



# MORSØ MULTIPARK

"...Dueholmkilen..."

"...Tænk større..."

L

"...Der er langt til Arenaen..."

"Vi cykler til  
gymnasiet (fra kollegiet)"

M

"Vi skal have mødesteder"

"Der skal være plads til kreativ leg/ud-  
foldelse."

"Unge vil se og ses af unge"

"Forældre (og bedste) på  
sidelinien"

S

"Er der ikke et skilt?"

XS

# Introduktion

Med udgangspunkt i inddragelsesprocessen bød kommentarerne på mange forskellige indspark, og der er i projektet arbejdet med Morsø Multipark på fire skalaer; large, medium, small og xtra-small.

Mappen er derfor opbygget efter disse fire skalaer.

L

## En ny bystruktur

M

## En samlet udviklingsplan

S

## Mellemrummet

XS

## Kommunikation

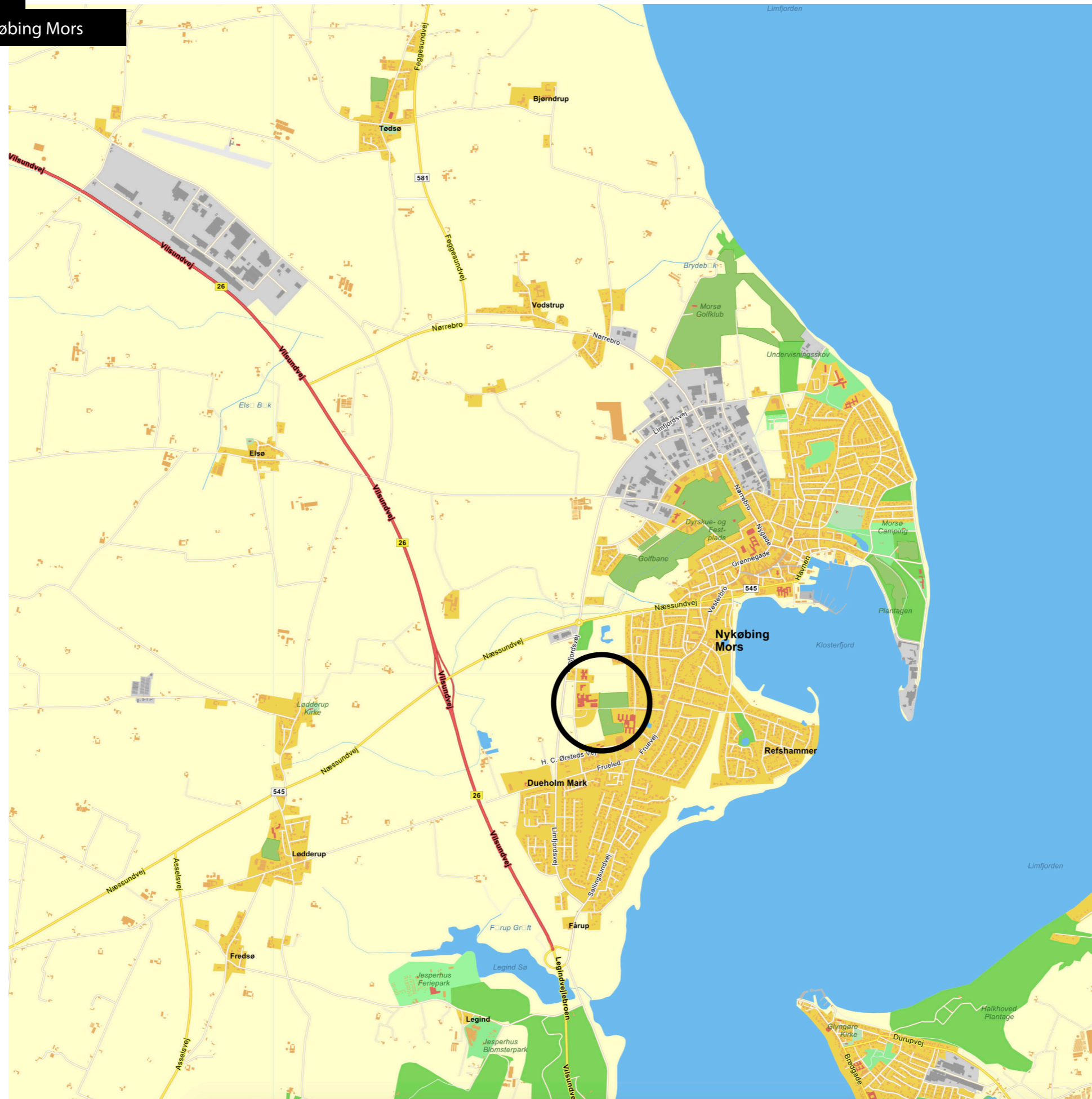


## En ny bystruktur

Morsø Multipark som en integreret del af Nykøbing Mors og oplandets rekreative infrastruktur.

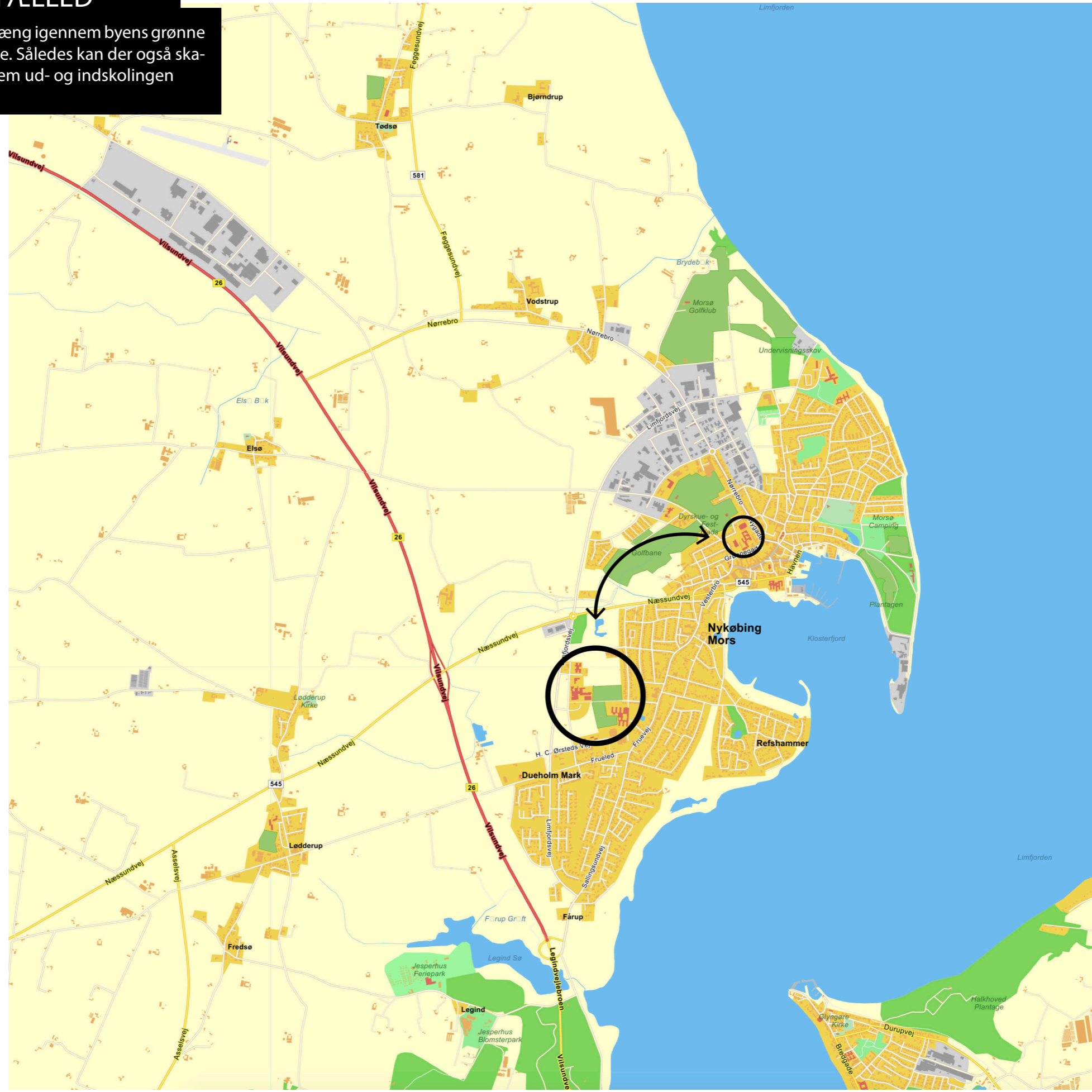
# MORSØ MULTIPARK

Placering af området i relation til Nykøbing Mors



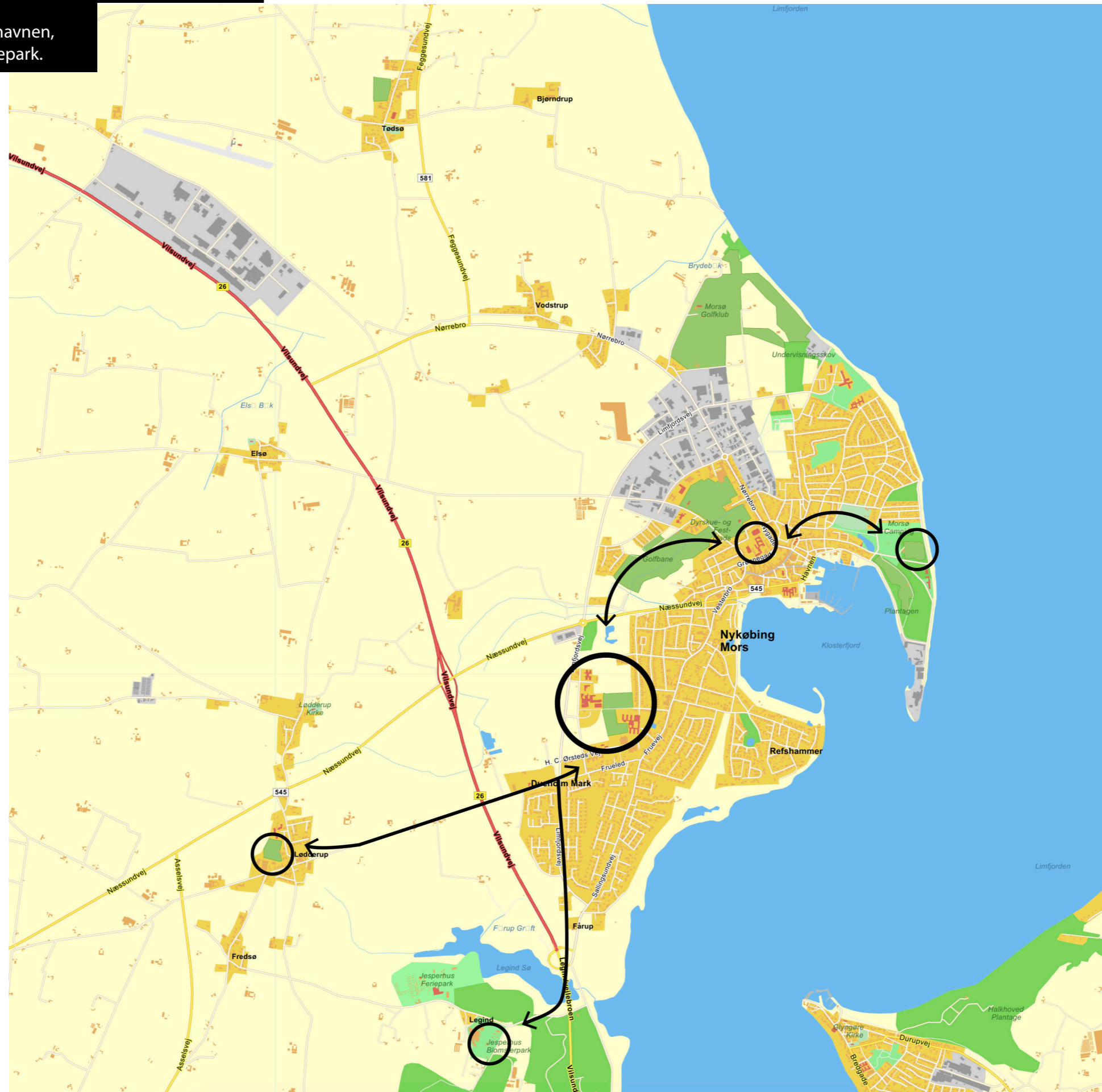
# Dueholm Kilen - BY & FÆLLED

Mulighed for en bymæssig sammenhæng igennem byens grønne struktur og frem til MC Holms passage. Således kan der også skabes en mere sikker infrastruktur mellem ud- og indskolingen



# MORSØ MULTIPARK SOM KOBLING

En større strategi for at koble op på havnen, samt oplandsbyer og Jesperhus Feriepark.





