



# BOLDBASIS



## Indledning

### Boldbasis – en kort teoretisk indføring

Boldbasis er i dag en integreret del af idrætsundervisningen i gymnasiet, ligesom det i forskellige forklædninger er en del af boldspilsundervisningen på landets idrætsuddannelser. Historisk er boldbasis opstået i slutningen af 1970'erne som en konsekvens af den kritik, der med spørgsmålene hvad, hvorfor og hvordan var opstået omkring boldspilsundervisningen. Indtil da havde undervisningen været stærk præget af det naturvidenskabelige paradigme og derfor overvejende baseret sig på det *deduktive* undervisningsprincip med primært formelle arbejdsformer valgt ud af fra *additionsmodellen* (Halling m.fl. 2005). Der har således været tale om et meget *reaktivt læringssyn*, hvor læring ses som reaktioner på eksterne påvirkninger (Beck m.fl. 2014).

Additionsmodellen har rødder langt tilbage. I bogen: "Leg og boldspil – Metodik og undervisningsstof" fra 1944 hedder det:

*"Man maa aldrig i sin Undervisning starte med Slutresultatet, det være sig i Teknikundervisning, Specialtræning eller færdige Spil. Resultatet af Undervisningen skal være som en smuk Mosaik, som man har samlet af mange smaa, kønne Stykker, man kan ikke lægge den paa een Gang."*<sup>6</sup>

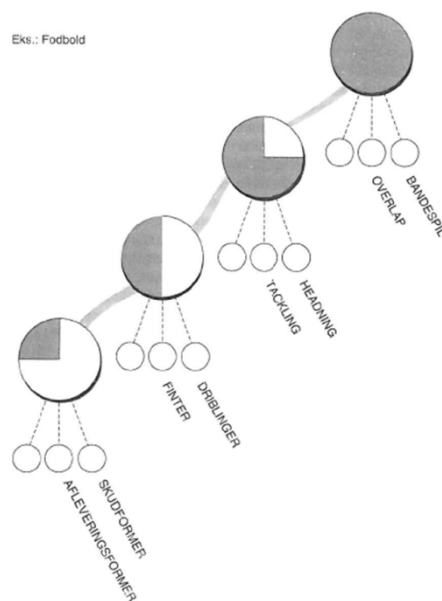


Fig. 4: Additionsmodellen

En anden problemstilling var stoftrængsel. Mens de klassiske store boldspil beholdte deres tiltrækningskraft, kom der til stadighed nye og spændende discipliner til. Idrætsbegrebet var ved at blive udvidet, og et af svarene var den didaktiske konstruktion boldbasis.

I boldbasis skal eleverne lære *at* spille frem for at lære *et* spil. Det vil sige, at der lægges vægt på den **transfer**, der er mellem de forskellige spil (løbemønstre, opdækning, kommunikation, etc.). Senere har tankerne omkring refleksion hæftet sig fast til begrebet, og eleverne skal således ikke længere blot lære at *gribe* – de skal *begribe*.



Samlet kan boldbasis således både ses som en aktivitet med sin egen værdi, men også som en aktivitet, der kan sikre at eleverne får et fælles udgangspunkt og en *fælles terminologi* til den fremtidige boldspilundervisning. Eksempelvis kan de boldsvage elever forhåbentlig opnå en praktisk og teoretisk basisviden, mens de boldstærke kan få udvidet deres begrebsapparat. Læringsteoretisk understøttes det første af eksempelvis Lave og Wengers tanker om *situeret læring og praksisfællesskaber*, hvor det handler om at bevæge sig fra at være en perifer til en fuldgyldig deltager (Lave og Wenger 1999). Det andet punkt handler meget om italesættelse af den tavse praktiske kunnen, hvilket eksempelvis understøttes af Donald Schöns tanker om den *reflekterende praktiker*, hvor man via refleksion kan gå fra viden i handling mod refleksion i og over handling (Donald Schön 1987). Herved bevæger vi os mod et højere taksonomisk niveau eller fra K1 mod K3 (Dale).

I dag består boldbasis ofte af en lang række af mere eller mindre etablerede spil, boldtilvænningsøvelser, spiljusteringer og spilkonstruktion. Læringsteoretisk bevæger vi os dermed mod det *aktive* og det *interaktive lærings*syn (Beck m.fl. 2014), hvor læringen i højere grad sker henholdsvis indefra og imellem mennesker. Med boldbasis bevæger boldspilundervisningen sig således mod en mere *induktiv* og elevcentreret undervisning med mere åbne læringsmål.

