



YOUR GAM3

GADEIDRÆT I UDSATTE BOLIGOMRÅDER

Michael Fehsenfeld, Peter Mindegaard og Bjarne Ibsen

2013:6

MOVEMENTS

YOUR GAM3

Gadeidræt i udsatte boligområder

Michael Fehsenfeld

Peter Mindegaard

Bjarne Ibsen

YOUR GAM3: Gadeidræt i udsatte boligområder

Michael Fehsenfeld, Peter Mindegaard og Bjarne Ibsen
Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund,
Institut for Idræt og Biomekanik, Syddansk Universitet

Rekvirent: GAM3

Udgivet 2013

ISBN 978-87-92646-67-5

Serie: Movements, 2013:6

Serieudgiver: Institut for Idræt og Biomekanik

Forsidefoto: Colourbox

Forsidelayout: UniSats

Opsætning: Lone Bolwig

Tryk: Print & Sign, Odense

Indhold

1 Indledning.....	5
1.1 Metode.....	6
2 Aktiviteter i Zonerne	8
2.1 Nørresundby (9400).....	8
2.2 Sundparken (8700).....	9
2.3 Holtbjerg (7400)	9
2.4 Søgræsvej (6400).....	10
2.5 Sydbyen (4700)	10
2.6 Brøndby Nord (2605).....	11
2.7 Kærene (2610).....	11
2.8 Haraldsgade (2200).....	12
2.9 Street faciliteter	12
3 Aktiviteter og deltagere.....	14
3.1 Samlede antal deltagere i Your GAM3	14
3.2 Alder og køn	17
3.3 Demografiske data, bopæl	18
3.4 Deltagelse i GAM3 aktiviteter.....	20
3.5 Aktivitet i GAM3	21
3.6 Vurdering af aktiviteterne	22
3.7 Deltagelse i andre aktiviteter end GAM3	23
3.8 Sociale faktorerers betydning for deltagelsen i GAM3	24
4 PlayMakers	26
5 Kvalitativ analyse af GAM3: Et nicheprojekt mellem den selvorganiserede idræt, kommerciel idræt og foreningsidrætten	28
5.1 Organisering af aktiviteterne.....	30
5.1.1 Det frivillige arbejde	32
5.1.2 Det sociale arbejde	36
5.1.3 Afrunding.....	39
5.2 Målsætning	40
5.2.1 En forpost til foreningslivet	40
5.2.2 Afrunding	42
5.3 Målgruppen og brugergruppe.....	43
5.3.1 Målgruppe	43
5.3.2 Deltagergruppe	46
5.3.3 Afrunding	47
5.4 Streetkultur	48
5.4.1 Take it to the streets	49
5.4.2 Afrunding	54
6. Afrunding / konklusion	55
7. Litteratur	57

1 Indledning

I februar 2012 fik Syddansk Universitet ved Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civi-samfund (CISC) til opgave at midtvejsevaluere *Your GAM3* programmet. Your GAM3 er et integrationsprogram udviklet af non-profit organisationen GAM3 med fokus på gadeidræt. Gennem etableringen af gadeidrætsaktiviteter i udsatte boligområder søger programmet at øge sundhed, integration og medborgerskab for herigennem at modvirke marginaliseringen af nydanske børn og unge¹.

CISC har til denne opgave udviklet et evalueringsdesign med fokus på henholdsvis delta-gerniveau og aktivitetsniveau. Evalueringens overordnede formål er,

- at belyse, i hvilken grad programmets formål opnås,
- at afdække eventuelle forskelle derpå mellem boligområderne,
- at indkredse hvilke sider ved programmet, der især har betydning for opnåelsen af må-lene, samt
- at bidrage til en udvikling og kvalificering af programmet.

Evalueringens 'deltagerperspektiv' sætter fokus på,

- hvem der deltager i programmets aktiviteter,
- hvor meget og hvor længe de deltager,
- de unges vurdering af programmets aktiviteter,
- samt den betydning aktiviteterne har for de unge.

Evalueringen på aktivitetsniveau skal dokumentere og beskrive programmets aktiviteter i de boligområder, hvor programmet gennemføres, med sigte på dels at evaluere om programmets mål nås, dels at kunne belyse, hvilken virkning forskellige aktiviteter og karakteren deraf har på deltagerne og boligområdet.

Oprindeligt indeholdt evalueringsdesignet to observationer i alle 17 involverede zoner, men efter godkendelse af GAM3 og Social- og Integrationsministeriet blev designet ændret til at koncentrere sig om otte udvalgte zoner med fire observationer i hver zone. Denne ændring skete, fordi det skønnedes, at det vil give observationerne og beskrivelserne mere etnografisk 'dybde' ('Thick description' - Geertz, 1973) ved at begrænse sig til færre boligområder, men med flere besøg på de udvalgte steder. Kriterierne for udvælgelse af zoner blev, at der skulle være etableret nye gadeidrætsfaciliteter, samt at boligområdet benyttede sig af 'PlayMakers'. Det blev, efter aftale med GAM3, besluttet at gennemføre feltobservationer i følgende otte boligområder:

¹ Se '<http://GAM3.dk>' samt projektbeskrivelse (se bilag bagerst i rapporten).

- Nørresundby Nord².
- Holtebjerg, Herning.
- Sundparken, Horsens.
- Søgræsvej, Sønderborg.
- Sydbyen, Næstved.
- Brøndby Nord.
- Kærene, Rødovre.
- Haraldsgade, Nørrebro.

1.1 Metode

Evalueringen er baseret på etnografiske feltobservationer i de otte zoner. Med et par undtagelser er der foretaget fire observationer til ordinære træningssessioner i hver zone. Endvidere er der foretaget besøg og observationer i forbindelse med afholdelsen af Street GAM3-arrangementer samt andre events. Besøgene indeholdt observationer af træning, styregruppemøde, promotion aktiviteter, Street GAM3 events eller anden aktivitet. Desuden er der foretaget to dages feltobservationer i forbindelse med en introduktions- og uddannelses-weekend for frivillige, trænere og PlayMakers³, og én dags observation i forbindelse med arrangementet Street Finals i København. Ved at 'spredde' observationerne på en stor andel af zonerne, men samtidig begrænse dem til et antal, hvor det var muligt at gennemføre flere besøg i den enkelte zone, sikredes både et 'bredt' materiale og et 'dybt' materiale. 'Bredden' fortæller noget om udbredelsen af observerede fænomener inden for den studerede gruppe. I litteraturen benævnt som "internal generalizability" (Maxwell, 1996; 97). 'Dybden' af datamaterialet giver indsigt i den del af de sociale samspilsformer, som ofte beskrives som de 'uskrevne regler' (Wadel, 1991; 85).

Under observationerne blev der foretaget semi-strukturerede interview (eller "interview-samtaler"), som tog udgangspunkt i en række temaer men samtidig var åben overfor spørgsmålenes rækkefølge og form, således at man kunne "følg de svar, interviewpersonerne giver, og de historier de fortæller" (Kvale, 2000; 129). De interviewede informanter omfatter deltagere, styregruppemedlemmer, frivillige projektledere, trænere, frivillige og PlayMakers. I de zoner, som forskerne ikke har besøgt, har styregruppemedlemmer fået tilsendt et kort spørgeskema via mail med nogle få åbne spørgsmål. Ud af de otte styregruppemedlemmer, som blev kontaktet, var der dog kun tre, som besvarede spørgeskemaet. Desuden er en stor mængde skriftlige dokumenter med analyse og beskrivelse af mål og erfaringer fra GAM3 (evalueringer, ansøgninger, rapporter m.m.) velvilligt stillet til rådighed, ligesom der har været stor hjælpsomhed fra GAM3 i forbindelse med den praktiske planlægning af besøg i zonerne, oplysninger om kontaktpersoner, oplysninger om events og aktiviteter m.m.

Som en del af evalueringen blev der også gennemført to mindre spørgeskemaundersøgelser. Den ene rettede sig mod deltagerne i GAM3-aktiviteterne, mens den anden var stilet til PlayMakers. I forhold til evalueringen af deltagerne i GAM3 blev der i det tidlige efterår sendt spørgeskemaer ud til de frivillige projektledere i alle 17 zoner. Disse frivillige skulle så

2 Nørresundby Nord er den eneste af de valgte zoner, som ikke har haft en PlayMaker tilknyttet, men det var efter ønske fra GAM3, at denne zone blev inkluderet i evalueringen.

3 Bootcamp i Street Mekka i København den 24. og 25. marts 2012.

sørge for, at spørgeskemaerne blev udfyldt og herefter returneret. Omtrent på samme tid blev der sendt elektroniske spørgeskemaer til e-mail-adresser til 40 registrerede PlayMakers. Fem e-mail-adresser var ugyldige. I alt 35 PlayMakers, der er aktive i zoner over hele landet, har dermed fået tilsendt spørgeskemaet. Det var dog kun 13 ud af 35 registrerede PlayMakers, som efterfølgende returnerede spørgeskemaet i udfyldt stand.

Den kvantitative del af evalueringen består af svarene fra disse to undersøgelser, samtidig med at der også anvendes oplysninger fra den database, GAM3 har udviklet, som de forskellige trænere rapporterer til, når de har gennemført træning i zonerne.

2 Aktiviteter i Zonerne

Det følgende er en kort overordnet introduktion til aktiviteterne i zonerne samt en kort beskrivelse af de otte zoner, som var genstand for evalueringen.

I 16 ud af de 17 zoner, hvor GAM3 har afholdt aktiviteter i 2012, har der været tilbud om træning i Street Basket, mens Street Dance har været tilbudt i 14 af zonerne, Street Soccer i 11 zoner⁴ og Street Fit i 5 zoner.

Til Street Basket-træningen har der alle steder været tilknyttet to trænere, hvorimod der til de øvrige idrætsaktiviteter har været stor variation i antallet af trænere. Til Street Dance er der således kun to trænere i to ud af de 14 zoner, som tilbød denne aktivitet. Der er stor forskel på, hvordan trænerne har valgt at fordele træneropgaverne. Der er fra GAM3 lagt op til, at der til Street Basket og Street Soccer aktiviteten skal være en Head coach (HC) og en Assistant coach (AC), men i fem ud af de 16 zoner, hvor der tilbydes Street Basket, har trænerne valgt at dele trænerrollen imellem sig.

Bortset fra zonen i Sønderborg, hvor det ikke har været muligt at hverve hverken frivillige eller frivillige projektledere, var der fra starten af sæsonen tilknyttet en enkelt frivillig projektleder i alle zonerne⁵ og et antal frivillige varierende fra to til syv personer. I en stor del af zonerne har antallet af tilknyttede medarbejdere ændret sig i løbet af sæsonen, da flere frivillige og frivillige projektledere er faldet fra i løbet af sæsonen.

Det samme gør sig gældende for PlayMakers. Inden sæsonen begyndte, var der 56 ansøgninger til uddannelsen som PlayMakers. Der blev optaget 45 unge på uddannelsen, hvoraf 38 gennemførte de første uddannelsesseminarer. Ved afslutningen af sæsonen var der 30 unge tilbage, som havde gennemført hele forløbet inklusiv praktik og fik overrakt et diplom. For tre af zonerne lykkedes det ikke at hverve PlayMakers.

Et af delmålene for sæsonen var, at der skulle gennemføres almennyttige projekter i 16 zoner. De almennyttige projekter er tænkt som en måde at få de unge til at tage et lokalt ansvar for boligområdet og derved medvirke til at øge boligområdets sociale kapital. I 2012 var der seks zoner, som havde gennemført almennyttige projekter. Kun tre af disse kan dog betragtes som almennyttige, da der for tre zoners vedkommende var tale om et fælles street-sport arrangement udenfor boligområdet. To zoner har gennemført oprydning på boligområdets fællesarealer, og et enkelt projekt har deltaget i indsamling til Red Barnet. Der er altså ti zoner, som ikke har gennemført de planlagte projekter, hvorfor det er besluttet, at der i 2013 skal være en fælles landsdækkende 'projektuge', hvor alle zoner skal afvikle deres almennyttige projekt.

2.1 Nørresundby (9400)

Zonen i Nørresundby er en af de tre nordligste zoner, hvor der i 2012 har været tilbud om Street Basket, Street Dance og Street Soccer. Zonen ligger midt i et stort boligkvarter, hvor der er tre ungdomsklubber inden for en radius af 300 meter. Street Basket og Street Soccer foregår på ungdomsklubbens baner i udkanten af boligområdet, og Street Dance foregår i lokaler centralt placeret mellem boligblokkene. En af de baner, man tidligere har anvendt til Street

4 En enkelt zone har dog kun haft træning i street soccer en enkelt gang.

5 I en enkelt zone har man dog valgt at dele rollen som frivillig projektleder op imellem 2 personer. I løbet af sæsonen er begge disse personer dog – af forskellige årsager – faldet fra.

Basket, er blevet nedlagt, og det har derfor været nødvendigt at henlægge en del af træningen til en nærliggende skole. Denne opdeling har ikke været optimal men nødvendig, fordi Zonen har oplevet, at der var forholdsvis mange 'små' unge, hvilket betød, at de lidt ældre holdt sig væk, fordi de ikke ønskede at spille bold med de små. Der har været én frivillig projektleder tilknyttet og tre frivillige, mens det ikke har været muligt at rekruttere PlayMakers til zonen. De potentielle emner til PlayMaker-rollen ønskede at være frivillige i stedet for PlayMakers. Midt i sæsonen fik den frivillige projektleder arbejde, hvilket betød, at han ikke havde så meget tid og energi til at engagere sig i GAM3-aktiviteterne. Ifølge den lokale børne- og ungekoordinator, som har mange års erfaring med frivilligt arbejde i boligområdet, og som sidder i den lokale styregruppe, er det et område med rigtig mange fritidsforeninger – 17 i alt. Der er etableret et samarbejde med Aalborg Basketball Klub, hvor de to GAM3 coaches også er trænere. Flere GAM3 deltagere er startet i og fortsat aktiv i klubben. Der arbejdes endvidere på at etablere et samarbejde med Nørresundby Basketball Klub, der ligger tæt på boligområdet.

2.2 Sundparken (8700)

Zonen i Horsens har i 2012 arrangeret Street Basket, Street Soccer og Street Fit. GAM3 har arrangeret aktiviteter i området i seks år. Street Basket foregår på en bane mellem boligblokkene, mens de to øvrige aktiviteter foregår i og udenfor Sundparkhallen. Sundparkhallen er et beboerhus i bydelen Østbyen, som bl.a. huser ungeprojektet 'Østbasen'. Partnerskabet mellem GAM3 og Realdania har lokalt resulteret i, at der i 2012 blev etableret nye parkour faciliteter i zonen, som Realdania har finansieret. Faciliteterne til parkour er tænkt som aktivitetsfaciliteter, men skal samtidig skabe nye rum for ophold og socialt samvær i boligområdet.

Det er tredje sæson i træk, at de to Street Basket trænere står for træningen. Det har betydet en vis kontinuitet i træningen, og at man har kunnet bygge videre på erfaringer fra de tidligere år. Der var ved sæsonstart tilknyttet tre frivillige og en frivillig projektleder samt tre PlayMakers til zonen.

2.3 Holtbjerg (7400)

I Herning har der været tilbud om Street Basket, Street Dance og Street Soccer. Gedefodbolden har voldt problemer, fordi der var uenighed med træneren omkring tilrettelæggelsen af træningen og problemer med trænerens stabilitet i forhold til træningen. Det betød, at man en overgang nedlagde tilbuddet om gedefodbold og i efteråret genoptog træningen med to nye trænere, hvilket har været en succes.

Der har været en frivillig tilknyttet zonen i sæsonen 2012, hvilket har betydet en meget stor arbejdsmængde. Det har blandt andet betydet, at promotion turen ikke har haft den ønskede gennemslagskraft. Der har været én PlayMaker, som har fulgt hele uddannelsesforløbet og har været en stor hjælp i forbindelse med træningen i Street Basket.

Street Basket og Street Soccer anvendte tidligere faciliteter i tilknytning til skolen og i umiddelbar nærhed af boligblokkene, men som resultat af samarbejdet mellem GAM3 og Realdania er der i efteråret etableret nye faciliteter til disse aktiviteter. Faciliteterne ligger i udkanten af boligområdet med store grønne arealer i umiddelbar tilknytning. Ud over en nyetableret basket bane er der etableret faciliteter til parkour/ophold og bordtennis. Medar-

bejderne i det lokale kulturhus, som kan observere de nye faciliteter på vej hjem fra arbejde, fortæller, at disse bruges flittigt af de unge fra området. Der er opstået en ejerskabs-kultur omkring de nye faciliteter, således at der passes rigtig godt på dem.

2.4 Søgræsvej (6400)

Zonen i Sønderborg er beliggende i et grønt område imellem to boligområder, der fortrinsvis består af tre- og firetagers bygninger. Området har i nogen tid været hærgnet af en del småkriminalitet, hvorfor der også er meget synlige gadeplansmedarbejdere i området. Omkring en halv kilometer fra banen i Sønderborg ligger det fælleshus, hvori Street Dance foregår. Der er i løbet af sæsonen etableret nye GAM3 / Realdania faciliteter til bordtennis og Parkour/ophold, som ligger lige ved siden af basket banen. Faciliteterne er i øvrigt placeret, så de kan bruges i sammenhæng med de projekterede faciliteter i forbindelse med de planlagte aktivitets- og opholdsfaciliteter i projektet 'En god omvej'.

Street Basket i Sønderborg er kendetegnet ved en stor kontinuitet, da det igennem de seneste mange år er de samme to, der forestår træningen. Det har gjort, at der er oparbejdet en mindre men fast gruppe, der ofte deltager i træningen. Street Dance derimod har i forrige sæson budt på nogle udfordringer, da der var en del uro omkring den tidligere træner. Nu har man så fået en ny og meget dygtig træner, som prøver på at få aktiviteterne i gang igen.

Selve organiseringen bag GAM3 i Sønderborg er præget af, at det har været umuligt at få fat i nogle frivillige. Det er i stedet en kommunalt ansat medarbejder, der foretager de nødvendige ting og står for koordineringen af trænere, deltagere og selve organisationen. Man er selv klar over det uholdbare i situationen og arbejder på i fremtiden at kunne få tilknyttet en projektgruppe og frivillige ledere.

2.5 Sydbyen (4700)

Zonen i Næstved er placeret i tilknytning til Sydbyskolens faciliteter, hvor også Multihuset Sydpolen holder til, og som rummer aktiviteter for den lokale ungdomsklub. Der er i sæsonen arrangeret Street Basket og Street Dance i Næstved. Street Dance foregår i store lokaler i skolens kælderetage med spejle på væggene. Via samarbejdet mellem GAM3 og Realdania er i efteråret 2012 etableret nye Street Basket og parkour/opholds faciliteter, som ligger tæt på en multibane. Faciliteterne afgrænses til den ene side af skolebygningen og til den anden side af et stisystem med forbindelse til flere grønne områder herunder et fodboldanlæg. Parkour anlægget bruges ikke meget til parkour men er flittigt anvendt som siddepladser i forbindelse med aktiviteter på basketbanen.

Trænerne i Street Basket kommer fra den lokale basketball klub, og de har været trænere i GAM3 i et par år. Der har været tilknyttet tre frivillige til aktiviteterne, hvilket vurderes at være lige i underkanten. Der har været to PlayMakers tilknyttet Street Basket, og begge har gennemført uddannelsesforløbet, men det efterfølgende praktikforløb har for begges vedkommende været præget af stor ustabilitet med sporadiske fremmøder.

Boligområdet havde igennem flere år oplevet eskalerende hærværk og uro i området, hvorfor det blev besluttet at ansætte en medarbejder til en opsøgende indsats overfor de unge i området. De seneste par år har man kunnet observere en nedgang i hærværk i området. Den

opsøgende medarbejder sidder med i GAM3's styregruppe og mener, at GAM3 har en andel – selvom det er svært at 'bevise' – i ,at der er kommet mere ro i området.

2.6 Brøndby Nord (2605)

Zonen i Brøndby er beliggende i udkanten af et større højhusområde, der grænser op til Roskildevej. Aktiviteterne foregår på et forholdsvis nyetableret GAM3 anlæg, som Realdania har finansieret, hvor der pt. arbejdes på at få skaffet midler til lys, så der også kan spilles på banen i de mørke timer. I tilknytning til banen er der også etableret et parkour/opholds-anlæg, der omkranser banen på to af siderne, samt bordtennisfaciliteter, hvortil dem der har med GAM3 at gøre har bolde og bat, som de udlåner til interesserede. Basketbanen er i den forbindelse flyttet, så den ligger mere centralt og lettere tilgængeligt i boligområdet. Det lokale fælleshus, hvor Street Dance foregår, er beliggende i umiddelbar nærhed af banen. Selvom flytningen af basketbanen betød bedre og mere centrale faciliteter, har det også betydet nye udfordringer med at fastholde den nære kontakt til fælleshusets unge og ansatte.

Opstarten i Brøndby Nord har været kendetegnet ved, at det har været svært at skaffe et tilstrækkeligt antal frivillige. Man løb således ind i en større udfordring, da den frivillige, der skulle være ansvarlig for at promovere GAM3 op mod sæsonstart, pludselig ikke længere var til rådighed. Det medførte, at nogle af de andre, herunder de to trænere fra Street Basket, med forholdsvis kort varsel måtte overtage noget af vedkommendes arbejde. Der er så efterfølgende en anden, der har overtaget rollen som frivillig projektleder.

Ligeledes havde man tidligt på sæsonen et problem i Street Dance, da træneren blev ramt af sygdom. Man fandt dog forholdsvis hurtigt en anden, der så kunne overtage træningen. Samtidig var der interesse i at få gang i Street Soccer. Man besluttede sig dog for, at man i første omgang nøjedes med at arrangere Street Soccer i tre uger af sommerferien for at se, om der var grobund for at gå i gang med den næste sæson.

I Brøndby Nord har der været tilknyttet fire PlayMakers, som har gennemført både uddannelse og praktikophold, og man har arbejdet på at få flere kvalificerede unge til at søge ind som PlayMakers, ligesom der med stor succes er gennemført en dag, hvor de unge er med til at rydde op i lokalområdet (Street Projekt).

2.7 Kærene (2610)

Zonen i Rødovre er beliggende centralt i et boligområde, der på to af siderne omkranses af store veje henholdsvis Roskildevej og Avedøre Havnevej. I forbindelse med boligområdet er der store åbne arealer, samtidig med at en lokal fodboldklub og et lokalt friluftsbad er hjemmehørende her. I meget kort afstand fra selve zonen ligger Tremilen, der er centrum for områdets boligsociale indsats. Det indeholder blandt andet et bibliotek og mødelokaler, samtidig med at det er her, trænerne fra GAM3 opbevarer deres forskellige rekvisitter. Trænerne, og de andre frivillige, har på denne måde et samlings- og opholdssted tæt ved det sted, hvor aktiviteterne foregår. Dette gør man også brug af, da man ofte mødes her, inden aktiviteterne går i gang, og følges ad over til banen. Her hjælper man hinanden med at bære musikanlæg, flag og bolde, hvilket er med til at styrke fællesskabet blandt deltagerne, trænerne og de frivillige. GAM3 har i denne zone etableret nye faciliteter til anvendelse for parkour/ophold.

Man har i en del år haft stor succes med Street Basket, hvilket har resulteret i, at der er en meget stor og vedholdende gruppe aktive. Succesen tilskrives især to karismatiske trænere. Den store succes i Street Basket har gjort, at man nu også har udvidet aktiviteterne, så Street Fit og Street Soccer er kommet til. Man har i Kærene en stor gruppe af frivillige og andre, der står bag aktiviteterne. Det betyder også, at der er god opbakning, når man eksempelvis gennemfører et street-arrangement på torvet foran Rødovre Rådhus.

2.8 Haraldsgade (2200)

Zonen på Nørrebro er beliggende på en gammel industrigrund, KTK-grunden, der er placeret på det ydre Nørrebro. Området, der er beliggende ikke langt fra Jagtvej, består af mange forskellige boligtyper, men primært karreer i to til fem etagers højde. Det er første sæson, aktiviteterne foregår her. Selve placeringen af GAM3 Zonen har været omdiskuteret, da de faste brugere af KTK-grunden ikke har det bedste ry. Indledningsvist var mange brugere og forældre utrygge ved området, men i løbet af sæsonen er der skabt en gensidig accept og respekt mellem brugerne af banen og de øvrige unge i området.

Organisatorisk har GAM3 i Haraldsgade haft glæde af, at der samtidig er gennemført et større kommunalt kvarterløftprogram, som ophørte med udgangen af 2012. Det har betydet, at en tredjedel af udgifterne til GAM3-aktiviteter indtil nu er blevet finansieret af midler derfra. Fra og med 2013 skal man således skaffe midler andet steds fra, og man sætter i den forbindelse sin lid til de lokale beboerforeninger, der indtil videre har været positive over for det arbejde, GAM3 har stået for.

Street Fit foregår på Krakas Plads i Vermundsgade, som er et centralt sted i kvarteret. Både til Street Basket og til Street Fit er der en god stemning, og PlayMakers fungerer godt.

2.9 Street faciliteter

I seks af zonerne er der etableret det, som GAM3 benævner som 'street faciliteter'. Det er sket i Herning, Horsens, Sønderborg, Næstved, Brøndby og Rødovre. Faciliteterne, der er designet i et samarbejde mellem GAM3, Primus Arkitekter, parkour-organisationen StreetMovement og bordtennis-projektet PingOut, er finansieret af Realdania. Ideen med faciliteterne har været, at de inspirerer til selvorganiseret fysisk aktivitet, men også giver lyst til at opholde sig på stedet. Faciliteterne er især rettet mod parkour og Street Basket.

Evalueringen har også haft til opgave at vurdere, hvordan disse faciliteter er taget i brug. Det har dog ikke været muligt i det ønskede omfang, da de var så nye, da observationerne til evalueringen blev gennemført, at de knap nok var blevet taget i anvendelse af børnene og de unge i de pågældende zoner.

De foreløbige indtryk og erfaringer er dog positive. I en af zonerne beskriver nogle af de interviewede, at de unge har udviklet ejerskab og ansvarsfølelse overfor de nye faciliteter. I en anden zone fortæller de interviewede, der arbejder i boligområdet, at faciliteterne bruges flittigt af de unge fra området. I en tredje zone fortælles det dog, at parkour-faciliteterne endnu ikke rigtigt er taget i anvendelse, men stedet bruges ofte som opholdssted i forbindelse med aktiviteter på basketbanen.

