



Håndboldskolen 2011

TA'FAT – en sjov håndboldoplevelse for alle



TA'FAT:

Teamudvikling

Aktiviteter

Fortjeneste

Auktion

Turnering

Mads Hovgaard

DANSK HÅNBOLD FORBUND

Håndboldskolen 2011



TA'FAT – en sjov håndboldoplevelse for alle

Teamudvikling, Aktiviteter, Fortjeneste, Auktion og Turnering



TA'FAT er sjovt, TA'FAT er håndbold og TA'FAT er for alle.

**Mest af alt skal TA'FAT skabe mindeværdige oplevelser
for børn rundt omkring i Danmark på DHF's håndboldskoler i 2011.**

God fornøjelse med konceptet!

Mads Hovgaard



Indholdsfortegnelse

1. Indledning	5
TA'FAT – kort og godt.....	5
Formål	6
De fem elementer i TA'FAT – tre linjer om hver	6
Morten Stig Christensens oplevelse med TA'FAT	7
Min personlige historie med TA'FAT.....	8
2. Teamudvikling [T]	10
Beskrivelse.....	10
Inddeling af hold	11
Igangsættelse af TA'FAT.....	11
Holdidentitet-opgaven (aktivitetsbeskrivelse)	12
Håndbold-navneleg (aktivitetsbeskrivelse).....	13
3. Aktiviteter [A]	14
Beskrivelse.....	14
Eksempler på aktiviteter	15
Håndboldaktiviteter	15
Alternative aktiviteter, med fokus på kropslig leg og aktivitet.....	15
Alternative aktiviteter, med fokus på samarbejde og teamudvikling	16
Blindeboksen (aktivitetsbeskrivelse)	17
Ind på rækken (aktivitetsbeskrivelse)	18
Akrobaten Adam (aktivitetsbeskrivelse).....	19
Sansebanen (aktivitetsbeskrivelse).....	20
Gådeløb (aktivitetsbeskrivelse).....	21
4. Fortjeneste [F]	22
Beskrivelse.....	22
Fortjeneste, fra point til dollars	23
Fortjeneste ved 6 hold og aktiviteter delt i 3 grupper.....	24
Fortjeneste ved 6 hold og aktiviteter delt i 4 grupper.....	25
Fortjeneste ved 4 hold og aktiviteter delt i 3 grupper.....	26
Fortjeneste ved 4 hold og aktiviteter delt i 4 grupper.....	27



Eksempel fra håndboldskolen 2010 (6 hold, 4 aktivitetsgrupper).....	28
5. Auktion [A].....	29
Beskrivelse.....	29
Aktionens forløb.....	30
Valg og fravalg af rekvisitter	30
Auktion – guide til holdene (til 30 rekvisitter)	31
Oversigt over de 30 rekvisitter.....	33
Rekvisitter som giver eget hold en fordel	33
Rekvisitter som hæmmer modstanderholdet	34
Huskeliste, disse rekvisitter skal anvendes til TA'FAT's auktion og turnering.....	35
Fordeling af rekvisitter - købt i auktionen, oversigt 6 hold	36
Fordeling af rekvisitter - købt i auktionen, oversigt 4 hold	37
6. Turnering [T]	38
Beskrivelse.....	38
Turneringsplan med 6 hold (15 kampe i alt).....	40
Turneringsplan med 4 hold (12 kampe i alt, dobbeltturnering).....	41
7. De gennemgående linjer - pædagogik og program	42
Pædagogisk fundament	42
Planlægning – det overordnede program.....	44
5-dages håndboldskole, TA'FAT i det overordnede program.....	45
3-dages håndboldskole, TA'FAT i det overordnede program.....	45
Program Aktiviteter, 6 TA'FAT hold, tredeling af aktiviteter på én dag, eksempel.....	46
Program Aktiviteter, 4 TA'FAT hold, todeling af aktiviteter på én dag, eksempel	46
Program Fortjeneste, Auktion og Turnering, eksempel	47
Mads Hovgaard – personlige informationer og kontaktoplysninger	48
Oversigt over bilag	49
Materiale som findes løbende i kompendiets kapitler.....	49
Bilag som ikke findes i kompendiets kapitler.....	49

1. Indledning

TA'FAT – kort og godt

- TA'FAT's overordnede formål er at skabe en sjov håndboldoplevelse for alle. Håndboldspillet er i centrum, alle kan deltage og ikke mindst huskes TA'FAT af den enkelte deltager som en sjov og mindeværdig oplevelse.
- TA'FAT består af fem indholdsdele, hvis for bogstaver til sammen danner konceptets navn **TA'FAT**: **T**eamudvikling, **A**ktiviteter, **F**ortjeneste, **A**uktion og **T**urning.
- TA'FAT henvender sig til alle typer af håndboldskoler, men også til foreninger i al almindelighed, da konceptet lægger op til inklusion, sammenhold og smil på læben på tværs af køn, alder og niveau.
- TA'FAT indeholder selvvalgte aktiviteter og benytter forskellige rekvisitter på en ny måde, hvilket medfører et differentieret element, hvor både den erfarne og uerfarne håndboldspiller vil blive udfordret.
- TA'FAT udelukker ikke alt det gode, som normalt foregår på håndboldskolen. TA'FAT tilføjer en rød tråd, et eksplicit fokus på oplevelser og relationer, og endelig et krydderi til den afsluttende turnering – i form af forskellige rekvisitter.
- TA'FAT er færdigudviklet koncept, som kan skræddersys til den enkelte håndboldskoles deltagerantal, faciliteter og program.





Formål

TA'FAT's overordnede formål er at skabe en sjov håndboldoplevelse for alle. Bag disse ord gemmer sig tre områder, som hver udgør en uundværlig del af fundamentet i TA'FAT: 1) *håndbold*, 2) *en sjov oplevelse* og 3) *for alle*.

Ad 1) Håndbold

TA'FAT har til formål, at børnene på håndboldskolen leger, træner og spiller den samme mængde håndbold, som hvis ikke TA'FAT-konceptet anvendes. TA'FAT er altså en integreret del af at udvikle håndboldspillere og fastholde børn i håndboldforeninger.

Ad 2) En sjov oplevelse

TA'FAT har til formål, at give børnene på håndboldskolen en sjov og mindeværdig oplevelse, som børnene i løbet af året med glæde tænker tilbage på og fortæller positive historier fra.

Ad 3) For alle

TA'FAT har til formål, at den enkelte deltager skal føle sig inkluderet og udfordret samt skabe sociale bånd på tværs af køn, alder, niveau og klub.

De fem elementer i TA'FAT – tre linjer om hver

Teamudvikling: Sammensæt hold på tværs af køn, alder, niveau og klub. Tildel hvert hold en (hjælpe)træner. Lav tiltag som gør, at holdet udvikler en fælles identitet og et godt sammenhold.

Aktiviteter: Lad holdene dyste i forskellige håndboldaktiviteter, alternative aktiviteter og samarbejdsopgaver. Inden for hver aktivitet, eller gruppe af aktiviteter, skal holdene kunne rangeres på baggrund af præstation og krav til god opgaveløsning.

Fortjeneste: Resultaterne fra aktiviteterne medfører, at hvert hold får udbetalt sin fortjeneste: en kuvert med *dollars*. Dollars udbetales efter en relativt baseret fordelingsnøgle, således det sikres, at alle hold tjener et minimum af dollars.

Auktion: Forskellige rekvisitter, som holdene kan købe med sine dollars, sættes til salg på en auktion. Rekvisitterne skal anvendes til at forbedre holdets vinderchancer i den afsluttende turnering. Rekvisitternes funktion er meget forskellige, men det er fælles for dem, at alle er til positivt gavn for det hold som køber dem.

Turnering: Holdene spiller håndboldturnering mod hinanden, alle mod alle. I de enkelte kampe spilles de enkelte rekvisitter, således rekvisitterne og den taktiske udnyttelse af disse får betydning for udfaldet af kampene. Lav en turneringsplan, kampe af 8-10 minutter fungerer godt.



Morten Stig Christensens oplevelse med TA'FAT

"Michael Laudrup har sagt det, Lars Christiansen udstråler det på håndboldbanen og vi har alle oplevet det - legen er og bliver en afgørende faktor for motivation og den gode oplevelse. Med konceptet TA'FAT har vi nu et konkret værktøj til at forankre legen i vores sport. Jeg har prøvet det på egen krop, og oplevelsen var fantastisk. Uagtet min fremskredne alder og tilsvarende kropslige begrænsninger, så var jeg straks fanget i leg, fantasi, taktik, holdarbejde og masser af sved på panden. Med andre ord fanget i en god og helt anderledes oplevelse med min sport og mine kammerater.

*Leg og gode oplevelser har ingen udløbsdato. Det er TAFAT et bragende godt eksempel på.
God fornøjelse!"*

*Morten Stig Christensen
15. marts 2011*





Min personlige historie med TA'FAT

Siden 2003 har jeg deltaget som instruktør og leder på håndboldskolen i Tommerup (Tommerup HK, Fyn). Håndboldskolerne har både været over én uge og over tre dage med overnatning. Fra hver af disse håndboldskoler har jeg samlet minder, gode håndboldoplevelser med børnene som jeg husker med glæde. Som seniorspiller – og nu som førsteholdstræner – i klubben har jeg altid arbejdet for, at vores forening skal skabe mindeværdige (håndbold)oplevelser for både børn og voksne. Derfor er det ekstra glædeligt for mig, når børnene i løbet af sæsonen konfronterer mig med glædelige historier fra håndboldskolen, så som ”Hej Mads, hvor er din finske fætter henne i dag?”, ”Kan du huske da vi gav Jannik ambulancen, he he!” og ”Det var fedt at tape Jonas (træner) omkring munden!”.

