

Fit und bewegt durch den Adneter Marmor

THEMENBEREICH | BASISDIENSTLEISTUNGEN, LEADER, GEMEINDEN | UMWELT, BIODIVERSITÄT, NATURSCHUTZ

UNTERGLIEDERUNG | BODEN | GEMEINDEENTWICKLUNG | LEADER | SOZIALE DIENSTLEISTUNGEN | KULTUR | CHANCENGLEICHHEIT |

UMWELTSCHUTZ | TOURISMUS | WERTSCHÖPFUNG | STANDORTENTWICKLUNG

PROJEKTREGION | SALZBURG

LE-PERIODE | LE 14-20

PROJEKTLAUFZEIT | 01.07.2016-08.2017

MASSNAHME | FÖRDERUNG ZUR LOKALEN ENTWICKLUNG (CLLD)

TEILMASSNAHME | 19.2. FÖRDERUNG FÜR DIE DURCHFÜHRUNG DER VORHABEN IM RAHMEN DER VON DER ÖRTLICHEN BEVÖLKERUNG BETRIEBENEN STRATEGIE FÜR LOKALE ENTWICKLUNG

VORHABENSART | 19.2.1. UMSETZUNG DER LOKALEN ENTWICKLUNGSSTRATEGIE

PROJEKTTRÄGER | GEMEINDE ADNET

KURZBESCHREIBUNG

Mit "Fit und bewegt durch Adnets Marmorbrüche" wurde der bereits bestehende Weg durch die Adneter Marmorbrüche für alle Bewohner und Gäste interessant und attraktiv gestaltet. Alle Altersgruppen sollen motiviert werden, diesen Weg zu erwandern, zu durchlaufen oder ihn auch zur geistigen Weiterbildung zu nutzen. Für Kinder gibt es spannende Stationen wie Klettern, Tempelhüpfen, Höhlenforschen, Stoaamandlbauen uvm. Wird das Lösungswort gefunden, dürfen sich die jungen BesucherInnen in Begleitung ihrer Eltern eine Belohnung bei den teilnehmenden Betrieben abholen. Als Anziehungspunkt für Sportbegeisterte und Bewegungsfreudige ist dieser Weg eine Attraktion für die gesamte Region. Ein Ausflug lohnt sich – es ist gelungen, die Elemente in die Natur und Gegebenheiten vor Ort einzufügen und ein erfolgreiches Leitprojekt zu schaffen.

AUSGANGSSITUATION

Adnet wird als Marmordorf bezeichnet, daher sollte dieser besondere Stein immer wieder ins Gedächtnis der Menschen gerufen werden. Der Wald und der Stein sind eine der besten Kombinationen zur Gesundheitsförderung. Adnet kann sich durch das Vorkommen des „Adneter Marmor“ mit weltweiter Bekanntheit rühmen. Neben dem wissenschaftlichen Nutzen dieser geologisch einzigartigen Begebenheiten und dem ausgeprägten Abbau des edlen Steines – bereits im 2. Jahrhundert n. Chr. sollen Römer bereits Steinbrüche zum Abbau errichtet haben - wurde 1992 das Marmor-Museum in Adnet gegründet. Während 15 Steinbrüche in der Blütezeit des Abbaus aktiv waren, sind es heute noch 5. Der sogenannte „Marmorweg“, welcher insgesamt rund zwei Stunden Gehzeit in Anspruch nimmt, ermöglicht seinen BesucherInnen die Begutachtung dieser bis heute erhaltenen „Adneter Brüche“.

Das Thema Marmor spielt in Adnet sektorenübergreifend eine große Rolle. Wirtschaft, Tourismus und Landwirtschaft profitieren vom Marmor in der Region.

ZIELE UND ZIELGRUPPEN

In der lokalen Entwicklungsstrategie der grenzüberschreitenden LAG FUMO wird unter anderem das Augenmerk auf Ausflugsregionen gelegt. Dabei heißt es, dass der „[...] Ausbau der Kompetenz und des Angebotes für Einsteiger, Nachwuchssportler und Naturliebhaber in der Region“ vorgesehen ist. Angestrebte Resultate für die Periode bis 2023 sind in diesem Sinne „[...] neue Angebote, die zu mehr Bewegung anregen und Freude am Sport vermitteln“ (Lokale Entwicklungsstrategie LAG FUMO 2014, 3.1.3, S. 20).

