

Opis urządzeń w 2 tematycznych strefach:

Strefa Maluszków:

- a) **film animowany** (jak tworzy się bajka? Po wprowadzeniu w ruch cylindra można zaobserwować zasadę tworzenia animacji poklatkowej)
- b) **głuchy telefon** (zaobserwować można zjawisko rozchodzenia się dźwięku. Tuba to falowód, który kieruje falę do odbiornika, czyli naszego ucha)
- c) **bębny** (instrumenty te należą do grupy membranofonów, czyli instrumentów perkusyjnych membranowych. Źródłem dźwięku jest membrana, rozpięta na cylindrycznym korpusie, który jednocześnie jest pudłem rezonansowym instrumentu)
- d) **ucho słonia** (urządzenie to pozwala przekazać sobie sekretną wiadomość mówiąc szeptem do jednej z tub)
- e) **eko-kuchnia** (to całoroczne, plenerowe urządzenie, w którym najmłodsi mogą na świeżym powietrzu pobawić się w swoją ulubioną zabawę, czyli gotowanie! W skład Eko-Kuchni wchodzi mini-naczynia, garnki, patelnie wykonane ze stali nierdzewnej, które sprawiają, że zabawa będzie jeszcze ciekawsza)
- f) **tablica magnetyczna z kulodromem** (urządzenie rozwija wyobraźnię przestrzenną, zdolności manualne, a także uczy ciągów przyczynowo-skutkowych)
- g) **panel sensoryczny** (pozwala pokazać najmłodszym różne kolory i kształty)
- h) **ściana do pisania** (służy także do prowadzenia ciekawych zajęć dydaktycznych na świeżym powietrzu. Wykorzystując naukę przez zabawę można przeprowadzić mnóstwo inspirujących lekcji. Przykładowo: nauka pisania i poznawania alfabetu, nauka mieszania się barw, poznawanie różnych kształtów i rozwój zdolności manualnych)

Strefa dla wszystkich:

- a) **bliźniacze lustra** (urządzenie pozwala zobaczyć wielokrotność swoich odbić)
- b) **czyja to twarz** (pozwala zauważyć jak szybko nasz mózg gubi się w ocenie, które części obrazu są realne, a które odbijają się od luster)
- c) **koło optyczne** (zaobserwować można, jak mózg ulega złudzeniom optycznym)
- d) **krzywe zwierciadło** (krzywe zwierciadła mają zmienny promień krzywizny – lustra są specjalnie wygięte w łuk zależności od efektu)
- e) **pisanie lustrzane** (urządzenia umożliwia jednoczesną zabawę dwóm osobom, pokazuje jak nasz mózg oszukuje oko i rękę)
- f) **dzwony rurowe** (zabawa dla dwóch osób: jedna obraca się tyłem do instrumentu. Druga osoba uderza w kolejne rury. Zadaniem jest wskazać, która rura wydała dany dźwięk)
- g) **głuchy telefon** (możemy zaobserwować zjawisko rozchodzenia się dźwięku)
- h) **kompas** (dzięki temu urządzeniu poznamy wszystkie strony świata)
- i) **peryskop** (powstaje obraz pozorny, który jest tej samej wielkości, co przedmiot obserwowany)
- j) **szumiące rury** (rura jest rezonatorem- zbiera dźwięki z otoczenia (np. odgłos wiatru), które wprowadzają w drgania cząsteczki powietrza)
- k) **zegar słoneczny** (można porównać czas lokalny do czasu rzeczywistego pokazywanego przez promienie słoneczne)
- l) **wielokrążek** (pozwala unosić duże ciężary za pomocą małej siły)
- m) **eko-kuchnia** (to całoroczne, plenerowe urządzenie, w którym najmłodsi mogą na świeżym powietrzu pobawić się w swoją ulubioną zabawę, czyli gotowanie! W skład Eko-Kuchni wchodzi mini-naczynia, garnki, patelnie wykonane ze stali nierdzewnej, które sprawiają, że zabawa będzie jeszcze ciekawsza)

n) eko- memory (tu liczy się dobra pamięć i koncentracji)

o) rury deszczowe (przechylenie tarczy powoduje przesypywanie się drobnych elementów ukrytych w środku. Odgłos, jaki wydobywa się z rur, imituje dźwięk spadających kropeł deszczu)

p) wir wodny (wir można zaobserwować nie tylko w wodzie, ale także wokół końców skrzydeł samolotów czy ptaków, od strony zawietrznej opływanych ciał stałych takich jak samochodów, statków)