

1. GENEZA PLACÓW ZABAW – PIERWSZE RUCHY SPOŁECZNE (W RÓŻNYCH KRAJACH) I OBIEKTY, KTÓRE STAŁY SIĘ PREKURSORAMI PLACÓW ZABAW.

Rozbudowa miast, ciasne uliczki, wysokie kamienice, brak odpowiednich urządzeń higienicznych powodowały iż ludzie chętniej szukali miejsc w których można odpocząć na świeżym powietrzu. Wokół dużych, rozwiniętych miast powstawały tereny do gier, zabaw, spacerów a ponadto lodowiska i kąpieliska, które były masowo odwiedzane przez ludność w dniach wolnych od pracy. Również w centrach miast zaczęły pojawiać się zieleńce i parki w których można było odpocząć.

Friedrich Froebel - Zainicjował w państwie pruskim zreformowany typ placówki edukacyjnej dla najmłodszych, określanej mianem ogrodu dziecięcego (Kindergarten). Chciał, by dzieci czuły się w nim jak rośliny z troską pielęgnowane przez ogrodnika wychowawcę i od najmłodszych lat uczyły się tam samodzielności myślenia oraz umiejętności współżycia z ludźmi. Dużą rolę we wspieraniu ruchu rekreacyjnego odegrała w Niemczech powołana w 1891 roku Centralna Komisja Popierania Zabaw Młodzieży i Dorosłych. Głównym zadaniem tej komisji była rozbudowa terenów i urządzeń rekreacyjnych. Charakterystycznym zjawiskiem ery kapitalizmu stał się ruch wychowania fizycznego na otwartej przestrzeni (plein air), zwany też ruchem rekreacyjnym. W Stanach Zjednoczonych powołano osobne zrzeszenie narodowe: Amerykański Związek Terenów Zabaw, które w szczególności zajmowało się sprawą placów gier i zabaw dla dzieci. Luter Gulick traktował ruch rekreacyjny jako środek naturalnego wyżycia się młodzieży.

2. GŁÓWNE ELEMENTY FUNKCJONALNE I ZASADY DZIAŁANIA PARKU DOKTORA JORDANA.

Głównym dziełem Henryka Jordana, dzięki któremu zdobył trwałe miejsce w dziejach wychowania w Polsce, był Park dla młodzieży w Krakowie. 26 marca 1888 roku Jordan zwrócił się do Rady Miejskiej Krakowa z prośbą o wydzierżawienie na błoniach krakowskich terenu powystawowego do celu zorganizowania na nim placu gier i zabaw dla dzieci i młodzieży. W 1889 roku Rada Miejska Krakowa przyznała mu 8 ha przestrzeni. Wiosną nastąpiło uroczyste otwarcie ośrodka gier i zabaw pod nazwą Miejskiego Parku dra Henryka Jordana.

Za czasów Jordana w Parku znajdowało się 12 boisk sportowych o innym przeznaczeniu:

- Boisko 1 przeznaczone było dla chłopców i dziewcząt. Uprawiane było na nim chodzenie na szrudłach, skoki o tyczce oraz ćwiczenia na poręczach.
- Boisko 2 i 3 przeznaczone była do zabawy dla dziewcząt
- Boisko 4 stanowiło miejsce systematycznych ćwiczeń dziewcząt. Wyposażone było w kółka, drabiny, pomosty, kładki z belek i desek.
- Boisko 6 przeznaczone było dla chłopców. Uprawiano na nim ćwiczenia na przyrządach takich jak drążki, kółka, drabiny, kładki
- Na boisku 7 uprawiano ćwiczenia bez przyrządów
- Boisko 8 służyło dla chłopców do gry w piłkę
- Boisko 9 stanowiło teren zabaw
- Boisko 10 przeznaczone było dla starszej młodzieży oraz dla młodzieży rzemieślniczej
- Boisko 11 przeznaczone było dla najmłodszych chłopców
- Boisko 12 zajmowało największy obszar i odbywały się na nim zabawy i ćwiczenia o charakterze masowym.

Obok 12 boisk podstawowych na terenie parku istniały boiska specjalne, np. boiska do tenisa na trawie, a ponadto strzelnica, natryski i świetlica.

