

Średniowieczny plac zabaw w Chojnicach

spotkanie konsultacyjne

pracownia k. | 19.08.2015

Anna Komorowska



I. Spotkanie konsultacyjne

1. Informacje ogólne

TERMIN PRZEPROWADZENIA SPOTKANIA:

19.08.2015 r..

MIEJSCE: Urząd Miejski w Chojnicach

LICZBA UCZESTNIKÓW: 20

PROWADZĄCY: Marta Szot, Joanna Zajac | pracownia k.

OPRACOWANIE RAPORTU: Anna Komorowska, Michał Rokita, Marta Szot, Joanna Zajac | pracownia k.

> więcej o prowadzących i pracowni k. w **załączniku 1**

2. Cel spotkania konsultacyjnego

Spotkanie konsultacyjne pt. „Średniowieczny plac zabaw” zostały przeprowadzone w celu zebrania pomysłów na nowy plac zabaw, który ma zostać zbudowany na terenie dawnej fosy miejskiej, w bezpośrednim sąsiedztwie zabytkowych murów obronnych. Podczas spotkania przeprowadzono wstępną analizę możliwości i ograniczeń terenu, a także wspólnie wypracowano główne wytyczne projektowe, przedstawione w niniejszym raporcie.

3. Uczestnicy spotkania

W spotkaniu uczestniczyli przedstawiciele Urzędu Miejskiego, Rady Miejskiej (w tym przedstawiciele Bractwa Rycerskiego, Fundacji Fuhrmanna i Samorządu Mieszkańców Osiedla „Śródmieście”), Starostwa Powiatowego, Straży Miejskiej, Punktu Przedszkolnego „Pomysłowe Przedszkole”, Muzeum Historyczno-Etnograficznego w Chojnicach, Chojnickiego Centrum Kultury i Towarzystwa Przyjaciół Dzieci – w sumie 20 osób.

> pełna lista uczestników w **załączniku 2**

4. Przebieg spotkania i zastosowane metody

Celem spotkania było przede wszystkim stworzenie listy wytycznych dla przyszłych projektantów placu zabaw. Zgodnie z założeniami przedstawionymi przez organi-

zatora powinno być to miejsce niestandardowe, innowacyjne, stanowiące atrakcję turystyczną. W odczuciu prowadzących powinno być to również miejsce aktywizacji społeczności lokalnej. Ze względu na charakterystyczne położenie w pobliżu murów miejskich jako temat przewodni wybrano historię miasta, a dokładniej mówiąc okres Średniowiecza. Punktem wyjścia do rozważań o kształcie przyszłego placu zabaw były więc gry i zabawy znane w tym okresie historycznym. Celem prowadzących było zwrócenie uwagi na istotę zabawy w Średniowieczu, a nie na poszczególne zabawki czy urządzenia. Głównym zadaniem uczestników było więc określenie podstawowych cech przyszłego placu zabaw, a nie proponowanie konkretnych rozwiązań projektowych, choć i takie się pojawiły. Prezentacja multimedialna przedstawiająca współcześnie realizowane place zabaw miała na celu przybliżyć spektrum możliwości i nowoczesne podejście do projektowania przestrzeni dla dzieci, i oderwać uczestników od stereotypowego myślenia o placach zabaw, jako o zbiorze standardowych urządzeń. Aby ułatwić uczestnikom twórczą pracę wprowadzono metody aktywizujące i pobudzające kreatywność.

> dokładny przebieg spotkania w **załączniku 3**

5. Wyniki spotkania

Na podstawie przeprowadzonego spotkania oraz zebranych ankiet zostały opracowane wytyczne projektowe, przedstawione w kolejnym rozdziale. Analiza jakościowa ankiet została uwzględniona podczas sporządzania niniejszego opracowania.

> analiza ilościowa ankiet w **załączniku 4**

II. Wytyczne projektowe

1. Przedmiot zamówienia

Kompleksowe zagospodarowanie przestrzeni publicznej wraz z małą architekturą i infrastrukturą towarzyszącą, zlokalizowanej na działce nr ewid. 1326, między ul. Grobelną, Młyńską i Podmurną.

Część I – Projekt i budowa nowego placu zabaw. Spotkanie konsultacyjne odbyło się przed rozpoczęciem prac projektowych. Nowa inwestycja ma zająć miejsce istniejącego placu zabaw.

Część II – Amfiteatr i zagospodarowanie murów obronnych. Ta część nie została objęta konsultacjami.

2. Parametry określające zakres prac

2.1. Parametry określające zakres prac projektowych

Nowy plac zabaw będzie obejmował obszar ok. 0,1 ha. Na działce znajduje się również amfiteatr, wokół którego musi zostać zachowane miejsce na zaplecze sceny, zgodnie z wytycznymi projektantów amfiteatru. Ponadto równolegle do ul. Grobelnej zostanie poprowadzony dojazd dla obsługi i artystów. Droga dojazdowa może zostać wykorzystana w projekcie placu zabaw, np. do namalowania gier podwórkowych lub jako tor do jazdy na rowerkach. Wszystkie propozycje wykorzystania drogi należy skonsultować z projektantem amfiteatru.

