

Den dynamiske boldspilstrappe

Erik Juul

Dette kapitel argumenterer for, at der i grundskole-regi skabes en undervisningsbalance og dynamik mellem konceptet Teaching Games for Understanding (TGfU) og den dynamiske boldspilstrappe.

Den dynamiske boldspilstrappe præsenteres trin for trin med konkrete eksempler på undervisning. Trappen er tænkt som en overblikmodel for underviseren, hvor man både kan gå op, ned, springe nogle trin over eller tage elevatoren direkte til eller fra niveauet med TGfU.

Der er mange veje til Rom og til kvalitetsfyldt boldspilundervisning. Den dynamiske boldtrappe kan i overført betydning fungere som en GPS, der fortæller, hvor man er, samt inspirere til ændringer i undervisningen.

Det simple og komplekse

Som beskrevet i første kapitel er boldspilstilegnelsen i den internationale idrætsundervisning via den engelske betegnelse TGfU gennem flere år gået i retning af, at der i højere grad undervises og tages udgangspunkt i spillernes helheder frem for i isolerede deløvelser, der først sættes sammen til sidst.

Spørgsmålet er, i hvor stort et omfang og i hvor ren form den tekniske tilgang med f.eks. parvis inder-sidespark og dribleture imellem kegler er blevet prak-

tiseret, løsrevet fra den større spilsammenhæng. Formentligt er det meget forskelligt alt efter den enkelte undervisers holdning, idéer og traditioner.

Trods TGfU-konceptet og den systemiske tilgang er det et stort ord, når der tales om et paradigmeskift i boldspilundervisningen (Ronglan, 2009). Især for de undervisere, der i mange år har anvendt undervisningsmetoden »helhed – del – helhed«, hvor udgangspunktet tages i en funktionel kampsituation og ikke i en teknisk detalje løsrevet fra det øvrige spil.

Forskel på formelle og funktionelle boldøvelser:

Formelle boldøvelser: Øvelser der kæler for især tekniske momenter i en isoleret situation. Uden modstandere og uden tidspres. F.eks. parvis inder-sidespark med tæmninger.

Formelle boldøvelser ligger på den dynamiske boldspilstrappens første tre trin.

Funktionelle boldøvelser: Øvelser som er kampnære/spilrelevante. F.eks. en øvelse i håndbold, hvor tre angribere er i kontra mod to forsvarsspillere.

De funktionelle boldøvelser befinder sig på boldspilstrappens sidste tre trin.



Dette kapitel indtager det grundsynspunkt, at TGfU-konceptet i grundskolen bør balanceres med ordsproget, »man må krybe, før man kan gå«, da der er nogle grundlæggende færdigheder, der skal mestres, før man går til næste trin. Det kan sammenlignes med processen at lære at cykle.

Som etårig sidder barnet på den stabile trehjulede cykel; som toårig skubber barnet sig frem på plasticscooteren; som treårig sættes der fart i løbecyklen; mens den firårige forsøger sig på en rigtig cykel uden støttehjul. Således opbygges mange færdigheder også i boldspillenes verden.

Der er visse elementer i boldspil, der fra begyndelsen er god grund til at gøre sig erfaringer med, vedligeholde og udvikle. Der skal kastes, gribes, rammes, tæmmes, dribles, sparkes, løbes i position osv.

For nogle elever kan det være at gøre dem en bjørnetjeneste at sætte dem uforberedt ind på banen, som teamboldtilgangen ellers lægger op til. Færdighedsmæssige, sociale eller psykologiske omstændigheder kan være mere bestemmende for eleven, end

man aner. Derfor bør formelle øvelser være en del af den samlede og varierede boldspilundervisning, hvor der er en progression mod mere funktionelle øvelser og spil.

Muligvis vil idrætsstuderende på universitetet, gymnasieelever og dedikerede klubspillende skoleelever i kraft af modenhed, erfaringer og refleksionsniveau kunne få mere gevinst, boldmæssig forståelse og spilleglæde ud af TGfU-tilgangen.

Undervisere, især i grundskolen, bør gøre sig overvejelser om, hvordan undervisningen balanceres i spændvidden mellem det simple og isolerede og det komplekse og kampnære, så eleverne tilegner sig mest mulig kvalitet, mening og læring. Her er boldspilstrappen et godt didaktisk værktøj til underviseren.

