

GAM3 OG BETYDNINGSFULDE FORANDRINGER I UDSATTE BOLIGOMRÅDER



GAM3 og betydningsfulde forandringer i udsatte boligområder

København, november 2010

© GAM3 - Urban Sports Organization

Copyright inkluderer både tekst og billeder

Download: Rapporten kan downloades fra <http://GAM3.dk/publications>

Rapporten er udarbejdet af GAM3 v/ Margit Svitzer Andersen med assistance fra Ditte Marie Havelund Andersen og Troels Rud.

GAM3 er en non-profit organisation, som med støtte fra bl.a. Integrationsministeriet siden 2002 har arrangeret gadeidræt for unge i udsatte boligområder. Dette arbejde modtog GAM3 i 2008 integrationsprisen for.

GAM3

Enghavevej 82 D

2450 København SV

Tlf: 7020 8323

E-mail: hello@GAM3.dk

Web: <http://GAM3.dk>

CVR-nr.: 27213308

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	
1.1 Baggrund for MSC i GAM3.....	4
1.2 Om GAM3.....	4
2. MSC Metode	
2.1 Hvorfor MSC?.....	6
2.2 MSC i GAM3 regi.....	8
3. Betydningsfulde forandringshistorier	
3.1 Præsentation af forandringshistorier.....	10
3.2 De mest betydningsfulde forandringshistorier.....	10
3.3 Første domæne - Fysisk aktivitet.....	11
3.4 Andet domæne - Sociale og idrætslige kompetencer.....	12
3.5 Tredje domæne - Netværksdannelse.....	15
3.6 Fjerde domæne - Andre historier.....	18
4. Analyse af MSC historier	
4.1 Første domæne - Fysisk aktivitet.....	25
4.2 Andet domæne - Sociale og idrætslige kompetencer.....	26
4.3 Tredje domæne - Netværkdannelse.....	28
4.4 Fjerde domæne - Andre forandringer.....	29

1. Indledning

1.1 Baggrund for MSC i GAM3

Den participatoriske evalueringsmetode Most Significant Change (MSC) er testkørt i GAM3 i perioden august - december 2009. MSC metoden er tidligere anvendt i diverse udviklingsprojekter heriblandt GAM3's idrætsprojekt i Egypten. MSC metoden er dog ikke tidligere implementeret i GAM3's Zoner i de udsatte boligområder i Danmark.

Den vigtigste begrundelse for at anvende MSC metoden i GAM3 er muligheden for, at dokumentere betydningsfulde forandringer på gadeplan i udsatte boligområder med en kvalitativ tilgang. I henholdsvis 2007, 2008 og 2009 har konsulentfirmaet Navigent udarbejdet en evaluering for GAM3 hvert år, som er baseret på målelige facts såsom deltageroptællinger mm. Formålet med Navigents evalueringer er, at vurdere om GAM3's langt overvejende kvantitative succeskriterier i Satsuljeansøgningen fra 2006, er opfyldt. MSC evalueringen er et supplement til Navigents evalueringer, hvor blikket er rettet mod de dynamikker, som opstår i de udsatte boligområder, når GAM3 lancerer gadeidræt.

Udover at MSC metoden kan afspejle samspillet mellem GAM3's gadeidrætsaktiviteter og de unge i de udsatte boligområder på et kvalitativt niveau, er formålet med denne MSC evaluering også, at bidrage til at etablere en evalueringspraksis internt i GAM3 omkring MSC metoden.

Indsamlingen af MSC forandringshistorier er foretaget ved hjælp af et online indberetningssystem, hvor aktive i GAM3 dvs. frivillige, trænere og kontaktpersoner har haft mulighed for at fortælle historier, hvorefter der er foretaget en udvælgelse af de historier der blev indsendt. På baggrund af de udvalgte historier, er der udført dybdegående interviews, hvor resultatet er forandringshistorierne i denne MSC evaluering.

Denne MSC evaluering vil tilstræbe at inddrage GAM3's danske aktiviteter gennem de sidste 3 år med SATS- Puljestøtte, i det omfang det er muligt i den sekundæranalyse, hvor samtlige 19 historier analyseres på kryds og tværs.

1.2 Om GAM3

Navnet GAM3 er en kombination mellem ordet game og tallet 3, som er det antal spillere, der er på et hold i street basket. GAM3 udtales som "game" på engelsk, og er et multikulturelt idræts- og integrationsprojekt, som har eksisteret siden 2002. Organisationen blev grundlagt for at bryde mønsteret i foreningslivet, hvor få unge med anden etnisk baggrund end dansk er aktive. GAM3 rykkede idrætten ud på gadeplan i de udsatte boligområder, og har lige siden starten tilbudt street basket. En medlemsundersøgelse af GAM3 fra januar 2008 viser, at 51 % af GAM3's medlemmer tre måneder efter GAM3 sæsonens afslutning, er medlem af en basketballklub.

GAM3 lever af at levere "integration", som dokumenteres af diverse statistiske tal, men når de unge mødes og det går løs på banen, handler det kun om at spille street basket. I 2010 tilbød GAM3 også street dance i 13 boligområder. Det er ved hjælp af streetkultur, at der appelleres til de unge. GAM3 skaber med andre ord mulighed for, at de unge kan dyrke en livsstil på hjemmebane i de udsatte boligområder. I 2010 var GAM3 involveret i 26 boligområder landet over med en samlet deltagelse på 14.596 fremmøder.

GAM3's vision er, at gøre gadeidræt og streetkultur tilgængeligt for alle, for derved at skabe empowerment blandt unge og forebygge konflikt og marginalisering på lokalt og globalt plan.

GAM3's målsætninger:

- At bygge bro og danne fællesskab mellem unge på tværs af etnicitet, religion og samfundslag
- At fremme lige muligheder for alle
- At styrke de unges selvværd gennem idræt og på den måde arbejde imod marginalisering
- At flytte idrætten ud i de socialt belastede boligområder efter devisen: *"Hvis de unge ikke vil komme til idrætten, må idrætten komme til dem"*
- At understøtte integrationen af unge danskere med anden etnisk baggrund end dansk igennem kreative og ligeværdige sportslige udfoldelser
- At på længere sigt sluse de unge ind i det eksisterende foreningsliv

GAM3's aktiviteter løber fra starten af maj til slutningen af august og består af 4 dele: ugentlige træningssessioner ude i de udsatte boligområder (som betegnes GAM3 Zones), Street GAM3, Friday Battles samt GAM3 Finals. Street GAM3 afholdes midt på sommeren i de forskellige Zoner, og er en række endags events. Ved Street GAM3 trænes der street basket og street dance med dygtige trænere og instruktører. Derudover afholdes der workshop i Break Dance og Streetart samt der er live hip hop musik og DJ's. Friday Battle afholdes sidste fredag i hver måned i sæsonen, hvor de fremmødte hold kan dyste mod hinanden og vinde præmier. GAM3 Finals er kulminationen på sommerens aktiviteter. På Rådhuspladsen i København afvikles der en stor 3-mod-3 turnering hvor hold fra Zonerne og andre tilmeldte hold dyst.

2. MSC Metode

I dette afsnit vil MSC metoden kort blive gennemgået med fokus på styrker og svagheder. Afslutningsvis redegøres der for MSC metodens anvendelse i evalueringen af GAM3's danske aktiviteter.

2.1 Hvorfor anvende MSC metoden?

MSC blev udviklet af Rick Davies i 1996 i et stort bistandsprojekt i et landområde i Bangladesh, hvor han udarbejdede feltstudier til sin PhD i organisatorisk læring i NGO'er. MSC er et partcipatorisk monitorerings- og evalueringssystem, som er baseret på indsamling og udvælgelse af betydningsfulde forandringshistorier. I dag er MSC metoden udbredt verden over, og har vist sig at fungere særligt godt blandt NGO'er.

