

VIDA!

VIDA!

REVITALIZACE DĚTSKÉHO
SCIENCE CENTRA

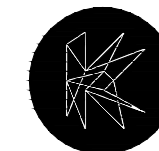
Architektonická studie
(kompletní návrh expozice)

OBSAH

1	OBSAH
2	TEXTOVÁ ČÁST
3	TEXTURY POUŽITÝCH MATERIÁLŮ
4	VIZUALIZACE
5	VIZUALIZACE
6	VIZUALIZACE
7/8	SITUACE 1:100
9/10	PODELNÝ ŘEZ DSC 1:100
11/12	POHLEDY NA DĚLIČI STĚNU 1:100
13	AXONOMETRIE
14	ZÓNY 1:150
15	ORIENTAČNÍ SYSTÉM 1:150
16	MOBILIÁŘ 1:150
17	PODLAHA 1:150
18	STROP 1:150
19	INŽENÝRSKÉ SÍTĚ 1:150
20	MOTORIKA 1:100
21	RAKETA
22	RAKETA – AXONOMETRIE
23	RAKETA – PŮDORYS 1:50
24	RAKETA – POHLEDY 1:50
25	RAKETA – POHLEDY 1:50
26	RAKETA – ŘEZY 1:50
27	MOTORICKÁ KOORDINACE SKÁKACÍ PANÁK, TWISTER 1:50
28	MOTORICKÁ KOORDINACE SČÍTÁNÍ A ODČÍTÁNÍ 1:50
29	MOTORIKA 1:50
30	STAVENIŠTĚ 1:50
31	MINI OPIČÍ DRÁHA 1:50
32	MINI OPIČÍ DRÁHA – PŮDORYS 1:50
33	MINI OPIČÍ DRÁHA – POHLEDY 1:50
34	MINI OPIČÍ DRÁHA – POHLEDY 1:50
35	MINISTAVENIŠTĚ
36	MINISTAVENIŠTĚ – PŮDORYS 1:20
37	MINISTAVENIŠTĚ – POHLEDY 1:20
38	PRSTOHRÁTKY 1:20
39	MOTORICKÉ HLAVOLAMY 1:50
40	OROMOTORIKA, HRANÍ SE SVĚTLY 1:50
41	VODNÍ SVĚT
42	VODNÍ SVĚT
43	VODNÍ SVĚT – PŮDORYS 1:50
44	VODNÍ SVĚT – POHLED 1:50
45	VODNÍ SVĚT – POHLED 1:50
46	ZAHRADA/FARMA
47	ZAHRADA/FARMA – PŮDORYS 1:50
48	ZAHRADA/FARMA – POHLEDY 1:50
49	ZAHRADA/FARMA – POHLEDY 1:50
50	ZAHRADA/FARMA – ŘEZ 1:50
51	OVOČNÝ SAD 1:20
52	OVOČNÝ SAD 1:20
53	ROK NA STROMĚ 1:20
54	OD NEJMENŠÍHO PO NEJVĚTŠÍ 1:20
55	ZÁHONKY 1:20
56	MLÁDATA 1:50
57	PROFESE – PŮDORYS 1.np 1:100
58	PROFESE – PŮDORYS 2.np, STŘECHA 1:100
59	PROFESE – POHLEDY 1:100
60	STAVAR/ARCHITEKT
61	STAVAR/ARCHITEKT – POHLEDY 1:50
62	STAVAR/ARCHITEKT – ŘEZY 1:50
63	KOMOROVÝ DRÁK 1:20
64	RESTAURACE/OBCHOD
65	RESTAURACE/OBCHOD
66	RESTAURACE/OBCHOD – POHLEDY 1:50
67	RESTAURACE/OBCHOD – ŘEZY 1:50
68	NEMOCNICE
69	NEMOCNICE – POHLEDY 1:50
70	NEMOCNICE – ŘEZY 1:50
71	ZÁCHRANÁŘ
72	ZÁCHRANÁŘ – POHLEDY 1:50
73	ZÁCHRANÁŘ – ŘEZY 1:50

74	POLICIE/HASIČI
75	POLICIE/HASIČI – POHLEDY 1:50
76	POLICIE – ŘEZY 1:50
77	HASIČI – ŘEZY 1:50
78	CENTRÁLNÍ PRVEK
79	CENTRÁLNÍ PRVEK – SCHÉMATA 1:50
80	CENTRÁLNÍ PRVEK – POHLEDY, ŘEZY 1:50
81	CENTRÁLNÍ PRVEK – POHLEDY 1:50
82	OBLÉKNI MĚ
83	OBLÉKNI MĚ 1:20
84	SEPARUJEME
85	SEPARUJEME 1:20
86	SMYSLY
87	SMYSLY – PŮDORYS 1:50
88	LES – ČICH, CHUŤ, HMAT
89	LES – ČICH, CHUŤ, HMAT 1:50
90	STROM VELKÝ 1:20
91	STROM MALÝ 1:20
92	JAK TO CHUTNÁ? – PŮDORYS 1:20
93	JAK TO CHUTNÁ? – POHLED, ŘEZ 1:20
94	JAK TO CHUTNÁ? – ŘEZ 1:20
95	OBJEV SVĚ SMYSLY : ČICH 1:20
96	OBJEV SVĚ SMYSLY : HMAT 1:20
97	OBJEV SVĚ SMYSLY : HMAT 1:20
98	SLUCH – PŮDORYS 1:20
99	SLUCH – KAPELA
100	KAPELA – POHLEDY 1:20
101	KAPELA – POHLEDY 1:20
102	KAPELA – POHLEDY 1:20
103	SLUCH – CO SLYŠÍŠ?/SLYŠÍŠ ROZDÍL
104	SLUCH – CO SLYŠÍŠ?/SLYŠÍŠ ROZDÍL 1:20
105	POTRUBNÍ TELEFON
106	POTRUBNÍ TELEFON
107	ZRAK – HRANÍ SE SVĚTLY
108	ZRAK – HRANÍ SE SVĚTLY – POHLEDY 1:50
109	ZRAK – VĚŽE
110	ZRAK HLAVOLAMY
111	VĚŽE – PŮDORYS 1.NP 1:50
112	VĚŽE – PŮDORYS 2.NP 1:50
113	VĚŽE – POHLEDY, ŘEZY 1:50
114	BATOLIŠTĚ – PŮDORYS 1:50
115	BATOLIŠTĚ – VSTUPY, BOTNIKY, SÁHNI SI
116	VSTUP DO BATOLIŠTĚ, BOTNIKY 1:50
117	RADIÁTOROVÁ STĚNA
118	RADIÁTOROVÁ STĚNA 1:50
119	MOTORICKÝ LABYRINT, KUTÁLENÍ
120	MOTORICKÝ LABYRINT, KUTÁLENÍ 1:50
121	MADLO
122	MADLO 1:20
123	POSKLÁDEJ OBRÁZEK
124	POSKLÁDEJ OBRÁZEK 1:20
125	BALANČNÍ PLOCHY 1 – VLNY
126	BALANČNÍ PLOCHY 1 – VLNY 1:20
127	BALANČNÍ PLOCHY 2 – LABYRINT
128	BALANČNÍ PLOCHY 2 – LABYRINT 1:20
129	TOTEM
130	TOTEM 1:20
131	TEE PEE TRÍDĚNÍ BAREV
132	TEE PEE TRÍDĚNÍ BAREV 1:20
133	TEE PEE PROPLÉTÁNÍ
134	TEE PEE PROPLÉTÁNÍ 1:20
135	TEE PEE VKLÁDAČKA
136	TEE PEE VKLÁDAČKA 1:20
137	KLIDOVÁ ZÓNA
138	KLIDOVÁ ZÓNA 1:50
139	REFERENČNÍ UKÁZKY – MOTORIKA
140	REFERENČNÍ UKÁZKY – VODNÍ SVĚT
141	REFERENČNÍ UKÁZKY – ZAHRADA
142	REFERENČNÍ UKÁZKY – PROFESE
143	REFERENČNÍ UKÁZKY – BATOLIŠTĚ

ZPRACOVATEL



KAMKABI.NET

KAMKABI.NET

Ing. arch. Radim Horák

Ing. arch. Roman Wintner

Ing. arch. Martin Szama

Ing. arch. Hana Horáková

Ing. arch. Tereza Zvolská

Kamenná čtvrť 570/6a
639 00, Brno

kudy@kamkabi.net

+420 775 242 747

www.kamkabi.net

prosinec 2021

TEXTOVÁ ČÁST

DSC se stává svébytnou součástí celé VIDA expozice.

Nová koncepce expozice v rámci DSC se skládá z pěti hlavních exponátních zón (Motorika, Vodní svět, Profese, Smysly, Batoliště) a ze zón neexponátních (klidová zóna, kojenecký koutek). Důraz při jejich rozmístování v rámci centra byl kladený na efektivitu fungování v prostoru a vůbec samotného prostoru, to vše s požadavkem na zachování některých již existujících exponátů.

S přihlednutím na lepší orientaci, kvůli rozdělení expozice do zón, navrhujeme nový orientační systém, který bude umístěný na podlaze. Neruší a zároveň je dostatočně poutavý, aby dokázal zaujmout návštěvníkovu pozornost. Říká mu, v které zóně se právě nachází, a vede jej do další zóny v rámci DSC. Každá zóna je definovaná jinou barvou. Barevnost jednotlivých zón se objevuje i na stínících roletách tvořících jednu stranu expozice. V prostoru expozice jsou navrženy čtyři infopointy pro možnost získání více informací o edukativním účelu zvolených exponátů.

Nový design a vylepšení stávající prolézačky vytváří raketu, která se tak stává novou dominantou a lákadlem při vstupu do prostoru DSC. Nově je doplněna o tunel Mléčné dráhy, přídatný modul s výhledem na Zemí, výhledku na svém vrcholu a o edukační prvky ve smyslu planet Sluneční soustavy. Celý prvek je doplněn i o Měsíc, který se vznáší pod stropem.

Prvními zónami, kde se ocitneme při nástupu do DSC, je «Vodní svět» a «Motorika». Jejich pozice jsou ovlivněné již existujícími exponáty, které zůstávají na svém místě.

Zóna «Motorika» je celá tematicky koncipovaná jako podzemní svět - svět štol, zlatokopů a hledačů drahokamů. Exponátní zóna je dělená na části hrubé a jemné motoriky. Zásadním prvkem části hrubé motoriky je «Důlní činnost» s různými druhy prolézaček, opičí dráhy... V rámci jemné motoriky si svoje kvality děti zlepšují i na exponátu ministaveniště, které je záměrně umístěné při přechodu do zóny «Profese». Doplnkovým scénografickým prvkem se stávají zavěšené drahokamy.

Sousedící «Vodní svět» nabízí svoje edukativní atrakce v rámci vylepšeného exponátu koryta. Kromě nového designu a exponátů zatrávňují prostor dekorace vytvářející iluzi podvodního světa zavěšené pod stropem. Jedná se například o bublinky a hejna ryb. V souvislosti s blízkostí vody je na rozhraní zón «Vodní svět» a «Profese» umístěná zahrada a farma s edukativními exponáty, od kterých přechází zóna «Profese» přímo do města.

Zóna «Profese» se stává centrem prostoru DSC. Domy, které reprezentují rozličná zaměstnání, využívají výškové možnosti pavilonu a vytváří i pomyslné 2NP, kde jsou jednotlivé budovy propojeny mosty ze sítí, z nichž je výhled na «Centrální prvek». Jednotlivé exponáty v zóně «Profese» jsou často situovány přímo v domech a jejich okolí.

«Centrální prvek» umocňuje jeho pozici v centru dění, mezi stavbami. Stává se pomyslným náměstím. Ide o mobilní prvek v podobě kruhového amfiteátru, který je možné několika způsoby rozložit a následně složit. Je možné jej použít jako amfiteátr při prezentacích, jako samostatné stoly s posezením (pomyslné tržiště) nebo je možné celé posezení kompletně odstranit a do centra města spustit «kokony» s hodinami, s pestrou škálou různých ciferníků (= meeting point). Celý prostor amfiteátru lze vizuálně oddělit od hlavní expozice prostřednictvím stahovatelného projekčního plátna zavěšeného na podhledu. Sedací části amfiteátru se v čase jeho nepřítomnosti uskládají do připravených prostor v rámci nového DSC.

Z města se dostáváme k lesu, kde máme dvě možnosti: zabočit do prémie a navštívit indiánský tábor (zóna batoliště) anebo pokračovat k tajemným smyslům.

V případě zóny «Smysly», jsme vedeni k jádru a k neuronu jako základnímu stavebnímu prvku nervové soustavy, umožňujícímu funkci našich smyslů. Je prostorově vizualizovaný hravým způsobem na sloupu a zároveň je v něm umístěný dataprojektor a světelný projektor, který umožňuje hru stínů. Od neuronu vedou jako scénografický prvek nervová zakončení do jednotlivých smyslových podzón. V případě sluchu se dostáváme do zvukově oddělené části «kapela». Zrak nás povede do magických věží s dalšími exponáty. Ostatním smyslům, které mají menší exponátní zastoupení, je věnovaný prostor v blízkosti jádra, v lese a v lesní chatrči.

Batoliště je umístěno se zřetelem na blízkost klidové zóny, kojeneckého koutku a parkoviště pro kočárky (viz dále v textu)... Je umístěno v intimnějším prostoru díky ohrazení stěnami z boků a částečným odcloněním «lesem». Jeho centrálním prvkem jsou tee-pee s několika exponáty a totem. Prostor je oddělený lavicí a nízkým plůtkem, který je zakončen «hrnečky» tvořený z různých hmatových materiálů s edukativním charakterem. Zajímavostí je i malý «včelí» labyrint, který je situovaný v blízkosti východu z exponátních zón.

Poslední částí návrhu jsou zóny neexponátní. «Klidová zóna» je situovaná záměrně mimo expozici, aby byla co nejméně rušena. Poskytuje měkký samostatný svět sám pro sebe. Je zamýšlena jako prostor bez edukačního charakteru. Část pod převýšenou částí slouží jako parkoviště kočárků, to je přístupné ze společných prostor mimo DSC.

«Kojenecký koutek» je zamýšlený společný pro oba expoziční prostory, uvnitř s možností rozdělení na dva. Vstup je situován ze společných prostor mimo DSC.

Nové DSC používá co nejvíce přírodní materiály - dřevo (překližku), kov, textilie. Barevně se odlišuje od hlavní expozice, je více dětská, barevná. Využívá barevného spektra. Podlaha má novou barevnost, s odlišením dopadových zón, v místě batoliště je navržen koberec.

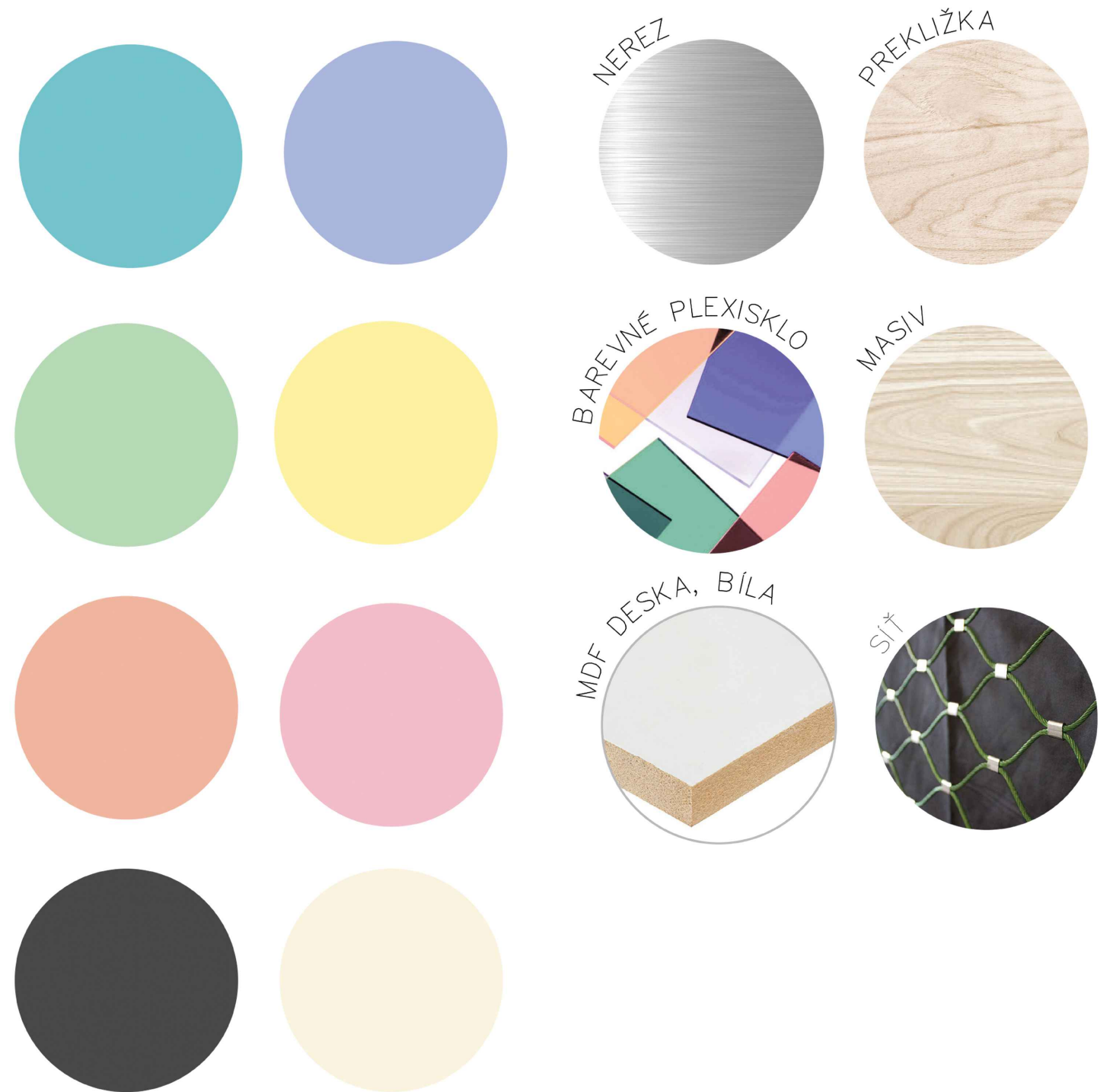
Celou scénografii podtrhává nové umělé osvětlení, které je rozděleno do tří základních okruhů - plošné nasvícení pro údržbu, scénické osvětlení a hladina panika se směry úniku. Díky lištám pod podhledem je možné osvětlení nastavit přesně dle požadavků. Osvětlení uvnitř exponátů je formou zařezovaných LED pásků s difuzorem. V klidové zóně se objevuje «hvězdná obloha».

K části exponátů je nutné přivést elektrické vedení, ať už pro jejich fungování, tak pro případné vnitřní nasvícení. V kojícím koutku a v zázemí budou nově umístěny elektrické zásuvky. Do míst s projekcí a k infopointům budou přivedena data, stejně tak k projekci ČT :D Uzavřené části (klidová zóna a «hudební pavilon») jsou doplněny o nucené odvětrání. «Vodní svět» má stávající připojení na přívod a odvod vody. Pro stávající prvky (kuličková dráha a sušička) je potřeba provést nové propojení s vedením v suterénu. Vstupy do expozice jsou napojeny na EPS celého centra.

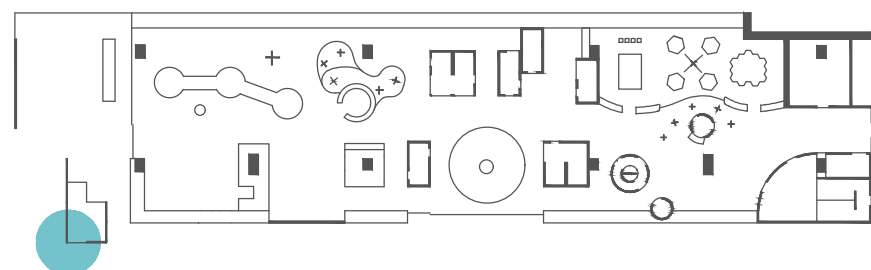
V další fázi je potřeba vyřešit s odborníkem na požární bezpečnost směry úniků, se specialistou na osvětlení provést přesné rozmístění světlidel včetně jejich intenzit atp.

Nové DSC používá co nejvíce přírodní materiály - masivní dřevo nebo překližku, kov, textilie... Barevně se odlišuje od hlavní expozice, je více dětská, hravá, barevná. Využívá barevného spektra. Podlaha má novou barevnost, s odlišením dopadových zón, v místě batoliště a „hudebním sále“ je navržen koberec.

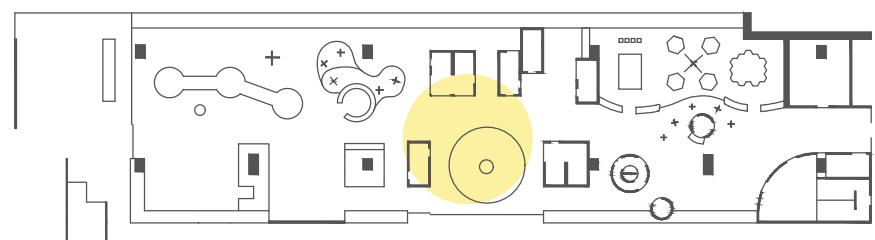
Primární barevnost celé nové expozice je navržena neutrálně, převažuje kombinací tmavě šedé (MDF v nástřiku) a březové překližky nebo masivního dřeva v přírodním provedení. Do toho se celým prostorem prolíná směs barev vytvářející barevné spektrum, kdy každou zónu reprezentuje jedna barva z něj.



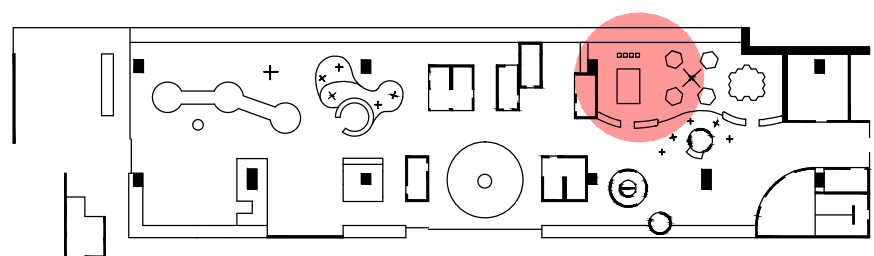
TEXTURY POUŽITÝCH MATERIÁLŮ



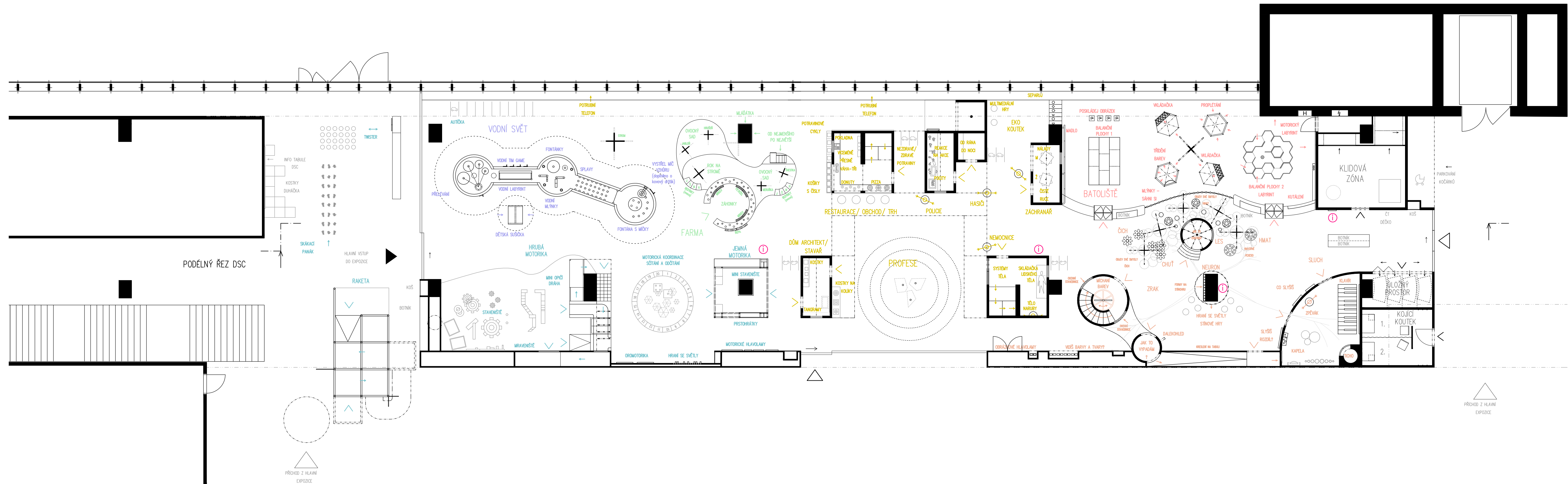
VIZUALIZACE EXPOZICE



VIZUALIZACE EXPOZICE



VIZUALIZACE EXPOZICE

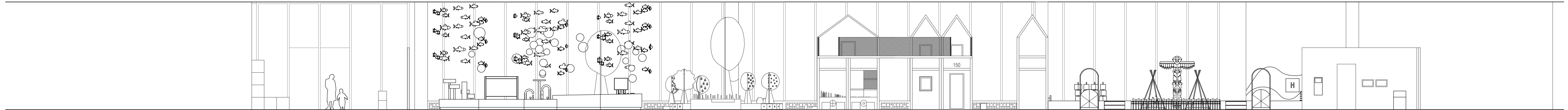
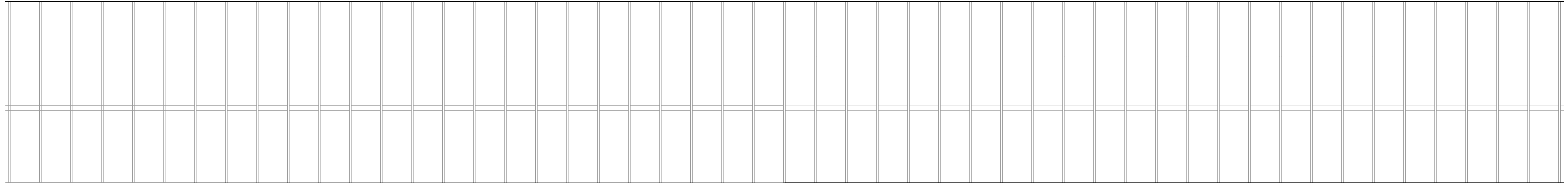


PODÉLNÝ ŘEZ DSC

PRÍCHOD Z HLAVNÍ EXPOZICE

PRÍCHOD Z HLAVNÍ EXPOZICE

SITUACE

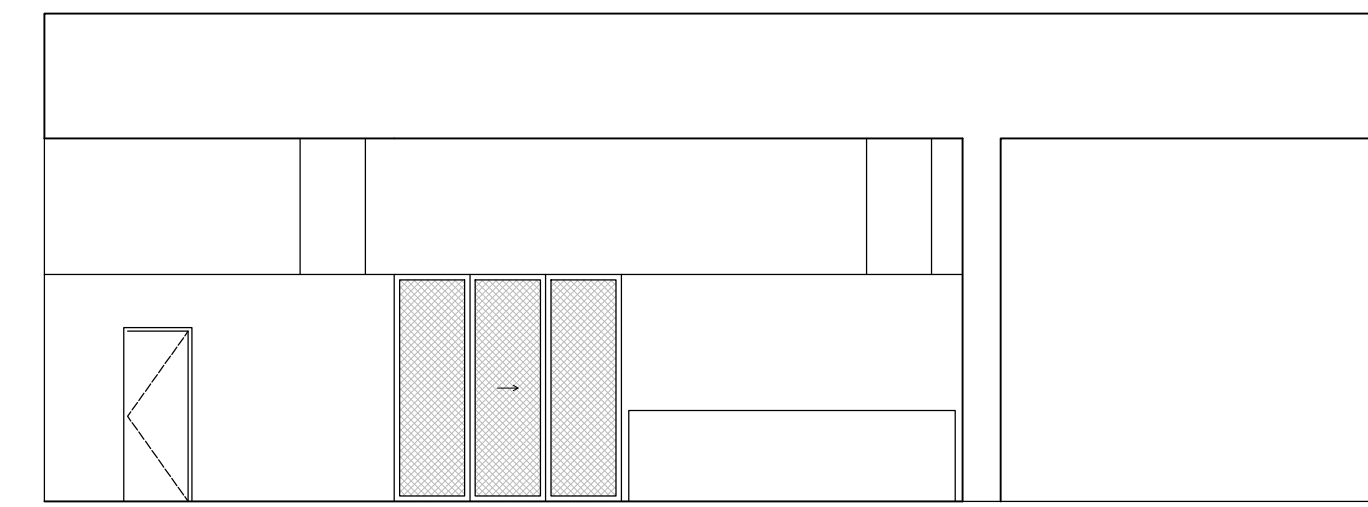


PODÉLNÝ ŘEZ DSC

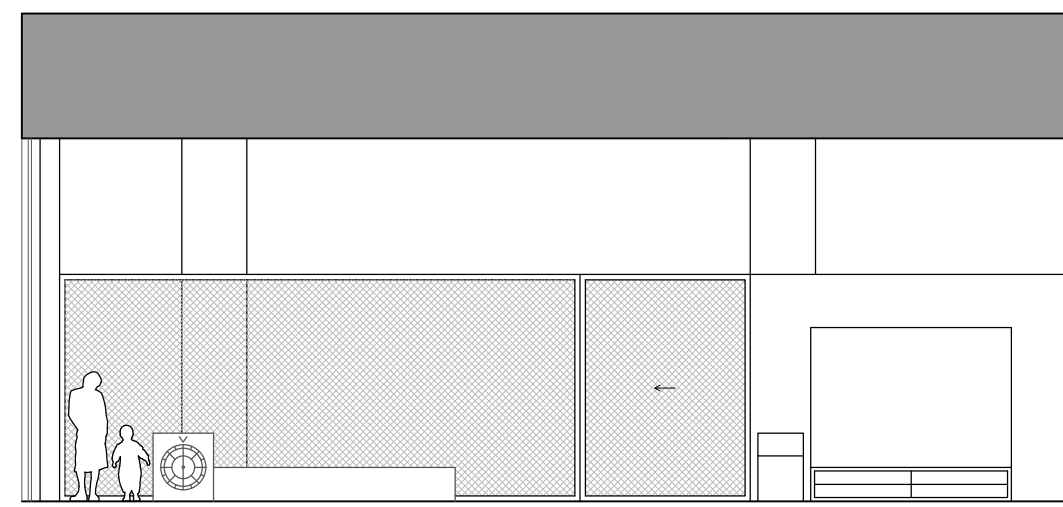
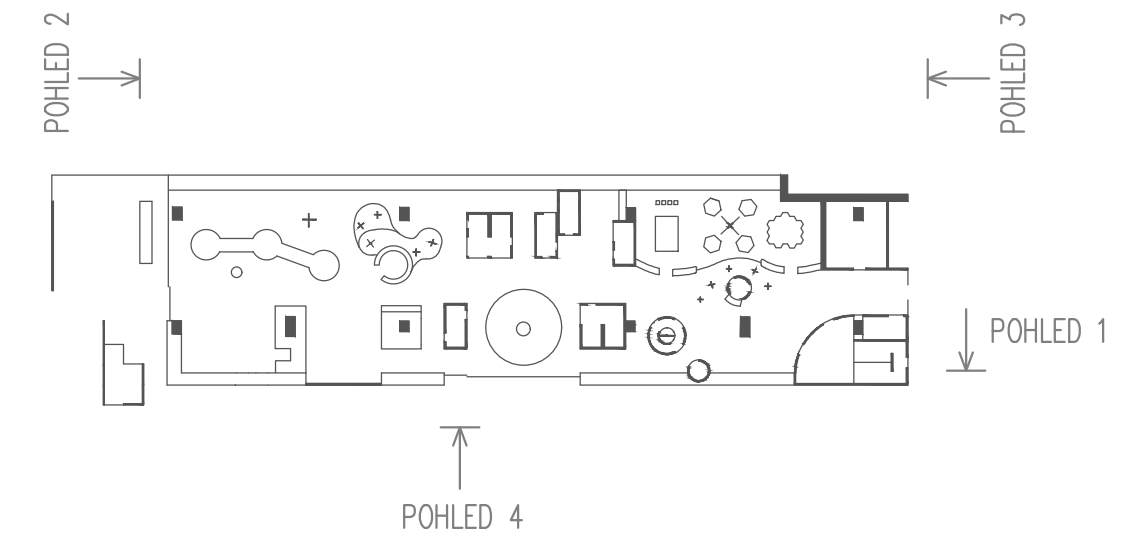
1:100 9 | 10
0 1 2 3 4 5



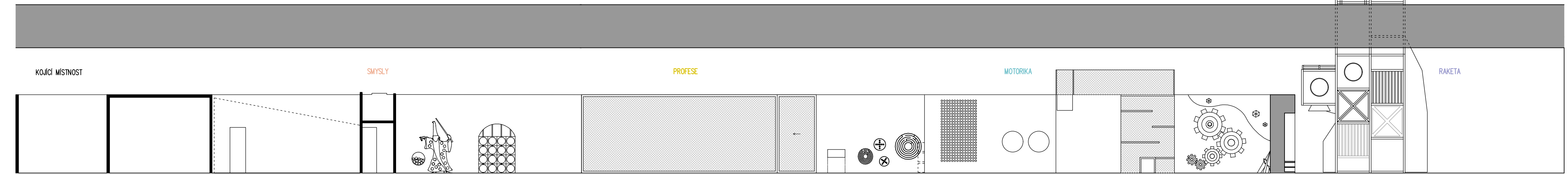
POHLED 4



POHLED 3

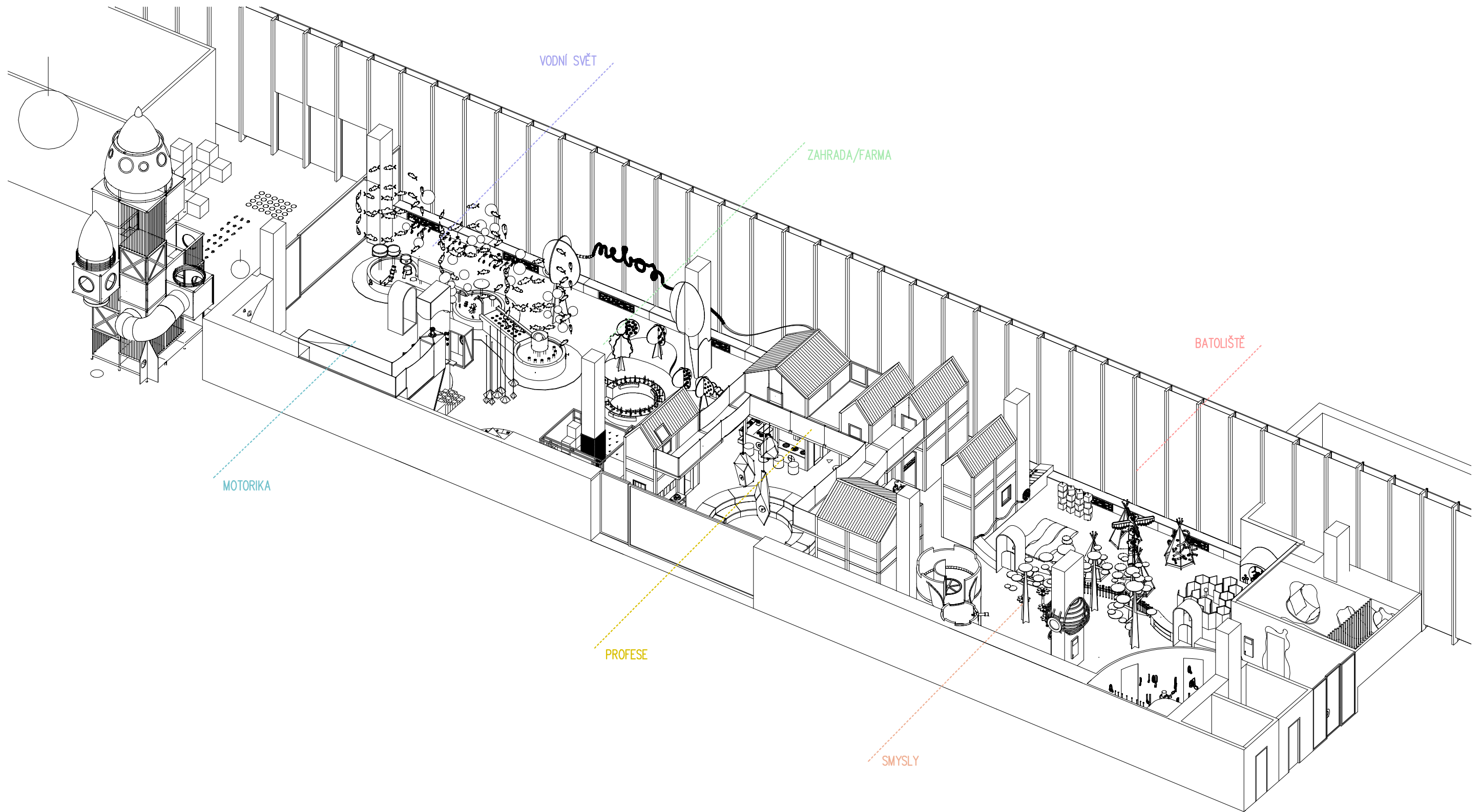


POHLED 3



POHLED 1

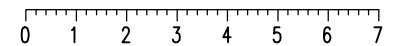
POHLEDY NA DĚLÍCÍ STĚNU

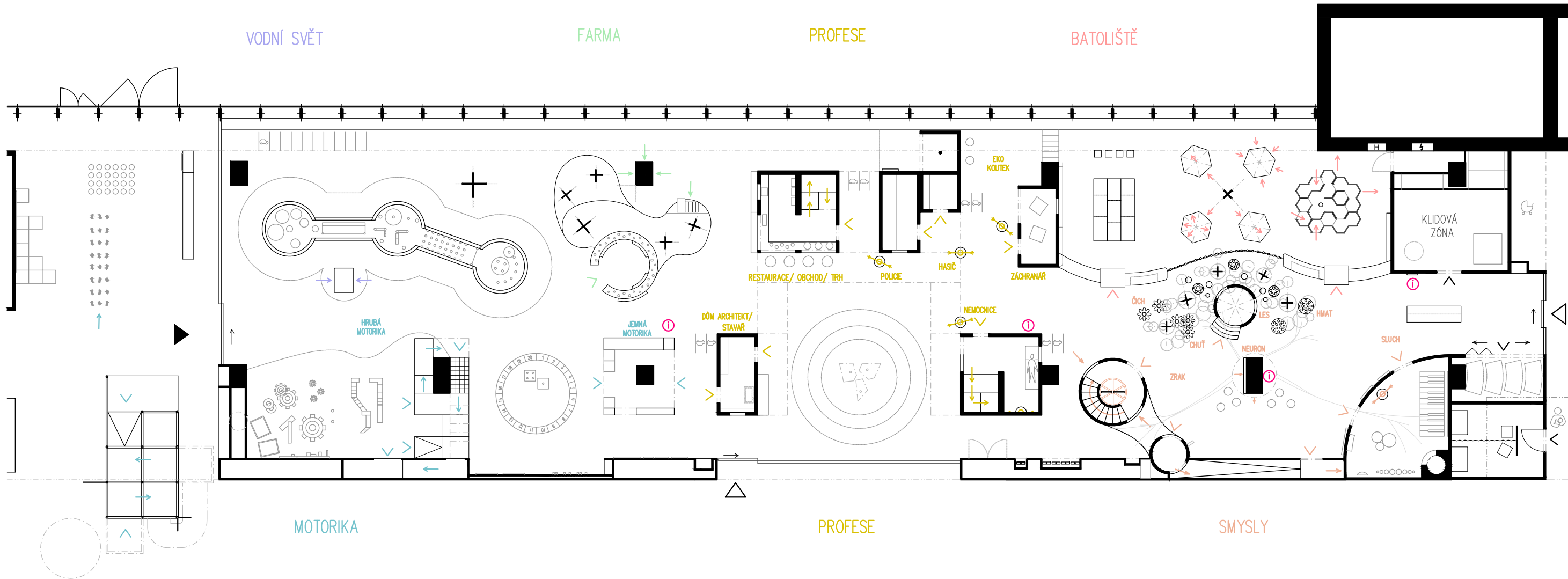
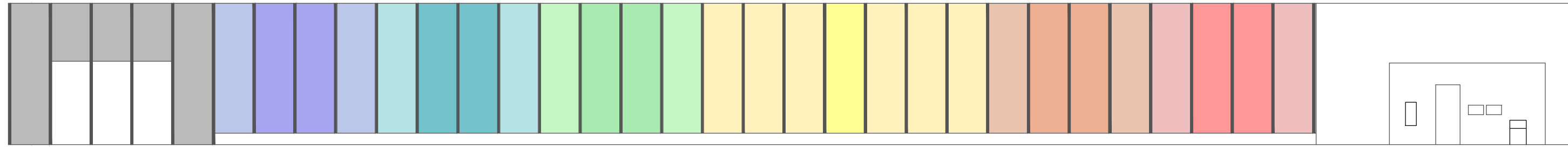


AXONOMETRIE

1:150

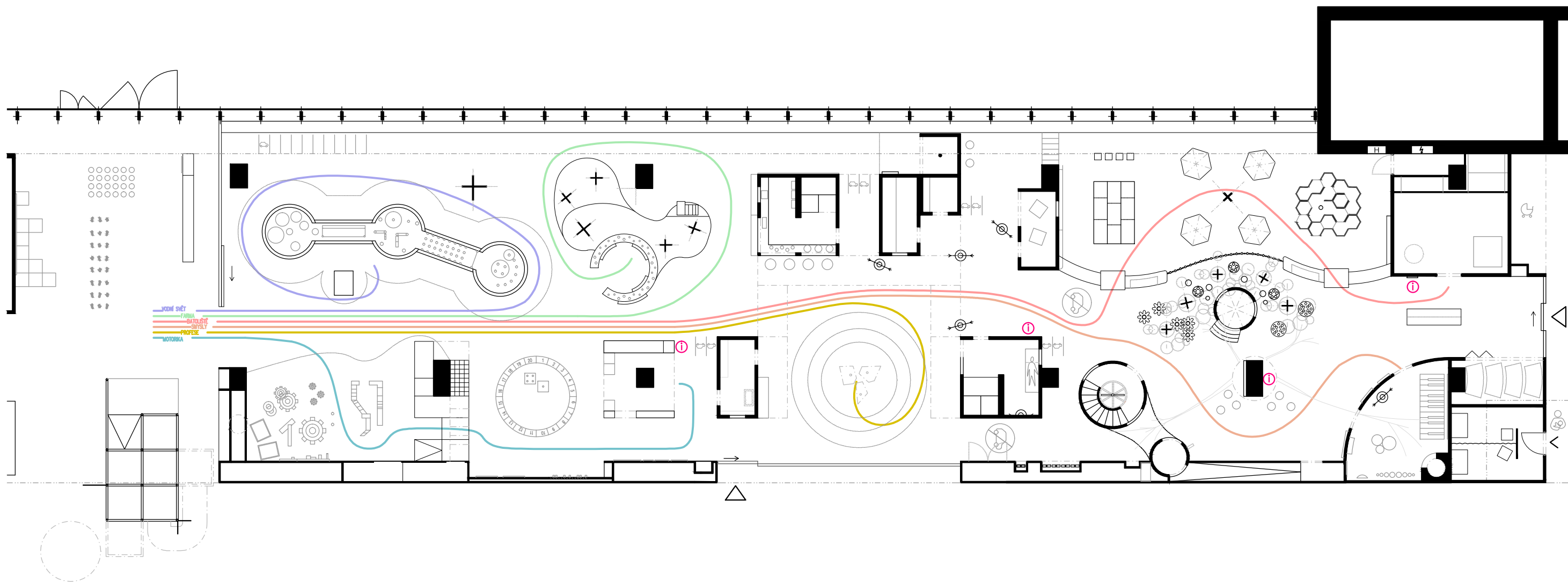
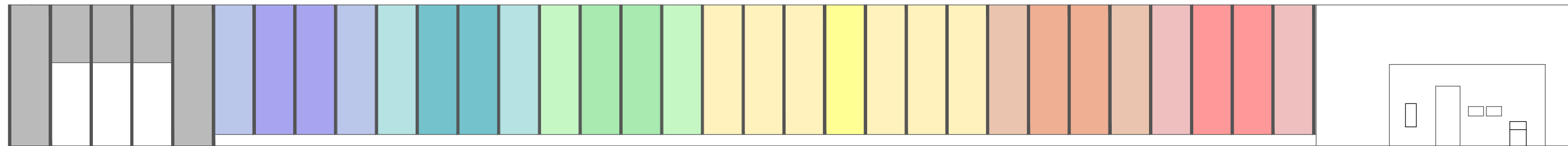
13





- parkování autíček
- parkování kočárků
- kojící místnost
- hlavní vstup do expozice
- podružné vstupy do expozice
- vstup do exponátu v jednotlivých zónách
- pohyb v rámci exponátu
- posuv

ZÓNY

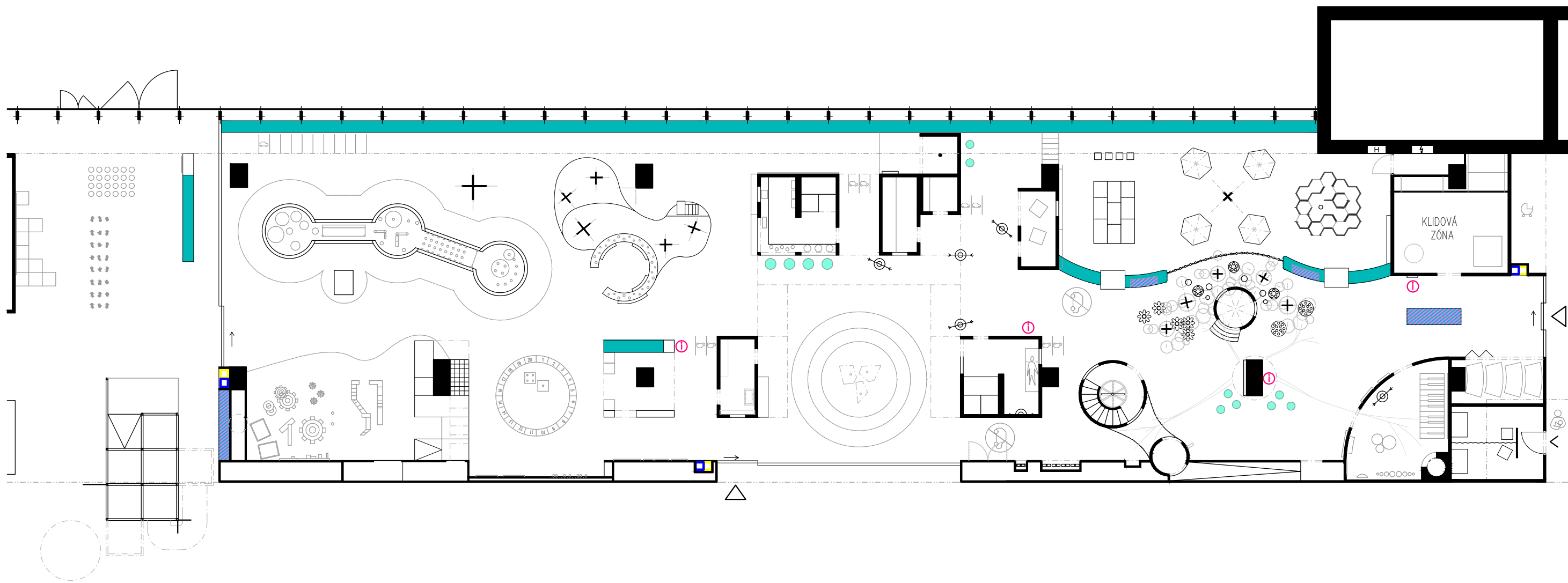





vodní svět
 farma
 profese
 smysly
 motorika

- | | | | | | |
|--|-------------------|--|------------------------|--|-----------------------------|
| | parkování autíček | | trasa zónou motorika | | hlavní vstup do expozice |
| | parkování kočárků | | trasa zónou vodní svět | | podružné vstupy do expozice |
| | kojící místnost | | trasa zónou farma | | vstup |
| | zóna bez autíček | | trasa zónou profese | | infopoint |
| | | | trasa zónou smysly | | |
| | | | trasa zónou batoliště | | |





ORIENTAČNÍ SYSTÉM

1:150 15



-  parkování autíček
-  parkování kočárků
-  kojící místnost

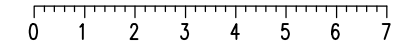
-  sezení statické
-  sezení flexibilní
-  odpadkový koš
-  botník

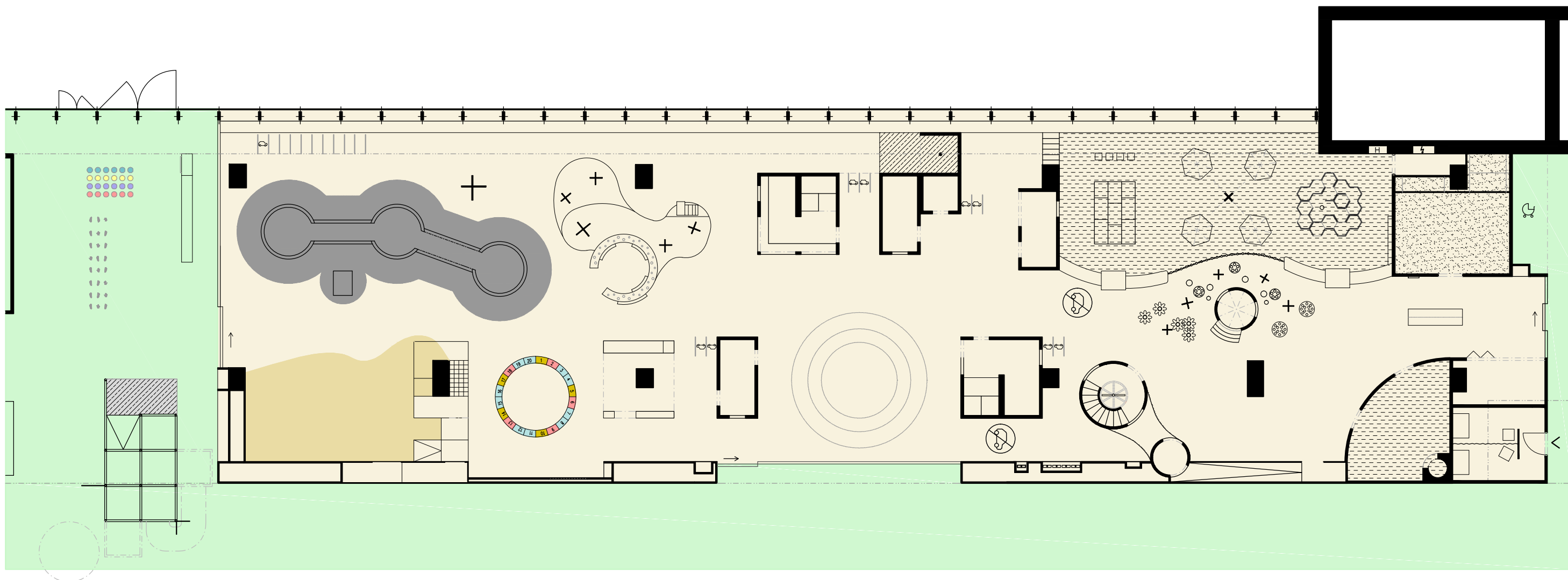
-  hlavní vstup do expozice
-  podružné vstupy do expozice
-  vstup
-  infopoint



MOBILIÁŘ








1:150

16





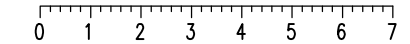
-  parkování kočárků
-  parkování autíček
-  zóna bez autíček

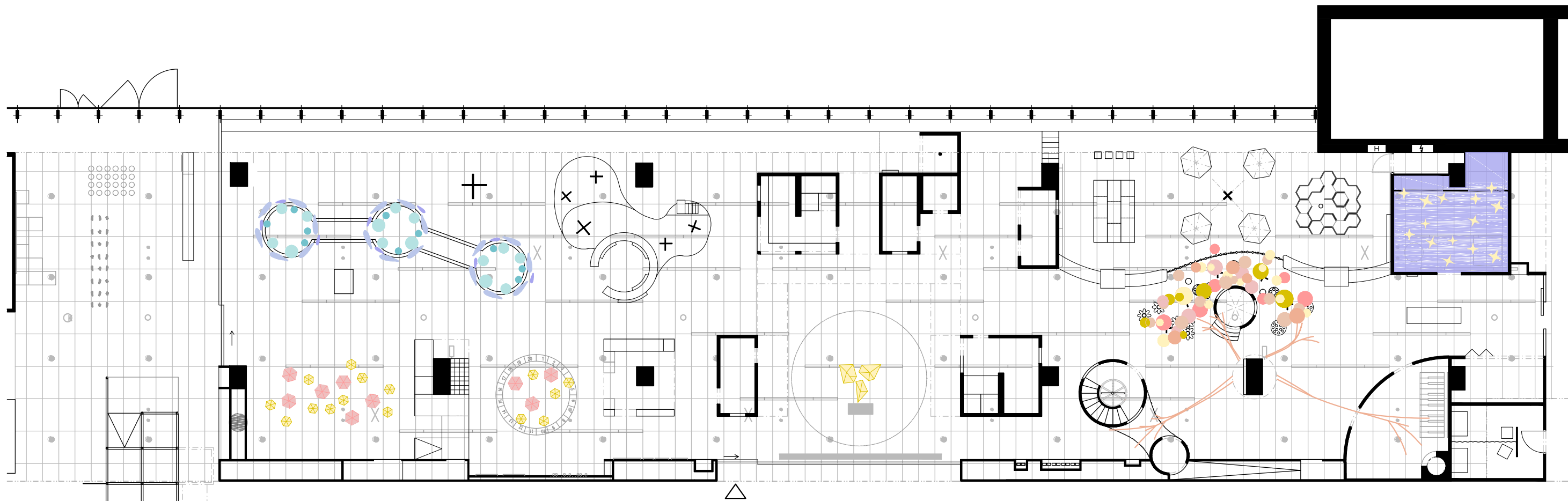
-  původní zelené linoleum
-  navržený povrch DSC – linoleum
-  dopadová plocha
-  protiskluz
-  měkčená podložka
-  omyvatelný koberec
-  paměťová pěna

PODLAHA

1:150

17

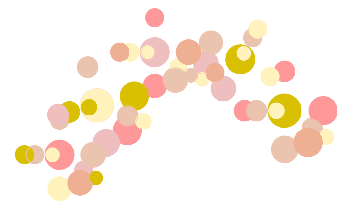




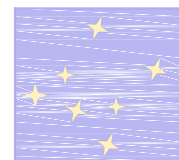
Merkur



Měsíc



stromy



hvězdné nebe

ZAVĚŠENÉ SCÉNOGRAFICKÉ PRVKY



hejna ryb a bublin



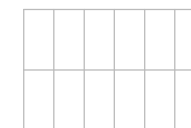
nerosty



centrální prvek – hodiny



světelné dendrity neuronu



podhled



lišta pro bodové osvětlení



promítací plátno



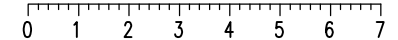
dataprojektor

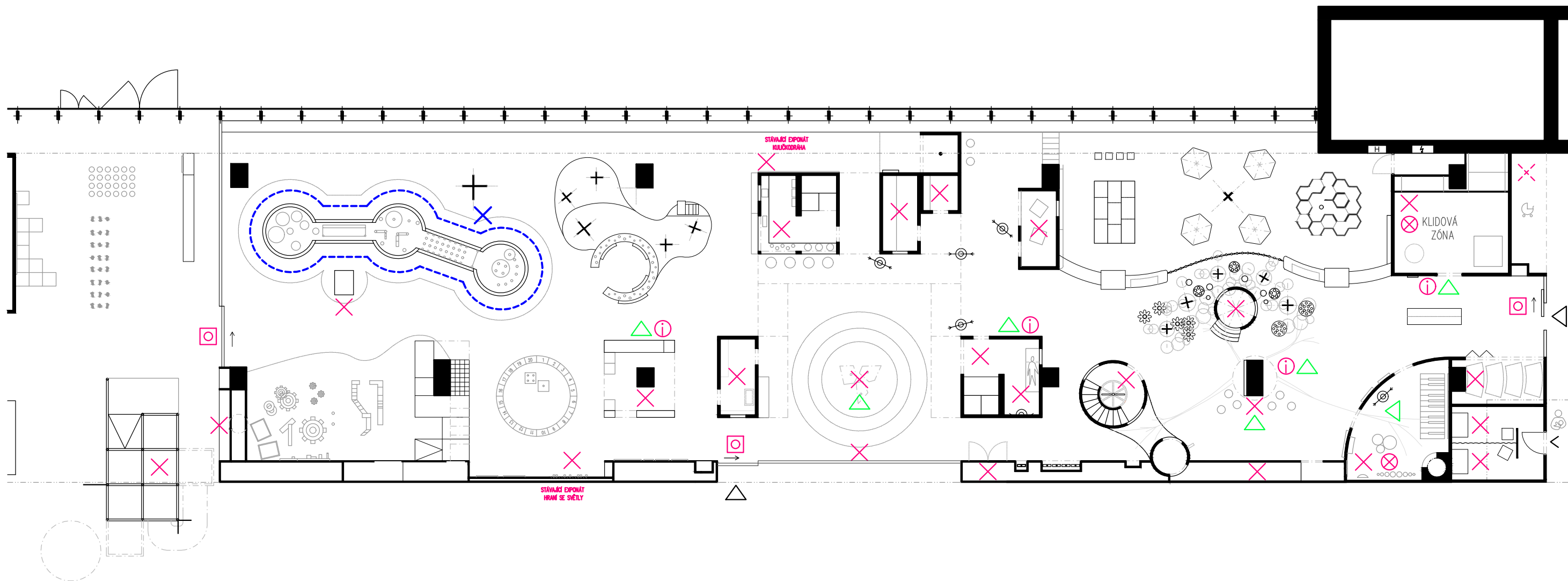
osvětlení je děleno na okruh nouzový, okruh pro údržbu a scénografický

SCHÉMA PODHLEDU

1:150

18





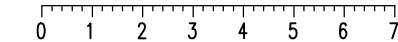
Stropní lišty umožňují umístění jednotlivých okruhů osvětlení:
 1. plošné svícení pro údržbu
 2. scénické svícení
 3. nouzové svícení

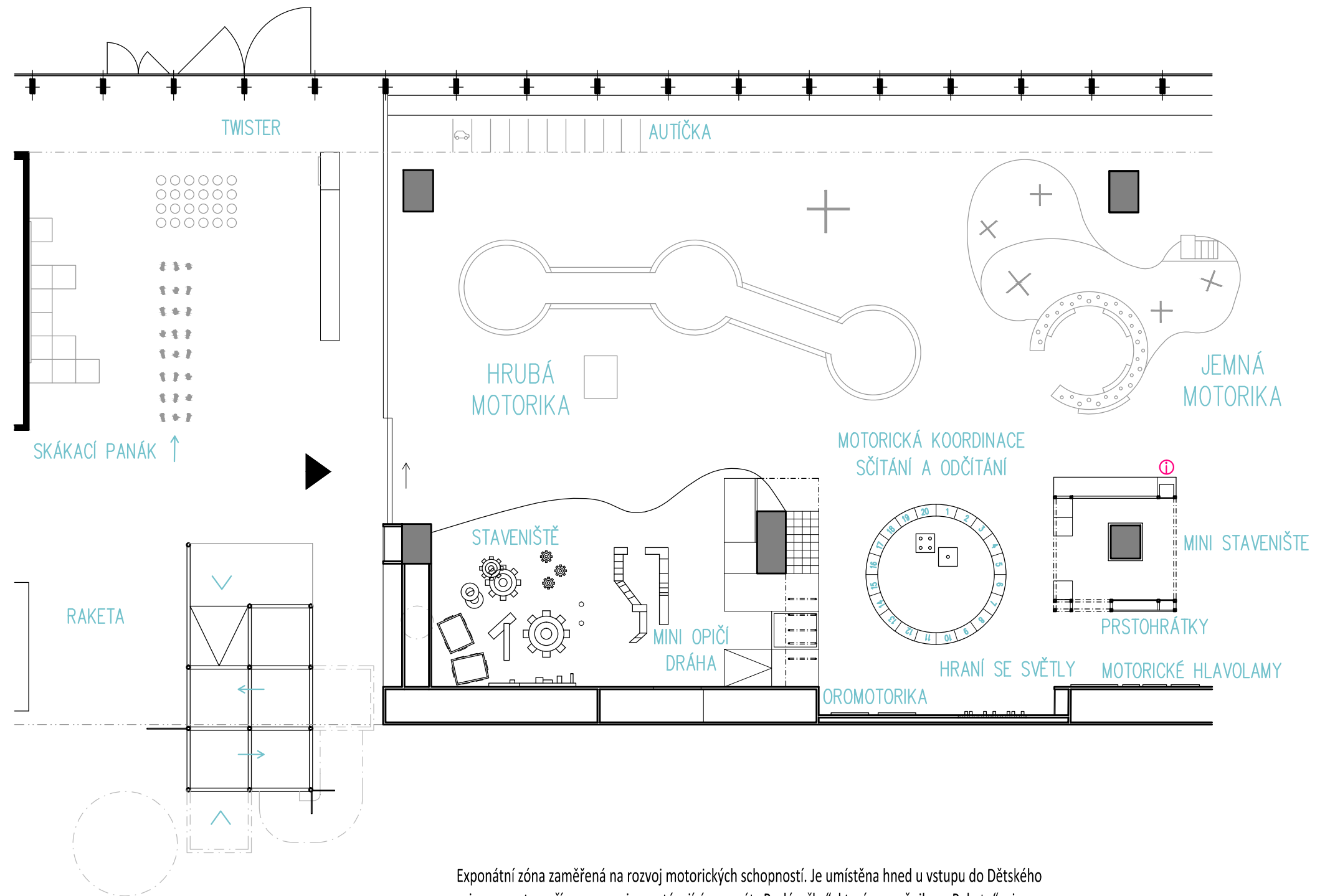
- ✕ stávající napojení na vodu a odpad
- ⓘ infopoint – napojení na data a elektřinu
- ✕ napojení na elektřinu
- ⊗ odvětrání
- ⊠ EPS dveře
- △ projekce, napojení na data

INŽENÝRSKÉ SÍŤ

1:150

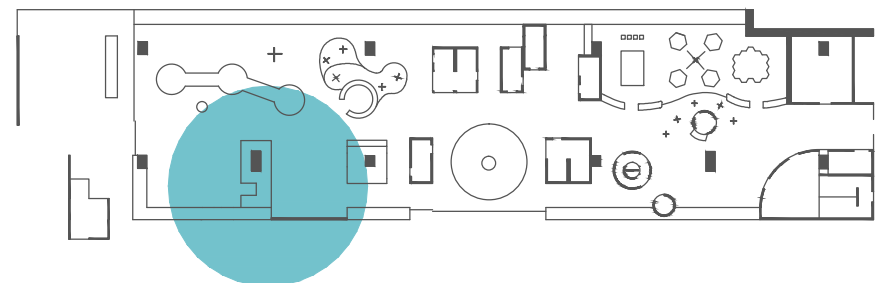
19





Exponátní zóna zaměřená na rozvoj motorických schopností. Je umístěna hned u vstupu do Dětského science centra, přímo navazuje na stávající exponát „Prolézačky“, který se změnil na „Raketu“ a je umístěn před vstupem. V blízkosti je i nově pojatý původní exponát „Autíčka“, který je přemístěn k oknům výstavní haly.

Je zcela zrušená stávající dráha. Pohyb autíčky je umožněn po celé expozici až po konec zóny „Člověk a profese“, dále je „zákaz vjezdu“. Exponát se skládá z různých dopravních prostředků, které navazují na již zmíněné profese - část jsou klasické osobní automobily, část jsou pojednány jako sanitka, policejní vůz, hasičské auto, traktor, popelář... Jedná se o dřevěné typové prvky s vlastním vizuálním stylem, hodící se k tématu a celé DSC. Hlavní parkoviště je umístěno u oken za vstupem do DSC, jsou ale navržena i vyhrazená stání, která jsou u jednotlivých profesí.



MOTORIKA

1:100

0 1 2 3 4 5

20

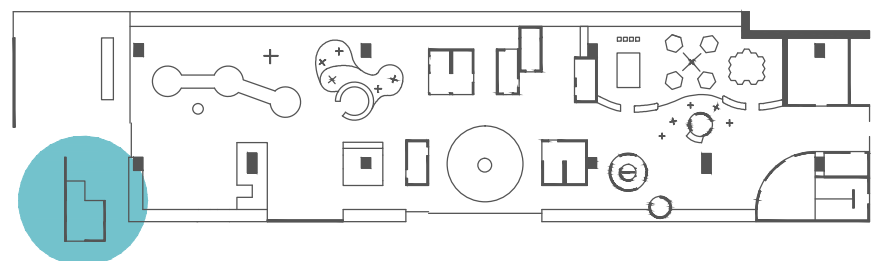
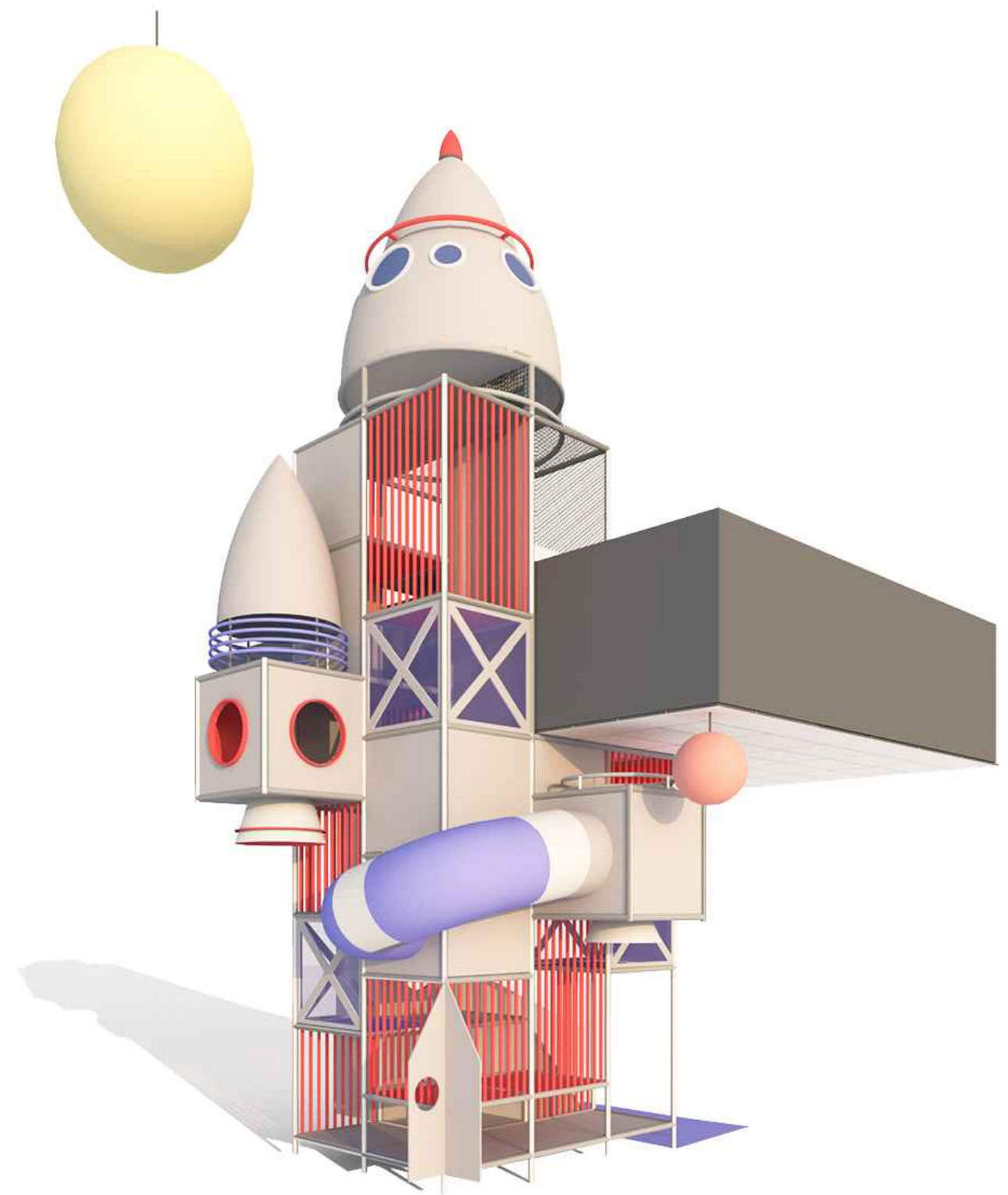
Stávající objekt „Prolézačky“ zůstává ve své stávající poloze, je zcela nově pojednán, a to jako „Raketa“ letící do vesmíru. Zůstává mimo zónu DSC. Celá konstrukce je očištěna a nově opláštěna. Je změněna orientace vstupu, upraven dojezd skluzavky. Konstrukce je rozšířena o přídavné moduly, Mléčnou dráhu a vrcholovou kabinu. Edukačně je objekt doplněn o planety Sluneční soustavy. Součástí úprav je i vytvoření zázemí pro odložení obuvi, které je umístěno v nové truhlářské stěně dělící stávající expozici VIDA! od nově vzniklého DSC.

Materiálově a barevně je objekt sjednocen do třech barev. Kovová konstrukce je nově šedo/stříbrně opláštěna, výplně jsou řešeny všemi stejným systémem uchycení. Liší se jen vlastní výplň, ta je buď plná (kompaktní béžová deska) nebo průsvitná (modrofialové plexi v béžových rámech) nebo průhledná (červená vertikální kulatina). Hlavice jsou tvořeny truhlářsky nástřikem do barvy kompaktních desek s kruhovými kovovými prvky v barvě červené resp. modrofialové. „Mléčná dráha“ je spojující nerezový tubus se zasklenými malými otvory tvořící iluzi galaxie. Průhledy (okýnka) jsou tvořeny průhledným plexi. Jednotlivé podesty jsou doplněny o nové matrace ve třech základních barvách. Nově je umístěna i dopadová plocha pod skluzavkou, která uzavírá exponát do jednoho celku. U stávajícího zábradlí na ochozu jsou použity jako výplně kovové béžové sítě.

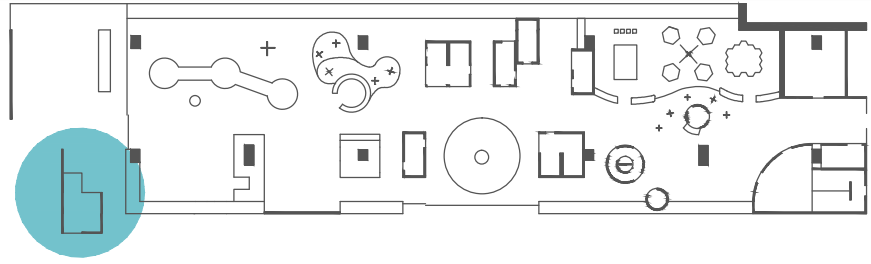
Sluneční soustava se prolíná celým exponátem, na krytu skluzavky je zobrazena celá, pro porovnání velikostí, vzdálenosti a pořadí od Slunce, které je také součástí tohoto panelu. Z druhé strany jsou letky, kde je v jedné vynechaný otvor pro „vlození“ dětské hlavičky, která se stane součástí postavy kosmonauta umístěného na její druhé straně. Přídavný modul má zasklený kruhový otvor v podlaze, který míří na podlahu haly, kde je nalepena planeta Země. Jiné planety jsou na stropě prolézačky. V prostoru visí ze stropu velký Měsíc, který je zpracován jako prosvětlený balón, a malý Merkur. Do hlavní kabiny se dostaneme po žebříku, jsou z ní možné výhledy do celé haly VIDA!

Prostor prolézačky je prosvětlen zapuštěnými LED pásky.

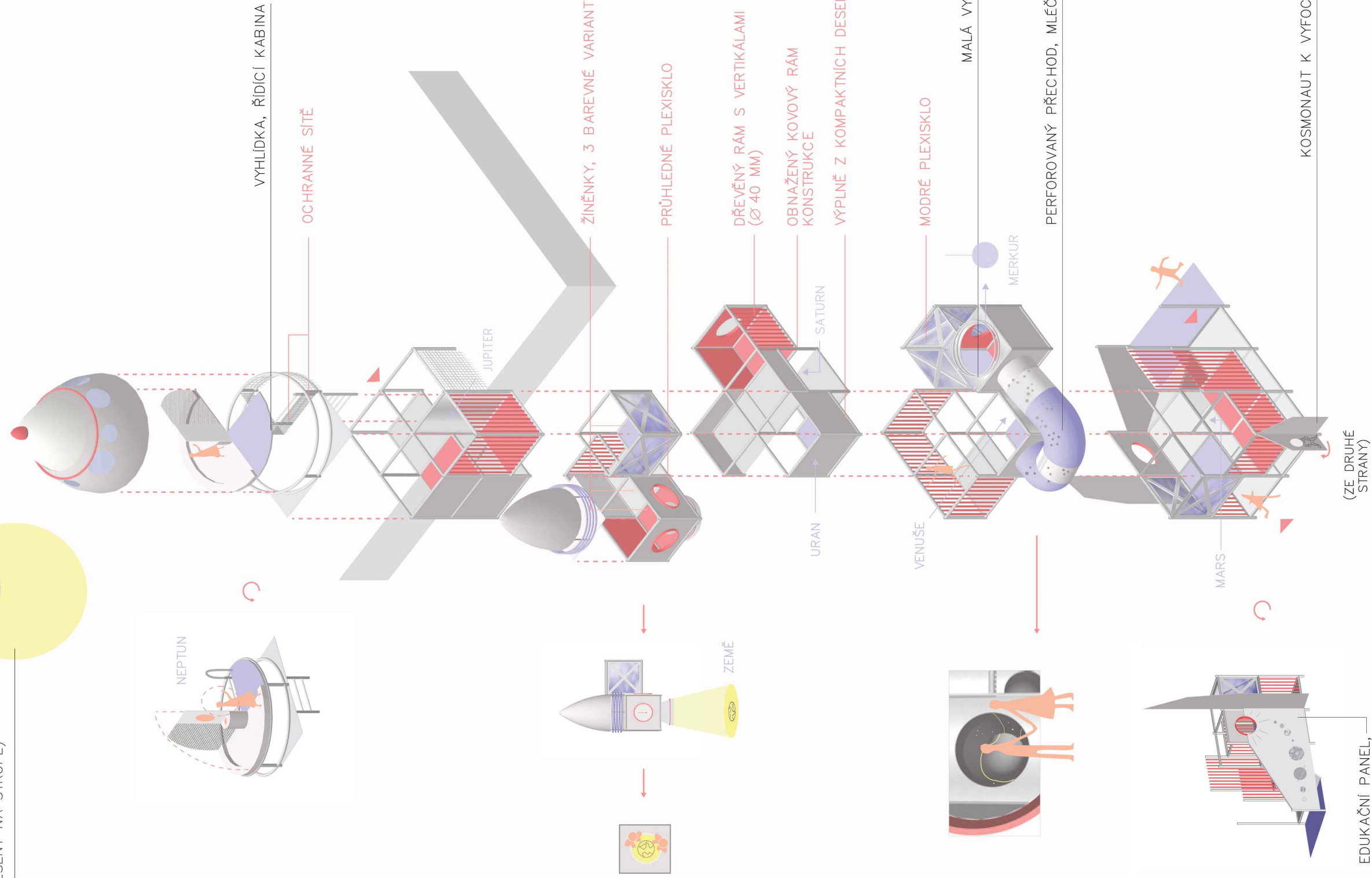
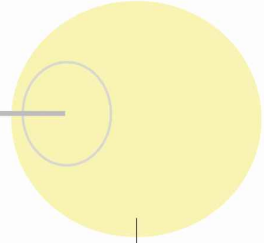
Prostor pro odložení obuvi je navržen jako botník s přísedem, který je zapuštěný do dělící tmavě šedé truhlářské stěny mezi hlavní expozicí a DSC. Mezi vstupem do DSC a botníkem jsou zapuštěné odpadkové koše.



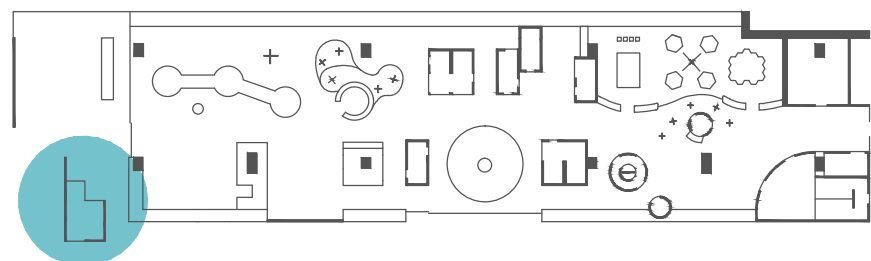
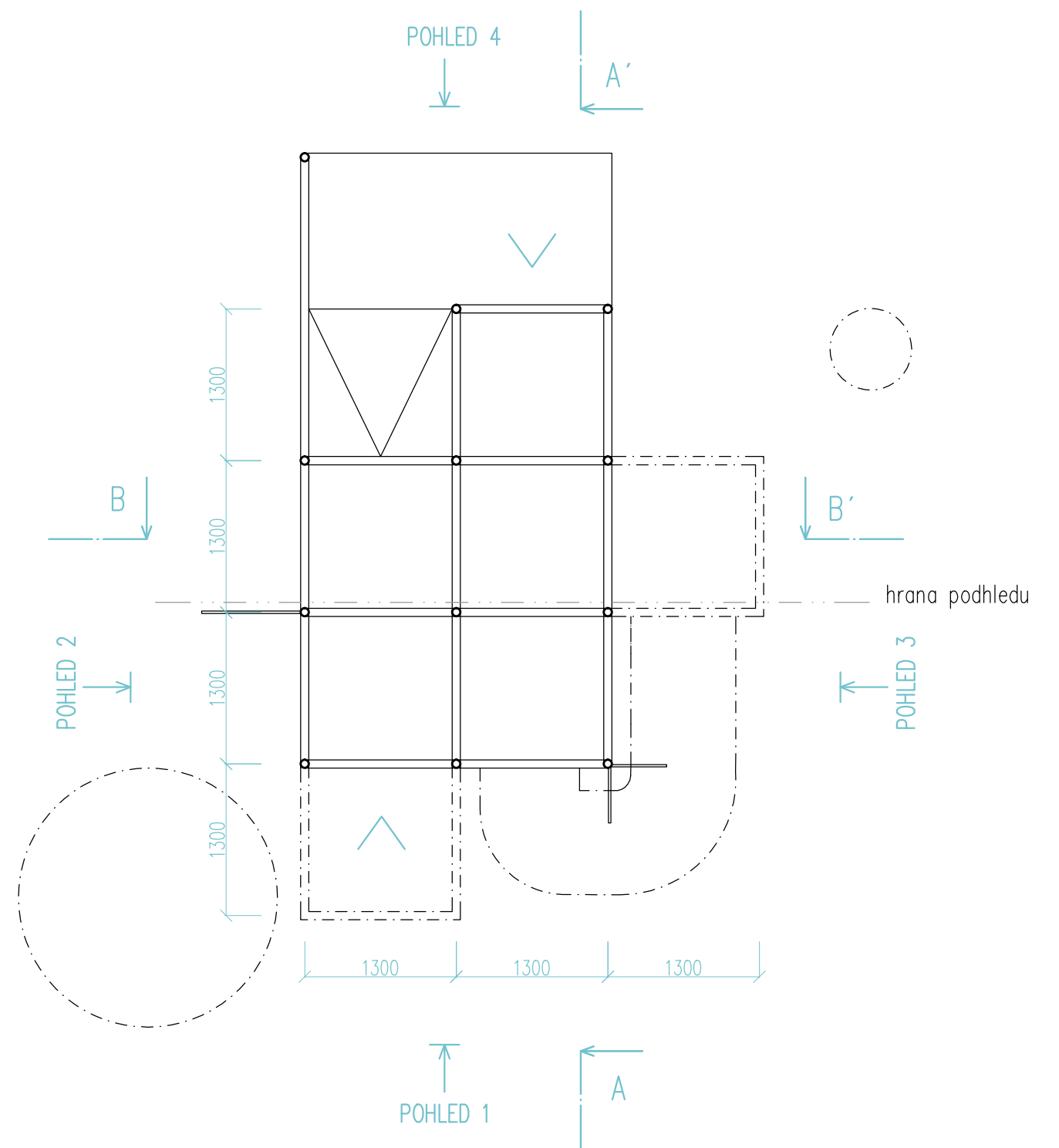
RAKETA



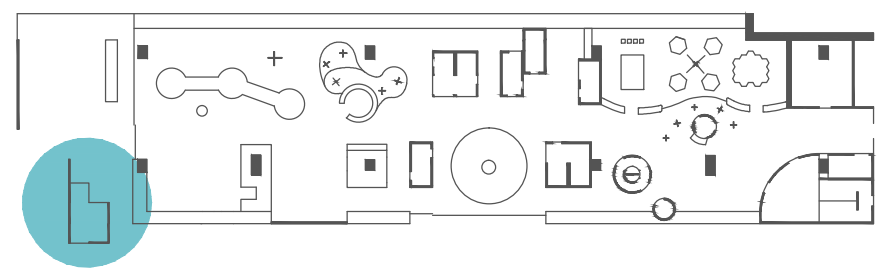
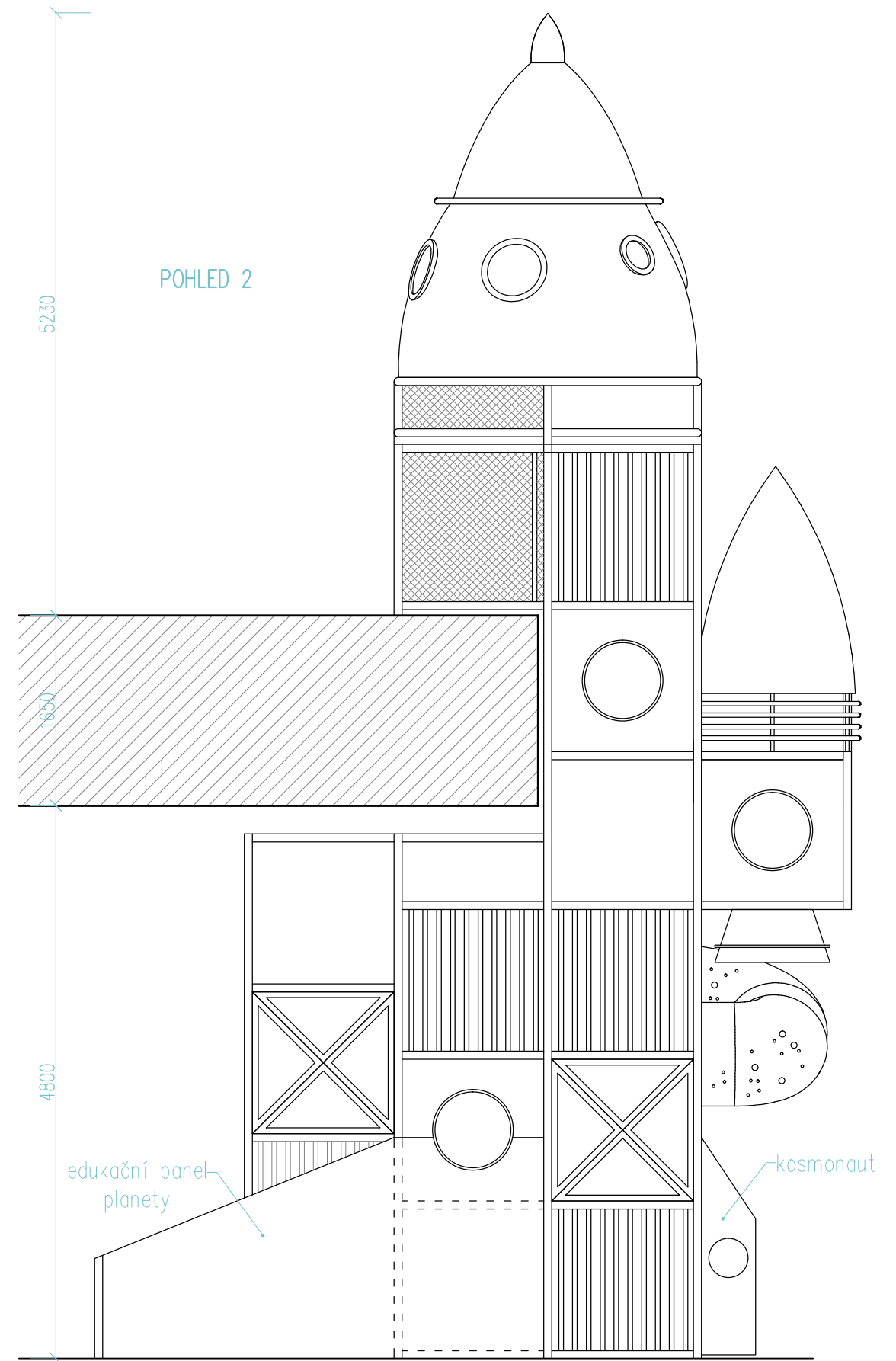
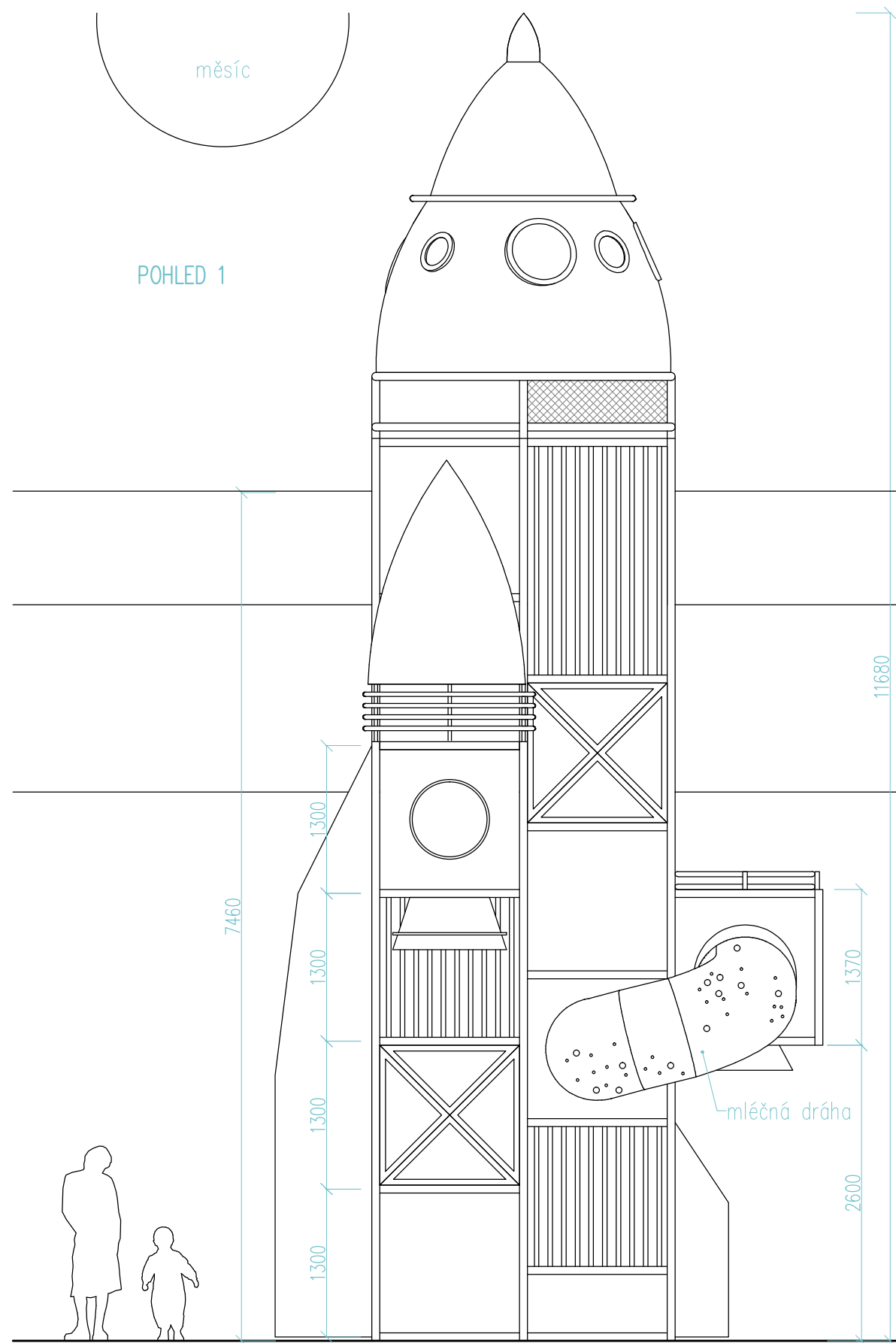
NAFUKOVACÍ MĚSÍC
(POVĚŠENÝ NA STROPĚ)



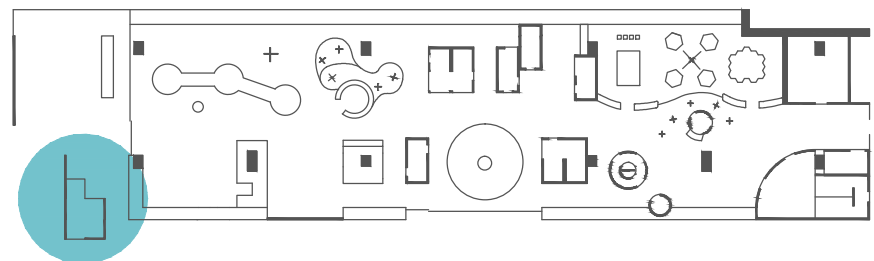
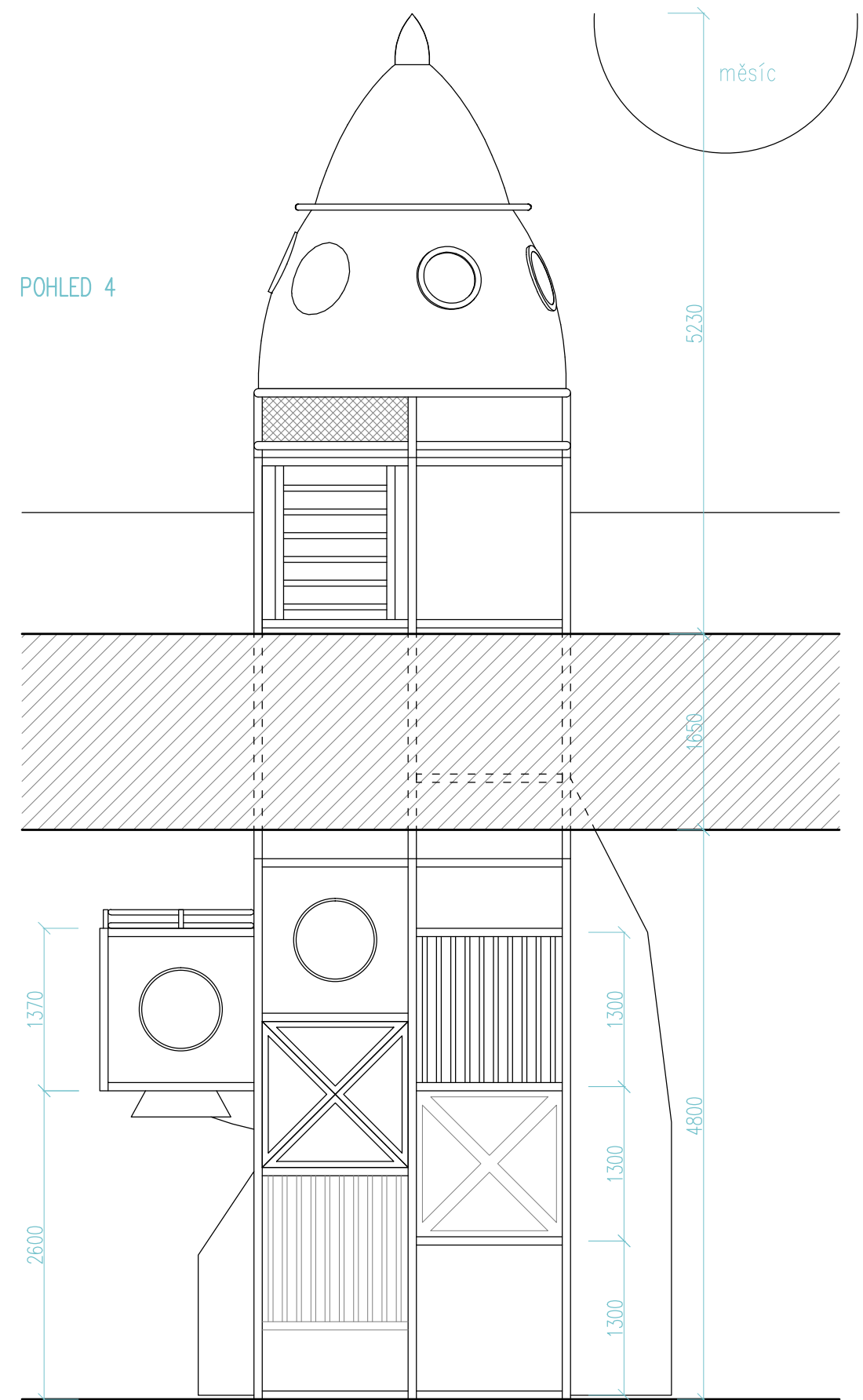
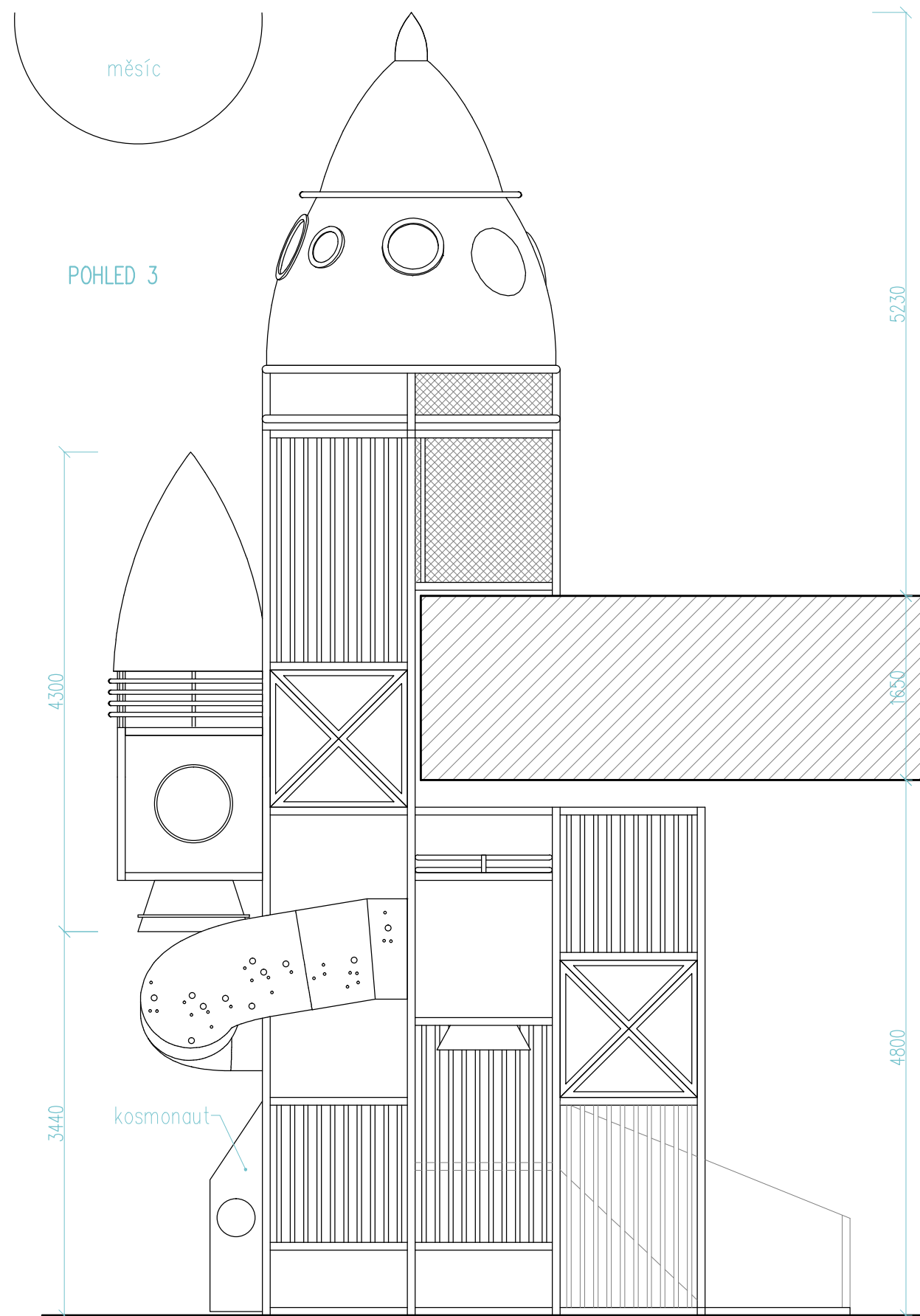
RAKETA – AXONOMETRIE



