

# Geographische Exkursionen für Schüler\*innen

Andreas Hoogen



Foto: V. Maier

## Waterfront Development in Köln

Eine multiperspektivische Schüler\*innenexkursion

Autor: Andreas Hoogen

Raum: Köln

**[www.geo-exkursionen.de](http://www.geo-exkursionen.de)**

Alle Rechte vorbehalten.

©2020 Andreas Hoogen, c/o Gymnasium Hochdahl, Rankestr. 4-6, 40593 Erkrath

Sämtliche Inhalte, Fotos, Texte, Karten und Graphiken sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung weder ganz noch auszugsweise vervielfältigt oder veröffentlicht werden. Die Speicherung, Veränderung und Vervielfältigung für unterrichtliche Zwecke ist hingegen zulässig.

Der Autor und Herausgeber übernehmen keine Haftung für inhaltliche oder drucktechnische Fehler. Für Hyperlinks im PDF gilt der Haftungsausschluss der Website [www.geo-exkursionen.de](http://www.geo-exkursionen.de).

Zum Autor:

Dr. Andreas Hoogen ist Lehrer am Gymnasium Hochdahl. Er war wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität zu Köln und Lehrbeauftragter an der Bergischen Universität Wuppertal.

## Überblick

Waterfront Re-Development ist in der Stadtplanung eigentlich schon ein alter Hut (vgl. PRIES 2008). Innerstädtische Häfen, die in der Zeit vor der oder während Industrialisierung entstanden waren, verloren mit der De-Industrialisierung der Innenstädte an Bedeutung und sind in den letzten Jahrzehnten weltweit zu interessanten Objekten der Stadtentwicklung geworden. Altflächen in bester Lage, die von Grund auf neu beplant werden können. Diesen Potentialen widmet sich die hier dargestellte Exkursion, in dem Schüler\*innen einen eigenen Stadtteil am Wasser planen sollen.

Auch heute gibt es noch solche freien oder zumindest nicht adäquat genutzten Flächen. Die alten Hafenanlagen haben kaum noch Bedeutung und die Wertschöpfung ist daher gering. Neben dem Abwandern von Industrie aus den Innenstadtbereichen waren weitere Ursachen des Bedeutungsverlustes die Verlagerung von Transportkapazitäten auf die Straße, Verlagerung der Häfen aus den Innenstädten aufgrund von Lärm-, Emissions- und Verkehrsbelastung oder, wie in Hamburg, Verlagerung hin zu tieferen Fahrrinnen. Damit wurden Flächen frei, die aus heutiger Sicht eine optimale Lage aufweisen: innenstandnah, am Wasser gelegen, teilweise mit einer im Zeitgeist attraktiven Industriearchitektur. Im Zuge einer gleichzeitig stattfindenden Re-Urbanisierung entstand überall der Wunsch, diese Flächen neu zu nutzen.

Begonnen hat die Entwicklung in den 60er und 70er-Jahren mit dem *Inner Harbor* in Baltimore, heute gibt es umgenutzte Hafengebiete zahlreich und auf allen Erdteilen, von New York (u.a. Jersey City), über London (u.a. die Isle of Docks) und Buenos Aires, Tokyo, Oslo, bis nach Münster oder Duisburg.

In den meisten Fällen werden die vormals brachgefallenen Flächen einer Mischnutzung von Wohn- und Dienstleistungsnutzungen zugeführt, gepaart mit architektonisch hochklassigen Flaggschiffprojekten (z.B. den Opernhäusern in Oslo, Kopenhagen oder Hamburg). Auch Kreuzfahrtterminals sind heute keine Seltenheit und unterstreichen die touristische Attraktivität der Gebiete.

Aufgrund der Premiumlagen sind fast alle diese Projekte erfolgreich, Wohnungen und Gewerbeflächen lassen sich gerade in Großstädten ausgezeichnet vermarkten.

