihr später für die Lösungsentwicklung in eurem Team verwenden werdet. Schreibt stichwortartig auf, wie ihr die Kreativmethode in eurer Gruppe anwenden werdet.

kontrolliert

Wir strukturieren unsere bisher gesammelten Erkenntnisse, Kritiken, Ideen und Gedanken. Im Vordergrund stehen hier die **Moderation und Zusammenfassung**.



analytisch

Unser Fokus liegt hier auf Fakten, Zahlen und Daten. Hier steht eine **neutrale Sichtweise** im Vordergrund.



emotional

Hierbei geht es um Emotionen und Gefühle. Dabei fokussieren wir uns sowohl auf positive als auch negative Gefühle. Unsere **persönliche Meinung** steht im Vordergrund.



kritisch

Inhaltlich dreht sich alles um Kritik, negative Aspekte und Risiken. **Einwände** stehen in der Diskussion im Vordergrund.



kreativ

Wir wollen neue Ideen und kreative Vorschläge hervorbringen. Hier erzeugen wir so viel Neues, wie möglich. **Innovation** steht hier im Vordergrund.

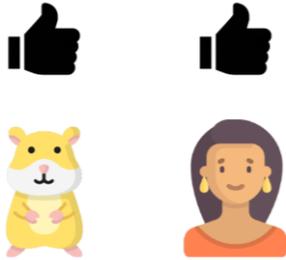


optimistisch

Wir fokussieren uns auf Chancen und Möglichkeiten. Im Vordergrund stehen alle **Vorteile**.



Schaut euch die Grundlagen zum nachhaltigen Design an.

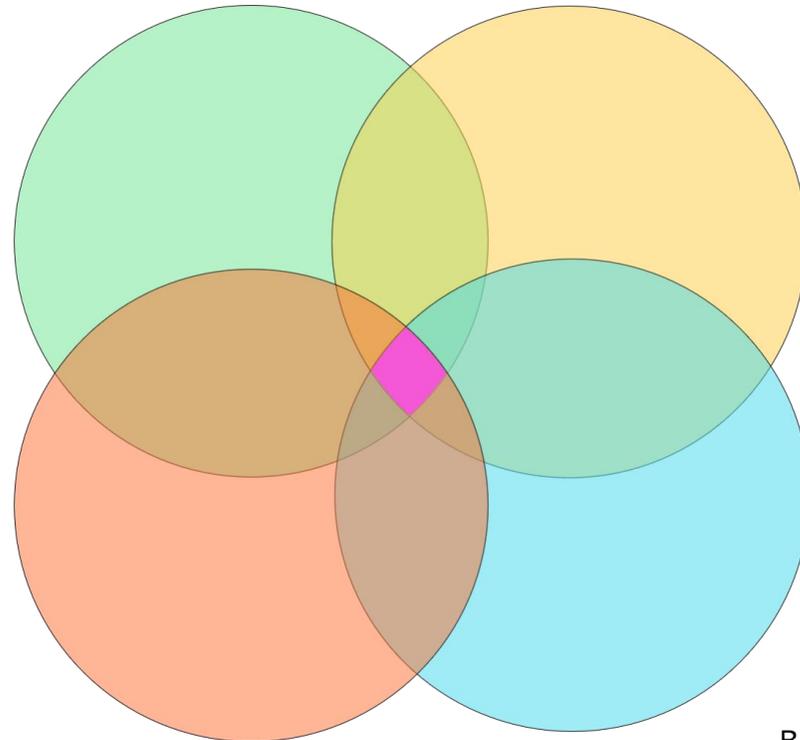


Durch das **Animal Aided Design (AAD)** wird unter dem sozialen Nachhaltigkeitsbereich neben der Zufriedenheit der Beteiligten Personen auch die Zufriedenheit der Beteiligten Tiere angestrebt

