

Nyhedsbrev #2: Stor aktivitet på begge testplatforme

Siden sidste nyhedsbrev er der sket en masse, både på de to testplatforme og i konsortiet som helhed.

Playspot opsat i Odense

På platformen i Odense arbejdes der på udvikling af en lege- og bevægelsesrute rundt på havnen. Ruten skal bestå af en række playspots, der bindes sammen af en løberute og et virtuelt lag. Det første playspot, som produceret af Kompan, er allerede blevet opstillet, og vil blive indviet af rådmand Anker Boye ved [havnekulturfestivalen](#) d.31. maj. I samme forbindelse vil der også blive afholdt en workshop for en 6. klasse i samarbejde med designfirmaet Tripledesign. De skal udvikle idéer til en fortælling, der kan bruges til en virtuel leg på havneområdet. Derudover afholdes to workshops for skoleklasser, hvor der skal udvikles idéer til nye fysiske playspots. Der arbejdes på at få sat det næste playspot op på ruten, og et samarbejde er i gang om udvikling af et eller flere virtuelle spil til havnen.

Indsigt i børnefamiliers bevægelse

Forskere fra Center for Playware, SDU, har i februar og marts gennemført en etnografisk undersøgelse af 10 familiers bevægelsesvaner. Undersøgelsen var en pilotundersøgelse og inddrog bl.a. billeder taget af familierne selv, dybdegående interviews med børn og forældre, samt observerende besøg hos familierne. De første resultater var spændende og har gjort os klogere på, hvad der i dagligdagen får familierne til at bevæge sig. Desuden har undersøgelsen antydnet, hvad der kan være af barrierer i forhold til fysisk aktivitet. Disse resultater vil blive undersøgt mere i dybden gennem en større undersøgelse med 50 familier, der gennemføres i løbet af foråret og sommeren.

Gennembrud i Gerlev

Gerlev Idrætshøjskole og Legepark har i samarbejde med Euman udviklet de første virtuelle lege, der kombinerer GPS, mobilteknologi og bevægelse. Legene er meget forskellige. De spænder lige fra en fitnessrute til en skattejagt. Legene skal afprøves med højskolens elever i april og herefter skal de testes af legeparkens gæster, før de forhåbentlig kan lanceres for offentligheden sidst på foråret.

De næste koncepter for virtuelle lege er under udvikling i et samarbejde mellem Triple Design og Afdeling for Parker og Urbane Landskaber, KU.

I april har forskere fra Center for Idræt, Sundhed og Civilsamfund, SDU, påbegyndt en undersøgelse af virtuelle/interaktive legepladser i Danmark. Undersøgelsen skal belyse, dels hvordan disse legepladser er udformet, og dels hvordan børnene interagerer med det virtuelle miljø. De første resultater fra undersøgelsen forventes at ligge klar i allerede i juni.

Fælles konceptudvikling

I det fælles konsortium har der været afholdt flere inspirerende workshops, hvor alle konsortiets deltagere har været samlet. Her har der både været input udefra, og deltagerne har arbejdet med udvikling af nye virtuelle lege samt diskuteret resultaterne fra pilotundersøgelsen i Odense.

I januar blev konsortiet præsenteret af Euman på [International Consumer Electronics Show](#), der er verdens største messe for forbrugerelektronik i Las Vegas. Konsortiets idéer og formål blev modtaget med stor interesse fra mange sider.

Foruden konkrete koncepter og produkter skabes der i konsortiets projektperiode en del viden om, hvad der motiverer til leg og bevægelse. Vi er begyndt at arbejde med, hvordan vi kan formidle denne viden. Derfor har vi lavet en undersøgelse af partnernes designproces. Næste skridt er at finde frem til, hvordan vi konkret får formidlet nye indsigter og ny viden om bevægelse ud til en bred kreds af personer.

Alt i alt går Konsortiet for Fremtidens Idræts- og Legelandskaber en spændende sommer i møde. Og der er generelt stor begejstring blandt konsortiets partnere, nu hvor resultaterne begynder at vise sig.

Hvis man ønsker at framelde dette nyhedsbrev, kan det ske ved at sende en mail til Ida Høgstedt, ih@mm.dk