SPIELERISCHE AKTIVATORE

Die spielerischen Elemente funktionieren als Anspor für soziale Aktivitäten und sind in unserem Park in mehreren Stellen zu finden. Diese sind öffentliche Objekte, die dazu gedacht sind, Passanten und Bewohner einzuladen.

Die Elemente können entweder eine größere Oberfläche besitzen, oder als einzelne Objekte funktionieren und eine kleinere Zone aktivieren. Je nach Raumkonditionen passen sich die spielerischen Elemente entweder an die drei Hauptprogramme an, um die soziale Aktivität dieser Flächen zu steigern, oder sind als individuelle Elemente in sekundären Gestaltungsflächen zu finden. Offene Räume, die so gestaltet sind, damit ihre Nutzer vielfältige Gefühle und Atmosphären durch einen sozialen Prozess erleben können ist Ziel unseres Projektes.

LU-Lustbarkeitsort
BE-Bewegungsort
VE-Verhandlungsort
OB-Observationsort
WO-Wahrnehmungsort
EN-Entdeckungsort
WI-Wiederholungsort
TO-Tonort
PF-Pflanzort
KR-Kreativort
HA-Haüslicher Ort
WA-Wanderort
SO-Schauort
PA-Parcourort
IN-Interaktivort
UM-Umgebungsort

	kinetischer Lerntyp	kinetischer Lerntyp	sozialer Lerntyp	beobachtender Lerntyp	visueller Lerntyp	auditiver Lerntyp	repetitativer Lerntyp	pflegender Lerntyp	empfänglicher Lerntyp
verweilen	**01.Kabel** Seilbahn mit welcher die Nutzer individuell oder in Gruppe sich bewegen können.	**02.Bank** Schaukelstühle, deren Zusammenstellung je nach Nutzung geändert werden können.	**03.Regenschirm** Große Textilplanen, die vor Sonne und Regen schützen: Meetings, und Gruppenevents finden hier statt.	**04.Bett** Künstliche reliefartige Unterlage auf der man liegen, sitzen, herunterschauen und herunterrollen kann.	**05.Monitor** Bildschirme, über welche Informationen über Aktivitäten abgerufen werden können.	**06.Schlagzeug** Eine Reihe von Percussion-Elementen, die Klänge erzeugen.	**07.Zahnstange** Objekte, an denen man hochklettern, andere Elemente abstützen und Dinge aufhängen kann.	**08.Wohnzimmer** Ein Wohnzimmerdisplay, welches sich im öffentlichen Raum befindet.	**09.Zeichen** Freiflächen unterstützen urbane Kunstwerke, Graffiti, und weitere soziokulturelle Ereignisse.
durchqueren	**10.Bürste** Eine Ansammlung von Holzmasten suggerieren einen dichten Wald und tragen zur einfacheren Orientierung bei.	**11.Cheddar** Eine perforierte Struktur, die an verschiedenen Punkten auf unterschiedlichen Höhen durchstochen wird.	**12.Sofa** Bewegbare Stufen für Konzerte und Event mit unterschiedlichen Höhen	**13.Lampe** Lichtinstallationen, die verschieden Farbpaletten, Layouts und Formen bilden.	**14.Fernseher** Bildschirme wo Filme aufgenommen werden können und mit Apps von Sozialen Medien verbunden sind.	**15.Mikrophon** Eine große Abdeckung mit einer starken resonanten Akustik.	**16.Board** Eine Oberfläche die ein Spiel markiert. Zähler oder andere Stücke können platziert und bewegt werden.	**17.Regal** Mobiliar um eine städtische Bücherausch-Bibliothek unterzubringen.	**18.Messung** Verschiedene Elemente zur Messung von Distanzen und Höhen.
verweilen	**19.Teller** Oberfläche mit rotierender Basis, die durch die Bewegung der Nutzer aktiviert wird.	**20.Turnhalle** Ein labyrinthartiger Ort, an welchem der Orientierungssinn gefragt ist.	**21.Forum** Ein gestuftes, seitenverkehrtes Relief für Gemeinschaftstreffen, Straßenshows und private Treffen.	**22.Leichen** Hier können Informationen über das Wetter und kulturelle Events abgerufen werden.	**23.Gewicht** Eine große industrielle Waage mit der Mengen gewogen werden können.	**24.Xilofon** Bestandteile die Klänge erzeugen, sobald Fußgänger passieren oder die Bestandteile berühren.	**25.Muster** Eine Tafel mit zusammenfügbaren Elementen.	**26.Vorratskammer** Eine Gärtnerei in Partnerschaft mit Communities.	**27.Telefon** Ein Schlauch, der zwischen Orten kommuniziert.
durchqueren	**28.Leiter** Eine besteigbare Pyramide - ist und auf ihr kann man eine neue Aussicht auf die Umgebung erfahren.	**29.Flur** Labirinthsinstallation mit bewegbaren Teilen welche die Nutzer zum Gestalten von verschiedener Routen benutzen können.	**30.Tische** Große, lange Tische für Meetings, gemeinschaftliche Mahlzeiten, Gruppenarbeiten.	**31.Sonneschirm** Dehnbare Strukturen, die mit ihrem Schatten verschiedene geometrische Figuren und Farben erzeugen.	**32.Obst** Wasservorhänger zur Abkühlung im Sommer. Das Wasserfallen erzeugt Geräusche.	**33.Dusche** Wasservorhänger zur Abkühlung im Sommer. Das Wasserfallen erzeugt Geräusche.	**34.Kissen** Sand- und Steinblöcke, auf denen man liegen und sitzen kann oder sogar neue Strukturen Bauen kann.	**35.Küche** Outdoor-Grillbereich mit Geruchsschutz und eine Müllsammelstelle.	**36.Steinburch** Eine von Steinen und Felsen zersetzte Kletterlandschaft.

