



Stadt Leverkusen

Vorlage Nr. 2022/1324

Der Oberbürgermeister

V/67-01-40-2022/1324-bl
Dezernat/Fachbereich/AZ

16.02.2022
Datum

Beratungsfolge	Datum	Zuständigkeit	Behandlung
Bezirksvertretung für den Stadtbezirk III	24.03.2022	Entscheidung	öffentlich

Betreff:

Schlebuscher Erlebnispfad an der Dhünn - Planungsbeschluss

Beschlussentwurf:

Die Bezirksvertretung für den Stadtbezirk III stimmt der von der Verwaltung vorgelegten Konzeption zur Planung eines Erlebnispfades entlang der Dhünn zu.

Die einzelnen Maßnahmen zur Umsetzung der Konzeption sind baubeschlussreif zu planen und die Kosten für die einzelnen Schritte zu ermitteln. Sobald die Planung vorliegt, wird sie der Bezirksvertretung für den Stadtbezirk III zur Beschlussfassung vorgelegt.

gezeichnet:
In Vertretung
Deppe

I) Finanzielle Auswirkungen im Jahr der Umsetzung und in den Folgejahren

Nein (sofern keine Auswirkung = entfällt die Aufzählung/Punkt beendet)
Dieser Planungsbeschluss hat noch keine darstellbaren finanziellen Auswirkungen.
Die finanziellen Auswirkungen werden in der geplanten Beschlussvorlage dargestellt.

Ja – ergebniswirksam

Produkt: Sachkonto:
Aufwendungen für die Maßnahme: €
Fördermittel beantragt: Nein Ja %
Name Förderprogramm:
Ratsbeschluss vom zur Vorlage Nr.
Beantragte Förderhöhe: €

Ja – investiv

Finanzstelle/n: Finanzposition/en:
Auszahlungen für die Maßnahme: €
Fördermittel beantragt: Nein Ja %
Name Förderprogramm:
Ratsbeschluss vom zur Vorlage Nr.
Beantragte Förderhöhe: €

Maßnahme ist im Haushalt ausreichend veranschlagt

Ansätze sind ausreichend
 Deckung erfolgt aus Produkt/Finanzstelle
in Höhe von €

Jährliche Folgeaufwendungen ab Haushaltsjahr:

Personal-/Sachaufwand: €
 Bilanzielle Abschreibungen: €
Hierunter fallen neben den üblichen bilanziellen Abschreibungen auch einmalige bzw. Sonderabschreibungen.
 Aktuell nicht bezifferbar

Jährliche Folgeerträge (ergebniswirksam) ab Haushaltsjahr:

Erträge (z. B. Gebühren, Beiträge, Auflösung Sonderposten): €
Produkt: Sachkonto

Einsparungen ab Haushaltsjahr:

Personal-/Sachaufwand: €
Produkt: Sachkonto

ggf. Hinweis Dez. II/FB 20:

II) Nachhaltigkeit der Maßnahme im Sinne des Klimaschutzes:

Klimaschutz betroffen	Nachhaltigkeit	kurz- bis mittelfristige Nachhaltigkeit	langfristige Nachhaltigkeit
<input type="checkbox"/> ja <input type="checkbox"/> nein			

Begründung:

Mit Beschluss der Bezirksvertretung für den Stadtbezirk III vom 06.06.2019 zum Antrag Nr. 2019/2871 der CDU-Fraktion vom 15.04.2019 wurde die Verwaltung beauftragt, zu prüfen, wie ein thematischer Kinder- und Familienwanderweg zwischen Freudenthaler Sensenhammer und dem Schloss Morsbroich realisiert werden kann, wie hoch die Kosten zur Errichtung und die Folgekosten zur Unterhaltung des Erlebniswanderweges sind und wie diese durch Sponsoren und Fördergelder abgedeckt werden können.

Die Dhünn entspringt im Bergischen Land und mündet in Leverkusen in die Wupper. Sie ist der längste Nebenfluss der Wupper und durchquert das Stadtgebiet Leverkusens von Ost nach West. In 2013 wurde der ca. 26 km lange Dhünnweg, der die Dhünn von der Talsperre bis zur Mündung erschließt und sie erstmals für zu Fuß Gehende und Radfahrende durchgängig erlebbar macht, offiziell freigegeben. Hierbei handelt es sich um ein Gemeinschaftsprojekt des Rheinisch-Bergischen Kreises, der Stadt Leverkusen, der Gemeinde Odenthal und des Wupperverbandes, um die wertvolle Kultur- und Naturlandschaft entlang der Dhünn nachhaltig zu entwickeln. Ein Informationssystem und spezielle Gestaltungselemente leiten die Besuchenden über den Weg und informieren über Sehenswürdigkeiten, kulturelle Kleinode und landschaftliche Besonderheiten.