Boldspilundervisningens dynamiske udviklingstrappe

Boldspilstrappen kan bruges som en nem og overskuelig didaktisk model som pendant til Motoriktræet (Elbæk 2006). Her får planlægningen af elevernes

tekniske færdigheder, taktiske spilforståelse og sociale læring i boldspilssammenhæng på sigt en progressiv pejling fra tilvænnning til de mere komplekse og færdige spil.

Selvom boldspilstrappen typografisk illustreres som at »gå opad«, er det ikke afgørende, at spil skal slutte på øverste trin som færdige spil. I stedet kan der fokuseres på elevernes alder, udviklingsniveau, ønsker, mål, lærerens idrætssyn, rammefaktorer osv. Tænk gerne i billeder som rulletrappe og elevator, men først og fremmest i fleksibilitet.

Øvelser og spil, der justeres, gøres lettere eller sværere, vil umærkeligt glide op og ned ad trinnene, ligesom man kan springe nogle trin over. Langt de fleste boldspil vil i skoleregi stoppe trappevandringen med kampe og undervisning i kategorien: småspil og før-færdige spil. Dog vil deltagelse i skolestævner, idrætsdage med færdige spil eller elevønsker, især for udskoling, kræve, at man går hele vejen til de færdige spil.

I enhver skoleklasse kan man ved selvsyn konstatere, at bolduefarne elever – men også klubspillende elever på meget forskelligt niveau – kan have nytte og glæde af støttende tilvænnings- og medspilsøvelser med meget plads og god tid. Der skal leges, eksperimenteres og øves færdigheder i en atmosfære, hvor man ikke konstant skal forholde sig til en modstander, der vil afskære pladsen, tackle og erobre bolden.

Selv landsholdsspillere opholder sig jævnlige i dele af deres opvarmnings- og træningsmoduler på de allerførste trappetrin med rytmiske løb mellem kegler, tempotrip i agility stiger, sidehop og skubbelege.

TGfU ligger, som det ses i modellen, på niveauerne modspilsøvelser, småspil/før-færdige spil og færdige spil. Med de tidligere nævnte forbehold in mente kan det støtte elevernes forståelse af helheden, spilmonstre, spillets kultur og traditioner. Eleverne skal som en tommelfingerregel mærke kampens puls i omtrent halvdelen af undervisningstiden. Der skal spilles, så det gnistrer, men med løbende vejledning og mindre spilstop undervejs.

Den enkelte idrætstimes anvendelse af boldspilstrappen kan se ud som disse tre:

- Tilvænnning – modspilsøvelser – småspil / før-færdige-spil
- Medspilsøvelser – modspilsøvelser – færdigt spil.
- Færdigt spil – medspilsøvelser – modspilsøvelser.

Opvarmning, øvelser og klargøring bør ikke kun ske på boldtilvænnings- og medspilsøvelsesniveau, inden der spilles rigtig kamp. Mange elevers – og især de uerfarnes – boldspilstilegnelse vil få næring via modspilsøvelser, småspil og før-færdige-spil. Her skal den enkelte elev opfatte, analysere, beslutte og handle under pres, men i overskuelige enheder som f.eks. to mod to, fem mod fem eller i overtalssituationer som fire mod to.

For idrætsunderviseren, der skal undervise i elevernes tekniske, taktiske og sociale udvikling, er det en god idé at have boldspilstrappen som værktøj, når forløbet tilrettelægges. For at planlægge og gennemføre undervisning, der som ambition har at flytte eleverne, kan lettere kvalificeres, når et helikopterperspektiv viser, hvor man befinder sig.

