



VIDENS- & INSPIRATIONSKATALOG

ATTRAKTIVE IDRÆTSFACILITETER FOR PIGER

Game

LOKALE
ANLÆGS
FONDEN

Udgivet af: Lokale og Anlægsfonden og GAME

Design: Emilie Lenau Klint

Tekst: Laura Bendix Pedersen

November 2020

OM DETTE KATALOG	4
Kerneindsigter	4
Metode	5
INDDRAG PIGERNE SOM MEDSKABERE	6
DET SOCIALE OG FLERFUNKTIONELLE MØDESTED	7
Samværsarena	7
Det multibrugbare rum	9
ORGANISERING	13
Understøttelse af inklusion i fællesskabet	14
Identifikation og spejling	15
DET VELKENDTE OG TRYKKE MØDESTED	18
Inkluderende sprog og synlige rollemodeller	19
Nærhed og tilgængelighed	20

Mange eksisterende idrætsfaciliteter appellerer ikke til unge piger på samme måde som til drenge og unge mænd. De imødekommer drenges interesser og behov bedre end pigers, og derfor ser vi ofte de samme udfordringer, når det gælder at inkludere flere piger i de fysiske aktiverende rum og rammer. Breder vi problematikken ud, så føder det ind i de generelle udfordringer omkring pigers lavere idrætsdeltagelse og de kønsforskelle i idræt, der specielt er tydelige i teenageårene, hvor frafaldet fra idrætten, især den foreningsorganiserede idræt, er større hos pigerne¹. Særligt piger med anden etnisk baggrund end dansk er mindre aktive end jævnaldrende børn². Denne skævvridning kalder på nytænkning i, hvordan vi udvikler, designer og tilrettelægger mødesteder for fysisk aktivitet, der kan bidrage til, at flere piger finder vej til de positive idrætsfællesskaber.

Lokale og Anlægsfonden har gennem en årrække sat fokus på piger og idrætsfaciliteter med indsamling af viden og erfaringer såvel som udrulning af forskellige udviklingsprojekter og etablering af konkrete anlæg. Inklusion af piger i idræt har ligeledes været et centralt tema for GAME, som gennem en længerevarende designproces har udviklet GAME's frivilligdrevne gadeidrætsaktiviteter med målet om at løfte pigedeltagelsen. Den fælles vision og indgangsvinklen til dette videns- og inspirationskatalog har været at få en større forståelse for, hvordan vi udvikler og designer fysiske rammer, der er attraktive for piger i teenagealderen. Hvordan sikrer vi, at der er lige adgang, og at idrætsfaciliteterne imødekommer pigers behov og ønsker?

KERNEINDSIGTER

Det er undervejs blevet klart for os, at når det handler om idrætsmiljøer, der appellerer til pigerne, så kan vi ikke adskille faciliteter, aktiviteter og organisering. En af de vigtigste indsigter, der præsenteres i dette katalog, er, at piger efterspørger facilitering af et fysisk aktivt liv i lige så høj grad som de efterspørger selve faciliteten. Desuden skal det sociale samvær og fællesskabet understøttes gennem de fysiske rammer. Faciliteten skal derfor rumme flere funktioner; lige dele plads til fysisk aktivitet og socialt samvær. Der skal tænkes i flerfunktionelle og komplekse rum, der udviser regler og selvfølgheder. Det giver nemlig mulighed for at bruge egen opfindsomhed og kreativitet, og det letter adgangen for pigerne.

Med idrætsfaciliteten som en fysisk ramme, der kræver organisering og understøttelse af brugernes inklusion i fællesskabet,

¹ Ibsen B., Pilgaard M., Høyer-Kruse J., Stöckel JT. 2015. Pigers idrætsdeltagelse: Hvorfor er der så mange piger, der ikke går til idræt? Institut for Idræt og Biomekanik, Center for forskning i Sundhed og Samfund

² Pilgaard M, Rask S. 2016. Danskernes motions- og sportsvaner 2016. Idrættens Analyseinstitut

følger der et behov for dels nogle værter, som kan byde velkommen, invitere indenfor og støtte op om det sociale samvær, dels instruktører eller igangsættere, der kan tilrettelægge og drive træninger og aktiviteter. Skal vi imødekomme pigers behov, skal der være langt flere synlige kvindelige rollemodeller i idrætsfaciliteterne. Det styrker følelsen af at høre hjemme i et idrætsmiljø, der ellers kan føles nyt og ukendt.

METODE

Videns- og inspirationskataloget er en samling af indsigter og læringer, som er tilvejebragt gennem en eksplorativ og nysgerrig tilgang til at forstå pigers behov, adfærd og kontekst som afgørende for både problemforståelse og udvikling af nye løsninger. I praksis har det handlet om at dykke ned i pigernes hverdag med et åbent sind for at blive klogere på, hvad der optager dem, giver mening for dem, og hvilke interesser og værdier de har. Vi er gået antropologisk til værks, og koblet deltagerobservationer med interviews for at udforske sammenhænge og relationer. Vi har inddraget litteratur på området, talt med aktører, der arbejder med piger og idræt, og afholdt en række workshops bl.a. om brug af GAME's Streetmekka'er og om inkluderende fællesskaber for kvinder og kønsminoriteter i skatemiljøet. Undervejs har vi på forskellig vis involveret mere end 150 unge piger og kvinder foruden de mange kvindelige gadeidrætsinstruktører, som er en del af GAME's aktiviteter. Vi har desuden inddraget lokale partnere i de boligområder, hvor GAME har aktiviteter, samt nationale og internationale organisationer, der arbejder med pigers idrætsdeltagelse.

