



Kreativitet hos elitefodboldspillere

En undersøgelse af kreativitetens bagvedliggende faktorer og strategier for optimering

Selvvalgt emne v. Idræt og Sundhed BA

Syddansk Universitet, Odense

Afleveringsdato: 24/01-2025

Anslag: 46.346 (19,3 normalsider)

William Kürstein Møller

Indholdsfortegnelse

1 INDLEDNING	2
2 METODE	3
3 TEORI	5
3.1 FORUDSÆTNINGER FOR UDFOLDELSEN AF KREATIVITET	5
3.2 MØNSTERGENKENDELSE	5
3.3 DELIBERATE PRACTICE OG DELIBERATE PLAY	5
3.4 LÆRINGSSTILE	6
4 ANALYSE	8
4.1 FORUDSÆTNINGER FOR UDFOLDELSEN AF KREATIVITET	8
4.2 KREATIVITET AFFØDES AF STRUKTUR OG MØNSTERGENKENDELSE	9
4.3 STRUKTURERET OG USTRUKTURERET TRÆNING	10
4.3.1 <i>Struktureret træning</i>	10
4.3.2 <i>Ustruktureret træning</i>	11
4.4 INDIVIDUALISEREDE LÆRINGSMETODER	12
4.5 TRÆNINGSØVELSER SPECIFIKT.....	13
4.6 BESKYTTELSE AF STATUS	14
5 DISKUSSION.....	15
5.1 DISKUSSION AF ANALYSEN	15
5.2 GENEREL DISKUSSION AF OPGAVEN	18
6 PERSPEKTIVERING.....	19
6.1 BRUG AF MØNSTERGENKENDELSE I DELIBERATE PRACTICE OG DELIBERATE PLAY	19
6.2 BRUG AF MÅLORIENTERINGSTEORIEN FOR AT FORHINDRE BESKYTTELSE AF STATUS	19
6.3 BRUG AF LÆRINGSSTILE I ELITEFODBOLD.....	20
6.4 EKSEMPEL PÅ TRÆNINGSØVELSE DER OPTIMERER KREATIVITET	21
7 KONKLUSION	22
8 BILAG	23
BILAG 1	23
BILAG 2.....	24
9 BIBLIOGRAFI.....	27

1 Indledning

Fodbold er et komplekst kaospil præget af konstant dynamik og omfattende beslutningssituationer hvor ingen situationer er ens. Komplexiteten omfatter medspillere og modstanderes evner, spillernes positioner og bevægelsesretning, boldens position og bevægelsesretning, forhold mellem spillerne, tidligere erfaringer, trænerinstruktioner og interaktionen mellem alle disse dynamiske faktorer. Hver tiendedel af et sekund opstår en ny situation, og mange af de nævnte faktorer ændres (Mallo, 2015). For at navigere i spillets uforudsigelige natur er det nødvendigt for spilleren at han/hun selvstændigt kan identificere valgmuligheder i spillet og deraf træffe beslutninger, hvorfor denne opgave undersøger problemformuleringen:

Hvilke faktorer påvirker elitefodboldspilleres evne til selvstændigt at identificere muligheder i spillet og deraf træffe beslutninger samt hvordan kan det optimeres?

I opgaven er den selvstændige identificering af muligheder og deraf beslutningstagen forkortet som "Kreativitet". Kreativitet spiller en afgørende rolle, da den kan overrumple modstandere og skabe fordele i spillet. Derudover bidrager kreativitet også til spilleglæden for spilleren og dermed bedre præstationer og fastholdelse i sporten (Mallo, 2015).

Kreativitet skal i denne opgave ikke forveksles med taktisk forståelse. En spillers taktiske forståelse er opfattelsen af trænerens instruktioner og viden om taktiske koncepter. Kreativitet er derimod spillerens identificering af valgmuligheder og deraf beslutningstagen baseret på spillerens øjeblikopfattelse af en given spilsituation. Taktisk forståelse er derfor en forudsætning for udfoldelse af kreativitet. Dette uddybes i analysen.

2 Metode

Den kvalitative metode interview blev valgt da undersøgelsen er induktiv. Dermed vurderedes det, at interviewmetoden kunne danne grundlag for mest dybdegående data.

Potentielle interviewpersoner blev kontaktet via LinkedIn eller mail, og de modtog beskeden som er vedhæftet i Bilag 1. Beskeden blev sendt til seks professionelle fodboldtrænere fra seks forskellige danske Superligaklubber, hvoraf tre accepterede at deltage i interview, men én aflyste grundet tidspres. De to interviewede trænere bliver fremover i opgaven betegnet som T1 og T2. Begge interviewpersoner er cheftrænere for deres respektive akademihold i nuværende Superligaklubber.

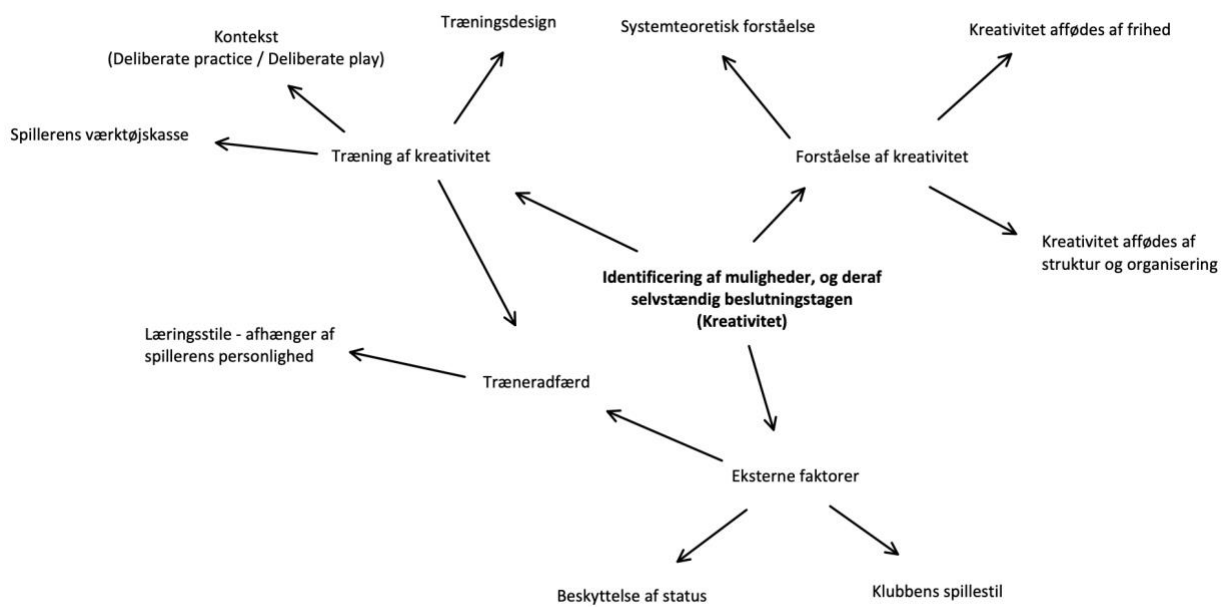
Interviewpersonerne blev udvalgt ud fra enkelte kriterier. Disse kriterier var job og geografisk afstand. Jobkriteriet var at interviewpersonerne var minimum halvtidsansatte trænere i deres klub for at sikre et højt fagligt niveau. Geografisk afstand blev begrænset således at potentielle interviewpersoner kun blev kontaktet hvis deres klub er i Danmark.

