

221878

Akademia Bajki
Środek twórczych myśli

Akademia Bajki

Środek twórczych myśli

O każdej porze roku działać na zmysły — tworzyć myśli

Opis założeń programowych i scenariusza

Akademia Bajki jest środkiem. Zarówno środkiem do celu, jak i środkiem świata. Celem jest twórczość, a światem – wyobraźnia. Obiekty, budynki, roślinność, wywiedzione są z literatury dziecięcej i zorganizowane w przenikające się sekwencje inspiracji.

Główne założenia programowe w zakresie ideowym:

- Przestrzeń inspiracji nasycona artefaktami polskiej literatury dziecięcej.
- Terapeutyczny ogród harmonizujący wyobraźnię.
- Obiekty, które służą tworzeniu własnych opowieści.

Główne założenia programowe w zakresie organizacyjnym:

- Przestrzeń do swobodnego poruszania się.
- Wyodrębniona przestrzeń ogólnodostępna (bez biletu).
- Różnorodne obiekty dostępne i aktywizujące dla seniorów i osób z niepełnosprawnością ruchową.
- Układ obiektów umożliwiający tworzenie sprofilowanych ścieżek edukacyjnych, np. odkrywcy kosmosu, kontynenty, historia polskiej bajki.
- Charakterystyczne punkty i fragmenty przestrzeni ułatwiające przeprowadzenie gier i zabaw terenowych, np. gra mali detektywi, bajkowy park linowy, świat roślin.
- Place oraz obiekty umożliwiające przeprowadzenie zajęć warsztatowych, np. wieża - astronomia, optyka, fotografia; łąka - tai chi; warsztat wikliniarski - warsztaty z rękodzieła; amfiteatr - warsztaty teatralne.

Główne założenia architektoniczne i urbanistyczne:

- Zastosowany język architektury ma na celu budowanie relacji na poziomie odczuć/uczuć – pozaświadome, pozbawione banału czytanie przestrzeni.
- Architektura jest kontekstem dla parku.
- Projektujemy zwarte formy przestrzenne niosące przekaz literacki.
- Wprowadzamy do wnętrza wodę i światło oraz bajkowe artefakty; dodatkowo gramy projekcjami oraz kolorem.
- Dokonujemy tylko niezbędnej redukcji drzewostanu, który w dużej mierze jest skutkiem braku kontroli i konserwacji terenu.
- Utrwalamy elementy istniejące, takie jak ciek wodny, kształt terenu oraz roślinność rodzima.
- Wprowadzamy antropogeniczne elementy krajobrazu, takie jak: ściany cało-zielone, baseny z płytką i statyczną wodą, żelbetowe koryta rzeki, głazy i kamienie.
- Jako nośniki pnącej zieleni stosujemy siatki rozpięte w formy geometryczne.
- Stosujemy nowe nasadzenia z roślin barwnych i obcych w krajobrazie, nadajemy nadrealny charakter przestrzeni Akademii Bajki.
- Dla zdemokratyzowania i zintegrowania Akademii Bajki z miastem, nie stosujemy klasycznych ogrodzeń i płotów w strefie granic działki. Stosujemy system przeszkód integralnych z krajobrazem, jak: murki, skarpy, tąpnięcia terenu, gęstą roślinność, bloki kamienne i płaszczyzny zbiorników wodnych.

- W sensie urbanistycznym, parcelę podzieliliśmy na dwie części. Jedną dostępną bez opłat w każdym czasie dnia i nocy. To publiczna część parku miejskiego. Druga część z kontrolowanym dostępem w określonych przedziałach czasowych jako część komercyjna.
- Dla utrzymania relacji z otoczeniem, żeby zniwelować granicę między budynkami a przestrzenią otwartą, stosujemy szklane ściany.
- Układ transportowy jest swobodny i może być dowolnie wybierany przez użytkownika, w zdecydowanej części dostępny dla osób z niepełnosprawnością ruchową.

