

GAME, ansøgningsmateriale

Indhold:

- Ansøgningsskema
- Driftsbudget
- Vedtægter
- Udfyldt tro- og loveerklæring vedrørende evt. gæld til det offentlige
- Seneste årsregnskab
- Bilag:
 - Etableringsbudget
 - Støttebrev fra COMPOUND

Ansøgningsskema, Enghavevej 80-82

1. Ansøgers information

Navn	GAME Lokalforening København
Adresse	Enghavevej 82D
CVR-nummer	43236644
Tlf. nr.	+45 7020 8323
Hvis der endnu ikke er stiftet en enhed: Redegør for organisationsform.	
Navn og email på kontaktperson	Reva Hagins, rh@game.ngo

2. Resumé

Hvad søges der om brugsret til? (sæt kryds i relevant boks)	3. sal:	
	Remisen:	x
	3. sal og remisen:	
Evt. ansøgt årligt driftstilskud (skriv 0, hvis der ikke ansøges om driftstilskud)	560.396 kr.	
Kort beskrivelse af overordnet koncept og aktiviteter	Med Remisen som en del af GAME skabes flere og mere varierede fritidstilbud for børn og unge. Aktiviteterne vil bl.a. være parkour, bouldering, scenekunst, musik og dans. Gennem ugentlige træninger, events og selvorganiserede aktiviteter, tilbydes rammer, der gør det muligt for en bred gruppe børn og unge at finde ind i et fællesskab. Via stordriftsfordele opnås væsentlige driftsbesparelser. (Max 400 tegn)	
Aktivitetsniveau (f.eks. faste åbningstider, antal aktiviteter pr md/år)	Remisen vil være åben kl. 9-21 (kl. 10-19 i weekender) året rundt og forventes at tiltrække 20.000 besøgende årligt. Projektet bygger på allerede etablerede partnerskaber, en gennemprøvet driftsmodel og en stærk lokal forankring. (Max 200 tegn)	
Anslået samlet årligt driftsbudget	760.396 kr.	
Anslået tid fra overtagelse til åbning	6 måneder	

3. Formål

Beskrivelse af det overordnede koncept for driften. Som minimum redegøres for følgende:

- Overordnet vision for driften.
- Målgrupper.
- Aktivitetens bidrag til københavnernes og byen/lokalområdet.
- Overvejelser angående lejemålenes særlige muligheder, begrænsninger og placering i byen.

Ansøgers beskrivelse:

VISION

GAME Lokalforening København (GLK) ønsker at udvide de eksisterende faciliteter i GAME Streetmekka København ved at tage Remisen i brug til daglige aktiviteter målrettet børn og unge. Formålet er at imødekomme den markante efterspørgsel på flere og bedre aktivitetsrum, miljøer og samlingspunkter for børn og unge i København. De nuværende rammer i GAME Streetmekka København er underdimensionerede, hvilket begrænser både fastholdelse af brugere, udvikling af nye aktiviteter og håndtering af spidsbelastninger. Remisens rå og urbane karakter passer perfekt til gadeidrættens æstetik og brugsmønster og giver mulighed for fleksible og mobile løsninger, der kan justeres efter behov.

Siden etableringen af lokalforeningen i 2022 har ambitionen været at forankre aktiviteterne stærkere lokalt og sikre tilgængelighed for alle børn og unge. I 2024 talte GLK 2.243 registrerede medlemmer, afviklede 87 skoleforløb med 19 institutioner og havde over 34.000 besøgte. Denne udvikling lægger pres på faciliteterne og peger tydeligt på et behov for mere plads og nye aktivitetszoner.

Udvidelsen med Remisen vil give mulighed for at realisere særligt tre centrale fokusområder:

Fokusområde 1: Skabe plads til flere børn og unge – især dem som er underrepræsenteret i aktive fællesskaber

Målet er at nå flere børn og unge, der i dag ikke føler sig hjemme i traditionel idræt eller foreningsliv – fx piger, kønsminoriteter og unge med psykosociale udfordringer. Forskning viser, at netop disse grupper fravælger organiseret idræt på grund af manglende tryghed, struktur eller mulighed for at deltage på egne præmisser.

Gadeidræt og streetkultur har et særligt potentiale for at engagere disse målgrupper, når der arbejdes bevidst med "safe spaces", pædagogisk understøttelse og værtskabsfunktioner. Derfor vil Remisen blive et rum, hvor der er plads til forskellige måder at deltage på: Fra dem, der vil fordybe sig i en aktivitet, til dem der blot vil hænge ud og observere. Faciliteten vil blive indrettet med henblik på at tilbyde både uforpligtende ophold og aktiviteter med lav tilgængelighedsbarriere.

Flere kvadratmeter giver også GLK mulighed for at etablere yderligere initiativer – fx miljøer specifikt for piger og kønsminoriteter.

Fokusområde 2: Udvidelse af aktiviteter med fokus på parkour og bouldering

Interessen for bouldering og parkour vokser markant – særligt blandt unge, der ikke tidligere har været aktive i idrætten. I dag deler parkourmiljøet den lille hal i GAME Streetmekka København med blandt andet fodbold og skate, hvilket skaber trængsel og begrænser udfoldelsen for alle brugere. Ved at flytte parkour til Remisen kan vi give miljøet et dedikeret sted med mobile elementer og fleksibel indretning, der kan tilpasses brugernes ønsker og behov. Samtidig skaber vi mulighed for at etablere den første bouldering-facilitet på grænsen til Vesterbro i samarbejde med Nørrebro Klatreklub, som i dag har lange ventelister og ønsker at udvide til Vesterbro/Sydhavnen i samarbejde med GLK. Desuden bliver Remisen base for parkour-foreningen parkour.dk og et nyt boulder-community med Nørrebro Klatreklub.

Parkour og bouldering tiltrækker en målgruppe, der søger frihed, kreativitet og kropslig udfordring uden for traditionelle hold- og konkurrenceidrætter. Remisen vil derfor fungere som et naturligt samlingspunkt, hvor fysisk udfoldelse sker på brugernes egne præmisser – både organiseret og spontant.

Fokusområde 3: Styrket fokus på scenekunst, musik og dans

Remisens fleksible rum giver mulighed for at integrere flere kulturelle og kunstneriske udtryksformer.

Med mobile parkourelementer og vægmonteret bouldering kan gulvarealet hurtigt omdannes til scene, øverum eller workshopområde.

Vi vil bl.a. samarbejde med det københavnske kulturkollektiv COMPOUND, som vil få base i Remisen og adgang til både faciliteterne i aftalte tidsrum og et særligt klubhus i form af en container/box til deres community, arbejde og udstyr. COMPOUND samler unge kunstnere fra hele den urbane scene og arbejder med performance, fællesskab og sociale medier. GAME har i forvejen en stor kontaktflade med den urbane musikkultur i København igennem den succesfulde Urban Music School, hvor unge igennem en kombination af undervisning og erfaring med live-optrædener får indsigt i og mulighed for at dyrke kulturen. Den fleksible indretning af Remisen skaber rum for flere efterspurgte aktiviteter; scenekunst, musik og dans, som har et stort potentiale for at skabe et vildtvoksende streetkulturmiljø i sammensmeltningen mellem Remisen, GAME Streetmekka og gårdmiljøet.

MÅLGRUPPER

Aktiviteterne i Remisen vil primært henvende sig til børn og unge i alderen 6-25 år – med et særligt fokus på dem, der i dag står uden for de etablerede fritids- og foreningsfællesskaber. Målgrupperne kan i overskrifter beskrives således:

Børn og unge fra omkringliggende bydele

Med en høj befolkningstæthed, mange almene boligområder og en stor andel af børn og unge fra familier med lav socioøkonomisk status, er lokalområdet et område med behov for flere fritids- og fællesskabstilbud. Analyser peger på, at særligt de 10-18-årige efterspørger flere uformelle mødesteder og idrætsaktiviteter tæt på deres hverdag. Problematikken vedrørende det markante frafald i fritidsaktiviteter i de begyndende teenageår, har alvorlige konsekvenser for børn og unges trivsel, og er et vigtigt fokuspunkt for GLK.

Unge uden fast tilknytning til idræts- eller kulturliv

Mange unge i målgruppen oplever barrierer i forhold til traditionelle foreninger – fx kontingentbetaling, medlemsforpligtelser eller krav om sportslig kunnen. Remisen skal være et lavtærskel-tilbud, hvor man kan droppe ind spontant, prøve sig frem og møde voksne rollemodeller i et trygt og inkluderende miljø.

