

GIEDRĖ KAZONIENĖ

## „Laikas ir žaidimai“ – naujas edukacinis užsiėmimas LDM Laikrodžių muziejaus Saulės laikrodžių parke

Lietuvos dailės muziejaus (LDM) Laikrodžių muziejaus Saulės laikrodžių parke nuo 2015 m. pavasario vyksta edukacinės programos „Laikas ir žaidimai“ užsiėmimai. Čia yra įrengtos aštuonios lauko žaidimų aikštelės, kuriose atkurta viduramžių parkų žaidimų tradicija. Žaidimai pritaikyti laiko temai. Aikštelės puošia vėtrungės su atitinkamais laiko ir erdvės simboliais. Visa tai padaryta 2015 m. įgyvendinant projektą „Laikas ir žaidimai“, kurio tikslas buvo sukurti originalų integralų edukacinį-žaidybinių kompleksą ir taip sudaryti geresnes sąlygas miesto vaikams, moksleiviams, šeimoms, svečiams, organizuotoms grupėms aktyviai įsijungti į edukacinę-kultūrinę muziejaus veiklą, ugdyti jaunosios kartos kūrybinius gebėjimus, norą pažinti ir tobulėti, prisidėti prie miesto vaikų ir jaunimo vasaros užimtumo programos įgyvendinimo, paskatinti jaunuosius lankytojus dažniau užsukti į muziejų ir dalyvauti jo renginiuose.

Imtis tokios edukacinės programos kūrimo paskatino Prancūzijoje esančio Somiūro pilies (*Château de Saumur*) muziejaus, kurį LDM Laikrodžių muziejaus vedėjas Romualdas Martinkus aplankė 2012 m. vasarą, specializuotų edukacinių programų pavyzdys. Šiame muziejuje greta pilies esančios erdvės yra naudojamos įvairiausiems renginiams: dienomis čia vyksta edukacinių-žaidybinių programų, skirtų vaikams, jaunimui ir šeimoms, užsiėmimai, vakare – viduramžių riterių pasirodymai su arkliais ir kitais teatralizuotais žaidimais.

Laikrodžių muziejaus darbuotojus naujai pažvelgti į muziejinę veiklą, paskatino ir 2012 m. Vilniuje vykusioje konferencijoje „Muziejus XXI amžiuje – pokyčiai ir iššūkiai“ išgirsta informacija bei Smithsono instituto Nacionalinio Amerikos istorijos muziejaus (*Smithsonian Institution National Museum of Natural History*) direktoriaus B. Glasso išsakytos mintys: „Nieko gero, jei rūpinsimės tik mokslo tyrimais ir visai

užmiršime, kodėl jie atliekami. Kur riba tarp pramogos ir edukacijos? Esu įsitikinęs, kad muziejai turi pasinaudoti teatro, šou elementais. Juk įeidamas į muziejų pakliūni į kitokį pasaulį. Čia viskas ypatingai apšviesta, čia kuriama ir specifinė dramaturgija – kolekcijos pristatymo scenarijus, teatralizuotos ir įvairios mūsų muziejaus programos bei ceremonijos... Spėju, kad tokie dalykai, net jei tai paprasčiausias šou, paskatina žmones ilgiau užsibūti muziejuje. Jie čia gerai jaučiasi, mato, kad yra laukiami. Tik supratę, kad ir jie laukiami muziejuje, žmonės pajunta ryšį su kitais visuomenės nariais, su šalies istorija. Taip sukuriamas svarbus dalykas, kuris šiandien vadinamas socialiniu kapitalu, – visuomeninių ryšių visuma.“