Dobór gatunków roślin

- **Ogród motyli** – łąka kwietna. Roślinność przyciągająca motyle i inne owady.
Wiosna: Floks skrzydlaty (*Phlox subulata*), Fiołek wonny (*Viola odorata*), Niezapominajka błotna (*Myosotis scorpioides*), Żagwin ogrodowy (*Aubretia cultorum*), Cebulica syberyjska (*Scilla siberica*).
Lato: Budleja Dawida (*Buddleia davidii*), Goździk chiński (*Dianthus chinensis*), Lawenda wąskolistna (*Lavandula angustifolia*), Niezapominajka błotna (*Myosotis scorpioides*), Niecierpek (*Impatiens L.*), Lewkonia dwurożna, Maciejka (*Matthiola longipetala*).
Jesień: Rudbeckia błyskotliwa (*Rudbeckia fulgida*), Rozchodnik okazały (*Sedum spectabile*), Aster nowoangielski (*Aster novae-angliae*), Wrzos pospolity (*Calluna vulgaris*), Tojeść rozesłana (*Lysimachia nummularia*).
- **Ogród sensoryczny i zielnik.**
Zastosowana roślinność pobudza zmysły dotyku, węchu i słuchu (głównie zioła i trawy).
Wiosna: Kostrzewa (*Festuca L.*).
Lato: Lawenda wąskolistna (*Lavandula angustifolia*), Mięta pieprzowa (*Mentha piperita*), Trzęślica modra (*Molinia caerulea*), Kocimiętka Faassena (*Nepeta x faassenii*), Szałwia omszona (*Salvia nemorosa*), Tymianek pospolity (*Thymus vulgaris*), Melisa lekarska (*Melissa officinalis*).
Jesień: Wrzos pospolity (*Calluna vulgaris*), Miskant chiński (*Miscanthus chinensis*).
- **Tajemniczy las.**
Wiosna: Brzoza brodawkowata 'Purpurea' (*Betula pendula 'Purpurea'*).
Lato: Jarzab pospolity (*Sorbus aucuparia*), Buk pospolity 'Purpurea Pendula' (*Fagus sylvatica 'Purpurea Pendula'*).
Jesień: Klon czerwony (*Acer rubrum*), Ambrowiec balsamiczny (*Liquidambar styraciflua*), Berberys (*Berberis L.*), Winobluszcz (*Parthenocissus quinquefolia*), Trzmielina oskrzydłona (*Euonymus alatus*), Dąb czerwony (*Quercus rubra*).
Zima: Dereń biały (*Cornus alba 'Sibirica'*), Dereń świdwa (*Cornus sanguinea 'Winter Beauty'*).
Całorocznie: Wierzba mandżurska (*Salix matsudana*).
- **Urozmaicenie drzewostanu parku o gatunki „bajkowe”.**
Brzoza brodawkowata (*Betula pendula*), Robinia biała (*Robinia pseudoacacia*), Wierzba nagrobna (*Salix sepulchralis x Chrysocoma*), Buk pospolity (*Fagus sylvatica*), Klon cynamonowy (*Acer griseum*), Tulipanowiec amerykański (*Liriodendron tulipifera*), Perukowiec podolski (*Cotinus coggyria*).
- **Dosadzenie drzew gatunków istniejących na terenie parku.**
Orzech włoski (*Juglans regia*), Jabłoń domowa (*Malus domestica*), Świerk pospolity (*Picea abies*), Wierzba biała (*Salix alba*), Leszczyna pospolita (*Corylus avellana*), Wierzba krucha (*Salix fragilis*), Głóg pośredni (*Crataegus xmedia*).
- **Oranżeria.**
Szklarnia subtropikalna: Bawełna (*Gossypium L.*), Cytryna zwyczajna (*Citrus Limon*), Chleb świętojański.
Palmiarnia: Kawa arabska (*Coffea arabica*), Palma daktylowa (*Phoenix dactylifera*), Banan zwyczajny (*Musa x paradisiaca L.*), Monstera (*Monstera Adans.*), Filodendron (*Philodendron Schott*).

Szklarnia kaktusowa: Opuncja (*Opuntia* Mill.), Agawa (*Agave* L.), Aloes (*Aloe* L.), Kalanchoe (*Kalanchoe* Adans.).

• **Roślinność wodna.**

Stawy: Jeżogłówka gałęziasta (*Sparganium* erekturnum), Tatarak trawiasty (*Acorus* gramineus), Osoka aloesowata (*Stratiotes* aloides), Mięta nadwodna (*Mentha* aquatica), Wywłócznik kłosowy (*Myriophyllum* spicatum), Rogatek sztywny (*Ceratophyllum* demersum), Grubosz Helmsa (*Crasulla* helmsi), Przęstka pospolita (*Hippuris* vulgaris), Ponikło igłowe (*Eleocharis* acicularis).

