

Ansøgning til Sociale partnerskaber



Se ”Retningslinjer til ansøgning om Sociale partnerskaber”

Ansøgning sker ved udfyldelse af nedenstående skema, som skal fylde max 4 sider. Ansøgningen sendes på mail til cx52@kk.dk.

Ansøgningsfristen er d. 17. august 2020 kl. 9.00.

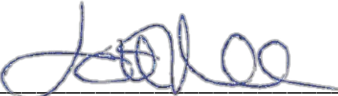
Herefter indkaldes udvalgte ansøgere til ”Pitch-møde” d. 24./25. august, hvor foreningen skal præsentere sine tanker om de konkrete indsatser. Mere info følger.

Spørgsmål kan rettes til Camilla Graversgaard Nielsen, cx52@kk.dk tlf. 2634 4615 eller Marie Schytte Krabbe, makrab@kk.dk tlf. 2812 7387, i Idrætsudvikling, Kultur- og Fritidsforvaltningen (dog ferie i uge 29, 30 og 31).

Ansøgningskema – Sociale partnerskaber	
Ansøgende forening	Foreningens navn: GAME CVR-nummer: 27213308 Navn på kontaktperson i foreningen: Mikkel Selmar Telefonnummer til kontaktperson: [REDACTED] Mailadresse på kontaktperson: [REDACTED]
FAKTA OM FORENINGEN	
Hvilke aktiviteter har foreningen?	Dans, streetbasket, gade fodbold, panna, parkour, rulleskøjter, løbehjul, ”Streetmekka girls”, rapskole, beatproduction og yoga.
Hvor i byen foregår foreningens aktiviteter for børn og unge (hvilke faciliteter)?	Vores primære aktiviteter foregår i GAME Streetmekka København på Enghavevej 82D. Huset rummer faciliteter til alle de ovennævnte aktiviteter inden for gadeidræt og gadekultur. Organiseringsformen i faciliteten spænder over selvorganiserede aktiviteter samt træninger og aktiviteter med instruktører og frivillige på faste dage.

	I Københavns Kommune arrangerer vi i regi af vores såkaldte Playmakerprogram også unge- og frivilligdrevne gadeidrætsaktiviteter i boligområderne Mjølnerparken på Nørrebro og Hørgården på Amager. Her er områdernes udendørs boldbaner og beboerlokaler ramme for aktiviteterne.
Hvor mange medlemmer under 25 år har foreningen lige nu?	Vi har i det seneste år haft 1.900 aktive medlemmer under 25 år i GAME Streetmekka København
Hvor mange flere medlemmer under 25 år forventer foreningen at kunne rumme inden for de eksisterende tider/faciliteter, som foreningen råder over?	Rammerne vil godt kunne rumme et par hundrede medlemmer mere fordelt på eksisterende aktiviteter og nye tiltag.
VISION OG MÅLSÆTNING MED SOCIALT PARTNERSKAB	
Hvad er foreningens overordnede mål med det Sociale partnerskab? Hvad vil foreningen gerne opnå på længere sigt?	<p>Det er GAME's vision at alle børn og unge skal have mulighed for at dyrke idræt. GAME's metode er ungeledet gadeidræt, dvs. at det er unge der som rollemodeller og instruktører står for gadeidrætsaktiviteter og events for andre børn og unge. GAME's formål er igennem gadeidrætten at skabe varige sociale forandringer og adgang til positive fællesskaber for børn og unge.</p> <p>I det sociale partnerskab vil vi styrke samarbejdet mellem GAME og helhedsplanerne på Sjælør Boulevard og i Folehaven, med en fælles vision om at skabe social forandring via engagering af børn og unge. GAME og helhedsplanerne har derudover det fælles mål, at inddrage lokale rollemodeller som ressourcer og brobyggere.</p> <p>GAME arbejder for rummelige fællesskaber og vil med det Sociale partnerskab styrke og udvikle frivilligfællesskabet i GAME Streetmekka København med unge fra de nævnte områder. Her vil vi inddrage GAME's mangeårige erfaring med frivilligdrevne aktiviteter i udsatte boligområder over hele landet.</p> <p>De overordnede langsigtede målsætninger er derfor følgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> -At understøtte et netværk af unge frivillige I GAME Streetmekka København, der fungerer som instruktører og rollemodeller for en større gruppe af børn og unge -At de frivillige igennem deltagelse i GAME's frivilligprogram og frivilliguddannelse får øget deres handlekompetencer og lederevner

