

**Vi bygger en by –
og I kan være med**



**Ballerup
Kommune**

KILDEDAL BY



Kildedal By

En ny by i
Ballerup
Kommune



Måløvhøj skole
afd. Måløv

Her er vi



**Hvad skal man tænke på,
når man bygger en by?**

Hvem og hvor mange skal bo der?

Hvilke muligheder har de?

Hvordan får de mad, vand, energi?

**Hvordan kommer byens borgere af med
affald og spildevand?**

Hvad med regnvandet?

Hvad arbejder folk i byen med?

Hvordan kan borgerne uddanne sig i byen?

Hvordan bliver den ledet/drevet?

Hvordan er der trygt, rart og orden i byen?

**Hvad er dens tilknytning til andre byer og
lokalområder?**

Hvordan sikres sundhed i byen?

Hvordan kommer folk rundt?

**Hvem udover mennesker bor i byen og i
området?**

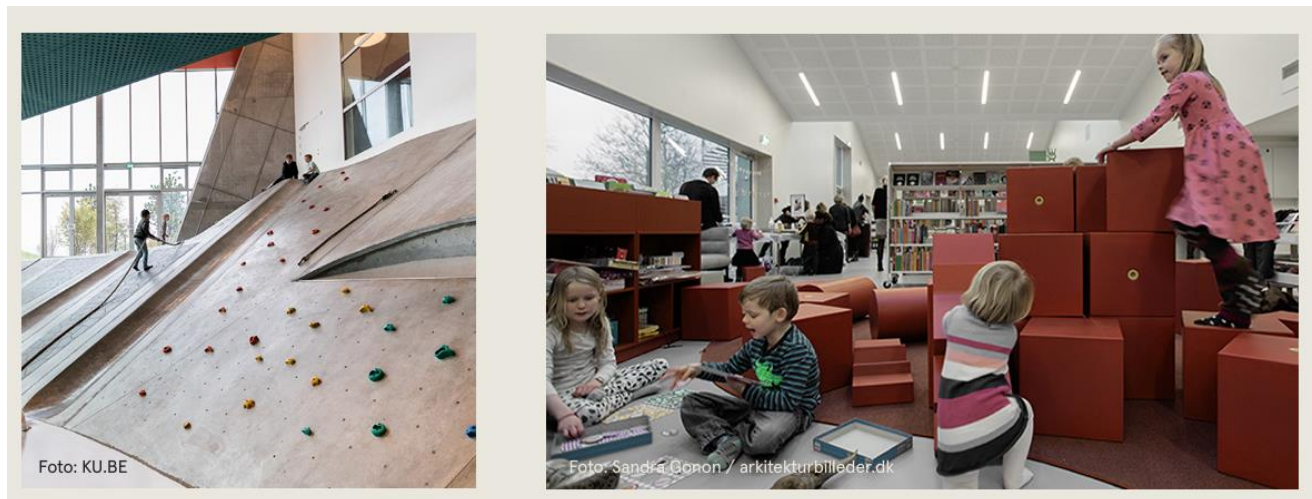
Hvad sker der med naturen i den nye by?

Hvad med børnenes Kildedal By?

Hvordan ser den ud?



30.05.2023



Hvordan bygger man egentlig en by?

I Kildedal By skal vi bruge:

- 2.000 boliger
- 5.000 arbejdspladser
- Butikker
- 2 børnehuse
- Måske en skole
- Et bevægelseshus og andre fritidsmuligheder
- En masse natur og grønne områder
- Fortov, broer, viadukt, stier
- S-tog
- Kunst
- 7 gader, 33 stræder, 16 pladser - og en masse gode navne til dem.

Og en fælles historie:

Kildedal By bliver bygget rundt om Kildedal Station. Nord og syd for byen er der beskyttet natur, som vi passer godt på. Engang har man kunnet sejle ned til Roskilde Fjord og derfra ud i verden. Der er mange spor efter menneskerne, der har boet i området før os.



Verdensmål i Kildedal By

Hvad er FN's verdensmål?

