Attraktivitätssteigerung

des Energiestandortes ZUERST
in St. Margarethen an der Raab

KONZEPT
ERLEBNIS-WELT-ENERGIE

Michaela Fink
Julian Fink

finkdesign@aon.at
0664/1838201

August 2015

ZUERST Energie-Erlebnisregion

FinkDesign

WORDING

Bestehende Namen für eine ERLEBNIS-WELT-ENERGIE …

Wir haben im Vorfeld zwei Energie-Erlebnis-Welten besucht:

1. **ENERGIE ERLEBNISPARK Zanktal**

   www.energie-erlebnispark.at

2. **ERLEBNIS ENERGIE St. Veit**

   www.erlebnis-energie.com

Im nahen Umfeld wollen wir demnächst besuchen:

3. **ÖKOPARK Hartberg / ÖKOPARK ERLEBNISREICH**

   www.oekopark.at

Fazit der Excursionen:

ENERGIE ERLEBNISPARK Zanktal

www.energie-erlebnispark.at

→ Gesamtgestaltung sehr schön, aber der Name Energie Erlebnispark entspricht nicht der Erwartungshaltung bezüglich dem Thema Energie.

ERLEBNIS ENERGIE St. Veit

www.erlebnis-energie.com

→ Name Energie Erlebnispark entspricht der Erwartungshaltung

Aufbereitung jedoch sehr „schulmäßig", aber sehr modern über viele Screens aufbereitet.
Das Wort Erlebnis wird im direkten Ausstellungsbereich für Schüler nur bei der Bodenprojektion gerecht, da dieser Bereich interaktiv gestaltet ist.
Wird von der Führungsperson bestätigt.

ABENTEUER FUNKENFLUG

ABENTEUER
FUNKENFLUG

ABENTEUER nennt man Erlebnisse, die sich stark vom Alltag unterscheiden, u.a. auch Expedition ins Unbekannte

FUNKENFLUG verbindet man mit dem Thema Energie und verspricht Unterhaltung und Vielfalt

Alternativ: ABENTEUER ENERGIE

INHALT

ABENTEUER
FUNKENFLUG

1. ZIEL & ZIELGRUPPEN

2. ERLEBNIS-BAUSTEINE

3. FUNKENFLUG-BOOKLET

1. ZIEL

Das Konzept soll …

- … der Beginn von etwas „Großem" sein – Energie soll emotionalisiert werden
- … Werte vermitteln, begeistern und den „Funken überspringen lassen"
- … ZUERST erlebbar machen, die Vernetzung und deren Sinn verständlich machen
- … mit „Fun-Faktor" und interaktiven Stationen die Themenbereiche verständlich machen
- … Bestehendes aufzeigen
- … Zukunftsfragen aufwerfen
- ... wirtschaftliche Zusatznutzen berücksichtigen

1. ZIEL

Das Konzept wird …

- … mehrere Erlebnisstationen = Erlebnis-Bausteine umfassen
- … die Umsetzung erfolgt step by step
- … so ausgefertigt, dass sämtliche Erlebnisstationen autonom funktionieren, jedoch Lust auf das „große" gesamte Abenteuer machen sollen
- … für unterschiedliche Zielgruppen zugänglich sein

1. ZIELGRUPPEN

Das Konzept erreicht folgende Zielgruppen:

- Schüler / Jugendliche ab 10 Jahren (als Multiplikatoren)
- Allgemeine Bevölkerung, etwa 95% „Nicht Experten"
- Experten werden mittels QR-Codes, iBeacon und Führungen erreicht

ABENTEUER
FUNKENFLUG
von 10 bis 110 Jahre

Auswertung der Fragen ans Lehrpersonal:

… es wurden 3 Schulen befragt (HTL Weiz, Poly Pöllau und eine Pflichtschule)

… alle Schulen haben Interesse am Thema erneuerbare Energien

… in den technischen Schulen werden Energiethemen behandelt – in der Pflichtschule hängt es von den Lehrenden ab

… alle Schulen beteiligen sich bereits an Energie-Projekten
z.B. KSR Pöllau, EROM,

… es werden bereits Ausflüge zu Energiethemen gemacht
z.B. Energiepark Gleisdorf, Windrad Masenberg, Fernheizwerk Pöllau,

1. ZIELGRUPPEN

Wichtig:

… bisher werden kaum „Werte" vermittelt

… Lehrer müssen direkt eingeladen werden (Flugblätter etc. werden kaum gelesen)

… für die Poly sind nur Veranstaltungen mit Jobvermittlung relevant

Fazit:

… es besteht Potential für ZUERST

… grundlegendes Wissen über Energie & Klima ist teilweise vorhanden

… wir müssen durch die Darstellung der Vernetzung bei ZUERST und der Vermittlung von Werten punkten

2. ERLEBNIS-BAUSTEINE

Energie
Strasse

Energie
Laden

Energie
Erlebniswürfel

Energie
Schaugarten

Energie
Safari

Energie
Inseln

2. ERLEBNIS-BAUSTEINE

Das Konzept beinhaltet folgende Bausteine:

ABENTEUER FUNKENFLUG

2.1. Energie Infopoint

2.2. Energie Schaugarten

2.3. Energie Strasse

2.4. Energie Inseln

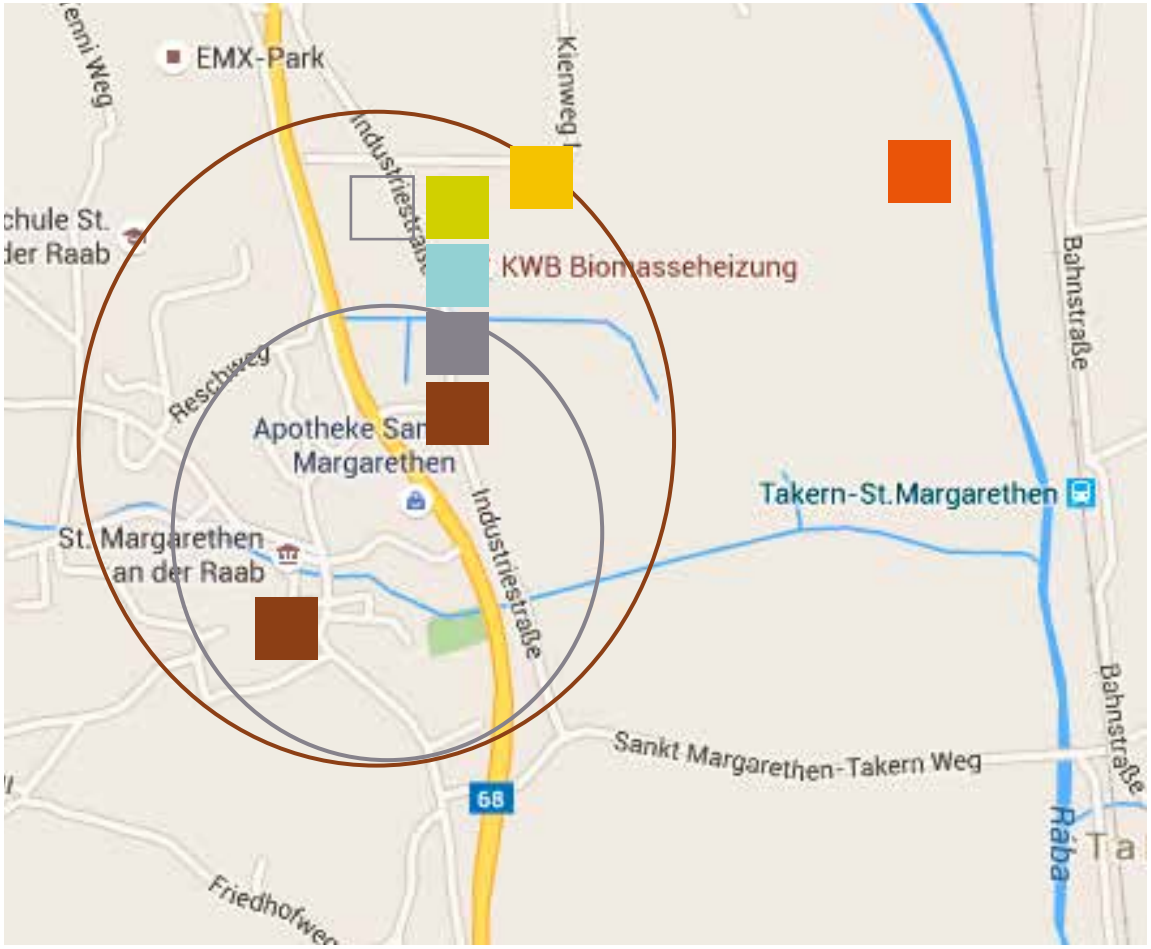
2.5. Energie Safari

2.6. Energie Laden

2.7. Energie Erlebniswürfel

Mögliche Positionierungen der Erlebnis-Bausteine:

- Energie Infopoint
- Energie Schaugarten
- Energie Strasse
- Energie Inseln
- Energie Safari
- Energie Laden
- Energie Erlebniswürfel



Sämtliche Positionierungen sind austauschbare Angaben.

2.1.

ENERGIE INFOPOINT

ENERGIE INFOPOINT

Ist-Zustand

… Infopoint ist als Infopoint erkennbar und ist in einem sehr gepflegtem Zustand

… erster Blick fällt auf eine Tafel, die man nur von hinten betrachtet (siehe Bild)

… es gibt 4 Schautafeln, die geschützt unter einem Dach angebracht sind

… es fehlt ein „Willkommen ZUERST" Schild mit der Erklärung, was ZUERST bedeutet

Attraktivierung

BOTSCHAFT & VISIONEN

… bereits am Parkplatz einen **Hinweis auf den Infopoint** geben

… die Rückseite der Schautafel als **Willkommenstafel** zu nutzen oder einen Busch dahinter pflanzen

… die beiden Schautafeln mit Wegbegleiter, Unterstützer und Partner auf einer Tafel zusammenfassen

… eine Schautafel mit folgenden Themen gestalten:
- **Wer ist ZUERST?**
- **Was macht ZUERST?**
- **Was sind die Ziele von ZUERST?**

… eine Zusatztafel für das Projekt **„ABENTEUER FUNKENFLUG"**, wenn die ersten Bausteine umgesetzt wurden

… alle Tafeln auch in **englischer Sprache** und/ oder mit **QR-Code, iBeacon** für vertiefende Informationen

ENERGIE INFOPOINT

A

B

C

Auf 2 Schautafeln reduzieren

D

E

Standort zur Orienierung angeben

2.2.

ENERGIE SCHAUGARTEN

Ist-Situation

… sehr gepflegter Eindruck

… man ist sich nicht sicher, ob man den Energie Schaugarten alleine betreten darf

… auf der Übersichtsschautafel fehlt der Standort zur besseren Orientierung.

… schöne Aussichtsplattform, jedoch an diesem Tag ist es sehr heiß und eine geführte Gruppe sitzt in der Sonne

… Schautafeln sehr technisch - Experten-wissen erforderlich

Attraktivierung

… nettes **Schild** aufstellen, damit man weiß, dass man den Energie-Schaugarten betreten darf. z.B. **„Hereinspaziert“**

… an der Übersichtsschautafel den **Standort kennzeichnen** (mit Klebepunkt)

… an der Übersichtsschautafel ankündigen, dass man den Energie-Schaugarten **kostenlos** und jederzeit betreten darf

… **Sonnensegel** an der Aussichtsplattform anbringen

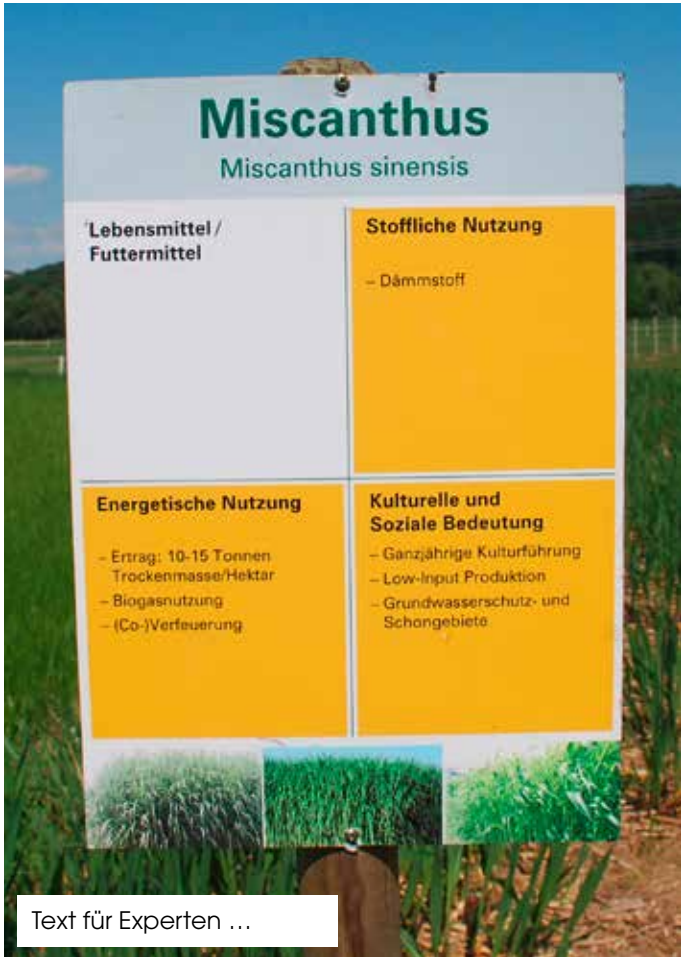
… **Pflanzenbeschreibungen** Pflanzentafeln vereinfachen und emotionalisieren

Einigen Pflanzen kann man menschlichen Charakterzüge beifügen:

- die Prinzessin: bei der muss alles passen, sonst wächst sie nicht
- der Turbo-Düsentrieb: wächst am schnellsten
- die Exfra: laugt den Boden aus …

… Fachwissen über iBeacon vermitteln

… **Mengenverhältnisse** aufzeigen - z.B. einen Hektar ausstecken, Sitzwürfel aufstellen



Text für Experten …

… darf ich eintreten?