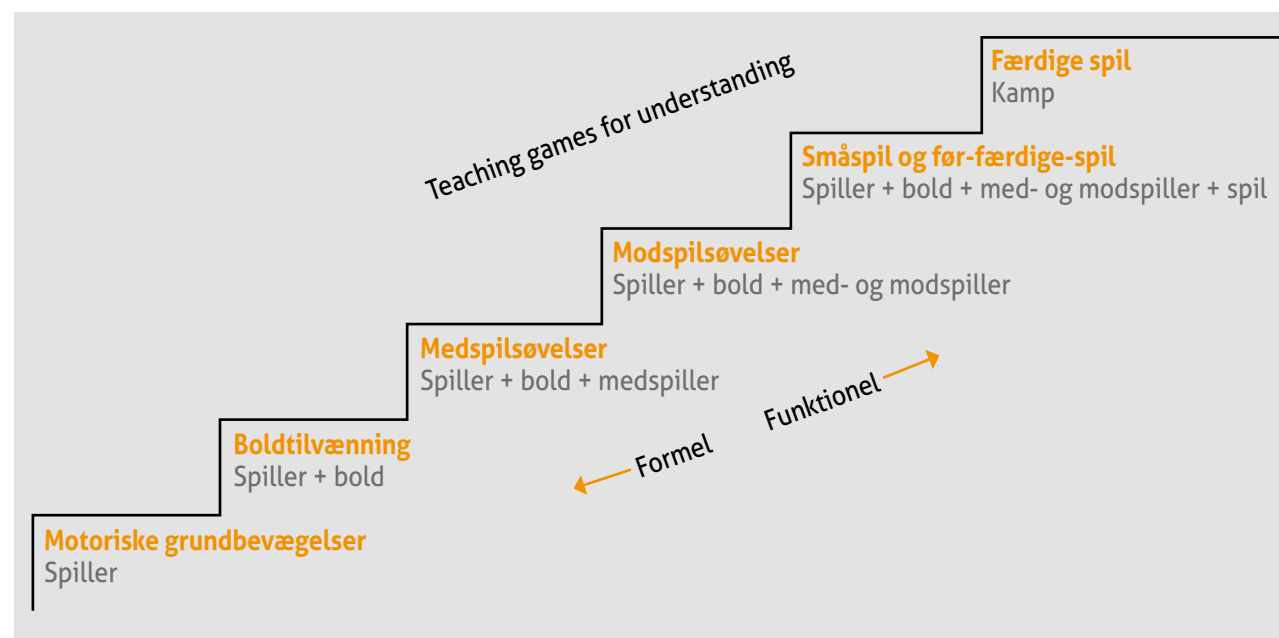
I det følgende beskrives den dynamiske boldspilstrappe med inddragelse af, hvordan eleven stimuleres på de forskellige trin gennem konkrete øvelser.

1. trin: Motoriske grundbevægelser

Elevens motoriske grundlag, adræthed eller bevægelsesskoling kan stimuleres via opvarmning eller legeaktiviteter, hvor generelle bevægelser indgår som f.eks. gå, hoppe, løbe, ændre retning, lave krydsbevægelser, springe, klatre, balancere eller svinge ben og arme. En stor del foregår af sig selv i elevens almindelige færden, men kan også målrettes i skole-, SFO- eller fritidsregi.

2. trin: Boldtilvænnning

Boldtilvænnning kan stimuleres ved f.eks. at benytte forskellige boldtyper i træningen. Eleverne eksperimenterer



Figur 4.1 Den dynamiske boldspilstrappe

menterer, afprøver forskellige muligheder eller modtager instruktioner. Det kan f.eks. være:

- at bolden sparkes eller kastes mod en kegle, så den vælter.
- at bolden transporteres med både hænder og fødder.
- at bolden sættes i spind.
- at der kastes eller sparkes bolde ind på en mur.
- at der kæles for små detaljer, en finte, boldrotation på toppen af en finger, eller at der jongleres.

3. trin: Medspilsøvelser

Et eksempel på en medspiløvelse er at eleverne spiller sammen to og to eller i mindre grupper. 'Kampen' består i at få samspillet til at lykkes. Få det til at flyde, have kontrol på krop og bold. Der er ingen modstander som tager bolden eller skærer banen af.

