



## Verksamhetsbidrag (projekt)

Ansökan om statsbidrag till friluftsförbund (förordning 2010:2008)

### BIDRAGSSÖKANDE ORGANISATION

Namn

Friluftsförbundet

### PROJEKT

Projekt nr

2

Projekt namn

Skogsmulle 2020 - Att stärka barns hälsa och naturmedvetenhet

Projektstart (år/mån)

2017.01.01

Projekt slut (år/mån)

2019.12.30

Projektets totala budget (kr)

2 815 000

### FRÅN SVENSKT FRILUFTSLIV SÖKTA MEDEL FÖR PROJEKTET

Belopp, kr

715 000

Avser bidragsår

2017

Belopp, kr

900 000

Avser bidragsår

2018

Belopp, kr

1 200 000

Avser bidragsår

2019

Beviljade anslag för år ett är ingen garanti för fortsatt beviljade anslag för kommande år.

### EV. MEDSÖKANDE SAMARBETSORGANISATIONER

Namn

Håll Sverige Rent: Allemansrättsfrågor och material kring detta.

GenPep: Samverkan kring spridning av material till alla Sveriges skolor.

Vi kommer också söka samverkan med WWF för kunskapsstöd i miljöfrågor.

Friluftsförbundet äger projektet. Samverkan sker utifrån respektive område.

Kontaktpersoner från organisationerna kommer att finnas med i en arbetsgrupp för projektet.

### EV. ANDRA FINANSIÄRER TILL PROJEKTET FÖR SÖKT BIDRAGSÅR

Organisation

Belopp, kr

Organisation

Belopp, kr

Organisation

Belopp, kr

Organisation

Belopp, kr

### ANSÖKAN UPPRÄTTAD AV

Namn

Helena Graffman

E-postadress

helena@friluftsförbundet.se

Telefon (dagtid)

070-7686905

Mobiltelefon

070-7686905

### PROJEKTBeskrivning (hela projektiden)

Syfte med hela projektet (sammanfattning)

Stillasittande är en av våra största samhällsutmaningar. Skogsmulle har varit barnens egna språkrör för natur och miljö i 60 år. För att öka barns intresse för ett aktivt friluftsliv, miljömedvetenhet och relation till naturen behöver vi uppdatera Skogsmulle till en miljöhjälte som är att räkna med även i framtiden. Genom ny teknologi och engagemang för moderna miljöfrågor, kan vi med sann upptäckarglädje bidra till ett ökat intresse för natur, miljö och friluftsliv hos barnen. Vi banar också väg för ny innovation i friluftslivet och för barns hälsa, så att fler barn blir delaktiga i att forma en hållbar samhällsutveckling i Sverige och världen.



## Beskrivning av hela projektet och genomförandet

Aktiva, friska, trygga, naturnära barn är en förutsättning för ett hållbart samhälle. Skärmtiden ökar för många barn och tiden i naturen för att leka och upptäcka minskar. Många rapporter visar på att inaktivitet är en hälsofara. Vi är många som oroas över de trender vi ser för nästa generation, men få som verkligen kan bidra till att visa barnen ut i naturen och där lägga den viktiga grunden för en hälsosam livsstil. Med över ett hundra års erfarenhet av miljöfrågor, lek och lärande i naturen och med en förnyad organisation kan Friluftsrådet och Skogsmulle visa vägen. På ett lekfullt och lustfyllt sätt kan Skogsmulle vara den som engagerar och upptäcker naturen och miljön tillsammans med våra barn även i framtiden. Målsättningen är att revitalisera Skogsmulle till att bli ett språkrör för barns rörelseglädje och miljöfrågor i framtiden.

Genom att arbeta narrativt så kan berättelser kopplas till lärande i sagans värld. Berättelsen blir då ett led i att utveckla och förstå det svenska språket och vår natur. Sagan blir metoden som föder en nyfikenhet och en upptäckarlust som gör att steget ut i naturen minskar. Sagorna ökar även barnens förståelse för naturen och gör de redo att upptäcka och uppleva naturen på bästa sätt.

Friluftsrådet vill nå Alla barn med det hälsosamma friluftslivet. Genom att fokusera på upptäckarglädje och ny teknologi banar vi väg för en miljömedvetenhet och ett positivt engagemang hos barn i dag och i framtiden. Vi väljer att möta barnen där de är i dag. Vi ser möjligheter i spel och appar istället för att se dem som hinder. Med den ansatsen och med avstamp i dagens miljöfrågor ser vi att Skogsmulle bättre kan möta behoven hos dagens barn. Genom att använda oss av innovativa metoder kan projektet skapa medial synlighet och få allt fler, politiker och föräldrar, att se fördelar i tekniska lösningar för att få ut barn, men också vikten av samhällets investering i naturnära barn.

Barn i dag känner stress och oro över de globala miljöhoten. Friluftsrådet vill utmana sig själv och låta Skogsmulle spela en ny roll där hen ger alla barn i Sverige lustfyllda metoder för att skapa engagemang kring natur- och miljöfrågor, i stället för oro. Skogsmulle är barnens trogne och lojale vän som generation efter generation har lärt barn om lustfyllt, tryggt friluftsliv och om natur och miljö. Samhället har utvecklats, naturen har påverkats och miljöutmaningarna förändrats. 2017 fyller Skogsmulle 60 - år och behöver moderniseras och framtidssäkras i syfte att ge fler barn ett lustfyllt förhållande till natur- och miljöfrågor. Genom att etablera en egen relation till naturen i tidig ålder får vi så småningom vuxna med mer hållbara livsstilar, vilket är en förutsättning för hälsa och ett hållbart samhälle. För att etablera den relationen är det en stor hjälp om det finns en naturlig "vän" som talar direkt till barnen och inspirerar dem.

