



Game **STREETHOUSE** *ARENDAL*

OPSAMLING PÅ **EAR TO THE ASPHALT** OG
PLAY WITH IDEAS

INTRODUKTION

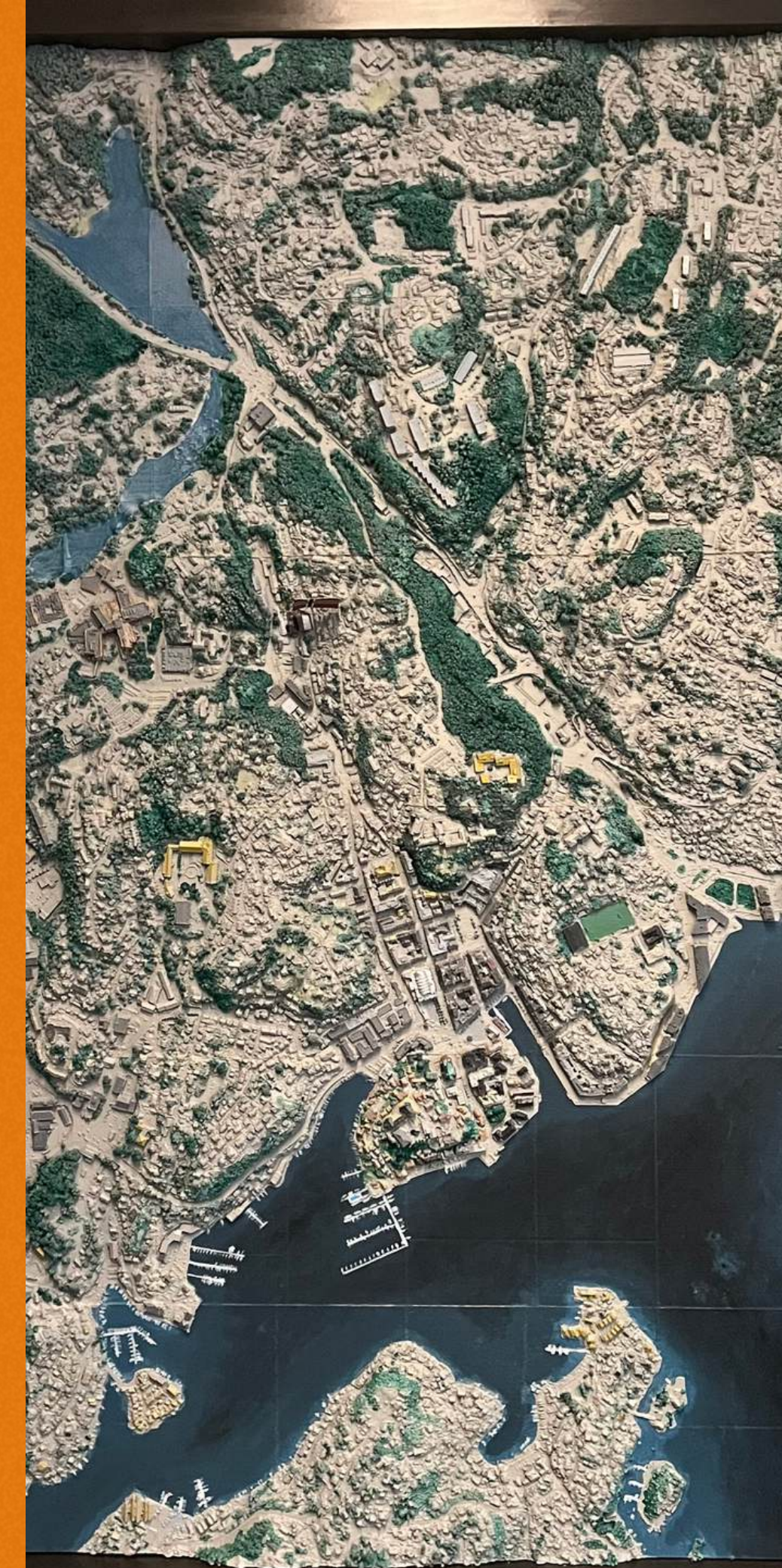
Denne opsamling præsenterer GAME's erfaringer, observationer og indsigter fra **Ear to the Asphalt** indsatsen i Arendal i oktober 2025, såvel som ideer fra **Play with Ideas** workshops i November. Gennem interviews, fokusgruppeinterviews, observationer og workshops har vi undersøgt, hvordan unge oplever byen i dag, hvordan deres fritidsliv ser ud, samt ønsker, behov og ideer ift. fritidsfaciliteter og mødesteder for unger. Formålet har været at skabe et fælles vidensgrundlag mellem GAME, GAME Norge, JAJA Arkitekter og interessenter i Arendal - der kan kvalificere og inspirere udviklingen af det kommende GAME Streethouse Arendal.

