

The Anebjerg Game



- Bo Riis Duun Arkitekt MAA **GBL** Gruppen for by & landskabsplanlægning aps, Kolding

The Anebjerg Game



- New methods of involving people in urban-planning processes



New City and a new forest

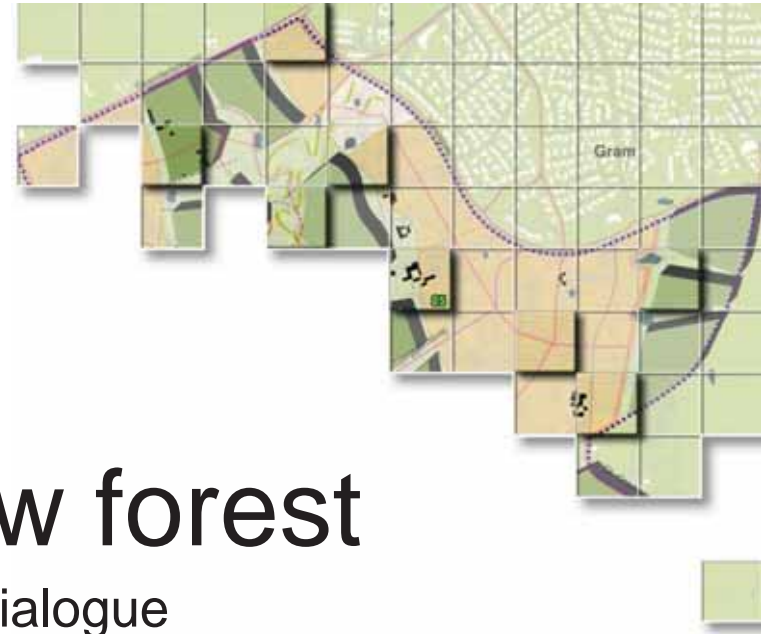
- holistic planning based on dialogue

.....from vision to reality

How should the council make their six agendas/themes become a reality:

- Sustainability
- Development
- Cooperation
- Health
- Quality
- Adventure/ experience

A Plan09 project, more on www.plan09.dk



New City and a new forest

- holistic planning based on dialogue

- Focus on sustainability, green areas and the water resources
- Forest and nature (a positive and constructive dialogue with SNS and the landowners)

The positive result – the frames for a unique city (urban area) with recreative possibilitiesalso for people not living there.

The cooperation agreement for Anebjerg forest



Anebjerg Skov



Samarbejdsaftale om skovrejsning



Capacity

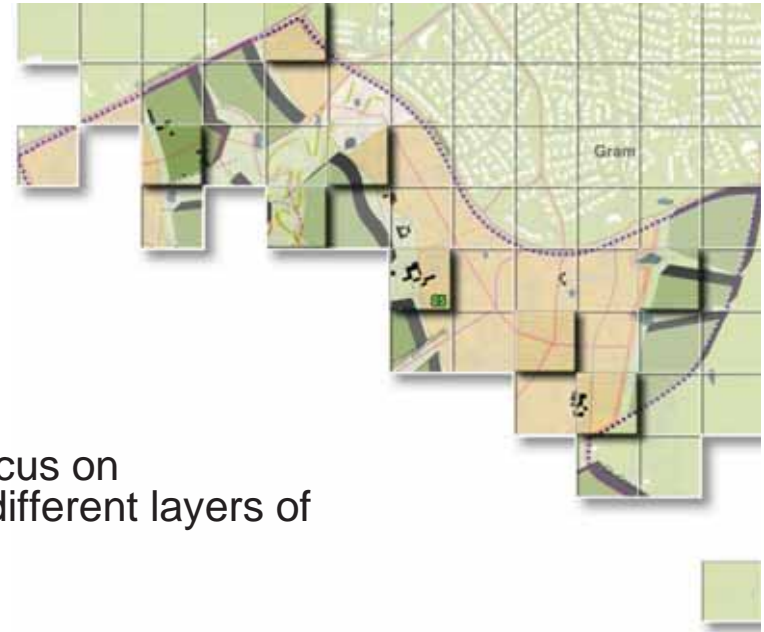
- 115 ha for new housing
- 10 ha for public purposes
- 25 ha for the Fælled
- 325 ha forest and nature areas
- Capacity for 10-15 years



