

REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

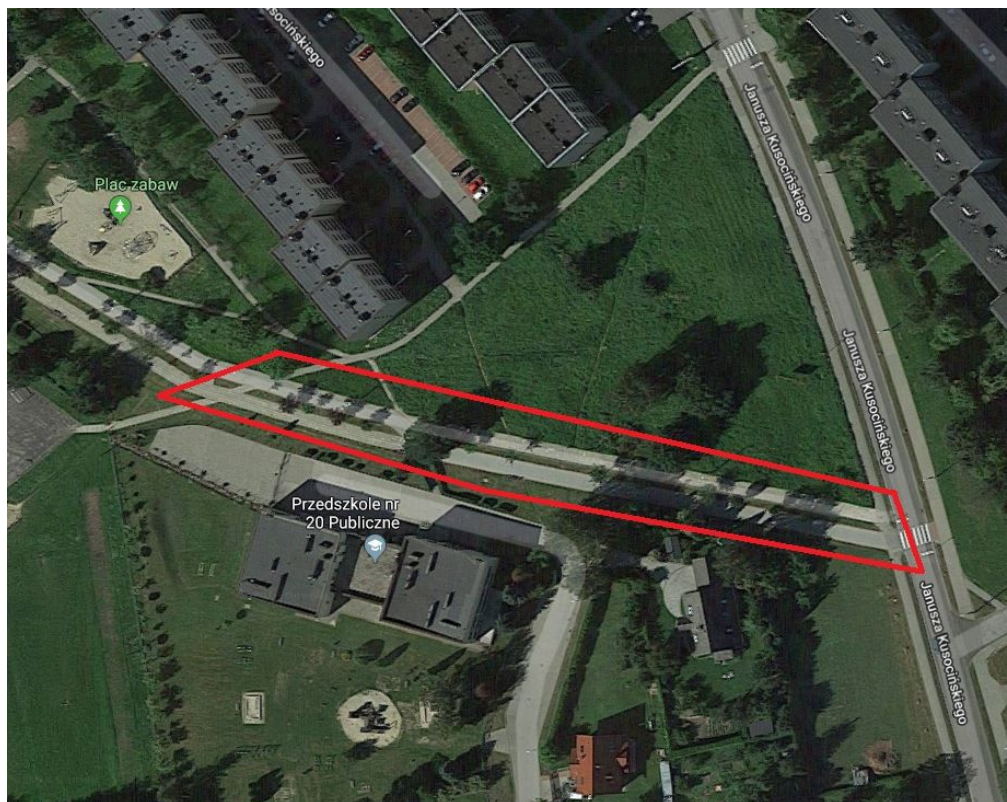
Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój

Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój

1. PRZEDMIOT INWESTYCJI:

Przedmiotem inwestycji jest remont fragmentu istniejącego chodnika i budowa kreatywnej strefy gier, utworzonej w obrębie wyremontowanej nawierzchni utwardzonej.

Inwestycja zostanie zrealizowana na działce numer 534/1 położonej przy ulicy Kusocińskiego w Jastrzębiu – Zdroju.



WSKAZANIE LOKALIZACJI INWESTYCJI.

Kreatywna strefa gier jest miejscem przeznaczonym do gier i zabaw na świeżym powietrzu, w jej skład wchodzi wielkoformatowe gry planszowe i edukacyjne, wykonane z atestowanego tworzywa (termoplast), odpornego na działanie promieni UV.

Inwestycja obejmuje rozbiórkę fragmentu istniejącego chodnika z betonowych płyt chodnikowych, wykonanie nowej nawierzchni utwardzonej przy zachowaniu istniejącej szerokości chodnika oraz wykonanie 6 gier chodnikowych wchodzących w skład tzw. kreatywnej strefy gier. Ponadto na terenie objętym realizacją inwestycji zostały zaprojektowane obiekty małej architektury: klomb, ławki i kosze na śmieci.

W ramach projektowanej inwestycji zostanie zlikwidowane połączenie jednego z dwóch równolegle biegnących chodników z ulicą Kusocińskiego. W związku z koniecznością rozbiórki fragmentu w/w chodnika inwestycja obejmie swym zakresem również działkę numer 344/41 stanowiącą działkę drogową.

