



KØBENHAVNS KOMMUNE

Kultur- og Fritidsforvaltningen

Udviklingspuljen for børn og unge under 25 år Ansøgningskema 2015

Puljemidler kan søges af frivillige folkeoplysende foreninger for børn og unge, eller foreninger der i løbet af projektperioden ønsker at blive det.

Ansøger (forening):

Copenhagen Panna House

Er foreningen godkendt som frivillig folkeoplysende forening?:

Forventet godkendelse (Ansøgning om godkendelse sendt til Københavns Kommune, den 19. marts 2015)

Foreningsnr. i Københavns Kommune: (Afventer) **CVR. Nr.:** 36270330

Kontaktperson:

Peter Kristoffer Liicht

Foreningens adresse:

Lundtoftegade 60, 2. th.
2200 København N.

Telefon:

6054 1001

E.mail:

foffer9@gmail.com

Foreningens formand:

Amin Benmoumou

Adresse:

Tranumparken 36, 2. th.
2660 Brøndby Strand

Telefon:

6054 2660

E.mail:

pannahouse@gmail.com

Projektets titel:

Copenhagen Panna House – Streetforening

Projektperiode:

Fra: 1. september 2015 **til:** 31. august 2017

Hvilken type er projektet (sæt kryds):

Etablering af ny folkeoplysende forening . Aktivitetsudvikling .

Rekruttering . Partnerskab .

Administrativ lettelse .

Hvor mange midler søges af Udviklingspuljen for børn og unge?:

464.000,- kr.

Beskriv projektets mål:

De udsatte boligområder i København er præget af stor ledighed og udelukkelse fra vigtige sfærer i det omkringliggende København, og visse steder også momentan fattigdom. Tal fra det daværende Integrationsministeriet viser, at 1/3 af beboerne i udsatte boligområder er børn og unge (<http://www.nyidanmark.dk>). De mangler ofte fritidstilbud, og de benytter sig i markant mindre grad af foreningslivets mange tilbud end jævnaldrene, som ikke bor i de udsatte boligområder. ("Idræt i udsatte boligområder", Ibsen, Bjarne et al., 2012:6-7). En del af de unge er i en udsat gruppe i forhold til kriminalitet, ledighed og forbrug af ulovlige rusmidler ("Relationsarbejder i udsatte boligområder", Center for Boligsocial udvikling, 2014:5).

Et velorganiseret fritidsliv med attraktive aktiviteter for de unge mindsker sandsynligheden for uro, ballade, radikaliserings og hærværk. Endvidere kan et aktivt fritidsliv i det etablerede foreningsliv være med til at fremme de unges personlige, faglige og sociale kompetencer.

DGI Storkøbenhavn har støttet af Københavns Kommunes udviklingspulje – siden 2012 opbygget et idrætsmiljø i København, som har vist sig unikt attraktivt i forhold til de udsatte unge målgrupper. Udviklingen har ført til dannelsen af Copenhagen Panna House, som nu ønsker at opbygge en folkeoplysende forening som ramme om dette fællesskab.

Specifikt ønsker projektet at **styrke den folkeoplysende streetsport forening Copenhagen Panna House, således at den står på egne ben på dagen efter projektets udløb.**



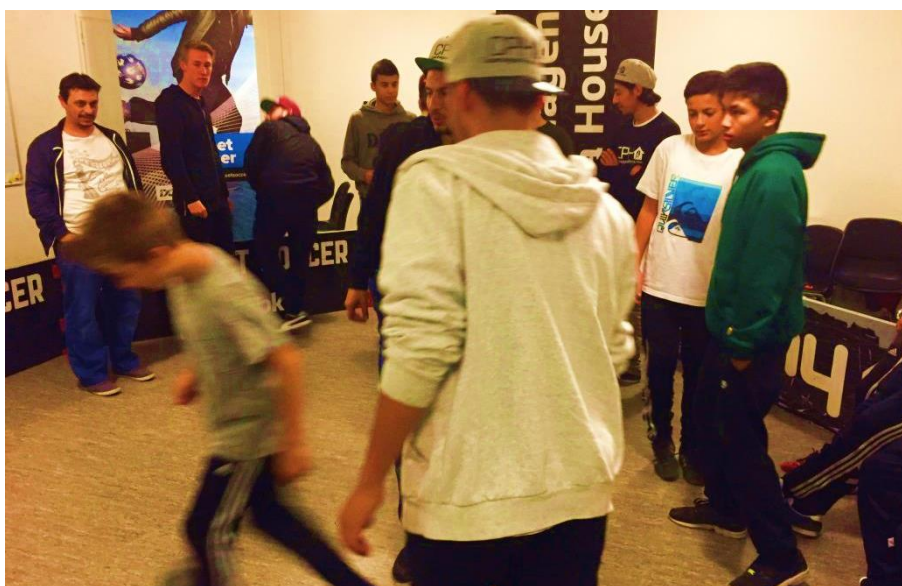
Den nuværende kerne af frivillige i Copenhagen Panna House.

