

OTÁČECÍ KOSTKY

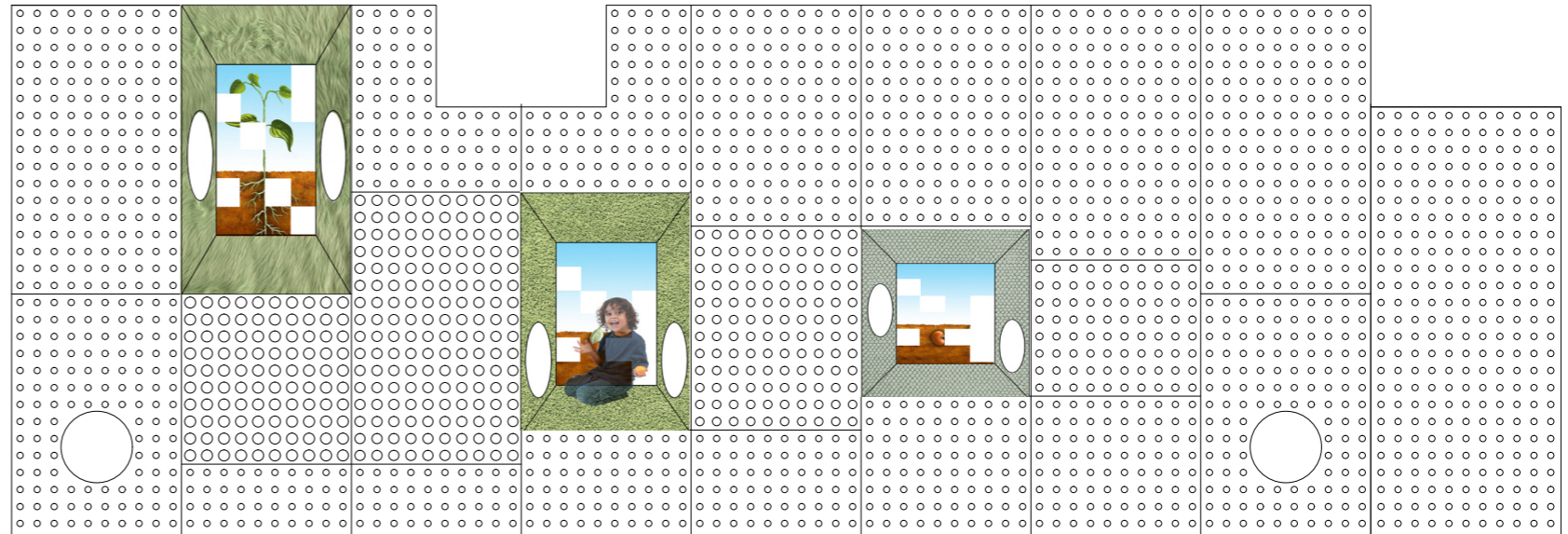
Které dítě občas nezatouží zašít se do prostoru tak trochu tajemného, který víc odpovídá měřítku malého človíčka a umožňuje mu ze skrytosti pozorovat okolitý svět? Takovýto prostor je navržen v rámci jedné ze stěn dětské herny, která mimo úložní prostory obsahuje i části vzájemně propojené kruhovými otvory pro prolízáání zvědavých dětí.

Nejde jen o prolízáání, na cestě budou provedeny fáze růstu rostlinky. Pociť růstu je do prostorů převeden zvětšující se dimenzí jednotlivých boxů a současně zvětšujícími se otvory na dvířkách, které dovnitř prostupuje čím dál víc světla. Jako když si semínko razí cestu na povrch.