### **Boldbasis – Den gode anderledeshed**

Et andet godt argument for at udskifte dele af den traditionelle boldspilsundervisning med boldbasis finder man i begrebet *god anderledeshed* af Thomas Ziehe og (Halling 2005, Ziehe 2014). Med udgangspunkt i en beskrivelse af konsekvenserne af den frisatte ungdom og det han kalder skolens identitets-diskurs, opstiller han en tese, der går på, at der ofte opstår en fordrejet alliance mellem de unges kulturelt forstærkede egocentrisme og skolernes forsøg på at "ramme" de unge. Denne uheldige alliance resulterer i en for tidlig identitetslukning og en modstand mod det nye og anderledes. Ziehes tese er, at der er et produktivt element i *anderledeshed*. Skolen skal være overraskende og overført til boldspil betyder det, at undervisningen ikke nødvendigvis skal ligge i forlængelse af det, som eleverne kender fra eksempelvis foreningslivet. Elever forekommer bekendte med alt, og den gode lærers opgave er, at provokere dem og ryste deres visheder.

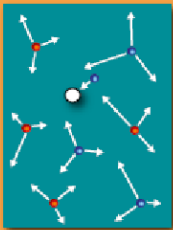
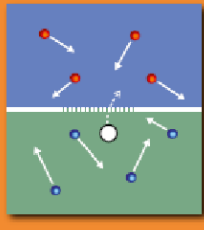
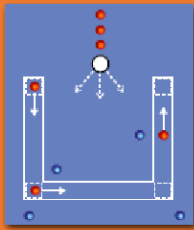
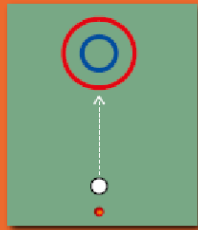
### **Læring i, om og gennem boldspil**

Som beskrevet rummer begrebet boldbasis rigtig mange elementer, og det kan derfor i endnu højere grad en vanligt være nødvendigt, at gøre sig selv og eleverne bevidste om, hvad målene er for undervisningen. Når man skal tale om læring i boldspil bruges ofte termerne læring i, om og gennem boldspil (se eksempelvis Ronglan og Ertesvåg 2009). Læring *i* boldspil handler om det, der kommer til udtryk igennem selve aktiviteten. Det kan eksempelvis være teknisk og taktisk kunnen. Læring *om* boldspil handler om at lære sig regler, taktiske principper og kunne sætte boldspil i en større sammenhæng. Læring *gennem* boldspil handler om, hvordan boldspil kan bruges som redskab til at opnå viden om eksempelvis samarbejde, kommunikation eller kreativitet.

I boldbasis kan man arbejde med alle tre dimensioner alt efter, hvordan man betoner sit forløb. Læring *i* boldspil vil især komme til udtryk under boldtilvænningsøvelser og spil, mens læring *om* og *gennem* boldspil vil komme til udtryk under refleksionsopgaver, spiludvikling og evt. teamudviklingsforløb.

## Boldspilsfamilierne

I arbejdet med læring *om* boldspil er det oplagt at inddrage opdelingen af boldspil i boldspilfamilier. Det åbner op for gode diskussioner af de forskellige spils ligheder og forskelle indenfor formål, rum og kommunikation samt en diskussion af, hvilke personlighedstyper der kan lide hvilke spil og hvorfor? Bemærk i øvrigt at inddelingen i boldspilfamilier er anderledes end den der bruges i gymnasieskolen, hvor eksempelvis badminton ikke hører under boldspil.

	KAOSSPIL	NET/VÆGSPIL	SLAGSPIL	TRÆFSPIL
FORMÅL	Score mål i den ene ende af banen og forsvare et mål i den anden ende	Slå bolden i jorden på den ene side af nettet og forsvare den anden side	Indeholder skal slå bolden ud og løbe for at score point  Udeholder skal hurtigst muligt bringe bolden tilbage	At ramme et mål eller sted så præcist som muligt
BANEN				
SPILLERNE	Alle spillere er aktive og kan i udgangspunktet bevæge sig frit over hele banen	Alle spillere er aktive, men man skal blive på sin egen banehalvdel	Få spillere er aktive ad gangen, og de har ofte meget forskellige roller	Spillerne er som regel alene på banen
BOLDEN	Alle må tage bolden	Man skiftes til at have bolden	Man skiftes til at have bolden	Bolden spilles mod et bestemt mål
KOMMUNIKATION	Interaktiv kommunikation  Man skal både reagere på det angribende og det forsvarende holds handlinger	Reaktiv kommunikation  Man skal primært reagere på det, som modstanderen gør, når de har bolden	Reaktiv kommunikation  Man skal primært reagere på det, som modstanderen gør, når de har bolden	Ingen eller meget lidt kommunikation
SPIL	Fodbold Floorball Basketball Ultimate	Volleyball Badminton Squash Kinball	Rundbold Softball Cricket	Bowling Golf Dart Curling

