

Skema 2: Projektbeskrivelseskema

1.	Projektets titel:	'Støtte på asfalten'
2.	Baggrund og vision for projektet:	<p>Med støtte fra Sundhedsstyrelsen, har GAME siden 2012 arbejdet med unge med psykiske lidelser i projektet 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge'. Projektet har skabt stærke resultater og ændringer i målgruppens idrætsvaner, og det er lykket at udvikle faglige metoder, der motiverer de unge til at dyrke idræt. Bl.a. svarer 59 % af de unge, der har deltaget i projektet, at de efterfølgende dyrker mere idræt, og 3 ud af 5 deltagende døgninstitutioner benytter GAME København ugentligt efter endt projekt (se bilag 2). Projektet har dog også tydeliggjort, at stærkere involvering og uddannelse af de nære og blivende personer omkring de unge er centralt for at sikre forandringer på den længere bane.</p> <p>Formålet med projektet 'Støtte på asfalten' er at bygge videre på det succesfulde arbejde med gadeidrætten overfor unge med psykiske lidelser, men med et nyt fokus på at uddanne pårørende, personale og frivillige til at støtte de unge – alt sammen for at forankre idrætten i de unges hverdag, hjælpe dem med at opbygge netværk og styrke deres inklusion i samfundet.</p> <p>GAME og Bedre Psykiatri oplever, at mange børn og unge fra denne gruppe er fysisk inaktive og lever uden meget berøring med civilsamfundet, hvorfor der er et behov for at bygge broer til aktiviteter udenfor behandlingssystemet. Psykiatriudvalget konkluderer i deres rapport fra 2013, at "myndighedsfri" relationer og inklusion i f.eks. idrætsforeninger er et vigtigt element i et godt liv, der styrker mulighed for recovery. Rapporten konkluderer endvidere, at inddragelse af pårørende mindsker risikoen for tilbagefald med 45 %. Visionen for 'Støtte på asfalten' er, at gadeidrætten - der kan dyrkes hvor som helst, når som helst, med hvem som helst - kombineret med inddragelse og støtte fra personer tæt på den unge, kan medvirke til at bygge bro til fritidslivet med et mere aktivt, sundt og socialt liv til følge.</p>
	Overordnet mål – herunder forebyggelses/sundhedsfremme-perspektiv:	<p>Målet med 'Støtte på asfalten' er, at 75 børn og unge med psykiske lidelser i alderen 10-17 år får et bedre fysisk helbred, stærkere sociale kompetencer og et mere aktivt fritidsliv. Dette skal ske gennem fleksible gadeidrætsaktiviteter skræddersyet til de unges særlige behov, hvor de unge dyrker gadeidræt i forskellige arenaer og forskellige sociale sammenhænge.</p> <p>For at understøtte dette skal 75 pårørende, personale eller frivillige uddannes til 'Gadeidræts-støtter' med kompetencer til at integrere gadeidrætten i de unges hverdag samt underbygge netværksdannelse og brobygning til fritidslivet.</p> <p>Samtidig er målet at udvikle nyskabende metoder omkring integration af idrætsaktiviteter i hverdagen hos unge med psykiske lidelser samt modeller og handlingsplaner for brobyggende partnerskab mellem forvaltninger, institutioner, pårørende,</p>