Wstęp do Parku Jordana był bezpłatny, każdy uczestnik zobowiązany był tylko zapisać się w kwietniu. Zajęcia rozpoczynały się 1 maja, kończyły we wrześniu. W zajęciach uczestniczyć mogła młodzież szkół ludowych i średnich oraz młodzież rzemieślnicza.

Zajęcia w Parku wymagały odpowiednio przygotowanej kadry wychowawców. Niestety w tamtym czasie nie było jednak żadnych ośrodków kształcenia dla nauczycieli wychowania fizycznego. Jordan zorganizował więc kurs dla organizatorów gier i zabaw. O wysokim poziomie tych kursów świadczy fakt, iż och absolwenci zatrudniani byli poza Parkiem m.in. w szkołach ludowych, gdzie brakowało nauczycieli gimnastyki.

Park Jordana był instytucją, która realizowała szerokie koncepcje wychowawcze, przełamowała tradycyjne poglądy na szkołę i wychowanie młodzieży poza szkołą oraz organizacji czasu wolnego i rekreacji. Jak każda instytucja pionierska, Park Henryka Jordana w Krakowie pobudzał liczne tego typu inicjatywy w innych miastach, m.in. we Lwowie, Cieszynie, Nowym Sączu, Częstochowie.

3. OGRODY RAUA.

Inicjatywa Jordana wywarła pewien wpływ na rozwój wychowania pozaszkolnego i rekreacji dzieci i młodzieży na innych obszarach Polski. Z inicjatywy Wydziału Wychowania przy Warszawskim Towarzystwie Higienicznym zostały wydzielone place gier i zabaw dla młodzieży. Środki finansowe na ten cel uzyskane były z zapisu Wilhelma Raua, którego imieniem nazwano fundację. W ten sposób w

1899 roku powstały Ogrody im. Raua. Przy ogrodach funkcjonowała specjalna Komisja Gier i Zabaw dla Młodzieży, w której skład wchodził pedagogowie oraz lekarze higieniści. Program gier i zabaw był obszerny i pod względem metodycznym szczegółowo opracowany. Uzupełniały go wycieczki, zawody i popisy międzynarodowe oraz inne formy zajęć, zwłaszcza śpiew i gra na instrumentach. Oprócz ogrodów – funkcjonowały inne ośrodki rekreacji fizycznej i wypoczynku. Ożywioną aktywność w tej dziedzinie rozwijało Polskie Towarzystwo Krajoznawcze oraz Towarzystwo Kolonii Letnich.

4. MIEJSCE I TWÓRCA PIERWSZEGO PRZYGODOWEGO PLACU ZABAW.

C. Th. Sorensen, duński architekt krajobrazu zauważył, że dzieci mogą się bawić wszędzie, ale preferują miejsca, które same zbudowały. Wyobraził sobie plac zabaw w formie rupieciarni, który dzieci same swobodnie by kształtowały, tworzyły inną rzeczywistość. Zastanawiał się, dlaczego nie dać dzieciom z miasta takiej szansy? Jego początkowe pomysły zapoczątkowały ruch tworzenia przygodowych placów zabaw. Pierwszy przygodowy plac zabaw otworzono w Emdrup w Danii w 1943r.

5. GŁÓWNE CECHY PRZYGODOWEGO PLACU ZABAW

- zyskiwanie wiedzy poprzez doświadczenie
 - możliwość realizacji własnych pomysłów.
 - dzieci są głównymi pomysłodawcami, inicjatorami gier, działalności i zabaw, dorośli jedynie pomagają.
 - wspólna zabawa i tworzenie powoduje umocnienie więzi społecznych, zachęca do współdziałania i wzmacnia wzajemne relacje
 - stworzenie miejsca w którym dziecko może czuć się swobodnie (gdzie może być głośne, brudne, spontaniczne)
 - brak ograniczenia ustalonymi regułami i urządzeniami, jednak pod nadzorem dorosłych
- Przykład : „Mark Twain adventure playground” w Houston Texas

6. 4 GRUPY ZABAW I ICH PRZYKŁADY.

z. twórcze - tematyczne lub w tak zwane role (czyli zabawa w coś lub w kogoś). Przedmioty którymi bawi się dziecko mają charakter umowny np. liść jest biletem, krzesło jest autem, zabawa w wojnę, sklep (naśladowanie dorosłych)

z. konstrukcyjne – w wyniku których powstaje wytwór – budowla z klocków, babka z piasku, rysunek.

z. dydaktyczne – często wymyślone przez dorosłych do celów kształcących np. Układanki, loterie

z. ruchowe – poprawiające sprawność fizyczną, wprowadzają radosny nastrój i dobre samopoczucie, wyrabiają dodatnie cechy charakteru, podnoszą stan zdrowotny.

