

## **Verein 360 Grad Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum inneres Mattertal**



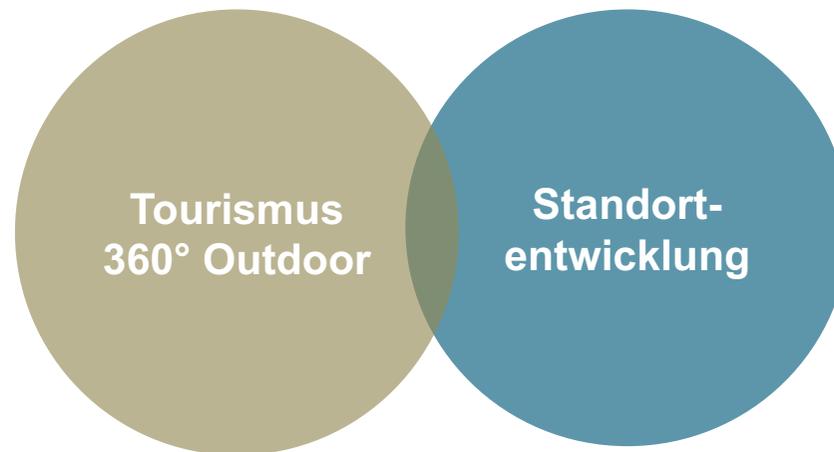
Täsch, Mai 2024

©Initiative Matterland.Aktiv

**Vision.  
Mission.  
Strategische Leitsätze der Initiative.**

## **Vision Mattertal.Aktiv**

**Der einzigartige Erlebnisraum am Matterhorn –  
begeisternd, bewegend, verbindend**



*«Wir gestalten die Zukunft des Inneren Mattertals auf den Grundlagen  
der Enkeltauglichkeit:  
nachhaltig, resilient & wirtschaftsorientiert.»*

## Mission

### Mattertal.Aktiv

- Wir bieten Aktivitäten für Besucher und Bewohner und generieren daraus Wertschöpfung.
- Wir bauen verantwortungsbewusst auf vorhandene Ressourcen und nutzen die Synergien im Mattertal.
- Wir verbinden Generationen und Kulturen, erhöhen Lebensqualität und gestalten damit Zukunft.

# Strategische Leitsätze

## Mattertal.Aktiv

### 1. Wir vermitteln Zukunftsperspektiven.

Wir inspirieren und ermutigen Menschen und Gruppen im Mattertal dazu, mit eigenständigen Initiativen einen Beitrag an die Lebens- und Erlebnisqualität am Matterhorn zu leisten – auf Augenhöhe und in stimmiger Ergänzung mit dem bereits bestehenden, hochwertigen touristischen Angebot.

### 2. Wir bereichern das Angebots-Portfolio.

Mit Outdoor-Aktivitäten, Indoor-Erlebnissen und einzigartigen Beherbergungsformaten leisten wir einen Beitrag an die Erweiterung der Gästegruppen am Matterhorn.

### 3. Wir verlängern die durchschnittliche Aufenthaltsdauer.

Mit einem dezidierten Generationen-Fokus, ganzjährig wirksamen sowie ausgewogenen Schön- und Schlechtwetter Angeboten leisten wir einen Beitrag an die Erlebnisvielfalt - und somit auch an zusätzliche Nächtigungen im Mattertal.

### 4. Wir betrachten unser Wirken ganzheitlich.

Indem wir brachliegende Synergiepotenziale erschliessen und wo immer möglich, bestehende Ressourcen miteinbeziehen, optimieren und in Wert setzen, ermöglichen wir Win-Win Situationen - für alle Bewohner, Betriebe und Besucher.

### 5. Wir handeln fair und verantwortungsbewusst.

Wir pflegen einen umsichtigen und nachhaltigen Umgang mit den Ressourcen vor Ort. Lokale Befindlichkeiten und touristische Begehrlichkeiten bringen wir dabei in einen einvernehmlichen Einklang.



# Strategische Leitsätze

## Mattertal.Aktiv

### 6. Wir sind authentisch.

Unsere Initiativen entstehen aus der Basis der Bevölkerung, der Touristiker und Gewerbetreibenden und werden mit einer integrativen und partizipativen Herangehensweise umgesetzt. Diese breite Verankerung vor Ort stärkt die Glaubwürdigkeit unseres Tuns.

### 7. Wir sind transparent.

Wir kommunizieren proaktiv, Adressatengerecht sowie Institutions- und Gemeindeübergreifend. Wir schaffen damit optimale Voraussetzungen für eine schlüssige, einvernehmliche und zielorientierte Entwicklungsarbeit.

### 8. Wir gestalten methodisch.

Fragen der Erlebnisdramaturgie, der Raum- und Flächenstrukturierung sowie der Nutzer- und Mobilitätsflüsse gehen wir systematisch an und schaffen dadurch nachhaltige Wertschöpfungsketten.

### 9. Wir initiieren wirtschaftlich tragfähige Resultate.

Der dazu notwendige, investive wie betriebliche Ressourcenbedarf wird mit dem daraus erwartbaren bzw. entstehenden Mehrwert stets gewissenhaft abgeglichen und beurteilt.

### 10. Wir planen wirkungsorientiert.

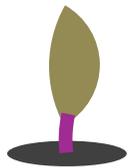
Den visionären Weg zu den grossen, längerfristig realisierbaren Zielsetzungen bewältigen wir mit sogenannten Quickwins. In dem wir schnell ins Tun kommen, schaffen wir für unsere Anliegen Sichtbarkeit, Glaubwürdigkeit und neue Erkenntnisse.

## Projektziel auf den Punkt gebracht.



**Kreieren eines Komm- & Bleib-Grundes durch Schaffung von attraktiven Outdoor-Aktivitäten im Rahmen der ganzheitlichen Entwicklung des Korridors im Inneren Mattertal zur nachhaltig(st)en Ganzjahres-Outdoor-Erlebnisdestination für Einheimische und Gäste.**

# Prozess-Philosophie: Heute säen – morgen ernten



**Finanzierung  
Projektent-  
wicklungsphase**

CHF 684'000.-  
gesichert aus  
öffentlicher Hand



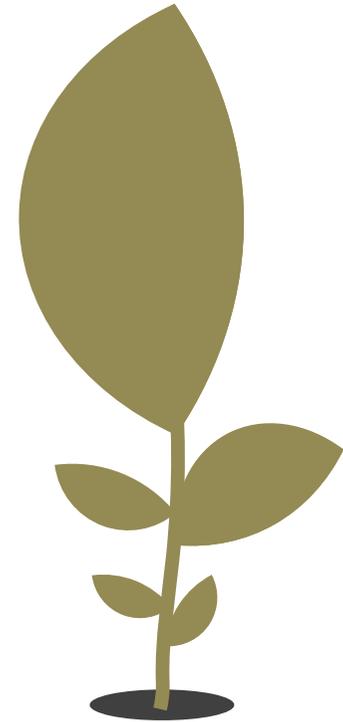
**Aufbau Struktur,  
Gründung  
Verein, 25.8.23**

Breite Akzeptanz und  
Vertrauen schaffen, um  
effizient & effektiv das  
Ziel zu erreichen



**Gremien bilden,  
Prozess schärfen &  
Aktivitäten  
priorisieren**

Verbindlichkeit &  
Verantwortung  
manifestieren,  
Finanzierung Umsetzung



**Geschäftsmodell &  
Betreibergesellschaft**

Kommerziell ausgerichtet  
auf Business Cases  
(Finanzierung Betrieb)

# Strategisches Grundlagenpapier (Leitplanken)

## DAZU HABEN WIR UNS BEKANNT:

### ■ Ziele

- Ganzheitliche Entwicklung (Lebens- & Erlebnisraum)
- Fokus 3-dimensionale Nachhaltigkeit (Kreislaufwirtschaft, Arbeitsplätze, Mobilität/Besucherlenkung, etc.)
- Innovation (Modellcharakter, Leuchttürme)

### ■ Organisation

- Öffentl. rechtlich
- Breite Abstützung (Überbetrieblichkeit bei Planung & Umsetzung =
- Kooperation / Einbezug Projektpartner

