

**2 7 2 7 2 7**

# **KONKURS**

na opracowanie scenariusza kreatywnego programu edukacyjno-kulturalnego  
wraz z koncepcją urbanistyczno-architektoniczną

**PARKU EDUKACYJNEGO 'AKADEMIA BAJKI'**  
**w Pacanowie**

# **ETAP II**

**CZĘŚĆ OPISOWA**

## I **PROPONOWANE ROZWIĄZANIA PROJEKTOWE**

### **A. CEL**

Celem projektu Parku Edukacyjnego „Akademia bajki” przy Europejskim Centrum Bajki w Pacanowie jest rozszerzenie oferty edukacyjnej i rozrywkowej Centrum, przy jednoczesnym rozwinięciu zakresu tematycznego projektowanych atrakcji dla dzieci i młodzieży, a docelowo – również aktywizowanie lokalnej społeczności. Wykreowany przy naszym współudziale unikalny produkt turystyczny posłuży więc zarówno gościom Centrum, jak i Gospodarzom – mieszkańcom Pacanowa i okolic, pozytywnie wpływając na rozwój kapitału ludzkiego. Młodzi ludzie goszczący w Parku poznają elementy najważniejszych baśniowych polskich fabuł XX w., łącząc zabawę z edukacją.

### **B. IDEA / ZAŁOŻENIA**

Przyjęty schemat scenariusza oraz wynikający z niego model przestrzenny Parku jest bezpośrednią konsekwencją wyznaczonego celu. Odpowiedni dobór elementów Parku pozwolił nam poszerzyć grupę docelową dla oferty rozrywkowej i edukacyjnej Europejskiego Centrum Bajki o dzieci starsze niż dotychczasowi użytkownicy – klasy III-VI szkoły podstawowej oraz gimnazjum. W projekcie przewidzieliśmy mniej elementów statycznych, a więcej interaktywnych, przy czym zdecydowanie nie jest to interakcja rozumiana jedynie jako multimedia prezentowane z zastosowaniem technologii cyfrowych. Park zrealizowany według naszego projektu z powodzeniem będą mogli zwiedzać goście indywidualni, rodziny oraz grupy zorganizowane, w tym również klasy lub grupy w ramach tzw. zielonej szkoły. Tym ostatnim zaoferujemy możliwość realizacji treści programu szkolnego w dostępnych przez cały rok warsztatach o profilach odpowiadającym poszczególnym przedmiotom.

Inspirujące nas elementy fabularne zaczerpnęliśmy nie tylko z klasyki polskiej literatury dziecięcej XX w. (czyli z utworów Jana Brzechwy, Juliana Tuwima czy Kornela Makuszyńskiego). Zdecydowaliśmy się z jednej strony na poszerzenie literackiej palety o twórczość skierowaną do starszych dzieci i młodzieży (autorów takich, jak: Ludwik J. Kern, Stanisław Pągaczewski, Maciej Wojtyszko, Wojciech Witkowski, Marta Tomaszewska, a nawet Stanisław Lem), włącznie z komiksami (Henryk J. Chmielewski, Tadeusz Baranowski, Janusz Christa). Naszym zdaniem twórczość ta – często niedoceniana – zawiera elementy zbieżne z przestaniem, jakie zakłada regulamin konkursu na projekt Parku. Celowo zrezygnowaliśmy natomiast z polskich filmów animowanych, aby zaakcentować wartość literatury w czasach, gdy treści filmowe zalewają najmłodszych odbiorców za pośrednictwem telewizji i internetu.

### **C. OPIS MODELU PARKU / SCENARIUSZE**

Planowany Park - Akademia Bajki jest na tyle unikatową koncepcją, że trudno jednoznacznie i ostatecznie przesądzić o docelowym modelu jego funkcjonowania. Generalnie mamy do dyspozycji dwa skrajne przypadki. W pierwszym należałoby zbudować jednorodną i spójną koncepcję 'jednej drogi', którą zwiedzający pokonują od początku do końca (analogicznie jak w muzeum). Druga opierałaby się na modelu gniazdowym, gdzie poszczególne atrakcje stanowią samodzielne i zamknięte atrakcje dość luźno ze sobą powiązane (jak w typowych parkach rozrywki). Program, jak i model działania Parku, powinien być odzwierciedleniem faktycznych potrzeb klientów ECB, być przystosowany zarówno dla grup jak i klientów indywidualnych oraz uwzględniać jak dużo czasu mogą poświęcić na jego zwiedzania (zarówno pobyt całodzienny jak i ad hoc - urozmaicenie czasu oczekiwania na zaplanowaną wizytę w ECB). Niebagatelny wpływ na strukturę obiektu ma założony model biletowania - jedna cena dla wszystkich za nieograniczony czas zabawy (1), dostęp do wszystkich atrakcji ale z limitem czasu (2), niezależne biletowanie poszczególnych ścieżek czy stanowisk.

Naszym zdaniem, w tym konkretnym przypadku, żaden z typowych modeli nie jest odpowiedni do potrzeb i charakteru planowanego obiektu i należy założyć model pośredni, wykorzystujący zalety obu w taki sposób, aby nawet już po otwarciu Parku można było go modyfikować zgodnie z obserwacjami zachowania zwiedzających. Nie do pominięcia będzie również wpływ zmiennych warunków atmosferycznych, z jakimi mamy do czynienia w naszej szerokości geograficznej.

W koncepcji przyjęliśmy model oparty o wspólną strefę centralną, w założeniach atrakcyjną przez cały rok, nasyconą wieloma atrakcjami odpowiednimi dla różnych grup wiekowych i w znacznej mierze nastawionej na niezobowiązującą zabawę o różnych walorach edukacyjnych. Satelitarnie wobec niej rozmieszczone zostały profilowane ścieżki i strefy dydaktyczne, które wymagają dłuższego pobytu i w razie potrzeby mogą być biletowane niezależnie (i zamykane przy niesprzyjającej pogodzie co będzie konsekwencją braku popytu). Zakładamy nasycenie różnymi formami aktywności również strefę otwartą (niebiletowaną) dla krócej oczekujących na wejście do ECB.

Zakłada się również organizację części atrakcji jako mobilnych - okazjonalnych, możliwych do realizowanych przez animatorów zarówno w przestrzeni Parku jak i w pomieszczeniach zamkniętych. Model taki daje szeroki możliwości urozmaicenia oferty Parku realizowanych w ramach praktyk studentów różnych kierunków, jak i zatrudnienia czasowego a także wykorzystanie oferty animatorów komercyjnych. Spektrum możliwości działań na takiej zasadzie jest bardzo szerokie (np. malowanie twarzy, pokazy sztukmistrzów, zawody modeli zdalnie sterowanych, pokazy, grupy rekonstrukcyjne, turnieje, zawody itp.) i może się zmieniać.

Zaplanowane atrakcje w przeważającej części przystosowane są do samodzielnego korzystania, i jedynie niewielka część z nich wymaga opieki animatora. Część zaproponowanych rozwiązań zakłada/umożliwia zatrudnienie odpowiednio przeszkolonej lecz nie posiadającej wykształcenia pedagogicznego miejscowej ludności (w tym młodzieży) jako statystów i opiekunów stanowisk.

Szczegółowy opis poszczególnych stref i atrakcji przedstawiony został w dalszej części opisu.

## **D. ROZWIĄZANIA PRZESTRZENNE**

### **D1. Strefy funkcjonalne, układ przestrzenny**

Obszar przeznaczony na realizację Akademii Bajki podzielony został na strefy funkcjonalne odpowiadające założeniom programowym.

**Strefa I.** – strefa wejściowa, ogólnodostępna, niebiletowana.

Strefę stanowi dwukondygnacyjny, atrialny pawilon wejściowy, którego dach w formie ogólnodostępnego tarasu/placu zlokalizowano na poziomie istniejącej ulicy. Poniżej, wykorzystując naturalną różnicę terenu, umieszczono kasy, hol wejściowy oraz toalety ogólnodostępne. Oba poziomy łączy wspólna bryła kawiarni/baru dostępnego na obu poziomach (na poziomie kas dostępna z biletowanej części parku, na poziomie tarasu - ogólnodostępna). Taras pełnić ma funkcję agory - placu wielofunkcyjnego oraz tarasu widokowego na biletowaną część Parku (zachęta do jego odwiedzenia). Jego dopełnieniem będzie mini plac zabaw "tratwa Przymucla" ze zjeżdżalnią z górnego poziomu oraz wieżą umożliwiającą bezpieczne wspinanie się pomiędzy poziomami. Dostęp z istniejących terenów ECB poprzez grotę/tunel zlokalizowaną na wprost zbiornika wodnego - przejście wzdłuż skarpy, równoległe do ulicy. Łącznik w formie tunelu w naszej pozwala łatwiej pokonać bariery architektoniczne (różnica ponad 1.5-2.0 m w porównaniu z kładką), zajmuje mniej cennego miejsca i jest rozwiązaniem zdecydowanie tańszym od przejścia górą, a co najważniejsze pozwala umiejętnie budować nastrój miejsca - wejście do magicznego, tajemniczego ogrodu.

W naszej opinii, przy realizacji Akademii Bajki należałoby pomyśleć o przeorganizowaniu wejścia głównego do ECB poprzez budowę schodów i rampy od strony ulicy. Należy bezwzględnie dążyć do wyłączenia z ruchu kołowego przylegającej do obu lokalizacji ulicy (co po analizie układu drogowego Pacanowa wydaje się jak najbardziej możliwe) i zaaranżowanie jej jako deptaka.

W uzupełnieniu strefy wejściowej zaplanowano ogólnodostępną 'wyspę' mieszkańców z postulowanym miejscem spotkań, grillem/miejscem na ognisko oraz tradycyjnym placem zabaw. W jej rejonie zaplanowano stanowiska postojowe dla samochodów, zatokę dla autobusów (postój czasowy z obowiązkowym przejazdem na parking wydzielony - satelitalny). Na styku obu stref zaplanowano miejsce na stoiska handlowe/stragany - organizowane okazjonalnie lub w formie stałej.

**Strefa II.** – strefa centralna, biletowana

W jej skład wchodzi zarówno elementy pawilonu wejściowego (wielofunkcyjne sale warsztatowe, bar-kawiarnia i toalety dla części zamkniętej, jak i znaczny obszar właściwego Parku z szeregiem atrakcji i elementów edukacyjnych. Strefa ta stanowić ma swego rodzaju zwornik całego założenia parkowego oraz pełnić rolę komunikacyjną. Jej centralnym elementem jest wielofunkcyjna aleja KIBI-KIBI wraz ze zbiornikiem wodnym, wokół którego koncentrować się będzie życie Parku i najatrakcyjniejsze pawilony. W jej skład wchodzi również plac wielofunkcyjny (gry, festyny, lodowisko, widowia kina itp.). Część ta zaplanowana jest w taki sposób, aby można było ją czasowo wyłączać ze strefy biletowanej na potrzebny imprez okazjonalnych. W jej rejonie przebiega droga gospodarcza (serwisowa) ułatwiająca organizację imprez masowych (strefa obsługi, zabezpieczenie medyczne itp.)

**Strefa III.** – strefa biletowanych ścieżek dydaktycznych (umożliwia biletowanie niezależne)

W tej strefie zlokalizowano ścieżki i samodzielne stanowiska edukacyjne wymagające dłuższego pobytu w Parku. Strefa została wydzielona z uwagi na możliwość odrębnego biletowania oraz ze względu na łatwiejszego jej wyłączenia w okresach niesprzyjającej aury. Jej lokalizacja sprzyja ewentualnej ekspansji Parku w kierunku potencjalnie dostępnych terenów.

#### **Strefa IV.** – strefa obsługi

Zlokalizowana w przestrzeni działki siedliskowej, w pobliżu elementów wymagających stałego nadzoru (zwierzyńiec). Mieści również część administracyjno-socjalną pracowników oraz zaplecze noclegowe. Strefa wymaga inwestycji kubaturowych (rozbudowa z wykorzystaniem istniejących budynków bądź całkowita wymiana całej tkanki). Strefa posiada niezależne wejście.