Spørgeskemaet til deltagerne indeholdt også spørgsmål om børnene og de unges benyt-

telse og vurdering af faciliteterne i området. Ni procent af børn og unge, som bor i et boligområde med et parkour-anlæg, svarer, at de bruger disse faciliteter næsten hver dag, og seks procent gør det mindst en gang om ugen. Mange flere benytter basketbane (38 % næsten hver dag og 21 % mindst en gang om ugen) og soccerbane (henholdsvis 22 % og 10 %), men disse baner omfatter også andre basket- og fodboldbaner end de nye street-faciliteter.

Tidligere analyser af bolignære opholdsarealer og faciliteter til fysisk aktivitet peger på, at benyttelsen af disse i høj grad afhænger af den samlede tilgængelighed, dvs. om der er god sammenhæng mellem boligerne og opholdsarealet / faciliteterne, og at benyttelsen afhænger af, at faciliteterne kan bruges af forskellige målgrupper, dvs. mindre børn, større børn, drenge og piger, familier mv. Hvad angår de mindre børns benyttelse har det betydning, at faciliteterne kan nås og ses fra boligen (så forældre kan følge med), mens det for de større børn og de unge har betydning, at faciliteterne ligger mere afsondret fra boligområdet, så de kan være sig selv uden for meget opsyn fra voksne. Det kan derfor være svært at tilgode både de yngre og det ældre børn (Ibsen et al., 2012).

3 Aktiviteter og deltagere

Evalueringen af GAM3 omfatter både en kvalitativ og en kvantitativ del. I dette afsnit af evalueringen præsenteres resultaterne af den kvantitative evaluering.

I det tidlige efterår 2012 blev der sendt spørgeskemaer ud til alle zonerne. Da der ikke findes en liste med navn, adresse samt mail-adresse og telefonnummer for alle deltagerne i aktiviteterne, kunne spørgeskemaet ikke sendes direkte til deltagerne med post eller elektronisk. I stedet blev spørgeskemaerne sendt til en af de frivillige i hver GAM3 Zone. Herefter skulle den frivillige uddele spørgeskemaerne til deltagerne i forbindelse med afviklingen af de forskellige aktiviteter. Ved at gøre det på denne måde var der dels en forventning om, at spørgeskemaerne ville blive besvaret af flere, dels var der en forventning om, at kvaliteten af besvarelsenerne ville blive højere, når respondenterne havde mulighed for at udfylde spørgeskemaerne, mens der var en eller flere personer til stede, der kunne vejlede dem. Da der således er blevet sendt et antal spørgeskemaer ud til en frivillig i hver zone, giver det ikke nogen mening at prøve på at estimere, hvor stor en andel af deltagerne, der har haft mulighed for at besvare spørgeskemaet, der rent faktisk har gjort det.

Hvor vidt de, der har besvaret spørgeskemaet, er repræsentative for den gruppe, der er aktive deltagere i GAM3, er det meget svært at sige noget præcist om. Men fra andre og lignende undersøgelser er der en viden om, at det normalt er de personer, der har de største ressourcer, der besvarer spørgeskemaer. Det kan blandt andet henføres til, at besvarelsen af et spørgeskema forudsætter visse læse- og skrivefærdigheder, samtidig med at respondenterne også forventes at kunne orientere sig i og overskue spørgeskemaet. Disse forhold er det forsøgt at tage højde for i udarbejdelsen af spørgeskemaet til GAM3 deltagerne ved at gøre spørgeskemaet overskueligt, enkelt og relevant for de unge. Samtidig har respondenterne som nævnt haft mulighed for at få hjælp i forbindelse med besvarelsen.

På baggrund af ovenstående må det formodes, at de unge, der har besvaret spørgeskemaet, hører til den bedst fungerende og mest ressourcestærke del af dem, der deltager i aktiviteter, som GAM3 står for. Dette betyder, at der sandsynligvis er en bias i forbindelse med den del af evalueringen, der bygger på de svar, der er indkommet. Samtidig er det ikke alle dem, der har deltaget i GAM3-aktiviteter i de berørte områder, der har haft mulighed for at besvare spørgeskemaet, men kun dem, der har været til træning de gange i løbet af det tidlige efterår, hvor den frivillige leder har udleveret spørgeskemaerne. I de efterfølgende beskrivelser og analyser betegnes de aktive som deltagere.

3.1 Samlede antal deltagere i Your GAM3

Det er ikke muligt på baggrund af det forhåndenværende materiale at sige noget om, hvor mange børn og unge der har deltaget i de aktiviteter, som GAM3 har stået for. Men ud fra de indberetninger, GAM3 har modtaget fra trænerne i de enkelte zoner, kan det samlede antal fremmøder⁶ opgøres til at være 13.922. Dette tal omfatter ikke frivillige og PlayMakers. Antal fremmøder fordeler sig på henholdsvis 9.120 drenge og 4.802 piger. Af samtlige frem-

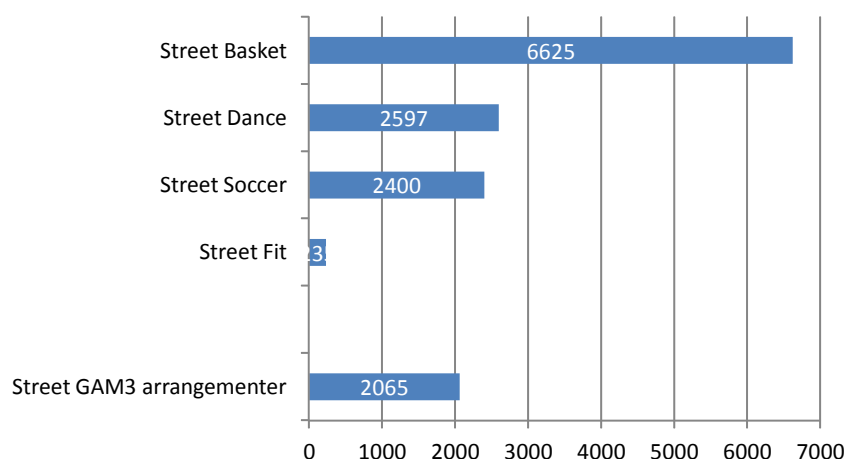
⁶ Når begrebet 'fremmøder' anvendes i forbindelse med de faste aktiviteter, er det fordi der ikke registreres på individniveau, men udelukkende på antal fremmødte til hver aktivitet. Det vil sige at den samme person kan være talt med flere gange i opgørelsen.

mødte har de 9.830, svarende til 70 %, en anden etnisk herkomst end dansk. Det er ikke ud fra det foreliggende materiale muligt at sige noget om den etniske baggrund hos henholdsvis drenge og piger.

Disse tal kan sammenholdes med, at der ifølge trænerens indberetninger sammenlagt har været træning 1.145 gange svarende til sammenlagt 1.581 timers aktivitet. Endvidere er der blevet afholdt 17 Street GAM3-arrangementer på sammenlagt 69 timer.

Den aktivitet, der har haft det største fremmøde, er Street Basket med sammenlagt 6.625 fremmøder. Den efterfølges af to kvantitativt set næsten lige store aktiviteter, henholdsvis Street Dance med 2.597 fremmøder og Street Soccer med 2.400 fremmøder. Endelig har den fjerde aktivitet, Street Fit, haft 235 fremmøder. Til de 17 forskellige Street GAM3-arrangementer, der har været afholdt i alle zonerne over hele landet, har der sammenlagt været 2.065 deltagere (figur 1).

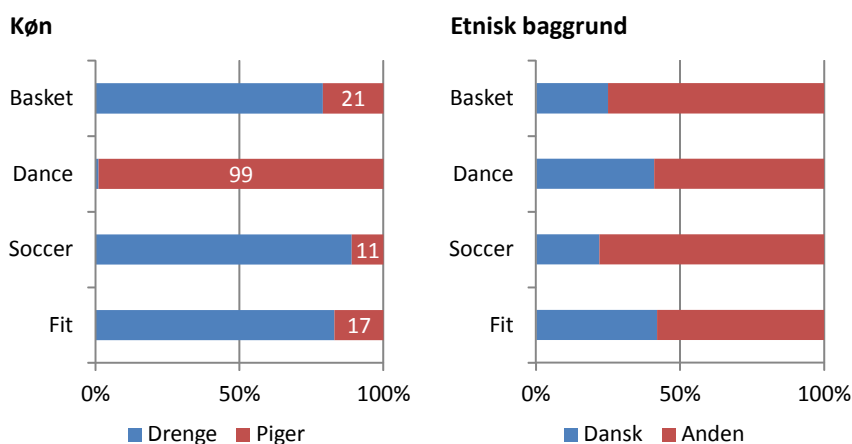
Figur 1. Antal 'fremmøder' til Street aktiviteter i de 17 zoner og antal deltagere til 17 Street GAM3 arrangementer



De følgende analyser vil udelukkende omhandle antal fremmøder i den organiserede træning i de forskellige zoner - i alt 11.857 fremmøder. De børn og unge, der var med til de 17 Street GAM3 arrangementer, er dermed ikke inkluderet i analysen. Disse tal er ligeledes hentet fra GAM3's egen database. I resten af den kvantitative del af rapporten vil de aktive deltagere blive benævnt som deltagerne.

I forhold til deltagernes etnicitet viser det sig, at der er flest, 78 %, med en anden etnisk herkomst end dansk i Street Soccer, efterfulgt af 75 % i Street Basket, 59 % i Street Dance og 58 % i Street Fit. Endvidere er der meget stor forskel på fordelingen mellem drenge og piger mellem de forskellige aktiviteter. I Street Dance står pigerne for 99 % af fremmøderne, mens de tilsvarende tal for Street Basket er 21 %, Street Fit 17 % og Street Soccer 11 % (figur 2).

Figur 2. De fremmødtes fordeling på køn og etnisk herkomst (pct.)



Når tallene fra Street GAM3 arrangementerne ikke medregnes viser opgørelsen, at unge med anden etnisk herkomst end dansk står for 72 % af fremmøderne, og at 36 % er piger.

Antallet af fremmøder til de forskellige aktiviteter har varieret meget både mellem aktiviteterne og inden for de enkelte aktiviteter. I Street Basket har der været 6.625 fremmøder fordelt på 622 træningssessioner, hvilket giver et gennemsnit på 10,7 deltagere pr. gang. 15 gange har der ikke været deltagere, og 25 gange har der været 25 eller flere deltagere. I Street Soccer har der været 2.400 fremmøder fordelt på 207 træningssessioner, hvilket giver et gennemsnit på 11,6 deltagere pr. gang. Fem gange har der ikke været deltagere, og 18 gange har der været 25 eller flere deltagere. I Street Dance har der været 2.597 fremmøder fordelt på 256 træningssessioner, hvilket giver et gennemsnit på 10,1 deltagere pr. gang. 18 gange har der ikke været deltagere, og 12 gange har der været 25 eller flere deltagere. I Street Fit har der været 235 fremmøder fordelt på 59 træningssessioner. Det giver et gennemsnit på 4,0 deltagere pr. gang. De 10 af gangene har der ikke været deltagere, og tre af gangene har der været 10 eller flere deltagere. Endelig har 2.065 personer deltaget i 17 sessioner i Street Gam3. Det giver et gennemsnit på 121 pr. gang. Det mindste antal, der har været til et GAM3-arrangement, er 50, og det største antal deltagere er 300, hvilket der har været to gange.

I forhold til repræsentativiteten i de otte områder, der blev evalueret, i forhold til alle de 17 områder, viser en sammenligning, at der ikke er de store forskelle. En lidt mindre procentandel end i GAM3 generelt, 68 %, har en anden etnisk herkomst end dansk, og samtidig er andelen, der er piger, 34 %, også lidt mindre end i GAM3 generelt.

De følgende analyser og beregninger bygger udelukkende på de besvarelser, der er kommet ind i forbindelse med den spørgeskemaundersøgelse, der blev gennemført i forbindelse med evalueringen af GAM3.

3.2 Alder og køn

I forhold til kønsfordelingen er der lidt flere drenge end piger, der deltager i GAM3, men forskellen er ikke specielt stor, da 57 % er drenge, og 43 % er piger. I GAM3 har man således en tilnærmelsesvis ligelig repræsentation af begge køn. En af forklaringerne herpå er, at Street Dance, der er en af de nyere aktiviteter, forholdsvis hurtigt er blevet en meget stor succes, og at denne aktivitet næsten udelukkende dyrkes af piger.

Aldersmæssigt spænder deltagerne i GAM3 over et stort aldersspektrum. Der er således deltagere i alderen fra 7 år til 24 år. De fleste deltagere, 62 % af alle, er at finde i aldersgruppen mellem 11 år og 14 år, mens 82 % er at finde i aldersgruppen fra 10 år og op til 15 år. Det er således, aldersmæssigt, en forholdsvis homogen gruppe, der deltager i GAM3. Gennemsnitsalderen for deltagerne er 13,6 år. Der er ikke nogen statistisk signifikant aldersforskel på de deltagende drenge og piger.

Deltagernes alder afspejler sig tydeligt i forhold til den uddannelsessituation, deltagerne i GAM3 befinder sig i. 86 % oplyser, at de går i en eller anden form for grundskole, mens 9 % er i gang med en form for gymnasial uddannelse (STX, HF, HHX, HTX). Meget få, 1 %, oplyser, at de er i gang med en erhvervsfaglig uddannelse, samtidig med at andre 1 % oplyser, at de ikke går i skole, og at de heller ikke har et arbejde.⁷

Der er forholdsvis flere piger end drenge, der er i gang med en gymnasial uddannelse, og det er kun drenge, der er i gang med en erhvervsfaglig uddannelse. På den måde afspejler deltagerne i GAM3, hvad angår deres uddannelsesvalg ud over grundskolen, meget godt det generelle uddannelsesbillede for aldersgruppen.

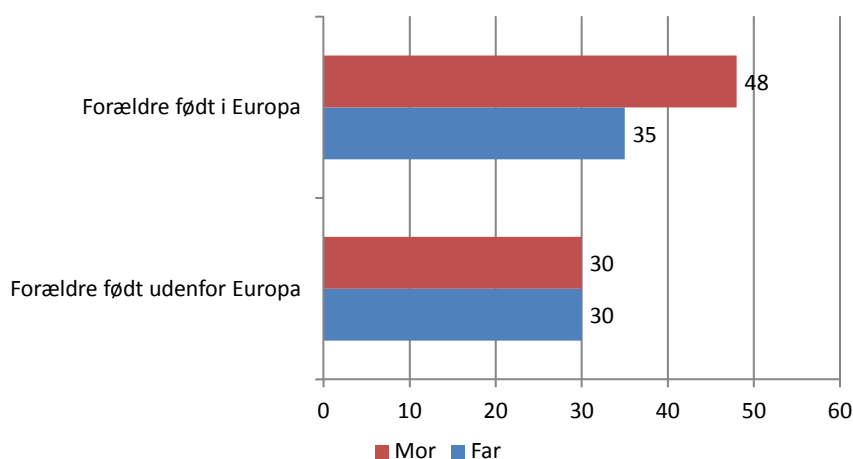
Når det betænkes, at den gruppe af unge, man i udgangspunktet henvender sig til i GAM3, er en udsat gruppe af børn og unge, kan det i forhold til deres uddannelsessituation være svært at vurdere, om man får fat i de børn og unge, man har som målgruppe. Det er således meget få af dem, der har besvaret spørgeskemaet, der har en alder, hvor man ikke mere går i grundskole. Og blandt de forholdsvis få, der er ud over grundskolealderen, er en stor majoritet i gang med en eller anden form for ungdomsuddannelse. På denne baggrund må det formodes, at en stor del af deltagerne i GAM3 hører til blandt de bedst fungerende af de såkaldt udsatte børn og unge i de områder, hvor GAM3-aktiviteterne finder sted. Det er muligt, som nævnt tidligere, at det især er de mest ressourcerstærke blandt deltagerne i Your GAM3, der har besvaret spørgeskemaet, og det kan give et lidt fortegnede billede af, hvem der deltager i aktiviteterne.

I forhold til forældrenes idrætsdeltagelse svarer deltagerne, at 38 % af mødre og 32 % af fædre dyrker idræt, sport eller motion. Af de mødre, der er født i Europa, dyrker 48 % selv idræt, mens det kun er 30 % af de mødre, der er født uden for Europa, der dyrker idræt. For fædrenes vedkommende viser tallene, at blandt de fædre, der er født i Europa, dyrker 35 % idræt, mens tallet for dem, der er født uden for Europa, er 30 % (figur 3). Dette kan sammenholdes med, at den generelle idrætsdeltagelse blandt danskere i aldersgruppen på 15 år og derover er henholdsvis 71 % for kvinder og 65 % for mænd (Kulturministeriet, 2012, side 101). Og ifølge samme undersøgelse er det henholdsvis 68 % af nydanske mænd og 61 % af nydanske kvinder, der har dyrket sport eller motion mindst en gang om ugen inden for det seneste år. Disse tal er dog svært sammenlignelige, da blandt andet kategorien ”født uden for Europa” ikke er direkte sammenlignelig med kategorien ”nydansk”. Vi ved endvidere, at

⁷ Tallene summerer ikke op til 100,0 % da der øjensynligt har været lidt forvirring omkring spørgsmålet.

børns besvarelse af, om deres forældre dyrker idræt, giver en lavere deltagelse, end undersøgelser, hvor samme voksne aldersgruppe selv svarer derpå, viser. Alligevel kan det konstateres, at der er en markant stor forskel på idrætsdeltagelsen hos de deltagende børn og unges forældre mellem de forældre, der er født uden for Europa, og forældre der er født i Danmark. Det kan på den baggrund med en vis forsigtighed konstateres, at forældrene til deltagerne i GAM3 generelt set er mindre idrætsaktive, end befolkningen generelt set er. Dette kan sammenholdes med den viden, at forældres sports- og motionsvalg har en stor betydning for de sports- og motionsvalg, børn efterfølgende tager. Det er i dette perspektiv de unge deltagere i GAM3-aktiviteterne skal ses.

Figur 3. Andel af forældrene til børn og unge, der deltager i aktiviteter i Your GAM3, som dyrker idræt. Opdelt efter hvor forældrene er født (pct.)



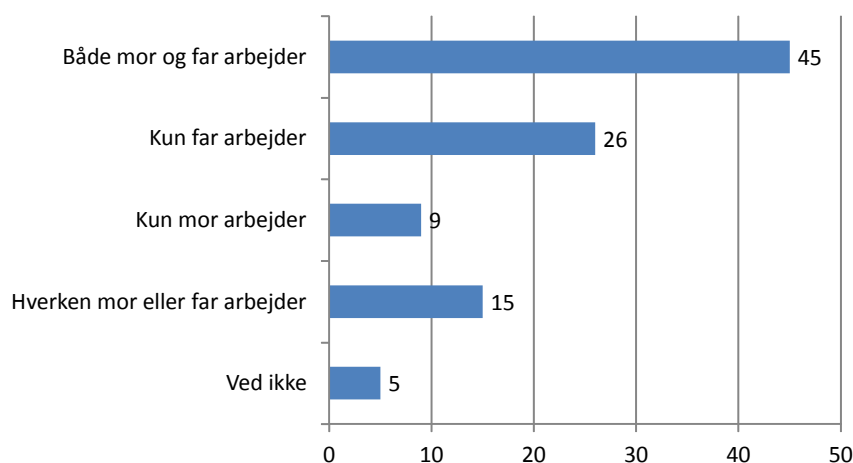
3.3 Demografiske data, bopæl

Langt den overvejende del af deltagerne i GAM3, 66 %, bor sammen med både deres mor og far, mens en lidt mindre del på 25 % bor mest hos deres mor. Den resterende del, sammenlagt 10 %, bor enten mest hos deres far, hos far og mor på skift, hos en plejefamilie eller hos andre. Dette kan sammenholdes med tal fra Danmarks Statistik, der viser, at det på landsplan er 57 % af alle børn, der bor sammen med både deres far og deres mor (Petersen and Nielsen, 2008, side 29). I forhold til hvem, børnene bor sammen med, adskiller deltagergruppen i GAM3 sig således ikke fra gennemsnittet i Danmark. En forklaring herpå kan måske være, at en forholdsvis stor del af børnene har forældre, der er født i lande uden for Europa, hvor skilsmissefrekvensen er markant lavere, end den er blandt etniske danskere.

De fleste deltagere, 45 %, oplyser, at både deres far og deres mor har et arbejde. 26 % har svaret, at det kun er faderen, der arbejder, og 9 % svarer, at det kun er moderen, der arbejder. Hos 15 % arbejder hverken mor eller far, mens 5 % er i tvivl. Disse tal kan sammenholdes med tal fra Danmarks Statistik, der viser, at for 71 % af alle børns vedkommende er det både deres far og deres mor, der arbejder, mens 6 % af børnene på landsplan har to forældre, hvoraf ingen af dem er i beskæftigelse (Petersen and Nielsen, 2008, side 109-111). Gruppen af børn

og unge, der deltager i GAM3, adskiller sig altså markant fra det generelle mønster i Danmark på forældrenes beskæftigelsesgrad. GAM3 har således fat i en forholdsvis stor gruppe af børn og unge, som ud fra dette kriterium er socialt udsatte (figur 4).

Figur 4. Andel af forældrene til børnene og de unge, som deltager i Your GAM3, der har et arbejde (pct.)



Henholdsvis 30 % af deltagernes mødre og 29 % af deltagernes fædre er født i Danmark, og henholdsvis 17 % af mødrene og 19 % af fædrene er enten født i et af de nordiske lande eller et andet land i Europa. Men hele 52 % af mødrene og 49 % af fædrene er født i et land uden for Europa, mens henholdsvis 3 % og 3 % ikke ved, hvor deres mor og far er født. Sammenlagt 44 % af deltagerne har forældre, hvor både faderen og moderen er født i et land uden for Europa. Det er svært umiddelbart at sammenligne dette tal med tal for hele befolkningen. Men ifølge Danmarks Statistik udgjorde ikke-vestlige indvandrere og efterkommere i 2012 8,6 % af alle borgere i aldersgruppen 0-18 år. Og dette tal dækker over en gruppe, hvoraf børnene har forældre, der ikke er født i landet og ikke har dansk pas. På trods af at disse tal ikke umiddelbart er sammenlignelige, må det konstateres, at gruppen af deltagere i GAM3 på dette punkt adskiller sig markant fra gennemsnittet i Danmark.

De fleste deltagere, 66 %, har deres bopæl i det boligområde, hvor GAM3-aktiviteterne foregår. Resten bor uden for boligområdet. 26 % bor således uden for boligområdet, men i den samme by, mens 8 % bor i en anden by. Det er ikke muligt at måle nogen statistisk forskel mellem aldersgrupperne på, hvor aktiv man er i GAM3 i forhold til, hvor deltagerne bor. Dertil er enkelte af de sammenlignede aldersgrupper for små. Men en simpel udregning af aldersgennemsnittet på dem, der er bosiddende i det boligområde, hvor GAM3-aktiviteterne foregår, viser, at det er markant lavere, 12,7 år, end aldersgennemsnittet hos dem, der ikke er bosiddende i det boligområde, hvor GAM3-aktiviteterne foregår, hvor aldersgennemsnittet 15,5 år. De her tilgængelige oplysninger giver ikke noget bud på denne forskel. En forklaring herpå kunne dog være, at der blandt de, der kommer til aktiviteterne udefra, er tale om en gruppe, der enten er fraflyttet området, og som med deres deltagelse bibeholder kontakten til

tidligere venner og skolekammerater, eller at de har familiære forbindelser, der knytter dem til området. En anden forklaring kunne være, at gruppen af deltagere, der kommer udefra, helt bevidst opsøger disse aktiviteter som et supplement eller alternativ til andre idræts- og sportsaktiviteter. Under alle omstændigheder er den forholdsvis store aldersforskel interessant at se nærmere på.

På baggrund af det ovenstående kan det konkluderes, at man i et vist omfang får fat i de børn og unge, der er bosat i det boligområde, hvor GAM3 gennemfører aktiviteter. Denne gruppe er samtidig forholdsvis ung i forhold til den gruppe af unge, der kommer til aktiviteterne, men som ikke er bosat i det boligområde, hvor indsatsen iværksættes. Det må, på baggrund af iagttagelser i enkelte af zonerne, formodes, at de lidt ældre, der kommer til aktiviteterne, og som kommer fra en anden del af byen eller fra en anden by, kommer for at få et supplement til deres øvrige idrætsdeltagelse. Undersøgelsen viser nemlig, at det kun er 37 % af børnene fra boligområdet, hvor GAM3-aktiviteterne foregår, der samtidig er aktive i en idrætsforening eller sportsklub, mens det blandt dem, der er bosat uden for boligområdet, men i samme by, er 56 %, der samtidig er aktive i en idrætsforening eller sportsklub. Endelig er hele 92 % af dem, der er bosat i en anden by, både aktive i GAM3 og i en idrætsforening eller sportsklub. Det kan heraf endvidere ses, at man med aktiviteterne får fat i en gruppe af lokale og forholdsvis mindre foreningsaktive børn og unge. Netop dette er et af de primære mål med GAM3. Samtidig tiltrækker aktiviteterne i GAM3 en gruppe af aktive udefra, hvoraf den største del dog er bosat i den samme by. Et kendetegn ved denne gruppe er, at de både er lidt ældre end de andre børn og unge, samtidig med at de i signifikant højere grad dyrker idræt i idrætsforeninger og sportsklubber.

3.4 Deltagelse i GAM3 aktiviteter

Blandt dem, der har svaret på spørgeskemaet, er der 17 %, der oplyser, at det er første gang, de deltager i GAM3 (da de besvarede spørgeskemaet). Det er et interessant tal, da undersøgelsen blev gennemført i det tidlige efterår på et tidspunkt, hvor mange af aktiviteterne var ved at stoppe. En forholdsvis stor majoritet af dem, der har svaret, 62 %, har dog deltaget flere gange. Det kan måske tolkes således, at en del af de unge i den førstnævnte gruppe i stedet har svaret på, at det er første år, de deltager i aktiviteter i forbindelse med GAM3. Der er således et statistisk sammenfald mellem dem, der har svaret, at det er første gang, de deltager, og dem, der har svaret, at det kun er i år, de har deltaget i GAM3-aktiviteter.

Samtidig er der stor forskel mellem aktiviteterne på, hvor mange der har svaret, at det er første gang de deltager. I Street Dance og Street Basket var der således henholdsvis 26 % og 13 %, der deltog i aktiviteten første gang, mens der i både Street Soccer og Street Fit ikke var nogen, der deltog i aktiviteten for første gang. Opdelt på aldersgrupper deltog 15 % af dem, der er i aldersgruppen til og med 10 år, i en GAM3-aktivitet for første gang, mens tallet for aldersgruppen mellem 11 og 15 år var 21 %. Der var ikke nogen i den ældste aldersgruppe på 16 år og derover, der deltog i en aktivitet for første gang. Det er således ikke overraskende de yngste, der er førstegangsdeltagere. At der samtidig er mange førstegangsdeltagere i Street Basket kan umiddelbart forekomme overraskende. Street Basket er en helt central aktivitet inden for GAM3, da det er den aktivitet, der har været tilbudt længst de fleste steder. At der alligevel er mange, der siger, at de deltager i Street Basket første gang, kan måske skyldes,

at det er en meget stor aktivitet i GAM3, hvorfor det også er en aktivitet, der til stadighed tiltrækker nye potentielle deltagere.

