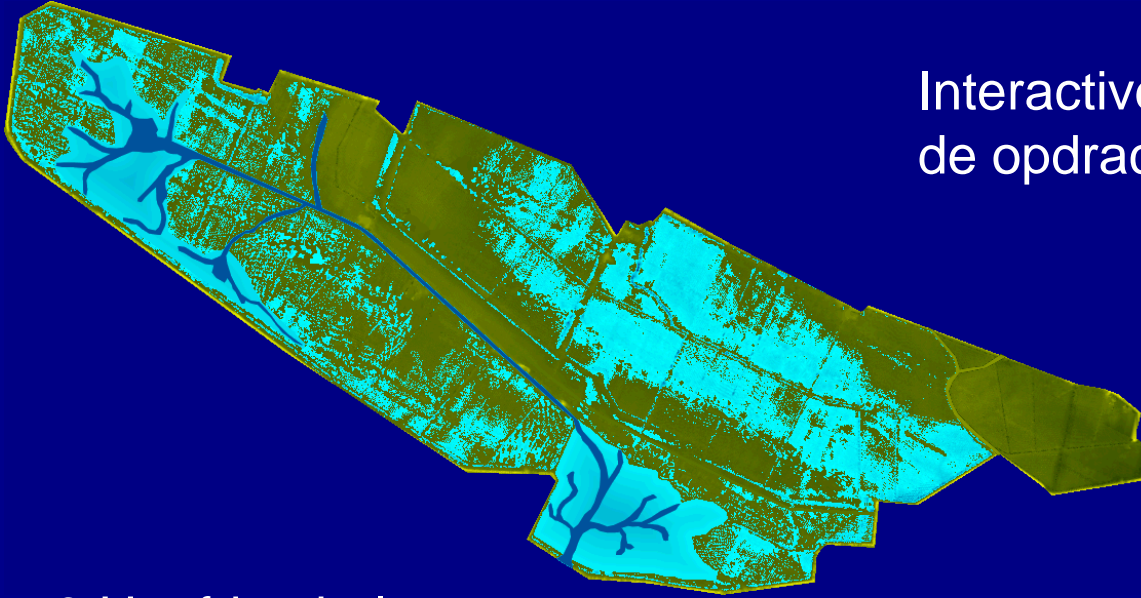


## Interactive Tiengemeten: de opdracht



### 3 Hoofdverhalen:

- Watersysteem Wildernis (dagritmiek)
- Watersysteem Weelde (seizoensritmiek)
- Tiengemeten in relatie tot de delta

### Invalshoeken:

- Verschillen watersystemen Wildernis – Weelde
- Gevolgen hiervan op biodiversiteit
- Bijzonderheid van zoetwater getijdennatuur



Interactive Tiengemeten:  
beschikbare animatie RWS

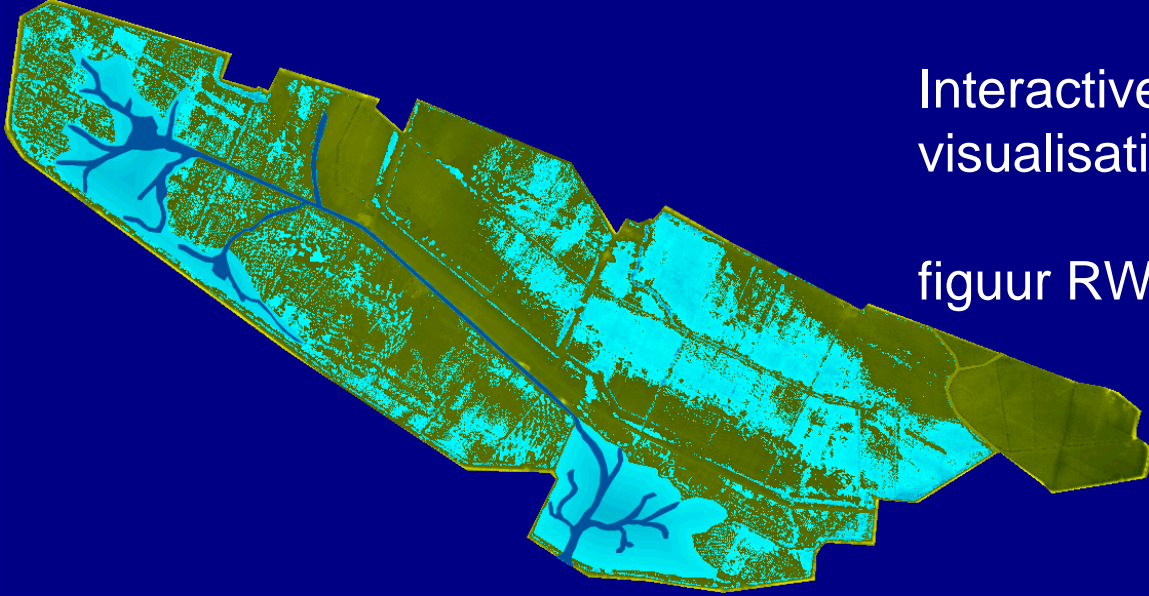
1 dag (29 mrt 1988)  
seizoen mrt-mei (1988-1990)

selectie uit beide animaties gebruiken

animaties aanpassen:  
komen Weelde lopen niet  
in één keer vol, gebeurt na ca. 3-5  
overstromingen van de overlaat