Opsamlingen består af fire dele; I. Viden og kerneprincipper fra GAME's arbejde med faciliteter; II. En gennemgang af de metoder, vi har anvendt. III. En række indsigter, der er opstået gennem møderne med unge og lokale aktører; IIIL. Designspørgsmål, som skal fungere som pejlemærker for det videre arbejde.

Formålet med opsamlingen er ikke at konkludere, men at skabe et fælles videns afsæt for de næste faser, hvor skitsearbejdet går igang og hvor vi skal teste ideer til, hvordan GAME Streethouse Arendal kan blive et åbent, levende og inkluderende ungdomsmødested.

VISION

At gøre gadeidræt og gadekultur lettilgængelig gennem et åbent, fleksibelt og socialt fællesskab. GAME Streethouse Arendal skaber rammerne for kreativ udfoldelse, bevægelse og samvær - hvor kultur og idræt flyder sammen i et levende og inkluderende mødested for unge.



DESIGN PRINCIPPER

**EAR TO THE
ASPHALT**



**PLAY WITH
IDEAS**



**TEST &
RETRY**



**TAKE IT TO
THE STREETS**



**SOCIAL
CHANGE**



Oktober - November 2025



KERNEPRINCIPPER

Viden og erfaringer fra GAME faciliteter

Med faciliteter i Danmark og Libanon står GAME på et solidt fundament af viden og erfaringer, som er vigtige at inddrage i udviklingen af GAME Streethouse Arendal. I det følgende præsenterer vi seks kerneprincipper, der bør indtænkes i både design og aktivering af GAME Streethouse Arendal.

SKAB RAMMER FOR SOCIALT SAMVÆR

Mange motiveres af det sociale samvær og fællesskabet i deres brug af mødesteder og fritidsfaciliteter. ***Det handler mindre om præstation og mere om relation*** - om at være sammen, hænge ud og finde et sted, hvor man hører til og har lyst til at blive. Et sted som GAME Streethouse skal derfor ikke kun tilbyde aktiviteter, men skabe rammer for samvær: ***zoner, der inviterer til ophold, snak og uformelle møder.***

FACILITÈR AKTIVITETER

Faciliterede aktiviteter og begivenheder såsom graffitiworkshop, pop-up parkourevent eller en åben baskettræning kan motivere unge til at være aktive. Der skal være ***plads til og mulighed for afvikling af forskellige aktiviteter og begivenheder med forskellige grader af organisering:*** 1) Du kan komme på egen hånd, 2) Du kan deltage i åbne træninger, pop-up workshops, forløb 3) Tage del i events på tværs af aktiviteter og miljøer.

ENGAGÉR VÆRTER OG IGANGSÆTTERE

Med GAME Streethouse som en fysisk ramme, der kræver organisering og understøttelse af brugernes inklusion i fællesskabet, følger der et behov for nogle værter: Både dem ***som kan byde velkommen, invitere indenfor og støtte op om det sociale samvær,*** og instruktører eller igangsættere, der kan tilrettelægge og drive træninger og aktiviteter.



STEDET SKAL IKKE STILLE KRAV

Klart definerede faciliteter som eks. boldbaner inviterer ofte til konkurrencepræget aktivitet med klare regler og krav, der skal overholdes. Det er ikke alle, der motiveres af stringente former, hvor man kan gøre ting rigtigt eller forkert. Der skal være plads til at udforske og indtage forskellige rum på egne præmisser. Det kan være en fordel at ***designe mere komplekse rum***, som kan have mange betydninger, og hvor ***strukturer og funktioner blander og overlapper hinanden***. Når grænserne er slørrede, sænkes tærsklen for deltagelse. Der vil være en kortere vej mellem opholdszonen og aktivitetszonen.

TRYGHED OG TRIVSEL ER GRUNDPRÆMISSER

Tryghed er ikke kun fravær af utryghed, men en ***aktiv tilstedeværelse af social opmærksomhed i rummet og gennem synlighed og overskuelighed*** fx. ved god belysning, åbenhed i arkitekturen og tydelig wayfinding, der gør det nemt at orientere sig og forstå, hvor man må være. Æstetik og materialitet spiller også en rolle: ***materialer, farver og teksturer, der signalerer omsorg*** og invitere til ophold fremfor blot passage. Derudover handler tryghed om hvordan aktiviteter planlægges og faciliteres.

