

Game

GADEIDRÆT FOR PSYKOSOCIALT UDSATTE UNGE

**AFSLUTNINGSRAPPORT
FEBRUAR 2015**

Projektet er udført i samarbejde med Københavns Kommune
og finansieret med støtte fra Sundhedsstyrelsen

AFSLUTNINGSRAPPORT FOR "GADEIDRÆT FOR PSYKOSOCIALT UDSATTE UNGE"

København, Februar 2015

© GAME. Copyright inkluderer al tekst. Der kan frit citeres fra rapporten med angivelse af kilde. Download: Rapporten kan downloades fra <http://gamedenmark.org/hvad-er-game/publikationer>

Rapporten er udarbejdet af GAME v/ projektleder Cecilia Flomo

GAME er en dansk baseret non-profit organisation, som med støtte fra bl.a. Satspuljen gennem de sidste 13 år har arrangeret gadeidræt med særligt fokus på at skabe varige sociale forandringer blandt udsatte børn og unge. Med en søster-organisation i Libanon har GAME siden 2007 også udfoldet konceptet i Mellemøsten.

GAME

Enghavevej 82 D, 2.
2450 København SV

Tlf: 7020 8323

E-mail: hello@gamedenmark.org

Web: <http://gamedenmark.org>

CVR-nr.: 27213308



 Sundhedsstyrelsen

INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning.....	3
1. Projektets relevans.....	3
2. Organisation	4
Involverede aktører.....	4
Projektdesign	5
Samarbejdet.....	5
3. Opnåede resultater	6
Evaluering	6
Resultater af evalueringen	6
4. Kerneydelser	10
5. Proces	11
6. Ressourcer	11
7. Andet	11
8. Drift og Forankring	12

INDLEDNING

GAME har siden 2002 igangsat idrætsaktiviteter på gadeplan i udsatte boligområder over hele Danmark og har derigennem haft stor succes med at opbygge bæredygtige idrætsvaner hos socialt og sundhedsmæssigt udsatte børn og unge. I 2010 forankrede GAME de succesfuldt opbyggende aktiviteter i en asfaltbelagt 2200m² indendørs gadeidrætsfacilitet i København.

GAME København¹ har været scenen for projekt 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge', der med stor succes er blevet gennemført i perioden 2012-2014. Erfaringerne fra projektet er både blevet forankret i GAME, samt givet inspiration og læring til yderligere projekter.

Det overordnede formål med projektet var at fremme et aktivt fritidsliv og bæredygtige fritidsvaner hos 12-18-årige børn med psykosociale vanskeligheder.

1. Projektets relevans

Det vurderes overordnet at målsætningerne og fokus i projektet har været relevant i forhold til at få unge udsatte introduceret til gadeidræt og forankre deres idrætsdeltagelse i GAME København.

I forhold til rekruttering har GAME kontaktet 19 døgninstitutioner med en integreret skole. Heraf har 4 institutioner² gennemført projektforsøget. Det krævede en intensiv indsats at rekruttere projektdeltagere til projektet. For at imødekomme den største barriere - at indsatsen bliver forankret hos målgruppen - valgte GAME at indskrænke kravene til de deltagende institutioner. GAME valgte at satse på døgninstitutioner med en integreret skole, hvor fordelene lå, at institutionen havde mulighed for at komme ud af huset i skoletiden i samlet flok. På den måde blev gadeidræt i GAME København en skoleaktivitet, hvor det blev sikret, at alle unge på institutionen havde mulighed for at deltage.

Institutionerne har generelt udvist stor interesse for at udvikle en ny idrætsindsats, hvor streetkulturen og gadeidrætten bruges som et middel til at tiltrække og fastholde målgruppen. Projektet har en høj relevans for institutionerne, da det giver mulighed for fordybelse og plads til at arbejde med den enkelte unge, samt tid og plads til at udvikle nye pædagogiske metoder baseret på tværfagligt arbejde.

GAME har i løbet af projektperioden oplevet stor interesse for projektet i vores netværk samt i forhold til vores samarbejdspartnere, heriblandt kulturudvalgene, politikere og repræsentanter fra forvaltninger og relevante fagpersoner.

