

# Plan działania

**Nazwa zadania:**

**BUDOWA WIOSKI WIKINGÓW**

**Adres obiektu budowlanego:**

Pyszka, dz. nr 355, 356,

Gm. Dygowo, Powiat Kołobrzeski, Województwo Zachodniopomorskie



## **1. CEL ZADANIA:**

Celem zadania jest budowa Wioski Wikingów (skansen tematyczny) na działce nr dz. nr 355, 356 w miejscowości Pyszka, Dygowo, Powiat Kołobrzeski, Województwo Zachodniopomorskie. Wskazany obszar oraz jego otoczenie ze względu na prowadzone prace archeologiczne wykazuje wysoki potencjał endogeniczny ze względu na odkryte ślady osad Słowiańskich. Przedstawione zadanie stanowi część większej inwestycji turystyczno-rozrywkowej, wpływającej pozytywnie na potencjału regionu, tj. „Pomerania Fun Park”.

Dokument został przygotowany zgodnie z wytycznymi Regionalnego Programu Operacyjnego Województwo Zachodniopomorskiego na lata 2014-2020, dla działania 4.9, tj. Rozwój zasobów endogenicznych, tj. Regulamin Konkursu i stanowi obligatoryjny załącznik dokumentacji konkursowej wymagany regulaminem, tj. Załącznik nr 5.26 Plan działania.

## **2. DIAGNOZA OBSZARU:**

Inwestycja prowadzona będzie w gminie Dygowo, na której terenie znajdują się liczne stanowiska archeologiczne, m.in. osady oraz cmentarzyska. Najbardziej znanym miejscem są Bardy, w których mieściła się skandynawska emporia handlowa, która powstała w VIII wieku oraz gród.

Nieopodal Bard mieści się cmentarzysko kurhanowe. W Świelubiu znajduje się cmentarzysko kurhanowe z IX wieku z ciekawymi zabytkami skandynawskimi leżące na zachód od drogi prowadzącej z Bard do Pobłocia. W Świelubiu mieścił się również gród. W Piotrowicach, 0,7 km na południowy wschód od wsi Pyszka znajduje się osada leżąca na lewym brzegu Parsęty z IX – X wieku. Nieopodal Pyszki znajdziemy więcej grodzisk, osad oraz cmentarzysk.

Wszystkie obiekty znajdują się w dorzeczu dolnej Parsęty. Położenie w pobliżu rzeki miało kluczowe znaczenie, zwłaszcza dla handlu. Ciekawym miejscem w gminie Dygowo jest Miechęcino położone nad Parsętą w odległości 1,5 km od Pyszki. 100 m od rzeki znajduje się stanowisko nr 4. Jest to grób z wieńcem kamiennym na cmentarzysku kultury wielbarskiej. Podczas wykopalisk w tym miejscu zostały znalezione kosztowności (m.in. biżuteria), ceramika, a także typowe naczynia występujące w Skandynawii.

Obecność Skandynawów oraz ich fascynującej kultury na ziemiach Pomorza Zachodniego, a zwłaszcza gminy Dygowo sprawił, że zdecydowaliśmy wybudować w Pysce wioskę Wikingów, która pozwoli przedstawić ich kulturę, zwyczaje oraz historię. Na terenie gminy Dygowo od lat prowadzone są liczne badania archeologiczne dzięki funduszom europejskim. Jedną z ciekawostek znaną na terenie gminy jest pionek gry planszowej Wikingów o nazwie Henefatafl. Prowadzone prace archeologiczne pozytywnie wpływają na rozwój potencjału turystycznego oraz endogenicznego regionu.

Miejscowość której realizowane będzie zadanie, tj. Pyszka to osada w północno-zachodniej Polsce, położona w województwie zachodniopomorskim, w powiecie kołobrzeskim, w gminie Dygowo, nad strugą Pysznicą, ok. 15 km od Kołobrzegu i Morza Bałtyckiego. Przez osadę przebiega droga wojewódzka nr 163. Przy południowej części osady, struga Pysznicza uchodzi do starorzecza Parsęty, połączonego z głównym korytem.

