

PARK REDUTA

KONCEPCJA ZAGOSPODAROWANIA PRZYSZŁEGO PARKU
W OPARCIU O POMYSŁ WYŁONIONY W RAMACH DZIAŁAŃ
PARTYCYPACYJNYCH PN. „TAJEMNICZY OGRÓD”

WARSZTATY PROJEKTOWE

Park Reduta będzie pierwszym miejskim parkiem zrealizowanym we współpracy z mieszkańcami w formule projektowania partycypacyjnego.

Wynikiem pracy z mieszkańcami jest 6 pomysłów na park.

Wytyczne do działań projektowych stanowi wybrany w otwartym głosowaniu pomysł - program funkcjonalny autorstwa gr.4 pt.: „TAJEMNICZY OGRÓD”.

TAJEMNICZY OGRÓD



Schemat funkcjonalny.

STAN ISTNIEJĄCY

Stan istniejący inspiracją do charakteru projektu.



ZAŁOŻENIA PARKU

W koncepcji zagospodarowania terenu kierowano się czterema przesłankami:

- Ochroną bioróżnorodności i zachowaniem rolno-leśnego krajobrazu;
- Narracyjnym charakterem wygranej koncepcji „tajemniczy ogród”, który nawiązywał do tradycji miejsca oraz roli Krakowa w kulturze wiślańskiej;
- Poprawą warunków bezpieczeństwa i komfortu użytkowania;
- Ideą zrównoważonego rozwoju.

IDEA I WIZJA

Idea oraz główne założenia koncepcji projektowej opierają się na historii miejsca. W szczególności na poruszonym w programie funkcjonalnym odniesieniu do kultury Słowian, których stanowiska odnotowano w zakresie opracowania.

W sposób szczególny w projekcie skoncentrowano się na:

- kulturze duchowej w postaci wykorzystania dawnych wierzeń, wiedzy, literatury i sztuki;
- elementach dekoracyjnych;
- kulturze materialnej dawnych Słowian / kuchnia, uprawa roślin.

PIERWOTNA KONCEPCJA PROJEKTOWA

POLANA REKREACYJNA I POLANA SPORTOWA



OGRÓD ETNOBOTANICZNY



OGRÓD UŻYTKOWY



OGRÓD DESZCZOWY



KRAJNA SZEPOTÓW



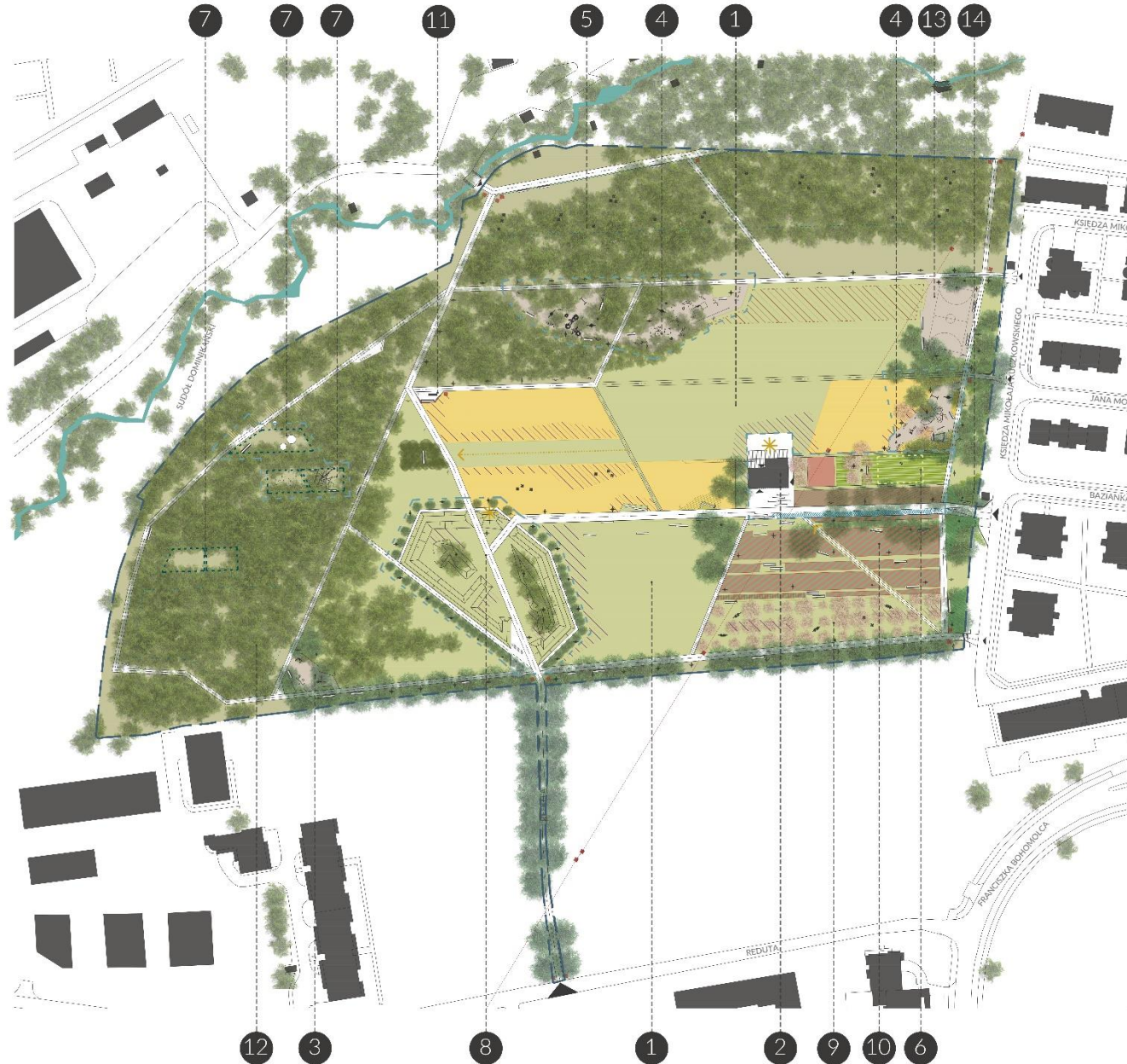
PSI PARK



STREFA WTAJEMNICZENIA



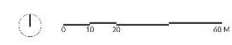
SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA



KONCEPCJA PROJEKTOWA PARKU KULTUR REGIONU Tajemniczy Ogród RZUT GŁÓWNY

- LEGENDA
- GRANICA OPRACOWANIA
 - - - GRANICE OPRACOWANIA SZCZEGÓŁÓW
 - ▼ WEJŚCIA NA TEREN PARKU
 - LINIA ENERGETYCZNA
 - ▨ ŚLIPIE ENERGETYCZNY NISZKÓD NAPIĘCIA
 - GŁÓWNA OŚ WIDOKOWA
 - ★ PUNKT WIDOKOWY
 - CIĄG KOMUNIKACYJNY [szer. 5m]
 - CIĄG KOMUNIKACYJNY [szer. 3-3.2m]
 - CIĄG KOMUNIKACYJNY [szer. 1.5-1m]
 - POLANA TRAWIASTA
 - ŁĄKA KWIETNA
 - POLANA BYLINOWA
 - NAWIERZCHNIA BEZPIECZNA
 - PODSZYT LEŚNY
 - POLA ROŚLIN CEBULOWYCH
 - ▨ OGRÓD DESZCZOWY
 - DRZEWA / ZAKRZACZENIA ISTNIEJĄCE
 - DRZEWA / KRZEWY PROJEKTOWANE
 - DRZEWA OWOCOWE
 - LANDMARKI [SZUPY / RZEZYBY]
 - OŚWIETLENIE [LAMPY WYSOKI]
 - OŚWIETLENIE [LAMPY TYPU UP LIGHT / ILLUMINACJE ŚWIETLE DRZEW]
 - OŚWIETLENIE [LAMPY NISKE]
 - BUDKI LĘGOWE DLA ZWIERZĄT
 - HUSTAWKI / ŁAWKI

- ATRAKCJE PARKU REDUTA
1. AKTYWNA ŁĄKA
 2. PAWILON
 3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
 4. PLAC ZABAW
 5. KRAJNA SZEPOTÓW
 6. POLETKA ALINY
 7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
 8. SZANIEC
 9. SAD
 10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
 11. STREFA WTAJEMNICZENIA
 12. PSI PARK
 13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
 14. ŚCIANA DO GRAFFITI



KONCEPCJA PROJEKTOWA OPRACOWANA PRZEZ PRACOWNIE PROJEKTOWĄ LAND ARCH.
ZESPÓŁ PROJEKTOWY: MGR INŻ. ARCH. KRAJ. MAŁGORZATA TUJKO; MGR INŻ. ARCH. KRAJ. MAŁGORZATA SMOŁKA; MGR INŻ. ARCH. KRAJ. KAROLINA MAZUREK; MGR INŻ. ARCH. KRAJ. IWONA MUCHA; MGR INŻ. ARCH. KRAJ. ANNA PORĘBSKA

