



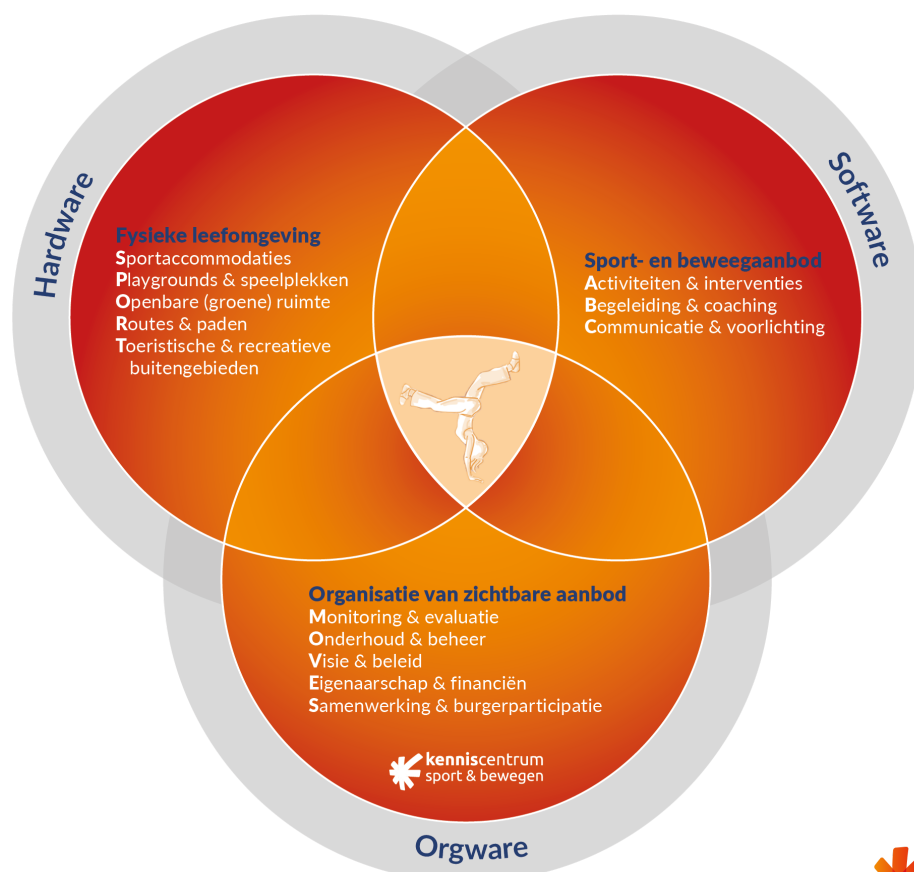
MODEL BEWEEGVRIENDELIJKE OMGEVING (BVO-model)

Maart 2021, Jeroen Hoyng, Martijn van Eck

Een leefomgeving die mensen faciliteert, stimuleert en uitdaagt om te bewegen, spelen en te sporten wordt door Kenniscentrum Sport & Bewegen gedefinieerd als een beweegvriendelijke omgeving (BVO). Deze definitie van een beweegvriendelijke omgeving is nadrukkelijk breder dan alleen de fysieke omgeving en voorzieningen (hardware). Het gaat ook om de activiteiten (software) en de organisatie (orgware). Een goed geasfalteerd fietspad door een bos is niet beweegvriendelijk als een gebruiker het fietspad niet gebruikt omdat men het niet veilig vindt.

Het BVO-model uit 2012 (gebaseerd op Dobrov; 1979) is vernieuwd. Dit BVO-model laat zien dat een beweegvriendelijke omgeving bestaat uit een combinatie van de elementen hardware, software en orgware. Als gelegenheid, georganiseerd aanbod en het proces achter het zichtbare aanbod op elkaar zijn afgestemd, kan beweeggedrag gemaximaliseerd worden; daar waar het spelende kind is afgebeeld (figuur 1).

Figuur 1. BVO-model



HARDWARE

Hardware bestaat uit de fysieke (sport)infrastructuur die voor iedereen toegankelijk is en die sport, spelen en bewegen faciliteert.

- Sportaccommodaties: sporthallen, gymzalen, (kunst)grasvelden, zwembaden, maneges, klimhallen, ijsbanen, ...
- Playgrounds & speelplekken: schoolpleinen, speeltuinen, skateparken, trapveldjes, outdoor fitness, ...
- Openbare (groene) ruimte: pleinen, beweegtuinten, parken, plantsoenen, volkstuinten, speelvijvers, meren, ...
- Routes & paden: stoep, wandelroutes, fietspaden en -snelwegen, ruiterspaden, skeeleroutes, ...
- Toeristische & recreatieve buitengebieden: bossen, heide, duinen, stranden, ...

