

Anebjergspillet

Kort beskrivelse (emne, formål og projektaktiviteter)

Dialogbaseret planlægning for byudvikling og bynære skov- og naturarealer til sundhedsfremmende og rekreative formål.

Skanderborg kommune ønsker at bruge planlægningen af Anebjerg-området som et eksempelprojekt, der angiver nye retningslinjer og metoder indenfor såvel strategisk som fysisk planlægning.

I planlægningen og realiseringen af området ser Skanderborg kommune muligheden for at virkeliggøre Byrådets visioner om udvikling, kvalitet, sundhed, forebyggelse, trivsel, oplevelser og bæredygtighed i form af planlægning og udførelse af rekreative tiltag.

Anebjerg-området vil imidlertid blive udviklet over en længere årrække og med skiftende aktører og med mange og forskelligartede interesse for de muligheder området kan byde på.

En formidling af områdets visioner vha. kommuneplanens traditionelle rammedel kan let spille fallit for et udviklingsområde som dette, viser kommunens erfaringer. Og det er ønskeligt, at der for Anebjerg området, som for en række andre udviklingsområder i kommunen, kan arbejdes med mere strategiske og fleksible kommuneplanværktøjer.

Skanderborg Kommune vil derfor i samarbejde med Gruppen for by og landskab aps, GBL udvikle et Anebjerg-spil, som gennem en bred og forankrende borgerinddragelse suppleret med sparring fra eksperter i relevante emner i processen, skal opkvalificere processen og give kommunen nye erfaringer med dette dialogbaseret procesværktøj.

Det er kommunens mål, at procesværktøjet skal introduceres i den kommende kommuneplan og supplere planprincipper for udvalgte udviklingsområder, hvor de gammelkendte rammebestemmelser synes for rigide. Procesværktøjet skal sikre en bedre formidling af visionerne fra planstrategien og hovedstrukturen og sikre at visionerne gøres relevante og levende og via processen bliver kvalificeret og får accept, ejerskab og forankring hos alle aktører.

Mål:

At udvikle og afprøve et utraditionelt planlægningsværktøj og -metode, der:

- sammenkobler kommuneplanstrategiens strategiske mål om sundhed, forebyggelse, trivsel og oplevelser med den fysiske plan for et konkret samlet skovrejsnings- og boligområde
- gør kommuneplanprocessen relevant og levende for borgerne i kommunen, med accept, ejerskab og forankring som væsentlige perspektiver
- at aktivere forskellige interessenter, så de ved utraditionelle metoder kommer med input til det nye skovrejsnings- og boligområde.
- at skabe en fælles platform for udvikling af værdier og ideer til udvikling af det nye byområde
- at kvalificere planlægningsarbejdet med inddragelse af ressourcepersoner og eksperter inden for de forskellige områder
- at skabe et dialogbaseret værktøj som kan supplere planprincipper for udviklingsområderne i kommuneplanen og dermed danne administrations grundlag lokalplanlægningen

Afholdelse af Anebjergspillet:

Heldagsarrangement med inviterede borgere, lodsejere, politikere og interessenter. Der udvikles et koncept, hvor både eksperter og lægfolk får mulighed for at debattere og komme med input til den videre planlægning af Anebjerg med udgangspunkt i kommuneplanstrategiens overordnede mål.

Der inviteres eksperter indenfor:

- miljø
- planlægning af miljørigtige bebyggelser, lavenergihuse osv.
- friluftsliv
- sundhed og trivsel
- grundvandsinteresser
- fremtids- og trendforskning
- skovrejsning

Der etableres en platform, hvor både borgere, politikere og eksperter kan få gavn af hinandens erfaringer og eksperternes erfaringer formidles til videre brug.

Eksperternes viden kan bl.a. formidles ved stande for de forskellige fagområder og ved oplæg, eller de kan deltage i spillet som et hold for sig.

Der etableres et udvalgt antal hold på tværs af de forskellige interessentgrupper og afhængig af abstraktionsniveau, der uafhængigt af hinanden skal udarbejde det bedste forslag til fremtidens Anebjerg.

Et af bedømmelsesparametrene er, hvordan forslaget udmønter Kommuneplanstrategiens overordnede mål.

Anebjergspillets forløb overordnet

Konkret tænkes at etablere en spilleplade med Anebjerg området i fysisk form til hvert hold. Denne platform danner ramme for holdets aktiviteter. Til pladen hører et antal brikker og remedier, der udgør kommuneplanens forskellige niveauer og lag f.eks. forskellige bebyggelsesformer, veje og stier, fritidsaktiviteter, miljømæssige tiltag og lign. På den måde får de enkelte grupper indsigt i planlægningens mange lag.