Auch in Köln gibt es mehrere Hafengebiete im Innenstadtraum (vgl. BRAUN & FOLLMANN 2013), die teilweise bereits umgenutzt wurden: den Mülheimer Hafen (heute ein Eisschutzhafen) im Norden, den Deutzer Hafen im Osten sowie den Rheinauhafen im Süden der Stadt.<sup>1</sup>

Der Rheinauhafen hat bereits den vollen Prozess des Waterfront Development durchlaufen, die meisten typischen



Abb. 1: Die Elbphilharmonie in der HafenCity in Hamburg, im Vordergrund die alten Hafengebäude der Speicherstadt, in denen heute v.a. Dienstleistungsgewerbe und touristische Angebote untergebracht sind (Foto: A. Hoogen)

### Kurzzusammenfassung:

*Thema:* Waterfront Development

*Zielort:* Köln

*Methode:* Begehung und Planspiel

*Kurzbeschreibung:* Begehung im bereits vollständig neu bebauten Rheinauhafen, anschließend Gang durch den Deutzer Hafen mit daran anschließendem Planspiel, bei welchem die SuS den Stadtteil nach eigenen Vorstellungen planen sollen.

*Klassenstufe:* Sek. II, auch in der Sek. I möglich.

<sup>1</sup> Alle Ortsbeschreibungen beziehen sich auf den Innenstadtbereich im weitesten Sinne. An der Stadtgrenze im Süden gibt es noch den Godorfer Hafen, im Norden liegt der Niehler Hafen (Fordwerke), die beide noch voll im Betrieb sind.



Abb. 2: Das sogenannte Siebengebirge, früher ein Teil der Agrippinawerft, heute ein Wohn- und Geschäftsgebäude, am linken Bildrand ist ein alter Hafenkran zu erkennen (Foto: A. Hoogen)

Merkmale findet man dort wieder. 2001 wurde dort der Hafenbetrieb eingestellt, in den nächsten Jahren entstand auf dem Gebiet eine große Tiefgarage (1,6 km lang, 41000m<sup>2</sup>, 1400 Plätze, EU #1 Welt #2), bis 2009 folgte der Ausbau der Uferpromenade und 2014 dann die offizielle Eröffnung. In dem Viertel herrscht die typische Nutzungsmischung vor von Unternehmen (u.a. Microsoft), Kultur (Schokoladenmuseum, Sportmuseum, Diskothek, Gastronomie), Freizeit (öffentlicher Skatepark), innerstädtischem hochpreisigen Wohnen<sup>2</sup> und einer Marina für Sportboote. Auch weist der Hafen typische morphologische Merkmale aus einer Kombi-

nation von hochwertiger, international wahrgenommener Architektur (Kranhäuser) mit Integration alter Architektur wie dem sogenannten Siebengebirge (Abb. 2) oder dem Deutschen Sport- und Olympiamuseum auf. Auch Relikte der Hafenanlagen sind integriert worden, wie ehemalige Eisenbahnschienen oder sechs der ehemals 41 Kräne.

Gegenüber, auf der rechten Rheinseite (ja, das darf man auch im Geographieunterricht in Köln so sagen), liegt der Deutzer Hafen. Derzeit wird dieser genutzt durch einen Schrotthandel und eine Getreidemühle, auch eine Diskothek befindet sich auf dem Gelände. Ab dem Jahr 2021 soll eine städtebauliche Neuordnung des Gebietes erfolgen.

In dieser Exkursion sollen sowohl die Grundzüge des Waterfront Development am Beispiel Rheinauhafen erarbeitet als auch später im Rahmen eines kurzen, rollenbezogenen Planspiels am Beispiel des Deutzer Hafens Möglichkeiten und Grenzen der Stadtplanung durchgespielt werden. Dabei sollen die Schüler\*innen in Gruppen und verschiedenen Rollen die Neugestaltung des Hafengebietes durchplanen.

Abschließend bitte ich Sie darum, unter dem Link [hier](#) ein Feedback zu hinterlassen; nicht notwendigerweise aber gerne auch erst nach Durchführung der Exkursion. Die Umfrage dient dazu, die Website und die Exkursionsartikel zu verbessern.