Interviewguiden blev udarbejdet og godkendt efter samtale med vejleder. Fokus var i høj grad på at spørge ind til de pointer interviewpersonerne nævnte, eftersom undersøgelsesformen er induktiv. Derfor var interviewene af semistruktureret natur, da de havde en retning i form af spørgsmålene, men også en åbenhed overfor nye emner og idéer som interview personerne bidroede med. Det er nemlig nye erkendelser, der styrer retningen for interviewene, og den er derfor semistruktureret. Opfølgning på interviewpersonens svar er tilmed en metode der ofte kendetegner god interviewkvalitet (Thing & Ottesen, 2015).

Interviews blev afholdt hos de respektive klubbers faciliteter i aflukkede og private rum. Ideelt set havde interviews været afholdt efter observationer af træning, så eventuelle observationer kunne have dannet yderligere grundlag for spørgsmål. Grundet tidsmæssige forhold, var dette ikke muligt.

Interviews blev optaget og transskriberet med Microsoft Teams optagelses- og transskriptionsfunktion. Dette program medførte enkelte stavfejl, og transskriptionen blev derfor genhørt og tilrettet efter interviews. Citater er skrevet som de er udtalte og er derfor i talesprog. Uddrag fra transskriptionerne findes i Bilag 2.

For at danne overblik over emnerne og hovedpunkterne fra den kvalitative data blev et kodetræ udarbejdet. Størstedelen af overskrifterne som kodetræet indeholder, er pointer der går igen på tværs af de to interviews. Kodetræet dannede baggrund for opsætning af analysepunkterne, da det gav overblik over de omtalte emner og argumenter.



Figur 1: Kodetræ for interviews

3 Teori

3.1 Forudsætninger for udfoldelsen af kreativitet

Santos et al. undersøger hvordan kreativitet i holdsport kan forstås som en dynamisk proces, der udvikles gennem samspillet mellem individuelle, kontekstuelle og sociale faktorer (2016). Artiklen sammenfatter forskning indenfor kreativitet i holdsport og der udvikledes en model for træning af kreativitet. I artiklen beskrives det at de sportsudøvere, som er i stand til at træffe beslutninger, der anses som kreative, er også de sportsudøvere der har mestret viden og evner indenfor den pågældende sport. Derudover belyses det at spillere med tro på egne evner og indre motivation er mere tilbøjelige til at tage chancer og tænke kreativt (Santos, et al., 2016).

3.2 Mønstergenkendelse

I et studie af Joseph Johnson introduceres anvendelsen af kognitive modeller til at forstå beslutningstagen i holdsport (2006). Han argumenterer for, at traditionelle beslutningsteorier ofte ikke fanger kompleksiteten og dynamikken i sportsmiljøer, hvor atleter skal træffe hurtige beslutninger under pres. Johnson mener at mønstergenkendelse er den primære faktor i beslutningsprocessen, og højt niveau af dette frigiver mentale ressourcer til teknisk udførelse og 'opmærksomhed'. Opmærksomhed gør, at spilleren bedre er i stand til at observere flere muligheder i spillet på samme tid og kan eventuelt ændre beslutningen inden udførelsen, hvis det vurderes nødvendigt. I beslutningsprocessen er mønstergenkendelse den primære kognitive forskel mellem 'eksperter' og 'nybegyndere', hvor nybegyndere bruger mere tid i beslutningsprocessen (Johnson, 2006).

3.3 Deliberate practice og Deliberate play

Deliberate practice beskrives af Ericsson et al. i relation til organiseret træning indenfor sport, kunst og videnskab (1993) og teorien er derfor yderst brugbar. Der argumenteres for at struktureret øvelse og mængde af tid brugt på dette er proportionelt sammenhængende med udvikling og evne. Deliberate practice i sport er trænerstyrede aktiviteter og dermed struktureret træning (Ericsson, et al., 1993). Deliberate practice omfatter i en elitefodboldkontekst træningssessioner, kampe, videomøder, samtaler og alle andre aktiviteter styret af en træner. Deliberate practice aktiviteter har til formål at

optimere, og træneren kan deraf give feedback til atleterne. Aktiviteter er sat i struktur med hensigt på optimering indenfor bestemte områder. En træner eller en klub kan have strategier for hvordan atleter skal udvikle sig og for hvordan der gives feedback.

Côté og Hay argumenterer for at sport generelt er blevet institutionaliseret og der spilles ikke med samme spontanitet som når der leges sport. Legen af sport kalder de for 'Deliberate play', og dette er den ikke-trænerstyrede træning (Côté & Hay, 2002). Indenfor fodbold kan deliberate play foregå hvor som helst når der leges fodbold. Skolegården, haven eller en boldbane i byen er eksempler på steder hvor deliberate play finder sted (Côté & Hay, 2002). Eftersom denne tilgang er trænerfri er der ikke nødvendigvis konsekvenser ved spillernes handlinger eller fejl. Der er ikke nogen træner, der hverken skal udtage dem til kamp i weekenden eller give feedback. Dette giver spillerne mulighed for at eksperimentere med spillet, bolden, egen krop og andet de finder interessant. Spillernes autonomi og indre motivation er derfor høj i deliberate play og læringen der finder sted i disse situationer kan være mindst lige så værdifuld som den i deliberate practice (Côté & Hay, 2002) & (Greco, et al., 2010). Studiet af Greco et al. undersøgte forskelle i taktisk forståelse og kreativitet hos basketballspillere, der havde trænet struktureret og traditionelt i forhold til basketballspillere, der havde trænet via deliberate play, og dermed på mere utraditionelle og legebaserede måder. Det påvises at dem, der trænede med deliberate play tilgangen havde betydeligt bedre taktisk kreativitet og intelligens end dem, der trænede struktureret og traditionelt (Greco, et al., 2010).

3.4 Læringsstile

Fleming & Mills præsenterer VARK-modellen, der omfatter forskellige måder mennesker foretrækker at lære. VARK er en forkortelse for Visual, Auditive, Read/Write, Kinaesthetic (Fleming & Mills, 1992). Det er vigtigt at pointere at dén eller de optimale læringsstile for en person ofte afhænger af flere faktorer såsom kontekst og personer involveret (Dunn & Dunn, 1975).

Teorien er udarbejdet baseret på Fleming og Mills observationer og erfaringer i observation af skoleundervisning på tværs af forskellige årgange og som læreruddannere (1992). Fleming & Baume udgav en artikel med yderligere overvejelser og kritikpunkter af læringsstile generelt (2006). De kritiserer læringsstile generelt for ikke at tage højde for mange andre faktorer såsom: tidspunkt på dagen individet bedst lærer, om der foretrækkes at spise imens eller hvor stor indre motivation der er tilstede hos individet (Fleming & Baume, 2006). Derudover kan andre forhold som lysstyrke,

lydniveau, temperatur, indretning i rummet, gruppearbejde og relationer til undervisere påvirke indlæring (Dunn & Dunn, 1975). Fleming og Baume fandt tilmed at VARK er svær at måle statistisk, da indlæring og læringsmetoder er vanskelige at oversætte til data, og dette er derfor endnu et kritikpunkt af VARK (2006). I opgaven benyttes de fire læringsstile visuel, auditiv, læse/skrive og kinæstetisk fra VARK-modellen da disse var fremhævet af T1 og T2.

4 Analyse

Analysen indeholder afsnittene *Forudsætninger for udfoldelsen af kreativitet*, *Kreativitet affødes af struktur og mønstergenkendelse*, *Struktureret og Ustruktureret træning*, *Individualiserede læringsmetoder*, *Træningsøvelser specifikt* og *Beskyttelse af status*.

4.1 Forudsætninger for udfoldelsen af kreativitet

Både T1 og T2 nævnte samspillet mellem forskellige elementer der forudsætter udfoldelsen af kreativitet i elitefodboldspillere.