### ■ Finanzierung

- Innovation
- Wissensaufbau & -transfer
- überbetriebliche Kosten
- Transparenz & Reporting



## Zwei Phasen-Modell

**Projektierungsphase 2024 – 2027 =**  
Teil des Fördermittelauftrags von  
SECO & Entwicklungsfonds RWO

Mittel: CHF 684'000.-

Ziel: Entwicklung eines  
Gesamtmasterplans für das innere  
Mattertal

Verantwortung: Verein 360 Grad  
Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum  
inneres Mattertal



**Umsetzungsphase = NICHT**  
Teil des Fördermittelauftrags

Mittel: tbd (Eigenmittel, diverse  
Fördermittel, Stiftungen,  
Investoren)

Ziel: Umsetzung des  
Masterplans (Infrastruktur &  
Massnahmen)

Verantwortung: je nach  
Geschäftsmodell

## Statement von Richard Kämpf, Leiter Tourismuspolitik SECO

*«Mit dem Ziel den Wirtschafts- und Lebensraum im Inneren Mattertal als Ganzjahresdestination zu entwickeln, leistet das Projekt einen wichtigen Beitrag zur Tourismus- und Standortentwicklung in der Region. Das Projekt hat für die ganze Schweiz Modellcharakter und das Potenzial, zu einem Vorbild für eine erfolgreiche nachhaltige Destinationsentwicklung zu werden. Besonders hervorzuheben sind die Zusammenarbeit mit Zermatt als touristischem hot spot, das Verständnis wonach Tourismusentwicklung Teil der Standortentwicklung ist und dass die Gemeinden als wichtige Akteure ins Projekt eingebunden sind.»*

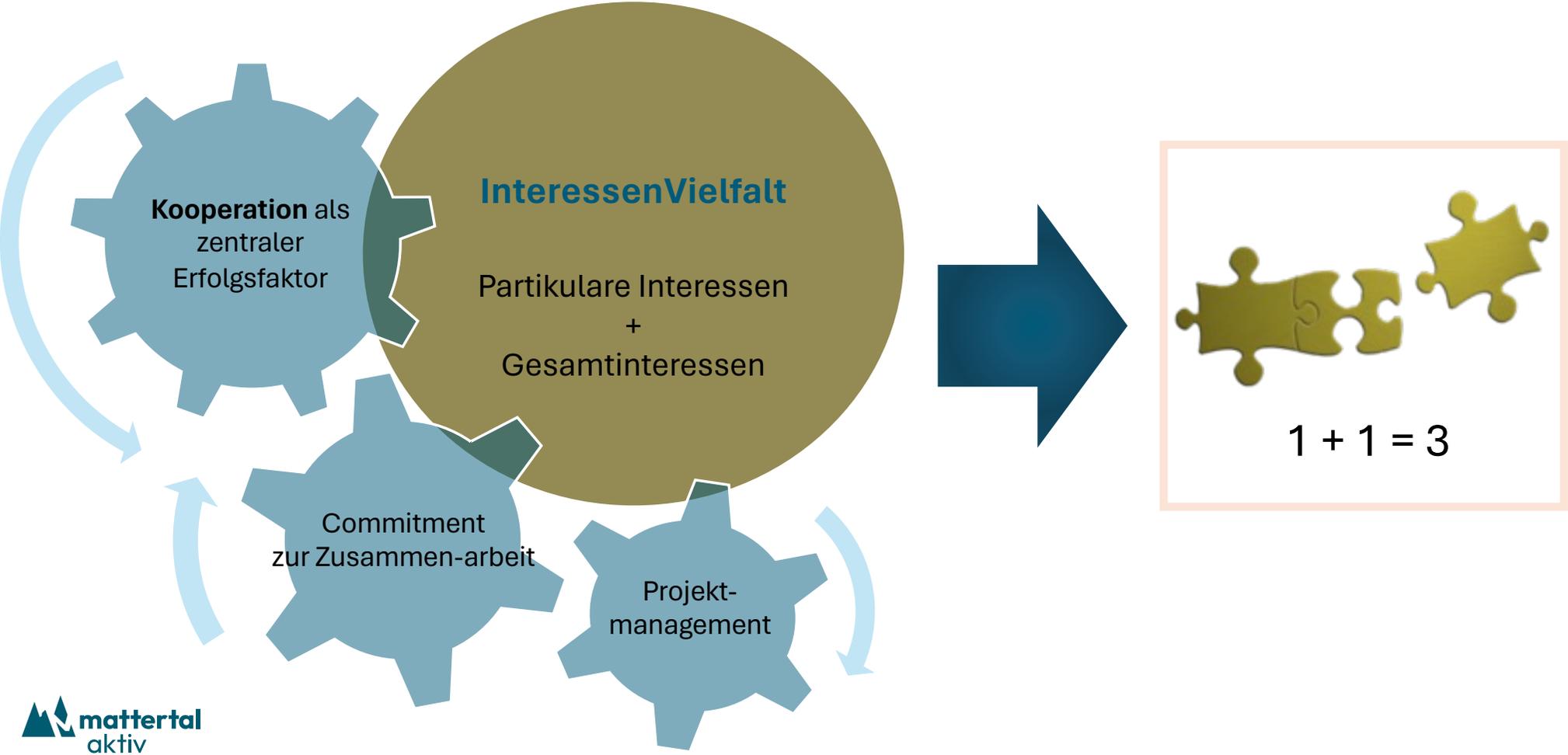
# Stakeholdermanagement & Kooperation

Umfassende Treiber im Ökosystem Standortentwicklung Täsch / Randa / Zermatt – 360° Outdoor



- regelmässige bilaterale Austausche
- Workshops nach jeder Prozessphase
- thematische Arbeitsgruppenmeetings
- diverse Dokumente in schriftlicher Form