RAKETA – PŮDORYS



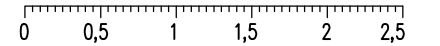
RAKETA – POHLEDY

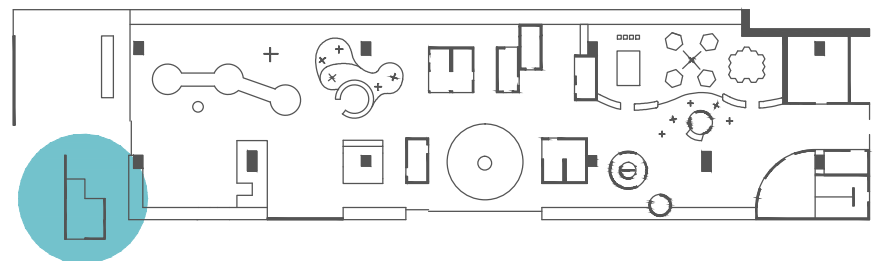
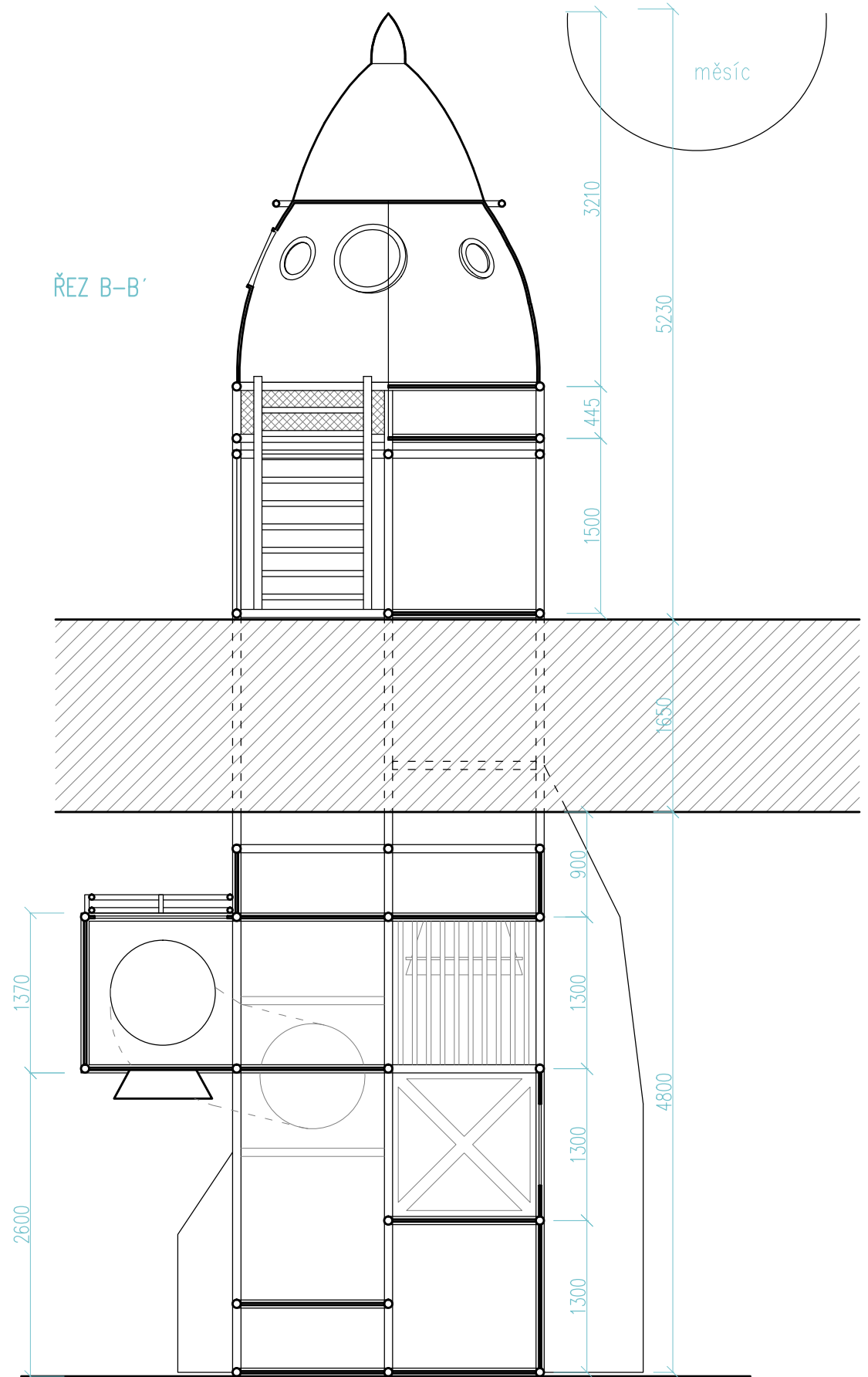
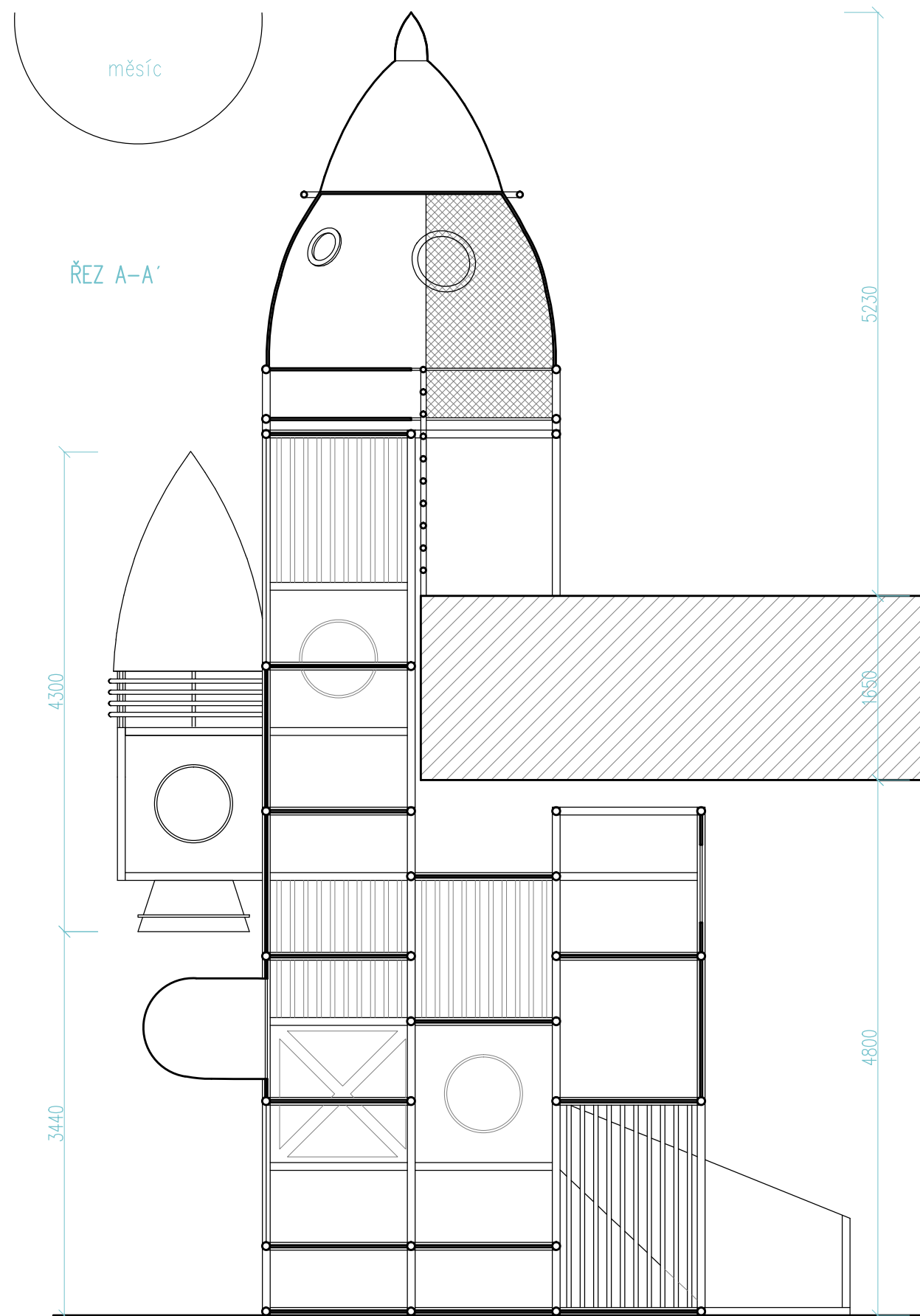


RAKETA – POHLEDY

1:50

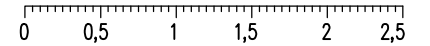
25





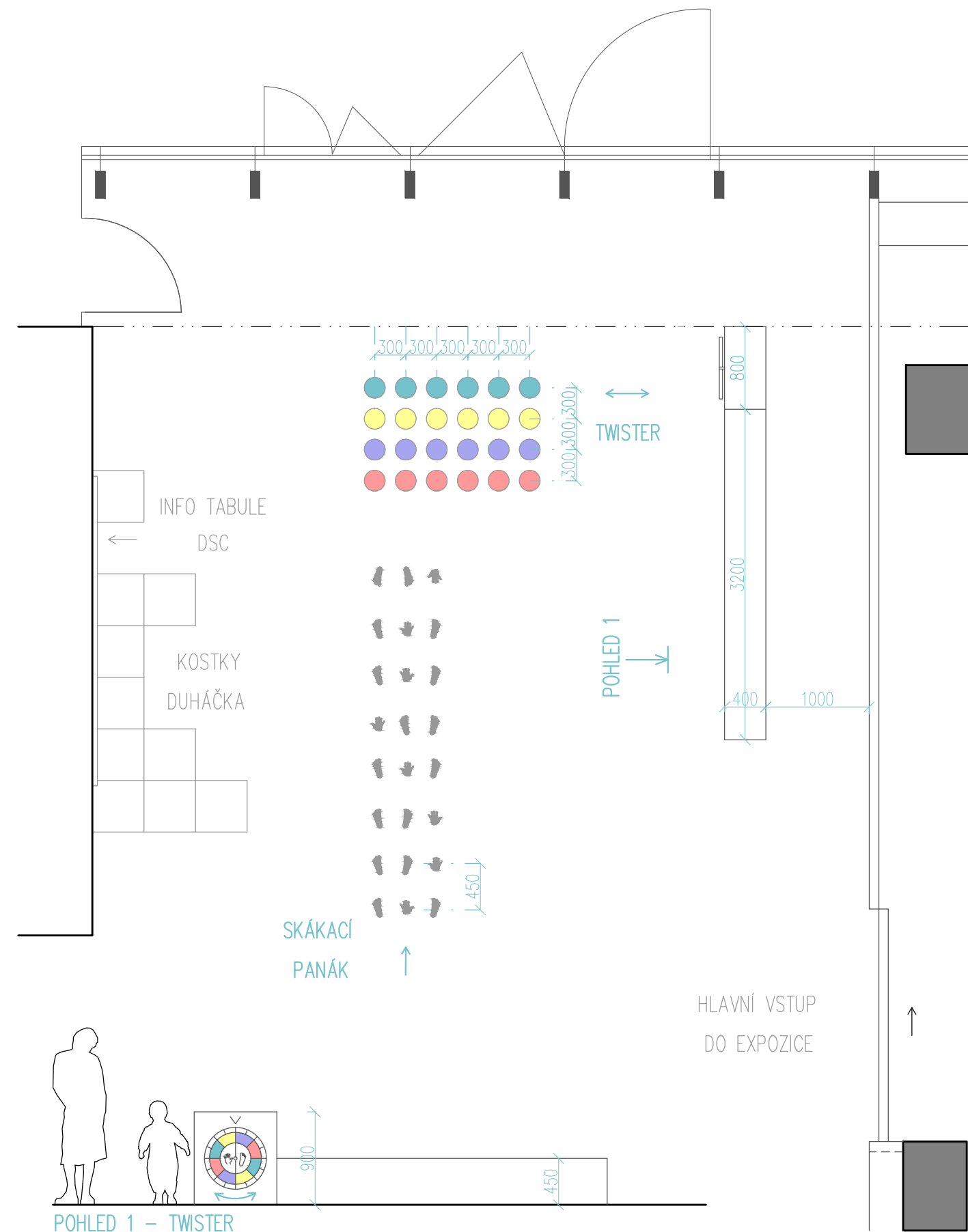
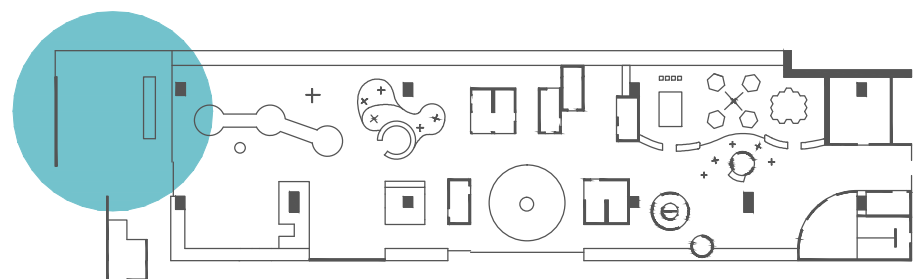
RAKETA – ŘEZY

1:50

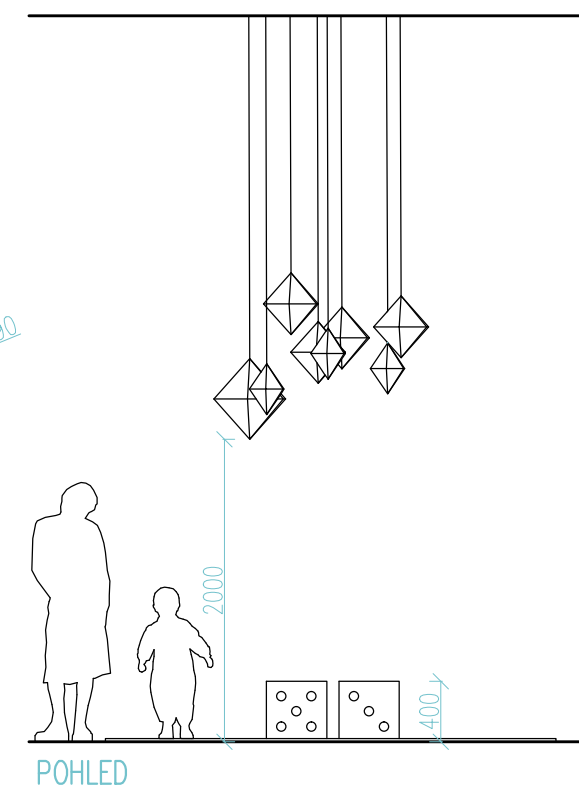
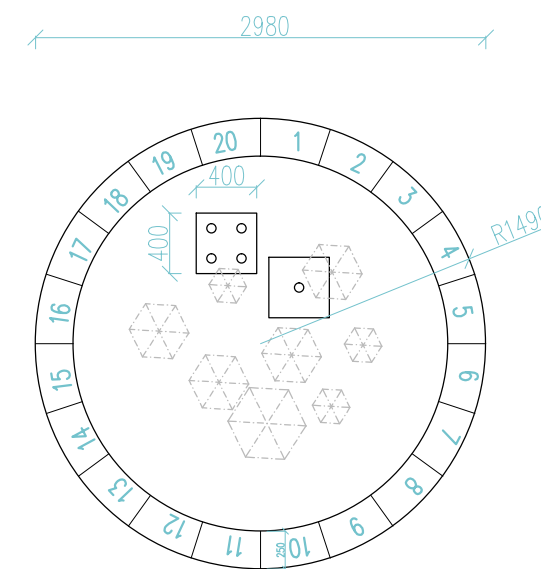
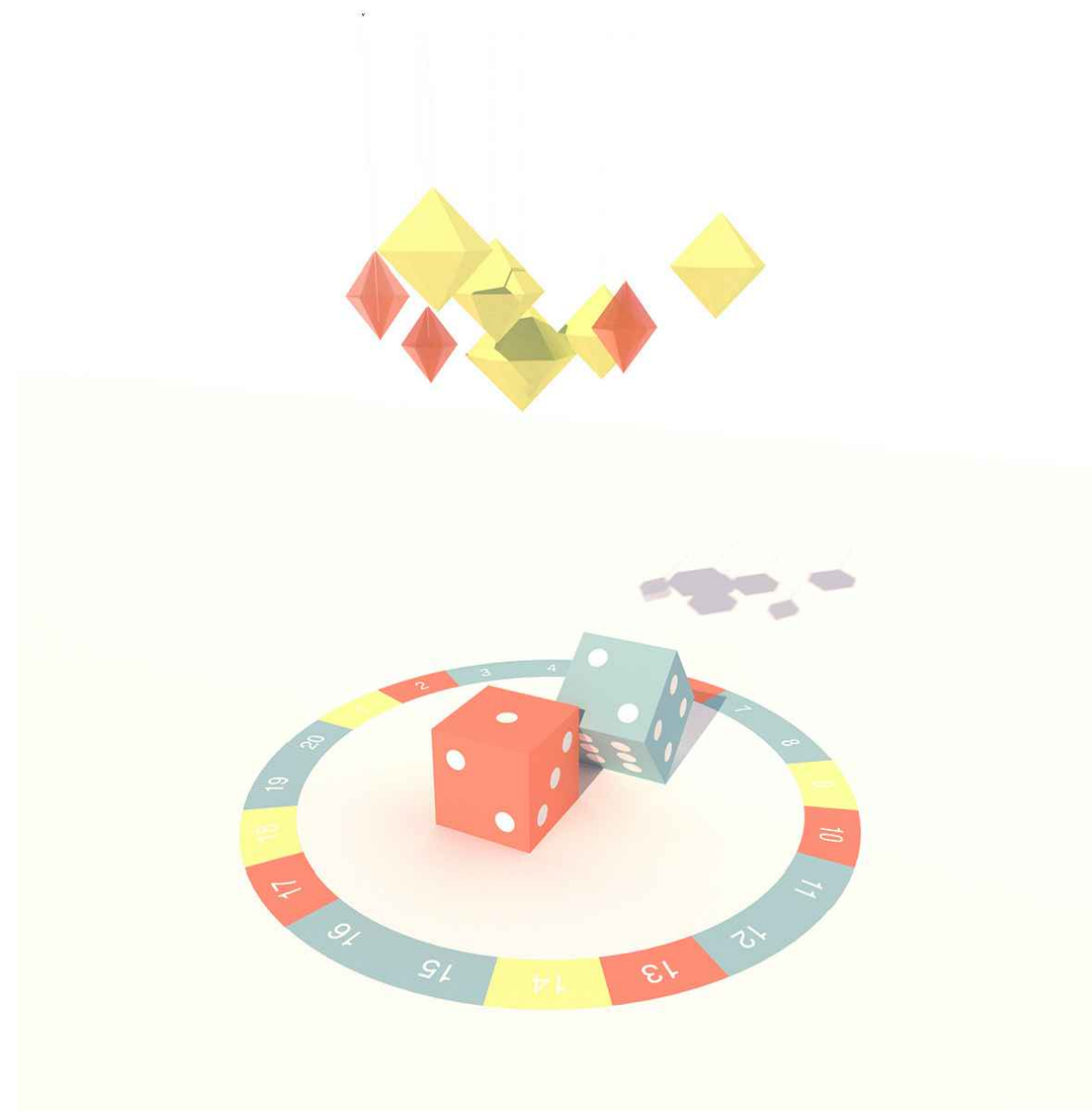


V předprostoru vstupu do DSC je jako součást podlahy umístěn „Skákací panák“ a hra „Twister“ (koordinace ruka-noha). Součástí Twisteru je samostatný karusel, jedná se o truhlářský výrobek (dřevo, překližka, MDF v barevném nástřiku), která přímo navazuje na odpočinkovou lavici (opět truhlářský výrobek). Vše stojí volně v prostoru, rovnoběžně se stěnou ze sítě, vymežující DSC.

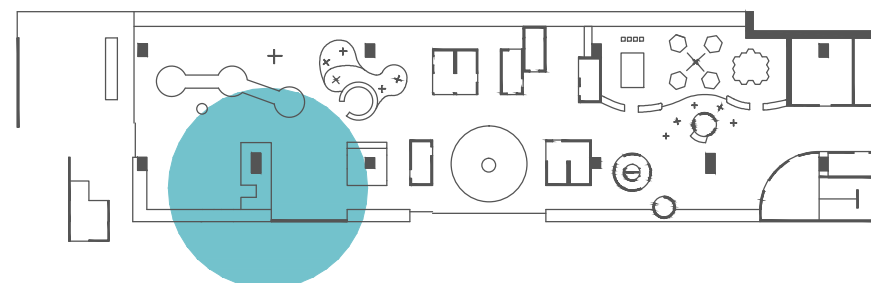
Součástí prostoru jsou i stávající kostky Duháčka. Na stěně nad nimi umísťujeme celkovou orientační mapu DSC.



MOTORICKÁ KOORDINACE SKÁKACÍ PANÁK, TWISTER



Do motorické koordinace spadá i hra „Skákání - sčítání a odčítání“. Jedná se o do podlahy vložený barevný kruh s číselnou řadou od 1 do 20. Prostřednictvím dvou velkých kostek (červená řeší pohyb dopředu a modrá dozadu) je pohybovou aktivitou procvičováno sčítání a odčítání. Kostky mají v době, kdy s nimi nikdo nehraje, na podlaze své místo. Součástí je scénografické zavěšení prosvětlených diamantů ze skelných laminátů.

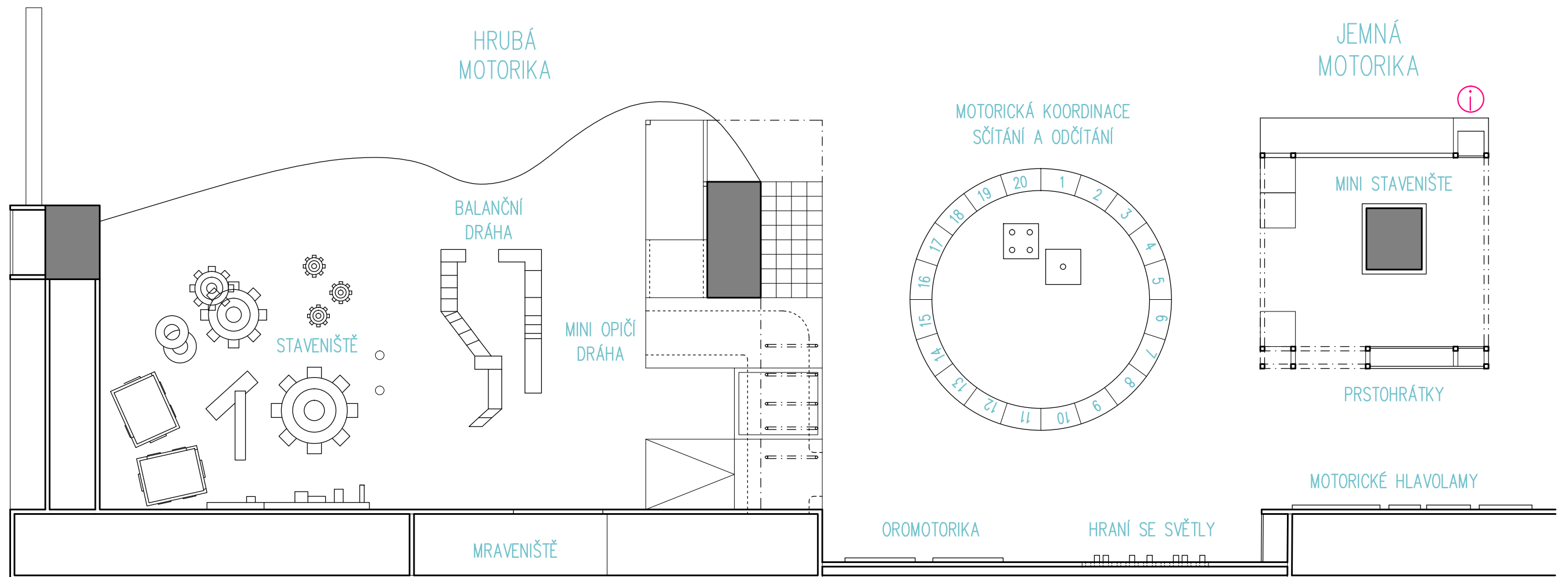


MOTORICKÁ KOORDINACE SČÍTÁNÍ A ODČÍTÁNÍ

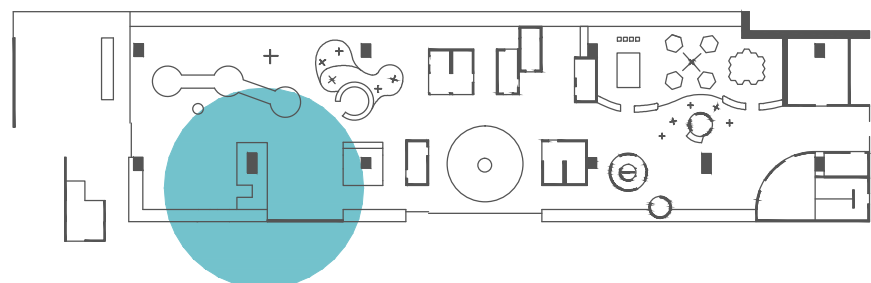
1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

28



Vlastní zóna se dělí na motoriku „hrubou“ a „jemnou“. Do části hrubé motoriky patří například „Staveniště“, „Mini opičí dráha“ a „Motorická koordinace“ skládající se ze „Skákacího panáka“, „Twisteru“, „Skákání-sčítání a odčítání“ atd. Do části jemné motoriky náleží například „Ministaveniště“, „Prstohrátky“ a „Motorické hlavolamy“
 Jednou z použitých her pro motorickou koordinaci je balanční dráha, kterou si lze vytvořit seskládaním jednotlivých dílů, ty jsou dřevěné v barevném nástřiku. Tuto dráhu jsme umístili na plochu mezi „Mini opičí dráhu“ a „Staveniště“.



MOTORIKA

1:50

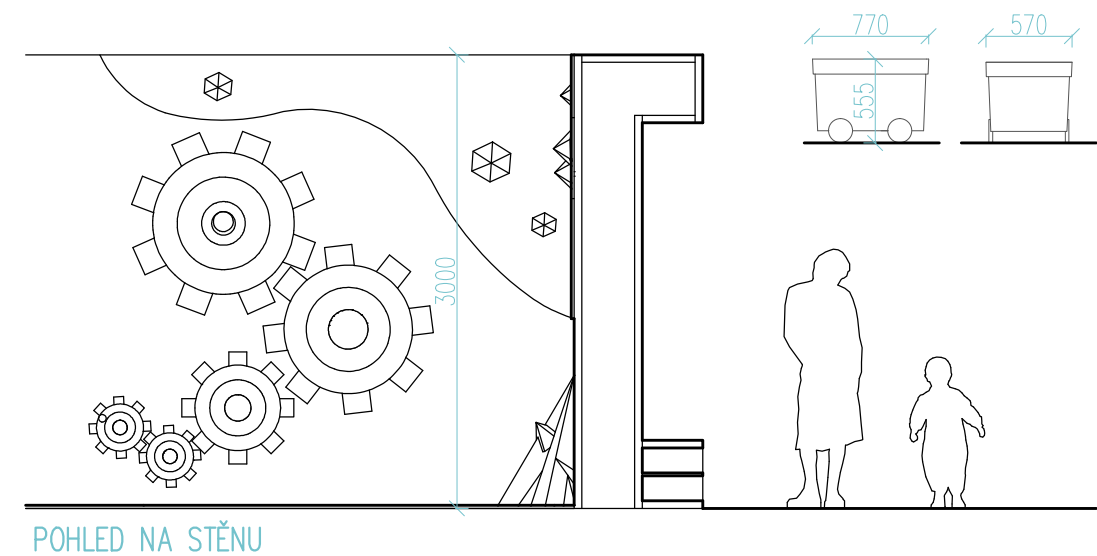
0 0,5 1 1,5 2 2,5



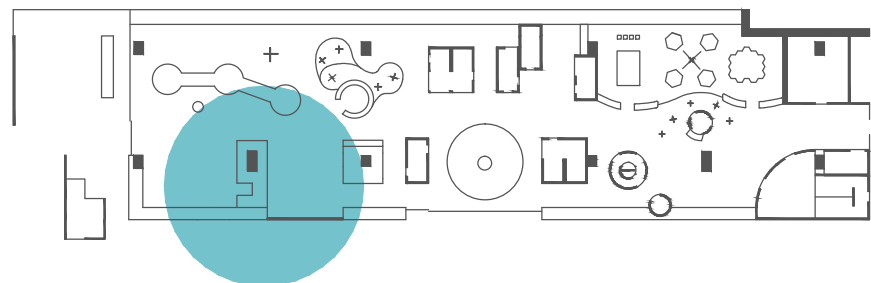
Nahrazuje stávající exponát. Jedná se o velké geometrické tvary, které lze (na) do sebe skládat a rozpohybovat je. Celá zóna je doplněna o dopadovou plochu, která plynule přechází dále k „Mini opičí dráze“. Využita je plocha podlahy a svislá stěna dělící truhlářské stěny mezi hlavní expozicí a DSC. Prvky lze navlékat na dřevěné kruhy vystupující z ní. Na podlaze lze stavět dle libosti, prvky se uklízí do připravených vozíků.

Zaměřením se jedná o podzemní svět, svět zlatokopů a hledačů drahých kamenů. Důlní činnost navozují artefakty vystupující skály a důlní vozíky. Jedná se o truhlářské dřevěné výrobky (dřevo, překližka, MDF) s nástřikem (tmavě šedá, barva zóny...). Geometrické tvary jsou z pěnového ohebného, pružného a lehkého materiálu (ethylen vinyl acetát).

Drahokamy sloužící pro dotvoření scénografie jsou ze skelných laminátů s vnitřním prosvětlením.



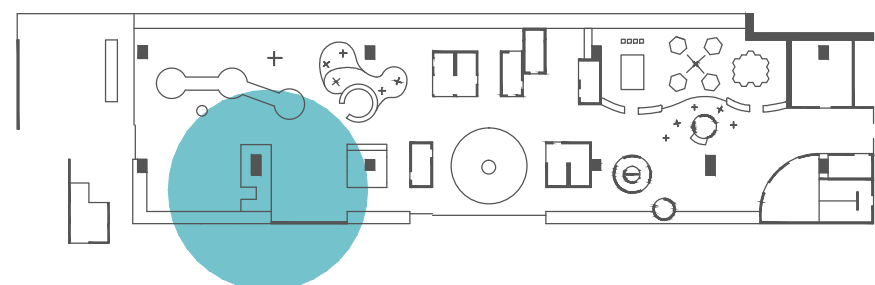
POHLED NA STĚNU



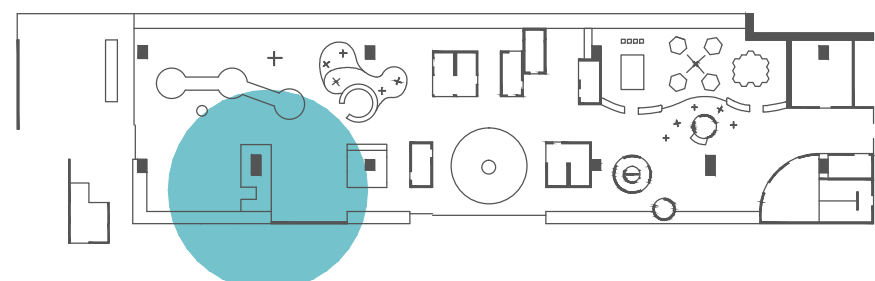
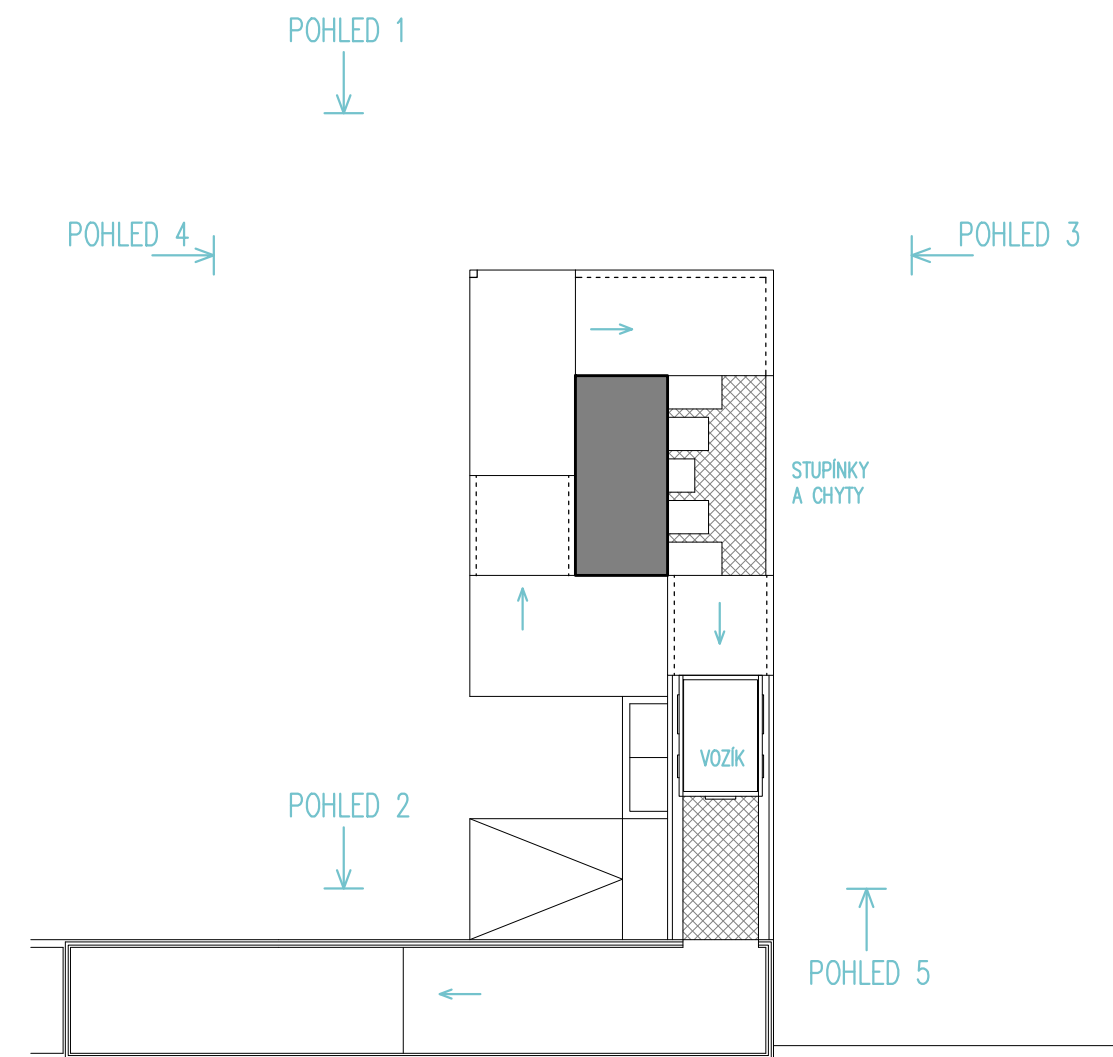
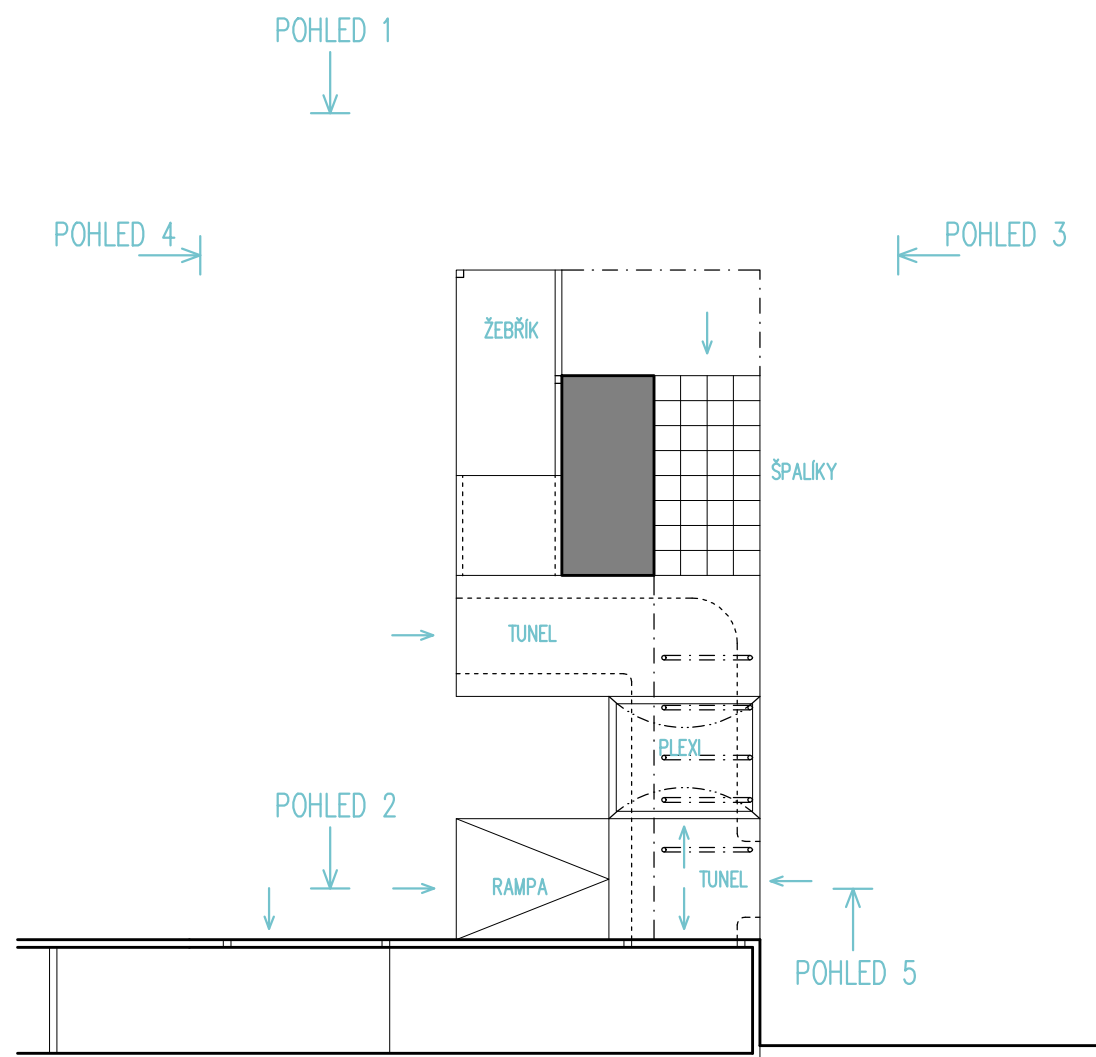


Jedná se o prostor tvořený různými atrakcemi dohromady vytvářející „opičí dráhu“. Tematicky navazuje na „Staveniště“, jedná se o „důlní štoly“, kterými děti mohou procházet. Při zemi jsou dílce pro prolézání („Domeček“), s vypouklým plexi umožňující pohled vzhůru k samotné dráze. Na tyto dílce se dostaneme buď po nakloněné rovině (skluzavce) nebo po různě vysokých špalících. Dovedou nás k možnosti ručkování nad rozbouřenou podzemní řekou (vypouklé plexi) nebo k překonání propasti po malých vykonzolovaných stupních ze skalní stěny až k vozíku, po kterém se převezeme po lanovém mostě na vrchol dělicí stěny mezi hlavní expozicí a DSC. Z ní se můžeme pokochat okolím a potom pokračovat dále do útrob stěny „pod zem“ zpět dolů na terén, tam buď pro dítě cesta končí nebo se může ještě vydat stěnou s prosvětlením zlatými žilami, která ústí do již zmiňované prolézací části. Scénografii dotváří diamanty a petrolejové lucerny na zapažených chodbách podzemím.

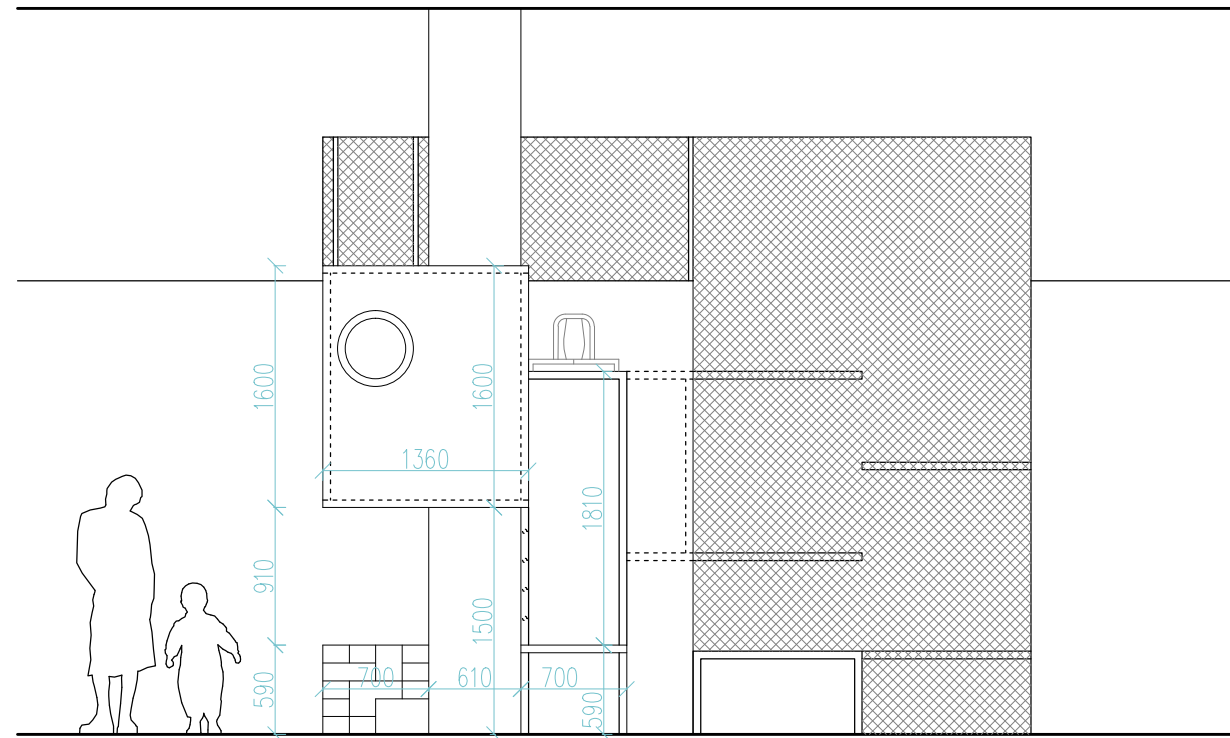
Materiálově se jedná o truhlářské výrobky ze dřeva, překližky, MDF, kdy je část nechána pohledově v přírodním provedení a část je opatřena barevným nástřikem (tmavě šedá a barva zóny). Dráha je doplněna o bezpečnostní síť. Podlahu tvoří bezpečnostní dopadová plocha, plynule pokračující ze „Staveniště“.



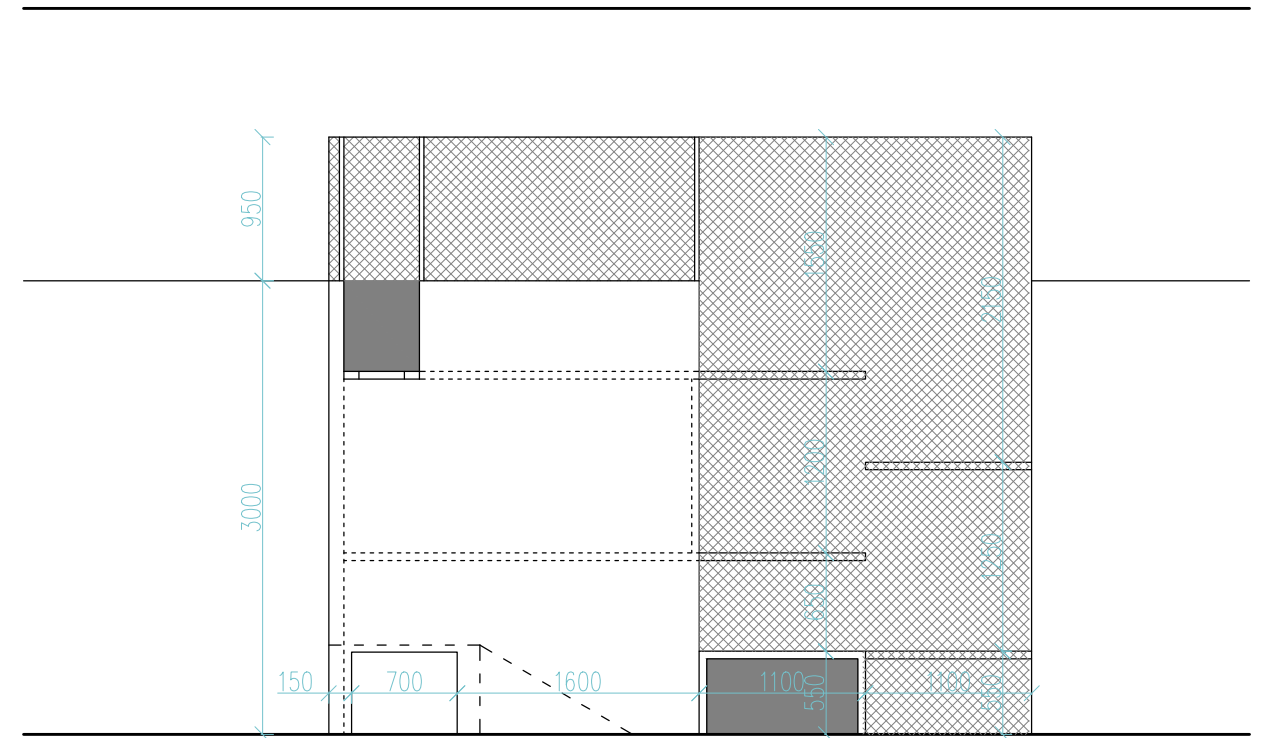
MINI OPIČÍ DRÁHA



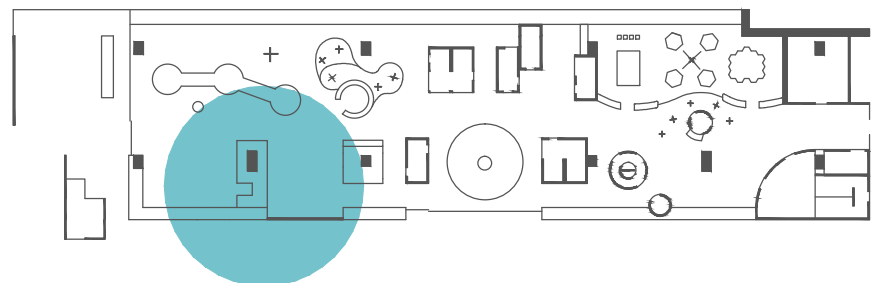
MINI OPIČÍ DRÁHA – PŮDORYSY



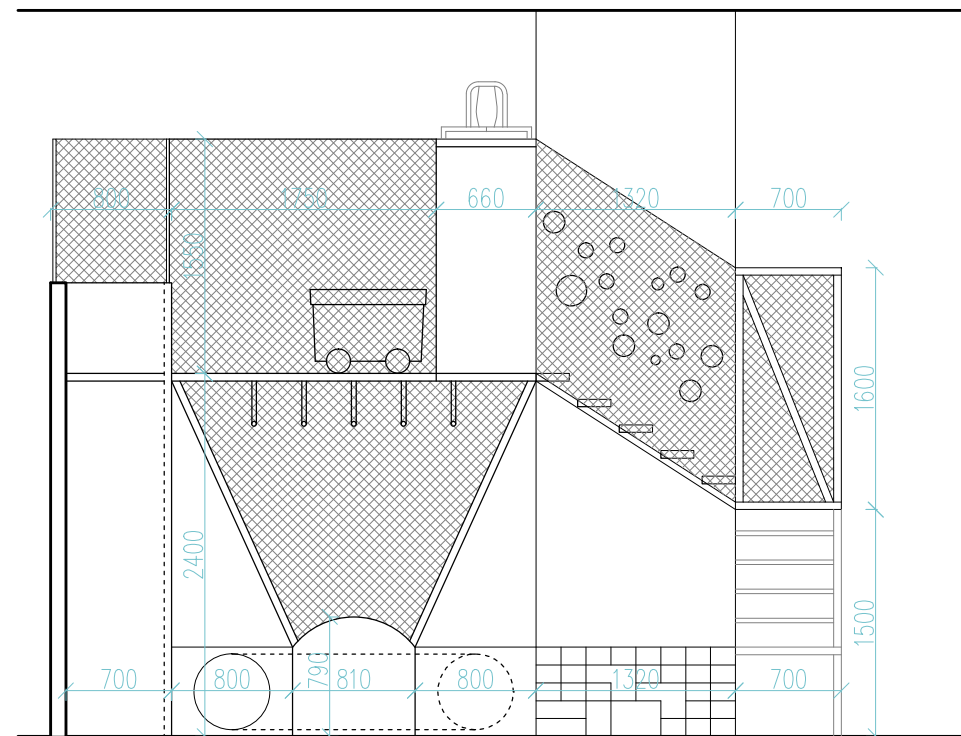
POHLED 1



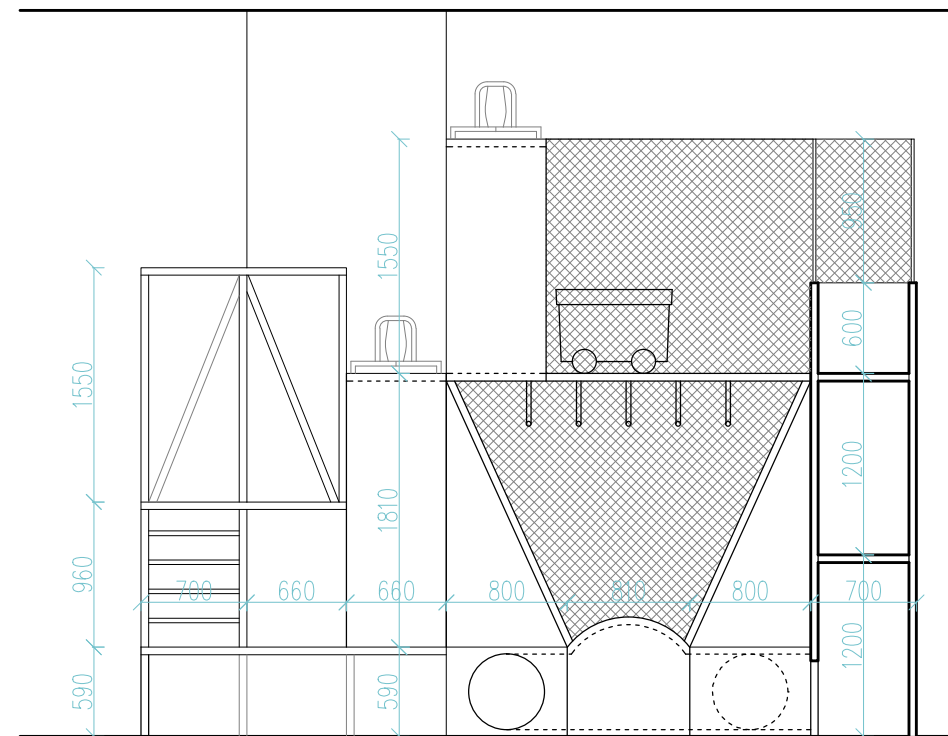
POHLED 2



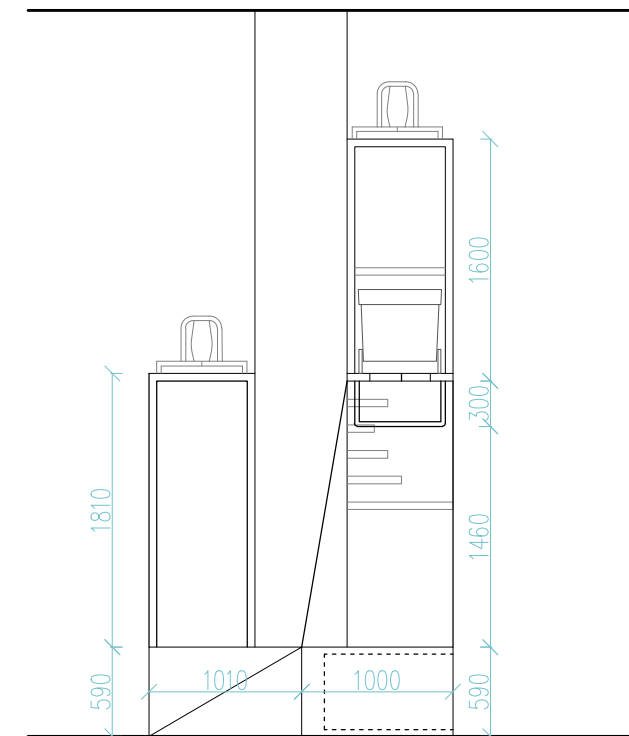
MINI OPIČÍ DRÁHA – POHLEDY



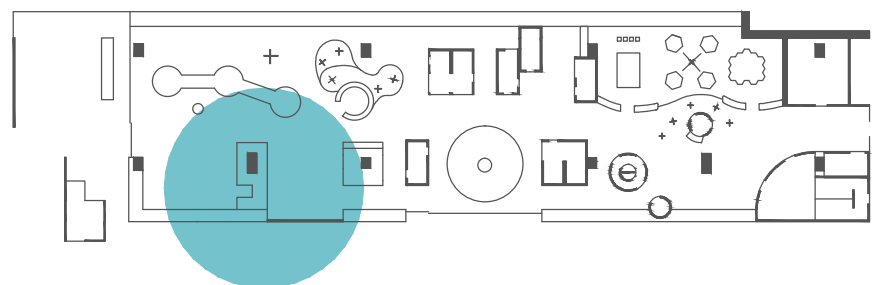
POHLED 3



POHLED 4



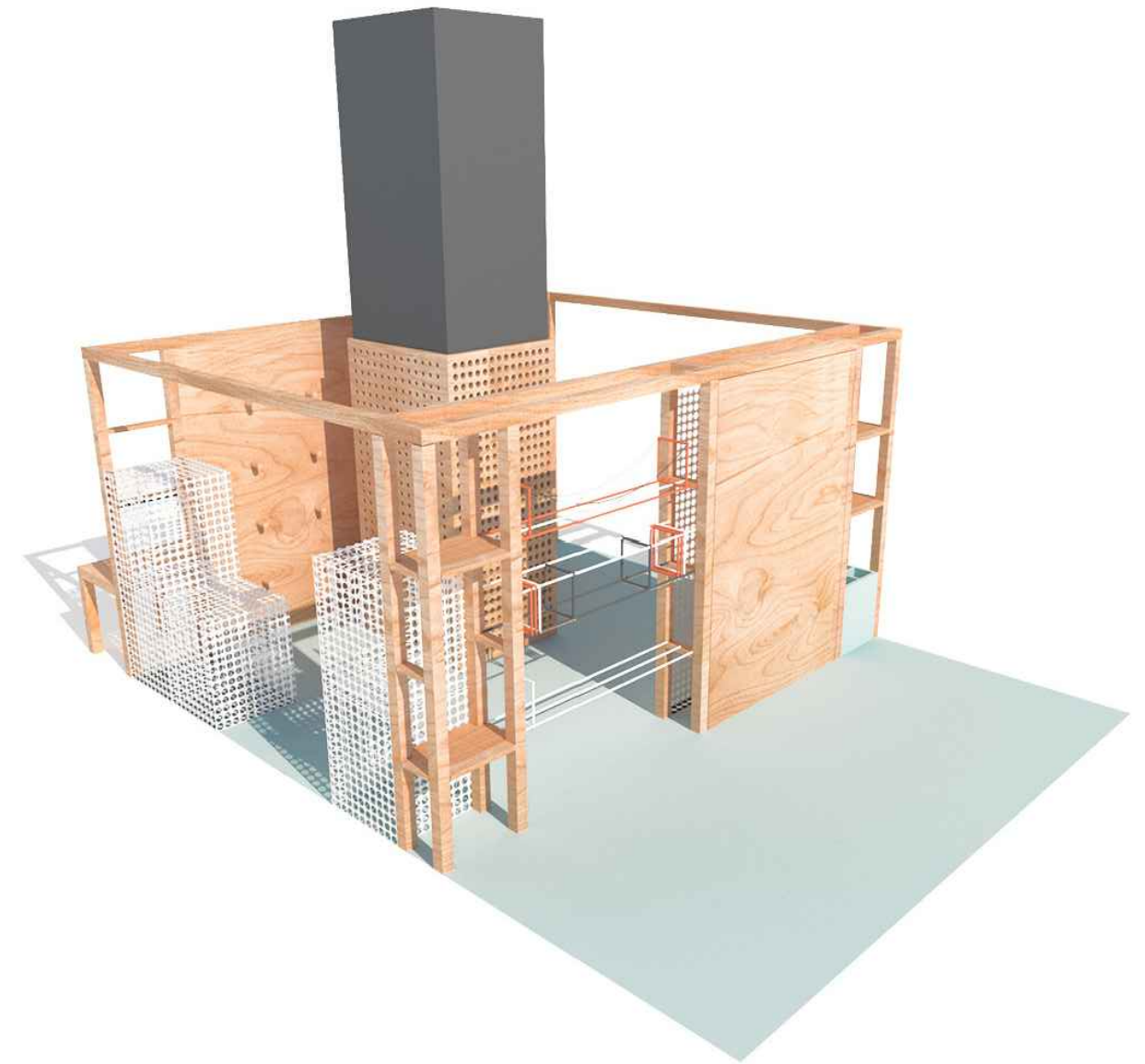
POHLED 5



MINI OPIČÍ DRÁHA – POHLEDY

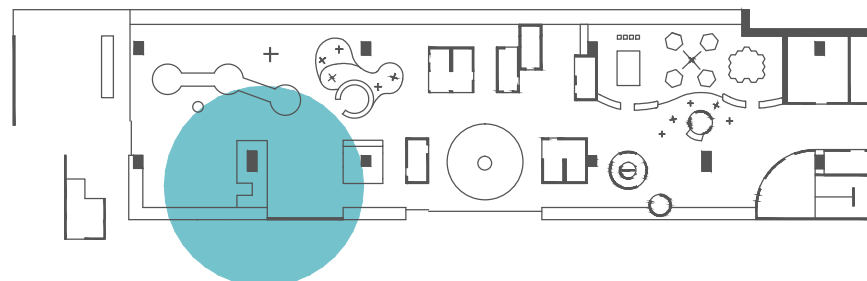
1:50



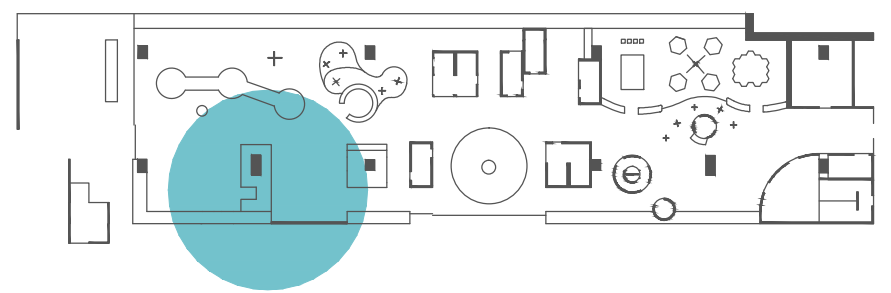
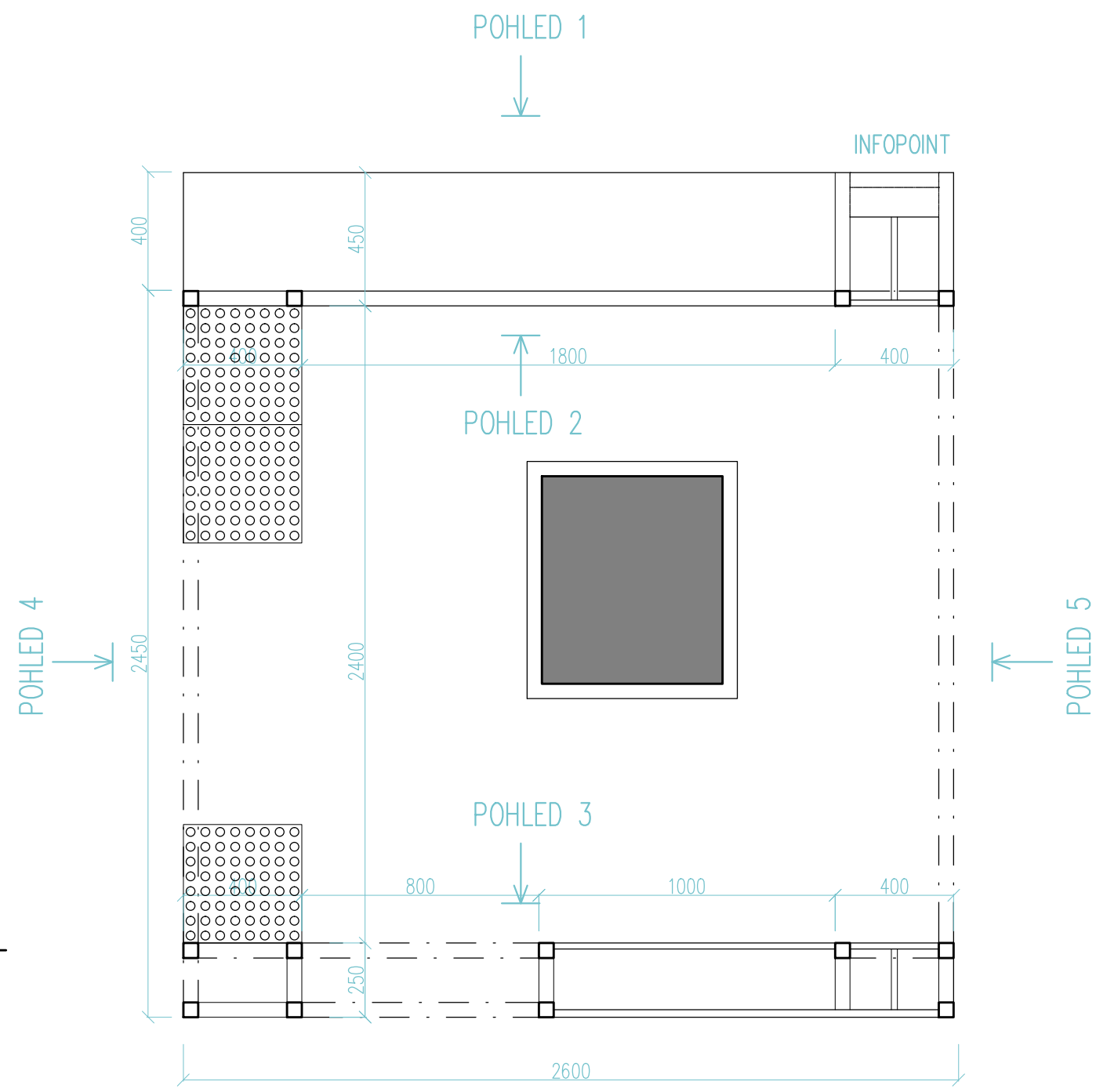
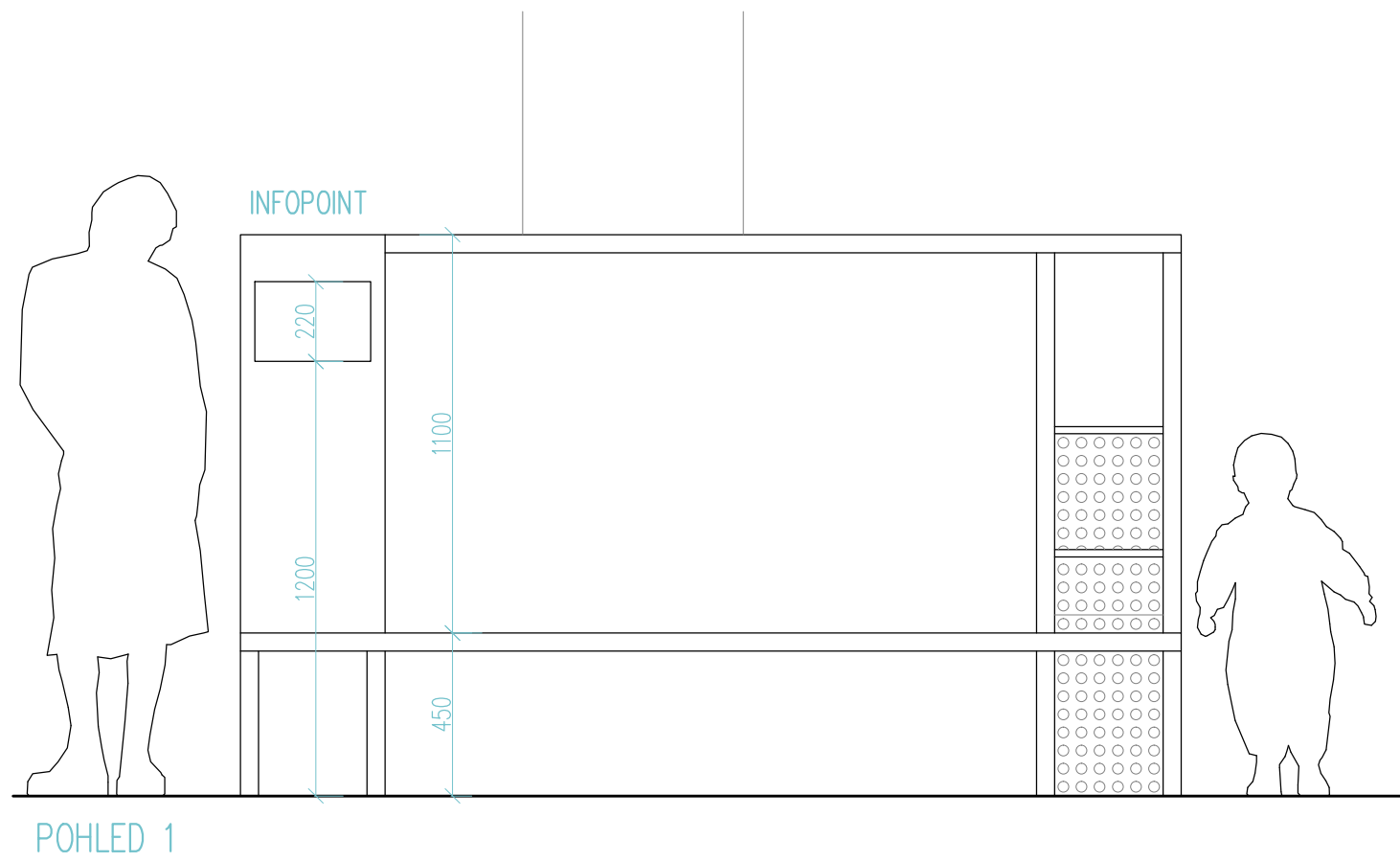


Jedná se o prostor určený pro rozvoj jemné motoriky. Tvoří jen kompaktní zázemí pro interakci se stavebnicemi a skládačkami. Jedná se o dřevěné rámy s výplněmi z překližky s kolíky, s otvory pro zasouvání, s kovovými děrovanými výplněmi, které jsou variabilní, lze je různě přeskupovat, a podklad pro vytváření mostních konstrukcí. Součástí jsou i boxy, které intuitivně vedou dítě k uložení jednotlivých prvků staveniště zpět na své místo. Hlavní atrakci této zóny tvoří systémová stavebnice Rigamajig, které je celý zbytek přizpůsoben.

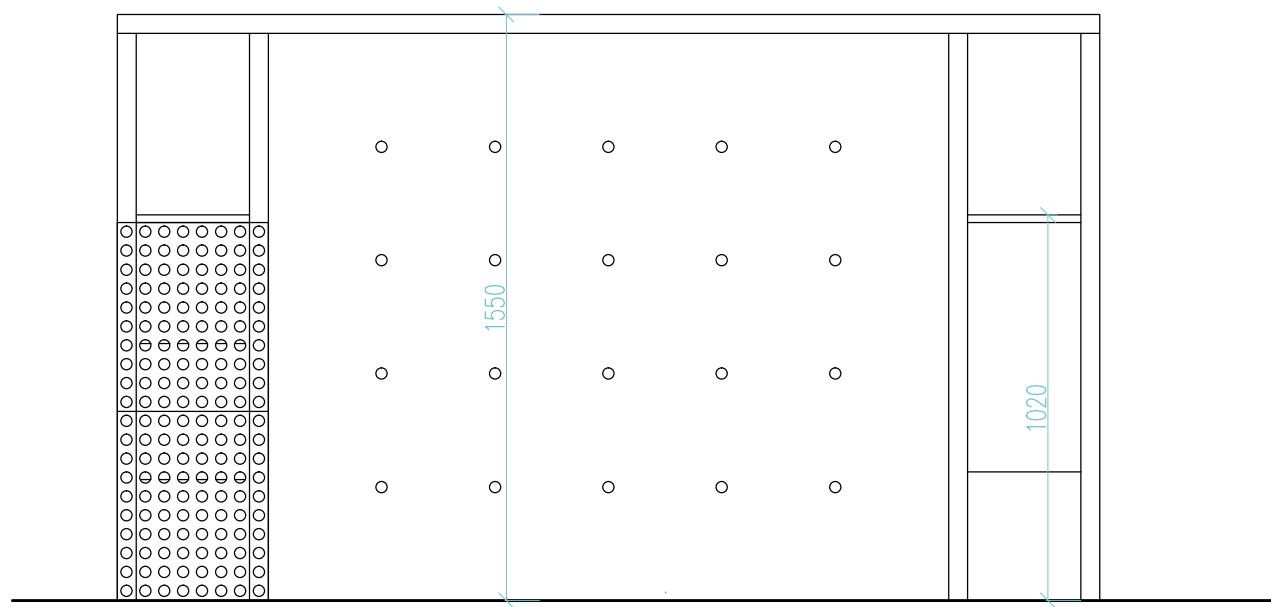
Součástí rámu je lavice k odpočinku a panel s „Infopointem“ k zóně.



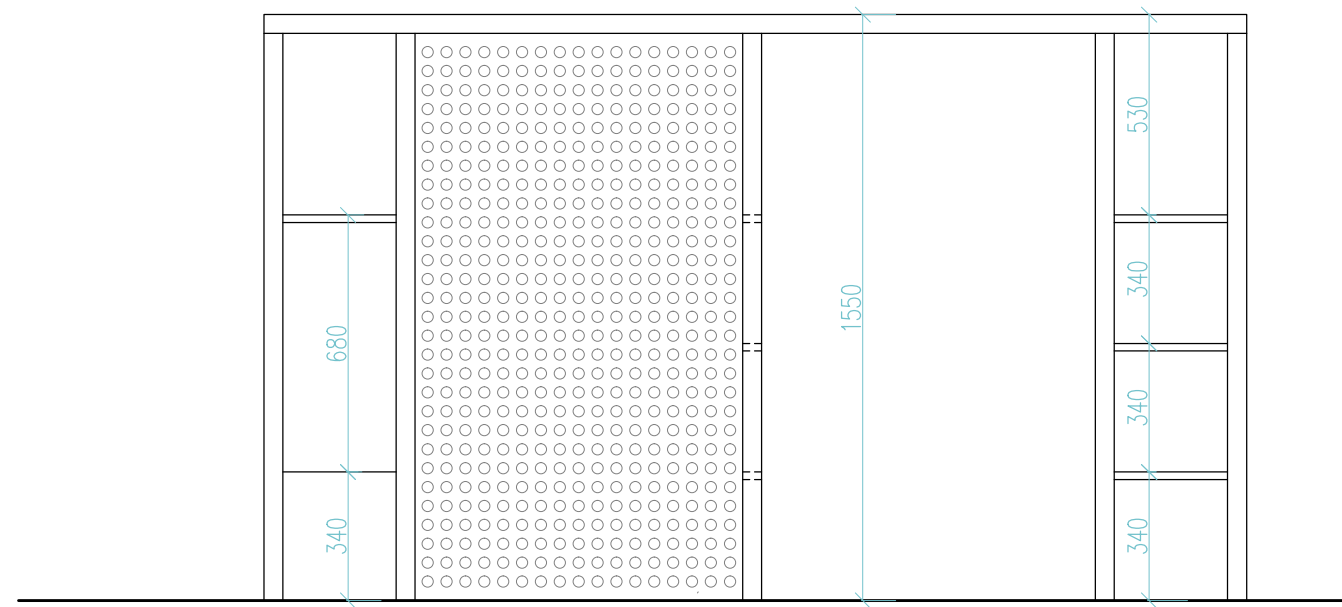
MINI STAVENIŠTĚ



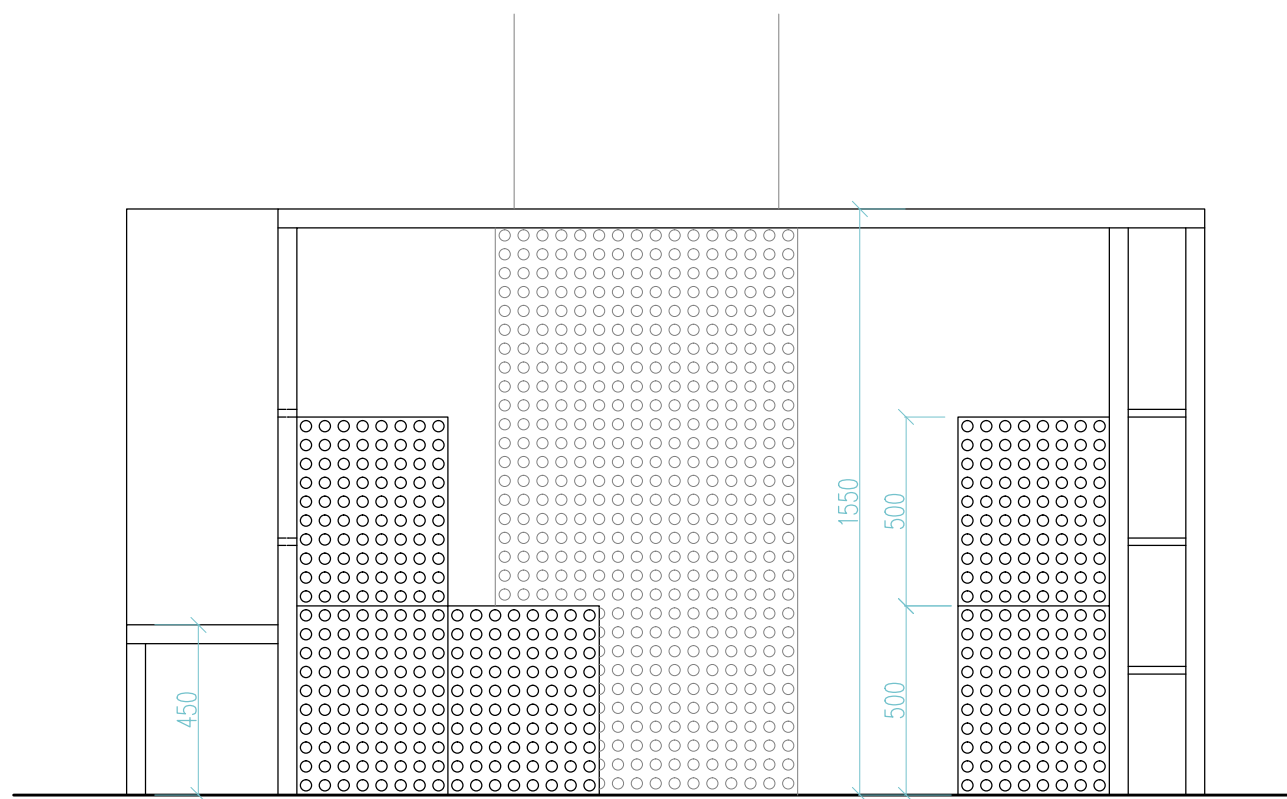
MINI STAVENIŠŤĚ – PŮDORYS



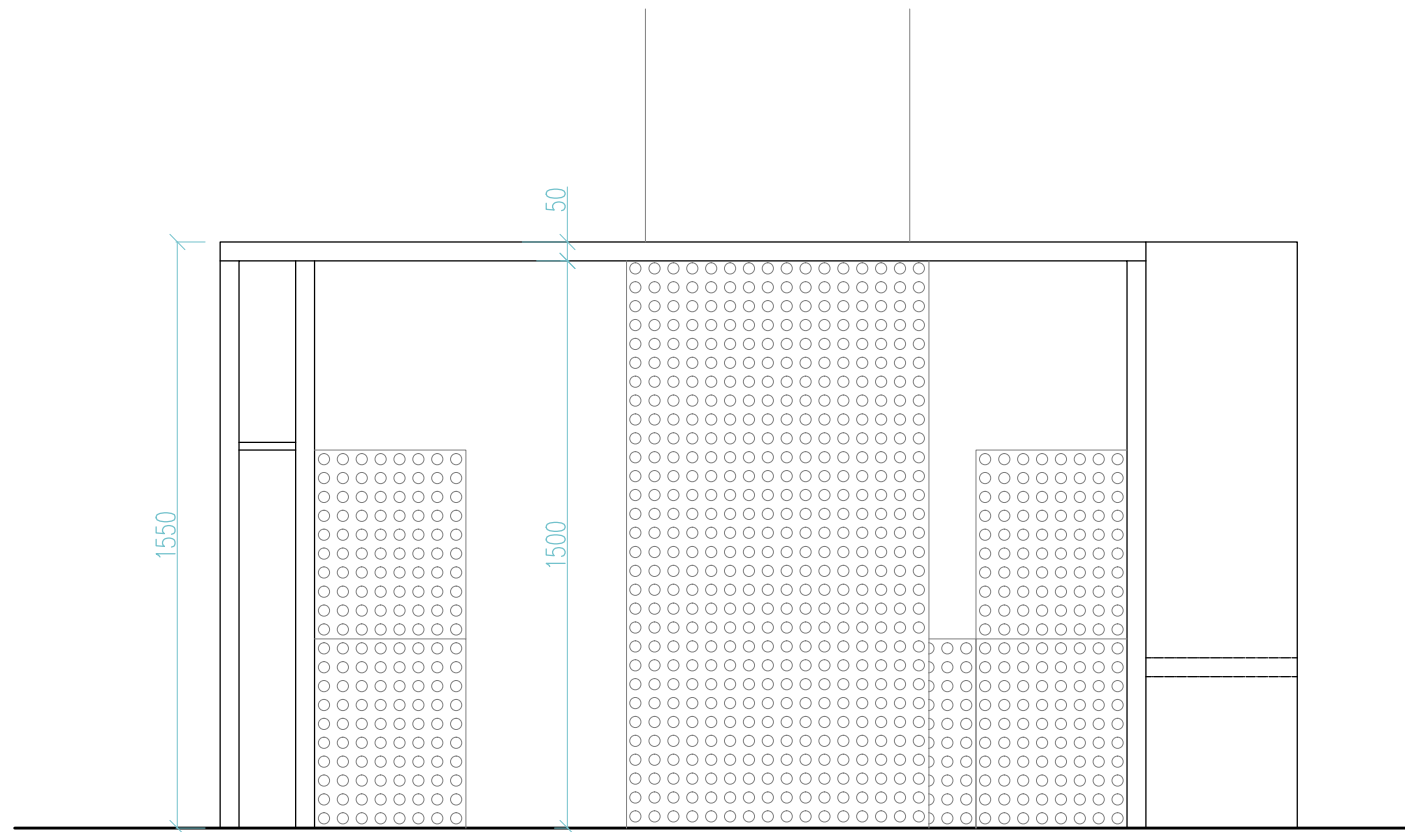
POHLED 2



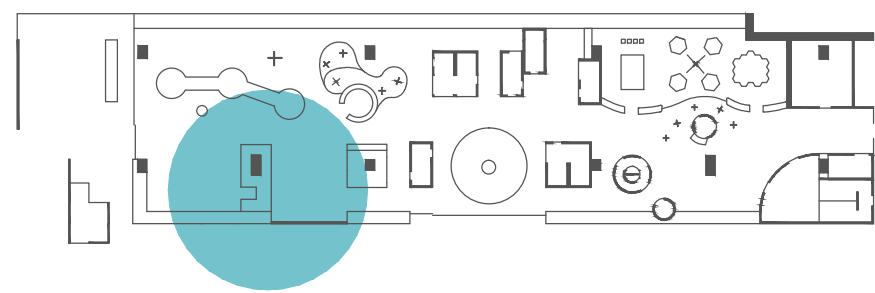
POHLED 3



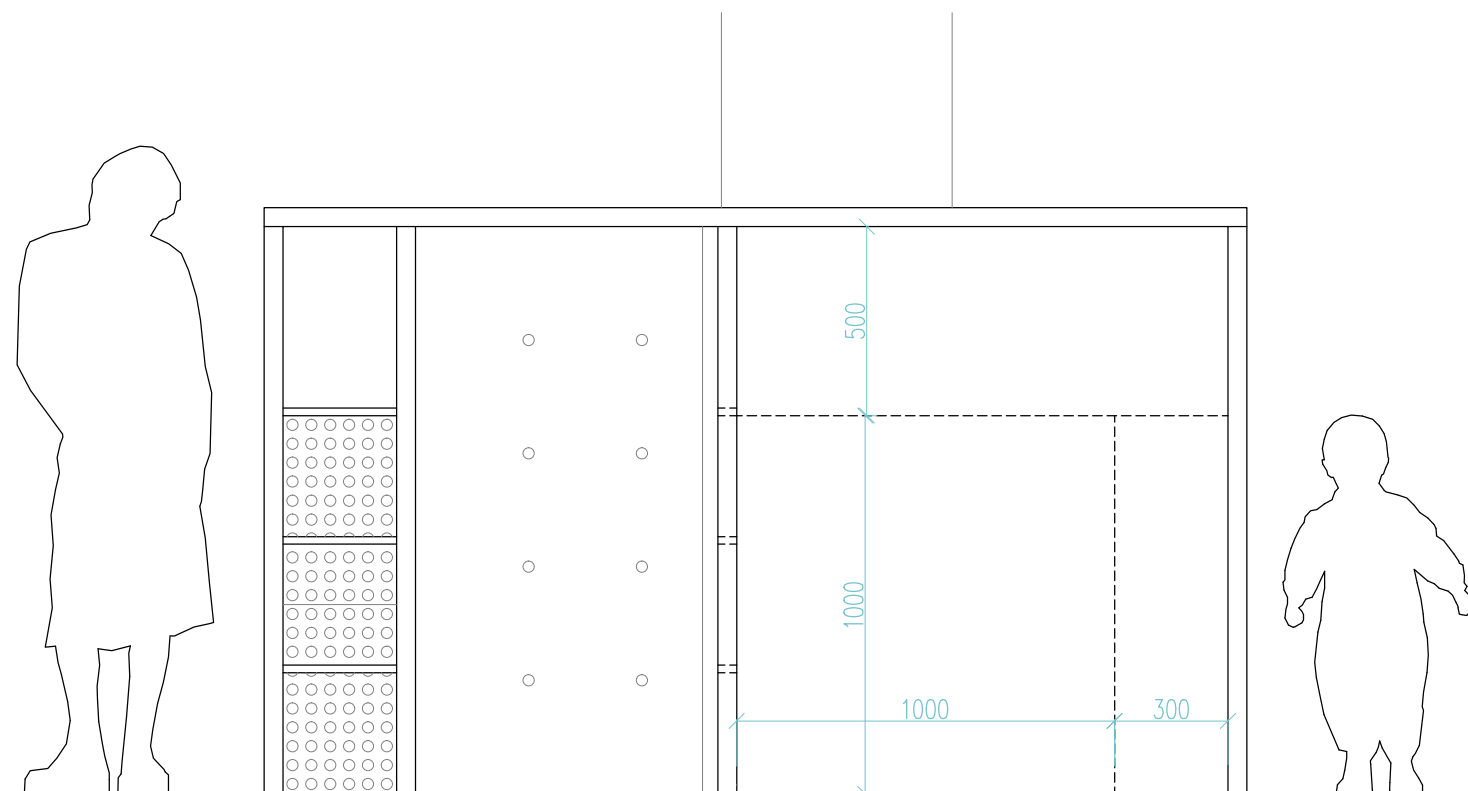
POHLED 4



POHLED 5

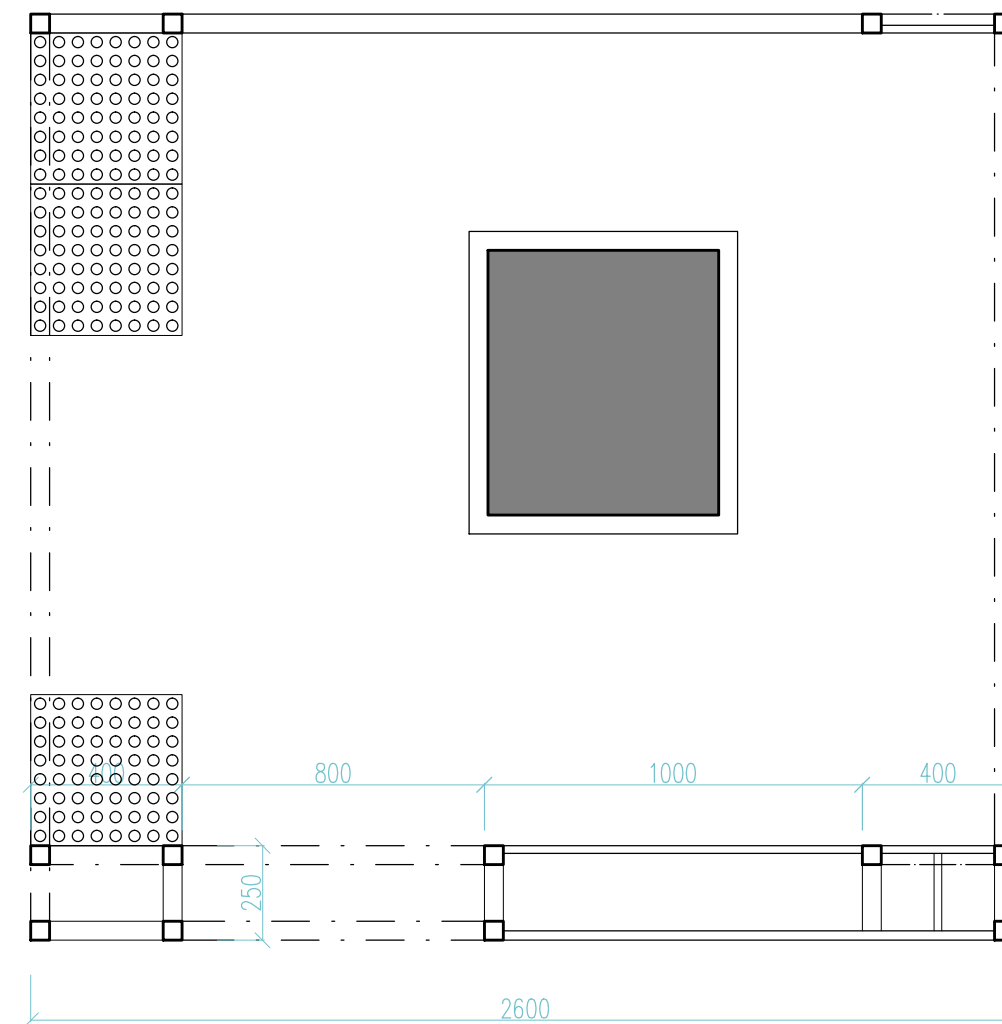


MINI STAVENIŠTĚ – PŮDORYS

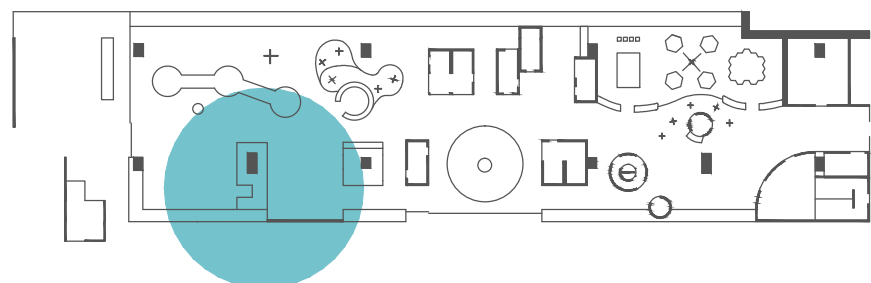


POHLED 1

Prstohrátky jsou umístěné na zadní části „Ministaveniště“ na plně překližkové desce. Jedná se směs interaktivních prvků, které jsou zaměřeny na jemnou motoriku rukou a prstů, jako jsou například vypínače, zámky, šňůrky, děrovaná stěna k proplétání apod. Vše je k podkladu pevně připevněno. Více je patrné v příkladu v části „Reference“.



↑
POHLED 1

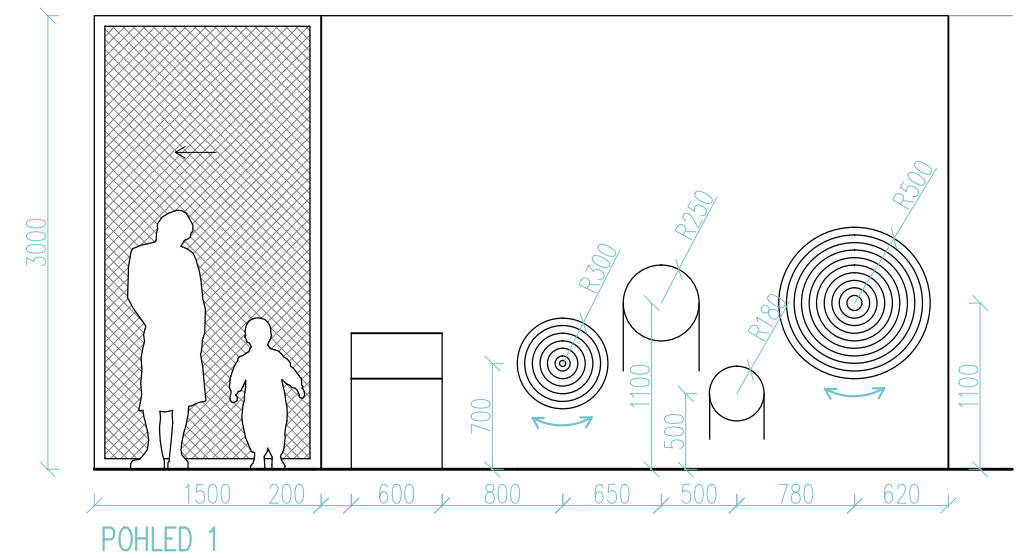
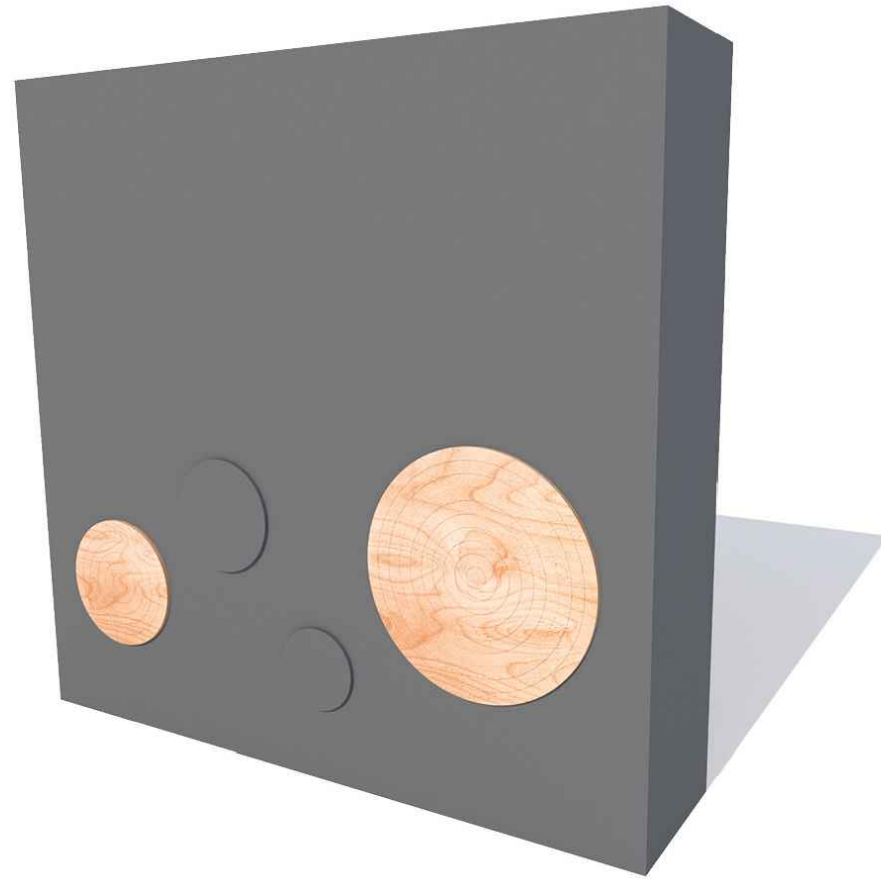


PRSTOHRÁTKY

1:20

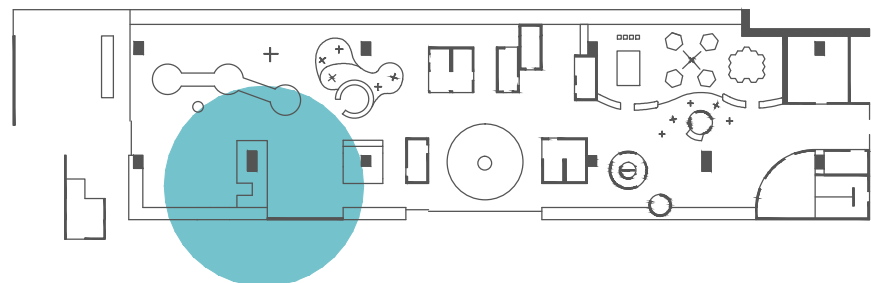
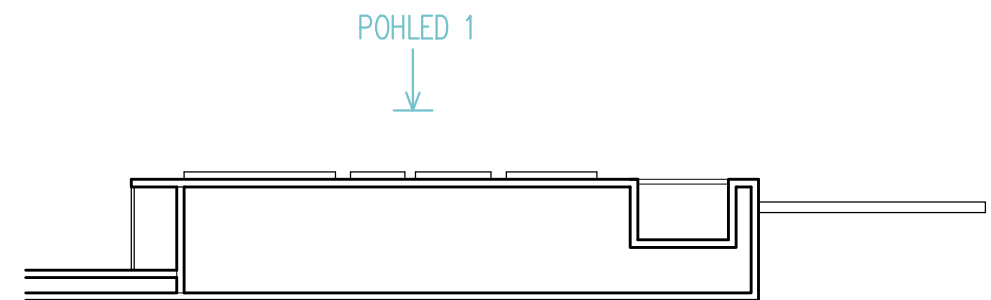
0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

38



Jedná se o soustavu nástěnných panelů zaměřených na koordinaci rukou. Úkolem je adekvátním způsobem - pohybem - umístit kuličku na konkrétní místo v rámci labyrintu. Navrženy jsou dva typy vždy ve dvou velikostech a v různých výškách, přizpůsobené věku a výšce dítěte. Jeden hlavolam je otáčivý kolem své osy, v druhém dítě navádí kuličku pomocí magnetického pera umístěného na šňůrce u exponátu. Materiálově se jedná o dřevo a překližku v přírodním provedení

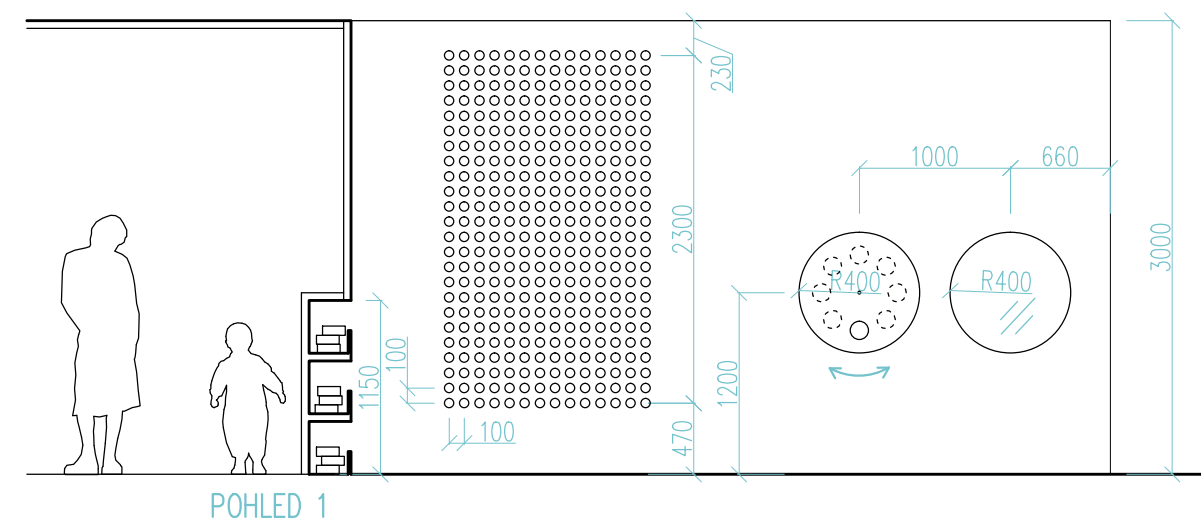
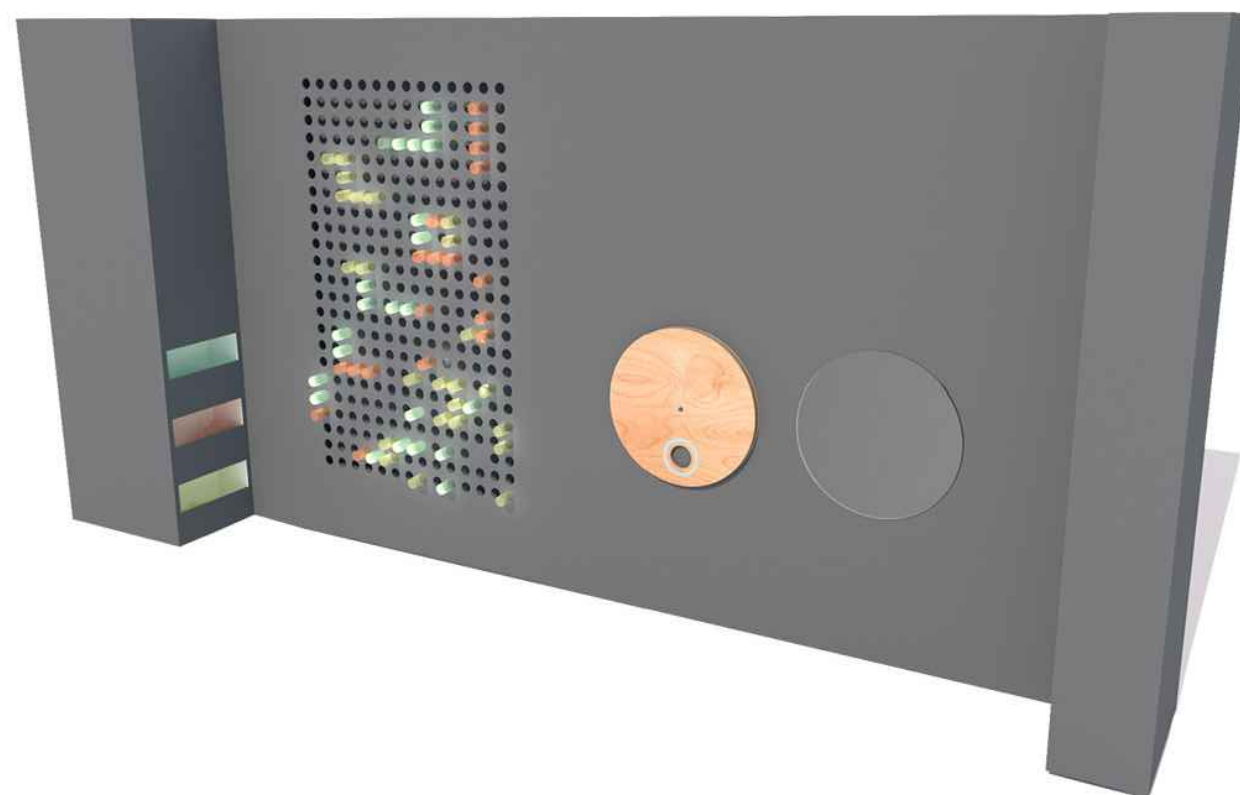
Nedaleko hlavolamů jsou ve stěně umístěny odpadkové koše.