Der Schlebuscher Erlebnispfad knüpft hier an. Um die Frequenz der Besuchenden des schon jetzt beliebten Naherholungsgebietes am Dhünnweg zu steigern, könnten neue Perspektiven auf die prägnanten Schlebuscher Sehenswürdigkeiten eröffnet werden. Es besteht die Überlegung, Elemente des bestehenden Dhünnweges mit dem neuen Schlebuscher Erlebnispfad zu verbinden. Denkbar sind Stationen aus baulichen Elementen, von denen Besuchende die Umgebung aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten können. Hierbei handelt es sich beispielsweise um Plattformen, Türme oder Schaukeln. Die in nachhaltiger Bauweise errichteten Stationen laden Spaziergehende zum Erkunden und Verweilen ein. Bewusst wird die Strecke mit etwa 3 km gewählt, damit sie auch von Familien mit Kindern gut bewältigt werden kann.

Für die Erlebbarkeit der Elemente wird durch die Integration von QR-Codes zusätzlich eine digitale Ebene geschaffen, die den Nutzenden die Möglichkeit einer „Augmented Reality-Zeitreise“ anbietet. Unter augmented reality (englisch für erweiterte Realität, kurz AR) versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen. Im Gegensatz zur virtuellen Realität, bei der der Benutzende gänzlich in eine virtuelle Welt eintaucht, steht bei der erweiterten Realität die Darstellung zusätzlicher Informationen im Vordergrund. Diese digitale Ebene ermöglicht dem Besuchenden des Schlebuscher Erlebnispfades mithilfe des Smartphones den Zugriff auf digitale Spiele mit spannenden Informationen und Fakten über die verschiedensten Themen und Orte entlang der Route, insbesondere über die interessante Vergangenheit der eindrucksvollen Industriekultur in Schlebusch.

Nähere Einzelheiten zur Gestaltung können dem beigegeführten Konzept des beauftragten Architekturbüros entnommen werden.

Nach einer ersten Schätzung betragen die Kosten für den Bau des Schlebuscher Erlebnispfades ca. 326.800 € brutto, je nach Auswahl und Anzahl der möglichen Stationen. Das regelmäßige Update der AR-Zeitreise-App würde jährlich ca. 30.000 € kosten. Die

Unterhaltung des Erlebnispfades kann aus den laufenden Mitteln der Unterhaltungsabteilung bestritten werden, die Überprüfung der Stationen wird über die Spielplatzkontrollere gewährleistet. Möglich Fördertöpfe und Sponsoren können erst im Rahmen der Planung aufgetan werden.

Bei positiver Beschlussfassung über diese Konzeption wird die Verwaltung eine baubeschlussreife Planung entwickeln, diese zur Beschlussfassung vorlegen und ggf. die notwendigen Mittel für die Haushaltsplanung anmelden.

Anlage/n:

2022-1324 Konzept Schlebuscher Erlebnispfad

GREENBOX

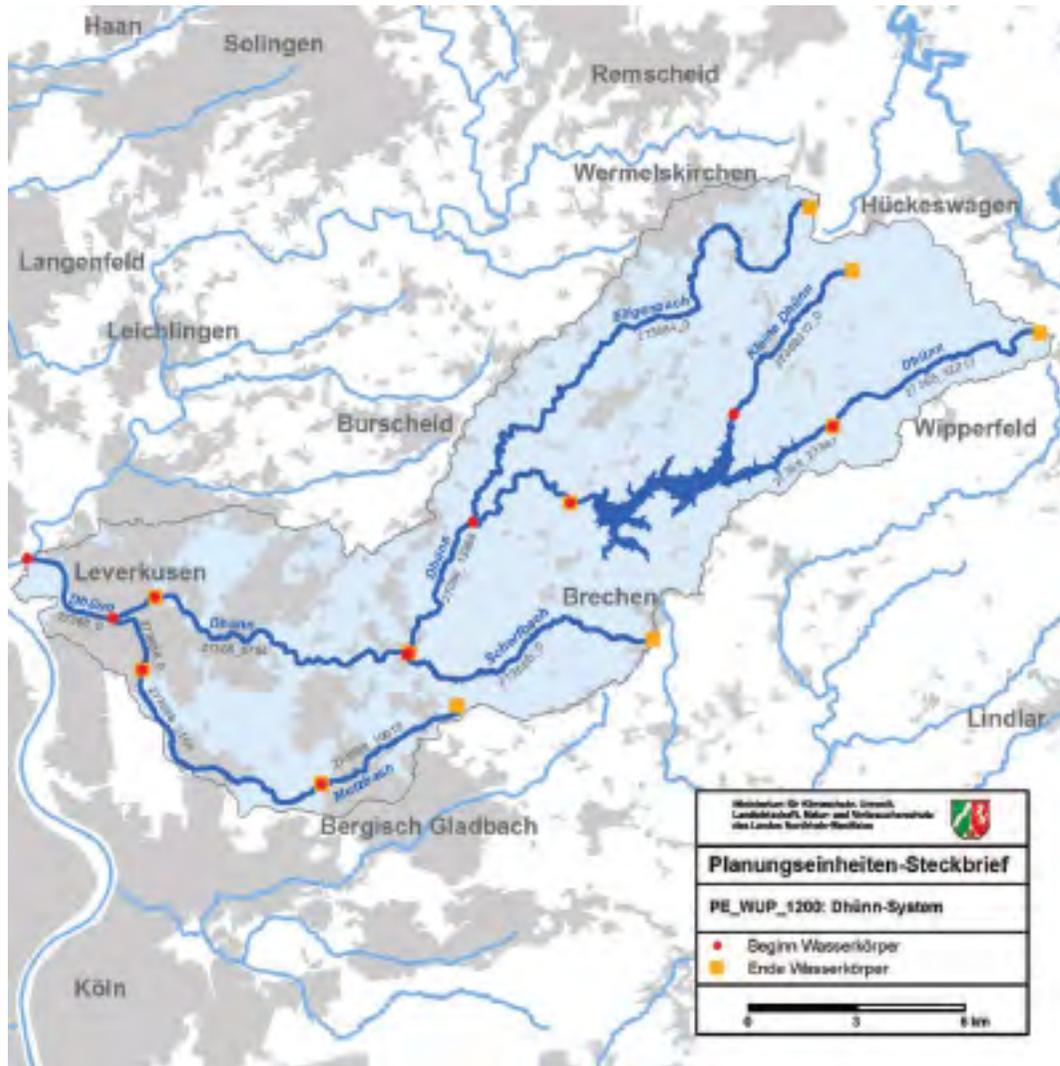
LANDSCHAFTS
ARCHITEKTEN

SCHLEBUSCHER ERLEBNISPFAD AN DER DHÜNN

NEUE AUSSICHTEN UND DIGITALE ZEITREISE



1. SCHLEBUSCH UND DIE DHÜNN



Karte : Oberflächenwasserkörper in der Planungseinheit PE_WUP_1200

Die Dhünn verläuft aus dem Oberbergischen kommend vorbei am Altenberger Dom, entlang des Odenthals bis nach Leverkusen-Schlebusch, ehe sie wenig später bei Leverkusen-Bürrig in die Wupper mündet.



Foto: Die Dhünn-Talsperre in der PE_WUP_1200 (Quelle: DIE GEWA,,SSER-EXPERTEN! 2014).

DIE DHÜNN

Blick auf die naturbelassene, noch nicht regulierte Dhünn



Foto : Stadtarchiv Leverkusen

Die Dhünn nach dem technischen Ausbau Ende der 1920er Jahre



Foto : Stadtarchiv Leverkusen

Ursprünglich war die Dhünn ein stark mäandrierendes Fließgewässer mit einer großen Anzahl von Nebenarmen.

Im Laufe der Zeit entwickelte sich Leverkusen immer mehr zur Großstadt und die Dhünn wurde nach und nach technisch ausgebaut, weshalb sie heute keinen natürlichen Flussverlauf mehr aufweist.

Ende des 20. Jahrhunderts gab es einige Projekte, die dieser Entwicklung entgegenwirken sollten. Die Dhünn sollte renaturiert und ihre natürliche Fließform wiederhergestellt werden. Ziel war es, die ursprünglich typische Flora und Fauna neu zu etablieren. Dazu gehörten unter anderem Maßnahmen zum Rückbau der Wehranlagen sowie der befestigten Uferbereiche.

Heute ist die gesamte Dhünn, einschließlich ihrer Uferbereiche, Teil eines Landschaftsschutzgebiets.

