

Bilaga 4 Synopsis

Utgångspunkten är att skapa museum som tilltalar breda grupper, förenar rörelse, gemenskap, samtal och lärande av varandra. Det måste vara roligt för många att besöka museet!



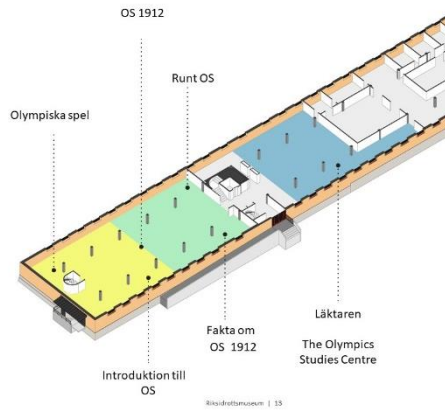
Utgångspunkter för konceptualisering

- Utgå från våra målgruppers behov och förväntningar
- Rörelse, glädje, gemenskap för alla oavsett förutsättningar
- Ett museum som handlar lika mycket om historia som om framtiden.
- Interaktivitet, hands on och minds on
- Sänka trösklarna för att ta fler ska kunna ta till sig innehållet.
- Upplevelser och känslor
- Berättelser om människor och föremål som berör,
- Lyft fram "hjältarna", de som med olika förutsättningar kämpat väl.
- Variation mellan olika utställningsdelar

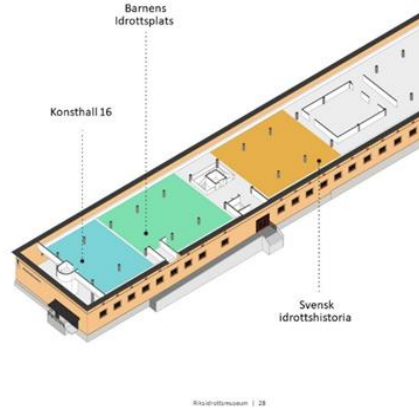
Disposition

Den Olympiska och paralympiska utställningarna är förlagda till entréplanet i Riksidrottsmuseum. Utställningarna på det övre planet (plan 1) – med undantag för Konsthall 12 – byggs om för att bli mer attraktiva *men ingår inte i OS-utställningarna.*

Utställningsrum - entréplan



Utställningsrum - plan 1



Utställningsmiljön på entréplanet består av fyra avdelningar med olika teman:

- Läktaren -Café och mötesplats (reception, butik och garderob)
- De Olympiska spelen i Stockholm 1912,
- De Olympiska spelen genom tiderna
- Ögonblicket – 180 graders biograf
- OS -labbet med TestLab.

I förslaget ingår även en helt ny hybridutställning på det övre planet (Plan 1)

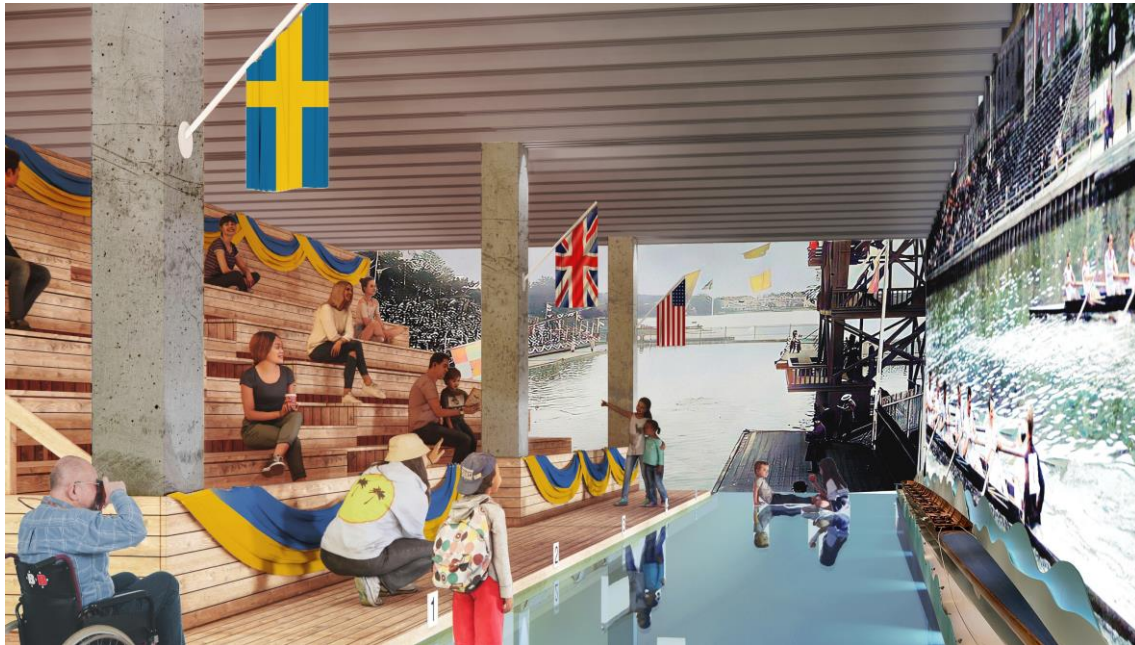
Plats för idrott – upplev och prova på Svensk idrottshistoria!

