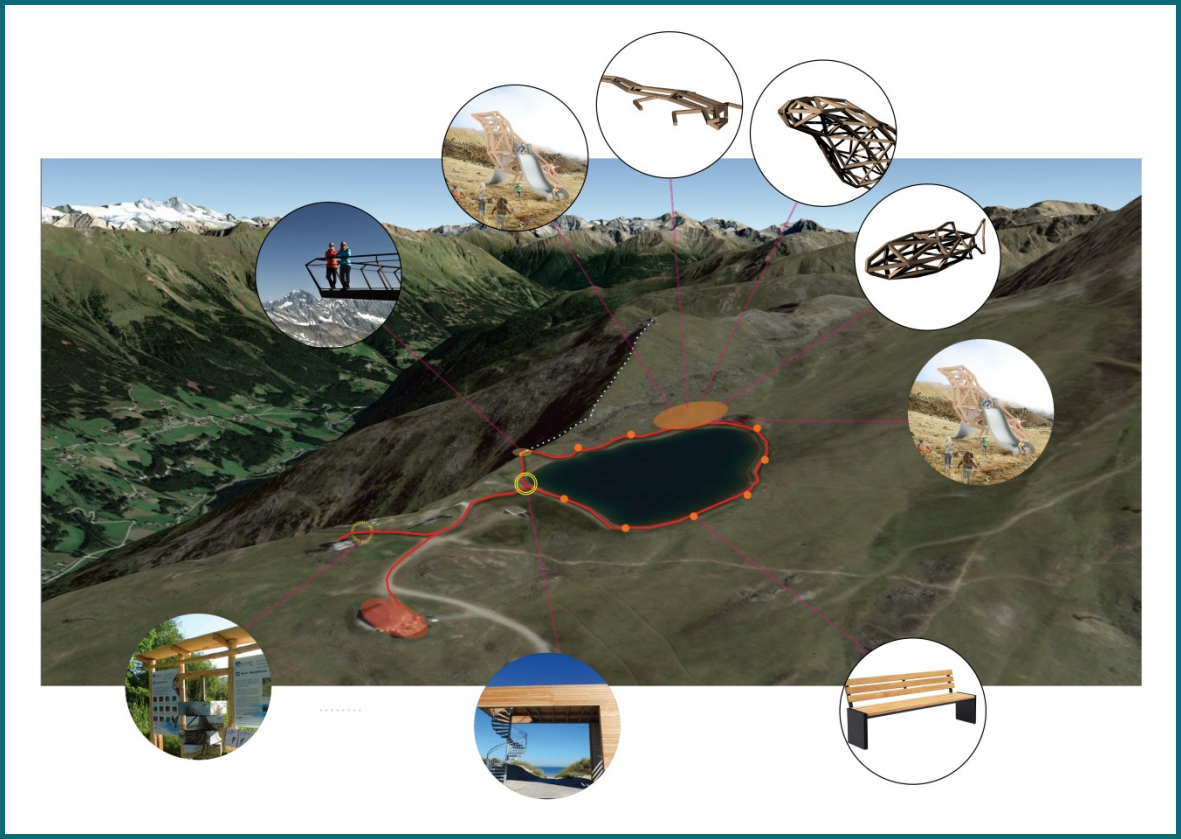

Panoramaspielarena

Technischer Bericht

März 2018 Berichtnummer: TP_01_TB

Auftraggeber:

TVB Osttirol Gemeinde St. Jakob i.D. Gemeinde St. Veit i.D.

Bearbeitung:

www.revital-ib.at

Panoramaspielarena

Wassermythos Ochsenlacke

Technischer Bericht

Auftraggeber

TVB Osttirol
Mühlgasse 11
9900 Lienz

Auftragnehmer

REVITAL Integrative Naturraumplanung GmbH

Nußdorf 71

9990 Nußdorf-Debant

Tel.: +43 4852 67499-0; Fax: DW 19

office@revital-ib.at; www.revital-ib.at

Bearbeitung

Wolfgang Moritzer

Nußdorf-Debant, im März 2018

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung 3
1.1 Allgemeines 3
1.2 Projektgebiet/Untersuchungsgebiet 3
2 Vorhaben 4
3 Installationen 4
3.1 Eingangsportal 4
3.2 Infotafeln 4
3.3 Bänke 5
3.4 Spielplätze 5
3.5 Klasse im Freien 6
3.6 Plattform 7
3.7 Rastplätze 7
3.8 Umzäunung 8
4 Spielplätze im Detail 9
4.1 Salmo, die Bachforelle – Hüterin der Bergbäche 9
4.2 Anura, der Frosch – Hüter der Bergseen 9
4.3 Odo, die Libelle – Hüterin der Waldquellen 10
4.4 Uro, der Bergmolch – Hüter der Bergsümpfe 11
4.5 Cinni, die Wasseramsel – Hüterin der Wasserfälle 12
5 Voraussichtliche Bauzeitplanung 13
6 Abbildungsverzeichnis 14

1 Einführung

1.1 Allgemeines

Das Projekt hat das Ziel, im Bereich der Bergstation Mooseralm eine sommertouristische Attraktion für die ganze Familie zu schaffen. Für das Nahgebiet um den Speichersee Ochsenlacke wird im Sinne der Positionierung des Defereggentals in Abstimmung mit allen Beteiligten eine Erlebnisraumgestaltung entwickelt. Dabei sollen Spielstationen für Kinder aber auch Attraktionspunkte für Erwachsene geschaffen werden.

Am Erlebnisrundweg um die Ochsenlacke befinden sich einzigartige Spielstationen. Die Hüter des Wassers wie die Bachforelle, die Wasseramsel, die Libelle, der Alpenmolch und der Grasfrosch können spielerisch und hautnah in dieser alpinen Spielarena erlebt werden. Es werden fünf Spielplätze sowie eine „Klasse im Freien“ entstehen. Eltern haben auf der spektakulären Panoramakanzel einen imposanten 360° Panoramablick ins Defereggental und über die den Speicherteich Ochsenlacke. Einfache Wanderungen rund um den See oder auf den Leppleskofel machen die Panoramaspielarena zu einem lohnenden Ausflugsziel für Jung und Alt.