Dodatkowym walorem turystycznym oraz endogenicznym są rozległe mokradła na terenie w otoczeniu miejscowości Pyszka. Mokradło Pyszka powstało dzięki podpiętrzeniu dna rzeki Pyszniczy i

przekierowaniu jej wód na obszar starej doliny. Podpiętrzenie dna rzeki zostało wykonane metodą naturalnego bystrotoku poprzez ułożenie kamieni na dnie odcinka ok. 125 m. Powierzchnia mokradła Pyszka wraz z terenami będącymi w strefie potencjalnych oddziaływań zalewu na tereny przyległe wynosi ok. 67 ha Mokradło Pyszka to miejsce do wypoczynku, bezpośredniego i bliskiego kontaktu z przyrodą. Na terenie mokradła znajduje się ścieżka rowerowa, parking samochodowy, wieża obserwacyjna.

Znaczenie terenów podmokłych w Pyszcze: stanowią ostoję dla wielu zagrożonych gatunków roślin i zwierząt, zwiększyła się różnorodność biologiczna w dolinie rzeki poprzez stworzenie podmokłego siedliska, pełnią także rolę naturalnych korytarzy ekologicznych, tak ważnych dla migracji ptaków, są naturalną „oczyszczalnią” wód z nadmiaru biogenów (zatrzymują je w ramach mokradła), a w konsekwencji zmniejszony jest odpływ biogenów do wód Parsęty, stanowią naturalne zbiorniki retencyjne, których właściwe funkcjonowanie przyczynia się zwiększaniu zasobów wodnych w zlewni Parsęty, są sposobem na zmniejszenie zagrożenia powodzią. zwiększenie walorów krajobrazowych doliny Pysznicy i Parsęty.

Zgodnie z planem inwestycyjnym przedsięwzięcia, stworzony nowy produkt turystyczny jakim będzie Wioska Wikingów, będzie rozwijał przede wszystkim potencjał endogeniczny związany z historyczną wartością regionu obejmującą ślady pradawnych Słowian. Należy podkreślić, że celem przedmiotowego projektu jest m.in.:

- stworzenie zabudowy, która pokaże jak mieszkali wikingowie,
- prezentacja zawodów jakimi trudnili się wikingowie,
- przedstawienie techniki walki, broni oraz podbojów jakich dokonali wikingowie,
- przybliżenie dawnej kultury skandynawskiej – baśnie i legendy, rękodzieło, ubiór.

Wioska wikingów miałyby zająć powierzchnię około 2500 m<sup>2</sup>. W jej skład wchodzi:

- palisada wraz z fortyfikacją,
- budynki mieszkalne i gospodarcze (5-6 budynków),
- sala multimedialna.

Tym samym budowa Wioski Wikingów pozwoli przede wszystkim na prezentację w sposób namacalny i innowacyjny, jak również bardzo wierny historycznie, dawnej historii obszaru, rozwijając tym samym infrastrukturę turystyczną i potencjał endogeniczny obszaru inwestycji. Archeologiczne oraz historyczne zasoby regionu, obejmujące potencjał endogeniczny dla prezentowanego obszaru w sposób znaczący przewyższają potencjał związany z otaczającym środowiskiem naturalnym. Jak wskazano wcześniej, otaczające miejscowość Pyszka mokradła, są obszarem środowiska naturalnego, które prezentuje wysoki potencjał turystyczno-rekreacyjny. Wioska Wikingów i zlokalizowane w otoczeniu inwestycji stanowiska archeologiczne stanowią jednak znacznie wyższy potencjał endogeniczny, będąc jednocześnie unikatowym stanowiskiem „prezentowania historii” Wikingów w skali całej Polski.

