

14 04 09

**SCENARIUSZ KREATYWNEGO PROGRAMU EDUKACYJNO-KULTURALNEGO WRAZ Z
KONCEPCJĄ URBANISTYCZNO-ARCHITEKTONICZNĄ PARKU EDUKACYJNEGO "AKADEMIA
BAJKI" W PACANOWIE**

ETAP II

Scenariusz zwiedzania parku edukacyjno-kulturalnego „Akademia Bajki w Pacanowie” został zbudowany w oparciu o ideę wzajemnie krzyżujących się czterech ścieżek tematycznych, prezentujących najistotniejsze i najbardziej reprezentatywne prawdy moralne płynące z bajek, baśni oraz legend. Każdej ze ścieżek został przypisany jeden z czterech żywiołów, który reprezentuje charakter wizualny wybranej przestrzeni. Motywy oraz wartości przypisane do poszczególnych ścieżek to:

Ścieżka 1. Miłość (żywioł ognia) rozumiana jako pokój, zgoda przyjaźń – reprezentowana przez symbol psa,

Ścieżka 2. Pracowitość (żywioł ziemi), której towarzyszą wytrwałość, cierpliwość, dokładność – symbolizowana piktogramem pszczoły,

Ścieżka 3. Sprawiedliwość (żywioł wody) poparta umiarkowaniem, mądrością, roztropnością – zostanie opisana piktogramem sowy,

Ścieżkę 4. Odwaga (żywioł powietrza) wraz z męstwem, walecznością opisuje piktogram niedźwiedzia.

Na każdej ze ścieżek zostały zaprojektowane stanowiska z wybranymi bajkami (5 stanowisk dla każdej ścieżki), gdzie zwiedzający na drodze indywidualnych manualno-ruchowych zagadek poznają ważne prawdy moralne płynące z prezentowanej twórczości polskich literatów. Rozwiązanie zadania nagradzane jest prezentacją multimedialną opartą na pięknych ilustracjach polskich ilustratorów i rysowników, która stanowi podsumowanie właściwego wyboru uczestnika gry. Na ścieżkach zostały umieszczone fragmenty zaklęć, odnajdywane przez zwiedzającego podczas udziału w zabawie. Przygotowane w formie rebusu stanowią klucz dostępu do ściągnięcia aplikacji związanej z tematyką parku. Nagrodą dla uczestników zabawy jest dotarcie do magicznej fontanny, gdzie na zwiedzających – w zależności od pory roku – czeka pełne emocjonujących wrażeń wizualnych przedstawienie, obejmujące projekcje na parze, mappingi na wodzie, projekcje świetlne mające przenieść gości w krainę czarów, gdzie ożywa świat wyobraźni dzieci i dorosłych. W zależności od pory roku wizualizacje i proponowane aktywności będą się zmieniać, np. zimą powstanie ogród lodowy wraz z lodowiskiem, podczas świąt Bożego Narodzenia dzieci będą mogły udekorować choinkę. Miejsce to daje możliwość przygotowywania różnego rodzaju eventów w przyszłości. Do magicznej fontanny można dotrzeć również łupinką od orzecha Profesora Maluśkiewicza. Wzdłuż kanału została zaprojektowana ścieżka rowerowo-wrotkowa, która w miesiącach zimowych może stać się torem saneczkowym.

Goście rozpoczynają zwiedzanie już w Labiryncie, który jednocześnie stanowi amfiteatr. Przestrzeń ta została zaprojektowana przy użyciu naturalnie występującego w okolicy kamienia. Ten element krajobrazu stanowi swojego rodzaju prolog, miejsce reprezentacyjne obiektu, przyjazne zwiedzającym bez względu na wiek. Zachęca ono do odbicia pełnej emocjonujących przygód i wrażeń multimedialnych podróży w świat bajek i baśni. W Labiryncie/amfiteatrze zostały przygotowane stanowiska odsłuchowe, gdzie goście mogą zapoznać się z polskimi utworami dla dzieci. Do dyspozycji zwiedzających są słuchowiska z fragmentami poszczególnych utworów napotkanych na ścieżkach (m.in. bajek Marii Konopnickiej, Jana Brzechwy, Juliana Tuwima). Ponadto, w pewnych miejscach zostały również ukryte zabawy sensoryczne, powiązane bezpośrednio z treściami bajek. Prezentacje filmowe wyświetlane są na otaczającym całość założenia kamiennym murze, który ożywa dzięki mappingowi podczas różnego rodzaju wydarzeń artystycznych.

Labirynt prowadzi zwiedzających do Magicznej Kuli. To w tym miejscu rozpoczyna się czarodziejska podróż po ścieżkach tematycznych w części biletowanej. Dotykając kuli, zwiedzający aktywuje prezentację, która wskazuje, jaką ścieżką powinien się udać. Ze stanowiska w tym samym czasie może korzystać dowolna liczba zwiedzających. Dzięki takiemu rozwiązaniu wprowadzamy gości w nastrój tajemnicy, który będzie im towarzyszył podczas podróży po całym parku tematycznym. Przyświeca temu także cel praktyczny, gdyż w konsekwencji pozwoli na to kontrolę ruchu zwiedzających na ścieżkach. Wspomniany mur spełnia również rolę tarasu, gdzie znajdują się stanowiska z ekranami pełniącymi funkcję tzw. „rozszerzonej rzeczywistości”. Specjalne ekrany, skierowane w stronę ścieżek tematycznych, wzbogacone są o nałożone animacje postaci z bajek występujących na tych ścieżkach. Ma to zachęcić zwiedzających do kupna biletu do drugiej części parku.

Na kamiennym murze znajdują się płaskorzeźby, które prezentują interesujące historie Pacanowa oraz okolicznych regionów. Opowieść ożywiana jest przy pomocy mappingu, co stwarza możliwość zapoznania się z kontekstem kulturowym miejsca.

Każde ze stanowisk w biletowanej części parku zostało zaprojektowane z uwzględnieniem walorów naturalnych terenu. Przy zadaniach znajdują się polecenia oraz fragmenty bajki poruszającej wybrany temat. To jednocześnie instrukcja do wykonania proponowanej aktywności manualno-ruchowej. Po rozwiązaniu zadania dzieci mogą odczytać morał płynący z bajki. Prezentacje multimedialne ilustrują, jak ich wybory wpływają na losy bohaterów. Połączenie stanowiska zabaw manualno-ruchowych z prezentacjami multimedialnymi pozwoli zilustrować konsekwencje podejmowanych przez dzieci decyzji. Każda akcja, każde działanie dziecka wyzwoli konkretną reakcję, ucząc w ten sposób, że nasze czyny mają swoje następstwa w realnej rzeczywistości.

Ścieżka 1. Miłość (żywioł ognia) rozumiana jako pokój, zgoda przyjaźń – reprezentowana przez symbol psa. Wybierając tę ścieżkę, zwiedzający poznają fabuły związane z takimi wartościami, jak pokój, zgoda, przyjaźń, życzliwość. Pierwszą z bajek prezentowanych na tej trasie jest utwór „O krasnoludkach i sierotce Marysi” Marii Konopnickiej. Zadaniem zwiedzającego na tym stanowisku jest udzielenie pomocy sierotce Marysi w odnalezieniu gąsek. Bajka mówi o tej stronie miłości, która związana jest z dobrocią, miłosierdziem, życzliwością, współczuciem, unaczynia empatię i możliwość zrozumienia niedoli innego człowieka. Udzielenie pomocy jest sprawdzianem miłości, ponieważ miłość bez czynu nie jest prawdziwa. Następne stanowisko reprezentuje również bajka autorstwa Marii Konopnickiej „Na Jagody”. W przygotowanym zadaniu uczestnicy uczą się współdziałania oraz niesienia pomocy innym. Zadaniem zwiedzających jest pomóc Jaškowi w uzbieraniu koszyka jagód. Naukę, jaką zwiedzający czerpią z bajki, jest to, iż wyrazem miłości i życzliwości jest pomaganie innym i pamięć o nich. Następnym punktem jest bajka o „Królownie zaklętej w żabę” Antoniego Józefa Glińskiego. Na stanowisku mamy do czynienia ze specyficznym rodzajem puzzli, gdzie zadaniem dzieci jest skompletowanie atrybutów księżniczki. Bajka ukazuje, że miłość to trudna sztuka, ważną rolę odgrywa w niej z jednej strony wola, a z drugiej również przekorny los. Uczucie to często związana jest z ryzykiem, niepewnością, oczekiwaniem, wymaga cierpliwości, zdecydowania i

odwagi. Ponadto bajka w sposób symboliczny ukazuje, że pozory mylą. Kolejny spot na tej trasie prezentuje bajkę Józefa Ignacego Kraszewskiego pt. „Kwiat Paproci”. Zwiedzający podejmują tu decyzję, czy zerwany kwiat paproci zabrać ze sobą, czy zostawić na miejscu. Konsekwencje podjętej decyzji zobrazowane są za pomocą prezentacji multimedialnych. Bajka uczy, że bogactwa bez miłości nie mogą zapewnić szczęścia. Nie jest szczęśliwy ten, kto nie dzieli się z innymi ludźmi, a szczególnie z bliskimi. Kalkulacje w ocenie położenia np. materialnego innych mogą być wyrazem egoizmu, bezduszności i braku współczucia. Świat bez miłości i pomagania potrzebującym jest obcy, zimny i pusty. Kolejne stanowisko zostanie poświęcone bajce „Spóźniony słowik” Juliana Tuwima. Sensoryczna zabawa oparta o dźwięk pokazuje zwiedzającym, jak ich decyzje wpływają na relacje z innymi. Bajka ukazuje, że we wspólnym życiu, w rodzinie, a szczególnie w małżeństwie należy umieć wykazywać się wrażliwością i liczyć się z uczuciami innych, ważne jest, aby nauczyć się empatii i umiejętności zrozumienia drugiej osoby.

Kolejna proponowana ścieżka „Praca” – reprezentowana przez piktogram pszczoły – tutaj za pomocą zabaw manualnych zwiedzający poznają takie wartości, jak współpraca, współdziałanie, rozwijanie swoich zdolności. Ścieżkę rozpoczyna bajka „Awantura w Przechwałkowie” Igora Sikiryckiego. Zwiedzający na drodze manualnych zadań, związanych z cechami rzemieślniczymi, poznają zawody, dzięki którym funkcjonuje społeczność, uczą się, iż wspólna praca przynosi efekty, gdyż każdy ma określone zdolności i umiejętności. Bajka Sikiryckiego uczy również, że nie powinniśmy przechwalać się i wywyższać, sądząc, że wykonywana przez nas praca jest najważniejsza – należy szanować pracę każdego. Jednocześnie bajka pokazuje, że najwięcej możemy osiągnąć, kiedy współpracujemy.

Kolejna bajka „Lokomotywa” Juliana Tuwima ilustruje współpracę człowieka z maszyną. Zwiedzający sami mogą sprawdzić, w jaki sposób łatwiej jest uruchomić maszynę. Tuwim w zabawny i niezwykle obrazowy sposób przedstawił nam, jak wielką pracę musi wykonać lokomotywa, aby poruszyć wszystkie wagony. Zwróćmy uwagę także na to, że sukces ten zawdzięczamy pomysłom człowieka. Ludzka praca przekłada się zatem na pracę maszyny, która ułatwia nam życie.