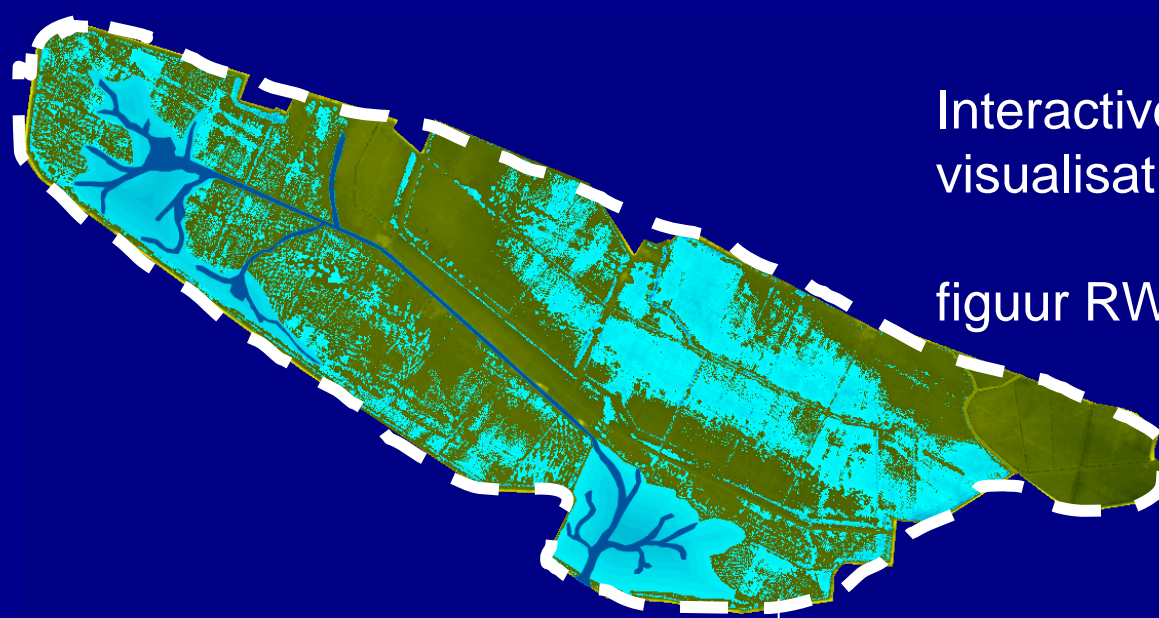
Interactive Tiengemeten:  
visualisatie eiland