Mange studier af teenagepiger og idræt fokuserer på dem, som allerede er en del af et idrætstilbud. I kortlægningsarbejdet har vi derfor interesseret os meget for de piger, der ikke var idrætsaktive i forvejen for at være undersøgende på, hvad der karakteriserer deres fritidsliv og hverdagspraksisser, samt hvilke barrierer der medvirker til, at disse piger fravælger idræt. I denne sammenhæng er det vigtigt at understrege, at teenagepiger ikke kan betragtes som én samlet gruppe, men at der kan være store forskelle i pigernes idrætsmotiver, sociale og kulturelle baggrund samt lokale kontekst, som skal tages med i overvejelserne når der tænkes i idrætsfaciliteter til teenagepiger.

En stor del af vidensindsamlingen har taget udgangspunkt i udsatte boligområder rundt om i Danmark, hvor et flertal af pigerne har minoritetsbaggrund. Dog er det vores opfattelse, at de indsigter og læringer, der præsenteres, også kan bruges i det mere generelle arbejde med piger og idræt og tjene som grundlag for udvikling og design af idræts- og fritidsfaciliteter, så vi sikrer, at de også er attraktive for piger.

GAME

GAME er en non-profit gadeidrætsorganisation, der siden 2002 har arbejdet for at sænke tærsklen til idrætsdeltagelse og positive fællesskaber for børn og unge i udsatte boligområder både i Danmark og internationalt. GAME uddanner unge frivillige gadeidrætsinstruktører, som arrangerer træninger, turneringer og events i streetbasket, gadefodbold, dans og parkour for børn og unge.

GAME's fire Streetmekka huse i København, Esbjerg, Viborg og Aalborg, er indendørs faciliteter dedikeret til gadeidræt og streetkultur. Husene varierer i design og indretning og tilbyder forskellige aktiviteter. Faciliteterne bygger på et flerfunktionelt og rummeligt koncept, der fungerer som samlingspunkt for positive fællesskaber på tværs af brugernes forskellige interesser og baggrunde. Læs mere om GAME Streetmekkaerne her: shorturl.at/kwABI

LOKALE OG ANLÆGSFONDEN

Lokale og Anlægsfonden er en selvejende institution, vidensformidler og udviklingsfond i Kulturministeriets regi. Helt konkret udvikler og rådgiver fonden om byggeriprojekter og fysiske faciliteter indenfor fritidslivet. Det vil sige indenfor idræts-, friluftsliv- og kulturlivet, og visionen er at være udviklingsfond for fremtidens bæredygtige fritidsliv.

Lokale og Anlægsfonden har siden 2005 haft et særligt fokus på det kvindelige køn i idrættens rum, og siden 2015 har det været et af Lokale og Anlægsfondens indsatsområder at fokusere på "udendørs anlæg og andre faciliteter, som i særlig grad appellerer til piger". Du kan holde dig opdateret og søge mere viden på temasiden "Piger, ungdomsliv og fritidsfaciliteter" som du finder på Lokale og Anlægsfondens hjemmeside.

Nylig forskning fra The Women's Sports Foundation viser, at pigers lavere idrætsdeltagelse ikke handler om, at de ikke synes om de grundlæggende komponenter ved idræt: at være fysisk aktiv, at opnå nogle mål, at udvikle sine evner. I tråd hermed er det GAME's erfaring, at piger ikke er sværere at motivere end andre, men en øget idrætsdeltagelse hænger sammen med fysiske rammer og aktivitetstilbud, der er attraktive og relevante og som tager højde for kulturelle forhold og pigers prioriteringer, ønsker og behov.

Et vigtigt skridt mod udviklingen af nye løsninger, der appellerer bedre til piger, er at anvende en brugercentreret tilgang, der er nysgerrig og undersøgende, og som inddrager piger i processerne omkring organisering, valg af aktiviteter samt i udvikling og indretning af fysiske rammer. Der er et stort potentiale i at arbejde strategisk og systematisk med brugerinddragelse, så pigerne bliver medskabere af mødesteder for fysisk aktivitet – lige fra den første fase, hvor der spørges åbent ind til, hvilke behov og ønsker nye faciliteter skal imødekomme, til udvikling og afprøvning af idéer, der åbner op for dialog og inddragelse, før de fysiske rammer står mejslet i (mur)sten. Det kan fx være en god ide at lave mindre workshops under den mere detaljerede designfase (efter at arkitekterne har lavet de overordnede skitser, men inden den aktuelle byggefase), hvor målgruppen af piger involveres i at udvikle og designe dele af faciliteten gennem ideprocesser.

Det vil for det første forøge chancerne for, at idrætsfaciliteten også afspejler pigers ønsker og behov, så den opleves som relevant og meningsfuld, og som noget pigerne kan være med til at præge. For det andet kan det være med til at øge pigernes følelse af ejerskab for og engagement i den etablerede facilitet, som er vigtigt ift. motivation for deltagelse og fastholdelse.