Alt dette, vil projektet gøre via følgende platforme:

- Organisatorisk
- Aktiviteter
- Kapacitetsopbygning/uddannelse
- Faciliteter
- Rekruttering

Uddybende om projektets mål:

Vi vil med udgangspunkt i de unges interesse for streetsport udvikle en helt ny banebrydende og fleksibel foreningsstruktur bygget op omkring gadens unge og en ny og mere fleksibel form for frivillighed. Initiativet til foreningen er kommet fra os unge tilknyttet Copenhagen Panna House, som selv vil være primus motorer i videreudviklingen af foreningen. Vi har et samarbejde med DGI Storkøbenhavn, som gør at vi får hjælp, sparring, coaching og uddannelse undervejs i projektperioden. Ved projektets ophør er vi i Copenhagen Panna House selv i stand til at drive foreningen videre. Med udgangspunkt i den boomende streetsport (Panna, freestyle, 4x4 streetsoccer og futsal) vil vi altså udvikle en helt ny slags forening og frivillighed, fordi vi kan se der er behov for dette blandt netop de målgrupper, vi arbejder med.



Fra vores stiftende generalforsamling den 9. november 2014.

Vi kigger på idræt som noget, der på den ene side bidrager til at udvikle vores forening, og dermed også udvikler de unge der deltager i projektet. Når projektet er slut har vi ikke blot flyttet en masse unge der før var udenfor foreningsfællesskaber, men ligeledes skabt en ny fleksibel gadeidrætsforening. Vores mål er endvidere at skabe en af de største idrætsforeninger i København.

Den forventede årsagssammenhæng i projektet er baseret på følgende præmisser:

1. Uddannelses- og kapacitetsudvikling (Rettet mod projektets sekundære målgruppe – se nedenfor) → 2. Ugentlige træninger i Københavns udsatte boligområder (Rettet mod projektets primære målgruppe) → 3. Positiv social forandring og øget tilknytning til foreningsfællesskabet (Rettet mod projektets primære og sekundære målgrupper)

Hvem er projektets målgruppe (køn, alder m.m.):

Projektet arbejder med følgende tre målgrupper:

Primær målgruppe:

Alder 9-18 årige

Karakteristika: Uden en fast idrætsaktivitet og uden kontakt til det etablerede foreningsliv, men med stor interesse for fodbold. Målgruppen har en lav grad af geografisk mobilitet og kan i forskellig grad være udfordret i forhold til uddannelse, økonomi, kriminalitet og misbrug

Tilhørssted: Udsatte byområder

Sekundær målgruppe:

Alder 14-20 årige

Karakteristika: Har gadefodbold og panna som idræt og udviser interesse for og kapacitet til, at kunne opkvalificeres til instruktører og efterfølgende påtage sig denne rolle i foreningen.

Tilhørssted: Udsatte byområder

Tertiær målgruppe:

Alder: 18-25 årige

Karakteristika: En mindre gruppe af unge, der fungerede som instruktører i projektet DGI Underground og derigennem har oparbejdet gode organisatoriske evner og interesse. De unge har et ønske om at bygge på deres kompetencer og anvende disse til frivilligt arbejde i foreningen Copenhagen Panna House på et ledende niveau.