Næsten halvdelen, 46 %, oplyser, at det er første år, de er aktive deltagere i GAM3, mens sammenlagt 51 % svarer, at de har deltaget i GAM3 i et eller flere år. Disse tal kan tolkes på flere måder. For det første kunne noget tyde på, at der er en forholdsvis stor gruppe, der afprøver, om deltagelse i GAM3-aktiviteter er noget for dem, mens man samtidig har en stor fast gruppe. For det andet kan tallene skyldes, at der er en øget interesse for GAM3, hvorved de nytillkomne deltageres andel er forholdsvis stor i forhold til den samlede gruppe.

Hvad angår deltagelse i de forskellige aktiviteter, så har hele 63 % deltaget i Street Basket i et eller flere år, mens de tilsvarende tal for Street Dance og Street Soccer er henholdsvis 43 % og 30 %. Dette skyldes givetvis, at Street Basket er en mere etableret aktivitet i GAM3 end de øvrige aktiviteter, og at der i flere af zonerne igennem flere år primært har været udbudt Street Basket, mens de øvrige aktiviteter først er blevet udbudt senere. Samtidig viser det sig, hvilket vil blive behandlet nærmere senere i dette afsnit, at der især er mange af de aktive inden for Street Basket, der også er aktive inden for basketball i andre sammenhænge.

3.5 Aktivitet i GAM3

Den hyppigst søgte aktivitet hos deltagerne er Street Basket. Det er således den aktivitet, der både er flest deltagere i som en solo-aktivitet, det vil sige, at man udelukkende spiller Street Basket, og den aktivitet som flest vælger at deltage i i kombination med en anden aktivitet. Hele 62 % af alle er således i et eller andet omfang, som første- eller andet valg, aktive deltagere i Street Basket, og 38 % deltager udelukkende i Street Basket. Dette skal naturligvis ses i forhold til den position og historik, som Street Basket har både inden for GAM3 generelt og inden for de enkelte zoner.

Den næstmest søgte aktivitet er Street Dance, som 40 % deltager i. Samtidig er det 26 % af de aktive, der udelukkende deltager i Street Dance. Ud af dem, der deltager i Street Dance, er der forholdsvis mange, hele 38 %, der gør det i kombination med, at de også deltager i en anden aktivitet. Det er eksempelvis 8 % af alle, der deltager i både Street Dance og Street Basket.

Særligt Street Soccer er en aktivitet, mange deltager i, når det er i kombination med en anden aktivitet. Der er sammenlagt 18 %, der deltager i Street Soccer, men det er kun 7 %, der udelukkende deltager i Street Soccer. Street Soccer er således den enkeltstående aktivitet, børnene oftest deltager i, når det sker i forbindelse med andre aktiviteter. 5 % deltager i både Street Soccer og Street Basket.

Det er, på grund af de mindste aktivitets-gruppers størrelse, ikke muligt at sige noget statistisk signifikant om forholdet mellem deltagerens alder og deres valg af aktivitet. Tallene tyder dog på, at der er en forskel på, hvor gamle deltagerne i de forskellige aktiviteter er. I Street Basket har deltagerne den højeste gennemsnitsalder, 13,1 år, efterfulgt af Street Fit med 12,9 år, Street Dance med 12,7 år og Street Soccer med 12,0 år. Det laveste aldersgennemsnit finder vi hos de fire, der har svaret, at de deltager i andre aktiviteter, nemlig 11,3 år. Det er ikke umiddelbart muligt at give et bud på, hvorfor der er denne forskel i alderen på dem, der er aktive i de forskellige aktiviteter.

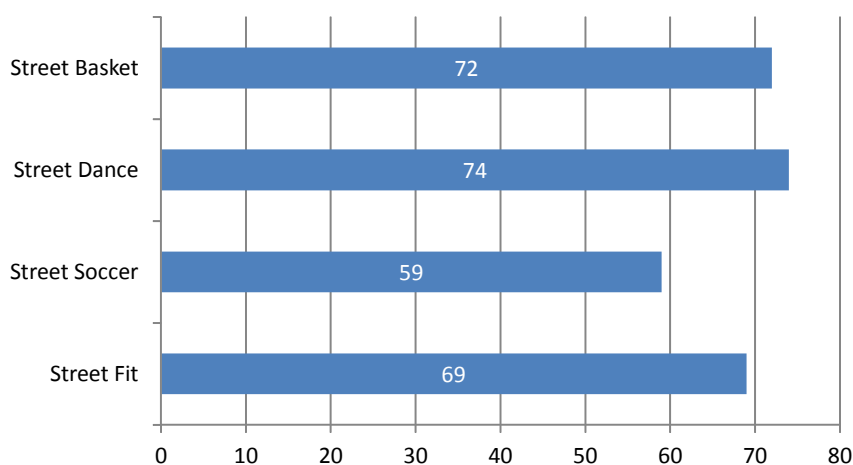
Af respondenterne er der 25 %, der har en søskende, der også deltager i GAM3-aktiviteter,

mens 19 %, svarer, at der er andre fra familien, der deltager i GAM3-aktiviteter. Det er desværre ikke muligt at komme med en kvalificeret vurdering af, hvor vidt dette tal er højt eller lavt. Det skyldes, at det ikke kan sammenholdes med nogen viden om, hvor vidt de pågældende har familiemedlemmer eller søskende, der har mulighed for, eller som er i målgruppen til, at deltage i aktiviteterne i GAM3. Blandt de børn og unge, der enten har søskende eller andre fra deres egen familie, der er aktive i GAM3, er det forskelligt, hvilke aktiviteter de deltager i. Den eneste aktivitet, om hvilken det med sikkerhed kan siges, at der er en sammenhæng, er Street Fit. Der er således en statistisk signifikant sammenhæng mellem det selv at deltage i Street Fit og samtidig at have andre fra familien, der også deltager i Street Fit. Dette gælder ikke i samme grad i forhold til at have klassekammerater og venner, der er aktive i Street Fit.

3.6 Vurdering af aktiviteterne

En meget stor majoritet af deltagerne, 72 %, svarer, at de synes super godt om aktiviteterne, mens 27 % af deltagerne synes ok om aktiviteterne. Kun ganske få svarer, at vedkommende ikke kan lide aktiviteterne. Hele 52 har, ganske kort, besvaret, hvad de godt kan lide ved aktiviteterne. De udtryk, deltagerne oftest benytter, er, at aktiviteterne er super fede; at man lærer meget; at det er et godt alternativ til at sidde derhjemme; at det er godt på grund af vennerne; at det er godt at gå til henholdsvis Street Basket og Street Dance; og at de ville ønske, at aktiviteterne var der noget oftere, da man hele tiden lærer noget nyt. Der er ikke den store forskel på vurderingen af de forskellige aktiviteter. Street Soccer er den eneste aktivitet, der stikker lidt ud, da det kun er 59 %, der synes super godt om den. Street Fit er der 69 %, der synes super godt om, i Street Basket er tallet 72 %, og i Street Dance er det tilsvarende tal 74 % (figur 5). I forhold til deltagernes alder er der tale om en aftagende tilfredshed med aktiviteterne med stigende alder. I aldersgruppen op til 10 år er der således 81 %, der synes super godt om aktiviteterne, mens det tilsvarende tal for aldersgruppen 11 til 15 år er 75 %, og for aldersgruppen på 16 år og derover 56 %. Det er velkendt fra andre studier, at tilfredsheden med deltagelsen i en aktivitet falder med alderen, næsten uanset hvad man spørger om.

Figur 5. Andel af deltagerne i Your GAM3, som synes 'super godt' om aktiviteterne, opdelt på aktivitetstyper (pct.)



3.7 Deltagelse i andre aktiviteter end GAM3

66 % af alle børn og unge, der er aktive deltagere i GAM3, er også aktive idrætsudøvere et andet sted. 46 % i en forening, 10 % i en SFO, fritidsklub eller lignende og 10 % i et motionscenter. Der er samtidig en del af denne gruppe, der er aktive i forbindelse med flere forskellige idrætsaktiviteter, samtidig med at de deltager i GAM3. De idrætsaktiviteter, de oftest går til andre steder, er, i rækkefølge efter procentandel basketball, som 38 % går til, fodbold som 28 % går til, dans som 20 % går til, styrketræning som 11 % går til, og henholdsvis gymnastik og svømning/vandidræt som 5 % går til.

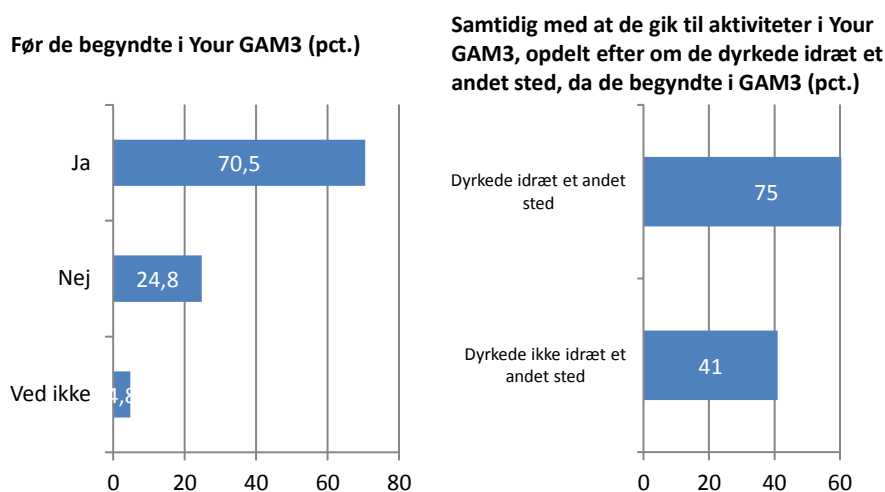
Det er især tilslutningen til basketball, som afviger fra det generelle idrætsmønster blandt børn og unge i udsatte boligområder. En undersøgelse i seks udsatte boligområder, som blev gennemført i 2011, viste, at de mest dyrkede idrætsgrene blandt børnene var fodbold, svømning, dans, styrketræning, gymnastik og kampsport, mens færre end fem procent af børnene gik til basketball (Ibsen et al., 2012).

Der er ikke, statistisk set, nogen aldersforskel mellem de børn og unge, der deltager i andre idrætsaktiviteter, og dem der ikke deltager i andre idrætsaktiviteter end aktiviteterne i GAM3. Der er heller ikke forskel derpå mellem drenge og piger. Endelig er det heller ikke umiddelbart til at se nogen sammenhæng mellem deltagelse i andre idrætsaktiviteter end GAM3-aktiviteter og forældrenes idrætsdeltagelse.

På baggrund af ovenstående kan det konstateres, at en forholdsvis stor del af deltagerne i GAM3 aktiviteter samtidig er aktive i andre dele af idræts- og foreningslivet. Det underbygges af det forhold, at hele 71 % af de aktive allerede deltog i idræt andre steder, da de begyndte i GAM3, samtidig med at det kun var 25 %, der svarede, at de ikke gik eller havde gået til idræt andre steder (figur 6). I forhold til dem, der er aktive i Street Basket, er det værd at bemærke, at hele 59 % af dem, der deltager i denne aktivitet, samtidig også er aktive i basketball inden for den traditionelle foreningsidræt. For denne store gruppe af aktive udgør Street Basket således mere et supplement end et alternativt tilbud. Det er, som nævnt tidligere, muligt, at der blandt respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen er en overrepræsentation af de bedst fungerende børn og unge blandt deltagerne i aktiviteterne, hvilket kan forklare noget af den overraskende høje deltagelse i foreningsorganiseret idræt.

Svarene fra deltagerne viser endvidere, at det især er de børn og unge, som gik til idræt et andet sted, da de første gang begyndte at deltage i GAM3 aktiviteterne, som også gik til idræt et andet sted, da de besvarede spørgeskemaet. Det gjaldt for 75 % af deltagerne, som gik til idræt et andet sted, da de begyndte i GAM3, mod kun 41 % af de børn og unge, som ikke gik til idræt et andet sted, da de første gang begyndte i GAM3 (figur 6). De samme tal for GAM3 deltagernes deltagelse i foreningsidræt er 58 % for dem, som gik til idræt et andet sted, og 19 % for de børn, som ikke gik til idræt et andet sted, da de begyndte at gå til GAM3 aktiviteter. En femtedel af de børn og unge, som ikke gik til idræt i en forening, da de begyndte i GAM3, var altså foreningsaktive, da de besvarede spørgeskemaet. Måske har GAM3 aktiviteterne inspireret nogle børn til også at gå til idræt i en idrætsforening.

Figur 6. Andel af deltagerne i Your GAM3, som også dyrker idræt et andet sted (pct.)



Ovenstående betyder på den ene side, at GAM3 i et vist omfang har fat i en gruppe af børn og unge, for hvem det ikke er nyt at engagere sig i organiseret idræt. For en del af de aktives vedkommende tyder det endvidere på, at de aktiviteter, der foregår i forbindelse med GAM3, ikke er et alternativ til den organiserede idræt, men en form for supplement til den. På den anden side er det også tydeligt, at man, som tidligere omtalt, formår at tiltrække en gruppe, der ikke på anden vis har erfaringer med at deltage i organiseret idræt. Hvad forklaringen herpå kan være er det svært at sige noget om ud fra denne undersøgelse. Men da der er viden om, at udsatte børn og unge traditionelt set ikke bliver socialiseret ind i idrætten af deres forældre i samme omfang, som ikke udsatte børn og unge gør, kan det formodes, at denne del af deltagerne i GAM3 tilhører denne gruppe. For denne gruppe kan deltagelse i GAM3 aktiviteter -med den struktur og organisering der kendetegner aktiviteterne -være lettere end deltagelse i foreningsidrætten, som i højere grad forudsætter en vis form for involvering af forældrene.

3.8 Sociale faktorerens betydning for deltagelsen i GAM3

Næsten halvdelen af deltagerne i GAM3, 48 %, har klassekammerater, der også deltager i GAM3. Og hele 88 % svarer, at de også har venner, der deltager i GAM3. Det kan så enten være venner, de havde i forvejen, eller venner, de har fået igennem GAM3. I forhold til nærmiljøet, så svarer 36 %, at der er andre fra den boligblok, som de selv bor i, der også er aktive i GAM3.

Langt den overvejende del af deltagerne i GAM3, 82 %, svarer nej til, at de føler sig ensomme. Der er dog 16 %, der af og til føler sig ensomme, og 3 % der ofte eller meget ofte føler sig ensomme. Deltagernes generelle tilfredshed ses også ved, at 34 % mener, at de pt. har det bedst mulige liv, og at 94 % svarer, at deres liv har en kvalitet, der på en skala fra 1 (værst) til 10 (bedst) ligger på syv eller derover. Der er ikke forskel på dette mellem drenge og piger, og mellem aldersgrupperne kan der heller ikke påvises nogen statistisk signifikant forskel. Dog er der en tendens til, at der i de ældre aldersgrupper er flere, der svarer, at de

har et mindre godt liv, end blandt de yngste. I aldersgruppen på 10 år og derunder er der ikke nogen, der giver deres egen nuværende livskvalitet karakteren 6 eller derunder, hvilket henholdsvis 5 % og 21 % gør i de to aldersgrupper 11 til 15 år og 16 år og derover. Det er svært at finde undersøgelser, der er direkte sammenlignelige, men Center for Landdistriktsforskning gennemførte i 2008 en undersøgelse, som viste, at indbyggere i byområder med mere end 100.000 indbyggere generelt set er mindst tilfredse med deres eget liv. På en skala, hvor 1 var meget utilfreds og 10 var meget tilfreds, svarede folk i byområder i gennemsnit 8,1, hvorimod folk i mindre byområder og i landdistrikter begge i gennemsnit svarede 8,4 (Sørensen, 2012, side 13). Da det er svært at sammenligne tallene, er det også svært at konkludere derpå, men det må formodes, at de børn og unge, der har svaret på undersøgelsen, hører til blandt de mest ressourcestærke og dermed også hører til den mere velfungerende gruppe af socialt udsatte.

Med hensyn til kontakt til andre, så svarer 96 %, at de har en eller flere gode venner, som de ofte snakker med. Der er forskel på dette mellem drenge og piger. Samtidig er der 63 % af deltagerne, der svarer, at de for det meste har en voksen, som de snakker godt med. 26 % svarer, at de sommetider har en voksen, som de snakker godt med. Det er således kun hver tiende, 11 %, der sjældent eller aldrig har en voksen, som de snakker godt med. Der er heller ikke her nogen forskel på dette mellem drenge og piger, og mellem dem, der deltager i aktiviteter andre steder og dem, der kun deltager i aktiviteter i GAM3.

4 PlayMakers

I alt 35 PlayMakers fik tilsendt et spørgeskema, men kun 13 har besvaret det. Disse 13 respondenter kommer fra alle zoner og dermed ikke kun fra de otte zoner, som denne evaluering primært fokuserer på. Da der er for få besvarelser til at gennemføre egentlige statistiske analyser, hvor gruppen opdeles på fx køn, alder og aktivitet, vil det efterfølgende primært fokusere på svarenes fordeling på de enkelte spørgsmål. Samtidig vil de forskellige informationer om PlayMakers, hvor det er relevant, blive sammenlignet med tilsvarende relevante informationer for de aktive, der er deltagere i GAM3.

PlayMakers er i aldersgruppen 17 år til 22 år, og gennemsnitsalderen er lidt over 19 år. Der er flest drenge/mænd, ni, og færrest piger/kvinder, fire. Denne forholdsvis skæve kønsfordeling, især hvis den ses i relation til den tilnærmelsesvis ligelige kønsfordeling blandt deltagerne i GAM3, kan formodentligt henføres til, at der primært er PlayMakers tilknyttet Street Basket og i mindre grad Street Dance. Aktiviteter der primært henvender sig til henholdsvis drenge og piger. Gennemsnitsalderen blandt PlayMakers er, ikke overraskende, markant højere end blandt deltagerne i GAM3.

Den forholdsvis højere alder hos PlayMakers afspejles også i deres uddannelsessituation. Der er således kun to PlayMakers, der er i gang med en grundskoleuddannelse, mens tre er i gang med en gymnasial uddannelse (STX, HF, HHX, HTX), og fire er i gang med en eller anden form for en videregående uddannelse. Endelig er der tre PlayMakers, der er i arbejde, og en der ikke oplyser, hvad vedkommende er beskæftiget med. De, der er aktive som PlayMakers, udgør således en markant anderledes gruppe, end dem der er aktive deltagere i GAM3-aktiviteterne. Det kan dog her gøre sig gældende, at de PlayMakers, som har besvaret spørgeskemaet, sandsynligvis er de mere ressourcerstærke.

Lidt over halvdelen af PlayMakers, syv, er bosat i en anden by end den by, hvor GAM3 aktiviteterne foregår, mens lidt under halvdelen, seks, er bosat i det boligområde, hvor GAM3-aktiviteterne foregår. Dermed adskiller de sig også fra deltagerne i GAM3, hvor de fleste, sammenlagt 92 %, enten er bosat i det boligområde, hvor GAM3-aktiviteterne foregår, eller uden for boligområdet, men stadig i den samme by. At gruppen af PlayMakers på dette punkt adskiller sig fra deltagerne i GAM3-aktiviteterne kan have både fordele og ulemper. Blandt fordelene kan nævnes, at man hermed har mulighed for at rekruttere fra en bredere gruppe, og dermed kan man sikre sig, at de lever op til de menneskelige og faglige kvalifikationer, der efterspørges. Blandt ulemperne ved, at omtrent halvdelen af PlayMakers er bosat uden for det boligområde, hvor aktiviteterne foregår, er, at disse Play Makers ikke i samme grad kan fungere som rollemodeller for børn og unge i boligområdet. Deltagerne i GAM3 møder således ofte kun PlayMakers, som i lighed med trænerne, er 'på besøg' i zonen. Det er med andre ord nogle, der er med til at give deltagerne en god oplevelse, men ikke nogle som deltagerne umiddelbart har mulighed for at identificere sig med, da de ikke kender dem fra andet end deres rolle som PlayMaker. De PlayMakers, som kommer 'udefra', har dog tilknytning til den valgte zone i form af tidligere at have deltaget i træning her. På den anden side kan netop disse Play Makers måske give børnene og de unge, der deltager i GAM3 aktiviteterne, nogle andre sociale relationer end relationer, der er knyttet til boligområdet.

Den overvejende majoritet af PlayMakers, otte, har forældre, der er født i et land uden for Europa, mens kun lidt over en tredjedel, fem i alt, har forældre, der enten er født i Danmark,

eller forældre der er født i et andet land i Europa. Også her adskiller PlayMakers sig fra de aktive, da der er forholdsvis flere PlayMakers end deltagere i GAM3, der har forældre, der er født i et land uden for Europa. En forklaring herpå kan måske være, at det er et resultat af en bevidst udvælgelsesstrategi, hvor man ønsker, at der kommer mange PlayMakers med anden etnisk oprindelse end dansk. På den anden side skal man passe på med at generalisere, da antallet af besvarelser fra PlayMakers er forholdsvis spinkelt.

Fire PlayMakers har været aktive i GAM3 i mindre end et år, mens ni har været aktive i GAM3 i et år eller mere. Heraf er der seks, der har været aktive i mere end to år. Der er dog også to PlayMakers, der svarer, at de ikke længere er aktive som PlayMaker i GAM3.

En stor majoritet af PlayMakers, ti, har været aktiv som PlayMaker enten hver gang eller cirka halvdelen af gangene, mens der er to, der kun har været aktiv forholdsvis få gange, og en der aldrig har været aktiv. De fleste PlayMakers siger, at de fik deres position som PlayMaker, da de hørte om muligheden, og derefter meldte sig selv. Der er også en gruppe, der enten har læst om muligheden på GAM3's hjemmeside, eller som er blevet opfordret til at blive PlayMaker. Der er således flere måder at blive PlayMaker på, og det sker ofte i kombination, hvor man i et eller andet omfang har hørt om muligheden, og derefter har meldt sig selv til det.

De fleste, otte, PlayMakers deltager enten de fleste gange eller nogle gange, fem, i den aktivitet, hvor de er PlayMaker. Samtidig er de i et eller andet omfang med til at sætte aktiviteterne i gang. Syv siger således, at de fleste gange hjælper de træneren med at sætte aktiviteterne i gang, mens fem gør det nogle gange. Der er en enkelt, der kun sjældent hjælper træneren med at sætte aktiviteter i gang. På samme måde er det langt de fleste PlayMakers, ni, der nogle gange selv sætter aktiviteter i gang, noget som kun tre sjældent gør. Der er en enkelt, der de fleste gange selv sætter aktiviteter i gang.

En overvejende majoritet af PlayMakers tilkendegiver, at de er enige i, at det er sjovt at være PlayMaker, fordi de idrætsaktiviteter, de deltager i, er sjove. Kun en enkelt er uenig heri. De fleste, syv, er samtidig af den overbevisning, at de lærer meget på de uddannelsesweekender, der arrangeres af GAM3. Ti synes, at det er sjovt at være på uddannelsesweekenderne, hvilket kun tre er hverken enig eller uenig i. En forholdsvis stor del af de PlayMakers, der har besvaret spørgeskemaet, svarer dog, at de hverken er enige eller uenige i, at de lærer meget på uddannelsesweekenderne.

De fleste PlayMakers, otte, mener, at de lærer meget af træneren/coachen. Et udsagn som fem hverken er enig eller uenig i. Ti PlayMakers svarer i den sammenhæng, at det at være PlayMaker har betydet, at de har fået lyst til selv at blive træner/coach. De resterende tre er enten uenig heri, ved det ikke eller er hverken enig eller uenig. Elleve PlayMakers svarer, at de godt kan lide at være PlayMaker, da de godt kan lide at være sammen med deltagerne. Et udsagn som to hverken er enig eller uenig i. Endelig svarer PlayMakers, at det i et eller andet omfang har betydet noget for dem at være PlayMaker, og der er ingen, der mener, at det ikke har betydet så meget.

5 Kvalitativ analyse af GAM3: Et nicheprojekt mellem den selvorganiserede idræt, kommerciel idræt og foreningsidrætten

”Vi tager jo heller ikke ned i en tyrkisk kortklub og spørger, om vi kan være med.”
(Styregruppemedlem, Herning)

I det foregående er GAM3 blevet vurderet ud fra de kvantitative kriterier, projektet selv har formuleret som succeskriterier. Kvantitative kriterier som disse bruges ofte i forbindelse med sociale projekter til at vurdere succesgraden. At et projekt har fået kontakt til eller aktiveret et givent antal mennesker siger imidlertid ikke meget om, hvordan kvaliteten i aktiviteten opfattes af målgruppen, hvor længe den enkelte fastholdes, og i forlængelse heraf om der er grundlag for vedvarende ændringer i handlemønstre.

Parallelt med de kvantitative delmål opregner GAM3 ligeledes en række målsætninger (se ’Baggrundsdokument om Your GAM3 programmet s. 4-5). Målsætningerne fokuserer på de langsigtede mål såsom øget lokal ansvarlighed, vækst i social kapital, at målgruppen føler sig som en del af samfundet etc. Da herværende evaluering er en midtvejsevaluering, er det naturligvis ikke muligt at drage endelige konklusioner vedrørende de langsigtede mål. Endvidere er der ikke foretaget baseline målinger ved projektets start i forhold til disse mål, hvorfor en endelig evaluering ligeledes vil have svært ved at foretage kvantitative målinger på målsætningerne. Projektets målsætninger må derfor betragtes som antagelser om programteoriens potentielle effekt uden mulighed for kvantitative eller kvalitative empiriske effektmålinger. Det er med andre ord ikke muligt for nuværende, eller fremadrettet, at sige noget eksakt om, hvorvidt projektet vil medføre øget lokal ansvarlighed, øget social kapital i boligområderne, om målgruppen har opnået anerkendelseserfaringer, eller om målgruppen føler sig mere som en del af samfundet, fordi der ikke er et grundlag at vurdere dette ud fra. Denne problematik er dog ikke isoleret til projekt Your GAM3, men kan identificeres som en meget udbredt tendens inden for sociale projekter. I bestræbelserne på at få del i de økonomiske midler, der tildeles det sociale område som projektmidler, ses ofte overambitiøse beskrivelser af projekternes målsætninger. Samtidig beskrives projekternes målsætninger i termer, som ikke – eller kun med meget omfattende undersøgelser – er målbare. I forbindelse med en anden undersøgelse af idræt i udsatte boligområder udtalte en erfaren projektleder fra en af de store projektudbydere, at *”Vi skriver altid i vores ansøgninger, ja vi laver det her projekt for at få mindsket kriminaliteten og få hærværk sat ned osv., osv., det skriver man altid i sine projekter og får gang på gang penge fra ministeriet, men måske skulle man snart til at sige: Vi ryster lige posen en gang til, og så starter vi forfra, det er altså ikke dem, vi får fat i (.).”* Samtidig mente projektlederen, at den målgruppe, de forskellige projekter opnåede at involvere, var en mindre gruppe af unge fra de udsatte boligområder, som benytter sig af, at projekterne tilbyder billige aktiviteter, og hun beskrev dem som ’Tordenskjolds soldater’. Der er således risiko for, at relationen mellem projektudbydere og bevillingsmyndighederne præges af en inert, der på den ene side er styret af ønsket om at kunne realisere sit projekt, og på den anden side er styret af bevillingsgivers ønske om aktiviteter, der kan føre til markante forandringer med det resultat, at målsætningerne pustes uhensigtsmæssigt og urealistisk op.