Friluftsrådet vill därför, med Svenskt Friluftslivs stöd göra en resa med Skogsmulle till nutiden. Skogsmulle blir en modern frontfigur och hjätte för dagens barn som på ett fantasifullt och roligt sätt inspirerar och lär barn om natur och miljö i dag och i framtiden. I Sverige som internationellt. Friluftsrådet har viljan, det väletablerade varumärket, skolan, politikerna och föräldrarna med sig, redo att göra denna resa i dag.

Primär målgrupp: barn 4-6 år.

Produkter som behöver tas fram el göras om:

- Manual/Struktur för bildmaner och sagoberättande som upplevs spännande och lustfyllt för barn i dag.
- Saga om Mulle med vänner utifrån naturglädje, aktuella miljöfrågor och hot i dag.
- Nya verksamhetsprodukter för nu och framtiden.
- Kommunikationsstrategi med inkluderat förslag på marknads och försäljningsprodukter som hjälper barnen att själva vilja bli miljöhjältar.
- Skogsmulles hemsida/facebooksida som är inbjudande och kul för barn och föräldrar med spel och sagor och rörlig bild som man återkommer till.
- App/spel som bidrar till intresse för att gå ut och som av föräldrarna upplevs som bra spel-alternativ.

Tidsplan:

År 1: Analys och samverksansfas kring innehåll och upplägg med partners. Sätta tydliga mål. Skapa modern struktur och ta fram metoder för sagoberättande. Revitaliserad hemsida som är välbesökt. Första kampanj kring nya mulle - Skogsmulle 60 år.

År 2: Sagor växer fram i olika medier och material. Nya verksamhetsprodukter och ledarmaterial till organisationen.

Kommunikationsstrategi för en större mediasatsning.

År 3: Färdigställande och leveranskampanjer av sagor, serier, animering, spel mm. Mäta intresse hos barn. Ev kampanj för Sveriges barn kopplat till skolan. Etablering i ordinarie verksamhet.

Projektet är kopplat till Regeringens mål för Friluftspolitik: 1, Naturen tillgänglig för alla, 2, Engagemang och samverkan, 3, Allemansrätten, 8, Ett rikt friluftsliv i skolan, 9, Friluftsliv för god hälsa och 10, God kunskap.

## Förväntade effekter

Effekt

- Sprida budskap om miljö och natur till alla Sveriges barn. I
- Indirekt stöd internationellt. (5-10 000 barn/år utomlands)
- Bidra till en hälsosammare livsstil genom rörelseglädje i naturen.
- Öka barns självkänsla i miljöfrågor.
- Öka barns engagemang i närmiljön och globalt.
- Arbeta med upptäckande metoder i naturen vilket leder till friskare barn och glädjen att röra sig. Vi får mindre stillasittande och bättre folkhälsa.

Mätbara mål: (kommer fastställas efter analysfas)

- Antal barn.
- Hög popularitet i sökt information.
- Hög popularitet i spel/app.
- Antal skolor som använder materialet i studiesyfte.
- Uppmärksamhet i media kring Skogsmulle, miljöfrågor för barn och barns hälsa.
- Spridning och översättning av material, sagor, serier, spel mm internationellt.



BESKRIVNING AV PROJEKTETS BUDGET BIDRAGSÅRET	
Planerad verksamhet och resultat samt specifikation av personalkostnader och "overhead"-kostnader	Belopp, kr
Kostnads kalkyl SEK år 1 (2017)	
Projektledare/ administratör 50%	270 000
Utbildning (material, utbildningsstöd, barnpedagog)	15 000
Externa tjänster (framtagning produktion, ledarkonsult, animering , app)	225 000
Direkta kostnader (inköp material, arvoden ledare)	85 000
Kommunikation/opinion/information (film, bild)	20 000
Övriga kostnader ( möten, samverkan, resor, kartläggning)	20 000
OH ( telefon, dator, riksstöd mm.) 13%	80 000
Summa	
715 000	

EV. PERSONALKOSTNADER (ANGE HUR NI OVAN HAR BERÄKNAT PERSONALKOSTNADERNA)	
Beräknat antal arbetstimmar	å-pris
Projektledare 988 h	273 kr

Ifall ni ansöker om bidrag för flera projekt måste ni fylla i denna blankett (Verksamhetsbidrag) en gång för varje projekt.  
Gör så här:

1. När ni fyllt i första blanketten sparar ni den med ett unikt filnamn på er hårddisk.
2. Börja sedan om och fyll i de nya uppgifterna för nästa projekt och döp sedan den blanketten till ett unikt filnamn på er hårddisk.
3. Fortsätt sedan enligt punkt 1 och 2 tills ni fyllt i och sparat blanketter för de projekt ni söker bidrag för.

OBS! Glöm inte att underteckna och posta ett pappersoriginal av blanketten "Sammanställning"!