Denna utställning är inte en del av OS-museet men utformas med samma inriktning vad gäller målgrupper.

I förslaget ingår även

- Gården prova på Olympiska idrotter - interaktiv utomhusmiljö med en ny visuell identitet för museet
- Plats för idrott, pop-up, som kan visas på platser utanför museet.

1 Läktaren, Café Djurgårdsbrunnsviken - Café, mötesplats, reception och butik



Redan i entrén får man höra publikens jubel och hejarramsor. Anslaget är viktigt, att besökarna försätts i en stämning.

Området i direkt anslutning till entrén är ett område med flera funktioner: café, platsen för talks och möten, butik och reception, garderob och toaletter.

Det nya området blir en del av OS-temat och hämtar formmässigt inspiration från sim- och roddtävlingarna som hölls på Djurgårdsbrunnsviken under de Olympiska spelen i Stockholm 1912.

Den utriggade roddbåten från OS 1912, är områdets centerpiece. Bakom, och runt den, kan en digital illusion byggas som visar t ex en rodd på Djurgårdsbrunnsviken

En gradäng byggs upp, som kan användas som sittplats för cafégäster och för åhörare vid olika talks. Gradängen kan inspireras av läktaren vid simstadion

Såväl reception, butik och café integreras i den övergripande formen med tidstypiska material och möblemang.

2 De Olympiska spelen i Stockholm 1912

Tävlingarna, hjältarna, människorna och staden



Sommaren 1912 hölls de Olympiska sommarspelen i Stockholm. Huvudarena var Stockholms stadion, som byggdes för ändamålet.

Det var en stor utmaning för staden Stockholm att arrangera spelen och ta emot deltagare och besökare från hela världen.

Med OS i Stockholm fick de Olympiska spelen ett format som kom att tjäna som förebild för kommande Olympiska spel.

I detta utställningsrum berättas om de femte Olympiska spelen eller Solskensolympiaden som den efteråt kom att kallas.

2.1 Maratonporten och Minnenas Park



Känsla

- Att befinna sig på plats i Stockholm 1912

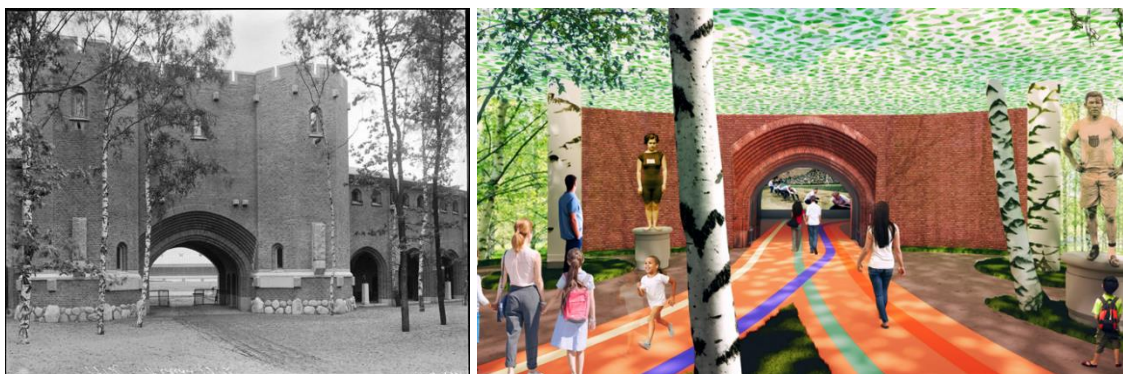


- Att komma nära historien, tävlingarna, hjältarna, människorna och staden.

Övergripande perspektiv

- Genus – varför var det så få kvinnliga deltagare. AV 2380 deltagare var endast 53 kvinnor. De tävlade i tennis och simning. Hur såg man på kvinnors idrottande? Varför ansågs det inte lämpligt för kvinnor att delta i vissa grenar.
- Klass. Vilka samhällsgrupper (klasser) sysslade med vilka sporter? Utpräglade överklasssporter som hästhoppning, skytte segling och tennis. Fotboll och brottning var mer knutet till arbetarklassen. Yrkesgrupper som var knutna till en viss sport till exempel poliser, officerare med flera
- Etnicitet, Spelen var det första stora internationella idrottsevenemanget i Sverige. Deltagarna kom framför allt från Europa och USA men även andra nationer och etniska ursprung var representerade. Stockholm kom på detta sätt i kontakt med den stora världen – hur togs dessa deltagare emot i Stockholm och vad tyckte deltagarna om Stockholm.
- De Olympiska spelens hjältar lyfts fram, både svenska och utländska gestalter– de som gjorde olika bedrifter, besegrade andra och sig själva och bröt barriärer mot klass, kön och etnicitet med mera.
- Publiken – vem besökte de olympiska spelens olika arenor, hur var olika kategorier klädda. Vad var det för olika klädstilar som gällde, halmhattar, hårnålar och klänningar. Vad hade man som besökare med sig, solfjäder, sittdyna m m. Vad åt och drack man inne på arenan. - Förekom huliganer och bråk?
- Organisatörer och funktionärer: programpojkar, scouter, fotografer, filmare, press m fl. Vem gjorde vad? Fanns det kvinnliga funktionärer? Hur var de klädda?