MSC metoden kan relateres til narrative og kreative metoder såsom historiefortællinger, fotografering osv. Internationalt eksisterer der ikke enighed om en metateoretisk begrebsramme for evaluering, som MSC metoden kan placeres i. Der er dog klare forskelle mellem de konventionelle monitorerings- og evalueringssystemer og MSC tilgangen. Nedenunder er de væsentlige hovedpunkter i forskelligheden mellem de to tilgange til arbejde med evaluering fremstillet:

Objektivitet/subjektivitet

Konventionelle metoder:

- Anvender indikatorer
- Objektivitet som bærende element
- Kontrollerende
- Inddrager ikke forskelligheder og subjektive perspektiver

MSC metoden:

- Anvender ikke indikatorer, men anvender forandringsdomæner
- Værdibaseret
- Inddrager forskelligheder og subjektive perspektiver

Midler

Konventionelle metoder:

- Langt overvejende kvantitative data og statistik
- Spørgeskemaundersøgelse/ Fokusgrupper
- Ensartning af datamaterialet

MSC metoden:

- Bruger udelukkende kvalitative data
- Historiefortællinger
- Tilbundsgående information med plads til forskellighed

Bearbejdning af dataindsamling

Konventionelle metoder:

- Information er indsamlet med henblik på en forud defineret indikator
- Bearbejdningen af datamaterialet foregår typisk uden for konteksten

MSC Metoden:

- Åben tilgang med plads til uventede forandringer
- Stakeholder¹ er involveret i fortolkningen af datamaterialet

Centrale trin i MSC metoden

MSC metoden består af 10 trin, som beskrives i "The Most Significant Change Technique: A guide to its Use" (Davies 2005). Alle 10 trin implementeres ikke nødvendigvis, da den organisatoriske kontekst og formålet med evaluering også spiller en rolle. I de følgende afsnit er der redegjort for de grundlæggende trin i MSC metoden.

1. Identifikation af domæne

Det første trin i MSC er at identificere de domæner som ønskes belyst. Typisk er et domæne udarbejdet på baggrund af målene i projektet som monitoreres eller evalueres. Et domæne kan også udarbejdes som et nyt tema, hvor organisationen har brug for at få tilført ny viden. Domæner er åbne i den forstand, at stakeholder selv skal definere, hvad der er en forandring i det pågældende domæne.

2. Indsamling af forandringshistorier

Indsamlingen af betydningsfulde historier tager udgangspunkt i stakeholders oplevelse af forandringer inden for et udvalgt domæne i en given projektperiode. Det er typisk stakeholder, som er tættest på forandringerne, der fortæller historier.

3. Udvalgelse af betydningsfulde forandringer

Udvælgelsesproceduren i MSC går ud på at analysere de indsamlede historier på mere end et niveau i organisationen. Stakeholder i felten kan udvælge historier på et niveau på baggrund af deres erfaringer, hvorefter historierne sendes videre til næste niveau i organisationen, som igen udvælger historier, der sendes videre. Ved udvælgelse af en historie nedfældes udvælgelseskriterierne. Ideen med MSCs udvælgelsesprocedurer er, at historier bliver analyseret på alle autoritetsniveauer i organisationen og den opnåede viden deles.

4. Feedback system

Når udvælgelsen af historier foregår på et højere niveau i organisationen og historierne sendes tilbage til et lavere niveau, kan der åbnes op for refleksion på de lavere niveauer i organisationen. Det kan ske når historier, som sendes fra hovedkvarteret til felten, rummer en bestemt holdning, som folk i felten

¹ Stakeholder er i denne sammenhæng forstået som de implementerende kræfter.

bliver opmærksomme på. Sådanne processer medvirker til en værdibaseret dialog i organisationen.

MSC metodens styrker

Der er flere fordele ved at anvende MSC historier fortalt af stakeholder, når der monitoreres og evalueres. Stakeholder kan fortælle historier naturligt og autentisk samt fremstille en kompleksfyldt kontekst nuanceret. Svært håndgribelige problemstillinger behandles fra aktør perspektivet, og metoden kan gennem historierne levere klare billeder af forandringer skabt i et givent projekt. MSC kan identificere såvel forventede, som ikke forventede forandringer. Endelig kan en samling udvalgte historier publiceres og danne et rigt billede af projektets effekter. Det er desuden værd at være opmærksom på, at mennesker i al almindelighed i højere grad husker historier end abstrakte begreber og tal.

MSC metodens deltagerorienterede tilgang lægger op til læring i organisationen, da stakeholdernes evne til at analysere resultatet af deres arbejde bliver systematiseret gennem såvel indsamlingsprocessen som udvælgelsesprocessen og feed back systemet. Læringen i MSC metoden kan forstås som stakeholdernes evne til at bearbejde historier i relation til en proces, som gennemgår følgende punkter: erfaring, refleksion/effertænsksomhed, begrebsdannelse og handling/eksperiment (også betegnet som læringscirkel af David Kolbs).

2.2 MSC i GAM3 regi

MSC undersøgelsen i GAM3 er blevet gennemført med assistance Ditte Marie Havelund Andersen og Troels Rud, som under forløbet begge har været specialestuderende fra RUC. De to specialestuderende har egenhændigt stået for selve indsamlingen af empiri, for derved at skabe et mere frit rum for udfoldelsen af forandringshistorierne.

Forud for indsamlingen af empiri, blev der udvalgt følgende fire domæner:

1. Forandringer i unges fysiske aktivitet i GAM3 Zonen.
2. Forandringer i forhold til GAM3's påvirkning af de unges sociale og / eller idrætslige kompetencer.
3. Forandringer i netværksdannelse blandt de unge i GAM3 Zonen.
4. Andre forandringer hvor GAM3's aktiviteter i GAM3 Zonen har gjort en forskel.

De fire domæner er alle relateret til GAM3's overordnede vision og målsætninger. Samtlige domæner er søgt formuleret løst for, at give plads til at stakeholderne selv identificerer forandringer inden for området.

I dette afsnit er der kort redegjort for de vigtigste sammenkædninger mellem GAM3's målsætninger og domænerne. Overordnet kan domænet om forandringer i unges fysiske aktivitet henvise til GAM3's mål om at flytte

idrætten ud i de udsatte boligområder. Domænet om forandringer i forhold til GAM3's påvirkning af de unges sociale og/eller idrætslige kompetencer kan relateres til målsætningen om at styrke de unges selvværd gennem idræt og arbejde mod marginalisering. Domænet om forandringer i netværksdannelse kan kobles med målsætningen om at bygge bro og danne fællesskab mellem unge på tværs af etnicitet, religion og samfundslag.

Domæne nummer fire kan rumme vidt forskellige forandringer, som stakeholderne selv definerer på baggrund af deres erfaringer med GAM3.

Indsamling af forandringshistorier

Til indsamlingen af forandringshistorier i forbindelse med udarbejdelse af rapporten, er der udviklet et online indberetningssystem. Forud for etableringen af det online indberetningssystem har to specialestuderende udført en rundringning til GAM3's frivillige, trænere og kontaktpersoner for, at informere om MSC evalueringen. Efter rundringningen blev en e-mail med information om MSC evalueringen sendt ud. I denne e-mail var der et link til MSC indberetningssystemet. Tidsrammen for besvarelser til MSC evalueringen var samlet ca. 3 uger, alligevel blev tidsrammen for besvarelser udvidet med 14 dage, plus der blev foretaget endnu en rundringning.

Udvælgelse af forandringshistorier

Efter MSC evalueringens online indberetningssystem var lukket udvalgte GAM3 sammen med de to specialestuderende i samarbejde de mest betydningsfulde forandringer. Alt i alt blev der udvalgt 10 forandringshistorier, hvor de fire domæner er repræsenteret med 1 historie på første domæne og 2 historier på andet domæne, 2 historier på tredje domæne og 5 historier på fjerde domæne. De udvalgte forandringshistorier er også spredt geografisk.