MOTORICKÉ HLAVOLAMY

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

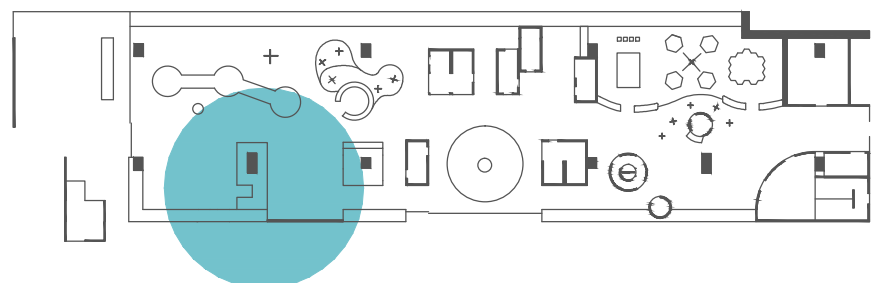
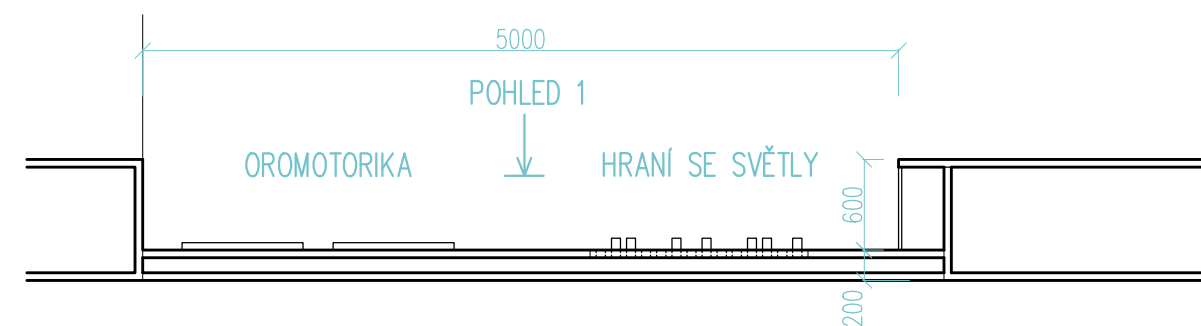


OROMOTORIKA

Jedná se o prostor pro obličejová cvičení, sestává se z kruhového přisazeného zrcadla a druhého kruhu s otvorem, který je otočný. Při otáčení se dítěti objevují návodné panely pro jazykové a mimické hry a cviky. Otáčivý prvek tvoří překližka v přírodním provedení.

HRA SE SVĚTLY

Atrakce se skládá z odkládacího výsuvného systému umístěného v dělicí stěně, v něm jsou umístěné stávající průhledné válce, které dítě zastrkává do připravených otvorů v dělicí stěně. Zadní část otvorů je prosvětlena, při zasunutí se tím rozsvítí i samotný vkládaný válec.



OROMOTORIKA, HRANÍ SE SVĚTLY

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

40

Exponátní zóna je koncipována na základech stávající expozice, která bude doplněna novými prvky. Stávající exponáty zůstávají, z důvodu nemožnosti jejich přesunu a úpravy barevnosti, na svých místech.

Jako stávající prvek zůstává „Fontána s míčky“, zůstává i „Vystřel míč vzhůru“, tento prvek je doplněn o kovový držák (zásobník) míčků. Dalším stávajícím exponátem jsou „Splavý“, tady doporučujeme doplnění o více zábran, a „Vodní labyrint“, kde se na jeho opačnou stranu navrhuje exponát nový, a to „Vodní TIM Game“.

Zcela novými atrakcemi jsou „Mlýnky“, kdy pomocí páky určují sílu proudu vody, který roztáčí mlýnky (dvě velikosti) v korytě. Dalším exponátem jsou „Fontánky“, které se ovládají pomocí tlačítka. Tyto fontánky mají dva druhy tečení. Poslední atrakcí je „Přelévání“, kde se jedná o pevně umístěný systém nádob s různými tvary a objemy, kdy do nich pomocí „vodní pistole“ nalévám vodu. Ve výsledku tím pak dochází mezi jednotlivými nádobami k interakci.

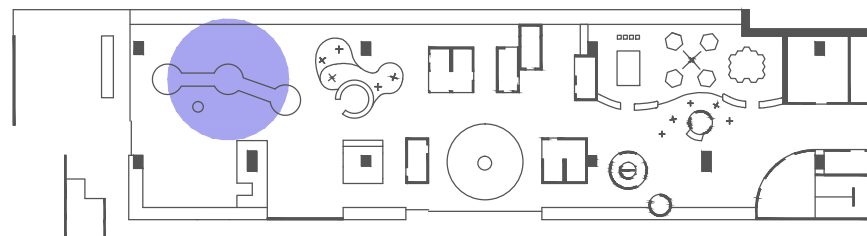
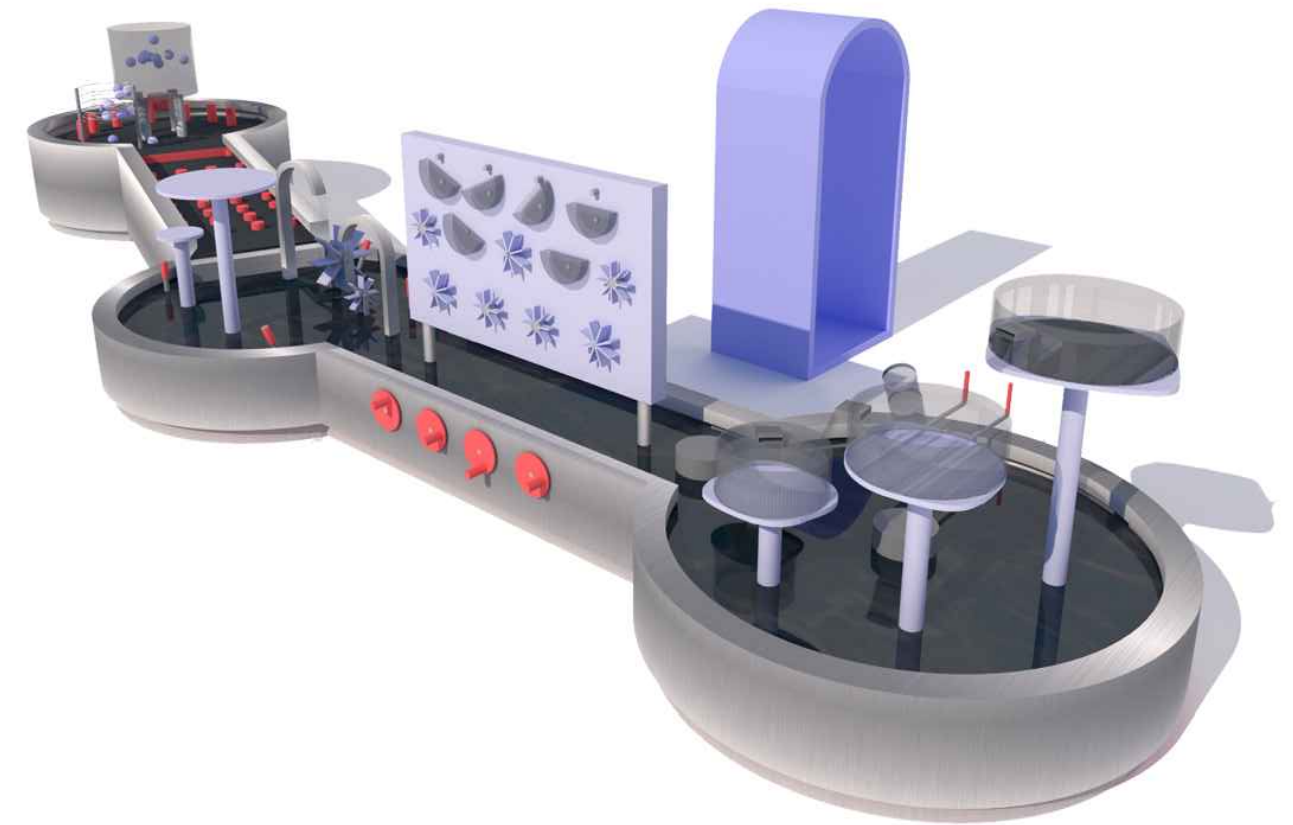
Celý prvek koryta je nově opláštěn broušenou nerezí, na rovných stěnách se objevují edukativní prvky jako je například vývoj žáby (vajíčko - pulec-žába), vážky, motýla..., jedná se o grafický návrh, který bude potřeba v další fázi více rozpracovat.

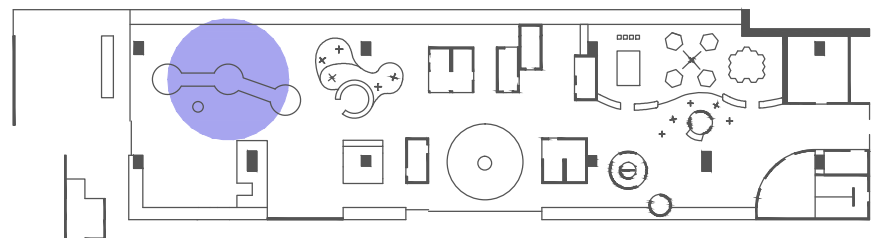
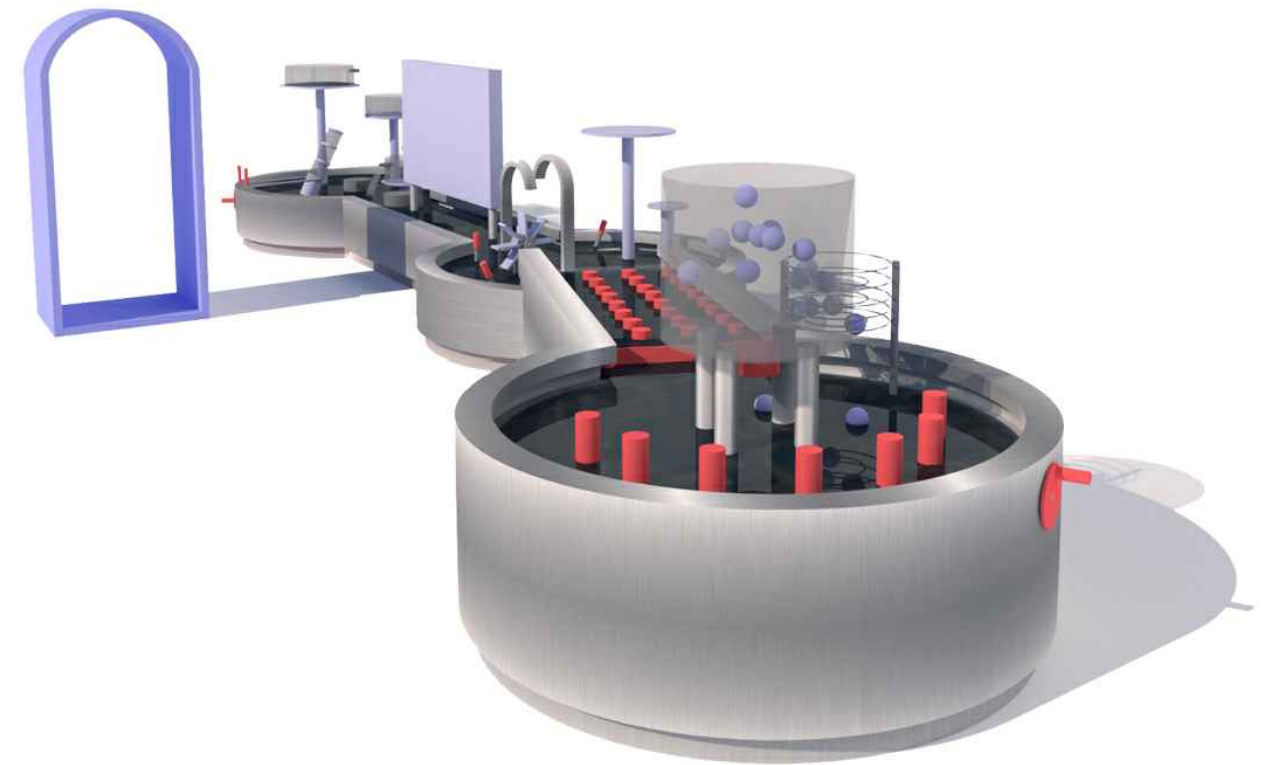
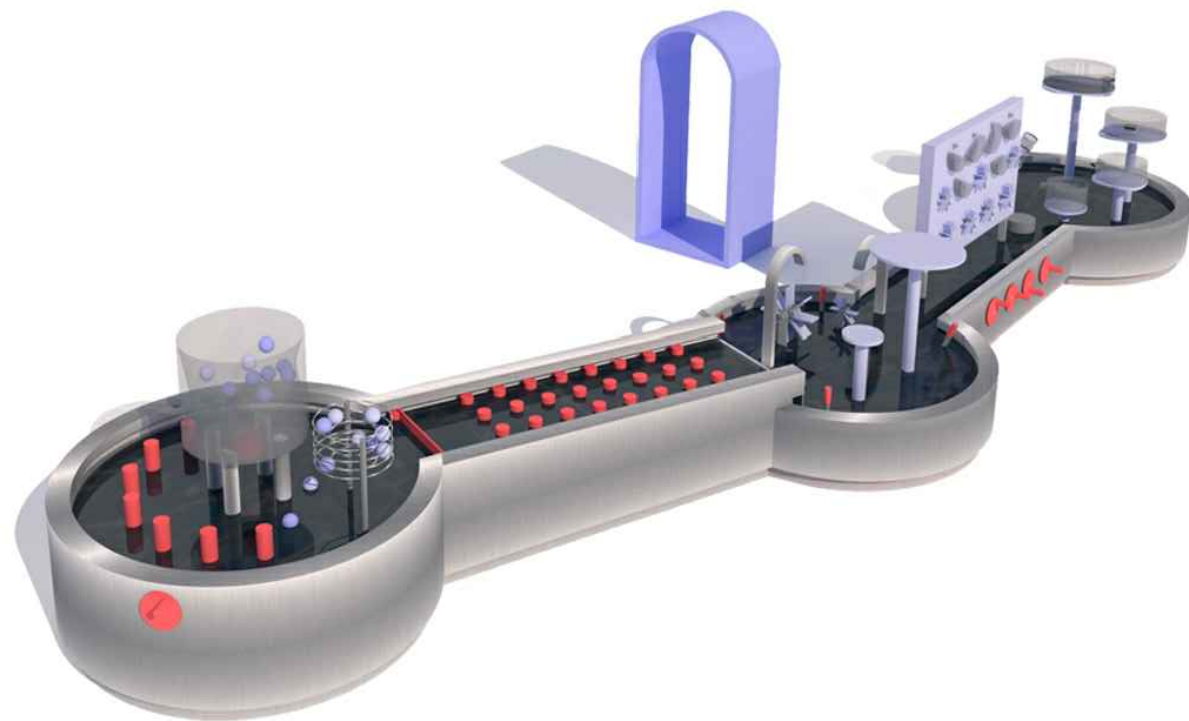
Důležitou součástí celé scénografie stávajícího koryta jsou ve třech spirálách zavěšené (vždy nad jednotlivými „bazénky“) bublinky a ryby ze skelných laminátů s prosvětlením. Tím dosáhneme výrazného ztraktivnění a sjednocení celé zóny.

Žádný z nových exponátů nezasahuje do vodního okruhu koryta. Materiálově se jedná vždy o kombinaci kovu a plastu.

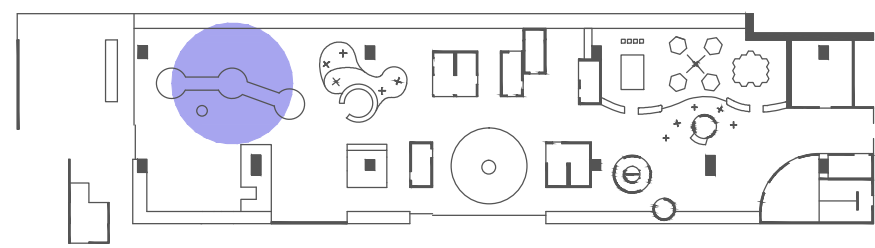
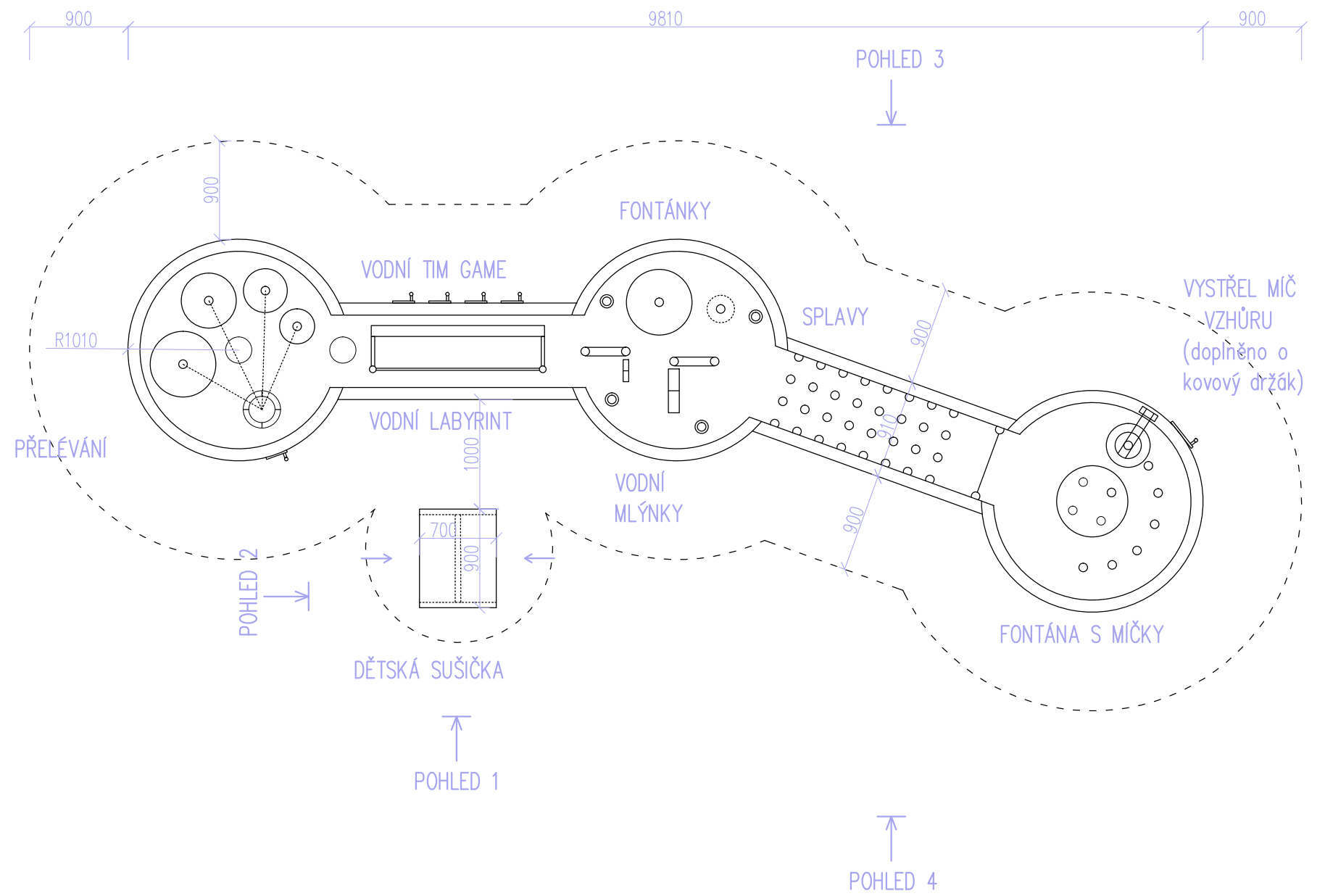
Nově je pojednána „Dětská sušička“. Jedná se o portál (truhlářský výrobek v nástřiku), který se spustí, jakmile se zatíží jeho podlaha. Vzduchové trysky jsou umístěné z vnitřní strany portálu.

Kolem koryta a sušičky je navržena protiskluzná podlaha ve tmavě šedé barvě.



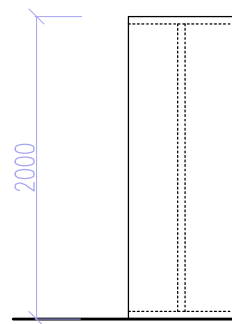


VODNÍ SVĚT



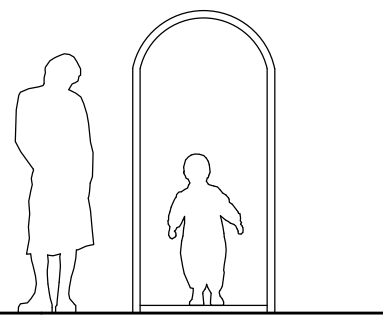
VODNÍ SVĚT

POHLED 1

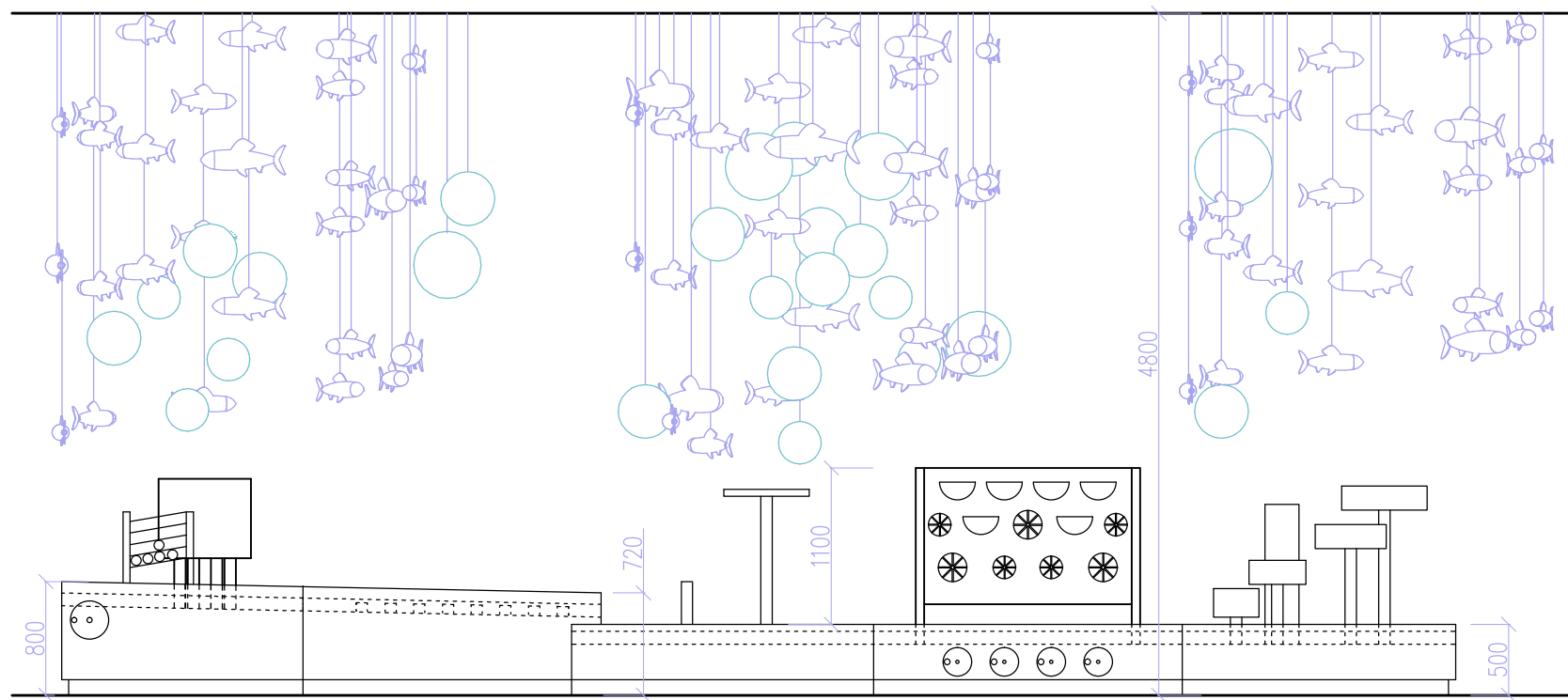


DĚTSKÁ SUŠIČKA

POHLED 2



POHLED 3



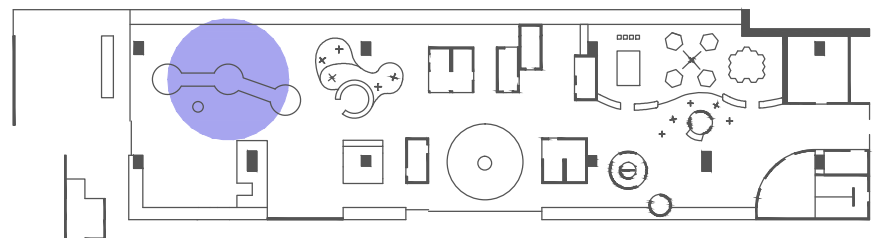
VYSTŘEL MÍČ
(kovový držák)

SPLAVY

FONTÁNKY

VODNÍ TIM GAME

PŘELÉVÁNÍ

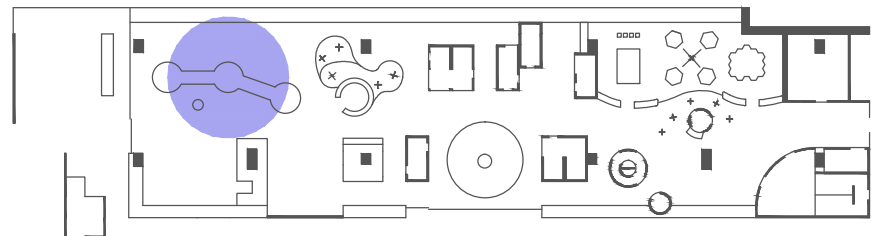
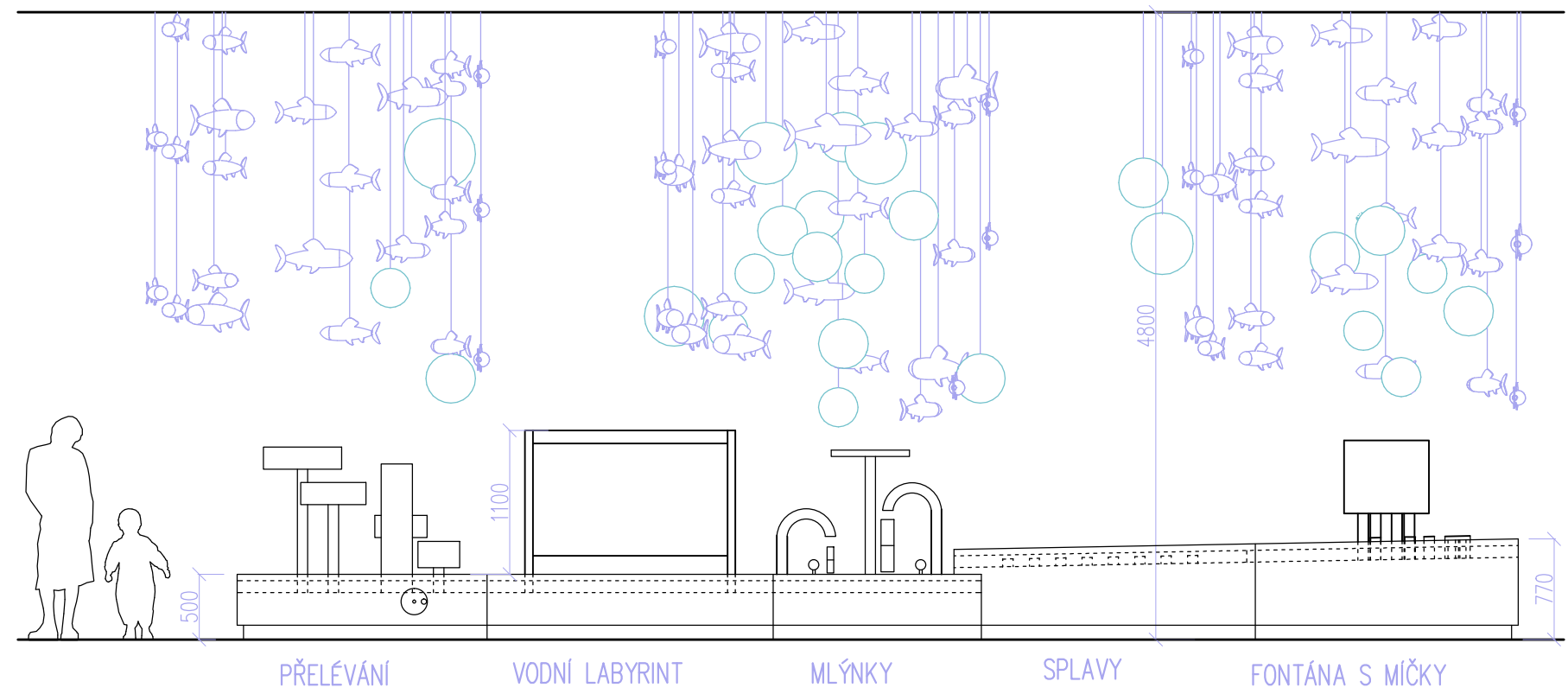


VODNÍ SVĚT – POHLED

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

POHLED 4



VODNÍ SVĚT – POHLED

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

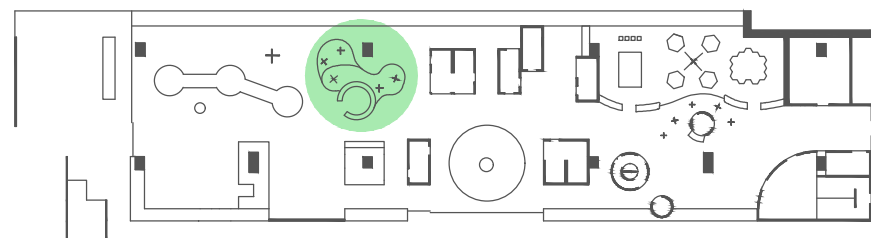
45



Farma je formována stromy vyrůstajících z podlahy i ze zvýšeného pódia a prostoru pro zvěř (chlívky s opláštěný nosný sloup), zahradu tvoří zvýšený kruhový záhon, obchod s restaurací již pomalu přechází do objektů v části „Profese“.

Jedná se komplexně o novou soustavu exponátů, primárně jsou zaměřeny primárně na rozvoj předmatematických a matematických schopností (porozumění množství, desítkové soustavě, zlomkům, číselné řadě a číslu jako symbolu), pojetí časových a dějových posloupností a seriality.

Druhotným zaměřením cílí na logické uvažování, motoriku a tvarovou a barevnou diferenciaci.

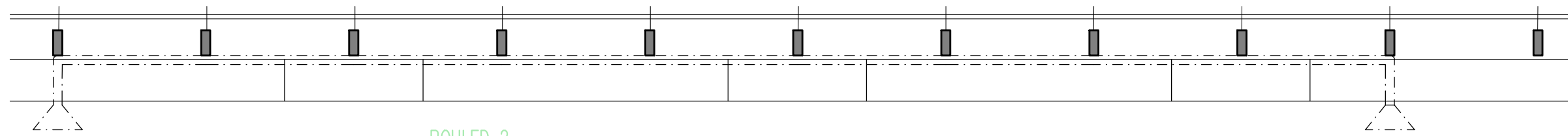


ZAHRADA/FARMA

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

46

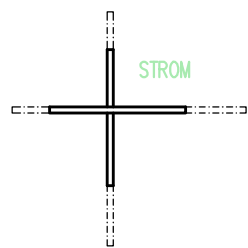


↑ POTRUBNÍ TELEFON

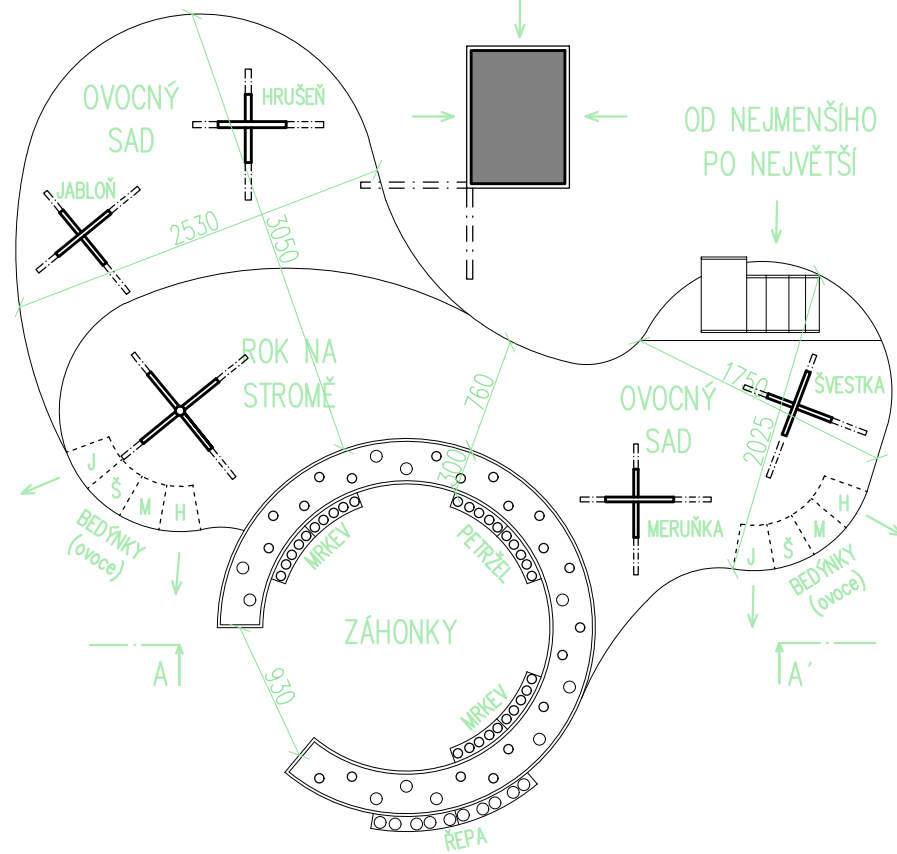
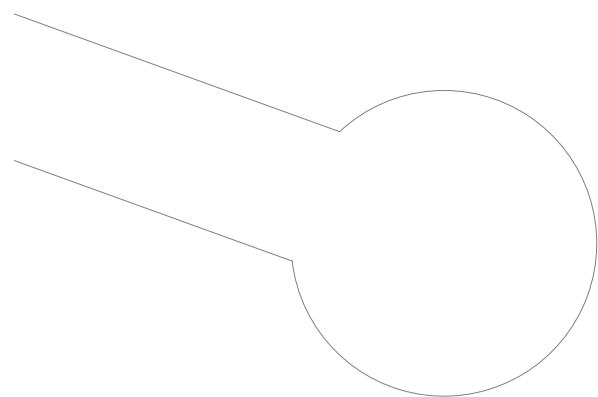
POHLED 2

MLÁDĀTKA

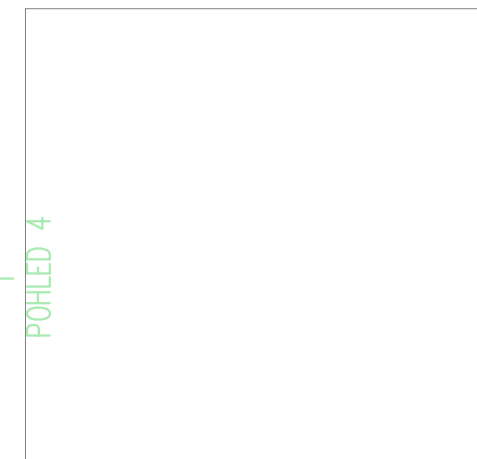
↑ POTRUBNÍ TELEFON



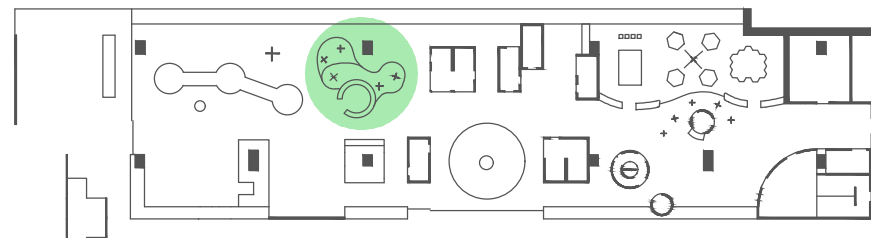
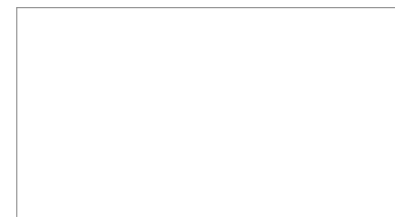
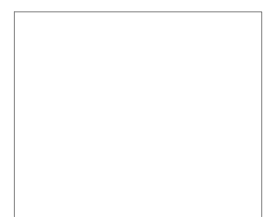
POHLED 1



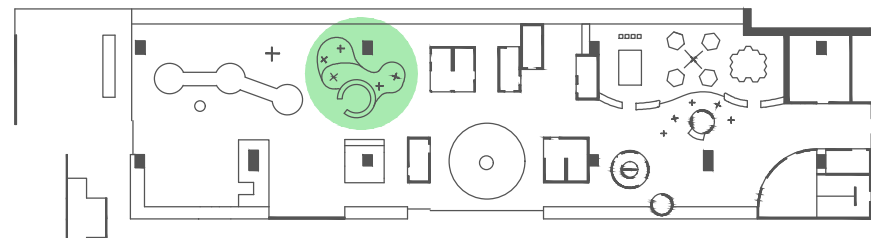
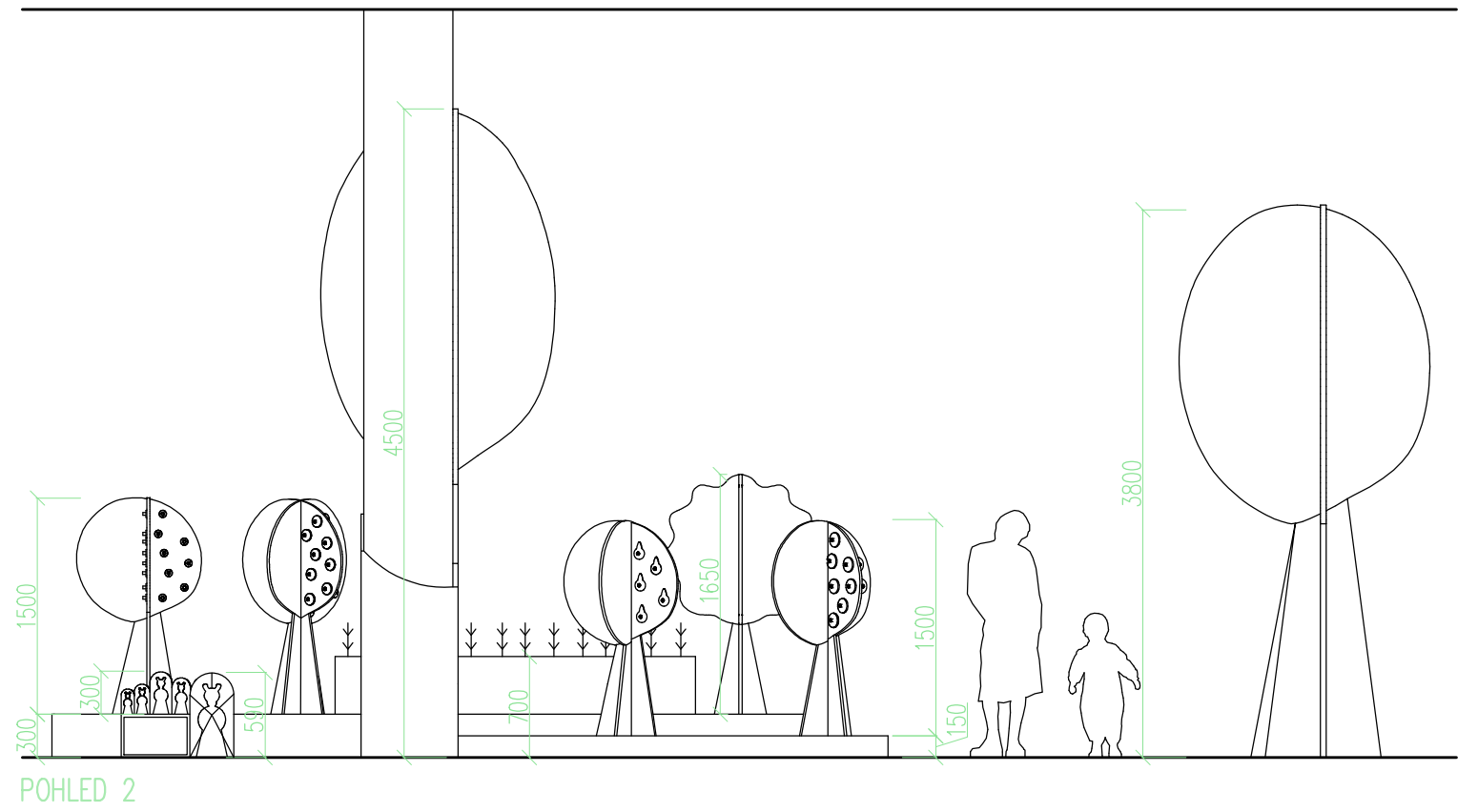
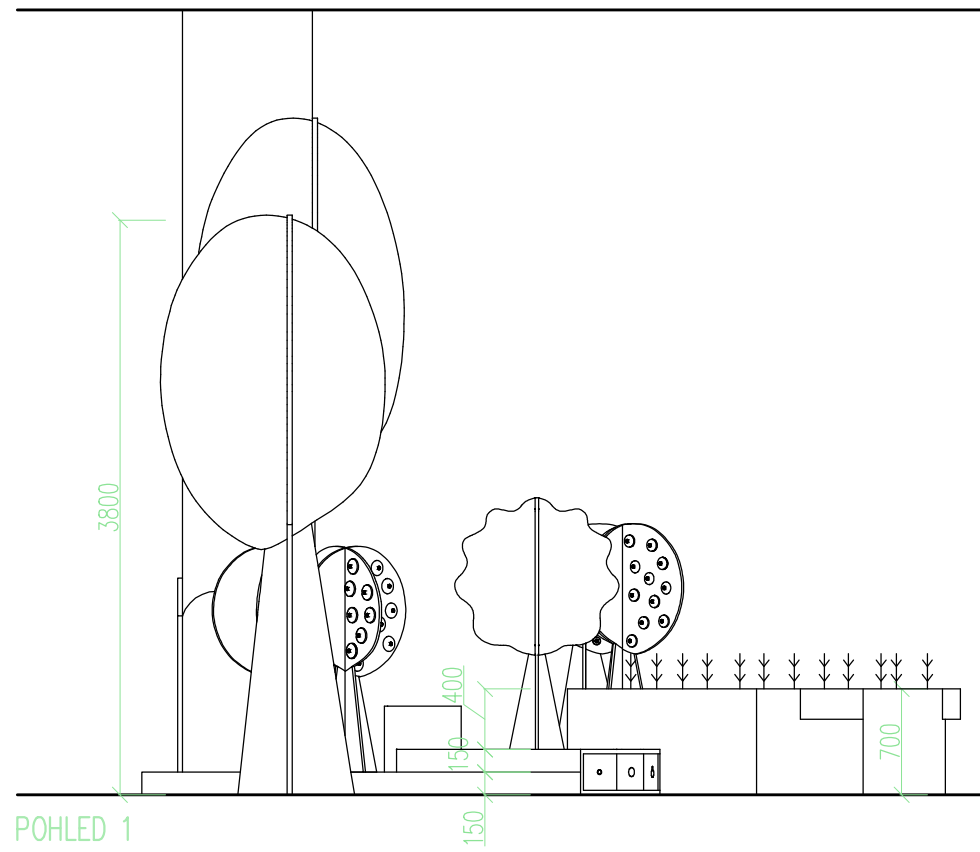
POHLED 4



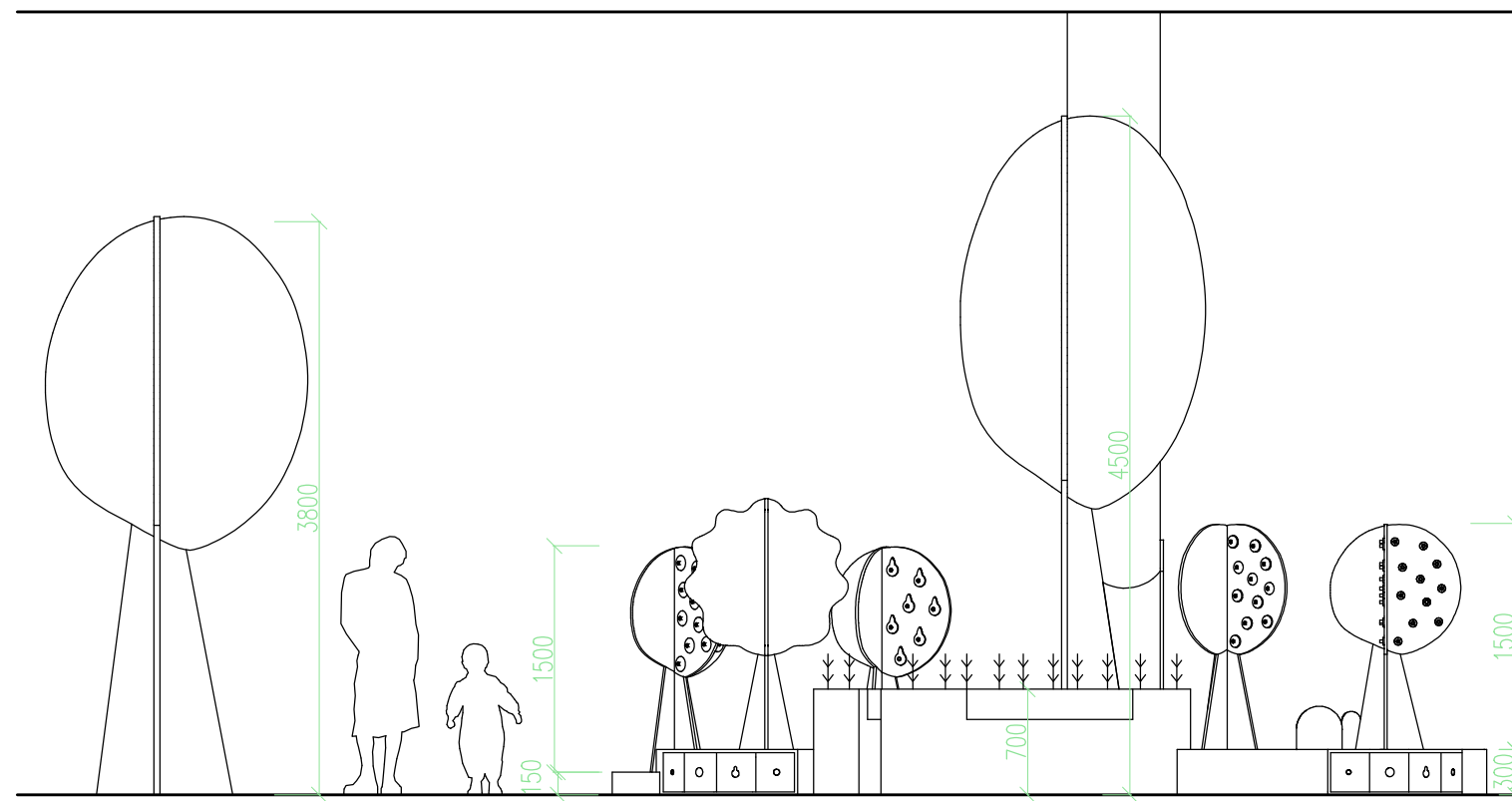
POHLED 3



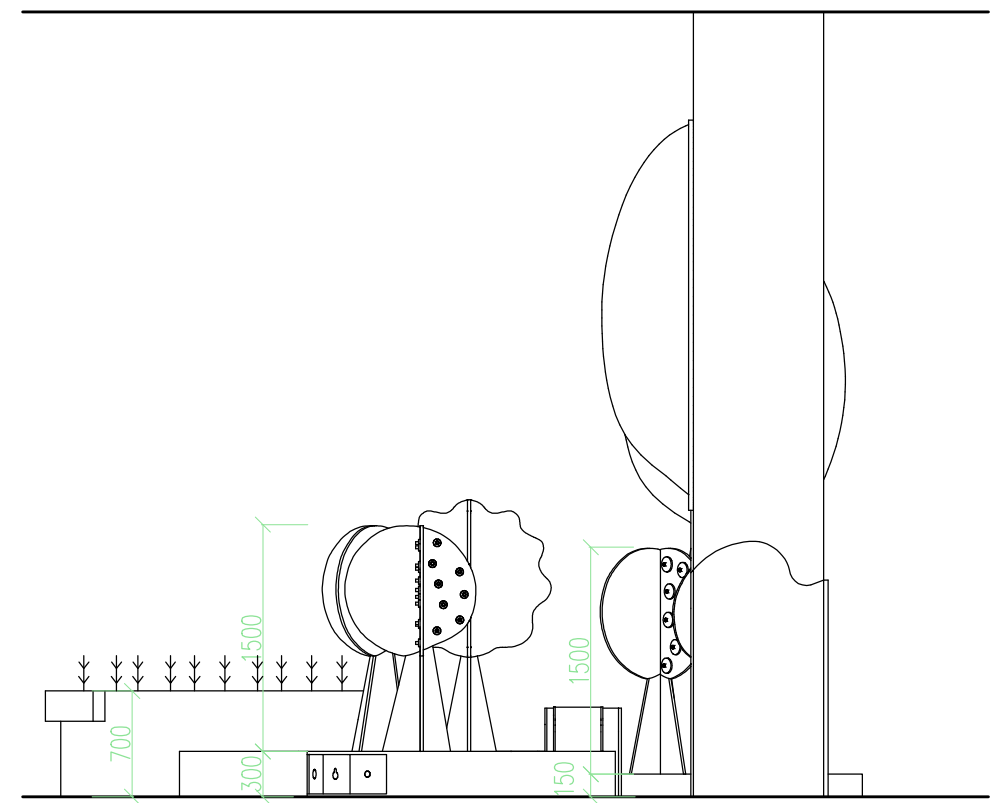
ZAHRADA/FARMA – PŮDORYS



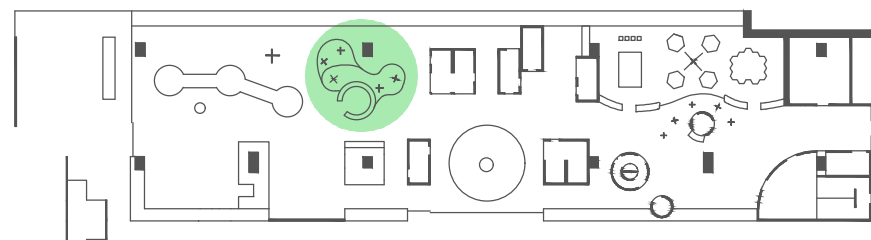
POHLEDY



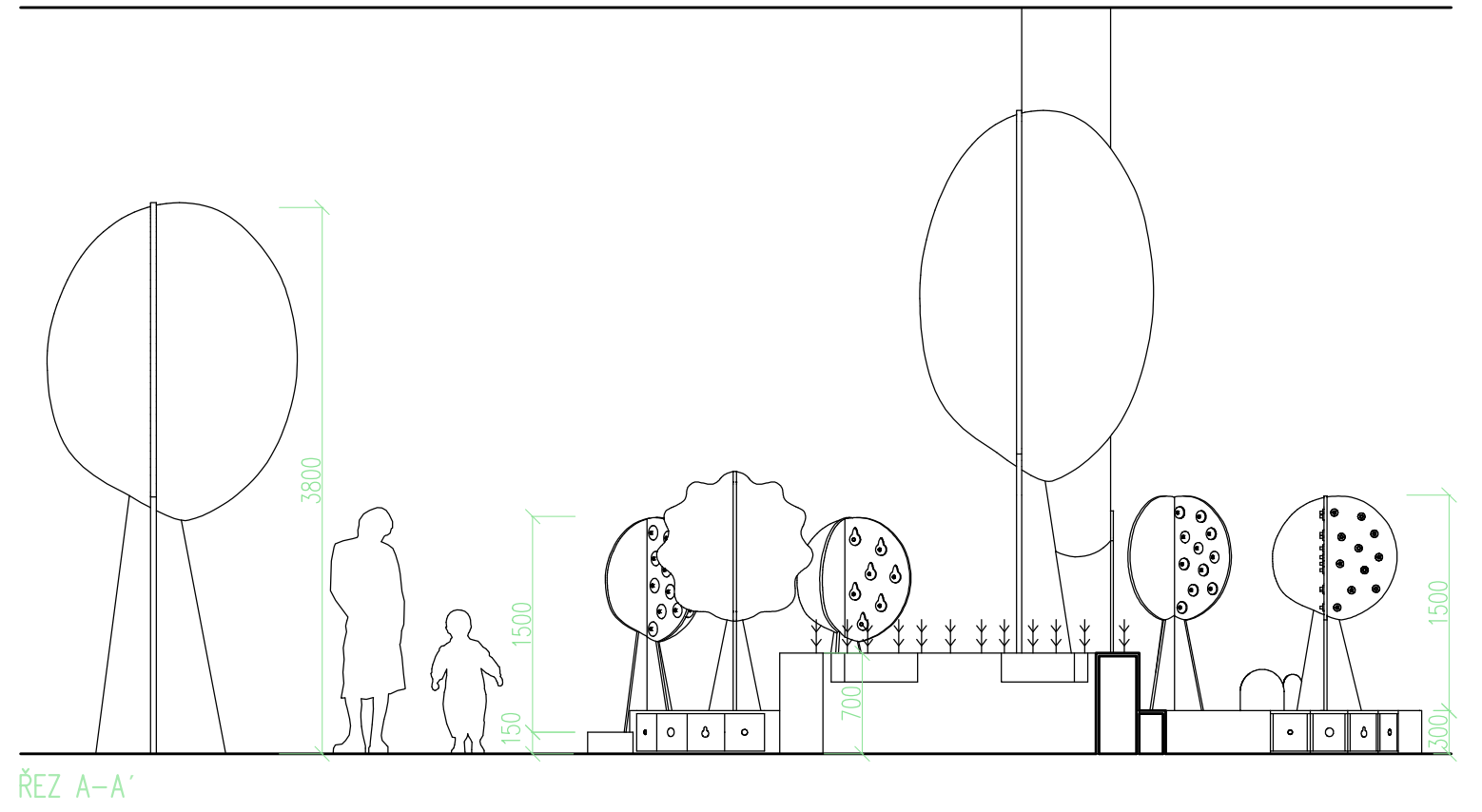
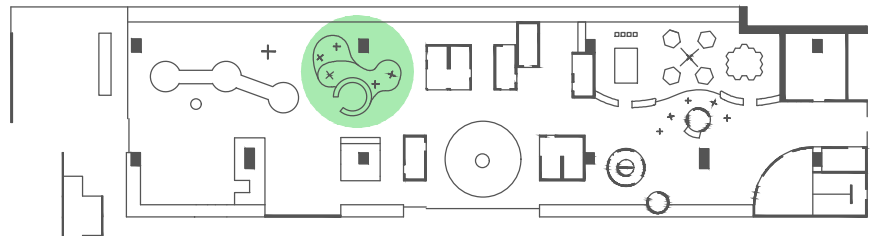
POHLED 3



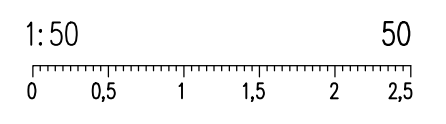
POHLED 4



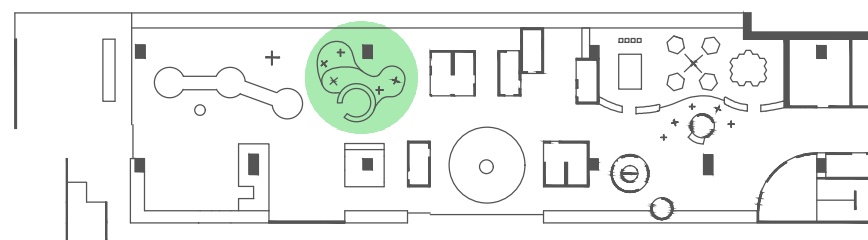
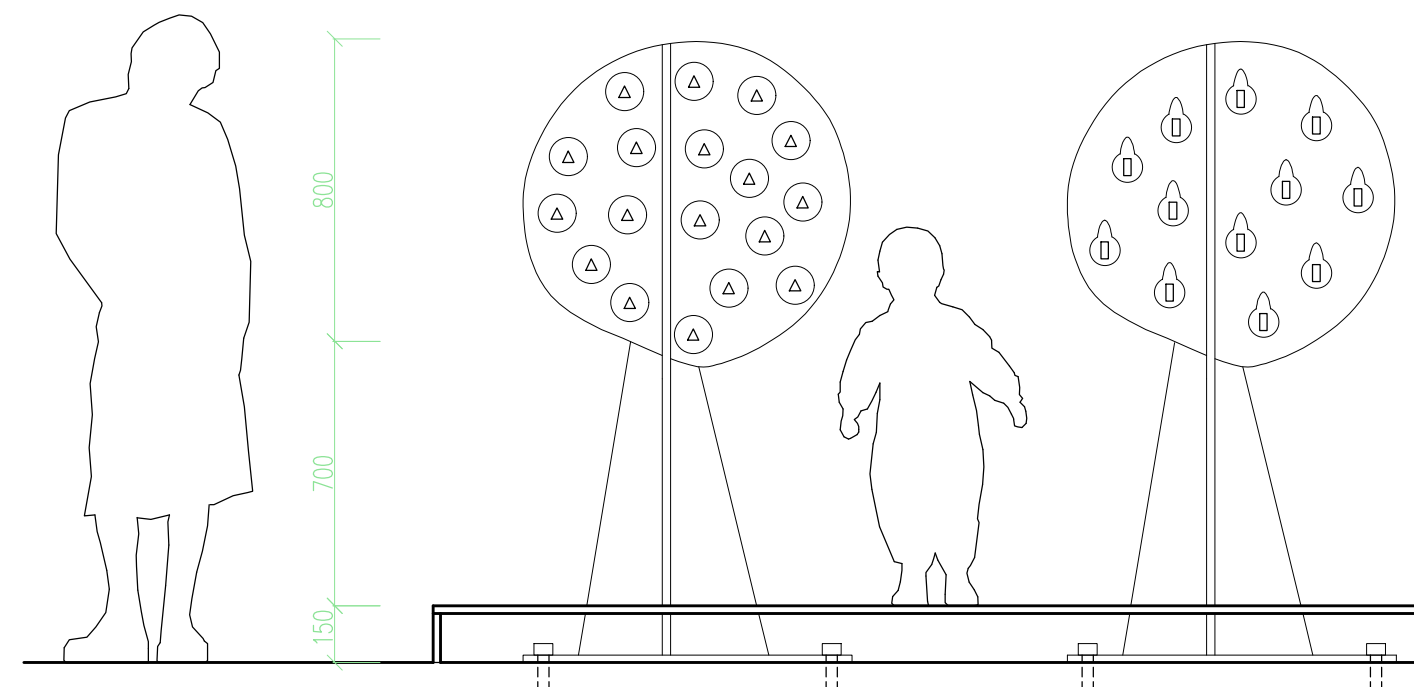
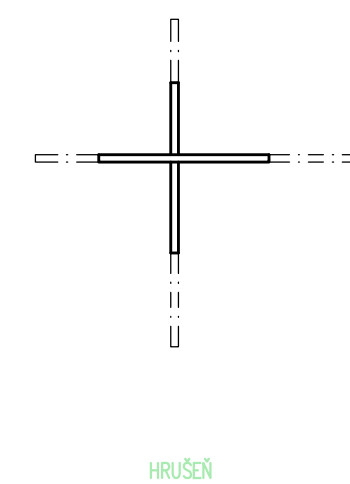
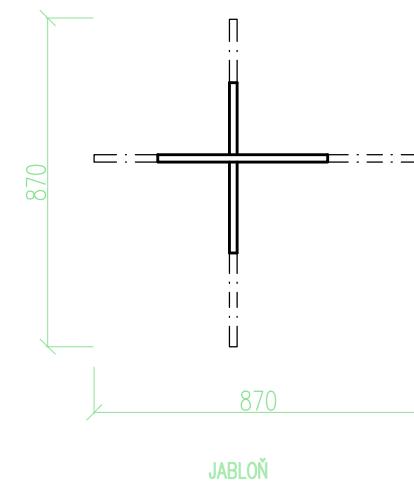
POHLEDY



ŘEZ A - A'



Čtyři druhy stromů (jabloň, hrušeň, meruňka, švestka), zpracovány jsou jako jejich prostorová silueta. Jedná se o kovou nosnou konstrukci přikotvenou k podlaze, s opláštěním z ošetřené pohledové překližky v přírodním provedení. V korunách jsou z masivního dřeva udělané „kolečky“, na které se jednotlivé ovoce připevňuje. Každé ovoce má úchyt jiného tvaru a velikosti. Jednotlivé plody jsou dřevěné v barvě a tvaru daného ovoce. Ovoce je uchovááno v dřevěných bedýnkách zasunutých v pódiu farmy. Svým zaměřením cílí na porovnávání velikosti, tvaru a barvy.

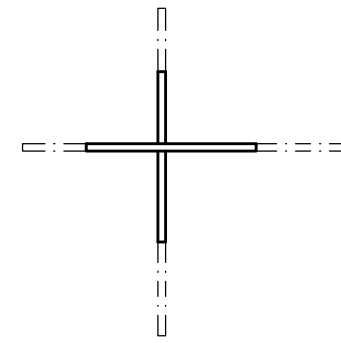
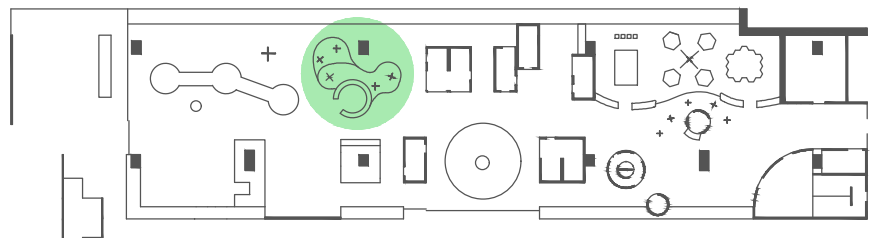


OVOCNÝ SAD

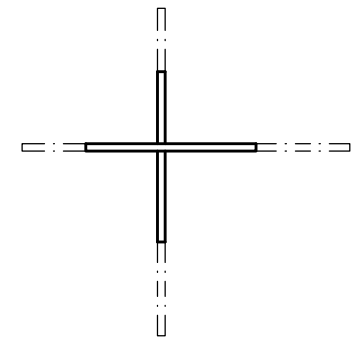
1:20

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

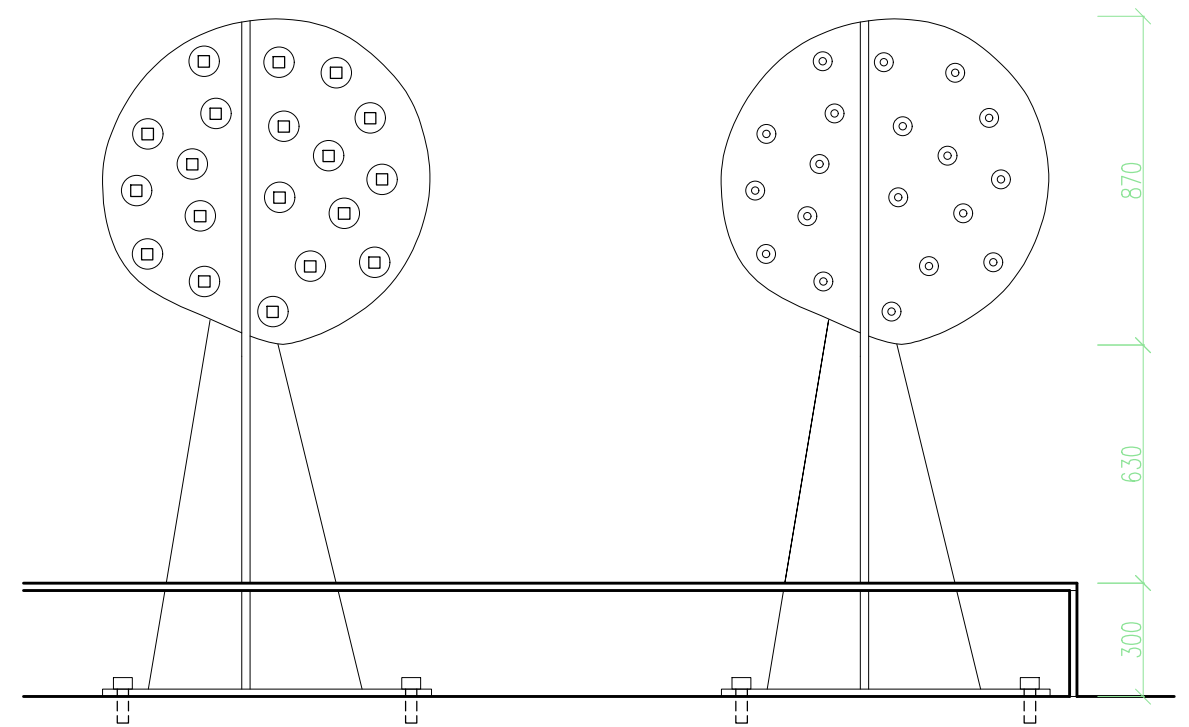
51



MERUŇKA



ŠVESTKA



OVOCNÝ SAD

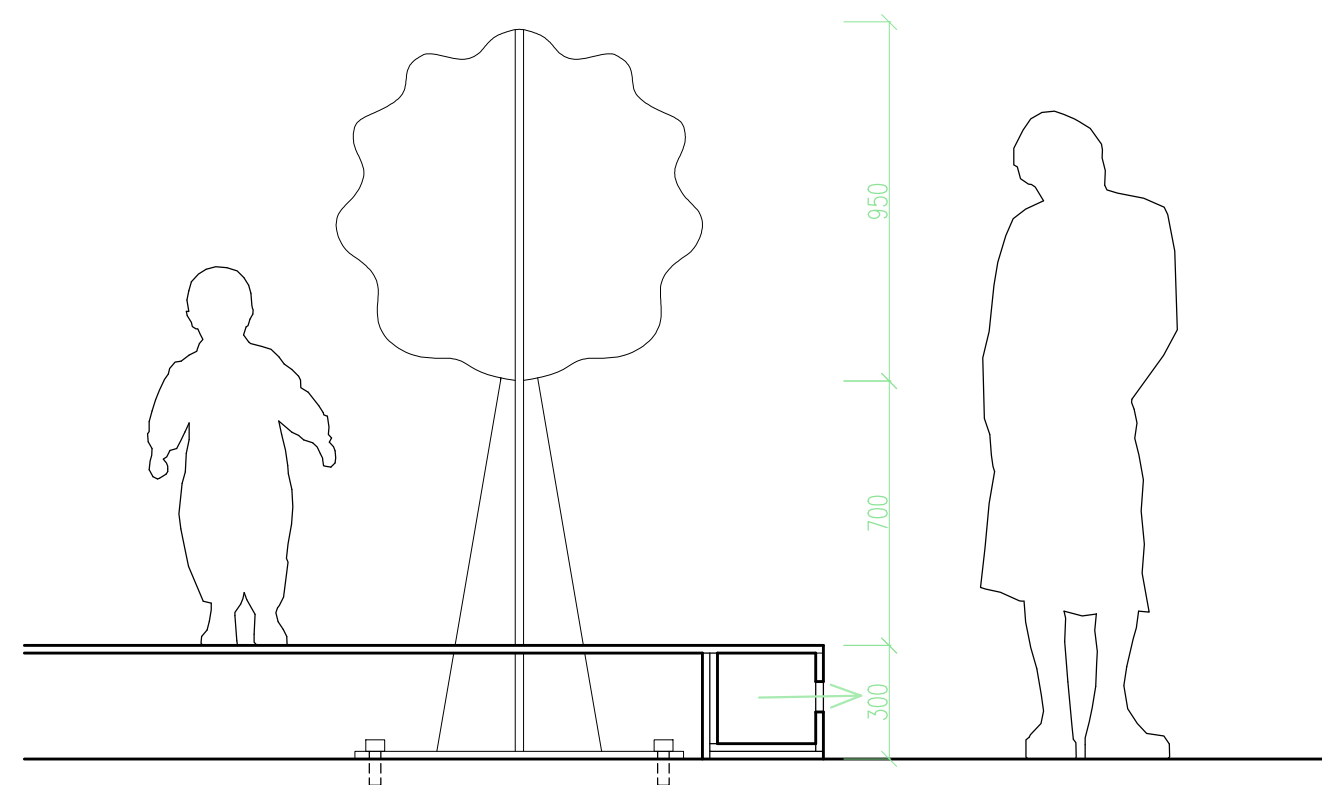
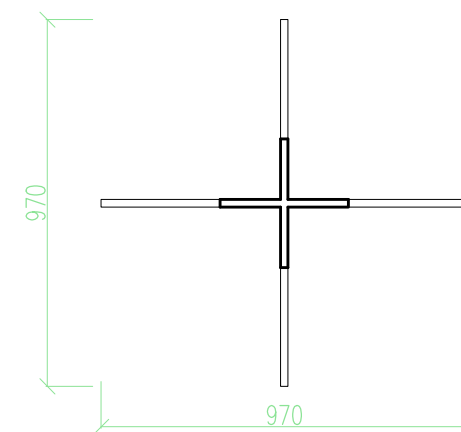
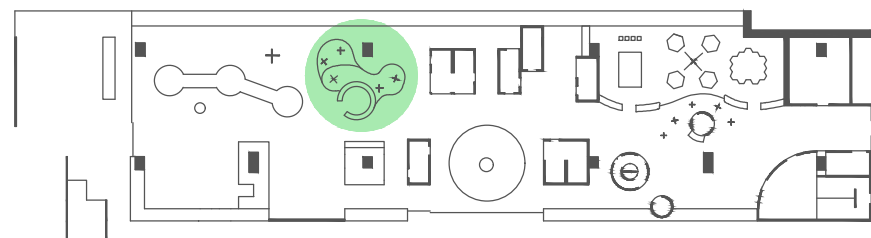
1:20

52



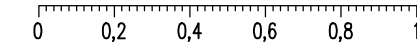
Jedná se o prostorovou siluetu stromu, která obsahuje atributy příznačné pro jednotlivá roční období, jako je například květ=jaro, plod=léto, barevný list=podzim, vločka=zima apod. Pro každé roční období se počítá s více prvky. Exponát je magnetický.

Materiálově se jedná o v jádru kovovou konstrukci, která je ukotvena k podlaze. Kovové pláty jsou opláštěny tenkou ošetřenou pohledovou překližkou v přírodním provedení. Jednotlivé prvky, které děti na strom připevňují, jsou dřevěné s vloženým magnetem, který se svou silou přichytí i přes překližkové opláštění až ke kovovému jádru. Pod stromem je košík, kde se jednotlivé prvky uchovávají.



ROK NA STROMĚ

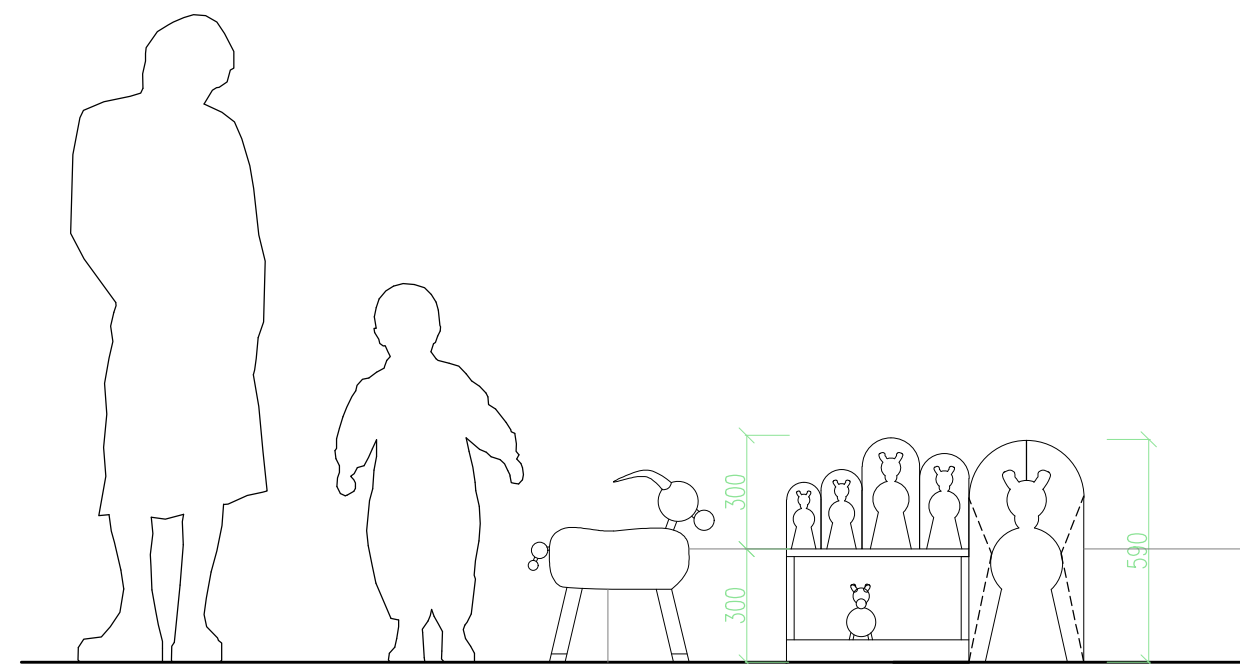
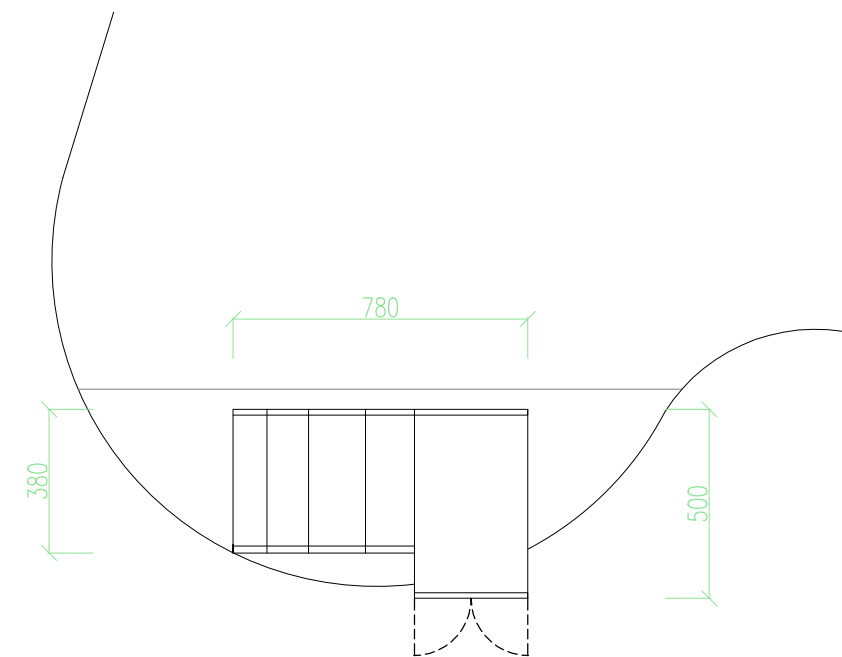
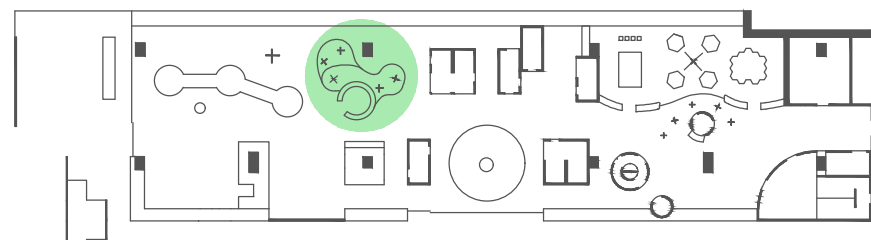
1:20



53

Jedná se o porovnávání velikostí zvířete (kozla) a jeho příbytku (chlívku) formou seřazení pěti různě velkých exemplářů v 3D provedení od nejmenšího (cca 15 cm) po největší (cca 50 cm). Největší kozel má svůj chlívek otvírací pomocí dvířek. Menší exempláře mají své chlívky na vyvýšeném pódiu, mají společné propadlo, které vždy jednotlivá zvířata znovu promíchá a dítě může začít znovu.

Chlívky tvoří truhlářský výrobek v nástřiku v kombinaci s přírodní překližkou. Kozlové jsou dřevění.

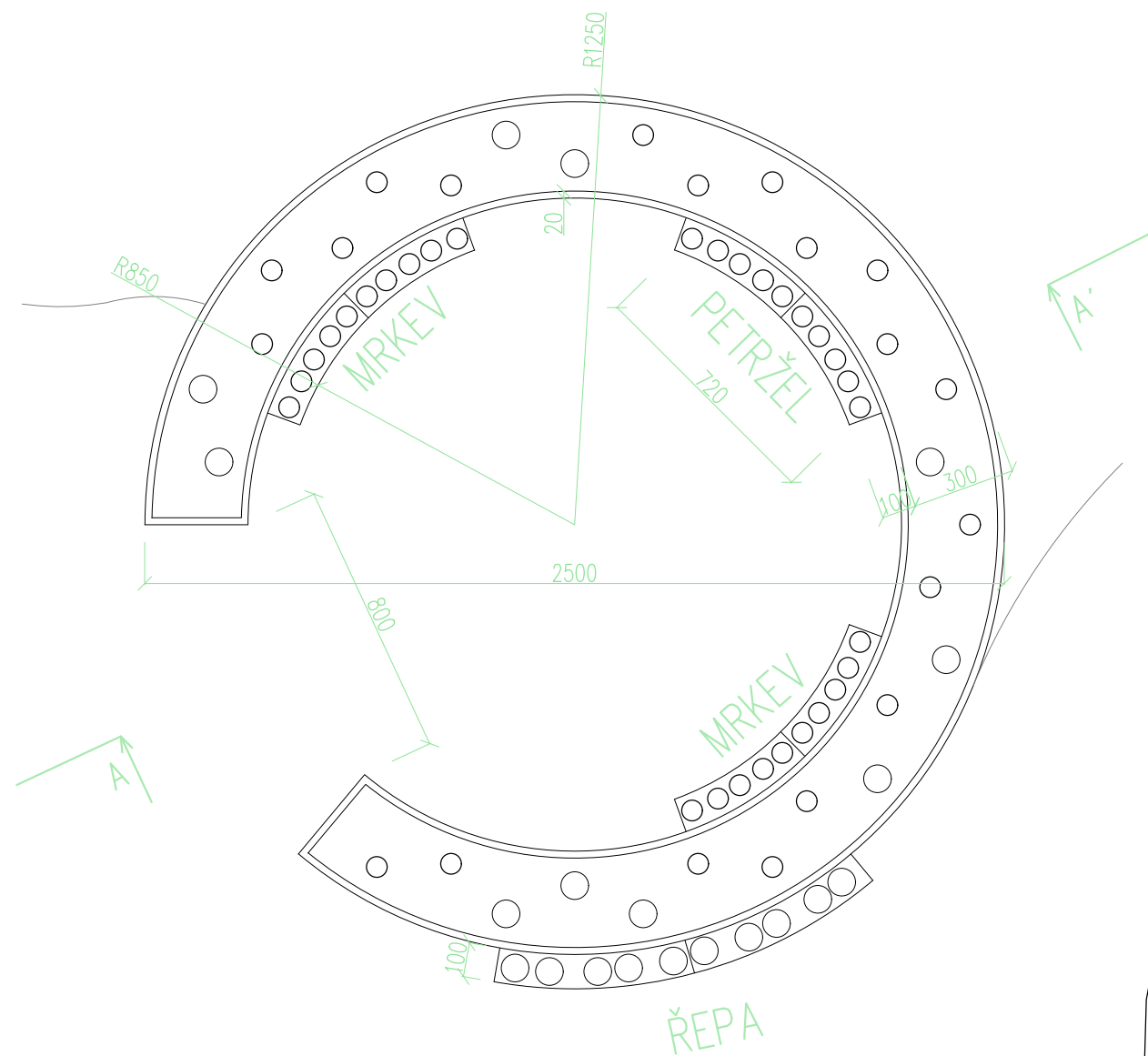


OD NEJMENŠÍHO PO NEJVĚTŠÍ

1:20

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

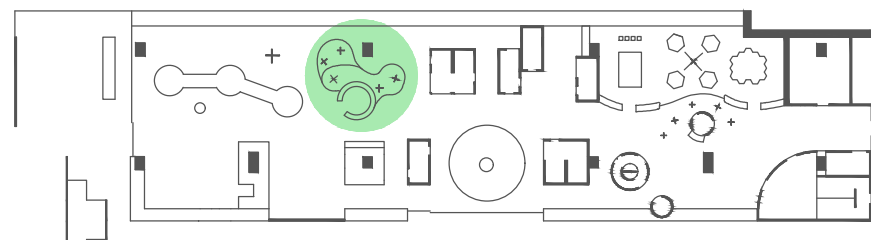
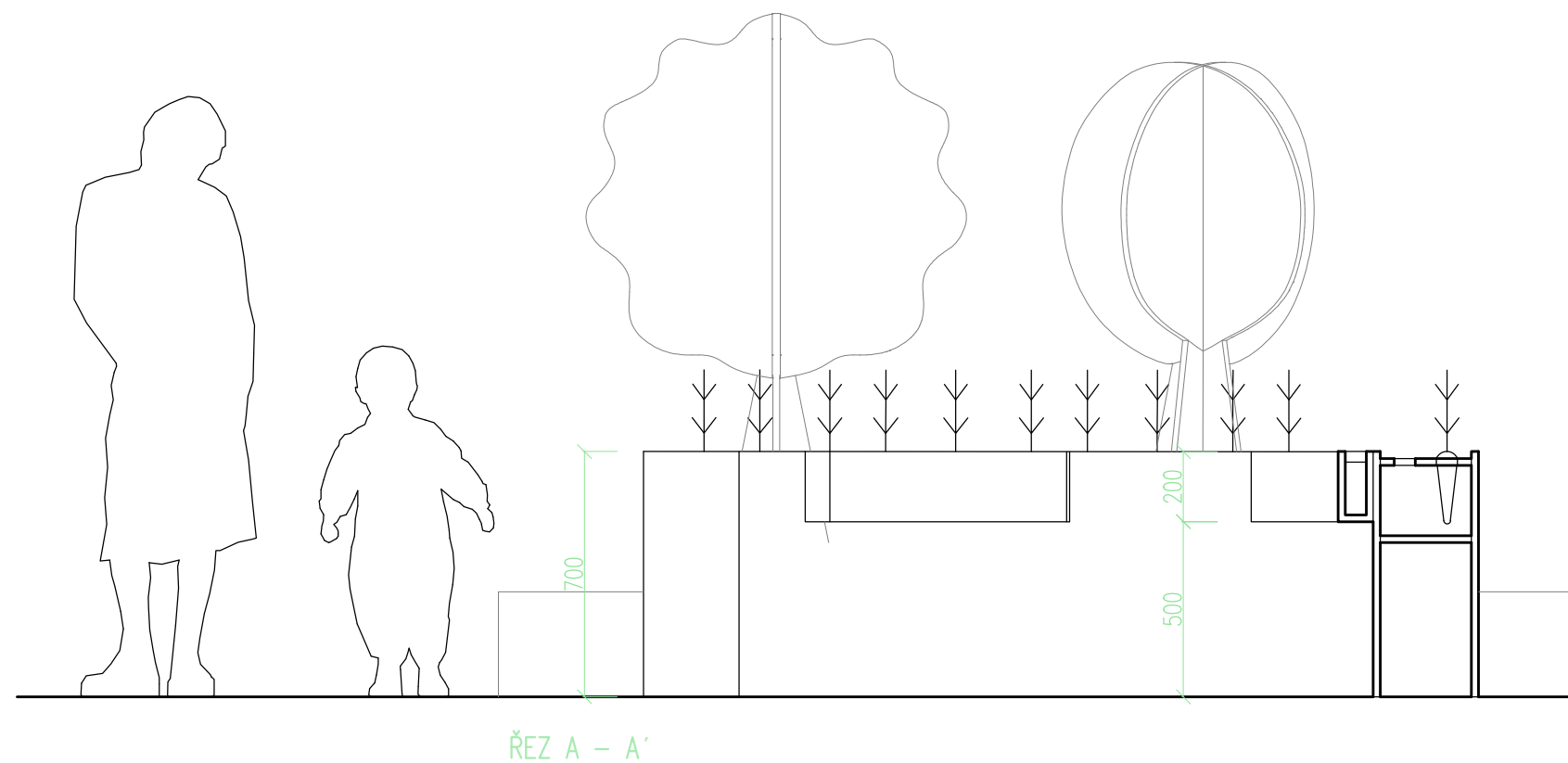
54



Jedná se o kruhový tvar zvýšeného záhonu, ve kterém rostou různé druhy zeleniny (mrkev, petržel, řepa). Zelenina se odkládá do zavěšených bedýnek, které mají uvnitř předěly, které tvoří vždy deset přihrádek. Střední předěl je barevně odlišený, pro větší názornost rozpadu na pět a pět. Na dně bedýnky je vyfrézovány číslice 1 až 10.

Na boční stěně zvýšeného záhonu jsou vyfrézovány mrkve s odpovídajícím číslem, opět od 1 do 10, které podporuje celé zaměření řešeného exponátu na desítkovou řadu.

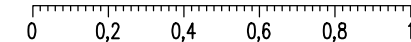
Materiálově se jedná o překližku, v přírodním provedení v kombinaci s nástřikem. Vlastní zelenina je dřevěná masivní, barvená.

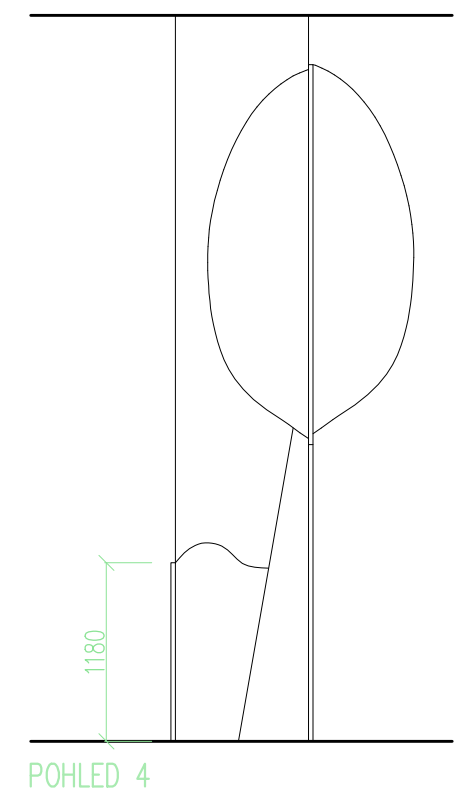
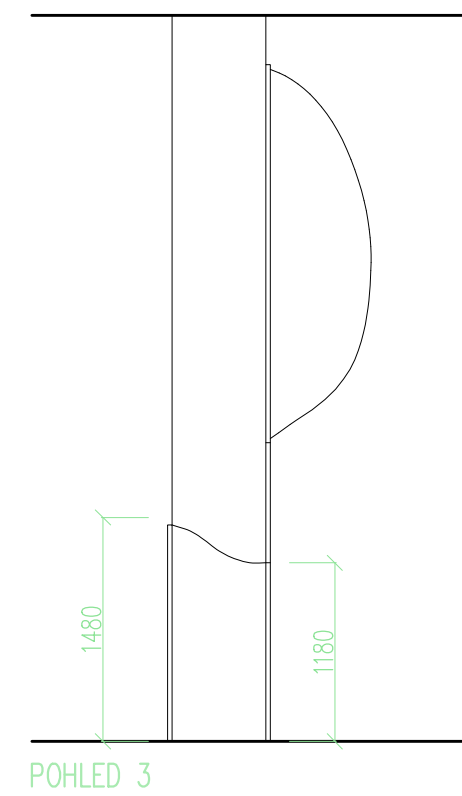
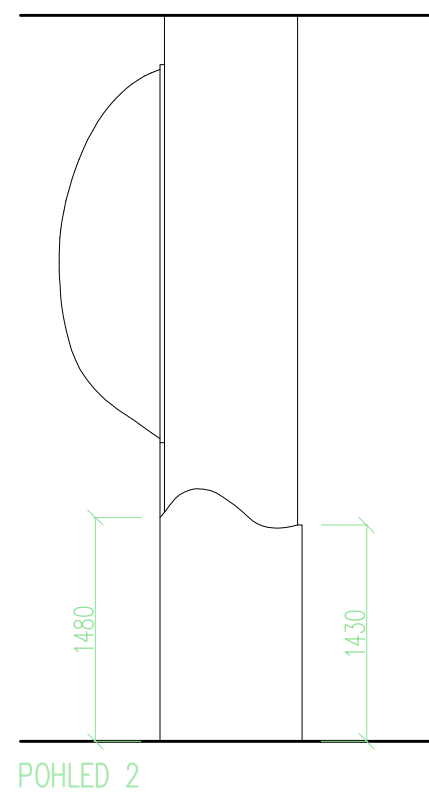
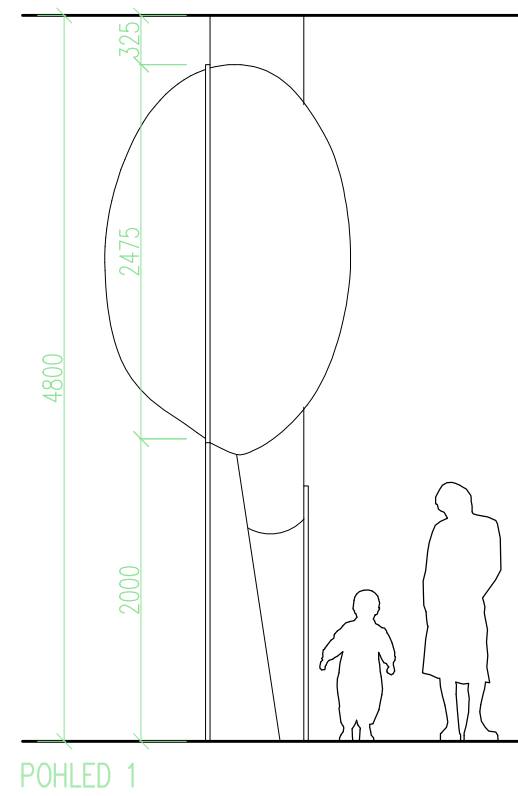


ZÁHONKY

1:20

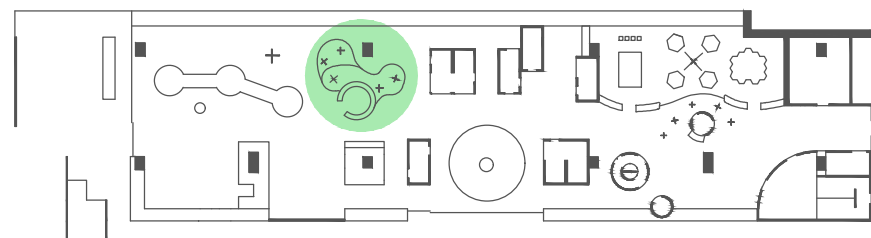
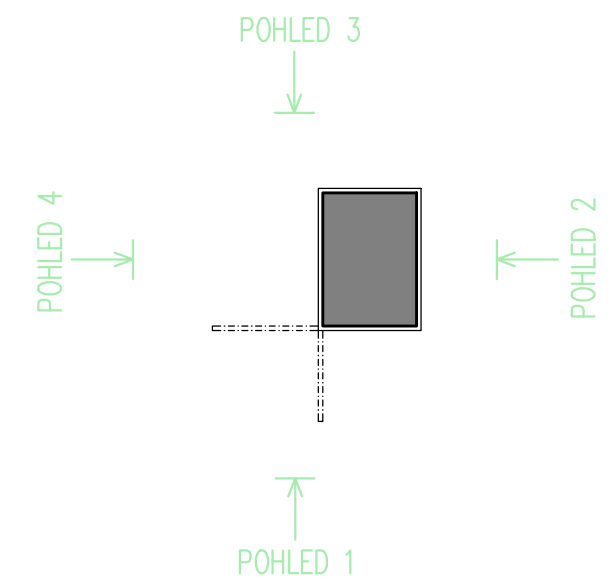
55





Jako opláštění nosného sloupu (překližka, MDF v nástřiku - obě na kovovém podkladu) je navržena magnetická nástěnka a strom (jeden je součástí sloupu, jeden stojí samostatně a dotváří celkovou scénu farmy. Na magnetkách jsou pak znázorněna jednotlivá zvířata a jejich mláďata, včetně svých pojmenování (i v různých jazycích).

Magnety tvoří 2D obrázky na tenké překližce s vloženým magnetem.



MLÁĎÁTKA

Tato část expozice se věnuje oblasti člověka, zdraví, sociální zralosti a zastřešuje ji téma „Profese“. Jedná se o zcela novou zónu nabízející různé formy interakce u různých věkových skupin. Zóna je charakterizována do specifických profesních prostředí (které dávají prostor pro hru a imaginaci), do kterých jsou tematicky implementovány exponáty a interaktivní panely zajišťující její edukační rozměr. V rámci zóny dochází k propojení s exponáty z jiných zón, jako jsou například „Autička“, která zde mají svá profesně daná odstavňá stání, a exponáty navazující na zónu „Farma + Zahrada“ jako je „Obchod + Restaurace“.