Abb. 3: Der Blick ins Hafenbecken des Deutzer Hafens vermittelt einen Eindruck der Zentralität des Gebietes, rechts sind die Gebäude der Ellmühle zu erkennen (Foto: V. Maier)

## Lehrplanbezüge

Bereits in der Sek. I ist das Thema „Stadt“ in den Lehrplänen für Erdkunde verankert, u.a. sind in den Jahrgängen 7-9 „Strukturen und Funktionen von Städten [...]“ als „Ergebnis unterschiedlicher Einflüsse und (Nutzungs-) Interessen“ (KERNLEHRPLAN NRW 2007: 27) Anknüpfungspunkte für die Exkursion. In der Sek. II ist ein Lehrplanbezug dann das Thema „Stadtumbaumaßnahmen“, der Schwerpunkt liegt hier auf der Urteilskompetenz, dezidiert multiperspektivisch: Schüler\*innen „erörtern Chancen und Risiken konkreter Maßnahmen zur Entwicklung städtischer Räume“ sowie „bewerten städtische Veränderungsprozesse als Herausforderung und Chance zukünftiger Stadtplanung, auch unter Berücksichtigung der Bedürfnisse von Männern, Frauen und Kindern“ (KERNLEHRPLAN NRW 2014: 31). An dieser Stelle passt ein rollenbezogenes, mehrperspektivisches Planspiel m.E. optimal in die Erwartungen des Kernlehrplans. Auch im Inhaltsfeld 4 könnte man die Exklusion ansiedeln („Strukturwandel industriell geprägter Räume“ oder

<sup>2</sup> Das Wohnen ist ausschließlich hochpreisig, im nördlichen Kranhaus befinden sich beispielsweise 133 Eigentumswohnungen mit einem Gesamtverkaufsvolumen von 76 Mio. Euro (BRAUN & FOLLMANN 2013: 21)

„Diversifizierung und Tertiärisierung als Strategien zur Überwindung von Strukturkrisen“ (KERNLEHRPLAN NRW 2014: 30).

## Ziele und Kompetenzerwartungen

Waterfront Development könnte man als eine Art Strukturwandel in einer Nussschale bezeichnen. Industrie verschwindet durch verschiedene Faktoren und die freigewordenen Flächen werden umgenutzt. In dieser Exkursion steht das inhaltliche des Niedergangs nicht so sehr im Vordergrund, sondern eher diese raumspezifische Umnutzung und die dahinter liegenden verschiedenen Interessen. Die Schüler\*innen lernen einen bereits konvertierten Raum kennen und sollen Vorzüge und evtl. Probleme einer solchen Bebauung herausarbeiten.

Anschließend sollen die Schüler\*innen zunächst einen ganz ähnlichen Raum beplanen und Unterschiede herausarbeiten.

Dabei sollen die verschiedenen Stakeholder der Stadtplanung kennen gelernt und die Unterschiedlichkeit ihrer Perspektiven reflektiert werden. Am Ende steht der Vergleich zum Rheinauhafen und die Frage, woraus die Unterschiede zu den Planungen der Schüler\*innen resultieren.

Als Nebeneffekt müssen die Schüler\*innen eine eigene Karte erstellen (Signaturen auswählen, Legende anlegen usw.)

## Exkursionsplanung im Überblick

### Organisatorische Hinweise

Anfahrt zum Startpunkt am Heumarkt (gleichnamige Haltestelle) organisieren. Der Platz ist mit den Linien 1, 5 (vom Hbf.), 7 und 9 erreichbar, der zeitliche Rahmen der Exkursion nimmt ca. 2-3 Stunden ein.

Nach dem ersten Teil im Rheinauhafen erfolgt ein Fußmarsch über die Südbrücke. Endpunkt der Exkursion ist die gleichnamige Haltestelle an der Drehbrücke.

### Methodik

Zunächst soll der Raum lokalisiert werden, die Anwendung einer Karte (hier kann genommen werden, was verfügbar ist, z.B. Stadtplan, GoogleMaps). Die Orientierung im Raum dient neben der Kartenlese- und Orientierungskompetenz der Einordnung des Raumes als innenstandnahes Gebiet mit hervorragender Anbindung an die City und in attraktiver Lage am Rhein. Inhaltlich sollte dieses Kennzeichen der Gebiete des Waterfront Developments herausgestellt werden.