INSPIRATION

I design- og byggeprocessen omkring GAME's Streetmekka'er i Aalborg og Viborg blev en gruppe piger involveret direkte i designet af omklædningsrummene. Som det første step skulle deltagerne lave et moodboard med fokus på den følelse og stemning, de ønskede at skabe i rummet. Næste step var at involvere pigerne i at videreudvikle deres moodboards til indretningsideer. Der var fx en ide til bløde og hyggelige møbler, som giver mulighed for at sidde med ansigterne vendt mod hinanden, en ide om at etablere brusenicher med gardiner, så man kan bade 'alene', samt en ide til at skabe god stemning med varm belysning og musik i rummet. Til sidst hjalp arkitekterne med at omdanne ideerne til konkrete designs og tegninger. Den samme proces blev gentaget for drengenes omklædningsrum.

LOA har også været undersøgende på omklædningsrum til piger og kvinder. Find viden, inspiration og konkrete eksempler på, hvordan de potentielt kan se ud: shorturl.at/eBCFI

"I mit idrætshus er der en café med borde og stole, og der er bordfodboldborde inde i midten (...), og der er en stor madras her i siden. Jeg har også tegnet sofaer med puder. Og her er der en klatrevæg og en fodboldbane"

- Pige i workshop om idrætsfaciliteter

Tryghed, nærhed og tilgængelighed er vigtige kvaliteter ift. fysisk aktiverede rum og rammer, der imødekommer pigers behov. Og her er oplevelsen af at indtræde i selve faciliteten et opmærksomhedspunkt; at blive budt velkommen til et sted, der er åbent og indbydende, og hvor der er rum for at være fysisk aktiv på forskellige måder, er en tryghedsskabende faktor, der letter adgangen. Pigerne skal opleve, at idrætsfaciliteten henvender sig til dem, og at de skal kunne relatere sig til facilitetens miljø og muligheder.

Forskning såvel som GAME og LOA's egen kortlægning viser, at forskellige grupper – og særligt pigerne – i høj grad bruger idrætsfaciliteterne som et socialt mødested, og det sociale omkring en aktivitet er ofte vigtigere end den faktiske aktivitet, der udføres. For mange piger er idrætsfaciliteten en samværsarena snarere end en sportsarena, og det stiller krav til den måde faciliteten indrettes på. Skab bevægelsesrum, som støtter op om muligheden for socialt samspil og dialog. Her kan det være en fordel at integrere funktionerne for aktivitet og ophold side om side.

Samværsarena

"Mit yndlingssted i huset [GAME Streetmekka Aalborg] er trappen. Her er der et godt udsyn. Det er lidt ligesom et tv, for man kan se ud over det hele (...) og vi kan snakke og være sociale sammen"

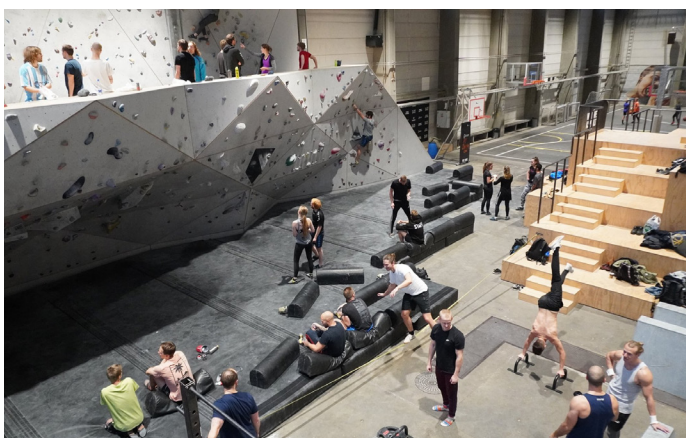
- Pige, GAME Streetmekka Aalborg

For at imødekomme behovet for socialt samvær ligger der et potentiale i at koble idrætsfaciliteten med andre funktioner af mere social karakter, fx en café, kreative aktiviteter og andre mere uformelle aktiviteter. I GAME Streetmekka Aalborg er der fx indrettet et lokale dedikeret til kreative street art-sessions og workshops, som tiltrækker mange piger. Lokalet har et stort glasparti ud mod den store hal, hvor mange af idrætsaktiviteterne finder sted. Det skaber en form for åben-lukkethed, hvor overblik over og udsigt til husets øvrige aktiviteter bevares. Samtidig får pigerne en oplevelse af at være i en form for privat sfære, der kan lette adgangen til huset, fordi det skaber tryghed. "Et hulested" som en pige beskriver det, da hun bliver spurgt om, hvad hun synes der mangler i den lokale idrætsfacilitet.

Denne form for åben-lukkethed kan også skabes gennem mere beskedne rumopdelinger. Fx kan større områder med fordel opde-

les i flere underområder, som giver mulighed for at trække sig lidt tilbage samtidig med at man kan se, hvad de andre laver. I GAME Streetmekka Viborg er der skatefaciliteter, som er meget populære blandt brugerne af huset, særligt blandt drengene. Leder af huset Thomas Gissel fortæller, at de piger, som skater, kan være utrygge ved at skate, der hvor drengene skater. *"Der er behov for nogle skate zoner, som i afgrænsede tidsrum kun er for piger. De må gerne være afskærmede, så pigerne kan være trygge og fri for andres blikke. Det kan styrke pigernes fællesskab omkring skate"*.

