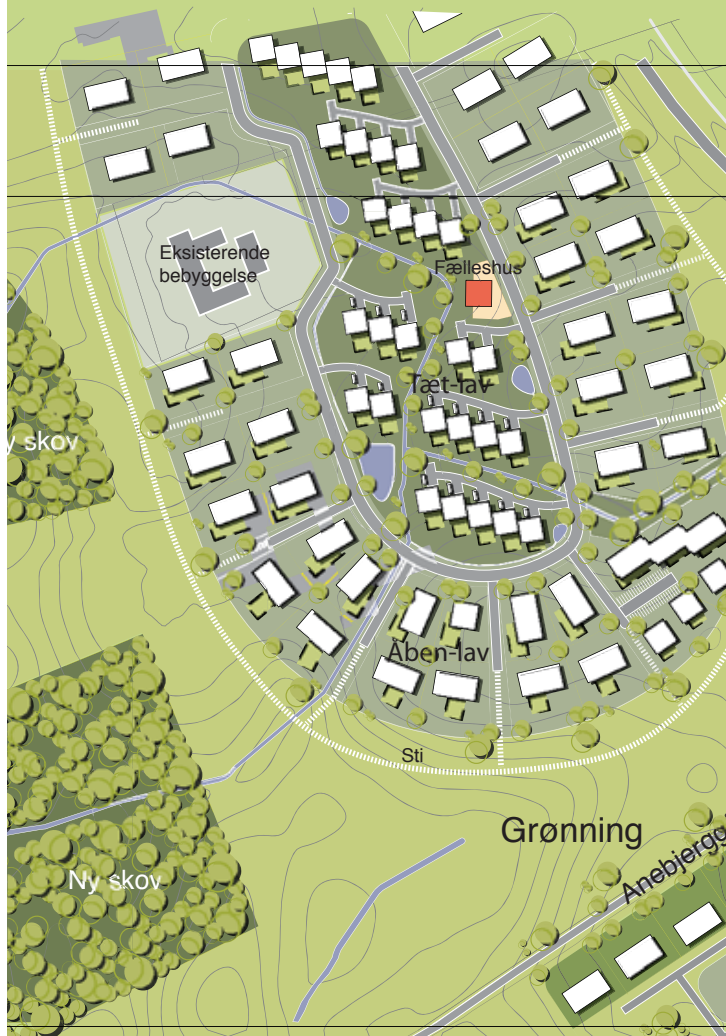


# Dialogbaseret planlægning

[WWW.PLAN09.DK/SKANDERBORG](http://WWW.PLAN09.DK/SKANDERBORG)

**Anebjergspillet – dialogbaseret planlægning for byudvikling af bynære skov- og naturarealer til sundhedsfremmende og rekreative formål.**



Skanderborg Kommune ønsker i den nye bydel Anebjerg at omsætte og formidle planstrategiens visioner for kommunens udvikling. Visionerne, blev via Anebjergspillet, kvalificeret, så der skabes ejerskab og forankring.

## **METODE**

Anebjergspillet er et eksempel på dialogbaseret planlægning som omfatter: Rollespil, scenarier, udfordringer og prioriteringer. Gennem spillets tre faser er det målet, at spillerne skal kvalificere planlægningen. Spillet blev afholdt som et helaftensarrangement. Borgere, lodsejere, lokale foreninger, udviklingselskaber, politikere og medarbejdere fra kommunens forskellige afdelinger blev inviteret direkte. Spilaftenen blev igangsat med oplæg fra fire eksperter indenfor sundhedsfremmende og bæredygtig byplanlægning, grundvandssikring og landskabelig tilpasning. Efter afholdelsen af spillet blev spillernes ideer og prioriteringer lagt på kom-

## Planstrategi

### Visioner

Udvikling

Kvalitet

Oplevelser

Sundhed

Bæredygtighed

Dialog

## Analyse

Viden



Rekognosering

## Idéudvikling og ejerskab

Borgere

Interessenter

Politikere

Ekspertter

Organisationer

Skov og Naturstyrelsen

67

## Kommuneplan

Retningslinjer

Rammer

Værdier

Handlinger

## Bebyggelsesplan



munens idé-site [www.ideoffensiv.dk](http://www.ideoffensiv.dk), hvor der gennem en periode var mulighed for at kommentere ideerne.

### ERFARINGER

*Forankring via Anebjergspillet vigtigere end spillets resultater*

Det kom rigtig mange gode ideer frem og spillet fungerede godt til at etablere et fælles ejerskab blandt borgere, interesseorganisationer, det nye byråd i den nye kommune og den nye administration. Parterne er kommet på samme "banehalvdel", evt. interessekonflikter synes nedbrudt og spillerne har konstateret, at "alle kortene har været på bordet". Vigtigt at vide: Det forberedende arbejde og design af spillet var en del mere tidskrævende end forudsat.

*Ny viden om aktørernes prioriteringer*

Gennem spillet fik byrådet og administrationen

indsigt i, hvilke parametre, der vejer tungest, når der tales bæredygtighed, sundhedsfremmende, landskabelig byplanlægning m.m. Fx viste det sig, at kollektiv trafik ikke fylder meget i de kommende beboeres prioritering. Kommunen må gøre sig klart, at den kollektive trafik skal være rigtig god, hvis det skal give en bæredygtighedseffekt.

*Frygt for at almindelige høringsparter mister indflydelse*

Kort efter spillet blev der foretaget en evaluering via telefonisk interview af 10 spillere. Den viste generel stor tilfredshed, men den lokale formand for DN udtrykte frygt for, at metoden kan betyde, at DNs almindelige høringsberettigelse bliver mindre værd. En omfattende borgerinddragelse hindrer ikke, at høringsparters interesser ikke kan varetages, blot at disse interesser også drøftes og afvejes i en åben dialog. DN kunne med fordel have været inddraget i designfasen.

Den konkrete plan (illustrationen tv.) er blevet til i en dialogproces og med afsæt i analyse og viden.