Die Begehung soll durch das perspektivische Beobachten des Raumes (Rollen könnte man auch weglassen) strukturiert werden. Dieser schüler\*innennahe Zugang bietet gleichzeitig die Möglichkeit eines komplexen Einstiegens in die Thematik, da die idealisierte (Raum-)Darstellung bei Instagram nicht nur täglich praktiziert, sondern v.a. ganz selten reflektiert wird. Dafür bietet sich beispielsweise die Variante mit den negativen und positiven Darstellungen an. Wenn die Schüler\*innen die Aufgabe gewissenhaft ausführen, sollten bestimmte typische Merkmale (s. Überblick) der Viertel am Ende benannt werden, diese können von der Lehrkraft zusammengefasst werden.

Nach einer Betrachtung des Geländes des Deutzer Hafens wird von den Schüler\*innen für das Gelände eine Planung für neue Bebauung erarbeitet. Dafür produzieren sie in Gruppen eine eigene Karte, treffen normative Entscheidungen über eine Bebauung und begründen diese. Auch hier könnten die Perspektiven (M2) wieder eingesetzt werden.

Den Abschluss bildet der Vergleich der beiden Räume und es können Gemeinsamkeiten und Differenzen herausgearbeitet werden. Anschließend können Gründe für Differenzen aufgezeigt werden (ökonomische Entscheidungen, gesellschaftliche Machtverhältnisse).

### Verlauf

Phase	Unterrichtsschritte	Didaktisch-methodischer Kommentar	Medien/Materialien
<b>Einführung 5 Min.</b>	- Orientierung und Lokalisation mit Hilfe einer Karte durch die Schüler*innen.	- Orientierung mit der Karte an einem Ort wie beispielsweise der Aussichtsplattform am	- M1 Aufgaben - SuS sollten in Gruppen irgendeine Art von

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alternativ kann der Raum auch über einen kurzen Vortrag vorgestellt werden</li> </ul>	<p>Schokoladenmuseum ist durch den Rhein und den Blick zum Dom verhältnismäßig einfach</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientierung zur City, zum Fluss, zum Hbf. und zum Subzentrum Südstadt sollte hergestellt werden, um die typische Lage für das Waterfront Development zu verdeutlichen</li> </ul>	<p>Karte zur Verfügung haben (z.B. Stadtplan, Onlinekarte)</p>
<b>Begehung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS sollen beim Gang durch das Gebiet Fotos machen und den Raum vorstellen. Dazu müssen sie den Raum aus der Perspektive von Rollen (M2) mit aussagekräftigen Fotos in Form eines Instagram post vorstellen (vier Bilder und je 5 Hashtags)</li> <li>- Variante: je zwei positive und negative Posts oder bestimmte Rollen sind positiv, die anderen negativ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schüler*innennaher Zugang</li> <li>- Raumwahrnehmung aus unterschiedlichen Perspektiven kann je nach Lerngruppe unterschiedlich hoch gewichtet werden - genau wie die idealisierte (Raum-)Darstellung bei Instagram</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- M1 Aufgaben</li> <li>- M2 Rollenkarte</li> </ul>
<b>Zwischen-sicherung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS stellen ihre Ergebnisse vor</li> <li>- Differenzen werden besprochen</li> <li>- Merkmale des Gebietes werden verallgemeinert</li> <li>- SuS können den Raum auch aus eigener Perspektive (in Differenz zur Rolle) beurteilen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestimmte typische Merkmale des Viertel sollten auf jeden Fall von LP noch einmal zusammengefasst werden</li> </ul>	-
<b>Planspiel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS führen unter Berücksichtigung ihrer Rollen das Planspiel durch</li> <li>- Anschließend werden die Karten präsentiert und diskutiert</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aushandlung einer vielperspektivischen Stadtplanung, Ausgleich der Interessen</li> <li>- Diskussion über den Wert von verschiedener Nutzungsansprüche, Funktionen und Kaufkraft</li> <li>- Erstellung einer eigenen Karte mit Legende</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- M1 Aufgaben</li> <li>- M2 Rollenkarte</li> <li>- M3 Planspiel</li> <li>- Buntstifte</li> </ul>
<b>Sicherung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorstellen der Karten mit Begründung sowie anschließende Beurteilung</li> <li>- Gespräch über die Methode (Hauptkonfliktpunkte, Ablauf der GA usw.)</li> <li>- Diskussion über Unterschiede der Karten der Schüler*innen</li> <li>- Vergleich mit dem Rheinauhafen und Diskussion der Gründe für Unterschiede</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kriterien zur Beurteilung können sein: Ästhetische Gestaltung, Übersichtlichkeit (Klarheit der Farbgebung, Deutlichkeit der Symbolik), Vollständigkeit (Komplexität, Legende)</li> <li>- Beim Vergleich sollten Aspekte wie Macht (zur Durchsetzung der eigenen Interessen) oder Triebfedern der Entwicklung angesprochen werden</li> </ul>	- M3 Planspiel

