

„Der zauberhafte KRABAT-Radweg“

Erlebnisstationen entlang einer regionalen Radroute in der sorbischen Oberlausitz

Kreativ- und Beteiligungsphase



Abschlussbericht



Kofinanziert von der
Europäischen Union

IMPRESSUM

Auftraggeber OHTL e. V.
Gutsstraße 4c
02699 Königswartha

Bearbeitung Büro Neuland
Landschafts- und Freiraumplanung | Regionalmanagement
Dipl.-Ing. Ulrike Neumann
Lindenberger Straße 46 b
02736 Oppach
Tel. +49 35872 41910
Fax. +49 35872 41911
Mail post@neuland-oppach.de

März 2026

Inhalt

1	Einleitung	5
1.1	Projektanlass und Zielsetzung.....	5
1.2	Bestandssituation	5
1.3	Räumliche Einordnung des KRABAT-Radwegs	5
1.4	Auftraggeber und Projektzeitraum	7
1.5	Einordnung der Kreativ- und Beteiligungsphase im Gesamtprojekt - Aufgabenstellung.....	7
2	Projektziele und inhaltliche Ausrichtung	8
2.1	Umgang mit dem Bestand.....	8
2.2	Zielgruppen	9
2.3	Übergeordnete Rahmenbedingungen und Qualitätsanforderungen	9
3	Methodisches Vorgehen	10
3.1	Arbeitsstruktur und Abstimmung mit der Projekt-Arbeitsgruppe	10
3.2	Beteiligungsphase	10
3.3	Kreativmethoden und konzeptioneller Ansatz	10
3.4	Digitale Arbeits- und Übergabeformate	11
4	Kreative Leitidee und gestalterisches Gesamtkonzept	12
4.1	Leitmotiv „Magie – Natur – Interaktivität“	12
4.2	Verbindende Gestaltungselemente entlang des Radwegs	13
4.3	Nachhaltigkeit, Robustheit und vandalismusarme Gestaltung	13
4.4	Modulare Bauweise und Ausbaufähigkeit.....	13
5	Konzeption der Erlebnisstationen	15
5.1	Räumliche Verteilung	15
5.2	Inhaltlicher und gestalterischer Aufbau der Stationen	16
5.3	Stempelkarte – Technische Umsetzung, Motive und Belohnungssystem	20
5.4	Merchandising und Wappentier.....	21
6	Beschreibung der Stationen	23
6.1	Übersicht der Stationen	23
6.2	Start und Ziel.....	24
7	Fachliche Ergänzungen und Qualitätsanforderungen.....	40
7.1	Berücksichtigung von E-Bike-Ladeinfrastruktur	40
7.2	Beitrag des KRABAT-Radwegs zur regionalen touristischen Wertschöpfung.....	40
7.3	Schnittstellen zu Betrieb, Pflege und Wartung	41
8	Kostenschätzung.....	43
8.1	Grundausrüstung Rastplatz	43

8.2	Grundausrüstung Erlebnisstation	44
8.3	Kostenschätzung je Erlebnisstation	44
8.4	Folgekosten / Betrieb im Jahreslauf	47
9	Beteiligungsphase und erste Arbeitsergebnisse.....	48
9.1	Ergebnisse der Beteiligung	48
9.2	Interessenbekundungen und erste Standortabstimmungen	49
10	Ausblick - von der Konzeption zur Umsetzung	51
10.1	Prüfung und Zuordnung der Erlebnisstationen.....	51
10.2	Entwicklung von Corporate Design und Ausstattungskatalog	51
10.3	Rollenverteilung und Organisation der Umsetzung	52
10.4	Vertiefende Planung und Umsetzungsvorbereitung.....	52
10.5	Perspektive der Weiterentwicklung.....	52

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im vorliegenden Konzept auf geschlechtsspezifische Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

1 Einleitung

1.1 Projektanlass und Zielsetzung

Der KRABAT-Radweg ist das Ergebnis eines mehrjährigen Entwicklungsprozesses zur Profilierung familienfreundlicher Radangebote in der Oberlausitz. Bereits seit 2022 wurde die Strecke in mehreren Schritten untersucht, getestet und weiterentwickelt. Dazu zählten Befahrungen, externe Etappentests familienfreundlicher Radwege sowie die Aufnahme des Projekts in das Rad- und Wanderwegekonzept der Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft (OHTL).

Mit dem Abschluss des Beschilderungsprojektes „SachsenNetz Rad“ im Jahr 2025 lagen die infrastrukturellen Voraussetzungen für eine qualitative Weiterentwicklung des Radwegs vor. Aufbauend darauf wurde im Sommer 2025 der Auftrag für eine Konzeption für die Errichtung neuer Erlebnisstationen entlang der Radroute vergeben. Ziel war es, den Radweg nicht nur funktional, sondern auch inhaltlich und gestalterisch zu einem eigenständigen thematischen Erlebnisangebot weiterzuentwickeln.

Im Rahmen des LEADER-Projektes „Der zauberhafte KRABAT-Radweg“ wurde das Büro Neuland mit der Durchführung der Kreativ- und Beteiligungsphase beauftragt. Ziel dieser Projektphase war die konzeptionelle, gestalterische und inhaltliche Entwicklung von Erlebnisstationen entlang des bestehenden Radwegs sowie die begleitende Beteiligung relevanter Akteure.

Der Abschlussbericht dokumentiert die Herleitung der Projektidee, die methodische Vorgehensweise, die entwickelten gestalterischen und inhaltlichen Konzepte sowie die Ergebnisse der Beteiligungsphase. Die Kreativ- und Beteiligungsphase bildet die fachliche Grundlage für eine spätere bauliche Umsetzung der Erlebnisstationen entlang des Radwegs.

1.2 Bestandssituation

Der KRABAT-Radweg führt durch das Siedlungsgebiet der Sorben in der westlichen Oberlausitz. Entlang der Route werden zahlreiche Schauplätze der sorbischen Volkssage um *Krabat* ebenso wie zentrale kulturelle Stätten der Sorben erschlossen.

Der Radweg wurde auf Initiative des 2001 gegründeten Vereins KRABAT e. V. im Zuge des Ausbaus der touristischen Infrastruktur entwickelt und im Jahr 2003 eröffnet. Die Wegeführung verbindet erzählerische Orte der Sage mit landschaftlichen und kulturellen Bezugspunkten der Region.

Der KRABAT -Radweg ist mit den üblichen quadratischen Radwander-Wegweisern ausgeschildert. Als Leitsymbol dient ein Rabe mit übereinanderliegenden Flügeln in Anlehnung an die Sage. Im Rahmen einer Befahrung 2024 wurden 25 bestehende Infotafeln sowie 16 Rastpunkte entlang der Strecke dokumentiert.



1.3 Räumliche Einordnung des KRABAT-Radwegs

Der KRABAT-Radweg ist als Rundtour in der nordwestlichen Oberlausitz (Freistaat Sachsen) angelegt und verläuft in der KRABAT-Region zwischen Kamenz, Bautzen und Hoyerswerda. Er ist als thematischer Radwanderweg eng mit den Schauplätzen der Krabat-Sage bzw. dem historischen Vorbild Johann von Schadowitz verbunden und führt durch das zweisprachige (deutsch-sorbische) Siedlungsgebiet. Die Route wird in offiziellen Tourenbeschreibungen mit rund 90 km angegeben

(Streckenabweichungen ergeben sich aus lokalen Zu- und Abfahrten sowie der jeweils gewählten Linienführung).

Als häufiger Start- und Zielpunkt der Tour wird Kamenz genannt. Kamenz übernimmt damit eine zentrale Orientierungs- und Einstiegfunktion (u. a. aufgrund der Erreichbarkeit und der guten Anbindung an den ÖPNV). Parallel dazu wird auch Schwarzkollm (Ortsteil der Stadt Hoyerswerda) als wichtiger thematischer Ankerpunkt der Route gesehen – dort liegt mit der KRABAT-Mühle Schwarzkollm ein zentraler Bezugspunkt der Route. Grundsätzlich kann aber an allen Orten in den Rundkurs eingestiegen werden.

Der Rundkurs verläuft durch eine Reihe von Orten und Gemeinden, die alle im Landkreis Bautzen liegen, u. a.:

Hauptorte entlang des KRABAT-Radwegs

(entlang der Route im Uhrzeigersinn)

- Kamenz (Bahnhof Kamenz als häufiger Start- und Zielpunkt)
- Oßling
- Bernsdorf
- Hoyerswerda (Ortsteil Schwarzkollm mit KRABAT-Mühle)
- Wittichenau (historische Bezüge zu Johann von Schadowitz / Krabat)
- Lohsa (Ortsteil Groß Särchen, „Krabat-Vorwerk“)
- Königswartha (Ortsteil Eutrich, Geburtsort Krabats)
- Ralbitz-Rosenthal (Ortsteil Rosenthal, Wallfahrtsort)
- Räckelwitz
- Crostwitz
- Panschwitz-Kuckau (Kloster St. Marienstern)
- Nebelschütz



Übersichtskarte Verlauf KRABAT-Radweg (eigene Darstellung)

Der KRABAT-Radweg ist nicht nur touristisch bedeutend, sondern wirkt auch regionalentwicklungsbezogen als verbindendes Element:

Er liegt im Wirkraum der drei LEADER-Regionen Lausitzer Seenland (Hoyerswerda und Lohsa), Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft (Oßling, Wittichenau, Königswartha, Ralbitz-Rosenthal, Räckelwitz, Crostwitz, Panschwitz-Kuckau und Nebelschütz) und Dresdner Heidebogen (Kamenz und Bernsdorf).

Die OHTL ist dabei der Kernraum des Projekts. Hier verdichten sich sorbische Kultur, Krabat-Bezüge, Teichlandschaften und ländlich geprägte Orte.

Trotzdem ist für eine qualitative Weiterentwicklung des KRABAT-Radweges in der Praxis eine interkommunale und interregionale Zusammenarbeit erforderlich.

Landschaftlich führt der KRABAT-Radweg durch die Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft – eine Region, die für ihre Teichketten, Angelgewässer und seltene Vogelarten sowie das Mosaik aus Heide, Wald und Wasserflächen bekannt ist. Dieser Charakter ist für das Erleben entlang der Strecke wesentlich, weil er häufige Wechsel von offenen Teichlandschaften, waldigen Abschnitten und dörflichen Ortskernen ermöglicht.

Kulturell liegen mehrere besonders markante Punkte direkt „am Thema“ des Radwegs: die KRABAT-Mühle Schwarzkollm als zentraler Bezugspunkt zur Krabat-Sage, Wittichenau als wiederkehrend genannter Ort im Zusammenhang mit der historischen Figur des Johann von Schadowitz, das Krabat-Vorwerk in Groß-Särchen (Gemeinde Lohsa) als überlieferte Wirkungsstätte seines späteren Lebens sowie Eutrich (Gemeinde Königswartha), das in der regionalen Überlieferung als Geburtsort Krabats genannt wird.

Als landschaftlich markanter Naturraum ist zudem das Dubringer Moor hervorzuheben (mit Beobachtungsmöglichkeiten und typischer Moorlandschaft), das den Natur- und Umweltbezug des Radwegs unterstreicht.

1.4 Auftraggeber und Projektzeitraum

Auftraggeber des Projektes ist der Oberlausitzer Heide- und Teichlandschaft e. V. (OHTL e. V.), mit Sitz in Königswartha. Der OHTL e. V. ist Träger der LEADER-Region und übernimmt zugleich zentrale Aufgaben der touristischen Koordination und Entwicklung im Sinne einer Touristischen Gebietsgemeinschaft.

Der Projektzeitraum der Kreativ- und Beteiligungsphase erstreckte sich über die Monate Juli bis Dezember 2025.

1.5 Einordnung der Kreativ- und Beteiligungsphase im Gesamtprojekt - Aufgabenstellung

Die Kreativ- und Beteiligungsphase stellt einen frühen, konzeptionell grundlegenden Baustein im Gesamtprojekt „Der zauberhafte KRABAT-Radweg“ dar. Aufbauend auf vorangegangenen Untersuchungen, Streckentests und konzeptionellen Vorarbeiten seitens des OHTL e. V. diente diese Projektphase der inhaltlichen, gestalterischen und funktionalen Ausarbeitung eines zusammenhängenden Erlebnis- und Gestaltungskonzepts für den Radweg.

Ein wesentlicher Bestandteil dieser Phase war neben der inhaltlich-gestalterischen Konzeption auch die Ermittlung und Abschätzung der zu erwartenden Kosten für die Errichtung von zwölf Erlebnisstationen entlang der Route. Eine konkrete Verortung der einzelnen Stationen war zu diesem Zeitpunkt noch nicht Bestandteil der Bearbeitung.

Auf Basis der entwickelten Stationskonzepte wurden belastbare Kostenschätzungen erstellt. Diese dienen dazu, die Umsetzbarkeit des Gesamtkonzepts realistisch einzuschätzen, potenzielle Projektpartner zu identifizieren und eine fundierte Entscheidungsgrundlage für die weitere Projektentwicklung zu schaffen.

Darüber hinaus war es Ziel der Phase, zentrale Leitideen, Themen und Gestaltungselemente zu entwickeln, die über die einzelnen Stationen hinaus als verbindender Rahmen für die qualitative Aufwertung der gesamten Radroute wirken können.

Die Beteiligungsphase ergänzte diesen Prozess durch eine fachliche und regionale Rückkopplung des erarbeiteten Konzepts. Durch die Einbindung relevanter Akteure in den beiden durchgeführten Workshops konnten erste Standortüberlegungen diskutiert und abgestimmt werden. Die Ergebnisse dieser Abstimmungen sind im Kapitel 9 aufgeführt. Sie bilden die Grundlage für die folgende Umsetzungsphase.

Die Kreativ- und Beteiligungsphase ist somit als vorbereitende und strukturierende Projektphase einzuordnen, die eine belastbare Grundlage für nachfolgende Planungsschritte und eine spätere bauliche Umsetzung im Rahmen weiterer Projektphasen oder Folgeprojekte bildet.

2 Projektziele und inhaltliche Ausrichtung

Ziel des Vorhabens war die Entwicklung eines fachlich fundierten, umsetzungsorientierten und regional verankerten Konzepts zur qualitativen und nachhaltigen Weiterentwicklung des KRABAT-Radwegs zu einem eigenständigen, thematisch profilierten Erlebnisangebot. Durch die gezielte Ergänzung um interaktive Erlebnisstationen soll der Radweg stärker mit der Krabat-Sage und der Region verknüpft und insbesondere für Familien mit Kindern attraktiver gestaltet werden.

Darüber hinaus verfolgt das Projekt folgende übergeordnete Ziele:

- Erhöhung der Attraktivität, Nutzerzahlen, Aufenthaltsdauer und touristischen Wertschöpfung entlang der Route,
- Stärkung der regionalen Identität und Sichtbarkeit der Krabat-Region,
- Entwicklung eines innovativen, wiedererkennbaren Erscheinungsbildes,
- aktive Einbindung der Besucher durch spielerische, interaktive und sinnlich erfahrbare Elemente,
- Positionierung des KRABAT-Radwegs als familienfreundliches, nachhaltiges und zukunftsfähiges Tourismusangebot.

Der KRABAT-Radweg soll dabei nicht nur als reine Verkehrs- oder Freizeitroute verstanden werden, sondern als zusammenhängendes Erlebnis, das Bewegung, Natur, Landschaft und Kultur miteinander verbindet. Die Krabat-Sage bildet das zentrale inhaltliche Leitmotiv und fungiert als identitätsstiftender „roter Faden“ entlang der gesamten Strecke.

Die Kreativ- und Beteiligungsphase konzentrierte sich bewusst auf die inhaltliche, gestalterische und funktionale Konzeption der Erlebnisstationen sowie deren Einbindung in ein schlüssiges Gesamtkonzept. Bauliche Verbesserungen der Strecke sowie vorgegebene infrastrukturelle Maßnahmen waren ausdrücklich nicht Bestandteil dieses Vorhabens.

2.1 Umgang mit dem Bestand

Die bestehenden Rastplätze und Infotafeln entlang des KRABAT-Radwegs waren nicht Gegenstand der inhaltlichen oder gestalterischen Konzeption. Sie bilden aber die vorhandene infrastrukturelle und informative Grundausstattung des Radwegs.

Ziel des vorliegenden Konzepts ist es nicht, bestehende Angebote zu überarbeiten oder zu ersetzen, sondern auf ihnen aufzubauen. Die Erlebnisstationen richten sich dabei insbesondere an die Zielgruppe der Familien mit Kindern. Sie sind so konzipiert, dass sie eine eigenständige Erlebniskomponente entlang der Route darstellen und den Radweg um spielerische, interaktive und sinnlich erfahrbare Angebote ergänzen.

Während bestehende Infotafeln weiterhin primär der Wissensvermittlung und Orientierung dienen und Rastplätze die Grundfunktionen des Aufenthalts erfüllen, setzen die neuen Stationen gezielte Impulse für gemeinsames Erleben, Entdecken und Verweilen.



Informationstafel in Panschwitz-Kuckau (Quelle: OHTL e.V.)

2.2 Zielgruppen

Der KRABAT-Radweg richtet sich an ein breites Publikum, wobei Familien mit Kindern, Radreisende sowie Freizeit- und Ausflugsgäste im Fokus stehen. Ein besonderes Augenmerk liegt auf Familien mit Kindern, die bereits selbstständig Rad fahren können und für die klassische Radwege häufig nur begrenzten Erlebnischarakter bieten. Aufgrund der überschaubaren Länge der Route ist der Radweg gut in zwei bis drei bzw. drei bis vier Etappen (in Abhängigkeit vom Alter der Kinder) zu bewältigen und eignet sich als Einstieg in das Thema Radreisen und Radurlaub.

