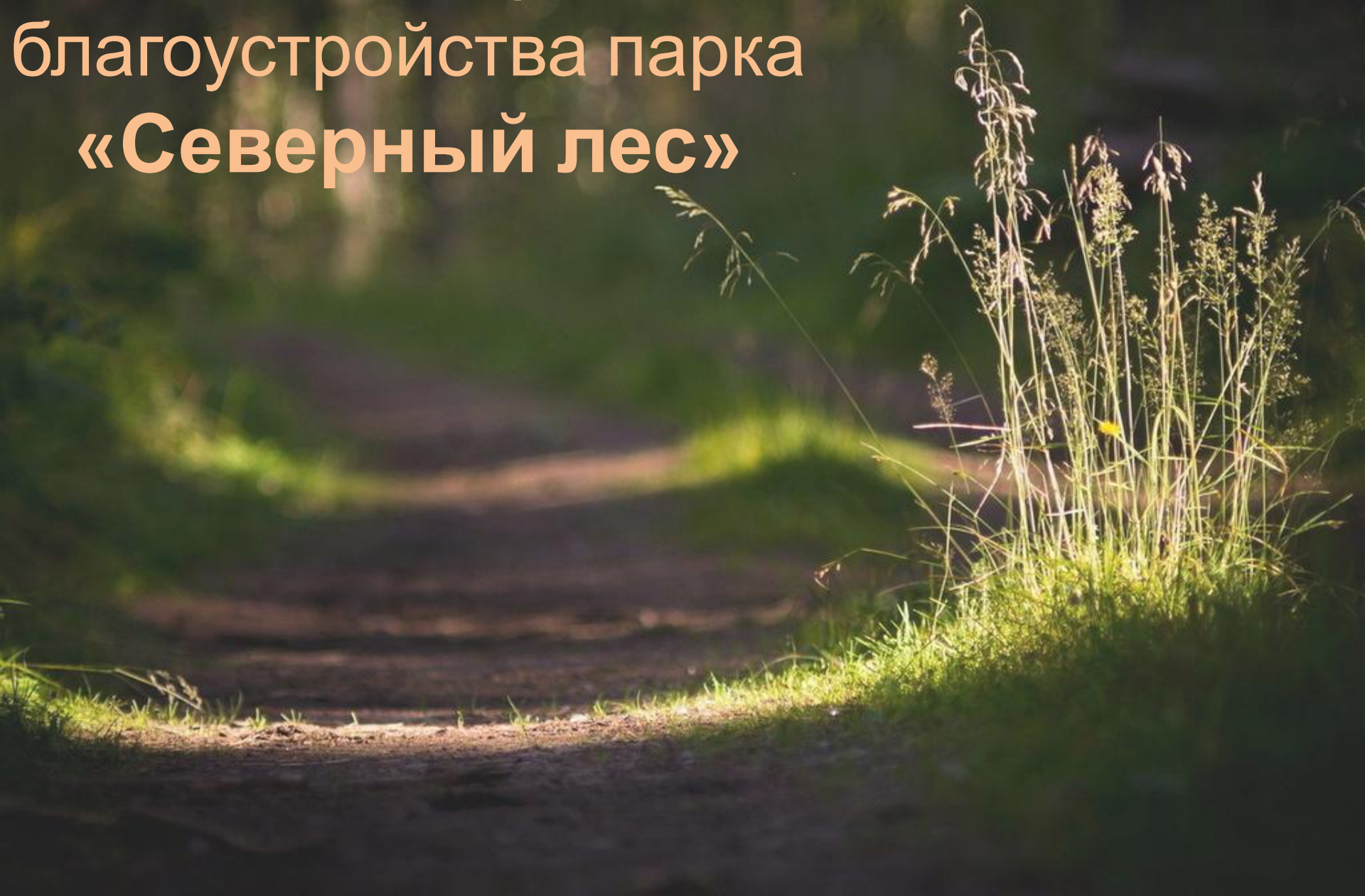


Эскизный проект
благоустройства парка
«Северный лес»