## EN SAMLET UDVIKLINGSPLAN

I det følgende gennemgås potentialer og udfordringer med områdets infrastruktur og sammenhængskraft. Som output præsenteres et eksempel på et virkemiddel, der kan nedbryde de fysiske og mentale barrierer, og samtidig skabe en klar identitet for området.

Sidst præsenteres en samlet udviklingsplan for de potentielle projekter i Morsø Multipark nu og i fremtiden. Tre delprojekter illustrerer de første nedslag i arbejdet med at skabe en bedre sammenhængskraft, både via stier og aktiviteter.

# INFRASTRUKTUR & BARRIERER

Infrastrukturen er i dag flankeret af læbælter. Læbælterne er tiltrængte i forhold til områdets åbenhed. De danner dog visuelle barrierer der gør de enkelte funktioner isolerede - og områdets mange funktioner formidles ikke, som man spasserer gennem området

10'EREN

MORSØ GYMNASIUM  
EUC NORDVEST  
MORS-THY VUC & HF

ATLETIKSTADION

BASKETBALL BANER

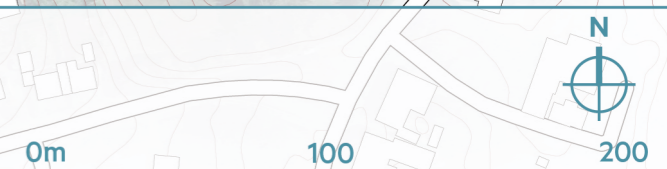
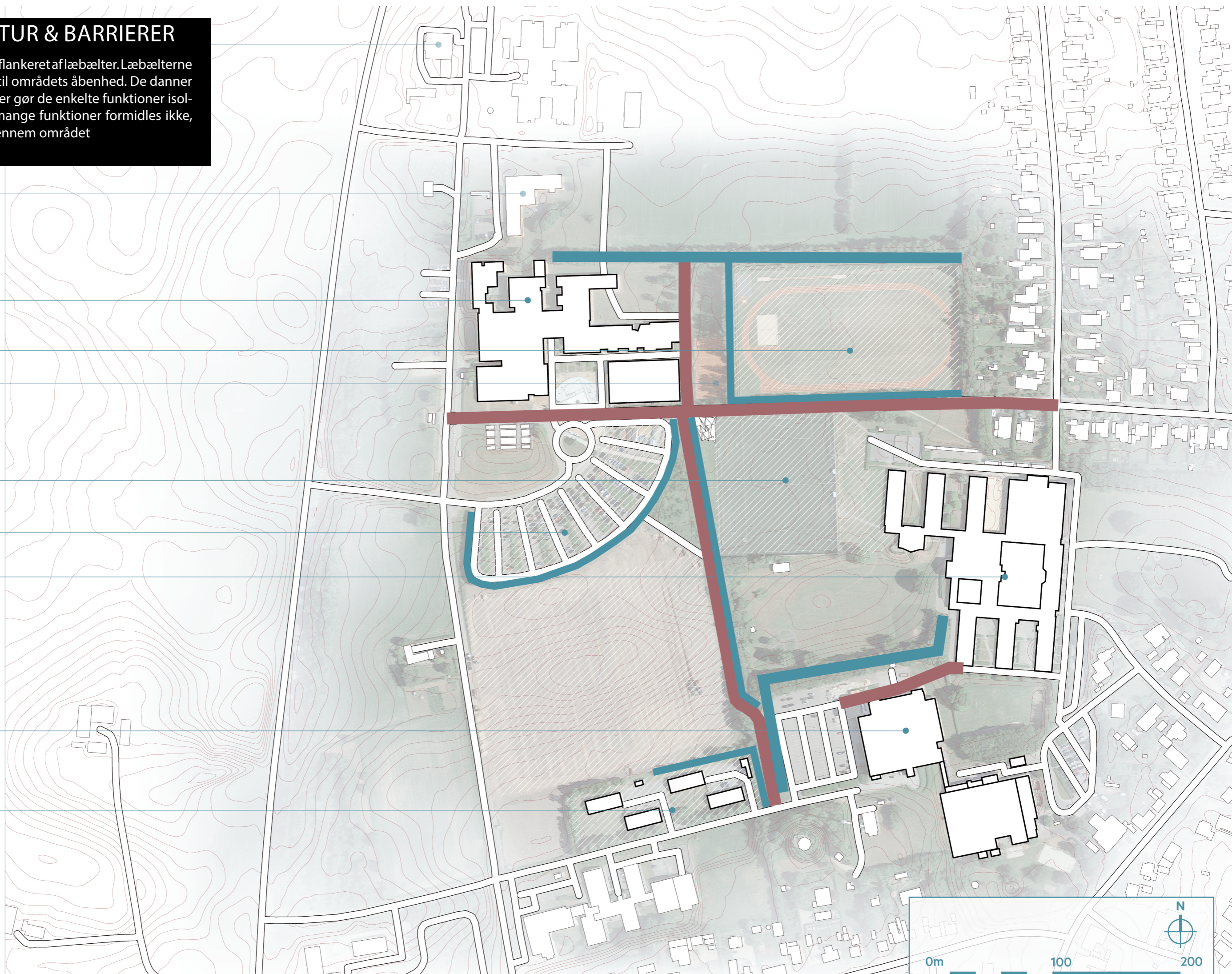
'KUNSTEN'

PARKERING

DUEHOLMSSKOLEN

MORS-THY HÅNDBOLD  
FITNESS WORLD

UNGDOMSBOLIGER





## EKSEMPEL

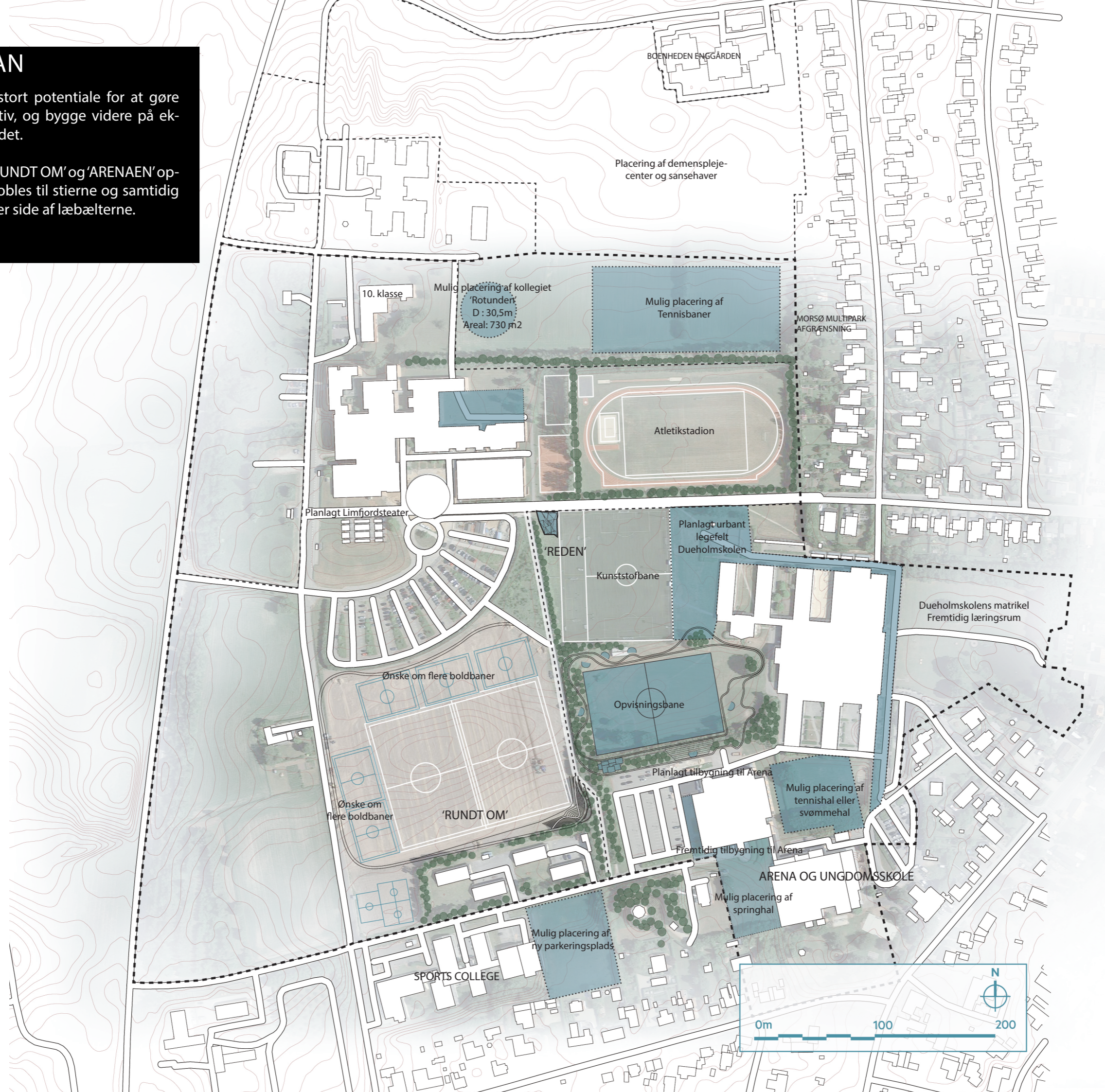
Isцenesatte visuelle adgange og porte implementeret i 'skærmende beplantning' som identitetsgivende, samt en direkte diskurs omkring åbenhed og velkommenhed mellem rum.



# UDVIKLINGSPLAN

Udviklingsplanen viser et stort potentiale for at gøre parken endnu mere attraktiv, og bygge videre på eksisterende kvaliteter i området.

Med projekterne 'REDEN', 'RUNDT OM' og 'ARENAEN' opstår nye forbindelser, der kobles til stierne og samtidig åbner for områderne på hver side af læbælterne.





## KYS PÅ SIDELINIEN

De følgende sider i mappen er udtryk for de individuelle stadier for hvert af projekterne fra udviklingsplanen.

Materialet er et zoom-in på nedslagene, på et mere detaljeret niveau, der viser idéerne med hvert af projekterne.

