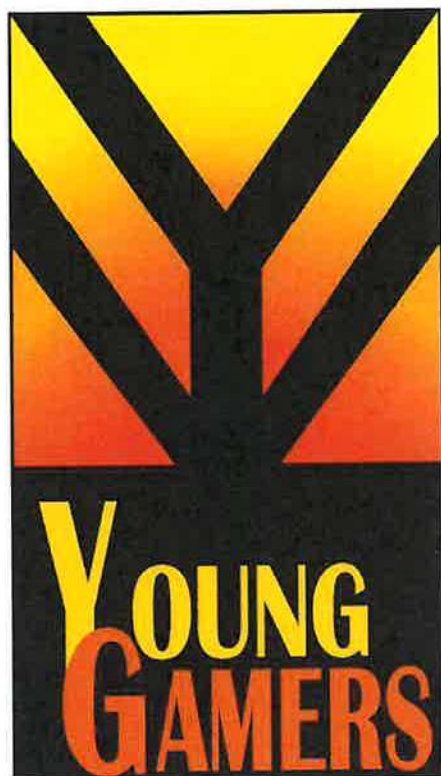


Verksamhetsberättelse 2024



YG:s vision är att skapa broar för barn och unga inom e-spelvärlden.

Org.nr. 802533-6515

Verksamhetsberättelse 2024

År 2024 har Young Gamers (YG) lagt ett stort fokus på det treåriga projektet Gaming in Motion (GiM) som stöds av Allmänna Arvsfonden. Ett projekt som syftar till att få barn och unga fysiskt aktiva via digitala spel, samt att öka förståelsen, för gamingens betydelse för barn och unga, hos vuxenvärlden.

Föreningen har anordnat verksamhet för barn och unga upp till 25 år inom gaming, spridit kunskap inom ämnet till alla åldersgrupper, samt arbetat aktivt för inkludering av personer med funktionsnedsättning. Via Young Gamers Academy på föreningens hemsida, sprids kunskap kopplat till gaming och GiM

Medlemsantalet var 67 medlemmar 241231.

Möten inom YG

Under verksamhetsåret 2024 har YG haft fem styrelsemöten: 240116 i epsortlabb på Högskolan i Halmstad, 240306 per capsulam, 240422, 240903 och 241118 i Young Gamers Discordkanal, samt ordinarie årsmöte och konstituerande styrelsemöte 240321 i Young Gamers Discordkanal. Samtliga möten är protokollförda.

Styrelsen har under verksamhetsåret bestått av:

Ordförande	Anna-Lena Magnusson Möller
Sekreterare	Mathilda Salmi Källström
Kassör	Johanna Salmi Källström
Ledamot	Jonas Lott
"	Carl Hallqvist (fr.o.m. 240321)
Suppleanter	Hans-Gunnar Enggaard
"	Teodor Pettersson (fr.o.m. 240321)
"	Max Roxin (fr.o.m. 240321)

Övriga funktioner inom YG

Valberedning	Vakant (fr.o.m. 240321) Cecilia Liljekvist, sammankallande (t.o.m. 240321) Amal Al Zoghbi, suppleant (t.o.m. 240321) Valberedning vakant fr.o.m. 240321
Revisor	Fredrik Engberg
Revisorssuppleant	Åsa Engberg
Firmatecknare	Anna-Lena Magnusson Möller Johanna Salmi Källström

YG är medlemmar i följande föreningar:

Sverok

YG ingår i Generation Peps nätverk

Medlemsantal

Medlemsantalet var 67 medlemmar 241231.

YG:s aktiviteter 2024

29 Februari Öppnande av GiM-labbet

I samband med Högskolan i Halmstads Öppet Hus bjöds det in till ett öppnande av GiM-labb. Här kommer bl a YG:s medlemmar kunna vara fysiskt aktiva via digitala spel. GiM-projektet, som denna dag även presenterade materialet för GiM-metoden, kommer också kunna visa intresserade hur GiM-metoden används i praktiken. SvT Nyheter Halland kom och gjorde ett fint reportage.

Egenavgift: 0 kr

Arrangör: Young Gamers
Gaming in Motion
Högskolan i Halmstad

Plats: GiM-labb, Högskolan i Halmstad

23 April Läromedelsmässan

Vid Läromedelsmässan deltog YG och GiM, för att presentera GiM-projektet och låta besökarna prova olika GiM-aktiviteter, såsom Blazepod och Xbox 360. Vi spred information om projektet och YG. Många, särskilt speciallärare visade stort intresse för aktiviteterna.