# Commitment & Kooperationswille





## Gründung Verein: 25. August 2025

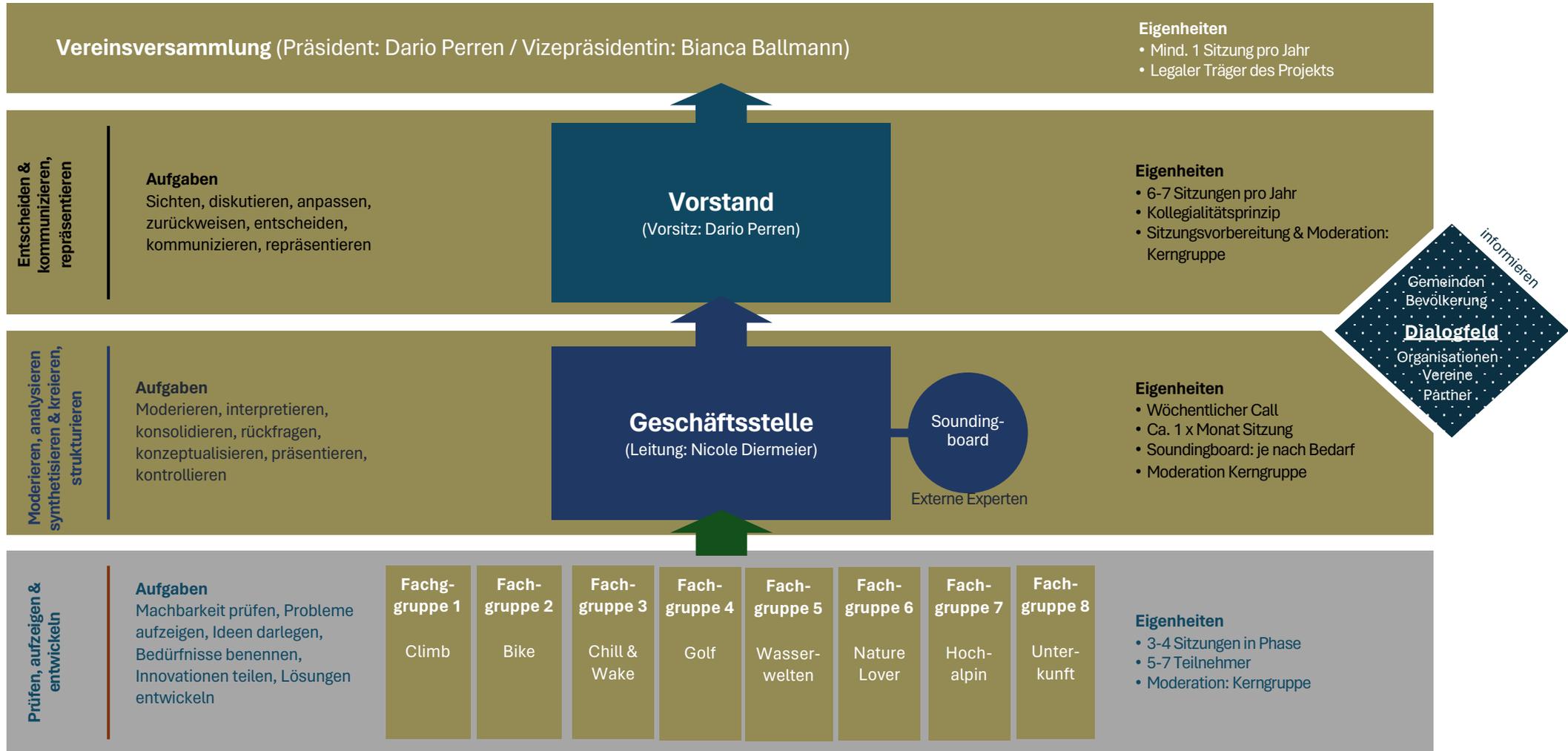
### Vereinsmitglieder



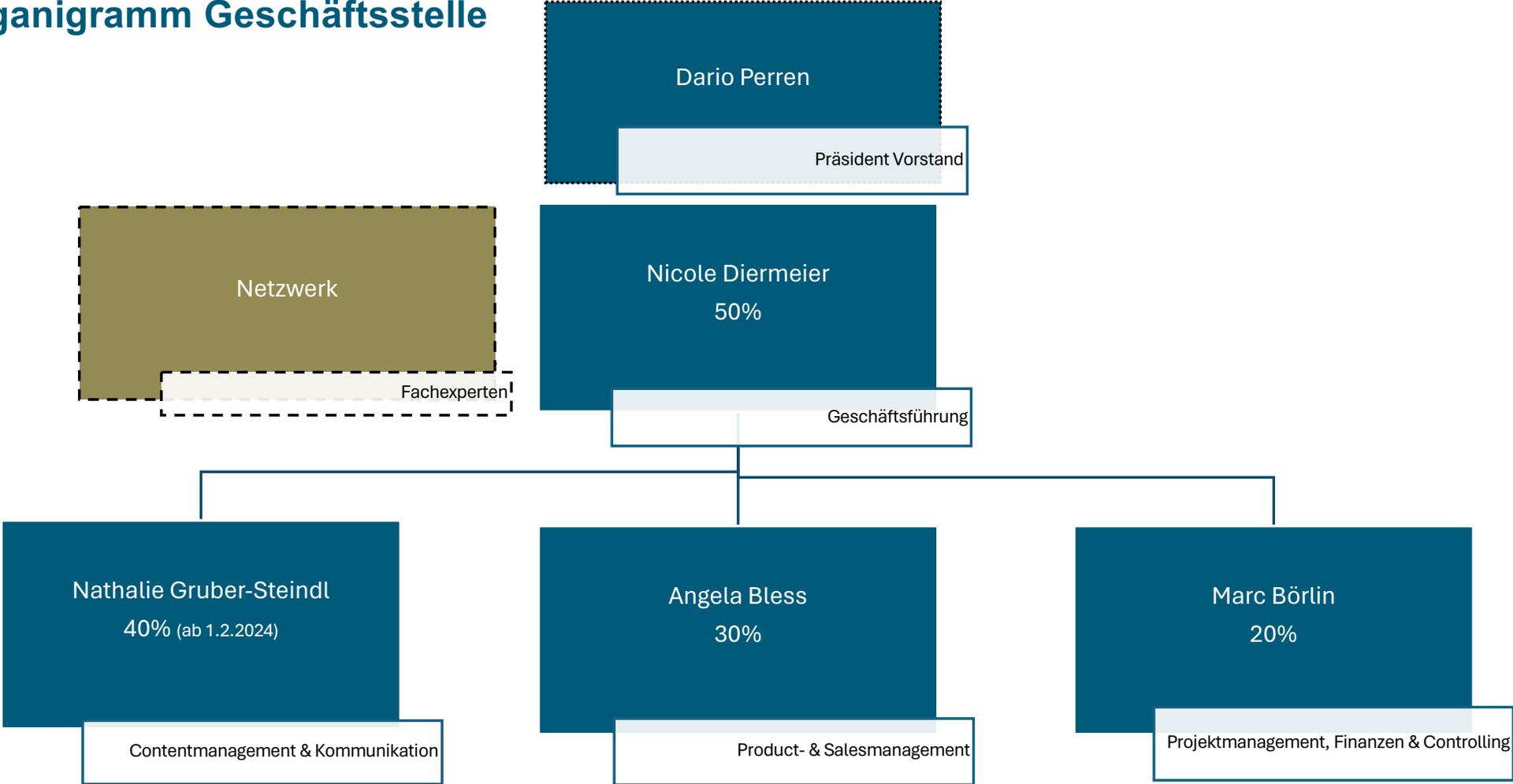
### Vorstand:

- Dario Perren, Präsident
- Bianca Ballmann, Vizepräsidentin
- Annette Fux, Mitglied
- Aldo Brantschen, Mitglied
- Fabrizio Gull, Mitglied
- Yannic Lerjen, Mitglied

# Gremien «Verein «360° Outdoor-Erlebnisraum»»



# Organigramm Geschäftsstelle



# Kommunikation Öffentlichkeit

Ziel: stetiges Grundrauschen «man spricht über das Projekt»



Gründung Verein, Walliser Zeitung,  
25.8.23

Randa, Täsch, Zermatt: Neuer Verein für Zukunft  
Inneres Mattertalvereins-Gründung für Entwicklung  
des Lebens- & Erlebnisraums Inneres Mattertal



ZERMATT INSIDE, Oktober 2023

Entwicklung des lebens- & erlebnisraums inneres  
Mattertal:  
Die Zukunft des inneren Mattertals wird zum grossen  
Thema der kommenden Jahre.



