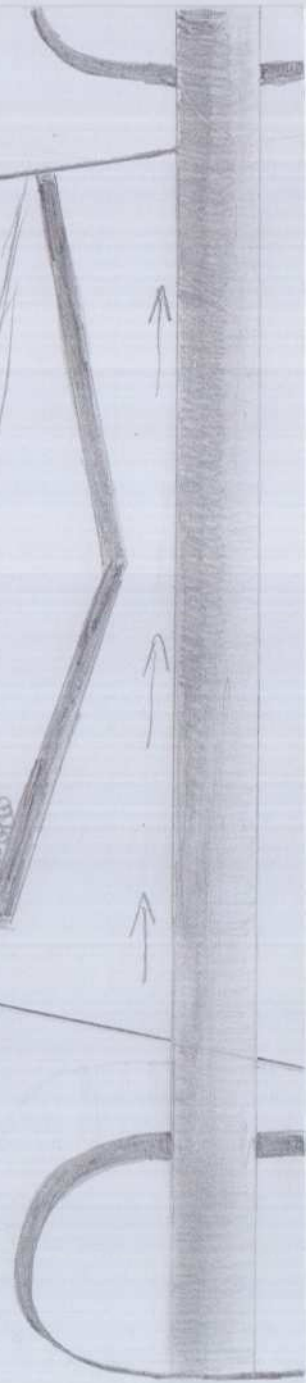
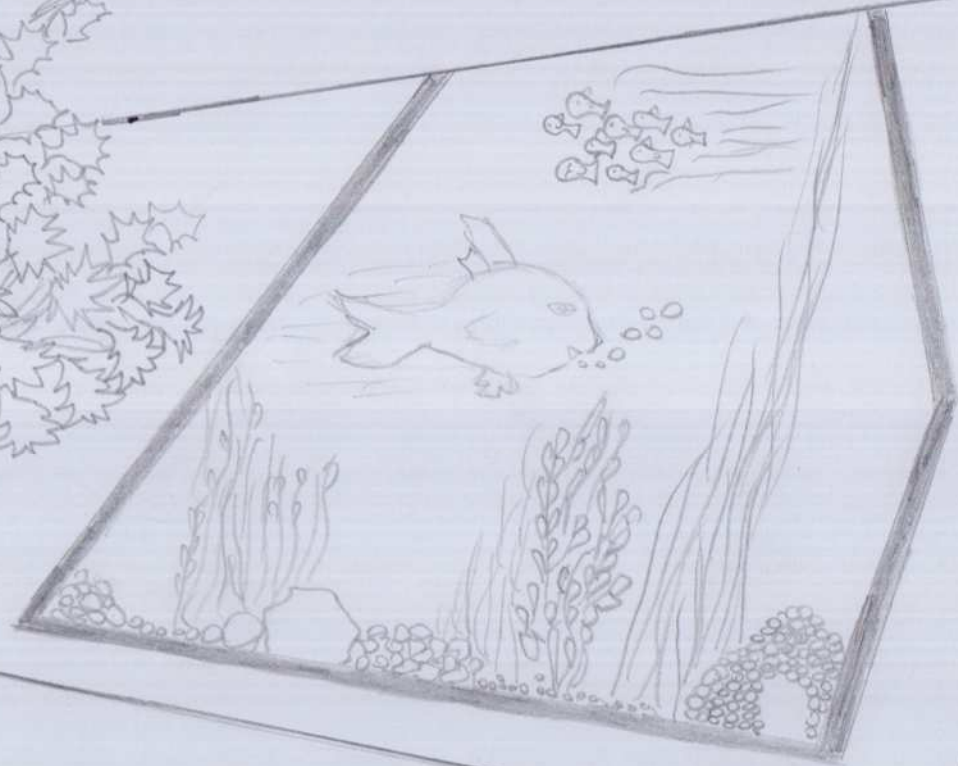
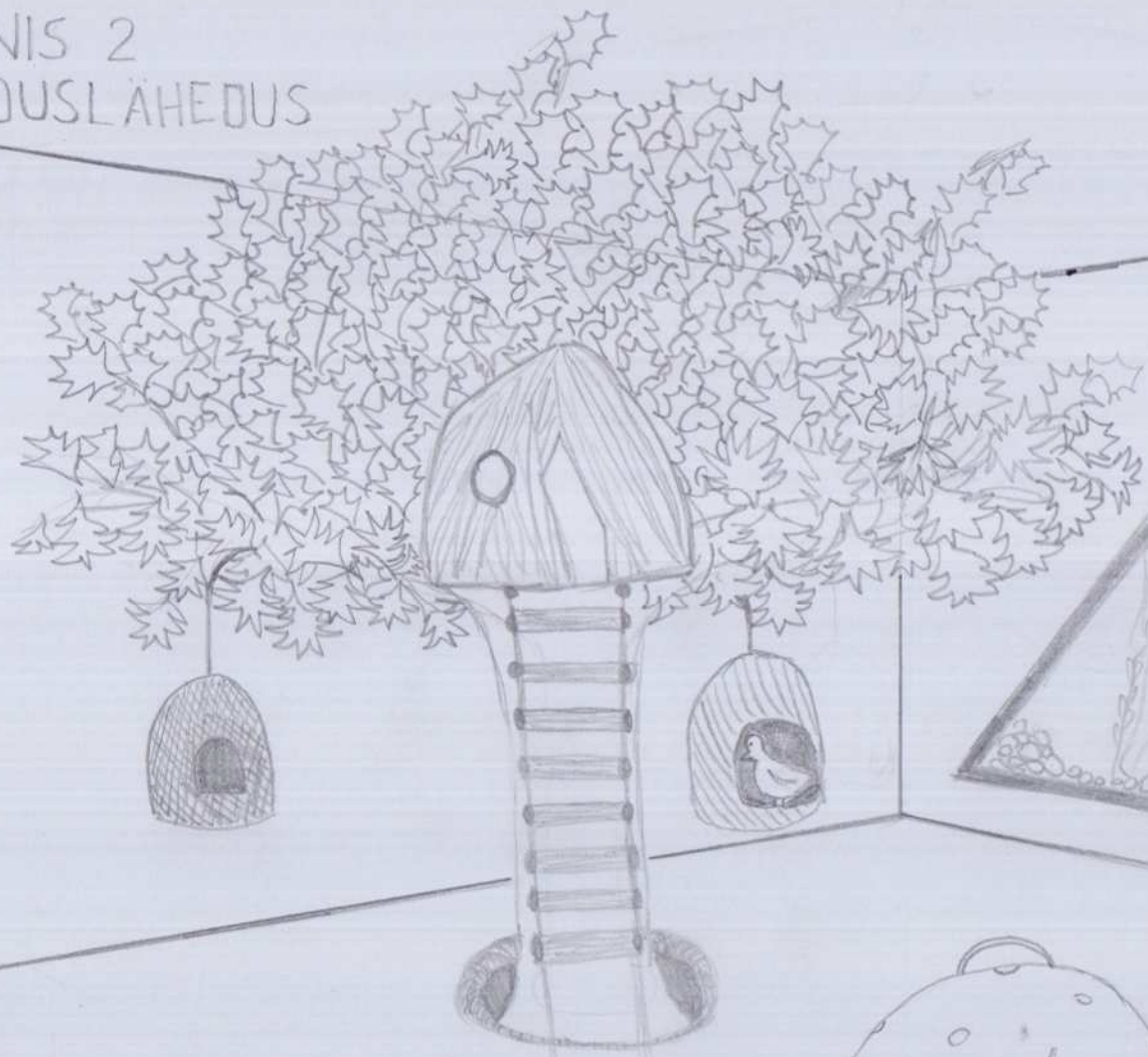