Egenavgift: 0 kr

Arrangör: Young Gamers
Gaming in Motion

Plats: Halmstad Arena

1 – 4 augusti Gamingläger i Stockholm

På eftermiddagen 240801 startade vårt gamingläger i Stockholm med lägerinformation, fika och föreläsning av Fredrik JAEGARN Kempf på Scandic Hotell Continental i Stockholm för både deltagare och föräldrar. Därefter var det dags för ett uppskattat besök på Paradox Museum och sedan mötte vi upp föräldrarna på Hard Rock Café för gemensam middag på kvällen. 240802 åkte vi taxi ut till Bromma och besökte Bodyflight för att flyga i vindtunneln, superkul! Sedan var det dags för pizzabuffe, snack om vad gamingen betyder och hur ungdomarna ser på

vuxnas syn på deras gamande och därefter ett besök på VREX. Efter återresan tillbaka in till Stockholm bjöds det på glass. 240803 och 240804 träffades gänget på Inferno Online för att spela tillsammans. Coachen var JAEGARN och "Kulan". Ungdomarna tyckte verkligen att det var roligt att spela. 240803 åkte vi också på ett mycket uppskattat studiebesök till Mojang Studios. 240804 avslutades lägret på eftermiddagen med GiM-aktivitet för ungdomarna och deras föräldrar och syskon på Red Bull Gaming Sphere. Dessutom bjöds det på tårta och ungdomarna och ledarna Henry och Mackan presenterade vad gaming betyder för ungdomarna och hur de tänker kring hur vuxna ser på gaming och hur vuxna engagerar sig. På avslutningsdagen fick alla deltagarna varsitt par hörlurar, som Henry fixat med. Antalet deltagare var 7 ungdomar.

Egenavgift deltagare: 900 kr

Avgift assistent: 900 kr

Arrangör: Gaming in Motion
Young Gamers

Med stöd av: Allmänna Arvsfonden

Plats: Stockholm

21 augusti Akademidagen FIH

I samband med FIH:s akademidag bjöds personalen in till GiM-labb för att få information om GiM och prova de olika GiM-aktiviteterna.

Dessutom hade vi en tipsfråga inne i GiM-labb. Vid prisutdelningen senare på dagen fick de som fått bäst resultat på Blazepodarna och Ring Fit Adventure varsitt pris, i form av en doft-GiM.

Egenavgift: 0 kr

Arrangör: Young Gamers
Gaming in Motion
Högskolan i Halmstad

Plats: GiM-labb, Högskolan i Halmstad

30 augusti RBU-dagen

På RBU-dagen på Liseberg hade vi en prova-på-aktivitet med de fysiskt aktiva digitala spelen, reaktionsknapparna Blazepod och Nintendo Switchs spel Ring Fit Adventure. Det var väldigt välbesökt och uppskattat och vi såg att det är lätt att anpassa spelen så att i stort sett alla kan

delta oavsett funktionsnedsättning. Två av Young Gamers medlemmar, Teodor och Alexander, var med som funktionärer under dagen. I samband med RBU-dagen hade vi en utlottning av YG:s lagtröjor för de som fyllde i en lite enkät om hur de tyckte spelen var. Dessutom delade vi ut GiM:s metodmaterial, boken UbbeLina – GamingBruden och berättade om GiM och YG.

Egenavgift: 0 kr
Arrangör Gaming in Motion
Young Gamers
I samarbete med: Riksförbundet RBU
Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Plats: Liseberg, Göteborg

8 september Pep-dagen

Vi hade en monter i Hagaparken i samband med Pep-dagen, där YG är en del av deras nätverk. I montern hade vi prova-på-aktiviteter med de fysiskt aktiva digitala spelen, reaktionsknapparna Blazepod och Nintendo Switchs spel Ring Fit Adventure. Dessutom delade vi ut GiM:s metodmaterial, samt boken UbbeLina – GamingBruden. Många besökare var nyfikna på både GiM och YG och kön var stundtals lång. Vi fick chansen att prata om GiM som ett sätt att vara fysiskt aktiv, men också om hur viktig gamingen och livet online är för barn och unga, detta för att öka acceptansen kring gaming i samhället.