Unge med interesse for gadeidræt, streetkultur og urban arts

Med aktiviteter som dans, parkour, klatring, musik og sociale events vil Remisen tiltrække unge, der søger kreative og kropslige udfoldelsesmuligheder i uformelle rammer.

Skoler, fritidsklubber og institutioner

Remisen vil i dagtimerne kunne bruges til skoleforløb, bevægelsesdage, ungdomsprojekter og som samarbejdspartner i kommunale indsatser for børn og unges trivsel, læring og fællesskab. Faciliteten vil blive stillet gratis til rådighed for københavnske folkeskoler, men kan kræve booking af instruktør af hensyn til sikkerhed.

Samarbejde med lokale institutioner

Faciliteten bliver forankret i et stærkt samarbejde med lokale skoler, klubber, kulturaktører og foreninger. Et af de fremtrædende mål for driften er at introducere endnu flere børn og unge til områdets fritidstilbud gennem skoler og KKFO. Målet er både at aktivere lokale børn og unge og at understøtte væksten i de eksisterende idræts- og kulturmiljøer i København.

Med aktører som COMPOUND, Parkour.dk og Nørrebro Klatreklub ombord, står vi stærkt i forhold til både drift, aktivitet og involvering af målgruppen.

Vi er bevidste om udfordringerne ved manglende opvarmning, særligt i vinterhalvåret, og tager højde for dette i planlægningen af aktiviteter og brug. De involverede foreninger er dog positive overfor at brugerne stadig vil bruge faciliteten, da den i det mindste yder læ.

4. Aktiviteter

Beskrivelse af aktiviteter. Som minimum redegøres for følgende:

- Type og kvalitet af kulturelle aktiviteter.
- Aktivitetsniveau, fx målt i åbningstid, antal arrangementer, antal brugere mv.
- Kommunikationsstrategi.
- Samarbejde og inddragelse af brugere, andre aktører mm.
- Tidsplan og konkretisering af plan for realisering af mål.

Ansøgers beskrivelse:

GAME ønsker at udvikle Remisen til et levende og inkluderende aktivitets- og kulturhus for børn og unge i København. Med særligt fokus på parkour, bouldering og scenekunst, musik og dans, skal Remisen i sammenhæng med naboen GAME Streetmekka og gårdmiljø danne rammen om både fællesskaber og fordybelse, spontane møder og langsigtet udvikling – altid med børn og unge i centrum.

Aktivitetsudbuddet vil bygge på de erfaringer og formater, som GAME har udviklet gennem mere end 20 års arbejde med gadeidræt og streetkultur. Remisens åbningstider vil være 9-21 i alle hverdage og 10-19 i weekender. I åbningstiderne vil der altid være en vært, som betyder, at man som besøgende mødes af en rollemodel, der byder velkommen og introducerer til stedets muligheder. Værtsrollen er med til at skabe trygge rammer, relationer og adgang til husets fællesskaber.

DE PRIMÆRE AKTIVITETSFORMATER

Åbne træninger og workshops

GAME tilbyder 3-8 ugentlige åbne træninger i parkour, dans og bouldering, hvor en instruktør guider deltagere gennem en undervisning. Dette giver muligheden for, at man kan blive en del af et fællesskab og blive introduceret eller udvikle sig indenfor den givne aktivitet. Man behøver dog ikke at komme fast til træningerne.

Fri brug og selvorganiserede aktiviteter

I gadeidrætten og streetkulturen er det selvorganiserede en helt central tilgang. Mange unge dyrker deres passion spontant og uden faste tidsrammer. GAME fokuserer på at skabe rammer til at imitere denne frie tilgang, som er rodfast i kulturen. I Remisen vil udøvere få adgang til åbne faciliteter, hvor man kan "droppe ind" spontant og møde med andre. Målet for anden halvdel af 2026 er at nå et samlet antal på 9.000 besøgende gæster med en vækst på 1.000 pr. år, således at man i 2027 når 19.000 besøg og i 2028 når 20.000 besøg. Hertil skal lægges eksterne events (f.eks. UHØRT Festival), som forventes at trække yderligere besøgende til.

Events og community-dage

Remisen vil jævnligt danne ramme om større events og en månedlig jam der samler brugere på tværs af miljøer, aktiviteter og bydele. Events er en god introduktion til nye brugere og skaber et stærkere bånd og forståelse mellem miljøerne. Det kan være alt fra turneringer, workshops og jams til sociale arrangementer med musik, dans og street art. Denne blanding af formelle og uformelle formater giver adgang for en bred gruppe unge og øger chancerne for, at de finder et ståsted i fællesskabet.

Skole- og institutionssamarbejder

I skoletiden vil Remisen tilbyde samarbejder med lokale skoler, fritidsklubber og sociale tilbud. Det kan være idrætsforløb, bevægelsesdage, trivselsprojekter og mange andre typer af aktiviteter. Disse forløb kan både være kortere workshops og længerevarende undervisningsforløb, hvor der arbejdes med trivsel, sammenhold og fysisk aktivitet.

KOMMUNIKATIONSSTRATEGI

Kommunikationsindsatsen omkring udvidelsen med Remisen skal være drevet af fællesskab og forankring – udviklet i tæt samspil med de mange unge, foreninger og aktører, der allerede er en del af GAME Streetmekkas liv. Vi ønsker at skabe et fælles ejerskab, hvor lokale børn og unge inviteres ind i fortællingen – ikke kun som deltagere, men som medskabere. Aktiviteterne kurateres i samarbejde med dem, og kommunikationen bæres af deres stemmer, æstetik og værdier.

Samarbejdet med aktører som COMPOUND, Parkour.dk, Nørrebro Klatreklub og communities omkring piger og kønsminoriteter bliver både fagligt og kommunikativt. Sammen udvikler vi et narrativ om gården som nyt kraftcenter for kreativitet og bevægelse på Vesterbro/Sydhavnen. Digitalt indhold vil formidle historier om tilhørsforhold, mestring og nye fællesskaber. De unge selv – dansere, klatrere, beatmakers og street art-performere – bliver frontfigurer i denne fortælling. På sociale medier bruger vi deres stemmer og billeder for at skabe nysgerrighed og genkendelighed: "Hvis de kan finde en vej ind – kan jeg også".

GAME Lokalforening København vil løfte de stemmer og miljøer, der udspringer af sammenfletningen mellem GAME Streetmekka, Remisen og gården. Sammen med lokale skoler, klubber og kulturaktører synliggør vi, at Remisen er et sted, hvor unge ikke skal passe ind – men et sted, hvor de kan folde sig ud.

Tre faser i kommunikationen:

1. Etableringsfasen – fortællingen foldes ud:

Her bygger vi et stærkt, inkluderende narrativ om Remisen som samlingspunkt for streetkultur i København. Fokus er at vække nysgerrighed og understrege, at udvidelsen handler om nye deltagelsesmuligheder – fx ved at frigive plads i GAME Streetmekka til fællesskaber for piger og kønsminoriteter.

2. Åbningen – fejring og mobilisering:

Åbningen bliver en markering og en platform for mobilisering. Vi kommunikerer både fysisk og digitalt – med unge som medskabere af content, der viser Remisen som et sted, man bliver en del af. Her introduceres også værtskabet og de rammer for fællesskab der skal sikre tryk deltagelse.

3. Hverdagen – kontinuitet og genkendelighed:

Efter åbningen bliver kommunikationen en fast rytme, der følger husets årshjul. Vi fortæller

løbende om de fællesskaber, der vokser frem, og sikrer, at kommunikationen afspejler samspillet mellem GAME Streetmekka, gården og Remisens brugerforeninger – som ét samlet ungemiljø i bevægelse.

INDDRAGELSE OG SAMARBEJDE

Inddragelse er et bærende princip i GAME's arbejde. Hvis overtagelsen af Remisen bliver en realitet, igangsættes en inddragelsesproces med nuværende brugere, lokale unge og samarbejdspartnere. Det sikrer ikke blot, at aktiviteterne afspejler de unges behov og drømme – det skaber også et stærkt ejerskab og engagement, som er afgørende for, at børn og unge føler sig hjemme og har lyst til at deltage aktivt. Derfor gøres der plads til, at dele af udformningen sker med lokale børn og unge.