1.2 Projektgebiet/Untersuchungsgebiet

Das Projektgebiet befindet sich großteils im Gemeindegebiet St. Veit i.D. im Nahbereich der Bergstation Mooseralm der Bergbahnen St. Jakob i.D.. Am bereits bestehenden Rundweg des Speicherteichs werden ein Eingangsportal, Sitzmöglichkeiten, eine Plattform sowie Spielplätze und eine „Klasse im Freien“ geschaffen. Die Spielplätze und die „Klasse im Freien“ sind östlich des Speicherteichs geplant. Dabei wird das bereits bestehende Biotop ausgespart. Die Plattform befindet sich nördlich des Speicherteichs und liegt genau am sich dort befindenden Grat und ragt etwa zur Hälfte in das Gemeindegebiet von St. Jakob i. D. und zur Hälfte in das Gemeindegebiet von St. Veit i.D..

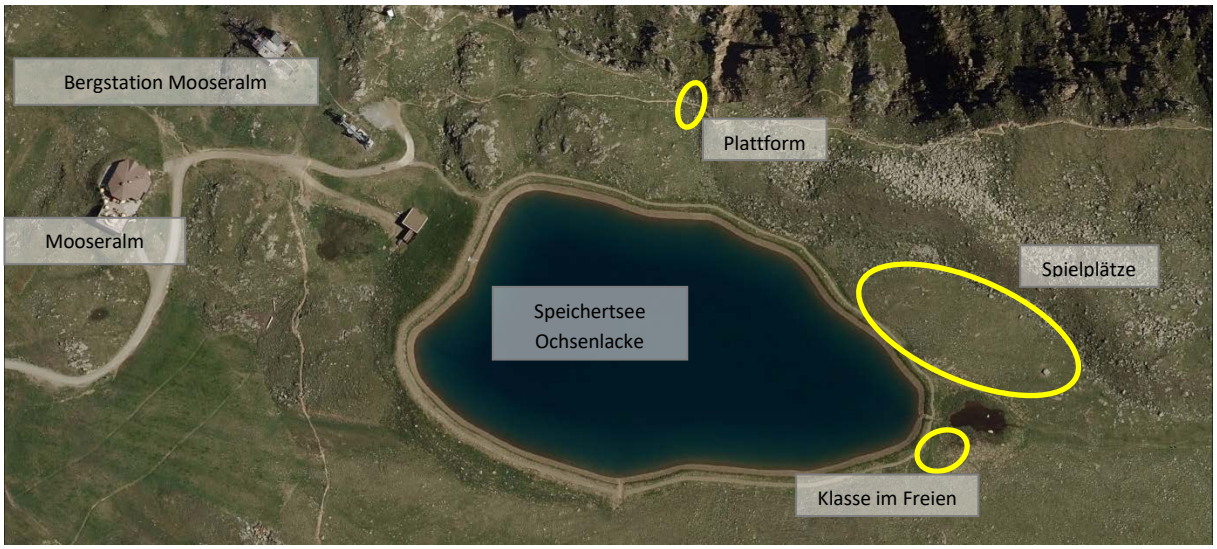

Abbildung 1-1: Übersicht über das Projektgebiet

2 Vorhaben

Das Design der Plattform und des Eingangsportals orientiert sich am Thema Wassermythos und seinen Hütern der Bergwasserschätze. Die Plattform stellt dabei eine gestrandete, am Grat festsitzende Arche dar, in der die Tiere zum Speicherteich gelangt sind. Das Eingangsportal und die Infotafeln sind einem Schiffsrumpf nachempfunden.
Die Spielgeräte sind den Hütern der Bergwasserschätze nachempfunden und stellen fünf Tiere dar; die Wasseramsel, den Alpenmolch, die Bachforelle, den Grasfrosch und die Libelle. Formal sind diese Spielgeräte abstrahiert und werden in Holzbauweise ausgeführt.

3 Installationen

3.1 Eingangsportal

Das Eingangsportal ist einem Schiffsrumpf nachempfunden. Es befindet sich am Anfang des bestehenden Rundwegs um den Speicherteich und weist den Weg zu den Hütern der Bergwasserschätze und ihren Spielfiguren. Als Material ist Cortenstahl vorgesehen. In den Bogen des Eingangsportals ist auf der linken Seite der Name Wassermythos eingelasert und auf der rechten Seite werden die Hüter der Bergwasserschätze dargestellt (Amsel, Molch, Frosch, Forelle, Libelle). Eine Schautafel mit generellen Informationen zum Thema Wassermythos wird an der rechten Flanke des Eingangsportals angebracht.

Abbildung 3-1: Visualisierung Eingangsportal

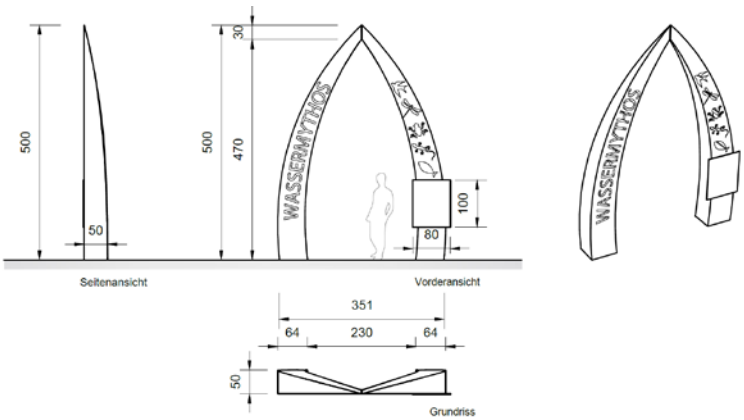

Abbildung 3-2: technische Darstellung Eingangsportal

3.2 Infotafeln

Die Infotafeln sind formal stark an das Eingangsportal angelehnt. Die Konstruktion besteht aus einem halben „Schiffsrumpf“ an dem eine Schautafel (Alu-Verbund) montiert wird. An der Rückseite der Konstruktion sind die „Hüter der Bergwasserschätze“ eingelasert. An den Tafeln werden Informationen zu den jeweiligen Tieren beschrieben. An jedem Spielplatz, bzw. am Eingang jedes Spielplatzes

wird eine solche Infotafel aufgestellt. Die Informationen sollen Großteils grafisch vermittelt werden, sodass sie für Kinder aller Altersklasse leicht verständlich sind.

