

arch. Mina Sava | arch. Corina Croitoru | arch. Miruna Grigorescu |
arch. Vera Marin | arch. Claudia Pamfil | arch. Eliza Yokina |

DE-A ARHITECTURA IN MEINER STADT

BILDUNG FÜR ARCHITEKTUR UND DER GEBAUTEN UMWELT

Optionaler Lehrplan
für den Unterricht
der III-ten und IV-ten Klasse

ARBEITSBUCH
DES SCHÜLERS



Liebe Kinder,

Das De-a arhitectura Arbeitsbuch wird euch durch den Ablauf des Schuljahres begleiten. Jede Seite ist ein *Arbeitsblatt* oder eine *Übersicht der Lektion*. Das *Übersichtsblatt* hat je ein Foto, dass euch an die Lektion erinnert, einen kurzen Text und einige Stichworte mit Hilfe welcher ihr im Internet nach weiteren Informationen zum gelernten Thema suchen könnt um dies weiter zu erforschen. Die *Arbeitsblätter* werden während Expeditionen, Klassenübungen und den Erforschungsaufgaben ausgefüllt. Ihr könnt die Expeditionsblätter ausschneiden und die gesammelten Expeditionskarten an sie anheften oder ankleben. Auf der *Präsentationseite* könnt ihr eure Ideen für das Klassenprojekt aufschreiben oder aufzeichnen.

Viel Erfolg,
Das *de-a arhitectura Team*
www.de-a-arhitectura.ro

Einleitung.....3
Übersichtsblatt I1
Arbeitsblatt I1.1
Übersichtsblatt I2
Arbeitsblatt I2.1

1. Maßstab und Proportion.....7
Arbeitsblatt C1.1
Übersichtsblatt C1.2
Übersichtsblatt C1.3
Arbeitsblatt C1.3.1
Übersichtsblatt A1-A2
Arbeitsblatt A2.1

2. Raum und Materialität.....17
Arbeitsblatt C2.1.1
Arbeitsblatt C2.1.3
Arbeitsblatt C2.1.2
Arbeitsblatt C2.1.4
Übersichtsblatt C2.2
Übersichtsblatt C2.3
Übersichtsblatt C2.4
Übersichtsblatt A3

3. Der Platz.....25
Arbeitsblatt C3.1.1
Arbeitsblatt C3.1.2
Arbeitsblatt C3.1.3
Übersichtsblatt C3.2
fișa de lucru C3.2.1
Übersichtsblatt C3.3
Arbeitsblatt C3.3.1
Übersichtsblatt A4
Präsentation

4. Die Stadt.....35
Arbeitsblatt C4.1.1
Arbeitsblatt C4.1.2
Arbeitsblatt C4.1.3
Übersichtsblatt C4.2
Arbeitsblatt C4.2.1
Übersichtsblatt C4.3
Arbeitsblatt C4.3.1
Arbeitsblatt C4.3.2
Arbeitsblatt C4.3.3
Übersichtsblatt C4.4
Übersichtsblatt C4.5
Arbeitsblatt C4.4.1
Arbeitsblatt C4.5.1-5
Arbeitsblatt C4.5.1-5
Arbeitsblatt C4.5.1-5 - die Karte

5. Nachhaltigkeit.....53
Übersichtsblatt C5.1
Arbeitsblatt C5.1.1
Übersichtsblatt C5.2
Arbeitsblatt C5.2.1
Arbeitsblatt C5.2.2
Arbeitsblatt C5.2.2

Werkstatt.....59
Übersichtsblatt A7
fișa prezentare
Übersichtsblatt A9
Präsentation

Einleitung

Über die Architektur, Architekten und Stadtplaner



Santa Maria del Fiore – Florenz, Italien, die Kuppel wurde vom Architekten F. Brunelleschi im Jahr 1436 entworfen

Die gebaute Umwelt ist der materielle Ausdruck menschlicher Aktivitäten, von der kleinsten Unterkunft zu Gebäuden, Städten und territorialer Infrastruktur (Autobahnen, Brücken, Dämme etc.).

Die Architektur ist die Kunst und Wissenschaft der Gestaltung und Planung von Gebäuden, die sich aber auch mit dem Raum zwischen diesen auseinandersetzt. Der Architekt beschäftigt sich mit der Entwicklung von Konzepten, Bauplänen und mit der Überwachung und Leitung einer Baustelle.

Für die Planung von Grünflächen (Gärten, Parks) verwendet man den Begriff **Landschaftsarchitektur**.

Die Urbanistik ist ein Forschungsfeld, das sich der Erforschung und Beschreibung von Orten unter geografischen, ökonomischen, politischen, sozialen und kulturellen Gesichtspunkten widmet und ihre Entwicklung beeinflusst. Der **Begriff Urbanistik** bezieht sich auch auf die Regeln, die zur Entstehung, Entwicklung und Planung von Ortschaften führt. **Der Stadtplaner** beschäftigt sich mit der Planung und Organisierung des städtischen Lebens.

Architekt
Landschaftsarchitekt
Architektur
Stadplaner
Urbanistik
Architekturplanung
Landschaftsarchitektur
Design
Planung
gebaute Umwelt

Die Art und Weise, wie die Gebäude und Nachbarschaften geplant werden, kann die physische und psychische Gesundheit ihrer Einwohner beeinflussen. Die Nachbarschaften, die das Zufußgehen und Radfahren fördern, haben einen positiven Einfluss auf die Gesundheit ihrer Bewohner. Die Bewohner sind weniger anfällig für Fettleibigkeit und Depressionen.

- Finde die Antwort zum Rätsel: *Wie viele Leute brauchst du, um eine Stadt zu gründen?*
Verfasse dein Selbstporträt, indem du das Arbeitsblatt 1.1 ausfüllst.

de-a arhitectura

Arbeitsblatt I1.1

Einleitung

Selbstporträt I

Über mich:

- Dein Name (Spitzname):

- Welches ist dein Lieblingsfach?

- Hast du künstlerische oder wissenschaftliche Hobbies?

- Treibst du Sport?

- Was würdest du am liebsten machen? Zeichne es hier hin.

Einleitung

Die gebaute Umwelt, Spiegel der Gesellschaft – Organisierung der Gruppen



Barcelona, Spanien

Die Bevölkerung ist die Gesamtheit der Menschen, die im selben Ort wohnen und die gleichen Gewohnheiten und Lebensregeln haben. Die Umwelt, in der sie leben und die sie bauen, wird direkt von ihrer natürlichen Umgebung, dem Klima, der Geschichte, den Bräuchen, der künstlerischen Sensibilität und ihrem alltäglichen Leben beeinflusst.

Man sagt, dass die gebaute Umwelt einer Umgebung der Spiegel seiner Gemeinschaft ist. Menschen erstellen die gebaute Umwelt und die gebaute Umwelt prägt die Menschen.

Architekturplanung ist eine Teamarbeit: die Architekten entwerfen das Gebäude, Bauingenieure planen und überprüfen die Struktur, Installationsingenieure planen die Wasser-, Abwasser-, Elektro-, und Heizungsleitungen, die Topographen vermessen das Gelände, Geotechniker bestimmen die Eigenschaften des Bodens, damit die Bauarbeiter mit ihren verschiedenen Spezialisierungen das Gebäude nach allen Plänen erbauen.

Gemeinschaft gebaute Umwelt

Teamarbeit, Teamaufgaben

Soziologische Studien haben ergeben, dass ein Team von 5-9 Personen am effizientesten arbeitet. Ein Team gebildet aus zwei Personen hat ungenügende Ressourcen, das drei Personen Team ist instabil und ein vier Personen Team kann sich sehr leicht in zwei aufteilen. Bei mehr als 9 Personen ist die direkte Kommunikation zwischen Teammitgliedern schwieriger und das Team kann sich in Untergruppen aufteilen. Teams ab 25 Personen können gut arbeiten, weil sie sich in Gruppen von 5 bis 9 Personen unterteilen können.

- Für die nächste Stunde organisiert ein Team: jedes Team wird einen Reporter, der die Expeditionsdaten aufzeichnet und einen Fotografen haben. Wen wählt ihr?
- Verfasse dein Selbstporträt, indem du das Arbeitsblatt 2.1 ausfüllst

Einleitung

Selbstporträt II

Meine Beziehung zu meiner Ortschaft:

- Wie würdest du deine Ortschaft umbenennen, wenn du es machen könntest?

- Welche Beschäftigungen hast du in der Schule?

- Welche Beschäftigungen hast du im Haus und außerhalb des Hauses?

- Welche Beschäftigungen hast du in der Stadt/ im Dorf?

- Wie bewegst du dich in deiner Ortschaft fort? Und wie in den Ferien?

- Was würdest du an deiner Ortschaft ändern, wenn du die Möglichkeit hättest? Zeichne es hier hin.

1. Maßstab und Proportion

Die gebaute Umwelt und Körperproportion – Expedition

Übung 1.

- Team 1: : Sucht das **größte Gebäude** und ein Gebäude mit **durchschnittlicher Größe** aus der Gegend.

- Team 2: Sucht das **kleinste Gebäude** und ein Gebäude mit **durchschnittlicher Größe** aus der Gegend.

Von demselben Platz aus macht jedes Team je zwei Fotos von den zwei ausgewählten Gebäuden: das erste Foto mit dem ganzen Team und das zweite nur mit einer Person (vor dem Gebäude). Versucht die Länge der Straßenfassade beider Gebäude zu messen, indem ihr euch an euren Händen haltet. Wie könnt ihr die Höhe einschätzen? Schreibt das Ergebnis auf.

- Team 3: Vermesst zwei Straßen unterschiedlicher Größe aus der Umgebung auf folgende Weise: die Breite der Straße und des Gehwegs, indem ihr euch mit ausgetreckten Armen nebeneinander aufstellt. Findet danach heraus, wie viele Kinder nebeneinander ohne ausgestreckte Arme auf dem Gehweg stehen können. Schreibt das Ergebnis auf.

Versucht, die gleiche Route der Expedition mit dem Fahrrad oder mit dem Auto entlang zu fahren. Was hast du in der Fahrt mit dem Fahrrad und/oder mit dem Auto bemerkt im Vergleich zur Expedition zu Fuß? Welche Ähnlichkeiten und Unterschiede sind dir aufgefallen?

Verfasse zusammen mit deinem Team eine Beschreibung: was habt ihr gesehen, gefühlt und gehört als ihr zu Fuß gegangen, mit dem Fahrrad und mit dem Auto gefahren seid? Verfasse die Beschreibung schriftlich und/oder indem ihr Bilder benützt.

1. Maßstab und Proportion

Die gebaute Umwelt und die Körperproportion – Expedition

Übung 2. Überprüfe folgende Bemerkungen. Sind diese richtig oder würdest du noch etwas hinzufügen?

Station 1: Was fühlen wir aus der Ferne > 100 m (z.B.: 150 m)

- **sehen oder erkennen:** die Silhouette des Gebäudes vor dem deine Kollegen stehen

- **hören:** wir können weder unsere Kollegen hören, noch die Geräusche des Ortes an dem sie sich befinden

- **sozialer Kontakt:** wir erkennen die menschlichen Silhouetten, wir wissen aber nicht, wer sie sind

Station 2: was fühlen wir aus der Ferne 100 m - 35 m (z.B.: 50 m)

- **sehen oder erkennen:** Volumen und Farbe der Gebäude, Abwechslung der Fassaden voll / leer, Licht und Schatten des Ortes, an dem sich unsere Kollegen befinden

- **hören:** können wir das Geschrei unserer Kollegen hören

- **sozialer Kontakt:** wir erkennen die menschlichen Silhouetten und wir können unsere Kollegen erkennen

Station 3: was fühlen wir aus der Nähe 35 m - 5 m (z.B..: 15 m)

- **sehen:** wir erkennen die Farbtöne und die Details der Gebäude (Türen, Fenster, Balkons, Dekorationen usw.), wir können die benützen Baumaterialien einschätzen

- **hören:** die Geräusche des Ortes, an dem sie sich befinden, wir erkennen nur laute Geräusche (z.B. wenn die Kollegen schreien)

- **sozialer Kontakt:** wir können unsere Kollegen erkennen und wir können ihnen Zeichen machen

Station 4: was fühlen wir in der Nähe < 7 m

- **sehen:** Details und kleine Dekorationen (nahe zu unserem Maßstab), wir können die Textur identifizieren

- **hören:** wir erkennen ein Gespräch, Musik und spezifische Geräusche des Ortes

- **riechen:** der spezifische Geruch des Ortes

- **fühlen:** die Temperatur des Ortes, an dem ihr euch befindet (aufgrund des Schattens, der Sonne und des Windes)

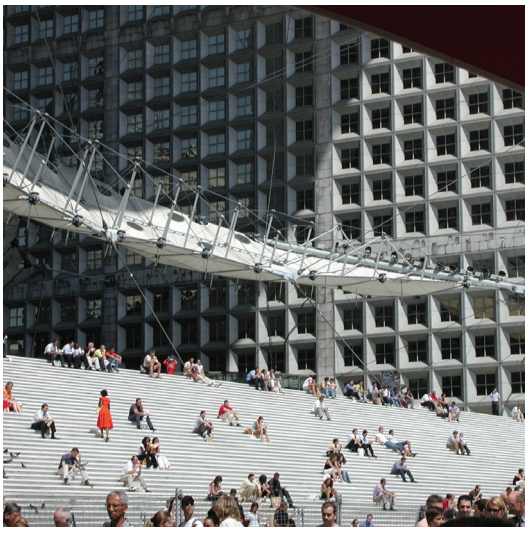
- **sozialer Kontakt:** wir können uns mit den Kollegen unterhalten

Station 5: was fühlen wir und wann können wir sie anfassen

- **fühlen:** die Textur und die Temperatur der Materialien

1. Maßstab und Proportion

Die gebaute Umwelt und die Körperproportion– Maßstab und Skalierung (Vergrößerung oder Verkleinerung)



Grande Arche de la Défense, Paris, Frankreich
Arch. Johann Otto von Spreckelsen

Wenn wir die gebaute Umwelt im Verhältnis zu unserer Größe vergleichen: groß oder klein oder passend für mich, wird das Maßstab genannt. Die Wohnungen und der Innenraum werden im Verhältnis zu dem menschlichen Körper festgelegt. Die gebaute Umwelt der Stadt, die in verschiedenen Maßstäben errichtet wurde, kann unseren seelischen und physischen Zustand beeinflussen.