Unikalność obszaru i otoczenia miejscowości Pyszka związana z planowaną do budowy Wioską Wikingów wynika więc z niepowtarzalności podobnych punktów archeologicznych w Polsce, co dodatkowo pozwala na wyjątkowo realistyczne odwzorowanie dawnej zabudowy historycznej. Tym

samym tak obiekt stanie się rozpoznawalną atrakcją turystyczną w skali kraju, rozwijając jednocześnie potencjał endogeniczny regionu związany z warstwową historyczno-archeologiczną tematyką Wikingów i Słowian. Ponadto, Wioska Wikingów stanowić będzie jeden z komplementarnych elementów większej inwestycji jaką będzie „Pomerania Fun Park” – park rozrywki stanowiący regionalną atrakcję turystyczno-rozrywką o międzynarodowej rozpoznawalności. Projekt ten zakłada budowę hali (3000 m<sup>2</sup>) przeznaczonej pod kryty plac zabaw, budynku kas z salą konferencyjną, restauracji, kawiarni, amfiteatru, urządzeń rekreacyjnych (karuzele, autorom, dmuchańce, zjeżdżalnie – łącznie 30 urządzeń), skansenu tematycznego – wioska wikingów, oraz stworzenia zalewów, kanałów i przystani umożliwiających rekreację na wodzie. Silnym atutem inwestycji jest aspekt promocji regionu. Motyw przewodni parku – Pomerania – będzie obecny we wszystkich strefach zabawy. Odwiedzający poznają historię regionu (wioska wikingów – rozwój produktu kulturowego, rekonstrukcja miejsca i czasu), florę i faunę. Będzie to miejsce do uprawiania aktywnej turystyki (budowa kanałów i zalewu – rozwój turystyki kajakowej) z dużym naciskiem do rozwoju turystyki rodzinnej.

### **3. ODNIESIENIE DO DOKUMENTÓW STRATEGICZNYCH REGIONU:**

#### **Polityką Samorządu Województwa Zachodniopomorskiego w sektorze turystyki.**

Realizowane przedsięwzięcie jest zgodne z „Polityką Samorządu Województwa Zachodniopomorskiego w sektorze turystyki”.

Zgodnie z zapisami dokumentu, punkt ciężkości aktywności turystycznej w ramach regionu spoczywa w środowiskach lokalnych i realizowanych w ich obrębie działalności samorządów oraz gestorów bazy i usług turystycznych. Projekt będzie realizowany przez Stowarzyszenie „Kreatywni Koło.Brzegu, czyli podmiot zawiązany przez aktywnie działających mieszkańców regionu i wspierających działania sprzyjające rozwojowi turystyki i ekologii oraz upowszechnianiu społecznych postaw.

Elementem wyróżniającym województwo Zachodniopomorskie na tle ościennych regionów jest nierównomierny rozwój turystyki, który koncentruje się przede wszystkim 185 kilometrowy pasie wybrzeża. Silnie rozwinięty pas nadmorski z przeważającą funkcją wypoczynkową charakteryzuje się sezonowością. W związku z czym polityka wsparcia zakłada, że rozwój turystyki oparty będzie o bogactwo zasobów endogenicznych przy założeniu, że potencjał przyrodniczy wzmocniony zostanie silną ofertą sprzyjającą uprawianiu turystyki aktywnej i kulturowej, skierowanej do całych rodzin. Produkty turystyczne oparte powinny na rekonstrukcji historycznej czasu i miejsca oraz zbudowane na unikatowych w skali kraju dziedzictwie historycznym.

Realizowane przedsięwzięcie zakłada budowę wioski wikingów z licznymi atrakcjami. Wybór tematu przewodniego wioski nie jest przypadkowy i związany jest z historią regionu. Pomorze Zachodnie ze względu na swoje położenie oraz sąsiedztwo z ludami skandynawskimi pełne jest pamiątek oraz znalezisk. Inwestycja prowadzona będzie w gminie Dygowo, na której terenie znajdują się liczne stanowiska archeologiczne, m.in. osady oraz cmentarzyska. Najbardziej znanym miejscem są Bardy, w których mieściła się skandynawska emporia handlowa, która powstała w VIII wieku oraz gród. Na terenie gminy Dygowo od lat prowadzone są liczne badania archeologiczne. Jedną z ciekawostek znaną na terenie gminy jest pionek gry planszowej Wikingów o nazwie henefatafl.