Kuriant edukacinį-žaidybinį užsiėmimą „Laikas ir žaidimai“ buvo atsižvelgta ir į tai, kad pastaraisiais metais LDM Laikrodžių muziejuje buvo sėkmingai plėtojamos būtent edukacinės programos. Ypač pasiteisino vienas iš populiariausių LDM Laikrodžių muziejaus užsiėmimų „Pasidaryk laikrodį pats!“ Jo metu vaikai, studentai, senjorai su dideliu entuziazmu savo rankomis gamina veikiantį laikrodį. Tačiau šie ir kiti užsiėmimai dažniausiai yra vykdomi muziejaus cokolinio aukšto ir pagrindinės ekspozicijos patalpose, muziejaus vidinėse erdvėse. Saulės laikrodžių parke iki šiol vykdavo daugiausia muzikiniai projektai – varpų muzikos koncertai, operų pastatymai, kamerinės muzikos festivaliai, etninės kultūros pristatymo renginiai, įvairios kultūrinės ir kitokios miesto, regiono, respublikinės bei tarptautinės šventės. Norėjosi rasti ir pateikti kažką naujo, suintriguoti lankytoją, kad jis čia ne tik apžiūrėtų unikalią ekspoziciją, bet ir galėtų muziejuje jį sudominusius kai kuriuos objektus pačiupinėti, rastų tai, ko nėra įprastoje aplinkoje. Buvo ieškoma naujų darbo su lankytojais turinio ir formų galimybių. Palaipsniui formavosi idėja Saulės laikrodžių ekspozicijos parko erdvę papildyti naujais edukaciniais renginiais. Taip, atsižvelgus į bendras muziejų edukacinių programų ir muziejų veiklų vystymosi tendencijas, išanalizavus Lietuvos pajūrio muziejų teikiamas paslaugas, įvertinus Laikrodžių muziejaus galimybes ir lankytojų poreikius bei konkrečią situaciją, gimė nauja originali Laikrodžių muziejaus edukacinės-žaidybinės programos idėja – „Laikas ir žaidimai“.

Visos idėjos, prieš jas įgyvendinant, pirma turi subręsti. Per gana trumpą laikotarpį LDM Laikrodžių muziejaus darbuotojai surinko daug istorinės mokslinės medžiagos apie viduramžiais žaistus įvairius lauko žaidimus. Iš jų buvo atrinkti tie, kuriuos būtų galima žaisti konkrečioje muziejaus parko erdvėje. Buvo svarstoma, kaip atrinktus viduramžių

Edukacinės programos „Laikas ir žaidimai“ aikštelės puošia vėtrungės su atitinkamais laiko ir erdvės simboliais.

Fot. E. Rumbutytė

Laikrodžių muziejaus Saulės laikrodžių parke įrengtos lauko žaidimų aikštelės.

Fot. E. Rumbutytė



žaidimus adaptuoti ir pritaikyti laiko temai, kad jie įgytų edukacinį-informacinį turinį ir papildytų bendrą muziejaus teorinių ir praktinių edukacinių užsiėmimų kontekstą. Taip susiformavo aštuonių žaidimų aikštelių kompleksas. Žaidimų eskizinius projektus parengė LDM Laikrodžių muziejaus vedėjas, dailininkas, dizaineris R. Martinkus.

Projektą parėmė Lietuvos kultūros taryba, kuri jam 2014 m. skyrė dalinį finansavimą. Buvo parengti kiekvieno žaidimo techniniai projektai, kurie vėliau sėkmingai įgyvendinti. Taip viršutinėje parko terasoje greta jau anksčiau įrengto veikiančio saulės laikrodžio „Išmatuok laiką savo šešėliu“ atsirado aštuonių mobilių žaidimų aikštelė.

