



Välkomna!

Bedömning i bollspel i grundskolan

KUL24, Södertälje

Fredrik Svanström, höskoleadjunkt, Gymnastik- & idrottshögskolan i Stockholm

Syftet med föreläsningen är att ge dig möjlighet att utveckla ditt kunnande om hur vi inom idrott och hälsa kan bedöma "bollspel" och hur vi kan skapa goda bedömningssituationer.

Innehåll

- Bollspel i skolan?
- Kan det bli bollspel i idrott och hälsa på grund av kursplanen?
- Kunna spela - vad är det? **Vad** kan/ska vi bedöma?
 - Spelförmåga & spelfrämjande förmåga
 - Aktören – generell bollspelsförmåga
 - Bollspelsfamiljerna – generella bollspelsförmågor
- Goda bedömningssituationer? **Hur** gör vi så att alla får visa sina förmågor?
- Några exempel

Vad står det i Lgr-22?

Förmåga att röra sig allsidigt i olika fysiska sammanhang

Åk 1-3

- Motoriska grundformer med och utan olika redskap. Deras sammansatta former.
- Lekar och andra enkla rörelseaktiviteter

Åk 4-6

- Sammansatta motoriska grundformer med och utan olika redskap
- Lekar, spel, idrotter och andra rörelseaktiviteter...

Åk 7-9

- Komplexa rörelser i lekar, spel, idrotter...

*Eleven genomför rörelseaktiviteter som innefattar **sammansatta motoriska grundformer/komplexa rörelser** i olika fysiska sammanhang och anpassar sina rörelser **till viss del** till syftet med aktiviteterna.*

Lekar, spel, idrotter och andra rörelseaktiviteter

”Från och med årskurs 4 tillkommer spel och idrotter... Genom detta innehåll utvecklar också eleverna förmågan att anpassa sina rörelser med hänsyn till den fysiska och sociala omgivningen, till exempel genom att samspela med andra eller att utnyttja spelytan i ett bollspel. Här är innehållet detsamma för årskurserna 4–6 och 7–9. Progressionen består i att ju högre upp i årskurserna eleverna kommer desto mer komplexa blir rörelseaktiviteterna...”

(Skolverket 2022b, s. 12)

Förmåga att röra sig allsidigt i olika fysiska sammanhang

*Eleven genomför rörelseaktiviteter som innefattar sammansatta motoriska grundformer i olika fysiska sammanhang och anpassar sina rörelser **till viss del /relativt väl/väl** till syftet med aktiviteterna. (Betygskriterier, åk 6)*

*Eleven genomför rörelseaktiviteter som innefattar komplexa rörelser i olika fysiska sammanhang och anpassar sina rörelser **till viss del /relativt väl/väl** till syftet med aktiviteterna. (Betygskriterier, åk 9)*

Lärarens bedömningsfokus riktas mot elevens rörelsekunnande. (Kommentarmaterialet)

Med vilken kvalitet anpassar eleven sina rörelser till syftet med olika rörelseaktiviteter. (Kommentarmaterialet)

Olika aspekter av rörelse: kraft, avspänning, tajmning, balans, tempo, rytm och precision. (Kommentarmaterialet)

Eleven anpassar sig till den fysiska och sociala omvärlden, till exempel genom att samspela med andra eller att utnyttja spelytan i bollspel. (Kommentarmaterialet)

Utifrån kursplanen i idrott och hälsa är bollekar & bollspel ett möjligt (sannolikt?) innehåll i idrott och hälsa.

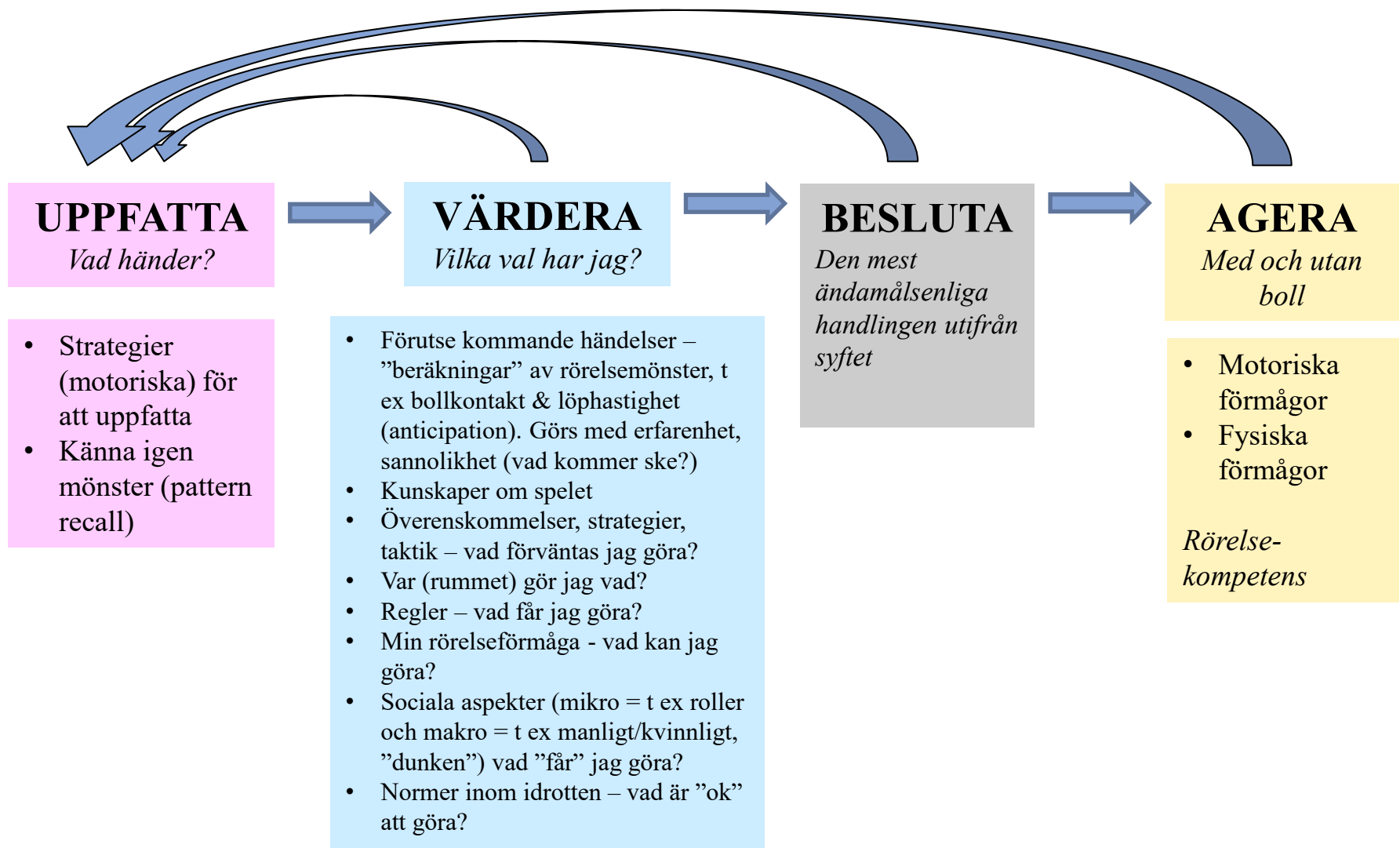
Kunna ”spela boll”?

Spelförmåga (GIH): *förmåga att på ett ändamålsenligt sätt spela och bidra i olika bollspel och bollekar utifrån deras idéer och karaktärsdrag så att dessa når dess/sina syften.*

(Svanström, 2023)

Spelfrämjande förmåga?

- Lärarutbildning = mer av en didaktisk förmåga.
- Skola?



Vad kan en när en kan spela boll?

Generellt bollspelskunnande - *aktören*

- Gå från passiv till aktiv
- Gå från deltagare till aktör

- *Ta bollen!*
- *Ta rollen!*
- *Ta rummet!*

(Teng 2009)

Aktören – ta bollen

- Bollen ett sätt att kommunicera
- Kommunikationsprocesser med bollen som medel
- En passning är ett meddelande som ska tas emot, behandlas och avlevereras

Aktören – ta rollen

- Förmågan sätts in i ett spelsammanhang
- Samspel genom passningar
- Prova olika roller i spelet

Aktören – ta rummet

- Uppgiften kan lösas tillsammans, men inte själv
- En persons rörelse påverkar övriga aktörer i rummet
- Samspel, skapa ytor
- Gå från passiv deltagare till aktör

Ta bollen, ta rollen, ta rummet (1-0, Kulusevski + Larsson)

<https://www.svenskfotboll.se/nyheter/landslag/2020/11/highlights-sverige-kroatien-2-1/>

Start 1:00. Larsson tar rollen – släpper bollen förbi sig och skapar sedan rum åt Kulusevski.

Bollspelskategorierna/-familjerna

Bollspels-familj/kategori	Träffspel	Slag- och löpspel	Målspel	Nät-/väggspel
Kommunikations-processer	Inåtriktad	RE-aktiva	Interaktiva	RE-aktiva
Rum	Ett rum med ett specifikt mål.	Ett rum där båda lagen har sitt eget rum. Rummen ser olika ut. Lagen skiftar rum.	Alla deltagare i båda lagen får röra sig fritt i rummet. I vissa spel är dock spelet centrerat till vissa zoner.	Ett rum där båda lagen har sitt eget rum. Båda rummen har (normalt) samma storlek.
Kamp...	om bäst precision.	om att hinna och hindra löpningar.	om bollen och ytor mot ett mål.	om att täcka och attackera "liggande målytor".
Exempel	<i>Oberoende:</i> golf, bowling <i>Beroende:</i> boule, biljard, curling	Boboll, baseboll, softboll, cricket, brännboll	Handboll, basket, rullstolsrugby, innebandy, fotboll, paraishockey, amerikansk fotboll, vattenpolo	Padel, volleyboll, pingis, tennis, sepak takrew, badminton, spikeball, sittande volleyboll

Träffspel – vilket syfte?

- **Position**

- GUBBS: Grepp, uppställning, balans, bollplacering, sikte

- **Utförande**

- **Beslut**

- Förhandsbeslut (pre-shot decisions)

Slag- & löpspel – vilket syfte?

Position – kroppsposition och placeringsmässigt

- Utelag: Spelaren har en bra position kroppsligt och placeringsmässigt.
- Innelag: Slagspelaren har en bra kroppsposition inför slaget.

Utförande

- Utelag: Spelaren fångar bollen "rent" (utan "fummel") och kastar till en medspelare.
- Innelag: Slagspelaren träffar bollen effektivt (maximera poäng och minimera bränningar).
- Innelag: Spelaren håller kontroll på bollen under löpning.

Beslutsfattande:

- Utelag: Spelaren väljer det mest lämpliga spelet baserat på situationen.
- Innelag: Slagspelaren väljer lämplig höjd och placering av bollen.
- Innelag: Spelaren väljer att springa till lämplig bas i relation till medspelare och var bollen är.
- Innelag: Spelaren väljer rätt löpväg.

Nät- & väggspel – vilket syfte?

Färdighet med boll

- Ta emot, behandla, leverera

Beslutsfattande – anfall och försvar

- Ändamålsenliga beslut i relation till syftet med spelet

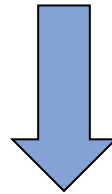
Support – anfall och försvar

4 R model

The 4 R model (Hopper, 2006)

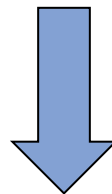
Taktisk medvetenhet
- *Beslutsfattande*

→ **Read**



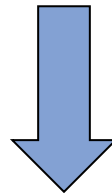
Respond

← Rörelser utan boll



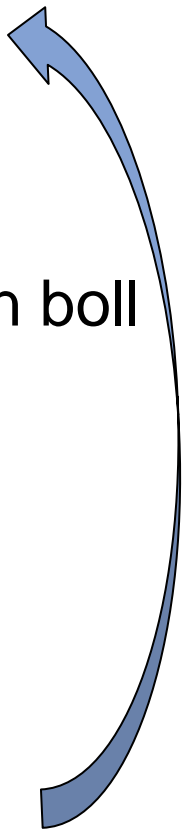
Rörelser med boll
- *val och utförande*

→ **React**



Recover

← Rörelser utan boll



Måspel – vilket syfte?

Färdighet med boll - anfall

- Ta emot, behandla, leverera (passa, skjuta)

Beslutsfattande – anfall och försvar

- Ändamålsenliga beslut i relation till syftet med spelet

Support – anfall och försvar

4 S = Speldjup, spelbredd, spelavstånd, spelbar!

Goda bedömningsituationer - hur gör vi så att alla elever får visa sina kunskaper?

REGISSÖREN

- Tydligt syfte med spelet
- Upplägg/spel
- Didaktiska nycklar
 - small-sided games
 - modifiera spelen
 - spelhjulet
 - kamp
- Kamratåterkoppling

Tydligt syfte!

- Vad vill du att eleverna ska utveckla/träna?
- Se till att eleverna vet det!
 - Olika speluppdrag i spelet (Teng, 2009)
 - Alla ska vara inkluderade
 - Individuella uppdrag
 - Vinna? Nja...

Läraren (regissören)

DIDAKTISKA NYCKLAR

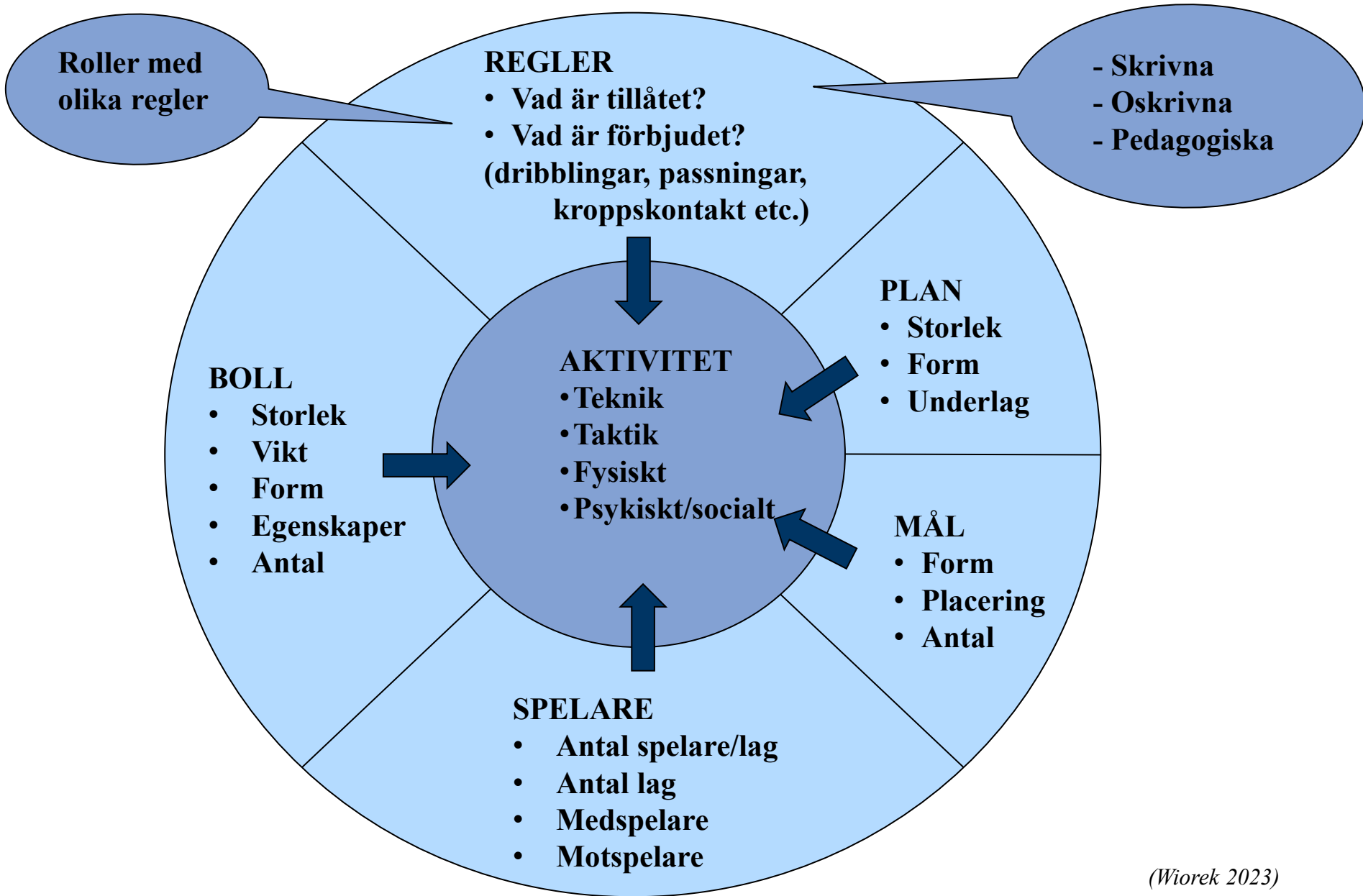
- Förhållningssätt, värderingar och attityder
- Regler, t ex antal steg och kroppskontakt
- Miljön, t ex storlek på spelyta och vilken boll

(Teng 2009)

Upplägg av spelet?

- Small-sided games (3-4 spelare/lag) – fler elever kan bli inkluderade spelet med färre spelare/lag.
- Bygg ett spel där alla behövs och blir inkluderade.
- Modifiera spelet så att det eleverna ska träna/utveckla lyfts fram.

SPELHJULET



Viruskull

(Kull med (boll)pass)

- **Virus** – en eller flera elever ”smittar” de andra genom en liten kroppskontakt. När en elev blir smittad fryser eleven och ställer sig bredbent.
- **Medicin/botad** – när en frisk elev kryper mellan benen blir den smittade frisk.
- **Vaccin** – i leken finns en eller flera vaccinbehållare (bollar). Om en elev håller i en vaccinbehållare kan den inte bli smittad. Eleverna får hålla i vaccinbehållaren i max 5 sekunder. Sen blir vaccinet förstört av värmen.
- *I viruskull blir bollen en vän, något du vill ha.*
- *I viruskull finns det utrymme för mycket samhandling och kommunikation.*
- *I viruskull deltar eleverna hela tiden i leken (även om de kan få virus/bli frysta).*

Killerboll

- Olika regelvarianter
- *I killerboll blir bollen en bomb, en projektil som du i flera avseenden vill/måste akta dig för, för att inte bli ”dödad”.*
- *Det finns extremt få bollspel där deltagarna ska kasta bollen på varandra. I de allra flesta spel vill vi inte att motståndaren ska få bollen.*
- *I killerboll finns det väldigt lite samspel och positiv kommunikation inbyggt.*
- *I många varianter av killerboll blir eleverna utslagna från leken och får inte delta under en stund och missar därmed tid för lärande.*

Slag & löpspel, 4 mot 4

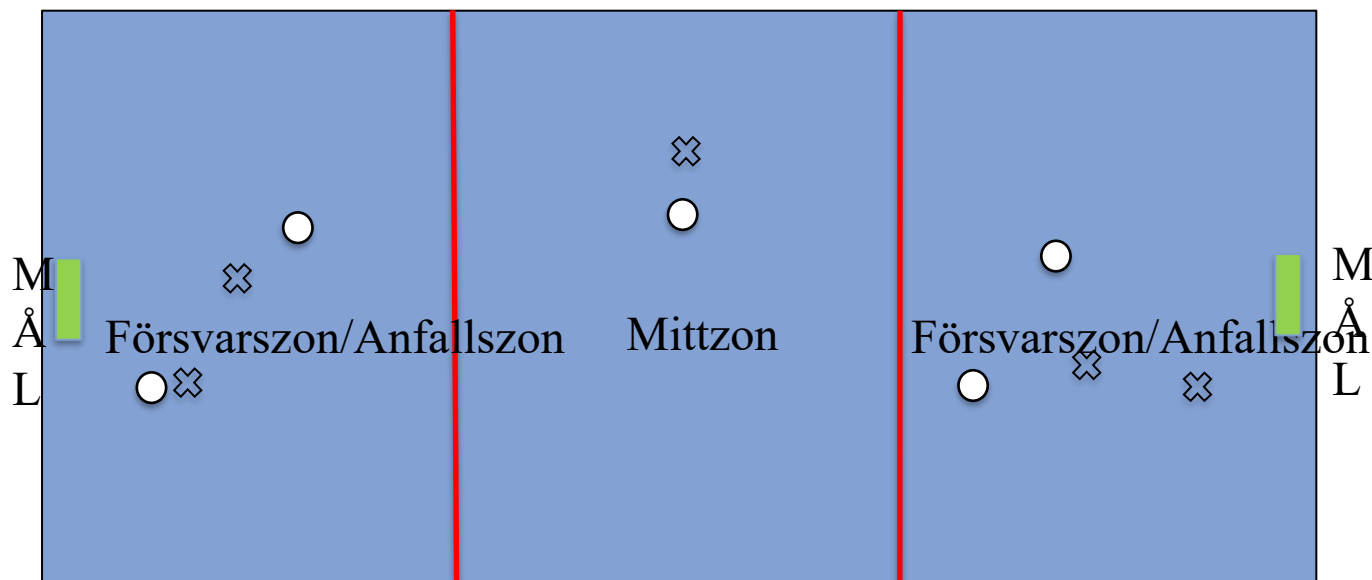
- Vi spelar 3 mot 3 eller 4 mot 4 för att skapa delaktighet – alla behövs för att klara av uppgifterna. Utelaget har taktiska val att göra i detta slag- och löpspel. De måste bestämma till vilken bas bollen ska kastas och till vilken bas därefter.
- Innelaget: Slagspelaren måste bestämma var den vill försöka slå bollen beroende på vilka baser det finns innespelare på. Löparna måste hålla koll på var bollen är OCH hur medspelarna springer.
- I det här spelet har vi tagit bort den motoriska svårigheten för slagspelaren, genom att spela med ett racket, vilket gör att hen kan göra taktiska val.
- Se beskrivning av ett small-sided game i slag- och löpspel på en senare bild i presentationen.

Brännboll

- I klassisk brännboll är det få (kanske inga) taktiska beslut för utelaget. Bollen ska till brännaren.
- För innelaget är det få taktiska beslut. Den som slår försöker slå så långt som möjligt. Löparna behöver bara bry sig om de ska hinna till nästa eller stanna vid basen/konen.

Zonboll - ett målspel som inte är fotboll

Syftet är att skapa ett spel där alla blir inkluderade i spelet samt att alla får chans att pröva olika roller.



Regler utan boll

- Ingen närkontakt
- Rörelse fritt i zon
- Bara bryta via pass

Regler med boll

- Obegränsat med tid
- Ej springa (rotation är ok)
- Kasta/passa/skjuta
- Passa från zon till zon eller till medspelare i egen zon

Övriga regler

- Andra lagets boll ifall du spelar ut bollen utanför linjerna
- Andra lagets boll ifall du trampar utanför linjerna med boll
- Andra lagets boll ifall du bryter mot andra uppsatta regler

Kommentar till zonboll

- *I och med det är inbyggt i spelet att bollen måste passas genom alla zoner blir fler delaktiga i spelet.*
- *I spelet får spelarna hålla i bollen (jmf. innebandy och fotboll), vilket gör att spelet blir enklare motoriskt och att fler elever inte begränsas av sin motoriska förmåga när de gör sina taktiska val.*
- *Läraren kan bestämma vilka som ska vara i respektive zon ("matcha") samt bestämma när eleverna ska byta zon. Eleverna får därmed chans att pröva olika roller i spelet.*
- *Det går lätt att modifiera så att det blir ett numerärt överläge i anfallszon. Ta bort en försvarare så är det alltid en fler anfallsspelare.*

Kamp? Hur ska vi hantera den?

- *Olika typer av kamp är en central del i bollspel. Kamp om precision, hinna och hindra löpningar, bollen och ytor samt täcka och attackera ytor.*
- *Hur gör vi så att alla elever får chans att visa sina förmågor?*

Fyra sätt att förhålla sig till kampen:

- **Avoid**
- **Adapt**
- **Ask**
- **Accept**

(Aggerholm et. al 2018)

Kamratåterkoppling

- Aktivera eleverna som läranderesurser för varandra genom att arbeta med kamratåterkoppling
- Var tydlig med vad eleverna ska återkoppla på.
- Kamratåterkopplingen hjälper både spelare och återkopplare att sätta blicken på rätt saker, vilket leder till att både spelare och återkopplare utvecklas.
- Känns det mer seriöst och blir det lättare för eleverna om de får ett återkopplingsdokument i handen? Använd det!
- Kamratåterkopplare kan kanske vara ett sätt att aktivera elevernas lärande även när de inte spelare (t ex vid en trång idrottssal)?
- Som en bonus när du förbereder kamratåterkoppling synliggör och verbaliserar du för dig själv vad du ska titta på och bedöma.

Konklusion

- Bollekar och bollspel är en mycket komplex rörelseaktivitet och innehåller kognitiva, motoriska, fysiska och sociala komponenter.
- Ja, i relation till kursplanen bör nog bollspel/bollek ingå i undervisningen.
- **Vad ska vi bedöma?** Kursplanen ger uttryck för att rörelserna ska ske i en kontext. I detta fall en bollspelskontext. I bedömningen kan det vara klokt att använda generella bollspelsförmågor – antingen samma för alla bollspel eller förmågor inom en bollspelskategori.
- **Hur ska vi bedöma?** Om vi vill bedöma elevernas förmåga till spelförmåga måste vi skapa situationer där eleverna kan visa sin spelförmåga, dvs i spel.
- Viktigt är att eleverna vet syftet med spelet/leken och att vi ger alla elever möjligheten att visa sitt kunnande – *modifiera spelet*.
- Aktivera gärna eleverna som stöd för varandra i lärandet – kamratåterkoppling. Det gynnar lärandet både hos den som får och den som ger återkoppling.

Syftet med föreläsningen var att ge dig möjlighet att utveckla ditt kunnande om hur vi inom idrott och hälsa kan bedöma "bollspel" och hur vi kan skapa goda bedömningssituationer.

Tack för visat intresse!

- Källförteckning
- Diskussionsfråga till arbetslaget
- Bonusspel och övning
- Bedömningsunderlag (exempel på kamratåterkoppling)

Idrotts- och hälsokonventet på GIH

- Fortbildningsdagar inom idrott och hälsa
- 28-29 oktober (mån-tis på höst-/läslovet) (Varje år!)
- 42 olika föreläsningar, workshops och praktiska pass
- www.gih.se/konvent

Välkommen!

Källförteckning

- Aggerholm, K., Førland Standal, Ø. & Melvold Hordvik, M. (2018). Competition in Physical Education: Avoid, Ask, Adapt or Accept?, *Quest*, 70:3, 385-400.
- Hopper, T. (2003). Four Rs for tactical awareness: Applying game performance assessment in net/wall games. *Journal of Teaching Elementary Physical Education*. March Issue, 2003.
- Teng, G. (2009). Bollspelens didaktiska nycklar I L-T. Ronglan, A. Halling & G. Teng (red.), *Ballspill over grenser*. Oslo: Akilles.
- Skolverket (2014). *Bedömningsstöd i ämnet idrott och hälsa*. Stockholm: Skolverket.
- Skolverket. (2022a). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet – Lgr22*. Stockholm: Skolverket.
- Skolverket. (2022b). *Kommentarmaterial till kursplanen i idrott och hälsa: Grundskolan*. Stockholm: Skolverket.
- Svanström, F. (2023). Bedömning av spelfrämjande förmåga i bollspel i idrott och hälsa I Lundvall, S. (red.) *Boll och bollspel i skolan: Lek, lärande och rörelse*. Stockholm: Liber.
- Särnbrink, B. (2023). Bollspelsfamiljerna och transfers mellan spel I Lundvall, S. (red.) *Boll och bollspel i skolan: Lek, lärande och rörelse*. Stockholm: Liber.

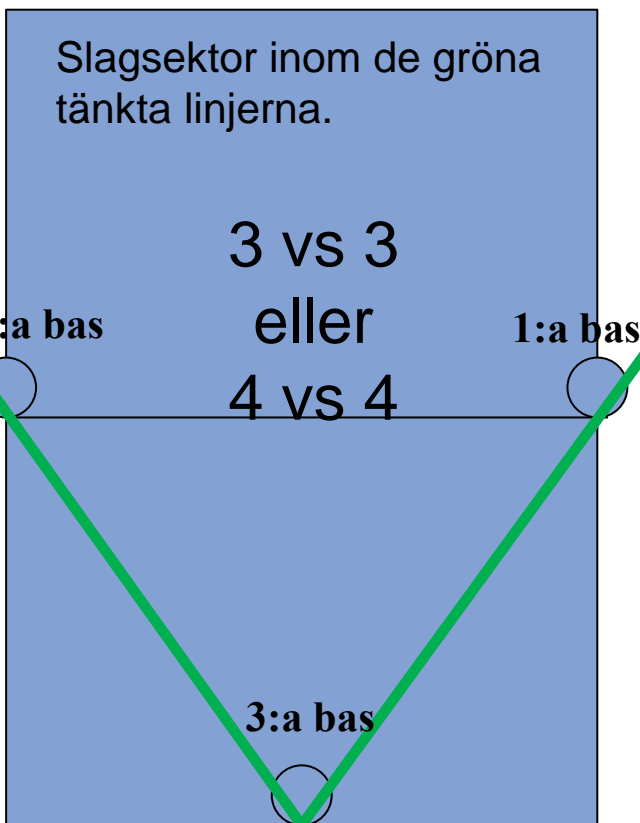
Diskussionsfråga till arbetslaget i idrott och hälsa: *Hur skulle ni utforma en kamratbedömning av spelförmåga som stödjer elevernas lärande?*

- Spel?
- Utformning?
- För- och nackdelar med kamratbedömning? Hur hanteras dessa?

*Eleven genomför rörelseaktiviteter som innefattar sammansatta motoriska grundformer i olika fysiska sammanhang och anpassar sina rörelser **till viss del/relativt väl/väl** till syftet med aktiviteterna. (åk 6)*

*Eleven genomför rörelseaktiviteter som innefattar komplexa rörelser i olika fysiska sammanhang och anpassar sina rörelser **till viss del** till syftet med aktiviteterna. (åk 9)*

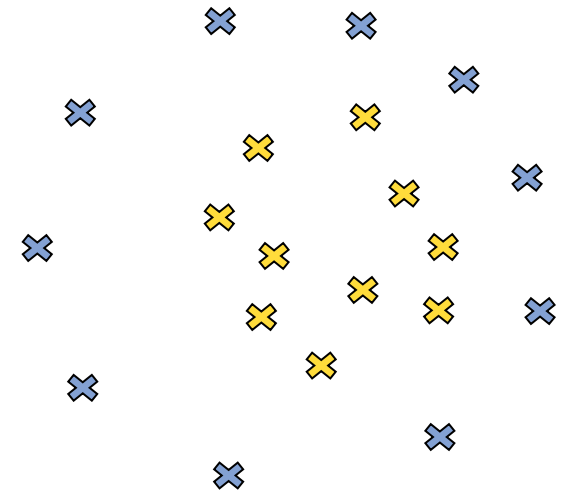
Ett slag- & löpspel - inte brännboll



- **Syfte med spelet: I spelet ska du ges möjlighet att utveckla din spelfrämjande förmåga i ett slag- & löpspel med huvudfokus på de relationella aspekterna och samspel.**
- Spelas på en volleybollplan (el. liknande).
- Slagspelaren slår en skumboll med ett padel-/tennis-/badmintonracket.
- Utelaget fångar bollen – kastar eller springer med bollen till en bas. När bollen varit vid en bas är basen låst.
- Om en boll kommer till basen före spelare kan/måste spelaren springa till basen innan. (Om inte den också är låst.) När alla löpare är låsta är omgången slut.
- Max en spelare/bas. Om det blir två spelare vid en bas är det den som var där först som blir bränd.
- En spelare som blir bränd innan 1:a bas får 1 p. Innan 2:a bas = 2 p. Innan 3:e bas = 3 p. Klarar ett hel varv = 4 p.
- Fångad spelare mellan 2 baser = gå hem.
- Sidbyte när alla i innelaget har slagit två gånger.

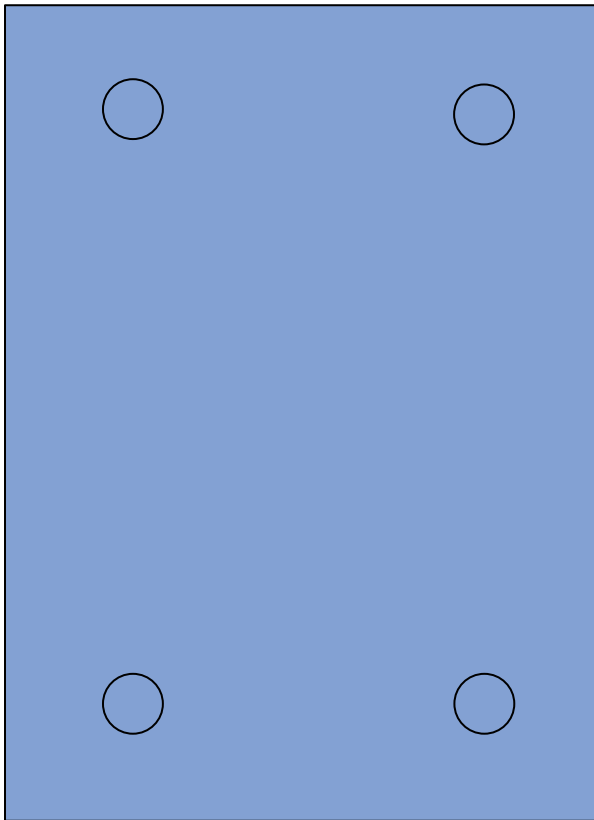
En bonusövning! Passningscirkeln: Träna bollbehandling och samspel

- Syfte med leken: I leken ska du ges möjlighet att utveckla din spelfrämjande förmåga med huvudfokus på bollbehandling samt de relationella aspekterna och samspel/kommunikation.
- Målet är att alla ska vara inkluderade i leken. Uppmana till kommunikation!
- Gruppen delas upp i två halvor. Den ena gruppen bildar en statisk cirkel (blåa kryss). Den andra gruppen rör sig fritt inom cirkeln (gula kryss). De blåa har var sin boll. De gula rör sig mot en blå, får en passning och passar tillbaka. Den gula söker upp en ny blå, får en passning och passar tillbaka. Leken/övningen/spelet fortsätter.
- Variant 1: De gula har sin boll och använder de blåa som en "passningsvägg". De gula transporterar bollen på valfritt sätt mellan passningarna. Uppmana till variation i transporten. (Alt. styr hur bolltransporten ska ske.)
- Variant 2: Den inre gruppen (gula) har var sin boll. Gul passar till någon i ringen (blå). Blå och gul byter plats. Blå passar till någon annan i ringen och byter plats.
- Variant 3: Tre passningar innan bytet.
- Variant 4: Byt bollar, ha olika bollar igång samtidigt, styr passningarna (nära, långt bort etc.)



Ett bonusmålspelel – inte fotboll

Studs-i-rockring-till-kompis-mål-boll



- **Syfte med spelet: I spelet ska du ges möjlighet att utveckla din spelfrämjande förmåga i ett målspeleliknande spel med huvudfokus på de relationella aspekterna och samspel.**
- **Målet med spelet är att alla ska vara inkluderade i spelet.**
- **Här krävs det ett tydligt samarbete/samspel för att det ska bli poäng/mål.**
- Poäng: Någon studsar bollen i rockringen till en kompis.
- Ingen kroppskontakt
- Inte slå bollen ur händerna.
- Måste dribbla för att få röra sig med bollen.
- *Timeouts!*
- *Modificeringar! (Centrering, boll, zoner etc.)*

Kamratbedömning med hjälp av underlag (exempel i slag- och löpspel)

4 = Mycket ändamålsenligt utförande

3 = Ändamålsenligt utförande

2 = Ganska ändamålsenligt utförande

1 = Icke ändamålsenligt utförande

Namn						
	Utelag	Innelag	Utelag	Innelag	Utelag	Innelag
Runda 1						
Runda 2						
Runda 3						
Runda 4						

Position

Utelag: Spelaren har en bra position kroppsligt och placeringsmässigt.

Innelag: Slagspelaren har en bra kroppsposition inför slaget.

Utförande

Utelag: Spelaren fångar bollen "rent" (utan "fummel") och kastar till en medspelare.

Innelag: Slagspelaren träffar bollen effektivt (maximera poäng och minimera bränningar).

Innelag: Spelaren håller kontroll på bollen under löpning.

Beslutstagande:

Utelag: Spelaren väljer det mest lämpliga spelet baserat på situationen.

Innelag: Slagspelaren väljer lämplig höjd och placering av bollen.

Innelag: Spelaren väljer att springa till lämplig bas i relation till medspelare och var bollen är.

Innelag: Spelaren väljer rätt löpväg.

Kamratåterkoppling, Aktören – ett exempel

Målet med spelet är att alla ska vara inkluderade i det.

Namn	Ta bollen: Du tog emot passningar, behandlade bollen och passade/sköt.	Ta rollen: Du tog den roll ni kommit överens om i laget för att gynna spelet.	Ta rummet: Dina rörelser påverkade övriga aktörer i rummet.
Det här gjorde du bra:			
Det här kan du tänka på i nästa spel:			