

Brf Djingis Khan Lekutrustning Gård L - Förslagsskiss

Reviderad enligt dialogmöte 2021-09-30

Denna ritning är en dokumentation av dialogmötet. För kommentarer ber vi att ni pratar ihop er och att gårdsrepresentanten kontaktar oss senast 29/11 på styrelsen@djingis.se. Hör gärna av er även om ni är helt nöjda.

Datum: 2021-11-22

Sammanfattning Dialog

ÅTGÄRDER SOM UTFÖRS INOM LEK-PROJEKTET ETAPP 1:

- Snurrlek 'Kasprowy'
 - Fallskyddsunderlag gummi (alt. Corkeen enligt separat utredning)
 - Sarg av träslipers i olika nivåer runt lekredskap
 - Sandlåda = Ny baksarg, ny baksand
 - Planteringsbädd i anslutning till ny leklyta
- Obs! Växter ingår ej - gårdens åtagande.*



Valt lekredskap


ÖNSKEMÅL SOM TAS VIDARE TILL LEK-PROJEKTET ETAPP 2:

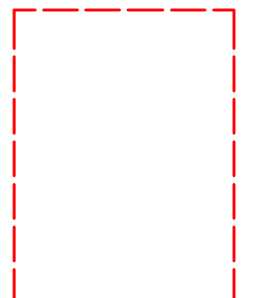
- Flytt av pergola till hårdgjord yta i öster
- EI (på pergola)
- Ny central gräsyta
- Lekhus
- Ev. mindre träd vid lekredskap