Auch die Reisegeschwindigkeit beeinflusst die Art und Weise in welcher die Stadt erbaut wurde. Eine Stadt, die für Automobile entworfen ist, hat andere Maße als eine Stadt, die für Fußgänger gebaut wurde.

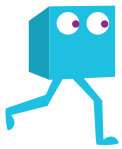
Mit der Hilfe des **Maßstabes** einer Architekturzeichnung und einer Landkarte erfahren wir wieviel mal größer die Wirklichkeit im Gegensatz zum Plan, beziehungsweise zur Landkarte ist. Je größer der Maßstab, umso mehr wurde die Wirklichkeit verkleinert.

sichtbare und versteckte Dimensionen der gebauten Umwelt

Maßstab der Gebäude und der Straßen — die Sinne

Maßstab einer Architekturzeichnung und einer Landkarte

sozialer Kontakt — Wahrnehmung



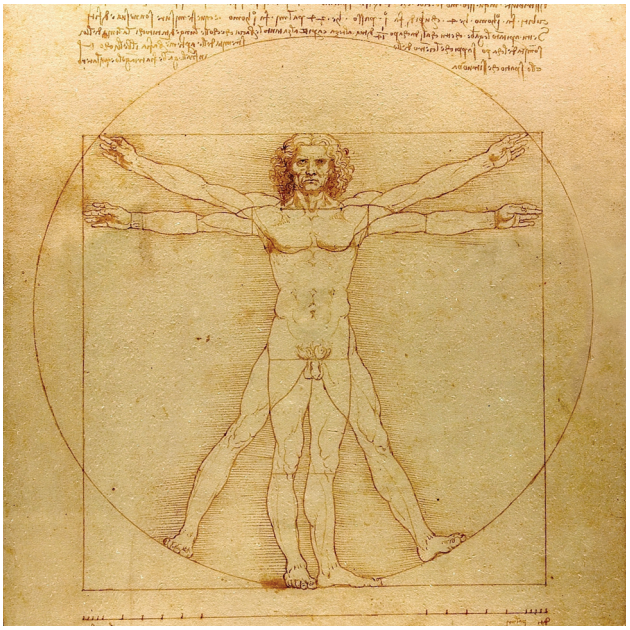
Menschliche Sinne können die Details und Informationen bei Gang- und Laufgeschwindigkeit, zwischen 5 bis 15 km/h wahrnehmen. Das ist die Geschwindigkeit, die einen sozialen Kontakt erlaubt. Im Falle einer höheren Geschwindigkeit ist soziale Interaktion nicht mehr möglich.

- *Das Maß der Möbel aus meinem Zimmer und meine Körpermaße.* Überprüfe, ob die Möbel aus deinem Zimmer deiner Körpergröße entsprechen. Kannst du diese bequem benützen, z.B. kannst du deine Schranktür öffnen ohne auf einen Stuhl zu steigen? Welche Möbelteile sind für dich passend und welche nicht? Welche kannst du gemütlich benützen? Warum? Zähle und schreibe diese auf und hefte sie an.

- Bastle ein 10 Meter langes Lineal aus Papier (1 m = 3 cm) für einen Legomenschen, so dass er sein Haus abmessen kann.

1. Maßstab und Proportion

Körperproportionen, Maßeinheiten, Ergonomie



Vitruvianischer Mensch – Zeichnung von Leonardo da Vinci

- Ich bin das Maß aller Dinge, die Umgebung, in der ich lebe ist/muss in meinen Maßen hergestellt werden, so dass ich sie bequem und effizient nützen kann.

- Die Maße alltäglicher Gegenstände und Innenräume der Gebäude werden von den Körpermaßen der Menschen bestimmt.

- Heute misst man im metrischen System, in der Vergangenheit waren die menschlichen Gliedmaßen die selbstverständliche Grundlage der Maßeinheiten. Das System der angelsächsischen Einheiten (in England und in der USA) wird auch heute von ihnen benützt.

Wir können auch mit dem Schritt, dem Ellbogen, der Handfläche und mit der japanischen Tatami messen. Diese Einheiten helfen uns, die Maße der Gegenstände im Verhältnis zu uns besser zu verstehen.

Der Mensch ist das Maß aller Dinge

Maßeinheiten Vitruviu Le Corbusier

Ergonomie Proportion Körperproportion

Leonardo da Vinci Modulor

der Mensch ist die Maßeinheit, um welche die gebaute Umwelt gebildet ist

Die Maßeinheit, mit der die traditionellen japanischen Gebäude entworfen werden, ist die Tatami-Matte, auf der man schläft. Die Maße der Matte entsprechen der Fläche eines liegenden Menschen, etwa 90 x 180 cm.



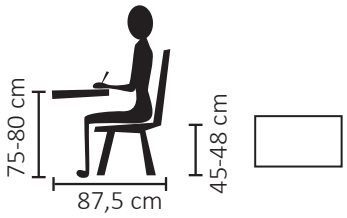
- Vermesse und zeichne den Plan und die Möbel deines Zimmers auf ein Matheblatt. Nimm an, dass 1 m = 3 cm sind, genauso wie es auf dem gebastelten Lineal (Lektion C.1.2.) erscheint. Bemale nur die Möbel, die unbedingt nötig sind.

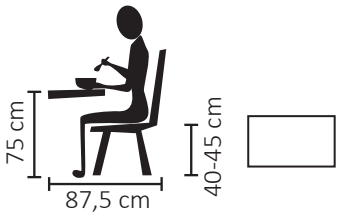
- Bastle einen Modulor für den Legomenschen, wie im Beispiel vom Arbeitsblatt C1.3.1

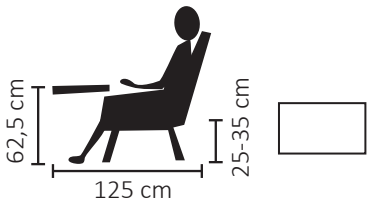
1. Maßstab und Proportion

Körperproportion, Maßeinheiten, Ergonomie

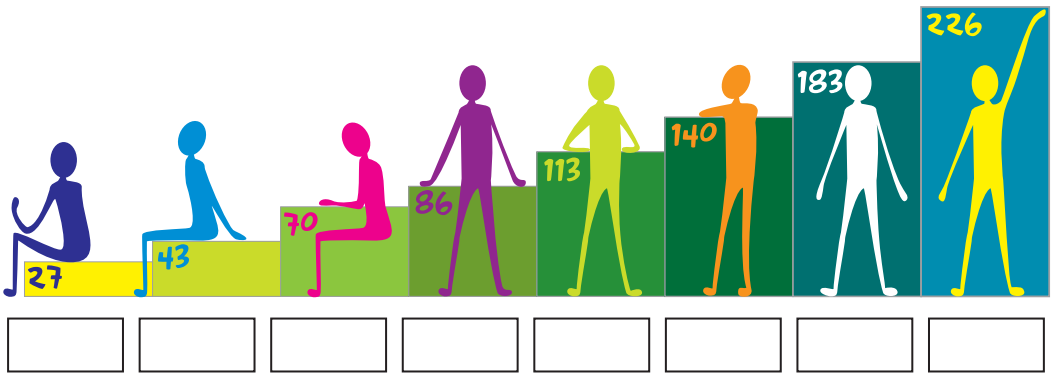
1. Warum kann das gleiche Möbelstück unterschiedliche Größen haben? Schreibe die Maße folgender Stuhlarten auf, die ihr in eurem Alter benötigt, benenne sie und beschreibe ihre Verwendung.



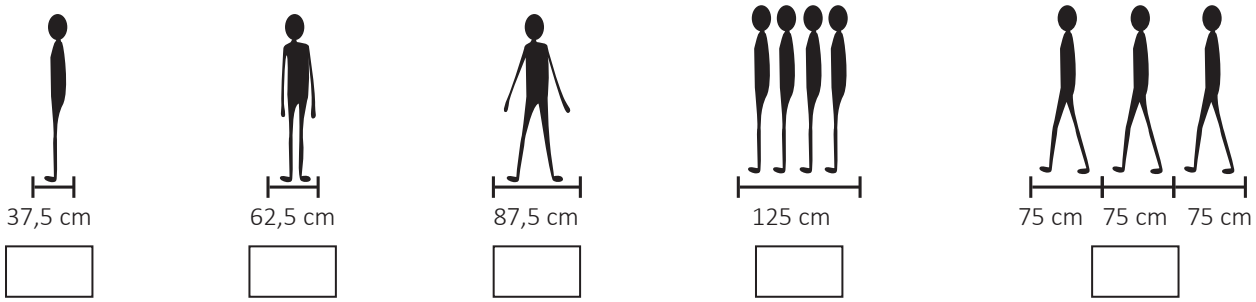




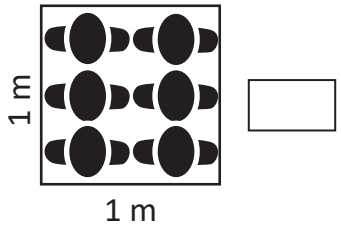
2. Welches Möbelstück oder welcher Teil des Zimmers entspricht jedem Bild. Notiere die für dich entsprechenden Maße. Passen sie zu den Maßen auf den Bildern?



3. Findet und schreibt eure Maße unter den Bildern auf. Wofür sind diese notwendig?



4. Zeichne mit der Kreide ein Quadrat von 1 x 1 m auf den Boden, stellt euch vor, dass dieses ein Aufzug ist. Wie viele Menschen sollten hineinpassen? Bestimme wie viele Kinder bequem hineinpassen ohne sich zu drängen. Wie viele Kinder passen nebeneinander hinein? Wie viele Erwachsene? Was sollte man messen, um das zu bestimmen? Das Bild stellt die maximale Anzahl von Erwachsenen dar, die in einen Quadratmeter hineinpassen. Wie viele Kinder würden in dieselbe Fläche hineinpassen?



1. Maßstab und Proportion

Körperproportion, Maßeinheiten, Ergonomie

5. ermesse und zeichne die benötigte Fläche einer Gruppe von vier Kindern.

1. Stehend 2. Sitzend 3. Liegend

-In der Planung muss man die Mindestgröße der Räume kennen, so dass diese vom Menschen bequem genützt werden können. Außer der Mindestgröße des Raumplans wird auch das minimale Luftvolumen des Raumes benötigt. Die Räume, die zu diesen Kriterien nicht passen, sind unbenutzbar.

-Das notwendige Luftvolumen eines Erwachsenen liegt bei 6,4 – 9,6 m^3, für ein Kind liegt es bei 3,2 – 4,8 m^3.



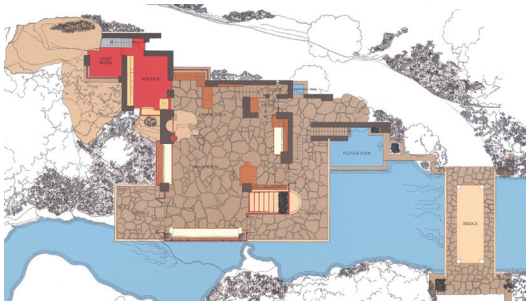
Finde die Maße deines Klassenzimmers in Metern heraus: Länge, Höhe, Breite. Rechnet die Oberfläche und das Volumen mit Hilfsmitteln aus und erforscht danach, wie viele Kinder sich in optimalen Bedingungen im Klassenraum befinden können, wenn sie jeweils 3,2 – 4,8 m^3 Luft benötigen. Wie viele Erwachsene?

1. Maßstab und Proportion

Architekturdarstellungen – der Plan und das Volumen eines minimalen Hauses







Fallingwater, Pennsylvania, USA – Arch. Frak Llozd WrighT
Fassade, Schnitt, Plan

Die genaue 2D (zweidimensionale) Darstellung von Objekten und Gebäuden auf Papier oder auf dem Computer ist in der Planung sehr wichtig. Die Zeichnungen haben ihre Grundlage in der Darstellenden Geometrie und sie haben folgende Benennungen:
Plan / Grundriss – Ansicht von Oben
Fassade / Seitenriss – seitliche Ansicht
Sektion / Schnitt – das durchgeschnittene Objekt
Parallelprojektion – wir sehen die Objekte in drei Dimensionen, alle Linien sind parallel, ein kleiner Gegenstand erscheint genauso groß wie ein naheliegendes Objekt
Perspektive - wir sehen die Objekte in drei Dimensionen genauso wie sie in der Wirklichkeit erscheinen, die Gegenstände erscheinen kleiner je weiter sie von uns entfernt sind, die parallelen Linien treffen sich in einem oder zwei Punkten am Horizont.
Man fertigt Modelle in einem bestimmten Maßstab an, um das 3D (dreidimensionale) Beobachten von Gebäuden zu erleichtern.