	-At de frivillige anvender gadeidrætten til at inkludere udsatte børn og unge i alderen 8-15 år, så de bliver en del af aktive fællesskaber
LOKALOMRÅDE OG SAMARBEJDSPARTNERE	
Samarbejder i allerede nu med forskellige aktører om at inkludere udsatte børn og unge? I så fald hvem?	I regi af GAME Streetmekka København har vi over forskellige perioder og med forskellig intensitet samarbejdet med aktører som Idrætsprojektet, Ombold, Cebus, FerieCamp, specialskoler og folkeskoler, Os på Sjælør/ Fællesskaberne, Fisken og Surf Valby
Hvilke(t) boligområder vil I arbejde i inden for rammerne af det Sociale partnerskab? (se liste over boligområder i retningslinjerne)	I rammerne af det sociale partnerskab vil vi fokusere på boligområderne Folehaven og Sjælør Boulevard. Både pga. den korte geografiske afstand til GAME Streetmekka København og værdifællesskabet omkring at skabe social forandring lokalt. Desuden har vi allerede identificeret store potentialer i at samarbejde omkring rekruttering, inddragelse og opkvalificering af lokale rollemodeller i aktiviteter, brobygning og fastholdelse af den primære målgruppe af børn og unge. Vores primære samarbejdspartnere vil som udgangspunkt være Surf Valby i Folehaven samt Fællesskaberne på Sjælør Boulevard.
FORENINGENS ERFARINGER MED BØRN, UNGE OG FORÆLDRE FRA UDSATTE BOLIGOMRÅDER	
Beskriv hvilke erfaringer I har med at rumme børn og unge og deres forældre fra udsatte boligområder i foreningen. Beskriv gerne både succeser og udfordringer.	GAME har siden 2002 arbejdet for at skabe sociale forandringer for børn og unge i udsatte boligområder og siden 2010 i GAME Streetmekka København. I mere end 10 år har GAME haft en indsats i udsatte boligområder i Danmark med det formål at sænke barrieren for børn og unges deltagelse i idrættens positive fællesskaber. Børn og unge fra de mindst privilegerede lag har generelt dårligere sundhedstilstand og rapporterer i højere grad end andre børn om trivselsproblemer. Særligt pigernes mistrivsel er udbredt, og de har et markant lavere fysisk aktivitetsniveau end drenge gennem ungdomsårene. Eksisterende forskning viser desuden, at piger med etnisk minoritetsbaggrund er mindre aktive end piger med dansk baggrund. Derfor har GAME i de seneste år sat fokus på at hæve pigedeltagelsen i alle aktiviteter, og har udviklet trænings konceptet GAME GIRLS / Streetmekka Girls, hvor kvindelige frivillige arrangerer multisport aktiviteter for piger i alderen 8-15 år. I perioden 2017-2019 er andelen af piger til de frivilligdrevne træninger i udsatte boligområder vokset fra 25% til 49%. GAME's metode og brand har også succes med at tiltrække en målgruppe af frivillige og deltagende børn med etnisk minoritetsbaggrund. Omkring 2/3 af både frivillige unge og deltagende børn i

	<p>GAME's Playmakerprogram i 20+ udsatte boligområder i Danmark har anden etnisk baggrund end dansk.</p> <p>I forbindelse med udvikling af GAME's indsats til at nå flere piger fra udsatte boligområder har GAME også sat fokus på øget forældreinvolvering igennem dialog med lokale forældregrupper som skal sikre forældrenes tryghed ift. aktiviteterne, hvorved rekruttering og fastholdelse af målgruppen styrkes. Metoden bygger på en social netværkstilgang, hvor indflydelsesrige forældre i lokalområdet mobiliserer andre forældre gennem deres netværk. Forældrene inviteres med til særligt tilrettelagte arrangementer med målet om at sikre forældrenes støtte til og validering af GAME's aktiviteter. GAME har også indgået et partnerskab med Bydelsmødrene, som skal være med til at fremme den lokale forældreinvolvering og dialog om, hvordan sport kan have en positiv indvirkning på andre områder af børn og unges liv.</p> <p>GAME arbejder også for at inkludere børn og unge med psykosociale udfordringer, som ikke har et aktivt fritidsliv, hvorfor de har større risiko for at opleve ensomhed og i nogle tilfælde social isolation, såfremt de ikke bliver integreret i sociale fællesskaber med andre børn. GAME har udviklet et særligt træningsprogram til denne målgruppe, hvor der er indarbejdet principper, der i dagligdagen anvendes på specialskoler – og institutioner for børn og unge med psykosociale udfordringer. Til hvert hold er der tilknyttet frivillige der fungerer som positive rollemodeller som støtter børnene og er med til at skabe tryghed omkring aktiviteterne.</p>
UNDERSKRIFT	
<p>Bestyrelsen godkender med underskrift ovenstående ansøgning.</p>	<p>Dato <u>13.08.2020</u></p> <p>Bestyrelsesformand (tydeligt navn + underskrift)</p> <p><u>Lotte Fløe Marschall</u> </p>