7. FORMY REKREACJI I DOPOWIADAJĄCE IM RODZAJE URZĄDZEŃ I OBIEKTÓW – WIEK PRZEDSZKOLNY.

- grupa wiekowa: wiek 3-7 lat (dzieci jeszcze nie bawią się ze sobą)
- funkcja rekreacji: poznawanie otoczenia i przedmiotów, wyrabianie samodzielności w zabawie, rozwijanie podstawowych form ruchu.
- forma rekreacji: zabawy mało ruchowe, pierwsze
- rodzaje urządzeń: piaskowanie (grzebanie); pierwsze wspinaczki, ćwiczenie równowagi

8. FORMY REKREACJI I DOPOWIADAJĄCE IM RODZAJE URZĄDZEŃ I OBIEKTÓW – MŁODSZY WIEK SZKOLNY.

- grupa wiekowa: wiek 7-12 lat (młodszy wiek szkolny)
- funkcja rekreacji: współzycie w zespole, zabawa z innymi dziećmi, rozwój sprawności fizycznej, nauka życia społecznego, badanie, doświadczenie.
- forma rekreacji: szukanie, pierwsze zabawy w majsterkowanie
- rodzaje urządzeń: liny, przepłotnie, ześlizgi, karuzela, tunele, małe troy rowerowe, plac do gier dowolnych; w piłkę, tory przeszkód, ścieżki zdrowia

9. WYMIENIĆ FORMY REKREACJI I DOPOWIADAJĄCE IM RODZAJE URZĄDZEŃ I OBIEKTÓW – WIEK DORASTANIA.

- grupa wiekowa: wiek 12-18 lat
- funkcja rekreacji: wyładowanie energii w ruchu, grupa i przynależność do grupy,
- forma rekreacji: gry zespołowe, sporty ekstremalne, wyczynowe
- rodzaje urządzeń: siłownie, zestawy fitnessowe, tory przeszkód, tory i place do jazdy na rowerach, baseny, rolniki, deskorolki, place spotkań, ściany wspinaczkowe, graffiti, ścieżki rowerowe, rampy, boiska.

10. WYMIENIĆ FORMY REKREACJI I DOPOWIADAJĄCE IM RODZAJE URZĄDZEŃ I OBIEKTÓW – OSOBY DOROSŁE I STARSZE.

- grupa wiekowa: dorośli, starsi
- funkcja rekreacji: ćwiczenia indywidualne, utrzymanie kondycji
- forma rekreacji: rekreacja sportowa, osoby starsze: przyjemność przebywania na świeżym powietrzu w samotności lub grupie.
- rodzaje urządzeń: boiska sportowe, trawniki, baseny, ogrody przydomowe, urządzenia do gier zręcznościowych, ścieżki ćwiczeniowe i ogrody z ławkami, place sportowe, drogi pieszce, place do gier i spotkań towarzyskich, placówki ze stolikami do gier np. w szachy.

11. MIN. ODLEGŁOŚCI PLACU ZABAW OD OKIEN BUDYNKÓW.

10m

12. ZASADY NASŁONECZNIENIA PLACÓW ZABAW.

- min. 4 godz. Pomędzy 10:00 a 16:00 z dniach 21 marca i 21 września,
- w zabudowie śródmiejskiej dopuszcza się nasłonecznienie nie krótsze niż 2 godz.