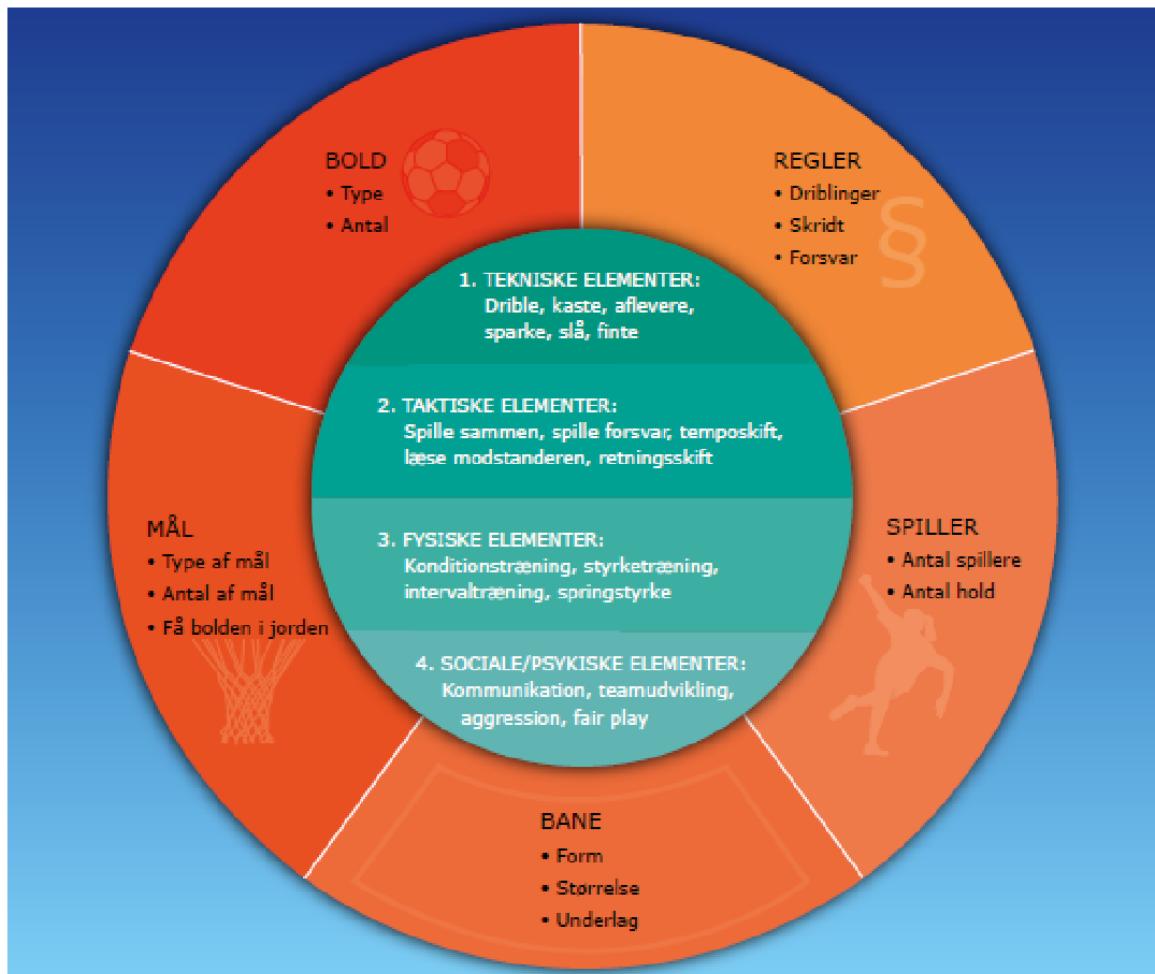
Figur 10.1 De fire boldspilsfamilier. Se mere forklaring i teksten. Omtegnet efter Halling, Andersen, Agergaard & Worm (2005).

Modellen er hentet fra Yubio Idræt C+B



## Reglernes betydning og spillenes kompleksitet

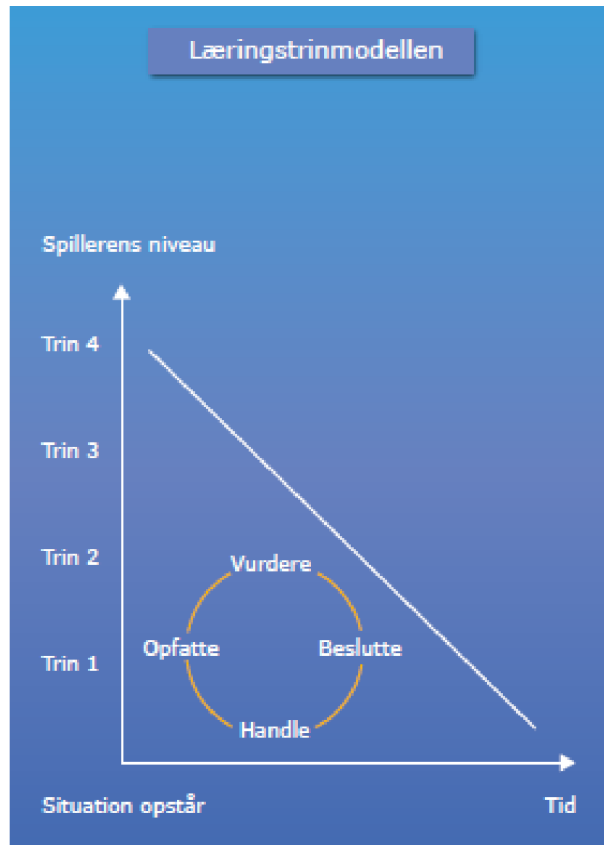
En ofte anvendt model til at diskutere regler og lave spiludvikling er spilhjulet, som sikrer, at man som lærer og elev kommer omkring de forskellige elementer. Igen er det vigtigt, at man holder sig for øje, hvad man ønsker at justere hen imod eller konstruere. Her er det illustreret som hjulets centrum, og her kan man som lærer med fordel inddrage tanker om læring i, om og gennem boldspil. Modellen er fra Yubio Idræt C+B.