Der skal desuden være plads til, at pigerne kan tage hele venindegruppen med, så de kan bruge den fysiske ramme som et sted, hvor de kan kultivere deres venskaber. Det gælder også for specifikke idrætstilbud, hvor organiseringen af træningen og aktiviteter skal støtte op om fællesskabet og de sociale relationer. Her skal der også være plads til venindegrupperne, så pigerne ikke føler, at de skal nedprioritere deres sociale relationer for at kunne være med til en idrætsaktivitet. Det relationelle bør tænkes ind i valg af øvelser, og så skal der ifølge en af GAME's frivillige Playmakere i træningsfællesskabet GAME Girl Zone frigøres tid til de uformelle snakke: *"Vi har altid en fleksibilitet i træningsprogrammet, så der er tid til at pigerne kan snakke og dele det, der fylder i deres hverdag. Vi kan se, at det er vigtigt at afsætte tid til de mere uformelle snakke. Det gør også noget for fællesskabet og relationerne mellem pigerne"*.



Der er forskellige tilgange til at skabe sociale rum i idrætsfaciliteterne. I GAME Streetmekka Aalborg er klatrevæggen og det omkringværende område designet på en måde, hvor aktivitet og ophold er integreret side om side. På den måde kan brugerne nemt veksle mellem aktivitet, dialog og socialt samvær.

FELTNOTE

En af pigerne fortæller, at hun har gået til volley i en forening i Ishøj. Da jeg spørger ind til, hvorfor hun stoppede, svarer hun, at hun gerne vil prioritere at bruge mere tid med sine veninder, inden hun skal på efterskole.



I danselokalet i GAME Streetmekka Viborg er træbænken med til at forstærke de sociale aspekter af aktiviteten. Her kan brugerne tage sig et hvil, snakke og hænge ud i en vekslen mellem dans og samvær.



Trappen i GAME Streetmekka Viborg muliggør, at brugerne kan trække sig lidt tilbage og holde en pause samtidig med, at et overblik over og udsyn til de igangværende aktiviteter bevares.



Det store trapelement centralt placeret i den stor hal i GAME Streetmekka Aalborg kan benyttes til ophold, pause og samvær i mindre eller større grupper. Herfra kan man se husets øvrige aktiviteter.



I GAME Streetmekka Aalborg er det kreative streetart lokale placeret et stykke væk fra zoner, hvor de højintense aktiviteter finder sted. Lokalet er delvist aflukket med kig til facilitetens indgang og det loungeområde, der støder op til lokalet. Her er det sociale i centrum.



Når brugerne ankommer til GAME Streetmekka Aalborg træder de ind i loungeområdet, hvor der er bordtennis, mulighed for fællesspisning og sofaer til afslapning. Området er dedikeret til det sociale samvær.

Det multibrugbare rum

I offentlige faciliteter til fysisk aktivitet er det ofte sådan, at det, der bygges, styres af rammerne for forskellige sportsgrene. Boldspil er baseret på regler og standarder, der sætter rammen for spillet og ofte definerer rummets struktur og udfoldelse. Flere undersøgelser peger dog på at åbne, lettilgængelige og ikke-specialiserede faciliteter har større tiltrækning på de mindst fysisk aktive i befolkningen, hvorimod specialiserede faciliteter primært tiltrækker de fysisk aktive³. For pigerne er det ikke altid antallet af markerede baner, der betyder noget, fordi piger primært er aktive uden for de markerede baner⁴.

En fodboldbane er nøjagtigt hvad den er - en bane at spille fodbold på. Her giver det sig selv, hvad man skal. For en ikke-fodboldspillende pige vil dette ikke være en arena, som henvender sig til hende. Mange piger foretrækker flertydige rum med flydende overgange, hvor de kan improvisere, interagere socialt og skiftevis være tilskuere og deltagere.

Skal idrætsfaciliteten imødekomme pigers behov, skal den rumme flere funktioner; lige dele plads til fysisk aktivitet og socialt samvær, men også flere forskellige former for idræt og bevægelse samlet et sted. Det kan være en fordel at designe mere komplekse rum, som kan have mange betydninger, og hvor strukturer og funktioner blander og overlapper hinanden⁵. Når grænserne er slørrede, sænkes tærsklen for deltagelse. Der vil være en kortere vej mellem opholdszonen og aktivitetszonen. Desuden udviskes regler og selvfølgheder, og det giver mulighed for at bruge egen opfindsomhed og kreativitet.

Kigger vi ned på aktivitetsniveau kan man med fordel arbejde med multisport koncepter, der ikke er defineret ud fra en bestemt sport, men som bygger på forskellige typer af aktiviteter. Et færdigt boldspil, der kræver helt specifikke og flere kompetencer på én gang, kan være svært for de piger, der har udfordringer med idræt. Særligt fordi mange piger forbinder deltagelse i sport med at kunne præstere på forhånd. Med idrætstilbud, der tager afsæt i flere forskellige former for idræt og bevægelse, er der bedre mulighed for at involvere pigerne i at udvikle og definere aktiviteterne – noget som GAME har gode erfaringer med kan bidrage til at styrke pigers engagement og fastholdelse.

FELTNOTE

Det er sidst på eftermiddagen og GAME Streetmekka Viborgs mange brugere fylder huset. Der er en gruppe af piger, som kommer her ofte. De kender hinanden, kan man se. Jeg lægger mærke til, at der er mange skift i pigernes aktiviteter. I den time, jeg observerer, er pigerne både i gang med løbehjul, bordfodbold, basket, stikbold og dans på madrassen ved klatrevæggen.

