VERKSAMHETSPLAN 2026

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

Org.nr. 802533-6515

Young Gamers mål med verksamheten är:

Mål för år 2026:

- Anordna onlineverksamhet
- Anordna fysiska e-spelträffar
- Underhålla och utveckla befintligt community för medlemmarna
- Vara synliga i media
- Samarbeta med olika aktörer för att aktivera barn och ungdomar
- Öka medlemsantalet
- Informationsspridning kring e-spelandets effekter

Syfte för år 2026:

- Kompetensutveckling kring e-spel
- Bidra till erfarenhetsutbyte mellan medlemmar
- Bidra till en känsla av tillhörighet och sammanhang
- Kunskapsspridning i sakfrågor för att barn och unga ska känna sig inkluderade
- Ökat fysiskt, psykiskt och socialt välmående hos medlemmarna
- Öka tillgängligheten kring e-spel för barn och unga med funktionsnedsättning

För att nå vår målsättning är följande verksamhet planerad för år 2026:

Mars - Årsmöte, Online via Discord

Under året återkommande aktiviteter:

Onlinespel
Bjuda in medlemmarna till onlinespel varannan vecka. Ledare finns på plats och är behjälpliga.

E-spelträffar
I samarbete med Högskolan i Halmstad och RBU Halland bjuds medlemmarna in att spela olika typer av dataspel i esportlabb och fysiskt aktiva digitala spel i GiM-labb i Halmstad. Aktiviteten sker en gång/vecka.