PARK KULTUR REGIONU

AKTUALNA KONCEPCJA PROJEKTOWA

POLANA REKREACYJNA | POLANA SPORTOWA



OGRÓD ETNOBOTANICZNY



OGRÓD UŻYTKOWY



OGRÓD DESZCZOWY



KRAINA SZEPTÓW



PSI PARK



STREFA WTajemniczenia



SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA



PARK KULTUR REGIONU

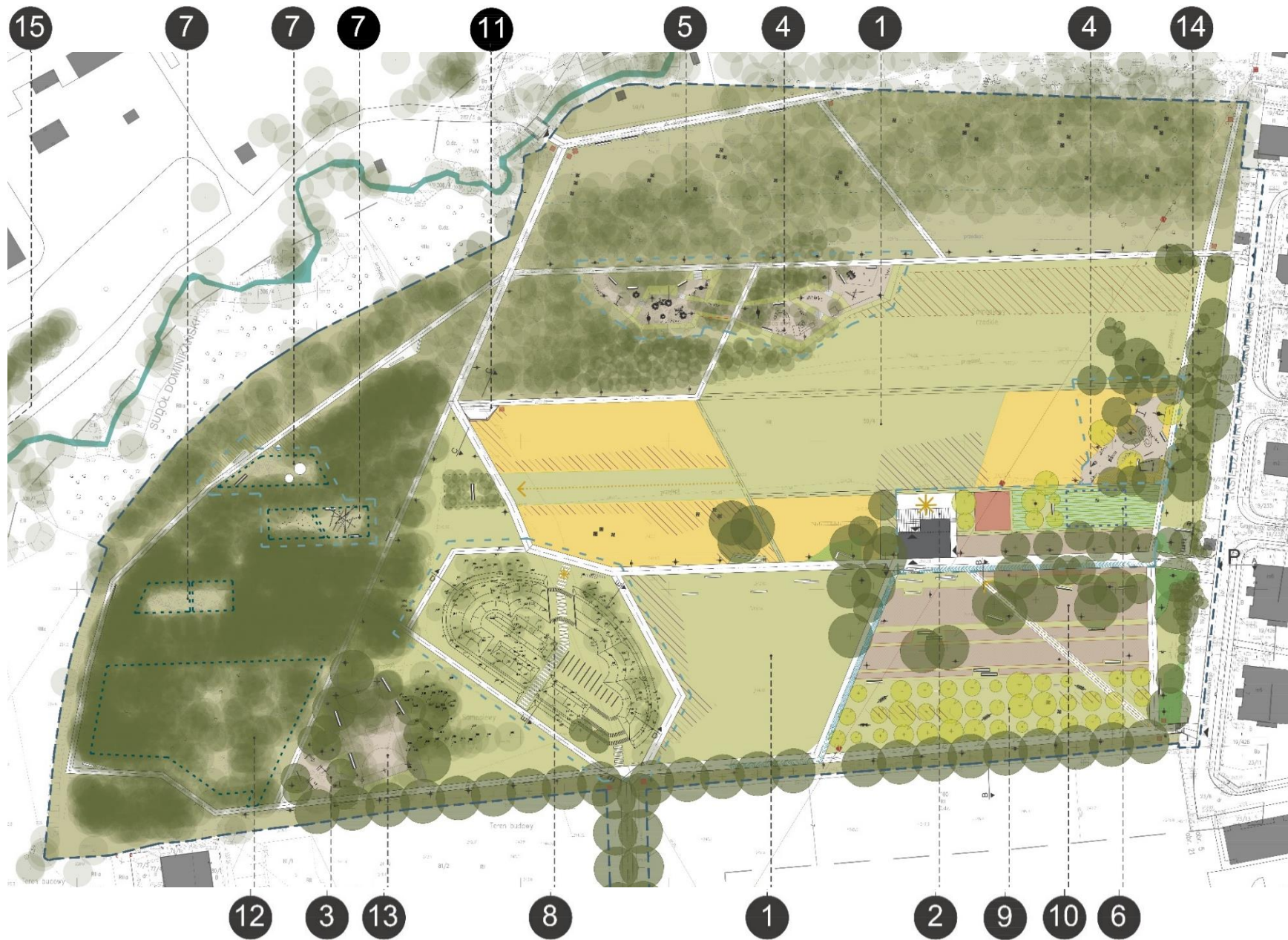
KONCEPCJA PROJEKTOWA PARKU KULTUR REGIONU TAJEMNICZY OGRÓD RZUT GŁÓWNY

- LEGENDA
- GRANICA OPRACOWANIA
 - GRANICE OPRACOWANIA SZCZEGÓŁÓW
 - G WEJŚCIE / WYJAZD OBSŁUGI TECHNICZNEJ ORAZ DROGA PRZECIWOZAROWA
 - P WEJŚCIE POSZERZONA DROGA ZE WZGLĘDU NA KONFORTOWĄ OBSŁUGĘ OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH ORAZ DROGA PRZECIWOZAROWA
 - WEJŚCIE NA TEREN PARKU
 - LINIA ENERGETYCZNA
 - SLUP ENERGETYCZNY NISKIEGO NAPIĘCIA
 - GIŁWA OŚ WIDOKOWA
 - PUNKT WIDOKOWY
 - CIĄG KOMUNIKACYJNY (szer. 3.5 - 5m)
 - SCIEŻKA PARKOWA (szer. 3 - 2m)
 - SCIEŻKA PARKOWA (szer. 1.5 - 1m)
 - POLANA TRAWIASTA
 - ŁĄKA KWIETNA
 - POLANA RYTLINOWA
 - NAWIERZCHNIA RZĘPCZNA
 - PODSZYT LIŚNY
 - POLA ROŚLIN CEBULOWYCH
 - OGRÓD DESZCZOWY
 - DRZEWA ISTNIEJĄCE
 - DRZEWA PROJEKTOWANE
 - DRZEWA OWOCOWE PROJEKTOWANE
 - KRZEWY PROJEKTOWANE
 - LANDMARKI (SLUPY / RZĘBY)
 - OSWIETLENIE (LAMPY WYSOKA)
 - OSWIETLENIE (LAMPY NISKA)
 - BUDKI LEGOWE DLA ZWIERZĄT
 - HUŚTAWKI / ŁAWKI
 - STREFA STOLAKÓW ROMEROWYCH
 - ATRAKCJE PARKU REJUTA
 - 1. BŁONIA
 - 2. PAWILON
 - 3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
 - 4. PLAC ZABAW
 - 5. KRAINA SZEPTÓW
 - 6. POLETKA ALINY
 - 7. Tajemniczy ogród marzanny
 - 8. SZANIEC
 - 9. SAD
 - 10. OGRÓD ZWYŚLÓW BALLADYNY
 - 11. STREFA WTajemniczenia
 - 12. PSI PARK
 - 13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
 - 14. ŚCIANA DO GRAFFITI
 - 15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU WIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEZNIEN



PARK KULTUR REGIONU

IDEA I WIZJA



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

WIERZENIA, LITERATURA, SZTUKA

Propozycje nazewnictwa wewnątrz parkowych inspirowanych postaciami z mitologii Słowian np.:

- Julki (dobroduszne karzełki żyjące w jamach wydrążonych w kurhanach) – plac zabaw dla najmłodszych;
- Bannik – przy poidelku w ogrodzie nieopodal poletek Aliny;
- Lesza (opiekun lasu) - elementy ingerencji w strefie leśniej;
- Majki (małe roztańczone stworzenia zamieszkujące puszcze) – na leśnych polanach;
- Bełty (myliły drogę) – w labiryncie;
- Bzionek – opiekuńczy demon mieszkający w bzie czarnym;
- Didki – krasnoludki leśne;
- Dobrochoczy – pozytywny demon leśny;
- Konopielki – opiekunki konopi, Inu i warzyw.

ELEMENTY DEKORACYJNE



ELEMENTY DEKORACYJNE:

- Landmarki;
- Wzory w nawierzchni utwardzonej;
- Place zabaw nawiązujące do Mitologii słowiańskiej;
- Strefy land-artu nawiązujące do mitologii słowiańskiej;
- Pale i mała architektura z detalami krajkowymi;
- Elementy grafiki w nawierzchni.



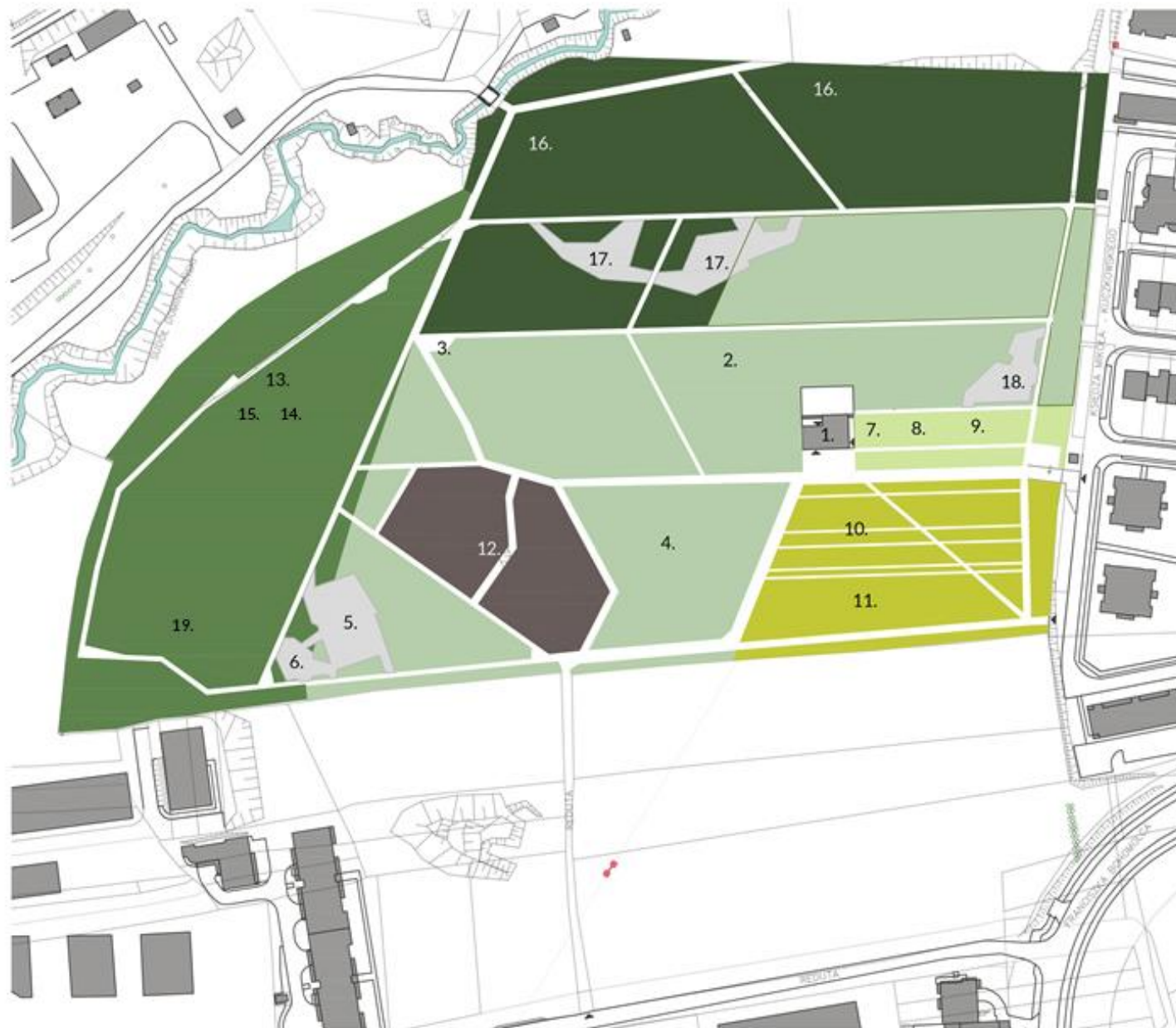
Naczynia kultury pucharów lejkowatych. Ludwinowo, stanowisko 3.

ZAŁOŻENIA PROJEKTOWE

PODZIAŁ NA STREFY:

- BŁONIA / AKTYWNA ŁĄKA;
- POLETKA ALINY- STREFA OGRODÓW UŻYTKOWYCH Z FUNKCJĄ EDUKACYJNĄ;
- OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY;
- STREFA HISTORYCZNA - SZANIEC;
- TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY;
- KRAINA SZEPTÓW - EDUKACYJNA STREFA LEŚNA;
- PLACE ZABAW.