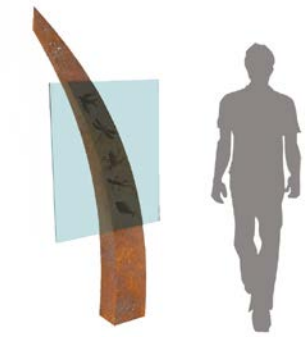

Abbildung 3-3: Visualisierung Infotafel

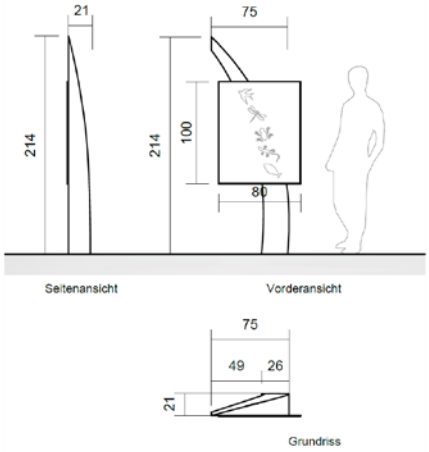

Abbildung 3-4: technische Darstellung Infotafel

3.3 Bänke

Die Sitzbänke bestehen aus zwei liegenden Rundhölzern und einem aufgesetzten Holzbrett (massiv). Diese Bänke werden an den Spielplätzen und rund am Weg aufgestellt. Optional kann eine Variante mit Rückenlehne angedacht werden.

Abbildung 3-5: Visualisierung Sitzmöbel

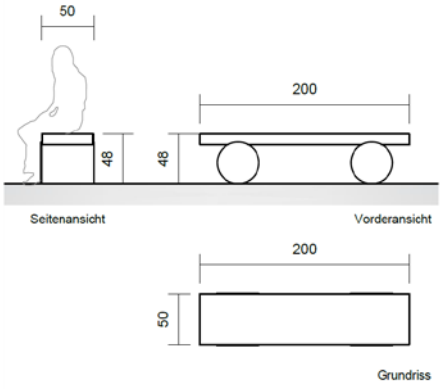

Abbildung 3-6: technische Darstellung Sitzmöbel

3.4 Spielplätze

Insgesamt werden im Projektgebiet fünf Spielplätze errichtet. Die Spielplätze sind thematisch an den Wassermythos Ochsenlacke angelehnt und bieten unterschiedliche Spielmöglichkeiten an. Dabei stellen die „Hüter der Bergwasserschätze“, als Spielfiguren ausgeführt, die zentralen Elemente der jeweiligen Spielplätze dar. Diese Spielfiguren werden aus Holz in Zimmermannsarbeit ausgeführt und zeigen eine abstrahierte Darstellung der verschiedenen Tiere. Je ein Spielplatz ist einem Tier nachempfunden (der Wasseramsel, der Bachforelle, dem Grasfrosch, dem Alpenmolch und der Libelle) und stellt für sich einen eigenen Raum dar. Dabei wird jeder Spielplatz für sich abgegrenzt (mit Holz-

pfosten und dazwischen befestigten Seilen).
Den Kindern wird hier einerseits Wissen über diese Tiere vermittelt und andererseits das Bewegen in der alpinen Natur geschult. Nachfolgend werden die unterschiedlichen Spielplätze im Detail beschrieben und dargestellt. Die Bodenmaterialien werden entsprechend den Vorgaben des Fallschutzes gewählt und in der Ausführung genau definiert. Vorgesehen ist ein sandiger Untergrund. Im Bereich der Spielplätze werden geringfügige Geländeanpassungen durchgeführt.