Podcast "IISCHERS ZERMATT",  
12. Oktober 2023

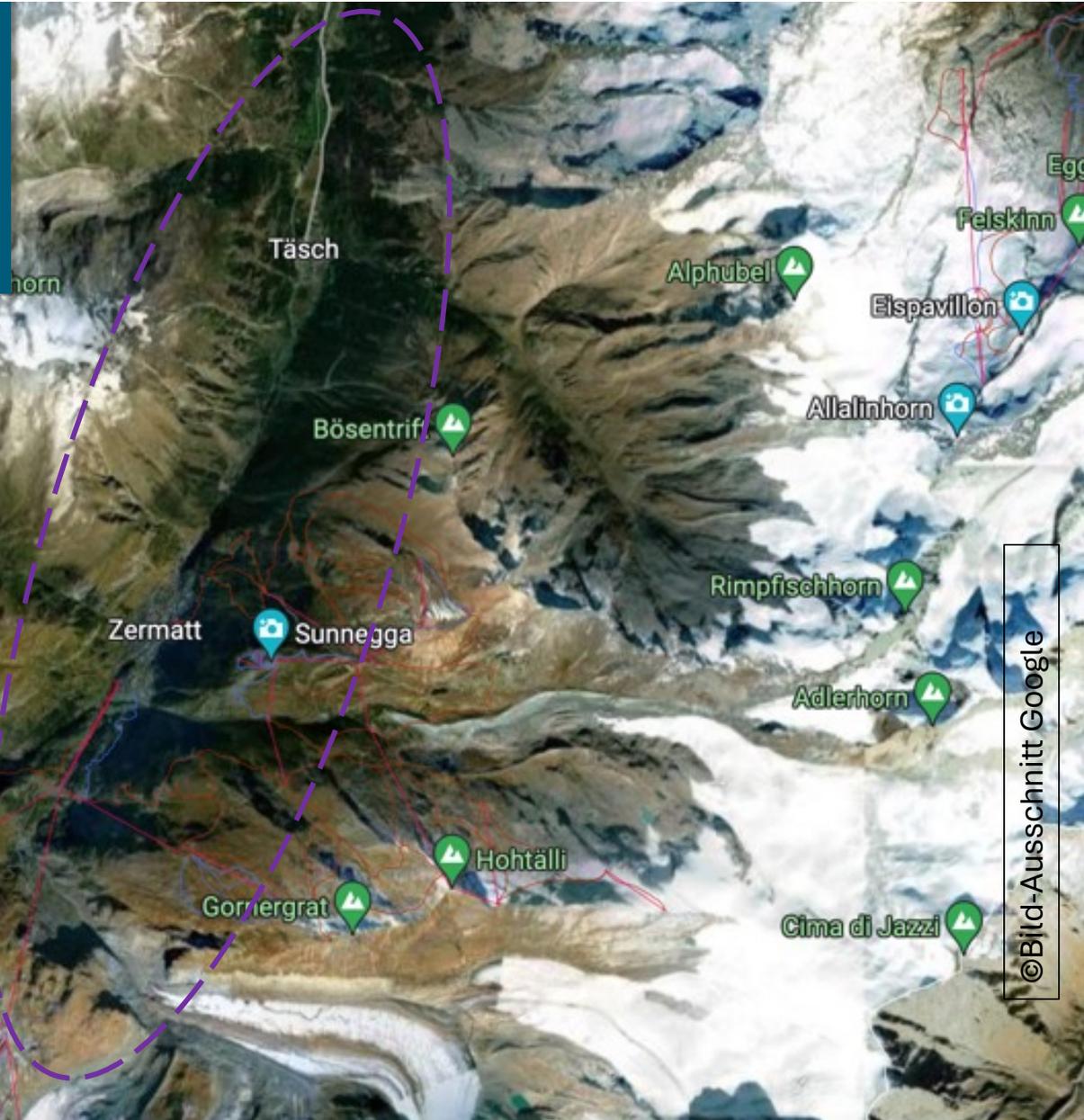
Das destinationsübergreifende Projekt «Entwicklung  
des Lebens- & Erlebnisraums 360Grad Outdoor im  
Inneren Mattertal» setzt sich zum Ziel, die  
Attraktivität des Korridors Randa - Täsch vor den  
Toren Zermatts zu stärken und nachhaltig  
wirtschaftliche Perspektiven zu schaffen. Was will  
der Verein darüber hinaus? Was erhofft man sich  
konkret? Und wie ist es überhaupt dazu gekommen?



**Outdoor Erlebniswelt  
inneres Mattertal.**

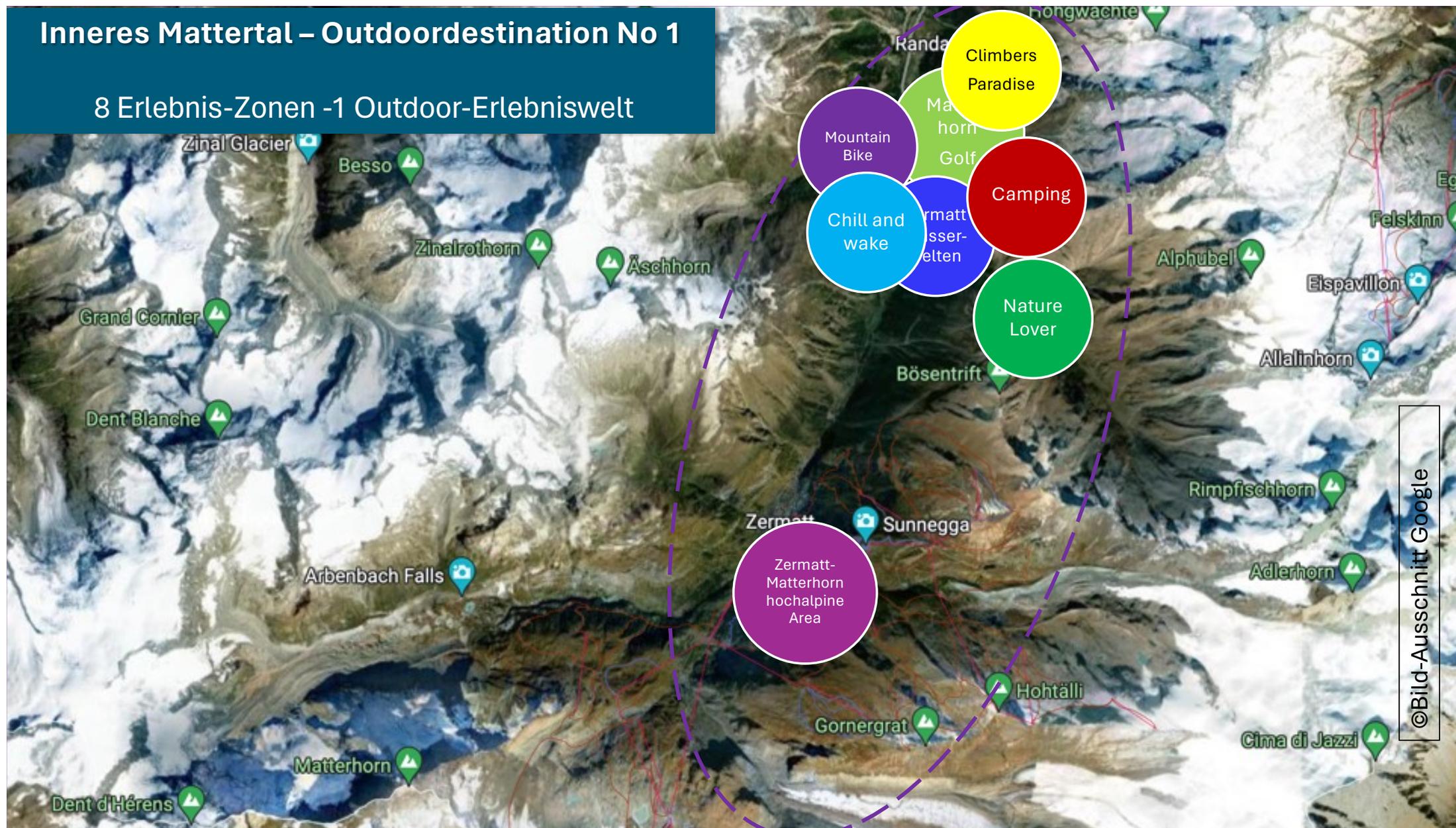
Aktivitäten-Vielfalt  
Einzigartige Naturkulisse  
Erlebnisdichte – ganz nah