Min erfaring gennem mange år i foreningslivet siger mig, at både børn og voksne spiller håndbold i en forening af tre grundlæggende årsager – som så nuanceres og prioriteres forskelligt af den enkelte spiller og det enkelte hold: 1) Det skal være *sjovt*, altså give én glæde og gode oplevelser, 2) Der skabes og vedligeholdes *sociale bånd og sammenhold*, og 3) Der skal være løbende *udfordring og udvikling* – herunder det at konkurrere. Som fundament for og brobygger mellem de tre årsager ligger selve *håndboldspillet*, hvilket netop er kerneindholdet i foreningen.

For mig er det vigtigt, at håndboldskolen giver børnene nogle andre oplevelser, end dem de får gennem træning og kamp i løbet af året. Håndboldskolen er en unik mulighed for at skabe venskaber og sammenhold på tværs af alder, køn, niveau og klub, da vi er sammen i relativt mange timer over få dage. Jeg mener derfor, at man som leder og programansvarlig på en håndboldskole skal sørge for, at børnene udover at lege og spille en masse håndbold skal ’have en på opleveren’ og være mikset på tværs af ovennævnte parametre. Det flerstrengede fokus på både *håndbold*, *oplevelse* og *relationer* skal dyrkes og stimuleres på håndboldskolen, hvilket præcis er, hvad TA'FAT lægger op til.

TA'FAT-konceptet har været undervejs gennem de seneste fem år, i min lyst til at undersøge og udvikle det *indhold* som netop besidder de elementer, jeg har beskrevet i afsnittene ovenfor. Forskellige aktiviteter (det første A) og en større håndboldturnering (det sidste T) har altid været en del af håndboldskolen i Tommerup, ligesom vi også til nogle indholdsdele har kørt med blandede grupper (knytter sig til det første T, teamudvikling) – hvilket nok er gældende for langt de fleste håndboldskoler. Jeg legede med tanken om at gøre turneringen mere oplevelsesbaseret, at få skabt nogle unikke situationer, som børnene kunne mindes med glæde i lang tid. Derfor integrerede jeg *rekvisitter* fra forskellige verdener i det klassiske håndboldspil og indførte auktionen (det sidste A) som optakt til turneringen. Tilligemed udviklede jeg løbende sammenhængen mellem håndboldaktiviteter, øvrige aktiviteter og sammenholdet på tværs af de normale grupperinger blandt børnene, hvilket i sidste ende blev til konceptet TA'FAT, hvori der eksisterer en rød tråd mellem de enkelte indholdsdele.



I årene 2007, 2008 og 2010 har jeg stået for planlægningen og afviklingen af det færdige koncept på håndboldskolen i Tommerup, hvor jeg i årene op til 2007 og i andet regi har afviklet dele af konceptet. De børn som deltog i 2010, og som tidligere havde medvirket i TA'FAT var helt vilde, da de så mig med rekvisitkufferten, og begyndte straks og meget ivrigt at fortælle 'de nye' historier fra 2007 og 2008. Disse historier vil jeg have mange håndboldbørn rundt omkring i Danmark til at fortælle, hvorfor DHF og jeg nu i samarbejde udbreder konceptet – med start på Håndboldskolen 2011.





2. Teamudvikling [T]

Beskrivelse

Teamudvikling handler om at skabe relationer på tværs af alder, køn, niveau og klub. Det gælder om at samarbejde, grine og spille håndbold – også – med andre spillere, end dem man normalt spiller på hold med. Teamudvikling skal forstås på to niveauer. På et overordnet niveau handler teamudvikling om, at alle deltagende på håndboldskolen, både børn og voksne, skal have en god oplevelse sammen. Selvom der konkurreres i aktiviteter, auktion og turnering i TA'FAT, er det i håndboldskolens ånd, at alle deltagere skal kunne snakke, grine, svede, spise madpakke og opleve sammen.

På et specifikt niveau handler teamudvikling om, at en gruppe af børn på tværs af alder, køn, niveau og klub og én (hjælpe)træner danner én gruppe – ét håndboldhold – som er sammen gennem hele TA'FAT-forløbet. Teamudviklingen går her ud på at skabe en identitet i, fælles ejerskab for og sammenhold for gruppen, således spillerne og trænerne gradvist gennem TA'FAT lærer hinanden bedre og bedre at kende – både som personer og som håndboldspillere.

I praksis lapper teamudvikling og aktiviteter ind over hinanden, da teamudvikling er en integreret del af alle aktiviteter. I TA'FAT indgår aktiviteter, som har teamudvikling som primært fokus, hvilket kunne være det at lave holdnavn, kælenavn til træner, lave navn og historie om holdmaskot og lave kampråb. Samtidig er teamudviklingen det primære fokus, når samarbejdsøvelser anvendes som aktiviteter.





Inddeling af hold

Den overordnede ansvarlige håndboldleder på håndboldskolen inddeler hold på tværs af alder, køn, niveau og klub. Holdene inddeles efter bedste evne, således holdene vurderet som helhed 'på papiret' er cirka lige stærke rent håndboldmæssigt. Såfremt man af pædagogiske grunde ønsker at adskille eller sammensætte bestemte børn, gør man naturligvis det. Det er en god idé at dele potentielle keepere ud på holdene. På holdlisten rangeres spillerne efter alder i to grupper (eks. U10 vs. U12), hvilket har betydning i den afsluttende turnering. Man er enten 'ung' eller 'gammel'.

I denne proces kan trænere og hjælpetrænere sagtens indgå, hvilket afhænger af hvornår i håndboldskoleprogrammet man starter TA'FAT og ens kendskab til børnene. Hvert hold tildeles en træner efter lodtrækning, da dette skaber god spænding i trænergruppen; med mindre man har pædagogiske grunde til at lade en bestemt træner følge et bestemt hold.

Igangsættelse af TA'FAT

Som tovholder i TA'FAT er det vigtigt at få børnene med på idéen fra starten af. Når TA'FAT præsenteres gælder det om 'at sælge budskabet uden at sælge programmet'. Med det mener jeg, at børnene skal have fortalt den overordnede historie, uden at de får præsenteret hvilke aktiviteter de konkret skal indgå i. Dette kan oplagt gøres ud fra elementerne i TA'FAT's overordnede formål *en sjov håndboldoplevelse for alle* og ud fra hvert af de fem bogstaver i TA'FAT – selvfølgelig fortalt med børnenes sprog.

Personligt anvender jeg altid et narrativt element og jeg gør meget ud af at pirre børnene. Jeg fortæller gerne konkrete historier, kobler forløbet til et tema og laver sjov med trænerne og mig selv. Desuden gør jeg meget ud af at understrege, at holdene fra 'om 5 minutter af' skal samarbejde på holdet og præstere deres bedste i de meget forskellige aktiviteter TA'FAT byder på, da "*husk, I kan vinde værdifulde dollars, som giver jeres hold en større vinderchance i den store turnering på fredag*". Ud over den korte introducerende peptalk fra tovholderen er det afgørende, at trænerne er inden i konceptet og med på idéen. Såfremt trænerne går forrest og (vej)leder holdet i en gunstig retning, medfører det altid god stemning og højt aktivitetsniveau blandt børnene.

I praksis starter holdene altid med *holdidentitet-opgaven* (se næste side), som holdene får samtidig med en maskot. Den yngste spiller fra holdet trækker en maskot fra en lukket pose eller kasse fra den TA'FAT-ansvarlige. Alt afhængig af hvor godt spillerne kender hinanden på dette tidspunkt kan man igangsætte en *håndbold-navneleg* umiddelbart inden *holdidentitet-opgaven*. Her er alle holdene i gang rundt omkring i hallen styret af den enkelte træner.

På de følgende sider følger en beskrivelse af holdidentitet-opgaven og håndbold-navnelegen.



Holdidentitet-opgaven (aktivitetsbeskrivelse)

Hold (træner):

I har netop modtaget jeres holdmaskot. Maskotten er et symbol på jeres holdsammenhold, og den skal følge jer overalt gennem TA'FAT-forløbet.

A) Find på et navn til maskotten:

B) Maskottens historie:

1. Hvor kommer maskotten fra?
2. Hvad spiser maskotten?
3. Hvilket arbejde har maskotten (når den ikke supporter jeres hold)?
4. Hvilken musik hører maskotten, og hvor går den i byen?

C) Find på et navn til jeres hold: _____

OBS: Maskotten ligner et dyr. Dette dyrs navn, type, kendetegn eller andet i tilknytning til maskotten SKAL indgå i holdnavnet.

D) Find på et sjovt kælenavn til jeres træner: _____

- Gerne et navn som ligger i forlængelse af maskotten og holdets navn.

E) Lav et kampråb til jeres hold.

Råbes til TA'FAT tovholder senere på dagen.

Husk på – dollars kan vindes!



Håndbold-navneleg (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Håndbold-navneleg
Formål	At børn og træner lærer navnene på sine holdkammerater samtidig med de får en håndboldrelateret oplevelse sammen.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold inkl. træner er sammen.
Rum	1) Ét bestemt sted i hallen, 2) Rundt mellem hinanden.
Rekvisitter	Én bold pr. hold
Tid	5-15 minutter.
Beskrivelse og retningslinjer	Holdet stiller sig i en cirkel, hvor bolden afleveres mellem holdets medlemmer. 1) Sig navn på én selv når bold gribes. 2) Sig navn på den man modtager bolden fra. 3) Sig navn på den man afleverer bolden til. 4) Kombinér. Sæt evt. bevægelse på stedet (en form for hop) eller løb på (løb hen og skift plads med den du afleverer til).
Variation(er)	<ul style="list-style-type: none">- Spil med 2 bolde.- Lad holdet løbet rundt i samlet flok i hallen.- Lad hold bevæge sig rundt mellem hinanden.- Sæt afleverings- og/eller kropslige udfordringer på.- Variér efter din egen fantasi og erfaring...



3. Aktiviteter [A]

Beskrivelse

Det enkelte hold deltager løbende i forskellige aktiviteter, hvor der enten kæmpes mod ét eller flere andre hold eller hvor holdet selv skal løse en given opgave bedst muligt. Aktiviteter kan i princippet være alt, og heri indgår alle de aktiviteter, som også ville foregå på håndboldskolen uden TA'FAT.