Normalt udvælges MSC historierne gennem et hierarkisk system, men da denne MSC evaluering er en testkørsel, er historierne blot udvalgt af en mindre enhed i GAM3. Begrundelser for valg af diverse historier fremgår af hver historie ved dens afslutning.

Ved domæne nummer fire "Andre forandringer" var der en række historier med fokus på forandringer i boligområdet. Dette peger i retningen af et nyt domæne ved en eventuelt ny MSC evaluering.

Opfølgende interviews

Historiefortællerne i de 10 udvalgte forandringshistorier er alle blevet kontaktet af de to speciale studerende, og der er foretaget uddybende interviews på baggrund af de indsendte historier. Formålet med de uddybende interviews har været at afklare uklarheder og få de centrale aspekter tydeligere frem i historien. Kombinationen af først at indsende historier og efterfølgende blive interviewet, giver et slutresultat med et højt refleksivt niveau i de sammenskrevne forandringshistorier.

De opfølgende interviews er indledt med, at den indsendte historie er læst højt, hvorefter der er taget udgangspunkt i "Interviewguide - MSC opfølgende

interview" (se bilag 1). Afsættet i de indsendte historier har fungeret. Der er skabt tryghed i interviewsituationen, og nye refleksioner i forhold til historien er fremkommet naturligt.

3. Betydningsfulde forandringshistorier

I dette afsnit præsenteres forandringshistorierne kort og de mest betydningsfulde forandringshistorier, der er blevet udvalgt kan læses i dette afsnit.

3.1 Præsentation af forandringshistorier

Der er alt i alt blevet indsamlet 19 historier i MSC evalueringen i GAM3, hvoraf 3 er frasorteret på grund manglende færdiggørelse ved indberetningen af historien. Der er udvalgt 10 historier som de mest betydningsfulde, en af disse historier er ikke offentliggjort i denne evaluering efter ønske fra informanten.

DOMÆNE	ANTAL HISTORIER MODTAGET	ANTAL HISTORIER UDVALGT
Fysisk Aktivitet	2	1
Sociale og idrætslige kompetencer	5	2
Netværksdannelse	2	2
Andre historier	7	5

Figur 1. Oversigt over hvordan fordelingen af forandringshistorier placerer sig i de fire domæner.

Det antal historier, som blev indsamlet gennem online indberetningssystemet svarer til ca. 10 % af de personer, som modtog opringninger og informations e-mail om MSC evalueringen har responderet. Det bør vægtes at informere GAM3's stakeholder om MSC på det årlige seminar forud for sæson opstarten, for derved at forbedre svarprocenten.

3.2 De mest betydningsfulde forandringshistorier

Fremstillingen af historierne i denne MSC evaluering er opbygget omkring de 7 spørgsmål, som blev anvendt i online indberetningssystem. Historierne

indledes med en kort præsentation af historiefortælleren, hvorefter historien følger. De udvalgte forandringshistorier som fremstilles her er godkendt af stakeholderne. GAM3 har kortet historierne ved at redigeret enkelte steder.

Præsentationsrækkefølgen af de mest betydningsfulde forandringshistorier er inddelt efter domænerne, hvor der startes med domænekategori 1 hvorefter 2, 3 og 4 følger.

3.3 Første domæne - Fysisk Aktivitet

AT RØRE SIG

Informant: Usama, 17 år

Funktion i GAM3: Træner på Nørrebro

Zone: 2200 Lundtoftgade

Information: Usama var træner for første gang i den pågældende sæson. Han har tidligere selv været deltager i GAM3 i Avedøre, hvor han bor, og blev opfordret af sin daværende træner, til selv at blive træner. Han er nu assistenttræner for sin gamle træner Mikkel. Usama går i 3.g. i gymnasiet.

Hvad har forandret sig?: Overvægtige børn får rørt sig på grund af GAM3 træningen.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

Mange unge rører sig ikke nok, og hvis man er overvægtig, er det vigtigt at finde motivationen til fysisk aktivitet. Det skete for et par overvægtige piger i Lundtoftgade på Nørrebro denne sommer. De fandt glæden ved at røre sig og kom flittigt til GAM3's træning, ikke mindst på grund af musikken og fællesskabet. Det var tydeligt, at de omtalte piger nød den fysiske aktivitet, og nogle gange dansede de til musikken. Musikken og de frie rammer ude i det gode vejr, har helt sikkert spillet en stor rolle, men afgørende var det, at trænerne roste dem. For bliver man ansporet og finder glæden ved aktiviteten, så er det lettere at motivere sig til at komme til træning og øve sig.

Med opmuntring og komplimenter blev pigerne motiveret til at komme igen til træning og gik altid glade derfra. De fandt glæden ved at røre sig, også udenfor træningen, for pigerne spillede videre og trænede selv de dage hvor der ikke var GAM3-træning.

Det er værd at bemærke, at GAM3 som integrationsprojekt, udover at bekæmpe marginalisering af unge, også kan tage kampen op med motionsproblematikken for unge. Hjælpes de unge til at finde glæden ved motion og idræt, så er det første skridt i kampen mod overvægt og alle de psykiske og fysiske problemer overvægten medfører. Det er desuden let at forestille sig, at

pigerne har fået mere selvtillid, og generelt har fået det bedre med at dyrke sport med andre.

Som en af de yngste trænere var det desuden tydeligt, at relationen til de unge hurtigere blev etableret end for de ældre trænere og frivillige. Der var flere fælles interesser at tale om, som f.eks. Playstations og iPhones. Det betød, at mange af de unge ikke bare kom for træningens skyld, men også for det sociale sammenhold. Sådanne sociale relationer er vigtige, både i forhold til socialisering, men også i forhold til at motivere deltagerne til at komme regelmæssigt til træning.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 har som sagt sørget for at få nogle trænere ud i det område, men det var bestemt også konceptet der tiltrak pigerne. Foruden baskettræning var der musik, sol, hygge, leg og gang i den.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Det var den historie der stod klarest da evalueringen blev sendt ud. Hvis man selv har været overvægtig engang og spillet basket, så er man opmærksom på, hvor vigtigt det er at blive opmuntret og få komplimenter, for så kan man sagtens finde glæden ved idræt.

3.4 Andet domæne - Sociale og idrætslige kompetencer

ALI'S UDVIKLING

Informant: Mathias, 19 år

Funktion i GAM3: Træner på Amager

Zone: 2300 Sundbyøster

Information: Mathias færdiggjorde gymnasiet for nylig, og spiller elite-basket i BK Amager. Han blev opfordret af en klassekammerat til at blive træner i GAM3, og har deltaget i mange af GAM3's arrangementer i løbet af denne, hans første, sæson.

Hvad har forandret sig?:

Under GAM3's træning blev en dreng bedre til basket og til at styre sit temperament. Han fik derfor mere selvtillid og fik nye venner.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

I zonen kom en dreng ved navn Ali, som trænede stort set hver gang. Ali kan beskrives som typisk for GAM3's målgruppe. Han taler ikke særlig godt dansk og er typen, som kunne tænkes at komme ud i noget rod. Han var ikke specielt god til basket, men han forbedrede hurtigt sit spil. Det var, at han kom

fra en anden skole end alle de andre børn, en skole som ligger et stykke væk fra GAM3-zonen. Han kendte derfor ingen af de andre unge, der alle var venner med hinanden i forvejen. Han kendte kun sin fætter, der var en af de dygtigere spillere, men som ikke trænede så tit.