Målsætninger for de specifikke målgrupper:

Målsætningen er at flytte **den primære målgruppe** fra deres umiddelbare ståsted udenfor streetsport-miljøet og ind som aktive medlemmer i Copenhagen Panna House. Dette gøres ved først at skabe interessen for Copenhagen Panna House, dernæst at introducere dem til spillet og til sidst at inkludere dem i foreningsfællesskabet. Målgruppen skal flyttes fra bare at hænge ud på gaden til at blive en del af et aktivt, positivt og forpligtende fællesskab bygget op omkring deres store interesse. At være en del af foreningen og det fællesskab der trives i og omkring den, vil give masser af sociale kompetencer og et stærkere netværk til de unge. På sigt vil målgruppen kunne flytte sig videre op ad stigen og tilegne sig nye kompetencer som de kan bruge både i og udenfor foreningen.

I forhold til den **sekundære målgruppe**, der allerede kender og spiller spillet, er målsætningen at flytte dem fra deres nuværende stadie som street soccer/panna-spillere, til at blive betalende medlemmer af foreningen. Dernæst, at motivere dem til at tage instruktøruddannelser i panna og fungere som aktive instruktører i foreningen. Dette skridt vil give målgruppen et større netværk, sociale kompetencer, frivilligt arbejde på CV'et samt en masse idrætsfaglige, pædagogiske og didaktiske kompetencer, som de ligeledes kan tage med sig videre i livet.

Den tertiære målgruppe, som er miljøets nuværende uformelle ledere, vil vi uddanne indenfor foreningsdrift, således at de på frivillig basis kan varetage driften af foreningen Copenhagen Panna House efter endt projektperiode. Det vil give de unge i målgruppen en stærk frivillig profil, således at de bisiddere ikke blot trænererfaring mm., men også strategiske, organisatoriske og ledelsesmæssige kompetencer.

Man kan tænke de tre målgrupper ind på en slags udviklingstrappe, hvor de gradvist i projektperioden flytter sig fra trin til trin. Efter endt projektperiode har vi således en gruppe unge spillere, instruktører og frivillige som kan varetage de mere strategiske poster i foreningen.

Hvilken aktivitet vil I lave for at opnå målet?:

- 1) Streetsport-aktiviteter: Panna, freestyle, 4x4, 3x3, futsal mv.
- 2) Uddanne unge instruktører til foreningen
- 3) Rekruttere nye medlemmer
- 4) Uddanne unge til organisatorisk arbejde i foreningen

Projektets resultater:

1. Minimum 3.000 unge fra den primære målgruppe har stiftet bekendtskab med en af de fire streetsports-aktiviteter i løbet af projektperioden.
2. Minimum 600 unge er blevet betalende medlemmer af foreningen Copenhagen Panna House, hvilket vil gøre foreningen til en af de store i København.
3. Der er uddannet 50 trænere (sekundær målgruppe), som varetager ugentlige træninger
4. Minimum 20 unge fra den sekundære målgruppe er ved projektophør fungerende frivillige trænere i foreningen.
5. År 1 (1. okt 2015 til 31. juli 2016): i alt 100 åbne træninger (fordelt på 2 københavnske bydele med minimum 1.000 deltagere)
6. År 2 (1. aug 2016 til 31. okt. 2017): I alt 200 åbne træninger (fordelt på 4 københavnske bydele med minimum 2.000 deltagere)
7. 70 % af dem der har gennemført en instruktøruddannelse (sekundær målgruppe) udtrykker 1) at de er blevet bedre til streetsport, 2) at de er blevet bedre til at formidle, 3) at de har fået mere selvtillid, 4) at de har fået et større netværk og er mere idrætsaktive end før de startede i projektet.
8. 50 % af alle foreningsmedlemmer (primær målgruppe) udtrykker, 1) at de er blevet bedre til deres specifikke streetsport, 2) at de har fået mere selvtillid og et større netværk, 3) at de er mere idrætsaktive end før de startede i projektet.
9. Der er gennemført 2 uddannelsesforløb i foreningsdrift (administration, regnskab, vedtægter, fundraising) for den tertiære målgruppe, med deltagelse af minimum 15 unge.
10. House Leaders (bestyrelsen i Copenhagen Panna House) opfattes som et eftertragtet sted at vær medlem for målgruppen
11. Der er et velfungerende team af ca. 15 super frivillige, som er bidreger til afviklingen af større events, årsmøder osv.
12. Der er et udvidet team af frivillige på ca. 100 unge som hjælper til i hverdagen og med småting ved de store begivenheder.