… Maßeinheiten?

… hier kann es sehr heiß werden.

2.3.

ENERGIE STRASSE

2.3. INHALT

E N E R G I E
S T R A S S E

2.3.1. ERLEBNIS-STATIONEN

2.3.1.1. Schautafel NEU

2.3.1.2. Beispiel: Interaktive Kuh

2.3.2. FUNKENFLUG-NETZWERK „DAS SPIEL“

2.3.3. FUNKENFLUG-CACHING

Ist-Situation

… Informationen an den bestehenden Schautafeln sind sehr technisch aufbereitet.

… die Einzelleistungen der Betriebe stehen im Mittelpunkt – keine Vernetzung sichtbar

… es fehlt die Emotion

Attraktivierung

… Informationen textlich auflockern – **Texte mit „Augenzwinkern“**

… Einbindung der Betriebe in das **Netzwerk ZUERST**

… Emotion durch persönliche Geschichten

… **Verständis** der Mengenangaben **durch Vergleiche oder Visualisierung**

… **Spaß- Faktor** und **Interaktivität**

… Englische Sprache und vertiefende Fachinformation mit **QR-Code** oder **iBeacon**

8 SGE – Energie aus Biogas GmbH & Co KG

Energetische Verwertung von in der Landwirtschaft anfallenden Abfallprodukten

ZUERST Zukunftsorientiertes Energie- & Rohstoffzentrum St. Margarethen

www.zuerst-energie.at

Vier Landwirte aus St. Margarethen an der Raab produzieren elektrische und thermische Energie, bzw. ermöglichen die Reduktion von ca. 330 - 350 Tonnen Mineraldünger (Volldünger NPK) in der Region aus der Verarbeitung von nachwachsenden Rohstoffen, Abfällen aus der Landwirtschaft und tierischen Produkten und schaffen so Bewusstsein für nachhaltige, alternative Energiegewinnung in der Bevölkerung.

Unser Beitrag für ZUERST:

Diese Rohstoffe werden eingesetzt.

Mais, Getreide, Grünschnitt, etc.

→

Diese Technologie kommt zum Einsatz.

Biogaserzeugung

→

Dieses Endprodukt entsteht.

Strom und Abwärme

Daten und Fakten:

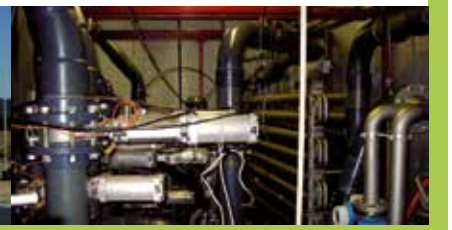
Gründungsjahr: 2003

NAWARO-Biogasanlage 500 kW_{el} max 630 kW_{therm}

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter: 1,5

Möglichkeit zur Rasenschnittentsorgung für Gemeindebürgerinnen und Gemeindebürger

Öffentliche Waage



8

Achtung: Hier heizen Bakterien!

Die Biogasanlage ist der wichtigste Energielieferant für das Nahwärmenetz in St. Margarethen. Sie heizt u.a. die Hügellandhalle und das Altenheim. Wie das genau funktioniert und was Bakterien damit zu tun haben verraten wir hier …

Foto der Betreiber

Namen

Funkenflug Steckbrief

Wir sind vier Landwirte aus St. Margarethen und es war das Jahr 2003 als der ZUERST Funke überflog.

Angesteckt von der Idee „Energie aus der Region für die Region" zu produzieren erbauten wir die Biogasanlage. Diese dient hauptsächlich zur Erzeugung von Ökostrom.

Zusätzlich entstehen dabei Abwärme und Dünger. Damit diese nicht einfach verschwendet werden, nutzen wir sie für die ZUERST Region.

Mit der Wärme heizen wir Gebäude im Ort und der Dünger wird wieder auf den Feldern ausgebracht.

Zum Nachdenken:

Anders als bei Windkraft und Solaranlagen ist eine Biogasanalge grundlastfähig. Das heißt sie kann auch Strom produzieren wenn gerade keine Sonne scheint oder kein Wind weht. Biogas kann man speichern - dies ist eine wichtige Voraussetzung für die Stromversorgung der Zukunft.
Derzeit kann man Biogasanlagen nicht ohne finanzielle Förderungen gewinnbringend betreiben. Wie werden sich die Einspeistarife in Zukunft ändern? Gibt es ein klares Bekenntnis zu dieser grünen Technologie oder wird unsere Biogasanlagen nicht mehr rentabel sein?

So funktioniert unsere BIOGASANLAGE im ZUERST-Netzwerk:

Folgende **ROHSTOFFE** werden geliefert …

Mais, Getreide, Gülle, Grünschnitt, etc.

… und in der **BIOGAS-ANLAGE** verarbeitet.

Besuchen sie unsere Betriebsführungen.
Infos unter:

In der **BIOGASANLAGE** bringen Bakterien die Rohstoffe zum Gären. Es entsteht **BIOGAS**.

Dieses Biogas treibt einen **GENERATOR** an.

Bild Generator

Dieser Generator erzeugt:

STROM

500 KW Strom gehen in das Stromnetz = Ökostrom

WÄRME

Die Wärme geht an die HESTIA (Nahwärmeversorgung St. Margarethen)

Diese versorgt u.a. die Hügellandhalle und das Altenheim.

Die Rohmasse wird zum Endprodukt **BIOGASGÜLLE**.

Die Biogasgülle ist nun weniger agressiv und wird wieder auf demselben Feld aufgetragen.

Grafik Funke

Schon gewusst?

- Jährlich werden etwa … Tonnen nachwachsender Rohstoffe, landwirtschaftlicher Abfall und tiersche Produkte in die Anlage eingebracht.

  Damit produzieren wir:
  - rund 1200 MW/h Wärme (genug um … Häuser zu heizen)
  - rund … MW/h Strom (genug um St. Margarethen … Tage mit Strom zu versorgen)
- Die Gemeindebürger/innen haben die Möglichkeit ihren Grünschnitt bei uns abzugeben.
- Den Gemeindebürger/innen steht die öffentliche Waage zur Verfügung.

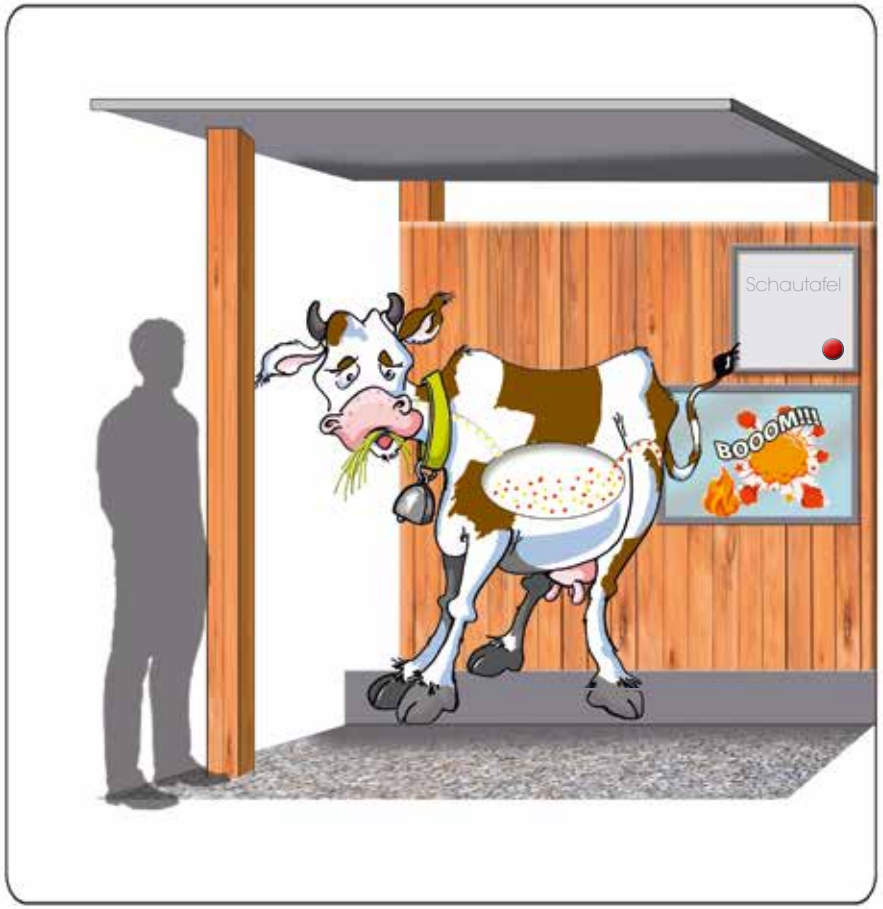
Jährlich werden durch die Biogasanlagerund 350 Tonnen Mineraldünger eingespart. Das entspricht der Masse einer vollbesetzten Boing 747.

Platz für I-Beacon

Beispiel: Interaktive Kuh

Die Spielerklärung:

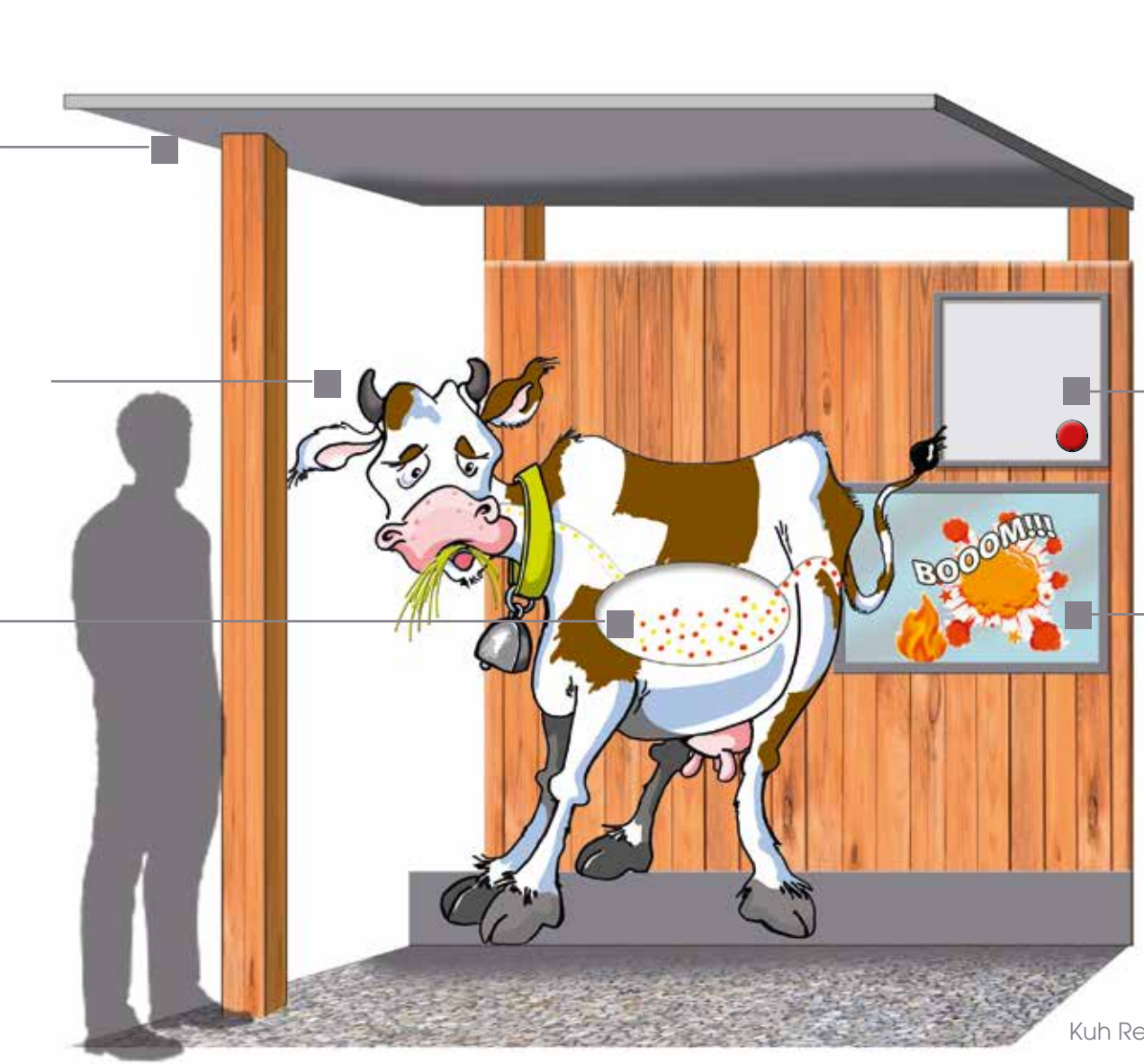
- … Resi*, die Kuh erklärt die Biogasanlage
- … auf Knopfdruck beginnt Resi zu sprechen
- … dann hört man Resi schmatzen – an ihrem Körper beginnen LED Lichter zu leuchten, welche symbolisieren, dass das Gras in den Verdauungstrakt gelangt
- … durch die Bakterien im Magen kommt es zur Gärung. Resi erklärt, dass Wissenschaftler genau dieselben Bakterien in der Biogasanlage verwenden …
- … dann hört man einen lauten Furz und die Geschichte geht am Bildschirm weiter …



* Name Resi wurde frei gewählt, ist austauschbar

Beispiel: Interaktive Kuh

Die Spielerklärung:



Überdachung

Resi ist eine auf Kontur geschnittene, bemalte Holztafel

LED Lichtstreifen

Infotafel mit dem Taster, der die Aktion auslöst kann aber auch über Bewegungs-melder erfolgen