I tillæg hertil kan eksterne evaluatorene også have interesse i at præsentere positive evalueringer for at bevare gode relationer til de involverede parter. Med en typisk levetid for et projekt på tre til fire år er det ofte urealistisk, at projektet i sig selv kan ændre et boligområdes sociale karakter. Det betyder imidlertid ikke, at projektaktiviteter i sig selv ikke kan have gavnlige sociale effekter, men at der er behov for et mere kritisk syn på, og mere dokumenteret viden om, hvilke aktiviteter der har positive effekter og i hvilken kontekst, samt en afstemning af forventningerne om gennemgribende sociale effekter til både omfang og varighed af det konkrete interventionsprojekt.

De følgende kvalitative analyser af aktiviteterne i GAM3 vil derfor ikke foregive at kunne sige noget om konkret progression i forhold til målsætningerne, men udelukkende belyse forskellige aktørers vurderinger af det samlede programs mulighed for at kunne opnå de intendede forandringer. Analysen skal altså læses som indikationer på, hvorledes projektets styrker og svagheder bidrager til projektets retning mod potentiel opfyldelse af målsætningerne. Analysen indkredser fire elementer, som hver for sig har betydning for muligheden for at forfølge målsætningerne. Det drejer sig om:

- Organisering.
- Målsætning.
- Målgruppen og brugergruppe.
- Brugerinddragelse.

Den teoretiske og metodiske ramme for vurderingen af projektets fremdrift vil være udvalgte evidensbaserede erfaringer med interventioner til fremme af idræt og fysisk aktivitet i socialt udsatte boligområder, som er beskrevet i den videnskabelige litteratur. En gennemgang af litteraturen, samt danske erfaringer med idrætsfremmende tiltag i udsatte boligområder, kan læses i rapporten ”Idræt i udsatte boligområder” (Ibsen et al., 2012). En stor del af den foreliggende forskning advokerer for helhedsorienterede indsatser (ecological approaches), som søger at påvirke lokalmiljøers sociale karakteristika. Denne tilgang kan styrke de lokale netværk omkring deltagelse i fysisk aktivitet og på længere sigt medvirke til en styrkelse af lokalområdets sociale sammenhængskraft og sociale kapital gennem dannelsen af nye sociale relationer og netværk (Cradock et al., 2009). I forlængelse heraf anbefales det i litteraturen, at interventioner støtter etableringen af og rekrutteringen til lokale sociale netværk om fysiske aktiviteter, fordi interventioner har vist, at det er mere effektivt, når deltagerne deler fælles værdier, og der er tillid og tryghed mellem dem (Cerin and Leslie, 2008; Theeboom et al., 2010). På et mere operativt plan viser Cochrane and Davey (2008), at bæredygtige og vedvarende interventioner kræver, at indsatserne, i brugernes øjne, opfattes som:

- Til rådighed (‘available’) – dvs. at målgruppen ved, at de eksisterer.
- Tilgængelige (‘accessible’) – dvs. at tilbuddet er og opfattes som en reel mulighed.
- Økonomisk tilgængelige (‘affordable’).
- Acceptable for målgruppen (‘acceptable’).
- Meningsfulde / relevante for målgruppen (‘appropriate’).

De tre første er forudsætninger for rekruttering af målgruppen, at folk vil overveje at deltage, og de to sidste er forudsætninger for fastholdelsen, at de eventuelt vil fortsætte efter afslutningen af projektet. Cochrane og Davey (2008) tilskriver i øvrigt gode samarbejdsrelationer med lokale beboere, praktikere og organisationer/institutioner en væsentlig betydning, hvilket også andre undersøgelser peger på (Schulenkorf, 2012; Skinner et al., 2008). For de fem ovennævnte kriterier gælder, at de kan fungere som enten en mental eller en konkret barriere. For eksempel kan en aktivitet koste så meget, at det helt konkret ikke er muligt at betale for en familie, men det kan også være, at udgiften opfattes som urimelig dyr, og begge dele kan afholde deltagere fra at involvere sig.

5.1 Organisering af aktiviteterne

”Fordi det er frivillige, vi har fat i, og de skal stadig synes, det er sjovt, og der er god kemi, så skal de ikke slås for meget. Hvis der skal sloges med nogen, så må os professionelle gøre det, vi får penge for det.” (Styregruppemedlem, Rødovre)

Organiseringen af aktiviteterne i GAM3 zonerne er tilrettelagt således, at de tre ’rekrutterings-forudsætninger’, som er beskrevet ovenfor, imødegås på næsten optimal vis. Aktiviteterne er til rådighed, og der gøres meget ud af at gøre opmærksom på de muligheder, der stilles til rådighed. Før sæsonstart arrangeres en promotion tur til de lokale skoler, hvor der gøres reklame for aktiviteterne. Promotion turen arrangeres af de lokale frivillige og der opfordres til, at trænerne tager med rundt på skolebesøgene. Flere af de interviewede deltagere nævner promotion turen som deres første møde med GAM3 og lægger vægt på, at det er de unge frivillige og trænere, som kommer rundt i klasserne og fortæller om GAM3.

”Deltager: De kom ind i klassen og bankede på. Jeg tænkte først, det så meget nice ud, det lignede lidt street, da de kom ind af døren.

Interviewer: Hvordan det?

Deltager: Det var deres tøjstil. [træneren] er meget sådan street, det er svært at forklare. Men jeg tænkte bare med det samme, da de begyndte at tale om GAM3, og at det koster 50 kr., det er ikke fordi, vi har mega mange penge mig, min mor og far, så jeg tænkte, det skal jeg bare melde mig til.” (deltager i Street Dance, Næstved)

Præsentationen af GAM3 på de lokale skoler gør, at projektet får en stor første kontaktflade, og at det er de unge selv, som kommer ud på skolerne med musik, flyers og videoer. Det betyder, at der bliver kommunikeret med de unge i et trygt forum og i øjenhøjde med deres ungdomsverden. Også det faktum, at GAM3 i flere af zonerne har været aktive i flere sæsoner, gør, at de unge efterhånden genkender GAM3 og de aktiviteter, der følger med. Der er således skabt en kontinuerlighed og en genkendelighed i GAM3-aktiviteter, som giver de unge en umiddelbar tryghed ved projektet. Flere zoner fortæller ligeledes, at der er stor opmærksomhed i områderne omkring GAM3, og at de ofte, inden sæsonstart, bliver kontaktet med spørgsmål om, hvornår aktiviteterne igangsættes.

Aktiviteternes fysiske placering er også med til at øge opmærksomheden omkring tilste-

deværelsen af GAM3. I de fleste zoner er aktiviteten således placeret inde midt i, eller i umiddelbar nærhed af, boligområdet. Det vil sige, at aktiviteten bogstaveligt talt foregår neden for trappen ved de børn og unge, man ønsker som deltagere. Den fysiske placeringens betydning forstærkes af den visuelle og lydæssige kulisse, der skabes i forbindelse med træningssessionerne. I de frivilliges introduktionskursus samt i den håndbog, der udleveres med instruktioner til disse, beskrives det, hvordan de frivillige skal sørge for, at der til træningen bliver opsat såkaldte 'GAM3 Beach Flag' og 'Block Rocker' (Musikafspiller). Disse rekvisitter skal skabe synlighed og identitet omkring GAM3's aktiviteter, hvilket er medvirkende til, at aktiviteten ikke kun er fysisk tilgængelig, men også føles mentalt tilgængelig. Der har ved observationer i zonerne dog været store forskelle på, hvor konsistent disse virkemidler har været brugt. I nogle zoner har specielt musikken virket som et vigtigt signal til de unge, således at når musikken starter, er det ensbetydende med, at der er GAM3 træning. På den måde er musikken ikke kun brugt som identifikationsfaktor, men også som en form for kommunikation med de unge og en synliggørelse af aktiviteten. I andre zoner har man lagt mindre vægt på den visuelle og lydæssige ramme, som mere er blevet brugt som et supplement, som kunne medvirke til at skabe en hyggelig og afslappet stemning.

Som den unge deltager beskriver i citatet ovenfor, er økonomien vigtig for mange af målgruppens unge. Derfor er det vigtigt, at prisen for deltagelse føles rimelig og overkommelig. Det er i GAM3 frivilligt for deltagerne, om de vil betale pr. træningssession (10 kr. pr gang) eller vælge at blive medlem af foreningen GAM3, som koster 50 kr. for en sæson. På introduktionsweekenden for frivillige, trænere og PlayMakers (Bootcamp) blev det præciseret, at det ikke var afgørende, om de unge var medlemmer eller betalte første, anden eller tredje gang – det primære var deltagerens lyst til at komme til træningen igen. I zonerne er der ligeledes stor fleksibilitet og et ønske om at hjælpe, hvis en deltager har svært ved at betale. Samtidig er der forskellige incitamenter, som skal motivere deltagerne til at blive medlem. For det første tilbydes indmeldelsesgaver til de deltagere, som vælger at blive medlem. For boldspillerne er der tale om en bold, mens det i de øvrige aktiviteter er et par GAM3 Sweat Pants. Det er ligeledes en forudsætning for deltagelse i GAM3 Finals⁸ – noget som mange af de unge fremhæver som væsentligt for deres motivation -, at man er medlem. Medlemskab af GAM3 må siges at være absolut økonomisk overkommeligt for langt de fleste familier, og tager man i betragtning, at der desuden inkluderes en indmeldelsesgave samt evt. en tur til København, hvor Finals afholdes, burde den økonomiske tilgængelighed ikke udgøre nogen barriere for deltagelse.

Umiddelbart bliver de forudsætninger, som Cochrane og Davey (2008) opstiller for succesfuld rekruttering, altså opfyldt af GAM3. Der er i boligområderne stor bevidsthed om projektets tilstedeværelse, den fysiske tilgængelighed kan stort set ikke være mere optimal (med undtagelser inden for de enkelte zoner eller i forhold til de enkelte idrætsgrene inden for en zone), og i praksis burde økonomien ikke være en barriere for nogen af de unge, der ønsker at deltage i træningen. På trods af disse stort set optimale omstændigheder er der alligevel træk ved projektets organisering, som til dels fungerer som barrierer, eller som i det mindste kunne organiseres således, at de virkede mere fremmende for opfyldelsen af projektets målsætninger.

⁸ GAM3 Finals er et finalestævne, som afholdes i København i slutningen af sæsonen. Holdene fra de enkelte zoner kan gennem de lokale Street GAM3-stævner kvalificere sig til finalestævnet. GAM3 Finals er samtidig officielt DM i Street basket.

5.1.1 Det frivillige arbejde

For det første er personalernes (dvs. trænere, frivillige projektledere og andre frivillige samt PlayMakers) roller i de forskellige zoner helt centrale for projektets succes. Det er denne gruppe, som har til opgave at implementere de meget ambitiøse målsætninger opstillet i Baggrundsdokumentet om Your GAM3, og det er dem, der skal omsætte visionerne til konkrete sociale forandringer i de udsatte boligområder. Inden sæsonstart deltager personalerne fra zonerne i en såkaldt 'Bootcamp', hvor de igennem et todages program introduceres til den rolle, de forventes at indtage under arbejdet, forskellige redskaber i forhold til deres rolle samt det at arbejde med socialt udsatte unge (se bilag bagerst i rapporten). Selvom det er et meget komprimeret program, er spørgsmålet, om denne introduktion er tilstrækkelig til, at unge mennesker, på frivilligt basis⁹, har de tilstrækkelige kvalifikationer og erfaringer til at tage ansvar for at skabe sociale forandringer i et udsat boligområde?

I denne forbindelse skal primært de frivillige og de frivillige projektlederes rolle fremhæves. Ikke som en kritik af det arbejde, denne gruppe udfører, for der er mange frivillige i GAM3, og den overordnede vurdering er, at de søger at udfylde rollen efter bedste evne, og i mange tilfælde gør et rigtig godt stykke arbejde. Spørgsmålet er snarere, om den konkrete operationalisering af projektets meget ambitiøse programteori er forenelig med en primær besætning af unge frivillige medarbejdere, som for en stor dels vedkommende er rekrutteret fra uddannelsesinstitutioner, der giver mellemlange og lange uddannelser. Der er i GAM3 allerede en bevidsthed om problematikker i forbindelse med rekruttering og fastholdelse af frivillig arbejdskraft, som det fremgår af interne undersøgelser af det store frafald af frivillige allerede efter et års arbejde i GAM3¹⁰.

I stort set alle zoner italesættes det store frafald blandt de frivillige som et væsentligt problem, som tilsammen med en forholdsvis ustabil arbejdskraft – både blandt trænere og frivillige - udgør den måske største udfordring i GAM3. Problemet er ikke alene et organisationsproblem internt for GAM3, men er også væsentligt i forhold til rekruttering og fastholdelse af de unge. Stabilitet og kontinuitet er væsentligt i alle former for socialt arbejde, men for arbejdet med socialt udsatte unge er det nogle af de faktorer, som kan have afgørende betydning. Flere af de interviewede styregruppemedlemmer, som næsten alle er erfarne professionelle inden for arbejdet med socialt udsatte unge, har på den ene side stor ros til de frivillige og træneres arbejdsindsats, men er samtidig bevidste om det store personlige ansvar i forbindelse med arbejdet:

”Og som jeg sagde tidligere, ting er personafhængige, og det er det også med sådan nogle ting. De [deltagerne] skal have tiltro til de her mennesker [de frivillige og trænere], så når vi kan finde nogle ordentlige mennesker, og vi kan få dem til det gode er, at dem, der er trænere i år, de har været det i to år før det her, det er tredje år, de kører på nu. Nogen ville bare gerne have et fedt sommerjob, så er det ikke herude, man skal være. Det er et fedt sommerjob, hvis man brænder for det, og gør en forskel, men hvis man ikke gør det, hvis man ikke kommer hver tredje gang, for det synes man godt, man kan tillade sig, så falder alting til jorden herude. Der skal ikke ret meget til, for at de ikke kommer, 'okay der kommer ikke nogen her, så kommer der nok aldrig nogen', så kommer de ikke

9 Trænerne er som de eneste i zonerne lønnede for deres arbejde.

10 83% af de frivillige i GAM3 stopper inden for det første år. Også de lønnede trænere havde i 2011 en udskiftning på 63% (Prahm, 2012)

næste gang. Så det kan man hurtigt ødelægge. De er vildt stabile dem, der er her nu. De trænere, vi har nu, de brænder for at gøre en forskel. Det har ufattelig stor betydning. Det er sådan nogen, man skal have fat i, hvis man skal arbejde i sådan nogle områder” (Styregruppemedlem, Horsens).

”Det er ikke fordi, det er helt vildt her, men jeg ved bare, hvor vigtigt det er at være tydelig, meget tydelig, både i den måde man siger tingene på, grænser, her til og ikke længere, sådan kan du snakke til mig, ikke at sige lad være med at tale sådan, så bare lad være med at høre det, altså hvis de taler grimt, så skal de nok rette ind. At man er til at stole på, siger du klokken fem, så er det der.” (Styregruppemedlem, Næstved).

”Men jeg synes ikke, de har været helt skarpe nok til at møde til tiden, jeg sagde det også til træneren den dag. Jeg har været herovre nogen gange og tænkte, hvor er træneren henne, så kommer de daskende 15 minutter for sent til træningen. Det er stadig et lille problem. (...)Nej men hvis man gerne vil signalere noget professionalisme, og det vil man gerne herude, og de får også betaling for det, og vi betaler også 65.000 for en sæson, så stiller vi også nogen krav som boligområde, og det siger de også selv, at det er der noget af det, der er vigtigt. (...) Det kan godt være, at det er fordi, det er så ungt et team, og fordi at man hele tiden kan flytte sig, så den struktur er ikke så stram, og det er også noget af det, jeg tit siger til dem, jeg vil gerne have tilbagemeldinger, så siger de ja selvfølgelig, men så skrider de igen, og det er derfor, jeg tænker, hvorfor har de ikke meldt tilbage på det egentlig.” (Styregruppemedlem, Rødovre)

”Han har haft sin egen facebook gruppe, hvor han har prøvet at få nogle folk til, så har det meget været dem, han kendte i forvejen, der måske er kommet, så har det været sådan noget med at passe tiderne. Jeg tror det var kl. 16, så er han måske kommet 16.30, dvs. dem vi havde kontakt til, dem der har set GAM3 flyerne, det er kl.16, de er kommet derned også, har der ikke været et øje. Så er de gået igen med uforrettet sag. Det skal man ikke gøre mange gange, så tænker de, fuck jer, det gider de ikke.” (Styregruppemedlem, Herning)

Også nogle af de frivillige italesætter problemet omkring den manglende ansvarlighed i forbindelse med at organisere aktiviteterne ude i zonerne. En af dem siger:

S: Det er ikke altid så nemt, når det er frivilligt arbejde.

I: Hvordan er det et problem?

S: Det er ikke altid, folk møder op. Det er svært at få alle til at være samlet om et møde, hvor vi lige kan snakke om tingene. Jeg tror ikke, alle tager det helt så seriøst, som hvis det nu var et arbejde. Det er frivilligt, så man kan ikke altid forvente det helt store. Det kunne jeg godt ønske mig, og så har der været trænerne. Når jeg siger frivillige, mener jeg også trænerne. Kommunikationen har ikke altid været tip top, men det tror jeg er meget normalt inden for frivilligt arbejde.” (Frivillig, Herning)

Enkelte zoner opfatter det samtidig som et problem i forbindelse med turene til Finals i København, at det, ifølge planen fra GAM3, er de frivillige og trænerne, som skal være ansvarlig for en stor gruppe af unge mennesker fra tidlig morgen til sen aften, hvor flere af dem ofte ikke har været i København før. Der berettes i den forbindelse om forholdsvis kaotiske ture med unge som 'missede toget' og måtte rejse hjem om natten; en ny frivillig som skulle være eneste ansvarlige, men som havde planlagt ikke at skulle med på tilbageturen; ture hvor der ikke har været tilstrækkeligt kontrol med, hvor mange der skulle med, og hvem der havde ansvaret for de unge i løbet af dagen. En enkelt zone fortæller, at de derfor valgte at tage forældrerepræsentanter med et enkelt år, men at de efterfølgende har fravalgt denne løsning, fordi forældrene udelukkende opfattede sig som ansvarlige for deres egne børn og gik ud i byen med dem.

Organisatorisk er det altså en udfordring for GAM3 at lede projektets medarbejdere ude i zonerne på en måde, således at der kommer stabilitet og kontinuitet i aktiviteterne, og at det gøres på en forsvarlig måde. Denne udfordring er GAM3, som nævnt tidligere, bevidst om. Den store frafaldsprocent blandt frivillige var et af de forhold, som direktør Simon Prahm adresserede allerede på Boot Camp som en af de store udfordringer, og i en analyse af frafaldsproblemet undersøges det, hvad der skal til for, at projektet kan fastholde trænerne og de frivillige (Prahm, 2012). Udfordringen er blevet imødegået fra GAM3's side med en omorganisering af de frivilliges rolle ude i zonerne. Før 2012 fik alle frivillige i en zone titlen frivillig projektleder, men fremover vil en enkelt blive valgt til denne rolle, og de øvrige vil fungere som frivillige uden projektlederansvar. Denne strukturændring handler på den ene side om fastholdelse af de frivillige og på den anden side om at tilbyde frivillige projektledere mere spændende arbejdsopgaver. Omstruktureringen blev på 'Bootcamp' forklaret med usikkerhed i forhold til ansvarsfordeling og mangel på lederskab i zonerne. En uddybende begrundelse kan findes i Prahms analyse af de frivilliges rolle i 'Managing people and performance' (Prahm, 2012). Heri beskrives den nyetablerede rollefordeling som en måde at gøre titlen som frivillig projektleder mere 'eksklusiv', fordi kun de, der gør sig fortjent til den, kan erhverve sig titlen, som derved forventes at blive et eftertragtet 'statussymbol' blandt de rekrutterede frivillige. Der er altså tale om en klassisk hierarkisk karrierestige, hvor GAM3 forsøger at etablere øget performance, tydeligere ansvarsfordeling og fastholdelse af de frivillige gennem muligheden for advancement inden for GAM3.

Når det er relevant at beskæftige sig med fastholdelsesproblemet i denne sammenhæng, er det fordi, arbejdet med socialt udsatte unge, som nævnt tidligere, kræver ekstraordinær kontinuitet og stabilitet, hvilket betyder, at en øget fastholdelse af de frivillige samtidig vil bidrage til en øget sandsynlighed for, at projektets målsætninger opnås. Imidlertid er det også relevant at stille spørgsmål ved, om så omfattende sociale forandringer – øget social kapital, større samfundsansvar m.m. – som GAM3 intenderer at bevirke, reelt er muligt at gennemføre med frivillig arbejdskraft som bærende element i den konkrete operationalisering.

Der er under evalueringen observeret to forskellige hovedkategorier af frivillige. Den ene gruppe er næsten færdig med eller har netop færdiggjort en længerevarende uddannelse. Typisk er titlen som projektleder brugbar i deres videre karriereforløb, og det kan derfor være en motivation for denne gruppe, at de kan forbedre deres CV med konkret erfaring. Det betyder dog samtidig, at det for en stor del ikke så meget er arbejdet med udsatte unge, som er den væsentligste motivation, men derimod deres egen karriere, hvilket kan betyde noget for

deres engagement i GAM3. En af de frivillige projektledere, som netop havde færdiggjort en uddannelse, fortalte på bootcamp, at det for ham ikke handlede om at gøre en forskel, men at han syntes, det var interessant at lave projekter. Området, som han skulle være projektleder for, kendte han ikke noget til. En anden formulerede denne gruppes forhold til det at arbejde frivilligt således:

”Nu er det jo bare frivilligt arbejde. Jeg har hørt, at det er positivt, hvis det står på dit CV. Og nu, hvor det er Street Basket, som jeg elsker så meget, så kan jeg ligeså godt slå to fluer med et smæk.” (Frivillig, Brøndby)

Som det tidligere blev betonet af et styregruppemedlem, er arbejdet med at skabe sociale forandringer for socialt udsatte mennesker ikke et ’sommerferiejob’, men et job der kræver socialt engagement og ønsket om at gøre en forskel. Også fra et andet styregruppemedlem, som til dagligt arbejder professionelt med gruppen af udsatte unge, lyder der skeptiske kommentarer omkring de frivilliges rolle:

”Hvis jeg skulle nævne noget omkring GAM3, hvor jeg tænker, det skulle gøres anderledes, og det er så min simple vurdering... jeg har haft en lang årrække, hvor jeg har gjort en masse ting frivilligt, til et CV, ... men i dag, jeg ville... jeg vil ikke sige, jeg ville nægte det, men jeg har meget svært ved at arbejde, hvor frivillige har ansvar, og det har noget med den tid, vi også lever i, tror jeg. Det er ikke nogen kritik af de lokale frivillige, men der er bare den forskel på en person, der får løn, der kan du sige, du skal, hvorimod en person, som er frivillig, der skal du sige, vil du. Det var godt nok overvældende at være inde til GAM3 Finals, fordi der var rigtig mange frivillige, men det er en en-gangs event, og det ville jeg heller ikke være så nervøs for, men sådanne kontinuerlige ugentlige ansvarsopgaver, der tror jeg på, at der skal være en eller anden form for belønning tilstrækkelig nok til, at du kan sige, her skal du gøre noget og ikke spørge om det.” (Styregruppemedlem, Næstved)

Det skal retfærdigvis noteres, at kommentaren ovenfor er blevet til i en kontekst, hvor interviewet havde fokus på det store ansvar, der hvilede på de frivillige i forbindelse med projekter i socialt udsatte boligområder, og ikke handler om frivilligt arbejde generelt.

Specielt den anden gruppe af frivillige har et naturligt drive i forhold til socialt arbejde og brænder for et arbejde som det i GAM3. Typisk fordi de har tilknytning til boligområdet eller er i gang med en pædagogisk eller anden socialt orienteret uddannelse. For denne gruppe er titlen ikke afgørende, fordi det er indholdet i arbejdet i sig selv, der betyder noget for deres engagement. En af de frivillige fra denne kategori, som i år er blevet frivillig projektleder, var faktisk i tvivl om sin nye titel: ”*Jeg er frivillig projektleder. Det tror jeg nok, det hedder i år ...*” (Frivillig, Mjølnerparken). Det betyder ikke, at arbejdet som frivillig i GAM3 ikke er relevant i karrieresammenhæng for denne gruppe. Men i modsætning til den første gruppe er den primære motivationsfaktor indholdet i arbejdet, som en af styregruppemedlemmerne også er inde på:

”Til gengæld har vi nogle gode samarbejdspartnere i Via¹¹ og pædagogseminariet. Det gør, at vi får nogle studerende til at komme og hjælpe med at lave nogle af de her projekter også, () som kommer og hjælper som frivillige, også for at få noget streetkredit til deres CV for dem, der kunne tænke sig at arbejde med sådan noget.” (Styregruppe-medlem, Horsens)

For ingen af de to grupper af frivillige er muligheden for karriereavancement inden for GAM3 derfor noget som umiddelbart vurderes at være afgørende for fastholdelse. For den første gruppe er rollen som frivillig projektleder eller frivillig i GAM3 en 'stepstone' i forhold til den individuelle karriere, og et muligt avancement til at blive ulønnet frivillig projektleder i den efterfølgende sæson vil ofte ikke være tilstrækkelig motivation for at fastholde dem. Indsatsen fra denne gruppe af frivillige vil derfor sandsynligvis fortsat være mere ustabil og sværere at fastholde end den gruppe, som har et personligt eller fagligt engagement i arbejdet med socialt udsatte grupper. For denne gruppe gælder, at motivationen er knyttet til indholdet i arbejdet, og muligheden for karriereavancement er derfor ikke så afgørende for deres fastholdelse i projektet.