Für Kinder werden spielerische, interaktive und sinnlich erfahrbare Elemente entwickelt, die Neugier wecken, Bewegung fördern und einen niedrigschwelligen Zugang zu Geschichte und Kultur ermöglichen. Familien profitieren von einem Angebot, das unterschiedliche Altersgruppen anspricht und gemeinsame Erlebnisse unterstützt. Rastplätze, Erlebnisstationen sowie klare Orientierung und Serviceangebote tragen dabei zu einer hohen Aufenthaltsqualität bei.

Radreisende und touristische Nutzer finden entlang des KRABAT-Radwegs ein thematisch zusammenhängendes Angebot mit hohem Wiedererkennungswert. Ergänzende Serviceelemente wie Informationsangebote, Rastmöglichkeiten und perspektivisch Ladeinfrastruktur für E-Bikes unterstützen eine komfortable und sichere Nutzung der Strecke.

2.3 Übergeordnete Rahmenbedingungen und Qualitätsanforderungen

Neben den inhaltlichen Projektzielen wurden bei der Konzeption des KRABAT-Radwegs von Beginn an zentrale fachliche und gesellschaftliche Rahmenbedingungen berücksichtigt. Diese dienen als Orientierungs- und Qualitätsrahmen für die weitere Entwicklung des Projekts und sollen in den nachfolgenden Planungs- und Realisierungsphasen konkret berücksichtigt werden.

Ein zentraler Aspekt ist die konsequente Zweisprachigkeit in Deutsch und Sorbisch, die als integraler Bestandteil des Konzepts verstanden wird und der kulturellen Besonderheit der Region Rechnung trägt.

Da sich alle geplanten Erlebnisstationen im öffentlichen Außenraum entlang des KRABAT-Radwegs befinden, wurden Anforderungen an Barrierearmut und Sicherheit bereits auf konzeptioneller Ebene mitgedacht. In der späteren Planung und Umsetzung sollen dabei insbesondere die Vorgaben der DIN 18040-3 (öffentlicher Verkehrs- und Freiraum) sowie – für Spiel-, Bewegungs- und Mitmachelemente – der DIN EN 1176 berücksichtigt werden. Ziel ist es, die Erlebnisstationen möglichst sicher, nutzerfreundlich und für viele Menschen zugänglich zu gestalten, ohne den Erlebnischarakter einzuschränken.

Darüber hinaus spielt Nachhaltigkeit eine zentrale Rolle als Leitprinzip für die weitere Projektentwicklung. Bei der späteren Umsetzung sollen langlebige, witterungsbeständige und wartungsarme Materialien und Konstruktionsweisen zum Einsatz kommen. Die Stationen sind konzeptionell modular angelegt, sodass sie schrittweise realisiert, angepasst oder erweitert werden können. Aspekte wie Vandalismusprävention, der Einsatz ökologischer Baustoffe sowie eine kostengünstige Unterhaltung sind als Qualitätsanforderungen für die Realisierungsphase vorgesehen.

3 Methodisches Vorgehen

Die Konzeptentwicklung erfolgte schrittweise. Ideen wurden entwickelt, überprüft und auf Grundlage fachlicher sowie regionaler Rückmeldungen weiterentwickelt. Zentrale Prüfkriterien waren dabei Umsetzbarkeit, Robustheit, Wartungsfreundlichkeit, Sicherheit sowie die Eignung für unterschiedliche Nutzergruppen.

Ergänzend wurden im Zuge der Bearbeitung mögliche perspektivische Erweiterungen identifiziert, insbesondere die Aufwertung eines definierten Start- und Zielpunktes sowie begleitende Angebote in den Bereichen Service, Information, Buchbarkeit und Beherbergung. Diese Aspekte wurden ausschließlich als Schnittstellen zum Gesamtkonzept benannt und nicht im Detail ausgearbeitet.

3.1 Arbeitsstruktur und Abstimmung mit der Projekt-Arbeitsgruppe

Die Bearbeitung des Vorhabens erfolgte im Rahmen der Kreativphase in einer klar strukturierten Arbeitsorganisation und in enger Abstimmung zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer durch eine projektbegleitenden Arbeitsgruppe. Diese setzte sich aus Vertretern des Regionalmanagements sowie Fachakteuren aus dem Bereich Tourismus zusammen und übernahm die fachliche Begleitung des Projekts. Sie fungierte als zentrales Gremium für Rückkopplung, Abstimmung und inhaltliche Steuerung.

Im Projektzeitraum fanden zwei Arbeitsgruppentreffen statt. In diesen Treffen wurden die jeweiligen Bearbeitungsstände vorgestellt und diskutiert. Im Mittelpunkt standen die übergeordnete Leitidee und deren Grad der Umsetzung sowie die Konzeption der einzelnen Erlebnisstationen und deren grundsätzliche technische und finanzielle Umsetzbarkeit.

Darüber hinaus dienten die Arbeitsgruppentreffen der Vorbereitung der Workshops, der Klärung offener Fragen sowie der Abstimmung zur Einbindung der Erlebnisstationen in bestehende Strukturen und zur langfristigen Betreuung des Projekts.

3.2 Beteiligungsphase

Die Beteiligungsphase schloss sich an die Kreativphase an und diente der fachlichen und inhaltlichen Rückkopplung des erarbeiteten Konzeptes.

Im Rahmen von zwei öffentlichen Workshops wurde die Konzeption der Erlebnisstationen vorgestellt und gemeinsam diskutiert. Thematische Schwerpunkte lagen auf:

- Bewertung der Herangehensweise und der inhaltlichen Ausgestaltung der Stationen,
- Ideen und konkrete Vorschläge für geeignete Standorte,
- möglichen Paten- und Zuständigkeitsmodelle für Betrieb und Pflege.

Die Rückmeldungen aus den Workshops wurden dokumentiert und sollen in der Phase der Konzeptumsetzung wenn möglich berücksichtigt werden, wodurch die regionale Verankerung der Planung gestärkt wird.

3.3 Kreativmethoden und konzeptioneller Ansatz

Die Entwicklung der Erlebnisstationen erfolgte auf Grundlage eines kreativen, schrittweisen Entwurfsprozesses. Ausgangspunkt bildete die Krabat-Sage, insbesondere ihre literarische Ausgestaltung durch Ottfried Preußler als bekannteste Version, die als inhaltlicher Rahmen in ein räumliches und gestalterisches Konzept übersetzt wurde.

Im Fokus standen:

- die Entwicklung einer übergeordneten Leitidee und eines gestalterischen „roten Fadens“,
- die Ableitung thematischer Schwerpunkte für einzelne Stationen,
- die Übersetzung der Inhalte in spielerische, interaktive und sinnlich erfahrbare Elemente.

Gestalterische und inhaltliche Fragestellungen wurden dabei stets gemeinsam mit funktionalen Aspekten betrachtet. Ziel war es, kreative Ideen mit einem realistischen, langlebigen und wirtschaftlich tragfähigen Umsetzungsansatz zu verbinden.

3.4 Digitale Arbeits- und Übergabeformate

Alle Arbeitsergebnisse der Kreativ- und Beteiligungsphase wurden digital aufbereitet und dokumentiert. Die Übergabe der Dokumentation erfolgte in bearbeitbaren Formaten, um eine flexible Weiterverwendung in nachfolgenden Projektphasen zu ermöglichen und umfasst:

- konzeptionelle Beschreibungen der Erlebnisstationen,
- Visualisierungen und grafische Darstellungen,
- Präsentationsunterlagen aus den Beteiligungsformaten,
- Kostenschätzungen und zusammenfassende Übersichten.

4 Kreative Leitidee und gestalterisches Gesamtkonzept

Die kreative Leitidee des Projekts zielt darauf ab, den KRABAT-Radweg als zusammenhängenden Erlebnisraum zu gestalten, in dem Geschichte, Landschaft und Bewegung miteinander verknüpft werden. Grundlage bildet die Krabat-Sage, deren Motive und Erzählstränge nicht rein textlich vermittelt, sondern in konkrete räumliche und spielerische Erlebnisse übersetzt werden.

Das gestalterische Gesamtkonzept verbindet bewusst Tradition und Innovation. Regionale Inhalte und sorbische Kultur werden nicht museal dargestellt, sondern in eine zeitgemäße, reduzierte und robuste Gestaltungssprache übertragen. Charakteristisch hierfür ist der Einsatz abstrahierter, geometrischer Formen (Low-Poly-Stil), die sich materialübergreifend anwenden lassen und sowohl in Spiel- als auch in Informationselementen eingesetzt werden können.

Die inhaltliche Ausarbeitung der Erlebnisstationen orientiert sich thematisch an der Krabat-Überlieferung der Lausitz. Für die erste konzeptionelle Annäherung und die dramaturgische Strukturierung der Stationen wurden Episoden aus dem bekannten Jugendroman „*Krabat*“ von Ottfried Preußler herangezogen. Diese Fassung der Geschichte, die auf der Sage basiert, bietet eine gut zugängliche, klar erzählte und vielen Zielgruppen vertraute Grundlage, um zentrale Motive wie Magie, Gemeinschaft, Macht, Täuschung und Befreiung anschaulich zu strukturieren. Die Umsetzung wird nicht als lineare Nacherzählung erfolgen, sondern über punktuelle szenische Verdichtungen, die jeweils einen Aspekt der Geschichte aufgreifen.

Gleichzeitig wurde das Projekt von Beginn an als offener Entwicklungsprozess verstanden. Im Rahmen der Workshops wurde darauf hingewiesen, dass für die weitere inhaltliche Ausarbeitung der Stationen verstärkt die ursprüngliche sorbische Sage sowie die literarischen Bearbeitungen und Deutungen von Jurij Brězan herangezogen werden sollen.

Die in der Kreativphase entwickelten Stationen sind daher ausdrücklich als konzeptionelle Entwurfs- und Inspirationsgrundlage zu verstehen. Sie zeigen mögliche erzählerische, gestalterische und spielerische Umsetzungen der Krabat-Thematik auf, ohne eine abschließende literarische Festlegung darzustellen. Die vertiefte inhaltliche Ausarbeitung unter stärkerer Berücksichtigung der sorbischen Ursprünge ist für die nachfolgende Planungs- und Umsetzungsphase vorgesehen.

4.1 Leitmotiv „Magie – Natur – Interaktivität“

Das Leitmotiv „Magie – Natur – Interaktivität“ bildet die inhaltliche und gestalterische Grundlage aller Erlebnisstationen. Es leitet sich unmittelbar aus der Krabat-Sage sowie dem landschaftlichen Kontext des Radwegs ab.

„Magie“ wird nicht abstrakt erklärt, sondern durch optische Täuschungen, Verwandlungen und überraschende Effekte unmittelbar erfahrbar gemacht.

„Natur“ ist dabei nicht nur Kulisse, sondern integraler Bestandteil des Erlebnisses. Die Stationen reagieren gezielt auf unterschiedliche Landschaftsräume und greifen bevorzugt natürliche Materialien wie Holz auf. Der Grad der Integration in Natur und Umfeld ist abhängig vom jeweiligen Standort der Station.

„Interaktivität“ äußert sich in Mitmach- und Spielelementen, die aktives Tun erfordern, beispielsweise durch Spielangebote, Balance- und Geschicklichkeitselemente oder Labyrinth-Strukturen. Die Besucher werden dadurch von Betrachtenden zu aktiven Mitspielern innerhalb der Erzählung.

Diese Bausteine werden je nach Standort und Thema unterschiedlich kombiniert und ausgestaltet.

4.2 Verbindende Gestaltungselemente entlang des Radwegs

Ein zentrales Element des gestalterischen Gesamtkonzepts ist die Entwicklung wiederkehrender Gestaltungselemente, die sich entlang des gesamten Radwegs finden und die einzelnen Stationen miteinander verbinden.

Hierzu zählen insbesondere die Rabenfigur als wiederkehrendes „Wappentier“, die in abstrahierter Form an den Stationen eingesetzt werden, sowie einheitlich gestaltete Rast- und Aufenthaltsbereiche. Ergänzt werden diese durch Stempelstationen, die ein Sammel- und Belohnungssystem für die Gäste bilden und zum Befahren der gesamten Route motivieren.

Darüber hinaus wurden definierte Fotopunkte konzipiert, die bewusst auf Perspektive, Verwandlung oder symbolische Motive setzen (z. B. Rabenflügel oder perspektivische Inszenierungen). Diese Elemente stärken den Erlebnischarakter des Radwegs und fördern zugleich die Sichtbarkeit des Projekts über private Nutzung und soziale Medien.

4.3 Nachhaltigkeit, Robustheit und vandalismusarme Gestaltung

Ein wesentliches Kriterium des gestalterischen Gesamtkonzepts ist die langfristige Nutzbarkeit der Erlebnisstationen im öffentlichen Raum. Die gewählte Gestaltungssprache setzt daher auf reduzierte Formen, klare Konstruktionen und langlebige Materialien.

Der eingesetzte Low-Poly-Stil mit seinen kantigen, geometrischen Formen ist nicht nur gestalterisches Merkmal, sondern trägt gezielt zur Robustheit und Vandalismusresistenz bei. Bewegliche Elemente wie z.B. Prägestempel und Drehelemente sind einfach aufgebaut und auf intensive Nutzung ausgelegt. Oberflächen, Kanten und Konstruktionen wurden so gedacht, dass sie witterungsbeständig und wartungsarm sind.

Die Konzentration auf mechanische, analoge Erlebnisformen – etwa Wasserspiele oder optische Effekte – reduziert zudem den Wartungsaufwand und die technische Störanfälligkeit.

4.4 Modulare Bauweise und Ausbaufähigkeit

Das Gesamtkonzept der Erlebnisstationen folgt einem modularen Ansatz. Jede Station ist in sich abgeschlossen konzipiert, unabhängig nutzbar und kann eigenständig umgesetzt und betrieben werden. Dadurch ist eine schrittweise Realisierung möglich, etwa beginnend mit einzelnen Pilotstationen. Gleichzeitig erlaubt diese Herangehensweise eine spätere Erweiterung entlang der Radroute sowie die Anpassung bestehender Stationen an neue Anforderungen.

Die in sich abgeschlossene Konzeption der einzelnen Stationen trägt dem Umstand Rechnung, dass der Einstieg in den KRABAT-Radweg grundsätzlich an unterschiedlichen Punkten erfolgen kann und eine zeitgleiche Errichtung aller Stationen als eher unrealistisch einzuschätzen ist. Eine feste Abfolge oder chronologische Anordnung der Stationen ist daher nicht vorgesehen. Der Ausbau kann flexibel und abhängig von verfügbaren Ressourcen erfolgen. Auch sind die Inhalte einzelner Erlebnisstationen an bestimmte Standortbedingungen geknüpft (z.B. Medienanschlüsse, Platzbedarf).

Im Rahmen der Beteiligungsformate wurde darauf hingewiesen, dass für die weitere Planung und Umsetzung geprüft werden sollte, die textlichen Bezüge künftig stärker aus der ursprünglichen sorbischen Sage sowie aus den Erzählungen und Bearbeitungen von Jurij Brězan abzuleiten. Die in der Kreativphase entwickelten Textpassagen und Stationsthemen sind daher als konzeptionelle Entwurfsgrundlage zu verstehen und können in einer folgenden Projektphase weiterentwickelt und entsprechend angepasst werden.

Da zum Zeitpunkt der Konzeption weder konkreten Standorte noch der endgültige Investitionsrahmen feststanden, wurden die Erlebnisstationen bewusst in unterschiedlichen Ausbaustufen

angelegt. Die Umsetzung kann je nach Standort mit einfachen, niedrighschwelligen Mitteln erfolgen oder – sofern Raum, Budget und Rahmenbedingungen dies zulassen – durch aufwändigere Ausstattungen ergänzt werden. Darüber hinaus ist eine thematische Erweiterung einzelner Stationen in Modulbauweise denkbar, insbesondere an Standorten mit größerem Platzangebot.

Vor dem Hintergrund der punktuellen Umsetzung ist ein durchgängiges, zeitlich lineares Erzählen der Krabat-Geschichte entlang des Radwegs nicht vorgesehen. Die Stationen verstehen sich daher nicht als vollständige Nacherzählung, sondern als thematische Impulse und Teaser, die zentrale Motive, Konflikte und Wendepunkte der Erzählung aufgreifen und in erlebnisorientierter Form vermitteln.

5 Konzeption der Erlebnisstationen

Im Rahmen der Kreativphase wurden insgesamt 13 statt der ursprünglich 12 geplanten thematische Erlebnisstationen entlang des KRABAT-Radwegs konzipiert. Jede Station nimmt Bezug auf eine zentrale Episode, ein Motiv oder ein übergeordnetes Thema der Kroat-Sage und übersetzt dieses in ein eigenständiges, räumlich erlebbares Angebot. Ergänzt wird dieses System durch einen Start- und Zielpunkt, sodass im Folgenden insgesamt 14 Stationen näher beschrieben werden.

Die Stationen sind bewusst unterschiedlich gestaltet, um Abwechslung zu schaffen und verschiedene Alters- und Nutzergruppen anzusprechen. Gleichzeitig folgen sie einem gemeinsamen inhaltlichen und gestalterischen Grundkonzept, dass sie als zusammenhängendes System erkennbar macht. Inhaltliche Dramaturgie, gestalterische Leitmotive und wiederkehrende Elemente sorgen dafür, dass der Radweg nicht als lose Abfolge einzelner Punkte, sondern als durchgängiger Erlebnisraum wahrgenommen wird.

5.1 Räumliche Verteilung

Die Erlebnisstationen sollen wenn möglich entlang des gesamten Streckenverlaufs des KRABAT-Radwegs verteilt und so angeordnet sein, dass sie unterschiedliche Landschaftsräume, Orte und thematische Schwerpunkte abdecken.