En anden brugbar model, som Halling m.fl. opstiller på baggrund af brødrene Dreyfus kompetenceudviklingstrin, er *læringstrinmodellen*. Modellen tager udgangspunkt i at alle boldspilssituationer kan simplificeres til at bestå af handlingsprocesserne *opfatte, vurdere, beslutte og handle* og beskriver, hvordan begynderen skal bruge langt mere tid til disse processer.

Min erfaring er, at modellen er god til at belyse forskellen mellem spil. Eksempelvis er der i et net/vægspil som volleyball ikke nær så meget, der skal opfattes, vurderes og besluttes, som der er i et kaosspil som basket. Det kan gøre det mere overskueligt og trygt for begynderen. Til gengæld er selve handlingen sværere set i forhold til at få spillet til at fungere idet baggerslag og fingerslag er sværere og mere uvante end kaste og gribe. Her er der altså åbnet op for nogle justeringsmuligheder. I basket kan kompleksiteten nedsættes ved at spille tre mod tre og i volleyball kan der indføres gribeslag som det kendes fra kids- og teenvolley.

Forskelle i kompleksitet ses også indenfor boldspilfamilierne. Eksempelvis betyder forsvarsreglerne i ultimate, at begynderen automatisk får mere tid til at opfatte, vurdere, beslutte og handle end eksempelvis i fodbold. Modellen kan således bruges til at gennemtænke forskellige spils regler i forhold til om de er inkluderende eller ekskluderende ved uhomogene målgrupper.



## Spiludvikling

I forbindelse med spiludvikling er det ud over *Spilhjulet* oplagt at tage udgangspunkt i *Spiludviklingsmodellen*, der kan tjene som en guide for eleverne i deres arbejdsproces. Ofte vil flere af elementerne imidlertid være låste eller bestemt af læreren for at sikre alsidighed, udfordringer og kreativitet. Modellen er fra Yubio Idræt C + B og der er mange flere eksempler på opgaver i bogen.





## OPGAVE

Med udgangspunkt i "Spiludviklingsmodellen" (vist til venstre) skal I lave et spil, som resten af klassen efterfølgende skal prøve. Det vil sige, at I skal både udvikle, beskrive, afprøve og evaluere spillet. Spiludviklingsmodellen guider jer igennem de forskellige dele af udviklingsprocessen. I kan eventuelt tage udgangspunkt i en af nedenstående opgaver, som enten beskriver et formål med spillet eller laver forskellige "benspænd", som udfordrer de traditionelle opfattelser af boldspil og boldspilsfamilierne.

1

I skal udvikle et spil, som I tror, at drengene i klassen vil elske.  
Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation og kapitel 5.4 om Aggression i idræt.

2

I skal udvikle et spil, som I tror, at pigerne i klassen vil elske.  
Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation og kapitel 5.4 om Aggression i idræt.

3

I skal udvikle et kaospil, som træner eller synliggør holdets kommunikative evner.  
Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation.

4

I skal udvikle et net/vægspil, som træner eller synliggør holdets kommunikative evner.  
Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation.

5

I skal udvikle et kaospil, som bevist arbejder med og synliggør de forskellige roller, der er på et hold. Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation.

6

I skal udvikle et net/vægspil, som bevist arbejder med og synliggør de forskellige roller, der er på et hold. Se evt. kapitel 5.3.3 om Roller og kommunikation.

7

I skal udvikle et kaospil, som passer til de ikke så øvede boldspillere i jeres klasse.  
I kan evt. bruge Læringstrinmodellen (figur 10.5) i jeres overvejelser.

8

I skal udvikle et net/vægspil, som passer til de ikke så øvede boldspillere i jeres klasse.  
I kan evt. bruge Læringstrinmodellen (figur 10.5) i jeres overvejelser.

### **Eksamen og forløbsprøver**

Den nye eksamen på C-niveau har sammen med det generelle fokus på forløbsprøver og synlig læring (Hattie) helt sikkert ændret lidt på den måde, vi tænker boldbasis på. Ofte har boldbasis, som skrevet tidligere, handlet meget om kreative arbejdsprocesser og refleksion. Disse kan imidlertid være svære at måle til den praktiske del af eksamen, som typisk er baseret på færdigheder – hvor dygtige er eleverne til at spille?

### Så hvilken rolle kan boldbasis spille?

Jeg vil i det følgende skitsere to forskellige forslag:

### **Boldspilsfamilierne og spiludvikling (progression)**

Her placeres forløbet tidligt (1.g) og det kan danne både praktisk og teoretisk fundament til alle de senere boldspilsforløb (progression).