**WIN-WIN**



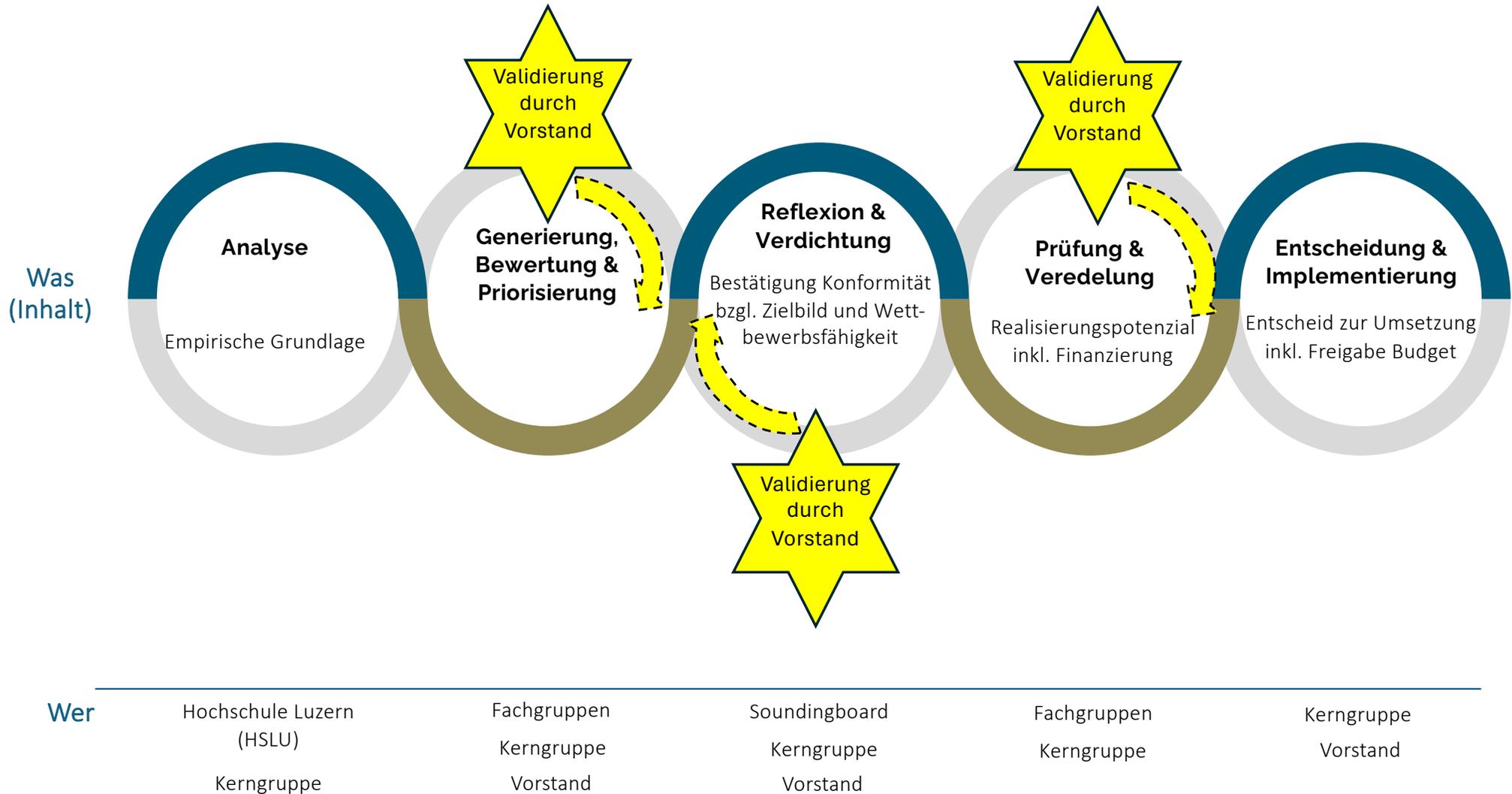
# Inneres Mattertal – Outdoordestination No 1

8 Erlebnis-Zonen - 1 Outdoor-Erlebniswelt



# Einblick Workshops.

# Iterativer Projektentwicklungsprozess



## Ziel der Workshops



Evaluation von Aktivitäten & Projekten in der Golf Area als **Basis für die Ausarbeitung des Masterplans und die Machbarkeitsabklärung/Realisierung**

# **Climber's Paradise Area**

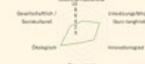
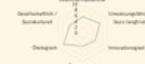
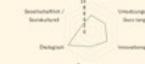
**2. November 2023**

## Teilnehmer:innen Workshop Climber's Paradise, 2.11.23 in Randa

- Daniel Roten, Gemeindepräsident Randa
  - Aldo Brantschen, Gemeinderat Randa
  - Beat Wälti, CEO ZERMATTERS
  - François Parvex, Revierförster inneres Nikolaital
  - Urban Brantschen, Campingplatz Randa
  - Patrik Aufdenblatten, Boulderhalle Randa
  - Sam Anthamatten, Bergführer & Freeride Athlet
  - Patrice Biner, Bergführer Randa
  - Klaus Tscherrig, Bergführer Täsch
  - Yann Dupertuis, Bergführer Randa
  - Thomas Zumtaugwald, Bergführer Randa
  - Manuel Arquint, Leiter Standortentwicklung inneres Mattertal (*zu Beginn des Meetings*)
  - Dario Perren, Präsident Verein
- 
- Christian Billau, erlebnisplan ag
  - Silvio Abgottspon, Generis AG
  - Nicole Diermeier, Geschäftsführerin Verein
  - Angela Bless, Produkt- & Sales Managerin Geschäftsstelle Verein

# Ideenpool (13 Ideen aus dem Ideenpool Climber's Paradise bewertet)

1. Red Bull The Edge
2. Adventure Park
3. Netzpark – Treenets
4. Kletterturm Outdoor
5. Kletterhalle Indoor
6. Drytooling
7. Klettersteig – Via Ferrata
8. Slackline Anlage
9. Flying Fox
10. Mega Swing – Valley Swing
11. Canyoning
12. Ausbildungscamp Beginner
13. Ninja Warrior Outdoor

<p><b>Red Bull The Edge</b></p> <p>Der Gipfel des Matterhorns zu erklimmen ist ein besonderes Erlebnis und für viele ein Traum. Mit Red Bull The Edge kommen Sie diesem Traum einen Schritt näher. Steigen Sie die Marmorwand hinauf – eine imposante Idee gepaart mit einer innovativen VR-Technologie und einer 360°-Fotografie machen sie möglich.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>7,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	7,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Adventure Park</b></p> <p>Ein Netzpark (TreenetPark) besteht aus mehreren Masten oder Bäumen, die durch verschiedene Elemente (Seilbrücken, Balken etc.) verbunden sind.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Netzpark – Tree Nets</b></p> <p>Die TRENETS sind ein unverwundbares Kutsch- und Erlebnisparadies direkt in den Bäumen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Outdoor Klettern</b></p> <p>Neues Klettern im Sommer wie auch im Winter (Eisklettern) ermöglicht werden können, sind auch Boulderblöcke für den Ausdauersport.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Indoor Kletterhalle</b></p> <p>Bei einer Indoorkletterhalle als Ergänzung/Erweiterung der bestehenden Boulder Halle.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	7,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
<p><b>Drytooling</b></p> <p>Drytooling, auch als "Steinwerkzeugklettern" bezeichnet, ist eine Form des Kletterns, bei der kein Seil und kein Eisgerät verwendet wird. Stattdessen werden spezielle Klettersteige (Via Ferrata) genutzt, die aus Eisenbolzen und Seilen bestehen. Die Kletterer bewegen sich über diese Klettersteige, indem sie die Bolzen mit ihren Händen und Füßen greifen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Klettersteig – Via Ferrata</b></p> <p>Klettersteig bezeichnet eine künstlich angelegte Steigart im Gebirge, die aus Drahtseilen, Leitern, Schrauben und Trossen besteht. Die Kletterer bewegen sich über diese Klettersteige, indem sie die Drahtseile mit ihren Händen und Füßen greifen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Slackline Anlage</b></p> <p>Slackline (Slacklines, Slackling) ist eine Freizeitsportart, bei der eine Seilspanne zwischen zwei Punkten gespannt wird. Die Teilnehmer bewegen sich über diese Seilspanne, indem sie die Seile mit ihren Händen und Füßen greifen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Flying Fox</b></p> <p>Die Seilbahn, auch Seilfähre oder Pfling Flix, ist eine Seilbahn, die aus einem Seil besteht, das zwischen zwei Punkten gespannt ist. Die Teilnehmer bewegen sich über diese Seilbahn, indem sie die Seile mit ihren Händen und Füßen greifen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Mega Swing / Valley Swing</b></p> <p>Bei Mega Swing wird von einer Abseilstation (Seil) ein Seil in die Tiefe geschickt. Durch die Schwerkraft wird das Seil auf einer Seite in ein Schwabellager.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
<p><b>Canyoning</b></p> <p>Unter Canyoning versteht man das Begleiten einer Schlucht von oben nach unten in den unterschiedlichsten Variationen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Ausbildungscamp Beginner</b></p> <p>Aufbau eines Ausbildungscamps für Beginner und Kletterinteressierte innerhalb der Climbers Paradise Area.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<p><b>Outdoor Ninja Warrior</b></p> <p>Die Idee wäre die Entwicklung eines Outdoor Parcours - in Anlehnung an die bekannten Ninja Warrior. Die Besucher müssen einen künstlichen Hindernisparcours überwinden und dabei ihre Kraft und Tatkraft aber nicht im Wasser, sondern in Kissen oder Netze nutzen.</p>  <table border="1"> <tr><td>Leistungspotenzial</td><td>8,0</td></tr> <tr><td>Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Investition</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Reizwert</td><td>5,0</td></tr> <tr><td>Begehrtheit / Bekanntheit</td><td>5,0</td></tr> </table> 	Leistungspotenzial	8,0	Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0	Investition	5,0	Reizwert	5,0	Begehrtheit / Bekanntheit	5,0	<h1>?</h1>																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					
Leistungspotenzial	8,0																																																					
Umsetzungsmöglichkeit (Bauzeit/Anzahl)	5,0																																																					
Investition	5,0																																																					
Reizwert	5,0																																																					
Begehrtheit / Bekanntheit	5,0																																																					

