



# ÅRSRAPPORT

UNGT ENTREPRENÖRSKAP I KOMMUNEN LÄSÅRET 25/26



×



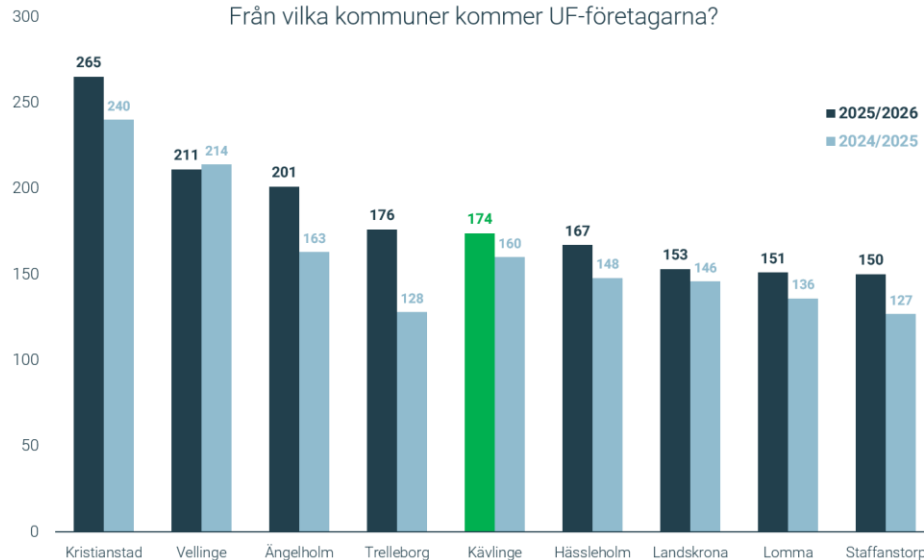
# Innehåll

- **UF-företagandet i kommunen** **sida 3**
- **Grundskolan** **sida 4-7**
  - UF på grundskolor i Kävlinge: Starkt engagemang och imponerande resultat
  - Fokus på entreprenöriella förmågor: Våra huvudkoncept i grundskolan
  - Artikel om Skolhackathon: "Man får vara mer fantasifull och hitta på nya grejer"
- **Kontakta oss** **sida 8**



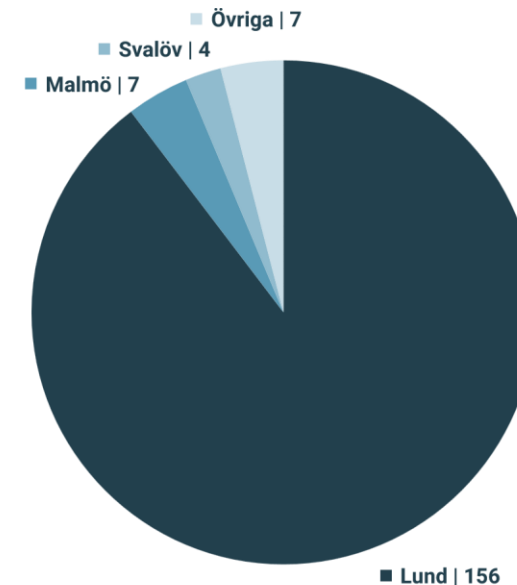
## UF-företagare i Skåne och var de är folkbokförda

Från vilka kommuner kommer UF-företagarna?



## Skolkommuner för UF-företagare från Kävlinge

I vilka kommuner driver elever, folkbokförda i Kävlinge, UF-företag?