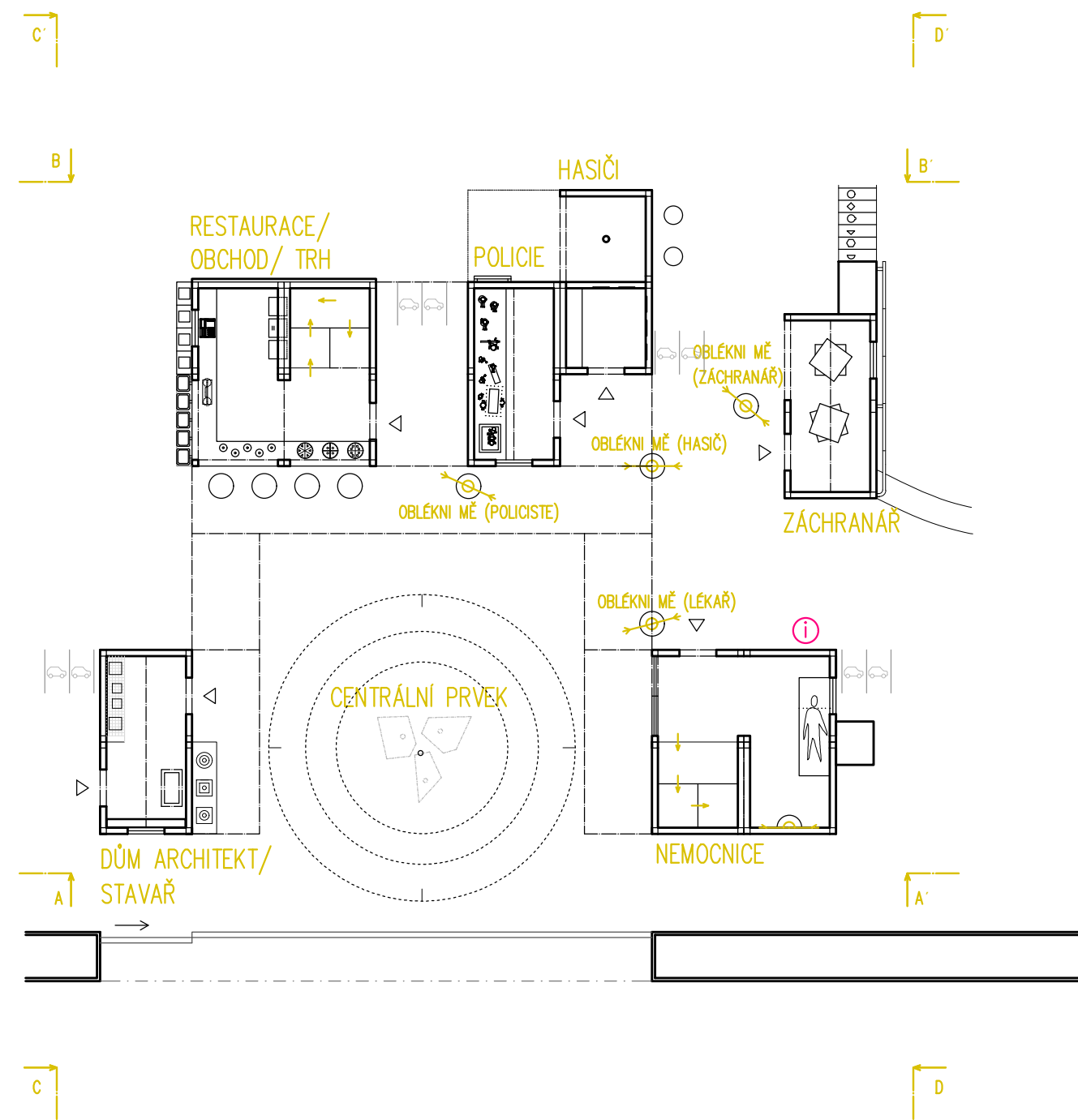
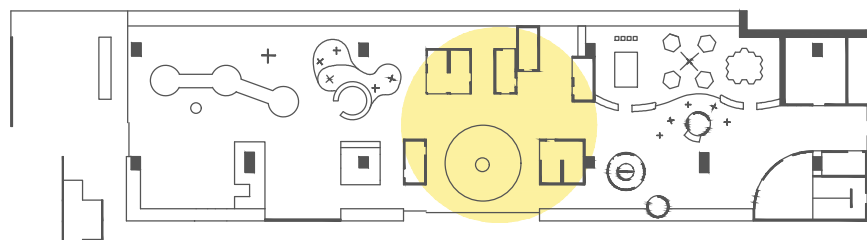
Zóna profese se stává centrem celého DSC. Koncipována je jako soubor domů, které vytváří město s náměstím ve svém centru, které se stává centrálním prvkem DSC. Toho je využito k umístění sezení pro konání přednášek, tvoření dětí apod.

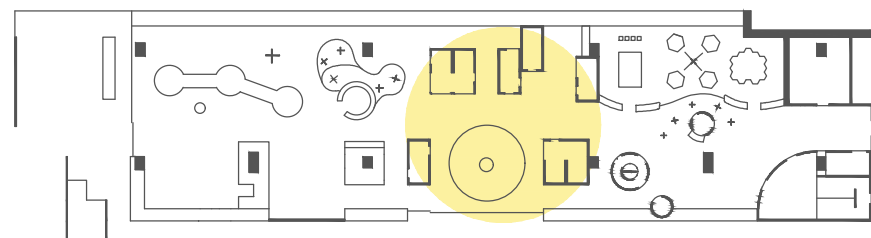
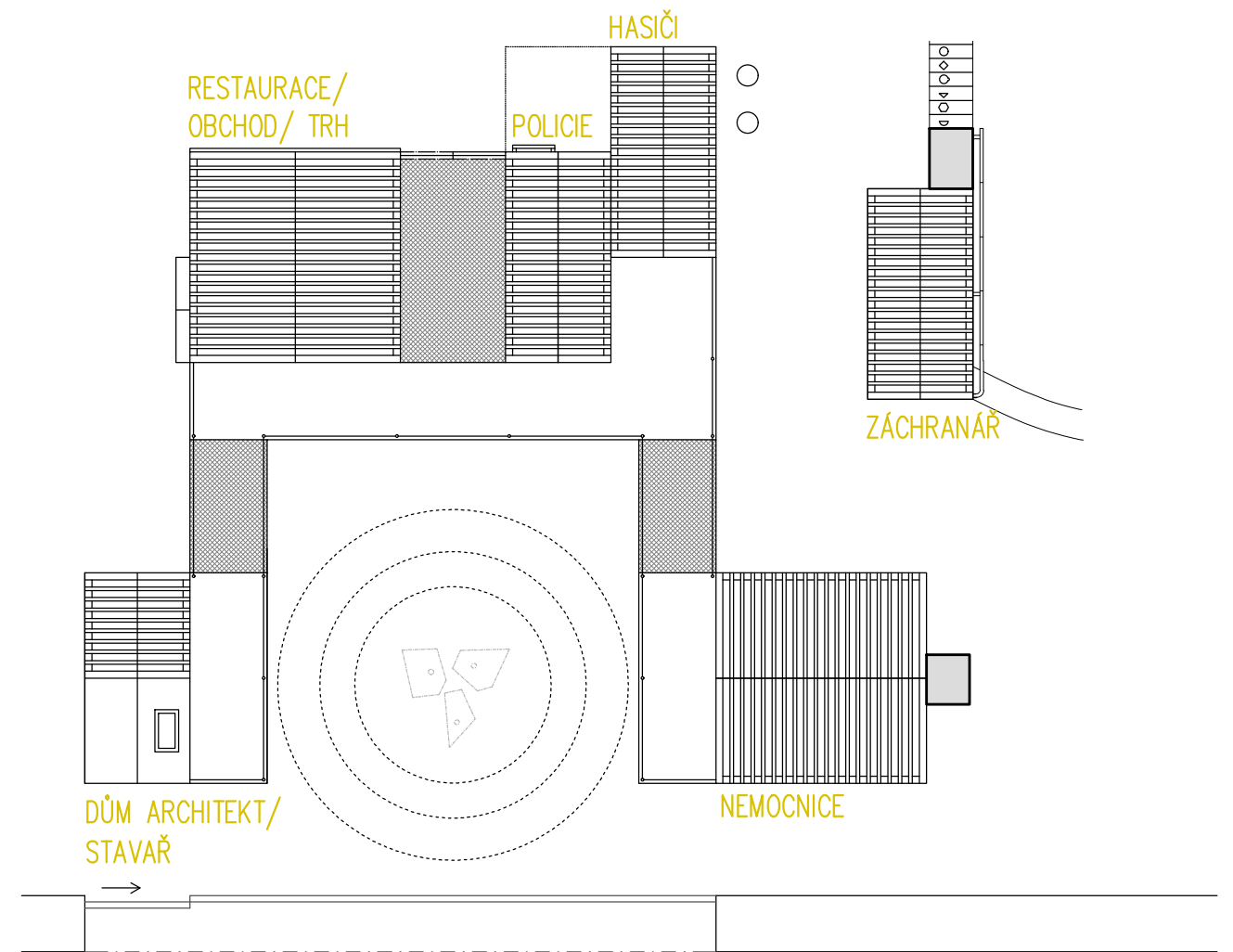
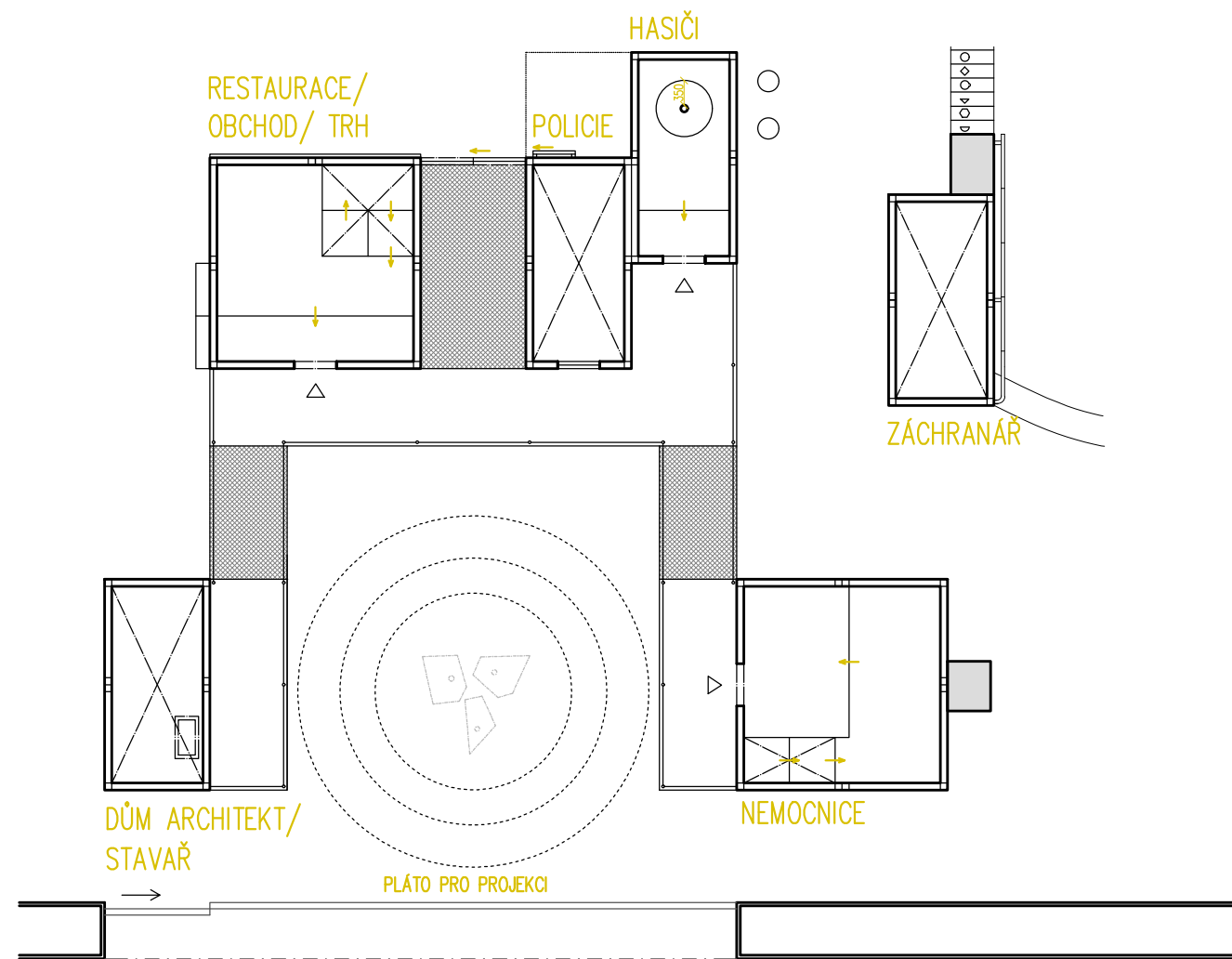
Domy tvoří dřevěný rámy, které jsou vyplněny MDF deskou v bílém nástřiku, lokálně s umístěním vstupních otvorů a oken. Spojuje je z rámu domu vykonzolovaný ochoz, jeho zábradlí tvoří kovové sloupky a výplňová síť. Částečně je ochoz řešen jako provazový mostek. Části domu nad ochozem jsou vyplněny překližkou v přírodním provedení. Do štítů jsou navrženy pro obsluhu otvorky, děti používají pouze navržené otvory.

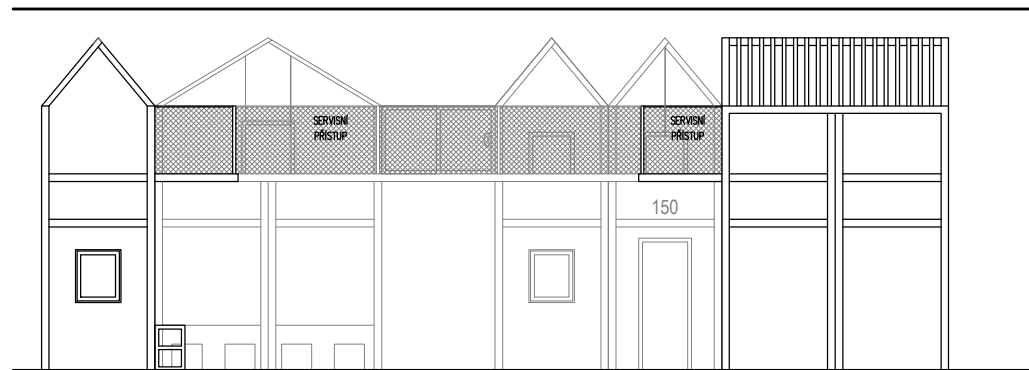
Téma profese je celkově zastoupeno ve dvou hlavních oblastech: „Farma + Zahrada + Obchod + Restaurace“, které je zpracováno částečně samostatně a „IZS (integrovaný záchranný systém) - policie, hasiči, nemocnice/záchrana“. Další doplňkovou profesí se stal „Stavař / Architekt“.

Dílčí profesní oblasti vyžadují zčásti i intimnější prostor pro hraní, interakci, zapojení dětí a jejich dospělého doprovodu, z tohoto důvodu jsme zvolili formu ztvárnění jednotlivých profesních prostředí jako polouzavřených prostorů (již zmiňovaných domečků) s tím, že na sebe navzájem jednotlivé profese reagují a reagují i na umístění okolních zón. „Stavař / Architekt“ je umístěn v samostatném objektu v blízkosti „Ministaveniště“. „Obchod + Restaurace“ navazuje na „Farmu + Zahrada“. IZS je pohromadě a vytváří vzájemně menší piazzetu, u sebe jsou policie a hasič, přes ulici je pak záchranná služba (každá z těchto profesí má přiřazenou svoji vlastní barvu a je označena i příslušným telefonním číslem 158, 150, 155 + 112) a opět přes ulici nemocnice. Domečky jsou dvoupatrové, kdy je v přízemí umístěna hlavní expozice a patro je pak doplňkové, spíše zážitkové, s možností průhledů do okolí.

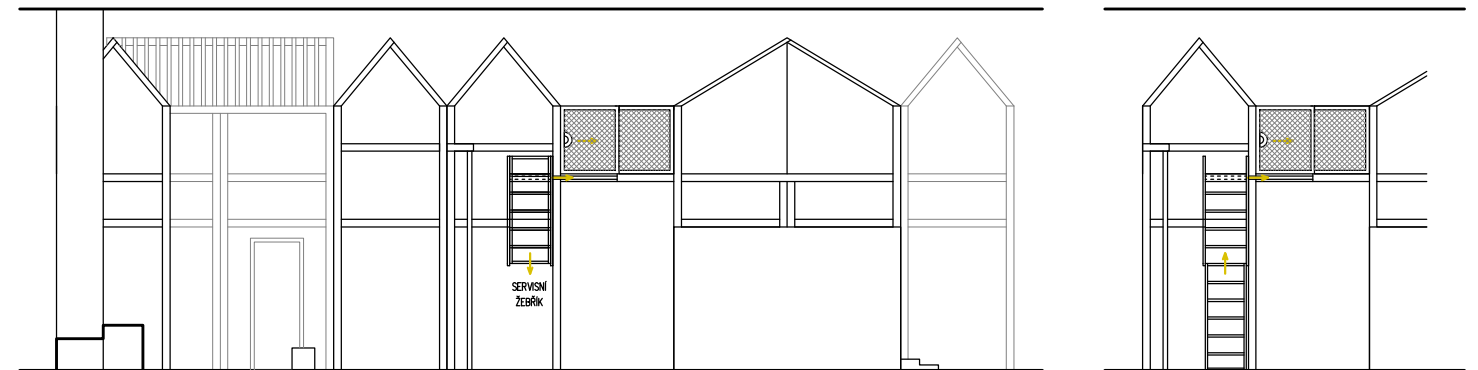
Samostatnou částí zóny je „Eko koutek“, který je umístěn na okraji „města“ a přibližuje systém separace odpadu.



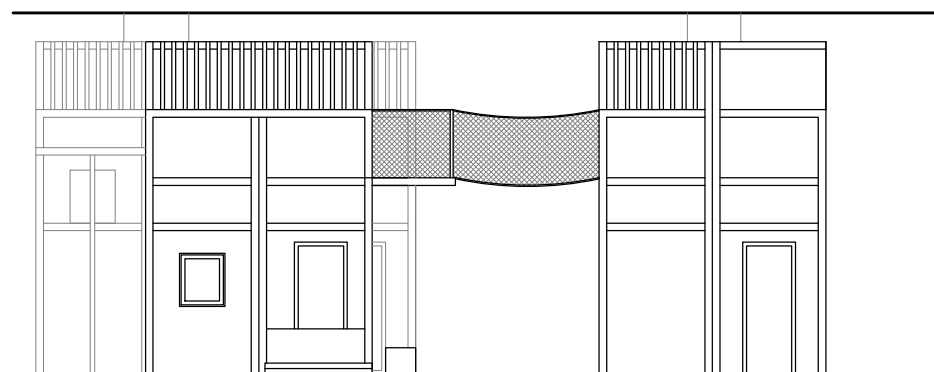




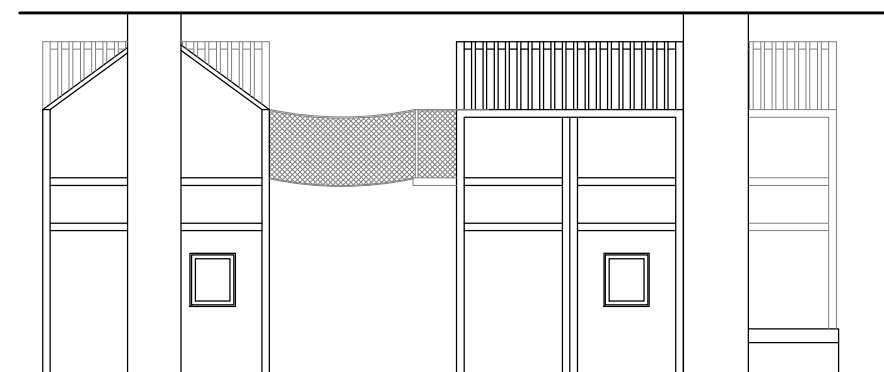
POHLED A-A'



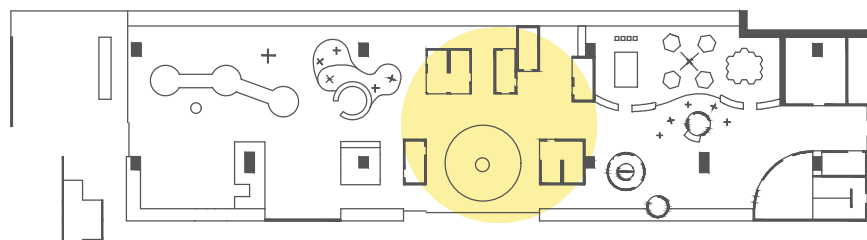
POHLED B-B'



POHLED C-C'



POHLED D-D'



PROFESE – CELKOVÉ POHLEDY

Dům a jeho expozice má rozvíjet plošnou a prostorovou představivost.

STAVENIŠTĚ S KOSTKAMI

Exponát je součástí interiéru domu. Skládá se z dřevěných kostek o čtyřech barvách a z nástěnných plakátů se zadáním. Na stolcích z překližky jsou vygravírované sítě jako předloha pro skládání, úkolem je poskládat tvary (včetně barevnosti) dle předlohy.

Kostky jsou uloženy v dřevěné podlouhlé bedýnce pod stolem.

STAVENIŠTĚ S TANGRAMY

Exponát je součástí interiéru domu. Jedná se o barevně rozlišené dlaždice z barvené tenké překližky s integrovaným magnetem o černobílé (těžší varianta) a barevné (náповěda) předlohy. Úkolem je postavit obrázek se stínovou předlohou a následně zkontrolovat s barevnou.

Úkol se skládá na vnitřní magnetickou stěnu domu. Dílky jsou uloženy na tabuli ve čtverci, kde je jejich tvarové a barevné rozmístění trvale vyznačeno.

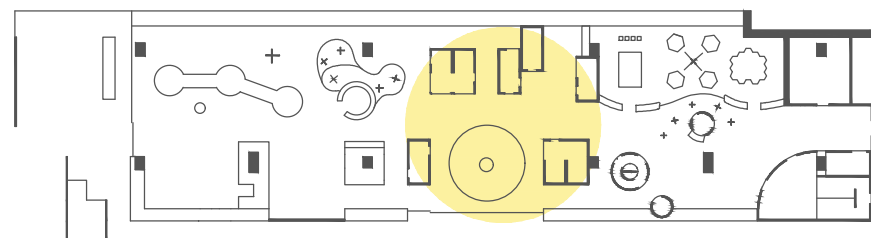
STAVENIŠTĚ KOSTKY NA KOLÍKY

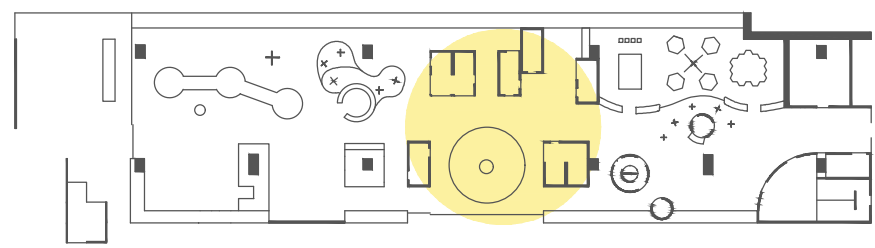
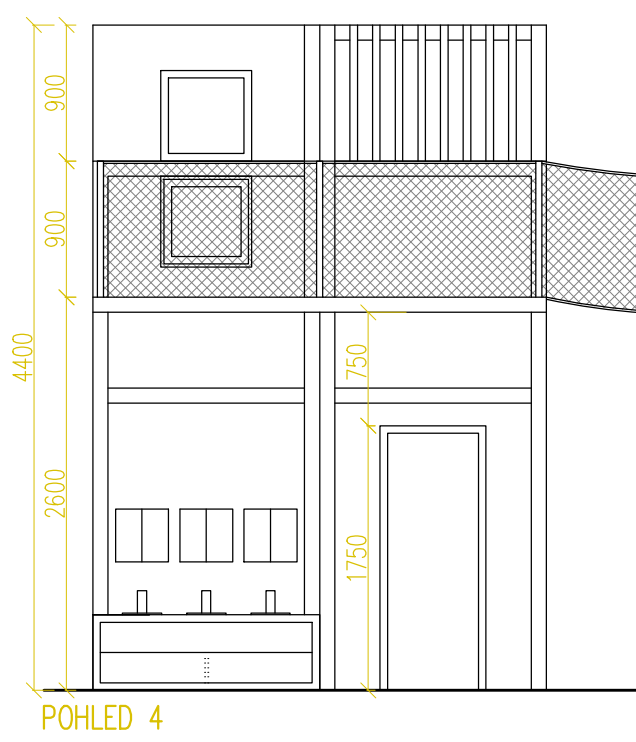
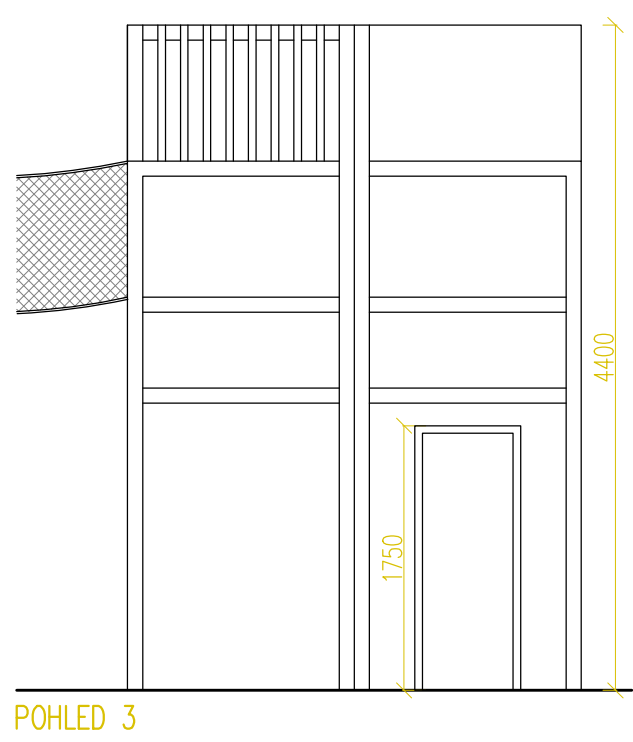
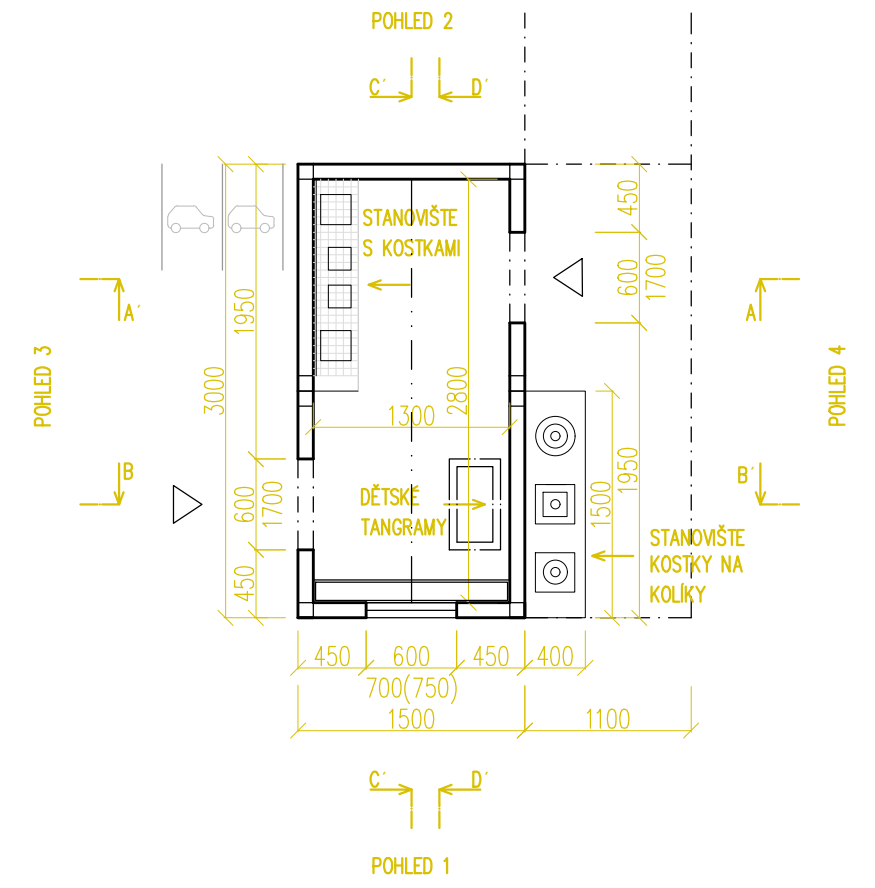
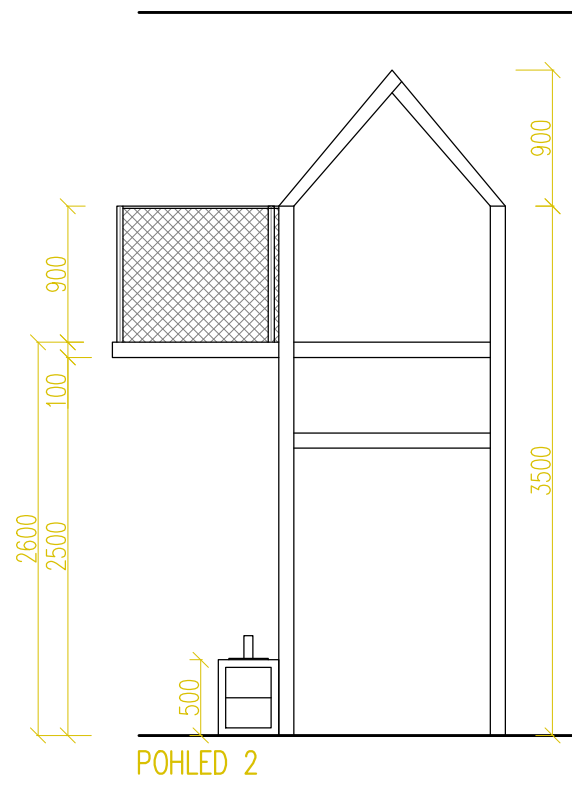
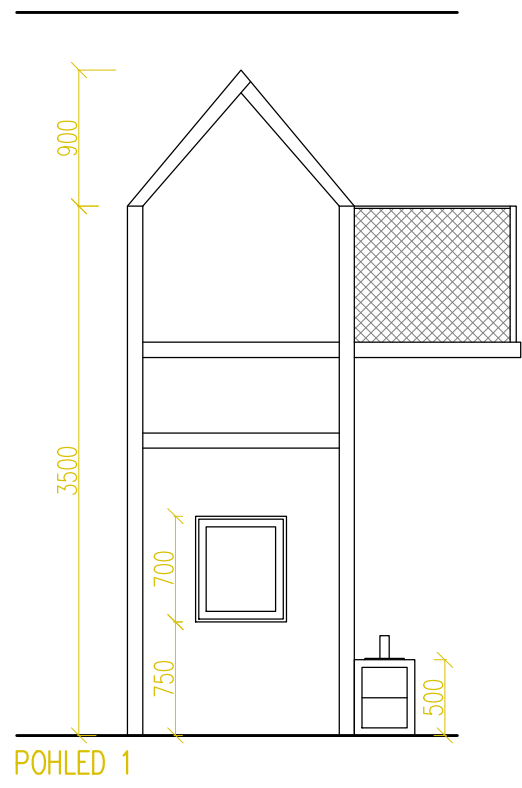
Exponát je umístěn v exteriéru domu, pod ochozem, směrem do náměstí. Jedná se o dřevěný stůl s horní pracovní plochou, a otvory na založení středního kolíku, a o bedýnku pod ní pro uložení jednotlivých částí (kvádrové a válcové tvary s dírou uprostřed). Prvky jsou dřevěné v barevném nástřiku. Stěna domku je využita jako nástěnná tabule s představením úkolů (zadání).

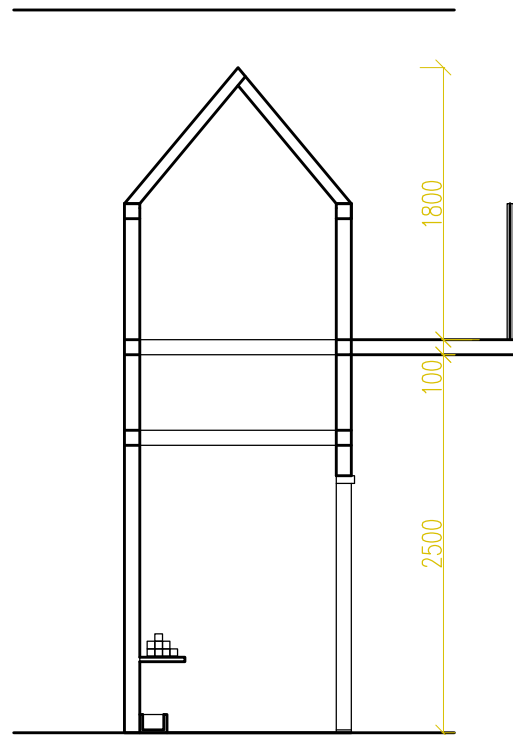
KOMOROVÝ DRAK

Součástí domu je pod střešou zavěšený komorový drak jako stálý exponát. Viditelný je jednak zespod z domu, ale také z ochozu okny v horní části. Je prosvícen.

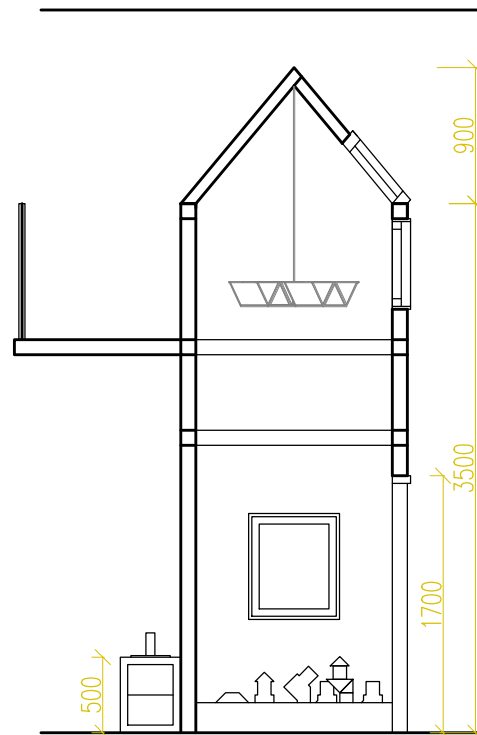
Materiálově se jedná o dřevěný masiv s textilní průsvitnou výplní.



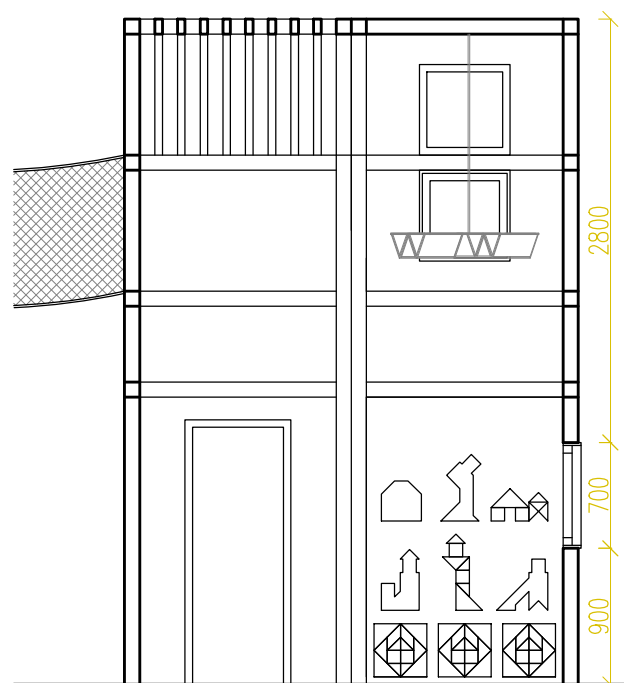




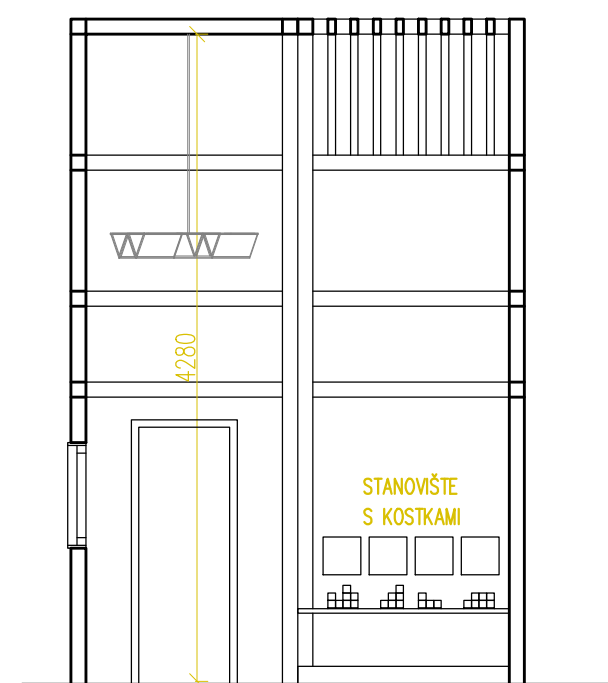
ŘEZ A-A'



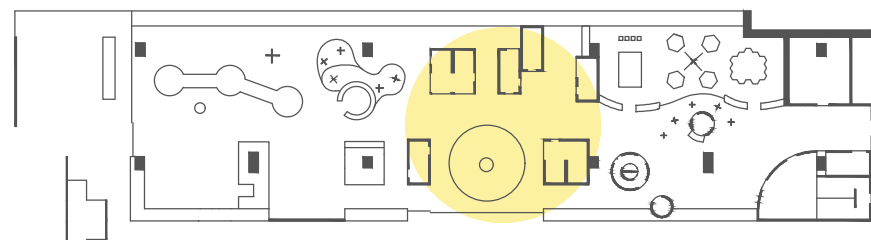
ŘEZ B-B'



ŘEZ C-C'



ŘEZ D-D'

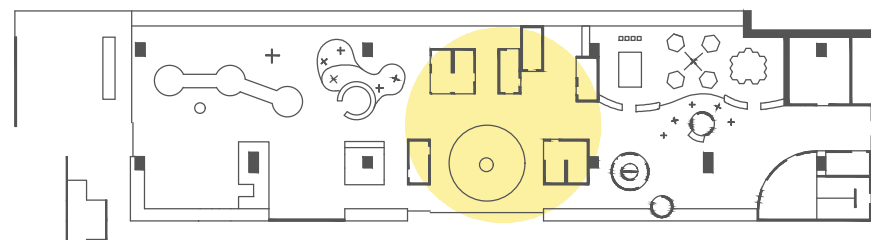
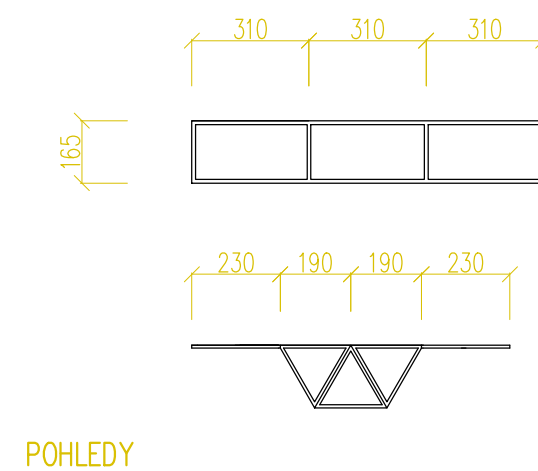
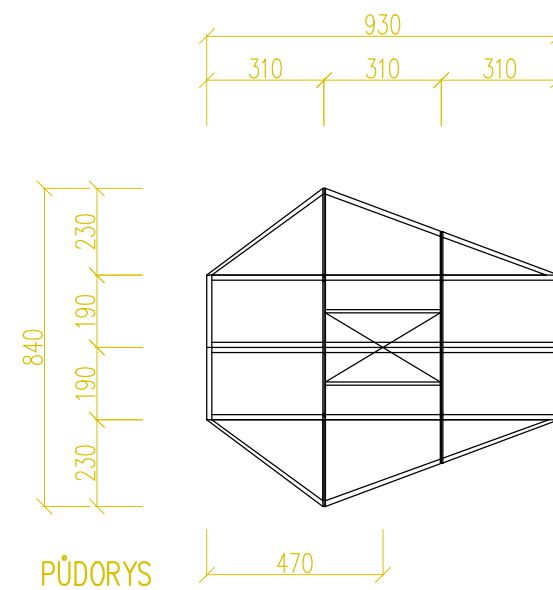


STAVARĚ/ARCHITEKT – ŘEZY

1:50



62



KOMOROVÝ DRÁK

OBCHOD + RESTAURACE

Dům navazuje na „Farmu + Zahradu“. Je zacílen na rozvoj předmatematických a matematických schopností (porozumění množství, desítkové soustavě, zlomkům, číselné řadě a číslu jako symbolu), pojetí časových a dějových posloupností a seriality.

Na domě ze zadní strany je umístěn stávající exponát „Kuličková dráha“. Je potřeba k němu přivést potřebné vedení.

FARMA - POTRAVINOVÉ CYKLY

Exponát řeší správné pořadí dějové posloupnosti. Znárodnuje rostlinný životní cyklus potravin (zasetí - klíčení semínka - zalévání - růst - květ - plod - sběr - jídlo - kompost /odpad) a živočišný vývoj (potravin) (prenatální stav (mládě v bříšku) - porod - čerstvé mládě - větší ve stádu - dospělé - mléko - zpracování v potravinu).

Je zpracován formou destiček, které jsou uloženy v přihrádkách pod pracovní deskou, na kterou dítě skládá celý cyklus. Každý jednotlivý cyklus má jednu přiřazenou barvu.

Materiálově se jedná o dřevo a překližku s gravírováním a barevným nástřikem.

KOŠÍKY S ČÍSLY

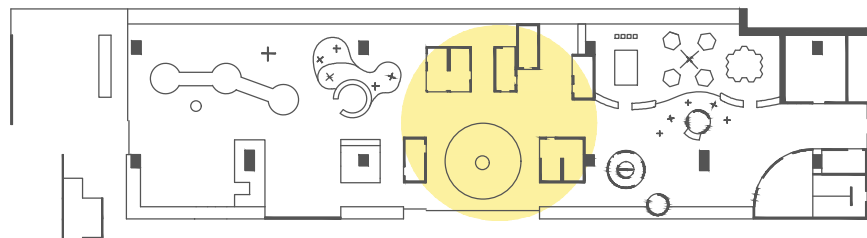
Exponát řeší vkládání kruhových destiček s odpovídajícím množstvím vyobrazených symbolů do košíků označenými čísly. Symboly na nich zobrazené tematicky odpovídají prostředí obchodu a restaurace.

Materiálově se jedná o dřevo a překližku s gravírováním a barevným nástřikem.

POKLADNA

Exponát řeší přiřazování konkrétního množství mincí k odpovídajícím číslům. Hodnoty jsou vyobrazeny na dvou kotoučích umožňující výběr počtu vyobrazených mincí a číselných znaků. Jedná se o propojení číselného znaku s jeho množstevní hodnotou.

Materiálově se jedná překližku v nástřiku a plast. Jedná se o typový výrobek.



VÍCEMÉNĚ PŘESNĚ

Exponát řeší porovnávání dvou skupin předmětů, které jsou součástí restaurace, na základě znamének >, =, <. Ty jsou vyobrazeny na otočných kotoučích, mezi nimi jsou vloženy další otočné kotouče se zmiňovanými znaménky.

Materiálově se jedná o dřevěné válce s gravírováním na kovové tyči, která je kotvena ke konstrukci domu.

TŘI = 3

Exponát řeší porovnávání množství na základě váhového koeficientu. Na jednu misku vah budou vkládány kusy závaží označené čísly, na druhou misku vah pak budou pokládány předměty, jejichž počet bude váhově odpovídat číslu na závaží.

Jedná se o typový výrobek.

PIZZA

Exponát se skládá z pracovní desky s třemi prohlubněmi na pizzu, do kterých lze její jednotlivé kousky vkládat. Je rozřezána na 2, 4 a 6 dílů. Poloviny budou vyzdobeny vkládacími čtverečky (symbol salámu), čtvrtiny kolečky (symbol koleček rajčat), šestiny trojúhelníky (symbol sýru). Jedná se o exponát demonstrující zlomky a tvary. Pod pracovní deskou je prostor pro odkládání jednotlivých dílků, včetně trouby.

Materiálově se jedná o dřevo a překližku v barevném nástřiku.

Součástí jsou i přísady pro „návštěvníky“

DONUTY

Exponát se skládá z 5 kolíků odstupňovaných podle velikosti, na které lze navlékat malé barevné donuty (od 1 = nejkratší kolík, po 5 = nejdelší kolík). Jde o procvičování číselné řady a množství.

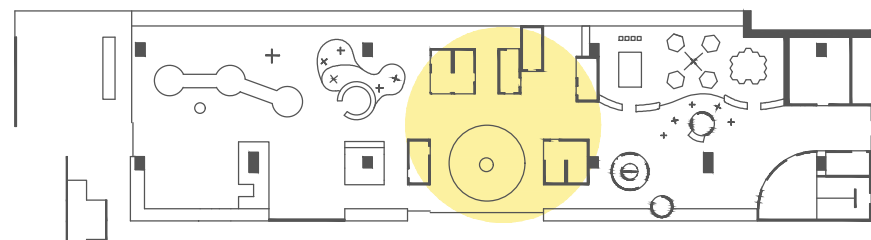
Materiálově se jedná o dřevo v barevném nástřiku.

Součástí jsou i přísady pro „návštěvníky“

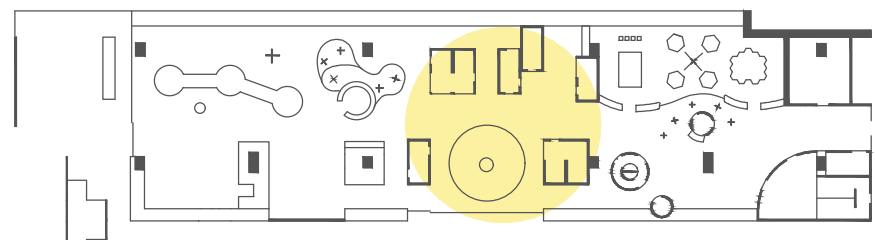
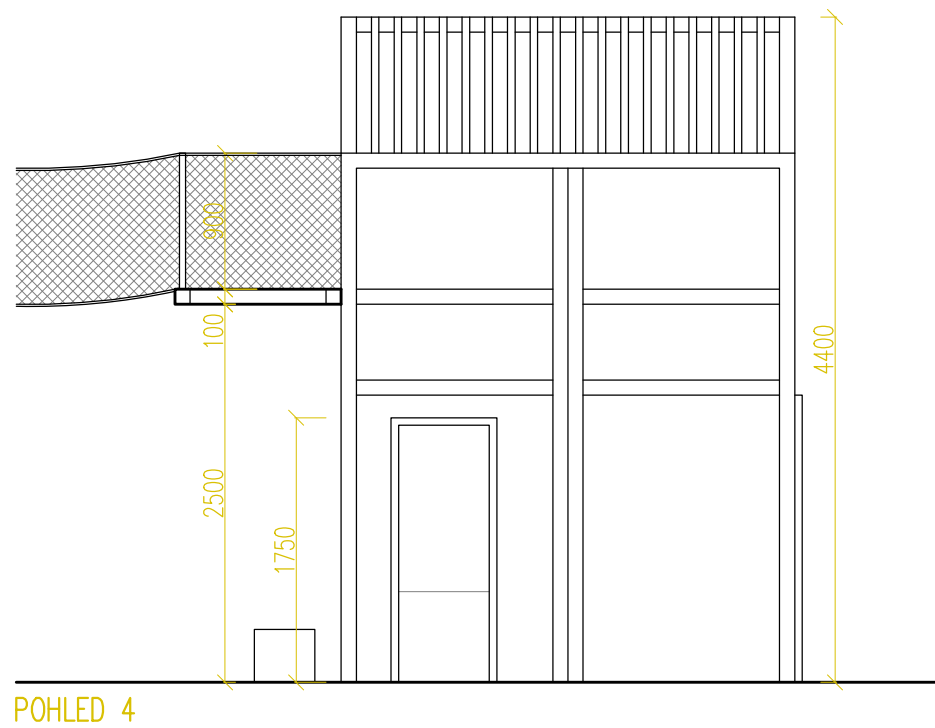
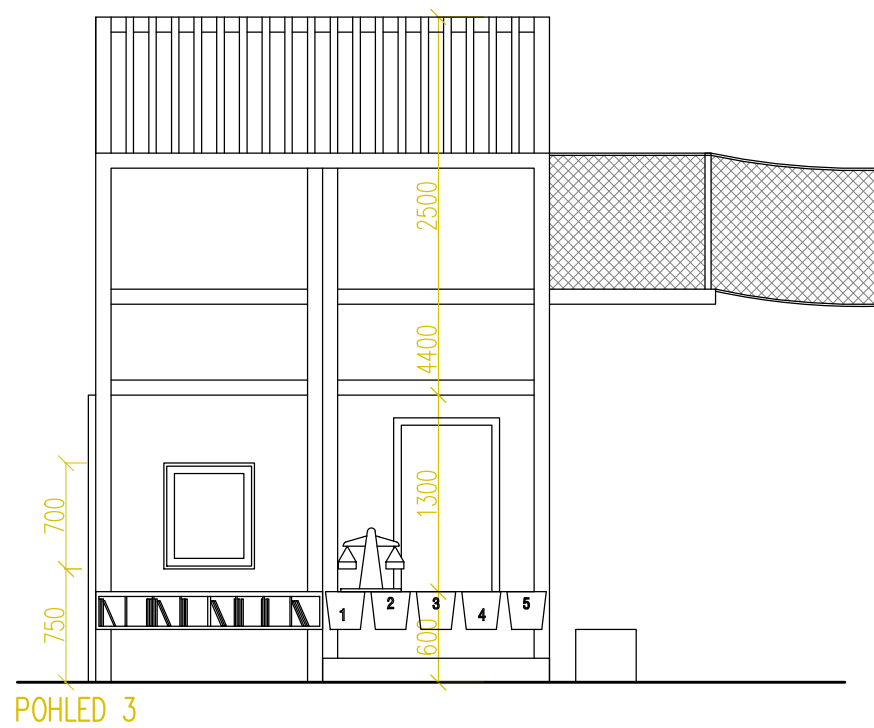
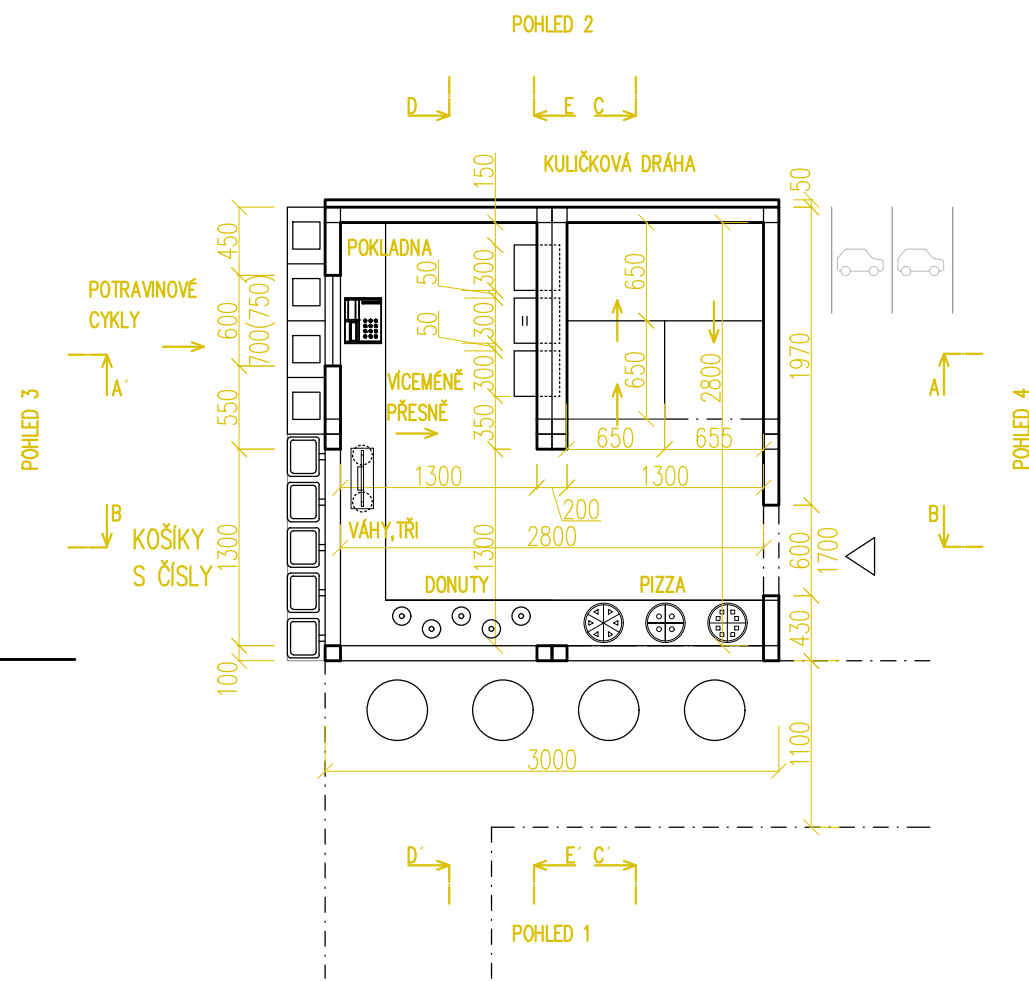
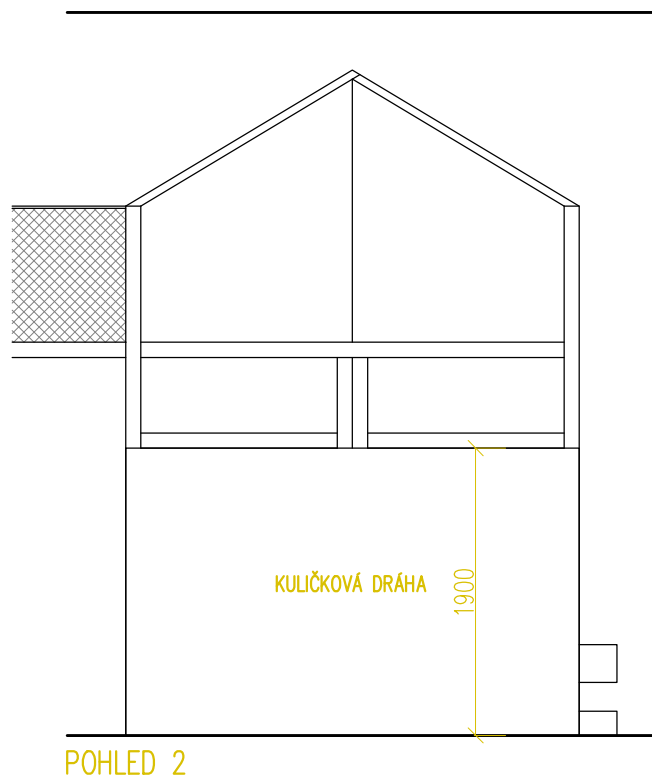
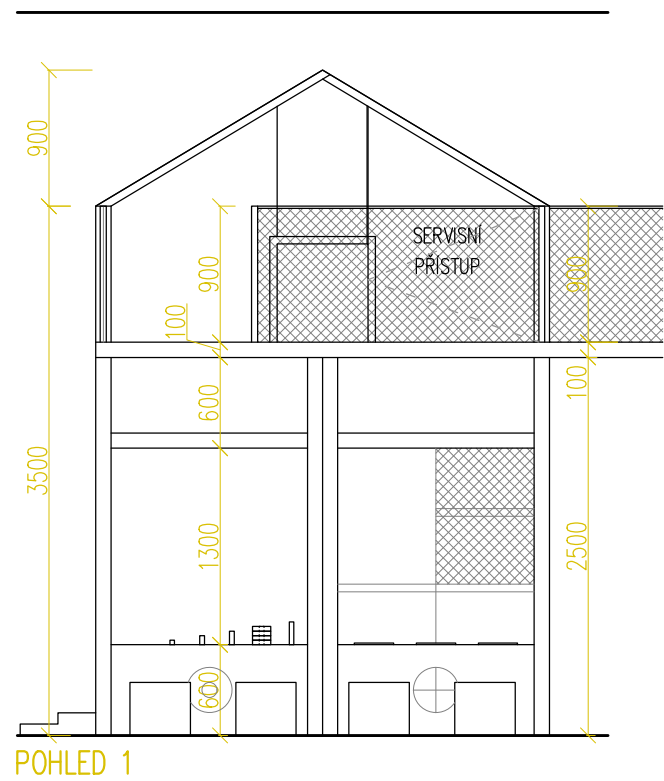
NEZDRAVÉ POTRAVINY

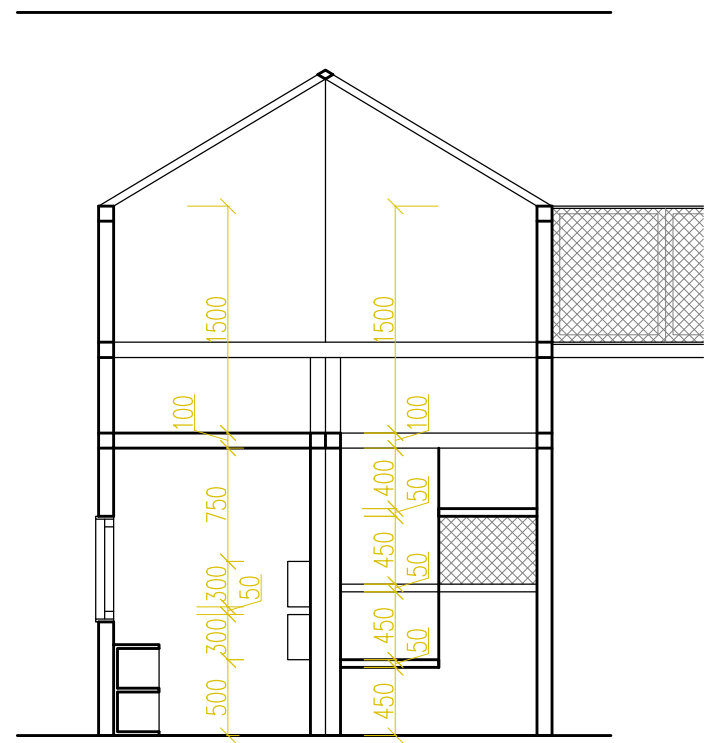
Exponát řeší správné určování zdravých a nezdravých potravin. Navržen je formou magnetické stěny a na samostatných kartičkách vyobrazených potravin. Stěna je rozdělena na dva sloupce, dítě si vybírá, na kterou stěnou kterou kartičku připevní.

Materiálově se jedná o magnetickou stěnu v bílé barvě a z tenké překližky vytvořené destičky s potravinou. Ty jsou pojaty v barevném nástřiku s gravírováním.

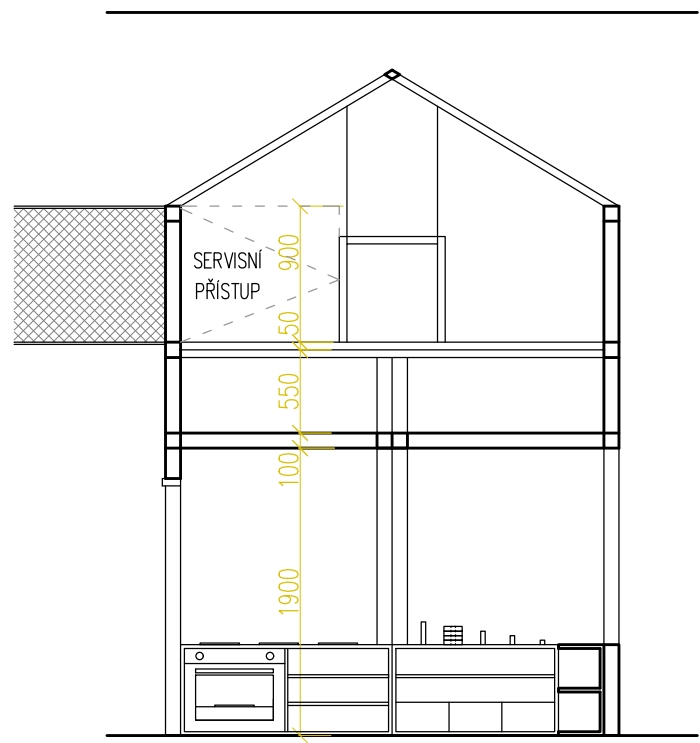


RESTAURACE/OBCHOD

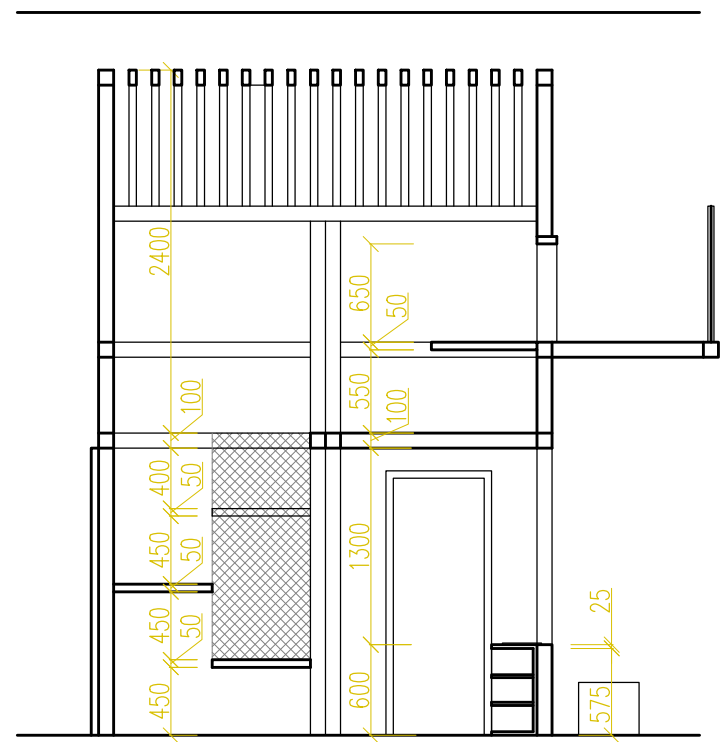




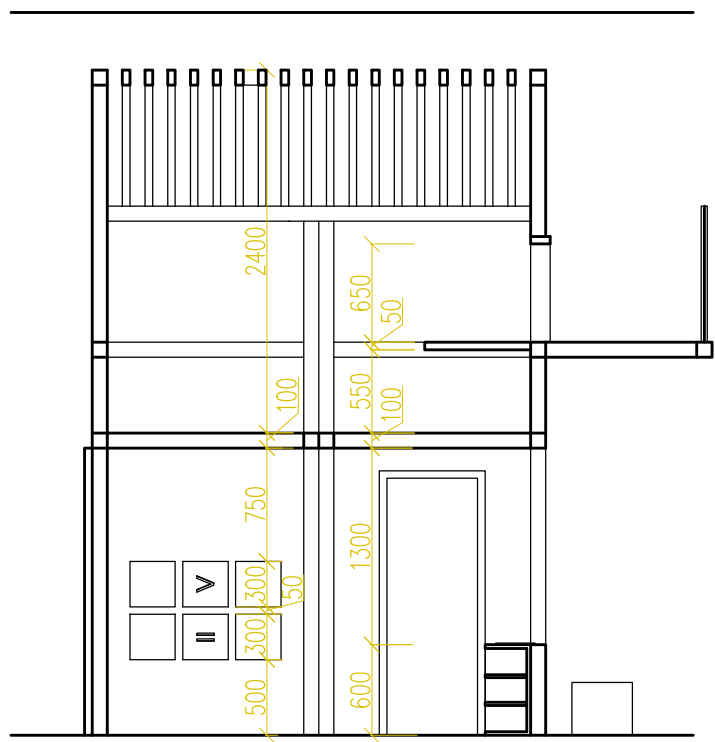
ŘEZ A-A'



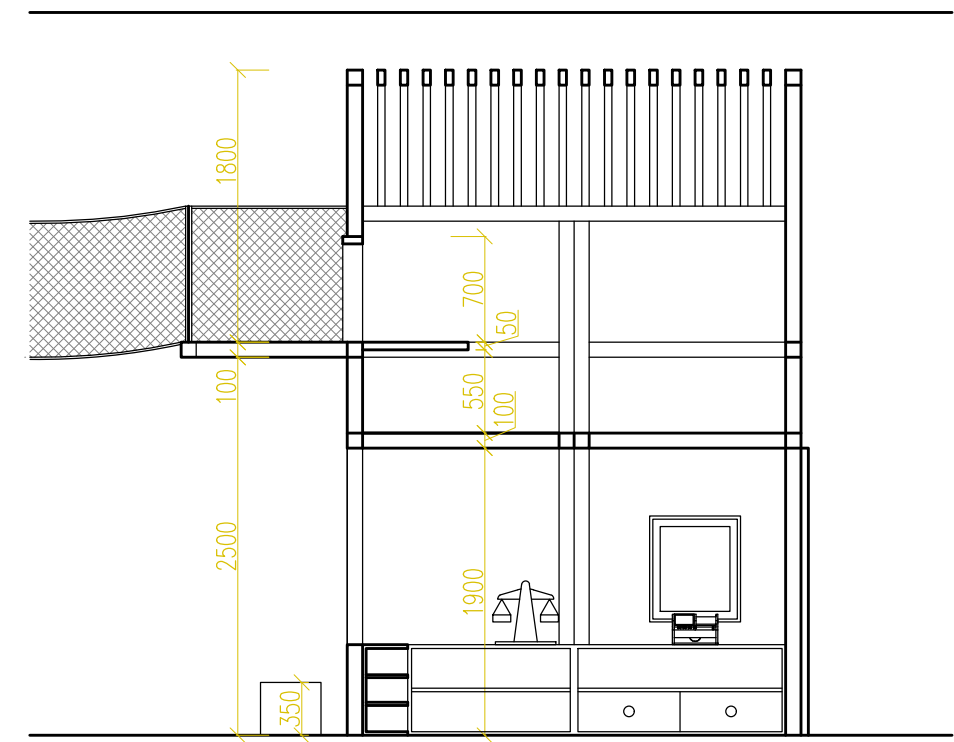
ŘEZ B-B'



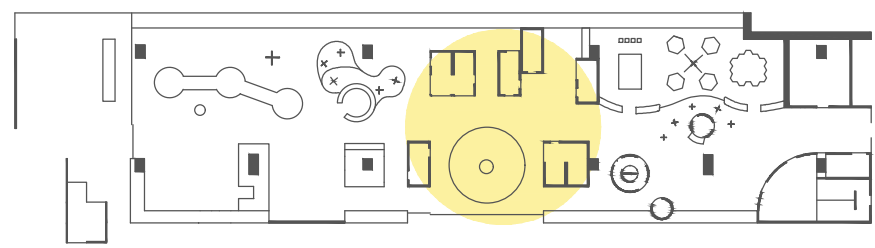
ŘEZ C-C'



ŘEZ D-D'



ŘEZ E-E'



RESTAURACE/OBCHOD – ŘEZY

TĚLO NA RUBY

Exponát je typový. Jedná se o zjednodušenou postavu (její polovinu - vystupuje ze stěny domu), kdy na ni dítě pomocí magnetu připíná orgány lidského těla a demonstruje si tak jejich anatomickou lokaci.

Materiálově se jedná o dřevo v barevném nástřiku s integrovaným magnetem.

SYSTÉMY TĚLA

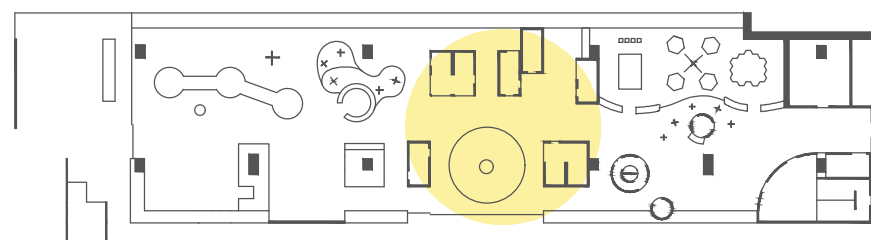
Soustava svislých průhledných panelů zobrazující tělní systémy (kosterní, cévní, trávicí) a orgány. Panely jsou posuvné, lze je tedy umístit zcela přes sebe nebo samostatně. Dítě tak získává celkový pohled na lidské tělo.

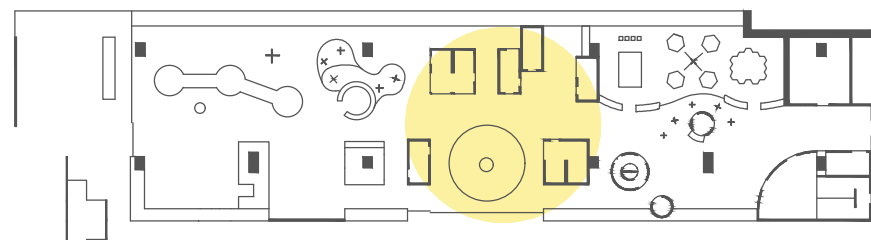
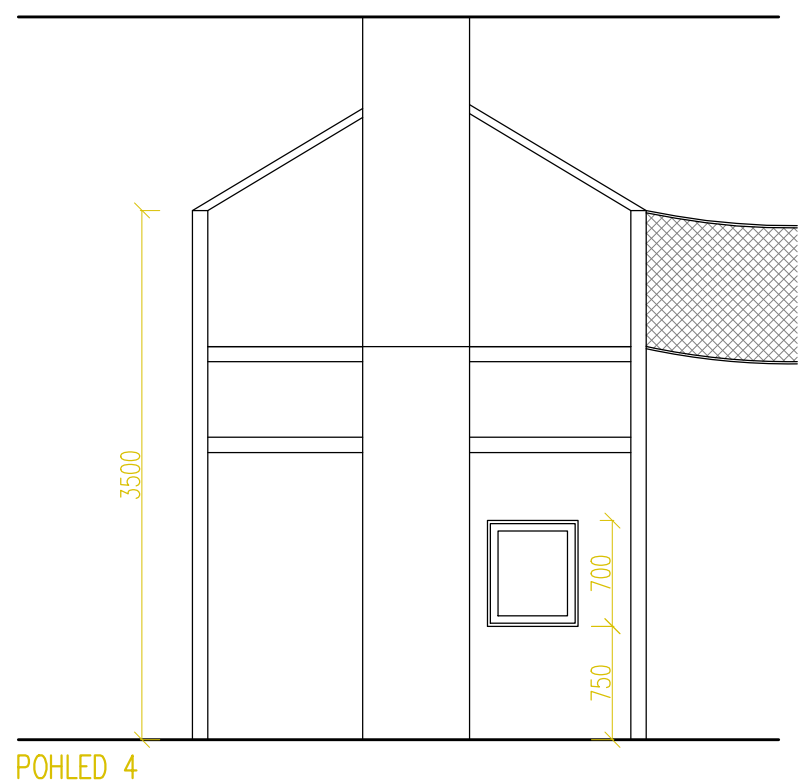
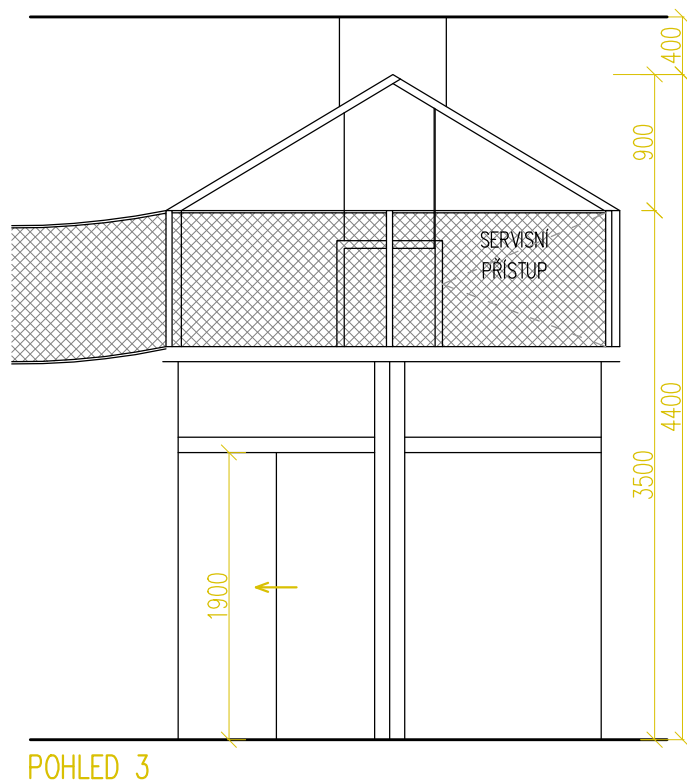
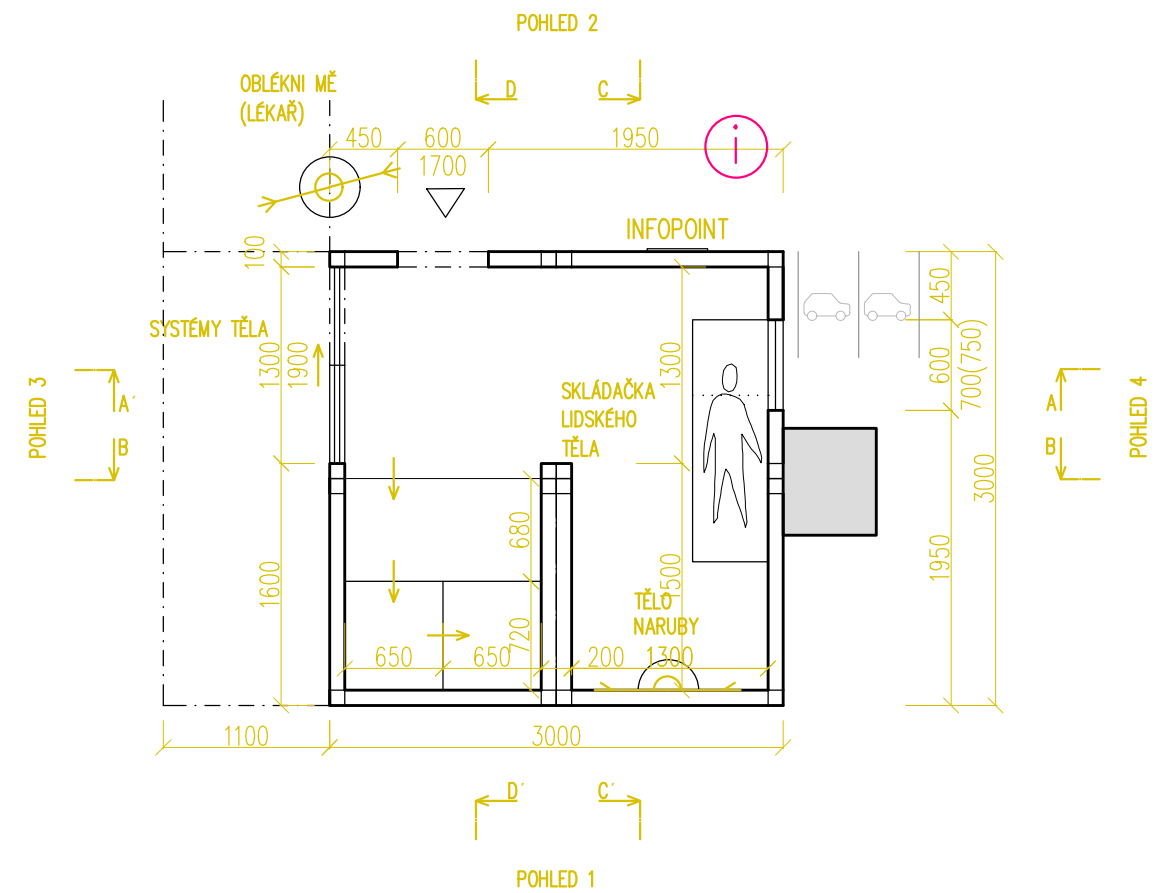
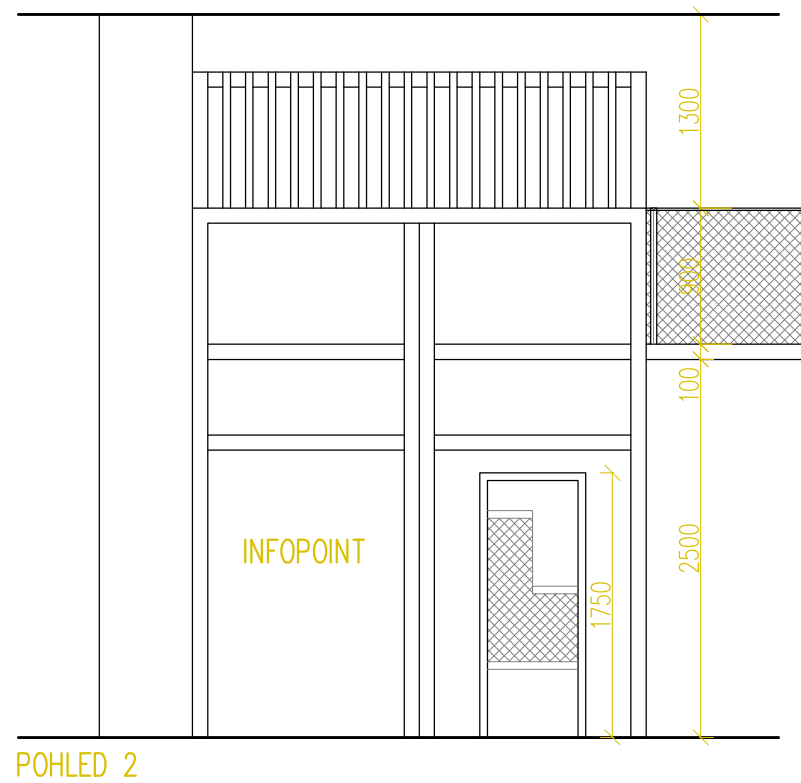
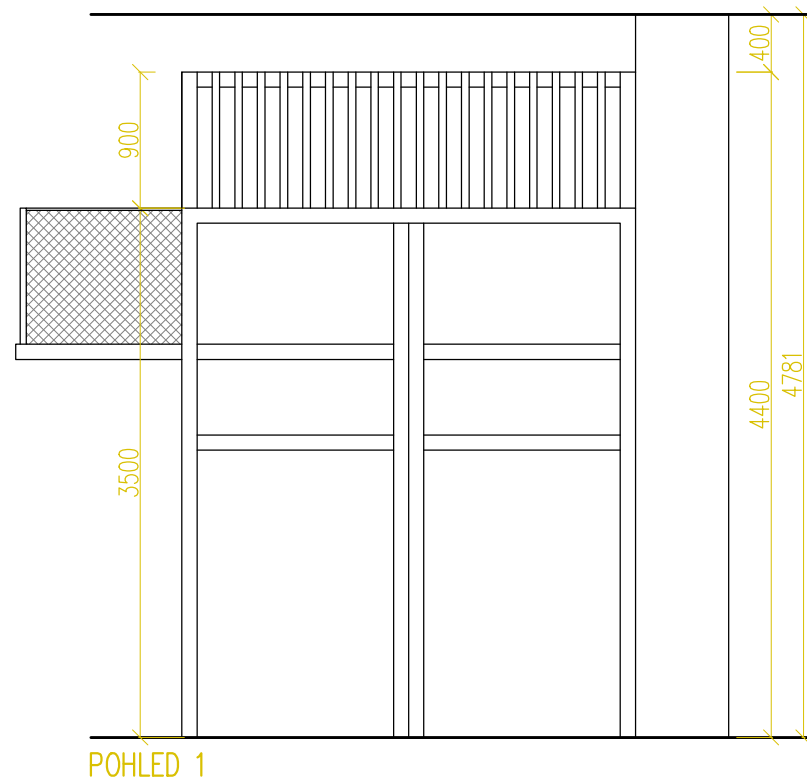
Jedná se o barevně pojednané plexi.

SKLÁDAČKA LIDSKÉHO TĚLA

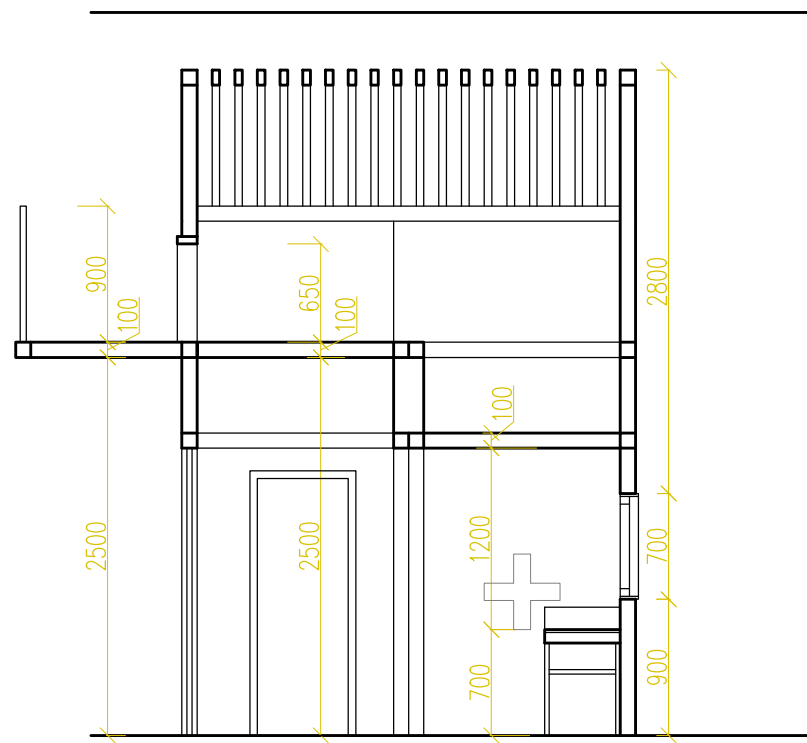
Exponát je typový. Dítě skládá, doplňuje a poznává orgány lidského těla na schematické ležící postavě, která leží na dřevěném lehátku.

Materiálově se jedná o dřevo/překližku v barevném nástřiku.

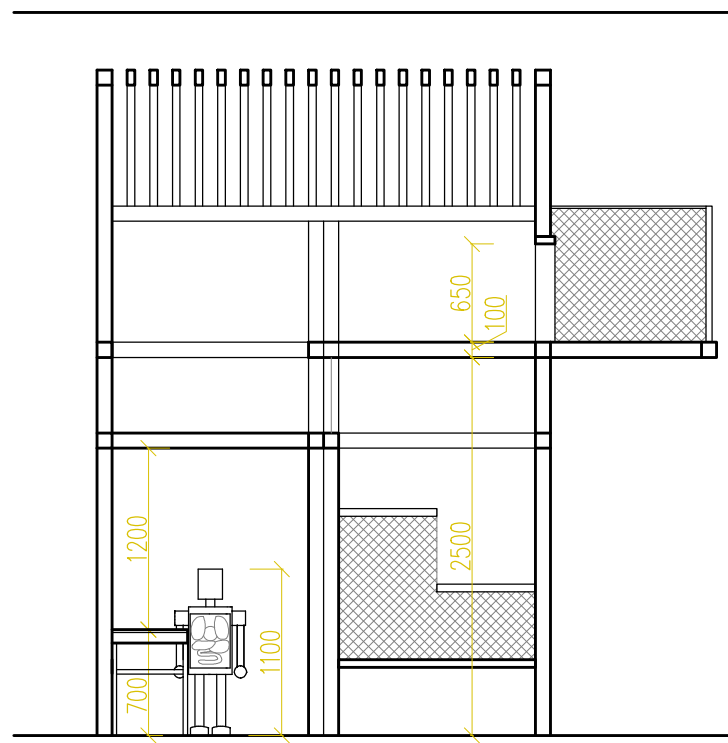




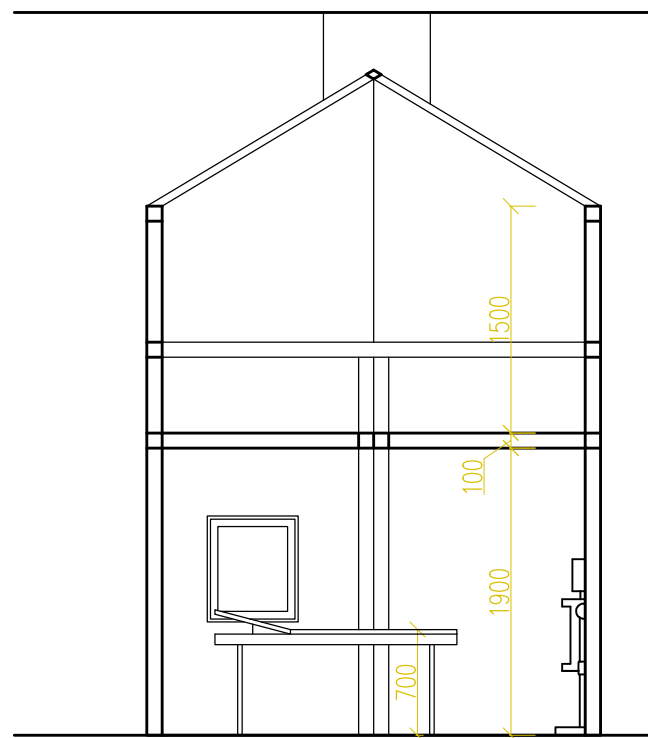
NEMOCNICE – POHLEDY



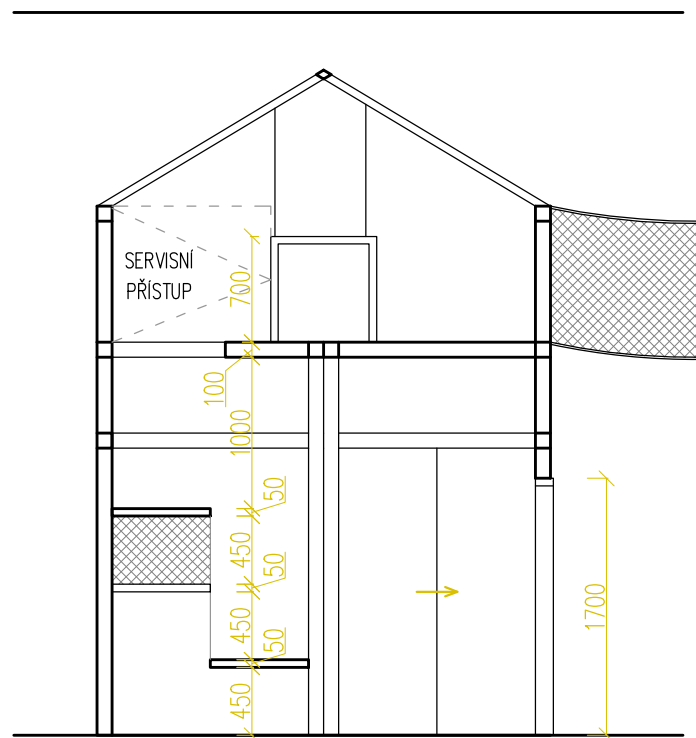
ŘEZ A-A'



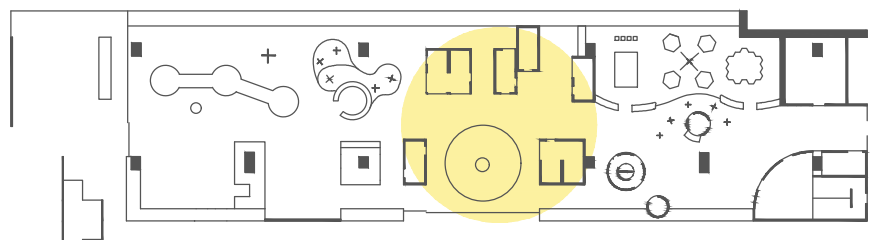
ŘEZ B-B'



ŘEZ C-C'



ŘEZ D-D'



NEMOCNICE – ŘEZY

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

70

IZS

ZÁCHRANÁŘ

NÁLADY

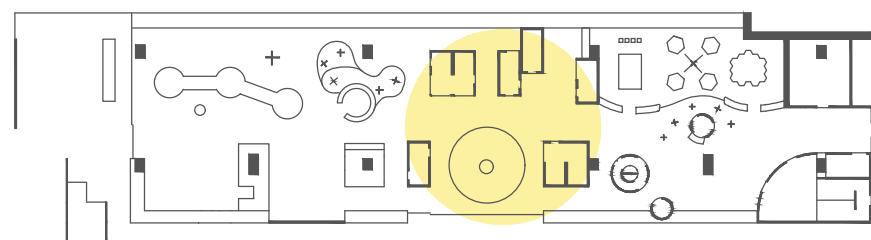
Exponát tvoří dřevěné ploché kvádry naskládané na sobě a všechny navlečené na kovové tyči. Jednotlivými částmi lze samostatně otáčet. Zobrazují obličejové části - čelo, oči, obočí, nos, ústa, brada. Otočením lze měnit jejich výraz a tím i celkový projev obličeje.

Exponáty jsou dva - muž a žena.

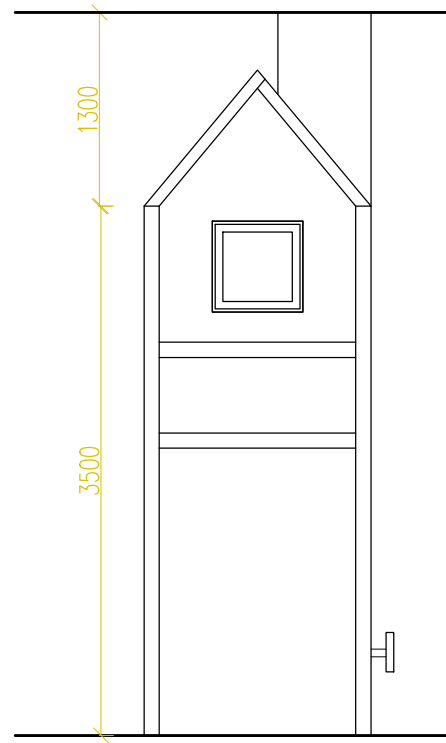
Dřevěné části jsou v barevném nástřiku s gravírováním.

ČISTÉ RUCE

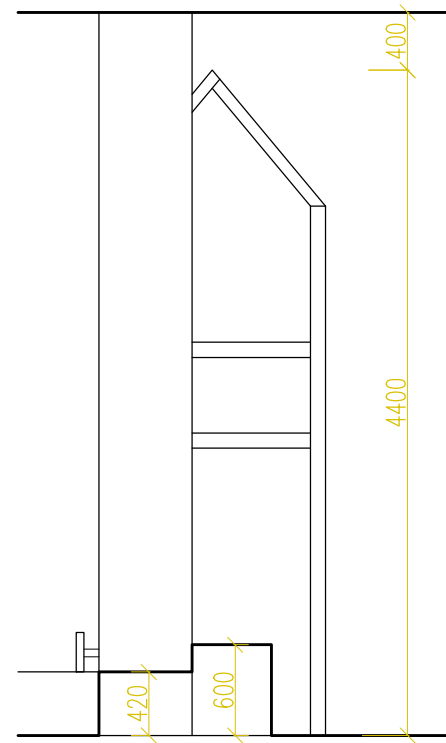
Exponát tvoří plakát s ukázkou správného mytí rukou na stěně domečku.