W bajce „W Szczębrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie” Jana Brzechwy zwiedzający dowiadują się, że należy odnaleźć w sobie własne zdolności i pielęgnować je oraz rozwijać. W dowcipny sposób Brzechwa przedstawia nam skutki decyzji zwierzęcego bohatera. Wół, chcąc wykonać łatwą pracę chrząszcza, myślał, że wiele zdobędzie. Przykład wołu pokazuje nam jednak, że bardzo często musimy wykonać ciężkie i trudne zadanie, chociaż inni mają o wiele łatwiej. Podążając za dźwiękiem, zwiedzający muszą przyporządkować odgłosy do właściwych zwierzątek. Dodatkowym walorem stanowiska są ćwiczenia lingwistyczno-słuchowe.

W „Baśni o Ziemnych Ludkach” Juliana Ejsmonda najmłodszy zwiedzający zaproszeni są do pomocy Matce Ziemi w przygotowaniu świata na przyjście wiosny. Bajka Ejsmonda uczy, że pracowitość jest szlachetną cechą. Ziemne Ludki dzielą się pracą i wzajemnie sobie pomagają, co przynosi im wspaniałe efekty. Utwór pt. „Dwie Dorotki” Janiny Porazińskiej porusza kwestię pracowitości i lenistwa. Baśń o dwóch Dorotkach niesie naukę o tym, że pracowitość jest ważną cnotą człowieka. Niesienie pomocy innym, wykonywanie powierzonych obowiązków, opieka nad zwierzętami są przykładem dobrych uczynków, które w przyszłości zostaną nagrodzone. Lenistwo jest cechą negatywną. Bohaterka baśni Porazińskiej za swą próżność i rozleniwienie otrzymuje nauczkę.

Ścieżka 3. Sprawiedliwość (żywiół wody) przenosi zwiedzających w świat bajek, gdzie dzięki umiarkowaniu, mądrości, roztropności pokonujemy trudności i żyjemy w zgodzie ze światem i samymi sobą. Pierwszym bohaterem, którego spotykają zwiedzający, jest Szewczyk. Na przygotowanym stanowisku uczestnicy gry mogą zdecydować, którym z narzędzi pokonają Smoka Wawelskiego. Legenda krakowska o Smoku Wawelskim i ubogim Szewczyku uczy, że przeciwności pokonujemy sprytem, inteligencją, konkretnym sposobem, a nie siłą. Bajka przekazuje prawdę, że okrutnego i silniejszego wroga można pokonać podstępem, rozumnym fortem. To właśnie jest wyrazem mądrej strategii działania, zarówno w życiu jednostkowym jak i społecznym. Kolejna bajka na ścieżce to „Twardowski” autorstwa Kazimierza Władysława Wóycickiego. Stanowisko wizualnie nawiązuje do starej osady. Zwiedzający muszą wykazać się sprytem, aby uniknąć spotkania z diabłem. Bajka unaocznia, że mądrość nie polega tylko na wiedzy, inteligencji i sile, lecz także na pokorze, namyśle, umiarkowaniu, rozeznaniu, co jest prawdziwym złem. Postać lekarza Twardowskiego podobna do postaci Fausta jest wyrazem ludzkiego pragnienia mocy, wyrażającego się marzeniem pokonania śmierci. Bądź nie tylko silny, ale też pełen wrażliwości i namysłu, zrównoważony, pokorny wobec świata i ludzkich uwarunkowań.

Następną postacią, którą spotykają goście parku, jest Lis Witalis. Przytoczona tu bajka „Szelmostwa Lisa Witalisa” Jana Brzechwy uczy, że za kłamstwo, kręctwo i oszustwo spotka nas zasłużona kara. Bajka ukazuje, że mądrość nie jest tym samym, co spryt, bowiem inteligencja i fortele – szczególnie te używane w złej sprawie, bez liczenia się z innymi – zasługują na nagane. Mądrość to umiejętność wybierania dobra, ale również umiejętność obrony dobra przed złem, kłamstwem i oszustwem. Z drugiej jednak strony możemy interpretować ten utwór jako apel o to, aby nie dać się pokonać się złu i przeciwdziałać kłamstwu i cwaniactwu.

Następne stanowisko zostało poświęcone bajce „Janko Ryzykant” Igora Sikiryckiego ze zbioru „Bajki na dobranoc”. Traktuje ona o budowaniu domu przez głównego bohatera – nie przestrzega on jednak żadnych zasad i nie kieruje się zdrowym rozsądkiem, dlatego jego budowa – po serii barwnie opisanych przygód – kończy się katastrofą. Wiersz ukazuje, że mądrość polega na zrównoważeniu, umiejętności namysłu, umiejętnego planowania. Odwrotnie do tego Janko działa bez zastanowienia i daje dowody, że nie uczy się na swoich błędach. Budowle, podobnie jak życie buduj w oparciu o wiedzę, umiejętności. Planowanie powinno być pełne zrównoważenia i umiaru.

Ostatnim stanowiskiem na ścieżce Sprawiedliwości jest bajka o Józefie Lompy „Brat ubogi i brat chciwy”. Tutaj do zwiedzających należy decyzja, czy podzielić się bogactwem z bliskimi i przyjaciółmi, czy zostawić wszystkie kosztowności dla siebie.

Tematem 4. ścieżki jest Odwaga – rozumiana jako waleczność, dzielność, wytrwałość. Ścieżkę rozpoczyna bajka „Stefek Burczymucha” Marii Konopnickiej. Goście parku, podążając za dźwiękiem, mają znaleźć zwierzątko, które przstraszyło Stefka. Wiersz Konopnickiej uczy, że pyszałkowatość, chętność oraz próżność nie są dobrymi cechami człowieka. Pewne sytuacje weryfikują bowiem zachwalanie swoich umiejętności. W przypadku Stefka okazało się, że jego odwaga była wymyślona, chłopiec przstraszył się bowiem małej myszy. Kolejne stanowisko poświęcone zostało bajce o Złotej Kaczce w wersji spisanej przez Artura Oppmana. Tutaj zwiedzający muszą pokonać drogę do skarbu, która wiedzie przez zawity, mroczny labirynt. Podążając za pojawiającym się co jakiś czas migającym światłem, docierają do

rozwiązania. Następnym punktem jest stanowisko, w którym przedstawiono bajkę „Żelazne trzewiczki” Hanny Januszewskiej. Historia trzech siostr i ojca mówi o odwadze, podejmowaniu ryzyka i poświęceniu. Zwiedzający poprzez doświadczenia sensoryczne poznają bohaterów, którzy pomogli Jasnowłosej w drodze do ukochanego. Baśń przedstawiona przez Januszewską unaocznia, że dzięki wytrwałości, odwadze i dzielności możemy osiągnąć cel. Jednocześnie liczne próby Jasnowłosej symbolizują trudy naszego życia. Na kolejnym stanowisku zwiedzający muszą wykazać się sprytem, zręcznością i odwagą. Mają do pokonania tytułową „Szkłana Górę” Kazimierza Władysława Wóycickiego. Utwór Wóycickiego uczy, że na każdego z nas w życiu czeka wiele niebezpieczeństw oraz wyzwań. Trudno dostępną szklaną górę możemy traktować jako trudne zadania w naszym życiu. Można je jednak pokonać dzięki sprytowi, wytrwałości i odwadze. Ostatnie stanowisko na ścieżce Odwagi przenosi nas w mroczną scenerię nawiedzzonego dworu z tekstu „Skarb ukryty” Romana Zmorskiego. Zadaniem zwiedzającego jest znalezienie ukrytego skarbu. Bohater baśni wykazał się wielką odwagą, stając twarzą w twarz z umarłym. Dzięki tej cesze zdobył skarb, którym podzielił się z innymi.

Ścieżki przecinają się w miejscach, gdzie wartości etyczne potrzebne do wykonania zadania nakładają się, tzn. zwiedzający oprócz wykazania się np. empatią powinni kierować się również mądrością. Na przecięciach ścieżek zostały zaprojektowane stanowiska odsłuchowe, gdzie do dyspozycji zwiedzających udostępniono słuchowiska bajkowe.

W płatnej części parku zaprojektowano również Planetarium, prowadzi do niego bajka o Złotej Kaczce. Na ścieżce Odwaga znajduje się także park linowy – zawieszony między wielkimi wiatrakami tor przeszkód to sprawdzian umiejętności i odwagi dla zwiedzających. Wiatraki to również tarasy widokowe, skąd zwiedzający mają widok na panoramę Parku, Pacanowa oraz całej okolicy. Wiatraki biorą również udział w pozyskiwaniu energii. Ścieżka Praca prowadzi zwiedzających do minizoo, zaprojektowana w nadnidziańskim stylu zagroda to miejsce, gdzie najmłodszy poznają wiejskie życie. W tej części parku znajduje się również ogród warzywny ze szklarnią. Umieszczony pod piękną pergolą ogród stanowi miejsce, gdzie mogą zostać zorganizowane warsztaty ogrodnicze dla gości parku.

Koncepcja zakłada minimalną ingerencję w istniejącą zieleń. Drzewa, krzewy, a także zbiorowiska roślin zielnych zostaną zaadaptowane, tak aby wydobyc ich atrakcyjność oraz nauczyć najmłodszych użytkowników Parku szacunku do przyrody. Okazałe, wyróżniające się drzewa zostaną wyeksponowane za pomocą światła i stanowić będą integralną część opowieści towarzyszących zwiedzającym podczas wizyt w Parku. Fragment założenia mający charakter użytkowy, w którym znajdzie się miejsce na niewielki warzywnik, ogród owocowy oraz ziołowy, stanowić będzie integralną część parku, nie tylko pod względem kompozycyjnym, ale także programowym. Położony wewnątrz bindaży, którego fragmenty pokryte będą kwitnącą w maju na fioletowo glicynią, pozwoli dzieciom na poznawanie zasad bioróżnorodności. Kwitnące wiosną drzewa owocowe, różnokolorowe odmiany pomidorów, pnące się po tyczkach groszek i fasola, kulista fioletowa kapusta kontrastująca z wysmukłym porem stanowić będą nie tylko doskonały materiał dydaktyczny dla najmłodszych, ale również element zagospodarowania terenu przyciągający swoją atrakcyjnością przez cały okres wegetacyjny. Leśne polany, gdzie dzieci rozwiązywać będą kolejne zadania, poprzez dobranie odpowiedniej roślinności stanowić będą scenografię dla poszczególnych gier. Pośród pierzastych liści długosza królewskiego najmłodszy szukać będą kwiatu paproci, tuż obok wysokie zarośla z trzciny pozwolą na zabawę w chowanego, a garść malin z dziko rosnących krzewów stanowić będzie niewątpliwą nagrodę za trud włożony w zabawę na świeżym powietrzu.

Proponowane stanowiska zostały zaprojektowane z myślą o interakcji między uczestnikami zabawy. Zwiedzający mogą wspólnie uczestniczyć w zadaniach manualno-ruchowych, ucząc się współdziałania. Przekazywane w prosty sposób, na drodze indywidualnych doświadczeń i wyborów, wartości etyczno-moralne na długo pozostaną w pamięci zwiedzających. Stanowiska/spoty z prezentowanymi bajkami uwzględniają i wykorzystują ukształtowanie terenu. Główna idea – przyświecająca projektantom na etapie pracy twórczej – to „natura buduje architekturę”. Koncepcje wszystkich stanowisk oparte są na instalacjach/rzeźbach wykorzystujących naturalne materiały, wynikające z zastanej przestrzeni, przy jak najmniejszej w nią ingerencji. Wszystkie elementy budujące narrację wizualną zostały oparte o piękne ilustracje polskich artystów, rysowników, ilustratorów.

