

UNIVERSELT DESIGN UNDER ÅBEN HIMMEL

6 ANBEFALINGER TIL ANDRE, SOM ØNSKER AT ETABLERE
UDENDØRS BEVÆGELSESMRÅDER FOR ALLE

September 2025



UNIVERSELT DESIGN UNDER ÅBEN HIMMEL

6 anbefalinger til andre, som ønsker at etablere udendørs
bevægelsesområder for alle

Charlotte Birch-Jessen
Videnscenter om handicap
September 2025



Deltagelse for alle

Videnscenter
om handicap

egmont
højskolen

Elev på Egmont Højskolen

>>> Om drømmen <<<

Jeg er træt af at skulle tænke over, om jeg overhovedet kan være med. Det kræver energi og jeg er nødt til at energiforvalte. Jeg håber, at bevægelsesparken bliver et sted, hvor man slet ikke behøver tænke på, om man overhovedet kan komme ind på banen.

Flemming Overgaard, arkitekt og partner i Keingart

>>> Om brugerinddragelse <<<

Hvis vi vil bringe brugernes viden i spil og ikke bare sidde og tale om abstrakte forestillinger, så er vi nødt til at præsentere noget, der er relativt konkret. Det bringer den der tavse viden frem. Folk kan reagere på det og forholde sig til det. Nogle har måske også nogle kropslige erfaringer med ting, hvor man, når man ser et billede, bedre kan leve sig ind i: hvordan ville min krop have det i det her rum?

Julie Kaalby Bjerre, arkitekt og partner i LYTT

>>> Om ligeværdigt design <<<

For os er et ligeværdigt design i nogen sammenhænge at have et særlig fokus på en bestemt målgruppe, fremfor at have et fokus på at gøre det lige godt for alle (hvilket er mantraet i universelt design).

Når vi arbejder målrettet på at skabe et godt projekt for kørestolsbrugere er det ikke en nedprioritering af andre mulige brugere, men en måde at løfte denne brugergruppes udfoldelsesmuligheder op på et niveau hvor det pludselig er federe at være kørestolsbruger end gående. Den prioritering kan godt være nødvendig for at skabe en situation hvor brugergruppen reelt oplever lige muligheder for udfoldelse.

Birgitte Carlsen, udviklingskonsulent i Lokale- og anlægsfonden

>>> Om brugerinddragelse <<<

I virkeligheden er noget af det allervigtigste, at man virkelig sørger for at hive brugere ind i mange forskellige stadier og ikke kun når man starter det hele op. Det er rart at vide, hvad de efterspørger fra starten, men efterhånden som tingene udvikler sig, bliver man også nødt til at have brugere med hele tiden for at kunne rette til og løbende afstemme forventninger. Ellers ender vi ud med løsninger, som vil være utilfredsstillende for mange alligevel, fordi der sker mange justeringer i en lang designproces.

INDHOLD

1	Indledning	s. 5
<hr/>		
2	Fremgangsmåde	s. 7
<hr/>		
3	De 6 anbefalinger	s. 8
<hr/>		
1	Tænk universelt fra start	s. 8
2	Involver brugerne gennem hele forløbet	s. 9
3	Inddrag forskellige fagligheder	s. 10
4	Indtænk mange deltagelsesformer	s. 11
5	Afprøv løsninger i praksis	s. 12
6	Vær tålmodige	s. 13
<hr/>		
4	Introduktion til universelt design	s. 14
<hr/>		
5	Eksempler fra Egmont Bevægelsespark	s. 15
<hr/>		
6	Litteratur & hjemmesider	s. 16
<hr/>		

1. INDLEDNING

Der er ikke nok udendørs faciliteter, hvor mennesker med handicap kan være med i leg og aktiviteter på lige fod med andre. Og mange kørestolsbrugere oplever at være degraderet til "kaffedrikkende taskeholdere", mens familie, venner og andre kan være aktive sammen.

Det er oplevelser som disse fra skolens elever, der er afsættet for Egmont Højskolens igangværende arbejde med etablering af Egmont Bevægelsespark. Med det nye område har højskolen sat sig for at skabe et universelt designet udendørs bevægelses- og aktivitetsområde, hvor målet er, at alle skal kunne deltage og være sammen med andre på tværs af funktionsniveau, alder, livsvilkår osv.

Visionen er at skabe et sted, hvor siloer og adskilthed nedbrydes. Et sted for inklusion, hvor alle - uanset krop og funktionsevne - har mulighed for at deltage og bidrage. Hvor der fokuseres på muligheder i stedet for begrænsninger, og hvor vi kan være med til at løfte, at vi som samfund kan lykkes med verdensmålenes tværgående agenda: "Leave No One Behind". Efterlad ingen tilbage. Få alle med.