Egenavgift: 0 kr
Arrangör Gaming in Motion
Young Gamers
I samarbete med: Generation Pep
Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Plats: Hagaparken, Stockholm

18 – 20 oktober Hem & Bo Mässan

YG och GiM hade en Halloweenpyntad monter på Hem & Bo Mässan på Halmstad Arena. Montern bjöd in besökarna att prova olika GiM-aktiviteter, Nintendo Wii:s olika sportspel, Xbox Hinderbana, Nintendo Switchs spel Ring Fit Adventure, VR-spelet BeatSaber och reaktionsknapparna Blazepod. Dessutom informerade vi om GiM och YG. Vi delade ut metodmaterialet, barnboken UbbeLina –

GamingBruden, Young Gamers-tröjor och informationsfoldrar. Antalet besökare på mässan under helgen var cirka 5000.

Egenavgift: 0 kr
Arrangör: Gaming in Motion
Young Gamers
Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Plats: Halmstad Areal

Onlinespel

Vid onlinespelet hälsades medlemmar från YG över hela landet välkomna. Deltagarna träffades online i YG:s egen Discordkanal (den plattform som används för att kommunicera via) och spelade på YG:s egen server. Detta för att deltagarna ska kunna spela och umgås i en säker miljö. Här får de hjälp av kunniga ledare, som är med under samtliga onlinespelträffar. Lika viktigt som att spela, är den sociala biten mellan deltagarna. En förutsättning för att hålla denna aktivitet är att även supporta föräldrarna till deltagarna. Vid avslutningen 17 november fick deltagarna möta Ida Freigard, som streamar på Twitch när hon spelar Fortnite. Det var mycket uppskattat och de hade tränat hela hösten inför mötet.

Antalet träffar har varit 13 och antalet deltagare har vid dessa varit totalt 126 och i genomsnitt cirka 10 deltagare/träff.

Egenavgift: 0 kr
Arrangör: Gaming in Motion
Young Gamers
Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Plats: Online via Discord

Onlineträning

Vid onlineträningen under våren möttes deltagarna från Young Gamers och tränade olika e-spel med hjälp av ledare. Detta för att möta behovet hos de deltagare som behöver lite mer utmaningar än vad onlinespelet erbjuder. Antalet träffar har under våren varit 5 och antalet deltagare vid dessa har varit totalt 12 och i genomsnitt cirka 2,5 deltagare/träff.

Egenavgift: 0 kr
Arrangör: Gaming in Motion
Young Gamers

Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Plats: Online via Discord

E-spelkvällar

Under år 2024 har föreningens och RBU:s medlemmar bjudits in till e-spelkvällar i esportlabb, där de kunnat spela på någon av de tio gamingdatorerna, VR, Xbox eller Nintendo Switch. Det här även funnits möjlighet att spela olika fysiskt aktiva digitala spel i GiM-labb. Träffarna har varit mycket populära och deltagarna har fått delas upp i två grupper under våren, en för yngre och en för äldre deltagare. Respektive grupp träffades varannan vecka. Vid träffarna under hösten ingick medlemmarna i en grupp. Vid träffarna bjöds barnen/ungdomarna på fika, medan föräldrar/assistenter fick köpa fika till självkostnadspris. Under våren 2024 var antalet deltagare totalt 67 vid de 15 träffarna i genomsnitt cirka 4,5 deltagare. Vid de båda avslutningarna, en för respektive grupp, bjöds det på pizza.

Under hösten 2024 var antalet deltagare totalt 61 deltagare vid de 12 träffarna och i genomsnitt cirka 5 deltagare per träff. Vid träffarna bjöds barnen/ungdomarna på fika, medan föräldrar/assistenter fick köpa fika till självkostnadspris. Vid julavslutningen i december bjöds både barn/ungdomar och föräldrar på bio, popcorn och dricka.

Fikan och avslutningsaktiviteterna under året har sponsrats av Länsförsäkringar Halland.

Ett stort tack riktas till ledarna för träffarna.

Egenavgift: 50 kr/barn/ungdom/termin
Arrangör: Gaming in Motion
Young Gamers
Medarrangör: RBU Halland
Med stöd av: Allmänna Arvsfonden
Länsförsäkringar Halland
I samarbete med: Högskolan i Halmstad
Plats: Esportlabb, Högskolan i Halmstad
GiM-labb, Högskolan i Halmstad

Tjejträffar

Våren 2024 hade vi två tjejträffar i esportlabb och GiM-labb. Tjejerna fick testa olika spel och fick information om YG och GiM. Antalet deltagare

vid de båda träffarna var totalt 9, vilket innebär i genomsnitt 4,5 deltagare per träff.