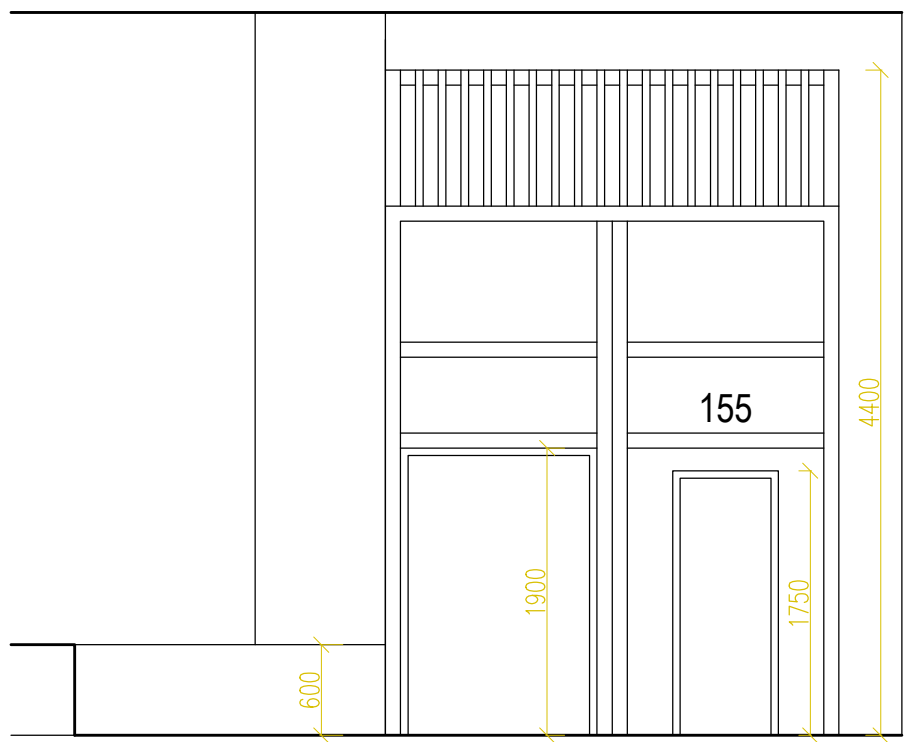
ZÁCHRANÁŘ



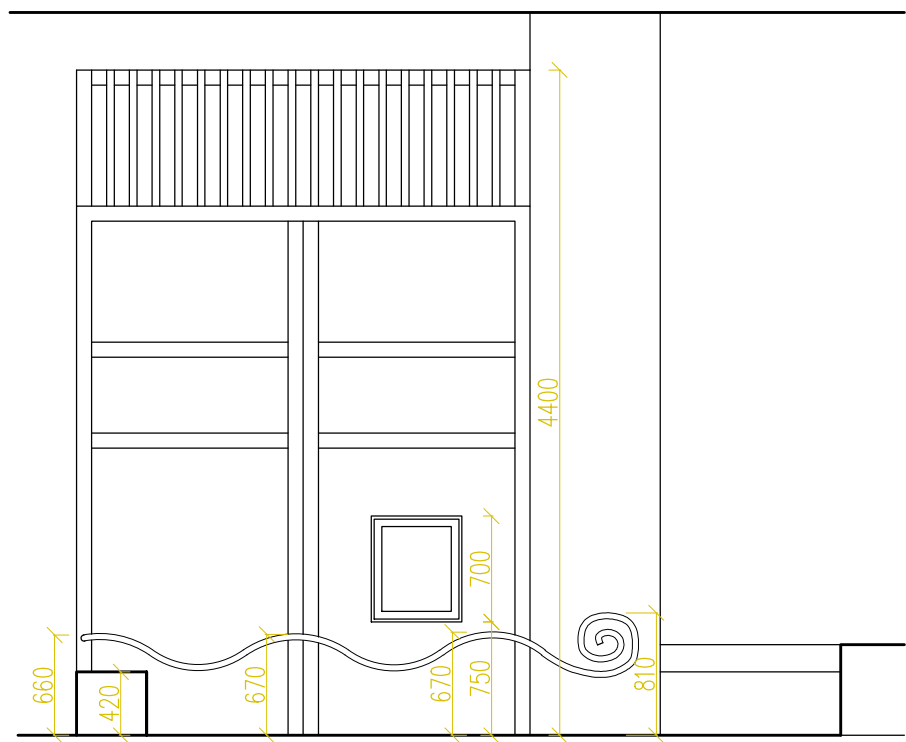
POHLED 1



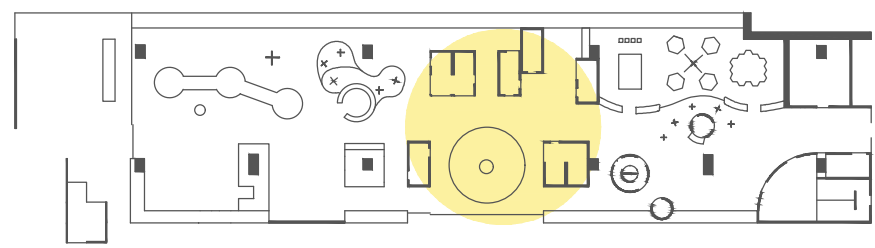
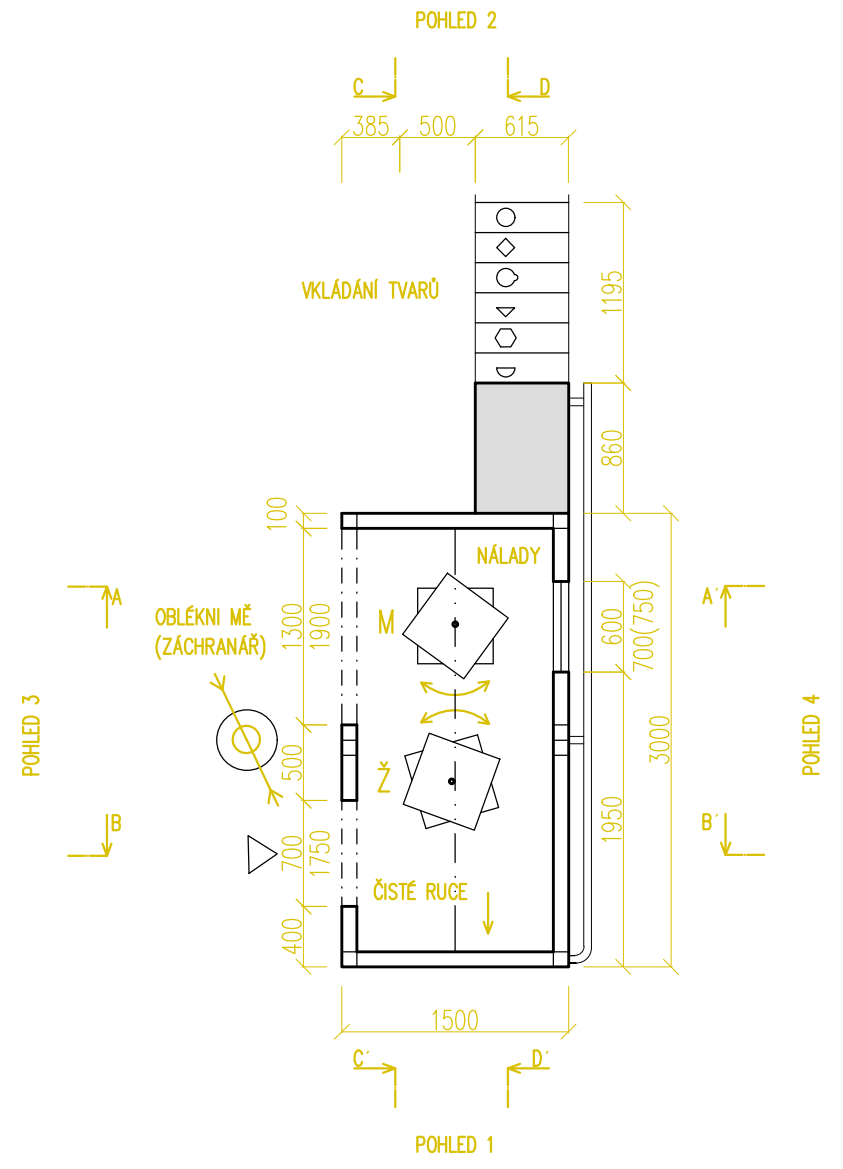
POHLED 2



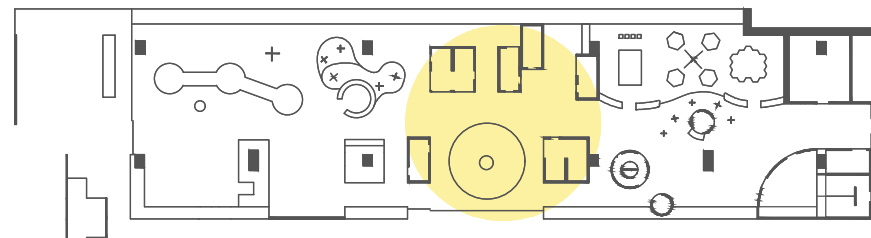
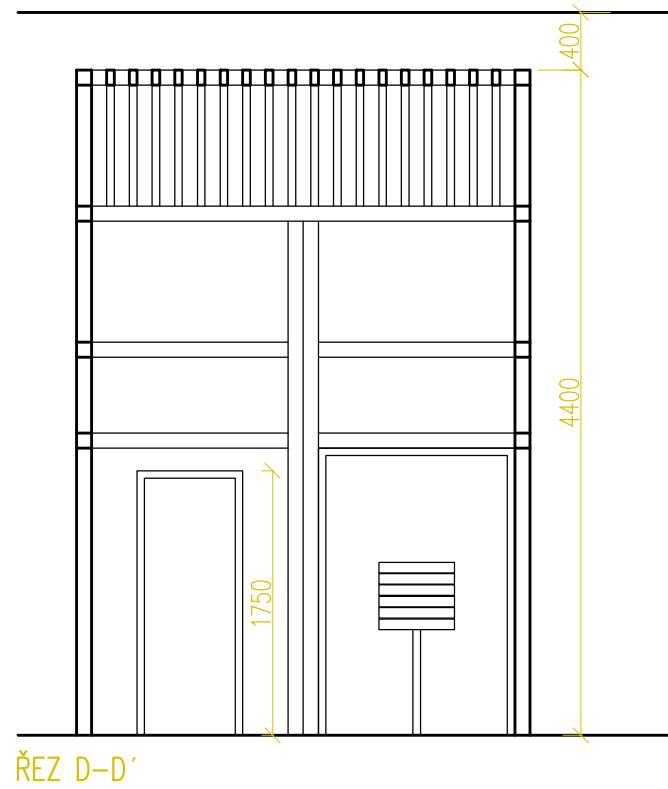
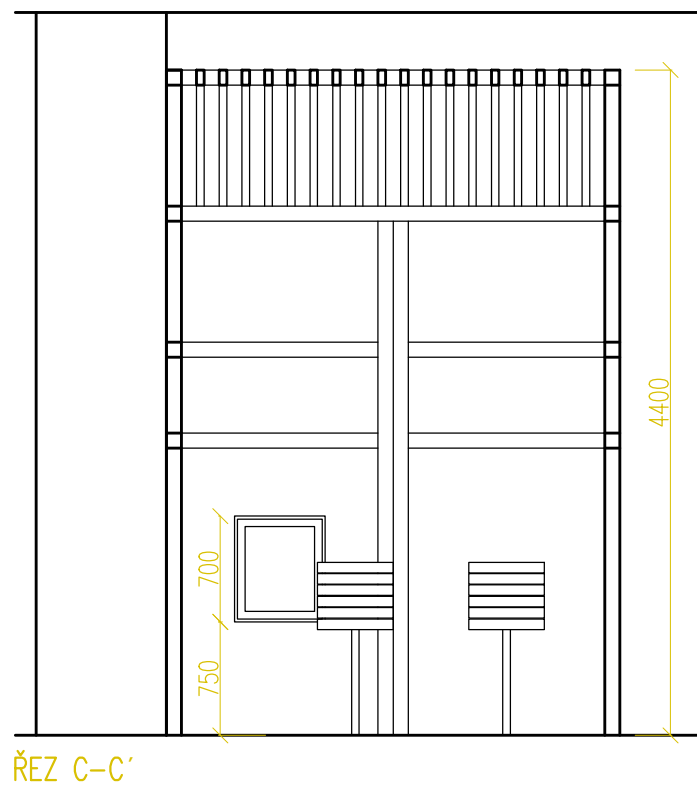
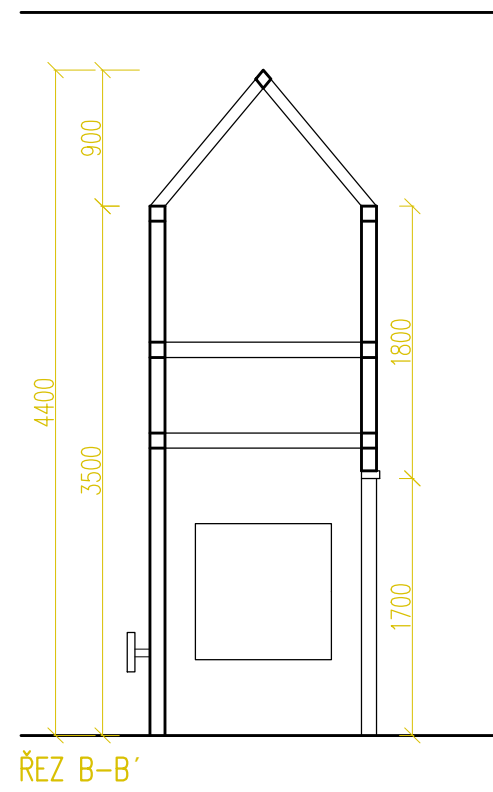
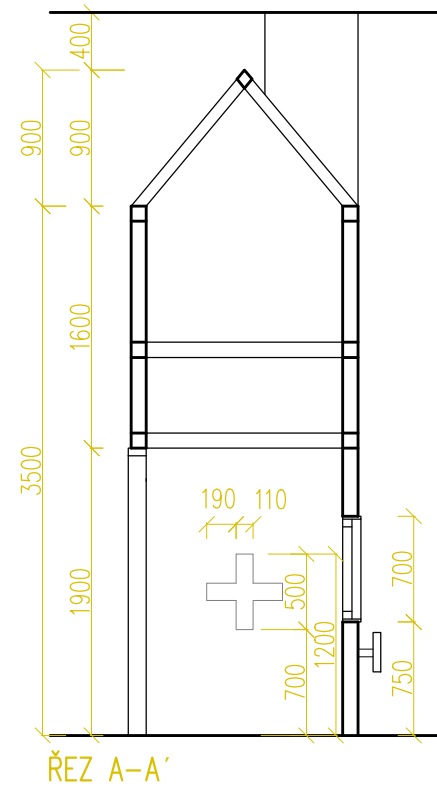
POHLED 3



POHLED 4



ZÁCHRANÁŘ – POHLEDY



ZÁCHRANÁŘ – ŘEZY

IZS

POLICIE

REAKCE NA AKCE

Exponát je založen na vyobrazení situace, kterou je třeba vyhodnotit. Nabízí vždy dvě řešení (správné a špatné). Situace jsou vyobrazené na magnetických deskách na jedné stěně domu, dítě si je po jedné bere a dává na stěnu druhou, kde si vybere dle svého uvážení sloupec „špatně“ nebo „správně“.

Desky jsou na tenké překližce se zadní magnetickou stěnou, v barevném nástřiku s gravírováním.

POCITY

Jedná se o velkou scénu různorodých dějů, kde jednotlivým postavám chybí hlava s obličejovou částí. Na dítěti je doplnit adekvátní hlavičku dle subjektivně či objektivně vyhodnocené situace. Jednotlivé hlavičky s rozdílnými emočními výrazy jsou umístěné v zásobníku pod scénou.

Materiálově se jedná dřevo v barevném nástřiku.

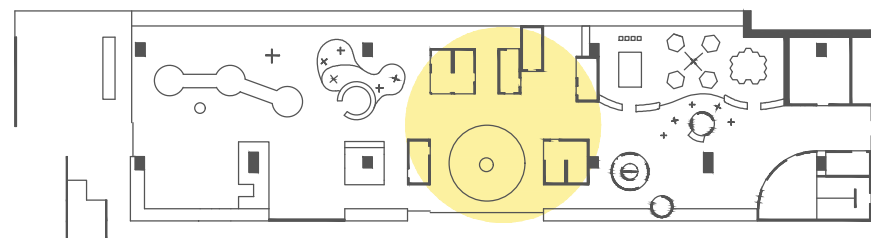
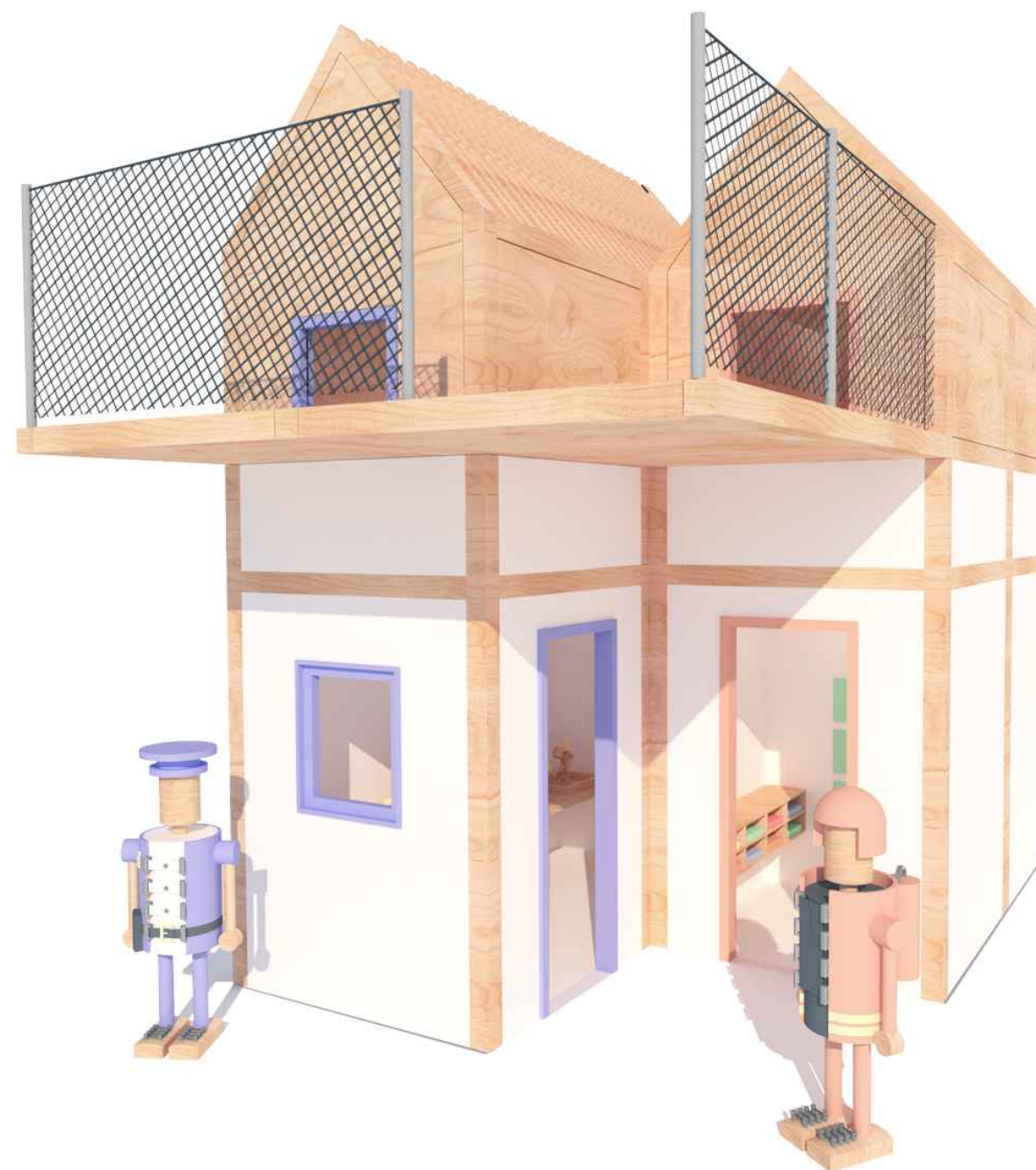
HASIČ

OD RÁNA DO NOCI

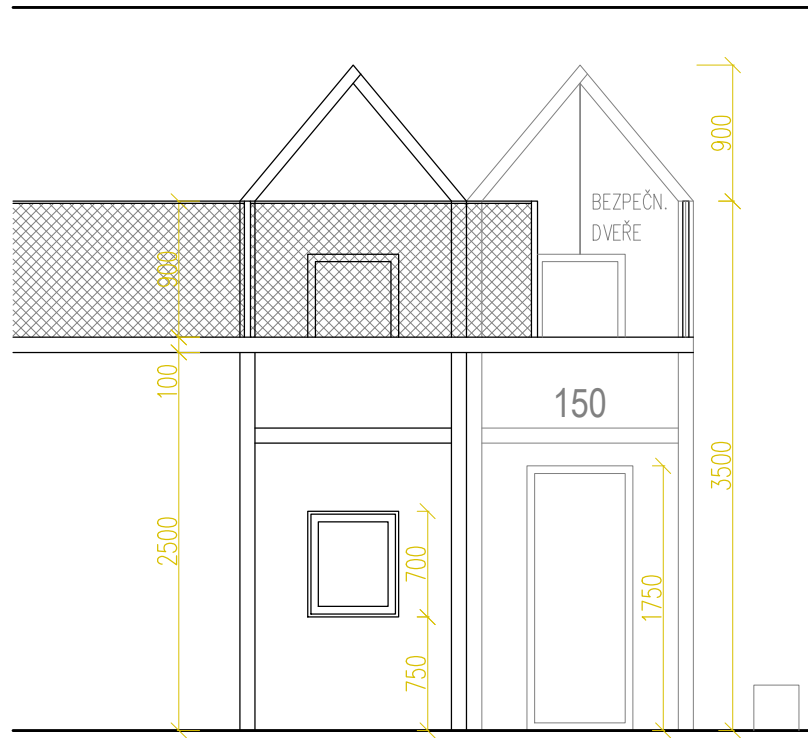
Exponát založený na řazení dějové posloupnosti denních aktivit. Jedná se o několik příběhů rozdělených na více obrázků. Ty jsou uloženy v polici a barevně od sebe odlišeny. Dítě si vybere jeden příběh a ten seskládá na magnetickou stěnu dle správného pořadí.

Materiálově jsou jednotlivé obrázky zpracovány na tenké desce z přírodní překližky v barevném nástřiku a s gravírováním, se zadní magnetickou stranou.

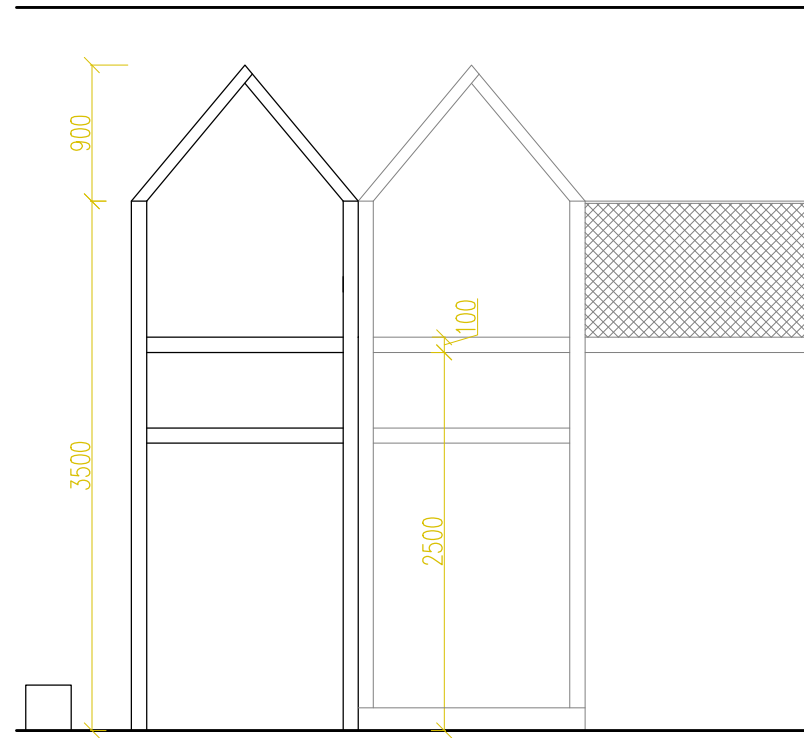
Součástí hasičské zbrojnice je i hasičská tyč spojující podkroví s přízemím. Okolí tyče je doplněno o dopadovou plochu.



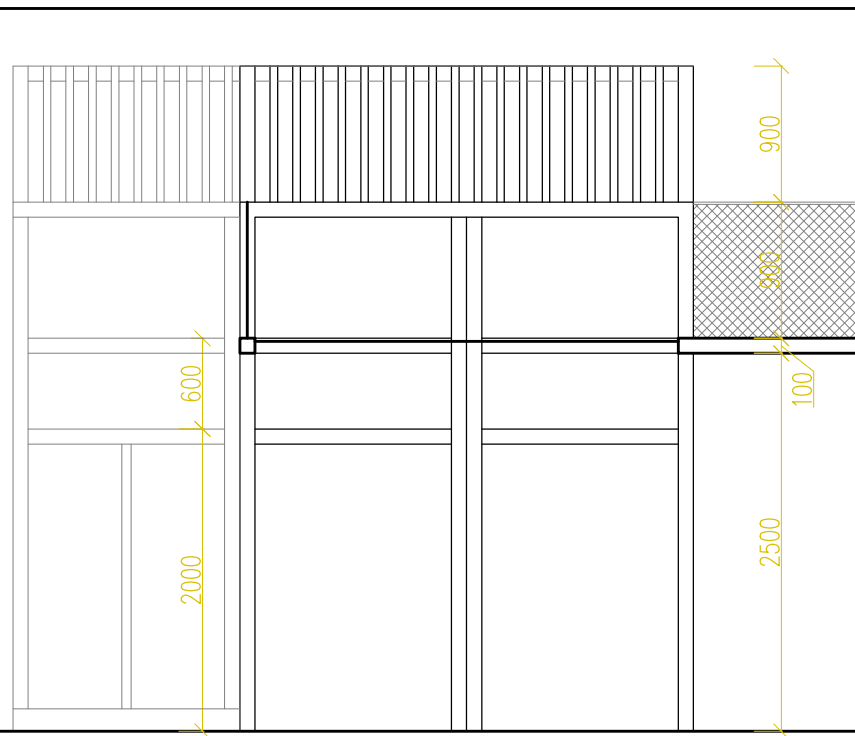
POLICIE, HASIČI



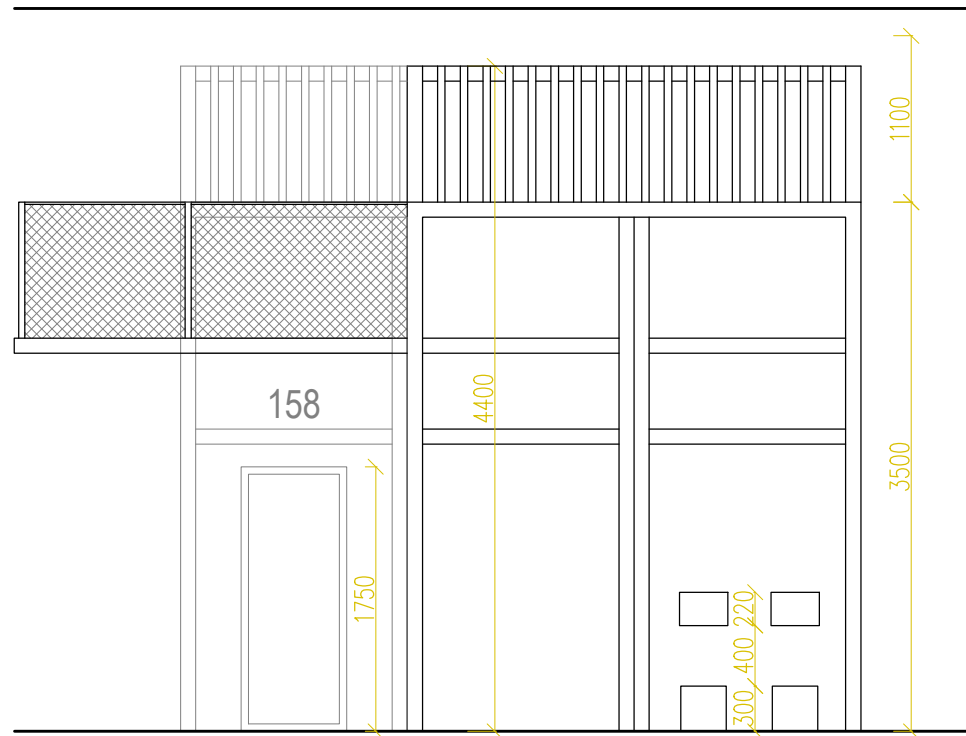
POHLED 1



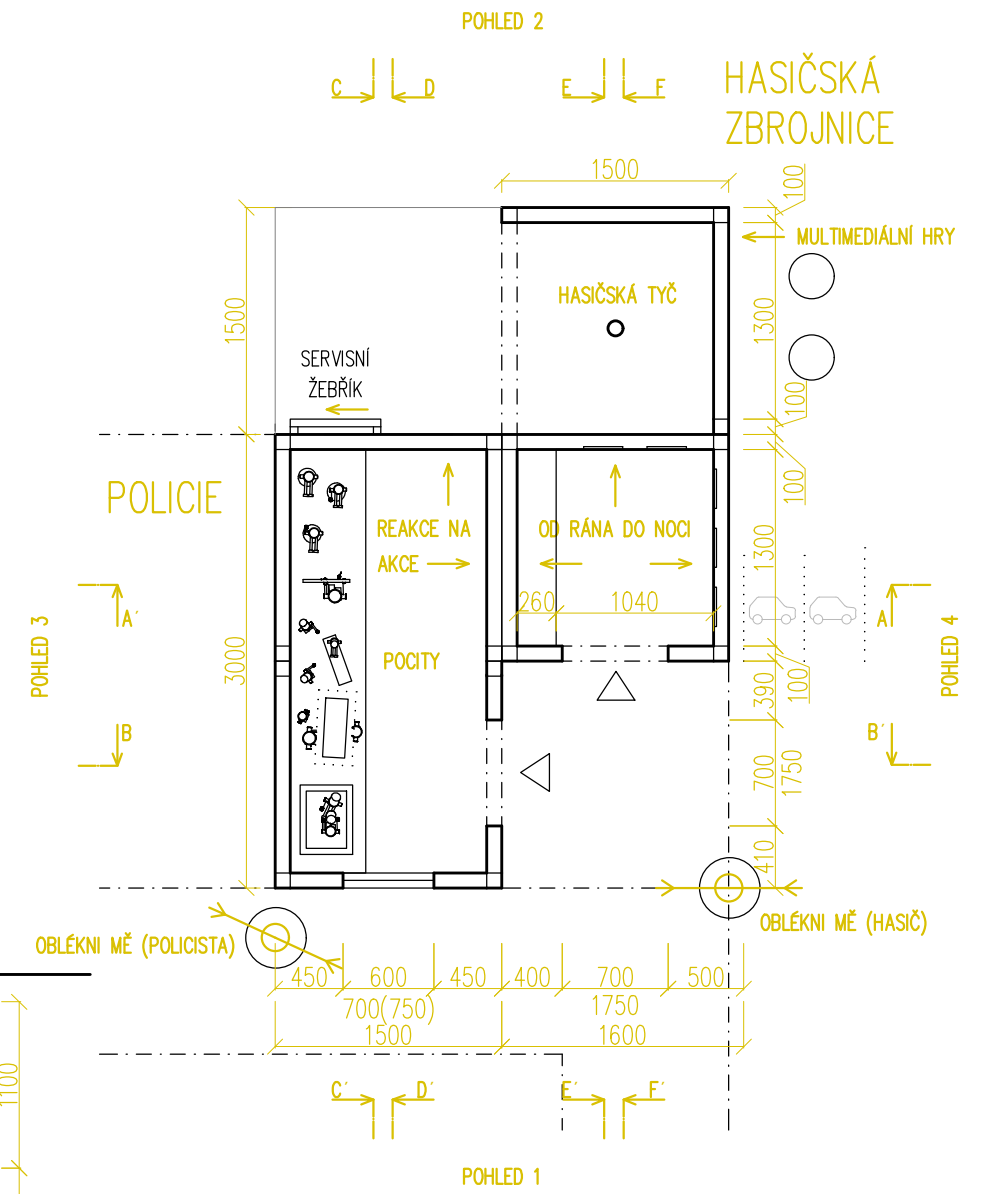
POHLED 2



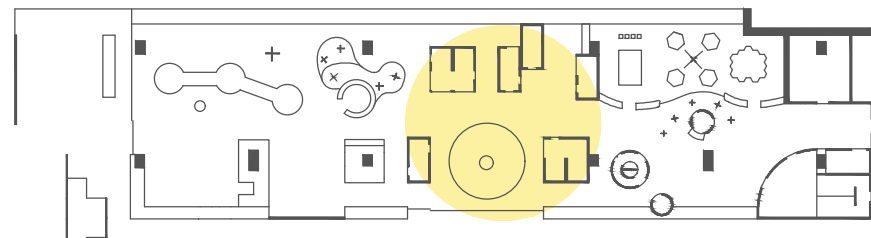
POHLED 3



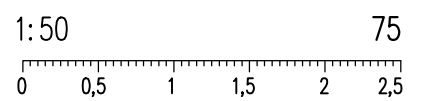
POHLED 4

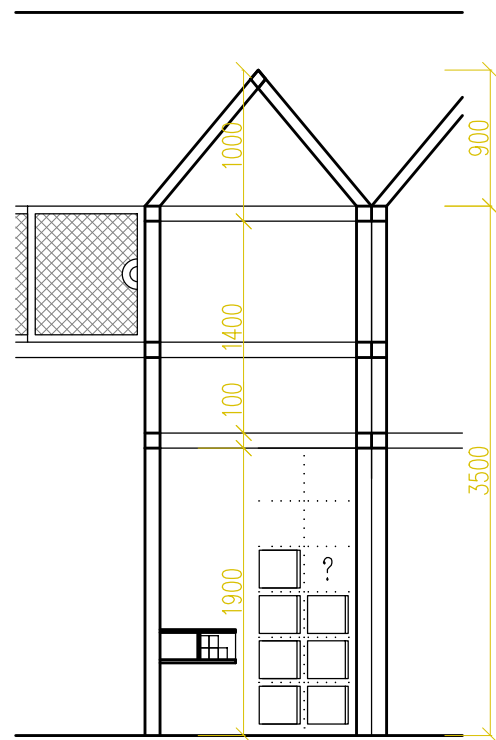


POHLED 1

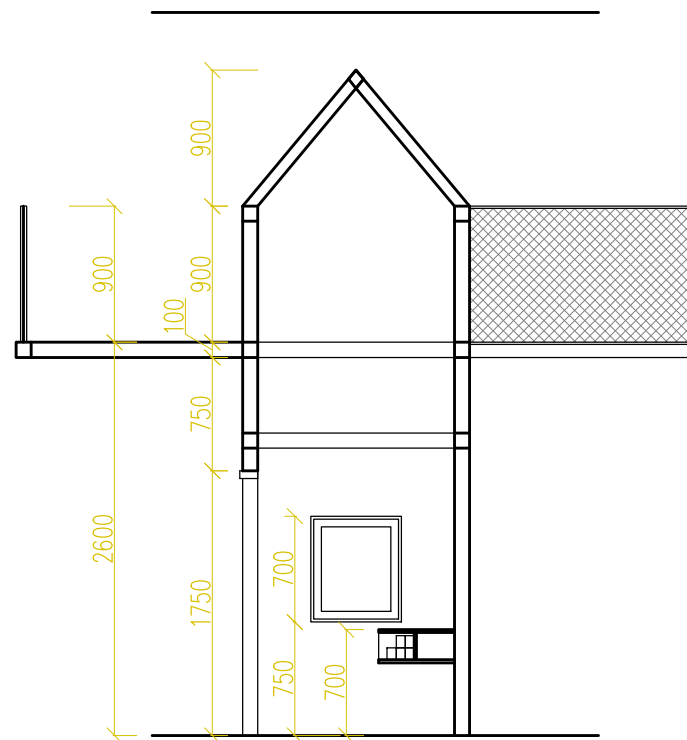


POLICIE, HASIČI

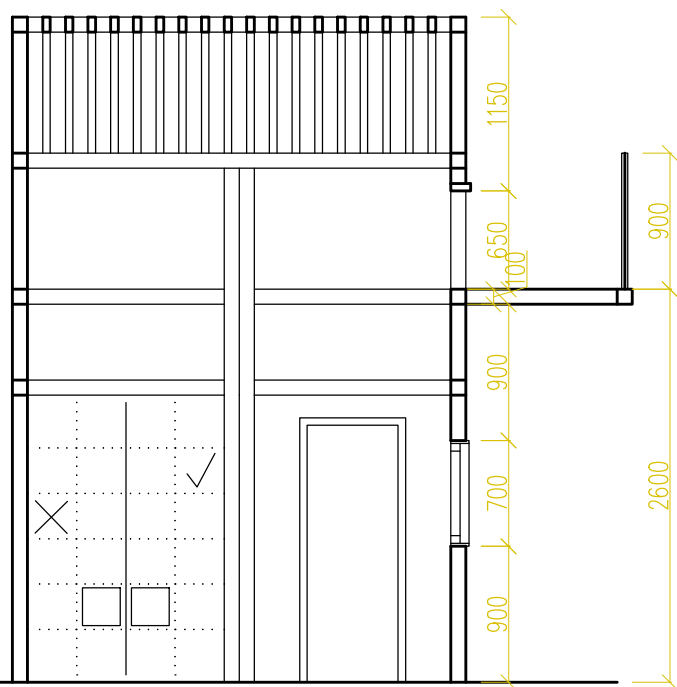




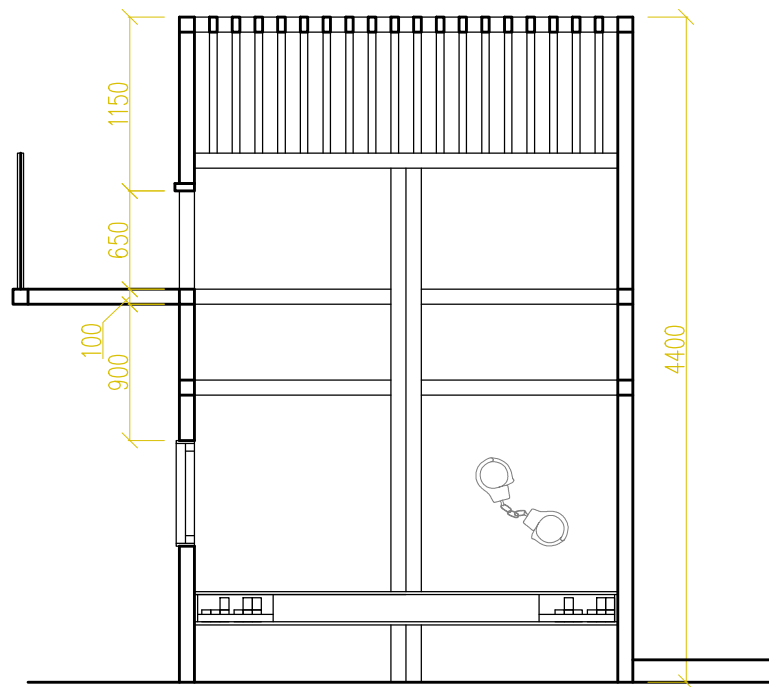
ŘEZ A-A'



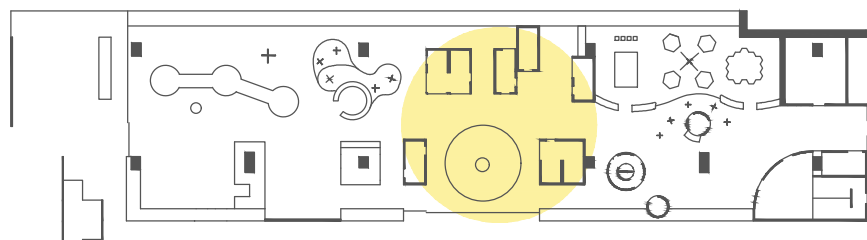
ŘEZ B-B'



ŘEZ C-C'



ŘEZ D-D'

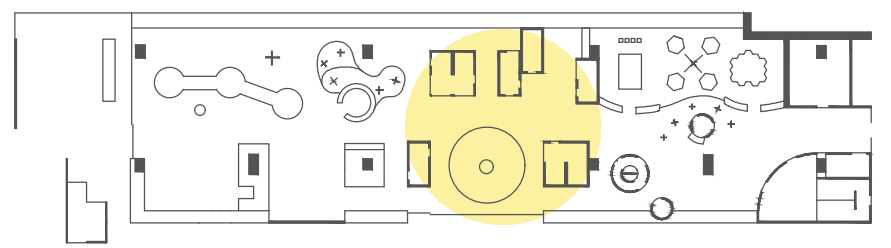
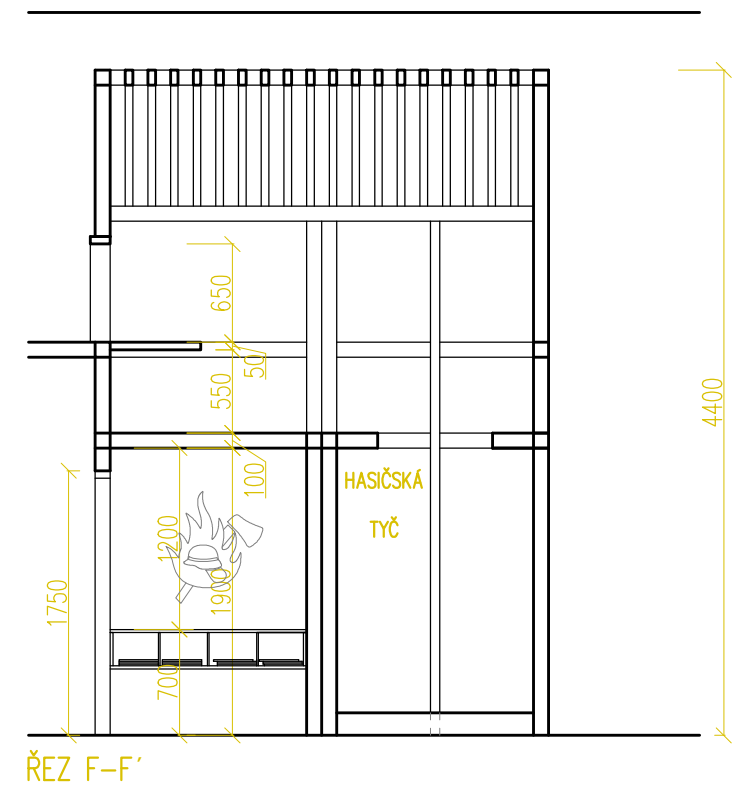
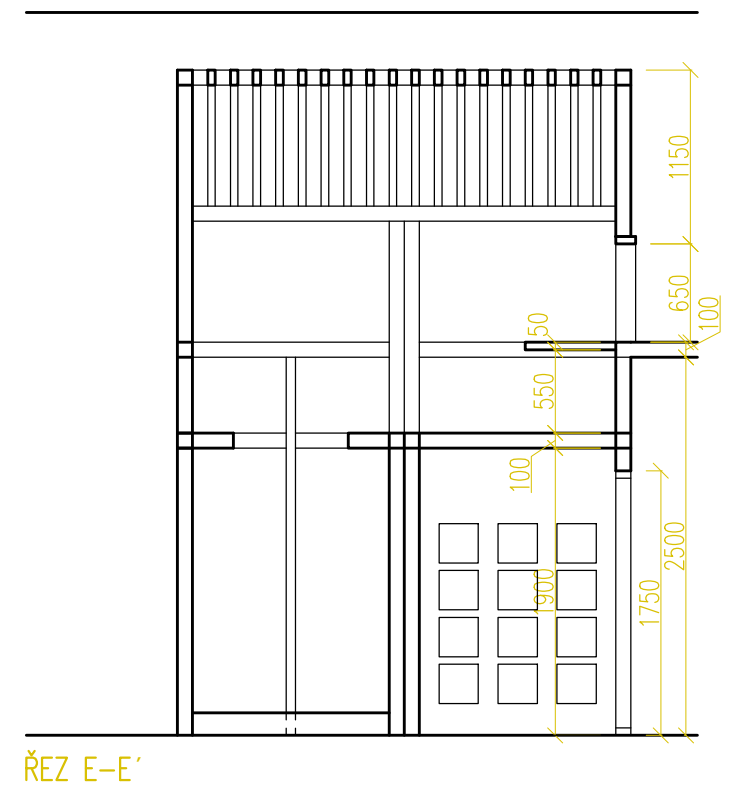
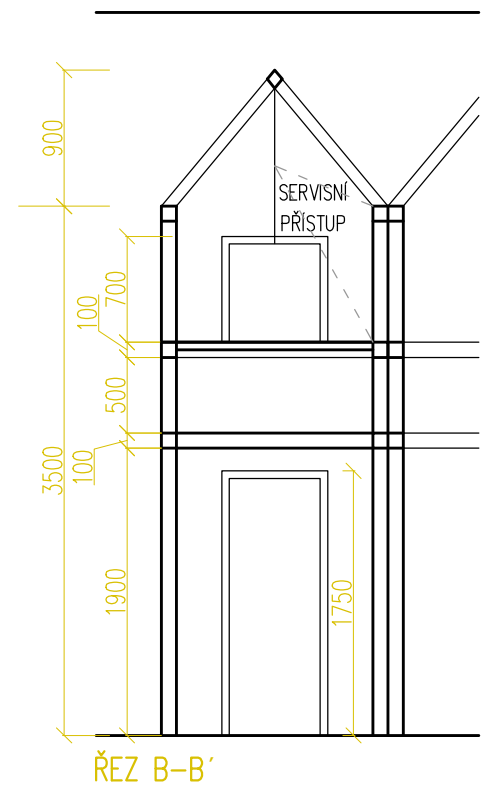
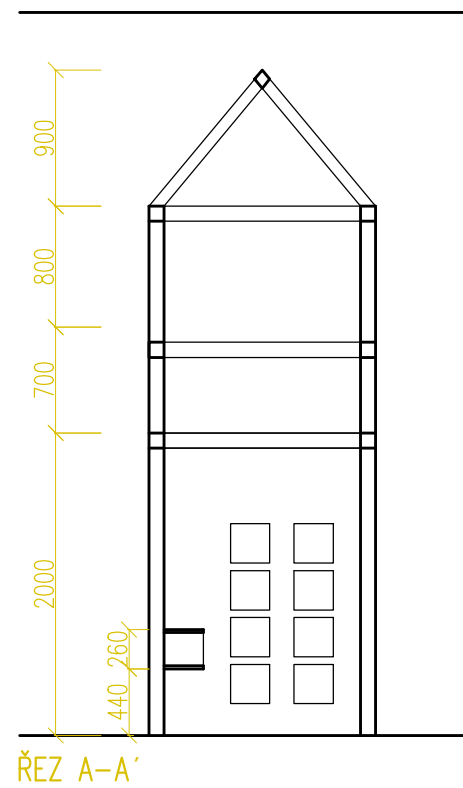


POLICIE - ŘEZY

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

76



HASIČI – ŘEZY

Centrální prvek a jeho okolí hraje v rámci řešení celkového prostoru DSC podstatnou roli jak z hlediska funkčního, estetického, tak i symbolického. Měl by být patrný (jasně dohledatelný) nejen z většiny sekce DSC, ale i z hlavní expozice. Zároveň by ale neměl prostor narušovat, dělit jej, být zábranou v průhledech i průchodech.

V návrhu vycházíme z centra celé expozice, které tvoří zóna profesí, které jsou navrženy do jednotlivých domů, které reprezentují jednotlivé profese. Domy, stejně jako ve městě, vytváří ulice a náměstí. Náměstí se tak stává centrálním prostorem, na něj umísťujeme centrální prvek.

Jedná se o tři zavěšené „kokony“, které reprezentují hodiny v různém provedení ciferníků. U prvků lze měnit dle libosti výšku jejich zavěšení.

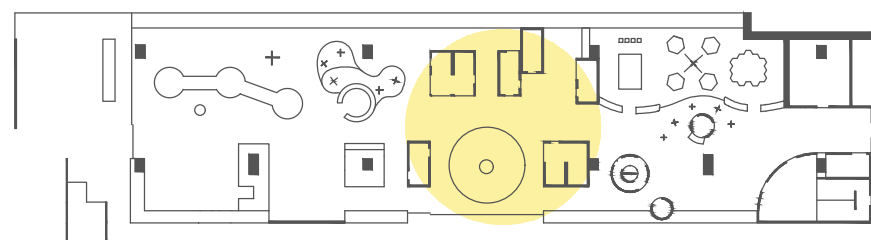
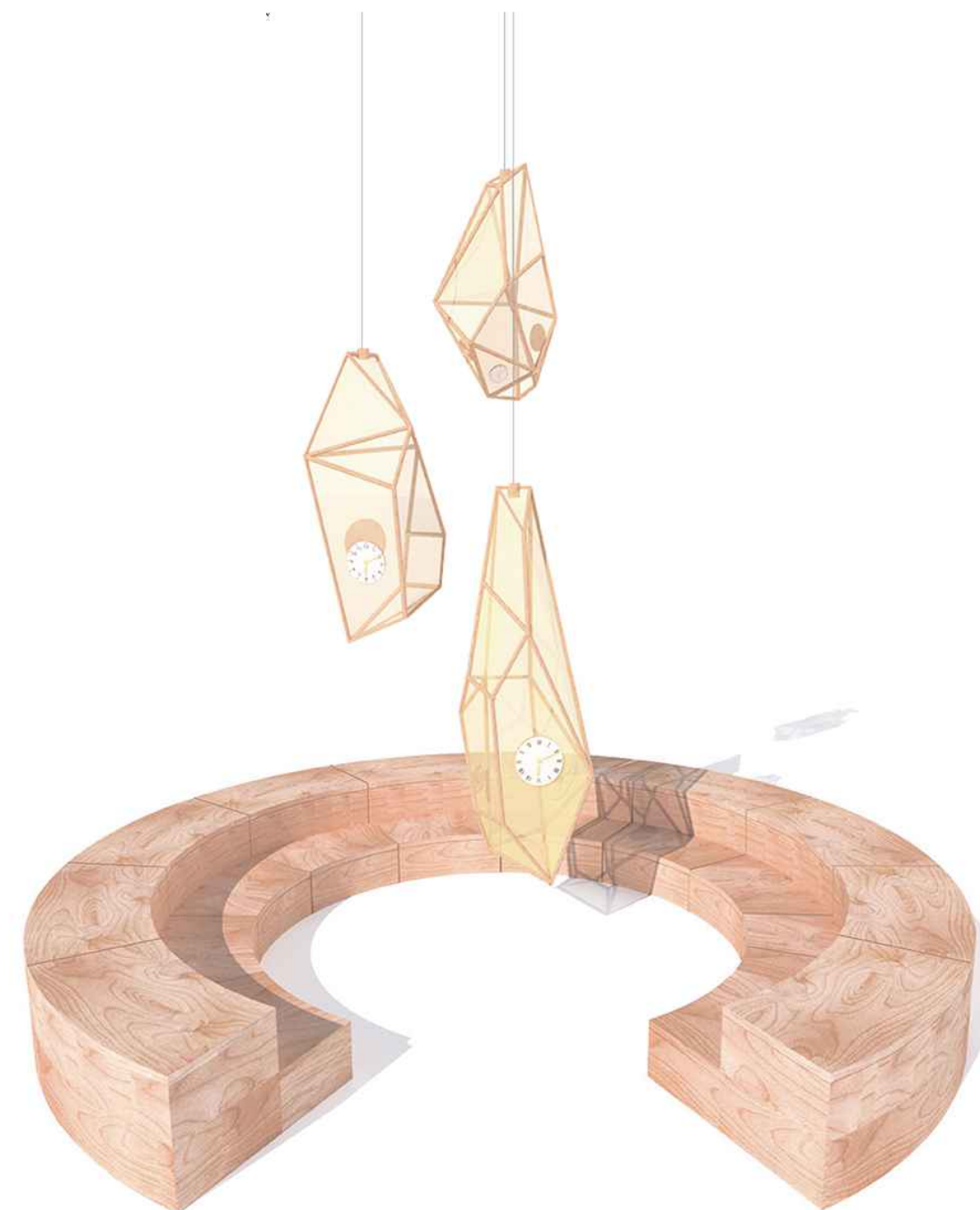
Materiálově se jedná o průsvitná plexi v dřevěných rámech.

Na podlaze navrhujeme systém truhlářských výrobků („beden“), které lze různými způsoby sestavovat, a tím měnit náladu a účel celého prostoru. Prostor lze nechat úplně volný nebo naopak zaplněný „amfiteátre“ pro možnost přednášek. Možností jsou i samostatné pracovní stoly, lavice řazené v řadách za sebou apod. pro další programové potřeby DSC. Systém řazení je naznačen na podlaze drobnými značkami.

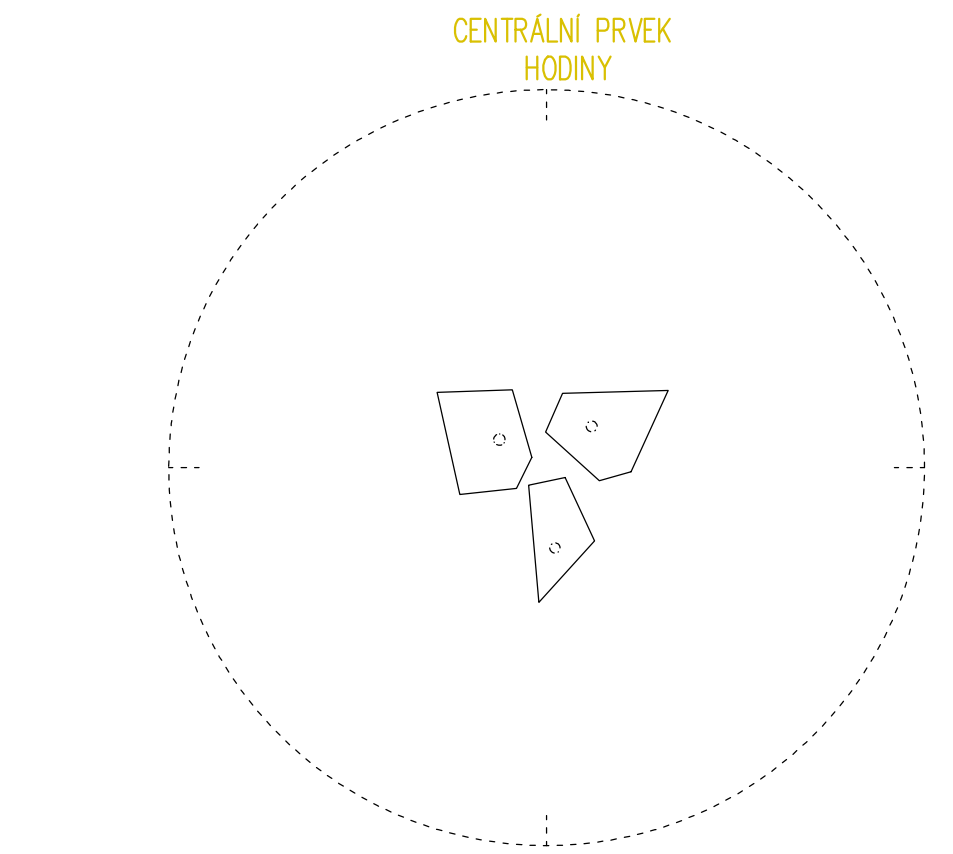
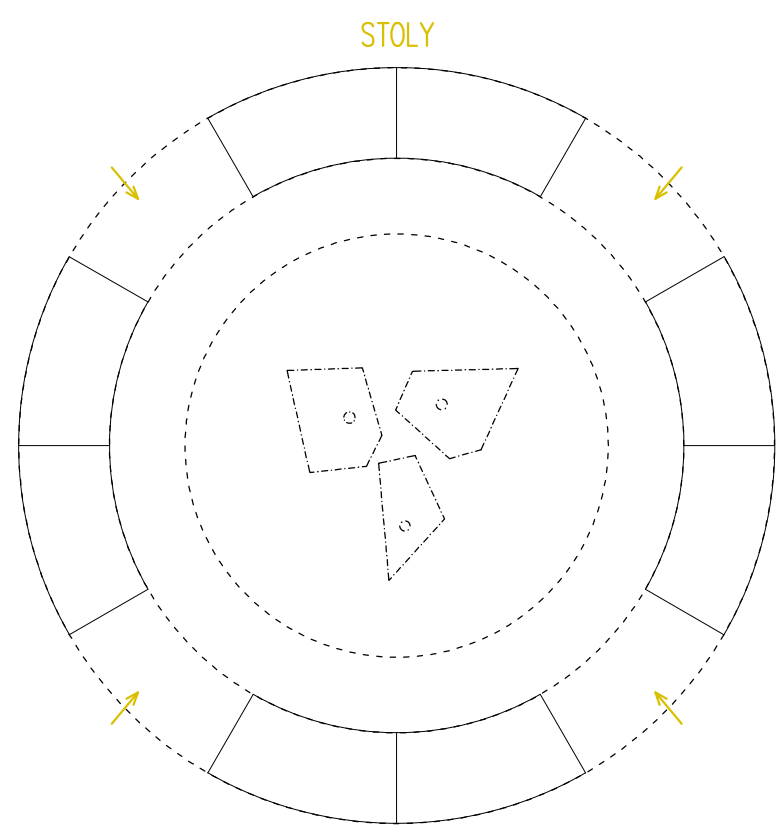
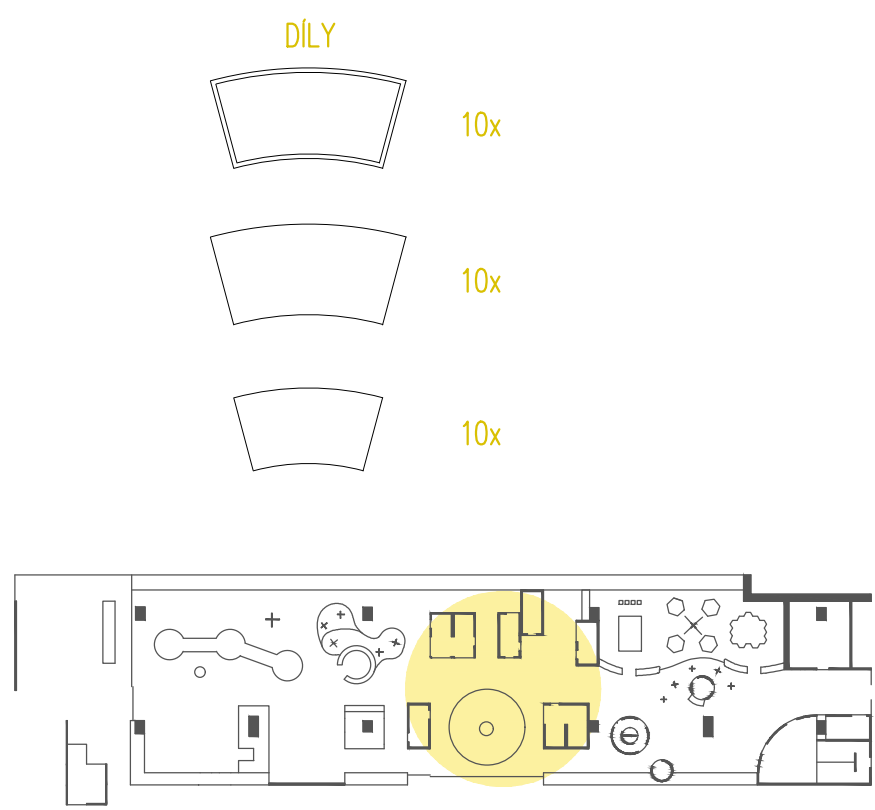
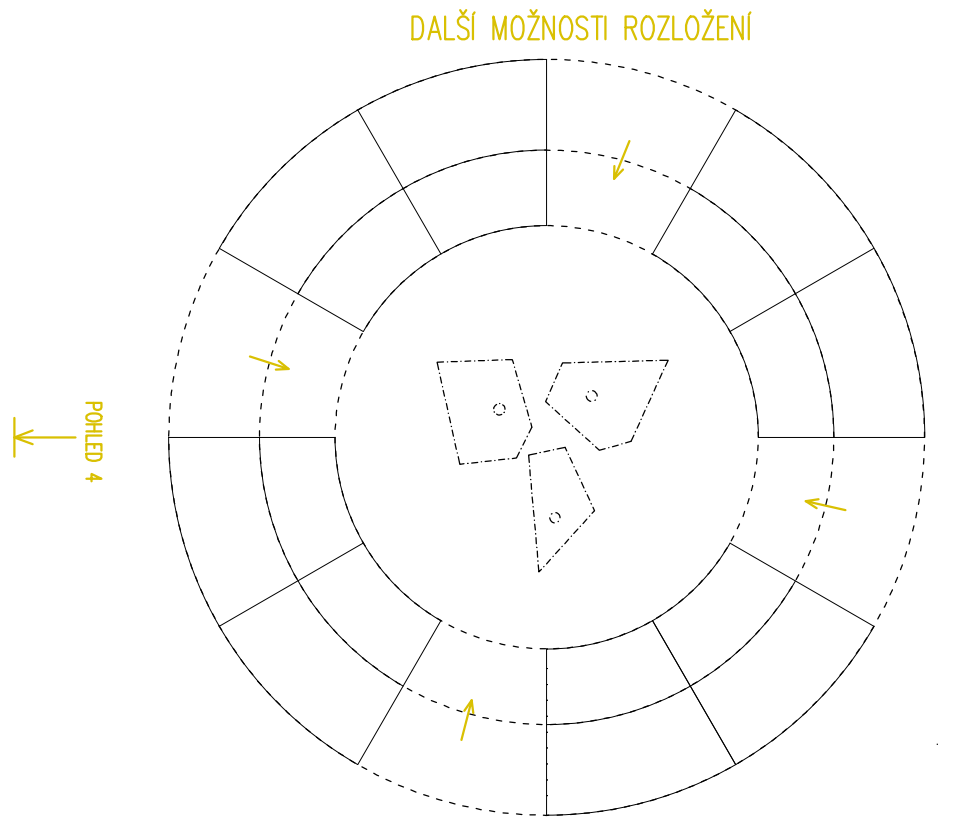
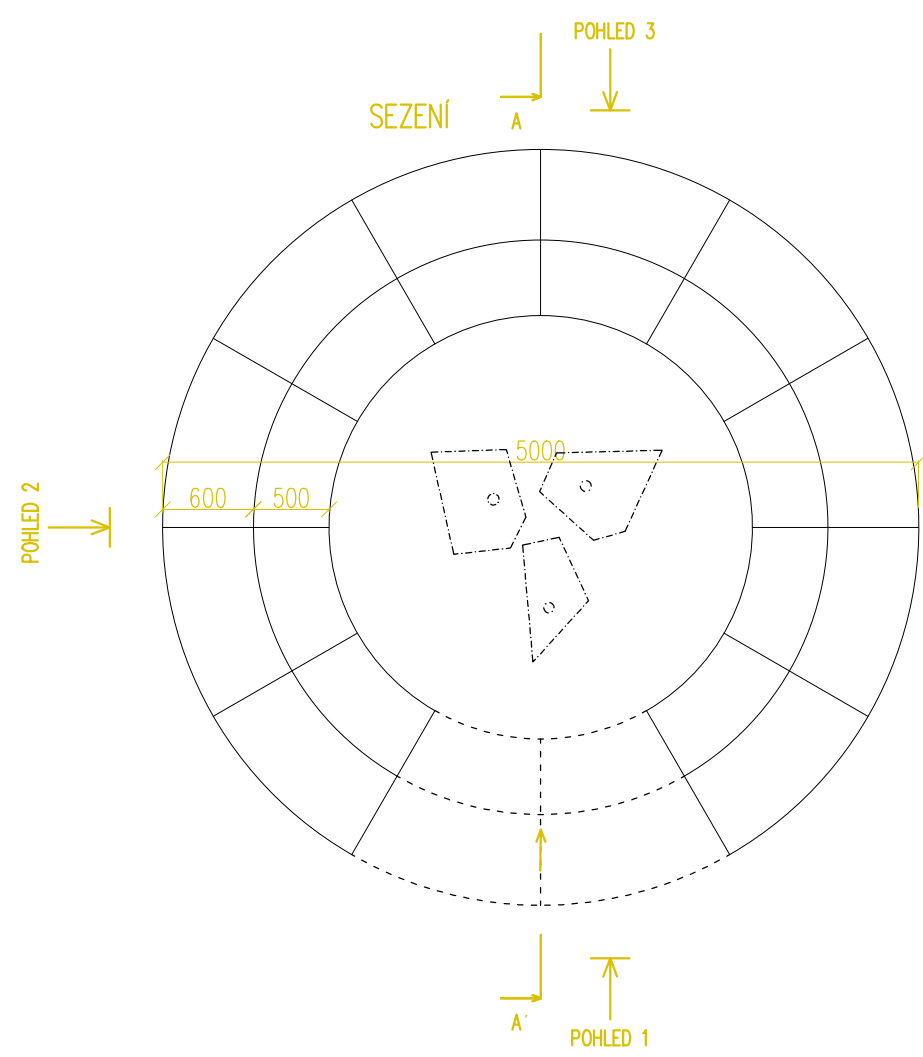
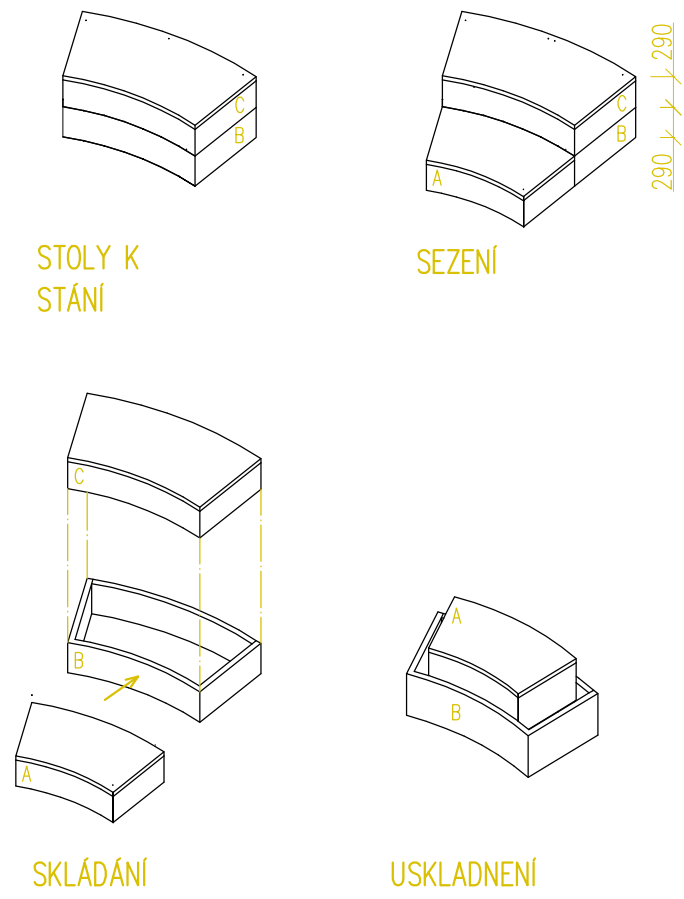
Pro uložení těchto dílů jsou vyčleněny prostory v rámci DSC, kam je lze na vozíku jednoduše odvést. Dvě sady jsou umístěny hned u centrálního prostoru, osm dalších sad je pak u výstupu z DSC u relaxační zóny. Počítá se i s uložení kreslicích potřeby atd.

Materiálově se jedná o ošetřenou překližku v přírodním provedení.

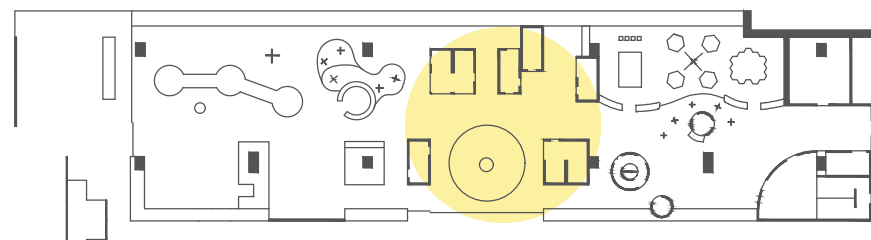
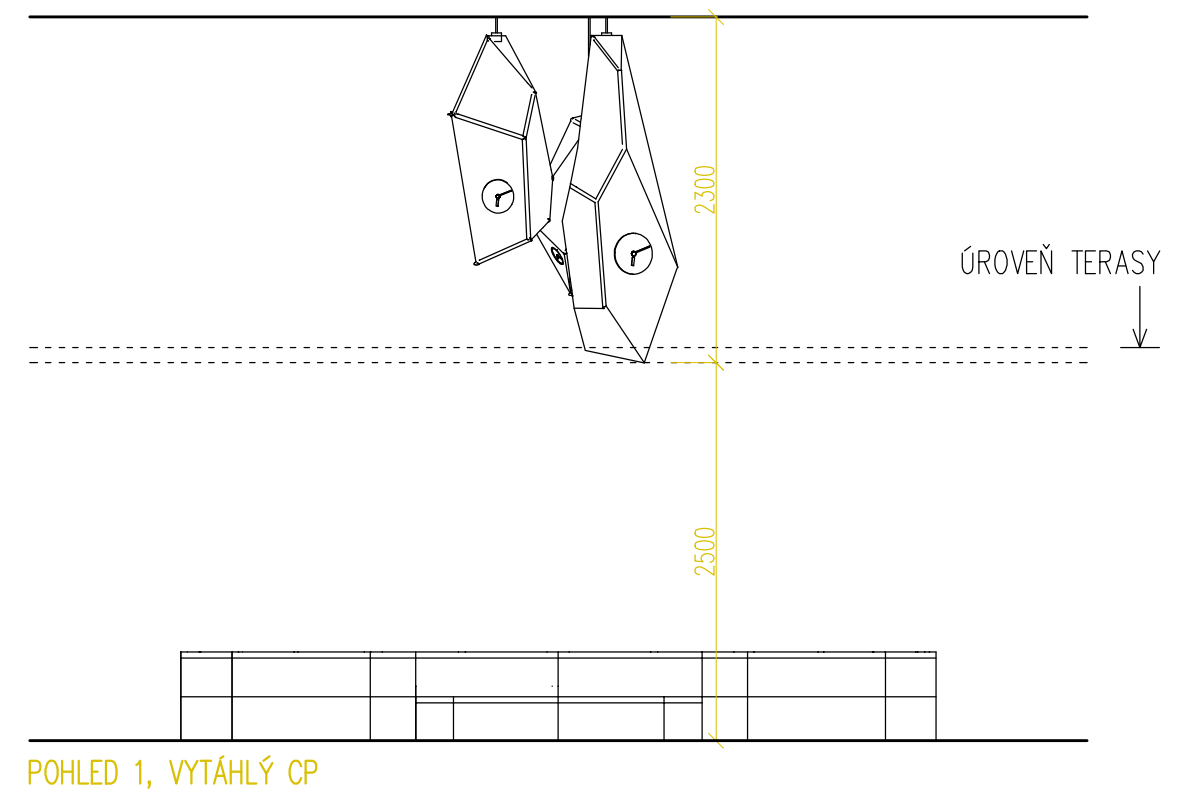
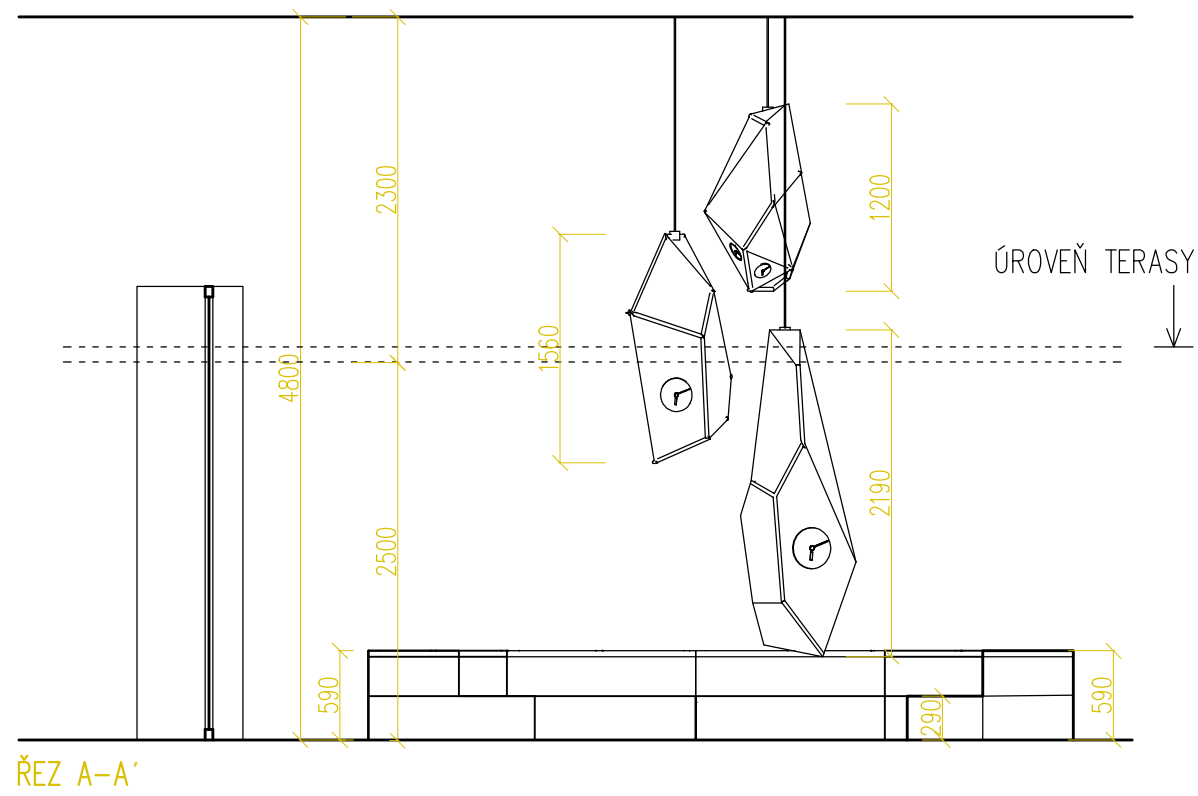
Součástí prostoru je i pod stropem umístěný dataprojektor s reproduktory, které lze dle potřeby spustit, a svinovací plátno, které je umístěné před sítí oddělující DSC od hlavní expozice. Samozřejmostí je systém reflektorů (osvětlovací techniky), která je nezávislá na zbytku a kterou lze řízeně upravovat atmosféru náměstí dle potřeby a nálady, ať už co se intenzity týče, tak i barevnosti.



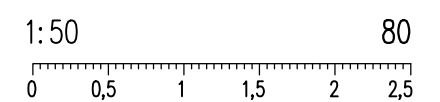
CENTRÁLNÍ PRVEK

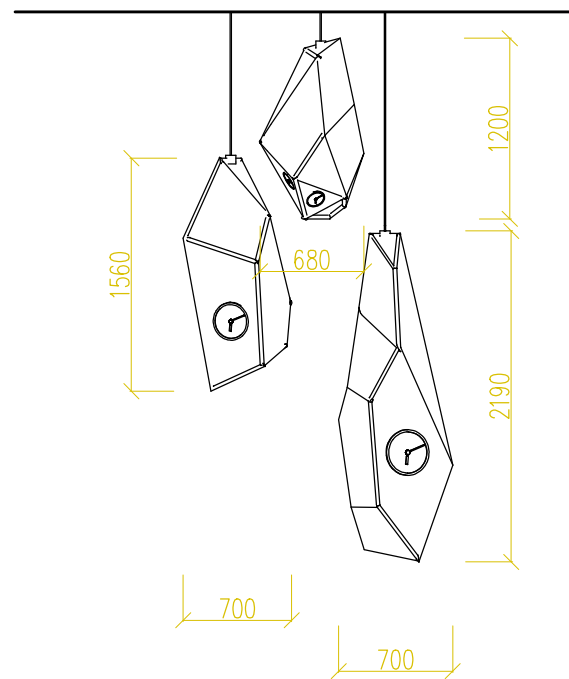


CENTRÁLNÍ PRVEK – SCHÉMATA

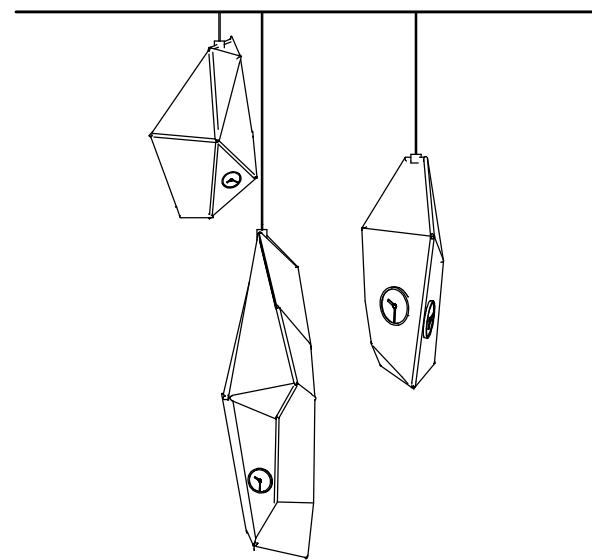


CENTRÁLNÍ PRVEK – POHLEDY, ŘEZY

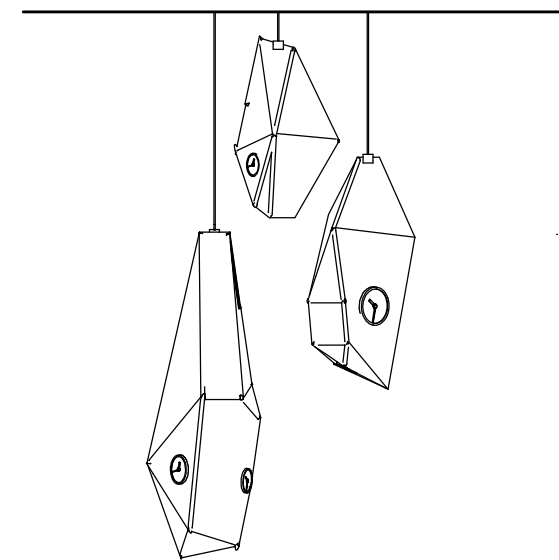




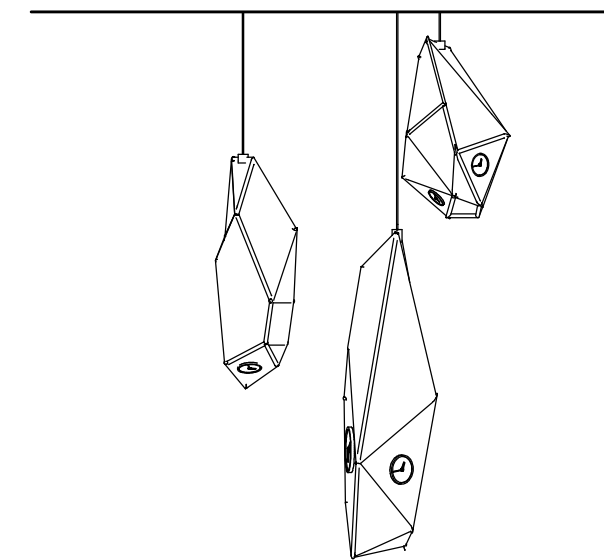
POHLED 1



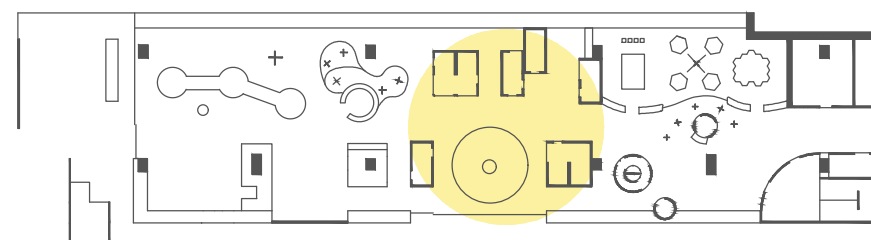
POHLED 2



POHLED 3



POHLED 4



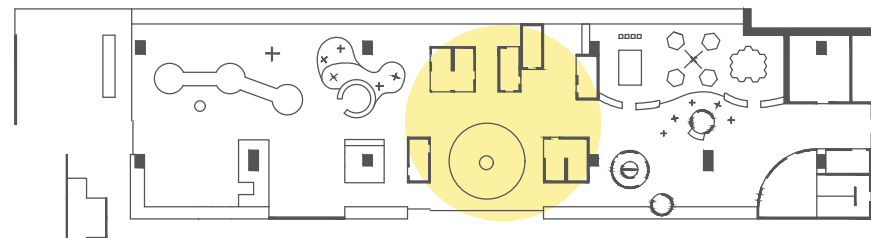
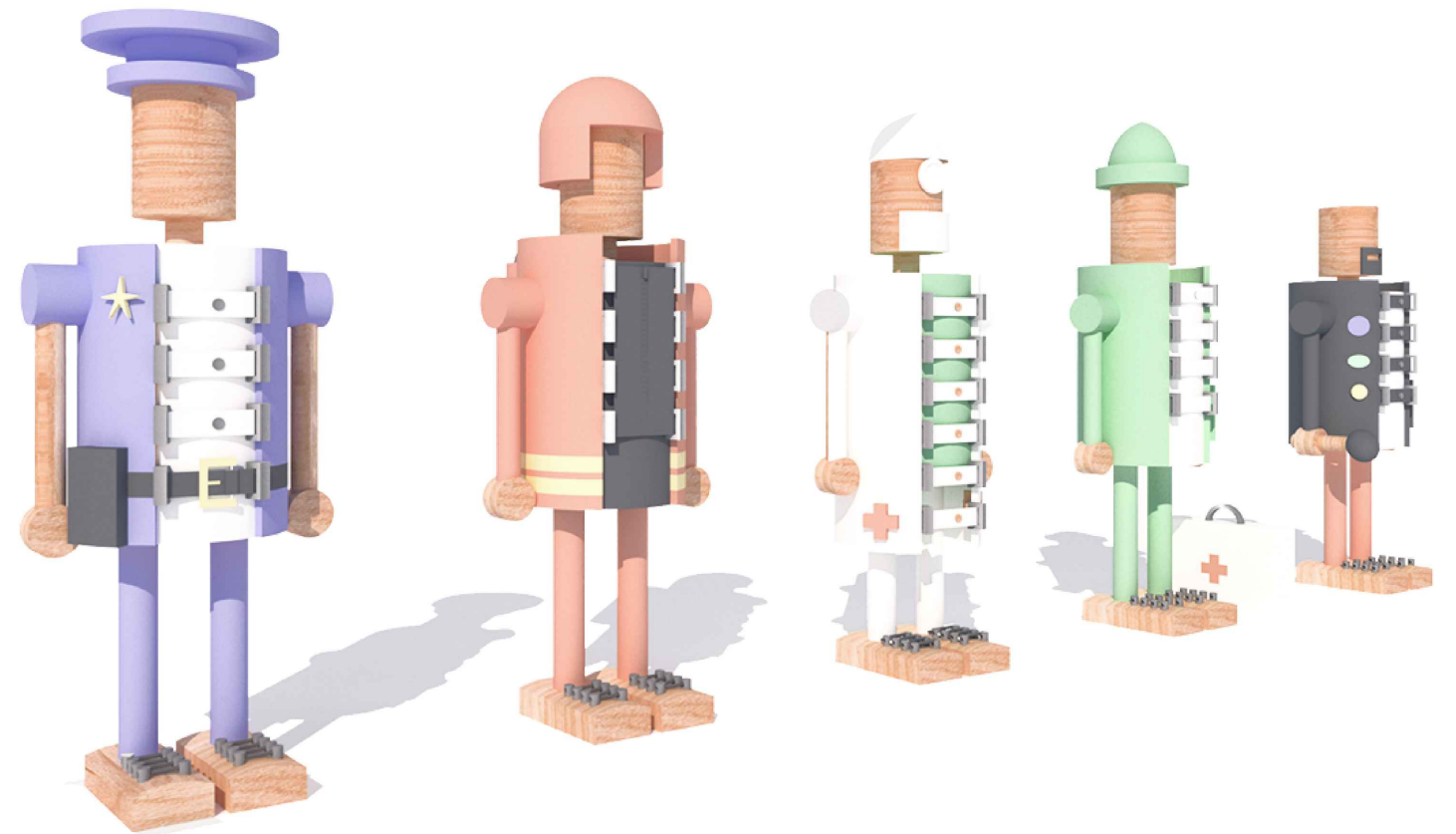
CENTRÁLNÍ PRVEK – POHLEDY, ŘEZY

1:50

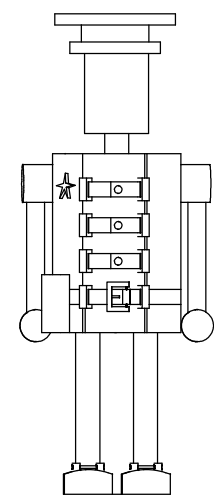
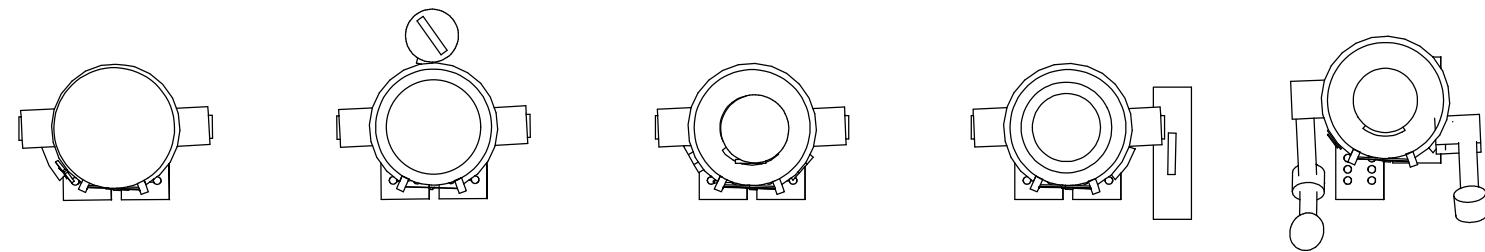
0 0,5 1 1,5 2 2,5

Jedná se o exponát procvičující jemnou motoriku prostřednictvím oblékání modelu lidského těla - zapínání knoflíků, zipů, zavazování tkaniček, zapínání přilby apod. Jedná se čtyři zjednodušené postavy zastupující profese IZS (Policie, Hasiči, Záchranná služba, Lékař), která stojí vždy před příslušným domem.

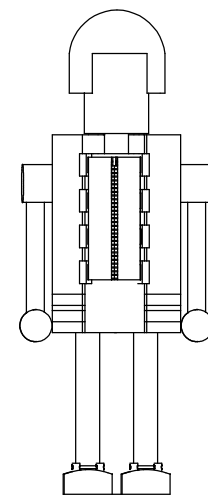
Materiálově se jedná probarvené dřevo s doplňky z kůže, kovu, tkaniny...



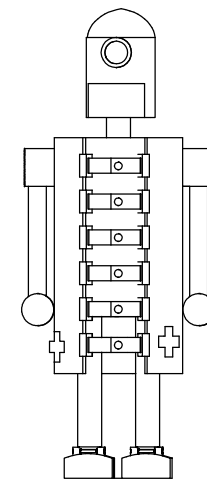
OBLÉKNI MĚ – POSTAVY



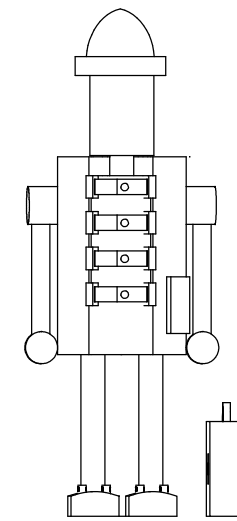
POLICISTA



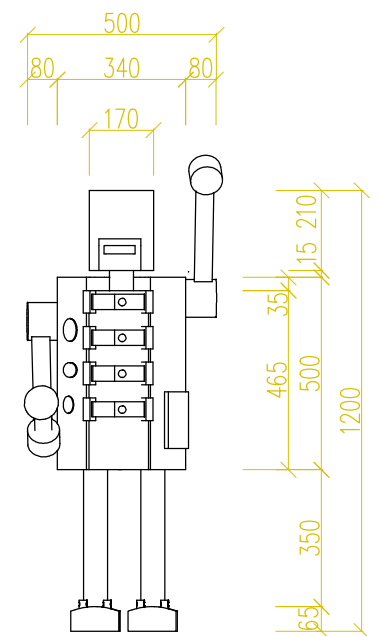
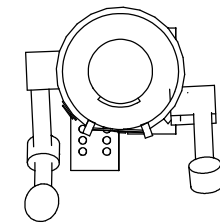
HASIČ



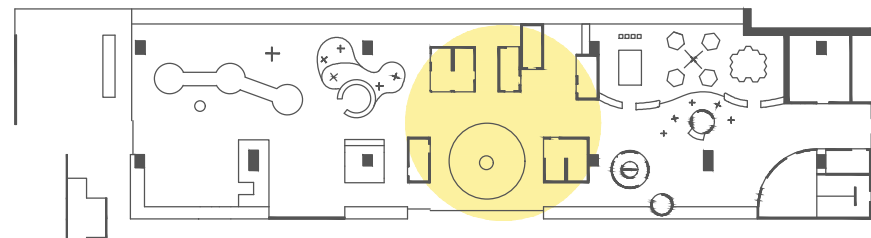
DOKTOR



ZÁCHRANÁŘ



ZPĚVÁK



OBLÉKNI MĚ – POSTAVY

1:20



SEPARUJME! - TRÍDĚNÍM ODPADOVÝCH KOMODIT FORMOU HRY

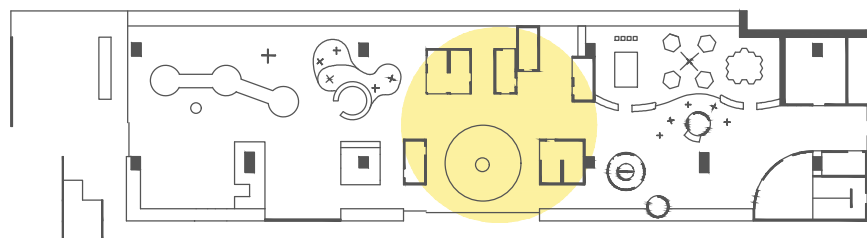
Součástí „města“ je i eko koutek, který seznamuje děti s nakládáním s odpady. Exponát rozvíjí a podporuje téma separace. Dítě má vložit konkrétní odpad do správného kontejneru. Odpadky jsou v neutrální barvě, mají vygravírovaný obrázek, tvarově odpovídají otvoru na kontejneru. Barvy jednotlivých kontejnerů vychází z běžně používané barevnosti: žlutá - plast, modrá - papír, zelená - sklo, hnědá - biodpad, červená - elektroodpad, šedá/černá - komunální odpad. Obrázky z jednotlivých „odpadků“ jsou vygravírovány i jejich víkách.

Materiálově se jedná kombinaci ošetřené přírodní překližky a překližky v nástřiku s gravírováním. Jednotlivé „materiály“ lze díky propadlu po jejich roztřídění opět promíchat.

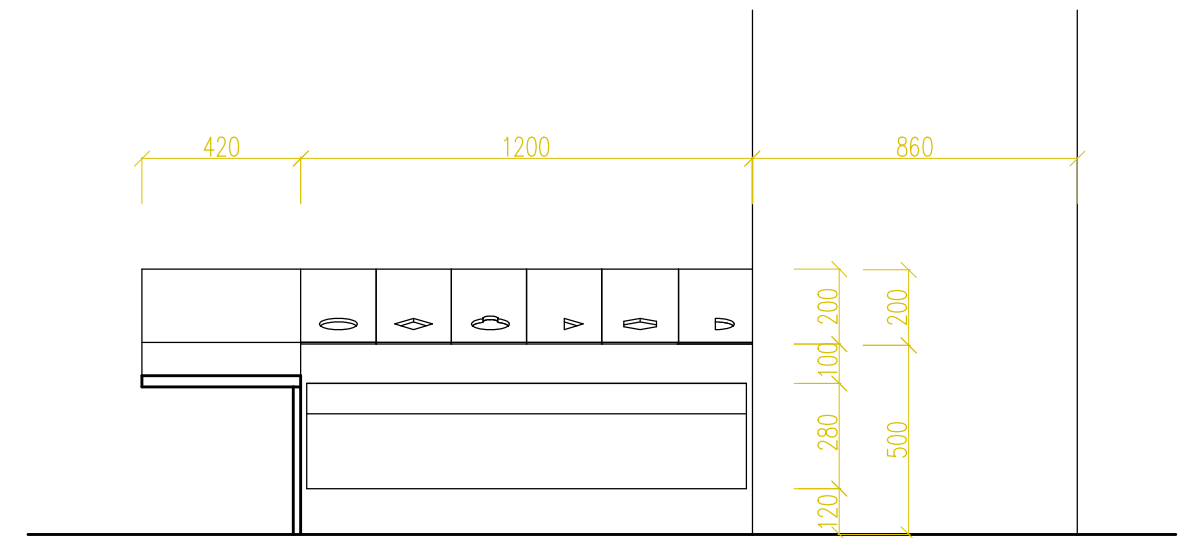
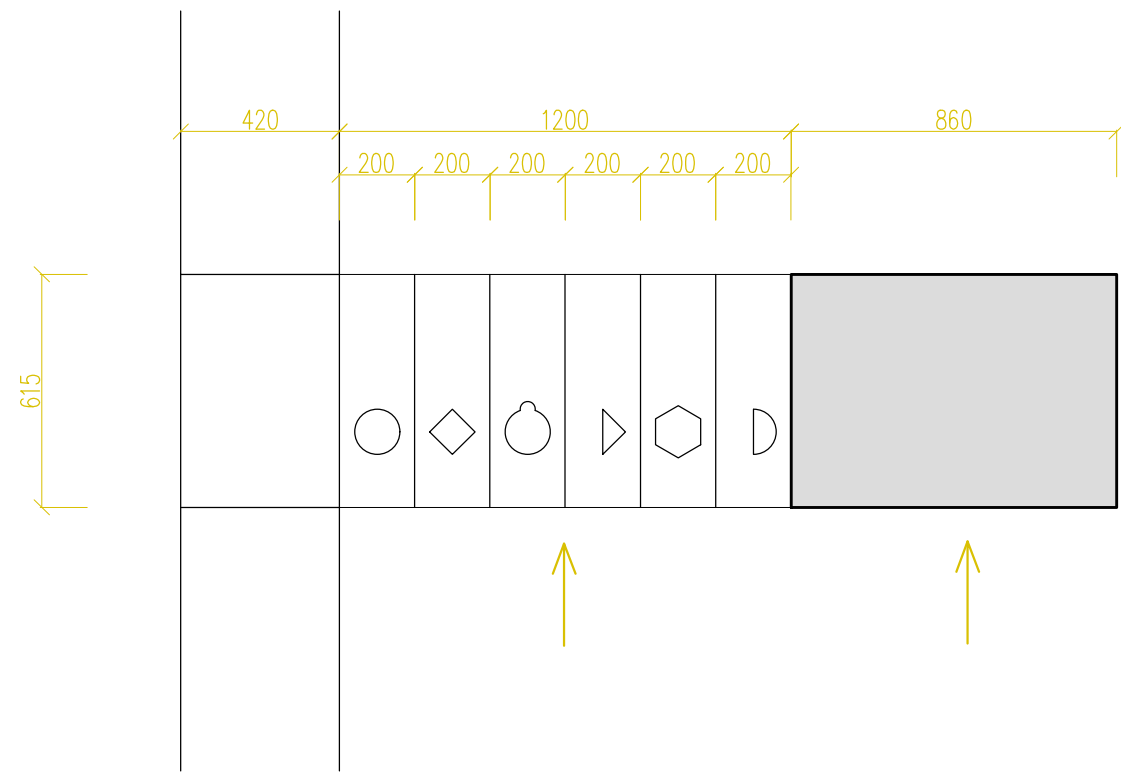
SEPARUJME! - MULTIMEDIÁLNÍ HRY NA OBRAZOVCE

Exponát řeší správné určení odpadové komodity do adekvátního kontejneru formou soutěžního módu, i bez časomíry, s možností delšího poznávání.

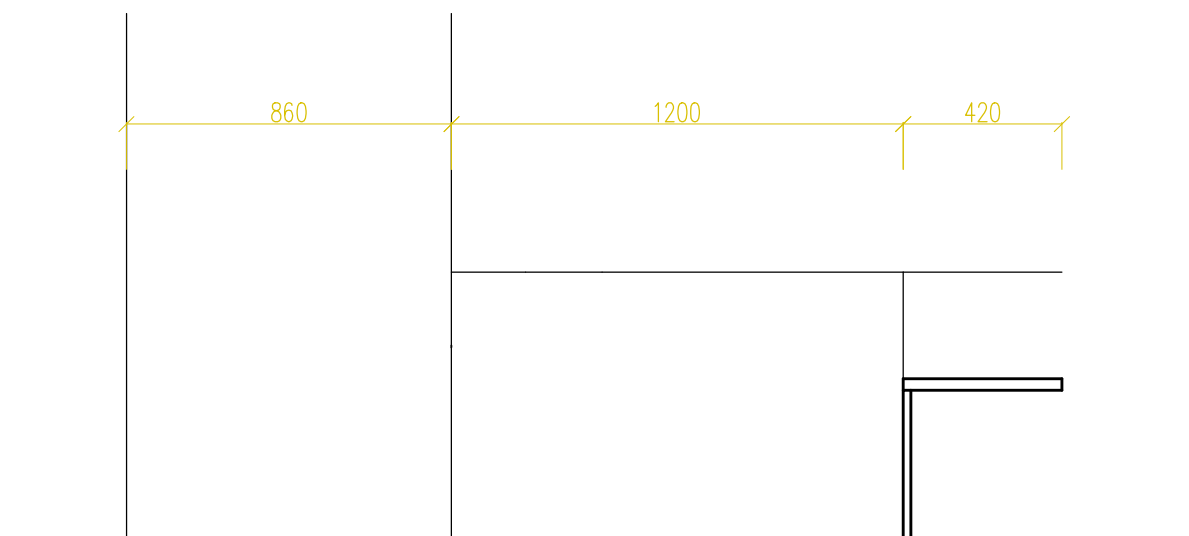
Součástí jsou i dva přísedy.



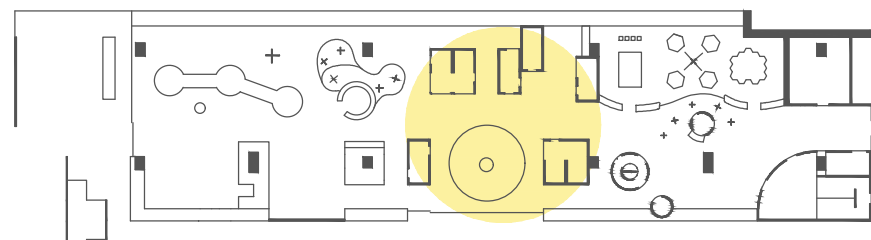
SEPARUJEME



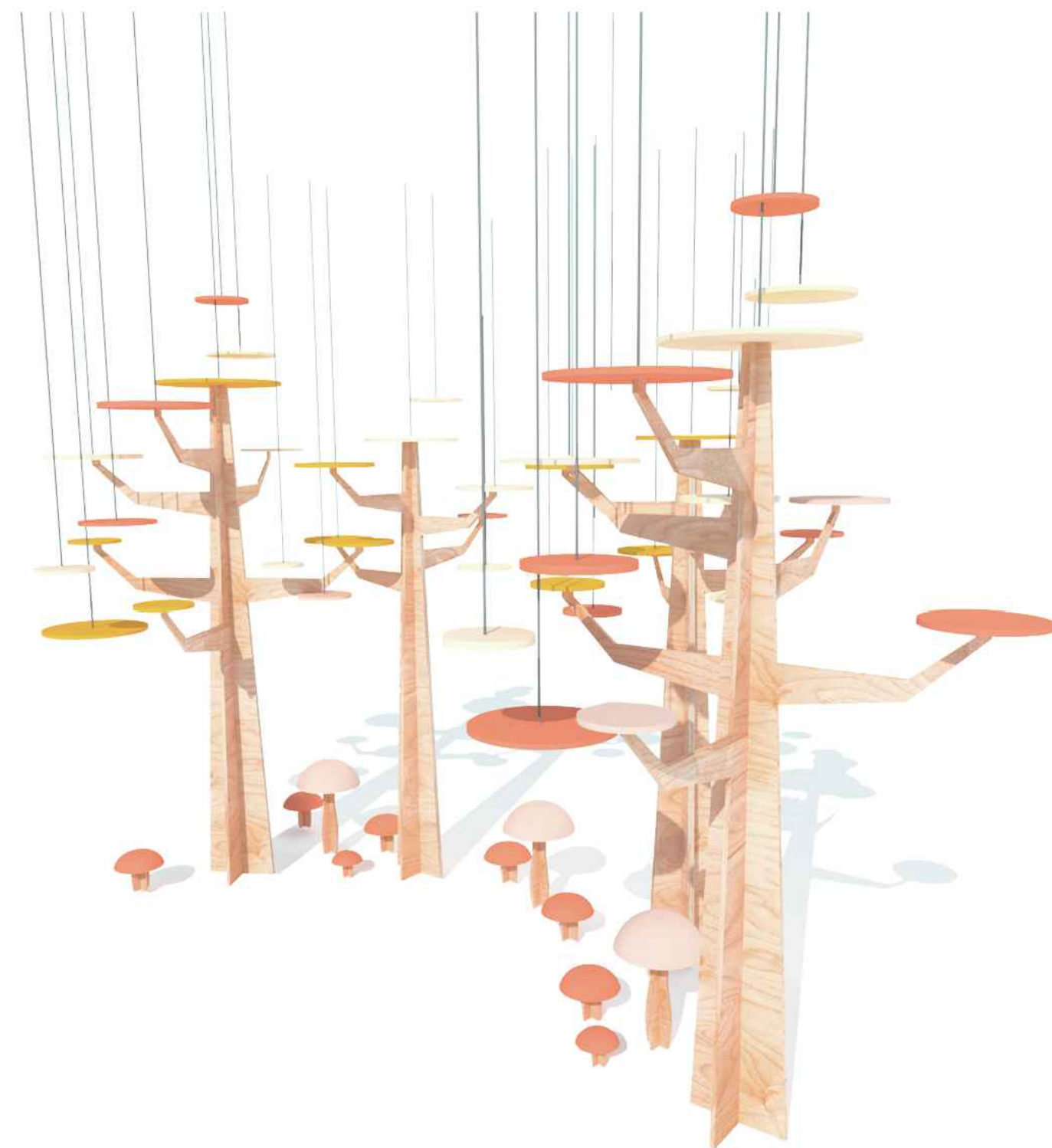
POHLED 2



POHLED 1



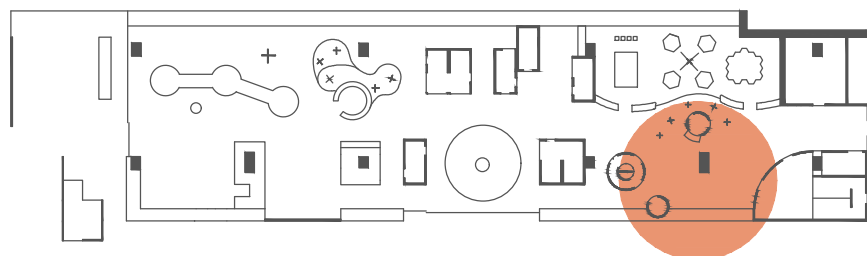
SEPARUJEME



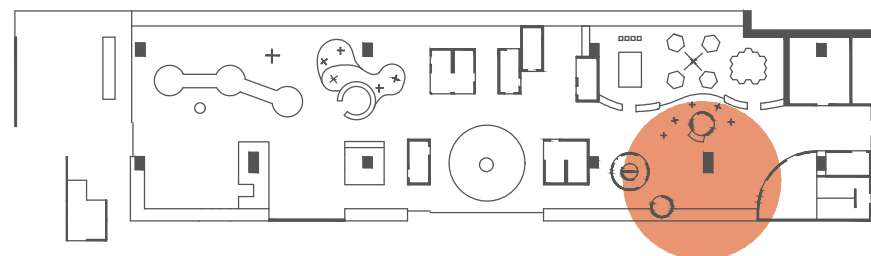
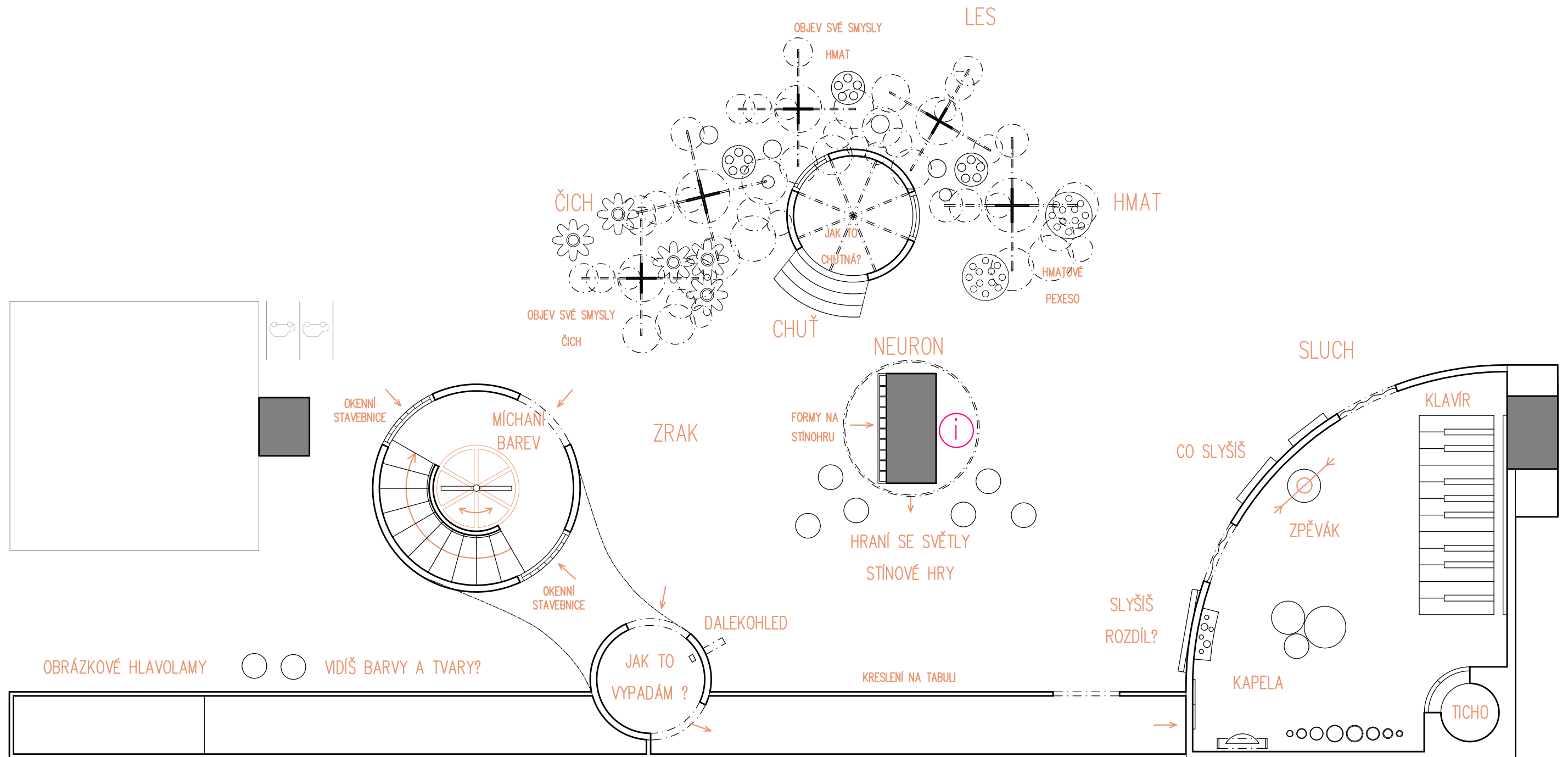
Jedná se o exponátní zónu zaměřenou na rozvoj a poznání základních smyslových orgánů. Základní ideou exponátní zóny je vytvoření centrální smyslové oblasti (jádra - neuronu), v jehož okolí budou zastoupeny všechny smysly, každý jedním až dvěma exponáty, které vystihují daný smysl funkčního hlediska. V bezprostřední návaznosti na jádro budou umístěny exponáty týkající se školního (výukového) pojetí. Následně pak exponáty prostorově se vztahující ke konkrétnímu smyslu z pohledu zážitkového aspektu (rozvíjená u zraku a sluchu). Jednotlivé smyslové exponátní oblasti budou opticky propojeny pomocí svítících „nervových vláken“ vycházejících z neuronu.