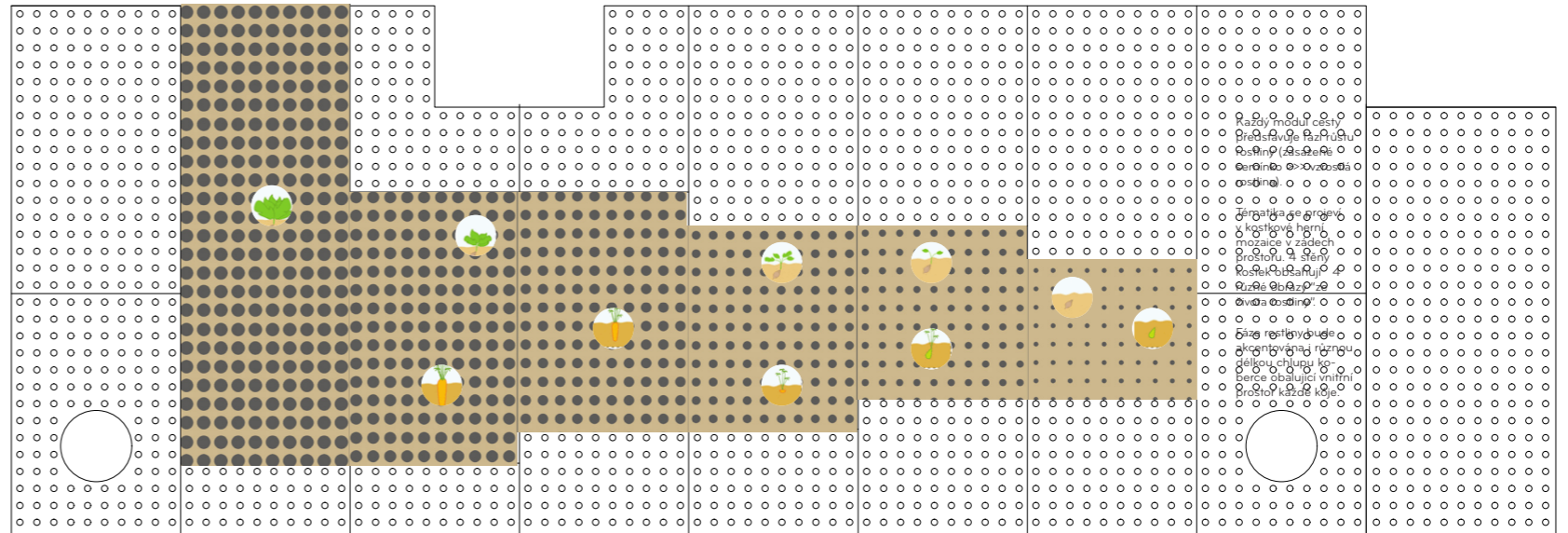
Každý modul cesty představuje fázi (celkem šest) růstu rostliny (zasazené semínko >>> vzrostlá rostlina). Tematika se projeví v herní mozaice (různé typy) v zádech prostorů ve třech modulech (v dalších třech modulech je hra vynechána, aby byla cesta svižnější).

Fáze rostliny bude akcentována i různou délkou vláken koberce obalující vnitřní prostor každé kóje.

4 stěny kostek obsahují 4 různé obrazy "ze života rostliny".



Dvířka jednotlivých segmentů průlezné cesty slouží jako platforma pro kruhové deštičky na kolíčkách. Průměr kolíků na deštičkách odpovídá průměru otvorů ve dvířkách průlezné cesty, které jsou na každém segmentu jinak velké. Vyobrazení na deštičkách se odvíjí od toho, ke které části stěny je lze upevnit. I když ústředním tématem hry je vývoj rostliny, plocha je dostatočně variabilní, aby posloužila i pro rozvinutí dalších témat.