Beskrivning



I centrum av rummet finns en uppbyggd sektion av Stadion - den mäktiga Maratonporten som utgör ingången till Stadion från Valhallavägen. Portalen var Stockholmsolympiadens ikon.



Ur portalen hörs jubel och hejarramsor komma ut stötvis, det omvittnade ”stadionjublet”

Detta är utställningens mittpunkt och centerpeice, det som lockar besökare att vilja gå in, på samma sätt som den gjorde sommaren 1912. Bakom porten projiceras färglagd och AI-bearbetad film från tävlingarna inne i stadion.



Framför portalen ligger den inhägnade park (som fortfarande finns kvar). I området finns vackra lövträd, bland annat björkar, om ger karaktär åt platsen. Här stiger olika minnen – personer och företeelser – fram från solskensolympiaden 1912. Personer, ”hjältar” och personliga öden blir utgångspunkten för olika berättelser om alla de som var engagerade i spelen: deltagare, funktionärer och publiken. Varje hjälte har karaktären av en fristående ”skulptur” och hela området får – som vid Stadion idag – karaktären av en skulpturpark.

Framför Maratonporten



Eftermiddagssolen lyser från en klarblå himmel. silas genom lövträdens trädkronor och skapar ett särskilt ljus (Claire Obscure), fåglarna kvittrar, sorl från människor som anländer till området efter att ha passerat igenom vändkorset i den murade entrén till Olympiastadion. Ute på Valhallavägen rör sig människor. De har fri sikt in i Maratonporten och det som utspelar sig där inne verkar lockande.

I bakgrunden hörs gnissel från spårvagnarna på Valhallavägen och Sturevägen (nuvarande Lidingövägen), klappret från hästhovar, och ljudet från dragkärror som dras över de stenbelagda gatorna. En och annan bil kan också urskiljas.

I minnenas park berättas historien om Solskensolympiaden vid olika nedslag – lite som en skulpturpark – det är ljust och glatt men man får ändå känsla av att vara i minnet av historien, lite ”drömkänsla.”

Stockholm stadion ritades i nationalromantisk anda av Torben Grut som hämtade inspiration från olika håll: Visby ringmur, Vasaborgarna och antikens Olympia och andra antika förebilder.

Den gröna parken runt stadion – och särskilt den mot Valhallavägen – utgör en övergång mellan stenstaden och natur, där området norr om Valhallavägen vid denna tid sågs som en park. Grut försökte så långt som möjligt bevara det ursprungliga landskapet i parken, lövträd och växter och bergformationer, för att behålla känslan av natur. Parken skulle ge en grönskande inramning till arenan. Inne på arenan ”lefver täflingen, sången, skådespelet, torneringen: striden” På arenan fick ”kroppens krafter sin upphetsade hyllning”. I pauserna skulle man bland lövträd och skulpturer få möjlighet att kontempera över livsgåtan och människans närhet till det övermänniska. I ett ursprungligt förslag hade Grut tänkt sig ett Idrottens Pantheon med skulpturer av berömda idrottsmän, motsvarande Pantheon i antikens Olympia med de 12 hjältegudarna.

Den omgivande parken med sina lövträd stod alltså i kontrast till det som försiggick inne på stadion.

Nedslag, ”skulpturer”, ”hjältar” i minnenas park”





Några av de Olympiska spelens hjältar lyfts fram, både svenska och utländska gestalter – de som gjorde olika bedrifter, besegrade andra och sig själva och bröt barriärer mot klass, kön och etnicitet med mera.

- Amerikanen Jim Thorpe (som tillhörde Amerikas ursprungsbefolkning) – segrade i både 5 och 10 kampen och var spelens stora idrottsman. Han fräntogs medaljerna efteråt på grund av påstått brott mot amatörregler.
- Svensken Greta Johansson, som 17 år gammal vann raka hopp i simhopp. Och efter spelen flyttade till USA och hade en framgångsrik karriär.
- Shiso Kanaguri som gått till historien som ”japanen som försvann” i maratonloppet. Svensken Sigge Jacobsson som fick skavsår och slutade 6:a, portugisen Francisco Lazaro som avled av vätskebrist och Sydafrikanen Ken Mc Arthur som segrade.
- Tennisspelaren Sigrid Fick, som fick två medaljer i OS i mixdubbel tillsammans med sin partner Gunnar Setterwall.
- Svensken Oscar Swahn som vid 64 år vann guld i skytte i grenen löpande hjort.
- Engelska ryttarinnan Helen Preece som var 14 år när hon anmälde sig till den nya grenen Modern femkamp, men som inte fick vara med.
- Fiskaren Herbert Lindström från Harö i Stockholms skärgård, som förstärkte det svenska polislaget i dragkamp som besegrade det engelska och tog guld.
- Danska brottaren Sören Marinus Jensen som tvingades ge upp finalen efter tre timmar på grund av brännskador i den starka solen.
- Duke Pade Kahanamoku, hawaiiansk simmare som vann 100 meter och visade upp surfing på Strömmen utanför Strömsborg i centrala Stockholm.
- Svensken Erik Lemming, som tog guld i spjutkastning, i en av Olympiadens öppningsgrenar.
- Australiensiska simmaren Fanny Durack som vann Guld på 100 meter efter att själv ha fått bekosta resan till Stockholm
- Finländaren Hannes Kolehmainen som tog guld på 5000 m, 10 000 m och terränglöpning inom loppet av några dagar.