Základní smysly (hmat, čich, chuť) jsou instalovány v kouzelném lese, který tvoří stromy, houby, květiny a chaloupka na kuří nožce.

Zóna zapojuje i část stávajících exponátů.



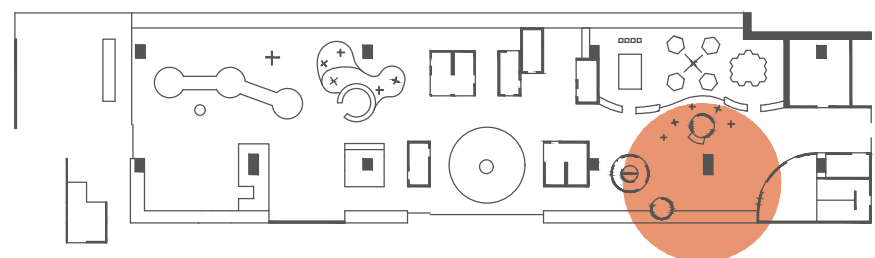
SMYSLY



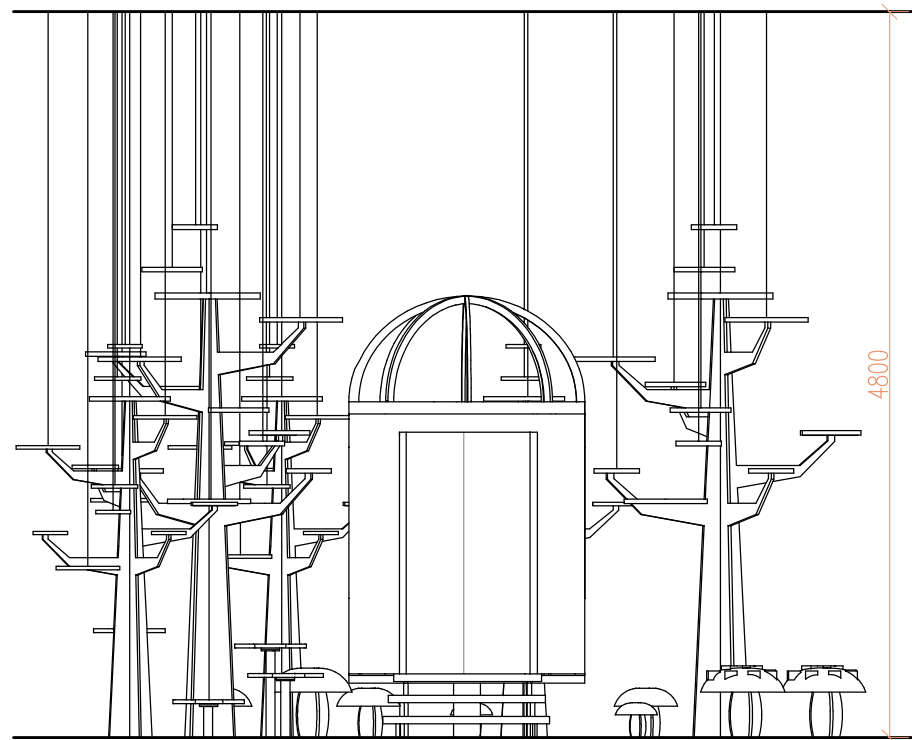
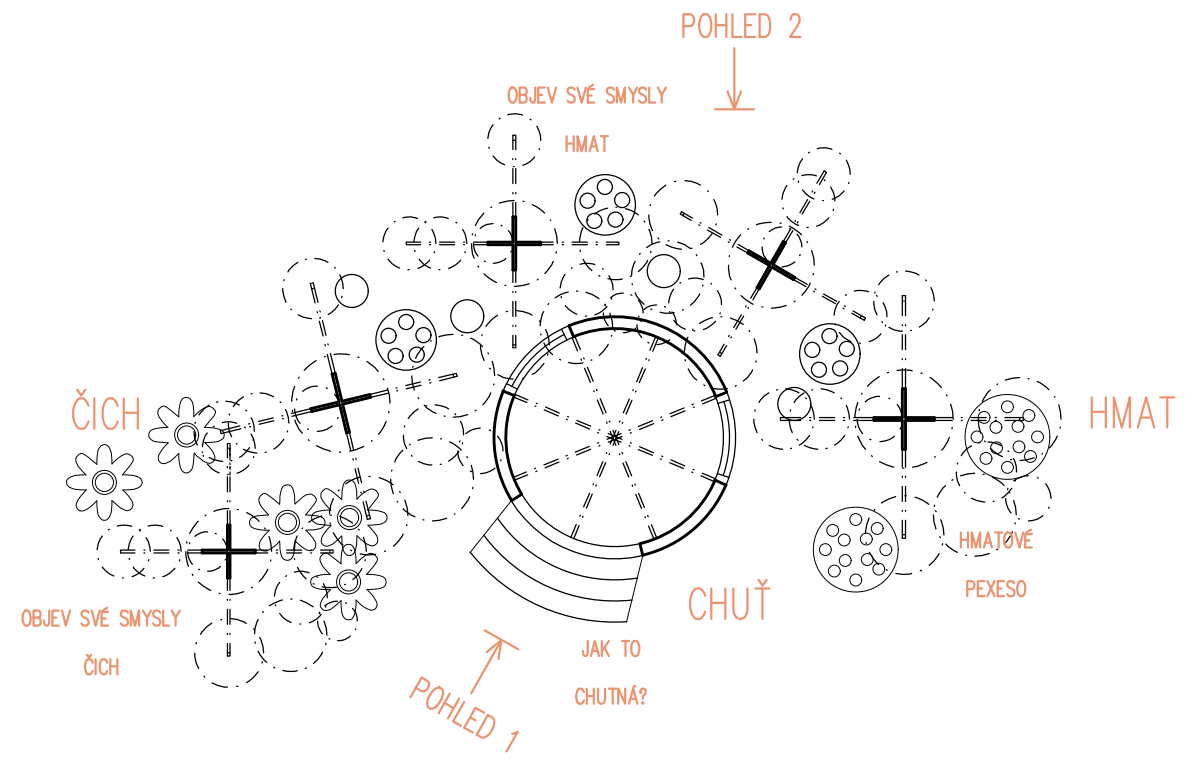
SMYSLY – PŮDORYS

1:50

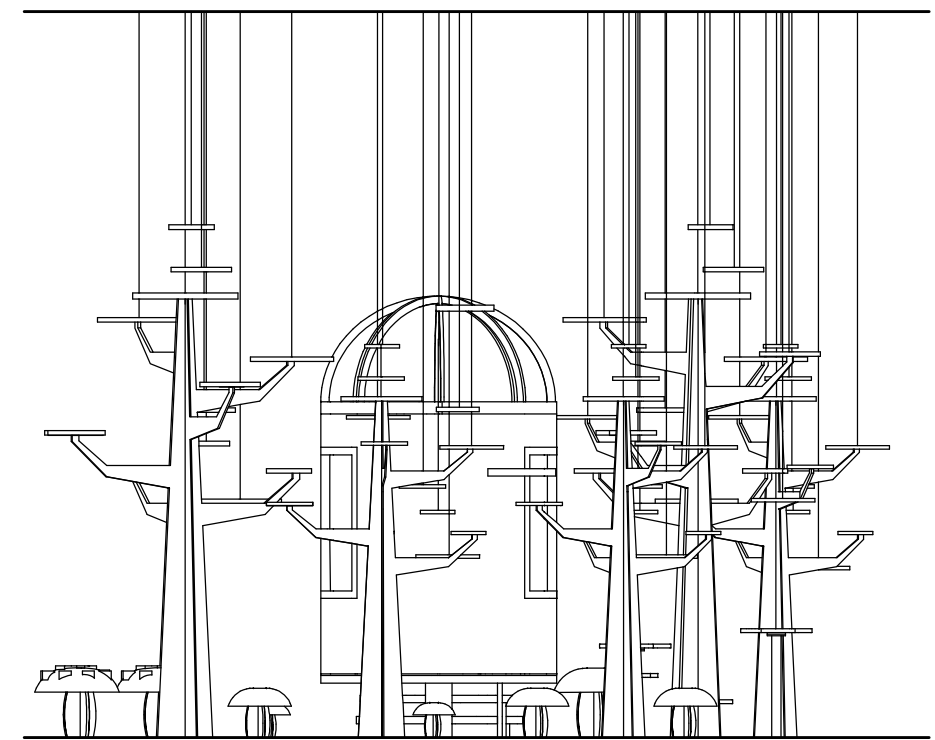
0 0,5 1 1,5 2 2,5



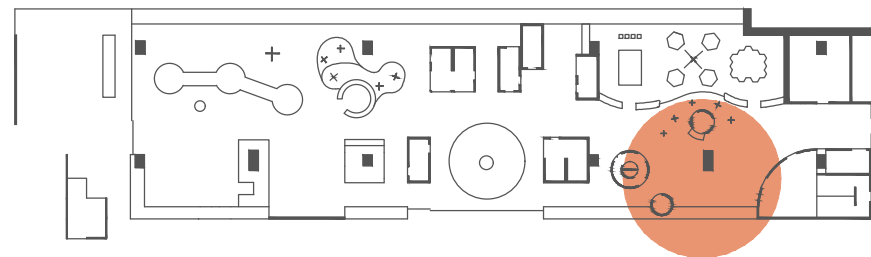
LES – ČICH, CHUŤ, HMAT



POHLED 1



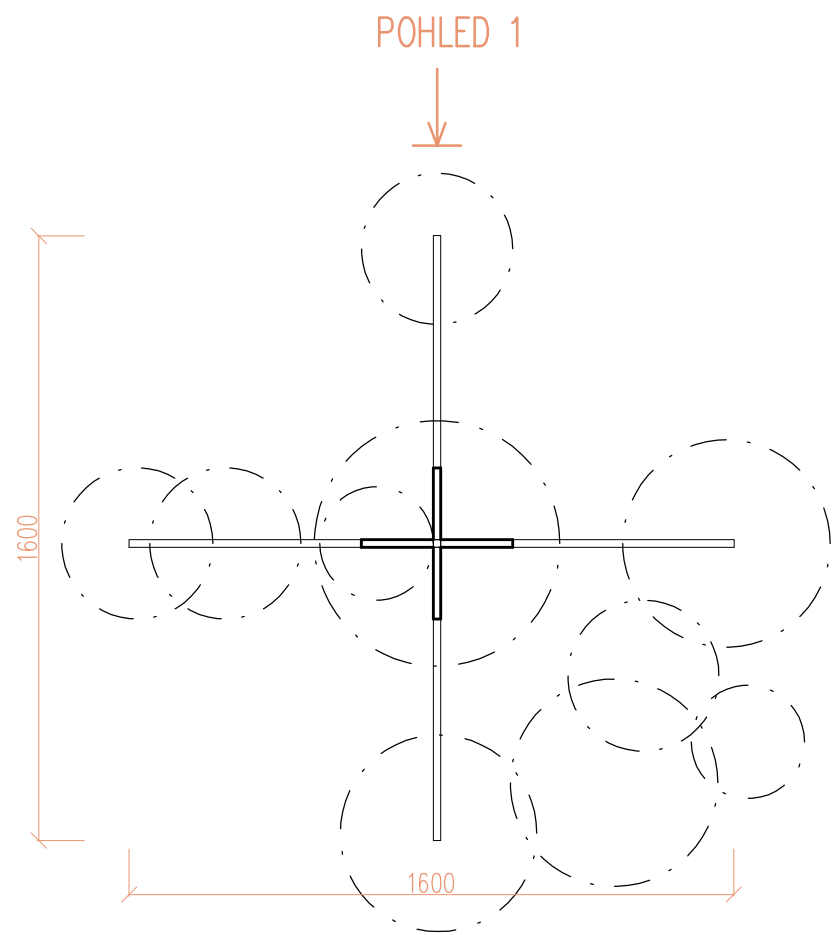
POHLED 2



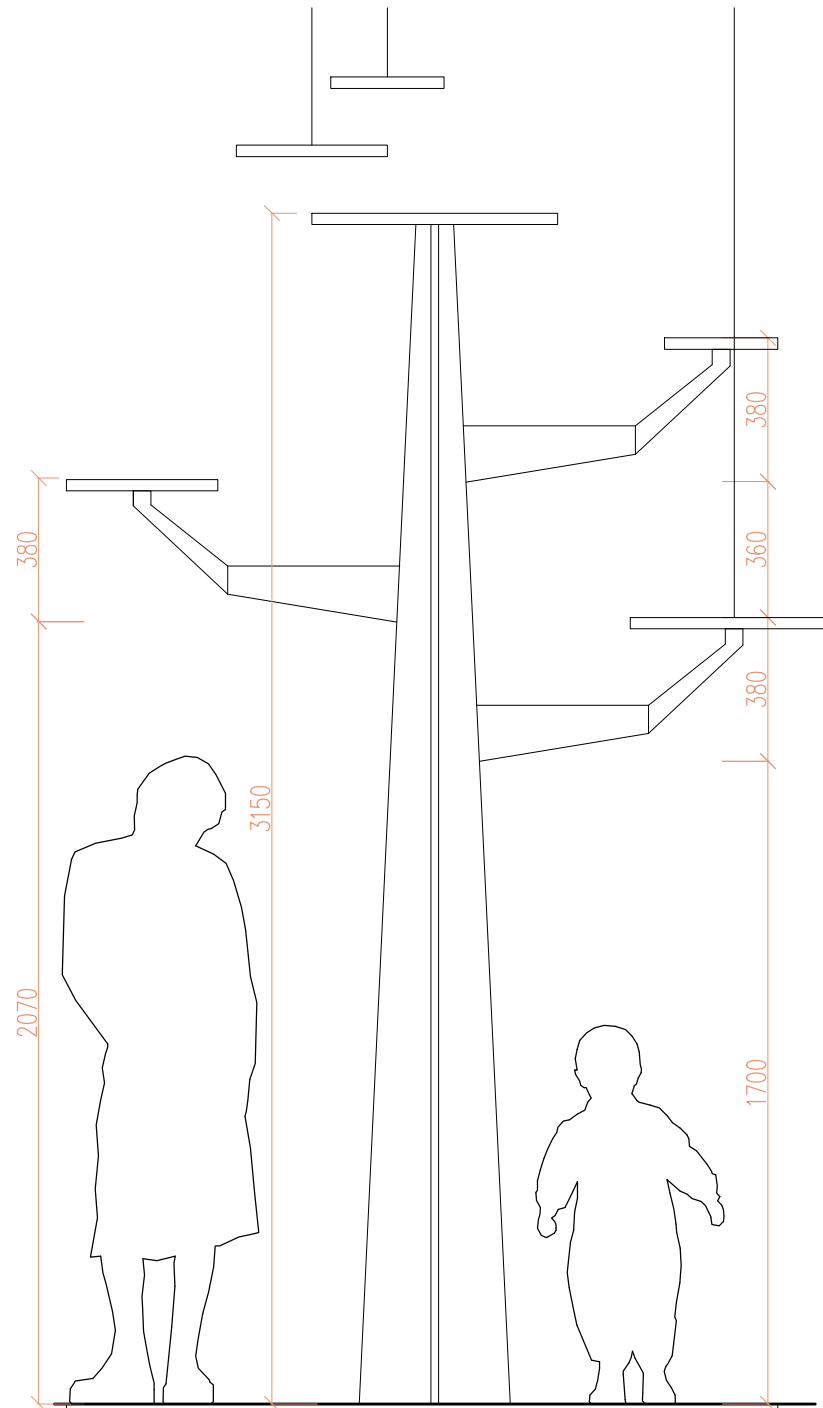
LES – ČICH, CHUŤ, HMAT

1:50

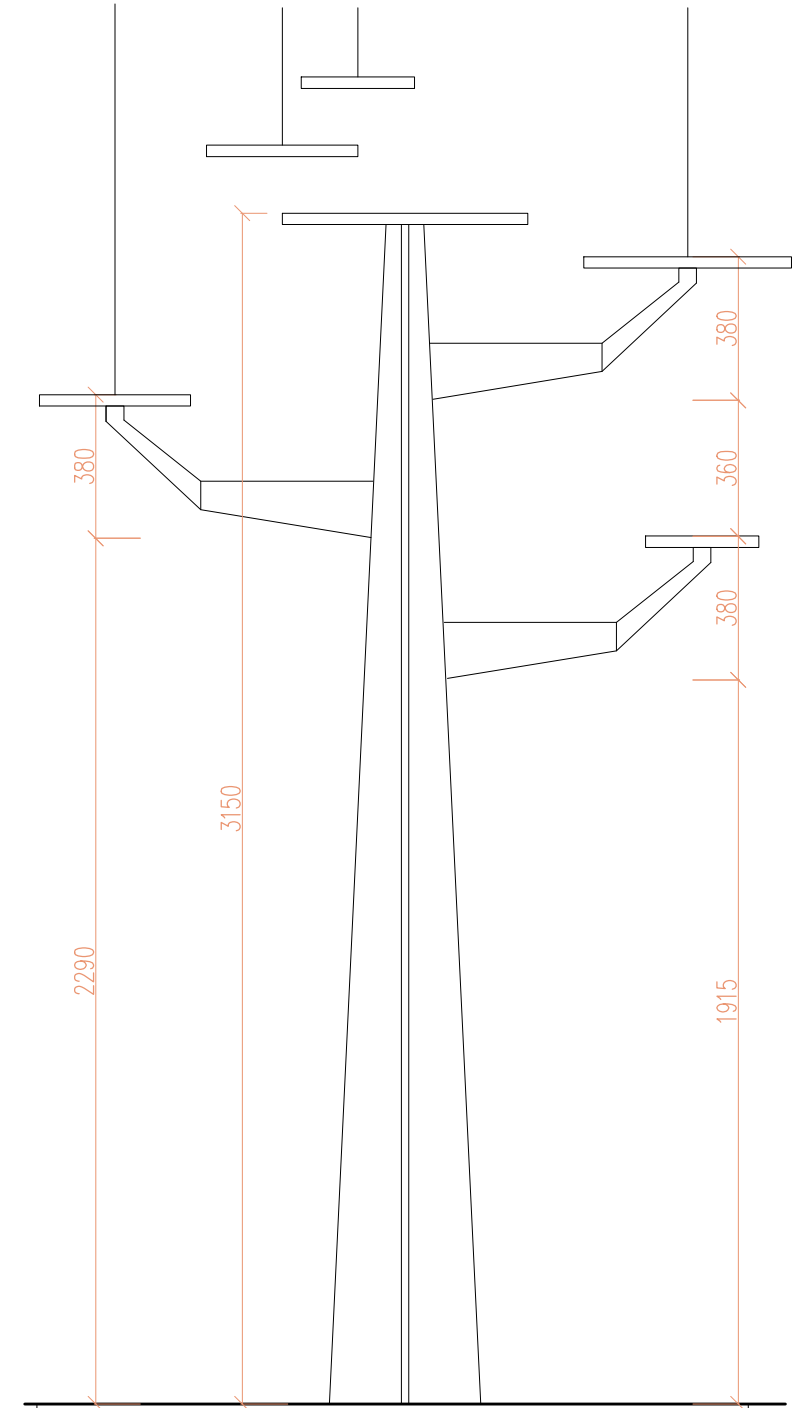




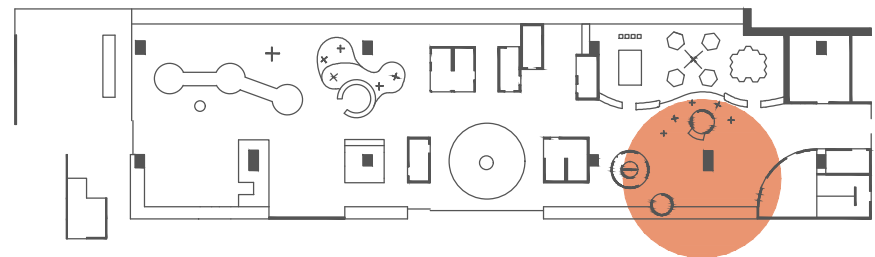
POHLED 2



POHLED 1



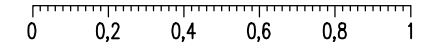
POHLED 2

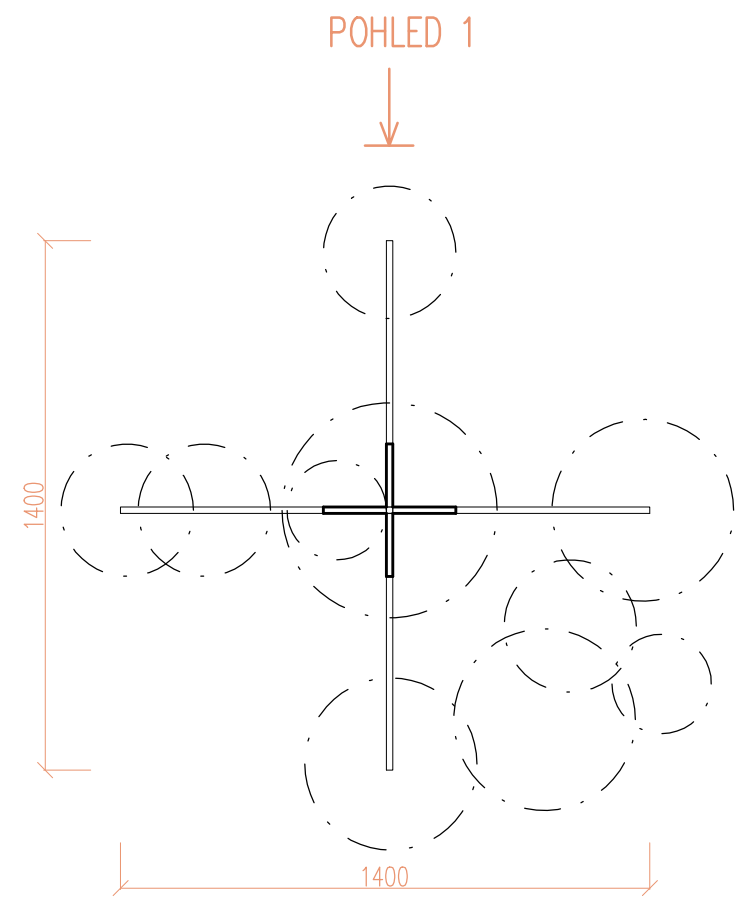


STROM VELKÝ

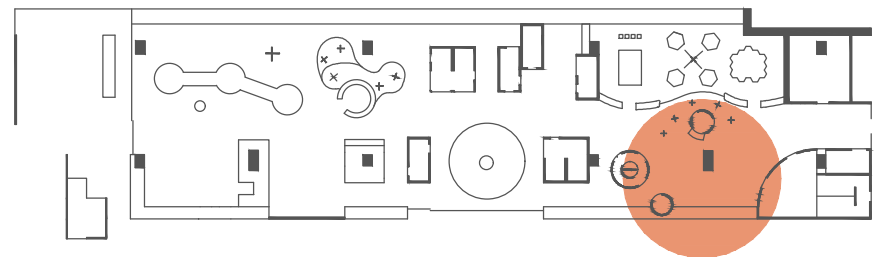
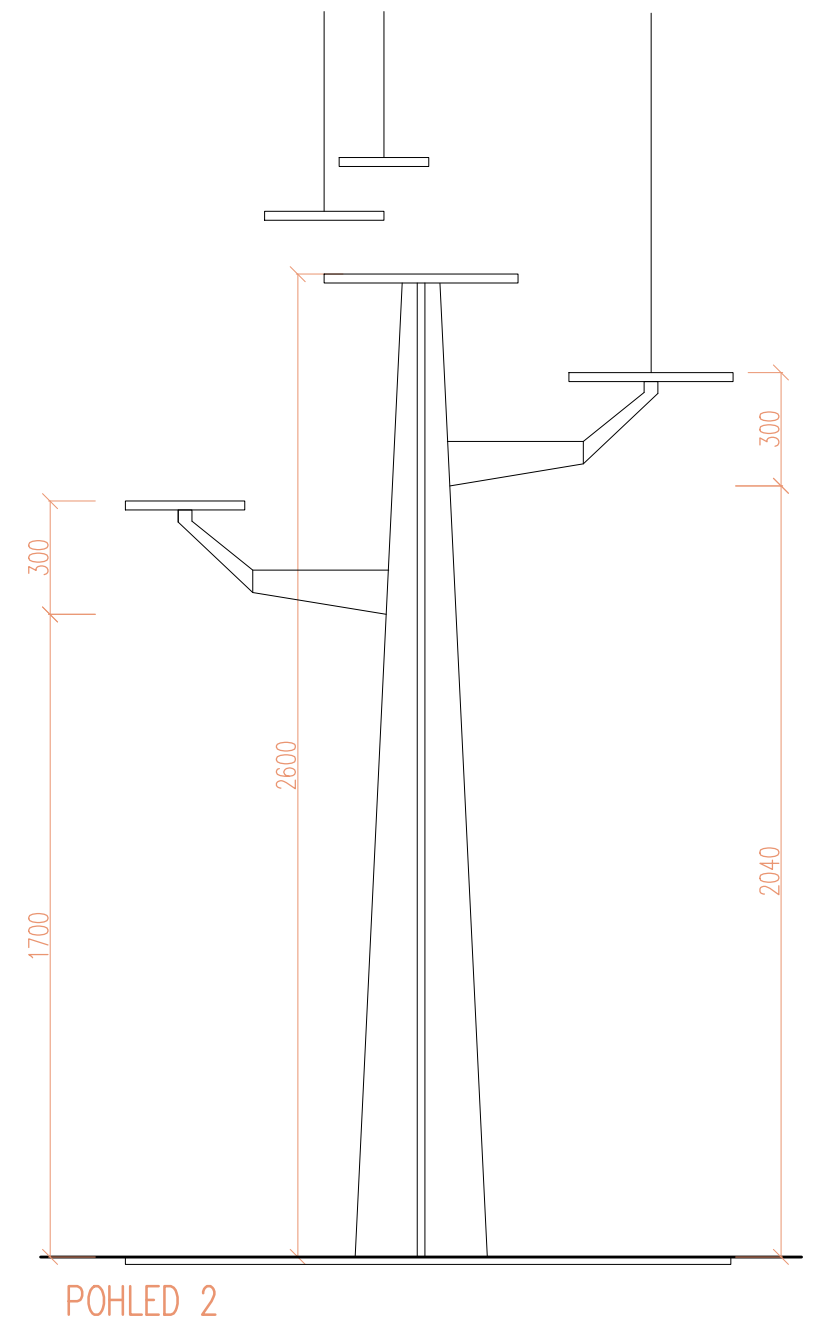
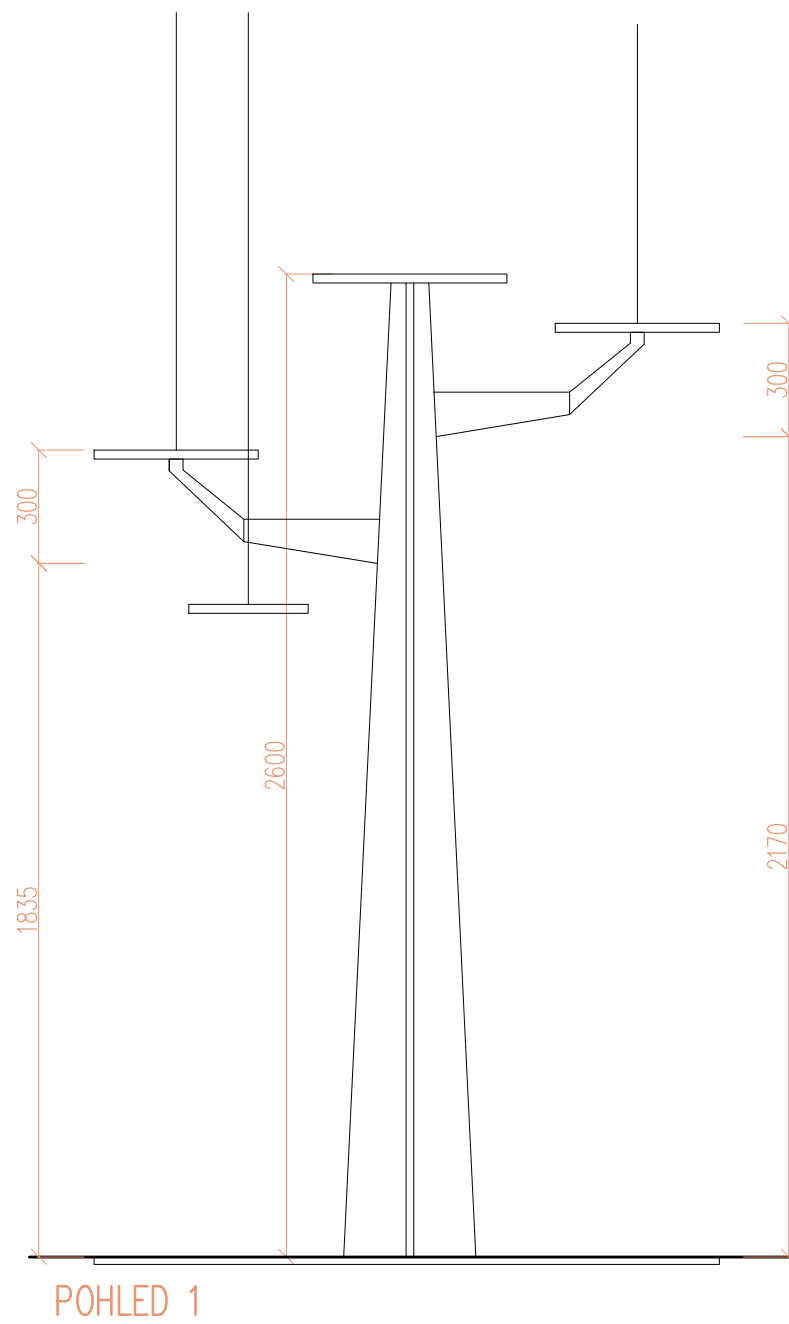
1:20

90





POHLED 2

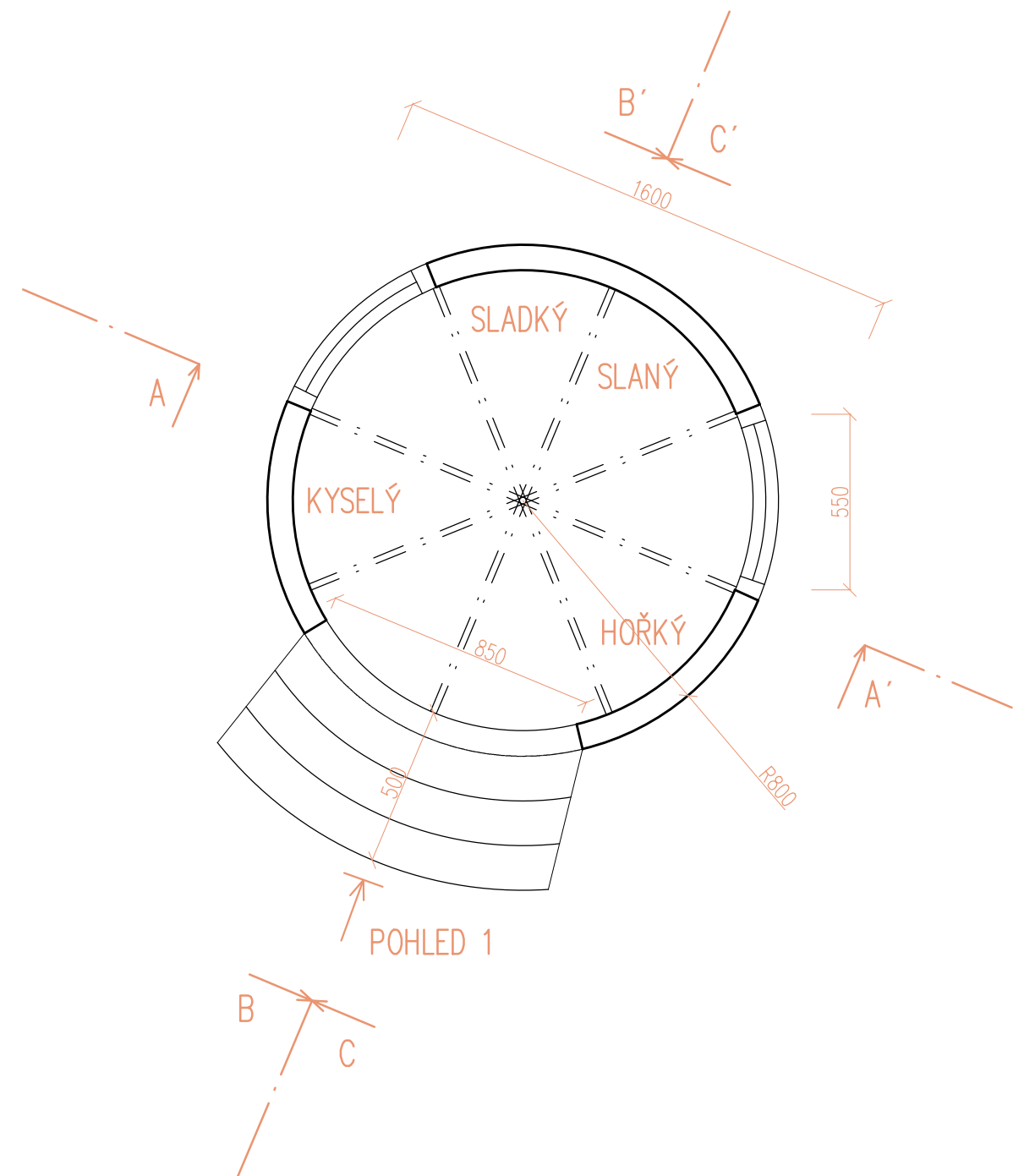


STROM MALÝ

1:20

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

91



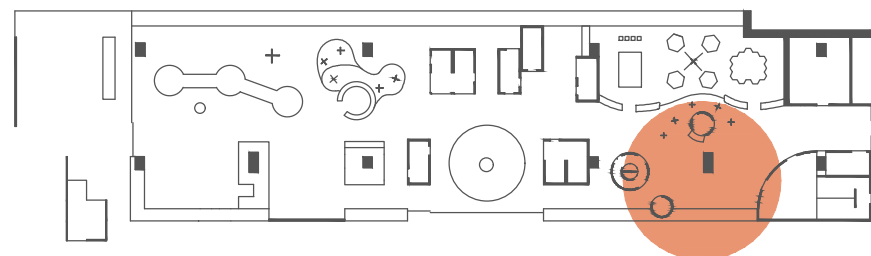
OBJEV SVÉ SMYSLY: CHUŤ

JAK TO CHUTNÁ?

Exponát tvoří „chaloupka na kuří nožce“. Kovová noha nesoucí chaloupku je pevně přikotvena k podlaze. Uvnitř jsou stěny magnetické, každá ze stěn odpovídá jedné chuti - kyselý, sladký, slaný, hořký. Dítě má za úkol správně umístit jednotlivé obrázky jídel k jejich chutím.

Jídla jsou uložena v košíku/bedýnce.

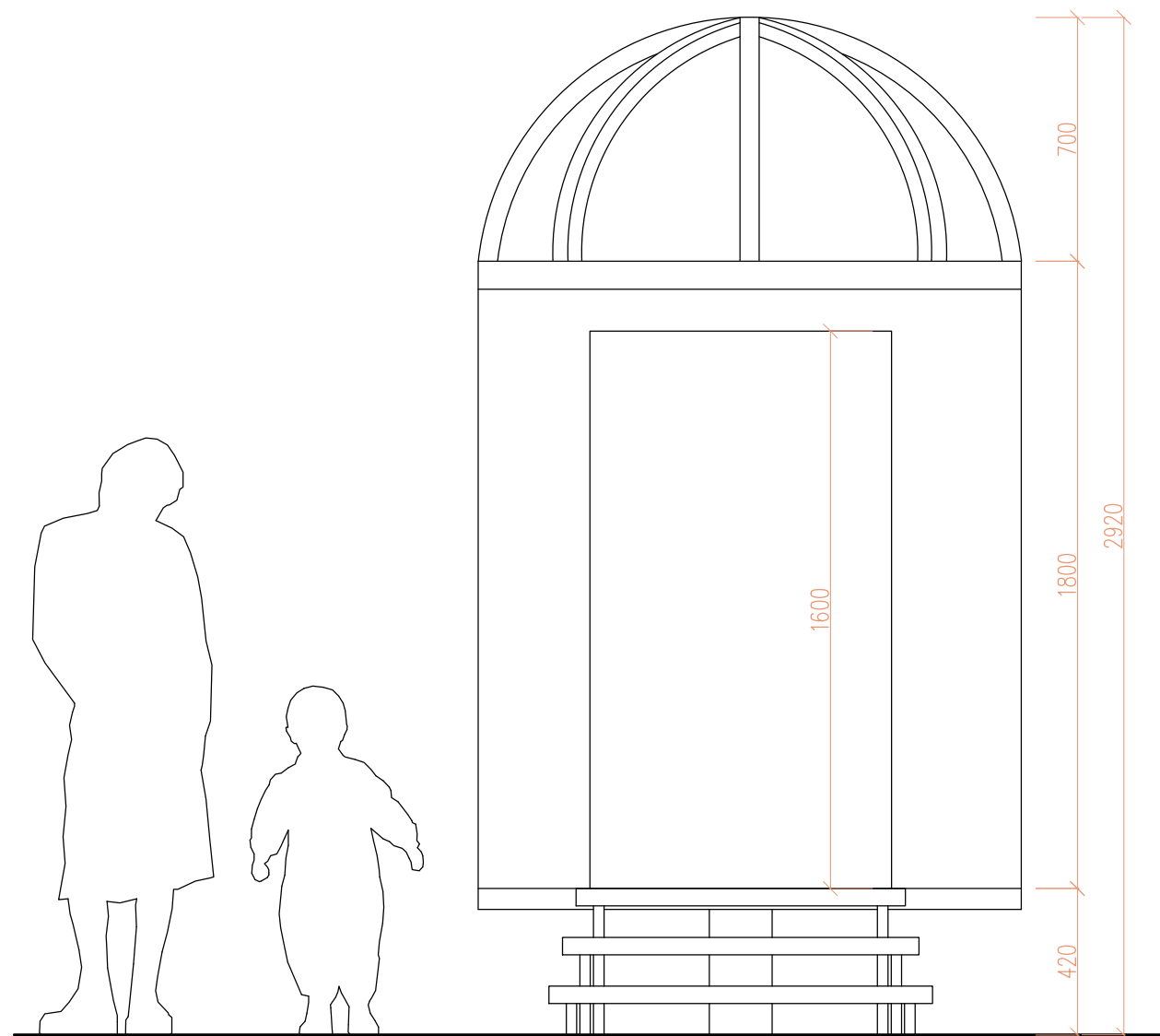
Materiálově se jedná o kombinaci kovu, překližky a masivního dřeva s vloženým magnetem. Lokálně v barevném nástřiku.



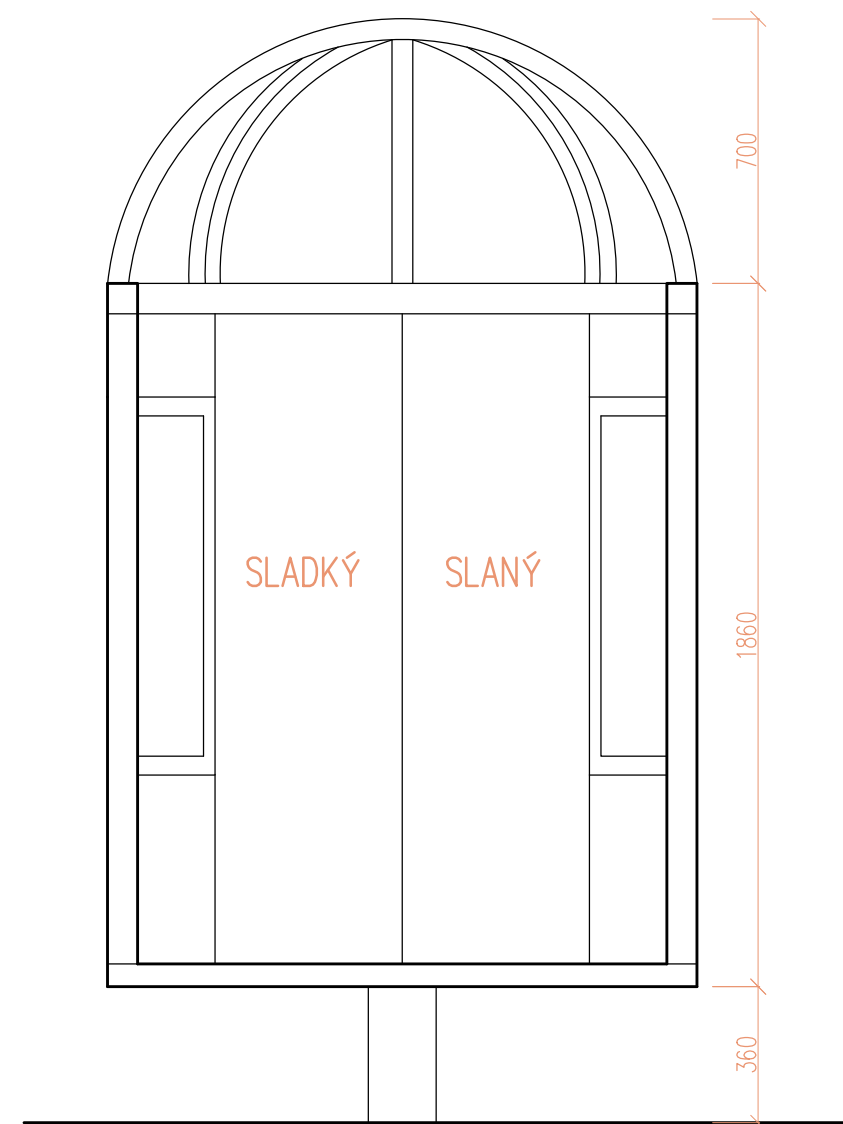
JAK TO CHUTNÁ? – PŮDORYS

1:20

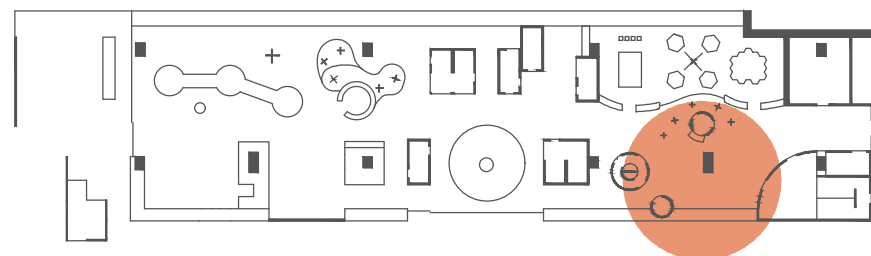
0 0,2 0,4 0,6 0,8 1



POHLED 1

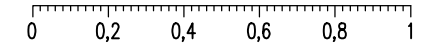


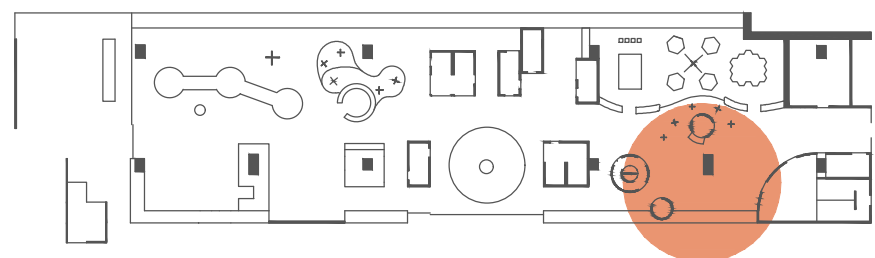
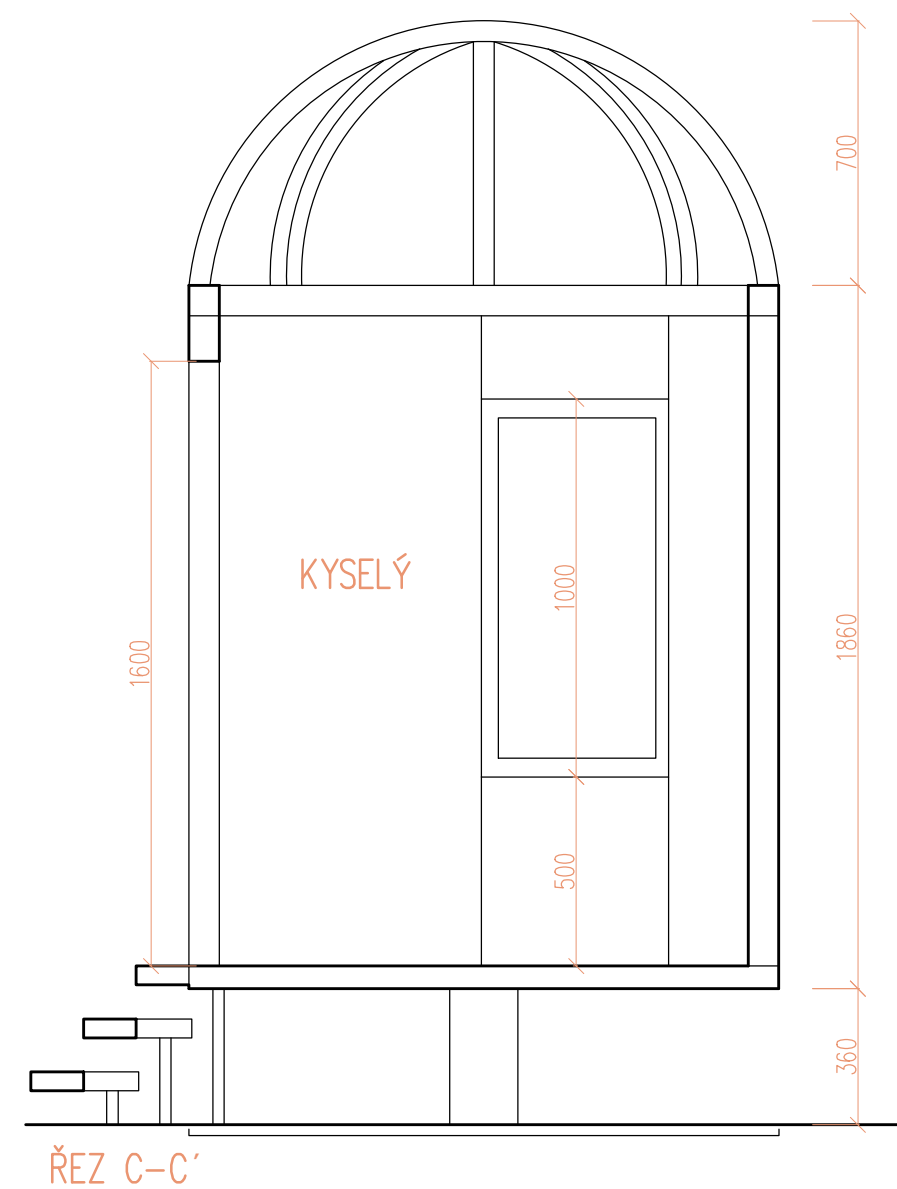
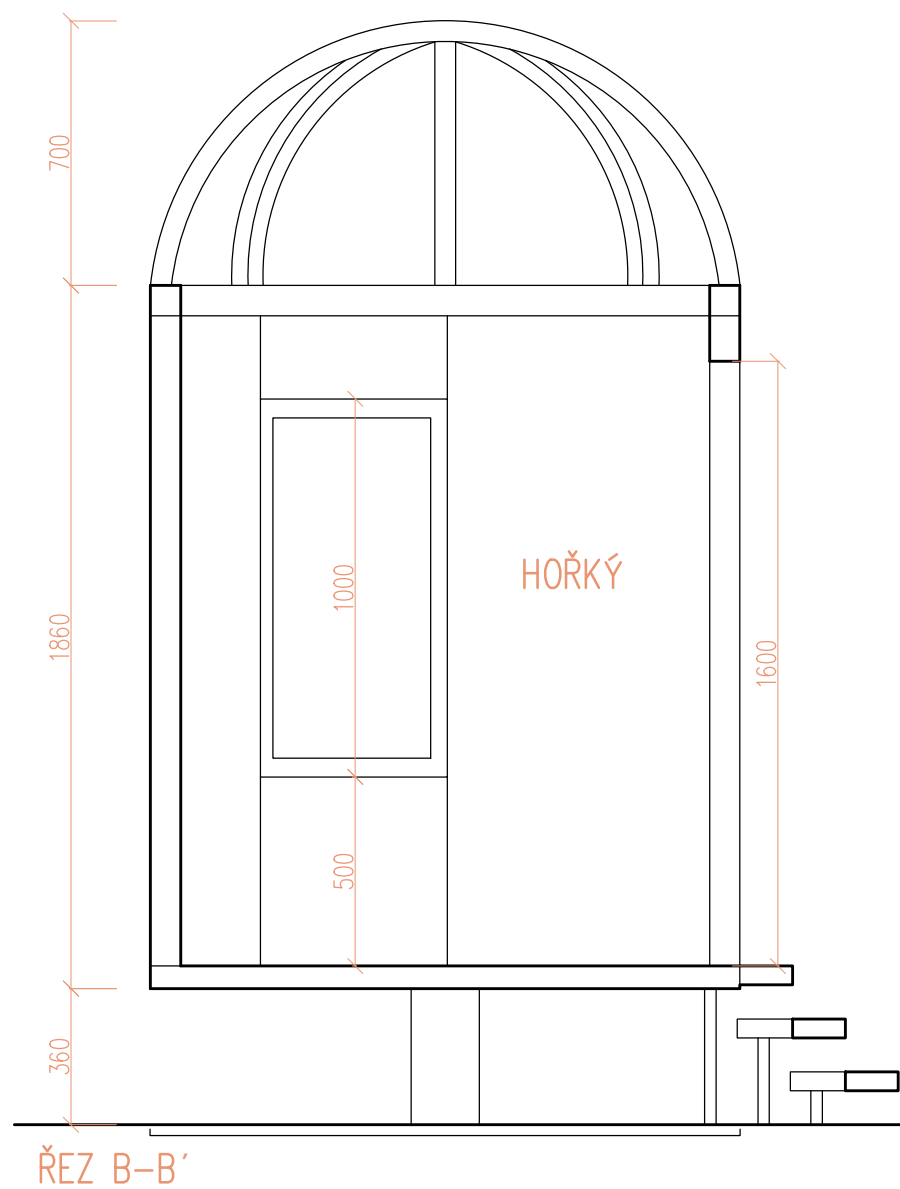
ŘEZ A-A'



JAK TO CHUTNÁ? – POHLED, ŘEZ

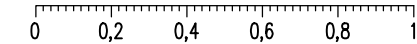
1:20

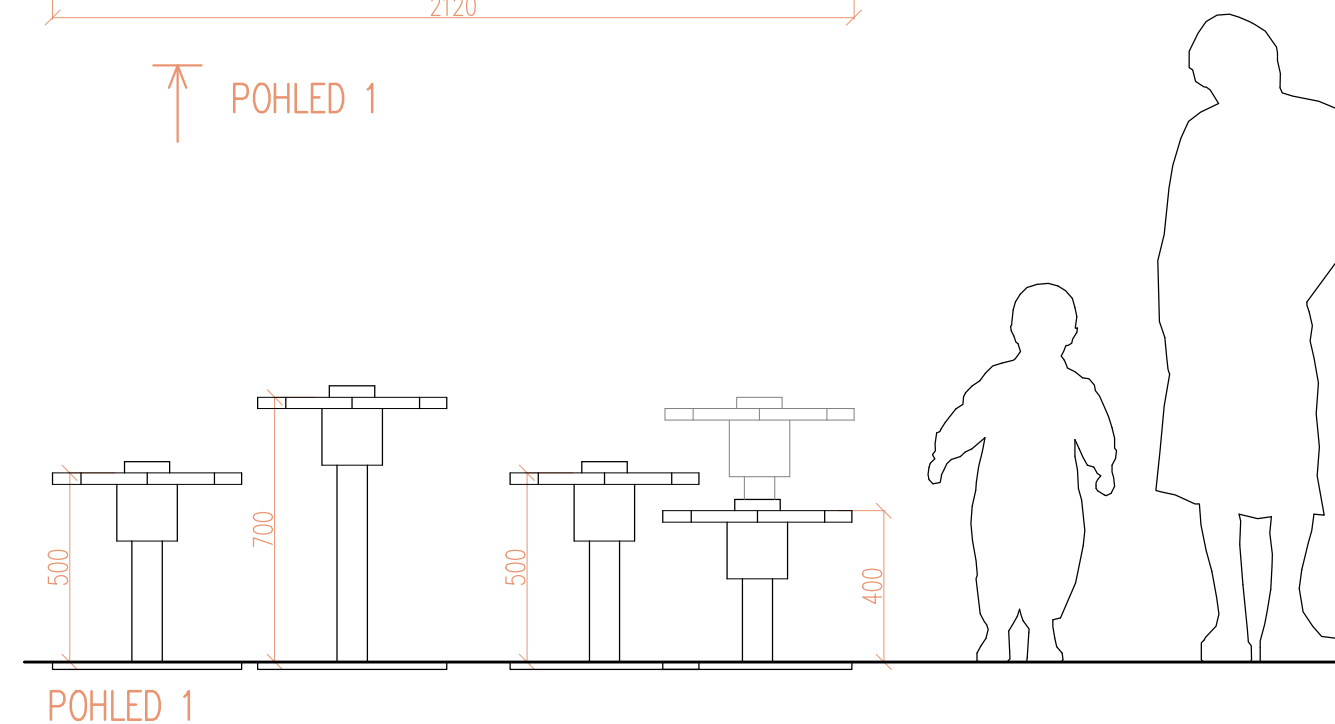
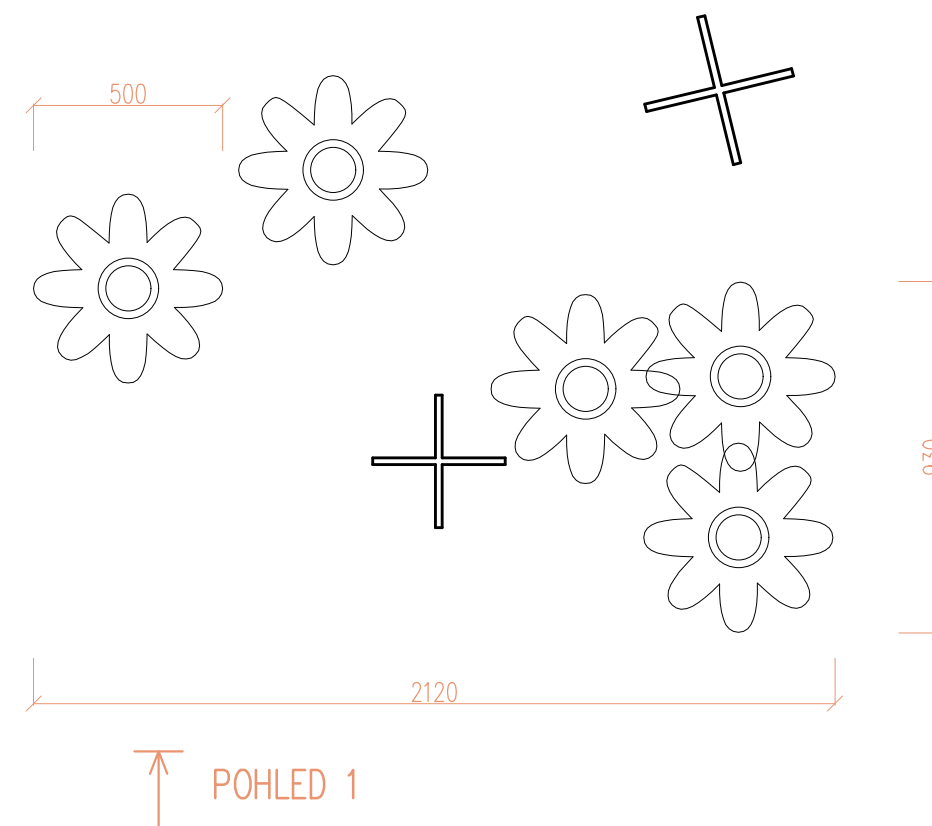




JAK TO CHUTNÁ? – ŘEZY

1:20

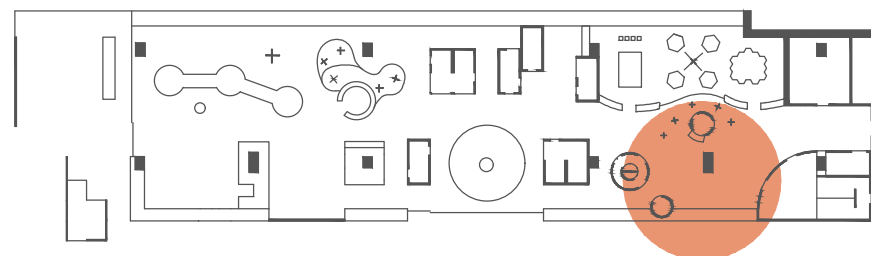




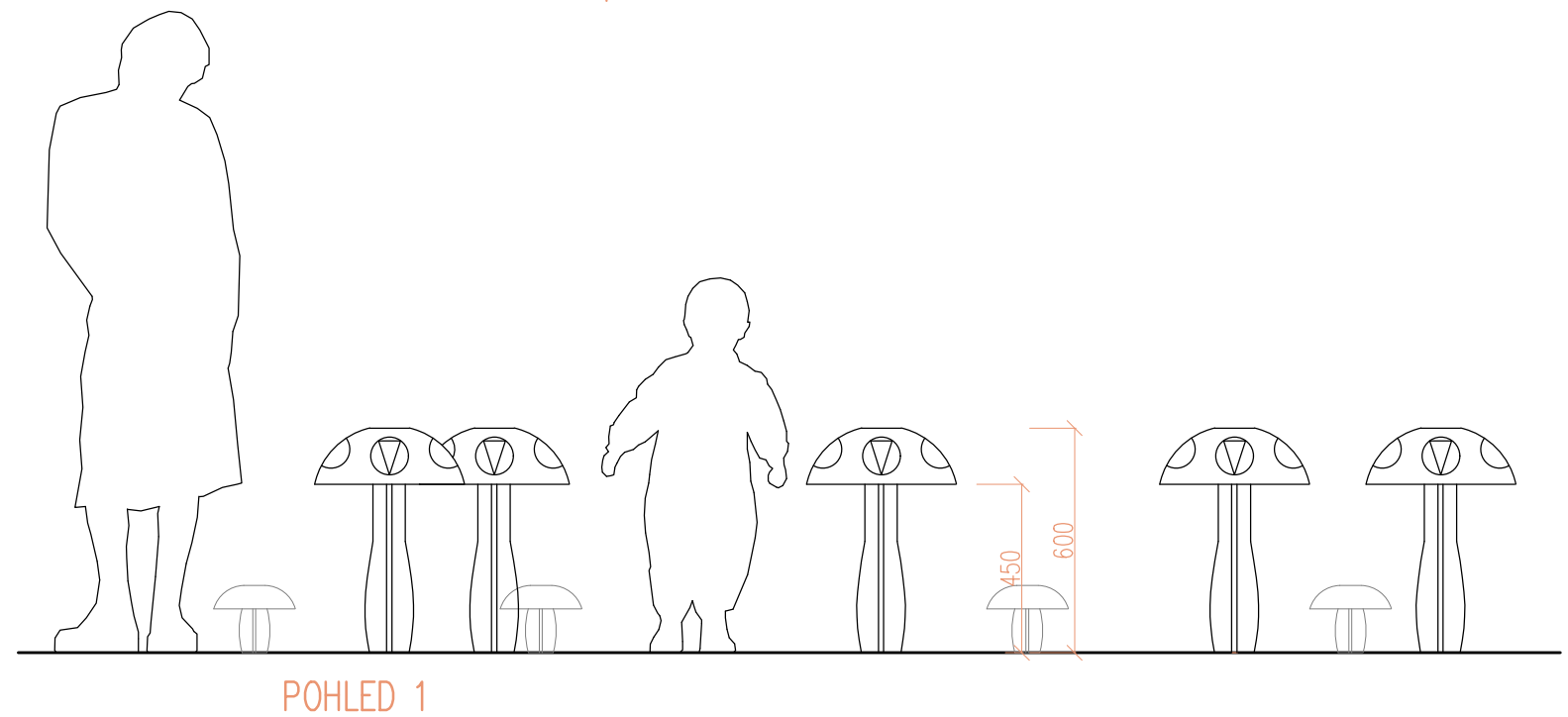
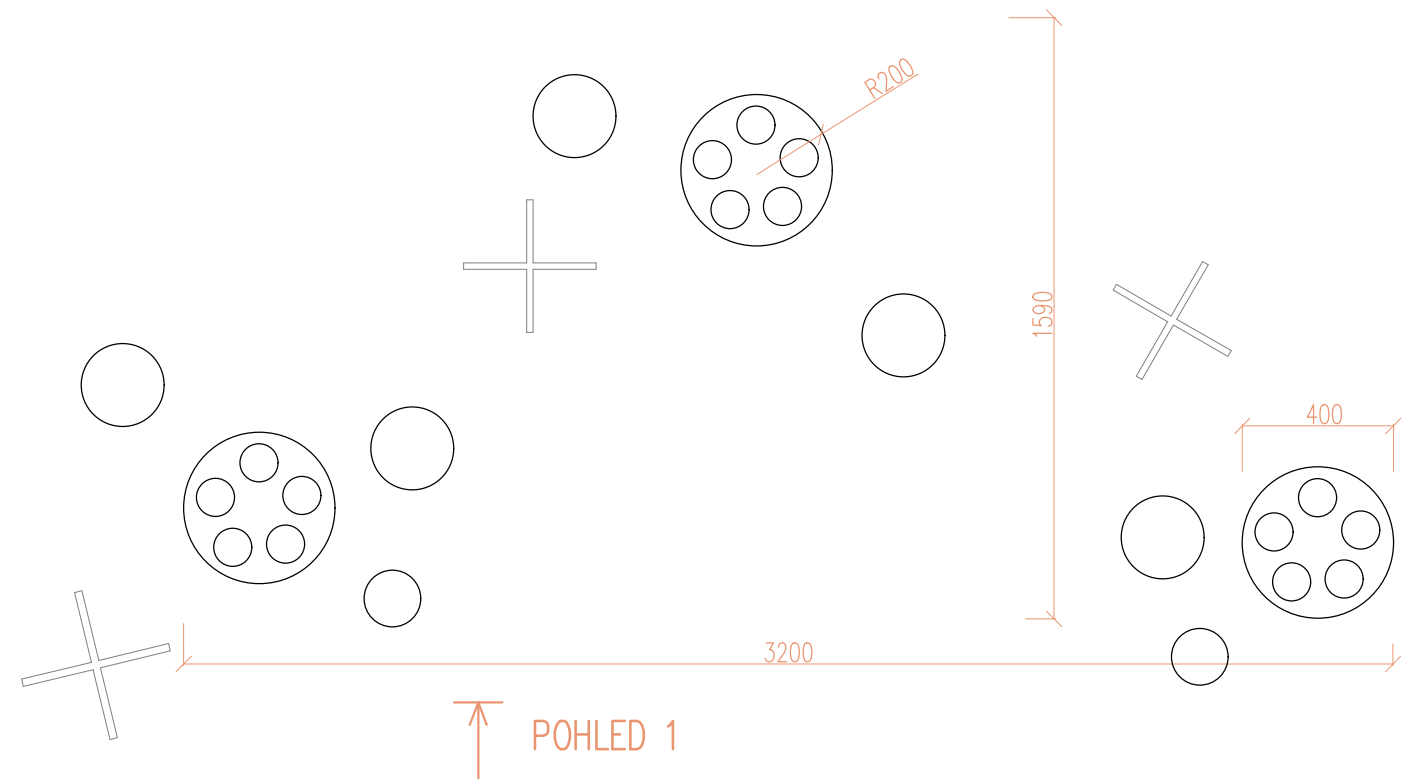
OBJEV SVÉ SMYSLY: ČICH

Exponát tvoří květiny, které mají ve svém středu květu vloženou dřevanou nádobku s vůní. Vůně se spouští zatlačením na střed, tím se spustí ventilátor v kovové noze květiny, přikotvené k podlaze, a vůně tak zintezivní.

Materiálově se jedná o kombinaci kovu a dřevěné překližky v barevném nástřiku.



OBJEV SVÉ SMYSLY: ČICH

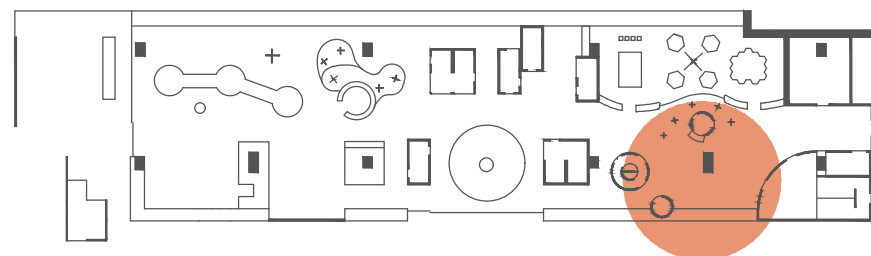


OBJEV SVÉ SMYSLY: HMAT

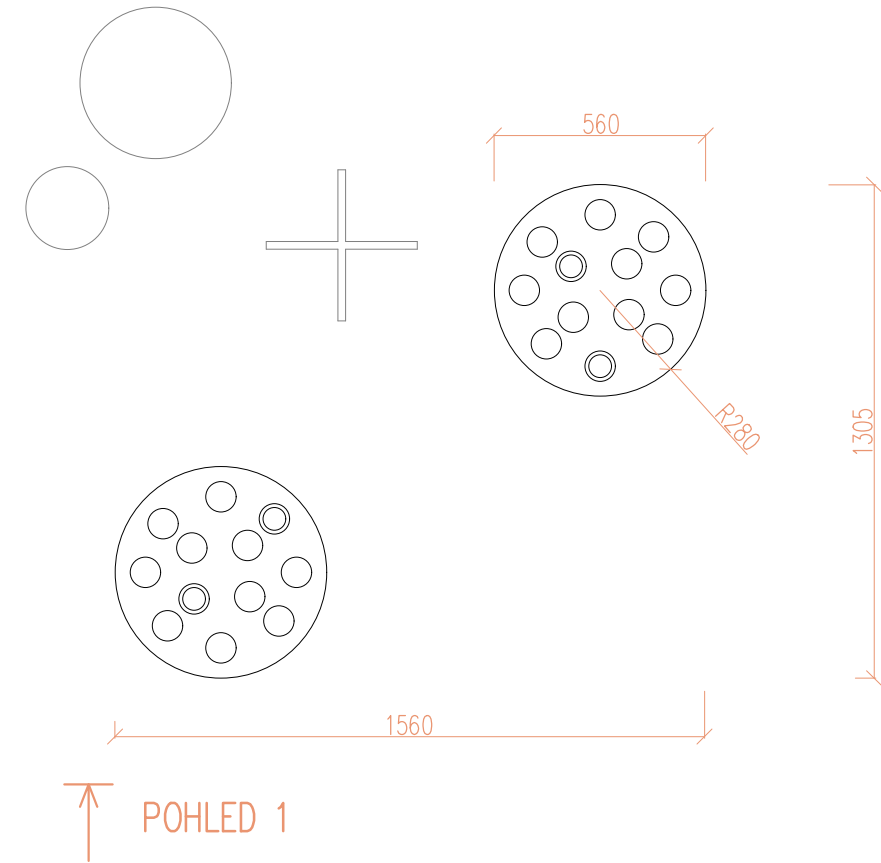
HMATOVÉ HOUBY

Exponát je založený na rozlišování materiálů hmatem. Je ztvárněn jako muchomůrka. Spodní část klobouku směřující k zemi je rozdělena na čtvrtiny, každou z nich tvoří jiný materiál, kombinujeme kov, dřevo, sklo, plyš/látka, plast. Pro ověření správně odpovědi si dítě oklopí „tečku“ na klobouku, která mu ukáže materiál i vizuálně.

Materiálově se jedná o kombinaci kovu a dřevěného masivu s překližkou v barevném nástřiku a o vlastní materiály pro „zkoušku hmatu“.



OBJEV SVÉ SMYSLY: HMAT

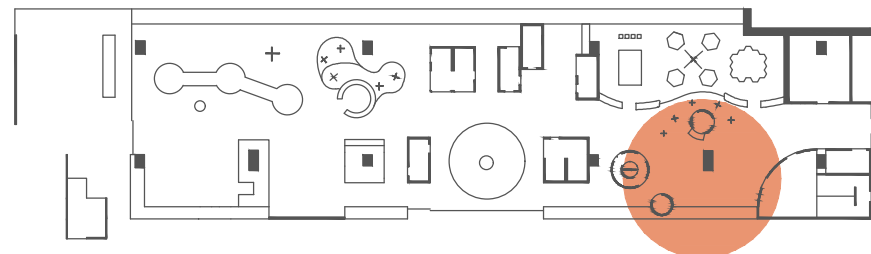
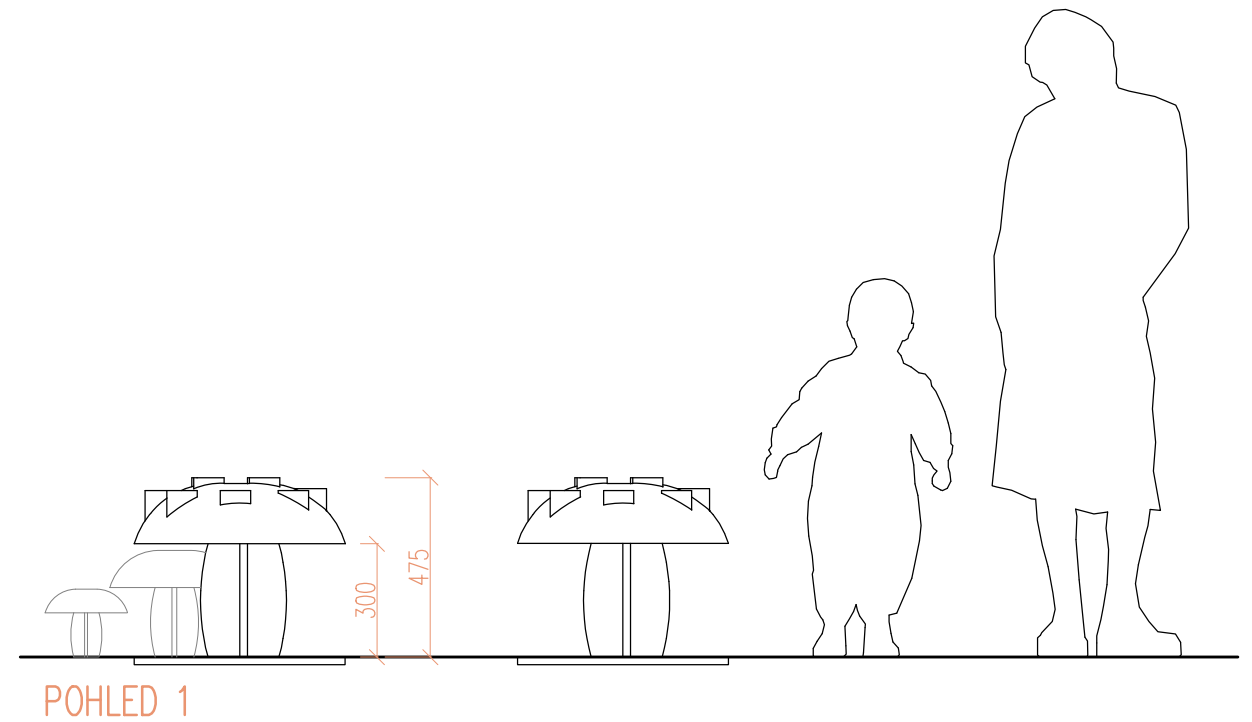


OBJEV SVÉ SMYSLY: HMAT

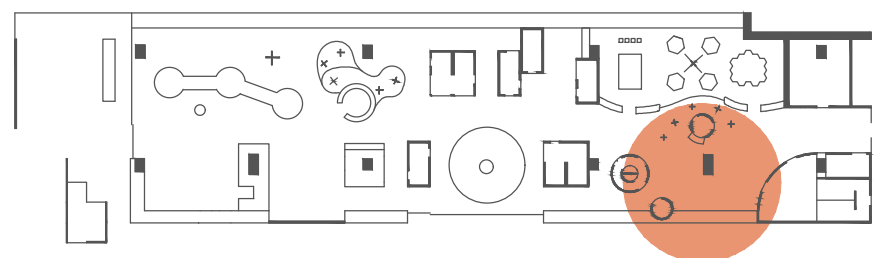
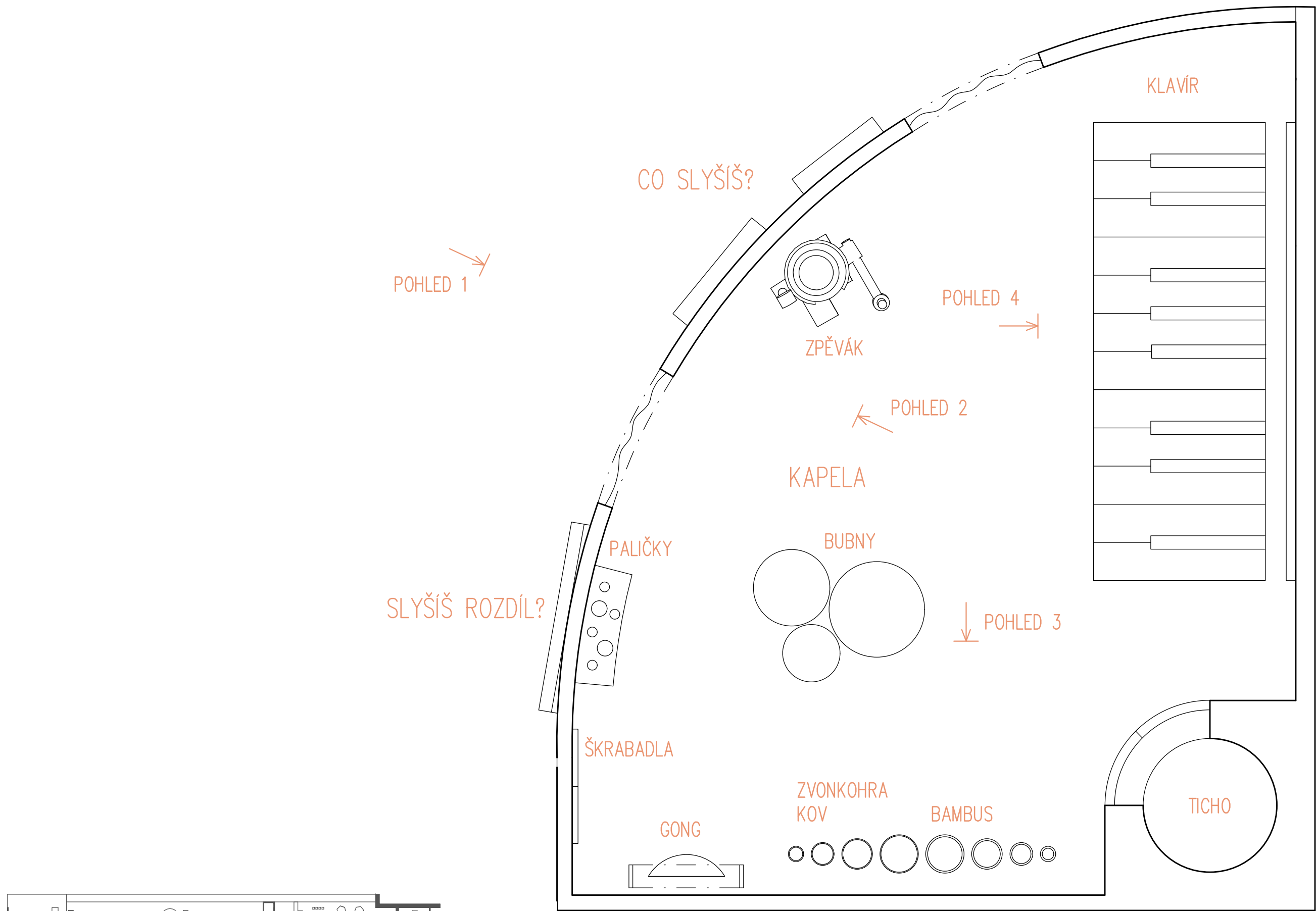
HMATOVÉ PEXESO

Exponát je založený na rozlišování textury hmatem. Je ztvárněn jako muchomůrka. Hlavní část tvoří bílé válcové krabičky, které tvoří tečky jejího klobouku. Dno víka krabičky má vždy ve dvojici rozdílnou strukturu.

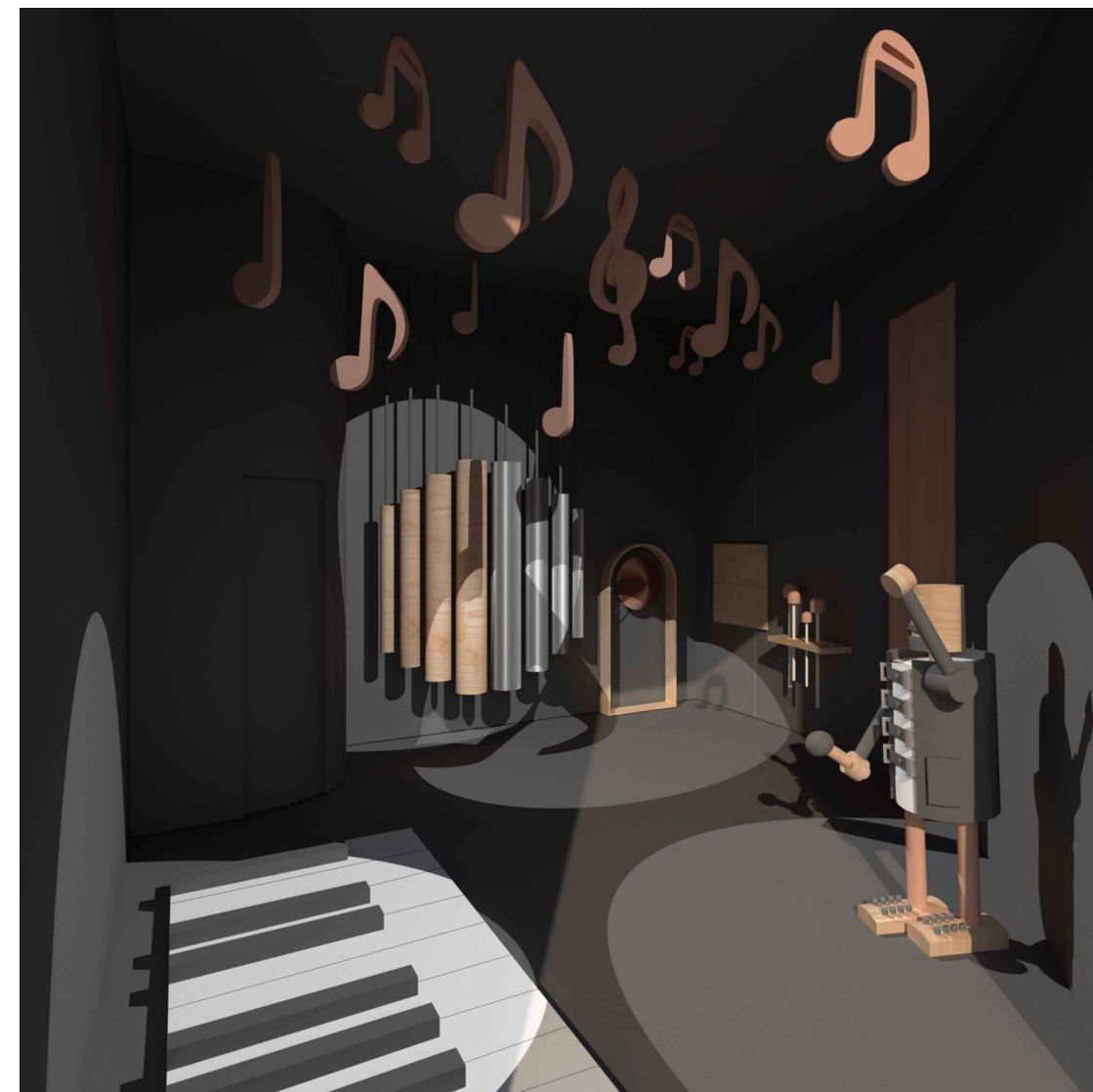
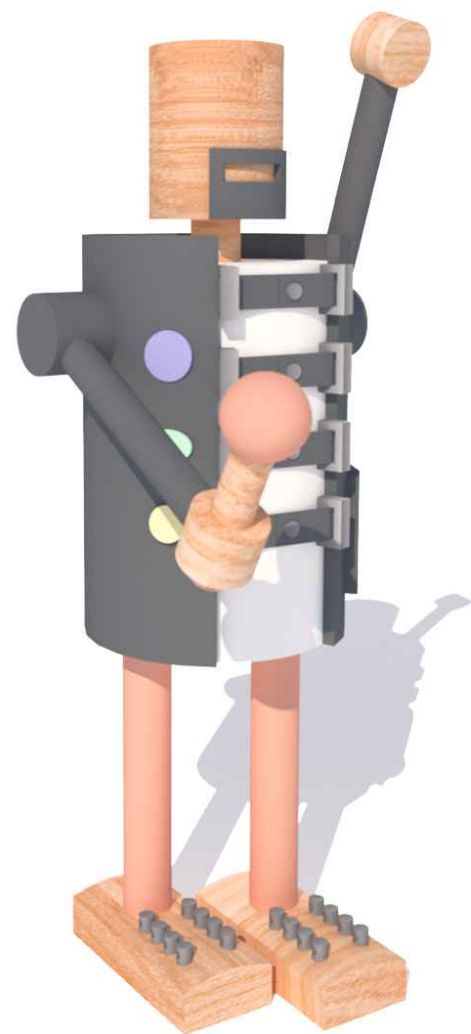
Materiálově se jedná o kombinaci kovu a dřevěného masivu s překližkou v barevném nástřiku.



OBJEV SVÉ SMYSLY: HMAT



SLUCH – PŮDORYS

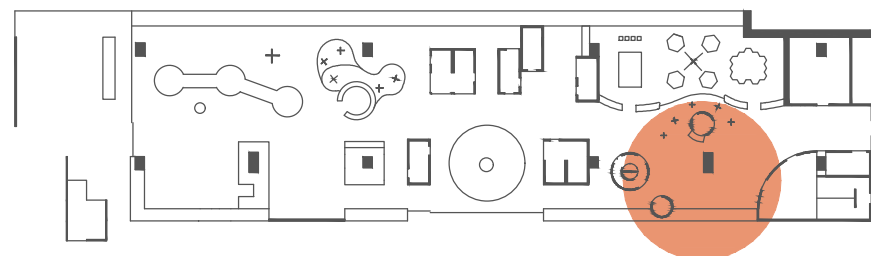


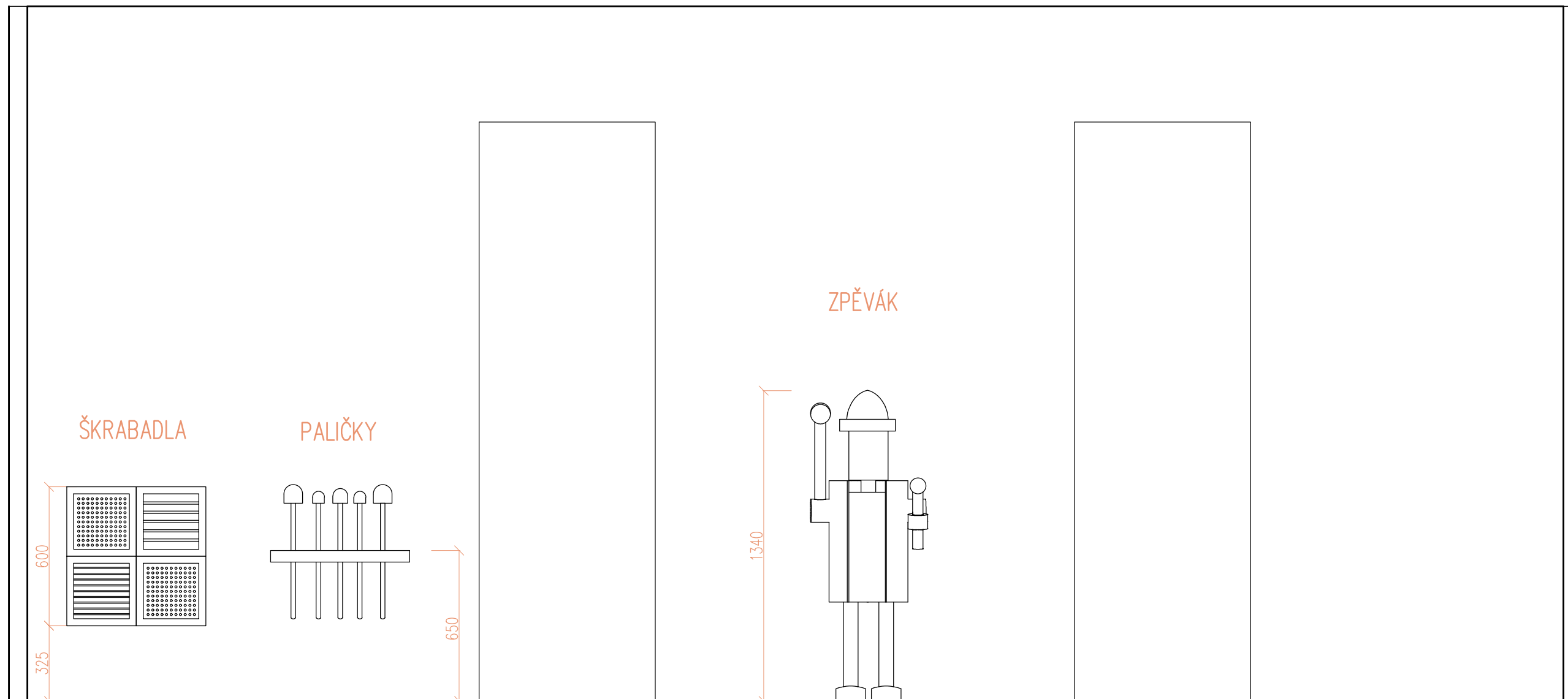
KAPELA (A TICHŮ)

Exponát „Kapela“ je přesunut na nové místo a rozšířen. Stávající klavír (pochozí klaviatura) je doplněn o velkoplošnou obrazovku (projekční plátno), která ukazuje, které klapky mají děti hrát.

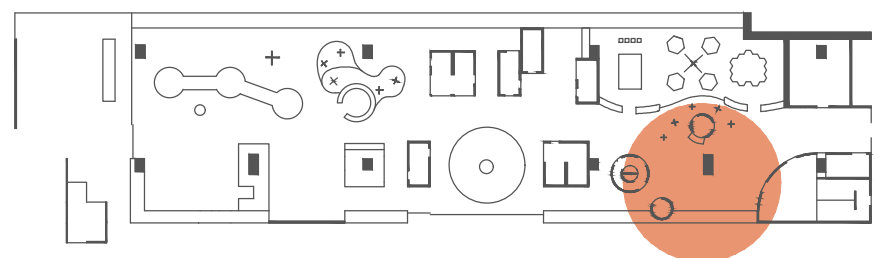
Prostor je doplněný o postavu zpěváka s mikrofonem a zkreslujícími tlačítky a o další hudební nástroje, jako jsou bubny, zvonkohra, gong a škrabadla. V rohu je vytvořena zvukotěsná místnost pro zážitek z ticha. Krom paliček jsou všechny atrakce v místě pevně přikotveny.

Celá místnost („hudební sál“) je zvukově odizolován od zbytku DSC, je zastřešen, vstupy jsou doplněny těžkými závěsy.





