

## Sponsoring Die Wirtschaftlichkeit der guten Taten

Gute Taten sind löblich, wenn man sie in Bescheidenheit, im Geheimen tut, aber besser sind die guten Taten, wenn sie als solche erkannt und zum Vorbild werden und viele Nachahmer finden. Tut gute Taten und redet darüber, macht Werbung für Eure guten Taten, damit auch andere gute Taten tun wollen.

Sponsoring sind gute Taten aber auch taktisches Tun, um einen Zweck, nämlich Bekanntheitsgrad, Image, Werbeerfolg und damit kaufmännischen Erfolg zu haben. Sponsoring falsch eingesetzt verfliegt ohne Wirkung oder schlimmer noch, kann es als bezahlter Lobbyismus negatives Image auslösen.

Sponsoring für ein erfolgreiches, gutes, zukunftsweisendes Projekt hat auch positive Rückwirkung auf den Sponsor. In MONTOPIA werden die gesponsorten Projekte nach den Sponsoren benannt. Die Sponsoren haben damit einen Langzeit-Werbeeffekt. Sie haben die Möglichkeit, Objekte zu unterstützen, die mit ihrer Produktpalette, Herstellungsverfahren, Firmen Gründungsgeschichte oder sonstwie in einem Zusammenhang stehen, so daß automatisch eine gedankliche Verbindung zwischen Sponsor und Projekt entsteht.

Es besteht auch die Möglichkeit, mit dem Projekt Nachwuchs für die Firma zu werben, zu interessieren und zu schulen. Der Begriff „technische Frühförderung“ könnte durch gezieltes Sponsoring zu Taten und Ergebnissen führen. Die Sponsoren sollten in MONTOPIA nicht nur als Geldgeber sondern als tatkräftige Mitgestalter und auch Nutznießer ihrer guten Taten werden.

## Sponsoren- und Firmen-Pavillons

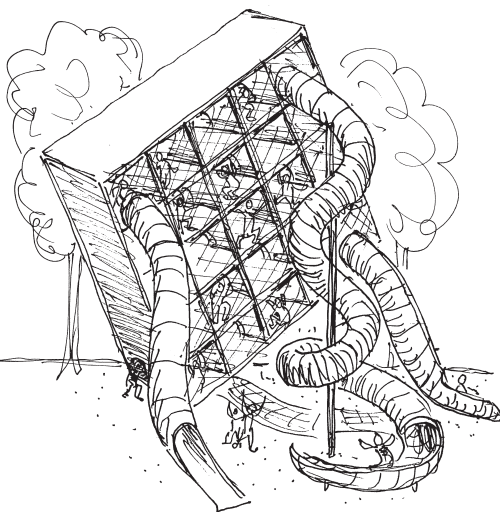


Die Sponsoren Pavillons sollen den Firmen als Präsentations- aber auch als Schulungs- und Treffpunkträume dienen. Sie können individuell gestaltet