Strumień: Tawułka Arendsza (*Astilbe* xarendsi), Jarzmianka większa (*Astrantia* major L.), Sadziec (*Eupatorium* L.), Kosaciec (*Iris* L.), Krwawnica pospolita (*Lythrum* salicaria L.), Pysznogłówka ogrodowa (*Monarda* hybrida).

Główne założenia do scenariusza

- Inspiracją jest polska literatura dla dzieci w układzie przekrojowym: od Ignacego Krasickiego do współczesnych dzieł, takich autorów jak Roksana Jędrzejewska-Wróbel, Grzegorz Kasdepke. Nawiązujemy do podań i legend.
- Podstawowa ścieżka prowadzi przez siedem krain: wodny świat, kraina śniegu, kraina rycerska, magiczny ogród, tajemniczy las, wnętrze ziemi, kosmos.
- W każdej z krain znajdują się artefakty związane z bajkami, których treści korespondują z jej klimatem.
- Przestrzeń i rozmieszczone w niej obiekty umożliwiają tworzenie własnych narracji. Aktywności uczestnika lokalizują czujniki obecności. Uczestnik, który porusza się w sposób dowolny, tworzy historię swojej podróży po świecie bajek, co finalnie zostaje utrwalone w postaci oryginalnego opowiadania, którego jest bohaterem. Sposób migracji generuje odpowiedni skutek w treści opowiadania, oznacza to, że historie są unikalne i zależą od sposobu poruszania się w przestrzeni parku.

Literatura

Układ krain ułatwia bieżące uaktualnienia artefaktów. Jako punkt wyjścia odnosimy się do:

„*Baltic. Pies który płynął na krze*”, B. Gawryluk; „*Anaruk, chłopiec z Grenlandii*”, C. Centkiewicz;
„*Król Maciuś I*”, J. Korczak; „*Akademia Pana Kleksa*”, „*Brzechwa dzieciom*”, J. Brzechwa;
„*Tytus, Romek i A'Tomek*”, H. J. Chmielewski; „*120 przygód Koziołka Matołka*”, „*Przyjaciel wesotego diabła*”,
„*Awantury i wybryki małej Małpki Fiki Miki*”, K. Makuszyński; „*Miś Uszatek*”, Cz. Janczarski;
„*Kosmiczni odkrywcy - Franio i jego babcia*”, G. Bąkiewicz; „*Sznurkowa historia*”, „*Kosmita*”,
R. Jędrzejewska-Wróbel; „*Pan Maluśkiewicz i wieloryb*”, J. Tuwim; „*Detektyw Pozytywka*”, G. Kasdepke;
„*Basia*”, Z. Stanecka; „*Najwyższa góra świata*”, A. Onichimowska; „*Drzewo z czerwonym żaglem*”,
W. Chotomska; „*Bromba i inni*”, M. Wojtyszko; „*O stu królach Lulach*”, D. Wawiłow; „*Magiczne drzewo*”,
A. Maleszka; „*Słoń Birara*”, F. Ossendowski; „*Przygody Sindbada Żeglarza*”, B. Leśmian;
„*Legenda żeglarska*”, H. Sienkiewicz; „*Szewczyk Dratewka*”, J. Porazińska; „*Pani Twardowska*”,
„*Ballady i romanse*”, A. Mickiewicz; „*Bajki Robotów*”, S. Lem; „*Pod ziemią, pod wodą*”, A. D. Mizieliński;
„*Bajki i przypowieści*”, I. Krasicki.

Opis idei projektu oraz informacje
o przyjętych rozwiązaniach z określeniem zastosowanych materiałów
i technologii oraz technik

Idea

Europejskie Centrum Bajki jest wehikułem zmiany społecznej, które promieniuje na cały region. Akademia Bajki powinna wzmocnić i uzupełnić tę rolę. Proponujemy miejsce przygód, które inspiruje działania w obszarze edukacji i w obszarze społecznym. Tworzymy terapeutyczny ogród spotkań, gdzie harmonia i przemiana określają jego holistyczny wymiar. Ze względu na wielość oraz różnorodność świata bajek, baśni, podań i legend, proponujemy wyodrębnienie siedmiu krain: wodny świat, kraina śniegu, kraina rycerska, magiczny ogród, tajemniczy las, wnętrze ziemi, kosmos. Krainy te współgrają ze sobą i przenikają się nawzajem. Silnie korespondują z otoczeniem. Wodny świat i kraina śniegu są ogólnodostępne.