DET SKAL VÆRE UNGEDREVET

Et fritidsmiljø for unge skal ikke opleves som et pædagogisk værested, men som et rum, de selv former, præger og tager ejerskab over. ***Unge ejerskab opstår, når de får reel handlefrihed og ansvar: når de kan definere aktiviteter, tage beslutninger og se, at deres initiativer får konkrete aftryk i rummet***. Det kræver, at de voksne omkring miljøet skifter rolle fra styrende til muliggørende. De skal skabe rammer og støtte, men samtidig holde sig i baggrunden, så de unge selv kan udfylde scenen. Design-mæssigt betyder det, at rammerne skal være fleksible, åbne og foranderlige med plads til uformel brug, eksperimenter og midlertidige tiltag.

Kerneprincipperne kombineres med indsigter og ideer, som er udviklet gennem et længere feltarbejde i Arendal i den såkaldte **Ear to the Asphalt** fase samt i **Play with Ideas** workshops .

EAR TO THE ASPHALT

I Ear to the Asphalt fasen har vi haft fokus på at skabe en fælles forståelse af unges liv, interesser og fællesskaber i Arendal. Formålet har været at indsamle viden, som kan danne et solidt grundlag for den videre udvikling af GAME Streethouse Arendal. Ved at være til stede i byen og i dialog med lokale unge og interessenter har vi undersøgt, hvordan vi bedst kan forankre projektet i de ønsker, udfordringer og potentialer, der allerede eksisterer i lokalmiljøet.

I løbet af feltarbejdet har vi gennemført interviews og fokusgruppeinterviews med både unge og voksne, som på forskellig vis arbejder med eller omkring byens ungdom. Vi har talt med lokale aktører samt unge, der dagligt bruger byens rum og udøver gadeidræt. Derudover har vi afviklet workshop med byens frivillige Playmakere og to workshops med udskolingselever på to forskellige skoler. Her har øvelser, samtaler og kreative opgaver givet os et konkret indblik i, hvad de unge savner og drømmer om i deres by.

De indsamlede erfaringer har givet os et tydeligt billede af, hvordan Arendals unge oplever deres by i dag – og hvordan GAME Streethouse kan skabe reel værdi. Indsigterne peger på både fysiske behov, sociale dynamikker, aktiviteter. Disse er blevet videreudviklet i Play with Ideas fasen.



PLAY WITH IDEAS

Gennem Play with Ideas workshopsene har vi undersøgt de unges idéer til indretningen af det kommende GAME Streethouse – herunder hvilke funktioner de forskellige zoner skal rumme, materialevalg og det æstetiske udtryk. Hvor Ear to the Asphalt fasen fokuserede på at forstå konteksten samt de unges ønsker og behov, er Play with Ideas fasen derimod det sted, hvor vi giver plads til idéerne og arbejder mere detaljeret med, hvordan GAME Streethouse skal se ud, og hvad det skal kunne.

Sammen med JAJA og styregruppen i Arendal inviterede vi til en åben workshop på Moltemyr skole for alle interesserede. Omkring 25 unge deltog. Workshoppens bestod både af en præsentation fra JAJA om deres tilgang til arkitektur og inspiration til deltagerne samt en kreativ del, hvor de unge arbejdede med at indrette en grov skitse af GAME Streethouse og udvælge materialer og æstetiske udtryk, de fandt interessante.

Vi gennemførte desuden en workshop på Sam Eyde Videregående, hvor elever fra tømrerlinjen deltog.

Indsiger og ideer fra brugerinddragelsen skaber et fælles afsæt for skitsearbejdet samt, hvordan vi kan teste idéer, udvikle midlertidige løsninger og forme en samlet retning for, hvordan GAME Streethouse Arendal bliver et levende og inkluderende ungdomsmødested.



METODER OG NETVÆRK

INTERVIEWS

REZA OG EUGENE

Lokale parkourudøvere

SOFIE OG MARIE

Ungdommens bystyre

LISBETH

Med Hjerter for Arendal

ALEXANDER

Lokal danser

STIAN

SLT-koordinator

MOSKEEN

Brugere af moskeen

JOHN ARE

Idrætsrådet

POP-UP INTERVIEWS

Interviews med byens unge i det lokale storcenter

FOKUSGRUPPE INTERVIEWS

PLAYMAKERE

WORKSHOPS

PLAYMAKERE

STINTA SKOLE

MOLTEMYR SKOLE

ÅBEN WORKSHOP

SAM EYDE VIDEREGÅENDE

OBSEKATION OG BESØG

BARBU PARK

MYRNA

POLLEN SKATEPARK

VANDRING I BYEN



AKTIVITETER

Gadeidræt og bevægelse

Brugerinddragelsen har givet os et indblik i, hvilke aktiviteter GAME Streethouse skal skabe rammerne for. Det spænder bredt – fra sport og bevægelse til mere kreative og sociale formater.



