

## Konkurs na opracowanie scenariusza kreatywnego programu edukacyjno-kulturalnego wraz z koncepcją urbanistyczno-architektoniczną Parku Edukacyjnego „Akademia Bajki” w Pacanowie.

„Powiadacie:

– Nuży nas obcowanie z dziećmi.

Macie słuszność. Mówicie:

– Bo musimy się zniżyć do ich pojęć.

Zniżyć, pochylać, naginać, kurczyć. Mylicie się. Nie to nas męczy. Ale że musimy się wspinać do ich uczuć. Wspinać, wyciągać, na palcach stawać, sięgać. Żeby nie urazić”.

Janusz Korczak, *Kiedy znów będę mały*, Kraków 1991, s. 7.

### Idea

Początkiem myślenia o projekcie Parku Edukacyjnego „Akademia Bajki” są potrzeby, zainteresowania i marzenia jego głównych użytkowników, czyli dzieci. Punktem wyjścia jest założenie, że najdoskonalszy bajkowy świat powstaje w wyobraźni dziecka, że to ono jest mistrzem kreowania i przetwarzania elementów rzeczywistości na potrzeby swoich zabaw, twórczych działań czy zmagających edukacyjnych. Projektowany park nie ma być próbą odtworzenia wymyślanego dziecięcego świata, ma być miejscem, które pozwoli rozwijać wyobraźnię. Proponowane rozwiązania dopiero po przetworzeniu przez dzieci zyskują bajkowy pierwiastek. Zadaniem projektowym stało się więc, stworzenie różnorodnych przestrzeni działających na zmysły, budzących różne emocje, przestrzeni pełnych nieoczywistych skojarzeń i intrygujących detali. Wyposażenie parku to elementy, które pozwolą dziecku samodzielnie odkrywać i poznawać bajki, ale również tworzyć własne historie, przygody i zabawy jedynie inspirowane bajkowym nastrojem. Unikamy bezpośrednich nawiązań do konkretnych bajek bądź postaci, nie dajemy prostych i jednoznacznych rozwiązań. Dajemy natomiast do zabawy materiał, który można przetwarzać, ugniatać, modelować – zaufajmy dziecięcej wyobraźni.

Projektanci postawili na prostotę i różnorodność przestrzeni oraz budowanie atmosfery. Takie podejście oprócz tego, że pozwala na samodzielne interpretowanie zastanej rzeczywistości, jest też ponadczasowe, szybko nie opatrzy się, nie znudzi. Rozwiązanie łatwo da się adaptować do różnych potrzeb oraz nie przeminie wraz z modą na konkretną bajkę. W warstwie estetycznej park nie jest skażony dekoracjami imitującymi krainy znane z popularnych bajek. Nie wykorzystuje scenograficznych rozwiązań, które od razu „wkładają” dziecko w dokładnie określoną zabawę. Takie rozwiązanie, gdzie nadużywa się wizerunków bajkowych bohaterów czy w sposób nachalny odwołuje do konkretnych scen, ogranicza dziecięcą umiejętność samodzielnego, twórczego myślenia.

Dla dorosłego ważniejsze jest to, co realne i namacalne, dla dziecka – to, co piękne i ciekawe, nawet, jeśli nie jest prawdziwe. Dla dziecka ważniejsza i bardziej wartościowa może być przygoda, która mu się przyśniła, lub baśń, którą przeczytało niż obiektywna rzeczywistość.

### Koncepcja

Można zaryzykować stwierdzenie, że rzeczywistość dziecięca jest zorganizowana koncentrycznie. Każde dziecko najbezpieczniej czuje się we własnym domu – w przestrzeni oswojonej, dostosowanej, noszącej wszelkie znamiona obecności dziecka: jego zabawki, meble, rysunki. Dom to oznakowane terytorium malucha. Im dalej od progu frontowych drzwi, tym mniej pewnie się on czuje.

Ale w całym domu najważniejszy jest własny pokój dziecka, a w tym pokoju najważniejsze miejsce to łóżko. W łóżku chowa się przed wymyślanymi potworami, ale tam również śni i marzy, ćwiczy wyobraźnię,

przetwarza zapamiętaną rzeczywistość. W łóżku słucha bajek i wierszyków do poduszki, a później samo w nim czyta przed zaśnięciem... Jeżeli tylko pokochało książki.

Chyba każdy zna te błogie chwile tuż przed zaśnięciem, kiedy bezpiecznie, pod kołdrą można słuchać najpiękniejszych bajek, porywających opowieści czy książek pełnych tajemnic. Jest to moment, gdy świat rzeczywisty przeplata się z tym bajkowym, gdy zwyczajne przedmioty mogą stać się częścią fantastycznego świata. Nagle nie wiadomo już czy to jawa, czy sen, czy może bajka? Dobrze, że jest kołdra, w którą można się bezpiecznie zawinąć i marzyć.

A później, gdy potrafimy już czytać i z wypiekami na twarzy prosimy: – Mamo, jeszcze tylko jeden rozdział, mamo nie wyłączaj lampki! – Znow kołdra przychodzi z pomocą, jak doskonale, niczym w jaskini można się pod nią ukryć i z latarką w rękę pochłaniać kolejne rozdziały.

Kołdra to też przy odrobinie wyobraźni wyspa na oceanie pomiętego prześcieradła, wysokie góry ze szczytami z poduszek, grotą z ukrytym skarbem, a może trampolina lub pole bitwy na poduszki. Skojarzenia można mnożyć, gdy weźmie się pod uwagę, jak różnie może być powleczone – kwiatowa łąka, szachownica pól, morskie fale.

Proponowana koncepcja zbudowana jest właśnie wokół kołdry, kołdry jako towarzysza wieczornych opowieści, kołdry jako bezpiecznego schronienia i wreszcie kołdry jako doskonałego placu zabaw. Projektowany park w sferze wizualnej zamieniony został w ogromną kołdrę.