figuur RWS aanpassen



Interactive Tiengemeten:  
visualisatie eiland

figuur RWS aanpassen

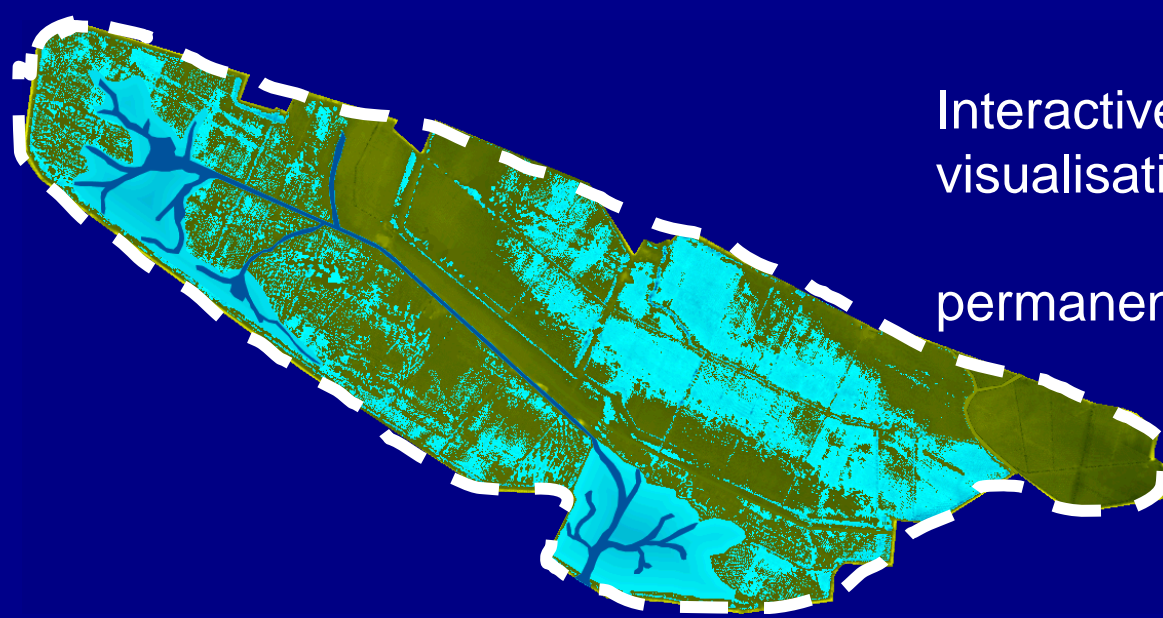


Aanvullen  
met Blanke Slikken  
(hier water in kreekjes met getij laten meebewegen)



# Interactive Tiengemeten: visualisatie eiland

permanent water in de Weelde



# Interactive Tiengemeten: visualisatie eiland

uitgangspunt: (uit Deltanatuur)



# Interactive Tiengemeten: visualisatie eiland

schets



Aangeven:

- wegen/wandelpaden
- bebouwing
- haventje – informatiecentrum Natuurmonumenten
- Wildernis met kreken, verlaagde rug
- Weelde met permanent water / drooggevallen stukken
- Weemoed
- noord-zuid oriëntatie



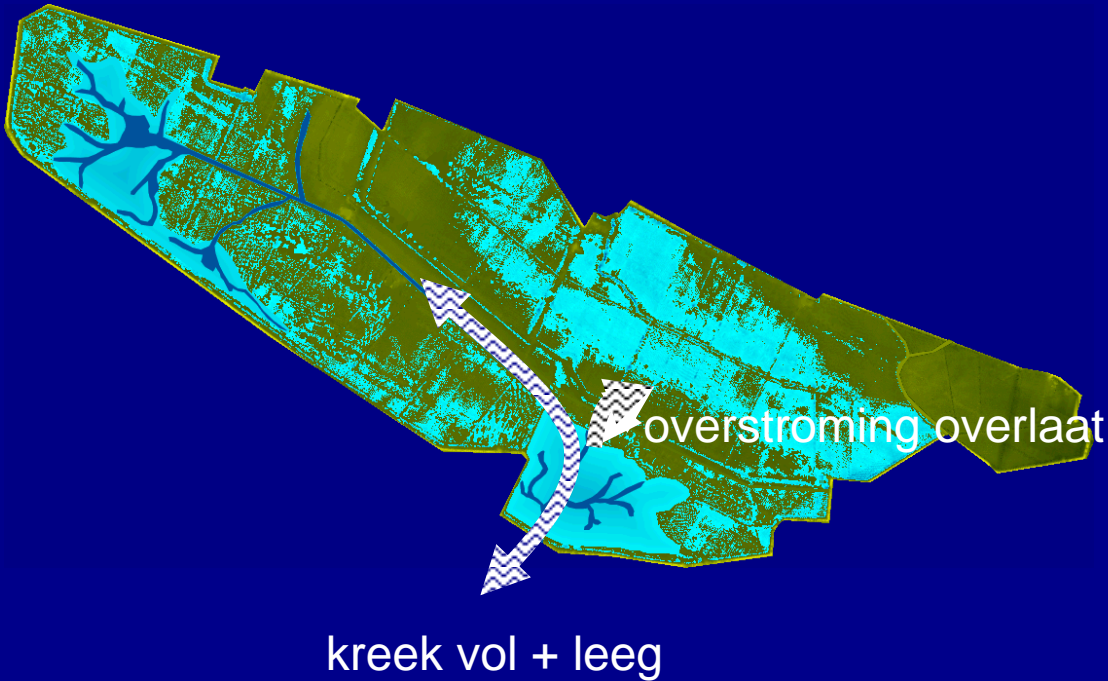
# Interactive Tiengemeten: het scenario

# Tiengemeten

RITME van het WATER



START



## Startscherm

Titel van de interactive (overal)

Startknop (naar hoofdmenu)

Doorlopende animatie  
waterdynamiek Weelde +  
Wildernis

Animatie Wildernis:  
kreek vol + leeg, doorlopend  
herhalen

Animatie Weelde:  
na 6x kreek vol + leeg =>  
overstroming overlaat

na 3-5 overstromingen zijn  
kommen Weelde vol

stop overstroming overlaat

verdamping Weelde (behalve  
permanent water)