Šių lauko žaidimų analogai siekia viduramžius. Jie buvo populiarūs ir įrengiami būtent pilių, rūmų parkuose, miesto aikštėse. Ankstyvaisiais viduramžiais žaidimus daugiausia žaidė ir populiarino riteriai bei

vienuoliai. Vėliau jie išplito tarp didikų bei miestėlėnų kaip laisvalaikio praleidimo pramoga ir jų gyvenime užėmė gana svarbią vietą. Ar tai būtų riterių turnyrai, ar medžioklė, ar kūjo mėtymas, ar įvairūs lauko žaidimai, tokie įvykiai visada sutraukdavo aplinkinių gyvenviečių žmones. Užrašytų konkrečių istorinių žaidimų taisyklių, rungtynių statistikos ar išsamios analizės išliko nedaug, tačiau bendrą vaizdą apie viduramžių žaidimus susidaryti galima. Tad LDM Laikrodžių muziejaus Saulės laikrodžių parke buvo pabandyta atkurti viduramžių lauko žaidimų tradiciją, tik šie žaidimai parengti ir pritaikyti konkrečiai temai – laiko pažinimui.

Žaidimų vietas puošia vėtrungės. Jų pasirinkimą lėmė tai, kad 2014-ieji Klaipėdoje buvo paskelbti Vėtrungių metais. Uostamiestis yra neatsiejamai susijęs ne tik su jūrine, bet ir su pamario kultūra, kurią simbolizuoja vėtrungės. 2014-uosius paskelbiant Vėtrungių metais buvo siekiama jas sugrąžinti į uostamiesčio gyvenimą kaip vieną unikaliausių pamario krašto, kuriam priklauso ir Klaipėda, tapatumo ženklų. Vėtrunges buvo siūloma pritaikyti ir kaip metodinę-praktinę priemonę ugdymo įstaigose. Į šį miesto valdžios raginimą buvo atsizvelgta. Muziejininkai, nusprendę, kad jeigu kiekviena vėtrungė pasakoja miestelio istoriją, ji gali pasakoti ir laiko istoriją, vėtrunges adaptavo, jose savaip užkodavdami laiko prasmes. Be to, jos taip pat atlieka ir dekoratyvinę funkciją – būdamos ryškiaspalvės, dinamiškos pagyvina visą parko erdvę.

LDM Laikrodžių muziejaus naują edukacinę užsiėmimą „Laikas ir žaidimai“ Saulės laikrodžių parke sudaro aštuoni žaidimai:

#### Žaidimas „Saulės sistema“

Žaidimas adaptuotas remiantis XIV a. žaisto žaidimo prototipu. Tuo metu žaidėjai lazdomis arba rankomis stumdydavo plokščius akmeninius skritulius, vandens nuzulintus akmenėlius arba medinius kamuoliukus į tam tikras vietas. Šis senovinis žaidimas pritaikytas Saulės sistemai pažinti. Žaidėjas gauna 8 Saulės sistemos planetų skrituliukus. Juos reikia eilės tvarka stumti taip, kad planeta patektų būtent ant savo elipsinės juostos. Laimi tas žaidėjas, kuris planetas išdėsto eilės tvarka ir



Žaidimas „Saulės sistema“.

Fot. E. Rumbutytė



Žaidimas „Valandų mūšis“  
(lentoje matoma „diena“).

Fot. E. Rumbutyté

—

Žaidimas „Valandų mūšis“.  
(lentoje matoma „naktis“).

Fot. E. Rumbutyté

pataiko nustumti tiesiai ant juostos. Žaidimo metu primenami planetų pavadinimai bei jų išsidėstymo tvarka, lavinamas judesio tikslumas, atidumas.

Planetų ženklai: Merkurijus (liet. atitikmuo – Vaivora), Venera (liet. atitikmuo – Vakarinė / Aušrinė), Žemė, Marsas (liet. atitikmuo – Žiezdrė), Jupiteris (liet. atitikmuo – Indraja), Saturnas (liet. atitikmuo – Sėlija), Uranas, Neptūnas.

Raudona spalva – saulės, ugnies, gyvenimo, vaisingumo, šilumos, energijos, narsumo, pergalės, kraujo, pavojaus, draudimo simbolis.

Šalia žaidimo pastatytos vėtrungės simboliai ir jų reikšmės:

- lotoso žiedas – pasaulio sukūrimo, nušvitimo, saulės, kylančios iš kosminio vandenyno, simbolis;
- ratas – begalinės būties tėkmės simbolis. Besisukantis ratas – visatos simbolis.

