

Bodenschätze

Lärmpegel um eine Abbaustätte messen: Arbeitsblatt 1

Materialien:

- Schallpegelmessgerät, Schreibzeug, Karte des Steinbruchs/Bergwerks, Uhr

Aufgabe 1: Lärmpegelmessung

1. Legt in der Gruppe fest, wo ihr den Lärmpegel messen wollt. Wählt verschiedene Standorte (z.B. ein Wohngebiet, eine Naturfläche) in der Nähe der Abbaustätte aus. Bildet mehrere Gruppen und verteilt euch auf verschiedene Standorte. Ihr könnt auch als Klasse die Standorte nacheinander abgehen.
2. Positioniert euch mit dem Schallpegelmessgerät an eurem Standort.
3. Messt den Lärmpegel für die Dauer von einer Minute mit dem Gerät und notiert die höchste gemessene Zahl in der Tabelle unten. Schreibt in die rechte Spalte die angezeigte Zahl (die Zahl gibt die Lautstärke in der Messeinheit Dezibel (dB) an). Je lauter das Geräusch ist, desto größer ist die gemessene Zahl. Wiederholt die Messung alle fünf Minuten.
4. Führt Schritt 3 mehrmals durch, in dem ihr am Abstand von fünf Minuten neu messt.

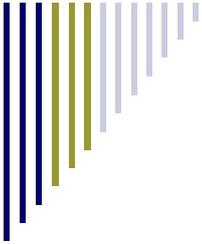
Standort:

Datum:

Bearbeitet von:

Koordinaten:

Uhrzeit	Gemessener Höchstwert dB

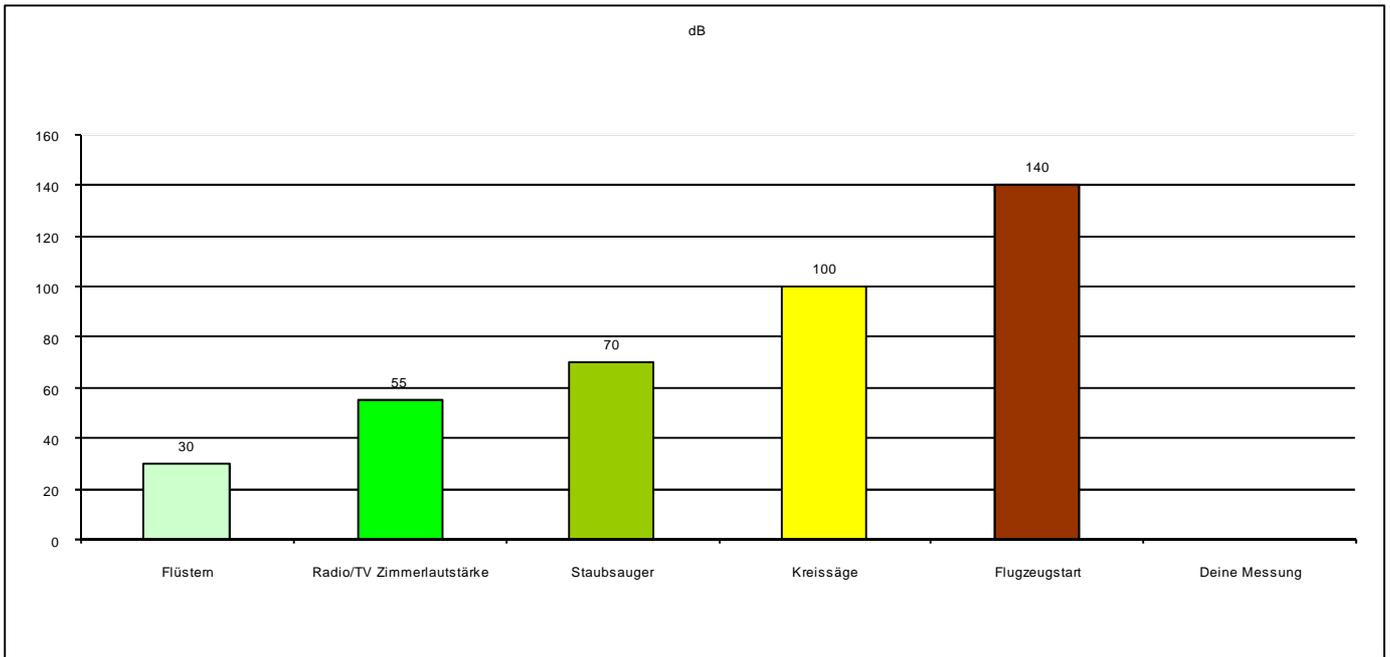


Bodenschätze

Lärmpegel um eine Abbaustätte messen: Arbeitsblatt 2

Aufgabe2: Vergleich der gemessenen Lautstärke mit anderen Lärmquellen

- Überprüft, die Messwert nach der höchsten Lautstärke aufweist.
- Tragt die höchste Lautstärke als Balken in das Diagramm unten rechts neben dem Wert des Flugzeugstarts ein.



- Fragt die anderen Gruppen nach ihren Standorten und ihren höchsten Werten.
- Tragt diese Informationen in die Tabelle ein.

Standorte anderer Gruppen	Gemessener Höchstwert dB

- Mit welchen Lautstärken aus dem Diagramm sind eure Werte zu vergleichen?
- Besprecht die Messergebnisse. Wo war es im Umfeld der Abbaustätte lauter und wo leiser? Gab es sehr laute Gegenden? Haben dort Menschen gewohnt? Sind Menschen überhaupt betroffen gewesen? Wie sieht es mit wild lebenden Tieren oder Tieren aus landwirtschaftlicher Nutzung aus? Überlegt euch, welche Folgen die Lautstärke für die Menschen/Tiere haben könnte.