Verksamhetsberättelse
2025

Young Gamers vision är att skapa broar för barn och unga inom e-spelvärlden.

Org.nr. 802533-6515

Verksamhetsberättelse 2025

År 2025 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 gamingen 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 85 medlemmar 251231.

Möten inom YG
Under verksamhetsåret 2025 har YG haft nio styrelsemöten: 250120, 250218, 250331,250602, 250630, 250901, 251013 och 251211 i Young Gamers Discordkanal. Styrelsemötet 251119 var ett hybridmöte och hölls på Högskolan i Halmstad och på Discord. Ordinarie årsmöte och konstituerande styrelsemöte hölls 250317 i Young Gamers Discordkanal. Samtliga möten är protokollförda.

Styrelsen har under verksamhetsåret bestått av:

Ordförande	Jonas Lott (fr.o.m. 250317) Anna-Lena Magnusson Möller (t.o.m. 250317)
Sekreterare	Mathilda Salmi Källström
Kassör	Johanna Salmi Källström
Ledamot	Carl Hallqvist
”	Jonas Lott (t.o.m. 250317)
Suppleanter	Teodor Pettersson
”	Max Roxin
”	Viktor Lindstrand (fr.o.m. 250317)
”	Hans-Gunnar Enggaard (t.o.m. 250317)

Övriga funktioner inom YG

Valberedning	Anton Kristiansson (fr.o.m. 250317)
Revisor	Ulrika Bergsten (fr.o.m. 250317)
”	Fredrik Engberg (t.o.m. 250317)
Revisorssuppleant	Anna-Lena Magnusson Möller (fr.o.m. 250317)
”	Åsa Engberg (t.o.m. 250317)
Firmatecknare	Jonas Lott (fr.o.m. 250317)
”	Anna-Lena Magnusson Möller (t.o.m. 250317)
”	Johanna Salmi Källström

YG är medlemmar i följande föreningar:
Sverok

YG ingår i Generation Peps nätverk

Medlemsantal
Medlemsantalet var 85 medlemmar 251231, Vilket innebär en ökning med 18 medlemmar under året och motsvarar en procentuell ökning med 26,9 %.

YG:s aktiviteter 2025

27 Februari Öppet hus i esportlabb och GiM-labb
I samband med Högskolan i Halmstads Öppet Hus bjöds besökte många både esportlabb och GiM-labb. Det var väldigt många besökare under förmiddagen och nyfikenheten var stor.

Egenavgift:	0 kr
Arrangör:	Young Gamers
	Gaming in Motion
	Högskolan i Halmstad
Plats:	Esportlabb och GiM-labb, Högskolan i Halmstad

25 Mars Besök av Funkisgrupp från Ranagårdsskolan fritids
Ranagårdsskolans fritidsverksamhet är nyfikna på vår verksamhet, då köpt in gamingdatorer till sitt fritids. De tog med sig ett antal deltagare från sin funkisgrupp, för att testa de digitala spelen, då de gärna vill inkludera denna typ av spel i sin verksamhet.

Egenavgift:	0 kr
Arrangör:	Young Gamers
	Gaming in Motion
Plats:	Halmstad Arena

10 Mars Besök på Björkåsskolan i Ludvika
GiM-projektet besökte den anpassade grundskolan Björkåsskolan i Ludvika. Deras elever fick under förmiddagen prova olika GiM-aktiviteter. Det var mycket uppskattat av både elever och lärare. Dessutom fick vi än en gång befäst att denna typ av verksamhet går bra att anpassa utifrån deltagarnas olika behov. Lärarna påtalade också vilken bra träning det

var för eleverna, inte minst kring balans. Vi lämnade material för GiM-metoden, samt boken UbbeLina – Gaming Bruden till skolan. Den sistanämnda boken kommer skolan att jobba tillsammans med under terminen.

Egenavgift:	0 kr
Arrangör:	Young Gamers
	Gaming in Motion
Plats:	Björkåsskolan, Ludvika

11 Mars Rymddagen i Ludvika

GiM-projektet och YG var inbjudna till en Rymddag i Ludvika. Rymdprojektet, som syftar till att få barn nyfikna på STEAM-ämnena med rymden som utgångspunkt, samt fysiskt aktiva när de får träna som astronauter, hade en avslutande Rymddag. Elever i årskurs 2 hade byggt upp månbaser där de fått tänka utifrån STEAM-ämnen. Vi ordnade med GiM-aktiviteter för deltagarna, vilket var uppskattat. Dessutom spred vi information om projektet och YG. På Rymddagen berättade Marcus Wandt om sin vistelse på rymdbasen och vid lunchen fick vi möjlighet att berätta för bland annat Ella Carlsson, generaldirektör på Rymdstyrelsen och Cecilia Kosma, chef över ESERO Sverige om GiM och YG.

8 Maj Författarevent

Projektledarna Maria och Agneta besökte ett författarevent i Stockholm, för att få inspiration kring utgivningen av kommande två böcker, samt berätta om våra böcker. I samband med besöket i Stockholm, var de även och besökte Perina Sternlöf, ansvarig för skola och utbildning på Rymdstyrelsen.