PARKOUR

Der er et parkourmiljø i Arendal, men der er potentiale for at styrke det yderligere. Den mere gadeidrætsorienterede form for parkour udøves i øjeblikket primært i byens gader, og der gives udtryk for, at de eksisterende parkourfaciliteter ikke imødekommer udøvernes behov. Nogle personer fremhæver et ønske om mobile og fleksible elementer, som udøverne selv kan være med til at designe, samt inspiration fra urbane designprincipper.



BOLDSPIL

Fodbold er den mest populære sportsgren i Arendal og engagerer et stort antal unge, herunder mange piger. Flere unge bl.a. Playmakere udtrykker et ønske om at kunne spille fodbold i GAME Streethouse. Derudover er basketball repræsenteret i flere af de unges moodboards og Lego-designs, og mange giver udtryk for nysgerrighed og interesse for sporten.



DANS

Dans er en populær aktivitet i Arendal, men de nuværende tilbud opleves som dyre og mindre fleksible. Kulturkammeret råder over en dansesal, men den benyttes kun af få unge. Flere peger på et behov for et sted, hvor man uformelt kan komme og øve med venner eller deltage i pop-up danseworkshops. Der har tidligere eksisteret et mindre miljø for street dance i byen, og en engageret lokal aktør vurderes at kunne spille en central rolle i at genoplive og videreudvikle dette miljø.



BOULDERING

Bouldering er repræsenteret i både moodboards og Lego-designs fra de forskellige workshops. Der er netop åbnet en klatrefacilitet i Arendal. Det betyder ikke, at der ikke skal være mulighed for bouldering i Streethouse, men det skal overvejes, hvad behovet er og hvordan Streethouse kan komplementere den nuværende klatrefacilitet.

AKTIVITETER

Mødested og kultur



CAFE

Et cafétilbud går igen i mange af de moodboards, som de unge udarbejdede under workshops. I samtalerne fremhæves det ofte, at muligheden for at kunne få mad og drikke er vigtig - det fungerer som et naturligt og uformelt samlingspunkt for unge. Et sådant sted vurderes at kunne understøtte både socialt samvær og fællesskabsfølelse.



MADLAVNING OG FÆLLESSPISNING

Flere lokale aktører fortæller om arrangementer, hvor mad og fællesspisning udgør det centrale omdrejningspunkt. Samtidig giver flere unge udtryk for interesse i at deltage i madkurser. Der vurderes at være et betydeligt potentiale i at etablere et større industrikøkken i faciliteterne og dermed gøre GAME Streethouse til et samlingssted for madlavning og fællesspisning.



KREATIVT MAKERSPACE

Kreative aktiviteter som musikproduktion, billedkunst og andre former for kunstnerisk udtryk fremhæves tydeligt i de unges moodboards og Lego-designs. Der peges desuden på behovet for et rum, hvor man kan fordybe sig i lektielæsning eller tegneserier. Et kreativt makerspace kan fungere som et åbent og fleksibelt område, der understøtter både individuel fordybelse og fællesskabsdrevne projekter. Det kan tiltrække en bred målgruppe og bidrage til et mangfoldigt aktivitetsudbud.



KONCERTER OG EVENTS

Mange unge fremhæver Arendalsuka som et spændende og populært arrangement, sammen med de koncerter, der lejlighedsvis afholdes på torvet foran rådhuset. Generelt fylder ønsket om koncerter og events meget i de unges fortællinger, og det peger på et behov for flere samlende oplevelser i byens rum. GAME Streethouse bør derfor indrettes, så det kan danne ramme om større begivenheder, koncerter, pop-up filmvisning, der kan tiltrække og engagere unge på tværs af interesser.

INDSIGTER

Fra workshops og feltarbejde



1. BEHOV FOR ET UNGESTED

Der mangler tydelige og inkluderende samlingssteder for unge i Arendal. De steder, der findes i dag – såsom Kulturkammeret og idrætsfaciliteterne ved Myra – opleves som lukkede, ufleksible og svære at identificere sig med. Mange unge efterspørger et sted, der er deres eget, og hvor de føler sig velkomne uden at skulle præstere eller passe ind i et bestemt fællesskab. GAME Streethouse skal derfor først og fremmest være et sted for unge og af unge. Vi har talt med unge i alderen omkring 13-18 år, som understreger vigtigheden i, at det bliver et sted for målgruppen omkring 13-25-årige. Det er vigtigt at stedet ikke bliver for barnligt, men heller ikke for voksent og derfor skal der være fokus på at skabe stedet på målgruppens præmisser og give dem førsteret. De skal altså inddrages aktivt i beslutninger, events og den daglige drift.