2.2. Parametry określające zakres prac budowlanych

Na terenie działki zlokalizowany jest tradycyjny plac zabaw, który musi zostać zlikwidowany, bądź przeniesiony w inne miejsce. Inne prace niezbędne do wykonania nowego placu zabaw to przygotowanie terenu pod budowę, wymiana nawierzchni (w przestrzeni upadku urządzeń nawierzchnia z naturalnych materiałów amortyzujących upadek wg normy PN-EN 1176-1:2009; poza przestrzenią upadku urządzeń nawierzchnia naturalna – w żadnym wypadku niedopuszczalna jest nawierzchnia syntetyczna), wykonanie i montaż urządzeń indywidualnie projektowanych, montaż elementów małej architektury (ławki, stojaki na rowery, kosze na śmieci), ewentualnie nowe nasadzenia. Jeśli projekt architektoniczny uwzględni zmianę ukształtowania terenu i wprowadzenie zabawek wodnych konieczne będą również prace ziemne oraz doprowadzenie sieci wodnej. Na terenie znajduje się oświetlenie (iluminacja murów). W przypadku decyzji o wprowadzeniu dodatkowego oświetlenia nowych obiektów konieczne będzie rozprowadzenie sieci elektroenergetycznej. Na działce znajduje się jedno drzewo. Wykonawca musi zapewnić zabezpieczenie go na czas trwania budowy.

2.3. Obecne zagospodarowanie działki

Na terenie działki nr 1326 zlokalizowany jest tradycyjny plac zabaw, amfiteatr ze sceną oraz elementy małej architektury (kosze na śmieci, ławki). Dojazd do amfiteatru jest częściowo utwardzony.

3. Aktualne uwarunkowania wykonania przedmiotu zamówienia

Zamierzenie budowlane polegające na zaprojektowaniu i wykonaniu placu zabaw, musi spełniać wymagania następujących przepisów:

- Norm z grupy PN-EN 1176 Wyposażenie placów zabaw i nawierzchnie. Części 1-7, 10-11;
- Ustawy z dnia 07.07.1994 r. Prawo budowlane (Dz.U. z 2006 r. Nr 156, poz. 1118 ze zm.);
- Rozporządzenia Ministra Infrastruktury z dnia 12.04.2002 r. w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie (Dz.U. z 2002 r. Nr 75, poz. 690 ze zm.);
- Rozporządzenia Ministra Infrastruktury z dnia 03.07.2003 r. w sprawie szczegółowego zakresu i formy projektu budowlanego (Dz.U. z 2003 r. Nr 120, poz. 1133 ze zm.);
- Rozporządzenia Ministra Infrastruktury z dnia 2.09.2004 r. w sprawie szczegółowego zakresu i formy dokumentacji projektowej, specyfikacji technicznych wykonania i odbioru robót budowlanych oraz programu funkcjonalno-użytkowego (Dz.U. z 2004 r. Nr 202, poz. 2072);
- Norm PN-EN 350-2:1994 Naturalna trwałość drewna litego. Wytyczne dotyczące naturalnej trwałości i podatności na nasycanie wybranych gatunków drewna mających znaczenie w Europie; PN-EN 335-2:2006 Definicja klas zagrożenia ataku biologicznego. Trwałość drewna i materiałów drewnopochodnych. Zastosowanie do drewna litego oraz PN-EN 351-1:2007 Drewno lite zabezpieczone środkiem ochrony. Trwałość drewna i materiałów drewnopochodnych. Klasyfikacja wnikania i retencji środka ochrony.

Plac zabaw musi zostać poddany kontroli pomontażowej przez uprawnioną instytucję certyfikującą przed oddaniem do użytkowania. Ze względu na zakładany duży udział urządzeń niestandardowych, indywidualnie projektowanych plac zabaw musi przejść kontrolę w celu uzyskania poświadczenia zgodności z normą PN-EN 1176. Kontrolę należy przeprowadzić także w przypadku, gdy zostaną użyte urządzenia posiadające Deklarację Zgodności wystawioną przez producenta. Podczas kontroli musi zostać sprawdzony poziom bezpieczeństwa całego placu zabaw, nie tylko urządzeń, lecz również nawierzchni i wyposażenia dodatkowego.

4. Właściwości funkcjonalno-użytkowe przyszłego placu zabaw

4.1. Opis idei

Początki budowy murów obronnych w Chojnicach przypadają na pierwszą połowę XIV wieku. Ciąg kamienno-ceglanych murów uzupełniały cztery bramy i 22 baszty. Niestety na przestrzeni wieków mury były stopniowo rozbierane. Do dziś zachowało się tylko kilka fragmentów, dlatego posiadają szczególną wartość historyczną. Stąd pomysł, aby plac zabaw zlokalizowany w fosie miejskiej nawiązywał do historii i specyfiki miejsca. Mury i górujące nad nimi baszty są mocno osadzone w przestrzeni publicznej Chojnic, stanowią ważny element układu urbanistycznego. Wykorzystanie fosy jako przestrzeni rekreacji dla wszystkich grup wiekowych zwiększy atrakcyjność turystyczną tego miejsca, jak również przyczyni się do stworzenia dobrej przestrzeni społecznej dla mieszkańców.

Obecny plac zabaw jest bardzo skromny i nie koresponduje z otoczeniem. Nawiązanie do historii i charakteru miejsca w projekcie placu zabaw może stanowić nie tylko kolejną atrakcję turystyczną, ale również ważną lekcję historii dla najmłodszych. Aby tak się stało należy dołożyć starań, aby proponowane rozwiązania były innowacyjne i twórcze. Nie chodzi o stworzenie gigantycznej makiety średniowiecznego miasta, gdzie wszystko ma swoje z góry ustalone miejsce. Chodzi o stworzenie przestrzeni, gdzie poprzez zabawę uda się odtworzyć atmosferę miejsca i czasów, do których nawiązujemy. Istota średniowiecznej zabawy polegała przede wszystkim na wzajemnych interakcjach między ludźmi, również międzypokoleniowych, na wspólnie spędzonym czasie, a także na wykorzystaniu potencjału miejsca.

Okazję do zabawy stwarzały też okazjonalne wydarzenia, dlatego projektowany teren powinien być jak najbardziej elastyczny i wykorzystywany przez cały rok. Zarówno jako samodzielny, ogólnodostępny obiekt, jak i tło różnych wydarzeń artystycznych i kulturalnych, np. festynów i turniejów. Już dziś na terenie fosy odbywają się ważne wydarzenia, również o znaczeniu ponadregionalnym, jak np. Międzynarodowy Festiwal Folkloru. W czasie takich wydarzeń plac zabaw powinien stanowić przestrzeń działań twórczych.

