

Das CHAMELEON-Spiel soll spielerisch das Konzept des EU-Forschungsprojekts CHAMELEON näherbringen.

CHAMELEON - Nachhaltige und digitale EU-Landwirtschaft, Forstwirtschaft, Viehzucht und ländliche Entwicklung mit Hilfe von Drohnen und Künstlicher Intelligenz

Im Projekt CHAMELEON geht es darum die Sicherheit in der Land-, Vieh- und Forstwirtschaft und in ländlichen Gebieten zu erhöhen, indem mittels Drohnen und Künstlicher Intelligenz* Gefahren erkannt werden können und damit schnelles Eingreifen möglich wird. Zu diesen Gefahren gehören Naturgefahren und Brände, z.B. Schäden die durch Stürme, Schneelast und Erdbeben entstehen, aber auch Pflanzen, die von Schädlingen befallen sind oder unter Trockenstress leiden und kranke oder verletzte Tiere.



Einsatz von Drohnen und Künstlicher Intelligenz



Felder, Weiden und Wälder sind meist sehr groß und gar nicht so leicht zu überblicken. Es ist jedoch wichtig Krankheiten und Schäden schnell zu erkennen. So kann eine Ausbreitung schnell gestoppt werden. Im Wald ist es auch wichtig, Wanderer vor herabfallenden Ästen oder anderen Gefahren zu schützen.

Das Projekt CHAMELEON soll helfen, Probleme in großen Gebieten wie Wäldern, Feldern und Weiden schnell zu erkennen. Mit einer Drohne werden Bilder von den Gebieten aus der Luft aufgenommen. Eine Künstliche Intelligenz* erkennt auf den Bildern Schäden und Gefahren, z.B. Bäume, die vom Borkenkäfer befallen sind. So kann schnell eingegriffen werden, und der Borkenkäfer wird gestoppt! Auch kranke oder lahme Tiere auf der Weide kann die Künstliche Intelligenz erkennen. So kann dem Tier schnell geholfen werden!

*Eine Künstliche Intelligenz ist ein Computerprogramm, das lernen kann Probleme zu lösen und Entscheidungen zu treffen, ähnlich wie Menschen.

Herausgeber:

**Johanniter Österreich Ausbildung und Forschung
gemeinnützige GmbH**

www.johanniter.at/hilfe-angebote/forschung



<https://chameleon-heu.eu/>



@ChameleonHEU

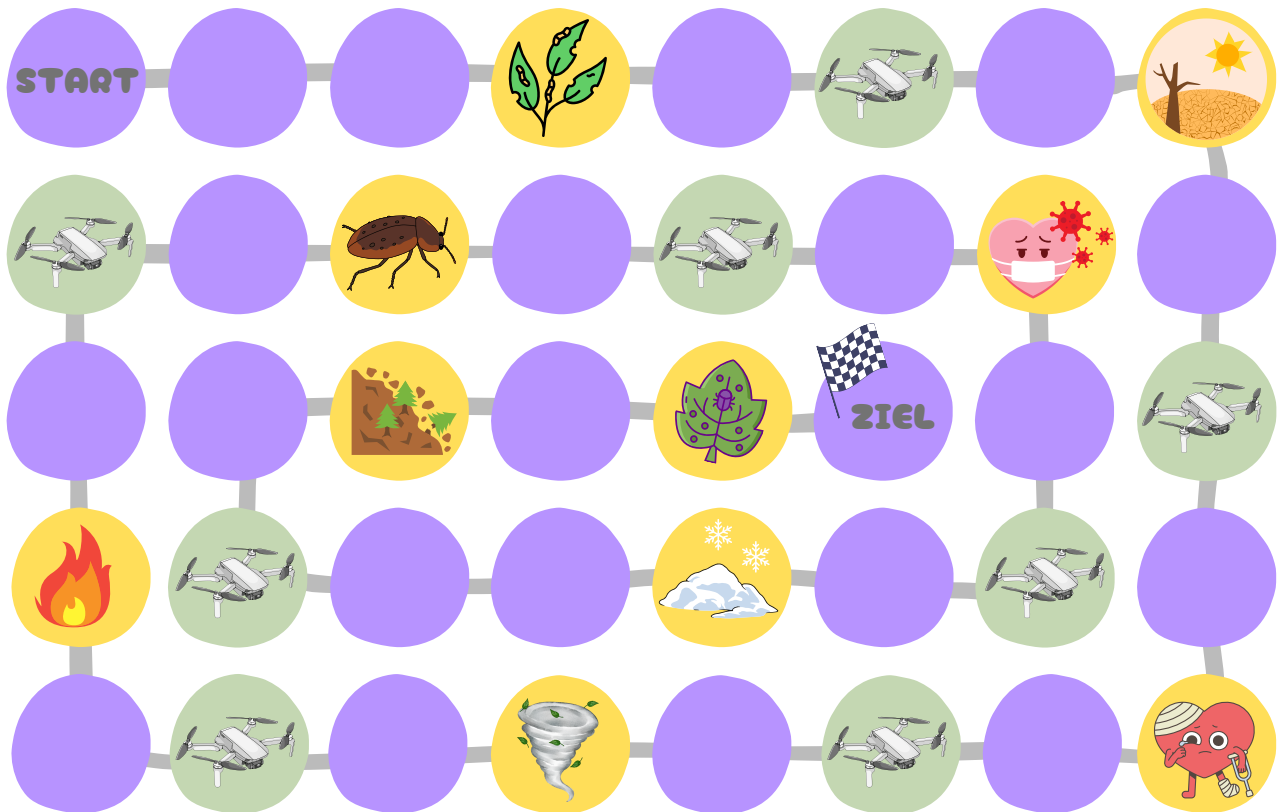
Kontakt: DI Clemens Liehr
(clemens.liehr@johanniter.at)



JOHANNITER



CHAMELEON wird finanziert durch das Horizon 2020 Forschungs- und Innovationsprogramm der Europäischen Union unter der Fördervereinbarung Nr. 101060529.



Spielanleitung:

Nehmt euch einen Würfel und Spielfiguren. Nach der Reihe wird gewürfelt und je nach Würfelzahl dürft ihr Felder weiterziehen. Wer auf einem Gefahren-Feld landet muss 3 Felder zurückspringen. Wer auf einem Drohnen-Feld landet darf die nächste Gefahr überspringen und auf dem Feld danach stehen bleiben. Besetzte Felder werden übersprungen. Wer als erstes ins Ziel kommt gewinnt.

Viel Spaß!



JOHANNITER