T1 nævnte samspillet mellem teknik, fysik og kreativitet. T2 nævnte de samme ting, og derudover taktisk forståelse.

T1: *"Selve legen i at have en bold ved sine fødder og kunne dribble for eksempel, og det er ikke nødvendigvis baseret ud fra det kan man kalde intelligente løsninger, [men] det er interessant at iagttage synes jeg, hvis du er de her 11-12 år og er helt vildt godt koordineret og kan flytte dine fødder. [Det forudsætter en] kreativ løsning i forhold til at kunne [lave] pasninger og skille sig af med bolden"*.

T1: *"...så er der [også] kreative løsninger i forhold til at kunne – altså – være godt fysisk koordineret og [kunne] sno sig ud af løsninger eller dueller"*.

T2: *"...først og fremmest så tror jeg, at man skal have et flair både teknisk-taktisk for at kunne [...] være kreativ, så det kræver nogle skills, nogle kompetencer for at kunne udføre det, man måske ser og dermed fremstå kreativ"*.

T2 forklarede konsekvenserne hvis spillerne ikke har teknik, taktisk forståelse eller fysisk evne på et højt nok niveau: *"Jeg har også spillere på mit hold [...], som i deres personlighedsadfærdsprofil er meget, meget gule. Altså den her meget, meget kreative sjæl. Men det er ikke sikkert at, du kommer til at se det ude på banen, fordi de har mange idéer, men hvis ikke de kan udføre dem, så kommer det ikke til at fremstå kreativt. Så det er dér, jeg tror, der er et stort samspil mellem tingene"*. Samspillet foregår således at teknik, taktisk forståelse og fysisk evne forudsætter kreativitet. Derfor er det essentielt med læring af disse ting for at en elitefodboldspiller kan udvise kreativitet. T1 nævnte at spillerne i de yngre aldersgrupper ikke nødvendigvis træffer de bedste beslutninger, men det kan der ses igennem fingre med, da deres taktiske forståelse udvikler sig med tiden. Det som er vigtigt for de

Yngre aldersgrupper er selve legen med bolden og spillet, der fordrer udviklingen af teknik, taktisk forståelse og kreativitet. Den læring kan de trække på senere i karrieren i de rette momenter, da de netop har afprøvet forskellige løsninger.

Begge trænere nævnte psykologisk tryghed og vigtigheden af dette for udfoldelsen af kreativitet.

T1: *"Jeg tror det vigtigste, [...] det er at gøre spilleren tryk i at turde træffe sine egne beslutninger"*.

T2: *"...psykologisk tryghed, tror jeg er sindssygt vigtigt for, at man kan være kreativ, så jeg synes jo, at det hænger sindssygt meget sammen"*.

Kreativitet i spillere udfolder sig forskelligt afhængigt af hvilke trænere, klubber og kontekster de har været involveret med. T2: *"...her hvor jeg er, der praktiserer vi kaos over kontrol [...] Og så vil der helt sikkert være andre steder, hvor det at skabe kontrol giver den enkelte spiller mulighed for at træffe gode valg. [...] Man har ligesom sat tingene i kasser for dem som så gør, at de kan være kreative, fordi de har overskud til at være kreative. Men der er det bare, [at klubben] og jeg også tror på, at den type spiller, som ender med at blive kreativ, det er også den type spiller, der kan navigere i kaos"*. T2 havde tilmed et eksempel på en oplevelse med en spiller, der var skiftet fra et sted hvor spillestilen var meget struktureret til T2's klub, hvor de lige netop praktiserer kaos over kontrol for at skabe kreative og tilpasningsdygtige spillere. T2 fortæller: *"...jeg har en spiller som kom til klubben for halvandet år siden og kom fra noget, der var noget helt andet. Han kom fra noget som var meget, meget struktureret, og hvor der var løsninger på alle spillets faser. Det er jo først nu, at han begynder at knække koden på, at det er ikke det spil, vi spiller. Så det der sker nu med ham, det er, at han blomstrer helt sindssygt. Men indtil da, har det jo været en frustration for ham"*.

Det er vigtigt at kunne navigere i forskellige situationer og løsninger i spillet. Udover at gøre spillets kompleksitet simple at navigere i, så hjælper det også overgangen i forbindelse med trænerskifte, klubsifte eller holdskifte internt i klubben. Fodboldspillere er dannet forskelligt og har forskellige kreative erfaringer, hvilket afhænger af klubfilosofi og måden de er blevet trænet på.

4.2 Kreativitet affødes af struktur og mønstergenkendelse

Interviewperson T1 forklarer, at der er en tendens til at forstå kreativitet som noget der opstår spontant og på nærmest uforklarlig vis. T1 udtaler: *"...jeg tror der er en gængs forståelse af, at kreativiteten*

er typisk forbundet med sådan måske frisind eller sådan lidt mere lempelig tanke, hvor at jeg kan egentlig godt se at det afstemmer i høj grad af struktur... at man kan se en masse mønstre, og så kan man [...] opstille sine egne muligheder og derfra udvælge den der ligesom giver bedst mening, i den situation man befinder sig i". Der argumenteres for at kreativitet bør forstås som et produkt af spillerens evne til at strukturere information, observationer og erfaringer. Det udfolder sig når spilleren i en given situation strukturelt opstiller sine muligheder og via mønstergenkendelse, opvejning af fordele og ulemper samt kendskab til egne evner træffer sit valg. T1 forklarer hvordan de kendetegnes: "Det kan være spillere som er... Altså højt begavede [og] har god arbejdshukommelse og kan huske på de situationer, de er blevet stillet i før og de instruktioner de har modtaget [og] spotte at nu befinder de sig i en lignende situation, og det er de her løsninger de kan trække på i de situationer". Det må derfor udledes, at de spillere der er særligt kreative, er dem der har været i mange forskellige fodboldsituationer mange gange samt har god arbejdshukommelse. Det medfører at de reflekterer over erfaringerne og mulighederne og lærer fra dem. Af samme grund er kreativitet derfor en egenskab, der er mulig at forbedre eller ændre. Dette understøttes af T1: "...hvis man forstår kreativitet [i en spiller] som en der er god til at kunne opstille sine egne muligheder i en situation og træffe den... Den rigtige eller mest hensigtsmæssige beslutning på kort tid, [så er det] noget jeg synes der forekommer trænerbart".

4.3 Struktureret og Ustruktureret træning

Dette afsnit analyserer to forskellige måder at opdele træning på, nemlig Struktureret og Ustruktureret træning. Både T1 og T2 omtalte vigtigheden i den trænerstyrede og hjælpende tilgang (Struktureret), og vigtigheden i den legende og eksperimenterende tilgang, der ikke er trænerstyret (Ustruktureret), og derfor er dette punkt opdelt således.

4.3.1 Struktureret træning

T1 udtaler følgende vedrørende deres træning, der oftest foregår i strukturerede rammer: "Jeg tror, det handler om først og fremmest at [...] hjælpe spilleren med at afkode hvornår du står i en situation hvor der er mere end én mulighed [...] På banen ville det være at tage fat i spilleren og stoppe situationerne". Træneren uddyber efterfølgende: "Vi har jo også individuelle videosessioner med spillerne. [Vi kan] sidde og kigge nogle klips igennem med spillerne og sige, her står du på den her måde. Hvad er det, du ser nu af muligheder? Og får ligesom spillerne til at tænke højt på den måde".

Dette er eksempler på trænergreb, der har til formål at få spillerne til at løse komplekse situationer selvstændigt.