W pobliżu placu zabaw znajduje się Muzeum Historyczno-Etnograficzne. Zaproszenie jego pracowników do działań projektowych pozwoli na stworzenie wartościowej przestrzeni, również o walorach edukacyjnych. Plac zabaw powinien być tak przemyślany, aby muzeum mogło wykorzystywać jego wybrane elementy w swojej ofercie edukacyjnej.

Plac zabaw mógłby stanowić przystanek i punkt odpoczynku w ramach ścieżki tematycznej (np. opartej o warsztaty prowadzone przez lokalnych twórców i/lub nawiązującej do przebiegu fortyfikacji miejskich). Mógłby również stać się jednym z punktów Szlaku Kaszubskiego im. Juliana Rydzkowskiego, którzy przebiega wzdłuż przylegającej do placu zabaw ul. Grobelnej. Rodzice przebywający z dziećmi na placu zabaw mogliby w ten sposób dowiedzieć się o ofercie turystycznej miasta i regionu.

Bardzo ważnym elementem projektu jest również poprawa dostępności terenu dla osób z niepełnosprawnościami. Takie działania planowane są w stosunku do amfiteatru, ale powinny również uwzględniać plac zabaw. Umożliwienie dzieciom z niepełnosprawnościami wartościowej zabawy z rówieśnikami, a niepełnosprawnym opiekunom dojazdu na plac zabaw powinno być w dzisiejszych czasach standardem, a wciąż rzadko spotyka się takie rozwiązania. Chojnice mają więc szansę stać się wzorem dla innych miast.

Proponowany plac zabaw wpisuje się w nurt tzw. naturalnych placów zabaw. Poprzez użycie wyłącznie naturalnych materiałów w stonowanej kolorystyce oraz wprowadzenie urządzeń indywidualnie projektowanych, autorskich uwzględniających ukształtowanie terenu i pobliską architekturę – obiekt wpisze się w całe założenie, a jednocześnie stanowić będzie jego współczesny komentarz. Uwzględnienie walorów estetycznych ma ogromne znaczenie dla poprawy jakości przestrzeni publicznej.

4.2. Wytyczne ogólne

4.2.1. Plac zabaw dla wszystkich

Ważnym aspektem projektu jest dostosowanie placu zabaw do potrzeb dzieci w różnym wieku i z różnym stopniem sprawności. Powinny tam pojawić się elementy zabawowe odpowiednie dla dzieci z każdej grupy wiekowej (poniżej 3 lat, 3-6, 7-12), jednak nacisk powinien

być położony na grupę dzieci w wieku do 6 lat, dla której w Muzeum Historyczno-Etnograficznym brakuje odpowiedniej ekspozycji.

Przy projektowaniu należy wziąć również pod uwagę dorosłych. W średniowieczu zabawa nie była jedynie domeną dzieci, bawili się też rodzice i dziadkowie, często wspólnie. Projektowane urządzenia powinny zachęcić dorosłych do wspólnej zabawy z dziećmi. Przykładem może być szeroka zjeżdżalnia, tzw. rodzinna, którą można zlokalizować na skarpie albo drewniane pale-szczudła, jako element toru przeszkód.

Należy dołożyć starań, aby jak najwięcej urządzeń miało charakter integracyjny – umożliwiała wspólną zabawę dzieci pełnosprawnych, jak i z różnymi niepełnosprawnościami. Należy unikać urządzeń skierowanych tylko do dzieci z określoną niepełnosprawnością. Więcej informacji na ten temat znajduje się w wytycznych szczegółowych.

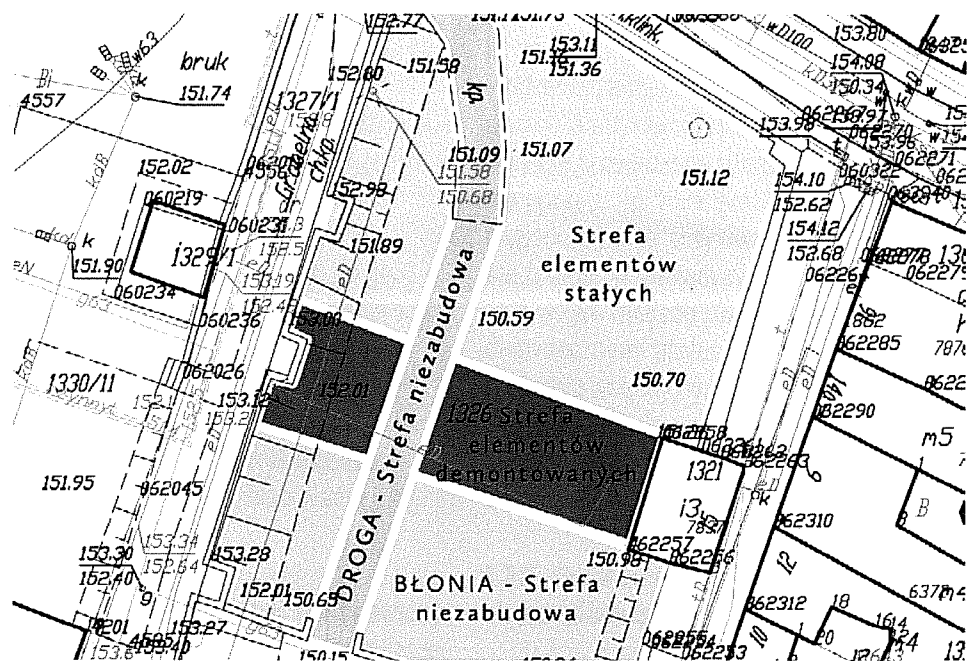
4.2.2. Podział na strefy

Dostosowanie projektu do różnych grup wiekowych powinno mieć odbicie w podziale placu zabaw na strefy. Wskazane jest, aby sprzęt dla najmłodszych dzieci znajdował się w pewnym oddaleniu, aby uniknąć sytuacji zderzenia biegnącego starszaka z uczącym się chodzić maluchem. Zapewnienie dzieciom starszym odpowiednich atrakcji pozwoli też na „odciągnięcie” ich od strefy dla młodszych i dewastację znajdujących się tam urządzeń.