Målgruppen for bevægelsesområdet er Egmont Højskolens elever og kursister i fritiden og i undervisningen, og skal kunne anvendes til organiserede aktiviteter og events, af små og store grupper, og kunne bruges individuelt.

Men ikke nok med det. Området skal også invitere højskolens naboer indenfor. Lokalbefolkningen, børnehaver, idrætsforeninger og andre interesserede skal også have mulighed for at benytte sig af de nye udendørs faciliteter i Egmont Bevægelsespark.

Og faktisk går skolens ambitioner for området videre end det. Skolen ønsker, at udviklingen og anlægget af bevægelsesparken vil kunne danne inspiration for lignende projekter og tilgange til at lave fremtidens udendørs bevægelses- og samlingsrum, både i Danmark og internationalt.

Som et led i at indfri denne ambition, samler og beskriver denne rapport 6 anbefalinger til andre, der går med tanker om at gennemføre en lignende brugerinddragende proces for at skabe mere inkluderende udendørs aktivitetsområder - fra de indledende tanker om området, til det færdige anlæg. På Egmont Højskolen blev første spadestik i anlægsfasen taget i august 2025, og området forventes klar til ibrugtagning i sommeren 2026.

De 6 anbefalinger vises i overblikform på næste side og gennemgås enkeltvis i afsnit 3. I afsnit 4 introduceres til begrebet universelt design. Introduktionen kan være et godt sted at starte, hvis I ikke kender til begrebet på forhånd. I afsnit 5 finder I eksempler på universelt design i praksis fra Egmont bevægelsespark. I afsnit 6 finder I henvisninger til yderligere litteratur og relevante hjemmesider om emnet.

Bemærk:

- Anbefalingerne er udarbejdet på baggrund af Egmont Højskolens arbejde med det udendørs aktivitets- og bevægelsesområde, Egmont Bevægelsespark. Rapport og anbefalinger vil være relevant for jer som kommune, bygherre, forening m.fl. både når der skal træffes beslutninger om udformningen af en ny udendørs bevægelsesfacilitet, og når et projekt skal realiseres.
- At anbefalingerne alene dækker udviklingsfasen, det vil sige den fase, hvor tanken om en ny facilitet opstår og bliver konkretiseret. I senere udgivelser samler vi anbefalinger til anlægsfasen og ibrugtagning.
- Anbefalingerne er ikke en facitliste, men inspiration til, hvilke veje I kan gå.
- Selvom det kan være en fordel at arbejde med alle 6 anbefalinger, kan det også skabe stor værdi blot at sætte ind på udvalgte områder.

ANBEFALINGER

1

Tænk universelt fra start

Forskellighed er et grundvilkår. Skab løsninger, der kan bruges af flest mulige uden særskilte tilpasninger.



2

Involver brugerne gennem hele forløbet

Inddrag målgruppen bredt og kontinuerligt for at skabe løsninger, der er meningsfulde og relevante for flest mulige.



3

Indtænk forskellige deltagelsesformer

Skab muligheder for, at brugere kan engagere sig på deres egne præmisser – fra perifer til fuld deltagelse.



4

Inddrag forskellige fagligheder

Ingen kan vide alt. Saml ekspertise på tværs og skab løsninger, der er robuste, brugervenlige og bæredygtige.



5

Afprøv løsninger i praksis

Afprøv løsninger, materialer og prototyper sammen med brugerne for at sikre, at jeres ideer fungerer i praksis.



6

Vær tålmodige

Giv processen tid. Afprøv og juster løbende, inddrag brugere og aktører, og lad idéer modne, så I skaber ejerskab og udvikler løsninger, der fungerer godt og holder i længden.



2. FREMGANGSMÅDE

Egmont Højskolen samarbejder med Videnscenter om handicap om at foretage en løbende erfaringsopsamling og evaluering af arbejdet med at etablere Egmont Bevægelsespark.

Evalueringen skal medvirke til videndeling og formidling af erfaringerne med udvikling, anlæg og ibrugtagning af Egmont Bevægelsespark, og har til formål – sammen med skolens øvrige kommunikation og videndeling – at sikre en forankring af erfaringerne på samfundsniveau.

Denne rapport er et led i dette arbejde.