#### **D2.** Rozwiązania architektoniczne i materiałowe

##### D2.1 Forma

Aranżując przestrzeń przyszłej Akademii Bajki, w naszej opinii należy kontynuować stylistykę, rozwiązania przestrzenne i materiałowe oraz zasady kompozycyjne zastosowane w istniejącej części ECB. Pozwoli to, przy zachowaniu odrębności obu obiektów, zachować spójny charakter zespołu. W koncepcji przede wszystkim chcielibyśmy wykorzystać bardzo udaną formę brył w formie stożków ściętych (babek piaskowych). To element architektoniczny, który przez wiele osób kojarzony jest z ECB i stał się jego swoistym znakiem firmowym. Również szerokie wykorzystanie naturalnych materiałów (w tym szczególnie naturalnie starzejącego się drewna - żaluzje) jest elementem, który chętnie zastosujemy przy realizacji obiektów kubaturowych. Stylistyka budynków powinna być kontynuowana również poprzez zdecydowanie współczesny i nowoczesny ich charakter. Chcielibyśmy do niezbędnego minimum ograniczyć formy stylizacyjne kojarzone z 'dziecięcymi animacjami' tak powszechne w typowych parkach rozrywki. Jednym z niedocenianych i często pomijanych aspektów edukacyjnych jest edukacja przestrzenna, o czym świadczy bylejąkość architektoniczna otaczającej nas przestrzeni (często granicząca z bezguściem). Pragnęlibyśmy, aby powstał obiekt odpowiedni dla dzieci i młodzieży, ale o niosący jak najbardziej 'dorosłe' treści - wszak dzieci to przyszli dorośli i będą organizować swoją przestrzeń bazując na zdobytych doświadczeniach.

##### D2.2 Zestawienie powierzchni obiektów kubaturowych

###### 1. Budynek główny /strefa wejściowa

<i>numer</i>	<i>nazwa pomieszczenia</i>	<i>powierzchnia [m<sup>2</sup>]</i>
P.01	klatka schodowa	3.6
P.02	korytarz	42.8
P.03	komunikacja	39.6
P.04	pomieszczenie techniczne	15.8
P.05	pomieszczenie techniczne	36.7
P.06	pomieszczenie techniczne	41.4
P.07	pomieszczenie techniczne	76.5
P.08	zaplecze kawiarni	18.0
P.09	zaplecze kawiarni	18.0
P.10	zaplecze kawiarni	14.0
0.01	portiernia	8.3
0.02	komunikacja	89.0
0.03	klatka schodowa	12.0
0.04	pomieszczenie porządkowe	5.5
0.05	toalety personelu	18.9
0.06	pomieszczenie socjalne	8.4
0.07	archiwum	14.6
0.08	pom. rezerwowe	14.6
0.09	pom. rezerwowe	14.6
0.10	administracja	22.8
0.11	administracja	16.0
0.12	administracja	16.0

0.13	administracja	22.7
0.14	pokój socjalny przewodników	11.5
0.15	pokój przewodników	11.5
0.16	sala szkoleniowa	30.8
0.17	pomieszczenie porządkowe	4.0
0.18	toaleta damska	17.2
0.19	toaleta męska	13.8
0.20	toaleta dla niepełnosprawnych	4.9
0.21	pokój matki i dziecka	8.3
0.22	hol główny z recepcją	171.5
0.23	kawiarnia	87.6
0.24	zaplecze kawiarni	69.0
0.25	komunikacja	27.0
0.26	komunikacja	15.0
0.27	toaleta męska	13.8
0.28	toaleta damska	17.2
0.29	toaleta dla niepełnosprawnych	4.8
0.30	klatka schodowa	2.4
0.31	kasy biletowe	7.6
0.32	hol	134.0
0.33	sala wielofunkcyjna	43.0
0.34	sala wielofunkcyjna	55.0
0.35	sala wielofunkcyjna	67.2
0.36	sala wielofunkcyjna	79.5
0.37	toaleta damska	13.6
0.38	toaleta męska	14.3
0.39	pomieszczenie porządkowe	5.0
0.40	zaplecze sal wielofunkcyjnych	37.3
0.41	magazyn	3.7
0.42	magazyn	15.2
0.43	magazyn	15.9
0.44	magazyn	19.3
1.01	klatka schodowa	13.0
1.02	komunikacja	16.0
1.03	zaplecze kawiarni	34.5
1.04	kawiarnia	89.4
1.05	pomieszczenie techniczne	6.2

## 2. Pawilony ekspozycyjne

<i>numer</i>	<i>nazwa pomieszczenia</i>	<i>powierzchnia [m<sup>2</sup>]</i>
A	'Wyprawy Tapatików'	
0.01	hol	42.3
0.02	pomieszczenie techniczne	14.0
0.03	sala ekspozycji	75.6

1.01	klatka schodowa	17.5
1.02	sala prezentacji	86.8
1.03	pomieszczenie techniczne	4.7
	B 'Na co dybie w wielorybie'	
0.01	hol	13.9
0.02	ekspozycja	64.0
0.03	strefa obsługi	37.5

### 3. Budynek gospodarczy /'Gród kasztelana Mirmiła'

<i>numer</i>	<i>nazwa pomieszczenia</i>	<i>powierzchnia [m<sup>2</sup>]</i>
0.01	korytarz	7.0
0.02	klatka schodowa	15.0
0.03	pomieszczenie techniczne	4.5
0.04	portiernia	11.4
0.05	warsztat podręczny	13.1
0.06	garaż	29.0
0.07	magazyn materiałów roślinnych	20.0
0.08	magazyn sprzętu ogrodowego	20.0
0.09	zagroda konia	21.7
0.10	zagroda krowy	22.8
0.11	zagroda kóz	19.5
0.12	zagroda owiec	19.5
0.13	zagroda drobiu	16.7
0.14	zagroda drobiu	16.7
0.15	zagroda indyków	16.7
0.16	zagroda kaczek	16.7
0.17	korytarze w zagrodach	28.8
1.01	klatka schodowa	15.8
1.02	korytarz	26.5
1.03	korytarz	18.9
1.04	korytarz	7.9
1.05	pomieszczenie gospodarcze	4.5
1.06	biuro	19.3
1.07	toalety pracowników	13.8
1.08	pomieszczenie socjalne	10.3
1.09	szatnia damska	15.5
1.10	szatnia męska	15.5
1.11	pomieszczenie porządkowe	2.2
1.12	magazynek bielizny czystej	2.4
1.13	magazynek bielizny brudnej	2.4
1.14	kuchnia gości	20.2
1.15	pokój 3-4 osobowy	21.1
1.16	pokój 3-4 osobowy	21.5
1.17	pokój 2-3 osobowy	19.4

1.18	pokój 2-3 osobowy	18.9
1.19	pokój 1-2 osobowy	17.2
1.20	pokój 1-2 osobowy	16.8
1.21	pokój 1-2 osobowy	17.2
1.22	pokój 1-2 osobowy	16.8

### D2.3 Materiały

Podstawowe decyzje materiałowe do zastosowania w projekcie zdeterminowane zostały przez paletę zastosowaną w budynku ECB (naturalne drewno, łupek, szkło). Zakładamy ich kontynuację w obiektach Akademii Bajki (tak jak założyliśmy pewne kontynuacje form) i jednocześnie rozszerzyć ją o inne naturalne materiały - corten (blacha z naturalną patyną), miedź, kamień, wiklinę i tkaniny. Zakładamy, że pawilon wejściowy powinien przejąć stylistykę ECB (przeszklona bryła przestonięta naturalnymi żaluzjami drewnianymi). Ścięty stożek pawilonu Tapatików (w zamyśle forma nawiązująca do wulkanu) pokryta była by łupkiem (tak jak 'piaskowe babki' budynku ECB), natomiast podobna w formie, wyniesiona bryła mieszcząca kawiarnię mogła by być ukształtowana (ażur) z wykorzystaniem blachy miedzianej (lub okładziny drewnianej). Część gospodarczą (Gród kasztelana Mirmiła) chcielibyśmy ukształtować z prostych form geometrycznych pokrytych blachą cortenową. Zamiana naturalnie narzucającego się drewna (podstawowego 'budulca' grodów) na corten jest zabiegiem absolutnie celowym - chcielibyśmy uniknąć takiego 'skojarzeniowego automatyzmu'. U podstaw takiej dyspozycji materiałowej jest chęć uniknięcia 'disnejowskiej' stylistyki parków dziecięcych, a jednocześnie podkreślenie typowo dziecięcej kreacji tworzonej na potrzeby zabaw (domek z tektury, most z patyków itp.). Chcielibyśmy, aby taka swoista zabawa formą i materiałem była ideą przewodnią przy konstruowaniu wszystkich elementów parku. W związku z powyższym np. dość infantylną formę pawilonu 'Na co dybie w wielorybie' proponujemy wykonać z wykorzystaniem wikliny (w formie zawieszanych paneli i wplecionych w nie żywych roślin). 'Statek pirata Rabarbara' mógłby być uformowany z napiętych na stalowo-drewnianą konstrukcję tkanin technicznych, a chatka 'Jagi i Łamignata' z betonu architektonicznego.

### D3. Dostępność

#### D3.1 Niepełnosprawni

Przewiduje się dostępność praktycznie wszystkich atrakcji Parku dla osób niepełnosprawnych (ewentualnie z ograniczonym przez osoby z niepełnosprawnością motoryczną dostępem do atrakcji o charakterze zręcznościowym - jak park linowy). Zakłada się rozwiązania bez barier architektonicznych oraz specjalnie dedykowane ułatwienia dla osób z różnymi niepełnosprawnościami np. słuchu lub wzroku. Część ścieżek będzie specjalnie dedykowana dla osób niewidomych (np. PTASIE RADIO).

#### D3.1 Pory roku /warunki atmosferyczne

Podział na strefy o różnym sposobie użytkowania podporządkowano nie tylko różnemu sposobowi zwiedzania Parku z uwagi na dostępny klientom czas, ale również ze względu na rozdzielenie atrakcji całorocznych i takich, na które aura ma istotny wpływ. Taki zabieg pozwala na łatwiejszą organizację pracy Parku i w prosty sposób umożliwi reakcję obsługi (w tym kas) na zmienne warunki atmosferyczne. Aby umożliwić jak najdłuższe funkcjonowanie obu stref biletowanych przewiduje się lokalizację najciekawszych elementów ścieżek z wykorzystaniem wiat, altan i przesłon (również naturalnych). Wielkość terenu przeznaczona dla obu stref biletowanych spełnia przewidziane w regulaminie kryterium procentowe dostępności sezonowej. W parku celowo zrezygnowano z atrakcji wodnych ze względu, że dominującym użytkownikiem prawdopodobnie będą zorganizowane grupy szkolne w przeważającej większości nie wyposażone w ubrania zamienne.

### D4. Zieleń

Koncepcja zakłada maksymalne wykorzystanie istniejącej zieleni. Konieczne jest jednak uszczegółowienie i aktualizacja inwentaryzacji dendrologicznej określającej gatunki, stan zdrowotny, wskazania do pielęgnacji lub, w ostateczności, do usunięcia (zwykle podyktowanego niebezpiecznym nachyleniem pnia, asymetrią korony, chorobami, dużą ilością posuszu itp.).

Zieleń istniejąca i projektowana powinna spełniać wiele funkcji:

- oprawa i estetyczne otoczenie terenu (grupy krzewów i drzew komponujące się z otaczającym krajobrazem – dominacja gatunków rodzimych, naturalistyczne zestawienia i układy roślin),
- grupy drzew, jako zielone zadaszanie i strefa cienia, tworzące sprzyjający wypoczynkowi mikroklimat,

- porządkowanie przestrzeni, wydzielenie miejsc zabaw i rekreacji za pomocą wysokich krzewów, żywopłotów, roślinnych płotków i ścian,
- wytyczenie i prowadzenie ciągów komunikacyjnych przez roślinne tunele, pergole, bramki,
- rozległe trawniki i łąki, jako miejsca integracji i zabaw,
- duże istniejące drzewa, jako pojedyncze lub grupowe „bajkowe” wyposażenie, np. domki na drzewach, elementy do wspinaczki, mocowania lin, pomostów, lampionów itp.,
- edukacja przez kontakt z przyrodą i wskazanie różnorodności świata roślin w zakresie kolorów, kształtów, zapachów, smaków, dotyku, zmienności wraz z porami roku i upływem czasu, także przekaz dotyczący roślin trujących,
- użyteczne wartości ogródków warzywnych, ziołowych, roślin leczniczych i pożytecznych,
- rośliny, jako tworzywo do zabaw – owoce kasztanowca, dębu, jarzębu, perukowca, buka, klonowe noski, szyszki itp., itd.,
- kompozycje roślinne, jako miejsca zabaw – labirynty z roślin o różnej wysokości, wiklinowe domki, korytarze itp.
- obserwacja zależności pomiędzy światem roślin i zwierząt – np.: które rośliny zwabiają owady, ptaki.