Der Start- und Zielpunkt übernimmt dabei eine besondere Funktion, er soll:

- Infrastruktur bündeln (Abstellanlagen, Erfrischung, WC, Ankunft/Abfahrt, ggf. Reinigung Fahrräder)
- Information bereitstellen (Übersicht, Orientierung, Einordnung der Route)
- Erlebnis eröffnen bzw. abschließen (erste/letzte Erlebnisstation, thematischer Ein bzw. Ausstieg)

Da im Rahmen der ersten Projektphasen noch keine abschließende Verortung der einzelnen Erlebnisstationen erfolgen konnte, wurden Überlegungen zur Verteilung der Stationen bewusst aus Sicht der Nutzer angestellt. Darüber hinaus sollten vorhandene, etablierte Rastplätze in die Überlegungen zur Verortung einbezogen werden, um bestehende Ressourcen zu nutzen und aufzuwerten, statt die Stationen vollständig neu zu errichten.

Für Familien mit jüngeren Kindern ist auf dem KRABAT-Radweg von einer durchschnittlichen Reisegeschwindigkeit von etwa 10 bis 12 km/h auszugehen. Bei einer annähernd gleichmäßigen Verteilung der Erlebnisstationen ergibt sich eine Distanz von rund 7 km zwischen zwei Stationen, was einer reinen Fahrzeit von etwa 30 bis 45 Minuten entspricht. Diese Taktung ermöglicht regelmäßige Pausen, spielerische Unterbrechungen und ein entspanntes Radfahren und ist damit gut auf die Bedürfnisse von Familien abgestimmt.

Rechnet man zusätzlich Aufenthaltszeiten an den Erlebnisstationen (ca. 20–30 Minuten), Verpflegungspausen sowie kurze Unterbrechungen, etwa für Toilettengänge, mit ein, können Familien im Rahmen einer entspannten Tagestour realistisch 30 bis 40 Kilometer zurücklegen. Daraus ergibt sich für die Gesamtroute des KRABAT-Radwegs mit rund 90 km eine sinnvolle Aufteilung in drei bis vier Tagesetappen. Diese Etappierung ermöglicht ein moderates Reisetempo, ausreichend Zeit für Spiel, Pausen und Erholung sowie die intensive Nutzung der Erlebnisstationen.

Familien mit älteren, radgeübten Kindern sind in der Regel mit einer etwas höheren Durchschnittsgeschwindigkeit von etwa 12 bis 14 km/h unterwegs. Die reine Fahrzeit zwischen zwei Erlebnisstationen liegt für diese Zielgruppe bei etwa 25 bis 35 Minuten. Unter Berücksichtigung von Aufenthaltszeiten an den Stationen (ca. 15–25 Minuten), Verpflegungspausen sowie kurzen Unterbrechungen

können diese Familien im Rahmen einer Tagestour realistisch 40 bis 50 Kilometer zurücklegen. Für diese Zielgruppe ist der KRABAT-Radweg gut in zwei bis drei Tagesetappen zu bewältigen.

Zu berücksichtigen ist zudem, dass die Erlebnisstationen nur einen Teil der Haltepunkte entlang der Route darstellen. Hinzu kommen weitere markante Orte und Sehenswürdigkeiten wie die KRABAT-Mühle Schwarzkollm, das Krabat-Vorwerk in Groß Särchen, Stadt- und Ortskerne, kleinere Museen, Seen, Moore sowie andere landschaftlich reizvolle Abschnitte.

Gemäß ADFC gilt als planerischer Richtwert, dass außerhalb von Ortschaften etwa alle 15 km eine Rast- oder Unterstellmöglichkeit vorgesehen werden soll.

Vor diesem Hintergrund sollte im weiteren Planungsprozess geprüft werden, einzelne Erlebnisstationen räumlich zusammenzulegen oder gezielt mit bereits bestehenden Angeboten zu kombinieren, um das eigentliche Erlebnis – das Radfahren – nicht zu häufig durch zusätzliche Angebote zu unterbrechen und dennoch eine hohe Aufenthaltsqualität zu gewährleisten.

5.2 Inhaltlicher und gestalterischer Aufbau der Stationen

Die Gestaltung der Erlebnisstationen folgt einem dreistufigen Konzept:

1. Grundausrüstung Rastplatz
2. Standortbezogene Erlebnis- und Informationselemente
3. Verbindende Design- und Erlebniselemente

1. Grundausrüstung Rastplatz

Die Erlebnisstationen übernehmen zugleich die Grundfunktion eines Rastplatzes entlang des Radweges. Gestaltung und Ausstattung sind gezielt auf die Bedürfnisse von Radtouristen ausgerichtet.

Grundlage der nachfolgenden Anforderungen ist der Leitfaden „Anforderungen und Gestaltung von Rastplätzen an Radrouten“ des Allgemeinen Deutschen Fahrrad-Clubs (ADFC)¹. Die dort formulierten Empfehlungen bilden den Maßstab für Umfang, Qualität und Mindeststandards der Ausstattung. Vorhandene Rastplätze können entsprechend dieser Vorgaben ertüchtigt und schrittweise ergänzt werden, um eine durchgehend gute Servicequalität entlang der Radroute zu gewährleisten.

Grundausrüstung Rastplatz – Muss-Kriterien (gemäß ADFC)

Flächenbedarf / Dimensionierung

- Empfohlene Gesamtfläche des Rastplatzes: ca. 150–200 m²
- Ausreichende Trennung von Fahrbereich und Aufenthaltsbereich
- Eben ausgeführte, barrierefrei erreichbare Aufenthaltsflächen

Picknickbereich / Sitzelemente

- Sitzgelegenheiten für mindestens 6 Personen
- Ortsfeste Tisch-Bank-Kombination
- Robuste, vandalismusarme Ausführung
- Ausreichende Bewegungsflächen im Sitzbereich
- Ergänzend: ebene Grün- oder Liegefläche zum Dehnen und Ausruhen

Abfallentsorgung

- Verschließbarer Abfallbehälter mit ca. 130 Liter Volumen

¹ Allgemeiner Deutscher Fahrrad-Club (ADFC): Anforderungen und Gestaltung von Rastplätzen an Radrouten. Empfehlungen des ADFC-Fachausschusses Fahrradtourismus, Stand: Januar 2017

- Auslegung für längere Leerungsintervalle
- Aufstellung nicht unmittelbar an Sitzplätzen
- Alternativ oder ergänzend: Hinweis zur Müllmitnahme

Abstellanlage für Fahrräder

- Sichere Abstell- und Anlehnmöglichkeiten für Fahrräder
- Ortsfeste Installation (z. B. Anlehnbügel, Anlehnbalken oder stabile Geländer)
- Anzahl der Stellplätze mindestens entsprechend der Sitzplätze
- Geeignet auch für:
 - Kinderfahrräder
 - Fahrradanhänger
 - Lastenräder (ausreichende Aufstell- und Rangierflächen)

Informationen / Wege-Leitsystem

- Klassische Radwegebeschilderung
- Informationstafel oder Radwegkarte mit Standortkennzeichnung
- Hinweise zu Entfernungen, Gastronomie und Unterkünften, Serviceeinrichtungen und Natur- und Kultursehenswürdigkeiten

Schatten / Wetterschutz

- Nutzung natürlicher Schattenspenden (z. B. Bäume) oder baulicher Elemente
- Rastplatz als Schutz bei Regen, Wind und Hitze nutzbar

Lage, Sicherheit und Betrieb

- Rastplatz von der Radroute gut einsehbar
- Ruhige Lage mit Abstand zur Fahrbahn
- Vermeidung von Gefahrenpunkten
- Materialwahl mit geringer Anfälligkeit für Vandalismus
- Sicherstellung von Pflege, Reinigung, Wartung und Instandhaltung
- Barrierefreie Erreichbarkeit direkt von der Radroute
- Subjektiv sichere Lage (keine Angsträume)

Grundausstattung Rastplatz – Kann-Kriterien (ADFC-konform, standortabhängig)

Picknickbereich / Sitzelemente

- Teilweise oder vollständige Überdachung der Sitzbereiche
- Überdachte Sitzangebote für größere Gruppen

Witterungsschutz

- Schutzhütte oder robuster Unterstand
- Optional geschlossene Rückseite in Hauptwindrichtung
- Modular erweiterbare Bauweise

Trinkwasserangebot

- Trinkwasseranschluss
- Möglichkeit zum Befüllen von Trinkflaschen

Informationen / Service

- QR-Code für weiterführende digitale Informationen
- Prospekthalter mit touristischem Informationsmaterial

Lade- und Reparaturinfrastruktur

- Fahrradreparatur- oder Schlauchautomat
- Stromanschluss zum gleichzeitigen Laden von bis zu vier Fahrrädern
- Integration der Technik in bestehende Möblierung

WC

- WC-Angebot bei längeren Strecken ohne Alternativen
- Bei fehlender Medienanbindung: Prüfung von Trockentoiletten

Die Grundausstattung der Rastplätze entlang des KRABAT-Radwegs folgt einem einheitlichen gestalterischen Prinzip. Ziel ist es, durch eine konsistente Formensprache, Materialwahl und Farbgebung eine klare Wiedererkennbarkeit zu schaffen und den Radweg als zusammenhängendes Erlebnisangebot wahrnehmbar zu machen.

Für die Ausstattung der Rastplätze und Erlebnisstationen wird ein gemeinsames Corporate Design zugrunde gelegt. Dieses findet insbesondere an den neu zu errichtenden Erlebnisstationen Anwendung und kann schrittweise auch auf weitere Elemente entlang des Radwegs übertragen werden. Bestehende Ausstattungselemente können bei Bedarf und Notwendigkeit nach und nach ersetzt oder gestalterisch angepasst werden, sodass langfristig ein homogenes Erscheinungsbild entsteht.

Die Möblierung und Ausstattung der Rastplätze sind funktional, vandalismusresistent sowie wartungsarm und wertig konzipiert. Der gestalterische Ansatz orientiert sich an einem reduzierten Low-Poly-Stil, der robuste Konstruktionen ermöglicht und zugleich einen zeitgemäßen, klaren Charakter vermittelt.

Ein weiterer Bestandteil der Grundausstattung ist ein einheitliches Informations- und Wegeleitsystem. Dabei wird berücksichtigt, welche Informationen Radfahrende an den jeweiligen Standorten benötigen. Radwegekarten, Wegweiser und weiterführende Informationen werden in einem einheitlichen Text- und Grafikstil umgesetzt und mit der offiziellen Radwegebeschilderung abgestimmt. Auf diese Weise wird Orientierung erleichtert und zugleich das visuelle Erscheinungsbild des KRABAT-Radwegs gestärkt.



Muster-Rastplatz

Für die Umsetzung des einheitlichen Erscheinungsbildes sind insbesondere folgende Elemente festzulegen:

- Farbkonzept und Materialität,
- Ausstattungselemente wie Abfallbehälter, Fahrrad-Anlehnbügel, Informationstafeln und vergleichbare Bauteile,
- Gestaltungsgrundsätze für Rasthütten sowie Sitz- und Tischelemente, bei denen leichte Variationen in Form und Größe möglich sind, sofern eine einheitliche gestalterische „Handschrift“ erkennbar bleibt.

2. Standortbezogene Erlebnis, Service- und Informationselemente

Neben der einheitlichen Grundausrüstung werden die Erlebnisstationen durch standortbezogene Erlebnis- und Informationselemente ergänzt. Diese greifen gezielt die jeweilige Individualität des Standorts auf und berücksichtigen Aspekte wie Ortsgeschichte, Blickachsen und -beziehungen, vorhandene Infrastruktur, verkehrstechnische Anbindung sowie die tatsächliche Platzverfügbarkeit. Bestehende Strukturen können dabei bewusst einbezogen und mit neuen Elementen kombiniert werden.

Ein wichtiger Bestandteil ist die Einbindung des unmittelbaren Umfelds. An den Stationen können Hinweise auf Gastronomie, sanitäre Einrichtungen, Sehenswürdigkeiten, Serviceleistungen, lohnenswerte Abstecker, Beherbergungsmöglichkeiten oder Verleihangebote integriert werden. Dadurch werden Orientierung und Reiseplanung erleichtert und zugleich lokale Akteure sichtbar gemacht.

Darüber hinaus eröffnen Kooperationen mit regionalen Partnern zusätzliche Potenziale. Diese reichen von ergänzenden Leistungen für Gäste des Radwegs (z. B. Sonderstempel oder Zusatzformate) über gemeinsame Vermarktung bis hin zur Stärkung der regionalen Wertschöpfung sowie der Servicequalität und des Reisekomforts entlang der Route.

Als optionale Ergänzung kann Picknick-Catering insbesondere für Gruppen oder organisierte Erlebnistouren eingebunden werden. Solche Formate können Teil von Reisepaketen sein oder gezielt Teilstrecken und Tagesrouten unterstützen und so neue Zielgruppen ansprechen.

Ergänzend sind regionale Versorgungsstrukturen („KRABAT-Regiomaten“) oder vergleichbare Lösungen denkbar. Diese können eine 24/7-Grundversorgung sicherstellen, ein auf die Zielgruppen abgestimmtes Sortiment bereitstellen und regionale Spezialitäten integrieren. Auf diese Weise lassen sich Versorgungslücken schließen, der Reisekomfort erhöhen und die regionale Wertschöpfung stärken.

3. Verbindende Design- und Erlebniselemente

Ergänzend zu den standortbezogenen Erlebnis- und Informationselementen bilden verbindende Design- und Erlebniselemente den eigentlichen Kern der einzelnen Erlebnisstationen.

Ein zentrales Element ist ein einheitliches Corporate Design, das sich analog zur Grundausrüstung entlang der gesamten Route wiederfindet. Dies umfasst Formensprache, Materialwahl, Farbkonzept sowie Möblierung und Ausstattungselemente. Ziel ist eine hohe Wiedererkennbarkeit und ein harmonisches Gesamtbild. Das Corporate Design kann schrittweise auch in den digitalen Raum sowie in Marketing- und Kommunikationsmaßnahmen übertragen werden und stärkt so die visuelle Identität des Radwegs über den physischen Raum hinaus.

Der Sagenbezug bildet den inhaltlichen „roten Faden“ der Route. *Krabat* fungiert dabei als Namensgeber und verbindendes Leitmotiv. Die Sage bzw. Geschichte von Krabat wird spielerisch und niedrigschwellig erlebbar gemacht und mit regionalen Bezügen verknüpft. Die Erlebnisstationen dienen dabei bewusst auch als „Teaser“, die Interesse wecken, sich weiter mit der Geschichte, der Region und ihren kulturellen Hintergründen auseinanderzusetzen. Magie, Zauberei und Täuschung sind zentrale Leitthemen der Erlebnisstationen. Die tief in der sorbischen Kultur verwurzelte Krabat-Sage wurde durch Otfried Preußlers Roman international bekannt und Krabat auch häufig als „deutscher Harry Potter“ bezeichnet.

Als wiederkehrendes visuelles Element ist die Einführung einer zentralen Figur bzw. eines „Wappentiers“ vorgesehen, dafür ist die Figur des Rabens prädestiniert. Diese Figur begleitet die Nutzer entlang des Radwegs, taucht an Stationen und wichtigen Wegpunkten auf und dient zugleich als Identifikationsmotiv, Fotomotiv und wiedererkennbares Zeichen des KRABAT-Radwegs. Eine Nutzung in Merchandising- oder Kommunikationsformaten ist ebenfalls denkbar.

Ein weiteres verbindendes Element sind Stempelstellen entlang der Route. Diese fungieren als vandalismussichere, analoge Sammelpunkte und schaffen einen spielerischen Anreiz, den gesamten Radweg zu befahren. Der Sammelpass verbindet Erinnerung, Belohnung und Identifikation mit der Region und der Krabat-Thematik. Neben der Belohnung ist auch der ausgefüllte Pass eine Trophäe für den erfolgreich absolvierten Weg. Ergänzend kann perspektivisch auch eine digitale Variante angeboten werden.

Der Erlebnisaspekt steht bei allen verbindenden Elementen im Vordergrund. Interaktive Angebote, Bezüge zur Geschichte, Motive von Magie und Zauberei sowie gezielt eingesetzte Fotopunkte wirken als emotionale Anker und Multiplikatoren. Sie fördern Spaß, Austausch und Erinnerung und tragen dazu bei, den KRABAT-Radweg nachhaltig im Bewusstsein der Nutzer zu verankern.

5.3 Stempelkarte – Technische Umsetzung, Motive und Belohnungssystem

Die Stempelkarte dient als analoges, haptisches Nachweisinstrument und zugleich als motivierendes Sammelsystem für die Nutzer des Krabat-Radwegs. Sie dokumentiert die besuchten Stationen, fördert den Entdeckungsdrang entlang der Route und schafft einen spielerischen Anreiz, den gesamten Weg oder einzelne Etappen zu absolvieren.

Zu klären ist die gesicherte Ausgabe der Stempelkarten zu gästefreundlichen Zeiten und an stark frequentierten Einstiegsstellen in die Radroute. Gleiches gilt für die Ausgabe der Belohnungen am Ende der Tour, die ebenfalls an gut erreichbaren, serviceorientierten Standorten erfolgen sollte.

Technische Umsetzung der Prägestempel

Jede absolvierte Station auf dem KRABAT-Radweg wird durch einen Prägestempel dokumentiert, der direkt in die persönliche Stempelkarte eingeprägt wird. Im Gegensatz zu klassischen Tintenstempeln sind Prägestempel besonders robust und wartungsarm, da kein Stempelkissen benötigt wird, das austrocknen oder verschmutzen kann. Erfahrungen aus anderen Regionen zeigen zudem, dass Tintenstempel häufig entwendet werden oder die gummierte Stempel­fläche unerlaubt entfernt wird. Prägestempel bieten hier eine deutlich höhere Sicherheit und Langlebigkeit.

