

BATCAVE Sönnensräich

Im Sinne der Fledermaus

Ganzheitliches Konzept zur Inwertsetzung des ehemaligen Schieferbergwerks
Emeschbaach-Asselborn





VORWORT

VORWORT

Vorwort Bürgermeister und Lynn
Schüssler, Sascha

Text, Unterschrift, Funktion + Logo

VORWORT



INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	SEITE
AUSGANGSLAGE & RAHMENBEDINGUNGEN	5
ÖKOLOGISCHE RAHMENBEDINGUNGEN	6
ENTWICKLUNGSPROZESS	7
ZIELGRUPPEN	9
BESUCHERERLEBNIS METHODIK	9
DAS NARRATIV	11
LEITDESIGN	13
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG	15
FREIRAUM VORPLATZ	17
BESUCHERZENTRUM	22
SCHIEFERGRUBE	27
NATURRAUM	28
ERGÄNZENDE SERVICES	35
BAUMASSNAHMEN	37
FAZIT	41
IMPRESSUM	43



AUSGANGSLAGE & RAHMENBEDINGUNGEN

Wincrange, mit 113 km² die flächengrößte Gemeinde Luxemburgs, setzt sich in enger Zusammenarbeit mit engagierten Akteuren, wie SI Wincrange, ACTEW, der Fledermausexpertin Birgit Gessner, Duärrefatelier Aasselburren, Lëllger Gaart, Naturpark Our, ORT Éislek, etc., verstärkt für die Inwertsetzung des touristischen Potentials ihrer 27 Ortschaften ein.

Eine noch brachliegende kulturhistorische Besonderheit stellt die Schiefergrube Emeschbaach bei Asselborn, die sog. „Leekaul“ dar. 1646 erstmals urkundlich erwähnt, wurde hier bis Ende der 1960 Jahre hochwertiger Dachschiefer abgebaut.

Die außergewöhnliche Qualität des Dachschiefers aus Asselborn und die Lage der Grube an der Eisenbahnlinie Troisvierges-St. Vith trugen zum Erfolg der Grube bei, die um 1900 rund 100 Personen beschäftigte. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurden die Stollen zunehmend unrentabel, bis hin zur endgültigen Schließung 1969. Zwischen 1970 und 2000 nutzte die DEA die Grube zur Trinkwassergewinnung. Seitdem steht die Grube leer.

2006/2007 kauft die Gemeinde das Grundstück mit dem Eingangsbe-

reich zu den Gruben, sowie die unter Denkmalschutz stehende Gebäude ruine und erlangt das Nutzungsrecht für die unterirdischen Bereiche der Schiefergrube mit der Idee, diese für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Seit 2021/2022 ist die gegenüberliegende Parzelle bis zum Emeschbaach ebenso in Besitz der Gemeinde.

Ökologische Rahmenbedingungen

Die historische Schiefergrube Emeschbaach bei Asselborn stellt eine noch brachliegende kulturhistorische Besonderheit in der Gemeinde Wincrange dar.

Durch das Vorkommen von Fledermausarten weist die ehemalige Schiefergrube jedoch deutliche Nutzungseinschränkungen auf, welche bei einer umweltpädagogischen und ökotouristischen Inwertsetzung des Standortes berücksichtigt werden müssen.

Zwei fledermauskundliche Erfassungen in den Jahren 2014 und 2015 konnten belegen, dass die Grube sowohl im Herbst während der Schwarm- und Paarungszeit als auch im Winter zur Überwinterung und im Frühjahr zur Schwarm- und Balzzeit

von Fledermäusen aufgesucht wird. Der Stollen der alten Schiefergrube ist auch ein punktueller Bestandteil des Natura-2000-Gebietes „Vallée de la Tretterbaach“. Für die hier nachgewiesenen FFH-Anhang-II-Arten Großes Mausohr, Große Hufeisennase und Wimperfledermaus gelten daher zusätzliche (über den Artenschutz hinausgehende) Schutzbestimmungen, die die ursprüngliche Funktion des unterirdischen Quartiers zum Schutz dieser Populationen nachhaltig gewährleisten.

Die Schiefergrube teilt sich in zwei Strecken und bietet zusätzliche Hohlräume auf einer weiteren Ebene.

Diese baulichen Besonderheiten könnten laut Birgit Gessner einen räumlich und zeitlich eingeschränkten, sanften Tourismus erlauben. Um das Bergwerk zumindest zeitweise für Besucher öffnen zu können, müssen zum Schutz der Fledermäuse eine Vielzahl von Maßnahmen aus arten- und gebietsschutzrechtlichen Gesichtspunkten eingehalten werden. Diese Maßnahmen betreffen sowohl Sanierungsarbeiten, Anpassungen der Baustruktur sowie die Öffnung für Besucher.

AUSGANGSLAGE & RAHMENBEDINGUNGEN

Trotz der Einschränkungen könnte die Schiefergrube laut Frau Gessner in Form eines sanften Ökotourismus mit gemeinsamer Aufklärung zur Lebensweise von Fledermäusen ein touristisches Konzept darstellen, das bei ansprechender Gestaltung (z.B. Infotafeln, evtl. Infrarot-Videofilme usw.) für BesucherInnen auch attraktiv sein könnte.

Sanfter Tourismus

Das ehemalige Bergwerk „Emeschbaach“ stellt eine artenschutzrechtlich geschützte Fortpflanzungs- und Ruhestätte dar und ist Teil des Natura 2000-Gebietes. Zu den Erhaltungszielen dieses Schutzgebietes gehören vier Fledermausarten. Die vielfältigen Schutzvorgaben haben zum Ziel, den Fortbestand der notwendigen Strukturen und der spezifischen Funktionen des unterirdischen Quartiers für die hier lebenden Fledermauspopulationen langfristig zu garantieren. Aufgrund dessen ist nur die Entwicklung eines sanften Ökotourismus möglich. Sanfter Tourismus wirkt so wenig wie möglich auf den bereisten Naturraum ein, lässt Natur möglichst nah, intensiv und ursprünglich erleben und passt sich so

gut wie möglich der lokalen Kultur an. Beeinträchtigungen, die die dort lebenden Fledermäuse erheblich stören könnten, müssen im Vorfeld vermieden werden.

Führungen in der Höhle

- Führungen können während der konfliktarmen Zeit von Mitte Mai bis Ende Juli stattfinden
- Für die Höhlenführungen in der Schiefergrube werden max. 15 - 20 Personen pro Führung zugelassen
- Dauer der Führung: max. 45 Minuten (Aufenthalt in der Höhle)
- bis zu fünf Führungen täglich

Damit sollen die Ziele eines sanften Ökotourismus erreicht und der Lebensraum der Fledermäuse bei der Schiefergrube so gering wie möglich beeinträchtigt werden.

Entwicklungsprozess

An der Entwicklung des ganzheitlichen Prozesses zur Inwertsetzung der Schiefergrube wurde das Hauptaugenmerk auf einen gemeinschaftlichen Prozess gelegt. In mehreren Workshops, persönlichem Austausch und Videokonferenzen wurden gemeinsam vorliegende Ideen verfeinert und diskutiert. Das vorliegende Ergebnis ist ein ganzheitliches und behutsam entwickeltes Nutzungskonzept. Dabei wurde versucht sowohl den Ansprüchen des sensiblen Naturraums, des gästeorientierten Tourismus als auch der Wertschätzung gegenüber den EinwohnerInnen in Bezug auf das kulturhistorische wertvolle Industrierelikt in der Gemeinde Wincrange gerecht zu werden.



Bildquelle: © Birgit Gessner

AUSGANGSLAGE & RAHMENBEDINGUNGEN

Ganzheitliches Besuchererlebnis

Die vier Ebenen des Erlebens bieten Rahmen und Struktur in der Erlebnisraumgestaltung, um den gewünschten Spannungsbogen und die erforderliche Dramaturgie und Szenografie zu entwickeln.

- Geschichte:** Naming, Titel, Subtitel, Narrativ & Subgeschichten, Storytelling
- Attraktionen:** Definition und Verortung der Hauptattraktion(en), Nebenschauplätze; Involvierung der Besucher; touristisches Produkt
- Service-Design:** Services, Infrastruktur, Betriebe
- Besucherlenkung:** Info- und Leitsystem, Orientierungsdesign für Parken, Wandern, Rad; Erlebnis-karte Region

Für die Inwertsetzung des ehemaligen Schieferbergwerks wurden alle Aspekte berücksichtigt, um ein möglichst ganzheitliches Konzept für das zukünftige Besuchererlebnis zu schaffen.

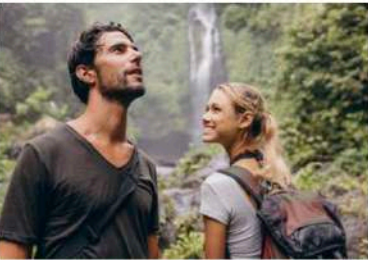
Zielgruppen

Die Definition und Entscheidung für bestimmte Zielgruppen hilft dabei, touristische Produkterlebnisse zu gestalten und zielführende Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen durchzuführen. Für das zukünftige Besuchererlebnis an der Schiefergrube wurden folgende Zielgruppen für die weitere Konzepterstellung ausgewählt:

- Einwohner**
- Gäste:** Explorers aus Belgien, Deutschland, Niederlande und Luxemburg (Tagesgäste, Ziel: Übernachtungsgäste); Ökotouristen
- Schülergruppen**
- Familien mit schulpflichtigen Kindern
- Gäste von Park Sennesräch: Kombination Schlechtwetterprogramm
- Wanderer (Lauschtouren)
- Radfahrer

Explorers (17%)

Kurzprofil



Typische Aussagen

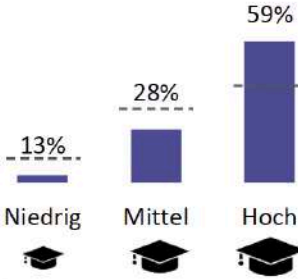
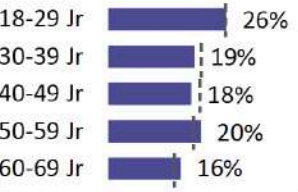
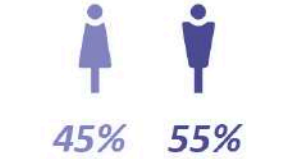
„Auf Reisen bewege ich mich gerne abseits der abgetretenen Pfade.“

„Ich lerne im Urlaub am liebsten fremde Länder und Kulturen kennen.“

Untypische Aussagen

„In meinem Urlaub möchte ich mich hauptsächlich erholen und entspannen.“

„Ich möchte Reiseziele besuchen, um die ich von anderen beneidet werde.“



HH-Nettoeinkommen/ Monat:
Ø 2.935 Euro
(Gesamt ø: 2.812 Euro)

Beliebte Reisearten

- Kulturreise
- Erlebnis-/Abenteuerurlaub
- Rundreise
- Städtetrip / Städtereise
- Kulinarikreise

Basis: 699 Befragte

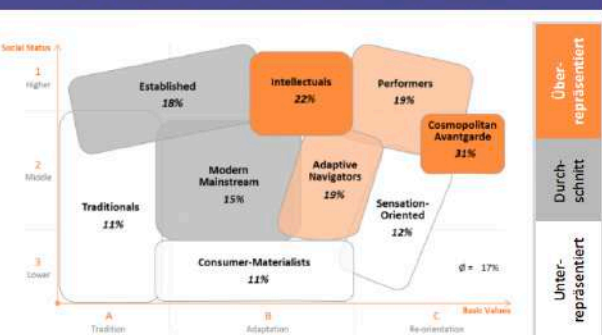
‘Travel is about experiencing all the scenic and cultural diversity the world has to offer.’