## Varianten

Will man den Schwerpunkt mehr auf die Interessen der Schüler\*innen legen, besteht die Möglichkeit, die Rollen wegzulassen und die Planung ganz an den Wünschen und Bedürfnissen der Klasse auszurichten. Dabei geht der Bezug zu den Akteuren und deren Möglichkeiten zur Verwirklichung ihrer Wünsche verloren. Eine auf die eigenen Ideen bezogene Arbeit könnte allerdings je nach Lerngruppe die Motivation und das Engagement erhöhen.

Eine weitere Variante kann auch das Weglassen der Exkursion sein. Ich habe das Planspiel, das im Rahmen einer Exkursion entstanden ist, mehrere Male ganz ohne Exkursion im normalen Unterricht durchgeführt. Ersetzt man die Spurensuche durch einen kleinen Vortrag und den Gang durch den Deutzer Hafen mit einigen Fotos oder einer GoogleEarth-Recherche kann man das Material durchaus auch ohne den Gang ins Gelände nutzen.

Die letzten beiden Phasen (vgl. Verlauf können, z.B. bei schlechtem Wetter auch im Unterricht stattfinden).

## Übertragbarkeit

Im Prinzip lässt sich die Exkursion auf nahezu jede Freifläche und jedes Raumbispiel übertragen. Natürlich gibt es Einschränkungen, die es jeweils zu beachten gilt, z.B. Potential an Wohnbevölkerung,

wirtschaftliche Bedeutung der Region usw. Aber ansonsten spricht wenig dagegen, das Beispiel auf ein Neubauviertel, z.B. in Bienenbüttel, anzuwenden.

Die Erstellung einer passenden Karte kann ganz leicht über einen Screenshot (*druck*-Taste und anschließen *strg+v*) in ein Dokument eingefügt werden. Die verwendete Kartengrundlage ist hier von OpenStreetMap, eine frei verfügbare Karte, auf welcher in der höchsten Zoomstufe Gebäudegrundrisse eingezeichnet sind. Der Raum kann entweder nach dem Ausdruck per Hand eingezeichnet oder mit Zeichentools (bei Power-Point z.B. unter Einfügen → Formen → Freihand: Skizze) im Dokument selber erstellt werden. Die Rollen-karten müssten evtl. ebenfalls angepasst werden.

## Übersichtskarte



Quelle: Eigene Karte, Kartengrundlage: © OpenStreetMap-Mitwirkende, <https://www.openstreetmap.org>, Stand: 01.01.2019

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>1. Rheinau Hafen</b><br/>Unternehmen, u.a. Microsoft, Kultur (Schokoladenmuseum, Sportmuseum, Diskothek, Gastronomie), Freizeit (öffentlicher Skatepark), innerstädtischem Wohnen und einer Marina für Sportboote</p> | <p><b>2. Deutzer Hafen</b><br/>Nutzung durch Schrotthandel, Getreidemühle, Diskothek</p> |
|   | <p><b>3. Südbrücke</b><br/>Eisenbahn- und Fußgängerüberweg</p>                           |