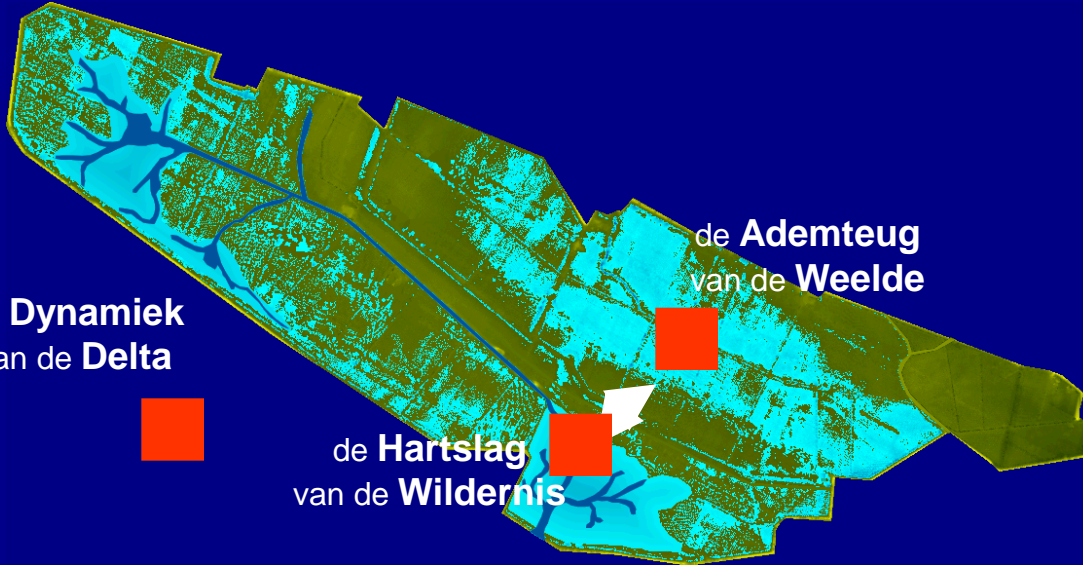
opnieuw

# Tiengemeten

RITME van het WATER



TERUG



de **Dynamiek**  
van de **Delta**



de **Hartslag**  
van de **Wildernis**



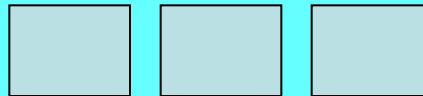
de **Ademteug**  
van de **Weelde**



Ritme van het water

Introtekst ...

Weelde, Wildernis, Delta



**Hoofdmenu**

Terugknop (naar startscherm)

Doorlopende animatie  
waterdynamiek Weelde +  
Wildernis

Tekstveld

Foto's met bijschriften

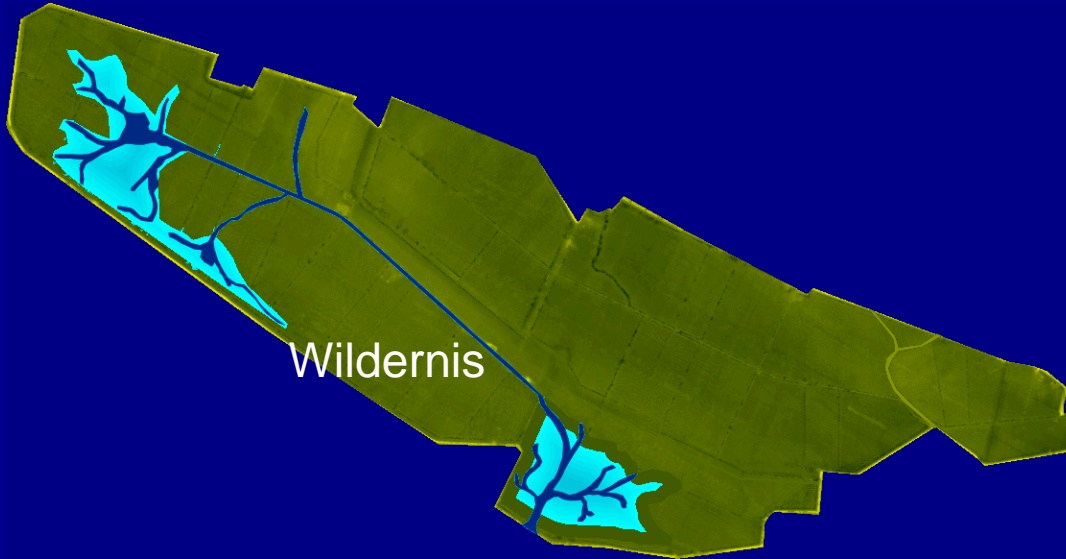
3 Keuzeknoppen met titels

Druk op een knop

# Tiengemeten

RITME van het WATER

  
TERUG



Interactieve klok

Introttekst & foto's

Meerkeuzemenu



Hoog, laag



Planten



Dieren

## Keuze Wildernis

Terugknop (naar hoofdmenu)