De 6 anbefalinger bygger på Videnscenter om handicaps arbejde med evaluering af fase 1: Brugerinddragelsesprocessen, samt på den en række interviews med personer, der har været involveret i tilblivelsen af Egmont Bevægelsespark. Herunder tæller interviews med skolens projektgruppe bag parken, interviews med lærere og elever, samt interviews med involverede rådgivere og arkitekter. Desuden trækker anbefalingerne på Videnscenter om handicaps erfaringer fra arbejdet med at fremme lige deltagelsesmuligheder for mennesker med handicap gennem 30 år.

Interviewpersonerne har med deres forskellige indsigter – og involvering i forskellige dele af processen – bidraget med viden om og erfaringer med, hvad de oplever som væsentlige anbefalinger til bygherrer, der ønsker at anlægge med øje for at få alle med.

Interviewede

Anna Hinchely Ebdrup, højskolelærer Egmont Højskolen

Eva Carlsund, kontorleder Egmont Højskolen

Søren Møllgaard Kristensen, forstander Egmont Højskolen

Morten Damm Jensen, teknisk chef Egmont Højskolen

Rasmus Schmidt, højskolelærer Egmont Højskolen

Johannes Schönau, højskolelærer Egmont Højskolen

Peter Scharling, højskolelærer Egmont Højskolen

Bente Kloppenborg, højskolelærer Egmont Højskolen

Elev, Egmont Højskolen

Viggo Rasmussen, bestyrelsesmedlem i Hou Søsportscenter

Birgitte Carlsen, udviklingskonsulent i Lokale- og Anlægsfonden

Julie Kaalby Bjerre, arkitekt og partner i LYTT

Flemming Overgaard, arkitekt og partner i Keingart

3. DE 6 ANBEFALINGER



TÆNK UNIVERSELT FRA START

1

At tænke universelt fra start er en opfordring til, at I bevidst tager afsæt i ansvaret for at etablere en facilitet, der kan bruges af flest mulige. Det er også en opfordring til, at I ser det som en spændende og meningsfuld opgave at tage på jer i arbejdet med at udforme udendørs anlæg.

Det helt grundlæggende afsæt for at gå igang med at udforme fysiske anlæg, så flest mulige kan bruge dem uden specialdesignede løsninger, er en mindset-ændring. Fra at se handicapvenlige løsninger, som noget ekstra I gør for en særlig gruppe, til istedet at arbejde ud fra det grundvilkår, at mennesker er forskellige og at vores funktionsniveau ikke er fast men flydende og situations- og aldersbestemt.

Og ofte viser det sig, at det, der er nødvendigt for nogle, er godt for mange. Et eksempel kan være automatiske døre, som gør indgangen lettere – ikke kun for personer med bevægelseshandicap, men også for personer, der midlertidigt bruger krykker pga. et brækket ben eller andre, der har hænderne fulde pga. tunge indkøbsposer eller barnevogn.

Hvor begrebet ”tilgængelighed” henviser til særlige løsninger til særlige målgrupper, der kan risikere at stigmatisere og eksponere brugeren (fx rampe til kørestolsbrugere), så stiler universelt design efter løsninger, der inkluderer alle ligeværdigt i samme løsning. Mindset-ændringen består derved i, at der bliver taget udgangspunkt i, at mennesker er forskellige, og at vi designer løsninger, der kan bruges af flest mulige. Bag dette ligger den grundlæggende værdi, at alle mennesker er lige meget værd og at alle har krav på at kunne deltage i samfundslivet på lige fod.

Kerneværdien i universelt design om ligeværdig deltagelse for alle, kan genfindes i løftet fra FN's verdensmål fra 2015: Leave No One Behind – ingen må lades i stikken. Et princip, der gælder på tværs af alle 17 verdensmål.

Det kan I gøre & tænke over:

- › **Tag en drøftelse om jeres ansvar**
Tag en drøftelse om, hvilket ansvar I har hos jer, for at bidrage til at indfri løftet fra verdensmålene om ikke at lade nogle i stikken? Og snak om, hvordan vil I forsøge at løfte det?
- › **Identificer jeres brugeres behov**
Udforsk bredden i de behov og forudsætninger, som brugerne af jeres kommende anlæg har. Både de direkte brugere (fx elever) og de afledte brugere (ex mindre/ældre søskende, forældre, bedsteforældre). Tænk bredt i både fysiske, kognitive, sensoriske, sociale og sikkerhedsmæssige behov.
- › **Det behøver ikke blive en dyr løsning**
Måske frygter I, at det bliver dyrt, men når tilgængelighedstiltag bliver en integreret del af designet - istedet for noget ekstra - bliver det ikke nødvendigvis en dyrere løsning.
- › **Sæt jer ind i universelt design**
Der findes meget inspirerende materiale om universelt design, med konkrete eksempler på både designproces og færdige anlæg. Læs mere om universelt design i afsnit 4 i denne rapport, se eksempler på universelt design fra Egmont Bevægelsespark i afsnit 5, og find yderligere litteratur og relevante hjemmesider om emnet i afsnit 6.