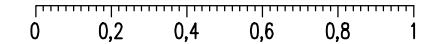
POHLED 2

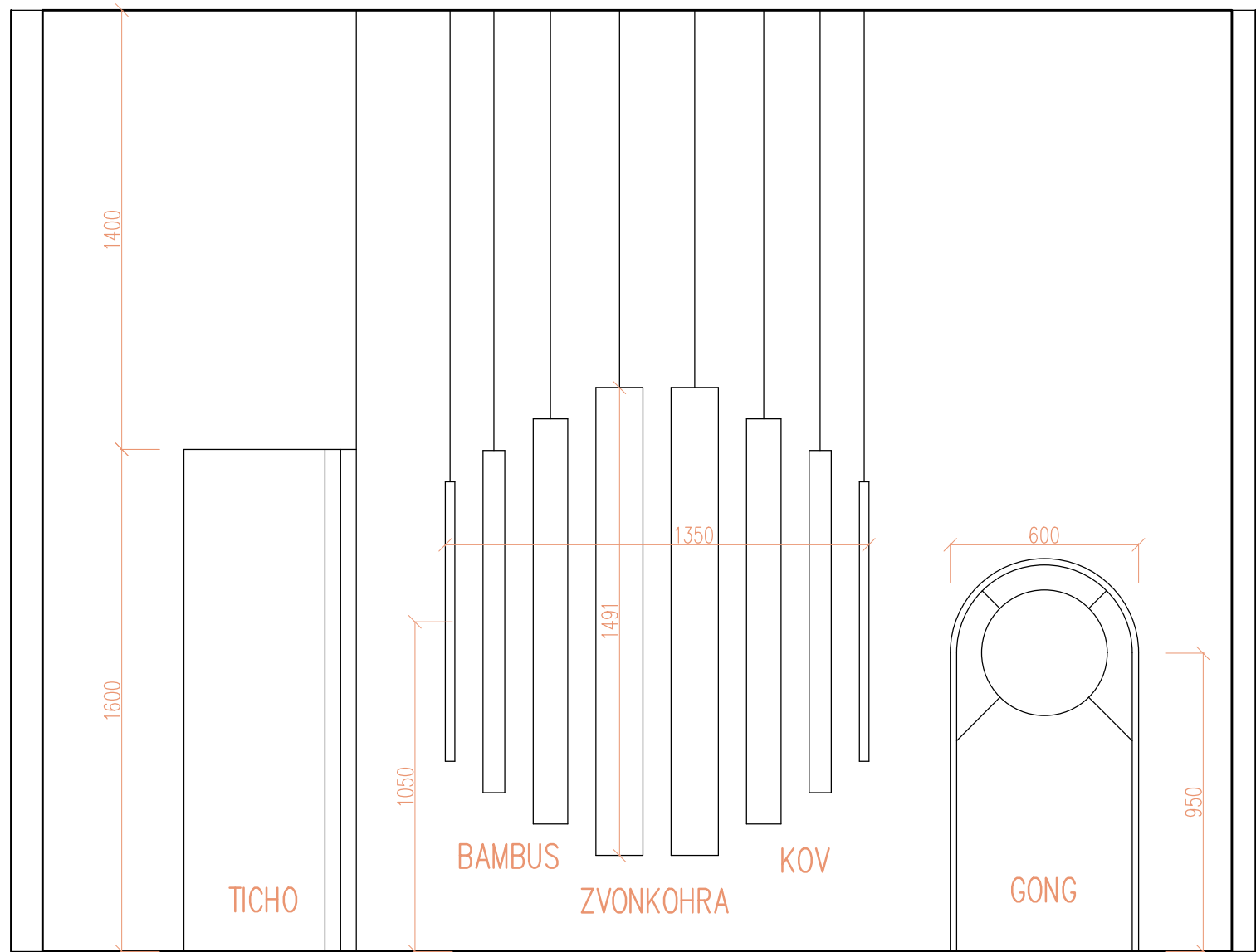


KAPELA – POHLEDY

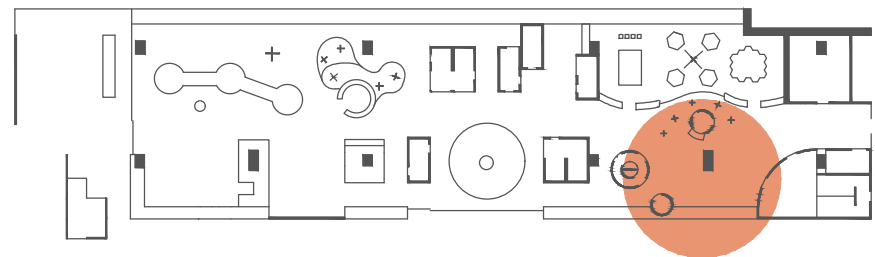
1:20

100



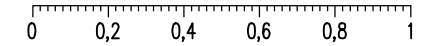


POHLED 3

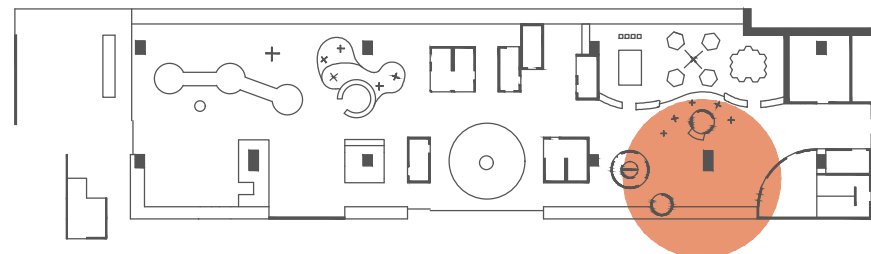
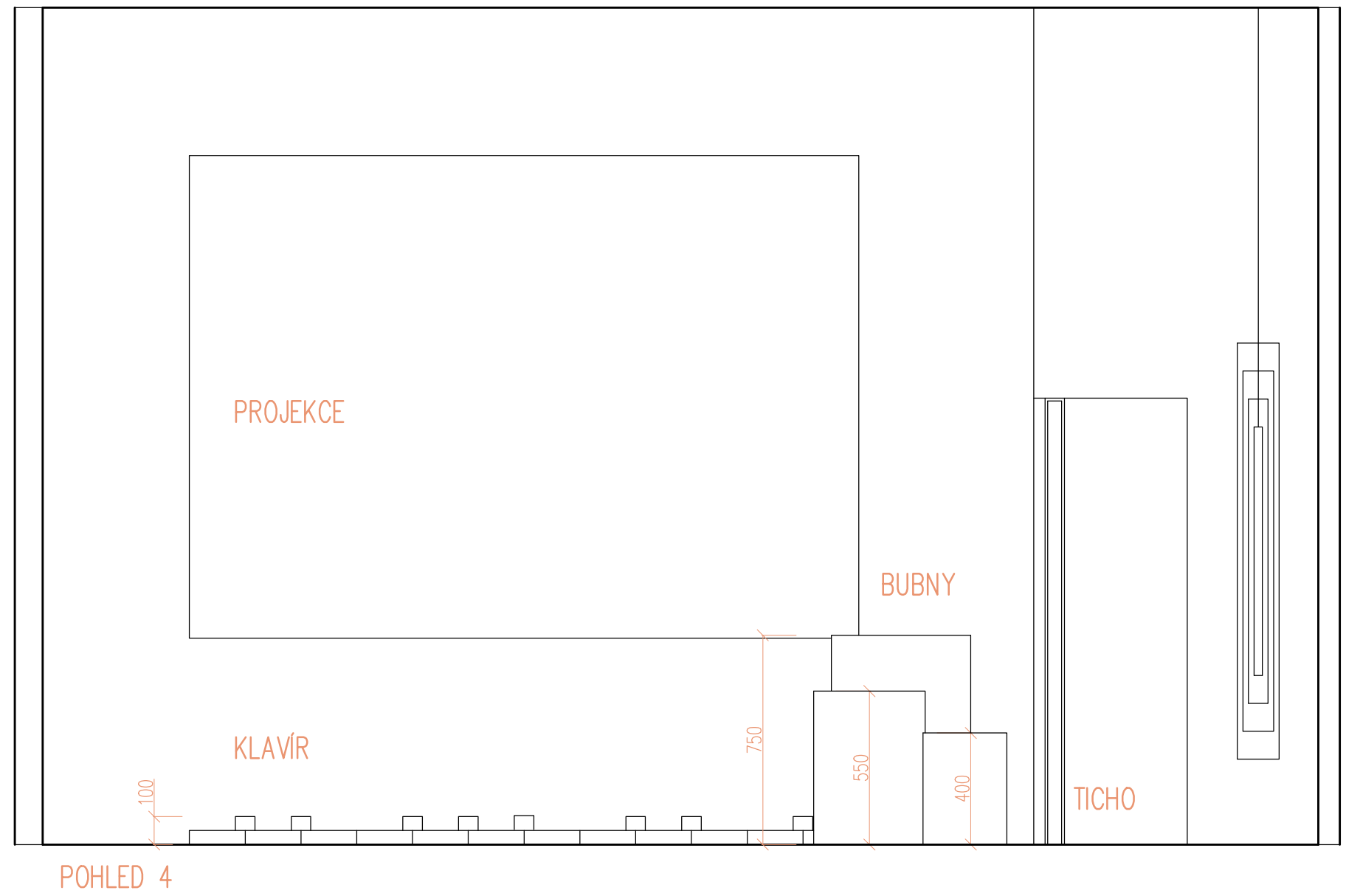


KAPELA – POHLEDY

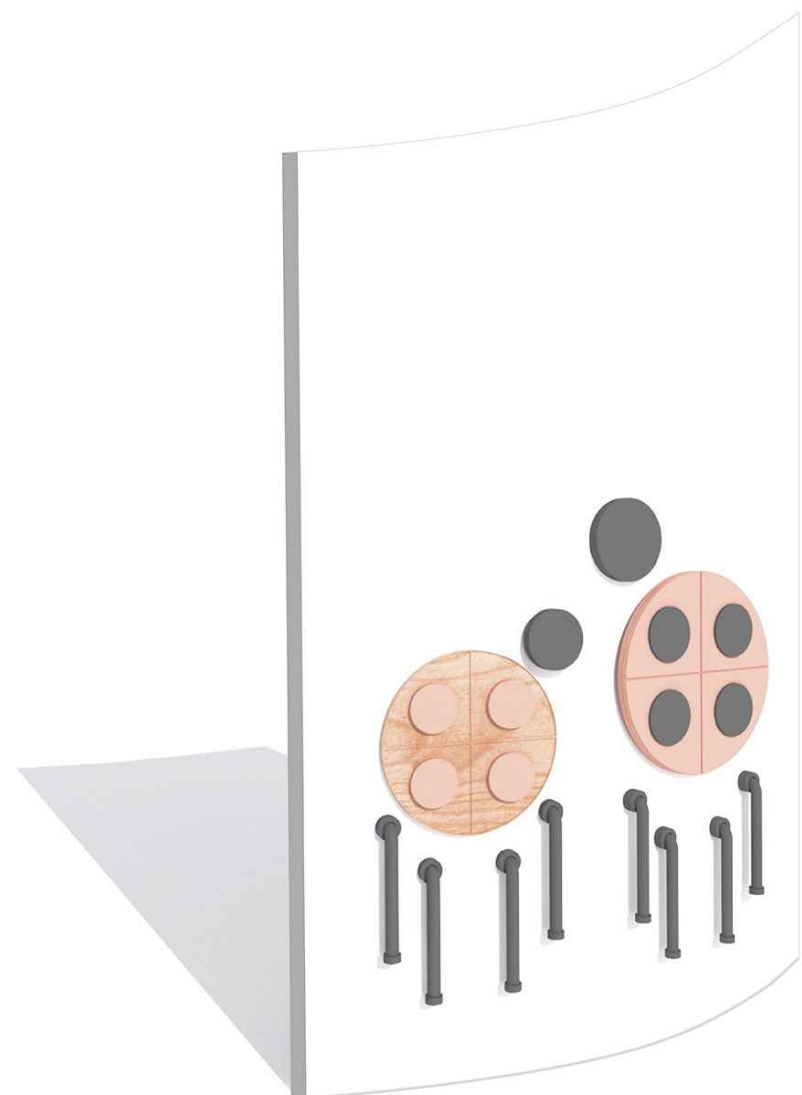
1:20



101



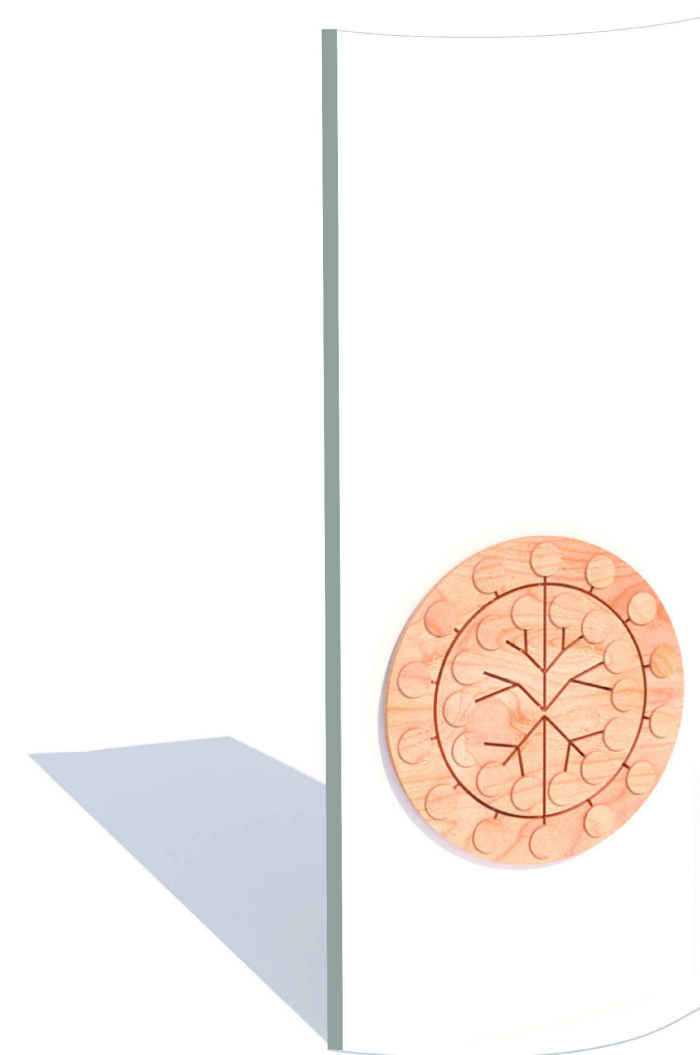
KAPELA – POHLEDY



CO SLYŠÍŠ?

Exponát je založen na rozpoznávání typů zvuků v podobě zvířat, činností (prostředí). Je rozdělen na dva, každý má 4 naslouchadla a 4 obrázky zobrazující odpovídající zvuk. Dítě přiřazuje zvuky k obrázkům.

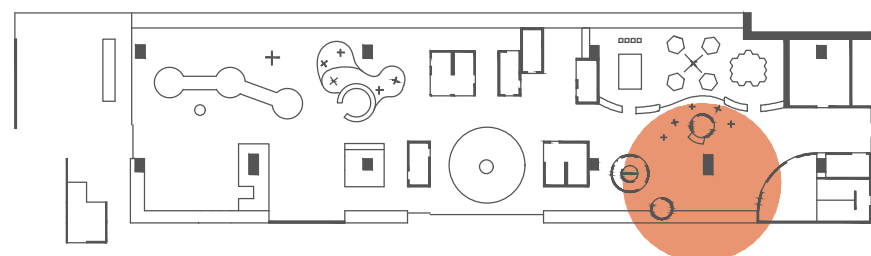
Materiálově se jedná překližku v barevném nástřiku s gravírováním a elastickou hadicí s naslouchadlem.



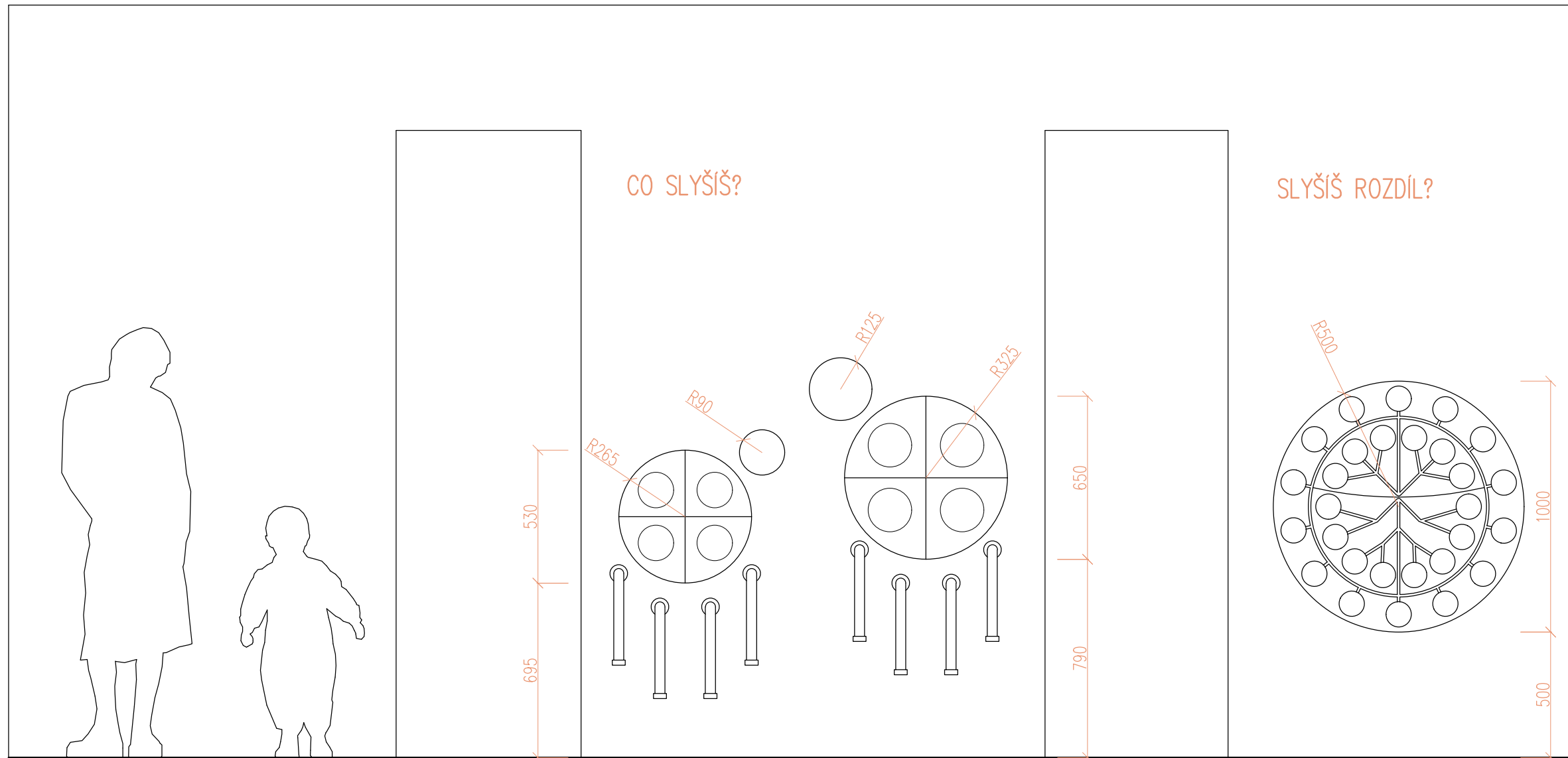
SLYŠÍŠ ROZDÍL?

Jedná se o výukový panel, který je založený na třídění slov podle počtu a délky slabik. Slova jsou znázorněna obrázkem a je úkolem doputovat vodící drážkou do správného oddělení.

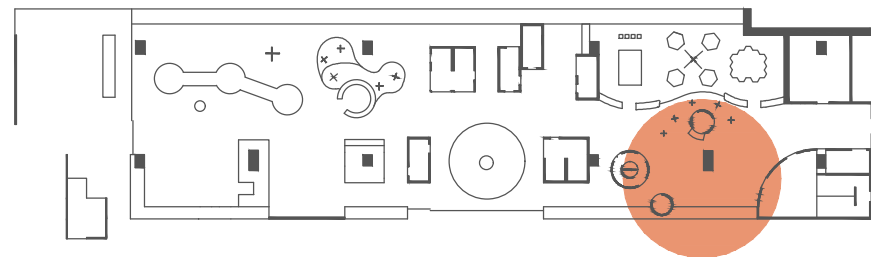
Materiálově se jedná o vrstvy překližky v přírodním provedení s kolečky z překližky s gravírováním v kombinaci s kovem.



SLUCH – CO SLYŠÍŠ? / SLYŠÍŠ ROZDÍL?



POHLED 1



CO SLYŠÍŠ? / SLYŠÍŠ ROZDÍL?

1:20

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

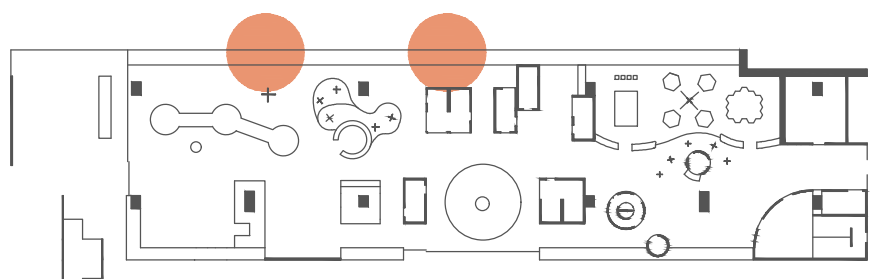
104

POTRUBNÍ TELEFON

Exponát je založený na přenosu zvuku potrubními cestami. Potrubí se točí a vytváří nápis „neboj“, běží podél prosklení haly. Jedno stanoviště je umístěné mezi „Farmou“ a parkovištěm „Autíček“, druhé je umístěné za domečkem „Obchodu + Restaurace“.

Jedná se o kovové potrubí v barevném práškovém nástřiku. Doplněk je pomocné číslo „112“.

Lze uvažovat i o propojení přímo s částmi IZS formou vysílaček nebo kabelem propojených telefonů a doplnění o čísla 150, 155, 158.

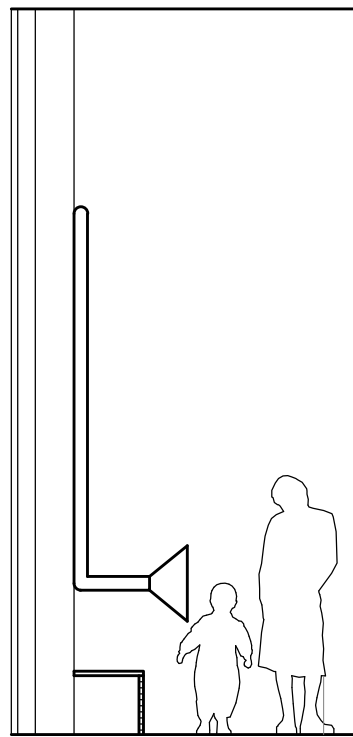


POTRUBNÍ TELEFON

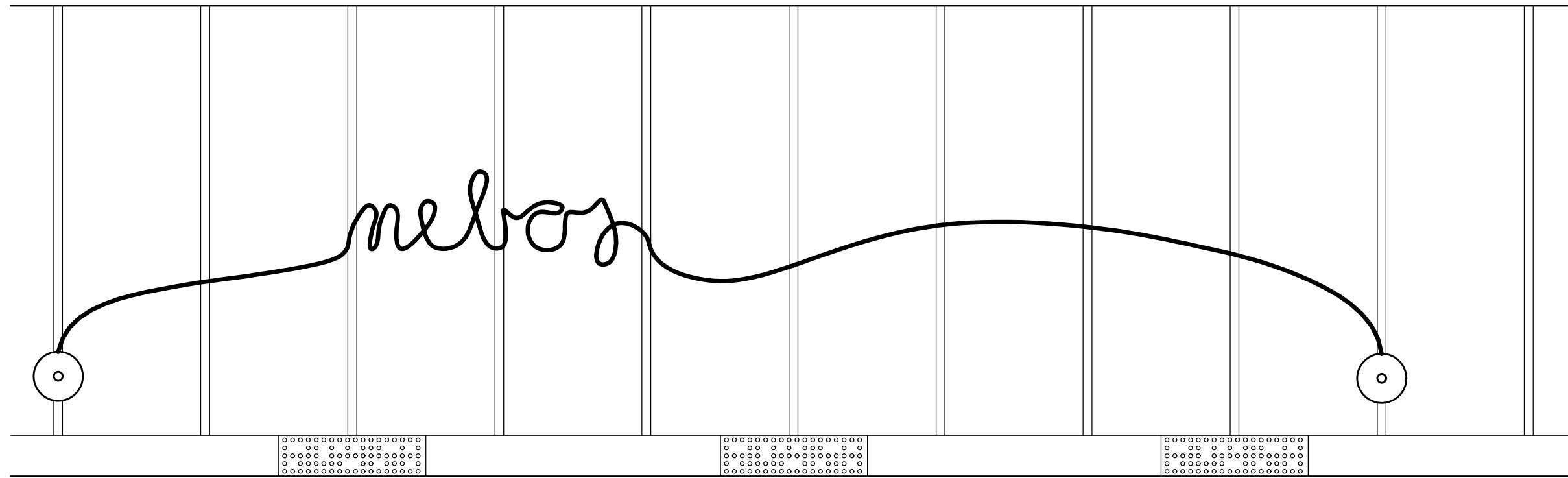
1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5

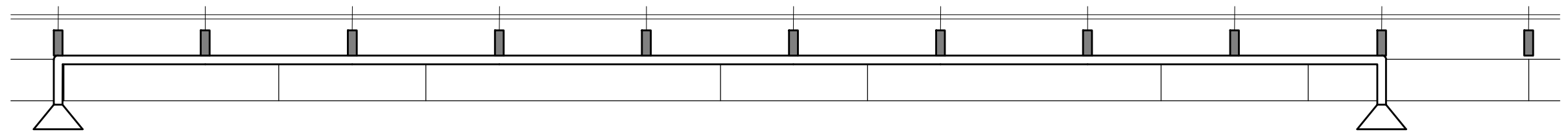
105



POHLED 2



POHLED 1

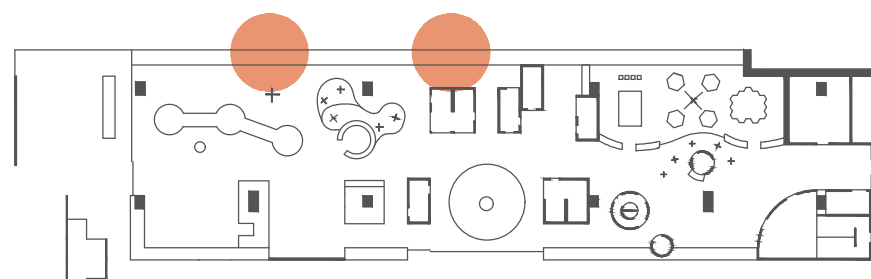


↑ POTRUBNÍ TELEFON

↑ POTRUBNÍ TELEFON

→
POHLED 2

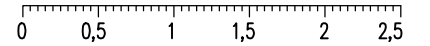
↑
POHLED 1

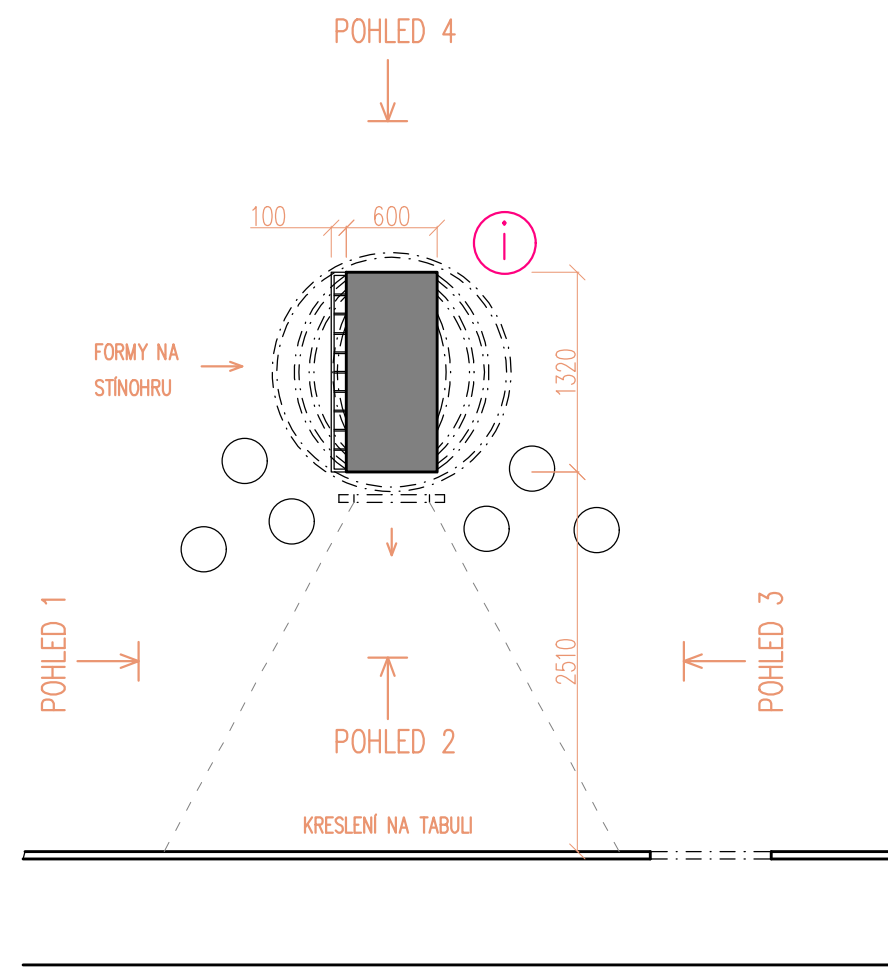
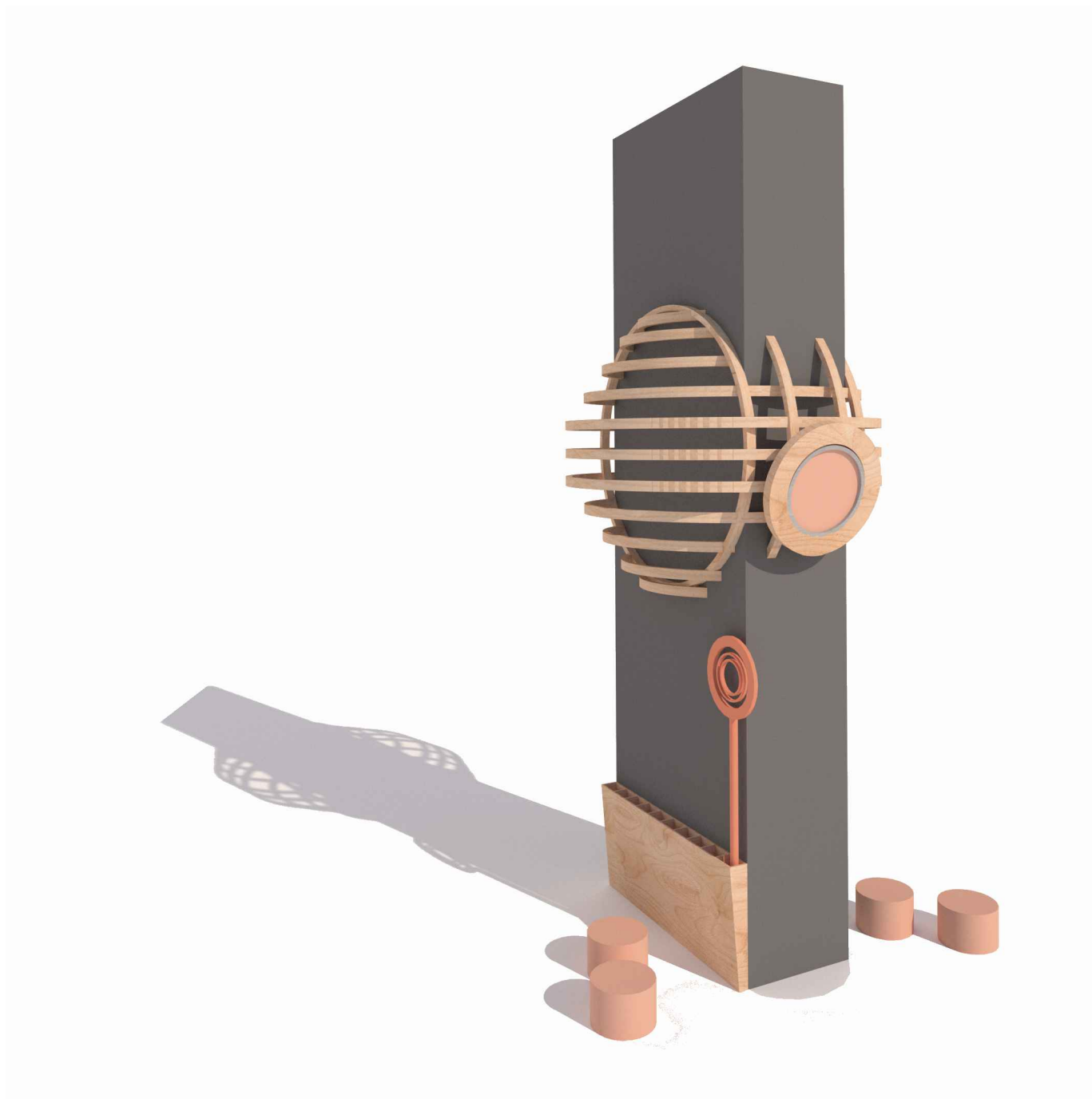


POTRUBNÍ TELEFON

1:50

106





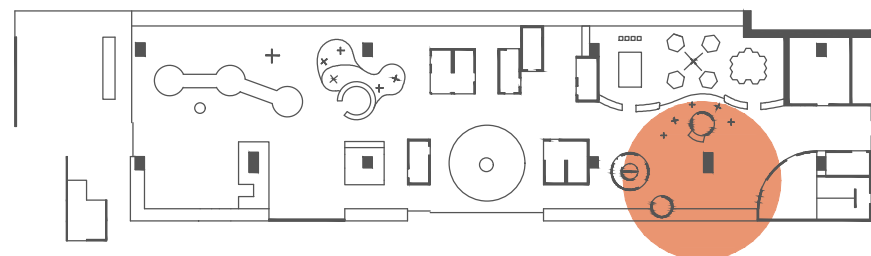
HRANÍ SE SVĚTLY

Skládá se z více exponátů, cílem je podpora zrakového rozlišování.

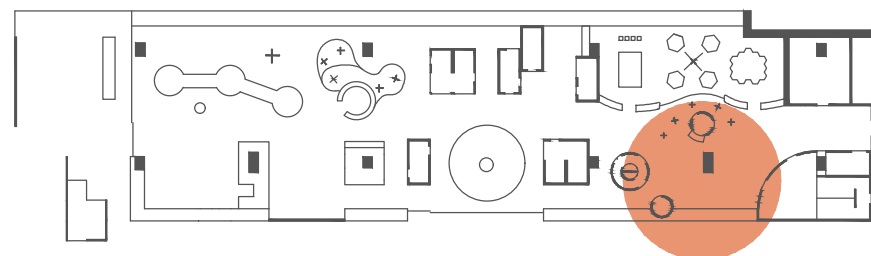
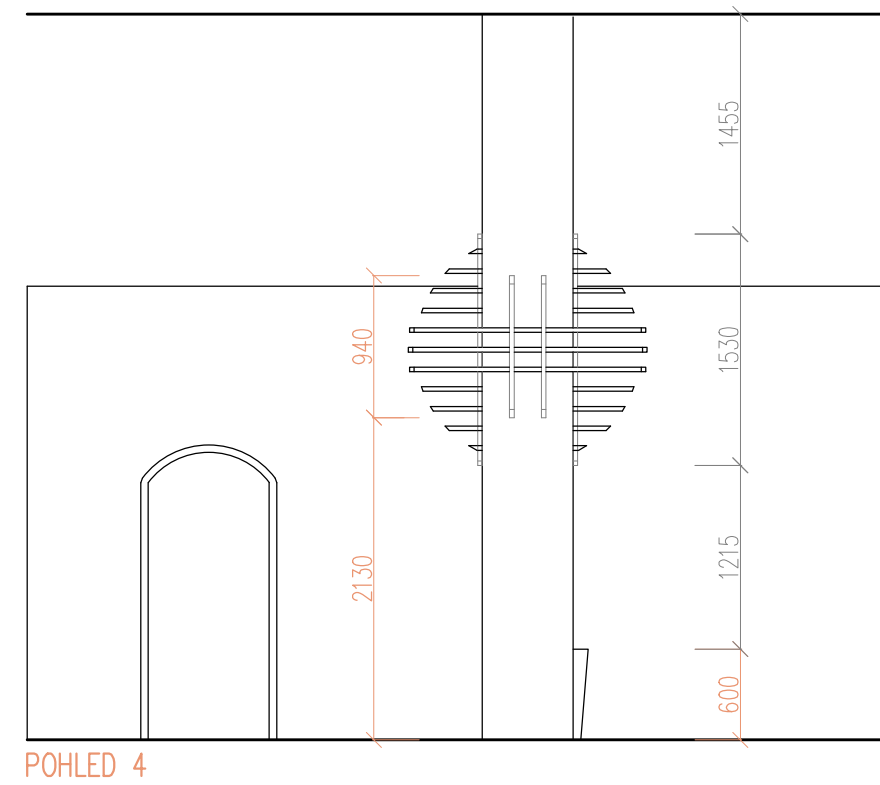
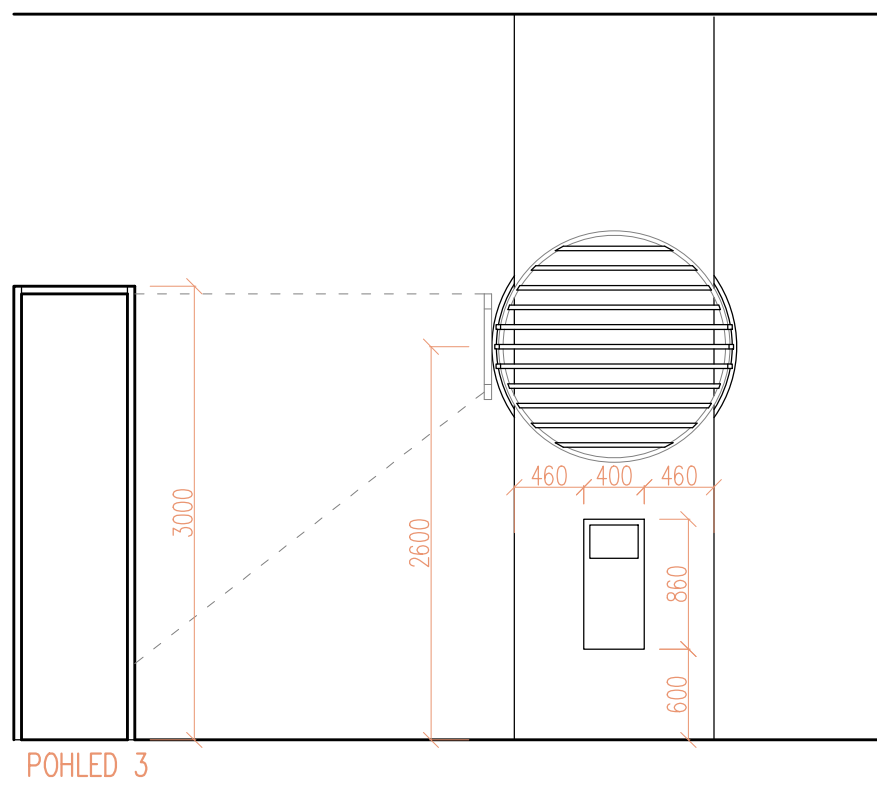
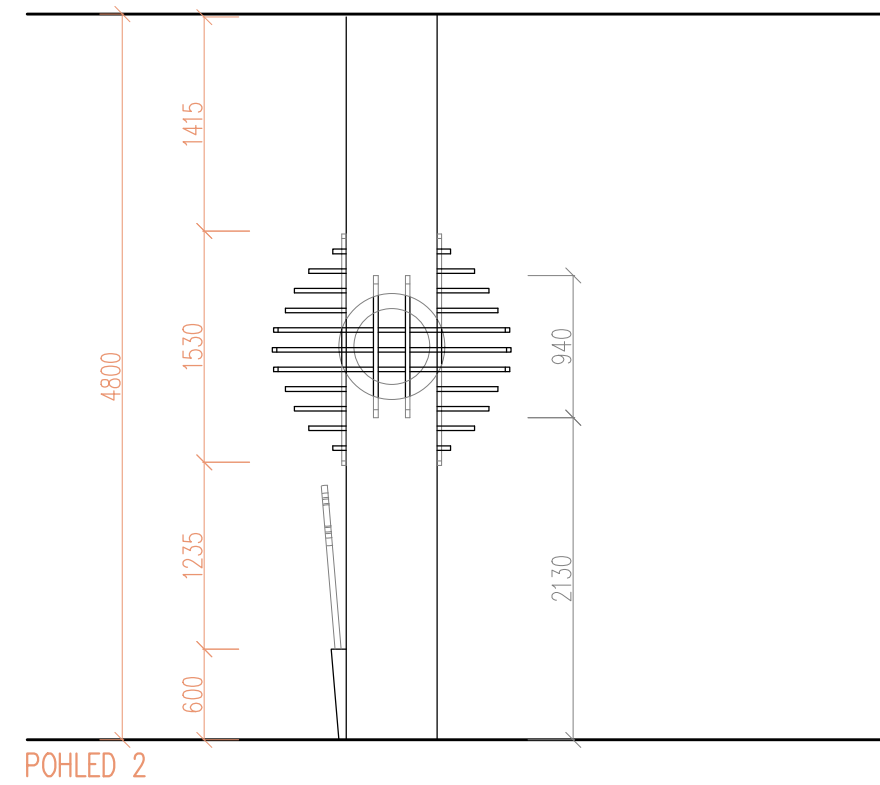
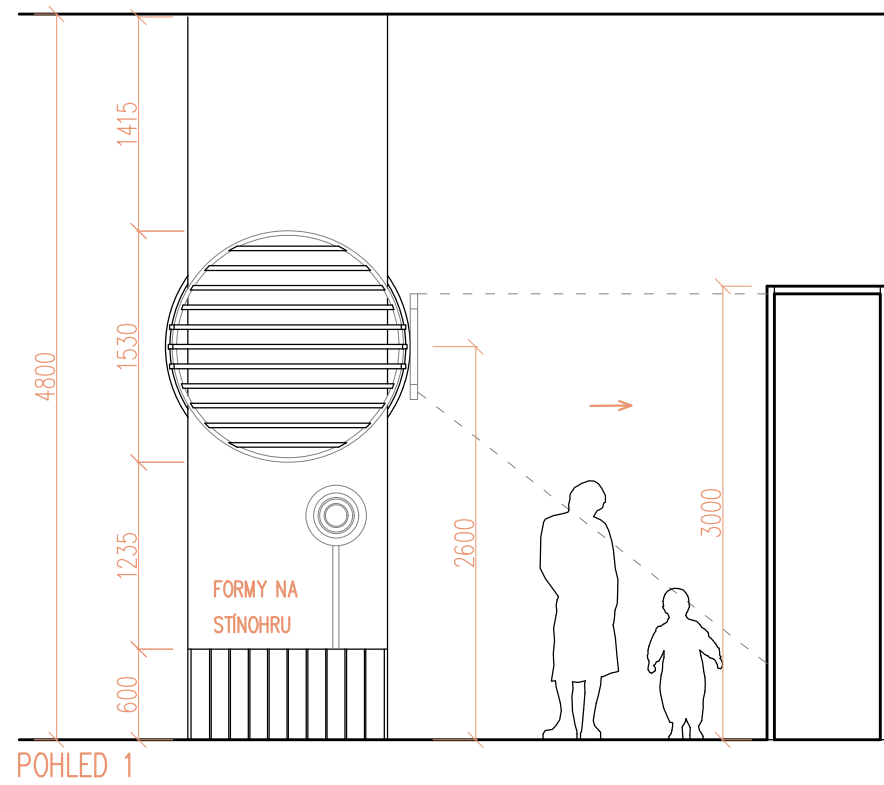
Jeden z nich je stávající (zasouvání průhledných válečků do prosvětlené stěny), který je upravený a rozšířený a je umístěn v části „Motorika“.

Novým exponátem je dalekohled s proměnným ohniskem na otočném kloubu umístěným na věži, aby byl výhled do okolního prostoru co největší.

Hlavním exponátem podpory zrakového rozlišování je „neuron“, Velký světelný projektor umístěný na stávajícím nosném sloupu haly, doplněný o zaoblené lamely, které vytvářejí jeho objem. „Neuron“ svítí na tmavě šedou stěnu ohraničující DSC od hlavní expozice, plocha je upravena jako tabulová, děti si ve světle hrají stínové hry, mohou si vkládat do směru světla obrázky, ty si obkreslovat apod. Z „neuronu“ vychází „optická vlákna“ a scénograficky tak zastřešují celou zónu „Smysly“.



ZRAK – HRANÍ SE SVĚTLY

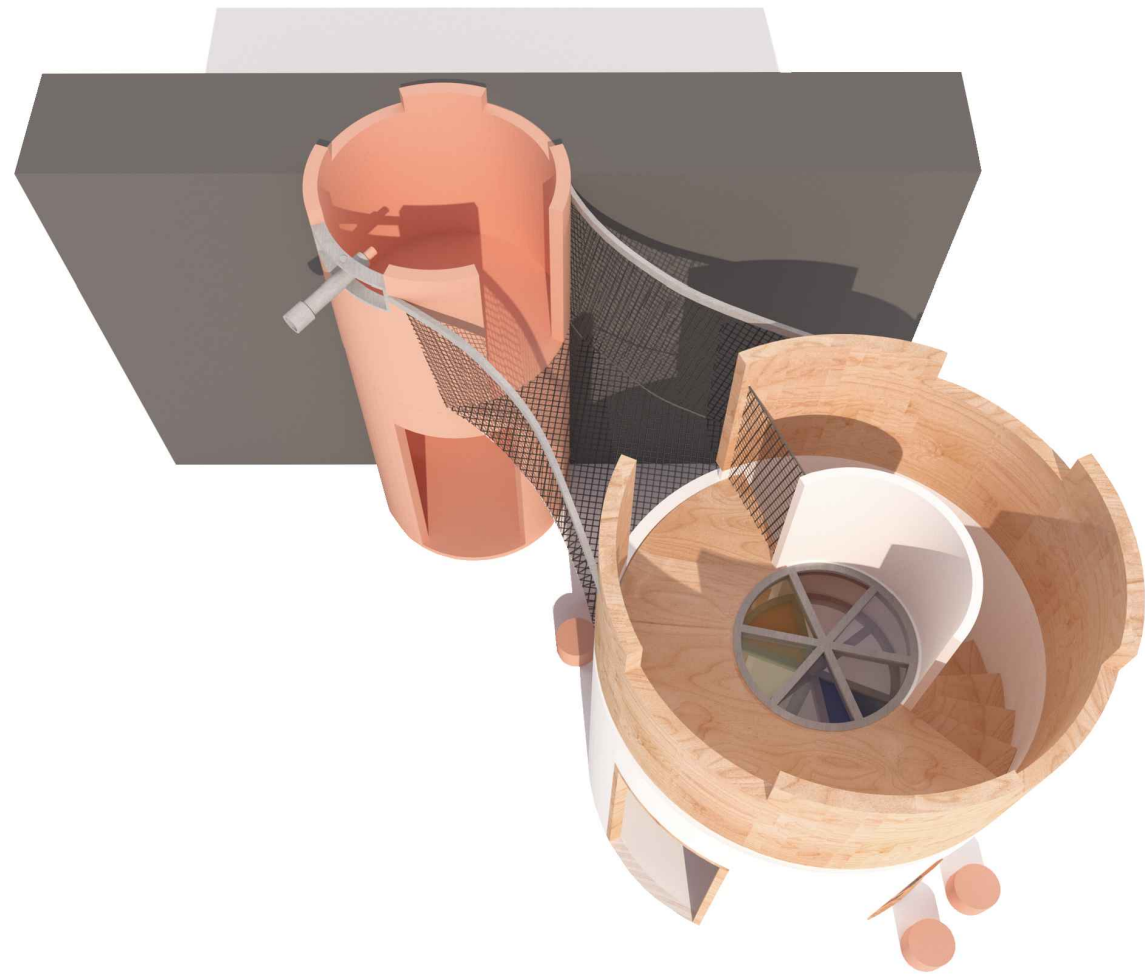


HRANÍ SE SVĚTLY – POHLEDY

1:50

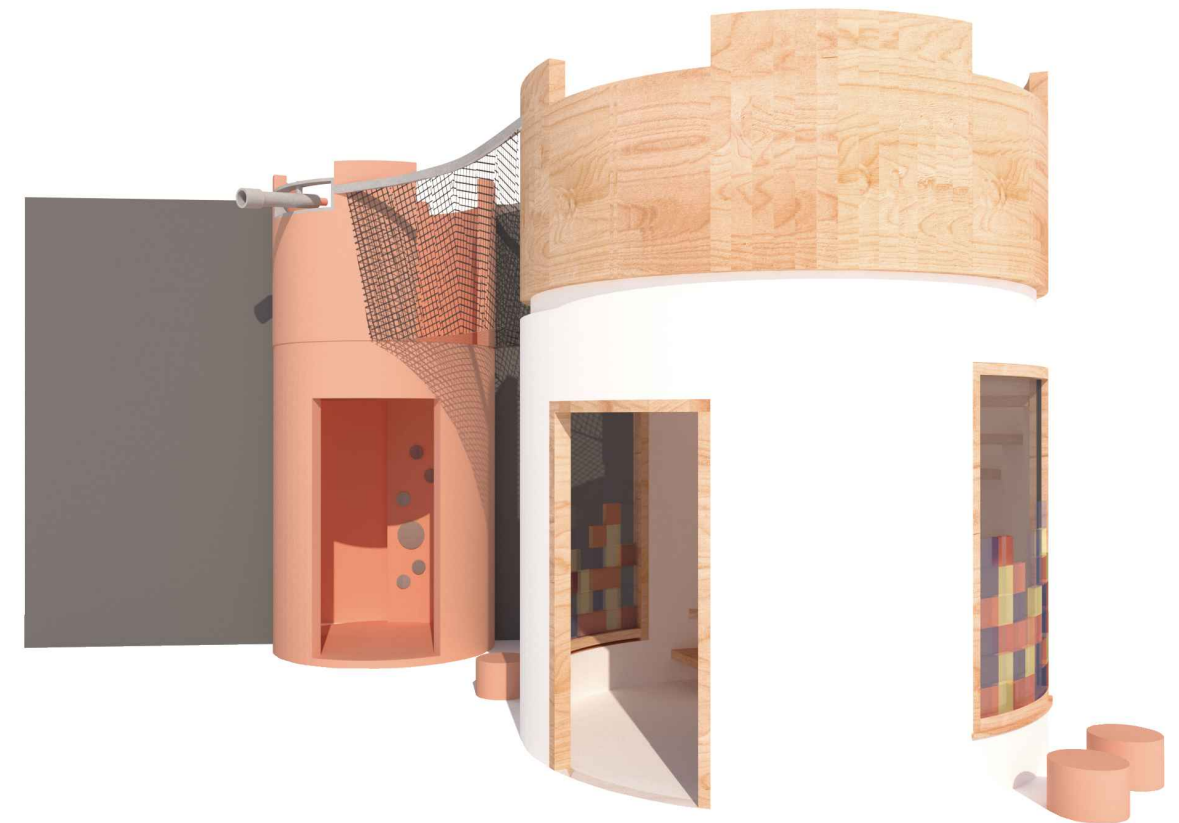
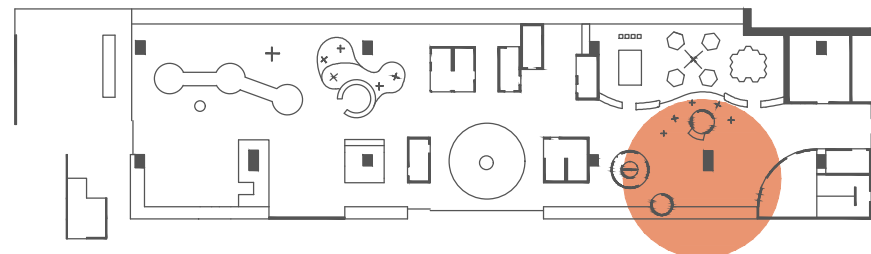
108





JAK TO VYPADÁM?

Jedná se o sérii zrcadel zobrazující různé vizuální vjemy (konkávní, vypouklé...). Ve věži na jednom místě jsou umístěna různá menší, uvnitř stěny dělící DSC a hlavní expozici je umístěno jedno velké pravidelné na šikmém stropě a ukazuje tak zmnožení prostoru. V čele „chodby“ je pak na celou výšku jedno pokřivené zrcadlo, kde si dítě může prohlédnout celou svoji postavu.



OKENNÍ STAVEBNICE

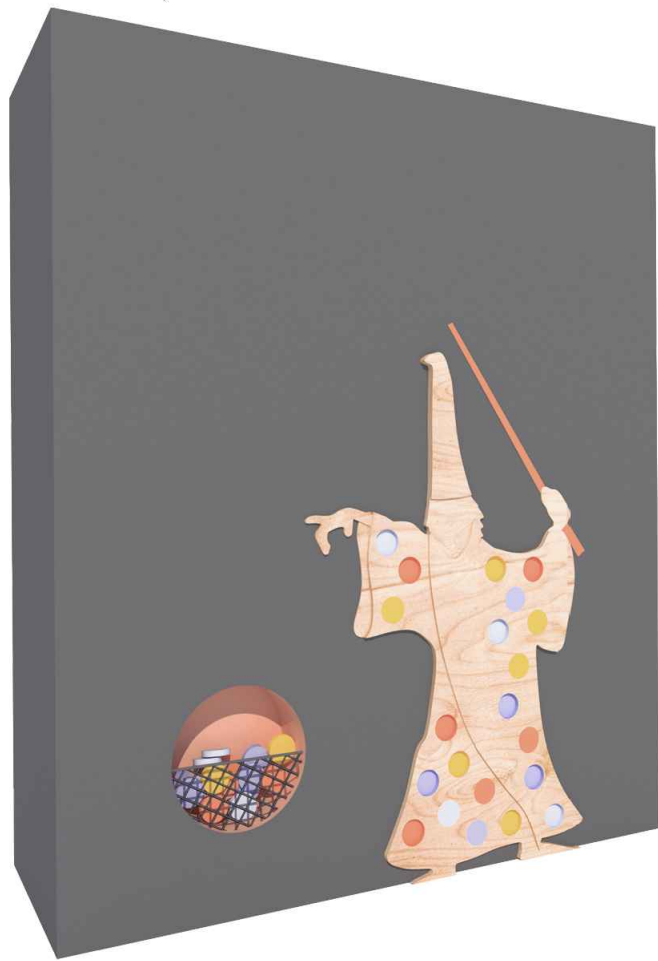
Jedná se o systémový zážitkový výrobek, pracuje s průsvitem světla z vnitřního prostoru ven, skrze barevné části stavebnice. Jednotlivé dílky tvoří průhledné probarvené plasty s magnety v jejich hranách. Pod „oknem“ stavebnice je navržený zásobník na nepoužívané dílky.

MÍCHÁNÍ BAREV

Jedná se o zážitkový exponát, který je založený na mísení barev prostřednictvím pohybu. Dva nad sebou umístěné kotouče s vloženými různě barevnými průsvitnými pochozími segmenty se směrovým prosvícením. Jeden je fixní, druhý je otočný kolem své osy. Dítě točením překrývá různé barvy, tím sleduje jak se barvy mísí a tím mění.

Rám a otočná tyč jsou kovové.

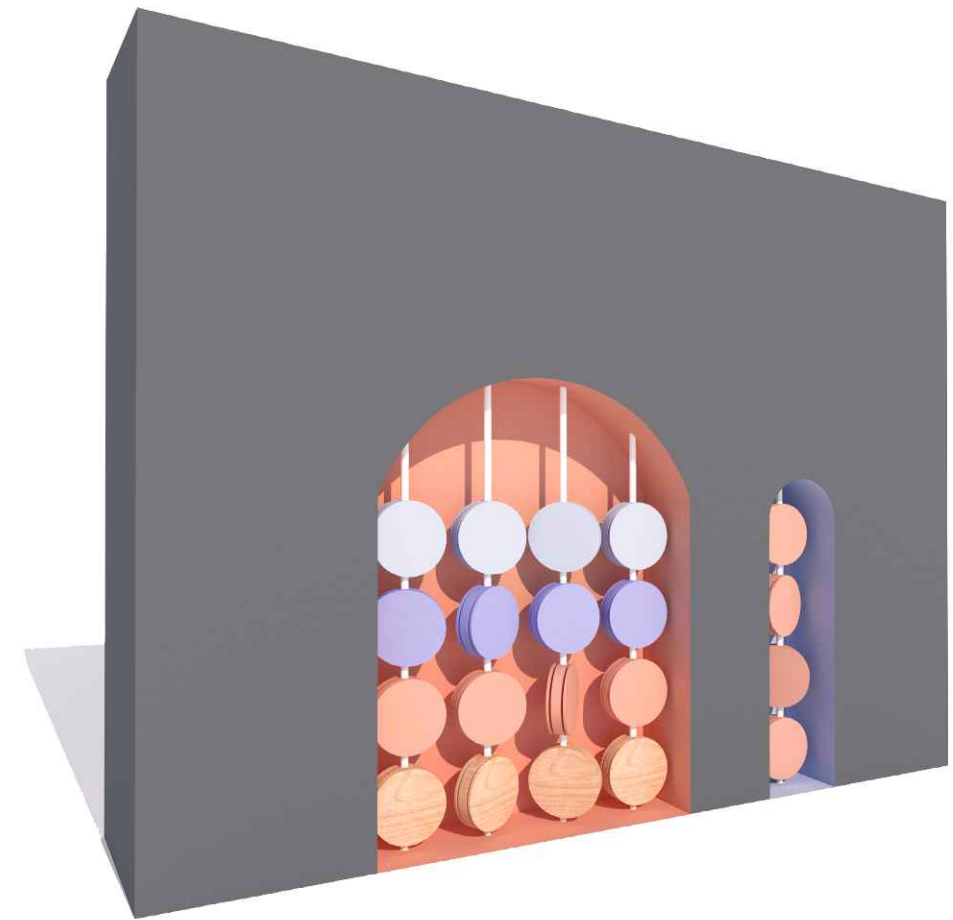
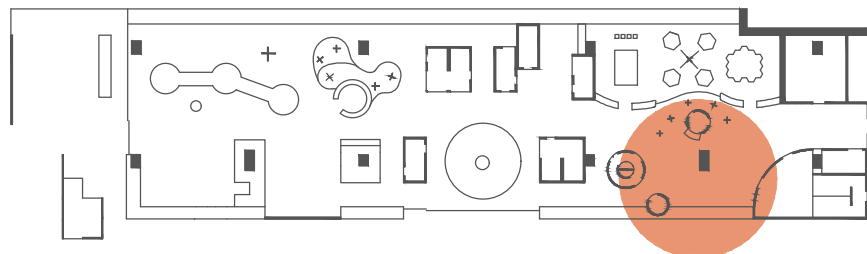
ZRAK – VĚŽE



VIDÍŠ BARVY A TVARY?

Další exponát, který podporuje zrakové rozlišování, je 2D postava čaroděje. Má na sobě vynechané otvory s barevným podkresem. Dítě si bere ze zásobníku vedle čaroděje magnetické prvky ve tvaru otvorů a dle správných odstínů barev je do otvorů umísťuje.

Materiálově se jedná o překližku v přírodním provedení, v kombinaci s barevnými magnetickými plochami (kov v nástřiku) a vkládaných prvků, které tvoří dřevo v barevném nástřiku s vloženým magnetem.



OBRÁZKOVÉ HLAVOLAMY

Výukové školní hledisko je zastoupeno interaktivními zrakovými panely, které jsou založeny na určování zrcadlově odlišných obrázků. Exponát je zpracován jako skupina kruhových prvků nasunutých na kovové svislé tyči, prvky se dá otáčet kolem její osy. Každý jeden kruh má na sobě další dva kruhy ve svém líci a rubu, kterými se dá otáčet kolem středu. Tímto systémem lze vyobrazené prvky otáčet všemi směry, úkolem je jejich seřazení ve stejném směru.

Prvky na tyči jsou celé zapuštěné v nice vytvořené v dělicí stěně mezi DSC a hlavní expozicí.

Prvky tvoří překližka v barevném nástřiku s gravírováním.

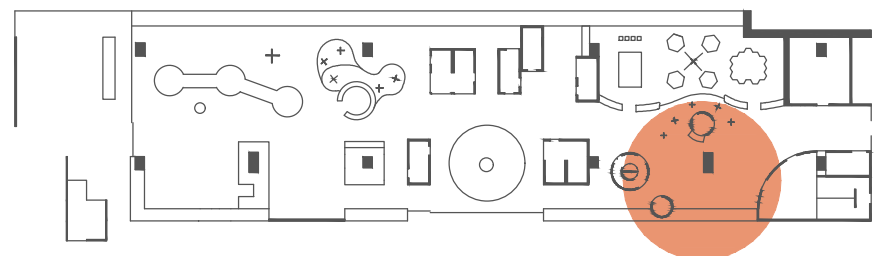
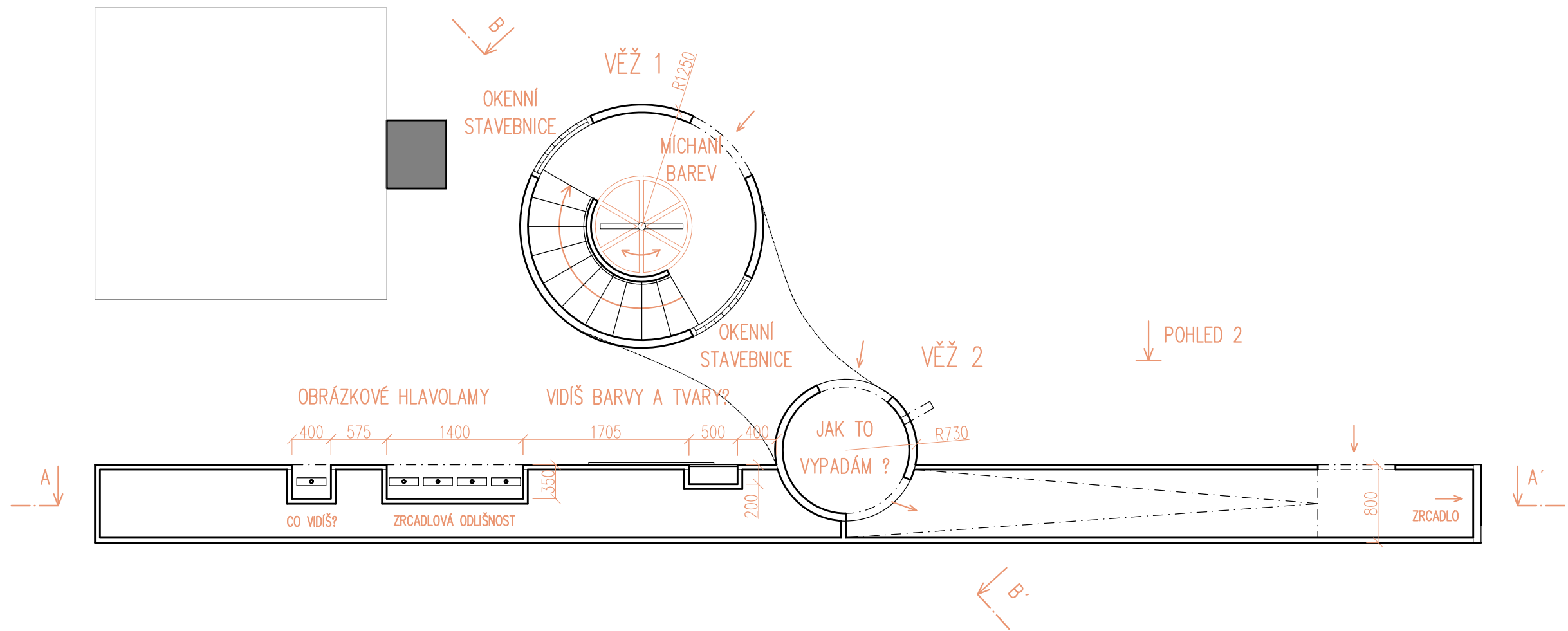
CO VIDÍŠ?

Jedná se o exponát založený na hledání obrázků ve zmeti čar. Exponát je zpracován jako skupina kruhových prvků nasunutých na kovové svislé tyči, prvky se dá otáčet kolem její osy.

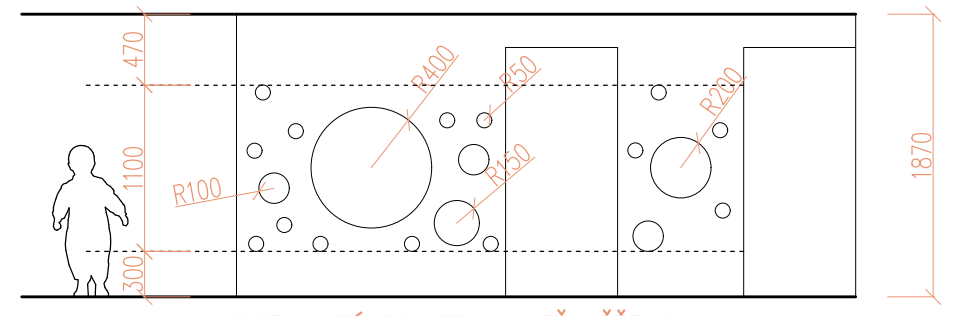
Na jedné straně prvku je zmet' zdánlivá zmet' čar, která v sobě ale skrývá několik reálných předmětů. Po otočení dítě uvidí tyto předměty samostatně a může si tak zkontrolovat, zda je správně rozeznalo.

Prvky tvoří překližka v barevném nástřiku s gravírováním.

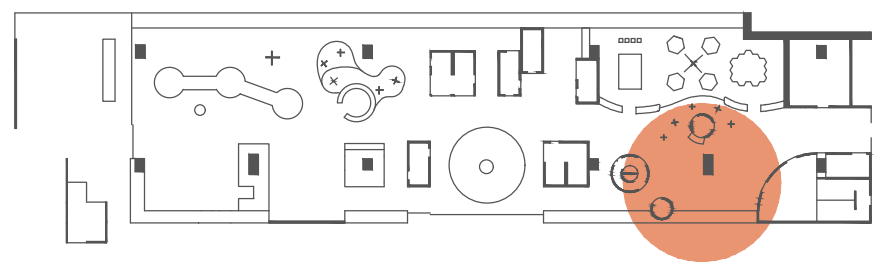
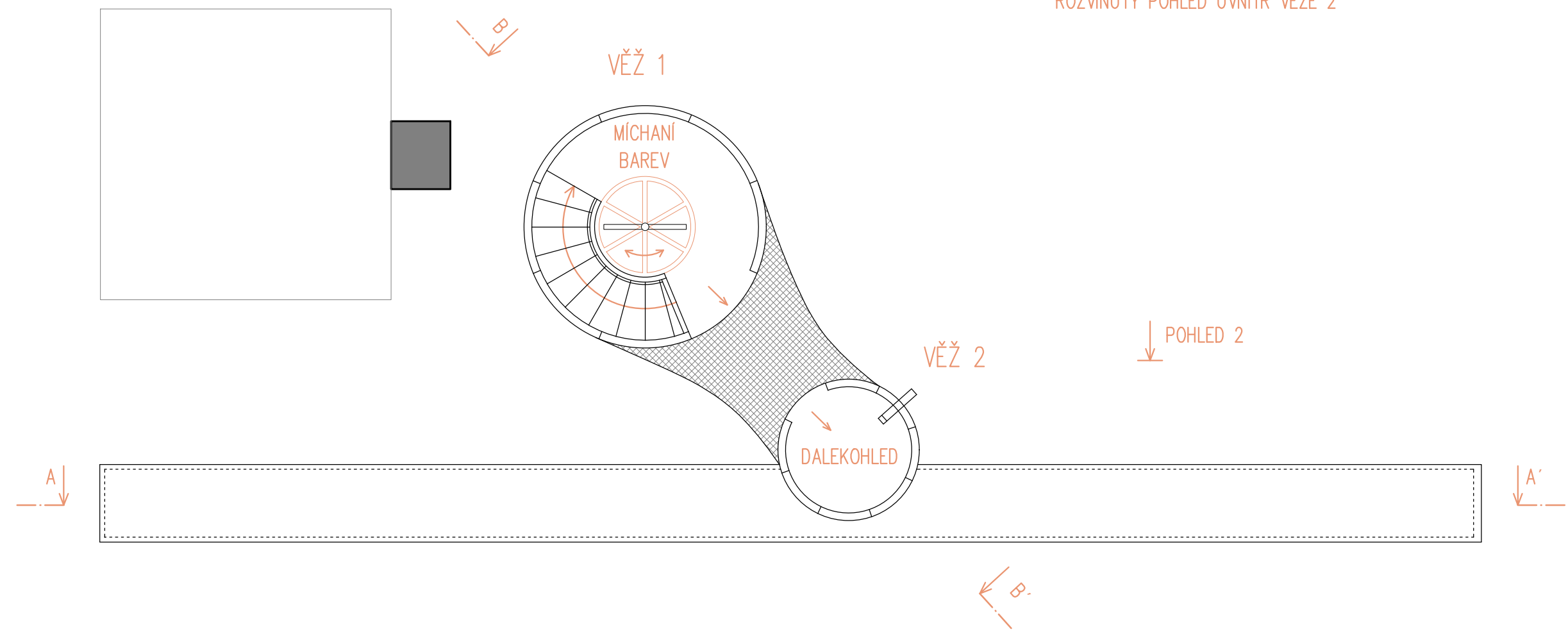
ZRAK – HLAVOLAMY



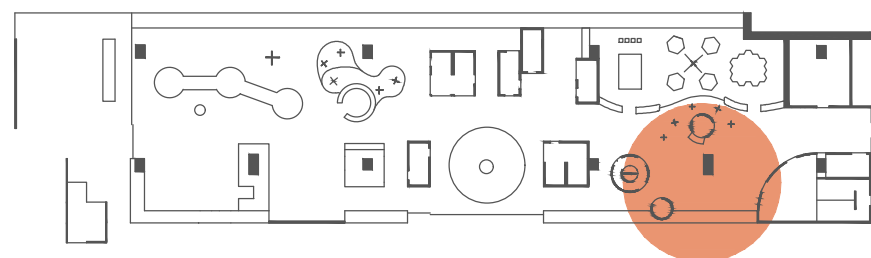
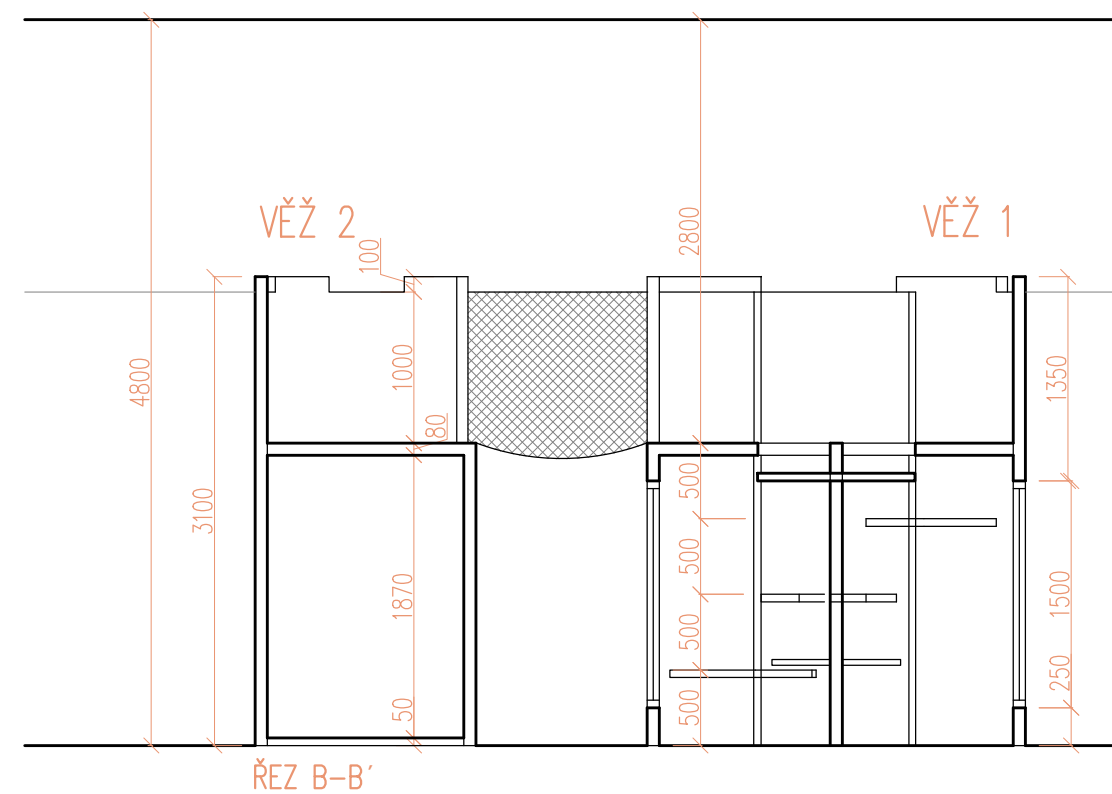
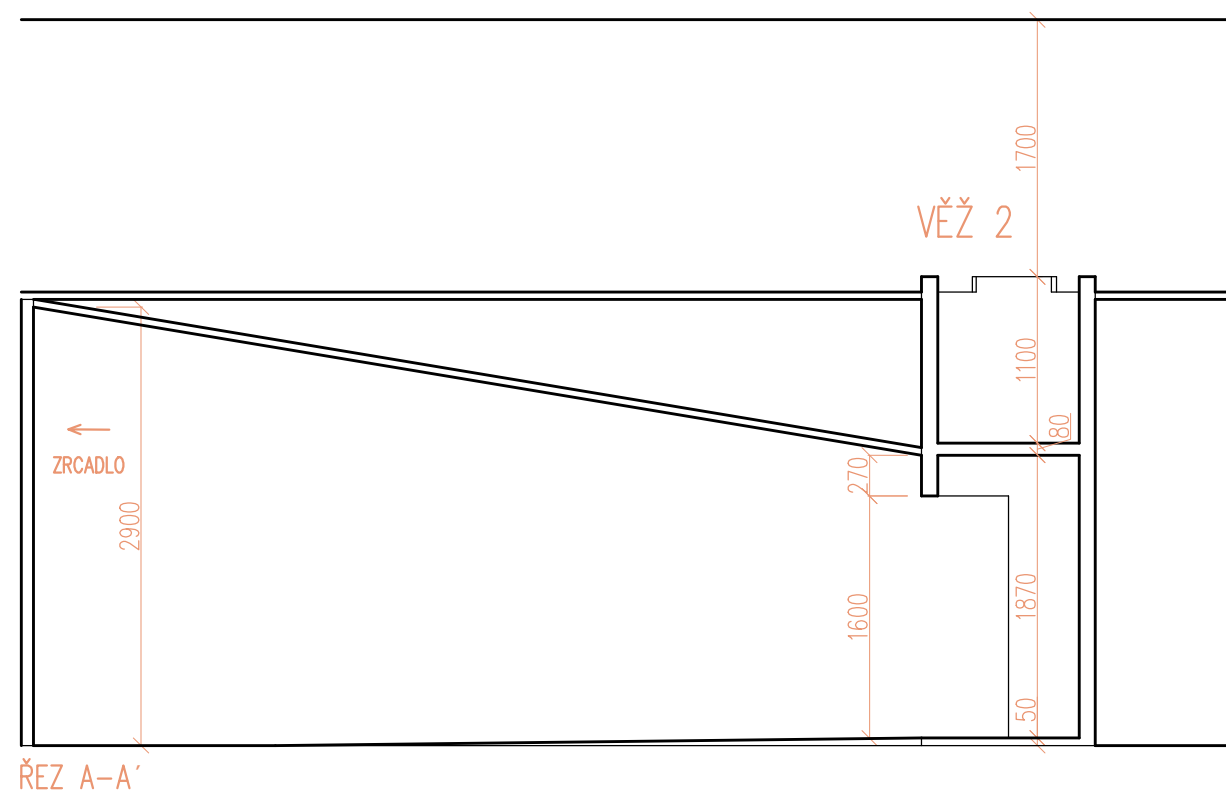
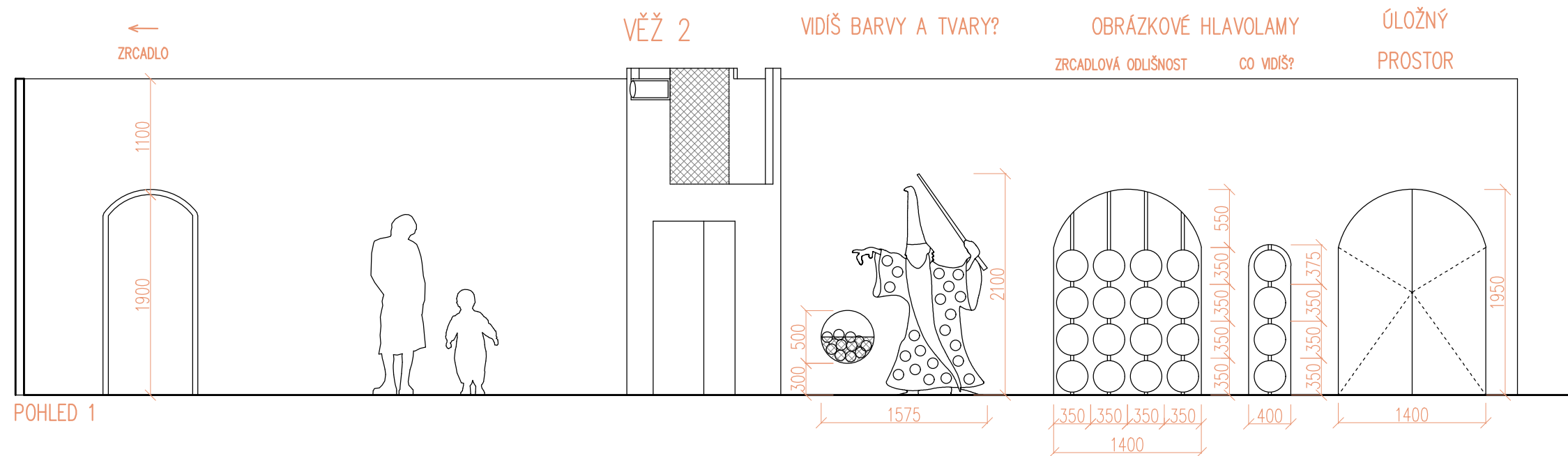
VĚŽE – PŮDORYS 1NP



ROZVINUTÝ POHLED UVNITŘ VĚŽE 2



VĚŽE – PŮDORYS 2NP

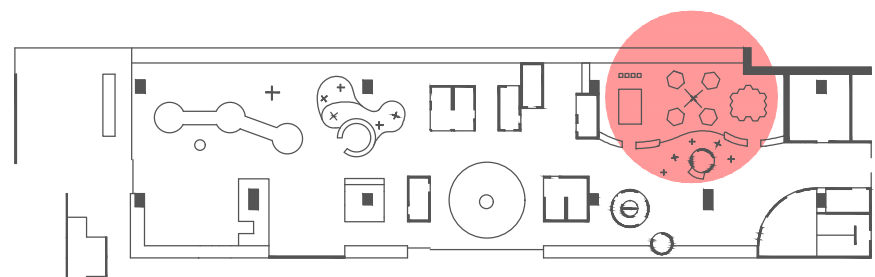
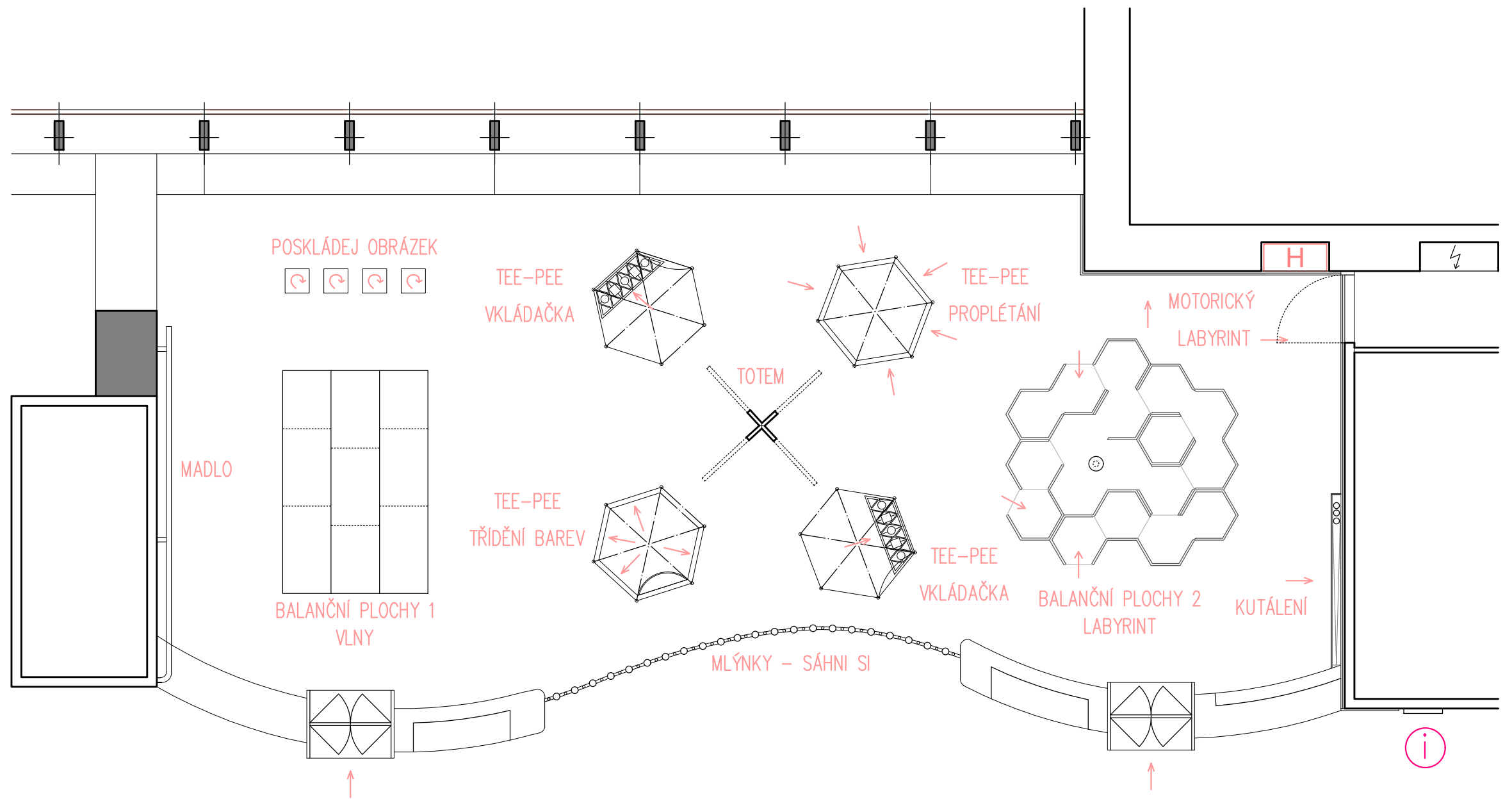


VĚŽE – POHLED, ŘEZY

1:50

113





BATOLIŠTĚ – PŮDORYS

1:50

0 0,5 1 1,5 2 2,5



Jedná se o exponátní zónu určenou pro nejmenší návštěvníky (0-3 roky) a jejich doprovod. Je umístěno v závěru DSC, v blízkosti „Relaxační zóny“, „Kojícího koutku“ a „Parkoviště pro kočárky“. Vzhledem je specifické cílové skupině, a tedy kvěššímu důrazu na bezpečnost, je celá zóna ohraničena (botníky, lavice, plůtek...), vstupy jsou řešeny portály s brankami.

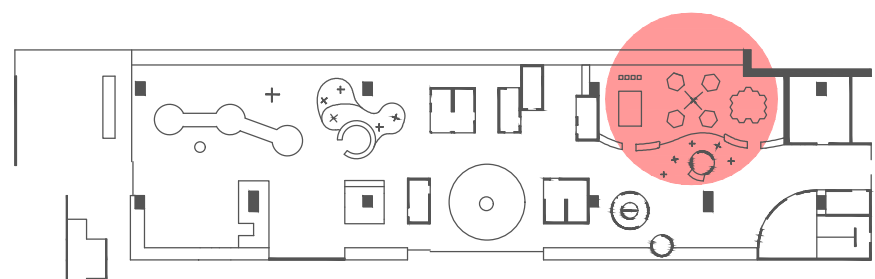
Centrem zóny je indiánský totem a kolem něj čtyři tee-pee.

V ploše zóny jsou další jednotlivé exponáty, včetně některých stěn, okraje do prostoru expozice a u oken (kryty radiátorů) jsou řešeny jako přísedy pro doprovod a jejich relaxaci.

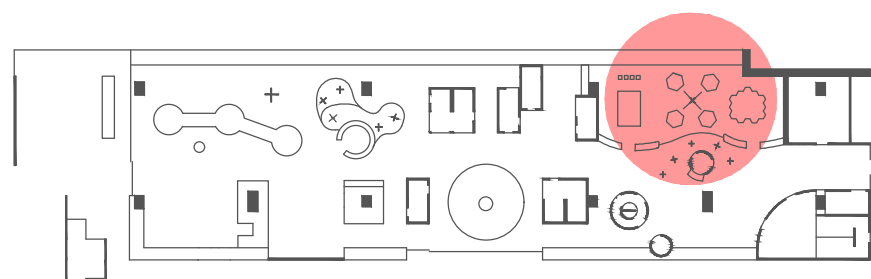
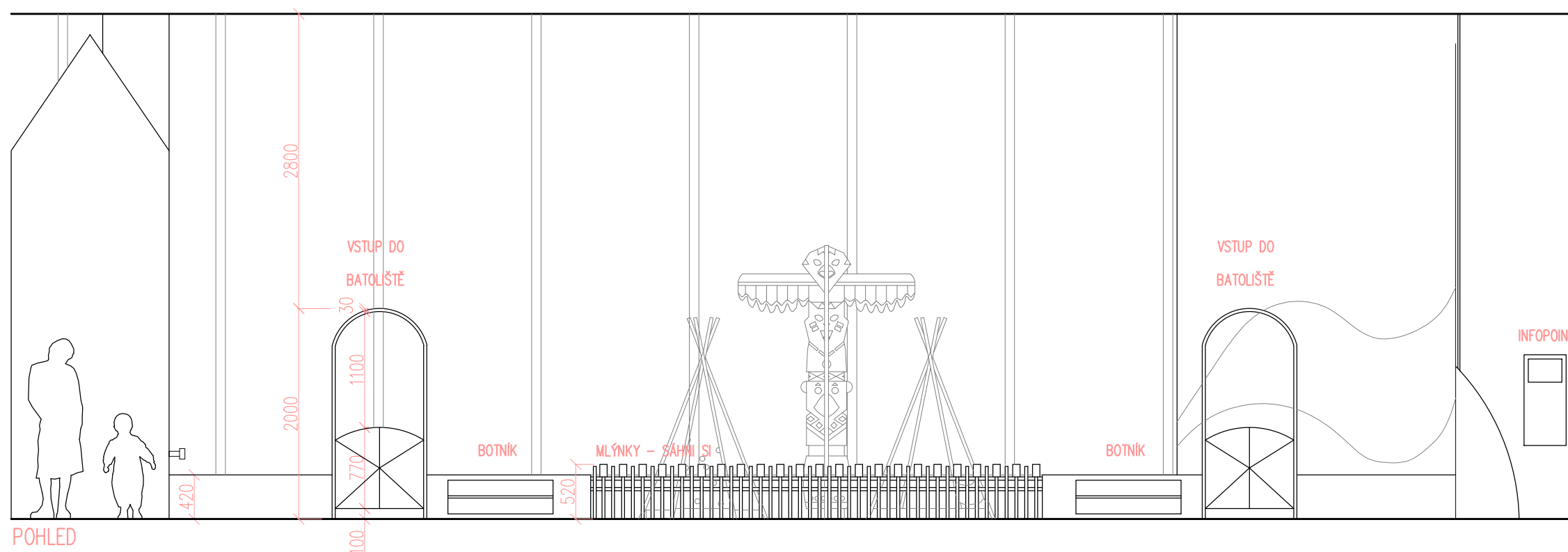
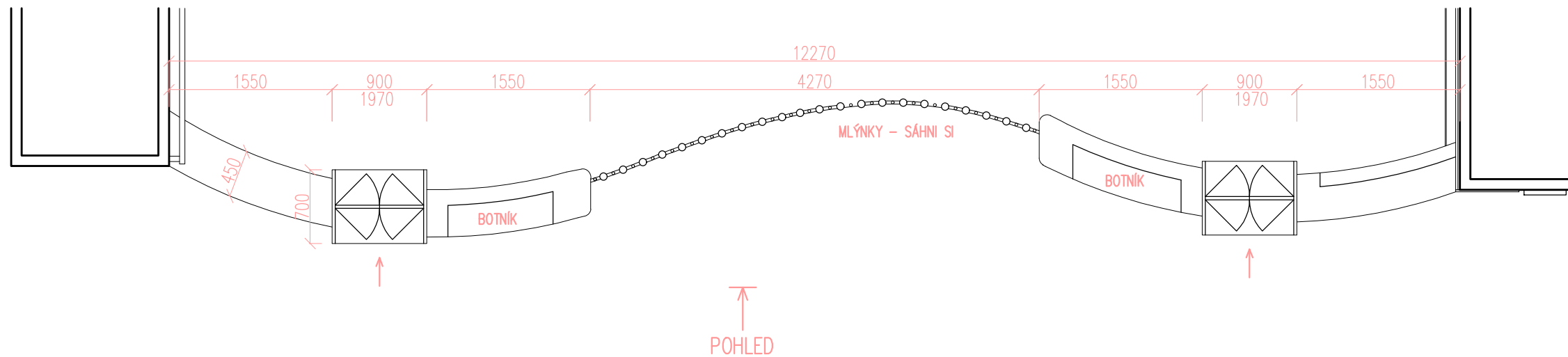
Jako nášlapná vrstva v zóně je navržen omyvatelný koberec, vstup je tedy bez bot, ty je možné odložit do botníků u vstupu.

SÁHNI SI

Exponát tvoří „modlitební mlýnky“, hrníčky, na dřevěném plotě oddělující zónu „Batoliště“ od zbytku DSC. Každý „mlýnek“ má jiný typ povrchu, tím rozvíjí hmatové vnímání dítěte.



BATOLIŠTĚ – VSTUPY, BOTNÍKY, SÁHNI SI



VSTUP DO BATOLIŠTĚ, BOTNÍKY

1:50

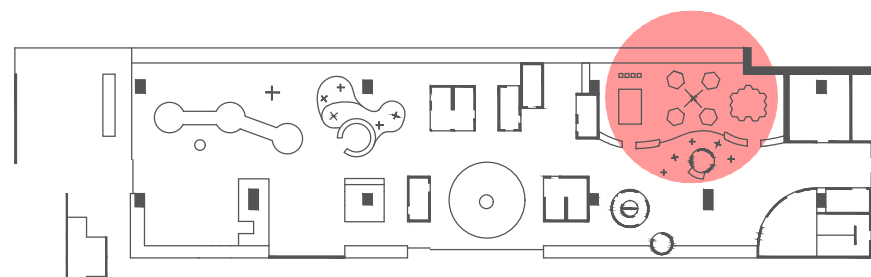
0 0,5 1 1,5 2 2,5

116

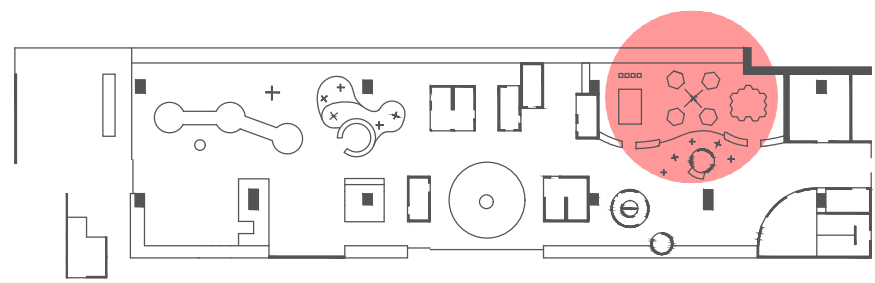
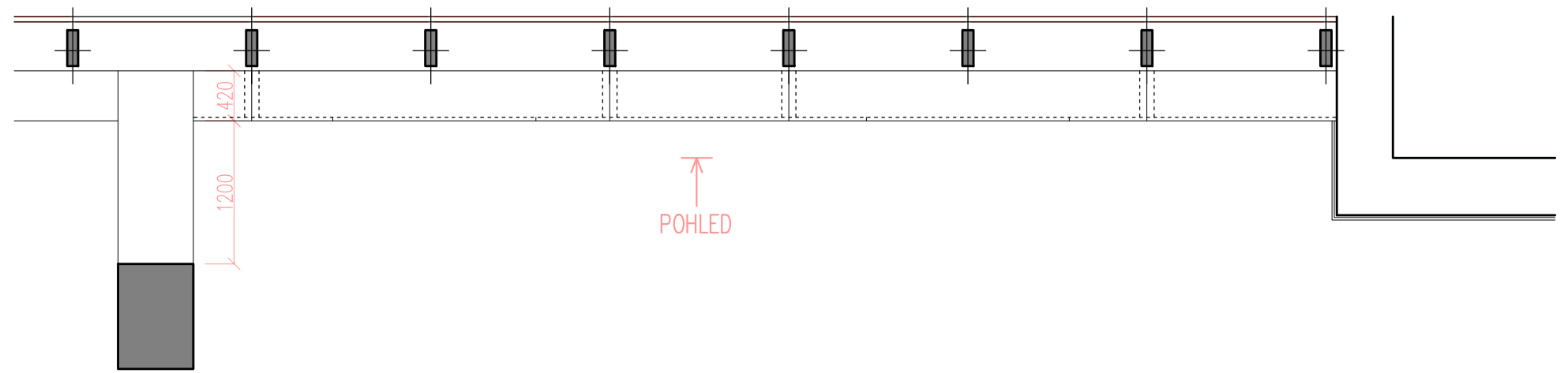
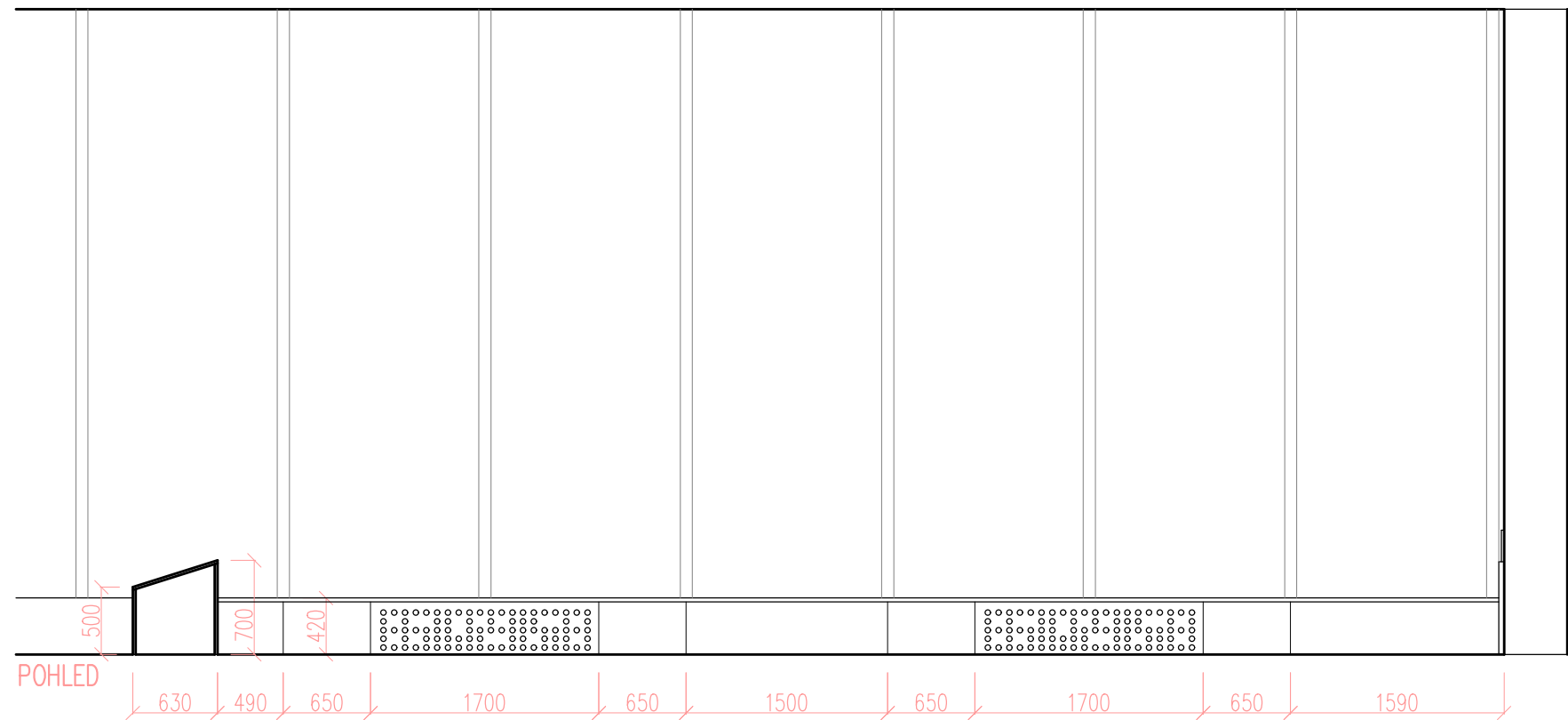


SEZENÍ

Stávající radiátory podél oken jsou v celé délce překryty nově vybudovaným sezením. To je tvořeno nosnými rámy (dřevo/kov), opláštěno ošetřenou překližkou v přírodním provedení. V místech radiátorů jsou vždy desky perforované, z důvodu lepšího proudění vzduchu. Tyto desky jsou vyjímatelné (na magnetech) pro snadný servisní přístup. Zadní strana je po celé délce zcela volná.