Zakres robót:

- rozbiórka fragmentów istniejącego chodnika
- wykorytowanie terenu pod nowe podbudowy
- wykonanie ław betonowych pod obrzeża / osadzenie obrzegowania i palisady
- wykonanie podbudowy pod kostkę betonową
- wykonanie nawierzchni utwardzonej z kostki betonowej
- wykonanie kreatywnej strefy gier
- rozścielenie warstwy humusu
- obsianie terenu trawą, wykonanie zielonego klombu (zieleń ozdobna zimozielona – np. niskopienne krzewy iglaste).

REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój

Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój

Teren przeznaczony pod realizację inwestycji znajduje się w południowo - wschodniej części działki 534/1, w miejscu przebiegającego obecnie chodnika będącego w nieodpowiednim stanie technicznym i przeznaczonego do modernizacji.

Kreatywna strefa gier zostanie rozplanowana i wykonana na nowopowstałej nawierzchni wykonanej z kostki betonowej układanej bezspoinowo.

Inwestycja zostanie zrealizowana na działce numer 534/1 położonej przy ul. Kusocińskiego w Jastrzębiu – Zdroju. Zgodnie z miejscowym planem zagospodarowania przestrzennego działka ta (obręb Jastrzębie – Zdrój, symbol C83) znajduje się w strefie 6KDD – tereny ulic i dróg publicznych.

Inwestycja nie zalicza się do przedsięwzięć mogących znacząco oddziaływać na środowisko. Istnieje możliwość etapowego realizowania inwestycji co należy w szczegółach ustalić z projektantem.

2. OPIS STANU ISTNIEJĄCEGO:

Parcela numer 534/1 położona jest przy ulicy Kusocińskiego w Jastrzębiu – Zdroju. W miejscu przeznaczonym pod realizację inwestycji znajduje się obecnie ciąg pieszy wykonany z betonowych płyt chodnikowych, o szerokości ok. 3,20 m. Równoległe do niego, oddzielony pasem zieleni przebiega drugi ciąg pieszy, wykonany z betonowej kostki „behaton” w kolorze szarym z czerwonymi obramowaniami.

W niewielkiej odległości od projektowanej inwestycji znajduje się ogrodzony plac zabaw dla dzieci, szkoła oraz siłownia na wolnym powietrzu.

W obrębie pasa zieleni oddzielającego obydwie chodniki rosną drzewa.

W miejscu chodnika przeznaczanego do modernizacji przebiegają sieci uzbrojenia terenu: kanalizacji sanitarnej, kanalizacji deszczowej, ciepłownicza, gazowa, wodociągowa i zasilanie oświetlenia ulicznego.

W ramach inwestycji zostaną wyremontowane fragmenty „starego” chodnika o nawierzchni z chodnikowych płyt betonowych, przy zachowaniu odcinków łączących go z chodnikiem „nowym” wykonanym z kostki „behaton”.

Realizacja inwestycji nie spowoduje kolizji z istniejącym uzbrojeniem terenu. Nie spowoduje również konieczności wycinki drzew ani krzewów.

Teren posiada spadek w kierunku południowo – wschodnim.

3. OPIS STANU PROJEKTOWANEGO:

Przewiduje się zagospodarowanie przedmiotowego terenu (południowo - wschodnia część działki) zgodnie z rysunkiem nr 1. Projektuje się utwardzenie nawierzchni stanowiącej ciąg pieszy o szerokości ok. 3 metrów, będący jednocześnie strefą gier chodnikowych. W obrębie kreatywnej strefy gier zostaną ustawione nowe ławki i kosze na śmieci. Zostanie zlikwidowane połączenie modernizowanej części chodnika z ulicą Kusocińskiego, co znacznie poprawi bezpieczeństwo bawiących się dzieci i uniemożliwi niekontrolowane wybiegnięcie dziecka na ulicę. Kreatywna strefa gier zostanie symbolicznie odgródzona od ulicy projektowanym klombem.