Volumen
Seitenriss
Lageplan
Grundriss
Schnitt
Parallelprojektion
Perspektive
Frank Lloyd Wright

Die perspektivische Darstellung von Objekten, Gegenständen erscheinen kleiner je weiter sie von uns entfernt sind. Wie wir sie in der Wirklichkeit sehen wurde erst in der Renaissance, am Ende des 14. Jahrhunderts entdeckt und studiert. Bis dahin wurden in den Gemälden Objekte oder Personen abhängig von ihrer spirituellen oder thematischen Wichtigkeit bemaßt. Zum Beispiel: der König war größer und die Untertanen wurden kleiner dargestellt.



Wie möchtest du, dass das Haus deines Legomenschen aussieht? Zeichne es auf die Rückseite dieses Blattes. Verfasse eine Beschreibung. Beantworte folgende Fragen:
- Wer wohnt in dem Haus; Name und Vorlieben?
- Welche Zimmer hat das Haus (Schlafzimmer, Wohnzimmer, Badezimmer usw.)?
- Wie viele Stockwerke hat es?
- Was für eine Farbe hat es?
- Woraus ist das Haus gebaut (Baustoffe)?
- Welchem Gebäude sollte es ähneln?

de-a arhitectura

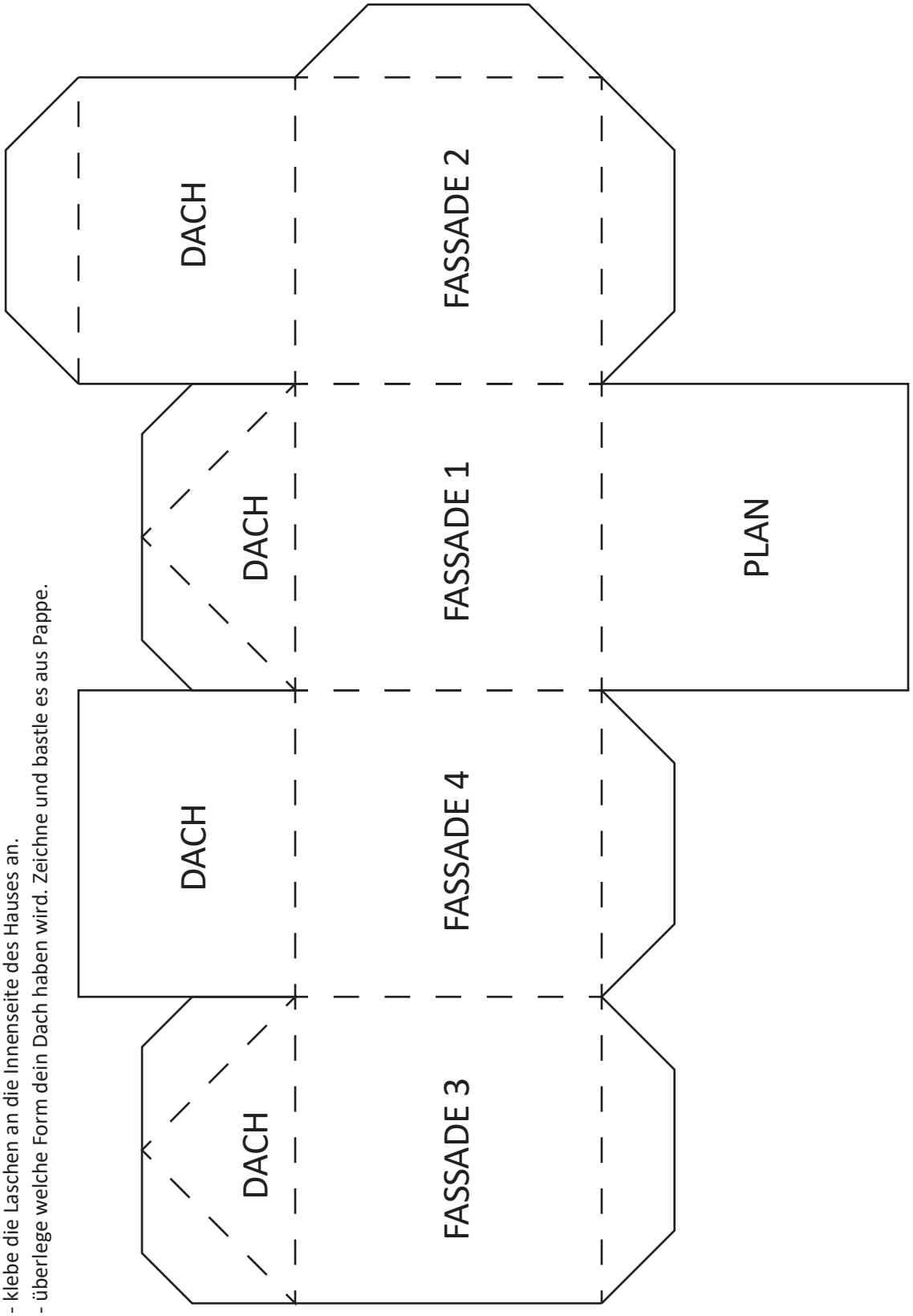
Verwende dieses Blatt für deine Zeichnung

1. Maßstab und Proportion

Architekturdarstellungen – der Plan und das Volumen eines minimalen Hauses

Mit dem Text nach außen, schneidet folgendes Haus aus und faltet es (die durchgehende Linie ist die Schnittlinie, die gepunktete Linie die Faltlinie). Beobachte das erhaltene Volumen genau. Fertige dasselbe für den Plan aus der vorigen Lektion an. Klebe den Plan auf einen Karton, bestimme die Höhe der Stockwerke und zeichne die Form der Fassade. Überprüfe, ob die Länge der Fassade der Seite des Plans entspricht.

- achte beim Schneiden darauf, dass du die Klebelasche nicht abschneidest
- falte den Karton, indem du ein Lineal auf die Kante legst und die ausgeschnittene Seite darüber biegst
- klebe die Laschen an die Innenseite des Hauses an.
- überlege welche Form dein Dach haben wird. Zeichne und bastle es aus Pappe.



2. Raum und Materialität

Der architektonische Raum und die Komposition (Formgestaltung)

- Welche Form hat der Raum/Platz, in dem wir angehalten haben?

- Welche ist die dominante* Form der Gebäude? Gibt es ein einzigartiges Gebäude? Passt es zu den anderen?

- Welche Fassadenelemente und Straßenelemente wiederholen sich und welche sind symmetrisch** angeordnet?

- Was unterbricht die Kontinuität der Fassadenelemente?

- Zeichnet oder beschreibt eine Wiederholung der Fassadenelemente, die euch gefällt.

*dominant = erscheint am häufigsten

**symmetrisch angeordnet = die Elemente, die rechts und links von einem bestimmten Objekt stehen, haben denselben Abstand

Genauso wie ein Arzt einem Patienten eine Diagnose nach einer Konsultation erstellt, können wir den studierten Platz untersuchen. Woran „leidet" er?

de-a arhitectura

Arbeitsblatt C2.1.3

2. Raum und Materialität

Licht und Farbe

- Wie werden die Gebäude von der Sonne oder ihrer Abwesenheit beeinflusst?

- CWelche Atmosphäre/Stimmung hat die Straße, dank des Lichtes und der Farbe der Gebäude?

- Welche ist die dominierende* Farbe der Gegend?

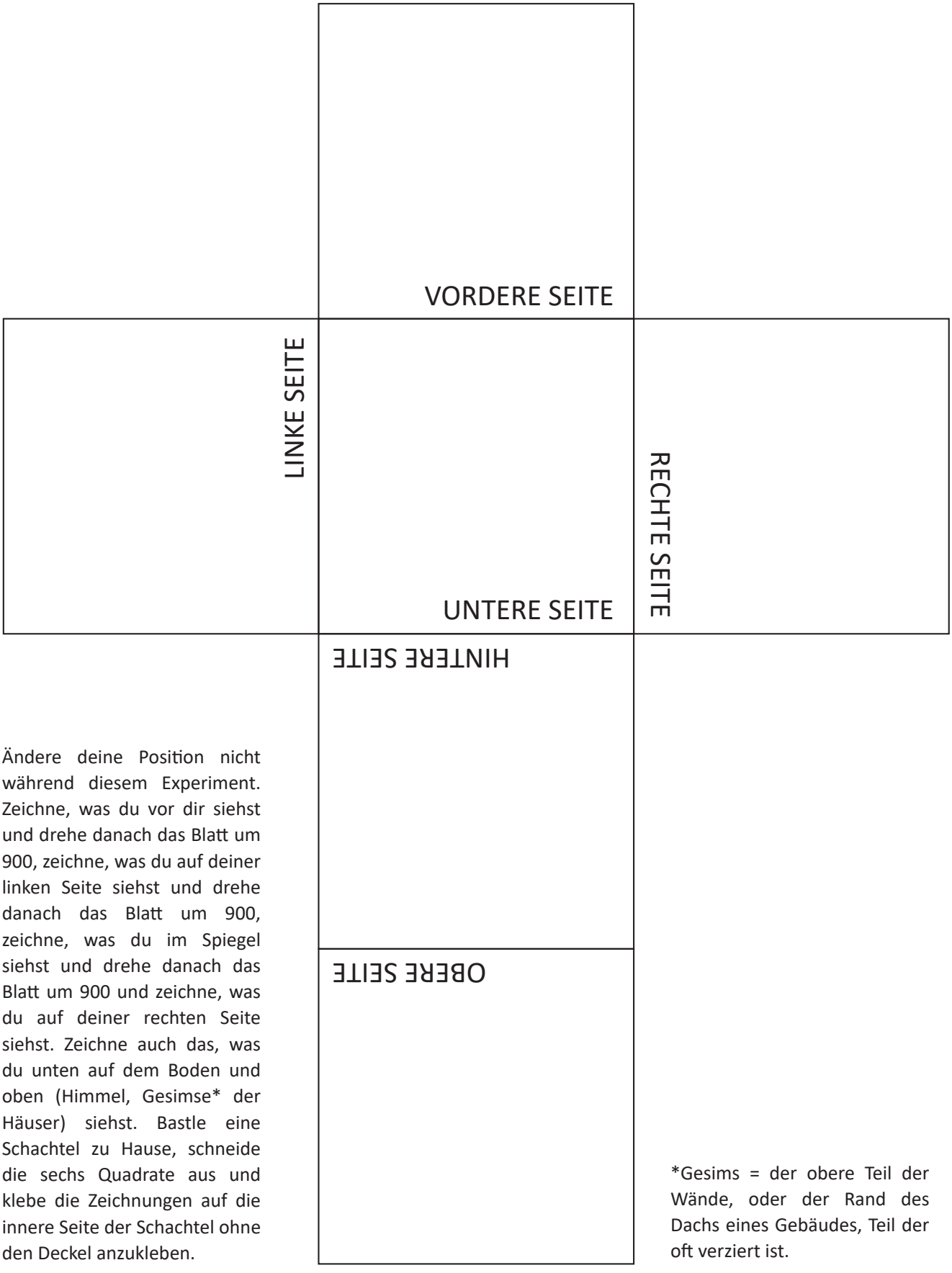
- Welche Farbe erregt am meisten deine Aufmerksamkeit?

- Beobachte eine Fassade und ihren Schatten und zeichne sie.

*dominant = erscheint am häufigsten

Genauso wie ein Arzt einem Patienten eine Diagnose nach einer Konsultation erstellt, können wir den studierten Platz untersuchen. Woran “leidet” er?

2. Raum und Materialität



Ändere deine Position nicht während diesem Experiment. Zeichne, was du vor dir siehst und drehe danach das Blatt um 900, zeichne, was du auf deiner linken Seite siehst und drehe danach das Blatt um 900, zeichne, was du im Spiegel siehst und drehe danach das Blatt um 900 und zeichne, was du auf deiner rechten Seite siehst. Zeichne auch das, was du unten auf dem Boden und oben (Himmel, Gesimse* der Häuser) siehst. Bastle eine Schachtel zu Hause, schneide die sechs Quadrate aus und klebe die Zeichnungen auf die innere Seite der Schachtel ohne den Deckel anzukleben.

*Gesims = der obere Teil der Wände, oder der Rand des Dachs eines Gebäudes, Teil der oft verziert ist.

2. Raum und Materialität

Materialien und Texturen

- Welches ist das dominierende Material der Gegend?

- Welche Materialien haben eine dekorative Rolle und welche nicht?

- Welche Materialien sind natürlich und welche sind künstlich? Welche Farben haben sie?

- Zeichne das Material, dass dir am besten gefällt mit allen Details die du bemerkst. Lege das Blatt über das ausgewählte Material, schraffiere mit dem Bleistift, so dass sich die Textur des Materials auf das Papier einprägt. Beschreibe, wie sich das Material beim Berühren und Riechen anfühlt.

Genauso wie ein Arzt einem Patienten eine Diagnose nach einer Konsultation erstellt, können wir den studierten Platz untersuchen. Woran „leidet" er?

2. Raum und Materialität

Der architektonische Raum und die Komposition (Formgestaltung)



Nature Boardwalk, Lincoln Park Zoo, Chicago, IL, USA - Studio Gang Architects

Der Ausdruck *„architektonischer Raum"* bezieht sich auf die Formen eines Raumes innerhalb eines Gebäudes, der durch physische konstruktive Elemente begrenzt ist.