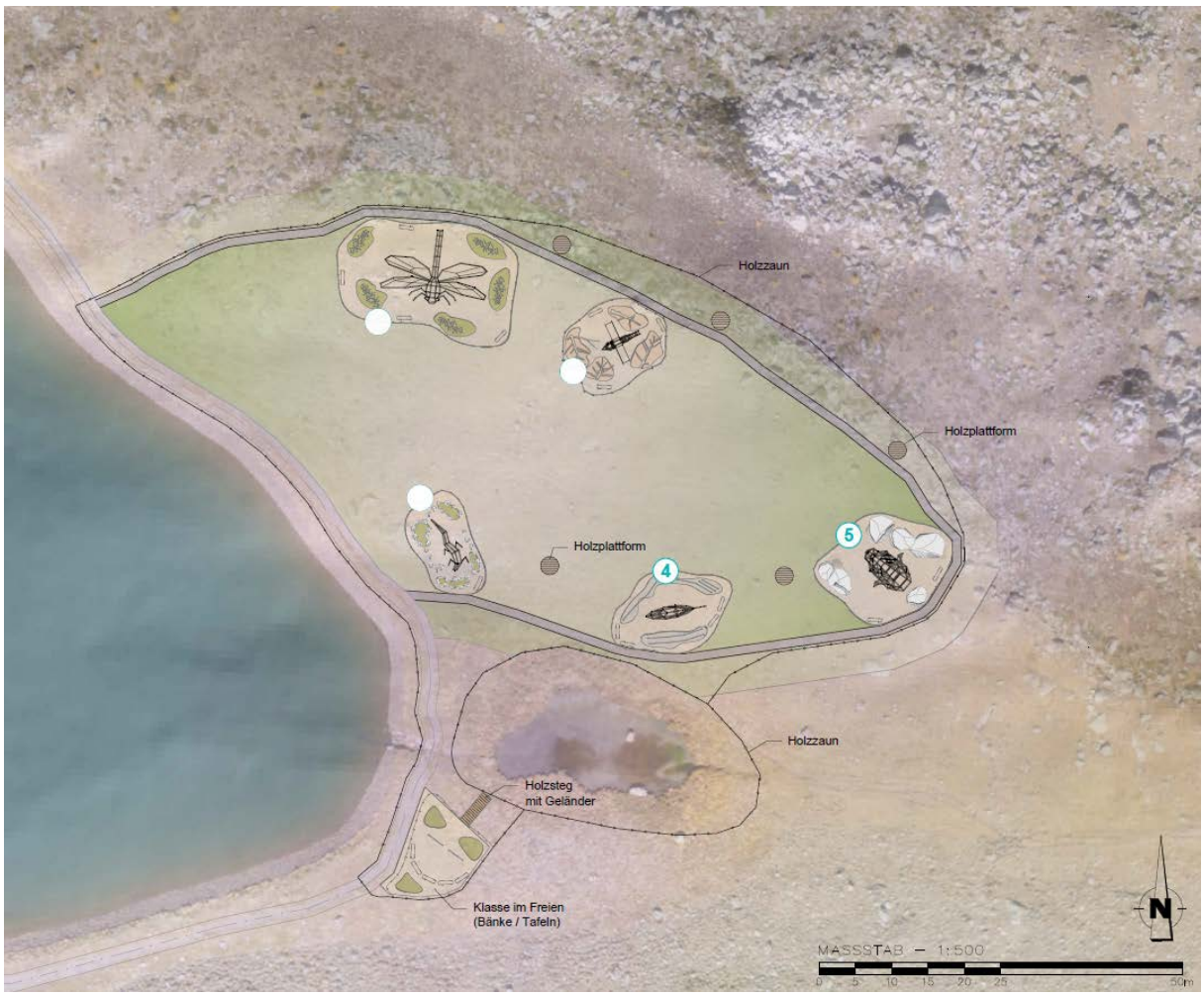

Abbildung 3-7: Übersicht Spielplätze

3.5 Klasse im Freien

Die Klasse im Freien ist dazu gedacht, um mit Schulklassen den Wassermythos Ochsenlacke zu besuchen und dort einen Unterricht im Freien abzuhalten. Dabei wird den Schülern Wissen über die Tiere und deren Lebensraum in der alpinen Natur vermittelt. Vom Areal der „Klasse im Freien“ führt ein Steg in Richtung des schon vorhandenen Biotops. Dieser Steg ist mit einem Geländer versehen, um das Betreten des Biotops und dessen Nahbereichs zu vermeiden. Der Platz der Klasse im Freien gliedert sich in eine Fläche zum Experimentieren, Sitzmöbel und Schautafeln an denen Lehrer ihre Unterlagen aufhängen und erklären können.

3.6 Plattform

Die Plattform befindet sich nördlich des Speicherteichs und ist direkt am Grat, der zum Kleinen Lepp-leskofel führt, verankert. Sie kann über zwei Wege erreicht werden. Entweder über den bereits vorhandenen Steig zum Kleinen Leppleskofel oder über den neu geplanten Steig, der vom bestehenden Rundweg zur Plattform führt. Die Plattform ist in ihrer Form einem Boot nachempfunden. Sie stellt die Arche dar, in der die Hüter der Bergwasserschätze an der Ochsenlacke gestrandet sind. Die Unterkonstruktion der Plattform wird in Stahl ausgeführt und am Grat mit notwendigen Ankern gesichert. Als Boden wird ein Gitterrost vorgesehen. Die Seiten der Plattform erhalten eine Cortenstahl-Optik. Dabei wir ein Stahlrahmen mit Cortenstahlblech verkleidet und die Wirkung von verplankten Schiffsseitenwänden hergestellt. Die auskragenden Enden der Plattform werden verglast, um den Panoramablick über das Defereggental bzw. über die Ochsenlacke noch spektakulärer zu gestalten.