Im weiteren Sinne werden die Herausforderungen der Positionierung im Sommer- und Wintertourismus betont. Der regionale Wettbewerbsdruck fordert demnach stärkere Spezialisierungen und die Verwendung innovativer Ansätze. Abgeleitete Entwicklungsbedarfe sind beispielsweise die „Ergänzung und Vernetzung der regionalen Sport- und Freizeitangebote“, die „Stärkung der Regionsbindung von Gästen und Einheimischen“ oder „Ausbau der touristischen Angebote zu Ganzjahresangebote zur Minimierung der Risiken im Zusammenhang mit den Folgewirkungen des Klimawandels [...]“ (Lokale Entwicklungsstrategie LAG FUMO, 2.4, S. 15 f).

Das übergeordnete Ziel der Gemeinde und des Tourismusverbandes in Adnet ist die attraktive und interessante Gestaltung des Marmorwegs für BewohnerInnen und TouristInnen sowie sämtliche Ziel- und Altersgruppen. Der Themenweg soll auf diese Weise nicht nur eine Erweiterung, sondern auch die Aufnahme innovativer und kreativer Gestaltungselemente, zusätzliche Möglichkeiten zu vielfältiger Bewegung wie auch verstärktes, spannendes Angebot für Kinder und Jugendliche erfahren. Das Programm soll einerseits das regionale, touristische - und Freizeitangebot – vorzugsweise für die wärmeren Monate - erhalten, verstärken bzw. ausdehnen und andererseits für die gesamte Bevölkerung durch die intensivierte, öffentlich und breit zugängliche, sozial verträgliche und kreative Aufbereitung des einzigartigen kulturellen Erbes („Adneter Marmor“) zur Attraktivitätssteigerung und Identitätsstiftung der Region beitragen.

PROJEKTUMSETZUNG UND MASSNAHMEN

Der bereits bestehende Weg durch die Adneter Marmorbrüche soll für alle Bewohner und Gäste interessant und attraktiv gestaltet werden. Alle Altersgruppen sollen motiviert werden, diesen Weg zu erwandern, zu durchlaufen oder ihn auch zur geistigen Weiterbildung zu nutzen.

Die geplanten Maßnahmen zur intensiven Ausgestaltung und ausgedehnten Angebotsschaffung beabsichtigen, alle Zielgruppen, Ausflugsgäste und Personen, die den Wunsch hegen, sich mehr zu bewegen und fit zu bleiben, zu erreichen. Ein weiteres übergeordnetes Ziel ist der Erhalt und die erweiterte Aufbereitung des Themas „Adneter Marmor“ als wertvolles kulturelles Erbe in der Region.

Marmorweg für Familien: In der Nähe der bereits aufgestellten Informationssteine der Brüche werden verschiedene Stationen für Kinder gemacht. Der jeweilige Stein des Bruches soll dabei dominieren.

1.Station: Klettern

"Wir suchen etwas Gefrorenes, trotzdem sollte uns warm sein:

Es ist wichtig, dass du dich gut aufwärmst. Lauf 5 x um das Klettergerüst und versuche anschließend folgende Wörter zu erklettern: Marmor, Steinmetz, Adnet. Gut gemacht! Ich bin froh, einen Partner wie dich zu haben. Komm, wir gehen weiter zur Höhle!"

2. Station: Höhle

"Oh, oh, jetzt wird es unheimlich. Du stehst vor der finsternen Langmooshöhle. Nimm all deinen Mut zusammen und schau dich um! Oberhalb des Eingangs siehst du einen Steinbossierer. Das waren Steinmetze, die Ausschau hielten nach besonders schönen Steinen. Vor langer Zeit wurde einer versteinert und ein Werkzeug von ihm kannst du an der Höhlenwand entdecken. Dies ist das erste Symbol, das du in deine Karte eintragen kannst."