<p>3.</p> <p>Overordnet mål – herunder forebyggelse/sundhedsfremme- perspektiv (fortsat):</p>		<p>frivillige og foreninger. Metoder og modeller der kan inspirere og forankres i organisationer, der arbejder med samme målgruppe.</p> <p>Projektets succeskriterier i forhold til sundhed, netværk og brobygning</p> <p><u>Efter deltagelse i ‘Støtte på asfalten’ har -</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 60 % af de unge en bedre fysisk form • 70 % af de unge en oplevelse af at føle sig bedre tilpas i hverdagen • 70 % af de unge en øget lyst til at deltage i idrætsaktiviteter sammen med andre unge • 80 % af de unge deltaget i projektets åbne idrætsaktiviteter – evt. sammen med deres ‘Gadeidræts-støtte’ • 60 % af ‘Gadeidræts-støtterne’ fået kompetencer til bedre at kunne håndtere og støtte den unge i forhold til sundhed, netværk og generel trivsel • 50 % af de deltagere, som var fysisk inaktive ved projektets start, fået øget aktivitetsniveauet, så de nu lever op til WHO’s anbefalinger <p><u>Seks måneder efter ‘Støtte på asfalten’ er -</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 40 % af de unge inkluderet i et fritidstilbud i GAME eller et andet sted • 50 % af de unge fortsat med at bruge det de lærte i ‘Støtte på asfalten’ • 60 % af ‘Gadeidræts-støtterne’ fortsat med at arbejde aktivt med metoder til sundheds- og netværksfremme for den unge • alle samarbejdspartnere fortsat med at bruge metoder fra projektet • metoder og modeller fra projektet undervejs til at blive implementeret i 5 kommuner udover København og Esbjerg
<p>Delmål:</p>		<p><u>Delmål opstart: Etablering af styregruppe</u></p> <p>I januar 2015 er nedsat en styregruppe bestående af repræsentanter fra GAME, Københavns Kommune, Esbjerg Kommune, Bedre Psykiatri og Street Movement til at udvikle, evaluere og forankre resultater.</p> <p><u>Delmål projektets aktiviteter:</u></p> <p>‘Støtte på asfalten’ er bygget op omkring et forløb med fire aktiviteter. Forløbet med de fire aktiviteter vil blive afviklet to gange i København (2015-2017) og en gang i Esbjerg (2016-2017). Se oversigt i bilag 1. De fire aktiviteter er:</p> <p>Aktivitet 1: ‘Klar til asfalten’</p> <p><i>Uddannelse af team, metodeudvikling og rekruttering - varer 6 måneder</i></p> <p>Aktivitet 2: ‘Gadeidræt’</p> <p><i>Undervisningsforløb for de unge - varer 12 måneder</i></p> <p>Aktivitet 3: ‘Gadeidræts-støtter’</p> <p><i>Uddannelse af pårørende, personale og frivillige – varer 12 måneder</i></p>

	Delmål (fortsat):	<p>Aktivitet 4: 'Fællesskab på asfalten' <i>Netværksdannelse og brobygning- varer 18 måneder</i></p> <p>Følgende delmål binder sig til de fire aktiviteter og leder mod det overordnede mål:</p> <p><u>Delmål Aktivitet 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • For hver gennemførelse af Aktivitet 1 tilknyttes minimum 10 frivillige. • For hver gennemgang af Aktivitet 1 skal minimum 30 projektansatte, instruktører, frivillige og facilitetspersonale gennemgå et 3-dages uddannelses / metodeudviklingsforløb. I alt 90 personer for hele 'Støtte på asfalten'. • For hver gennemgang af Aktivitet 1 rekrutteres 25 unge og 25 'Gadeidræts-støtter'. I alt 75 unge og 75 'Gadeidræts-støtter' for hele projektet. <p><u>Delmål Aktivitet 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • For hver gennemgang af Aktivitet 2 skal 25 unge gennemgå undervisningsforløbet 'Gadeidræt'. I alt 75 unge for hele 'Støtte på asfalten'. <p><u>Delmål Aktivitet 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • For hver gennemgang af Aktivitet 3 skal 25 pårørende, personale eller frivillige uddannes til 'Gadeidræts-støtter'. I alt 75 'Gadeidræts-støtter' for hele 'Støtte på asfalten'. <p><u>Delmål Aktivitet 4</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • For hver gennemgang af Aktivitet 4 skal samtlige 25 unge og 25 'Gadeidræts-støtter' introduceres til tilbuddene i 'Fællesskab på asfalten'. I alt 75 unge og 75 'Gadeidræts-støtter' for hele 'Støtte på asfalten'.