Ze względu na specyfikę projektu w tym wypadku proponujemy, aby główny podział na strefy opierał się na sposobie użytkowania terenu, a nie tylko na grupach wiekowych, jak to się zwykle stosuje. Stąd propozycja podziału na strefę zabudowy stałej, tymczasowej i strefę niezabudowaną. Takie rozplanowanie pozwoli na wykorzystanie terenu podczas okresowo odbywających się tam imprez plenerowych. Dodatkową strefę stanowi droga dojazdu do amfiteatru.

Na rysunku na kolejnej stronie przedstawiono proponowany podział:

- **DROGA** (kolor szary) zapewnia dojazd do amfiteatru dla artystów i obsługi imprez plenerowych. Na niej mogą zostać zamieszczone gry planszowe i inne elementy wykorzystywane, gdy droga nie jest używana. To również główna oś komunikacyjna, dlatego



wszelkie tablice informacyjne, a także elementy małej architektury, takie jak kosze na śmieci, ławki i stojaki na rowery powinny znajdować się w jej pobliżu;

- **BŁONIA** (kolor zielony) to teren niezabudowany przeznaczony do gier i zabaw grupowych, z wykorzystaniem mobilnych zabawek dostępnych okresowo;
- **PRZESTRZEŃ ELEMENTÓW DEMONTOWANYCH** (kolor czerwony) to teren z elementami, które w razie konieczności można szybko zdemontować, aby powiększyć teren wykorzystywany w czasie imprez plenerowych. W tym miejscu zaproszeni artyści mogą tworzyć tymczasowe instalacje do zabawy, jak ma to miejsce np. w ramach Gdynia Playground. Inny pomysł to umieszczenie tu wielofunkcyjnych słupków z systemem haczyków, które mogą być wykorzystywane w różnoraki sposób, np. do wydzielenia „salki edukacyjnej”, stworzenia labiryntu z tkanin lub sznurków, kurtyny, rozwieszenia hamaków czy budowy stoisk podczas festynów.
- **PRZESTRZEŃ ELEMENTÓW STAŁYCH** (kolor żółty) to obszar, na którym mogą pojawić się elementy placu zabaw na stałe zamontowane w gruncie, oczywiście z uwzględnieniem wytycznych podanych poniżej.

4.2.3. Elementy do zabawy

Celem nadrzędnym projektowanego placu zabaw jest to, aby stał się on atrakcją turystyczną. Dlatego tak ważne jest, aby projekt ten był innowacyjny i kreatywny oraz aby czerpał jak najwięcej ze średniowiecznego dziedzictwa kulturowego Chojnic. Odnosić się to powinno przede wszystkim do projektowanych elementów zaba-

wowych. Do ich budowy powinny zostać wykorzystane naturalne materiały, takie jak drewno, kamień i cegły. Kolorystyka placu zabaw powinna opierać się na naturalnych kolorach wykorzystanych materiałów, a inne kolory powinny stanowić jedynie akcenty (więcej na ten temat w wytycznych szczegółowych). Projekt placu zabaw powinien być stylistycznie spójny. Bardzo ważnym aspektem jest chłonność miejsca. Wyznaczony teren nie jest zbyt duży, a liczba bawiących się tam dzieci może być znaczna, dlatego rolą projektanta będzie takie rozplanowanie urządzeń i innych elementów, aby jak najwięcej dzieci mogło z nich korzystać.

Inspiracją do stworzenia ciekawych elementów zabawowych na „Średniowiecznym placu zabaw” mogą stać się propozycje uczestników konsultacji społecznych:

- Stworzenie systemu tablic bądź piktogramów umieszczonych na placu zabaw, które po odczytaniu kodu QR przekierują użytkowników do strony z informacjami na temat zabaw średniowiecznych, bądź zawodów, którymi inspirowany był dany element zabawowy.
- W odniesieniu do obłężenia murów miasta, pojawić się mogą drabinki, bądź ścianki wspinaczkowe.
- Konstrukcje do wspinaczki w postaci sieci oraz urządzenia zabawowe w formie dłubanki nawiązujące do tradycji rybackiej Kaszub.
- Wykorzystanie lin, tkanin w nawiązaniu do rzemieślniczych tradycji miasta (sukiennictwo, szewstwo). Elementy z tkanin mogą być okresowo wymieniane.
- Stworzenie strefy zabaw wodnych z wykorzystaniem koła wodnego, drewnianych akweduktów i pomp wodnych.

- Stworzenie piaskownicy w formie wijącej się fosy, nad którą zlokalizowane byłyby mosty.
- Zlokalizowana na stoku szeroka zjeżdżalnia rodzinna.
- Stoliki z planszami do gry np. w warcaby lub szachy.
- Bujaki dla najmłodszych w kształcie koników lub turów (tur – symbol miasta).
- Małe trawiaste błonia wykorzystywane np. do gry w bule lub po prostu jako miejsce do biegania na wzór błoni średniowiecznych.
- Tarcza do rzutów (np. śnieżkami).
- Labirynty i korytarzyki do przechodzenia i gry w chowanego, zbudowane np. w formie maszyny obłączniczej, którą można było by rozbudować o zjeżdżalnię, drabinki.