Aktiviteterne i Remisen vil ske i tæt samarbejde med en række stærke lokale aktører, der lige nu kæmper med pladsmangel – ja, sågar at nogle intet sted har at mødes.

- **COMPOUND:** Et københavnsk kulturkollektiv, der samler unge med interesse for dans, performance, musik og sociale medier. COMPOUND vil få base i Remisen og stå for workshops, events og sociale fællesskaber med afsæt i urban scenekunst og digital kultur.
- **Parkour.dk:** Med mange års erfaring i at udvikle parkourmiljøer i hele landet, bliver Parkour.dk en central partner i både design af faciliteter og drift af daglige aktiviteter for børn, unge og voksne.
- **Nørrebro Klatreklub / Vesterbro Klatreklub (under etablering):** Med over 1.500 medlemmer og lange ventelister har Nørrebro Klatreklub stort behov for udvidelse. Gennem etablering af Vesterbro-afdelingen i Remisen, skabes klatremuligheder lokalt – i et miljø, der er tilgængeligt for begyndere og socialt fokuseret.

Partnerskaber og visionen omkring Remisen vil give plads i Streetmekka til dybere samarbejder med aktører omkring udfordringen med at inkludere flere communities af unge, der er underrepræsenterede i idræt såsom piger, kønsminoriteter og unge med lav trivsel.

Vi ved, hvor vigtigt det er at alliere os med stærke partnere, som deler visionen og derfor vil samarbejdet både omfatte udviklingen af faciliteter og den daglige drift, fx gennem åbne ugentlige træninger for forskellige aldersgrupper samt publikumsrettede arrangementer, hvor de unge præsenterer deres kultur – f.eks. i form af turneringer, opvisninger og performances.

5. Erfaring og kompetence

Beskrivelse af ansøgers erfaring og kompetence. Som minimum redegøres for følgende:

- Erfaring med drift af lignende facilitet og eller formål.
- Ansøgers organisering.
- Administrativ kompetence, faglig kompetence inden for drift af kulturfaciliteter, teknisk kompetence og erfaring med bygningsdrift.
- Model for optimal udnyttelse af faciliteten.

Ansøgers beskrivelse:

ERFARING MED DRIFT

GAME Lokalforening København har solid erfaring med drift af faciliteter og aktiviteter inden for gadeidræt og streetkultur. Siden åbningen i 2010 har GAME Streetmekka København fungeret som en højt besøgt og prisbelønnet facilitet, der kombinerer kultur, bevægelse og fællesskab i ét åbent og inkluderende hus. Huset fungerer i dag som et centralt knudepunkt for børn og unge i København, og rummer både selvorganiseret aktivitet, events og strukturerede forløb i samarbejde med skoler, klubber og foreninger.

ANSØGERS ORGANISERING

GAME Lokalforening København (GLK) er forankret i GAME's nationale struktur, men fungerer med sin egen bestyrelse og daglige ledelse. Den lokale organisering giver fleksibilitet, hurtig tilpasning og nærhed til brugerne, samtidig med at den understøttes af GAME's centrale funktioner inden for økonomi, administration, ledelse og metodeudvikling.

ADMINISTRATIV OG FAGLIG KOMPETENCE

Administrativt og fagligt varetager GLK i dag den daglige drift af GAME Streetmekka med ansvar for personaleledelse, bygningsvedligehold, medlemsservice og programplanlægning af aktiviteter og events. Teamet har stor erfaring med koordinering af brugere, skoler og eksterne aktører i kultur- og idrætsmiljøet. Medarbejderne har god praktisk erfaring med hverdagslogistik, sikkerhed, rengøring og drift i faciliteter med høj belastning og mange parallelle brugsmønstre.

MODEL FOR OPTIMERING

Udnyttelsen af Remisen vil ske ud fra en model, som tager afsæt i erfaringerne fra GAME Streetmekka og samtidig udvikles i samarbejde med brugerne og nye partnere. Rummet organiseres fleksibelt med mobile installationer, så det kan rumme både fysisk aktivitet, kulturelle produktioner og uformelle møder.

Remisens hjerte bliver et socialt fællesområde, der forbinder de forskellige aktiviteter og inviterer til ophold, samtale og tværgående fællesskaber. Her forestilles blandt andet:

- En **lille café** med billige drikkevarer.
- Fleksible **siddeområder** til både uformelt samvær og gruppearbejde.
- En container/box til COMPOUND's medlemmer og deres produktionsudstyr til sociale medier
- Den daglige drift understøttes af værtskabsfunktioner og et stærkt netværk af samarbejdspartnere, der sammen med GAME's medarbejdere og frivillige sikrer en levende og bæredygtig udnyttelse af faciliteterne. Nærheden til GAME Streetmekka giver ud over oplagte synergier i afvikling af aktiviteter og events, også praktiske stordriftsfordele ift. opsyn og drift.

Gennem et dynamisk mix af faste ugentlige træninger, events og spontan selvorganisering, skaber vi rammer, der gør det muligt for en bred og mangfoldig gruppe børn og unge at finde ind i et fællesskab og udfolde deres interesser og ressourcer. Vores tilgang sikrer høj kapacitetsudnyttelse, brugerinvolvering og trivsel – og det er netop denne kombination, vi vil bringe med ind i Remisen.

At Remisen ikke er opvarmet, kan give udfordringer i de koldeste måneder, hvor det er for koldt for medarbejdere og brugere at opholde sig i længere tid i lokalet. De involverede foreninger er dog positive overfor at brugerne stadig vil bruge faciliteten, da den i det mindste yder læ.

6. Økonomi

Beskrivelse af økonomiske forhold. Som minimum redegøres for følgende:

- Ønsket driftstilskud fra Københavns Kommune.
- Realisme og økonomisk bæredygtighed i den foreslåede driftsøkonomi.
- Aktørens økonomiske robusthed.

Ansøgers beskrivelse:

ØNSKET DRIFTSTILSKUD FRA KØBENHAVNS KOMMUNE

Driften af Remisen med de beskrevne aktiviteter for Københavns børn og unge vil kunne realiseres med et årligt driftstilskud fra Københavns Kommune på 560.396 kr. Dette er væsentligt lavere end driften af GAME Streetmekka, da man ved at høste en række stordriftsfordele, herunder særligt på bemanning vil kunne bringe udgiftsniveauet ned til blot 62% af kvadratmeterprisen sammenlignet med den nuværende driftsaftale. Driftstilskuddet for Remisen vil således årligt være 848 kr. pr. kvadratmeter, sammenlignet med 1.363 kr. pr. kvadratmeter i GAME Streetmekka.

REALISME OG ØKONOMISK BÆREDYGTIGHED

Den foreslåede driftsøkonomi er baseret på de reelle udgifter for GAME Streetmekka, som er blevet drevet af GAME de sidste 15 år. Egenindtægter bidrager med 200.000 til driftsbudgettet og består af kontingent og brugerbetaling, arrangements- og udlejningsindtægter samt fonde og legater.

På sigt planlægges det at åbne en cafe til gavn for de mange brugere af faciliteten, de medfølgende forældre samt andre brugere af gården. Dette vil have et potentiale for at øge egenindtægterne, så kommunens driftstilskud på sigt kan reduceres.

GLK'S ØKONOMISKE ROBUSTHED

Ændring af driftsvilkårene for GAME Streetmekka København førte i 2023 til et underskud på driftsregnskabet i den nye forening GLK's første regnskabsår. Med en ekstrabevilling fra KFU har det efterfølgende været muligt at opretholde et højt aktivitetsniveau samt reducere den negative egenkapital. Det forventes at GLK senest ved udgangen af 2026 vil have genoprettet egenkapitalen.

7. Etablering/opstart

Beskrivelse af plan for etablering/opstart. Som minimum redegøres for følgende:

- Økonomiske forhold omkring opstart.
- Eventuelle ændringer, som bruger ønske at foretage i lejemålene.
- Tidsplan ift. opstart.

Ansøgers beskrivelse:

ØKONOMISKE FORHOLD OMKRING OPSTART OG ÆNDRINGER I LEJEMÅLET

Visionen omkring for brugen af Remisen til at skabe et vildtvoksende miljø for gadeidræt, street-kultur samt scenekunst kræver tilretninger af det rå rum, såsom installering af adgangsmølle, boulderingvægge, sikkerhedssystemer, container/box til COMPOUND, aflukke af elinstallationer, samt eventuelt forbedring af toiletforhold.