JOONIS 1
LOODUSLAHEDUS



JONNIS 2
LOODUSLÄHEUS



JOONIS 3
LOODUSLÄHEDUS

$$11 \times 6 = 66$$
$$8\sqrt{4} = 16\sqrt{2}$$
$$81:9 = 9$$

(vaade aknast sisse)



Unistuste koolimaja LOODUSLÄHEDUS

Minu mõtetest välja arenenud koolimaja märksõnaks on looduslähedus. Hoone paikneb jõe ääres, mis võimaldaks õpilastel paadiga kooli sõita. kindlasti oleksid siis ka kehalise kasvatuse tunnid asendatud sõudmisega, talvel aga kinnijäätunud jõe korril uisutamiseega. Jõe ääres paikneb ka mets, kuid kuna Eestis liaks kindlasti sellise kohta, peaks see koolimaja paiknema meie kodumaal. Hoone ise oleks kalju kujuline ja korraparatu nagu looduski. Maja ees jõel on aga paadide jaoks olemas kohad, kus neid saaks hoida. Koolimaja aknad on kahte tüüpi: tavalised klaasisid ja akvaariumid, kus ujuvad nii Eesti kui ka soojemate merede kalad. [joonis 1 ja 2]. Need aknad ulatuvad läbi mitme korruse. Et koolimajas liikumine üksluiseks ei läheks, on selle mure lahendamiseks kinnagi, mille peale saab minna viimase korruse katusele. Lisaks sellele ning tavalistele treppidele on koolimajas sees läbi kõikide korruste pikuvad tornid: ühed liiguvad alla, teised üles. [joonis 2]. Liikumiseks tuleb vaid tornist kinni haarata ja lasta end õigele korrusele minna. Hoone koridorides on puud, mille otsa on ehitatud onnid, mis on mõeldud kas puhkamiseks, kodutööde tegemiseks või privaatsuse kasutamiseks. Puude küljes ripuvad linnupesad, kus muidegi mõista elaksid päris linnud, kes tooksid ruumilise loodusliku muusikat, silmailust väikemata. [joonis 2] Valguse andmiseks pimedal ajal ei oleks mitte ainult lambid, vaid

ka lökked koridorides ja klassides, mis oleksid õhu-
aukudega klaaskuplitega ümbritsetud. [joonis 2,3].
Klassiruumides on laavad ja toolid olse puust välja-
kaiitud. Laavapind, mille peal kiryutatakse ning tooli-
istmik oleksid aga siledad. [joonis 3]. Enamikes klas-
siruumides kataks põrandat marm, et saaks ilma jala-
nõudeta käia ja samal ajal mitte ebamegavust tunda.
[joonis 3]