T1 og T2 forklarede begge hvordan struktureret træning kan være med til at optimere spillernes beslutningstagen. T1 fortæller: *"...en del af træningen består i, at man præsenterer værktøjskassen [...] Og måden man præsenterer det på er jo ikke at præsentere det som om, at det er et facit, men mere som [...] det kan være en løsning, det her kan også være en løsning. Og så slippe spilleren fri [til at afprøve forskellige løsninger]"*. Om samme emne fortalte T2: *"...så tror jeg også på, at der skal være dele, hvor det er meget trænerstyret på løsninger, for at så løsne op igen til sidst. Så jeg kan godt lide at spille zonespil, og sådan nogle ting, hvor man er lidt mere låst i sin position, og hvor der er nogle ting, man skal [...], for så at låse det hele op igen, hvor det er meget, meget frit"*.

Begge trænere forklarede hvordan trænerarbejdet består i at præsentere spillerne for løsningsforslag til bestemte spilsituationer og at designe træningsøvelser hvor de løsningsforslag trænes. Det er vigtigt at løsningerne ikke præsenteres som korrekte løsninger men blot som løsningsforslag. Spillere og hold der kender til mange forskelligartede løsninger til spilsituationer må antages at være mere uforudsigelige og dermed sværere at spille mod, end spillere og hold der blot kender til få løsninger. Begge trænere benytter frie spil efter lukkede spil med regler, så spillerne kan afprøve nye og tidligere indlærte løsninger. Dette sætter spilsituationerne og løsningerne i kontekst, og spillerne får erfaringer med at træffe beslutninger og bruge løsninger fra *"værktøjskassen"* (T1).

4.3.2 Ustruktureret træning

Både T1 og T2 forklarede ustruktureret træning. T2 beretter i detaljer om hvordan nysgerrighed og trænerfrie fodboldsituationer kan stimulere kreativitet, hvor T1 forklarede hvorhenne disse situationer udspiller sig.

T2 fortalte: *"Det med at det er okay at afsondre forskellige kroge af spillet, komme ud og være undersøgende på, hvad sker der, hvis jeg gør det her med ydersiden i stedet for, det tror jeg, de spillere, der er kreative har været igennem på en eller anden måde, hvor de har fået lov til at udforske, hvad spillet det kan [...] og ikke blive slået over hænderne hver gang, at man prøver at træde lidt uden for det, som måske var aftalen"*. T1 sagde: *"...du kan få en eller anden læring ud af at lege fodbold i skolegården eller lege fodbold hjemme i haven med dine kammerater"*. Der peges på at

kreativitet udvikles gennem udforskning af spillet med selvstændige valg og erfaringer via leg i trænerfrie kontekster.

I citaterne ligger en implicit kritik af den træningskultur hvor spillere bliver ”slået over hænderne” for at afvige fra normerne, der eksisterer eksempelvis på et hold eller i en klub. Trænerne argumenterede for, at spillere skal have plads til at bryde disse normer og lære af deres eksperimenter i trænerfrie kontekster, og at denne frihed kan være afgørende for at udvikle kreative spillere.

4.4 Individualiserede læringsmetoder

På trods af at de ikke blev spurgt ind til det, fremhævede både T1 og T2 dette emne. T1 nævnte læringsstilene specifikt. De fortalte at træneren skal være i stand til at kommunikere så effektivt som muligt til spillerne, trods spillernes forskelligheder i personlighed, adfærd og indlæring. Derfor er der ikke noget endegyldigt svar eller nogen korrekt løsning på hvordan kreativitet indlæres.

Til emnet fortalte T1: ”...fordi det ligesom er med mennesker at gøre [og deres] opfattelse af de problemer de nu står i, så er det svært at finde en eller anden metode, der ligesom er effektiv, og som du kan skalere op for at komme hurtigere frem til det du gerne vil ende ud i, som er beslutningsdygtige spillere, som kan tænke kreativt. [...] Jeg tror det vigtigste er, at man er tæt på sine spillere, og forstår hvordan de lærer bedst muligt”. T2 uddybede: ”For det første så er der en adfældsprofil, man skal være helt vildt opmærksom på på spillerne. Man er nødt til at højde for, hvordan deres personlighed er opbygget, og hvordan deres måder at tænke på, det er opbygget. Så det der med at kunne tale forskelligt til spillerne, fordi de er forskellige. Det tror jeg er rigtig vigtigt”.

T1 omtalte læringsstile med eksempler på den kinæstetiske og den visuelle læringsstil: ”...så kan der være forskellige læringsstile, der kan være i spil for spilleren, [nogle spillere] responderer stærkt på at stå i det. At blive udsat for fejl, for eksempel, for at kunne afkode, at jamen fejlen sker jo fordi at jeg laver det her frem for noget andet. Det kan være en metode. Der kan også være nogle der er rigtig, rigtig gode til at adoptere billeder ved at få det visualiseret. [...] som træner handler det for mig om at være skarp i hvordan jeg på så effektiv vis kan forklare det, der ligesom er budskabet [...] så den enkelte spiller forstår det bedst muligt”.

4.5 Træningsøvelser specifikt

Dette afsnit indeholder beskrivelser af specifikke træningsøvelser som begge trænere beskrev. Trænerne forklarede hvordan disse træningsøvelser relaterede sig til spillernes identificering af muligheder, og deraf selvstændig beslutningstagen.

T1 udtalte: *"...vi sætter [nogle gange] en bane op og fortæller, at der er et hold, der har den her farve på, og et hold har en anden farve på og så kan vi jo godt bare sætte... sparke en bold ind og sige nu spiller vi. Så ville de være usikre på hvor er målene henne? Hvor er retningen? [...] Hvor mange er vi på banen? Er der nogen der skal ud? Altså der er mange faktorer der som de så skal kunne løse"* - og fortsætter - *"...det kan også være, vi bygger en regel ind et eller andet ligetalsspil, og så må de kun score med højre og alle mål de laver med venstre det dømmes vi ude, men vi fortæller dem selvfølgelig ikke, at der er reglen, så det må de kunne ræsonnere sig frem til"*. I denne type øvelse stimuleres kreativiteten, da spillerne tvinges til at reflektere og finde løsninger, der er gyldige indenfor spillets regler. T1 betegnede det som at *"de slår autopiloten fra"*. De kan ikke blot spille uden at reflektere i sådan en øvelse. Formålet med dette er at spillerne træner sig til at reflektere, identificere problemer og finde løsninger, og denne proces kan relateres til processen der finder sted i kampsituationer. T1 sagde: *"...det er jo ikke [det] færdige mål, at de skulle blive gode til at genkende hvor er målene, hvor er modstanderen, men det er mere tankegangen i at de skal kunne processere [noget], der for [dem] er ukendt"* - og uddybede - *"...i syvende og sidste ende [er formålet at gøre] spillerne i stand til at kunne sige, der er et eller andet problem her. Jeg forsøger at løse det sådan der. Og det altså... Det er jo ligesom nøglen til at bruge alle de løsninger, vi så vil præsentere hen ad vejen"*. Derudover trænes denne proces via et fodboldspil, så det er ekstra relevant, da der samtidigt kan trænes flere spilfacetter.