# REDEN

REDEN er placeret ved 'Kunsten', basketball banerne og Gymnasiet. REDEN er et flerfunktionelt stykke arkitektur der skaber:

- \* Læ og ly
- \* Udfoldelse & bevægelse
- \* Rum i rum (under/over & nicher)
- \* Mødested (for flere generationer)
- \* Portal og identitet til Morsø Multipark

MORSØ GYMNASIUM

EKSISTERENDE BASKETBALLBANER

SOLSORTEVEJ

SOLSORTEVEJ

EKSISTERENDE PARKERINGSPLADS

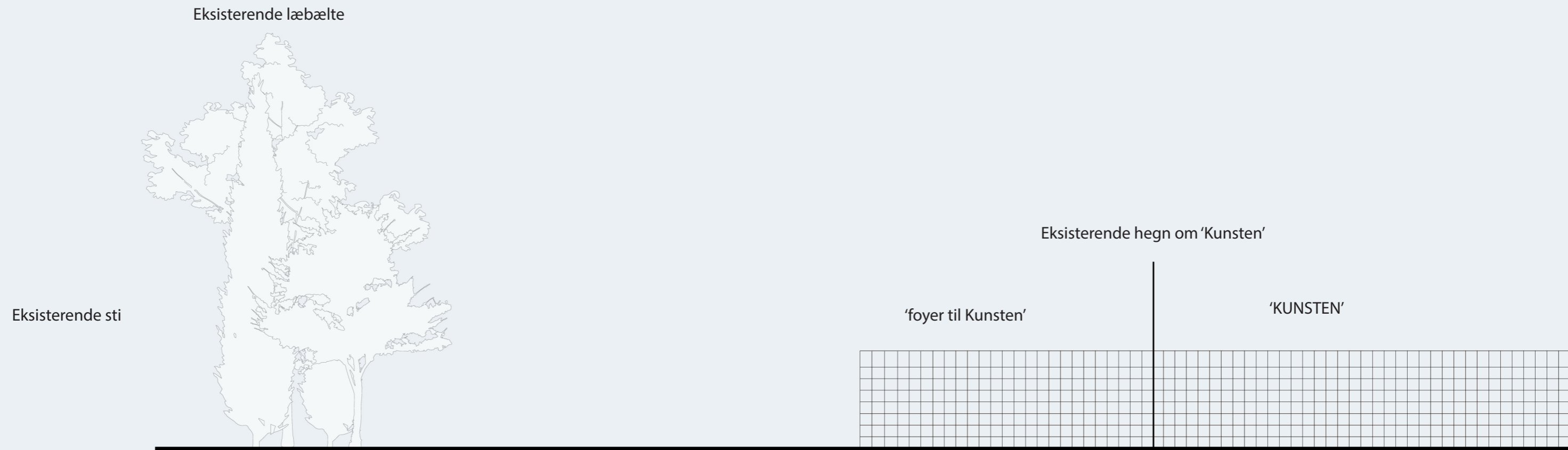
EKSISTERENDE KUNSTSTOFBANE

0m 10 25



# REDEN

Eksisterende situation. Området, hvor reden er placeret ind, er i dag et overskudsrum, fra indplaceringen af kunstgræsbanen 'Kunsten'. Området er blandt de mest benyttede - ikke til aktivitet, men til passage, grundet udvekslingen mellem Dueholmskolen og Morsø Gymnasium, 'Kunsten' som destination og busstoppestedet (diagonalen fra Dueholmskolen).



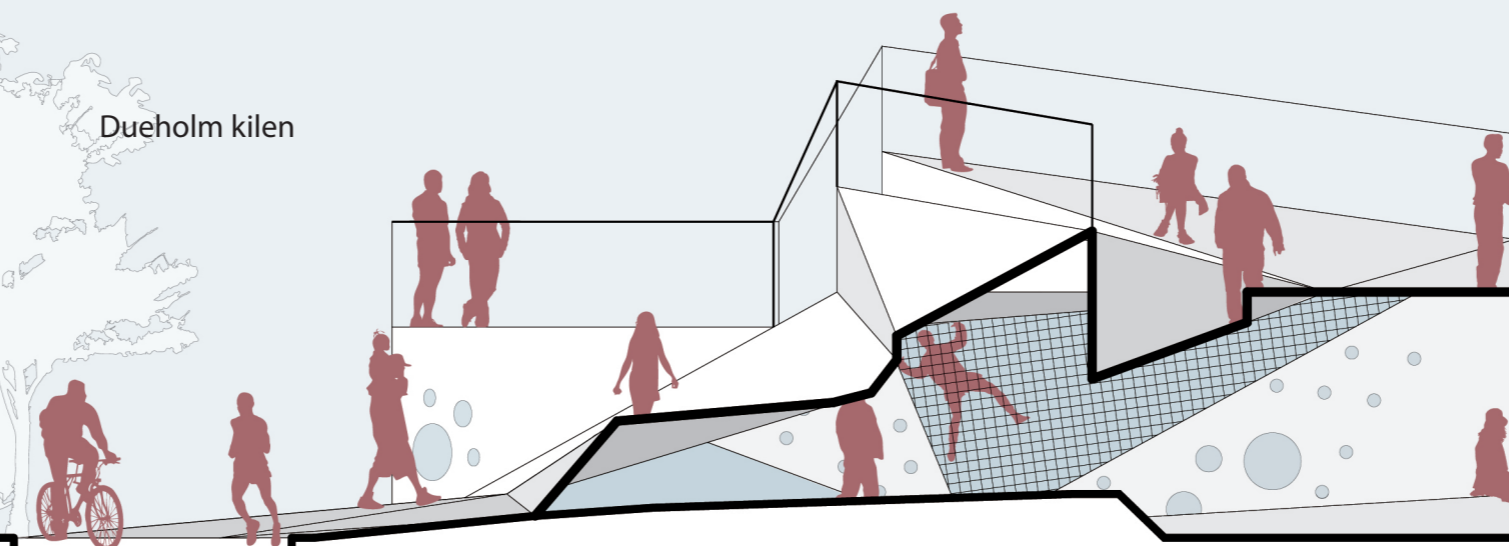
# REDEN

Den nye situation. Reden kobler sig med den forlagte sti, så man fra stien kan kante sig op på reden, med sin cykel, rulleskøjter eller lign. Reden er skrå flader og forskellige niveauer, der fordrer bevægelse og ophold. Placeringen gør Reden til en udendørs lobby til 'Kunsten', hvor der blandt andet er grejbank indbygget i udformningen. Samt overdækning og tribune for familie, der er mødt op til træning.

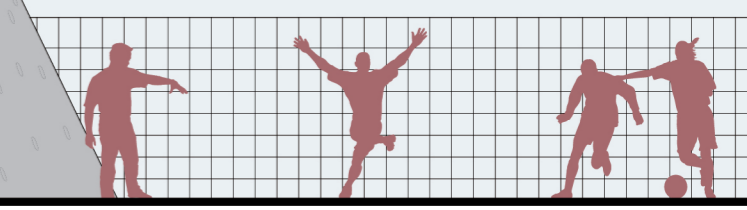
Eksisterende læbælte



Dueholm kilen



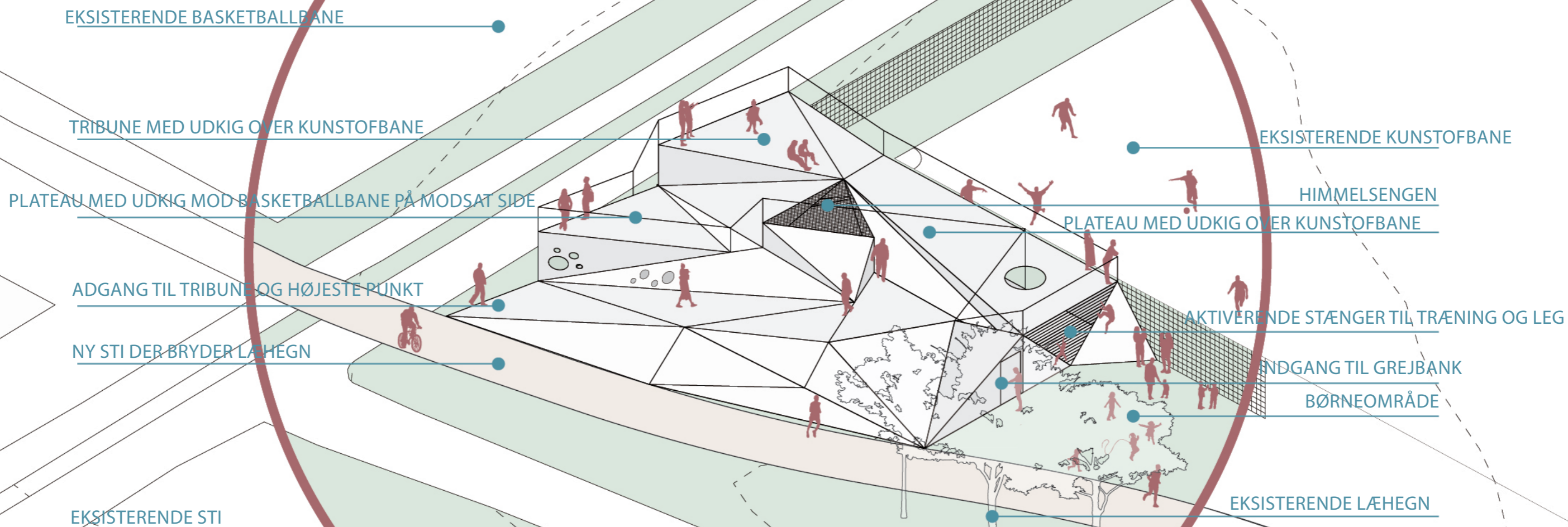
'KUNSTEN'