Til at begynde med var Ali utrolig genert og gik for sig selv uden at snakke med de andre, men han udviklede sig markant over sommeren. Hans basketfærdigheder blev forbedret meget, hvilket smittede af på hans opførsel og selvtillid. Pludselig fik han smarte frisurer i håret, begyndte at gå med moderne kasket, fik mere selvtillid og det var tydeligt, at den anerkendelse Ali pludselig fik ved GAM3-træningen, og af de andre unge, betød meget for ham. Han begyndte at snakke med stort set alle - selv pigerne. Han var ikke sky for at spørge de andre om de skulle spille sammen til træning, Friday Battles eller Finals. Han gik endda så vidt, at han samlede mod til at spørge to piger, Fatima og Aisha, som ofte kom til træning i zonen, om de ville spille på hold med ham til Finals. Man kunne tydeligt se på Ali, at han har fået meget mere selvtillid. Selv hans postur ændrede sig, han retter ryggen mere og kigger opad. Mange i zonen har snakket om at denne udvikling var tydelig og dejlig at være vidne til. Efter sommeren begyndte Ali endda at spille basket i BK Amager og vil garanteret være at finde til næste GAM3-sæson.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 har sørget for et miljø, hvor de her unge kan komme og møde nye venner og udvikle sig personligt.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi udviklingen har været virkelig markant og åbenlys, det er noget vi har snakket om over hele sommeren, og Ali blev bare blevet mere og mere åben.

Mathias' historie om Ali blev udvalgt, da det er en fortælling om en positiv personlig udvikling af både sociale og idrætslige kompetencer. Drengen får succesoplevelser og sociale relationer gennem baskettræningen og forbedrer sit basketspil, hvilket giver ham yderligere succes. Her er tale om positive identifikationsmuligheder – altså at finde sin identitet og personlige kvalifikationer. Perspektivet på betydningen af rollemodeller i GAM3 står også klart, når drengen melder sig ind i den klub, hvor hans fætter og GAM3-træner spiller. Denne historie blev også fortalt af en frivillig projektleder fra samme GAM3-zone, hvilket blot understøtter, at det har været en central og tydelig forandring.

BOLD UDEN SKRIG OG SKRÅL

Informant: Sigyn, 24 år

Funktion i GAM3: Frivillig på Nørrebro

Zone: 2200 Lundtoftegade

Information: Sigyn var frivillig i GAM3 for første gang i 2009-sæsonen. Hun har tidligere læst på lærerseminariet, men er nu under uddannelse som dyrepasser. Hun er selv fra Nørrebro og spillede basket som yngre. Hun kom ind i GAM3 på opfordring af en veninde, der også er frivillig i GAM3.

Hvad har forandret sig?:

En af drengene i zonen udviste en markant og positiv udvikling i adfærd. Han gik fra at være dominerende og aggressiv til at være en glad og positiv holdspiller.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

I zonen i Lundtoftegade var der en dreng, som mødte op fra starten af sæsonen og deltog i stort set al træning. Denne dreng havde en meget udfarende adfærd og var opmærksomhedskrævende og aggressiv. Han råbte ofte af de andre deltagere, når han blev frustreret over noget i spillet. Drengen fulgtes i starten med sin tvillingebror, som var langt mere rolig, venlig og cool. Den aggressive drengs adfærd skyldtes muligvis, at han følte, at han skulle markere sig i forhold til broderen.

De to trænere i zonen kæmpede en kamp for at få den enerådige dreng til at indordne sig under de rammer, som er nødvendige for at dyrke holdsport. De underkendte eksempelvis hans scoringer, hvis han opførte sig upassende og talte løbende med ham om problemet. På banen udviste de andre deltagere ligeledes en form for selvjustits over for drengen. Efter forholdsvis kort tid begyndte han at ændre adfærd og blev langt mindre dominerende og aggressiv. Han udviklede sig gennem sæsonen og blev en god holdspiller, og både hans humør og basketevner blev langt bedre. Det smittede af på stemningen, og betød at han med tiden i højere grad blev socialt accepteret af de andre unge, hvorefter drengens selvtillid steg over sommeren.

Det var en stor oplevelse at se denne tydelige positive adfærdsændring. Hvorvidt han kan overføre denne nye mere positive adfærd til andre steder i tilværelsen kan ikke tages for givet, men om ikke andet har han haft en positiv oplevelse hen over sommeren, som helt sikkert har påvirket hans selvtillid positivt.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

Der er ingen tvivl om at trænerne fra GAM3 spillede en central rolle i denne forandring. Deres afslappede attitude og konsekvente håndtering af problemet hjalp drengen godt på vej i denne udvikling.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi det var en stor oplevelse at se, at det ikke krævede mere at have så stor påvirkning på denne drengs udvikling.

Årsagen til at denne historie af Sigyn er valgt er, at den beskæftiger sig med en form for disciplin. Et element som mange iagttagere af GAM3 bemærker. Den viser hvordan en deltager i GAM3 stifter bekendtskab med holdsportens disciplinære rammer. Selvom GAM3 har langt løsere rammer end i det traditionelle foreningsliv, er der alligevel en vis form for disciplinær nødvendighed. Denne historie er derfor med til at beskrive, hvordan målgruppen for GAM3's aktiviteter kan lærer at agere i sociale sammenhæng og fungere som en del af et hold. Denne gevinst ved deltagelse i GAM3 er brugbar for målgruppen, da en del af disse unge angiveligt ikke har megen erfaring med det disciplinære og team-orienterede.

3.5 Tredje domæne - Netværksdannelse

NYE VENNER

Informant: Anne-Marie, 51 år

Funktion i GAM3: Boligrådgiver i Sønderborg

Zone: 6400 Søgræsvej

Information: Anne-Marie har arbejdet med boligsocialt arbejde i 15 år, og har været med til at få GAM3 til Sønderborg. Hun har haft kontakt til GAM3 HQ og de aktive i Zonen. Hun arbejder blandt andet på en boligsocial helhedsplan, søger midler fra Landsbyggefonden, og er i SSP's distriktsgruppe.

Hvad har forandret sig?:

Drenge og piger fra flere boligområder deltager i samme aktivitet. Der kom endda børn og unge fra områder uden for Sønderborg til GAM3's træning, og multiboldbanen blev et attraktivt samlingspunkt.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?: At der er blevet oprettet en GAM3 Zone i Sønderborg har betydet, at drenge og piger på tværs af bopæl og etnicitet er kommet sammen om at deltage i en fælles aktivitet. Der har været et stort behov for aktiviteter i netop dette område. De unge har ikke haft mange lignende tilbud at vælge imellem, og derfor blev GAM3 hurtig en stor succes. Børn og unge kom fra andre boligområder for at deltage i den ugentlige træning på Søgræsvej. Under træningen spillede afghanske, arabiske og danske drenge side om side med bosniske og danske piger. Der har tidligere været en tendens blandt de unge til at bevæge sig rundt i etniske grupperinger, men denne opdeling er blevet mindre udtalt i skolen og derfor også i fritiden. GAM3 har på den måde

understøttet en igangværende proces hvor flere og flere venskaber opstår på tværs af etnicitet.

Tidligere har de unge ikke spillet meget basket, selvom multibanen har eksisteret i flere år. Når banen til tider har været i brug, har det primært været til fodbold. Men fodbolden har ikke samme street-prædikat som basket, og for en del af de unge er det angiveligt street-aspektet der lokker. De frie rammer og tilstedeværelsen af engagerede voksne har ligeledes haft stor betydning for deltagerne, der har sat pris på den stabilitet der har været i træningsforløbet sommeren over. Det har givet mange unge mulighed for at danne nye positive relationer og venskaber under træningsforløbet, noget som flere af dem tidligere har haft svært ved.

Andre projekter kunne have udfyldt det tomrum der har været i forhold til sports-aktiviteter til Sønderborgs unge, men GAM3's koncept, inklusiv muligheden for at deltage i events i København og Århus, har dog gjort GAM3 til noget helt specielt i området omkring Søgræsvej.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 har været anledningen til at børn fra andre områder kommer til Søgræsvej og møder de lokale unge. Baskettræningen har været samlingspunktet, hvor nye venskaber er opstået

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi denne udvikling betyder en del for trivslen blandt børn og unge i området. Derudover har nogle af de lokale unge tidligere haft svært ved at danne positive relationer, hvilket træningen på multibanen har været med til at forbedre.