### Žaidimas „Valandų mūšis“

Panašus žaidimas buvo žaidžiamas viduramžių parkuose. Tada rutuliukams ant lentos stumdyti buvo naudojamas ketgutis (siūlai iš smulkiųjų raguočių žarnų), kuris sušlapęs tapdavo lankstus. Įtempus ketgutį, rutuliukas būdavo nustumiamas į priešininko pusę.

Šis žaidimas adaptuotas laiko matui – parai. Žaidime lenta padalinata į dvi dalis – dieną ir naktį. Kiekvienas žaidėjas turi po 12 valandas reiškiančių rutuliukų (vienas nuo 1 iki 12 val. sužymėtus juodus, kitas nuo 13 iki 24 val. sužymėtus baltus rutuliukus). Žaidėjai turi per „laiko“ vartus kuo greičiau perstumti visus savo turimus, atitinkamai „dienos“ arba „nakties“, rutuliukus. Laimi tas, kuris tai padaro pirmas. Žaidimo

metu lavinama greita orientacija, primenamas paros valandų skaičiavimas.

Šio žaidimo vėtrungės simboliai ir jų reikšmės:

- paukščiai – amžinumo išlaikymo pagalbinkai, žmonių gerovės sargai, laisvos dvasios simbolis;
- saulė – palaimos žmonėms ir jų darbams nešėja, dienos simbolis;
- mėnulis – nakties, švelnumo, moteriškojo paslaptingo, kuriamojo prado ir nežinomybės simbolis;
- šuo – draugo, ištikimybės ir apsaugos, namų sergėjo simbolis;
- stalas – vieningumo, gražaus bendravimo ir savitarpio supratimo simbolis;
- langas – žmogaus sąsaja su pasauliu, sakralią ir pavojingą svetimą erdvę atskirianti riba, kurią peržengus tyko pavojai;
- durys – namų ženklas; simbolizuoja perėjimą iš vieno gyvenimo tarpsnio į kitą arba iš gyvenimo į mirtį;
- katė – paslapties, sumanumo, išminties, mokėjimo išsisukti iš keblios padėties simbolis; juoda katė yra nakties, velnio įsikūnijimas, raganų palydovė.



Pirmame plane – žaidimas „Metai turi...?“. Fot. E. Rumbutytė

### Žaidimas „Metai turi...?“

Žaidimo ištakos siejamos su biliardu, kuris, manoma, gimė Kinijoje. Į Europą šį žaidimą atvežė kryžiuočiai, grįždami iš Artimųjų Rytų. Pirmasis biliardo stalas buvo pagamintas Prancūzijoje 1469 m. karaliui Liudvikui XIV. Žaidimo gyvavimo pradžioje buvo naudojamas biliardo lazdų stovas. Žaidėjai naudojo dvi lazdas, kurias paguldę ant lazdų laikiklio kamuoliuką įridendavo į angą.

Šis žaidimas adaptuotas laiko terminui – metams. Žaidime šalia duobučių yra surašyti skaičiai, kiek metai turi mėnesių, savaičių, dienų, valandų, minučių ir sekundžių (1 duobutė – 12 mėnesių; 2 duobutė – 52 savaitės; 3 duobutė – 365 dienos; 4 duobutė – 8 760 valandų; 5 duobutė – 525 600 minučių; 6 duobutė – 31 557 600 sekundžių). Žaidėjas turi praskirti lazdas taip, kad kamuoliukas, padėtas ant jų, riedėtų nuo žaidėjo ir patektų į duobutę. Laimi tas, kas suridena visus kamuoliukus

Užduotis: surask savo  
Zodiako ženklą.

Fot. E. Rumbutytė

Žaidimas „Saulės kelias  
per žvaigždynus“.

