

---

## Miasto dla ludzi

Lubelskie standardy infrastruktury pieszej



## SPRAWOZDANIE ZE SPOTKANIA Z MIESZKAŃCAMI

### "Lublin oczami pieszych. Piknik zabaw podwórkowych"

27.09.2015, niedziela, godz. 12.00, Żyjący Plac Bronowice, róg Krańcowej i Puchacza

Spotkanie z mieszkańcami w ramach trzeciej części projektu Miasto dla Ludzi - Spędzanie czasu, miało formę Pikniku Zabaw Podwórkowych, na które zaproszeni zostali zarówno najmłodszy mieszkańcy, jak i starsi, pamiętający dawne podwórkowe zabawy. Celem pikników był żywy przekaz tradycji i zwyczajów spędzania czasu wolnego poprzez naukę zabaw i gier od osób, które znają je z własnego doświadczenia (dzieciństwa lub aktualnej praktyki). W pikniku wzięło udział około 110 osób.

Początek zapewnił **xxx**. Zabawy animowane były przez przedstawicieli projektu Miasto dla Ludzi, Fundację Dwa Ognie, Fundację Sztukmistrze, inicjatywę Żyjący Plac Bronowice, **xxx** oraz mieszkańców. Nastąpiło uroczyste otwarcie odnowionego po remoncie placu zabaw, któremu przewodniczył p. Przemysław Buksiński.

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 przesuwają 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.

### Dołek

W klepisku należy zrobić niewielki dołek, do którego zmieści się moneta. W pewnej odległości rysuje się linię, z której gracze próbują wrzucić monety do dołka. Jeśli się nie uda, następuje dogrywka. Ta osoba, która rzuciła najbliżej dołka, pyka swoją monetę palcami. Jeśli uda się monetę wbić do dołka, zabiera ją. Może wbić kolejne monety, dopóki nie skusi. Wówczas monety próbują wbić kolejni gracze.

### Puszczanki

Gracze kolejno rzucają z góry po jednej monecie. Jeśli po czymś rzucie jedna moneta nałoży się na inną, taki gracz zabiera wszystkie monety. Jeśli gracze chcą grać dalej, zostawia się jedną monetę i wszystko się powtarza.

2. Zabawy przypomniane przez jednego z mieszkańców:

### Kapelusz

Na ubitej ziemi (klepisku) należy narysować prostokąt z przedłużonym górnym bokiem tak, by utworzył się kształt kapelusza. Następnie każdy z graczy rzuca monetą tak, by trafić do kapelusza. Ten, kto trafi, zbiera monety, które wylądowały poza kapeluszem.

## **Sok**

Monety o tym samym nominale układa się na twardym podłożu, jedna na drugą reszkami do góry, tworząc tzw. sok. W monety uderza się tzw. szajbami, czyli blaszkami, nakrętkami lub cięższymi monetami. Jeśli żaden z graczy nie trafi w sok, zaznacza się miejsce, na które spadły monety i z tych odległości gracze ponawiają próbę. Po uderzeniu w monety, gracz zabiera te, które przekreśliły się orłem do góry i kontynuuje rzucanie aż do skuchy. Wówczas rzuca kolejny gracz.

### 3. Zabawy animowane przez Fundację Dwa Ognie:

Wyścigi w workach (wersja wyścigów z dynią)

Dwa ognie

Raz, dwa, trzy, Baba Jaga patrzy

Dwa ognie

Murarz

Przeciąganie liny

Jazda samochodem

### 4. Monika Kalinowska poprowadziła:

Żonglowanie piłeczkami, maczugami, flowerstickami

Chodzenie na małych szcudłach

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

Chodzenie na trzymany za sznurki doniczkach

Hula hop

Kręcące się talerzyki

Puszczanie wielkich baniek mydlanych

Sporządziła:

Anna Korycińska

30.09.2015