	Projektets fokusområder:	<ul style="list-style-type: none"> • Styrke sundhed, sociale kompetencer, netværk og aktiv fritid • Uddanne til at understøtte og forankre indsatsen • Skabe almene metoder og handlingsplaner • Udvikle nye samarbejdsmodeller
	Målgruppe(r):	<p>Den primære målgruppe for 'Støtte på asfalten' er 10-17 årige unge med psykiske lidelser bosat enten i København eller Esbjerg, hvor projektet foregår. Dette vil både være unge med meget svære psykiske lidelser bosat på døgninstitutioner og unge med lettere psykiske lidelser, der f.eks. bor hjemme og modtager dagbehandling. Tanken er, ud fra en bonding and bridging tankegang, at blande unge med forskellige grader af psykiske lidelser. Derved vil den enkelte unge både møde og genkende unge i samme situation, som dem selv, og bygge bro til unge hvis situation er anderledes. At dyrke idræt i en sammensat gruppe, vil træne de unge i at begå sig i forskellige sociale sammenhænge, give dem mulighed for at reflektere over egen situation og vokse derfra.</p>

	Målgruppe(r) (fortsat):	<p>Den sekundære målgruppe for projektet er de såkaldte 'Gadeidræts-støtter', der deltager i projektet sammen med den enkelte unge. Dette kan være en pårørende, en personale fra behandlingsinstitutionen eller en frivillig tilknyttet projektet. Ved også at medtage personale og frivillige undgås det, at ekskludere unge, hvis pårørende ikke kan eller ønsker at deltage. Ligesom ved de unge, vil en blandet gruppe af pårørende, personale og frivillige skabe basis for læring, samarbejde og dialog.</p> <p>Den tertiære målgruppe er ressourcestærke unge, der i forskellige arenaer og forskellige netværk får mulighed for at dyrke idræt sammen med unge med psykiske lidelser. Potentialer er at afstigmatisere, nedbryde barrierer og opbygge netværk.</p>
	Rekrutteringsstrategi:	Strategien er at rekruttere unge og 'Gadeidræts-støtter' gennem Bedre Psykiatri og kommunale behandlingsinstitutioner i København og Esbjerg. For unge med sværere psykiske lidelser er det en stor barriere at forlade institutionen for at kaste sig ud i noget nyt. Her er der afsat ressourcer i projektet til at afholde rekrutteringsmøder samt få pædagoger til at ledsage de børn, der har de sværeste lidelser.
	Sikring af kompetencer blandt fagpersonale:	Hvert forløb indledes med 3-dages uddannelses- og metodeudviklingsforløb, hvor alle projektansatte, instruktører, frivillige og facilitetspersonale i GAME – bliver uddannet til at møde målgruppen samt får mulighed for at bidrage til planlægning af aktiviteterne. Uddannelsen vil koncentrere sig om arbejdet med psykiske sårbarhed, gadeidrætten som metodisk værktøj og brobygningen til et aktivt fritidsliv. GAME og Street Movement, der har bred erfaring med at arbejde med idræt overfor denne målgruppe, står for uddannelsen. Igennem hele projektet afholdes tre 3-dages uddannelses- og metodeudviklingsforløb, hvor i alt 90 personer deltager.
	Aktiviteter og metoder:	I 'Støtte på asfalten' vil der blive udviklet en ny idrætsindsats, hvor den fleksible og rummelige gadeidræt bruges som et værktøj til at aktivere unge med psykiske lidelser med et metodisk fokus på at understøtte indsatsen igennem uddannelse af pårørende, personale og frivillige. Her følger en beskrivelse af projektets fire aktiviteter: <u>Aktivitet 1 'Klar til asfalten'</u> 'Klar på asfalten' er et seks måneders forløb, der indledes med uddannelse / metodeudvikling for projektansatte, instruktører, frivillige og facilitetspersonale i GAME, hvor deltagerne bliver uddannet til at møde målgruppen og i fællesskab udvikler og planlægger indsatsen. Efter den indledende uddannelse og metodeudvikling opstartes rekrutteringen af unge og 'Gadeidræts-støtter' med tæt inddragelse af Bedre Psykiatri, Københavns Kommune og Esbjerg Kommune.

	Aktiviteter og metoder (fortsat):	<p><u>Aktivitet 2 ‘Gadeidræt’</u></p> <p>‘Gadeidræt’ er et et-årigt undervisningsforløb med GAME København og GAME Esbjergs identitetsskabende rammer som de primære arenaer. I denne aktivitet vil de 25 unge, opdelt i mindre grupper på 4-6 personer, blive undervist i forskellige gadeidrætsdiscipliner, såsom parkour, street fit, street basket og street soccer. Et forløb med ‘Gadeidræt’ består af 40 undervisningstimer per gruppe fordelt over 12 måneder svarende til i alt 200 undervisningstimer for alle 25 unge.</p> <p>GAME og Street Movements erfarne instruktører står for undervisningen, hvor de unge i trygge og autentiske rammer udvikles gennem gadeidrætten, mens de styrker kropsbevidsthed, grundlæggende bevægelsesfærdigheder og sociale kompetencer. Målgruppen rummer marginaliserede og udsatte unge, hvorfor tilgangen skal være fleksibel – det er ikke sikkert at en metode, der virker på en ung, også virker på en anden. Derfor kan aktiviteter, gruppesammensætninger samt arenaer løbende justeres i forhold til de unges skiftende behov. Tanken er at undervisningen skal præsentere de unge for et frirum, hvor deres baggrund og bagage er mindre vigtig, hvilket kan virke afstigmatiserende og befriende for de unge. Undervisningsforløbet ‘Gadeidræt’ forventes at motivere målgruppen til at dyrke idræt samt styrke sundhed og sociale kompetencer.