0m 5 10

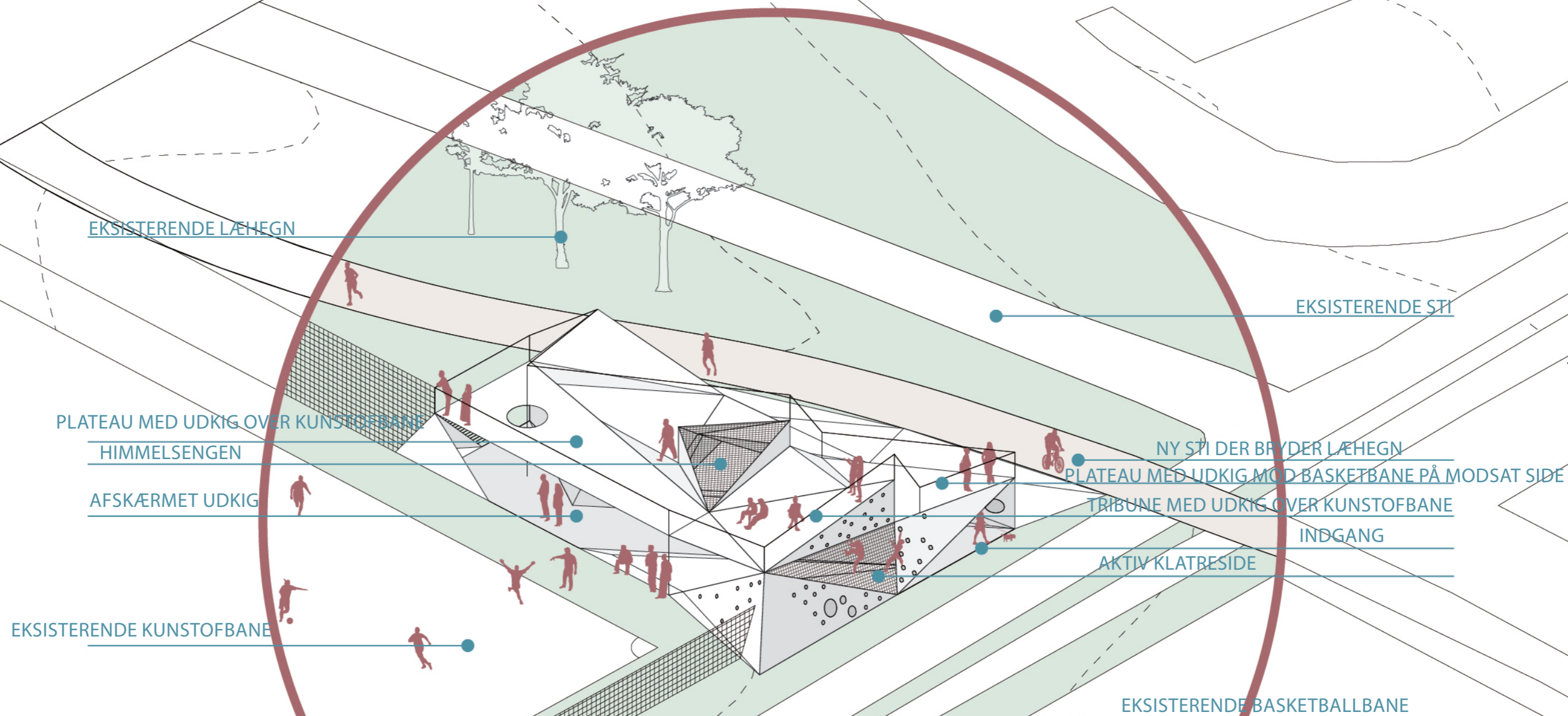
# REDEN

Kig mod Nord-Øst



# REDEN

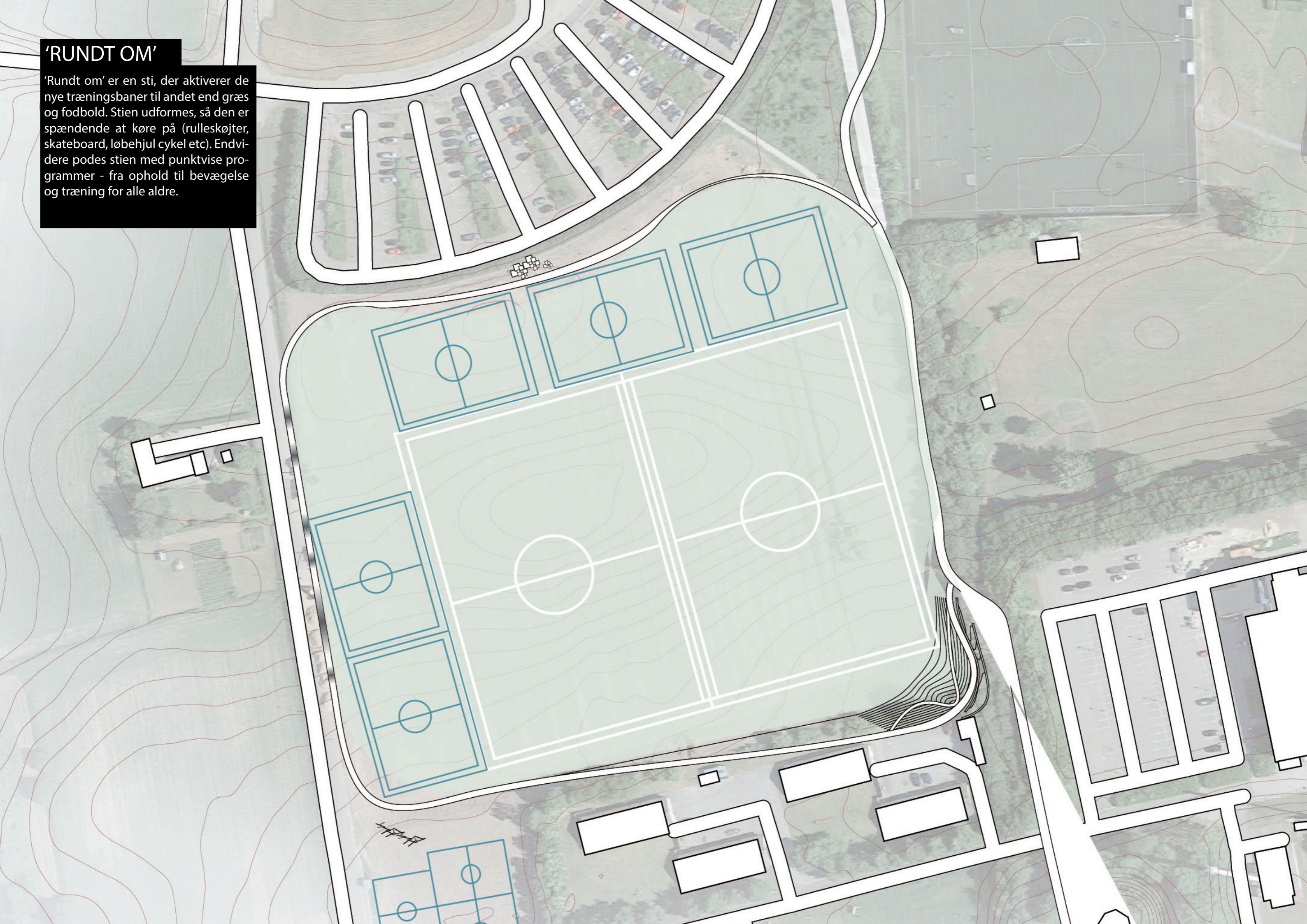
Kig mod syd-vest





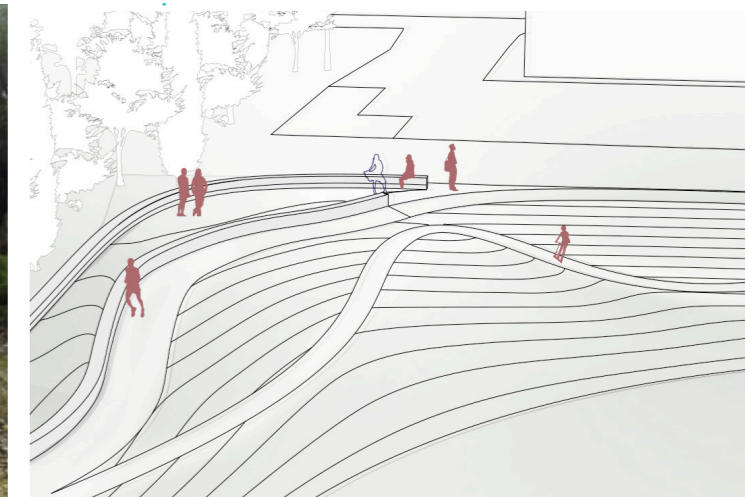
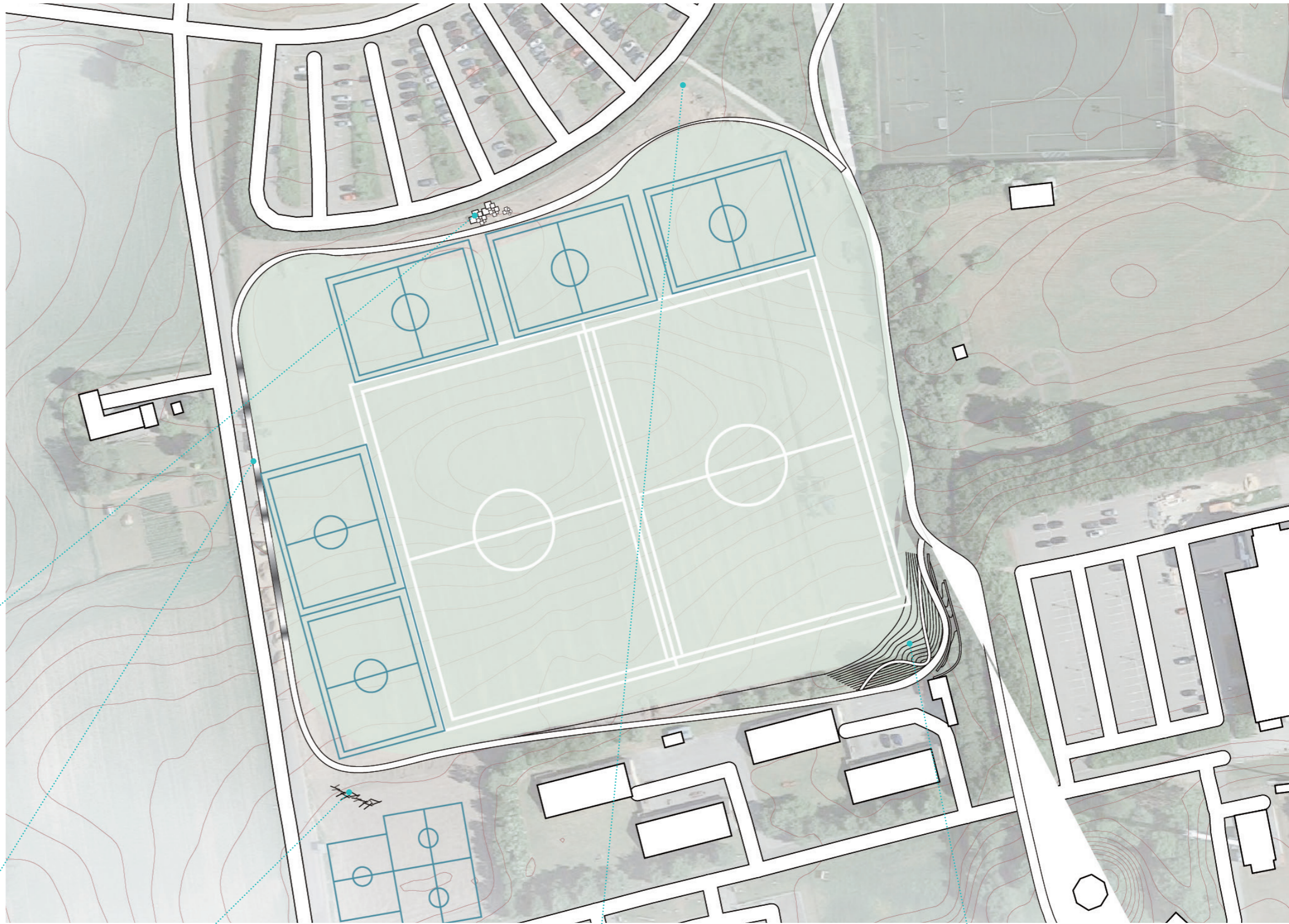
## 'RUNDT OM'

'Rundt om' er en sti, der aktiverer de nye træningsbaner til andet end græs og fodbold. Stien udformes, så den er spændende at køre på (rulleskøjter, skateboard, løbehjul cykel etc). Endvidere podes stien med punktvis programmer - fra ophold til bevægelse og træning for alle aldre.



# 'RUNDT OM'

STI. Hjul & Parkour  
LOOP= konkurrence



**'RUNDT OM'**  
Eksisterende skråning

Nye planerede træningsbaner

Skråning

Eksisterende læhegn

Dueholm kilen



# 'RUNDT OM'

TRIBUNE

Nye planerede træningsbaner

Stier

Terrænbearbejdniger

Plinte

Dueholm kilen



0m

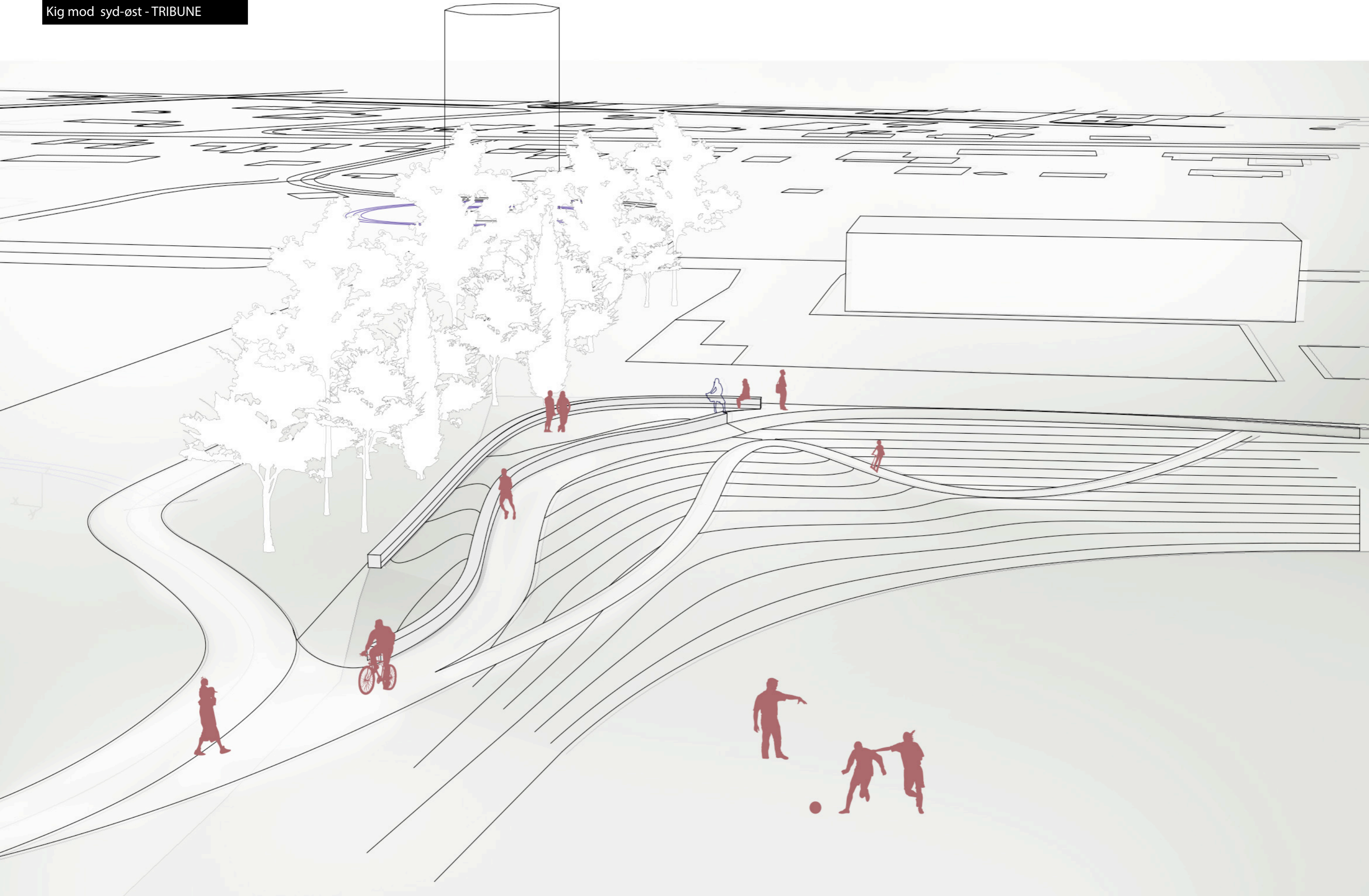
5

10



# 'RUNDT OM'

Kig mod syd-øst - TRIBUNE



## ARENAEN

Arenaen tager udgangspunkt i etableringen af en professionel opvisningsbane jf. DBU's krav. For at skabe en god forbindelse til omgivelserne er der arbejdet med to typer af stier - 'Den hurtige' og 'Den rolige'.