The next move



The Anebjerg Game



The purpose of the game:

- creating a new form of public participation with a focus on generation of ideas and tools for understanding the different layers of the urban and interests
- considering of the different interests in the urban area
- people with interest in the area can contribute to the future content of the new urban - and nature area Anebjerg
- to communicate the many different approaches and interests that are in the development of a new urban area
- to qualify the citizens messages and ideas to lead them through various processes in the game
- test and improve citizens ideas through the process so they are more durable in the long term

The Anebjerg Game



1. An event from 17.00 – 22.00 in november 2008
 - Learning from experts
 - The Anebjerg Game

The Anebjerg Game

The Game

Participants

Head Gamemaster: Bo Riis Duun

Gamemaster : 1 at each table

90 Players: citizens,
representatives of various interest
associations, politicians etc.

9 at each table



The Anebjerg Game

Lerning from experts on various topics of planning

Purpose: to provide knowledge and background to the participants

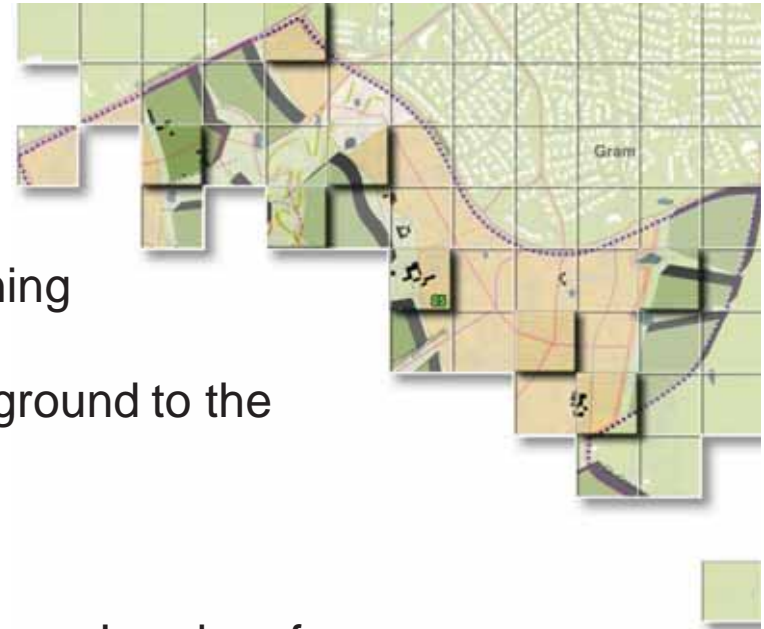
Topics:

Health promoting planning: Inger Kristiansen, Leader of project “Sund By i Horsens”

Protection of the ground water: Claus Vangsgård DANVA

Landscape and forest as an intermediary between city & country: Stefan Darlan Boris, Landscape architect MAA, MDL, PHD, student Arkitektskolen i Århus

Sustainability: Rie Øhlenschlæger, architect m.a.a. AplusB, Architekture + sustainability



The Anebjerg Game

Lerning from experts on various topics of planning



The experts:



Bo Riis Duun Arkitekt MAA GBL Gruppen for by & landskabsplanlægning aps, Kolding

The Anebjerg Game



Remedies in the game :

Gameboard

Role Cards

Challenge Cards

Scenario Cards

Idea Cards

Priority Cards



The Anebjerg Game



Gameboard

The game is played on the overall landscape plan for Anebjerg, which is the basis for future building plan.