Projektets resultater har ligeledes medført, at GAME har fået henvendelser fra dag- og døgninstitutioner med ønske om lignende aktiviteter - et ønske som har udmøntet sig i et nyt partnerskab om fremtidige tiltag til at få børn og unge udsatte aktiveret via gadeidræt.

¹ Streetmekka skiftede pr 1. januar 2014 navn til GAME København

² Institutionen Donekrogen gennemførte projektet med 2 hold, hvorfor det fremadrettet beskrives som 5 gennemførte forløb

2. Organisation

Involverede aktører

I løbet af projektperioden har følgende aktører haft berøring med projektet:

Centrale aktører:

- GAME København - projektledelse, frivillige, drift og faciliteter
- Street Movement - Parkour instruktører, metodeudvikling
- Flow Dance Academy - Street dance instruktører, metodeudvikling

Eksterne samarbejdspartnere:

- Idrætsprojektet, CUKU - faglig sparring
- Sind Ungdom - faglig sparring om målgruppen

Institutioner:

- Døgninstitutionen Nexus
Nexus er en institution for kriminalitetstruede unge. De unge er typisk udadreagerende og grænsesøgende. Der er 2-3 pædagoger normeret til hver enkelte ung. Rammen om det pædagogiske arbejde er et holistisk livssyn, hvor idræt og bevægelse indgår som et værktøj i hverdagen.
- Skole- og behandlingshjemmet Emdrupgård
Emdrupgård er en institution for børn med et ustabil skoleforløb og børn, der er diagnosticeret med ADHD, ADD, Aspergers syndrom, og børn indenfor autismespektret. Derudover har institutionen erfaring med børn med differentialdiagnoser som fx cutting, spiseforstyrrelser, angst og lettere grad af personlighedsforstyrrelser.
- Behandlingshjemmet Donekrogen (2 hold)
Donekrogen modtager børn og unge, der på grund af deres opvækst har udviklet massive vanskeligheder i deres kontakt og kommunikation med andre mennesker, hvor deres adfærd kan være præget af mistillid, angst, usikkerhed og lavt selvværd.
- Behandlingshjemmet Basen
Basen er en selvejende socialpædagogisk behandlingsinstitution, der henvender sig til børn og unge med særlige udfordringer og diagnoser. De unge kan have sociale, emotionelle, psykologiske og/eller psykiatriske problemstillinger, ofte i form af tilknytnings- og relationsforstyrrelser.

Institutionerne, som blev rekrutteret, havde meget forskellige målgrupper og udfordringer, hvorfor vi valgte at anskue institutionerne som fem selvstændige projektforløb (Donekrogen deltog i 2 separate forløb), individuelt tilpasset institutionens behov og muligheder. Vi udarbejdede tidsplaner, formulerede delmål og succeskriterier i samarbejde med hver enkelt institution, der ved løbende evalueringsmøder blev genstand for faglig refleksion. Formålet med evalueringsmøderne var at skabe plads til løbende at ændre og forbedre målsætningerne for institutionerne.

Projektdesign

Det overordnede projektdesign bestod af et indledende undervisningsforløb, samt to projektfaser.

- Del 1 "Gadeidræt i GAME København"
- Del 2 "En del af GAME København"

Undervisningsforløbet "Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge" blev udviklet og gennemført på baggrund af en tværfaglig indsats. De eksterne samarbejdspartnere - foreningen Sind Ungdom og Idrætsprojektet - bidrog med viden om arbejdet med udsatte unges psykosociale vanskeligheder, mens GAME, Street Movement og Flow Dance Academy bidrog med viden om udsatte unge, idrætsfaglige metoder og sundhed.

Del 1 bestod af et 9-måneders forløb i GAME København, uden for den normale åbningstid, hvor de unge i beskyttede og trygge rammer modtog undervisning i sund livsstil og gadeidræt. Forløbet bestod af 54 undervisningstimer, tilrettelagt i samarbejde med den enkelte institution. I løbet af de 9 måneder blev der arbejdet med tre temaer: sociale kompetencer, sundhed og forankring.