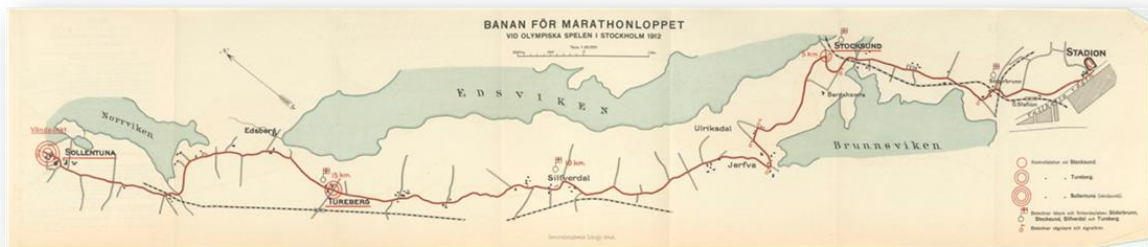
Övriga

- En programpojke – generad med AI – som berättar om spelen. Och som man får ställa frågor till.
- En funktionär med halmhatt och filmkamera på stativ filmar människor som är på väg in på stadionområdet.
- Två typiska besökare. En kvinna iförd klänning och hatt och en man med kostym och halmhatt är på väg in på stadion.

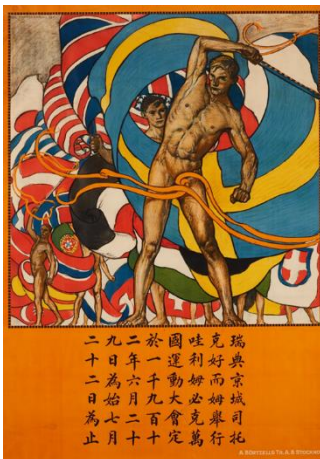
2.2 Fakta om OS 1912 (Vänstra väggen)

Här ges överskådliga fakta om OS 1912 som hjälper besökare att förstå vad de olika tävlingarna ägde rum, vad man tävlade i, vilka som tävlade, vilka länder var representerade (hur såg världen ut 1912), hur stor var publiken, vad kostade en inträdesbiljett, och annan statistik och fakta. Intressant kan vara att jämföra med ett modernt OS, till exempel Paris 2024 där t ex antalet kvinnor som tävlar är lika stort som antalet män.

Här beskrivs också bakgrunden till de Olympiska spelen i Stockholm. Hur det kom sig att spelen hamnade i Sverige och hur bedrevs arbetet med att organisera och marknadsföra OS, byggandet av stadion och organiserandet av tävlingarna med mera.



Exempel på teman och nedslag



- Modell av Stockholms stadion, visar hur huvudarenan såg ut. Byggs i modell eventuellt med projektion.
- Marknadsföringen – de två olika (eller fler) alternativen till affischer som togs fram. Marknadsföringen gjordes huvudsakligen genom affischen, men även genom brevmärken med samma motiv.
- Tidtagningstrappan kan byggas upp – halvautomatisk elektrisk tidtagning och målfotobeskrivs, som var tekniska nyheter 1912.

- Hejarramsor som introducerades vid spelen.
- Bortglömda sporter, dragkamp, kast med bägge händer, stående längd- och höjdhopp.
- Konsttävlingen, musikstycket som segrade, skulpturen som vann skulpturtävlingen, tavlor med mera som finns bevarade.
- Medaljer, diplom och vandringspriser i monter
- Tävlingsdräkter och utrustning i monter
- Att förbereda sig för OS. Svensk amerikanen Ernie Hjertberg som var chefstränare, finske brottningsstränaren och engelsmannen som var tränare både i simning och fotboll.
- Ligister och bråk. Buspojarna som kastade sand på bilar vid Liljeholmen där cykeltävlingen startade, vattenpolomatcher och hotade domare, fotboll och bråk,
- Pressrummet, telegrafer, telefoner och skrivmaskiner
- Politik på OS, flagghissningen och intåget på stadion under invigningen, Finland, Ungern, Böhmen med flera m fl länder som hade en osäker ställning inom olika imperier.

