

## **Gestaltung der Indoor Spiele- und Erlebniswelt »Feenstein« durch Umbau einer ehemaligen Confiserie an den Saalfelder Feengrotten**

### **Projektbeschreibung »Feenstein«**

Gegenstand des Verfahrens ist die Entwicklung eines interdisziplinären Gesamtkonzepts für eine ganzjährig nutzbare Indoor-Erlebniswelt („Feenstein“) am Standort Saalfeld. Die Maßnahme erfolgt durch Umbau und Sanierung eines bestehenden, eingeschossigen Gebäudes (ehemalige Confiserie), das in der ersten Hälfte der 1990er Jahre für Verkaufs- sowie Produktions- und Büronutzungen errichtet wurde und derzeit ungenutzt ist. Die Bruttogrundfläche beträgt ca. 960 m<sup>2</sup>, die Nettogrundfläche ca. 850 m<sup>2</sup>.

Das Angebot richtet sich insbesondere an die Kernzielgruppe Familien mit Kindern im Alter von ca. 4-12 Jahren. Gleichzeitig soll das Konzept so entwickelt werden, dass auch Begleitpersonen sowie jüngere oder ältere Kinder emotional in das Erlebnis eingebunden werden, d.h. die Erlebnisdramaturgie generationsübergreifend funktioniert und eine hohe Aufenthaltsqualität für die gesamte Familie geschaffen wird. Weiterhin soll das bestehende touristische Angebot der Feengrotten ergänzt und erweitert und eine hohe Aufenthaltsqualität für Kinder und begleitende Erwachsene innerhalb eines gemeinsamen Erlebnisbereichs geboten werden. Gefordert ist keine klassische Indoor-Spielanlage, sondern eine räumlich und szenografisch entwickelte Erlebnisarchitektur, die auf analogen, sinnlichen und atmosphärischen Qualitäten basiert und sowohl eine dramaturgisch geführte Erstbegehung als auch eine freie, wiederholbare Nutzung bei Folgebesuchen ermöglicht.

Inhaltlich ist ein konsistentes Gesamtkonzept zu entwickeln, das die Themen Natur, Bergbau, Magie und Fantasie miteinander verbindet und diese durch Materialität, Lichtführung und Raumabfolgen in eine eigenständige Erlebnisqualität übersetzt. Die räumliche Organisation hat sich an einem hybriden Nutzungssystem zu orientieren und umfasst Durchlaufräume zur Führung und Orientierung (ca. 40–50 %), Erlebnisräume für aktive Nutzung und Interaktion (ca. 30 %) sowie Verweilräume zur Aufenthaltsverlängerung und Nutzungstiefe (ca. 20–30 %), die als zusammenhängendes System mit fließenden Übergängen auszubilden sind. Neben einer klaren Wegeführung ist eine bewusste Durchlässigkeit vorzusehen, um alternative Nutzungen und wiederholte Besuche zu ermöglichen.

Die Erlebnisdramaturgie soll eine nachvollziehbare Abfolge aus Einstieg, Aktivierung, Verdichtung, Entschleunigung, Höhepunkt und Rückführung abbilden. Die Interaktion ist überwiegend analog, physisch und haptisch auszubilden, digitale Elemente sind dort vorzusehen, wo sie einen funktionalen oder inhaltlichen Mehrwert bieten; Bestandteil des Konzepts ist insbesondere die Verbindung analoger Gestaltung mit digitaler Weiterverarbeitung, beispielsweise im Rahmen eines Kreativmoduls. Die Gestaltung erfolgt ohne Tageslicht und basiert auf gezielter Inszenierung durch künstliche Beleuchtung, Materialien sowie akustische und haptische Elemente, wobei eine robuste, langlebige und wartungsarme Umsetzung mit möglichst geringem technischem Komplexitätsgrad anzustreben ist.

Neben den Erlebnisflächen sind alle funktionalen Bereiche, insbesondere Empfang und Ticketing, Garderobe, Shop, Gastronomie, Sanitäranlagen, Personalbereiche, Lagerflächen sowie Technik- und Nebenräume, in das Gesamtkonzept zu integrieren und so anzuordnen, dass der Erlebnisfluss nicht beeinträchtigt wird. Die Planung erfolgt innerhalb eines Investitionsrahmens von ca. 3,8 Mio. € netto und hat sich an den Kostengruppen gemäß DIN 276 (KG 200–700) zu orientieren, wobei dem Zusammenspiel von Baukonstruktion (KG 300) und Szenografie und Ausstattung (KG 600) eine besondere Bedeutung zukommt.

Die Außenanlagen (KG 500) sind als Bestandteil des Gesamtkonzepts zu berücksichtigen und umfassen neben funktionalen Anforderungen insbesondere die Gestaltung der Wegeführung, eine atmosphärische Beleuchtung sowie die Ausprägung eines klar erkennbaren und identitätsstiftenden Eingangsbereichs; ergänzend können gestalterische Elemente, kleinere Spielimpulse sowie ein thematisch abgestimmtes, pflegearmes Pflanzkonzept vorgesehen werden, um den Übergang zwischen Außenraum und Erlebniswelt zu inszenieren.

Insgesamt ist ein Konzept zu entwickeln, das eine wirtschaftlich tragfähige, betrieblich effiziente und langfristig nutzbare Lösung darstellt und Architektur, Szenografie, Nutzung und Betrieb zu einem unverwechselbaren Objekt der Fantasie und Magie mit Überraschungen und klarem Alleinstellungscharakter als konsistentes Gesamtsystem verbindet.