Der vil være fokus på, at eleverne får nogle enkelte grundlæggende færdigheder og viden om de forskellige boldspilsfamilier og spiludvikling. Det kan både indebære basale tekniske og taktiske færdigheder (kaste, gribe, dribble, dække op, løbe sig fri, bruge banens bredde, etc.), og det kan være viden om teoretiske modeller som boldspilsfamilierne, spilhjulet og læringstrinmodellen. Dette forløb er formentlig ikke egnet til eksamen – men en del af teorien kan tages med til de senere boldspilsforløb.

### **Kaosbold, sammenspil og spiludvikling.**

Her lægges vægten på sammenspil i kaosbold. Der udvælges en række "ikke etablerede spil", hvor vægten ikke er på specifikke færdigheder (eksempelvis lay-up), men på at spille sammen. Det kan både være basale tekniske færdigheder (kaste og gribe), taktiske færdigheder (zoneforsvar, bredde, temposkift, retningskift, dybde, omstilling) og noget omkring roller og kommunikation. Dette forløb vil være velegnet til eksamen, idet der vil være gode muligheder for, at eleverne kan vise deres grundlæggende færdigheder som kaos-boldspillere. Efterfølgende kan man i den teoretiske del bruge forskellige modeller til at diskutere og udvikle de forskellige spil, og man kan eventuelt tale om roller og kommunikation.

**Der er selvfølgelig også andre gode muligheder ☺**

## Skitse til forløb i Kaosbold, sammenspil og spiludvikling på C-niveau

### 6 lektioner af 90 minutter

**Formålet** med dette forløb er at få et bredt kendskab til forskellige former for kaospil samt relevant teori. Du skal have viden om reglernes betydning for de enkelte spil samt kunne reflektere over eventuelle justeringer i forhold til et specifikt formål eller en bestemt målgruppe. Du skal også kende til basale taktiske principper i både teori og praksis og dermed kunne agere som en god holdspiller i de forskellige spil. I den sidste del af forløbet vil der være fokus på spiludvikling.

#### HVAD SKAL JEG KUNNE?

- Være en god holdspiller og kunne gøre dine medspillere gode
- Kende forskellige taktiske systemer og principper og kunne bruge dem i praksis
- Kunne opfatte, vurdere, beslutte og handle relativt hurtigt og hensigtsmæssig i forskellige spil
- Have viden om de forskellige reglers betydning for de enkelte spil
- Kunne redegøre for og anvende basal boldspilsteori
- Justere spil så de passer bedre til et bestemt formål eller en bestemt målgruppe
- Udvikle, afprøve, justere og reflektere over et nyt boldspil

#### HVAD KAN JEG ELLERS LÆSE?

- 5.3 Holdets toppræstation
- 10.1 Historie
- 10.2 Teori om boldspil
- Eksempel på drejebog



## Boldbasis – GI-Kursus BGI 2023 - Bjarke Andreasen

1	<b>Fokus:</b> reglernes betydning for de forskellige spil.	<b>Aktiviteter:</b> Opvarmning alene med bold (10.A1) Partibold med justeringer (10.B1) Keglemål (10.B3) Ringspil (10.B5) Ultimate-bold (10.B7)  Efter hvert spil laves der fælles refleksion og eventuelle ønskede ideer og justeringer afprøves.  Der skal også være refleksioner over, hvordan man er en god holdspiller og hvordan man spiller godt sammen.	<b>Teori:</b> Teori om boldspil <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historie</li> <li>• Boldspilsfamilierne</li> <li>• Spilhjulet</li> </ul> <b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.1 Yubio afsnit 10.2.1 Yubio Figur 10.6
2	<b>Fokus:</b> med udgangspunkt i Læringstrinmodellen diskuteres tiden for at opfatte, vurdere, beslutte og handle i forskellige spil.	<b>Aktiviteter:</b> Opvarmning to sammen om en bold (10.A2) Korsvejen (10.A4) <i>Evt. Mixbold (10.B8)</i> Speedball (10.B9)  Efter hvert spil laves der fælles refleksion og eventuelle ønskede ideer og justeringer afprøves.	<b>Teori:</b> Læringstrinmodellen  <b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.3
3	<b>Fokus:</b> med udgangspunkt i Forvalterbold eller Ultimatebold er der fokus på de væsentligste taktikker. Herunder spilbarhed, omstilling og opdækningsformer.	<b>Aktiviteter:</b> Opvarmning tre sammen med en bold (10.A3) Boldstafet (10.A7)  Forvalterbold (10.B10) Eller Ultimatebold (10.B7)  Det eller de hold der ikke spiller laver små opgaver, hvor de lægger taktik ud fra de læste begreber.	<b>Teori:</b> Taktikker <ul style="list-style-type: none"> <li>• De forskellige faser</li> <li>• Opdækning</li> <li>• Gøre sig spilbar</li> <li>• Kommunikation</li> </ul> <b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.2
4	<b>Fokus:</b> spiludvikling	<b>Aktiviteter:</b> Eleverne udvikler spil med forskellige formål i grupper  <i>Opgaver:</i> Yubio 10.3.6	<b>Teori:</b> Spiludviklingsmodellen  <b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.4
5	<b>Fokus:</b> afprøvning, justering og evaluering af spil ud fra spillernes formål	<b>Aktiviteter:</b> Elevernes spil afprøves, justeres og evalueres. De enkelte grupper står selv for afviklingen med de andre elever som kaniner.	
6	Evt. fortsættelse af 5		