84A

35A

Роснефть

35B



35B

Уапде

Интрансгаз

33

Пятёрочка

31A

ул. Антонова-Овсеенко

Магнит

50B

50B

50A

Магнит

48A

19B

34

32

19

30

46

бул. Победы

49

25A

51

49A

41к43

31

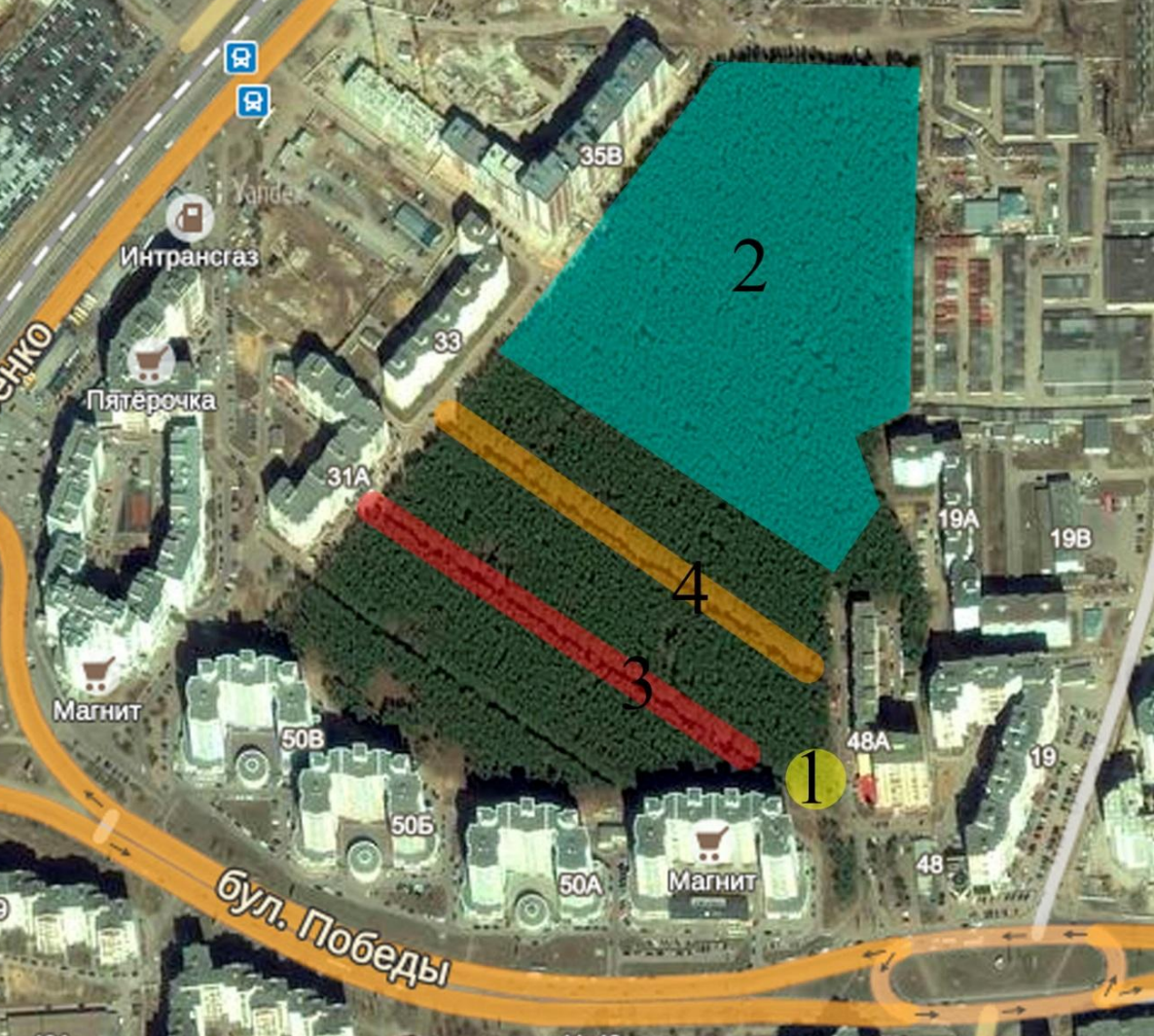


Схема зонирования парка

1-входная
группа

2-спортивно-
игровая зона

3-
центральная
аллея

4-дальняя
аллея

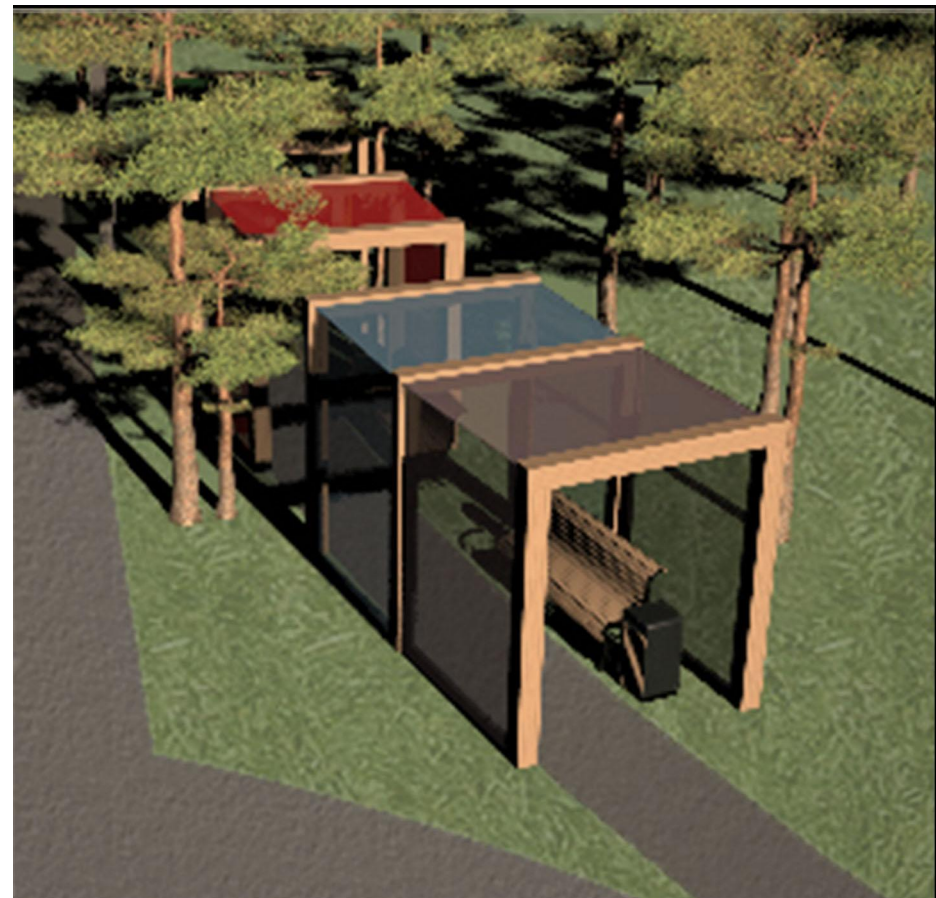
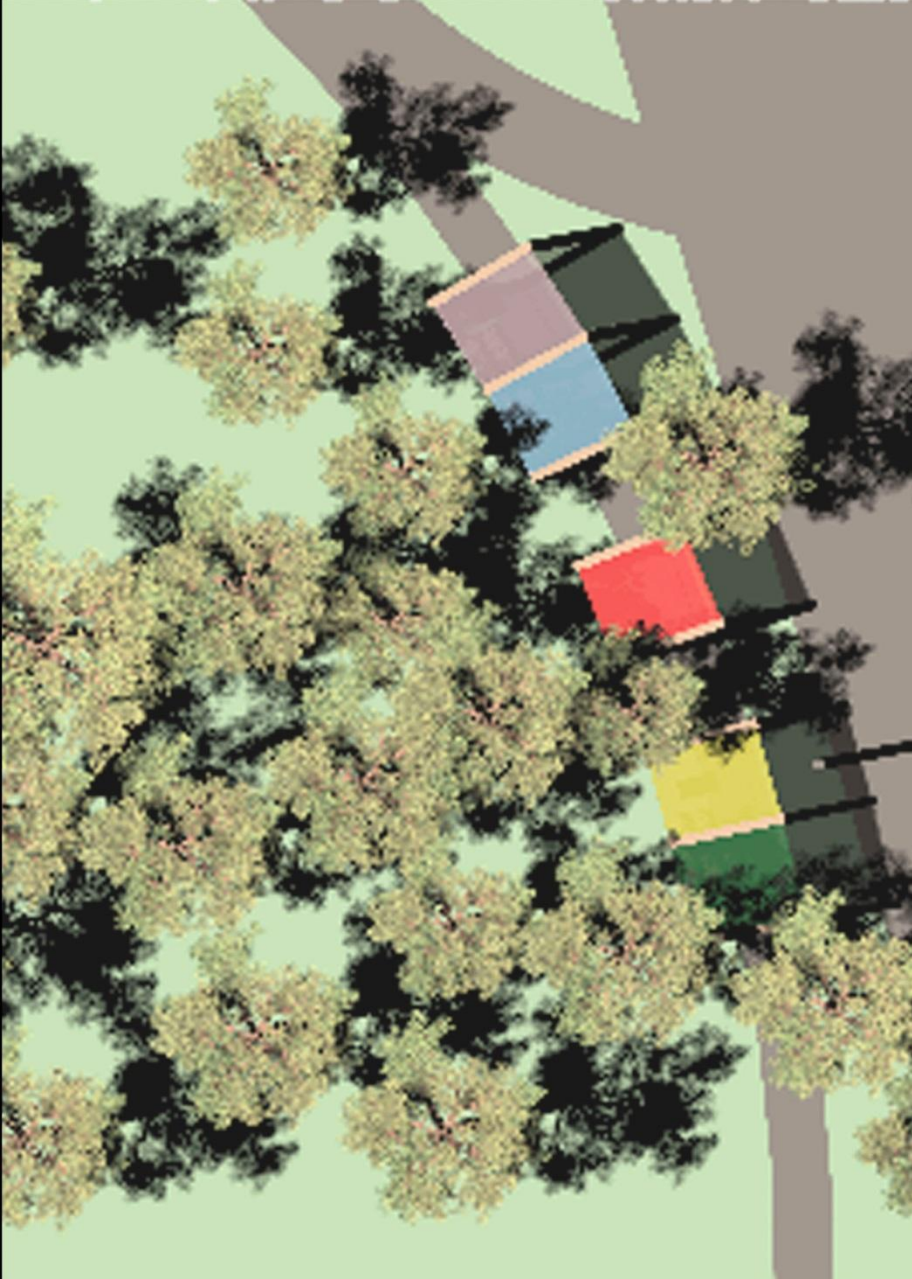