Przestrzeń-Przejsie-Przenikanie

Wnętrze Akademii zaplanowane jest do swobodnego poruszania się. Sposób rozmieszczenia obiektów, przenikanie kontekstów, zachęca uczestników do tworzenia własnych narracji. Idea przejścia w literaturze dla dzieci i młodzieży odgrywa kluczową rolę. Zazwyczaj jest to powiązane z procesem dojrzewania, dorastania. Przejście, to również przemierzanie pewnego dystansu. Zdobywanie doświadczenia. Przestrzeń przez nas projektowana nie będzie parkiem rozrywki w stylu Disneylandu. Układ obiektów uwzględnia prowadzenie warsztatów tematycznych, spotkań autorskich oraz organizację dużych wydarzeń: pikników, koncertów, spektakli plenerowych.

Wybrane udogodnienia

Dla dzieci: infografika na wysokości wzroku, mapa. Dla seniorów: ławki z oparciami, zielnik i kwietniki dostępne bez potrzeby schylania się. Dla „najmłodszych” (wiek do 4 lat): łąka, hamaki. Dla osób z dysfunkcją ruchu: plac zabaw główne ciągi komunikacyjne bez schodów, ścieżki ułatwiające poruszanie się na wózkach. Dla osób z dysfunkcją wzroku: audiodeskrypcje, faktura obiektów, instalacje dźwiękowe. Dla osób z dysfunkcją słuchu: infografiki, tablice informacyjne, mapa, miejsca o charakterystycznym aromacie. Dla obcokrajowców: informacje w czterech językach: angielskim, hiszpańskim, niemieckim, rosyjskim.

Fauna i Flora

Proponujemy obecność zwierząt hodowlanych; kozy, króliki, pawie. W projekcie zieleni uwzględniamy zachęty dla dzikiego ptactwa, wiewiórek, jeży. Stosujemy wonne i kolorowe gatunki wabiące motyle: lawenda, niezapominajka, budleja, fiołek, niecierpek, diantus, powojnik, rudbeckia. Wysokie gatunki szumiących traw np. miskant, które dają bodźce słuchowe. Drzewa i krzewy owocowe wabiące ptaki np. głóg ostrogowy, śnieguliczka biała, mahonia, irga, jarzab pospolity, róża dzika. W stawie proponujemy rośliny oczyszczające, a jednocześnie atrakcyjne wizualnie: osoka aloesowata, hiacynt wodny, mięta nadwodna. W oranżerii znajdują się papugi i kanarki oraz egzotyczne gatunki roślin.

Materiały

Materiały głównie pochodzą i nawiązują do regionu. Stosujemy piaskowce, wiklinę, szkło. Dla struktur architektonicznych żelbet, blacha tytanowocynkowa, szkło skojarzone ze stalową konstrukcją nośną, kruszywa kamienne i drewno. We wnętrzach akryliki, płyty corianowe, polerowany gres, drewno i szkło.

Użyte technologie

Oświetlenie hybrydowe (połączenie technologii światłowodowej z inteligentnym oświetleniem LED), światłowodowe efekty świetlne modulowane mechanicznie, ekrany dotykowe, interaktywne instalacje wykorzystujące technologię motion capture; RFID (Radio-frequency identification, do identyfikacji uczestników, uruchamiania spersonalizowanych efektów oraz prowadzenia statystyk zainteresowania wystawą), głębokie lustro (optyczny efekt nieskończonej głębi), AR (rzeczywistość rozszerzona), mechatronikę, graphic waterfall (system strumieniowania wody połączony z detektorami pozycji uczestników) eko-energię hybrydową (panele słoneczne, turbiny wodne, działanie wspomagające i edukacyjne).

Bezpieczeństwo

W przypadku zagrożeń bezpieczna ewakuacja odbywa się trzema niezależnymi drogami: od strony recepcji, przez budynek bramny, wyjściem od ul. Słupskiej. Od tej ulicy jest wjazd dla straży pożarnej i karetki oraz innych pojazdów transportowych.