▪ **Idea przewodnia: nowoczesny krajobraz projektowanego parku, oparty na naturze i tradycji lokalnej**

Myśl przewodnia projektu przebiega dwutorowo: celem jest przede wszystkim użycie naturalnych materiałów i roślin – z jednej strony będących zwykle tworzywem tradycyjnych ogrodów – w celu stworzenia nowoczesnego krajobrazu, który odwoływałby się do krajobrazu przyrodniczego i kulturowego Poniżnia oraz okolic Pacanowa; z drugiej zaś strony – jego zadaniem jest formowanie tajemniczej krainy bajki, w której z organicznych form wyłaniają się zakorzenione w naszej wyobraźni i pamięci kształty i motywy, które pozwolą nam na włączenie się w baśniową opowieść.

▪ **Naturalny i ekologiczny charakter parku**

Elementem ekologicznej formuły założenia jest naturalny rozwój zieleni, polegający np. na porastaniu murów, kamieni i rzeźb przez mchy i inne rośliny. Projektowane formy wtapiają się w podłoże i otoczenie jak korzenie, ich materiał przez działanie warunków atmosferycznych niszczeje, ale z drugiej strony niejako dojrzeje, tworząc świat pobudzający działanie wyobraźni.

Realizując te założenia, wykorzystujemy lokalne materiały: drewno, kruszywo, glinki, kamienie, skały charakterystyczne dla regionu, przez co staramy się maksymalizować ich udział w kształtowaniu parku. Z ekologicznego charakteru projektu wynika też użycie paneli słonecznych i wiatraków produkujących energię, rozmieszczonych na masztach o formach nawiązujących do drzew. Jednocześnie maszty te, nawiązujące do kształtu drzew, służą do rozwieszenia sznurowych mostów parku linowego. Pierwszy i końcowy maszt parku linowego wyposażone są w szersze platformy widokowe – swoiste bocianie gniazda umożliwiające jednoczesne przebywanie na nich większej liczby osób. Pozwalają one na oglądanie z wysoka krajobrazu okolicy Pacanowa.

W dzień ogród działa na widza naturalnym światłocieniem, kształtem i teksturą form, w nocy – przez odpowiednie podświetlenie – staje się ogrodem świateł, w którym formy są modelowane kolorem i światłem. Jest on ożywiany przez projekcje multimedialne: na rzeźbach, skałach, drzewach, fontannach odnajdziemy animowane zwierzęta i postaci z bajek.

▪ **Nawiązanie do krajobrazu kulturowego Poniżnia i lokalnej kultury regionu**

W projektowanym parku nawiązujemy do historycznej zabudowy miast i wsi regionu. Korzystamy z form i materiałów charakterystycznych dla dawnej miejskiej architektury okolicy: domów, murów, baszt i bram miejskich, do wznoszenia których (np. w Szydłowie) używano lokalnego jasnego piaskowca. Kształtując nowoczesne formy architektoniczne, uwzględniamy inspiracje wywodzące się z ludowej sztuki i architektury regionu nadnidziańskiego. Wykorzystujemy w określonych wybranych miejscach rabatki i grządki z kwiatami, warzywami i drzewkami spotykanymi w przydomowych wiejskich i małomiasteczkowych ogródkach. W przypadku niektórych kolorowych form wiatraków generujących energię nawiązujemy do dziecięcych zabawek. W ukształtowaniu terenu inspirowujemy się krajobrazem Niecki Nidziańskiej z jej łąkami, wijącą się niczym wstążką rzeką Nidą, skałkami, lasami i zagajnikami, pofalowanymi polami uprawnymi i siedliskami roślinności stepowej.

▪ **Powiązanie projektowanego parku edukacyjnego z częścią istniejącą Europejskiego Centrum Bajki**

Dążąc do spójności założenia i połączenia istniejącej części z nowo projektowaną, nawiązaliśmy w części wejściowej do form występujących w istniejącym budynku muzeum, przypominających architekturę zamków, baszt i murów obronnych.

W efekcie całość założenia Centrum Bajki będzie składała się z 3 części, takich jak:

1. **Istniejący budynek muzeum wraz z otoczeniem** (do drogi),
2. **Strefa wejścia i wyjścia** (projektowana część) – geometryczny ogrodowy dziedziniec, amfiteatralny teren, ogólnodostępny, otoczony murem z basztą,
3. **Tajemniczy bajkowy ogród** (projektowana biletowana część) ogród ukształtowany swobodnie i nieregularnie, w którym znajdują się 4 ścieżki tematyczne.

▪ **Strefa wejścia i wyjścia z ogrodu, otwarta dla ogólnodostępnych imprez**

Dzięki pokryciu deskami drogi między dawnym i nowym obszarem muzealnym uzyskuje ona charakter archaiczny i baśniowy. Ścieżka tak ukształtowana, podobnie jak biegnące pod nią tunele, łączy przestrzeń istniejącą i projektowaną. Wyłożona poprzecznie deskami, stanowi też instalację spowalniającą ruch samochodów.

Z drogi rozpościera się widok na zielony teren amfiteatralny, opadający w kierunku cylindrycznej zbudowanej z lokalnego kamienia Baszty Magicznej Kuli. Jest ona włączona w zarys kamiennych murów, które otaczają amfiteatralny dziedziniec. Na murach znajduje się taras widokowy, łączący z dwóch stron pokrytą drewnem drogę z Basztą Magicznej Kuli. Mur nawiązuje do historycznych budowli regionu. W ściany wmontowane są kamienne formy przypominające rzeźby i skamieliny, wyświetlana są na nim również projekcje pokazujące postaci i wątki z bajek. Z poziomu labiryntu dostępne są następujące pomieszczenia: kawiarnia, kasy biletowe, salka wielofunkcyjna, toalety oraz pomieszczenia techniczne, nad nimi znajduje się pomost widokowy i parkingi.

Na zielonym terenie przed basztą amfiteatralną rozmieszczone są, wyłaniające się spod ziemi, kamienne niewysokie murki, które mogą służyć za siedziska. W pobliżu wieży zamieniają się one w labirynt i przeplatane są drzewami. Labirynt ten stworzony został na wzór archaicznego miasta. Są w nim wyodrębnione pola wypełnione różnymi przykładami skał, piasków, żwirów, gleb oraz roślin typowych dla Poniżnia. Dzięki temu zwiedzający angażują się w poznawanie i sensualne eksplorowanie przyrody charakterystycznej dla regionu. Ściany

baszty posiadają otwory tworzące perforację, przez nie przenikają kolorowe światła, których źródłem jest Magiczna Kula stanowiąca początek drogi przez bajkowy ogród. Mury z dwóch stron baszty też posiadają podświetlane otwory, które zanikają w miarę oddalania się od niej.

▪ Ogród

Baszta Magicznej Kuli jest bramą wejściową na biletowany teren parku i stanowi początek 4 ścieżek, które poświęcone zostały czterem istotnym wartościom, zawierającym się w bajkach. To właśnie im przyporządkowaliśmy kolejno: 4 żywioły, 4 symbole zwierzęce i 4 kolory w następującym układzie:

- Miłość: ogień, pies, siena,
- Mądrość: woda, sowa, szafir,
- Pracowitość: ziemia, pszczoła, brąz,
- Odwaga: powietrze, niedźwiedź, żółty.

Kolorami i symbolami oznaczyliśmy 4 ścieżki, które – jak żywioły – zbliżają się i oddalają od siebie, czasem się przecinając. Te oznaczenia symboliczne i kolorystyczne tworzą system identyfikacji miejscowej. Mur z Basztą Magicznej Kuli ukrywa tajemniczy nieregularny ogród, który trzeba przejść w drodze do celu, jakim jest Magiczna Fontanna. Ścieżki wiją się niczym wstążki, przypominając nieregularne secesyjne ornamenty. Czasem przecinają się, momentami zaś przechodzą jedna nad drugą. Rzeczka stanowi też szlak, po którym niezależnie od 4 ścieżek można w łódkach podobnych do łupinek orzecha podróżować do Magicznej Fontanny i z powrotem. Wzdłuż strumyka do Magicznej Fontanny prowadzi droga do jazdy na rolnkach. W zimie ten szlak można przystosować do jazdy na łyżwach. Magiczna Fontanna, poprzedzona wyspą z lasem luster, jest celem, do którego prowadzą wszystkie drogi. Stanowi ona nagrodę za wędrówkę przez magiczny ogród. Wokół niej mogą odbywać się zabawy i pokazy multimedialne, a w zimie istnieje możliwość zorganizowania ślizgawki.

▪ Układ projektowanej części założenia: ukształtowanie terenu, dominanty, osie

W projekcie wykorzystane są naturalne elementy: drzewa, rzeźba terenu podobna w swej formie do Niecki Nidziańskiej oraz płynący strumień, nawiązujący do wijącej się rzeki Nidy. Stanowiska na ścieżkach, w których mowa jest np. o pokonywaniu gór, prezentujemy na skarpie od wschodu, gdzie zlokalizowany jest też park linowy z dwoma ścieżkami o dwóch stopniach trudności. Od zachodu teren ogrodu ograniczony jest półkolistą pergolą, która w swoim obrębie zawiera ogród warzywny i szklarnie, umożliwiające w polskim klimacie kontakt z zielonymi roślinami późną jesienią, zimą czy wiosną.

W parku odnajdujemy 2 główne dominanty wyznaczające początek i koniec drogi przez tajemniczy magiczny ogród: Basztę Magicznej Kuli – cylindryczną wieżę kryjącą we wnętrzu magiczną kulę, stanowiącą początek 4 ścieżek prowadzących do Magicznej Fontanny – celu wyprawy przez bajkowy świat. Oprócz tego odnajdujemy dominanty lokalne: sadzawki, 2 wieże widokowe równocześnie stanowiące pierwszy i ostatni maszt trasy parku linowego, prawdziwą lokomotywę będącą elementem jednej z tematycznych ścieżek, jaskinię w skarpie mieszczącą planetarium i podziemne jezioro Złotej Kaczki.

W założeniu wyróżniamy dwie zasadnicze osie: główną, czyli północ-południe: od istniejącego budynku muzeum poprzez Basztę Magicznej Kuli do Magicznej Fontanny, która przecina się z osią zachód-wschód, wiodącą przez wiejską nadnidziańską zagrodę do grotty z planetarium w stoku skarpy.