Zieleń musi stanowić element wspólny z innym wyposażeniem terenu. Ich wspólna wartość nie powinna ograniczać się do dbałości o formy i kolory, lecz powinna dawać możliwość ich wykorzystania w zabawie oraz posiadać walory edukacyjne.

Konieczne jest też zadbanie o bezpieczeństwo: unikanie roślin trujących, parzących, z kolcami i cierniami lub szczególnie ostrymi igłami. Dzieciom niewątpliwie zdarzy się zerwanie kilku liści, gałązki lub kwiatów, dlatego w doborze gatunkowym warto zadbać o nasadzenia szybko rosnące i łatwo odnawiające się.

Przewiduje się następujące rodzaje zieleni:

- kompozycje tematycznie nawiązujące do elementów scenariusza Parku, np. latający dywan z kwiatów,
- efektowne formy roślinne w postaci wielobarwnych klombów płaskich lub wyniesionych na konstrukcjach podkreślające bajkowy charakter parku (bajkowe postaci lub przedmioty) i niekoniecznie bezpośrednio związane ze scenariuszem,
- zieleń wydzielająca poszczególne strefy i elementy sceneriusza, np. łąny słoneczników, malw, ozdobna fasola na tyczkach, kształtowana wiklina,
- nasadzenia osłonowe i izolacyjne z drzew i krzewów od strony zewnętrznej parku.

Zieleń paluje się barwną i urozmaiconą, tak, aby znacząco odbiegała od typowych nasadzeń parkowych, aby przynosiła gości w kolorowy świat bajek, niespotykanych form, kształtów, kompozycji.

W celu zapewnienia odpowiedniej pielęgnacji roślin zaplanowano dojazd gospodarczy a główne alejki planuje się wykonać w technologii pozwalającej na wjazd małego ciągnika z przyczepką. Zakłada się pielęgnację zieleni w ramach własnego personelu ale również z wykorzystaniem firm zewnętrznych przy skomplikowanych zabiegach pielęgnacyjnych.



## II PROPOZYCJE ELEMENTÓW SCENARIUSZA

### A. W GRANICACH OPRACOWANIA

Propozycje i wzajemne relacje podstawowych elementów składowych Parku przedstawiliśmy w formie graficznej. Dla ułatwienia ich rozróżnienia poszczególnym rodzajom nadane zostały oznaczenie literowe według następującego klucza:

**S – strefy i ścieżki dydaktyczne (S-trefa):** zewnętrzne elementy o znaczącym i wielorakim potencjale edukacyjnym i stosunkowo dużych rozmiarach przestrzennych - atrakcje główne, wrażliwe na niekorzystne warunki atmosferyczne (S1 - S7);

**P – pawilony tematyczne (P-awilon):** elementy o zróżnicowanym potencjale edukacyjnym, wymagające do prawidłowego działania pomieszczenia zamkniętego, niewrażliwe na aurę - całoroczne (P1 - P9)

**Z – zewnętrzne stanowiska samodzielne (Z-ewnętrzne):** podobnie jak pawilony - elementy o zróżnicowanym potencjale edukacyjnym zlokalizowane w przestrzeni parku, na zewnątrz (Z1 - Z11)

**M – stanowiska mobilne (M-obilne):** stałe lub organizowane okazjonalnie propozycje wzbogacenia oferty Parku z wykorzystaniem odpowiednio wystylizowanych animatorów, w zależności od warunków atmosferycznych animujących w przestrzeni Parku na zewnątrz lub wewnątrz budynków (M1 - M2)

**M1 i M2 - stanowiska mobilne / okazjonalne (KLEKSOGRAFIA I PRZECHYTRZ PCHŁĘ SZACHRAJKĘ)**

**W – warsztaty (W-arsztaty):** stałe lub organizowane okazjonalnie warsztaty lub wystawy nastawione przede wszystkim na obsługę grup zorganizowanych (np. realizujących wielodniowy program 'Zielonej szkoły') lub organizowane dla klientów indywidualnych w ramach zapisów lub zamówienia (W1 - W6)

**G – gry terenowe (G-ry):** gry terenowe urozmaicające ofertę Parku realizowane niejako niezależnie w stosunku do typowej formy zwiedzania, stanowiące ofertę dla klientów planujących dłuższy pobyt lub powracających do Parku albo jako alternatywa dla rodzin, gdzie starsze dzieci bawią się samodzielnie (G1 - G3)

### B. W GRANICACH OPRACOWANIA - rozwiązania alternatywne, etapowanie

Zaproponowane atrakcje i ścieżki dydaktyczne należy traktować jako otwarty zbiór pomysłów. Katalog wybranych wstępnie propozycji jest bardzo szeroki i może wydawać się wręcz przeładowany. To celowy zabieg, który pozwoli na dalszych etapach wybrać rozwiązania najbardziej trafione. Nie bez znaczenia będą też koszty wykonania aż tylu elementów (można rozważyć udział sponsoringu atrakcji). Zasadnym wydaje się przeznaczyć część propozycji do realizacji w późniejszych etapach (to zabieg charakterystyczny dla komercyjnych parków rozrywki, gdzie co jakiś czas z wielką pompą otwiera się nowy element). Należy również zabiegać o możliwość pozyskania od właścicieli sąsiednich nieruchomości gruntów pod rozbudowę infrastruktury Parku. Proponowany układ funkcjonalny uwzględnia taką możliwość. Sugerowane kierunki ekspansji oznaczono na rysunku.

Część pomysłów zamieściliśmy w zestawieniu z oznaczeniem literą A (**A**-lternatywa). W tej grupie znajdują się zarówno pomysły na dodatkowe atrakcje, alternatywne fabuły realizowane w ramach proponowanych stanowisk jak i scenariusze alternatywne w stosunku do proponowanych.

W związku z tym, że podobne cele edukacyjne można realizować w ramach różnorodnych scenariuszy (fabuł) jaki i w ramach wybranej fabuły można realizować różne cele edukacyjne (np. dostosowane do różnych grup wiekowych) na przykładzie trzech wybranych atrakcji (PTASIE RADIO, NA CO DYBIE W WIELORYBIE, TAPATIKI) przedstawiliśmy rozwiązania opcjonalne. W zestawieniu oznaczone literą O (**O**-pcja).

Ostateczny wybór zarówno fabuł jak i przyporządkowanym im elementom scenariusza powinien odbyć się w ramach konsultacji z wykształconym dydaktykiem.

### C. POZA GRANICAMI OPRACOWANIA - część studialna

Celem wzbogacenia oferty ECB proponujemy (poza terenem opracowania) wykonać kilka elementów, w naszej opinii mogących wzmocnić wizerunek miejsca oraz promować ideę aktywizacji lokalnej społeczności, która powinna włączyć się w poszerzanie oferty Pacanowa o elementy sprzyjające promocji miejscowości i wykorzystujące biznesowy potencjał unikalnego w skali kraju obiektu.

### **C1. Wieża balonowa Aerophare**

Inspirowane powieścią Jana Brzechwy o Panu Kleksie stanowisko z balonem na uwięzi, pozwalającym grupom do 12 osób wznieść się na kilkadziesiąt metrów ponad poziom gruntu i obserwować tereny ECB, Parku oraz Pacanowa. Profesor Kleks wysyłał szklane oczy z misjami zwiadowczymi, goście Parku będą zaś mogli przekonać się na własne oczy o kulistości naszej planety i podziwiać widoki z wysoka. W celu uatrakcyjnienia wlotu planujemy również nadać obiektom w Parku kształty rozpoznawalne tylko z kosza balonu, a niewidoczne z poziomu ziemi. Umieszczenie na powierzchni balonu logo ECB przyniesie dodatkowy, pożądany efekt w postaci identyfikacji miejsca, swego rodzaju drogowskazu dla gości Centrum i Parku.

### **C2. Lokomotywa - kolejka objazdowa**

Atrakcja wykorzystująca słynny wiersz Juliana Tuwima *Lokomotywa*, łącząca walory rozrywkowe, użytkowe i integracyjne. Elektryczny zestaw kołowy stylizowany na pociąg z wiersza (odgłosy towarzyszące ruszaniu, graficzny wystrój wagonów) skomunikuje Centrum i Park z pozostałymi elementami infrastruktury komunikacyjnej (parking satelitarny, przystanek autobusowy, wybrane punkty w miejscowości). Kursy pociągu połączą Centrum oraz Park z Pacanowem dosłownie i metaforycznie, pozwalając gościom ECB poznać uroki miasteczka.

### **C3. Śladami Koziółka Matołka - gra terenowa**

Stworzona na kanwie oryginalnej opowieści Kornela Makuszyńskiego o podróżach Koziółka Matołka gra terenowa, wykorzystująca nie tylko tereny ECB i Parku, ale także miasta i okolic. Uczestnicy pod opieką animatora (lub samodzielnie, zależnie od wieku i możliwości) zbierają i rozszyfrowują na trasie gry kolejne wskazówki, przy okazji poznając okolicę, historię Pacanowa i miejsca związane w jakiś sposób z Centrum (np. polecaną restaurację, gospodarstwo agroturystyczne, hotel, punkty na mapie miasta).

## D. ZESTAWIENIE TABELARYCZNE /KONSPEKT

### 01 PTASIE RADIO /samodzielna multimedialna ścieżka dydaktyczna

symbol na rysunku:

autor:	<b>Julian TUWIM</b>	<b>S1</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Ptasie radio</i>	
opis:	Multimedialna ścieżka edukacyjna, pozwalająca rozpoznawać gatunki ptaków i ich głosy. Na samodzielnej zewnętrznej ścieżce dydaktycznej z sylwetkami / makietami ptaków użytkownicy uruchamiają nagranie z głosami ptaków z wiersza, otrzymując jednocześnie informacje o rodzajach gniazd, siedliskach i upierzeniu. Aranżacja obejmuje symulację naturalnego siedliska ptaków wraz z rodzajem ich gniazd oraz jaj.	
walory edukacyjne:	Wiedza z zakresu biologii (ornitologii)	
prowadzenie:	Samodzielnie	
grupa docelowa:	Dzieci w różnym wieku	
uwagi:	Modele dotykowe ptaków / informacje w języku Braille'a dla osób niewidzących	

### 02 W CZELUŚCIACH SEZAMU /ścieżka dydaktyczna w labiryncie

symbol na rysunku:

autor:	<b>Bolesław LEŚMIAN</b>	<b>S2</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Klechdy sezamowe</i>	
opis:	Tytułowy Sezam skrywał niezliczone skarby, dostępne wszakże tylko temu, kto znał odpowiednie hasło. Nasz labirynt, będzie można przejść szukając tajemnych przejść i różnorako rozmieszczonych schowków z sekretami lub skarbami otwierających się po uprzednim rozwiązaniu zadania / zagadki (po otwarciu takich drzwi do skarbu można na przykład zobaczyć dioramę z widokiem z bajki lub zrobić sobie zdjęcie z postacią z bajki).	
walory edukacyjne:	Trening pamięciowy i wiedza o bajkach	
prowadzenie:	Samodzielnie	
grupa docelowa:	Dzieci w różnym wieku, dzieci z rodzicami	
uwagi:		