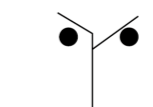
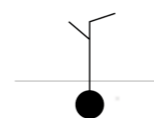
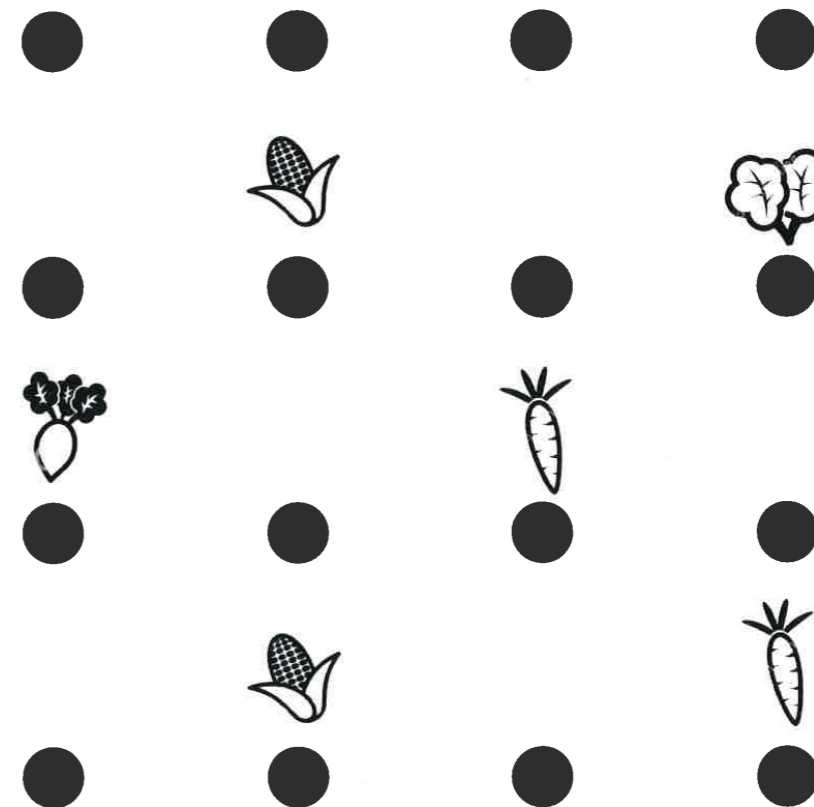
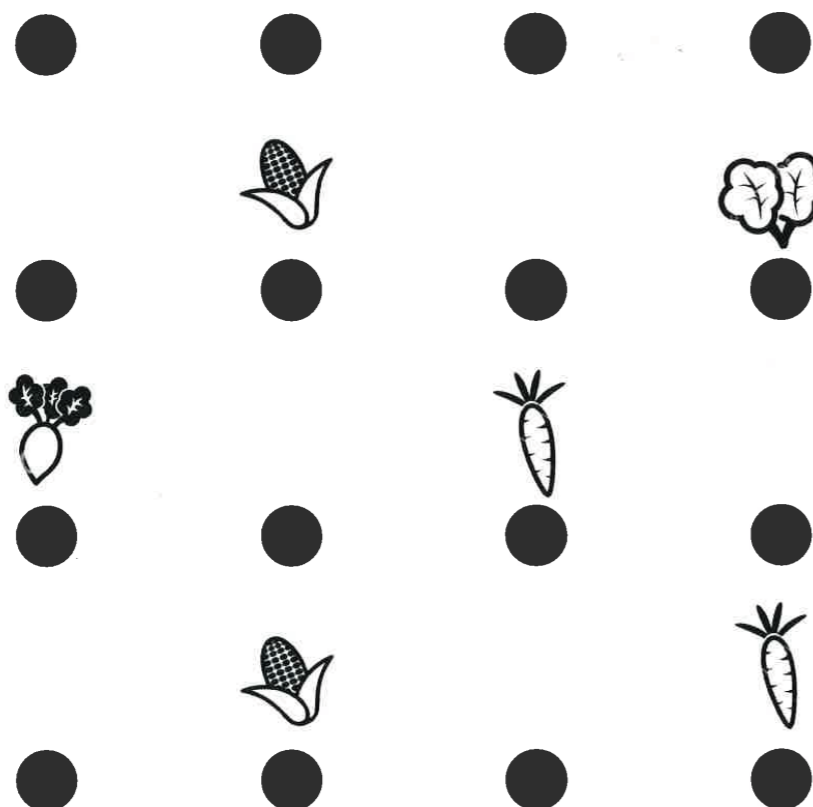


HRA II - KULIČKOVÁ DRÁHA

VARIANTA A: VESTAVĚNÁ

Poznáváme barvy a učíme se si je propojit se zeleninou

Pokročilejší pozívání různých druhů zeleniny



Nápadů na hry v dětské části restaurace máme už tolik... tak proč ještě nevyužít velkou prázdnou plochu podlahy?

Navrhujeme zde hry, které děti obvykle hrají venku na chodníku, ale v prostoru, který je sám o sobě nekonvenční to není nic překvapující, navíc, když chodníky kolem jsou tak úzké.

Navržená kučuková nášlapní vrstva umožňuje vyřezání otvorů na laseru, které je následně možné vyplnit jinak barevnými kusy. Takovýmto způsobem jsou vytvořeny obrazce her.

Ztvárnění hry je úkolem pro grafiky

