

Charter for **leg og** **bevægelse**

– på jagt efter nøgler til mere bevægelse

Det er Konsortiet for Fremtidens Idræts- og Legelandskabers vision at få befolkningen til at lege og bevæge sig mere.

Målet er, at nye former for oplevelser, leg og idræt skal medvirke til, at flere i deres dagligdag bevæger sig mere. Vi ønsker at skabe en udviklingsplatform, der identificerer, hvad der skal til for at motivere borgerne til mere leg og bevægelse i det daglige. Vi vil ved hjælp af de fremmeste metoder inden for brugerdreven innovation, den nyeste viden omkring leg samt erfaringer fra bl.a. computerspilbranchen og digitale teknologier udvikle nye legetyper i både virtuelle og fysiske landskaber.

Vi bevæger os for lidt

TRUSLEN: Samfundet er indrettet, så vi bevæger os mindst muligt. Det har klare konsekvenser for vores sundhedstilstand. I hele den industrialiserede verden bliver der flere inaktive og overvægtige. Vi står reelt over for, hvad WHO kalder en fedmeepidemi.

Vil skabe mere bevægelse

ØNSKET: Denne alarmerende tendens ønsker Konsortiet for Fremtidens Idræts- og Legelandskaber at gøre noget ved. Vi har derfor en fælles vision om at få befolkningen til at lege og bevæge sig mere.

Mere viden om drivkræfterne til bevægelse

FORUDSÆTNINGEN: Konsortiets deltagere besidder stor viden om forskellige måder at skabe mere bevægelse på. Det er bl.a. viden om, hvordan vi indretter vores rum og/eller påvirker rummet fysisk for at skabe mere bevægelse. Det er viden om, hvordan man kan bruge legen og behovet for oplevelser til at skabe mere bevægelse. Og det er viden om, hvordan idræt og sport gør os sundere og gladere.

Men vi erkender, at de nuværende løsninger er utilstrækkelige. Vi mangler mere viden om drivkræfterne bag bevægelse. Derfor vil vi påbegynde arbejdet med at forsøge at afdække, hvad der får udvalgte målgrupper til at bevæge sig. Herefter vil vi i samspil med de involverede brugere udvikle og teste nye bevægelsestilbud.



Voksende marked for oplevelser

MULIGHEDERNE: Konsortiet er åbent over for en række midler, der kan medvirke til at virkeliggøre vores vision. Vores springbræt er en fremtrædende samfundstendens: Det drejer sig om den høje vækst i markedet for oplevelser. Danskerne bruger, ligesom en stor del af verdens øvrige befolkning, mange penge og meget tid på oplevelser. Vi stiller høje krav til dem, og de giver os livskvalitet. Desværre gør mange af oplevelserne os passive foran tv- og computer-skærme.

Der findes i forvejen en række oplevelsestilbud, der giver befolkningen mulighed for at bevæge sig. Men udviklingen i den generelle sundhedstilstand viser klart, at de nuværende tilbud ikke er tilstrækkelige – i hvert fald ikke for alle grupper i befolkningen.

Erfaringerne viser, at når rammerne er let tilgængelige, motiverende og fleksible, så kan langt de fleste – børn som voksne – faktisk godt lide at lege og bevæge sig. Det er skøjtebanernes succes de senere år et godt eksempel på.

Vi erkender, at vi hverken kan eller skal forsøge at stille tiden tilbage til før tv og computerspil. Derfor vil vi bl.a. undersøge, hvordan virtuelle verdener kan spille sammen med den fysiske, således at f.eks. computerspillet bringes ud i den virkelige verden, og at man skal bevæge sig igennem landskabet for at gennemføre spillet.

Mere bevægelse vil få milliarderne til at rulle

FORRETNINGSPOTENTIALT: Viden om drivkræfterne bag mere bevægelse vil understøtte udviklingen af nye produkter og services inden for leg, idræt, oplevelses- og spilindustri. Det er desuden vores intention at påvirke den måde, vi designer og indretter vores bylandskaber på i fremtiden. *Fremtidssikret* skal fremover være lig med *bevægelsessikret* design og arkitektur.

Hvis vi formår at omsætte den indd samlede viden til nye løsninger for mere bevægelse, er der et stort potentiale for at skabe nye og spændende bevægelsesprodukter – fysiske som virtuelle. Produkter, som har potentiale til at blive efterspurgt over hele verden og skabe en fremtidig milliardindustri.





Behov for innovation på flere niveauer

INDSATSEN: Det er behov for indsatser på flere områder og niveauer. Vi skal udvikle nye landskaber, produkter og services, vi skal have dem udbredt, og vi skal have ændret myndigheders og befolkningens holdning til bevægelse. Konsortiet er en alliance på tværs af sektorer og fag, som er en forudsætning for at skabe gennemslagskraft til at udbrede den viden og de løsninger, som skaber mere leg og bevægelse.

Kompetencer på kryds og tværs

SAMARBEJDET: Konsortiet for Fremtidens Idræts- og Legelandskaber blev etableret i november 2006 under Innovationsrådet/Mandag Morgen. Konsortiet består af aktører fra myndigheder, forskning, virksomheder og brugersorganisationer. Der er aktører med, der designer og bygger legepladser, sportslandskaber og sportshaller, virksomheder, der producerer sportsudstyr og legeredskaber, og forskere og formidlere.



INITIATIVTAGERNE: Odense Kommune, Gerlev Idrætshøjskole/Gerlev Legepark, Henning Larsen Tegnesteue, Euman, Kompan, Triple Design, Center for Playware/SDU, Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund/SDU, Afd. for Parker og urbane landskaber, Skov og Landskab/KU, Dansk Skoleidræt ved Skoleidrættens Udviklingscenter og Mandag Morgen.

For at sikre kvalificering og udbredelse af vores viden og resultater er konsortiet åbent for nye aktører, som vil medvirke til at realisere vores vision om at skabe mere leg og bevægelse. Hvis du vil vide mere, er du velkommen til at kontakte konsortiets sekretariat på Mandag Morgen:

Projektleder Bjørn Borbye Pedersen
+45 3393 9323

Læs mere på www.fremtidensmilliardindustrier.dk