**03 SEKRETY PANA KLEKSA** /samodzielna ścieżka edukacyjna

symbol na rysunku:

autor: <b>Jan BRZECHWA</b>	<b>S3</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło: <i>Akademia pana Kleksa</i>	

opis: Profesor Kleks nie dopuszczał uczniów swojej Akademii do najtajniejszych sekretów, zamykając je na osobnym pięttrze. Teraz można je jednak pokazać młodym ludziom, którzy samodzielnie będą odkrywać zasady, na jakich działa świat.  
*Sekrety* to samodzielna ścieżka dydaktyczna, na której użytkownicy własnoręcznie wykonują doświadczenia, uruchamiając procesy fizyczne i korzystając z zamieszczonego obok wyjaśnienie (opisu). W parku doświadczeń fizycznych mogą znaleźć się następujące elementy (do wyboru):

- Dwa równoległe zwierciadła
- Platforma obrotowa
- Kalejdoskop
- Kamienne cymbały
- Peryskop
- Kołyska Newtona
- Wózki na szynach
- Dwie sprzężone huśtawki
- Dysk Benhama
- Dzwony rurowe
- Figury Lissajous
- Gongi
- Fletnia Pana
- Tarcza Macha
- Telegraf akustyczny
- Trójkąty
- Wir wodny
- Trzy wahadła
- Woda w wirującej kuli
- Nurek Kartezjusza
- Ogniskowanie dźwięku
- Pryzmat
- Złudzenia optyczne (promienie żółto-niebieskie, równoważnia linowa, siatka dyfrakcyjna, spirala)
- Wytwarzanie prądu siłą mięśni
- Koło wodne (młyn)
- Wiatrak
- Ferrofluid

walory edukacyjne: Doświadczenia ilustrujące wybrane zagadnienia fizyki

prowadzenie: Samodzielnie

grupa docelowa: Uczniowie klas V-VI SP, gimnazjaliści

uwagi: Wymagane plansze informacyjne

**04 FIGLE I ZAGADKI KRÓLA BALERYONA** /samodzielna ścieżka dydaktyczna

symbol na rysunku:

autor: <b>Stanisław LEM</b>	<b>S4</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło: <i>Cyberiada</i> lub <i>Bajki robotów</i>	

opis: Tytułowy król nade wszystko uwielbiał zagadki i zabawy, w tym również grę w chowanego, która go też ostatecznie do smutnego końca przywiodła.  
 W Parku upamiętnimy króla, tworząc ścieżkę dydaktyczną, w której użytkownicy rozwiązywać będą zadania i zagadki logiczne oraz matematyczne oraz zaprosimy użytkowników do gry „w chowanego” na ekranie komputera, polegającej na rozpoznaniu krotocwilnego króla we wszystkich wcieleniach, w tłumie innych robotów.

Przykładowe zadania i zagadki logiczne:

- tradycyjne typu „koza, wilk i kapusta”,
- dzbanki z wodą – 3 i 5 l – odmierz 7 – 4 l,
- dwie klepsydry 7 i 11 sek. - odmierz 15 sek.,
- ułóż 9 kamieni w taki sposób, aby utworzyły 3 linie po minimum 4 kamienie w każdej,
- 9 kropek – 4 linie,
- waga i fałszywa moneta

walory edukacyjne: Nauka logiki i matematyki

prowadzenie: Samodzielne

grupa docelowa: Uczniowie w różnym wieku, dzieci z rodzicami

uwagi: Stanowiska multimedialne pod wiatą / zadaniem

**05 DWÓR KRÓLA SŁONECZKO** /ścieżka edukacyjna

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Stanisław PAGACZEWSKI</b>	<b>S5</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Porwanie Baltazara Gąbki</i> (cały cykl powieściowy)	
<i>opis:</i> Na dworze tytułowego króla czczono Słońce, a opalanie było przymusowe. Dla nas to doskonała okazja, żeby zapoznać uczniów z informacjami na temat Słońca i jego roli w naszym życiu, w tym dobrodziejstw i zagrożeń opalania oraz wykorzystaniem energii słonecznej.  Przykładowe elementy ścieżki: <ul style="list-style-type: none"><li>- zegar słoneczny</li><li>- długość cienia, orientacja (strony świata)</li><li>- zegar kwiatowy / wpływ słońca na roślinność</li><li>- lupa / skupienie światła i ewentualnie zapłon</li><li>- filtry przeciwsłoneczne, polaryzacja</li></ul>	
<i>walory edukacyjne:</i> Wiedza z zakresu optyki, fizyki, ekologii, edukacja zdrowotna	
<i>prowadzenie:</i> Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie klas IV-VI SP, gimnazjum	
<i>uwagi:</i>	

**06 ZAPRASZAMY DO TRAPEZFIKU** /park linowy

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Henryk Jerzy CHMIELEWSKI</b>	<b>S6</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Tytus, Romek i A'Tomek</i> (cały cykl komiksowy)	
<i>opis:</i> Trapezfik to istniejący tylko w komiksie Chmielewskiego środkowoafrykański kraj pochodzenia jednego z głównych bohaterów – uczyłwieczzonego szympansa Tytusa de Zoo.  Pod tą nazwą proponujemy użytkownikom w każdym wieku park linowy o kilku stopniach trudności (liny na wyższym poziomie dla starszych dzieci, pod spodem tor przeszkód dla najmłodszych).	
<i>walory edukacyjne:</i> Ćwiczenie sprawności fizycznej, promocja zdrowego stylu życia	
<i>prowadzenie:</i> Z towarzyszeniem animatorów / opiekunów	
<i>grupa docelowa:</i> Dzieci w różnym wieku, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i> Wersja dla najmłodszych uatrakcyjniona jest „małpią” scenografią z udziałem postaci z komiksu (Tytus, jego kuzyn Pacan de Zoo, babcia Hopsasa czy wujek Bzofik).	

**07 GRÓD KASZTELANA MIRMIŁA** /historyczna ścieżka dydaktyczna

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Janusz CHRISTA</b>	<b>S7</b>
<i>dzieło:</i>	Cykl komiksowy o Kajku i Kokoszu	<b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>opis:</i>	<p>Historie z cyklu o (pra)słowiańskich wojach Kajku i Kokoszu miały jedną cechę wspólną – w olbrzymiej większości osadzone były w grodzie kasztelana Mirmiła.</p> <p>Chcemy przenieść ten gród do Parku, w formie osady stylizowanej na średniowieczną, przedstawiającej różne elementy edukacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- przedpole ze stanowiskami wojów Kajka i Kokosza prezentujące treningi strzelania z łuku, posługiwanie się mieczem,</li> <li>- machina oblężnicza/taran Zbójcerzy,</li> <li>- mini ZOO/zagroda dla zwierząt domowych (kury, kaczki, gęsi, kozy),</li> <li>- stanowiska rzemieślników (warsztat tkacki z kołowrotkiem i krosnami, mała kuźnia, wikliniarz z koszykami, cieśla/snycerz (wytwarzający sztuce i przedmioty użytkowe z drewna lub metalu), mincerz (zajmujący się biciem monet), rymarz (produkujący przedmioty ze skóry), i/lub powroźnik,</li> </ul> <p>Stylizacja grodu wzorowana jest na komiksie, w przystępny sposób przybliżając gościom odwzorowanie historycznej rzeczywistości.</p> <p>Całość jest powiązana z położoną nieopodal CHATĄ ŁAMIGNATA I JAGI (ekologiczny ogród warzywny i ziołowy, prezentujący pochodzenie roślin z ich przeznaczeniem).</p>	
	<i>walory edukacyjne:</i> Nauka historii, biologii, ekologii, zabawa, ćwiczenia fizyczne	
	<i>prowadzenie:</i> Z udziałem animatorów i rekonstruktorów w kostiumach	
	<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
	<i>uwagi:</i>	

**08 ZA STERAMI STEREOLOTU** /symulator lotu

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Marta TOMASZEWSKA</b>	<b>P1</b>
<i>dzieło:</i>	Wyprawa Tapatików i reszta cyklu powieściowego	<b>WEWNĄTRZ</b>
<i>opis:</i>	<p>Tapatiki pochodzą z innej planety, a spokrewnione są z ziemskimi skrzatami. Przewyższają je jednak poziomem rozwoju technologicznego, zwłaszcza jeżeli chodzi o podróże międzyplanetarne, a nawet międzygwiazdne.</p> <p>Zainspirowani fabułą powieści Marty Tomaszewskiej, proponujemy postawienie w Parku samodzielnego pawilonu wyprawy Tapatków, wykorzystującego technologie multimedialne. Znalazłby się w nim między innymi symulator statku kosmicznego, którym sterują losowo wybierani uczestnicy. Podczas lotu odbywają podróż po Układzie Słonecznym, poznając informacje o planetach, księżycach i innych ciałach niebieskich. Stanowisko z elementami gry zręcznościowej.</p> <p>Oprogramowanie winno uwzględniać możliwość rozbudowy stanowiska w oparciu o scenariusze alternatywne - Podróż do wnętrza Ziemi, Wśród móz i oceanów, Lot wśród chmur i burz itp.</p>	
	<i>walory edukacyjne:</i> Nauka astronomii ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy o Układzie Słonecznym, zręczność	
	<i>prowadzenie:</i> Samodzielnie z udziałem obsługi technicznej	
	<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie starszych klas SP i gimnazjum	
	<i>uwagi:</i>	

**09 TAPATIKI SĄ WŚRÓD NAS** /stanowisko dydaktyczne w pawilonie

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Marta TOMASZEWSKA</b>	<b>P2</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	Wyprawa Tapatików i reszta cyklu powieściowego	
<i>opis:</i>	<p>Tapatiki, pozaziemscy krewni skrzatów, ukrywają się przed ludźmi. Nie zawsze jednak udaje im się to osiągnąć. Spotkać ich możemy praktycznie wszędzie - zwłaszcza eksplorujące naszą piękną planetę.</p> <p>Dlatego proponujemy gościom Parku grę na spostrzegawczość z elementami współzawodnictwa – zwiedzanie Ziemi i poszukiwanie Tapatików w sali multimedialnej, gdzie scenografia reaguje na ruch postaci (manipulatory bezdotykowe, detektory ruchu), postacie reagują na wskazanie światłem laserowego wskaźnika. Niejako przy okazji towarzyszymy Tapatkiom w podróży przez najciekawsze zakątki naszej planety.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Wiedza o Ziemi, spostrzegawczość</p> <p><i>prowadzenie:</i> Samodzielnie z obsługą</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych</p>	
	<i>uwagi:</i>	

**10 NA CO DYBIE W WIELORYBIE** /edukacja przyrodnicza w pawilonie

symbol na rysunku:

<i>Autor:</i>	<b>Tadeusz BARANOWSKI</b>	<b>P3</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>Dzieło:</i>	Twórczość komiksowa, zwłaszcza <i>Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa</i>	
<i>Opis:</i>	<p>W jednym z komiksów Baranowskiego dwójka głównych bohaterów, Kudłaczek i Bąbelek, trafia do wnętrza wieloryba i odkrywa tam cały nowy świat.</p> <p>Zapraszamy gości Parku do jego wnętrza i obejrzenia akwariów oraz terrariów z egzotycznymi zwierzętami.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Wiedza z zakresu fauny i flory na różnych kontynentach</p> <p><i>prowadzenie:</i> Samodzielnie z nadzorem personelu/obsługi technicznej</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami</p>	
	<i>uwagi:</i>	

**11 CHATA ZBÓJA ŁAMIGNATA I CZAROWNICY JAGI** /powiązana z grodem MIRMİŁA

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Janusz CHRISTA</b>	<b>P4</b> <b>WEW./NA ZEWN.</b>
<i>dzieło:</i>	Cykl komiksowy o Kajku i Kokoszu	
<i>opis:</i>	<p>Dobrotliwy zbój łamignat znany był w okolicy grodu Mirmiła ze swojej siły, maczugi i powtarzanego przed rozbojem „Lelum, Polelum”.</p> <p>Proponujemy ustawienie w Parku stanowiska do badania siły uderzenia, działającego na zasadzie popularnych automatów stojących w miejscowościach wczasowych (z piłką bokserską do uderzania lub piłką nożną do kopania).</p> <p>Elementem towarzyszącym mogłaby być kolekcja broni 'zbójckiej'.</p> <p>Chata zbudowana jest w sąsiedztwie GRODU KASZTELANA MIRMİŁA i otoczona jest ogródkiem warzywnym i ziołowym.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Badanie siły uderzenia, wiedza z zakresu biologii</p> <p><i>prowadzenie:</i> Samodzielnie</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami</p>	
	<i>uwagi:</i> Możliwość wykorzystania ucharakteryzowanych statystów	