ZAŁOŻENIA PROJEKTOWE



- ▲ WEJŚCIA NA TEREN PARKU
- STREFY:
- BŁONIA
 - 1. PAWILON
 - 2. ŁĄKA PIKNIKOWA
 - 3. MIEJSCE SPOTKAŃ
 - 4. AKTYWNA ŁĄKA
 - 5. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
 - 6. SIŁOWNIA
- POLETKA ALINY
 - 7. OGRÓD ZIOŁOWY
 - 8. OGRÓD PERMAKULTURY
 - 9. OGRÓD SPOŁECZNOŚCIOWY/
KRZEWY OWOCOWE
- OGRÓD ZMYŚŁÓW BALLADYNY
 - 10. OGRÓD ETNOBOTANICZNY
 - 11. SAD
- STREFA HISTORYCZNA
 - 12. SZANIEC
- TEJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
 - 13. LUSTRA WODNE BRZEGINI
-KOMPOZYCJA LAND-ARTOWA
 - 14. DOBROCHOCZY
-KONSTRUKCJA LAN-ARTOWA
 - 15. MAJKI
-KOMPOZYCJA LAND-ARTOWA
- KRAINA SZEPTÓW
 - 16. OSTOJE ZWIERZĄT
- PLAC ZABAW
 - 17. PLAC ZABAW CHOWAŃCA I
BZIONKA
 - 18. JULKOWY PLAC ZABAW
- 19. PSI WYBIEG

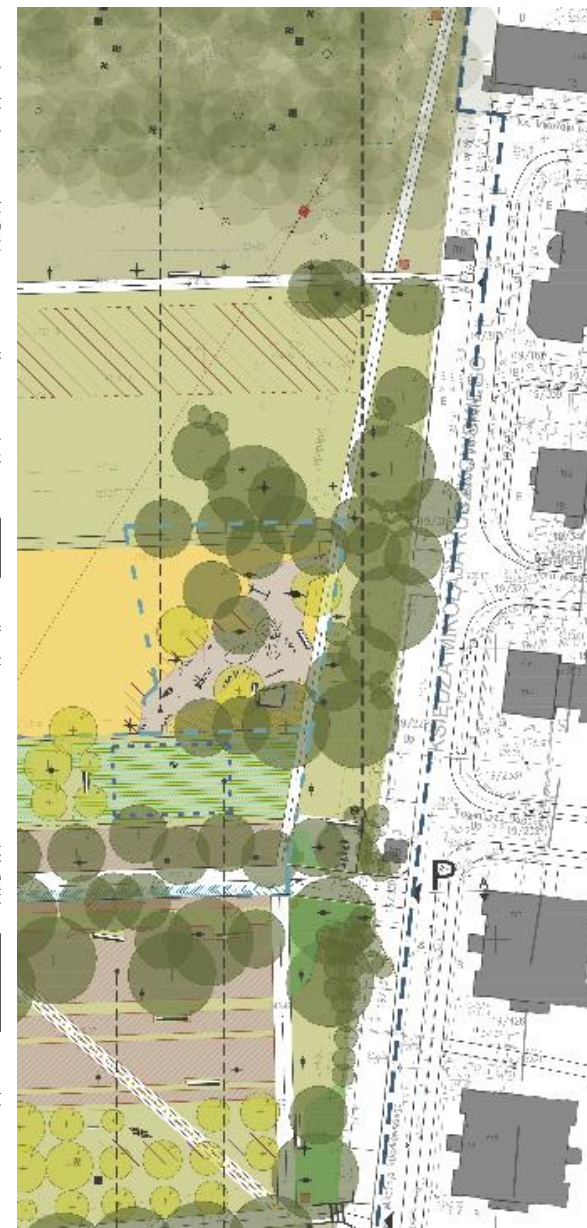
KOMUNIKACJA



ZMIANY W KOMUNIKACJI

Zmiany obejmują:

- Główny wjazd do parku od strony ulicy Reduta;
- Wyznaczenie miejsc parkingowych dla użytkowników parku na istniejącym parkingu Miejskiego Centrum Profilaktyki Uzależnień (zgodnie z decyzją ZIKiT)
- Zmiana lokalizacji boiska wielofunkcyjnego;
- Pozostawienie niezmięionej liczby miejsc dla mieszkańców osiedli;
- Redukcja wejść do parku od strony ulicy księdza Mikołaja Kordylewskiego;
- Lokalizacje stacji rowerowych miejskich na jego obszarze lub w bliskim sąsiedztwie parku;
- Wykonanie przełamań na zakrętach ścieżki biegowej oraz wykonanie pochyli i podbiegów w miejscach dużych różnic wysokości terenu (rezygnacja ze stopni);
- Lokalizacja psiego wybiegu.



KOMUNIKACJA

Warianty powiazań komunikacyjnych uwzględniające sposób użytkowania i rodzaj nawierzchni:

- Trasa biegowa;
- Trasy spacerowe;
- Trasy narciarstwa biegowego.

Nawierzchnia przepuszczalna typu: Hansegrand lub żwir / trawa.



KOMUNIKACJA



- G ▲ WEJŚCIE GŁÓWNE
- N ▲ WEJŚCIE DLA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH
- P PARKING
- ⊠ PARKING DLA OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH

TRASY

- TRASA BIEGOWA
- TRASA DO NART BIEGOWYCH
- TRASA DLA ROLKARZY

ATRAKCJE ŚCIEŻKI

1. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
2. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
3. PLAC ZABAW
4. ŹRÓDŁKO Z PITNA WODĄ

OBSŁUGA PARKINGOWA
WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM
PARKINGU MIEJSKIM CENTRUM
PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

KOMUNIKACJA



KOMUNIKACJA



PARK KULTUR REGIONU

KOMUNIKACJA

Warianty powiazań:

Mała pętla-główny ciąg komunikacyjny łączący wejścia oraz teren szanca.

Monolityczna nawierzchnia betonowa - nawierzchnia dla rolkarzy, aktywności małych sportowców (rowerki dziecięce, hulajnogi).



KOMUNIKACJA



KOMUNIKACJA



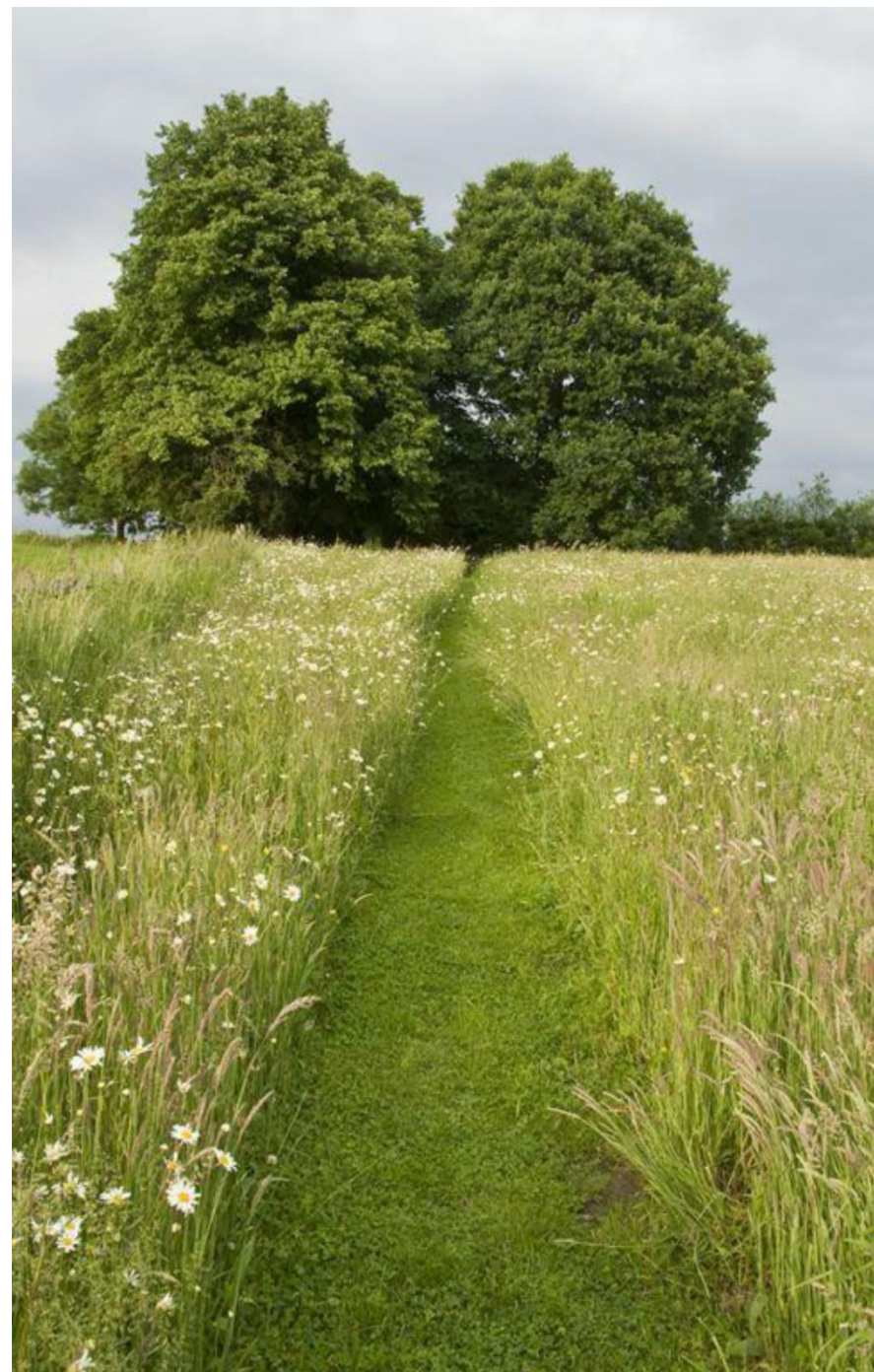
KOMUNIKACJA

Leśne przecinki .

UKŁAD FUNKCJONALNY I WIDOKOWY

Układ komunikacyjny osie północ-południe,
wschód-zachód:

- Ścieżka biegowa z systemem obwodowym;
- Siłownia zewnętrzna przy ścieżce biegowej;
- Ścieżka do narciarstwa biegowego;
- Ścieżka dla rolkarzy;
- NordicWalking;
- Ścieżka edukacyjna;
- Brama widokowa na wewnątrz parku;
- Zieleń izolacyjna przy osiedlach mieszkaniowych.



BŁONIA / AKTYWNA ŁĄKA



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

BŁONIA / AKTYWNA ŁĄKA - FUNKCJE I ATRAKCJE

- Polana rekreacyjna / miejsce festiwali lokalnych / łąka kwietna;
- Polana sportowa (fitness, joga, bodyart / pilates);
- Siłownia zewnętrzna;
- Kino letnie / teatr cieni / tor saneczkowy (zimą);
- Pole roślin cebulowych;
- Tabliczki informacyjne z możliwymi aktywnościami;
- Elementy małej architektury: ławki, małe stoliki, hamaki, wielkopowierzchniowe siedziska, poidło;
- Strefa sadu z hamakami oraz huśtawkami dla dorosłych.