Bildschirm zeitlich gesteuert incl. Lautsprecher

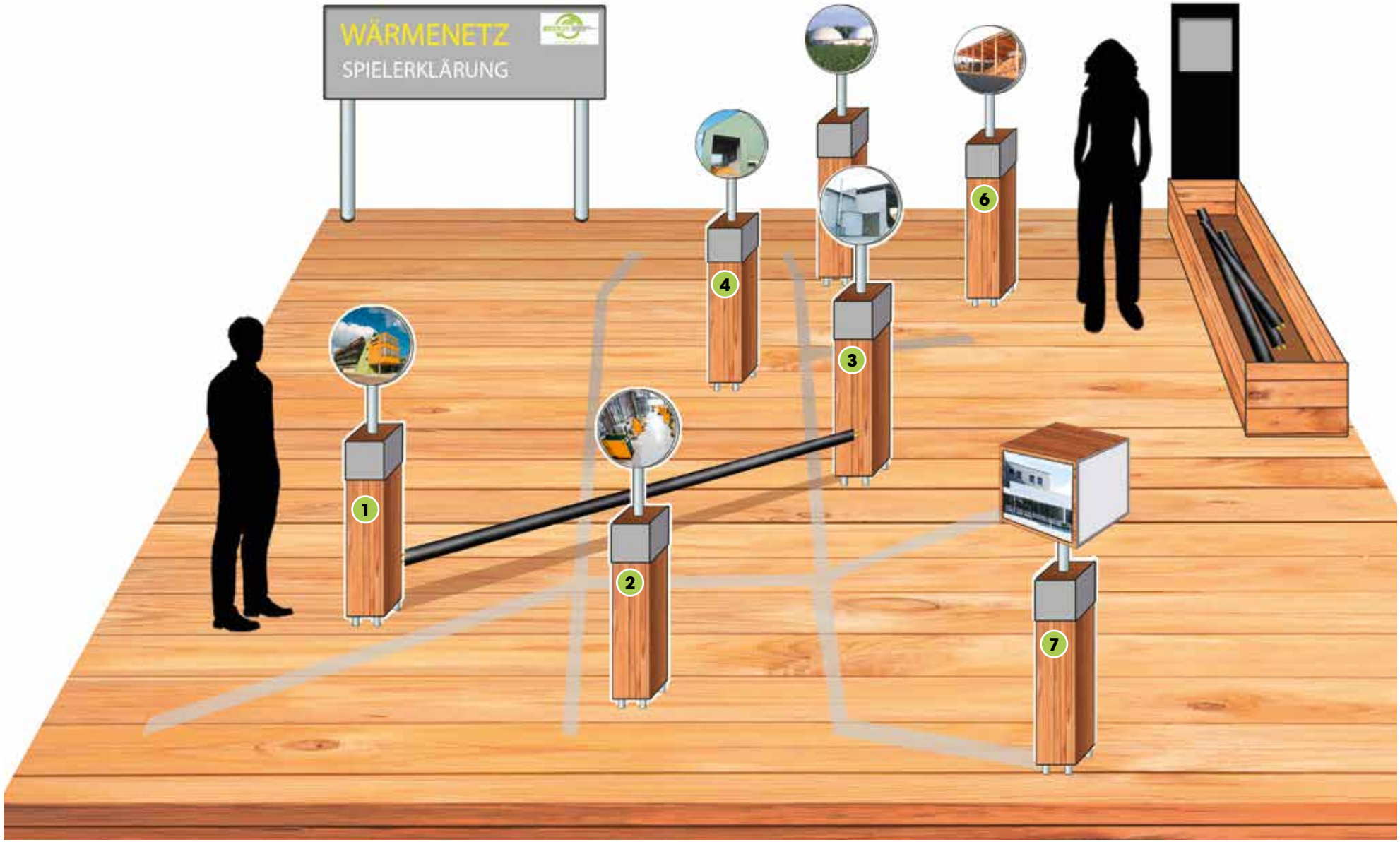
Kuh Resi © Fink

FUNKENFLUG-NETZWERK

Das Netzwerk-Spiel für Groß und Klein.

- … auf einer begehbarer Spielfläche wird die **Vernetzung** der ZUERST-Betriebe sichtbar gemacht
- … die Besucher müssen **interaktiv** am Spiel teilnehmen. Dies kann im Rahmen einer Führung erfolgen, funktioniert aber auch autonom
- … im Spiel werden **Schritt für Schritt** die einzelnen Betriebe miteinander vernetzt
- … für jeden Betrieb gibt es eine eigene Säule mit einer **Kurzinfo**
- … das Netzwerk ZUERST **ist veränderbar** – Betriebe werden je nach Realität ergänzt, ausgetauscht …
- … in einer zweiten Ebene kann auch das Stromnetz „bespielt“ werden

FUNKENFLUG-NETZWERK „Das Spiel zum WÄRMENETZ“



FUNKENFLUG-NETZWERK „Das Spiel“

Die Spielerklärung:

1 … auf der runden Aludipond-Tafel ist der jeweilige Betrieb abgebildet

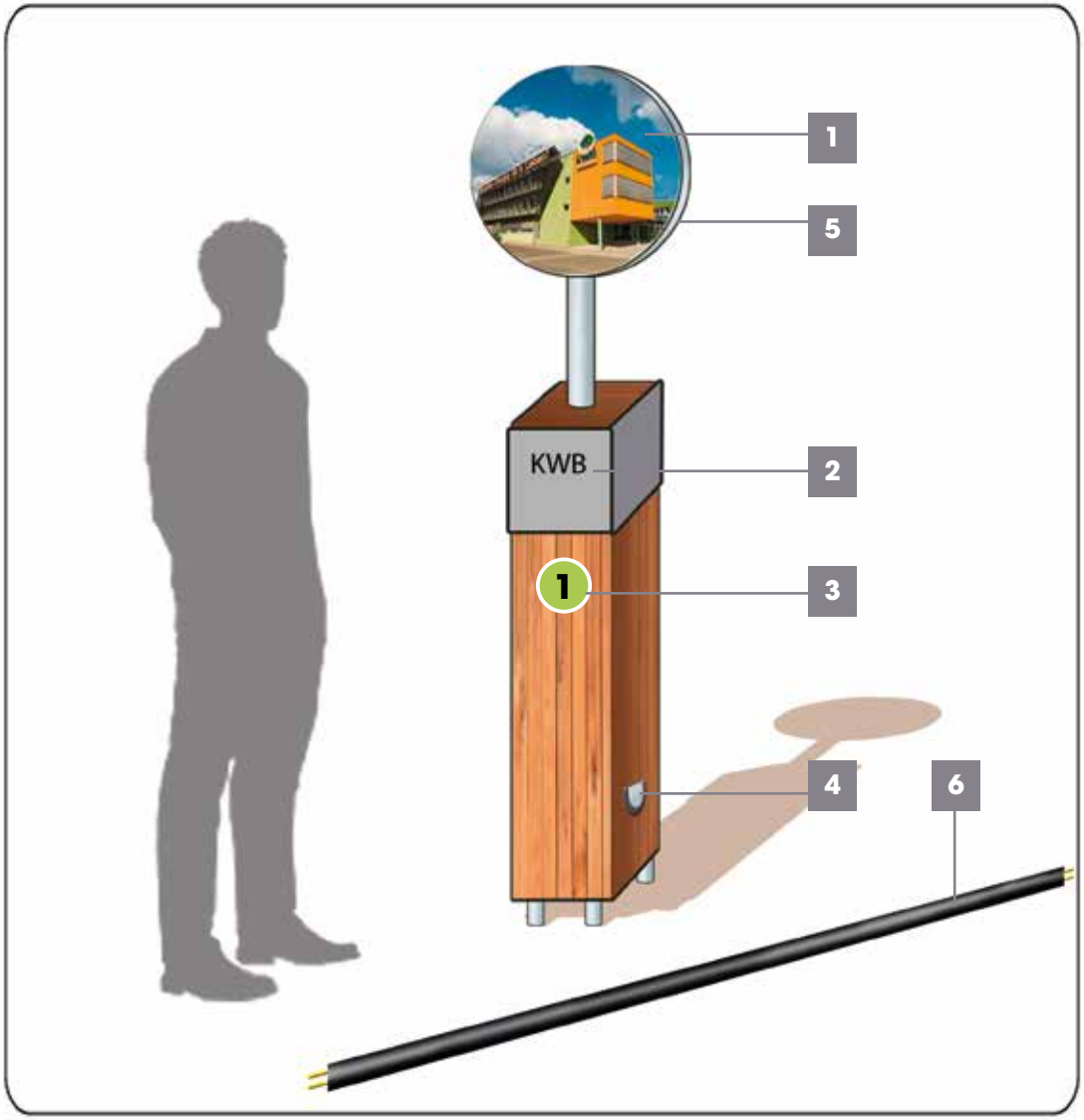
2 … am Würfel gibt es Info zum Betrieb, an der Seitenfläche ist der QR-Code für vertiefende Info angebracht

3 … die Betriebe sind mit einer Nummerierung versehen – ist ident mit der allgem. Beschilderung

4 … Andockstelle für das „Wärmenetz Dockt man richtig an, gibt es hier ein Lichtsignal

5 … an der Rückseite der runden Fläche steht in Kurzform:
Ich erzeuge …
Ich vergebe mein Abfallprodukt an …

6 … nun muss man die passende Leitung suchen und zwischen den richtigen Betrieben andocken.



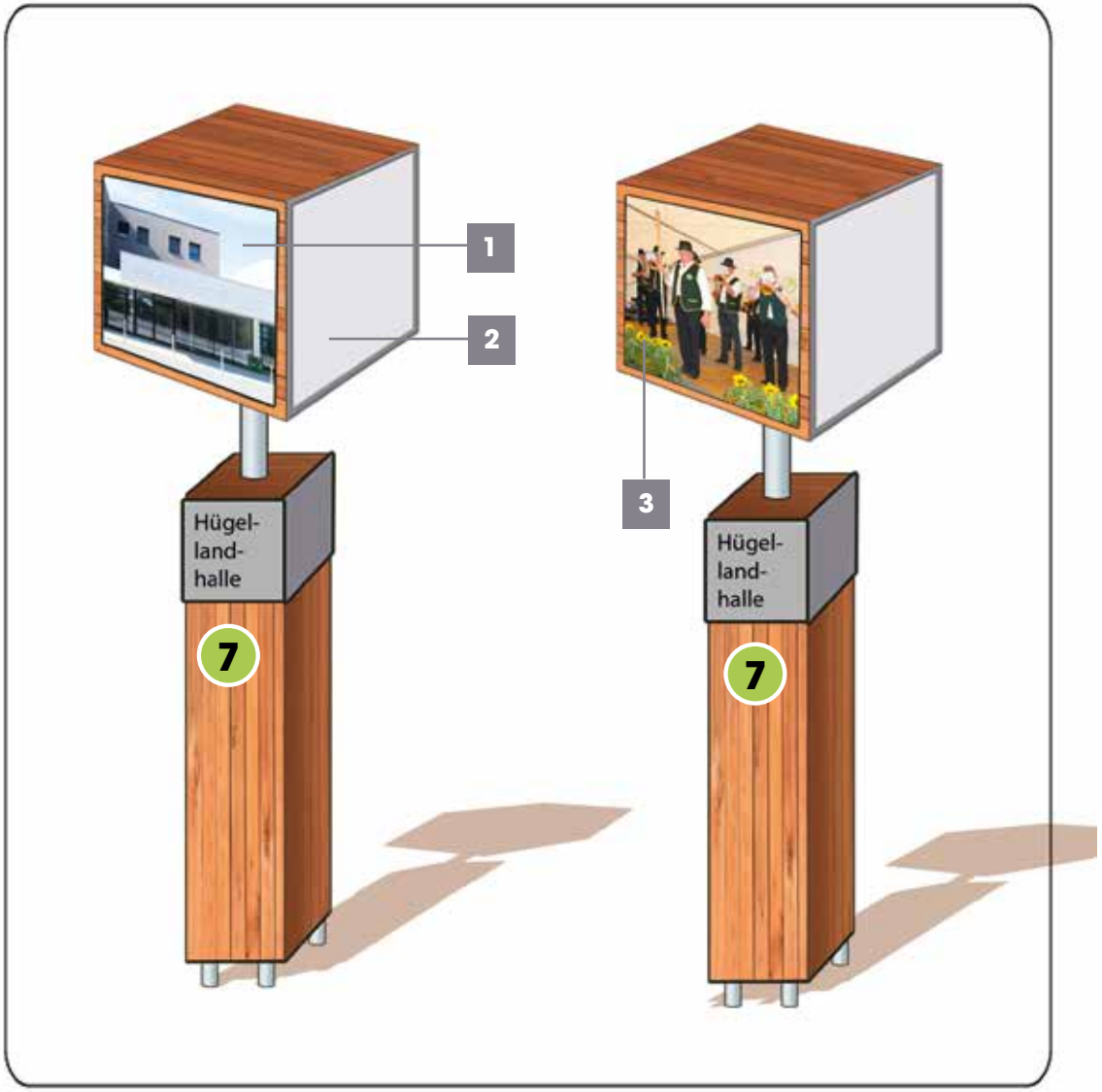
FUNKENFLUG-NETZWERK „Das Spiel"

Die Spielerklärung:

1 … der letzte Würfel ist z.B. die Hügelland-halle, welche in Form eines Würfels an der Holzsäule angebracht ist

2 … diese wird nun durch die richtig gelegten Leitungen mit Wärme & Strom versorgt

3Ü … Nun hebt sich das Bild der Hügelland-halle und es erscheint ein Video /Dar-stellung per Screen von der musizierenden ZUERST-Musikkapelle Vereinfachte Form: Bild und Beschallung



FUNKENFLUG-CACHING

Ein interaktives GPS-Erlebnis für junge Abenteurer.