An jeder Stempelstelle wird ein stabiler Metall-Prägestempel installiert. Dieser funktioniert rein mechanisch und presst das jeweilige Motiv als Relief in die Karte. Die Stempel sind vandalismussicher montiert und für den dauerhaften Außeneinsatz konzipiert. Dennoch werden sie vorzugsweise in den Rasthütten oder überdachten Bereichen wettergeschützt angebracht. Jede Station verfügt über ein eigenes, eindeutig gestaltetes Motiv, sodass die Abfolge der Prä­gungen zugleich den zurückgelegten Weg widerspiegelt.



Idee für Umsetzung Stempelstelle

Motive und Gestaltung

Insgesamt sind für jede Station ein eigenes Prägemotiv vorgesehen. Diese orientieren sich thematisch an der Geschichte „Krabat“ und am Wappentier des Radwegs, dem Raben. Dargestellt werden verschiedene Tiere, die in der Erzählung eine Rolle spielen. Jedes Motiv ist zusätzlich mit dem Tiernamen in deutscher und sorbischer Sprache beschriftet und leistet damit auch einen Beitrag zur Sichtbarkeit der regionalen Kultur und Zweisprachigkeit.

Die grafische Gestaltung aller Motive erfolgt in einem einheitlichen Stil – geometrisch, reduziert und klar wiedererkennbar. Dadurch entsteht in der vollständig geprägten Stempelkarte ein zusammenhängendes, ästhetisches Gesamtbild, das sowohl Sammelobjekt als auch Erinnerung an die absolvierte Tour ist.

Belohnungssystem und Sonderstempel

Ist die Stempelkarte vollständig oder zumindest teilweise gefüllt, kann sie als Nachweis für die Teilnahme und für das Abholen einer Belohnung dienen. Je nach Anzahl der gesammelten Motive sind unterschiedliche Prämienstufen möglich, um sowohl kurze als auch längere Touren attraktiv zu machen.

Zusätzlich sind Sonderstempel an besonderen Orten denkbar, etwa ein Zielstempel oder spezielle Motive an herausragenden Stationen wie der KRABAT-Mühle, dem Vorwerk oder dem Kloster St. Marienstern. Diese können als besondere Auszeichnung dienen und den Erlebniswert der Route weiter steigern.

5.4 Merchandising und Wappentier

Das Wappentier, der stilisierte Rabe, bildet die visuelle Klammer des gesamten KRABAT-Radwegs. Bereits heute ist die Route mit dem Rabensymbol ausgeschildert. Darauf aufbauend ist die Entwicklung einer Kollektion attraktiver Merchandising-Artikel denkbar, die sowohl als Prämien im Rahmen der Stempelkarte als auch als Geschenk oder Mitbringsel von der Tour dienen können. Die Produkte fungieren zugleich als Werbeträger für die Region und das thematische Angebot des Radwegs.

Voraussetzung für die Entwicklung geeigneter Merchandising-Artikel ist ein klarer thematischer Bezug zur Krabat-Sage, zum KRABAT-Radweg und/oder zum Radfahren. Auf diese Weise wird vermieden, dass die Produkte beliebig wirken; stattdessen tragen sie zur Stärkung der Identität des Radwegs bei und machen Geschichte und Region auf emotionale Weise erlebbar.

6 Beschreibung der Stationen

Die einzelnen Erlebnisstationen greifen inhaltlich jeweils eine zentrale Szene aus der Erzählung „Krabat“ in der Fassung von Ottfried Preußler auf. Diese literarische Version der Sage diene in der Kreativphase als gut zugängliche und klar strukturierte Grundlage für die dramaturgische Entwicklung der Stationen und ihrer thematischen Schwerpunkte.

6.1 Übersicht der Stationen

Nr.	Bezeichnung	Thema der Station
–	Start und Ziel Kamenz	Ankommen, Orientierung, Service, Einstieg und Abschluss der Erzählwelt
1	Krabat wird gerufen	Ruf, Verlockung, Beginn der Geschichte
2	Die 12 Gesellen – Verwandlung und Gemeinschaft	Gemeinschaft, Zugehörigkeit, Verwandlung
3	Der Pakt der Mühle – Magie und Handwerk	Arbeit, Macht, Abhängigkeit, Opfer
4	Der Koraktor – Zauberbuch und Macht	Wissen, Kontrolle, Verführung
5	Das Zaubererduell – Schattenspiele	Verwandlung, Illusion, List
6	Die Osternacht	Hoffnung, Gesang, innere Wandlung
7	Die fliegende Kutsche	Fliegen, Staunen, Freiheit und Bindung
8	Neujahrsnacht – Der Gevatter und die Endlosigkeit des Pakts	Tod, Kreislauf, Unausweichlichkeit
9	Der Fluchtversuch	Bann, Orientierungslosigkeit, Scheitern
10	Die Raben	Verwandlung, Perspektivwechsel, Freiheit im Bann
11	Die Welt der Täuschung	Schein und Sein, Illusion, Erkenntnis
12	Ostermorgen	Brauch, Ritual, Hoffnung und Gemeinschaft
13	Befreiung	Freier Wille, Mitgefühl, Erlösung

Jede Station wird durch eine kurze Textpassage in das jeweilige Thema eingeführt. Diese stellt einen inhaltlichen Bezug zur Geschichte her und dient als Einstieg in das Erlebnisangebot. Die Episoden sind bewusst so gewählt und formuliert, dass sie sich sowohl zum selbstständigen Lesen als auch zum Vorlesen eignen und damit unterschiedliche Altersgruppen ansprechen. Der Text kann vor Ort gelesen oder über einen QR-Code als Audiofile abgerufen werden und ist auf diese Weise auch für Personen mit eingeschränkter Lesefähigkeit oder in anderen Sprachen zugänglich. Eine begleitende Bebilderung der Episoden unterstützt das Erzählelement zusätzlich und erleichtert den Zugang zum Inhalt.

Die inhaltlichen Motive der jeweiligen Episode werden in den Stationen spielerisch, über Sinneswahrnehmungen oder durch interaktive Elemente umgesetzt. Auf diese Weise werden die Erlebnisangebote in den Kontext der Krabat-Geschichte eingebettet, ohne diese vollständig zu erzählen. Die Stationen verstehen sich vielmehr als erzählerische Impulse, die Neugier wecken und zur weiteren Auseinandersetzung mit der Geschichte anregen.

Im Folgenden werden die einzelnen Textpassagen, die jeweils zugrunde liegenden Themen sowie die konzeptionell vorgesehenen Umsetzungen der Erlebnisstationen vorgestellt. Eine Ausnahme bildet dabei die Station in Kamenz, die als Start- und Endpunkt des KRABAT-Radwegs eine besondere Stellung einnimmt und sowohl funktionale als auch erzählerische Aufgaben übernehmen kann.

6.2 Start und Ziel

Für den Start- und Zielpunkt des KRABAT-Radwegs bietet die Stadt Kamenz aufgrund ihrer sehr guten Anbindung an den öffentlichen Personennahverkehr sowie der vorhandenen Angebote im Bereich Fahrradverleih, Service und Übernachtung grundsätzlich gute Voraussetzungen. Kamenz eignet sich damit als funktionaler Ausgangs- und Endpunkt der Route, unabhängig von der konkreten Lage des Startpunkts innerhalb des Stadtgebiets.

Als mögliche Standorte kommen insbesondere der Bereich des Bahnhofs Kamenz sowie die Touristinformation in Betracht. Beide Standorte verfügen über unterschiedliche, sich ergänzende Qualitäten und ermöglichen eine gute Erreichbarkeit sowie eine sinnvolle Einbindung in bestehende touristische Strukturen. Insbesondere die Lage an der Touristinformation bietet Synergien durch die personelle Betreuung, die gebündelte Bereitstellung von Informationen und Kartenmaterial sowie die Möglichkeit, das Stempel- und Belohnungssystem organisatorisch einfach in bestehende Abläufe zu integrieren. Zudem stärkt die räumliche Verknüpfung mit der Touristinformation die Sichtbarkeit des Radwegs im Stadtraum und erleichtert die Anbindung an weitere touristische Angebote der Stadt.

Unabhängig vom gewählten Standort sind die inhaltlichen Elemente, das Serviceangebot sowie die thematische Ausgestaltung des Start- und Zielpunkts gleichbleibend konzipiert. Ziel ist es, den Startpunkt als klar erkennbaren Einstieg in die Erzählwelt des KRABAT-Radwegs auszubilden, Orientierung zu bieten, den offiziellen Tourbeginn zu markieren und zentrale Serviceangebote zu bündeln.

Ankommen und Orientierung

Zentrales Element der Station ist eine großformatige Übersichtsdarstellung des KRABAT-Radwegs mit Angaben zu Verlauf, Etappenstruktur, Höhenprofilen, Zeitbedarfen sowie Hinweisen zu Übernachtungsmöglichkeiten und gegebenenfalls zu ÖPNV-Rückwegen. Ergänzend werden Informationen zur Stadt Kamenz integriert, sodass der Startpunkt zugleich als Orientierungshilfe für einen Stadtaufenthalt dient.

Darüber hinaus umfasst das Informationsangebot Hinweise zu wichtigen Serviceanbietern wie Fahrradservice und -verleih, Gastronomie sowie weiteren touristisch relevanten Angeboten. Auf diese Weise wird der Radweg sinnvoll mit der städtischen Infrastruktur verknüpft.

Ein wettergeschütztes Papierfach mit Faltkarten zur Tour ist Bestandteil des Konzepts und ermöglicht die Nutzung des Radwegs auch ohne digitale Endgeräte.

Service für Radfahrende

Der Startpunkt ist konzeptionell als hochwertiger Serviceplatz für Radfahrende angelegt. Vorgesehen sind sichere Fahrrad-Anlehnbügel, möglichst überdacht, ergänzt durch Fahrradgaragen für Stadtbesichtigungen sowie für die Ausleihe oder Rückgabe von Mieträdern.

Bestandteil des Servicekonzepts ist eine Bike-Repair-Station für einfache Reparaturen und Einstellungen. Für E-Bikes sind mehrere Lademöglichkeiten vorgesehen; ergänzend ist eine gesicherte Lademöglichkeit für mobile Endgeräte oder Akkus eingeplant, da entlang der Strecke keine flächendeckende Ladeinfrastruktur zur Verfügung steht.

Ein Trinkwasser-Refill in Form eines Trinkwasserbrunnens ist als „Vitaltankstelle“ Teil der Grundausstattung. Dies erhöht insbesondere an warmen Tagen den Komfort und trägt zur Reduzierung von Einwegverpackungen und Abfall entlang der Route bei.

Optional ist die Ergänzung eines Bike-Wash mit Niederdruck vorgesehen; dabei wird ein geordneter Wasserablauf über Rinne und Filter mitgedacht.

Storytelling und erstes Erlebnis

Bereits am Startpunkt kann das thematische Krabat-Erlebnis einsetzen. Denkbar sind unterschiedliche gestalterische und inhaltliche Elemente, die den Einstieg in die Erzählwelt vorbereiten und je nach Standort, Budget und Rahmenbedingungen umgesetzt werden können. Die folgenden Punkte verstehen sich als Ideenspektrum, das im Zuge der Weiterplanung vertieft werden kann:

- Ein klar definierter Fotopunkt für Start- und Abschlussfoto: schafft einen festen Ort für Erinnerungsfotos, stärkt Identifikation und Wiedererkennbarkeit des KRABAT-Radwegs und wirkt als emotionaler Einstieg bzw. Abschluss der Tour.
- Spielerisches Einstiegselement für Kinder: einfache, haptische Spielelemente (z. B. kurbelbares Wasserrad und erstes Raben-Rätsel z.B. ein Wimmelbild von Kamenz mit 12 versteckten Raben) greifen zentrale Motive von Handwerk und Magie auf, fördern die Aufmerksamkeit und führen frühzeitig wiederkehrende Symbole der Route ein (z.B. Rabe als Tourbegleiter).
- Digitaler Einstieg in die Geschichte: Abruf einer kurzen Audiosequenz als niederschwelliger, mehrsprachiger Einstieg in die Krabat-Erzählwelt (z. B. über QR- oder NFC-Elemente).
- Prägesonderstempel zum Tourstart: erstes offizielles Zeichen für den Beginn der Route; stärkt das Sammelprinzip, verbunden mit einer kurzen, visuell verständlichen Einführung in das Stempelsystem, die Motivation aufbaut und zur Entdeckung weiterer Stationen anregt.
- Verbindung von Stadt und Radweg: ein kurzes erzählerisches Element ordnet Kamenz als Ausgangspunkt der Reise („Tor zur Krabat-Region“) ein und markiert den Übergang von Stadt, Landschaft und Sage; in diesem Zusammenhang kann auch auf bestehende Angebote wie den Krabat-Spielplatz hingewiesen und eine entsprechende Ausschilderung geprüft werden.



Start und Ziel in Kamenz1

Station 1 – Krabat wird gerufen

„Krabat ist zu Beginn vierzehn, ein verwaister Betteljunge, der in der Lausitz mit zwei Gleichaltrigen von Dorf zu Dorf zieht und von Almosen lebt.

In kalten, entbehrungsreichen Tagen träumt er wiederholt von einer unheimlichen Stimme – oft verbunden mit dem Bild eines Raben –, die ihn ausdrücklich „nach Schwarzkollm in die Mühle“ ruft. Der Ruf wirkt zwingend und verheißt ihm Unterkunft und ein besseres Auskommen.

Getrieben von Neugier und der Hoffnung, seiner Not zu entkommen, verlässt Krabat seine Gefährten und folgt dem Traum bis zur abgeschiedenen Mühle im Koselbruch, wo sein neues, geheimnisvolles Leben beginnt.“



Sinnlich-akustische Umsetzung

Das zentrale Erlebnis der Station ist das Hören. Zur Umsetzung sind zwei Hörrohre oder vergleichbare, miteinander verbundene akustische Punkte vorgesehen, die in räumlicher Distanz und möglichst ohne direkten Sichtkontakt zueinander angeordnet sind. Stimmen oder Klänge werden akustisch von einem Element zum anderen übertragen, sodass der Ruf scheinbar unvermittelt und „wie durch Zauberei“ aus der Umgebung wahrgenommen wird. Dadurch entsteht ein irritierender, neugierig machender Effekt, der zum bewussten Lauschen und zur Bewegung im Raum anregt.

Ergänzend kann ein Summstein das Thema Hören zusätzlich erlebbar und körperlich spürbar machen. Der Summstein ist ein Stein mit einer Aushöhlung („Summloch“), der durch summen- des Ausatmen in Resonanz versetzt wird und hörbare sowie im Körper spürbare Vibrationen erzeugt. Die Intensität der Resonanz variiert je nach Tonlage und macht Klang als sinnliche Erfahrung erfahrbar.

Spielerisches Prinzip

Die Station ist selbsterklärend und kommt ohne ausführliche Anleitung aus. Nutzer erleben sie als Such- und Entdeckerspiel („Wo kommt der Ruf her?“) sowie als unmittelbares, körperliches Erleben von Klang und Resonanz.

Gestalterische Idee

Für die Umsetzung des Summsteins kann eine Kooperation mit den Internationalen Bildhauertagen im Steinbruch Am Krabatstein in Miltitz, Gemeinde Nebelschütz, geprüft werden. Der Stein kann dabei in Form und Gestaltung gezielt auf die Krabat-Thematik Bezug nehmen und als künstlerisch gestaltetes Element in die Station integriert werden.



Station 2 – Die 12 Gesellen – Verwandlung und Gemeinschaft

„Als Krabat in der Mühle ankommt, nimmt ihn der Altgeselle Tonda unter seine Obhut und führt ihn in die Gemeinschaft ein.

In der Schlafkammer lernt er die übrigen Gesellen kennen: raue, vom harten Mahlwerksdienst gezeichnete Burschen, die dennoch zusammenhalten. Der scheinbar einfältige Juro begegnet ihm freundlich und aufmerksam, während Lyschko sich als Meister-Günstling und Petzer entpuppt. Beim ersten gemeinsamen Mahl und in den ersten Arbeitstagen spürt Krabat unausgesprochene Regeln: Man stellt keine Fragen, nachts bleiben Türen verschlossen, und es gibt Dinge, über die nicht gesprochen wird. Die Gesellen warnen ihn nur andeutungsweise vor dem Meister und dem „schwarzen Unterricht“.

Trotz der unheimlichen Atmosphäre findet Krabat vor allem durch Tonda Halt und fühlt erstmals Zugehörigkeit—doch er ahnt, dass über der Mühle ein dunkler Schatten liegt.“



An dieser Station steht Krabats Ankunft in der Mühle und seine erste Begegnung mit den Gesellen im Mittelpunkt. Er erlebt erstmals Zugehörigkeit und Gemeinschaft, spürt jedoch zugleich die unausgesprochenen Regeln eines Systems, das von Schweigen, Gehorsam und latenter Angst geprägt ist.

Spielerisch-visuelle Umsetzung

Das Thema der Gemeinschaft der zwölf Gesellen und ihrer gemeinsamen Verwandlung in Raben wird über ein interaktives Memory-Spiel vermittelt. Dieses kann freistehend oder an der Wand einer Rasthütte montiert sein. Die drehbaren Karten sind auf Achsen gelagert und in einen stabilen Rahmen aus rustikalem Holz integriert, der sich gestalterisch in die Umgebung einfügt.