The landscape plan has designated areas of :

- 1.New forest/Afforestation: minor forests and meadows
- 2.Urban development: Housing, public purposes and leisure (Fælleden)

The Anebjerg Game



Bo Riis Duun Arkitekt MAA GBL Gruppen for by & landskabsplanlægning aps, Kolding

The Anebjerg Game



The three rounds

-The game has 3 rounds of different content and challenges:

-In the first round, the various teams solve a overall challenge that applies to the whole area

-In the second round, the teams solve challenges in selected sub-areas (scenarios)

-In the third round various possibilities approaches and a prioritizing is made



The Anebjerg Game



Bo Riis Duun Arkitekt MAA GBL Gruppen for by & landskabsplanlægning aps, Kolding

The Anebjerg Game

round one - roleplaying

Purpose:

-Consider a challenge in the new urban area with different interests and get ideas for solving the challenge

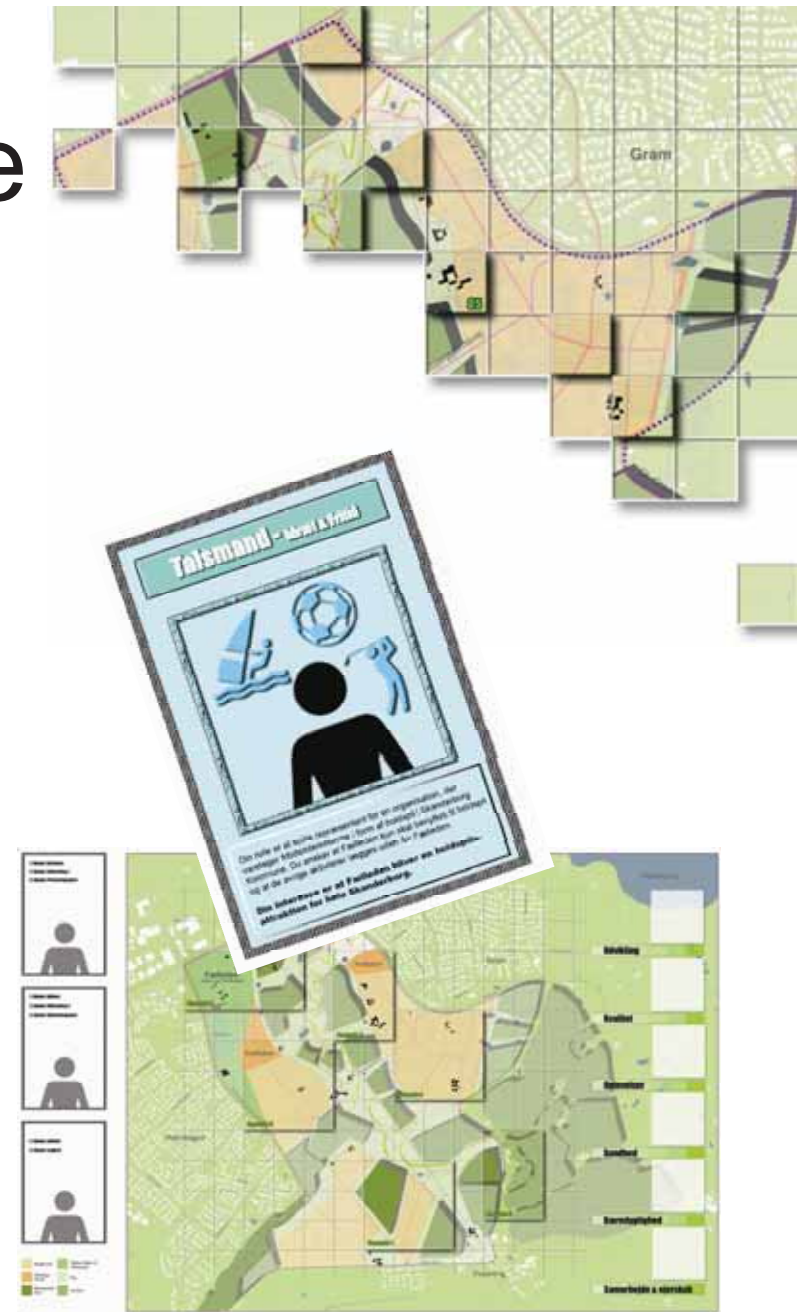
-The player is awarded a role in which he/she must perform that roles interests. The role will only be played in the 1. round.