## Literatur

- BRAUN, B.; FOLLMANN, A. (2013): Häfen in Köln: Arbeiten und Leben am Wasser. In: KRAAS, F.; ZEHNER, K.; GELHAR, M.: Köln und der Kölner Raum. Ein geographischer Exkursionsführer, Köln, S. 75-83
- PRIES, M. (2008): Waterfronts im Wandel: Baltimore und New York, Stuttgart
- MINISTERIUM FÜR SCHULE UND WEITERBILDUNG DES LANDES NORDRHEIN-WESTFALEN (2007): Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I (G8) in Nordrhein-Westfalen - Erdkunde, Düsseldorf
- MINISTERIUM FÜR SCHULE UND WEITERBILDUNG DES LANDES NORDRHEIN-WESTFALEN (2014): Kernlehrplan für die Sekundarstufe II für Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen - Geographie, Düsseldorf
- MODERNE STADT | GESELLSCHAFT ZUR FÖRDERUNG DES STÄDTEBAUES UND DER GEMEINDEENTWICKLUNG MBH (2018): Integrierter Plan Deutzer Hafen – Quartiersbuch August 2018, Köln, Quelle: [https://www.modernestadt.de/wp-content/uploads/2018/10/181008\\_0072\\_Quartiersbuch\\_interaktiv.pdf](https://www.modernestadt.de/wp-content/uploads/2018/10/181008_0072_Quartiersbuch_interaktiv.pdf), Stand: 9.11.2019

## Material

### M1 Aufgaben

#### **Aufgabe 1:**

Beschreiben Sie mit Hilfe einer Karte die Lage des Rheinauhafens als Wohnlage (Lage zum Stadtzentrum, zu Grün- und/oder Wasserflächen, Verkehrsanbindung, Einkaufsmöglichkeiten und Lärmbelästigung)

#### **Aufgabe 2:**

Gehen Sie durch das Gebiet und machen Sie ausdruckskräftige Fotos für eine Vorstellung des Gebietes bei Instagram. Wählen Sie dafür vier Bilder aus, die Sie mit je 5 Hashtags versehen. Zwei der Fotos sollten positiv sein, zwei sollten eher eine negative Sicht auf das Gebiet geben. Beachten Sie bei den Posts Ihre Perspektive

