

Miasto dla ludzi

Lubelskie standardy infrastruktury pieszej



SPRAWOZDANIE ZE SPOTKANIA Z MIESZKAŃCAMI

"Lublin oczami pieszych. Piknik zabaw podwórkowych"

27.09.2015, niedziela, godz. 14.00,

Plac Zabaw Generała Sowińskiego, pomiędzy blokami al. Raławickie 24 i Sowińskiego 1A

Spotkanie z mieszkańcami w ramach trzeciej części projektu Miasto dla Ludzi - Spędzanie czasu, miało formę Pikniku Zabaw Podwórkowych, na które zaproszeni zostali zarówno najmłodszy, jak i starsi mieszkańcy, pamiętający dawne podwórkowe zabawy. W pikniku wzięło udział około 60 osób.

Poczęstunek był przygotowany przez MdL - grill z restauracji "Hades Szeroka" i mieszkańców. Zabawy animowane były przez przedstawicieli projektu Miasto dla Ludzi, Fundację Dwa Ognie, Fundację Sztukmistrze, gospodarzy miejsca - społeczną inicjatywę Plac Zabaw Generała Sowińskiego oraz mieszkańców z sąsiedztwa.

Piknikowi towarzyszyła III część wystawy "Pieszko po Lublinie"- Spędzanie czasu.

1. Zabawy podwórkowe zaproponowane przez Miasto dla Ludzi:

Kapsle

Do gry potrzebne są specjanie przygotowane kapsle wypełnione plasteliną bądź woskiem, na które nakleja się narysowane i wycięte flagi różnych państw. Kredą rysuje się na asfalcie trasę, najlepiej z kilkoma zakrętami, wyspami i zębami, które trzeba omijać. Gracze wybierają po jednym kapslu, ustawiają na starcie i za pomocą pyknięć palcami przesuwiają swój kapsel do przodu. Każdy ma trzy pyknięcia, w przypadku skuchy kapsel wraca na miejsce, w którym się znajdował. Skucha ma miejsce, gdy: kapsel wypadnie z trasy (jeśli przynajmniej ząbkami trzyma się linii, pyknięcie jest uznawane), wpadnie na wyspę lub zęby. Zwycięża osoba, która jako pierwsza doprowadzi swój kapsel do mety.

Guma (I)

Do gry potrzebna jest guma rozciągnięta przez dwie osoby na wysokości kostek (w przypadku dwojga graczy można wykorzystać słupek, drzewo itp.). Należy wykonać serię skoków, (kombinacje i nazwy są przeróżne, w zależności od podwórka) aż do skuchy. Skucha powoduje, że do gry wchodzi kolejna osoba i trzeba czekać na swoją kolejkę. Kiedy wykona się całą serię skoków, guma zostaje podniesiona wyżej - na wysokość kolan, ud i pasa.

Guma (II)

Długi kawałek gumy musi zostać rozciągnięty pomiędzy dwoma drzewami na różnych wysokościach, na skos itp. Zadaniem graczy jest przejście przez płataninę gumy bez zahaczenia ani dotknięcia. Istnieje możliwość pomocy w drużynie, podawania sobie graczy.

Guma (III)

Długi kawałek gumy jest opleciony przez dwie osoby na różnych wysokościach, na skos itp. Zadaniem graczy jest przejście pomiędzy płataniną gumy bez zahaczenia jej. Pozostali uczestnicy zabawy liczą do pięciu, a po tym czasie układ gumy jest zmieniany, nawet, jeśli przechodzący nie zdołali się jeszcze przedostać. Za każde dotknięcie gumy naliczany jest jeden punkt karny. Można grać indywidualnie lub zespołowo, wówczas cała drużyna przechodzi przez płataninę równocześnie.

Klasy

Na asfalcie należy narysować klasy, w zależności od tradycji podwórka, mają one różny układ i różną ilość pól. Zadaniem graczy jest wykonanie serii skoków, najczęściej na jednej nodze, przez całą długość bez nadeptnięcia na linię. W przypadku skuchy do gry wchodzi następny gracz i trzeba czekać na swoją kolejkę, którą kontynuuje się od miejsca, w którym się skusiło. W innej wersji należy dodatkowo przekopywać po klasach płaską, wypełnioną czymś ciężkim puszkę (np. po paście do butów), kamyk, szkiełko itp. Wówczas skucha ma miejsce, gdy przekopywany przedmiot znajdzie się poza obrębem klas. Wygrywa osoba, która jako pierwsza ukończy całą serię skoków.

Nóż (państwa-miasta)

Do gry potrzebne jest miękkie podłoże niezarośnięte trawą (klepisko), na którym należy narysować duży okrąg i podzielić go na tyle równych części, ilu jest graczy i oznaczyć pierwszymi literami imion. Osoba, która zaczyna, staje na swoim polu i celuje nożem w wybrane sąsiadujące z nim pole przeciwnika. Jeśli nóż wbije się w ziemię, odcina w tym miejscu kawałek i przyłącza do swojego terytorium poprzez zdeptanie linii granicznej. Gracz kontynuuje rzuty dopóki nie skusi (ostrze nie wbije się w ziemię). Wówczas rzucać zaczyna osoba, na której terytorium upadł nóż. Gracz wypada z gry, jeśli jego stopy (lub jedna stopa) nie mieści się już na jego polu. Gra trwa na ogół bardzo długo i dotychczas nie odnotowano przypadku wyłonienia zwycięzcy, a zakończeniem na ogół jest obiad lub kolacja.

Nóż (rzuty z palców)

Do gry niezbędne jest miękkie podłoże, najlepiej piasek. Zadaniem graczy jest wykonanie serii rzutów nożem tak, by wbił się on w ziemię. W pierwszej fazie gracze kłęczą i rzucają nożem po kolei z każdego palca (ostrze opiera się o opuszek), następnie z łokcia, ramienia, brody i czoła. Osoba wykonuje rzuty aż do skuchy (nóż nie wbije się w ziemię), wówczas do gry wchodzi kolejna osoba i trzeba czekać na swoją kolejkę. Wówczas zaczyna się od momentu, w którym się skusiło. Następną fazą gry jest powtórzenie całej serii rzutów na stojąco. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza przejdzie przez wszystkie etapy.

Koperta

Na asfalcie należy narysować kredą duży kwadrat i podzielić na cztery części, następnie na środku rysuje się okrąg. Pierwszy z graczy rzuca piłkę w okrąg. Ta osoba, na której pole polecie piłka, musi ją opanować i przekopać na pole przeciwnika. Jeśli mu się to nie uda, dostaje punkt karny. Punkty karne rysuje się jako kreski, które tworzą kopertę. Ta osoba, która jako pierwsza dostanie sześć punktów karnych (kopertę), przegrywa (można grać do kilku kopert).

2. Zabawy animowane przez Fundację Dwa Ognie:

Kolory

Szczurek

Klasy

3. Fundacja Sztukmistrze poprowadziła:

Żonglowanie piłeczkami, maczugami, flowerstickami

Wykonywanie piłeczek do żonglowania z łatwo dostępnych materiałów (ryż, balony, pończochy).

Sporządziła:

Anna Korycińska

30.09.2015