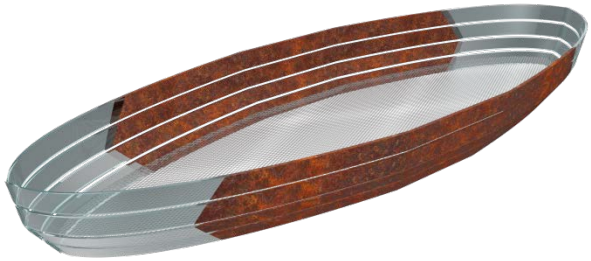

Abbildung 3-8: Visualisierung Plattform

Abbildung 3-9: Grundriss Plattform

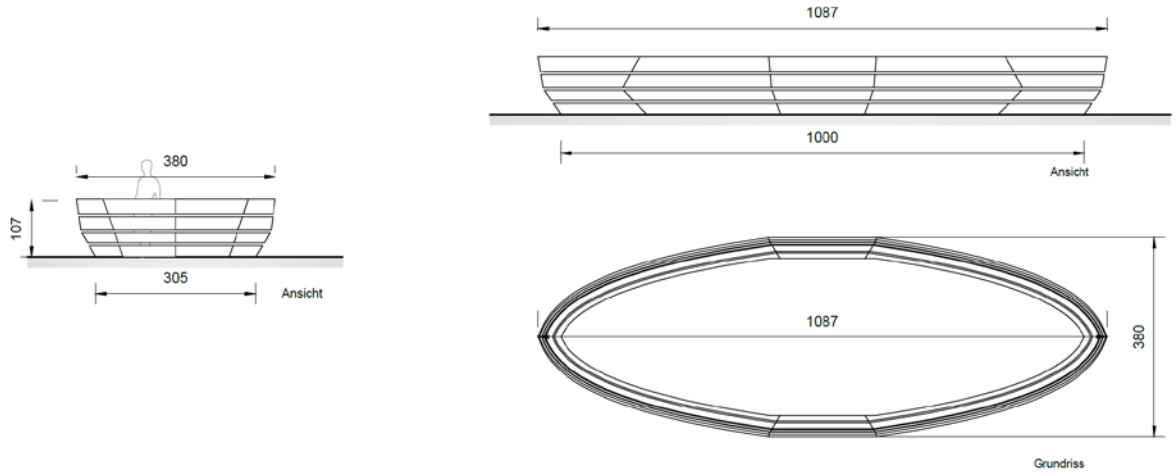

Abbildung 3-10: technische Darstellung Plattform

3.7 Rastplätze

Die Rastplätze befinden sich im Spielareal und sind im Runde Podeste von denen die Eltern ihre spielenden Kinder immer im Auge haben. Ein Ring aus Cortenstahl wird im Gelände zur runden Plattform. Der Ring wird immer wieder als horizontal liegender Kreis in die Landschaft gesetzt und definiert sich über seinen Durchmesser von ca. 3 Meter. Befestigt wird dieser Ring über eine Unterkonstruktion und Schraubfundamenten im Gelände. Die Füllung des Rings besteht aus Holz und gibt dem Podest seine finale Oberfläche.

Abbildung 3-11: Visualisierung Rastplatz/Podest

Abbildung 3-12: Rastplatz/Podest

3.8 Umzäunung

Das gesamte Areal auf dem die Spielplätze errichtet werden wird ringsum, außerhalb vom neu entstehenden Rundweg bis einschließlich des bestehenden Rundwegs um den Speichersee eingezäunt. Ebenfalls das dort bestehende Biotop wird extra umzäunt, um ein Betreten der Besucher zu verhindern. Am bestehenden Rundweg um den Speichersee werden Gatter eingesetzt wodurch der abgezäunte Bereich betreten werden kann. Gewählt wird hier ein traditioneller, alpiner Zaun, der in der Ausführungsplanung konkretisiert wird. Nachfolgend sind Beispiele für einen solchen Zaun angeführt.

Abbildung 3-13: Bsp. Zaun

Abbildung 3-14: Bsp. Zaun

Abbildung 3-15: Bsp. Zaun

4 Spielplätze im Detail

4.1 Salmo, die Bachforelle – Hüterin der Bergbäche

Eingebettet in Sand liegt die Bachforelle inmitten von Seilinstallationen die in verschiedenen Höhen und Dicken gespannt sind. Darauf werden unterschiedliche Objekte (z.B. Bretter) befestigt. Die Kinder können balancieren, klettern, durchkriechen oder schwingen. Die Forelle kann von den Kindern durchkrochen oder beklettert werden. An den dreieckigen „Löchern“ der Konstruktion wird ein engmaschiges Netz befestigt, sodass von innen nach außen gesehen werden kann, jedoch umgekehrt nur schwer Einblicke möglich sind.

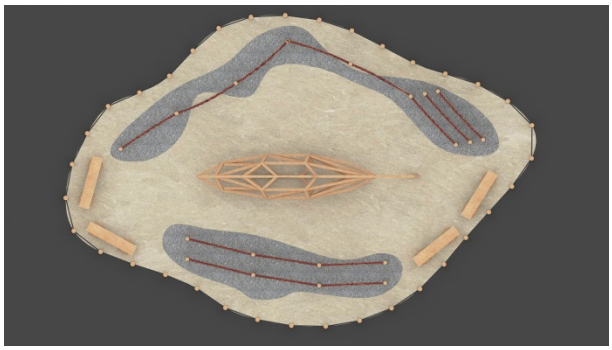

Abbildung 4-1: Draufsicht Spielplatz Forelle

Abbildung 4-2: Visualisierung Spielplatz Forelle

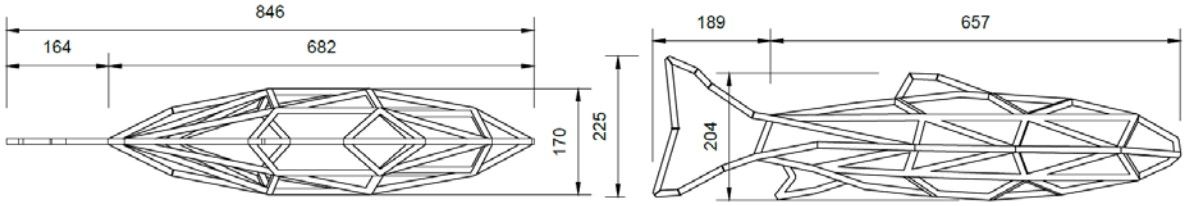

Abbildung 4-3: technische Darstellung Forelle

4.2 Anura, der Frosch – Hüter der Bergseen

Der Frosch steht inmitten von großen Felsblöcken und bietet neben dem Klettern eine Vielzahl an weiteren Spielvarianten. Im Inneren des Frosches befinden sich mehrere Ebenen, welche die Kinder überwinden müssen um bis zum Kopf hinauf zu gelangen. Dort angekommen erhalten sie einen spannenden Blick aus einer erhöhten Perspektive und befinden sich sozusagen in einer „Aussichtskanzel“. Von der Kopfunterseite ist eine Schaukel abgehängt, die in Querrichtung zum Frosch schwingt.
Die ringsum angeordneten Felsblöcke sind einerseits Klettermöglichkeiten. Auch das Anfassen ist hier ein wichtiger Aspekt; wie fühlt sich Fels an, wie kann man sich dort festhalten und wie findet man einen sicheren Tritt.