- Explorers sind auf der Suche nach neuen Eindrücken, fremden Ländern und Kulturen, dabei lassen sie sich auch von Sprachbarrieren nicht aufhalten.
- Ziel ist ein Urlaub, der authentisches Erleben der regionalen Besonderheiten bietet und sich dadurch vom Mainstream abhebt
- Abstand nehmen sie von reinem Erholungsurlaub und gleichbleibenden Reisezielen
- Explorers reisen meistens alleine oder mit Freunden

Größe der Zielgruppe

	18%	>
	19%	>
	14%	<
	16%	<
	18%	>
Besucher Großregion	21%	>

Verteilung in den Sinus-Meta-Milieus®



- Internet-Intensivnutzer, sehen sich selbst als erfahrene Nutzer, nutzen alle Bereiche (Information, Kommunikation, Unterhaltung)
- Reisen werden online geplant und individuell zusammengestellt, auch die Buchung erfolgt überwiegend online
- Reiseapps aus allen Kategorien werden häufig genutzt, allerdings wird versucht das Internet während einer Reise weniger zu nutzen
- Etablierte digitale Angebote werden in Anspruch genommen, Explorers sind aber keine „First Mover“

--- = Gesamt > = Größer als Gesamt < = Kleiner als Gesamt



DAS NARRATIV

LEEKAUL EMESCHBAACH



BATCAVE Sennesräch IM SINNE DER FLEDERMAUS

BATTI, die kleine Fledermaus erzählt Geschichten von den Menschen, die in der Schiefergrube gearbeitet haben, von der Historie im Gemeindegebiet, vom einzigartigen Sinn der Fledermäuse und von den besonderen Naturerlebnissen rund um die Leekaul.

Gestaltung im Besucherzentrum: Analogie zur Fledermaus, Höhlencharakter als Ergänzung bzw. Erweiterung zu Park Sennesräch
Region: Erlebnislandkarte (u.a. Fledermaustunnel Huldange), Icon Fledermaus

* Symbolhaftes Icon: Überarbeitung im Zuge der Detailplanung / Umsetzung
(Link: <http://fledermaustunnel.naturpark-our.lu/>)

Bildquelle: © Adobe Stock

LEITDESIGN

LEITDESIGN

Das Leitdesign bietet einen gesamtgestalterischen Rahmen für die Planung. Dieses wird für die Gestaltung der Beschilderung, die Auswahl der Freiraummöbel & Basisinfrastruktur, Innenarchitektur sowie für Marketing & Kommunikation verwendet. Mithilfe des Leitdesign soll außerdem die Neuinszenierung der Schiefergrube im Raum sichtbar werden.

Materialität

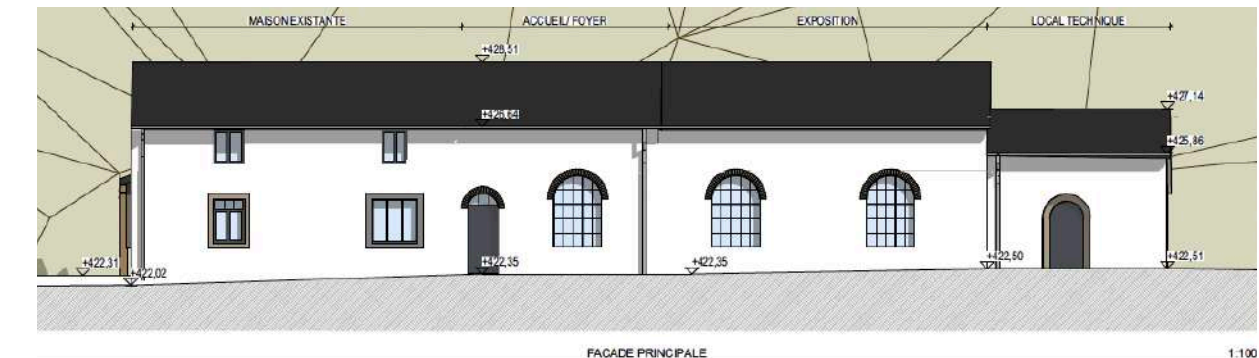
- Naturmaterialien
- Holz, Eiche
- Stein, Schiefer
- Cortenstahl

Formensprache

- weiche Formensprache kombiniert mit kantigem
- runde Bögen (aus Architektur)
- kreisrunde und ovale Formen
- asymmetrisch (Schieferplatten)

Farben

- Naturtöne: geerdet, vertraut, heimelig, Höhlencharakter
- Schiefergrau
- Holzbraun
- Orangelb
- Blau als Kontrast, fröhlich, kindlich, Wasser
- grün (= Naturraum)



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Bildquelle: © Birgit Gessner

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

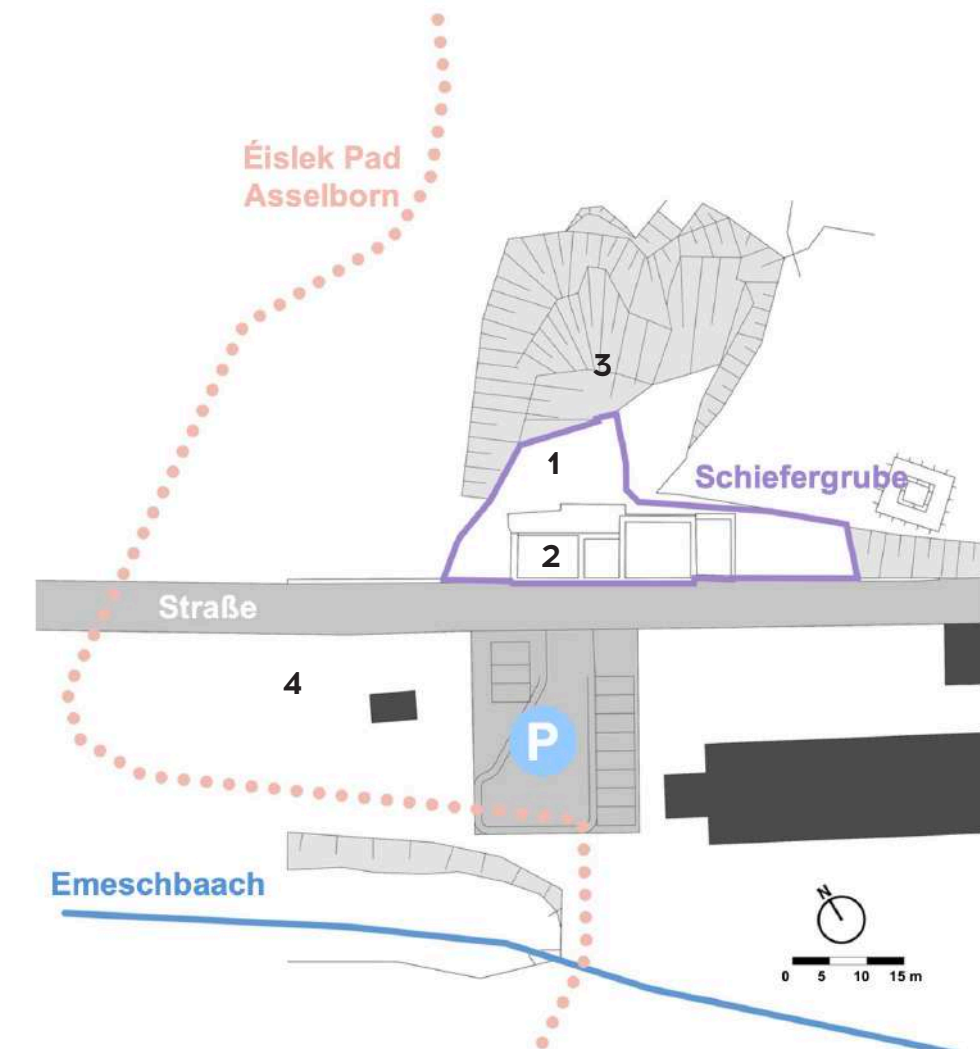
Basierend auf den ökologischen Rahmenbedingungen und den vorliegenden Ideenansätzen wurde die neue Nutzung des Areals rund um die alte Schiefergrube definiert und das Narrativ - der rote Faden - entwickelt, das durch eine starke Namensgebung die Positionierung und Abgrenzung gegenüber anderen Schiefergruben nach Außen hin gewährleisten soll.

Im Rahmen des Entwicklungsprozesses haben die Betreiber von Park Sennesräch ein starkes Interesse bekundet, das zukünftige Besucherzentrum, die BATCAVE, samt Ausstellungsbereichen, Führungen für SchülerInnen, Gestaltung von Workshops etc. zu betreiben.

Das nachfolgende Konzept des Besuchererlebnisses BATCAVE gliedert sich in fünf Bereiche:

- 1. FREIRAUM VORPLATZ:** Eingangsbereich zum Areal, Freiraum vor dem Besucherzentrum
- 2. BESUCHERZENTRUM:** Ausstellungsraum, Shop, WCs, Infos zur Historie und Utensilien Grubenführungen
- 3. SCHIEFERGRUBE:** Führungen, Attraktivierung der Höhle
- 4. NATURRAUM:** Freiraum rund um das Areal der Schiefergrube

- 5. ERGÄNZENDE SERVICES:** Erlebnislandkarte, Leitsystem, pädagogisches Konzept



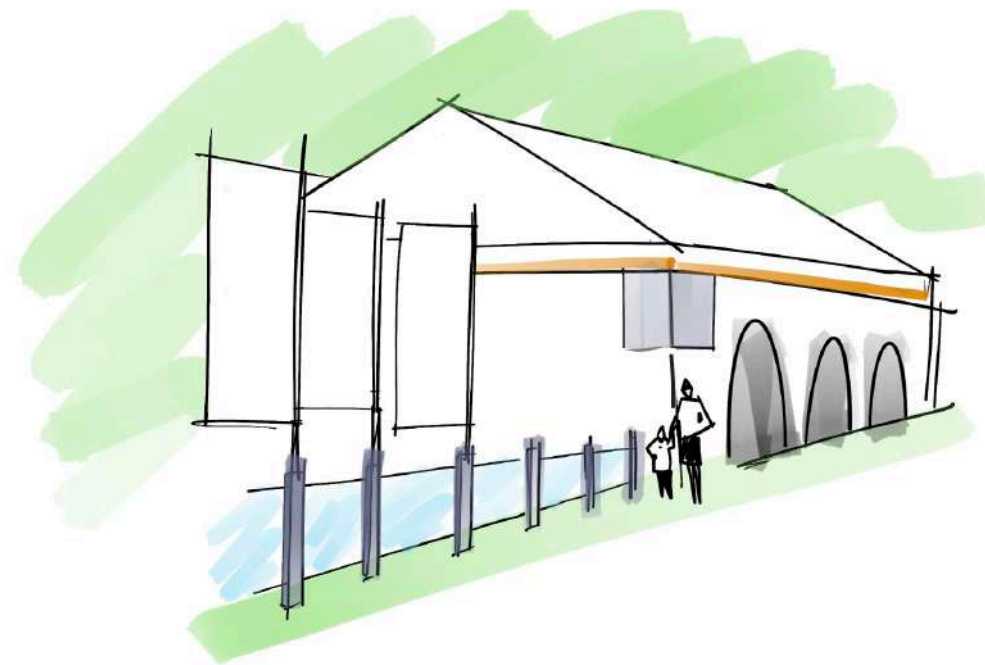
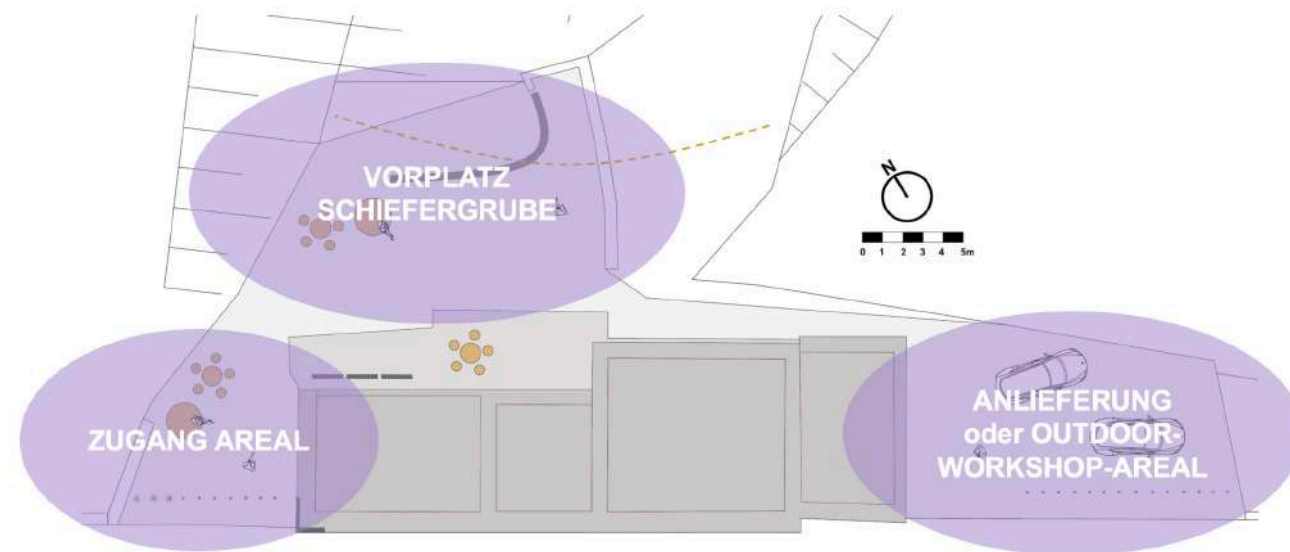
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