Вход в парк с бульвара Победы





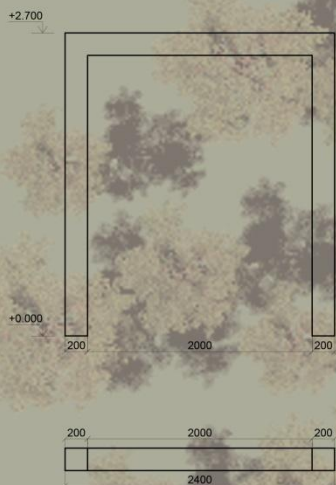
Входная группа (первый вариант)



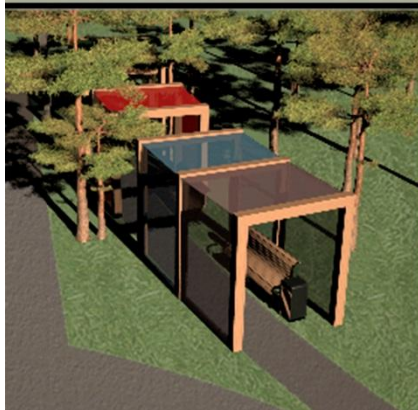
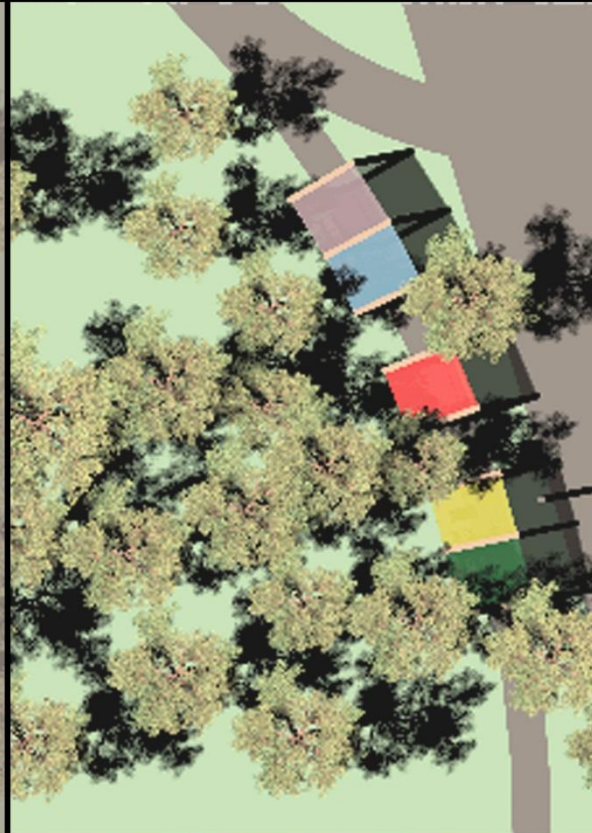




Входная группа



*Курсовая работа 1
Выполнила студентка гр. 0326
Бадриева Людмила
Руководитель:
Забворянская Т.И.*

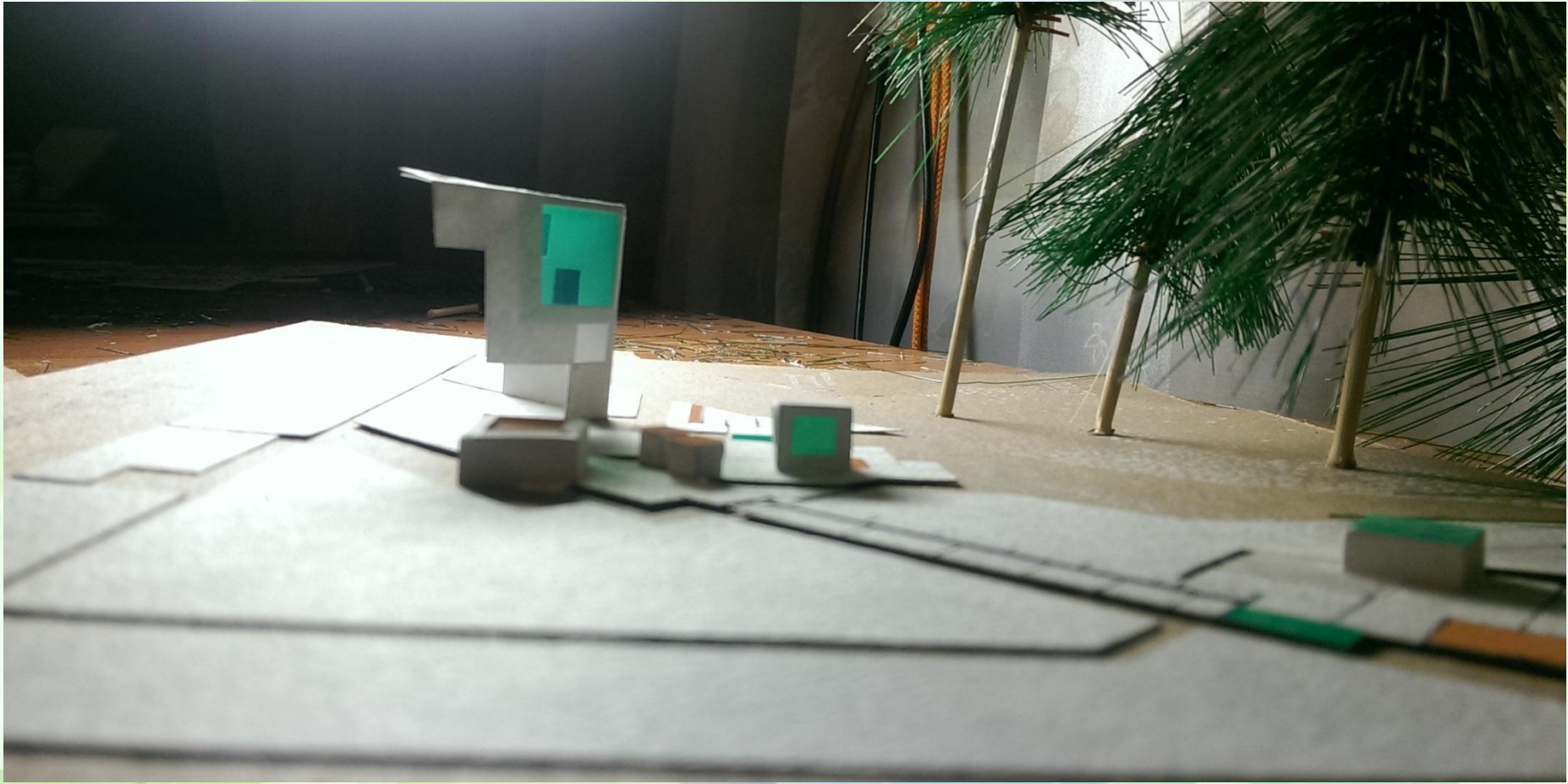


Входная группа (второй вариант)





Бульвар Победы





Входная группа.