2. SOCIALT SAMVÆR OG FÆLLESSKAB SOM DRIVKRAFT

For de fleste unge i Arendal er det sociale samvær den vigtigste grund til at deltage i aktiviteter. Det handler i høj grad om fællesskab og oplevelser frem for præstation. Mad og fællesspisning spiller en stor rolle i byens ungdomsliv og i det multikulturelle miljø, som kendetegner Arendal. Forskellige kulturer mødes ofte omkring mad, musik og events – og netop det kan blive en styrke for GAME Streethouse som samlingspunkt for mangfoldighed og fællesskab. En billig café, fælles madarrangementer og sociale aktiviteter kan danne fundamentet for relationer på tværs af baggrunde og interesser. Mange unge nævner caféer, biograf og bowlinghal som byens nuværende styrke, men understreger at de ikke har adgang til stederne pga. de høje priser.

3. ÅBENHED, GENNEMSIGTIGHED OG TRYGHED

Et gennemgående ønske blandt de unge er gennemsigtighed – både fysisk og organisatorisk. Huset skal være let at aflæse og nemt at komme ind i. Det betyder åbne rum, god belysning, synlighed fra gaden og en stemning, der inviterer indenfor. Der skal ikke være lukkede døre, adgangskort eller for meget institutionspræg. Samtidig skal der være balance mellem synlige, aktive zoner og mere rolige områder, hvor man kan trække sig tilbage og finde ro. Tryghed handler ikke om kontrol, men om åbenhed og tilstedeværelse. Tryghed opleves også i det rum, der bliver skabt for specifikke grupper. Det er vigtigt, at lade grupper have deres eget 'rum', så det skaber et trygt tilhørsforhold til stedet. At lade alle være til stede hele tiden skaber ikke nødvendigvis tryghed, selvom det i sig selv kan være inkluderende.

INDSIGTER

Fra workshops og feltarbejde



4. FLEKSIBILITET OG BRUGERDREVEN UDVIKLING

GAME Streethouse skal være et levende og foranderligt sted, hvor aktiviteter og indhold formes af de unge selv. Flexibilitet i både rum og struktur er afgørende – flytbare elementer, midlertidige installationer og mulighed for at eksperimentere gør det muligt for brugerne at tage ejerskab. De unge skal ikke kun deltage, men være med til at skabe. Et ungdomsstyre kan sikre reel indflydelse og fastholde GAME Streethouse som et ungedrevet projekt, hvor idéer og trends får lov til at opstå og forandre huset over tid. Det er vigtigt at skabe rammer, som gør huset transformerbart til spontane ideer eller eksperimenter. Blandt andet parkour peger på vigtigheden i flytbare elementer, hvor man som bruger kan designe efter behov og niveau.

5. AKTIVITETER OG FUNKTIONER

Der er et stærkt grundlag for mange forskellige aktiviteter i GAME Streethouse Arendal. Street basket og fodbold står højt på listen og parkour har et engageret miljø, der efterspørger et urbant, lavtærskel rum frem for en klassisk gymnastiksal. Boulderling nævnes som noget, der mangler i byen, og som kunne tilføje noget nyt. Flere unge er nysgerrige på boulderling. Der er allerede gode skate faciliteter i Arendal - både indendørs og udendørs. Nogle af byens skatere giver udtryk for, at der ikke er behov for flere skatefaciliteter. Dog kan der integreres mindre skatebare elementer udenfor Streethouse, fx. en bænk. Kreative udtryk som dans, musikproduktion, street art og makerspace skal have en naturlig plads i huset. Streethouse skal være et sted, hvor man både kan være aktiv, hænge ud, lave lektier, skabe musik, deltage i en pop-up-workshop – eller bare være.

6. DESIGN OG ÆSTETIK

Æstetikken skal afspejle både byen og brugerne. Unge peger på naturlige materialer som træ, vand og fjeld, og på glas og lys som midler til at skabe åbenhed og stemning. Farvet lys kan bruges til at adskille zoner og give huset en levende karakter. Designet skal være urbant og inviterende – inspireret af gaden frem for institutionen. Det handler om at skabe et miljø, hvor man får lyst til at bevæge sig, udforske og blive hængende, og hvor højintense aktivitetszoner flyder naturligt sammen med mere rolige, sociale områder.