Hvis I ønsker de mest brugbare løsninger, bør I spørge dem, det handler om. Ingen kender udfordringerne og behovene bedre end brugerne selv.

Det er en styrke at inddrage brugerne i udviklingsprocessen – fra de første ideer til de færdige skitser, og gerne i det videre arbejde med anlæg, realisering og ibrugtagning. Selv hvis I kender jeres brugergruppe(r) godt, vil I ofte have blinde vinkler. Brugernes erfaringer fra praksis og levet liv kan bidrage til, at anlægget eller faciliteten i højere grad matcher deres ønsker og behov.

Husk, at mennesker er forskellige og at også handicap opleves forskelligt. Derfor vil tilpasninger og justeringer sjældent være de samme for alle. Med afsæt i tanken om “nothing about us without us” er det vigtigt at være i dialog med – og ikke om – personer med handicap. Det giver reelle indblik og nuancerede perspektiver, som kan sikre meningsfuldhed og relevans.

Brugerinddragelse handler ikke kun om de umiddelbare brugere. Hvis I ønsker, at anlægget skal anvendes af en bredere gruppe end for eksempel elever, bør I også invitere repræsentanter for disse grupper ind. Det kan være medarbejdere, frivillige, lokalbefolkningen eller andre, der får glæde af faciliteten.

Det kan I gøre & tænke over:

› Indkreds jeres brugere

Lav fra start en liste over de brugere, som I ønsker skal få glæde af jeres anlæg. Både nuværende og potentielle brugere. På den måde får I et overblik, som vil gavne jer i resten af processen.

› Afklar, hvordan I vil involvere brugerne

Afklar, hvordan og hvornår I ønsker at involvere de forskellige brugergrupper. Hav gerne repræsentanter fra brugerne med til at fastlægge processen. Overvej også om det kunne give mening at indhente hjælp fra en ekstern facilitator.

› Få brugerne som medtænkere ved at lægge flere muligheder frem

I dialogen med brugerne er det formålstjenligt at lægge flere muligheder frem og få dem til at drøfte fordele og ulemper ved de forskellige scenarier. På den måde bliver de medtænkere og medudviklere, fremfor en jury, der skal sige ja eller nej til jeres forslag.

› Bliv ved med at være nysgerrige på brugernes perspektiver

Det er vigtigt, at I bliver ved at være nysgerrige overfor brugernes perspektiver. Det er nemlig ikke altid, at den løsning, der ved udregning burde virke, rent faktisk også virker i praksis for jeres brugere. Derfor skal I holde jer åbne for, at både I og de involverede fagpersoner, kan blive klogere undervejs - også når realiseringen af projektet er igang.

› Kend dine beslutningsgange

Det giver den bedste proces, når der er en god forventningsafstemning med brugerne. Vær derfor klar på, hvordan og hvem, der træffer beslutninger om jeres anlæg, og vær ærlige om, hvordan resultaterne af brugerinddragelsen spiller ind i beslutningsgangen.



“Deltagelse” referer til en persons tilstedeværelse og aktive involvering i en social situation. Deltagelse skal på den måde forstås som mere end blot den enkeltes tilstedeværelse i form af et fysisk eller virtuelt fremmøde. Det er i stedet en aktiv involveringsproces, hvor både den enkelte og omgivelserne har et ansvar for at engagere sig, bidrage og påvirke den pågældende situation.

Deltagelse er på den måde et relationelt begreb, hvor omgivelserne har indvirkning på, hvordan individet deltager, samtidig med, at den enkeltes deltagelse også påvirker og former omgivelserne.

At være deltagende skal ses som et spektrum, der kan indebære alt fra, at man fx har en aktiv opmærksomhed i den sociale situation til, at man tager forskellige grader af ansvar for fællesskabet. Deltagelse er altså ikke enten-eller, men mere-eller-mindre. Essensen er, at den enkelte, og andre, oplever en engageret involvering.

Indenfor læringsteori bruges et begreb om “legitim perifær deltagelse”, hvor en nybegynder lærer at indgå i et fællesskab på en gradvist stigende, legitim måde frem mod en mere central og aktiv deltagelse over tid. Denne forståelse kan I med fordel tænke i, når I skal designe eller indrette fysiske anlæg eller faciliteter, der skal bruges af mange forskellige brugergrupper med differentierede behov og funktionsniveauer. Her handler det om at skabe de rette betingelser for, at forskellige brugere kan deltage på deres egne præmisser – også selvom de ikke kan eller har lyst til at være “midt i” aktiviteten.

