



HELHEDSORIENTERET BÆREDYGTIG JORDHÅNTERING

Jordspillet

Spilbaseret dialogværktøj til inddragelse af
interessenter i jordhåndteringen

Udgivet:
oktober 2015

Region Hovedstaden
Kongens Vænge 2
3400 Hillerød

Bygherreforeningen
Borgergade 111
1300 København K

1 BRÆTSPILLET – SÅ BRUG DOG JORDEN

HVORDAN KAN VI GENBRUGE MERE OVERSKUDSJORD?

Dette er det spørgsmål, som man stiller ved indgangen til spillet. Jordspillet er udviklet for at facilitere et udviklingsarbejde om jordbanker. Det skal bruges til at svare på spørgsmål som:

- Hvad skal der til for, at jordbanker er interessante?
- Hvem har ejerskabet og risikoen?
- Hvilke jordbanker er de mest relevante?

Alle disse spørgsmål tager udgangspunkt i en forventning om, at det er nødvendigt man kan benytte midlertidig placering af jorden, for at sikre genanvendelse.

Spillet viste sig at være en stærk ramme for udvikling af en ny kultur, blandt de deltagende. Det kan således med fordel anvendes til at opstarte arbejde, med udvikling af helhedsorienteret jordhåndtering.

1.1 Rekvisitter:

- Spilleplade med bygninger, veje og grunde
- Jordbunker (modellérvoks el. lign.), skilte med forureningsgrad
- Notesblok, A3 papir og kuglepen
- Udfordringskort

1.2 Spillets formål:

- Deltagere skal gennem en række cases, med konkrete problemstillinger for flytning af jord, drøfte og udvikle mulighederne for at anvende midlertidig jorddepoter.

1.3 Spillepladen:

Spillepladen er et kort, hvor der er forskellige grunde, aftagere, mellemdeponier og modtagere.

På spillepladen er indtegnet jordgivere og modtagere. Hver spiller vælger en grund (afgiver). På grunden ligger tre bunker 'jord' (modellérvoks el. lign). I bunkerne er sat flag med 'ren jord', klasse 2 jord og olieforurenet jord.

Der er ligeledes tegnet grænser for kortlagte jorde, vandindvindingszoner, byzone/landzone og andre vigtige parametre.

Der skal desuden være indtegnet mulige områder til mellemdeponi (fx langs en motorvej, i en park, hvor man kan lave et 'sundhedslandskab' mv. På disse grunde er oplyst hvornår og hvor meget, der kan håndteres. Disse jordbanker er udstyret med et lille farvet flag, som markere hvilken spiller der ejer jordbanken. Denne oplysning skal tilbageholdes for spillerne, indtil afslutningen af spillet. Det er disse flag, der afgøre hvem der vinder og hvem der sidder tilbage med JordePer.

2 Gameplay

2.1 Før spillet begyndes:

Der er fire deltagere i hver gruppe om en spilleplade. Alle har en bunke 'jord', som er delt i tre mindre bunker, med hver sin forureningsgrad (Alt 'jord' er 'råjord' som kan indbygges). Hver spiller har sin 'farve grund' med samme farve jord, fx en orange grund, som er et skolebyggeri. Jorden, der skal placeres er således også orange.

Der ligger en bunke med udfordringskort til spillestyren, som skal bruges til at udfordre spillerne, før hver runde.

Der er ingen terninger, men en 'tidslinie' med en brik 'Borgmesteren'. Denne rykkes for hver runde. Hver runde har nu en rækkefølge af spillere, som fremgår af farverne på tidslinien.

2.2 Spilleets gang:

Turen går på skift mellem de fire deltagere jf. farvekoden på tidslinjen. Alle fire deltagere skal af med deres tre jordbunker (af forskellig forureningskarakter). En tur består i at vælge en af sine jordbunker og placere den. Det gælder så om at vælge en placering, hvor der ikke er restriktioner, der taler imod det og hvor der er plads. Der vil være en række mellemdeponier, som kan bruges, indtil der er en ledig grund.