Proponujemy pomysł totalny mający odbicie w sposobie kształtowania przestrzeni, architekturze, podejściu do istniejącej szaty roślinnej i formach plastycznych umieszczonych w parku. Spójny i wyrazisty pomysł to też szansa na zaistnienie w świadomości potencjalnych turystów. Stworzona koncepcja rozumiała jest dla wszystkich niezależnie od kultury i narodowości. Walorem jest również duża elastyczność, łatwość zmieniania zawartości merytorycznej i treści edukacyjnych poznawanych podczas wizyty w parku.

## **Założenia programowe**

Obszar opracowania połączony został z terenem Europejskiego Centrum Bajki kładką, która pozwala na bezpośrednią komunikację pomiędzy istniejącym obiektem a planowaną inwestycją, widok z kładki to przedsmak doskonałej zabawy jaka czeka zwiedzających w parku.

Z terenu Parku Edukacyjnego „Akademia Bajki” została wydzielona ogólnodostępna przestrzeń wejściowa składająca się z dużego częściowo zadaszonego placu wyposażonego w atrakcje wodne oraz przystosowanego do organizacji targów rękodzieła artystycznego czy sprzedaży książek dla dzieci, zaplanowano również miejsce na działania artystyczne. Na placu zlokalizowany został też dwukondygnacyjny pawilon mieszczący hol wejściowy, kasy biletowe, salę wielofunkcyjną, toalety i kawiarnię oraz niezbędne zaplecze socjalne. Pawilon ma dach użytkowy, na którym zaproponowano umiejscowienie ogródka kawiarnianego, dach pełni także funkcję komunikacyjną dla turystów przechodzących kładką lub idących od strony parkingu. Zaplecze infrastrukturalne z miejscami postojowymi dla samochodów i zatoką dla autokarów usytuowano na skraju terenu opracowania na tyłach pawilonu.

Budynki znajdujące się na działce przy ulicy Słupskiej wyburzono, w ich miejscu zasugerowano umieszczenie części biurowo-gospodarczej wraz z budynkiem hotelowym oraz zabudowy inwentarskiej i zaplecza gospodarczego ogrodu, całość inspirowana typową zagrodą wiejską regionu świętokrzyskiego.

By zapewnić dogodną komunikację pomiędzy przestrzenią wejściową parku a strefą zlokalizowaną przy ulicy Słupskiej zaproponowano utworzenie na granicy terenu opracowania, równoległe do ulicy Słupskiej, ciągu pieszo-jezdnego. Wzdłuż tej promenady możliwe jest prezentowanie plenerowych wystaw czasowych lub innych ekspozycji.

Właściwy teren parku został podzielony na trzy podstawowe strefy tematyczne: edukacyjną, czyli działania i zabawy związane z poznawaniem i eksperymentowaniem; przyrodniczą, czyli przestrzeń, w której dominuje natura; aktywną, czyli część dla lubiących sport i wyzwania. Podział taki umożliwi zwiedzającemu wybór, które atrakcje parku chce poznać, zgodnie ze swoimi zainteresowaniami i oczekiwaniami. Możliwe jest też czasowe wyłączenie danej strefy na potrzeby organizacji imprez czy wydarzeń kulturalnych lub warsztatów edukacyjnych.

## Decyzje urbanistyczne

Park edukacyjny „Akademia Bajki”, został zaprojektowany na prostym i zwartym obszarze o kształcie inspirowanym koldrą. Funkcje dodatkowe, nie edukacyjne – parking oraz część administracyjno-gospodarcza umieszczono poza głównym obrysem. Decyzja o usytuowaniu funkcji administracyjnych w sięgaczu przy ulicy Słupskiej, podyktowana jest uszanowaniem miejsca. Działka została wypełniona zabudową w skali ulicy i w charakterze nawiązującym do lokalnej architektury. Na zamknięciu ulicy przy której umieszczone jest Europejskie Centrum Bajki zlokalizowano instalacje „Nocna Lampka”, ma ona być znakiem rozpoznawczym parku, przyciągać i zapraszać. Z ECB projektowany park połączony jest bezpośrednio kładką a pośrednio bliźniaczymi placami umieszczonymi po dwóch stronach ulicy Szkolnej. Za ważny punkt w przestrzeni został uznany kanał przepływający przez obszar opracowania, w projekcie woda została rozbudowana i wyeksponowana.

## Gospodarka drzewostanem

Gospodarka drzewostanem wykonana na potrzeby koncepcji konkursowej zakłada usunięcie wszystkich drzew wskazanych w opracowaniu stanowiącym materiał wyjściowy do prac (Inwentaryzacja 2010 r.). Dodatkowo do usunięcia kompozycyjnego wskazano grupy drzew w większości z gatunku *Coryllus avellana* oraz z gatunków drzew owocowych (tych w gorszym stanie zdrowotnym lub młodych).

Natomiast za najbardziej wartościowe dla przyszłego założenia uznano strukturalne pnie drzew z gatunku *Juglans regia*, *Malus domestica* czy gatunków nieowocowych, takich jak *Robinia pseudoacacia* i *Salix*. Ich ekspozycja dzięki usunięciu krzewów i niskich drzew przesłaniających pozwoli na ukazanie ciekawych form koron, koloru kory czy charakteru pokroju wyżej wymienionych gatunków. Również za cenne uznano i wskazano do adaptacji liniowe nasadzenia drzew (klony, robinie, wierzby) wzdłuż granic opracowania. Do adaptacji wskazano także zagajnik klonów (*Acer platanoides*) oraz grupę zimozielonych świerków pospolitych. Gatunki charakteryzujące się szybkim wzrostem, mogące osiągnąć znaczne wysokości, będą cennym elementem struktury roślinnej parku i ciekawym kontrastem dla niższych form drzew owocowych.

Wskazane do adaptacji drzewa i krzewy spójnie uzupełniają koncepcję parku niekiedy stanowiąc dominantę przestrzenną (jak dorodna wierzba w zachodniej części terenu opracowania), niekiedy tworząc tajemniczy cienisty zagajnik ze szczelnym dachem z koron klonów czy szpalerowe nasadzenia graniczne będące naturalnym wygradzeniem wizualnym obiektu.