1. FREIRAUM VORPLATZ

Der Freiraum rund um das Besucherzentrum wird in der Planung in drei Bereiche aufgeteilt: Zugang Areal, Vorplatz Schiefergrube und Anlieferung/Outdoor-Workshop-Areal.

Diese sollen bestimmte Funktionen innehaben (Ankommen, Sichtbarkeit, Verweilen, Information, Inszenierung) und die Qualität des Besuchererlebnisses an der Schiefergrube steigern.

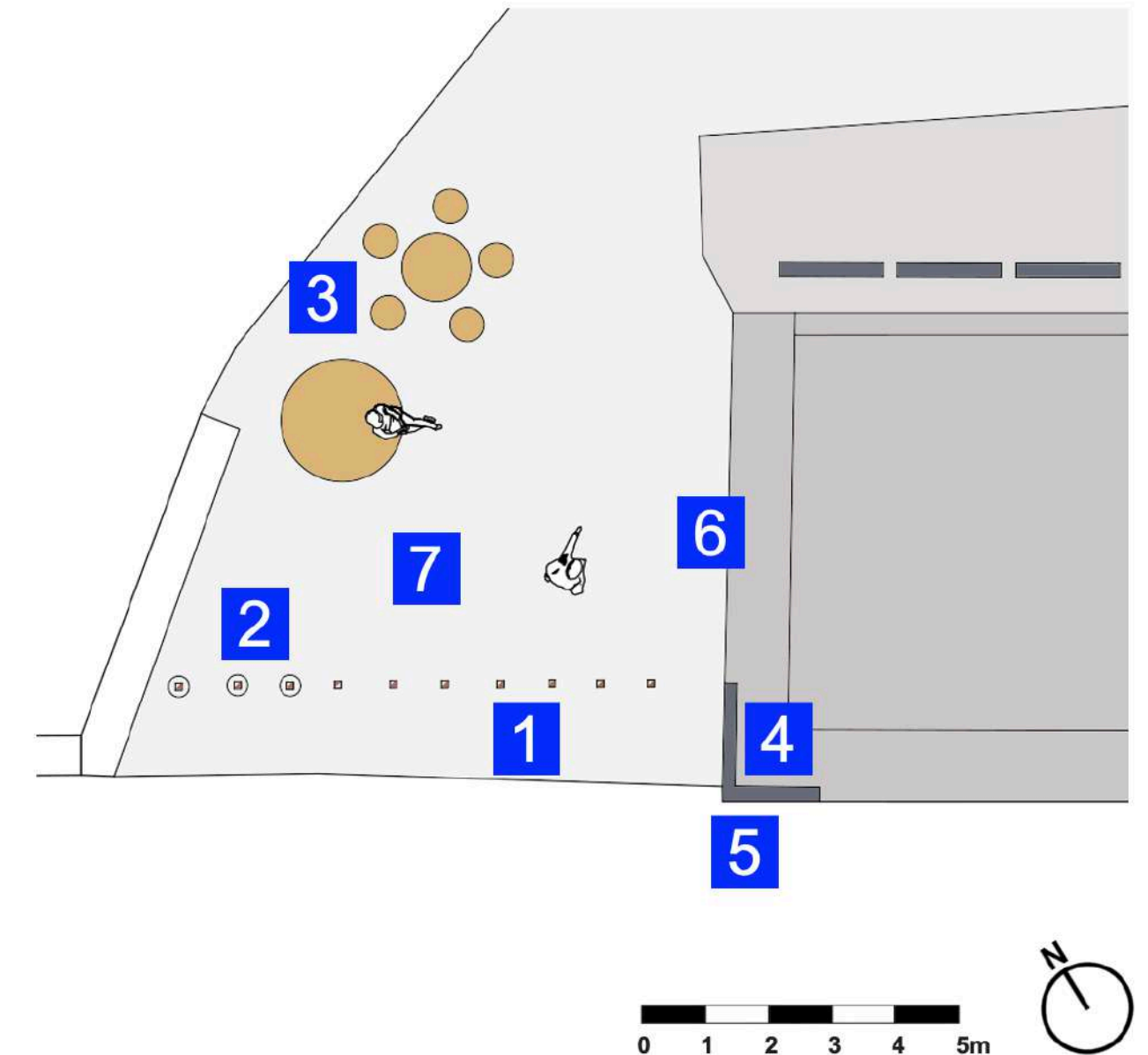
- **Ankommen:** "Eingangstor" Besucherzentrum, Abgrenzung (Sicherheit) zur Straße
- **Sichtbarkeit:** Fahnen & Tafel Logo BATCAVE, Kunstskulptur Fledermaus
- **Verweilen:** Sitzmöglichkeiten, Ort zum Sammeln (Schülergruppen)
- **Information:** Infotafeln mit Auskünften/Fakten zur BATCAVE, Natura 2000-Gebiet, Historie Schiefergrube
- **Inszenierung:** Attraktion am Vorplatz, Interaktion
- **Anlieferung / Workshop-Areal:** Abgrenzung zur Straße



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Zugang Areal

1. Abgrenzung zur Straße durch mobile Schiefer-/Holzpoller, Barrierefreiheit gegeben, Zaun (Sicherheit Kinder)
2. Drei bis vier Fahnen mit Logos der BATCAVE, Sennesräch, Natura 2000, Éislek, Gemeinde
3. Sitzmöglichkeiten bzw. einen Sammelplatz für BesucherInnen; mobile Stellmöbel (nicht verankert)
4. großzügiges Schild mit Logo /Aufschrift „BATCAVE“ an Gebäudekante sichtbar
5. wetterfeste Fledermaus-Skulptur in Stilistik Park Sennesräch an Gebäudekante zur Straße
6. Westseitig an der Gebäudefassade: Fledermausflachkästen; Tafel mit Verweis auf Schwarm-, Paarungs- und Überwinterungsphasen der Fledermäuse
7. Eingangssituation mit visueller Attraktion, Augmented Reality; genauer Standort noch zu definieren

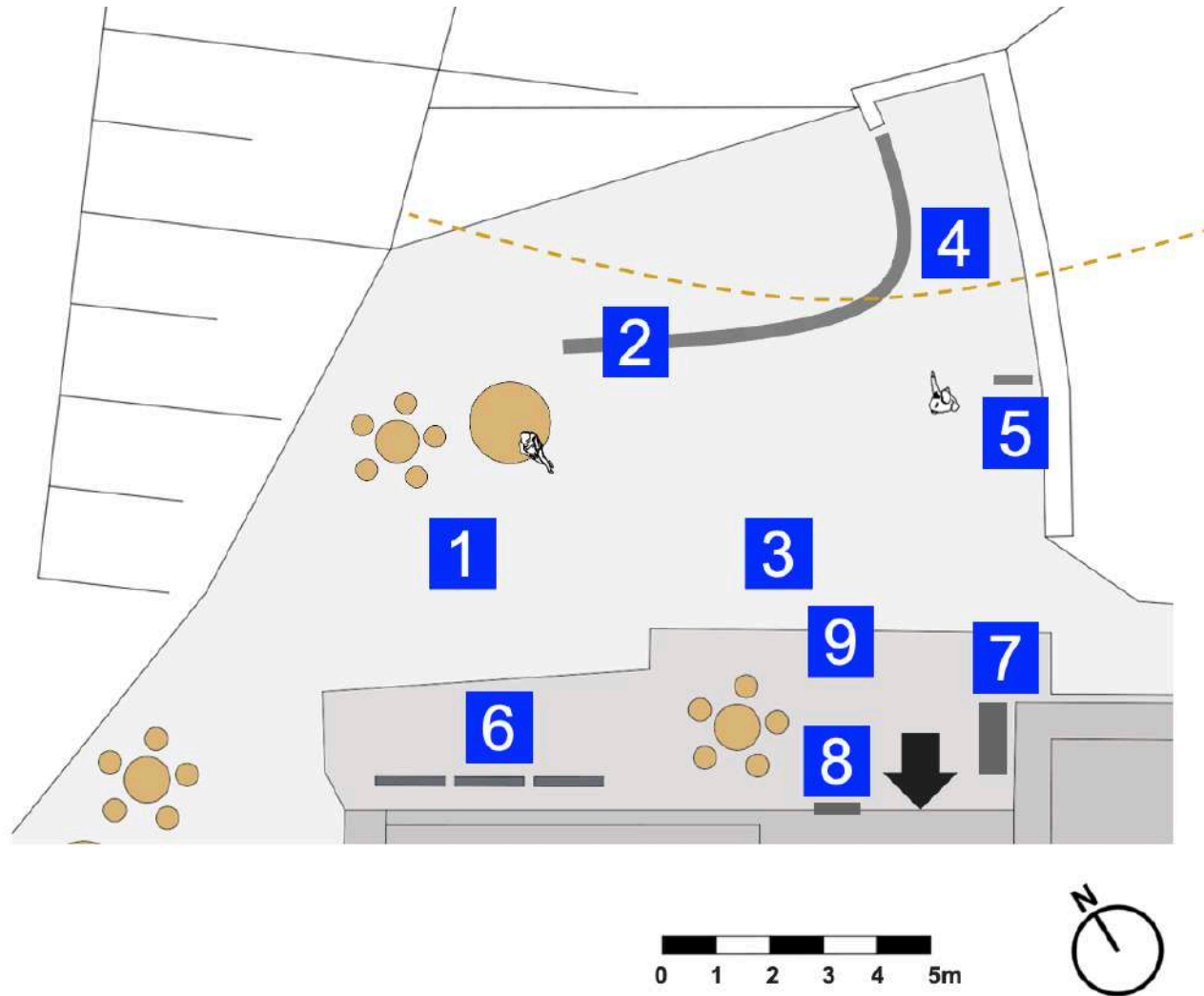


ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Vorplatz Schiefergrube

- 1. Sitzmöglichkeiten zum Verweilen, mobil & nicht verankert (Naturschutz)
- 2. Trockenmauer
- 3. Gestaltung Außenanlage so naturnah wie möglich, z.B. feiner Schieferschutt, Wassergebundene Decke (auf eine Versiegelung sollte verzichtet werden)
- 4. Abgrenzung Höhleneingang: z.B. Staketenzaun, Abstand zur Grube ca. 4-5 m, Breite 4-5 m; Türöffnung versperrt, Höhe ca. 80 cm (an Mauer orientieren), aus Sicherheitsgründen wird dieser Zaun links und rechts weitergeführt, dadurch wird der Ruhebereich an den Seiten gewährleistet
- 5. didaktische Schautafel mit Visualisierung des Stollensystems im Empfangsbereich vor dem Zaun
- 6. Infotafeln mit Information zum Gesamtareal, den Führungen, Öffnungszeiten, Tor zum Natura 2000 Gebiet, Wanderungen (Lauschtour) und Erlebniskarte Region; zur Leekaul und Historie (z.B. Briefe aus dem Alltag der Grubenarbeiter)
- 7. Regiomat

