



## OPGAVEBESKRIVELSE BBC

<b>Opgavens navn:</b>
102 Klubtøj
<b>Beskriv konkret og detaljeret hvad man skal gøre:</b>
Prøve tøj med spillerne/forældrene. Hvilket navn skal på tøjet?  Betaling på MobilePay/kontant før tøjet trykkes. Besked til kassereren om betaling for tøj via MobilePay/kontant.  Lagerstyring og bestillingsliste. Holde styr på om der skal bestilles mere tøj.  Klargøre navnetryk/sponsorlogo (pille plastikfilm af trykket). Trykke tøj – navn, klublogo, evt. sponsorlogo.  Aflevere tøjet til den pågældende spiller.
<b>Hvorfor er opgaven vigtig?</b>
Spillerne skal have klubtøj, så man kan se, hvilken klub de spiller for, når de er til stævne/kamp. Det giver også en fællesskabsfølelse, at spillerne har ens klubtøj på.
<b>Tidsforbrug:</b>
5 min. for at prøve tøj – kræver man er i klublokalet under træning.  5-10 min. pr. tryk, fx navn, klublogo, sponsorlogo (inkl. klargøring af navnetryk og tryk af selve tøjet).
<b>Hvordan kan opgaven organiseres? Hvem kan hjælpe? Hvem kan beslutte?</b>
Der bør være én hovedansvarlig, som styrer lager/bestillingsliste og trykker tøj. Det behøver ikke være den hovedansvarlige, som prøver tøj med spillerne. Man kan godt sætte forældre til at pille plastfilmen af trykket – fx under træning.
<b>Hvilke kompetencer er vigtige:</b>
Omhyggelig, når tøjet trykkes, så navn/logo sidder pænt.
<b>Hvornår er opgaven beskrevet – og af hvem:</b>
20-02-2022 – Michael Ryding