13. MIN. STREFY ODLEGŁOŚCI OD PARKINGÓW, ŚMIETNIKÓW, PASA DROGOWEGO.

- min. odległość od miejsc postojowych: do 4 stanowisk włącznie – 7m
od 5 do 60 stanowisk – 10m
powyżej – 20m
- min. odległość od śmietników: 10 m
- min. odległość od pasa drogowego: 10 m

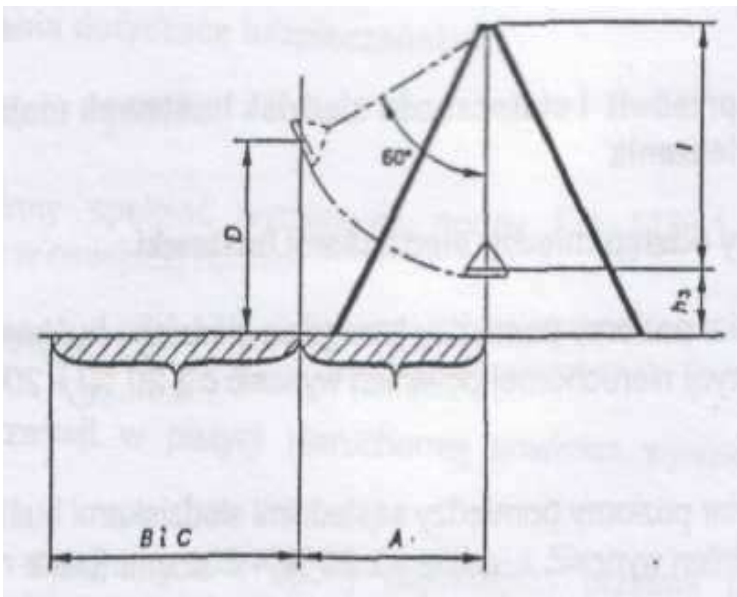
14. POŻĄDANE CECHY ŚRODOWISKA (TERENU) DLA PLANOWANEGO LACU ZABAW.

- wartościowy drzewostan
- zróżnicowane ukształtowanie terenu (teren pofałdowany)
- ciekły wodne
- sucha, przepuszczalna gleba umożliwiająca odprowadzenie wód opadowych
- optymalne nasłonecznienie
- niski poziom hałasu

15. CECHY ŚRODOWISKA WYKLUCZAJĄCE LOKALIZACJĘ PLACU ZABAW.

- występujące stale silne wiatry, nadmierne zanieczyszczenie powietrza i przekroczone normy natężenia hałasu
- wysoki poziom wód gruntowych
- szkodliwe związki chemiczne i bakterie chorobotwórcze
- teren inwersyjny, nie przewietrzany

16. OBSZAR UPADKU.



Obszar upadku jest to przestrzeń zajmowana przez użytkownika spadającego z uniesionej części urządzenia. Obszar upadku zaczyna się na wysokości swobodnego upadku.

Wysokość swobodnego upadku – największa pionowa odległość między wyraźnie określoną powierzchnią podparcia ciała a znajdującą się poniżej powierzchnią na którą ono spada.

Obszar upadku z huśtawki

$$A = 0,867 \times (h_1 - h_2)$$

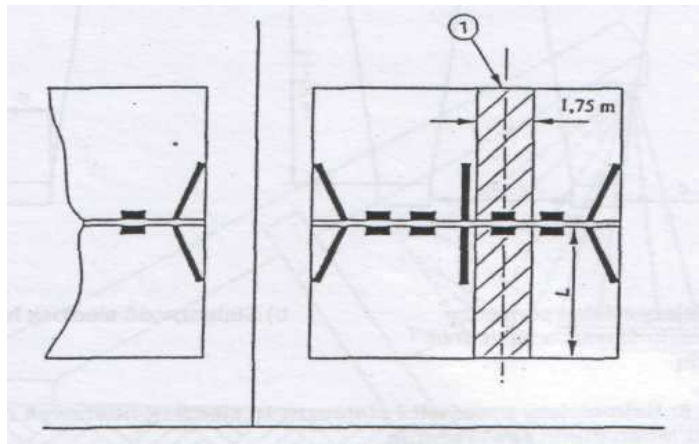
h_2 - przeswit pionowy czyli odl. Od najniższej części siedziska a pow. placu (gdy huśtawka jest nieruchoma)]
 h_1 – odl. Między punktem zawieszenia a podłożem

$l = h_1 - h_2$

$B = 1,75$ m w przypadku nawierzchni pochłaniających uderzenie równomierne (zwykle nawierzchnie syntetyczne)