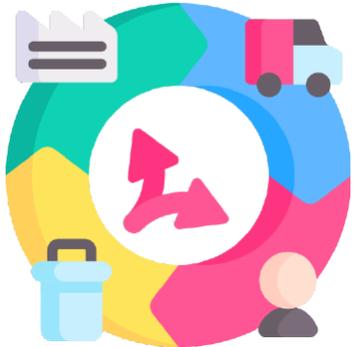
Sozial
(alle Beteiligten sind zufrieden)

Ökologisch
(umweltfreundlich)

Ökonomisch
(finanziell machbar)



◆ nachhaltig



Kreislaufwirtschaft

Bei der Kreislaufwirtschaft wird der Wiederverwendung von Produkten und Materialien und der Reduzierung von Abfall Vorrang gegeben. Im Gegensatz dazu steht die Linearwirtschaft, bei der Produkte für eine kurzzeitige Benutzung hergestellt werden und nach ihrer Nutzung entsorgt werden.



Modularität

Die Modularität eines Produkts beschreibt, inwiefern die Komponenten eines Produkts auseinandergenommen und neu zusammengesetzt werden können.

Reparierbarkeit



Die Reparierbarkeit beschreibt, wie einfach ein Produkt repariert werden kann. Reparierbarkeit ist ein wichtiger Bestandteil nachhaltigen Designs, da wenn ein Produkt oder Gegenstand nicht mehr benutzt werden kann, Abfall entsteht.



Wiederaufbereitung

Wiederaufbereitung ist die Wiederherstellung eines Produkts nach seinen ursprünglichen Eigenschaften. Der Unterschied ist, dass anstelle der ursprünglichen Teile alternative benutzt werden. Diese Teile können neu oder gebraucht sein.

Diskutiert in der Gruppe, welche der folgenden Produkte ein nachhaltiges Design besitzen.

Plastikverpackung Obst



iPhone



Nike Dunk



A

koordinativ- DesignerInnen

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Parkplätze



Straßen

Kreisel



Radfahrwege



Tunnel



Bürgersteig



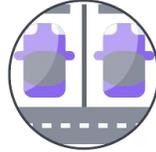
Leitplanken



Straßenbeleuchtung



Sportanlagen



Parks

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Wege



Spielplätze

Blumen u. Sträucher



Rasenflächen

Bäume



Teiche
Trinkwasserquelle



Wohngebäude

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Dächer



Gärten



Fensterbänke



Balkone



Hinterhöfe



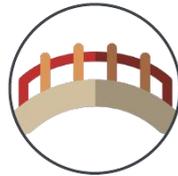
Fassaden



Flüsse

Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

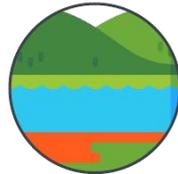
Brücken



Badestellen



Uferstreifen



Anlegestellen



Schiffverkehr



Wasserqualität



Bahnverkehr

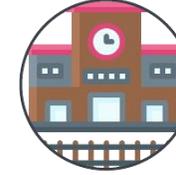
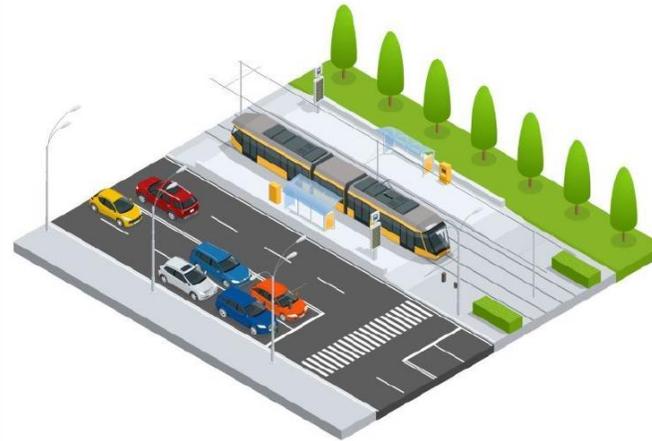
Brücken



Gleise



Bahn

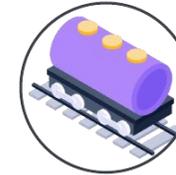


Ordnet den einzelnen
Komponenten der Standorte
ihre Funktion zu. D.h. erklärt,
wozu ist was da.

