

Case Study

Academy X Bucharest

af Professor og UEFA A-licenstræner Mark O'Sullivan

I stedet for at instruere spillere i at scanne eller træffe bedre beslutninger bør træning designes, så **scanning som adfærd bliver nødvendig og meningsfuld**.

Ved at designe opgaver, der kræver, at spillerne afsøger information og tilpasser deres handlinger derefter, kan **du som træner skabe betingelser for, at spillerne effektivt udvikler perception** gennem scanning.

På de følgende sider kan du læse et **casestudie af Mark O'Sullivan**, som han har foretaget på et fodboldakademi i Bucharest. Casestudiet giver eksempler på, **hvordan du kan arbejde med træningsdesign**.

Mark O'Sullivan er professor ved Norges Idrettshøgskole, UEFA A-licenstræner og trænerudvikler.

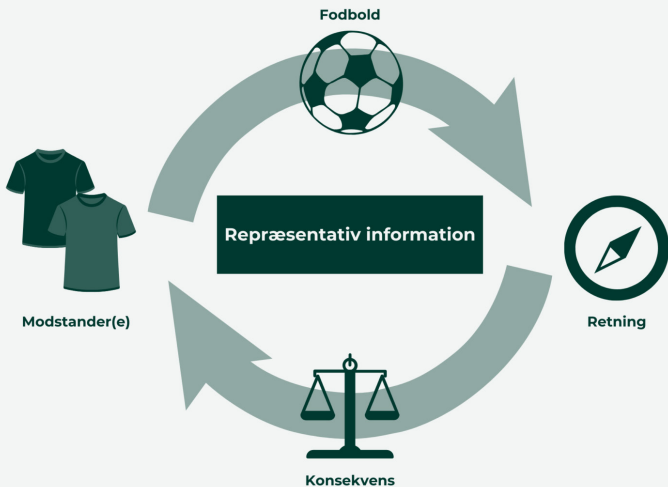
Sådan blev casestudiet udført

1: Mark O'Sullivan havde aldrig set holdet spille og havde således ikke planlagt en træning med forudbestemt tema, coaching points etc. Dermed befandt han sig i en position, hvor han kunne udvikle sin viden i og om miljøet.

2: I stedet for at planlægge havde han forberedt sig med afsæt i Foundations for Task Design Model (se figur 1 næste side).

Dette gav et mere neutralt udgangspunkt og dermed mere åbne opgaver, der **simulerede begrænsningerne (constraints)** i et konkurrencemæssigt præstationsmiljø.

Intentionen var at tilskynde spillerne til at søge efter, opdage og udnytte flere **handlemuligheder (affordances)**.



Figur 1: Foundations for Task Design Model

Bold-modstander(e)-retning er nøgleelementer i opgavedesign, der former spillernes intentioner og opmærksomhed.

Konsekvensbegrebet (eksempelvis hvis vi mister bolden og ikke vinder den tilbage, kan modstanderen score) understreger den kontinuerlige vekselvirkning og tilpasning mellem angreb og forsvar.

Nøgleinformationen i opgavedesign skal være repræsentativ for spillet.

3: Observation er afgørende, og derfor startede Mark O'Sullivan træningen med et åbent 15-minutters 8-mod 8-spil for at udvikle sin viden om miljøet. Dén viden fra det åbne spil kunne han efterfølgende bruge til at informere, hvordan træningen kunne udvikle sig, samt hvad de kunne **forstærke eller dæmpe (co-design)**.

4: Centrale observationer og sociokulturelle constraints

Når spillet skulle bygges op (særligt fra keeperen), havde det ingen betydning, hvordan det forsvarende hold pressede – **hverken numerisk, højt eller i mellemhøjt pres**.

Holdet i boldbesiddelse anvendte den samme type afleveringsmønstre med meget begrænset variation.

De **forudbestemte afleveringsmønstre**, altså den type *viden om spillet*, der blev fremmet i træningskulturen, **dikterede spillernes adfærd og begrænsede**, hvordan spillerne kunne udvikle deres *viden i spillet*.

Træningskulturen begrænsede spillernes evne til at **scanne omgivelserne og percipere muligheder**, som de kunne udnytte.