Denne historie, som boligrådgiver Anne-Marie har indsendt, er udvalgt grundet dens fokus på venskaber på tværs af køn, etnicitet og områder. Specielt køns-aspektet er interessant at bide mærke i ved denne historie, da pige-deltagere er i klart undertal i GAM3. Ud over historiens fokus på nye relationer er det samtidig interessant at se, hvordan aktiviteterne har udfyldt et udækket behov i området, og hvordan street-aspektet fungerer som trækplaster i Sønderborg, hvor streetkulturen tidligere ikke har været accepteret som legitim og positiv kultur.

MINE NYE VENNER

Informant: Sevim, 21 år

Funktion i GAM3: Frivillig i Aalborg

Zone: 9220 Aalborg Øst

Information: Sevims første sæson som frivillig i GAM3 kom i stand gennem hendes arbejde som frivillig projektleder i Red Barnet Ungdom, der stillede frivillige til rådighed i Aalborgs to GAM3-zoner.

Hvad har forandret sig?:

Børnenes syn på, og fordomme overfor, forskellige nationaliteter.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?: 2009 var første år for GAM3 i Aalborg, og aktiviteterne i Zonen blev hurtig populære. Det var tydeligt, at børnene i begyndelsen fulgtes til træning med en god ven for at føle en form for tryghed. Gennem sæsonen ændrede dette billede sig, da der blev skabt en masse venskaber under træningen på basketbanen. Venskaberne opstod på tværs af nationaliteter, og det var dejligt at se Muhammed blive gode venner med Mathias. Det var fascinerende, at se hvordan de kulturelle grupperinger blev opløst hen over sæsonen, og se hvordan børnene dannede venskaber på kryds og tværs af kulturelle baggrunde. Når de mødtes til baskettræning opløstes de dominerende kulturelle grupperinger, og børnene var ikke længere inddelt efter etnisk baggrund og køn. Det betød også, at en gruppe piger deltog på lige fod med drengene under en stor del af forløbet. Specielt under turen til Finals i København blev det tydeligt, at børnene, via deres deltagelse i GAM3, hurtig kom i kontakt med børn de ikke kendte. De to zoner fra Aalborg tog af sted sammen, og allerede på turen derover opstod der nye venskaber mellem børn fra de to zoner. Derfor er der også et indgående ønske om, at der næste år skal arbejdes mere på at skabe aktiviteter på tværs af de to zoner, så disse nye venskaber kan plejes.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3-træningen udgjorde rammerne, hvor børnene lærte hinanden at kende på tværs af kulturelle skel og indgik positive relationer.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi der findes så mange forskellige nationaliteter i de to zoner, var det fascinerende at se, at de unge kunne mødes og skabe nye vennekredse, også selvom kulturerne er så forskellige.

Sevim's historie er valgt, da den helt tydeligt underbygger en af GAM3's målsætninger – nemlig integration gennem sport. Integrationsaspektet i denne historie er klart, og samtidig indikeres forebyggelse af marginalisering. Det interessante ved historien er, at den beskriver hvordan der bliver bygget bro, skabt nye sociale relationer, nedbrudt fordomme, skabt social inklusion og interkulturelle møder. Alle disse elementer er centrale for GAM3's arbejde, og det var derfor interessant at få uddybet historien fra en nystartet zone.

3.6 Fjerde domæne - Andre historier

POSITIV SYNLIGGØRELSE

Informant: Anne-Marie, 51 år

Funktion i GAM3: Boligrådgiver i Sønderborg

Zone: 6400 Søgræsvej

Information: Anne-Marie har arbejdet med boligsocialt arbejde i 15 år, og har været med til at få GAM3 til Sønderborg. Hun har haft kontakt til GAM3 HQ og de aktive i zonen. Hun indgår i en boligsocial helhedsplan, på midler fra bl.a. Landsbyggefonden, og samarbejder med mange forskellige i kommunen - herunder indgår hun i et par af SSP's distriktsgrupper.

Hvad har forandret sig?:

Flere afdelingsbestyrelser har fået et positivt syn på de unge og deres behov og kultur. Gennem en mere positiv indstilling og konstruktiv dialog kan man i højere grad undgå, at de unge forfalder til at udøve hærværk, genere områdets ældre beboere, hænge ud i opgangene eller ryger hash i kældrene.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

GAM3's tilstedeværelse har haft en stor betydning. Ikke kun for deltagerne men også på området. Det kommer blandt andet frem i forhold til afdelingsbestyrelsernes syn på de unge og deres behov. Der har ikke altid været et så positivt syn på de unge i området, og deres behov for aktiviteter i boligområdet er ikke et stort fokusområde. Men ved oprettelsen af en GAM3-zone på multibanen ved Søgræsvej er de unge blevet synliggjort på en positiv måde. Ikke kun afdelingsbestyrelserne men også de andre beboere i området har set de positive elementer i streetkulturen, og set hvordan aktiviteterne skabte liv på banen og socialt sammenhold de unge i mellem. Afdelingsbestyrelserne har fået et godt indtryk af GAM3 som et organiseret projekt og har noteret sig, at multibanen blev brugt meget

mere i perioden med GAM3's aktiviteter. Det har betydet, at de to afdelingsbestyrelser er blevet markant mere positive over for de unges behov og livsstil, og streetkulturen ses nu som positiv og konstruktiv. Det har blandt andet betydet, at afdelingsbestyrelserne i henholdsvis Søgræsvej og den nærvæd liggende boligafdeling har foreslået, at der nu kan laves et grafittiprojekt i boligafdelingen. Et projekt som ikke ville være kommet på tale, havde det ikke været for GAM3's måde at introducere streetkulturen på. Pga. sygdom er projektet desværre endnu ikke gennemført. Det er ikke kun hos afdelingsbestyrelserne at der har været et markant holdningsskift. Dette holdningsskifte er også oplevet hos flere af områdets beboere. Om de unge er opmærksomme på dette holdningsskift vides ikke, men de unge var meget opmærksomme på at efterlade området omkring multibanen pænt og rent og dermed udvise en god opførsel.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

At GAM3 er kommet til området har betydet, at man ser glade unge som fornøjer sig med den nye interesse basket, hvilket har skabt liv ved multibanen. Afdelingsbestyrelserne har ikke tidligere haft så meget fokus på at lave aktiviteter for de unge, men GAM3 har været med til at dække behovet og skabe en positiv synliggørelse.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi små ringe i vandet tit er det, der skal til for at der skabes forandring, hvilket er sket i dette tilfælde.

Anne-Maries historie er valgt fordi den belyser en relevant vinkel på områdeforandringer foranlediget af GAM3's tilstedeværelse. Det er interessant at se hvordan aktiviteterne i forbindelse med GAM3 har skabt en fornyet positiv synliggørelse af de unge i området. En synliggørelse der ikke tidligere har været udpræget positiv. Udviklingen har ført til, at der er kommet mere fokus på de unges behov for aktiviteter, og en mere imødekommende tilgang til de unge fra bestyrelses og beboeres side.

ROLLEMODEL - FRA GAM3 INSTRUKTØR TIL LÆRER PÅ UNGDOMSSKOLEN

Informant: Klaus, 59 år

Funktion i GAM3: Fritidskonsulent i Ishøj Kommune

Zone: 2635 Ishøj

Information: Klaus har været ansat i sin nuværende stilling i 15 år og har været med til at få GAM3 til området for tre år siden. Han er ikke direkte ansvarlig for afviklingen af GAM3-sæsonen, men er løbende i kontakt med ungdomsklubben i området samt trænere og frivillige.

Hvad har forandret sig?:

Deltagerne i GAM3 får mulighed for også at spille basket i vinterperioden med samme instruktør. Nu i regi af ungdomsskolen, hvor træneren også underviser i matematik.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

Ishøj er et område domineret af fodbold. Indtil for tre år siden var det sjældent man så områdets unge rende rundt med andet end en fodbold. Da GAM3 kom til byen fik mange unge øjnene op for basket, og GAM3 var indirekte årsag til street baskets store succes i Ishøj. Træneren 'Shorty' gjorde den største forskel.