Do usunięcia ze względu na kolizje z planowaną inwestycją wskazano pojedyncze okazy z gatunku *Juglans regia* w północnej strefie parku. Projektując przestrzeń placu wejściowego, komunikacji oraz zabudowy, odsłaniając połacie dachu, założono adaptację możliwie dużej liczby drzew. Odpowiednia ekspozycja oraz nocna iluminacja szarych pni orzecha, wydobędzie charakterystyczne cechy pokroju tego gatunku.

Uzupełnienia nasadzeń na terenie założenia ograniczą się do traw ozdobnych, roślin wodnych szuwarowych, łąk kwietnych na zboczach skarp. Dominujące będą drzewa istniejące z odpowiednią ich ekspozycją, świetliste murawy z grupami roślin cebulowych oraz pojedyncze dosadzenia drzew ozdobnych uzupełniające układy.

Gatunki występujące na terenie zapewniają efekt całoroczny ze względu na wiosenne kwitnienie, letnie kolory owoców i odcienie zieleni, jesienne przebarwienia charakterystyczne dla drzew owocowych i klonów, po zimowe strukturalne pnie orzechów i zimozielone grupy świerków.

## Komunikacja kołowa

Komunikacja dojazdowa do parku realizowana jest ulicą Szkolną która prowadzi do parkingu dla gości (zarówno tych którzy przyjechali samochodami osobowymi jak i grup w autokarach), usytuowanego na tyłach pawilonu „Jasiek”. Za pawilonem zlokalizowano też dojazd techniczny do obsługi kawiarni i tej części parku.

Wzdłuż zachodniej granicy parku wytyczono nową drogę prowadzącą do drugiego wejścia oraz do części administracyjnej. Parking dla pracowników i gości hotelowych mieści się w sięgaczu przy ulicy Słupskiej. Wjazd i wejście od ulicy Słupskiej mają jednak charakter drugorzędny.

## **Komunikacja piesza**

Podstawowe znaczenie dla komunikacji pieszej ma plac wejściowy. To miejsce, gdzie czuć już przedsmak zbliżającej się przygody. To przestrzeń, gdzie najlepiej widać koncepcję koldry, plac jest nią częściowo zadaszony widać jej rant. Koldra uchylona jest tak, by odslaniać dach Pawilonu „Jasiek” i skonstruowana w sposób umożliwiający drzewom przerastanie przez nią. Na plac Pod Pierzyną można dostać się trzema drogami zależnie od przyjętej kolejności zwiedzania. Wszystkie trasy dostępne są dla osób niepełnosprawnych.

Po zapoznaniu się już z ekspozycją Europejskiego Centrum Bajki oraz Ogrodem Zmysłów, gość przekracza ulicę Szkolną kładką, która prowadzi na plac. Trasa ta jest najefektowniejsza ponieważ zanim sprowadzi turystów na plac przeprowadza ich po dachu Pawilonu „Jasiek”, gdzie mogą odpocząć w kawiarni, której ogródek jest właśnie tam usytuowany. Kawiarnia „Okruszki w łóżku” mieści się wewnątrz pawilonu i ma również tradycyjną salę dla gości. Następnie kładka wije się wokół pawilonu, przechodzi przez powierzchnię koldry, tak by zwiedzający mógł rzucić okiem na atrakcje znajdujące się wewnątrz parku, widoczny będzie głównie park linowy „Pobujaj w obłokach”. Kładka wprowadza gości na plac, by mogli od razu udać się do kas lub skorzystać jeszcze z oferty turystycznej w części niebiletowanej.

Przyjezdni, którzy zostawili samochód na parkingu zlokalizowanym za Pawilonem „Jasiek” lub wysiedli tam z autokaru mogą wejść od razu na dach Pawilonu i zejść na plac opisaną powyżej drogą lub wybrać ścieżkę wiodącą wokół pawilonu równoległe do ulicy Szkolnej, gdzie wysokość pokonać trzeba rampą.

Zwiedzający lub mieszkańcy nadchodzący od strony miasta na plac zejdu schodami bądź rampą umieszczoną w narożniku ulic Szkolnej i alei Śpiących Marków.

Plac Pod Pierzyną pełni nie tylko funkcję komunikacyjną, ale również jest na nim miejsce na szereg atrakcji. Przewidziano wykorzystanie płynącej w tej lokalizacji wody przez wprowadzenie jej na plac w formie płytkiego rozlewiska, po którym można skakać z kamienia na kamień, tak by się nie zamoczyć. W upalne dni działa tu też fontanna w formie ciągu pojedynczych dysz umieszczonych w skarpie wzdłuż ulicy Szkolnej, które delikatnie zraszają plac znajdujący się w obniżeniu. Dzieci mogą bawić się uciekając przed wodą.

W zadaszony części placu wyznaczono miejsca na stragany z lokalnym rękodziełem, w określone dni może odbywać się tu ekologiczny targ ze zdrową żywnością, rozstawić mogą się też księgarze promujący literaturę dziecięcą.

Na placu przewidziano także przestrzeń na wystawy czasowe, akcje edukacyjne, ustawienie mini sceny lub ekranu do projekcji filmów na świeżym powietrzu. W zimne miesiące powyższe zadania przejmują Pawilon „Jasiek”, w którym oprócz strefy obsługi turysty (hol, kasy biletowe, kawiarnia, toalety) mieści się także sala do zadań specjalnych.

Wokół wody zaprojektowano główną alejkę parkową, przy niej znajdują się miejsca przeznaczone do odpoczynku, tam rodzice mogą obserwować jak dzieci szaleją na świeżym powietrzu. Miejsca te nazwane „Krótka drzemka” wyposażone są w ławki oraz częściowo zadaszony. Rozwiązanie takie doskonale sprawdza się zarówno w dni słoneczne jak i wtedy gdy pogoda nie dopisuje. Od głównej alejki odchodzą ścieżki które doprowadzają turystów do wszystkich atrakcji.

