

## Aktív és interaktív turisztikai fejlesztések a Dunától a Bakonyaljáig

### TOP\_PLUSZ-1.1.3-21-KO2-2022-00002

**Kedvezményezett neve (a konzorcium vezetője):** Komárom-Esztergom Vármegye Önkormányzata

**Konzorciumi tagok:** Almásfüzitő Község Önkormányzata  
Ácsteszer Község Önkormányzata  
Bábolna Város Önkormányzata  
Duna-Gerecse Turisztikai Nonprofit Kft.  
Létesítményeket Üzemeltető Közhasznú Nonprofit Kft. (Oroszlány)  
Tata Város Önkormányzata

**A fejlesztés tárgya:** turisztikai fejlesztések megvalósítása a vármegye területén

**A támogatás összege:** 497 347 890 Ft

**A támogatás intenzitása:** 100%

**A projekt tervezett befejezési dátuma:** 2025. december 31.

#### A projekt tartalma:

A projekt célja a vármegye természeti és kulturális örökségére építve olyan fejlesztések megvalósítása, melyek a meglévő attrakciók, turisztikai célpontok szolgáltatásait bővítik, fejlesztik, új szolgáltatásokat hoznak létre. Mindez elősegíti az adott település, kistérség, a vármegye fejlődését, megismerhetőségét, hozzájárulva a térség gazdasági teljesítményéhez. A kínálati elemek kialakítása során kiemelt figyelmet fordítunk a tudatos turizmusra, biztosítva az aktív- és ökoturisztikai szolgáltatások alapját jelentő környezeti, táji értékek megőrzését.

A Komárom-Esztergom Vármegyei Önkormányzat látja el a projektmenedzseri, a marketing és a kommunikációs tevékenységgel kapcsolatos feladatokat. Ezen feladatokban osztozik a Duna-Gerecse Turisztikai Nonprofit Kft-vel, mely szervezet alkalmazza a projektben kötelező turisztikai szakértőt is.

A projektben az egyes helyszíneken az alábbi fejlesztések valósulnak meg:

- **Almásfüzitőn** a projekt célja az Azaum Római Táborban „Mit adtak nekünk a rómaiak” harcászati és tudománytörténeti interaktív kiállítás létrehozása. Az interaktivitást ezen fejlesztés esetében a megfogható, felpróbálható, kipróbálható replikák, a közös erőfeszítést is igénylő szabadterei játékok biztosítják. Egy egyedileg gyártott, valós méretű faltörő kos kerül a tábor falához felállításra, melyet a látogatók ténylegesen mozgásba hozhatnak, és egy erre a célra épített falat „támadhatnak” meg vele. Annak érdekében, hogy a bemutató helyet felkeresők minél jobban bele tudják élni magukat az ókori világba, felnőtt férfi katonai / felnőtt női és gyermek polgári ruházatok beszerzése is megtörténik, melyeket az ott tartózkodás alatt a látogatók magukra ölthetnek. Mivel a római kori találmányok, technikai újítások tárháza elég széles, ezekkel a virtuális térben ismerkedhetnek meg a látogatók.
- **Ácsteszeren** egy aktív turisztikai információs és szolgáltatási központ létrehozása a cél, építve az „e-mentes” aktív helyváltoztatási formákra, a térség teljes turisztikai termékfejlesztési tevékenységével együtt. Az érintett ingatlanon már rendelkezésre áll egy központi épület turisztikai információs iroda céljaira, szociális helyiségekkel, melyhez jelen pályázatból létrehozunk egy kültéri rendezvényteret, a meglévő pajtában, pincében egy szabadulósobát, a bérelhető aktív turisztikai eszközöknek tárolót építünk. Emellett Ácsteszer egy másik helyszínén programkínálat-bővítés céljából egy motorik park és egy élményösvény épül.

- **Bábolnán** egy mobil applikációs technológián alapuló csapatépítő-játék kifejlesztése valósul meg. A tervezett fejlesztés az 1848-49-es szabadságharc téli hadjáratának idején történt bábolnai ütközet kerettörténetére épülő, mobil-app alapú csapatépítő játék, egyediségét az adja, hogy nem egyéni részvételen alapul, hanem családok / baráti társaságok tagjai egymással versenyezve, a kerettörténet szerint különböző szerepeket magukra öltve haladnak végig gyalogosan, vagy kerékpárral a játékon, miközben felkeresik Bábolna vonzerőit, látnivalóit. A projekt keretében egyes játékpontokhoz kapcsolódva kisléptékű építési / infrastruktúra fejlesztési elemek valósulnak meg: az egykori bábolnai téglavető emlékhelye - Téglárium, huszárkompozíció szelfipontok, Bábolna szelfipont, okospad kihelyezésére kerül sor.
- **az Oroszlányi Bányászati Múzeumban** a fejlesztés célja az egykori földalatti bányatérsg felszínen történő felfedezését segítő kincskeresőjáték-család bevezetése. Ennek révén megteremthető az összeköttetés – az egykori „grófi úton” keresztül – a majki Kamalduli Remeteség és az Oroszlányi Bányászati múzeum között, mely hosszabb itt tartózkodást biztosít.
- **Tatán** az Által-ér Tata és Vértesszőlős között szakaszán egy kenuzható vízitúra-útvonalat alakítunk ki: az Által-ér Vértesszőlős és Tata közötti, mintegy 5 km hosszú folyószakaszán, ami tavasztól ősziig tartó, úgynevezett turisztikai/szabadidős üzemvízszintjének időszakában kenuk számára járható, "hétköznapi turisták" és kezdők számára is biztonságos túraútvonal alakítható ki. Kiegészítő elemként a vízfolyás mellett gyalogösvényt alakítunk ki mintegy 1,5 km hosszan, plusz szabadidő eltöltési lehetőség - vezetett természetismereti túrák – céljából. Továbbá a Kőfaragó ház látogatóközpont II. ütemét tervezzük megvalósítani, mint jelentős turisztikai attrakció további infrastrukturális és szolgáltatói fejlesztés a komplex élményszerzés érdekében.