Del 2 bestod af et indslusningsprogram, i forlængelse af Del 1. Formålet med Del 2 var, at de unge gradvist blev integreret i GAME Københavns eksisterende idrætsaktiviteter og fik mulighed for at deltage sammen med GAME Københavns øvrige medlemmer.

Samarbejdet

Samarbejdet mellem de forskellige aktører har overordnet været succesfuldt. Det har været et væsentligt læringspunkt at betragte de fire deltagende institutioner som separate projektfaser, da det undervejs i projektet blev nødvendigt at tilpasse tilbuddene og træningerne til både de unges og institutionernes individuelle behov. Dette blev særligt relevant i forhold til afviklingen af del 2 - indslusningsforløbet, hvor de fire institutioner ikke indholdsmæssigt fulgte samme skabelon.

En udfordring i samarbejdet med institutionerne har - specielt for en enkelt institution - været udskiftning af personale og kontaktpersoner i projektet. Dette har på visse områder svækket kontinuiteten i forløbene og udfordret udførelsen af vores evalueringsdesign.

Et væsentligt læringspunkt i projektet har derfor været at forsøge at omtænke forankringsprocessen, så den i højere grad bæres igennem af de unges netværk end af professionelle. Projektets løbetid over 2 år, sætter store krav til institutionernes engagement og ressourceforbrug, hvorfor projektførelsen har været sårbare overfor ændringer i institutionernes struktur og målgruppe.

3. Opnåede resultater

Den overordnede målsætning for projekt 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge' var, at 50 unge i alderen 12-18 år med psykosociale vanskeligheder opbygger en interesse for idrætten, får et bedre fysisk helbred og forankrer deres idrætsdeltagelse i GAME.

I alt har 72 børn og unge deltaget i projektets del 1 og 2, og ud af disse anvender 3 ud 4 institutioner fortsat GAME Københavns åbne idrætstilbud.

10 idrætsundervisere fra GAME København, Flow Dance Academy og Street Movement, 26 pædagoger fra de 4 institutioner, 4 ledere og 25 frivillige har deltaget i kursusdagene tilknyttet "Gadeidræt i GAME København".

GAME har sammen med deres samarbejdspartnere udviklet et projektdesign og en metode, som i høj grad har vist sig at være relevant for psykosocialt udsatte unge. Projektet har medført, at GAME som organisation har udviklet nye metoder i arbejdet med unge og har opnået vigtige og lærerige kompetencer i forhold til at arbejde med børn og unge med psykiske og sociale problemer. Projektet har ligeledes medført, at GAME har fået kendskab til og udviklet samarbejde med institutioner udenfor 'normalområdet' - en tværsektoriel relation, der gennem projektet har skabt grobund for yderligere projekter og aktiviteter i GAME.

Projektet har givet GAME vigtig viden omkring potentialet for gadeidræt som inkluderende metode, samt forstærket hypotesen om at selvorganiseret idræt og åbne idrætstilbud er relevant og brugbart for en bred målgruppe af børn og unge, der normalt er karakteriseret af lav idrætsdeltagelse i foreningsregi.

Evaluerings

For at dokumentere resultaterne og effekten af projektet udviklede GAME en 3-trins model, der bestod af:

- Et spørgeskema til de unge
- En samtaleguide til det pædagogiske personale
- Gruppeinterview med det pædagogiske personale i de 4 institutioner

Resultater af evalueringen

På baggrund af dataindsamlingen har projektet opnået følgende resultater i forhold til de oprindeligt opstillede mål:

Resultatet af spørgeskemaundersøgelsen (besvaret af 44 unge)

Efter afslutningen af del 1 blev de unge bedt om at udfylde et spørgeskema omkring forløbet i GAME København. Nedenstående resultater er et uddrag af svarene fra spørgeskemaundersøgelsen, der omhandler de oprindeligt opstillede mål i projektet.