## **Architektura – Koldra**

Koldrze w opisywanym wydaniu bliżej jest do struktury niż architektury, tak naprawdę wyróżnić można tu jedynie Pawilon „Jasiek” jako samodzielny budynek, usytuowany tak by miało się wrażenie, że niedbale wystaje spod koldry oraz pół otwartą jaskinię „Oczka zmrzu”.

Uniesiona nad placem koldra jest zielonym, użytkowym dachem jaskini, ażurowym zadaszonym części placu wejściowego, konstrukcją, przez którą przerastają drzewa.

## **Architektura – Pawilon „Jasiek”**

Pawilon inspirowany jest kształtem „Jaśka”, małej poduszki. Forma ta została zgeometryzowana i uproszczona oraz dopasowana do ukształtowania terenu. W ten sposób w parku pojawiła się gigantyczna poduszka której poszewka otwiera się na plac. By „Jasiek” wydawał się miękki i plastyczny zaproponowano wykonanie go z blachy barwionej na biało i zmatowionej by nie tworzyły się niepotrzebne refleksy i odbicia. Układ funkcjonalny zgodny jest z wytycznymi, dodatkowo zaproponowano zlokalizowanie kas biletowych na frontowej elewacji tak by sprzedaż biletów mogła odbywać się zarówno wewnątrz i na zewnątrz budynku.

## **Architektura – część administracyjno-gospodarcza**

Architektura części administracyjno-gospodarczej inspirowana jest typową zagrodą świętokrzyską a w szczególności zagrodą Czernikiewiczów w Bodzentynie. Z wzorca zaczerpnięte zostały czytelność układu funkcjonalnego, dziedzińce wraz z galeriami, geometria i kont nachylenia dachu. Materiały które dobrano to drewno i gont. Program funkcjonalny obiektów jest zgodny z wytycznymi.

## **Multimedia**

Najważniejszym urządzeniem multimedialnym jest bilet elektroniczny pozwalający na kontrole dostępu do stref biletowanych i przemieszczanie się między nimi.

W całym parku zainstalowany jest system nagłośnienia oraz oświetlenie. W wersji podstawowej są to po prostu głośniki umożliwiające umilenie czasu odwiedzającym muzyką, na przykład gdy skaczą w parku trampolin lub zimą gdy jeżdżą na lodowisku. Specjalne nagłośnienie zaprojektowano w zagajniku gdzie ukryte w dziupli głośniki kierunkowe budują nastrój, oraz w czytelnicy pod lampką gdzie czytane bajki można usłyszeć z głośników wmontowanych w leżanki czy zainstalowanych w trawie.

Oświetlenie podstawowe ma zapewniać swobodne i bezpieczne funkcjonowanie na terenie parku, w wersji dodatkowej są to kolorowe światła umieszczone w zagajniku.

Bardziej zaawansowane technologie przewidziano jedynie w jaskini oraz w czytelnicy ponad nią. Zblokowanie multimediiów w jednym obszarze ułatwia dbanie o tą infrastrukturę, umieszczenie skomplikowanych systemów w zamykanym pawilonie pozwala to też gwarancja ich bezpieczeństwa. Multimedia opisano w dalszej części przez pryzmat aktywności do których są potrzebne.



## Wstępny konspekt scenariusza

„Pełno na świecie bajek, ale najpiękniejsze bajki kryją się w lesie. Bajki czają się w gęstych krzakach, szumią w rozchwianych gałęziach, dzwonią w powietrzu wtedy właśnie, kiedy i cisza dzwoni. Bo kto się ciszy długo przysłuchuje, ten wie, że cisza w uszach dzwoni.

Mówiąc te słowa, Ali Baba zaczął się tak długo przysłuchiwać ciszy leśnej, aż zadzwoniła mu w uszach. Potem Ali Baba ukląkł i szepnął:

– Boże! Zrób tak, żeby mnie w lesie zaskoczyła nagła i niespodziana bajka! Niech ta bajka będzie straszna i groźna, byleby była ciekawa i piękna”.

*Bolesław Leśmian, Ali Baba i czterdziestu zbójców [w:] Klechdy sezamowe, Warszawa 1997, s. 55-56.*

Opisana powyżej idea i sposób myślenia o Parku Edukacyjnym „Akademia Bajki” jako miejscu twórczego rozwoju i kreatywnej zabawy nie mogą być realizowane poprzez tradycyjny scenariusz narracyjny.

Pomysł zakłada dwa sposoby poznawania treści, którymi park jest nasycony. Pierwszy bardzo intuicyjny i z pozoru pozbawiony zasad oraz reguł, można nazwać go po prostu szaloną zabawą na kółdrze. Dzieci odwiedzające park korzystają z przestrzeni i atrakcji w sposób nieskrępowany i podporządkowany jedynie własnej fantazji. Park jest doskonałym miejscem do twórczej zabawy, poszczególne strefy zostały wymyślane tak, by pobudzać wyobraźnię i kreować własne wymyślane światy.

Ukształtowanie terenu – górki, dolki, pofalowana nawierzchnia – może być pretekstem do zabawy. Dzika przyroda, bujna zieleń to zapowiedź nadzwyczajnej przygody, zacumowane tratwy to obietnica dalekiej podróży. Taka forma eksploatacji parku dla najmłodszych będzie już dużym przeżyciem. Ale nawet uwadze maluchów nie umkną umieszczone we wszystkich strefach tajemnicze przedmioty. I tak wrodzona dziecięca ciekawość prowadzi nas do drugiej, bajkowej metody zwiedzania parku.

Każda ze stref parku wyposażona jest w elementy edukacyjne, w każdym obszarze jest to coś innego, co przykuwa uwagę i zachęca do poznania. W parku linowym umieszczono tajemnicze skrzynki, na trampolinach rozrzucono alfabet, ślady, znaki topograficzne i wskazówki można odnaleźć w zagajniku, a przy przystani pływają listy zamknięte w butelkach. Te drobne artefakty nie są związane bezpośrednio ze światem bajek, ale ich zawartość pozwala zwiedzać park podążając tropem literackim.