T2 beskrev en øvelse, hvis koncept er anderledes: *"Vi kommer til [...] at spille noget 4v4, 5v5 på minimum, hvor der hele tiden vil være en [ekstra] spiller, som er en overtalsspiller. Og det gør, at der er hele tiden et lille overtal, og det er der, at den kreative spiller, her bliver fremmet ved, at han skal søge et overtal, [...] men det er ikke sat ind i, at du har den her position, du skal spille ham her på det her tidspunkt. Det er sat ind i, at han får en masse erfaringer i et spil, hvor jeg ikke går ind og fortæller hvad der er rigtigt og forkert. De skal bare ud og prøve det. Og så forhåbentligt får de nogle ting ind, nogle redskaber ind. Vi kommer til at snakke om at spille på 3. mand, og vi kommer så til at give dem nogle begreber, de kan lede efter, men ikke i en struktur"*. Øvelsen som T2 beskriver har en

ramme, men der er ikke nogle løsninger, der er rigtige eller forkerte. Modsat T1's øvelse der er beskrevet ovenfor, kender spillerne til reglerne. Derfor stimuleres kreativiteten ved at spillerne skal identificere løsninger i spillet og ikke i forhold til reglerne. Begge træningskoncepter understøtter træning af kreativitet men på forskellige måder. Et gennemgående relevant tema for begge øvelser er spillerrefleksion. Spillerne er nødt til at reflektere før, imens og efter de spiller for at maksimere både præstation i øvelsen og læringspotentiale.

4.6 Beskyttelse af status

T2 fortalte at præstationskulturen, især i elitesport, kan være en fjende af kreativitet. Det skyldes, at der kan opbygges en mentalitet omkring at minimere risiko og beskytte status. Dette kan skabe en kontraproduktiv effekt, hvor spillere undgår at eksperimentere med kreative løsninger, selvom dette ofte er afgørende for succes i sport.

T2: ”Man kan blive U-landsholdsspiller, man kan få kontrakt, man kan få agent, man kan få sociale mediefølgere. [...] Der er så mange ting, hvor man pludselig begynder at kunne beskytte det. Hvor når man er yngre, så er der ikke så meget at beskytte. [...]. Og hvis man begynder at have tankesæt om at beskytte, så kunne jeg forestille mig at kreativiteten, den får det svært, fordi kreativiteten ofte [vil] medføre fejl. [...] Og der er der så mange, så mange trænere, miljøer, agent, og så videre kan være en kæmpe medspiller på det der, men det kan også være en kæmpe modspiller”.

Når omverden begynder at ligge mærke til en elitefodboldspiller vil det ofte være i ungdomsårene. T2 fortalte, at de kan opnå ting som udtagelse til ungdomslandshold, at få en agent, at få kontrakt, og at få følgere på sociale medier samt større opmærksomhed. Opnåelse af disse symboler på status gør at spilleren har noget at miste. Hvis han/hun lader dette gå ud over spillet på banen, vil det ifølge T2 gå ud over kreativiteten. En spiller der oplever dette ville højst sandsynligt stadig være i stand til at identificere muligheder i spillet på et højt niveau, men beslutningstagen deraf bliver mere forsigtig. Spilleren tager færre chancer af frygt for at begå fejl og af frygt for at miste det, som han/hun har opnået. T2 udtaler at træneren i sådan et tilfælde skal hjælpe spilleren til at ”...være opmærksom på ikke at få beskyttet sig selv, men at få sprunget ud i tingene”. Her menes der, at en spiller der begynder at opnå højere status som følge af sine evner som elitefodboldspiller, skal fortsætte med at tage chancer og være modig.

5 Diskussion

Alle analysepunkterne diskuteres i *Diskussion af analysen*. Derefter diskuteres emner, der strækker sig ud over analysen i *Generel diskussion*.

5.1 Diskussion af analysen

Der argumenteres i analysen for at kreativitet kræver fysiske evner, tekniske evner, taktisk forståelse og psykologisk tryghed som grundlæggende forudsætninger. Det kan dog diskuteres, om kreativitet nødvendigvis er betinget af høje niveauer i disse faktorer. Selvom en spiller med lavere niveau på disse områder kan demonstrere kreativitet, vil betingelserne for at udfolde den være vanskeligere. Det er dog væsentligt at understrege, at kreativitetsstimulerende elementer kan implementeres i træningsøvelser uanset niveauet af de forudsættende faktorer. Santos et al. argumenterede for at kreativitet er forudsat af evner indenfor teknik og taktik (2016), og det understøtter dermed interviewpersonernes udtalelser. Det kan dog diskuteres om der er yderligere forudsættende faktorer, der har indflydelse på udfoldelsen af kreativitet.

Teorien om mønstergenkendelse fra Johnson understøtter udtalelserne fra T1 og T2. Både teorien og analysen peger i retning af at mønstergenkendelse er en vigtig faktor for kreativitet hos spillere. Johnson omtaler det som den primære kognitive forskel mellem eksperter og nybegyndere (2006). Det må derfor antages at der også er forskel i mønstergenkendelsesevnen mellem en gruppe Superligaspillere og en gruppe 1. Divisionsspillere, dog mindre end forskellen mellem eksperter og nybegyndere. Baseret på denne antagelse er det vigtigt at fodboldspillere allerede fra en ung alder oplever mange forskellige komplekse situationer både i træning og i kamp. Dette stimulerer og optimerer deres kreativitet og dermed niveau. T2 påpegede at spilsituationer sjældent eller aldrig gentages nøjagtigt, hvilket udfordrer en tilgang, der baserer sig på struktureret træning og mønstergenkendelse: ”...udfordringen ved den tankegang her [feedback, video og trænerhjælp], det er, at når vi ikke spiller et struktureret spil, så er den situation, vi sidder og kigger på på filmen, det kan være, at den aldrig kommer igen. Aldrig. Så det bliver mere et spørgsmål om at fodre [spillerne] med muligheder i forskellige adfærd, i forskellige situationer, og så skal de lære at [overføre] det”. To eller flere ens situationer ville blandt andet inkludere de samme spillere på banen i de samme positioner, samme tidspunkt i kampen og samme kampforløb. Ud fra den tænkning kan modargumentet til idéen om at kreativitet affødes af struktur og mønstergenkendelse være at

kreativitet eksisterer som improvisering og spontane handlinger. Hvis dette er tilfældet kan det tilmed diskuteres hvordan improviseringen og spontaniteten trænes. Da situationer måske aldrig opstår flere gange argumenterede T2 for at spillerne skal fodres med ”*muligheder i forskellige adfærd, i forskellige situationer*”. Dette læner sig igen op ad tankegangen om mønstergenkendelse, dog baseret på mønstre der kan adapteres til forskellige komplekse situationer. Teorien og analysen peger derfor i samme retning, da der tales for at stimulere fodboldspillere kognitivt ved at eksponere dem for forskelligartede situationer.

Analysen af interviewpersonernes træningsstruktur viser, at de i deres træning benytter struktureret træning, der kan sammenlignes med deliberate practice. Træningen er struktureret således at den opnår et formål og trænerne specificerer deres formål via træningsdesign, spilstop, feedback og videoanalyse. Teorien om deliberate practice af Ericsson et al. må antages at understøtte analysen, da teorien argumenterer for at struktureret øvelse, og mængden af tid brugt på dette er proportionalt sammenhængende med udvikling og evne indenfor sporten (1993). Struktureret træning kan dog risikere at begrænse spillerens autonomi og kreativitet, hvis det indebærer overdreven styring fra trænerens eller klubbens side. En spiller kan også blive påvirket i så høj grad af en træner eller et miljø, at det bliver sværere for spilleren at begå sig i nye miljøer.