## UF-företagandet i kommunen

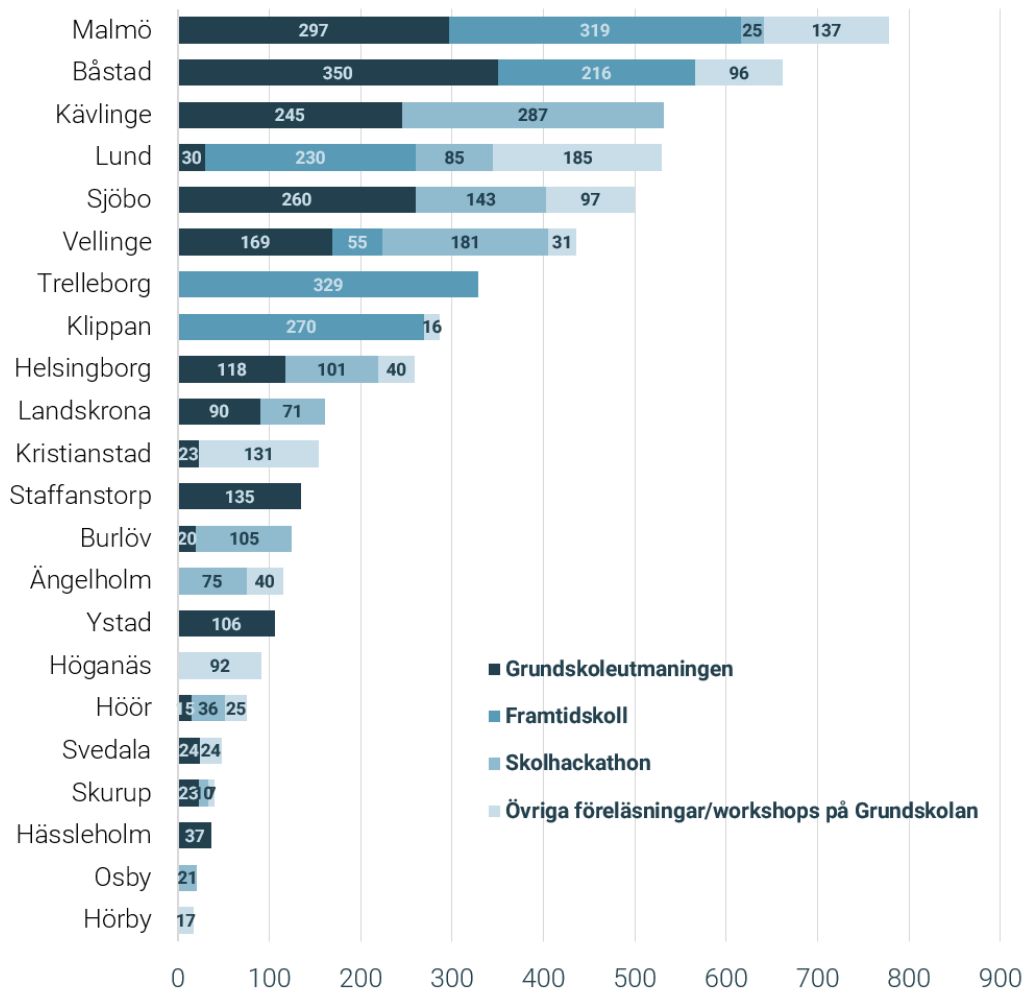
Trots att Kävlinge kommun saknar egen gymnasieskola råder det ingen brist på unga entreprenörer. Under läsåret 2025/2026 drev 174 gymnasieelever med hemvist i Kävlinge UF-företag på gymnasieskolor runt om i Skåne, framför allt i Lund. Det gör Kävlinge till Skånes största UF-kommun utan egen UF-skola, och visar att intresset för entreprenörskap är starkt bland kommunens unga, även när utbildningen sker utanför den egna kommungränsen.

Flera av Kävlingeeleverna har dessutom nått imponerande framgångar. Ett stort gäng kvalificerade sig till final i de regionala UF-Mästerskapen och för en av dem räckte UF-året vägen till guldmedaljer i SM i Ung Företagsamhet.

I Kävlinge finns stora möjligheter att stärka entreprenörskapet tidigare i utbildningskedjan. Genom att erbjuda fler grundskoleelever utbildning i entreprenörskap, kan kommunen ge unga möjlighet att utveckla kreativitet, initiativ- och problemlösningsförmåga redan innan gymnasiet.