Der *urbane Raum* wird durch die vorhandenen Gebäude der Stadt, den Naturelementen und dem Himmel begrenzt. Der urbane Raum ist der Platz, der Gebäude vereint, Menschen zusammenbringt, ihnen Identität verleiht und eine Stadt zum Leben erweckt.

Jeder Platz wird von jedem Menschen anders wahrgenommen, je nach Charakter, Vorlieben, Erfahrungen und Vorstellungen. Der gleiche Platz kann von der gleichen Person in der Kindheit oder als Erwachsener unterschiedlich empfunden werden.

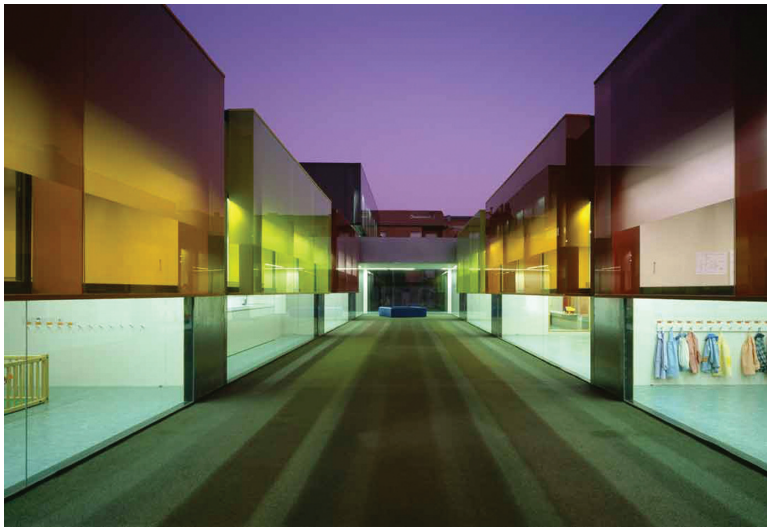
Freiformvolumen
urbaner Raum
Komposition
architektonischer Raum
Proportion
Volumen
Rhythmus
Asymmetrie
Harmonie
Symmetrie
Gleichgewicht

Genauso wie jedes Lied seinen Rhythmus hat, ob es sich um Volks-,Tanz-, Rock-, klassische Musik usw. handelt, hat auch ein Gebäude seinen eigenen Rhythmus, der darauf wartet entdeckt zu werden. In der Musik wird der Rhythmus gehört und in der Architektur gesehen. In der Musik wird der Rhythmus zeitlich ausgedrückt und räumlich in der Architektur.

Lausche auf die Geräusche am Eingang deines Hauses mit geschlossenen Augen. Beschreibe die Geräusche des Gebäudes, die Geräusche des Raumes, die Geräusche der Menschen. Zeichne dein Haus von außen mit einem schwarzen Bleistift und die entdeckten Geräusche mit Buntstiften.

2. Raum und Materialität

Licht – Schatten und Farbe



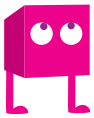
"Els Colors" Kindergarten, Manlleu, Barcelona, Spanien – RCR Arquitects

Das Licht ist eines der wichtigsten natürlichen Elemente, das unsere Wahrnehmung der gebauten Umwelt beeinflusst. Weil sich das Licht bewegt, erscheint und verschwindet und so sich die Farben verändern, hat es die Fähigkeit, die träge Masse des Gebäudes lebendig zu machen. Aus diesem Grund ist das Licht ein wertvolles „Werkzeug" für Architekten.

Das Licht kann direkt, indirekt, und diffus sein. Wir können das Licht benützen, damit wir einen Raum vergrößern, eine Wand hervorheben, eine Farbe reflektieren oder bestimmte Möbel und Strecken betonen.

Licht–Schatten Lichtwinkel (Sonnenlicht)
direkte, indirekte/reflektierte Beleuchtung **Beleuchtung**
warme, kalte, natürliche, künstliche Farben gefiltertes Licht

Hat dieselbe Farbe in verschiedenen Völkern eine unterschiedliche Bedeutung? Rot wird unterschiedlich interpretiert und hat folgende Bedeutungen: Süd (Indianer, indigenes amerikanisches Volk), Osten/Honig/Reichtum und Macht (Maya - Bevölkerung), Wärme, Passion (Orient), Ehrlichkeit und Freude (Japan), Krieg (Irland).



Ein Regenbogen entsteht, wenn sich die Sonnenstrahlen in den Wassertropfen der Atmosphäre reflektieren. Die sieben Farben des Regenbogens werden vom menschlichen Auge in über 700 Farbtönen wahrgenommen.



Zeichne auf die Hälfte eines Blattes, was du aus deinem Zimmerfenster tagsüber siehst und auf die andere Hälfte, wie die Aussicht nachts/abends ist. Beobachte, wie sich die Farben ohne natürliches Licht verändern, die Grenzen und der Raum zwischen den Gebäuden scheinen nicht mehr so klar zu sein.

2. Raum und Materialität

Materialien und Texturen



Lichtdurchlässiger Beton

Materialien sind Werkstoffe, die in der gebauten Umwelt nöig sind. Einige Materialien haben die Rolle das Gebäude zu stützen, andere haben die Rolle das Innere eines Gebäudes von den Witterungseinflüssen zu bewahren, andere haben eine dekorative Funktion und einige Materialien dienen lediglich dazu, eine bestimmte Atmosphäre zu schaffen.

Die Textur ist das, was wir spüren, wenn wir ein Material berühren. Die Textur eines Materials wird durch seine physikalischen und chemischen Eigenschaften bestimmt und kann rau, seidig, fein, runzlig, reliefartig, weich, hart usw. sein.

Konsistenz

Baumaterial

natürliche Materialien

künstliche Materialien

Textur

Im Jahr 2001 wurde der transparente Beton erfunden. Das neuerfundene Material ist genauso hart wie ein gewöhnlicher Beton, aber es ermöglicht den Übergang des Lichtes durch die Wand von außen nach innen, weil in seiner Zusammensetzung außer Zement, Wasser und Kies auch optische Fasern vorhanden sind.

Innerhalb der Backsteine sind unzählige luftgefüllte Poren vorhanden, die dazu dienen, dass dieses Material zur thermischen Isolierung und zur Schalldämmung verwendet wird.

Gestalte eine Collage oder eine Zeichnung von einem Gebäude, das du von deinem Zimmerfenster aus siehst, indem du dieselbe Form des Gebäudes behältst, aber die Materialen änderst. Gestallte danach eine andere Collage oder Zeichnung, in der du die Form des Gebäudes änderst und die Materialien behältst. Du kannst Textilien auf die Collage oder Zeichnung kleben, so dass die Textur der Materialien so treu wie möglich wiedergegeben wird.

2. Raum und Materialität

Architektonische Details



Deco Pattern House, Tver, Russland – Peter Kostelov

Architektonische Details (Türen, Fenster, Balkons, verschiedene Dekorationen usw.) sind die Elemente, die uns den Maßstab eines Gebäudes, Hinweise über den architektonischen Stil und der Epoche, in der das Gebäude gebaut wurde, verleihen. Sie spielen eine wichtige Rolle in der Ästhetik des Gebäudes und verleihen ihm somit Einzigartigkeit.

Der Baustil eines Gebäudes veranschaulicht die Merkmale der Kultur, zu der es gehört und / oder die Ideen des Architekten, der das Gebäude entworfen hat. Wir können den Stil eines Gebäudes anhand von mehreren Hinweisen identifizieren: die Form und die Lage der Innenräume, die Formgestaltung / Komposition und Form der Baukörper, die Baumethode, die Baumaterialien und seine architektonischen Details.

Formgestaltung / Komposition

Rhythmus — Voll-Leer-Verhältnis

architektonischer Stil — architektonische Details

Die Komposition und der Rhythmus einer Fassade werden durch die Verwendung von Farben, Materialien, Texturen, Strukturelementen des Gebäudes, aber auch durch das Voll-Leer-Verhältnis, die Lage der Fenster und der Türen in einer bestimmten Reihenfolge erhalten.

Es ist wichtig zu wissen, dass während des Winters die Türen und Fenster zu einem Verlust von 25% der Heizungswärme beitragen, während des Sommers 80% der Sonnenwärme über sie aufgenommen werden.

Schneide ein Quadrat aus der Mitte eines A4 Blatts mit Seiten von je 3 cm aus. Schaue durch den erhaltenen Rahmen durch, als ob du ein Foto machen würdest. Suche Teile von Gebäuden (Fassaden), Teile des urbanen Raumes, Elemente, die sich widerholen oder die symmetrisch sind, welche dich beeindrucken. Versuche sie aus deiner Erinnerung nachzuzeichnen.

3. Der Platz

Expedition: die Reporter

Verfasse einen Mini-Reiseführer über die Leute aus der beobachteten Gegend. Verfasse einen Text auf einem separaten Blatt und füge Fotos hinzu.

1. **Führe ein kurzes Interview mit jemanden, der kurzfristig in die Gegend gezogen ist.** (Was gefällt und missfällt ihm am meisten? Versucht in eurem Interview zu erfahren, welche Meinung die Anwohner über die Naturelemente, Gebäude, Temperatur, Geräusche, Klima, Aktivitäten und Eigenschaften der Menschen aus der Gegend haben).

2. **Führe ein kurzes Interview mit jemanden, der seit langer Zeit in der Gegend wohnt.** (Was hat sich in den letzten 10-20 Jahren verändert? Wie war es früher? Was gefällt ihm und was gefällt ihm nicht im Vergleich zur Vergangenheit? Führt das Interview so, dass ihr die Meinung über die Naturelemente, Gebäude, Temperatur, Geräusche, Klima, Aktivitäten und Eigenschaften der Menschen aus der Gegend erfahrt).

3. Verfasse eine Liste mit den Gefühlen und Stimmungen, die ihr in dem 1-stündigen Spaziergang gespürt habt, im Zusammenhang mit den verschiedenen Aspekten der Gegend.

4. Bestimme innerhalb deiner Gruppe die 3 wichtigsten Elemente, die die Aktivitäten der Menschen der Gegend beschreiben. Gib unten an, wie viele dieser Elemente du in der Gegend bemerkt hast (z.B. wie viele Parks, Schulen, Apotheken, Bänke, Ampeln usw.)

5. Fotografiert Menschen, die ihr auf der Straße gesehen habt. Stellt sie der Klasse vor und fügt sie in den Mini-Reiseführer ein.

Finde die Antwort auf die Frage: *Wie sah die ursprüngliche natürliche Umgebung aus, auf welcher die Siedlung des besuchten Gebietes gegründet wurde?*
Verwendet die gesammelten Informationen des Teams, um eine kurze mündliche Präsentation zu gestalten. Ihr könnt die Landschaft in Worten, Zeichnungen oder mit Hilfe repräsentativer Bilder/Fotos vorstellen.

3. Der Platz

Expedition: die Sammler

Sammelt folgende Objekte, um einen Mini-Reiseführer zu gestalten (kreuze das Kästchen an, sobald du die Gegenstände gesammelt hast und bewahre sie in einer Mappe auf):

1	je ein Blatt von fünf verschiedenen Bäumen aus der Umgebung	
2	Fotos der verschiedenen Tiere der Umgebung	
3	Eine Werbeschrift oder ein Poster (oder ein Foto davon), das eine Veranstaltung der Gemeinde ankündigt	
4	Das Menü des interessantesten Restaurants der Gegend oder andere Beweise, die das Essen, dass man in der Gegend essen kann, beschreiben (Fotos)	
5	Etwas, das die wirtschaftliche Aktivität des Ortes anzeigt (Industrie, Landwirtschaft, Handel-, Kultur-, Bank-, Reparations-, Transport-, Dienstleistungen)	
6	Etwas von einem Ort, wo die Leute Spaß haben oder sich entspannen	
7	Etwas, das die beste Qualität des Ortes vorzeigt	
8	Etwas, das die negativste Qualität des Ortes beschreibt	

Finde die Antwort auf die Frage: *Wie sah die ursprüngliche natürliche Umgebung aus, auf welcher die Siedlung des besuchten Gebietes gegründet wurde?*
Verwendet die gesammelten Informationen des Teams, um eine kurze mündliche Präsentation zu gestalten. Ihr könnt die Landschaft in Worten, Zeichnungen oder mit Hilfe repräsentativer Bilder/Fotos vorstellen.

3. Der Platz

Expediţie: Fotoreporterii/observatorii

Aveţi de fotografiat şi de desenat, în vederea prezentării către colegi şi a alcătuirii unui mini-ghid turistic al zonei, următoarele:
(bifaţi rubrica dacă aţi fotografiat sau desenat respectivele imagini; puneţi desenele într-un dosar, transmiteţi fotografiile învăţătorului)

1	Ein Foto mit dem schönsten Park, Grünfläche oder Spielplatz	
2	Fotos von drei Gebäuden aus verschiedenen Epochen und Stilrichtungen	
3	Drei Fotos mit dekorativen Elementen der oben genannten Gebäude	
4	Eine Zeichnung eines historischen Emblems auf einem Gebäude (falls eins vorhanden ist)	
5	Eine Zeichnung oder ein Foto mit dem lautesten Element der Umgebung und eines mit dem leisesten.	
6	Ein Foto mit einer Gedenktafel eines Hauses (falls eine vorhanden ist)	
7	Fotos mit den Straßennamen der gelaufenen Strecke	
8	Ein Foto, das zeigt, wofür der Ort bekannt ist (z.B. eine Veranstaltung, ein Museum, eine Statue usw.)	
9	Fotos von Fassaden von alten oder vernachlässigten Gebäuden, die restauriert oder renoviert werden müssen	

Finde die Antwort auf die Frage: *Wie sah die ursprüngliche natürliche Umgebung aus, auf welcher die Siedlung des besuchten Gebietes gegründet wurde?*
Verwendet die gesammelten Informationen des Teams, um eine kurze mündliche Präsentation zu gestalten. Ihr könnt die Landschaft in Worten, Zeichnungen oder mit Hilfe repräsentativer Bilder/Fotos vorstellen.

de-a arhitectura

Zeichne hier

3. Der Platz

Die natürliche geografische und klimatische Umgebung



Biertan, Sibiu

Menschliche Siedlungen werden von der geografischen und klimatischen Umgebung beeinflusst. Diese bestimmen oft die Gruppierung der Gebäude (z.B. verstreut oder eng nebeneinander gesetzt), ihre Form (z.B. mit flachen oder geneigten Dächern), die Gestaltung des Straßennetzes (gerade, kurvenreich, dicht, gedrängt, breit, schmal) und die Beschäftigungen der Menschen.