## 12 DŹIN WIE WSZYSTKO! /stanowisko w pawilonie

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Bolesław LEŚMIAN</b>	<b>P5</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Klechdy sezamowe</i>	
<i>opis:</i> W opowieściach Leśmiana po potarciu lampy oliwnej (lub pierścienia) pojawiał się wszechmocny dżin, który spełniał życzenia posiadacza lampy (lub pierścienia).  Na naszym stanowisku dżin nie jest może wszechmocny, ale sporo wie. Wywoływany przez potarcie orientalnej lampy oliwnej, pojawia się na ekranie lub jako hologram i zadając pytania odgaduje postać, o której użytkownik pomyślał (podobnie jak dżin ze strony <a href="http://en.akinator.com">http://en.akinator.com</a> ). Uczestnik ma trzy możliwe odpowiedzi: TAK, NIE, NIE WIEM. W wariacie uproszczonym wybieramy postać z wielu kart na której odwrocie znajduje się krótki opis postaci, a dżin na podstawie pytań ustala, którą postać wybraliśmy (na zasadzie podobnej do gry „Zgadnij, kto to?”).	
<i>walory edukacyjne:</i> Wiedza o bajkach, zabawa	
<i>prowadzenie:</i> Samodzielne	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>	

## 13 WYJŚCIE Z SYTUACJI /smocza jama

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Stanisław PAGACZEWSKI</b>	<b>P6</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Porwanie Baltazara Gąbki (cały cykl powieściowy)</i>	
<i>opis:</i> Smok Wawelski w powieści Stanisława Pagaczewskiego mieszkał w przytulnie urządzonej Smoczej Jamie, w której dokonywał licznych, przełomowych wynalazków.  W pomieszczeniu 'smoczej jamy' proponujemy młodzieży grę typu „escape room”. Gracze muszą znaleźć, złożyć i uruchomić zadane przedmioty (proste mechanizmy) i odnaleźć wskazówki, żeby wydostać się z jamy. Można również dodać utrudnienie – np. gra na czas („zanim Smok Wawelski wróci do jamy”) albo ze „śpiącym Smokiem”, który „budzi się”, jeżeli gracze nie zachowają cizy.	
<i>walory edukacyjne:</i> Nauka logicznego myślenia, kojarzenia szczegółów i spostrzegawczości	
<i>prowadzenie:</i> Pod opieką pracownika, który wypuści użytkowników z pomieszczenia, jeżeli nie zmieszczą się w czasie lub nie potrafią sami się wydostać, a także przygotuje pomieszczenie do następnej sesji.	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie gimnazjum	
<i>uwagi:</i> Zwycięzcy gracze mogą w nagrodę wejść sekretnym przejściem do położonego w pobliżu GRODU KASZTELANA MIRMILĄ	



**14 KUCHNIA MISTRZA BARTOLINIEGO** /w pawilonie przy gastronomii

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Stanisław PAGACZEWSKI</b>	<b>P7</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Porwanie Baltazara Gąbki</i> (cały cykl powieściowy)	
<i>opis:</i>	<p>Bartłomiej Bartolini herbu Zielona Pietruszka (Mamma mia!) piastował w powieści stanowisko nadwornego kuchmistrza Księcia Kraka.</p> <p>Na naszym stanowisku animator w stosownym przebraniu poradzi dzieciom odwiedzającym kawiarnię lub bar przekąskowy na terenie Parku, jak skomponować najlepszą, najbardziej wartościową kanapkę z elementów dostępnych na szwedzkim stole.</p>	
<i>walory edukacyjne:</i>	Nauka zdrowego żywienia, promocja zdrowego stylu życia	
<i>prowadzenie:</i>	Animator / sprzedawca w kawiarni / barze	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
<i>uwagi:</i>	Jeżeli to możliwe, scenografia kawiarni / baru nawiązująca do twórczości Stanisława Lema inspirowana jest grafikami Daniela Mroza.	

**15 NA CO SIĘ WAŻYSZ?** /element kawiarni / baru

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Ludwik Jerzy KERN</b>	<b>P8</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Ferdynand Wspaniały</i>	
<i>opis:</i>	<p>Podczas wędrówki Ferdynanda przez miasto w ludzkim przebraniu jedną z jego ulubionych rozrywek było ważenie się na płatnej wadze (obecnie nieznanej).</p> <p>Ta okoliczność zainspirowała nas do stworzenia stanowiska, na którym można się zważyć i sprawdzić, jakie proporcje białka, tłuszczu i wody zawiera nasze ciało. Stanowisko to towarzyszyłoby części gastronomicznej przy pawilonie głównym.</p>	
<i>walory edukacyjne:</i>	Kształtowanie świadomości zdrowotnej, promocja zdrowego stylu życia	
<i>prowadzenie:</i>	Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>	Opcjonalnie można również uzupełnić o porady dietetyczne.	

**16 PCIUCH POCZTOWIEC** /stanowisko pocztowe w holu wyjściowym

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Maciej WOJTYSZKO</b>	<b>P9</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Bromba i inni</i>	
<i>opis:</i>	<p>Pciuchy to nadzwyczajne stworzenia świata Wojtyszki, opisywane następującym wierszem: „Dzięki swej najwyższej klasie/ Pciuch wędrować umie w czasie”.</p> <p>Jednym ze stanowisk Parku będzie poczta Pciucha zlokalizowana w holu wyjściowym, w której będzie można wysłać samodzielnie kartkę pocztową, dostać zdjęcie zrobione automatem lub odbitkę swojego zdjęcia (także do wysłania), przybić stempel pamiątkowy itp.</p>	
<i>walory edukacyjne:</i>	Wiedza o tradycyjnej poczcie	
<i>prowadzenie:</i>	Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>		

**17 GEOZGADYWANKA** /gra edukacyjna

symbol na rysunku:

autor:	<b>Jan BRZECHWA</b>	<b>Z1</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Akademia pana Kleksa</i>	
opis:	<p>Profesor Kleks łączył lekcje geografii i WF, pozwalając uczniom grać w piłkę nożną globusem. Zawodnicy przy każdym kontakcie z „piłką” musieli wymienić nazwę państwa, miasta lub punktu na globusie, którego dotknęli.</p> <p>W Parku proponujemy użytkownikom zabawę z prawdziwym globusem z mapą konturową państw, obracającym się we wszystkich kierunkach (na zasadzie żyroskopu, lewitacji magnetycznej lub tradycyjnego globusa weneckiego, osadzonego w dwóch lub więcej pierścieniach). Za jego pomocą młodzi ludzie losują państwo, którego nazwę muszą wymienić. W formie podpowiedzi lub premii za wygraną pojawia się także informacja dodatkowa o wylosowanym kraju (dotycząca np. języka, stolicy lub ciekawostek). Grę można przystosować także dla młodszych uczniów, którzy rozpoznają na globusie większe elementy: kontynenty, większe państwa, krainy geograficzne, morza, oceany.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Wiedza z geografii</p> <p><i>prowadzenie:</i> Samodzielne</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych</p> <p><i>uwagi:</i></p>	

**18 WYCIĄGNIJ RZEPKĘ!** /gra sprawnościowa

symbol na rysunku:

autor:	<b>Julian TUWIM</b>	<b>Z2</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Rzepka</i>	
opis:	<p>Wiersz <i>Rzepka</i> Juliana Tuwima ukazuje w sposób zrozumiały dla dzieci zalety działania w zorganizowanej grupie.</p> <p>W Parku użytkownicy próbują „wyciągnąć rzepkę” w odpowiednio zabezpieczonym przed upadkiem miejscu (maty, pianka). Tytułowa rzepka daje się „wyciągnąć” dopiero przy odpowiedniej liczbie uczestników, koordynujących wysiłki w jednym kierunku. Możliwe jest również ustawienie urządzenia tak, żeby zmienić zabawę w rywalizację dwóch grup, polegającą na „przeciąganiu liny”.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Wykorzystanie siły fizycznej i współdziałania w grupie</p> <p><i>Prowadzenie:</i> Samodzielne</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych</p> <p><i>uwagi:</i></p>	

**19 ABECADŁO** /zabawa językowa

symbol na rysunku:

Autor:	<b>Julian TUWIM</b>	<b>Z3</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Abecadło</i>	
opis:	<p>Na tym stanowisku podobnie jak w wierszu dzieci odnajdują porozrzucane litery w kolejności alfabetycznej i naprawiają je. Zabawa z wykorzystaniem dużych elementów - trójwymiarowych puzzli, stanowisko za każdym razem przygotowywane przez animatora.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Nauka liter alfabetu</p> <p><i>prowadzenie:</i> Pod opieką rodziców i animatora</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Dzieci klas I-II SP lub młodsze, dzieci z rodzicami</p> <p><i>uwagi</i></p>	

**20 Z LOTU DRONA** /nauka pilotażu

symbol na rysunku:

autor:	<b>Julian TUWIM</b>	<b>Z4</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>W aeroplanie</i>	
opis:	<p>Bohaterki wiersza – babcia i kurka – dostały się do samolotu, z którego wszystkie obiekty na ziemi wyglądały na malutkie i nieprawdziwe.</p> <p>Na tym stanowisku zapewnimy młodym ludziom podobne wrażenia, z tym że bez wsiadania do samolotu. Poznają oni tu podstawy pilotowania drona z kamerą. Ze względu na bezpieczeństwo postronnych naukę latania dronem można zlokalizować w dużej wolierze.</p>	
walory edukacyjne:	Nauka nowoczesnych technologii	
prowadzenie:	Z udziałem wykwalifikowanego animatora	
grupa docelowa:	Uczniowie starszych klas SP i gimnazjum	
uwagi:		

**21 NA LATAJĄCYM DYWANIE** /zabawa sprawnościowa

symbol na rysunku:

autor:	<b>Bolesław LEŚMIAN</b>	<b>Z5</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Klechdy sezamowe</i>	
opis:	<p>Na tym stanowisku wykorzystamy motyw latającego dywanu, pojawiający się w <i>Klechdach sezamowych</i> B. Leśmiana.</p> <p>Użytkownik, korzystający tu z symulatora baśniowego środka lokomocji, musi jak najdłużej utrzymać równowagę na ruchomej płaszczyźnie utrzymywanej przez siłowniki. W tej samodzielnej zabawie dla całej rodziny/grupy - jeden uczestnik 'leci' - reszta grupy za pomocą manipulatorów decyduje o przechyle 'dywanu'.</p>	
walory edukacyjne:	Sprawdzian sprawności fizycznej i poczucia równowagi	
prowadzenie:	Samodzielnie	
grupa docelowa:	Uczniowie starszych klas SP i gimnazjum, dzieci z rodzicami	
uwagi:		

**22 NAJGŁUPSZA MASZYNA ŚWIATA** /zagadki matematyczne

symbol na rysunku:

autor:	<b>Stanisław LEM</b>	<b>Z6</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Cyberiada</i> lub <i>Bajki robotów</i>	
opis:	<p>Najgłupsza Maszyna Licząca w opowiadaniu Stanisława Lema udzielała głupich odpowiedzi na najprostsze matematyczne pytania („- Dwa razy dwa? - Siedem!”).</p> <p>W Parku użytkownicy poprawiają maszynę, która prezentuje na ekranie równania prawidłowe oraz nieprawidłowe. Uczniowie muszą wybrać – „prawda” lub „fałsz”, a maszyna zgadza się z niewłaściwymi odpowiedziami a „złości” na poprawne oceny. Element scenografii przedstawiający maszynę zaprojektowany jest tak, żeby jej „wściekłość” miała walor humorystyczny, raczej rozśmieszała niż straszyla. Skalę trudności pytań można różnicować w zależności od wieku użytkowników.</p>	
walory edukacyjne:	Nauka podstaw matematyki	
prowadzenie:	Samodzielne	
grupa docelowa:	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
uwagi:	Stanowisko multimedialne umieszczone pod wiatą / parasolem	