RADIÁTOROVÁ STĚNA



RADIÁTOROVÁ STĚNA

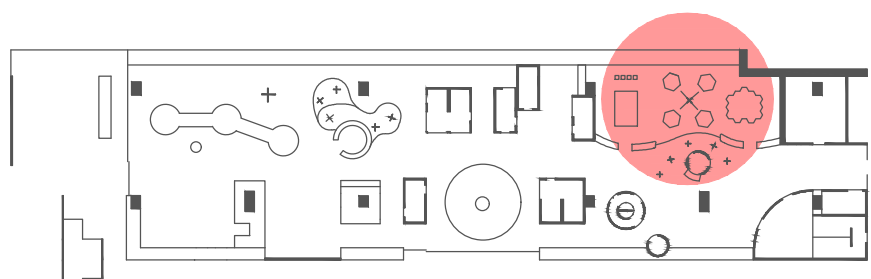
MOTORICKÝ LABYRINT

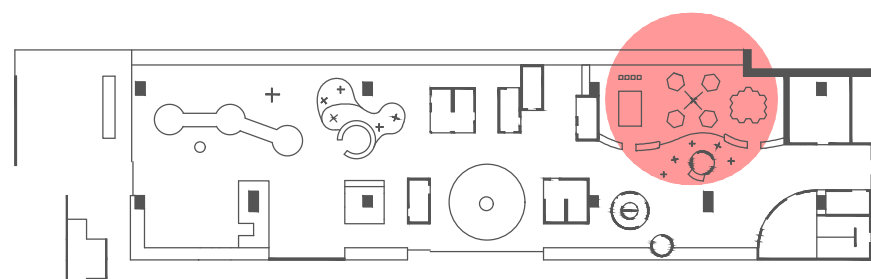
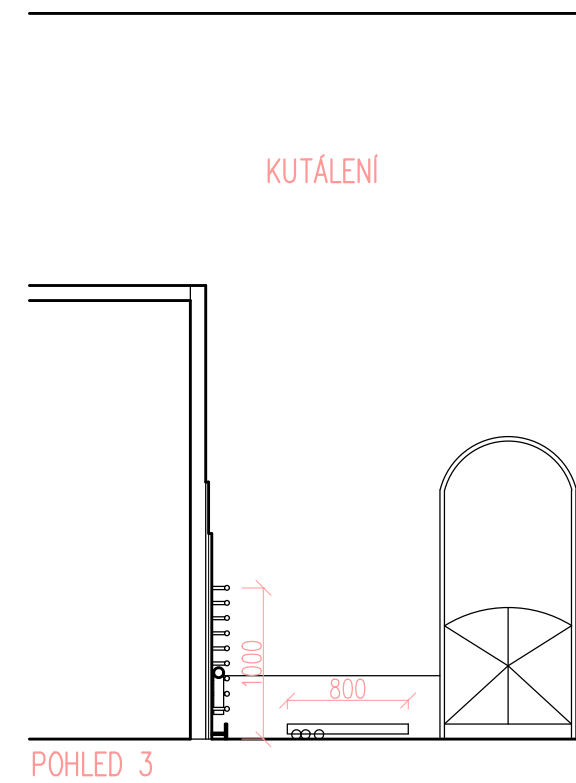
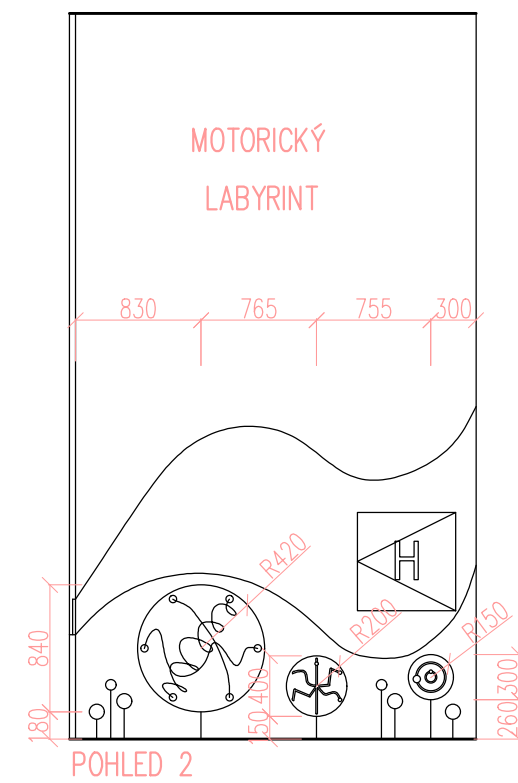
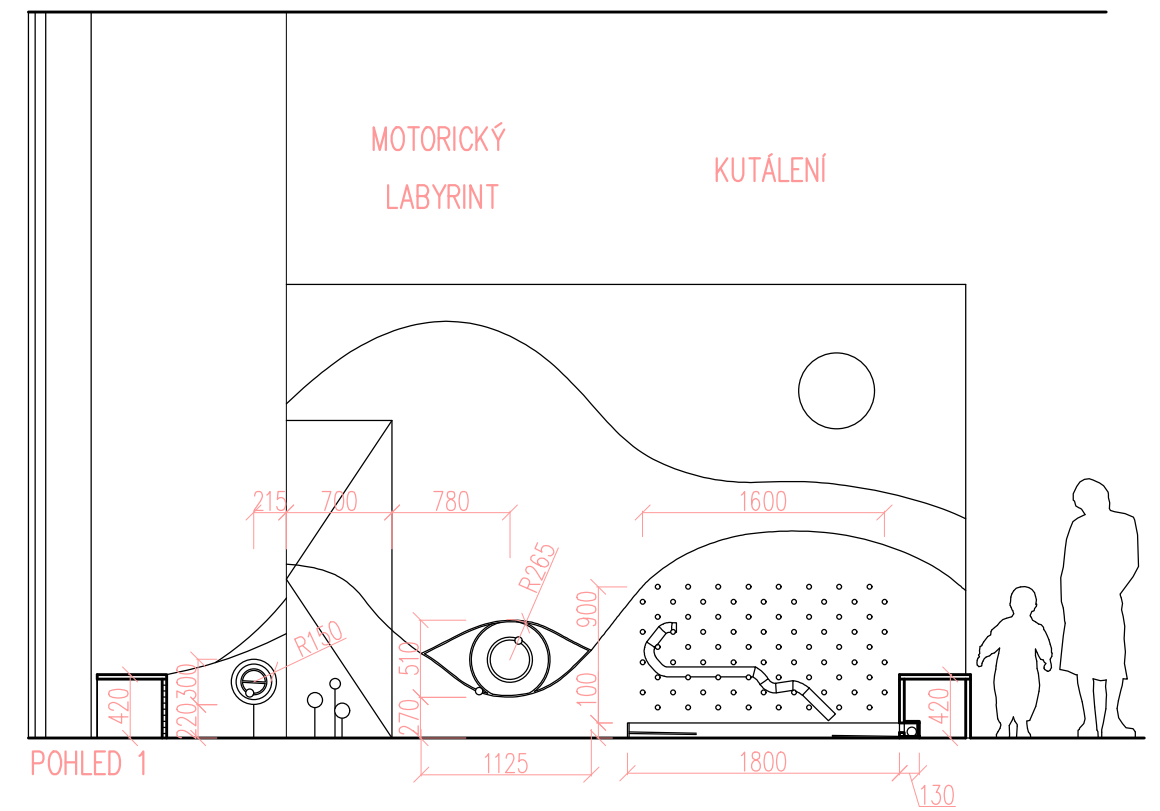
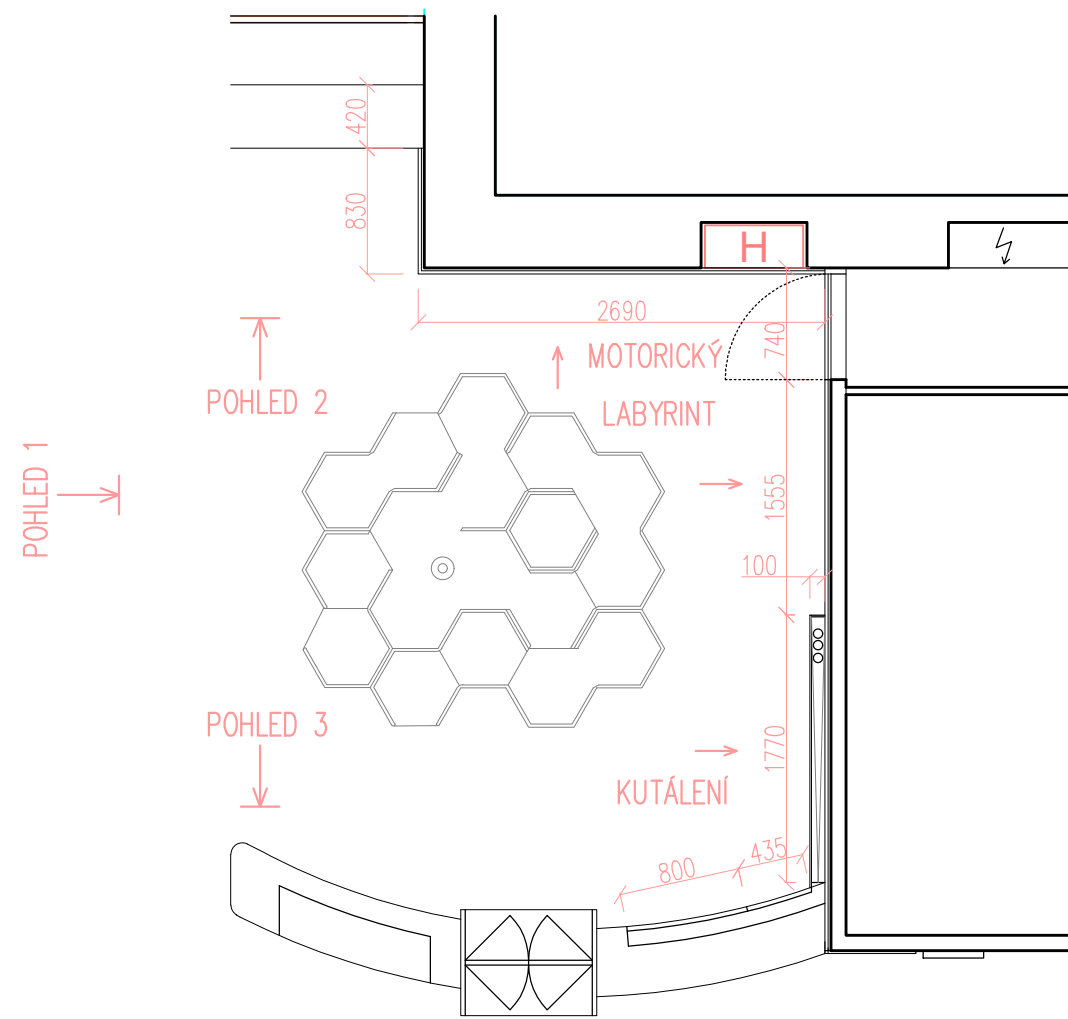
Na stávající obvodové stěně VIDA! a na stěně „Relaxační zóny“ jsou umístěny exponáty motorických labyrintů pro rozvoj jemné motoriky dítěte. Tvoří jej dráhy, v kterých lze pohybovat kuličkou na krátké tyči, a korálky umístěné na dráhách drátových.

Materiálově se jedná o sadu na sobě umístěných překližkových desek, kdy drážky vznikají rozstupem mezi těmito deskami. Jsou v barevném nástřiku. Zbytek tvoří masivní dřevo a kov.

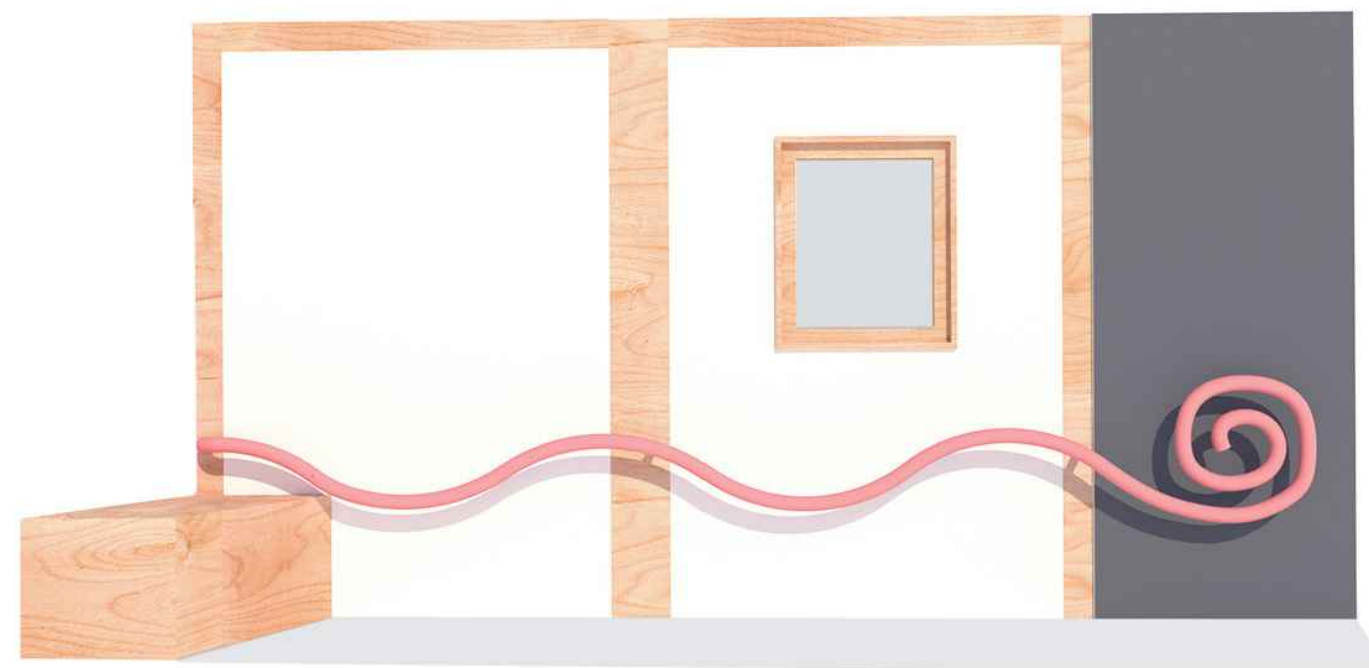
KUTÁLENÍ

Exponát je umístěný na stěně „Relaxační zóny“. Tvoří jej dřevěné kolíky, mezi které je možné libovolně nasunout průhledný ohebný tubus. Dítě do něj vloží míček a sleduje, jak se tubusem kutalí k zemi do připravené ohrádky (sklad míček).



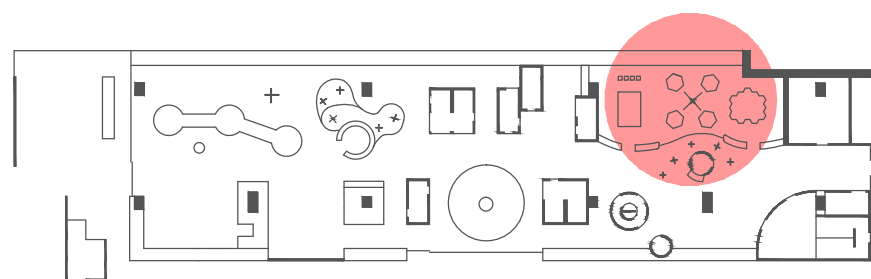


MOTORICKÝ LABYRINT, KUTÁLENÍ

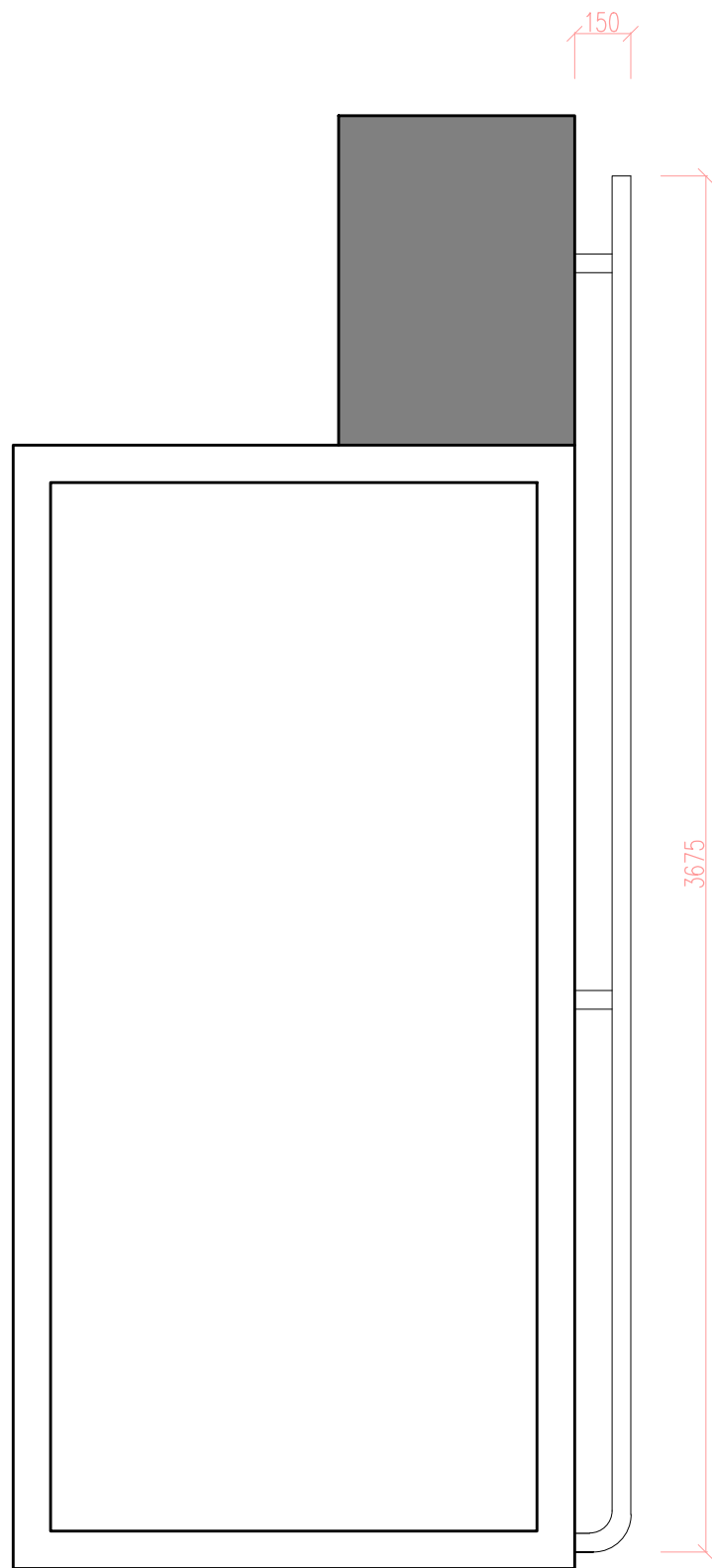


Exponát tvoří tvarované madlo přichycené na zadní stěně domečku záchranáře, které slouží pro kojence pro podporu stoje a chůze.

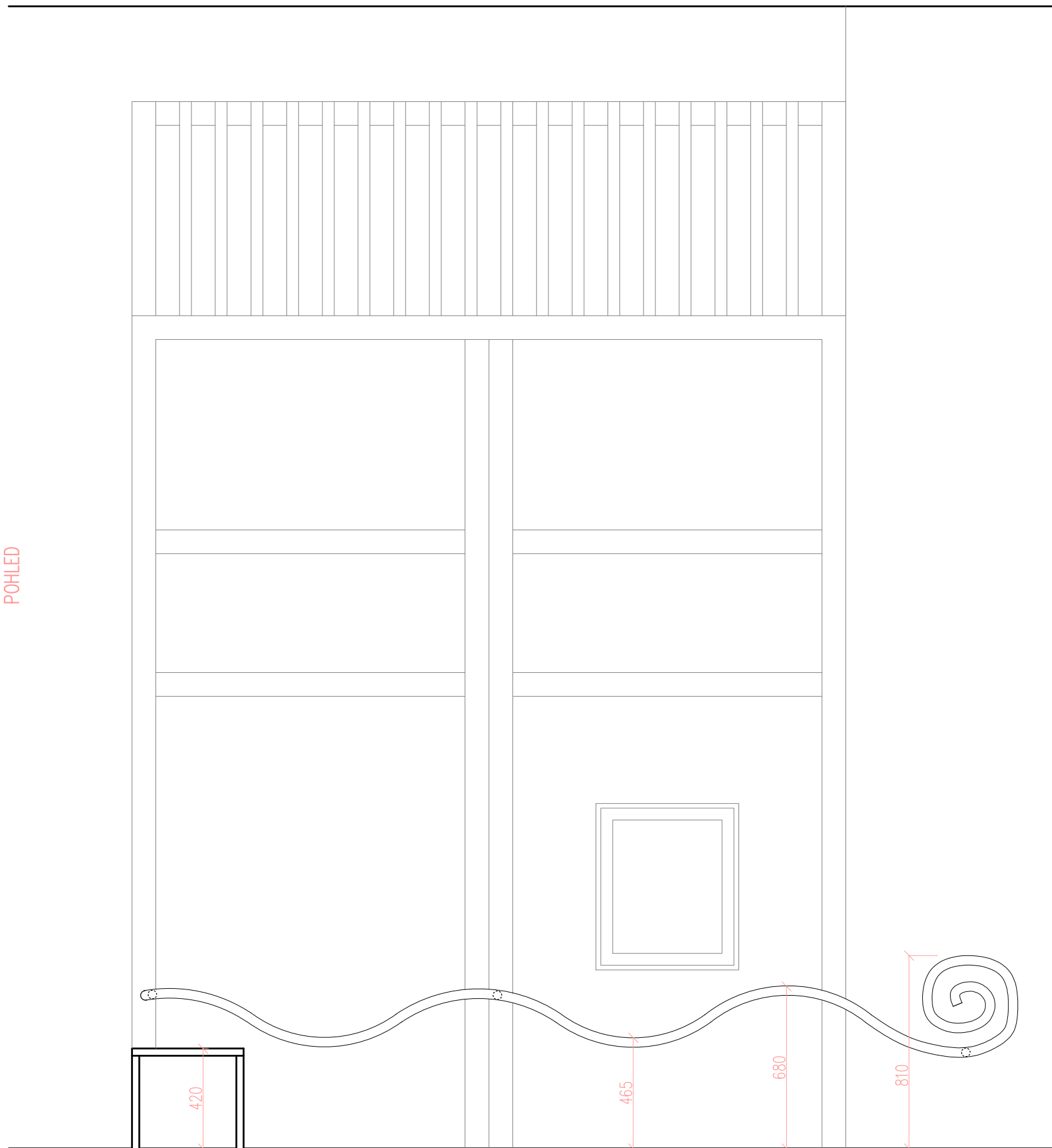
Materiálově se jedná o ohýbanou dřevěnou kulatinu s barevným nástřikem na kovových trnech.



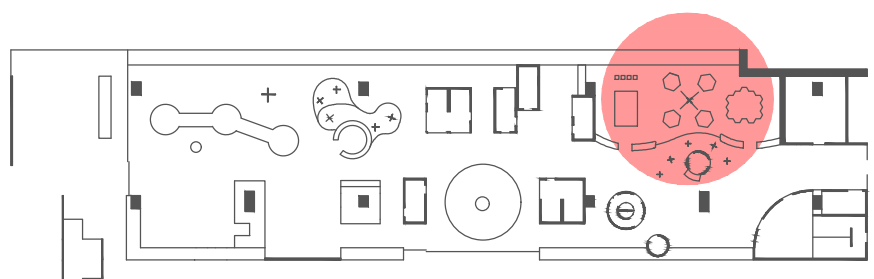
MADLO



POHLED



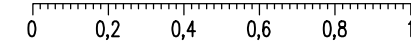
POHLED



MADLO

1:20

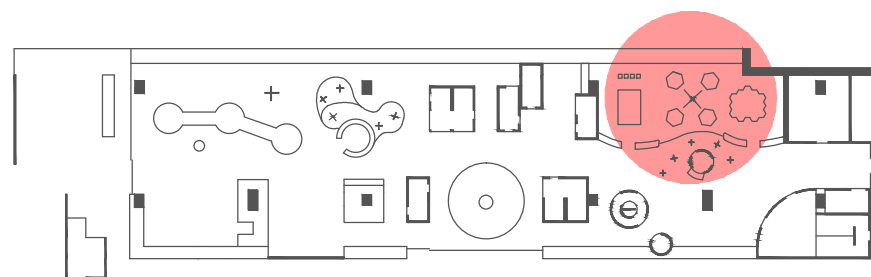
122



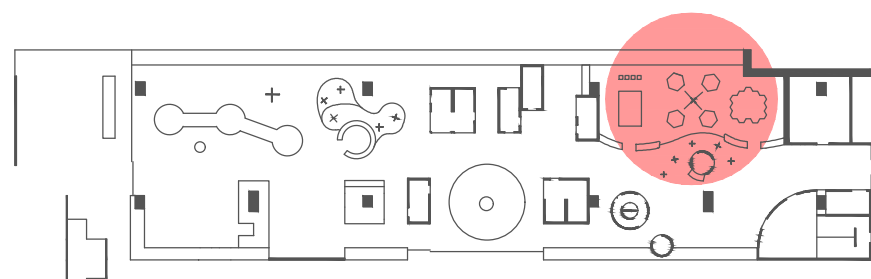
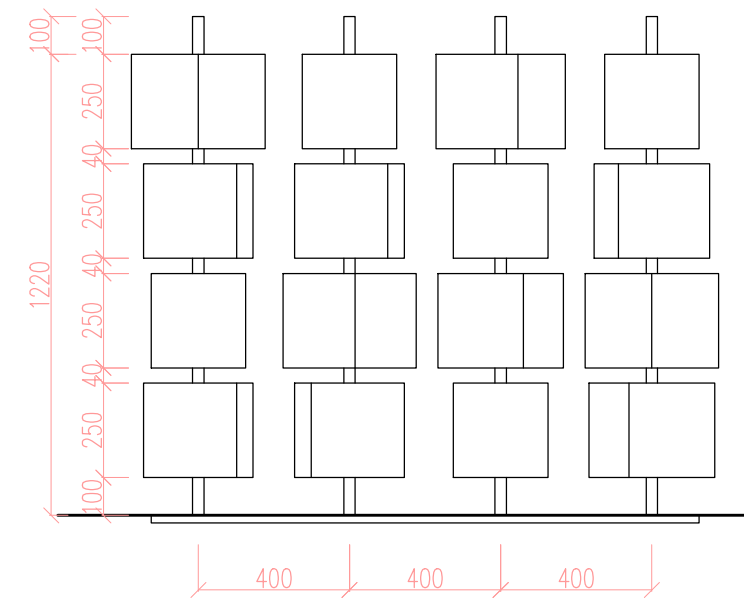
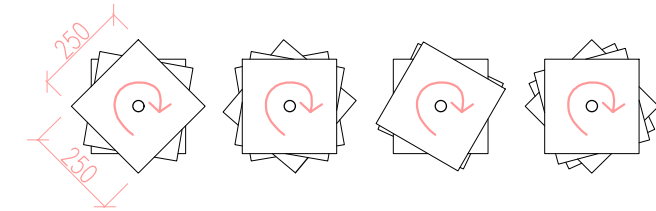


Exponát tvoří 16 obrázků, které jsou vždy rozdělené na 4 části. Vždy 4 obrázky jsou pak na jedné kovové tyči ukotvené do podlahy. Každá jejich část je na jedné straně krychle, které jsou nasunuty na tyči a lze jimi otáčet po vlastní ose.

Kostky jsou dřevěné s barevným nástřikem a gravírováním.



POSKLÁDEJ OBRÁZEK



POSKLÁDEJ OBRÁZEK

1:20

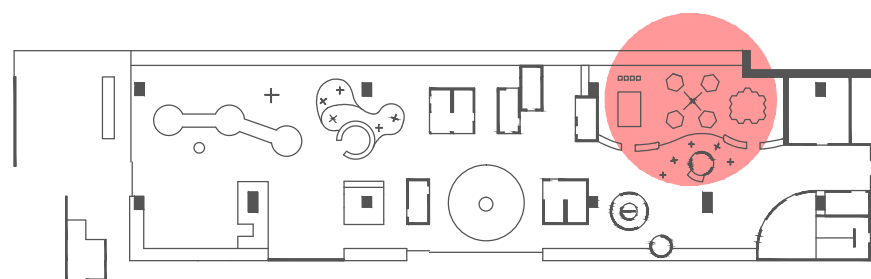
124



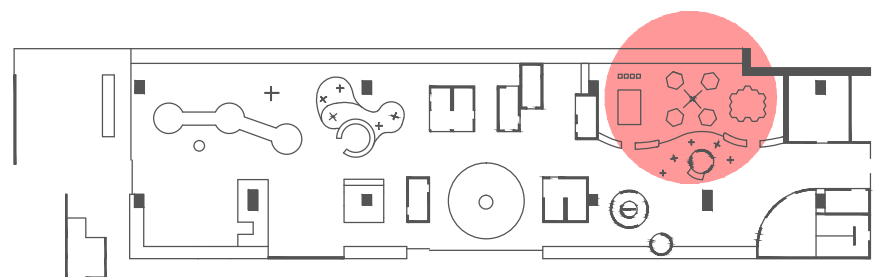
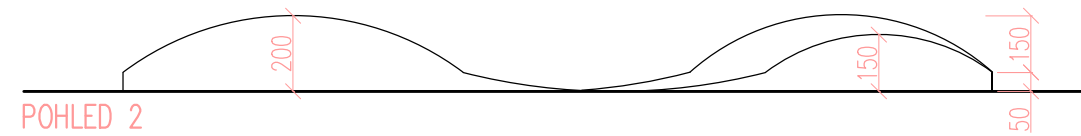
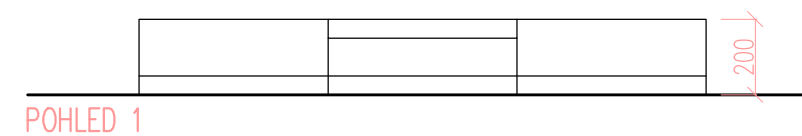
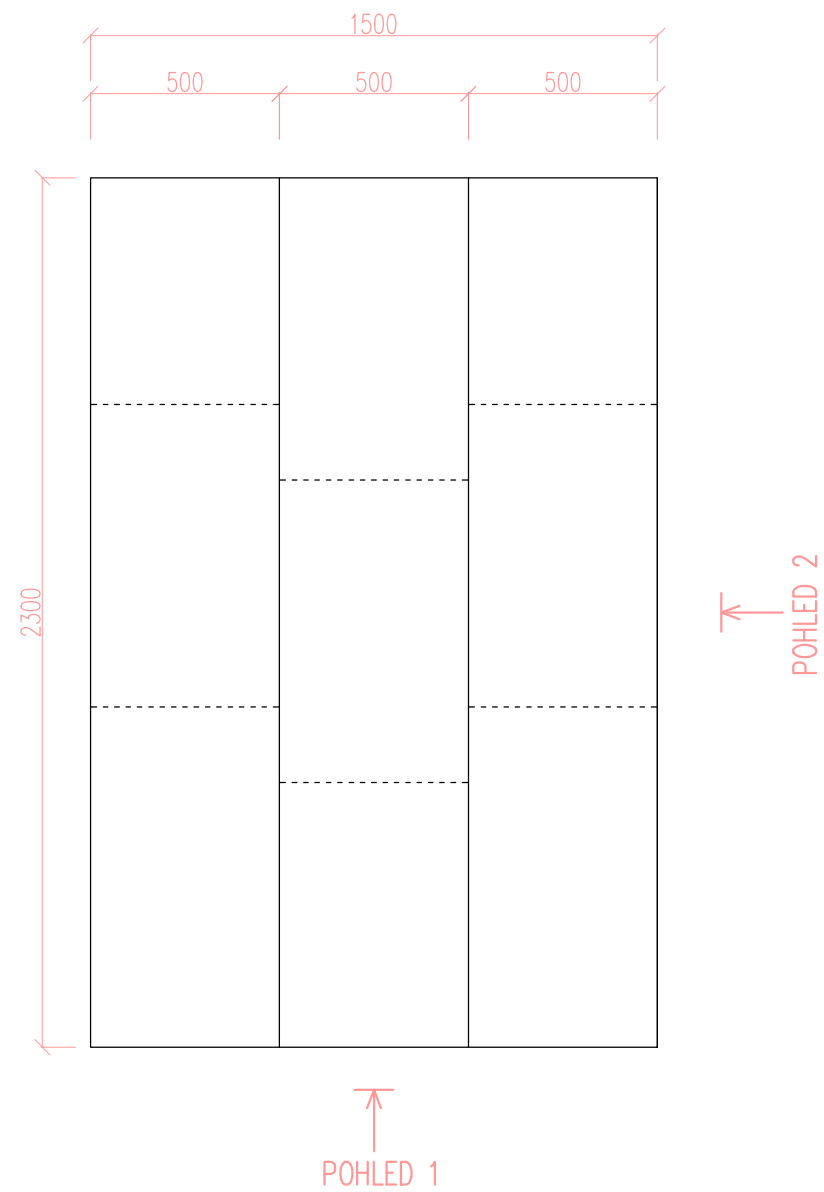


Jednou z použitých her pro motorickou koordinaci je balanční dráha, kterou tvoří jednotlivé díly, které jsou připevněny k podlaze.

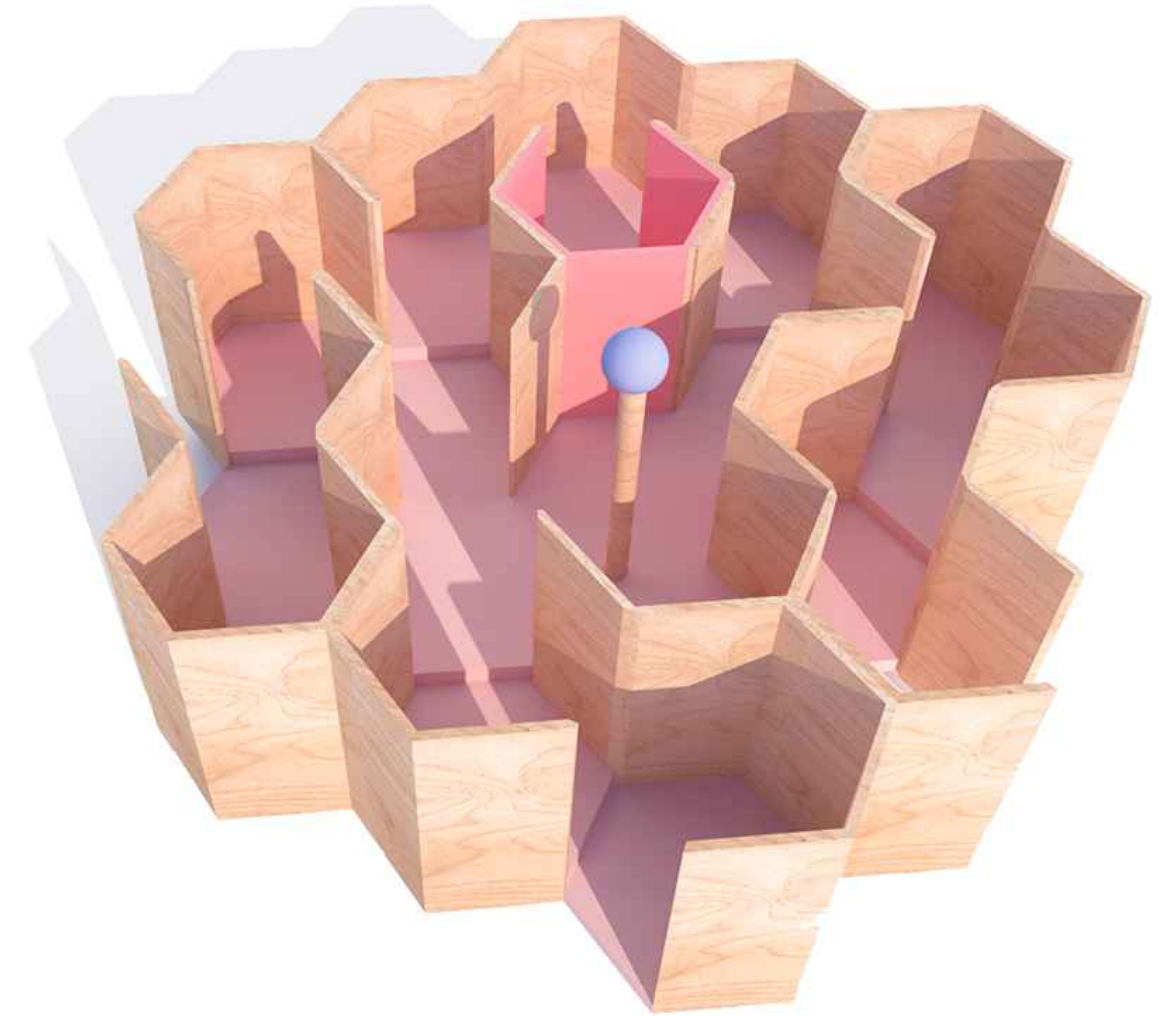
Díly jsou dřevěné v barevném nástřiku.



BALANČNÍ PLOCHY 1 – VLNY

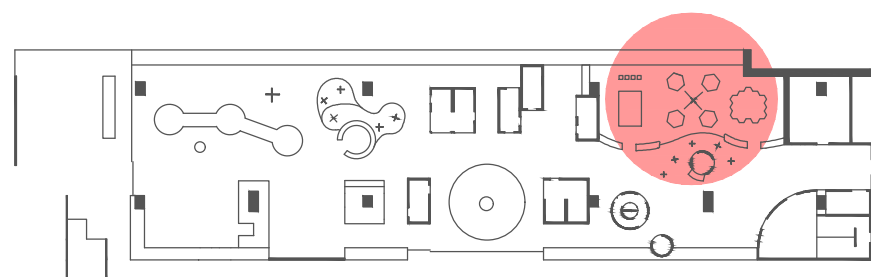


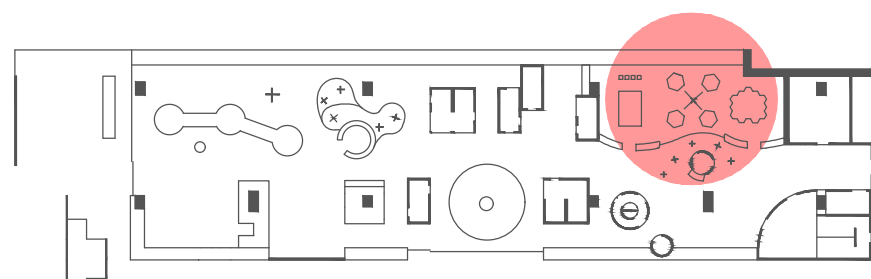
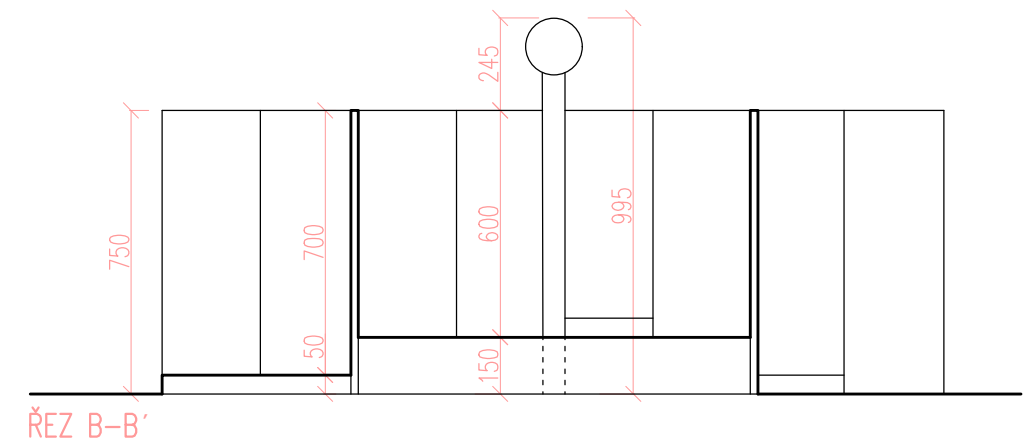
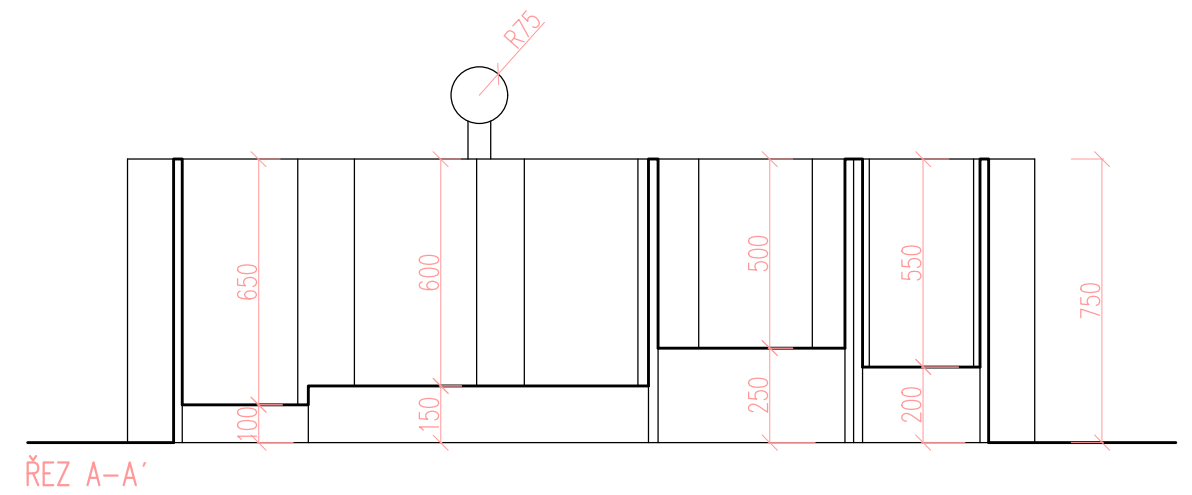
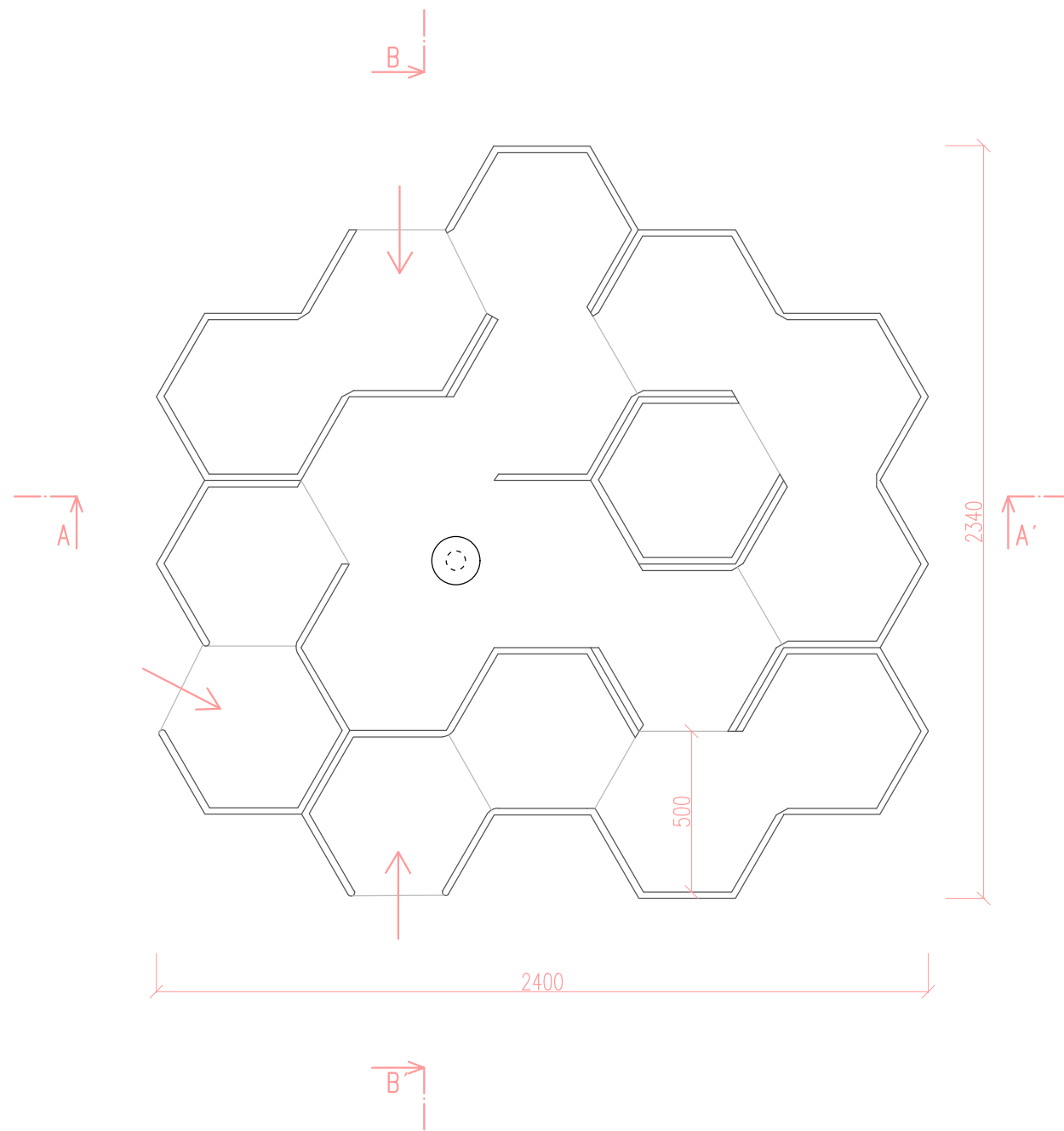
BALANČNÍ PLOCHY 1 – VLNY



Jednou z použitých her pro motorickou koordinaci je balanční labyrint. Vytváří jej svislé stěny, které vytváří včelí plástve, podlážky se směrem ke středu schodovitě zvedají, střed značí tyč s barevnou koulí. Stěny slouží pro kojence pro podporu stoje a chůze.

Stěny tvoří ošetřená překližka v přírodním provedení. Schody pak středně tvrdé matrace, středová tyč je z masivního dřeva.





BALANČNÍ PLOCHY 2 – LABYRINT

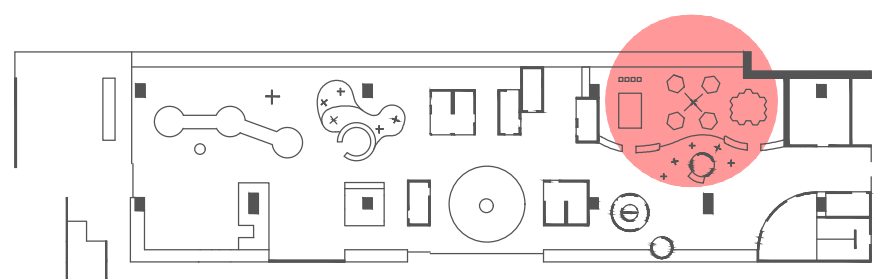
1:20

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

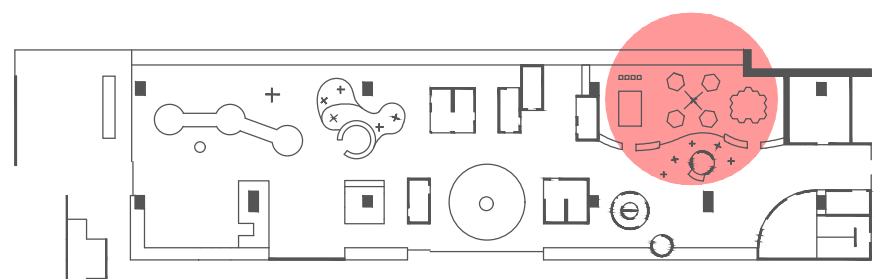
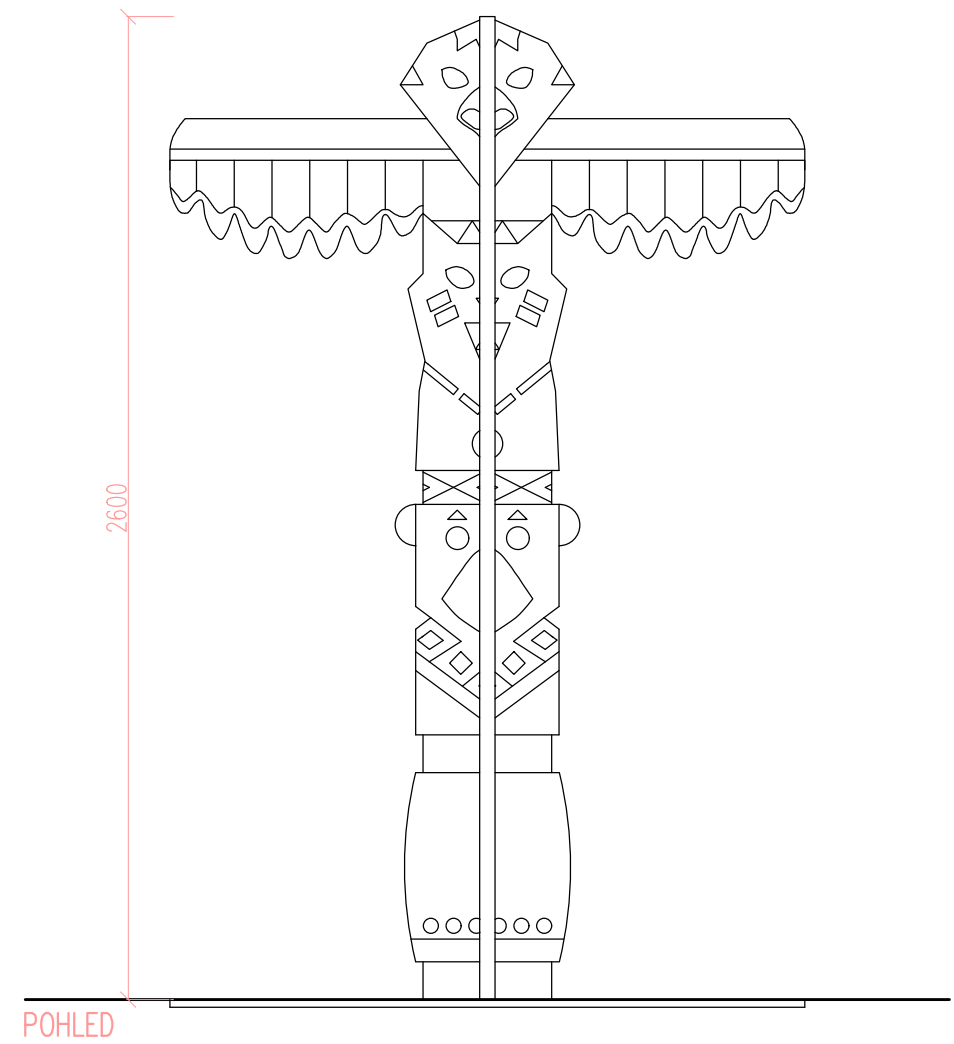
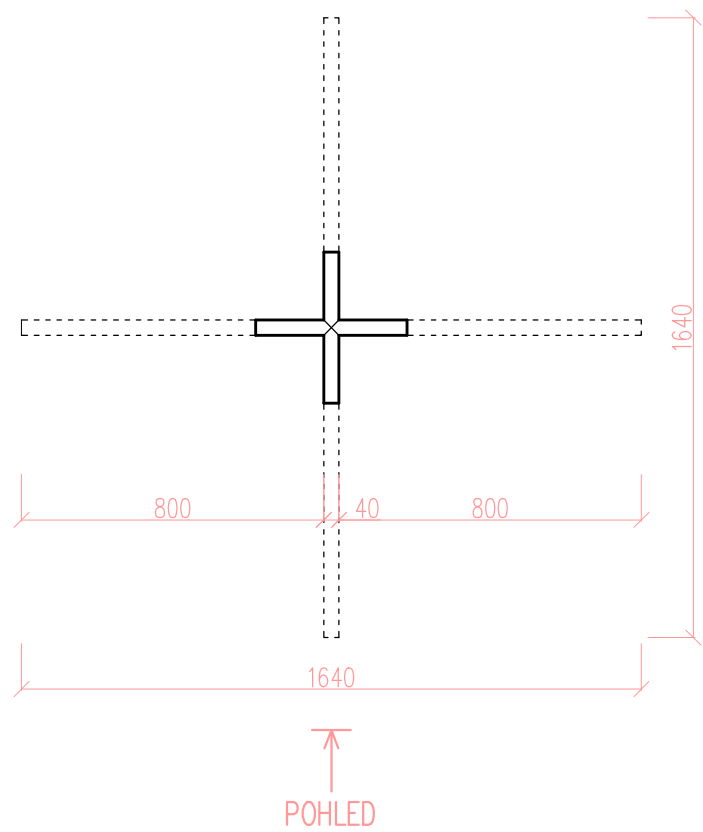
128



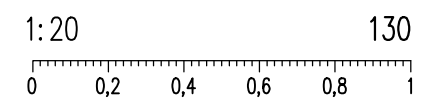
Totem tvoří kovová konstrukce přikotvená k podlaze, ta je opláštěná překližkou v přírodním provedení.

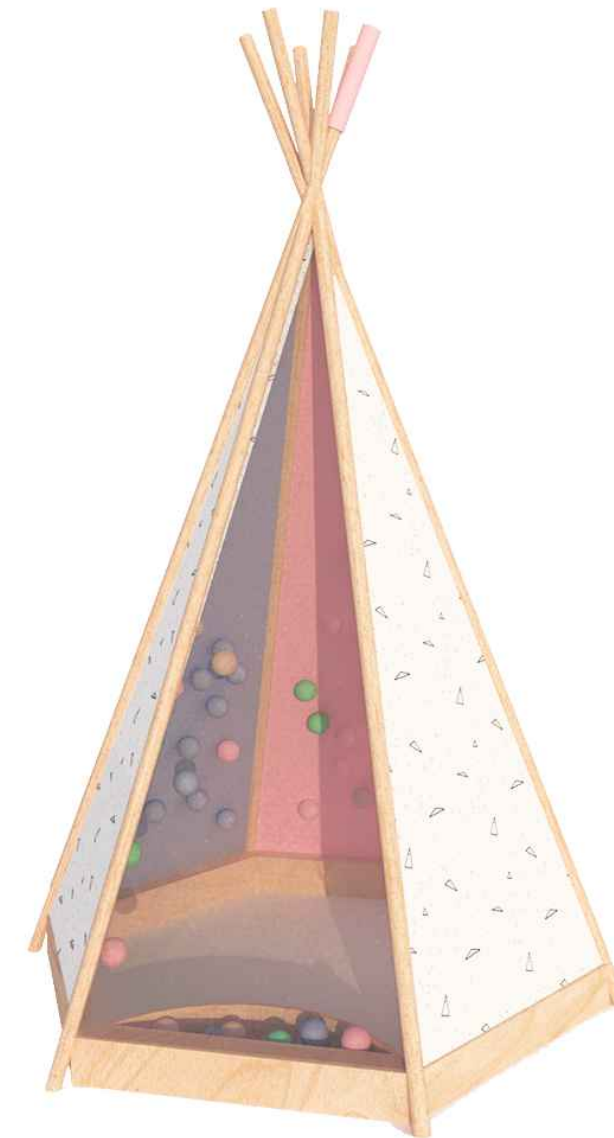


TOTEM



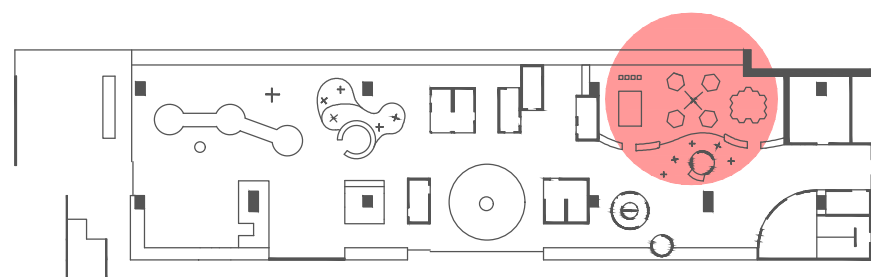
TOTEM



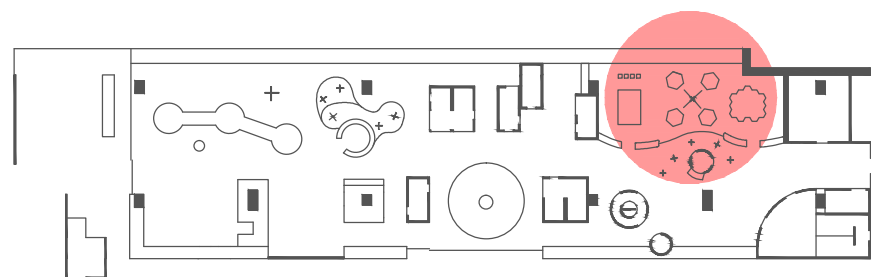
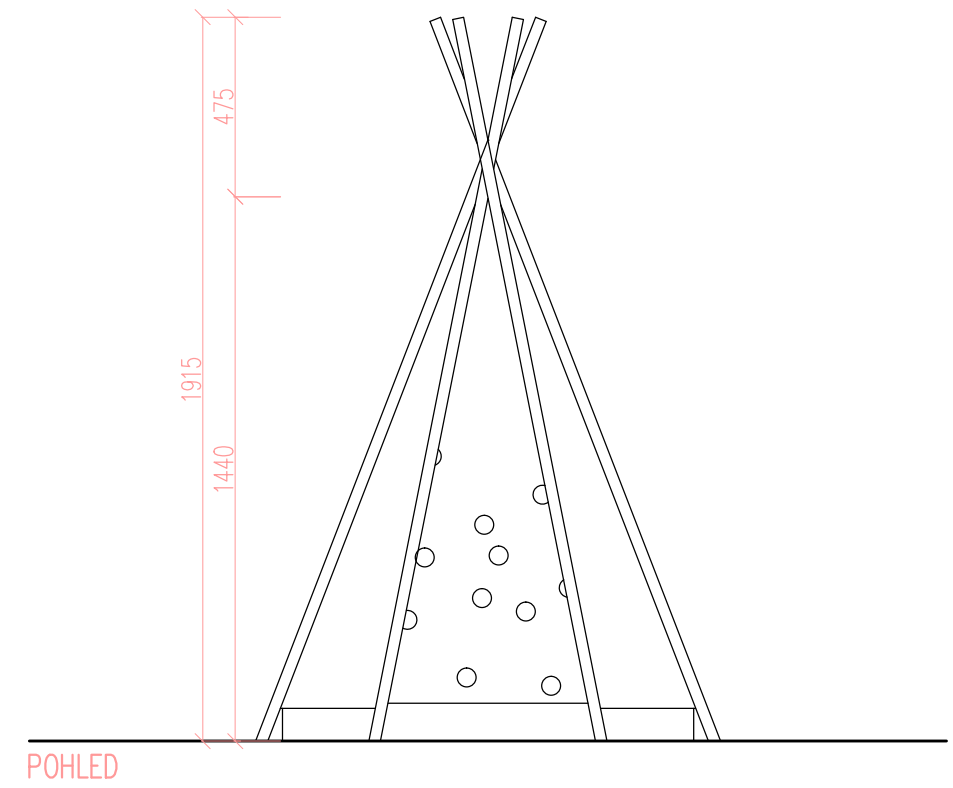
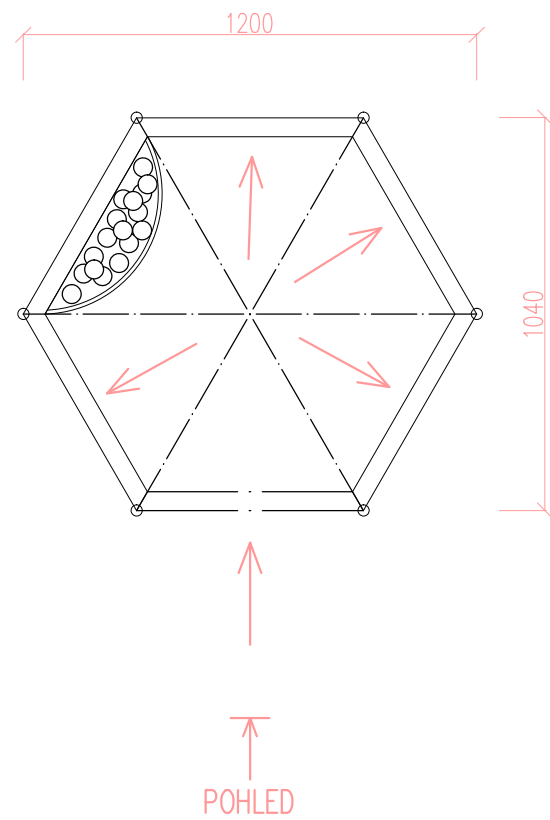


Exponát je umístěn v tee-pee, které obsahuje zásobník barevných míčků. Stěny tee-pee jsou tvořeny tkaninou, z vnitřní strany odpovídají barevně míčkům. Míčky s výplní fungují jako suchý zip. Dítě třídí míčky dle barev tím, že je přichycuje na jím odpovídající barevnou plochu stěny.

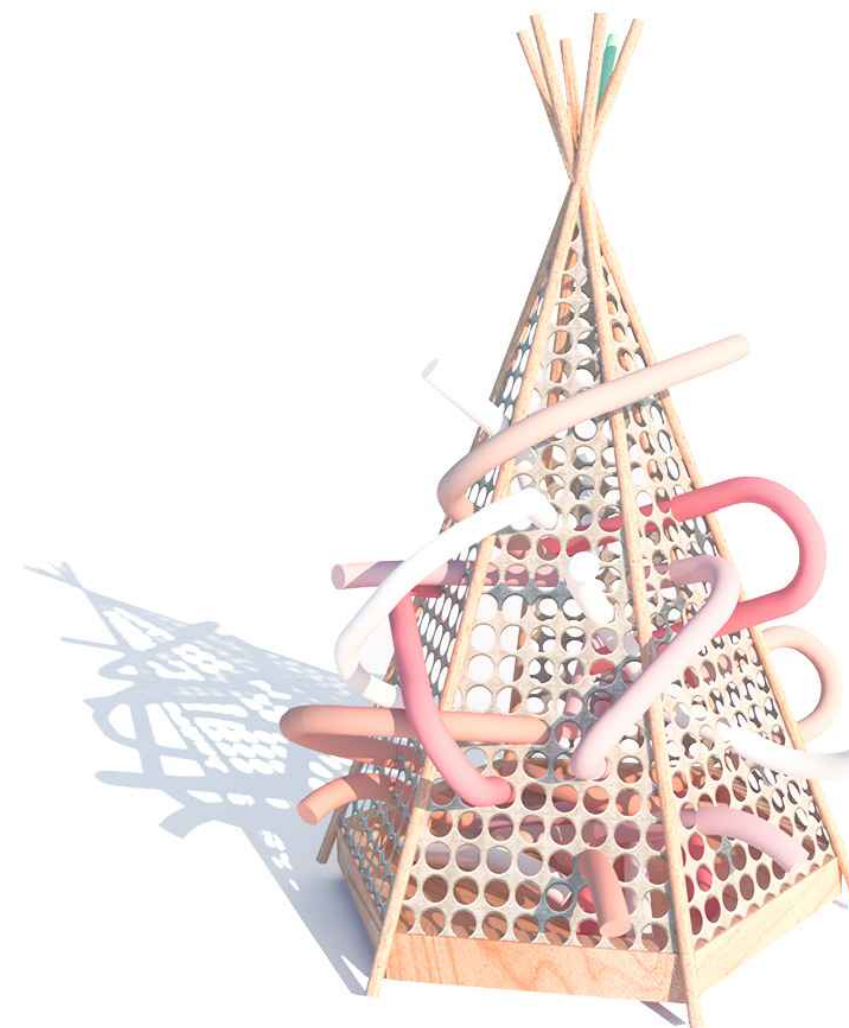
Materiálově se jedná o kombinaci masivního dřeva (tyče), překližky v přírodním provedení (podlážka) a zásobník na kuličky.



TEE-PEE TŘÍDENÍ BAREV

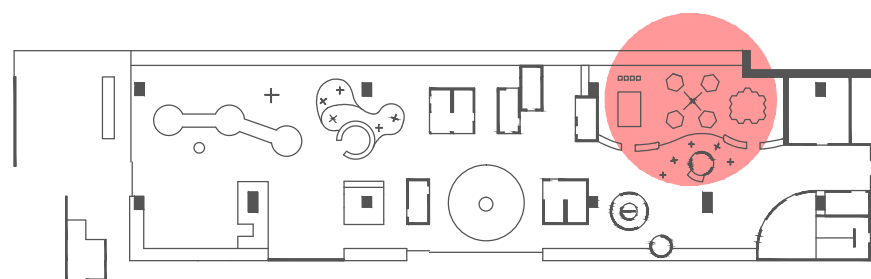


TEE-PEE TŘÍDENÍ BAREV

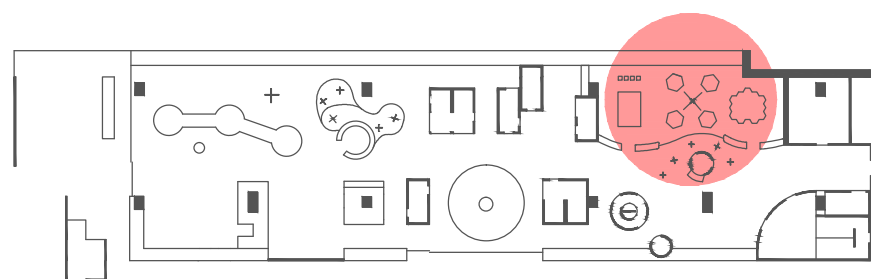
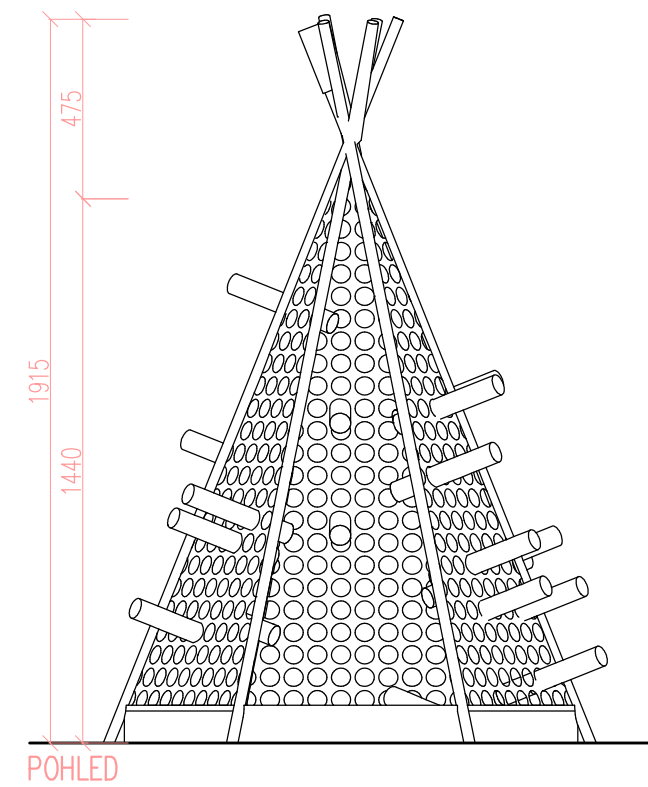
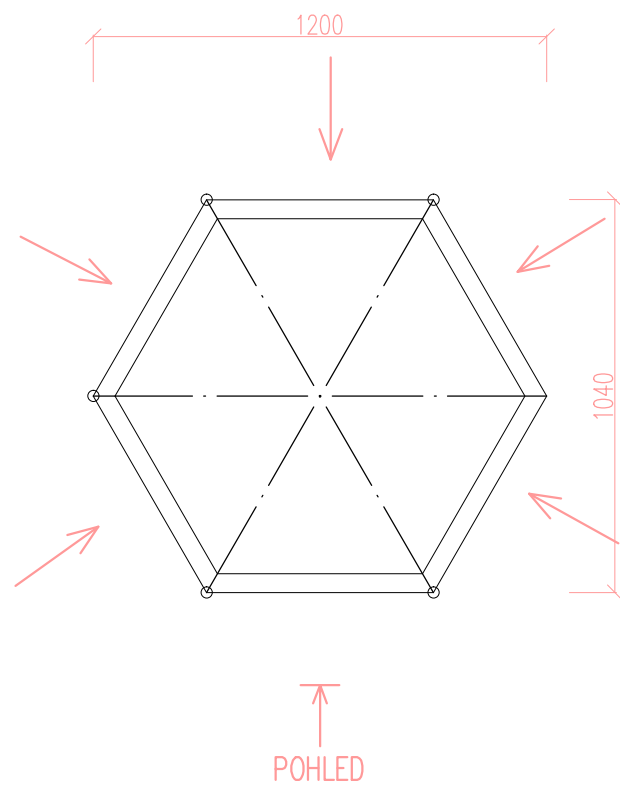


Exponát je řešen jako zjednodušené indiánské tee-pee, kdy jeho stěny tvoří perforovaný plech, do otvorů je možné proplétat hady z pěnového ohebného, pružného a lehkého materiálu (ethylen vinyl acetát).

Materiálově se jedná o kombinaci masivního dřeva (tyče), překližky v přírodním provedení (podlážka) a kovových perforovaných plátů.



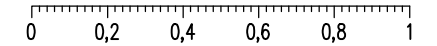
TEE-PEE PROPLÉTÁNÍ



TEE-PEE PROPLÉTÁNÍ

1:20

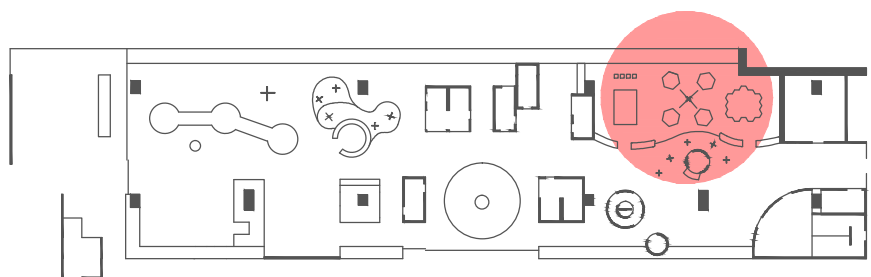
134



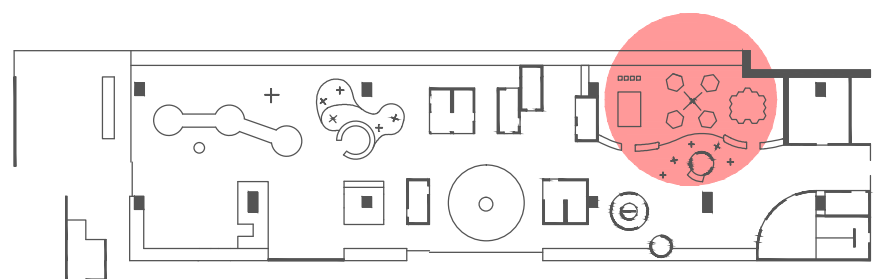
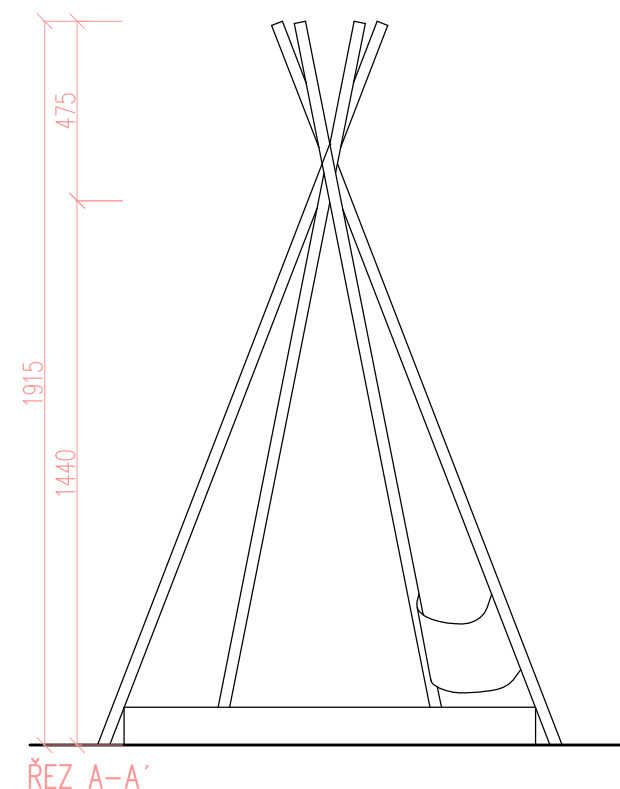
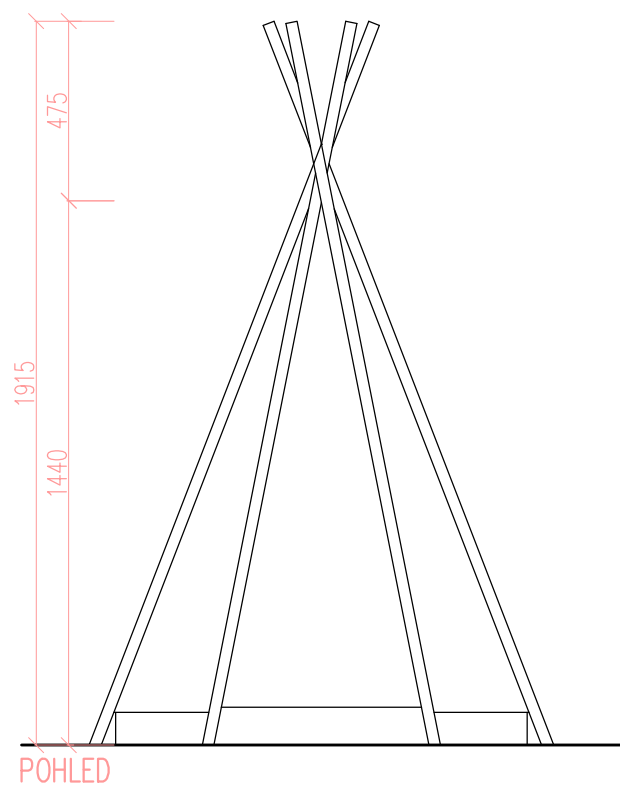
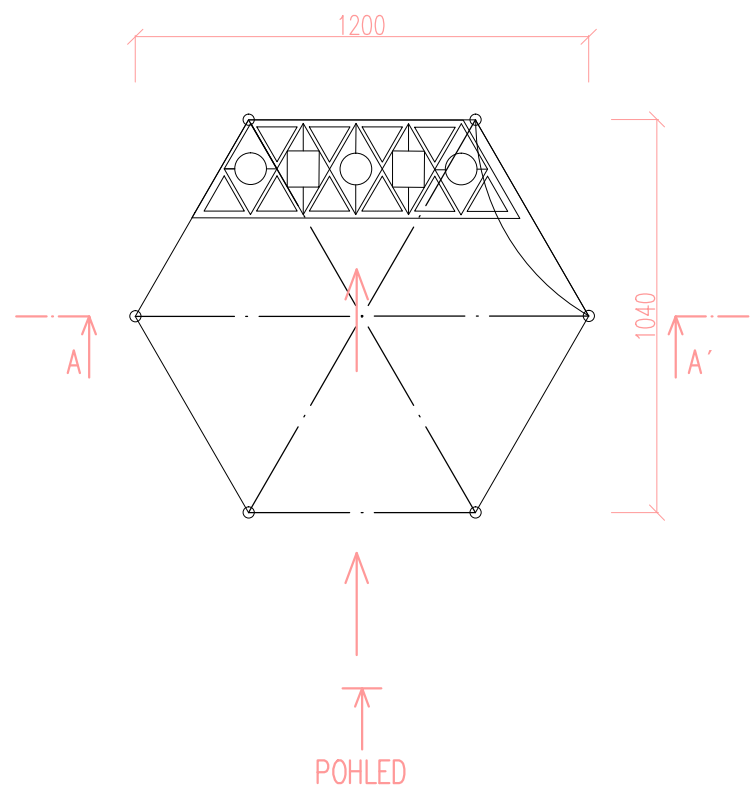


Exponát je umístěn ve dvou tee-pee, kdy jsou jeho stěny částečně z plné textilie, částečně vyplněné jemnou síťovinou. Podlážka je doplněna o šablonu, do které děti vkládají objekty jednoduchých tvarů odpovídajících tvarově totožných základů.

Materiálově se jedná o kombinaci masivního dřeva (tyče), překližky v přírodním provedení (podlážka) a „vkládačka“ a jednoduchých tvarů (kostek) z z pěnového ohebného, pružného a lehkého materiálu (ethylen vinyl acetát).



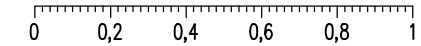
TEE-PEE VKLÁDAČKA



TEE-PEE VKLÁDAČKA

1:20

136



KLIDOVÁ ZÓNA

Relaxační klidová zóna míří na podporu aktivního vnímání cílové skupiny (mladších dětí), které mají potřebu většího odpočinku. Cílem zóny je také zkvalitnit návštěvnický komfort DSC, z toho vychází i její umístění hned u „Batoliště“, „Parkoviště pro kočárky“ a „Kojícího koutku“.

Prostor je pojmut jako uzavřená samostatná odhlučněná jednotka, která se vrací zpět na začátek vstupu do DSC, tedy k Raketě, která zve malé návštěvníky na výlety do neznáma a za poznáním. Nyní jsou již v nekonečném vesmíru jako doma a mohou si v něm užívat a relaxovat.

Vstup dělí těžký závěs, interiér je celý laděn do temné vesmírné modři, nálada je tlumená, intimní, nebe tvoří hvězdné nebe s galaxiemi (optická vlákna), organickou podlahu a stěny viskoelastická (paměťová) tužší pěna. Prostor nabízí dvě výškové úrovně - vyšší jen umístěna nad parkovištěm pro kočárky, přístup je organickým tunelem, oddělena od hlavní (spodní) části je formou bílých dřevěných tyčí (lokálně je možné je z důvodu servisu otevřít). Ve stěně je i samostatná relaxační kapsa. V místnosti jsou rozmístěné polštáře. Povrchy jsou omyvatelné, potahy jsou pratelné.

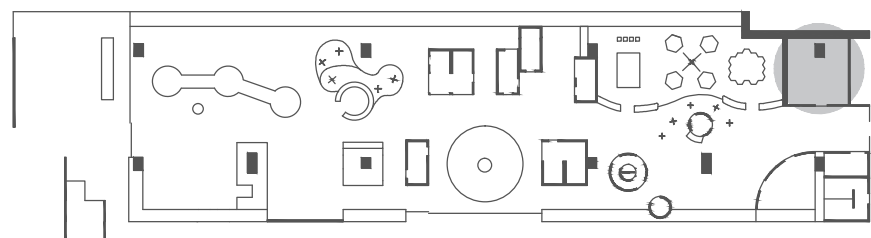
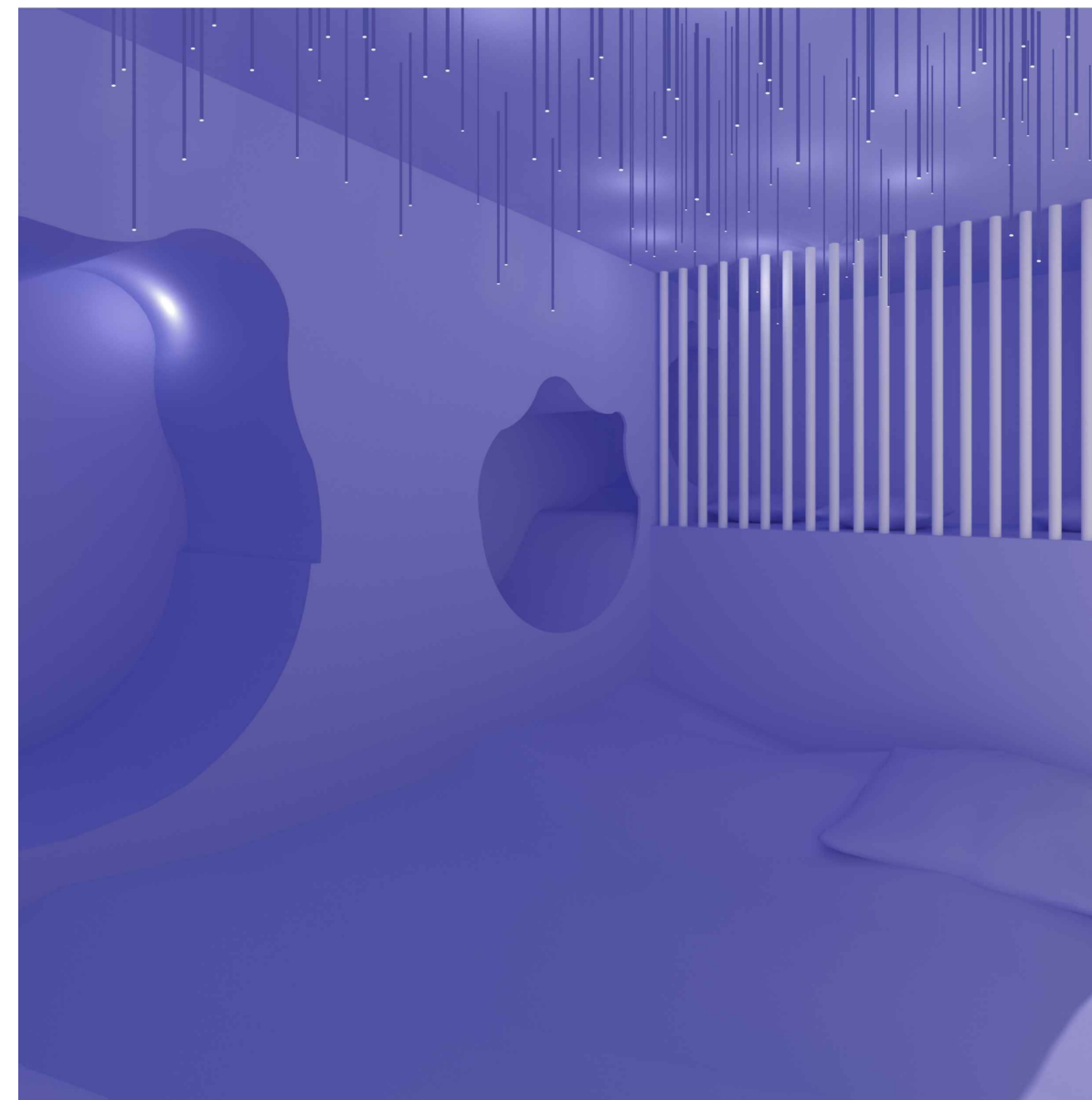
Zóna je bez dalších přídatných exponátů.

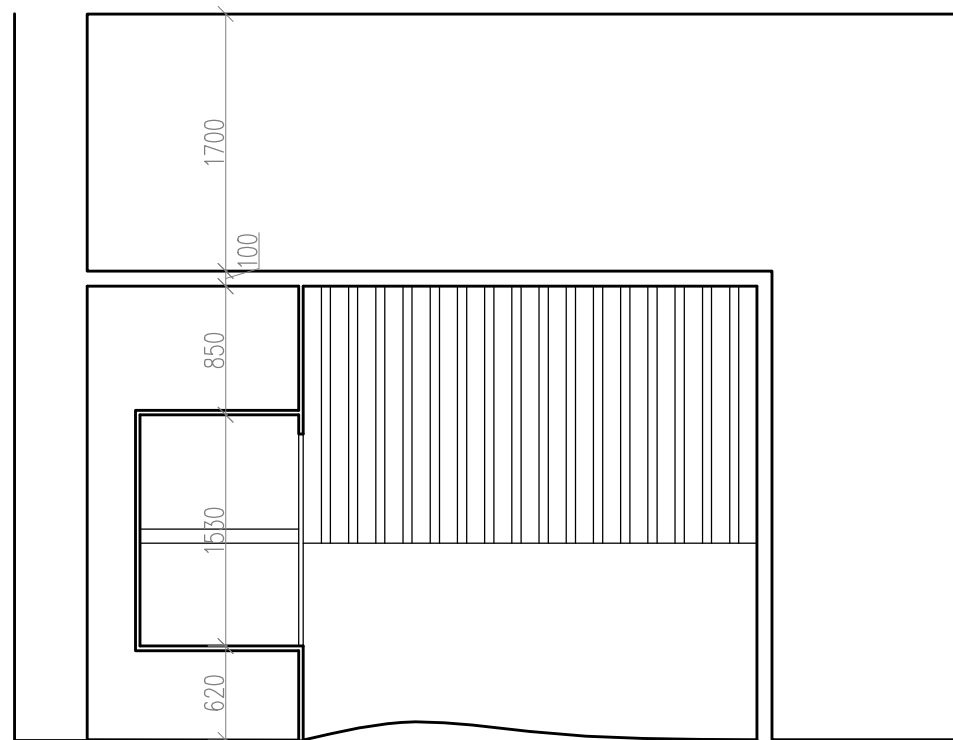
KOJÍCÍ KOUTEK

Kojící koutek se nachází na pomyslné hranici DSC a hlavní expozice, přístupný je z veřejného prostoru. Má jeden vstup, uvnitř je však možné jej rozdělit na koutky dva. Součástí je přebalovací pult, polička k odložení věcí, odpadkový koš, křesílko k sezení a elektrická zásuvka.

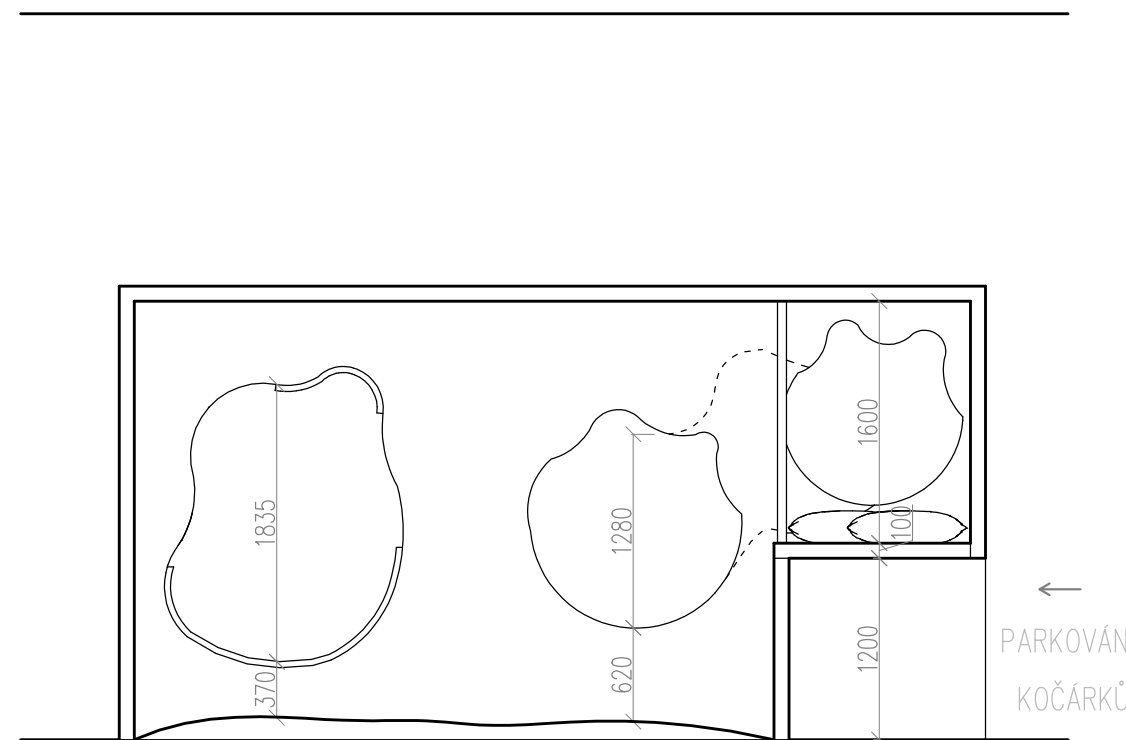
PARKOVIŠTĚ PRO KOČÁRKY

Parkoviště pro kočárky se nachází na pomezí DSC a hlavní expozice, přístupný je z veřejného prostoru. Vymezený prostor je zasunutý pod vyvýšenou část „Relaxační zóny“.

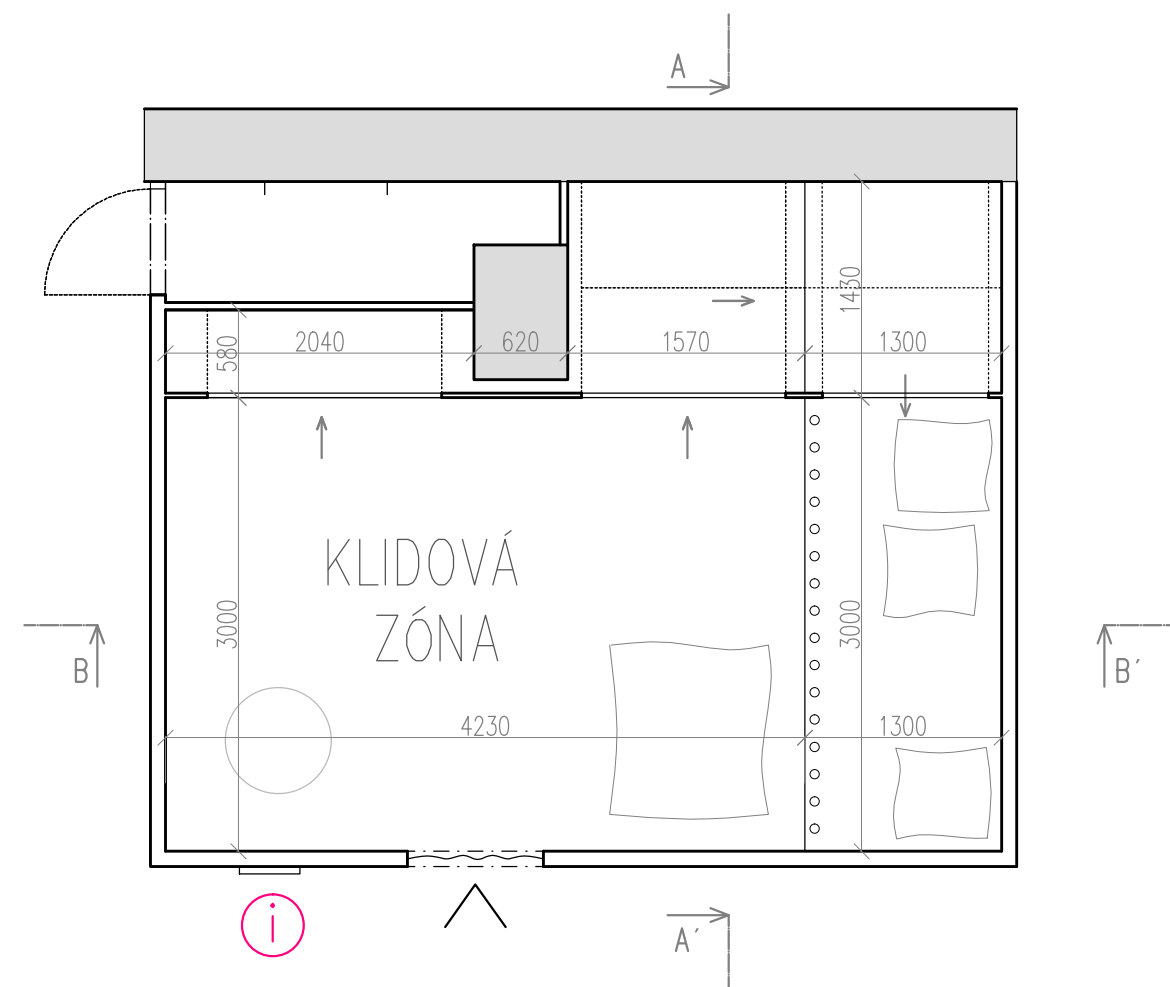




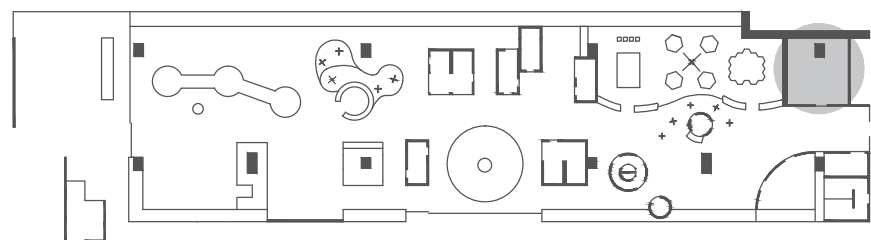
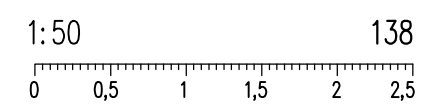
ŘEZ A-A'



ŘEZ B-B'



KLIDOVÁ ZÓNA

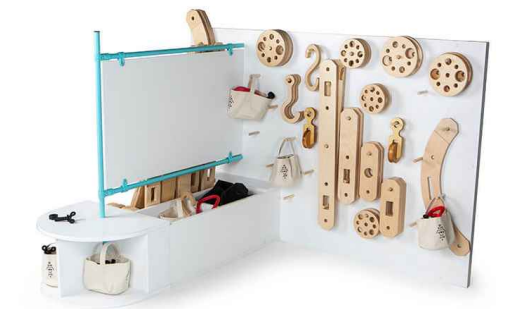




AUTÍČKA



PRSTOHRÁTKY



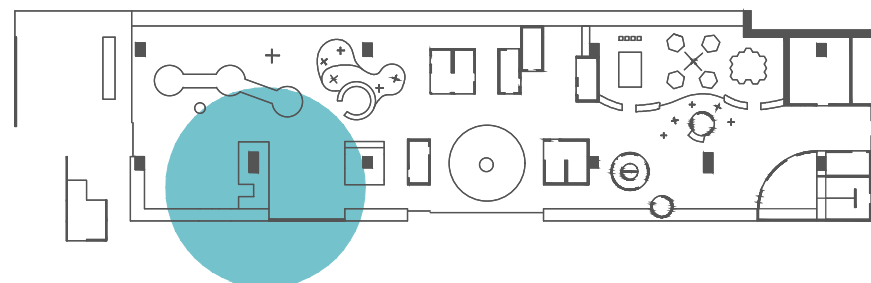
MINISTAVENIŠŤE



OROMOTORIKA



MOTORICKÉ HLAVOLAMY



REFERENČNÍ UKÁZKY – MOTORIKA



VYSTŘEL MÍČ – ZÁSOBNÍK



MLÝNKY



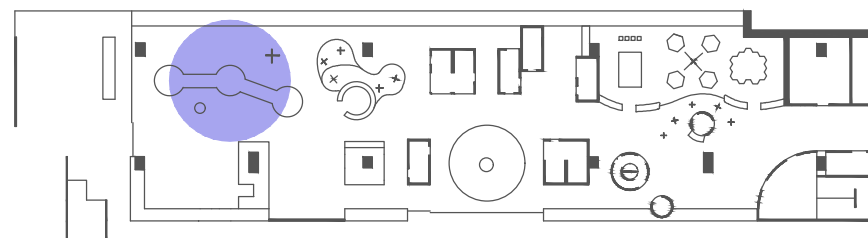
FONTÁNKY



VODNÍ TIM GAME



PŘELÉVÁNÍ



REFERENČNÍ UKÁZKY – VODNÍ SVĚT



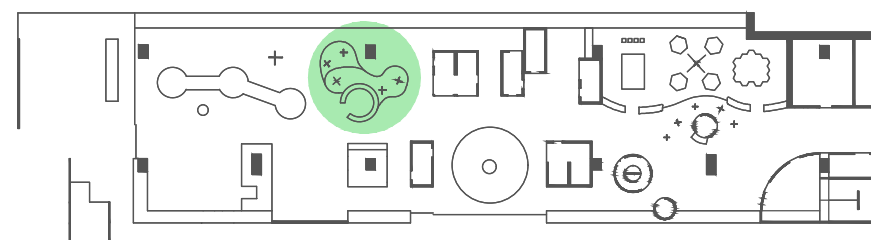
OD NEJMENŠÍHO PO NEJVĚTŠÍ



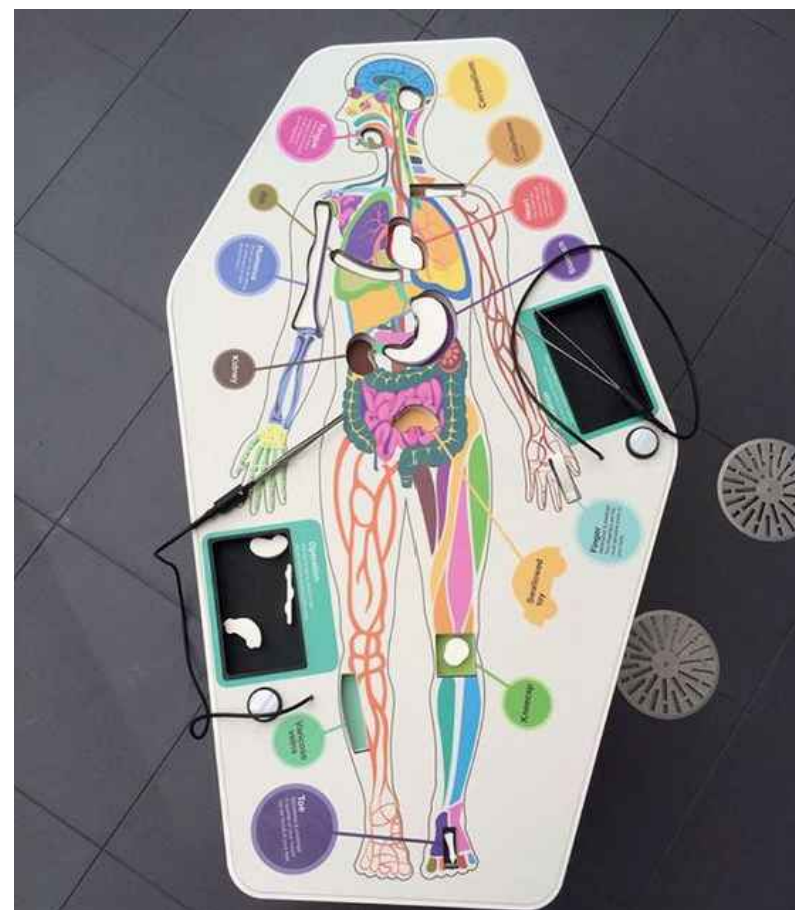
ROK NA STROMĚ



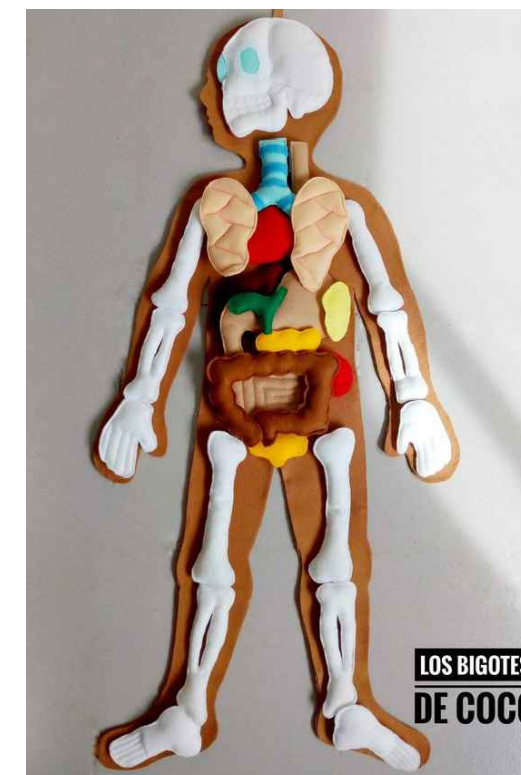
MLÁĎATA



REFERENČNÍ UKÁZKY – ZAHRADA



SKLÁDAČKA LIDSKÉ TĚLO



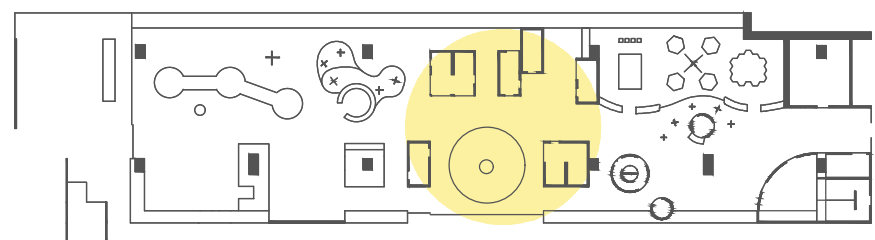
TĚLO NARUBY



VÁHA



POKLADNA



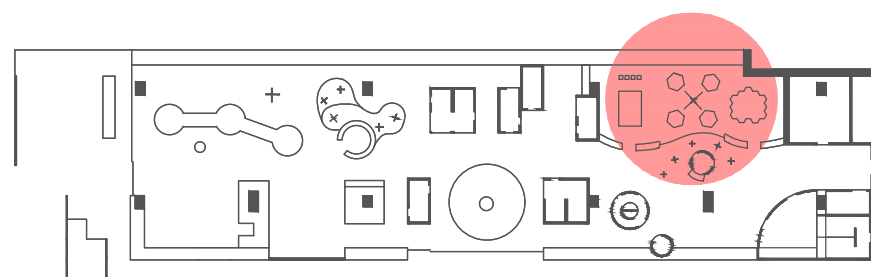
REFERENČNÍ UKÁZKY – PROFESE



MOTORICKÝ LABYRINT



MADLO



REFERENČNÍ UKÁZKY – BATOLIŠTĚ