Die Landschaft ist ein Teil eines Gebietes, das aufgrund seiner natürlichen Einflussfaktoren (Relief, Wasser, Vegetation), aber auch durch die Interaktion der Menschen mit diesem, einen bestimmten Charakter hat. Um eine Landschaft vollständig und nachhaltig zu erschließen, kann man diese mit allen Sinnen wahrnehmen (Sehen, Hören, Riechen, Fühlen). Manchmal verbringen wir eine lange Zeit an einem Ort, ohne dass wir ihn tatsächlich vollständig wahrnehmen. Wir nützen den Ort, aber wir nehmen uns nicht die Zeit, um ihn wirklich wahrzunehmen. Oft nehmen wir neue Orte oder Plätze intensiver wahr, als die, an denen wir häufiger Zeit verbringen.

Relief Landschaft Flora und Fauna des Ortes
der Wasserspiegel Sonnenlicht Klima
Wasserstrom dominanter Wind menschliche Siedlung

Obwohl sich die Weltbevölkerung rasant in den vergangenen Jahrhunderten vergrößert hat (und sie weiterhin wächst), bleiben die Wasserreserven die gleichen. Wir haben heute die selbe Wassermenge wie die archaischen Menschen vor 160.000 Jahren hatten. Die Städte belegen nur 2% der Erde, jedoch verbrauchen sie 75% ihrer Ressourcen.

Verfasse eine Liste mit den neuen Orten, die du im letzten Jahr besucht hast. Erwähne für jeden Ort folgendes: die Jahreszeit, zu der du den Ort besucht hast, die vorherrschende Reliefform, die Wasserarten, die Art der Vegetation, die du bemerkt hast, welche menschlichen Aktivitäten haben dort stattgefunden, welches war die dominierende Farbe, die in deiner Erinnerung geblieben ist. Nachdem du diese Informationen ausgefüllt hast (du kannst auch um die Hilfe deiner Eltern bitten), überlege welche Verbindungen und Gemeinsamkeiten es zwischen all diesen Elementen der verschiedenen Orte gibt und welche Unterschiede es zwischen ihnen gibt.

de-a arhitectura

Arbeitsblatt C3.2.1

3. Der Platz

Die natürliche Umgebung – geografischer und klimatischer

Schreibe unter jedes Foto:
-die Reliefform und die dominierenden natürlichen Elemente
-welches ist das Klima des Ortes (Temperatur, Wind, Regen)
-welchen anderen Namen könnten die Ortschaften in den Bildern haben?
-welche Art von Schuhen tragen die Einwohner meistens?



Kotor, Montenegro



Ortschaft aus Libyen



Borsec, Harghita



Jimbolia, Temesvar

3. Der Platz

Geist und Erinnerungen eines Ortes



Ştirbei Palast, Calea Victoriei, Bukarest

Baudenkmal

Aufbewahrung

Bauerbe

Geist des Ortes

Wenn wir jemandem von einem bestimmten Ort erzählen, versuchen wir die Atmosphäre und den **Geist des Ortes** zu beschreiben. Dafür erläutern wir allerlei Details, welche uns wichtig sind: die Gewohnheiten der Menschen, das Licht des Ortes, das Erscheinungsbild der Gebäude, das Relief der Gegend, den Geruch, die Farben, das Klima usw. Der Geist eines Ortes ist aber ohne die **Geschichte des Ortes** nicht vollständig erfahrbar - die Art und Weise, in der sich der Ort weiterentwickelt hat mit der Bewahrung wichtiger Merkmale der Vergangenheit. Im besten Fall kann man die Geschichte des Ortes während eines Spaziergangs erkunden.

Die Entwicklung darf nicht dazu führen, dass wir die Vergangenheit wegwerfen, sondern dass wir diese schätzen und sie lebendig erhalten. So heben wir Fotos auf, damit wir uns daran erinnern, wie wir als Kinder ausgesehen haben oder wer unsere Großeltern und Urgroßeltern waren, die wir vielleicht nicht kennengelernt haben. Darum ist es gut, die Erinnerungen an einen Ort aufzubewahren. Wenn keine Hinweise der Vergangenheit existierten, könnten wir nicht wissen, wer wir heute sind. Überlegt euch wie es wäre, wenn ihr eines Morgens ohne Erinnerungen aufwachen würdet. Eine erfolgreiche Architektur ist die, die mit dem **Geist des Ortes** harmoniert.

Baudenkmale sind Gebäude und Grundstücke die bedeutungsvoll für die nationale und internationale Geschichte, Kultur, und Zivilisation sind. Sie gehören zum nationalen Kulturerbe und sind gesetzlich geschützt.

Die Hauptkriterien, um ein Gebäude zum Baudenkmal zu ernennen sind: **das Alter** des Gebäudes, **die Seltenheit** an einem Ort, in einem Gebiet oder einer Region; **die Repräsentativität** für einen Baustil, künstlerische Strömung oder geschichtliche Periode; **der Erinnerungswert** - bezogen auf Persönlichkeiten, Ereignisse oder geschichtliche Meilensteine.

Der Geist des Ortes wird auch **genius loci** genannt. Der Name stammt von den Römern die glaubten, dass so, wie jedes Wesen seinen Schutzgeist hat (genannt genuis), so auch jeder Ort einen Geist hat, der ihn schützt – **genius loci.**

- Schreibe eine kurze Geschichte mit Hilfe eines Objektes oder eines Fotos, welche die besuchte Gegend der Expedition am besten charakterisiert und erkläre warum. Verfasse eine Beschreibung der Geschichte der ältesten Person (Großmutter oder Großvater) die du während der Expedition kennengelernt hast; was tat er/sie in der Gegend, womit hat er/sie sich fortbewegt, welche Kleidung trug er/sie, welche Auffälligkeiten konnte er/sie an der Gegend bemerken, mit wem hat er/sie sich getroffen, wie sah die Straße aus, wie hat die Gegend gerochen usw.
- Erinnere dich an einen Film, den du gesehen hast, in dem der Regisseur den Geist des Ortes in Szene gesetzt hat - beschreibe kurz die Bedeutung dieses Ortes in dem Film (welche Atmosphäre/Stimmung wurde hervorgerufen)

3. Der Platz

Der Geist und Erinnerungen des Ortes

Schreibe unter jedem Foto folgendes auf:
- Die Stimmung des Ortes, die das Bild in dir hervorruft
- Ein paar Merkmale der Menschen aus der Gegenwart und aus der Vergangenheit (versucht herauszufinden, welche Berufe sie in der Vergangenheit hatten, typische Speisen, die sie in der Gegenwart und in der Vergangenheit aßen, mit welchen Transportmitteln sie sich in der Vergangenheit fortbewegt haben und welche sie heute benützen)
- Welche Art von Film würde sich für einen Dreh an diesem Ort eignen (Abenteuer/Krimi, romantisch, geschichtlich/heroisch, Komödie usw.)?



La Défense, Paris, Frankreich



Hallstatt, Österreich



Venedig, Italien

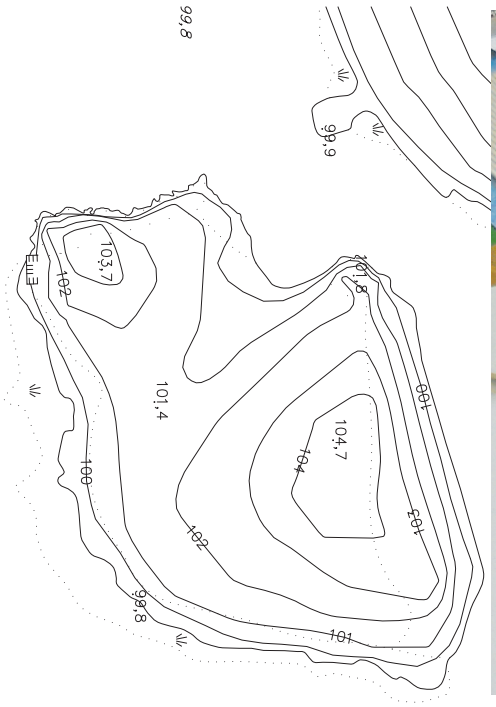


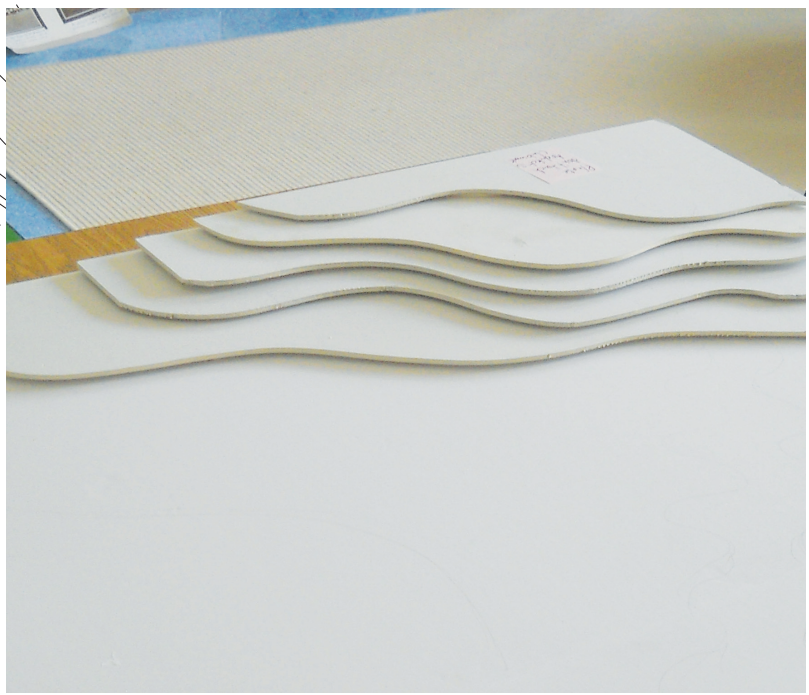
Florenz, Italien

3. Der Platz

Erschaffung eines Grundstücks

In der Architektur nennen wir den Platz, an dem etwas gebaut wurde oder wo man etwas bauen wird ein Grundstück. Dieser Begriff kann sich auf eine Stadt oder auf ein Gebäude beziehen. Zum Beispiel können wir den Platz, auf dem wir ein Haus bauen, als *Grundstück* des Hauses bezeichnen. Dieser Begriff umfasst mehr als den Ort selbst, er bezieht sich auf die physikalischen Faktoren – die Größe, geografische, klimatische, urbane, geschichtliche und die menschlichen Faktoren des Platzes, all diese führen dazu, dass jedes *Grundstück* einzigartig ist.





Wie können wir das Relief für unser Modell gestalten?

1. Schaue dir die Zeichnung genau an, es ist die Darstellung eines Hügels, die Kurven werden Höhenlinien genannt, sie sind wie Stufen, hier haben sie eine Höhe von 1 Meter.

2. Versuche auf einem Blatt ein paar Höhenlinien zu zeichnen.

3. Schneide die Konturen der Kurven aus

4. Platziere die erste ausgeschnittene Kurve auf einer 5 mm dicken Pappe.

5. Zeichne die Konturen auf die Pappe und schneide sie aus.

6. Wiederhole dasselbe mit allen ausgeschnittenen Konturen.

7. Klebe die Kartons aufeinander.

8. Nun hast du deine Reliefform erhalten.

de-a arhitectura

Notizen

Präsentation

Schreibe einige Ideen für die Präsentation des Grundstücks des Stadtteils/Dorfes deiner Klasse auf.

4. Die Stadt

Die Stadt/das Dorf – Expedition

1. Markiere auf dem Katasterplan des besuchten Gebiets, mit dem Maßstab 1 : 5000 oder 1 : 2000:
   a. die zurückgelegte Route, den Startpunkt und den Ankunftsort.
   b. die Gebäude, die dir wichtig erscheinen, indem du Sterne mit verschiedenen Farben zeichnest.
   c. schraffiere die Grünflächen und die Wasserspiegel (falls welche vorhanden sind).
2. Mache Fotos von Gebäuden und urbanen Plätzen (oder Fotos von den Straßenmöbeln), die dir auffallen.
3. Schreibe und erkläre die Legende deines Planes, hefte/klebe den Plan am Arbeitsblatt an.