De samlede etableringsudgifter beløber sig til 1.611.250 kr. uden forbedring af toiletforholdene og 1.961.250 kr. inklusiv.

Derudover kræver det inventar til indretning af rummene, såsom fleksible siddeområder og cafe-stemning, der imødekommer den flydende overgang mellem deltagelse og ikke-deltagelse, der er vigtig for at sænke tærsklen for endnu ikke aktive unge, samt udstyr til aktiviteter, såsom bouldering-greb, parkourelementer, underlag, scene, lyd og lys. Disse udgifter er alle engangsudgifter i forbindelse med opstart og er derfor ikke inkluderet i driftsbudgettet.

GAME og flere af de involverede brugerforeninger har stærke relationer og aktuelle samarbejder med en lang række private fonde, som forventes at være positivt indstillet over for et projekt, som vil give københavnernes flere aktive kvadratmeter.

Et scenarie vil derfor være at lade GLK og brugerforeninger søge finansiering til dækning af etableringsudgifterne, herunder inventar og udstyr. En risiko er her, at det kan forsinke projektet, hvis ikke det lykkes at rejse den nødvendige finansiering inden udgangen af året.

Et andet scenarie er at Københavns Kommune finansierer den nødvendige transformation af rammerne. Dette vil sikre hurtigst mulig åbning, da fristen for at sikre finansiering af udgifterne til inventar og udstyr vil være længere end den til etablering.

Ansøger er bekendt med processen for bygningsmæssige ændringer af lejemålet og er indforstået med, at eftersom bygningen er bevaringsværdig, vil der være særlige krav, som gør sig gældende.

TIDSPLAN

Hvis GAME får mulighed for at overtage driften af Remisen, vil arbejdet med at udvikle huset til et levende og inkluderende aktivitets- og kulturhus for børn og unge blive igangsat med det samme.

Fase 1: Inddragelse og behovsafdækning (0-3 måneder efter afgørelse)

Inddragelse er et bærende princip i GAME's arbejde, og den første fase vil derfor handle om at samle viden, ønsker og drømme fra nuværende brugere, lokale børn og unge samt potentielle samarbejdspartnere.

Aktiviteter:

- Afholdelse af brugerworkshops og dialogmøder med lokale unge.
- Inddragelse af partnerorganisationer som Parkour.dk, Nørrebro Klatreklub og COMPOUND
- Afdækning af behov for faciliteter, udstyr og indretning ud fra input fra målgruppen

Fase 2: Fundraising og partnerskabsudvikling (parallelt med fase 1 og 2-6 måneder frem)

Mens inddragelsen kører, vil vi arbejde målrettet på at sikre midler til indretning.

Aktiviteter:

- Indhentning af tilbud fra leverandører
- Udarbejdelse af fondsansøgninger og dialog med mulige donorer
- Mobilisering af samarbejdspartnere til fælles fundraising-indsats

Fase 3: Indretning og klargøring af Remisen (2-12 måneder frem)

Umiddelbart efter overdragelsen vil vi gå i gang med den fysiske klargøring af Remisen. Her vil vi fortsat holde fast i inddragelsesprincippet, så de unge får indflydelse på, hvordan rummene skal se ud og

fungere. Kernefunktioner så som aktivitetszoner, sociale zoner og værtszone etableres først, og øvrige funktioner efterhånden når finansiering opnås.

Aktiviteter:

- Ansøgninger om tilladelser, godkendelser mv., herunder tilladelser og godkendelser ifm. fredning, brandforhold og ibrugtagning/godkendelse
- Etablering af aktivitetszoner (fx til parkour, bouldering, dans, musik, fællesområde).
- Opsætning af mobile parkourelementer og klatrevægge i tæt samarbejde med Parkour.dk og Nørrebro Klatreklub
- Indretning af socialt fællesområde inkl. caféhjørne, siddepladser, værtszone og produktionsbox til COMPOUND

Fase 4: Åbning og opstart af drift (6 måneder efter opstart)

I sommeren 2026, markerer vi åbningen med en stor, begivenhed, som både inviterer børn og unge, naboer og samarbejdspartnerne ind.

Aktiviteter:

- Afholdelse af åbningsfest med workshops, performances, konkurrencer og fællesspisning
- Kommunikation af åbningen via sociale medier, lokale skoler, klubber og netværk – med de unge selv som afsendere og frontfigurer
- Introduktion af værtsfunktionen og de første partnerskabstræninger med lokale foreninger

Fase 5: Hverdagsdrift og videreudvikling (løbende efter åbning)

Efter åbningen vil fokus være på at få hverdagen i gang, bygge videre på samarbejderne og sikre, at Remisen udvikler sig i takt med de unges behov og ønsker.

Aktiviteter:

- Ugentlige åbne træninger og workshops
- Løbende afholdelse af community-events, jams og turneringer
- Udbygning af samarbejdet med skoler og institutioner omkring dagsaktiviteter
- Opfølgende brugerinvolvering for at evaluere og justere aktivitetstilbud og faciliteter

8. Bilag

Obligatoriske bilag:

- Driftsbudget, udfyldt i vedlagt skabelon. (dette er ikke bindende men skal give et retvisende billede af bl.a. realisme, volumen og finansiering)
- Tro- og loveerklæring om evt. gæld til det offentlige.
- Seneste årsregnskab inkl. balance (hvis der er tale om en allerede eksisterende aktør).
- Vedtægter eller udkast til vedtægter for forening/fond, hvis de forefindes.

Øvrige bilag angives herunder:

- Etableringsbudget for Remisen
- Støtteerklæring fra COMPOUND

BUDGETSKABELON TIL DRIFTSTILSKUD

Det er en forudsætning for udbetaling af Københavns Kommunes driftstilskud at tilskudsmodtager forud for hvert år/ hver sæson udarbejder et budget, der er opstillet i overensstemmelse med denne budgetskabelon. Budgettet kan indsendes i andre formater så længe det afspejler skabelonens opbygning.

Budgettet skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det vil fremgå af tilskudsaftalen, hvornår budget og virksomhedsplan for det kommende regnskabsår skal være kommunen i hænde.

Hvis der sker væsentlige ændringer efter budgettet er godkendt, skal der udarbejdes et revideret budget, som skal godkendes af Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Det senest godkendte budget skal anvendes som grundlag for regnskabsaflægning, og væsentlige afvigelser fra budgettet skal årsagsforklares (se vedlagte regnskabsinstruks og modelregnskab).

Oplysninger
Budgetår: 2026
Tilskudsmodtagers navn (virksomhed): GAME Lokalforening København
CVR-nummer: 43236644

Budget

	Note	Budget
Tilskud fra Københavns Kommune	1	560.396
Øvrige tilskud og indtægter	2	200.000
Renteindtægter		
INDTÆGTER I ALT		760.396
Løn, honorar og konsulentydelse	3	159.000
Øvrige personaleudgifter	4	
Kontorholdsudgifter	5	126.396
Lokaleudgifter	6	450.000
Andre udgifter	7	
PR og markedsføring	8	25.000
Særlige projekter	9	
Aktivitetsudgifter i alt		760.396
UDGIFTER I ALT		760.396
ÅRETS RESULTAT		0

Noter

	Budget	
		<i>Notér om beløbet er ansøgt eller allerede bevilliget</i>
1 Tilskud fra Københavns Kommune		
Driftstilskud	560.396	Ansøgt
	<u>560.396</u>	
2 Øvrige tilskud og indtægter		
Kontingent og brugerbetaling	100.000	
Arrangements og udlejningsindtægter	50.000	
Fonde og legater	50.000	
	<u>200.000</u>	
3 Løn, honorar og konsulentydelse		
Løn, specificeret:	159.000	Projektkoordinator
Honorar, specificeret:		
Konsulentydelse, specificeret:		
	<u>159.000</u>	
4 Personaleudgifter		
Transport		
Hotel		
Fortæring		
Uddannelse		
Øvrige personaleudgifter		
	<u>0</u>	
5 Kontorholdsudgifter		
Kontorartikler		
Telefon, porto og fragt		
Fotokopiering		
It-udgifter	21.000	
Anskaffelse og vedligeholdelse af inventar	20.000	
Revision og regnskabsmæssig assistance	49.396	
Andre konsulenter		
Abonnementer og kontingenter		
Forsikringer	21.000	
Diverse	15.000	
	<u>126.396</u>	
Anskaffelse over 10.000 kr., specificeres		
	<u>0</u>	
6 Lokaleudgifter		
Husleje		
El, vand og varme	70.000	
Vedligeholdelse	60.000	
Rengøring	220.000	
Diverse	100.000	Adgangsstyring, alarm, overvågning, etc.
	<u>450.000</u>	

7 Andre udgifter

Tab på debitorer
Mødeudgifter
Repræsentation
Afskrivninger
Autodrift
Diverse

0**8 PR og Markedsføring**

Publikationer
PR/markedsføring

25.000

25.000**9 Særlige projekter**

Særlige projekter i alt, nettoresultat

0

Hvert projekt kan specificeres således:

VEDTÆGTER FOR GAME LOKALFORENING I KØBENHAVN

1. NAVN

- 1.1 Lokalforeningens navn er: GAME Lokalforening i København.
- 1.2 GAME Lokalforening i København er medlem af organisationen GAME.