- 8. Gedenkplatte für Jos Molitor (an Mauer neben Haupteingang)
- 9. Infobereich überdacht (Kombination Glas und Schiefer)



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

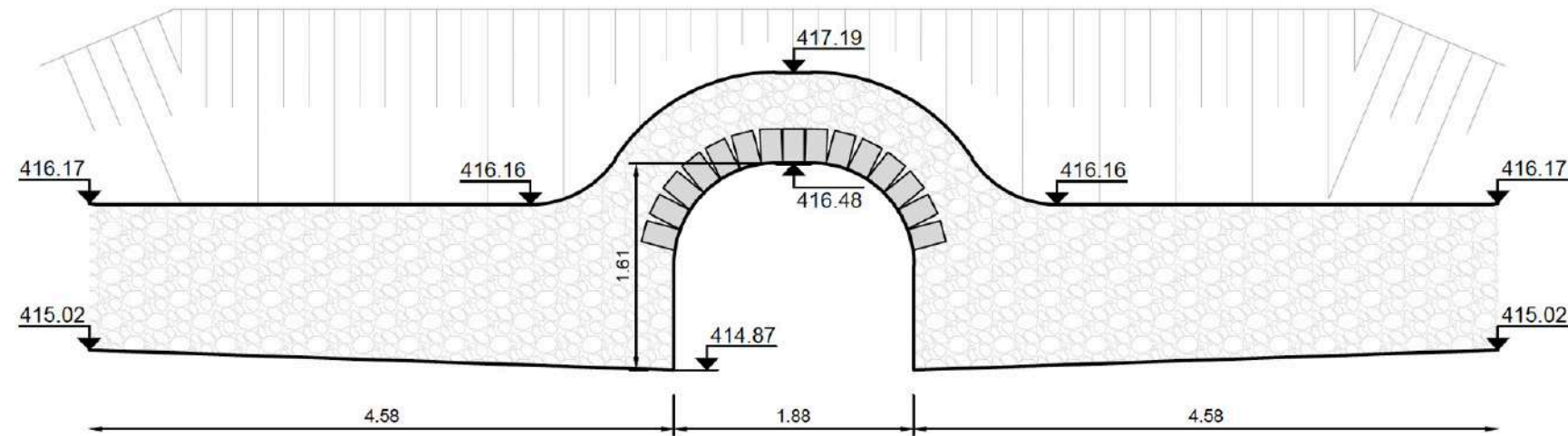
Moodbilder Vorplatz



Bildquellen: © Vestre, Adobe Stock, ???

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Trockenmauer



Bildquellen: © Gemeinde Wincrange

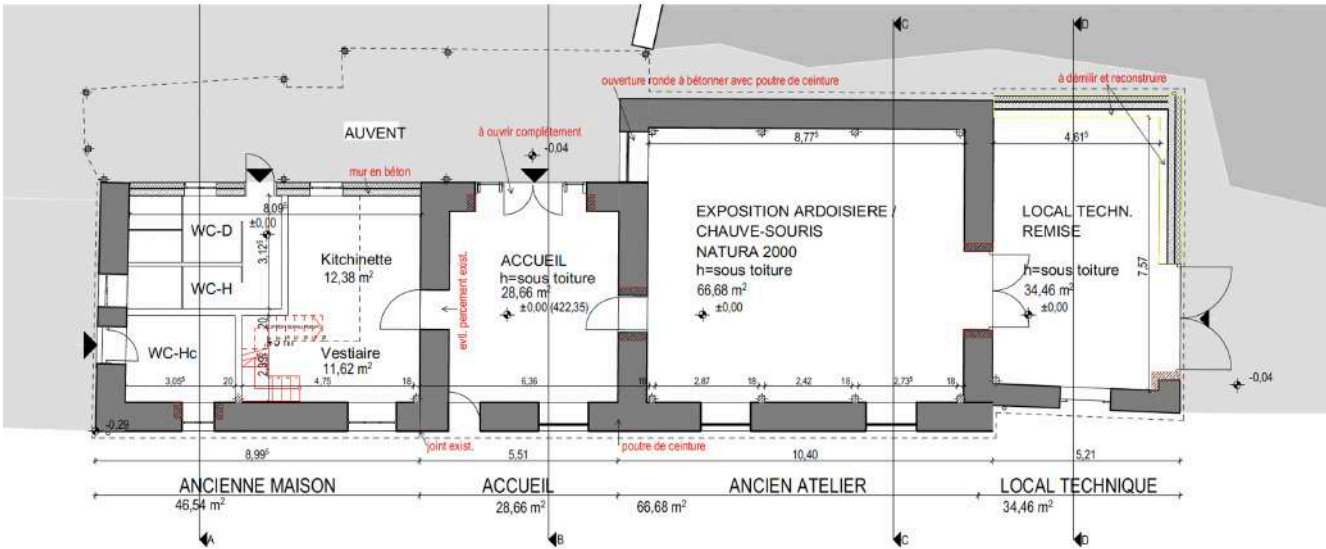
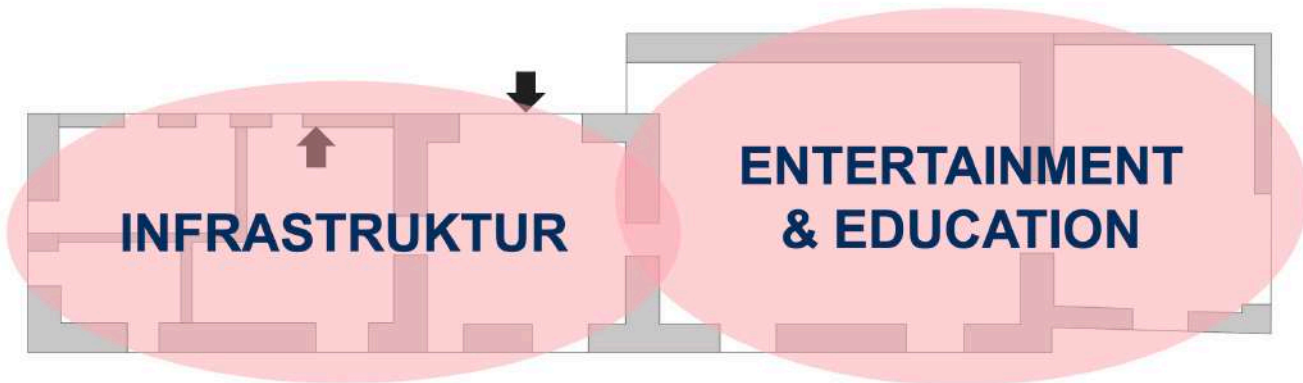
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

2. BESUCHERZENTRUM

Der Entwurf für das neue Besucherzentrum stammt von der Architektin Sandra Thinner und berücksichtigt die historische Gebäudesubstanz mit einem weitestgehenden Erhalt des ursprünglichen Grundrisses, der Mauern und markanten Rundbögen an der Fassade.

Für die zukünftige Rolle des Gebäudes als Besucherzentrum der Schiefergrube wurden die Räumlichkeiten in zwei Bereiche aufgeteilt:

- 1. **Infrastruktur:** Haupteingang, Museumsshop, WCs, Mitarbeiterische etc.
- 2. **Entertainment & Education:** Ausstellungsbereich und Hauptattraktion des Besucherzentrums

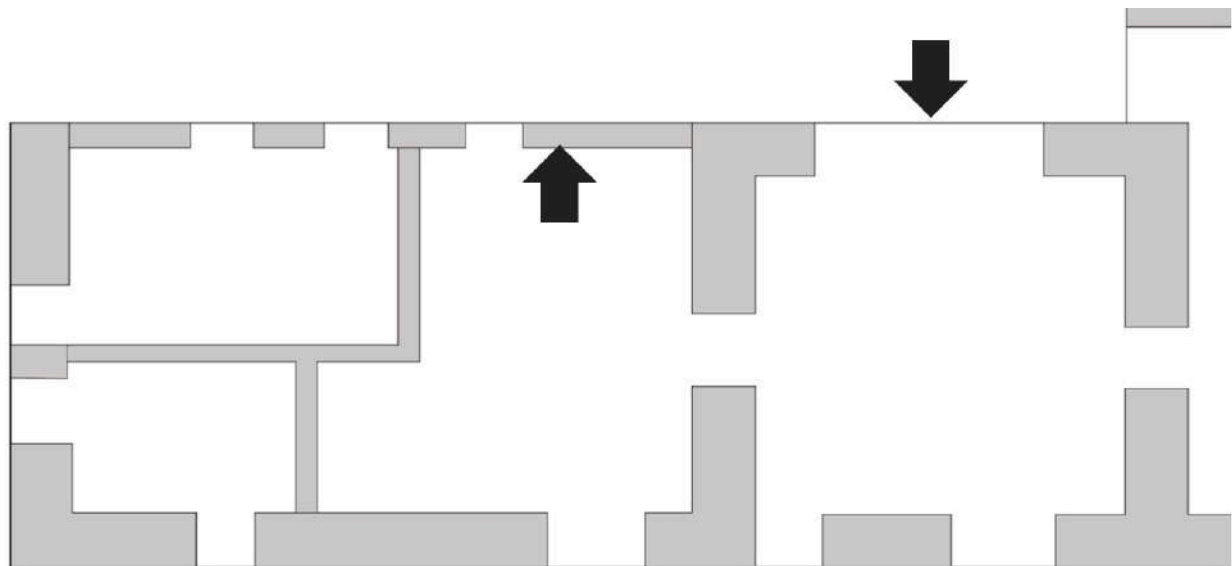
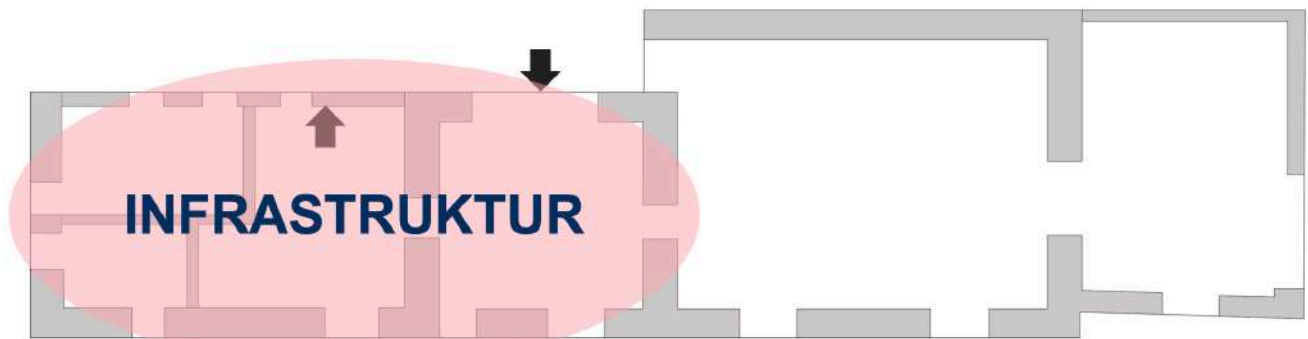


ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Infrastruktur

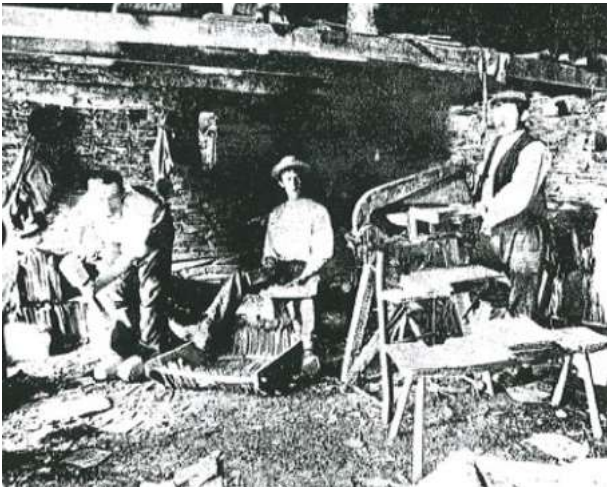
Hier soll für Gäste der BATCAVE eine freundliche und einladende Willkommens-Situation geschaffen, die Neugierde für einen Besuch in der Ausstellung bzw. der Schiefergrube geweckt und alle notwendigen Infrastrukturelemente für das Besuchererlebnis bereitgestellt werden. Dazu zählen u.a.:

- Counter & Broschüren
- Platz zum Sitzen
- Empfang & Shop
- WCs Damen, Herren, barrierefrei von außen; Waschbecken Mitarbeiter
- Kleine Garderobe für BesucherInnen bzw. MitarbeiterInnen
- Ausrüstung für Schiefergrubenführungen: Helme, Taschenlampen usw. sichtbar an Wand
- Information zu Historie Schiefergrube
- Kleine Nische für MitarbeiterInnen (Pausen)



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Moodbilder Infrastruktur



Bildquellen: © Saint Elmo's Tourism, Scharni Hotel Wien, ACTEW, Adobe Stock, Olkof

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Entertainment & education

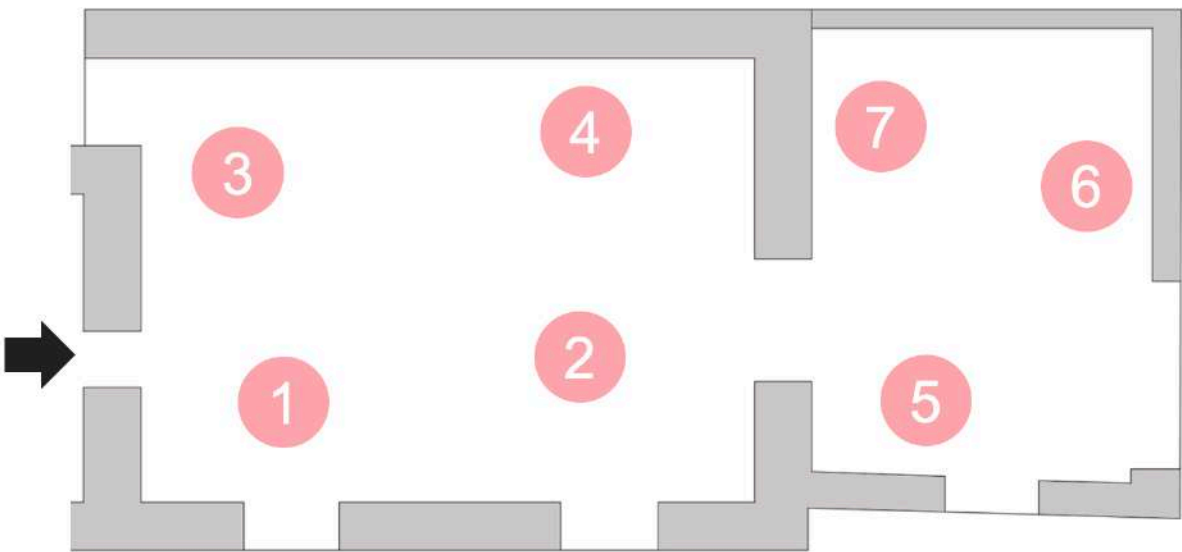
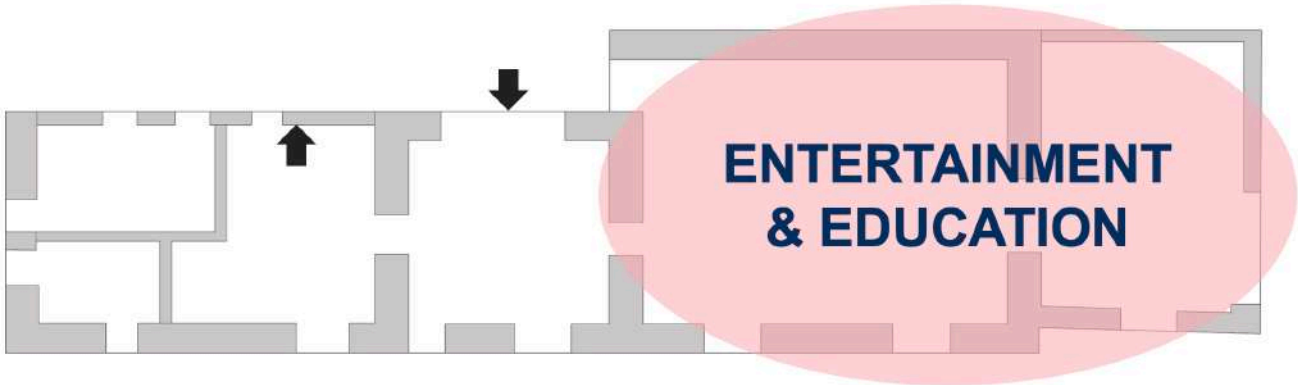
Ähnlich wie im Saal der fünf Sinne des Park Sennesräch sollen sich in den Ausstellungsräumen der BATCAVE interaktive Exponate zum Thema "Sinne der Fledermaus" befinden.

Stationen*:

- 1. Steckbrief der Fledermaus
- 2. Lebensraum der Fledermaus
- 3. Orientierungssinn der Fledermaus
- 4. Geschmackssinn
- 5. Sehsinn
- 6. Tastsinn
- 7. Fotospot

*Vorschläge Park Sennesräch in Zusammenarbeit mit Firma BRUNS

Durchgang / Eingang zu Ausstellungsräumen verbreitern, Ausgang wie Eingang wäre ideal wegen Shop (alternativ: anderen Ausgang prüfen); Stationen mehrsprachig gestalten



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Station 1: Steckbrief der Fledermaus

Was sind Fledermäuse? Wie viele Fledermausarten gibt es? Lebensdauer? z.B. auf Touch-Bildschirmen

Station 2: Lebensraum der Fledermaus

Fledermaus, wo bist du? Unterschiedliche Lebensräume und Fledermausverstecke, Fledermäuse der Emeschbaach; z.B. Dachstühle, Stollen, Höhlen im Ausstellungsraum; Steckbriefe

Station 3: Orientierungssinn der Fledermaus

Echoortung "Mit den Ohren sehen", Magnetsinn; z.B. interaktiv mit 3D-Brillen, Bildschirmen, an Hörstation die Rufe der Fledermaus orten

Station 4: Geschmackssinn (Zunge)

z.B. Vergleich eigene Körpergröße & Länge der Zunge oder eigenes Körpergewicht & Nahrungszufuhr

Station 5: Sehsinn

Fledermäuse kombinieren die Echoortung mit ihrem Sehsinn, z.B. Exponate zur Wahrnehmung von UV-Licht, Lichtverschmutzung

Station 6: Tastsinn (Haut)

Flugmembran, Haut der Fledermausflügel, z.B. Fledermausoutfit, Flugsimulator

Station 7: Fotospot

z.B. Pappwand, interaktive Fotostation

Betreibersicht

Die BATCAVE soll ein ergänzendes Angebot vom Park Sennesräch werden. Dieser ist auch daran interessiert, die Betreiberrolle und die Entwicklung von touristischen Produkten bzw. Packages zu übernehmen (siehe Betreiberkonzept).

Öffnungszeiten: 1. Februar bis 18. Dezember

- Mittwoch bis Sonntag (wenn Höhle geschlossen)
- Montag bis Sonntag (wenn Höhle geöffnet)

Eintrittspreis Vorschlag:

- freier Eintritt bis zum Shop
- Euro 3,00 bis Euro 5,00 für Ausstellung
- Teilnahmebeiträge für Workshops (Outdoor)
- Eintritt Führung Schiefergrube

Mitarbeiter: mind. drei Personen, teilweise sieben bis acht Personen für (Schul-)Gruppen

Gäste: Familien / Privatpersonen hauptsächlich an Wochenenden; Schulen wochentags

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

3. SCHIEFERGRUBE

Das zukünftige Besuchererlebnis in der Schiefergrube wurde in enger Abstimmung mit Frau Gessner entwickelt und berücksichtigt den sensiblen Lebensraum der Fledermäuse.

Führungen und Höhlenerlebnis:

- Die Höhle kann im Jahr rd. 9 Wochen (Mitte Mai – Ende Juli) für Besucher geöffnet werden. Zu dieser Zeit können Fledermäuse zwar anwesend sein, es werden aber höchstens Einzelindividuen oder fehlende Aktivitäten erwartet.
- Gruppenführungen können in dieser Zeit durchgeführt werden, eine Störung durch Licht und Lärm muss allerdings auf ein Minimum reduziert werden.
- Höhlenführer in alter, für Grubenarbeiter gebräuchlicher, Kleidung (ACTEW)
- Ausrüstung Besucher: gelbe Helme mit Logo BATCAVE, Stirn-/Taschenlampen
- Schülergruppen: Führungen durch Betreiber BATCAVE Park Sönnensräch
- Spezialführungen Erwachsene: fachkundlicher Guide & evtl. Aus-hilfe durch Studierende, ORT



Bildquelle: © Birgit Gessner

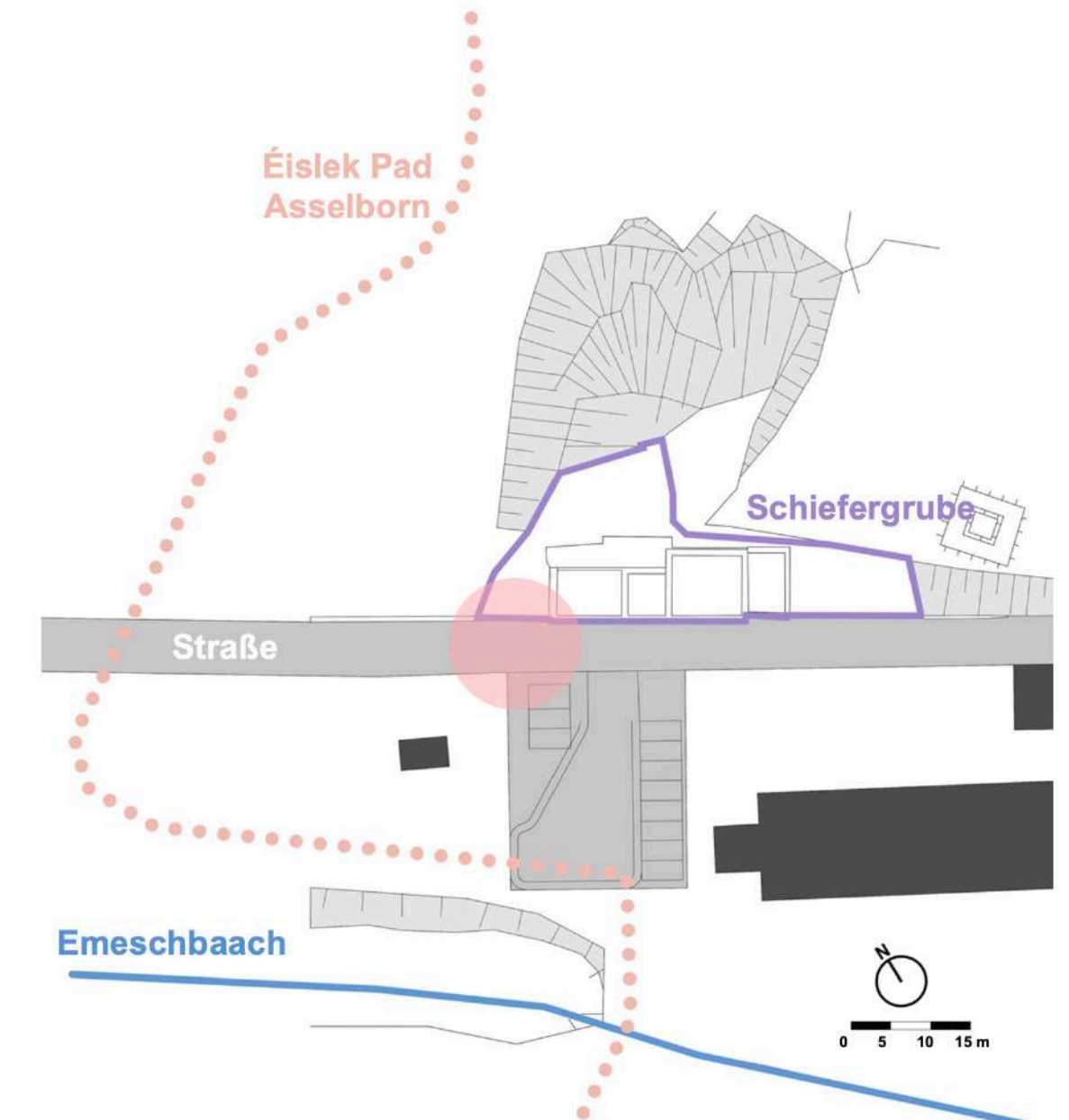
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