## Geografisk spridning på grundskolan

Hur många elever per kommun tar del av utbildningskoncepten?



## UF PÅ GRUNDSKOLOR I KÄVLINGE: Starkt engagemang och imponerande resultat

Under läsåret 25/26 har många skolor i Kävlinge kommun tagit del av Ung Företagsamhet Skånes utbildningskoncept. Totalt deltog över 500 elever i Grundskoleutmaningen och Skolhackathon. Två koncept som stärker kreativitet, samarbete och andra viktiga entreprenöriella förmågor.

Kävlinge utmärkte sig särskilt i Skolhackathon, där hela tre av fem finalistklasser kom från kommunen. Skönadalsskolans årskurs 5 tog dessutom hem den regionala segern och representerade Skåne på nationell nivå, där klassen nådde en mycket imponerande andraplats.

Det stora engagemanget visar att skolorna i Kävlinge ser värdet av att låta elever träna framtidskompetenser genom praktiskt och verklighetsnära lärande. Intresset inför nästa läsår är redan stort. Flera skolor har anmält sig till både Grundskoleutmaningen och Skolhackathon, och från läsåret 26/27 kommer elever i kommunen även att erbjudas Framtidskoll, som stärker ungas valkompetens och förutsättningar inför framtida studie- och yrkesval.

## FOKUS PÅ ENTREPRENÖRIELLA FÖRMÅGOR:

# Våra huvudkoncept i grundskolan

Under läsåret 2025/2026 träffade vi över 5 500 grundskoleelever i Skåne genom våra utbildningskoncept och klassrumsföreläsningar. Samtliga utbildningskoncept går ut på att tidigt träna entreprenöriella förmågor, såsom kreativitet, initiativtagande, problemlösning och samarbete - kompetenser som efterfrågas i både skola, arbetsliv och samhälle.

**Grundskoleutmaningen** har blivit vårt största koncept och engagerade i år 1 942 elever, en tydlig ökning jämfört med föregående läsår (1 183 elever). Konceptet riktar sig till samtliga årskurser och låter elever arbeta entreprenöriellt med verkliga utmaningar från företag och organisationer. Genom att utveckla idéer, testa lösningar och presentera resultat får eleverna träna både kreativitet och problemlösning i verklighetsnära sammanhang.

I år stod Byggföretagen värd för utmaningen att bygga framtidens centrum. Nästa läsår kommer, utöver Byggföretagens utmaning, även hockeylaget Malmö Redhawks stå värd för Grundskoleutmaningen.

För högstadiееlever erbjuder vi **Framtidskoll**, som under året nådde 1 419 elever. Tillsammans med Swedbank får elever ökad självkänedom, kunskap om utbildningsvägar, arbetsmarknad och privatekonomi. Med andra ord, viktiga

verktyg inför gymnasieval och framtida beslut. Föreläsningen fungerar särskilt bra då den kombineras med Ung Företagsamhets läromedel "Min framtid och ekonomi".

I **Skolhackathon**, riktat till årskurs 4–6, deltog 1 210 elever, vilket är mer än en fördubbling jämfört med föregående läsår (499 elever). Genom innovation, demokrati och entreprenörskap bygger elever samhällen i Minecraft utifrån ett årligt case, med möjlighet att tävla regionalt och nationellt. Läsårets uppgift var att bygga ett tryggt och inkluderande samhälle.

Utöver huvudkoncepten deltog närmare 1 000 elever i andra utbildningsinsatser, vilket visar på den växande efterfrågan på entreprenörskap i grundskolan runt om i Skåne. Dessutom fortsätter våra läromedel vara populära, både de fysiska och de kostnadsfria på [ungforetagsamhet.se](http://ungforetagsamhet.se). Lsåret 2025/2026 var fler än 800 grundskolelärare och studie- och yrkesvägledare aktiva på hemsidan.