Aktiviteter kan overordnet deles i to grupperinger: 1) Håndboldaktiviteter og 2) Alternative aktiviteter. Håndboldaktiviteter kan eksempelvis være street håndbold eller en skudkonkurrence, mens alternative aktiviteter både kan være fysiske aktiviteter og aktiviteter hvor samarbejde og teamudvikling er i fokus.

De holdmæssige aktiviteter udføres på TA'FAT-holdet som led i den løbende teamudvikling. Men det er også muligt at integrere TA'FAT-aktiviteter i aldersinddelte grupper, specielt når der er tale om individuelle håndboldtekniske færdigheder. Her kan man sagtens træne en bestemt finte gennem et træningspas og så lade 'prøven', som beskrevet i teknikmærket, genere lidt point til den enkelte spillers TA'FAT-hold.

Når programmet og aktiviteterne planlægges skal der tages logistiske hensyn – som altid på håndboldskolen. I mine øjne gælder det om at udnytte hallen til håndboldaktiviteter og bruge uderummet til alternative aktiviteter og naturligvis håndboldaktiviteter som street håndbold og strandhåndbold. På en håndboldskole med 50 børn og 6 TA'FAT-hold er jeg fortaler for en 'tredeling' af aktiviteterne, således holdene møder forskellige hold i løbet af dagen, over tre runder. Se eksempler på programmer i kapitel 7.

Pointgivningen i TA'FAT fra Aktiviteter til Fortjeneste bygger på en relativ fordelingsnøgle (uddybes og eksemplificeres i kapitel 4, Fortjeneste). Vær derfor opmærksom på, at du inden for én aktivitetskategori/aktivitetsinddeling skal kunne sammenligne præstationer på tværs af holdene, selvom de ikke er i gang på posten på samme tidspunkt. Derfor er det vigtigt, at du og dine trænere har en plan for, hvad og hvor meget der foregår de forskellige steder.



Eksempler på aktiviteter

Nedenfor giver jeg eksempler på håndboldaktiviteter og alternative aktiviteter.

Håndboldaktiviteter og Alternative aktiviteter med fokus på kropslig leg og aktivitet er kendte at igangsætte som træner for børn, og findes i øvrigt beskrevet i tidligere publiceret DHF og håndboldskole materiale. Jeg giver her idéer, og det har ingen betydning om du kender alle aktiviteter. Bliv inspireret og tag ellers fra dit eget, trænerens og foreningens aktivitetskartotek.

Da teamudvikling [T] er en eksplicit del af TA'FAT, har jeg beskrevet nogle aktiviteter med dette formål på de følgende sider. Justér dem så de passer til dit og jeres behov.

Håndboldaktiviteter

Skumhåndbold, strandhåndbold, street håndbold, skudkonkurrence, udvalgt teknisk færdighed (gerne fra teknikmærket), træningskamp mod et andet TA'FAT-hold (giver ikke dollars).



Alternative aktiviteter, med fokus på kropslig leg og aktivitet

Hockey, fodbold med sjov bold, frisbee eller fodbold golf, krabbefodbold, boldspil med briller, volley med tildækket net og badebold, rundbold, goalball, kryds & bolle, keglememory, diverse stafetter, skyde til måls efter hulahopringe, krig med avisugler (*battle*), orienteringsløb, løbetur i skoven, vandkamp, vandpolo, udspring, forhindringsbane i vand.


Alternative aktiviteter, med fokus på samarbejde og teamudvikling

Holdidentitet-opgaven, Blindeboksen, Ind på rækken, Akrobaten Adam, Sansebanen og Gådeløb – disse aktiviteter er beskrevet på de følgende sider.


Desuden kan madlavning (eks.: ”byg en lagkage”), borddækning, brætspil, kreative opgaver (eks.: ”lav en sang”) mv. også integreres, såfremt rammerne og programmet er oplagt til det.




Blindeboksen (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Blindeboksen
Formål	At børnene bliver mere bevidst omkring og udvikler sin indbyrdes kommunikation og samtidig får et synligt eksempel på, at man præsterer bedre når alle holdmedlemmer arbejder sammen ud fra samme mål og taktik.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold. Træner er vejleder.
Rum	Efter fantasien: Et område ude eller inde. Det lette rum: Firkantet med jævnt underlag. Det svære rum: En tilfældig form med ujævnt underlag og/eller forhindringer (eks.: et træ).
Rekvisitter	Minestrimmel eller snor til at afgrænse rummet. Bind til øjnene (eks.: store overtrækstrøjer kan rulles sammen og bruges). Én genstand pr. person på holdet, hvad du lige kan finde (kegle, trøje, hat, dunk, pap, ...). Stopur.
Tid	15+ minutter. - Introduktion, taktikmøde, opgaveløsning, taktik, opgaveløsning, opsamling. Det er en god idé at afvikle minimum to opgaveløsninger, da holdene som oftest lærer noget af den første gang.
Beskrivelse og retningslinjer	<p>Opgave 1, introduktion: Holdet skal med bind for øjnene og uden at anvende verbal kommunikation finde X genstande inden for det aktuelle område. Når den første fra holdet tager bindet væk fra øjnene, stopper holdet sin søgen. Her tæller den aktuelle tid samt hvor mange børn som har en genstand hver. Genstande der ligger på gulv/græs eller hvis én person har flere end én giver ikke point. Lav dit eget pointsystem, hvor korrekt opgaveløsning vægtes over for tiden.</p> <p>Når holdet har indtaget sin startposition bliver de siddende på græs/gulv uden at bevæge sig, i mens træneren (f.eks. fra et andet hold) placerer de X genstande rundt omkring i området. På startsignal går børnene i gang med at finde genstandene. Husk, det er ikke tilladt at kommunikere verbalt og alle skal have bind for øjnene.</p> <p>OBS: Som træner går du rundt på banen og sikrer, at ingen børn kravler (går) med hovederne ind i hinanden. Ligeledes tager du fat i dem, hvis de er på vej ud af området.</p>
Variation(er)	<p>Opgave 2: Alle børn tager en genstand i hånd, mærker på den, denne skal huskes. Opgaven igangsættes på samme måde som før, men denne gang gives kun point, såfremt holdmedlemmet holder sin 'egen genstand', når bindene tages fra øjnene.</p>
Billede	

Ind på rækken (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Ind på rækken
Formål	At børnene lærer lidt om hinanden og træner i at løse en opgave, hvor alle skal byde ind med sin egen viden.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold. Træner er vejleder, men kan også gå med uden styring, hvis en anden træner har overblikket og igangsætter.
Rum	Kan laves alle steder.
Rekvisitter	Stopur.
Tid	5+ minutter.
Beskrivelse og retningslinjer	<p>Børnene skal stille sig i en række, således de opfylder trænerens opgave. Vis med kroppen og giv eksempel. Når I mener, at I står rigtigt, skal alle på holdet række en arm i vejret. Når alle har en arm i vejret, er 'rækken låst' og tiden stoppes. Lav dit eget pointsystem, hvor korrekt opgaveløsning vægtes over for tiden.</p> <p>I introduktionen nævner jeg altid både først og sidst i rækken, eksempel: <i>"Stil jer nu på række efter højde, så den laveste person står tættest mod mig og den højeste person står bagerst i rækken – ind mod hallen."</i></p> <p><u>Idéer og skabeloner:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Højde (nem at starte på) - Længde på ens længste hår på hovedet - Efter fødselsdato på året (ikke alder) - Alfabetisk rækkefølge på sidste efternavn - Antallet af bogstaver i ens mors navn - Antal gange været på håndboldskole - Antal beklædningsgenstande på nu (hvis meget ens, ikke god) - Afstand i meter/km til håndboldskolen - Antal dage siden sidst set håndbold i tv - Antal dage siden sidst været på burgerbar <p>Lav flere efter din egen fantasi og erfaring...</p>
Variation(er)	Hvis du har to hold på posten, kan holdet lave én eller flere opgaver til det andet hold under trænerens vejledning (skal være muligt).
Billede	

Akrobaten Adam (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Akrobaten Adam
Formål	At børnene samarbejder om at løse en relativt fri opgave, hvor spontanitet, skøre idéer og kreativitet ofte belønnes.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold inkl. træner.
Rum	Kan laves alle steder, gerne jævnt og tørt underlag.
Rekvisitter	Ingen.
Tid	5+ minutter.
Beskrivelse og retningslinjer	<p>Holdet skal med kroppene forme én figur, som lever op til de retningslinjer eller knytter sig til det tema, som Akrobaten Adam (igangsætter) giver. Der kaldes på Adam når figuren er der, som så tager et reelt eller fiktivt billede.</p> <p>Hvis hold snakker, så sig de skal i gang med kroppen. <i>"Det er ikke en snakkeklub, I skal forme figuren med kroppen"</i>.</p> <p>Point gives hemmeligt på papir, 1 til 5, ikke det centrale fokus i aktiviteten – og i øvrigt også meget subjektivt at vurdere.</p> <p>OBS: Det er vigtigt, at træneren går forrest og er engageret.</p> <p>Retningslinje-opgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle skal røre jorden med præcist ét ben - Træner og drenge må kun røre jord med ben og underkrop, pigerne kun med hænderne. - Den højeste figur - Kluddermor (alle i rundkreds, hold fast i hænder, lav indviklet figur) (god) ... <p>Tema-opgaver (disse foretrækker jeg):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Holdets maskot - Træneren når denne er på arbejde/studie/skole/er på bænken/spiser/... - Rockkoncert - Julen - Håndboldbanen - TA'FAT-tovholderen som kører i bil - Jubelscene efter vundet kamp - Fri opstilling, skal symbolisere jeres hold ... <p>Det er sjovt for børnene, hvis du integrerer personer eller temaer som har været synlige og/eller sjove på den aktuelle håndboldskole.</p>
Variation(er)	
Billede	