- 59% dyrker enten mere eller meget mere idræt, efter de er begyndt at komme i GAME København

- 75% er enten enige eller delvist enige i, at de har lært nye idrætsgrene at kende efter de er begyndt i GAME København
- 95% er enten enige eller delvist enige i, at de bliver glade, når de dyrker idræt
- 82% synes enten godt eller rigtig godt om at dyrke idræt i GAME København
- 92% er enten enige eller delvist enige i, at de føler sig velkomne i GAME København
- 91% er enten enige eller delvist enige i, at der er god stemning i GAME København
- 75% kunne godt tænke sig at blive ved med at komme i GAME København
- 75% er enten enige eller delvist enige i, at de dyrker idræt, fordi de får gode venner
- 84% er blevet bedre til en eller flere idrætter, efter de er begyndt at komme i GAME København

Forankring i GAME København

Efter ni måneders tilrettelagt undervisning gennemførte målgruppen Del 2 af projektet med det mål at gøre de unge i stand til at deltage i GAME Københavns aktiviteter i samspil med aktive medlemmer og ressourcestærke unge. Del 2 har været udfordrende forløb, hvor der kontinuerligt var behov for at tænke ud af boksen og tilgodese hver enkelt institutions behov og ressourcer. Eksempelvis vurderede GAME i samarbejde med Donekrogen at slå deltagelsen i del 2 sammen for både hold 1 og hold 2, grundet ressourcemæssige udfordringer hos personalet. I forhold til Nexus' deltagelse vurderedes det, at det ikke var alle de unge, der var parate til at deltage i de åbne træninger, hvorfor GAME skræddersyede et forløb til Nexus udenfor den ordinære åbningstid. Dog deltog et udvalg af de unge fra Nexus i GAME Københavns åbne træning i Street Fit sammen med GAME Københavns øvrige medlemmer.

Som indikation på at Del 2 af projektet - "En del af GAME København" har medvirket til en forankring af de unges idrætsvaner, har GAME evalueret på institutionernes brug af GAME samt deltagelse i Friday Jam³ - efter afslutningen af Del 1. Da projektet er blevet gennemført over to omgange, forskudt af hinanden, har Nexus og Donekrogen (hold 1) naturligt haft længere tid i Del 2 og deres forankring i GAME.

Nexus er forankret i GAME København via en ugentlig idrætsundervisning i GAME København i samarbejde med Idrætsprojektet, samt ved deltagelse i Friday Jams. Derudover anvender Nexus GAME København fast hver onsdag aften, hvor to af de unge deltager som med-instruktører på et Street Fit hold. Dette samarbejde fortsætter efter projektets udløb.

- Antal bookinger i GAME København efter afslutning af del 1: 63
- Antal deltagelse ved Friday Jam: 4
- Antal børn: 28

Emdrupgård gennemførte Del 1, hvor spørgeskemaundersøgelser med de unge og interviews med pædagogerne viste, at idrætsundervisningen har haft en positiv effekt på de unge. Samarbejdet med det pædagogiske team har, på den anden side, været udfordrende, da der har været mange interne udfordringer i institutionen, hvilket betød, at deltagelsen i projektet ikke er blevet prioriteret. GAME forsøgte at imødekomme dette ved i en periode at rykke

³ Friday Jam er et månedligt event for GAME Københavns medlemmer, hvor der arrangeres turneringer og workshops.

undervisningen ud på institutionen for at holde liv i samarbejdet. Dette viste desværre ikke at være tilstrækkeligt, hvorfor samarbejdet med Emdrupgård ophørte. GAME er dog fortsat i dialog med Emdrupgård om muligheden for fremtidigt samarbejde.

- Antal bookinger i GAME København efter afslutning af del 1: 7 (heraf 4 på institutionen)
- Antal deltagelse ved Friday Jam: 0
- Antal børn: 11

Donekrogen var repræsenteret med to hold. Donekrogen har været repræsenteret i GAMEs Friday Jams, hvor børnene og de unge efterhånden er så trygge ved rammerne og medarbejderne i GAME København, at de glædeligt spiller med i turneringerne på lige fod med GAME Københavns øvrige medlemmer. Derudover kommer enkelte børn og unge fra institutionen i GAME København i weekenden, men fremmødet har været afhængigt af institutionens ressourcer. Derudover har institutionen i samarbejde med Street Movement fået bevilliget penge til et parkourstativ på institutionen, så de unge har mulighed for at dyrke gadeidræt, når de ikke er i GAME København.