Спортивно-игровая территория



Как можно благоустроить склоны?

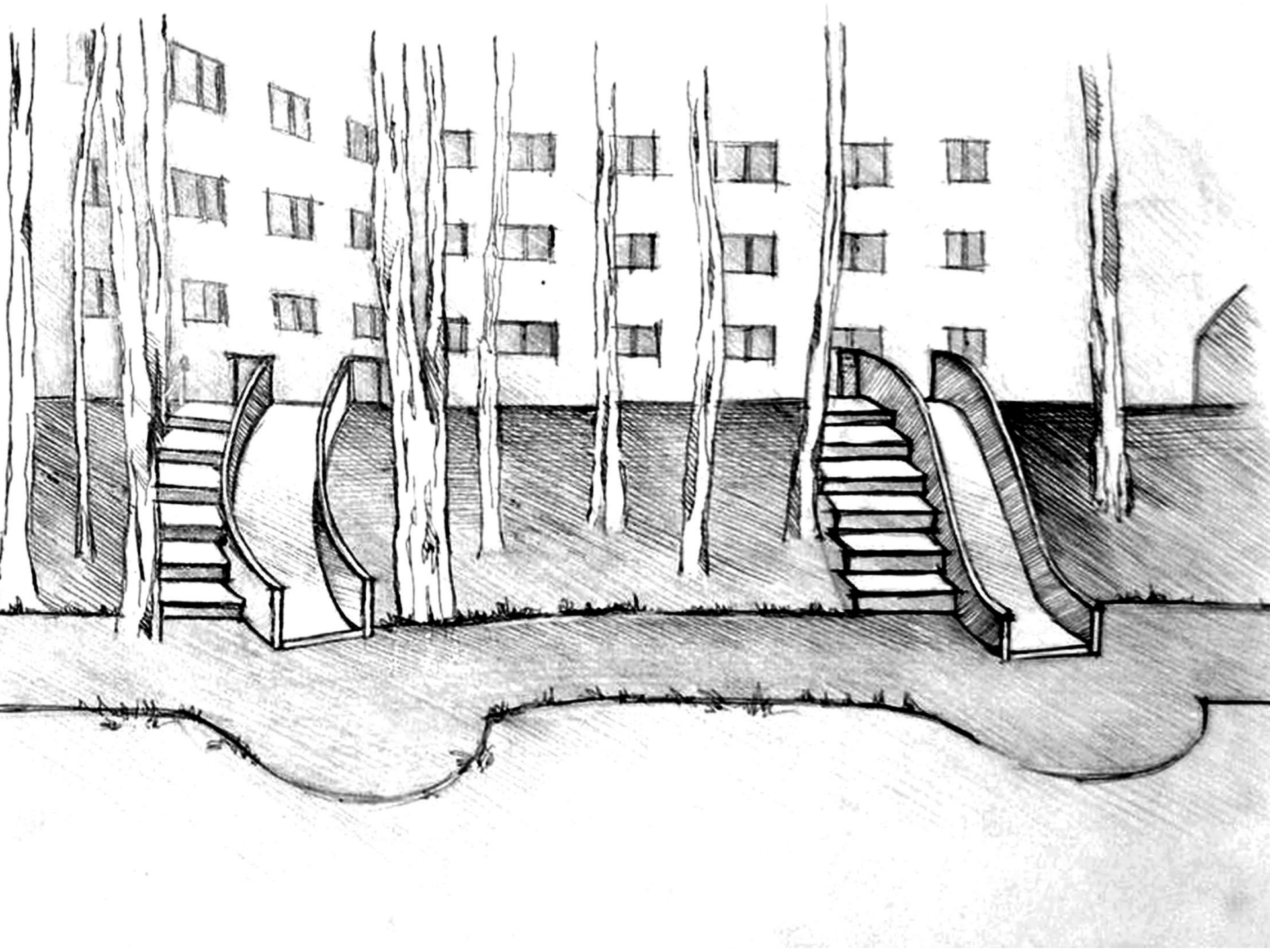


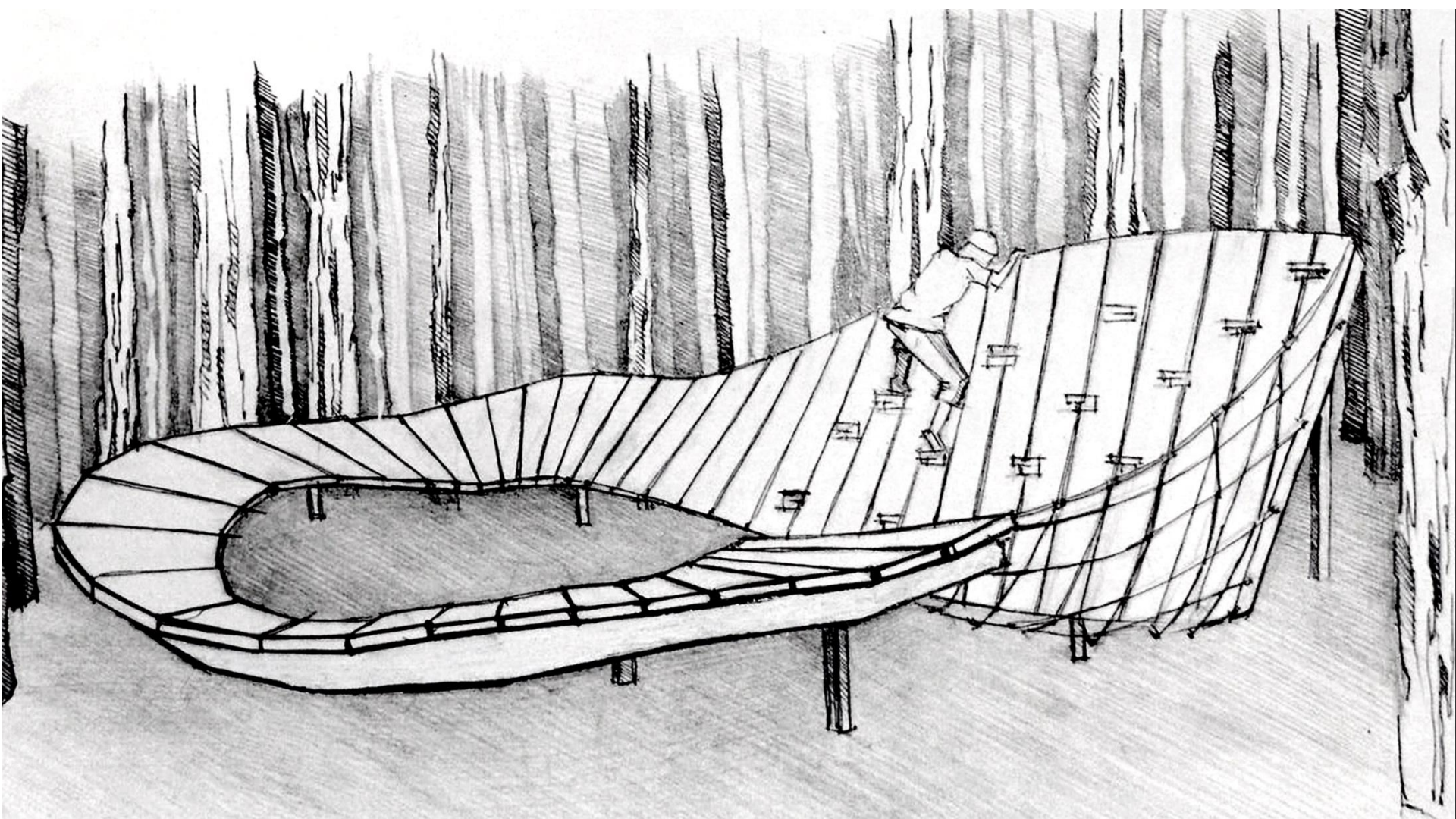




Детские горки

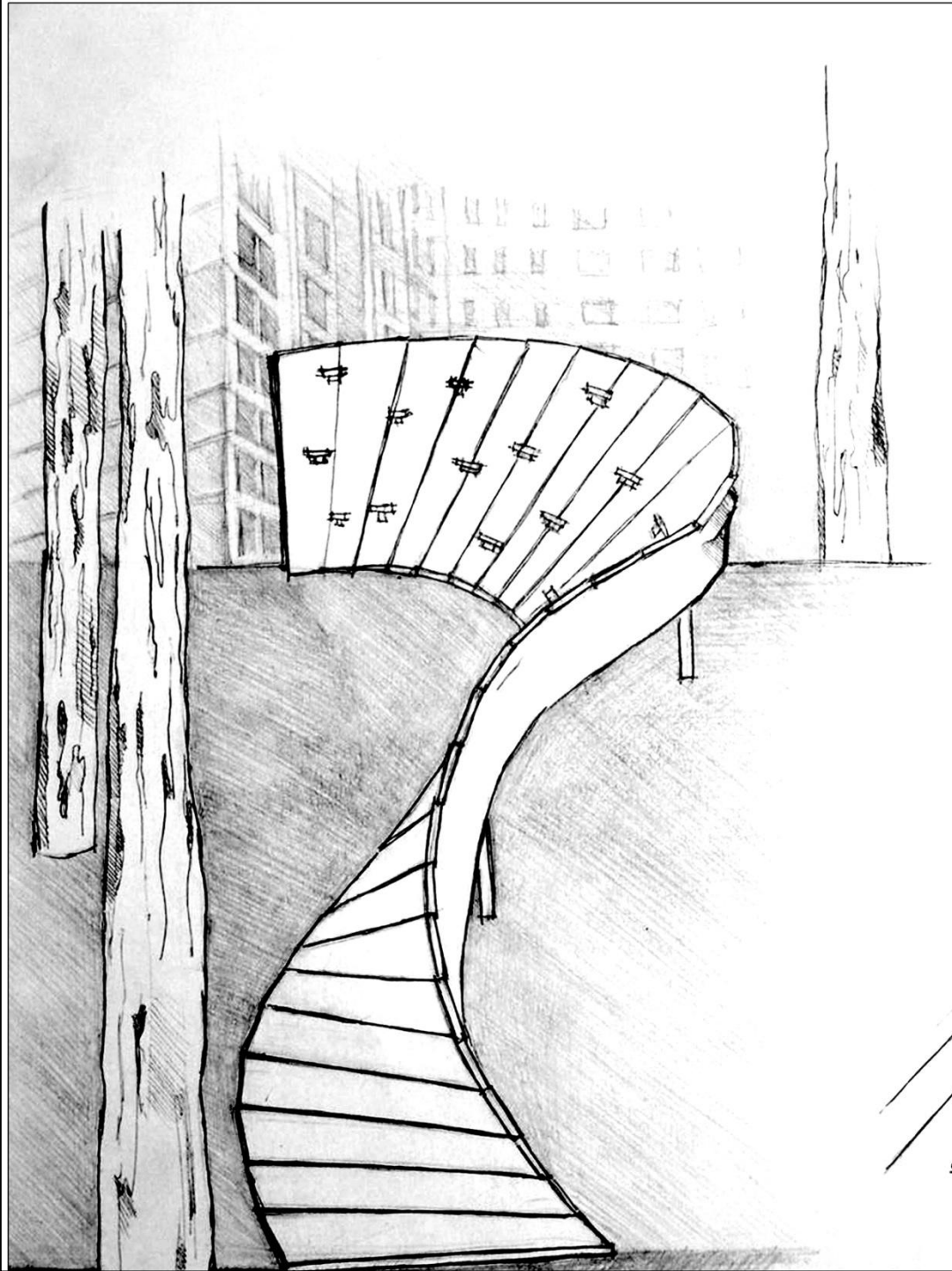




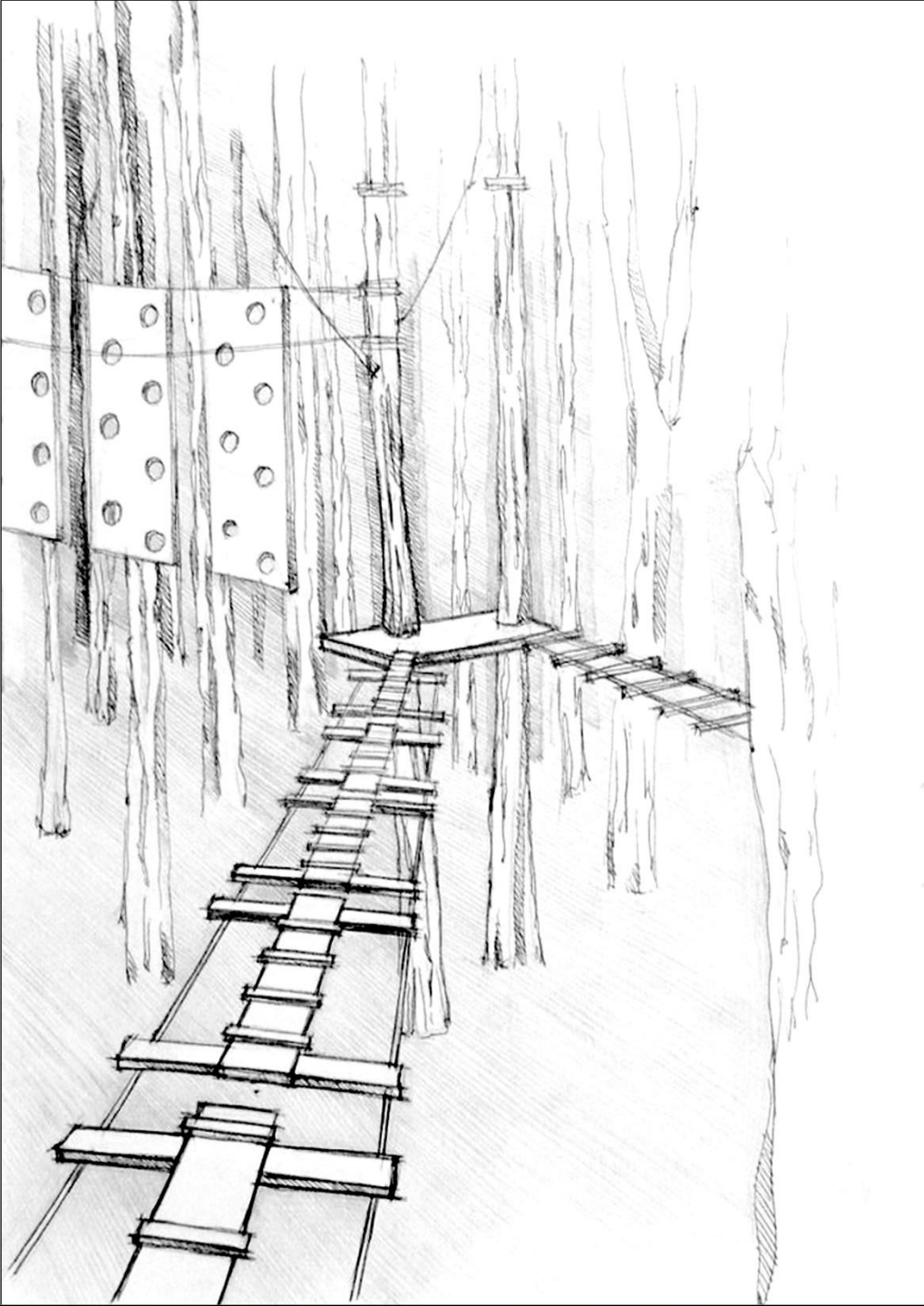


Скалодром «улитка»





Канатный парк или **тайпарк** (от англ. tie — узел, связь, веревка) — комплекс аттракционов, расположенных на высоте более двух метров. Каждый, вошедший в тайпарк, имеет возможность почувствовать себя альпинистом, скалолазом или просто ловким человеком.



Аттракционы связаны в единую логическую цепь с общими условиями прохождения.

Общая протяженность маршрутов парка может превышать 1000 метров. Длина каждого маршрута — 50 — 400 метров. Время прохождения маршрута — от 15 до 50 минут.