Płatna część parku „Edukacyjna Akademia Bajki w Pacanowie”

W płatnej części parku zostały rozmieszczone 4 ścieżki tematyczne, na których znajdują się stanowiska z zadaniami związanymi z treścią bajek. Ścieżki tematyczne zostały oznaczone piktogramami zwierząt reprezentujących cechy i zalety, którym poświęcone są wybrane przestrzenie. Ponadto każdej ze ścieżek został przyporządkowany jeden z 4 żywiołów, który określa jej charakter wizualny oraz układ architektoniczny. Na każdej z nich znajduje się 5 stanowisk/spotów (20 spotów na wszystkich 4 ścieżkach). Każdemu stanowisku została przyporządkowana jedna bajka. Zwiedzający poprzez proste zadania manualno-ruchowe dokonują wyborów moralnych, każde wykonanie zadania nagradzane jest prezentacją multimedialną, ilustrującą dany utwór. Ponadto w 5 wybranych punktach na ścieżkach zostały ukryte fragmenty zaklęcia, które zwiedzający odbijają za pomocą stempla na specjalnie zaprojektowanym bilecie wstępu. Słowa te tworzą rebus. Odnalezienie wszystkich pozwoli na odkrycie głównego zaklęcia, dzięki któremu zwiedzający będą mogli otrzymać multimedialną grę, bazującą na zagadnieniach poruszanych w parku. Na terenie obiektu zostaną rozmieszczone również beacony – niewielkie bezprzewodowe urządzenia, które za pomocą technologii bluetooth łączą się ze smartfonem. Wysyłany przez nie sygnał dociera do mobilnej aplikacji, a zwiedzający za pomocą kodu QR będą mieli możliwość ściągnięcia dedykowanej aplikacji z interaktywną mapą parku oraz grą sprawdzającą ich wiedzę dotyczącą bajek. Pozwoli im to na eksplorowanie proponowanych atrakcji i wybieranie tematów szczególnie dla nich interesujących. Każde z 20 stanowisk zawiera fragment bajki, który ma naprowadzić dzieci na sens wykonywanego zadania, polecenie do wykonania zadania oraz morał wynikający z bajki. Ponadto na tablicy informacyjnej znajduje się również mapa parku z zaznaczonymi stanowiskami i rozmieszczeniem beaconów, miejscami przecięcia się ścieżek oraz wskazówki dotyczące ukrytych zaklęć i pozostałych atrakcjach.

Szczegółowy opis proponowanych stanowisk

ŚCIEŻKA PRACA (żywioł ziemi): – reprezentowana przez piktogram pszczoły – tutaj za pomocą zabaw manualnych zwiedzający poznają takie wartości, jak współpraca, współdziałanie, rozwijanie swoich zdolności.

Stanowisko 1: Awantura w Przechwałkowie – Igor Sikirycki

Opis stanowiska: Bajka umieszczona została na ścieżce „Praca” jako pierwsza. W obszarze stanowiska zostały zaprojektowane elementy architektoniczne nawiązujące bryłą do zabudowy miejskiej. W każdym z nich zadaniem zwiedzających jest wykonanie pracy jednego z rzemieślników występujących w bajce: młynarza, piekarza, kowala, szewca. Przy stanowisku młynarza goście poruszają kołem młyńskim. Warsztat kowala wyposażony został w miech kowalski. W piekarni zadaniem zwiedzających jest umieszczenie umownego chleba w piecu chlebowym. Przy stanowisku szewca zwiedzający przygotowują buty dla rycerza. Stanowiska zostały tak pomyślane, aby zachęcić zwiedzających do współpracy, tym samym unaoczniając im pozytywne treści zawarte w treści prezentowanej bajki, m.in.. wartość współpracy i współdziałania. Właściwe wybory nagradzane są prezentacją multimedialną, w której przestrzeń miasteczka ożywa, każdy wykonuje swoją pracę, a wszyscy wzajemnie się uzupełniają, co składa się na panoramę życia społecznego.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Że lepszego, w całym świecie, Majstra nigdzie nie znajdziesz! – Tu rzekł Kminek: – Przyjaciele, Każdy z was ma zasług wiele, Lecz uznanie, bądźmy szczerzy, Mnie największe się należy, Chleb jedzenia jest podstawą, Takie już odwieczne prawo. Nie zamierzam tu się chwalić, Lecz bez bułek i rogali, Które co dzień ja wypiekam, Dzieci by nie piły mleka. – Tu do Kminka podszedł młynarz: – Po cóż z nami kłótnię wszczynasz? Nikt piekarza nie obraża, Ale piekarz niech uważa, Bo przyznacie przyjaciele, Z tym, co w młynie mąkę miele, O pierwszeństwo walczyć trudno... – Przerwij mowę swą obłudną! – Krzyknął rolnik – to przesada, Istne bzdury opowiadasz! Śmiech serdeczny mnie ogarnął, Przecież ja ci daję ziarno. Z tego jasno już wynika, Żeś mniej ważny od rolnika, Bo młynarza dola marna, Gdy mu rolnik nie da ziarna. – Na to rycerz: – Puste słowa, Nie ma sensu ta rozmowa [...].

Polecenie do wykonania: Pomóż bohaterom bajki w pracy, którą muszą wykonać.

Morał płynący z bajki: Bajka Igora Sikiryckiego uczy nas, że nie powinniśmy przechwalać się i wywyższać, sądząc, że wykonywana przez nas praca jest najważniejsza – należy szanować pracę każdego. Jednocześnie bajka pokazuje, że najwięcej możemy osiągnąć, kiedy współpracujemy.

Stanowisko 2: Lokomotywa – Julian Tuwim

Opis stanowiska: Kolejna bajka – *Lokomotywa* Juliana Tuwima – ilustruje współpracę człowieka z maszyną. W przestrzeni stanowiska została osadzona historyczna lokomotywa. Zwiedzający mogą wybrać, czy spróbują uruchamiać parowóz kręcąc trybami, czy zdecydują się na współpracę z maszyną. Kręcąc korbką, sprawdzają, ile siły należy użyć, aby poruszyć pociąg. Korba po stronie atletów stawia opór, trudno jest poruszyć wagony. Po tej stronie w warstwie multimedialnej widzimy parę, dym, towarzyszą temu odpowiednie efekty dźwiękowe. Korba po stronie lokomotywy nie stawia oporu, pociągnięcie jej wyzwala projekcję z jadącym pociągiem.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: [...] Ruszyła maszyna po szynach ospale, Szarpnęła wagony i ciągnie z mozołem, I kręci się, kręci się koło za kołem, I biegu przyspiesza, i gna coraz prędzej, I dudni, i stuka, łomoce i pędzi, A dokąd? A dokąd? Na wprost! Po torze, po torze, po torze, przez most, Przez góry, przez tunel, przez pola, przez las, I spieszy się, spieszy, by zdążyć na czas, Do taktu turkoce i puka, i stuka to: Tak to to, tak to to, tak to to, tak to to. Gładko tak, lekko tak toczy się w dal, Jak gdyby to była pińczka, nie stał, Nie ciężka maszyna, zziązana, zdyszana, Lecz fraszka, igraszka, zabawka blaszana. A skądże to, jakże to, czemu tak gna? A co to to, co to to, kto to tak pcha, Że pędzi, że wali, że bucha buch, buch? To para gorąca wprawiła to w ruch, To para, co z kotła rurami do tłoków, A tłoki ruszają z dwóch boków I gnają, i pchają, i pociąg się toczy, Bo para te tłoki wciąż tłoczy i tłoczy, I koła turkocą, i puka, i stuka to: Tak to to, tak to to, tak to to, tak to to!...

Polecenie do wykonania: Sprawdź, którym sposobem łatwiej będzie Ci wprawić lokomotywę w ruch.

Morał płynący z bajki: Julian Tuwim w zabawny i niezwykle obrazowy sposób przedstawił nam, jak wielką pracę musi wykonać lokomotywa, aby poruszyć wszystkie wagony. Zwróć uwagę także na to, że sukces ten zawdzięczamy pomysłom człowieka. Ludzka praca przekłada się zatem na pracę maszyny, która ułatwia nam życie.

Stanowisko 3: Chrzyszcz – Jan Brzechwa

Opis stanowiska: Z bajki *Chrzyszcz* Jana Brzechwy zwiedzający dowiadują się, że należy odnaleźć w sobie swoje zdolności i je pielęgnować oraz rozwijać. W terenie rozmieszczone są stanowiska dźwiękowe emitujące różne odgłosy: cykanie świerszcza, brzęczenie pszczoły itp. Między nimi są też ścieżki „niewłaściwe”, np. wół próbujący brzmieć jak chrzyszcz. Należy je znaleźć i wyłączyć. Po właściwej selekcji usłyszymy w warstwie dźwiękowej „orkiestrę” łąki. Dodatkowym walorem stanowiska są ćwiczenia lingwistyczno-słuchowe.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku:

W Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie I Szczepreszyn z tego słynie. Wół go pyta: „Panie chrząszczu, Po co pan tak brzęczy w gąszczu?” „Jak to – po co? To jest praca, Każda praca się opłaca”. „A cóż za to pan dostaje?” „Też pytanie! Wszystkie gaje, Wszystkie trzciny po wsze czasy, Łąki, pola oraz lasy, Nawet rzeczki, nawet źródła, Wszystko to jest właśnie moje!” Wół pomyślał: „Znakomicie, Też rozpocznę takie życie”. Wrócił do domu i wesoło zaczął brzęczeć pod stodołą Po wolem, tęgim basem. A tu Maciek szedł tymczasem. Jak nie wrześnie: „Cóż to znaczy? Czemu to się wół próżniaczy?!” „Jak to? Czyż ja nic nie robię? Przecież właśnie brzęczę sobie!” „Ja ci tu pobrzczę, wole, Dostyc tego! Jazda w pole!” I dał taką mu robotę, że się wół oblewał potem. Po robocie pobiegł w gąszcz. „Już ja to na chrząszczu pomszczę!” Lecz nie zastał chrząszcza w trzcinie, Bo chrząszcz właśnie brzęczał w Pszczynie.

Polecenie do wykonania: Stając na właściwych polach, wyłącz dźwięki niepasujące do zwierzęcych bohaterów.

Morał płynący z bajki: W dowcipny sposób Jan Brzechwa przedstawia nam skutki decyzji zwierzęcego bohatera. Wół, chcąc wykonać łatwą pracę chrząszcza, myślał, że wiele zdobędzie. Przykład wołu pokazuje nam jednak, że bardzo często musimy wykonać ciężką i trudną pracę, chociaż inni mają o wiele łatwiej.

Stanowisko 4 : Baśń o Ziemych Ludkach – Julian Ejsmond

Opis stanowiska: Zwiedzający poproszeni są o pomoc Matce Ziemi w przygotowaniu świata na przyjście wiosny. W terenie zostało umieszczonych pięć aktywnych punktów, należy je odnaleźć i stanąć na nich. Czujnik ruchu wbudowany w stanowisko aktywuje prezentację multimedialną oraz efekty dźwiękowe. Przestrzeń dookoła zwiedzających ożywa, wypełnia się postaciami z bajki oraz atmosferą nadziei wiosny i związanymi z tym przemianami w przyrodzie.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Podczas zimy, gdy na świecie Srogie mrozy i wichury, Ziemy Ludki zamieszkują Kretowiska, mysie dziury... Ale skoro złote słonko Promieniście znów zaświeci, Matka Ziemia budzi ze snu Ukochane swoje dzieci. [...] „Na Wiosenki powitanie Świat wystrójcie uroczyste... Z gęstwin lasu pozmiatajcie Zeszłoroczne zwiędłe liście... Świeżą farbą wymalujcie Rzek powierzchnie na błękitno I wymyjcie buzie kwiatkom Co na wonnych łąkach kwitną”. Malcy biorą się do pracy, Pełni szczęścia i wesela... Jeden szczotką i grzebykiem Czesze złote włoski trzmiela. Drugi skrzydła chrabąszczowi Myje gąbką, co ma siły. Pieszczotliwie doń przemawia: „Chrabąszczu ty mój miły”. Trzeci zasiadł do malarstwa: Chwyta żuczki, chrząszcze, larwy I odnawia na ich szatkach Świeżą farbą zblakłe barwy [...].