**Teori samlet = 8 sider + evt. sider om roller og kommunikation**

## Skitse til forløb om boldspilsfamilierne og spiludvikling på C-niveau

### 6 lektioner af 90 minutter

**Formålet** med dette generelle boldbasisforløb er en grundlæggende indføring i almen boldspilsteori samt kendskab til forskelle og ligheder mellem forskellige boldspil. Boldspil kan opdeles i fire boldspilsfamilier, og der er afsat én lektion til hver af disse, hvor I kan prøve nogle eksempler på spil og derigennem få viden om boldspilfamiliens kendetegn. Herefter er der afsat en lektion til, at I skal konstruere jeres eget spil. Forløbet afsluttes med en forløbsprøve, der består i, at I forklarer, afprøver, justerer og evaluerer jeres eget spil. Her lægges der vægt på, at spillet lever op til det formål, der er valgt, og at I kan begrunde og reflektere over jeres valg.

#### HVAD SKAL JEG KUNNE?

- Indgå i forskellige former for boldspil på et basalt niveau
- Kunne reflektere over forskellige spil med baggrund i de gennemgåede modeller og figurer
- Have viden om de forskellige boldspilsfamiliers forskelle og ligheder
- Kunne justere forskellige spil mod et givent formål eller en bestemt målgruppe
- Udvikle, afprøve, justere og evaluere et nyt boldspil

#### HVAD KAN JEG ELLERS LÆSE?

- 5.3 Holdets toppræstation
- 10.1 Historie
- 10.2 Teori om boldspil
- Eksempel på drejebog

## Boldbasis – GI-Kursus BGI 2023 - Bjarke Andreasen

1	<p><b>Fokus:</b> Slagspil</p> <p><i>Afprøvning og refleksioner over forskellige alternative former for slagspil som indeholder mere kamp og aktivitet.</i></p>	<p><b>Aktiviteter:</b> Opvarmning alene med en bold (10.A1)</p> <p>Finsk Stikbold (10.D4) Tre-holds rundbold (10.D5) Finsk Rundbold (10.D2)</p>	<p><b>Teori:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historie</li> <li>• Boldspilsfamilierne</li> </ul> <p><b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.1 Yubio afsnit 10.2.1</p>
2	<p><b>Fokus:</b> Kaospil</p> <p><i>Afprøvning, refleksioner og enkelte justeringer af forskellige kaos-spil.</i></p> <p><i>Refleksioner over den gode taktik og den gode holdspiller.</i></p>	<p><b>Aktiviteter:</b> Opvarmning tre sammen om en bold (10.A3)</p> <p>Partibold med justeringer (10.B1) Keglemål (10.B3) Ringspil (10.B5)</p> <p><u>Vælg mellem:</u> Ultimatebold (10.B7) Speedball (10.B9) Forvalterbold (10.B10)</p>	<p><b>Teori:</b> Taktikker</p> <p><b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.2</p>
3	<p><b>Fokus:</b> Net/vægspil</p> <p><i>Afprøvning og refleksioner over forskellige former for net/vægspil. Hvordan adskiller det sig fra kaos-spil og slagspil? Hvad er det svære i forhold til O.V.B.H.?</i></p>	<p><b>Aktiviteter:</b> Opvarmning 2 sammen med en bold (10.A2)</p> <p>Høvdingebold (10.C1)</p> <p><u>Vælg mellem:</u> Kinball (10.C5) Fodtennis (10.C3) Frisbee-Tennis (10.C2)</p>	<p><b>Teori:</b> Læringstrinmodellen</p> <p><b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.3</p>
4	<p><b>Fokus:</b> <b>Træfspil</b></p> <p><i>Afprøvning og refleksioner over forskellige former for træfspil. Der er fokus på muligheden for sammenspil og et højere aktivitetsniveau.</i></p>	<p><b>Aktiviteter:</b> Boldstafet (10.A7)</p> <p>Kanonbold (10.E1) Team-Disc-Golf (10.E3) Ski-skydning (10-E4)</p>	<p><b>Teori:</b> Spilhjulet</p> <p><b>Lektie:</b> Yubio figur 10.6</p>
5	<p><b>Fokus:</b> Spiludvikling</p> <p><i>Eleverne laver deres egne spil. De fire</i></p>	<p><u>Opgaver:</u> Yubio 10.3.6</p>	<p><b>Teori:</b> Spiludvikling</p>

	<i>boldspilsfamilier deles ligeligt mellem grupperne. Fokus er på, at få spillene til at fungere og leve op til forskellige krav.</i>		<b>Lektie:</b> Yubio afsnit 10.2.4
6	Afprøvning og evaluering af spil  <i>Fokus er på beskrivelse, igangsætning og justeringer af egne boldspil ud fra den gældende opgave.</i>		
7	Evt. fortsættelse af 6		

**Teori: samlet = 8 sider**



En ung Anders Oksen 😊

## Generelle oplagte refleksioner gennem et forløb?

Refleksioner: Hvad kendetegner den gode aflevering?