Deliberate play definitionen af Côté og Hay bygger på de trænerfrie situationer, hvor legen og den indre motivation er drivende for aktiviteten (2002). Dette hænger sammen med analysen, hvor ustruktureret træning belyses, da T2 udtalte at ”...*de spillere, der er kreative [...] har fået lov til at udforske, hvad spillet det kan [...] og ikke blive slået over hænderne hver gang, at man prøver at træde lidt uden for det, som måske var aftalen*”. I en fodboldtræningskontekst kan deliberate play/ustruktureret træning blive ineffektivt, hvis træneren ikke klart forstår eller kommunikerer intentionen bag denne tilgang. Hvis træneren bryder idéen med deliberate play og intervenserer i form af feedback, feedforward eller styring under spillet, kan det skabe forvirring og hæmme spillernes kreativitet. Spillerne kan fejlagtigt opfatte spillet som trænerstyret, og de lader sig muligvis ikke spille frit og eksperimentere med kreative løsninger og idéer. Friheden leder dog videre til en udfordring i praksis, hvis deliberate play både skal medføre læring og samtidig være frit for trænerstyring: At sikre læring, dog uden at skabe uhensigtsmæssige vaner. Det kan være svært at sikre, at der sker en vis læring i disse frie og ustrukturerede situationer. Tilmed kan det, som indlæres være uhensigtsmæssige vaner, der er ineffektive i det endelige strukturerede fodboldspil. Som modargument til dette fandt

Greco et al. at de basketballspillere med bedst taktisk kreativitet og intelligens var dem, der trænede med deliberate play metoden (2010).

T1 og T2 fremhævede vigtigheden i at forstå spillernes personlighed og mest effektive indlæringsmetoder, og VARK-teorien af Fleming og Mills understøtter denne tilgang (1992). Læring er dog ikke kun afhængig af individets foretrukne læringsstile, men ifølge Dunn og Dunn også af konteksten, relationer og situationen, hvori læringen foregår (1975). Et læringsmiljø, der fremmer psykologisk tryghed, kan have stor positiv betydning for, hvordan spillere udvikler deres kreative potentiale. Det er derfor vigtigt at træneren ikke kun har øje for læringsstile, men også for hvordan der skabes et miljø og en kultur der fremmer læring og tryghed.

I forhold til spillestil kan det diskuteres, om det er alle spillere som kan trives og lære i kaos. Der kan være faktorer kognitivt eller fodboldmæssigt der gør, at nogle spillere har gavn af mere hjælp og dermed fastere løsninger til forskellige spilsituationer. Denne tilgang strider dog imod nogle af opgavens hovedargumenter for udviklingen af kreativitet, som præsenteredes i afsnit 4.2 om mønstergenkendelse. Trænerens og klubbens spillestil er afgørende, idet der er risiko for at det træneren eller klubben anser som korrekt og dermed tillærer spillerne, kan begrænse spillernes kreativitet. Hvis træneren mener, at afleveringer teknisk skal udføres på en bestemt måde vil det påvirke spillerne til at mene det samme. Taktisk gælder samme princip. Hvis træneren udelukkende vil have at spillerne har en bestemt adfærd, begrænser det spillerne i at forstå, hvornår det er hensigtsmæssigt med alternativ taktisk adfærd.

Baseret på T2's udtalelser er *Beskyttelse af status* præsenteret i analysen. Reaktionen på at opnå særlig status som udtagelse til ungdomslandshold eller første kontrakt, kan være at beskytte det, som spilleren har opnået. Dette kan dermed hæmme spillerens kreativitet. Der kan drages paralleller til Côté og Hays teori om, at sport er blevet institutionaliseret (2002), hvor friheden og dermed udfoldelsen af kreativitet ikke ses i lige så høj grad som i deliberate play. Omvendte reaktioner af beskyttelse kan også være gældende, og disse kan både være positive og negative. En positiv reaktion er hvis spilleren får selvtillid og dermed bliver bedre kreativt, da han/hun ikke frygter fejl, og tror på sig selv i sin beslutningstagen. Reaktionen kan være negativ hvis det fører til arrogance og overvurdering af egne evner, som kan have en dårlig effekt på holdet, og kan føre til at spilleren ikke vurderes lige så god af træneren.

5.2 Generel diskussion af opgaven

Herunder er anden del af diskussionen. Den indeholder diskussionspunkter, der strækker sig ud over analyseområderne.

Et væsentligt diskussionstema er synsvinklen denne opgave er skrevet fra. Da opgaven er udarbejdet på baggrund af interviews med trænere, bærer den præg af dette og den handler i høj grad om trænergerningen i relation til træning af kreativitet. Tilgangen har givet opgaven en dybdegående trænervinkel, men der mangler en spillervinkel som kunne have nuanceret opgaven yderligere.

Det ville have været en fordel at inkludere spillersynsvinklen i opgaven for potentielt at opnå yderligere dybde, perspektiv og erkendelser. En eller flere spillere kunne give detaljeret indsigt i deres beslutningsprocesser, så kreativitet også blev belyst fra spillerens perspektiv. Spillere kunne også have givet indblik i hvordan de opfatter de analysepunkter, der er præsenteret i opgaven såsom mønstergenkendelse, læringsmetoder, struktureret og ustruktureret træning og beskyttelse af status. Inddragelse af spillererfaringer kunne bruges til at analysere forskelle og ligheder i deres perception af kreativitet i kampsituationer.

Det kan ligeledes diskuteres hvorvidt kreativitet i elitefodboldspillere er medfødt eller om det udelukkende tillæres. Sandheden kan også være at det er delvist medfødt og delvist tillært. I opgaven argumenteres der for at det i høj grad er trænérbart, men der svares ikke på hvornår i elitefodboldspillerens liv, at det er mest gavnligt. Spørgsmålet er dermed om kreativitet tillæres bedst i bestemte aldersgrupper eller om alderen er irrelevant. Derudover kan fremtidige undersøgelser også belyse forskelle og ligheder på tværs af køn, hvilket denne opgave ikke tager højde for.

6 Perspektivering

Opgaven har givet anledning til yderligere overvejelser indenfor kreativitet og træning af dette. Disse overvejelser sammenfattes i dette afsnit.

6.1 Brug af mønstergenkendelse i Deliberate practice og Deliberate play

For at skabe situationer og dermed læringsmuligheder, må træningen designes således at den eksponerer spillerne for komplekse situationer af forskellig natur. Dette kan være at implementere dynamiske regler og situationer, hvor spillerne skal træffe valg. Det kan også blot være at ændre detaljer i en træningsøvelse spillerne kender til, og dermed tvinges de til at nytænke og identificere nye løsningsmuligheder i spillet. For træneren handler det om at træne så mange forskellige løsningsforslag som muligt. Således opnår spillerne erfaringer med forskellige løsninger til flest mulige forskellige spilsituationer. Alternativet er at spillerne konstant eksponeres for de samme øvelser og situationer, og derfor kun kender til de samme løsningsmuligheder. Deres kreativitet bliver således ikke stimuleret i nær samme grad. En spiller hvis kreativitet har været stimuleret på mange forskellige måder igennem flere år må antages at være mere forandringsparat i hans/hendes fodboldspil og kan dermed nemmere håndtere et trænerskifte, klubsifte eller holdskifte. Med udgangspunkt i viden om mønstergenkendelse, må det antages at spillerne får størst udbytte og forbedring i kreativitet, hvis de reflekterer over deres muligheder, valg og succesrate i de forskellige komplekse situationer. Træneren kan facilitere denne proces som en del af deliberate practice. En træner, der er bevidst omkring de to former for træning giver dermed sine spillere størst sandsynlighed for, at de bliver kreativt dygtige. Træneren kan eksempelvis opfordre sine spillere til deliberate play i deres fritid, eller selv facilitere deliberate play som en del af træningen dog uden at påvirke legen.