- … der interaktive Caching-App bietet Schulklassen, Jugendlichen oder der ganzen Familie ein spielerisches Erlebnis zum Thema „Energie Erleben"
- … das Abenteuer startet, sobald man eine App per kostenlosem WLAN auf das Smartphone geladen hat
- … die Abenteurer erfahren eine kurze Geschichte, erhalten eine Aufgabe und werden somit zu Energie Helden
- … per GPS Daten gilt es sodann Funken zu sammeln, die entlang einer vorgegebenen Route zu finden sind. z.B entlang des Wärmenetzes von St. Margarethen
- … wurde ein Funke gefunden, muss man eine Aufgabe lösen. dann erhält man am Handy/Tablet (Leihgeräte) die neuen Koordinaten um den nächsten Funken zu finden
  Aufgaben: Frage richtig beantworten, richtiges Objekt fotografieren (z.B. Haus mit Solaranlage am Dach) etc.
- … sind alle Funken gesammelt wird am Handy/Tablet das „Feuer" entfacht, die Aufgabe ist gelöst und der Abenteurer erhält eine kl. Belohnung.

Funktioniert per App / iBeacon

2.4.

ENERGIE INSELN

2.4. INHALT

E N E R G I E
I N S E L N

2.4.1. DIE IDEE

2.4.2. SITZBÄNKE WÄRMENETZ / ein Beispiel

2.4.3. SOLAR-ENERGIE-LADEPLÄTZE / ein Beispiel

DIE IDEE

… unter ENERGIE INSELN versteht man dem Thema zugeordnete Rastplätze. Hier kann man ruhen und „Energie" tanken

… die ENERGIE INSELN beinhalten Elemente aus der Energiegewinnung und jede Insel ist einem Energie-Thema zugeordnet

… die ENERGIE INSEL bieten zusätzlich Information zu den jeweiligen Energie-Themen

… einige ENERGIE INSELN könnten richtige „Energie" in Form von Ökostrom zum Laden von Handys liefern

… die ENERGIE INSELN befinden sich überall verstreut im Bereich ZUERST. Diese sind als „ENERGIE INSELN" gekennzeichnet z.B.

ENERGIE INSEL

… nehmen sie Platz und tanken sie „ENERGIE". Dieser besondere Erlebnis–rastplatz ist ein Teil vom „ABENTEUER FUNKENFLUG"

www.abenteuerfunkenflug.at

… passende Standorte wären auch bei diversen Tourismusbetrieben & an div. Raststätten in der Region zur Bewerbung vom „Abenteuer Funkenflug"

Die Wärmenetz-Bank

- … diese Sitzbank wurde zum Thema „Wärmenetz" entworfen
- … ein „Wärmenetz-Rohr" ist an der Rückenlehne integriert
- … die Information befindet sich an der seitlichen Schautafel

Wirtschaftlicher Zusatznutzen:
ENERGIE INSELN für touristische Betriebe, Park-plätze schaffen

Beispiel 01

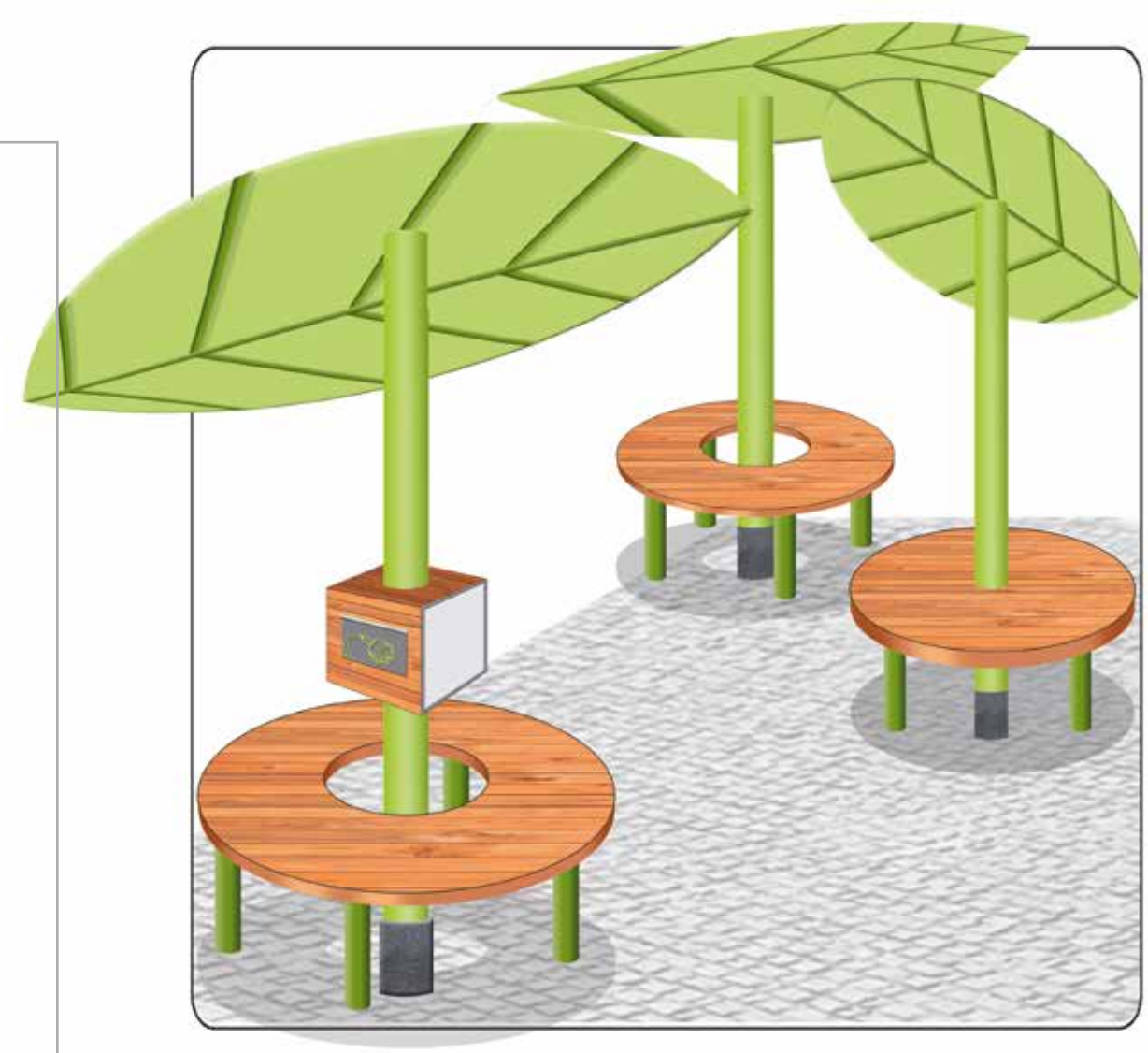
Die Wärmenetz-Bank

Passende Standorte wären im Bereich der HESTIA und bei der Hügellandhalle gegeben.

Beispiel 02

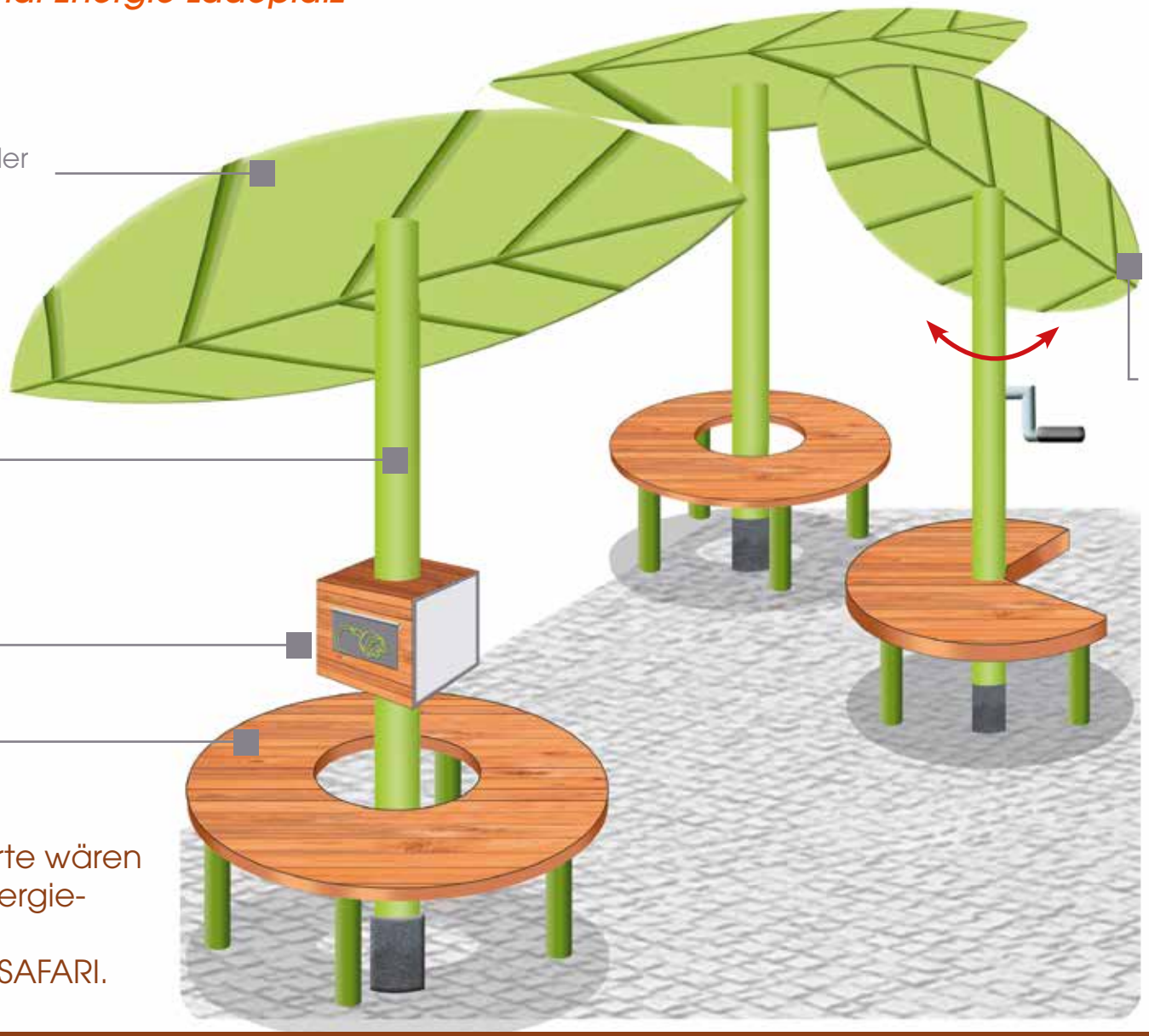
Der Solar-Energie-Ladeplatz

- … diese Sitzbank wurde zu dem Thema „Solarenergie" entworfen
- … Solarpaneelen sind an der Oberfläche der Blätter integriert
- … ein Blatt sollte drehbar sein - erzeugt das Blatt Strom wird der Rastplatz mit Musik beschallt.
- … die Blätter dienen gleichzeitig als Sonnenschutz
- … Sitzflächen unter den Blättern laden zum Rasten ein
- … die Information befindet sich an den integrierten Energie-Würfeln.
- … an den Energiewürfeln kann man auch „Öko-Strom" laden.



Beispiel 02

Der Solar-Energie-Ladeplatz



An der Oberfläche der Blätter sind die Solar-paneele integriert

Leitungen für die Solarenergie

Energie-Würfel

Sitzflächen

Über eine Kurbel ist das Blatt Richtung Sonne drehbar, bekommt es Energie, wird der Sitzplatz mit Musik beschallt

Passende Standorte wären im Bereich des Energie-Schaugartens und der ENERGIE-SAFARI.

Achtung: um die Form der Blätter zu zeigen, wurde deren Neigung unrealistisch dargestellt.

Beispiel Energie-Würfel 01

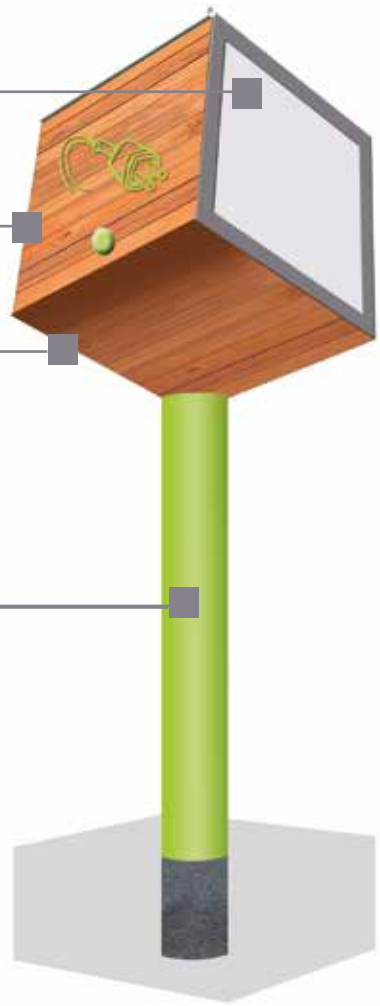
Der Ökostrom-Energie-Ladeplatz

Textfeld
Info Solarenergie
mit QR-Code

Klappe
Hier befindet sich
eine Handy-Ladestation

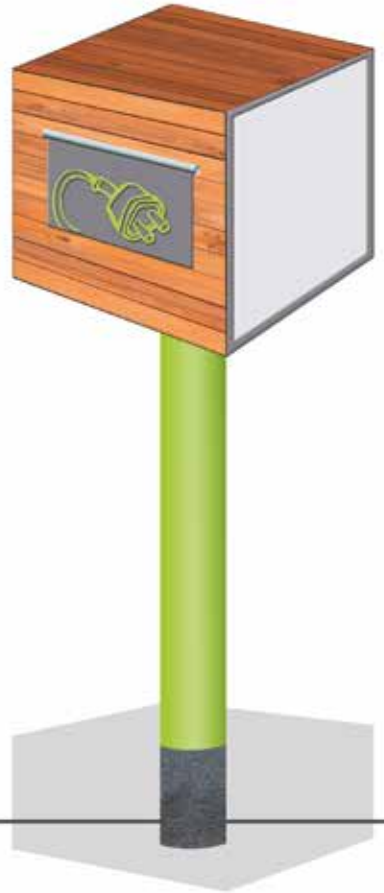
An der rückwärtigen
Seitenfläche können die
weiteren Erlebnispunkte
vom ABENTEUER FUNKEN-
FLUG beworben werden

In der Säule befindet sich
die Stromleitung



Wirtschaftlicher
Zusatznutzen:
ENERGIE WÜRFEL
für touristische
Betriebe, Park-
plätze …

Der Energie-Würfel
kann in unterschiedli-
cher Weise an der
Säule angebracht
werden.