På den baggrund kan I med fordel indtænke mange forskellige deltagelsesformer i jeres nye anlæg – i et kontinuum fra perifær til fuld deltagelse.

Det kan I gøre & tænke over:

» Indtænk muligheder for forskellige grader af deltagelse

Overvej, hvordan I kan muliggøre forskellige grader af deltagelse, så alle kan finde en vej ind i fællesskabet i og omkring jeres nye facilitet – også hvis man ikke er klar til at være fuldt deltagende fra starten. Indtænk fx observationspladser, som fx bænke, hvor man kan sidde og følge med indtil man måske selv får lyst til at deltage. I kan også integrere sideløbende aktiviteter, tæt ved større faciliteter, som jeres brugere kan benytte ved siden af andre aktiviteter.

» Indtænk muligheder for ligeværdig deltagelse

Overvej, hvordan I kan skabe mulighed for, at forskellige brugere kan benytte anlægget ligeværdigt på tværs af funktionsniveau og forudsætninger - både ved aktiviteter og ophold. Det kan fx ske ved, at I skaber mulighed for, at brugerne kan komme rundt i anlægget på flere forskellige måder eller ved, at I indtænker plads til kørestole ved siden af bænke, så rullende og gående kan sidde ved siden af hinanden og holde pause.

» Det skal også være muligt at give den gas

Selvom I er ved at designe et område, der skal kunne bruges af alle, så behøver det ikke være kedeligt. Brugere af anlægget må gerne blive udfordret på forskellige måder og det skal også være muligt at give den gas, for dem, der har lyst til det.



Alle kan ikke vide alt og derfor er det en styrke, når man designer og etablerer et nyt anlæg eller en fysisk facilitet, at inddrage en bred vifte af fagligheder. Det skyldes, at forskellige faglige perspektiver belyser forskellige sider af samme problem og tilsammen skaber mere robuste og velfungerende løsninger.

En arkitekt kan fx bidrage med æstetik, helhedstænkning og sammenhæng til omgivelserne, mens en ingeniør kan sikre de tekniske og konstruktionsmæssige forhold. Ergoterapeuter eller fysioterapeuter kan bidrage med viden om tilgængelighed og brugervenlighed, mens pædagoger og lærere kan pege på, hvordan anlægget bedst understøtter leg, læring og socialt samvær.

Samtidig vil det være værdifuldt, at I inddrager erfaringer fra driftspersonale, som har indsigt i vedligeholdelse, rengøring og sikkerhed. De kan ofte pege på løsninger, der sparer både ressourcer og besvær på længere sigt. Ligeledes kan landskabsarkitekter og biologer bidrage med viden om materialer, beplantning og bæredygtighed, som kan være afgørende for anlæggets levetid og miljømæssige aftryk.

Det er de færreste organisationer, hvor en så bred faggruppe er repræsenteret. Derfor vil det ofte være relevant, at I engagerer eksterne fagpersoner, der dækker områder, hvor I ikke selv har ekspertise. At samle forskellige fagligheder allerede fra en tidlig fase, giver mulighed for at stille de rette spørgsmål, udfordre hinandens perspektiver og få øje på løsninger, som ikke ville være opstået i et snævrere fagligt felt. Husk også at inddrage brugerne i denne dialog.

Det kan I gøre & tænke over:

» **Sammensæt et tværfagligt team tidligt**

Afklar, hvilke relevante faglige kompetencer, som I ikke selv besidder og inviter dem med ind i processen. Jo tidligere forskellige fagligheder møder hinanden på tværs og tages med ind i dialoger med jer og jeres brugere, desto lettere kan løsningerne tilpasses og integreres.

» **Inkludér drift og vedligeholdelse i designet**

Spørg dem, der skal passe og bruge anlægget til daglig, hvilke løsninger, der er mest praktiske og holdbare.

» **Tænk bredt om kompetencer**

Ud over arkitekter og ingeniører kan pædagoger, terapeuter, frivillige og naturfaglige eksperter bidrage med vigtig viden.

» **Skab plads til dialog**

Sørg for, at de forskellige fagligheder kan mødes, udfordre hinanden og udvikle fælles løsninger frem for at arbejde i siloer.