**Vill du veta mer om UF på grundskolan i kommunen eller diskutera vidare de möjligheter som finns? Kontakta då:**

**Kevin Hörqvist**, *Projektledare Grundskolan*

Mail: [kevin.horqvist@ungforetagsamhet.se](mailto:kevin.horqvist@ungforetagsamhet.se)



## ARTIKEL OM SKOLHACKATHON

# ”Man får vara mer fantasifull och hitta på nya grejer”

Skolhackathon är Ung Företagsamhets utbildningskoncept för mellanstadiet och anpassad grundskola, där elever får känna delaktighet i samhällsfrågor och samtidigt lära sig mer om innovation, demokrati och entreprenörskap. Utifrån ett årligt case planerar och bygger eleverna ett samhälle i Minecraft Education.

Årets tema är även mer aktuellt än någonsin; “HavenCraft –

Ett samhälle där alla människor bryr sig om varandra och där nya idéer och smarta, innovativa lösningar välkomnas och bidrar till öppenhet, gemenskap och ökad trygghet,” vilket uppmuntrar elever att skapa just den framtid de själva vill leva i.

Läsåret 2025/26 är den tredje upplagan av Skolhackathon i Skåne – och ett rekordår. Hela 1306 skånska grundskoleelever från 12 kommuner deltar, mer än dubbelt så många som i fjol.

**På Skönadalsskolan i Löddeköpinge planerar Simon, Sonja och Olivia just nu sitt drömsamhälle HavenCraft, där alla får plats och ingen lämnas utanför. När de fick reda på att de skulle arbeta med detta projekt var de överens om känslorna kring det.**

”Jag blev lite chockad över att vi skulle spela Minecraft i skolan. Jag var ganska glad över det” berättar Sonja med ett skratt.

”Det var kul att få veta att vi skulle spela Minecraft på skoltid. Inte bara ha arbetsblad” fyller Olivia i.

**Än har de inte börjat bygga i spelet. Just nu handlar allt om att planera, skissa och bygga skalenliga prototyper.**

”Man fick skissa och rita” säger Sonja.

”Sen fick man svara på några frågor om hur man ska göra alla inkluderade” förklarar Olivia.

**När gruppen började planera sitt samhälle var det viktigt att tänka på trygghet, inkludering och gemenskap.**

**Sjukhus, skola och polisstation var självklara byggnader – men barnen tänkte också på detaljer som gör att alla verkligen kan vara med och trivas.**

”På badhuset har vi byggt en speciell trappa för människor som sitter i rullstol så de kan åka rutschkanan och också ha roligt” berättar Simon.

”I parken har vi breda ingångar och ramper istället för trappor. Dessutom kan man låna översättare så att alla kan prata med alla, oavsett vilket språk de pratar” säger Olivia.

**Arbetet sker i små grupper där eleverna först får skapa egna ritningar för att sedan kombinera idéerna.**

”Vi var 2–3 i varje grupp, vi fick skissa en ritning var och sedan välja lite av varje skiss” berättar Sonja.

”Om någon vill göra en sak och någon annan vill göra något annat, kan man göra en kombination” säger Olivia.

**Det är tydligt att samarbetet är en central del i Skolhackathon. Förutom att lära sig om samhällsbyggande får eleverna även träna på att kompromissa, kommunicera och tänka kreativt.**

”Jag har lärt mig hur man gör ett samhälle tryggare – hur man bygger bättre och pysslar” säger Simon.

”Det är ganska annorlunda än vanliga lektioner. Man får pyssla på lektionerna och prata mycket om samarbete” tillägger Sonja.

**Snart väntar nästa fas: att bygga sitt samhälle digitalt i Minecraft Education.**

”Jag ser fram emot att se hur det blir i slutet – om det ens blir likt det vi har byggt nu” säger Sonja.

”Jag kommer nog göra det större!” säger Simon med ett leende.

**Om de själva fick bo i sitt samhälle, hur skulle det vara?**

”Man skulle känna sig väldigt trygg” säger Simon snabbt.