Sansebanen (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Sansebanen
Formål	At børnene føler sig trykke ved hinanden og tør stole på en holdkammerat.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold. Træner er vejleder. Spillerne på holdet er sammen to og to, 'ung' og 'gammel' sammen. Hvis nødvendigt danner træneren par med én. Den ene person har bind for øjnene, den anden person støtter og guider.
Rum	Gerne ude, efter fantasien. Godt ved træer, en legeplads eller andet, hvor rummet har sine naturlige forhindrede. Dette rum må gerne være væk fra, hvor der spilles street håndbold og laves andre aktiviteter.
Rekvisitter	Minestrimmel, snor eller reb til at sansebanen. Bind til øjnene (eks.: store overtrækstrøjer kan rulles sammen og bruges).
Tid	20+ minutter. - Introduktion og klargøring, tur 1, opsamling og klargøring, tur 2, ...
Beskrivelse og retningslinjer	Forberedelse: Lad snoren (andet) danne en bane mellem træer, under grene, over bænke, osv. Banen skal have udfordringer, men ikke være potentiel utryk og farlig (vurdér selv). Introduktion: Den blinde person skal følge snoren rundt, snoren må ikke slippes på noget tidspunkt. Den seende person skal guide, føre og støtte den blinde. Sørg for at hold i arm eller på krop, så den blinde hele tiden mærker støtten. Gå frem i det tempo, som passer den blinde. Byt efterfølgende roller. Her kan der gås den modsatte vej på banen eller en anden snor/bane kan anvendes.
Variation(er)	Hvis børnene har mod på det: Lav en række hvor alle har bind for øjnene, én guide kan være fint. Gå igennem banen hvor både snoren følges, men man skal samtidig bevare kontakten til sin holdkammerat foran og bagved.



Gådeløb (aktivitetsbeskrivelse)

Aktivitet	Gådeløb
Formål	At holdet samarbejder om at løse forskellige opgaver, hvor deres individuelle viden, erfaringer og logik kommer holdet til gode.
Organisering	Det enkelte TA'FAT-hold inkl. træner.
Rum	1) Ude omkring hallen, på parkeringsplads, på græsset og i skoven (afhænger af hvor hallen ligger). 2) Inde, i hallen, omklædningsrum, cafeteria, gangen, osv. (kun hvis vejr er meget dårligt).
Rekvisitter	25-30 gåder i plastiklommer med snor. Heri gåder på tre forskellige farver papir. 1 svarark, 1 kuglepen og 1 stykke pap (underlag) pr. hold. OBS, se Bilag 3: Se eksempel på DHF's hjemmeside under TA'FAT.
Tid	45-60 minutter.
Beskrivelse og retningslinjer	Forberedelse: Lav spørgsmål inden for tre kategorier: A) Den dygtige elev: Koblet til skolens fag og/eller almen viden B) Håndbold: Håndboldspørgsmål C) Den gådefulde: Diverse gåder og hovedbrud Nogle spørgsmål kan være åbne, andre kan have svarmuligheder. Lav et svarark som passer til. Hæng gåderne op, så de er synlige. Få en træner eller flere til at hjælpe, så kan det gøres på 5 minutter. Introduktion: - Alle hold skal inden for tidsgrænsen nå at svare (korrekt) på så mange gåder som muligt. Svar skrives ind på svarark, som afleveres til tovholder når tid er gået. - Holdet skal bevæge sig rundt i samlet flok. - Hvis et hold står ved en gåde, vælger man selv en anden. - Træneren er med på holdet og deltager i svar efter behov. Træneren har til opgave at integrere alle i opgaveløsningen.
Variation(er)	



4. Fortjeneste [F]

Beskrivelse

På baggrund af hvordan de enkelte hold klarer sig i aktiviteterne gives en fortjeneste i form af *dollars*. Selve fortjenesten er det element, som kobler håndboldskolens, og her TA'FAT's, forskellige aktiviteter sammen med den afsluttende auktion og turnering.

Fra begyndelsen af TA'FAT pointeres og pirres til det element for alle holdene, at det gælder om at gøre sig umage, samarbejde og præstere godt i de enkelte aktiviteter. Jo bedre man klarer sig, jo større fordele kan man få i den afsluttende turnering. Som ansvarlig tovholder og træner gælder det om, at "puste så tilpas meget til ilden", at børnene på de blandede hold giver sig fuldt ud i aktiviteterne, men uden det bliver til uhensigtsmæssige individuelle præstationer. Det gælder om at sammensætte et varieret aktivitetsprogram og dermed muligheden for at tjene dollars, hvor der både 1) er brug for forskellige kompetencer i forskellige aktiviteter og 2) den gode præstation og opgaveløsning forudsætter samarbejde blandt alle holdets medlemmer.

I praksis inddeles aktiviteter i pointgrupper, som vægtes i forhold til hinanden. Eksempelvis kan aktiviteterne strandhåndbold, street håndbold og skudkonkurrence udgøre én gruppe. Pointfordelingen og fortjenesten er relativ, det vil sige en placeringsbestemt model (eksempel: grand prix model), således det sikres, at alle hold har et minimum af dollars at købe for i auktionen. Pointsystemet i TA'FAT skal sikre, at 1) alle hold skal kunne handle i auktionen og kunne vinde turneringen, men 2) det skal være en fordel at klare sig godt i aktiviteterne og dermed have sikret sig en bedre fortjeneste end andre.

Fortjenesten udbetales i hemmelige kuverter til det enkelte hold, således man ikke præcist ved, hvor mange dollars hvert af de andre hold sidder med. Dog oplyses den samlede sum af dollars (300.000\$ ved 30 rekvisitter), hvilket kan bruges rent taktisk i auktionen.





Fortjeneste, fra point til dollars

Aktiviteterne resulterer i alt i **300 point** til deling mellem de fire eller seks hold.

I *fortjenesten* veksles 1 point til 1000 dollars.

Der er således **300.000 dollars** til stede ved starten af auktionen, hvilket er i gennemsnit 10.000 dollars pr. rekvisit.

På de følgende sider følger pointnøgler til TA'FAT med fire kontra seks hold, og aktiviteter inddelt i tre eller fire grupper.

Dollars findes som bilag 2, til kopiering og ud klip. SE DHF's hjemmeside.





Fortjeneste ved 6 hold og aktiviteter delt i 3 grupper

Pointtabel, 6 hold, 3 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Point i alt	Placering					
			Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
I		100	20	18	17	16	15	14
II		100	20	18	17	16	15	14
III		100	20	18	17	16	15	14
	Sum	300						

Placeringskema, 6 hold, 3 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Placering – hvordan blev hold placeret?					
		Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
I							
II							
III							

Pointskema, 6 hold, 3 aktivitetsgrupper

Hold	Aktivitetsgruppe			Point samlet	Dollars
	I	II	III		
Hold A Træner: Holdnavn:					
Hold B Træner: Holdnavn:					
Hold C Træner: Holdnavn:					
Hold D Træner: Holdnavn:					
Hold E Træner: Holdnavn:					
Hold F Træner: Holdnavn:					



Fortjeneste ved 6 hold og aktiviteter delt i 4 grupper

Pointtabel, 6 hold, 4 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Point i alt	Placering					
			Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
I		76	16	14	13	12	11	10
II		76	16	14	13	12	11	10
III		76	16	14	13	12	11	10
IV		72	16	14	12	11	10	9
	Sum	300						

Placeringskema, 6 hold, 4 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Placering – hvordan blev hold placeret?					
		Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
I							
II							
III							
IV							

Pointskema, 6 hold, 4 aktivitetsgrupper

Hold	Aktivitetsgruppe				Point samlet	Dollars
	I	II	III	IV		
Hold A - Træner: Holdnavn:						
Hold B - Træner: Holdnavn:						
Hold C - Træner: Holdnavn:						
Hold D - Træner: Holdnavn:						
Hold E - Træner: Holdnavn:						
Hold F - Træner: Holdnavn:						



Fortjeneste ved 4 hold og aktiviteter delt i 3 grupper

Pointtabel, 4 hold, 3 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Point i alt	Placering			
			Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
I		100	28	26	24	22
II		100	28	26	24	22
III		100	28	26	24	22
	Sum	300				

Placeringskema, 4 hold, 3 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Placering – hvordan blev hold placeret?			
		Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
I					
II					
III					

Pointskema, 4 hold, 3 aktivitetsgrupper

Hold	Aktivitetsgruppe			Point	Dollars
	I	II	III	samlet	
Hold A Træner: Holdnavn:					
Hold B Træner: Holdnavn:					
Hold C Træner: Holdnavn:					
Hold D Træner: Holdnavn:					



Fortjeneste ved 4 hold og aktiviteter delt i 4 grupper

Pointtabel, 4 hold, 4 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Point i alt	Placering			
			Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
I		75	21	19	18	17
II		75	21	19	18	17
III		75	21	19	18	17
IV		75	21	19	18	17
	Sum	300				

Placeringskema, 4 hold, 4 aktivitetsgrupper

	Aktivitetsgruppe	Placering – hvordan blev hold placeret?			
		Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4
I					
II					
III					
IV					

Pointskema, 4 hold, 4 aktivitetsgrupper

Hold	Aktivitetsgruppe				Point samlet	Dollars
	I	II	III	IV		
Hold A Træner: Holdnavn:						
Hold B Træner: Holdnavn:						
Hold C Træner: Holdnavn:						
Hold D Træner: Holdnavn:						



Eksempel fra håndboldskolen 2010 (6 hold, 4 aktivitetsgrupper)

	Aktivitetsgruppe	Point i alt	Placering					
			Nr. 1	Nr. 2	Nr. 3	Nr. 4	Nr. 5	Nr. 6
A	Teamudvikling (holdidentitet-opgave) Håndboldaktiviteter inde (teknikkonkurrencer)	76	16	14	13	12	11	10
B	Håndboldaktiviteter ude (strandhåndbold og street håndbold)	76	16	14	13	12	11	10
C	Alternative aktiviteter, fokus på samarbejde	76	16	14	13	12	11	10
D	Gådeløb	72	16	14	12	11	10	9
	Sum	300						

5. Auktion [A]

Beskrivelse

Efter fortjenesten og inden turneringen foregår auktionen, som er et unikt element i TA'FAT. På auktionen sættes forskellige rekvisitter til salg, rekvisitter som *alle* vil skabe en større vinderchance i turneringen, for det hold som køber den givne rekvisit for højeste bud. En rekvisit anvendes én gang i én kamp i turneringen, hvor halvdelen af rekvisitterne medfører en *fordel* for eget hold og den anden halvdel *hæmmer* modstanderholdet.