Ostateczny wybór urządzeń powinien być pozostawiony projektantowi, którego zadaniem będzie rozmieszczenie wszystkich elementów z uwzględnieniem kwestii bezpieczeństwa oraz walorów estetycznych, funkcjonalnych i edukacyjnych.

4.2.4. Podniesienie atrakcyjności placu zabaw poprzez animację i wyposażenie dodatkowe

Aby w pełni wykorzystać potencjał miejsca ważne jest, aby projekt placu zabaw sprzyjał wykorzystaniu obszaru fosy miejskiej przez cały rok oraz pozwalał na organizację imprez okazjonalnych i wprowadzenie instalacji tymczasowych. Nie tylko stałe elementy placu zabaw powinny przyciągać dzieci, ale również prowadzony przez cały rok program zabaw i happeningów organizowany przez Urząd Miejski i/lub inny podmiot za pośrednictwem zatrudnionych do tego celu animatorów.

W całorocznym wykorzystaniu fosy miejskiej pomóc może również odpowiednie zaprojektowanie przestrzeni pod różne rodzaje aktywności. Przykładowo zimą można dzieciom udostępnić pochyłą drogę dojazdową jako górkę saneczkową czy stworzyć tarczę strzelniczą do rzutów kulkami śnieżnymi. Natomiast latem, aby zwiększyć zainteresowanie placem zabaw w upalne dni, zalecane jest stworzenie strefy zabaw wodnych np. zainspirowanej kołem wodnym, wykorzystywanym w Średniowieczu w młynie bądź foluszu.

Atrakcyjności „Średniowiecznego placu zabaw” w Chojnicach sprzyjać może stworzenie punktu animacji zabaw średniowiecznych, zlokalizowanego w pobliskiej baszcie, bądź w specjalnie do tego stworzonym punkcie. Zatrudnieni w nim animatorzy zachęcaliby to spędzania wol-

nego czasu w sposób ciekawy i kreatywny, poprzez prowadzenie zabaw inspirowanych Średniowieczem, które przybliżałyby najmłodszym kulturę tego okresu. W takim punkcie prowadzona mogłaby być również wypożyczalnia sprzętu np. bule, serso, hokeja na trawie. Idealnym miejscem na te aktywności są niezabudowane trawiaste błonia. W wakacyjne weekendy mogły by się odbywać w tym miejscu również warsztaty inspirowane Średniowiecznymi profesjami. Prowadzenie takiej animacji w okresie wakacyjnym stało by się również pomocne dla chojnickich rodziców, którzy często potrzebują pomocy w opiece nad dziećmi, gdy potrzebują załatwić urzędowe sprawy, bądź zrobić zakupy w centrum miasta.

4.2.5. Dodatkowe propozycje, wychodzące poza obszar placu zabaw

Pomocne w zainteresowaniu najmłodszych turystów dziedzictwem kulturowym Chojnic może być stworzenie szlaku zabaw średniowiecznych. Mógłby się on rozpoczynać się w fosie miejskiej, na placu zabaw, następnie zataczać pętlę na uliczkach starego miasta, przechodzić przez Rynek i wracać na plac zabaw. Punkty na tym szlaku wyznaczałyby charakterystyczne obiekty miejskie jak brama Człuchowska czy fontanna na Rynku. W każdym wyznaczonym miejscu zainteresowany odnajdywałby odpowiedni piktogram, z którego pomocą, za pośrednictwem mobilnej aplikacji, otrzymywałby instrukcję wykonania zadania. Do zabawy można byłoby wykorzystać dostępne elementy małej architektury, bądź możliwe do wypożyczenia w danym miejscu akcesoria. Stworzenie takiego szlaku turystycznego opartego przede wszystkim o nowoczesne technologie mobilne, mogło by się stać ciekawą wizytówką miasta oraz zachęcić do zabawy na świeżym powietrzu najmłodszych mieszkańców Chojnic.

4.3. Wytyczne szczegółowe

4.3.1. Urządzenia do zabawy

Urządzenia do zabawy, zarówno indywidualnie projektowane, jak i katalogowe powinny być zaprojektowane zgodnie z normą PN-EN 1176 i wykonane z bezpiecznych, trwałych materiałów. Ze względu na szczególne walory kulturowe miejsca zaleca się stosowanie materiałów naturalnych, wpisujących się w otoczenie. Wszystkie urządzenia powinny być wykonane z drewna (dodatki, takie jak ślizgi, poręcze czy łańcuchy wykonane ze stali nierdzewnej), pozostawione w naturalnym dla nich ko-

lorze, bez malowania farbami barwnymi (dopuszczone są farby bezbarwne w kolorach neutralnych takich jak biały, czarny lub szary, jednak stosowanych w umiarkowanym stopniu). Dozwolony jest akcent kolorystyczny w wyrazistym kolorze, który może być zlokalizowany na elementach wyposażenia. W żadnym urządzeniu, elemencie małej architektury czy wyposażenia dodatkowo niedozwolone są części wykonane z tworzyw sztucznych (chyba, że nie ma innej możliwości np. siedzisko huśtawki). Elementy z lin (jeśli występują, na przykład w postaci siatki do wspinania, huśtawki typu „orle gniazdo” itp.) powinny być w naturalnym „konopnym” kolorze beżowym (nawet przy linach syntetycznych). Materiały muszą być autentyczne w dotyku i niedopuszczalne są imitacje, takie jak deski kompozytowe, elementy z tworzyw z nadrukowaną fakturą drewna itp. Jeśli na placu zabaw zostaną zaproponowane elementy murowane powinny być wykonane przy użyciu cegły lub kamienia, w nawiązaniu do pobliskich murów miejskich.