Stierne er tænkt som to forskellige oplevelser; en "alternativ atletikbane", og en "fordybelsessti". Hver især udnytter og aktiverer de forskellige landskabelige kvaliteter rundt om opvisningsbanen såsom læbæltet/det lukkede krat, bakketoppen, og skråningerne mod hhv. nord og syd.

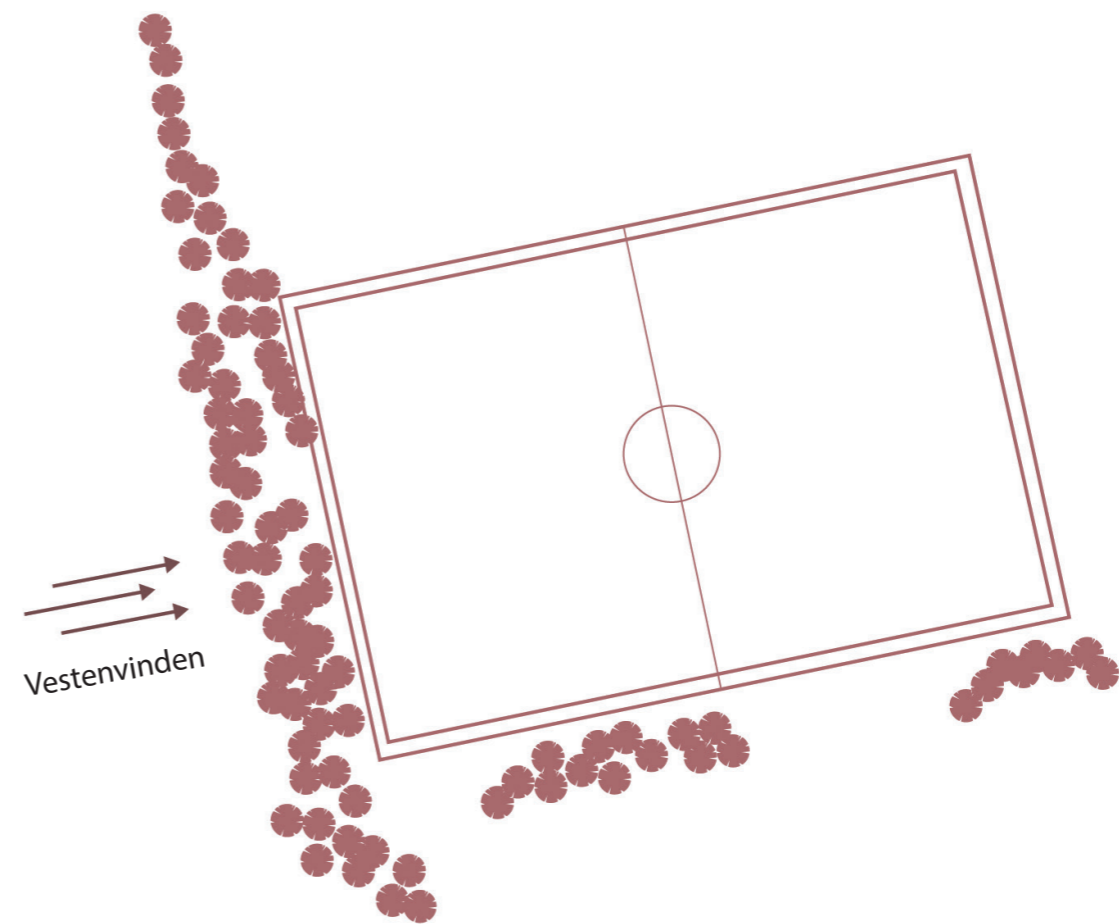
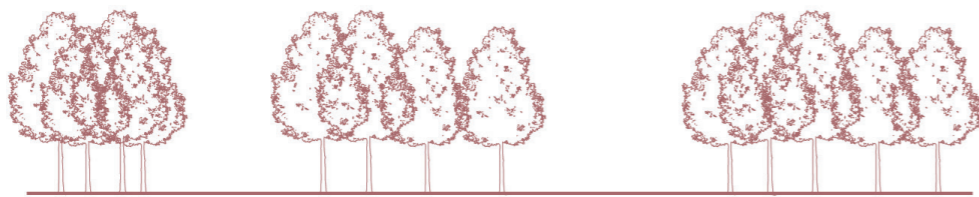
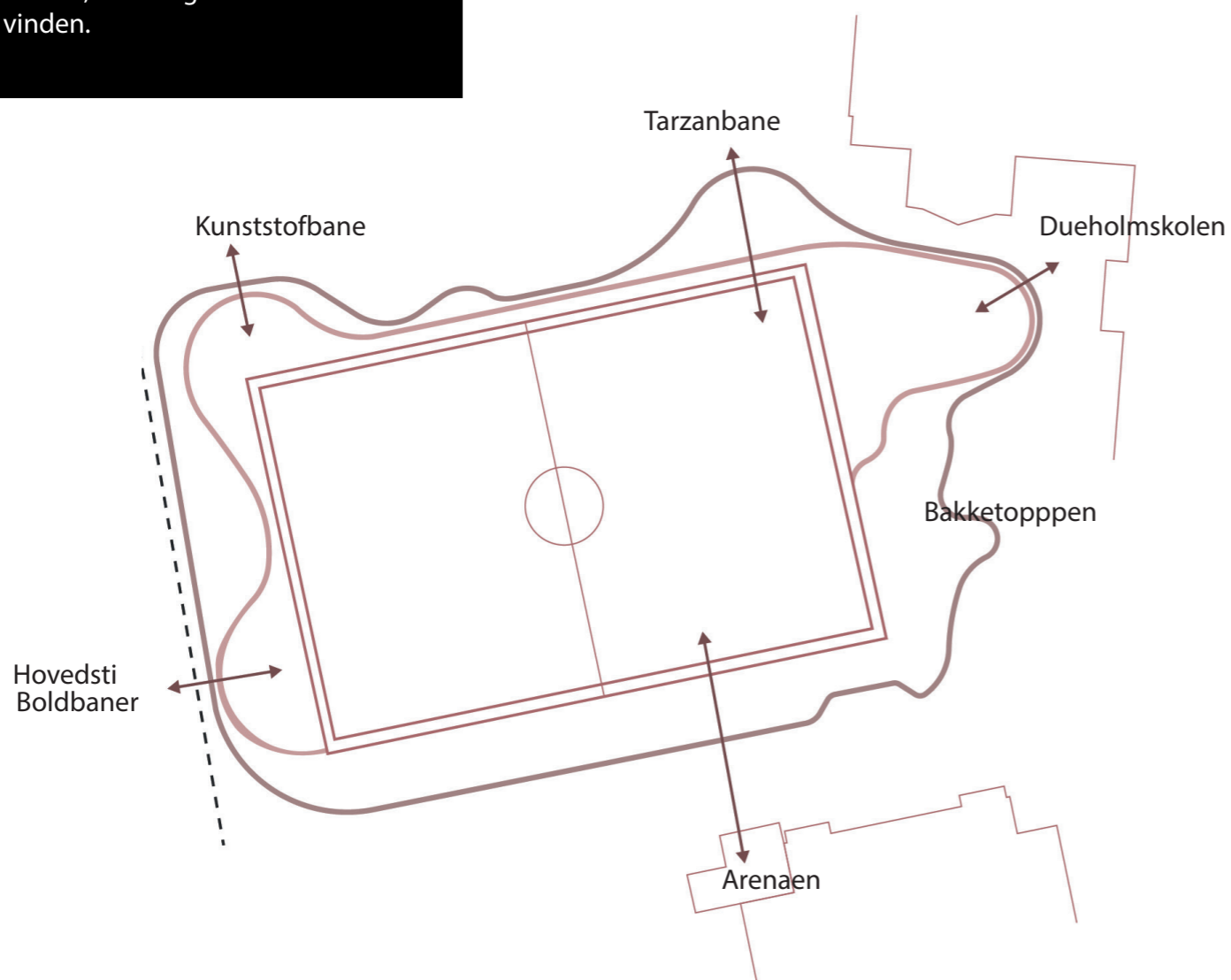
For at imødekomme og skabe en god forbindelse til Dueholmskolen er der arbejdet med udgangspunkt i seks læringsrum, der er placeret rundt om i landskabet i forskellige situationer. Læringsrummene kan indtages til små lektier-øer, til gruppearbejde eller til hyggesnak i pauserne, som mindre aflukkede rum.



# ARENAEN

Mod nord bindes på den eksisterende tarzanbane, og stierne løber herefter mod øst til Dueholmskolen, så der skabes en naturlig adgang til skolens udearealer. Herfra løber stierne rundt om og op ad bakketoppen, og videre langs skråningen ved hallen både oppe og nede. Fra hallen skabes en direkte adgang til banen via en traditionel tribune / trappe, mens der i hjørnerne er indarbejdet to forskellige lege- og opholdslandskaber, der udnytter niveauforskellen til at skabe rum for ophold og leg.