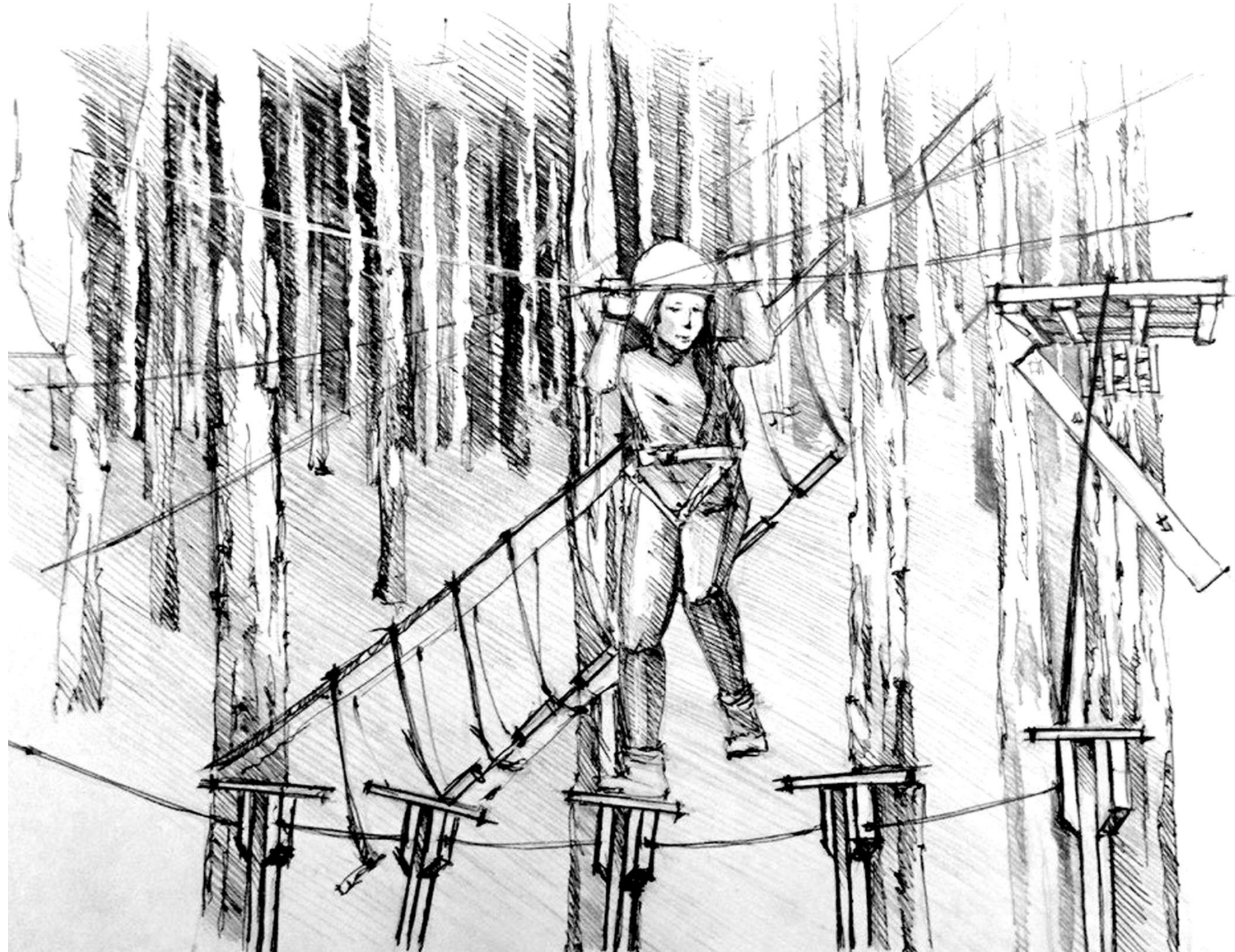
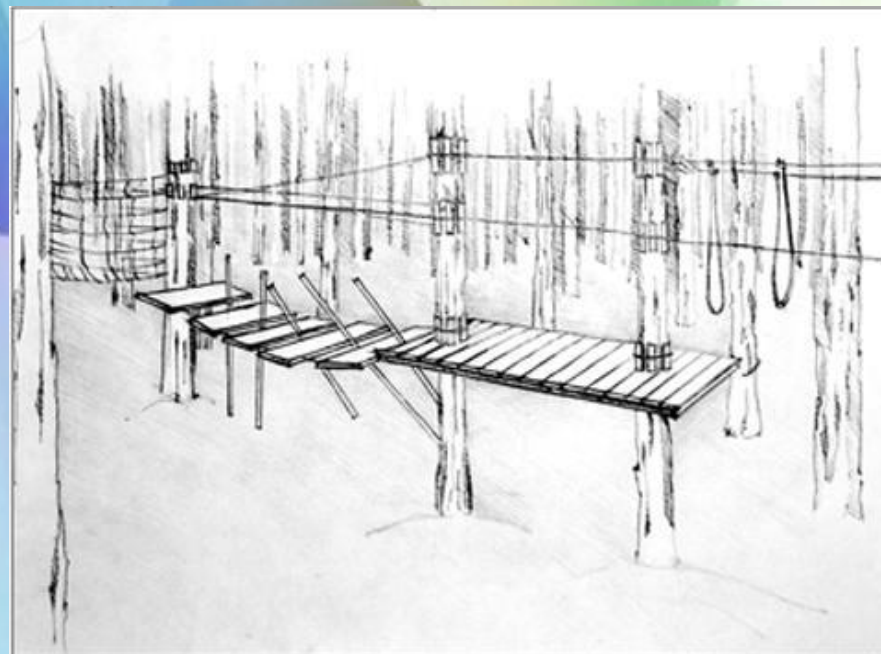
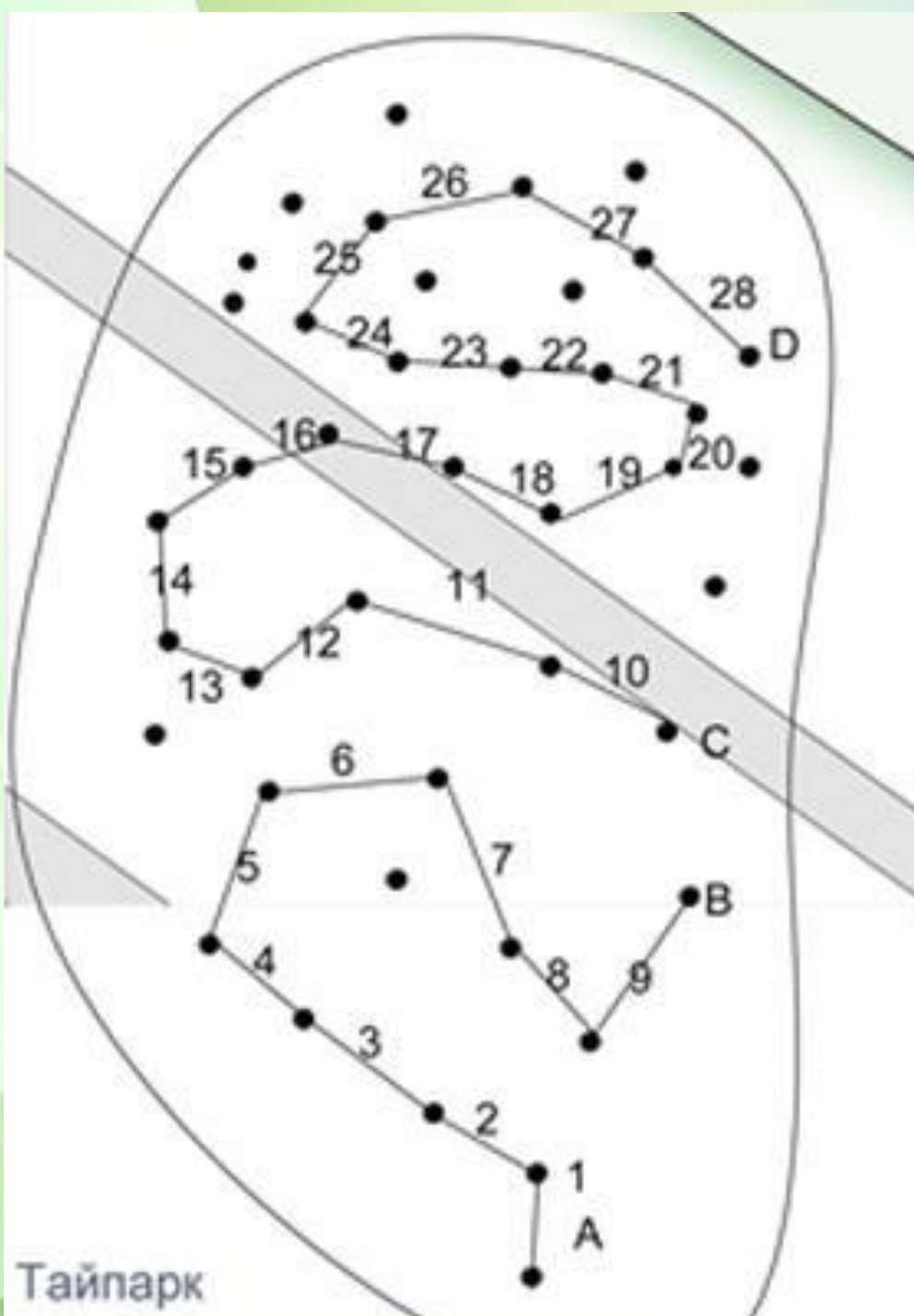


Схема тайпарка



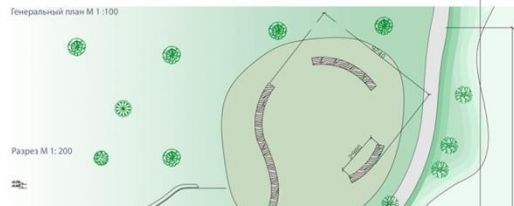


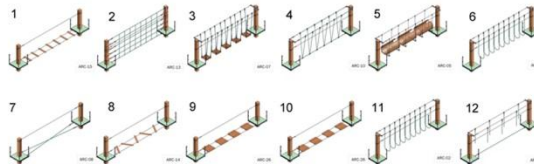
Схема зонирования M 1:1000
 1. Зона активного отдыха (горки, скалодромы)
 2. Зона спокойного отдыха
 3. Тайпарк
 4. Плейбол
 5. Прогулочная зона
 6. Зона для выгуливания собак

Схема тайпарка M 1:500
 26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

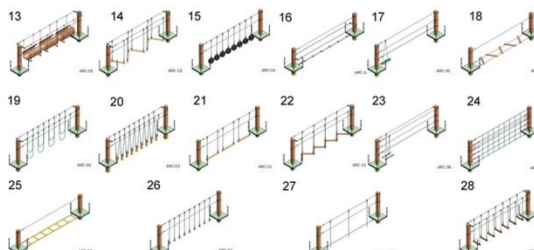
Плейбол
 Размер площадки 80x100м
 Покрытие – грунт на площадке
 Выровнен, убраны все камни на уровне 2 м от земли. Высота сетки – 7 м. Укрытия – по обеим сторонам поля имеются 3-уровневые оборонные постройки, выполняющие роль фортов, укрытия из деревьев, кустов, естественные укрытия – деревья, кусты.
Сценарий – оборона форта, все игры с захватом флагов, все игры с сопровождением. Основные пути наступления и обороны в игре с помощью грунтовых дорожек, однако участники могут провонать и забраться наверх, используя новую тактику. Оборонные крепости выполнены из дерева. Для подъема на второй уровень имеются лестницы. Чтобы забраться на третий уровень, нужно забраться по веревочной лестнице.