Shorty er i begyndelsen af 30'erne og arbejder i Danske Bank. Han går ulasteligt klædt i jakkesæt, men selvom han skiller sig ud, har han i dén grad vundet de unges respekt. Shorty har nemlig været det store trækplaster for GAM3-aktiviteterne. Den karismatiske træner har været dybt engageret i projektet, og det er smittet af på de unge. Han har været en mentor og rollemodel for de mange deltagere, som har mødt den stærke personlighed gennem de sidste tre GAM3-sæsoner. Ud over at være tidligere basketballspiller har Shorty anden etnisk baggrund end dansk og minder derfor om mange af de børn og unge, som han træner i GAM3. De har derfor let ved at relatere til ham, og de elsker Shorty for hans dedikation til træningen og samværet med områdets unge mennesker.

Det har været en fornøjelse at følge Shorty's indvirkning på områdets børn og unge. Mange af de unge der deltager i GAM3's træning, er ikke medlemmer af det traditionelle foreningsliv. Shorty har derfor været årsag til, at denne gruppe af unge har stiftet bekendtskab med et fællesskab, hvor der er mulighed for at udvikle konstruktive tankesæt og positive fællesskaber. Hjælper man ikke de unge med at skabe positive fællesskaber, så laver de fællesskaber med negative værdier, for alle har brug for identiteter, ritualer og fællesskaber. De unge har også lært at indordne sig under nogle fælles rammer, hvor de samtidigt kan føle sig respekteret. Med disse rammer følger også en form for disciplin – et forhold som mange af de unge ellers til tider kan have svært ved

at håndtere, men som fungerer fint, når det forgår sammen med Shorty og en basketball. Når først man har lært sociale kompetencer, så har man nogle handleredskaber, som man kan bruge senere i livet. Det koster 50.000 kroner at afvikle GAM3 i kommunen, men det er ikke meget i forhold til, hvad det koster at have en ung rod siddende på institution.

Den lokale ungdomsskole var heller ikke længe om at opdage, hvor stort et trækplaster Shorty er og ansatte ham som matematiklærer. Det er som om, det ikke er selve aktiviteten men i højere grad Shorty, der tiltrækker de unge. Rygtet om Shorty gik i løbet af sæsonen blandt de unge, og deltagerantallet steg jævnt, derfor var ungdomsskolens ledelse villig til at indgå et samarbejde og skaffe faciliteter, da Shorty foreslog at etablere baskettræning i vinterperioden. Rollen som både træner og matematiklærer har skabt en god kobling mellem fritidsaktivitet og eksempelvis ungdomsskolens tilbud om lektiehjælp - tilbud som nu fremstår lettere tilgængelige for de unge.

Shorty viser sine kompetencer med de unge på basketbanen og som matematiklærer på ungdomsskolen, så nu kan de unge nyde godt af Shortys motiverende og karismatiske personlighed året rundt. Både under sociale og sportslige rammer til GAM3-træning og mens matematikkundskaberne bliver forbedret.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 var den aktivitet der var hele grundlaget, ligesom det er GAM3, der har rekrutteret Shorty.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Shorty's indsats er ikke blot med til at inspirere en gruppe unge, den er også med til at gøre en forskel for Ishøj som lokalsamfund. Det altafgørende i et område som Ishøj er at have kvalificerede voksne i arbejdet med unge. Shorty er et eksempel på en sådan ressource og er et fund for Ishøjs unge, der sætter stor pris på den respekt, de møder i samværet med ham. Stærke rollemodeller er guld værd.

Fritidskonsulenten Klaus' historie om træneren Shorty er udvalgt på grund af det interessante fokus på vigtigheden af voksen-rolle i et projekt som GAM3. Dertil rummer historien også andre interessante emner som etnicitet, disciplin og selvorganisering, Eksempler på GAM3's rummelighed i forhold til accept af forskellige mennesker, og at den engagerede selv får et positivt udbytte som eksempelvis inspiration til karrierevalg.

BASKET TIL AMAGERBROGADE

Informant: Mathias, 19 år

Funktion i GAM3: Træner på Amager

Zone: 2300 Sundbyøster

Information: Mathias færdiggjorde gymnasiet for nylig, og spiller elite-basket i BK Amager. Han blev opfordret af en klassekammerat til at blive træner i GAM3, og har deltaget i mange af GAM3's arrangementer i løbet af denne, hans første, sæson.

Hvad har forandret sig?:

GAM3-zonen blev flyttet fra et skummelt sted bag en hal til en plads ud til Amagerbrogade, hvor synligheden var langt større.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?:

Planen var egentlig, at træningen skulle afholdes bag Sundbyøsterhallen, men den ene kurv på banen blev brændt af lige inden sæson-start, og der stod nogle nedbrændte campingvogne på banen som ikke kunne fjernes. Problemet blev løst ved, at der blev sat transportable kurve op på pladsen foran hallen, 50 meter fra den oprindelige bane. Godt nok var faciliteterne ikke lige så gode - der var brosten på en tredjedel af banen, og stregerne på banen skulle tegnes op med kridt før hver træning. Til gengæld kom der meget mere liv i zonen, end hvis træningen havde været gemt væk bag hallen. Nu kunne alle forbi passerende se og høre, når der var gang i GAM3-træningen.

De unge var ligeglade med banens tilstand, og det var vigtigere, at der kom liv på banen og på pladsen omkring banen. Området hvor banen var placeret var desuden flottere end der, hvor den oprindelige bane lå. Folk der gik forbi på Amagerbrogade kunne se kurvene med GAM3-logoer på og se børnene rende rundt og spille. Ungernes venner kom ofte cyklende forbi, og alle syntes den store opmærksomhed var spændende. Banens tilgængelige placering har også betydet, at flere kom til træning. Folk kom til fra Amagerbrogade og spurgte hvad der foregik, og nogle begyndte at deltage i træningen efter tilfældigvis at være kommet forbi.

I begyndelsen var det skuffende at flytte bane, da den gamle bane egnede sig bedre til basket, men efter at have set den store opmærksomhed træningen fik på den nye bane var alle tilfredse, og det har været en rigtig god ting for udbredelsen af GAM3 og basketball i området.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 HQ tog beslutningen om at flytte banen og sætte de mobile kurve op på pladsen ud til Amagerbrogade.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Jeg tror, det er godt at gøre basket synligt, og hvilket sted er bedre end ud til en af Københavns største gader?

Mathias' historie om forandring af området er et eksempel på, hvordan problemer ses som udfordringer, og at synlighed er vigtigt for GAM3-projektet. Med skiftet til den nye bane opstod der liv i området, hvor GAM3-zonen lå - angiveligt mere liv end der ville have været på den gamle bane. Selvom kurven blev flyttet til en dårlig bane, fokuserer træneren Mathias på, at træningen blev synlig fra Amagerbrogade. Mathias havde frygtet, at det ville gå ud over træningen hvis banen var for dårlig, men eftersom han alligevel måtte justere ambitionsniveauet til de unges evner, spillede det ikke den store rolle.

MULTIBOLDBANEN I ORGANISERET BRUG

Informant: Søren, 48 år

Funktion i GAM3: Ejendomsleder i Rødovre

Zone: 2610 Kærene

Information: Søren var som ejendomsleder i AKB med til at skaffe GAM3 til Kærene. Hans kontor ligger lige op ad multibanen hvor træningen foregår, og han har fulgt udviklingen nøje sommeren over.

Hvad har forandret sig?:

Disciplin gør indtryk, de unge ønsker disciplin.

Hvilken betydning har forandringen haft for de involverede eller for området?: Området Kærene er ikke en ghetto, selvom 30 % har anden etnisk baggrund. Alligevel findes nogle typiske ghetto-problemer. De unge med anden etnisk baggrund end dansk fylder ofte mere i lokalområdet end de danske unge, der i højere grad bruger fritiden i foreninger af forskellige slags.

