

EXPO-Eindrücke

5. bis 9. Klassen

Mit Biel, Neuchâtel und Yverdon wurden von unseren 5. bis 9. Klassen drei der vier Arteplages im Rahmen einer eintägigen Exkursion, einer zweitägigen Schulreise oder eines Klassenlagers besucht.

Le nuage (Yverdon-les-Bains)

Ein riesiges Wolkengebilde überdeckte einen kleinen Teil des Sees. Ohne lange anzustehen, lief ich dann über einen langen Steg, um die Wolke zu besichtigen. Ich merkte, wie der Nebel immer dichter wurde. Bald sah ich kaum noch etwas. Ich folgte dem Geländer links und rechts von mir und kam zu einer Treppe, die im Nebelschleier verschwand. Obwohl mein Regenmantel den ganzen Körper bedeckte, merkte ich, dass ich von Kopf bis Fuss vollkommen durchnässt war. Oben angekommen, blickte ich auf die Wolke hinunter.

Sie war nichts anderes als Nebel, der nass und kalt war. Obschon die Wolke genau gleich wie Nebel ist, war es einmalig, sie zu besichtigen, denn sonst sieht man sie nur weit entfernt am Himmel. Zurück wieder über einen Steg, eine Art Brücke, schaute ich mich nochmals um. Die Wolke war weiss, gross und mächtig. Obwohl es kalt war und regnete, strahlte sie irgendwie Wärme aus. Ganz anders, als wenn man mitten drin ist.

Es war eine künstliche Wolke, trotzdem fühlte man sich, als wäre man auf einer echten, würde man nicht ständig das Geräusch der Schritte auf dem Rost des Steges hören.

Natalie Maerki (2. Sek. A)

Magie de l'énergie (Neuchâtel)

Wer Hightech liebt, besucht die Magie de l'énergie. Lasertechnik verbunden mit ausgeklügelter Lichtakrobatik bringt gewöhnliche Waschmaschinen, Zahnbürsten und anderes zum Klingen. Komplizierte technische Bauten bündeln Wasserstrahlen zu den herrlichsten Formen.

Fabian Leu (6. PS B)

Intelligenter Raum (Neuchâtel)

Diese Ausstellung in Neuchâtel hat mir besonders gut gefallen. Durch einen langen Gang gelangt man zum entsprechenden Raum.

Mit Hilfe von visuellen und Sensor orientierten Computern leuchtet die jeweilige Bodenplatte auf, auf der man gerade steht.

Nun beginnt das Spiel Computer gegen Besucher. Das Aufleuchten verschiedener Lichter am Boden zwingt den Teilnehmer zur Aktivität. Dieser versucht nun, die Leuchtimpulse mit dem Fuss zu berühren. Je schneller der Mensch sich bewegt, desto schneller rasen auch die Lichtschlangen umher. Plötzlich jedoch wird das Spiel vom Computer beendet. Der Besucher kann sich nun erholen. Im Nebenraum wird der elektronische Vorgang sichtbar auf Bildschirmen aufgezeichnet.

Ich finde diese Anlage eine geniale Idee der ETH-Leute. Sie bringt dem Besucher die Abstraktheit von Computern näher.

Marco Mignoli (6. PS B)