

## **CULTPLAY – Interactive Thematic Parks – Innovative Use of Cultural Heritage (Interaktív tematikus parkok – a kulturális örökség innovatív használata) (SKHU/1601/1.1/209)**

Tata Város Önkormányzata az Interreg V-A Szlovákia-Magyarország Együttműködési Program keretében, a Természet és kultúra prioritási tengelyen támogatási kérelmet nyújtott be az SKHU/1601/1.1 pályázati felhívására, melyet az Irányító Hatóság megvalósításra érdemesnek talált.

### A projekt időtartama:

Kezdőnapja: 2018. február 1.  
Fizikai befejezésének tervezett napja: 2020. december 31.

### A projekt finanszírozása:

A projekt összköltsége: 2.873.580,08 EUR  
Ebből Tata költsége: 343.849,00 EUR  
A pályázat támogatási intenzitása a magyar projektrészek esetén: 85% ERFA hozzájárulás, 10% Magyar Állam hozzájárulása és 5% önrész.

### A projektben részt vevő települések:

Érsekújvár Város Önkormányzata (Vezető partner, Szlovákia)  
Komárno Város Önkormányzata (Szlovákia)  
Kisbér Város Önkormányzata (Magyarország)  
Komárom Város Önkormányzata (Magyarország)  
Oroszlány Város Önkormányzata (Magyarország)  
Tata Város Önkormányzata (Magyarország)  
Ógyalla Város Önkormányzata (Szlovákia)  
Gúta Város Önkormányzata (Szlovákia)  
Vágsellye Város Önkormányzata (Szlovákia)  
Szógyén Község Önkormányzata (Szlovákia)

### A projekt célja:

A projekt átfogó célja, hogy a kulturális örökségek innovatív hasznosítását lehető tevő határon átnyúló innovatív attrakciók létrehozása által vonzóbbá tegye a határtérséget. A CULTPLAY projekt stratégiai célja, hogy bevonja a helyi lakosokat, turistákat (életkoruktól függetlenül) a meglévő kulturális örökségek új módon való felhasználásába, nem csupán a kulturális örökségek látogatása és passzív megfigyelés által, hanem aktívan bekapcsolódva, hasznosítva az aktuális tematikus parkot.

### A projekt tartalma:

A projektben egyedi tervezésű tematikus játszóterek épülnek minden településen egy, a partnerségben szereplő másik település jelentős épített örökségét középpontba állítva. Így Érsekújváron a régi vár makettje készül el, Tatán a gútai malom épül meg kicsiben játékos elemekkel, Észak-Komáromban a dél-komáromi Csillag erőd mintájára készül játszótér, Dél-Komáromban az észak-komáromi Öregvár és Újvár elevenedik meg játszótér formájában, Oroszlányban a vágsellyei Pázmány kastély, Kisbéren a gútai fahíd mása épül meg, Gútán

készül el a tatai vár mása, Ógyallán az Oroszlányi Bányászati Múzeum mintájára, míg Vágsellyén a majki kolostor mintájára készül játszótér.

Emellett közös, turisztikát népszerűsítő programok megvalósítására is sor kerül. Mindegyik projektpartner településén 1-1 turizmust népszerűsítő nyilvános esemény valósul meg, valamint a játszótérek bemutató és népszerűsítő kiadvány készül el, közös „brand“ alakul a játszótérekre.

Tatán az elhanyagolt állapotú, használaton kívüli Kristály-fürdő turisztikai hasznosítása a cél, amely a Jenő-malommal egyetemben belépőjeggyel látogatható, körbekerített egységgé válik. A projekt helyszínén vízi játszótér kerül kialakításra, ahol az idelátogató gyermekek interaktív, általuk működtetett szerkezetek segítségével ismerkedhetnek meg a víz fizikai tulajdonságaival. A területen három tatai (Tóvárosi malom, Öreg kalló malom, Pötörke-malom) vízimalom és a Gútai hajómalom kicsinyített mása is elhelyezésre kerül, így a malmok különböző működési elveivel is megismerkedhet a nagyközönség.

Bővebb információkért látogassa meg a [www.skhu.eu](http://www.skhu.eu) honlapot.