Die Dhünn bei Schlebusch 2003



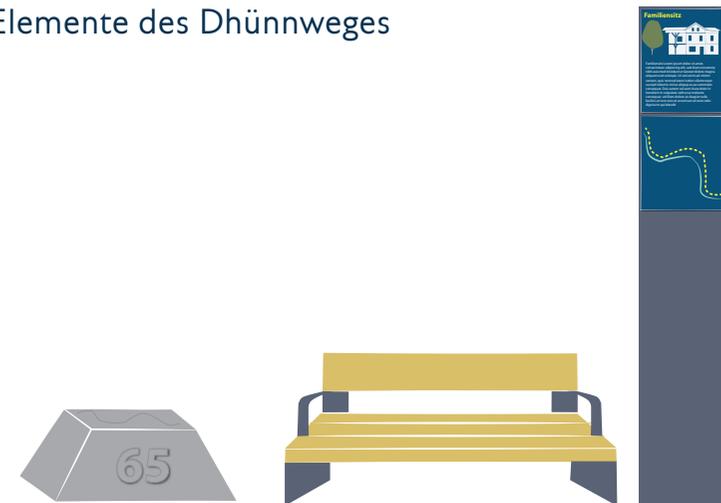
Foto : Untere Wasserbehörde



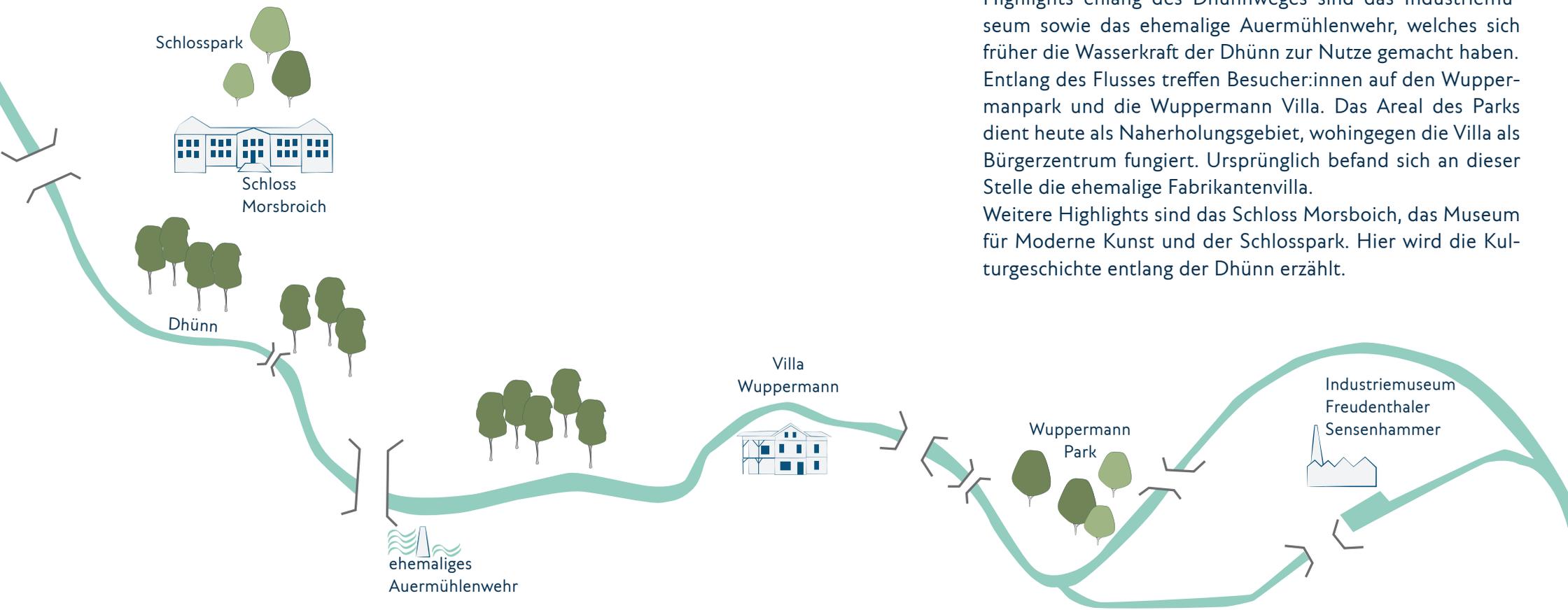
Karte : Dhünnweg_271118_letzte Fassung

Der Dhünnweg erschließt den Fluss von der Talsperre bis hin zur Mündung und macht das Gewässer erstmals für Fußgänger:innen und Radfahrer:innen auf ganzer Länge erlebbar. Ein Informationssystem und spezielle Gestaltungselemente leiten Besucher:innen entlang des gesamten Weges und informieren über besondere Orte und deren Bedeutungen.

Elemente des Dhünnweges



SCHLEBUSCHER HIGHLIGHTS AN DER DHÜNN



Highlights entlang des Dhünnweges sind das Industriemuseum sowie das ehemalige Auermühlenwehr, welches sich früher die Wasserkraft der Dhünn zur Nutze gemacht haben. Entlang des Flusses treffen Besucher:innen auf den Wuppermannpark und die Wuppermann Villa. Das Areal des Parks dient heute als Naherholungsgebiet, wohingegen die Villa als Bürgerzentrum fungiert. Ursprünglich befand sich an dieser Stelle die ehemalige Fabrikantenvilla. Weitere Highlights sind das Schloss Morsboich, das Museum für Moderne Kunst und der Schlosspark. Hier wird die Kulturgeschichte entlang der Dhünn erzählt.