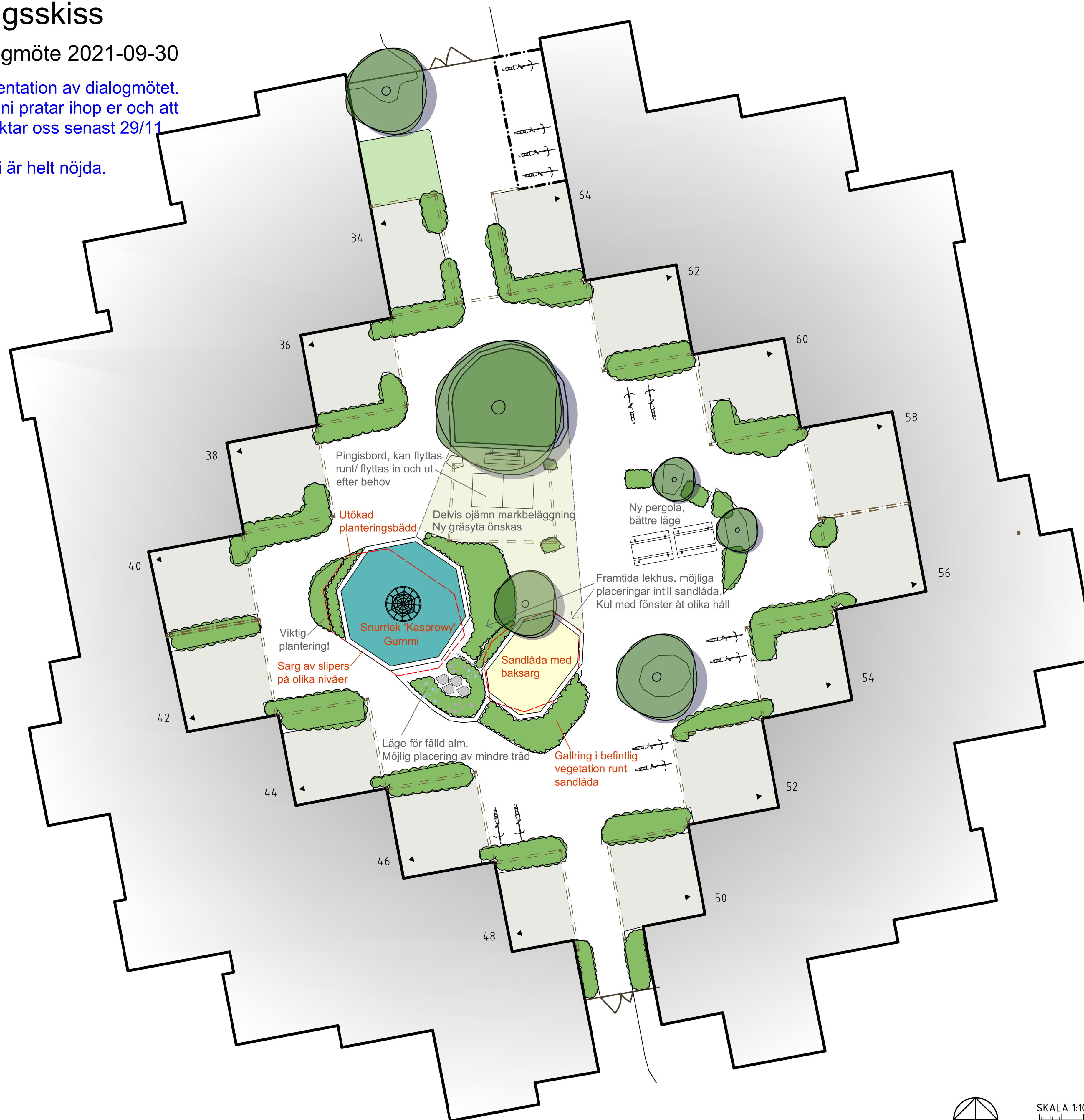
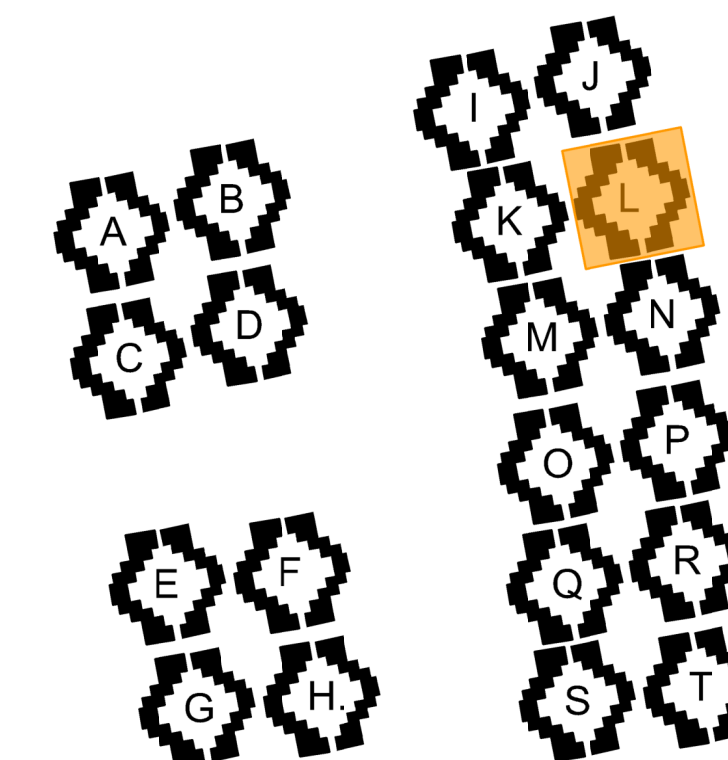
ÖVRIG DISKUSSION KRING GÄRDEN:

Val av lekredskap och placering av detta föregicks av diskussion kring olika lekredskaps lekvärden för olika åldrar och hur de passar på gården. Främst diskuterades klätterställning 'Utsiktstornet' och snurrlek 'Kasprowy'. Snurrlek valdes efter omröstning. Viktigt med grönska runtornet.

Sandlåda och problem med kattbajs: Nuvarande lösning med kompostgaller och möjliga förbättringsåtgärder, t ex med stolpar, diskuterades. Största problemet idag är att grinden inte stängs. Idag finns inget lekhus - tidigare har man haft lekhus vilket ledde till stora problem med kattbajs. Oklart varför lekhuset gav detta problem. Problem med kirskaal. Urgrävning och ogräsdruk kan hjälpa. Under diskussion om gårdens utformning konstaterades att pingisbordet inte ska styra helhetslösningen, detta kan flyttas runt och tas in och ut efter behov.

 Gården önskar gräsyta på del av befintlig betongstensbeläggning, ungefärlig utbredning enligt skiss. Detta ligger utanför lekprojekt etapp 1.

 Utbredning befintlig gungyta/ sandlåda



SKALA 1:100
0 1 2 5 10
METER

TENGBOM