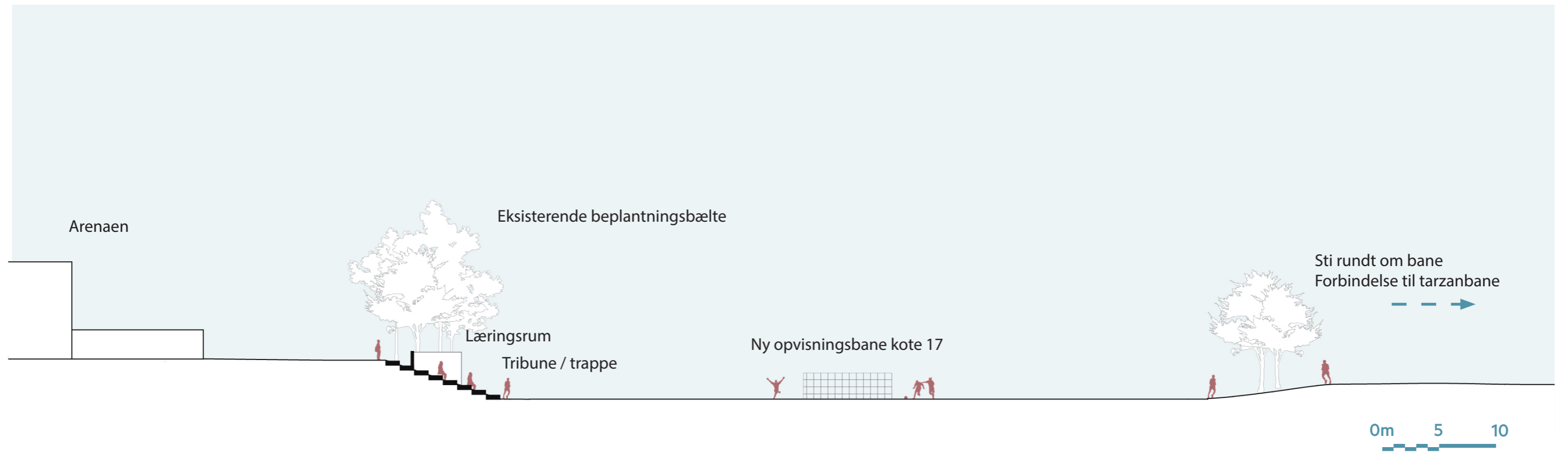
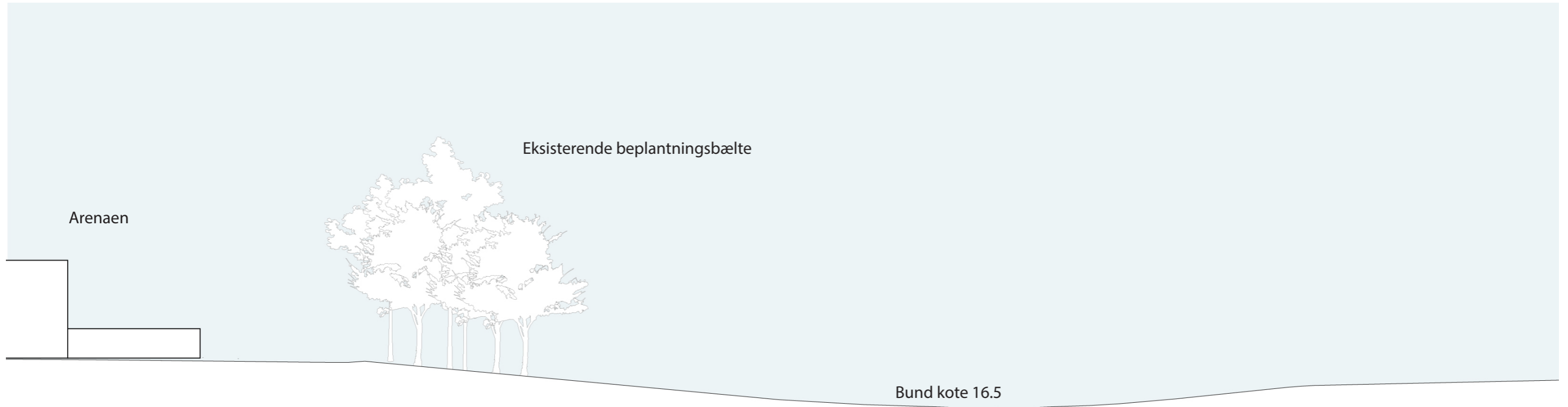
Mod vest griber stien fat i hovedstien, og boldbanerne og gør herved brugerne opmærksomme på forbindelsen, samtidig med at et læbælte skærmer for vinden.



# ARENAEN

Øverst. eksisterende snit gennem landskab

Nederst. Fremtidigt snit gennem landskab





# ARENAEN

Stierne udføres i faldunderlag, for at de markeres som noget særligt, der lægger op til leg og sport.

Langs med og imellem stierne placeres forskellige aktiviteter til både ophold og leg, der sikrer, at der er noget for alle. Enkelte steder etableres stammer og net, som smutveje på ruterne.

Hovedskrånningen består af forskellige lege og opholdselementer, der på hver sin måde optager niveau-springet og skaber forbindelse mellem oppe og nede.

Den høje beplantning er så vidt muligt bevaret i forsøget på at skabe et helt særligt rum omkring opvisnings-banen og samtidig opnå mest muligt læ fra vest.



## REFERENCE FOTOS



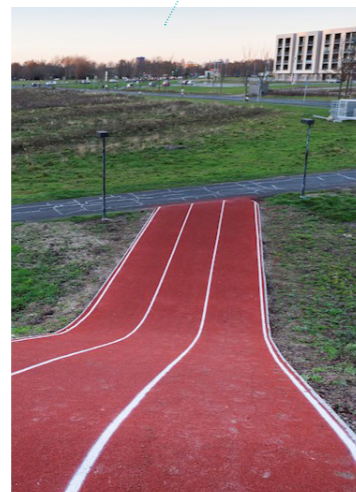
Et klatre- og opholdsnet danner en alternativ sti op ad bakken



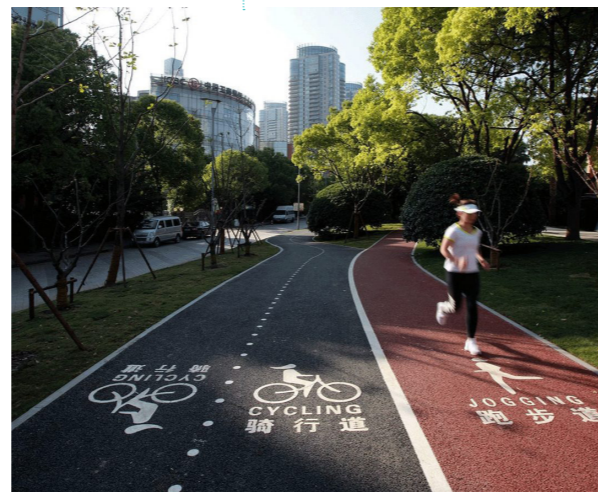
Et legelandskab skaber en alternativ forbindelse mellem de to stier



Bevaring og genplantning af den eksisterende beplantning skaber en indramning af banens rum.



Stierne følger landskabet, og løber som to separate forløb der mødes enkelte steder



En klatre- og opholdskråning udnytter og optager niveau-springet, der samtidig sikrer, at de eksisterende træer kan bevares.



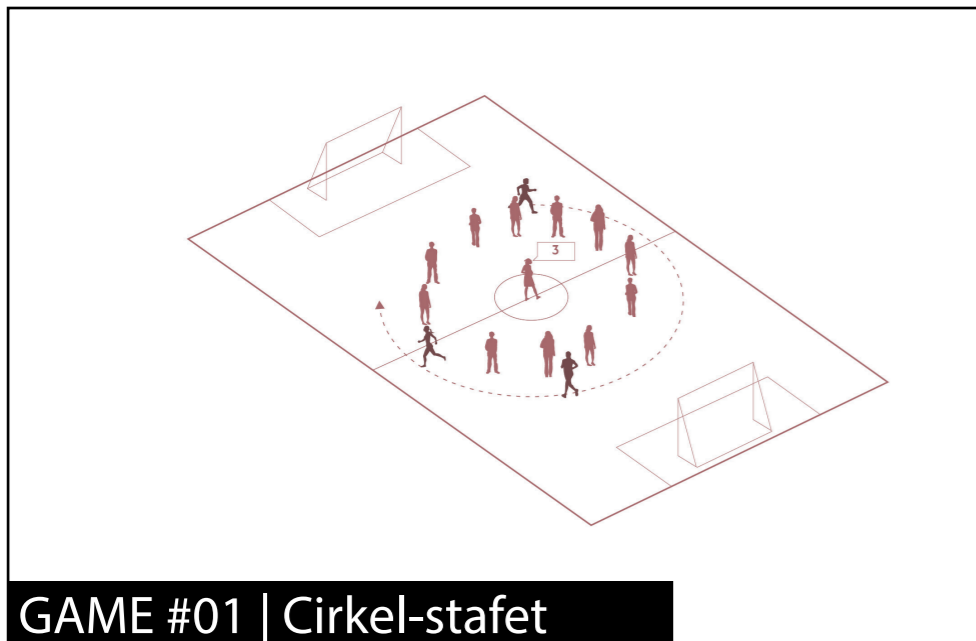
Mindre afskærmede læringsrum skaber plads til ophold og fordybelse ude i landskabet

# ARENAEN

## GAME MANUAL - MERE END EN FODBOLDBANE

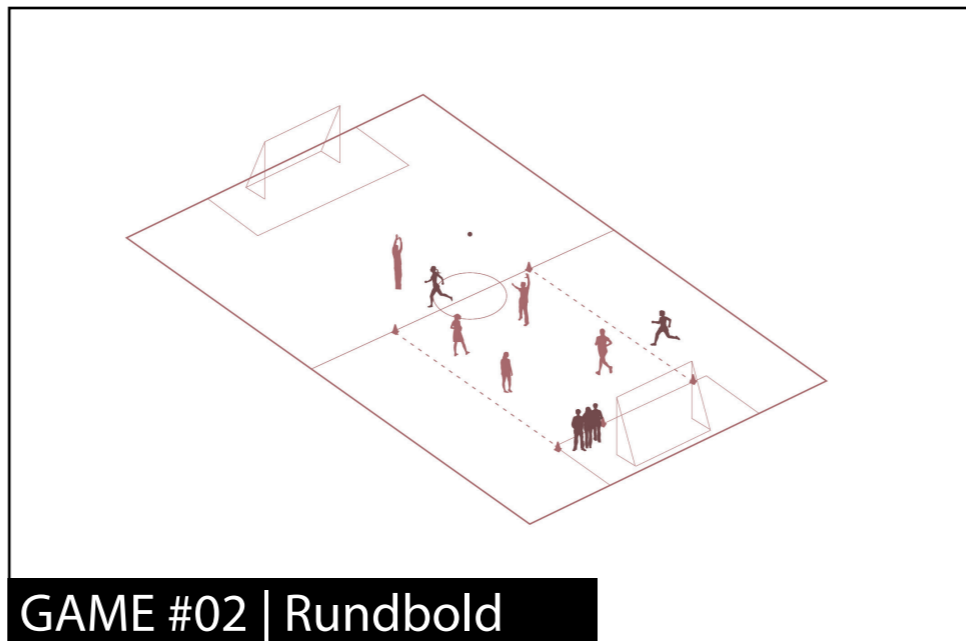
Til opvningsbanen er udarbejdet en 'game-manual', der ligger op til forskellige måder at bruge banens areal og opstregning på, når der ikke er kampe.

Herved undgås det, at banen ligger øde hen, og den bliver i stedet en aktiv del af uderummet, som alle kan bruge. Nedenfor er 6 eksempler på lege, og der findes mange flere.



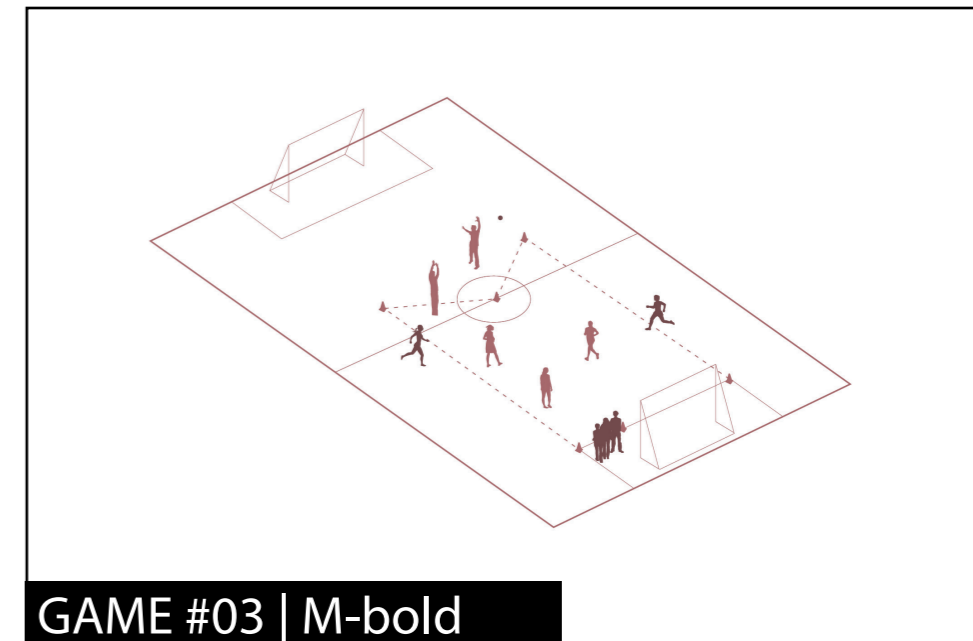
**GAME #01 | Cirkel-stafet**

Alle eleverne stiller sig i en rundkreds, hvor de får et nummer fra 1 - 5. én råber et tal højt, og så skal alle eleverne med dét tal, løbe rundt om hele cirklen, og tilbage på sin egen plads. Det gælder om at komme først.



**GAME #02 | Rundbold**

To hold forsøger skiftevis at tjene point ved ramme bolden med et bat og løbe én omgang rundt om 4 kegler, inden udeholdet griber bolden.



**GAME #03 | M-bold**

M-bold ligner rundbold, men er en mere udviklet variation. Banen er formet som et "M" af fem kegler. For at få point skal man løbe hele vejen rundt om de fem baser (kegler) i M'et, inden udeholdet griber bolden.