Holdene deltager i et spil, hvor det bl.a. gælder om at bidrage med de mest visionære input til den videre planlægning af området.

Oplæg til Spilplatform og drejebog for spillet

Der tages udgangspunkt i kommuneplanstrategiens 5 strategiske pejlemærker:

- udvikling
- kvalitet
- oplevelser
- sundhed
- samarbejde

Der lægges særligt vægt på trivsel og sundhed.

Derudover inddrages emnerne bæredygtighed og kultur, og der fokuseres især på målgruppen børn og unge i det nye boligområde.

Spillet afholdes som både et rollespil og strategispil.

Aktører

Der inviteres aktører med forskellige interesser i området, lodsejere, borgere, heri blandt repræsentanter for institutionsbørn og skolebørn, ungdomsuddannelserne, investorer, foreninger, natur og miljø, Friluftsrådet, Dansk Naturfredningsforening, SNS, borgere og potentielle købere.

De forskellige aktører indtager i løbet af spillet forskellige roller. De opdeles i hold afhængig af abstraktionsniveauet, hvor hvert hold får en rollekarakter, der tildeles en mission, som skal søges opfyldt bl.a. gennem dialog, forhandling og held. Størrelsen af holdene er afhængig af det samlede deltagerantal for hele arrangementet.

Spillebrædtet

Hver hold tildeles en spillebrik med forskellige egenskaber og den placeres på et spillebrædt/ plade der viser Anebjergområdet. Brædtet opdeles i felter med konkrete områder i Anebjerg, hvorpå spillebrikkerne kan flyttes rundt, derved gives mulighed for varierede spilleforløb. F.eks. et boligområde ovenpå særligt sårbart drikkevandsinteresse og et institutionsområde beliggende mellem idrætsområdet Fælleden og det nye skovområde.

Til de forskellige felter hører spørgsmål, emne- og værdikort, som danner grundlag for debat og forhandling og som leder videre i spilleforløbet.

Der arbejdes på 2 planniveauer, det overordnede, og på idé og projektniveau. Værdikortene tager udgangspunkt i kommuneplanens 5 strategiske pejlemærker og de ovennævnte emner. (Det overordnede niveau)
Der lægges her særlig vægt på sundhed og trivsel. Et værdikort kan f.eks. oplyse: *"Skanderborg Kommune prioritere sundhed højt. Børn og unge skal derfor animeres til at udnytte naturen mere i hverdagen"* eller *"Skanderborg Kommune vægter kvalitet højt, det gælder også vores drikkevandskvalitet. Borgere skal derfor bevistegøres om, at de bor oven på det vand deres børnebørn skal drikke"*

Spørgsmål- og emnekort tager udgangspunkt i det konkrete sted på spillepladen. (idé og projektniveau). Et spørgsmål- og emnekort kan f.eks. lyde: *"Hvilke fysiske tiltag kan gøre de nye beboere i et boligområde opmærksom på, at de ikke må gødske eller ukrudtsbekæmpe?"* eller *"Hvilke integrerede funktioner kan holdet foreslå placeres i det nye institutionsområde, som vil være med til at understøtte at unge, der bruger*

Fælleden eller børn og unge fra kommende institutioner eller skole i institutionsområdet "lokkes i skoven"?"

Derved sikres en dialog og debat der favner både det overordnede niveau og det konkrete.

Der udpeges en eller flere vindere, kriterierne, vinderparametre er ikke afklaret endnu.

Et af bedømmelsesparametrene er, hvordan forslaget udmønter Kommuneplanstrategiens overordnede mål et andet de øvrige deltagers accept og tro på projektet, altså forankringen og ejerskabet.

Præmien kan f.eks. være plantningen og navngivningen af det første bøgetræ i skov- og naturområdet.

Hovedpunkter i program for Anebjerg dagen

Velkomst og præsentation

- Bustur rundt i området
(for at sikre at alle har de samme "billeder" af området)
- Oplæg af forskellige relevante foredragsholdere inden for fremtidsforskning, trivsel og sundhed, bæredygtighed osv.
(oplæggene skal give inspiration til det videre forløb)
- Afholdelse af spil ca. 3 timer
- Præsentation af resultaterne for de forskellige hold
- Opsamling