INSPIRATION

Streetmekka Girls er et idrætstilbud for piger mellem 8 -12 år og drives af kvindelige gadeidrætsinstruktører og rollemodeller i GAME Streetmekka København. Træningens indhold varierer fra gang til gang med løbende inputs fra pigerne selv. Facilitetens multifunktionalitet gør det muligt at imødekomme pigernes forskellige ønsker og ideer til træningen. De prøver kræfter med både skate, basket, parkour, sjpgning, stikbold og meget andet.

³ Hermansen B. 2013. Er der plads til piger i det aktive byrum?. Arkitektur N nr. 7.

⁴ Mogensen, M., Munch, L. & Roessler, K.K. 2010. Kvinder og idræt – matcher de offentlige idrætsfaciliteter egentlig kvinders behov?

⁵ Rishaug V. 2015. Et aktivt utemiljø for unge jenter. Arkitektur N nr. 3.

VIGTIGSTE OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER

Skab mere kompakte rumdimensioner, hvor større områder fx inddeles i underområder med en åben-lukkethed, der beskytter muligheden for den private sfære samtidig med, at et overblik over og udsyn til facilitetens øvrige aktiviteter bevares.

Integrer funktionerne for aktivitet og ophold side om side og tænk i, hvordan idrætsfaciliteten kan kobles med andre funktioner af mere social karakter, som støtter op om behovet for dialog og socialt samvær.

Skab flerfunktionelle og flertydige rum, som lægger op til en bredere brug af rummet. I modsætning til markerede baner skal funktioner blande og overlapse, så grænserne sløres. Det sænker tærsklen for deltagelse.



Gode og væsentlige faciliteter kan ikke stå alene. De fysiske rammer skal faciliteres og aktiveres gennem en relevant organisering, hvis de skal imødekomme pigers behov. Det er en pointe, der bliver tydelig, når man spørger pigerne om, hvad der skal være mere af i GAME's Streetmekka'er: *"det kunne være sjovt med nogle flere arrangementer eller nogle konkurrencer for piger", "der er brug for mange flere unge piger, der laver aktiviteter", "der skal være flere til at sætte aktiviteter i gang"*.

I GAME's Streetmekka'er er der mulighed for forskellige niveauer af organisering; 1) man kan komme og hænge ud uden at deltage i idrætsaktiviteterne, 2) man kan tage del i selvorganiserede aktiviteter som brugerne selv initierer, 3) deltage i semiorganiserede, åbne aktiviteter, der faciliteres af en instruktør eller 4) deltage i organiserede træninger, som varetages af eksterne brugerforeninger. Ift pigernes deltagelse er det tydeligt, at den store, åbne hal i GAME Streetmekka København, der ofte benyttes til bl.a. selvorganiseret basket og fodbold, sjældent bruges af pigerne til spontanidræt. Pigerne tiltrækkes derimod af rum, hvor aktiviteter og events arrangeres og faciliteres som ovenstående citater også peger på. Derfor ses der en høj deltagelse blandt piger, når de selvorganiserede aktiviteter i den store hal bliver sat på hold til fordel for den mere semiorganiserede slags som fx åbne rulleskøjte workshops og dance battles. Det peger på, at der er behov for at tænke rum og faciliteter mere som processer snarere end færdige produkter⁶.

For pigerne er der således meget stor forskel på en facilitet, fx en basketbane, og så at et basket event med aktiviteter og turneringer bliver faciliteret. Og her er det ikke kun selve basket aktiviteten, der er tiltrækningsfaktoren for pigerne, men hele pakken. At det er en begivenhed, der er social, hvor du muligvis modtager en invitation, kan købe noget at drikke og spise, du får måske en t-shirt. Du kan sidde og kigge på, der er måske også musik, og så er der nogen, der sætter aktiviteterne i gang og som kan støtte op om pigernes deltagelse. Det er hele processen, der er attraktiv. Det peger på, at piger efterspørger facilitering af et fysisk aktivt liv i lige så høj grad som de efterspørger selve faciliteten.

INSPIRATION

I GAME Streetmekka København bliver der hvert år, i anledning af International Women's Day 8. marts, afholdt et såkaldt Friday Jam Girls Edition, som sætter ekstra fokus på piger i gadeidræt og streetkultur. Der er workshops, turninger, dj's, live acts og meget mere. Her fejres pigernes dag - sammen med drengene, og det er et event, der tiltrækker rigtig mange piger og kvinder. Både dem, der er vant til at komme i huset, men også dem der aldrig har besøgt GAME Streetmekka før.

⁶ Rishaug V. 2015. Et aktivt utemiljø for unge jenter. Arkitektur N nr. 3.