Før GAM3 kom til brugte de unge flittigt multiboldbanen, som ligger centralt placeret i boligområdet. De benytter multiboldbanen til alt fra rullehockey, basket og fodbold, og ind i mellem også som mødested. Disciplinen på, og omkring, banen er ofte ikke-eksisterende, hvilket har skabt en utryghed blandt beboerne. Specielt de ældre beboere er indimellem utrygge ved at gå forbi banen, hvor der førhen ofte stod grupper af unge, mens deres biler holdt parkeret og fungerede som musikanlæg. På et beboermøde blev det foreslået, at banen skulle lukkes til fordel for flere parkeringspladser. Heldigvis har GAM3-sæsonen vist en positiv brug af banen, og vist hvordan de unge kan indfinde sig under disciplin og opføre sig godt. GAM3's træning har skabt

en tydelig positiv brug af banen, som en del beboere heldigvis også har bemærket. Det betød da også, at lukningen ikke blev vedtaget, da flere beboere kunne se den positive udvikling på og omkring banen i løbet af sommeren.

Det har været en fornøjelse at se folk stoppe op ved banen for at se de unge træne. GAM3's store synlighed har været et stort aktiv, og mange unge har været aktiveret sommeren over. Sommerperioden plejer at være en ganske dyr periode for boligselskaberne. Når børnene keder sig, er der kortere til at balladen opstår, og der skal ikke smadres mange termoruder, før man når en udgift i omegnen af de 50.000 kroner, som GAM3 koster at få til området. Selvom det er mange penge for en sportsaktivitet, er det ikke så meget i en større sammenhæng, og hvis bare fire unge får noget ud af træningen, kan det sagtens være pengene værd.

Der er gang i en positiv udvikling i området, og GAM3 har været et element i den forandringsproces. Der er ikke en lokal basketklub, så mange unge har ikke haft det store kendskab til organiseret basket, hvorfor det har været dejligt at se, at de unge har accepteret den påtvungne disciplin, som aktive og ofte højtråbende trænere har stået for under GAM3-træningen. De unge hader pædagogisk disciplin, men i dette tilfælde accepterede de, efter få gange, reglerne for adfærd og disciplin - præmisser som sport ofte kan fordre.

Det har været en fornøjelse at se arbejdet på banen hen over sommeren og se de unge svede. Vigtigst af alt, har det været godt at se, at de unge lytter og udviser disciplin i fællesskabet, hvilket primært skyldes gode trænere. Flere beboere har fortalt, at de unge alligevel godt kan lytte, og ikke kun larmer og opfører sig provokerende overfor omverdenen. Det er da en god ting i en verden med fordomme og negative vibrationer.

Hvilken rolle spillede GAM3 i denne forandring?:

GAM3 bragte disciplin til multibanen. En disciplin de unge ubevidst søger, og som ofte ikke er noget de møder andre steder i deres hverdag - og slet ikke i skolen.

Hvorfor har du netop valgt at beskrive denne historie?:

Fordi fordommene mod unge, især unge med anden etnisk baggrund end dansk, er mange i et boligområde som dette, og modne og ældre beboere sjældent oplever disciplin fra denne gruppe. Men det oplevede de tydeligt i forbindelse med GAM3.

Søren beskriver nogle markante holdningsændringer i området specielt på og omkring multibanen. Det er interessant, hvordan GAM3's tilstedeværelse ændrer de lokales syn på de unge i løbet af sommeren. GAM3's træning er bevidst mindre disciplineret i forhold til træning i en basketklub. De rammer, der alligevel findes, betyder noget for opfattelsen af træningen. Den disciplin der findes under træningen accepteres af de unge, hvilket bliver bemærket af folk i området. GAM3 bidrager med erfaring og træning med disciplin, der kan ses som socialisering på en måde hvor deltagelsen af de unge er frivillig.

Søren beskriver hvordan fordomme nedbrydes i området, samtidig med at de unge oplever fordele ved at være del af et positivt fællesskab.

4. Analyse af MSC historierne

I de følgende afsnit er der udarbejdet en sekundæranalyse af samtlige indsamlede historier. Sekundæranalyse anvender eksisterende data til nye formål. I den sekundære analyse sammenkædes historierne og fælles grundtræk fremhæves. De tendenser som historierne viser, fungerer som parametre, der kan relateres til GAM3's vision og målsætninger.

4.1. Første domæne - Forandringer i fysisk aktivitet i GAM3 Zonen

Øget bevægelsesglæde

Der er indsamlet to historier i domænet fysisk aktivitet, hvoraf en er udvalgt og præsenteret i afsnit 3. Kendetegnet for disse to historier er, at de begge påpeger, at unges deltagelse i GAM3 dels øger deres glæde ved motion og idræt og dels gør dem gladere. I begge historier er der fokus på forandringer, der skaber en ændret praksis hos de unge gennem deltagelse i GAM3's træning. I den udvalgte forandringshistorie fra Lundtoftegade på Nørrebro er det et par overvægtige piger, som finder glæden ved fysisk aktivitet, og får indarbejdet nye handlingsmønstre, som kan bringe dem videre.

Ud fra en overordnet betragtning er der ingen tvivl om, at GAM3 gennem en længere årrække har bidraget til at etablere rammerne for fysisk aktivitet i udsatte boligområder. GAM3's deltagelse på over 14.000 fremmøder i 2010 vidner ligeledes om at unge fra udsatte boligområder, som ikke har tradition for at dyrke sport under formaliserede rammer, i stadig højere grad tager udfordringen. Sandsynligvis er der mange historier gemt i det store antal fremmøder, der ligesom historien fra Lundtoftegade vidner om nye handle-mønstre i form af øget bevægelsesglæde.

Fysisk aktivitet giver den enkelte energi i mere end en forstand. I analysen af domæne to og tre diskuteres det, hvordan GAM3 med den kollektive holdsport street basket kan bidrage til at ændre unges praksis til mere end nye vaner omkring fysisk aktivitet.

Det er bemærkelsesværdigt at kun to ud af 19 besvarelser faldt inden for domænet fysisk aktivitet. Det kan skyldes, at deltagerne i GAM3's MSC evaluering opfatter GAM3, som en organisation der kan langt mere end at sætte rammerne for fysisk aktivitet i de udsatte boligområder.

4.2 Andet domæne - Forandringer i forhold til sociale og idrætslige kompetencer

Inden for domænet Sociale og idrætslige kompetencer, er der indsamlet fem historier, hvoraf to er udvalgt som de mest betydningsfulde forandringshistorier. Ud af de fem historier bygger tre af dem på individuelle personers historier, hvor der er tale om en helt markant personlig udvikling i løbet af sæsonen. De sidste to historier omhandler kollektive processer, hvor unge som en gruppe flyttede sig. Kendetegnet for alle fem historier er, at samtlige historier beskriver dynamikker som spænder over hele sæsonen. Der er med andre ord ikke tale om øjebliksbilleder i disse fem historier, men derimod helhedsperspektiver fra Zonerne.

Tre af historierne i domæne to bygger på personlige forandringshistorier, med fokus på dygtiggørelsen inden for street basket i GAM3 i løbet af sæsonen. De sidste to historier skitserer ligeledes en udvikling med forbedringer af idrætslig karakter, men på et kollektivt plan.

Fokus på sociale kompetencer

Det er forholdsvis let at identificere forbedret idrætslige kompetencer blandt de unge, men karakteristiske for de fleste forandringshistorierne er emotionelle træk blandt deltagerne. I forandringshistorierne er der fokus på sociale identifikationer når unges dygtiggørelse beskrives.

Trods det store fokus på unges dygtiggørelse ved deltagelse i GAM3's street basket træning er det ikke mange basket udtryk, som bliver anvendt i forandringshistorierne. En enkelt gang bliver lay-up nævnt, andre termer som anvendes er bedre scoringsprocent samt skud på pladen, men der kan ikke identificeres et særligt kendetegnede basket teknisk sprog i forandringshistorierne, når de unges dygtiggørelse beskrives.