4. NATURRAUM

Der Naturraum rund um die Schiefergrube soll in die Neuinszenierung miteingebunden werden und das Programm der BATCAVE im Außenraum erweitern. Dies soll vor allem auch dazu dienen, Besucherströme zu entzerren und den Naturraum bei Schönwetter aktiv nutzen zu können. Nachfolgend werden vier wichtige Plätze des Naturraumes rund um die Schiefergrube näher beschrieben.

Straßenübergang

Um die Sicherheit der BesucherInnen gewährleisten zu können, ist eine Verkehrsberuhigung auf der Landstraße erforderlich. Laut SBV wird, nach Einreichung des Konzeptes, die Geschwindigkeitsbegrenzung auf 50 km/h herabgesetzt. Ein Fußgängerüberweg wird jedoch nicht möglich sein. Überlegenswert wäre auch ein Blinklicht. Wichtig: Sicherheit der BesucherInnen!



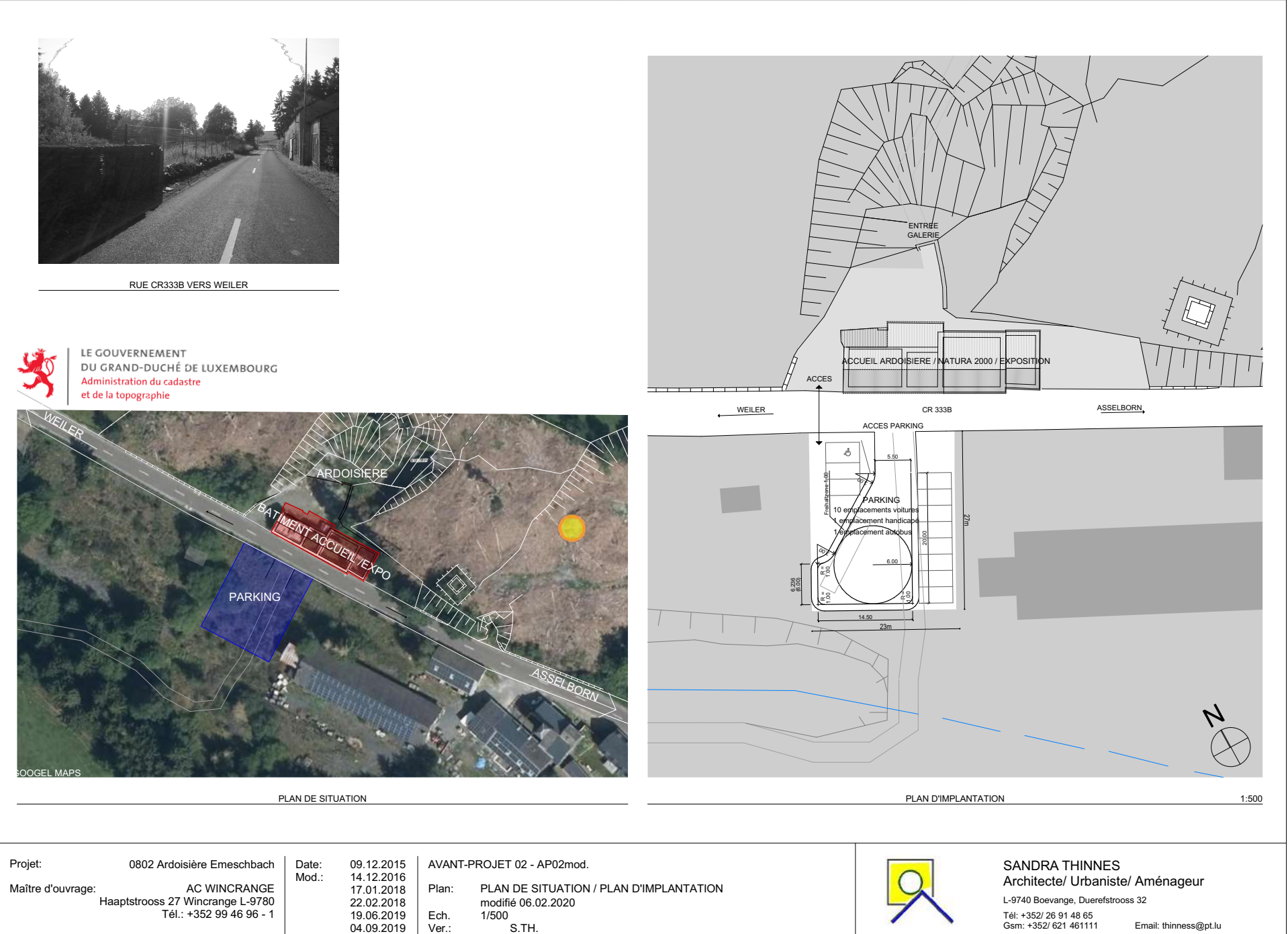
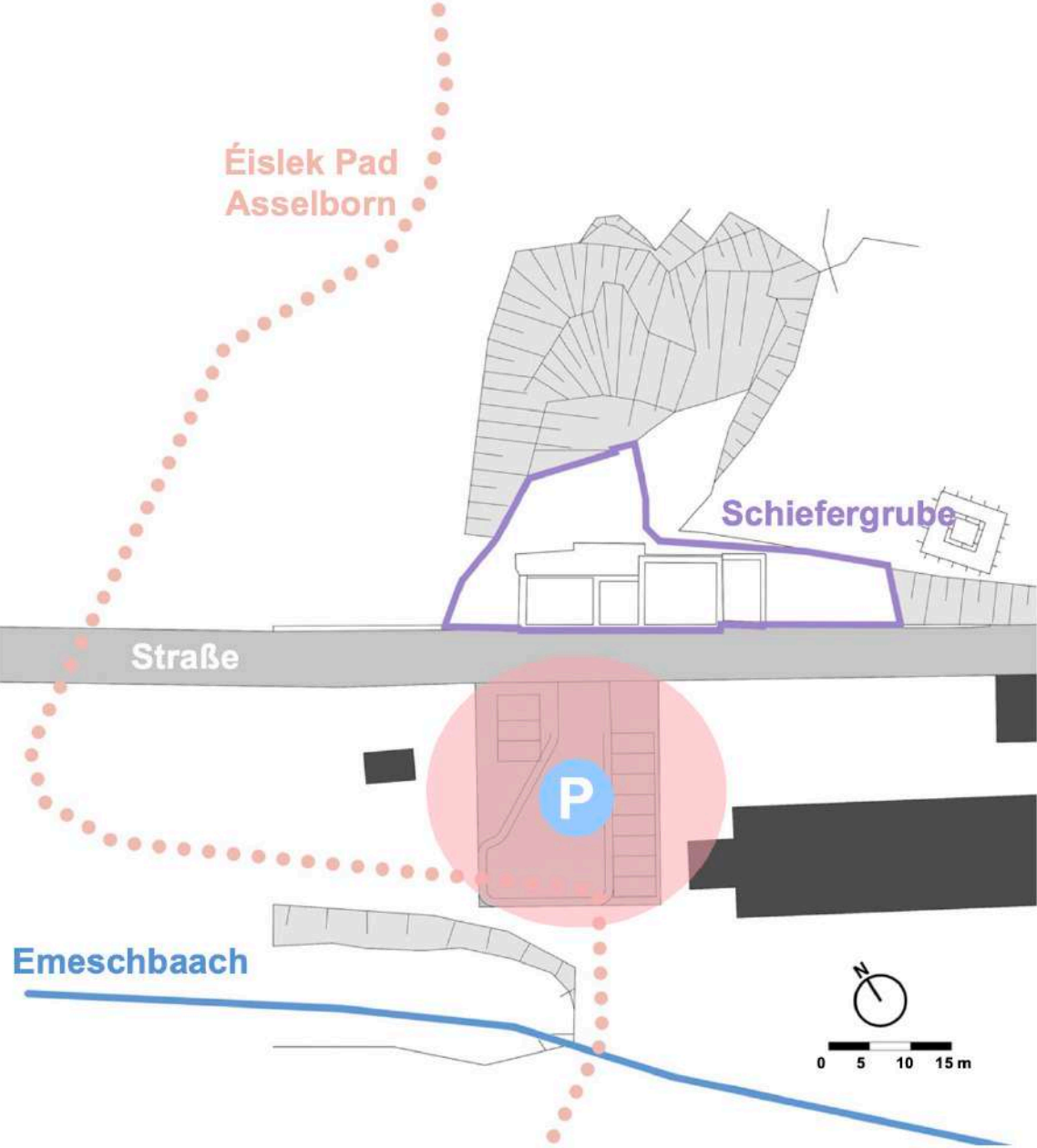
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Parkplatz

Der Parkplatz wurde von der Architektin Sandra Thinnes geplant (Stand: November 2022) und stellt den zentralen Ankunftsart der Schiefergrube dar.

- Laut Gemeinde sind vorgesehen:
- 10 Parkplätze für PKWs
 - 1 Parkplatz für eingeschränkte Mobilität
 - Wendebereich für Busse
 - Eine Genehmigung liegt noch nicht vor
 - Auf eine Versiegelung sollte verzichtet werden (Alternative: Schotterterrassen)

Zusätzlich ist eine Parkplatz-Beschilderung mit einem Hinweis auf die BATCAVE angedacht.