$C = 2,25$ m w przypadku nawierzchni pochłaniających uderzenie wyhamowane (zwykle nawierzchnie w postaci sypkiej)

D jest największą wysokością swobodnego upadku



$$L = A + B \text{ lub } A + C$$

Zasięg obszaru upadku

W przypadku wszystkich huśtawek zasięg nawierzchni pochłaniającej uderzenie należy obliczać, na podstawie toru punktu wyznaczonego przez środek siedziska w położeniu poziomym po przebyciu drogi po łuku 60° , (która może być obliczona jako $0,867 \times$ długość elementu zawieszonoego l) i dodając wyznaczoną odległość dodatkową zależną od rodzaju nawierzchni.

W przypadku nawierzchni pochłaniającej uderzenie, znajdującej się na jednym

poziomie z otoczeniem (zwykle nawierzchnia syntetyczna) ustalona długość dodatkowa powinna wynosić $1,75$ m, a w przypadku nawierzchni, które mają własności hamujące (zwykle w postaci sypkiej), powinna ona wynosić $2,25$ m (patrz rysunek 8a)).

UWAGA: Zaleca się, aby rozmiar nawierzchni pochłaniającej uderzenie szacowany był na podstawie przewidywanego zastosowania huśtawki.

Przykład obszaru upadku w przypadku huśtawki jest pokazany na rysunku 9.

Obszary upadku w przypadku huśtawek nie powinny na siebie zachodzić

Obszar upadku ze zjeżdżalni

Powierzchnia upadku na podłożu, powinna być zaprojektowana na odległość co najmniej 1 m od burt części wyjściowej, i co najmniej 2 m dla typu 1, i co najmniej 1 m dla typu 2 poza zakończeniem części wyjściowej.

Typ 1 – nachylenie cz. wyjściowej nie większe niż 10 stopni (dziecko „wylatuje” ☺)

Typ 2 - nachylenie 5 stopni (dziecko zatrzymuje się od razu w cz. wyjściowej)

17. WYMOGI DOTYCZĄCE FUNDAMENTÓW URZĄDZEŃ ZABAWOWYCH.

- Nie mogą stwarzać zagrożenia (potknięcie, uderzenie)
- Jeśli fundamenty są na terenie sztucznie usypanym – np. górka, pagórek to powinny one w miarę możliwości sięgać macierzystego podłoża
- W piasku lub trawie cały fundament (cokoły, podstawy fundamentowe, elementy mocujące) powinna być pokryta:
 - 20 cm piasku/ziemi jeśli jest zaokrąglona
 - 40 cm piasku/ziemi gdy przybiera inny kształt

18. ZASADY DOTYCZĄCE UŻYCIA NAJBARDZIEJ POPULARNYCH MATERIAŁÓW AMORTYZUJĄCYCH UPADKI.

l.p.	materiał	opis	minimalna grubość	maksymalna wysokość
1	beton, kamień			<600
2	nawierzchnie bitumiczne			<600
3	gleba (warstwa powierzchniowa)			< 1 000
4	powierzchnia ubita (klepisko)			< 1 000
5	darń			< 1 500

6	wióry	drewno rozdrobnione mechanicznie (nie materiały drewnopochodne), bez kory i liści, wielkość od 5 mm do 30 mm [muszą być niepalne, można jeździć po nich wózkiem inwal., zabezpieczone przeciwgrzybicznie]	200	<3 000
7	kora	rozdrobniona kora drzew iglastych, wielkość kawałków od 20 mm do 80 mm	300	<3 000
8	piasek	wymywany, wolny od cząstek gliny i mułu, wielkość ziaren od 0,2 do 2 mm [najlepiej w str. bezpieczeństwa urządzeń, bo duże koszty utrzymania, wymaga wymiany (min 2 x/rok, ale brak przepisów); musi być dojazd do pola piaskowego]	200	<4 000
9	żwir	okrągły, wymywany <i>ziarna</i> od 2 mm do 8 mm; [utwardzony – trzeba dobrze położyć; luźny – nie brudzi ubrań, ma właściwości samooczyszczające, nie mieszać z piaskiem]	200	<4 000
10	nawierzchnia ochronna z tworzyw sztucznych	z kostek (jak betonowe, ale wierzchnia warstw pokryta gumą wylewana- gumowa (łatwo wymienić fragment lub remontować, z czasem blakną, można robić wzorki, trudno się łączy z innymi naw.		<4 000

Rodzaj nawierzchni musi być dopasowany do urządzenia

Jako zabezpieczenie przed skutkami upadków oferowane są często płyty z gumy, tworzyw sztucznych lub surowców wtórnych.