Polecenie do wykonania: Pomóż Matce Ziemi przygotować świat na przyjście wiosny. Znajdź w terenie aktywne punkty i stań na nich.

Morał płynący z bajki: Bajka Juliana Ejsmonda uczy nas, że pracowitość jest szlachetną cechą. Ziemy Ludki dzielą się pracą i wzajemnie sobie pomagają, co przynosi wspaniałe efekty.

Stanowisko 5 : Dwie Dorotki – Janina Porazińska

Opis stanowiska: Kolejna bajka, *Dwie Dorotki* Janiny Porazińskiej, porusza kwestię pracowitości i lenistwa. Na przygotowanej instalacji zwiedzający – jak na lejnydło – przesuwają elementy przestrzenne, decydując o tym, czy pomogą gospodyni wykonać następujące czynności: wytrześć kołdrę, wyciągnąć chleb z pieca, posprzątać dom. Udzielenie odpowiedzi „Tak” aktywuje prezentację multimedialną ukazującą, jaką nagrodę otrzymała dobra Dorotka, odpowiedzi „Nie” uruchamiają wizualizację ilustrującą, co przytrafiło się leniwej Dorotce.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Praca pierwszej Dorotki: „Co dzień sierotka izbę wysprząta, że się od czystości aż świeci w każdym kątku. Poduchy i pierzyny wietrzy na płocie [...]. I jedzenie gotuje. Jagły na mleku – przódzi kotkowi całą miseczkę, potem sama poje. Kluski z omastą – przódzi pieskowi całą miskę, potem sama poje. Wraca wieczorem baba o wielkich zębach, a tu w izbie czyściutko jak na gody. Pierzyny poukładane aż pod powałę, kotek na piecu mruczy, piesek pod piecem aż sapie, taki najedzony. – Widzę, dziewczusko, jak gospodarujesz”. Praca drugiej Dorotki: „Wraca wieczorem baba o wielkich zębach, a tu w izbie nic nie zrobione. Łóżko nie zaślane, podłoga nie umięciona, brudny garnek po kaszy na środku izby się wala, kotki ani pieska nie ma, a dziewczyna w ogródku pod jabłonką sobie śpi. – Widzę, dziewczusko, jak się sprawujesz... [...] Córeczka tylko o sobie myśli. W izbie śmieci! [...]. Poduszki i pierzyny zbrukane, a piesek z kotkiem wychudły, zjeżyły się, ogonki im wyłysiały [...]”.

Polecenie do wykonania: Przesuwając poszczególne elementy, zdecyduj, jakie prace pomożesz wykonać Dorotce.

Morał płynący z bajki: Utwór o dwóch Dorotkach niesie naukę o tym, że pracowitość jest ważną cnotą człowieka. Niesienie pomocy innym, wykonywanie powierzonych obowiązków, opieka nad zwierzętami są przykładem dobrych uczynków, które w przyszłości zostaną nagrodzone. Lenistwo jest cechą negatywną. Bohaterka baśni Porazińskiej za swą próżność i rozleniwienie otrzymuje nauczkę.

ŚCIEŻKA MIŁOŚĆ (żywiol ognia); – reprezentowana przez symbol psa – rozumiana jako pokój, zgoda przyjaciół.

Stanowisko 1 : O krasnoludkach i o sierotce Marysi – Maria Konopnicka

Opis stanowiska: Na tym stanowisku zwiedzający musi pomóc odnaleźć gąskę sierotce Marysi. Na specjalnie zaprojektowanej manualnej instalacji znajdują się grafiki przedstawiające te ptaki. Należy je przesunąć z punktu A do punktu B – wykonanie tego zadania powoduje, że w przestrzeni przed zwiedzającym zza drzew wyłaniają się animowane gąski. Jest to prezentacja multimedialna, aktywowana wykonaniem zadania manualnego.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: „Na mogile matusinej Sieroteńka cicho kwili. Już ją z chaty, z tej rodzonej, Obcy ludzie wypędzili. Idźże we świat, ty sieroto, Cudze gąski paść na łące, Niech cię myją bujne deszcze, niech cię suszy jasne słońce.[...] jej pomocnikiem był żółty piesek Gasio, który dziewczynkę polubiwszy, całe dni przy niej przesiedział”. Pewnego dnia lis Sadełko, namówił uczonego, choć naiwnego krasnoludka Koszałka Opałką, aby odwrócił uwagę Gasia, a on sam podusił gąskę. Wkrótce inny krasnoludek, Podziomek, „zobaczył małą dziewczynkę, która [...] żałośnie płała. Wzruszyło się na ten widok serce krasnoludka, więc przyspieszwszy kroku podszedł do dziewczynki [i rzekł] nie uciekaj [...] bom jest krasnoludek Podziomek, który ci ku pomocy chce być”. Dowiedziawszy o zmartwieniu Marysi, zaprowadził ją przez pola, łąki, ciemne bory i góry niedostępne do królowej Taty, która swą mocą czarodziejską dała nowe gęsi dziewczynce. Po drodze bohaterce pomagały m.in. orzeł, promień światła i mgła. W końcu Marysia znalazła też nowy dom u chłopca Skrobka wśród życzliwych jej dzieci i już nie była sama na świecie.

Polecenie do wykonania: Sierotka Marysia zgubiła gąskę, pomóż dziewczynce odszukać ptaki.

Morał płynący z bajki: Bajka o sierotce Marysi uczy nas, że życie nie zawsze jest sprawiedliwe i uczciwe. Marysia nawet w ciężkiej sytuacji umiała współczuć i troszczyć się o innych. Jej dobroć została ostatecznie wynagrodzona.

Stanowisko 2 : Na jaqody – Maria Konopnicka

Opis stanowiska: Zadaniem zwiedzających jest pomoc Jaškowi w zbieraniu koszyka jagód. W przestrzeni tego stanowiska zostały poukrywane postacie/rośliny występujące w bajce. Należy znaleźć i odwrócić tylko te, które pomogły chłopcu w nazbieraniu jagód. Każdorazowy dobry wybór powoduje, że otoczenie „ożywa”. W warstwie multimedialnej pojawiają się baśniowe postaci.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: W dniu imienin mamy Janek postanowił nazbierać dla niej jagód. Ciszkiem, chyłkiem po polanie Wróć, zanim Mama wstanie, No, i będzie niespodzianka: Dar od boru i od Janka! Gdy nic nie może znaleźć, spotyka krasnoludka Krasnoludek różny bywa: Jeden Polny – ode żniwa, Drugi Pszczelny, rządzi ulem, Ten był – Jagodowym królem. [...] Idą, aż tu nowe dziwy! Krzyknął Janek podniósł głowę: Jako w sadzie stoją śliwy, Tak tu gaj był jagodowy. [...] „A król podparł boki oba: – Tu się państwo me zaczyna: Jakże waści się podoba?...” Na znak króla, jego dzieci, leśny dwór liczący: siedmiu braci królewiczów i pięć siostr, panien Borówczanek zbierał jagody dla Janka. „Wrócił, cicho stanął w progu. Mama śpi? – To chwala Bogu! Złoty jaskrów narwał w dzbanek, Kwieciami potrząsał obrus biały. A tuż obok filiżanek Dwie krobeczki jagód stały. Zaś napisał na arkuszu: „Mojej Mamie zdrowia życzę!” Nad tym, pełen animuszu, Wymalował królewicze, A zaś niżej jak róż wianek Dał pięć panien Borówczanek. Jak się mama ucieszyła...

Polecenie do wykonania: Spośród wielu różnych postaci rozpoznaj bohaterów, którzy pomogli Jankowi w nazbieraniu jagód.

Morał płynący z bajki: Bajka ukazuje, że wyrazem miłości i życzliwości jest pomaganie innym i pamięć o nich. Krasnoludki pojawiające się w bajkach są symbolicznym wyrazem ludzkich marzeń o życzliwości. W utworze Marii Konopnickiej mały Janek też działa w tajemnicy niczym krasnoludek albo dobry duszek. Jego dobrym intencjom sprzyja bór wraz ze swoimi siłami. Należy również sprawiać swoim bliskim przyjemności, miłe niespodzianki.

Stanowisko 3: O królowie zaklętej w żabę – Józef Gliński

Opis stanowiska: To rodzaj puzzli, w których zadaniem dzieci jest skompletowanie atrybutów księżniczki. Po wybraniu wszystkich właściwych elementów uruchamia się prezentacja: żaba zamienia się w księżniczkę.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Był sobie król i miał trzech synów. Oznajmił, że ten zostanie jego następcą, który przyprowadzi najwspanialszą żonę. W tym celu, zdając się na los, królewicze wystrzelili strzały w trzech kierunkach. „Gdzie, którego strzała padnie, [...] tam znajdzie żonę”. „Najmłodszy królewicz [...] ujrzał swą strzałę na środku bagna, a na niej zielona żabka siedziała”, która rzekła: Weź mię sobie za żonę [...] bo przyznaj przyjacielu, żeś strzelił z wieży w tym celu. By ci lotna twoja strzała wierną żonę ukazała. Przenieś mię skrycie do twego mieszkania i nie pokazuj nikomu”... Gdy królewicze zostali wezwani do przedstawienia żon, żabka zaśpiewała: „Wiatry wiejące, wiatry szumiące Z czterech stron świata pospieszcie I wszystkie tłumnie pędząc wprost ku mnie Na skrzydłach waszych przynieście: Mą piękność cudną, Młodość ułudną, I wszystkie moje, Kosztowne stroje, Abych mojego Męża lubego Mile zdumiła, Wzrok zachwyciła”. Wtedy siedem dziewic się zjawiło, które wypowiedziały jakieś tajemnicze słowa. I oto żabia skóra opadła. Pojawiła się panna, piękność niesłychana, przez matkę czarodziejkę Światłowidę w żabiej skórze przed wrogami śmiertelnymi ukrywana. Królewicz za radą ojca wrzucił skórę do ognia, wtedy królowna uciekła jako kałca. On w świat za nią wyruszył. Dała mu się złapać dopiero, gdy niebezpieczeństwo minęło.

Polecenie do wykonania: Skompletuj atrybuty księżniczki zaklętej w żabę.

Morał płynący z bajki: Bajka ukazuje, że miłość to trudna sztuka, ważną rolę odgrywa w niej z jednej strony wola, a z drugiej – los. Związana jest z ryzykiem, niepewnością, oczekiwaniem. Wymaga cierpliwości, zdecydowania i odwagi. Ponadto bajka w sposób symboliczny ukazuje, że pozory mylą.

