Stadt Oberursel . Mittelaltergarten

Die Fläche gliedert sich in das ´Dorf´ mit Gebäuden und Treffpunkten sowie das ´Land´mit Wiesen und Feldern. Zwischen Dorf und Land liegt ein niedrig aufgemauertes Band aus Feldsteinen, an dem sich Gärten mit typischen Pflanzen sowie kleinere Aufenthalts- und Spielflächen für Mittelalterspiele wie an einer Kette aneinanderreihen. Zwischen Dorf und Land kann man über einfache Stufen oder Grasrampen wechseln. Zur besseren Nutzbarkeit werden die Flächen etwas in die Waage gelegt.

- Im ´Dorf´ trifft man sich an der Tanzlinde oder der Feuerstelle zum Sitzen und Schwatzen. Dörfliches Leben findet in Schmiede, Backhaus und den Ställen statt, aber auch unterm Pflaumenbaum oder in den Dorfgärten.
- Wie kam man im Mittelalter zu seinem Brot? Der ´Weg vom Korn zum Brot´ zeigt dies an mehreren Stationen -vom Kornfeld zum Backhaus- allen, die es wissen möchten. In den Dorfgärten erlebt man den Anbau typischer Nutzpflanzen, der Verein zeigt die damals gebräuchlichen Verarbeitungsweisen.
- Kleine und große Spielfans sind am Spieleband zwischen den Dorfgärten, auf der Spiel- und Turnierwiese und auf der Bogenbahn richtig. Hier werden alte und vielleicht schon vergessene Spiele des Mittelalters wiederbelebt. Hier wird das Mittelalter für alle Besucher- und Altersgruppen erlebbar gemacht.

Flechtzaun

Mottenburg/Rutsche

Pranger (vorhanden)

Mauerpfeiler

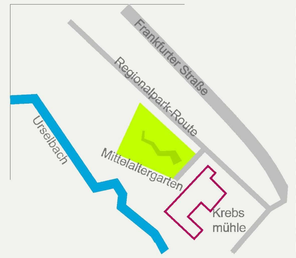
Nutzpflanzen

Mauer/Feldsteine

Spiele

Funktionales:

- Anbindung an die Regionalparkroute: erfolgt durch Torsituation mit Mauerpfeilern und Wildpflasterschwelle sowie eine niedrige Feldsteinmauer.
- Fahrradstellplätze: befinden sich am Garteneingang.
- Parkplätze: liegen im Bereich des unteren Eingangs.
- Rahmen: die Gartenränder werden mit schützenden Strauch- und Baumhecken eingefasst und markiert.
- Rundweg: bildet die innere Erschließung und verbindet die einzelnen Gartenbereiche.



Piktogramm mit schematischer Lagedarstellung und Anbindung des Mittelalter-Gartens an die Regionalparkroute

Thematischer Kontext:

- Die Mühle mit dem Themenpfad ´Weg vom Korn zum Brot´.
- Themenpfad ´Dörfliches Leben im Mittelalter´.
- Die Dorfgärten zeigen robuste Nutzpflanzen und Blumen mit Bezug zum Mittelalter.
- Die Mottenburg als spielerische Überformung einer alten Burg (Burg Bommersheim).
- Mittelalterspiele für Kinder und Erwachsene (siehe Erläuterungen)

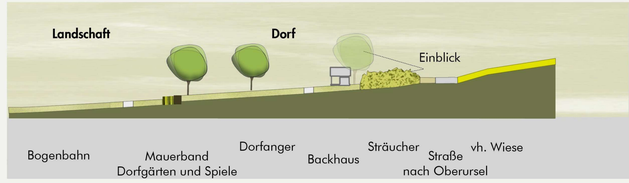
Materialien:

- Feldsteinmauern als Stütz- und Sitzmauern, Mauerpfeiler als Tore (alternativ aus Holz)
- Feinschotterweg als Rundweg im Inneren des Gartens
- Schotterrasen im Bereich des Dorfangers und ggf. der Spiele- und Turnierwiese
- Typische Pflanzen des Mittelalters (siehe Erläuterungen).

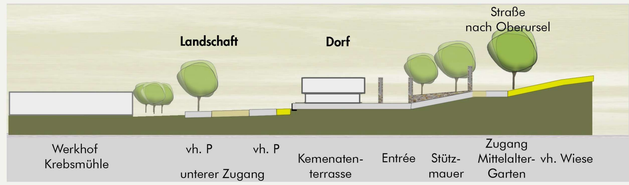
Soziale Aspekte:

- Treffpunkte und versch. Aufenthaltsmöglichkeiten für Regionalparkbesucher und Vereinsmitglieder.
- Gute Erreichbarkeit und Parkmöglichkeiten für Fahrrad- und Autofahrer.
- Angebote für alle Altersgruppen zum Spielen und Verweilen sowie zur Information über das Mittelalter (siehe Erläuterungen).
- Förderung des Vereinslebens durch differenzierte Angebotsplanung.

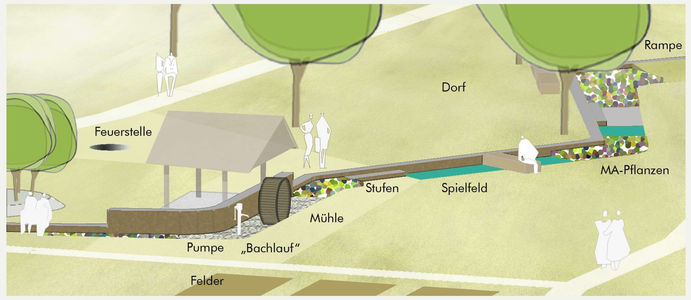
Schnitt A - A':
Schnitt durch das Gelände. Das Garten- und Spieleband gliedert und strukturiert den Mittelalter-Garten in „Dorf“ und „Land“. In die Topografie wird trotzdem nur wenig eingegriffen.



Schnitt B - B':
Entrée zum Mittelalter - Garten mit Darstellung eines optionalen Vereinsheimes (vom Verein zu errichten)



Abstrahierte bauliche Anlage; kann vom Verein mit einem Ständerbau incl. Dach ergänzt werden.
Der Bereich dient als Sitz- und Kommunikationsbereich.



Ansicht Mühle

DITTMANN + KOMPLIZEN . Landschaftsarchitektur . Wiesenstraße 23 . 60385 Frankfurt am Main . DETTMAR . DITTMANN . WERNER