-The team gets a challenge

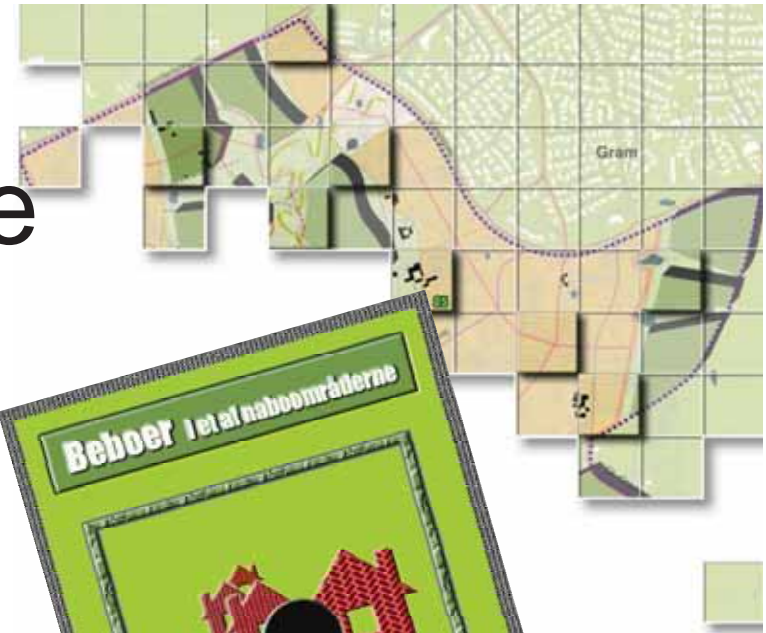
-The player is awarded an Idea Card to create new ideas

-Idea exchange and discussion

-Gametime 45 minutes

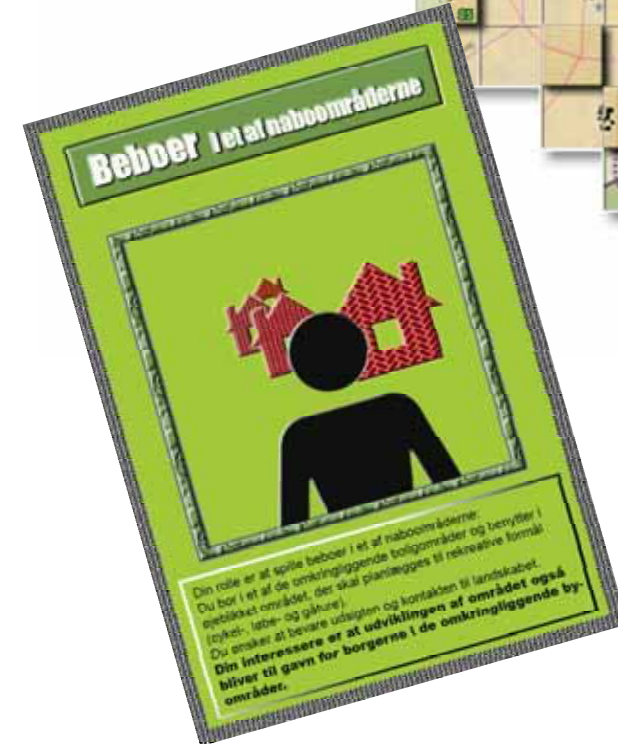


The Anebjerg Game



Example: Role Cards

- Investor
- Residents
- Politician
- Single mother with children
- Resident in the neighbour area




The Anebjerg Game


round one – roleplaying - Challenges




Sustainability

A white die with black pips, showing the number 5. The pips are arranged in a quincunx pattern.

Quality

A white die with black pips, showing the number 2. The pips are arranged in a horizontal line.


Adventure

A white die with black pips, showing the number 3. The pips are arranged in a vertical line.