Runt omkring OS i Stockholm 1912 (högra väggen)



Känsla

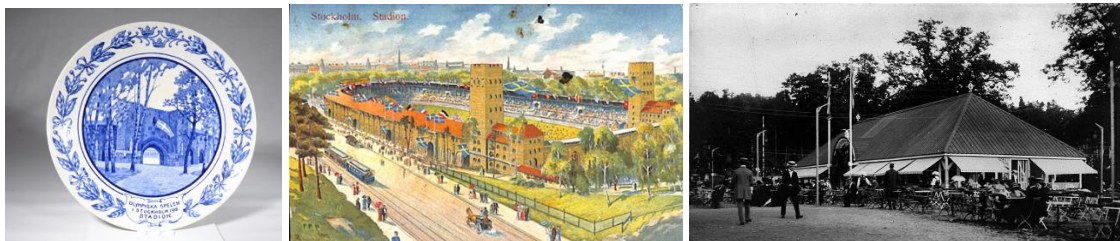
- Att befinna sig på plats i Stockholm 1912
- Att komma nära historien

Beskrivning

Området längs den högra väggen berättar om vad besökare kunde möta i Stockholm under sommaren 1912.

Scenografiskt en miljö från området runt Stureplan och Norrmalms torg – centrum för Stockholms exklusivare nöjesliv med shopping, restauranger, biografier och barer. Spelens sekretariat/biljettkontor låg på Östermalmstorg 4. Anslagstavlan med resultatet fanns på NK huset vid Stureplan. Spännande varierad utformning som har karaktären av en stad, med fasader, ljusskyltar och skyltfönster.

Exempel på teman



- Souvenirer, vykort, fotografier trycksaker med mera som fanns att köpa kan visas i ett skyltfönster.
- Information om OS och vad som fanns att se och roa sig med i Stockholm med omnejd för besökare kan visas i ett skyltfönster hämtat från spelens sekretariat. Biljetter, program och andra trycksaker från spelen finns också här.
- Klämodet sommaren 1912 kan visas i ett skyltfönster.
- En liten filmsalong med ett fåtal platser där man kan se en sammanfattande film om OS 1912. Kan var inspirerad av biografen Maxim som låg i Birger Jarls passagen.
- Var bodde idrottsutövare funktionärer och publik? Hotell, t ex Anglais vid Stureplan, allmänna BB (deltagande idrottsmän) och annan inkvartering. Fartyget där den amerikanska truppen bodde. Visas i skyltfönster.
- Vad åt man under OS, på restauranger och på den restaurang som låg i tennispaviljongen bakom stadion. Vad kunde man köpa i de små kiosker (bl a smörgåsbodar) som uppfördes i parken utanför stadionbyggnaden. Visas i ett skyltfönster med förebild från någon av restaurangerna i området

3 De Olympiska spelen genom tiderna



De moderna Olympiska spelen startade med en ambition om en fredlig tävlan och kulturellt utbyte mellan nationen i syfte att skapa en fredlig värld. Spelen har överlevt två världskrig och ett kallt krig. Det har utsatts för utmaningar relaterade till ekonomi, korruption och doping men överlevt och är en stark plattform för att främja fred, samarbete och förståelse mellan nationer.

I introduktionsrummet presenteras de Olympiska spelens historia: Rötterna i antiken, de moderna spelens födelse i slutet av 1800-talet och hur spelen har förändrats fram till i dag. Den Olympiska rörelsens historia speglas mot bakgrund av samhällsförändringen i stort och ur olika perspektiv med inriktning mot aspekter som rör bland annat kön, klass, etnicitet, funktionsförutsättningar, generation och nation.



I ett inledande avsnitt berättas om OS under antiken och hur idén togs upp i slutet av 1800-talet och omvandlades till de moderna Olympiska spelen.

Här berättas också om OS rörelsen utgångspunkter, värderingar, symboler, traditioner med mera. Ikoniska föremål kan ställas ut i denna avdelning som t ex: maskotar, medaljer, facklor, deltagardräkter, kläder och redskap.

I utställningsdelen ges en överblick över alla Olympiska spel med text, bild, film, föremål med mera. Eftersom området är så omfattande kommer mycket av informationen att presenteras digitalt på skärmar med valmöjligheter.



Några OS lyfts fram som har haft särskild betydelse av olika orsaker, t ex 1896 (Aten), 1936 (Berlin), 1952 (Helsingfors) 1968 (México City), 1984 (Los Angeles) och 2008 (Beijing)

OS historiens hjältar lyfts fram med olika exempel, både svenska och utländska – de som gjorde olika bedrifter, besegrade andra och sig själva och bröt barriärer mot klass, kön och etnicitet, funktionsförutsättningar med mera.

3.1 Olympiska invigningar



Invigningen av OS har alltid varit en betydelsefull ceremoni som är viktig för att förmedla den olympiska tanken och andan.

Filmklipp från olika invigningar projiceras för att besökare ska försättas i den rätta stämningen före inträdet i nästa rum som är det interaktiva OS labbet

I denna avdelning finns en kavalkad av de facklor som har använts vid olika OS:

3.2 Ögonblicket – 180 graders biosalong



Ögonblicket är en 180 graders bio där man får se några av de främsta ögonblicken i den Olympiska historien. Upplev spänningen och jublet!