De 17 verdensmål er en plan for verdens fremtid, som vi skal nå inden 2030.

17 mål om at beskytte Jorden mod klimaforandringer, gøre verden mere sikker, bedre og mere retfærdig for alle børn og voksne.

FN's verdensmål handler om livet i fattigere lande.

Men de kan også handle om, hvordan vi gør Kildedal By til et godt sted at bo, når I bliver voksne.

Det skal I hjælpe os med!



Verdensmålene og Kildedal By: Lokalt fokus på 6 mål, der skal præge den nye by

3 SUNDHED OG TRIVSEL



3. Sundhed og trivsel

Alle mennesker i alle aldre, i alle lande skal sikres et godt helbred.

Det handler i Kildedal By om
- et sundt mikroklima i og mellem bygningerne,
- at byen lægger op til, at man cykler eller går til tingene, og
- at byens struktur sikrer godt dagslys ind i bygningerne

7 BÆREDYGTIG ENERGI



7. Bæredygtig energi

Når vi i den rige del af verden snakker om bæredygtig energi, handler det ofte om, at vi skal gå væk fra kul og olie og i stedet bruge mere energi fra sol, vind og vand.

I Kildedal By hjælper husene til at spare på energien, og vi får energi fra solceller, fjernvarme og måske fra virksomhedernes produktion.

9 INDUSTRI, INNOVATION OG INFRASTRUKTUR



9. Industri, innovation og infrastruktur

Et mål, der er svært at forholde sig til. I bund og grund handler det om at få vores samfund til at løbe rundt på en smartere måde.

I Kildedal by handler det om at finde på nye metoder til at arbejde mere bæredygtigt, transportere os smartere og have plads til virksomheder, der løser fremtidens behov.

11 BÆREDYGTIGE BYER OG LOKALSAMFUND



11. Bæredygtige byer og lokalsamfund

Over halvdelen af verdens befolkning bor nu i byerne, og vandringen fra land til by ser ud til at fortsætte. Det giver store udfordringer som bjerge af affald, men også muligheder. Når mange mennesker bor samlet, er det nemmere at indsamle og håndtere for eksempel affaldet.

I Kildedal By er det nemt at sortere og genbruge. Det er nemt at bruge delebiler eller tage toget, og vi kræver at man bygger uden at forurene.

13 KLIMA-INDSATS



13. Klimaindsats. Vi skal bremse klimaforandringerne og styrke vores modstandskraft mod de forandringer, der nu kommer.

Blandt andet skal vi bygge bedre kloaker, så vi undgår oversvømmelse ved skybrud. Kildedal By skal bygges, så vi fører regnvand og store skybrud tilbage til naturen, byggerierne skal være mere klimavenlige og så skal byen drives med mere grøn energi, så andre kan blive inspireret til at gøre det samme.

15 LIVET PÅ LAND



15. Livet på land

Naturen skal beskyttes, men ikke kun fredes. Vi skal sikre bæredygtig brug af naturens ressourcer, så de næste generationer også kan gå på jagt, fælde træer og fiske. Det handler om at beskytte den natur, der giver os de muligheder.

I Kildedal By bevarer vi naturområderne rundt om byen og skaber mere natur, vi forsøger at give områdets arter bedre leveforhold og giver byens borgere mulighed for selv at dyrke mad og bruge naturen.



Byg en by på verdensmål

I dagens øvelser skal I finde på navne til byens gader, stræder og pladser.

Navnene kan minde folk om naturen, omgivelserne, klimaet og miljøet. Når man kender til naturen og vores jordklode, passer man bedre på den. Vi skal bruge mange navne, så bare tøm hovedet.

Gadenavne kan være

- **Konkrete og direkte:** Musvitvej, Hyacintvej
- **Værdier og følelser:** Rolighedsvej, Fredbovej, Herligheden
- **Mærkelige og abstrakte:** Naboløs, Kattesundet, Hundeklemmen



Her bor vi – dyrene og planterne i Kildedal

[Grubeøvelse 1: afsæt i verdensmål 13 og 15]

I skal starte et nyt samfund i Kildedal

På stedet er der kun naturen og de dyr og planter, der bor i den. Med byens gadeskilte vil I minde folk i den nye by om naturen og omgivelserne i området.