Bahnhöfe



Bahnübergänge



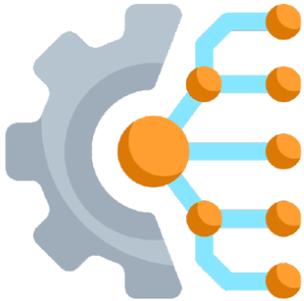
Abstellgleise

Schaut euch die verschiedenen Kriterien für die Machbarkeit einer Lösung an. Entwickelt zwei Lösungen für das folgende Problem und bewertet ihre Machbarkeit nach den verschiedenen Bereichen.

Problem: Wie kann ich meine Wertsachen am Strand sichern, wenn ich im Meer schwimmen gehen will?

Technische Machbarkeit

Technische Machbarkeit bedeutet, dass ein Projekt oder eine Aufgabe mit den vorhandenen technischen Möglichkeiten und Ressourcen erfolgreich umgesetzt werden kann.



Wirtschaftliche Machbarkeit

Wirtschaftliche Machbarkeit bezieht sich darauf, ob ein Projekt oder eine Aufgabe unter Berücksichtigung der finanziellen Ressourcen und des potenziellen Gewinns oder Nutzens umsetzbar ist.



Politische Machbarkeit



Politische Machbarkeit beschreibt die Möglichkeit, eine bestimmte politische Maßnahme oder Entscheidung durchzusetzen, indem man die Unterstützung und Zustimmung der relevanten politischen Akteure gewinnt..

Juristische (rechtliche) Machbarkeit



Rechtliche Machbarkeit bezieht sich darauf, ob eine Handlung oder Entscheidung im Einklang mit den geltenden Gesetzen und rechtlichen Bestimmungen steht und somit legal umgesetzt werden kann.

organisatorische Machbarkeit

Organisatorische Machbarkeit beschreibt die Fähigkeit, ein Projekt oder eine Aufgabe erfolgreich umzusetzen, indem man die vorhandenen Ressourcen der Organisation effektiv einsetzt und koordiniert.

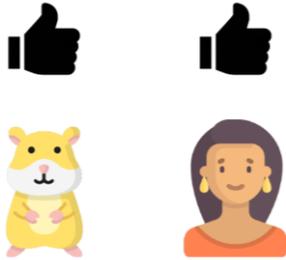


Ressourcenbezogene Machbarkeit

Ressourcenbezogene Machbarkeit bezieht sich darauf, ob ein Projekt oder eine Aufgabe mit den vorhandenen physischen, finanziellen und personellen Ressourcen umsetzbar ist.



Schaut euch die Grundlagen zum nachhaltigen Design an.