Hvad kan man gøre for at modtage bolden?

- Øjenkontakt eller intern forståelse
- Kalde på bolden – verbalt eller med kropssproget
- Lave finter – eksempelvis V-cut
- Lave temposkift
- Løbe mod de frie rum – udnyt banen
- Løbe tilbage mod boldholder (den sikre)

Hvad kan man gøre for at lave en god aflevering?



- Præcision
- Finte – lade som om man kaster den ene vej – og kaster den anden (husmand)
- Studs, hård, høj...
- Den rigtige længde, den rigtige vinkel
- Kaste direkte til en person eller i løbebanen

*Det nytter ikke at en ekspert kaster hårdt til en begynder...*

Den gode aflevering er relationel. Timingen sker mellem to personer (eller flere). Man skal kende hinandens styrker og svagheder (hurtighed, hårde bolde, etc.).

### Refleksioner: Hvilken betydning har reglerne?

- Hvordan er forholdet mellem angreb og forsvar (og hvorfor)?
  - o Ultimatereregler gør det lettere for forsvaret at erobre bolden
  - o En større bane gør det ofte nemmere for angrebet
- Hvilken betydning har det at man ikke må tage skridt/drible?
  - o Ingen skridt og driblinger sikrer ofte masser af bevægelse og holdspil
  - o Man behøver ikke at spille med tacklinger
    - Ultimate = ingen skridt og ingen tacklinger
    - Håndbold = tre skridt og tacklinger
    - Amerikansk fodbold = frie skridt og hårde tacklinger
- Sker der noget med spillet, når man skifter bold?
  - o Håndbolde giver ofte flere lange afleveringer og basketbolde giver korte
  - o Håndbolde afleveres ofte med en hånd og basket med to
- Hvilken betydning har studsafleveringer?
  - o Studsaflevering gør det nemmere for de mindre spillere
  - o Det er nemmere at komme af med bolden, når man er dækket tæt
- Hvilken betydning har det, at der ikke er mål?
  - o Der trænes primært grundspil (ingen gennembrudsspil)
  - o Det er svært at dække op – da man ikke kan dække zoner
  - o Spillet kan virke mere kaotisk – og kræve mere kommunikation
  - o Det er ofte meget hårdt (da man ikke kan dække en zone)

Diskuter også reglerne i forhold til niveau. Hvor svært er spillet? Og hvad er svært? Brug evt. modellen Læringstrinmodellen med opfatte-vurdere-beslutte-handle. Spil hvor man

kan tage bolden "til sig" som eksempelvis Ultimate er ofte gode, hvis målgruppen er uhomogen (tid til at O.V.B.H.).

### Refleksioner: Hvad betyder placeringen af målene for spillet?

- Hvilken betydning har det, at der er to mål i stedet for et?
  - Det breder ofte spillet ud (træner at åbne det frie rum)
  - Det ændrer måden man skal spille forsvar på (personlig opdækning)
- Hvilken betydning har det, at der er mål over for hinanden?
  - Man kan lave skift i angrebet
  - Det kræver mere kommunikation
  - Spillet bliver mere komplekst

### Refleksioner: Hvordan dækker man bedst op?

- *Personligt eller zone?*
- *Hold bredt fokus (split vision)*
- *Stor **understøttelsesflade** og lavt tyngdepunkt*

## Formativ feedback undervejs

### Teori: John Hatie, synlig læring:

- Feed up – Hvor skal du hen
- Feed back – Hvor er du
- Feed forward – Hvordan kommer du videre

### Redskab 1:

Rubrics – Kan bruges undervejs. Placer dig selv ind, og overvej hvad du skal gøre/træne for at flytte dig.