- Antal bookinger i GAME København efter afslutning af del 1: 6
- Antal deltagelse ved Friday Jam: 5
- Antal børn: 18

Basen har Gennemført Del 1. Fremmødet hos Basen har været karakteriseret af et stabilt fremmøde, hvor børnene har vist stor progression i deres interesse for gadeidræt. Dog har institutionen undervejs i forløbet, været udfordret af en ændring i målgruppen, hvilket betød at der skete en delvis udskiftning af de deltagende børn. Selvom dette har svækket kontinuiteten i forløbet for denne institution, har fremmødet været stabilt og medført at flere børn fra Basen har haft mulighed for at stifte bekendtskab med GAME Københavns idrætstilbud. Basen er efter afslutningen af Del 1 forankret ved ugentlige træninger i GAME København.

- Antal bookinger i GAME København efter afslutning af del 1: 19
- Antal deltagelse ved Friday Jam: 0
- Antal børn: 15

Både for Donekrogen, Nexus og Basen er det lykkedes at skabe en forankring i projektperioden. En forankring der tilmed er fortsat efter projektets udløb. I forhold til Emdrupgård er det derimod ikke lykkedes at forankre de unges idrætsdeltagelse i GAME København efter endt forløb. Således er målet: *70% benyttet GAME efter endt projektforløb* nået, imens målet om at: *80% deltaget i åbne idrætsaktiviteter*, ikke direkte er indfriet. Dette skyldes i høj grad behovet for fleksibilitet og skræddersyede forløb, men Emdrupgårds exit efter Del 1 af projektet har også haft en negativ effekt for opnåelsen af dette mål. Ud af de i alt 72 deltagende børn er 11 i dag indmeldt i GAME København som selvstændige medlemmer.

GAME har på baggrund af projektets erfaringer med forankring udarbejdet nye ideer til fremadrettede forankringsinitiativer, som bygger på inddragelse af de unges netværk og pårørende frem for udelukkende professionelle aktører.

Resultatet af gruppeinterview med det pædagogiske personale

Som supplement til spørgeskemaundersøgelsen og deltagelsesstatistik udførte GAME gruppeinterview med det pædagogiske personale fra institutionerne. Inden udførelsen af interviewene havde personalet på baggrund af spørgeguides udformet af GAME, haft samtaler med de unge omkring deres udbytte af forløbet.

Centralt for disse interviews var, at personalet oplevede, at de unges motivation til at dyrke idræt steg og at de unges selvværd i forbindelse med idrætsaktiviteterne forbedredes. Særligt hos gruppen af yngre, sårbare og mere indadvendte unge nævner pædagogerne eksempler på, hvordan idrætten har haft en positiv indvirkning på selvværdet, såsom:

"Selv Peter⁴, som er kommet ind sent og har haft svært ved at deltage, altså han er begyndt at deltage og man kan bare mærke, at det har ændret rigtig meget på ham ... Og der er han altså virkelig blomstret op... Så det gør altså også noget for dem. Også for dem som er lidt indadvendte."

"Men jeg synes det var imponerende den første gang, vi var inde til Friday Jam, at Sofie⁵ stillede sig op alene [Street Dance, red]... Til sidst var hun lige inde og der var det hende, der var på alene. Og der tænkte jeg hold da kæft. Der er hun alligevel nået langt, for hun var da bestemt ikke... Hun står som regel ikke forrest."

Men det var ikke kun hos de mere indadvendte unge, at idrætten havde en positiv effekt. Pædagogerne kom også med eksempler på unge, der havde svært ved at sidde og tie stille, som har haft stor glæde af at dyrke idræt i GAME København. Lederen fra en af institutionerne udtalte bl.a. at han syntes det mest bemærkelsesværdige ved at dyrke gadeidræt i GAME var at se, hvordan de unges selvbillede rykkede sig.

"... opfattelsen er ændret. Altså af idræt og bevægelse, forståelsen altså, jeg synes de tager det ind, bevidstheden er udvidet på den måde ... Når nu vi har et løbehold, så er der faktisk flere der gerne vil stille op... Ja, jeg behøver ikke engang at spørge dem. Jeg skal bare gå udenfor og have noget løbetøj på, så kommer der et par stykker der stikker hovedet ud. For eksempel Sandra⁶ i går i pisse regnvej. Også bare lysten til at gå ud. Altså Mads⁷ for eksempel, der tager en bold med ud i regnvej."