Alle Kartenrückseiten zeigen dasselbe Rabenmotiv und symbolisieren die gemeinsame Verwandlung sowie die Gesellen als „Schwarm“. Die Vorderseiten bilden zwölf Bildpaare, die jeweils einen Gesellen darstellen. Beim Aufdecken und Zuordnen werden die einzelnen Figuren sichtbar und unterscheidbar.

Das Memory ist als großformatiges Spiel mit 24 Feldern konzipiert, wobei jeweils zwei Karten zu einem Gesellen gehören. Ergänzend können die Namen der Gesellen sowie kurze Charakterhinweise auf den Karten oder am Spielfeldrand integriert werden.

Spielerisches Prinzip

Das Memory lädt Kinder, Familien und Gruppen zum gemeinsamen Spielen ein. Als vertrautes und leicht verständliches Spiel fördert es Aufmerksamkeit, Austausch und gemeinsames Entdecken. Dabei lernen die Besucher die Gesellen kennen und erschließen spielerisch die Motive von Gemeinschaft, Zugehörigkeit und Verwandlung. Die Station ist selbsterklärend, robust gestaltet und verbindet Spiel, Wahrnehmung und Erzählen zu einem niedrigschwelligen Erlebnis.



Station 3 – Der Pakt der Mühle: Magie und Handwerk

„Im einsamen Koselbruch steht die Mühle, vom Moor umschlungen, das Rad knarrt gegen die Stille. Tags mahlt sie Korn, nachts scheint sie anderes zu mahlen; Türen sind verriegelt, Wege verlaufen im Sumpf, und wer eintritt, steht fortan unter einem Bann.

Über allem herrscht der Schwarze Müller: schweigsam, unnahbar, mit einer Kunst, die Wagen fliegen lässt und Gesellen in Raben verwandelt.

Donnerstags hält er den „schwarzen Unterricht“ im Verborgenen; Gehorsam und Schweigen sind Gesetz, Gunst und Strafe wechseln wie Wind.

Seine Macht hat einen Preis. In jeder Neujahrsnacht fordert eine dunkle Macht einen Gesellen - dafür verjüngt sich der Meister und die Mühle läuft weiter.

So wird der Koselbruch zum Ort von Arbeit und Wohlstand, vor allem aber von Furcht: ein Haus, das bindet, bis jemand den Bann zu lösen wagt.“



Diese Station thematisiert das dunkle Grundprinzip der Mühle im Koselbruch: Arbeit, Schutz und Wohlstand sind untrennbar mit Angst, Schweigen und Opfer verbunden. Die Müllerburschen finden in der Mühle Nahrung und Ordnung, doch dieser scheinbare Vorteil hat einen hohen Preis: In jeder Neujahrsnacht wird ein Geselle gefordert, der Meister verjüngt sich, und die Mühle läuft weiter.

Das zentrale Motiv der Station ist der „goldene Käfig“ – ein Ort, der Sicherheit verspricht, zugleich aber bindet und gefangen hält.

Spielerisch-haptische und visuelle Umsetzung

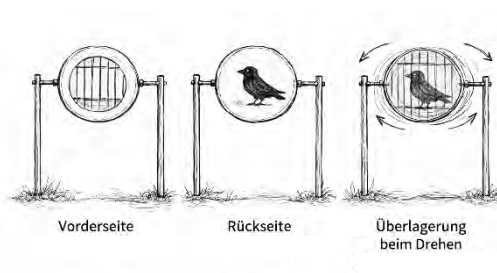
Im Mittelpunkt der Umsetzung steht das Zusammenspiel von Wasser, Handwerk und Magie. Über einen einfachen Wasserlauf wird die Kraft des Wassers erfahrbar gemacht. Wird eine Sperre gelöst, setzt sich ein Wasserrad in Bewegung und macht die funktionale Logik der Mühle unmittelbar nachvollziehbar.

Diese Bewegung ist mit einem visuellen, „magischen“ Effekt verbunden. Eine drehbare Scheibe nach dem Prinzip eines Phenakistiskops erzeugt beim Drehen einen Bewegungseindruck, bei dem aufeinanderfolgende Bildphasen scheinbar lebendig werden. In der Darstellung scheinen sich Raben von der Mühle zu lösen oder in Bewegung zu geraten, sodass der Eindruck entsteht, dass die Mühle mehr antreibt als nur ein Mahlwerk.

Ergänzend ist eine drehbare Scheibe (Thaumatrope) vorgesehen. Beim schnellen Drehen verschmelzen die Bildmotive auf Vorder- und Rückseite – etwa „freier Vogel“ und „Käfig“ – zu einem gemeinsamen Sinnbild. Dieses robuste, rein mechanische Prinzip macht den Kern der Geschichte – Freiheit und Gefangensein – unmittelbar verständlich und ohne Worte erfahrbar.

Spielerisches Prinzip

Durch das Öffnen der Sperre, das Drehen der Scheiben und das Beobachten der Effekte erschließen sich Ursache und Wirkung unmittelbar. Die Station verknüpft dabei Naturkraft (Wasser), menschliches Handwerk (Mühle) und optische Illusion zu einem ruhigen, haptischen Erlebnis, das den ambivalenten Charakter des „Pakts der Mühle“ zwischen Sicherheit und Abhängigkeit erfahrbar macht.

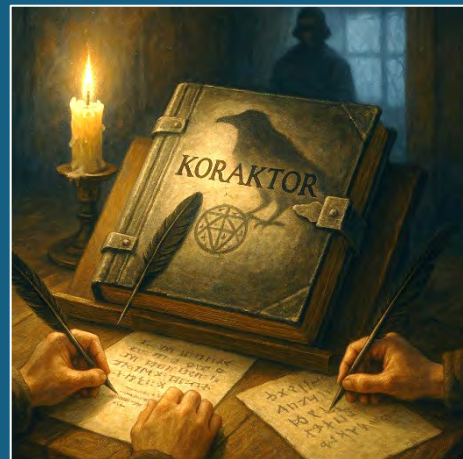


Station 4 – Der Koraktor: Zauberbuch und Macht

„Der Koraktor ist das schwarze Lehrbuch des Meisters, verschlossen mit Eisen und nur am Donnerstag geöffnet. Dar aus lernen die Müllerburschen im „schwarzen Unterricht“ die Sprüche—auswendig, Schritt für Schritt.

Was gelesen und gelernt wird, wirkt sofort: Schweigen und Gehorsam, Verwandlung in Raben, Botengänge durch die Luft. Jeder Zauber hat seinen Preis. Die erlernte Magie ist zugleich Lohn und Zahlung für ihren Dienst in der Mühle. Krabat spürt den Sog und die Kälte, die von den Seiten weht: Verheißung von Macht, bezahlt mit Gehorsam.

Solange der Koraktor auf dem Pult liegt, gehört die Nacht dem Meister – bis ein freier Wille dem Wort des Buches die Spitze bricht.“



Der Koraktor ist zugleich Lehr- und Zauberbuch des Schwarzen Müllers. Er enthält Wissen, das Macht verleiht und magische Wirkungen ermöglicht, bindet die Gesellen jedoch durch Regeln, Rituale und Abhängigkeit. Die Station greift diesen Doppelcharakter auf und macht sichtbar, wie Wissen Ordnung schafft, Illusion erzeugt und Kontrolle ausübt.

Objektinszenierung

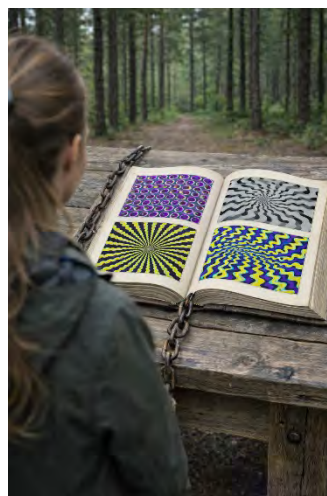
Zentrales Element der Station ist ein großformatiges Buchobjekt, das sichtbar angekettet auf einem Tisch liegt. Einzelne Seiten sind blätterbar und zeigen einfache Bewegungsillusionen. Der Effekt ist bewusst reduziert, um eine robuste und vandalismusarme Nutzung zu ermöglichen.

Fotopunkt

Ergänzend ist ein großer Holzthron als Sitz- und Fotopunkt vorgesehen, auf dem Kinder und Erwachsene Platz nehmen und spielerisch in die Rolle des Meisters schlüpfen können. Der Ort lädt zum Ausprobieren und Fotografieren ein und lässt insbesondere Kinder sich für einen Moment „mächtig“ fühlen.

Erlebnisprinzip

Die Station ermöglicht durch Interaktion und Rollenwechsel eine unmittelbare Auseinandersetzung mit den Themen Wissen und Kontrolle. Der Fotopunkt fungiert als Erinnerungsort und verstärkt die regionale Sichtbarkeit des KRABAT-Radwegs durch persönliche Fotos und die Weitergabe von Eindrücken.



Station 5 – Das Zauberduell – Schattenspiele

„Ein wandernder Müllersbursche verlangt an der Mühle Quartier; der Meister verweigert es. Da fordert ihn der Fremde zum Wettstreit.

Im Hof beginnt ein stummes Zauberduell: Erst schießen zwei Mäuse hervor, jagen einander – im nächsten Atemzug stehen Kater einander gegenüber, die Funken aus dem Fell schlagen, schließlich prallen zwei Hähne aufeinander. Mit jedem Wechsel behält der Fremde die Oberhand; am Ende ist der schwarze Hahn geschlagen.

Der Sieger gibt sich als Pumphut zu erkennen, zwingt den Meister zu Gastfreundschaft und erinnert ihn an Zunftregeln – ein kurzer Triumph der freien Kunst über die Herrschaft des Schwarzen Müllers.“



Die Station „Schattenspiele“ greift eine kurze, eindrucksvolle Sequenz aus der Krabat-Überlieferung auf: das Zauberduell zwischen dem Schwarzen Müller und einem wandernden Fremden, der sich später als Pumphut² zu erkennen gibt. In der Erzählung verwandeln sich beide Kontrahenten nacheinander in Tiere – Mäuse, Katzen und schließlich Hähne – und messen ihre Kräfte, allein durch magische Verwandlung und List. Im Duell behält Pumphut die Oberhand, nicht durch Gewalt, sondern durch Klugheit und Wandelbarkeit.

Spielerisch-haptische und visuelle Umsetzung

Diese Szene wird an der Station spielerisch und kindgerecht umgesetzt. In einer Rasthütte befindet sich eine fest montierte, helle Projektionsfläche. Mit Hilfe einer Lichtquelle, etwa der Taschenlampe eines Handys, können Besucher ihre Hände zwischen Licht und Fläche bewegen und so Tier-Schatten oder andere Figuren entstehen lassen. Vorgegebene Motive oder einfache Anleitungen regen dazu an, typische Gestalten des Zauberduels zu formen und sie als Schattenbilder auf der Wand miteinander „agieren“ zu lassen.

In den Fenstern der Schutzhütte können Szenen des Zauberduels aufgegriffen und dargestellt werden.

Erlebnisprinzip

Im Mittelpunkt steht das gemeinsame Ausprobieren und Beobachten. Durch das Zusammenspiel von Licht und Schatten entstehen aus einfachen Handhaltungen überraschend klare Tierformen, die wie durch Zauberei lebendig wirken. Die Besucher erfahren, wie sich durch kleine Veränderungen der Handstellung neue Gestalten bilden und miteinander in Beziehung treten können.

Auf diese Weise wird das Prinzip der magischen Verwandlung aus der Krabat-Sage anschaulich vermittelt: Nicht durch sichtbare Technik, sondern allein durch Licht, Schatten und Vorstellungskraft entstehen neue Wirklichkeiten.



² Pumphut, mit bürgerlichem Namen Martin Pumphut, ist eine Sagenfigur der Oberlausitz: ein wandernder Müllersbursche mit magischen Fähigkeiten, die ihm durch einen hohen, spitzen Zauberkapuzen verliehen werden und der wegen seiner großen magischen Fähigkeiten den Beinamen „Hexenmeister der Oberlausitz“ trägt. Er zog von Mühle zu Mühle, half schlecht behandelten Gesellen und bestrafte habgierige Müllermeister mit Zauberei, Schabernack und spektakulären Kunststücken.

Station 6 – Die Osternacht

„In der Osternacht halten Krabat und Tonda an „Bäumels Tod“ Wache. Als die Glocken von Schwarzkollm zur Messe läuten, trägt der Wind den Gesang der Mädchen herüber - hell, schlicht, geführt von der Kantorka.

Krabat erstarrt; mit jedem Ton scheint der Koselbruch einen Schritt von ihm abzurücken. Er spricht nicht, rührt sich kaum, als könne eine falsche Bewegung den Klang zerbrechen. Tonda legt ihm kurz die Hand auf die Schulter, mehr brauchen sie nicht zu sagen.

Als das letzte „Amen“ im Dunkel verlischt, ist die Nacht wieder still - aber in Krabat brennt nun ein leises Licht, das ihn fortan zu ihr hinzieht.“



Die Station „Die Osternacht“ greift eine stille Schlüsselszene aus der Krabat-Geschichte auf. In der Osternacht halten Krabat und Tonda Wache am Wegkreuz „Bäumels Tod“, während der Gesang der Mädchen aus Schwarzkollm herüberweht, geführt von der Kantorka. Für Krabat wird dieser Moment zu einer inneren Zäsur: Die dunkle Macht der Mühle tritt für einen Augenblick zurück, und erstmals entsteht eine tiefe, unausgesprochene Verbindung zu Kantorka.

Objektinszenierung

Diese innere Bewegung wird durch eine freistehende Lentikularwand räumlich umgesetzt. Je nach Standort zeigt sie unterschiedliche Bildebenen: Von der einen Seite Krabat und Tonda am Wegkreuz, von der anderen Kantorka im Chor der Mädchen. Beim Vorübergehen wandelt sich das Bild allmählich. Die Lentikulartechnik macht Nähe und Distanz, Verbindung und Trennung zugleich erfahrbar: Krabat und Kantorka sind einander zugewandt und doch räumlich getrennt, verbunden allein durch den Gesang, der den Raum überwindet.

Akustische Inszenierung

Eine dezente akustische Installation mit sorbischem Chorgesang kann diese stille, fast magische Verbindung hörbar machen.

Erlebnisprinzip

Das Erlebnis ist bewusst ruhig angelegt und entfaltet seine Wirkung durch langsame Bewegung, genaues Hinsehen und den Wechsel der Perspektiven.



Station 7 – Die fliegende Kutsche

„In einer mondklaren Winternacht befiehlt der Müller Krabat, mit „in die Stadt“ zu fahren. Der Wagen wirkt gewöhnlich, doch nach einem einzigen Peitschenschlag hebt die Kutsche lautlos ab. Unter ihnen schrumpfen Wälder und Dörfer zu verstreuten Lichtflecken. Krabat hält den Atem an - zwischen Staunen und Furcht - und spürt, wie grenzenlos die Kunst des Meisters ist.

Der Müller spricht kaum; mit knappen Gesten lenkt er, als läge in der Luft ein unsichtbarer Weg. Über der Elbe breitet sich Dresden wie ein Teppich aus Laternen aus. Sie sinken in einen Hof, als seien sie nie geflogen; der Meister verschwindet zu unerklärten Geschäften, Krabat wartet und schweigt.

Die Rückfahrt gleitet ebenso stumm durch die Nacht. Vor Tagesgrauen setzt der Wagen vor der Mühle auf, keine Spur im Schnee.

Für Krabat bleibt die Fahrt ein Doppelbild: der Rausch der Höhe und die Erkenntnis, wie fest ihn der Zauber des Meisters bindet.“



Die Station greift die nächtliche Fahrt mit der fliegenden Kutsche auf und macht das Gefühl von Schweben, Staunen und leichter Beklemmung erlebbar. Spielerisch wird die Illusion des Fliegens vermittelt – als außergewöhnlicher Moment zwischen Freiheit und Abhängigkeit, zwischen magischem Rausch und der stillen Macht des Meisters.

Optisch-visuelle Umsetzung

Die Station setzt auf optische Tricks mit fixiertem Fotopunkt und gezielt eingesetzter erzwungener Perspektive: Aus einem genau markierten Standpunkt wirkt ein Objekt so, als würde z.B. eine Kutsche schweben oder als stünde man selbst „in der Luft“. Diese Form der perspektivischen Täuschung eignet sich besonders für Erinnerungsfotos und lässt sich mit robusten, einfachen Mitteln umsetzen (Skulptur bzw. rahmendes Element in Kombination mit einer klaren Standortmarkierung).

Spielaspekt

Ergänzend ist – bei ausreichend Platz – ein körperlicher Spielimpuls denkbar: Eine Seilbahn, eine kurze Slackline oder ein Balancier-Element symbolisieren das „Fliegen, ohne die Balance zu verlieren“. Dadurch wird das Thema als körperliche Erfahrung übersetzt – als Mischung aus Vergnügen, Konzentration und leichtem Nervenkitzel.



Station 8 – Neujahrsnacht: Der Gevatter und die Endlosigkeit des Pakts

„Der Gevatter ist die Gestalt des Todes – der dunkle Patron, mit dem der Schwarze Müller im Koselbruch im Bunde steht.

In jeder Neujahrsnacht tritt er auf den Plan und fordert den Preis für die Macht der Mühle: das Leben eines Gesellen. Dafür verjüngt sich der Meister, und das Zauberwerk geht weiter. Der Gevatter ist kein Wüterich, eher eine kühle Instanz: Er wahrt die Regeln des Pakts, nimmt, was vereinbart ist, und schweigt.