Das Zulassen einer digitalen Ebene von Informationen, Kontrolle und Kommunikation ermöglicht eine große neue Bankbreite an möglichen resposiven und aktiv kontrollierten öffentlichen Räumen.

Nicht durch die Erschaffung einer automatisierten „Smart City" kann dieses Ziel erreicht werden, sondern durch ein Empowerment einer Generation von bewussten „Smart Citizens", die ihre digitalen Daten und Instrumente nutzen, um ihre städtische Umgebung ihren Ansprüchen anzupassen.

VERBINDEN UND AUFLADEN
Elemente mit integrierten WIFI-Spots liefern Zugang zu Dienstleistungen und Informationen (z.b. Über Veranstaltungen.)

TEILHABE
Vorschläge machen, Schäden melden, Wahlvorschläge machen. Die Stadt gemeinsam verbessern.

SOZIALE INTERAKTION
User können digitale Fotos und Nachrichten, mit Bezug zu Orten, Objekten und Denkmälern, einsehen und publizieren.

SPIEL, KUNST UND BILDUNG
Spiele spielen und außerdem Kunstinstallationen und Bildungsinhalte erleben.

BUCHUNGEN
Buche Orte wie beispielsweise Plätze, Sportfelder, Räume, usw.

SPIEL, KUNST UND BILDUNG
Spiele spielen und außerdem Kunstinstallationen und Bildungsinhalte erleben.

TEILE

4 7 36 32

Die umliegenden Bereiche am ehemaligen Checkpoint wird außerdem Events zum Themenfeld „**Sharing-Culture**" ausrichten, angefangen bei Themen wie „**Creative Commons**", „Free-Box-Events" hin zu Themen mit dem speziellen Schwerpunkt generationenübergreifender Kollaborationen.

KREIERE UND WETTSTREITE

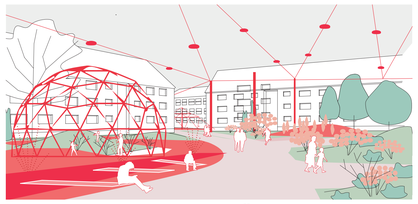
34 21

Das Andere Lab schlägt technische Ideen vor, **experimentiert** und liefert sie. Darüber hinaus gründet es Arbeitsgruppen für Logistik und Standhaltung, Veranstaltungen und kulturelle Angebote, Kommunikation und Teilhabe.

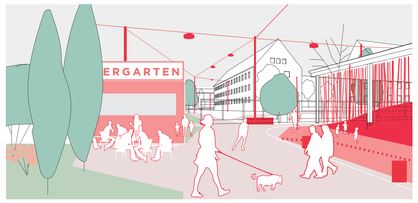
INFORMIERE DICH

7 30

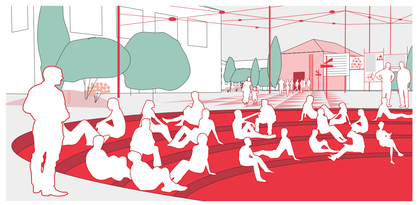
Dieser zivilgesellschaftliche Ort wird als **Plattform** für User imaginiert um **Aktivitäten** vorzuschlagen und zu teilen. Sie können sich dort über jede Veranstaltung informieren und über ihre Favoriten abstimmen.