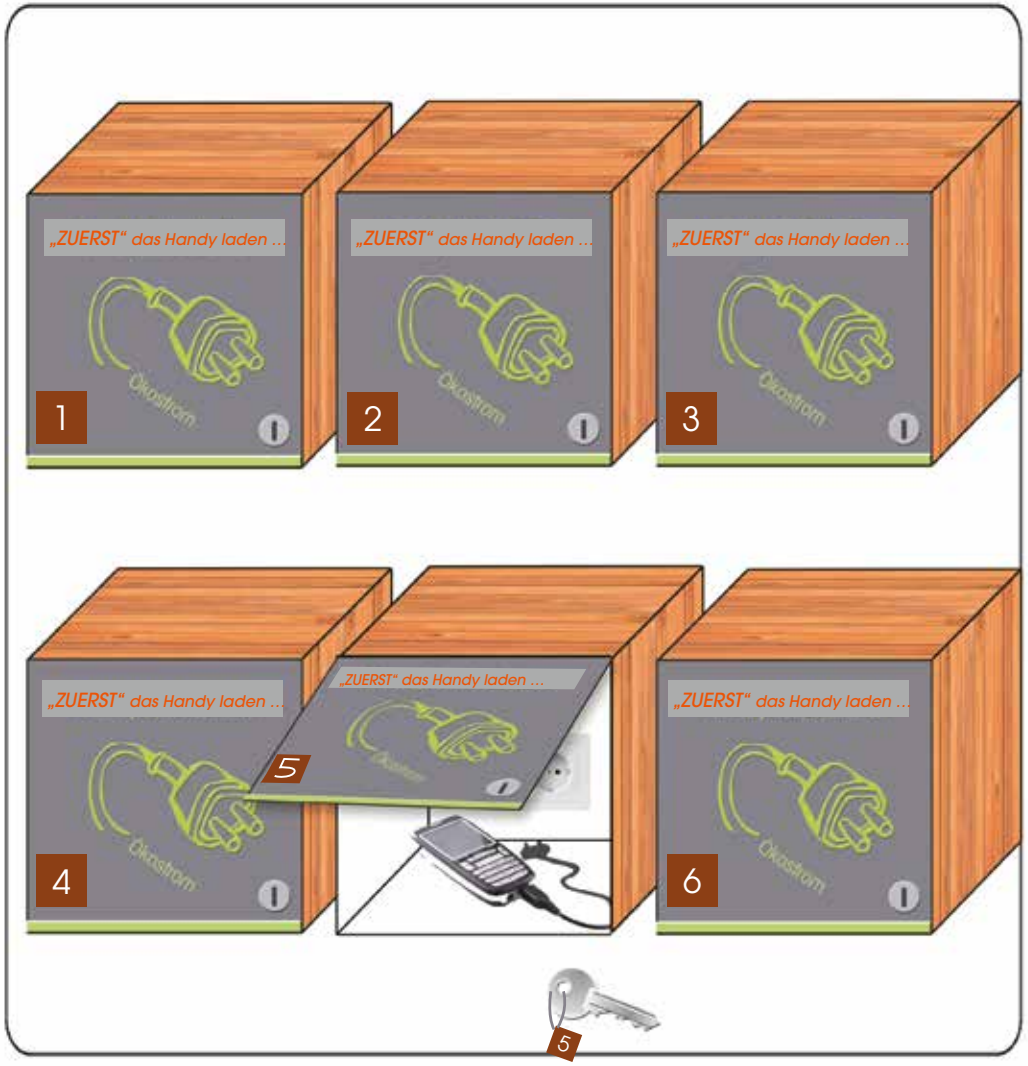
Beispiel Energie-Würfel 02

„ZUERST“ das Handy laden …

- … diese Energie-Würfel- Ladestationen können an der Wand befestigt werden
- … die einzelnen Würfeln sind mit einer Nummer versehen und versperrbar
- … den zugehörigen Schlüssel bekommt man über Münzeinwurf oder an einer Infostelle (event. gegen Gebühr)
- … im Inneren des Würfels befinden sich Steckdosen
- … oder fixe Anschlüsse div. Handyanbieter
- … Im Würfel befindet sich Werbung „Erneuerbare Energie/ Standort ZUERST“

Wirtschaftlicher Zusatznutzen:

Anbringung in Einkaufszentren, Tourismusbetrieben usw. …



2.5.

ENERGIE SAFARI

2.5. INHALT

E N E R G I E
S A F A R I

2.5.1. DIE IDEE

2.5.2. DIE ENERGIE-LIBELLE / ein Beispiel

DIE IDEE

… Abenteuer pur bei der ENERGIE SAFARI: Durch Kunstwerke in der Natur werden erneuerbare Energien zum Leben erweckt! Die Kunstwerke sind nachtaktiv!

… ABENTEUER FUNKENFLUG-Erlebnisstationen mit Kunstobjekten: Überdimensionale Tierskulpturen, aus Materialien der Energiegewinnung

… es gibt 2 Arten von Kunstobjekten:

1. Das Objekt ist der übergroße Nachbau eines Tieres, welches in der Region vorkommt und schützenswert ist – in Zusammenarbeit mit dem Naturschutz etc.

2. Das Objekt ist ein Tier, welches nicht real in der Natur vorkommt. Hier sind die Künstler aufgefordert ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen

… die ENERGIE SAFARI erstreckt sich entlang eines Weges (vorrangig entlang der Raab am bestehenden Radweg), welcher per Rad oder zu Fuß bewältigt werden kann

… alle Kunstobjekte werden entsprechend erklärt (Tier und Energie)

… Ziel: Kooperation mit E-Bike Verleih

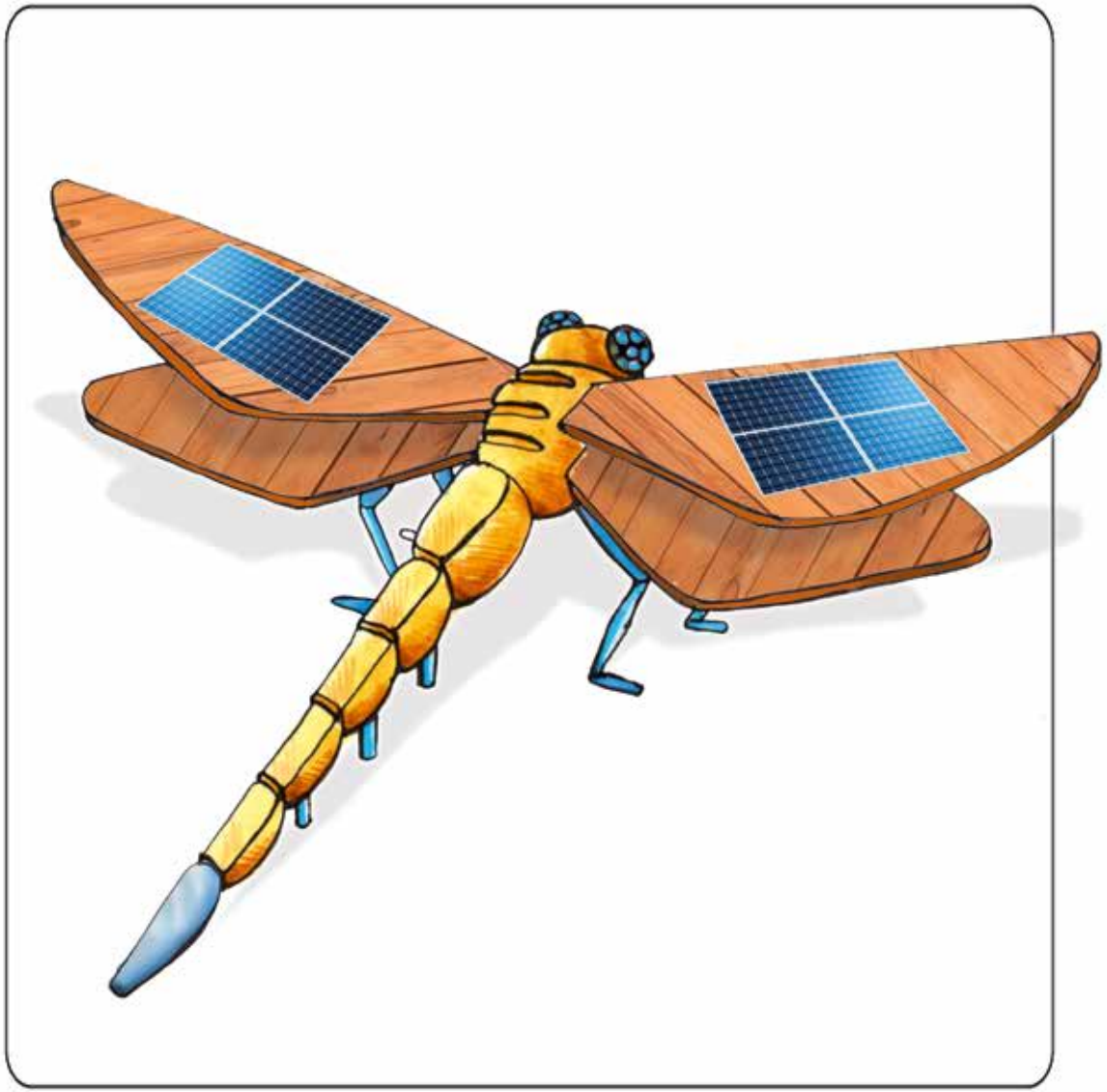
Wirtschaftlicher Zusatznutzen:

E-Bike Verleih

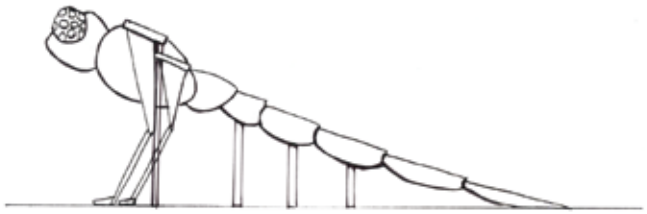
DIE ENERGIE-LIBELLE

Ein kleines Tier ganz groß …

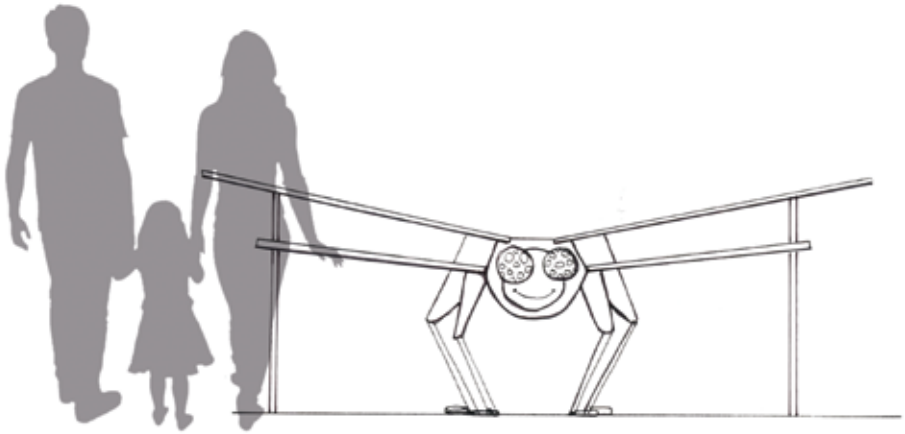
- … die Libelle ist ein Tier, welches entlang der Raab vorkommt und schützenswert ist
- … in Zusammenarbeit mit dem Naturschutz werden passend zur Region Tiere in Szene gesetzt
- … zu den Tieren gibt es Informationen, ebenso gibt es die Information zur Energiegewinnung
- … an der Oberseite der Flügel sind Solarpaneelen angebracht
- … durch die Stromversorgung hört man vor Ort das Surren einer Libelle oder ein Lied.
  Abends leuchten die Facettenaugen der Libelle, auch eine indirekte Beleuchtung der Station sollte erfolgen



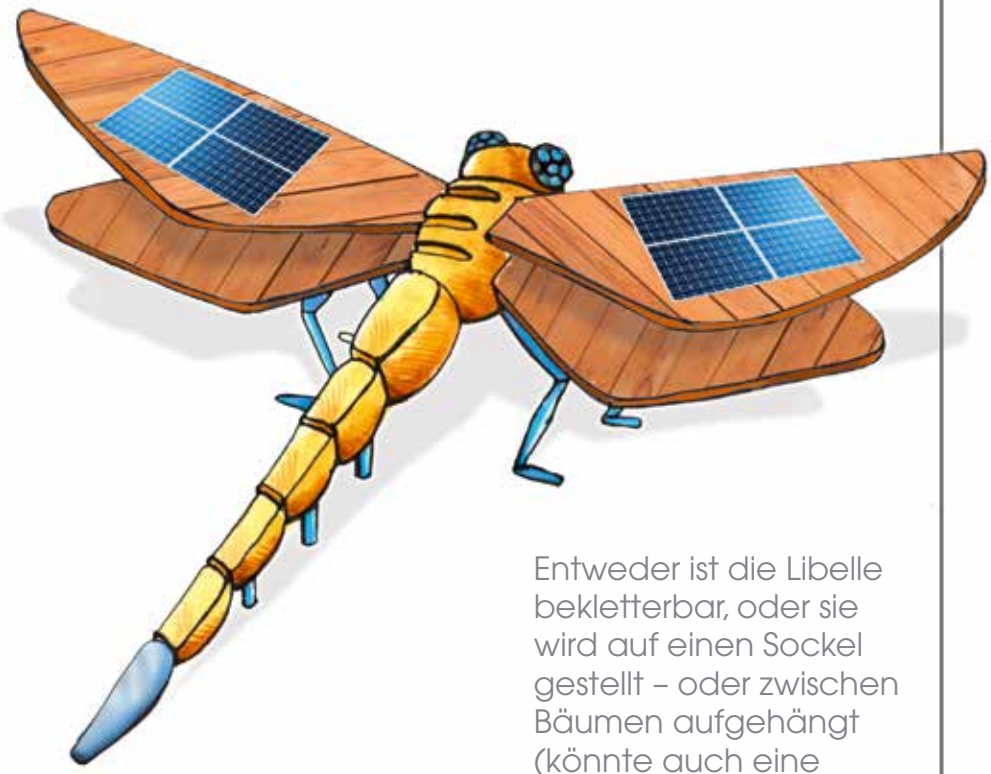
DIE ENERGIE-LIBELLE



Seitenansicht



Ansicht frontal



Entweder ist die Libelle bekletterbar, oder sie wird auf einen Sockel gestellt – oder zwischen Bäumen aufgehängt (könnte auch eine Schaukel integriert sein)

2.6.

