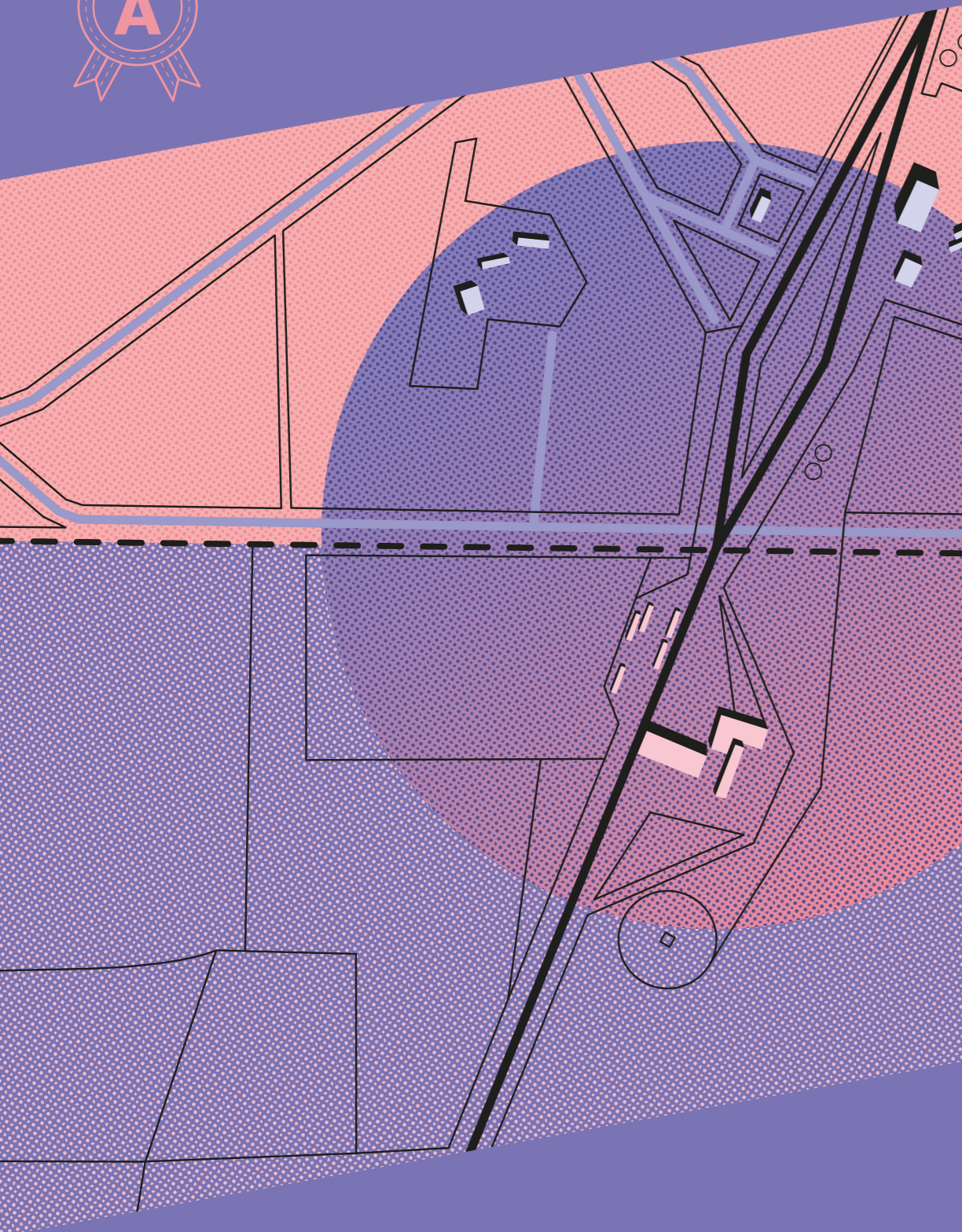


SIRUTAME JALGA

Carmen Kaalo

Kehra Gümnaasium, 9b. klass



KOOLINOORTE
ARHITEKTUURIKONKURSS
2021

Soovisin luua mugava ja hubase paiga kõigile. See peaks olema puhkepaik nii väsinud autojuhtidele, kaasreisijatele kui ka nende lastele ja koduloomadele. Seda iseloomustab mugavus, lihtsus, kompaktsus ja mitmekesisus.