#### **Aufgabe 3:**

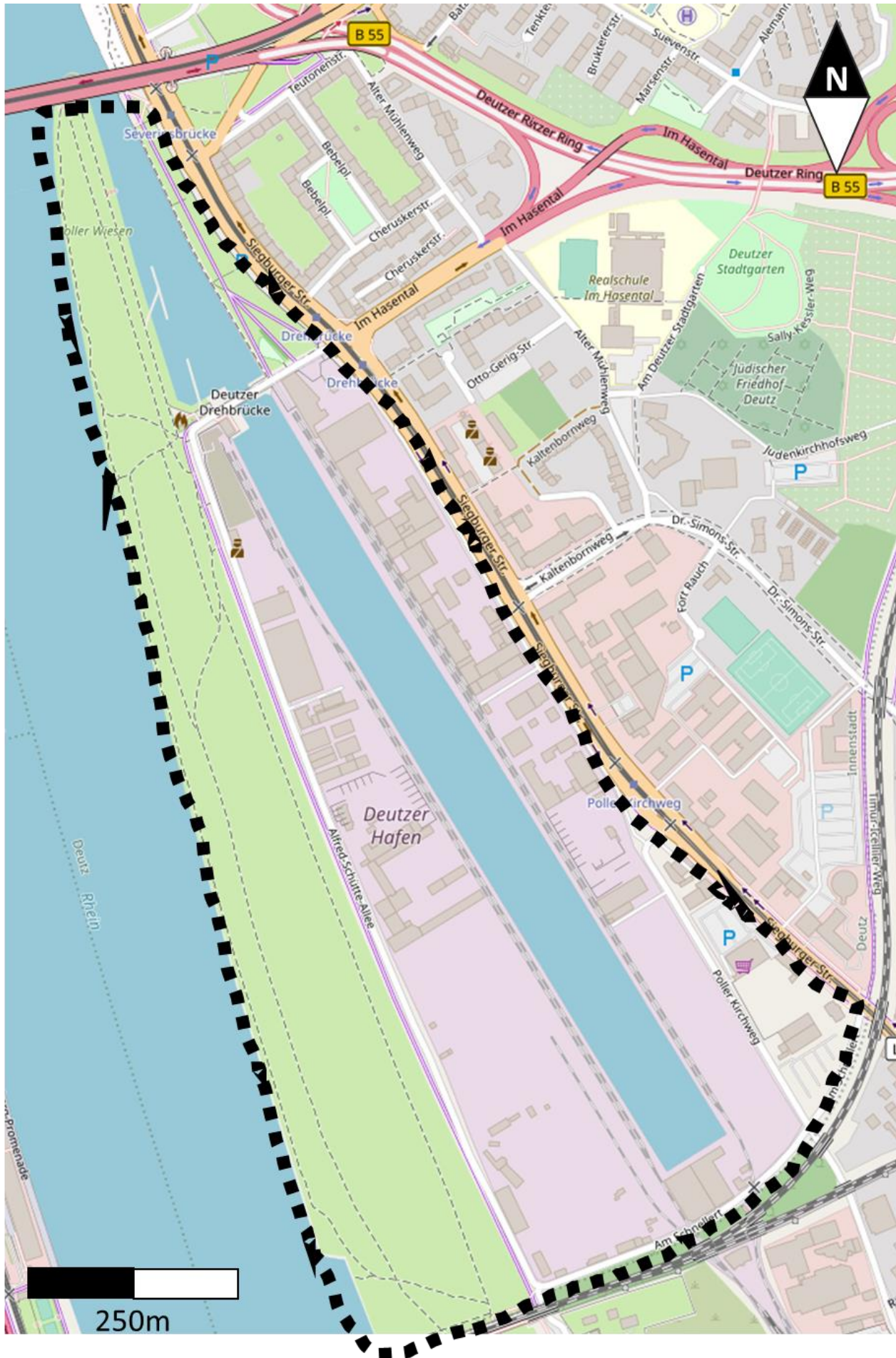
Schlagen Sie eine aus Ihrer Sicht sinnvolle Nutzung für das in der Karte mit der gestrichelten Linie umgebene Gebiet vor. Entwerfen Sie eine Legende und tragen Sie die Bebauungsideen in die Karte ein. Mögliche Nutzungen wären: Grünanlagen, Freizeiteinrichtungen, Wohnungen unterschiedlicher Kategorie, Geschäfte, Unterhaltung, Industrie, Bildungseinrichtungen, Dienstleistungen verschiedener Branchen usw.