Cooperation
and
ownership

A white die with black pips, showing the number 6. The pips are arranged in two vertical columns of three.

Health

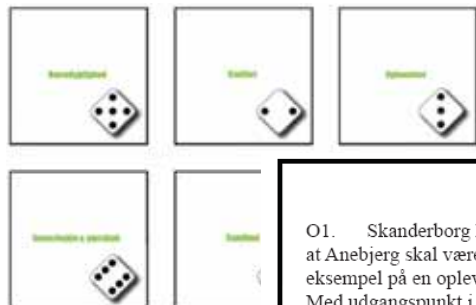
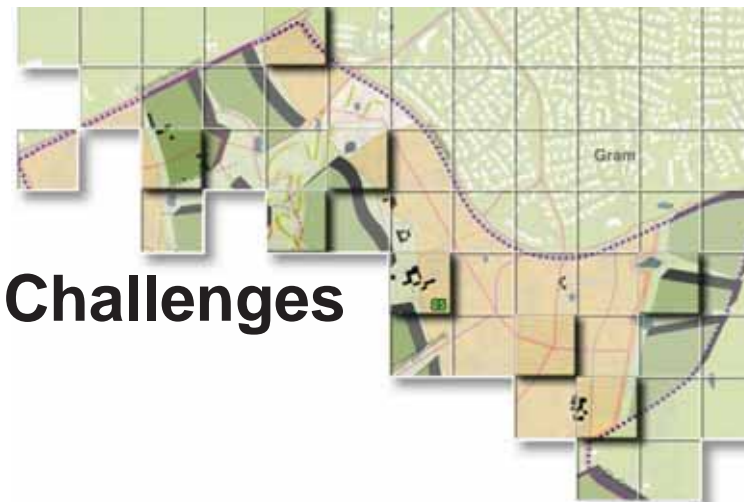
A white die with black pips, showing the number 4. The pips are arranged in two horizontal lines of two.

Development

A white die with black pips, showing the number 1. There is a single pip in the center.

The Anebjerg Game

round one – roleplaying - Challenges



O1. Skanderborg kommune ønsker at Anebjerg skal være et mønstereksempel på en oplevelsesrig by. Med udgangspunkt i din rolle skal du foreslå etablering af 3 tiltag inden for temaet oplevelse som kunne trække besøgende til i Anebjerg?

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.

K1. Med udgangspunkt i din rolle og interesser giv 3 eksempler på hvad begrebet kvalitet kunne dække i udviklingen af området?

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.

B1. Hvordan vil du med din rolle i spillet kunne bidrage til at beskytte grundvandet og minimere vandforbruget. Foreslå 3 konkrete tiltag.

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.

U1. Med udgangspunkt i din rolle og interesser skal du foreslå 3 tiltag, du kunne forestille og ønske dig etableret indenfor Anebjergområdet.

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.

S1. Med udgangspunkt i din rolle og dine interesser skal du foreslå 3 sundhedsfremmende tiltag der skal prioriteres i området?

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.

E1. Med udgangspunkt i din rolle og dine interesser nævn 3 muligheder for samarbejde og fællesskaber, der kunne styrke udviklingen af området?

Hver spiller skriver ideer og evt. begrundelser for ideen ned på idékortene ifht. den trukne udfordring og den rolle, han er tildelt. En idé pr. kort!
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.



