

## „Entdecke mit Willi Wassertropfen und deiner ARvin-App immer neue Wasserabenteuer und spiele sie auf dem Erlebnis-Spielplatz nach!“

Ein Gemeinschaftsprojekt der Stadtwerke Menden GmbH, KOMPAN GmbH, PUPPETEERS GmbH und B.S.L. Landschaftsarchitekten – unterstützt durch die Stadt Menden.

Entwickelt nach der Idee und Bachelorarbeit von Julia Bach (Menden).



**Kostenlose ARvin-App** für Smartphone und Tablet. Einfach herunterladen:







**Unser Tipp:**

Zuhause bereits das „Abenteuer Wasser“ als Erlebnis in der ARvin-App aktivieren, mit diesem Pop-up-Spielplan ausprobieren und auch am Spielplatz alle Funktionen schnell & bequem nutzen.

**Freies W-LAN nutzen:**  
Helispot am Spielplatz

Am Spielplatz ist ein kostenloses W-LAN der Stadtwerke Menden verfügbar – Helispot, powered by Helinet – einfach der Schritt-für-Schritt- Einwahlanleitung folgen.



## INTERAKTIVES SPIELERLEBNIS WASSER

Entdecke mit **WILLI WASSERTROPFEN** und Deiner **ARvin-App** immer neue Abenteuer und spiele sie auf dem Erlebnis-Spielplatz nach!

**Auf Höhe von** „Bodenschwingstraße 5“ und „Am Wasserrad 2-9-31“ in Richtung Wasserrad  
58706 Menden (Sauerland)  
Koordinaten:  
51.436808, 7.791215  
51°26'12.5"N 7°47'28.4"E

**Dein interaktiver Erlebnis-Spielplatz „Wasser“** beim Wasserrad an der Hönne, Menden



Runde zum Spielplatz:






Ein Gemeinschaftsprojekt der Stadtwerke Menden GmbH, KOMPAN GmbH, PUPPETEERS GmbH, B.S.L. Landschaftsarchitekten. Entwickelt nach der Idee und Bachelorarbeit von Julia Bach (Menden).






Als kommunal geprägtes Unternehmen leben die Stadtwerke Menden täglich ihre Verpflichtung und ihre Verbundenheit gegenüber der Bürgerschaft in ihrer Kommune. Dazu gehört auch, die Bedürfnisse in der Ausgestaltung von öffentlichen Räumen zu erfüllen, beispielsweise indem die Stadtwerke Infrastruktur für Energie, Wasser, Mobilität und Kommunikation bereitstellen und sich in der Wissensvermittlung rund um diese Themen der Daseinsvorsorge engagieren. Ganz besonders trifft dies auf das Thema Trinkwasser zu – unserem wichtigsten Lebensmittel überhaupt.

Die Stadtwerke Menden GmbH – als Projektinitiatorin des interaktiven Erlebnis-Spielplatzes – hat, in Partnerschaft mit hochkarätigen Playern unterschiedlicher Fachbereiche, dieses europaweit einmalige, innovative Spiel- und Lernkonzept entwickelt. Kinder in der Altersklasse Anfang 5. Lebensjahr bis ca. 10. Lebensjahr sollen animiert und motiviert werden, sich mit dem Thema Wasser spielerisch zu beschäftigen. Wie wird Rohwasser zu Trinkwasser? Wie kommt das Trinkwasser in die Häuser? Und wie kann jede\*r Einzelne mit dem eigenen verantwortungsvollen Umgang dazu beitragen, diese kostbare Ressource zu schonen?

Eine virtuelle Sympathiefigur – Willi der Wassertropfen – moderiert digitale Bild- und Erzähl-Impulse und begleitet die Kinder und deren Umfeld hinein, in die Erlebniswelt „Wasser“. Dazu ist nicht mehr nötig als ein Smartphone oder Tablet – und der Erlebnis-Spielplatz wird zur „Schatzkiste“ für neues Wissen rund um das Element Wasser. Mit vielfältigen interaktiven Features werden Kinder und auch deren erwachsenes Umfeld, mit der Welt des Wassers vertraut gemacht: per virtueller Ergänzung der realen Spiellandschaft, mit 3D-Augmented-Reality-Elementen und dem digitalen Einspielen von Tipps und Info-Clips rund um Trinkwasser. Im Mittelpunkt des Ganzen steht jedoch nach wie vor das echte Abenteuer, mit ganz viel körperlicher Bewegung und Fantasie – auf einem begeisternden Spielgelände für immer neue Spielideen.