2. FORMÅL

- 2.1 Foreningens formål er på almennyttigt grundlag at bakke op om organisationen GAME's nationale formål og aktiviteter.
- 2.1.1 Formålet er herunder at gøre gadeidræt og streetkultur tilgængeligt for alle, med særligt sigte på at fremme sundhed samt skabe inklusion og social progression blandt børn og unge.

3. MEDLEMMER

- 3.1 Foreningen optager som medlem enhver, som har betalt kontingent til foreningen og som kan tilslutte sig foreningens formål.
- 3.2 Hvis et medlem overtræder foreningens vedtægter og ordensregler, kan bestyrelsen vælge at ekskludere medlemmet. Medlemmet kan anke eksklusionen på førstkommende generalforsamling.

4. GENERALFORSAMLING

- 4.1 Generalforsamlingen er foreningens højeste myndighed.
- 4.2 Ordinær generalforsamling afholdes hvert år inden udgangen af maj måned.
- 4.3 Ekstraordinær generalforsamling indkaldes, hvis et flertal af bestyrelsen ønsker det, eller hvis 1/2 af medlemmerne ønsker det. Bestyrelsen skal indkalde med dagsorden skriftligt og personligt med mindst to ugers varsel og senest to måneder efter, at der er indgået ønske om det.
- 4.4 I generalforsamlingen deltager med stemmeret bestyrelsen og foreningens medlemmer.
- 4.5 Generalforsamling indkaldes af bestyrelsen ved brev til foreningens medlemmer eller elektronisk med mindst 4 ugers varsel. I indkaldelsen skal angives dagsorden for generalforsamlingen. Såfremt forslag til vedtægtsændringer skal behandles på generalforsamlingen, skal forslagets væsentligste indhold angives i indkaldelsen.

- 4.6 Emner, der ønskes behandlet på en generalforsamling, skal meddeles skriftligt til bestyrelsen senest 14 dage efter indkaldelsens udsendelse.
- 4.7 Dirigenten leder forhandlingerne på generalforsamlingen og afgør alle spørgsmål vedrørende sagernes behandlingsmåde. Afstemninger foregår ved håndsoprækning, medmindre mindst ét af de fremmødte medlemmer ytrer ønske om skriftlig afstemning. I tilfælde af skriftlig afstemning, vælges der stemmetællere blandt de tilstedeværende.
- 4.8 Dagsordenen for den ordinære generalforsamling skal indeholde følgende:
1. Valg af dirigent
 2. Valg af referent
 3. Godkendelse af dagsorden
 4. Årsberetning til godkendelse
 5. Fremlæggelse af revideret regnskab til godkendelse
 6. Fremlæggelse af budget til orientering
 7. Fastsættelse af kontingent
 8. Indkomne forslag.
 9. Valg til bestyrelse og mindst en suppleant
 10. Valg af revisor
 11. Eventuelt
- 4.9 De på generalforsamlingen behandlede anliggender afgøres ved simpelt flertal, medmindre vedtægterne foreskriver andet.
- 4.9.1 Stemmeret kan kun udøves ved personlig tilstedeværelse.
- 4.9.2 Bestyrelsen kan beslutte, at generalforsamlingen afvikles elektronisk, uden fysisk fremmøde eller, at der som supplement til fysisk fremmøde på generalforsamling gives adgang til, at medlemmerne kan deltage elektronisk, uden at være fysisk til stede, og herunder deltage i afstemninger og valg.
- 4.10 Der udarbejdes et referat over de beslutninger, som er blevet truffet på generalforsamlingen. Referatet underskrives af dirigenten.

5. BESTYRELSE

- 5.1 Bestyrelsen består af 4 til 6 medlemmer.
- 5.1.1 På den årlige generalforsamling vælges op til 2 medlemmer. Hvert medlem vælges for en tre-årig periode.
- 5.1.2 Bestyrelsesmedlemmer vælges således at intet køn er repræsenteret med mere end 70%.
- 5.1.3 Bestyrelsesmedlemmer kan genvælges/genudpeges.

- 5.1.4 På det første bestyrelsesmøde efter den ordinære generalforsamling konstituerer bestyrelsen sig med en formand og eventuelt en næstformand og kasserer.
- 5.2. Bestyrelsen kan tildele paraplyorganisationen GAME op til 2 observatørposter i bestyrelsen, med møde- og taleret, men uden stemmeret.

6. KONTINGENT

- 6.1. De årlige kontingenter godkendes af generalforsamlingen.

7. BESTYRELSENS VIRKSOMHED

- 7.1 Formanden skal sørge for, at bestyrelsen holder møde, når dette er nødvendigt. Formanden skal indkalde bestyrelsen, når et medlem af bestyrelsen fremsætter begæring herom.
- 7.2 Bestyrelsen er kun beslutningsdygtig, når mindst halvdelen af bestyrelsens medlemmer deltager i mødet.
- 7.3 Bestyrelsen træffer beslutning ved simpelt stemmeflertal, medmindre andet er anført i disse vedtægter. Formandens stemme er i tilfælde af stemmelighed afgørende.
- 7.4 Over forhandlingerne i bestyrelsen skal der udarbejdes et referat, der underskrives af samtlige medlemmer af bestyrelsen. Et bestyrelsesmedlem, der ikke er enig i bestyrelsens beslutninger, har ret til at få sin mening indført i referatet.
- 7.5 Bestyrelsen skal ved en forretningsorden træffe nærmere bestemmelser om udførelsen af sit hverv.
- 7.6 Næstformanden træder i formandens fravær i enhver henseende i formandens sted.

8. TEGNING OG HÆFTELSE

- 8.1 Foreningen tegnes af bestyrelsens formand eller næstformand i forening med et bestyrelsesmedlem eller af den samlede bestyrelse.
- 8.2 For foreningens forpligtelser hæfter alene foreningens formue. Bestyrelsen eller foreningens medlemmer har ingen ret til foreningens aktiver eller formue. Der påhviler ikke bestyrelsen eller foreningens medlemmer nogen hæftelser for foreningens forpligtelser.
- 8.3 Bestyrelsen kan godkende, at formand og kasserer kan råde over betalingskort og netbank til foreningens bankkonto hver for sig.
- 8.4 Ved køb, pantsætning eller salg af fast ejendom kræves underskrift af den samlede bestyrelse.

9. REGNSKAB & ØKONOMI

- 9.1 Regnskabsåret følger kalenderåret.
- 9.2 Det reviderede regnskab med kommende års budget skal være fremsendt skriftligt til medlemmerne senest 14 dage før den ordinære generalforsamling.

- 9.3 Revision finder sted én gang årligt efter regnskabsårets afslutning. Uanmeldt kasseeftersyn kan finde sted, når revisoren ønsker det.
- 9.4 Foreningen hæfter kun for sine forpligtelser med den af foreningen til enhver tid tilhørende formue. Der påhviler ikke foreningens medlemmer eller bestyrelsen nogen personlig hæftelse.

10. ÆNDRING AF VEDTÆGTER OG OPLØSNING

- 10.1 Vedtægtsændringer kræver et flertal på 2/3 af generalforsamlingens fremmødte medlemmer.
- 10.2 Opløsning af foreningen kræver et flertal på 2/3 af generalforsamlingens eller den ekstraordinære generalforsamlings fremmødte medlemmer. Opløsningen skal herefter godkendes på en efterfølgende ekstraordinær generalforsamling.
- 10.3 Ved opløsning af foreningen skal foreningens midler overdrages til almennyttige formål i tråd med foreningens formålsparagraf.