The Anebjerg Game

round one - roleplaying



The Anebjerg Game

round two - scenario

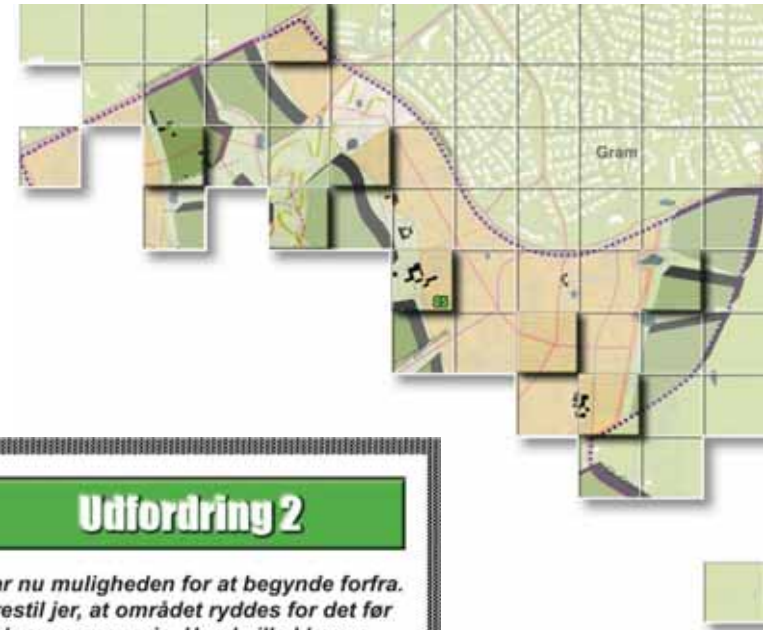
Purpose:

- To develop ideas for future urban and afforestation area
- Through various scenarios for selected sub-areas in Anebjerg, the players will be inspired to come up with ideas for developing Anebjerg, and to highlight some of the ideas
- The game is played on a particular sub-area
- The team draws a scenario
- The team draws two different challenge cards
- The team draws a Idea card
- Discussion and expression of ideas
- Gametime 60 minutes



The Anebjerg Game

Challenge Cards



Udfordring 1

Sceneriet er ikke et af de bedste forestillinger om, hvad der kunne ske med området.

**Beskriv i første omgang hvad I mener er gået galt?
Hvad er det værste ved scenariet?**


Spilstyreren beder spillerne på skift om at fremlægge deres mening.
Gruppen diskuterer herefter udfordringen.
Spilstyreren refererer diskussionen.



Udfordring 2

**I har nu muligheden for at begynde forfra. Forestil jer, at området ryddes for det før beskrevne scenarie. Hvad ville I lægge vægt på i udviklingen af området?
For eksempel ifht. aktivitetsmuligheder og rekreative områder, kvalitet, bæredygtige tiltag, typen af boliger, fællesskaber og sundhed, brug og nærhed til skoven mm.**

Hver spiller skriver sine ideer og evt. begrundelser for ideen på de udleverede idékort.
En idé pr. kort. (5 minutter).
Spillerne præsenterer deres ideer for hinanden, og lægger idékortene ud på bordet efterhånden som de præsenteres. Ideerne sorteres, så evt. ens ideer lægges ovenpå hinanden.



The Anebjerg Game

round two - scenario



The Anebjerg Game

round three - Prioritizing



Purpose:

-To achieve consensus on a prioritizing of possible new actions in Anebjerg among the other new ideas obtained from the game

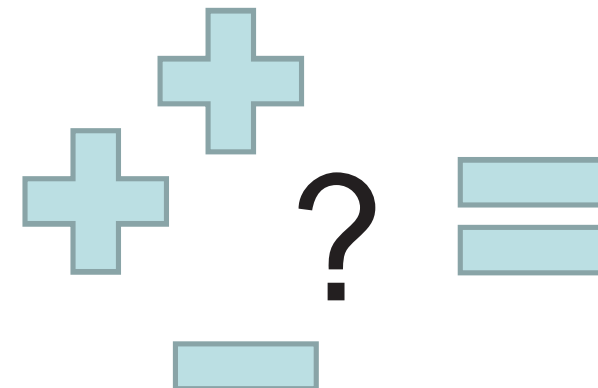
-The team draws a challenge card

-The team is awarded priority cards for possible new actions in Anebjerg

-The team has to agree on a prioritizing of possible new actions

-The team gets the opportunity to buy ideas from earlier phases of the with a wild card from the Gamemaster