Stanowisko 4: Kwiat paproci – Józef Ignacy Kraszewski

Opis stanowiska:

Zwiedzający podejmują tu decyzję, czy zerwany kwiat paproci zabrać ze sobą, czy zostawić na miejscu. Umieszczenie go w jednym z dwóch otworów aktywuje projekcję ilustrującą morał płynący z bajki. Zobaczymy głównego bohatera w otoczeniu rodziny lub, jeśli zdecydował się zabrać kwiat, ujrzemy smutnego, opuszczonego chłopczyka.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku:

Opowiadają, że kto nocą Świętego Jana znajdzie kwiat paproci, ten szczęście mieć będzie. Pewnemu chłopakowi o imieniu Jacuś udało się zerwać ów kwiat, który rzekł: „– Kto mnie ma, ten z nikim i nigdy szczęściem dzielić się nie może”. Pomyślał „– byle mnie dobrze było...”. Zamieszkał w pałacu. Myślał „– gdybym mógł posłać ojcu i matuli, braciom i siostram, choć jedną garść tego bogactwa”. Pojechał do domu i do matki zawołał, że to on, Jacuś. Matka go nie poznała „– Jacuś miał serce pocziwie i nie chciałby szczęścia, którym nie mógłby się podzielić ze swoimi”. Gdy wrócił za rok od brata, usłyszał, że matka jest chora, a ojciec zmarł. Po kolejnym roku spotkał żebraka, od którego dowiedział się, że wszyscy umarli z biedy, głodu i choroby „– Z mojej winy zginęli – rzekł w duchu – niechże i ja zginę”. Wtedy „ziemia się otworzyła i zniknęła, a z nim nieszczęsny kwiat paproci”.

Polecenie do wykonania: Jak twoim zdaniem powinien zachować się mały chłopiec? Należy zerwać kwiat paproci i zabrać go ze sobą czy zostawić go na miejscu?

Morał płynący z bajki: Bajka uczy, że bogactwa bez miłości nie mogą zapewnić szczęścia. Nie jest szczęśliwy ten, kto nie dzieli się z innymi ludźmi, a szczególnie z bliskimi. Gdy osiągniesz bogactwo i żyjesz w dostatku, umiej mądrze dzielić się z innymi. Umiej współczuć, naucz się być wrażliwym. Ta umiejętność jest wyrazem mądrego korzystania z życia.

Stanowisko 5: Spóźniony słowik – Julian Tuwim

Opis stanowiska: Sensoryczna zabawa oparta o dźwięk pokazuje zwiedzającym, jak ich decyzje wpływają na relacje z innymi. W przestrzeni stanowiska zostały zaprojektowane tuby działające jak instrumenty muzyczne. Zwiedzający dmuchają/gwizdzą w nie. W zależności od tego, które tuby wybiorą, Pan słowik wraca do żony lub decyduje się koncertować dalej. Przestrzeń nad głowami zwiedzających zostanie ożywiona poprzez prezentacje świetlne.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Płacze pani słowikowa w gniazdku na akacji, Bo pan słowik przed dziewiątą miał być na kolacji. Tak się godzin wyznaczonych pilnie zawsze trzyma, a tu już po jedenastej a słowika nie ma! Wszystko stygnie: zupka z muszek na wieczornej rosie, Sześć komarów nadziewanych w konwaliowym sosie. Motyl z różną, przyprowadzony gęstym cieniem z lasu, A na deser tort z wietrzyka w księżycowym blasku. Może mu się co zdarzyło? Może go napadli? Szare piórka oskubali, srebrny głosik skradli? [...] Nagle zjawia się pan słowik, poświstuje skacze... „Gdzieś ty latał? Gdzieś ty fruwał? Przecież ja tu płaczę!” A pan słowik słodko ćwierka: wybac, moje złoto, Ale wieczór taki piękny, że szedłem piechotą.

Polecenie do wykonania: Sprowadź Pana Słowika do domu. Zapamiętaj kombinację i spróbuj ją wygwizdać we właściwej kolejności.

Morał płynący z bajki: Bajka ukazuje, że we wspólnym życiu, w rodzinie, a szczególnie w małżeństwie należy umieć wykazywać się wrażliwością i liczyć się z uczuciami innych. Bądź empatyczny, staraj się zrozumieć drugą osobę, szanuj pracę i uczucia innych.

ŚCIEŻKA ODWAGA (żywiol powietrza): – opisywana przez piktogram niedźwiedzia – rozumiana jako waleczność, dzielność, wytrwałość.

Stanowisko 1 : Stefek Burczymucha – Maria Konopnicka

Opis stanowiska: Goście parku, podążając za dźwiękiem, mają znaleźć zwierzątko, które przstraszyło Stefka. W przestrzeni zostało ukryte stanowisko emitujące dźwięk, a zadaniem zwiedzających jest jego odnalezienie. Stając na punkcie aktywnym, wyłączamy dźwięk, jednocześnie aktywując prezentację. W warstwie multimedialnej widzimy uciekającą myszkę.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: O większego trudno zucha, Jak był Stefek Burczymucha, – Ja nikogo się nie boję! Choćby niedźwiedź... to dostoję! Wilki?... Ja ich całą zgraję Pozabijam i pokraję! Te hieny, te lamparty To są dla mnie czyste żarty! A pantery i tygrysy Na sztyk wezmę u swej spisy! Lew!... Cóż lew jest?! – Kociak duży! Naczytałem się podróży! [...] Aż raz usnął gdzieś na sianie... Wtem się budzi niespodzianie. Patrzy, aż tu jakieś zwierzę Do śniadania mu się bierze. Jak nie zerwie się na nogi, Jak nie wrzaśnie z wielkiej trwogi! Pędzi jakby chart ze smyczy... - Tygrys, tato! Tygrys! – krzyczy. – Tygrys?... – ojciec się zapyta. – Ach, lew może!... Miał kopyta Straszne! Trzy czy cztery nogi, Paszczę taką! Przy tym rogi... – Gdzie to było? – Tam na sianie. – Właśnie porwał mi śniadanie... Idzie ojciec, służba cała, Patrzą... a tu myszka mała Polna myszka siedzi sobie I ząbkami serek skrobie!...

Polecenie do wykonania: Pomóż tacie Stefka odnaleźć zwierzątko, które przstraszyło małego chłopca. Znajdź je w terenie.

Morał płynący z bajki: Wiersz Marii Konopnickiej uczy, że pyszałkowatość, chępliwość oraz próżność nie są dobrymi cechami człowieka. Pewne sytuacje weryfikują bowiem nasze przechwałki. W przypadku Stefka okazało się, że jego odwaga była wymyślona, chłopiec przstraszył się bowiem małej myszy.

Stanowisko 2 : Złota kaczka – Artur Oppman

Opis stanowiska: Tutaj zwiedzający muszą pokonać drogę do skarbu, która wiedzie przez zawity, mroczny labirynt. Podążając w labiryncie za pojawiającym się co jakiś czas migającym światełkiem, docierają do rozwiązania zadania. Stanowisko prowadzi również do Planetarium.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Po kwadransie drogi wylaź szewczyk do piwnicy wielkiej, sklepionej, z jeziorkiem pośrodku [...], a na nim złota kaczka pływa. [...] z kaczki czyni się precudna dziewczica: królowna [...], która mówi do niego: – Uzyskasz skarby, jakich nikt na świecie nie ma [...]. Oto masz kieszkę, w niej sto dukatów; przez dzień jutrzejszy musisz je wydać, [...] dla siebie samego; nic ci z tego złota dać nikomu nie wolno! Pamiętaj. [...] Co tu robić – myśli sobie – chyba się odziać, jak panicz. Poszedł na Świętojerską, do sklepów z odzieżą, kupił sobie kapelusz, ubranie. [...] Potem wstąpił do gospody. [...] Pojechał końmi do Wilanowa. Bryczkę wynajął [...]. Dał dukata odźwiernemu przy parku. Chodził po ogrodzie. [...] Pora powracać! I znów jest w Warszawie. Gdzie wydać pieniądze? [...] Późna już pora. Czasu do wydania pieniędzy niewiele. A gdy tak idzie, na rogu zaułka starzec stoi zgarbiony. Panie – powiada – drugi dzień mija, gdy nic w ustach nie miałem. Starym żołnierz, paniczu. Wyciągnął Lutek garść złota, dał starcowi. Mignęła przed oczami Lutka księżniczka i rzekła – Nie dotrzymałeś obietnicy [...]. Ocknął się rankiem bez grosza [...]. Ale też od tego czasu wiodło mu się, jak nigdy. Wyzwolił się na czeladnika, niebawem majstrem został, ożenił się z panienką piękną i zacną, dzieci wychował – i żył długie lata w zdrowiu, w dostatku i w szczęściu.

Polecenie do wykonania: Podążając za magicznym światłem, pokonaj mroczny labirynt, na końcu którego znajduje się ukryty skarb.

Morał płynący z bajki: Mimo że legenda ta zwraca uwagę na kilka istotnych wartości, a szczególnie na potrzebę dzielenia się z innymi, to my kładziemy nacisk na jej aspekt związany z odwagą. W legendzie ciemne lochy wymagają od śmiałka odwagi, by do nich wejść. Jednocześnie wejście do jaskini strzeżonej przez duchy i upiory ciemnej czeluści jest metaforą zmierzenia się również z innymi życiowymi przykrymi sytuacjami. Z tego wynika morał, że aby coś osiągnąć, człowiek niejednokrotnie musi pokonać lęk. By coś zmienić w swoim życiu, często musimy zrobić odważny krok w to, co mroczne i nieznanne.

Stanowisko 3 : Żelazne trzewiczki – Hanna Januszewska

Opis stanowiska: Zwiedzający poprzez doświadczenia sensoryczne poznają bohaterów, którzy pomogli Jasnowłosej w drodze do ukochanego.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: – Nie sierzdźcie się, dobrodzieju. Jestem Jasna. W żelaznych trzewiczkach wędruję, żelaznym kosturem się podpieram, do żelaznego saganka tży wyplakuję – miłego mego szukam. Spojrzy na nią olbrzym srebrzystym wzrokiem i rzecze: – Znam cię. Tyś miłego z zaklęcia wybawić chciała, a miłość do ojca była ci swatem. Tyś słuchała wdzięcznych piosenek, z miłym w chacie siedząc, a jam ich nad wsią wędrując słuchał. Tyś dobra córka, jam dobry syn. [...] Rankiem podziękowała Jasna za nocleg gospodarzom, a Miesiąc rzecze: – Wyjaśnić ci nie mogę, gdzie jest twój miły. Ale idź wytrwale, ciągle naprzód. Dojdiesz na rozstaje. Tam mój kum Wiatr mieszka. On wszędy wieje, wszędy się wciska. Jego się zapytaj.

Polecenie do wykonania: Połącz doświadczenia sensoryczne z bohaterami z bajki.

Morał płynący z bajki: Czasami popełniamy błędy. Zawsze jednak możemy próbować je naprawić. Baśń przedstawiona przez Hannę Januszkowską uczy, że dzięki wytrwałości, odwadze i dzielności możemy osiągnąć zamierzony cel. Jednocześnie liczne próby Jasnowłosej symbolizują trudy naszego życia.