Obecność Skandynawów oraz ich fascynującej kultury na ziemiach Pomorza Zachodniego, a zwłaszcza gminy Dygowo zdecydowały o budowie w Pyszcze wioski Wikingów, która pozwoli przedstawić ich kulturę, zwyczaje oraz historię. Tym samym zostaną wykorzystane wewnętrzne zasoby regionu do wsparcia turystyki. Liczne atrakcje jakiego zaplanowano w wiosce wikingów, będą zachęcać do jej odwiedzania przez całe rodziny. Zostaną wprowadzone atrakcje, które będą bawić ucząc, uczyć bawiąc.

Ważnym efektem realizacji projektu będzie skierowanie turystów z pasa nadmorskiego do wnętrza regionu. Wioska wikingów zostanie wybudowana w miejscowości Pyszka, należącej do gminy Dygowo, położonej w południowo-wschodniej części powiatu kołobrzeskiego. Warto zwrócić uwagę, że obecnie na terenie województwa nie funkcjonuje żaden park o podobnej funkcjonalności. Najbliższe, zbliżone inwestycje to Energylandia (woj. małopolskie), Hanasa Park (Niemcy), Heide Park (Niemcy).

W Polityce Samorządu Województwa Zachodniopomorskiego w sektorze turystyki zostały również wskazane priorytetowe kierunki interwencji, w obszarze rozwoju i podnoszenia jakości kluczowych produktów turystycznych. Jednym z priorytetów jest rozwój turystyki poznawczej i kulturowej w tym przed wszystkim rozwój produktu kulturowego opartego o historyczną rekonstrukcję miejsca i czasu.

## **Strategia Gminy Dygowo**

Realizowana inwestycja jest również zgodna ze strategią Gminy Dygowo w następujących punktach:

7.1.3 – Rozwój licznych i aktywnych organizacji pozarządowych oraz ich działalności

7.2.1 - Promocja gospodarcza Gminy Dygowo – aktywne pozyskiwanie inwestorów

7.2.3 - Wsparcie innowacyjnych działań na rzecz gospodarki

7.2.4 - Poprawa stanu środowiska naturalnego na terenie Gminy poprzez utworzenie i utrzymanie terenów atrakcyjnych pod względem ekologicznym

7.3.1 - Umacnianie Gminy Dygowo jako rozwijającego się ośrodka edukacji dzieci, młodzieży i dorosłych

7.4.1. - Wzmacnianie instytucjonalne działalności w sferze kultury i poszerzanie oferty kulturalnej Gminy

7.4.4 - Kreowanie postaw społecznych sprzyjających rozwojowi turystyki

Strategia Rozwoju Gminy Dygowo zakłada, iż najważniejszym atutem gminy w kontekście rozwoju turystyki jest teren i korzyści miejsca, następnie zasoby środowiska naturalnego oraz przywództwo. Wskazane jest również, że bardzo istotne jest zainwestowanie w infrastrukturę. Wioska wikingów to inwestycja, która w pełni wpisuje się w te założenia. Inwestycja zlokalizowana jest w pobliżu obszaru „Natura 2000 – dorzecze Parsęty”. Zagospodarowanie terenu umożliwi odwiedzającym zapoznanie się z lokalnymi walorami środowiska. Inwestycja będzie poparta kampanią promocyjną, co bezpośrednio przełoży się na rozpoznawalność gminy, a tym samym przyciągnie większą ilość turystów i da możliwość zarobkowania mieszkańcom gminy.