4 OSLabbet och Testlab

4.1 OSLabbet - prova på Olympiska och Paralympiska idrotter



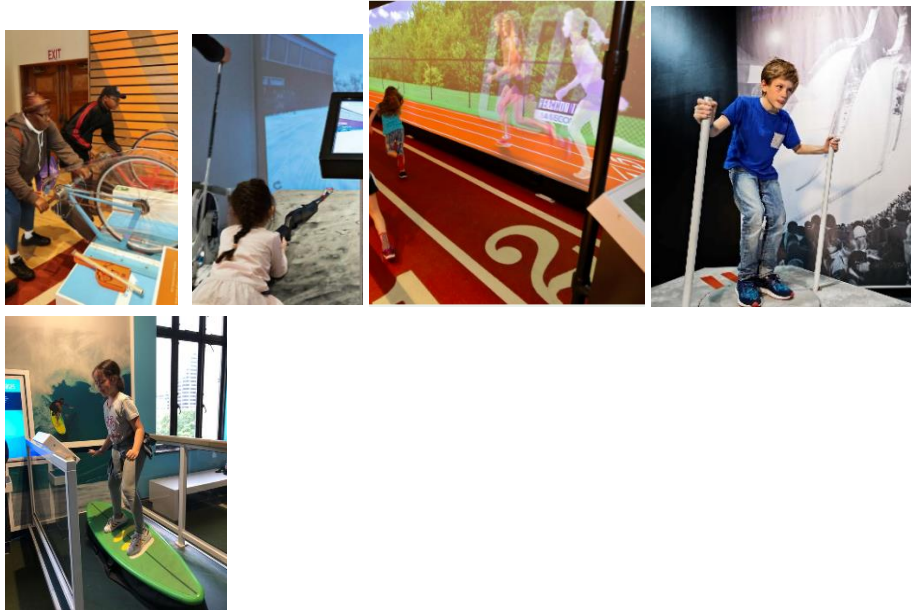
I ett antal interaktiva stationer (simulatorer) får besökare testa på olika olympiska idrotter – från sommar- och vinterolympiader och Paralympics. Stationerna presenteras sida vid sida utan att göra åtskillnad mellan OS och Paralympics. Ambitionen är att flertalet interaktiva stationer ska vara tillgängliga för så många som möjligt, oavsett funktionsförutsättningar.

I anslutning till de olika stationerna presenteras idrotten som OS och Paralympics gren och ögonblick från olika OS uppmärksammas. Hjältar - medaljvinnare och andra - som deltagit i OS lyfts fram porträtteras. Utrustning och andra föremål från olika OS kan presenteras i anslutning till de olika stationerna. Texten om bobsleigh från St Moritz 1924 i anslutning till en bob simulator.

Rummet andas rörelse, energi, glädje, gemenskap och tävling - formspråket är modernt och ungdomligt.

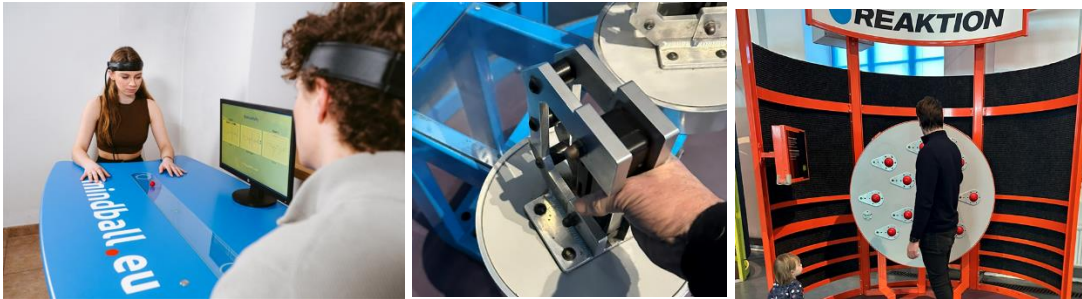
Det ska även finnas möjlighet att få information om de olika idrotterna för den som själv blir intresserad av att börja träna.

Exempel på interaktiva stationer i OS-labbet



- Sit ski simulator – Paralympisk
- Para cykelsimulator – (Sport Zone, Franklin institute)
- Skateboard-simulator
- Snowboard-simulator
- Surfing simulator
- Skidsimulator – tävla mot varandra
- Bob simulator (Winter games)
- Backhoppning-simulator (Winter games)
- Ishockey-simulator (Winter games)
- Rodd/paddel simulator – tävla mot varandra (Tom tits och Mega Mind)
- Bågskyttesimulator
- Skidsimulator
- Skidskyttesimulator (Paralympics)
- Skyttesimulator
- Löparbana med tidtagning – och film (utveckling av befintlig)
- Konståkning piruett – Winter games. Med utklädningskläder.
- -Curling (Winter games)
- Dansmatta för att dansa tillsammans och testa olika danser.
- Konstsimsimulator

4.2 Test labbet



Här berättas om hur Sveriges Olympiska kommitté arbetar med det svenska deltagande i kommande Olympiska spel. Här presenteras svensk forskning kring idrottande. Även andra aspekter kan belysas som till exempel hur det går till att ta fram idrottskläder för OS.