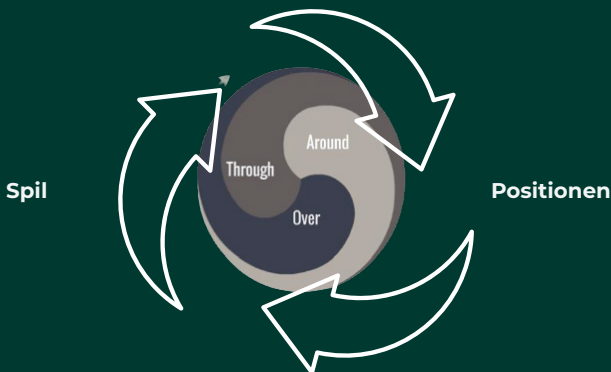
[Læs om forskellen på *viden om* og *viden i* spillet](#)

Mark O'Sullivan ønskede at hjælpe spillerne med at **bryde disse mønstre** ved at bruge et simpelt opgavedesign.

Opgavedesignet skulle fremme spillernes evne til at **forme intentioner både individuelt og kollektivt**, ligesom spillerne skulle lære at **rette opmærksomhed** mod information *i spillet*.

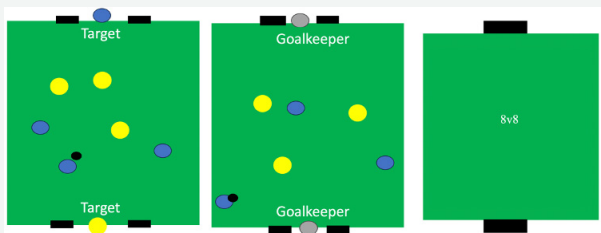
Her handlede opgavedesignet om at **afveje og balancere intentionerne** om at spille "igennem", "udenom" og "over" det forsvarende eller pressende hold.

5: Mark O'Sullivan introducerede begrebet skilled intentions, som betegner intentionerne om at spille igennem, udenom og over. Formålet var at bidrage til at forme spillernes individuelle og kollektive intentioner og lære dem at rette opmærksomhed mod information i spillet.



Figur 2: At forme skilled intentions

Spillerne på det ene hold fik specifikke instruktioner (for eksempel at presse højt eller lægge et lavt pres) for at se, om modstanderholdet var opmærksomt på, hvad der foregik.



6: Udvikling af trænerens viden om miljøet – endnu en sociokulturel constraint:

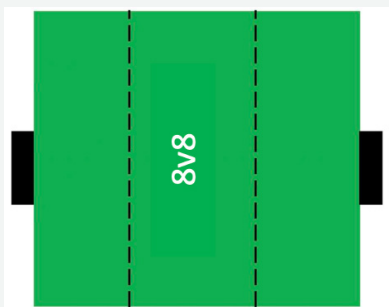
Yderligere observationer viste, at spillerne **sjældent identificerede muligheden for at spille over**, når den opstod. Diskussioner med spillerne viste imidlertid, at idéen om at spille bolden over modstanderen var forbundet med en negativ konnotation: "lang bold".

Inddeling af banen i tre dele:

Opgavedesignet og manipuleringen af constraints blev udviklet gennem en **kombination af viden om og viden i miljøet**.

For at **give det en værdi at "spille over"** skulle det ene hold fokusere på at presse højt, særligt når keeperen var i boldbesiddelse, og samtidig prioritere at begrænse modstanderens muligheder for at spille igennem dem.

Det andet hold fik til opgave at identificere og forstyrre dette.



Intentionen med øvelsen var at spille igennem, udenom og over modstanderen og samtidig forhindre modstanderen i at gøre det samme, når de generobrede bolden (fortsættes på næste side).

(Fortsættelse) Korte holddiskussioner blev brugt til at undersøge, hvordan dette kunne opnås – eksempelvis ved at bede keeperen om at variere sin positionering (og ikke kun stå foran målet) for at **identificere muligheder for at spille over det første pres**, blandt andet ved at bruge targetspillere bag presset.

Keeperen havde udfordringer med at spille bolden over modstanderne med den nødvendige præcision og længde. Det var ikke overraskende, da keeperens træningsmiljø ikke havde givet muligheder for at percipere og scanne med henblik på at handle på denne information.

Med andre ord: keeperen trænede det aldrig.

Refleksioner

Der er områder, som kan undersøges yderligere. **For eksempel kan spilleres individuelle forskelle i** at respondere på constraints påvirke, i hvilket omfang læring finder sted. Nogle spillere kan tilpasse sig hurtigt, mens andre fortsat kan støtte sig til velkendte mønstre.

Hvordan disse adaptive adfærdsmønstre overføres til kampsituationer, er en vedvarende udfordring.

Ved at prioritere observation, manipulere constraints og guide spillernes intentioner fremmer træneren et miljø, hvor **perception og handling kontinuerligt bliver sammenvævet**.

I stedet for at instruere spillere i at scanne eller træffe bedre beslutninger kan træningen med fordel designes på en måde, hvor denne adfærd bliver nødvendig og meningsfuld.