## M2 Rollenkarten

<p>Sie sind <b>internationale/r Stararchitekt*in</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffentliche Gebäude oder Firmenzentralen bringen gute Geschäfte</li> <li>• Sie wollen innenstandnah hochklassige Architektur entstehen lassen</li> <li>• Für gute Architektur muss Geld ausgegeben werden, sie lockt aber auch Touristen an</li> </ul>	<p>Sie sind <b>Investor*in</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie haben Geld von Kunden, dass Sie gewinnbringend anlegen müssen</li> <li>• Sie wollen viel Geld in die Hand nehmen, um dann mit zahlungskräftigen Mietern oder Eigentumswohnungskäufern Ihre Investition in die Gewinnzone zu bringen</li> <li>• Steigende Immobilienpreise sind gut fürs Geschäft</li> </ul>
<p>Sie sind <b>Künstler*in</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunst muss in Innenstädten ihren Raum haben, das gilt für Galerien und Ateliers für unbekannte Künstler genauso wie für kleine Veranstaltungsorte</li> <li>• Auch Discotheken müssen ihren Platz in Städten haben, man sollte diese nicht weiter an den Rand verdrängen</li> <li>• Man kann nicht alle Freiflächen an den Meistbietenden verkaufen, Städte leben von Urbanität und die kommt nur durch Kultur und Nachtleben zustande</li> </ul>	<p>Sie sind <b>Lokalpolitiker*in</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Stadt hat Baugrund zur Verfügung, der natürlich Geld bringen muss, d.h. ein Verkauf an Investoren muss Teil der Strategie sein</li> <li>• Die Opposition setzt auf bezahlbaren Wohnraum, der bringt kein Geld, aber Wählerstimmen – das ist in der Politik natürlich wichtig zu beachten</li> <li>• In so einer Gegend könnte man Glanzpunkte an Architektur setzen, die Touristen anlocken</li> </ul>
<p>Sie sind <b>Stadtplaner*in</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hochpreisiges Wohnen und Firmenzentralen führen zu toten Vierteln</li> <li>• Es muss eine Mischung aus verschiedenen Nutzungen geben, sonst ist das Viertel abends wie ausgestorben</li> <li>• Auch Freizeitgestaltung gehört zu einer solchen Funktionsmischung</li> <li>• Man muss auch an Parkplätze und Anbindung durch U-Bahnen denken</li> </ul>	<p>Sie sind <b>alleinerziehende/r Mutter/Vater</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wohnraum in Köln ist knapp und daher teuer</li> <li>• Sie wollen, dass sich die Stadt auch um Menschen ohne Geld kümmert und innenstadtnahen Wohnraum für ökonomisch schwache Gruppen schafft</li> <li>• Wohnviertel für Familien brauchen Versorgungseinrichtungen aller Art, v.a. für den täglichen Bedarf</li> </ul>
<p>Sie sind <b>alternative/r Anwohner*in</b> mit zwei Kindern Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit einem mittleren Einkommen ist das Leben – und gerade das Wohnen - in Großstädten schon fast unbezahlbar, d.h. bezahlbarer Wohnraum muss her</li> <li>• Es ist auch wichtig, dass Freiflächen erhalten bleiben und nicht jeder Quadratmeter „in Wert gesetzt“ wird, so sind Grünflächen, die Strände am Rhein oder auch Industriebrachen wichtige und v.a. kostenlose Freizeitorte</li> <li>• gerade innovative Gruppen wie Künstler*innen oder Studierende werten durch ihr Engagement Stadtviertel auf, sie brauchen Freiräume und Schutz vor Verdrängung</li> </ul>	<p>Sie sind <b>kulturinteressierte/r Besserverdiener*in (DINK)</b> Ihre Ziele sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeder hat Interesse an den gleichen schönen Wohnlagen: am Wasser, in der Nähe zu Grünanlagen und am besten zentral, wenn alle das gleiche wollen löst man im Kapitalismus solch ein Verteilungsproblem über das Geld bzw. den Preis – das ist gerecht</li> <li>• Wenn Freiflächen nicht mehr genutzt werden, ist es nur gut, diese sinnvoll zu bebauen, dabei ist eine Mischung wichtig: Wohnen, Freizeit, Kultur, vielleicht auch Arbeitsplätze im Dienstleistungssektor, sinnvolle Zwischennutzungen können erhalten werden, andere müssen evtl. dann woanders hingehen</li> <li>• Gerade Discotheken sind in Wohngebieten schwierig</li> </ul>

## M3 Planspiel – Neuplanung des Deutzer Hafens



Quelle: Eigene Karte, Kartengrundlage: © OpenStreetMap-Mitwirkende, <https://www.openstreetmap.org>, Stand: 09.11.2019

Schlagen Sie eine aus Ihrer Sicht sinnvolle Nutzung für das in der Karte mit der gestrichelten Linie umgebene Gebiet vor. Entwerfen Sie eine Legende und tragen Sie die Bebauungsideen in die Karte ein. Mögliche Nutzungen wären: Grünanlagen, Freizeiteinrichtungen, Wohnungen unterschiedlicher Kategorie, Geschäfte, Unterhaltung, Industrie, Bildungseinrichtungen, Dienstleistungen verschiedener Branchen usw.