Auktionen foregår i fem runder, hvor det enkelte hold har taktikmøde og regelgennemgang inden start og små korte taktikmøder mellem de enkelte runder. I den enkelte runde stiller hvert hold med én købmand, som er den person, der må byde og handle i auktionen. Når et hold køber en rekvisit, afleveres rekvisitten fra auktionarius til holdet sammen med et følgebrev, som nøje beskriver hvordan rekvisitten anvendes i turneringen. Følgebrevene må først åbnes, når hele auktionen er slut (Følgebreve findes som bilag i kompendium eller på DHF's hjemmeside).

Auktionarius, typisk TA'FAT-tovholderen, styrer auktionen med hård hånd. Såfremt der er bemanning til det, er det en fordel at have en anden voksen med som kasserer, da auktionen derfor forløber hurtigere og mere glidende.

Hvis man vil lave lidt ekstra hemmelighedskræmmeri, kan én rekvisit i hver runde gøres til en hemmelig rekvisit gemt i en pose, som så sættes til salg.





Aktionens forløb

Runde	Rekvisitter til salg	Tid
	Taktikmøde på holdet – hold får guide og dollars (købmand 1 gør sig klar) Auktionarius gør de seks rekvisitter og følgebrev hertil klar, som skal sælges i næste runde.	15-20 min
Runde 1	Rekvisit 1, 6, 11, 16, 21, 26 sælges – i tilfældig rækkefølge Kort taktisk snak. Købmand 2 gør sig klar. Auktionarius...	6-10 min 2 min
Runde 2	Rekvisit 2, 7, 12, 17, 22, 27 sælges – i tilfældig rækkefølge Kort taktisk snak. Købmand 3 gør sig klar. Auktionarius...	6-10 min 2 min
Runde 3	Rekvisit 3, 8, 13, 18, 23, 28 sælges – i tilfældig rækkefølge Kort taktisk snak. Købmand 4 gør sig klar. Auktionarius...	5-8 min 2 min
Runde 4	Rekvisit 4, 9, 14, 19, 24, 29 sælges – i tilfældig rækkefølge Kort taktisk snak. Købmand 5 gør sig klar. Auktionarius...	5-8 min 2 min
Runde 5	Rekvisit 5, 10, 15, 20, 25, 30 sælges – i tilfældig rækkefølge Holdet kigger på de købte rekvisitter og læser følgebrev.	5-6 min 10 min
Programmet: 1 time og 15 min passer til følgende fremgangsmåde.		



Valg og fravalg af rekvisitter

Såfremt I ikke kan skaffe en given rekvisit eller I af andre grunde ønsker den skal udgå, kan I sagtens have to ens rekvisitter med. Såfremt I skal afvikle en mindre gang TA'FAT kan I også lade rekvisitter udgå uden de erstattes af andre.

Hvis I ønsker at skrue ned for tiden i Auktionen, kan holdene alternativt tildeles nogle rekvisitter uden betaling. Men jeg anbefaler at holde fast i auktionen, da den huskes!

Eksempler på rekvisitter:

Bro Bro brille (16)



Sheriffen (4)



Babuh babuh (27)



Rudolf (22)





Auktion – guide til holdene (til 30 rekvisitter)

Formål:

I skal nu købe forskellige rekvisitter på auktionen.

Rekvisitterne vil skabe en større vinderchance for jeres hold i den store TA'FAT-turnering.

Rekvisitterne, informationer:

- Alle rekvisitter er udelukkende **positive** og til gavn for det hold, som køber dem!
- Nogle rekvisitter medfører en *fordel* for jeres hold, andre rekvisitter medfører en *ulempe* for modstanderholdet.
- I auktionen sættes i alt **30 rekvisitter** til salg.
- Alle rekvisitter må kun **bruges én gang**, i én kamp i turneringen. (Ved seks hold spilles én kamp mod hver af de øvrige hold; ved fire hold spilles to kampe mod hver af de øvrige hold).
- Rekvisitterne og deres tilhørende funktion er meget forskellige og skal bruges/spilles med stor taktisk snilde.
- Det oplyses ikke i auktionen, hvad rekvisittens funktion er. Men ud fra rekvisitten og dennes navn kan I måske gætte det...
- Holdet skal selv medbringe rekvisitterne til turneringen. Så pas godt på dem!

Auktionen, fremgangsmåde:

- Auktionen forløber i 5 runder, 6 rekvisitter sælges pr. runde.
- Til hver runde stiller holdet med én **købmand**.
- Købmanden skal gå på skift på jeres hold.
- Inden *runde 1* og mellem hver runde er der et kort taktikmøde på holdet.
- I alt er der udleveret 300.000 dollars til de deltagende hold, ud fra de forskellige aktiviteter.
- Jeres resultat: Se den udleveret kuvert – indeholdende dollars!
- En snu strategi, samarbejde og kløgt er yderst vigtige i auktionen.

Auktionen, retningslinjer:

- Holdet sidder samlet på gulvet. Lidt foran ved en kegle står købmanden placeret.
- Købmanden byder: Tydelig håndsoprækning med holdets maskot – evt. med kommentar.
 - Vil man byde højere end det beløb auktionarius tilbyder, gør man blot det!
- Der må aldrig bydes mere end hvad holdet har i dollars! Dette er trænerens ansvar.
- Rekvisitterne sælges til højstbydende efter ”1 – 2 – 3 – solgt – princippet”.
- Holdets øvrige personer må gerne kommunikere til sin købmand. Men kun købmandens handlinger har indflydelse i auktionen.
- Til hver købt rekvisit følger et brev. Dette brev fortæller om rekvisittens funktion i turneringen. Disse breve må først åbnes når hele auktionen er slut!



God fornøjelse - "Hvor der handles, der spilles!"

Oversigt over de 30 rekvisitter

Se Bilag 1 for den udtømmende funktionsbeskrivelse (også kaldet *følgebreve*).

Rekvisitter som giver eget hold en fordel

Nr.	Navn	Rekvisit	E/A ¹	I/U	Funktion	Person
1	Overliggeren	Overligger	E	I	Mål mindre.	Ved keeper
2	Fæstningen	Stol, lukket	E	I	Mål mindre + parade.	Ved keeper
3	Jens Vejmand	Orange vest	E	I	En 7. markspiller over midten.	Frit valg
4	Sheriffen	Sherifstjerne	E	I	Scoring af sherif tæller "normal + 1".	Frit valg
5	The Tattoo	Tatovering	E	I	Stærk mand i forsvar. Røre boldholder → frikast	1/3 yngste
6	På fisketur	Fiskesnøre	E	I	Fri opdækning, inkl. mandsopdækning	Hele holdet
7	Kosten	Overskæg	E (A)	I	Brok og påvirkning af dommer er tilladt. Bonus ved 1 min igen: overtal + bold.	Træner
8	O' shippo høj	Sjippetov	E	I	Mål som forspring: 15 i træk = 1, 30 i træk = 2. To forsøg i alt. Max gives 2 mål.	Frit valg
9	Hulla Bulla	Hulahopring	E	I	Mål som forspring: 15 sek. i træk = 1, 30 sek. i træk = 2. To forsøg. Max gives 2 mål.	Frit valg
10	Sukkerskuddet	Flødeboller (pakke)	E	I	Mål som forspring: Flødeboller på 45 sek. Max gives 3 mål.	1/3 yngste
11	Gambleren	Terning	E	U	Næste scoring → slå terning → øjne tæller, på nær 6 = 0.	Spiller som scorer
12	Den flyvende tallerken	Frisbee	E	U	3-meterkast: Frit kast, gå i mål uden jord. 2 forsøg, kun ét tæller. Normal score	Frit valg
13	Det grønne kort	Grønt kort	E / A	U	1 minuts timeout + spurt til modstander. Spilles i boldbesiddelse.	Træner
14	Det farlige dyr	Mus	E	U	Boldbesiddelse. Frit løb mod mål. Normal score.	Frit valg
15	Spionen	Hat	E	*	Spionen må opsøge de andre hold én gang. Krav på oplysninger, huske i hovedet.	1/3 yngste

fortsættes på næste side



¹ Forkortelser: **E** = eget hold, **A** = det andet hold, **I** = Spilles inden kampen, **U** = Spilles under kampen.