Maluchy poprzez swobodą zabawę dotrą do wartościowych informacji, starsi od razu będą chcieli się zmierzyć z przygotowanymi zadaniami. Wszyscy odkrywają „zaszyte” w parkowej przestrzeni bajkowe treści.

## Poduchy w akcji – strefa aktywna

Coś dla odważnych, dla dużych i małych sportowców. Dwie aktywności przeplatają się tu, tworząc tory przeszkód o różnym stopniu trudności, park linowy „Pobujaj w obłokach” i park trampolin „Buch w puch” to gwarancja szalonej zabawy. Zaprojektowany został skomplikowany system lin i siatek do wspinania. Uczestnicy wdrapują się po nich wysoko ponad kółdrę, by potem bezpiecznie spaść do parku trampolin niczym w puchową kółdrę. Skoki na trampolinach to nawiązanie do ulubionej dziecięcej zabawy, skakania po łóżku, najlepiej z materacem ze sprężynami! W takiej scenerii i atmosferze nic tylko zorganizować wielką bitwę na poduchy.

## „Pobujaj w obłokach” – park linowy

Park linowy to ogromny plac zabaw, oparty na systemach linowych, mostach, pająkach i sznurowych zabawkach. Ciąg atrakcji pozwala przejść niemal cały park wzdłuż jego granicy nie dotykając stopą ziemi.

Atrakcję są tak dobrane, aby łatwo było wytyczyć trasy dla młodszych i starszych użytkowników. Najodważniejsi będą mogli wspiąć się na tyle wysoko, by chodzić w koronach drzew. Dodatkową atrakcją stanowi też miękkie podłoże ukształtowane tak by przypominało oczywiście pomietą koldrę. Zapewnia ono bezpieczeństwo oraz pozwala bawić się na pofalowanej powierzchni, wspinać się na góry, chować w zagłębieniach i zakamarkach.

Bajkowa edukacja odbywa się w parku linowym poprzez system tajemniczych skrzynek umieszczonych w płataninie lin. Różnej wielkości pudełka w tym samym kolorze wyznaczają trasę zgodnie, z którą trzeba przemieszczać się po konstrukcji. Kolory oznaczają poziom trudności przejścia, dla młodszych skrzynki umieszczono niżej, jest do nich łatwiejszy dostęp i sposób otwierania, treść mają dostosowaną do wieku. Skrzynki zawierają teksty wybranych bajek podzielone na fragmenty, tak by po przejściu wybranej trasy poznać całą bajkę. Niektóre skrzynki umieszczone są w trudno dostępnych częściach parku linowego, trzeba tam wykazać się sprawnością fizyczną, aby się do nich dostać, inne pudełka otwierają się po ustawieniu właściwego kodu na kłódce (zagadka w poprzedniej skrzynce), czasami potrzebna jest współpraca dwóch osób, by zdobyć wiadomość. Skrzynki otwierają też prawidłowo rozwiązane łamigłówki słowne, dobrze dopasowany element czy klucze znalezione w innej części parku linowego.

Żeby poznać bajkę trzeba wykazać się sprawnością, odwagą, ważna jest współpraca, zaufanie, a czasem spryt. W tej strefie świetnie sprawdzą się bajki, które mówią o tych wartościach – zabawa nawiązuje wtedy do bajkowych zdarzeń.

Park linowy „Pobujaj w obłokach” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletu, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Zimą park linowy jest czynny, choć wejście na niektóre trudniejsze trasy może być czasowo ograniczone.

### **„Buch w puch” – park trampolin**

Skoki na trampolinach to fantastyczna zabawa, a gdy do dyspozycji jest system wielu trampolin, o różnych kształtach i parametrach, dzieci z pewnością nie będą chciały przestać skakać. Zaprojektowany park trampolin zajmuje około 250 m<sup>2</sup> i pozwala wyszaleć się dużym i małym użytkownikom.

Bajkowa edukacja realizowana jest tu poprzez zmagania z literami. Dla najmłodszych będzie to prawdopodobnie nauka alfabetu, dla starszych ćwiczenie pisowni oraz zapamiętywanie i utrwalanie tytułów poznanych w parku bajek. Na trampolinach zostały naniesione w formie rozsypanki litery, są one różnej wielkości i niektóre może być trudno odnaleźć. Zadaniem dla bawiących się jest na przykład wyskakanie całego alfabetu, czyli podskok na trampolinie w miejscu umieszczenia danej litery. Inne zadanie to wyskakanie konkretnych wyrazów albo tytułów bajek. Zadania nie są trudne i mają rozśmieszać dzieci oraz dorosłych.

Park trampolin „Buch w puch” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletu, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Zimą park trampolin jest zaduszony namiotem pneumatycznym, wielki biały namiot przypomina napompowaną poduszkę więc dobrze pasuje do całości zagospodarowania parku i przede wszystkim umożliwia korzystanie z atrakcji przez cały rok.

### **Zielony patchwork – strefa przyrodnicza**

Ta strefa również składa się z trzech przestrzeni aktywnych. Mini zoo „Liczymy barany” to obszar obejmujący budynki nawiązujące do zagrody świętokrzyskiej oraz wybiegi dla poszczególnych zwierząt. Goście nie tylko liczą barany przeskakujące przez płot, mogą też karmić i głaskać wybrane gatunki oraz poznają zwyczaje zwierząt.

Ogród „Łatki w kwiatki” to teren, gdzie na grządkach wyglądających jak kolorowe łatki na koldrze uprawiane są kwiaty i warzywa, jest też fragment sadu owocowego. Można tu bawić się w ogrodników i uczyć, jak wygląda prawdziwa praca w ogrodzie, sadzie czy gospodarstwie. Zimą po szaleństwach na śniegu w tej przestrzeni urządzić można ognisko.