Fot. E. Rumbutytė



į duobutes ir surenka didžiausią taškų skaičių. Dalyviams primenami  
laiko matai.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- obelis – vienas iš amžinumo simbolių;
- kiaušinis – įsčių, gimimo, visatos, vilties ir nemirtingumo simbolis;
- gėlės – pavasario, gyvybės ir žemės jėgos, viską vainikuojančios baigties, tikrosios esmės, grožio, moteriškumo, trapumo ir laikinumo simbolis;
- saulė – gyvybės teikėja ir palaikytoja, jos šviesa – vasaros, įkvėpimo, proto imlumo, atgimimo simbolis;
- vanduo – gyvybės šaltinis, vienas iš keturių pasaulio elementų, jūros simbolis;
- obuolys – amžinybės ir žemės simbolis;
- eglė – amžinumo, gyvybingumo, žiemos simbolis;
- geltona spalva – amžinybės ir pastovumo, kilnumo ir darnos,

proto, senatvės, brandos simbolis, taip pat reiškia persėjimą, dėmesio atkreipimą.

### Žaidimas „Saulės kelias per žvaigždynus“

Analogiško žaidimo ištakos aptinkamos XIV a., tada jis buvo žinoma kaip „kaimo biliardas“, žaidžiamas plokščius akmenis stumdant tam tikra kryptimi.

Žaidimas adaptuotas Zodiakui pažinti. Žaidėjas gauna 12 kamuoliukų su Zodiako ženklais. Eilės tvarka juos stumia į to Zodiako žvaigždyną – duobutę. Laimi tas žaidėjas, kuris teisingai sustumia kamuoliukus į tam tikro žvaigždyno duobutes. Žaidėjas supažindinamas su Zodiako ženklais, jų išsidėstymu pagal mėnesius.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- Zodiako žvaigždynų ženklai: Ožiaragis, Vandenis, Žuvis, Avinas, Jautis, Dvyniai, Vėžys, Liūtas, Mergelė, Svarstyklės, Skorpionas, Šaulys;
- trikojis – greitakojės saulės, užtekančios, nusileidžiančios ir užgęstančios, simbolis;
- saulė, ratas – simbolis iš tautosakos (saulė joje vadinama ratų važnyčiuotoja); svarbiausios su ja susijusios šventės – Rasos, Kalėdos; saulė itin svarbus simbolis mitologijoje, religijoje, okultizme, astrologijoje, heraldikoje, ji nuo seniausių laikų buvo vaizduojama daugelyje pasaulio kultūrų;
- žalia spalva – gamtos, gyvenimo, pavasario, jaunystės, sveikatos, ilgaamžiškumo, nemirtingumo, rojaus spalva, reiškianti viltį, džiaugsmą, ramybę.

### Žaidimas „Skrydis į Marsą“

Žaidimo prototipas senovėje buvo žaidžiamas naudojant didelius šieno vežimus. Juos (be arklių) pastatydavo maždaug 45 laipsnių kampu. Tarp vežimo ienų (vežimo, rogių ar arklo kartys, tarp kurių kinkomas arklys) būdavo ridenami iš šieno nupinti kamuoliukai.

Žaidimas adaptuotas supažindinti su tarpplanetinėmis kelionėmis. Kamuoliukai išpiešti kaip erdvėlaiviai. Žaidėjas turi paleisti „erdvėlaivį“ iš apačios ridendamas jį į viršuje esančią „Marso“ planetą. Laimi



Žaidimas „Skrydis į Marsą“.

Fot. E. Rumbutyte





Žaidimas „Metų laikai“.