Stanowisko 4 : Szklana góra – Kazimierz Władysław Wójcicki

Opis stanowiska: Na tym stanowisku zwiedzający muszą wykazać się sprytem, zręcznością i odwagą. Mają do pokonania tytułową „Szklaną górę” Kazimierza Władysława Wójcickiego. Na drodze do księżniczki spotykają różne trudności, strachy, potwory, pojawiające się w warstwie multimedialnej. Należy je wyłączyć. Stając na wyznaczonych punktach, dezaktywujemy je, dzięki czemu możemy dalej zmierzać do celu.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Na wysokiej szklanej górze stał zamek cały złoty, a przed zamkiem była jabłoń, na jabłoni złote jabłka. Kto by te złote jabłko urwał wszedłby do złotego zamku, a w srebrnej jednej komnacie ukryta była królowna zaklęta, dziwnej urody. A miała skarby niezrachowane, piwnice pełne drogich kamieni i w izbach zamku skrzynie ze złotem. Wielu się zbiegało rycerzy od dawna, lecz na próżno siłowali, by się wedrzeć na tę górę. Na koniu ostro podkutym niejednen darł się daremnie i z połowy stromej góry z ciężkim szwankiem spadał nazad. Łamali ręce, nogi i karki. Piękna królowna z jednego okna patrzyła z żalem, jak próżno tacy rycerze dorodni na dzielnych koniach darli się na górę! Widok królowny zagrzewał serca. Zbiegali zewsząd ze czterech stron świata, a biedna dziewczica już lat siedem daremnie wygląda zbawcy!

Polecenie do wykonania: Wykazując się sprytem i odwagą, pokonaj szklaną górę i znajdź drogę do Księżniczki.

Morał płynący z bajki: Bajka uczy, że na każdego z nas w życiu czeka wiele niebezpieczeństw. Trudno dostępną szklaną górę możemy odczytywać jako życiowe wyzwania, które da się jednak pokonać dzięki sprytowi, wytrwałości i odwadze.

Stanowisko 5 : Skarb ukryty – Roman Zmorski

Opis stanowiska: Zadaniem zwiedzającego jest znalezienie ukrytego skarbu. Klucząc w mrocznej przestrzeni opuszczonych ruin, musi uważać, aby nie rozżłóścić upiora strzegącego skarbu.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Minęli ciemną kaplicę i znowu na rozkaz upiora otwały się jej podwoje. Kiedy pośrodkiem smętarza wąską przechodzili ścieżką, Jan widział w lewo i w prawo gromady duchów powstające z mogił: jedne kłęwały przy krzyżach swoich, modląc się z cicha – drugie, siadłszy na mogiłach, jęczały i łkały smutnie – a upiory i strzygi biegly za smętarz z ludzi krew przez noc ssać. Z smętarza zwyczajną drogą kroczył potępieniec ku dworowi i ominąwszy gumna, wszedł do sadu, a wreszcie między zwaliska lamusa. – Otwórz się! – zawołał umarli i ogromny kamień leżący u wnijscia odwalił się na bok, odkrywając zbutwiałe schody piwnicy. Nieboszczyk przodem, parobek śmiały za nim, weszli do pustego sklepu, krwawym gorejącego światłem. Naokrąg ścian w kotłach, w garncach mnogich stały złote i srebrne pieniądze [...].

Polecenie do wykonania: Wykazując się odwagą, znajdź drogę do ukrytego skarbu.

Morał płynący z bajki: Bohater baśni wykazał się wielką odwagą, stając twarzą w twarz z umarłym. Dzięki tej cesze zdobył skarb, którym podzielił się z innymi.

ŚCIEŻKA MADROŚĆ, SPRAWIEDLIWOŚĆ (żywiot wody): – zostanie opisana piktogramem sowy. Wyraża umiarkowanie, mądrość, roztropność.

Stanowisko 1 : *Legenda krakowska o smoku wawelskim i ubogim szewczyku*

Opis stanowiska: Na przygotowanym stanowisku odwiedzający mogą zdecydować, którym z narzędzi pokonają Smoka Wawelskiego. Mają do wyboru: miecz, łuk, owieczkę, barana wypchanego siarką, kosz z jabłkami. Przesunięcie każdego z elementów znajdujących się na instalacji spowoduje inny efekt w warstwie multimedialnej. Kiedy wybieramy kosz z jabłkami, miecz czy łuk, w projekcji widzimy jedynie kurz czy dym wydobywający się z paszczy smoka. Kiedy wybierzemy barana wypełnionego siarką, w warstwie dźwiękowej słyszymy wybuch – odgłos pęknięcia smoka, efektem dźwiękowym będą towarzyszyć efekty świetlne.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Dawno temu, w Krakowie za panowania króla Kraka, w jamie pod grodem na wawelskim wzgórzu zadowonił się smok, który jeżeli nie przyprowadzano mu krów i baranów to porywał ludzi. Na mieszkańców Krakowa padł strach i choć znalazło się kilku odważnych rycerzy, którzy próbowali pokonać smoka, to niestety żaden z nich nie wracał żywy z jamy potwora. Król i poddani stracili nadzieję na ratunek, kiedy na dworze pojawił się ubogi szewczyk i zwrócił się do Kraka. - Królu, myślę, że mogę pokonać smoka. – Jeśli tego dokonasz – rzekł król – zostaniesz nagrodzony. Szewczyk zabił dorodnego barana, wypchał go siarką, dokładnie zaszył i podrzucił w pobliżu smoczej jamy. Wkrótce z grotu wyszedł smok, zobaczył i pożarł barana. Siarka ukryta w zwierzęciu zaczęła palić jego wnętrzności, powodując ogromne pragnienie. Smok zaczął pić wodę z Wisły. Wydawało się, że jeszcze chwila i wypije całą rzekę! Nagle rozległ się ogromny huk. Smok wypił tak dużo wody, że aż pękł, a pomysłowy szewczyk który podstępem pokonał smoka, został nagrodzony przez króla.

Polecenie do wykonania: Sprawdź, w jaki sposób dzielny Szewczyk pokonał smoka, i przesunąć właściwe elementy do paszczy potwora.

Morał płynący z bajki: Legenda uczy, że przeciwności pokonujemy sprytem, inteligencją, sposobem, a nie siłą. Bajka mówi, że okrutnego i silniejszego wroga można pokonać podstępem, rozumnym fortem. To wyraz mądrej strategii działania zarówno w życiu indywidualnym, jak i społecznym. Umiej postępować mądrze, wykorzystując przeciwko złu i przemocy rozumną strategię.

Stanowisko 2 : *Twardowski – Kazimierz Władysław Wójcicki*

Opis stanowiska: Zwiedzający, biorący udział w zabawie, wchodzi do wnętrza izby. Musi uważać i wykazać się sprytem, aby nie wejść do części, z której nie ma wyjścia i w której czyha na niego diabeł. Jest to nawiązanie do nieroztropności i pychy, którą wykazał się pan Twardowski, myśląc, że przechytrzył diabła. Atmosfera grozy podtrzymywana jest poprzez efekty dźwiękowe, dzwonki, projekcje świetlne, grę cieni. Kiedy zwiedzający trafi do wspomnianej przestrzeni, uruchamia się prezentacja pokazująca pana Twardowskiego porwanego na kogucie w kosmos. W ostatniej chwili bohater wykazuje skruchę, dlatego udaje się mu osiąść na Księżycu.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Twardowski to był szlachcic, bo po mieczu i kądzieli. Chciał mieć więcej rozumu, niż mają drudzy [...] i znaleźć na śmierć lekarstwo, bo nie chciało mu się umrzeć. W starej księdze raz wyczytał, jak diabła przywołać można, o północnej przeto dobie, cicho wychodzi z Krakowa, kędy leczył w całym mieście, i przybywszy na Podgórze zaczął biesia głośno wzywać". Gdy pojawił się diabeł, Twardowski podpisał krwią cyrograf, pod warunkiem, że do „duszy czart żadnego prawa nie ma, dopóki Twardowskiego w Rzymie nie ułapi”. „Wszystko, co jeno zażądał żywnie, miał na swoje zawołanie: [...] Złota miał zawsze by piasku”. Pewnego razu Twardowski znalazł się w karczmie, nie wiedząc, że nazywa się ona „Rzym”. Skoro próg przestąpił [...] „diabeł chciał go od razu porwać, wtedy Twardowski wziął ochrzczone dopiero dziecko na ręce. Czart widząc przeszkodę jednak znalazł sposób. „– Jesteś dobry szlachcic: zatem „Słowo szlachcica musi być pewne”. Twardowski, widząc, że nie może złamać szlacheckiego słowa, złożył w kołyskę dziecę, a wraz ze swym towarzyszem wylecieli kominem. „Lecą, coraz wyżej. Żal mu szczery serce ścisnął [...] i dobywszy głosu zanucił pieśń pobożną”. Skończył pieśń, zdziwiony patrzy, że w górę nie leci, że zawisł w miejscu, diabła nie widać. Starcy, odtąd wskazywali czarną plamkę na księżycu jako Twardowskiego.

Polecenie do wykonania: Bądź ostrożny i przewidujący, aby nie wejść do karczmy „Rzym”.

Morał płynący z bajki: Bajka opowiada, że mądrość nie polega tylko na wiedzy, inteligencji i przeważającej sile, lecz także na pokorze, namyśle, umiarkowaniu i rozeznaniu, co jest prawdziwym złem. Bądź nie tylko silny, lecz także pełen wrażliwości i namysłu, zrównoważony, pokorny wobec świata i ludzkich uwarunkowań.

Stanowisko 3 : *Szelmostwa Lisa Witalisa – Jan Brzechwa*

Opis stanowiska: Przytoczona tu bajka *Szelmostwa Lisa Witalisa* Jana Brzechwy uczy, że za kłamstwo, kręctwo, szachrajstwo spotka nas zasłużona kara. Zwiedzający na przygotowanej tablicy mogą zdecydować, jak powinien postąpić Lis Witalis. Odpowiadają na pytania, przesuując graficzne elementy. Jeśli poprzę postępowanie Lisa Witalisa, w warstwie multimedialnej w przestrzeni widzimy animację uciekającego Lisa Witalisa z obcętym ogonem.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: „Nie było w świecie lisa Ponad lisa Witalisa”. „Miał rozumu za dziesięciu, Toteż w każdym przedsięwzięciu Wprawiał w podziw swoim sprytem, Wyrobieniem znakomitym, Orientacją doskonałą I dowcipem, jakich mało! A miał w sobie tyle dumy, Jakby wszystkie zjadł rozum”. Dzięki pokrętnym sztuczkom Witalisa zwierzęta wybrały go na prezydenta „Upływały dni, tygodnie...Lis Witalis żył wygodnie, Łupił wszystkich, jak się dało, I korzyści miał niemało. Nikt spokoju nie miał w lesie: Ten przyniesie, ten odniesie, Ten usłuży, tamten poda, Nawet borsuk – wojewoda, Choć to bardzo dumna sztuka, Był u lisa za hajduka” Gdy już wreszcie lisi nierząd Klęską spadł na życie zwierząt, Wilk cichaczem, bez hałasu, Zwołał wielki wiec do lasu [...] I uchwalił wiec zwierzęcy, Że nie ścierpi tego więcej, Że lis broił co niemiara, Więc go musi spotkać kara. [Ostrzyżenie ogona] Ostrzyc... zniszczyć! O zbrodniarze! Jakżeż teraz się pokażę? [...] Rzeczywiście. Ogon lisa Zwiślał jak pałeczka tysa...

Polecenie do wykonania: Jak twoim zdaniem powinien postąpić Lis Witalis? Odpowiedz na pytania, przesuując elementy graficzne na tablicy.