-Gametime 45 minutes



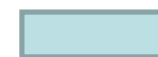
The Anebjerg Game



Højteknologisk vandrensnings- og vandgenanvendelses anlæg

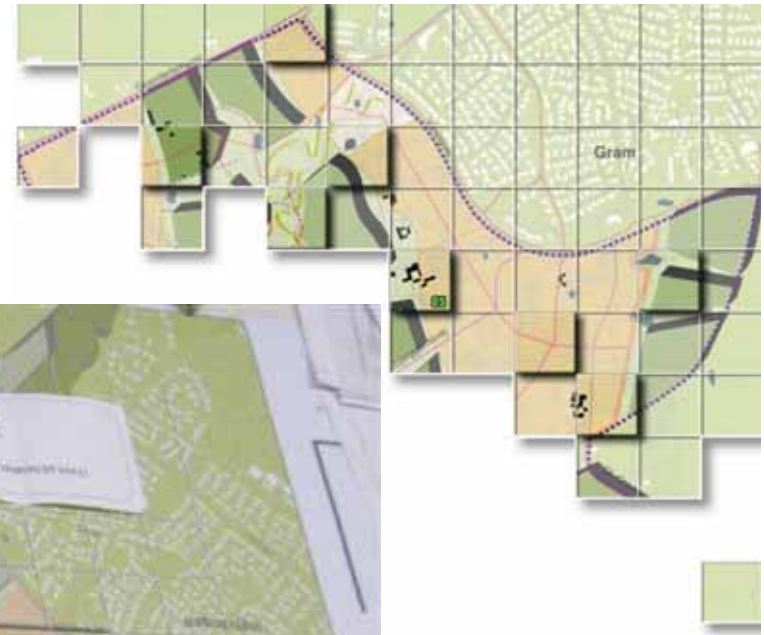
30 mio kr.

<p>Swimming facilities</p> <p>30 mio kr.</p>	<p>Sportfacilities</p> <p>15 mio kr.</p>	<p>Oplevelses- og sundhedshus</p> <p>35 mio kr.</p>	<p>Højteknologisk vandrensnings- og vandgenanvendelses anlæg</p> <p>30 mio kr.</p>
<p>Large scale PV-plant</p> <p>30 mio kr.</p>	<p>Kondi- & aktivitetssti med forskellige fysiske udfordringer</p> <p>10 mio kr.</p>	<p>Fælles arbejds hus for "hjemmearbejdspladser", evt. flere mindre huse.</p> <p>20 mio kr.</p>	<p>Play and adventure facilities for the area</p> <p>10 mio kr.</p>
<p>Fritlægning af alle vandløb og etablering af søer</p> <p>20 mio kr.</p>	<p>Bevaring og fornyelse af eksisterende ejendomme til offentlige formål.</p> <p>35 mio kr.</p>	<p>Bevaring og fornyelse af eksisterende ejendomme til offentlige formål.</p> <p>35 mio kr.</p>	<p>Moderne cykel- og gangstinet</p> <p>20 mio kr.</p>



Planlægning a/s, Kolding

The Anebjerg Game



Bo Riis Duun Arkitekt MAA GBL Gruppen for by & landskabsplanlægning aps, Kolding

The Anebjerg Game

The end:

The overall process of Anebjerg contains:

- Learning from experts
- Introduction of typical stages in a development process
- A new possibility/option to approach difficulties in planning from another perspective
- A new possibility/option to participate in a holistic round of priorities



The Anebjerg Game



Result:

Lot of good ideas and inspiration for the further planning of:

- the forest
- sustainability
- green areas
- Fælleden Sportfacilities
- housing types
- Architecture
- Waterresources
- roads and paths
- the surrounding housing areas

The Anebjerg Game



Result:

Interviews with some of the participants showed:

- that the game was a success and it has been a good educating process
- the change of role was an good experience and it has been very educational to prioritize
- the scenarios seemed a bit strange

