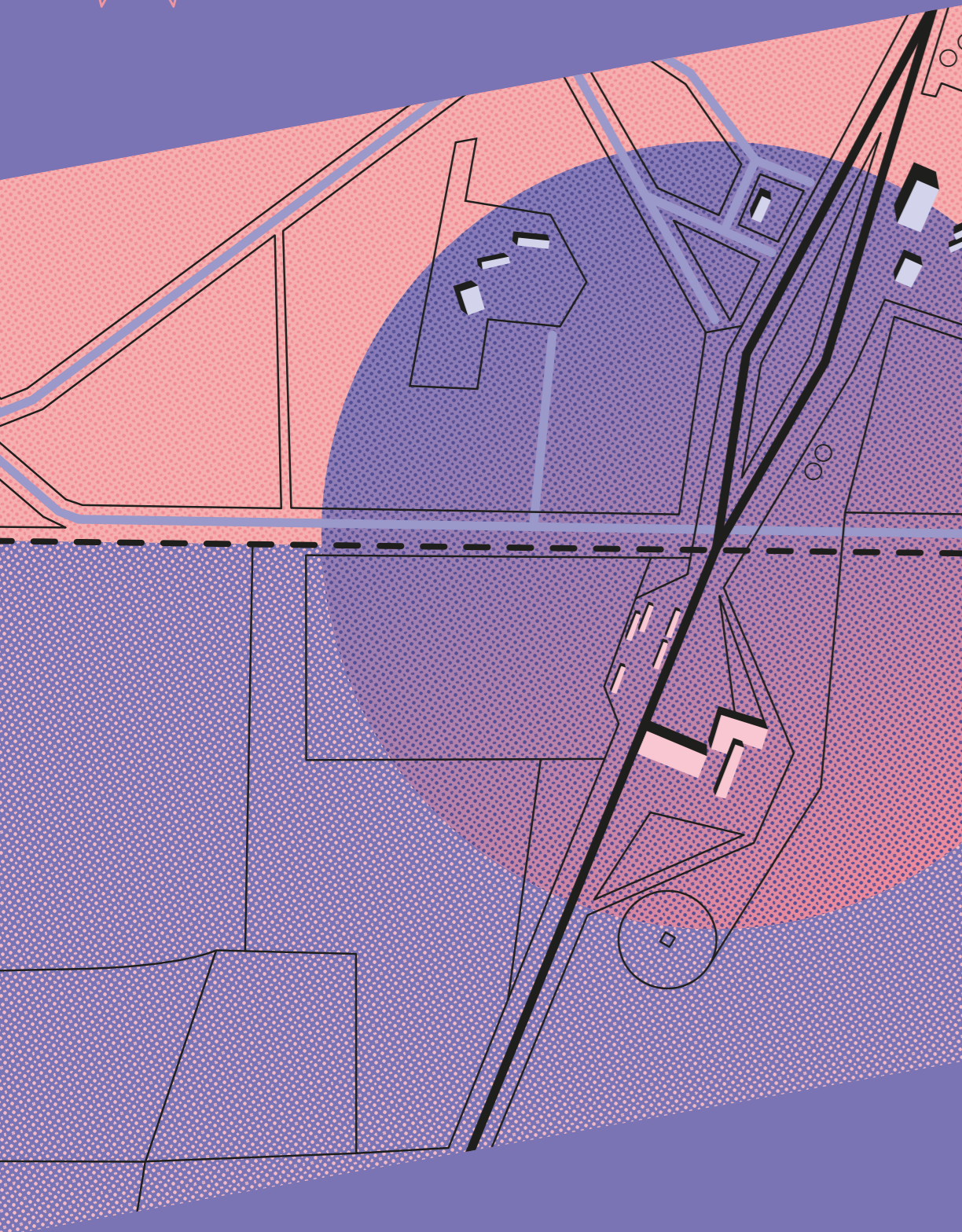


# VALGUS

Eliisa Adams

Kehra Gümnaasium, 9b. klass



Peamiselt lastele mõeldud valgusmäng ja lõbusad tegevused. Ikla piirialal võiks olla erinevaid värvilisi ja liikuvaid valgustusi, mida oleks põnev jälgida. Samuti võiks siin olla ka tegevusi lastele, kes reisisest tavaliselt esimesena ära tüdinevad.

## HALJASTUS

Taimi alale otseselt planeeritud ei ole, arvestades ala eripära - terve ala on autotee ääres, kus tolmas ja see koguneks kõik taimedele.

## MATERJALID

Piirialal kasutatud rohkem tehismaterjale. Looduslikest materjalidest oleksid pingid ja mänguväljaku ala katusealused. Rataste *pumptrack* ala, kaasa arvatud istumiseks mõeldud poolkerad, oleks kaetud asfaldiga.

Pargi teedel oleks tehtud mustrid valgusenergiat salvestava materjaliga, mis pimedas saabudes helendama hakkab. Purskkaevu ääred oleks kivist, aga ka sinna oleks tehtud mustreid pimedas helendava materjaliga.

Purskkaevuala, milles maast tulevad veejoad, on kaetud tugeva musta klaasiga. Klaasist ala ääred on helendavad, ümbritsevale alal jääb asfalt

## TEGEVUSED

Lapsed saaksid mängida mänguväljakutel, purskkaevualal ja pargis. Suuremad lapsed saaksid olla rataste *pumptrack* rajal ja kõige pisemad vanematega mänguväljakul või pargis jalutada.