# Climbers Workshop vom 2.11.23: 6 Projekte zur Weiterbearbeitung verabschiedet

**Red Bull The Edge**

Das Gipfel des Matterhorns zu erklimmen ist ein besonderes Erlebnis und für viele von uns ein Traum. Mit Red Bull The Edge können Sie diesem Traum einen Schritt näher kommen. Bestehen Sie das Matterhorn virtuell – eine spannende Idee gepaart mit einer innovativen VR-Technologie und einer 360°-Umfeldproduktion machen es möglich.



**Status: Business Case fertig. Aktuell: Investoren- & Standortsuche**

**Adventure Park**

Ein Seilpark (Hochseilpark) besteht aus mehreren Masten oder Bäumen, die durch verschiedene Elemente (Seilbrücken, Balken etc.) verbunden sind.



**Status: Synergie Nature Ninja Warrior Parcours**

**Netzpark – Tree Nets**

Die TREENETS sind ein unvergessliches Rutsch- und Entdeckungsabenteuer direkt in den Baumkronen.



**Status: Synergie Nature Ninja Warrior Parcours**

**Indoor Kletterhalle**

Bau einer Indoorkletterhalle als Ergänzung/Erweiterung zur bestehenden Boulderhalle.

Hinweis: bei allen Kletteranlagen aus dem Lizenzpool wurde bereits berücksichtigt, dass eine Boulderhalle in Randa bereits besteht.



**Status: im Austausch mit Erweiterung Boulderhalle Randa**

**Ausbildungscamp Beginner**

Aufbau eines Ausbildungscamps für Beginner und Kletterinteressierte innerhalb der Climbers Paradise Area.



**Status: als Folgeprodukt diverser Projekte**

1. Red Bull The Edge
2. Adventure Park
3. Netzpark – Treenets
4. Kletterhalle Indoor
5. Ausbildungscamp Beginner
6. Ninja Warrior Outdoor



**Outdoor Ninja Warrior**

Die Idee wäre die Erstellung eines Outdoor-Parcours - in Anlehnung an die Gameshow Ninja Warrior. Die Besucher müssen einen hohles Hindernisparcours überwinden und dabei ihre Kraft und Ausdauer unter Beweis stellen. Anders als beim Original, sollen die Teilnehmer aber NICHT ins Wasser, sondern in Klippen oder Netze fallen.



**Status: Pilot für kant. Bergführerfest wird erstellt und anschl. im Projekt weiterverwendet**



KANTONALES  
**BERG  
FUHRER.** **24**  
**FEST** VORWÄRTS  
AM  
15.-16. JUNI 2024 KURZEN SEIL  
ZERMATT

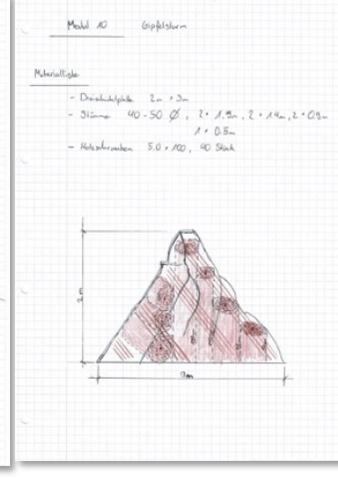
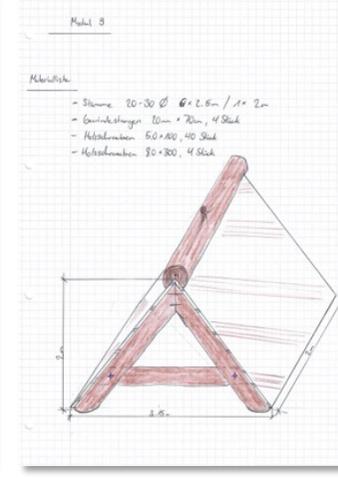
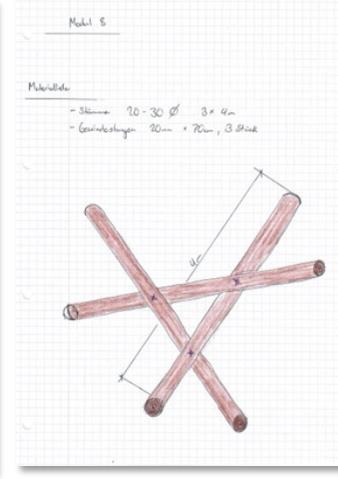
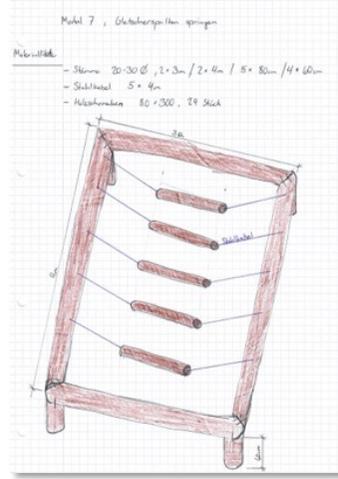
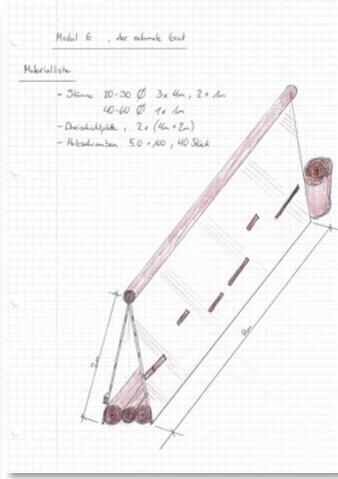
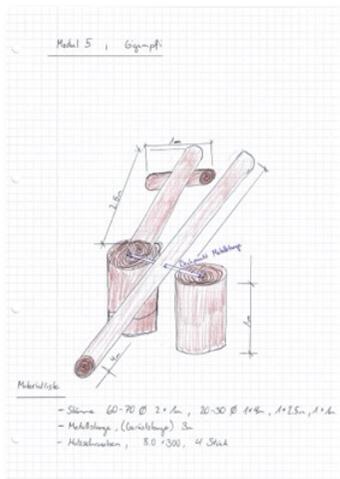
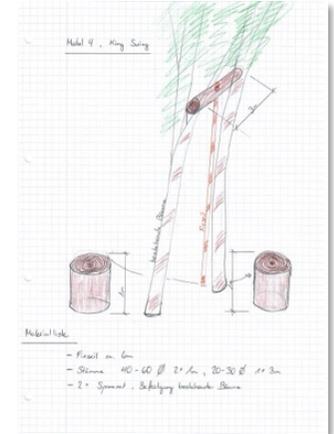
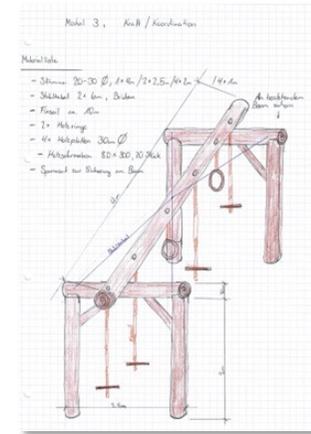
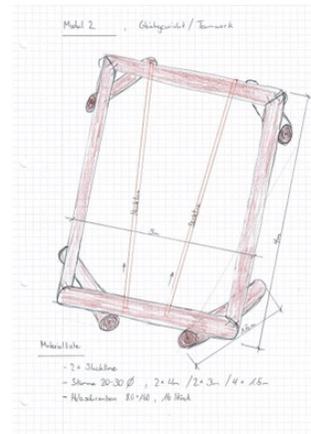
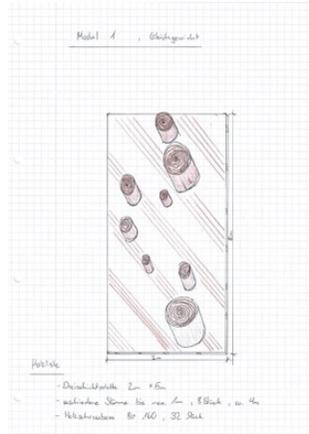
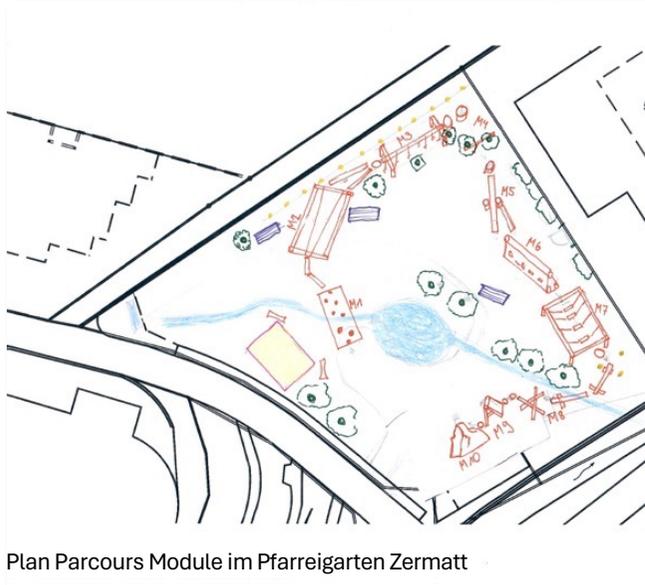
# Einblick in Projekt «Ninja Warrior Parcours»