ENERGIE LADEN

2.6. INHALT

E N E R G I E
L A D E N

2.6.1. DIE IDEE

2.6.2. DER MARGARETHNER-KISTERL-ANHÄNGER

2.6.3. IST REGIONALITÄT DIE LÖSUNG? = ein Beispiel

DIE IDEE

… Errichtung eines Verkaufs-Ladens im KWB Besucherzentrum
Hier können regionale Produkte verkauft werden

… das Margarethner-Kisterl
– zum einmaligen Einkauf, aber auch
– als Weihnachts-, Osterhasenkisterl oder
– mit regelmäßigem Zustelldienst

… sämtliche Margarethner-Kisterln sollen mit
Rezepten und Tipps ausgestattet sein

… an jedem Kisterl befindet sich ein persönlicher Anhänger
Kisterl könnte auch in passender Farbe bemalt sein

… der ENERGIE LADEN ist der optimale Platz um auf das Thema
Regionalität in Betracht auf das „Energie-Sparen" und den
„wahren, bzw. versteckten Kosten" einzugehen.

Wirtschaftlicher Zusatznutzen:
Verkauf der Margarethener Kisterln & Anhänger …

DER MARGARETHNER-KISTERL-ANHÄNGER

Ganz persönlich …

… die Anhänger sind an einer Seite mit einer Texttafel versehen

… durch das Anbringen von Namen kann man das Kisterl als Geschenk sehr persönlich gestalten

… die Rückseite ist mit Bildern – von Kinderhand gemalt – versehen

… es sollen unterschiedliche Anhänger zur Auswahl produziert werden.
Vorschlag: Mit einem Wettbewerb in Volksschule St. Margarethen verbinden

… Anhänger können auch sehr persönlich gestaltet werden.
Dazu werden Holztäfelchen angefertigt und handbemalt
Lustige Aktion für Schulklassen,
Aktion für Veranstaltungen (mit Wettbewerb - aus den Täfelchen werden mehrere Gewinner gezogen und die Künstler erhalten jeweils ein Kisterl)

Der Vergleich mit den Äpfeln …

- … im Bereich des ENERGIE LADENS befindet sich das Spiel
- … anhand von zwei Äpfel wird dem Besucher vor Augen gehalten, welch Vorteil die regionalen Produkte haben
- … die Äpfel sind überdimensional groß (Breite jeweils ca 90 cm)
- … dreht man an der Kurbel (in Form eines Wurmes) erscheinen im Bereich des „Bisses" Bilder, die den Weg des jeweiligen Apfels vom Baum bis zum Kunden darstellen.
- … an beigefügter Infotafel befindet sich die Textinfo und Hinweis für den ENERGIE LADEN

Kennst Du das? Du stehst im Supermarkt vor dem Obstregal und da liegen sie hübsch aneinander gereiht: Äpfel aus der Region und Äpfel von weit her.

Geht man nach dem Preis, würde man sich wohl meist für den Apfel von weit her entscheiden …

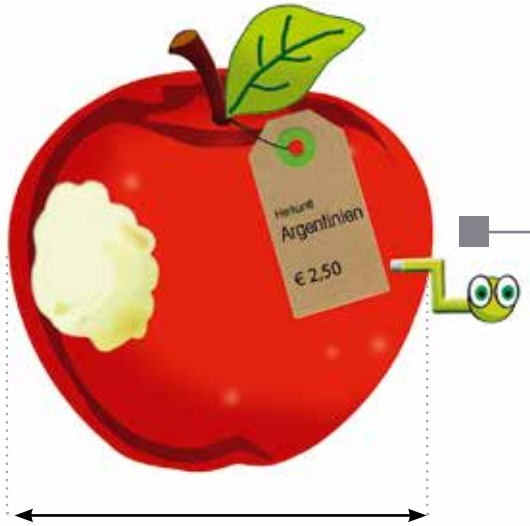
Aber ist der Apfel wirklich „billiger"?

IST REGIONALITÄT DIE LÖSUNG?

Der Vergleich mit den Äpfeln …

An den Anhängern sieht man Herkunfts-land und kg-Preis

An der „Bissstelle" erscheinen die Bilder - dreht sich immer in die Leerstellung zurück



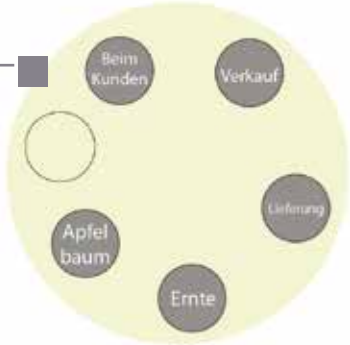
ca 90 cm

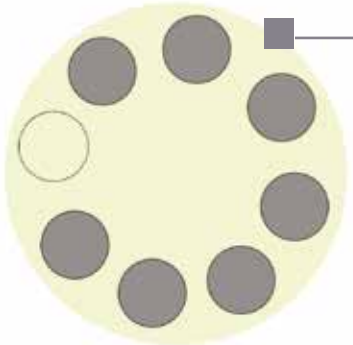
Kurbel in Wurm-form oder man lässt den Wurm entlang der Dreh-scheibe klettern

Drehscheibe regionale Herkunft:

Drehscheibe nicht regionale Herkunft:

An dieser Drehscheibe sieht man an einzelnen Bildern den Weg des regiona-len Apfels vom Baum zum Käufer.





Alleine durch die unterschiedliche Menge an Bildern wird klar, welcher Mehraufwand (Energie) dahinter steht, bis ein nicht regionales Produkt den Kunden erreicht.

2.7.

E N E R G I E
ERLEBNISWÜRFEL

2.7. INHALT

E N E R G I E
ERLEBNISWÜRFEL

2.7.1. DIE IDEE

2.7.2. WOHIN GEHT DIE REISE … ?

2.7.2.1. Würfel 01

2.7.2.2. Würfel 02

2.7.2.3. Würfel 03

Das Abenteuer ab 10 bis 110 Jahren …

… entlang eines Weges sind verschiedenartige Würfel aufgestellt, wobei die optischen Unterschiede in der Farbgestaltung, in der Größe und in der Position liegen

… sämtliche Würfel sind begehbar und erzählen eine Geschichte mit Botschaften und Visionen, die Würfelgrößen dienen auch an Mengenangaben

… man erfährt die Geschichte, dass man mit einem kleinen Schritt etwas sehr Großes erreichen kann – immer in Bezug auf das Thema Energieversorgung

… die Geschichte zeigt auf, wie ZUERST entstanden ist (ohne Fingerzeig) und befasst sich mit den Themen
- „Ist Regionalität die Zukunft der Energieversorgung?" und/oder
- „Wohin geht die Reise im Reich der Energieersorgung?"

… anhand der Geschichte wird das Thema Energie erklärt (Arten der Energiegewinnung, Unterschied erneuerbarer Energie und anderswertiger Energiegewinnung etc.) und ein kleiner Leitfaden gegeben was man selber beitragen kann

… die Geschichte hat ein großes ZIEL - es sollte der „Funke überspringen". Der Besucher soll für die Themen Regionalität und erneuerbare Energien begeistert werden!

Würfel 01 – Die Angst geht um …

- …gerade die Jugend nimmt die Schlagzeilen in den Medien sehr stark wahr
- … es ist ihre Zukunft – Jugendliche machen sich viele Sorgen was aus „ihrer Welt" wird
- … das Thema Klimaschutz ist ein großes Thema
- … diese Station bringt die Bedrohung nahe, das Gefühl der Ohnmacht, das Gefühl zu klein zu sein, um etwas zu bewegen …
- … Begriffe werden erklärt, z.B.:
  - was bedeutet „Globale Erwärmung"?
  - was bedeutet „Regionale Wertschöpfung"?
  - was bedeutet „Ressourcensicherheit"?
- … über eine Beschallung, die durch Wind oder interaktiv ausgelöst wird erfolgt eine akustische Inszenierung

WOHIN GEHT DIE REISE?

Würfel 01 – Die Angst geht um …

Lautsprecher in allen vier Ecken

Große Infotafel mit kurzer Info zur Station und genügend Platz für Begriffs-erklärungen.

Im Hintergrund befindet sich ein „Netzwerk" aus Stromleitungen und LED Lichtern

An diesen Strom-leitungen werden, sorgenerregende Zeitungsausschnitte, kritische Texte und Zeichnungen von Schulklassen auf Aludi-pondtafeln gedruckt angebracht.
Sämtliche Inhalte sind austauschbar und sollen den aktuellen Themen angepasst werden.

WOHIN GEHT DIE REISE?

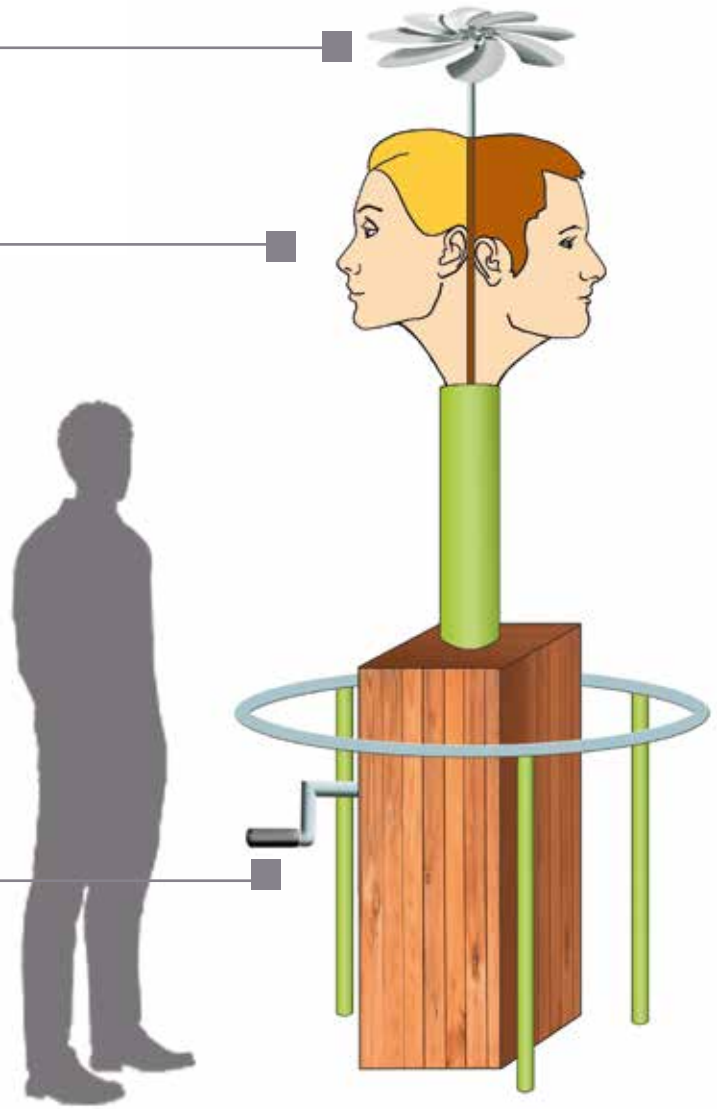
Würfel 01 – Die Angst geht um …

Windrad
wird durch den
Wind bewegt

Die Profile
von vier Köpfen (2 Erwachsene, 2 Kids)
werden durch das Windrad bewegt.

Mit der Drehung der Köpfe sprechen die einzelnen Personen – ihnen ist je ein Lautsprecher zugeordnet.
Es sind kurze Texte, die sich um die „Zukunftsängste drehen".
Je schneller sich das Windrad dreht, umso schneller und lauter laufen die Texte ab und gehen dann in ein chaotisches „Tohuwabohu" über … dann blinken auch die LED Lichter im Stromnetzwerk

Mit der Kurbel
kann jede Person in das
Geschehen eingreifen und den Wind
ersetzen …



Reeling zum Schutz
der Besucher und der
Skulptur

Würfel 02 – Der erste Funke …

- … dieser Würfel besänftigt und ermutigt nach dem chaotischen Tohuwabohu
- … der Würfel ist inhaltlich sehr emotional und erzählt von einer wahren Geschichte
- … es wird von zwei Menschen erzählt, die schon vor vielen Jahren dieses chaotische Tohuwabohu erlebt haben und es gab den ersten Funkenflug … ein Funke sprang über
- … diese Station erklärt das Wording „ABENTEUER FUNKENFLUG"
- … diese Station zeigt auf, dass alles Große auch einmal mit einem kleinen Schritt begonnen hat und das man „gemeinsam" Gutes für die Zukunft erreichen kann

Würfel 02 – Der erste Funke …

Der Besucher findet im Würfel einen Tisch mit zwei Stühlen vor

Auf dem Tisch steht eine Schüssel mit Äpfel (sollte täglich 1x gefüllt werden – mit Hinweis am Boden der leeren Schüssel)

Vor jedem Sitzplatz befindet sich ein halbvolles Glas Apfelsaft am Tisch

An den Sitzflächen der Sesseln befindet sich jeweils ein Blatt.
Auf einem Blatt steht:
– Schlosser und überzeugter Biobauer
und auf dem anderen Blatt: steht
– leidenschaftlicher Wissenschaftler mit vielen Ideen

Die Interaktivität:
Es erfolgt ein Hinweis: Bitte setzen!