Når I designer og etablerer fysiske anlæg og faciliteter, kan det være en god ide at afprøve forskellige løsninger i praksis, inden I tager beslutning om de endelige designmæssige løsninger, materialevalg mv. Det er ofte først, når en løsning opleves i virkeligheden, at I for alvor kan vurdere, om den fungerer efter hensigten.

Det kan I gøre ved - sammen med jeres brugere - at teste løsninger, der allerede findes ved andre faciliteter, eller ved at arbejde med prototyper. Prototyper giver mulighed for at teste idéer i mindre skala og skabe et konkret grundlag for dialog med både brugere, fagfolk og beslutningstagere.

Materialevalg kan fx have stor betydning for både sikkerhed, komfort og holdbarhed. En overflade, der virker god på papiret, kan vise sig at være glat i regnvejr eller hård at falde på. Hældning på stier eller ramper kan være en detalje, der på tegnebrættet ser fin ud, men i praksis bliver en barriere for nogle brugergrupper.

På samme måde kan udformning af legeredskaber eller opholdsområder fremstå funktionelle i planlægningsfasen, men først gennem prototyper viser sig at være enten for udfordrende eller for lidt engagerende.

Det vil ofte være godt givet ud (i både tid og ressourcer), at I afprøver løsninger tidligt, fordi I kan undgå dyre og besværlige ombygninger senere i processen. Samtidig giver det en værdifuld mulighed for at inddrage brugerne i udviklingen og få konkret feedback, som kan sikre, at anlægget opleves meningsfuldt og relevant.

Det kan I gøre & tænke over:



Afprøv løsninger med prototyper

Lav enkle prototyper eller mock-ups, som hurtigt kan testes, før de store investeringer besluttes. Prototyper behøver ikke være avancerede eller dyre – de kan bestå af simple modeller, midlertidige konstruktioner eller testopstillinger, som hurtigt giver indblik i, hvordan et design fungerer i praksis.



Tag på test-tur til etablerede faciliteter

Det kan også være, at der allerede er en etableret facilitet et andet sted i landet, der anvender de materialer eller er udformet på den måde, som I har på tegnebrættet. Her kan det være en god ide med en test-tur for at afprøve løsningen i realistiske omgivelser. Tiden brugt på en testtur er ofte godt givet ud, fordi I sammen med brugerne kan afprøve løsningen i praksis. Husk også at stille jeres færdige anlæg til rådighed for andre.



Involver brugerne i den praktiske afprøvning

Lad repræsentanter fra de vigtigste målgrupper afprøve de udviklede prototyper - eller inviter dem med på test-tur. Lyt til deres feedback, inden I træffer de endelige beslutninger.



At designe og etablere fysiske anlæg og faciliteter er en kompleks proces, der kræver tålmodighed.

For det første kan de indledende faser med ansøgninger, myndighedsgodkendelser og dialog med fonde tage lang tid. Denne ventetid kan opleves frustrerende, men den er ofte nødvendig for at sikre finansiering, legitimitet og bred opbakning til projektet.

For det andet er det sjældent, at det er de første idéer og løsninger, der viser sig at være de bedste. Udviklingen af et velfungerende og langtidsholdbart anlæg kræver ofte flere forsøg, hvor man justerer og forbedrer på baggrund af erfaringer, prototyper og brugerinvolvering.

Her er det relevant at være opmærksom på det såkaldte projektparadoks: At man i begyndelsen af et projekt ofte har den mindste viden, men samtidig træffer de største og mest afgørende beslutninger. Hvis man beslutter sig for hurtigt, kan det resultere i løsninger, som senere viser sig at være uhensigtsmæssige – og som kan være både dyre og besværlige at ændre. Tålmodighed giver tid til at opbygge den nødvendige viden, inddrage de rette aktører og skabe løsninger, der holder i længden.

Desuden skaber en tålmodig proces bedre muligheder for dialog med brugere, lokalsamfund, samarbejdspartnere og andre fagligheder. Ved at give tid til afprøvning og refleksion kan man tage højde for forskellige behov, sikre større ejerskab og forebygge konflikter.

Tålmodighed i udviklingen af anlæg er en investering i kvalitet – jo længere tid man giver processen til at modne, desto større er chancen for løsninger, der fungerer og holder i længden.

Det kan I gøre & tænke over:

- » **Accepter at processen tager tid**
Se ventetid hos fonde og myndigheder som en del af en grundig modningsproces.
- » **Undgå projektparadokset**
Vent, så vidt det er muligt, med at træffe store beslutninger, indtil der er tilstrækkelig viden og erfaring at bygge på.
- » **Skab plads til læring**
Tillad flere runder med prototyper, test, besøg og feedback, før den endelige løsning fastlægges.
- » **Tænk langsigtet**
Prioritér løsninger, der fungerer om fem eller ti år, frem for dem, der blot kan realiseres hurtigst muligt.