De animatie stopt – het eiland stroomt leeg (op de kreken en diepten met permanent water na)

De keuzeknoppen verdwijnen

Grenzen Wildernis aangeven

Interactieve klok – bediening:

Bezoeker draait aan wijzers van de klok, klok begint te lopen

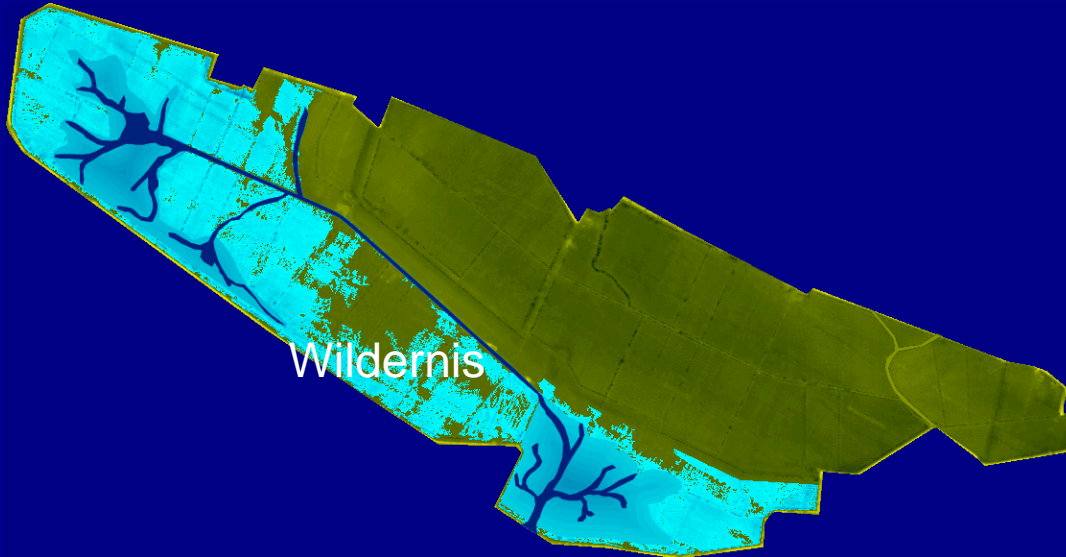
Animatie waterdynamiek start: kreek stroomt vol + leeg, vol + leeg enz. (twee keer per dag, in het ritme van het getij)

Tekstveld (introdactie) met foto's en meerkeuzemenu

# Tiengemeten

RITME van het WATER

  
TERUG



Interactieve klok

Introttekst & foto's

Meerkeuzemenu



Hoog, laag



Planten



Dieren

**Keuze Wildernis**

Terugknop (naar hoofdmenu)

De animatie stopt – het eiland stroomt leeg (op de kreken en diepten met permanent water na)

De keuzeknoppen verdwijnen

Grenzen Wildernis aangeven

Interactieve klok – bediening:

Bezoeker draait aan wijzers van de klok, klok begint te lopen

Animatie waterdynamiek start: kreek stroomt vol + leeg, vol + leeg enz. (twee keer per dag, in het ritme van het getij)

Tekstveld (introtectie) met foto's en meerkeuzemenu

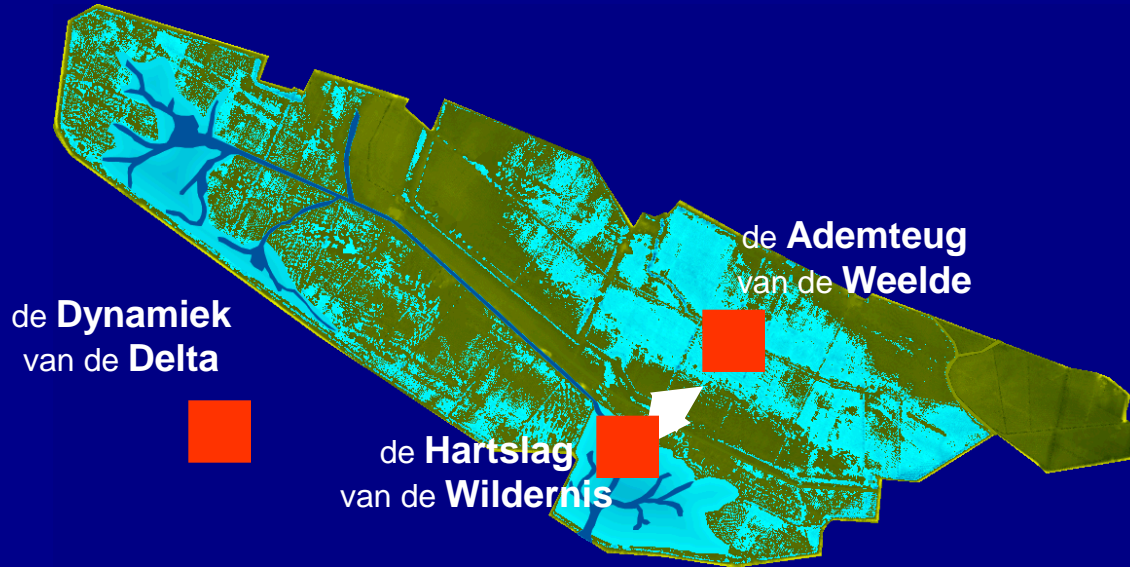
Maak een keuze (dan verschijnt bijbehorende info) of druk op 'Terug'