Øvelsernes sværhedsgrad kan – ved at skrupe op og ned for tidspresset og de tekniske krav – varieres alt efter elevernes niveau og læringsmål, f.eks. i enkle eller mere komplekse øvelser og spil. Man kan f.eks. lave følgende øvelser:

- Eleven øver sig i at modtage en trillende fodbold, tæmme den og bringe kroppen i position til en returaflevering til sin makker.
- Parvis kastes og gribes en tennisbold.
- To bordtennisspillere slår forhåndskontra til hinanden.
- En 'feeding' øvelse hvor en elev modtager en stribe badmintonbolde fra en tilspiller for at øve et bestemt slag.
- For-finteløb med fodbold, efterfulgt af retningsbestemt brysttæmning inden resolut skud på mål.
- Tre mod tre i volleyball hvor det gælder om at øve sine slag, hvorfor de to hold forsøger at holde bolden i et aftalt spilmonster med tre berøringer. Hold A server, hold B spiller baggerslag, fingerslag og slår bolden over nettet til hold A, som modtager med baggerslag, fingerslag og slår retur til hold B osv. Succeskriteriet er, at bolden holdes i gang via de aftalte slag.

4. trin: Modspilsøvelser

Ved modspilsøvelser skal eleven lære at håndtere modstand. Eleven presses på tid, rum, teknik og overblik, da en modstander vil afskære spillepladsen, bryde ind i boldens bane, tackle eller erobre bolden.

Mange børn har til en begyndelse brug for modstand i mindre doser. På mindre baner med få spillere kan det erfares og øves, hvad man gør, når en spilsituation på kortest mulig tid skal opfattes, analyseres og udføres.

I modspilsøvelser har eleverne mulighed for at erfare og lære om de nonverbale signaler, der indgår i spillet. Hvis uerfarne elever igen og igen mister bolden til modstandernes erfarne elever, kan en af årsagerne være de nonverbale øjen- og kropssignaler, som den uerfarne udsender.

Et par sekunder inden en aflevering lægges, er de nonverbale øjen- og kropssignaler læst af modspilleren. Øjnene, kroppens position, boldens placering og den igangsatte bevægelse er en åben bog for den erfarne elev, der forudser, hvad der vil ske, og ikke reagerer før »release-sekundet«, hvilket gør det umuligt for den uerfarne at korrigere. Konsekvensen bliver, at bolden hurtigt mistes.

En kort snak med eleverne om de nonverbale signaler og deres betydning kan følges op af en enkel øvelse kaldet »smørklat«.



Smørklæt

Spilhjulets parametre	Spillets rammer
Bane	Spillerne aftaler områdets afgrænsning.
Bold	Én bold.
Spillere	To mod én (smørklatten). Kan senere udvides til flere spillere og flere 'smørklatter'.
Mål	Ingen.
Betingelser/regler	De to spillere skal på et aftalt område aflevere til hinanden med hænder eller fødder. »Smørklatten« skal forsøge at erobre bolden fra en position mellem de to spillere. Hvis det lykkes, bliver den spiller, hvis bold blev fanget, smørklatten, og øvelsen fortsætter.
Spilledelse	Det aftales, om bolden blot skal røres eller erobres af smørklatten. Hvis smørklatten ikke kan erobre bolden, må der reguleres via spilhjulet på spilleområdets størrelse, antal spillere, antal bolde, eller der kan appelleres til, at spillerne finder »legens ånd« eller efterhånden tager nogle chancer, så der kommer jævnlige skift.
Andet	

Håndbold tre mod tre

Spilhjulets parametre	Spillets rammer
Bane	Håndboldbane.
Bold	En håndbold.
Spillere	Tre angrebsspillere i kontraløb mod tre forsvarsspillere i bakkende returløb.
Mål	Angribere: Gennembrud og scoring. Forsvar: Afværge scoring.
Betingelser/regler	Afleveringernes hastighed, vinkler, præcision og timing udfordres af medspillernes løb og bevægelser, men især af modspillernes mulighed for at bryde ind og erobre bolden.
Spilledelse	
Andet	

Andre modspilsøvelser kan f.eks. være i fodbold, hvor bolden fra fløjen lægges ind foran mål, og hvor angriberen duellerer med målmanden og forsvarsspillere om at komme først på bolden. Eller i basketball, hvor skytten efter sit skud mod kurven skal kæmpe mod forsvarsspilleren om riposten, hvis skuddet ikke går i kurven.

I net/væg- og slagspillene kan modspilsøvelsernes sværhedsgrad varieres via slagdueller, der starter i medspil, men efter aftale pludselig åbner op til modspil med skarpe vinkler, hastighedsændring og

smash. Det kan f.eks. være i badminton, hvor to spillere clearer langt til hinanden. Når en af spillerne i stedet pludselig laver et drop, er spillet frit.