Przepustowość obydwu chodników prowadzących od ulicy Kusocińskiego nie ulegnie zmianie – gry podwórkowe wykonane / malowane są w płaszczyźnie chodnika, co nie koliduje z potencjalnym ruchem pieszych.

5. DANE INFORMUJĄCE, CZY DZIAŁKA LUB TEREN NA, KTÓRYM JEST PROJEKTOWANY OBIEKT BUDOWLANY, SĄ WPISANE DO REJESTRU ZABYTKÓW ORAZ CZY PODLEGAJĄ OCHRONIE NA PODSTAWIE USTALEŃ MIEJSCOWEGO PLANU ZAGOSPODAROWANIA PRZESTRZENNEGO

Działka numer 534/1 jest objęta miejscowym planem zagospodarowania przestrzennego. Zgodnie z wypisem i wrysem z planu część przedmiotowego terenu nie podlega ona ochronie konserwatorskiej.

6. DANE OKREŚLAJĄCE WPŁYW EKSPLOATACJI GÓRNICZEJ NA DZIAŁKĘ LUB TEREN ZAMIERZENIA BUDOWLANEGO, ZNAJDUJĄCEGO SIĘ W GRANICACH TERENU GÓRNICZEGO

Działka objęta inwestycją, zgodnie z informacją JSW S.A. KWK „Borynia-Zofiówka-Jastrzębie” znajduje się na terenie górniczym „Jastrzębie I”, w obrębie którego Kopalnia posiada koncesję na wydobywanie węgla kamiennego i metanu ze złoża „Jas-Mos” z terminem obowiązywania do 20.03.2019 r.

W rejonie tym nie planuje się prowadzenia eksploatacji górniczej, będzie on wolny od wpływów. Prognozowane przyspieszenia drgań gruntu od wstrząsów pochodzenia górniczego o wartości $a_{max} < 0.1 \text{ m/s}^2$. Warunki wodne pozostaną bez zmian.

7. INFORMACJA I DANE O CHARAKTERZE I CECHACH ISTNIEJĄCYCH I PRZEWIDYWANYCH ZAGROŻEŃ DLA ŚRODOWISKA ORAZ HIGIENY I ZDROWIA UŻYTKOWNIKÓW PROJEKTOWANYCH OBIEKTÓW BUDOWLANYCH I ICH OTOCZENIA W ZAKRESIE ZGODNYM Z PRZEPISAMI ODRĘBNYMI

Projektowana kreatywna strefa gier nie stanowi zagrożenia dla środowiska oraz dla higieny i zdrowia użytkowników. Zostanie usytuowana poza zasięgiem wszelkiego rodzaju zagrożeń i uciążliwości.

8. WARUNKI GRUNTOWO – WODNE:

Przyjęto proste warunki gruntowo – wodne. Brak występowania niekorzystnych zjawisk geologicznych. Ze względu na charakter inwestycji obiekt zakwalifikowano do pierwszej kategorii geotechnicznej.

9. ROBOTY ZIEMNE:

Teren pod remontowane fragmenty chodnika należy wykorytować zgodnie z rysunkami w celu wykonania nowej podbudowy, a pozyskany grunt wywieźć z terenu inwestycji.

Rzędne nowoprojektowanej nawierzchni utwardzonej powinny odzwierciedlać ukształtowanie nawierzchni istniejącej przy zachowaniu poprawności spadków poprzecznych i poziomych, a w miejscach połączenia z chodnikami istniejącymi powinny się do nich nawiązywać bezprogowo.

Części terenu po rozebranych odcinkach chodników należy uzupełnić ziemią uniwersalną, wyrównać i obsiać trawą.

10. PROJEKTOWANE NAWIERZCHNIE:

W projekcie przyjęto wykonanie nawierzchni z kostki betonowej typu „behaton” , ponieważ podstawowym wymogiem urządzenia kreatywnej strefy gier jest nawierzchnia w miarę możliwości płaska, równa i bezspoinowa.

Wzdłuż obrzeży chodnika zostaną wykonane kolorowe pasy z kostki typu „holland” w kolorze czerwonym – analogicznie, jak w chodnikach istniejących.