3. Station: Käsebrett

"Aha! Nun sind gute Wahrnehmung, Geschicklichkeit und Feinmotorik gefragt. Versuche die Kugel von unten nach oben ins Zielloch zu bringen. Bevor du beginnst, musst du das linke obere Eck deiner Karte in den seitlichen Schlitz stecken. Nur wenn es dir gelingt, die Kugel ins Zielloch zu lenken, wird deine Karte gestanzt. Das ist ganz wichtig, damit du dir in Begleitung deiner Eltern die Belohnung abholen kannst."

4. Station: Bewegungslabyrinth

"Das ist wirklich ein verrücktes Labyrinth: Allein oder zu zweit müsst ihr die Marmorkugel durch das Labyrinth bewegen. Wie das gehen soll? Verlagere dein Körpergewicht und probier es aus! Sobald es dir gelungen ist, darfst du dir das nächste Symbol in deine Karte eintragen. Es ist hier irgendwo versteckt, halt die Augen offen!"

5. Station: Wasserspritze

"Holterdipolter! Wir kommen dem gefrorenen Stein schon näher. Du musst nun den Weg freispritzen! Lenke den Wasserstrahl in das Loch des Kirchenbruch - Marmorsteins bis das Bild von mir erscheint. Welches Symbol siehst du auf der Hinterseite? Aber Achtung! Wenn du zu viel spritzt, verschwindet das Bild und du musst von vorn beginnen."

5. Station: Kreativstein

Bist du schon so gut wie ich? Zeig dein Talent! Hier darfst du als Steinmetz und Steinkünstler kreativ sein. Versuche, den Anfangsbuchstaben deines Namens in den Stein zu meißeln. Aber setz zur Sicherheit zuerst die Schutzbrille auf. Ich freu mich, wenn du dich bei mir im Steinbruch verewigst!

6. Station: Tempelhüpfen

"Wer das Rätsel lösen will, braucht Kraft in den Beinen! Such dir einen kleinen Stein und wirf ihn in das erste Feld. Dann hüpfst du durch den Tempel bis 8. Allerdings überspringst du das Feld auf dem dein Stein liegt. Beim Zurückspringen Richtung Start nimmst du den Stein wieder auf. Nun wirfst du ihn in das nächste (jetzt also das zweite Feld) und so weiter. Zähle anschließend alle Zahlen zusammen und schau welches Symbol passt."

7. Station: Summstein

"Der Summstein hat ein Summloch. Wenn du deinen Kopf hineinsteckst und tief summend ausatmest, können die Vibrationen deinen ganzen Körper erfassen. Das ist ein cooles Gefühl, probier es mal aus!"

8. Station: Kneippen

"Wir suchen einen gefrorenen Stein. Zu Eis ist das Wasser im Kneippbecken noch nicht geworden – aber kalt ist es trotzdem! Bist du mutig genug, um hineinzusteigen?"

9. Station: Wackelbrücke

"Nun musst du dich als Abenteurer beweisen. Der Weg zu deiner Belohnung führt über diesen Marmorschacht. Aber keine Sorge: Es gibt eine Brücke. Als ich noch jung war, musste man hier viel mehr klettern, das war sehr gefährlich. Konzentrier dich auf dein Ziel, und wenn du auf der anderen Seite angekommen bist, bleibe unbedingt am vorgegebenen Weg und halte Ausschau nach einem weiteren Symbol."

10. Station: Schwingstein

"Uff. Du hast dir eine Pause verdient! Setze dich auf den Schwingstein, schließ die Augen und genieß die Ruhe. Was hörst du? Was fühlst du? Ich bewundere dich für deinen Mut und dein Durchhaltevermögen. Wir haben es fast geschafft! Wenn du deine Augen wieder geöffnet hast, blicke nach oben – siehst du das nächste Symbol?"