</p> <p><u>Aktivitet 3 ‘Gadeidræts-støtter’</u></p> <p>‘Gadeidræts-støtter’ er en etårig uddannelse for pårørende, personale eller frivillige, der ledsager de unge. Uddannelsen foregår primært i GAME København og GAME Esbjerg og spejler forløbet for de unge i forhold til timeantal og gruppeopdeling. ‘Gadeidræts-støtterne’ uddannes af GAME og Street Movement til at støtte og motivere de unge samt påvirke de unge i en positiv retning i forhold til idrætsvaner, sociale kompetencer og dannelse af netværk. Forløbet løber parallelt med undervisningsforløbet ‘Gadeidræt’, hvilket både muliggør undervisning for ‘Gadeidræts-støtterne’ alene eller aktiviteter sammen med de unge. Derved skabes en mulighed for, at pårørende, personale og frivillige kan opleve et tiltrængt frirum, hvor de kan dyrke idræt og have det sjovt sammen med de unge uden at tænke sygdom og problemer. Uddannelsesforløbet ‘Gadeidræts-støtter’ forventes give deltagerne kompetencer til at integrere gadeidrætten i de unges hverdag samt underbygge netværksdannelse og brobygning til fritidslivet.</p> <p><u>Aktivitet 4 ‘Fællesskab på asfalten’</u></p> <p>‘Fællesskab på asfalten’ er den aktivitet i projektet, hvor de unge sammen med ‘Gadeidræts-støtterne’ motiveres til at deltage i idrætsaktiviteter sammen med resourcestærke unge. Aktiviteten er central i forhold til at opbygge netværk, inkludere de unge i sociale sammenhænge og bygge bro til de arenaer, der kan udgøre de unges fremtidige aktive fritidsliv. ‘Fællesskab på asfalten’ består ikke af en fast</p>
--	-----------------------------------	--

	<p>Aktiviteter og metoder (fortsat):</p>	<p>timesat undervisningsrække, men i stedet en række rummelige og fleksible tilbud med genkendelige ansigter fra GAME og Street Movement. Tilbud som de unge og de pårørende i fællesskab kan benytte, når de er klar til det. F.eks. deltagelse i fire ugentlige åbne træninger eller Friday Jam – en månedlig sportsturnering i GAME København og GAME Esbjerg. ‘Fællesskab på asfalten’ forventes at bygge bro til fritidslivet og forankre indsatsen med hjælp fra ‘Gadeidræts-støtterne’.</p>
<p>9.</p>	<p>Samarbejde på tværs af fag, sektorer, forvaltninger:</p>	<p>‘Støtte på asfalten’ bygger på et tæt samspil mellem forenings- og idrætslivet, kommuner, institutioner og landsorganisationer. Projektpartnerne kombinerer en stærk faglighed indenfor idræt, socialpædagogik og sundhed, der via projektets styregruppe og i planlægning af projektets aktiviteter vil blive bragt i spil.</p>
	<p>Samarbejde med øvrige aktører:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Københavns Kommune og Esbjerg Kommune vil hjælpe med rekruttering og via styregruppen bidrage til udvikling, evaluering og forankring. • Bedre Psykiatri leverer et omfattende netværk til rekruttering af pårørende samt faglig sparring i styregruppen. Samtidig er Bedre Psykiatri landsdækkende, hvilket styrker forankringen af projektets resultater. • Street Movement bidrager med metode, uddannelse og erfarne instruktører.
	<p>Arenaer, risiko og sundhedsadfærd:</p>	<p>De primære arenaer i projektet er faciliteterne GAME København og GAME Esbjerg. Byens rum og behandlingsinstitutioner er sekundære arenaer. Målgruppen skal lære, at gadeidrættens kan dyrkes hvor som helst for at styrke muligheden for at projektets resultater forankres.</p> <p><u>Risikoadfærd blandt de unge er særligt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Svingende helbred i forhold til fremmøde, hvilket adresseres af fleksibilitet omkring timesammensætning og arena. • Ringe forudsætninger for at deltage i idrætsaktiviteter, hvilket adresseres ved at undervisninger tager udgangspunkt i basal bevægelseslære. • Fare for at de unge ikke vil føle sig tilpasse i GAME’s faciliteter sammen med andre unge. Dette adresseres gennem uddannelse af personale og tilknyttede frivillige. Desuden viser resultater, at denne målgruppe i de fleste tilfælde føler sig velkomne i GAME København (se bilag 2). <p><u>Risikoadfærd blandt ‘Gadeidræts-støtterne er særligt:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Manglende ressourcer, tid og overskud til at deltage. Igen er den fleksible metode central i forhold til at indrette aktiviteterne efter behov. Bedre Psykiatri beretter om en stærk motivation blandt de pårørende, men understreger samtidig vigtigheden af, at projektet tilpasses, så det opfattes som et frivilligt tilbud og ikke endnu en stress-faktor i en ofte presset hverdag.

