

Evaluering af SUKIRU

En del af vækststrategi 2022-2025

Opdateret: 15/10-25 kl. 11:47 af Kim Bak Nielsen, Bordtennis Danmark

Opdateret: 22/10-25 af Puk Kirkeskov Hvistendal på baggrund af SG møde

Opdateret 20/11-25 af PKH – godkendt på Bestyrelsesmøde 19. november 2025

Indholdsfortegnelse:

Indhold

Indholdsfortegnelse:.....	2
Indledning:	3
Vækststrategi 2022-2025 - Spor 1: Vækstteams og Klubudvikling	3
DIF Innovationsmidler til APP udvikling	3
Sukiru som appendix til Vækststrategien i 2023	5
Evaluering på indsatser fra Appendix 2023:.....	5
Succeskriterier fra Appendix 2023 vs. virkeligheden:	8
Status på SUKIRU CHALLENGES konceptet efter 4 år:	10
Midler/værktøjer realiserede frem til 2025:	10
Tallene:	10
Effekterne i 2025:.....	11
Status på SUKIRU CHALLENGES appen:.....	12
Status på app teknik/versioner:	12
Læringerne har været:.....	13
Konklusion:	14

Indledning:

Bestyrelsen har i forbindelse med evaluering af strategi 2022-2025 besluttet at evaluere selvstændigt på SUKIRU projektet samt efterfølgende at tage stilling til, hvad og hvordan konceptet kan bringes ind i næste strategiperiode. Punktet evalueres på bestyrelsesmødet 22. oktober 2025.

Bordtennis Danmark har gennem de seneste 4 år søgt at skabe bro mellem børn og unges interesse for skærme og den fysiske bordtennisleg og bordtennispillet. Sukiru Challenges – både en digital del og en analog del – er resultatet af det strategiske arbejde.

I det følgende vil vi gennemgå udgangspunktet i strategien samt udviklingen i strategiperioden.

Til sidst vil vi komme med Bordtennis Danmarks anbefalinger til fremtidens Sukiru koncept og app.

Vækststrategi 2022-2025 - Spor 1: Vækstteams og Klubudvikling

Bordtennis Danmark havde et overordnet mål om vækst på ungdomssiden i strategien samt følgende indsats i Spor 1 Indsats 2 i 2022:

- *BTDKs udviklingsteam samarbejder med klubber i vækstteamet om at styrke og forny tænkningen i klub- og træningsmiljøet, så det medvirker til at fastholde børn og unge medlemmer.*
- *BTDK går i dialog, rådgiver og vejleder klubberne i forhold til udvikling af kvalitet i træningsmiljøerne.*

Her med fokus på:

- Det klubmiljø, som en ny spiller møder, når de møder klubben
- Skabe rammen for et stærkt fællesskab
- Nye trænere med nye metoder og fokus på ATK
- Fokus på hygge samtidig med udvikling

DIF Innovationsmidler til APP udvikling

Som en del af indsatsen i dette spor, blev den helt store satsning SUKIRU. Ideen om en digital løsning startede under COVID nedlukningen på efterspørgsel fra klubber om tilgængeligt sjovt materiale, der kunne leges derhjemme. Konceptet tog form efter COVID som en samling lege med bordtennis der som udgangspunkt blev formidlet via en app.

Som et første trin søgte Bordtennis Danmark og Parasport Danmark om midler til at udvikle en app med bordtennis relaterede lege.

DIF tildelte Projektet 750.000 kr. til en 2 årig periode. Målsætningerne i projektet var:

- at initiativet til udvikling af SUKIRU bidrager væsentligt til, at BTDK når sit vækstsmål om 2.500 flere børn, der spiller bordtennis i 2025.
- at 10-15.000 børn og unge årligt deltager i et forløb på skolen/SFO'en og/eller deltager i lokale SUKIRU festivaler på skolen.
- at BTDK/PSDK i 2022 arrangerer 10-20 SUKIRU minifestivaler, i 2023 arrangerer 50-75 SUKIRU arrangementer og minifestivaler og i 2024 arrangerer over 100 SUKIRU arrangementer og minifestivaler.
- at Parasport Danmark tredobler antallet af Rising Stars spillere fra 35 i dag til 100 spillere med udgangen af 2025.
- Skabe en bæredygtig bro mellem skole/SFO og klubber

Til projektet bidrog Bordtennis Danmark med ansættelse af en række konsulenter til at gennemføre planen og test af lege i samarbejde med klubber med udgangspunkt i 4 geografiske områder: Esbjerg, Århus, Odense og Storkøbenhavn.