Maria Geers, Leiterin Unternehmenskommunikation und strategisches Marketing der Stadtwerke Menden GmbH – Projektleiterin des interaktiven Erlebnis-Spielplatzes:

*„Eine ganz neue Art der Präsenz und Themenplatzierung im öffentlichen Raum ist uns dank des innovativen Spielplatz-Konzepts gelungen.*

*Damit können wir als Stadtwerk unser Engagement und die zentrale Rolle unserer Produkte für das tägliche Leben aller Bewohner\*innen in unserer Region erlebbar machen. Dabei liegt uns ganz besonders am Herzen, bereits unsere jüngsten ‚Kunden‘ an ihre Möglichkeiten zur Ressourcenschonung spielerisch heranzuführen. Das gelingt am besten mit tollen Erlebnissen, die in Erinnerung bleiben und Abenteuern, die immer wieder neu anregen.“*

Es braucht Ideengeber und Möglichmacher: Der Impuls zu dem gesamten Projekt stammt aus der Feder einer jungen Mendenerin, die in ihrer Bachelorarbeit die Bereiche „Spielen, Lernen und Digitalisierung“ zu einem ganz neuen Denkansatz verknüpft hat. Julia Bach hat – als Werksstudentin in der Unternehmenskommunikation der Stadtwerke Menden – nicht nur die projektbeteiligten Unternehmen von ihrer Idee begeistert, sondern gleich auch die Ratsmitglieder und eine Vielzahl von städtischen Ressortverantwortlichen ihrer Heimatstadt Menden, die für das spannende, innovative Vorhaben sogleich den perfekten Standort bereitgestellt haben.

Julia Bach, Impulsgeberin und Patin des interaktiven Erlebnis-Spielplatzes:

*„Aus Beobachtungen im persönlichen Umfeld wollte ich Fragen zum Spielverhalten heutiger Kinder auf den Grund gehen: Warum spielen Kinder heutzutage mehr drinnen als draußen? Wie lassen sich digitale Medien altersgerecht als Bewegungsmotivation für Kinder nutzen? Und wie können positive Erlebnisse dazu beitragen, dass Kinder ressourcenschonendes Handeln entwickeln? Auf das Ergebnis – den interaktiven Erlebnis-Spielplatz – bin ich sehr stolz und hoffe auf viele begeisterte Nachwuchs-Wasserschützer“.*

Sebastian Arlt, 1. Beigeordneter der Stadt Menden:

*„Wir haben hier an unserem ‚Grünen Weg‘ etwas Großes geschaffen: Diesen besonderen Spielplatz, den es so bislang wohl nur ein einziges Mal gibt.*

*Durch vielfältige Erlebnisräume wird die Hönne spürbar und rückt in greifbare Nähe, nicht nur für die großen, sondern auch für die kleinen Mitbürger\*innen unserer Stadt. Darüber freue ich mich, stellvertretend für den Verwaltungsvorstand, ganz besonders.*

*Herzlichen Dank an die Stadtwerke Menden und allen Beteiligten!“*

Frank Wagenbach, Leiter des Fachbereichs Umwelt, Planen und Bauen der Stadt Menden:

*„Der interaktive Erlebnis-Spielplatz der Stadtwerke Menden wurde begeistert von Politik und Verwaltung begleitet und stellt ein Alleinstellungsmerkmal für Menden dar. Außerdem ergänzt er mit dem Thema ‚Wasser‘ perfekt unsere städtebaulichen Planungen. Auch die Förderprojekte „Der Grüne Weg“, die Umgestaltung des Mühlengrabens und die Offenlegung des Glockenteichbaches bringen das Wasser als belebendes Element in die Stadt. So konnte gemeinsam eine eindrucksvolle Anziehungskraft für unsere neu gestaltete Innenstadt geschaffen werden.“*

Eingebettet ist die Erlebnis-Spielfläche in ein neu gestaltetes Areal an der Hönne, dem Fluss, der durch Menden fließt. Einst die „Wasserader“ der Stadt, ist die Hönne mit ihren grünen Ufern heute zum Naherholungsgebiet im Herzen der Stadt geworden. Ein Wasserrad, das ehemals in einer Kornmühle in Menden für „Energie aus Wasserkraft“ sorgte und die Mühlsteine antrieb, ist als verbindendes Element zwischen der Hönne und der Spielfläche in ständiger Bewegung und sorgt auch für eine akustische Nähe zum

Element Wasser. Die Landschaftsarchitekten von B.S.L., Soest, haben das Erlebnis Wasser noch einen Schritt weiter gedacht und gestaltet: An einer offenen flachen Wasserrinne können kleine und große Besucher beobachten, wie das Wasserrad das kühle Nass weiterbewegt und es dann „unter der Erde verschwindet“ – ganz wie das Trinkwasser der Stadtwerke, das mittels unterirdischer Rohre zu allen Nutzern gebracht wird.