Hvor skal aktiviteten foregå (bydel, idrætshal, foreningens lokaler eller andet):

Projektet kommer til at løbe i to boligområder i År 1 og bliver udvidet til 4 boligområder efter det første år.

ÅR 1:

Første år er der tale om Amager (Urbanplanen) og Husum. Det sker i tæt samarbejde med aktørerne de pågældende steder.

ÅR 2:

I andet år udvides der til Nørrebro (Blågårds Plads og Mjølnerparken) eller Valby (Folehaven og Sjælør). Det sker i tæt samarbejde med aktørerne de pågældende steder.

Hvilke dage skal aktiviteten foregå:

Aktiviteterne skal foregå eftermiddage og aftener i hverdage eller i weekenden. Foreningen arbejder med flere baser for aktiviteterne med udgangspunkt i de lokale byrums muligheder.



Suell Osmani fra vores bestyrelse (House Leaders) til en træning.

Tidsplan for projektet:

År 1: (1. oktober 2015 til 30. september 2016)

År 2: (1. oktober 2016 til 30. september 2017)

Samarbejdspartnere:

DGI Storkøbenhavn er helt tæt og strategisk samarbejdspartner. Det er DGI Storkøbenhavn, som er det anker, som administrativt og organisatorisk bærer projektet frem, driver foreningsudviklingen mv. Det kan komme på tale, at DGI Storkøbenhavn administrere bevillingen rent teknisk.

En øvrig og væsentlig samarbejdspartner er **Energicenter Voldparken**, som har dannet ramme for foreningsdannelsen, og som også vil lægge faciliteter til træning, ikke mindst i vinterperioden. Desuden er "**Partnerskabet**" i Urbanplanen en tæt samarbejdspartner omkring aktiviteterne der.

Øvrige samarbejdspartnere vil være **organisationer på gadeidræt i København, helhedsplaner** samt relevante aktører for implementering i løbet af år to.

Hvordan og hvor vil I finde deltagere til projektet?:

Det er hele miljøet omkring den eksisterende forening - Copenhagen Panna House – som er udgangspunktet for rekruttering. På facebook-siden <https://www.facebook.com/pannahouse> er der i sig selv 1.600 medlemmer. Bestyrelsesmedlemmerne er toneangivende aktører med store netværk omkring panna, og det er direkte herigennem at forenings- og aktivitetsrekrutteringen sker.

Desuden vil al rekruttering ske sammen med de lokale partnere som driver de enkelte træninger, f.eks. "Partnerskabet".

Derudover vil vi trække på vores samarbejdspartneres netværk, f.eks. har DGI en street-side med over 11.000 medlemmer, ligesom DGI Storkøbenhavns gode samarbejdsrelationer, så vi også kan opnå kontakt med væresteder, ungdomsklubber, SSP og derigennem rekruttere unge til projektet.

Hvor mange nye medlemmer under 25 år / nye frivillige instruktører forventer foreningen at få i projektperioden:

Vi forventer 600 nye betalende medlemmer i løbet af projektperioden.

Vi forventer at 20 unge fungerer som aktive trænere i foreningen efter endt projektperiode.

Vi forventer derudover, at der er 50 løst tilknyttede frivillige som hjælper med events, møder osv når projektperioden er jf. aktivitetsudvalg)

Hvordan vil I videreføre aktiviteten i foreningen efter projektets afslutning?:

Indbygning af trænings-, videns-, kompetenceforløb som skal gøre Copenhagen Panna House til en selvkørende forening, ligger indbygget i alle projektets elementer. Vi regner med, at DGI Storkøbenhavn varetager 70% af ansvaret i år 1, og at vi kan reducere dette til 40% i år 2, for derefter at reducere det til nul procent på den første dag af år 3.

Udover de den administrative support og konkret udførte opgaver er en væsentlig del af forankringen, at der udvikles et system til indmeldelse som er ultra-let at udføre samt ultra-let at administrere. Det skal være muligt via SMS at melde sig ind, f.eks., ligesom der må være nem adgang til indmeldelse fra facebook.

Det er unges krav i dag til systemer, at man ikke må møde en nogen forhindringer i forhold til brugervenlighed for at det ikke lykkes. Projektet er derfor ambitiøst i forhold til dette forankringsaspekt.

