

KLUB-BUILDING

SPILE DIN KLUB I FORM

MENS VI VENTER - HÅNDBOLD



KLUB EVENT

Mens Vi Venter- Håndbold

FORMÅL

Fastholdelse via særlige oplevelser i håndboldklubben. Hygge, sjove aktiviteter på tværs af aldersgrupper, 'slå tiden ihjel' om formiddagen den 24. december sammen med vennerne fra klubben.

MÅLGRUPPE

Målgruppen kan variere, men vi har i dette forslag lagt op til at invitere U-10 til U-14.

RESSOURCER

En tovholder til at planlægge samt to-tre hjælpere, der kan afvikle aktiviteterne på dagen.
En hal med to-tre minibaner.
Materialer: Streetbolde, overtrækstrøjer, kegler, julemusik.

ØKONOMI

Der kan være lidt udgifter til halleje (ingen forplejning). Overvej, om der skal være deltagerbetaling (fx 25 kr. pr. deltager)

PR

Invitation
Sedler til inviterede, opslag i hallen og i lokalområdet, opslag på hjemmeside, Facebook.

PROGRAM

Hermed en række programideer, der kan være med til at skabe en sjov oplevelse:

09.30 Velkommen – dagens program

09.35 NISSE-FANGE

1. Banen deles op i fire 'nisselande' (markeres med kegler ved midterlinjen og akser på langs ned midt i målene). Hvert land har en-to 'nisse-fangere', der bevæger sig på en bestemt måde.
2. I hvert land må man nemlig kun bevæge sig på en bestemt måde: Kravle/hoppe/hinke/gå/sidestep.
3. 'Nisse-fangeren' fanger de andre ved at røre en person og videregive en trøje/nissehue til denne.
4. Når man bevæger sig fra et land til et andet, ændrer man samtidig bevægelsesform.

09.45 LABYRINT-FANGE ELLER KATTEN EFTER MUSEN

1. Alle deltagere (undtagen to personer) fordeler sig i lige rækker i en firkant. Når man strækker armene ud til siden, skal man lige kunne nå sidemandens fingerspidser. Herved opstår der en labyrint med 'løbegange'.
2. En person i labyrinten udnævnes til at være 'skifter'. Hver gang 'skifteren' råber "skift", skal alle rækkerne dreje sig rundt 90 grader, så 'løbegangene' nu vender den anden vej.
3. Uden for labyrinten står en 'kat', der skal fange en 'mus'. 'Musen' skal forsøge at undgå dette ved at løbe rundt i labyrinten, mens 'katten' jagter. 'Skifteren' hjælper 'musen' med at gøre jagten svær. Derefter byttes roller.

09.55 HOLDELING

Alle inddeles i hold (her inddeles, så man spiller mod andre af nogenlunde samme størrelse).

10.00 JULE-TURNERING (Match-kampe eller Totalhåndbold)

1. Alle mod alle, blandede hold, man dømmer selv. Korte fem-minutters kampe på mini-baner.
2. Dominerende spillere skal spille med strømper på hænderne.
3. Evt. ekstra point ved scoring af mindste spillere.

10.55 ALLE HJÆLPER med oprydning.

11.00 TAK FOR I DAG – hav en skøn juleaften.

TJEKLISTE - KRONOLOGISK RÆKKEFØLGE

Tidsplan	Tjekliste	Tovholder
	<ul style="list-style-type: none">✓ Finde tovholder og to-tre hjælpere✓ Booke hal✓ Overvej om der skal være betaling (fx 25 kr. pr. deltager)✓ Lave invitation✓ Gøre reklame for arrangementet på alle hold✓ Sørge for relevante materialer + musikanlæg	

KOM TIL

MENS VI VENTER- HÅNDBOLD



24. DECEMBER KL. 09.30 TIL 11.00 FOR

KOM I HALLEN OG LEG MED BOLDEN, MENS VI VENTER PÅ JULEAFTEN

TAG GERNE NISSEHUE PÅ

GLÆDELIG JUL

Alle bedes medbringe
et sæt ekstra strømper.

DAGENS PROGRAM

TILMELDING

Senest

Til

ARRANGØR:

VI GLÆDER OS TIL AT SE JER!