SCHLEBUSCHER HIGHLIGHTS AN DER DHÜNN

Schloss Morsbroich



Foto: eigene Aufnahme

ehemaliges Auermühlenwehr



Foto: eigene Aufnahme

Villa Wupperman



Fotos :<https://www.radioleverkusen.de>

Wuppermann Park



Foto: eigene Aufnahme

Dhünnweg



Foto: eigene Aufnahme

Industriemuseum Freudenthaler Sensenhammer

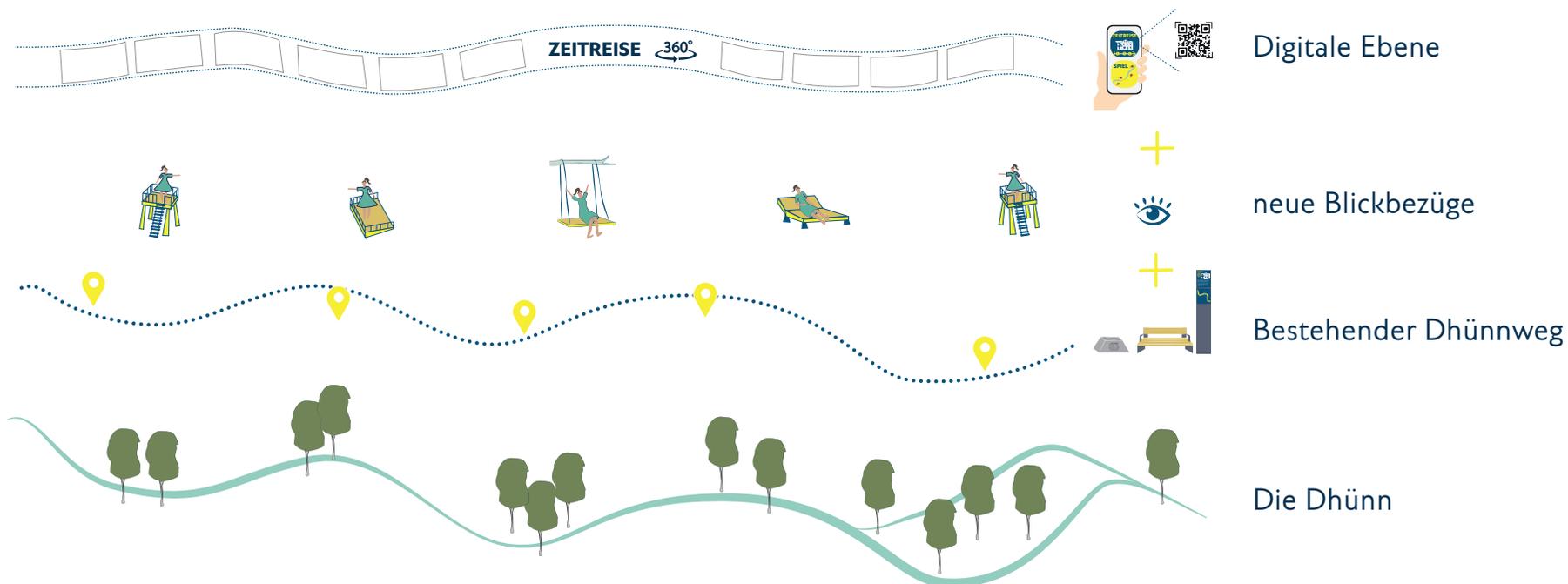


Foto: eigene Aufnahme

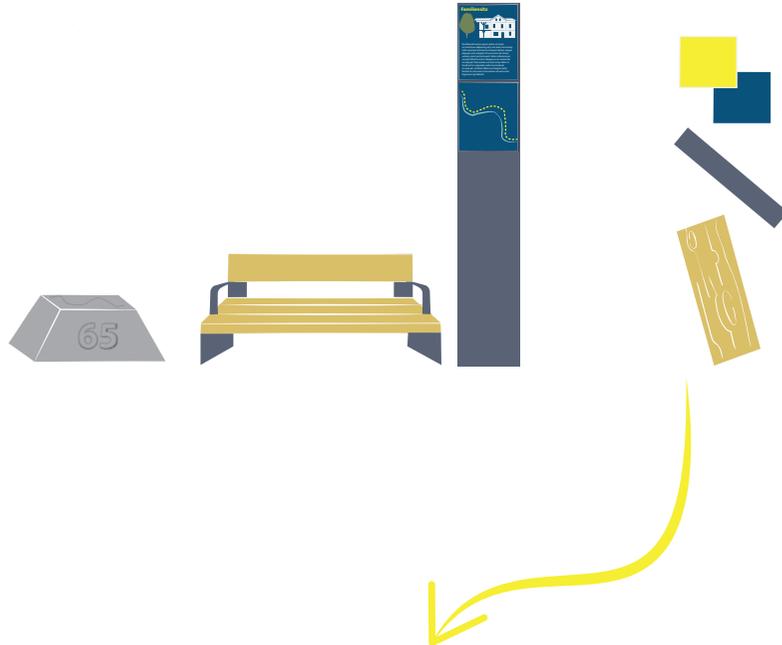
2. DER SCHLEBUSCHER ERLEBNISPFAD

Anlass für den thematischen Kinder- und Familienwanderweg zwischen dem Schlebuscher Sensenhammer und dem Schloss Morsbroich ist das Ziel der Naherholung. Hier sollen in Zukunft zum Beispiel junge Familien eine Möglichkeit zum Alltagsausgleich finden können. Ziel ist es, das Gebiet um die Dhünn attraktiver zu gestalten, um die bereits