4. INTRODUKTION TIL UNIVERSELT DESIGN

Mennesker er forskellige, og de løsninger vi skaber – hvad enten det er en legeplads, et bibliotek eller et boligområde – bør afspejle denne forskellighed. Universelt design tager udgangspunkt i, at alle skal have mulighed for at komme frem til og deltage i sociale aktiviteter på lige fod, uanset alder, evner og forudsætninger.

Det kan lyde som en ambitiøs målsætning, men begrebet universelt design giver et solidt udgangspunkt. Universelt design handler om at udforme bygninger, produkter og anlæg på en måde, så de kan bruges af alle mennesker uden behov for særlige tilpasninger eller specialløsninger.

Hvor begrebet tilgængelighed ofte forbindes med specifikke løsninger målrettet bestemte grupper – som fx ramper for kørestolsbrugere – går universelt design et skridt dybere. Her er udgangspunktet, at mennesker er forskellige, og at vores funktionsniveau vil variere gennem livet.

En løsning, der er god for én gruppe, bør samtidig være god for alle. Et eksempel kan være en bred, jævn sti, som er lige så praktisk for børnefamilien med barnevogn som for kørestolsbrugeren eller den ældre med rollator.

For jer betyder det, at I ved at tage tænkningen om universelt design til jer, kan skabe løsninger, der ikke blot inkluderer flest mulige brugere, men som samtidig forebygger stigmatisering og bidrager til, at alle oplever sig som en naturlig del af fællesskabet. Erfaringer viser, at når universelt design tænkes ind tidligt i processen, giver det både mere bæredygtige, økonomisk fordelagtige og socialt inkluderende løsninger.

Når I arbejder med universelt design, bidrager I ikke kun til bedre anlæg og faciliteter – I er med til at sikre alles ret til ligeværdig deltagelse. Det er i tråd med FN's verdensmål og det tværgående princip Leave No One Behind, som forpligter os til at skabe løsninger, hvor ingen holdes udenfor. Hvor alle kan være med.

Hvor kan I hente hjælp?

» Brug eksisterende viden og guidelines

Der findes heldigvis en del litteratur, praktiske redskaber, tjeklister og cases, som kan give inspiration til, hvordan universelt design kan omsættes til praksis. I afsnit 5 i denne rapport finder I henvisninger til et udsnit af disse.

» Ræk ud til andre

Søg dialog med aktører, der har erfaringer med universelt design – det kan være kommuner, foreninger, handicaporganisationer eller andre bygherrer, der har stået i en lignende situation.

» Inddrag brugerne tidligt

Spørg de kommende brugere, hvordan de oplever tilgængelighed og deltagelse – de kan ofte pege på løsninger, fagfolk overser.

» Samarbejd tværfagligt

Arkitekter, ingeniører, terapeuter og pædagoger kan tilsammen sikre, at både funktionalitet, æstetik og brugervenlighed tænkes ind fra start.

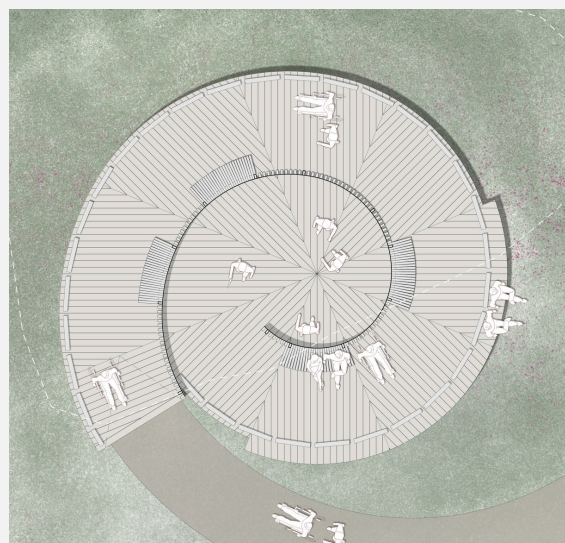
5. EKSEMPLER FRA EGMONT BEVÆGELSESPARK

På Egmont Højskolen er der arbejdet aktivt med universelt design i udviklingen af den nye bevægelsespark. Egmont Bevægelsespark er designet ud fra princippet hjul først, derefter ben og alt andet, fordi brugerne her rummer en variation af kørestolsbrugere med mange forskellige typer af behov. Klassisk universelt design tager ligeværdigt hensyn til alle former for handicap, ofte med det resultat, at de forskellige gruppers modsatrettede behov må afvejes med hinanden. I Egmont Højskolens nye bevægelsespark er en særlig brugergruppe prioriteret, for at give dem ligeså mange muligheder for fysisk udfoldelse og motoriske udfordringer på hjul, som findes til folk på ben så mange andre steder i vores samfund. Universelt design har dermed været udgangspunktet for designet af parken, hvorpå der er tilføjet flere niveauer af bevægelsesbaner, motoriske udfordringer og landskabelige oplevelser – først for dem på hjul.