Det må dog formodes, at der er tale om et samspil mellem de unges sociale kompetencer og idrætslige kompetencer, hvor basket træningens succesoplevelser øger selvtilliden og lysten til at være med, hvilket influerer positivt på udviklingen af sociale kompetencer.

Som det fremgår af de ovenstående afsnit, er der fokus på sociale kompetencer, når unges dygtiggørelse beskrives ved GAM3's basketball træning. Sociale kompetencer er også vægtet højt i GAM3's Basketball kompendium fra 2009, hvor der er udviklet en social empowerment level med fokus på følgende elementer: tillid, fairplay, opførelse og teamwork. Der er samlet indsendt fem forandringshistorier af trænere heraf er tre historier udvalgt og fremstillet i denne evaluering. Det må formodes at GAM3's

basketball coaches er inspireret af den sociale empowerment level i GAM3's Basketball kompendium fra 2009.

Der er forandringshistorier, hvor det er tydeligt, at deltagerne har få, og til tider ligefrem manglende sociale deltagerforudsætninger for, at indgå i et fællesskab omkring idrætten. Det bedste eksempel er historien om drengen fra Lundtoftegade, som i starten af sæsonen var dominerende og aggressiv på banen. Ved at indgå i GAM3's træning er det tydeligt i historien, at drengen bliver bragt ud i mange forhandlingssituationer på banen, hvor han må revidere sin aggressive adfærd. Som tiden går udvikler drengen sig til at blive en glad og positiv teamplayer.

GAM3 påvirker demokratisk dannelse

Ovenstående historie vidner om, at der ude i GAM3 Zonerne foregår en udvikling af de unges sociale kompetencer når de spiller basket. Udviklingen af sociale kompetencer foregår på mange niveauer, der er både tale om mindre og større forandringer i de unges praksis. Den type sociale kompetencer som der kan udledes af forandringshistorierne er følgende; empati, selvkontrol, samarbejde og ansvarlighed. Disse sociale kompetencer kan også relateres til et andet fællestæk i et par af forandringshistorierne, som omhandler regler og disciplin i basket træningen. Et eksempel er historien fra Kærene i Rødovre, hvor de unge efter få gange accepterede regler for adfærd og disciplin i basket træningen, hvilket ikke tidligere var tilfældet med brugen af multibanen i området. Ved hjælp af disciplin i basket træningen blev de unge i stand til, at agere socialt kompetent og indgå i et fællesskab omkring basket. De rammer som trænerne opstillede med disciplin, for basket træningen er tilsyneladende vigtige for, at de unge kan afkode sociale normer og indordne sig under dem.

Det regulerede spil på multibanen i Kærene, medførte at beboerne i lokalområdet i højere grad accepterede de unge. Denne accept fra lokalområdet skal ikke undervurderes, da samspillet med andre er afgørende for social integration. Historien fra Kærene vidner også om at GAM3 ikke alene er konfliktforebyggende på et individuelt plan, men også til tider på et kollektivt niveau.

GAM3 sætter tydelige sociale rammer, og stiller positive forventninger på banen, hvilket fremmer de unges sociale ansvar. Der kan tales om social integration og en øget social intelligens blandt de unge på baggrund af forandringshistorierne. Det må formodes, at GAM3's aktiviteter i de udsatte boligområder år efter år bidrager til denne positive udvikling blandt de unge.

GAM3 medvirker i lige så høj grad som andre former for sport til at danne velfungerende medborgere, som kan begå sig i fællesskabet. De unges mestring af sociale kompetencer gennem GAM3's træninger, vil med al sandsynlighed føre til bedre muligheder på længere sigt i forhold til at indgå i et uddannelsesforløb, arbejdsliv og ikke mindst at leve et tilfredsstillende privatliv med velfungerende sociale relationer.

4.3 Tredje Domæne - Forandringer i forhold til Netværksdannelse

Samlet er der indsendt to historier i domænet Netværksdannelse, og begge historier er udvalgt som mest betydningsfulde forandringshistorier. Kendetegnet for de to historier er fokus på forskellige processer i forbindelse med GAM3's aktiviteter, som nedbryder kulturelle grupperinger blandt de unge. Et andet karakteristika for de to historier om Netværksdannelse er, etableringen af kontakt udover den enkelte GAM3 Zone. I forandringshistorien fra Sønderborg kom der børn og unge uden for Sønderborg og deltog i GAM3's træning. I historien fra Aalborg Øst blev der ligeledes etableret kontakt udover den pågældende Zone. Det foregik på tværs af de to GAM3 Zoner i Aalborg.

I mange af de indsendte historier ligger netværks aspektet latent i forandringshistorierne. GAM3's koncept danner gennem sæsonen grundlag for et fællesværdigrundlag, som kan udvikle en fællesskabsfølelse blandt de unge. I visse boligområder er der etableret en stærkere netværkskultur end i andre, men fælles for boligområderne er GAM3's rolle som katalysator for etableringen af nye sociale relationer blandt unge. Forandringshistorierne som behandler fysisk aktivitet samt sociale og idrætslige kompetencer rummer også en netværksorienteret komponent. Det må formodes at etableringen af sociale netværk fremmes og opstår i al almindelighed ved at indgå i uformelle træningssammenhænge som GAM3 leverer sæson efter sæson.

Positive effekter af netværksdannelse

Som det nævnes i forandringshistorien fra Sønderborg, er der flere unge som tidligere har haft svært ved at danne positive relationer og venskaber, men i GAM3 regi lykkes det. På baggrund af forandringshistorien i Sønderborg er det tydeligt, at visse unge gennemgår de klassiske faser i forbindelse med indøvelsen af netværkskompetencer, som bygger på etablering, udvikling og vedligeholdelsen af kontakten. Disse netværks skabende processer må formodes at finde sted hen over sæsonen år efter år, og processerne kan udvikle unges evner til at interagere og dermed stimuleres deres sociale intelligens.

Det er alment anerkendt at relationer i al almindelighed, har betydning for både fysisk og psykisk sundhed hos individet. Derfor kan GAM3's vellykkede etablering af rammer for netværksdannelse i de udsatte boligområder, betegnes som en "vitaminindsprøjtning". GAM3's bidrag til netværksdannelsen i de udsatte boligområder handler om langt mere end øget velvære hos den enkelte. Øget netværk i et boligområde bidrager også til større samhørighed i området. Der er en del forskning i kriminalitet i udsatte boligområder, som peger på at kriminaliteten sænkes desto bedre kontakt der er mellem indbyggerne. Med andre ord kan GAM3's rolle som katalysator for netværksdannelse blandt unge tillægges at trække i retningen af kontaktforbedring på længere sigt, og dermed bidrage til at forebygge kriminaliteten i udsatte boligområder.

4.4 Fjerde Domæne - Andre forandringer

Formålet med det fjerde domæne Andre forandringer var at give stakeholderne mulighed for selv at definere domænet og de betydningsfulde forandringer. Dermed kan nye domæner til fremtidig brug afdækkes i de udsatte boligområder, som GAM3 opererer i.

Det mønster der tegnede sig i de syv historier, der samlet blev indsendt i dette domæne, var at fire af forandringshistorierne fokuserede på områdeforandringer i de udsatte boligområder. I alt er der udvalgt fire betydningsfulde forandringshistorier, som er præsenteret i denne MSC evaluering under domæne kategori fire. Historierne der behandler områdeforandringer, fokuserer på at GAM3 bidrager til en positiv synliggørelse af de unge samt at GAM3 til tider kan bringe nyt liv til boligområdets multibaner.

Til fremtidige MSC evalueringer i GAM3 kan et domæne inden for områdeforandringer i de udsatte boligområder anvendes. Desuden kan et domæne vedrørende betydningen af rollemodeller også overvejes.