IT-systemet

Copenhagen Panna House har sammen med DGI Storkøbenhavn været i dialog med leverandører, udøvere, MobilePay, nøgleaktører i organisationerne mv. Det har afstedkommet et forholdsvist præcist behovsgrundlag, som det fremtidige administrationssystem bør opfylde.

IT-systemet skal kunne tre ting:

1. Medlemmer skal kunne melde sig ind
2. Administratorer skal have overblik over medlemmer

3. Administratorer skal – i begrænset omfang – kunne SMS'e medlemmer

Der har været et længere procesforløb i forhold til hvorvidt systemet også skulle kunne bruges som primære kommunikationsplatform mellem administratorer (bestyrelse) og medlemmerne. Det ville i givet fald ske som a) mail og b) SMS, men begge dele er blevet skrevet ud af behovskataloget. SMS fordi den givne unge (udsatte) målgruppe ofte skifter telefonnummer, og mailen da den ikke er gængs i målgruppen.

Skal foreningen fungerer optimalt rent administrativt bør der derfor udvikles et link mellem medlemssystemet og facebook, hvor al interaktion foregår. Rent teknisk vil det foregå ved, at man melder sig ind i foreningen via sin facebook-profil. Man bliver derefter bedt om at indtaste øvrige oplysninger:

Fulde navn (obligatorisk)
Adresse (obligatorisk)
By (obligatorisk)
Fødselsdato (obligatorisk)
Telefonnummer (valgfrit)
Mail (valgfri)
Betaling (Obligatoisk)

Derefter en det unikke facebook-ID koblet sammen med personlige oplysninger krævet ift. fuldgyldig registrering som foreningsmedlem. Det unikke facebook-ID gør det så muligt at skrive facebook-beskeder via IT-systemet direkte ud til medlemmet, f.eks. hvis der mangler en ny betaling for et år mv. Samt besked ud til samtlige medlemmer (via facebook) om generalforsamlinger mv.

Hvad angår brugerfladen, som administratoren anvender skal denne primært laves som app. Dvs. som udgangspunkt bruges på mobiltelefonen. Dette for at understøtte de nye, ultra-llette administrationsbehov som ungeforeninger har.

Systemet programmeres på en sådan måde, at der kan udbygges senere hen, f.eks. med økonomistyring. Systemet er tænkt specifikt til simple foreninger, som ikke organiseres i hold mv. og sådanne lignende foreninger i Københavns Kommune vil kunne drage nytte af systemet på sigt.

Grundlæggende set ser vi store fordele i at være drivere på udviklingen af et IT-system, hvilket vi er overordentligt ambitiøse med. Vi ønsker virkelig noget, som bare duer for os.

Prisoverslag

T.O., har vi modtaget følgende grove prisoverslag fra firmaet Version 2 (kun oprettelse, ekskl. moms):

Oprettelse af database: 10.000,-
Oprettelse af brugerflade: 15.000,-
Facebook-integration: 35.000,-
Betalingsmodul: 15.000,-
Diverse opsætninger: 10.000,-
App-versionering: 30.000,-
Test: 17.000
TOTAL: 132.000,-

Hele projektets budget. Beløbene skal udspecificeres og udgifter/indtægter skal balancere:

Udgifter	1.okt 15 – 30. sept. 16
Løn til trænere	50.000
Udvikling system SMS/IT System	175.000
Materialer	25.000
Transport	60.000
Løn til projektledelse (DGI)	100.000
Løn til projektledelse Copenhagen Panna House	105.000
I alt	515.000

Indtægter	1.okt 15 – 30. sept. 16
<i>Udviklingspuljen</i>	<i>257.000</i>
Sponsorater	20.000
Anden finansiering	238.000
I alt	515.000

Udgifter	1.okt. 16 – 30 sept. 17
Løn til trænere	45.000
Materialer	25.000
Transport	60.000
Justering og optimering af IT-system	45.000
Løn til projektledelse DGI	20.000
Løn til projektledelse Copenhagen Panna House	80.000
I alt	290.000

Indtægter	1.okt 16 – 30. sept. 17
<i>Udviklingspuljen</i>	<i>207.000</i>
Sponsorater	30.000
Anden finansiering	53.000
I alt	290.000

Dato: 20. aug. 2015

Ansøger:



Lone Frandsen tlf.: 3366 3871 lofran@kff.kk.dk