Egenavgift:	0 kr
Arrangör:	Gaming in Motion Young Gamers
Med stöd av:	Allmänna Arvsfonden
Plats:	Esportlabb, Högskolan i Halmstad GiM-labb, Högskolan i Halmstad

Informationsspridning

YG och GiM har jobbat intensivt med informationsspridning i en mängd olika sammanhang. I projektet har GiM-metoden och metodmaterialet spridits. Det har varit ett flertal studiebesök i esportlabb och GiM-labb, men även digitala möten där vi berättat om projektet och YG. Dessutom har vi deltagit vid olika föreläsningar, bland annat online vid en kurs på Valjevikens Folkhögskola och Dako/Datateket. Dessutom har vi deltagit vid olika mässor, bland annat vid Läromedelsmässan på Halmstad Arena 240423, Akademidagen för FIH på Högskolan i Halmstad 240821, RBU-dagen på Liseberg 240830, samt Pepdagen 240908. Projektet har också besökt Hjälpmedelsriksdagen i Göteborg 240514 och berätta om projektet. Ida Freigard, som spelar Fortnite och sänder på Twitch, besökte GiM-labb och gjorde en film om projektet och uppmärksammade det på Instagram.

Media

240310 sändes ett reportage i Svt Nyheter Halland om öppnandet av GiM-labb på Högskolan i Halmstad 29 februari.

240320 publiceras en debattartikel i Hallandsposten undertecknad av Maria och Agneta, projektledare för arvsfondsprojektet Gaming in Motion. Debattartikeln beskriver hur viktigt arvsfondens stöd är för att möjliggöra projekt som Gaming in Motion och den utveckling de bidrar med i samhället. Anledningen till debattartikeln är Riksrevisionens förslag att avveckla Arvsfonden i nuvarande form.

240604 publicerades en debattartikel i Hallandsposten undertecknad av Maria och Agneta, projektledare för arvsfondsprojektet Gaming in Motion. I artikeln beskrivs hur onyanserad debatten om skärmtid är och vad som är positivt med skärmen.

Övrigt

YG har dessutom egen Discordkanal.

YG finns med på Generation Peps hemsida, som en del i deras nätverk.

YG har även en Facebook-, Instagram- och LinkedIn-sida där information om verksamheten sprids.

241231 hade YG 77 följare på Facebook, vilket är en ökning med 17 följare jämfört med föregående år. Antalet följare på Instagram var vid årsskiftet 100, en ökning med 41 följare sedan föregående år. Under år 2024 har YG också skapat ett konto på LinkedIn, där vi vid årsskiftet hade 94 följare, en ökning med 61 följare.

Ekonomi

År 2024 har föreningens intäkter i form av bidrag, medlemsavgifter, deltagaravgifter, försäljning av böcker, metodmaterial, lagtröjor och nallar uppgått till 26 633,78 kr. I intäkterna ingår deltagaravgift för lägret motsvarande 8 100 kr, som flyttats över till projektet. Det innebär att den verkliga intäkten är **18 533,78 kr**. Rörelsens kostnader har under år 2024 varit **8 822,50 kr** i form av kostnader vid aktiviteter och övriga omkostnader, vilket ger ett resultat för år 2024 på 17 811,28 kr. Det verkliga resultatet, när lägerintäkterna räknats bort är **9 711,28 kr**.

Bakgrund kring Young Gamers

Föreningen Young Gamers (YG) bildades i november 2020. Syftet var att tillvarata de kunskaper och erfarenheter som Projekt e-sport får till sig under projekttiden, 200301 – 230228, och borga för en fortlevnad efter projekttidens slut. Projekt e-sport var treårigt och drevs av RBU Halland (föreningen för Rörelsehindrade Barn och Ungdomar) med stöd av Allmänna Arvsfonden. Projektet arbetade för att inkludera RBU:s medlemmar över hela landet i e-spel-/e-sportvärlden, samt skapa ett community för medlemmarna. Det är viktigt med en känsla av tillhörighet och sammanhang för målgruppen.

Halmstad 250219



Anna-Lena Magnusson Möller
Ordförande



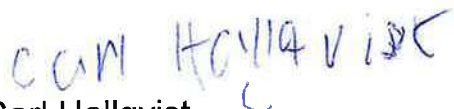
Mathilda Salmi Källström
Sekreterare



Johanna Salmi Källström
Kassör



Jonas Lott
Styrelseledamot



Carl Hallqvist
Styrelseledamot