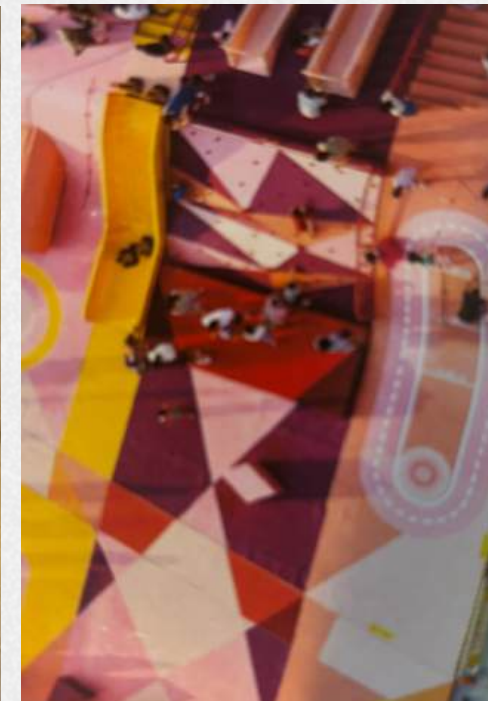
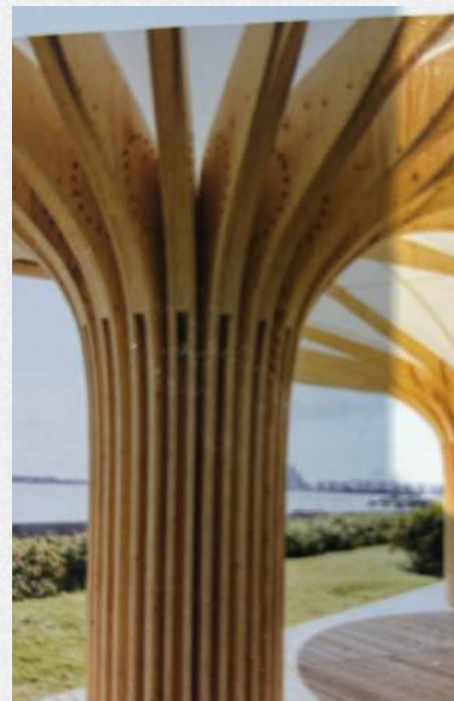
IDEER

Materialer og æstetik

“Jeg liker mange farger, som reflekterer at vi er forskjellige og det skaper interesse”

I **Play with Ideas** workshopsene har vi arbeidet med materialer, sanselighet og æstetiske uttrykk. Ud fra et bredt udvalg af inspirationsbilleder ser vi tydelige tendenser i de unges valg.

Træ, glas, farvede møbler, vægge og gulve, lys (både naturligt og farvet) samt naturmaterialer går igen. Udtrykket skal være både “cool” og “hyggeligt”. Æstetiske greb, der skaber en wow-effekt og vækker nysgjerrigheden, er gennemgående i de unges præferencer. Derudover fremhæver flere naturen eksempelvis gennem brugen af træ og grønne planter som en vigtig del af det ønskede udtryk.



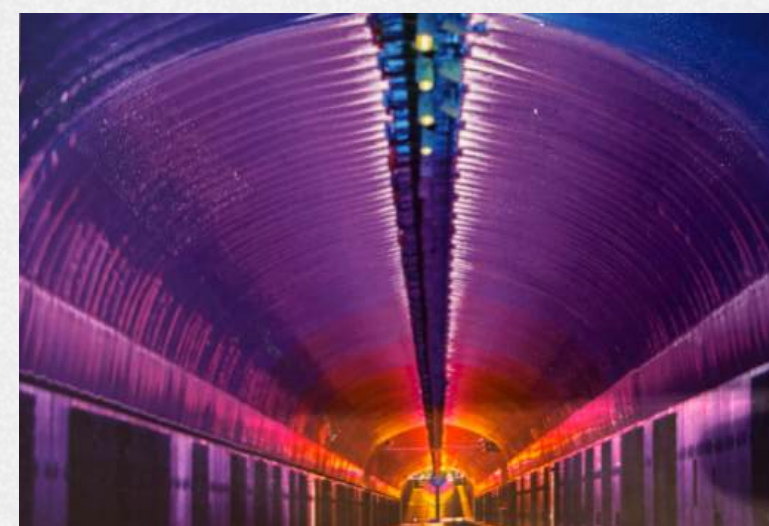
Ser ut som en
veldig velkommen
sted. Mye delvisjon!



Klatre
og sitte plasser i
trene



Jeg liker dette fordi
det ser veldig fint ut, ser
veldig koselig og vi kan
ta masse bilder!



DESIGN SPØRGSMÅL

Designspørgsmålene fungerer som vores fælles arbejdsgrundlag i den videre udvikling af GAME Streethouse Arendal. De er formuleret på baggrund af vores kerneprincipper og indsigter og skal hjælpe os med at omsætte feltdata til konkrete designvalg.

Spørgsmålene skal ikke besvares én gang for alle, men bruges løbende som pejlemærker i vores arbejde. Formålet er at sikre, at unges perspektiver forbliver styrende – fra de første skitser til den endelige udformning af stedet.

Hvordan kan vi designe rum, der inviterer til ophold, samvær og uformelle møder?