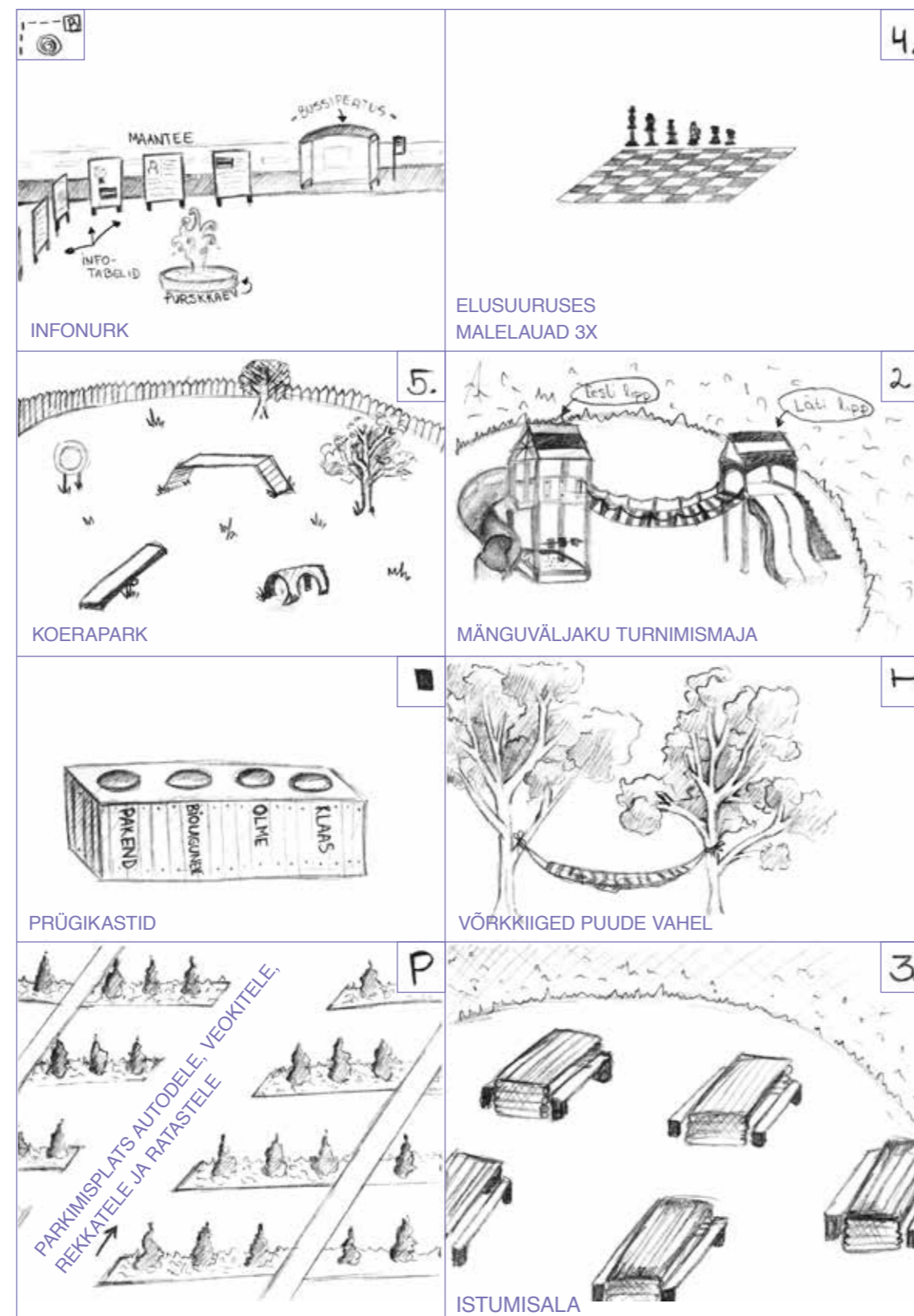
Selle teeb eriliseks neljaks jaotatud muruta tegevusala, kus on kõik käeulatuses. Vanemad saavad silma peal hoida lastel ja koduloomadel. Samal ajal on neil endal ka hea olla. Soovisin, et ala ei oleks ülekoormatud, sest see on vaid läbikäigukoht, kuhu keegi kauemaks kui paar tundi ei jää.

DETAILID

Esile tooksin turnimismaja. Ühele tornile on disainitud katusele Eesti lipp ja teisele Läti lipp. Neid torne ühendab siid. See oleks väga armas viis, kuidas lastele näidata ühest riigist teise reisimist.

HALJASTUS

Taimedeks on ridamisi asetatud põõsad ja muruala. Lisaks veel puud, mille vahel asuvad võrkiigid.



Tingmärgid

- – Põõsas
- ⊙ – Purskkaev
- – Infotahvel
- ⊞ – Bussipeatus
- ⊗ – Ilma muruta tegevusala
- 2. – Mänguväljak
- 3. – Laudade ja toolidega ala
- 4. – Male ala
- 5. – Koertepark
- ▨ – Muru/piknikuala
- ⊞ – Võrkiik puude vahel
- 1. – Tankla/pood
- – Prügikast

MATERJALID, ELEMENDID

Sooviksin, et oleks kasutatud palju puitu. Puidust lauad, turnimismaja, infostendid, bussijaamad ja prügikastid. Puit võiks olla tume. See sarnaneks veidi RMK matkaalade ja puhkealade stiilile. Muruta tegevusala pind sõltub alast. Mänguplatsil oleks liiv, malealal ja laudadega alal betoon ning koertealal muru ning liiva segu.

TEGEVUS

Kava keskne osa on tegevusala, mis on jagatud neljaks:

- Mänguväljak lastele
- Koertepark
- Tankla/pood
- Piknikuala.

Suvel saab kasutada võrkiikesid ja mängida elusuuruses malenuppudega malet.

Muruga kaetud ala oleks ka koht pikniku tegemiseks. See on piisavalt suur ala, et ringi joosta ja end sirutada.

Minu plaanil on ka infonurk, kus saab uurida riigi kohta, kuhu sa sisened. Seal on kirjas riigi kultuuri, saavutuste, sümbolite ja riigikorra kohta. Infonurga keskmeks on purskkaev.

ŽÜRII KOMMENTAAR

Ta kirjeldab, milline see koht on, aga ta ütleb ka selle, mis laadi see on (läbikäigu koht, kauemaks kui paar tundi siia ei jää). Kui Valgus püüab luua kohta, kuhu jääda, siis see töö ütleb selle koha tegeliku olemuse ära. Taimestik peaks olema selline, et keegi ei pea käima kogu aeg hooldamas. Kõik tööd ei ütle, mis laadi see koht on. Joonistuste osas on ka selline kunstnik. Seletuskiri on loogiliselt ülesehitatud, kuid skeemjoonis jääb natuke lihtsaks.