Urządzenia powinny być rozmieszczone na placu zabaw w sposób umożliwiający zachowanie bezpiecznych odległości pomiędzy nimi, zgodnie z wytycznymi normy PN-EN 1176 oraz danymi podanymi przez producentów urządzeń katalogowych.

Należy dołożyć starań, aby jak najwięcej urządzeń miało charakter integracyjny – umożliwiało wspólną zabawę dzieci pełnosprawnych, jak i z różnymi niepełnosprawnościami. Należy unikać urządzeń skierowanych tylko do dzieci z określoną niepełnosprawnością (np. huśtawek dla dzieci na wózkach inwalidzkich, które uniemożliwiają zabawę innym dzieciom).

4.3.2. Nawierzchnie

Urządzenia do zabawy muszą być otoczone przestrzenią upadku, z nawierzchnią amortyzującą, zgodnie z wytycznymi normy PN-EN 1176. Nawierzchnia na całym placu zabaw powinna być naturalna. W przestrzeni zderzenia zalecany jest piasek, żwir, kora lub zmiekkzone zrębki drewniane. Ze względu na szczególne walory kulturowe miejsca na placu zabaw nie należy stosować nawierzchni syntetycznej. Poza przestrzenią upadku oraz pod urządzeniami o wysokości swobodnego upadku poniżej 0,6 m można wprowadzić nawierzchnię z trawy. Na placu zabaw dopuszczalna jest również jednolita nawierzchnia utwardzona (asfalt, beton, kamień), jeśli koncepcja architektoniczna tego wymaga. Przy projektowaniu placu zabaw można również uwzględnić drogę

dojazdową do amfiteatru, jako element do zabawy, np. do namalowania gier podwórkowych lub tor do jazdy na rowerkach. W tej kwestii konieczna będzie jednak konsultacja z projektantami drogi dojazdowej.

W projekcie należy uwzględnić kwestie odwodnienia terenu, ze szczególnym uwzględnieniem stref wokół urządzeń zabawowych. Zarówno stojąca woda, jak i wypływająca nawierzchnia, która ma amortyzować upadek, może stanowić szczególne zagrożenie dla bawiących się dzieci. Nawierzchnia musi zostać położona na warstwie odwadniającej i posiadać odpowiednią grubość, adekwatną do zastosowanego urządzenia i przepisów normy PN-EN 1176.

Poza przestrzenią do zabawy w projekcie należy uwzględnić dojazd na teren placu zabaw o nawierzchni i szerokości pozwalającej poruszać się na wózku inwalidzkim i z wózkiem dziecięcym. Jeśli w projekcie zostaną zastosowane zabawki integracyjne należy zapewnić dogodny dojazd również do nich. Strefy wolne wokół urządzeń z ruchem wymuszonym (huśtawki, karuzele, zjeżdżalnie) powinny być wydzielone wyraźnie kontrastową nawierzchnią (w fakturze lub kolorze) lub wyraźnie oznaczone na obrzeżach.

4.3.3. Mała architektura

Na placu zabaw należy umieścić następujące elementy małej architektury: ławki dla opiekunów z oparciami i z przestrzenią obok nich dla wózka inwalidzkiego lub dziecięcego, kosze na śmieci zlokalizowane z dala od ławek i bez popielniczek, regulamin placu zabaw przy każdej alejce i ścieżce prowadzącej na plac zabaw oraz stojaki na rowery przy wejściu głównym umożliwiające oparcie ramy roweru i przypięcie jej razem z kołem. Ławki, kosze, stojaki i ewentualnie elementy oświetlenia powinny być identyczne na całej działce. Ich materiał powinien być spójny z innymi elementami na działce – zarówno na placu zabaw, jak i amfiteatrze. Tablica z regulaminem powinna być spójna z innymi elementami identyfikacji wizualnej wykorzystywanej w tym miejscu. Dodatkowo, jeśli koncepcja architektoniczna tego wymaga, można wprowadzić zadaszenia, poidelko itp., jednak one również muszą być spójne z wszystkimi pozostałymi elementami małej architektury. Ze względu na charakter miejsca plac zabaw nie powinien być ogrodzony. W ostateczności można wprowadzić żywopłot, w celu wygradzenia częściowego, z zachowaniem wygodnego dojścia oraz wjazdu dla pojazdów ratunkowych. Projektując elementy małej architektury należy

uwzględnić kwestie dostępności dla osób z różnymi niepełnosprawnościami. Kwestie, które należy uwzględnić w projekcie:

- dojazd na teren placu zabaw, dogodny dla rodzin z wózkami dziecięcymi, opiekunów i dzieci poruszających się na wózkach inwalidzkich, oznakowany dla osób niewidomych i niedowidzących;
- tablica informacyjna z regulaminem placu zabaw na odpowiedniej wysokości, z uwzględnieniem zapisu słownego i przy pomocy piktogramów, przy użyciu pisma wypukłego;
- rozmieszczenie i kształt ławek powinien uwzględniać potrzeby osób starszych (oparcia i podłokietniki) oraz osób na i z wózkami (miejsce przy ławce);
- jeśli na placu zabaw lub w pobliżu pojawią się stoliki powinny one umożliwiać dojazd przynajmniej jednej osoby na wózku inwalidzkim;
- wszystkie elementy małej architektury, takie jak kosze, ławki i latarnie muszą znaleźć się poza głównym ciągiem spacerowym, który dodatkowo powinien być oznakowany ścieżką dotykową.

4.3.4. Roślinność

Na terenie planowanego placu zabaw znajduje się drzewo, które należy zachować w projekcie, jako ważny element kompozycyjny, dekoracyjny i funkcjonalny (zacienienie części terenu) oraz zabezpieczyć na czas budowy. Wszystkie prace wykonywane w pobliżu drzewa muszą być wykonywane ręcznie, bez użycia sprzętu mechanicznego.

