

JAG MÅSTE
FATTA FRÅGAN
INNAN JAG KAN
SÄGA VAD JAG
TYCKER!

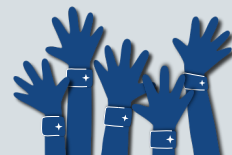


Jul- och sommarfest

www.barnensidrott.nu



ALLMÄNNA
ARVSFONDEN



Kvällens körschema (förslag)

Tid: ca 2,5 timmar

Deltagare: Unga idrottare, ledare, styrelsemedlemmar/anställda.

1. Ankomst & mingel – 15 min

Alla får en välkomstdryck lite godis/frukt och en bingobricka med olika påståenden, till exempel "Har ett husdjur", "Gillar att bada" eller "Har varit på konsert".

Mingla och hitta personer som passar in på påståendena. Skriv personens namn i rätt ruta. Samma person får stå med max två gånger. Försök få bingo – eller fyll så många rutor som möjligt!

2. Välkommen – 15 min

- Presentera kvällens syfte och upplägg.
- Namnrunda: namn och sektion.
- Dela in i lag.
- Lagen väljer ett lagnamn utifrån något de har gemensamt utöver idrotten och presenterar det.

3. Trekamp lek 1: Skapa & berätta – 30 min

Ge lagen naturmaterial och/eller pysselmateriel.

Uppdrag: Skapa en skulptur på temat "En perfekt sommarkväll" och hitta på en berättelse om den. Presentera för övriga, max 2 minuter per lag. Rösta och dela ut poäng. Alla röstar anonymt, ej på sig själva.

4. Middag & samtal – 45 min

Ät tillsammans och berätta kort om ungas delaktighet inom idrotten. Visa den 4 min långa utbildningsfilmen från barnensidrott.nu.

När ni ätit klart: prata i smågrupper utifrån case från webben (ca 15 min totalt). Därefter berättar de vuxna kortfattat om hur sektionen fungerar, styrelsens roll och hur beslut fattas.

Låt sedan de unga berätta:

- Vad fungerar bra?
- Hur upplever ni träningarna och ledarskapet?
- Vad vill ni förändra eller utveckla?

Låt de unga prata mest – de vuxnas uppgift är att fråga och lyssna.

5. Trekamp lek 2: Pärlstafett – 10 min

Flytta pärlor på en gaffel till en skål. Ta så många ni vågar! Tappar ni pärlorna, samla upp dem och börja om. Efter 5 minuter räknas pärlorna och poäng delas ut.

6. Trekamp lek 3: Sanning & sommarstory: 20 min

Gissa vem: Läs upp roliga sommarstories om några personer som ni satt i en panel (behöver vara personer som är förberedda sedan innan och vill vara en del av en panel). Lagen gissar vem de handlar om.

Fråga panelen: Varje lag hittar på två frågor om paneldeltagarnas roller eller erfarenheter i IFK Umeå. Panelen får svara eller säga pass.

Ge poäng för rätt gissningar och originella frågor.

7. Avslutning & fritt häng – 15 min

- Presentera vinnarna och dela ut pris.
- Utvärdera kvällen, till exempel via QR-kod.
- Tacka alla för deras tankar och deltagande.
- Berätta på vilket sätt de unga kommer att få återkoppling på det som kommit fram.
- Avsluta med fritt häng, till exempel pingis, musik och fortsatta samtal.