Således vedtaget på generalforsamlingen i Københavns forening den 26. marts 2022.

Som dirigent:

Bruno Månsson

I bestyrelsen:

Josephine Svensson
(formand)

Leif Lønsmann
(næstformand)

Mikkel Gjelstrup

Mikkel Selmar

Katrina Feilberg Schouenborg

Simon Prahm



This document is signed using www.ePact.eu - the secure European service for electronic signatures.
Time of signing, the signers' identities and the IP-addresses they have signed from have been registered as detailed below:

With my signature, I accept the content of this document.

Simon Pilegaard Prahm

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-087953150054

Signed using: NemID
Date: 08.04.2022 14:13:32 CEST
IP: 83.94.115.122

NEM ID
✓ VERIFIED

Mikkel Knowles Gjelstrup

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-013833425286

Signed using: NemID
Date: 08.04.2022 14:14:14 CEST
IP: 77.213.78.8

NEM ID
✓ VERIFIED

Bruno Månsson

Dirigent

Serienummer: PID:9208-2002-2-992986169894

Signed using: NemID
Date: 08.04.2022 14:18:54 CEST
IP: 87.116.38.60

NEM ID
✓ VERIFIED

Katrina Feilberg Schouenborg

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-130043951346

Signed using: NemID
Date: 10.04.2022 07:23:48 CEST
IP: 87.60.30.126

NEM ID
✓ VERIFIED

Josephine Nielsen Svensson

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-940542938421

Signed using: NemID
Date: 11.04.2022 09:04:28 CEST
IP: 80.62.116.53

NEM ID
✓ VERIFIED

Leif Lønsmann Larsen

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-149482856365

Signed using: NemID
Date: 14.04.2022 22:18:43 CEST
IP: 87.59.18.133

NEM ID
✓ VERIFIED

Mikkel Wienberg Selmar

Underskriver

Serienummer: PID:9208-2002-2-617105483126

Signed using: NemID
Date: 19.04.2022 10:56:39 CEST
IP: 80.162.31.190

NEM ID
✓ VERIFIED

In addition to this document, one or more documents may be included in the transaction.
All documents included in the transaction are listed below.

Documents in transaction:

This document:

GAME Lokalforening København vedtaegter.pdf

All documents in transaction:

GAME Lokalforening København vedtaegter.pdf

The above documents and attachments are sent in signed form to all parties by email or as a link to download. Signers are responsible for the secure storage of the documents and attachments after download.

Download documents

You have recieved either a link or a file to download this document.

Log for this document

2022-04-08 12:44 Document was added to ePact.eu.
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Simon (sp@game.ngo).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Mikkel (mikkel.gjelstrup@ungdomsoen.dk).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Bruno (bm@paragrafplus.dk).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Katrina (katrina.feilberg@gmail.com).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Josephine (josephinesvensson1403@gmail.com).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Leif (leif.lonsmann@hotmail.com).
2022-04-08 14:04 Invitation for signing sent to: Mikkel (m_selmar@hotmail.com).
2022-04-08 14:13 Simon signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-087953150054).
2022-04-08 14:14 Mikkel signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-013833425286).
2022-04-08 14:18 Bruno signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-992986169894).
2022-04-10 07:23 Katrina signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-130043951346).
2022-04-11 09:04 Josephine signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-940542938421).
2022-04-14 22:18 Leif signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-149482856365).
2022-04-19 10:56 Mikkel signed the document using Danish NemID (PID:9208-2002-2-617105483126).
2022-04-19 10:56 All signatures received by ePact.eu.
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Mikkel (m_selmar@hotmail.com).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Leif (leif.lonsmann@hotmail.com).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Josephine (josephinesvensson1403@gmail.com).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Bruno (bm@paragrafplus.dk).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Mikkel (mikkel.gjelstrup@ungdomsoen.dk).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Simon (sp@game.ngo).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Katrina (katrina.feilberg@gmail.com).
2022-04-19 10:56 A copy of signed document sent to: Malene Hvidtfeldt (mah@paragrafplus.dk).

Tro og love-erklæring

Stamdata

Nærværende erklæring afgives på vegne af følgende virksomhed:

CVR-nummer: 43236644

Stempel: -

Erklæringen afgives af nedenstående person, som med sin underskrift

1. bekræfter at være bemyndiget til at afgive erklæringen
2. bekræfter på tro og love korrektheden af oplysningerne i erklæringen
3. giver samtykke til, at ordregiver må kontrollere oplysningerne i erklæringen hos de relevante myndigheder

Navn: Simon Prahm

Titel: Medstifter og bestyrelsesmedlem

Dato: 28/06/25

Underskrift:



Oplysning om ubetalt, forfalden gæld til det offentlige

Det erklæres hermed, at virksomhedens ubetalte, forfaldne gæld til det offentlige på tilbudstidspunktet udgør kr.:

0

Supplerende oplysninger ved gæld over 100.000 kr.

Der er stillet sikkerhed for betaling af den del af gælden, der overstiger 100.000 kr. Dokumentation herfor er vedlagt erklæringen, som bilag nr. _____.

Ja	Nej
☐	☐

Der er den ____ (dato) indgået aftale med inddrivelsesmyndigheden om en afviklingsordning og denne ordning er overholdt på tilbudstidspunktet.
Dokumentation herfor er vedlagt erklæringen, som bilag nr. ____.

Ja	Nej
☐	☐

Ved **gæld til det offentlige** forstås:

- skatter
- afgifter
- bidrag til sociale sikringsordninger

Ved **det offentlige** forstås offentlige myndigheder

- i Danmark
- i det land, hvor virksomheden er etableret



www.grantthornton.dk

2. regnskabsår

Årsrapporten er fremlagt
og godkendt på foreningens
ordinære generalforsamling
den 28. april 2025

Dirigent

Indholdsfortegnelse

	<u>Side</u>
Foreningsoplysninger	1
Påtegning og erklæring	
Ledelsespåtegning	2
Den uafhængige revisors erklæringer om udvidet gennemgang	3 - 4
Ledelsesberetning	5 - 6
Årsregnskab	
Resultatopgørelse fra 1. januar 2024 til 31. december 2024	7
Balance pr. 31. december 2024	8 - 9
Anvendt regnskabspraksis	10 - 11

Foreningsoplysninger

Foreningen

GAME Lokalforening i København
Enghavevej 82
2450 København SV

CVR-nr. : 43 23 66 44
Stiftet : 1. juli 2022
Hjemsted : København
Regnskabsår : 1. januar - 31. december

Bestyrelse

Josephine Svensson, formand
Leif Lønsmann, næstformand
Mikkel Selmar
Mikkel Gjelstrup
Katrina Feilberg Schouenborg
Simon Prahm

Revisor

Grant Thornton
Godkendt Revisionspartnerselskab
Hostrupsvej 26
3400 Hillerød

Ledelsespåtegning

Ledelsen har dags dato afagt årsrapporten for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2024 for GAME Lokalforening i København.

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

Vi anser den valgte regnskabspraksis for hensigtsmæssig, og efter vores opfattelse giver årsregnskabet et retvisende billede af foreningens aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2024 samt af resultatet af foreningens aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2024

Ledelsesberetningen indeholder efter vores opfattelse en retvisende redegørelse for de forhold, som beretningen omhandler.

Årsrapporten indstilles til generalforsamlingens godkendelse.

København SV, den 7. april 2025

GAME Lokalforening i København

Josephine Svensson

Bestyrelsesformand

Leif Lønsmann

Næstformand

Mikkel Selmar

Bestyrelsesmedlem

Mikkel Gjelstrup

Bestyrelsesmedlem

Katrina Feilberg Schouenborg

Bestyrelsesmedlem

Simon Prahm

Bestyrelsesmedlem

Den uafhængige revisors erklæringer om udvidet gennemgang

Til ledelsen i GAME Lokalforening i København

Konklusion

Vi har udført udvidet gennemgang af årsregnskabet for GAME Lokalforening i København for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2024, der omfatter anvendt regnskabspraksis, resultatopgørelse, balance og noter. Årsregnskabet udarbejdes efter årsregnskabsloven.