Ponieważ jednak płyty te często układane są na twardej i sztywnej powierzchni często dochodzi do skręcenia kostek, złamań i ciężko gojących się otarć skóry w skutek upadków pod kątem ostrym.

Bardziej bezpieczne i dla tego godne polecenia na placu zabaw, gdzie często dochodzi do upadków w skutek biegania, huśtania, zjeżdżania, są luźne materiały, takie jak drobny żwir lub wióry. Wymyty, okrągły żwir – materiał naturalny o ziarnach od 0,3 do 0,8 cm – nie zbija się, działa samo czyszcząc dzięki dobrej przepuszczalności wody i łatwo wsiąka.

Najlepsze właściwości ochronne posiadają wióry. Wymagają one jednakże dobrego drenażu, aby zbyt szybko niegniły.

NAWIERZCHNIE ZE ŻWIRU (UTWARDZONEGO LUB LUŻNEGO)

Zalety : nie brudzi ubrań, właściwości samooczyszczające

WIÓRY DREWNIANE I KORA

Zalety : można po nich jeździć swobodnie wózkami (wózki dla niepełnosprawnych też)

Wady : należy zapewnić niepalność takiego materiału, kora – rozkłada się

NAWIERZCHNIE SZTUCZNE

Zalety: wykonuje się je szybko, łatwiejsza późniejsza eksploatacja, łatwe w montażu, ładna nawierzchnia oraz różnorodność wzorów

Wady: mogą się „rozchodzić”, nie ma na to wpływu nawet producent, trudność w naprawie – powstają wtedy łaty innego koloru, zmiana koloru pod wpływem słońca

19. PRZYKŁADY URZĄDZEŃ ZABAWOWYCH DZIĘKI KTÓRYM MOŻNA POZNAWAĆ PRAWA FIZYKI.

soczewki → optyka

lunety o wybrzuszonych plastikowych szklach → optyka

wiry wodne

spirale wodne

20. PRZYKŁADY URZĄDZEŃ ZABAWOWYCH DZIĘKI KTÓRYM DZIECI MOGĄ POZNAWAĆ ZJAWISKA DZWIĘKOWE.

- bębny
- dzwonki – zwykłe i rurowe
- telefon rurowy
- urządzenia interaktywne – z pokrętłami, przyciskami które pozwalają na usłyszenie dźwięku np. śpiew ptaków, mowy ludzkiej itp.

21. ROLA NASADZEŃ NA PLACACH ZABAW,

- kształtowanie mikroklimatu
- regulacja stosunków powietrznych i wodnych gleby
- pochłanianie pyłów i gazów
- walory estetyczne
- organizują przestrzeń (czyli wydzielenie granic placu; aneksów tematycznych, zabezpieczenie przed wejściami poza projektowanymi wejściami)
- spełnienie zasad bezpieczeństwa – należy unikać gatunków trujących, gatunków które kuszą barwą kwiatów, miłą wonią i apetycznie wyglądającymi owocami
- ochrona przed hałasem
- ochrona przed zanieczyszczeniami komunikacyjnymi
- ochrona przed kurzem i pyłem
- ochrona przed nadmiernym nasłonecznieniem
- miejsce zabaw dla dzieci – domki na drzewach☺ - jako element zabawowy

22. CECHY NASADZEŃ NIEBEZPIECZNYCH DLA DZIECI I PRZYKŁADY TAKICH ROŚLIN.

Cechy nasadzeń niebezpiecznych to:

- kusząca barwa kwiatów
- miła woń
- apetycznie wyglądające owoce

Przykłady: (nie polecane)

- cis pospolity – nasiona otoczone czerwoną osnówką – trucizna – toksyna
- jałowiec – toksyczny olejek w igłach i niebiesko-czarnych szyszkowatych
- żywotnik – trujący olejek eteryczny zawarty w każdej części rośliny
- ligustr
- śnieguliczka biała – trujące owoce

Unikać należy przedstawicieli z rodzaju moreli, brzoskwini, czereśni, wiśni, śliwy – w pestkach występują glikozydy uwalniające cyjanowodór.

