

Fremtidens by

Lærervejledning



Værktøj til at engagere & involvere børn & unge
i udviklingen af fremtidens byer



Introduktion

Hvordan designer vi et uimodståeligt samfund for fremtidige generationer?

Dette spil er udviklet for at styrke børn og unges forestillingsevne, så de aktivt kan bidrage med deres input til udviklingen af fremtidens byer og byrum.

Med dette spil ønsker vi at sætte fremtiden og forestillingsevnen på skoleskemaet og med ny viden og kreative metoder skabe konkrete billeder og fortællinger om en bedre fremtid for borgere i alle aldre.

Spillet kan tage udgangspunkt i eksisterende samfundsudfordringer, eller ens eget konkrete sted, så unge aktivt kan bidrage til at udvikle scenarier på mere bæredygtige byer i fremtiden.

Med støtte fra Kulturministeriet har vi arbejdet på at omsætte læringer og formidle indsigter fra New European Bauhaus-projektet, Desire an Irresistible Circular Society, til et læringsværktøj, der tager udgangspunkt i fem centrale temaer derfra:

Fremme **cirkularitet**

Starte en **bevægelse**

Give plads til **biodiversitet**

Definere **æstetik**

Skabe **tilhørsforhold**

“Den største krise er, at vi mennesker er ved at miste evnen til at forestille os, at en anden verden er mulig”



Geoff Mulgan,
Forfatter til Another World is Possible, 2022



Faglige mål

7.-9. klasse

Samfundsfag 8. – 9.klassetrin

Fagets formål stk. 1

Eleverne skal i faget samfundsfag opnå viden og færdigheder, så de kan tage reflekteret stilling til samfundet og dets udvikling. Eleverne skal opnå kompetencer til aktiv deltagelse i et demokratisk samfund.

Fagets formål stk. 2

Eleverne skal opnå forudsætninger for udvikling af kritisk tænkning og et værdigrundlag, så de kan deltage aktivt kvalificeret og engageret i samfundet. Eleverne skal opnå forståelse af, hvordan mennesker påvirkes af og kan påvirke samfundet, og de skal kunne forstå hverdagslivet i et samfundsmæssigt perspektiv.

Fagets formål stk. 3

Eleverne skal forholde sig til demokratiske grundværdier og spilleregler med henblik på deres egen deltagelse i samfundet.

Kompetencemål – Politik

Eleven kan tage stilling til politiske problemstillinger lokalt og globalt og komme med forslag til handlinger.

Kompetencemål – Sociale og kulturelle forhold

Eleven kan tage stilling til og handle i forhold til sociale og kulturelle sammenhænge og problemstillinger.

Kilde Fællesmål samfundsfag - læs [her](#)

Dansk 7. – 9. klassetrin

Kompetencemål – Kommunikation

Eleven kan deltage reflekteret i kommunikation i komplekse formelle og sociale situationer.

Kompetencemål

Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation.

Kilde Fællesmål samfundsfag - læs [her](#)



Sådan bruger I værktøjet Fremtidens by

Målgruppe

Forløbet henvender sig til 7-9 klasse.

Tid

90-120 min (men kan organiseres efter behov)

Deltagere

3-5 deltagere pr. gruppe.

Udforsk & design fremtiden

Hvorfor I bør bruge dette værktøj

Formålet med dette spil er at udforske og designe en vision for jeres foretrukne fremtid. Spillet guider jer gennem en række trin, der inviterer til at diskutere og forme forskellige aspekter af fremtiden med udgangspunkt i fem tematikker.

Materialer

Fremtidsplakater 1.sæt pr. gruppe (størrelse A2)

Udfordringskort (størrelse A5)

Inspirationskort (størrelse A5)

Øvelseskort (person, begivenhed, sted) (størrelse A4)

"Ballerina" til at samle kompasset

Blyanter/kuglepenne/tuscher

Tape/klister

Evt. andre materialer I vil bygge/illustrere jeres fremtider med

Download materialerne her ↓

[Fremtidsplakater](#)

[Pil til kompas](#)

[Udfordringskort](#)

[Inspirationskort](#)

[Øvelseskort](#)



Sådan bruger I værktøjet Fremtidens by

Tilrettelæggelse

Spillet er tilrettelagt som en 5-trins proces. Alle opgaverne lægger op til, at eleverne skal have mulighed for diskussioner/drøftelser og vidensdeling. Derfor anbefaler vi, at eleverne arbejder i de samme små grupper gennem hele spillet.

Omfang

Opgaverne kan løses enkelt og på kort tid - men kan også arbejdes i dybden med. De er lavet fleksibelt, således at du også selv kan være med til at sætte kravene til eleverne.