Understøttelse af inklusion i fællesskabet

“Værtskabet er noget af det vigtigste. Tryghed er altafgørende, og det kommer med værtskabet. Jeg har besluttet, at der altid skal være en kvindelig JK [vært der tager imod brugere af huset] i åbningstiden. Det har også stor betydning med kvindelige rollemodeller. Fx som Maymi, der af og til kommer i huset og dyrker freestyle fodbold. Pigerne kommenterer på det, ser op til hende og synes, hun er sej”

- Anja Lyngsø, leder af GAME Streetmekka Aalborg

I GAME's Streetmekka'er ses det, at nogle piger (og drenge) kan have svært ved at byde sig til i fællesskabet omkring særligt de selvorganiserede aktiviteter og ender med at sidde på sidelinjen uden rigtig at være med. Idrætsfaciliteten som en fysisk ramme kræver facilitering og understøttelse af brugernes inklusion i fællesskabet. Derfor er det vigtigt med værtskabet og det, at der er nogen tilstede, som kan "spotte" de børn og unge, der har brug for ekstra støtte til at blive inkluderet. I GAME er værterne unge studerende, der er ansat til dels at holde receptionen og huset åben, dels til at byde velkommen, skabe tryghed og støtte op om det sociale samvær. Værterne prioriterer tid til rundvisninger, hjælper brugerne igang og snakker med forældre. Værterne kan sætte nye brugere i kontakt med instruktørerne og arrangere prøvetræninger m.m., så de piger og drenge, for hvem idrætsfaciliteten er forbundet med noget nyt og ukendt, kan blive introduceret til stedet på en god måde.

Foruden værter, er der brug for instruktører eller aktivitetsigangsættere, der kan tilrettelægge og drive forskellige slags træninger og aktiviteter. Noget af det vigtigste organisationer og foreninger kan gøre for at fremme pigers brug af idrætsfaciliteterne er således at investere i de mennesker, der skal være en del af pigernes idrætsoplevelse⁷.

INSPIRATION

Skatecrewet Girls Don't Give a Fox har et mål om at engagere flere piger i skate. De fortæller: "Selve kernen i Girls Dont Give a Fox er ikke kun at få flere piger til at skate og konkurrere i turneringer, selvfølgelig er det også meget sejt og en stor præstation, men sagen for os er at opmuntre og støtte unge piger til at tage det første skridt! Dybest set betyder det ikke noget, om de står på rulleskøjter, løbehjul, dyrker parkour eller noget andet. Hvad der betyder noget, er det faktum, at vi kan være en del af at støtte unge piger til at tage det første skridt ind i det ukendte og opmuntre dem til virkelig at tro på sig selv og ikke være bange for, at en sport kun er for drenge"

⁷ Hermansen B. 2013. Er der plads til piger i det aktive byrum?. Arkitektur N nr. 7.

Identifikation og spejling

Det relationelle er kernen i, hvordan mange piger oplever sport. Og det gælder både relationen til de andre deltagere i aktiviteten og/eller brugere af faciliteten, men det gælder i høj grad også relationen til træneren: *"Jeg synes det er vigtigt med en træner, der skaber glæde og god energi... og det skal være en man kan relatere til og se op til"*, som en pige fra bevægelsesfællesskabet SheZone fortæller.

En af GAME's kvindelige Playmakere, der i mange år har været danseinstruktør for børn og unge i et udsat boligområde i Aalborg, fortæller om sin rolle: *"Jeg vil ikke sige, at jeg er en træner, jeg er mere som en mentor. Det er ikke kun en træningssession, hvor du dukker op og lærer nogle trin, og går hjem bagefter. Jeg prøver at skabe et trygt rum, hvor pigerne kan gå ind og føle sig selvsikre og bare slippe al negativitet. Pigerne lærer mig og hinanden at kende, og de udvikler sig. Jeg vil sprede glæde og lykke og skabe et sted, som pigerne har lyst til at vende tilbage til"*. Det er GAME's erfaring, at når piger – særligt de idrætsuvante – kan identificere sig med og se den kvindelige instruktør som en mentor, så bidrager det til øget motivation og fastholdelse.

Det er helt afgørende at engagere flere kvindelige rollemodeller som en del af værtskabet i faciliteterne eller som instruktører, der tilrettelægger og driver de aktiviteter, der tilbydes. Det kan nemlig være et rigtig godt værktøj til at styrke pigers følelse af at blive inkluderet og høre hjemme i et sportsmiljø, der kan føles nyt og ukendt. I forlængelse heraf bør der være et fokus på, hvordan værter og instruktører mfl. får de rette værktøjer til at inkludere piger i idrætsfællesskaberne. Det indebærer bl.a. at blive klædt på til at kunne skabe rammer, der gør det acceptabelt at fejle, da især piger i overgangsfasen fra barn til ung ofte forbinder deltagelse i sport med at kunne præstere på forhånd⁸.

INSPIRATION

GAME's gadeidrætsaktiviteter bygger på en peer-to-peer metode. Det er frivillige Playmakere, som driver træninger i udsatte boligområder, og størstedelen af Playmakerne er selv opvokset i et udsat boligområde. Det giver en høj grad af identifikation mellem deltagende børn og frivillige. Det motiverer særligt børn i overgangen til teenageårene til deltagelse i træningerne fordi de identificerer sig med deres ældre peers og det fællesskab, de er en del af i GAME.

⁸ Ibsen B, Pilgaard M, Høyer-Kruse J, Støckel JT. 2015. Pigers idrætsdeltagelse: Hvorfor er der så mange piger, der ikke går til idræt? Institut for Idræt og Biomekanik, Center for forskning i Sundhed og Samfund

VIGTIGSTE OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER

- De fysiske rammer skal faciliteres og aktiveres gennem en relevant organisering, hvis de skal imødekomme pigers behov.
- Invester i de mennesker, der skal være en del af pigernes idrætsoplevelse fx i form af instruktører eller aktivitetsigangsættere, der kan tilrettelægge og drive forskellige slags træninger og aktiviteter i faciliteten.
- Kvindelige rollemodeller kan lette adgangen og styrke pigers følelse af at blive inkluderet og høre hjemme i idrætsfaciliteten.