I 2023 blev konsulenterne afskediget af hensyn til forbundets samlede økonomi.

Projektet blev afrapporteret og godkendt hos DIF i 2023 med følgende resultater:

Fem centrale resultater BTDK har fået ud af projektet:

- *Sukiru Challenges har været præsenteret for 5920 børn i projektperioden*
- *Sukiru Challenges er et velegnet læringsredskab til (special)skoler og SFO'er i deres pædagogiske mål om at få mere fysisk aktivitet ind i børns liv – kombineret med leg.*
- *Sukiru Challenges er et effektivt rekrutteringsredskab til idrætsforeninger for at få flere børn til at komme i bordtennisklubben. I alle 4 regionale områder i projektet kom flere børn efterfølgende hen til bordtennisklubben.*
- *Sukiru Challenges fungerer godt for børn med et bevægelses- eller psykisk handicap i en sportsgren som bordtennis, der ellers er teknisk svær*
- *Spilkonceptet er nu integreret i BTDK's træneruddannelser fra 2023-24*

Afrapporteringen italesatte også tydeligt, at de opstillede målsætninger havde været for optimistiske, men at konceptet havde været relevant og var blevet en styrende tilgang og et redskab i en **kulturforandring** i hvordan man trænede børn og unge i klubberne med både en analog del og en digital del. I afrapporteringen blev også forventningen om antal festivaler og vinklen også ændret fra udelukkende digitalt fokus til både et digitalt og analogt fokus.

DIF godkendte afrapporteringen og indsatsen uden bemærkninger i 2023.

Sukiru som appendix til Vækststrategien i 2023

Til årsmødet i 2023 blev SUKIRU adopteret som konkret handling under Vækststrategien. Dette blev udgivet i trykt form på årsmødet og i opdateret digital version på hjemmesiden.

Sukiru var nu primært en del af Spor 1 som et klubudviklingsredskab og 4. indsatsområde samt et sekundært en del af Spor 2 Trænerudvikling, som en del af trænerkurserne.

Visionen var:

- At give børn fri og let adgang til bevægelse uden større behov for faciliteter og dyrt udstyr
- Lige leg i og udenfor foreningsliv for alle (uanset niveau og evt. handicap)
- Rammer for et træningsmiljø, der muliggør udvikling

De tilpassede målsætninger for SUKIRU var her:

- APP udvikling komplet med support funktion
- Udrulning af skolebesøg i Øst og vest
- Udarbejdelse af SUKIRU vejledninger og drejebøger for skolebesøg
- Fundraising
- Trænerkurser / certificeret SUKIRU træner
- Certificering af klubber
- Afholdelse af seminarer omkring SUKIRU

Evaluering på indsatser fra Appendix 2023:

I løbet af 2024 og 2025 har der været afholdt og gennemført følgende på baggrund af ovenstående målsætninger:

APP udvikling komplet med support funktion:

Appen blev forsinket i forhold til det oprindelige projekt.

Appen er færdigudviklet i en basis-version, der fungerer til både Android og Iphone. Den blev relanceret i en forbedret version til iPhone den 4. april 2025. Derefter en version til Android telefoner. En ny release forventes ultimo oktober 2025.

Udrulning af skolebesøg i øst og vest:

- o Fit First – i samarbejde med SDU – tilgængelig på Bordtennis Danmarks og DIFs hjemmeside – fokus på SUKIRU lege der giver høj intensitet
- o Dansk Skoleidræt: Forløb i Hvidovre, Brøndby, Kildeskoven (Gentofte), Ringe. 2024-2025 sæsonen for i alt cirka 950 børn
- o Skole OL: Sæson 2025/2026 deltager 10 foreninger med i alt 10 forløb over hele landet. Dertil finalen i juni 2026.