Spiralen

På parkens øverste punkt, længst væk fra skolen, ligger spiralen – et opholdsdæk med udsigt ud over både landskabet og parken. Stien fra skolen og helt op på toppen er udformet med reposer til hvile og bænke med mulighed for ophold undervejs. Stien er bred nok til, at to kørestole komfortabelt kan passere hinanden, og trædækket er udformet med læskærm og integrerede bænke, der giver mulighed for, at kørestolsbrugere og gående ligeværdigt kan sidde med 'noget i ryggen'. Spiralen er i øvrigt udformet ud fra de almindelige principper for tilgængelighed.



Højen

Omkring en eksisterende høj, i umiddelbar forbindelse med skolens gårdhave udenfor kantinen, findes et trappe- og rampeanlæg med integreret ophold. Der er arbejdet med, at den primære adgang er tilgængelig for alle, også på hjul. Der er udformet sidde-nicher, hvor kørestolsbrugere og gående kan sidde ligeværdigt, tale sammen i øjenhøjde og have den samme beskyttede fornemmelse af læ. Højen er derudover udformet med hjulværn, hældninger, håndlister mv. ud fra de almindelige principperne for tilgængelighed.

Egmont Bevægelsespark er tegnet af LYTT Architecture i 2024.

6. LITTERATUR & HJEMMESIDER

Der findes et væld af inspirerende litteratur om universelt design både på dansk og en række andre sprog. Det vil føre for vidt her at nævne dem alle. I stedet har vi nedenfor samlet væsentlige udgivelser eller hjemmesider, der introducerer til emnet.

Litteratur

- » Frandsen, A K., Storgaard Bonfils, I. og Olsen, L. (red) (2023): Universelt design - tværdisciplinære perspektiver i teori og praksis. Aalborg Universitetsforlag.
- » Ryhl, C. og Høyland, K. (2018): Inkluderende arkitektur. Fagbokforlaget.
- » Ryhl, C. (2024): Universal Design i Architecture. On enabling and empowering a diverse population. The Danish Architectural Press.
- » Universelt design og tilgængelighed - en guide til inspiration. Af God Adgang og Danske Handicaporganisationer.
www.godadgang.dk/filer/DH_Publikation_Brug_af_Universel_Design_i_kommunen.pdf
- » Inspirationsguide til universelt design. For kunsthåndværkere og designere. Af Statens Kunstfond og Bevica Fonden
www.slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Tilskud/Kunsthandaendvaerk_og_design/Universel_Design_Guide_til_kunst_Low_res_op.pdf



Hjemmesider

- » Dansk Arkitektur Centers artikler om universelt design
www.dac.dk/viden/artikler/universelt-design/
- » Universal Design Hub - bevica Fonden
www.bevicafonden.dk/introduktion-til-universal-design
- » RUMSANS (by Aalborg Universitet, BUILD)
www.rumsans.dk/kategori/introduktion
- » Universelt design og social bæredygtighed. Videobaseret materiale af Danske Arkitektvirksomheder
<https://www.danskeark.dk/content/universelt-design-og-social-baeredygtighed>

VIL DU VIDE MERE?

Du kan følge med i tilblivelsen af Egmont Bevægelsespark på www.egmont-bevaegelsespark.dk hvor vi løbende lægger nyheder op om parken.

Her finder du også øvrige udgivelser fra evalueringen, udarbejdet af Videnscenter om handicap.

Du er også altid velkommen til at tage kontakt til Egmont Højskolen, hvis du vil vide mere om højskolen eller bevægelsesparken.

Skriv en mail til mail@egmont-hs.dk eller ring på tlf. 87 81 79 00.
Se også skolens hjemmeside: www.egmont-hs.dk

Parken kan efter planen fejre sin åbning i sommeren 2026.

egmont højskolen

EGMONT BEVÆGELSESPARK

NORDEA
FONDEN



Egmont Bevægelsespark bliver også til med støtte fra Bevica Legater, Vanførefonden, Ove og Sigrid F. Olsens Fond og Odder Kommune