Fot. E. Rumbutyté

tas, kurio erdvėlaivis pirmas nuskrenda į Marsą. Žaidimas lavina orientaciją ir atidumą, skatina troškimą nukeliauti į kitas planetas.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- gaidys – laiko skaičiuotojas, ryto, saulės patekėjimo, prasidedančios dienos pranašas, kurio giedojimas siejamas su gamtos ritmo nuolatine kaita, atgimimu;
- gyvatė – šventų vietų, požemio karalystės saugotoja, amžinai negęstančios gyvybės ir jos atsinaujinimo bei neišsenkančios galios, išminties simbolis;
- strėlė – pažinimo simbolis, žymintis skvarbumą, greitį;
- strėlė ir lankas – valdžios simbolis;
- tiltas – kelias, jungiantis priešingus dalykus, jungties tarp žemės ir dangaus, perėjimo iš gyvenimo į mirtį, iš mirties į nemirtingumą simbolis;
- vėžlys – ilgaamžiškumo simbolis;
- pegasas – greičio ir audrų, galios ir gebėjimo blogį paversti gėriu simbolis;
- laiptai – žmogaus emocinio ir dvasinio tobulėjimo, išminties ir žinių troškimo simbolis; balti laiptai reiškia aiškumą ir išmintį, juodi siejami su juodąja magija;
- Marso planetos ženklas – drąsos, energijos, ryžto, agresijos, vyriškumo simbolis;
- raudona spalva – ugnies, gyvenimo, vaisingumo, šilumos, energijos, narsos, pergalės simbolis.

### Žaidimas „Metų laikai“

Žaidimas kildinamas iš XIV a. lauko žaidimų. Tuo metu žiedai, nupinti iš žilvičių, virvučių ar kitų lanksčių medžiagų, būdavo mėtomi ant į žemę įsmeigtų kuoliukų ar kitų taikinių.

Šis žaidimas adaptuotas laiko tarpams – metų laikams. Žaidime su keturkampiu taikiniu keturis metų laikus atitinka tam tikros spalvos kuoliukai: vasara – geltona spalva, rudenį – rausva, žiema – balta, pavasaris – žalia. Žaidėjas gauna lankelius – „mėnesius“ su atitinkamomis spalvomis (3 geltonus, 3 rausvus, 3 mėlynius, 3 žalius). Jis turi

3–4 metrų atstumu ant atitinkamus metų laikus žyminčių kuoliukų užmesti tam tikros spalvos lankelius – „mėnesius“. Laimi tas, kas teisingai ant atitinkamos spalvos kuoliukų sumeta visus lankelius. Žaidimas primena metų laikus, mėnesių pavadinimus, ugdo orientaciją, taiklumą.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- žaltys – dievų įsikūnijimas, namų globėjas, derlingumo, vaisingumo, šeimos gaušumo, visokios laimės ir gerovės nešėjas, turintis antgamtinių galių;
- namas – kosminės tvarkos atitikmuo, vieta, kur žmogus jaučiasi saugus;
- balta – tai angelų spalva, siejama su šventumu, reiškianti tyrumą, nekaltumą, tobulybę ir absoliutą, šviesą ir dvasinį atgimimą, išmintį, dieviškumą, gyvybę, džiaugsmą, gėrį, sėkmę, švarą;
- senovės baltų runų ženklai – mėnesiai; runos – tai viena iš rašto rūšių; kalendoriai su išpjaustytais runų ženklais Lietuvoje buvo naudojami XVII–XVIII amžiuje.



Žaidimas „Savaitės dienos“.  
Fot. E. Rumbutytė

### Žaidimas „Savaitės dienos“

Panašus žaidimas viduramžiais buvo ypač mėgstamas Anglijos didikų rūmų parkuose. 3–4 metrų atstumu mediniai diskai vienas po kito buvo ridenami į angas, esančias specialiose lentose.

Šis žaidimas adaptuotas laiko terminui – savaitei. Žaidėjas gauna 7 rutuliukus – „savaitės dienas“, kuriuos turi nuridenti į tam tikrą savaitės dieną žymintį langą. Savaitės dienų pavadinimai užrašyti trimis kalbomis (lietuvių, anglų, prancūzų). Žaidimas primena savaitės dienas ir jų pavadinimų kilmę, eiliškumą, ugdo orientaciją, vikrumą.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- kryžius – aukščiausias sakralinių vertybių simbolis, tapęs vienu universaliausių, seniausių ir labiausiai paplitusių religinių ir magiškų simbolinių ženklų pasaulyje;
- geltona spalva – amžinybės ir pastovumo, kilnumo ir darnos, proto bei senatvės simbolis, reiškiantis brandumą, perspėjimą, dėmesio atkreipimą.