- Diverse skole og SFO forløb i klubregi understøttet af Bordtennis Danmark med sparring
- Salg af 18 Sukiru-tasker til klubber for brug til Skole- og SFO forløb. Derunder også til Dansk Skoleidræt.

Udarbejdelse af SUKIRU vejledninger og drejebøger for skolebesøg

- Ovenstående koncepter er udviklet og klar til brug
- TOP 9 lege tilgængelige på hjemmesiden og i app
- 55 børnevenlige videoer tilgængelige på YouTube
- 50 lege tilgængelige i Sukiru Challenges appen
- Dansk Skoleidræt koncept er udviklet med udgangspunkt i Sukiru Challenges erfaringerne
- Skole OL og Fit First konceptet er udviklet med udgangspunkt i Sukiru Challenges erfaringerne og tegningerne herfra
- DM-Ugen i Kom og prøv teltet

Fundraising

- Dette har været forsøgt uden held, da appen ikke var færdig eller testet. Indsatsen er indstillet til bestyrelsen træffer beslutning om videre indsats med SUKIRU vers. 2.0 i 2026-2029 strategien

Trænerkurser / certificeret SUKIRU træner:

- Alle Juniortrænerkurser og basis trænerkurser har nu SUKIRU som redskab indarbejdet i uddannelsen.

Certificering af klubber:

- Vi har kun certificeret pigeklubber, ikke specifikke SUKIRU certificerede klubber. Pigeklubberne benytter dog i overvejende grad også metodikken i SUKIRU

Afholdelse af seminarer omkring SUKIRU:

- Der blev afholdt tre Teams webinarer for klubber i 2023. Få klubber dukkede op.
- Der har i 2025 hidtil været afholdt Træneraftener i disse byer/regioner:
 - **I Brønderslev (3):** BI-Bordtennis, Skagen Bordtennisklub, Frederikshavn
 - **I Viby J (4):** BTK Viby, Silkeborg Bordtennis, Viborg BTK, Team Nørreå
 - **I Ribe (3):** Esbjerg Bordtennis Klub, Ribe Bordtennisklub, SGI Bordtennis
 - **I Ringe (4):** Faaborg Bordtennisklub, HEP Ringe, Kerteminde Bordtennis Club, Skårup Idrætsforening
 - **Hillerød (4):** Helsingør Bordtennis, Lejre Bordtennis, Gladsaxe Bordtennis, Hillerød Bordtennisklub

I tiden op til disse 5 Træneraftener blev der taget telefonisk kontakt til mere end 35 klubber fra regionerne.

Der er planlagt træneraftener i de resterende 3 regioner ultimo 2025.

SUKIRU efter klubanmodninger:

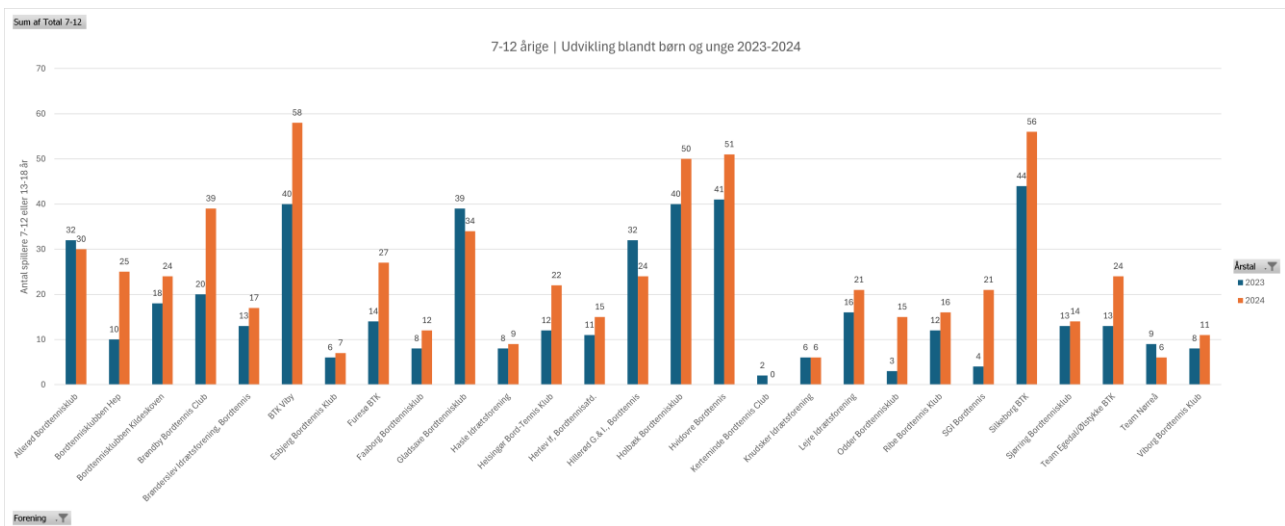
- Der er afholdt SUKIRU aftener og snakke med klubber, der har ønsket det: BTK Kildeskoven, Holbæk Bordtennis, Hillerød, HEP Ringe, Løjre, Gladsaxe, Furesø. Andre klubber er hjulpet videre via Teams møder og aktivitetsforslag – f.eks. Sjørring og Odder.