**NB Koppel animatie aan tekst: bij laag water zie je drooggevallen slikken met steltlopers e.d.**

# Tiengemeten

RITME van het WATER

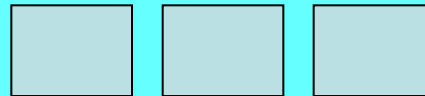
  
TERUG



Ritme van het water

Introtekst ...

Weelde, Wildernis, Delta



**Hoofdmenu**

Terugknop (naar startscherm)

Doorlopende animatie  
waterdynamiek Weelde +  
Wildernis

Tekstveld

Foto's met bijschriften

3 Keuzeknoppen met titels

Druk op een knop

# Tiengemeten

RITME van het WATER

  
TERUG



Interactieve kalender

Introttekst & foto's

Meerkeuzemenu



Vol, leeg



Planten



Dieren

## Keuze Weelde

Terugknop (naar hoofdmenu)

De animatie stopt – het eiland stroomt leeg (op de kreken en diepten met permanent water na)

De keuzeknoppen verdwijnen

Grenzen Weelde aangeven

Interactieve kalender – bediening:

Bezoeker veegt over kalender, blaadjes scheuren af – start eind september

Animatie waterdynamiek start: hartslag in Wildernis, nog geen waterbeweging in Weelde

Medio november: water stroomt via overloop naar Weelde  
In 3-5 keer zijn kommen Weelde volgestroomd

Medio mei: water in Weelde gaat verdampen

Medio juli: water in Weelde is verdampd

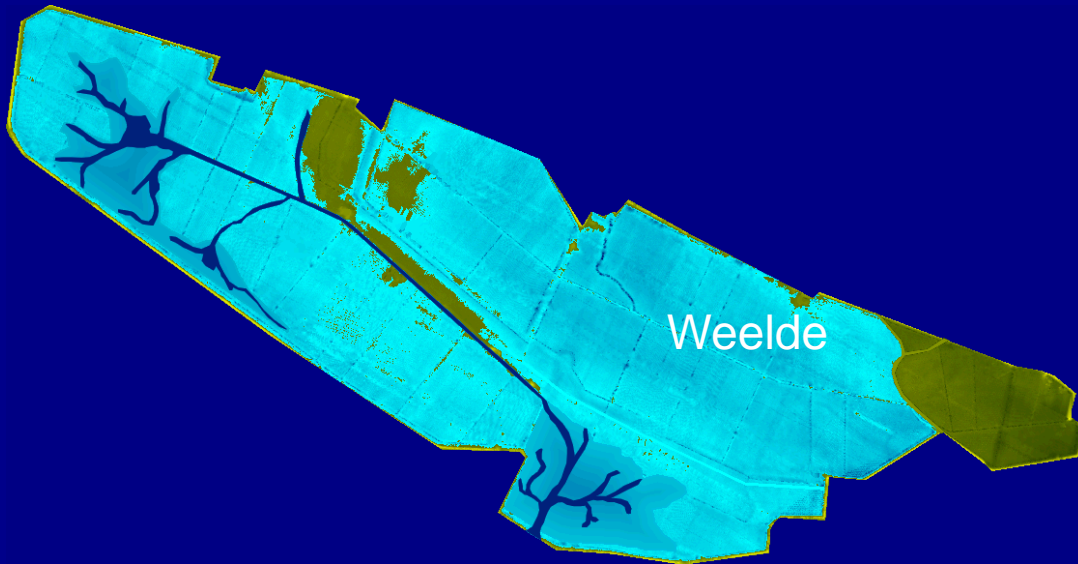
Enzovoort

# Tiengemeten

RITME van het WATER



TERUG



Interactieve kalender

Introttekst & foto's

Meerkeuzemenu



Leeg, vol



Planten



Dieren

## Keuze Weelde

Terugknop (naar hoofdmenu)

De animatie stopt – het eiland stroomt leeg (op de kreken en diepten met permanent water na)

De keuzeknoppen verdwijnen

Grenzen Weelde aangeven

Interactieve kalender

Tekstveld (introductie) met foto's en meerkeuzemenu

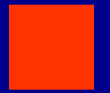
Maak een keuze (dan verschijnt bijbehorende info) of druk op 'Terug'