”Det skulle vara roligt med massa prylar som inte finns i verkligheten – till exempel något som översätter hur man pratar, så man kan prata med personer över hela världen” drömmer Sonja.

”Man får vara mer fantasifull och hitta på nya grejer” säger Sonja – något som hon tycker är det allra bästa med Skolhackathon.

”Det måste inte vara som i verkligheten” tillägger Olivia.

**Och kanske är det just där framtidens innovation börjar – i barns fantasi, där gränserna mellan lek, lärande och samhällsbyggande suddas ut.**

## Kontakta oss

Har du frågor om innehållet i denna rapport eller önskar fördjupade samtal kring våra resultat? Kontakta då oss!



**Johan Ceimertz**

Regionchef

[johan.ceimertz@ungforetagsamhet.se](mailto:johan.ceimertz@ungforetagsamhet.se)



**Jesper Mellberg**

Operativt Ansvarig

[jesper.mellberg@ungforetagsamhet.se](mailto:jesper.mellberg@ungforetagsamhet.se)

## Fler rapporter från UF Skåne

Vill du ta del av vår rapport för hela Skåne eller någon annan av våra 29 samarbetskommuner? [Dessa rapporter finner du på denna sida.](#)



# Tack för ert stöd under läsåret 2025/2026!

## Huvudpartners



## Guldpartners



## Silverpartners



## Bronspartners



## UF-ambassadörer

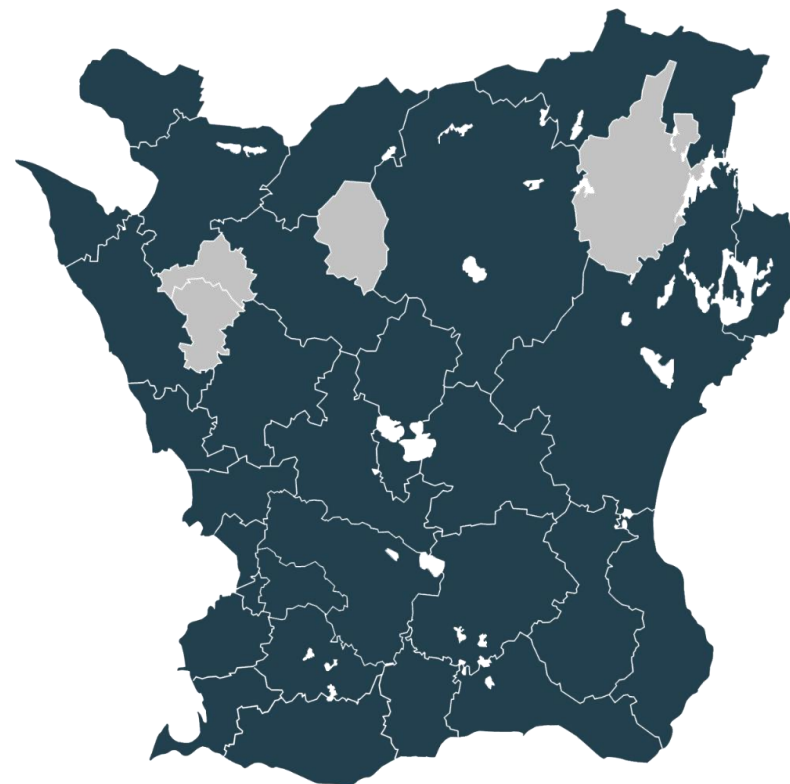


## Stiftelser



## Samarbetskommuner

Burlöv  
Båstad  
Eslöv  
Helsingborg  
Hässleholm  
Höganäs  
Hörby  
Hör  
Klippan  
Kristianstad  
Kävlinge  
Landskrona  
Lomma  
Lund  
Malmö  
Osby  
Simrishamn  
Sjöbo  
Skurup  
Staffanstorp  
Svalöv  
Svedala  
Tomelilla  
Trelleborg  
Vellinge  
Ystad  
Ängelholm  
Örkelljunga



## Med stöd av