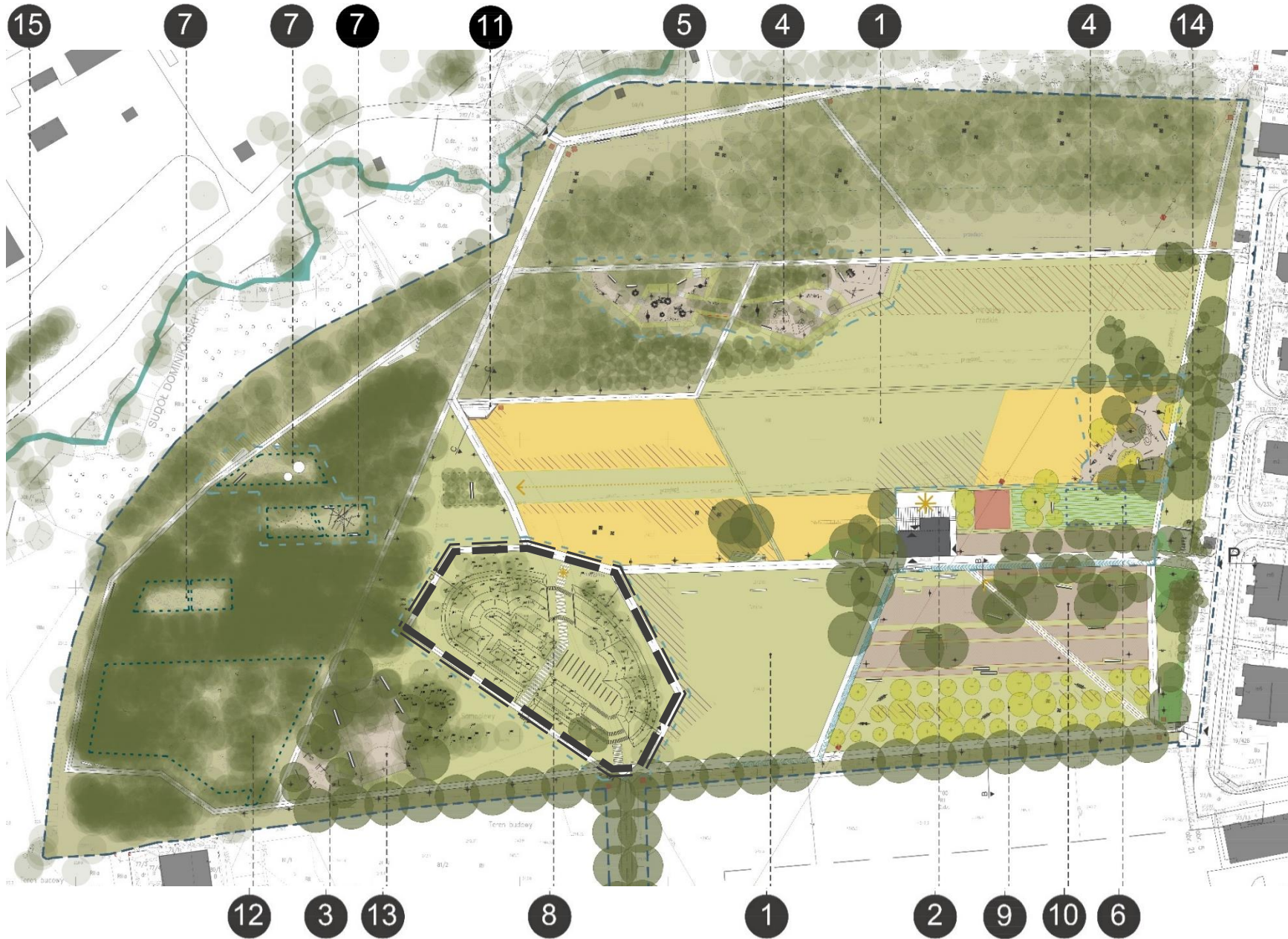
BŁONIA / AKTYWNA ŁĄKA - FUNKCJE I ATRAKCJE

Wydarzenia:

- Wybrane przez mieszkańców w głosowaniu internetowym święta wydarzenia cykliczne, charakterystyczne dla parku;
- Platforma do głosowania na wydarzenia;
- Zawody sportowe „bieg o złotą porzeczkę”;
- Imprezy kulinarne („targi śniadaniowe”, „śniadanie na trawie”);
- Targi lokalne;
- Gościnni animatorzy w pawilonie oraz stałe grupy tematyczne;
- Jarmarki, żywność ekologiczna.



STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚŁÓW BALLADYNY
11. STREFA WTAJEMNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC - FUNKCJE I ATRAKCJE

- Szaniec;
- Wejście główne do parku – element bramy krajobrazowej;
- Przestrzeń edukacji historycznej (tablice informacyjne o twierdzy Kraków);
- Tarasowe płaszczyzny trawnikowe do wypoczynku.

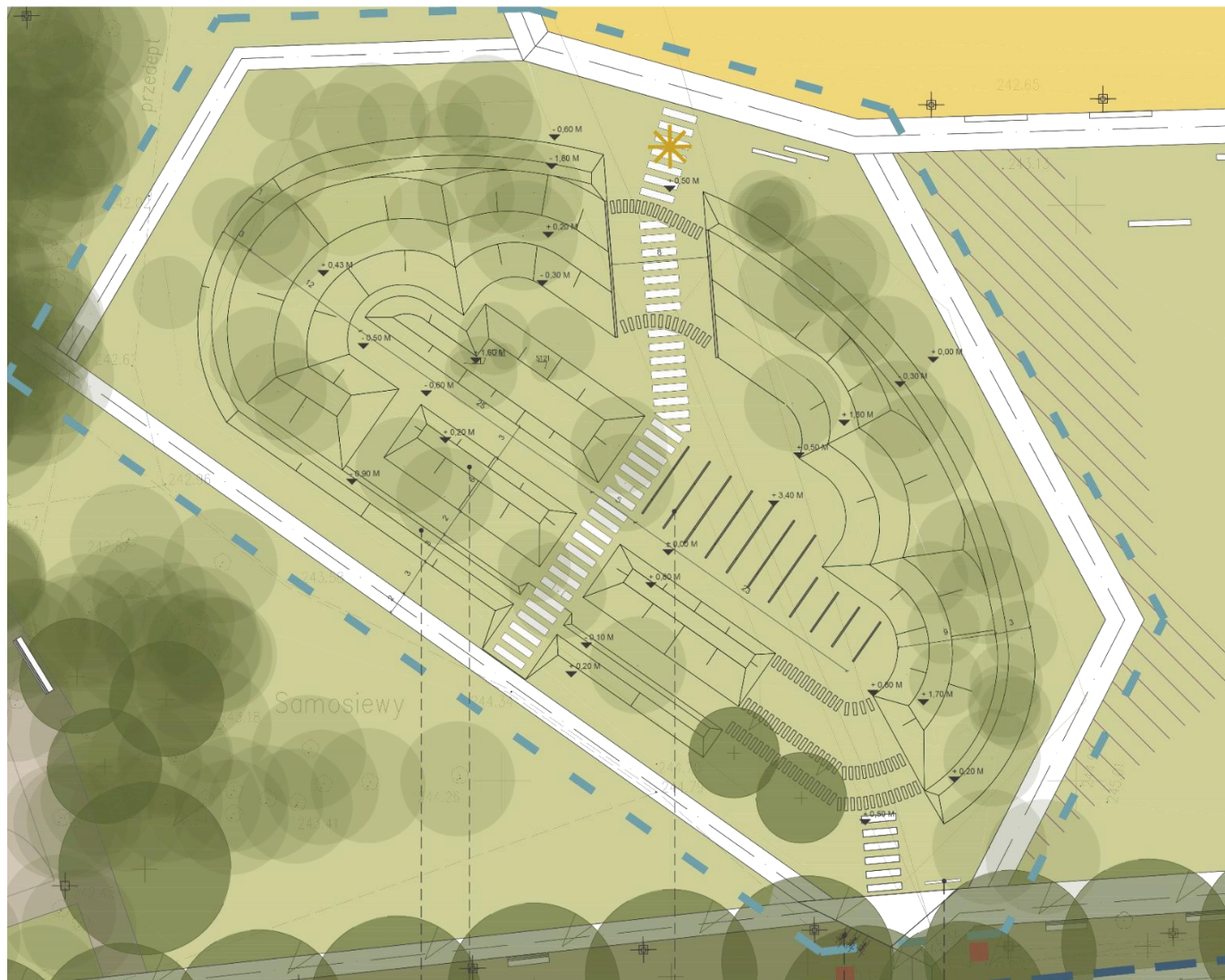


STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC - FUNKCJE I ATRAKCJE

- Szaniec;
- Wejście główne do parku – element bramy krajobrazowej;
- Przestrzeń edukacji historycznej (tablice informacyjne o twierdzy Kraków);
- Tarasowe płaszczyzny trawnikowe do wypoczynku.



STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC



2 1

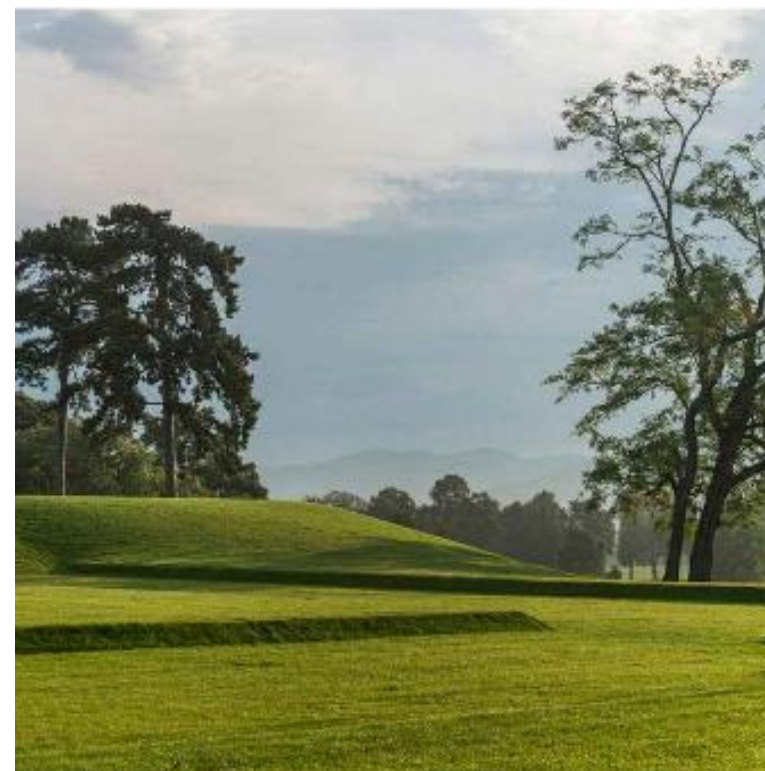
3

4

5

ATRAKCJE SZAŃCA

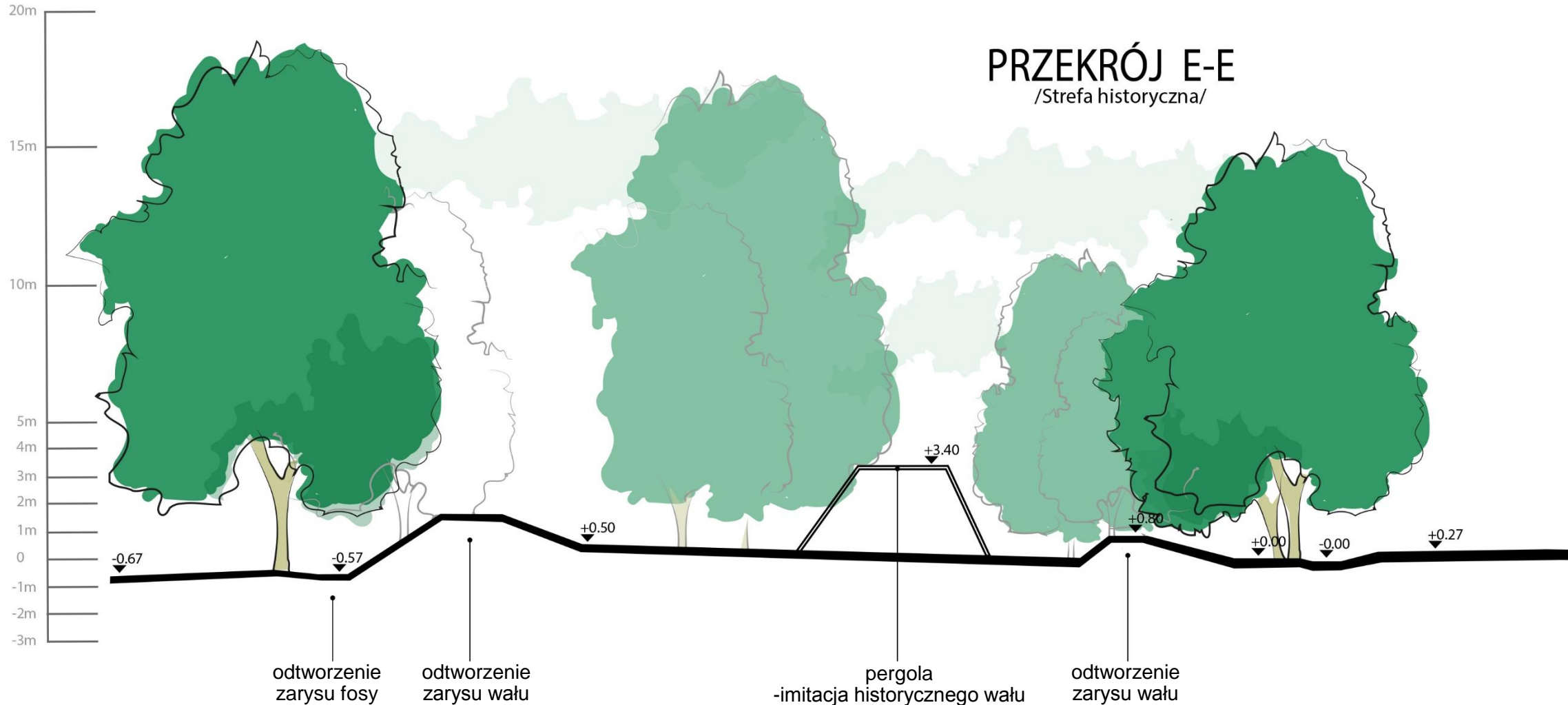
1. ODTWORZENIE ZARYSU WAŁÓW
2. ODTWORZENIE ZARYSU FOSY
3. PERGOLA - IMITACJA HISTORYCZNEGO WAŁU
4. STOJAKI ROWEROWE
5. TABLICA INFORMACYJNA