“Mange af pigerne her i området har ikke lyst til at deltage i en fritidsaktivitet, der bliver forbundet med noget ukendt og utrygt”

- Boligsocial medarbejder

Det miljø, der skabes omkring idrætten, er en vigtig faktor i forhold til pigers deltagelse og fastholdelse. Og det gælder både det miljø, der skabes i og omkring faciliteterne, men også det miljø, der karakteriserer og rammesætter de aktiviteter, der tilbydes i idrætsfaciliteterne.

Både forskning og GAME's egne indsigter peger på, at deltagelse i idræt og fysisk aktivitet forudsætter for mange – særligt de idrætsuvante piger - en følelse af tryghed og tillid og det at 'høre hjemme' i den sociale sammenhæng, hvor idrætsaktiviteten finder sted⁹. Det indebærer bl.a. steder og mennesker, der føles velkendte, og som pigerne har tillid til. Det handler også om sociale sammenhænge, hvor pigerne oplever en fælles baggrund og erfaring og en indbyrdes forståelse, således at den enkelte ikke føler sig udenfor. Helt konkret betyder det fx, at mange piger foretrækker at være fysisk aktive sammen med andre piger fremfor sammen med drenge. *“Personligt føler jeg mig mere selvsikker og tryk, når der kun er piger på holdet”* fortæller en pige fra SheZone bevægelsesfællesskabet i et interview.

Det kan derfor være godt at tænke i muligheden for at tilbyde idrætsaktiviteter kun for piger og at tilrettelægge særlige events og arrangementer i idrætsfaciliteterne, som er målrettet pigerne. I forlængelse heraf er det vigtigt at støtte op om diversitet ved at forstå kulturspecifikke barrierer, der bl.a. stiller krav til muligheden for at kunne skabe afskærmede rum efter behov. Derudover kan man arrangere aktiviteter, hvor pigerne ikke skal skifte tøj og give mulighed for fx at dyrke sport med tørklæde.

INSPIRATION

I GAME Streetmekka Viborg bliver dansesalen ofte brugt af både GAME's frivillige og af andre brugerforeninger, der står for forskellige dansetræninger. Dansesalen er placeret midt i hallen og med store glaspartier er der masser af lys og rum og udsigt over hele hallen. Ift. dansesalens ibrugtagning har det været vigtigt at give mulighed for at lukke af med gardiner for at imødekomme behovet for privathed. En stor del af de piger, der kommer i GAME Streetmekka Viborg, finder vej til dansesalen, hvor de i mindre grupper danser eller spiller stikbold med gardinerne trukket for. Her skaber de deres eget trygge rum, hvor de ikke skal være nervøse for at nogen kigger på dem.

⁹Ibsen, Bjarne et. Al. 2012. Idræt i udsatte boligområder. Center for forskning i Idræt, Sundhed og Civilsamfund, Syddansk Universitet

Inkluderende sprog og synlige rollemodeller

Som skrevet før, kan kvindelige trænere og værter samt kvinder i andre fremtrædende roller i foreningen eller organisationen være med til at lette adgangen for piger. Synlige kvindelige rollemodeller, som pigerne kan spejle sig i og se op til, er afgørende for deres motivation og fastholdelse og for følelsen af at være inkluderet i idrætsfællesskabet. Desuden er kvindelige rollemodeller med til at udfordre de negative kulturelle budskaber, der kan være forbundet med pigers deltagelse i idræt. De er en nødvendig modvægt til den maskulinitetskultur i idrætten, som stadig er tydelig mange steder og som udgør en stor barriere for pigers følelse af at være inkluderet og høre til i idrætsstilbuddene.

Personale, trænere og andre aktører i idrætsfaciliteterne bør derfor stræbe efter at skabe et miljø, der hylder mangfoldighed, og som inddrager alle i at forstå og være fortalere for lige adgang og deltagelse. Nogle unge piger oplever fx at særligt den selvorganiserede idræt, der udfolder sig i nogle faciliteter, er på drengene og de unge mænds præmisser. En kvindelig basketballspiller fortæller, hvorfor det kan være svært at træde ind på en basketbane, der ofte benyttes udelukkende af mænd: *"Man skal vise, at man er rigtig god for at vise man er noget værd på banen. Og nogle gange kan det godt føles som om, der er et internt miljø, og derfor kan det føles svært. Lad os sige man kommer alene og ikke kender nogle, så kan man føle sig ikke så velkommen, på en måde. Og det bunder måske i, at nogle har den ide om, kvinder burde dyrke en anden sport"*.

Det er vigtigt, at organisationer, foreninger mfl. sætter rammerne for, hvordan man begår sig i fællesskabet og også inddrager drengene i at reflektere over måden, de benytter faciliteterne på, og hvordan de kan bidrage til at inkludere flere piger i fællesskabet. Det er desuden vigtigt, at organisationer, foreninger, værterne i idrætsfaciliteterne mfl. går forrest i brugen af et kønsinkluderende sprog, som gør op med de stereotyper for pigers fysiske evner og sociale roller, der stadig eksisterer.