Jo mere eleverne bliver fortrolige med forskellige spil, jo tættere kan modspilsøvelserne bringes på reelle kampsekvenser og tilmed blive små indbyrdes konkurrencer i sig selv. Der kan forholdsvist nemt differentieres mellem elever, der skal udfordres på højt niveau, og elever, der er i en begynderfase. Der stilles krav til begge, men der tages hensyn til den enkeltes forudsætninger.

5. trin: Småspil og før-færdige spil

Dette trappetrin angives med spil ud fra tre forskellige vinkler:

- Småspil som kendetegnes ved at være orienteret mod spil frem for øvelse.
- Før-færdige spil som kendetegnes ved i højere grad at være orienteret mod det færdige spil.
- Spil som er tænkt lidt »ud af boksen«.

Både småspil og de før-færdige-spil rummer masser af spilrelevante bevægelser, krav om kommunikation, samarbejde, teknisk formåen og taktiske initiativer, der har værdi i sig selv, men også kan relatere sig i retning af de færdige spil. Idéen er at spille med få og enkle regler på mindre baner med overskuelige holdstørrelser, og med bolde og udstyr tilpasset alder og niveau.

På grund af disse særlige pædagogiske tiltag, herunder differentiering, oplever eleverne gode muligheder for små succeser, mere jævnbyrdighed og godt spil. F.eks. skal afleveringer nu tænkes ind i helheden. Hvad er hensigtsmæssigt i forhold til med- og modspillernes positioner, kampens situation, holdets taktik og boldbesidderens teknik? Holdes bolden blot i egne rækker med grundspil? Skal der erobres meter fremad på banen? Går man efter at skabe en overtalsituation ved at finte, aflevere, løbe og gøre sig spilbar på ny? Eller forsøges et målgivende gennembrud via den maskerede aflevering?

Modificerede spil i skoleregi

Småspil og før-færdige spil betyder, at spillene er modificeret i forhold til kendte, færdige spil. Bemærk, at småspil og før-færdige spil for eleverne sagtens kan opleves som et færdigt spil.

Småspil

Småspil har sit fokus på den grundlæggende udvikling af tekniske, taktiske og kommunikative færdigheder, samt spillenes kulturelle koder og mønstre. Eleverne styres ikke i så høj grad af forforståelser og traditioner fra f.eks. idrætsforeningen. Tværtimod følges det læringspotentiale, der åbner sig pga. denne frigjorthed. Fokus er at »lære at spille« frem for at »lære et spil«:

- *At lære at spille:* Der arbejdes med generelle færdigheder; tekniske, taktiske og sociale. Der er fokus på almen boldtilvæning, spiludvikling, kommunikation, bevægelse med og uden bold, temposkift, fairplay og lignende. Spillet tilpasses deltagerne.
- *At lære et spil:* Der arbejdes med specifikke færdigheder og kundskaber indenfor bestemte spil f.eks. volleyball. Der undervises i serv, baggerslag, fingerlag, smash, blokadespil, taktiske placeringer på banen, regler, pointtælling, dommertegn, kultur og lignende. Deltagerne tilpasses spillet.

Partibold

Spilhjulets parametre	Spillets rammer
Bane	Banen tilpasses antallet af spillere.
Bold	Håndbold.
Spillere	To hold med ens antal spillere.
Mål	At holde bolden i egne rækker med et antal succesfulde afleveringer.
Betingelser/regler	Det ene hold kaster håndbolden til hinanden. Det gælder om at holde bolden i egne rækker. Det andet hold forsøger at erobre bolden. Hvis bolden tabes eller mistes, skifter bolden til det andet hold. Det kan også aftales, at bolden går til det andet hold, hver gang et hold opnår 25 succesfulde afleveringer. Der må ikke tækles.
Spilledelse	
Andet	