Den frivillige arbejdskraft er altså, på grund af den indbyggede ustabilitet, der følger med anvendelsen af denne form for arbejdskraft, en potentiel barriere for kontinuiteten i projektet, som er en vigtig forudsætning for opnåelsen af målsætningerne. Specielt på baggrund af den fremtrædende rolle og omfanget af anvendelse af frivillige udgør ustabilitet en væsentlig svaghed ved organiseringen af aktiviteterne. På den anden side er GAM3, og projekter af denne art, ofte afhængig af frivillig arbejdskraft, og det er derfor vigtigt at være opmærksom på, hvilken 'type' af frivillige man rekrutterer (herunder hvor man rekrutterer fra), hvilken rolle de frivillige skal spille i projektet (qua den indbyggede ustabilitet og den baggrund de indtræder i projektet med), og hvor stort ansvar for projektets fremdrift (set i forhold til målsætningerne) man kan placere hos de frivillige. Parallelt med den store ros til de frivillige, som lyder fra flere zoner, er der altså behov for at vurdere, om denne type arbejdskraft kan fungere som primær katalysator for omfattende sociale forandringer i udsatte boligområder, eller om organiseringen af indsatsen i boligområderne eventuelt kan inddrage til den frivillige arbejdskraft under andre former.

5.1.2 Det sociale arbejde

Ligesom der i flere zoner berettes om problemer med ustabilitet i forhold til frivillige og trænere, berettes der nogle steder om manglende socialfaglige kvalifikationer i forhold til at skulle være ansvarlig for en større gruppe af udsatte børn og unge. Projekter som GAM3 kan hverken sammenlignes med traditionelt foreningsarbejde (for trænernes vedkommende) eller med traditionelt projektarbejde (for de frivilliges vedkommende) og er derfor afhængig af både faglig viden og personligt engagement. Den socialfaglige viden skal sikre en forståelse for, at målgruppen sandsynligvis har andre normer og en anden social baggrund, end de unge, som går i en traditionel forening, har, og at det derfor ofte er andre sociale forhold, der er afgørende for, om de unge vælger at deltage. Når flere trænere i zonerne udtrykker frustration over det meget ustabile fremmøde, er det netop udtryk for behovet for en større forståelse for den, både idrætsmæssige og sociale, kontekst, GAM3 foregår i. En træner gav

¹¹ VIA University College.

således udtryk for, at han mente, at beboerne i hans zone var dovne og bare sad på altanerne, når der var aktiviteter, hvilket måske er formuleret i frustration og hører til undtagelserne, men også er udtryk for manglende forståelse for netop de sociale forhold i boligområdet. Andre trænere har under observationer og gennem interview leveret eksempler på en mere konstruktiv tilgang til mødet med andre adfærdsmønstre - både hvad angår tilgangen til idræt og til andre sociale normer:

”K. siger, med et smil, at dette ikke er organiseret idræt – man må, og skal, indrette sig efter, at de aktive kan komme på forskellige tidspunkter, og at de ligeledes kan forventes også at forsvinde igen på forskellige tidspunkter. Det dur ikke at give en kollektiv gang skudtræning som straf for, at en er for lang tid om at få sko eller lignende på (som man, med et smil på læben, kan gøre i foreningsidrætten). Street sport er noget for sig selv, og noget som tidspunkter er ikke noget, der tages nøje.” (Coach, Brøndby)

At denne tilgang til træningen er væsentlig, er blevet bekræftet under observationer ved træningssessionerne. Det har således været mere reglen end undtagelsen, at en del deltagere dukker op i løbet af den første halve time efter træningsstart. For trænerne handler det derfor om at kunne navigere i en træningssituation med mange forstyrrende elementer, og når det lykkes bedst, er der overskud til at vende et negativt forstyrrende element til en positiv anerkendende dialog med udgangspunkt i de unges verden. Nedenstående er et eksempel på en sådan situation:

- H [træneren] er meget positiv i sin tilgang til børnene, men også meget kontant. Hun spørger indledningsvis, hvor mange der kan huske, hvad de lavede sidste gang. Der er almindelig snak og sludren, så ingen af pigerne reagerer. H udbryder ironisk: ”Fedt. Jeg prøver lige en gang til.” Under træningen står der seks børn i døråbningen og kigger på og fniser. De deltagende piger bliver distraherede af det, men H fortsætter uanfægtet træningen, og snart gør pigerne også det. De er i det hele taget meget koncentrerede om at følge H’s anvisninger. Der bliver ikke rost meget, men en gang imellem får en af pigerne en opadvendt tommelfinger, hvis hun har gjort det godt. En af pigerne spørger, om ikke de kan få en pause, og H svarer: ”Det kan vi da ikke nå. Vi har kun en time.” Der kommer to piger yderligere midt i timen, men H afbryder ikke træningen, men siger bare ”Hej og velkommen til” og instruerer så videre. I et naturligt afbræk spørger H pigerne (som kom for sent), om de har været hjemme og lave lektier. De nikker fnisende, og H svarer: ”Super.” Da timen startede, var der kun tre piger, men H gik i gang uanset dette. Hurtigt var antallet oppe på 12 piger (10-14 år), uden at der har været afbræk i træningen. Der er lavet en aftale om, at man skal give flødeboller, hvis man tager sin telefon under træningen. Der bliver snakket og grint, men det er også en flok koncentrerede piger. (Observation i GAM3 Zone)

For trænerne er det således vigtigt at kunne holde en balance mellem på den ene side at være en tryk og vellidt social base for deltagerne og på den anden side at opretholde den traditionelle trænerrolles autoritet. I en af zonerne måtte de således afvikle en aktivitet på grund af uoverensstemmelser mellem instruktøren og deltagerne. Uoverensstemmelserne havde mest

at gøre med, at det ikke viste sig muligt for instruktøren at oparbejde et forhold over for deltagerne, hvor hun var den myndige eller autoritative person. Deltagerne i Street Dance stillede til stadighed spørgsmål ved hendes formåen både fagligt og ledelsesmæssigt. Der kan altså være store udfordringer forbundet med arbejdet i GAM3, og det synes tydeligt, at de steder, hvor udfordringerne mødes mest konstruktivt, er de steder, hvor personalerne har enten en personlig eller en socialfaglig ballast, som giver dem en forståelse for de specifikke sociale dynamikker, der udspiller sig i målgruppen.

Når der opstår situationer, som trænerne eller de frivillige ikke er i stand til at løse, er der flere eksempler på, at socialfagligt professionelle – eventuelt fra styregruppen – træder til og får løst trådene ud. Eller omvendt at en zone spørger nogle, som kender området, om de kan hjælpe. Der er således både eksempler på, at allerede eksisterende sociale tiltag i området bruger GAM3 i deres arbejde, og at GAM3 bruger de professionelle til at støtte op om GAM3's arbejde:

”Ja og det er T. [socialfaglig medarbejder i boligområdet], som går rundt i området og er her til at sætte aktiviteter i gang. Den gang, han startede, så var det sådan set at sætte aktiviteter i gang og igen ud fra den tro, at unge mennesker, de gider ikke at gå til så meget. Her er der ikke tradition for det (...). Så fik han kontakt, så begyndte han at sige, hvem er det her, som der er problemer med, så fik han også nogle samtaler med dem og fik sådan en uformel god kontakt med dem. Det begyndte at gøre, at tingene rykkede. (...) Når der går en SFO leder ud at snakke med dem, så får han ikke noget ud af det, men fordi Thomas har den der relation til dem, så standser det. Nu bruger vi ham bevidst, hvis der er nogle grupperinger, der er nogle problemer med, så går han ind og prøver at snakke med de der grupperinger. (...) Så ser vi så GAM3, som det meget positive, fordi T. fik dem til at gå til GAM3 (...). Det første år det var her, der var det ikke den store succes, der gik det ikke rigtigt. Så var det andet år, der kom T. ind over, og der skete der noget, for der fik han fat på dem, trak dem ind. Så skete der noget. Så fik vi lagt det sådan, at det passede og så med klubben, så kom det hele til at hænge sammen, så vi syntes, vi fik et godt liv her, og som er delvist styret.” (Styregruppemedlem, Næstved)

En anden zone har aktivt inviteret en gadeplansmedarbejder til at hjælpe, når der har været optakt til konflikter, for derved at kunne udnytte den eksisterende socialfaglige viden. Også i Sønderborg har man gjort brug af gadeplansmedarbejdere, fordi man har oplevet konflikter:

”...og der oplever de også, at der er lidt konflikt, hvor jeg lige nu har prøvet at inddrage, det der fristed, det der værested og gademandsmedarbejderne i det, om de kan hjælpe med at komme forbi og få øje på, hvad er det sådan rent pædagogisk måske, man kunne sætte ind med, for det er ikke trænerens opgave at stå med de der konflikter, men det har de måtte gøre, fordi der ikke var andre. Jeg er forbi en gang i mellem, men jeg kan ikke være der hver gang.” (Styregruppemedlem, Sønderborg)

Der er blandt de interviewede professionelle en udbredt holdning om, at det ikke er de frivillige eller trænerne, der skal stå med de konflikter, der opstår i forbindelse med GAM3, men der er ikke, som udgangspunkt, lagt op til fra GAM3's side, at den eksisterende socialfaglige

viden skal fylde mere end det, der introduceres på Bootcamp, hvilket iflg. bilag (se bilag bagerst i rapporten) er meget lidt. Der er stor forskel i de enkelte zoner på, hvor stor en rolle styregrupperne spiller. I nogle zoner er de meget tilbagetrukket og har ikke megen fornemmelse af fremdriften af GAM3 i deres egen zone. I andre zoner er der stor involvering fra styregruppens side. Det betyder, at det kan virke arbitrært, hvor stor socialfaglig støtte trænerne og de frivillige har til rådighed. I de zoner, hvor GAM3 er tæt knyttet til det tilstedeværende socialfaglige personale, med stor indsigt i områdets sociale dynamikker, er der tydeligvis positiv indvirkning både fra GAM3 til den eksisterende socialfaglige indsats og visa versa.

5.1.3 Afrunding

Den konkrete fysiske og økonomiske tilrettelæggelse af aktiviteterne i GAM3 samt opmærksomheden om, at aktiviteterne er tilgængelige og tilpasset den ønskede målgruppe, er således medvirkende til at fremme muligheden for realisering af projektets målsætninger. GAM3 praktiserer en 'sport-first-approach', som betyder, at de bevidst undlader for stor opmærksomhed omkring sociale problematikker og påtager en form for bevidst naiv tilgang for ikke at offer-gøre deltagere fra udsatte boligområder. Denne praksis afspejler sig i den valgte rekrutteringspolitik, hvor det handler mere om street-projekter end om socialt arbejde. Denne tilgang kan have en positiv virkning i forhold til at undgå stigmatisering og fokusering på problemer, men kan også give bagslag, hvis ikke man har de faglige redskaber til at håndtere problemer, når de dukker op. De meget ambitiøse målsætninger omkring ændringer i målgruppens sociale kapital og samfundsansvarlighed m.m. fordrer dog en større integrering af lokal socialfaglig viden i interventionen. Der kunne være flere forskellige modeller for, hvordan en sådan integration kunne foregå.

- For det første kunne det være en mere optimal løsning, hvis der i højere grad var et lokalt engagement – som GAM3 i sin målsætning arbejder mod med PlayMaker funktionen – evt. ved at skabe relationer til eksisterende lokalt baserede initiativer (religiøse, kulturelle, sociale e.l.) og inddrage gatekeepere og andre personer med lokal autoritet i det frivillige arbejde.
- For det andet kunne den frivillige arbejdskraft i højere grad søges rekrutteret fra socialfaglige uddannelsesinstitutioner (pædagogseminarier, lærerseminarier o.l.) frem for de uddannelser, hvor det er det projektorienterede arbejde og forbedringen af cv'et, som er drivkraften.
- For det tredje kunne aktiviteterne i højere grad, og mere proaktivt, etablere et formaliseret samarbejde med allerede eksisterende socialfaglige tiltag og derved trække på den eksisterende viden om området.
- For det fjerde kunne styregruppen, med dens viden om området, søges mere aktivt involveret i konkrete aktiviteter. I flere af styregrupperne sidder netop socialfaglige kompetencer med mangeårig erfaring med og viden om lokaleområdet.

5.2 Målsætning

”De vil gerne lave fodboldklubber herude, men ikke i min verden. De skal ud, når de er klar til det. Selvfølgelig skal de ud i de forskellige klubber og hellere end gerne forskellige steder hen, så de ikke klumper sig et sted hen, fordi det giver bare en anden stemning. Hvis man bliver for mange sammen, så kommer man til at præge det alligevel. Det er målet at få dem klædt på, så de kan komme ud af området. Helst så godt, at de ikke kommer rendende tilbage igen.” (Styregruppemedlem, Horsens)

Your GAM3-programmet beskrives overordnet som et integrationsprojekt. Projektet har, som tidligere nævnt, mange og ambitiøse målsætninger. En stor del af målsætningernes sigte er i overensstemmelse med anbefalinger fra den videnskabelige litteratur. Det gælder blandt andre målene om at målrette og tilpasse aktiviteterne til målgruppen (Cochrane og Davey, 2008; Sodergren et al., 2008); at engagere lokale i ansvaret for aktiviteterne (Netto et al., 2010); at skabe relationer til det omgivende lokalsamfund med henblik på at øge den sociale kapital (Ball et al., 2010; Skinner et al., 2008); og at tilbyde kulturelle identifikationsfaktorer (Netto et al., 2010). Målsætninger og midler er i høj grad bestemmende for, om målgruppen opfatter aktiviteten som acceptabel. At en aktivitet skal være acceptabel handler således om, at kravene der stilles for at deltage, samt den målsætning der sigtes mod, ikke strider mod brugernes opfattelse af acceptable og rimelig krav. Der skal med andre ord være overensstemmelse mellem mål og middel. Derfor er GAM3's udgangspunkt om at etablere aktiviteter ”i øjenhøjde med brugerne”, og i det hele taget projektets fokus på brugerinddragelse og brugeransvar, en – i princippet - rigtig strategi til at sikre sig, at brugerne opfatter aktiviteten som acceptabel.

Selvom de beskrevne målsætninger altså følger retningslinjerne fra den etablerede viden på området, kan det høje ambitionsniveau og omfanget af målsætninger betyde, at det kan blive svært for projektet at opnå de ønskede mål. For det første er både de kortsigtede og de langsigtede forventede effekter (se bilag bagerst i rapporten) meget ambitiøse og erfaringsmæssigt svære at indfri. For det andet er det generelt svært at vurdere udvikling i social kapital og ”forståelse for egne og andres menneskelige egenskaber”.

5.2.1 En forpost til foreningslivet

Your GAM3 beskriver som en del af projektets formål, at ”der sker en udvikling og udvidelse af sunde idrætsvaner, foreningstyper og frivillighedsformer” (se projektbeskrivelse), hvilket de baserer på tendensen til at – specielt udsatte – unge i stigende grad søger idrætsfællesskaber udenfor foreningslivet. Projektet placerer sig derfor i en niche mellem ’den selvorganiserede gadeidræt’, ’de kommercielle idrætstilbud’ (fx fitnesscentre) og ’den etablerede foreningsidræt’ med elementer fra alle tre organiseringsformer.

Samtidig beskriver projektet sig som ”en forpost til foreningslivet” (se projektbeskrivelsen). En stor del af de danske integrations- og inklusions-projekter har som primært eller sekundært formål at kanalisere udsatte mennesker over i foreningslivet. Denne tendens baserer sig på en antagelse om, at foreningslivet har uindfriede integrationskvaliteter. Såvel internationale som danske undersøgelser viser imidlertid, at inklusion af udsatte mennesker i det etablerede foreningsliv ikke er et spørgsmål om at plukke lavt hængende frugter – tværtimod

(Agergaard, 2008; Collins, 2012). Aktiv deltagelse i foreninger kræver ressourcer og kræver parathed fra både deltagerens og foreningens side. Deltagelse i idræt er en 'kropsliggjort kulturel praksis' (Macdonald et al., 2012), hvor køn, alder, social status, etnicitet og meget mere spiller en afgørende rolle for, *om* og *hvordan* der dyrkes idræt. Foreningsidrætten er, i den forbindelse, institutionaliserede former for 'kropsliggjorte kulturelle praksisser', og undersøgelser peger derfor på, at en foreningsmodel for integration kan være for snævert i forhold til flere af disse brugergrupper (Dagkas and Armour, 2012; Sodergren et al., 2008; Theeboom et al., 2010).

Debatten om foreningernes bidrag til inklusion og/eller integration af udsatte mennesker er i høj grad en politiseret debat, og den skal ikke diskuteres yderligere her. Det er dog værd at hæfte sig ved, at GAM3 adresserer nogle af disse problemstillinger ved at placere sig i en niche mellem de tre forskellige former for idrætsorganisering. På den baggrund er det muligt for projektet at favne en større del af målgruppens unge, fordi der er fleksible forpligtelsesgrader, alt efter om de unge ønsker at engagere sig i en foreningslignende aktivitet, eller de ønsker at anvende GAM3 som en mere uforpligtigende mulighed for at dyrke idræt.

Blandt de interviewede styregruppemedlemmer og trænere til denne evaluering var der dog en generel tendens til at betragte inkluderingen i det etablerede foreningsliv som det primære formål, og udvikling og etablering af mere uformelle rum for idrætsaktivitet som noget mere sekundært.

"Nu begynder der at komme noget substans, så det begynder at tjene måske ikke det primære formål, hvis det er at få dem over i det etablerede foreningsliv, men i hvert fald at få skabt nogle rammer for, at folk de kan mødes spontant og dyrke det, de har lyst til."
(Styregruppemedlem, Horsens)

"Nej ikke de børn, som kommer her, men det er lidt det, vi prøver på, at få dem til at starte her og så flytte dem ud i en klub, det er det, vi prøver på." (PlayMaker)

"Vi har snakket om det, at det er det, vi skal have i gang, for også at få dem sluset ud, så de også har det om vinteren og kommer videre. Det er det, der er ideen med det, det er, at det inspirerer til at komme i gang.(...) Det handler om at få dem aktivt ud i foreningerne, så de bliver stimuleret på noget nu her. Så skulle det gerne give, at de kommer i gang."
(Projektleder, Ålborg)

"Helt overordnet så tænker jeg det som et integrationsprojekt. Et sigte er, at få nogen af de unge over i det etablerede foreningsliv. Den del af det, tror jeg, er ekstremt svær, for der er ikke noget sådan etableret foreningsliv umiddelbart i lokalmiljøet. Vi har en fodboldklub, der er lettere dysfunktionel. De har kun et seniorhold, som er centreret om kammerater, der sidder dernede og drikker øl og spiller noget bold. Hvis der nu havde været en super god boldklub, der kunne tage teten på street fodbold, så kunne det være superfedt, så kunne det have skabt en kæmpe synergi mellem de to ting, hvor også de her unge, der går og hungrer efter fodbold, ville kunne komme ind i fodboldklubben og lære dem at kende, og de ville måske lære nogen af de unge at kende. Der er altid de her problemer med de etablerede foreninger, at de måske heller ikke har den helt store erfa-

ring med de her etniske unge, og de er lidt farlige, og hvad er det for nogen, det havde jeg egentlig håbet på, men det viser sig som en større udfordring, end jeg lige umiddelbart har begrebet. Ser man bort fra det, så er det andet sigte for GAM3 at understøtte det uformelle idrætsmiljø, det er lykkedes langt hen af vejen i forhold til, at vi har en GAM3 Zone, der bliver brugt, og der opstår ting.” (Styregruppemedlem, Herning)

På et styregruppemøde i en af de lokale zoner blev der spurgt til, hvorvidt formålet med Your GAM3 var at få de unge kanaliseret over i foreningsidrætten. Det blev fra GAM3 repræsentantens side præciseret, at det er en god ting at få de unge over i foreningerne, men at det ikke er et af de primære formål. Interview med flere nøglepersoner fra de forskellige zoner viser dog, at denne usikkerhed omkring målsætningerne er mere generel. Blandt flere af de aktører, som har til opgave at sørge for, at målsætningerne realiseres, og at der arbejdes frem mod fælles og ensartede målsætninger, er der altså usikkerhed omkring, hvorvidt det er en målsætning at få de unge til at engagere sig i det etablerede foreningsliv. Det er naturligvis afgørende for projektets succes, at alle trækker i samme retning og har de samme mål. Det er derfor vigtigt, at målene kommunikeres klart og tydeligt til de nøglepersoner, som er ansvarlige for den daglige drift af projektets aktiviteter.

I betragtning af de mål, der beskrives i projektbeskrivelsen, lægges der meget lidt vægt på integration i det etablerede foreningsliv, som nærmere beskrives som en potentiel positiv sideeffekt. Her er der i stedet fokus på den lokale forankring af aktiviteterne og de lokale unges medansvar for aktiviteter og det omgivende samfund. En anden af de interviewede styregruppemedlemmer opfattede da også den lokale forankring som væsentligste formål:

”Jeg synes, det bliver bedre år for år, men det træk de har lavet med PlayMakers er et af de træk, der skulle til, for at det kunne blive ved. I starten, det kan godt være en cirkusforestilling på tre måneder, og så trækker de sig ud igen, det er der, vi gerne vil have det mere til at blive en del af boligområdet og forankre det bedre. Det er det, jeg tænker, der skal til på sigt, så kan det godt være, at det ikke kan gøres på tre år, men det er en af de ting, der skal til for at gøre det til en succes på sigt, at vi kan forankre det lidt bedre. PlayMakerne, der har været på uddannelse, kan være med til at løfte det herude, de skulle gerne have fået et niveau, så de kan være med til at tiltrække nye, så det er egentlig det, jeg tænker skal blive succesen for at få det forankret.” (Styregruppemedlem, Rødovre)

Denne udlægning af relationen mellem projektets forandringsteori og de beskrevne målsætninger er bedre i overensstemmelse med GAM3's egne beskrivelser af måden, hvorpå den lokale forankring i boligområdet skal sikre udviklingen af initiativer til at være drevet af de lokale beboere selv, for derved at give dem større ansvarsfølelse overfor aktiviteterne.

5.2.2 Afrunding

De målsætninger, der opstilles i projektbeskrivelsen, er meget genkendelige fra den videnskabelige litteratur omkring idræt i udsatte boligområder, og indsatserne svarer ligeledes til anbefalingerne fra flere undersøgelser af samme emne. Det betyder, at der er større sandsynlighed for, at målgruppen også vil opfatte aktiviteterne i GAM3 som acceptable. Målsætningerne har dog et meget højt ambitionsniveau, som gør, at det kan blive vanskeligt at leve op

til de formulerede forventninger. I zonerne, hvor projektpersonalet har ansvar for at implementere de aktiviteter, der skal bane vejen for de ønskede sociale forandringer, er der desuden usikkerhed omkring prioriteringen af målene, og hvilke mål der i det hele taget betragtes som vigtige for projektet. Et eksempel er, hvorvidt det er et vigtigt mål for GAM3 at kanalisere de unge ud i det etablerede foreningsliv. Usikkerhed omkring målsætningen blandt personalet kan vanskeliggøre realiseringen af projektets målsætninger. På baggrund af ovenstående anbefales derfor følgende:

- GAM3 må sikre sig, at personalet forstår prioriteringer i både de kortsigtede og langsigtede mål, samt forbindelsen mellem de kvantificerbare kortsigtede mål og de mere abstrakte langsigtede mål, således at relevans og vigtighed af en given praksis bliver tydelig og klar i operationaliseringen.

5.3 Målgruppen og brugergruppe

”Når de unge ikke vil komme til idrætten, må idrætten komme til dem.” (GAM3-motto)

I flere af zonerne er der en opfattelse af målgruppen som meget immobil, og antagelsen er ligeledes en del af grundlaget for projektets placering af aktiviteterne i nær tilknytning til boligområdet. Evalueringen viser imidlertid, at en del af deltagerne på den ene side kommer fra andre områder af byen for at deltage i GAM3, og på den anden side at en del af deltagerne fra boligområderne tager til foreningsaktivitet i andre bydele, hvis det rette tilbud er tilgængeligt under de rette omstændigheder.

5.3.1 Målgruppe

Lige såvel som det er vigtigt, at projektets målsætning er klart formuleret og tydelig for alle implicerede parter, er det vigtigt, at de ansvarlige ved, hvem projektet henvender sig til – altså en klar afgrænsning af målgruppen, samt hvilke specifikke forhold der gør sig gældende for denne målgruppe. I projektbeskrivelsen hedder det, at ”den primære målgruppe for Your GAM3 programaktiviteterne er nydanske børn og unge i alderen 10-18 år”, og i den øvrige beskrivelse af målgruppen beskrives den som unge, der ikke har ”for vane fast at dyrke en idrætsgren. Hverken på egen hånd eller i en forening”. Spørgeskemaundersøgelsen af deltagerne viser dog – som beskrevet tidligere -, at en stor del af de aktive i GAM3 har været idrætsaktive i andre sammenhænge før de startede i GAM3, ligesom mange også for nuværende deltager i idræt i andre sammenhænge samtidig med deres deltagelse i GAM3.

De kvalitative interviews med deltagere bekræfter disse resultater, idet deltagerne ofte tidligere havde været idrætsaktive i foreningsregi, og flere udtrykte, at de var på udkig efter mere passende tilbud, da de blev opmærksomme på GAM3's tilbud. Når der i interviewene blev henvist til passende tilbud, drejede det sig oftest om interesse for aktiviteten; at det ikke koster så meget; og om muligheden for at deltage sammen med venner. Hvis der skelnes mellem tre grupper af unge i boligområderne: De foreningsaktive, de foreningsparate men ikke aktive, og de som ikke er foreningsparate, ser det ud til, at GAM3 primært får kontakt

til de unge, som er foreningsparate, og de som i forvejen er foreningsaktive. I det hele taget viser nyere undersøgelser af idrætsvaner for unge med anden etnisk baggrund, at der ikke er så stort et skel mellem danske unges og nydanske unges idrætsdeltagelse, som tidligere antaget, om end der er stor forskel på, i hvilke former for idræt de to grupper deltager i. Hvor unge med dansk baggrund er mere idrætsaktive i foreningsregi, har unge med anden etnisk baggrund større tendens til at dyrke idræt i kommercielt eller selvorganiseret sammenhæng. Dog er piger med anden etnisk baggrund stadig væsentlig mindre idrætsaktive end piger med dansk baggrund (Ibsen et al., 2012).