Morał płynący z bajki: Bajka ukazuje, że mądrość to nie jest to samo, co spryt, inteligencja i fortele, szczególnie te używane w złej sprawie. Mądrość to umiejętność wybierania dobra, a także umiejętność obrony dobra przed złem, kłamstwem i oszustwem. Nie wykorzystuj swej inteligencji w złej sprawie. Umiej przeciwdziałać kłamstwu i cwaniactwu.

Stanowisko 4 : Janko Rzykant – Igor Sikirycki

Opis stanowiska: Zadaniem zwiedzających jest zbudowanie „domu” z przygotowanych przestrzennych elementów. Trudność polega na tym, aby elementy sprytnie dopasować tak, żeby konstrukcja się nie rozpadła.

Fragment bajki prezentowany na stanowisku: Na górze z piasku, koło strumyka, Dom wybudował Janko Rzykant. Zaczął tę pracę bez żadnych planów. Ludzie mówili: – wpraw się zastanów. Zanim fundament w piasku wykopiesz, Popatrz na strumień niemądry chłopie! Teraz co prawda strumień jest płytki, można w nim brodzić nie moczając tydki, Lecz kiedy wiosną topnieją śniegi, woda podmywa piaszczyste brzegi [...] A Janko na to : mili sąsiedzi, Kto ryzykuje, w kozie nie siedzi! Minęła zima, nadeszła wiosna I nagle woda w strumieniu wzrosła. Trudno uwierzyć, że taki strumień Tyle spustoszeń uczynić umie. [...] Na domiar złego zagrzało blisko zrywa się nagle wielkie wichrzysko [...] A woda huczy, zмага się z górką I już po chwili całe podwórko Jest jak ogromna mętna kałuża, w której powoli dom się zanurza [...] Od góry płonie, od dołu tonie, A Janko z wędką wciąż na balkonie [...] Wreszcie gdy spostrzegł, że dom się wali Westchnął: Ha, trudno, popłynę w balii Zabrać kanarki, wziąć parasolkę I pogwizdując wesołą polkę W balii wyruszył w podróż daleką, po tym strumieniu co stał się rzeką. [...] [Woda go niosła] aż nad przed wieczorem, balia przybiła do wsi pod borem Zewsząd ludziska zbiegli się tłumnie A Janko patrzy hardo i dumnie – No cóż, sąsiedzi? Strachy na Lachy Niech tylko dobrze podeschną piachy W tym samy miejscu, z nowym zapałem Dom wybuduję taki jak miałem.

Polecenie do wykonania: Pomóż Jankowi zbudować dom, dopasowując do siebie przestrzenne elementy.

Morał płynący z bajki: Wiersz ukazuje, że mądrość polega na zrównoważeniu, umiejętności namysłu i planowania. Budowle, podobnie jak życie, buduj w oparciu o wiedzę i umiejętności. Planowanie powinno być zrównoważone.

Stanowisko 5: Brat ubogi i brat chciwy – Józef Lompa

Opis stanowiska: Do zwiedzających należy decyzja czy podzielić się bogactwem z bliskimi i przyjaciółmi czy zostawić wszystkie kosztowności dla siebie. Na przygotowanym stanowisku uczestnik zabawy może zdecydować czy worek złota umieścić przy wizerunku rodziny i przyjaciół czy Chłopa. Konsekwencje decyzji zwiedzającego zobrazowane są w warstwie multimedialnej poprzez proste namiacje.

Prezentowany fragment bajki na stanowisku: W jednej wsi mieszkało dwóch braci rodzonych, jeden był bogaty, drugi ubogi. Bogaty byłby może czasem ugęszczał do ubogiego, gdyby mu żona złośliwa nie była przeszkadzała. Gdy ubogi szedł po drzewo do lasu, żona dała mu pół bochenka chleba i pół gomółki sera ledwie dla biednych dzieci garść mąki zostało. Kiedy po skończonej pracy usiadł, by się posilić, nadszedł niewielki chłopiec w czarnej sukmanie [...]. Podzielił się chlebem i serem z nieznanym. A kiedy już zjedli, tamten rzekł, by ubogi wypowiedział trzy życzenia, które się spełnią. Walek zażyczył sobie, by swarliwa sąsiadka odtąd z nim w zgodzie żyła. Drugim jego życzeniem było, by pogodził się z nim brat, który już 7 lat u niego nie był. A trzecim życzeniem było, by pusta skrzynia na zboże znajdująca się na strychu wypełniła się dukatami. [...] Bogaty brat po naradzie z żoną wybrał się z chlebem i serem do lasu i podobnie jak brat ubogi spotkał chłopka, z którym się podzielił, a ten powiedział, że spełni mu się trzy życzenia. Najpierw nieufnie aby wypróbować, czy chłopiec mówił prawdę, zażyczyli, by ich krowa siwula odzyskała rogi. Żona sprawdzając, czy rogi mocno siedzą, uknęła siwuli jeden róg. Na co rozgniewany mąż wypowiedział życzenie, by ten róg jej przrósł do głowy. Gdy to się stało, nalegali na niego krewni żony, by odwrócił zaklęcie. Gdy pod naciskiem zgodził się na to, róg odpadł. Ale z żalu, że nie zyskał skarbu, powiesił się, a żona z rozpaczki utopiła się w studni.

Polecenie do wykonania: Zdecyduj czy worek z pieniędzmi Chłop powinien zostawić dla siebie czy podzielić się z rodziną i przyjaciółmi. Umieść kosztowności w jednym z otworów.

Morał płynący z bajki: Należy mądrze i powściągliwie korzystać z dóbr materialnych i bogactw. Trzeba zwracać uwagę na dobro innych ludzi. Należy dzielić się z innymi, a także być dla nich życzliwym i pomocnym. Będąc ostrożnym i przezornym, nie wolno być pamiętliwym. Nie należy hodować w sobie złych emocji. Mądrość polega na umiejętności wybierania tego, co dobre.

Proponowane powyżej stanowiska pozwalają na interakcję między uczestnikami zabawy. Zwiedzający wspólnie uczestniczą w zadaniach manualno-ruchowych, ucząc się współdziałania. Przekazywane w prosty sposób, na drodze indywidualnych doświadczeń i wyborów, wartości etyczno-moralne na długo pozostaną w pamięci odwiedzających. Ścieżki tematyczne prowadzą gości parku do magicznej fontanny. Tam będzie na nich czekać czekać pełne emocjonujących wrażeń wizualne przedstawienie, obejmujące projekcje na parze, mappingi na wodzie, projekcje świetlne, mające przenieść gości w krainę czarów, gdzie ożywa świat wyobraźni dzieci i dorosłych. W zależności od pory roku wizualizacje i proponowane aktywności będą się zmieniać, np. zimą powstanie ogród lodowy wraz z lodowiskiem, podczas świąt dzieci będą mogły udekorować choinkę. Miejsce to daje możliwość przygotowywania różnego rodzaju eventów w przyszłości. Podczas ciepłych miesięcy lodowisko zmienia się w kanał, po którym zwiedzający przepływają w łupince od orzecha do magicznej fontanny. Wzdłuż kanału wodnego została zaproponowana trasa rowerowo-wrotkowa.

W płatnej części parku zostało również zaprojektowane Planetarium, prowadzi do niego jedna ze ścieżek tematycznych: „Odwaga”. Do planetarium trafimy dzięki Złotej Kaczce, podążając za nią Labiryntem. Ścieżka ta prowadzi nas również do parku linowego. To zaaranżowana z wiatraków wykorzystujących energię wiatrową przestrzeń, gdzie zwiedzający mogą sprawdzić swoją sprawność fizyczną. Ścieżka „Praca” prowadzi do ogrodu warzywnego. Przykryty pięknymi pergolami ogród to miejsce, w którym zwiedzający ma szansę stać się ogrodnikiem. Z myślą o różnego rodzaju całorocznych aktywnościach edukacyjnych w ogrodzie została zaaranżowana szklarnia oraz ogród zimowy. W tej części parku znajduje się również mini zoo wraz z zagrodą, całość założenia nawiązuje do stylu nadnidziańskiego.

Podczas rozwiązywania zadań, zwiedzający angażują się w działanie grupowe. Dzięki prostym manualnym aktywnościom stają przed wyborami etyczno-moralnymi jednocześnie przenosząc się w magiczny świat bajek. Efekt ten uzyskujemy poprzez różnego rodzaju działania multimedialne, takie jak mapping, prezentacje świetlne, prezentacje filmowe, animacje. Efekty wizualne oparte są na pięknych ilustracjach polskich artystów i rysowników, np. Jana Marcina Szancera, Olgi Siemaszko, Janusza Stannego, Bohdana Butenki, Józefa Wilkonka, Mariana Walentynowicza. Dzięki wykorzystaniu nowoczesnych technologii oraz prezentacji „rozszerzonej rzeczywistości” projekt nie ingeruje w przyrodę, otoczenie naturalne. Takie rozwiązanie pozwala również na uczestnictwo w zabawie zwiedzającym, którzy aktualnie nie są zaangażowani w interakcję przy danym stanowisku, biorą oni bowiem udział w zabawie, oglądając efekty wyborów innych uczestników gry.

Załącznik B.1

NR POM.	NAZWA POMIESZCZENIA	WYMAGANA POWIERZCHNIA (na podstawie załącznika PROGRAM F-U)	PROJEKTOWANA POWIERZCHNIA
A. Budynek 1 - strefa wejściowa i kawiarnia			
1.	hall wejściowy wraz z recepcją(informacją)-	120 m2	120 m2
2.	kasy biletowe (dwie kasy)	10 m2	12 m2
3.	salka wielofunkcyjna	40 m2	40 m2
4.	kawiarnia	120 m2	115 m2
5.	zaplecze kawiarni	40 m2	40 m2
6.	zaplecze socjalne kawiarni	20 m2	20 m2
7.	zaplecze socjalne dla pracowników budynku i przewodników- (5 osób)	25 m2	25 m2
8.a.	pomieszczenie techniczne	25 m2	15 m2
8.b.	pomieszczenie gospodarcze i porządkowe-		10 m2
9.a.	Toaleta męska	40 m2	18 m2
9.b.	Toaleta damska		18 m2
9.c.	WC niepełnosprawni		4 m2
ŁĄCZNIE:		440 m2 NETTO	437 m2 NETTO
z	<i>Komunikacja</i>		<i>51,5Z m2</i>
B. ZAPLECZE GOSPODARCZE DLA OGRODU			
10.	magazyn drobnego sprzętu ogrodniczego	20 m2	20m2
11.	magazyn materiału roślinnego	20 m2	20m2
12.	garaż	40 m2	40m2
13.	zaplecze socjalne i toalety dla pracowników	40 m2	42m2
ŁĄCZNIE:		120 m2 NETTO	122 m2 NETTO
C. ZAPLECZE ADMINSTRACYJNO-BIUROWE			
14.	Pomieszczenia biurowe dla ok. 10 osób wraz z odpowiednim zapleczem sanitarnym i socjalnym	100 m2	92 m2
15.	archiwum	12 m2	12 m2
ŁĄCZNIE:		112 m2 NETTO	104 m2 NETTO
D. BUDYNEK INWENTARSKI			
16.	Mini zoo/zagrody	200 m2	198,5m2
ŁĄCZNIE:		200 m2 NETTO	198,5 m2 NETTO