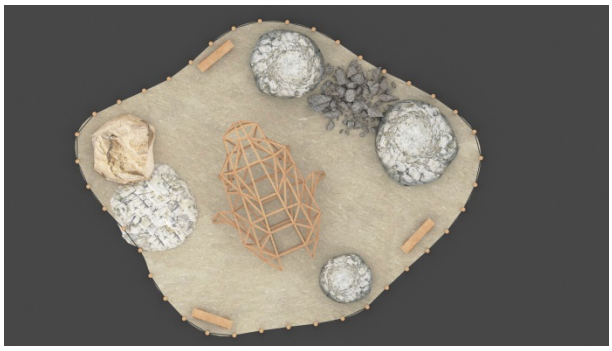
Abbildung 4-4: Draufsicht Spielplatz Forsch

Abbildung 4-5 : Visualisierung Spielplatz Frosch

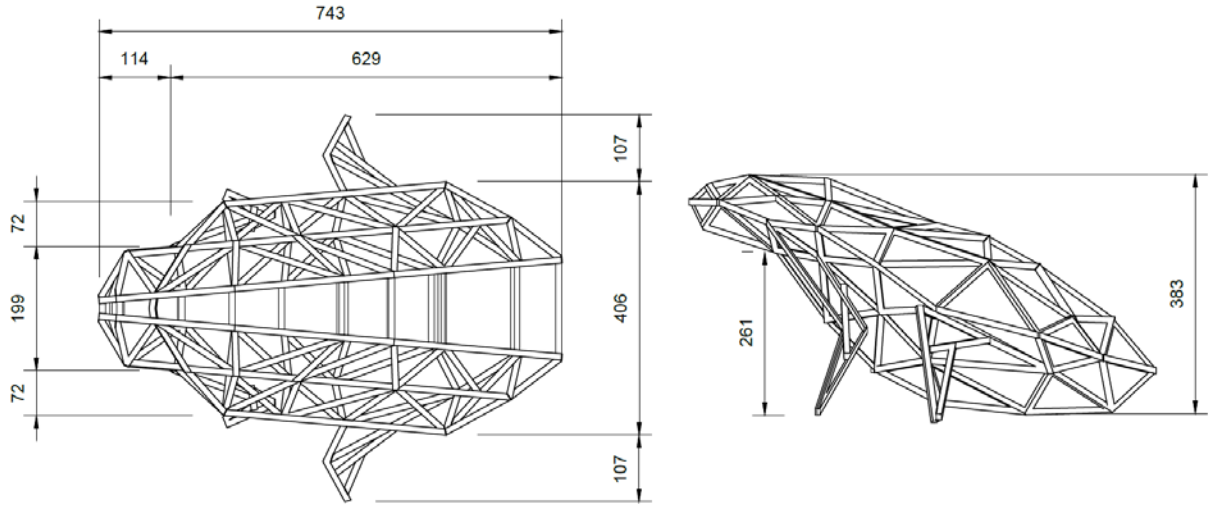

Abbildung 4-6: technische Darstellung Frosch

4.3 Odo, die Libelle – Hüterin der Waldquellen

Die Libelle versteckt sich im Schilf, das hier durch senkrecht stehende Holzpfosten abstrahiert dargestellt ist. Diese Holzpfosten sind bis zu unterschiedlichen Höhen halbiert, wodurch sich kleine Tritte/Stufen an den Innenseiten des Schilfs ergeben. Das Steigen bzw. vorsichtige Navigieren durch diesen Schilf weckt die Neugierde der Kinder. Die Flügel der Libelle sind mit Netzen bespannt worauf die Kinder klettern, liegen oder balancieren können. Es kann auch die Unterseite der Flügel (Netze), mit geringer Fallhöhe (unter 1 Meter) beklettert werden (weiterhanteln).

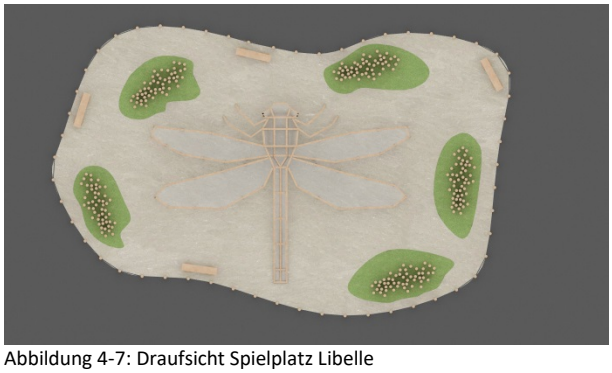
Abbildung 4-7: Draufsicht Spielplatz Libelle