4. Die Stadt

Die Stadt/das Dorf – Expedition

1. Markiere auf dem Katasterplan des besuchten Gebiets, mit dem Maßstab 1 : 5000:
   a. den Zugang zu den öffentlichen Gebäuden mit einem Pfeil, markiere mit einer roten Linie die Schaufensterfassaden oder den Straßenhandel.
   b. Zeichne, welche Aktivitäten in den Gebäuden und im öffentlichem Raum stattfinden.
   c. Markiere mit verschiedenen Zeichen den Standort der Stadtmöbel, der städtischen Kunstobjekte (z.B. Statuen, Brunnen), die Bäume und die Grünflächen.
   d. Male den Umfang des öffentlichen Raumes mit einem bunten Filzstift aus.
   e. Vermesse in Metern und markiere die Breite des Gehsteiges.
   f. Vermesse und markiere die Breite der Straße, vermesse sie in Schritten dort, wo der Fußgängerübergang ist.
   g. Versuche die Höhe der Gebäude ungefähr zu bestimmen, wobei du einkalkulieren kannst, dass eine Etage, je nach Art des Gebäudes, 3 m oder 4 m betragen kann. Schreibe die Anzahl der Stockwerke auf dem Gebäude auf.

2. Zeichne das Straßenprofil auf ein Matheblatt, die Figur eines Erwachsenen und eines Kindes deiner Größe. Versuche die Höhe der Menschen zu bestimmen.
3. Besprecht in eurer Gruppe einige problematische Dinge über den Ort, den ihr besucht habt. Warum sind diese Aspekte Probleme?
4. Schreibe und erkläre die Legende deines Planes auf und hefte/klebe den Plan an das Arbeitsblatt.

4. Die Stadt

Postkarte

1. Wähle ein passendes Foto für eine Postkarte aus der Expedition aus.
2. Drucke das Foto im Format 9 x 13 cm aus.
3. Schneide den Rahmen und die Rückseite der Postkarte aus der unteren Zeichnung aus.
4. Biege die mittlere Linie.
5. Klebe die Seiten – den Rahmen über das Foto und das Foto über die Rückseite der Postkarte.
6. Unterschreibe mit deinem Namen.
7. Klebe eine Briefmarke auf und sende sie an jemanden oder klebe sie in dein Heft.







www.de-a-arhitectura.ro
office@de-a-arhitectura.ro

de-a arhitectura

4. Die Stadt

Die Identität eines Ortes, Orientierungspunkte und Orientierung – der Ort aus Augenhöhe



Prag – Kaluv most (Carlos Brücke)

Es ist sehr wichtig, dass es an einem Ort *Orientierungspunkte* gibt, somit können wir uns leichter orientieren und es fällt uns leichter zu wissen, wo wir uns befinden. Mit Hilfe größerer Orientierungspunkte können wir uns am besten in einer unbekannten Stadt vertraut machen. Wir können einen Ort anhand seiner architektonischen Sehenswürdigkeiten erkennen.

Wenn wir eine Ortschaft aus größerer Entfernung betrachten z.B. vom Meer, aus einer Ebene oder von einem Hügel, können wir seine Silhouette sehen. Die Silhouette kann einen Hinweis über die Organisierung und den Typ der Ortschaft geben. Einige Silhouetten enthalten viele erkennbare Elemente, sodass wir feststellen können, um welchen Ort es sich handelt. Die Silhouetten sind eine Art und Weise, mit Hilfe derer man den Geist des Ortes beschreiben kann.



Silhouette von New York

Stellt euch vor, wir würden auf dem Meer leben und müssten von einem Punkt zum anderen gelangen. Wir wüssten nicht, in welcher Richtung wir fahren sollten ohne die Hilfe eines Kompasses oder GPS. Am Meer ist alles gleichförmig, es gibt keine sichtbaren und festen Orientierungspunkte. Das ist auch der Fall in Städten und Gegenden der Stadt, wo sich sehr ähnliche Gebäude befinden.



- Gibt es einen universellen Orientierungspunkt für alle Menschen? Muss ein Ding starr und reglos sein (im Verhältnis zu wem/wozu?), damit es ein Orientierungspunkt ist?
- Fülle das Arbeitsblatt C4.2.1 aus

de-a arhitectura

Arbeitsblatt C4.2.1

4. Die Stadt

Die Identität eines Ortes, Orientierungspunkte und Orientierung – der Ort aus Augenhöhe

Zeichne auf der unteren geraden Linie die Orientierungspunkte deines Weges von zu Hause bis zur Schule.

ZUHAUSE SCHULE

Hast du andere Orientierungspunkte auf deinem Heimweg? Zeichne sie auf.

ZUHAUSE SCHULE

Wie könnte die Silhouette der Stadt, in der du lebst, aussehen?
Auf was für einer Fläche liegt die Stadt? Hat das Zentrum höhere Gebäude oder ist das Zentrum eine Altstadt? Gibt es Bereiche mit höheren Gebäuden am Stadtrand? Ist es eine Stadt mit Gebäuden mit gemischten Höhen? Hat die Stadt Türme? Gibt es hervorragende, besondere Silhouetten? Zeichne sie auf ein A4 Blatt.

4. Die Stadt

Die Zusammensetzung eines Ortes – die Stadt aus der Vogelperspektive



Barcelona, Spanien

gebauter Raum
Unbebaute Fläche
öffentlicher Raum
eingerichteter Raum
Grünfläche
Stadtgewebe
unentwickelter Raum

Jede Ortschaft besteht aus: Gebäuden oder *gebauten Räumen, unbebauten Räumen* (der Platz zwischen den Gebäuden, Straßen, Plätze, Neuland) und Grünflächen (Gärten, Parks, Friedhöfe, Wälder, Brachflächen mit Vegetation, u.a.).

Der wichtigste Teil eines Ortes ist der **öffentliche Raum**. Dieser ist zum größten Teil ein *eingerichteter Raum*. Die Qualität des öffentlichen Raumes beeinflusst direkt unser Leben.

Das Stadtgewebe wird im Plan einer Ortschaft von der Anlegung der gebauten Räume, der unbebauten Flächen und der Grünflächen bestimmt. Sie kann den Charakter eines gebauten Raumes angeben. Das Gewebe eines Wohnviertels (gebildet durch Häuser) unterscheidet sich durch die Form und Größe der Grundstücke, der Gebäude, der Platzierung der Häuser auf dem Grundstück und dem Verhältnis zur Straße und durch die Dichte des Stadtgewebes von anderen Arten von Stadtgeweben. Von all diesen oben erwähnten Parametern können wir auf die Bauvorschriften einer Umgebung schließen. Das Stadtgewebe enthält auch Informationen über die Entwicklung und die Aktivitäten, die dort stattfinden. Das Stadtgewebe kann ein: - organisches Gewebe – unregelmäßig-geometrisches Gewebe – regelmäßig sein.

Im Jahr 1859 entwickelt Ildefons Cerda einen Stadtplan für die Stadt Barcelona der „Reform und Entwicklungsprojekt für Barcelona“ genannt wurde. Das Projekt beantragte die Entwicklung der Stadterweiterung um den alten Kern der Stadt. Als Cerda zum ersten Mal eine Dampfmaschine bei einem Besuch in Frankreich sah, wurde ihm klar, dass sich die Mobilitätsart der Leute verändern wird.
Cerda gilt als Visionär seiner Zeit. Sein Verdienst ist, dass er vorausgesehen hat, welches die funktionalen Transport-, Infrastruktur-, und Messanforderungen einer modernen Stadt sind. Zugleich hat er aber auch die Bedeutung der öffentlichen Fußgängerzonen und der Grünflächen nicht vernachlässigt.

Finde heraus, wie viele Einwohner deine Ortschaft hat. Welche Beziehung besteht zwischen seinem Namen und der Anzahl der Einwohner? (z.B. Dorf, Gemeinde, Kleinstadt, Großstadt, Metropole)

de-a arhitectura

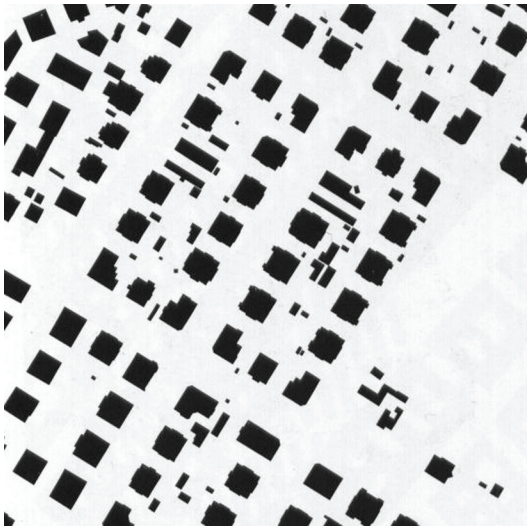
Arbeitsblatt C4.3.1

4. Die Stadt

Zusammensetzung einer Ortschaft – die Stadt aus der Vogelperspektive

Schau dir die vier Pläne an. Kannst du dir vorstellen, welche Art von Gebäuden sich dort befinden?
Schreibe die passenden Buchstaben in die Kästchen

a. Aneinander geklebte Gebäude, mit Innenhöfen aus einer alten Stadt
b. Hohe Gebäude (Wohnblöcke), die aneinander gebaut sind und große Innenhöfe bilden.
c. Gebäude mit Gärten in einem Wohngebiet
d. Hohe aneinander geklebte Gebäude aus einem zentralen Bereich der Stadt mit großen Boulevards, die geordnet platziert sind.



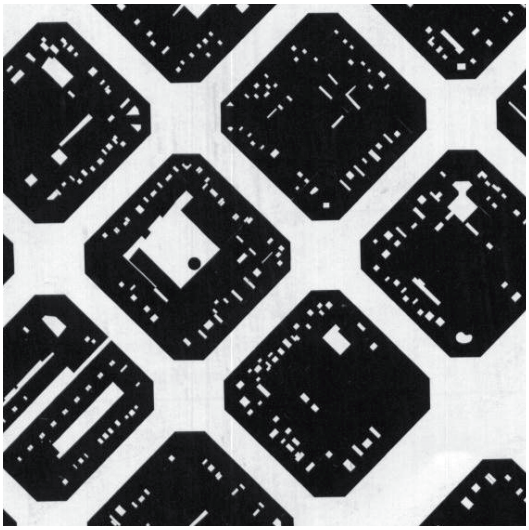
Wohnviertel aus Dresden, Deutschland



Wohnviertel aus Marrakesch, Marokko



Wohnviertel aus Hamburg, Deutschland



Wohnviertel aus Barcelona, Spanien

4. Die Stadt

Zusammensetzung einer Ortschaft – die Stadt von oben gesehen

Schreibe im ersten Kästchen die Buchstaben passend zu den Namen des jeweiligen Platzes auf
A. Spielplatz;
B. Wasserspiegel auf einem öffentlichen Platz;
C. Öffentlicher Platz in einer Altstadt;
D. Fußgängerzone.
Schreibe im zweiten Kästchen die Zahlen der passenden Atmosphäre/des Charakters auf
1. repräsentativ,
2. intim,
3. kommerziell,
4. fröhlich.



Börsenplatz, Bordeaux, Frankreich



Südliche Lohmühleninsel, Berlin, Deutschland



Öffentlicher Platz aus Banyoles, Girona, Spanien



La Rambla, Barcelona, Spanien

4. Die Stadt

Zusammensetzung einer Ortschaft – die Stadt aus der Vogelperspektive

Vor dir hast du einen Ausschnitt eines Plans, der das Stadtzentrum Kronstadts darstellt. Schraffiere auf dem ersten Plan die Gebäude und auf dem anderen den unbebauten Raum. Kannst du den wichtigsten öffentlichen Raum identifizieren?
- Auf welchem der zwei Pläne ist der unbebaute Raum fortlaufender?
- Auf welchem der zwei Pläne sind die Gebäude besser sichtbar?





4. Die Stadt

Das Stadtleben



Durch die *„Adern und Arterien"* der Stadt bewegen sich Menschen, Objekte, Energie und Informationen fort. Diese permanenten Ströme bringen die Stadt zum Leben und somit können wir sie mit einem lebendigen Organismus vergleichen.

Die Menschen benützen die Ortschaften für unterschiedliche Bedürfnisse: Wohnen, Bildung, Freizeit, Gesundheit, Verwaltung, Kultur usw.

Funktionale Kompatibilität bedeutet, dass die Aktivitäten, die in verschiedenen Räumen oder Gebäuden durchgeführt werden, zusammenpassen und sich nicht gegenseitig behindern. Im Laufe der Zeit können sich die funktionalen Bedürfnisse der Gebäude oder der Wohngebiete ändern, dann kann man funktionale **Konvertierungslösungen** finden.

Ein Punkt einer Ortschaft kann gut an den Rest der Ortschaft angebunden sein oder von ihr isoliert sein. Um von einem Punkt zum anderen zu gelangen, wollen die Bewohner nicht viel Zeit im Stau verbringen oder lange und ermüdende Strecken zurücklegen. Eine gute **Anbindung** beeinflusst daher die Auswahl der Wohn- oder Büroräume.

Eine **attraktive** Stadt ist eine Stadt, die eine große Vielfalt an Orten, an denen interessante Aktivitäten stattfinden, anbietet. Solche Städte werden Reiseziele für Touristen. Heutzutage besuchen wir sie im Urlaub nicht nur, um die Baudenkmäler und ihre Geschichte kennenzulernen, sondern auch wegen ihrer touristischen Angebote: Hotels, Restaurants, Freizeitaktivitäten, gute Anbindungen, usw.