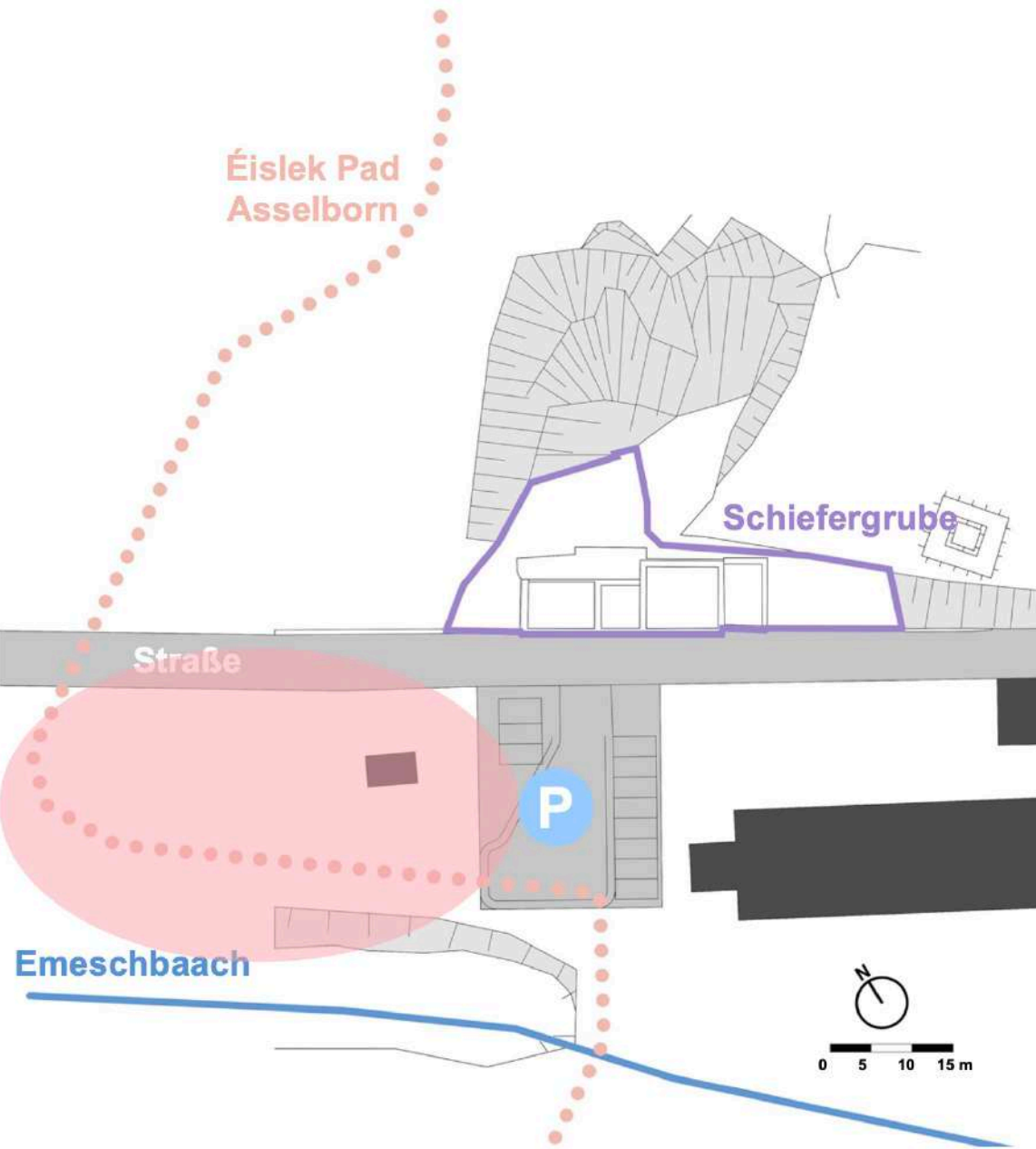
ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Verweilplatz

Das großzügige Naturgelände ist auch im Eigentum der Gemeinde. Ein Teil davon wird als Parkfläche genutzt. Als Entzerrung der Besucherströme bietet sich diese Fläche als Verweilplatz, Outdoor-Schulzimmer und als "Tor zum Natura 2000-Gebiet" an. Im Fokus steht dabei die schonende Nutzung des sensiblen Naturraumes rund um die Schiefergrube.

Geplante Gestaltung:

- Info-Stele oder Info-Tafel "Tor zum Natura 2000-Gebiet"
- Überdachter, mobiler Sammelplatz aus Holz; ggf. doppelte Nutzung / Kino-Leinwand
- Naturnahes Outdoor-"Schulzimmer" mit Baumstämmen als mobile Sitzocker
- Mobile Sitzmöbel (siehe Vorplatz)
- Eine Schieferskulptur als Kunstinstallation



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Moodbilder Verweilplatz



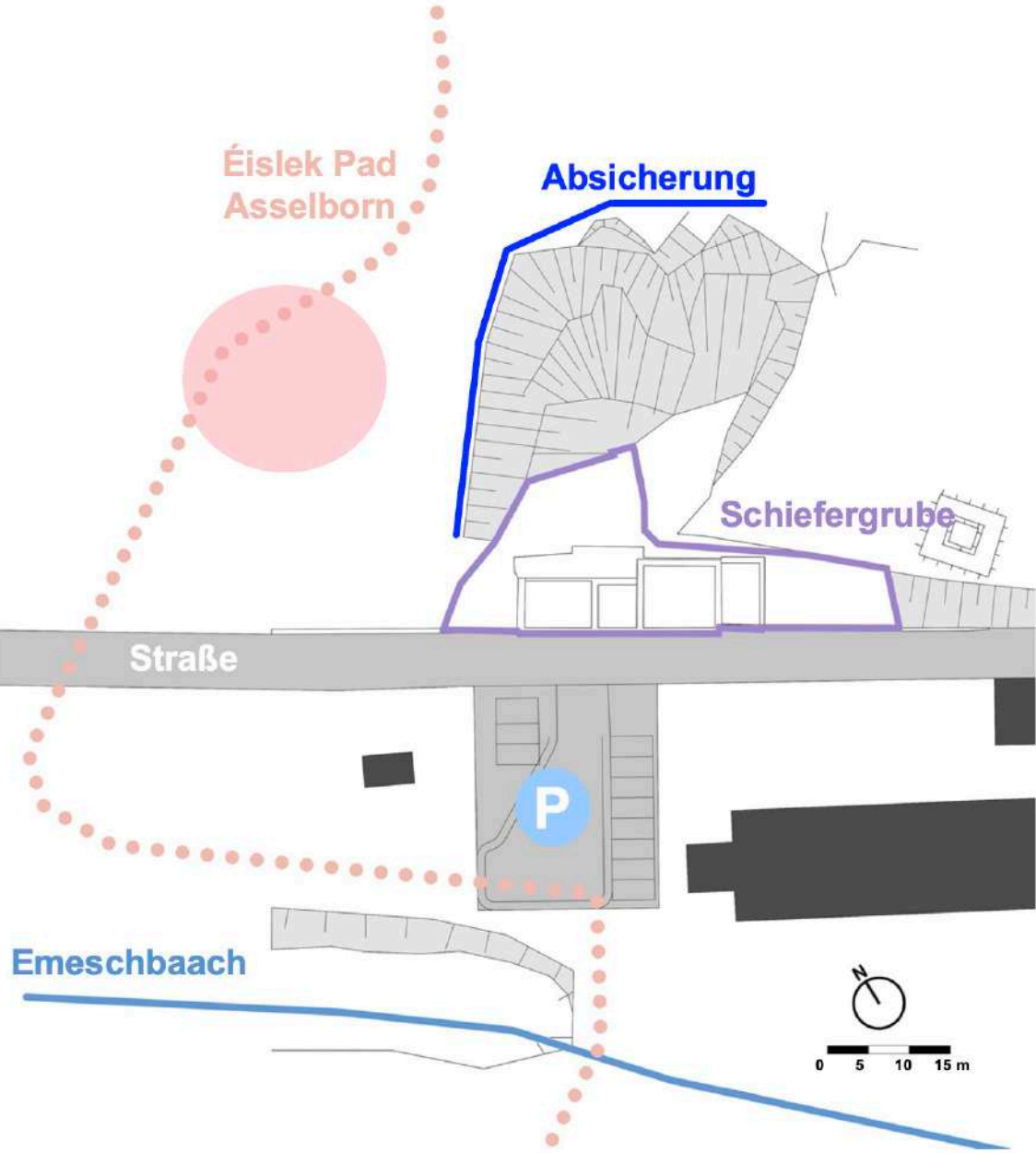
Bildquellen: © Vestre, Natura 2000, Adobe Stock, Saint Elmo's Tourism

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Lauschtour Station & Verweilplatz

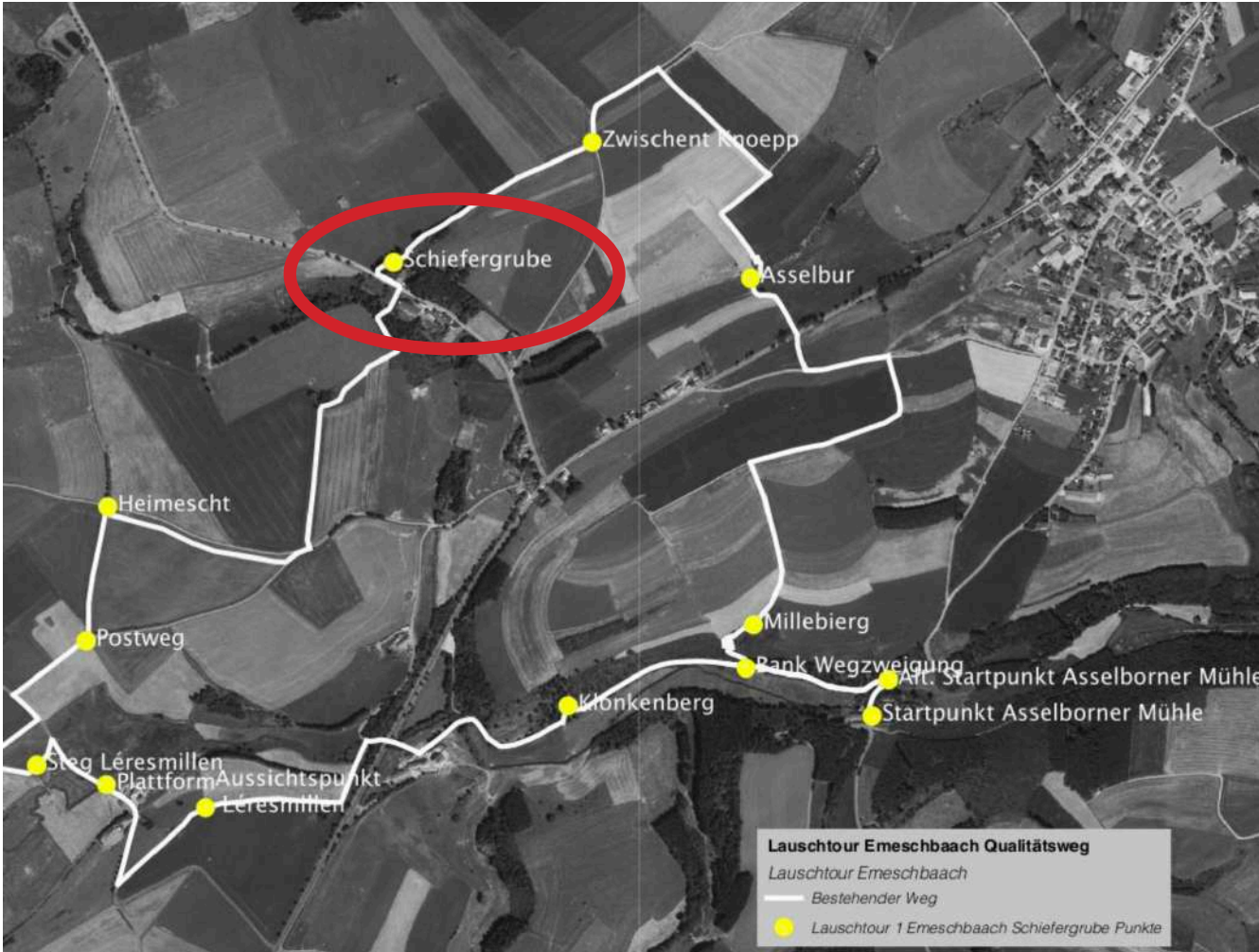
Am Bergrücken der Schiefergrube befindet sich ein herrlicher Blick- und Verweilplatz in unberührter Natur. Dieser Platz liegt auf der Route des Éislek Pad Asselborn und wurde bereits als Lauschtour-Station aufgenommen.

Um BesucherInnen vom Vorplatz der Schiefergrube zu entzerren, bietet sich dieser Platz als Ruheort an. Eine Absicherung zum Höhlenverband ist erforderlich, z.B. durch einen Zaun oder Bepflanzung inkl. Beschilderung "Betreten auf eigene Gefahr".



ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

Verlauf Lauschtour



Bildquellen: © natur&emwelt

ATTRAKTIONEN, SERVICE DESIGN & BESUCHERLENKUNG

5. ERGÄNZENDE SERVICES

Zu den ergänzenden Services der BATCAVE zählen eine Erlebnislandkarte, ein Leitsystem sowie ein pädagogisches Konzept.

Die Erlebnislandkarte fasst die touristischen Attraktionen der Region in einer Karte zusammen und soll BesucherInnen Orientierung bieten sowie Lust auf... illustrationen, übersicht zusätzlichen attraktionen in der region ... damit aufenthaltsdauer verlängert wird....

leitsystem: zum thema wandern (eiselek) idealerweise in leitsystem wandern/radfahren aufnehmen....

Pädagogisches Konzept

Das pädagogische Konzept berücksichtigt das Vorhaben der Umsetzung der nationalen Strategie zur Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) auf lokaler Ebene. Dieses reiht sich in die Logik einer ganzheitlichen und transformativen Bildung ein.

Ziel (laut UNESCO): Entwicklung von 12 Gestaltungskompetenzen, z.B.:

- Gewinnung interdisziplinärer Erkenntnisse
- Partizipation an Entscheidungs-

- prozessen
- selbstständiges Handeln und Planen

Zielformulierung sind mit Kompetenzen des Lehrplanes des luxemburgischen Grundschulunterricht vereinbar. Die „Sustainable Development Goals“ (SDGs) des „Plan national pour un développement durable“ werden ebenfalls berücksichtigt (z.B. „Hochwertige Bildung“).

Bei der Ausarbeitung eines pädagogischen Konzeptes müssen die Bedürfnisse/Anforderungen aller Beteiligten berücksichtigt werden:

- Primärschule "Um Kiemel" Wintrange
- Naturparkschule der luxemburgischen Naturparke
- Betreiber der BATCAVE

Konzept "Draußen lernen":

- Alternative / Ausgleich zum Fern- und Bildschirmlernen
- Draußen lernen ist: gesund, fördert die Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert, hilft bei Stressbewältigung und stärkt das Selbstvertrauen, bringt die Ler-

nenden mit ihrer unmittelbaren Umwelt in Kontakt, ...

Fächerübergreifende Wissensvermittlung: Einbezug nicht nur der naturwissenschaftlichen Fächer (éveil au sciences, Biologie etc.), sondern auch von Sprachen, Mathematik, Musik etc. .

Für die Ausarbeitung eines pädagogischen Konzeptes benötigt es die Expertise von Fachexperten. Dieses Konzept soll in einem gesonderten Konzept entwickelt werden.



Bildquelle: © Adobe Stock

BAUMASSNAHMEN

BAUMASSNAHMEN

Timeline

Bauzeiten und vorgesehene bauliche Maßnahmen wurden in enger Abstimmung mit Fr. Gessner geplant. Während der Schwarmphase und des Ein- und Ausflugs aus dem Winterquartier dürfen im Außenraum keine Arbeiten durchgeführt werden. Arbeiten im Innenraum des Gebäudes sind permanent möglich.

Bauphasenplan

1. Bauzeitfenster: keine Bauzeiten während der Schwarmphase und des Ein- und Ausflugs aus dem Winterquartier (Mitte August bis Mitte November sowie Mitte März bis Mitte Mai); die Anlage eines Installationsgrabens sollte ausschließlich in den Sommermonaten (Juni, Juli) erfolgen.
2. Errichtung eines temporären Bau-

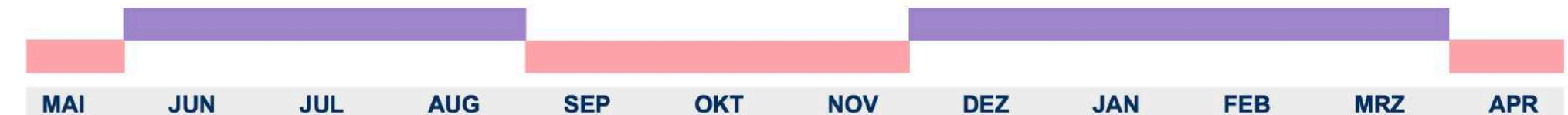
zauns zur Abschirmung des Stolleneingangs

3. Neuanlage eines Erdwalls oder einer Trockenmauer am Stollen, dies ist vorzugsweise in den Sommermonaten (Juni, Juli) umzusetzen.
4. keine starke Ausleuchtung der Plätze zwischen Haus und Stolleneingang, falls zwingend erforderlich, dann Außen nur zielgerichtete, dezente Beleuchtung zum Boden.
5. Keine Baustelleneinrichtung hinter dem Haus bzw. Einschränkung der temporären Lager auf das Notwendigste; kein Parkplatz hinter dem Haus.
6. Abriss von Schiefermauern im günstigen Fall während Frostperioden im Winter, zuvor Kontrolle offensichtlicher Spalten auf Besatz.

7. Alternativ zu 6.: behutsamer Abtrag der Steinmauern mit der Hand, Sensibilisierung der Handwerker.
8. Kontrolle offensichtlicher Löcher in der Steinmauer auf Besatz, behutsames Verputzen, Sensibilisierung der Handwerker.
9. Ausgleich von Tagesquartieren, sofern diese angetroffen werden, Anbringen von Kästen an der westlichen Fassade (diese Maßnahme könnte auch aus pädagogischen Aspekten umgesetzt werden)
10. Sensibilisierung der Besuchergruppen für den empfindlichen Lebensraum und seinen hohen Schutzstatus (Natura 2000-Gebiet) (Quelle: GESSNER 2020, 17)

Bauzeiten: Mitte Mai bis Mitte August & Mitte November bis Mitte März

Swarmphase bzw. Ein- und Ausflug aus dem Winterquartier: ab Mitte März bis Mitte Mai & ab Mitte August bis Mitte November



Bildquelle: © Saint Elmo's Tourism

BAUMASSNAHMEN

Arbeitsschritte

Abriss- und Planierarbeiten: Abriss der Mauern laut Plan; Ausbaggern der Innenräume; Fundamente; Abtransport des Schuttes

- Dauer der Arbeiten: 15 Tage
- Arbeitsgeräte: Bagger, LKW, Hilti

Ringanker, sowie Stabilisierungsarbeiten: Gerüstbau; Schalungsarbeiten; Armierungs- und Betonarbeiten

- Dauer der Arbeiten: 15 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW, Hilti, Motorsäge, Hammer, Trennscheibe

Mauerwerksöffnungen: Abstützen und Abriss; Mauerwerksarbeiten; Schalungsarbeiten; Armierungs- und Betonarbeiten

- Dauer der Arbeiten: 30 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW, Hilti, Motorsäge, Hammer, Trennscheibe

Aufbau der Außenwände und Innenwände im Massivbau: Mauerwerksarbeiten

- Dauer der Arbeiten: 10 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW, Betonmischmaschine, Flex

Betondecke im Wohnhaus dient der Stabilisierung: Deckenschalung mit Stützen; Armierungseisen; Beton; Ausschalen

- Dauer der Arbeiten: 10 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW, Flex

Dach- und Klempnerarbeiten: Dachstuhl mit Schalung, Wärmedämmung und Lattung; Dachrinne, Klempnerarbeiten; Schiefereindeckung

- Dauer der Arbeiten: 25 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW, Kran, Motorsäge, Hammer

Außenschreinerei: Montage der Fenster und Türen

- Dauer der Arbeiten: 5 Tage
- Arbeitsgeräte: LKW

Fassadenarbeiten: Gerüstbau; abklopfen des alten Putzes; Risse ausbessern; Putz; Anstrich

- Dauer der Arbeiten: 25 Tage
- Arbeitsgeräte: Hilti, Verputzmaschine

Innenarbeiten: Installationen, Elektrisch, Sanitär, Heizung/Lüftung; Putz; Bodenbelag; Innenschreinerei; Anstrich; Sanitär und Küche; Inneneinrichtung

Außenanlage: Installationsgraben vom Stolleneingang zum Technikraum; Platzbefestigung; Parkplatz gegenüber vom Gebäude



Bildquelle: © Saint Elmo's Tourism



FAZIT

Bildquelle: © Adobe Stock

FAZIT

Die Schiefergrube soll durch die Positionierung als BATCAVE zu einer zeitgemäßen Attraktion für Schülergruppen, die Jugend, Einwohner und Gäste der Region werden.

Neben dem Hauptthema Fledermaus sollen zukunftsweisende Naturthemen wie die Nachhaltigkeit, das Natura 2000-Gebiet mit dem Schwerpunktthema Wasser, ebenso wie die Historie des Industriejuwels (das gesamte Areal um die Leekaul) aufgegriffen werden.

Das ganzheitliche Nutzungskonzept für die Schiefergrube beinhaltet nicht nur Besucher-Attraktionen rund um die Leekaul, sondern berücksichtigt auch weitere sehenswerte Besonderheiten in der Gemeinde und bindet diese in die Ausarbeitung mit ein.

Als alleinstellendes Umsetzungsprojekt von drei Interessensgruppe Umwelt - Tourismus - Gemeinde soll die BATCAVE zukünftig die Region im Norden stärken.

Vorgesehen ist eine enge Kooperation mit dem regionalen Tourismusbüro, dem ORT Éislek, welches beratend bei tourismusrelevanten Fragen zur Seite steht und Unterstützung zur Vermarktung und Digitalisierung des Angebotes bietet. Die Inwertset-

zung der ehemaligen Schiefergrube birgt einen erheblichen Mehrwert für den regionalen sowie den nationalen Tourismus und trägt zur Erhaltung des wichtigen kulturellen und industriellen Erbes der gesamten Region bei. Die Region verfügt bereits über zwei besuchbare Kupfer- und Schiefergruben, sodass die Batcave sich hervorragend in dieses bestehende Angebot einreicht und es aufwertet.

Ziel ist es nach dem erfolgreichen Genehmigungsverfahren seitens **der Naturverwaltung (Mike Molling Chef du Service autorisations)** das ganzheitliche touristische Projekt der Gemeinde Wincrange ehestmöglich in die Umsetzung zu bringen.

Wir wollen die Leekaul durch das neue Projekt BATCAVE endlich wieder mit Leben füllen und insbesondere Familien mit Kindern ein unvergessliches Erlebnis bieten!

Ihre Gemeinde Wincrange



IMPRESSUM

Bildquelle: © Visit Eislek

AUFTRAGGEBER:

Administration Communale de Wincrange

Marcel Thommes, Bürgermeister
Hauptstrooss 27, 9780 Wincrange
Luxemburg

KONZEPTION:

Saint Elmo's Tourismusmarketing GmbH

Karolingerstraße 1
5020 Salzburg
Österreich
www.saint-elmos.travel

© Juni 2023

NUTZUNGS- UND VERWERTUNGSRECHTE

Dem Kunden werden mit vollständiger Bezahlung des vereinbarten Honorars sämtliche Urhebernutzungs-, Verwertungs- sowie Bearbeitungsrechte an den Inhalten des beauftragten Masterplans/Konzepts/Drehbuchs/Dokumentes zeitlich, räumlich und inhaltlich uneingeschränkt eingeräumt. Diese Rechteeinräumung gilt nicht für gegebenenfalls im Masterplan/Konzept/Drehbuch/Dokument verwendete Inhalte Dritter (z.B. Fotos von Bilddatenbanken, etc.) sowie für Preise, Konditionen etc. von Saint Elmo's Tourismusmarketing, sondern bezieht sich auf die von Saint Elmo's Tourismusmarketing für den Kunden entwickelten fachlichen Konzeptionsleistungen. Dem Kunden ist es freigestellt, die von Saint Elmo's Tourismusmarketing entwickelte Konzeptionsleistung mit Saint Elmo's Tourismusmarketing oder mit Dritten umzusetzen.