11. Station: Stoanamandl bauen

"Um den gefrorenen Stein zu befreien, brauchen wir noch deine Kreativität. Hier liegen viele Marmorsteine. Sei kreativ und bau aus ihnen ein Stoanamandl. Es wird dir das letzte fehlende Symbol zeigen, das sich hier bei den Stoanamandlkindern befindet."

12. Fernrohr (Ende des Weges bei der Wandschützenhütte - Aussicht auf umliegende Landschaft und Bergmassiv)

"Ich danke dir! Du hast mir geholfen, du warst schlau, stark und mutig! Du hast alle Symbole beisammen, die du zum Lösen des Rätsels brauchst. Schau durch das Fernrohr und entziffere das Lösungswort. Schreib es auf deine Karte und bring diese zu einem der teilnehmenden Betriebe – dann wirst du sehen, was sich hinter dem Geheimnis des gefrorenen Steins verbirgt..."

Der Weg soll nicht nur Familien dienen, sondern auch Anziehungspunkt für Sportbegeisterte und Bewegungsfreudige sein. Für diese Interessenten wurde ein Fitnesspark mit einigen Outdoor Geräten errichtet.

Weitere Ideen für die künftige Nutzung der neuen Attraktion:

- Schatzsuche auf dem Marmorweg für Kinder mit Schatzsuchkarte und Belohnung
- Geschichten erzählen in einem dafür geeigneten Steinbruch
- Konzerte oder Lesungen, Freiluftkino, Trommelworkshops, Vorträge u.v.m.
- Ein Jazzbrunch mit Verköstigung durch die örtliche Gastronomie
- Adventveranstaltungen
- In den Sommermonaten: Einmal in der Woche Yoga zum Munterwerden oder Yoga zum Sonnenuntergang im Erholungspark
- Rundweg soll auch ein besonderes Ausflugsziel für die Schuljugend sein

ERGEBNISSE UND WIRKUNGEN

- Steigerung der Attraktivität des Wanderweges in den Marmorbrüchen durch den Aufbau der Stationen
- Errichtung Outdoor Fitnesspark: Kostenloses Training inmitten der Natur
- Nutzung durch: Sportbegeisterten wie Vereine und Schulen, Jugendliche, die den neuen Trendsport in freier Natur ausüben wollen, Freizeitsportler, die ihre Fitness steigern möchten, Senioren, die ihre Muskulatur stärken wollen um gesund und fit zu bleiben
- Nutzung der Geräte für Trainer, um Kurse für die Bevölkerung anzubieten
- Die Wertschöpfung in der Region konnte gesteigert werden
- Es gibt neue Angebote, die zu mehr Bewegung anregen und Freude am Sport vermitteln
- Die Angebote in den Bereichen Natur und Landwirtschaft, Kunst und Kultur sowie Sommersport sind ausgebaut und miteinander vernetzt
- Durch die Schaffung von Möglichkeiten für individuelle und persönliche Erinnerungsorte konnte die Gästebindung in der Region gestärkt werden
- Es gibt Besucherlenkung zu besonderen Orten in der Region

ERFAHRUNG

Das Projekt zeichnet sich nicht nur durch seinen umfassenden Inhalt und seiner Größe, sondern auch durch die starke und intensive Zusammenarbeit innerhalb der Gemeinde aus (Projektleitung, Projektträger, regionale Akteure, LEADER-Stelle etc.). Betont werden sollte in diesem Sinne die gewissenhafte und höchste engagierte Arbeit durch die gesamte Projektgruppe, wodurch das Projekt bis hin zu einem wichtigen Leitprojekt und Anziehungspunkt für Touristen und Einheimische in der Region geführt werden konnte.



LEADER-Region FUMO



LEADER-Region FUMO



LEADER-Region FUMO



LEADER-Region FUMO



LEADER-Region FUMO

LINKS

<http://www.regionfumo.at/feierliche-eroffnung-des-neuen-marmorweges-in-adnet/>
(<http://www.fitundbewegt.at>)

DOWNLOADS

[Zeitungsartikel Krone](https://www.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=1573) (<https://www.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=1573>)
[Zeitungsartikel Tennengauer Nachrichten](https://www.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=1574)
(<https://www.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=1574>)