Remontowane odcinki chodników zostaną bezprogowo połączone z istniejącymi przylegającymi ciągami pieszymi w dotychczasowych miejscach.

Nową nawierzchnię zaprojektowano z kostki betonowej typu „behaton” o grubości 8 cm w kolorze szarym z dodatkowymi pasami koloru czerwonego wykonanymi z kostki typu „holland” o grubości 8 cm. (analogicznie jak chodniki istniejące).

Kostka betonowa zostanie ułożona na podbudowie mineralnej oraz na podsypce cementowo – piaskowej.

Uwarstwienie – zgodnie z rysunkiem.

Wokół chodników zostanie zastosowane typowe obrzeże betonowe o wymiarach 100 x 30 x 8 cm w kolorze szarym, zabudowane na ławie betonowej o wymiarach 15 x 15 cm.

Wokół klombu zostanie zastosowane trawnikowe obrzeżowanie betonowe w kolorze szarym (typ „bordir dual”), co umożliwi m.in. precyzyjne kształtowanie krzywizn.

Przed rozpoczęciem robót ziemnych należy sprawdzić stan zagęszczenia gruntu w miejscach naruszonej struktury. Po rozebraniu starej nawierzchni z betonowych płyt chodnikowych i wykonaniu koryta pod projektowane utwardzenia należy dno wykopu wyprofilować i uwałować. Przed tym należy wykonać ławy betonowe pod obrzeża, a następnie układać poszczególne warstwy podbudowy, odpowiednio je profilować i zagęszczać.

Po wykonaniu obrzeży i fundamentów oraz po wykonaniu podbudowy należy ułożyć nawierzchnię z kostki brukowej na warstwie wyrównawczej z piasku i cementu. Kostkę należy ubić mechanicznie, a przestrzenie pomiędzy kostkami należy zasypać piaskiem „ostrym”, po czym zamulić drobnym piaskiem z wodą.

Teren pokryty trawą, zniszczony podczas realizacji siłowni należy wyrównać, uporządkować i ponownie obsiać trawą.

Klomb należy obsadzić niską zielenią zimozieloną.

11. MAŁA ARCHITEKTURA:

W obrębie rekreacyjnej strefy gier zaprojektowano 3 ławki wolnostojące z oparciem.

Wymiary ławek: 185 x 65 x 81 cm

Kolorystyka ławki: analogiczna jak kosz na śmieci, siedzisko i oparcie z drewnianych desek, konstrukcja z aluminium

REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój
Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój



Na terenie kreatywnej strefy gier zostaną ustawione 3 metalowo – drewniane kosze na śmieci. Kosze będą wyposażone w daszek, a ich konstrukcja powinna zapewniać wygodne opróżnianie przez służby miejskie. Należy zastosować kosze z możliwością założenia worka na śmieci.

Wymiary kosza: 95 x 40 cm. Pojemność – 35 litrów.

Kolorystyka – analogiczna jak pozostałe obiekty małej architektury.



12. GRY PLENEROWE:

Zaprojektowano 6 gier plenerowych:

Klasy małe (1 szt)

Wymiary: ok. 2,25 m x 0,6 m.



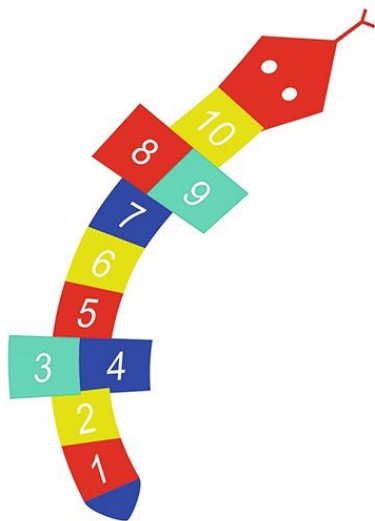
REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój

Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój

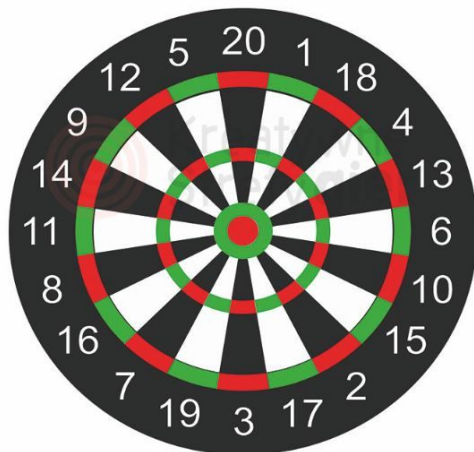
Klasy - wąż (1 szt)

Wymiary: ok. 2,9 m x 1,6 m.