Enkla stationer där besökare får testa sin handstyrka, reaktion, vighet, koordinationsförmåga och koncentration. Även stationer för att mäta puls och andra värden.

Utvecklas i samarbete med bla Riksidrottsförbundets Laboratorium för Prestationsutveckling på Bosön, GIH ock Centrum för idrottsforskning på KTH m fl.

5 Plats för idrott – upplev och prova på svensk idrottshistoria (våning 1)



Plats för idrott är en hybridutställning – en flexibel yta för att lära sig mer om svensk idrottshistoria. Här ska man kunna prova på olika idrotter, se idrotter utövas och genom film, föremål och konst uppleva idrottens fascinerande historia.

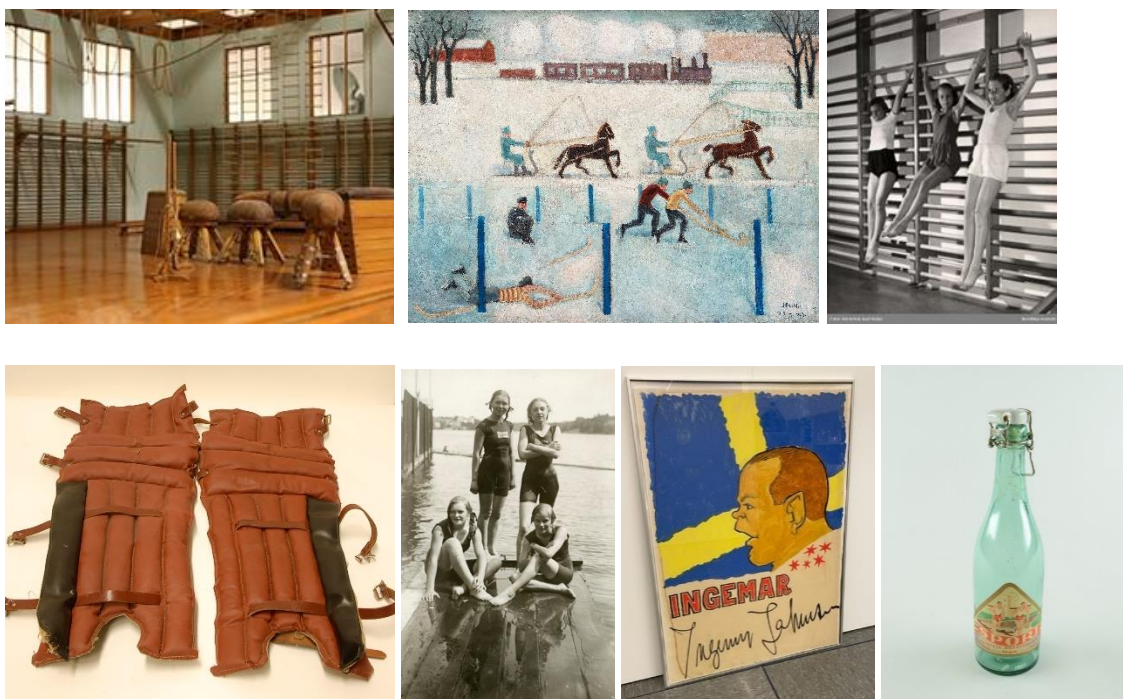
Idrott har alltid funnits – i alla tider har människor sprungit i kapp, tävlat om vem som kan kasta längst, hoppa längst och högst.

Med tiden reglerades idrotten – fick ett regelverk, en organisation och platser där den ägde rum. I dag är den organiserade idrotten fortfarande stark men den individuella och spontana idrotten har tagit en större plats

Från att ha varit en utpräglad manlig sysselsättning – skapad av män ur det övre skiktet i samhället för män, har allt fler grupper tagit och tagit sig plats i idrotten.

I plats för idrott kommer barn och ungdomsidrotten ges ett stort utrymme. Alla har en delad erfarenhet av idrott i skolan och många från idrott i föreningar eller spontant som fritidsaktivitet.

Plats för idrott handlar om denna utveckling – om historien, idag och med blicken riktad mot framtiden.



Allmänt

- En viktig del av utställningen är en bio där en nyproducerad film om idrottens historia i Sverige berättas. Den ger sammanhang om en bitvis komplex berättelse.
- I stora ”monterväggar” illustreras delar av filmens innehåll och olika utvalda teman lyfts särskilt fram. I en serie collage bestående av föremål, konst, filmer, bilder och tidsmarkörer skapas sammanhang som underlättar för de icke insatta att ta till sig innehållet.



