

Opis urządzeń naukowo-sensorycznego placu zabaw:

- a) **ksylofon** (możemy tu zaobserwować drgania ciała stałego oraz powstanie fali akustycznej. Ucho ludzkie wychwytuje dźwięki dzięki niej, gdyż pobudza ona do drgania błonę bębenkową)
- b) **peryskop** (powstaje obraz pozorny, który jest tej samej wielkości, co przedmiot obserwowany)
- c) **panel muzyczny** (urządzenie muzyczne, pozwalającą na grę całego zespołu)
- d) **eko- memory** (to doskonałe narzędzie do ćwiczenia pamięci wzrokowej, a także poznania różnych ciekawostek z zakresu przyrody)
- e) **głuchy telefon** (to prototyp telefonu, w którym zaobserwujemy zjawisko rozchodzenia się dźwięku)
- f) **ucho słonia** (dzięki niemu możemy przekazać sobie sekretną wiadomość)
- g) **koparka** (koparka obrotowa do piaskownicy z ruchomą łyżką uczy koordynacji ruchowej oraz zapewnia świetną zabawę)
- h) **kompas** (kompas to urządzenie pomagające w nawigacji poprzez wskazanie czterech stron świata)
- i) **eko-kuchnia** (zabawa w gotowanie to jedna z najbardziej ulubionych dziecięcych zabaw. Urządzenie rozwija kreatywność, uczy współpracy w grupie, rozwija małą motorykę dłoni)
- j) **koło młyńskie** (dzieci będą rozwijać zdolności manualne, nauczą się współpracy, a także poznają przez zabawę zasadę działania maszyn prostych)
- k) **panel sensoryczny** (zobacz świat w różnych barwach! Przekonaj się, w jaki sposób różnokolorowe szkła zmieniają wygląd przedmiotów i natury)
- l) **film animowany** (jak tworzy się bajka? Po wprowadzeniu w ruch cylindra można zaobserwować zasadę tworzenia animacji poklatkowej)
- m) **tablica magnetyczna z kulodromem** (kulodrom to magnetyczna, wieloelementowa konstrukcja umożliwiająca budowę torów dla kulek. Urządzenie rozwija wyobraźnię przestrzenną, zdolności manualne, a także uczy ciągów przyczynowo-skutkowych)