- 1- Vanade/Rakkade parkimisekohad pikema aja
- 2- Tasa- autode parkimisekohad
- 3- Tasa- autode parkimisekohad pikema aja
- 4- Vanade/Rakkade parkimisekohad
- 5- Mänguväljak + Sõõrimis/ Istumise kohad
- 6- Sõõrimise Rattate Pumptrack
- 7- Kiosk
- 8- Väikeste pumpkaevude ala, kus lapsed saavad läbi väikeste maast tulevat pumpkaevude joosta (mänguväljak ja istumisekohad)
- 9- Rattapark
- 10- Park (Pargi kohal on valgustusega pumpkaev, pargi teed on siltide helendavad)

- ⊕ = Mater
- ⊙ = Põld
- = Põlv / Istumisekohad
- ⊙ = Parkimisekohad
- ▨ = Rohumaa
- = Asfalt / Mõni teine katete
- ▨ = Muutumatud alad
- = Teekate mustrid, mis annavad Parkidele Maast
- = Aed
- = Värava

## TEGEVUSED

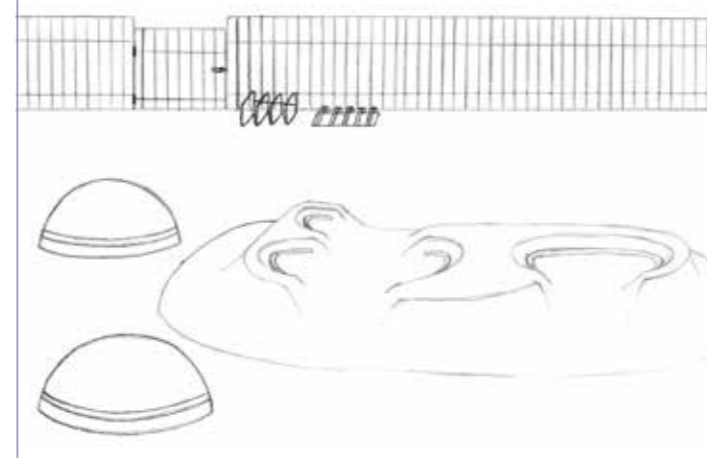
Täiskasvanutele on mänguväljaku kõrval laudadega istekohad ning purskkaevude juures pingid. Parkla juurde on planeeritud Kiosk.

## ZÜRRI KOMMENTAAR

Ta oli valguse võtnud vahendina juurde. Teistsugune koht nagu piiriala, et mänguväljakuid ja puust pinke on igal pool. Eristus, et tekib muu koht, kus käia, valguskunsti teema. Kui vaatan, siis muu on teistega sarnane, aga jäi silma. Materjalide osas oli paindlikum. Vee ja valgusega mängimine, nägin muud disainmõtlemist. Töö on kenasti sõnastatud ja on tunda, et palju on vaeva nähtud.

### Joonis 2. Rataste *pumptrack*

Ala on inspireeritud Kiviõli seikluspargi rataste *pumptrack* rajast ja ala ühel pool oleks korrapäratult laiade laotatud maasse poolkerad, kus saab istuda. Värava kõrval oleks tööke- ja jalgrataste hoidla.



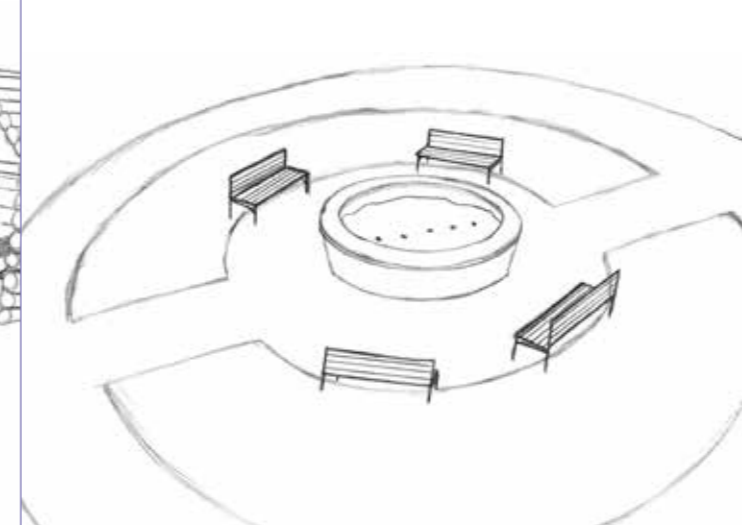
### Joonis 3. Mänguväljak

Mänguväljak on piiratud aiaga, et väikesed lapsed sealt välja joosta ei saaks. Siin oleks avatud majakesed, kus sees oleks laud ja pingid einestamiseks, võimaldades samal ajal mängivate lastel silm peal hoida.



### Joonis 4. Park

Pargi teedel on valgusenergiat koguv teekate, mis pimedas kumab. Pargi keskel asuks "tantsiv purskkaev", mis muusika saatel "tantsiks" ja värvi vahetaks, nagu Lätis Lido restorani ees.



### Joonis 5. Purskkaevu ala

Maapinnaga tasane ala, millel saab joosta, kuid eristuks asfaldist. Ala seest tuleksid väikesed veejoad, iga juga ehiks eri värvi valgustus. Veejoad moodustaksid nii korrapäratuid kui korrapäraseid mustreid.