**NB Koppel animatie aan tekst: in winter zie je bij volgelopen kommen eenden, ganzen / in zomer zie je bij drooggevallen kommen slikken, steltlopers enz.**

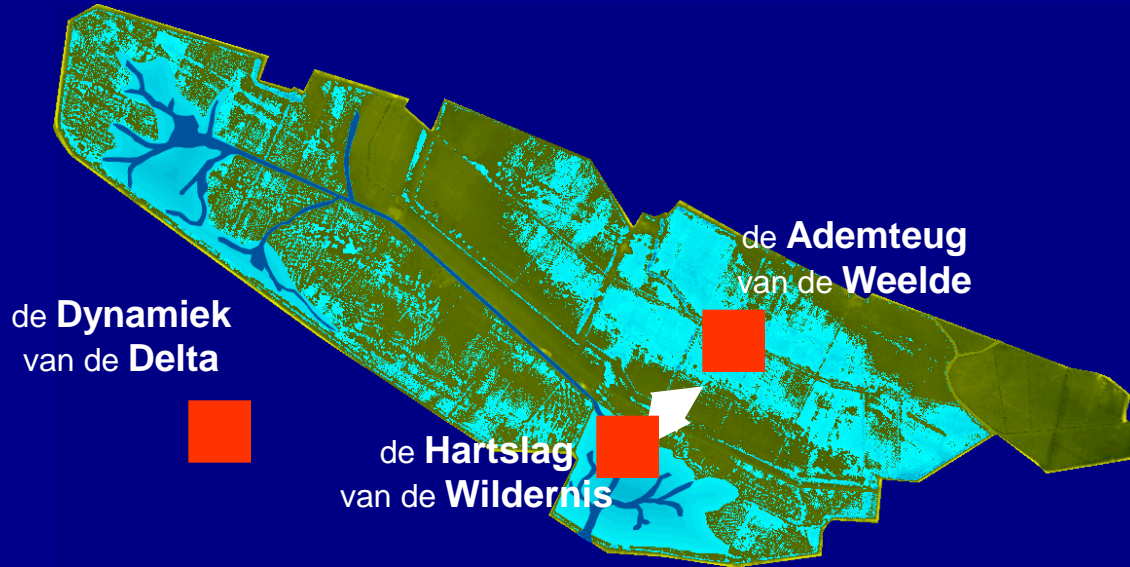


# Tiengemeten

RITME van het WATER



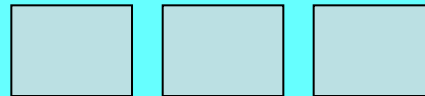
TERUG



Ritme van het water

Introtekst ...

Weelde, Wildernis, Delta



Hoofdmenu

Terugknop (naar startscherm)

Doorlopende animatie  
waterdynamiek Weelde +  
Wildernis

Tekstveld

Foto's met bijschriften

3 Keuzeknoppen met titels

Druk op een knop

# Tiengemeten

RITME van het WATER



TERUG



**Keuze Dynamiek van de Delta**

Terugknop (naar startscherm)

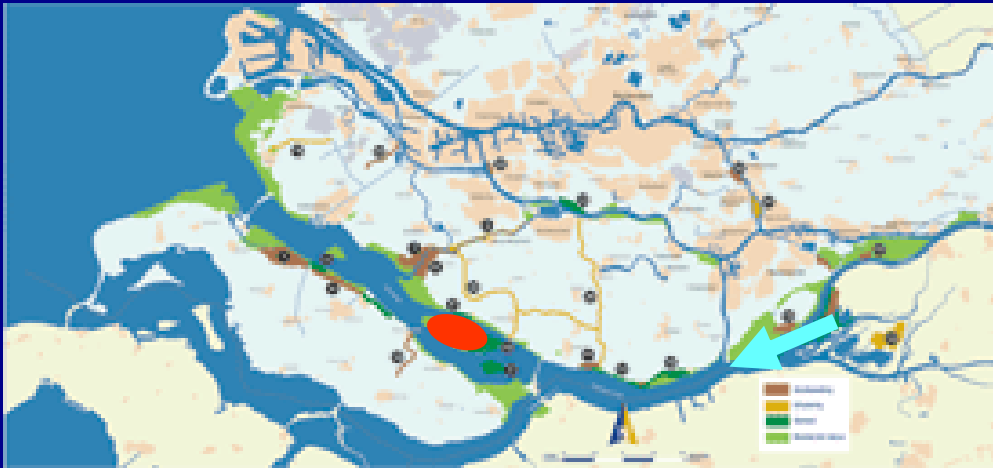
Doorlopende animatie  
waterdynamiek Weelde +  
Wildernis

# Tiengemeten

RITME van het WATER



TERUG



Dynamiek van de Delta

tekst ...