Urządzenia wykonane z drewna, naturalne nawierzchnie doskonale będą komponować się z grupami roślinności, które mogą pełnić różnorakie funkcje – wydzielać poszczególne strefy, dawać dodatkowy cień, stanowić elementy służące do zabawy (np. owoce niektórych roślin wykorzystywane są przez dzieci do zabaw w „gotowanie”). Staranny dobór roślinności musi wykluczyć rośliny trujące, a rośliny z ostrymi lub szorstkimi liśćmi, kolcami i cierniami należy stosować ostrożnie, w wybranych miejscach, oddalonych od stref zabaw ruchowych.

Ze względu na poważne obawy uczestników konsultacji odnośnie roślinności, zaleca się na etapie tworzenia projektu zieleni dokładne przeanalizowanie możliwości i potrzeb w tym zakresie.

Załącznik 1

Informacja o prowadzących spotkanie konsultacyjne oraz autorach raportu

MARTA SZOT – architektka krajobrazu, absolwentka Wydziału Architektury Politechniki Krakowskiej. Od kilku lat współpracuje z pracownią k. przy projektach związanych z alternatywną architekturą krajobrazu oraz przy tworzeniu warsztatów architektonicznych dla dzieci.

JOANNA ZAJĄC – archeolog, absolwentka Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie, obecnie studentka Designing with Plants na KLC Design College w Londynie. Razem z Krakowskim Bractwem Rycerskim uczestniczyła w licznych wydarzeniach rekonstruujących i promujących kulturę polskiego Średniowiecza.

ANNA KOMOROWSKA – architektka krajobrazu, pedagogka, absolwentka Wydziału Architektury Politechniki Krakowskiej, współzałożycielka pracowni k. Laureatka konkursu na Lidera Europejskiego Roku Innowacji i Kreatywności oraz konkursów projektowych (plac zabaw, zabawki, instalacje artystyczne). Autorka licznych publikacji na temat współczesnej architektury krajobrazu, placów zabaw i partycypacji dzieci w projektowaniu, od 2009 r. na stałe współpracuje z „Zielenią Miejską”.

MICHAŁ ROKITA – architekt, grafik, współzałożyciel pracowni k. Laureat konkursów projektowych (plac zabaw, zabawki, instalacje artystyczne).

PRACOWNIA K. – projektowo-edukacyjna grupa zrzeszająca architektów, architektów krajobrazu, artystów i pedagogów, specjalizuje się w projektowaniu przestrzeni dla dzieci i powszechnej edukacji architektonicznej. Prowadzi warsztaty architektoniczne dla dzieci i młodzieży. Projektuje przestrzenie edukacyjne, ogrody przedszkolne i przyszkolne oraz tzw. naturalne place zabaw. Prowadzi konsultacje w zakresie projektowania dla dzieci. Prowadzi projekty badawcze z zakresu projektowania dla dzieci i alternatywnej architektury krajobrazu.

Załącznik 3

Przebieg spotkania konsultacyjnego

WPROWADZENIE

Prowadzący przedstawiali się, zapoznali uczestników z celem i przebiegiem spotkania.

JAK BAWIONO SIĘ W ŚREDNIOWIECZU? CZ. I

Uczestnicy otrzymali listę gier i zabaw. Ich zadaniem było zaznaczenie tych, w które sami bawili się choć raz w życiu. Celem zadania było zwrócenie uwagi, że wiele współczesnych zabaw znanych już było w Średniowieczu. Grały w nie zarówno dzieci, jak i dorośli, często wspólnie.

JAK BAWIONO SIĘ W ŚREDNIOWIECZU? CZ. II

Uczestników podzielono na cztery grupy. Pierwsze dwie otrzymały fragmenty reprodukcji obrazu Petera Bruegela Starszego „Zabawy dziecięce” z 1560 r. Zadanie polegało na rozpoznaniu zabawy przedstawionej na fragmencie oraz dostosowaniu jej do zdjęcia współczesnego placu zabaw. Pozostałe dwie grupy otrzymały reprodukcję obraz „Zabawy dziecięce”. Ich zadaniem było odnalezienie na obrazie jak największej liczby zabaw i nazwanie ich. Celem zadania było wprowadzenie do istoty zabawy w Średniowieczu, kiedy to wspólna zabawa w towarzystwie przyjaciół i sąsiadów była istotniejsza niż samotna zabawa zabawkami.

OD ŚREDNIOWIECZA DO WSPÓŁCZESNOŚCI

W poprzednim ćwiczeniu uczestnicy otrzymali zdjęcia współczesnych placów zabaw. Na prezentacji multimedialnej zostały one dodatkowo omówione przez prowadzących. Ich celem było zainspirowanie uczestników i próba przełamania stereotypowego myślenia o placach zabaw.

JAKI POWINIEN BYĆ „ŚREDNIOWIECZNY PLAC ZABAW” W CHOJNICACH?

Podczas burzy mózgów uczestnicy starali się określić podstawowe cechy nowego placu zabaw.

ANALIZA TERENU

Uczestnicy starali się określić możliwości oraz utrudnienia wynikające z lokalizacji placu zabaw w dawnej fosie miejskiej. Celem zadania było zwrócenie uwagi na potencjał miejsca.

POMYSŁY NA „ŚREDNIOWIECZNY PLAC ZABAW”

Burza mózgów, której celem było stworzenie listy elementów „Średniowiecznego placu zabaw”. Wspólna dyskusja nad pomysłami pomogła wybrać te najlepsze. Wszystkie pomysły uczestników były spisywane na kartce. Aby poznać bardziej szczegółowo oczekiwania uczestników wobec planowanego placu zabaw zostali oni poproszeni o wypełnienie ankiet.

ZAKOŃCZENIE

Na zakończenie uczestnicy jeszcze raz mogli zastanowić się nad możliwościami wybranej przestrzeni, tym razem na miejscu.