6.2 Brug af målorienteringsteorien for at forhindre beskyttelse af status

Trænere, agenter og andre i spillernes omgivelser har ifølge T2 et ansvar for at skabe miljøer, hvor kreativitet fremmes. Det kræver at spillernes interesser har tålmodighed og forstår at udvikling ikke er lineær, og at udvikling ikke afhænger af resultater. Træneren skal gøre spillerne bekendte med at fejl er en naturlig del af udvikling og kreativ adfærd. Træneren kan sågar opfordre til kreativ adfærd ved at belønne spillerne for at tage chancer, selv når det ikke lykkes. Hvis en træner vurderer det nødvendigt, kan han/hun hjælpe spillerne med at benytte præstationsmål fra målorienteringsteorien

(Lochbaum & Roberts, 1993). Præstationsmål knytter sig til spilleres eller holdets præstationer og ikke til det endelige resultat. I samarbejde med en spiller kan træneren eksempelvis sætte et mål om at spilleren skal have tre skud på mål i en kamp. Målsætningen knytter sig dermed ikke til det endelige resultat af skuddene på mål men til forsøgene på det. Træneren kan belønne spilleren i form af ros og genudtagelse hvis præstationsmålet opnås, og på den måde belønnes spilleren for at tage chancer.

6.3 Brug af læringsstile i elitefodbold

Når der kommunikeres til hele spillertruppen, er det sværere at ramme alle læringsstile i samme instruktion. Men træneren kan forsøge at gøre brug af forskellige læringsstile for at kommunikere et budskab til spillerne mest effektivt. Når træneren kommer rundt om forskellige læringsstile sikres det dermed også, at den enkelte spiller lærer bedst, hvis spilleren i situationen har brug for en kombination af flere læringsstile. I individuelle samtaler eller læringssituationer kan træneren forsøge at gøre brug af de specifikke læringsstile spilleren bedst modtager. Dem der lærer bedst visuelt får mest ud af eksempelvis videoklip, taktiktavler og at se fodbold. Videoklip kan både være af andre eller af ham/hende selv. Den visuelt lærende kan forsøge at imitere andre og drage kreative erfaringer deraf. Den visuelt lærende kan også observere sig selv på video og lære fra det, baseret på hvordan spilleren og eventuelt træneren vurderer handlingerne. Spilleren kan gøre mere af det som vurderes nyttigt, og mindre af det der vurderes unyttigt. De auditivt lærende tillærer sig mest muligt ved at lytte. Det kan være til taktikoplæg, eller når træneren forklarer til træning, at spilleren indlærer mest auditivt. Væk fra fodboldbanen kan det være via podcasts eller samtaler om emnet. Elitefodboldspillere der foretrækker den kinæstetiske læringsstil, lærer bedst når de selv afprøver forskellige valgmuligheder i spillet. Træneren kan benytte denne læringsstil ved at inkorporere spillerne kinæstetisk, når træneren forklarer. I praksis kan dette være i spilstop, hvor træneren flytter spillerne eller beder dem om at udføre bestemte handlinger, imens træneren forklarer. Erfaringer fra træning, kamp eller fra deliberate play situationer væk fra en klubkontekst er også kinæstetiske læringssituationer. Dem der lærer bedst ved at læse eller skrive får mest ud af at sidde og koncentrere sig om emnet. Information forstås bedst når det læses på tekst uden visuelle figurer eller når det skrives, hvor spilleren selv skaber en tekst eller en historie om emnet. Dette kan gøres ved logbogsskrivning eller kampanalyser, og træneren kan eventuelt involveres i denne proces.

6.4 Eksempel på træningsøvelse der optimerer kreativitet

Herunder præsenteres en træningsøvelse, der er designet på baggrund af opgavens fund og argumenter. Den har til hensigt at inkludere skjulte regler, forskellige situationer for at stimulere mønstergenkendelse, deliberate practice og deliberate play, spillerreflektion og forskellige læringsstile. Træneren skal have fokus på at rose kreative beslutninger uanset udfaldet af beslutningen. Dette kan anses som råd og en træner kan tage udgangspunkt i en, flere eller alle elementerne når han/hun designer øvelser.

Der spilles seks mod seks i 30 minutter. Banen har et mål i hver ende med målmand. Størrelse på bane og mål afhænger af spillernes størrelse og alder. For 14-årige kunne det eksempelvis være en kvart 11-mandsbane og 11-mands mål. Banen er opdelt i tre zoner, der er lige store via to vandrette linjer. I den midterste zone har spillerne maksimalt én berøring, så der trænes temposkift i gennembrudsspillet fra bagerste zone til forreste zone. Hvis målet scores med den pågældende spillers mindre gode ben tæller målet. Hvis målet scores med spillerens gode ben annulleres målet af træneren, men spillerne gøres først bekendt med reglen i et spilstop efter nogle minutter. Spillerne bliver spurgt ind til, om de kan identificere reglen. Efter spilstopet fortsætter træningen med reglen, da den tvinger spillerne til anderledes løsninger og dermed stimuleres kreativiteten. Træneren har fokus på at rose kreative intentioner fra spillerne uanset udfaldet. Banens zoner ændres i størrelse to gange i løbet af øvelsen, så spillerne tvinges til at finde forskellige løsninger afhængigt af hvor zonerne med frie berøringer er, og hvor zonen med maksimalt én berøring er. Når holdet ikke har bolden, skal de også nytænke deres kreativitet i presspillet, da zonerne ændres. Træneren kan lave et spilstop pr. zoneændring og få spillerne til at reflektere via gruppediskussioner. Måden træneren forklarer på skal ramme flere læringsstile. I denne øvelse kan træneren gøre brug af den visuelle, den kinæstetiske og den auditive. De sidste ti minutter er med normale kampregler, og dermed fjernes de øvelsesspecifikke regler, og spillerne kan afprøve de nye og tidligere erfaringer i et frit spil. Træneren fortæller at han/hun ikke kommenterer yderligere på træningen og at der ikke er konsekvenser ved fejl. Dette markerer en overgang fra deliberate practice til deliberate play.

7 Konklusion

Denne opgave har undersøgt, hvilke faktorer der påvirker elitefodboldspilleres evne til selvstændigt at identificere muligheder i spillet og træffe beslutninger, og hvordan dette kan optimeres.

Opgaven sammenligner data fra interviews af to professionelle fodboldtrænere med den eksisterende teori indenfor relevante emneområder. Det findes at kreativitet i elitefodbold afhænger af flere forudsætninger herunder tekniske og taktiske færdigheder, fysisk koordination og psykologisk tryghed. Mønstergenkendelse fremhæves som en central egenskab, der opnås gennem erfaringer med forskelligartede spilsituationer fra struktureret træning og ustruktureret træning. Det anbefales at balancere struktureret træning, hvor træneren har et klart formål og ustruktureret træning, hvor spillere konsekvensfrit kan eksperimentere for at drage erfaringer. For at sikre optimal indlæring bør træneren være bevidst om at skabe en positiv læringskultur, der tilgodeser individuelle forskelle spillerne imellem, samt en kultur hvor spillere tør tage chancer uden frygt for at fejle. Yderligere forskning kan inddrage spillernes perspektiv, undersøge forskelle på tværs af køn og aldersgrupper og undersøge, hvordan der skabes psykologisk tryghed på et elitefodboldhold, således at kreativiteten kan blomstre.

8 Bilag

Bilag 1

Besked sendt til potentielle interviewpersoner:

Hej [navn],

Mit navn er William og jeg er studerende ved SDU Odense på Idrætsuddannelsen. Til november skal jeg arbejde på en opgave med problemformuleringen: "Hvilke faktorer påvirker elitefodboldspilleres evne til selvstændigt at identificere muligheder i spillet, og træffe beslutninger?"

I forbindelse med opgaven søger jeg mulighed for at interviewe en håndfuld professionelle fodboldtrænere, for at få et indblik i deres erfaringer og perspektiver omkring problemstillingen. Formålet med interviewet er at forstå de årsager, der ligger til grund for forskellen i spilleres evner indenfor identificering af valgmuligheder i spillet, og selvstændig beslutningstagen på banen - og hvilken rolle træneren har ifm. optimering af dette.