Fodbold/håndbold

Spilhjulets parametre	Spillets rammer
Bane	Afgrænset område i forhold til antal spillere.
Bold	Et hold med en fodbold og et hold med en skumhåndbold.
Spillere	Eleverne er delt i to hold.
Mål	At være fodboldbesiddende (Barcelona tiki-taka).
Betingelser/regler	Det ene hold spiller fodbolden rundt til hinanden. Det andet hold skal forsøge at ramme fodbolden med skumhåndbolden. Hvis fodbolden træffes, bytter de to hold bold og opgave. Eleverne på håndboldholdet, der er den jagende part, skal spille sammen og må kun tage tre skridt med bolden, inden der kastes. Hvis fodboldholdet spiller bolden udover arealets linjer, byttes der også bold. Håndbold driblinger er ikke tilladt. Det er ikke tilladt for håndboldholdets elever bevidst at stille sig i vejen eller stoppe fodbolden med ben eller krop.
Spilledelse	
Andet	

Før-færdige spil

De seneste 25 år er der blevet udviklet mere børne- og ungdomsvenlige tilgange til de officielle færdige spil. Før-færdige spil indbyder til mere bevægelse, flere boldberøringer, har modificerede regler, mindre baner og tilpasset udstyr. De ligner de færdige spil, men er det ikke. Det giver eleverne mulighed for at udføre og overskue ting, de har svært ved i de færdige spil.

Eksempler på før-færdige spil kan være: totalhåndbold, skumhåndbold, streethåndbold, easy-basket, 2-balls basket, kidsvolley, teenvolley, kan-ga-cricket og skolegolf.

Ud af boksen-spil

Ud af boksen-spil har udover det humørmæssige tilsnit og kreativiteten til hensigt at give bedre mulighed for at udvikle de tekniske, taktiske og sociale elementer hos eleverne. Eksempler på disse kan være: jorden rundt, grøftespil og kædefloorball.

6. trin: Færdige spil

På det sidste trin spilles kampe. Her får eleverne mulighed for i helheden at forstå og tilegne sig spillets

idé, mønstre og traditioner. Færdige spil er primært de kendte spil f.eks. basketball, badminton, volleyball, fodbold, softball, ultimate, floorball og håndbold. Dog er spil som høvdingebold, M-bold og lignende i deres færdige form i princippet også færdige spil.

Udover at eleverne formentlig er optaget af kampens intensitet, præstationerne og resultatet, skal de undervises. Der bør være løbende vejledninger, mens kampen foregår, under små spilstop, i timeouts, i pauser eller ved spillets afslutning.

Der kan f.eks. sættes fokus på:

- Afleveringer og sammenspil
- Regler og dommertegn
- Kommunikation og signaler
- Forskellige spilmonstre
- Forsvarsformer
- Bestemte spilpladsers funktion.

Det er en god idé at være opmærksom på den gode balance mellem, at eleverne skal mærke kampens puls og det faktum, at de befinder sig i en undervisningskontekst. Som underviser kan man med stor fordel drøfte dette med eleverne før der spilles, så de kender præmisserne.

Arbejdsspørgsmål

- 1 Hvad tænker du om balancegangen mellem TGFU konceptet og boldspilstrappen, hvor »man må krybe, før man kan gå«?
- 2 Diskuter modspilsøvelsernes vigtighed for spiludviklingen.
- 3 Diskuter den generelle forskel på at undervise i og at organisere boldspil.
- 4 Nævn nogle eksempler på bevægelser eller signaler, der kan bruges i forskellige boldspil til at forvirre og finte modstanderne.

Litteratur

- Elbæk, L.:
Den akrobatiske krop i skoleidrætten – eller redskabsgymnastikken (2006),
TFI nr. 2
- Grunnet, E. og Rasmussen, F.:
Boldspil for udskoling (1997),
Kroppen i skolen DIF, DS, DI, DGI
- Halling, A., Andersen, B., Worm, C. og Agergaard, C.:
Bolden i spil (2005),
SDU forlag
- Juul, E.:
Slagboldspil – for mellemtrinnet (1999),
Kroppen i skolen DIF, DS, DI, DGI
- Møller, J.:
Legens væsen (1987),
Idræt i skolen nr. 8
- Pors, P. 1992 "Håndbold - mellem det maskuline og feminine" Tidsskrift for idræt nr. 5/92
- Ravn, S.:
Med kroppen som materiale (2001),
SDU forlag
- Tauman, H.:
Boldspil – for mellemtrinnet (2001),
Kroppen i skolen DIF, DS, DI, DGI