For hver placering, skal man redegøre for, hvorfor man anvender denne løsning, hvilket vil give anledning til kommentarer og spørgsmål fra de øvrige spillere.

For hver runde flyttes en brik på en 'tidslinie'. På denne måde går der 1 år for hver runde. Nogle af grundene, kan først anvendes som jordmodtager i fx år 3. Derfor er det nødvendigt i mellemtiden, at deponere jorden. Man må kun flytte jord, når det er ens tur, og kun en bunke pr. tur.

2.3 Spil forløb

Start med at orienterer om ovenstående regler. Fortæl kort om Borgmesteren (som jo også er politisk ansvarlig for alle byggerier), Jordbunkerne, spillepladen og at du har nogle kort til at udfordre spillerne. Husk at understrege at det primært er et spil, der skal sikre en god dialog, og at det ikke kan udelukkes, at der kan ske "uretfærdig" indblanding fra din side.

Start spillet med en rolig runde, hvor spillerne kommer til at kende spillepladen og princippet. I år 0 er der kun mulighed for, at køre jord til "en Ø langt væk". Spilstyrer viser og fortæller om følgende kort efter runderne (år 0-3)

2.3.1 Kort efter år 0: (vis kort 1)

BORGMESTEREN SIGER: "SPAR PÅ TRANSPORTEN, VI SKAL HAVE CO₂-FORBRUGET NED".
(øen "lukker" og mellemdeponierne "åbner")

2.3.2 Kort efter år 1: (vis kort 2)

DER ER BYGGESTART NU. I ER PRESSEDE, SÅ SØRG FOR AT FÅ FLYTTET SÅ MEGET JORD, SOM MULIGT.

2.3.3 Midt i runde "år 2", (vis kort 3)

Der lægges 10.000 tons klasse 2 jord i hvidt mellemdeponi, alle skal forholde sig til det, at man ikke har haft høj nok sikkerhed:
DU KOMMER UD PÅ "DIT" MELLEMDIPOI EN TIDLIG MORGENEN OG OPDAGER, AT DER I NATTENS MULM OG MØRKE ER KOMMET 10.000 EKSTRA TONS JORD...

2.3.4 Kort efter år 2: (vis kort 4)

BORGMESTEREN SIGER: "KINAS PRÆSIDENT KOMMER TIL VORES BY. SØRG FOR AT ALLE MELLEMDIPONIER BLIVER AFVIKLET, SÅ HER KOMMER TIL AT SE PÆNT UD".
(Slutplaceringerne "åbner" for alvor)

2.3.5 Kort efter år 3:

Ved afslutning af år tre inden man begynder år 4, stopper spillestyren spillet. På dette tidspunkt, vil det være muligt, at udpege en eller flere "JORDEPER(E)"

NU ER DER NOGLE AF MELLEMDIPOTERNE DER ER TOMME. DER ER NOGLE SMÅ FLAG. DET ER VINDERNE. HVAD HVIS DET NU VAR I VIRKELIGHEDEN, HVEM HAR SÅ JORDEPER? HVEM HAR ANSVARET?

På dette tidspunkt vil mange være i mål og derfor kan der diskuteres i plenum. Spillet er slut. Vinderne er dem, der ikke har jord i de jorddepoter, de først nu orienteres om er deres.

3 Evaluering:

De skriftlige og mundtlige udsagn, som er fremkommet under spillet skulle gerne udmøntes i en 'bedst practice'-liste, der desuden indeholder visioner, om måder at kunne håndtere genbrugsjord, endnu bedre end i dag.

Hvis der er tid.

Efter de 3 spillerunder er slut, samles der op på de diskussioner, der har været i hver gruppe. Man kan f.eks. bede grupperne prioritere de fem vigtigste barrierer for anvendelse af overskudsjord. Dette skrives ned på en A3 "planche", så man har alle gruppernes input.