Klaus Schulze, Geschäftsführer der B.S.L. Landschaftsarchitekten

*„Als Landschaftsarchitekten haben wir immer auch mit Wasser in Form von Seen, Flüssen, Brunnen oder Pools zu tun, aber noch nie zuvor haben wir virtuell mit Wasser geplant. Unsere anfängliche Skepsis ist längst der Begeisterung gewichen. Dieser besondere Spielplatz wird mit Sicherheit dazu beitragen, dass - nicht nur - Kinder ein anderes, besseres Verhältnis zum lebenswichtigen Element Wasser entwickeln.“*

Für echtes Spielerlebnis, viel Bewegung und eine positive Herausforderung für die motorische Entwicklung brauchen Kinder eine vielseitige Spielgeräte-Gestaltung. Eine gelungene Spiellandschaft bindet alle Sinne ein, bietet spielerisch neue Erfahrungen und motiviert dazu, die individuellen Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Die Experten der KOMPAN GmbH, dem Weltmarktführer für Outdoor-Spiel und Fitnessparks, kreierten als Projektpartner eine moderne, sympathische Spielinsel mit vielfältigen Elementen, die die Fantasie anregen und eine nahezu unerschöpfliche Bewegungsvielfalt bieten. So verbindet das neue interaktive Spielkonzept digitale Möglichkeiten mit dem bewegungsreichen erfüllenden Spielen „draußen“ auf dem Spielplatz – für eine kindgerechte Erlebnis- und Erfahrungswelt.

Uwe Lersch, Referent KOMPAN Spiel-Institut:

*„Innerhalb unserer heutigen Lebensform, die wir aus entwicklungsspezifischer Sicht als ‚sitzend und digitalisiert‘ bezeichnen, ist eine definierte Förderung der Basiskompetenzen (körperlich, mental, kognitiv und sozial) von entscheidender Bedeutung sowohl für den einzelnen Menschen als auch für eine Volkswirtschaft. Die Erfahrungs- und Bildungsmöglichkeiten müssen dazu in erster Linie direkt ‚am Ort des Wohnens‘ geschaffen werden, um innerhalb unserer zunehmenden urbanen Verdichtung allen Kindern selbstbestimmtes Handeln im freien Spiel und eine umfassende Bildung zu ermöglichen. Das Wissen um ökologische Zusammenhänge ist, angefangen beim Trinkwasser, Grundlage für ein engagiertes Umweltbewusstsein, welches idealerweise bereits in der Kindheit gesetzt wird.“*

Lars Philipp, Projektverantwortlicher Key Account der KOMPAN GmbH

*„Spielplätze sind für die körperliche Aktivität von Kindern von zentraler Bedeutung – und körperliche Aktivität ist wiederum an der Gesundheit und dem Wohlbefinden von Kindern maßgeblich beteiligt. Innovative Spielgeräte sind der Schlüssel zu mehr Spielen, denn einige Spielplätze scheinen beliebter zu sein als andere. Die Größe des Spielwerts dieser mit den Stadtwerken Menden entwickelten 3-Turm-Spielanlage, wird die Kinder wieder und wieder zum Spielen inspirieren. Durch die Verbindung von physischer Herausforderung und dem interaktiven Spielkonzept entsteht ein einzigartiger Wow-Faktor.“*

Mit regelmäßig neuen Spielaufgaben, Tipps und Clips wird diese ganzheitliche Erlebniswelt des Wassers kontinuierlich spannend bleiben. Dafür sorgt die virtuelle dreidimensionale Spielumgebung, die auf allen gängigen Smart Devices (Smartphones und Tablets) und mit responsivem Design läuft. Diese virtuelle Spielumgebung lässt sich einfach über die kostenlose Stadtwerke Menden-App „ARvin“ ansteuern (erhältlich im Google® Play Store und im Apple® App Store). Realisiert wurde die ARvin-App sowie alle virtuellen Elemente des interaktiven Spielerlebnisses von den Spezialisten der PUPPETEERS GmbH, Dortmund. Mit Liebe zum Detail erwecken sie das Spielgerät zum „digitalen Leben“ und Willi der Wassertropfen lädt zum Entdecken immer neuer Abenteuer ein.