Тайпарк
 Технические характеристики
 Габариты
 Количество деревьев: 30
 Площадь: 55 x 50 м
 Среднее расстояние между деревьями: 8-12 м
 Высота платформы: 1,5-5 м
 Характеристики
 Веревоочный парк состоит из двух маршрутов:
 А-В Детский маршрут
 С-Д Маршрут средней урочной сложности

Задания детского маршрута (1-9)

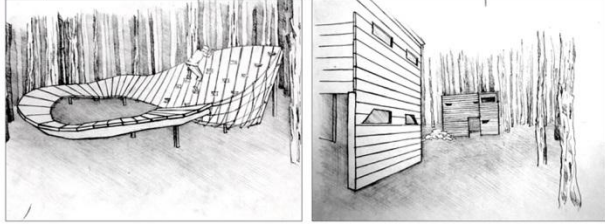
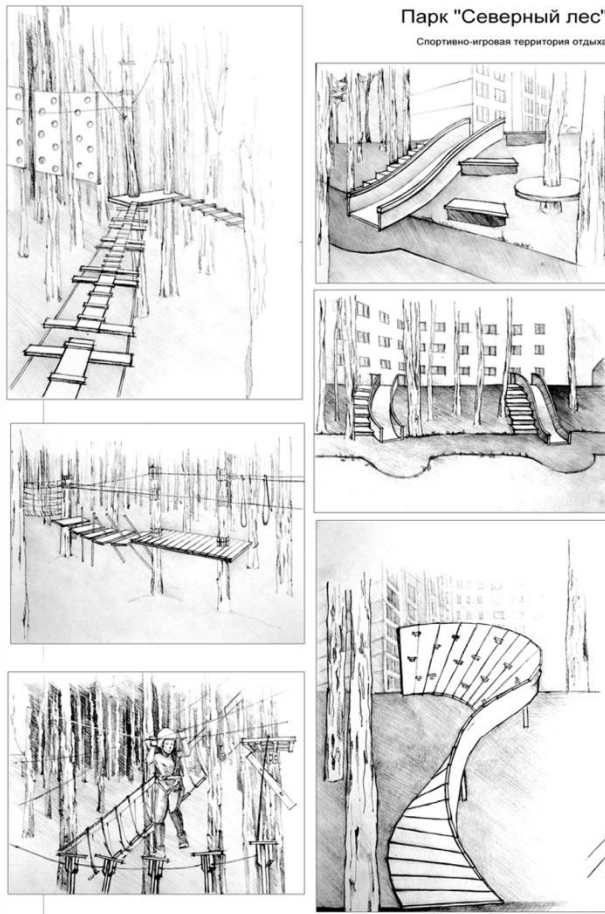


Задания маршрута средней сложности (10-28)



- 1 Детский, развлекательный дуг для детей и закрепленный на стальной трубе. С одной стороны много без травм перекрывает на другую, чтобы не сползнуть, можно влезть.
- 2, 4 Сетка. Отличная развлекательная площадка для детей. Установлена на стальной трубе, чтобы не сползнуть, можно влезть.
- 3 Укрепленный профиль между платформами по вертикали. Поддерживает равновесие человека, предотвращает зацепление, на котором висит платформа.
- 4 Проход по наклонной канате на две руки и спиной или выполняющаяся опорой для рук.
- 5, 13 Перебраться на четвереньках, можно пролезть на спине. Бонус в другом. Самый сложный элемент – перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 7 Задание на координацию. Идти в ритме по наклонной канате, можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 8, 18 Детский, развлекательный дуг для детей и закрепленный на стальной трубе. С одной стороны много без травм перекрывает на другую, чтобы не сползнуть, можно влезть.
- 10 Необходимый профиль для дальнейшей игры. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 11 В этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 12 Идти по канату и перебраться за ленту, можно перебраться на спине.
- 14 Исполнительный задние задание в платформе. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 15 Укрепленный профиль для дальнейшей игры. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 16 Детский и этой веревочной конструкции нет – это развлекательная и игровая площадка. Для поддержания равновесия человека предотвращает зацепление, на котором висит платформа.
- 17 Укрепленный профиль для дальнейшей игры. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 18 Лесной, игровой, игровой, игровой с крепкой платформой каната на другой стороне. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 20 Укрепленный профиль для поддержания равновесия. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 21 Укрепленный профиль для поддержания равновесия. Можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 22 Идти по канату и перебраться за ленту, можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 23 Расстояние между платформами – не так, как в предыдущем задании, чтобы не сползнуть, можно влезть.
- 24 Идти по канату и перебраться за ленту, можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 25 Расстояние между платформами – не так, как в предыдущем задании, чтобы не сползнуть, можно влезть.
- 26 Идти по канату и перебраться за ленту, можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 27 Идти по канату и перебраться за ленту, можно перебраться на спине. Бонус – в этот момент человек может не видеть, что происходит, но он может услышать звуки.
- 28 Расстояние между платформами – не так, как в предыдущем задании, чтобы не сползнуть, можно влезть.

Парк "Северный лес"
 Спортивно-игровая территория отдыха



Исполнитель: ООО "Северный лес". Автор: ООО "Северный лес".

Центральная аллея





Макет аллеи



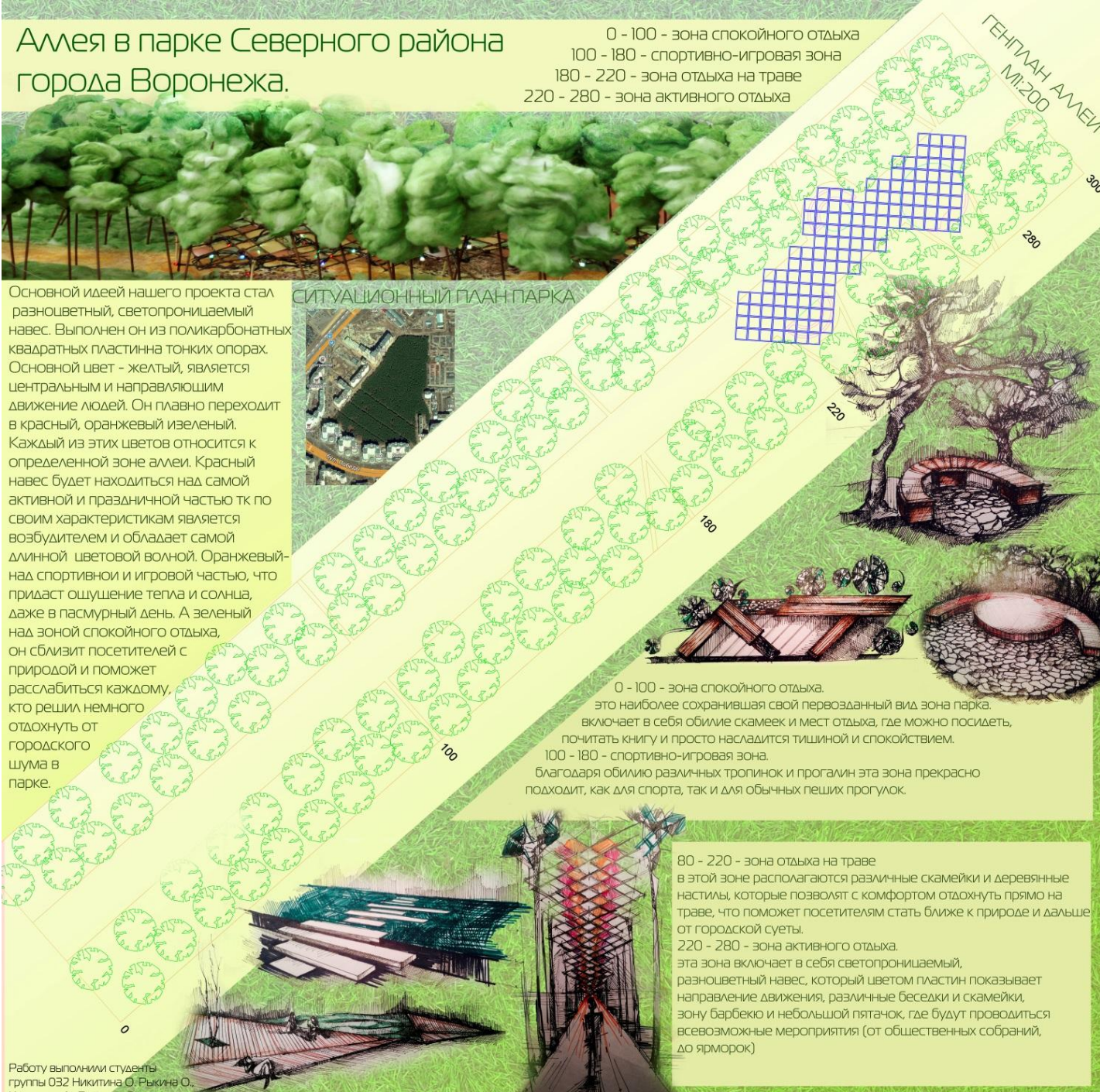
Аллея в парке Северного района города Воронежа.

0 - 100 - зона спокойного отдыха
 100 - 180 - спортивно-игровая зона
 180 - 220 - зона отдыха на траве
 220 - 280 - зона активного отдыха



Основной идеей нашего проекта стал разноцветный, светопроницаемый навес. Выполнен он из поликарбонатных квадратных пластин тонких опорах. Основной цвет - желтый, является центральным и направляющим движение людей. Он плавно переходит в красный, оранжевый и зеленый. Каждый из этих цветов относится к определенной зоне аллеи. Красный навес будет находиться над самой активной и праздничной частью тк по своим характеристикам является возбудителем и обладает самой длинной цветовой волной. Оранжевый - над спортивной и игровой частью, что придаст ощущение тепла и солнца, даже в пасмурный день. А зеленый над зоной спокойного отдыха, он сблизит посетителей с природой и поможет расслабиться каждому, кто решил немного отдохнуть от городского шума в парке.