Sobald man sich auf einen Sessel setzt, hört man zwei Stimmen miteinander reden.
Es sind dies die Stimmen von Erwin Stubenschrott und Dr. August Raggam. Ohne Namen zu nennen erlebt man die „Geburtsstunde" einer großen Idee …

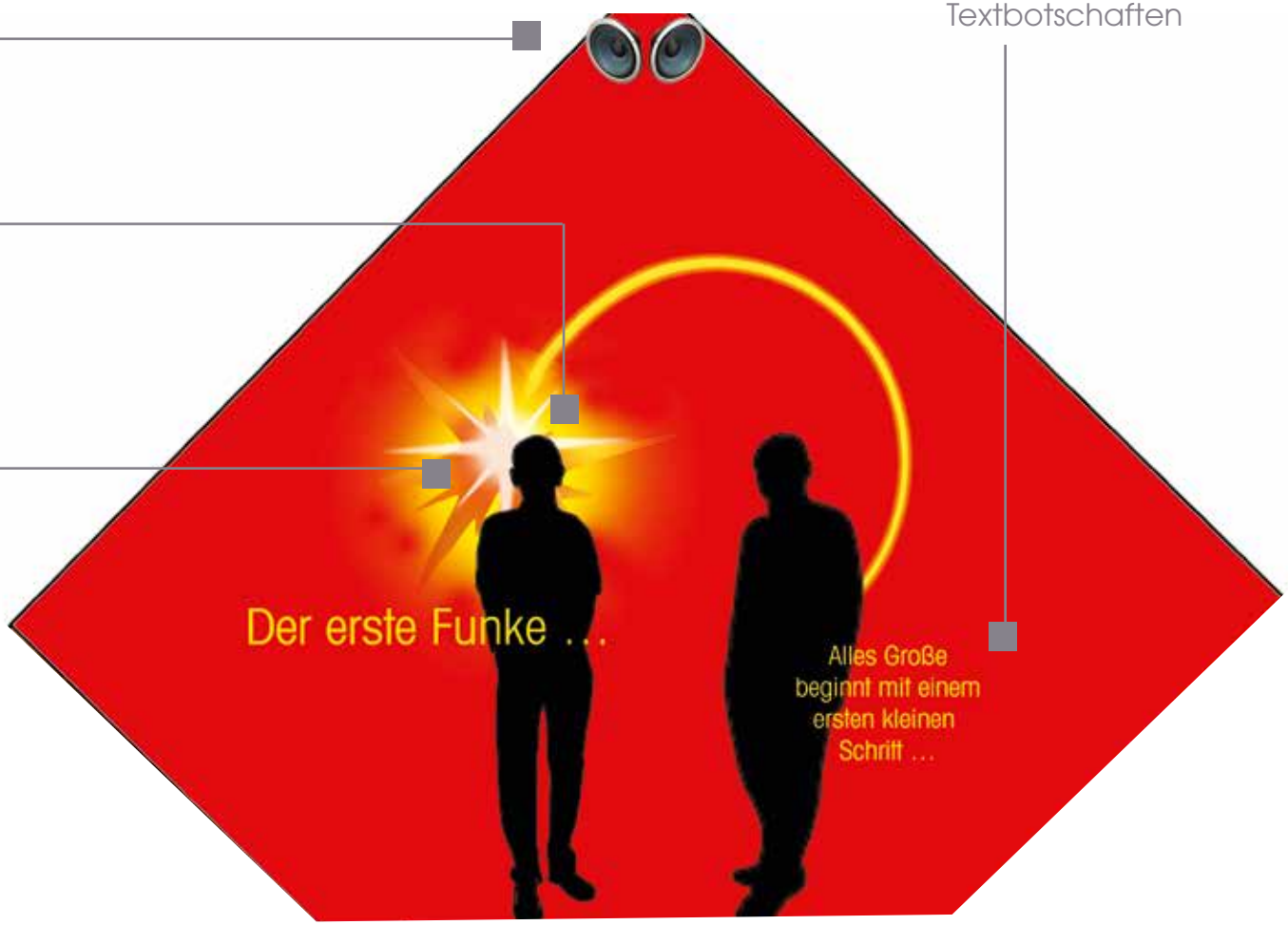
Würfel 02 – Der erste Funke …

Auch in diesem Würfel sind Lautsprecher integriert. Diese befinden sich über dem Tisch

Die Silhouetten zeigen Erwin Stubenschrott und Dr. August Raggam ohne sie namentlich zu nennen.
Am Ende des Zwiegesprächs beginnt der große Funke zu leuchten

Silhouetten, die sich die Hände reichen verdeutlichen symbolisch das „miteinander bewegen" an seitlichen Würfelflächen

Textbotschaften



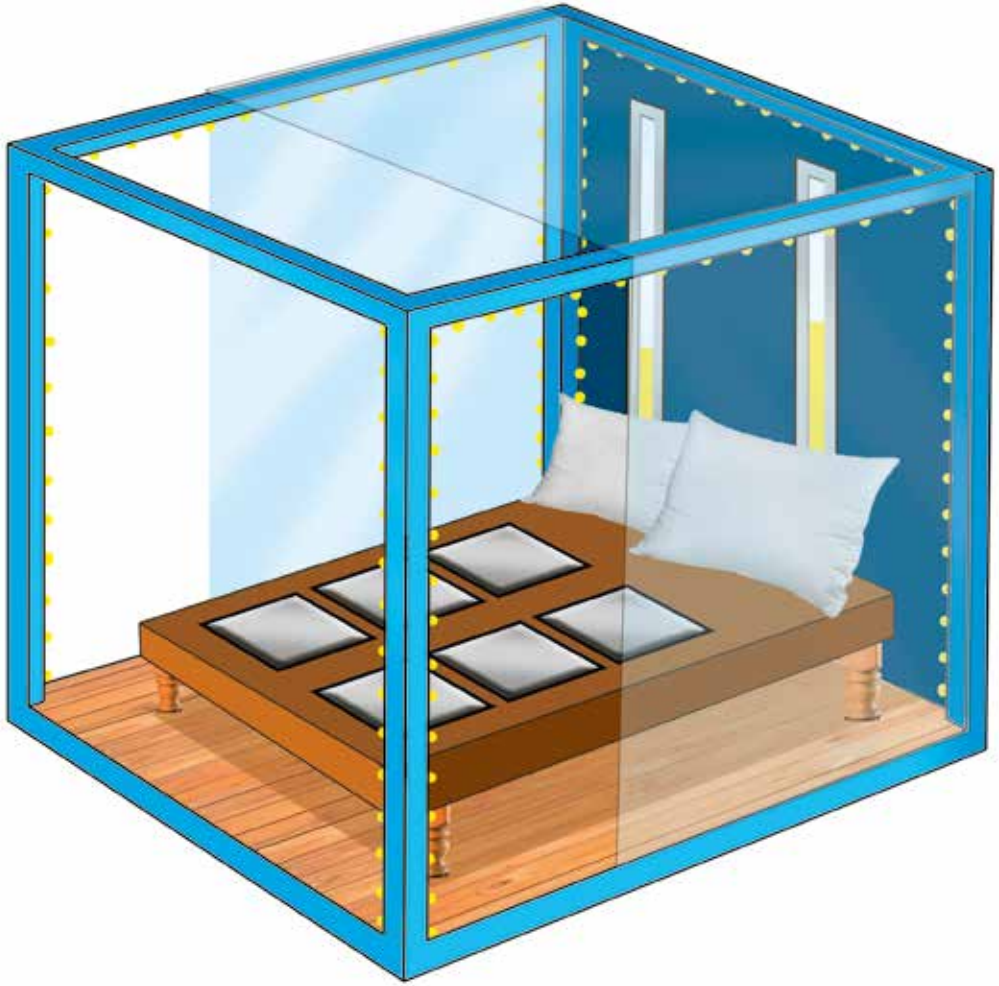
Würfel 02 – Der erste Funke …

Silhouetten, die sich die Hände reichen verdeutlichen symbolisch das „miteinander bewegen" an zwei Würfelseiten

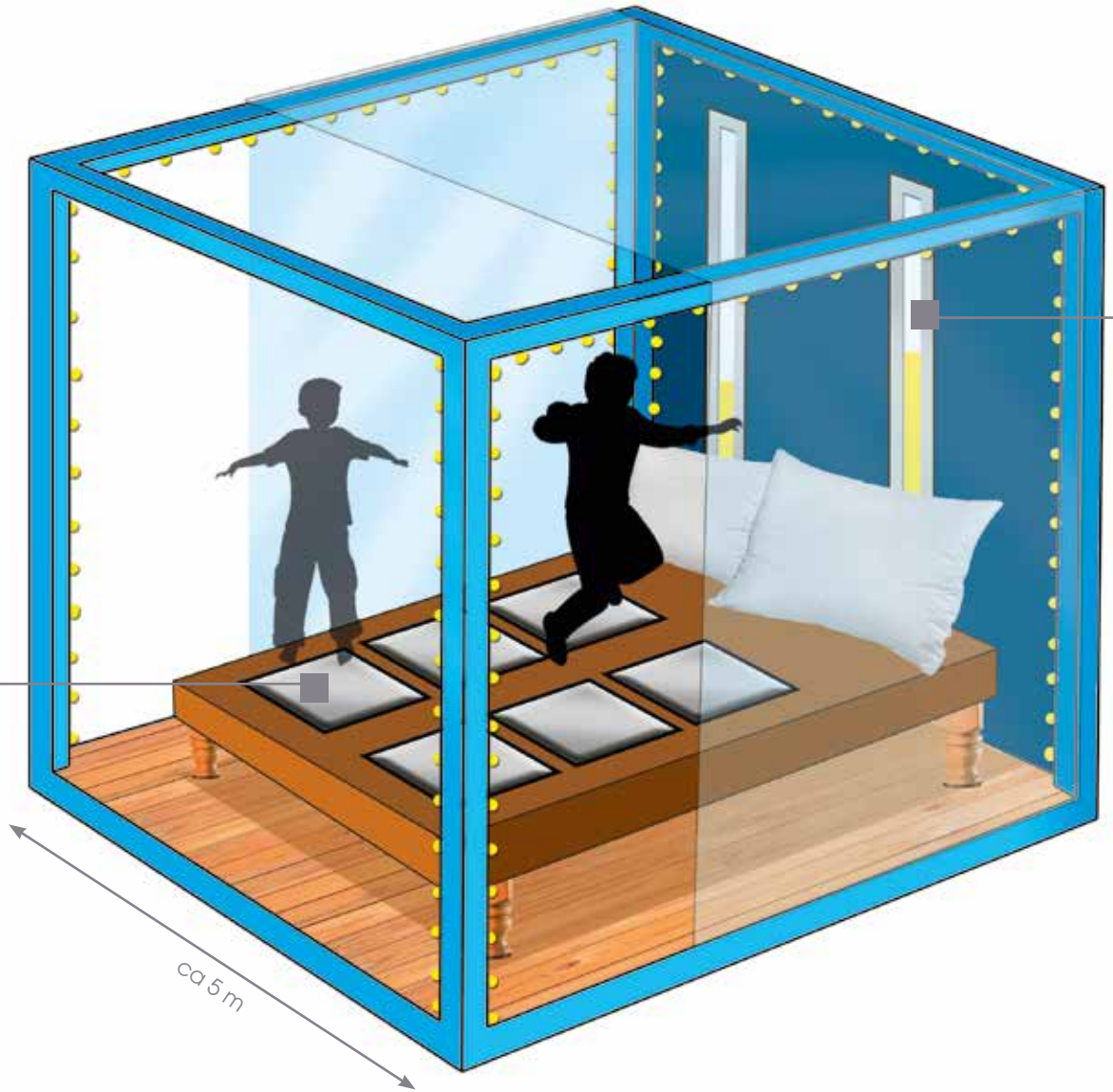
Auch bei diesen Menschen ist der Funke übergesprungen … ist auch das Thema des Info-Textes im Würfel

Würfel 03 – Wir erzeugen Energie …

- … dieser Würfel setzt sich mit dem Thema Energie auseinander
- … was ist Energie?
- … wie wird Energie erzeugt?
- … im Würfel befindet sich ein über-dimensional großes Bett
- … das Bett gibt den Besuchern die Möglichkeit Energie zu erzeugen



Würfel 03 – Wir erzeugen Energie …



Im Bett befinden sich Elemente, die Energie erzeugen, wenn man darauf hüpft.

Es sind die jeweils drei linken und drei rechten Elemente zusammengeschalten, daher kann man gegeneinander einen Wettkampf ausüben

An den beiden Säulen wird die Energie gemessen, wer als erster die Säule mit Energie füllt ist Sieger,

Sind beiden Säulen mit Energie gefüllt, dann blinken die LED Lichter in den Würfelkanten

Textinfo gibts an der Bett-Seitenkante Platz wäre auch auf der geschlossenen Rückseite des Würfels.