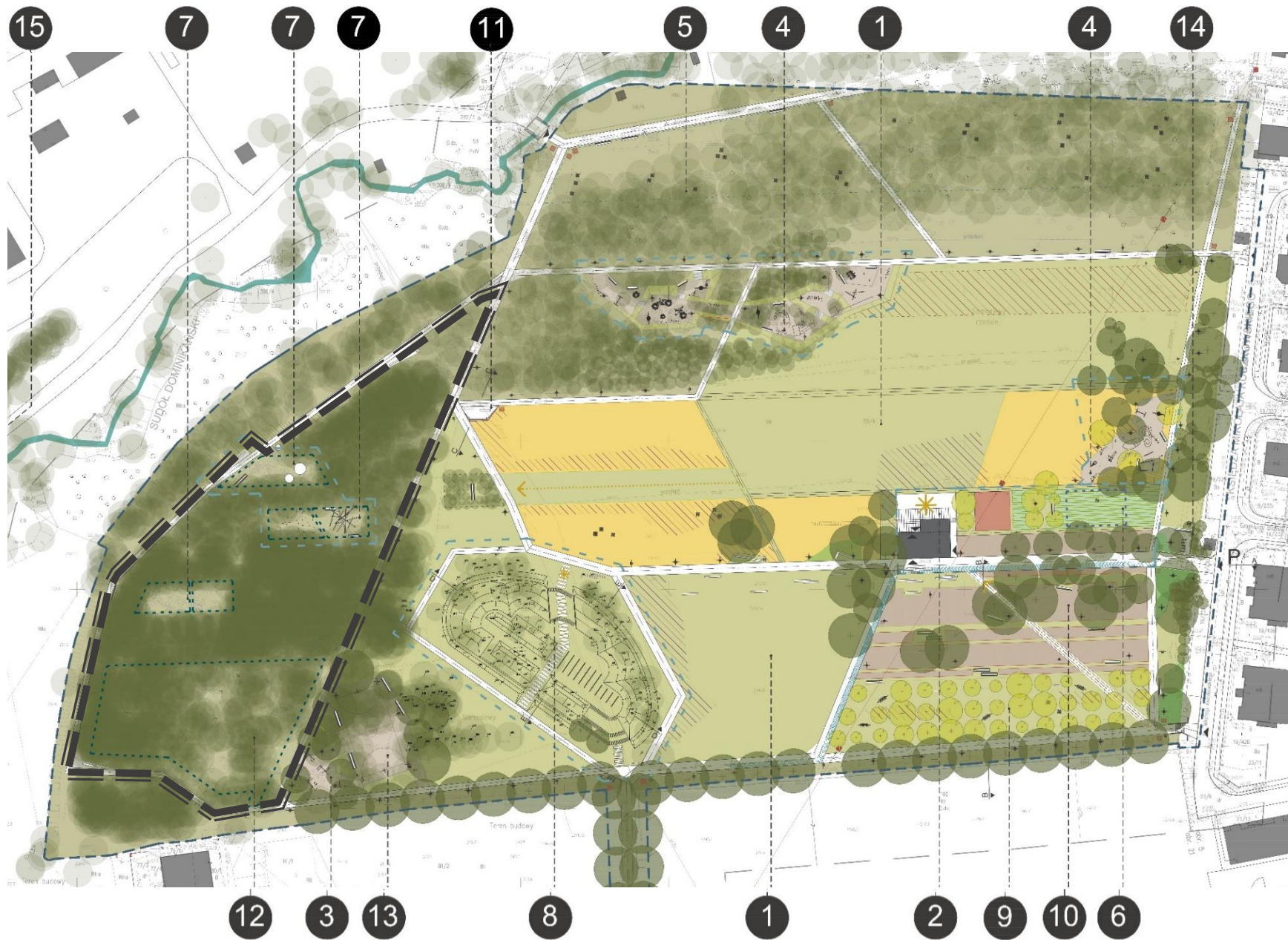
STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC - WIZUALIZACJA



STREFA HISTORYCZNA / SZANIEC - PRZEKRÓJ



TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTAJEMNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – FUNKCJE I ATRAKCJE

Tajemniczy znaczy **baśniowy**, odwołujący się do legend, mitów i literatury

Wokół parku pojawiają się ulice Aliny, Balladyny, Marchoła. Marchoła, bohater apokryficznej opowieści o królu Salomonie oraz dramatu Jana Kasprowicza, to także imię demona z mitologii słowiańskiej.

W okolicy istnieje legenda, jakoby teren parku – Wzgórze Czerwono prądnickie – było kiedyś miejscem jego kultu.

TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – INSPIRACJE



TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – INSPIRACJE

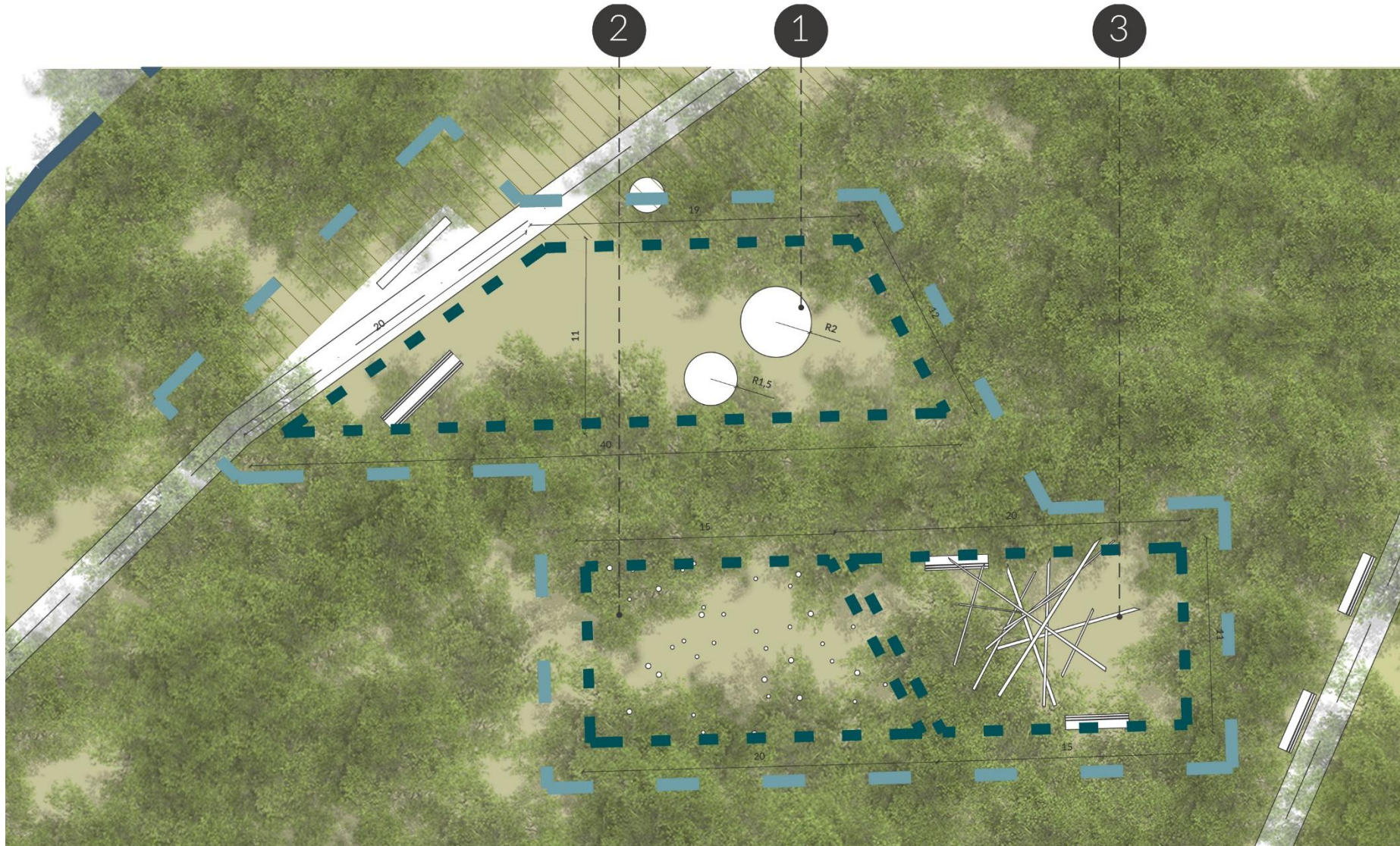


TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY - FUNKCJE I ATRAKCJE

- Gęstwina lasu, oraz dynamiczne ukształtowanie terenu, wykorzystano jako zastany element tajemniczości;
- Labirynt w samosiejkach;
- Lustra wodne, w udostępnionych leśnych przestrzeniach, budzących zaciekawienie;
- Wyznaczenie stałych miejsc aktywności działań przestrzennych;
- Psi wybieg z elementami land-artu.



TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – KONSTRUKCJE I KOMPOZYCJE LAND-ARTOWE



ATRAKCJE STREFY

1. LUSTRA WODNE BRZEGINI
- KOMPOZYCJA LAND-ARTOWA
2. MAJKI
- KOMPOZYCJA LAND-ARTOWA
3. DOBROCHOCZY
- KONSTRUKCJA LAND-ARTOWA



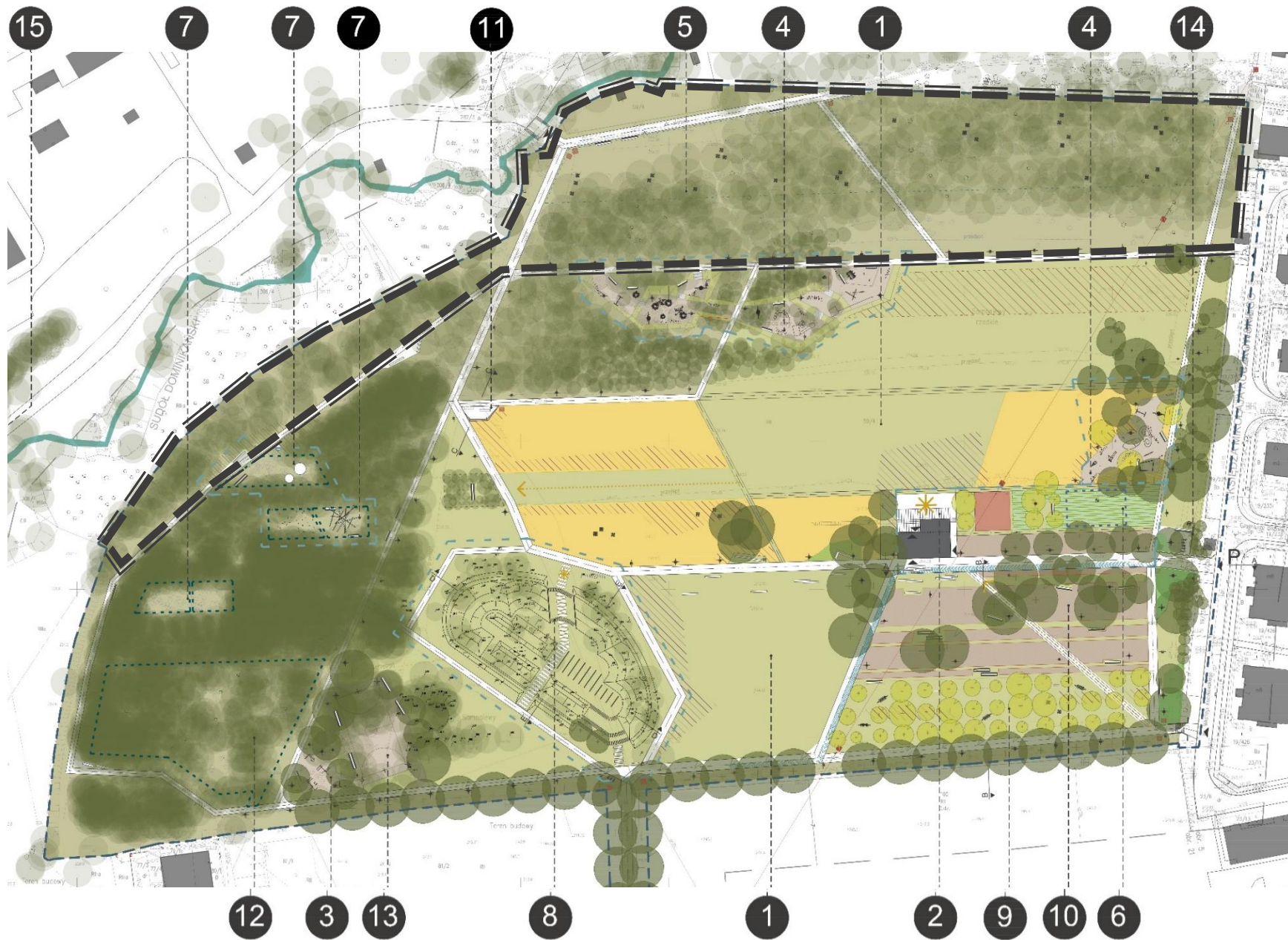
TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – LUSTRA WODNE BRZEGINI - WIZUALIZACJA



TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY – MAJKI LABIRYNT - WIZUALIZACJA



KRAINA SZEPTÓW



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

KRAINA SZEPTÓW - EDUKACYJNA STREFA LEŚNA

Tajemniczy – znaczy także „rządzony” przez siły przyrody, naturalistyczny, z budkami lęgowymi dla ptaków, „żywą architekturą” z wikliny oraz permakulturowymi uprawami.

To miejsce, w którym ludzka ingerencja objawia się w sposób dyskretny, gdzie na nowo można odkryć więź łączącą człowieka z naturą.

Kultura nie jest przeciwstawiona naturze, zaś architektura staje się sztuką symbiozy z otoczeniem.

KRAINA SZEPTÓW - EDUKACYJNA STREFA LEŚNA - INSPIRACJE



KRAINA SZEPTÓW – EDUKACYJNA STREFA LEŚNA – INSPIRACJE



KRAINA SZEPTÓW – EDUKACYJNA STREFA LEŚNA - FUNKCJE I ATRAKCJE

Zgodnie ze studium w koncepcji, podstawową funkcją północnego obszaru terenu jest ochrona środowiska przyrodniczego i krajobrazu doliny potoku Sudół Dominikański (Rozrywka), stanowiącej jeden z obszarów systemu przyrodniczego tzw. Parków Rzecznych w obszarze Krakowa

Podkreślenie wartości przyrodniczej, estetycznej, klimatycznej i kulturowej poprzez zlokalizowanie:

- budek lęgowych dla zwierząt (jeży, wiewiórek, itp.);
- ścieżki dydaktycznej wraz z obserwatorium dla miłośników ornitologii;
- ostoje przyrody.



KRAINA SZEPTÓW - EDUKACYJNA STREFA LEŚNA - WIZUALIZACJA



POLETKA ALINY



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

POLETKA ALINY

Fragment z opisu pomysłu grupy 4:

„Tajemniczy znaczy także uzdrawiający (tak jak tytułowy ogród w powieści F.H. Burnett) m. in. poprzez zajęcia hortiterapeutyczne, zachęcanie do aktywności na świeżym powietrzu (tj. sport, gry terenowe zamiast komputerowych) czy edukację prozdrowotną (np. ogród ziołowy z opisami leczniczych właściwości roślin).

Czerwono prądnicki Tajemniczy Ogród ma być parkiem pokoleń, w pełni dostępnym dla starszych i niepełnosprawnych –bez ich stygmatyzacji czy „segregacji” grup wiekowych.”

POLETKA ALINY - INSPIRACJE

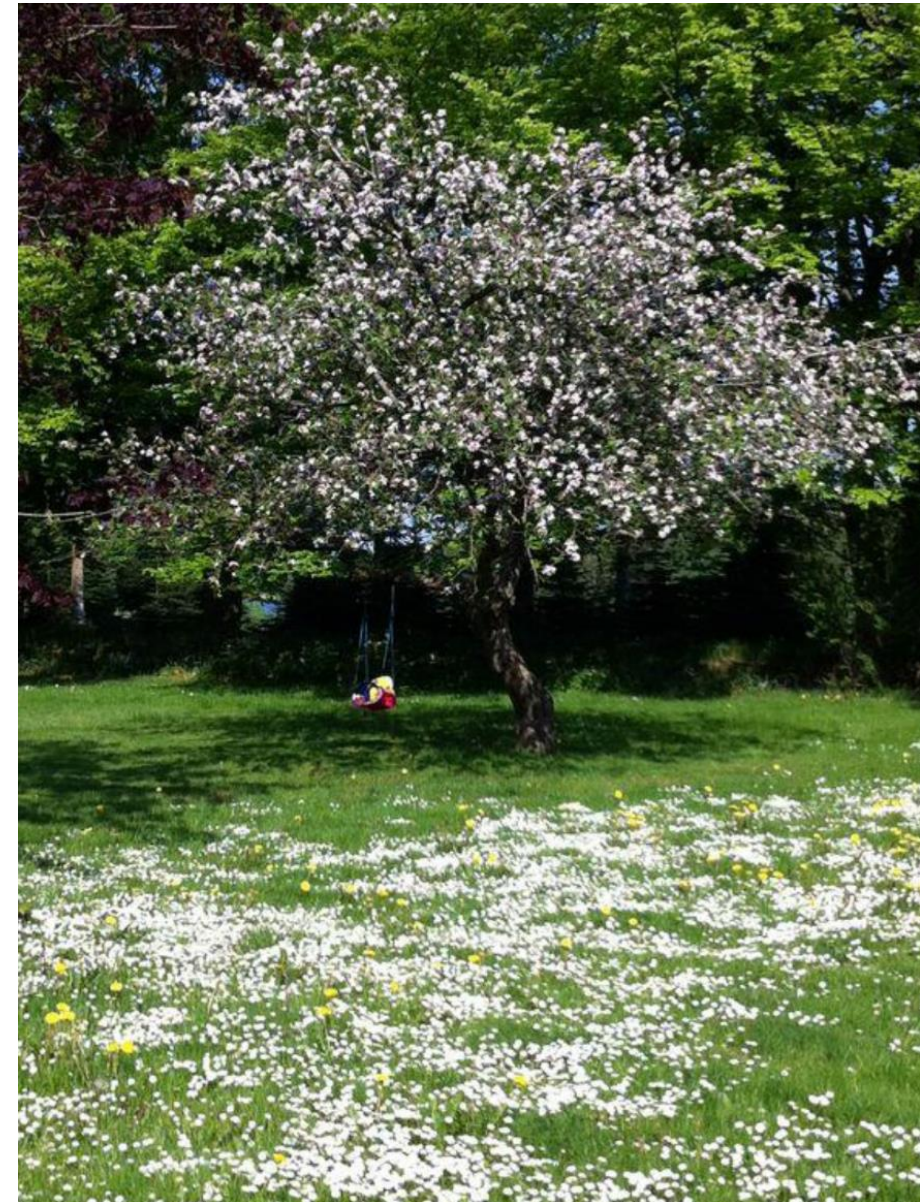
Ogrody użytkowe.



POLETKA ALINY – FUNKCJE I ATRAKCJE

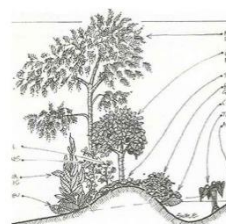
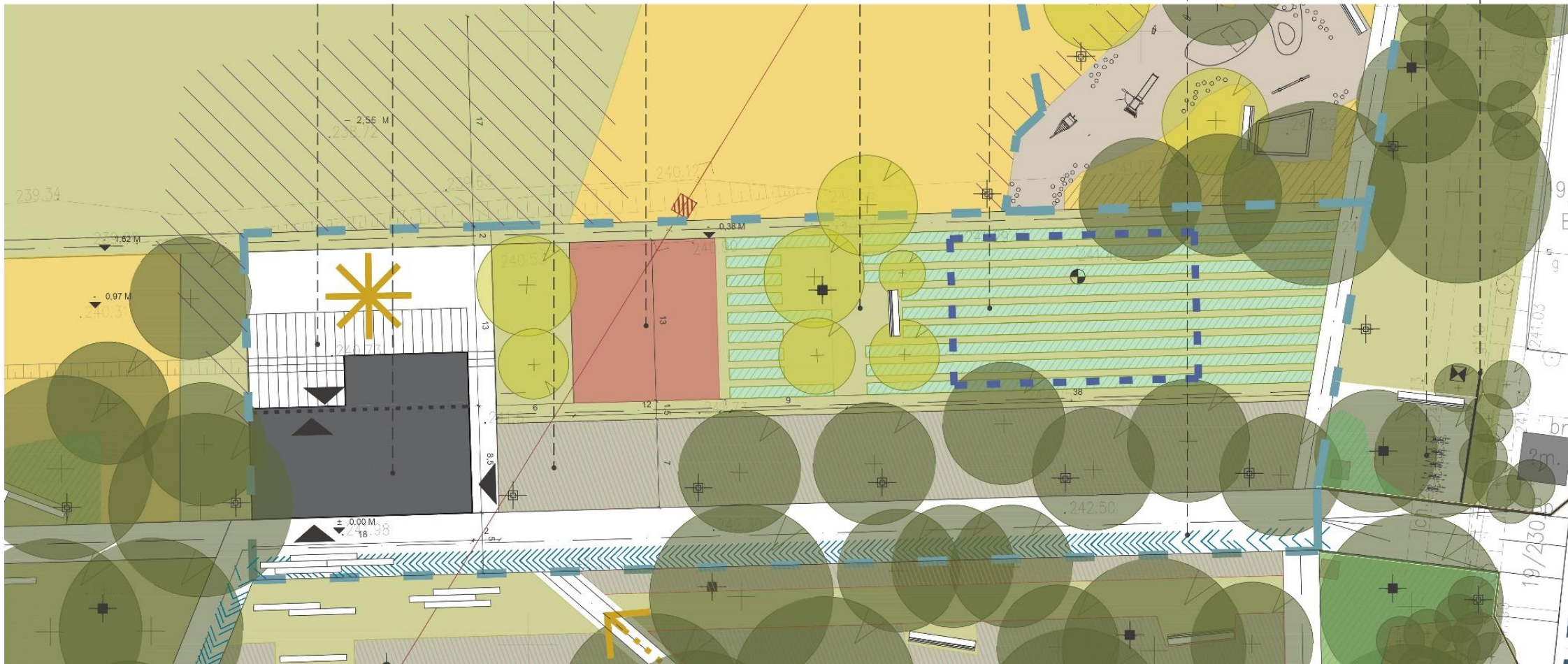
Fragment parku pomiędzy wejściem zachodnim a pawilonem. Składający się z założeń ogrodów użytkowych o różnej genezie:

- Ogród użytkowy, w którym uprawiamy zapomniane gatunki roślin jadalnych (istotne np. dla kultury Słowian), krzewy rodzime, rośliny miododajne, owocowe, rośliny cebulowe;
- Ogród edukacyjny (hortiterapia / eko-edukacja);
- Ogród społecznościowy - grządki udostępniane instytucjom społecznym, wspólnotom mieszkaniowym, organizacjom, prowadzone w duchu permakultury;
- Kompostownik;
- Źródełko z pitną wodą.



POLETKA ALINY WRAZ ZE STREFĄ PAWILONOWĄ

- 1 2 6 7 4 5 3 9 8



ATRAKCJE STREFY

1. PAWILON Z TARASEM
2. KINO LETNIE
3. ORNAMENTYKA W NAWIERZCHNI
4. POIDEŁKO

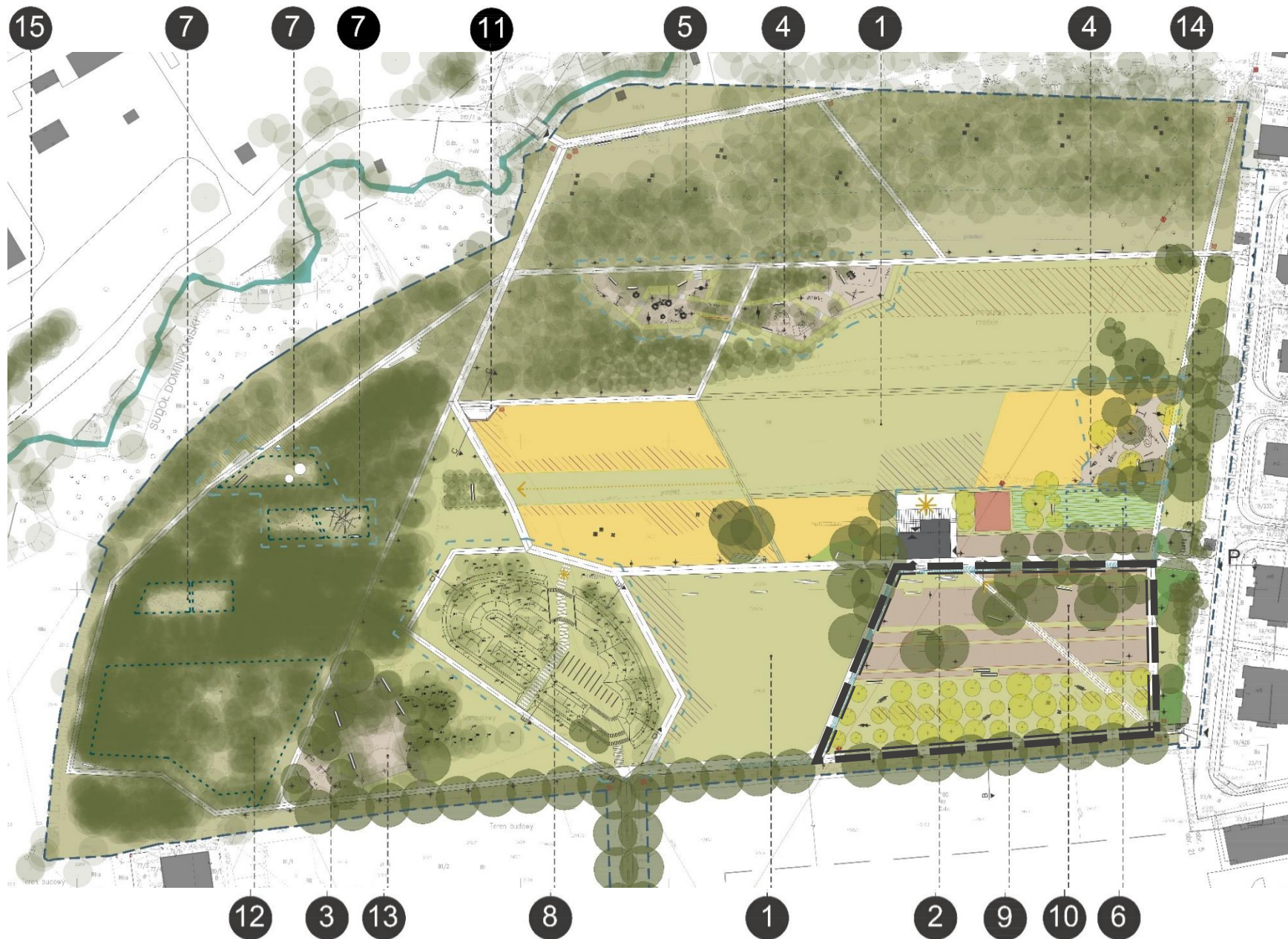
5. OGRÓD UŻYTKOWY

6. OGRÓD ETNOBOTANICZNY
7. MODELOWY GRÓD PERMAKULTURY
8. ŚCIANA DO GRAFFITI
9. STOJAKI ROWEROWE

POLETKA ALINY - WIZUALIZACJA



OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY – SAD - INSPIRACJE



OGRÓD ZMYSŁÓW BALLADYNY – INSPIRACJE



OGRÓD ZMYSŁÓW BALLADYNY – INSPIRACJE



FUNKCJE I ATRAKCJE – „OGRODY ZMYSŁÓW BALLADYNY”

- Ogród etnobotaniczny - edukacja związana z historią wykorzystania i „mocą” roślin;
- Sad;
- Drzewa owocowe posadzone w formie starego sadu ograniczone od strony zabudowy szpalerem drzew o charakterze izolacyjnym;
- Hamaki publiczne;
- Stół –miejsce do spotkań;
- Huśtawki dla dorosłych;
- Źródełko z pitną wodą.



OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY - WIZUALIZACJA - RABATY BYLINOWE



OGRÓD ZMYSŁÓW BALLADYNY – WIZUALIZACJA – RABATY BYLINOWE



ŚCIEŻKA EDUKACYJNA

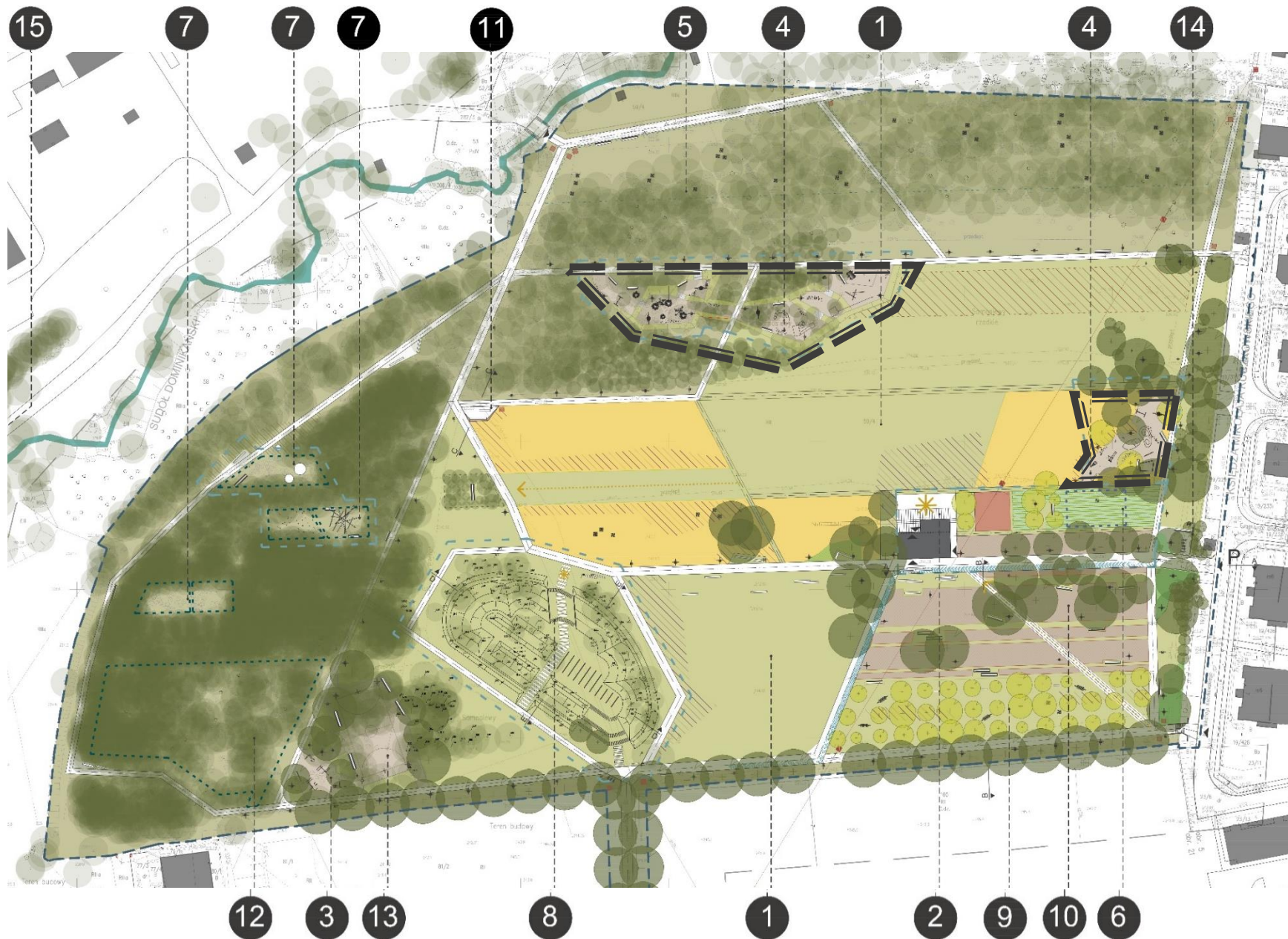
- Ogrody użytkowe;
- Ogrody społecznościowe;
- Ogrody permakultury;
- Ogród etnobotaniczny;
- Hotele dla owadów;
- Ostoje przyrody;
- Szaniec –el. historyczny.