im Bestand vorhandenen Highlights hervorzuheben und miteinander zu verknüpfen. Gerade für junge Familien und Kinder soll es in Zukunft eine Möglichkeit geben, dieses Gebiet spielerisch zu erkunden und auf dem Wanderweg problemlos verschiedene Stationen zu erreichen.

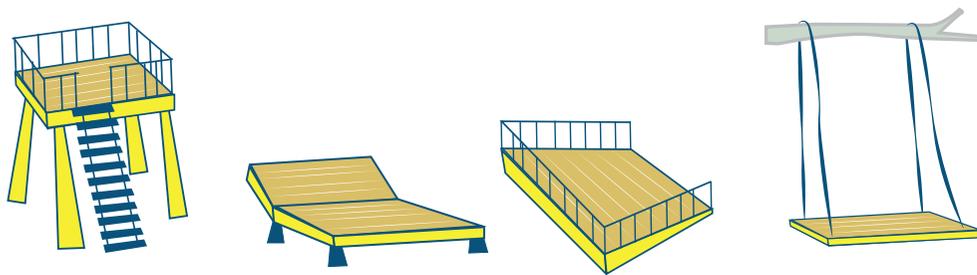
Die Umsetzung dieser Idee erfolgt über zwei neue Ebenen: Die erste Ebene soll durch die Schaffung neuer Blickbezüge und die Aufwertung verschiedener Bestandssituationen bisher unbekannte Perspektiven auf die Dhünn eröffnen. Die zweite, digitale Ebene soll Informationen und Wissen über die jeweiligen Orte vermitteln. Die Besucher:innen werden durch verschiedene Spiele und Fragen entlang des Weges zum Mitmachen animiert und sorgen so nebenbei für eine Belebung des Areals.