Eröffnung anlässlich kant.  
Bergführerfest 15./ 16. Juni 2024,  
anschliessend fixe Installation im  
inneren Mattertal

## Idee & Ziel

- Im Rahmen des Workshops für die Erlebniszone Climbers Paradis am 2. November 2023 mit einer Gruppe von Bergführern, Vertretern der Gemeinde Randa, des Gewerbes Randa, der Standortförderung inneres Mattertal, des Forstbetriebs inneres Nikolaital sowie externen Fachleuten wurde aufgrund einer fundierten Evaluation beschlossen, einen Nature Ninja Warriors Parcours für die Zone Climber's Paradise zu entwickeln.
- Der Nature Ninja Warrior Parcours ist im weitesten Sinne eine Erweiterung eines Vita Parcours mit Zielgruppe Kinder & Jugendliche und spricht aufgrund der Aktualität der Bezeichnung diese Zielgruppe direkt an.
- Der Parcours wurde von Samuel Anthamatten designt und wird für das kantonale Bergführerfest am 15. & 16. Juni 2024 im Pfarreigarten erstmals aufgestellt (siehe Skizzen nachfolgende Folie).
- Im Moment sind 10 Module vorgesehen, welche alle aus Holzstämmen der Burgergemeinde ab Lager Moos mit Unterstützung des Forstbetriebs inneres Nikolaital angefertigt werden.
- Im Sinne der Nachhaltigkeit hat der Verein 360 Grad Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum inneres Mattertal beschlossen, die Module des Parcours nach dem Einsatz am kant. Bergführerfest weiter zu verwenden um ein permanentes Angebot daraus zu machen.
- Ein solcher Parcours soll nicht nur die Aktivität und Bewegung von Kindern und Jugendlichen in der freien Natur, sondern auch den Bezug zum Thema Wald, Baum und Holz fördern.

# Nature Ninja Warrior Parcours: Planung für Einsatz am kantonalen Bergführerfest am 15. & 16. Juni 2024 im Pfarreigarten Zermatt



# **Golf Area**

**21. Februar 2024**

## Themenrahmen und Erwartungshaltung Workshop Entwicklung Golf Area

Initiative Mattertal.Aktiv	Matterhorn Golfclub
Evaluation von golfaffinen Aktivitäten, welche direkt auf das Thema Golf einzahlen	Erweiterung Golfplatz
Entwicklung von Ideen, welche das Thema Golf der breiten Öffentlichkeit zugänglich machen und die Hemmschwelle zum Golf senken	Standort / Umbau Clubhaus
...	Akquisition neue Mitglieder
	Marketing & Kommunikation
	...

Teilnehmende Workshop Entwicklung Golf Area – 21.2.24, 10.00 – 13.00 Uhr in Täsch

<b>Vorname, Name</b>	<b>Organisation &amp; Funktion</b>	<b>Funktion &amp; Rolle im Workshop</b>
Dario Perren	Vorstand Matterhorn Golfclub	Golf & Präsident Verein 360 Grad
Nicolas Burgener	Vorstand Matterhorn Golfclub	Golf
Frédéric Boson	Vertreter Golf Mischabel AG	Golf & Hotellerie
Marcel Mooser	Vertreter Golf Mischabel AG	Golf
Sandro Kronig	Manager Matterhorn Golfclub	Golf
Robi Inäbñit	Aktives Mitglied Matterhorn Golfclub	Golf
Danilo Gerardo	Projektleiter SHP	Golf / Hotellerie
Simon Imboden	Gemeinderat Randa	Politik
Annette Fux	Gemeinderätin Täsch	Politik
Fabrizio Gull	Leiter Destinations-Service Zermatt Tourismus	Tourismus
Harald Burgener	HVZ Geschäftsführer	Hotellerie
Roman Haller	Unternehmer, u.a. Projektleiter 150 Jahre Matterhorn	Unternehmer & Golfspieler
Christian Billau	Erlebnisplan ag: Destinationsentwicklung und Inszenierung	Methodische Leitung Workshop
Nicole Diermeier	Geschäftsführerin Verein 360 Grad Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum inneres Mattertal	Organisatorische & Inhaltliche Leitung Workshop
Marc Börlin	Mitarbeiter Verein 360 Grad Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum inneres Mattertal, verantwortlich für Finanzen & Controlling	Support & aktiver Golfspieler
Nathalie Gruber-Steindl	Mitarbeiterin Verein 360 Grad Outdoor – Lebens- & Erlebnisraum inneres Mattertal, verantwortlich für Projekte, Kommunikation & Contentmanagement	Support

ND 13.2.24

# Ideenpool (9 Ideen aus dem Ideenpool Golf Area bewertet)

1. Adventure Golf
2. Nature Adventure Golf
3. Pitch & Put
4. Footgolf
5. Topgolf
6. FlingGolf
7. Urban Golf
8. Zorbing
9. Disc Golf / Freesbee Golf

### Adventure Golf

Adventure Golf Anlagen sind Bahnen mit verschiedenen Themen für drinnen oder draußen. Die Bahnen können einfach gestaltet oder mit Bauwerken, Wasseranlagen, Brunnen, Hindernissen und Dekorationen versehen werden. Ein spannendes Projekt von der Idee bis zur fertigen Anlage.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	5,5
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	5,7
Innovationsgrad	6,6
Ökonomisch	5,1
Ökologisch	7,3
Gesellschaftlich / Soziokulturell	4,7



### Nature Adventure Golf

Adventure Golf Anlagen sind Bahnen mit verschiedenen Themen für drinnen oder draußen. Die Bahnen können einfach gestaltet oder mit Bauwerken, Wasseranlagen, Brunnen, Hindernissen und Dekorationen versehen werden. Ein spannendes Projekt von der Idee bis zur fertigen Anlage.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	6,0
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	6,5
Innovationsgrad	6,4
Ökonomisch	5,2
Ökologisch	7,2
Gesellschaftlich / Soziokulturell	5,0