PREIS FÜR ERDÖL
STIGT & STEIGT

DIE REISE GEHT WEITER …

Weitere Themen für das Abenteuer ab 10 bis 110 Jahren …

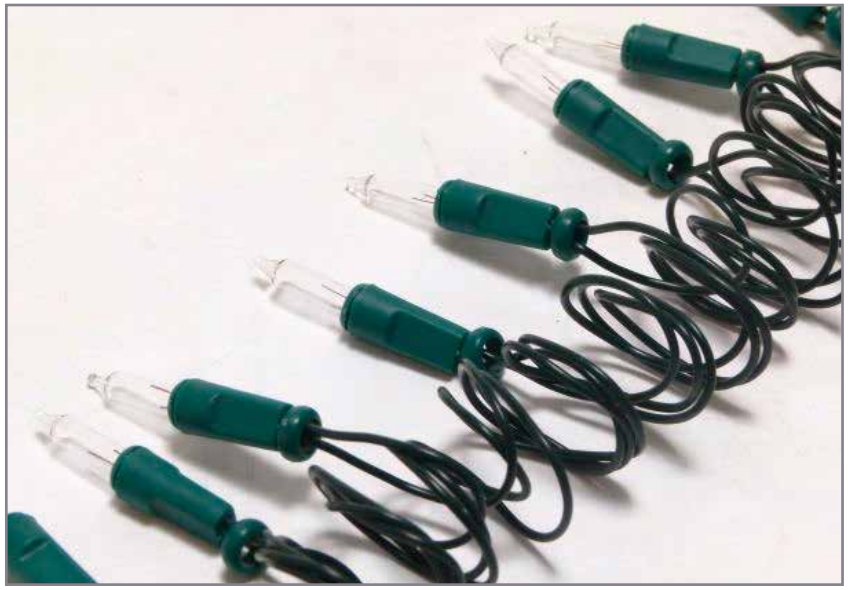
- … Erklärung der diversen Möglichkeiten der Energiegewinnung
- … Erneuerbare Energie
- … Energie–Speichermöglichkeiten
- … Herausforderungen der nächsten Jahre
- … Wohin geht die Reise/Zukunft?
- … Plattform / Energiewerkstätte für „infizierte" Energie Helden
- … u.v.m.

ABENTEUER
FUNKENFLUG
HAPPY END

HAPPY END

Wir setzen ein Zeichen:

- … jeder Besucher vom ABENTEUER FUNKENFLUG bei dem der „Funke übergesprungen" ist, bekommt ein kleines LED Lämpchen
- … der Besucher darf sein LED Lämpchen an einer Lichterkette anbringen
- … Abends werden die Lämpchen aktiviert
- … im Laufe der Zeit entsteht ein Bild und eine Botschaft leuchtet in die Nacht …
- … die Botschaft erreicht Personen in vorbei fahrende Autos und durch die Verbreitung im Netzwerk Internet

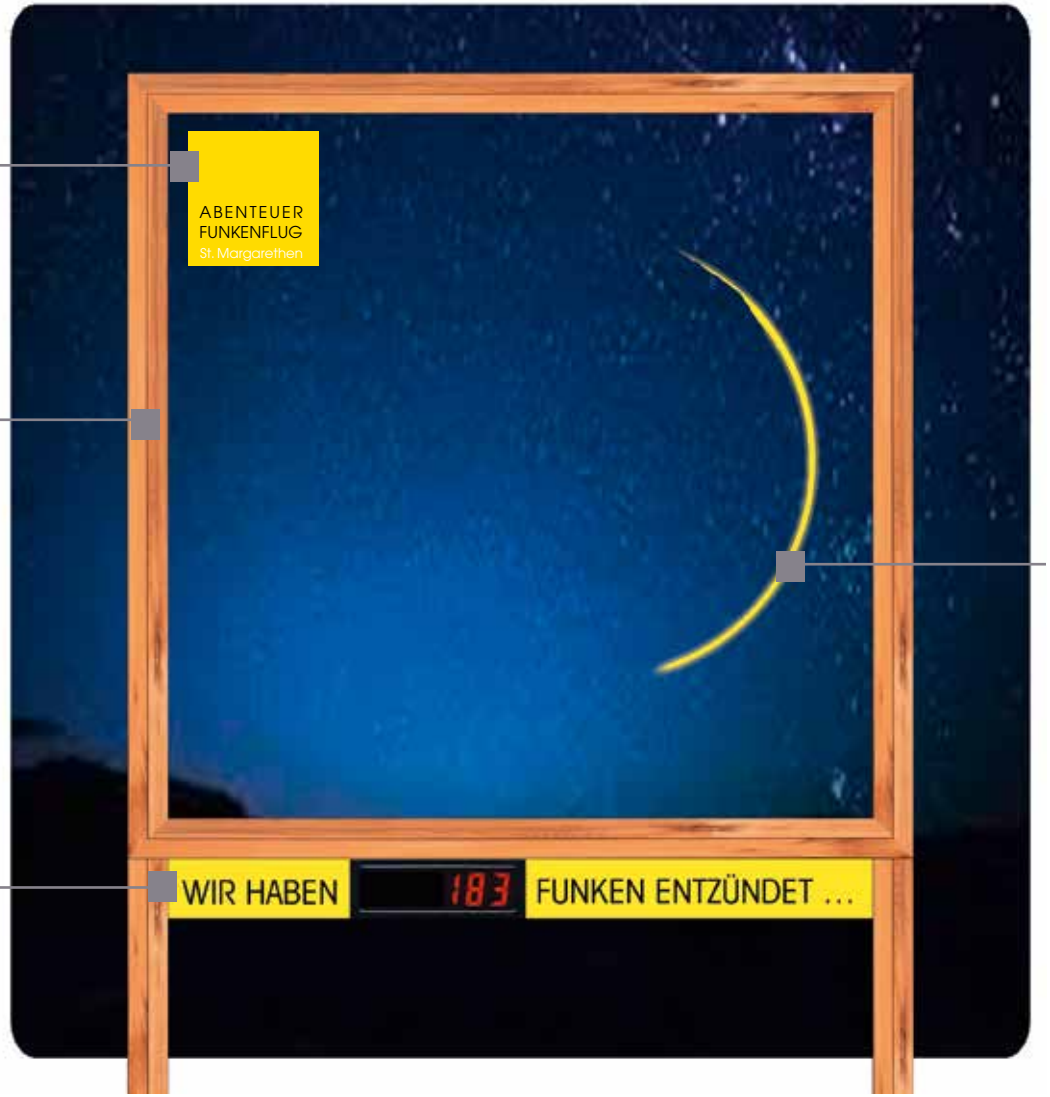


HAPPY END

Logo

Ein großer Rahmen steht in der Landschaft (von der Straße aus gut sichtbar)

An der Digitalanzeige sieht man die Besucher-zahlen, bzw. Menge an Personen, bei denen der Funke übergesprungen ist



… aus den kleinen LED Lämpchen entsteht ein Bild…

HAPPY END

... wir bieten auch unseren Kooperationspartnern die Möglichkeit an dieser Aktion teilzunehmen.

Mögen von einem ersten kleinen Funken sich viele Funken weit verstreuen ...

ABENTEUER FUNKENFLUG

DANKE FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT

WIR HOFFEN, ES IST AUCH EIN FUNKE AUF SIE ÜBERGESPRUNGEN …

Michaela & Julian Fink

ABENTEUER FUNKENFLUG

EINE KLEINE DRAUFGABE …

3.

FUNKENFLUG BOOKLET

3. INHALT

FUNKENFLUG
BOOKLET

3.1. DIE IDEE

3.2. BEISPIEL

DIE IDEE

… das Booklet hat ein quadratisches Format

… das Booklet ist wie ein Fächer gestaltet

… bei der Ansicht ist somit immer nur die vordere Seite sichtbar.

… dadurch ergibt sich eine weitere Möglichkeit einer Darstellung, wenn man das Booklet umdreht und den Fächer sozusagen von der Rückseite betrachtet.

… dies ist der geeignete Platz zu den passenden Themenbereichen „Wohin geht die ENERGIE REISE?“ kritische Texte anzubringen, die zum Nachdenken anregen sollten.

BEISPIEL / Titelseite

BEISPIEL /Seite 01

Wer sind wir?

Was erwartet sie bei uns?

Ein Funke soll überspringen …

ABENTEUER FUNKENFLUG:

Seite o2	Energie Schaugarten
Seite o	Energie Strasse
Seite o	Energie Inseln
Seite o	Energie Safari
Seite o	Energie Laden
Seite o	Energie Erlebniswürfel

ENERGIE
SCHAUGARTEN

Hier erfahren sie alles über die Vielfalt der Energiepflanzen, ihre Möglichkeiten des Anbaues auf dem Acker und die Nutzung als Brennstoff.

Durch die Abwechslung von gerader Anordnung der Felder mit Zwischenräumen und die Errichtung eines Hügels entsteht ein eindrucksvoller Weg durch das 22.000 m² große Gelände. Abstecher zwischen den Feldern kann man auf Wiesenwegen machen und dort die einzelnen Pflanzentypen genauer erkunden. Durch die unterschiedliche Vegetation bietet sich den Besucherinnen und Besuchern ein abwechslungsreiches Bild.

Führungen unter:

Ein Abenteurer mit und ohne Führung.

E N E R G I E
S T R A S S E

Es interessiert sie, was hinter unseren Mauern passiert und wie unsere Firmen direkt mit der Hügellandhalle, dem Seniorenheim und dem Kindergarten von St. Margarethen verbunden sind?

Sie möchten das Netzwerk verstehen?
Unsere Mitarbeiter geben Ihnen vor Ort einen Einblick in unsere Firmen …

Abenteurer Energie mit und ohne Führung.

E N E R G I E
S T R A S S E

Funken-Caching

Der interaktive Caching -App bietet Schulklassen, Jugendlichen oder der ganzen Familie ein spielerisches Erlebnis zum Thema „Energie Erleben“.

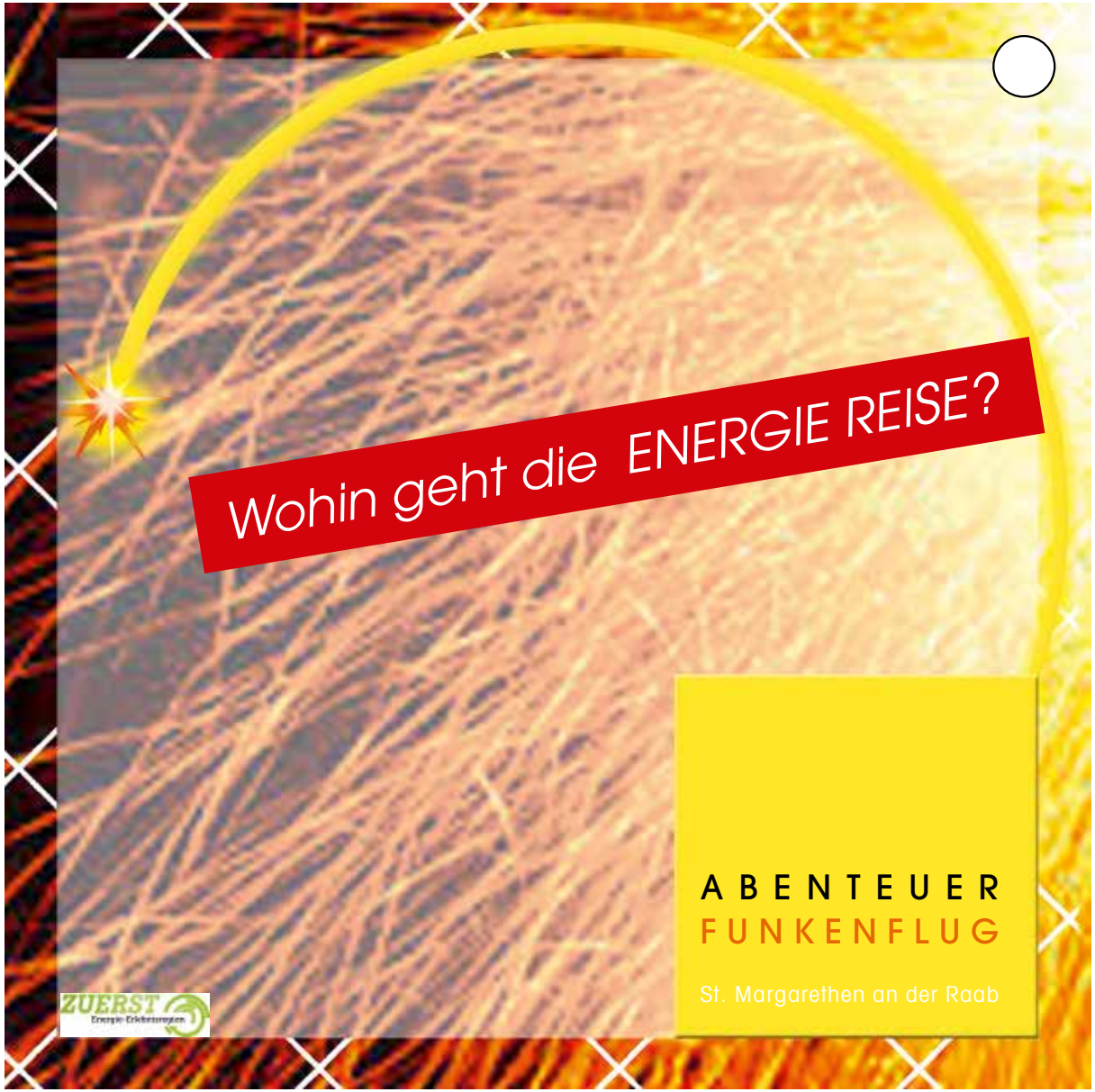
Das Abenteuer startet, sobald man eine App per kostenlosem WLAN auf das Smartphone geladen hat.

Per GPS Daten gilt es Funken zu sammeln, die entlang einer vorgegebenen Route zu finden sind. Z.B entlang des Wärmenetzes von St. Margarethen.

Funken-APP laden unter:

Ein interaktives Erlebnis für junge Abenteurer.

BEISPIEL / Rückseite Titel



BEISPIEL / Rückseite 01

IST DIE REGIONALITÄT DIE LÖSUNG DER ZUKUNFT?

Kennen sie die Situation? Sie stehen im Supermarkt vor der Auswahl an Äpfel. Da liegen sie hübsch aneinandergereiht - Äpfel aus der Region und Äpfel von weit her.

Geht man nach dem Preis, würde man sich wohl meist für den Apfel von weit her entscheiden …

Aber ist der Apfel wirklich „billiger“?

…

Besuchen sie unseren
ENERGIE LADEN

Einfach zum Nachdenken …