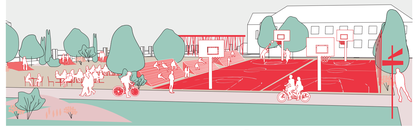
ⓐ Neben dem WIEDERHOLUNGS-ORT

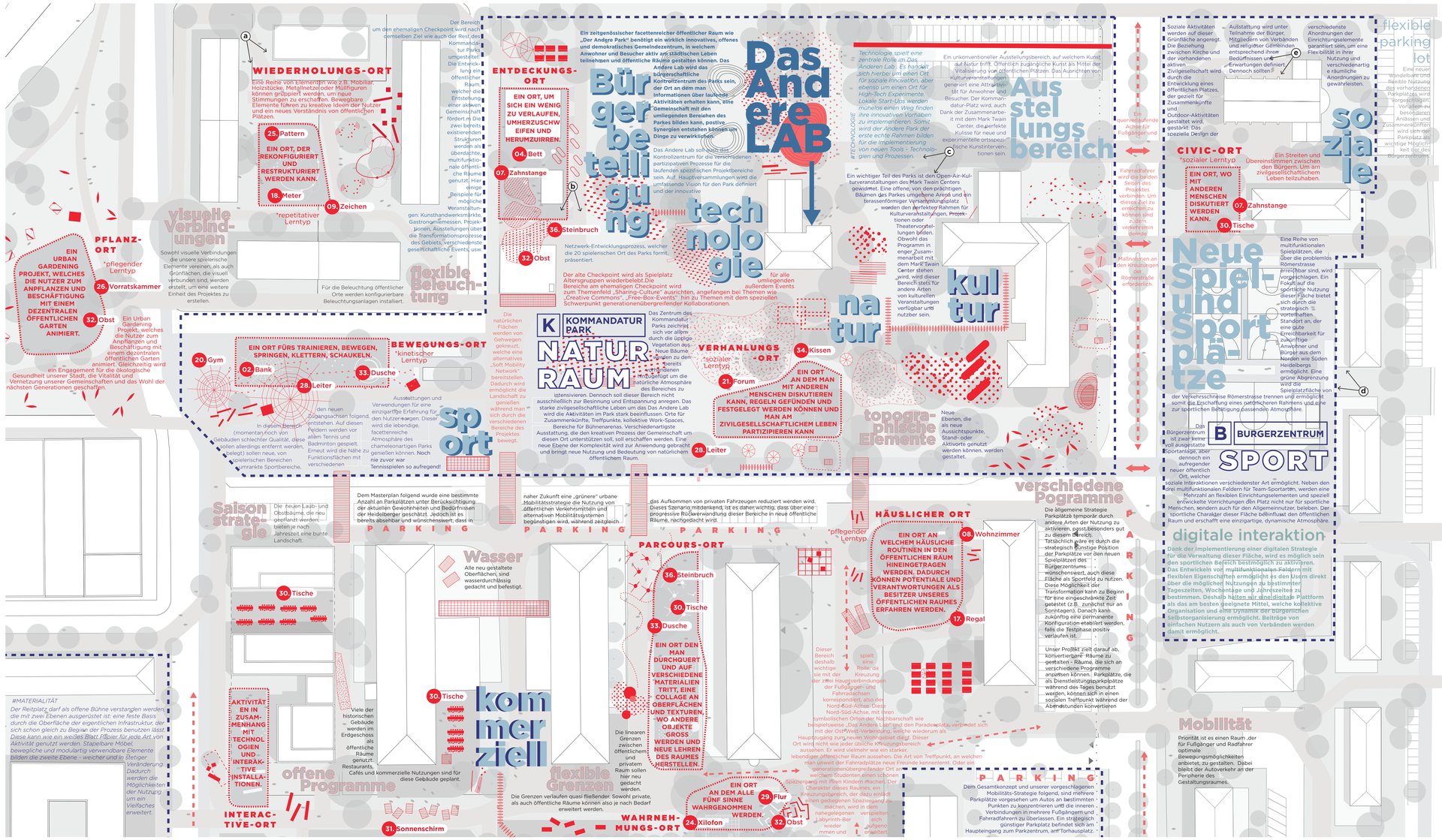


ⓑ Neben dem ENTDECKUNGS-ORT



ⓒ Neben dem VERHANLUNGS -ORT



ⓓ Neben dem SPORT-PLATZ

ⓔ Neben dem CIVIC-ORT