Žaidimas „Minutė po minutės“.

Fot. E. Rumbutytė

### Žaidimas „Minutė po minutės“

Žinoma, kad žaidimas, kai smulkūs pinigėliai mėtomi aikštelėse, buvo žaidžiamas nuo XIV amžiaus. Vėliau pinigėlius atstodavo plokšti akmenėliai. Tokie žaidimai vis dar populiarūs Bretanėje.

Šis žaidimas adaptuotas minučių, valandų pažinimui. Kiekvienas žaidėjas eilės tvarka meta minutes, valandas žyminčius skrituliukus ant jiems priklausančios vietos laikrodžio ciferblate. Laimi tas, kuris per trumpesnę laiką į tinkamas vietas sumėto visus skrituliukus. Žaidimas primena laiko matus: sekundes, minutes, valandas.

Šio žaidimo vėtrungės simbolių reikšmės:

- namas – kosminės tvarkos atitikmuo, vieta, kur žmogus jaučiasi saugus;
- vainikas – pradžios ir pabaigos neturintis apskritimas; tai tam tikros pasaulio tvarkos ir gyvybės įprasminimas;
- mėlyna spalva – erdvių, oro ir tolių, taip pat ramybės, amžinybės, dėkingumo simbolis.

LDM Laikrodžių muziejaus parke startavusio edukacinio-žaidybinio užsiėmimo „Laikas ir žaidimai“ pirmasis – 2015 metų – sezonas prasidėjo pristatymu spaudai, televizijai, radijui. Apie tai plačiai paskelbta interneto erdvėje, išdalyta daugybė reklaminių lankstinukų, skirtukų. Rezultatas pranoko lūkesčius – vasara LDM Laikrodžių muziejuje prasidėjo lankytojų, susidomėjusių šiuo žaidimu, gausa. 2015 m. gegužės–rugsėjo mėn. žaidimų aikštelėje apsilankė 7 899 lankytojai. Susidomėjimas didelis, tad planuojama šią aikštelę papildyti iki dešimties žaidimų.

Žaidimų aikštelė veiks kasmet vasaros sezono metu – nuo gegužės iki spalio mėnesio.

### ‘Time and Games’ – New Educational Programme in the Park of Sundials of the Clock Museum

GIEDRĖ KAZONIENĖ

In 2015, educational playground was established in the Park of Sundials of Clock Museum (the branch of Lithuanian Art Museum). The project

was funded by the Lithuanian Council for Culture. It is equipped with seven outdoor medieval tradition playgrounds adapted to the theme of time. The analogues of these outdoor games derive from the middle ages. They were popular and set up in castles, parks of palaces, town squares. In the early Middle Ages, most games were played and popularized by knights and monks. Later it spread among the nobility and the townspeople as leisure activity which played an important role in their lives. Medieval tradition of outdoor games is restored in the Park of Sundials. Every game has a wind vane with the appropriate time and space symbols.

In the recent years, the Clock Museum has implemented many indoor educational programmes. Therefore, the idea of creating educational games in the park of sundials was escalated for some time. Games introduce the 'world of time' for participants: explains the structure of the solar system, humanity's desire for the intergalactic journeys, etc. Children observe the flow of a day, how night comes minute after minute, hour after hour – hereby a week, a month, a year elapse. Games train orientation, desire to learn, improve and outplay.

The main aim of the project was achieved – original educational playground established in the park of sundials. It develops the opportunity for children, students, families, visitors, organized groups to participate in the educational-cultural activities of the museum. The new playground supplements summer employment programs for youth, involves them into action, events, develops their cognitive qualities, desire to learn and grow.