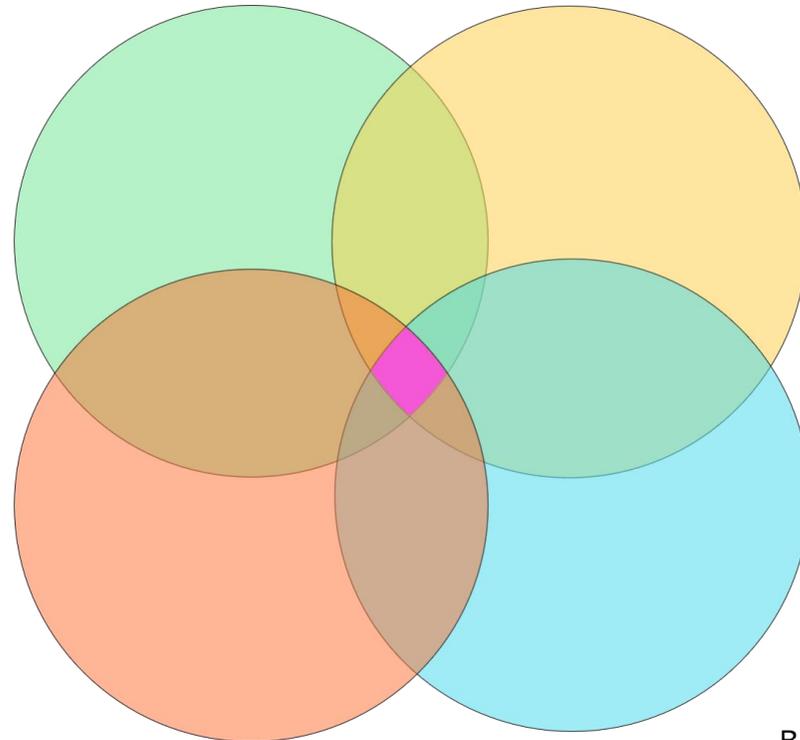


Durch das **Animal Aided Design (AAD)** wird unter dem sozialen Nachhaltigkeitsbereich neben der Zufriedenheit der Beteiligten Personen auch die Zufriedenheit der Beteiligten Tiere angestrebt

Sozial
(alle Beteiligten sind zufrieden)

Ökologisch
(umweltfreundlich)

Ökonomisch
(finanziell machbar)



Bedürfnisse des Nutzers
(werden befriedigt)



Kreislaufwirtschaft

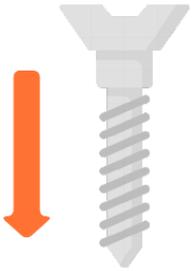
Bei der Kreislaufwirtschaft wird der Wiederverwendung von Produkten und Materialien und der Reduzierung von Abfall Vorrang gegeben. Im Gegensatz dazu steht die Linearwirtschaft, bei der Produkte für eine kurzzeitige Benutzung hergestellt werden und nach ihrer Nutzung entsorgt werden.



Modularität

Die Modularität eines Produkts beschreibt, inwiefern die Komponenten eines Produkts auseinandergenommen und neu zusammengesetzt werden können.

Reparierbarkeit



Die Reparierbarkeit beschreibt, wie einfach ein Produkt repariert werden kann. Reparierbarkeit ist ein wichtiger Bestandteil nachhaltigen Designs, da wenn ein Produkt oder Gegenstand nicht mehr benutzt werden kann, Abfall entsteht.



Wiederaufbereitung

Wiederaufbereitung ist die Wiederherstellung eines Produkts nach seinen ursprünglichen Eigenschaften. Der Unterschied ist, dass anstelle der ursprünglichen Teile alternative benutzt werden. Diese Teile können neu oder gebraucht sein.

Diskutiert in der Gruppe, welche der folgenden Produkte ein nachhaltiges Design besitzen.

Plastikverpackung Obst



iPhone



Nike Dunk



B

Lösungs- entwicklung

1

TiervertreterIn

Präsentiert die Bedürfnisse der für den Standort relevanten Tierarten. Es geht hier nur um eine grobe Übersicht. Nehmt euch pro Tierart max. 1-2 Minuten Zeit.

2

MenschvertreterIn

Präsentiert die Bedürfnisse der für den Standort relevanten Personengruppen. Es geht hier nur um eine grobe Übersicht. Nehmt euch pro Personengruppe max. 1-2 Minuten Zeit.

3

KonfliktmanagerIn

Präsentiert die Probleme der für den Standort relevanten Tierarten und Personengruppen. Es geht hier nur um eine grobe Übersicht. Geht dabei auch auf die Stärke des jeweiligen Problems ein.

