



## Eventyrlig sport, Viborg kommune

Projekt Eventyrlig sport er et rollespils projekt.

Målet med Eventyrlig sport er at skabe tilbud til overvægtige og inaktive børn, så de får lyst til at bevæge sig sammen med andre børn og derigennem finder interesser og livsværdier, der kan forenes med fællesskab omkring krop og bevægelse. Det skal ske med udgangspunkt i rollespil, som kombineres med relevante sportselementer og dermed gør aktiviteten mere bevægelsesorienteret

Eventyrlig sport er et samarbejde mellem Viborg idrætsråd, udvalgte fritidsklubber i Viborg kommune, samt Bruunshåb / Tapdrup idrætsforening.

Eventyrlig sport er startet i Møllehøj hallen under Bruunshåb – Tapdrup d. 10. januar med næste 40 børn, og projektet kører derud af, og der kommer nye børn til hele tiden.

Eventyrlig sport kører hver mandag i Møllehøj hallen, Målgruppen er børn 10 – 15 år. Her over børnene

Tekniske færdigheder, som de kan bruge i rollespillet. Om onsdagen spiller de live rollespil i deres fritidsklubber, hvor de kan bruge de øvede færdigheder

### Målgruppe

Projektet falder ind under Idræt for børn/unge.

### Projektperiode

2010 – 2011

### Projekts største udfordring(er)

**Startfasen:** At rekruttere voksne rollespillere, som hjælper.

**Afvikling af projekt:** At håndtere ekstra krævende børn.

Der er ved projektets start tilmeldt 38 børn. Projektleders vurdering er, at ca. halvdelen af deltagerne rammer målgruppen idrætssvag. Betegnelsen for idrætssvag i dette projekt er defineret som børn, der ikke er aktive i anden idrætsforening, og/eller har et BMI over 22. Endvidere konstateres det, at Rollespil tiltrækker en gruppe børn, som er idrætssvag på andre måder, eks. ADHD eller lign. diagnoser.

Den nutidige udfordring er, at håndtere de mange børn med ekstra behov, dette løses dog ved at give børnene nogle roller, som passer lige præcis til dem. Eks. hvis der er et barn, der har "meget energi", får han en rolle, hvor han kan bruge energien positivt osv.

### Projekts største succesoplevelse(r)

**Idræt kontra Rollespil.**

Det har fra start været en nøgle for projektlederen at sikre en balance, der dels bevarer rollespillet og dels bringer det idrætslige perspektiv og bevægelsen ind i spillet på en måde, så målgruppen fastholder interesse og begejstringen.

Efter en tid, er det dog blevet en naturligt del af spillet, at man bevæger sig. Eks. er 45 min pr. gang sat af til fysisk opvarmning. Traditionelle idrætslege er skrevet om Slåtrold = ståtrold, Magikuglekamp = stikbold osv., og i live spillet er universet skrevet med plot, der har fokus på bevægelse og det fungerer meget optimalt.

### Vigtigste læringspunkter

Det er vigtigt, at fokus fastholdes på rollespillet, da der er der interessen og motivationen kommer fra.

### Kontaktinfo.



VIBORG IDRÆTSRÅD  
Anne Olesen  
Projektleder  
Tingvej 15 B  
8800 Viborg  
Tlf: 8662 5533  
Anne@viborgidraetsraad.dk



NORDEA  
FONDEN