**23 TRATWA PSZTYMUCLA** /element placu zabaw w części ogólnodostępnej

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Maciej WOJTYSZKO</b>	<b>Z7</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Bromba i inni, Tajemnica szyfru Marabuta</i>	
<i>opis:</i>	<p>Psztymucel Nulek pochodził z rodziny zafascynowanej techniką. Zerwał jednak z rodzinną tradycją, przeniósł się na łono przyrody i zamieszkał na tratwie, pływającej po jeziorze.</p> <p>Wielopoziomowa, złożona tratwa z ilustracji do <i>Tajemnicy szyfru Marabuta</i> zainspirowała nas do zbudowania jednego z elementów placu zabaw w części ogólnodostępnej, zawierającego wiele drabinek, zjeżdżalni i zakamarków dla najmłodszych.</p>	
<i>walory edukacyjne:</i> Zabawa		
<i>prowadzenie:</i> Samodzielne		
<i>grupa docelowa:</i> Dzieci wszystkich grup wiekowych		
<i>uwagi:</i>		

**24 ZABAWA NA „KACZYM KUPRZE”** /element placu zabaw

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Wojciech WITKOWSKI</b>	<b>Z8</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Burzliwe dzieje pirata Rabarbara</i>	
<i>opis:</i>	<p>Pirat Rabarbar zaczynał marynarską karierę na statku „Pierś Łabędzia”, przechrzczonym przez zgorzkniałego kapitana Octa na „Kaczy Kuper”. To właśnie między innymi pchnęło Rabarbara na piracką ścieżkę.</p> <p>My zaś planujemy postawienie w Parku pirackiego statku do zabawy. Jego użytkownicy będą biegać po masztach i olinowaniu, bawić się na pokładzie i pod pokładem, a wreszcie strzelać do siebie ze sprężynowych armat miękkimi piankowymi kulami.</p>	
<i>walory edukacyjne:</i> Zabawa		
<i>Prowadzenie:</i> Samodzielne		
<i>grupa docelowa:</i> Dzieci wszystkich grup wiekowych		
<i>uwagi:</i>		

**25 WSKOCZ DO FILMU** /kino letnie

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Henryk Jerzy CHMIELEWSKI</b>	<b>Z9</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Tytus, Romek i A'Tomek (Księga IX)</i>	
<i>opis:</i>	<p>W księdze IX siedzący tuż przed ekranem Tytus wskoczył do filmu i przeżywał przygody wewnątrz jego świata.</p> <p>W ramach sceny kina letniego pod gołym niebem, zaprosimy gości Parku na najlepsze polskie filmy animowane dla dzieci. Zachęcimy widzów, żeby zanurzyli się w fabule filmu, jednak wyłącznie metaforycznie!</p>	
<i>walory edukacyjne:</i> Zabawa		
<i>prowadzenie:</i> Osoba obsługująca kino		
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych		
<i>uwagi:</i>		

**26 ALEJA KIBI-KIBI** /element Parku

symbol na rysunku:

autor:	<b>Stanisław PAGACZEWSKI</b>	<b>Z10</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Porwanie Baltazara Gąbki</i> (cały cykl powieściowy)	
opis:	Nazwana na cześć stolicy państwa Deszczowców aleja wyposażona jest w parasole (w państwie Deszczowców skądinąd surowo zabronione!), dzięki którym przechodzący unikną deszczu, śniegu i innych niepożądanych opadów atmosferycznych.	
walory edukacyjne:	Przezorny zawsze zabezpieczony - ale jeśli zapomniałeś własnego parasola - nie martw się!	
prowadzenie:	---	
grupa docelowa:	---	
uwagi:	Parasole nie tylko zapewniają korzystanie z Parku przy aurze deszczowej, ale stanowią miejsce odpoczynku, osłony przed słońcem.	

**27 DO WYBORU, DO KOLORU** /sport, rekreacja

symbol na rysunku:

autor:	<b>Jan BRZECHWA</b>	<b>Z11</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Kulki</i>	
opis:	Plac, na którym wiosną, latem lub jesienią można rozegrać partyjkę kręgli (aczkolwiek bez udogodnień obecnych w nowoczesnych kręgielniach), pograć w bule, natomiast w zimie np.: urządzić lodowisko lub tory curlingowe. Na placu można urządzić także boisko do gry w piłkę na 4 bramki, a także szachodrom – miejsce do rozgrywania szachów plenerowych z wykorzystaniem olbrzymich figur (oba inspirowane Wyspami Nonsensu z komiksu Christy).	
walory edukacyjne:	Ćwiczenie sprawności fizycznej, zawody sportowe, rekreacja, kontakt z mniej znanymi dyscyplinami sportu	
prowadzenie:	Samodzielnie z udziałem obsługi	
grupa docelowa:	Uczniowie starszych klas SP i gimnazjum	
uwagi:	Rekreacja na powietrzu w różnych porach roku. Obsługa parku zapewnia kręgle i kule, łyżwy, kamienie i miotełki (curling).	

**28 KLEKSOGRAFIA** /stanowisko edukacyjno-rozrywkowe

symbol na rysunku:

autor:	<b>Jan BRZECHWA</b>	<b>M1</b> <b>MOBILNE</b>
dzieło:	<i>Akademia pana Kleksa</i>	
opis:	W powieści Jana Brzechwy podczas zajęć kleksografii uczniowie Akademii zachęceni byli do odnajdywania w plamach atramentu kształtów przedmiotów – realnych i wymyślonych.  Na naszym stanowisku zaprosimy użytkowników do sprawdzenia spostrzegawczości i zabawy z iluzjami optycznymi - znalezienia obrazów ukrytych wewnątrz innych obrazów lub w inny sposób (np. na zasadzie pozornie chaotycznych przedmiotów rzucających przy odpowiednim oświetleniu sensowny cień). Każdej iluzji towarzyszy opis/wyjaśnienie zasady działania.	
walory edukacyjne:	Iluzje optyczne, zasady, na jakich działa ludzki wzrok	
prowadzenie:	Z udziałem prezentującego animatora / magika	
grupa docelowa:	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
uwagi:		

**29 PRZECHYTRZ PCHŁĘ SZACHRAJKĘ** /zgadywanka

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Jan BRZECHWA</b>	<b>M2</b> <b>MOBILNE</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Baśnie</i>	
<i>opis:</i>	<p>Tytułowa Pchła Szachrajka to złośliwe stworzenie, starające się oszukać rozmówców – w baśni Brzechwy np. nauczając języka pcheł zamiast angielskiego.</p> <p>W Parku animatorka w stosownym przebraniu (wariant: rokokowa dama wg słynnych ilustracji J.M. Szancera lub postać w nowoczesnym kombinezonie inspirowanym AntManem) zadaje użytkownikom mylące pytania logiczne, na zasadzie „cegła waży kilo i pół cegły – ile waży cegła?”. Mogą one dotyczyć każdej dziedziny wiedzy, pod warunkiem, że będą proste i podchwytliwe. Zgodnie z tekstem bajki Pchła próbuje oszukać rozmówców, którzy muszą mieć się na baczności i skupić na zagadkach.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Nauka logiki i spostrzegawczości w zakresie szczegółów zadawanych pytań</p> <p><i>prowadzenie:</i> Z udziałem animatora</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie klas I-III SP</p> <p><i>uwagi:</i></p>	

**30 HEJ, PRZELECIAŁ ROBOT!** /warsztaty

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Stanisław LEM</b>	<b>W1</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Cyberiada lub Bajki robotów</i>	
<i>opis:</i>	<p>Słynni wynalazcy Trurl i Klapaucjusz w opowiadaniach Lema budowali roboty służące różnym celom (straszeniu, układaniu poezji lub walce).</p> <p>Na tym stanowisku zaprosimy młodych użytkowników do budowania robotów z zestawów LEGO Mindstorms i programowania ich według zadanych kryteriów. Jako ostateczny sprawdzian przewidujemy zawody robotów (np. wyścigi, zawody „sportowe” lub pojedynki na arenie robociego „sumo”). W ramach scenografii umieścimy również figury Trurla i Klapaucjusza, „komentujące” pracę użytkowników. Przewidujemy możliwość zaproszenia do udziału w cyklicznych warsztatach przez cały rok szkolny uczniów z Pacanowa lub okolic.</p> <p>Alternatywnie składanie modeli kinetycznych.</p>	
	<p><i>walory edukacyjne:</i> Nauka nowoczesnych technologii i programowania, integracja lokalnej społeczności</p> <p><i>prowadzenie:</i> Pod opieką animatora</p> <p><i>grupa docelowa:</i> Uczniowie starszych klas SP + gimnazjum</p> <p><i>uwagi:</i></p>	

**31 LABORKA PROFESORKA NERWOSOLKA** /warsztaty z chemii i/lub fizyki

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Tadeusz BARANOWSKI</b>	<b>W2</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	Twórczość komiksowa, zwłaszcza <i>Antresolka profesorka Nerwosolka</i>	
<i>opis:</i>	Profesor Nerwosolek w komiksach Tadeusza Baranowskiego przemierza Wszechświat, eksperymentując i odkrywając nowe światy.  W Parku zaś prowadzi warsztaty - laboratorium dla starszych dzieci i młodzieży, w którym mogą one przeprowadzić proste eksperymenty chemiczne. Pod nadzorem animatorów (przebranych za profesora i jego gosposię Entomologię) lub bez nadzoru – wirtualne, na ekranach interaktywnego kiosku.	
<i>walory edukacyjne:</i>	Warsztaty chemiczno-fizyczne	
<i>prorowadzenie:</i>	Pod opieką animatora	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie starszych klas SP, gimnazjum	
<i>uwagi:</i>		

**32 POETYCKI ZAKĄTEK FIKANDRA** /warsztaty poezji i literatury w sali wielofunkcyjnej

symbol na rysunku:

<i>autor:</i>	<b>Maciej WOJTYSZKO</b>	<b>W3</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Bromba i inni</i>	
<i>opis:</i>	Jedną z postaci w świecie Macieja Wojtyszki, opisanym w książce <i>Bromba i inni</i> jest poeta Fikander – zawsze z głową w chmurach, potykający się o własny szalik.  Na jego cześć proponujemy w Parku warsztaty poetyckie organizowane w sali wielofunkcyjnej w pawilonie głównym, podczas których dzieci poznają prawa poetyki, budowę wiersza, rymy, rytm i podstawowe środki stylistyczne. Pod opieką odpowiednio przygotowanych animatorów można pokusić się o próby własnej twórczości (np. tworzenie limeryków).	
<i>walory edukacyjne:</i>	Nauka poetyki, podstaw teorii literatury. Próby własnej twórczości.	
<i>prorowadzenie:</i>	Animator	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
<i>uwagi:</i>		

**33 SZERYFIE, KŁADŹ OGONEK NA STÓŁ** /warsztaty filmowe

symbol na rysunku:

autor:	<b>Maciej WOJTYSZKO</b>	<b>W4</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
dzieło:	<i>Bromba i inni</i>	
opis:	<p>Reżyser Gluś jest jednym z najbardziej znanych awangardowych twórców świata Macieja Wojtyszki. Co prawda podczas jego filmów na ekranie nic nie widać, ale za to ta ścieżka dźwiękowa...</p> <p>Proponujemy umieszczenie w Parku warsztatów – fragmentu planu filmowego z kamerą. Użytkownicy mogą wcielić się tu nie tylko w aktorów, odgrywających swoje role, ale także w kamerzystę, dźwiękowca i reżysera, by zobaczyć, jak wiele zależy od wspólnej pracy tych wszystkich ludzi.</p> <p>Opcjonalnie stanowisko obejmuje też małą salkę kinową, w której można obejrzeć efekty pracy na planie. Elementy planu mogą obejmować:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- green screen - nagrywamy swój film,</li><li>- odgrywamy rolę (zadaną, wybraną) wspólnie z postaciami generowanymi komputerowo, reagującymi na nasze decyzje (np. ruch),</li><li>- montaż - nauka prostych tricków filmowych (znikanie, pojawianie się itp.).</li></ul>	
walory edukacyjne:	Nauka języka filmu i posługiwania się nim w praktyce	
<i>prowadzenie:</i>	Pod opieką animatorów / twórców filmu	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie gimnazjum	
<i>uwagi:</i>		

**34 NA CZERWONO W ŻÓŁTE PASKI!** /warsztaty plastyczne

symbol na rysunku:

autor:	<b>Tadeusz BARANOWSKI</b>	<b>W5</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
dzieło:	Twórczość komiksowa, zwłaszcza <i>Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa</i>	
opis:	<p>Na tym stanowisku pogodzimy malarzy Ignacego Wojennego ze Stanisławem Pokojowym i wspólnymi siłami namalujemy arcydzieło. A w każdym razie spróbujemy, pod opieką animatorów – plastyków. Warsztaty plastyczne dla uczniów na każdym etapie edukacji mogą trwać nawet przez całą dzień.</p>	
walory edukacyjne:	Kształtowanie wrażliwości plastycznej i umiejętności w zakresie tworzenia dzieł wizualnych oraz przestrzennych	
<i>prowadzenie:</i>	Animator / plastyk	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
<i>uwagi:</i>	Warsztaty dla uczniów z Pacanowa i okolic mogą mieć charakter cykliczny, uzupełniający lekcje muzyki w szkole.	