Foto's

**Keuze Dynamiek van de Delta**

Terugknop (naar startscherm)

Uitzoomen naar de Delta

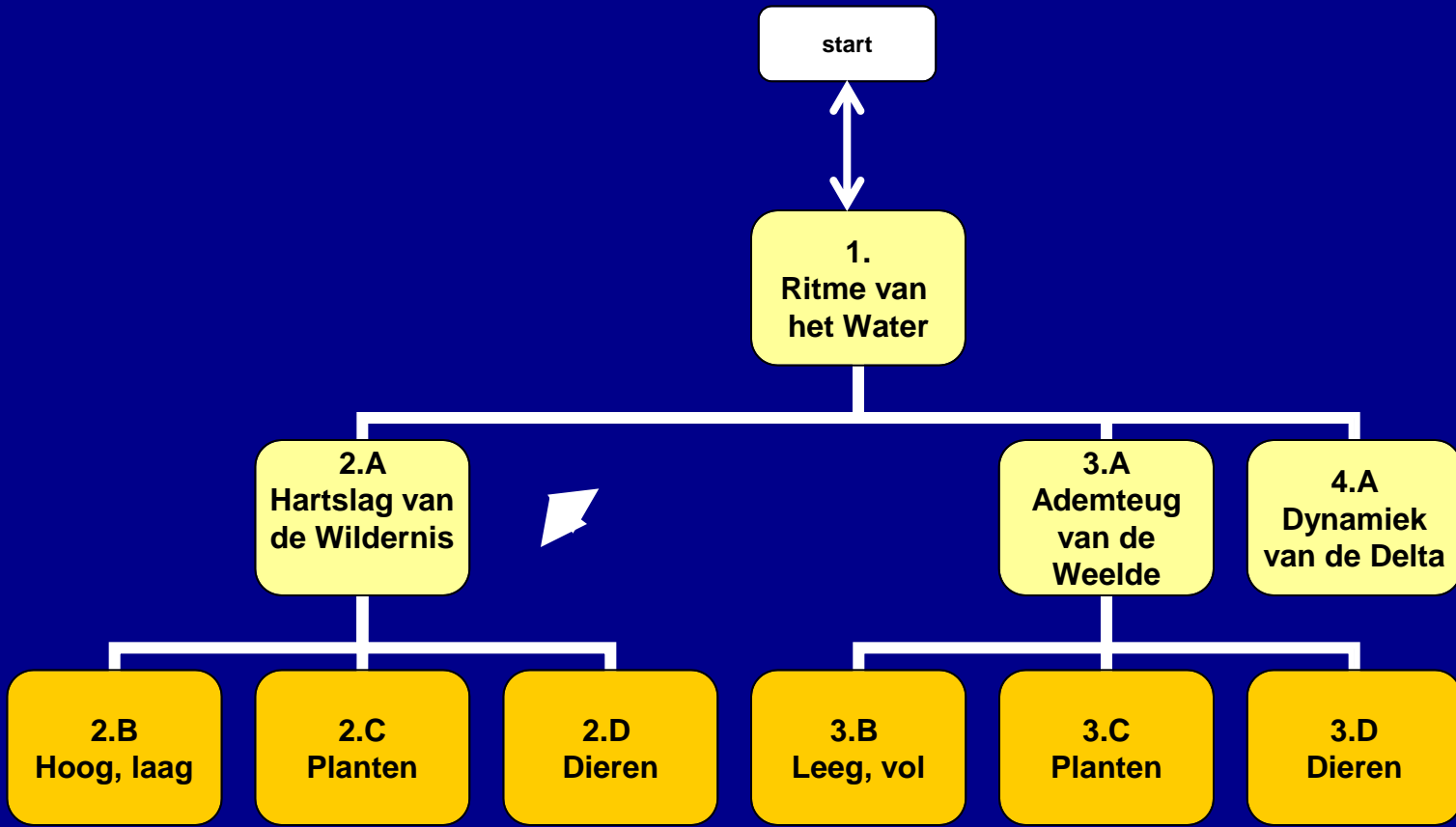
Ligging Tiengemeten aangeven  
(hier: rode stip)

Tekstveld + foto's – door kunnen  
klikken naar volgende  
tekstblokken met foto's (ca. 3 x)

Animatie: rivierwater stroomt  
vanuit Rijn en Maas via het  
Haringvliet richting de Noordzee.  
Water stroomt mondjesmaat  
vanuit delta naar Noordzee:  
sluisdeuren gaan bij laagwater  
open om te spuien. In 2010 gaan  
sluisdeuren op een kier (dit  
laatste wordt niet in de interactive  
uitgewerkt maar komt in de expo  
van Deltanatuur).

# Stroomschema





# Interactive Tiengemeten