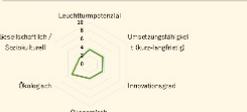


### Pitch & Putt

Pitch & Putt ist eine vereinfachte Variante der traditionellen Ballspielart Golf mit kürzeren Spielbahnen. Die Regeln des Pitch & Putt sind im Wesentlichen die gleichen wie beim Golf. Es gibt einen Ball mit ermöglicht weniger Schlägen vom Abschlag bis das Loch zu spielen, wobei verschiedene Golfschläger benutzt werden.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	3,5
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	3,5
Innovationsgrad	3,4
Ökonomisch	3,4
Ökologisch	4,5
Gesellschaftlich / Soziokulturell	2,8



### Footgolf

Footgolf ist eine Ballspielart, die Elemente von Fußball und Golf kombiniert. Der Sport hat seinen Ursprung in Schweden, die ersten Anlagen entstanden in den 1980er Jahren.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	3,0
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	5,1
Innovationsgrad	4,0
Ökonomisch	3,7
Ökologisch	7,4
Gesellschaftlich / Soziokulturell	2,9



### Topgolf

Es handelt sich um eine moderne Variante des Golfsports, bei der die Spieler nicht auf traditionelle Golfplätze, sondern auf Zeltbereiche auf einer Dreiecksfläche stellen. Die Plätze werden auf der Grundlage von Geschwindigkeit und Entfernung vergeben, was dem Spiel ein soziales und wettbewerbsorientiertes Element verleiht.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	4,6
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	3,6
Innovationsgrad	5,6
Ökonomisch	4,2
Ökologisch	4,9
Gesellschaftlich / Soziokulturell	3,1

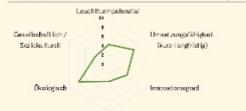


### FlingGolf

FlingGolf ist eine Sportart, die einfach zu erlernen ist. Du spielst auf einem beliebigen Golfplatz, aber erobert eine Golfkugel mit einem Schläger zu schlagen, besteht du einen wirtigen 'New Swing' FlingGolf, um den Ball zu schmeißen und jeden Schlag vom Abschlag bis zum Loch zu gestalten. Du kannst sogar in einer Vierergruppe mit herkömmlichen Golfern spielen.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	4,3
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	6,3
Innovationsgrad	4,0
Ökonomisch	3,7
Ökologisch	7,6
Gesellschaftlich / Soziokulturell	3,4



### Urban Golf

Urban Golf ist eine Variante des klassischen Golfs. Gespielt wird jedoch nicht auf Golfplätzen, sondern an allen möglichen Orten, die ein Spiel zulassen. Das könnte auch als Mobiltelefon eingesetzt werden.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	3,8
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	4,6
Innovationsgrad	4,7
Ökonomisch	3,8
Ökologisch	7,5
Gesellschaftlich / Soziokulturell	3,0

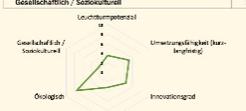


### Zorbing

Zorbing ist eine Freizeitaktivität, bei der ein oder mehrere Menschen im Inneren einer aufblasbaren, meistens transparenten, doppelseitigen Kugel aus PVC einen Abhang hinunter oder auch auf einer flachen Strecke rollen. Diese Bewegungsform gibt es auch auf Wasser, Schnee und Eis.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	3,0
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	5,1
Innovationsgrad	4,4
Ökonomisch	3,2
Ökologisch	7,5
Gesellschaftlich / Soziokulturell	2,2



### Disc-Golf / Frisbee-Golf

Discgolf ist ein Frisbeesportspiel, bei dem versucht wird, von einem festgelegten Abwurfpunkt mit möglichst wenigen Wülfen eines Frisbees in ein Ziel zu treffen, wobei die Frisbees meistens schwerer sind und eine aerodynamische Form haben als gängige Frisbeemodelle.



Resultatbereich	
Leuchtpotenzial	3,1
Umsetzungsfähigkeit (kurz/langfristig)	4,8
Innovationsgrad	3,6
Ökonomisch	2,7
Ökologisch	7,2
Gesellschaftlich / Soziokulturell	2,4



# Golf Area Workshop vom 21.2.24: 5 Projekte zur Weiterbearbeitung verabschiedet

1. Adventure Golf
2. Nature Adventure Golf
3. Pitch & Put
4. FlingGolf
5. Eventausbau Golf

## Adventure Golf

Adventure Golf Anlagen sind Bahnen mit verschiedenen Themen für drinnen oder draussen. Die Bahnen können einfach gestaltet oder mit Bauwerken, Wasseranlagen, Bunkern, Hindernissen und Dekorationen versehen werden. Ein spannendes Projekt von der Idee bis zur fertigen Anlage.



Resultatübersicht	
Leuchtpotenzial	5,5
Umsetzungsfähigkeit (kurz-langfristig)	5,7
Innovationsgrad	6,6
Ökonomisch	5,1
Ökologisch	7,3
Gesellschaftlich / Soziokulturell	4,7

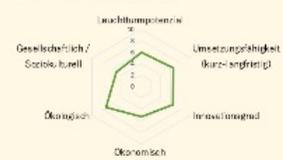


## Nature Adventure Golf

Adventure Golf Anlagen sind Bahnen mit verschiedenen Themen für drinnen oder draussen. Die Bahnen können einfach gestaltet oder mit Bauwerken, Wasseranlagen, Bunkern, Hindernissen und Dekorationen versehen werden. Ein spannendes Projekt von der Idee bis zur fertigen Anlage.



Resultatübersicht	
Leuchtpotenzial	6,0
Umsetzungsfähigkeit (kurz-langfristig)	6,5
Innovationsgrad	6,4
Ökonomisch	5,2
Ökologisch	7,2
Gesellschaftlich / Soziokulturell	5,0



## Pitch & Putt

Pitch & Putt ist eine vereinfachte Variante der traditionellen Ballsportart Golf mit kürzeren Spielbahnen. Die Regeln des Pitch & Putt sind im Wesentlichen die gleichen wie beim Golf. Es gilt, einen Ball mit möglichst wenigen Schlägen vom Abschlag in das Loch zu spielen, wobei verschiedene Golfschläger benutzt werden.



Resultatübersicht	
Leuchtpotenzial	3,5
Umsetzungsfähigkeit (kurz-langfristig)	3,5
Innovationsgrad	3,4
Ökonomisch	3,4
Ökologisch	4,9
Gesellschaftlich / Soziokulturell	2,8

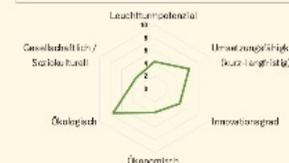


## FlingGolf

FlingGolf ist eine Sportart, die einfach zu erlernen ist. Du spielst auf einem beliebigen Golfplatz, aber anstatt einen Golfball mit einem Schläger zu schlagen, benutzt du einen einzigen New Swan FlingStick, um den Ball zu schlaudern und jeden Schlag vom Abschlag bis zum Loch zu gestalten. Du kannst sogar in einer Vierergruppe mit herkömmlichen Golfern spielen.



Resultatübersicht	
Leuchtpotenzial	4,3
Umsetzungsfähigkeit (kurz-langfristig)	6,3
Innovationsgrad	4,6
Ökonomisch	3,7
Ökologisch	7,6
Gesellschaftlich / Soziokulturell	3,4



Event-  
ausbau  
Golf

**Coming soon:**  
**Wasserwelten Area**  
**19. Juni 2024**

## Ausgangslage

- Im Rahmen der Initiative Mattertal. Aktiv wurden 8 Erlebniszone definiert, welche die Gesamtentwicklung des inneren Mattertals prägen sollen
- Eine dieser Erlebniszone ist die Area „Wasserwelten
- Das Thema Wasser hat viele Facetten und bietet eine Vielfalt von Inhalten und Aspekten
- Die Schweiz gilt als Wasserschloss und insbesondere die alpinen Regionen sind prädestiniert für Geschichten und Aktivitäten zu diesem Thema
- Die Thematik Wasser stand bislang im inneren Mattertal nicht im Fokus, obwohl dies sowohl für die Bevölkerung wie auch für Besucher von hoher Relevanz ist.
- Ein Dauerthema in der Destination Zermatt Matterhorn ist ein öffentliches Hallenschwimmbad, welche v.a. auch für die Schulen im inneren Mattertal zur Verfügung steht

# Ist-Zustand – Aktuelles Angebot