4

Kreativ-DesignerIn

Entwickelt nun Ideen für die Lösung des jeweiligen Bedürfnisses und Probleme. Setzt dazu die Kreativmethode ein, für die ihr einen Ablaufplan vorbereitet habt.

5

koordinativ-DesginerIn

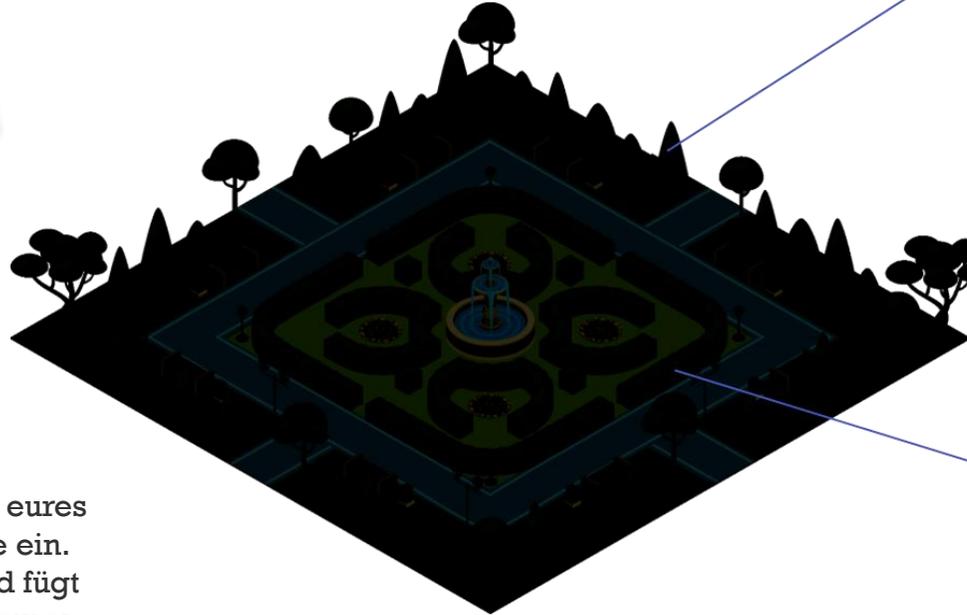
Überprüft nun eure Idee mit einer Machbarkeitsstudie. Geht die verschiedenen Kategorien der Machbarkeit durch und korrigiert, bzw. verbessert eure Idee wenn möglich.

6

Alle

Teilt nun eure Gruppe in zwei. Teilgruppe 1 fertigt eine Skizze von eurer Idee an. Teilgruppe 2 wählt die wichtigsten Komponenten eurer Idee aus und schreibt zu jeder einen kurzen Text, welche Funktion diese hat. Dabei soll auf die Bedürfnisse und die Probleme, die durch die Komponente gelöst werden, eingegangen werden.

So könnte eine Skizze aussehen



Komponente X

- Beschreibung der einzelnen Funktionen von Komponente X und warum diese nachhaltig sind

Komponente Y

- Beschreibung der einzelnen Funktionen von Komponente Y und warum diese nachhaltig sind

Fügt nun das Bild eurer Skizze anstelle eures pinken Fragezeichens in die Stadtkarte ein. Kopiert den Link von diesem Board und fügt mit der linken Maustaste auf dem Bild eurer Skizze, unter "add link" hinzu.

Add link Ctrl K



Zur Stadtkarte

0 – 10 Punkte	Straße	Park	Wohngebäude	Fluss	Bahn
Wildschwein					
Igel					
Eichhörnchen					
Fuchs					
Marder					
Kinder					
Jugendliche					
Erwachsene					
Alte Personen					

Anschlussprojekt

Klasse

A | Findet kritische Punkte in eurer Stadt. Wie könntet ihr hier das Konfliktpotential zwischen Mensch und Wildtier verringern?

Klasse

B | Trefft euch mit dem Stadtrat und besprecht Möglichkeiten für einen Umbau des kritischen Punktes.