12.	Tilpasning til den eksisterende indsats:	'Støtte på asfalten' bygger videre på GAME's metoder fra projektet 'Gadeidræt for psykosocialt udsatte unge', der vil blive videreudviklet med et fokus på inddragelse og støtte fra pårørende, personale og frivillige for at styrke forankring.
13.	Dokumentation og afrapportering:	<p>For at kunne dokumentere om 'Støtte på asfalten' når målsætninger og succeskriterier tages udgangspunkt i to overskrifter, der indeholder en række indikatorer:</p> <p><u>Idræts- og sundhedsvaner</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hvor ofte og hvor meget er målgruppen fysisk aktive? Hvilke idrætsformer dyrkes? • Hvilken rolle spiller idræt og sundhed i målgruppens liv? • Hvordan ændrer målgruppens aktivitetsniveau og idrætsvaner sig i løbet af projektet? • Hvad er projektets rolle i forhold til målgruppens idræts- og sundhedsvaner? <p><u>Netværk og brobygning:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Styrker projektet sociale kompetencer og opbygning af netværk? • Påvirkes relationen mellem den psykisk syge og de pårørende? • Bygger projektet bro til et aktivt fritidsliv? • Klæder projektet 'Gadeidræts-støtterne' på til at forankre sundhed og idræt i de unges liv? • Implementeres metoderne i sammenhænge udenfor projektet? <p><u>Indikatorerne i projektet skal måles kvalitativt ved:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interviews og evalueringer med unge, 'Gadeidræts-støtter', instruktører og projektfrivillige ved start og slut af projektet.
13.	Dokumentation og afrapportering (fortsat):	<p><u>Indikatorerne i projektet skal måles kvantitativt ved:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • En baseline undersøgelse af målgruppen i spørgeskemaform samt en afsluttende effektmåling lige efter endt projekt samt seks måneder herefter. • Deltagerantal fra idrætsundervisningen. • Besøgsstatistik fra målgruppens GAME medlemskort fra projektstart til op til seks måneder efter endt projekt. <p>Resultater indrapporteres via statusrapporter og slutrapport.</p>
	Formidling og kommunikation:	<p><u>E-publikation: 'I gang med Gadeidræt'</u></p> <p>I slutningen af forløbet udgives en e-publikation, der på baggrund af projektet beskriver metoder til at arbejde med gadeidræt og udsatte unge. Publikationen skal være et værktøj for pårørende, socialfagligt personale, frivillige samt interesserede organisationer.</p>

Formidling og kommunikation (fortsat):	<p>Portrætter af rollemodeller</p> <p>Fem udvalgte par (ung og 'Gadeidræts-støtte') portrætteres i video, relevante nyheds- og fagmedier samt holder oplæg i projektpartnerens netværk med fokus på, hvad de har fået ud af at deltage, og hvordan de bruger gadeidræt i hverdagen.</p> <p>Konference: 'Idræt for unge med psykiske lidelser'</p> <p>I slutningen af projektforsløbet afholdes en konference for interesserede fra landets kommuner, hvor metoder, erfaringer og modeller fra projektet deles.</p> <p>Slutrapport:</p> <p>Metoder, undervisningsbeskrivelser og samarbejdsmodeller præsenteres i slutrapporten, der offentliggøres på Sundhedsstyrelsens hjemmeside samt spredes i projektpartnerens netværk.</p>
Projektets forankring:	<p>Projektet forankres organisatorisk og finansielt på følgende platforme:</p> <p><u>Fire GAME faciliteter over hele landet</u></p> <p>Igennem projektet udvikles GAME København og GAME Esbjerg til platforme, der indeholder tilbud skræddersyet unge med psykiske lidelser. GAME åbner yderligere to faciliteter inden 2017, sandsynligvis i Aarhus og Aalborg. Derved kan metoderne udviklet i 'Støtte på asfalten' blive videreført i fire faciliteter, hvis drift er finansieret af de pågældende kommuner.