Ostatni element części przyrodniczej to „Dziki zagajnik zagubionych w poszewce”. To las na pierwszy rzut oka w całości oddany naturze. To tu znajdują się najdziksze drzewa z powyginanymi gałęziami, wysokie zarośla tworzące tajemnicze korytarze, dziuple, norki, schowki. Przestrzeń uzupełniona jest o ukryte na drzewach domki, szalasy, do budowy których zachęcają leżące wokół gałęzie i liczne kryjówki. A w kryjówkach skarby! Skarby świecą i to właśnie buduje atmosferę tego miejsca, światło wydobywające się z dziupli, przeświecające liście, błyskające spod kamienia. O każdej porze roku to niesamowite miejsce i bardzo udana zabawa.

### **„Liczymy barany” – mini zoo**

Mini zoo to powszechnie znana atrakcja, sposób działania jest wszędzie taki sam i sprawdza się bardzo dobrze.

Zaprojektowano dwa budynki gospodarcze, jeden przeznaczony dla zwierząt dużych, a drugi dla małych, oraz wybiegi, na których zwierzęta te mogą się paść. Zwiedzający mogą podglądać jak żyją zwierzęta, czym się żywią i jak funkcjonują. Dla maluchów, głównie z dużych miast, może to być zaskoczeniem. A przeżyciem może okazać się karmienie zwierząt czy zabawy z tymi oswojonymi.

Bajkowa edukacja jest tu dość skromna, poznać można bajki czy wierszyki mówiące o zwierzętach, są one do pobrania przy zagrodach. Zebrane razem tworzą mini książeczkę o tej tematyce. Edukacyjną wartość ma tutaj jednak głównie przebywanie ze zwierzętami i obserwowanie ich. Możliwa jest też organizacja pokazów i warsztatów związanych z hodowlą zwierząt – dojenie krowy, strzyżenie barana czy wybieranie jajek z kurnika. Może być to ciekawa oferta dla przedszkoli i szkół.

Mini zoo „Liczymy barany” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletów, jednak zwierzęta na wybiegu widoczne są dla osób przechodzących aleją Nocnych Marków oraz z „Czytelni pod lampką”, która sąsiaduje z pastwiskiem. Zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się zazwyczaj bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Pokazy oraz warsztaty prowadzi osoba zajmująca się zwierzętami, opiekunowie są też potrzebni w godzinach karmienia oraz do codziennej pielęgnacji. Zimą również można odwiedzać zwierzęta, ale raczej w budynkach niż na wybiegu.

### **„Łatki w kwiatki” – ogród**

Ogród kwiatowy, ogród warzywny, szklarnia, sad to kolejne łatki, które tworzą tę przestrzeń. Ogród z dnia na dzień zmienia się, jedne rośliny rozkwitają inne więdną, zmieniają się kolorystyka, zapachy, to wbrew pozorom dynamiczna przestrzeń, osoby cyklicznie powracające do parku mogą obserwować przemiany w przyrodzie związane z porami roku. W ogrodzie można z bliska zobaczyć, jak rosną poszczególne gatunki, jak wygląda pielęgnacja roślin i dowiedzieć się jakie prace wykonuje się w ogrodzie.

Tutaj znów edukacja bajkowa ustępuje pola tej przyrodniczej. Bajki i wierszyki mogą służyć za swoistą mapę do zwiedzania ogrodu – zadanie polega na przykład na odszukaniu kolejno wszystkich wymienionych w tekście warzyw, owoców czy kwiatów. Przestrzeń ogrodu jest też przystosowana do prowadzenia zajęć dla grup zorganizowanych – zakładanie ogrodu, przesadzanie i pielęgnacja roślin dla dzieci, również projektowanie ogrodów, tworzenie ozdobnych rabat kwiatowych dla dorosłych, hobbystów, ale też osób związanych z branżą. Kwiaty, owoce i warzywa uprawiane w ogrodzie można przeznaczyć na materiał dla florystów, którzy organizować mogą tu swoje pokazy, owoce i warzywa można kupić na straganie na placu wejściowym, również w formie domowych przetworów.

Ogród „Łatki w kwiatki” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletów, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Ogrodnicy potrzebni są do codziennej pielęgnacji ogrodu, a animatorzy i specjaliści do prowadzenia zajęć i warsztatów. Zimą ogród usypia, ale szklarnia zmienia się w mini pawilon wystawienniczy, gdzie prezentowane mogą być wystawy czasowe o bajkowej tematyce. Dodatkowo w przestrzeni ogrodu bezpiecznie można rozpalić zimowe ognisko, będące przyjemną niespodzianką na koniec mroźnego dnia spędzonego w parku.

## **„Dziki zagajnik zagubionych w poszewce”**

To najbardziej, bajkowe miejsce w strefie przyrodniczej, a może i w całym parku. To po prostu, albo raczej aż, las. Las gęsty, dziki, naturalny, nieduży, ale pełen tajemniczych zakamarków, skrytek i przesiąknięty atmosferą tajemniczości. Aby osiągnąć taki efekt projektanci pomogli naturze dodając światła, które rozbłyskują między drzewami albo migocą wśród liści, oraz dźwięki, wydobywające się na przykład z dziupli. W gęstwinie zostały wytyczone wąskie ścieżki, odnaleźć można też ślady, za którymi warto podążać, znaki topograficzne i listy pomogą penetrować ten teren. Dla spostrzegawczych ukryto w tej przestrzeni błyszczące skarby, znaleźć wszystkie nie będzie łatwo, jedne wystają spod ziemi inne leżą między konarami, a kolejne w stosie kamieni. Zabawy w szukanie skarbów, budowanie szłaśców, skakanie w plamach kolorowego światła albo po prostu w chowanego czy w berka to tylko nieliczne, dla których areną może być „Dziki zagajnik”.