**35 NA PLANECIE NEUMA** /warsztaty muzyczne

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Henryk Jerzy CHMIELEWSKI</b>	<b>W6</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Tytus, Romek i A'Tomek</i> (Księga XVII)	
<i>opis:</i> Podobnie jak bohaterowie komiksu animatorzy zabierają gości okarynolotem na planetę Neuma, gdzie na instrumentach dętych, strunowych i perkusyjnych tworzą wspólnie muzykę. Ich dokonania są zapisywane w pamięci komputera, a na końcu – nagrywane na płytę CD audio ze specjalnie zaprojektowaną okładką! (ze zdjęciem zespołu w odpowiednim szablonie).	
<i>walory edukacyjne:</i> Nauka muzyki w teorii i praktyce, integracja społeczności lokalnej	
<i>prowadzenie:</i> Animator	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
<i>uwagi:</i> Warsztaty dla uczniów z Pacanowa i okolic mogą mieć charakter cykliczny, uzupełniający lekcje muzyki w szkole.	

**36 PIRACKI SKARB** /gra terenowa na obszarze całego parku

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Wojciech WITKOWSKI</b>	<b>G1</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Burzliwe dzieje pirata Rabarbara</i>	
<i>opis:</i> Prawdziwy pirat nie może się obyć bez skarbu i tajnej mapy, na której miejsce ukrycia skrzyni z kosztownościami tradycyjnie oznacza wielki X.  Dlatego planujemy rozgrywanie gry terenowej, podczas której młodzi ludzie szukają „skarbu”, kierując się kolejno znajdowanymi wskazówkami. Do zrealizowania poza scenariuszem zwiedzania Parku, z wykorzystaniem rozdawanych przykładowych scenariuszy.	
<i>walory edukacyjne:</i> Nauka orientacji w terenie, logicznego myślenia i spostrzegawczości, zabawa	
<i>prowadzenie:</i> Samodzielnie, dzieci z rodzicami	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie gimnazjum, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>	

**37 WSZYSTKO WEDŁUG PLANU** /gra planszowa w rozmiarze XXXL

symbol na rysunku:

<i>autor:</i> <b>Tadeusz BARANOWSKI</b>	<b>G2</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i> <i>Twórczość komiksowa, zwłaszcza Skąd się bierze woda sodowa</i>	
<i>opis:</i> Ruszaj w ślady Kudłaczka i Bąbelka według planu zamieszczonego w komiksie. Przechodź kolejne pola na planszy i dotrzyj pierwszy do celu gry!  Gra planszowa w plenerze - uczestnicy wcielają się w rolę pionków i posuwają kolejno po planszy, kierując się wskazówkami wyświetlanymi na polach. Jeżeli gra zostałaaby zbudowana w oparciu o system komputerowy, to byłoby możliwe jej dostosowanie do różnych fabuł, w zależności od wyboru.	
<i>walory edukacyjne:</i> Wiedza ogólna, sprawność, zabawa w grupie	
<i>prowadzenie:</i> Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>	

autor:	Jan BRZECHWA	<b>G3</b> <b>NA ZEWNĄTRZ</b>
dzieło:	Na wyspach Bergamutach	
opis:	<p><i>Na wyspach Bergamutach Podobno jest kot w butach</i></p> <p><i>Widziano także osła Którego mrówka niosła</i></p> <p><i>Jest kura samograjka Znosząca złote jajka</i></p> <p><i>Na dębach rosną jabłka W gronostajowych czapkach</i></p> <p><i>Jest i wieloryb stary Co nosi okulary</i></p> <p><i>Uczone są łososie W pomidorowym sosie</i></p> <p><i>I tresowane szczury Na szczycie szklanej góry</i></p> <p><i>Jest słoń z trąbami dwiema I tylko... wysp tych nie ma</i></p> <p>Tekst wiersza stanowi punkt wyjścia do zorganizowania gry terenowej na całym obszarze Parku – poszukiwania nieistniejących, jakby się wydawało, zwierząt i zjawisk (mrówka niosąca osła, słoń z dwiema trąbami) rozmieszczonych w różnych niespodziewanych miejscach i przedstawionych w zakamuflowany sposób (np. wśród stanowisk na ścieżce Ptasia Radio będzie ukryta gniazdo ze złotymi jajami - znaleźć je będzie można idąc za odgłosem gdakania) lub jako połączenie dwóch niezależnych elementów które tylko z jednego miejsca/perspektywy będą widoczne jako całość (np. dwie obręcze na Statku Pirata Rabarbara obserwowane z jego pokładu stają się okularami pobliskiego pawilonu w kształcie wieloryba).</p>	
walory edukacyjne:	Zabawa, spostrzegawczość	
prowadzenie:	Samodzielnie	
grupa docelowa:	Dzieci w różnym wieku, dzieci z rodzicami	
uwagi:		

### 39 WYSPY (NON)SENSU /motywy z komiksów pojawiające się w całym parku

<i>autor:</i>	<b>Henryk Jerzy CHMIELEWSKI</b>	<b>A1</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Tytus, Romek i A'Tomek</i> (cały cykl komiksowy)	---
<i>Opis:</i>	<p>W księdze XIII bohaterowie komiksu zwiedzają archipelag Wysp Nonsensu, poznając słabości i przywary ich mieszkańców.</p> <p>Na terenie projektowanego Parku można przygotować kilka różnych elementów, wykorzystujących motywy z tego komiksu, pod wspólnym tytułem Wysp (Non)Sensu – dla rozrywki i edukacji gości. Wśród tych elementów znajdziemy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• oryginalne dyscypliny sportu (na placu obok parku sal warsztatowych) - boisko do gry w piłkę na 4 bramki, a także szachodrom – miejsce do rozgrywania szachów plenerowych z wykorzystaniem olbrzymich figur,</li> <li>• ambasadę Nikotańskiej Republiki Tabackiej - zamknięte (szklane) pomieszczenie – analogiczna do szklanych „klatek” na lotniskach - palarnia, w której palący stają się żywym eksponatem. Poprzez zadymione wnętrza „ambasady” prezentujemy szkodliwy wpływ dymu i nikotyny na zdrowie. Całość uzupełniona stosownymi tablicami informacyjnymi o wpływie nikotyny na zdrowie, uzależnieniu, paleniu biernym. Nie powinno zabraknąć też wywrotowych w rozumieniu obywateli republiki haseł 'szkalujących' nałóg!</li> <li>• Wyspa Zmotoryzowanych – stanowisko na parkingu przed ECB i Parkiem, zawierające elementy informacyjne o alternatywnych źródłach paliw i ekologii w motoryzacji.</li> <li>• Wyspa Biurokratów – stanowisko biurowe (punkt informacyjny / kasy), w którym można otrzymać pamiątkowe pieczętki z Parku, jednak w tym celu należy przejść skomplikowaną biurokratyczną procedurę, z wypełnianiem absurdalnych formularzy i kompletowaniem podpisów pomiędzy różnymi biurkami.</li> </ul>	
<i>walory edukacyjne:</i>	Promocja zdrowego stylu życia i ekologii, sport, świadomość zagrożeń czyhających we współczesnym społeczeństwie	
<i>prowadzenie:</i>	Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>		

### 40 CZEGO BRAKUJE U LISA WITALISA? /alternatywa

<i>autor:</i>	<b>Jan BRZECHWA</b>	<b>A2</b>
<i>dzieło:</i>	<i>Baśnie</i>	---
<i>opis:</i>	<p>Lis Witalis, słynny złodziej i oszust, potrafił ograbić zwierzęta z całego lasu, a kiedy się zorientował, został wygnany. Teraz czas sprawdzić, czego brakuje.</p> <p>Stanowisko może mieć charakter realny lub wirtualny: w pierwszym przypadku składa się z makiet, przedstawiających wnętrza z charakterystycznych bajek, filmów – słowem fabuł, znanych dzieciom/ użytkownikom. W każdej z nich brakuje charakterystycznego elementu, np. miotły w chatce z Babą Jagą, jednego buta u Kota w Butach etc. W przypadku interaktywnej prezentacji na ekranie można dostosować skalę trudności do wieku użytkowników (np. A'Tomek z komiksu o Tytusie - bez okularów, Fikander z <i>Bromby</i> bez szalika itp.). Użytkownicy muszą odnaleźć brakujące elementy (można stopniować trudność również ograniczając czas poszukiwań).</p>	
<i>walory edukacyjne:</i>	Kształtowanie spostrzegawczości, sprawdzian ze znajomości tropów kulturowych i fabuły baśni	
<i>prowadzenie:</i>	Samodzielne	
<i>grupa docelowa:</i>	Uczniowie wszystkich grup wiekowych	
<i>uwagi:</i>		

#### 41 KANAPA FERDYNANDA /alternatywa

<i>autor:</i> <b>Ludwik Jerzy KERN</b>	<b>A3</b> ---
<i>dzieło:</i> <i>Ferdynand Wspaniały</i>	
<i>opis:</i> Pies Ferdynand Wspaniały z powieści L.J. Kerna miał w zwyczaju układać się wygodnie na kanapie i nasłuchiwać odgłosów z całego mieszkania, wyobrażając sobie, że wydające je przedmioty toczą ze sobą dialogi.  Wykorzystamy ten fragment fabuły, tworząc stanowisko z kanapą lub wygodnym, miękkim fotelem (wariant zewnętrzny: ławka z miękką, odporną na zjawiska atmosferyczne poduchą). Użytkownicy zakładają na oczy przepaskę lub nieprzezroczyste gogle, a potem słuchają dźwięków z głośników lub słuchawek obejmujących całe uszy, po czym muszą je rozpoznać – odpowiedzieć na pytanie, od jakiego przedmiotu. Po każdym odgłosie mają czas na odpowiedź (w prostszym wariantcie mają pod każdą ręką przycisk, a po odgłosie w głośnikach lub słuchawkach pojawiają się – stereo - dwie możliwości do odgadnięcia – „lewa” i „prawa”, użytkownik wybiera, naciskając guzik z odpowiedniej strony ręką – wówczas stanowisko będzie bezobsługowe). Dodatkowym walorem stanowiska jest próba poznania świata takiego, jakim znają go osoby niewidzące.	
<i>walory edukacyjne:</i> Zabawa, rozpoznawanie codziennych dźwięków, integracja z niepełnosprawnymi	
<i>prowadzenie:</i> Samodzielnie	
<i>grupa docelowa:</i> Uczniowie wszystkich grup wiekowych, dzieci z rodzicami	
<i>uwagi:</i>	