#1

Mulige løsninger:

Rum kan udformes med en kombination af faste loungemøbler, fleksible siddeelementer og små nicher, der giver mulighed for både korte pauser og længere ophold. Ved at arbejde med varme materialer, bløde teksturer og forskelligartede siddehøjder skabes et miljø, der føles imødekommende og uformelt. Niveauforskelle, brede trapper og platformszoner kan fungere som naturlige samlingspunkter, hvor brugerne spontant mødes og opholder sig uden at skulle deltage i en specifik aktivitet.

Hvordan kan huset signalere, at det tilhører de unge?

#2

Mulige løsninger:

Unge kan involveres i udformning af udsmykning, farver og grafiske elementer, så de kan aflæses i arkitekturen. Rå og uformelle materialer, mulighed for midlertidige installationer og zoner hvor grafitti, plakater og personlige udtryk er tilladt, viser at huset er skabt til og med unge. Derudover kan ungestyrede områder, hvor de selv kan sætte præg på driften, give en stærk følelse af ejerskab og identitet. Pas på med at gøre det for barnligt eller for voksent og for 'pænt' og 'kontoragtigt'.

Hvordan kan mad, café og fællesspisning integreres som sociale knudepunkter i huset?

#3

Mulige løsninger:

En centralt placeret café eller madzone kan fungere som naturligt samlingspunkt og skabe liv i hele huset. Ved at arbejde med åbne køkkener, store fællesborde og siddeområder med visuel kontakt til aktivitetsrum skabes en forbindelse mellem mad, ophold og bevægelse. Fleksible spisezoner, der både kan rumme hverdagsbrug, store fællesspisninger og arrangementer, giver madområdet en vigtig social funktion. Disse funktioner giver både mulighed for spontane møder, pause til længere ophold og invitation til unge, der ikke er aktive indenfor de tilbudte aktiviteter. Det kan være med til at skabe en blød landing i huset og en tryghed, der giver anledning til et større engagement

Hvordan kan designet understøtte den mere frie bevægelse, som ikke er knyttet op på en konkret sport?

#4

Mulige løsninger:

Store, åbne flader uden faste markeringer giver plads til bevægelse, der ikke kræver regler eller afgrænsning. Konstruktioner, der både kan bruges til leg, parkour, ophold og kreativ udfoldelse, skaber mulighed for spontanitet og nye måder at bevæge sig på. Ved at lade funktioner overlappe og undgå for entydig kodning af rum, inviteres brugerne til at eksperimentere og finde deres egne måder at bruge stedet på — både individuelt og i fællesskab. Leg eventuelt med et design der 'lokker' til aktivitet, leg og bevægelse.

Hvordan kan bygningen være visuelt åben og inviterende fra gaden - uden at gå på kompromis med tryghed?

#7

Mulige løsninger:

Transparente facader mod gaden kan give forbipasserende indblik i husets liv og drive, uden at der opstår direkte udsyn til mere private zoner. God belysning, både inde og ude, skaber tryghed og tydelighed omkring indgange og udendørs ophold. Facaden kan aktiveres med siddemuligheder, lysinstallationer eller udstillingsvinduer, der kommunikerer aktivitet og inviterer ind, samtidig med at strategiske zoner bevarer sikkerheden for brugerne.

Hvordan kan bygningen designes, så den føles åben, uformel og inkluderende?

#5

Mulige løsninger:

Åbenhed kan understøttes gennem transparente eller semi-transparente materialer, der skaber visuelle kig mellem zoner uden at fjerne privatlivet fuldstændigt. Tydelige og let aflæselige flowlinjer gør det nemt at orientere sig uden at føle sig "styret" gennem huset. At kunne kigge på aktiviteterne, men uden at performerne føler sig overvåget, er et stærkt greb til sammenhæng mellem brugerne. Derudover skal der være markant fokus på udendørs området før entré. Hvordan kan vi skabe et indbydende rum med plads til ophold, en smule aktivitet og en pause fra indendørs aktivitet? Bemærk at solen er her det meste af dagen.

Hvordan kan man skabe tydelige, men flydende overgange mellem aktive og rolige zoner?

#8

Mulige løsninger:

Skift i gulvmaterialer, farver, akustik og lys kan bruges til at markere, at man bevæger sig fra en intens zone til en mere rolig. Halvåbne rum, plantevægge eller lette konstruktioner kan skabe visuel kontakt, samtidig med at de dæmper lyd og tempo. Ved at arbejde med gradvise overgange — fremfor hårde skel — bliver huset nemt at afkode og bevæge sig rundt i, uden at brugerne føler sig "adskilt" fra hinanden.

Hvordan kan designet skabe rammer for både små grupper og større fælles aktiviteter?

#6

Mulige løsninger:

Rum kan udstyres med mobile vægge, gardiner eller letvægtskonstruktioner, der gør det muligt at opdele eller samle funktioner efter behov. Møbler, der er lette at flytte og omkonfigurere, giver brugerne mulighed for at tilpasse rummet til deres størrelse og aktivitetsform. Akustiske løsninger kan sikre, at små grupper kan koncentrere sig, selv når store aktiviteter foregår tæt på. Sådan skabes fleksible rammer, der favner mange typer fællesskaber.