## Höhlen Labyrinth

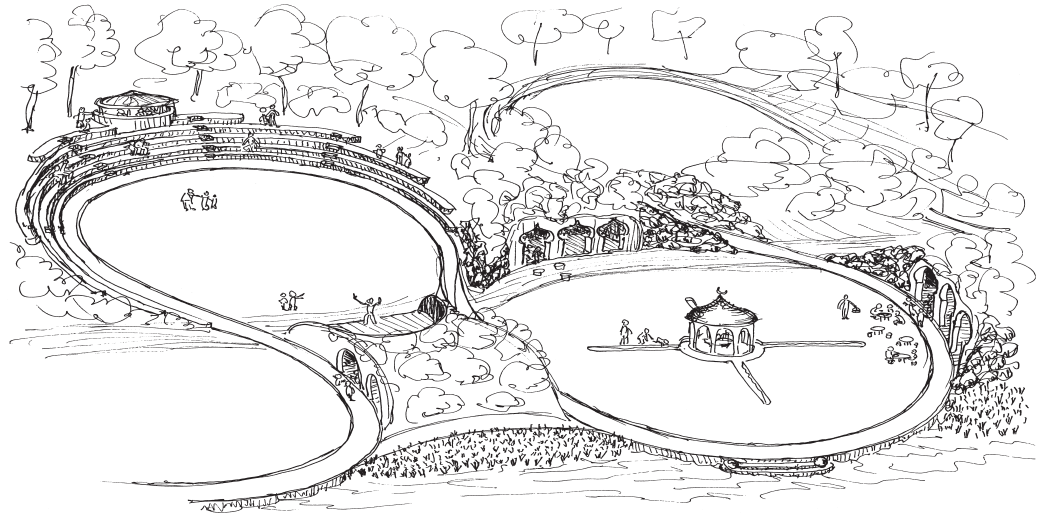


In verschiedenen Bereichen von MONTOPIA sind labyrinthartige Gebäude, Höhlen oder Gärten. Durch die labyrinthische Verschachtelung können Räume, Plätze und Gärten oft viel intensiver wahrgenommen werden. Außerdem entstehen durch akustische, optische oder mechanische Wahrnehmungsspiele eigenständige Erfahrungswelten.



Sie laden zum Experimentieren, Ausruhen oder Verweilen ein und der Besucher kann nach Lust und Laune die sich bietenden Möglichkeiten wahrnehmen.

## Die Arena und Orient-Themeninsel



Die Themeninseln sollen neben Spielmöglichkeiten auch Präsentationsplattform von Vereinen, Kulturträgern und Volksgruppen sein. Die Orientinsel kann für Türken, Islam und vorderen Orient mit einzelnen Pavillons, Teestube, Brunnen und Architektur Gastgeberraum für die Besucher sein. Die große Freiluft-Arena kann für Konzert, Schauspiel, Tanzgruppen, Freiluftkino

und alle anderen größeren Veranstaltungen für alle Betreiber zur Verfügung stehen. Außerdem soll sie die Besucher zur spontanen Nutzung zur Selbstdarstellung verleiten wie artistischen Vorführungen und Showmöglichkeiten. Der normale, in die Arena führende Mäanderweg kann bei Veranstaltungen durch eine Abkürzung gesperrt werden.

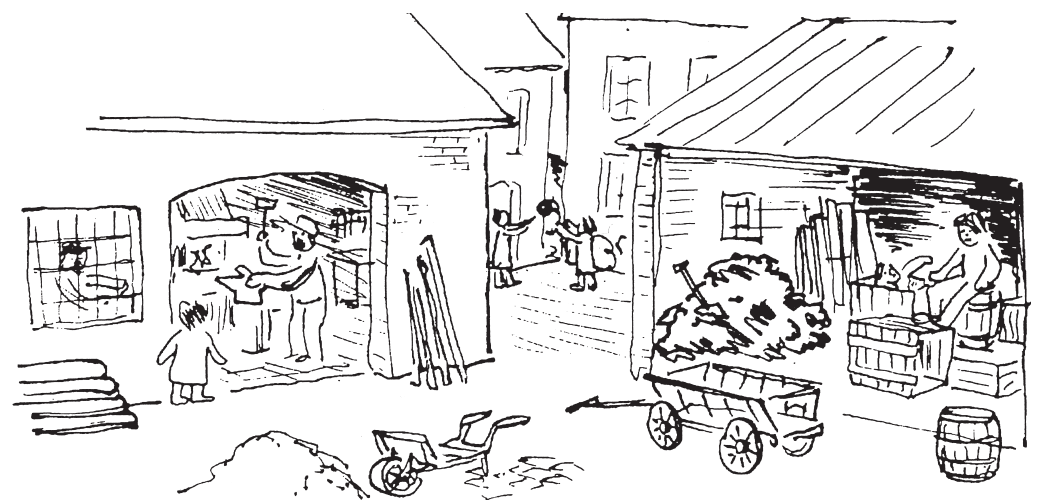
## Handwerkerdorf



Im Handwerkerdorf sind verschiedene Spiel- und Demonstrationswerkstätten alter Handwerkskunst wieder aufgebaut. Eine Seilerei, Korbflechter, Bootsbauer, Drechsler, Töpfer, Schmiede, Spengler, Steinmetz und einige andere sollen die heute vom Aussterben bedrohten Techniken erlebbar und er-

lernbar machen und so für weitere Generationen erhalten.

In diesen Werkstätten können Handwerker und Interessierte auf ehrenamtlicher Basis ihr Handwerk demonstrieren. Produzierte Handwerksarbeiten können dort verkauft werden und so zur Abdeckung der Kosten beitragen.



und auch mit den Firmenemblemen versehen als Firmenvertretung erkannt werden. Aber wie auf jeder großen Messe sollten sie zwar Show- und Werbeeffekt haben, sich aber in den Gesamtrahmen von MONTOPIA einpassen.