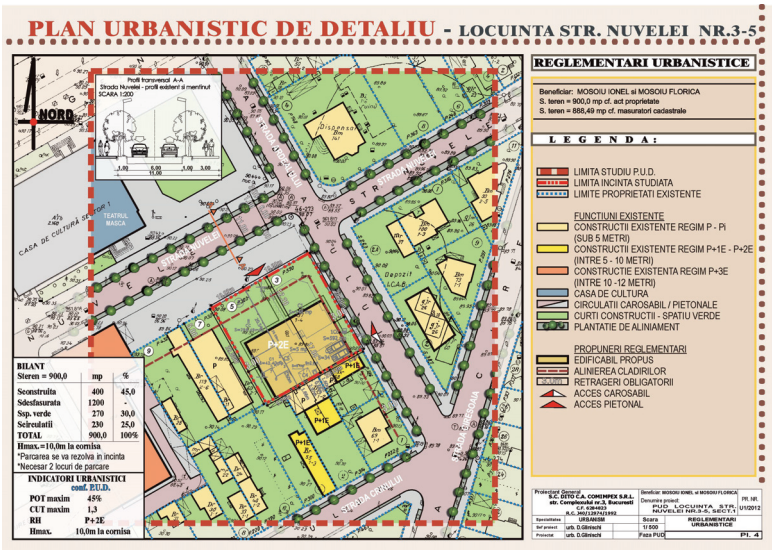
Kompatibilität und Funktionsgebiet
Aktivität
Wohnen
Strecken
Funktionen für die Öffentlichkeit
öffentlich-privat
Umlauf
touristische Stadt
Untergang
städtische Infrastruktur
Anbindung
Konversion

Obwohl die städtische Bevölkerung stetig wächst, wachsen nicht alle Städte der Welt. Eine Studie der Vereinigten Nationen zeigt, dass für zwei Städte, deren Bevölkerung und Fläche wächst, es drei andere Städte gibt, in denen sich die Anzahl der Bevölkerung verkleinert – diese müssen komplizierte Probleme bewältigen: z.B. Schulen ohne Schüler, Arbeitsplatzverluste, weniger Geld aus Steuereinnahmen für das Bürgermeisteramt.

Suche in deiner Nachbarschaft ein Beispiel für funktionelle Inkompatibilität. Was passt nicht zusammen? Könnte man etwas tun, um das Problem zu lösen? Oder finde ein Beispiel für einen Bereich oder ein Gebäude aus deiner Nachbarschaft, wo die aktuellen Anforderungen nicht mehr entsprechen. Hast du eine Idee, welche Aktivitäten dort stattfinden könnten? Beschreibe sie mit Hilfe einer Zeichnung oder einem kurzen Text.

4. Die Stadt

Bauvorschriften



Plan urbanistic de detaliu - Primăria Municipiului București **!FARA TRADUCERE**

Baugenehmigung

Grundstück

Baugrenze – Mindestabstand zwischen zwei Gebäuden

maximale Höhe

Bauleitplan

Prozentsatz der bebauten Grundfläche

Der Bauleitplan und die *Baugenehmigung* sind Instrumente mit Hilfe derer wir sicherstellen, dass die Pojektabsichten von Einzelpersonen nicht im Widerspruch zum gemeinsamen Interesse stehen. Durch den **Bauleitplan** werden Prinzipien gefördert, von welchen das Gleichgewicht der Stadt abhängig ist: Zugänglichkeit, funktionale Kompatibilität, Schutz vor Risiken (Erdrutsche, starke Winde usw.), die Korrelation zwischen Größe und Ästhetik der Gebäude einer Nachbarschaft: um kleinere und praktische Gebäude nicht in den Schatten zu stellen, um sicherzustellen, dass alle Gebäude natürliches Sonnenlicht haben, um sicherzustellen, dass das Fundament, der Boden oder die mit Autos belastete Straße nicht überlastet wird usw. Diese Regeln sind nicht nur für die neuen Stadtteile nützlich, sondern auch für bestehende Nachbarschaften, wo es den Bedarf gibt, öffentliche Plätze einzurichten, wo Reparaturen und Restaurierungen alter Gebäude notwendig sind und wo für eine gute Integration der neuen Gebäude im Stadtbild gesorgt werden muss.

Diese Regeln werden in Worten und **Zeichnungen im Bauleitplan** beschrieben – **das sind die offiziellen Dokumente, die im Rathaus genehmigt werden**. Für diejenigen, die etwas bauen möchten, gibt es im Rathaus einen Spezialisten, der diese Regeln in einer **Bauvoranfrage** aufschreibt.

Es gibt internationale Konventionen, die bei uns im Land in Gesetze umgesetzt werden, mit deren Hilfe jeder Einwohner das Recht hat, informiert zu werden über jedes Projekt, das Auswirkungen auf seine Nachbarschaft oder seine Ortschaft hat.

Hast du bemerkt, ob man in deiner Nachbarschaft etwas baut? Wenn möglich, finde eine Baustelle und überprüfe, ob die Informationstafel, die gesetzlich erforderlich ist, vorhanden ist.

4. Die Stadt

Tourismus in meiner Umgebung

Ein Cousin / Cousine, der in einer anderen Ortschaft wohnt, hat sich entschieden, in den Osterferien dich zu besuchen. Er möchte wissen, welches Ferienprogramm du ihm für zwei Tage anbieten kannst. Es ist hilfreich, ein einstündiges Programm zusammenzustellen mit der Beschreibung der Sehenswürdigkeiten, Orte und den Tätigkeiten, die ihr dort vorhabt.

TAG 1

Uhrzeit	Wohin gehen wir?	Was machen wir dort?

TAG 2

Uhrzeit	Wohin gehen wir?	Was machen wir dort?

de-a arhitectura

Arbeitsblatt C4.4.1



Tourismus in meiner Umgebung

Zeichne aus deinem Gedächtnis eine Karte, auf der du mit Hilfe von Symbolen die Plätze, die ihr besuchen werdet und mit bunten Linien die Strecken von einer Station zur nächsten darstellst. Hier ist ein Modell zur Inspiration:

4. Die Stadt

Baugesetze

Welche Rolle hast du für dieses Spiel? Lies und beantworte die Fragen auf der Rückseite des Blattes.

C4.5.1. DER EIGENTÜMER EINES GROSSEN UNBEBAUTEN GRUNDSTÜCKES (mit blau auf der Karte gekennzeichnet)

Du bist der Eigentümer eines unbebauten Grundstücks. Du möchtest mit diesem Grundstück eine rentable Immobilienentwicklung erzielen, ein Unternehmen, das umsatzfähig ist, also nicht ein Gebäude für deine Familie bauen, sondern eines, das den größten Gewinn erzielt.

C4.5.2. DER CHEFARCHITEKT – DER STADTPLANER

Du bist der Stadtplaner und musst zwischen den Wünschen des Landbesitzers und den Anforderungen der folgenden Baugesetze, die im Arbeitsblatt vorhanden sind, entscheiden. Du möchtest eine Baugenehmigung, die die individuellen Interessen des Eigentümers verfolgt, für das neue Gebäude erhalten, ohne jedoch die Nachbarn zu stören.

C4.5.3. SCHULLEITER

Du wünschst dir einen besseren Zugang für die Eltern, die ihre Kinder zur Schule bringen und du möchtest, dass die Schule als Teil einer funktionalen und ausgewählten Nachbarschaft betrachtet wird.

C4.5.4. DIE NACHBARN DES GRUNDSTÜCKS

Ihr seid Eigentümer kleinerer Grundstücke, die mit kleinen Häusern bebaut sind, die nicht für die Bedürfnisse eurer Familien ausreichend sind. Eure Grundstücke grenzen an ein großes Grundstück. Ihr möchtet die Wohnbedingungen eurer Familien verbessern, aber ihr verfügt nicht über genügend finanzielle Mittel.

C4.5.4. DIE NACHBARN VON GEGENÜBER

Ihr seid Eigentümer kleinerer und älterer Häuser, mit Erdgeschoss und Mansarde auf der gegenüberliegenden Straßenseite des großen Grundstückes. Ihr möchtet vom Bau nicht gestört werden und wollt eure Häuser in der Zukunft reparieren, aber ihr verfügt nicht über genügend finanzielle Mittel.

4. Die Stadt

Baugesetze

Wie kann man deiner Meinung nach am besten das große Grundstück bebauen?

■ Auf dem großen unbebauten Grundstück wäre es am besten:

Funktion

Weil

■ Höhe:

- ☐ Höher als der Baum
- ☐ Auf derselben Höhe mit der Baumkrone
- ☐ Unterhalb der Baumkrone

■ Das Grundstück soll wie folgt bebaut sein:

- ☐ Ein Viertel davon
- ☐ Bis zur Hälfte
- ☐ Zu drei Viertel

■ Zeichne folgende Symbole auf den Plan:

- Zugang für Autos
- Zugang für Fußgänger
- Parkplatz für Autos
- Vorgeschlagene Bäume

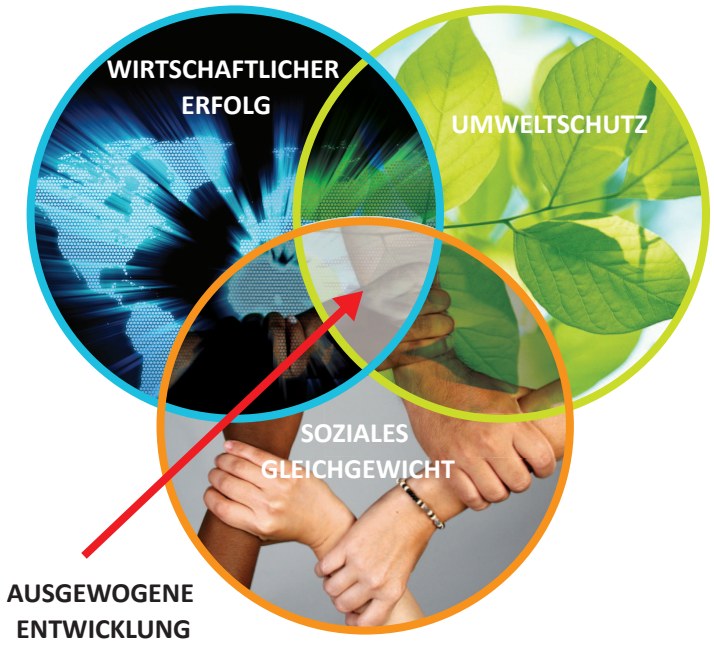
4. Die Stadt

Baugesetze



5. Nachhaltigkeit

Über Nachhaltigkeit und die ausgewogene Entwicklung von Ortschaften



Jede Generation hat ein bestimmtes Aussehen der Ortschaft von den Menschen, die dort früher gelebt haben, geerbt. Einige haben die Ortschaft mehr und einige weniger verändert. Durch die massiven Eingriffe ihrer Vorgänger haben die heute lebenden Menschen nicht mehr die Möglichkeit etwas an ihrer Ortschaft zu verändern.

Könnt ihr Schach spielen? Die Veränderungen in einem Ort sammeln sich als Schachzüge an. Und damit, egal in welcher Generation wir uns wiederfinden, das Ergebnis eine angenehme Ortschaft ist, müssen wir mit jeder Veränderung, die wir vornehmen, die nächsten Züge der folgenden Generationen bedenken, genauso wie beim Schachspiel.

Nachhaltigkeit ist eine Regel, der wir folgen müssen, wenn wir unsere Bedürfnisse befriedigen möchten, so dass unsere Handlungen nicht die Bedürfnisse zukünftiger Generationen gefährden.

Vision

Planung der Änderungen

Solidarität zwischen Generationen

Nachhaltigkeit

Ein afrikanisches Sprichwort sagt „Wenn du einen Baum pflanzen möchtest war der beste Moment vor 20 Jahren, der zweitbeste Moment ist heute“. Den Schatten des heute gepflanzten Baumes wirst du in 15 - 20 Jahren mit deinen Kindern und in 50 Jahren mit deinen Enkelkindern genießen.

Besprich mit deinen Eltern oder mit Familienmitgliedern wie du in 30 Jahren sein wirst. Wie wirst du aussehen, wo wirst du wohnen, welches wird dein Tagesablauf sein? Denke an drei Dinge, die du beachten musst, um das zu erreichen, was du dir wünschst.

de-a arhitectura

Arbeitsblatt C5.1.1

5. Nachhaltigkeit

Über Nachhaltigkeit und die ausgewogene Entwicklung von Ortschaften

In 30 Jahren werden wir im Jahr _____sein

Ich werde _____Jahre alt sein.	Ich werde _____Kinder haben. Meine Familie wird so aussehen:
Unsere Wohnung wird so aussehen:	Mein Schulhof wir so aussehen:
Am liebsten mag ich:	Ich werde hier in den Urlaub fahren:

5. Nachhaltigkeit

Grüne Ortschaften und die Auswirkungen des Wohnens auf die Umwelt



Öffentliche Fahrräder, Paris, Frankreich

Das wichtigste Element einer grünen Ortschaft ist eine beteiligte Gemeinschaft die weiß, wie man nachhaltige Entwicklungsprojekte erstellt und verwendet. Eine grüne Ortschaft unterstützt seine Bewohner durch Initiativen, die die Umweltbelastung reduzieren. Des Weiteren gestaltet das Rathaus einer grünen Ortschaft den öffentlichen Verkehr, das Abfallrecycling und die Lieferung von Elektrizität so attraktiv, dass die Bewohner ein ökologisches Verhalten komfortabel übernehmen. Ein paar Eigenschaften einer grünen Ortschaft sind:

- Energie aus erneuerbaren Quellen;
- Öffentlicher und alternativer Verkehr wird von den Einwohnern bevorzugt – im Gegenteil zum Transport mit dem eigenen Auto;
- Grüne Gebäude;
- Recycling des Abfalls;
- Grünflächen und attraktive öffentliche Räume für die Bewohner.

grüne Stadt

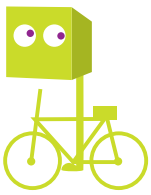
grüne Energie

grüne Materialien und Technologien

CO2-Fußabdruck

ökologisches Verhalten

In Holland gibt es mehr Fahrräder als Menschen! Ein spezieller Fahrradparkplatz, der sich in Rotterdam neben dem Bahnhof befindet, nimmt täglich bis zu 7000 Fahrrädern auf – er wird derzeit ausgebaut, um in Zukunft eine tägliche Anzahl von 10.000 Fahrrädern aufnehmen zu können.