</p> <p><u>Videreuddannelse af udvalgte unge</u></p> <p>Udvalgte unge fra projektet vil efter projektet få mulighed for at videreudanne sig til GAME Playmakers og derved opbygge kompetencer til at fungere som gadeidræts-rollemodeller i deres netværk.</p> <p><u>Gadeidræts-støtter</u></p> <p>De 75 uddannede 'Gadeidræts-støtter' er en central brik i forhold til at sikre forankring, da er klædt på til at bygge bro til et aktivt fritidsliv enten i GAME's faciliteter eller andetsteds. For at gøre dette ekstra tilgængeligt vil 'Gadeidræts-støtterne' og de unge modtage 3 års gratis medlemskort til GAME's aktiviteter og faciliteter.</p> <p><u>Tilbud til Bedre Psykiatris landsdækkende netværk</u></p> <p>Bedre Psykiatri har over 50 lokalafdelinger. Efter endt projekt vil aktiviteter, metoder og platforme blive delt i dette landsdækkende netværk af pårørende.</p> <p><u>Aktiviteter, metoder og tilbud for socialforvaltninger</u></p> <p>'Støtte på asfalten' udvikles og afvikles i tæt partnerskab med Københavns og Esbjergs Kommune, og der vil igennem projektet blive arbejdet på at lægge de udviklede aktiviteter i drift i kommunernes social- og sundhedsforvaltninger. Derudover vil aktiviteter og metoder gennem kommunikation og evaluering blive tilbudt til landets øvrige kommuner.</p>

	Projektets organisering og bemanding:	GAME står for projektledelse, økonomi, planlægning, afvikling og evaluering af projektet forestået ved en projektleder, to projektkoordinatorer, fire deltidsansatte projektassistenter og 10 instruktører. GAME er organiseret som en forening, der overordnet ledes af en bestyrelse.
16.	Projektets organisering og bemanding (fortsat):	Københavns Kommune, Esbjerg Kommune og Bedre Psykiatri bidrager til udvikling, rekruttering og forankring. Street Movement leverer uddannelse og erfarne instruktører. Alle fire samarbejdspartnere sidder med i projektets styregruppe. Udover samarbejdspartnerne spiller frivillige en central rolle i projektet – særligt i forhold til at bygge bro til fritidslivet. Der er pt. omkring 100 frivillige tilknyttet GAME, og der vil blive rekrutteret 20-30 flere specifikt til 'Støtte på asfalten'.
17.	Tidsplan:	<p>Projektet forventes igangsat januar 2015 og afsluttet december 2017 (se bilag 1)</p> <p>Plan for 2015</p> <p><u>Januar 2015:</u> Aktivitet 1 – 1. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2015</p> <p><u>August 2015:</u></p> <p>Aktivitet 2 – 1. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2016</p> <p>Aktivitet 3 – 1. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2016</p> <p>Aktivitet 4 – 1. forløb i GAME KBH startes og afsluttes december 2016</p> <p><u>December 2015:</u> Indsendelse af statusrapport</p> <p>Plan for 2016</p> <p><u>Januar 2016:</u> Aktivitet 1 – 2. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2016</p> <p><u>August 2016:</u></p> <p>Aktivitet 2 – 2. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2017</p> <p>Aktivitet 3 – 2. forløb i GAME KBH startes og afsluttes juni 2017</p> <p>Aktivitet 4 – 2. forløb (i GAME KBH) startes og afsluttes december 2017</p> <p>Aktivitet 1 – 3. forløb (i GAME Esbjerg) startes og afsluttes december 2016</p> <p><u>December 2016:</u> Indsendelse af statusrapport</p> <p>Plan for 2017</p> <p><u>Januar 2017:</u> Aktivitet 2 – 3. forløb i GAME Esbjerg startes og afsluttes december 2017</p> <p><u>August 2017:</u></p> <p>Aktivitet 3 – 3. forløb i GAME Esbjerg startes og afsluttes december 2017</p> <p>Aktivitet 4 – 3. forløb i GAME Esbjerg startes og afsluttes juni 2018</p> <p><u>December 2017:</u></p> <p>Slutrapport indsendes</p> <p>Konference m. præsentation af resultater, e-publikation og videoer</p> <p><i>Resultater 6 måneder efter endt projekt afreporteres til Sundhedsstyrelsen i 2018.</i></p>