I kan se alle arterne på næste side. Her til højre kan I også se otte arter. De fem dyr og tre planter kalder vi for ambassadør-arter. Har de det godt, trives naturen omkring dem også. Derfor holder vi særligt godt øje med dem, mens vi bygger byen, og når folk bor i den.

- 1) Vælg et dyr eller en plante fra listen og læs om den på arter.dk eller andre hjemmesider.
- 2) Hvor bor den? Hvad er der særligt ved dens levested? Skriv det ned som stikord.
- 3) Forestil jer, at arten inviterede jer hjem til sin 'vej', hvor den bor med sine naboer.
- 4) Lav en tegning af vejen. Brug jeres stikord: Er der træer? Blomster? Vand? Stenbunker?
- 5) Hvad ville være et godt navn til vejen?
- 6) Skriv navnet som et gadeskilt på tegningen.



Kællingetand



Blåfugl



Rød-el



Nattergal



Hvordan ser den 'vej' ud, som jeres art bor på?



Engkabbeleje



Langøret flagermus



Spidssnudet frø



Markfirben



Fauna:

Flagermus:

Langøret flagermus
Brunflagermus
Dværgflagermus
Pipistrelflagermus
Skimmelflagermus
Sydflagermus
Troidflagermus
Vandflagermus

Krybdyr:

Markfirben

Padder:

Spidssnudet frø
Lille vandsalamander
Skrubtudse
Grøn frø
Butsnudet frø
Spidssnudet frø

Fugle:

Nattergal
Gøg
Rød glente
Blå kærhøg
Rørhøg
Hvid stork



Flora:

Engkabbeleje
Rød-el
Almindelig kællingetand
Dunet dueurt
Kær-due-urt
Dynd-padderok
Glanskapslet siv
Kærsnerre
Næbstar
Kærtidsel
Gul iris
Vejbred-skeblad
Almindelig sumpstrå
Liden vandaks
Hestehal
Tyndskulpet brøndkarse
Kors-andemad
Frøbid

Topstar
Engnellikerod
Engforglemmigej
Kærtidsel
Vellugtende gulaks
Almindelig knopurt
Liden klokke
Håret høgeurt
Musevikke
Kærgaltetand
Kærranunkel
Harestar
Bugtet kløver
Stor knopurt
Gul snerre
Rundbælg
Markkrageklo
Sumphullæbe
Knoldrottehale,

Hårfliget vandranunkel
Hyldebladet baldrian
Dusk fredløs
Langbladet ranunkel
Almindelig brunelle
Kærpadderok
Kærsnerre
Kløvkrone
Vinget perikon
Bredbladet mangeløv
Dyndpadderok
Sumpforglemmigej

Byens pladser giver liv og fællesskaber –

[Gruppøvelse 2: Afsæt i verdensmål 3, 7, 9, 11 og 13]

Velkommen til Kildedal By

I skal flytte til et fremmed sted, hvor I skal starte et nyt samfund. På stedet er der ingen mennesker. Men byens bypark, pladser, torve og fælleshuse er gode steder at møde nye venner, være sammen, lege og bare hygge.

1) Tegn en plads med et særligt tema.

Temaerne kan være ét af dem, I ser i de runde ikoner. I kan også bruge billederne eller læse om verdensmålene som inspiration.

2) Hvad gør pladsen speciel?

Er det pladsens indretning? Formen? Det man kan lave på pladsen, eller de ting, der er på pladsen? Skriv **stikord** ned hver for sig.

3) Vælg et eller flere af de **stikord**, som I synes passer bedst til jeres plads.

4) Tegn pladsen og nogle af de ting, der er på den.

5) Giv jeres temaplads et godt **navn**. Et som passer til jeres stikord og det, man kan lave på den. Eller et, der bare lyder sjovt.

6) Tegn gerne et flot **navneskilt** til pladsen.