Elemente des bestehenden Dhünnweges



Elemente des Schlebuscher Erlebnispfades



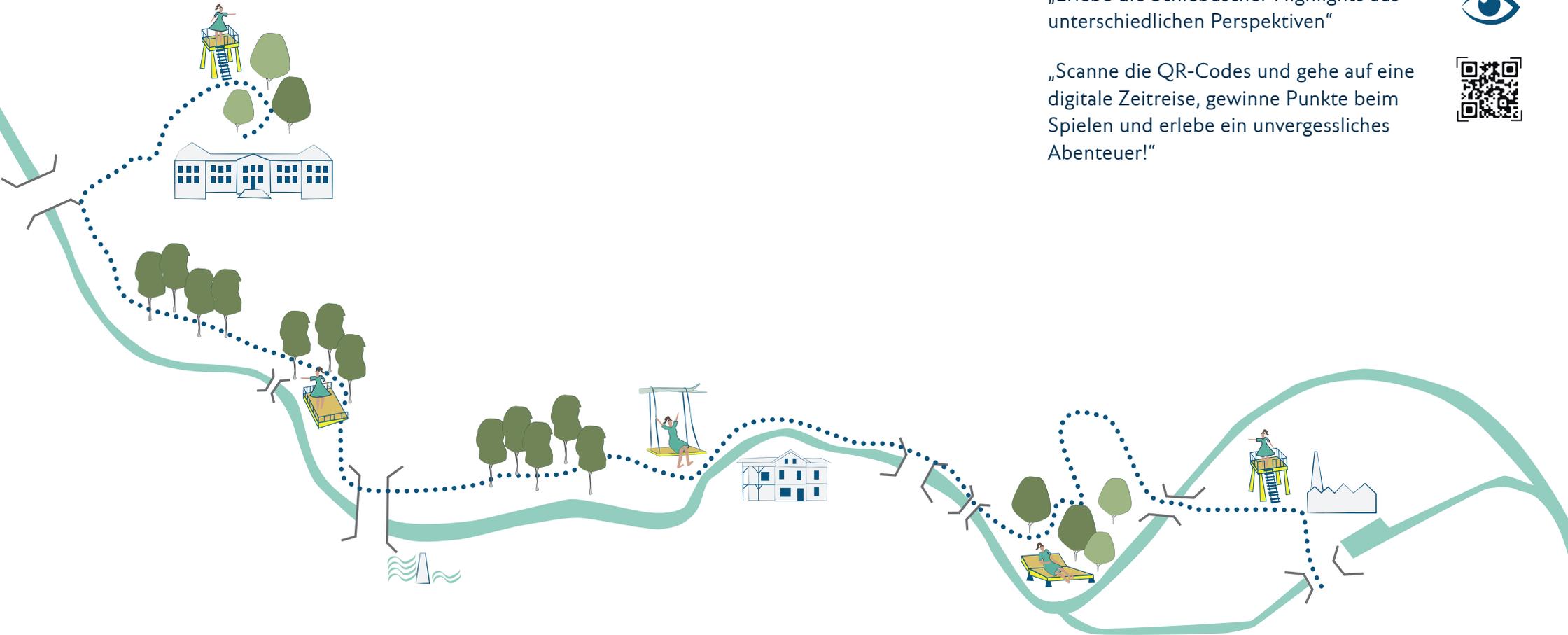
DIGITAL-ANALOGES-ERLEBNIS

Während eines ca. 3km langen Erlebnispfades entlang der Dhünn werden neue Perspektiven auf die bestehenden Schlebuscher Highlights eröffnet. Die Stationen bestehen aus baulichen Elementen von denen Besucher:innen die Umgebung aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachten können. Für die Erlebbarkeit der Elemente werden die Materialien der bestehenden Objekte aufgegriffen, so dass der Erlebnispfad eine Ergänzung des Dhünnweges darstellt, ohne dabei in Konkurrenz zu treten. Durch die Integration von QR-Codes an den verschiedenen Elementen wird zusätzlich eine digitale Ebene geschaffen, welche den Nutzer:innen die Möglichkeit auf eine „AugmentedReality 360°“-Zeitreise anbietet. Zudem werden digitale Spiele mit spannenden Informationen & Fakten über die verschiedensten Themen und Orte entlang dieser Route bereitgestellt. Dieses System ist flexibel bespielbar und kann zukünftig bei Bedarf immer wieder neu programmiert und angepasst werden.

Die digitale Ebene



SCHLEBUSCHER ERLEBNISPFAD



„Erlebe die Schlebuscher Highlights aus unterschiedlichen Perspektiven“



„Scanne die QR-Codes und gehe auf eine digitale Zeitreise, gewinne Punkte beim Spielen und erlebe ein unvergessliches Abenteuer!“











	Baukosten pro Station (brutto)	Gesamtkosten (brutto, inkl. 20% Planungskosten)
„Kleine Stationen“ zB. Schaukel oder Liege	ca. 13.500,00 €	ca. 32.400,00 €
„Große Stationen“ zB. Aussichtsturm oder Balkon	ca. 52.300,00 €	ca. 188.400,00 €
Konzeption und Entwicklung der mobilen Softwareanwendung		ca. 106.000,00 €

Gesamtkosten für den Erlebnispfad:

ca. 326.800,00 € brutto

Upgrade der App Anwendung Z.B. jährlich, Integration neuer Inhalte und Themen		ca. 35.000,00 (Abhängig vom Umfang)
--	--	--

3. REFERENZPROJEKTE

REFERENZPROJEKTE

MATERIALITÄT

Durch die Verwendung von einfachen Mitteln wird die Landschaft erlebbar gemacht. Die Holzelemente werden durch Farbakzente aufgewertet und bilden dadurch einen bewussten Kontrast zur natürlichen Umgebung. Das Ergebnis sind moderne, nachhaltige und lebendige Erlebnis-Räume in der Natur.