Bajkowa edukacja zamienia się w tej strefie w prawdziwą przygodę, zadaniem jest poszukiwanie postaci zagubionych w poszewce. Uczestnik wybiera jeden z tropów i tym śladem zaczyna wchodzić do lasu, na swojej drodze może spotkać przeszkody, takie jak przewalone drzewo, tunel z wikliny, zatarte ślady czy skarb, który kusi, by zejść z wytyczonej ścieżki. Pomogą za to strzałki wskazujące drogę, a przede wszystkim listy zostawione dla poszukiwaczy przez zaginioną postać. W kolejnych wiadomościach podane są informacje o bohaterze, opisane jego przygody, szczegóły wyglądu. W liście może ukryty być też drobiazg związany z bajką, z której pochodzi postać. Jeśli ktoś dobrze zna bajki szybko zorientuje się na czym tropie się znalazł, jeśli nie, dopiero ostatnia wiadomość odkryje tę tajemnicę. Dla grup można przeprowadzić w tej przestrzeni prawdziwe podchody, część osób wciela się w jakąś bajkową postać i ucieka zostawiając za sobą znaki i listy, druga połowa goni i zgaduje, kogo właściwie poszukuje. Uciekającym zależy, by ich tożsamość jak najdłużej była nieznana, goniący próbują rozwikłać zagadkę. Uczestnicy muszą wykazać się wiedzą na temat bajek, gdyż w tej zabawie nie korzystają ze stałego wyposażenia, ale wszystko muszą wymyślić sami.

W tej strefie warto wykorzystać bajki, w których mowa jest o ucieczce, pogoni, poszukiwaniach. Sprawdź się też utwory mocno osadzone w świecie przyrody, wręcz bajki, w których jest ona ożywiona, a bohaterami mogą być zwierzęta. W scenerii „Dzkiego zagajnika” takie bajki będą lepiej zrozumiane i łatwiej można będzie wyobrazić sobie losy bajkowych przyjaciół.

„Dziki zagajnik zagubionych w poszewce” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletów, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Dwóch animatorów natomiast potrzebnych jest do przeprowadzenia podchodów, jedna osoba prowadzi grupę uciekającą, druga idzie razem z goniącymi. Zimą zagajnik dostępny jest w równym stopniu jak latem, przyroda wygląda zupełnie inaczej, ale utrzymuje się nastrój tajemnicy i bajki.

## **Pościel łóżko – strefa edukacyjna**

Strefa edukacyjna nie znaczy nudna i trudna. Na zwiedzającego czekają tu trzy obszary, w których przeżywając przygody będzie poznawał rozmaite zagadnienia. Te związane z językiem, literaturą i słowem w „Czytelnicy pod lampką”, gdy wejdzie do ukrytej pod kołdrą jaskini „Oczka zmrzuż”, będzie mógł zająć się zagadnieniami związanymi ze światłem i cieniem, a eksperymentować na „Piżamowej przystani”.

Woda w parku to zawsze ogromna atrakcja i tu też zostało to wykorzystane. Strumień wraz ze stawem są w centralnym punkcie założenia i zimą funkcjonują jako lodowisko, ale gdy tylko mróz ustąpi zaczyna działać „Piżamowa przystań”. Zadaniem uczestnika jest przebyć wodny labirynt i przybić na przystań. Aby płynąć we właściwym kierunku trzeba ustawiać tamy, przesuwając zapory, przelewać wodę, skakać z tratwy na tratwę pokonywać kładki i mostki, uciekać przed nagle uruchamianymi fontannami. Zabawy obrazują prawa fizyki. Często potrzebne są też współpraca i działanie w grupie.

By dostać się do jaskini „Oczka zmrzuż” trzeba wejść pod kołdrę. Wewnątrz panuje półmrok, by rozpocząć zabawę niezbędna jest latarka, tylko w jej świetle widoczne są liczne tematyczne projekcje, za jej pomocą zorganizować można teatr cieni czy odnaleźć peryskopy i zobaczyć, co aktualnie dzieje się na powierzchni. Na sklepieniu jaskini można pokazywać niebo z gwiazdami oraz planetami i połączyć to z

prelekcjami o wszechświecie. Jaskinia jako obiekt zadaszony i zamykany może pomieścić wewnątrz wiele multimedialnych. Może działać również zimą i przy niepogodzie.

„Czytelnia pod lampką” to łąka, nad którą góruje instalacja Nocna Lampka. Na łące można swobodnie wypoczywać z książką w ręku.

### **„Piżamowa przystań”**

To centralnie umieszczona przestrzeń składająca się z dwóch aktywności związanych z wodą, ale w innej skali. Pierwsza zlokalizowana jest na skarpie, u której szczytu przelewa się woda, wizualnie będąca ciągiem dalszym tej znajdującej się na placu wejściowym. Zadaniem uczestnika jest tak pokierować strumieniem wody, aby spłynął on z góry aż do stawu jednym korytem, po drodze nie wylewając się, nie rozpryskując na boki, tak by nie uronić kropli. Żeby podołać temu zadaniu musi wykorzystywać zainstalowane w korycie wody urządzenia – tamy, zapory, śluzy, śruby i koła młyńskie, przydatne może się okazać zwykłe wiaderko. Dobrą zabawą może być też puszczenie papierowej łódki na szczycie wodnej konstrukcji i próba przeprowadzenia jej aż do stawu.

Staw ma oczywiście funkcję rekreacyjną, w słoneczny dzień można opalać się na drewnianych pomostach, urządzić sobie rodzinny piknik nad brzegiem, poczytać książkę na leżaku. Dzieci z przyjemnością pomoczą nogi, a przy okazji ochlapią rodziców. Największą atrakcją stawu są jednak tratwy, zadaniem uczestników zabawy jest przepłynąć przygotowany na wodzie labirynt. Trzeba tak sterować tratwą, by omijać przeszkody, dobijać do wysepek, potrzebna jest duża zręczność, aby przeskoczyć z kamienia na kamień, i poczucie równowagi do przejścia po wąskich kładkach. Staw jest płytki więc niepowodzenie zakończy się jedynie zamoczeniem nogawek.