Your GAM3 har altså på den ene side en meget bred definition af målgruppen ”nydanske børn og unge i alderen 10-18” og beskriver, på baggrund af tidligere undersøgelser, en målgruppe, som er ”markant mindre fysisk aktive”, hvilket medfører en vis diskrepans mellem den tilsigtede målgruppe og deltagergruppen. På samme vis er der blandt flere af nøglepersonerne i zonerne en forståelse af deltagergruppen hentet fra en beskrivelse af målgruppen, som ikke altid stemmer overens med den reelle deltagergruppe, hvilket kan give anledning til fejltolkninger af handlemønstre og motivationsfaktorer. Et eksempel er den udbredte opfattelse af deltagergruppen som immobil og ikke villig til at deltage i aktiviteter udenfor deres eget boligområde:

”De er meget lidt mobile mange af de unge mennesker, som er her, de er her, mange af dem har ikke engang en cykel.” (Styregruppemedlem, Næstved)

Parallelt med denne opfattelse af målgruppen oplever flere af zonerne dog en deltagergruppe, som er villig til at tage forholdsvis langt for at komme til idræt, ligesom en del af deltagerne kommer fra andre boligområder eller endda fra andre byer. Et par zoner har oplevet, at selv om der er lokale idrætsklubber i relativ nærhed, har de unge deltagere alligevel valgt at melde sig ind i en klub, som ligger et stykke væk:

“K: Ja det er et rigtig godt spørgsmål. Det er det, der nogle gange er underligt, fordi vi taler nogen gange om den her gruppe fra 5.-6. klasse og opad som forholdsvis immobil på nogen områder. Der er nogen ting, de overhovedet ikke bevæger sig ud af flækken for, så er der andre ting, de lige pludselig godt kan rejse gennem byen for. Hvad der lige sker, det kan jeg ikke helt regne ud. Jeg tænker, det der er sket i Hammerum, det er, at dels har de fået overbygningen her ude fra ud fra skolen derud, så der er nogen, som dem selv i området, så er der måske nogen stykker, der er startet i klubben som en flok, de har haft en tryk base i hinanden i en klub, hvor der formentlig ikke har været særlig mange indvandrere, så er det sådan vokset på den måde. Jeg tror, der er den der med at komme med i svømmeklubben, Palle og Poul står i speedos også ... Mohammed i speedos, han føler sig bare mærkelig. Det er sådan lidt angstprovokerende at komme ind, og træneren ved måske heller ikke, hvad er det for nogle typer... man hører så meget. Intentionen er nok, at man gerne vil have dem over i foreningslivet, men foreningslivet skal også være parat til at rumme dem. Rumme dem, det er også et råddent ord

I: Det er noget med, at de skal føle sig hjemme der, og hvordan de kommer til det...

K: Ja men et eksempel på det, det er så ikke taget fra foreningslivet, men det er måske et meget godt billede på det møde, der er mellem indvandrerunge og et hvidt system. Det kan godt være, de kommer ud på Hammerum skole, så kommer de her knægte tilbage og siger, Kim de der lærere ude fra Hammerum er fucking dumme mand, fordi så står de og råber efter dem, eller ikke råber, de taler højt og tydeligt, tror de ikke jeg fatter dansk, det er bare et billede på den der, at de har ikke vidst, hvordan de skulle håndtere dem her, de har troet, de skulle tale højt og tydeligt, fordi de fatter ingenting, og de der drenge og piger, de er sådan, hej hvad laver du mand. Det er ved at finde et leje, det er sådan en proces, man skal igennem. Det er måske noget af det samme, de kan opleve i sådan et foreningsliv. Det vil de aldrig komme til at opleve herude, hvis de er i en flok.” (Styregruppemedlem, Herning)

Et andet styregruppemedlem fortæller, at hun ikke er klar over baggrunden for, at nogle af de unge har valgt en forening, hvor transporttiden er ca. 30 min. i bus, når den lokale klub ligger 200 meter væk. Hun har undret sig over denne prioritering, fordi hun mener, at der normalt ”ikke skal ret meget til, før de bliver hjemme” (Styregruppemedlem, Ålborg). Hun tror dog, at valget af klub har ”noget at gøre med, at der har været frivillige eller nogle trænere, altså nogen de ligesom har haft tillid til, at det er nogen, de kender, så vil de gerne bevæge sig lidt for det”.

Som det fremgår af citaterne ovenfor, er der på den ene side en forforståelse af målgruppen som immobil og svær at få til at transportere sig i forhold til aktiviteter. På den anden side oplever de en deltagergruppe, som i praksis er parate til at transportere sig rimelig langt, hvis tilbuddet udgør en tryk base, hvis det ikke virker for fremmedartet, og hvis foreningen er klar til at ’rumme’ dem, og hvis der er voksne, de har tillid til, eller som det formuleres senere i interviewet:

“Det er ikke sådan, at de er så fastholdt igen, det er bare et spørgsmål om, at der også er noget opbakning fra de voksne, og at tilbuddene er de rigtige.” (Styregruppemedlem, Ålborg)

Forskellen mellem forforståelsen af målgruppen og de praktiske erfaringer med brugergruppen vidner om en vis usikkerhed omkring definitionen af målgruppen. Denne usikkerhed kan hænge sammen med en tvetydighed i definitionen af projektets målgruppe. På den ene side henvender projektet sig bredt mod unge nydanskere i udsatte boligområder – som ikke nødvendigvis er socialt udsatte, og hvor gruppen af drenge ikke har markant lavere idrætsdeltagelse¹². På den anden side lægges der i projektbeskrivelsen vægt på alvorlig social udsathed, hvilket forårsager ”alarmerende tendenser” for sammenhængskraften i vores samfund, og en gruppe unge som ikke er ”i stand til at svare på forandringer i tiden”. Hvis de ansvarlige ude i zonerne forventer, at det er sidstnævnte gruppe, som dukker op til træningen, vil der naturligt nok være opfattelser af deltagergruppen, som ikke stemmer overens med den virkelighed, de kan observere.

12 Piger bosiddende i udsatte boligområder har markant lavere idrætsdeltagelse end gennemsnitlig deltagelse for piger, men i målgruppebeskrivelsen er der ikke nogen specifik fokus på hverken piger eller drenge.

5.3.2 Deltagergruppe

Problemet med uoverensstemmelsen mellem målgruppe og brugergruppe er ikke enestående for Your GAM3 – tværtimod. Meget ofte beskrives målgruppen i integrationsprojekter som den 'hårde kerne' af unge med anden etnisk baggrund, hvor der uden tvivl kan tales om 'alarmerende tendenser', mens den reelle brugergruppe ofte er de mere ressourcestærke af beboerne i socialt udsatte boligområder. I forbindelse med en tidligere undersøgelse af 'Idræt i udsatte boligområder' (Ibsen et al., 2012) blev denne tendens af en erfaren projektleder inden for området tilskrevet en projektkultur, hvor det var nødvendigt at 'oversælge' beskrivelsen af målgruppen for at få del i puljemidlerne, selvom man godt vidste, at det ikke var den beskrevne målgruppe, man ville få fat i. Den samme tendens ser ud til at gøre sig gældende i GAM3 Zones:

"Så er vi tilbage i hele det der med, at det er nok i nogen grad ofte de mere velfungerende, man rent faktisk får fat i, det er dem, man kan mobilisere til sådan nogle ting her, det er dem, der har overskud. Og dem, som vi alle rigtig gerne vil have fat i, de er rigtig svære at nå." (Styregruppemedlem, Herning)

Flere af de styregruppemedlemmer, som har mere kendskab til både målgruppen og de sociale dynamikker i boligområdet, end mange af trænerne og de frivillige har, betragter i øvrigt ikke kun den aktuelle deltagergruppe som konsekvens af, at det ikke er muligt at få fat i den intenderede målgruppe, men opfatter i vidt omfang også deltagergruppen som den egentlige målgruppe, hvorimod en del af trænerne og de frivillige ser det som et problem, at man ikke får fat i den 'hårde kerne':

"Så har de frivillige nogen gange sagt til os, at de er kede af, at vi ikke har fat i de hårde drenge herude, og det har vi sagt til dem, at det skal de ikke være kede af, fordi de hårde drenge ødelægger det på banen for alle andre, og dem kan vi heller ikke få fat i, og det skal vi heller ikke, vi laver forebyggende arbejde, vi vil gerne have, at det er de hårde drenges små brødre. Vi vil gerne have lov til at lave fællesskaber og venskaber for dem også. Så jeg synes, at det er den rigtige gruppe, vi får fat i. Jeg kan godt se, at nogen af de hårde drenge kigger på, er nogen gange med 10 minutter, spiller smarte og så går de ud igen, og så bruger de banen bagefter. Det er fint nok (...), så jeg har hele tiden sagt, at det skal I ikke være kede af, at det er de små brødre, det er dem vi faktisk gerne vil have fat i, og det siger GAM3 også." (Styregruppemedlem, Rødovre)

"Man kan sige, at det er nogen af de gode drenge, men i virkeligheden gør det heller ikke noget, for hvis der kommer for mange af de der bøvehoveder, så kommer der for mange konflikter, så bliver de gode drenge trætte af det, og så trækker de sig fra en god aktivitet. Det er flettet ind i hinanden." (Styregruppemedlem, Sønderborg)

Der er altså blandt styregruppemedlemmer en holdning til, at man ikke kan få fat i den hårde kerne, og at det heller ikke nødvendigvis er den målgruppe, der skal sigtes efter, fordi de vil ødelægge det for den mere velfungerende gruppe af unge. Ligeledes opfattes den del af brugergruppen, som ikke kommer fra socialt udsatte boligområder i flere zoner som et positivt element for projektet:

”det bliver sådan holdt her i lokalområdet, men det er børn og unge fra hele Nørresundby, der kommer, og det giver også dem noget, at de også kan vise noget frem her i området, og det betyder så meget, at vi også kan trække nogen ind i området.” (Styregruppemedlem, Ålborg)

”Han påpegede også, at der er en del, eller mange, af dem der spiller Street Basket, der kommer fra andre dele af København end Haraldsgade. Det kan være, fordi de kender nogle der, fordi de vil dygtiggøre sig eller noget andet. At der kommer folk udefra og spiller i området, ser han som en fordel, da der på den måde kommer nye input til området. Der er med andre ord tale om, at der udveksles kultur mellem de forskellige bydele.” (Haraldsgade – referat)

Deltagergruppen i GAM3 svarer altså på flere områder ikke til den beskrevne målgruppe. For nogle frivillige og trænere træder dette frem som et problem, fordi de ikke føler, at de får fat i den intenderede målgruppe for indsatsen. For det mere garvede personale ses dette dog ikke som et problem, og i visse tilfælde opfattes det endda som en fordel, at deltagergruppen er forskellig fra målgruppen, da det erfaringsmæssigt er svært at inkludere den beskrevne målgruppe, og fordi inklusionen af den ’hårde kerne’ sandsynligvis ville betyde, at mange af de øvrige deltagere ville forsvinde.

5.3.3 Afrunding

Projektbeskrivelsens afgrænsning og beskrivelse af målgruppen giver altså anledning til, at der i flere zoner er en opfattelse af, at brugergruppen ikke er overensstemmende med den – fra projektets side – ønskede målgruppe. I andre zoner er man meget bevidst om, at den brugergruppe, man har kontakt til, er den gruppe, det både er ønskeligt og realistisk at få aktiveret inden for projektets rammer. Ønskeligt fordi deltagelse af en større gruppe af de mest ’utilpassede’ vil ødelægge det for de øvrige deltagere og ’skræmme’ dem væk fra aktiviteterne, og realistisk fordi det ikke er muligt at aktivere den gruppe, der kaldes ’den hårde kerne’, inden for projektets rammer, og fordi de frivillige ikke kan eller skal kunne håndtere de mest socialt belastede unge fra boligområderne. Uklarhed og usikkerhed omkring den intenderede målgruppe kan i det fortsatte projektføreløb være medvirkende til, at indsatserne prioriteres forkert. Det er derfor vigtigt at få defineret deltagergruppe og målgruppe, således at der er større overensstemmelse. Denne justering er vigtig for såvel projektets overordnede retning og for de praktikere, som i det daglige står for at rekruttere og fastholde deltagerne i aktiviteterne. Derfor anbefales følgende:

- GAM3 justerer projektbeskrivelsens afgrænsning af den intenderede målgruppe, således at denne stemmer overens med forventninger til deltagergruppe ud fra projektets konkrete muligheder inden for de rammer, der er udstukket – dvs. ressourcer, tid, bemanning m.m.
- At der foretages forventningsafstemning mellem de enkelte zoner og projektledelsen omkring forventede målgruppe, og hvordan denne stemmer overens med den aktuelle deltagergruppe. Det er vigtigt for projektets fortsatte fremdrift, at forventninger til blandt andet målgruppe tydeligt kommunikeres til praktikerne for lettere og hurtigere at kunne justere indsatserne efter den ønskede målgruppe.

En sidste kommentar skal knyttes til emnet målgruppe. Når kommentaren ikke er taget med ovenfor, er det for ikke at påbegynde en egentlig effektevaluering. Som beskrevet i starten af afsnittet adskiller idrætsdeltagelsen blandt unge med anden etnisk baggrund sig ikke så markant fra idrætsdeltagelsen blandt unge med en dansk baggrund. Dog er idrætsdeltagelsen i gruppen af piger med anden etnisk baggrund stadig noget lavere end deltagelsesniveauet for piger med dansk baggrund. I den henseende ser det ud til, at aktiviteterne i Your GAM3 er tilrettelagt på en måde, som er meget attraktiv for pigerne. Hele 43 % af de deltagere, som har besvaret evalueringens spørgeskema, er således piger¹³. Statistisk er dette behæftet med stor usikkerhed (det drejer sig kun om 151 besvarelser, og det kan være, at der er delt forholdsvis mange skemaer ud ved dansetræning), men besøgene ude i zonerne kan bekræfte et meget stort antal piger til aktiviteterne. Ligeledes er der flere styregruppemedlemmer, der fremhæver aktiviteterne for piger:

”En af de ting jeg synes har fungeret rigtig godt, det er dans for piger. Etniske piger er notorisk en svær målgruppe, der er mange restriktioner fra deres familier, og hvad ved jeg. Der har vi haft en fast kerne af 8-10 piger, der kommer fast til dans og har fuldstændig været elektriske omkring det her, også pga. træneren, en de virkelig kunne se op til.” (Styregruppemedlem, Herning)

”Det var der, pigerne kom med, de har så bare holdt ved, så det er jeg rigtig glad for, at vi har fået fat i den pige-gruppe af to kulturelle piger, så er der nogen gange, de ikke har noget sted at være herude, fordi deres forældre ikke vil have, at de er ovre i klubben, fordi der er storebrødrene, og det ved man også rent forskningsmæssigt, de to-kulturelle piger er nogen af dem, som er i dårligst form, og som ikke er i foreninger, så det ser jeg som en stor fordel, at vi har fået fat i dem.” (Styregruppemedlem, Rødovre)

5.4 Streetkultur

Som integrationsprojekt er GAM3, overfladdisk betragtet, modsætningsfyldt. Projektet søger at integrere marginaliserede unge gennem dyrkelse af streetkultur. En subkultur der har sin oprindelse 'på gaden' - det vil sige udenfor og i opposition til det etablerede. Street-kulturen er oprindeligt kendetegnet ved sin anarkistiske, antiautoritære, spontane kreativitet og et forsøg på at skabe frirum fra de normer, traditioner, regler og love, som regulerer det etablerede. Street-kulturen er altså et forsøg på at bryde med gængse sociale normer, men anvendes i GAM3 med det formål at integrere og engagere ekskluderede (eller eksklusionstruede) unge i det etablerede samfund. Det bagvedliggende rationale er, at street-aktiviteterne tilbyder de unge en identitet som medlemmer af en subkultur, hvorved der opbygges et selvværd og en ansvarsfølelse for gruppen gennem fællesskabet, som indeholder mange af de samme værdier som i det danske samfund. Igennem etablering af gruppeidentifikation søger projektet altså at præsentere og eksemplificere værdier, som har samfundsmæssig relevans og kvalitet, samt at skabe ejerskab for aktiviteterne. Helt i tråd med andre identitetsskabende strukturer fra nationalismer og religioner til mindre subkulturelle gruppetilhørsforhold anvender GAM3 ritualer, symboler og fælles sprog til at fremme deltagernes fornemmelse af at være en del af

13 GAM3' egen opgørelser viser at 36% af deltagerne er piger.

dette eksklusive fællesskab. Fællesskaber af denne art har, hvad enten det drejer sig om nationale eller subkulturelle fællesskaber, den egenskab, at de på en og samme tid er inkluderende og ekskluderende. For at skabe en fælles identitet er det nødvendigt, at identiteten defineres i forhold til noget 'andet'. Identitet defineres således ikke kun i forhold til, hvad de positivt indeholder, men også i forhold til hvad de står i modsætning til.

Selvom det kan virke modsætningsfyldt at basere integrationsarbejdet på en fælles identitet med udgangspunkt i en kultur, som stiller sig i opposition til det etablerede, kan dette være medvirkende til at skabe en tryk identitetsfaktor for de unge, som efterfølgende kan danne grundlag for udviklingen af social brobyggende kapital. Derfor er de visuelle, retoriske, lydæssige og rituelle symbolske koder vigtige redskaber for GAM3 i bestræbelserne på at skabe identitetsfaktorer for de unge. Oplevelsen af en fælles identitet blandt børnene og de unge medvirker til, at aktiviteten opfattes som 'meningsfuld', hvilket er den sidste af de parametre, Cochrane og Davey (2008) fremhæver som vigtig for fastholdelse af deltagerne.

5.4.1 Take it to the streets

"De unges ønske om identitet og ungdomsliv skal tages alvorligt, hvilket GAM3 gør, bl.a. ved en organiseringsform der skaber medleven, men ingen stive strukturer (...) Koncentreret om gadeidrættens fællesskab og identitet." (fra 'Baggrundsdokument om Your GAM3 programmet, 2)

"Spelled with a backwards 'E' – which alludes to its 3-on-3 street basketball tournament format and also lends the project an air of urban hipness – GAM3 organises community practices for kids in housing development projects..." (Prahm, 2012, 4)

"Der er ingen tvivl om, at den rå asfalt stemning, den har en appel. (...) Vi hænger ud på gaden i New York, det er lidt cool, hvordan det så bliver taget og fortolket. Det med at man kommer ned, og der er høj musik, det er sgu lidt fedt. Om de så er 'street', når de går hjem der fra, det er der nogen der er, så er der nogen, der bare er det, de nu er." (Styregruppedlem Herning)

"Det er sådan meget street det her område." (PlayMaker , Brøndby)

Mødet med GAM3 kan, for en udenforstående som forfatterne af denne rapport, virke som en overvældende og fremmed oplevelse. Både konkret og i overført betydning er det et møde med en kultur, som gør brug af et 'andet' sprog. Den konkrete sprogbrug er ikke kun præget af mange låneord fra engelsk og amerikansk, men gør også udpræget brug af en 'street-retorik'. Det betyder, at alle faciliteter, aktiviteter, materialer og personer benævnes inden for denne retorik. En træner kaldes 'Coach' eller 'Headcoach', området kaldes en 'Zone', musikafspilleren en 'Block rocker', hovedkontoret i København kaldes 'Headquarter' (eller blot 'HQ'), og introduktionsweekenderne kaldes 'Boot Camp'. Også projektnavnet spiller, som citatet ovenfor indikerer, på street-retorikken.

Symboler har ligeledes en vigtig funktion som identifikationsfaktor for GAM3. Logoet er en basketballspiller udført i 'graffiti stil'. Den visuelle præsentation af projektet bærer i det

hele taget tydeligt præg af et grafisk design, der er hentet fra 'street-art' og dennes brug af de såkaldte 'tags'. Symbolerne bruges flittigt på de produkter, der kan knyttes til GAM3. I de zoner, hvor der i år er anlagt nye faciliteter, finansieret gennem GAM3, er der alle steder indarbejdet et GAM3-mærkat i konstruktionen, med GAM3-logo og påskriften "Official GAM3 Zone". På samme måde anvendes musikken som symbolsk kommunikation med de unge, og trænerne og de frivillige opfordres på 'Bootcamp' og i 'GAM3 Zone Handbook' til at bruge musikken aktivt i forbindelse med træningen. På 'Bootcamp', hvor alle trænere og frivillige introduceredes til sæsonstarten, hed det således fra en projektleder, at "det er her, vi tænder op for musikken, og træningen starter". For alle de events, der arrangeres fra projektledelsen i København (Street GAM3's og Finals), gælder, at musikken er et fremtrædende element, hvor DJ's skaber en konstant lydkulisse af tunge repetitive rytmer. Flere deltagere har i interviews fremhævet musikken som noget af det, der skaber en god stemning, og én fremhæver ligefrem musikken som den direkte årsag til, at han opdagede GAM3:

"Jeg startede i GAM3 for fire år siden. Grunden til at jeg blev fanget af GAM3, var fordi jeg gik forbi, og der var noget musik, som jeg kunne li', så jeg gik lige derind for at tjekke, hvad det var, og så har jeg bare været med lige siden. Jeg tror, det der fangede mig, var stemningen. Fordi vi havde det rigtigt fedt derinde og et godt sammenhold." (PlayMaker)

Ritualer er også et vigtigt element i GAM3's forsøg på at knytte de unge til projektet. Først og fremmest er der nogle klassiske ritualer, som handler om anerkendelse af præstationen og tilhørsforholdet. Herunder hører de årlige lokale Street-GAM3's og GAM3 Finals, hvor det på den ene side handler om at skille sig ud (at kvalificere sig til at gå videre eller vinde pokalen) og på den anden side om at manifestere den fælles GAM3-identitet. Flere af de interviewede beskriver turen til Finals i København som noget helt specielt for de unge:

"og så at kunne træne hen mod det mål, der hed København. Vi skal til København. Det er sådan helt mytologisk for dem." (Styregruppemedlem, Herning)

Som noget nyt i Your GAM3 er der lagt op til, at der også skal være lokale mesterskabsarrangementer, som vil bidrage til etableringen af et lokalt 'ritual' og dermed til en lokalt forankret GAM3-identitet. Ligeledes er der årlige udnævnelser af 'Årets Crew', hvor de frivillige og trænerne, som har udmærket sig, kan blive udnævnt. Også i forbindelse med Bootcamp blev der anvendt ritualer kendt fra teambuilding, som ligeledes handler om fælles identitet og sammenhold. Som afslutning på weekenden stillede alle trænere, frivillige og PlayMakers sig op på en lang række, og alle skulle så gå ned langs rækken og give 'high five' til de andre. Herefter blev alle bedt om at klappe med på en rytme med tiltagende styrke og takt og bevæge sig mod en imaginær midte på gulvet for til sidst at bryde ud i et fælles jubelråb. Alle sådanne ritualer er skabt til at etablere eller styrke en fællesskabsfølelse, som understreger, at gruppen har en fælles identitet. Til en stærk fælles identitet hører imidlertid også en fælles historie. Det blev i den forbindelse bemærket på Bootcamp, at projektledelsen lagde meget vægt på de positive bidrag og historier. Både når de selv holdt oplæg, og når de frivillige, som tidligere havde deltaget, berettede om erfaringerne. Her blev de positive historier efterfølgende frem-

hævet, mens de, som berettede om svære udfordringer eller problemer i zonerne, ofte blev nedtonet efter devisen, 'vi møder ikke problemer, kun udfordringer'. Et styregruppemedlem beretter på samme vis om hendes opfattelse af organisationen:

"Jeg synes, man bliver meget glad af at være sammen med de mennesker fra GAM3, fordi de er så positive, og de er kreative dejlige mennesker, som ser optimistisk på verden og ser muligheder og ikke begrænsninger." (Styregruppemedlem, Næstved)

Genfortællingen af den positive historie bevirker, at nytillkomne får en fornemmelse af at være blevet inkluderet i noget vigtigt og succesfuldt, som man derved får større lyst til at blive en del af. Der kan dog være en risiko ved, at hver gang man genfortæller en historie, udelader man en anden, og hvis det for ofte bliver den positive historie, der fortælles, negligerer man de frivillige, PlayMakers eller trænere, der har fortællinger om konkrete problemer med at få det til at fungere ude i zonerne.

Gennem alle disse virkemidler skabes et univers for de unge med vægt på fællesskab og fælles identitet koncentreret omkring den gode fortælling. I modsætning til traditionel integration, hvor integrationen søges etableret imellem to sfærer med forskellige værdisæt, søger GAM3 i stedet at etablere en identitet, som bygger på de unges livsverden, men med udgangspunkt i et værdisæt, som er foreneligt med det værdisæt, som de omgivende fællesskaber er etableret omkring. Forudsætningen og succeskriteriet, for at en sådan strategi kan lykkes, er naturligvis, at fællesskabet og identifikationen når ud til de unge i de lokale boligområder. Som nævnt kan fællesskabsfølelse og identifikation være svære at måle, og der er ikke taget initiativ til udvikling af valide indikatorer derfor for at kunne foretage løbende målinger. Gennem interview og observationer i zonerne er der dog indsamlet en del datamateriale, som indledningsvis kan skabe grundlag for en kvalitativ vurdering af disse forhold.