Abbildung 4-8: Visualisierung Spielplatz Libelle

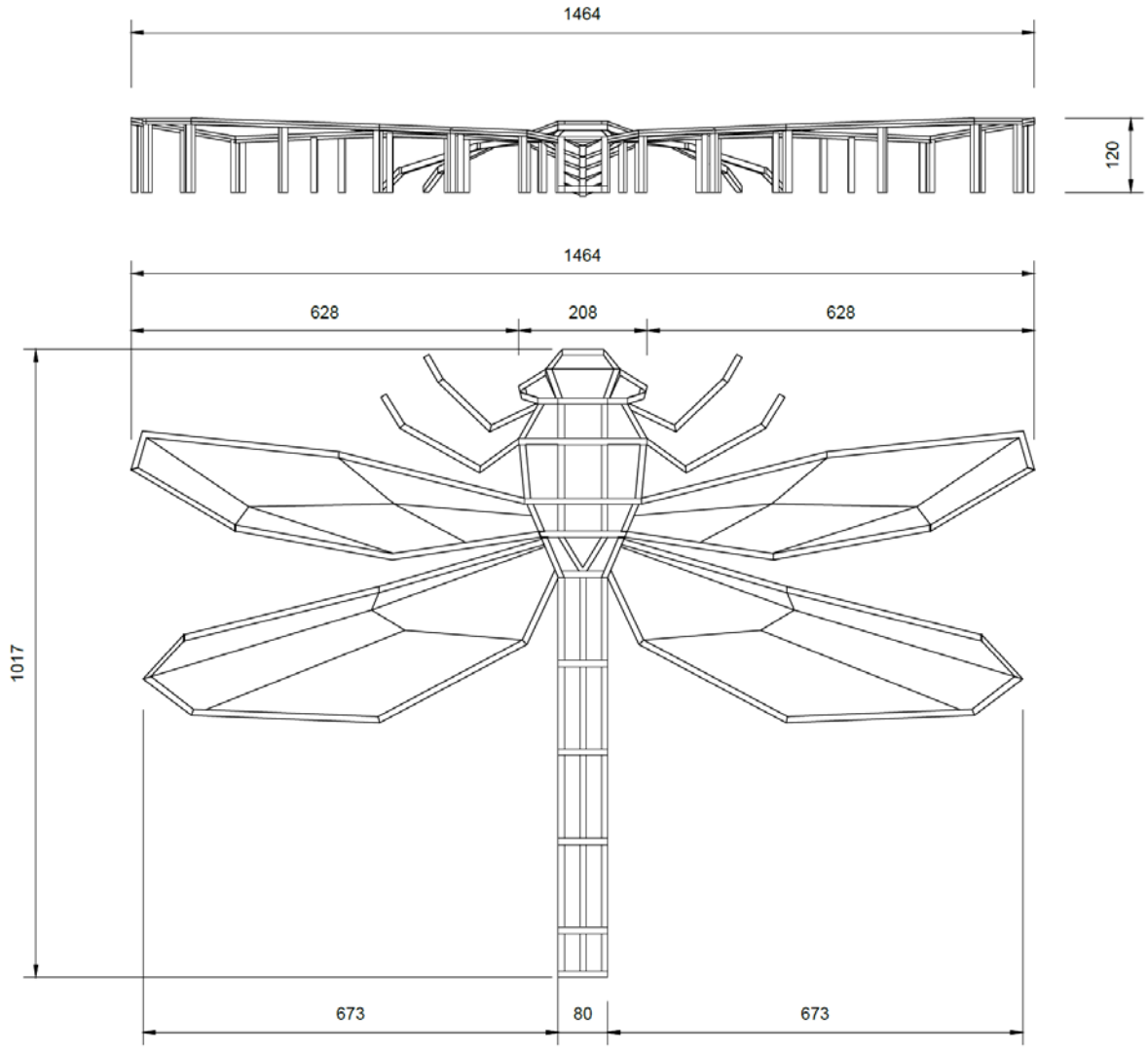

Abbildung 4-9: technische Darstellung Libelle

4.4 Uro, der Bergmolch – Hüter der Bergsümpfe

Der Bergmolch kriecht geschmeidig über flache Steine, Felsen und Geröll. Auf ihm wird balanciert und somit das Gleichgewicht spielerisch geschult. Ringsum befinden sich unterschiedlich große Trittsteine auf denen von Einem zum Anderen gesprungen werden kann. So wie beim Überqueren eines Gebirgsbaches heißt es dort für die Kinder nicht von den Trittsteinen zu fallen, um sicher ans andere Ufer zu gelangen. Der Molch ist das flachste Tier von allen Spielfiguren.

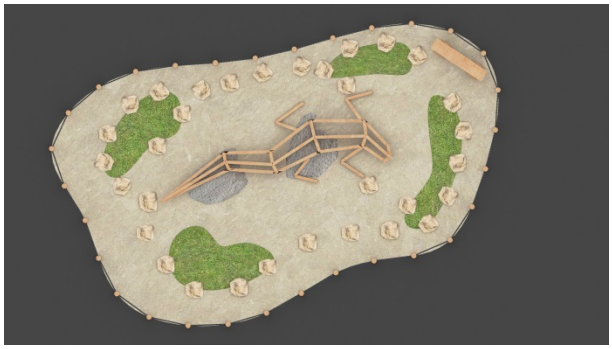

Abbildung 4-10: Draufsicht Spielplatz Molch

Abbildung 4-11: Visualisierung Spielplatz Molch

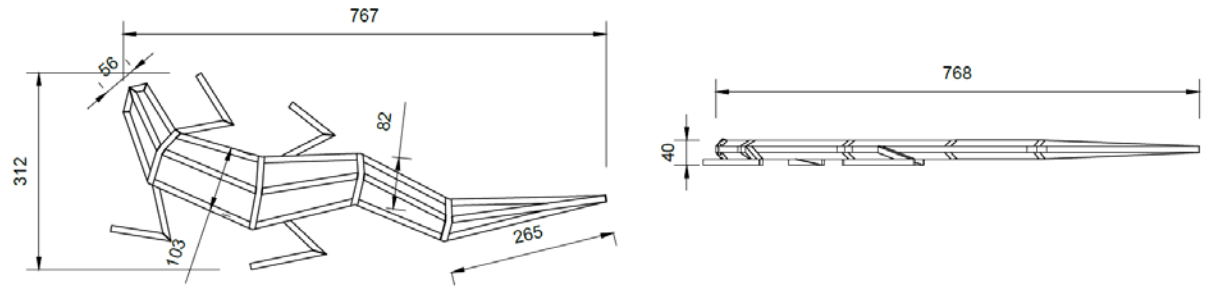

Abbildung 4-12: Technische Darstellung Molch

4.5 Cinni, die Wasseramsel – Hüterin der Wasserfälle

Die Wasseramsel lädt zu lustigen Rutschpartien ein. Um sie herum befinden sich Geäste und trockene Bäume, aus denen sich die Wasseramsel ihr Nest baut. Auf diesen Bäumen können Kinder wippen, durchkriechen, balancieren etc. Die Flügel der Amsel sind als Rutschen ausgeführt. Über eine Leiter steigt man vom Schwanz der Amsel bis zu ihrem Körper, wo die Rutschen beidseitig nach unten verlaufen.
Ein Highlight ist der Aufstieg durch die Amsel in ihren Kopf. Sie bietet als höchstes Spielgerät die beste Aussicht über das gesamte Areal.