Konspekt Scenariusza

Panorama

Spacer zaczynamy od ul. Karskiej, która jest deptakiem z ograniczonym ruchem kołowym (takie rozwiązanie byłoby optymalne). Idziemy na wschód. Mijamy stragany o jednolitej konstrukcji. Po prawej stronie, na poszerzeniu ulicy, znajduje się taras widokowy w kierunku południowym. Dochodzimy do parkingu i głównego wejścia. Patrzymy na panoramę całego kompleksu. Na północy widzimy budynek ECB oraz staw. Przed nami basen - dach budynku recepcji. Ze stawu wystaje ogon wieloryba, a z basenu, co minutę, tryska fontanna. To oddycha wieloryb z opowieści o Panu Maluśkiewiczu. Nad basenem, w głębi parku, widzimy mieniającą się kolorami chmurę wśród drzew, a dalej górę – krater wulkanu, która kształtem koresponduje z budynkiem ECB. Kiedy spojrzymy w kierunku południowym, w oddali, widzimy wieżę oraz zamkowy mur, który ciągnie się wzdłuż wschodniej granicy działki. Jedyne czego nie widzimy to ogrodzenie, które jest ukryte w obiektach oraz w zieleni. Dzięki temu Akademia przenika się z otoczeniem. Schodzimy poniżej tafli wody do budynku recepcji. To jest część krainy wodnego świata.

Budynek recepcji

Znajdujemy się w przestronnym pomieszczeniu. To główny punkt dostępowy, do którego prowadzą trzy układy transportowe: z parkingu, z ECB, z części publicznej. Na lewo, znajduje się sala wielofunkcyjna z możliwością projekcji kinowej, toalety, biura. W głębi: punkt informacji, kasy oraz bramka wejścia do Akademii Bajki. Na prawo znajduje się wejście do ECB oraz szatnia. Na wprost, przestrzeń ogrodu odsłaniają przeszklone ściany. Tam znajduje się kawiarnia, która mieści się zarówno w budynku jak i na zewnątrz. Jej taras znajduje się na drugim basenie o głębokości 15 cm, który wizualnie łączy się z pierwszym. Razem tworzą wielkie jezioro. Latem jest to idealne miejsce do wypicia lemoniady. Zimą, ten wodny taras zamienia się w lodowisko. To jest nasza kraina śniegu. Widzimy oszronione drzewa, stoliki w kształcie kry, na której pies Baltic wypłynął w morze. Kiedy spojrzymy w wodę zobaczymy Anaruka, który kiwa do nas ze swoich sań. Obok kawiarni możemy drugim wyjściem przejść do części publicznej, ogólnodostępnej.

Przestrzeń publiczna

Plac od budynku recepcji do zachodniej granicy działki jest ogólnie dostępny. Centralnym punktem jest zagłębiony w ziemi, w kształcie odwróconego stożka, amfiteatr. Tu można rozpalić ognisko, a po przykryciu paleniska podestami scenicznymi, możemy obejrzeć spektakl, wysłuchać koncertu. W zachodniej części znajdują się ławki oraz ogród sensoryczny i zielnik, gdzie każdy może zasadzić i dbać o swój fragment zieleni. Służą do tego m.in. mini szklarnie, takie na jedną roślinę.

Zielnik znajduje się na takiej wysokości, że nie trzeba się schylać. Donice są na wysokości 80 cm, jest to udogodnienie dla seniorów. Nad przestrzenią publiczną, znajduje się antresola, poszerzenie ul. Karskiej, z której podziwiać można panoramę parku w kierunku południowym.

Łagodną pochylnią przechodzimy do ul. Kornela Makuszyńskiego. Idziemy na obecny teren ECB. Po drugiej stronie ul. Karskiej jest trzecie wejście. Prowadzi nas długi korytarz. Wchodzimy w głąb wodnego świata. Na ścianach akwaria, w których pływają syreny, Świtezianka, wrak statku, płynie batyskaf. To nie tylko modele, korzystamy z technologii holograficznych. Łącznikiem między ECB, a recepcją Akademii Bajki jest tunel- wnętrze wieloryba, tego, którego ogon wystawał ze stawu. Na powrót jesteśmy w recepcji.