Der er behov for retningslinjer, som beskytter mod diskrimination, og som sikrer fair rettigheder, *"da det er sårbart at gå ind i et rum, hvor man ikke ved, om man er velkommen"*, som en deltager fortæller i en workshop om kvinder og kønsminoriteter i dansk skateboarding. I workshoppen blev det italesat af flere, at præmisser for sproget begrænser deres adgang til idrætsfaciliteter og -aktiviteter. Skal vi skabe et inkluderende idrætsmiljø er der derfor et stort behov for en åben dialog om pronominer, og brugen af dem skal gøres til en naturlig del af sproget. Det kan fx gøres via navnerunder eller ved at lave separate hold for kvinder og kønsminoriteter med alle betegnelser.

Nærhed og tilgængelighed

“Det at skulle krydse en stor vej eller bevæge sig over i et område, pigerne normalt ikke færdes i, er et stort tilvalg”.

- Boligsocial medarbejder

Foruden den fælles baggrund og erfaring som tryghedsskabende faktor bliver følelsen af at 'høre hjemme' også knyttet til placeringen af idrætsfaciliteten. Kigger vi fx på målgruppen af piger i udsatte boligområder, så er fritidslivet for mange karakteriseret ved, at det udfolder sig derhjemme eller meget tæt på hjemmet. Det lokale har en enorm stor betydning både ift. følelsen af tryghed og tillid, men også ift. at lette tilgængeligheden.

Det er ikke ualmindeligt, at faciliteter ligger i yderkanten af et boligområde så langt væk fra bygninger og naboer som muligt for at undgå klager om støj. Ulempen ved en sådan placering er, at den skaber endnu en barriere for de piger, der i forvejen har svært ved at finde vej ind i idrætten. Flere lokale aktører i de boligområder, hvor vi har indhentet meget af den viden, som er inkluderet i dette katalog, italesætter behovet for, at idrætsfaciliteter og aktivitetstilbud rykker hen til pigerne og ikke omvendt. Faciliteten skal opleves som en integreret del af nærområdet, så vejen derhen opleves som tryk, velkendt og uden barrierer.

Det er afgørende, at de fysisk aktiverende rum og rammer er placeret i lokalmiljøet i nær geografisk afstand til den målgruppe af piger, som man ønsker at inddrage og aktivere. Det kan desuden være en fordel at placere idrætsfaciliteten sammen med øvrige opholdsarealer og andre aktivitetsmuligheder, hvor pigerne alligevel færdes i hverdagen, og som udgør en kendt og tryk ramme. Skolen er fx for mange piger en central arena i deres liv og et sted, som de selv og deres forældre har tillid til. Der ligger et potentiale i at koble idrætsaktiviteter og faciliteter tættere sammen med skolen. Men det kan fx også være i forbindelse med andre lokale institutioner, klubber og grønne arealer.

Ræk ud til de lokale skoler og fritidsklubber ift. opsøgende arbejde. *“Mange piger kommer ikke i Streetmekka fordi de ikke ved, hvor fedt det er (...) der er behov for at invitere dem med så de kan opleve miljøet og aktiviteterne”* fortæller en ung pige i et interview. Der er mange piger, der ikke opsøger idrætsfællesskaberne selv, bl.a. fordi de ikke altid har kendskab til de muligheder og tilbud, der er i lokalområdet, eller fordi der kan være en usikkerhed forbundet med ikke at vide, hvad idrætsaktiviteten går ud på, og hvem der står for træningen.

GAME GIRL ZONE

GAME Girl Zone er et multisport fællesskab for 8 til 12-årige piger, der drives af unge kvindelige gadeidrætsinstruktører (Playmakere). I boligområdet Munkevænget i Kolding er aktiviteten lokaliseret på et asfalteret udeareal ved siden af den lokale fritidsklub og nærliggende idrætshal. Lokaliseringen er med til at øge tilgængeligheden og pigernes følelse af tryghed og tillid. Personalet i fritidsklubben kan bidrage til at promovere aktiviteten, og Playmakerne har nem adgang til at invitere pigerne med til træningen. Er der behov for et mere afskærmet rum som alternativ til det åbne udeareal, har Playmakerne mulighed for at rykke træningen ind i idrætshallen.

DON'T GIVE A FOX

Skatecrewet Girls Don't Give a Fox arbejder bl.a. med skoler ifm. særlige skatesessions i idrætsundervisningen. Her bliver eleverne introduceret til skate i et tryk miljø sammen med klassekammeraterne og med Girls Don't Give a Fox til at give den rette vejledning og støtte. I modsætning til de offentlige skatefaciliteter, hvor der er meget få piger, der skater, oplever Girls Don't Give Fox, at skate er populært blandt pigerne, når det introduceres i en ramme af skolens idrætsundervisning.

VIGTIGSTE OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER

- Piger benytter oftere faciliteter, som er placeret i nærmiljøet, hvor andre mennesker færdes. Det øger tilgængeligheden og bidrager til en oplevelse af, at vejen derhen er tryk og velkendt.
- Afsøg muligheden for at placere idrætsfaciliteten sammen med øvrige opholdsarealer og aktivitetsmuligheder i lokalområdet, hvor pigerne alligevel færdes i hverdagen, og som udgør en kendt og tryk ramme.
- Støt op om lige deltagelse og adgang ved at få personale, instruktører og andre aktører i idrætsfaciliteterne til at gå forrest i at skabe et miljø, der hylder mangfoldighed bl.a. gennem et kønsinkluderende sprog og rammer for, hvordan man begår sig i fællesskabet.

WE LOVE ASPHALT

STREET BASKET



Game