Succeskriterier fra Appendix 2023 vs. virkeligheden:

Når klubberne ser sig som en naturlig del af SUKIRU partnerskabet med Bordtennis Danmark, der resulterer i flere medlemmer, blandt andet ved hjælp af SUKIRU som trænerredskab.

Klubber der selv tager initiativer til lokale børne- og familieaktiviteter – og/eller har opsøgt viden, materiel og forløb omkring SUKIRU - oplever tilsyneladende også medlemsvækst.

CFR-tallene for 2023 og 2024 er vist nedenfor (7-12 årige børn).



Sum af Total 7-12	Årstal	
Forening	2023	2024
Allerød Bordtennisklub	32	30
Bordtennisklubben Hep	10	25
Bordtennisklubben Kildeskoven	18	24
Brøndby Bordtennis Club	20	39
Brønderslev Idrætsforening, Bordtennis	13	17
BTK Viby	40	58
Esbjerg Bordtennis Klub	6	7
Furesø BTK	14	27
Faaborg Bordtennisklub	8	12
Gladsaxe Bordtennisklub	39	34
Hasle Idrætsforening	8	9
Helsingør Bord-Tennis Klub	12	22
Herlev If, Bordtennisafd.	11	15
Hillerød G. & I., Bordtennis	32	24
Holbæk Bordtennisklub	40	50
Hvidovre Bordtennis	41	51
Kerteminde Bordtennis Club	2	0
Knudsker Idrætsforening	6	6
Lejre Idrætsforening	16	21
Odder Bordtennisklub	3	15
Ribe Bordtennis Klub	12	16
SGI Bordtennis	4	21
Silkeborg BTK	44	56
Sjørring Bordtennisklub	13	14
Team Egedal/Ølstykke BTK	13	24
Team Nørreå	9	6
Viborg Bordtennis Klub	8	11
Hovedtotal	474	634

Eksempel fra Region Nordsjælland.

Medlemstal for børn og unge for 2023 kontra 2024 (nyeste tal fra CFR-registret):

Piger, 7-12 år, stigning fra 2023 til 2024: **+25%**

Drenge, 7-12 år, stigning fra 2023 til 2024: **+27%**

Piger, 13-18 år, stigning fra 2023 til 2024: **+23%**

Drenge, 13-18 år, stigning fra 2023 til 2024: **+15%**

Når klubberne har bygget bæredygtig bro til den lokale skoler/SFO.

Dette oplever vi særligt, hvor klubber naturligt er placeret op ad skoler. Eksempler opstået i projektperioden er Knudsker, HEP Ringe, Holbæk og Sjørring. Dette lykkedes kun, hvor klubben har interesse i samarbejdet, og hvor der er trænere til rådighed i løbet af dagen.

6 klubber er certificerede

Der er i perioden certificeret 6 pigeklubber, som også har fokus på Sukiru.

Når app og aktivitet er en naturlig del af skolens årlige aktiviteter.

For at kunne måle på denne, valgte vi en strategisk tilgang: Vi faciliterer samarbejder med Skole OL og Dansk Skoleidræt, hvor dette efterspørges af den lokale klub.