Am Ende wird er zum Maßstab, an dem sich alles entscheidet. Als die Kantorka Krabat durch ihren freien Willen aus dem Bann herausruft, verliert der Pakt seine Grundlage. Der Gevatter erhebt keinen Anspruch mehr – und mit dem Ende seines Rechts zerfällt auch die Macht des Schwarzen Müllers.“



Die Station greift den zyklischen Kern der Krabat-Sage auf: In jeder Neujahrsnacht wird ein Geselle geopfert, um den Fortbestand der Mühle und die Verjüngung des Meisters zu sichern. Im Mittelpunkt steht ein sich selbst erhaltendes System aus Opfer und Erneuerung, das erst durch freien Willen und Regelbruch beendet werden kann.

Gestalterisches Prinzip

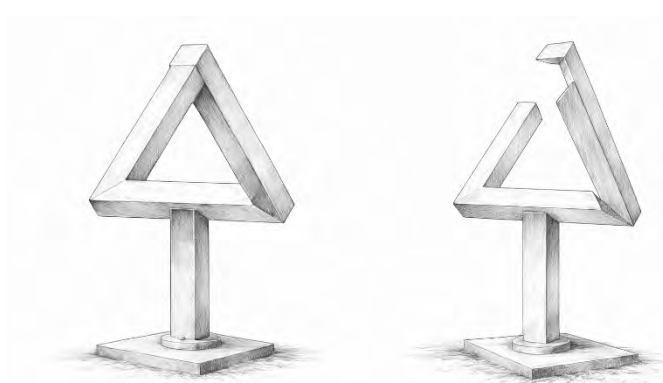
Zentrales gestalterisches Mittel der Station ist eine optische Täuschung nach dem Penrose-Prinzip, etwa in Form einer Penrose-Treppe oder eines Penrose-Dreiecks. Die unmögliche Geometrie steht sinnbildlich für den endlosen Kreislauf des Pakts: ein in sich geschlossenes System ohne Ausweg, das auf den ersten Blick logisch und stabil erscheint, sich bei genauerer Betrachtung jedoch als widersprüchlich und nicht auflösbar erweist. Räumlich kann dieses Prinzip entweder als skulpturales Objekt aus Metall oder Holz umgesetzt werden oder als perspektivische Boden- bzw. Wandmalerei im Stil einer 3D-Illusion, gegebenenfalls in Kombination mit realen baulichen Elementen. Voraussetzung für die Wirkung ist ein klar definierter Standpunkt, von dem aus sich die Illusion schlüssig zusammensetzt und für die Betrachtenden „funktioniert“.

Interaktion

Besucher suchen aktiv den richtigen Blickpunkt, aus dem sich die unmögliche Form schließt. Die Wahrnehmung wechselt zwischen Ordnung und Irritation und macht den Mechanismus des Pakts erfahrbar.

Fotopunkt „Gevatter“

Ergänzend ist eine reduzierte Gevatter-Figur oder Silhouette vorgesehen (z. B. dunkle Low-Poly-Skulptur mit Hut). In Kombination mit der optischen Täuschung entsteht ein prägnantes Fotomotiv.



Station 9 – Der Fluchtversuch

„Krabat packt in einer Nacht heimlich seine wenigen Sachen und versucht, die Mühle im Koselbruch zu verlassen. Doch ganz gleich, welchen Weg er nimmt: Der Wald schließt sich, die Moore verschlucken die Pfade, und am Ende steht er wie im Kreis wieder vor dem Mühlentor. Da begreift er, dass der Meister die Gesellen durch einen Bann an die Mühle gebunden hat und Flucht unmöglich ist. Krabat will fliehen, weil ihn die düstere Atmosphäre, der „schwarze Unterricht“ und vor allem Tondas Tod erschüttern. Er erkennt, dass jedes Jahr ein Geselle sterben muss und fürchtet, selbst zum Opfer zu werden. Zugleich sehnt er sich nach Freiheit, nach einem Leben ohne Furcht und – seit er die Kantorka singen hörte – nach der Welt außerhalb des Koselbruchs. Diese Mischung aus Angst, Trauer und neuer Hoffnung treibt ihn zum Fluchtversuch, der jedoch am Zauber der Mühle scheitert.“



Die Station thematisiert Krabats gescheiterten Fluchtversuch aus der Schwarzen Mühle. Getrieben von Angst vor dem eigenen Tod, der Trauer um Tonda und der Sehnsucht nach Freiheit versucht er, den Koselbruch zu verlassen. Unabhängig vom gewählten Weg führt ihn der Bann der Mühle jedoch immer wieder im Kreis zurück. Krabat erkennt, dass die Gesellen magisch an den Ort gebunden sind und Flucht unmöglich ist.

Gestalterisches Prinzip

Zentrales Prinzip ist das „Im-Kreis-Gehen“ als räumlich erfahrbare Metapher für den Bann. Wiederholung, Orientierungslosigkeit und das Scheitern eines scheinbar möglichen Auswegs stehen im Vordergrund. Ergänzend werden einfache Wahrnehmungstäuschungen eingesetzt, um den Gegensatz zwischen Erwartung und Realität zu verdeutlichen.

Räumliche Umsetzung

Kern der Station ist ein begehbare Labyrinth in der Form eines Drudenfußes. Das Labyrinth ist bodennah angelegt und gut einsehbar, sodass es auch für Familien und Kinder nutzbar ist, zugleich aber die Erfahrung des Umherirrens ermöglicht.

Interaktion

Die Besucher betreten das Labyrinth, suchen aktiv den Mittelpunkt und einen Ausgang und erleben das wiederholte Verlaufen und Zurückkehren. Das körperliche Gehen macht den Bann und das Ausbleiben von Freiheit unmittelbar erfahrbar und übersetzt Krabats innere Situation in Bewegung.

Illusionsdetail „Ausweg, der keiner ist“

Ergänzend kann ein kleines, fest installiertes Experiment integriert werden, eine einfache optische oder haptische Täuschung, das bekannte „Loch in der Hand“. Dieses Detail verstärkt den Eindruck eines vermeintlichen Auswegs, der sich bei genauer Betrachtung als Illusion erweist.



Station 10 – Die Raben

„Die Raben sind das sichtbare Zeichen der schwarzen Kunst im Koselbruch. Sie rufen Krabat in seinen Träumen und kreisen später wie ein Symbol über der Mühle.

In den Donnerstagnächten verwandelt der Schwarze Müller die Gesellen in Raben; als Schwarm fliegen sie Botengänge, spähen, tragen Nachrichten - Werkzeuge des Meisters, getarnt im Schwarz der Nacht. Das Fliegen schmeckt nach Freiheit, doch es ist Freiheit im Bann: Der Wille gehört dem Meister, die Luft bleibt ihr Käfig.

Mit jedem Jahr zählt der Schwarm leiser: In der Neujahrsnacht fällt ein Geselle, der Meister verjüngt sich, und am Himmel fehlt ein Vogel. So stehen die Raben für die doppelte Wahrheit der Mühle - Leichtigkeit und Last, Tarnung und Knechtschaft.

Erst als Krabat den Bann bricht, endet die Verwandlung: Die Raben werden wieder nur Vögel, und die Luft über dem Koselbruch wieder nur Luft.“



Die Station widmet sich den Raben als sichtbarstem Zeichen der schwarzen Kunst im Koselbruch. Sie erscheinen Krabat in Träumen, kreisen über der Mühle und sind die Gestalt, in die die Gesellen in den Donnerstagnächten verwandelt werden.

Der Rabe ist eines der intelligentesten Tiere und erscheint in Mythen und Märchen weltweit als Bote, Beobachter und Grenzgänger zwischen Leben und Tod. Der Schwarze Müller wählt den Raben für die Verwandlung der Gesellen: Er vereint scheinbare Freiheit des Fliegens mit Dunkelheit, Kontrolle und Dienstbarkeit.

Gestalterisches Prinzip

Die Station ist als thematische Erlebnisstation rund um den Raben konzipiert. Im Mittelpunkt steht die Faszination dieses Tieres und die Frage, warum der Rabe kulturübergreifend in Mythen, Märchen und Sagen eine besondere Rolle spielt und in der Krabat-Geschichte Träger der schwarzen Kunst wird.

Die Gestaltung gliedert das Thema in mehrere, klar abgrenzbare Module, die unterschiedliche Aspekte beleuchten: Verwandlung (Mensch oder Rabe), Perspektivwechsel (Rabe als Beobachter), Wissen (Raben in Geschichten und Überlieferungen) und Spiel (Wahrnehmung und Geschicklichkeit).

Fotopunkt „Rabenflügel“

Ein zentraler Fotopunkt mit stilisierten Rabenflügeln ermöglicht eine unmittelbare Verwandlung („Ich als Rabe“) und schafft ein starkes, erinnerungswürdiges Bildmotiv. Die Flügel können robust aus Holz oder Metall gefertigt und formal reduziert, etwa im Low-Poly-Stil, als Wandmalerei gestaltet werden.

„Sehen wie ein Rabe“

Mit der Installation soll erfahrbar gemacht werden, dass ein Rabe seine Umgebung nicht einfach „schärfer“, sondern grundsätzlich anders wahrnimmt als der Mensch. Durch einen fest installierten Rahmen mit speziell kombinierten Farb- und Kontrastfiltern wird die Landschaft visuell verfremdet und neu codiert, sodass Besuchende beim Durchblicken eine Annäherung an das „Sehen wie ein Rabe“ erleben.

Audio-, Quiz- und Spielelemente

Über QR-Codes können kurze Hörbeispiele angeboten werden, etwa Rabenrufe oder knappe Erzählsequenzen aus Sagen, in denen Raben vorkommen. Ergänzend ist ein Rabenquiz mit Bezügen zu Märchen, Sagen und regionalen Motiven vorgesehen. Kleine Geschicklichkeits- oder

Wahrnehmungselemente erweitern die Station zu einem aktiven Erlebnis für unterschiedliche Altersgruppen.



Station 11 – Die Welt der Täuschung

„Die Welt des Koselbruchs ist eine Bühne der Täuschungen. Schon der Ruf in Krabats Träumen wirkt wie Rettung – er führt in die Mühle.

Der Schwarze Müller gibt sich als Lehrherr, doch seine Gunst ist Köder: Wissen gegen Gehorsam, Jugend gegen ein jährliches Opfer. Das Fliegen schmeckt nach Freiheit und ist doch nur ein weiterer Ring des Banns; die Verwandlung in Raben löscht Namen und Stimmen, macht die Gesellen unsichtbar – und austauschbar.

Auch unter den Burschen spiegelt sich die Doppelheit: Lyschko schmeichelt und verrät, während Juro seine Klugheit hinter Tölperei verbirgt, um zu schützen statt zu blenden.

Am Ende versucht der Müller ein letztes Blendwerk, doch Krabat wählt den Verzicht auf Zauber. In dieser nüchternen Gegenbewegung zerfällt die Illusion – und mit ihr die Macht, die sich so lange als Schutz ausgegeben hat.“



Die Station bündelt das zentrale Leitmotiv der Täuschung, das die Krabat-Sage durchzieht: Der Ruf wirkt wie Rettung und führt doch in die Mühle; Wissen erscheint als Gabe und erweist sich als Köder; das Fliegen verspricht Freiheit und bleibt dennoch Teil des Banns. Auch die Figuren handeln im Spannungsfeld von Schein und Sein. Inhaltlich führt die Station zur Erkenntnis, dass Befreiung nicht durch stärkeren Zauber, sondern durch das Durchschauen von Täuschungen und den bewussten Verzicht Krabats auf die schwarze Kunst möglich wird.

Gestalterisches Konzept

Die Station ist als Galerie optischer Illusionen angelegt. Unterschiedliche Täuschungsformen werden nebeneinandergestellt und machen erfahrbar, wie leicht Wahrnehmung fehlgeleitet werden kann. Erkenntnis entsteht dabei nicht durch Erklärung, sondern durch eigenes Sehen, Bewegen und Vergleichen. So wird deutlich, dass Wirklichkeit nicht eindeutig ist, sondern vom jeweiligen Standpunkt abhängt.

Räumliche Umsetzung: Galerie der optischen Illusionen

Mehrere klar gefasste Stationselemente oder Bilderrahmen präsentieren unterschiedliche Formen visueller Täuschung. Jede Illusion funktioniert eigenständig und steht für einen eigenen Aspekt von Schein und Wirklichkeit, entfaltet ihre volle Wirkung jedoch im Zusammenspiel mit den übrigen Elementen.

Illusionsformen

Anamorphosen zeigen verzerrte Darstellungen, die sich nur aus einem exakt definierten Blickwinkel oder mithilfe eines Spiegels zu einem klaren Bild ordnen. Zerrspiegel verändern Körper und Proportionen unmittelbar und laden zur spontanen Interaktion ein. 3D-Malereien auf Boden oder Wand erzeugen aus einem festgelegten Standpunkt eine räumliche Illusion, in die die Besucher selbst eintreten können.



Station 12 – Ostermorgen

„Die sorbischen Osterbräuche sind das helle Gegenstück zur Finsternis des Koselbruchs. In der Osternacht tragen Glocken und Wind den Gesang der Mädchen aus Schwarzkollm herüber, geführt von der Kantorka. Die schlichte Melodie zieht über Moor und Mühle wie ein leiser Gegenzauber; Krabat hält inne und merkt, dass es außerhalb des Banns noch eine andere Ordnung gibt.

Am Ostermorgen steht die Kantorka schweigend am Bach, um Osterwasser zu schöpfen – wie es der Brauch verlangt. Ein Blick, ein behutsames Zeichen, später das Abwischen des Mals auf Krabats Stirn: nicht Zauber, sondern Ritual und Zuwendung. Hier bindet ihn nicht der Meister, sondern das Dorf.

So wird Ostern zum Takt der Geschichte: Jedes Jahr öffnet es Krabat einen Spalt Licht, stiftet Gemeinschaft, hält Maß und erinnert daran, dass gegen die schwarze Kunst mehr steht als Sprüche – Stimme, Brauch und freier Wille.“



Die Station greift den Ostermorgen als stillen Gegenpol zur Finsternis des Koselbruchs auf. Sorbische Osterbräuche, Gesang und Rituale stehen für Hoffnung, Gemeinschaft und eine andere Ordnung jenseits des Banns, ohne diesen bereits aufzulösen.

Im Mittelpunkt steht das Nebeneinander von Hoffnung und Bedrohung: Der Gesang der Kantorka, das Osterwasser und die überlieferten Bräuche öffnen einen Spalt Licht, während die Macht der Mühle noch fortbesteht. Die Station übersetzt diese Spannung spielerisch in erfahrbare Handlungen und macht den Ostermorgen als Moment des Innehaltens und der Orientierung erlebbar.

Gestalterische und spielerische Umsetzung

Die Station ist als heller, ruhiger Erlebnisraum angelegt und gliedert sich in mehrere einfache, selbsterklärende Spiel- und Mitmachmodule. Gestaltung und Materialität orientieren sich an natürlichen Farben und Oberflächen (Holz, Wasser, Erde).

Zentrale Elemente sind interaktive Module zu sorbischen Osterbräuchen. Über Audioimpulse (QR-Codes) werden Osterlieder hörbar und schaffen eine akustische Atmosphäre.

Ein Spielmodul zum „Ostereierbemalen“ arbeitet mit überlagerten Drehscheiben, auf denen traditionelle Muster und Farben kombiniert werden können.

Ein weiterer Baustein ist das „Osterwasser holen“. Ein schmaler Balancierweg führt zu einem Trinkbrunnen; als Spielregel wird der Weg schweigend begangen, damit aus dem Osterwasser kein „Plapperwasser“ wird. Die körperliche Konzentration, das Gleichgewicht und die Stille verstärken den rituellen Charakter. Das Wasser wird symbolisch als stärkend für die Weiterfahrt verstanden.

Insgesamt verbindet die Station Bewegung, Wahrnehmung und einfache Rituale. Gleichzeitig erhalten Besucher Einblicke in die sorbischen Ostertraditionen.



Station 13 – Befreiung

„In der Neujahrsnacht wagt die Kantorka die Befreiungsprobe.

Der Schwarze Müller versucht sie zu täuschen: Er stellt alle Gesellen in einer Reihe auf, macht sie einander ähnlich, verbietet jedes Wort – und ändert die Bedingung zu ihren Ungunsten: mit verbundenen Augen muss sie Krabat erkennen; ein Irrtum bedeutete den Tod für beide. Dazu lockt und droht der Meister, um sie wankend zu machen.

Die Kantorka geht die Reihe ruhig ab und bleibt bei dem einen stehen, dessen stumme Angst um sie sie spürt. Daran erkennt sie Krabat – nicht an einem Zeichen, sondern an seiner Sorge um ihr Leben.

In diesem Moment fällt der Bann: Der Pakt verliert seine Kraft, die Gesellen sind frei, der Meister ist verloren.“

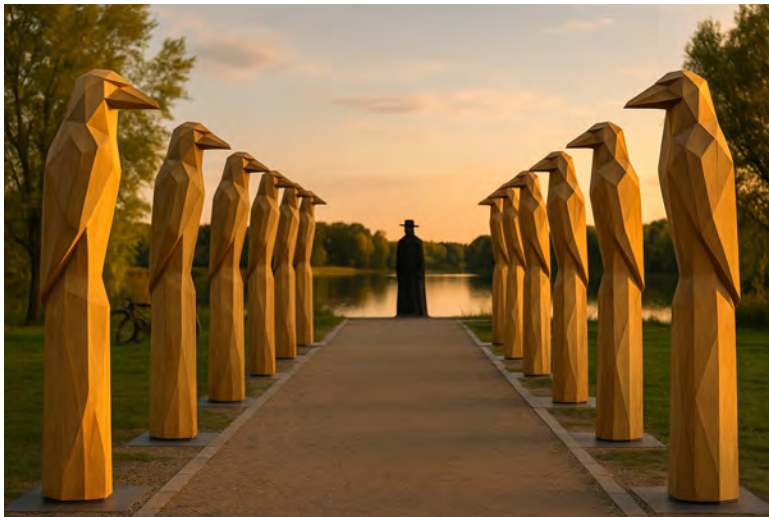


Die Station greift die finale Befreiungsszene der Sage auf. In der Neujahrsnacht erkennt die Kantorka Krabat nicht durch Zeichen oder Worte, sondern durch seine stille Angst um ihr Leben – in diesem Moment zerfällt der Bann, der Pakt verliert seine Macht und die Gesellen werden frei.