10.5 Evaluering				
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
<b>Basale og alsidige tekniske færdigheder</b>	<b>Sjældent eller aldrig</b> anvendes forholdsvis korrekt teknik. Observere, vurdere, beslutte og handle går meget langsomt.	<b>Af og til</b> anvendes forholdsvis korrekt teknik. Observere, vurdere, beslutte og handle går lidt langsomt.	<b>Tit</b> anvendes forholdsvis korrekt teknik. Observere, vurdere, beslutte og handle går ofte rimelig hurtigt.	<b>Oftest eller altid</b> anvendes forholdsvis korrekt teknik. Observere, vurdere, beslutte og handle går hurtigt.
<b>Spilbarhed og taktisk forståelse</b>	<b>Sjældent eller aldrig</b> vises taktisk forståelse i teori og praksis. Dette gælder både for en selv og evnen til at gøre andre spillere gode.	<b>Af og til</b> vises taktisk forståelse i teori og praksis. Dette gælder både for en selv og evnen til at gøre andre spillere gode.	<b>Tit</b> vises taktisk forståelse i teori og praksis. Dette gælder både for en selv og evnen til at gøre andre spillere gode.	<b>Oftest eller altid</b> vises taktisk forståelse i teori og praksis. Dette gælder både for en selv og evnen til at gøre andre spillere gode.
<b>Boldspilsteori</b>	<b>Sjældent eller aldrig</b> inddrages relevant boldspilsteori i forbindelse med refleksioner over forskellige spils ligheder, forskelle og kvaliteter.	<b>Af og til</b> inddrages relevant boldspilsteori i forbindelse med refleksioner over forskellige spils ligheder, forskelle og kvaliteter.	<b>Tit</b> inddrages relevant boldspilsteori i forbindelse med refleksioner over forskellige spils ligheder, forskelle og kvaliteter.	<b>Oftest eller altid</b> inddrages relevant boldspilsteori i forbindelse med refleksioner over forskellige spils ligheder, forskelle og kvaliteter.
<b>Kreativitet og nytænkning</b>	<b>Sjældent eller aldrig</b> anvendes relevante modeller til at justere eller udvikle nye spil i forhold til et givent formål eller en bestemt målgruppe.	<b>Af og til</b> anvendes relevante modeller til at justere eller udvikle nye spil i forhold til et givent formål eller en bestemt målgruppe.	<b>Tit</b> anvendes relevante modeller til at justere eller udvikle nye spil i forhold til et givent formål eller en bestemt målgruppe.	<b>Oftest eller altid</b> anvendes relevante modeller til at justere eller udvikle nye spil i forhold til et givent formål eller en bestemt målgruppe.

## Redskab 2:

### Læringstrinmodellen.

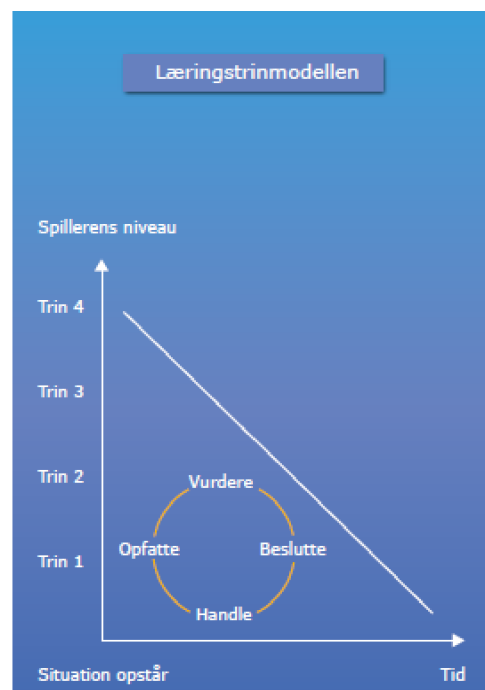
Hvor hurtig er du til at:

- Opfatte
- Vurdere
- Beslutte
- Handle



Hvad skal du gøre for at blive bedre?

- Øve teknik (kaste/gribe)
- Blive bedre til at kommunikere
- Øve løbemønstre (temposkift, V-cut)
- Lære mere om taktik
- Hjælpe de andre til at blive bedre (kommunikere, aflevere på en anden måde, forklare)



## Drejebog/forløbsprøve

### Drejebog - BOLDBASIS

Forløb:

Navne:

Genre:

Tidsramme:



ØVELSE	BESKRIVELSE	FOKUS	TID
Alene med bold	Drible rundt mellem hinanden. Lave forskellige små opvarmingsøvelser. 10.A1: (1,4,5,9,10,11,12,13,14)	Vise at man kan dribble mens man ser op. Vise at man kan håndtere bolden på forskellige måder.	3
2 sammen om en bold	Aflever til hinanden på forskellige måder Lave parvise opvarmingsøvelser 10.A2: (1,3,5,7,9,11,14)	Vise at man kan kaste og gribe på forskellige måder. Vise gode motoriske evner samtidig med, at man spiller bold.	3
Ringspil	5 mod 5 6 hula-ringe Score ved studsaflevering gennem ring Ultimateregler	Vise evnen til at aflevere, modtage, løbe sig fri, spille forsvar og kommunikere på en hensigtsmæssig måde.  Lille bane, mange korte afleveringer, ingen retning på banen.	5
Ultimatebold	5 mod 5 Score i end-zones Volleybold Ultimateregler	Vise evnen til at aflevere, modtage, løbe sig fri, spille forsvar og kommunikere på en hensigtsmæssig måde.  Stor bane, flere lange afleveringer, retning på banen.	6

### Evt. suppleret med en teoretisk test.

Forslag: Test i Google analyse med de mest basale begreber - [LINK](#)

Forslag til video i forbindelse med lektier, sygdom, repetition eller virtuelle moduler. [Link til video fra Yubio](#)

Spørgsmål til indholdet kan rettes til Bjarke: [ban@aarhushfoghuc.dk](mailto:ban@aarhushfoghuc.dk)