Ścieżka edukacyjna

Wraz z biletem uczestnicy otrzymują „**indeks**”, w którym jest miejsce na pieczęcie potwierdzające „zaliczenie” przedmiotu - bajkowego obiektu. Instrukcja mówi o tym, że przy wybranych obiektach znajdują się stanowiska z „pieczęcią” danej krainy. W zależności od kolejności odkrywanych krain i obiektów, uczestnik tworzy własną opowieść. **Uczestnik wciela się w rolę odkrywcy, Detektywa Pozytywki.** Po wyjściu, otrzyma spersonalizowaną bajkę. Jest to idealna pamiątka, dokument w postaci książki lub filmu, słuchowiska, potwierdzający ukończenie Akademii. Przy zapisywaniu ścieżki uczestnika, korzystamy z **technologii RFID**. Udogodnieniem dla osób z dysfunkcją wzroku jest **audiodeskrypcja** w formie słuchowiska. Uczestnik to: odkrywca, detektyw, student, którego zadaniem jest stworzenie własnej opowieści.

Przed chwilą widzieliśmy krainę śniegu. Teraz przechodzimy przez bramkę kontrolną i wchodzimy do **Lustrzanej komnaty**. Możemy wyobrazić sobie, co czuł Król Lul w bajce „O Stu Królach Lulach.” Jesteśmy w środku kalejdoskopu. Lustra poruszają się, zmieniają kąt swojego nachylenia. Z komnaty wchodzimy do ceglastego korytarza, który ciągnie się wzdłuż całej wschodniej granicy działki. **Jest to kraina rycerska.** Labirynt, zamkowy loch, pełen niespodzianek kryjących się w jego zakamarkach. To kraina, którą zamieszkują księżniczki, rycerze, czarnoksiężnicy. Na ścianach wiszą obrazy (monitory), przedstawiające nas w jednej z bajkowych ról. W dalszej części gonimy własny cień na murze. Teraz podchodzimy do okna, obracamy nim, cofamy czas. Na całej długości dochodzą do nas dźwięki: skrzypienie podłogi, zbroi rycerskiej, śpiewu, rozkazów Króla Maciusia I. Co kilka metrów możemy wyjść na teren parku. Każde wyjście kadruje fragment widoku, wskazuje nowe miejsca do odkrycia.

Na samym końcu znajduje się **wieża widoków otoczona fosą**. Przechodzimy do niej **mostem** rozciągniętym ze wschodniej skarpy nad wodospadem. Wieża wyposażona jest w różne instrumenty optyczne, przez które można oglądać niebo oraz panoramę Akademii Bajki. Korzystamy z **technologii AR (rozszerzonej rzeczywistości)**. Obserwujemy planety i konstelacje gwiazd, które układają się w znaki zodiaku. Widzimy lecącą raketę w kształcie Kota z książki „Kosmiczni Odkrywcy”, czy Twardowskiego na księżycu. Zabawę z optyką uzupełnia **camera obscura**. Przez wielką soczewkę, rzutujemy na ścianę dowolny obraz z parku. Położenie zmieniamy za pomocą różnych przekładni. Tu, po raz pierwszy, zastosowanie znajduje **mechatronika**. To idealne miejsce do prowadzenia warsztatów fotograficznych.

Po wyjściu z wieży, widzimy wpływający **Strumień**, który nigdy nie zamarza. Łączy się on z fosą i płynie w osi parku. Na całej jego długości, są ławki-skrzynie skarbów, w których schowane są książki. Latem przysiąść możemy na jego brzegu, czytać, i moczyć nogi. Idziemy jego prawym brzegiem i dochodzimy do **Oranżerii**, długiej na 60 m, a szerokiej na 3,5 m. To **magiczny ogród** egzotycznych roślin. Latem, czy zimą, jest zawsze zielony. Tu mieszkają papugi i kanarki. Oranżeria składa się z trzech części. Pierwszą z nich jest część subtropikalna, w okresie letnim częściowo otwarta, o temperaturze 20-35°C. Znajdują się w niej rośliny egzotyczne, w tym cytrusy i rośliny owadożerne. Drugą częścią jest palmiarnia (temp. 18-30°C) z różnymi gatunkami palm niższych i wyższych oraz daktylowcami. Trzecią częścią oranżerii jest szklarnia kaktusowa, w której latem jest temperatura 25-35°C, a zimą 5-15°C. Znajdują się w niej kaktusy i agawy. W odległości 15 m od fosi, znajduje się **wyspa** pełna dużych łupin orzechów. Możemy je zwodować i zrobić wyścigi statków. Na wyspie słyszymy jak ktoś nas woła. To małpka Fiki Miki gra z nami w berka.