Szkoła podstawowa w Uścianach Starych.

Ujednolicone graficznie elementy informacyjne przejawiające się na terenie całego parku.

PLACE ZABAW



1. BŁONIA
2. PAWILON
3. SIŁOWNIA ZEWNĘTRZNA
4. PLAC ZABAW
5. KRAINA SZEPTÓW
6. POLETKA ALINY
7. TAJEMNICZY OGRÓD MARZANNY
8. SZANIEC
9. SAD
10. OGRÓD ZMYŚLÓW BALLADYNY
11. STREFA WTajemNICZENIA
12. PSI PARK
13. BOISKO WIELOFUNKCYJNE
14. ŚCIANA DO GRAFFITI
15. OBSŁUGA PARKINGOWA WYZNACZONA NA ISTNIEJĄCYM PARKINGU MIEJSKIEGO CENTRUM PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ

PLAC ZABAW DLA DZIECI

Projektuje się wprowadzenie dwóch placów zabaw dla dzieci:

- „Julkowy” (motyw mitologii Słowian) plac zabaw dla najmłodszych. Urządzenia zabawowe dostosowane dla najmłodszych. Plac zabaw zlokalizowany w bliskiej odległości od pawilonu i toalety;
- „Chowańca i Bzionka” plac zabaw ogólnorozwojowy dla wszystkich grup dzieci. Podzielony na 2 strefy:
 - „Chowańca” czyli leśną inspirowaną naturalnymi formami;
 - „Bzionka” otwarta polana z naturalnymi placami zabaw;
- Urządzenia zabawowe, naturalne, drewniane, nakierowana na ogólny rozwój małych użytkowników. Wykorzystuje i urozmaica rzeźbę terenu, tworząc wnętrze w którym najmłodszy będą czuli się bezpiecznie.



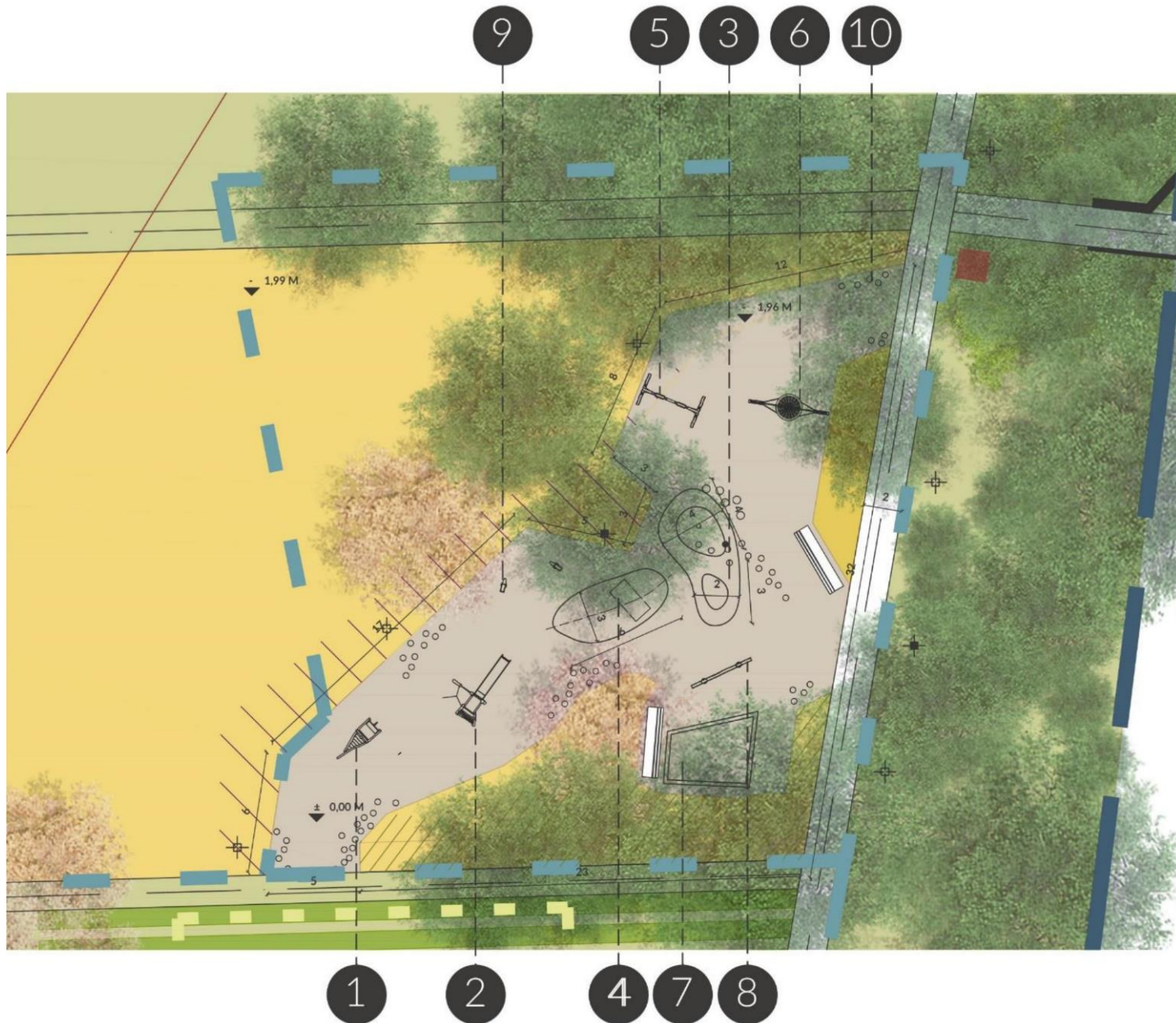
JULKOWY PLAC ZABAW DLA DZIECI - INSPIRACJE



JULKOWY PLAC ZABAW - INSPIRACJE



JULKOWY PLAC ZABAW DLA DZIECI



ATRAKCJE PLACU ZABAW

1. STATEK NA SPRĘŻYNACH
2. ZJEŹDŻALNIA
3. ZIELONE PAGÓRKI
4. TUNEL
5. HUŚTAWKA PARTNERSKA
6. HUŚTAWKA GRUPOWA
7. PIASKOWNICA
8. RÓWNOWAŻNIA
9. BUJAKI
10. PNIE DRZEW - ĆWICZENIE RÓWNOWAGI

JULKOWY PLAC ZABAW - WIZUALIZACJA



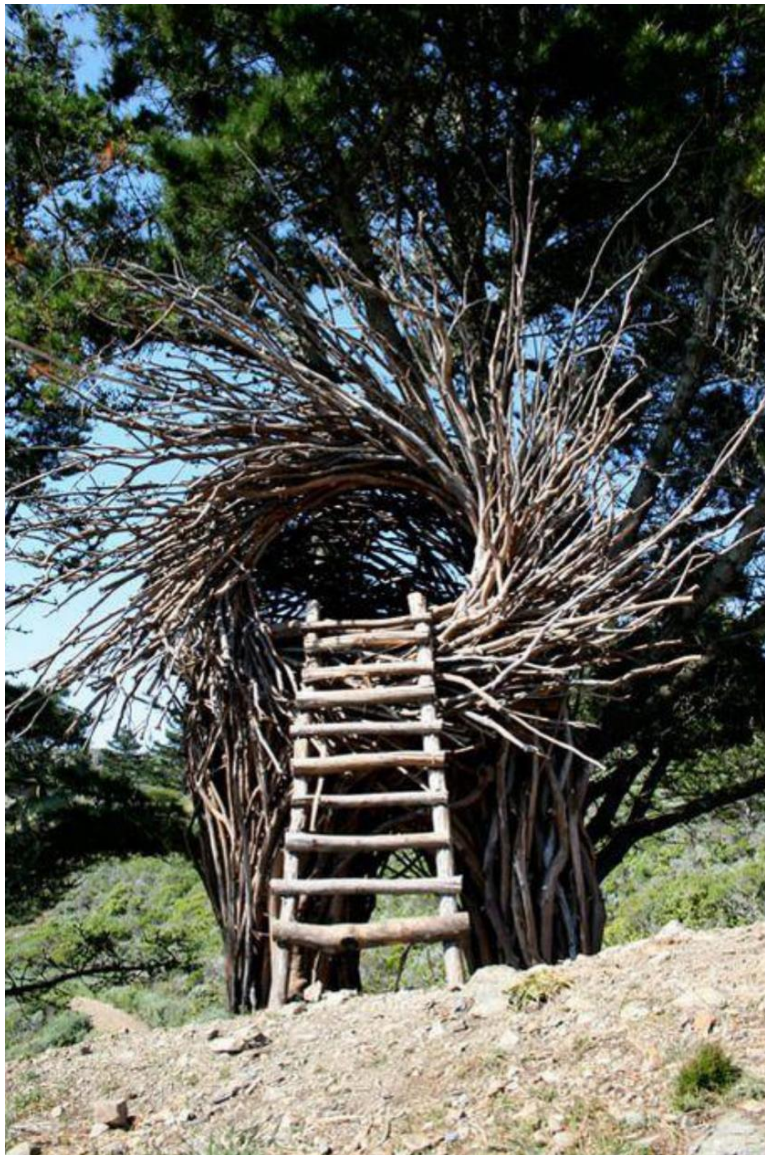
JULKOWY PLAC ZABAW - WIZUALIZACJA



PLAC ZABAW CHOWAŃCA I BZIONKA - INSPIRACJE



PLAC ZABAW CHOWAŃCA I BZIONKA - INSPIRACJE



PLAC ZABAW CHOWAŃCA I BZIONKA



INSPIRACJE



EXPERIMENTALPLAY.BLOGSPOT.COM



GIDDYGIDDY.COM



EXPERIMENTALPLAY.BLOGSPOT.COM



TWIG NEST



LATREILLE DELAGE

10

ATRAKCJE PLACU ZABAW

1. KONSTRUKCJE ZABAWOWE
2. ZJEŹDŹALNIA
3. GNIAZDA
4. SIATKI DO WSPINACZKI
5. RUCHOMA PLATFORMA
6. HUŚTAWKA
7. HUŚTAWKA GRUPOWA
8. DRABINKI - ĆWICZENIE RÓWNOWAGI
9. PNIE DRZEW - ĆWICZENIE RÓWNOWAGI
10. SZCZUDŁA

PLAC ZABAW CHOWAŃCA I BZIONKA - WIZUALIZACJA



PLAC ZABAW CHOWAŃCA I BZIONKA - WIZUALIZACJA



ELEMENTY MAŁEJ ARCHITEKTURY

- Tablice informacyjne opatrzone o alfabet Braille'a;
- 3 rodzaje ławek podkreślające pętle w parku i charakter miejsca;
- Drogowskazy turystyczne;
- Ograniczenie zasięgu oświetlenia, do funkcjonalnego minimum.



ELEMENTY MAŁEJ ARCHITEKTURY

- Tablice informacyjne opatrzone o alfabet Braille'a;
- 3 rodzaje ławek podkreślające pętle w parku i charakter miejsca;
- Drogowskazy turystyczne;
- Ograniczenie zasięgu oświetlenia, do funkcjonalnego minimum.



ELEMENTY MAŁEJ ARCHITEKTURY

- Tablice informacyjne opatrzone o alfabet Braille'a;
- 3 rodzaje ławek podkreślające pętle w parku i charakter miejsca;
- Drogowskazy turystyczne;
- Ograniczenie zasięgu oświetlenia, do funkcjonalnego minimum.



ZDJĘCIA REFERENCYJNE:
PINTEREST.COM

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ.