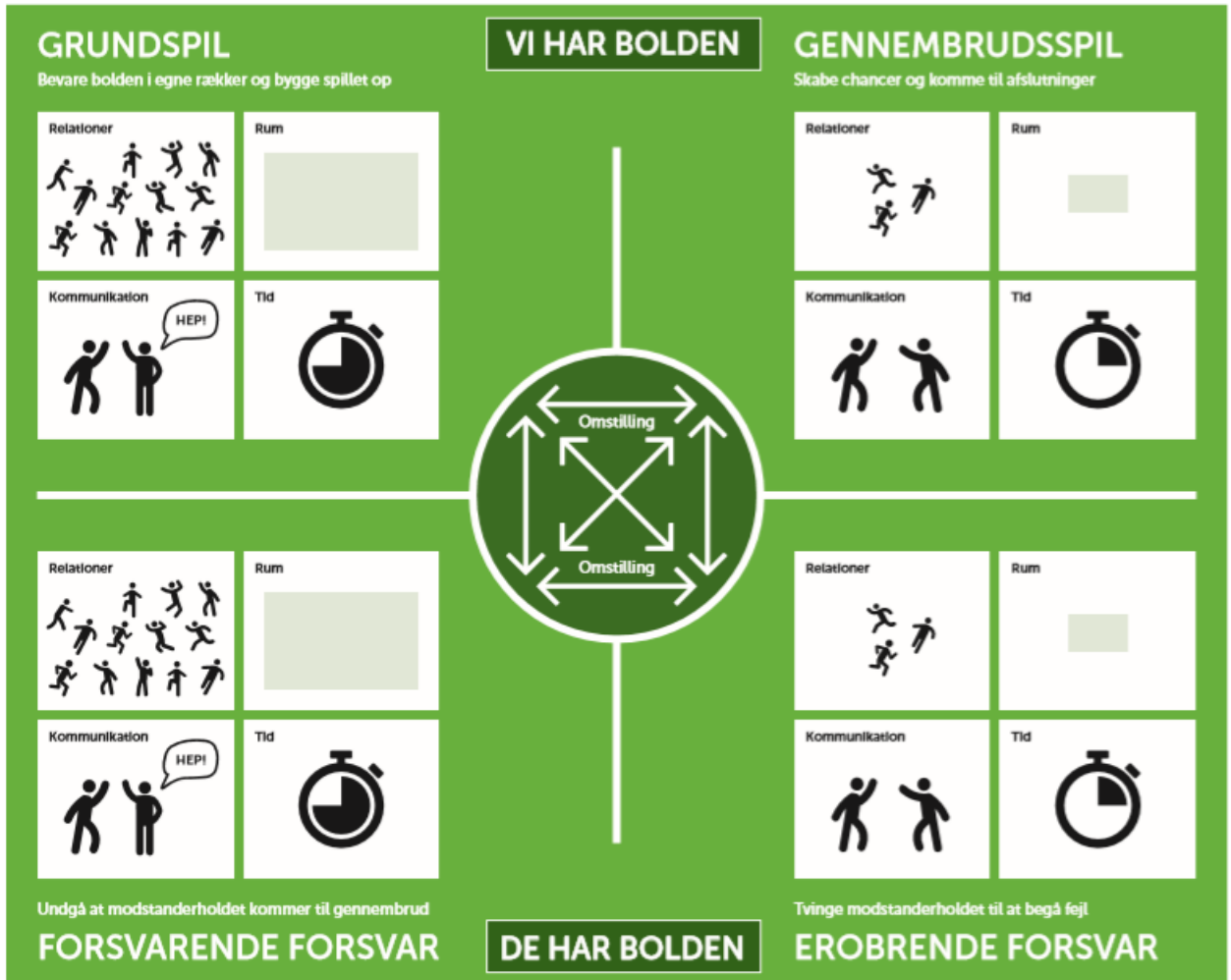


KAOSSPIL - SPILFASER



© Søren Svane Hoyer, Andreas Bolding, Christensen og Dansk Skoleidræt

KAOSBOLDSPIL INTRODUKTION TIL MODELLEN OG LÆRERVEJLEDNING

INTRODUKTION TIL LÆRERVEJLEDNINGEN (Læsevejledning - mangler områder)

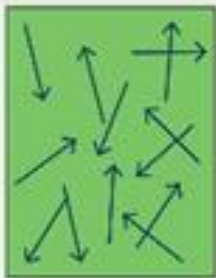

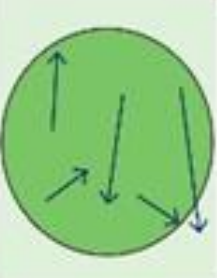

I lærervejledningen giver vi indsigt i kaosboldspil-modellens opbygning og begreber. For at forstå modellen træder vi indledningsvis et skridt tilbage og forklarer, hvorfor vi mener, at modellen er relevant og hvordan den skal ses i sammenhæng med opdelingen i boldspilfamilier og vores tilgang til boldbasis. Herefter beskrives modellens opbygning og de centrale fagbegreber (optiker og spilfaser). Sluttelig laver vi en kobling til nogle faglige mål, som kan knyttes til boldbasis og boldspil inden lærervejledningen rundes af med et bud på et boldspilforløb. Nedenfor ser du vejledningens afsnit. Det står dig frit for, om du vil læse den kronologisk eller om du følger din nysgerrighed. Vi er klar over at vi har meget på hjerte – men vi brænder bare så meget for kaosboldspil ☺.

- Hvorfor en model om kaosboldspillets faser?
- En taktisk og team tilgang til boldspil (frem for en teknisk)
- Modellens opbygning
- Spillets faser
- Faglige mål knyttet til boldbasis og boldspil
- Forløb med fokus på taktiske elementer

HVORFOR EN MODEL OM KAOSBOLDSPILLETS FASER?

Kaosboldspil er komplekse boldspil, fordi spillenes kendetegn er, at der uafbrudt opstår nye situationer i spillet, som udøverne skal forholde sig til. Sammenholdt med at kaosboldspil nok er den boldspilfamilie, som bliver spillet mest i idrætsundervisningen, giver spilfasemodellen mulighed for, at få en dybere forståelse for kaosboldspil ved at fremhæve og have fokus på nogle særlige karakteristika og udfordringer i dine undervisningsforløb. Spilfasemodellen har til formål:

- At beskrive og analysere kaosboldspil (fx fodbold, hockey, basketball, håndbold, ultimate).
- At tydeliggøre nogle af de mønstre, som kendetegner kaosboldspil, så det bliver nemmere at forstå og indgå i spillet på banen.
- At eleverne tilegner sig et fagsprog i boldspil.

	Kaospil	Net-/vægspil	Slagspil	Træfspil
Spilformål	... at forsøge at score og samtidig forhindre modstanderen i at score.	... at spille bolden over nettet/via væggen, så modstanderen ikke kan returnere den.	... at slå bolden ud på banen, så langt væk fra modstanderen som muligt og derved kunne lave flere løb end modstanderen.	... at sende bolden af sted for at ramme et bestemt mål.
Rum				
Boldspil	Basketball, fodbold, håndbold, hockey, rugby, ultimate.	Badminton, tennis, bordtennis, squash, volleyball.	Cricket, rundbold, M-bold, softball.	Bowling, petanque, golf.

EN TAKTISK OG TEAM TILGANG TIL BOLDSPIL (FREM FOR EN TEKNISK)

Overskriften i dette afsnit er essentiel for at forstå pointerne i lærervejledningen og det skitserede forløb. Det er nemlig en central, præmis at modellen har en baggrund i en taktisk og teamtilgang til at lære boldspil. Med tilgang menes, at dit fokus i undervisningen er funderet i en overbevisning om, at eleverne skal lære taktiske elementer i spillet eller at lære om samarbejde fx samarbejde som en forudsætning for at kunne indgå i og beherske boldspil.

I Danmark har det været udbredt, at man anvender en teknisk tilgang eller en aktivitetstilgang i sin boldspilundervisning. Med aktivitetstilgang menes, at eleverne møder en mangfoldighed af forskellige typer af boldspil. Derfor møder eleverne også mange nye og forskellige regler, hver gang de møder et nyt spil. Denne tilgang giver eleverne en indsigt i mangfoldigheden, men samtidig kan det også føre til store frustrationer hos de elever, der ikke har særligt mange boldspilserfaringer. Deres fokus vil ofte være rettet mod at forstå alle reglerne i spillet og omsætte dem til praksis. Så snart de så begynder at forstå spillet, bliver de allerede introduceret til det næste spil og får således aldrig oplevet succeser på banen. Den tekniske tilgang har fokus på at lære tekniske færdigheder for at lære at spille bold. Udfordringen ved dette er, at det ofte tager **meget** lang tid at lære en teknisk færdighed så godt, at man kan omsætte og anvende den i spilsituationer på banen. Netop det, at beherske en bold med forskellige kropsdele eller rekvisitter stiller store krav til udøverne. Det tager nemlig lang tid at lære en modtagning eller aflevering på en ny måde med en kropsdel, man ikke er vant til, når man enten skal kaste med en frisbee eller tæmme en bold med en hockeystav. Og den tid har man sjældent til rådighed i idrætsundervisningen.

Kaospil modellen er inspireret af en taktisk og teambaseret tilgang til boldspil som har sit udgangspunkt i fire boldspilfamilier (kaospil, net-/vægspil, slagspil og træfspil), hvor hver boldspilfamilie har nogle grundlæggende taktiske og samarbejds-mæssige fællestræk. Ideen er at arbejde i dybden med en boldspilfamilie, for at udøverne lærer nogle basis-elementer, som går på tværs af flere boldspil inden for samme familie. De tværgående erfaringer kan man så trække på, hvis man skal lære nye boldspil inden for familien. Derfor vil boldbasis med taktisk tilgang kun være inden for en familie, som for eksempel boldbasis i kaospil, idet der er ikke store taktiske sammenfald mellem fodbold og badminton.

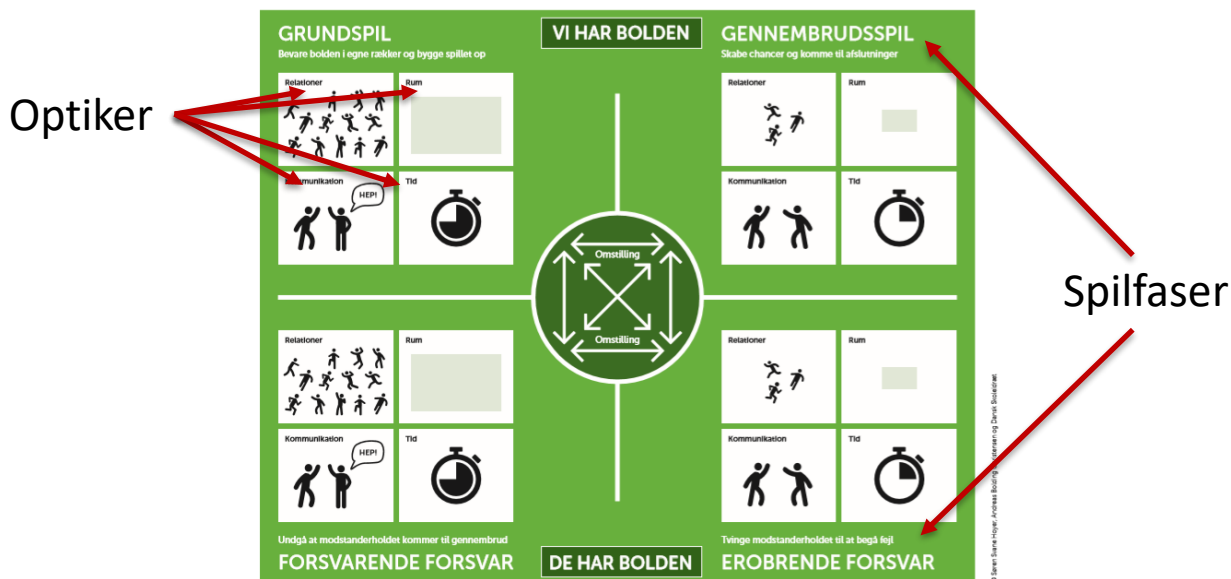
Basiselementer i kaospil tager afsæt i den præmis, at udøverne kan bevæge sig frit på hele banen. Man interagerer derfor med sine medspillere og skal også forholde sig til modspillerne, der må bevæge sig i samme rum. At skulle forholde sig til medspillere og modstandere stiller meget store krav til spillernes individuelle og kollektive taktiske forståelse. De skal uafbrudt *opfatte* hvad der sker rundt omkring dem, *vurdere* de situationer de befinder sig i og hvad der mest hensigtsmæssigt at gøre, tage *beslutningen* om hvad de gør og til sidst *handle*.

Teamaspektet kommer med ind i vores tilgang, fordi du i kaospil altid er på et hold og skal samarbejde med medspillerne. I folkeskolen er der både elever med mange boldspilserfaringer samt nogle med få boldspilserfaringer. Dette stiller store krav til at samarbejde, fordi man skal lære at samarbejde på tværs af et bredt erfaringsgrundlag med elever, der har såvel store tekniske/ taktiske færdigheder og som anvender en masse boldspilstermer i spillet. Samtidig er der elever, der aldrig har prøvet spillene og som har tekniske udfordringer med bolden og har svært ved at beslutte sig for, hvor det giver mening at bevæge sig på banen. Samtidig forstår de heller ikke alle de ord, der bliver anvendt af de erfarne i spillet. Fokus på teamet skaber således forudsætninger for, at man lærer at samarbejde på tværs af forskellige erfaringer. Og det indebærer, at der skabes trygge rammer og tillid mellem spillerne samt klarhed over, hvilke roller, opgaver og hvilket ansvar de har på banen. Dette er selvsagt noget, der tager tid at udvikle, men jo bedre teamet fungerer, jo hurtigere er spillerne til at tage fornuftige beslutninger på banen. Desuden er evnen til at samarbejde en almen kompetence, som de kan drage nytte af i alle idrætslige situationer samt i alle andre fagområder i folkeskolen.

For at optimere elevernes udbytte anbefaler vi to centrale principper, når vi arbejder med kaospil.

- 1) Tag afsæt i det samme kaospil gennem hele forløbet. Så skal eleverne ikke uafbrudt forholde sig til nye regler, men kan have fokus på at udvikle deres taktiske færdigheder i spillet.
- 2) Lad eleverne arbejde sammen i samme grupper/ teams gennem hele forløbet. Kaospil indebærer en masse aftaler, som skal udformes og genforhandles for at optimere samarbejdet på og udenfor banen. Dette kan man ikke, hvis man bytter grupper i hver lektion.

MODELLENS OPBYGNING



I boldspil anvender vi fire begreber rum, tid, relationer og kommunikation, når eleverne reflekterer over spillet, analyserer det og giver feedback til hinanden. Vi kalder også begreberne for "optiker", fordi de anvendes som et filter man kigger igennem, når man anskuer spillet og bevægelserne på banen. Præcis som når man ser gennem en kikkert. Optikerne kan derfor anvendes til at præcisere, hvordan spillerne skal agere på banen. Betegnelsen "vi skal løbe noget mere" er ofte hørt, når man er udfordret af modstanderne og spillet ikke flyder som det skal. Men ofte handler det faktisk i højere grad at kvalificere de løb man foretager dvs. "vi skal bevæge os bedre" frem for blot at øge omfanget og løbe mere. Gennem brugen af optikerne *rum*, *tid*, *relationer* og *kommunikation*, vil det være muligt at eleverne får en forståelse for, om det handler om holdets bevægelse i rummet (bredde - dybde), om det måske handler om at man skal lave flere temposkift (langsomt - hurtigt) eller om det er teamets kommunikation der skal arbejdes med.

Desuden kan begreberne anvendes af læreren til at justere spillet (de er nemlig også en del af [Aktivitetshjulet](#)). Ved at justere på parametrene kan spillet enten gøres mindre kompleks ved at spillerne har god tid, banen (rummet) er stort og overskueligt, der er få medspillere og modstandere eller gøres meget komplekst, ved at der er mange spillere på et meget lille område og har kort tid til at foretage en spilhandling.

Rum beskriver området, vi spiller på og det kan i mange tilfælde også anskues som banen. Vi beskriver rummet som *stort* eller *lille*. Rum er interessant, fordi kaosspillenes idé er forbundet med at vinde terræn dvs. rum. For at komme til scoringsmulighed, er det således nødvendigt at transportere bolden op på modstandernes rum, hvor der ofte scores ved at bolden placeres i et defineret område som et mål eller scoringszone. I kaosboldspil er det meget vigtigt, hvordan spillerne fordeler sig eller bevæger sig i rummet. Og det er ofte et vigtigt opmærksomhedspunkt at observere om spillerne kun bevæger sig på en lille afgrænset del af banen, hvor bolden befinder sig, eller om de er i stand til at bruge hele banen.

Tid beskrives ud fra dimensionerne *hurtig* eller *langsom*. Det kunne fx være den tid, man som spiller har til at udføre en handling. Tiden er i den sammenhæng afhængig af rummet. Når der er stor afstand til en modstander giver dette længere tid til at foretage en handling. Med afsæt i denne betragtning er det derfor afgørende, at begyndere i kaosspil lærer at udnytte hele rummet på banen. Derigennem får de mere tid til at tage kvalificerede beslutninger, når de skal foretage handlinger med bolden.

Relationer handler om antallet af modstandere og medspillere på banen. Relationer kan i vores terminologi være *mange* eller *få*. Jo flere deltagere, der befinder sig i et rum, jo flere informationer skal spillerne selektere imellem. I en fodboldkamp med 11 spillere på hvert hold, skal en spiller forholde sig til informationer fra 21 spillere og selektere iblandt disse, og udvælge de mest relevante for at tage en beslutning. Jo færre relationer man skal forholde sig til jo færre informationer skal spillerne forholde sig til. Derfor bliver spillet mindre komplekst, når der kun er få spillere på banen.

Kommunikationen er bindeleddet mellem optikerne og er centralt både i relation til det taktiske og teamets udvikling når man kommunikerer i spillet og om spillet. I begge henseender kan vi opdele kommunikationen i verbal og nonverbal. I den taktiske tilgang anvendes den verbale kommunikation til at samarbejde, når vi guider hinanden rundt på banen, gør opmærksomme på, at der er modstandere i hælene på en eller modsat at man har frit løb. Den nonverbale kommunikation bruger vi, når vi viser med hænderne, eller andre dele af kroppen, hvor vi fx vil modtage bolden. Begge former for kommunikation er svære at lære og derfor er kommunikationen noget man skal arbejde fokuseret og struktureret med. I forhold til teamsamarbejdet er det oplagt, at den måde man kommunikerer på har stor betydning for teamets evne til at samarbejde og løse udfordringer. Og Kaosspil handler i bund og grund om løbende at løse nye opgaver, hvilket vi ser nærmere på i næste afsnit.

SPILLETS FASER

Kaosspillene er opdelt i **fem faser**, hvor spillerne samarbejder om at løse forskellige opgaver. For at skelne mellem faserne, anvender vi de ovenstående fire optiker til at beskrive faserne. Ideen med faserne er at give spillerne indsigt i, at opgaverne, spillets rytme og bevægelserne er forskellige afhængig af, hvilken fase man er i. Opdelingen i faser handler om, at man kan forstå spillets rytmer indgå hensigtsmæssigt i de opgaver man skal løse som spiller og hold, idet spillet hele tiden flyder fra en fase til den næste.

Grundspillet starter så snart holdet har erobret bolden og kan fastholde den. Formålet med denne fase er, at (re)organisere holdet efter at have været i en forsvarsfase eller gennembrudsfase. Grundspillet kan principielt set foregå overalt på banen, men vil som oftest foregå et sted på banen (fx egen banehalvdel), hvor modstanderne ikke føler sig truet og derfor giver tid og rum til, at man kan bygge spillet op. Opbygning af spillet indebærer som regel mange afleveringer, hvor mange spillere på holdet involveres. Dette indebærer, at mange spillere er i bevægelse og tage initiativ til at gøre sig spilbare. Denne bevægelse foregår i jævnt tempo over større områder. Kommunikationen er både verbal, hvor man dirigerer med hinanden samt også selv byder ind verbalt, når man ønsker at blive involveret i spillet. Desuden foregår den også non-verbalt gennem øjenkontakt.

Formålet med *gennembrudsspillet* er at skabe mulighed for at komme til scoringsmulighed. Sammenlignet med grundspillet er pasningsspillet mere fremadrettet, idet holdet skal forsøge at erobre modstandernes territorium og få en hensigtsmæssig udgangsposition til en scoringsmulighed.

Pointen er således, at man som en dygtig angriber også skal være i stand til at skabe forvirring hos modstanderne for at ens medspillere kan få tid og plads. Gennembrudsfasen følger såvel efter grundspillet, men kan - såfremt at omstillingsspillet fungerer godt - også følge umiddelbart efter en forsvarsfase. Hvis gennembrudsfasen følger lige efter en forsvarsfase bliver den ofte betegnet som kontrafasen, hvor man prøver på at nå til en hurtig afslutning inden modstanderne har organiseret deres forsvarsfase.

Forsvarsfasen giver mulighed for at arbejde med forskellige strategier som et forsvarende forsvar eller et erobrende forsvar. Man kan også operere med personligt eller med zoneforsvar, disse bliver dog ikke uddybet her. Forsvarsfasen er sammenlignet med grundspil og gennembrudsspilfasen lettere at lære idet fasen ikke indebærer, at man teknisk skal håndtere bolden, som man skal i de to andre faser. Forsvarsfasen kan således bære præg af, at holdet forsøger at forhindre modstanderne i at score mål, eller at holdet forsøger at erobre bolden. Begge typer forsvarsspil forekommer som oftest i almindelige kampe, idet et hold, afhængig af kampens stilling, enten kan være nødt til at skulle erobre bolden for at indhente modstandernes føring eller at holdet i højere grad kan agere forsvarende og mere defensivt i forsvarsfasen og således nøjes med at forsøge at forhindre modstanderne i at komme til afslutning.

Forsvarende forsvarsspil har til formål at vinde tid på ens eget team og dermed at gøre spillet langsomt. Fokus er på at forhindre det boldbesiddende team i at lave gennembrud. I denne fase forsøger man på teamet at sprede sig på banen og dermed dække et større rum op.

Kommunikationen består af både verbal og nonverbal kommunikation, og det er hele teamet, der dækker op, hvilket betyder, at der er mange relationer at forholde sig til.

Det *erobrende forsvar* adskiller sig fra det forsvarende forsvar, idet den handler om at (gen)erobre bolden efter at have mistet den. Man forsøger at tvinge det boldbesiddende hold til at lave fejl ved at gøre rummet, hvor boldholderen er lille så boldholderen har meget lidt tid til at opfatte, vurdere og tage gode beslutninger og tvinge dem til at lave fejl. På den måde jager teamet bolden, hvilket er i modsætning til det forsvarende forsvar, hvor teamet arbejder for at beskytte målet. Det betyder også, at det erobrende forsvar er forbundet med en større grad af risiko. Kommunikationen er overvejende nonverbal grundet den korte tid, og der er få relationer involveret i de små rum.

FAGLIGE MÅL KNYTTET TIL BOLDBASIS OG BOLDSPIL

De nedenstående faglige mål giver mulighed for at undervise i boldspil enten med dybdegående forløb med afsæt i alsidig idrætsudøvelse eller at gå på tværs og anvende en tematisk tilgang, hvori boldspil indgår.

De faglige mål, der knytter sig til *samarbejde og ansvar* samt *normer og værdier* kan begge bruges i tematiske forløb for eksempel med fokus på "Idræt og samarbejde". Med afsæt i fx ultimatebold kan et tematisk forløb have fokus på *Roller, Kommunikationen – og dennes usandsynligheder, Relationelle færdigheder* eller *Sammenhold*. Ved at bruge ultimatebold som afsæt, vil eleverne have mulighed for at dygtiggøre sig i spillet, men de vil især blive dygtigere til at samarbejde på banen – og højst sandsynlig også udenfor banen. Fordi kaospil forudsætter høj grad af komplekst samarbejde, hvor der uafbrudt skal søges nye løsninger, vil det være oplagt at bruge kaospil som udgangspunkt for, at eleverne bliver klogere på og dygtige til at samarbejde.

De faglige mål inden for alsidig idrætsudøvelse giver også mulighed for, at gå i dybden med snævre boldspilfaglige elementer. Når man skal "beherske tekniske og taktiske elementer i boldspil" skal eleverne have en vis forståelse for spillets faser og de boldspilfaglige elementer, der er knyttet til modellen om kaospillets faser.

		ALSIDIG IDRÆTSUDØVELSE	IDRÆTSKULTUR OG RELATIONER	
Kompetencer		7. kl.: Eleven kan anvende sammensatte bevægelser i udvikling af idrætsaktiviteter 9. kl.: Eleven kan anvende komplekse bevægelsesmønstre i udvikling af en alsidig praksis	7. kl.: Eleven kan analysere idrætskulturelle normer, værdier og relationer. 9. kl.: Eleven kan vurdere idrætskulturelle normer, værdier og relationer i et samfundsmæssigt perspektiv.	
		BOLDSPIL OG BOLDBASIS	SAMARBEJDE OG ANSVAR	NORMER OG VÆRDIER
EFTER 7. KLASSE		Eleven kan beherske grundlæggende teknikker i boldspil.	Eleven kan samarbejde i idrætsaktiviteter.	Eleven kan analysere normer og værdier i idrætskultur
		Eleven har viden om grundlæggende tekniske elementer i boldspil.	Eleven har viden om samarbejdsmetoder.	Eleven har viden om normer og værdier i idrætskultur
		Eleven kan anvende regler og taktik i udvikling af boldspil.	Eleven kan indgå konstruktivt i løsning af idrætslige opgaver med andre.	
		Eleven har viden om regler og taktiske muligheder i boldspil.	Eleven har viden om processer i gruppearbejde.	
EFTER 9. KLASSE		Eleven kan beherske tekniske og taktiske elementer i boldspil.	Eleven kan vurdere samspillet mellem individ og fællesskab i idrætsaktiviteter.	Eleven kan vurdere udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
		Eleven har viden om samspil mellem teknik og taktik i boldspil.	Eleven har viden om muligheder og forpligtelser i idrætsfællesskaber.	Eleven har viden om udviklingen af normer, værdier og etik i idrætskultur.
		Eleven kan udvikle boldspil.	Eleven kan udvikle konstruktive samarbejdsrelationer i idrætslige aktiviteter.	
		Eleven har viden om spilkonstruktion.	Eleven har viden om samarbejdsmetoder inden for alsidige idrætsaktiviteter.	

FORLØB MED FOKUS PÅ TAKTISKE ELEMENTER

I det følgende skitseres en idé til, hvordan du kan opbygge et forløb, der har fokus på at eleverne tilegner sig en forståelse for grundspil- og gennembrudsfasen. Eleverne er organiseret i teams fra forløbets første lektion til den sidste lektion. Der tages afsæt i spillet ultimatebold som er det spil, eleverne - og læreren - bruger til at evaluere deres boldspilfaglige fremgang og udviklingsmuligheder. Hele forløbet er forankret i tekniske færdigheder om at gribe og aflevere bolde, idet det er disse tekniske færdigheder flest elever har lettest ved at håndtere. Vælg bold (str. og tyngde) med omhu, så den ikke stiller store krav til at gribe og fange, men alle kan være med. Det kunne fx være en volleyball, der både har en god størrelse men også er let og ikke gør ondt, når man skal gribe den.

Modul	Beskrivelse	Aktiviteter
1	<p>Modulet har fokus på, at eleverne får en god oplevelse og bliver introduceret til formålet og rammerne for forløbet.</p> <p>Eleverne introduceres til grundspilfasen og der er fokus på, at de gør sig spilbare og kommunikerer med hinanden verbalt og nonverbalt.</p> <p>I mønsterbold (4 mod 0) er der fokus på, at de skal have øjenkontakt med hinanden. Få eleverne til at reflektere over, hvad det betyder for spillet, når man har hhv. ikke har øjenkontakt med hinanden (langsom/ hurtigt).</p> <p>I mønsterbold 4 x 4 mod 0 øges spillets krav til deltagernes kommunikation, idet alle elever er i samme rum og man skal arbejde mere for at gøre sig spilbar.</p> <p>Der samles op på elevernes erfaringer omkring kommunikation og at gøre sig spilbar for hinanden.</p> <p>Partibold har fokus på, at eleverne bliver endnu dygtigere til at få øjenkontakt og gøre sig spilbare for hinanden. Nu er der reel modstand på banen, som vanskeliggør muligheden at spille bolden rundt. I første lektion handler det i lige så høj grad om, at eleverne forstår spillet partibold, idet det vil blive anvendt senere i forløbet.</p> <p>Afslutningsvis udvides partibold med en scoringszone i. Herigennem bygges der bro til ultimatebold, som introduceres i næste modul.</p>	<p>Mønsterbold 4 mod 0</p> <p>Mønsterbold 4 x 4 mod 0</p> <p>Partibold</p> <p>Partibold med scoringszone.</p>
2	<p>Opsamling på elevernes oplevelser og erfaringer fra første lektion.</p> <p>Kaospil modellen anvendes til at eleverne kan sætte sprog på dette.</p> <p>Modul 2 har fokus på rum og tid i grundspillet. Eleverne skal bevidstgøres om, at de skal bruge hele banen i grundspillet, idet de derigennem får mere tid, når de har bolden, da modstanderne også skal sprede sig på hele banen.</p> <p>Eleverne introduceres for ultimatebold. Når de har afprøvet ultimatebold og forstået de grundlæggende regler rettes opmærksomheden mod deres grundspil, kommunikation og rum.</p> <p>Lad eleverne observere hinanden og give feedback til hinandens handlinger på banen.</p>	<p>Partibold med scoringszone</p> <p>Ultimatebold</p> <p>Observations ark grundspil</p>

Modul	Beskrivelse	Aktiviteter
3	<p>Gennembrudsfasen er omdrejningspunkt i dette modul. Eleverne opsummerer, hvordan de indtil videre har ageret i gennembrudsfasen og drøfter, hvad de skal være opmærksomme på at udvikle fremadrettet.</p> <p>Grupperne arbejder med/ gennemgår overlap og bandespil som medspil, hvor der ikke er modstandere. Der er fokus på at prøve løbebanen og forstå pointen med hhv. overlap og bandespil. Når gruppen har arbejdet med dette og fået en forståelse for de to elementer udvikles øvelsen til også at have modstander på. Det boldbesiddende hold skal nu forsøge at komme til afslutning enten ved brug af overlap eller bandespil.</p> <p>Grupperne går sammen og øver gennembrudsfasen på hinanden. Det ene hold har fokus på gennembrud med overlap og bandespil, mens det andet hold har fokus på at sætte ord på den måde, angrebsholdet prøver at komme til gennembrud på.</p> <p>Ultimatebold med fokus på gennembrud gennem bandespil og overlap. Grupperne skal bygge videre på deres arbejde med bandespil og overlap og forsøge at integrere dette i det færdige spil. Vær opmærksom på at snakken i timeouts handler om netop dette og ikke om forsvarsfasen eller noget helt tredje.</p>	<p>Overlap/ bandespil</p> <p>Gennembrud 4 mod 4</p> <p>Ultimatebold</p>
4	<p>Relationelle færdigheder er vigtige i holdsport, hvor man skal arbejde sammen for at nå i mål. Introduktion til relationelle færdigheder. Eleverne kan bl.a. Have en snak om: Kender eleverne holdspillere, der har gode relationelle færdigheder sammen? Kender de nogen fra deres egen idrætsgren? Hvert hold drøfter, hvad der skal til, for at de udvikler deres relationelle færdigheder. Hvem har gode tekniske og taktiske relationelle færdigheder nu? Hvem skal arbejde mere på at udvikle relationelle færdigheder?</p> <p>Lad to af holdende spille ultimatebold eller partibold og lad de andre hold observere på banen på deres tekniske og taktiske relationelle færdigheder. Efter at have spillet et par minutter giver observatørerne feedback med afsæt i tekniske og taktiske relationelle færdigheder. Dernæst spilles der igen med henblik på, at man arbejder med den feedback de har fået. Herefter byttes der rundt på rollerne, således at observatørerne spiller og spillerne observerer.</p>	<p>Team-møde</p> <p>Spil med observatører</p>

Modul	Beskrivelse	Aktiviteter
5	<p>Hver gruppe arbejder videre med deres gennembrudsfasen, hvor der også er fokus på, at hvert hold arbejder med lidt mere faste positioner, så eleverne bliver lidt mere trygge på de opgaver de skal løse.</p> <p>Holdene drøfter hvilke formelle og uformelle roller, der er behov for, så holdet kan optimere spillet.</p> <p>Mønsterbold 4 x 4 mod 0 bruges som opvarmingsaktivitet.</p> <p>Der arbejdes med gennembrudsfasen og bevægelsesmønstre og aftaler.</p> <p>Afprøvning af bevægelsesmønstre i det færdige spil samtidig med at der er opmærksomhed rettet mod holdets roller.</p>	<p>Roller: Rollespillet i holdspillet</p>
6	<p>Modulet runder forløbet af med et lille stævne, hvor alle holdene møder hinanden.</p> <p>Formålet med stævnet er, at de fortsat har fokus på at udvikle deres spil på teamet. De skal derfor have nogle målsætninger om hvilke af spillets elementer de især vil have fokus på at lykkes med fx overlap, bandespil, non-verbale kommunikation eller lignende. Succeskriteriet må IKKE være, at holdet skal/ vil vinde stævnet.</p> <p>Opsamling af forløbet med afsæt i de fagbegreber, der har været anvendt i spillet.</p>	<p>Succes- kriterier</p> <p>Evaluerings- ark</p>