- En yta för att själv kunna testa på olika idrotter - enkla ”analoga” övningar som inte kräver för stor fysisk ansträngning och som inte uppmuntrar till våldsamt lek (ska kunna enkelt flyttas undan för att bereda plats för uppvisningar)
- Här ska man även kunna se uppvisningar av traditionella och nya idrotter
- En liten läktare -gradäng att ta igen sig på och för medföljande vuxna att sitta på. Kan användas av åskådare vid uppvisningar av olika idrotter.
- Här ska också finnas information om var man kan vända sig om man vill själv vill börja träna.
- Viktigt att området är bemannat av personal som kan ge information och hjälpa besökare med olika förutsättningar.



Exempel på prova på aktiviteter

- Ett särskilt område för kastgrenar och bollsport skapast ex handboll, boccia, spjut, diskus, kula med mjuka redskap (Multiball)
- Stående längdhopp och höjdhopp
- Konstakning, piruett.
- Dragkamp
- Rullstolar att prova och bana att köra vid särskilda tillfällen
- Gymnastikövningar, balansbom, romerska ringar m m
- Bordtennis
- Showdown board
- Kasta olympiska ringar runt pinnar, kasta bollar i olika hål
- Parkour
- Hästar att klänga på och rykta m m. Käpphästar och hopp hinder
- Gunga (Parasport Sverige)
- Verkstad, färglägg teckningar, rita och skapa din egen maskot!



6 Gården

Gården utanför museet är idag en populär yta för framför allt barnfamiljer och förskolor som använder den som en rekreationsyta för lek och spel. Polismuseet har ett antal lekredskap på polistemat och en mycket uppskattad bana med trampbilar. Riksidrottsmuseet erbjuder i nuläget träningsredskap och sommartid sjukamp som plockas fram under dagtid.

Som beskrivits i förstudien ger gården med sina olika element ett bråttigt intryck och mycket skulle kunna göras för att förstärka aktiviteten på ytan men också göra den mer estetiskt tilltalande. Den skulle kunna utvecklas som en tydligare del av de tre museernas utbud och bli en attraktion på Norra Djurgården och i Nationalstadsparken. Detta ligger också i linje med de övergripande ambitioner som finns för området där förbindelsebron till Rosendal och Södra Djurgården är ett viktigt tillskott.

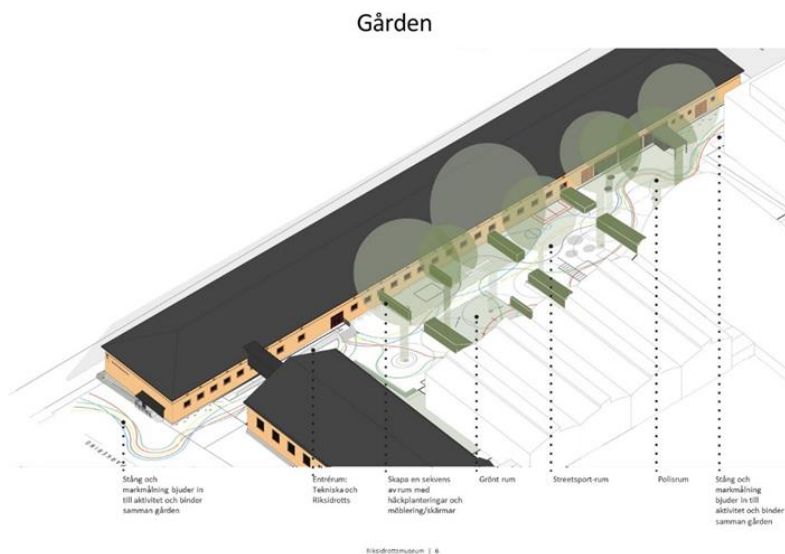


Ett förslag till utveckling av gården har inom ramen för förstudien tagits fram av Arkitema landskapsarkitekter som redovisas separat. Förslaget innehåller bland annat nya markbeläggningar planteringar och ytor för olika OS relaterade sportaktiviteter som t ex basket, vollyboll, skateboard, dans, käpphästrace och Parkour.



I Arkitemas förslag finns också idéer om hur museet utifrån skulle kunna få en tydligare identitet bland annat genom linjer i mark som hjälper besökarna att hitta fram.

En omgestaltning av gården förutsätter ett samarbete och en gemensam finansiering av de andra två museerna i området.



7 Barnens idrottsplats – pop-up versionen

Pop-up versionen av Barnens idrottsplats är utformad för att kunna monteras upp tillfälligt i ett bostadsområde, ett köpcenter eller någon annan plats i samband med t ex en festival, eller ett temaevenemang.

Syftet med projektet är att nå grupper, som normalt inte besöker Riksidrottsmuseet, och genom att prova på aktivitet stimulera intresset för idrott och motion. Man kan tänka sig att projektet delvis inriktas mot så kallade idrottssvaga områden, det vill säga utsatta områden där föreningsidrotten inte är lika framträdande som i andra områden.

Man kan också tänka sig att en version byggs för att turnera runt på museer som en vandringsutställning. Den skulle då kunna anpassas för lokala förhållanden och t ex den idrottshistoria som finns på platsen.