I perioden inden udgangen til 2025 er der gennemført følgende forløb:

Dansk Skoleidræt: 4 forløb på halve og hele skoledage med cirka 950 børn

Skole OL: 10 forløb i 10 klubber. Estimeret 800-1.000 skolebørn i 2025/26

Status på SUKIRU CHALLENGES konceptet efter 4 år:

Midler/værktøjer realiserede frem til 2025:

- Komplet **koncept** med mere end 60 bordtennislege til alle aldersgrupper. Dertil eksempler på Lige Leg.
- Sukiru Challenges **aktivitetstaske** med anderledes og inspirerende "bordtennislegetøj" til klub-træninger, Åben Hal, klubdage, skolebesøg, SFO-besøg m.m.
- Sukiru Challenges **app** med 7 kategorier og 1 events kategori til Skole OL, DM-UGEN, Dansk Skoleidræt, Træneraftener m.m.
- **Top-9 siden** på www.bordtennisdanmark.dk/top-9
- **YouTube** Sukiru kanal med mere end 50 videoer
- Regionale **Træneraftener** hos de danske bordtennis klubber
- En palette af mulige challenges (lege) til klubber, der deltager i rekrutteringsaktiviteter som Kulturnat, foreningsdage, camps, Åbent hus, Skole OL m.m.
- **FUNcamp** i forbindelse med Bordtennis Festivalen
- **DM-UGEN**: Kom og prøv zone med Sukiru i samarbejde med lokal klub
- Introduktion til Landsholdene af Sukiru – ikke mindst det Kinesiske landshold under besøg i Brøndby 2025.

Ovenstående værktøjer/midler har medvirket til den igangværende kulturforandring blandt de danske trænere og ledere. Dertil accept af tankerne bag Lige Leg også.

Tallene:

- 18 bordtennis klubber har deltaget ved Træneraftener og er nu selv i stand til at afholde strukturerede træninger med 2 x 10 minutters legende fokus
- 14 bordtennis klubber har nu investeret i en Sukiru Challenges taske. Andre klubber har løbende lånt Sukiru udstyr fra Bordtennis Danmark.
- 69 juniortrænere er blevet uddannede i Sukiru Challenges lege og -tanker fra og med 2023
- Alle danske klubber og spillere har nu mulighed for gratis at bruge appen, Top-9 siden og YouTube siden

- Mere end 8.000 børn har nu oplevet anderledes og legende bordtennis ved Bordtennisfestivaler, klubbesøg, egne træninger, camps, begynderstævner, foreningsdage, Dage med Dansk Skoleidræt, DM-ugen m.m.
- Mere end 20 trænere og spillere fra Frankrig og Kina har nu oplevet anderledes og legende bordtennis på dansk jord
- Mindst 20 ansatte hos Danmarks Idrætsforbund (DIF) kender nu konceptet og Bordtennis Danmark

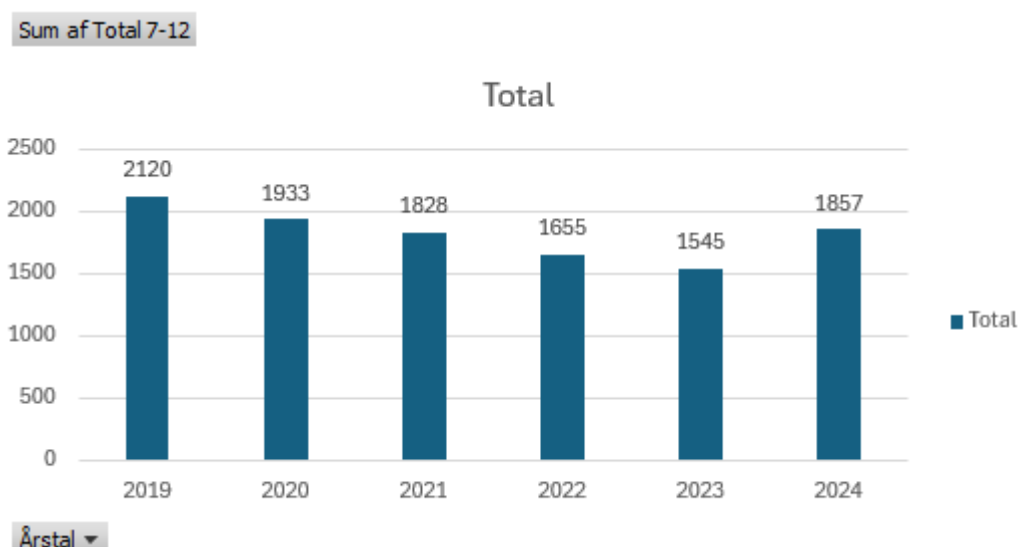
Effekterne i 2025:

- Vi ser efter sæson 2023/2024 igen stigende børnetal i klubberne. Se venligst grafen herefter. Dette tilskrives ikke Sukiru, men en kulturforandring i klubberne til at se anderledes på en bordtennistræning for børn, prioritere trænere og acceptere nye metoder som eksempelvis SUKIRU
- Vi har nu flere samarbejdspartnere end nogensinde før: Dansk Skoleidræt, Skole OL, DM-Ugen, DIF e-sport, Fit First.
- Vi hører accept og kulturforandring blandt klubtrænerne. "Forandringsbolden" synes nu at rulle nu af sig selv ifht. "legende bordtennis"
- Landsholdene leger nu også som en del af deres træning
- Vi oplever at klubberne nu selv efterspørger Sukiru konceptet og spørger om hjælp og inspiration til det

Antal af 7-12 årige medlemmer i de danske bordtennis klubber år 2019 – 2024.

Kilde: CFR-registret

Bemærkning: Der kan fremstå et fald i antallet af medlemmer i statistikken, uden at der er fald i antallet af aktive spillere. Det sker, hvis en klub melder sig ud af Bordtennis Danmark.



Status på SUKIRU CHALLENGES appen:

SUKIRU appen var oprindeligt tænkt som et bærende værktøj i:

- At bidrage til medlemsvækst på børnesiden fokus 7-12 år
- At fastholde medlemmer via skærminteresse i fritiden og ”crazy” træning i klubtiden. Derunder stor fokus på Klubfestivaler (senere kendt som Bordtennisfestival).
- At hjælpe med igangsættelse af en kulturforandring blandt danske trænere, der skal tage nye metoder og spilleformer til sig

Baggrunden for opbygningen af appen:

- Primær målgruppen var børn mellem 7-12 år
- Gamification elementerne i appen med fokus på den enkelte børnebruger skulle tiltrække og fastholde børnenes interesse: Medaljespil for 1, dueller og holdspil
- Lege skulle beskrives med videoer målrettet børn
- Registrering af brugere med formål at bruge data til senere rekrutteringstilbud

Status på app teknik/versioner:

Første udgivelse af Sukiru Challenges appen på Appstore var 3. maj 2024. Frem til 25. juni 2025 er appen til iPhone opdateret 7 gange på Appstore.

Første udgivelse af Sukiru Challenges appen i Android på Google Play var 14. oktober 2024. Frem til 3. april 2025 er appen til Android opdateret et ukendt antal gange.

1) IOS til iPhone: Siden juni 2025 er der på **App Store** en version 4.108.

Denne version virker overordnet set **95%**. De primære mangler er lige nu i tilretninger af nogle af legene.

2) Android til Samsung o.a.: Samme version til IOS fra 25. juni afventer release til Google Play. Den nye version testes pt. sporadisk. Seneste version af Android appen er fra 3. april 2025.

Denne version virker overordnet set **85%**. Den primære fejl er lige nu ved videooptagelser af brugerne selv. Dertil tilretninger af nogle af legene. Disse tilretninger vil virke for IOS og Android på samme tid.

Platforme:

Programmerne til at programmere appen i IOS understøttes i dag af Amazon Web Services. Dette skiftede fra Microsoft i forsommeren 2025. Når næste version til Android er flyttet, vil denne version også rykke fra Microsoft til Amazon Web Services.

Indholdet i appen:

- Sukiru Challenges app med 7 kategorier og 1 events kategori til Skole OL, DM-UGEN, Dansk Skoleidræt, Træneraftener m.m.
- Sukiru Challenges appen indeholder +50 videoer til et børne-/unge publikum
- Sukiru Challenges appen indeholder gamification elementer i form af medaljespil
- Sukiru Challenges appen indeholder muligheden for at brugere selv kan optage videoer og tid

App stabilitet og drift:

Appen findes og brugerne forstår nemt brugen. Medio oktober 2025 gør vi en indsats for at stabilisere appen og afrunde funktioner og indhold. Efter ønske fra den frivillige udvikler og grundet omkostningerne til selve driften, har vi skiftet servere og systemer undervejs.