Załącznik 4

Analiza ilościowa ankiet

Ankietę wypełniło 12 osób. Poniższe zestawienie obejmuje tylko analizę ilościową. Analiza jakościowa ankiet została uwzględniona w opisie wytycznych.

GENIUS LOCI

Jaki jest największy potencjał tego miejsca?

- historia miejsca, otoczenie, zabytki, teren 12
- centrum miasta 5
- miejsce organizowania imprez plenerowych 1

Do jakich historii lub charakterystycznych elementów znajdujących się w okolicy można nawiązać projektując plac zabaw?

- Średniowiecze 10
- architektura wokół 4
- cechy rzemieślnicze 1
- woda (fosa) 1
- zabawy średniowieczne 1
- koń (główny środek transportu) 1

LOKALIZACJA

Jakie są zalety lokalizacji placu zabaw w tym miejscu?

- centrum miasta 8
- architektura wokół, specyfika miejsca 2
- łatwodostępne miejsce 1

Jakie są wady tej lokalizacji?

- mała przestrzeń 8
- sąsiedztwo amfiteatru 1
- ograniczenia wynikające z obostrzeń konserwatora zabytków 1

KONTAKT Z NATURĄ

W jaki sposób można zapewnić dzieciom kontakt z naturą na placu zabaw?

- roślinność 5
- naturalne materiały 4
- istniejące drzewo 1
- woda 1
- zabawy znane rodzicom i dziadkom z dzieciństwa 1

RÓŻNORODNOŚĆ

Jakiego typu aktywności powinny podejmować dzieci na tym placu zabaw?

- rozwój fizyczny (sprawność, zręczność, ruch) 11
- rozwój umysłowy 4
- edukacja 4
- kreatywność (zabawy w piasku, klockami) 4
- twórczość (rysowanie, śpiewanie) 2
- rozwój manualny (lepienie) 2
- zabawy społeczne (ciuciubabka, podchody) 2

DOSTĘPNOŚĆ

W jaki sposób dostosować miejsce, aby było łatwo dostępne dla rodzin z małymi dziećmi, starszych opiekunów, dzieci z deficytami?

- likwidacja barier architektonicznych (osoby z niepełnosprawnościami) 4
- zachęta, przełamywanie lęków, forma zapraszająca (szczególnie ze względu na osoby biedne mieszkające w okolicy, które mogłyby czuć się wykluczone w zbyt „ekskluzywnym” miejscu lub podczas imprez) 2
- infrastruktura dla opiekunów dzieci najmłodszych (przewijaki, miejsce do karmienia, toalety, podjazdy dla wózków dziecięcych) 2
- wyraźne oznakowanie 1
- miejsca dla różnych grup wiekowych 1

LOKALNA SPOŁECZNOŚĆ

Jakie działania powinny zostać podjęte, aby plac zabaw stał się ważnym punktem dla lokalnej społeczności?

- animator, okazjonalne imprezy dla dzieci 6
- atrakcyjność i funkcjonalność miejsca, jako element przyciągający, promocja miejsca 2
- całoroczna dostępność 1
- współdecydowanie o wyglądzie miejsca, proponowanych atrakcjach 1
- spotkania, na których starsi mieszkańcy mogą dzielić się wspomnieniami 1
- techniki ICT 1

WIEK UŻYTKOWNIKÓW

Czy jest jakaś grupa wiekowa, której powinno poświęcić się szczególnie dużo uwagi?

- wszystkie grupy wiekowe 3
- wszystkie dzieci 3
- dzieci 0-6 3
- dzieci 5-13 2
- młodzież 1
- dorośli 1

W jaki sposób dorośli mogą korzystać z tego miejsca?

- uczestnictwo w zabawie razem z dziećmi (sprzęt, który jest do tego dostosowany, gry w bule, przeciąganie liny) 6
- odpoczynek 3
- poprzez nowe technologie (aplikacja na telefon, WiFi) 2
- opieka nad dziećmi 1
- informacja historyczna 1

ZMIENNOŚĆ

Jakie zmienne elementy, umożliwiające dzieciom wprowadzanie modyfikacji według własnego pomysłu, powinny znaleźć się na placu zabaw?

- duże klocki, puzzle, elementy do budowania konstrukcji 6
- miejsce do prac ręcznych (tablice malarskie, narzędzia średniowieczne) 3
- piaskownica 2

W jaki sposób plac zabaw może zmieniać się w ciągu roku lub na przestrzeni lat?

- animator 3
- modernizacja placu zabaw w zależności od potrzeb, na podstawie obserwacji sposobu użytkowania 3
- zjazd saneczkowy zimą 2
- tygodnie tematyczne (np. jesienią zabawy z wykorzystaniem kasztatów, liści) 2
- zabawki wodne latem 1

BEZPIECZEŃSTWO

Jakie są Pani/Pana największe obawy? Jakie jest rozwiązanie tej kwestii?

- wykluczenie przedmiotów ostrych, luźnych kamieni-ciężkich przedmiotów, które dzieci mogłyby próbować przenieść 7
- zakaz palenia i wprowadzania psów 1
- animator zatrudniony sezonowo 2
- nawierzchnia amortyzująca 2
- wykluczenie zabaw zachęcających do agresywnych zachowań, zachęcanie do współpracy 1
- ograniczenie liczby „gadżetów” 1

ESTETYKA

Czy ma Pani/Pan jakieś wyobrażenie, jak powinien wyglądać idealny plac zabaw?

- z naturalnych materiałów 4
- o spójnej stylistyce, wpisujący się w otoczenie, prosty 4
- kolorystyka zachęcająca do zabawy 2
- wielopokoleniowy, integracyjny 2
- różnorodny, kreatywny 2
- bezpieczny 1