

Opis urządzeń w 3 tematycznych strefach:

Strefa Sensoryki:

- a) eko-kuchnia (to całoroczne, plenerowe urządzenie, w którym najmłodszy 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)
- b) eko- memory (to doskonałe narzędzie do ćwiczenia pamięci wzrokowej, a także poznania różnych ciekawostek z zakresu przyrody)
- c) tablica magnetyczna z kulodromem (urządzenie rozwija wyobraźnię przestrzenną, zdolności manualne, a także uczy ciągów przyczynowo-skutkowych)
- d) panel sensoryczny (pozwala pokazać najmłodszym różne kolory i kształty)

Strefa Nauki:

- b) głuchy telefon (możemy przekazać sobie sekretną wiadomość na odległość. To prototyp telefonu, w którym zaobserwujemy zjawisko rozchodzenia się dźwięku)
- c) kołyska Newtona (dzięki temu urządzeniu można zaobserwować zasadę zachowania energii i zachowania pędu)
- d) wir wodny (w prosty sposób wyjaśnia i obrazuje siłę Coriolisa)
- e) kompas(kompas to urządzenie pomagające w nawigacji poprzez wskazanie czterech stron świata)
- f) wielokrążek (urządzenie pozwala podnieść duży ciężar, używając małej siły. To również przykład działania maszyn prostych)
- g) zegar słoneczny (można porównać czas lokalny do czasu rzeczywistego pokazywanego przez promienie słoneczne)

Strefa Optyki:

- a) naukowy Hex (zestaw zawiera dwa koła optyczne, krzywe zwierciadła, „kogo widzisz?” i tablice z zagadkami optycznymi)
- b) film animowany (jak tworzy się bajka? Po wprowadzeniu w ruch cylindra można zaobserwować zasadę tworzenia animacji poklatkowej)
- c) pisanie lustrzane (można się poczuć jak Leonardo da Vinci i spróbować swoich sił w pisaniu lustrzanym)
- d) bliźniacze lustro (można zaobserwować wielokrotność swoich odbić)
- e) koło optyczne z korbką (kręcąc kołem można poddać się ciekawemu złudzeniu optycznemu)