## 42 PTASIE RADIO /warianty scenariusza

autor:	<b>Julian TUWIM</b>	<b>O1</b> NA ZEWNĄTRZ
dzieło:	<i>Ptasie radio</i>	
<b>S1</b> /scenariusz oryginalny Multimedialna ścieżka edukacyjna, pozwalająca rozpoznawać gatunki ptaków i ich głosy. Na samodzielnej zewnętrznej ścieżce dydaktycznej z sylwetkami / makietami ptaków użytkownicy uruchamiają nagranie z głosami ptaków z wiersza, otrzymując jednocześnie informacje o rodzajach gniazd, siedliskach i upierzeniu.		
opcja:	<b>A</b> /wariant dla nauczania początkowego (raczej z opiekunem) – nauka o języku + przyroda Ścieżka obejmuje: uważne wysłuchanie wiersza, podczas którego opiekun grupy wskazuje uczniom odpowiednie (wybrane) ptaki (opcja bezobsługowa: kiedy w wierszu padają nazwy, odpowiednie makiety ptaków są podświetlane). Następnie dzieci opowiadają, z jakimi dźwiękami kojarzą im się głosy ptaków (np. – słowik: gładkie i melodyjne, wróbel – ostre i niecierpliwe, kogut – głośne i gniewne). Wreszcie na podstawie nagrań głosów ptaków próbują przyporządkować je do makiet (lub zdjęć).	
opcja:	<b>B</b> /wariant dla starszych klas szkoły podstawowej – nauka o języku + przyroda Ścieżka obejmuje: uważne wysłuchanie wiersza, podczas którego odpowiednie makiety ptaków z nazwami są podświetlane, kiedy w wierszu padają nazwy. Po wysłuchaniu wiersza odbywa się porównanie nagrań głosów ptaków z odpowiadającymi im fragmentami wiersza (odpowiednim fragmentom towarzyszą. Porównaniu temu towarzyszy nagrany wykład na temat instrumentacji głoskowej i onomatopei. Następuje sprawdzian wiedzy, podczas którego uczniowie przyporządkowują odtwarzanym głosom odpowiednie zdjęcia lub makiety (wciskając odpowiednie przyciski).	
opcja:	<b>B</b> /wariant dla gimnazjum/ szkoły średniej – przyroda Ścieżka obejmuje: uważne wysłuchanie wiersza, podczas którego odpowiednie makiety ptaków z nazwami są podświetlane, kiedy w wierszu padają nazwy. Po wysłuchaniu wiersza odbywa się wykład, w ramach którego poruszane są zagadnienia przyrodnicze, dotyczące poszczególnych ptaków występujących w wierszu – ich upierzenie, głosy, gniazda, naturalni wrogowie i pożywienie, ewentualnie cykl rozwojowy. Następuje sprawdzian wiedzy, podczas którego odtwarzane są nagrania, podające wybrane cechy – np. tylko upierzenie i gniazdo lub tylko charakterystyczny sposób odżywiania się i wygląd jajek. Na podstawie wymienionych cech uczniowie powinni rozpoznać makiety ptaków. Mogą również wybrać odpowiedź (opcjonalnie – w ograniczonej liczbie przypadków) w postaci odtworzonego głosu ptaka.	

### 43 TAPATIKI /alternatywne stanowiska w ramach tej samej fabuły

<i>autor:</i>	<b>Marta TOMASZEWSKA</b>	<b>O2</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
<i>dzieło:</i>	Wyprawa Tapatików i reszta cyklu powieściowego	
<i>opis:</i>	<b>P1-P2</b> /scenariusz oryginalny  Tapatiki pochodzą z innej planety, a spokrewnione są z ziemskimi skrzatami. Przewyższają je jednak poziomem rozwoju technologicznego, zwłaszcza jeżeli chodzi o podróże międzyplanetarne, a nawet międzygwiazdne.  Zainspirowani fabułą powieści Marty Tomaszewskiej, proponujemy postawienie w Parku samodzielnego pawilonu wyprawy Tapatków, wykorzystującego technologie multimedialne. Znalazłby się w nim między innymi symulator statku kosmicznego, którym sterują losowo wybierani uczestnicy oraz gra na spostrzegawczość z elementami współzawodnictwa – zwiedzanie Ziemi i poszukiwanie Tapatików w sali multimedialnej, gdzie scenografia reaguje na ruch postaci.	
<i>opcja:</i>	<b>A</b> /'Skarby Gurula' – historia W powieści Marty Tomaszewskiej jeden z Tapatików, wyniosły i niedostępny Gurul, wybrał się na poszukiwania dowodów pokrewieństwa między ziemskimi skrzatami a przybyszami z innej planety do podziemi pobliskiego zamku. Wyszedł z nich przebrany w zbroję i ze starożytnym orężem. Zapraszamy uczniów na poszukiwania do „podziemi” – stanowiska, na którym aranżujemy ekspozycje (oczywiście spreparowane kopie) z różnych epok w historii Polski. Zadaniem uczniów jest przypisanie eksponatów do odpowiedniej epoki, a w wariantcie bardziej zaawansowanym – opis, do czego służyły poszczególne przedmioty (w wariantcie bezobsługowym na zasadzie testu wyboru spośród gotowych odpowiedzi).	
<i>opcja:</i>	<b>B</b> /'Na księżycu' – historia najnowsza, technika By zapobiec inwazji Ziemi przez złowrogich Mandiablów, Tapatiki musiały udać się na Księżyc. Satelita Ziemi w latach 60' i 70' XX wieku był odwiedzany przez mechanizmy i ludzi. Zwiedzający to stanowisko uczniowie udadzą się wraz z Tapatikami na Księżyc (wirtualnie lub za pomocą makiety) i zapoznają się z poszczególnymi aparatami i statkami, pozostawionymi tam przez ludzi (w ramach radzieckich i amerykańskich programów kosmicznych). W ramach stanowiska funkcjonuje też prosta gra, oparta na koncepcji „Lunar Lander” (np. <a href="http://moonlander.seb.ly">http://moonlander.seb.ly</a> ), pozwalająca uczniom prześledzić zależności między zużyciem paliwa, kierunkiem i intensywnością ciągu, wysokością i prędkością opadania.	

#### 44 NA CO DYBIE W WIELORYBIE /inne fabuły w ramach tego samego stanowiska

Autor:	Tadeusz BARANOWSKI	<b>O3</b> <b>WEWNĄTRZ</b>
Dzieło:	Twórczość komiksowa, zwłaszcza <i>Na co dybie w wielorybie czubek nosa Eskimosa</i>	
Opis:	<p><b>P3</b> /scenariusz oryginalny</p> <p>W jednym z komiksów Baranowskiego dwójka głównych bohaterów, Kudłaczek i Bąbelek, trafia do wnętrza wieloryba i odkrywa tam cały nowy świat.</p> <p>Zapraszamy gości Parku do jego wnętrza i obejrzenia akwariów oraz terrariów z egzotycznymi zwierzętami.</p>	
opcja:	<p><b>A</b> /wariant multimedialny oryginalnego scenariusza</p> <p>Wirtualna wycieczka, ze scenografią reagującą na ruch zwiedzających. Podczas przechodzenia przez pomieszczenia dzieci podejmują interakcje w wirtualnym świecie 3D - np. zwiedzając z wirtualnymi latarkami w dłoni jaskinie, wykorzystujące wrażenia tworzone dzięki ruchomej podłodze, generatorowi mgły itp.</p>	
opcja:	<p><b>B</b> /wariant ekologiczny – 'W krainie mypingów' – przyroda, ekologia</p> <p>Całość ekspozycji (realnej i/lub wirtualnej) poświęcona jest powiązaniom pomiędzy poszczególnymi elementami ekosystemu. W warstwie wirtualnej stanowisko poświęcone jest ekologicznemu fragmentowi fabuły <i>Misji profesora Gąbki St. Pagaczewskiego</i> – odkrywaniu, jaki wpływ mogą mieć zmiany w ekosystemie na zachowanie zwierząt, a w dalszej kolejności – na świat wokół nas. W powieści Pagaczewskiego zmiana przebiegu rzeki wpływa negatywnie na szatę roślinną okolic zamieszkiwanych przez mypingi. Ich populacja traci w ten sposób pożywienie i wyrusza w poszukiwaniu jego alternatywnych źródeł, pustosząc ziemie księcia Kraka. Bohaterowie powieści prowadzą w finale prace inżynierskie, by przywrócić krainie mypingów ich poprzedni wygląd i odwrócić skutki katastrofy ekologicznej. Zwiedzający stanowisko zapoznają się na przykładzie powieści – oraz realnych przykładach z historii (np. adaptacji królików w Australii lub chińskiej kampanii walki z czterema plagami) z zagadnieniami złożonych zależności ekologicznych.</p>	
opcja:	<p><b>B</b> /Wariant krajoznawczy – 'Z Tytusem przez Polskę' – geografia, przyroda</p> <p>W księdze VII przygód Tytusa, Romka i A'Tomka przyjaciele pomagają Tytusowi w poprawieniu oceny niedostatecznej z geografii. Z użyciem ekspozycji realnej (np. makiet) i wirtualnej odtwarzamy zwiedzającym charakterystyczne krajobrazy Polski wraz z zamieszkującymi je zwierzętami, pozwalając na kombinowaną (realno-wirtualną) podróż przez nasz kraj. Poszczególne elementy uatrakcyjnione są nawiązaniem do komiksu, np. zwiedzający dzieleni są na grupy, każda z nich otrzymuje „wykrywacz Tytusa” i musi odnaleźć figurkę/ sylwetkę bohatera ukrytą na każdej ekspozycji.</p>	

### III ZAŁĄCZNIK D

nr pom.	nr pomieszczenia (-r) wg. zestawienia (pkt.D.2.2)	nazwa pomieszczenia	wymagana powierzchnia [m <sup>2</sup> ]	projektowana powierzchnia [m <sup>2</sup> ]
---------	--	---------------------	--	--

#### A. Budynek 1 - strefa wejściowa i kawiarnia

1.	0.22	hol wejściowy wraz z recepcją (informacją)	120.0	171.5
2.	0.31	kasy biletowe (dwie kasy)	10.0	7.6
3.	0.33	salka wielofunkcyjna	40.0	43.0
4.	0.23, 1.04	kawiarnia	80.0	177,0
5.	0.24	zaplecze kawiarni	40.0	69.0
6.	0.24, 1.03	zaplecze socjalne kawiarni	20.0	33.6
7.	0.05, 0.06, 0.14	zaplecze socjalne dla pracowników budynku i przewodników- (5 osób)	25.0	38.8
8.	0.04, 0.17, 0.39	pomieszczenia techniczne, gospodarcze i porządkowe	25.0	14.5
9.	0.18, 0.19, 0.20, 0.27, 0.28, 0.29	toalety dla gości ok. 120-150 osób	40.0	59.5
ŁĄCZNIE [netto]:			440.0	614.5

#### B. Zaplecze gospodarcze dla ogrodu

10.	0.08	magazyn drobnego sprzętu ogrodniczego	20.0	20.0
11.	0.07	magazyn materiału roślinnego	20.0	20.0
12.	0.06	garaż	40.0	29.0
13.	1.07, 1.08, 1.09, 1.10	zaplecze socjalne i toalety dla pracowników	40.0	55.0
ŁĄCZNIE [netto]:			120.0	124.0

#### C. Zaplecze adminstracyjno-biurowe

14.	0.05, 0.06, 0.10, 0.11, 0.12, 0.13	pomieszczenia biurowe dla ok. 10 osób wraz z odpowiednim zapleczem sanitarnym i socjalnym	100.0	104.8
15.	0.07	archiwum	12.0	14.6
ŁĄCZNIE [netto]:			112.0	119.4

#### D. Budynki inwentarskie

16.	0.09, 0.10, 0.11, 0.12, 0.13, 0.14, 0.15, 0.16, 0.17	mini zoo/zagrody	200.0	179.1
ŁĄCZNIE [netto]:			200.0	179.1

#### Uwaga:

Ze względu na to, że zaproponowany układ załącznika nie odzwierciedla przyjętego w pracy konkursowej układu funkcjonalnego poszczególnych obiektów oraz nie obejmuje części proponowanych funkcji, tabelę uzupełniono o kolumnę z numerem pomieszczenia (lub zespołu pomieszczeń) założonej w pracy konkursowej (pkt D.2.2).