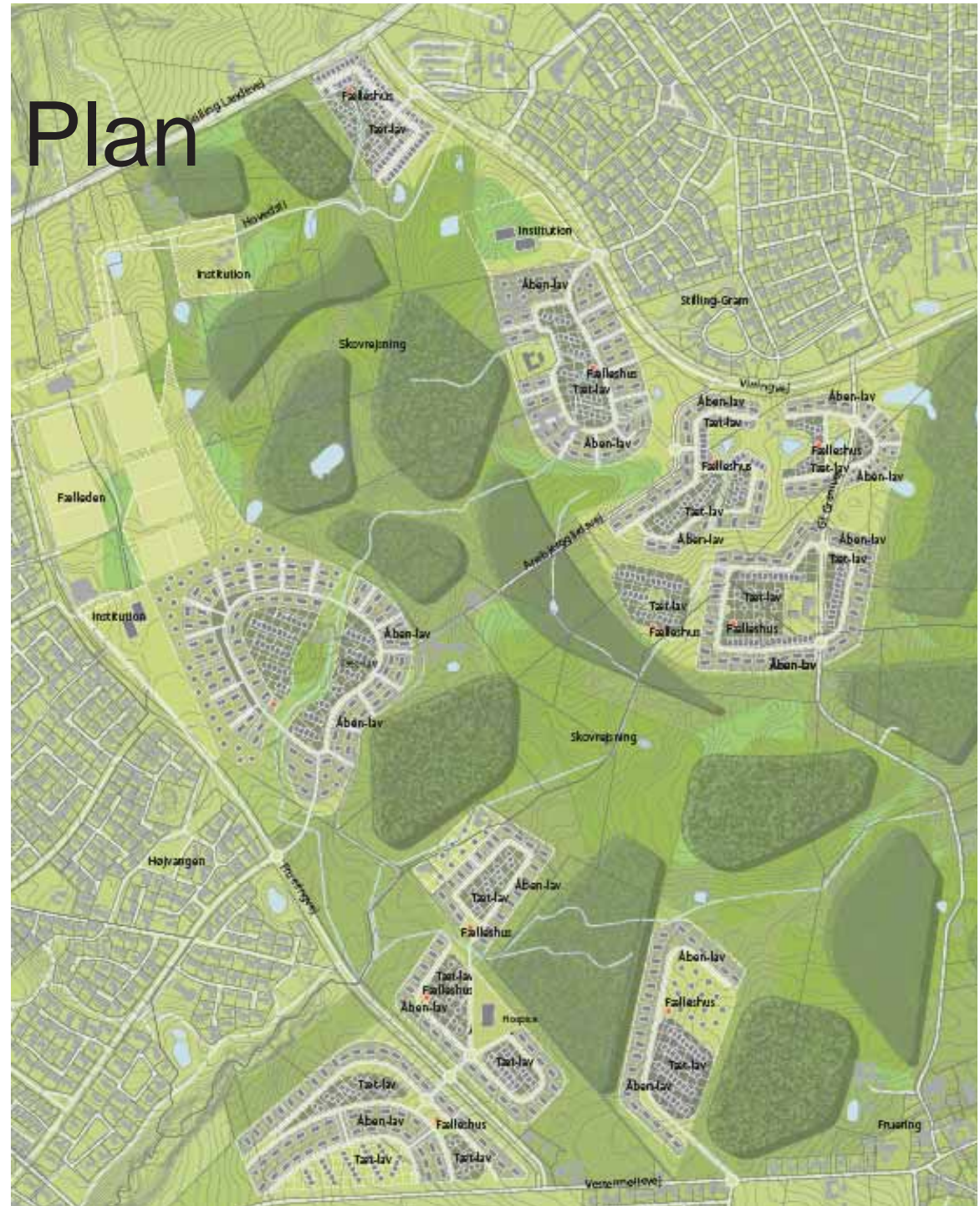
The Anebjerg Game

After the game people in Skanderborg had possibilities to send ideas to Skanderborg Kommune by **Idéoffensiv** which is a web-site

www.skanderborg.dk/Anebjergspillet



The Anebjerg Plan



The Anebjerg Game

For further information see the websites

www.skanderborg.dk/Anebjergspillet