Hvordan kan rum og inventar designes, så det understøtter eksperimenter og nye aktiviteter, samtidig med at de kan tilpasses brugernes behov?

#9

Mulige løsninger:

Inventar kan designes modulært og flytbart, så det kan omstilles til forskellige aktiviteter. Robuste materialer, der tåler hyppig omrokering eller eksperimenter, giver flere muligheder for at udforske nye måder at bruge rummet på. Ved at tænke teknik (strøm, lys, lyd) fleksibelt og tilgængeligt, kan brugerne selv forme rummet til workshops, events eller sportslige aktiviteter, uden at der kræves store indgreb. Derudover skal de forskellige aktivitetszoner tænkes ind på en måde, hvor de ved hjælp af få greb kan få en ny funktion - uden at gå på kompromis med funktionaliteten i aktivitetsdesignet.

Hvordan kan designet afspejle Arendals identitet?

#10

Mulige løsninger:

Designet kan tage afsæt i lokale materialer, farver og fortællinger, som skaber en tydelig forbindelse til Arendal. Ved at samarbejde med lokale aktører, kunstnere og unge kan rummet få detaljer, grafik og udsmykning, der spejler både byens historie og dens nutidige kultur. Vi har gentagende gange set en særlig rød farve i de traditionelle træhuse i området, der er klipper af gren og vand tæt på.

Hvordan kan vi forbinde de eksisterende foreninger og klubber med det nye sted - uden at lukke miljøet om sig selv?

#11

Mulige løsninger:

Åbne fællesområder, fleksible bookingsystemer og delte faciliteter kan sikre, at de etablerede aktører får plads uden at skabe eksklusivitet. Ved at blande organiserede og uorganiserede zoner og give unge fri adgang til centrale områder kan man undgå "klublukkethed". Samarbejdsflader fx værksteder, events eller værtsroller kan styrke relationerne uden at dominere huset. Det er samtidig hensigtsmæssigt at tænke et 'hjerter' ind i facilitetens, hvor folk kan mødes uforpligtende og spontant.

Hvordan kan parkour, street fodbold, street basket, dans og bouldering integreres i designet, så de alle har plads, men kan fungerer samtidig?

#12

Mulige løsninger:

Aktiviteterne kan opdeles i zoner med tydelige materialeskift og niveauforskelle, så hver disciplin får sin egen identitet uden hårde barrierer. Gode kiglinjer, akustisk adskillelse og multifunktionelle kanter gør det muligt at lade aktiviteter foregå parallelt uden konflikter. Fleksible flader, der kan bruges forskelligt over dagen, giver både plads til intens aktivitet og roligt ophold i samme helhed.

Hvordan kan caféen, events, koncerter osv hænge sammen med den sportslige brug af huset?

#13

Mulige løsninger:

Café, events og sport kan bindes sammen gennem fælles opholdszoner, gode kiglinjer og åbne forbindelser mellem aktivitet og publikumsområder. Fleksible scener, mobile møbler og robuste materialer gør det muligt at skifte mellem sportslige arrangementer, sociale aktiviteter og kulturelle events uden større indgreb. Ved at placere caféen centralt og koble den visuelt til de aktive zoner kan den fungere som et naturligt mødested, der understøtter både hverdagsbrug og større begivenheder.

Hvordan kan der designes skate og parkour elementer med inspiration fra traditionelle urbane designs?

#14

Mulige løsninger:

Skate- og parkourelementer kan udformes som fortolkninger af byens egne rum — trapper, kanter, mure og bænke — men udført i robuste materialer, der tåler brug. Ved at integrere elementerne i landskabet fremfor at isolere dem som "baner", får stedet en autentisk streetkarakter, hvor funktionerne både kan bruges til bevægelse og ophold. Dette skaber et miljø, der føles urbant, inviterende og del af en større helhed - 'back to the roots'. Både skate og parkour udøvere har nævnt dette.

ELEV, STINTA SKOLE

*"Et moderne uttrykk, men som skiller seg litt ut.
Glass i fasaden, naturlig lys og en innbydende
inngang"*

PLAYMAKER

*"Hvis vi skal være et sted i lang tid, må vi ha det
gøy, ha variasjon i hva man kan gjøre, og et godt
miljø der alle er velkommen"*

UNGDOMMENS BYSTYRE

*"Det har lenge vært et ønske fra ungdom om å ha
flere muligheter og tilbud for unge"*

LOKAL AKTØR

*"Ting trenger ikke å være perfekte – det er tilblivelsen
som er viktig. Med Plass til å utforske og skape"*