Martin Becker, Geschäftsführer der PUPPETEERS GmbH

*Originäre Erfahrungen, die wir in der realen Welt machen, bieten nur dann ein Erkenntnispotential, wenn Ursache und Wirkung eine direkte sichtbare Verknüpfung aufweisen. Die digitale Erweiterung der Realität (Augmentierung) ermöglicht es, die unsichtbaren, oder komplexen Wirkmechanismen zwischen Ursache und Wirkung sicht- und erfahrbar zu machen. Die Interaktivität der digitalen Elemente weckt die natürliche Neugier und die Zusammenhänge entstehen im Kopf.*

Sebastian Heger, Geschäftsführer der PUPPETEERS GmbH

*„Mithilfe von Augmented Reality lassen sich komplexe Sachverhalte einfacher und anschaulicher darstellen. Statische, physische Objekte können um dynamische Informationen erweitert werden und Wissen spielerisch vermitteln. Man lernt weit mehr und nachhaltiger durch Erfahrung, Emotionen und eigenes Erleben. Denn bereits Albert Einstein sagte ‚Lernen ist Erfahrung. Alles andere ist einfach nur Information.‘“*

**Der Mini-Erlebnis-Spielplatz für Zuhause und die Schule – Das Spielplatz-Modell als Pop-up-Klappkarte**

Wer ohne Smart Device die Erlebnis-Spielfläche besucht, jedoch auf die digitalen Clips, Tipps und Abenteuer nicht verzichten möchte, kann diese mittels einer Pop-up-Karte zuhause oder auch gemeinschaftlich im Schulunterricht erleben. Diese Klappkarte „zaubert“ beim Öffnen ein 3-D-Modell der Spielfläche hervor und der **ARvin**-Marker auf der Karteninnenseite startet alle digitalen Erlebnisse mit Willi dem Wassertropfen – ganz wie bei seinem Vorbild in „Lebensgröße“ auf dem Erlebnis-Spielplatz.

### **Nachahmer erwünscht!**

„Wir stehen jeder Kommune und jedem kommunalen Unternehmen, die unsere Idee adaptieren möchten, gern mit Rat und Tat zur Seite, verspricht Maria Geers. Dabei ist der Themenauswahl kaum eine Grenze gesetzt. Denn ob das Thema Wasser im Mittelpunkt steht oder (erneuerbare) Energien, Elektro- und ÖPNV-Mobilität – die Projektgemeinschaft möchte dieses neue Konzept der spielerisch und digital gestützten Themenvermittlung weitergeben. Als ‚All-inklusiv-Paket‘ können Interessierte eine eigene Version der AR-App und ihrer Inhalte erhalten, samt Spiellandschaft und Flächengestaltung – und selbstverständlich auch mit individueller Pop-up-Klappkarte für einen rundum kompletten eigenen „interaktiven Erlebnis-Spielplatz“.

#### **Unternehmenskontakt & Projektkontakt:**

Stadtwerke Menden GmbH

Maria Geers, Teamleiterin Unternehmenskommunikation und strategisches Marketing der Stadtwerke Menden,

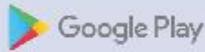
Telefon: 023 73 / 169 1300, E-Mail: [m.geers@stadtwerke-menden.de](mailto:m.geers@stadtwerke-menden.de)

#### **Pressekontakt:**

Zilla Medienagentur GmbH, Telefon: 02 31 / 2 22 44 60, E-Mail: [info@zilla.de](mailto:info@zilla.de)



Kostenlose **ARvin**-App für Smartphone und Tablet herunterladen:



Augmented Reality (erweiterte Realität) mit der **ARvin**-App:

Das Erlebnis virtueller Elemente innerhalb der realen Umgebung. Für unendlich viele Ideen, Informationen und spielerische Abenteuer mit Mehrwert.



**ARvin**-App öffnen und aus den Erlebnissen wählen:

### Abenteuer Wasser

für den AR-Start des Spielplatz-Erlebnisses

### Pop-up Karte Wasser

für die AR-Funktionen der Pop-up Karte

#### Abenteuer Wasser



#### Pop-Up Karte Wasser



Den **ARvin**-Marker erfassen und los geht's mit den AR-Erlebnissen!