Po zachodniej stronie wyspy, wchodzimy do **Tajemniczego lasu**. Jest to miejsce zamieszkane przez dziwne stworki, z Brombą na czele. Na niektórych drzewach znajdują się małe domki, połączone mostami linowymi, po których chodzą skrzaty. W rzeczywistości są to karmiki dla ptaków. W głębi lasu, w kierunku dużej góry, domki na drzewach są coraz większe. Te są dostępne dla uczestników Akademii Bajki. Wśród drzew mieszkają wiewiórki, a po trawie biegają króliki. Tu też możemy spotkać jeże. Dzięki **technologii światłowodów**, tworzymy część wirtualnych drzew. Ich liście i owoce mienią się kolorami.

Za lasem, w południowo-zachodniej części, znajdują się **skały z piaskowca**, charakterystyczne dla regionu świętokrzyskiego. Są częścią ogrodzenia. W tych skałach spotykamy Wesołego Diabła i możemy polatać, a właściwie pobujać się na miotłach-huśtawkach. Tu również używamy mechatroniki. Tym razem do przesuwania skał. Kiedy dotykamy jednej, druga, oddalona o kilka metrów, nieznacznie się wysuwa. Skały okalają plac zabaw i łąkę - ogród motyli.

Plac zabaw. Dostępny dla dzieci z dysfunkcją ruchu. Na placu znajdują się m.in.: huśtawki i karuzela, na które można wjechać wózkiem.

Ogród motyli. Łąka rozpościera się od skał w kierunku północnym, tuż przy zachodniej granicy parku. Latem na niej obserwujemy motyle. Słuchamy szumu wysokich traw (do ok. 2 m wysokości), np. Miskantu Chińskiego, Trzęsłicy Trzcinowatej, Kostrzewy. Jeżeli jest zima, lepimy bałwana. Tu zawsze, dzięki śnieżnym armatom, od skał zawiewa śnieg. Na placu zabaw oraz łące, zatopione w ziemi są fragmenty zastawy stołowej wielkoludów. Tu wystaje ucho od filizanki, tam leży wielka łyżeczka, które pełnią funkcje huśtawek.

W głębi, w istniejącym budynku, znajduje się **warsztat wikliniarski**. Wyobraźcie sobie, że ze starego budynku została tylko elewacja, a z jej wnętrza wyrósł nowy dom, właśnie z wikliny. Łąka i warsztat, to idealne miejsce do przeprowadzenia plenerów artystycznych, warsztatów ogrodniczych i zabaw grupowych. Tu też, znajduje się **budynek gospodarczy**, który przylega do granicy działki. Za małym ogrodzeniem pasą się kozy. W głębi, przy ul. Słupskiej, jest **hotel i biura**.

Ze skałami i tajemniczym lasem współgra wielka góra. **Krater wulkanu**. Możemy na nią wejść dzięki długiej pochylni. Na jej wierzchołku jest wejście do **wnętrza ziemi**. Tu zabudowanym ślimakiem zjeżdżamy w dół. Doświadczamy tego co Tytus, kiedy był geologiem. Dzięki rozmieszczonym po obwodzie szczelinom możemy dostać się do środka z poziomu gruntu. Wnętrze wzbogaca całoroczna zielona ściana z roślinnością kojarzącą się ze skałami (Rozchodnik ościsty). Dzięki **technologii głębokich luster**, przechodzimy nad podziemnym wąwozem głębokim na kilkanaście metrów. Tu również jest iluzoryczny tunel - wylot na drugą stronę ziemi, przez który na przemian zerka Koziołek Matołek, Tytus, słoń Birara. Na zewnątrz góry, w dolnych jej partiach, wspinamy się - trawersem przemieszczamy się dookoła. W ten sposób góra pełni rolę mini ścianki wspinaczkowej.