Den samme progression var også at spore i målgruppen af kriminalitetstruede unge, hvor motivationen og glæden ved at dyrke idræt ses at være steget markant. Som en medarbejder beskriver det: *"Førhen var det mere en pligt, der skulle overstås til nu at være en glæde og noget, som de godt kan lide og noget de vil blive ved med."*

Pædagogerne beskrev, hvordan humøret som oftest steg og konflikterne parkeredes, mens der blev dyrket idræt. Den sociale interaktion mellem de unge ændrede sig også fra at være præget af konflikter til en mere positiv stemning:

"Jeg synes at drengene især imellem, når vi har spillet fodbold, at de har kunne honorere hinanden, eller være sammen på en konstruktiv måde og kunne indgå i at spille sammen,

⁴ Fiktivt navn

⁵ Fiktivt navn

⁶ Fiktivt navn

⁷ Fiktivt navn

eller kunne tale ordentligt til hinanden og ikke skulle slås [...] At deres indbyrdes relation i hvert fald herinde [GAME] der synes jeg oftest, at der er en rigtig positiv stemning”.

Personalets udtalelser i disse kvalitative interviews ses i stor grad at underbygge resultaterne fra spørgeskemaundersøgelsen og giver samlet et billede af, at projektet har indfriet sit mål om at fremme et aktivt fritidsliv og bæredygtige fritidsvaner hos 12-18-årige børn med psykosociale vanskeligheder.

Projektet opnåede ikke målsætningen om at *90% af de unge stiftede bekendtskab med nye idrætsgrene*. Dette skyldtes dels en metodemæssig justering i udvalget af idrætsgrene, som de unge blev tilbudt. Tidligt i projektfasen oplevede GAME, at Street Dance ikke var et optimalt idrætstilbud for de meget skrøbelige og usikre unge. Det at turde stille sig op og danse foran andre - venner som instruktører - var en for stor udfordring for målgruppen, hvorfor tilbuddet langsomt blev udfaset og indsnævret til at indeholde tilbud om parkour, basket og fodbold.

4. Kerneydelser

Kerneydelserne for projektet har været at udvikle et skræddersyet gadeidrætsforløb med fokus på at udvikle metoder til at få psykosocialt udsatte unge engageret i idræt.

Undervisningsforløbet har taget udgangspunkt i parkour og basket og fodbold med inspiration og elementer af andre street aktiviteter, der understøtter GAME Københavns øvrige tilbud. Metoden for projektet har været at tage udgangspunkt i faste aktiviteter, således at undervisningen blev fastlagt og planlagt, for at instruktørerne kunne arbejde mere målrettet hen imod at give de unge små succesoplevelser, samt bibeholde de faste rammer og strukturer, der var genkendelige fra deres institution. Udover de faste aktiviteter fik de unge mulighed for at vælge ekstra aktiviteter, hvilket medvirkede til at de unge følte medbestemmelse og respekt.

Rammerne for selve undervisningen var ikke på samme måde fast struktureret i overensstemmelse med GAMEs principper om selvorganiseret idræt, men fulgte overordnet følgende principper:

- Underviseren skaber rammerne og bestemmer hvad der skal gøres.
- Underviseren har skræddersyet et undervisningsforløb til den enkelte unge med udgangspunkt i de fælles målsætninger, som er udarbejdet i samarbejde med den unge og pædagogerne fra institutionen.
- Pædagogerne er omklædte og deltager på lige fod med målgruppen.
- Pædagogerne tager sig af de børn som afviger og håndterer konflikter.
- Der arbejdes med faste rutiner: underviseren starter og slutter undervisningen på samme måde hver gang.

Det lykkedes at fastholde ovenstående rammer for alle institutioner. De få rammer ses medvirkende til at undervisningen fik en høj kvalitet. At pædagogerne var omklædte og deltagende udgjorde i sig selv et stærkt kort, da ingen ekskluderes fra at deltage i undervisningen, hvor pædagoger, frivillige, børn og unge står i samme situation.