Blandt styregruppemedlemmerne – som for manges vedkommende har en socialfaglig baggrund kombineret med flere års erfaring fra det lokale boligområde – er der en udbredt fornemmelse af, at der 'sker noget' i boligområdet, og at dette 'noget' på en eller anden måde er forbundet med GAM3's aktiviteter uden at kunne gøre præcis rede for sammenhængen:

"For lokalområdet, der sker altså noget. Der er sket noget, der er blevet en bevidsthed omkring det her med GAM3 og den event der. Det er noget, man har, jeg ved ikke, om man kan kalde det en fælles identitet, men det er noget at være fælles om. Nu skal vi heller ikke gøre det større, end det er, men det ligger der. Før og efter sådan en GAM3 event, der er der noget, der sitrer." (Styregruppemedlem, Herning)

"Vi har prøvet at lave noget analyse, for der var meget hærværk, og der var ballade herude, og det er fuldstændig standset. Så kan man så sige, jamen hvad skyldes det. Der er jeg sikker på, at GAM3 er en af bidragsyderne, for det er blevet til et samlingspunkt herude. Skolen kan mærke det på antal anmeldelser og henvendelser, at de er faldet, og vi ved ikke, hvor stor GAM3's andel er i det, men det er i hvert fald med til at skabe en positiv kultur. Det kan jeg helt trygt sige ... men der er kommet mere ro på, og GAM3 har en andel af det." (Styregruppemedlem, Næstved)

Forsøger man at gå de interviewede lidt mere på klingen og få dem til at uddybe de observerede forandringer som følge af GAM3's tilstedeværelse, er det stadigvæk meget løse og udokumenterbare forhold, der henvises til:

”Vi har ikke graffiti, selvfølgelig sker det en gang i mellem, at der er en rude, der ryger, eller der er indbrud i nogle kælderrum, men det er gerne igen nogle helt bestemte. Det er ikke nogen af dem, der kommer derop, så det er mere for også at forebygge, og de drenge ved at have en positiv aktivitet finder ud af, at man kan bruge sit krudt på den måde, og der kan man sige, GAM3's koncept med at man skal være anerkendende overfor hinanden og respektere hinanden, og den tone man skal snakke til hinanden i. Det er en god vinkel, så på den måde virker det godt, men uden at vi kan gå ind at måle.” (Styregruppedlem, Sønderborg)

”...og politiet kunne ikke komme herude i området, til at vi er kommet dertil, at politiet nogen gange kommer og spiller både street basketkampe og fodboldkampe med os. Det er helt vildt. Så vi har fat i den lange ende, og det kan blive rigtig meget bedre endnu, men det går den rigtige vej, og vi får flere og flere af de her halvseje drenge, som nogen af de små kigger op til, til at tage uddannelse. Det har også sindssygt stor værdi.” (Styregruppedlem, Horsens)

Men det har da, i et enkelt tilfælde, vist sig, at GAM3 kan føre til, at man er mere opmærksom på at engagere sig i lokalsamfundet. Det sås, da en lokal gruppe af unge, der alle spillede street basket, var med til at rydde op i lokalområdet. Noget der blev bemærket af forskellige andre aktører i området og af visse beboere. (Haraldsgade)

Der er altså ikke tvivl om, at i stort set alle boligområder er vurderingen, at GAM3 gør en positiv forskel, fordi de er med til at skabe en kultur, som har en positiv indvirkning på den negative adfærd i området. Som citaterne viser, er det dog meget forskelligt, hvad der fremhæves som GAM3's bidrag til den positive udvikling. Ligeledes er der stor forskel boligområderne imellem på den lokale tilgang til 'street-kulturen'. For nogle er det street-imaget, der opfattes som bindeleddet mellem de unge og aktiviteten, hvorimod det andre steder mere handler om den fælles aktivitet:

”Så GAM3 er også blevet et tilløbsstykke, fordi der er alt det her musik omkring og støj og trendy unge mennesker, som kan finde ud af at skabe noget” (Styregruppedlem, Næstved)

”Indtrykket kan måske godt være, jamen at man kan gøre tingene anderledes, når man snakker københavnsk storby, der er det også meget mere sådan 'street'. Det er der ikke så meget af her hos os, vi er i provinsen, så det er ikke den der street aktivitet, det er mere det, at der er en aktivitet.” (Styregruppedlem, Sønderborg)

Der er altså stort set konsensus om den positive vurdering af GAM3's bidrag til udviklingen i boligområderne, men med lokale variationer af opfattelsen af, hvilke elementer der er

udslagsgivende, og som betyder noget for målgruppen. På trods af den udbredte konsensus om GAM3's positive bidrag til boligområdet er opfattelserne af bidraget mindre konkrete og mere karakteriseret ved fornemmelser end håndgribelige beskrivelser.

Nogle af de elementer, som kunne være udslagsgivende for den positive vurdering af GAM3, er, for det første, varigheden af projektaktiviteterne i boligområderne. En stor del af kritikken mod projektaktiviteter i udsatte boligområder – ofte fra beboerne selv – handler om den meget kortsigtede projekthorisont, som betyder, at projekterne ofte etablerer sig i et område og er aktive i et til tre år for derefter at forsvinde igen. Sådanne projektbaserede interventioner efterlader ofte beboerne mere frustrerede end før interventionen, fordi de tiltag, der var sat i gang, tabes på gulvet. GAM3 har i 2012 haft 10-års jubilæum og har i en stor del af zonerne været aktive i en fortløbende årrække, hvilket danner grundlag for kontinuerligt at bygge videre på og udvikle indsatsen:

”...nu er det 4. sæson vi kører på, så det bliver ringe i vandet med størrelsen. Første gang tænkte jeg, det er godt nok svært at forankre det her, det var ikke så let, som jeg regnede med, men jeg kan se, at det skal have tid. Første gang skulle der meget til, de unge kom ned, nu ved de, at det er her, så nu står de der første gang. Så man skal være lidt tålmodig.” (Styregruppemedlem, Rødovre)

”tidligere tænkte jeg, man kommer ud, og er der en kort periode, man holder den her street-event, som er en slags fest, og så er man ude igen. Så havde jeg svært ved at se progressionen i det, og hvad så bagefter, hvad vil vi med det hele. Det jeg ser nu som program.” (Styregruppemedlem, Herning)

Som beskrevet tidligere er kontinuitet og stabilitet vigtig for indsatser i socialt udsatte boligområder, og med tiden ser det altså ud til, at GAM3 har fået opbygget en stabil relation til både de lokale repræsentanter i områderne og deltagerne. Med de nye tiltag i Your GAM3 programmet er der netop tale om en videreudvikling af indsatserne, hvor det lokale ansvar og engagement skal integreres i de lokale aktiviteter. Denne del af projektudviklingen handler om, at de unge skal tage ejerskab for aktiviteterne. Flere af de interviewede beskriver, hvordan de unge, i forbindelse med etableringen af nye faciliteter, har udviklet ejerskab og ansvarsfølelse overfor disse:

”Jeg tror, de føler ansvar for banen derude, at den bliver holdt pæn og ikke bliver ødelagt, for det er noget seriøst arbejde, der bliver lavet, når der bliver trænet med dem, så de er med til at passe på den og være vagthund overfor hinanden. Det samme med den der fodboldbane der, det er utroligt, hvor meget de passer på den, fordi de er så glade for den, den må ikke gå i stykker.” (Styregruppemedlem, Næstved)

”Det er opstået, fordi der er nogen unge, der har taget det til sig og føler, det er deres, og at de har en aktie i det og passer på det.

M: Tænker du det?

K: Ja det synes jeg. Parkour-folkene har spurgt, om jeg har nogen koste, de vil gerne feje dernede. Du har frivillige til at varetage en kommunal driftsopgave med renhold, det er

stort. Det er rigtig fedt.” (Styregruppemedlem, Herning)

Uden at kunne blive helt konkret og pege på præcise projektelementer er der altså meget, der tyder på, at GAM3 er blevet en betydende faktor i de fleste af de boligområder, hvor de er aktive. Eller formuleret med en af de unge dansedeltageres ord:

”Det er ligesom, at man bliver helt trist, hvis GAM3 går væk.” (Deltager, Ålborg)

5.4.2 Afrunding

Selvom det umiddelbart kan virke modsætningsfyldt, at GAM3 forsøger at integrere unge eksklusionstruede gennem skabelsen af eksklusive fællesskaber, kan denne strategi være medvirkende til, at de unge får en tryk ’identifikationsbase’ inden for streetkulturen med GAM3 som igangsætter. Formodningen er, at denne base kan udvikles fra at være et lukket fællesskab til at være faciliterende for en mere generel integration. Inden for socialvidenskaben tales der om to forskellige former for social kapital: Afgrænsende social kapital og brobyggende social kapital, hvoraf den brobyggende sociale kapital står for den generelle integration. Der er undersøgelser, der peger på, at social kapital kan udvikle sig fra den førstnævnte til sidstnævnte, men at transformeringen af den afgrænsende sociale kapital til den brobyggende social kapital kan være vanskelig. Den kvalitative undersøgelse peger på, at GAM3 har succes med at skabe identifikationsfaktorer for de unge i form af streetkulturen. Identifikationen med projektaktiviteterne skaber større sandsynlighed for at kunne fastholde deltagerne, fordi identifikation samtidig sikrer, at deltagerne finder aktiviteten meningsfuld. Samtidig øger identifikation også muligheden for brugerinddragelse af lokale kræfter, fordi identifikation fremmer følelsen af ejerskab til aktiviteten. Evalueringen viser også, at en del af deltagerne er bosat udenfor det lokale boligområde. Flere medarbejdere påpeger det positive i, at der kommer deltagere ’udefra’, fordi det kan give de lokale en stolthed over boligområdet, som ellers ofte sættes i forbindelse med problemer. Denne gruppe af deltagere kan derved eventuelt være medvirkende til at styrke den brobyggende sociale kapital.

Det er dog af stor betydning, at der arbejdes proaktivt på:

- At udvide den etablerede afgrænsende sociale kapital til brobyggende sociale kapital. Dette kunne eventuelt gøres gennem større fokus på de almennyttige sociale projekter, som projektet har intentioner om. Herigennem sikres, at det eksklusive fællesskab erfarer, at det aktivt kan bidrage til det omkringliggende samfund og visa versa.
- At etablere og fasttømre det lokale engagement og ejerskabsfølelsen blandt lokale beboere og deltagere. Ikke nødvendigvis kun i forhold til de projekterede aktiviteter, men en mulighed er også at undersøge og understøtte andre lokale ønsker og behov for aktiviteter.

6. Afrunding / konklusion

”der er blevet en bevidsthed om GAM3 herude, at det er noget, der egentlig er meget fedt. (...) Hvad det gør på sigt, det ved jeg ikke, men der er ingen tvivl om, at der sker et eller andet, der sker noget fælles på en måde, det er sgu vores, det er sgu fedt”. (Styregruppemedlem, Horsens)

Da rapporten her er en midtvejsevaluering, har der ikke været fokus på egentlig effektmåling, men mere på hvilke forhold, der kunne have positiv eller negativ betydning for projektets fremdrift mod de opsatte målsætninger. Inden for de områder, hvor GAM3 selv har opstillet kortsigtede delmål, er disse blevet inddraget i det omfang, det har været relevant. Alt efter hvilke kvantitative mål, der lægges vægt på, kan man, på nuværende tidspunkt, vurdere projektet meget forskelligt. Vurderer man på antallet af zoner, styregrupper og aktiviteter, er delmålene opfyldt. Vurderes der på antal fremmøder til aktiviteter, antal uddannede frivillige og PlayMakers, er der delvis opfyldelse af delmålene. Men vurderer man på gennemførelsen af almennyttige lokale projekter, er der lang vej til opfyldelse af delmålene¹⁴. Specielt interessant for en midtvejsevaluering er imidlertid delmålenes bidrag til de langsigtede målsætninger, hvilket i denne sammenhæng primært handler om brugerinddragelse og lokal forankring, som forventes at afføde positive sociale forandringer for den enkelte deltager og for boligområderne.

Med udgangspunkt i Cochrane og Davey’s (2008) beskrivelse af forudsætninger for at kunne rekruttere og fastholde deltagere til idrætsprojekter, er det igennem evalueringen blevet vist, at GAM3 med overbevisning lever op til de beskrevne krav. Såvel den fysiske som mentale tilgængelighed er prioriteret højt i projektet, ligesom den økonomiske tilgængelighed også er tæt på optimal. Gennem bestræbelser på at etablere aktiviteter ”i øjenhøjde med brugerne” sikres, at brugerne i høj grad accepterer aktiviteterne som relevante og meningsfulde. Med udgangspunkt i street-kulturen anvendes en vifte af forskellige kommunikationsredskaber (musik, street-sprog, symboler, fælles fortællinger m.m.) til at sikre, at de unge kan identificere sig med det etablerede eksklusive fællesskab for at kunne udvikle brobyggende social kapital i forlængelse heraf, som i sidste ende skal virke integrerende i det omkringliggende samfund. Denne del af projekttilrettelæggelsen vurderes at være et godt grundlag for opnåelse af projektets målsætninger.

Der er ligeledes elementer i projektet, som vurderes at kunne bidrage til succesfuld forfølgelse af målsætningerne, men som endnu ikke er opfyldt. Det drejer sig primært om:

- Større fokus på lokalt engagement og lokal inddragelse i planlægning, forberedelse og afholdelse af aktiviteterne.
- Inddragelse af relevant og eksisterende socialfaglig viden omkring de sociale dynamikker i det enkelte boligområde.
- Sikre tydelig og klar kommunikation til involverede aktører fra projektledelsen, således at der er gennemsigtighed og enighed omkring forventningerne til de dele af projektet,

¹⁴ Opgørelsen af antal gennemførte almennyttige projekter inkluderer kun tal fra 2012. Delmål fremgår af projektbeskrivelse som kan sammenholdes med ’Your GAM3 statusrapport 2012’ samt databasen Sympa med indberetninger fra zonerne.

som er afgørende for den videre fremdrift (blandt andet målgruppe og kort- og langsigtede målsætninger).

- Være opmærksom på og arbejde proaktivt for udviklingen af den afgrænsende sociale kapital, etableret gennem skabelsen af et eksklusivt fællesskab for de unge, til brobyggende social kapital. Dette kan blandt andet gøres ved større fokus på:
 - Større stabilitet og systematisering af gennemførelsen af relevante og meningsfulde almennyttige sociale projekter.
 - Inddragelse af lokale beboere i planlægning og udførelse af aktiviteterne samt evt. dialog om opstart af andre ønskede aktiviteter.

7. Litteratur

- Agergaard S. 2008. Unges idrætsdeltagelse og integration i idrætsforeninger i Århus Vest. In: Institut for Idræt, Århus Universitet: p 1-24.
- Ball K, Cleland VJ, Timperio AF, Salmon J, Giles-Corti B, and Crawford DA. 2010. Love thy neighbour? Associations of social capital and crime with physical activity amongst women. *Soc Sci Med* 71:807-814.
- Cerin E, and Leslie E. 2008. How socio-economic status contributes to participation in leisure-time physical activity. *Soc Sci Med* 66:2596-2609.
- Cochrane T, and Davey RC. 2008. Increasing uptake of physical activity: A social ecological approach. *Journal of the Royal Society for the Promotion of Health* 128:31-40.
- Collins M. 2012. Understanding social exclusion and sport for children. In: Dagkas S, Armour K, editors. *Inclusion and Exclusion Through Youth Sport*. New York: Routledge. p. p 24-39.
- Cradock AL, Kawachi I, Colditz GA, Gortmaker SL, and Buka SL. 2009. Neighborhood social cohesion and youth participation in physical activity in Chicago. *Social Science & Medicine* 68:427-435.
- Dagkas S, and Armour K. 2012. *Inclusion and Exclusion Through Youth Sport*. In: NY: Routledge.
- Geertz C. 1973. *The Interpretation of Cultures*. NY: Basic Books.
- Ibsen B, Fehsenfeld M, Nielsen LB, Boye AM, Malling R, Andersen LG, Jørgensen IM, and Sørensen L. 2012. *Idræt i udsatte boligområder*. Syddansk Universitet.
- Kulturministeriet. 2012. *Danskernes Kulturvaner 2012*. In: Kulturministeriet.
- Kvale S. 2000. *Interview: En introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. København: Hans Reitzels Forlag.
- Macdonald D, Pang B, Knez K, Nelson A, and Mccuaig L. 2012. The will for inclusion: bothering the inclusion/exclusion discourses of sport. In: Dagkas S, Armour K, editors. *Inclusion and Exclusion Through Youth Sport*. New York: Routledge. p. p 7-23.
- Maxwell JA. 1996. *Qualitative Research Design: An Interactive Approach*. Thousands Oaks: Sage Publications.
- Netto G, Bhopal R, Lederle N, Khatoon J, and Jackson A. 2010. How can health promotion interventions be adapted for minority ethnic communities? Five principles for guiding the development of behavioural interventions. *Health Promotion International* 25:248-257.
- Petersen AN, and Nielsen TM. 2008. *Børns familier*. Danmarks Statistik.
- Prahm S. 2012. *Managing People and Performance*. In.
- Schulenkorf N. 2012. Sustainable community development through sport and events: A conceptual framework for Sport-for-Development projects. *Sport Management Review* 15:1-12.
- Skinner J, Zakus DH, and Cowell J. 2008. Development through Sport: Building Social Capital in Disadvantaged Communities. *Sport Management Review* 11:253-275.
- Sodergren M, Hylander I, Tornkvist L, Sundquist J, and Sundquist K. 2008. Arranging appropriate activities immigrant women's ideas of enabling exercise. *Womens Health Issues* 18:413-422.

Sørensen JFL. 2012. Livskvaliteten i danske landdistrikter, 1990-2008. En land-by sammenligning. In: Esbjerg: Center for Landdistriktsforskning.

Theeboom M, Haudenhuyse R, and De Knop P. 2010. Community sports development for socially deprived groups: a wider role for the commercial sports sector? A look at the Flemish situation. *Sport in Society* 13:1392-1410.

Wadel C. 1991. Feltarbeid i egen kultur. Flekkefjord: SEEK.



BAGGRUNDSDOKUMENT OM *YOUR GAM3* PROGRAMMET

INDLEDNING

Langsigtede integrationsindsatser har størst effekt, hvis flere aktiviteter understøtter hinanden og mobiliserer lokalområdet. Derfor er integrationsaktiviteterne i det nyudviklede program *Your GAM3* både flerårige og alsidige. *Your GAM3* vil i løbet af perioden 2011-2014 sætte udsatte unges engagement og ansvarlighed i centrum samt forankre gadeidrætsstilbud i 32 udsatte boligområder fordelt over hele Danmark. At fokusere på tiltag rettet specifikt mod integration, sundhed og medborgerskab i hvert enkelt boligområde modvirker marginaliseringen af nydanske børn og unge. Det styrker sammenhængskraften og sparer på sigt samfundet for store udgifter.

GAM3 (udtales som det engelske ord *game*) er en nyskabende aktør på integrationsområdet – og har været det siden 2002. Organisationen har derfor solid praktisk erfaring. I kraft af stærke lokale relationer og arbejdsflid har GAM3 i perioden 2007-2010 kunnet hæve sit aktivitetsniveau og kvaliteten af sine tiltag, hvilket har skabt kontakt til over 10.000 unge. GAM3 har bl.a. på den baggrund modtaget Integrationsministeriets Integrationspris.

Alene i 2010 er godt 100 lokale samarbejdspartnere gået sammen med GAM3 om at tilbyde gadeidrætsaktiviteter som Street Basket, Street Dance mv. for unge i alderen 12-18 år i udsatte boligområder. Afhængig af boligområdets karakter og behov er her tale om boligkonsulenter, beboermedarbejdere, skoler, fritidsinstitutioner, SSP-medarbejdere, idrætsforeninger, kommuner m.fl. Øvrige samarbejdspartnere som erhvervskonsulenter og lokale lektiehjælpsgrupper kan fremover føjes til den liste, og alle disse samarbejdspartneres egne netværk gør kontaktfladen til målgruppen massiv.

***Your GAM3* programmet har til formål:**

- At gadeidrætten anvendes i former, som er særligt brugbare for nydanske unge, så de styrkes i at **tage medansvar for fremtidens samfund**
- At udsatte boligområder over en flerårig periode opnår **sundhedsmæssige og sociale forandringer** via gadeidrætten
- At der sker en **udvikling og udvidelse af sunde idrætsvaner, foreningstyper og frivillighedsformer**, som tilgodeser både de unges værdier og samfundet behov

Målsætningen med *Your GAM3* er, at programaktiviteterne efter en overdragelsesproces forankres i boligområderne, og at disse tager ejerskab og bliver i stand til at gøre maksimalt brug af områdets gadeidrætsfaciliteter. Hvad enten det er som fortsættelse af GAM3's

fastlagte aktiviteter eller i en form drevet af de unges eget initiativ. Begge dele forudsætter, at samarbejdspartnere i lokalsamfundet klædes på til opgaven. Både de lønnede og ulønnede kræfter, bl.a. de unge selv og andre frivillige ildsjæle.

IDRÆT, UNGDOM OG INTEGRATION

Ganske som samfundet forandrer sig, er også danske unges fritids- og idrætsvaner i bevægelse. Idrætsforeningernes store og solide indsats når vidt og bredt, men ikke altid helt ud til de unge i de udsatte boligområder. Der er et stigende antal unge, som enten dropper traditionelle foreninger uden et ønske om at vende tilbage dertil eller aldrig starter i en forening. Undersøgelser viser, at unge fra 12-13 års alderen i stigende grad søger idrætsfællesskaber uden for foreningerne – samtidig med at den selvorganiserede idræt stiger kraftigt fra 14-15 års alderen. Tendenser som disse gælder særligt for udsatte unge.

De unges ønske om identitet og ungdomsliv skal tages alvorligt, hvilket GAM3 gør, bl.a. ved en organiseringsform der skaber medleven, men ingen stive strukturer. Eksempelvis tilbydes medlemskab af *foreningen GAM3*. Den er landsdækkende og – som aktiviteterne i øvrigt – ungdommelig og efterspørgselsorienteret. Medlemskab af GAM3 både sænker tærsklen til foreningslivet og giver en fleksibel introduktion til foreningstanken. Koncentreret om gadeidrættens fællesskab og identitet.

Frafaldsproblematikken søges i dag løst ved at støtte foreningslivet, men bør *i højere grad udnytte potentialet i de idrætsorganiseringsformer, som skyder op og er drevet af og i øjenhøjde med de unge*. Dette dynamiske område ligger mellem foreningsidrættens og de kommercielle tilbud som fitnesscentre og byder på ofte oversete kvaliteter. Og så er det langt billigere at etablere og deltage i. **Gadeidrættens byder på både kreativitet, medbestemmelse og fleksibilitet**. Unge kan her investere fremadrettet i egen livskvalitet og demokratiske læring.

Mange af de unge, som GAM3 tiltrækker og møder ved træninger og arrangementer, har ikke for vane fast at dyrke en idrætsgren. Hverken på egen hånd eller i en forening. Det illustreres ved, at omkring to ud af tre tilkendegiver, at de ikke har gået til hverken basketball eller dans i en forening, før de startede til en af de to aktiviteter i GAM3. Det bekræfter behovet for indsatsen. Et anderledes billede tegner sig nemlig, når de unge piger og drenge har deltaget fast i GAM3's aktiviteter. Ikke alene oplever de glæden ved at forbedre sig over tid. De ansføres også til en aktiv og sund livsstil. Flere vælger endog at tage mere ansvar og blive instruktører i GAM3 regi. Konceptet PlayMaker, som er en del af programmet og beskrives yderligere nedenfor, vil netop understøtte denne positive tendens ved at uddanne disse engagerede unge til at tage yderligere lokalt ansvar. Andre overvejer eller ligefrem planlægger at starte i en 'rigtig' forening – hvis de da ikke allerede har taget skridtet. Den proces bakker GAM3 fuldt op om. GAM3's aktiviteter fungerer som et supplement og en forpost til lokalområdets foreningsliv, hvorfor relevante foreninger typisk også er blandt GAM3's mange samarbejdspartnere.

PROGRAMAKTIVITETERNE

GAM3 vil gennemføre flerårige programaktiviteter under overskriften *Your GAM3* i hvert af de udsatte boligområder. I programmets navn ligger, at GAM3 uddanner og udvikler egnede unge fra udsatte boligområder til at fungere som lokale rollemodeller og tovholdere for aktiviteterne – samt involverer lokale samarbejdspartnere i en struktureret ansvarsoverdragelse. Begge dele med fokus på lokalt ejerskab: GAM3 bliver *deres* ansvar.

I praksis betyder det, at GAM3 vil arbejde for at **flytte ansvaret for gennemførelsen til de udsatte unge, de lokalt forankrede samarbejdspartnere samt til frivillige ildsjæle**, så GAM3 kan bruge størsteparten af kræfterne på organisering, uddannelse og udvikling af trænere og frivillige, udvikling af de idrætslige aktiviteter og ikke mindst kommunikationen med de unge på alle platforme.

Nedenfor gennemgås de otte programaktiviteter, som supplerer og understøtter GAM3's koncept. Disse fordeler sig på tre fokusområder: Integration, sundhed og medborgerskab.

Fokusområde: Integration

- **Lokal kapacitetsopbygning:** Etablering af lokalt forankrede og blandede styregrupper inddrager lønnede og ulønnede kræfter aktivt i organiseringen af gadeidrætsaktiviteterne. Oplærte PlayMakers (se nedenfor) spiller en vigtig rolle i den sammenhæng. En overdragelsesproces gør lokalområdet i stand til at udnytte områdets gadeidrætsfaciliteter og potentialer maksimalt efter endt programperiode.
- **Gadeidrætsaktiviteter:** Som beskrevet nedenfor består en GAM3 sæson af flere aktivitetstyper, der tilbydes hvert enkelt udsat boligområde ud fra dets ønsker og faciliteter. Introduktionen af nye idrætsgrene som *Street Soccer* og *Street Fit* giver flere strenger at spille på – og giver flere indgange til de unges interesser.
- **Mesterskabs-arrangementer:** Konkurrencemomentet er efterspurgt: De fleste idrætsglade unge drømmer om en placering ved et mesterskab. Hvad enten det er på landsplan, regionalt eller på helt lokalt plan, f.eks. som "Vollsmose Mester" eller "Sydjysk Mester". Ved aktivt at udnytte mesterskabs-arrangementernes potentiale, knyttes de unges identitet til deres lokale og regionale område, for derved at skabe tilknytning og stolthed.
- **Virtuel arena for gadeidrætsaktiviteter:** Internettet kan benyttes som et middel for lokale kapaciteter, bl.a. PlayMakers (se nedenfor), til nemt at igangsætte lokale initiativer, der understøtter forankringen. Den virtuelle arena anvendes både lokalt og på tværs, ved at alle med et login kan oprette åbne træninger og arrangementer.

Fokusområde: Sundhed

- **Videndeling på området for gadeidrættens potentialer:** GAM3 er med sin erfaring inden for organisering og gennemførelse af gadeidræt i udsatte boligområder naturlig vært for en konference og vil også producere en publikation med eksempler på og forslag til, hvordan gadeidræt kan udføres. Det er en kendt sag, at der mangler erfaringsbaserede anvisninger på, hvordan nyetablerede udendørs idrætsanlæg bedst udnyttes i fx udsatte boligområder.

- **Etablering af indendørs gadeidrætsanlæg:** I 2010 åbner StreetMekka som et indendørs gadeidrætsanlæg i København, drevet af GAM3 og benyttet af en række brugerforeninger. Rationalet er, at stadig flere unge bliver inaktive som følge af et ønske om fleksibilitet, medbestemmelse og løsere rammer – noget foreningslivet ikke altid tilbyder dem. At skabe flere indendørs gadeidrætsanlæg rundt om i landet er en måde at tilbyde udsatte unge en mulighed for at dyrke gadeidræt året rundt.

Fokuseringsområde: Medborgerskab

- **PlayMaker og Frivillig uddannelse:** Under overskriften PlayMaker vil GAM3 tilbyde egnede deltagere i GAM3's aktiviteter at indgå i et uddannelsesforløb, hvor de gradvist overdrages større ansvar i forbindelse med lokale gadeidrætsaktiviteter. Gennem kurser, coaching m.m. vil PlayMakers komme til at spille en aktiv rolle på lokalt plan og dele deres glæde ved idrætten med naboer og yngre søskende. Også frivillige vil blive uddannet til, sammen med PlayMakers, at koordinere lokale aktiviteter.
- **Almennyttige lokale projekter:** Ved at unge gør noget godt for lokalsamfundet, gør de både noget godt for sig selv og ændrer områdets syn på de unge. I tilknytning til gadeidrætsaktiviteterne skal unge i målgruppen tilskyndes og støttes i at påtage sig overskuelige projekter, som koordineres af frivillige og hjælper de unge med at 'se ud over egen næsetip'. Her kan fx være tale om at samle skrald på friarealer eller træne SMS-brug med områdets ældre.