Baseret på det udførte arbejde er det vores opfattelse, at årsregnskabet giver et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2024 samt af resultatet af selskabets aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2024 i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

Grundlag for konklusion

Vi har udført vores udvidede gennemgang i overensstemmelse med Erhvervsstyrelsens erklæringsstandard for små virksomheder og FSR - danske revisors standard om udvidet gennemgang af årsregnskaber, der udarbejdes efter årsregnskabsloven. Vores ansvar ifølge disse standarder og krav er nærmere beskrevet i afsnittet "Revisors ansvar for den udvidede gennemgang af årsregnskabet". Vi er uafhængige af selskabet i overensstemmelse med International Ethics Standards Board for Accountants' internationale retningslinjer for revisors etiske adfærd (IESBA Code) og de yderligere etiske krav, der er gældende i Danmark, ligesom vi har opfyldt vores øvrige etiske forpligtelser i henhold til disse krav og IESBA Code. Det er vores opfattelse, at det opnåede bevis er tilstrækkeligt og egnet som grundlag for vores konklusion.

Ledelsens ansvar for årsregnskabet

Ledelsen har ansvaret for udarbejdelsen af et årsregnskab, der giver et retvisende billede i overensstemmelse med årsregnskabsloven. Ledelsen har endvidere ansvaret for den interne kontrol, som ledelsen anser nødvendig for at udarbejde et årsregnskab uden væsentlig fejlinformation, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl.

Ved udarbejdelsen af årsregnskabet er ledelsen ansvarlig for at vurdere selskabets evne til at fortsætte driften; at oplyse om forhold vedrørende fortsat drift, hvor dette er relevant; samt at udarbejde årsregnskabet på grundlag af regnskabsprincippet om fortsat drift, medmindre ledelsen enten har til hensigt at likvidere selskabet, indstille driften eller ikke har andet realistisk alternativ end at gøre dette.

Revisors ansvar for den udvidede gennemgang af årsregnskabet

Vores ansvar er at udtrykke en konklusion om årsregnskabet. Dette kræver, at vi planlægger og udfører handlinger med henblik på at opnå begrænset sikkerhed for vores konklusion om årsregnskabet og derudover udfører specifikt krævede supplerende handlinger med henblik på at opnå yderligere sikkerhed for vores konklusion.

En udvidet gennemgang omfatter handlinger, der primært består af forespørgsler til ledelsen og, hvor det er hensigtsmæssigt, andre i virksomheden, analytiske handlinger og de specifikt krævede supplerende handlinger samt vurdering af det opnåede bevis.

Den uafhængige revisors erklæringer om udvidet gennemgang fortsat

Omfanget af handlinger, der udføres ved en udvidet gennemgang, er mindre end ved en revision, og vi udtrykker derfor ingen revisionskonklusion om årsregnskabet.

Udtalelse om ledelsesberetningen

Ledelsen er ansvarlig for ledelsesberetningen.

Vores konklusion om årsregnskabet omfatter ikke ledelsesberetningen, og vi udtrykker ingen form for konklusion med sikkerhed om ledelsesberetningen.

I tilknytning til vores udvidede gennemgang af årsregnskabet er det vores ansvar at læse ledelsesberetningen og i den forbindelse overveje, om ledelsesberetningen er væsentligt inkonsistent med årsregnskabet eller vores viden opnået ved den udvidede gennemgang eller på anden måde synes at indeholde væsentlig fejlinformation.

Vores ansvar er derudover at overveje, om ledelsesberetningen indeholder krævede oplysninger i henhold til årsregnskabsloven.

Baseret på det udførte arbejde er det vores opfattelse, at ledelsesberetningen er i overensstemmelse med årsregnskabet og er udarbejdet i overensstemmelse med årsregnskabslovens krav. Vi har ikke fundet væsentlig fejlinformation i ledelsesberetningen.

Hillerød, den 7. april 2025

Grant Thornton

Godkendt Revisionspartnerselskab

CVR-nr. 34 20 99 36

Kaspar Holländer-Mieritz

statsautoriseret revisor

Ledelsesberetning

Foreningens væsentligste aktiviteter

GAME Lokalforening i København er en non-profit organisation, som arbejder med gadeidræt og gadekultur. GAME uddanner unge til at drive træninger i street basket, street soccer, dans og parkour i boligområder over hele Danmark samt i gadeidrætshuse i København

Usikkerhed ved indregning eller måling

Der har ikke været væsentlig usikkerhed eller usædvanlige forhold, der har påvirket indregningen eller målingen.

Udvikling i aktiviteter og økonomiske forhold

Foreningens resultat og økonomiske udvikling anses for utilfredsstillende.

Den forventede udvikling

På Kultur- og Fritidsudvalgets møde den 23. maj 2024 blev GAME Lokalforening i Københavns ansøgning godkendt, hvilket betød at GAME Lokalforening i København modtog yderligere driftstilskud kr. 1.500.000 i 2024 og kr. 1.500.000 i 2025. Ledelsen forventer på baggrund af det øget tilskud at reetablere egenkapitalen indenfor de kommende år.

Begivenheder efter regnskabsårets udløb

Der er ikke efter balancedagen indtruffet betydningsfulde hændelser, som vurderes at have væsentlig indflydelse på bedømmelse af årsrapporten.

Bestyrelsesberetning

I 2024 har foreningens primære aktivitet været driften af gadeidrætsfaciliteten GAME Streetmekka København. Dennes drift bygger på GAME's mangeårige arbejde med at sænke tærsklen til et aktivt fritidsliv gennem gadeidræt og gadekultur. Siden etableringen af GAME i 2002 har ambitionen været at skabe tilgængelige og fleksible idrætsaktiviteter for både udsatte børn og unge samt foreningsvante deltagere.

GAME Streetmekka København fungerer i dag som et flagskib for gadeidrætten i Danmark og tiltrækker sig opmærksomhed fra kommuner og aktører, der ønsker inspiration til lignende initiativer. Denne beretning præsenterer de vigtigste resultater for 2024 samt fremadrettede målsætninger.

Nøgletal og Aktiviteter i 2024

- Medlemstal: 2.243 aktive medlemmer (frasorteret inaktive medlemmer)
- Kønsfordeling: 61% af medlemmerne er piger/kvinder
- Samlet besøgstal: 34.678 personer, hvoraf 43% var kvinder/non-binære

Ledelsesberetning fortsat

•Aktiviteter:

- o Afholdelse af månedlige Friday Jams og ugentlige åbne træninger i diverse gadeidrætter
- o Åbne Feriecamps i påske- og efterårsferien
- o Udvidelse af Urban Music School med ugentlige hold i beatproduktion og DJ-skole (støttet af Tuborgfondet)
- o Afvikling af 3x3 Eurocup Qualifier i streetbasket i samarbejde med DBBF.
- o To brugerworkshops om husets fortsatte udvikling
- o Fastholdelse af en frivilliggruppe på over 10 personer
- o 87 skolebookinger, hvoraf 61 var fra Københavns Kommune fordelt på 19 forskellige skoler under Københavns Kommune Skole og Fritid

•Brugerforeninger: GAME Streetmekka København har et godt og tæt samarbejde med brugerforeninger i huset og har i 2024 fastholdt samarbejdet med disse

Fokus på Mangfoldighed

For at tiltrække flere piger til gadeidrætten har GAME Streetmekka København i 2024 fortsat initiativet FerieCamp med fokus på fællesskabsorienterede aktiviteter målrettet piger i efterårsferien. Derudover er der arbejdet med pigedeltagelse i det urbane musikmiljø gennem Urban Music School.

På bemandingssiden har der været fokus på at rekruttere unge studerende, der afspejler medlemsgruppen. Mange af disse får deres første arbejdsplads i GAME, hvor der skabes et arbejdsmiljø med plads til læring og udvikling.

Økonomi

2024 var det andet år, hvor huset blev drevet som en selvstændig forening med navnet GAME Lokalforening i København (GLK). Et skarpt fokus på økonomien samt en ekstra-bevilling fra Københavns Kommune for at sikre et fortsat højt aktivitetsniveau til gavn for byens børn og unge har muliggjort et overskud på I driftsregnskabet på 388.646 kr. Dette overskud vil være med til at genoprette foreningens egenkapital efter tabet i 2023.

Afslutning og Udsyn mod 2025

2024 har været et aktivt år for GAME Streetmekka København med et stigende engagement fra medlemmer, frivillige og samarbejdspartnere. Arbejdet med at skabe et inkluderende og inspirerende miljø fortsætter i 2025 med fokus på at udvide aktiviteter, sikre vedligeholdelse af faciliteter og styrke samarbejder.