Voor deze voorbeelden gelden belangrijke randvoorwaarden als schoon, heel en veilig (fysiek en sociaal). Voor ouderen is het van belang dat de stoep geen hobbels en scheve tegels bevat. Voor kinderen en hun ouders is het belangrijk dat een speelplek van alle kanten te overzien is en de speeltoestellen niet kapot zijn. Aan de andere kant kunnen speelbossen en natuurlijke omgevingen juist uitdagend zijn. De voorzieningen moeten voldoen aan de wensen en behoeften van de huidige en toekomstige buurtbewoners. Houdt rekening met de lokale context, want wat werkt in de ene wijk hoeft niet vanzelfsprekend ook in een andere wijk hetzelfde effect te hebben. Lees het [onderzoek](#) van het Mulier Instituut voor meer kennis over werkzame mechanismen ten aanzien van beweegvriendelijke omgeving.

Voor een kwantitatieve weergave van de hardware in een gemeente bestaat er de [Kernindicator beweegvriendelijke omgeving](#). Niet in de indicator inbegrepen, maar wel als onderdeel van een beweegvriendelijke omgeving te beschouwen, is beweegstimulerend vastgoed. Denk hierbij aan: [beweegstimulerende gebouwen](#), [beweegstimulerende plinten](#), [overgang tussen buitenruimte en gebouwen](#), [multifunctionele accommodaties](#) en [kernrandzones](#), braakliggende terreinen, et cetera.

SOFTWARE

Het begrip software staat voor het sport- en beweegaanbod:

- Activiteiten & interventies: programma's, evenementen, projecten, sportaanbod verenigingen en fitnesscentra, et cetera. Denk hierbij aan de organisatie van sport- en beweegactiviteiten als: spelmiddagen, instuiven, buurtbijeenkomsten, toernooien, fiets- en wandeltochten, sportieve opvang, et cetera.
- Begeleiding & coaching: inzet van een sportbuurtwerker, buurtsportcoach, jeugd- en jongerenwerker, trainers, instructeurs, pedagogische medewerkers, NME-centra en kinderopvang, wijkmanagers en vrijwilligers (onder andere buurtbewoners).
- Communicatie & voorlichting: campagnes, buurtbijeenkomsten, websites of applicaties om mensen te informeren over de beweegmogelijkheden, bewegwijzering en bebording met instructieteksten.

Welke aanpakken in de praktijk al succesvol zijn gebleken staan in de [interventiedatabase Sport & bewegen](#). Bekijk de volgende links voor meer kennis over [werkzame elementen voor interventiemakers](#), [werkzame elementen voor sportstimulering Jongeren](#), [werkzame elementen bewegstimulering bij ouderen](#) en [goede implementatie bepaalt impact van beweeginterventie](#). Denk bij implementatie aan het inzetten van [Buurtsportcoach](#) en communicatie (beïnvloeden [onbewust gedrag](#), [beïnvloeden van risicoperceptie](#), [invloed van de sociale omgeving](#) en [mogelijke weerstand](#)).

ORGWARE

Orgware bevat alles wat betreft het proces om te komen tot het zichtbare aanbod (hardware en software):

- [Monitoring & evaluatie](#)
- Onderhoud & beheer
- [Visie & beleid](#)
- Eigenaarschap & [financiën](#)
- [Samenwerking](#) & burgerparticipatie

De gemeente heeft beleidsmatig gezien meestal de regie over beweegvriendelijke omgeving, maar de orgware-onderdelen zijn geen taak van de gemeente alleen. Het is juist de kunst om samenwerking aan te gaan met partners (buurt, sportverenigingen, school, welzijnswerk, buurtsportcoach, woningcorporaties, projectontwikkelaars, et cetera).

AAN DE SLAG MET DE BEWEEGVRIENDELIJKE OMGEVING?

Wanneer je aan de slag gaat met het beweegvriendelijk maken van de openbare ruimte is het van belang om met een aantal aspecten rekening te houden, namelijk je (potentiële) gebruiker, de hardware (fysieke voorzieningen) en de software (het activiteitsaanbod). Wanneer je verbinding legt tussen deze componenten kun je mensen verleiden tot sporten, bewegen, recreëren en ontmoeten in de openbare ruimte.

- [BVO-definitie + uitgangspunten](#)
- [BVO-stappenplan](#)
- [BVO-scan](#)
- [Onderbouwing argumenten voor een beweegvriendelijke omgeving](#)