Bajkowa edukacja rozpoczyna się tu po zajęciu miejsca na tratwie i odbiciu od brzegu, pokonywaniu przeszkód towarzyszy dodatkowe zadanie, łowienie listów zamkniętych w butelce. Listami są oczywiście bajki, lub ich fragmenty, wierszyki albo opowiadania. Odpowiednie będą tu teksty dotyczące dalekich podróży, morskich wypraw, ale też takie, których akcja toczy się nad brzegiem wody.

„Piżamowa przystań” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletów, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Zimą ze stawu znikają tratwy oraz infrastruktura potrzebna do tej zabawy, a staw zamienia się w lodowisko. W mroźne dni może roić się tu od łyżwiarzy, dla których przygotowano oświetlenie tafli oraz nagłośnienie.

### **„Oczka zmrz” – jaskinia**

Jaskinia to pół otwarty pawilon, jego forma to jedyna przestrzeń w parku, która nie pozwala na spontaniczną, nieskrepowaną zabawę. Sposób zwiedzania zorganizowany jest poprzez narzucenie miejsca wejście i wyjście z jaskini oraz podział na pomieszczenia. Oznacza to jednocześnie, że wszystkie zabawy wewnątrz to bajkowa edukacja.

W jaskini rozgrywają się dwie podstawowe aktywności, pierwsza to poszukiwanie na ścianach, podłodze i suficie cytatów i rysunków związanych z bajkami, w pomieszczeniu panuje półmrok, a cytaty widoczne są jedynie w świetle latarki, którą otrzymuje się przy wejściu. Warunki panujące w tej sali są również dobre do organizacji pokazów multimedialnych na przykład na suficie. Taka atrakcja może być przeprowadzona z okazji jakiegoś wydarzenia lub być w ofercie dla grup zorganizowanych. Druga aktywność rozgrywa się w sąsiednim pomieszczeniu, wyposażonym w duże reflektory. Tam korzystając z instrukcji i rekwizytów można odpowiednio ustawiając się w sнопie światła, stworzyć cienie będące sylwetkami bajkowych bohaterów. I znów zadanie dla grup, najpierw warsztaty plastyczne, podczas których zostaną przygotowane kukielki, a później teatrzyk cieni.

Jaskinia „Oczka zmrz” jest częścią parku dostępną po kupieniu biletów, zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywają się bez pomocy animatora, korzysta się jedynie z instrukcji rozmieszczonych w odpowiednich miejscach. Animatorzy niezbędni są do przeprowadzenia zajęć dla grup. Zimą jaskinia funkcjonuje bez zmian, przy dużych mrozach możliwe jest ustawienie dmuchaw, które docieplą przestrzeń.

## „Czytelnia pod lampką”

Czytelnia to przestrzeń relaksu. Można odpocząć tu w trakcie albo po skorzystaniu z innych atrakcji parku lub przyjść specjalnie po to by w przyjaznych warunkach odpoczywać z książką w ręku. Można rozłożyć się z kocem na trawie, usiąść na leżaku albo na specjalnie zaprojektowanych pufach.

Bajkowa edukacja w sposób przyjemny i nienachalny jest obecna wszędzie w tej strefie. Niektóre metody przekazywania bajek mogą być zaskakujące, ukryte w ziemi otwory, wystarczy położyć się na trawie i przyłożyć ucho, by usłyszeć najpiękniejsze polskie bajki. Dla zmęczonych są też wystające z ziemi poduchy, gdy się na nich położy ruszają się w rytm spokojnego oddechu dziecka i zaczynają nucić tradycyjne kołysanki. Nic nie szkodzi, jeśli ktoś pochłonięty lekturą nie zauważy, że już się ściemnia, o zmierzchu lampka zapala się i oświetla łąkę. Zapalona lampka oznacza też, że w danym momencie na łące odbywa się spotkanie literackie, bajkowe warsztaty, promocja książki czy po prostu czytanie na głos.

„Czytelnia pod lampką” jest częścią parku ogólnodostępną, by odwiedzić to miejsce nie potrzebny jest bilet wstępu. Zabawa oraz edukacja w tej strefie odbywa się bez potrzeby korzystania z pomocy animatora, jest bardzo intuicyjna i prowadzona dźwiękiem. Zimą lampka doskonale się sprawdza, oświetla teren, gdy łąka zamienia się we wspaniały tor saneczkowy, pole bitwy na śnieżki czy plac budowy igloo.

## Elastyczność rozwiązań

Kołdra jest doskonałą podstawą do ukazywania piękna i mądrości płynących z bajek. Kołdra jako baza dla parku edukacyjnego to mocny, rozpoznawalny i elastyczny pomysł. Program prezentowanych bajek i zadań z nimi związanych może łatwo się zmieniać, tak jak łatwo zmienić poszewkę. Zaplanowano by wszystkie multimedia (nagrania, efekty świetlne, projekcje) mogły być dopasowywane do różnych tematów przewodnich. By poszukiwane skarby i informacje były inne w zależności od myśli przewodniej danego sezonu. Łatwo też w oparciu o atrakcje umieszczone na kołdrze opracowywać różne gry terenowe. W ten sposób oferta parku nie znudzi się i ciągle będzie aktualna.

„Akademia Bajki” może wygodnie rozsiąść się na kołdrze i uczyć bawiąc, bawić ucząc...

„Położył się i zasnął. I przyśnił mu się ogród olbrzymi i tysiące poddanych, i piękna królewna Chryzeida, i pałace, i ogrody, i góry, i rzeki, i strumienie, i ptaki, i kwiaty, i drzewa. A cokolwiek śnił w sobie, to poza nim działo się na wyspie i dzieje się dotąd. Nie istnieje naprawdę, jeno dzieje się i dzieje bez końca! (...) Wszystko to zniknie bez śladu w chwili, gdy król się obudzi.”

B. Leśmian, *Przygody Sindbada Żeglarza*, Warszawa 1998 r., str. 282.