Skemaet herunder fremhæver styrkerne ved de otte programaktiviteter og angiver de målsætninger, som GAM3 har for hver enkelt programaktivitet.

Programaktiviteter	Styrker	Delmål	Målsætning
Lokal kapacitets-opbygning (Fokus: Integration)	<ul style="list-style-type: none"> - Lokale styregrupper sikrer forankring og koordinering - Frivillige klædes på og understøtter lokal opbakning - Samarbejdsaftaler med lokale foreninger/institutioner understøtter aktiviteter 	<ul style="list-style-type: none"> - 2011: Der er nedsat 16 styregrupper med deltagelse af min. 3 lokale aktører - 2011-2014: Der er årligt afholdt 2-3 møder i hver styregruppe - 2014: Der er i alt 150 lokale frivillige engageret i forskellige funktioner - 2014: Alle lokale styregrupper har en valgt lokal aktør som tovholder 	<ul style="list-style-type: none"> - Der er skabt en lokal forankring af gadeidrætsaktiviteterne - Der er skabt en øget lokal ansvarlighed - Boligområdernes sociale kapital er steget
Gadeidrætsaktiviteter (Fokus: Integration & Sundhed)	<ul style="list-style-type: none"> - Skaber positive fritidsvaner med frirum til kreativitet - Deltagere opnår anerkendelse - Træning og medlemskab af GAM3 styrker socialisering og disciplinering - Fysisk inaktive tilskyndes til fysisk aktiv livsstil - Styrker koncentrations- og indlæringssevne - Forebygger livsstilssygdomme og øger forventet levetid 	<ul style="list-style-type: none"> - 2011-2012: Der er årligt afviklet gadeidrætsaktiviteter i 16 udsatte boligområder - 2011-2012: Der er årligt 16.000 fremmøder ved aktiviteterne i udsatte boligområder - 2013-2014: Der er årligt afviklet gadeidrætsaktiviteter i 32 udsatte boligområder - 2013-2014: Der er årligt 21.000 fremmøder ved aktiviteterne i gadeidræt 	<ul style="list-style-type: none"> - Målgruppen har fået en fysisk aktiv livsstil - Målgruppen har opnået anerkendelseserfaringer via positiv voksenkontakt - Målgruppen har opnået en forbedret fysisk og mental sundhed

Mesterskabsarrangementer (Fokus: Integration)	<ul style="list-style-type: none"> - Brobyggende møder/netværk opstår ved idræts-events - Adgang til succesoplevelser - Styrker holdånd ved at arbejde mod fælles mål 	<ul style="list-style-type: none"> - 2011-2012: 50 % af boligområderne har afholdt årlige, lokale mesterskaber - 2013-2014: Alle boligområder har afholdt årlige, lokale mesterskaber 	<ul style="list-style-type: none"> - Målgruppen har fået personlige succesoplevelser - Målgruppen føler sig som en del af samfundet
Virtuel arena for gadeidrætsaktiviteter (Fokus: Integration)	<ul style="list-style-type: none"> - Giver unge en nem mulighed for at etablere lokale initiativer - Naturligt omdrejningspunkt for videreførelse af aktiviteter efter endt programperiode - Understøtter PlayMakers' lokale ansvarlighed og funktion som rollemodeller 	<ul style="list-style-type: none"> - 2012: Virtuel arena er online og funktionel - 2014: Den virtuelle arena har min. 1.000 aktive brugere 	<ul style="list-style-type: none"> - Der er skabt en lokal forankring af gadeidrætsaktiviteterne - Der er skabt en øget lokal ansvarlighed
Videndeling på området for gadeidrættens potentialer (Fokus: Sundhed)	<ul style="list-style-type: none"> - Sætter fokus på fysisk aktivitet i udsatte boligområder - Giver værktøjer til at mindske social ulighed i sundhed - Motiverer til at bruge idrættens potentialer i lokalt socialt arbejde 	<ul style="list-style-type: none"> - Primo 2013: Konference om potentialer for gadeidræt i udsatte boligområder er afholdt - 2013: Inspirationspublikation om gadeidrættens som socialt og sundhedsmæssigt middel er udgivet 	<ul style="list-style-type: none"> - Brugen af gadeidræt som metode er blevet kvalificeret i eksterne organisationer og initiativer - Målgruppen har opnået en forbedret fysisk og mental sundhed
Etablering af indendørs gadeidrætsanlæg (Fokus: Sundhed)	<ul style="list-style-type: none"> - Indendørs gadeidrætsanlæg giver flere udsatte unge mulighed for at være fysisk aktive året rundt - Besvarer et ønske om fleksibilitet og tilgængelighed - Kommuner/regioner inddrages i relation til placering og etablering 	<ul style="list-style-type: none"> - 2014: Dialog omkring etablering af indendørs gadeidrætsanlæg er indledt med kommuner i halvdelen af landets regioner – udvalgt efter kommunalt 'commitment' til <i>Your GAM3</i> programmet 	<ul style="list-style-type: none"> - Brugen af gadeidræt som metode er blevet særligt kvalificeret i udvalgte kommuner - Der er skabt en lokal forankring af gadeidrætsaktiviteterne
PlayMaker- og Frivilliguddannelse (Fokus: Medborgerskab)	<ul style="list-style-type: none"> - Udvalgte unge bliver lokale rollemodeller - Flere aktiviteter i lokalområdet og styrker forankringen - Styrker de unges selvværd og menneskelige egenskaber 	<ul style="list-style-type: none"> - 2011-2014: Der er årligt uddannet 50 PlayMakers og 100 frivillige - 2014: 50 % af de uddannede PlayMakers er fortsat engagerede i lokalområdets gadeidrætsaktiviteter 	<ul style="list-style-type: none"> - Målgruppen medvirker til at skabe trygge og åbne rammer for fysisk udfoldelse og fællesskab - Målgruppen føler sig som en del af samfundet
Almennyttige lokale projekter (Fokus: Medborgerskab)	<ul style="list-style-type: none"> - Giver de unge glæde ved at gøre noget for andre - Opnår respekt gennem lokalt initiativ og engagement - Styrker boligområdets sociale kapital 	<ul style="list-style-type: none"> - 2011-2012: Der er årligt gennemført 16 projekter - 2013-2014: Der er årligt gennemført 32 projekter 	<ul style="list-style-type: none"> - Målgruppen tager personligt ansvar for egne handlinger - Boligområdets sociale kapital er steget

GAM3'S INTEGRATIONSMETODE

Alle GAM3's aktiviteter sker i tæt sammenhæng med de unge: I deres eget boligområde og med et mix af trygge, velkendte elementer og et åbent tilbud om et større fællesskab. Dette fællesskab bygger på de samme værdier og normer, som gør sig gældende i resten af det danske samfund.

Gennem de sidste fire år er GAM3 blevet økonomisk støttet af Satspuljen, de mange involverede kommuner og boligselskaber, private fonde og en række private sponsorer. Det har muliggjort organiseringen af GAM3's integrationsaktiviteter og givet målgruppe et ofte enestående tilbud: En innovativ, idrætskulturel livsstil, som er attraktiv for mange unge i udsatte boligområder. En fysisk aktiv ungdomsidentitet, som anvender frie rammer, fleksibilitet og en moderne og varieret kommunikationsform til at skabe den empowerment, der får også denne gruppe borgere til at føle sig værdifulde og engagere sig i samfundet. I GAM3 er man ung, før man er indvandrer, dansker, god i skolen, problembarn, osv.

Såfremt det lykkes GAM3 at opnå finansiering til *Your GAM3* via Satspuljen, vil programmet sætte en ny dagsorden for, hvordan aktiviteter med gadeidrætten som omdrejningspunkt kan anvendes til at skabe resultater blandt og med udsatte unge.

GAM3 etablerer aktiviteter i 16 udsatte boligområder ved programmets start – og sikrer etablering af aktiviteter i yderligere 16 boligområder fra 2013. Status for disse bliver anderledes, idet tanken er, at aktiviteterne her fungerer på lokalt initiativ og med GAM3 som 'fødselskælder'. For at lykkes med dette, er *Your GAM3* bygget op om GAM3's anerkendte koncept for gadeidrætsaktiviteter tilføjet væsentlige nye aktiviteter

GAM3'S KONCEPT FOR GADEIDRÆT 2011-2014

GAM3's gadeidrætsaktiviteter fordeler sig på flere idrætsgrene. **Street Basket** og **Street Dance** har været tilbudt i årene 2007-2010. Fra 2011 etablerer GAM3 også **Street Soccer** og **Street Fit** (fitnessstræning på gadeplan) som aktiviteter. Hvert boligområde vil vælge at have træninger og stævner i en eller flere aktivitetstyper, som passer til områdets profil.

- En **GAM3 sæson** er på min. 30 træningsgange, hvilket giver træning i fire til otte måneder. Tidligere løb en sæson fra maj-september, men fremover tilpasses en sæson det enkelte boligområdes behov og de gadeidrætsaktiviteter, som bliver valgt. En sæson kan derfor spredes over hele året og på den måde ramme de tidspunkter, hvor det lokale behov erfaringsmæssigt er størst, og hvor idrætsgrenen har de bedste vilkår.
- En **GAM3 Zone** er, hvad GAM3 kalder lokaliteten for gadeidrætsaktiviteter i det enkelte udsatte boligområde. Her foregår de faste, ugentlige træninger – helt tæt på målgruppens bolig. Man behøver ikke tilmelde sig ikke på forhånd, men dukker op til træningerne, som foregår inden for klare pædagogiske og trygge rammer med erfarne og trænede instruktører. For et symbolsk beløb kan den unge melde sig ind i *Foreningen GAM3*, hvilket giver fordele og styrker tilknytningen. Medlemskabet vænner også deltagerne til foreningstanken.

- Et **Street GAM3** arrangement er hvert boligområde vært for. Her er tale om en begivenhed med træning og turnering i de forskellige idrætsgrene. Professionelle trænere, sommetider sportsstjerner, live DJ's og Street Art workshops fungerer som trækplastre og gør dagen særlig. Og ofte tager børn og unge fra andre dele af byen turen til boligområdet for at være med. De hører om arrangementet via promotion arbejde, samarbejdspartnere, plakater, lokalaviser, venner mv. De lokale børn oplever dermed, at der sker noget 'fedt' i deres område, og usynlige grænser overskrides. Hold kan i turneringen kvalificere sig til GAM3 Finals.
- **GAM3 Finals** på og omkring Rådhuspladsen i København er et stort festligt kultur- og idrætsstævne, som binder aktiviteterne i de udsatte boligområder sammen og rækker ud mod resten af landet. Det er allerede Skandinaviens største Street Basket turnering og byder også på danseopvisning fra de enkelte GAM3 Zones. I de kommende år vil også de øvrige idrætsgrene blive integreret i arrangementet. Der er musik fra DJ's hele dagen. I samarbejde med Danmarks Basketball-Forbund afvikles **Danmarksmesterskaber** i Street Basket som led i GAM3 Finals. På sigt er det målet, at også de øvrige aktiviteter får mesterskabsstatus.

MÅLGRUPPEN – HVORDAN DEN OG SAMFUNDET FÅR GAVN AF YOUR GAM3

Nydanske børn og unge har en høj grad af oplevet usikkerhed i deres hverdag, hvilket bl.a. er dokumenteret i Center for Ungdomsforskningens undersøgelse af "Tryghed blandt unge nydanskere". Samtidig er denne befolkningsgruppe ifølge tal fra Idrættens Analyseinstitut markant mindre fysisk aktive end deres jævnaldrende rundt om i landet. Her er tale om alarmerende tendenser, når man forholder sig til sammenhængskraften i vores samfund og et sundhedsmæssigt perspektiv.

Samfundet risikerer at stå tilbage med en stor gruppe unge, hvis fysiske og mentale tilstand bliver en belastning for dem selv og en økonomisk byrde for samfundet. En gruppe unge, som hverken er i stand til at svare an på forandringer i tiden eller nødvendigvis ved, hvordan de bedst gør en indsats for vores samfund. Studier viser desuden, at fysisk inaktivitet som andre sociale vaner går i arv.

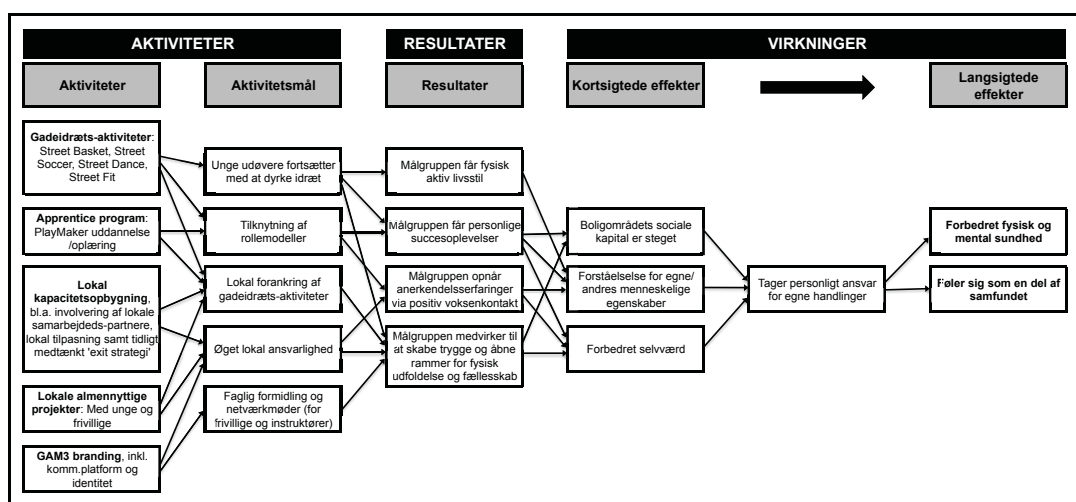
Den primære målgruppe for *Your GAM3* programaktiviteterne er **nydanske børn og unge i alderen 10-18 år**. GAM3 flytter aldersgrænsen for aktiviteterne ned til 10 år (fra tidligere 12 år), idet det er nødvendigt at få kontakt til de unge, før de er teenagere, hvis idrættens mange positive virkninger skal ind som positive vaner. Og hvis de af både krop og sind skal **tage ejerskab over de værdier, som knytter sig til det danske idræts- og foreningsliv**. Der ligger således et socialt og sundhedsmæssigt forandringspotentiale i *Your GAM3* programmet.

GAM3 er opmærksom på, at blot fordi man er ung nydansker og bor i et socialt udsat boligområde, er man ikke nødvendigvis selv udsat. Men ved at placere hovedparten af aktiviteterne i de udsatte boligområder, er det tanken, at aktiviteterne i overvejende grad vil være tilgængelige for de nydanske børn og unge, som rent faktisk har brug for dem.

PROGRAMMETS EFFEKT OG VIRKNING

GAM3 er optaget af at kunne måle på programaktiviteternes effekt og virkning. Udover at få foretaget to eksterne evalueringer i løbet af programperioden (en midtvejs- og en afsluttende evaluering), har organisationen udarbejdet en *Forandringsteori*, som med udgangspunkt i de ønskede virkninger (forandringer) kan opstille en teori for den årsag-virkning-kæde, som bygger på en række antagelser og leder fra aktiviteter til de langsigtede mål. Disse er at give målgruppen kompetencer, lyst og tilskyndelse til at bidrage positivt til det danske samfund. Forandringsteorien er et anvendeligt strategisk redskab til at strukturere GAM3's arbejde.

Med forandringsteorien på plads, er der ligeledes mulighed for at måle på effekterne – og at monitorere om aktiviteter, resultater og de mere kortsigtede effekter har den forventede og succesfulde fremdrift.



Til løbende at monitorere – og i sidste ende måle effekt – udvikles en række indikatorer. Som ordet antyder indikerer disse, om målene nås. Hertil vælges mellem kvantitative og kvalitative dataindsamlingsmetoder. Først og fremmest er det dog vigtigt at definere få, men præcise indikatorer. Samt at kvalitetssikre disse.

I løbet af efteråret 2010 vil GAM3 fortsætte arbejdet med udvikling af Forandringsteoriens indikatorer og målemetoder, således at der fra programmets indledning i 2011 både kan monitoreres og effektmåles.

GAM3'S ORGANISERING OG KVALIFIKATIONER

GAM3 har som forening eksisteret siden 2002 og har i dag en bestyrelse på 10 ulønnede medlemmer, som alle er erhvervsaktive i relevante positioner eller har bestridt væsentlige offentlige og private poster. Bestyrelsen vælges på foreningens årlige generalforsamling.

I 2010 består GAM3's shovedkontor af et koordineringsteam på 10 personer: Fire fuldtidsansatte (en direktør, to projektledere og en udviklingsmedarbejder), tre deltidsansatte (to studentermedhjælpere og en 'flex-jobber' på 25 timer), to praktikanter

samt en militærnægter. Den faste stab af ansatte har alle høj faglig kvalitet, som matcher opgaverne. De har relevant erfaring såvel som alsidige og komplementære kompetencer – og både forstår og anerkender opgavernes sværhedsgrad og muligheder.

I de udsatte boligområder gennemfører et hold på omkring 65 erfarne trænere og instruktører, primært fra lokale foreninger og danseskoler, de ugentlige træninger.

De samarbejder med det store frivilligkorps, som er tovholdere på koordinering og andre praktiske forhold. I ugerne forud for sæsonstart, står de frivillige også for den store 'Promotion Tour' i hvert af boligområderne, dvs. et stort opsøgende arbejde på lokale skoler, fritidsklubber mv. for at reklamere for GAM3 aktiviteterne. Dette opsøgende promotion arbejde har vist sig meget vigtigt og udbytterigt og er en af de afgørende grunde til, at GAM3 når ud til flere og flere børn og unge hvert år.

I frivilligkorpset på ca. 100 personer er godt to tredjedele frivillige i de enkelte GAM3 Zones, dvs. i de udsatte boligområder. Resten har meldt sig til at hjælpe til ved større begivenheder som GAM3 Finals og Street GAM3.

FINANSIERING

For at løfte programmet *Your GAM3*, søges der hermed Satspuljen om samlet kr. 12 mio. over en fireårig periode, jf. vedlagte budget.

Serien MOVEMENTS

Se de tidligere udgivelser i rapportserien på CISC's hjemmeside: www.sdu.dk/cisc

- 2013:5 Jan Toftegaard Støckel: Fysisk aktivitet i skolefritidsordninger: En analyse af institutionsstrukturer og kulturer under forandring.
- 2013:4 Kurt Lüders og Ejgil Jespersen: Idrætsdeltagelse blandt unge voksne med sindslidelser.
- 2013:3 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: EN GOD OMVEJ – Bevægelse i lokalområdet: Samlet evaluering af otte kommunale anlægsprojekter til fremme af rekreativ fysisk aktivitet.
- 2013:2 Jan Toftegaard Støckel: Evaluering af Anbragte Børn i Bevægelse.
- 2013:1 Bjarne Ibsen, Malene Thøgersen og Lau Tofft-Jørgensen: Fritidsfaciliteterne i Fredensborg Kommune.
- 2012:17 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Naturparken Mellem Bakkedrag og Dalstrøg - Evaluering af en omdannet græsmark ved boligbebyggelse i Sønderborg.
- 2012:16 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: En Voldsom Omvej - Evaluering af en omdannet støjvold i Solrød.
- 2012:15 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Pixlpark - En Digital Legeplads - Evaluering af en omdannet plads i en ny bydel i Roskilde.
- 2012:14 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Et bevægelseksperimentarium - Evaluering af en omdannet park ved Sundhedscentret i Nykøbing Sjælland.
- 2012:13 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Sidesporet - Evaluering af en omdannet asfaltplads ved Nørre Aaby station.
- 2012:12 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Opfordring til udfordring - Evaluering af omdannede restarealer i Kolding Bycentrum.
- 2012:11 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Byens Arena - Evaluering af en omdannet parkeringsplads ved boligbebyggelse i Høje Gladsaxe.
- 2012:10 Charlotte Skau Pawlowski, Lars Breum Christiansen, Jasper Schipperijn og Jens Troelsen: Dronningens Bastion - Evaluering af en omdannet bastion på et historisk voldanlæg i Fredericia.
- 2012:9 Thomas Skovgaard, Kurt Lüders, Jesper von Seelen, Mette Munk Jensen, Bjarne Ibsen, Casper Due Nielsen og Tobias Marling: Svømning i den danske folkeskole.
- 2012:8 Bjarne Ibsen, Venka Simovska og Henrik M. Larsen: Tilgængelighed til og deltagelse i idræt blandt børn og unge på Vesterbro: Evaluering af DGI-byens børne- og ungeprojekt Go-Active.
- 2012:7 Bjarne Ibsen ... et al.: Idrættens outsiders - Inklusion eller eksklusion af vanskeligt stillede børn og unge i idræt: Evaluering af puljen til idræt for vanskeligt stillede børn og unge.
- 2012:6 Jan Arvidsen, Karen Dalgaard Pedersen og Søren Andkjær: Rum og rammer for Aktivt Udeliv: Et litteraturstudie om naturlige omgivers betydning for Aktivt Udeliv.
- 2012:5 Bjarne Ibsen: Human Ressource Management for Volunteers in Sports Organisations in Europe.
- 2012:4 Charlotte Skau Pawlowski og Jens Troelsen: EN GOD OMVEJ - Bevægelse i lokalområdet: Kvalitativ analyse af den kommunale planlægnings- og implementeringsproces forbundet med projektet.
- 2012:3 Louise Kamuk Storm, Simon Madsen og Bjarne Ibsen: Evaluering af projekt Grib Chancen.

- 2012:2 Louise Bæk Nielsen og Bjarne Ibsen: Idrætsdeltagelse og idrætsfaciliteter i Vordingborg Kommune.
- 2012:1 Thomas Gjelstrup Bredahl: Slutevaluering af Greve Kommunes metodeudviklingsprojekt "MultiMinen" - For 6-8 årige børn med overvægt.
- 2011:6 Peter Lund Kristensen: Evaluering af 'Sunde vaner fra barnsben': Den kvantitative del - Vejle Kommune.
- 2011:5 Louise Kamuk Storm, Simon Madsen og Bjarne Ibsen: Evaluering af 'Bevæg dig sund og glad: Et projekt i Esbjerg Kommune for overvægtige børn og deres familier.
- 2011:4 Jan Toftegaard Støckel: Evaluering vedrørende projekt Idrætszen.
- 2011:3 Bjarne Ibsen og Louise Bæk Nielsen: Idræt og idrætsfaciliteter på Bornholm.
- 2011:2 Jakob Haahr og Søren Andkjær (red.): Muligheder og begrænsninger for friluftsliv: Konferencerapport - artikler og abstracts.
- 2011:1 Ejgil Jespersen: Evaluering af Krop og Kontor forsøgsprojekter.
- 2010:7 Pernille Andreassen: Evaluering af 'Sunde vaner fra barnsben' - Vejle Kommune.
- 2010:6 Forskningsenheden for 'Bevægelse, Idræt og Samfund' (BIS): Forskningsprofil og udviklingsplaner for 2010-2014.
- 2010:5 Bjarne Ibsen, Anne Mette Walmar Hansen og Eva Vennekilde: Ændringer i kommunal idrætspolitik efter kommunalreformen.
- 2010:4 Karsten Østerlund: Gå i Gang: Slutevaluering.
- 2010:3 Lise Specht Petersen: Rum for idræt og leg på Vesterbro.
- 2010:2 Bjarne Ibsen og Carsten Hvid Larsen: Aktivitet eller idrætspolitisk arbejde? Frivilligt arbejde i DGI Vestsjælland og DGI Nordsjælland.
- 2010:1 Bjarne Ibsen, Jan Toftegaard Støckel og Charlotte Klinker: Børn og fysisk aktivitet på Vesterbro.
- 2009:7 Lise Specht Petersen og Bjarne Ibsen: København – en by i bevægelse: evaluering af Københavns Kommunes motionsstrategi.
- 2009:6 Ole Lund: Evaluering af projekt 'Sund Cirkel'.
- 2009:5 Carsten Hvid Larsen og Bjarne Ibsen: Frivilligt arbejde i Gigtforeningen.
- 2009:4 Ole Lund: Sund indskoling – evaluering af sundhedsfremmende indsatser i SFO og indskoling i Frederikshavn Kommune.
- 2009:3 Kirsten Kaya Roessler: Gruppesamtaler som psykologisk behandling af kroniske smerter: erfaringer fra projektet "Tilbage til arbejdet".
- 2009:2 Lars Breum Christiansen og Jens Troelsen: Bevægelsesmuligheder i Kolding By 2008.
- 2009:1 Ole Lund: Rend og Hop – Vi si'r stop: et sundhedsprojekts bestræbelser på at skabe bedre betingelser for det sunde liv i Varde Kommune.
- 2008:10 Lars Breum Christiansen og Jens Troelsen: Bevægelsesmuligheder i Roskilde By.
- 2008:9 Per Jørgensen: Idrætspolitik i Gentofte Kommune gennem 100 år.
- 2008:8 Jens Høyer-Kruse, Malene Thøgersen, Jan Toftegaard Støckel, Bjarne Ibsen: Offentlige-frivillige partnerskaber omkring børn og fysisk aktivitet.
- 2008:7 Pernille Vibe Rasmussen: Foreninger og integration: Undersøgelse af foreningers vilkår for integrationsarbejde i Københavns Kommune.
- 2008:6 Thomas Gjelstrup Bredahl: Ekstern evaluering af Motion på Recept i Frederiksberg Kommune: September 2007.
- 2008:5 Thomas Gjelstrup Bredahl: Evaluering af Motion på Recept i Nordjylland 2007.

- 2008:4 Jens Troelsen, Kirsten Kaya Roessler, Gert Nielsen og Mette Toftager: De bolignære områders betydning for sundhed: hvordan indvirker bolignære områder på sundheden? – og hvordan kan udformningen gøres bedre?
- 2008:3 Ole Lund og Pernille Andreassen: Gå i gang: evalueringsrapport.
- 2008:2 Jan Toftegaard Støckel (red.): Parallel leg eller integreret leg? – partnerskaber om børn, leg og bevægelse.
- 2008:1 Pernille Vibe Rasmussen og Kirsten Kaya Roessler: Stofmisbrug og fysisk aktivitet: Evaluering af ”Krop og læring – Mere styr på eget liv”.
- 2007:1 Bjarne Ibsen: Børns idrætsdeltagelse i Københavns Kommune 2007.

