



**příběh hřiště:**

V rovině historických kontextů je hřiště evokující vodní plochu situováno v místě bývalého rybníčku.

V rovině pohádkových příběhů jde o stopu obra, který šlápl na kámen (nyní kopeček vybíhající do oblázkového pole), noha se mu svezla stranou a vzniklá stopa se posléze zaplnila vodou.

V rovině praktické náplně pak hřiště představuje realizaci principu "málo velkých prvků", jakožto cestu k efektivní realizaci. Prvky jsou převážně soustředěny na kopečku (kamenu, který bolestivě rýpl obra do chodidla), z vodní hladiny (oblázkové pole) pak vyčnívají drobné artefakty (balvany, naplavené kmeny etc.), které rozvíjí tematickou náplň hřiště a zároveň slouží jako záchytné body dětských her. Motiv vodní plochy je podpořen i materiálem diagonální cesty, který evokuje lávku (dřevěné fošny).

Hřiště je koncipováno pro převážně pro děti mladšího školního věku, pro starší jsou určena zpřístupněná sportoviště v areálu nedaleké školní zahrady

legenda prvků - lavičky

legenda prvků - odpadkový koš

legenda povrchů - dřevěná paluba

legenda prvků - balvany v řečišti

legenda prvků - herní sestava "malý hrad"

legenda prvků - herní sestava "lanovka"

legenda povrchů - kačírak

legenda prvků - lavičky

legenda prvků - naplavené kmeny