Gestalterische Umsetzung

Die Station ist als „Krabat-Platz“ mit einer klaren Wegführung durch eine Reihe von Stelen gestaltet, die an die aufgereihten Gesellen erinnern. Eine der Stelen trägt eine leise, gerichtete Herzschlag-Akustik: Wer sich ihr nähert, hört den Herzschlag als stilles Zeichen von Menschlichkeit, Angst und Mitgefühl. Die Inszenierung ist bewusst reduziert und atmosphärisch angelegt und bildet einen ruhigen, eindringlichen Abschluss der Geschichte.

Der Platz eignet sich als überregional einprägsames Fotomotiv und identitätsstiftender Höhepunkt des Radwegs. Entsprechend ist eine sorgfältige Positionierung in einem landschaftlich ruhigen, offenen Umfeld erforderlich, das klare Blickachsen, Wiedererkennbarkeit und eine ungestörte fotografische Wirkung ermöglicht.



7 Fachliche Ergänzungen und Qualitätsanforderungen

Bei der Konzeption der Erlebnisstationen wurden fachliche Querschnittsthemen von Beginn an integrativ berücksichtigt. Ziel war es, nicht nur gestalterisch und inhaltlich überzeugende Stationen zu entwickeln, sondern zugleich praxistaugliche, nachhaltige und langfristig betreibbare Lösungen vorzuschlagen.

Ein zentraler Aspekt war die barrierearme Gestaltung der Stationen gemäß DIN 18040. Die Erlebnisangebote wurden so konzipiert, dass sie ohne besondere Zugangshürden nutzbar sind und unterschiedliche körperliche Voraussetzungen berücksichtigen. Dazu zählen ebene Bewegungsflächen, gut erreichbare Bedienelemente, ausreichend dimensionierte Aufenthaltsbereiche sowie eine klare, verständliche Gestaltung von Informationen.

Die Zweisprachigkeit (Deutsch / Sorbisch) wurde als selbstverständlicher Bestandteil des Konzepts verstanden. Inhalte, Beschriftungen und Informationen sollen gleichwertig in beiden Sprachen angeboten werden und die kulturelle Besonderheit der Region sichtbar machen. Die Zweisprachigkeit wird dabei nicht als Zusatz, sondern als integraler Bestandteil der Gestaltung betrachtet.

Darüber hinaus wurde großer Wert auf den Einsatz nachhaltiger, langlebiger und witterungsbeständiger Materialien gelegt. Die Erlebnisstationen sind so konzipiert, dass sie den Anforderungen des Außenraums langfristig standhalten, wartungsarm sind und eine hohe Robustheit gegenüber Nutzungseinflüssen und Vandalismus aufweisen. Materialien wie Holz, Metall, Naturstein und robuste Kunststoffe werden bevorzugt, wobei auf eine möglichst ressourcenschonende und dauerhafte Bauweise geachtet wird. Die Wiederverwendung oder Umnutzung (Upcycling) von Bestandsmaterialien ist zu prüfen.

7.1 Berücksichtigung von E-Bike-Ladeinfrastruktur

Im Rahmen der Konzeption wurde darauf hingewiesen, dass die Berücksichtigung von Ladeangeboten für E-Bikes in den weiteren Planungsphasen mitzudenken ist. Angesichts der zunehmenden Bedeutung von E-Bikes – insbesondere bei längeren Touren sowie bei Zielgruppen mit erhöhtem Komfort- und Unterstützungsbedarf – stellt eine entsprechende Infrastruktur einen relevanten Qualitätsfaktor für die Attraktivität des Radwegs dar.

Eine konkrete Prüfung oder Standortfestlegung erfolgte in der Konzeptphase noch nicht. Es wird jedoch empfohlen, Ladeinfrastruktur insbesondere an Stationen mit längerer Aufenthaltsdauer vorzusehen, etwa an größeren Rast- und Erlebnisplätzen. Voraussetzung hierfür sind gut einsehbare Lagen, um Vandalismus vorzubeugen, sowie die Nähe zu vorhandenen Medienanschlüssen, um eine technisch und wirtschaftlich sinnvolle Umsetzung zu ermöglichen.

Als grundsätzlich geeignete Ausstattungsformen wurden abschließbare Lade- und Schließfächer oder in Fahrradabstellanlagen integrierte Lademöglichkeiten benannt, die sowohl eine sichere Nutzung als auch einen Schutz vor Witterungseinflüssen gewährleisten. Die vertiefte technische, wirtschaftliche und betriebliche Bewertung ist einer nachfolgenden Planungsstufe vorbehalten.

7.2 Beitrag des KRABAT-Radwegs zur regionalen touristischen Wertschöpfung

Der KRABAT-Radweg ist als Bestandteil eines vernetzten touristischen Systems innerhalb der Region zu verstehen, dass über die reine Routenführung hinaus gezielt regionale Wertschöpfungsketten unterstützen und stärken kann. Die Erlebnisstationen und Rastplätze übernehmen dabei eine verbindende Funktion, von der aus Besucher zu regionalen Angeboten geführt und in lokale Wirtschaftsstrukturen eingebunden werden.

Ein zentrales Handlungsfeld ist die Verknüpfung mit radfahrerfreundlichen Beherbergungsbetrieben. Diese sollten mindestens über sichere und abschließbare Fahrradabstellmöglichkeiten, Lademöglichkeiten für E-Bikes, Trockenräume für Bekleidung, Werkzeug für kleinere Reparaturen, Informationsmaterial zum Radweg sowie flexible An- und Abreisezeiten (z. B. für Kurzübernachtungen) verfügen. Ergänzend sind Serviceangebote wie Lunchpakete oder Gepäckaufbewahrung sinnvoll.

Ebenso relevant ist die Einbindung regionaler Direktvermarktung, etwa über Regiomaten, Hofläden oder kleine Verkaufsstellen entlang der Strecke. Angeboten werden können regionale Getränke, Backwaren, Obst, Molkereiprodukte oder thematisch passende Souvenirs. Solche Angebote ermöglichen eine niederschwellige Versorgung auch in Streckenabschnitten ohne klassische Gastronomie und stärken zugleich lokale Produzenten.

Für gastronomische Betriebe entlang des Radwegs ist eine radfahrgerechte Ausrichtung von Bedeutung. Dazu zählen unter anderem ausreichend Abstellmöglichkeiten in Sichtweite, Trinkwasserauffüllstationen, schnelle und preislich angemessene Angebote, energiereiche und vegetarische Speisen, saisonal angepasste Öffnungszeiten, die Möglichkeit zur Mitnahme von Speisen sowie Informationen zu Etappenlängen und Anschlussrouten.

Ein besonderes Potenzial liegt in der Einbindung und Kooperation mit bestehenden kulturellen und touristischen Einrichtungen entlang des KRABAT-Radwegs. Orte wie das Vorwerk, die Krabatmühle oder das Kloster St. Marienstern fungieren bereits heute als starke Besuchermagnete und identitätsstiftende Orte der Region. Durch eine gezielte inhaltliche, räumliche und organisatorische Verknüpfung mit dem Radweg können diese Standorte als zentrale Knoten im Routensystem gestärkt und zugleich in regionale Wertschöpfungsketten eingebunden werden. Gemeinsame Informationsangebote, thematische Bezüge, abgestimmte Serviceleistungen für Radfahrer sowie koordinierte Veranstaltungen und Marketingmaßnahmen bieten die Möglichkeit, Besucherströme zu bündeln, Aufenthaltsdauern zu verlängern und die Sichtbarkeit des KRABAT-Radwegs sowie der beteiligten Einrichtungen nachhaltig zu erhöhen.

Darüber hinaus können weitere Wertschöpfungseffekte durch ergänzende Angebote entstehen, beispielsweise:

- Fahrradservice- und Reparaturstationen in Kooperation mit regionalen Betrieben,
- geführte Themenradtouren oder Kulturangebote mit lokalem Bezug,
- regionale Produktpakete oder Picknickkörbe mit Bezug zur Krabat-Thematik,
- Kooperationen mit Museen, Mühlen, Klöstern und Handwerksbetrieben,
- thematische Veranstaltungen, Märkte oder Aktionstage entlang des Radwegs.

Durch die gezielte Vernetzung dieser Angebote kann der KRABAT-Radweg nicht nur als touristische Attraktion, sondern als Impulsgeber für regionale Wirtschaftskreisläufe wirken. Die Erlebnisstationen, das Leitsystem sowie digitale Informationsangebote können dabei als Vermittlungsplattform dienen und Besucher systematisch zu regionalen Dienstleistungen, Produkten und Erlebnissen führen.

7.3 Schnittstellen zu Betrieb, Pflege und Wartung

Bereits in der Konzeptionsphase wurden die späteren Anforderungen an Betrieb, Pflege und Wartung der Erlebnisstationen berücksichtigt. Ziel war es, Lösungen zu entwickeln, die langfristig betreibbar sind und keine unverhältnismäßigen Folgekosten verursachen.

Die Auswahl der Materialien und Konstruktionsweisen erfolgte mit Blick auf Wartungsarmut und Langlebigkeit. Bewegliche Teile wurden auf das notwendige Minimum reduziert, Oberflächen robust ausgeführt und vandalismusanfällige Elemente möglichst vermieden oder geschützt integriert.

Durch den modularen Aufbau der Stationen können einzelne Elemente bei Bedarf unabhängig voneinander ausgetauscht oder instandgesetzt werden. Dies erleichtert die Organisation von Wartungsarbeiten und reduziert beziehungsweise vermeidet Ausfallzeiten kompletter Stationen.

Darüber hinaus eröffnet das Konzept Ansatzpunkte für die Einbindung lokaler Akteure, etwa im Rahmen von Patenschaften für einzelne Stationen. Solche Modelle können dazu beitragen, Pflege, Kontrolle und die Identifikation mit dem Projekt langfristig zu sichern.

8 Kostenschätzung

Für alle konzipierten Erlebnisstationen wurde im Rahmen der frühen Planungsphase eine nachvollziehbare Kostenschätzung erarbeitet. Grundlage bildeten Erfahrungswerte aus bereits realisierten Referenzprojekten im Bereich Rastplätze, Erlebnisstationen und touristische Infrastruktur sowie aktuelle marktübliche Preisniveaus.

Die Kostenschätzung erfolgt stationsbezogen und differenziert nach Art, Umfang und Komplexität der jeweils vorgesehenen Module. Dabei wurden sowohl gestalterische als auch funktionale Anforderungen berücksichtigt.

Die Kosten wurden in drei Teilbereiche gegliedert:

- Grundausstattung Rastplatz,
- Grundausstattung Erlebnisstation sowie
- individuelle Gestaltungselemente der einzelnen Stationen.

Diese Gliederung ermöglicht eine transparente Nachvollziehbarkeit der Kostenstruktur und erleichtert sowohl die Anpassung an unterschiedliche Standortbedingungen als auch eine schrittweise oder modulare Umsetzung.

Die Grundausstattung eines Rastplatzes wurde pauschal ermittelt, da zum Zeitpunkt der Konzeption noch keine konkreten Standorte feststanden und der bauliche Aufwand sowie der tatsächliche Ausstattungsbedarf standortabhängig variieren. Vor diesem Hintergrund wird angestrebt, bestehende Rastplätze und Infrastrukturen nach Möglichkeit in das Konzept einzubinden und durch die Erlebnisstationen zu ergänzen, um Synergien zu nutzen und Investitionskosten zu reduzieren.

Die Grundausstattung der Erlebnisstationen umfasst wiederkehrende, stationsübergreifende Elemente, die unabhängig vom inhaltlichen Thema jeder Station erforderlich sind. Die individuellen Gestaltungselemente bilden hingegen den jeweils spezifischen, thematischen Kern der Stationen und unterscheiden sich in Umfang, Materialität und Komplexität.

Ziel der Kostenschätzung ist es, eine belastbare Grundlage für die weitere Planung und die Finanzierung der Umsetzungsphase zu schaffen und zugleich wirtschaftliche, robuste und wartungsarme Lösungen zu entwickeln. Planungs-, Herstellungs- und Montagekosten wurden pauschal berücksichtigt, ohne eine detaillierte Ausführungsplanung vorwegzunehmen.

Die Kostenschätzung versteht sich daher als Orientierungs- und Entscheidungsgrundlage und nicht als Kostenberechnung im Sinne einer späteren Ausführungsplanung. In den folgenden Unterkapiteln werden die Inhalte und Annahmen der einzelnen Teilkostenbereiche näher erläutert.

8.1 Grundausstattung Rastplatz

	Menge	Einheit	EP	GP
Grundausstattung				46.860,00 €
Schutzhütte mit Beleuchtung	1	psch	21.000,00 €	21.000,00 €
Picknickgarnitur für 6 Personen	1	St	7.500,00 €	7.500,00 €
Abfallbehälter	1	St	560,00 €	560,00 €
Anlehnbügel Räder	4	St	350,00 €	1.400,00 €
pauschale Vorbereitung und Befestigung der Fläche (35% befestigt, 25 % teilbefestigt, 40% unbefestigt)	160	m ²	95,00 €	15.200,00 €
Stationsschild Radweg	1	St	1.200,00 €	1.200,00 €
optional				
Überdachung Fahrräder	1	psch	10.000,00 €	

Option: Summstein	1	St	15.800,00 €	
Station 2 – Die 12 Gesellen				7.500,00 €
Memory mit individueller Gestaltung	1	psch	7.500,00 €	7.500,00 €
Station 3 – Der Pakt der Mühle				15.600,00 €
Wasserspielbereich	1	psch	13.200,00 €	13.200,00 €
mit Pumpe	1	St	5.000,00 €	5.000,00 €
Mühlgraben, Sperre	1	psch	4.300,00 €	4.300,00 €
Mühlrad	1	St	3.900,00 €	3.900,00 €
Mühlsteine mit Bewegungsscheibe	2	St	750,00 €	1.500,00 €
Thaumatrop	3	St	300,00 €	900,00 €
Station 4 - Der Koraktor				7.000,00 €
Holzthron	1	St	2.500,00 €	2.500,00 €
Holztisch	1	St	1.500,00 €	1.500,00 €
"Buch" mit Bewegungssillusionen	1	psch	2.600,00 €	2.600,00 €
Kette für Koraktor	1	St	400,00 €	400,00 €
Station 5 - Das Zauberduell				8.400,00 €
Fenster in Schattenspielloptik für Rasthütte	4	St	1.700,00 €	6.800,00 €
Klappläden	1	Paar	950,00 €	950,00 €
Handyhalterung mit Lademöglichkeit	1	St	350,00 €	350,00 €
Schild mit Erläuterungen	1	St	300,00 €	300,00 €
Station 6 - Die Osternacht				28.900,00 €
Lentikularwand	1	psch	25.000,00 €	25.000,00 €
Sitzelemente	6	St	400,00 €	2.400,00 €
Akustikelemente	1	psch	1.500,00 €	1.500,00 €
Station 7 - Die fliegende Kutsche				22.150,00 €
Fotopunkt (Stele mit Handyhalterung und Beschriftung)	1	psch	350,00 €	350,00 €
individuelle Umsetzung der erzwungenen Perspektive	1	psch	9.400,00 €	9.400,00 €
Rahmen gestaltet als Kutsche	1	St	6.900,00 €	6.900,00 €
Deko und Schwebesitz	1	psch	2.500,00 €	2.500,00 €
Slack-Line	1	St	3.000,00 €	3.000,00 €
Seilbahn(alternativ für Slack-Line)	1	St	14.000,00 €	
Station 8 - Neujahrsnacht / Der Gevatter				11.000,00 €
Penrose-Dreieck	1	St	3.000,00 €	3.000,00 €
Penrose-Treppe als Wandmalerei	9	m ²	500,00 €	4.500,00 €
Figur Gevatter	1	St	3.500,00 €	3.500,00 €

Station 9 – Der Fluchtversuch				5.800,00 €
Labyrinth	1	psch	5.000,00 €	5.000,00 €
Loch in der Hand (Röhre mit Halterung)	1	St	500,00 €	500,00 €
Trittstein für Loch in der Hand	1	St	100,00 €	100,00 €
Erläuterung Experiment	1	St	200,00 €	200,00 €
Option Begehbares Kaleidoskop in der Mitte	1	psch	30.000,00 €	

Station 10 - Die Raben				22.060,00 €
Fotowand "Flügel" - 3D	4	m ²	790,00 €	3.160,00 €
Hörstation über Audio-Files per QR		inkl.	- €	- €
Rabenquiz (Holzscheiben mit Metallabdeckung)	1	psch	2.500,00 €	2.500,00 €
Raben in Märchen und Sagen (gestaltete Wände)	4	St	1.000,00 €	4.000,00 €
Geschicklichkeitsstation (Kugellabyrinth)	1	St	9.500,00 €	9.500,00 €
Rahmen mit Rabenblick	1	St	2.900,00 €	2.900,00 €

Station 11 - Die Welt der Täuschungen				16.200,00 €
Galeriebilder inkl. Rahmen	9	St	100,00 €	900,00 €
Zerrspiegel	2	St	3.000,00 €	6.000,00 €
3D-Malerei	8	m ²	600,00 €	4.800,00 €
Anamorphose Stuhl	1	psch	4.500,00 €	4.500,00 €

Station 12 - Ostermorgen				33.000,00 €
Drehscheiben Ostereiermalen	1	psch	8.000,00 €	8.000,00 €
Balancierweg	1	St	20.000,00 €	20.000,00 €
Pumpe für Trinkwasser	1	St	5.000,00 €	5.000,00 €
Hörstation über Audio-Files per QR		inkl.	- €	- €

Station 13 - Befreiung				41.900,00 €
Platzgestaltung	300	m ²	65,00 €	19.500,00 €
Silhouette Müller	1	psch	3.500,00 €	3.500,00 €
Rabenfiguren	12	St	1.500,00 €	18.000,00 €
Lautsprecher Herzschlag mit Bewegungsmelder	1	psch	900,00 €	900,00 €

Übersicht der Stationskosten gesamt:

Station 1	Krabat wird gerufen	15.500,00 €
Station 2	Die 12 Gesellen – Verwandlung und Gemeinschaft	7.500,00 €
Station 3	Der Pakt der Mühle – Magie und Handwerk	15.600,00 €
Station 4	Der Koraktor – Zauberbuch und Macht	7.000,00 €
Station 5	Das Zaubererduell – Schattenspiele	8.400,00 €

Station 6	Die Osternacht	28.900,00 €
Station 7	Die fliegende Kutsche	22.150,00 €
Station 8	Neujahrsnacht – Der Gevatter und die Endlosigkeit des Pakts	11.000,00 €
Station 9	Der Fluchtversuch	5.800,00 €
Station 10	Die Raben	22.060,00 €
Station 11	Die Welt der Täuschung	16.200,00 €
Station 12	Ostermorgen	33.000,00 €
Station 13	Befreiung	41.900,00 €

Neben den reinen Baukosten sind Aufwendungen für Planung und gestalterische Ausarbeitung zu berücksichtigen. Die Planungskosten umfassen die Entwurfsplanung (standortbezogen angepasst), gegebenenfalls die Genehmigungsplanung, die Ausführungsplanung, die Vorbereitung und Mitwirkung bei der Vergabe sowie die Bauüberwachung. Sie werden mit einem Anteil von ca. 15–20 % der Baukosten angesetzt.