17 Maj Värmdö E-sportfestival

Jonas Lott och David Norrman representerade oss vid Värmdö E-sportfestival med prova-på-aktiviteter kring GiM, berättade om GiM-projektet och YG. Det var många besökare i montern och många var intresserade av verksamheten. Materialet för GiM-metoden och boken UbbeLina – GamingBruden spreds. Dessutom höll Jonas Lott en föreläsning kring gamingens sociala betydelse för barn och unga – med eller utan funktionsnedsättning – och hur digitalt spelande kan kombineras med fysisk aktivitet.

26 – 29 Juni Gamingläger i Halmstad

På förmiddagen 250626 startade vårt gamingläger i Halmstad med lägerinformation för deltagare och föräldrar. Under dagen bekantade sig deltagarna med esportlabb, GiM-labb och ledarna. De ägnade sig åt gaming. På eftermiddagen åkte vi i anpassad buss till Tylösand och gick på Per Gessles bilutställning och konstmusem för att sedan äta på Leffe's Pizzeria tillsammans med föräldrar och syskon till deltagarna. På fredagen fortsatte deltagarna att ägna sig på gaming och GiM-aktiviteter i halvgrupp på förmiddagen. Ena gruppen gick till FabLab på Högskolan i Halmstad och tryckte upp egna tröjor med gamingtema. I en paus fick deltagarna säga ett ord som representerar vad lägret betyder för dem. Dessa ord sammanställdes till en AI-genererad låt som spelades vid avslutningen på söndagen. Den ligger även på vår hemsida. På eftermiddagen åkte vi i anpassad buss till Halmstad Aktivitetscenter och körde Laserdome och Prison Island. I pausen fikade vi tillsammans. På kvällen åkte vi till restaurang Verona. Där mötte vi föräldrar och syskon för gemensam middag. På lördagen var det gamingaktiviteter i esportlabb och GiM-labb hela dagen. På söndagen avslutades lägret på eftermiddagen med en match i CS2, som en av ledarna hade fixat mot personal på Webhallen. På eftermiddagen kom föräldrar och syskon. Henry Dickenson, en av ledarna, höll en föreläsning om möjligheter till studier och framtid arbete kopplat till gaming. Det bjöds på fika, bland annat en specialgjord tårta i form av en Xbox-kontroll. Antalet deltagare var 10 ungdomar och fler stod på kö. Lägret vände sig till ungdomar i åldern 13 – 18 år, både med och utan funktionsnedsättning.

Egenavgift deltagare: 900 kr

Avgift assistent:	900 kr
Arrangör	Gaming in Motion
	Young Gamers
Med stöd av:	Allmänna Arvsfonden
Plats:	Halmstad

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.
Antalet träffar har under våren varit 7 och antalet deltagare har vid dessa varit totalt 87 under våren. Under hösten har antalet träffar varit 7 och antalet deltagare totalt 81.

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

E-spelträffar
Under år 2025 har föreningens och RBU:s medlemmar bjudits in till e-spelkvällar i esportlabb på onsdagskvällarna, 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. Vid träffarna bjöds barnen/ungdomarna på fika. Under våren 2025 var antalet anmälda deltagare tolv och antalet träffar var 15. Träffen 250205 hade vi en filmare på plats, som filmade verksamheten både i esportlabb och GiM-labb. Då bjöds det på pizza. Vid träffen 250319 kom HBK på besök och spelade mot ungdomarna. Då bjöd vi på frallor. Lilla Aktuellt besökte e-spelträffarna 250402 och gjorde ett reportage om vår verksamhet, även då bjöds det på pizza. Vid en extra spelträff 250528 kom vår sponsor Länsförsäkringar Halland och filmade. Vid våravslutningen bjöds det på gofika.
Under hösten 2025 var antalet anmälda deltagare nio och antalet träffar 14. Vid julavslutningen i december bjöds barnen/ungdomarna på Laserdome och efteråt bjöds deltagare och föräldrar på pizza på restaurang Verona. Fika, avslutningsaktiviteter mm 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

251231 hade YG 105 följare på Facebook, vilket är en ökning med 28 följare jämfört med föregående år. Antalet följare på Instagram var vid årsskiftet 131, en ökning med 31 följare sedan föregående år. Antalet följare på LinkedIn var vid årsskiftet hade 121, en ökning med 27 följare.

Övrigt

Arvsfondsprojektet Gaming in Motion

En stor del i projektet är få vuxna att förstå vad gamingen betyder för barn och unga, inte minst ur ett socialt perspektiv. Ett led i detta arbete är att vi har skrivit två böcker i projektet. En feelgood-roman GamingMorsorna och Sara som vänder sig till vuxna och en ungdomsbok, UbbeLina #operationhämnd.
I projektet har vi också jobbat för att få barn och unga fysiskt aktiva via fysiskt aktiva digitala spel. Vår slogan har varit: Gaming in Motion – Fysisk aktivitet fast kul på riktigt!

Ekonomi

År 2025 har föreningens intäkter i form av bidrag, medlemsavgifter, deltagaravgifter, försäljning av böcker etc uppgått till **70 267,00 kr**. Rörelsens kostnader har under år 2025 varit **32 085,50 kr** i form av aktiviteter och övriga omkostnader, vilket ger ett positivt resultat för år 2025 på **38 181,50 kr**.

Halmstad 260211

Jonas Lott
Ordförande

Mathilda Salmi Källström
Sekreterare

Johanna Salmi Källström
Kassör

Carl Hallqvist
Styrelseledamot