**GAME #04 | Alle mine kyllinger**

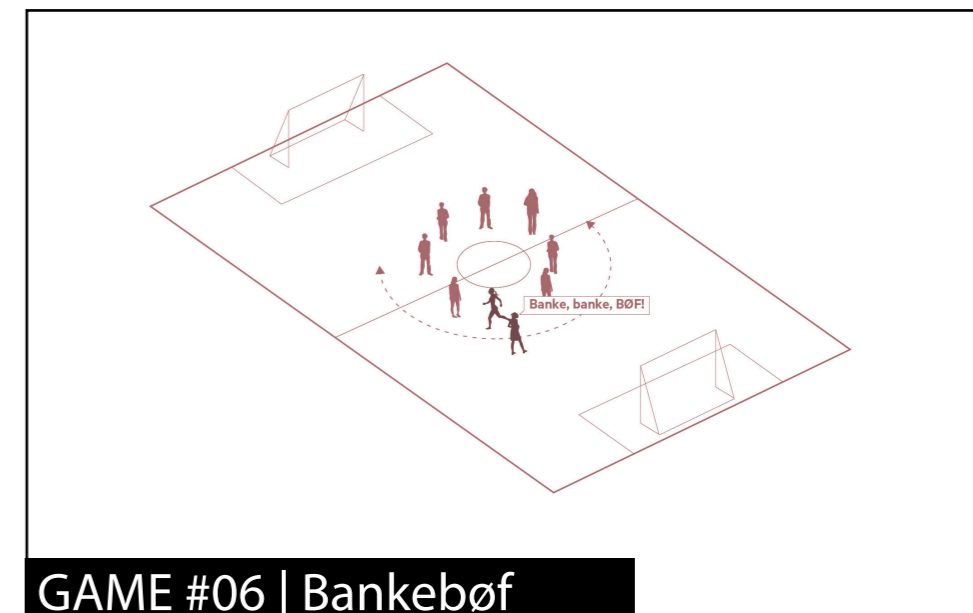
Der vælges en hønemor og en ræv. Resten er kyllinger. Hønemor og kyllinger står overfor hinanden med en afstand på 8-10 meter. Ræven er i midten. Hønen siger: "Alle mine kyllinger kom hjem". Kyllingerne: "Vi tør ikke".

Kyllingerne skal løbe hjem til hønemor, og ræven skal prøve at fange dem.



**GAME #05 | Langbold**

To hold, hvor det ene holds spillere skiftes til at slå én bold ud over banen, og løbe frem til banens modsatte ende og tilbage igen. Samtidig med at det andet holds spillere prøver, at ramme dem med bolden.



**GAME #06 | Bankebøf**

Deltagerne står i en rundkreds. Én er den og går rundt om rundkredsen. Han "banker" de deltagere, han går forbi, samtidig med han siger banke. På et givent tidspunkt siger han "bøf", og nu løber han, samt den person han har "bøffet" i hver sin retning.

Det gælder om at komme først tilbage i hullet, som bliver i cirklen, og stiller sig. Den, der kommer tilbage sidst, er den.



## KOMMUNIKATION

Lav en fælles identitet.  
Brand området, så man ved, hvad er en del af multiparken, og  
hvad er ikke.  
Lav kort over området, introducér et element, der  
gentages.

# sØnæs, VIBORG

Identitet og karakter



**misc**<sub>0</sub>

**ANDRE KORTLAGTE POTENTIALER**

VANDTÅRNET



# VANDTÅRNET -> LÆRINGSRUM

Geologi, vandtryk - der kan ses meget herfra - ergo kan der læres om meget



Gletsjer

Smeltevandsdal

# MISC

## OPLEVESESTURISME

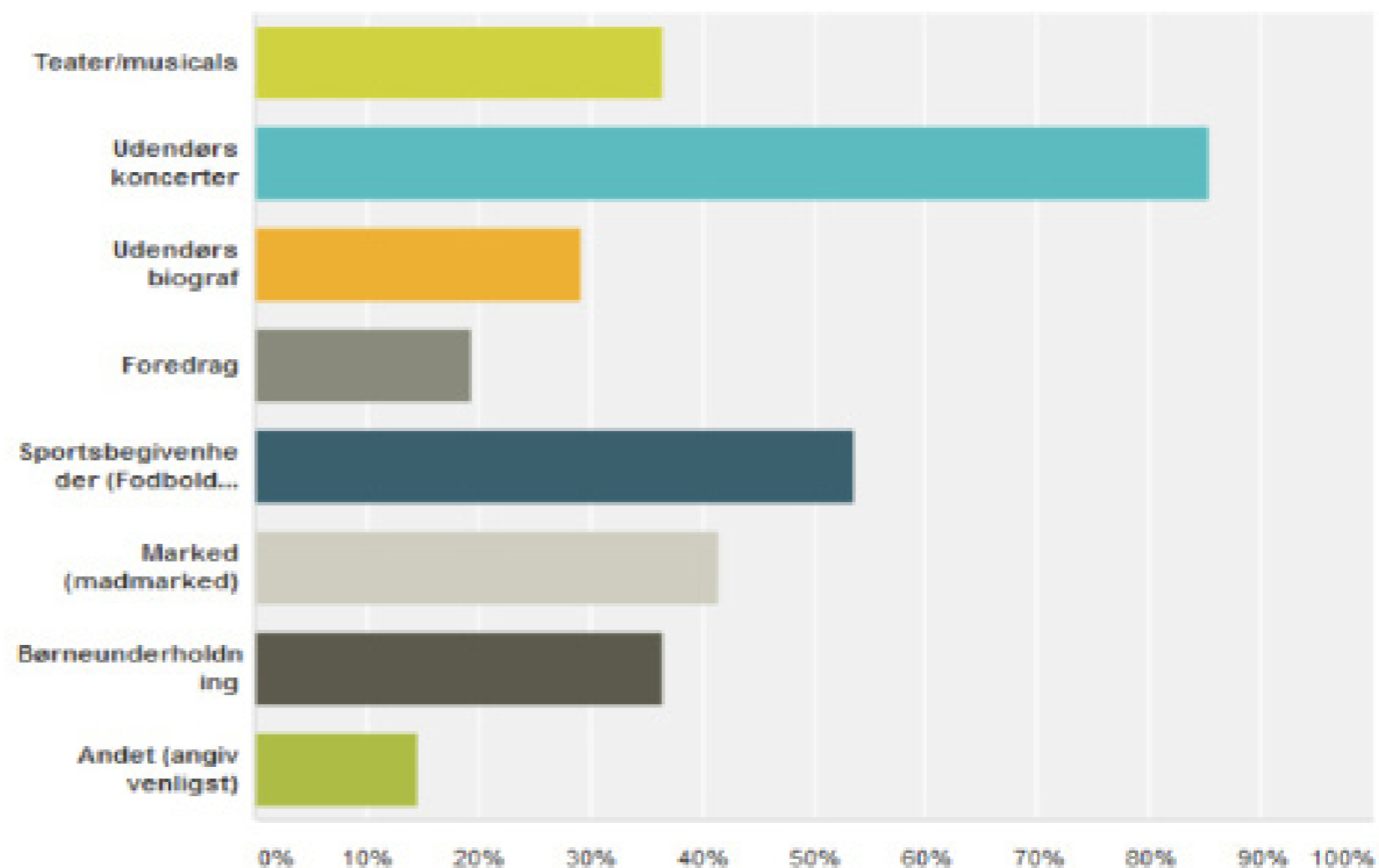
Fælleden som helhed kan tænkes kommerciel i et turisme perspektiv



Kristina Rask Christensen - kom forbi campingvognen og fremviste hendes eksamensprojekt vedr. Morsø Multiparks potentiale som oplevelsesøkonomi

Hvad kunne du godt tænke dig, at der kom af begivenheder i området i fremtiden (må gerne sættes flere krydser)

Besvaret: 41 Sprunget over: 7





proces<sub>0</sub>

Inddragelse

Området omkring Morsø Multipark er på mange måder et eftertragtet sted. Udviklingen hen imod en multipark har været lang og farvet af mange forskellige behov, drømme og meninger. Projektet er nu kommet så langt, at der er kommet form på en del af områdets mulige nye identitet.

LABLAND er blevet valgt til at føre projektet videre, efter en procesmodel, der både lader dialogen og skitseringen få plads.

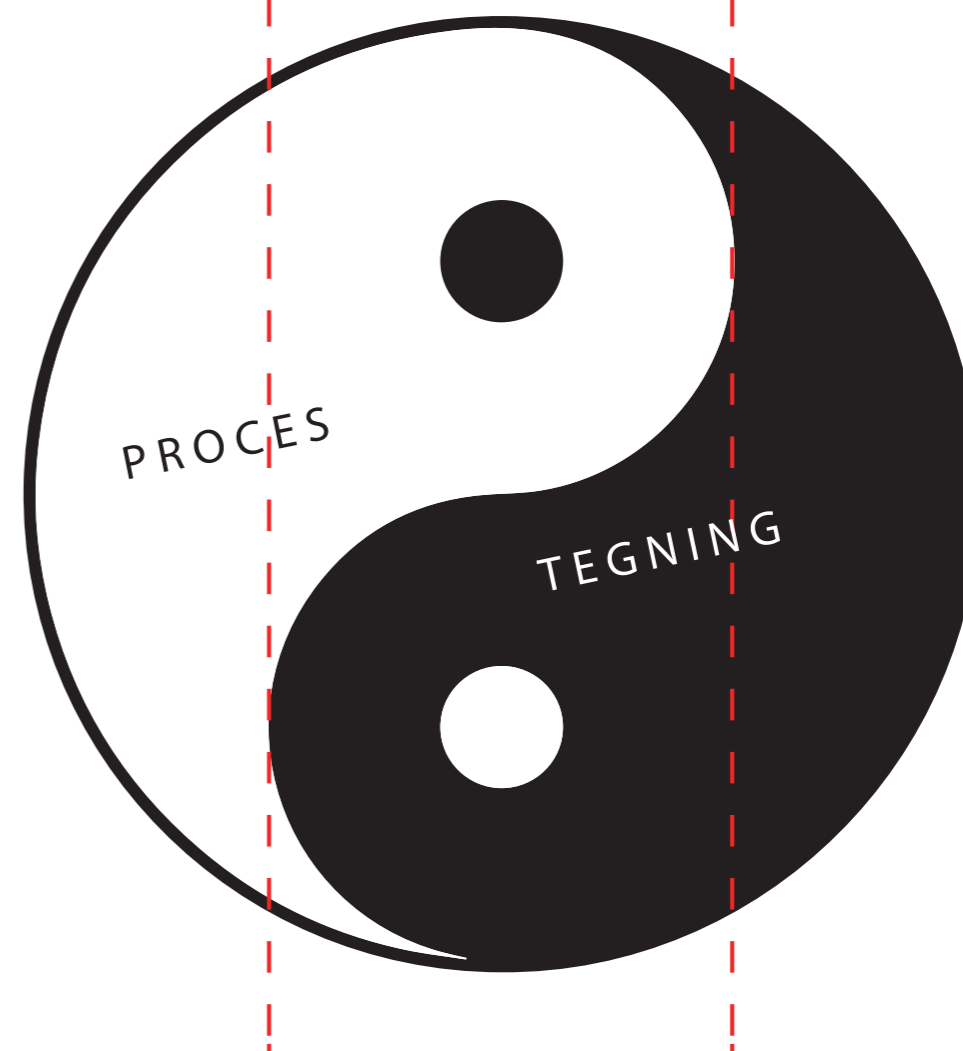
Det udsendte team består af en arkitekt og en oplevelsesøkonom. Oplevelsesøkonomen (Thea) har fokus på processen, på det dialogbaserede og på det eventbaserede. Arkitekten (Jens) har øje for detaljen, helheden og for det fysiske aspekt, som i sidste ende er der vi skal hen. Modellen ved siden af symboliserer både denne tværfaglige kombination, samt den forberedende fase før, den afviklende fase under og den opsamlende og skitserende fase efter.