Rekvisitter som hæmmer modstanderholdet

Nr.	Navn	Rekvisit	E/A	I/U	Funktion	Person
16	Bro bro brille	Briller	A	I	Modstanderens keeper bærer brillerne i en hel kamp.	Keeper
17	Fangen	Håndjern	A	I	Modstanderens keeper bærer håndjernene i en hel kamp.	Keeper
18	Sørøveren	Klap for øje	A	I	Én modstander bærer klappen for øjet i en hel kamp.	Frit valg Ikke sherif
19	Gartneren	Havehandske	A	I	Én modstander spiller med havehandskerne i en hel kamp.	Frit valg Ikke sherif
20	Kejten	Hånd	A	I	Én modstander må kun afslutte på mål – og score – med "kejten". Ok at aflevere alm.	Frit valg Ikke sherif
21	Sugerøret	Sugerør	A	I	Sugerøret neutraliserer modstanderholdets dobbelte "ung"-scoringer i én hel kamp. Gælder ikke mod andre spillede rekvisitter.	Alle unge. Ikke sherif
22	Rudolf	Rød tud	A	I	Modstander må ikke dribble. Hvis dribling → bold skifter hold.	Frit valg Ikke sherif
23	Dunken	Rygsæk med vægt (3 kg)	A	I	Dunken bæres af én modstander i en hel kamp. Rygsækken bæres på maven.	Frit valg Ikke sherif el Jens Vej
24	Stilleleg	Sportstape, bred	A	I	Modstanderens træner(e), spillere og udskifter(e) må i én hel kamp ikke kommunikere verbalt. Tape på træner.	Træner + alle.
25	Heavy metal	CD, Metalica	A	I	Jeres hjemmebane. Larm i hallen + passivt spil kommer hurtigere.	Holdet. Dommeren.
26	Slumbolden	Skumhåndbold	A	U	Straffekast fra tremeterlinje med skumbold.	Ved straffekast.
27	Babuh babuh	Ambulance	A	I/U	Skadet modstander, de sidste tre minutter af kampen. Reserve må sættes ind.	Frit valg Ikke sherif el Jens Vej.
28	2	Kort med "2-tal"	A	U	2 minutters udvisning til en specifik modstander. Spilles i boldbesiddelse.	Frit valg
29	Dannebrog	Flag	A	U	Så snart en modspiller har scoret to mål i en kamp bliver denne landsholdsaktuel → Spille fløj i angrebet, må ikke score.	Frit valg
30	I tvillingens tegn	Cykelslange	A	U	Den ældste og yngste markspiller for modstanderholder bliver til siamesiske tvillinger i 2 minutter. Alm. deltagelse.	Den ældste og yngste markspiller.





Huskeliste, disse rekvisitter skal anvendes til TA'FAT's auktion og turnering

Hvor?	Hvad?	Hvad?	Hvad?
Håndboldskolens materialekasse	Sherifstjerne (4) ² Alternativ: En broche	Tatovering (5) Alternativ: Klistermærker	Fiskesnøre (6) Alternativ: Billede af fisk
	Overskæg (7) Alternativ: Mal med sort tusch	Det farlige dyr (14) Alternativ: Plastik- eller tøj-dyr/figur	Briller (16) Alternativ: Billige solbriller
	Håndjern (17) Alternativ: Snor, Sportstape	Klap for øje (18) Alternativ: Stofstykke	Rød tud (22) Alternativ: Mal med rød tusch
	Ambulance (27) Alternativ: Billede af ambul.	Terning (11)	Havehandsker (19) Alternativ: vanter
		Flag (29)	Frisbee (12)
Print og kopier (papirmateriale i kompendium/på DHF's hjemmeside)	Følgebreve til rekvisitter (Bilag 1)	Auktion – guide til holdene (Side 31-32)	Dollars (udklip) (Bilag 2)
	Turneringsplan (side 40, 41)		
Tag med fra hjemme, skaf i forening eller køb i lokale brugs	Én maskot pr hold	Kuverter (til dollars)	Flødeboller (10)
	Rygsæk med vægt på ca. 3kg (23)	Grønt kort (13)	Hat (15) Alternativ: Kasket
	Spillekort som er en 2'er (28)	Udklip ag hånd eller andet symbol for kejten (20)	Sugerør (21)
	Poser til hemmelige rekvisitter	Bred sportstape (24)	CD med heavy metal eller hård rock (25)
	Saks	En store pose pr hold, som rekvisitter kan bæres i.	Cykelslange (30) Alternativ: Reb
	Hammer (andet) til auktionarius	Præmier til hold i turnering	
Find i hallen eller på den lokale skole (alternativ køb)	Overligger (1)	Stol (2) Alternativ: Bord	Orange vest (3) (eller anden farve)
	Sjippetov (8) Alternativ: Let reb	Hullahopring (9) Alternativ: Teknisk øvelse med håndbold	Skumbold (26)
	Overtrækstrøjer	Mikrofon i hal	Musikanlæg i hal
	Scoretavle i hal	Fløjte til dommere	Bold
	Bord til auktionarius		

Håndboldskolekonsulent Claus Rosenbom-Jessen sammensætter en materialekasse, hvorfor inddelingen ovenfor løbende opdateres.

² Sherifstjerne (4): Tal i parentes angiver nummeret på den aktuelle rekvisit.



Fordeling af rekvisitter - købt i auktionen, oversigt 6 hold

Hold	Rekvisitter	Pris (\$)
Hold A Træner: Holdnavn:		
Hold B Træner: Holdnavn:		
Hold C Træner: Holdnavn:		
Hold D Træner: Holdnavn:		
Hold E Træner: Holdnavn:		
Hold F Træner: Holdnavn:		



Fordeling af rekvisitter - købt i auktionen, oversigt 4 hold

Hold	Rekvisitter	Pris (\$)
Hold A Træner: Holdnavn:		
Hold B Træner: Holdnavn:		
Hold C Træner: Holdnavn:		
Hold D Træner: Holdnavn:		

6. Turnering [T]

Beskrivelse

TA'FAT afsluttes med en stor håndboldturnering, hvor alle holdene møder hinanden indbyrdes. I turneringens kampe skal det enkelte hold spille sine indkøbte rekvisitter bedst muligt. I gennemsnit kan hvert hold spille én rekvisit pr kamp. Reglen siger, at ét hold maksimalt må spille to rekvisitter i én kamp, men trænerne skal opfordres til at rekvisitterne deles ud over holdets kampe. Rekvisitternes medvirken i turneringen har betydning på flere niveauer: både funktionelt, taktisk-teamudviklende og oplevelsesbaseret.

For det første har rekvisitterne den funktionelle betydning, at eget hold får en bedre vinderchance, når en rekvisit anvendes. Heri er et differentieringselement indbygget, da de rekvisitter som hæmmer modstanderne oftest anvendes mod toneangivende spillere; mens retningslinjer betyder, at rekvisitter som forbedrer egne chancer oplagt anvendes af forskellige spillere fra ens hold. Rent håndboldmæssigt er det en god udfordring for de toneangivende spillere at spille med handicap, da disse så skal omstille sig til at sværere situation end normalt. Desuden er der et naturligt fokus på alle rekvisitter, hvorfor spillere som normalt ikke er i centrum på banen, qua en rekvisit pludselig er holdets vigtigste spiller.



Rekvisitternes fysiske tilstedeværelse og deres funktioner medfører en hel naturlig opmærksomhed i kampene. Der eksisterer pludselig et ekstra krydderi i kampene, et interessant underholdningsmoment. Her opstår tidspunkter, billeder og små anekdoter, som giver god stemning i hallen – og som ikke mindst huskes i lang tid efter håndboldskolen. Det er netop denne oplevelseseffekt, som TA'FAT i høj grad appellerer til. Det er mindeværdige øjeblikke som børnene husker og tænker tilbage på med et smil på læben.

Endelig betyder rekvisitterne i turneringen, at tiden går hurtigere når ens hold ikke spiller kamp på banen. For her foregår et taktisk spil i kulissen om, hvilke hold der har hvilke rekvisitter,



og om hvornår og hvordan de anvendes. Her er tale om et taktisk teamudviklende element, da børnene grundet rekvisitterne diskuterer modstanderhold og konkrete spillere mellem kampene for at lægge en plan for bedst mulig brug af egne rekvisitter.

Som tovholder i en TA'FAT-turnering er det vigtigt at finde den gyldne mellemvej mellem "normalt" håndboldspil og rekvisitternes tilstedeværelse og betydning. Turneringen skal nemlig ikke gå op i hat og briller. Med børn som målgruppe, som på håndboldskolen, anbefales det at sælge rekvisitter på auktionen, så der i cirka gennemsnit spilles én rekvisit pr kamp pr hold. Dette er 30 rekvisitter i en turnering med 6 hold og 15 kampe – hvilket svarer til en håndboldskole med cirka 50 børn. Dog kan 30 rekvisitter også gå til en turnering med fire hold, som så spiller to kampe mod hinanden hver – 12 kampe i alt. Som TA'FAT-tovholder kan du imidlertid selv skrue op og ned for forholdet mellem antal kampe og antal rekvisitter, afhængig af hvad der hos jer fungerer bedst i praksis.

Der spilles grundlæggende efter almindelige håndboldregler, men med enkelte tilføjende retningslinjer da børn med op til fire (seks) års aldersforskel spiller med og mod hinanden. Der spilles med "modificeret offensivt forsvar" og uden mandsopdækninger, hvilket i praksis betyder, at den 14 årige ikke målrettet må gå efter at fiske bolden fra den 10 årige gentagende gange samt der spilles uden faststående forsvar på den offensive side af tremeterlinjen. Dette er en pædagogisk regel, som trænerne/dommerne selv gradbøjer efter behov på den enkelte håndboldskole. I den enkelte kamp må holdet ikke skifte keeper, og keeperen må heller ikke gå med i angrebet. Desuden tæller de 'unges' mål 2 pr. scoring, mens de 'gamles' tæller 1 pr. scoring.

Under turneringen sidder den TA'FAT-ansvarlige ved dommerbordet og besidder det store overblik. Når rekvisitter spilles, stoppes tiden, og der briefes over højtaleren eller på gulvet omkring rekvisittens funktion, således både holdene på banen og på tilskuerpladserne ser og hører hvad der sker.





Turneringsplan med 6 hold (15 kampe i alt)

Kamp	Hold	Res.	Holdnavne	Dommer ³
Kamp 1	A - B			E
Kamp 2	C - D			B
Kamp 3	E - F			D
Kamp 4	A - C			F
Kamp 5	B - E			A
Kamp 6	F - D			C
Kamp 7	E - A			D
Kamp 8	C - F			E
Kamp 9	D - B			C
Kamp 10	F - A			B
Kamp 11	D - E			F
Kamp 12	B - C			E
Kamp 13	A - D			C
Kamp 14	B - F			A
Kamp 15	E - C			D

Førstnævnte hold stiller op under indgang og starter med bolden.
Sidstnævnte hold stiller op under uret iført overtrækstrøjer.
Sejr: 2 point, Uafgjort: 1 point, Nederlag: 0 point.