Afhængigt af den enkelte lærers krav til de forskellige opgaver, og hvordan man ønsker fælles afslutning og evaluering, er det muligt at komme alle opgaver igennem på 1,5 time.

Man kan vælge at forlænge forløbet ved at arbejde med emner som bæredygtighed, arkitektur, biodiversitet, eller design forud for, at man spiller spillet.

Forberedelse inden spillets start

Sæt stemningen.

Det kan være en god idé at starte spillet med en kort fortælling, der rammesætter spillets karakter og formål.

Du kan med fordel hente inspiration i teksten på næste side



En rejse til fremtidens by

Året er 2050

I 2050 er verden forvandlet.

Byerne er grønne og bæredygtige, designet til at tage vare på både mennesker og natur. Her bliver intet spildt – alt er gennemtænkt og kan bruges i et lukket **cirkulært** kredsløb, genbrug og genanvendelse er en naturlighed.

Huse og bygninger er smarte og bæredygtige. Tagene fungerer som haver, og husene er ikke bygget af beton og cement som man så i 2024, men af træ, ålegræs og genbrugte mursten. Gaderne er omgivet af planter og træer, der skaber plads til **biodiversitet**, hvor bier, sommerfugle og fugle trives.

Transporten er grøn – cykler og elektriske køretøjer fylder gaderne, og energien kommer fra vedvarende kilder som sol og vind. Byens udtryk handler også om skønhed. Man tænker over **æstetik**, så det både er funktionelt, bæredygtigt og inspirerende.

Fremtidens byer skaber **tilhørsforhold** – alle føler sig som en del af det lokale fællesskab. Det handler ikke kun om at leve, men om at leve godt og samtidig passe på planeten og hinanden bla. ved at starte meningsfulde **bevægelser** og organisering.

Kan I forestille jer sådan en fremtid?
Måske starter den lige her. I dag?



Guide til facilitering af Fremtidens by

0

Dan grupper

Sørg for at spillerne inddeles i grupper af 3-5 personer.

Alle grupperne skal herefter trække et udfordringskort, der bliver fokus for deres fremtidsby. Det hjælper grupperne at have en udfordring som de skal løse, og definere derfor formålet ved spillet.

Tip: Flere grupper kan godt vælge den samme udfordring, da det kan være lærerigt at se, hvordan de forskellige grupper har løst samme problematik på forskellig vis.

1

Sæt stemningen

Første skridt er at beslutte, hvilken stemning byen skal have.

Hver gruppe vælger i fællesskab tre ord på "Vores by er..." arket og sætter streg under dem. Tilsammen danner de byens stemning.

Hver runde

2

Sæt kompasset

En spiller vælger rundens tema ved at dreje pilen på kompasset. Temaet repræsenterer et af de fem temaer, som skal udfoldes i byen. Her kan I med fordel kollektivt gennemgå eksemplerne på de forskellige temaer, så eleverne har mulighed for at stille spørgsmål til dem.

Cases der eksemplificerer de enkelte temaer

Æstetik - Living places i Jernbanebyen

Bevægelse - Fridays for future

Biodiversitet - Vild med vilje - den uberørte natur

Cirkularitet - Ressourcerækkerne i Ørestaden

Tilhørsforhold - Adoptér et bed-initiativet

Når pilen peger på et tema, skal gruppen tale om, hvordan netop det tema kan komme til udtryk i deres by i 2050 - her kan det være en god idé, at en i gruppen tager noter til senere.



Guide til facilitering af Fremtidens by

3

Gå en tur i byen

Nu har I det grundlæggende på plads. Nu er det tid til at bevæge jer rundt i byen og udforske, hvilke ting der eksisterer i byen.

Hver elev tager derfor et kort fra hver kategori og udvikler, en person, en begivenhed og et sted fra deres 2050-by. Man starter med at skrive individulet på kort og deler derefter, hvad man har skrevet med resten af gruppen.

Dette kan gentages alt efter hvor lang tid, man har til rådighed. Jo flere runder man når og elementer, man får udviklet, jo mere detaljeret bliver ens fremtidsby.

4

Væk byen til live

Nu skal byen vækkes rigtigt til live. Byen skal have et repræsentativt navn, størrelse skal besluttes og den skal skitseres og illustreres.

Her kan I tegne, eller bruge udklip fra aviser og blade, eller I kan bruge andre materialer til at bygge og illustrere jeres byer.

5

Præsenter for hinanden

Når alle grupper har udviklet deres fremtidsscenario for 2050, kan grupperne skiftes til at præsentere dem for hinanden.



Vil du vide mere?

Hvis du har nogle spørgsmål, eller ønsker at vi kommer og fortæller mere kan du kontakte

Cecilie Bang Schulze
csc@ddc.dk

Theresa Lauritsen
tla@ddc.dk