Nie wolno (!):

- złotokap pospolity – niebezpieczne strąki i nasiona (3-4 strąki – dawka śmiertelna)
- wawrzynek wilczełyko – śmiertelne czerwone jagody
- ostrokrzew kolczasty

Alergiczne: leszczyna, olsza, topola, trawy, szczaw, babka, pokrzywa

23. PRZYKŁADY NASADZEŃ POLECANYCH.

Zalecane gatunki do nasadzeń na place zabaw to:

- drzewa na żywopłoty – grab pospolity, klon polny, głogi, lilak, jaśminowiec
Inne: robinia, buk, kasztanowiec, surmia, brzoza brodawkowata, modrzew, jarząb pospolity, wierzba biała, buk odm. zwisająca
- krzewy żywopłotowe: tawuła, pięciornik, kosodrzewina, pęcherznica, śnieguliczka i ligustr (ostrożnie!)
Inne: świdośliwka, budleja, dereń, żylitek, leszczyna, forsycja
- trawnik – wiechlina łąkowa, życica trwała, grzebieńnica pospolita, tymotka kolankowa
- pnącza – powojnik, rdest, groszek, fasola, nasturcja

24. RODZAJE I CZĘSTOTLIWOŚĆ KONTROLI NA PLACU ZABAW (WYMAGANE PRZEZ NORMY EUROPEJSKIE).

3 typy kontroli:

- KONTROLA PODSTAWOWA

Przeprowadza się raz do roku, przed otwarciem placu zabaw. Kontrola ta polega na ocenie stanu wizualnego urządzeń, zamocowania fundamentów, stanu części ruchomych. Należy sprawdzić czy urządzenie zostało zamontowane zgodnie z zaleceniami zawartymi w instrukcji montażu, która jest niezbędna i powinna być dołączana do każdego urządzenia zabawowego razem z instrukcją użytkowania oraz instrukcją demontażu.

Należy zwrócić uwagę na łańcuchy, liny i siedziska, bowiem te elementy są szczególnie narażone na zużycie i mogą szybko ulec zniszczeniu. Po takiej kontroli sporządza się protokół w którym określa się co ma być zrobione przed otwarciem.

Piasek należy wymieniać dwa razy do roku, jeśli zachodzi potrzeba można wymieniać częściej.

Podłoża amortyzujące zmieniamy w zależności od kontroli wizualnej co 2-3 lata.

- KONTROLA FUNKCJONALNA

Przeprowadza się ją co 1-3 miesiące. Jest bardziej szczegółowa, ma na celu sprawdzenie funkcjonowania i stabilność sprzętu (szczególnie dotyczy to jego zużycia).

Nawierzchnia na placu zabaw musi spełniać swoją rolę – nie może być zbita lub zbrylona. Piasek podczas użytkowania przesuwany się pod urządzenia i może odsłonić fundamenty lub podłoże – należy wówczas przegarniać piasek, tak aby był on równomiernie rozsypany po całym placu zabaw.

Przedmiotem kontroli są : czystość, prześwity między urządzeniami a powierzchnią gruntu, stan nawierzchni, odsłonięte fundamenty, ostre krawędzie, brak elementów konstrukcyjnych, nadmierne zużycie części ruchomych, kompletności i zwartość konstrukcji.

- KONTROLA REGULARNA – WIZUALNA

Przeprowadzana powinna być w zasadzie codziennie. Polega na wizualnej ocenie urządzeń oraz placu zabaw. Ocenia się stan higieny i estetyki. Ujawnienie zagrożeń mogących być wynikiem wandalizmu, zużycia lub warunków pogodowych np. takich zagrożeń które występują w przypadku połamanych części lub połamanych butelek.

Przedmiotem kontroli są : czystość, prześwity między urządzeniami a powierzchnią gruntu, stan nawierzchni, odsłonięte fundamenty, ostre krawędzie, brak elementów konstrukcyjnych, nadmierne zużycie części ruchomych, kompletności i zwartość konstrukcji.