Für die gestalterische und grafische Ausarbeitung der Erlebnisstationen wird ein pauschaler Designkostenansatz in Höhe von 15.000 bis 20.000 EUR berücksichtigt. Dieser umfasst die Entwicklung des gestalterischen Gesamtkonzepts (Corporate Design), die Gestaltung der Informations- und Erlebnistafeln, die Ausarbeitung grafischer Inhalte und Illustrationen sowie die konzeptionelle Gestaltung von Sonderobjekten und weiteren Designelementen zur inhaltlichen Visualisierung der Stationen.

Die genannten Beträge stellen eine erste Kostenschätzung dar und sind abhängig davon, in welchem Umfang mehrere Stationen gleichzeitig umgesetzt werden können und wie hoch die gestalterischen Anforderungen im weiteren Planungs- und Umsetzungsprozess ausfallen.

8.4 Folgekosten / Betrieb im Jahreslauf

Die Folgekosten für Betrieb, Pflege und Kontrolle der Erlebnisstationen unterliegen einem saisonalen Verlauf. In der Hauptsaison fallen aufgrund höherer Nutzungsfrequenz erhöhte Aufwendungen für Sichtkontrollen, Reinigung und gegebenenfalls kleinere Instandsetzungen an, während sich der laufende Aufwand in der Nebensaison deutlich reduziert. Der Betrieb der Stationen ist grundsätzlich ganzjährig vorgesehen; einzelne empfindliche oder interaktive Module können jedoch für den Winterbetrieb temporär außer Betrieb genommen, gesichert oder zurückgebaut werden, um witterungsbedingte Schäden und erhöhte Wartungskosten zu vermeiden. Durch diese saisonale Differenzierung lassen sich Folgekosten kalkulierbar halten und die Langlebigkeit der Anlagen langfristig sichern.

9 Beteiligungsphase und erste Arbeitsergebnisse

Die Beteiligungsphase bildete im Anschluss der Kreativ- und Konzeptionsphase des Projekts „Der zauberhafte KRABAT-Radweg“ einen wichtigen nächsten Schritt zur Realisierung der einzelnen Stationen. Ziel war es, relevante Akteure aus der Region frühzeitig in die Entwicklung der Erlebnisstationen einzubinden, um fachliche Expertise, lokale Kenntnisse und praktische Hinweise in die Planung einfließen zu lassen.

Im Rahmen der Beteiligung wurden die konzipierten Erlebnisstationen vorgestellt, diskutiert und Anmerkungen aufgenommen.

Ein wesentliches Ergebnis der Beteiligungsphase sind erste konkrete Vorschläge und Ideen für mögliche Standorte der Erlebnisstationen. Die Beteiligung trug damit wesentlich zur regionalen Verankerung, Akzeptanz und Umsetzbarkeit des Projekts bei.

9.1 Ergebnisse der Beteiligung

An den beiden öffentlichen Workshops am 4. und 20. November 2025 nahmen insgesamt ... Akteure aus der gesamten Region teil, durch die der KRABAT-Radweg verläuft.

Dabei wurden folgende Hinweise, Anregungen und Meinungen geäußert:

Übergeordnete Leitgedanken

- Bestehendes wertschätzen, nicht überformen - mehrfach wird betont, dass vorhandene Qualitäten, Orte und Infrastrukturen berücksichtigt und weiterentwickelt werden sollen
- Marke KRABAT ist eingetragen, bitte mit beachten
- Mehr Brëzan statt Preußler
- Zeitgemäß, aber nicht modisch
Die Gestaltung soll aktuell und relevant sein, ohne kurzlebigen Trends zu folgen
- Materialien, Gestaltung und Pflegeaufwand sollen langfristig tragfähig sein
- Kommunen im ländlichen Raum müssen die Aufgabe Tourismus für sich erkennen

Hinweise zur Zielgruppe und Nutzung

- Aufenthaltsqualität statt Durchfahrt - ein zentrales Ziel soll sein, dass Gäste verweilen und nicht nur „schnell durchfahren“
- Erlebnisstationen und Rastplätze sollen bewusst Anreize zum Bleiben schaffen
- Mehrfach wird ein familienfreundlicher Ansatz angesprochen - auch Alltagsnutzung (nicht nur touristische Spitzenzeiten) ist mitzudenken
- Wunsch nach Wiedererkennung - Elemente wie Fotopunkte, besondere Orte oder kleine Rituale sollen Wiedererkennungswert erzeugen

Start- und Zielpunkt Kamenz

- Grundsätzlich sehr positiv bewertet, aber man kann überall starten und in die Tour einsteigen
- Vorteil von Kamenz ist Anbindung ÖPNV und Touristinfo mit guten Öffnungszeiten
- Start-/Zielfoto und Fotopunkte werden ausdrücklich begrüßt
- Gastronomie, Serviceangebote und Öffnungszeiten spielen für die Attraktivität eine Rolle
- Wichtig: Nutzungsketten denken (Ankommen – Aufenthalt – Weiterfahrt)
- Geführte Touren vorstellbar

Raum, Wege und Landschaft

- Wegzustände, Forstarbeiten und temporäre Sperrungen müssen berücksichtigt werden, Abstimmung mit Waldbesitzern wird als notwendig gesehen
- Ruhige Landschaftsräume bewusst einbinden, Teichgebiete und Abschnitte „wo nichts passiert“ werden nicht negativ gesehen, sondern als Qualität - Pausenräume sind explizit erwünscht
- Hinweise auf Vandalismusrisiken → robuste, klare Gestaltung und Orte meiden, wo das vorprogrammiert ist
- Durch Ansiedlung Bundeswehr in Bernsdorf kann es zu einer Änderung der Streckenführung kommen, Abstimmung mit dem Landkreis erforderlich

Regionale und organisatorische Hinweise

- Einbindung bestehender Akteure (z. B. Kommunen, Institutionen, regionale Strukturen),
- Nachfragen zu den Kosten, sowohl für Errichtung als auch für die Unterhaltung
- Skepsis gegenüber zu vielen Einzelinteressen → klare Linie notwendig

Die gesammelten Rückmeldungen zeigen deutlich, dass bei der Entwicklung der Erlebnisstationen ein sensibler Umgang mit bestehenden Landschafts- und Ortsqualitäten erforderlich ist. Im Vordergrund stehen Langlebigkeit, Nachhaltigkeit und eine zeitgemäße, aber nicht modische Gestaltung. Ziel ist es, Aufenthaltsqualität zu schaffen und Nutzende zum Verweilen einzuladen, anstatt lediglich Durchgangsräume zu gestalten.

Gleichzeitig wird die Bedeutung einer guten Erreichbarkeit, einer klaren Wegeführung sowie der Abstimmung mit lokalen Akteuren und Eigentümerstrukturen hervorgehoben. Ruhige Landschaftsräume und Pausenorte werden ausdrücklich als Teil der Gesamtqualität des Radwegs verstanden und sollen bewusst in das Konzept integriert werden.

Viele Aspekte wurden im vorliegenden Konzept bereits berücksichtigt, andere dienen als Aufgabenstellung bzw. Hinweise für die Umsetzungsphase.

9.2 Interessenbekundungen und erste Standortabstimmungen

Im Rahmen und im Nachgang der beiden Workshops fanden erste informelle Gespräche mit Vertretern mehrerer Kommunen entlang des KRABAT-Radwegs statt. Dabei wurde durchweg ein positives Grundinteresse an der Einrichtung von Erlebnisstationen signalisiert. Auf dieser Grundlage wurde eine erste Übersicht potenzieller Standorte erstellt, die sowohl die grundsätzliche Eignung der Orte als auch mögliche inhaltliche Anknüpfungspunkte berücksichtigt.

Als realistisch umsetzbare Standorte innerhalb der OHTL-Region werden derzeit insbesondere folgende Orte benannt:

- Eutrich
- Commerau
- Weißig
- Crostwitz
- Laske (Gemeinde Ralbitz-Rosenthal)

Für Kotten und Wittichenau stehen vertiefende Gespräche noch aus. Darüber hinaus fanden erste Sondierungsgespräche mit dem Kloster St. Marienstern in Panschwitz-Kuckau statt; konkrete Festlegungen wurden dort bislang noch nicht getroffen.

Ergänzend werden weitere Standorte als wünschenswert eingeschätzt, insbesondere Groß Särchen, Schwarzkollm, Zeißholz, Deutschbaselitz und Kamenz. Für diese Orte ist vorgesehen, im weiteren Projektverlauf – insbesondere unter Einbindung benachbarter LEADER-Regionen – vertiefende Gespräche zur möglichen Umsetzung von Erlebnisstationen zu führen.

Insbesondere die frühzeitige Einbindung der Standorte Kamenz und Schwarzkollm würde aus konzeptioneller Sicht zu einer ausgewogenen räumlichen Verteilung der Erlebnisstationen entlang des Radwegs beitragen und die Etappierung in Bezug auf Entfernungen und Aufenthaltsrhythmus sinnvoll unterstützen.

10 Ausblick - von der Konzeption zur Umsetzung

Auf Grundlage des vorliegenden Konzepts kann die Umsetzung der Erlebnisstationen zeitnah vorbereitet und schrittweise realisiert werden. Ziel der nächsten Projektphase sollte es sein, die konzeptionell entwickelten Stationen standortbezogen zu konkretisieren, ihre Umsetzbarkeit zu prüfen und priorisierte Maßnahmen in die bauliche Umsetzung zu überführen.

10.1 Prüfung und Zuordnung der Erlebnisstationen

Die im Rahmen der Beteiligungsphase benannten Standortvorschläge bilden die Grundlage für die weitere Umsetzung. In einem kombinierten Prüfschritt sind die potenziellen Standorte kleinräumig zu konkretisieren sowie hinsichtlich ihrer räumlichen, inhaltlichen und betrieblichen Eignung zu bewerten und geeigneten Erlebnisstationen zuzuordnen. Ziel ist es, für jeden Standort eine passgenaue Station oder Stationskombination zu identifizieren.

Maßgebliche Prüfkriterien sind dabei:

- die räumliche Eignung (Platzverfügbarkeit, Topografie, Einsehbarkeit und Sicherheit),
- der landschaftliche und kulturelle Kontext (Bezug zur Krabat-Thematik, Aufenthaltsqualität, Störanfälligkeit),
- vorhandene Infrastruktur (bestehende Rastplätze, Wegeanschlüsse, Medienanbindung),
- die Zugänglichkeit für die Zielgruppe der Familien mit Kindern,
- sowie klare Zuständigkeiten für Betrieb, Pflege und Betreuung.

Auf dieser Grundlage werden den Standorten geeignete Erlebnisstationen zugewiesen. Nicht jede Station ist für jeden Ort gleichermaßen geeignet; vielmehr erlaubt das konzeptionelle Baukastensystem eine standortbezogene Auswahl und Anpassung von Inhalten, Modulen und Ausbaustufen. So entsteht eine ausgewogene Verteilung der Erlebnisangebote entlang der Route, die unterschiedliche Landschaftsräume, Orte und thematische Schwerpunkte abdeckt, ohne den Radweg zu überfrachten.

10.2 Entwicklung von Corporate Design und Ausstattungskatalog

Parallel zur Standortprüfung und Stationszuordnung ist ein verbindliches Corporate Design für die Erlebnisstationen am KRABAT-Radweg zu entwickeln. Dieses dient als gestalterische Grundlage für alle Erlebnisstationen, Rastplätze sowie begleitenden Elemente entlang der Route und stellt sicher, dass neue und bestehende Standorte als zusammengehöriges System wahrgenommen werden.

Auf Basis der in der Kreativphase entwickelten gestalterischen Leitidee sind insbesondere folgende Bausteine auszuarbeiten:

- Farbkonzept, Materialpalette und Oberflächen,
- Formensprache und Gestaltungsprinzipien (z. B. Low-Poly-Stil),
- Gestaltungsvorgaben für Informationstafeln, Leitsysteme, Wappentier und Beschilderung,
- Grundsätze zur Anwendung des Corporate Designs im Außenraum sowie in digitalen und kommunikativen Formaten.

Ergänzend ist ein Ausstattungskatalog entsprechend der Vorgaben aus Kapitel 5.2 für die Erlebnisstationen und Rastplätze mit konkreten Produkten festzulegen. Dieser beschreibt standardisierte, wiederkehrende Ausstattungselemente in unterschiedlichen Ausbaustufen und bildet die Grundlage für Planung, Kostenkalkulation und Umsetzung. Der Katalog sollte unter anderem enthalten:

- Grundausstattung von Rastplätzen (Möblierung, Abstellanlagen, Abfallbehälter, Wetterschutz)

- wiederkehrende Elemente der Erlebnisstationen (Stationsschild, Stempelstation, Wappentier)
- optionale Module (z. B. Trinkbrunnen, WC, Ladeinfrastruktur)
- empfohlene Materialien, konstruktive Grundsätze und Hinweise zur Wartung.

Der Ausstattungskatalog ermöglicht eine einheitliche, qualitätsgesicherte Umsetzung unabhängig vom jeweiligen Bauherrn oder Fördergeber. Gleichzeitig erlaubt er standortbezogene Anpassungen und unterschiedliche Ausbaustufen, ohne die gestalterische und inhaltliche Kohärenz des Gesamtkonzepts zu gefährden. Damit bildet er ein zentrales Werkzeug für die schrittweise Realisierung der Erlebnisstationen entlang des KRABAT-Radwegs.

10.3 Rollenverteilung und Organisation der Umsetzung

Für die Realisierung der Erlebnisstationen sollten die drei LEADER-Regionen, beteiligte Kommunen sowie etablierte regionale Akteure eine aktive Rolle übernehmen. Dabei bietet sich eine arbeitsteilige Struktur an, die aber nicht in jedem Fall scharf abgrenzbar ist, sondern sich gut ergänzen kann:

- LEADER-Regionen: Koordination, Fördermittelakquise, übergeordnete Abstimmung,
- Kommunen: Standortbereitstellung, Genehmigungen, ggf. Bauherrenschaft,
- regionale Akteure / Institutionen: Patenschaften, Betrieb, Pflege, Betreuung.

10.4 Vertiefende Planung und Umsetzungsvorbereitung

Für die priorisierten Standorte sind anschließend folgende Schritte erforderlich:

- standortbezogene Entwurfs- und Ausführungsplanung,
- Abstimmung mit Eigentümern, Behörden und Fachstellen,
- Konkretisierung der Kosten auf Grundlage der gewählten Ausbaustufe,
- Vorbereitung der Ausschreibung und Vergabe.

Parallel dazu sollten entsprechend des Corporate Design, die Texte (unter stärkerer Berücksichtigung der sorbischen Sage und der Arbeiten von Jurij Brézan) sowie die grafischen Inhalte weiterentwickelt und finalisiert werden.

10.5 Perspektive der Weiterentwicklung

Das vorliegende Konzept ist ausdrücklich auf schrittweise Umsetzung angelegt. Erlebnisstationen können entlang des KRABAT-Radwegs ergänzt werden, sobald neue Standorte, Finanzierungsbau- steine oder Kooperationspartner zur Verfügung stehen. Ebenso sind inhaltliche Vertiefungen, digi- tale Ergänzungen oder neue Serviceangebote (z.B. Gastronomie, Beherbergung oder Fahrrad- Leihangebote bzw. geführte Touren) entlang der Radroute möglich und wünschenswert.

Damit bietet das Konzept eine belastbare Grundlage, um den KRABAT-Radweg langfristig als fami- lienfreundliches, erlebnisorientiertes und regional verankertes Angebot weiterzuentwickeln.

Anlagen

- Präsentationsunterlage Workshops
- Kurzfassung Konzept