Markedsføring og udbredelse:

Appen er i perioden blevet udbredt ved de afholdte arrangementer. Den har ikke været klar til en decideret markedsføringskampagne og der har ej heller været afsat midler til dette.

Oprindeligt var der en dialog med de nordiske lande omkring at købe ind på appen. Det har dog ikke været med en realistisk økonomisk gevinst som først antaget og i 2023 blev det vurderet at produktet ikke var klar til at kunne sælges til 3. part grundet flere læringer i processen.

Læringerne har været:

- + Appen kan være et super inspirationsværktøj for klubtrænere, juniortrænere, forældre, spillere, SFO-personale, skole-personale, idrætslærere m.fl. Altså unge og voksne der afholder "styret leg" af en gruppe børn.
- + Appen og legene har et stort fastholdelsespotentiale blandt børn, hvis den benyttes til at give børn legende variation og motiverende medbestemmelse ved træningerne i bordtennisklubberne
- + Appen har givet udenlandsk anerkendelse og været med til at skaffe samarbejdspartnere i Danmark

- + Appen har kunnet formes til også at kunne indeholde tidsbegrænsede events uden medaljespil
- + Konceptet, legene og videoerne i appen har været udgangspunktet for alt den tidligere nævnte udvikling af udstyr og værktøjer. Dertil koncepterne til samarbejdspartnere som Skole OL, Fit First, Dansk Skoleidræt og DIF e-sport. Og aktivitetsanbefalingerne til bordtennisklubbernes lokale aktiviteter og SFO-besøg.
- ÷ Det er mere omstændigt at udvikle og vedligeholde en app end antaget ved projektets start. Tilpasninger, nyt indhold og vedligehold af funktioner er en fast del af at have en app, og det er markant mere omfattende, end der er prioriterede ressourcer.
- ÷ Brugere mister hurtigt interessen for en app, der ikke opdateres og markedsføres hyppigt.
- ÷ En omstændig login proces var indtil juni 2025 en hindring ifht. at skaffe brugere
- ÷ Drift og udvikling af en app stopper i teorien aldrig. Funktioner og indhold kan "max" stabiliseres.
- ÷ Bordtennis Danmark har ikke i tilstrækkelig grad haft ressourcer til at markedsføre appen selvstændigt overfor brugerne
- ÷ Samfundsudviklingen anno 2025 har i store perioder af døgnet fjernet de 7-12 årige fra skærme og apps. Herunder forbud mod mobiler i skoletiden samt DIFs anbefalinger til skærmtid i foreningsidrætten. Dette er en markant gamechanger for den oprindelige vision for app-delen.
- ÷ Samarbejdet med en ulønnet udvikler er kompliceret og tidskrævende. Og der kan ikke stilles krav om konkrete leveringsdatoer, som ved en lønnet leverandør.

Konklusion:

På baggrund af alle de gode tilbagemeldinger og erfaringer med SUKIRU legene som metode nævnt i rapporten, har konceptet bevist sit værd som redskab til aktiviteter i klubberne og som inspiration til planlægning af en varieret træning for trænerne. Rapporten afspejler at vi er kommet i mål med stort set alle målpunkter.

Konceptet er derfor også indeholdt i den nye strategi 2026-2029.

Appudviklingen er gennemført ud fra de opsatte kriterier, men udviklingen i samfundet har gjort at vi er nødt til at revurderer tiltaget. Dette med henvisning til at der i 2025 er indført mobilforbud for skolebørn og at DIF er udkommet med retningslinjer for skærmb brug i foreningsidrætten, som taler direkte imod appen.

Det er derfor relevant at tage konceptet inkl. Appen op til revurdering, hvorfor vi anbefaler, at SUKIRU version 2.0 for fremtiden skal vurderes grundigt for at tage stilling til hvordan konceptet i sin helhed skal benyttes herunder et særligt fokus på appens fremtid.

De sidste 4 års strategiarbejde lukkes med denne rapport.