Stell dir vor, dass sich ab morgen die Art und Weise wie du in die Schule kommst ändert. Wähle zwischen zu Fuß gehen, Radfahren, dem Familienauto oder einem Bus. Stelle zwei Listen auf mit Vor- und Nachteilen für dich, deine Familie und für die Stadt.

5. Nachhaltigkeit

Grüne Ortschaften und die Auswirkungen des Wohnens auf die

Meine Wohnung. Was kommt hinein und was geht hinaus?
Zu meiner Familie gehören: _____ _____Jahre alt.

_____ _____Jahre alt.

_____ _____Jahre alt.

_____ _____Jahre alt.

Wir wachen morgens auf, waschen und ziehen uns an. Dann:

WAS KOMMT in die Wohnung HINEIN?	WAS GEHT aus der Wohnung HINAUS?
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Wir kaufen Lebensmittel ein (vom Markt, aus Geschäften), kochen und essen. Dann:

WAS KOMMT in die Wohnung HINEIN?	WAS GEHT aus der Wohnung HINAUS?
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Wir haben Spaß in der Familie _____. Dann:

WAS KOMMT in die Wohnung HINEIN?	WAS GEHT aus der Wohnung HINAUS?
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Nachhaltigkeit

Der CO2-Fußabdruck

Jeder von uns produziert eine Menge Kohlendioxid und trägt somit dazu bei, dass die globalen Emissionen anwachsen, die somit den Treibhauseffekt steigern. Anhand der Berechnung des CO2-Fußabdrucks erkennen wir, ob und wie wir etwas verändern können, worauf wir verzichten können, damit wir die Zukunft unseres Planeten schonen. Hier sind ein paar unserer täglichen Aktivitäten, die zu Treibhausgasemissionen führen (kreise die entsprechende Antwort ein und überprüfe die Ergebnisse auf der Rückseite):

1. Welche Art von Tüten benützt du beim Einkaufen:
a. Wiederverwendbare Textiltüte, biologisch abbaubares Papier/Kunststoff
b. Einwegbeutel

2. Wie viele Stunden verbringst du vor dem Fernseher?
a. 1-2 Stunden
b. 2-3 Stunden
c. 3-4 Stunden
d. Ich schaue kein Fernsehen

3. Wie viele Glühbirnen sind in deinem Zimmer?
a. 1-2 klassische Glühbirnen
b. 1-2 ökonomische Leuchtstofflampen
c. 3 oder mehr klassische Glühbirnen
d. 3 oder mehr ökonomische Leuchtstofflampen

4. Wie oft recycelst du?
a. Ich recycle nicht
b. Manchmal
c. Oft
d. Ich recycle fast alles

5. Du kommst zur Schule:
a. Zu Fuß oder mit dem Fahrrad
b. Mit dem Bus
c. Mit der U-Bahn oder mit dem Zug
d. Mit dem Auto

6. Wie oft pro Woche isst du Fast-Food:
a. Nie
b. Einmal im Monat
c. Einmal bis zweimal pro Woche
d. Täglich

5. Nachhaltigkeit

Der CO2-Fußabdruck

Zähle die Punkte zusammen um die Größe deines CO2-Fußabdruckes zu sehen.

1.
a. 1 Punkt
b. 2 Punkte

2.
a. 2 Punkte
b. 3 Punkte
c. 4 Punkte
d. 1 Punkt

3.
a. 3 Punkte
b. 1 Punkt
c. 4 Punkte
d. 2 Punkte

4.
a. 4 Punkte
b. 3 Punkte
c. 2 Punkte
d. 1 Punkt

5.
a. 1 Punkt
b. 3 Punkte
c. 2 Punkte
d. 4 Punkte

6.
a. 1 Punkt
b. 2 Punkte
c. 3 Punkte
d. 4 Punkte

6-11 Punkte – kleiner CO2-Fußabdruck

12 -18 Punkte – mittlerer CO2-Fußabdruck

19-24 Punkte – großer CO2-Fußabdruck



Du kannst deinen CO2-Fußabdruck hier berechnen:
http://www.ampeco.ro/copii/index.php/index.php/calculator-amprenta-de-carbon-copii
Wie viele Tonnen Kohlendioxid pro Jahr ermittelst du? Füge die Werte in die obere Tabelle ein. Notiere auf dem Arbeitsblatt 4-5 Veränderungen, die du machen könntest und berechne deinen CO2-Fußabdruck noch einmal. Was fällt dir auf?

Die Werkstatt

Die Lage der Häuser auf dem Gelände



Tinos, Griechenland

Bevor wir ein Gebäude bauen, müssen wir die Lage des Grundstücks und insbesondere die Einschränkungen kennen. Diese bestimmen die Größe und die Gestaltung der Innenräume, das Erscheinungsbild des Hauses, die Position des Hauses in Bezug auf die Nachbarn und die natürliche Umgebung.

In der Praxis beginnt jede Planungsaktivität mit dem **Grundstück** und nicht umgekehrt. Ein Gebäude kann man nicht vollständig verstehen ohne es im **Bezug zum Grundstück**, auf dem es sich befindet, zu betrachten.

Die schwierigsten Baustellen sind diejenigen, die sich in den Stadtzentren großer Städte befinden, wo der Bauraum sehr wertvoll ist – hier sind die Grundstücke oberflächlich klein und sehr teuer und die Einschränkungen, die durch die Bauregeln entstehen (maximale Bauhöhe, Landbelegung, empfohlene Gebäudefunktion, Beziehung zu den Nachbarn, Zugänge, Sonnenlicht, verwendete Baustoffe und die Integration in das Stadtbild) stehen oft im Widerspruch zu den Wünschen der Investoren. Der Architekt muss eine Lösung finden, die so elegant und effizient wie möglich ist, um diese Probleme mit ihren vielen Bedingungen zu lösen. Manchmal führen diese Bedingungen und Einschränkungen zu einem unerwarteten und ungewöhnlichen Design des Gebäudes.

Denkt über das Gemeinschaftsgebäude eures Teams nach. Ihr könnt eine Zeichnung oder einige Fotos von Gebäuden mit dieser Funktion machen. Wo möchtet ihr es hinstellen? Was müsst ihr berücksichtigen?

Präsentation

Schreibe ein paar Ideen für die Vorstellung der Lage der Häuser des Wohnviertels/des Dorfes deiner Klasse auf.

Die Werkstatt

Details der öffentlichen Räume und der Grünflächen



„Englischer Garten“ Park – München, Deutschland

Als **Grünfläche** wird ein Platz einer Ortschaft bezeichnet der ganz oder teilweise mit Gras, Bäumen oder Büschen bedeckt ist. Grünflächen können sein: Parks und Gärten, grüne Märkte, Baumlinien am Straßenrand, Wasserläufe mit Vegetation, Friedhöfe, Spielplätze, Sportplätze, Golfplätze, nahegelegene und an die Ortschaft angrenzende Waldstücke mit Parkwegen, Grundstücke mit reifer Vegetation.

Die meisten Grünflächen werden vom Menschen geschaffen, um möglichst viel Natur in die Stadt zu bringen. Manchmal werden Teile der natürlichen, ursprünglichen Umwelt so angepasst und in das Stadtbild integriert, dass sie von den Einwohnern genutzt werden können. Die städtische Umwelt wird somit durch die Natur ergänzt und wird dadurch ausgeglichen und angenehm.

“Stadtmöbel” werden Objekte oder Ausrüstungen, die sich auf Straßen und im öffentlichen Raum befinden genannt. Zu diesen gehören: Bänke, Mülleimer, Beleuchtungskörper, Spielgeräte, Springbrunnen, Poller, Fahrradständer, Bushaltestellen, Blumenständer, Briefkästen, Telefonkabinen, Anzeigetafeln, Bewegungszeichen, Orientierungszeichen, Ampeln, Hydranten usw.

Die **Kunst im öffentlichem Forum** ist jene Art von Kunst, die im öffentlichen Raum für alle zugänglich ausgestellt ist und die eine Rolle als Gedenkstätte oder Dekoration erfüllt.

Der Park im Bild befindet sich im Zentrum der Stadt München in Deutschland und ist einer der größten Stadtparks Europas mit einer Fläche von 370 Hektar und einer Gesamtlänge der Alleen von 75 km. Er ist etwa so groß wie drei Herastrau-Parks nebeneinander. Er ist auch einer der ältesten öffentlichen Parks. Er wurde in Jahr 1789 eingeweiht. Das Land war ursprünglich der Gemüsegarten der bayrischen Armee. Er trägt den Namen „Englischer Garten“ wegen des Stils, in dem die Landschaftsarchitektur hier ausgeführt wurde: kurvenreiche Alleen, Graswiesen, Hügel, große Baumgruppen, Seen, szenische Ruinen. So entstand ein großartiges Landschaftsbild. Viele öffentliche Parks der Welt werden auf diese Art und Weise gestaltet.

Was ist das Hauptelement einer Grünfläche, die Grasfläche oder der Baum? Habt ihr Grünflächen mit gepflastertem Boden gesehen? Gras erfordert Pflege und Wasser, um in unserem Klima grün zu sein. Es verbraucht zwar Ressourcen, bietet aber visuellen Komfort. Ein Baum erfordert seltener Pflege, produziert Sauerstoff und sorgt an heißen Tagen für kühlen Schatten.

Präsentation

Schreibe ein paar Ideen für die Präsentation des öffentlichen Raumes und der Grünflächen des Wohnviertels/des Dorfes deiner Klasse auf.

DE-A ARHITECTURA in meiner Stadt – optionaler Lehrplan für die dritte und vierte Klasse *ist ein redaktionelles Projekt des De-a Arhitectura Vereins, welches im Rahmen des Kulturprogramms: „De-a arhitectura – Bildung für Architektur und der gebauten Umwelt", dem vorrangigen Kulturprogramm des Architektenordens in Rumänien, erschienen ist.*

Der Lehrplan zu ***DE-A ARHITECTURA*** *in meiner Stadt wurde in Zusammenarbeit mit der Abteilung für Erziehungswissenschaften der Fakultät für Psychologie und Erziehungswissenschaften der Universität Bukarest entwickelt.*

Facultatea de Psihologie
și Științele Educației
Universitatea din București

Die Tätigkeit des Vereins wird unterstützt durch den Architektenorden in Rumänien, als strategischer Partner, durch den Steuerfond „Timbrul Arhitecturii", sowie zahlreiche Sponsoren, Spender und Crowdfunding-Kampagnen.

ORDINUL
ARHITECTILOR
DIN ROMÂNIA

Die Verfasser des Kurses bedanken sich bei den 610 Lehrern und den 540 freiwilligen Architekten aus dem ganzen Land die an dem Programm zwischen 2012 und 2018 teilgenommen haben und deren Beobachtungen und Hinweise zur endgültigen Fassung des Kursmaterials geführt haben, sowie bei den 16.100 Schülern, die „de-a arhitectura" gespielt haben.

CIP Beschreibung der rumänischen Nationalbibliothek

De-a Arhitectura: Bildung für Architektur und der gebauten Umwelt:
Optionaler Lehrplan für die vierte Klasse / Arch. Mina Sava, Arch. Corina Croitoru,
Arch. Miruna Grigorescu, … - Bukarest: Universitätsverlag „Ion Mincu“, 2013

ISBN 978-606-638-074-4

I. Sava Mina
II. Croitoru, Corina
III. Grigorescu, Miruna

72(075.33)

Textautoren:
Einleitung, Heft 1 und Werkstatt: Arch. Mina Sava
Heft 2: Arch. Corina Croitoru
Heft 3: Arch. Claudia Pamfil
Heft 4, 4.1, 4.2, 4.3: Arch. Eliza Yokina
Heft 4, 4.4, 4.5: Arch. Vera Marin
Heft 5: Arch. Miruna Grigorescu

Konzept und Koordination des didaktischen Materials: Arch. Mina Sava
Grafikdesign, DTP und Umschlag: Arch. Veronica Sava
Titelbild: Stud. Arch. Lucian Calugarescu
Fotos aus dem Archiv des De-a Arhitectura Vereins, www.dreamstime.com, www.europaconcorsi.com
Gedruckt bei: Visual Promotion
Deutsche Übersetzung: Arch. Martha Toth

©2013 Universitätsverlag „Ion Mincu”
©2016 De-a Arhitectura Verein
©2018 De-a Arhitectura Verein
www.de-a-arhitectura.ro
office@de-a-arhitectura.ro

Diese Publikation wird vom Architektenorden in Rumänien und mit Hilfe des Steuerfonds „Timbrul Arhitecturii“ finanziert.



de-a arhitectura
www.de-a-arhitectura.ro

ISBN 978-606-638-074-4