СИТУАЦИОННЫЙ ПЛАН ПАРКА

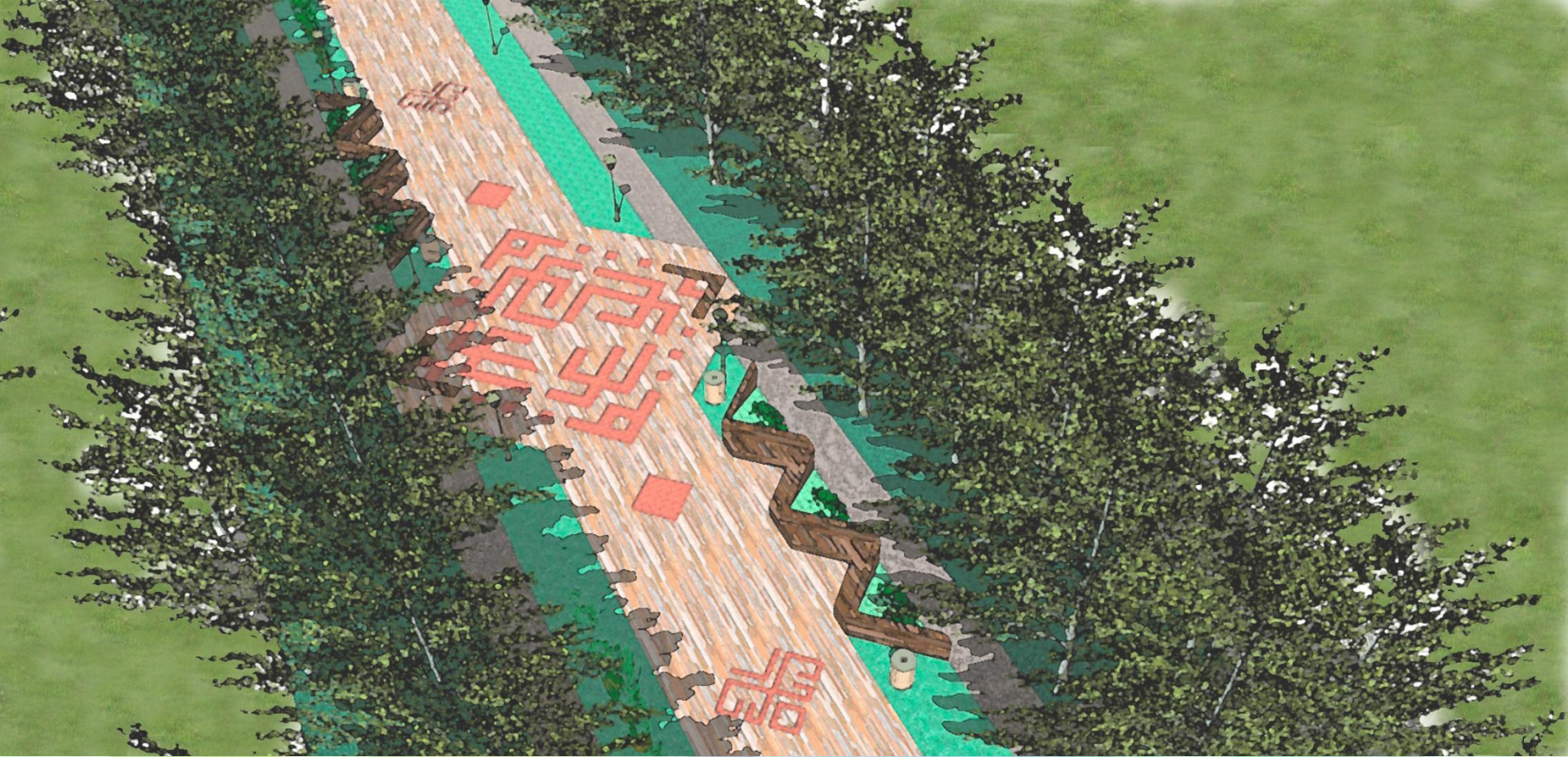


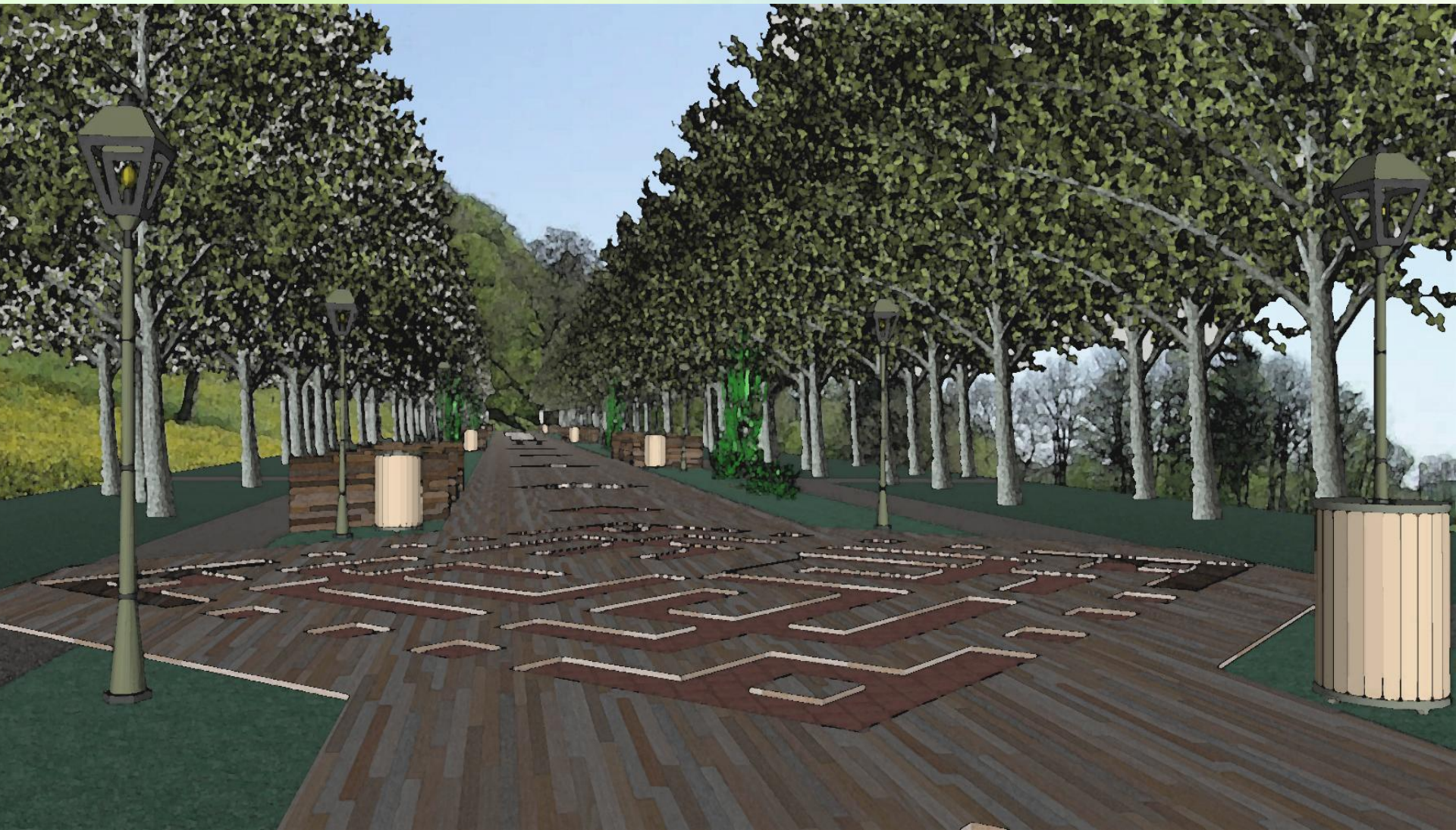
0 - 100 - зона спокойного отдыха. это наиболее сохранившая свой первозданный вид зона парка. включает в себя обилие скамеек и мест отдыха, где можно посидеть, почитать книгу и просто насладиться тишиной и спокойствием.
 100 - 180 - спортивно-игровая зона. благодаря обилию различных тропинок и прогалин эта зона прекрасно подходит, как для спорта, так и для обычных пеших прогулок.

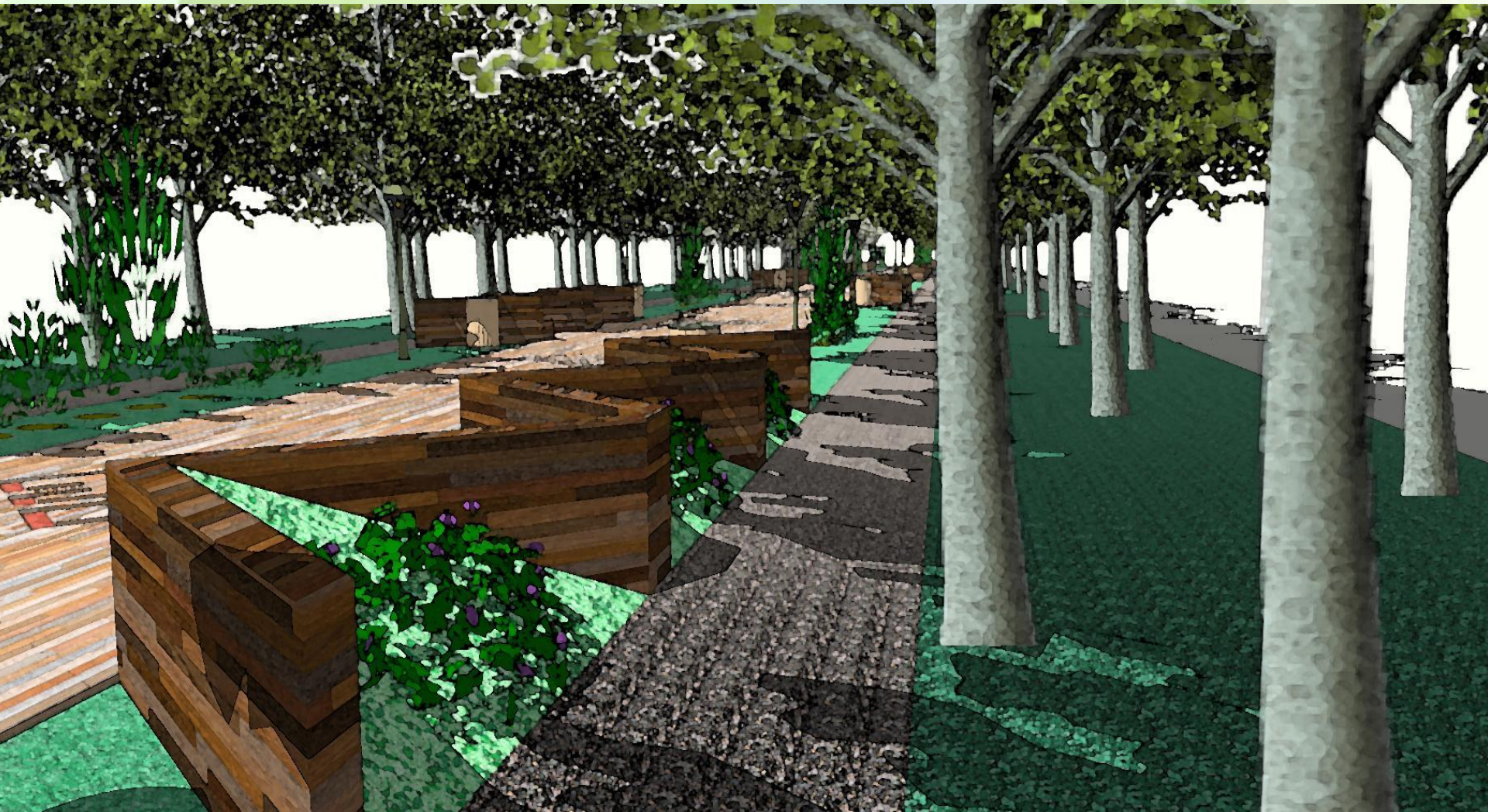
180 - 220 - зона отдыха на траве в этой зоне располагаются различные скамейки и деревянные настилы, которые позволят с комфортом отдохнуть прямо на траве, что поможет посетителям стать ближе к природе и дальше от городской суеты.
 220 - 280 - зона активного отдыха. эта зона включает в себя светопроницаемый, разноцветный навес, который цветом пластин показывает направление движения, различные беседки и скамейки, зону барбекю и небольшой пятачок, где будут проводиться всевозможные мероприятия (от общественных собраний, до ярмарок)