Rzutki - dart (1 szt)

Wymiary: ok. 2,5 m x 2,0 m.



Muszla - alfabet (1 szt)

Wymiary: ok. 2,5 m x 2,0 m.



REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój

Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój

Smok - alfabet (1 szt)

Wymiary: ok. 5,6 m x 1,5 m.



Wszystkie gry zostaną wykonane z prefabrykowanej masy termoplastycznej, będącej mieszaniną pigmentów, wypełniaczy, kruszywa, substancji pomocniczych oraz syntetycznej żywicy organicznej. Materiał termoplastyczny odznacza się dobrą przyczepnością do podłoża, wysoką odpornością na ścieranie i szkodliwy wpływ warunków atmosferycznych, nie pęka w czasie eksploatacji i jest odporny na działanie promieniowania słonecznego i solanki. Grę nakłada się na oczyszczoną powierzchnię bez zanieczyszczeń mechanicznych i organicznych. Grę układa się na powierzchnię w postaci gotowych elementów i ogrzewa palnikiem gazowym w celu uzyskania wiązania z podłożem, co zapewnia wysoką trwałość i żywotność produktu.

Gra może być aplikowana, gdy temperatura powierzchni nie spada w ciągu doby poniżej 5°C oraz gdy wilgotność powietrza nie przekracza 80%.



13. UWAGI KOŃCOWE

- Wszystkie materiały budowlane gromadzone na cele budowy winny być przechowywane zgodnie z przepisami BHP i PPOŻ.
- Wszelkie materiały użyte do budowy kreatywnej strefy gier, w tym materiały zastosowane do wykonania poszczególnych gier, winny spełniać wymagania podstawowe i być dopuszczone do powszechnego obrotu i stosowania w budownictwie - zgodnie z art. 10 prawa budowlanego.
- Ziemia z wykopów zostanie w miarę możliwości wykorzystana i zagospodarowana w obrębie działki, a jej nadwyżka wywieziona z terenu inwestycji.
- W miejscach kolizji / skrzyżowań z istniejącym uzbrojeniem podziemnym należy wykonać przekopy kontrolne i prowadzić roboty pod nadzorem gestora sieci – zgodnie z uzgodnieniami.
- Wszystkie zmiany wynikłe podczas realizacji inwestycji należy konsultować z Projektantem.
- Przy zastosowaniu materiałów i technologii należy ściśle stosować się do zaleceń producentów.
- Projektant dopuszcza zmianę wskazanych materiałów i technologii na inne jedynie w przypadku, gdy

REMONT CHODNIKA I BUDOWA KREATYWNEJ STREFY GIER.

Inwestor: Miasto Jastrzębie – Zdrój, Al. J. Piłsudskiego 60; 44-335 Jastrzębie-Zdrój

Lokalizacja: działki numer: 534/1, 344/41, ulica Kusocińskiego, Jastrzębie-Zdrój

posiadają one cechy techniczne nie gorsze, niż wskazane w projekcie.

- Prawa autorskie do niniejszego projektu należy do Biura Projektowo-Budowlano-Inwestycyjnego mgr inż. Arkadiusz Forysiuk, który jako autor nie zgadza się na wykorzystywanie projektu w celach reklamowych i handlowych, zgodnie z ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 04.02.1994 (dziennik Ustaw nr 24 poz.83 z dnia 23.02.1994 t.j. Dz. U. z 2017 r. poz. 880, 1089, z 2018 r. poz. 650.).

Jastrzębie-Zdrój, czerwiec 2018 roku