WALD.BERLIN.KLIMA. DIE AUSSTELLUNG IM WALD



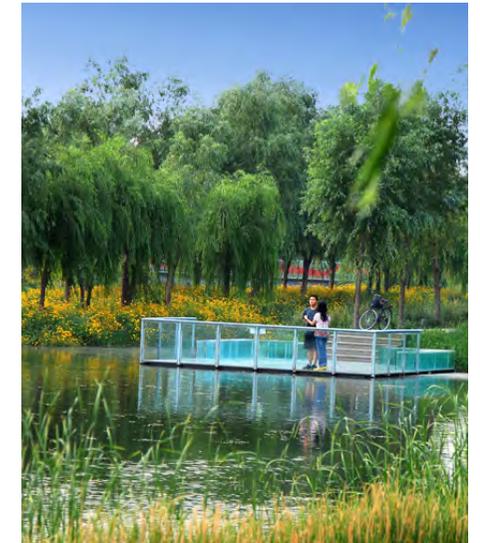
Fotos :<https://www.hochc.de/projekt/wald-berlin-klima>

Naturerlebnispfad in Stockholm



Foto :<http://landezine.com/index.php/2018/05/strandskogen-arninge-ullna-by-topia/>

Naturerlebnispfad in China



Fotos :<http://landezine.com/index.php>

REFERENZPROJEKTE

Erlebnispfad zur Geschichte des Würmsees in der Region Hannover



Fotos :<https://landart.de/projekt/erlebniswuermsee/>

REFERENZPROJEKTE

DIGITALISIERUNGSTREND

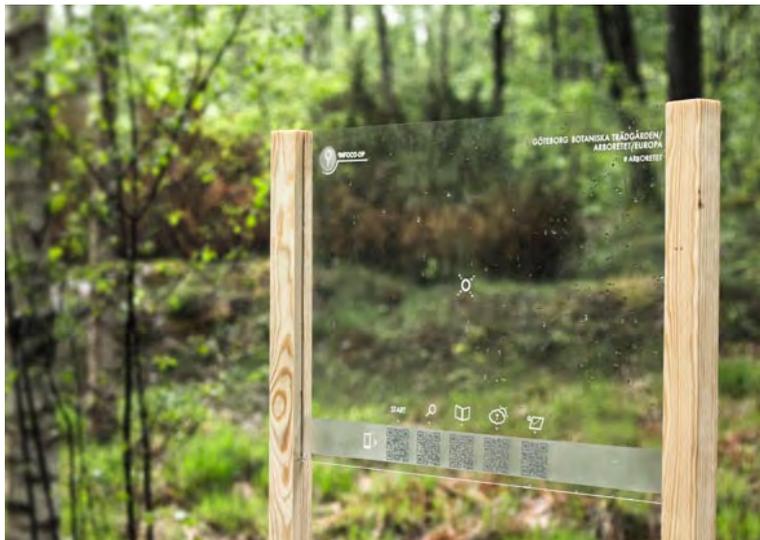
Den Trend der Digitalisierung in unterschiedlichsten Bereichen zeigt sich zunehmend auch in der Natur. „Augmented Reality“ erweitert die Realität um eine neue, erweiterte, inszenierte Ebene. Besucher:innen profitieren so von einer Steigerung der Erlebbarkeit der Landschaft, einem erhöhten Informationsgehalt sowie der verbesserten Möglichkeiten, Neues zu entdecken.

Augmented Reality Waldlehrpfad im Bürgerwald Eggenfelden



Fotos : <https://buergerwald.eggenfelden.de/>

Augmented Reality - Pfad in North Whales



Fotos : Exploration of the Sign- Hannes Ahrenmark

Augmented Reality - Pfad in North Whales

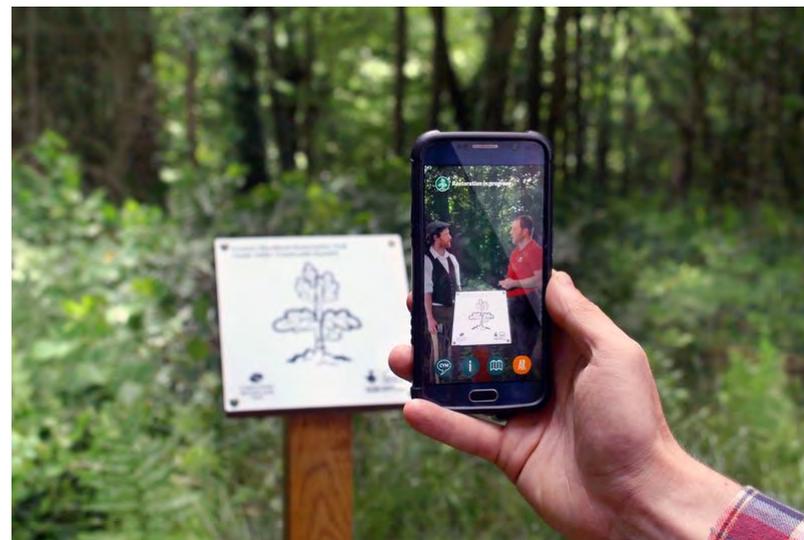


Foto : <http://www.mountaingoaatrail.org>