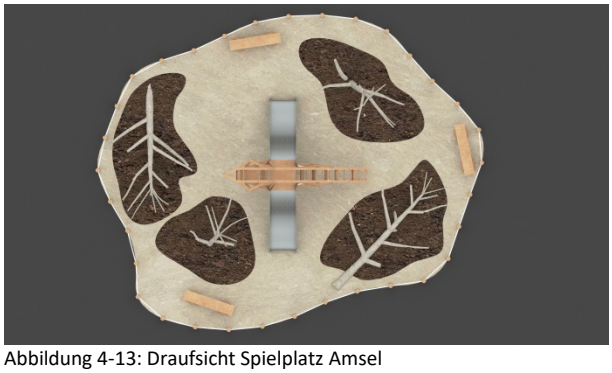

Abbildung 4-13: Draufsicht Spielplatz Amsel

Abbildung 4-14: Visualisierung Spielplatz Amsel

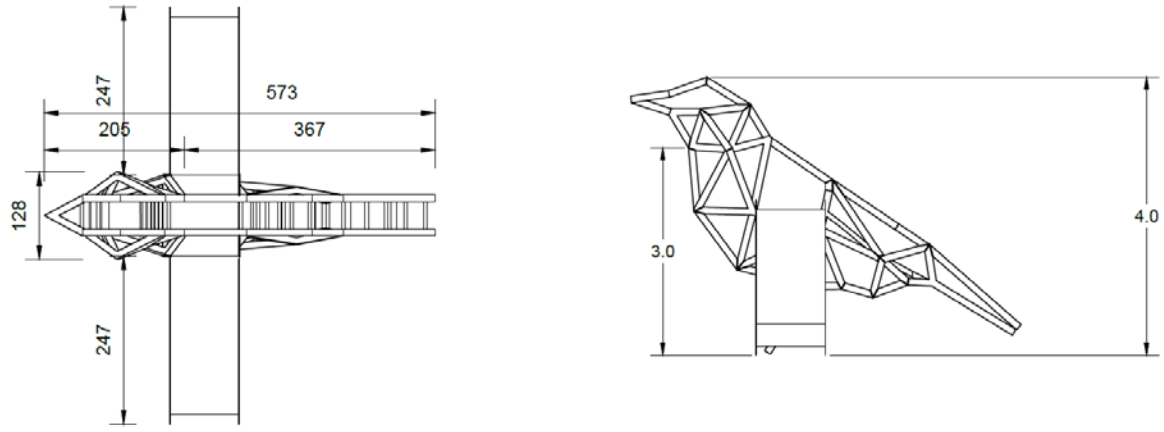

Abbildung 4-15: technische Darstellung Amsel

5 Voraussichtliche Bauzeitplanung

Gemäß dem derzeitigen Projektzeitplan ist die Erstellung der Ausschreibungsplanung zum gegenständlichen Vorhaben für Mai bis Juni 2018 vorgesehen. Die Ausschreibung und Vergabe der zu erbringenden Leistungen ist für Juni/Juli 2018 eingeplant. Anschließend soll in Abstimmung mit dem Auftragnehmer die Umsetzung im Herbst 2018 (August, September 2018) erfolgen.
Gegebenenfalls finden im Frühjahr 2019 noch Rest- und abschließende Rekultivierungsarbeiten statt.

6 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1-1: Übersicht über das Projektgebiet 3
Abbildung 2-1: Visualisierung Eingangsportal 4
Abbildung 2-2: technische Darstellung Eingangsportal 4
Abbildung 2-3: Visualisierung Infotafel 5
Abbildung 2-4: technische Darstellung Infotafel 5
Abbildung 2-5: Visualisierung Sitzmöbel 5
Abbildung 2-6: technische Darstellung Sitzmöbel 5
Abbildung 2-7: Übersicht Spielplätze 6
Abbildung 2-8: Visualisierung Plattform 7
Abbildung 2-9: Grundriss Plattform 7
Abbildung 2-10: technische Darstellung Plattform 7
Abbildung 2-11: Visualisierung Rastplatz/Podest 8
Abbildung 2-12: Rastplatz/Podest 8
Abbildung 2-13: Bsp. Zaun 8
Abbildung 2-14: Bsp. Zaun 8
Abbildung 2-15: Bsp. Zaun 8
Abbildung 3-1: Draufsicht Spielplatz Forelle 9
Abbildung 3-2: Visualisierung Spielplatz Forelle 9
Abbildung 3-3: technische Darstellung Forelle 9
Abbildung 3-4: Draufsicht Spielplatz Forsch 10
Abbildung 2-11 : Visualisierung Spielplatz Frosch 10
Abbildung 3-6: technische Darstellung Frosch 10
Abbildung 3-7: Draufsicht Spielplatz Libelle 10
Abbildung 3-8: Visualisierung Spielplatz Libelle 10
Abbildung 3-9: technische Darstellung Libelle 11
Abbildung 3-10: Draufsicht Spielplatz Molch 11
Abbildung 3-11: Visualisierung Spielplatz Molch 11
Abbildung 3-12: Technische Darstellung Molch 12
Abbildung 3-13: Draufsicht Spielplatz Amsel 12
Abbildung 3-14: Visualisierung Spielplatz Amsel 12
Abbildung 3-15: technische Darstellung Amsel 12

REVITAL
Integrative Naturraumplanung GmbH
Nußdorf 71
A-9990 Nußdorf-Debant
Tel.: +43 4852 67499-0; Fax: +43 4852 67499-19
office@revital-ib.at; www.revital-ib.at