GAME opfatter denne metodiske tilgang til idræt som effektiv, idet der er fokus på et tværfagligt samarbejde, hvor pædagogiske metoder fra de unges institutioner, inddrages i

idrætsundervisningen. Dog adskiller GAME's idrætstilbud fra normale idrætstilbud ved et stærk fokus på selvorganiserede, fleksible og åbne idrætstilbud. GAME Københavns faciliteter og tilbud ses at matche en målgruppe, der har brug for fleksibilitet både i forhold til indhold og deltagelsesniveau.

5. Proces

Projektet er forløbet som planlagt med små ændringer i projektets målsætninger. Processen for forløbet har i stor grad været afhængig af fleksibilitet og omstillingsparathed. Tidlig inddragelse af relevante samarbejdspartnere har været en vigtig faktor for projektets proces og succes.

Det blev tidligt i processen klart, at det var nødvendigt at skræddersy forløbene til de enkelte institutioner og udvikle 5 forskellige forløb, der kontinuerligt blev evalueret i samarbejde med institutionerne og instruktørerne. Dette blev især relevant i Del 2 af projektet.

Street Dance, som i samarbejde med Flow Dance Academy var tænkt som en essentiel samarbejdspartner og idrætstilbud, blev i løbet af processen nedprioriteret. Dette da de tidlige erfaringer i forløbet viste, at idrætsaktiviteten var for krævende i forhold til de unges selvbillede, selvværd og mod.

GAME valgte ligeledes at nedskalere antallet af frivillige i projektet, da det oplevedes, at der var for mange voksne tilstede til undervisningen, hvilket skabte en ubalance i forhold til målgruppen.

Foruden disse ovennævnte processuelle ændringer er projektet forløbet uden væsentlige ændringer eller justeringer fra den originale projektplan.

De væsentligste barrierer for projektet

En forpligtigende og forventningsafstemt samarbejdsaftale med de deltagende institutioner vurderes som et centralt læringspunkt. At miste en institution halvvejs i projektforløbet var en væsentlig barriere i forhold til at opnå vores projektmål. Bindingsperioden på 18 måneder var et stort krav at stille til de forskellige aktører, som derfor både skal roses og anerkendes for deres store indsats.

En anden udfordring i projektet var forankringsdelen. GAME København faciliterer i store grad rammer, der matcher denne målgruppes behov, men der ses et behov for at videretænke metoder til at få de unge til at benytte huset selvstændigt uden involvering og afhængighed af professionelle.

6. Ressourcer

Der er ikke sket ændringer i forhold til projektets oprindelige projektbeskrivelse, budget og organisering.

7. Andet

På baggrund af projektets positive resultater og nye samarbejdsrelationer har GAME København ansøgt og fået bevilliget midler til projekt 'Støtte på Asfalten'. Projektet vil på baggrund af erfaringerne nedfældet i denne rapport, arbejde videre med at udvikle gadeidrætsaktiviteter for udsatte børn og unge. Målgruppen for dette projekt er psykisk syge børn og unge i alderen 10-17 år, og fokus for dette projekt er at inkludere netværk og pårørende, for at sikre en bedre forankring af de positive resultater af et forløb i GAME.

Projekt 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge' er ligeledes publiceret i en Artikel 'Sjælden Succes, udgivet i HUS FORBI august 2014.

<http://www.husforbi.dk/media/hfaug14opsl.pdf> (side 10-12).

8. Drift og Forankring

Projektets resultater og erfaringer er i stor grad blevet inkorporeret i GAME Københavns daglige drift. Projektet har fortsat et samarbejde med tre ud af de fire deltagende institutioner, og har på baggrund af de nyudviklede kompetencer til at skræddersy forløb for udsatte børn og unge gennemført lignende forløb for andre institutioner fx dagbehandlingsinstitutionen Solbakken og asylskolen - Skolen på Bakken.

Projektet har således dannet baggrund for en udvidelse af GAME Københavns målgruppe, således at GAME fortsat udbyder skræddersyede forløb til udsatte børn og unge, baseret på projektets metoder og erfaringer, samtidig med at erfaringerne har dannet baggrund for yderligere projekter.