Każdy lubi fruwać w obłokach. Dlatego wprost z podziemnej krainy idziemy do wielkiej **Konstelacji chmur**. Znajduje się tuż przy części ogólnodostępnej w jednej piątej nad strumieniem. Z góry na chmurę przechodzimy po rozpiętych siatkach. Przechodzimy i kładziemy się na miękkiej powierzchni chmur. Zarówno domki na drzewach, góra, most z siatki, chmura, są elementami, które pełnią rolę parku linowego. Pod chmurą ciągle pada deszcz, ale jest to deszcz magiczny, nigdy nie pada na nas. Dzieje się tak dzięki zastosowaniu systemu dysz wodnych wraz z czynnikiem położenia obiektu. Korzystamy z **technologii graphic waterfall**, która umożliwia również projektowanie wodnych obrazów graficznych, widocznych w dziennym świetle.

Teraz możemy jeszcze odwiedzić **dotatkowe elementy małej architektury**. Idziemy do jednej ze swobodnie rozmieszczonych na terenie **lunet z filmami animowanymi**. Idziemy do **muszli odsłuchowych**, w jednych można posłuchać dźwięków parku, a w drugich fragmentów słuchowisk lub odwiedzamy bajkowe artefakty o przerysowanej skali.

Ostatnim przystankiem jest **Budynek bramny**. Przylega do zachodniej krawędzi parku i części ogólnodostępnej. Łączy się z budynkiem gospodarczym (układ litery „L”). To jest **kraina kosmosu**. Żegnają nas maszyny i roboty, o kształtach jak z grafik Daniela Mroza do „Bajek Robotów”. Tu do maszyny wkładamy indeks i otrzymujemy zapis historii, którą stworzyliśmy podczas naszego pobytu w Akademii Bajki.

W przypadku zagrożeń, **bezpieczna ewakuacja** z Akademii odbywa się trzema niezależnymi drogami; od strony recepcji, przez budynek bramny, wyjściem od ul. Słupskiej. Od tej ulicy jest wjazd dla straży pożarnej i karetki oraz innych pojazdów transportowych. Wychodzimy do przestrzeni publicznej wprost na ul. Kornela Makuszyńskiego. Idziemy do głównego budynku **Europejskiego Centrum Bajki** lub skręcamy w ul. Karską, ponownie przyjrzeć się straganom i zaopatrzyć się w produkty regionalne.

Wybrane propozycje kontekstowe dla sprofilowanych scenariuszy

Odkrywcy kosmosu

Ścieżka edukacyjna sprofilowana na zagadnienia związane z kosmosem. Rozmawiamy o tym, co wyobrażone, bajkowe oraz rzeczywiste, o zagadnieniach astronomicznych. Zaczynamy od komnaty lustrzanej, gdzie zwracamy uwagę na odbicie światła i wiążące się z tym zmiany w postrzeganiu obiektów. Przechodzimy do wieży. Tu jest nasze główne obserwatorium astronomiczne. Prezentujemy mini wykład dotyczący planet i gwiazd. Przeprowadzamy warsztaty z użyciem instrumentów optycznych. Przechodzimy do Wulkanu. Tu wchodzimy w głąb ziemi. Rozmawiamy o budowie planet. Później przechodzimy do konstelacji chmur. To idealne miejsce do rozmowy na tematy związane z meteorologią. Podsumowaniem są zajęcia futurologiczne, które odbywają się w budynku bramnym przy wielkiej, kosmicznej, maszynie.

Kontynenty

Odwiedzamy poszczególne kraje i nawiązujemy do literatury. Opowiadamy o cechach, które charakteryzują poszczególne kontynenty. Zaczynamy od krajów lodu - tu, przytaczając postać Anaruka mówimy o Grenlandii. W krainie rycerskiej nawiązujemy do historii Europy jako „starego” kontynentu. W oranżerii i na wyspie przenosimy się do Afryki. W tajemniczym lesie, z domkami na drzewach oraz na łące z wysokimi trawami opowiadamy o Azji. Strumień to nasza Amazonka - najdłuższa z rzek, która znajduje się w Ameryce. Przez wulkan, który teraz jest dla nas Etną, zaglądamy na drugą stronę ziemi. Obserwujemy, co dzieje się w Australii.

Jestem kwiatem, jestem ptakiem

Scenariusz opiera się na wędrówce i poznawaniu różnorodnych roślin znajdujących się na terenie parku. Wzbogacone są o warsztaty zielarskie i zajęcia dostarczające doznań sensorycznych w kontakcie z naturą. Głównymi obiektami są: oranżeria, tajemniczy las, ogród motyli, ogród sensoryczny zielnik.