På vegne af bestyrelsen vil jeg gerne takke vores frivillige, brugerforeninger, samarbejdspartnere, medlemmer, medarbejdere og donorer for jeres støtte til GAME Streetmekka København i det forgangne år. Vi ser frem til et nyt år med flere aktiviteter, nye initiativer og et fortsat højt engagement i at styrke gadeidrætten i København.

På vegne af bestyrelsen,
Josephine Svensson
Forperson

Resultatopgørelse fra 1. januar 2024 til 31. december 2024

	<u>2024</u>	<u>2023</u>
Nettoomsætning	5.541.214	3.778.717
Direkte omkostninger	-414.917	-889.999
Andre eksterne omkostninger	<u>-1.545.020</u>	<u>-607.998</u>
Bruttofortjeneste	3.581.277	2.280.720
Personaleomkostninger	<u>-3.193.612</u>	<u>-3.358.646</u>
Resultat før finansielle poster	387.665	-1.077.926
Andre finansielle indtægter	2.725	0
Øvrige finansielle omkostninger	<u>-1.744</u>	<u>-2.111</u>
Årets resultat	<u>388.646</u>	<u>-1.080.037</u>

Balance pr. 31. december 2024

	<u>2024</u>	<u>2023</u>
Omsætningsaktiver		
Tilgodehavender fra salg og tjenesteydelser	235.113	57.226
Andre tilgodehavender	143.498	64.192
Periodeafgrænsningsposter	<u>5.379</u>	<u>0</u>
Tilgodehavender i alt	<u>383.990</u>	<u>121.418</u>
Likvide beholdninger	<u>1.163.162</u>	<u>398.973</u>
Omsætningsaktiver i alt	<u>1.547.152</u>	<u>520.391</u>
Aktiver i alt	<u>1.547.152</u>	<u>520.391</u>

Balance pr. 31. december 2024

	<u>2024</u>	<u>2023</u>
Egenkapital		
Egenkapital primo	-1.080.037	0
Overført overskud eller underskud	<u>388.646</u>	<u>-1.080.037</u>
Egenkapital i alt	<u>-691.391</u>	<u>-1.080.037</u>
Gældsforpligtelser		
Kreditinstitutter i øvrigt	17.949	0
Leverandører af varer og tjenesteydelser	1.052.949	27.172
Anden gæld	<u>1.167.645</u>	<u>1.573.256</u>
Kortfristede gældsforpligtelser i alt	<u>2.238.543</u>	<u>1.600.428</u>
Gældsforpligtelser i alt	<u>2.238.543</u>	<u>1.600.428</u>
Passiver i alt	<u><u>1.547.152</u></u>	<u><u>520.391</u></u>

Anvendt regnskabspraksis

Regnskabsgrundlag

Årsrapporten for GAME Lokalforening i København er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for en klasse A-virksomhed.

Årsrapporten er aflagt efter samme regnskabspraksis som sidste år og aflægges i danske kroner.

Generelt om indregning og måling

I resultatopgørelsen indregnes indtægter i takt med, at de indtjenes. I resultatopgørelsen indregnes ligeledes alle omkostninger, herunder nedskrivninger og hensatte forpligtelser samt tilbageførsel som følge af ændrede regnskabsmæssige skøn af beløb, der tidligere har været indregnet i resultatopgørelsen.

Aktiver indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil tilflyde foreningen, og aktivets værdi kan måles pålideligt.

Forpligtelser indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil fragå foreningen, og forpligtelsens værdi kan måles pålideligt.

Ved første indregning måles aktiver og forpligtelser til kostpris. Efterfølgende måles aktiver og forpligtelser som beskrevet for hver enkelt regnskabspost nedenfor.

Ved indregning og måling tages hensyn til forudsigelige tab og risici, der fremkommer inden årsrapporten aflægges, og som vedrører forhold, der eksisterede på balancedagen.

Resultatopgørelse

Nettoomsætning:

Tilskud fra Københavns kommune indtægtsføres i den periode, som tilskuddet er ydet for. Tilskud fra fonde og foreninger indtægtsføres i den periode, som tilskuddet er ydet for. Øvrige indtægter omfatter kontingent og brugerbetalning, arrangementer og udlejning, som indtægtsføres i det regnskabsår, som salget vedrører.

Direkte omkostninger:

Direkte omkostninger omfatter omkostninger til aktiviteter, rejser, kommunikation mv.

Eksterne omkostninger:

Andre eksterne omkostninger omfatter omkostninger til salg, lokaler og administration.

Personaleomkostninger:

Personaleomkostninger omfatter løn og gager, inklusive feriepenge og pensioner samt andre omkostninger til social sikring mv. til foreningens medarbejdere.

Finansielle indtægter og omkostninger:

Finansielle indtægter og omkostninger indregnes i resultatopgørelsen med de beløb, der vedrører regnskabsåret. Finansielle poster omfatter renteindtægter og -omkostninger.

Anvendt regnskabspraksis fortsat

Balance

Tilgodehavender:

Tilgodehavender måles til amortiseret kostpris, hvilket sædvanligvis svarer til nominel værdi.

Periodeafgrænsningsposter:

Periodeafgrænsningsposter, som er indregnet under aktiver, omfatter afholdte omkostninger vedrørende efterfølgende regnskabsår.

Likvide beholdninger:

Likvide beholdninger omfatter indeståender i pengeinstitutter og kontantbeholdninger.

Gældsforpligtelser:

Gældsforpligtelser, som omfatter gæld til leverandører samt anden gæld, måles til amortiseret kostpris, hvilket sædvanligvis svarer til nominel værdi.

UDKAST

ETABLERINGSBUDGET FOR REMISEN

Eableringsudgifter

Eablering af indgangsparti (inkl. adgangsmølle og kortlæser)	500.000 kr.
Bouldervægge (inkl. faldmåtter)	1.000.000 kr.
Møde-/studie-boks	111.250 kr.

Eableringsudgifter i alt:	1.611.250 kr.
----------------------------------	----------------------

Eablering/forbedring af toiletter	350.000 kr.
-----------------------------------	-------------

Eableringsudgifter i alt inkl. forbedring af toiletter:	1.961.250 kr.
--	----------------------

Støttebrev – vedr. GAME Københavns ansøgning om brug af Remisen

Til Københavns Kommune

På vegne af dansekollektivet Compound, der arbejder for at gøre urban dans og kultur tilgængelig, synlig og anerkendt, vil vi gerne udtrykke vores støtte til GAME Lokalforening Københavns ansøgning om at udvide deres aktiviteter til Remisen som en del af udviklingen af GAME Copenhagen Urban Culture Space.

Vi ser et stort potentiale i at skabe et fælles kraftcenter for urban scenekunst, musik og dans i København. GAME har i mange år været en stærk aktør i arbejdet med at engagere unge i gadeidræt og streetkultur, og vi deler deres ambition om at skabe inkluderende fællesskaber, hvor unge kan udfolde sig kreativt og fysisk i trygge rammer.

Et samarbejde mellem GAME og Compound i Remisen vil give os mulighed for at etablere et klubhus og adgang til faciliteter, hvor vi kan udvikle og præsentere urban scenekunst i samspil med andre streetkulturmiljøer. Det gælder både dans, musik og performance.

Vi ser frem til at bidrage aktivt til det fælles miljø i Remisen og GAME Streetmekka – både med vores egne aktiviteter og ved at indgå i fælles events, åbne træninger og samarbejder med andre aktører. Vi er særligt optagede af at skabe trygge og inkluderende rum for unge, og vi bakker fuldt op om GAMEs safer space-principper og værdier.

Vi håber derfor, at Københavns Kommune vil imødekomme ansøgningen og dermed støtte op om et initiativ, der skaber nye muligheder for unge, styrker byens mangfoldighed og binder kultur og bevægelse sammen på tværs af miljøer.

Om Compound

Compound er et kunstnerisk kollektiv og fællesskab baseret i København, bestående af dansere, musikere, filmfolk og kreative formidlere. Kollektivet arbejder for at bringe urban dans og scenekunst fra baggrunden til forgrunden – både på scenen og i samfundsdebatten. Compound blev stiftet af musikerne Hasan Shah og Ihan Haydar samt danser og koreograf Ali Haydar, og har markeret sig med stærke, samfundsrelevante forestillinger som PAS, der sætter fokus på identitet, tilhørsforhold og unges oplevelser i Danmark.