labland

FØR

UNDER

EFTER



**MORS**  
MORS.DK

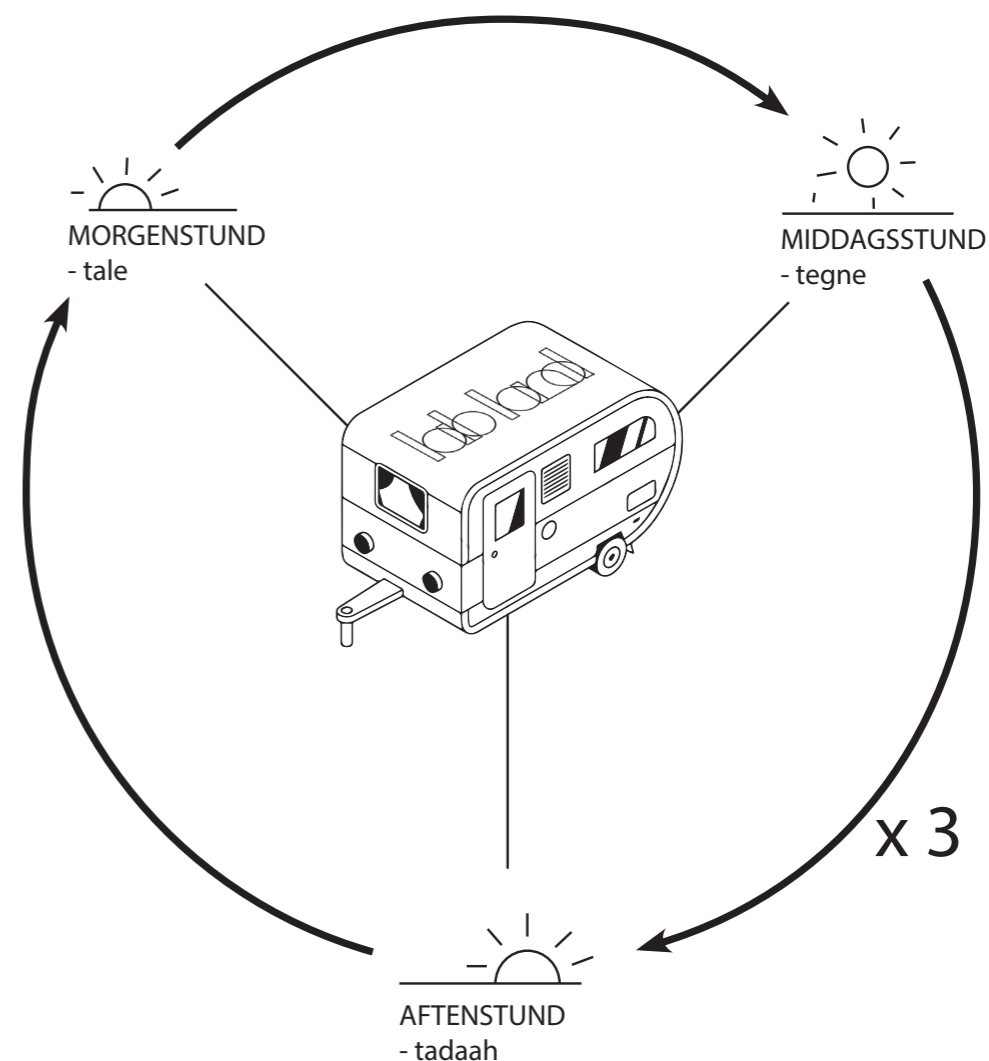
Som platform for udviklingen, oprettede vi en mobil tegnestue, tæt på stedet hvor det hele skal ske. Her bød vi sammen med Morsø Kommune indenfor til åben tegnestue, dialogarrangementer og kulturelle events i form af forskellige fysiske aktiviteter. På den måde blev der skabt synlighed omkring projektets udvikling, ved både at udvikle på det, der skal komme, tage dialogen videre fra den tidligere proces, samt begynde at skabe et konkret sted, ved selv at være platform for små kulturbegivenheder.

De tre dages intense rullende tegnestue bestod af tre moduler, der blev gentaget - og hver dag havde sit eget tema og sine udvalgte målgrupper.

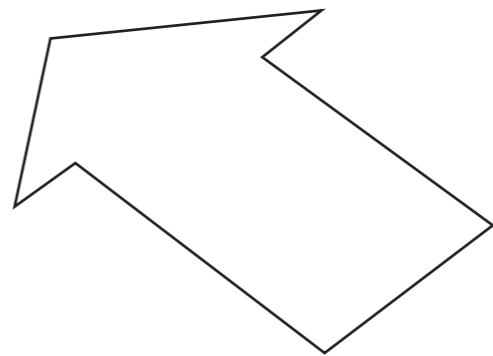
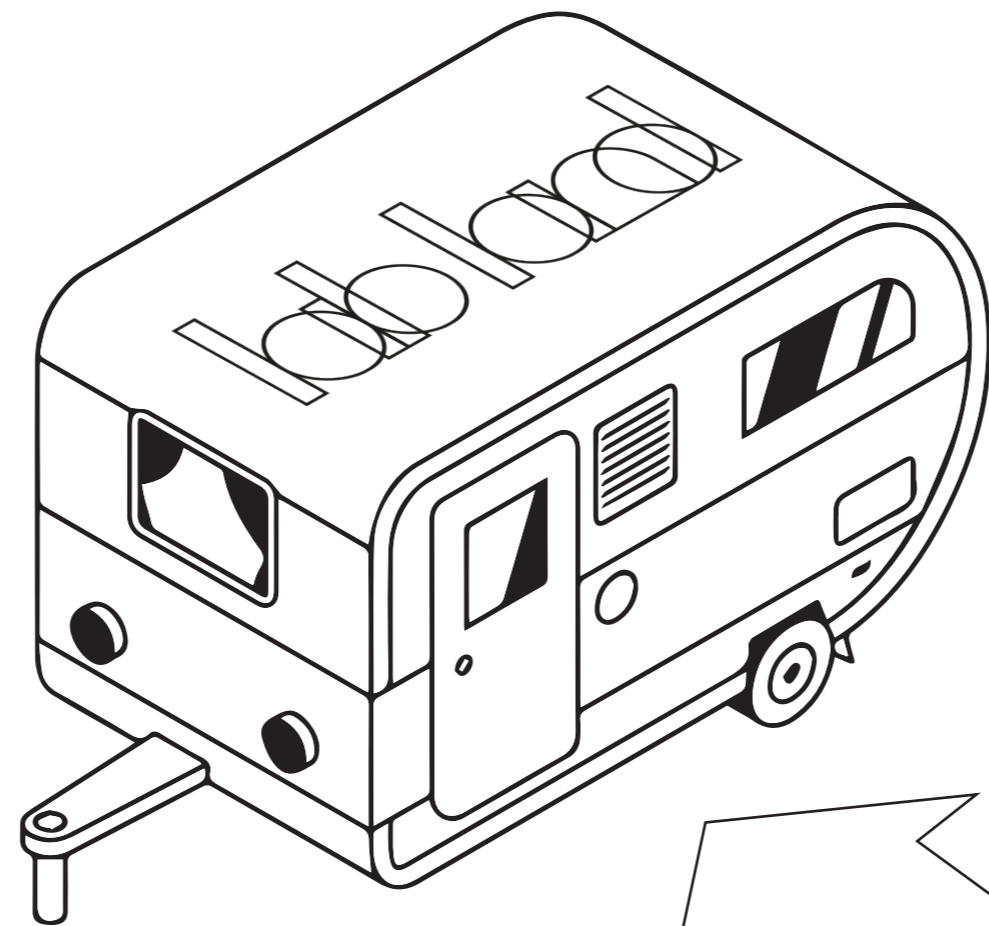
Sidste aften lukkede vi lokalsamfundet ind i maskinrummet og viste de skitser og overvejelser frem, som processen frem til nu havde vist frem til.

Herunder følger en koncentreret analyse af de indsigter, der kom ind under dialogarrangementet Morgenstund, samt fra de mange postkort der blev udfyldt i løbet af de tre dage.

## Rullende Tegnestue



# INPUT FRA INTERESSETER & BRUGERE





**INDSIGTER  
FRA MORGENSTUND**

Til alle tre morgenmøder blev det offentlige rum som begreb og sted diskuteret og nuanceret. Gode og engagerede repræsentanter fra kultur, foreningsliv, idræt og særlige behov kom med egne eksempler og udfordrede hinandens perspektiver på morgenmøderne, som skulle hjælpe både projektet og aktørerne videre og tættere. Her følger nogle af de mange indsigter:

- Det offentlige rum skal være åbent - og kunne fortolkes forskelligt. Det er her det levede liv leves, det er her man kan deltage, iagttage og mødes. Det skal deles af mange - og af mange forskellige behov. Det har ingen åbnings- eller lukketider. Og det har et bredt ejerskab.
- I Morsø Multipark - hvem er gæst og hvem er bruger? Hvortil går parken? Hvordan favner området alle? Og hvordan samler vi de mange øer som parken lige nu er, til et samlet land?
- Vi har brug for fællesskaber helt ind til kernen af det at være menneske.
- Et sted er først et rigtigt sted, når det føles trykt og defineret - det kalder på en afgrænsning for at kunne blive brugt fuldt ud.
- Dem der står på sidelinjen er fremtidens brugere.



VELKOMMEN INDENFOR

GODE POINTER  
FRA MORGENSTUND 1

"ET OFFENTLIGT RUM  
ER TILGÆNGELIGT OG  
ÅBENT FOR FORTOLKNING"

"UNGE VIL SES AF UNGE  
OG VIL SE FRED"

"VI MÅNGER ET STED  
DER KAN SAMLE FOLK  
"HER SKAL VÆRE MERE INTIMIT"

"FJERNBET SKAL BRUGES  
"HØJERE RUM LØSE KOMPOSTER  
"HØJERE RUM LØSE KOMPOSTER"

"DET OFFENTLIGE RUM  
ER ET DEMOKRATISK RUM  
"HER MEGET PLADS!"

"MÅNGET MULTI ER UDEN  
IDENTITET OG SIGER KUN  
NOGET OM FUNKTION"



**INDSIGTER  
FRA POSTKORT**

# Kære Morsø Multipark!

Du skal være et sted...

I løbet af de tre dage hvor LABLANDs tegnestue var åben i parken, besøgte gymnasielever, pensionerede veninder, skoleledere, 1. klasses elever, fodbold drenge, forældre og alt andet ind imellem campingvognen.

Mange af dem udfyldte deres eget kort til parken og tegnede eller beskrev deres personlige drømme for fremtidens park.

Der viste sig i behandlingen af de mange indkomne forslag og ytringer et mønster af tematikker, der gik igen. De fire tematikker kan både hjælpe os i udformningen af de foreslåede nedslag, samt helt generelt til at få en forståelse for det sted, der samlet set udgør Morsø Multipark.

De fire temaer er:

- Kulturelle og sociale tiltag
- Atmosfære
- Nye tiltag
- Kommunikation



1. KLASSE ml. Horn

**TYPOGRAPHIC**  
Grafiske Totalløsninger



# KULTURELLE OG SOCIALE TILTAG

“...hvor folk samles om noget hyggeligt”

“...hvor der er noget at komme efter for dem der hellere vil se på, end at spille bold”

“...med udendørs faciliteter der kan understøtte bevægelse i fagene (afdelingsleder, Dueholmskolen)”

“...hvor man kan drikke en kop kaffe”

“...hvor man også bare kan slappe af”

“...hvor man får lyst til at bevæge sig sammen”

# ATMOSFÆRE

“...med mere fantasi. De nye baner er flotte, men på en regnvejsdag er området det mest deprimerende sted i verden”

“...med mange flere vilde blomster og snoede stier”

“...som føles som et frirum”

“...med mere læ”

“...hvor man kan gå inspirerende ture”

# NYE AKTIVITETER

“...hvor man kan skate og hvor der er flere bakker og niveauer”

“...med baner til cykling og løbehjul”

“...hvor vi kan lege og lave gymnastik og hoppe på trampolin”

“...med friluftsbad”

# KOMMUNIKATION

“...hvor mennesker med forskellige interesser kan mødes og prøve noget nyt”

“...der viser min vej ind til natur, motion, institutioner, byliv, fritidsaktiviteter og oplevelser”

“...med et navn der samler”

“...der har sin egen hjemmeside, visuelle profil og app”

# OUTPUT FRA VOGNEN

O