*Er det muligt for mig at observere jeres træning samt interviewe dig om emnet?
Jeg starter på opgaven d. 11. november, så en dag i ugerne derefter ville passe godt.*

Det skal transskriberes, og der kan naturligvis også deltages anonymt. Jeg regner med at et interview tager 30-45 minutter, og jeg er fleksibel ift. tid og sted.

På forhånd tak for din overvejelse.

Med venlig hilsen,

William

[telefonnummer]

[mail]

Bilag 2

Herunder vises et uddrag fra hvert af interviewtranskriptionerne. Disse uddrag er valgt da de omhandler samme emne, nemlig trænerens rolle i optimering af kreativitet.

Uddrag fra transskription af interview med T1

Interviewer (I): Har du oplevet at have med en spiller at gøre, som har forbedret sin kreativitet?

Interviewperson (IP): Jamen ja altså hvis man forstår kreativitet som en der er god til at kunne opstille sine egne muligheder i en situation og træffe den... Den rigtige eller mest hensigtsmæssige beslutning på kort tid, og så kan man definere sin succesrate ud fra at man kommer måske fra et lavt ståsted og rykker sig til et noget højere, men stadigvæk ikke på... Hvad kan man sige nationalt topniveau. Så vil det stadigvæk være store fremskridt for for mig som som fodboldtræner at opleve det i en spiller.

Og det det det altså. Jeg kan ikke give et konkret eksempel, men, men det er noget jeg synes der forekommer trænerbart.

I: Hvordan tænker du man gør det? Hvordan man kan træne det?

Hvordan kan man optimere beslutningstagen og kreativiteten i en spiller?

IP: Jeg tror, det handler om først og fremmest at kridte mulighederne... Altså hjælpe spilleren med at afkode hvornår du står i en situation hvor der er mere end én mulighed.. og det vil der jo som regel være... så det ville være altså på banen ville det være at tage fat i spilleren og stoppe situationerne... Kigge på okay du står her du har bolden her og du har de to nærmeste medspillere her og der modstandere her og der og... ligesom ja.

Et eller andet sted bare at fortælle det her er den situation, du befinder dig i. Hvad er det du du spotter lige nu og så spille situationerne igennem. Det ville også være meget i træningsplanlægning, at det ligger i, at vi træner specifikke situationer med henblik på, at spillerne ligesom bliver stimuleret for flere og flere situationer i løbet af en længere periode, sådan så, at de ligesom automatisk, kan man sige, kan slå over i at når vi spiller det frie spil eller det færdige spil... og sige der er en anden situation her - Der er et eller andet her der ligesom er en trigger for mig i at der er nogle valg jeg skal tage til stilling til her og så give feedback og feedforward er selvfølgelig også en væsentlig ting at nævne i den sammenhæng, og så kan man så skyde ind at vi vi har jo også

individuelle videosessioner med spillerne. Sidde og kigge nogle klips igennem med spillerne og sige, her står du på den her måde.

Hvad er det, du ser nu af muligheder. Og får ligesom spillerne til at tænke højt på den måde.

Uddrag fra transskription af interview med T2

I: Så i forhold til det at spillerne selv træffer beslutninger. Hvordan mener du, at man optimerer det, så at det ikke er en træner, der skal fortælle dem, hvad de skal, fordi på et eller andet tidspunkt, så bliver de jo forhåbentlig så dygtige, at de spiller på et stadion, hvor det larmer så meget, at trænerne ikke kan kommunikere til dem, eller snakke til dem. Så hvordan optimerer vi, at de her selvstændige beslutninger, bliver bedre, eller at de kan navigere i det og selv træffe beslutninger?

IP: Jeg tror, det skal være et mix. Jeg tror meget på det her med at have dele af en træning, hvor det er meget overladt til dem at finde de rigtige løsninger, indenfor den ramme, vi nu engang giver dem,

og der kan træningsdesignet gøre rigtig meget i forhold til at få dem presset derhen imod hvor vi tror, at det er det rigtige. Ved at lave træningsdesignet ordentligt. Men jeg tror meget på det her med at have dele, hvor det er mindre trænerstyret på løsninger, og så tror jeg også på, at der skal være dele, hvor det er meget trænerstyret på løsninger, for at så løsne op igen til sidst. Så jeg kan godt lide at spille zonespil, og sådan nogle ting, hvor man er lidt mere låst i sin position, og hvor der er nogle ting, man skal, nogle ting, man skal søge, for så at låse det hele op igen, hvor det er meget, meget frit. Og jeg tror på den her vekselvirkning, hvor spillerne... og det tager tid at vende sig til den metodik... hvor spillerne oplever, at man kan godt være gået fra noget, der er stramt, til noget, der er totalt frit, uden at når man så bliver frit, så skal jeg gøre alt det, der er stramt. Det skal spillerne vente sig til, men det tror jeg faktisk har en god effekt.

I: I den sammenhæng, hvad skal træneren, så være god til? Eller opmærksom på?

IP: Uha, mange ting. For det første så er der en adfærdsprofil, man skal være helt vildt opmærksom på på spillerne. Man er nødt til at højde for, hvordan deres personlighed er opbygget, og hvordan deres måder at tænke på, det er opbygget. Så det der med at kunne tale forskelligt til spillerne, fordi de er forskellige. Det tror jeg er rigtig vigtigt. Så tror jeg, at der er en fejlfinder kultur, som man også er oppe imod, hvis man skal skabe kreative spillere. Så det med at skabe et miljø, hvor man

både har ekstreme krav til hinanden, fordi det har de, når de spiller. Der kan være en hård tone, fordi det har de også, når de spiller, fordi de forventer meget af sig selv og hinanden, men hvor det samtidig er på en bund af tryghed, ved at vi som trænere, har dem, og griber dem, og vi har deres ryg. Så der er noget på tryghed, og så er det selvfølgelig på træningsdesignet, at man får lavet noget, hvor det er muligt at udfolde sig. Det tror jeg, men det er godt nok komplekst.

9 Bibliografi

- Côté, J. & Hay, J., 2002. *Children's involvement in sport: A developmental perspective*. Boston(Massachusetts): Allyn & Bacon.
- Dunn, R. & Dunn, K., 1975. Learning Styles, Teaching Styles. *NASSP Bulletin*, Oktober, pp. 37-49.
- Ericsson, A., Krampe, R. & Tesch-Römer, C., 1993. The Role of Deliberate Practice in the Acquisition of Expert Performance. *Psychological Review*, Juni.
- Fleming, N. & Baume, D., 2006. Learning Styles Again: VARKing up the right tree!. *Educational Developments, SEDA Ltd.*, November, pp. 4-7.
- Fleming, N. & Mills, C., 1992. Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve The Academy*, Juli.
- Greco, P., Memmert, D. & Morales, J. C. P., 2010. The Effect of Deliberate Play on Tactical Performance in Basketball. *Perceptual and Motor Skills*, Juni.
- Johnson, J., 2006. Cognitive modeling of decision making in sports. *Psychology of Sport and Exercise*, November, pp. 631-652.
- Lochbaum, M. & Roberts, G., 1993. Goal Orientations and Perceptions of the Sport Experience. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, Juni.
- Mallo, J., 2015. *Complex Football: From Seirul-Lo's Structured Training to Frade's Tactical Periodisation*. s.l.:Topproscoccer SL.
- Santos, S., Memmert, D., Sampaio, J. & Leite, N., 2016. The Spawns of Creative Behavior in Team Sports: A Creativity Developmental Framework. *Frontiers*, 26 August.
- Thing, L. F. & Ottesen, L. S., 2015. *Metoder i idræts- og fysioterapiforskning*. København: Munksgaard.