Spilletid	Kampe af 9 minutter. Kampene starter umiddelbart efter hinanden, så vær parat.
Scoringer	De yngstes scoringer tæller 2, de ældstes scoringer tæller 1. (Se oversigt fra TA'FAT tovholder).
Regler	Der spilles grundlæggende efter almindelige håndboldregler. OBS på aldersforskel → god oplevelse. Etableret forsvar: Der spilles med "modificeret offensivt forsvar" og uden mandsopdækninger. Keeperen må ikke gå med i angreb. Der må ikke skiftes keeper underen kamp.
Rekvisitter	En rekvisit spilles altid med henvendelse til dommerbordet (TA'FAT tovholder) først. Jeres hold må <u>maksimalt spille 2 rekvisitter inden/under én kamp</u> . (Forsøg at fordel over kampene). Rekvisitternes funktion skal til enhver tid accepteres af begge hold!
Placering	1) point, 2) målforskel i alt, 3) flest scorede mål i alt, 4) indbyrdes kamp, 5) lodtrækning.
Taktik	Når jeres hold ikke spiller kamp, kan I aflure de andre på banen og lægge taktik, så I kan udnytte jeres erhvervede rekvisitter på bedste vis.

Hold (træner):	Holdnavn	Rekvisitter	Point
A			
B			
C			
D			
E			
F			

³ Der kan også være én fast dommer, som ikke er træner for et hold, som dømmes alle kampe.



Turneringsplan med 4 hold (12 kampe i alt, dobbeltturnering)

Kamp	Hold	Res.	Holdnavne	Dommer ⁴
Kamp 1	A – B			C
Kamp 2	C – D			A
Kamp 3	B – C			D
Kamp 4	D – A			B
Kamp 5	A – C			D
Kamp 6	B – D			A
	<i>taktikmøde</i>			
Kamp 7	B – A			D
Kamp 8	D – C			B
Kamp 9	A – D			C
Kamp 10	C – B			A
Kamp 11	B – D			C
Kamp 12	C – A			B

Førstnævnte hold stiller op under indgang og starter med bolden.
Sidstnævnte hold stiller op under uret iført overtrækstrøjer.
Sejr: 2 point, Uafgjort: 1 point, Nederlag: 0 point.

Spilletid	Kampe af 9 minutter. Kampene starter umiddelbart efter hinanden, så vær parat. Dog beregnes en kort pause imellem kampe, hvor ét hold skal spille to kampe i træk.
Scoringer	De yngstes scoringer tæller 2, de ældstes scoringer tæller 1. (Se oversigt fra TA'FAT tovholder).
Regler	Der spilles grundlæggende efter almindelige håndboldregler. OBS på aldersforskel → god oplevelse. Etableret forsvar: Der spilles med "modificeret offensivt forsvar" og uden mandsopdækninger. Keeperen må ikke gå med i angreb. Der må ikke skiftes keeper underen kamp.
Rekvisitter	En rekvisit spilles altid med henvendelse til dommerbordet (TA'FAT tovholder) først. Jeres hold må <u>maksimalt spille 2 rekvisitter inden/under én kamp</u> . (Forsøg at fordel over kampene). Rekvisitternes funktion skal til enhver tid accepteres af begge hold!
Placering	1) point, 2) målforskel i alt, 3) flest scorede mål i alt, 4) indbyrdes kampe, 5) lodtrækning.
Fotograf	Når jeres hold ikke spiller kamp, kan I aflure de andre på banen og lægge taktik, så I kan udnytte jeres erhvervede rekvisitter på bedste vis.

Hold (træner):	Holdnavn	Rekvisitter	Point
A			
B			
C			
D			

⁴ Der kan også være én fast dommer, som ikke er træner for et hold, som dømmer alle kampe.



7. De gennemgående linjer - pædagogik og program

Pædagogisk fundament

Gennem beskrivelsen af de fem elementer i TA'FAT har jeg løbende indskrevet pædagogiske overvejelser, som danner et fundament for, hvordan tovholderen og trænerne agerer gennem TA'FAT. Efter deltagelse på håndboldskolen siden 2003 er det min erfaring, at disse punkter ikke er særegne for TA'FAT, men knytter sig til håndboldskolens grundtanke generelt. Det pædagogiske fundament samler jeg i fem punkter: 1) God planlægning og forberedelse, 2) Det overordnede mål skal konstant holdes for øje, 3) Trænerne skal have informationer før børnene, 4) Træneren går forrest og (vej)leder holdet, og 5) Gør en indsats for, at børnene får oplevelser.

Ad 1) God planlægning og forberedelse: At planlægge og afvikle TA'FAT tager tid som ansvarlig tovholder. Men tiden er givet godt ud! Her er det vigtigt, at én person er den overordnede ansvarlige, som har styr på konceptet og som kan trække i trådene. Så kan de enkelte aktiviteter og konkurrencer sagtens planlægges af forskellige trænere. Der er ligeledes papir der skal kopieres og rekvisitter som skal skaffes. Specielt den første gang man afvikler TA'FAT, kan der godt være mange ting at holde styr på. Men så snart man er i gang, er det også en sjov håndboldoplevelse at lægge planen, for efterfølgende at se børnene og trænerne udføre den i praksis.

Ad 2) Det overordnede mål skal konstant holdes for øje: Som i håndbold indgår der et naturligt konkurrenceelement hele vejen gennem TA'FAT. Konkurrenceelementet er vigtigt, og der skal pirres så meget til det, at holdene samarbejder og yder sit bedste i de enkelte aktiviteter. Men bægeret må ikke flyde over, og det er de voksnes ansvar. I den enkelte samarbejdsaktivitet og når rekvisitterne spilles i turneringen, skal træneren konstant have i baghovedet, at TA'FAT skal være 'en sjov håndboldoplevelse for alle'. Er der et stille barn på holdet skal man yde en ekstra indsats for at få denne med, ligesom det giver oplevelser for flest mulige at sprede sine rekvisitter ud på forskellige spillere – både hvad angår med- og modspillere.

Ad 3) Trænerne skal have informationer før børnene: Trænerne skal have overblikket over hele forløbet i TA'FAT og være afklarede med retningslinjer for aktiviteter, auktion og turnering inden børnene. Har træneren det overordnede overblik kan børnene også vejledes på bedste vis. Når holdene roterer rundt mellem aktiviteter, kender træneren programmet og ved hvilken træner der igangsætter den givne aktivitet. Ligeledes gennemgår trænerne i fællesskab retningslinjer for auktion og turnering inden det løbet af stablen i praksis. Dette gøres oplagt i en



”morgenbriefing”, hvor trænerne møder ind før børnene – og eventuelt også får en bid brød og en kop kaffe sammen.

Ad 4) Træneren går forrest og (vej)leder holdet. Dette punkt er igen en gylden mellemvej, som træneren skal ramme på bedste vis. I TA'FAT er børnene blandet på kryds og tværs og ukendte aktiviteter er med på programmet. Derfor skal træneren være garant for at skabe god stemning på holdet, få alle med, tage initiativ når det er nødvendigt og bruge sig selv som et godt eksempel. Men på den anden side skal træneren ikke være for styrende i diverse opgaveløsninger. Børnene skal selv komme med forslag, løse gåder, afprøve skøre idéer, lægge taktik med rekvisitterne, osv., hvilket giver børnene en stærk følelse af ejerskab og sammenhold. Her skal du som træner stille snu spørgsmål og åbne nye veje, og ikke komme med færdige løsninger og ”rigtige beslutninger”. Det handler altså om, at være bevidst omkring hvilken rolle man som voksen træner indtager over for og med børnene på ens hold. Trænerne skal desuden drille hinanden og rivalisere sig indbyrdes, hvorfor de har en ekstra god grund til at få sit hold til at samarbejde og præstere godt.



Ad 5) Gør en indsats for, at børnene får oplevelser. Oplevelsesaspektet er et central og gennemgående element i TA'FAT, da vi på den lange bane, vil have børnene fastholdt inden for håndbolden og gerne få dem til at tage nye kammerater med i foreningen. I bund og grund kommer den gode oplevelse som en kombination af de fire øvrige punkter. Derudover har TA'FAT integreret flere elementer, hvor oplevelsesaspektet stimuleres. Husk at italesætte og dokumentere de enkelte øjeblikke med højt humør og god energi, husk at fortælle den gode historie fra aktiviteterne, husk at pirre børnenes nysgerrighed og gåpåmod i forhold til rekvisitterne og husk at skabe god stemning under den afgørende turnering – gerne ved brug af hallens mikrofon. Konkret foreslår jeg konstant at have en træner, leder eller forælder udstyret med et digitalkamera, således de mange øjeblikke fra TA'FAT og håndboldskolen lagres og dokumenteres. Start eksempelvis hver dag med en sjov eller lærerig historie fra den forrige dag og lav gerne grin med dig selv og dine medtrænere.



Planlægning – det overordnede program

TA'FAT er meget fleksibelt i forhold til jeres øvrige ting på programmet på håndboldskolen. TA'FAT kan afvikles over to hele dage eller være spredt ud over flere dage. Da de aktiviteter som indgår i TA'FAT kan være hvad som helst, er det i princippet blot et spørgsmål om at vælge, hvornår en given aktivitet skal tælle med i TA'FAT-regnskabet. Dette valg afhænger naturligvis af, hvornår I ønsker at køre med f.eks. aldersopdelte grupper kontra hvornår I har opdelt i TA'FAT-hold. Jeg har positive erfaringer med, at hele fredagen/fredag dag (9-15) er sat af til Fortjeneste, Auktion og Turnering, da turneringen er en oplagt måde at afslutte håndboldskolen på.

TA'FAT kan skræddersys, så konceptet kan anvendes på både 3-dages og 5-dages håndboldskoler. Det maksimale antal børn knyttet én hal og ét sæt af rekvisitter mener jeg bør være en håndboldskole på cirka 50 børn, og dermed seks TA'FAT-hold. Har man en større håndboldskole med flere og to haller til rådighed, kan man afvikle auktion og turnering synkront i de to haller; ligesom man kan skære rekvisitter væk, hvis man er en lille håndboldskole på eksempelvis 25 børn. Nedenfor har jeg lavet en tabel, som er en nogenlunde guide til, hvordan dele af TA'FAT kan struktureres på baggrund af antal deltagende børn på håndboldskolen.

