



k a s t e e l s c h a p



Kasteelschap

Probleemwijken, krachtwijken, prachtwijken. De politiek struikelt over eufemismen in de speurtocht naar de ideale veilige, sociale en duurzame woonwijk. Een T-Xperience game leidde tot een breed gedragen, integraal en virtueel getoetst conceptontwerp van zo'n wijk: het Kasteelschap.

In een reeks sessies kwamen experts op het vlak van gebiedsontwikkeling, sociaal-maatschappelijke problemen en –oplossingen, ideologen betrokken bij de Stichting Geïntegreerd Wonen en Twentse burgers spelenderwijs tot een ontwerp. Daarin zijn aspecten als wonen, werken, zorg, recreatie, veiligheid en bestuur zo gekozen en afgestemd, dat ze bijdragen in de ontwikkeling van een speciaal gemeenschapsgevoel, het zogenaamde 'Kasteelgevoel'.

Kasteelschap is een typisch voorbeeld van een T-Xperience game. In 2007 besloot het Almelo college van B&W ruimte te bieden in Waterrijk voor de ontwikkeling van het Kasteelschap.

Opdrachtgevers

KASTEELSCHAP

Stichting
Geïntegreerd
Wonen

provincie  **Overijssel**

Partners

 **Grontmij**

 **bouwfonds**

Looptijd en Domein

Q3 2005 – Q2 2006
Gebiedsontwikkeling

 **T-Xperience**