Дальняя аллея



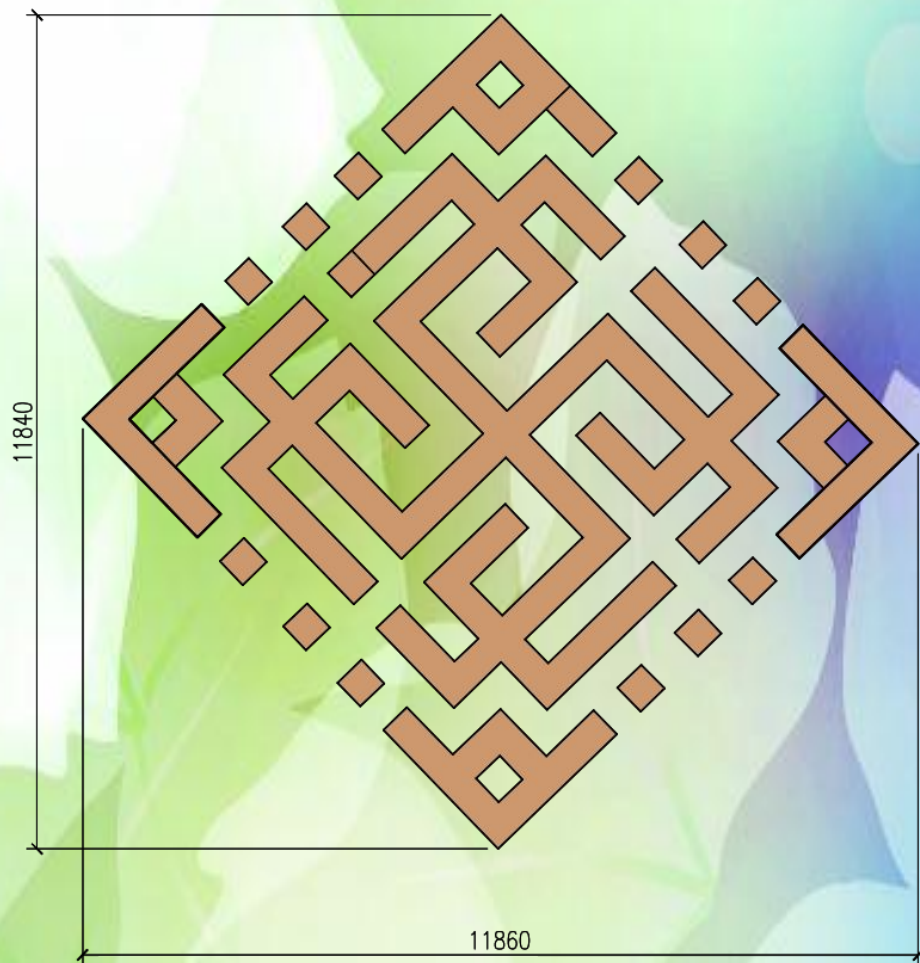
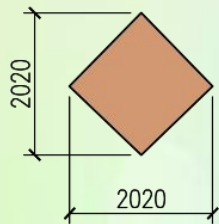
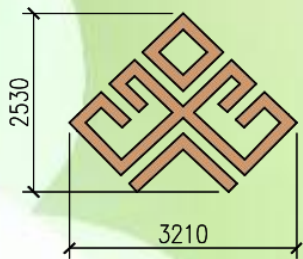






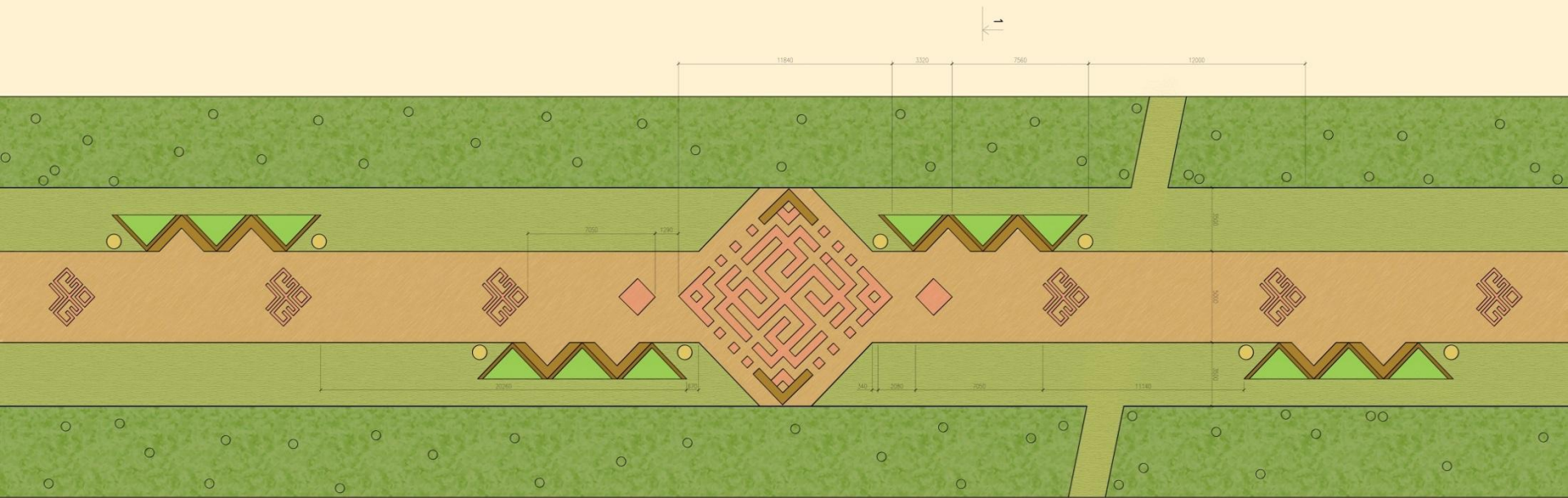
Макет дальней аллеи





*В основу
рисунка
аллеи легли
элементы
русских
орнаментов*

Фрагмент алле



1

Парк 'Северный лес'

третья аллея
(прогулочная зона)

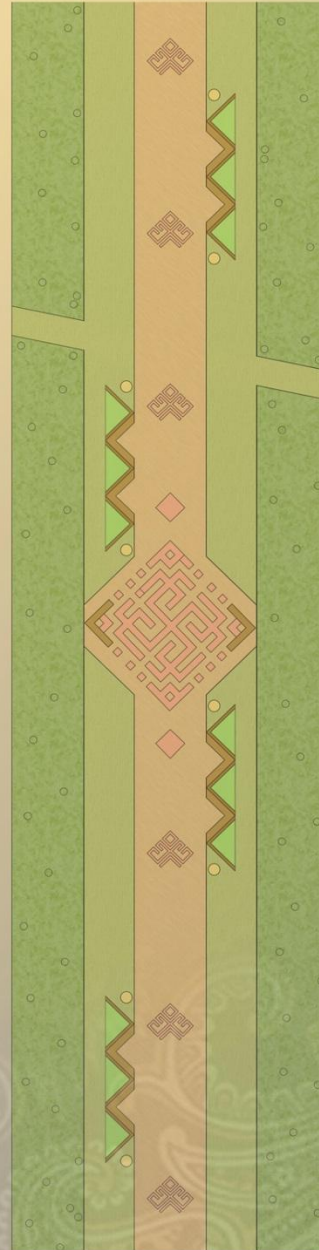
Ситуационная схема



Аллея
М 1 : 500



Фрагмент аллеи
М 1 : 100



Символы появились очень давно. Древние знаки — у всех народов они почти одни и те же. Символы — это информация. В основе лежат сведения о строении Мира и процессах происходящих в нем. Правильно применив символ — можно достичь конкретного результата: улучшить здоровье, уберечься от сглаза, порчи, укрепить отношения в семье. Знания чаще всего сокрыты в символах, образах, цифрах, нотах, буквах, узорах. Более глубинное их значение дано знать не всем, но ощущение гармонии, меры и красоты через творчество — верные шаги к истине.

Символика является наследием истории человечества, когда люди стали выражать свое мироощущение посредством условных знаков. Изучение древней культурной символики расширяет духовный мир человеческих обществ в дописьменный эонок. Довольно часто обнаруживаются сходные или даже тождественные элементы у родственных и неродственных народов.

Огромное значение в язычестве древних восточных имеет символ. Он несет в себе основную смысловую нагрузку. Ведь символ — это не просто значок или украшение, а совокупность сакральных смыслов, магических эффектов, многотысячелетних трудов древних гениев, формирующих сей знак. Проще говоря, символ в язычестве славян несет в себе прежде всего магическую нагрузку, а уже только в самую последнюю очередь — эстетическую. Символ применяется для воздействия на мир. Многие символы являются оберегами.



Берегиня — это великая богиня, «царица», «мать мира», «богиня дома», «матер-рожаница», «рожаница» породившая все сущее.



Радвич — Символ Вселенской Силы Рода-Породителя, сохраняющий во Вселенной в изначальной форме Закон Преемственности, Познания Мудрости Рода, от Старости к Молодости, от Предков к Потомкам. Символ-Оберег, который на дежно сохраняет Родовую память из поколения в поколение.