Antal børn på håndboldskolen	Antal TA'FAT-hold⁵ (Teamudvikling)	Antal rekvisitter (Auktion)	Antal kampe (Turnering)
24 – 28 børn	4 hold med 6 spillere pr hold	24 – 30 rekvisitter	Dobbelturnering med 12 kampe i alt, 6 mand på banen pr hold
28 – 36 børn	4 hold med 7-9 spillere pr hold	24 – 30 rekvisitter	Dobbelturnering med 12 kampe i alt, 7 mand på banen pr hold
36 – 42 børn	6 hold med 6-7 spillere pr hold	30 rekvisitter	Enkelturnering med 15 kampe, 6 mand på banen pr hold
42 – 54 børn	6 hold med 7-9 spillere pr hold	30 rekvisitter	Enkelturnering med 15 kampe, 7 mand på banen pr hold
Over 54 børn	Del op		Del op i to

Grundlæggende må du justere TA'FAT efter din håndboldskoles behov og ønske. De fem elementer kan i praksis udformes på mange måder, og jeg er også sikker på, at du og I får idéer til nye rekvisitter når I har prøvet TA'FAT én gang. Det har jeg selv fået gennem årene. Nedenfor er givet eksempler på, hvordan TA'FAT kan placeres i håndboldskolens program.

⁵ Antal TA'FAT-hold: Af hensyn til struktureringen af Aktiviteter foreslår jeg 4 eller 6 hold. Men 5 hold kan også anvendes, hvis antal børn, logistik og program passer til det.



5-dages håndboldskole, TA'FAT i det overordnede program

Eksempel 1

mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
Andet program	Andet program	Andet program	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Fortjeneste Auktion Turnering

Eksempel 2

mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
Andet program	Andet program	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Fortjeneste Auktion Turnering	Andet program

Eksempel 3

mandag	tirsdag	onsdag	torsdag	fredag
Andet program	Andet program	Andet program	Andet program	TA'FAT: Fortjeneste Auktion Turnering
TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	
Andet program	Andet program	Andet program	Andet program	

3-dages håndboldskole, TA'FAT i det overordnede program

Eksempel 4

onsdag	torsdag	fredag	lørdag
Andet program	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Fortjeneste Auktion Turnering	Andet program
		Andet program (aften)	

Eksempel 5

onsdag	torsdag	fredag	lørdag
Andet program	Andet program	TA'FAT: Fortjeneste Auktion Turnering	Andet program
TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter	TA'FAT: Teamudvikling Aktiviteter		
Andet program	Andet program	Andet program (aften)	

Eksempel 6

onsdag	torsdag	fredag	lørdag
Andet program	Andet program	TA'FAT: Teamudvikling , Aktiviteter (hele dagen), Fortjeneste Auktion (inden maden) Turnering (aften)	Andet program



Program Aktiviteter, 6 TA'FAT hold, tredeling af aktiviteter på én dag, eksempel

TA' FAT Aktiviteter:		Teknik og taktik	Håndbold ude	Den alternative
		- Teknikkonkurrence - Træningskamp	- Street håndbold - Strandhåndbold	- Forskellige alternative aktiviteter
	Sted:	Hallen	Boldbane	Ude v. svømmehal
Tid:	Ansvarlig:	Person X + trænere	Trænere	Person Y
9.00 – 9.35		TA'FAT igangsættelse og teamudvikling (alle i hal, TA'FAT tovholder ansvarlig)		
9.40 – 10.45	Runde 1	A - B	C - D	E - F
10.55 – 12.00	Runde 2	C - E	A - F	B - D
12.00 – 12.45		Frokost		
12.45 – 13.50	Runde 3	D - F	B - E	A - C
14.00 – 15.00		Gådeløb (alle ude, TA'FAT tovholder ansvarlig)		

Kommentar: Ca. 50 børn svarer til seks TA'FAT-hold. Her har jeg altid lavet en tredeling i programmet, således børnene møder forskellige 'modstandere' i løbet af dagen. I forhold til programmet ovenfor kunne gådeløbet udgå og de tre runder kunne blive længere.

Program Aktiviteter, 4 TA'FAT hold, todeling af aktiviteter på én dag, eksempel

TA' FAT Aktiviteter:		Aktiviteter inde	Aktiviteter ude
		- Teknikkonkurrence - Skudkonkurrence - Alternative aktiviteter - Træningskamp	- Street håndbold - Strandhåndbold - Alternative aktiviteter
	Sted:	Hallen	Ude
Tid:	Ansvarlig:		
9.00 – 9.45		TA'FAT igangsættelse og teamudvikling (alle i hal, TA'FAT tovholder ansvarlig)	
9.45 – 11.30 (inkl. lille pause)	Runde 1	A - B	C - D
11.30 – 12.15		Frokost	
12.15 – 14.00 (inkl. lille pause)	Runde 2	C - D	A - B
14.00 – 15.00		Gådeløb (alle ude, TA'FAT tovholder ansvarlig)	



Program Fortjeneste, Auktion og Turnering, eksempel

	Aktivitet	Sted	Ansvarlig
Tid:			
9.00 – 10.15	TA'FAT: Fortjeneste, Auktion	Hallen	
10.15 – 10.45	Fælles aktivitet for alle hold Evt. inkl. pause	Hallen	
10.45 – 11.45	TA'FAT: Turnering	Hallen	
11.45 – 12.30	<i>frokost</i>		
12.30 – 15.00	TA'FAT: Turnering	Hallen	
aften	Hvis overnatning på håndboldskolen tilføjes program for sen eftermiddag og aften.		

Min erfaring fra mange håndboldskoler med TA'FAT siger, at fra klokken 9 til 15 – seks timer inkl. pauser – svarer til Fortjeneste, Auktion og Turnering for en håndboldskole med 50 børn og seks TA'FAT-hold. Det vil samme cirka gøre sig gældende for TA'FAT med 30 børn, hvor man blot lader de 12 kampe vare 1-2 minutter længere pr. stk.





Mads Hovgaard – personlige informationer og kontaktoplysninger

Personlige fakta

Navn: Mads Hovgaard
Alder: 29 år
Bopæl: Odense SØ
Civil status: Kæreste med Marie, far til Silje og Gry
Uddannelse: Cand. scient. i *Idræt og Sundhed* (juni 2009),
Syddansk Universitet
E-mail: whovgaard@hotmail.com



Erhvervsoplysninger

Ansæt som videnskabelig assistent ved Institut for Idræt og Biomekanik og under Enheden for Uddannelsesudvikling, Det Sundhedsvidenskabelige Fakultet, Syddansk Universitet; siden juli 2009. Mine arbejdsopgaver relaterer sig overordnet til områderne aktivitetsudvikling, uddannelsesudvikling og kompetenceudvikling. Jeg varetager både opgaver på organisationsniveau og reel undervisning for de idrætsstuderende på bacheloruddannelsen. Se publikationer mv. her: <http://www.sdu.dk/ansat/mhovgaard>.



Kroplevelse

Sammen med Michael og Jeppe har jeg firmaet Kroplevelse, som har eksisteret siden april 2007. Vi har specialiseret os i små og store tematiserede arrangementer, hvor fysisk aktivitet spiller en central rolle. Vi tilbyder blandt andet kurset *Aktivitetsudvikling – didaktiske overvejelser og kreative processer*. Læs mere om Kroplevelse på vores hjemmeside www.kroplevelse.dk og kontakt os på kontakt@kroplevelse.dk.

Håndboldbaggrund

Jeg har spillet håndbold siden jeg var en lille dreng i Tommerup HK på Fyn, og er nu træner for klubbens herrer-divisionshold. Jeg har løbende trænet – og undervist – børn, og har deltaget som instruktør og leder på håndboldskolen siden 2003.

Ph.d.-projekt omhandlende aktivitetsudvikling - er du min fremtidige samarbejdspartner?

I løbet af 2012 forventer jeg at påbegynde et ph.d.-projekt inden for det overordnede tema *Aktivitetsudvikling – idrætsdidaktik, kvalitetssikring og kompetenceudvikling*. Jeg ønsker at skabe værdi og forandringer i praksis, og vil derfor indgå ét eller flere partnerskab(er) med din/jeres uddannelsesorganisation, idrætsorganisation, forbund og/eller virksomhed. Kontakt mig for at høre nærmere – ellers kontakter jeg dig! Se informationer på www.aktivitetsudvikling.dk.



Oversigt over bilag

Fælles for alt materiale og alle bilag er, at de i konkret, udskrevet og kopieret form skal anvendes i TA'FAT.

Materiale som findes løbende i kompendiets kapitler

Alt materiale vedr. aktiviteter, fortjeneste, auktion og turnering findes løbende i kompendiet. Her kan du udskrive de tabeller (fortjeneste og auktion) og den turneringsplan (turnering), som passer til din aktuelle håndboldskole.

Desuden skal *Holdidentitets-opgaven* (side 12) og *Auktion – guide til holdene (30 rekvisitter)* side 31 og 32 anvendes af alle.

Bilag som ikke findes i kompendiets kapitler

Nr.	Navn på bilag	Antal sider	Funktion i TA'FAT	Hvor findes bilag?
1	Auktion, følgebrev	15	Anvendes under Auktion og Turnering. Følgebrevet fortæller om den enkelte rekvisits funktion.	Umiddelbart efter denne side. Link: xxx
2	Dollars	4	Anvendes som Fortjeneste op til Auktionen. Print, kopier og klip.	Link: xxx
3	Gådeløb	31	Bruges som Aktivitet. 30 sider med én gåde pr side. 1 side med svarark. Print og kopier.	Link: xxx
4	TA'FAT pjecen	2	Giver en kort introduktion til TA'FAT	Link: xxx

