

W krainie Świętego Mikołaja

Pewnego razu Św. Mikołaj, odbywając kolejną podróż po świecie, zawitał do Zatora – niewielkiego miasteczka w południowej Polsce. Jako doświadczony poszukiwacz, już z daleka wyczuł, iż to magiczne miejsce posiada moc sprawiania ludziom samych miłych niespodzianek. Dostrzegł również, że w błękitnej toni rozległych stawów znajdzie mnóstwo pysznych karpi – przysmaku niezbędnego na świątecznym stole. W ten sposób Św. Mikołaj znalazł się w Zatorze, w którym upatrzył sobie na założenie głównej bazy piękny park ze wspaniałymi okazami wiekowych drzew. Tak się zachwycił okolicą i parkiem, że Ale to już inna historia.

Jaka?

Chcieliśmy się o tym przekonać i wybraliśmy się wraz z całym przedszkolem do PARKU ŚW. MIKOŁAJA W KRAINIE BAJEK





W Domku do góry nogami







Niesamowite wrażenie wywarła na przedszkolakach wizyta w domu do góry nogami. Wchodzimy do niego przez strych. Meble są zawieszone nad naszymi głowami. W tym domu, oprócz części mieszkalnej, znajduje się również garaż z zaparkowanym samochodem, oczywiście do góry kołami!

spotkanie z bajkowymi postaciami



W trakcie parady ulubione postaci bajkowe wędrują zaczarowaną ścieżką. Można się do nich przytulić, podać im rękę lub zrobić z nimi zdjęcie

Spotkanie z Mikołajem



Spotkaliśmy się z Mikołajem, który obiecał, że w przyszłym roku też nas odwiedzi,
oczywiście pod warunkiem, że będziemy grzeczni😊

Interaktywne kino



Przedszkolaki uczestniczyły w niezapomnianej oraz niesamowitej przygodzie w krainie wirtualnego skrzata Sylwestrzaka.

Są to interaktywne zajęcia z wykorzystaniem technologii 3D, połączone w show. Pozwalają na nawiązywanie rozmowy z postacią - w tym przypadku z zabawnym Sylwestrzakiem, który przemawia do nas wprost z ekranu. Sylwestrzak chodzi, tańczy, śpiewa na dużym ekranie i odpowie na każde Twoje pytanie! Niewątpliwie jest to świetna zabawa dla dzieci, jak i dorosłych.



**Niezwykła podróż bajkową krainą, oświetloną ponad 3 milionami światełek -
Przepiękna iluminacja świateł robiła ogromne wrażenie**