#### 4. LISTA DZIAŁAŃ ZWIĄZANYCH Z ZADANIEM:

W ramach zadania inwestycyjnego obejmującego budowę Wioski Vikingów planowane są następujące działania inwestycyjne:

- budowa pawilonu multimedialnego (częściowo podziemnego),
- budowa Domu Vikingów A z prezentacją wyrobu narzędzi,
- budowa Domu Vikingów B z magazynem broni,
- budowa Domu Vikingów C z prezentacją procesu tkactwa,
- budowa Domu Vikingów D z prezentacją wyrobu naczyń,
- budowa Domu Vikingów E z kuchnią wikingów,
- budowa Domu Vikingów B z kuźnia,
- budowa zagrody ze zwierzętami,
- budowa „kryjówki”,
- budowa wędzarni ryb,
- budowa makiety statku wikingów.

Ponadto planowana jest do wybudowania infrastruktura turystyczna i rekreacyjna stylizowana na elementy dawnej osady, w zakresie:

- drewnianych siedzisk,
- wiat i domowych wiat,
- bramy obronnej,
- studnia,
- miejsce na ognisko.

Poniżej zaprezentowano planowany układ infrastruktury w ramach Wioski Vikingów:



Projektowany obiekt – Wioska Wikingów będzie stanowił obiekt turystyczno-edukacyjny. Obiekt będzie zwiedzany przez turystów. W obiekcie będą organizowane zajęcia i warsztaty dla dzieci i dorosłych.

Zagospodarowanie terenu będzie odtwarzać swoim charakterem wioskę Wikingów z okresów funkcjonowania takich zabudowań. Na zagospodarowanie terenu będą się składać budynki mieszkalne Wikingów, budowle pomocnicze takie jak szałas, schronienia, wiaty, wędzarnia ryb, brama wejściowa, ogrodzenie – palisada drewniana. Wejście na teren wioski Wikingów, będzie prowadziło przez pawilon multimedialny. Ponadto na terenie wioski Wikingów zostaną wykonane drogi i ścieżki piesze oraz urządzone zieleń.

Niewielkie budynki w konstrukcji drewnianej odtwarzające w swoim charakterze autentyczne zabudowania Wikingów. Konstrukcje budynków wykonane z zachowaniem niektórych historycznych sposobów budowania takich jak detale łączeń, rozwiązania więźby dachowej, elementy ozdobne, sposób pokrycia dachu (nawierzchnia ziemna lub drewniana). Budynki nie będą wiernymi kopiami budynków historycznych, ale będą w miarę współczesnych możliwości i stanu wiedzy odtwarzać w jak największym stopniu charakter dawnego budownictwa Wikingów.

Pawilon multimedialny to budynek w, którym zostanie zorganizowana wystawa multimedialna na temat Wikingów. Budynek będzie pełnił funkcję obiektu wejściowego na teren Wioski. Budynek z racji swoich większych gabarytów będzie współczesną wersją budownictwa z okresu Wikingów. Zostanie wykonany w konstrukcji drewnianej z niektórymi elementami charakterystycznymi dla budownictwa z okresu Wikingów

Uzupełnieniem Wioski Wikingów będzie szereg budowli takich jak: palisada – ogrodzenie, brama obronna, makieta statku Wikingów, szałas, kryjówka ziemna, wędzarnia ryb, wiaty, miejsce na ognisko itp. Wszystkie te elementy, podobnie jak budynki, będą wykonane głównie z drewna i w miarę możliwości technicznych oraz wiedzy historycznej będą odtwarzać obiekty z czasów Wikingów.

W ramach Wioski Wikingów planowane jest uruchomienie następujących atrakcji turystycznej (w cudzysłowie podano również opis w formie komunikatu skierowanego do odbiorcy korzystającego z danej atrakcji):

#### 1. *Historia Trola z Pomieranii:*

„Trol przypląną w okolice Kołobrzegu ukryty na statku wikingów. Osiedlił się obok ludzi i od tego czasu uratkiem pomaga mieszkańcom - wytwarza wynalazki, które ułatwiają życie, broni miasta, produkuje piwo, pisze bajki.” - 2 minutowa animacja wprowadzająca w klimat Wioski Wikingów

#### 2. *Poznajcie inne trolle:*

„Animowana prezentacja opowiadająca o rodzajach trolli. Skąd pochodzą i jakie są. Pokażemy, że są trolle ogromne i małe, że mieszkają w lasach ale i mogą żyć w twoim domu. Że mogą być groźne i złośliwe ale i bardzo pomocne.”

- 2a. Mieszkanie trola - kuchnia - wystawa/dekoracja
- 2b. Mieszkanie trola - sypialnia - wystawa/dekoracja
- 2c. Mieszkanie trola - Uwaga złe trole

### 3. Świat wikingów:

„Przechodzimy z bajkowego świata trola do scenerii nawiązującej do świata wikingów. Musimy przejść przez symboliczny trap - tak jak byśmy wchodzili na statek wikingów.” - dekoracja pokazywać będzie klimatem do statku wikingów, słyszymy dźwięki morza i okrzyki. Zaplanowano dodatkowe atrakcje:

- 3a. *Ruchoma podłoga* - platforma symulująca falujące morze wraz z odgłosami które narastają wraz ze wzburzonymi falami potęgując napięcie.
- 3b. *Wiosłuj jak wiking* - 4 stanowiska symulujące wielkie wiosła łodzi wikingów (zasada działania jak na przyrządzie do ćwiczeń).
- 3c. *Wychodek na statku* - niewielka ekspozycja pokazująca dość niezwykle miejsce na statku.
- 3d. *Nawigacja po staremu* - punkt obrazujący sposób nawigowania w czasach wikingów. Dodatkowo będzie możliwość sprawdzenia gdzie wikingowie docierali swoimi statkami przesuwając palcem po interaktywnej mapie.

### 4. Chata wikinga:

Dzięki zaaranżowanym na okna ekranom zapewnione zostanie możliwość wirtualnego zajrzenia do Chaty Wikinga - „Zobaczymy poruszających się ludzi w ich życiu codziennym. W jednym z okien czeka nas niespodzianka - nie każdemu się podoba, że jest podglądany.”

### 5. Hełm wikinga - okular

Dwa stanowiska okularów, które przeniosą nas w rzeczywistość 3D. Okulary będą zamontowane w hełmie wikingów. Po założeniu go na głowę oczom użytkownika ukaże się pole bitwy gdzie walka trwa w najlepsze. - „Będziemy mieli wrażenie, że jesteśmy w centrum wielkiej bitwy. Uniki przed strzałami, szcęk mieczy, okrzyki, wystrzały będą na wyciągnięcie ręki.”

### 6. Młot Thora

„Mityczny Thot zostawił przez przypadek swój potężny młot. Spróbuj go unieść i sprawdź ile masz siły.” - urządzenie działać będzie na zasadzie siłomierza, który wyskaluje moc uderzającego.

Wymienione wyżej inwestycje w sposób bezpośredni rozwijać będą wskazany wcześniej potencjał endogeniczny regionu, czyli zasoby historyczno-kulturowe regiony. Rozwój, generowany przez stworzenie tematycznej osady skansenu, zintegrowanej z multimediami o atrakcjami rozrywkowymi pozwolą na rozwój turystycznego potencjału, który w sposób bezpośredni wpłynie na potencjał endogeniczny.

Prezentowane zadanie budowy Wioski Wikingów, którego dotyczy przedmiotowy Plan Działania, jako element większego projektu turystyczno-rozrywkowego „Pomerania Fun Park” stanowić będzie unikalny obiekt w skali kraju i Europy Środkowo-Wschodniej, rozpoznawalny przede wszystkim ze względu na bardzo oryginalną tematyką, bezpośrednio powiązaną z historią regionu, tj. kulturą słowiańską.