



ØYVIND LARSEN

Med spillets idé i spill- og kampdimensjonen

Mot

8

**MED SPILLETS IDÉ I SPILLOG
KAMPDIMENSJONEN
MOT 8 ÅR**

Gard Holme, Igor Aase og Øyvind Larsen



Med spillets idé i spill- og kampdimensjonen

«Med spillets idé i spill- og kampdimensjonen» skal være et virkemiddel som skal hjelpe trenere, laget og spillerne til å øve opp forståelsen og dyktigheten i spillets idé og hensikt – å score mål i angrep og hindre mål i forsvar. Det skal også hjelpe oss til å

- få en bedre sammenheng mellom aktiviteten på treningene og det vi opplever i kamper
- gjøre kampen til en enda større trivsels- og læringsarena
- introdusere femmerfotball som spillform
- lage en god overgang fra femmerfotball til sjuerfotball og fra sjuerfotball til elleverfotball
- gjøre elleverfotballen til en enda større trivsels- og lærings-arena

Spill- og kampdimensjonen er spillernes møte med medspillere, motstandere og regelverk. Rett og slett møtet med spillets tid og rom. Det er spillernes møte med spillet på det høyeste funksjonsnivået – tilpasset alder. Så er det vår oppgave som trenere å tilpasse dette til spillernes modningsnivå – på trening.

Hvordan ta med seg spillets idé i treninga og kampen?

Alle kjenner igjen fortvilelsen over «klyngespill» og et spill med total fravær av pasninger og samhandling i barnefotballen. Ta det med ro, for dette er helt naturlig. De aller fleste seks- og sjuåringer er ikke modne for «pasningen». Men det kommer. Likevel kommer kampen ofte som «julekvelden på kjerringa», både for spillere og trenere. Ikke har vi satt spillerne inn i regelverket, og i kampen ser vi heller ikke igjen det vi har øvd på under trening.

«Med spillets idé i spill- og kampdimensjonen» skal være et virkemiddel som skal hjelpe oss trenere, laget og spillerne til å øve opp forståelsen og dyktigheten i spillets idé og hensikt – å score mål i angrep og hindre mål i forsvar. Det skal også hjelpe oss til å:

- få en bedre sammenheng mellom aktiviteten på treningene og det vi opplever i kamper
- gjøre kampen til en enda større trivsels- og læringsarena
- introdusere femmerfotball som spillform
- lage en god overgang fra femmerfotball til sjuerfotball

Hvordan ta med seg spillets idé i treninga og kampen?

Spill- og kampdimensjonen er spillernes møte med medspillere, motstandere og regelverk. Rett og slett møtet med spillets tid og rom. Det er spillernes møte med spillet på det høyeste funksjonsnivået – tilpasset alder. Så er det vår oppgave som trenere å tilpasse dette til spillernes modningsnivå – på trening. Ofte støter vi på en forvrengt forståelse av innholdet i spill- og kampdimensjonen. Det har med «taktikk», struktur og pålagte samhandlingsmønstre å gjøre. Å overføre innholdet i «Med spillets idé i spill- og kampdimensjonen» fra tegnebrettet til trenings- og kamparenaen krever kunnskap og kløkt. Knytt det i øktene spesielt til temaet «Fra én mot én til overtallspill». Men også til temaene «Pasningspill», «Førsteangriper og vi andre» og «Førsteforsvarer og vi andre». Og ikke minst til «Tilpasset smålagspill».

Målsetting

- Når spillerne har nådd 8 års alder, skal de sammen ha vært gjennom og prøvd ut, gjennom repetisjoner i trening og kamp, de momenter dette kapitlet omhandler.
- Læringsmomentene knyttet til
 - o 1A
 - o 1A og vi andre
 - o IFsom presenteres i *Nasjonale rammeplaner i Treningsøkta.no*, knyttes opp til dette.

Målsetting

- Når spillerne er 8 år bør laget sammen kunne utnytte disse momentene til fordel for eget lag i spillsituasjonene.
- De aller yngste må lære seg ramma i forhold til regelverk og fair play:
 - o Hva er avspark?
 - o Hva er målspark?
 - o Hva er innkast?
 - o Hva er corner?
 - o Hva er fair play?
 - Respekt for dommeren og regelverk
 - Hvordan gjøre dommeren god?
 - Vise respekt for medspillere, motspillere og tilskuere
 - Fair play-hilsen etter kamp

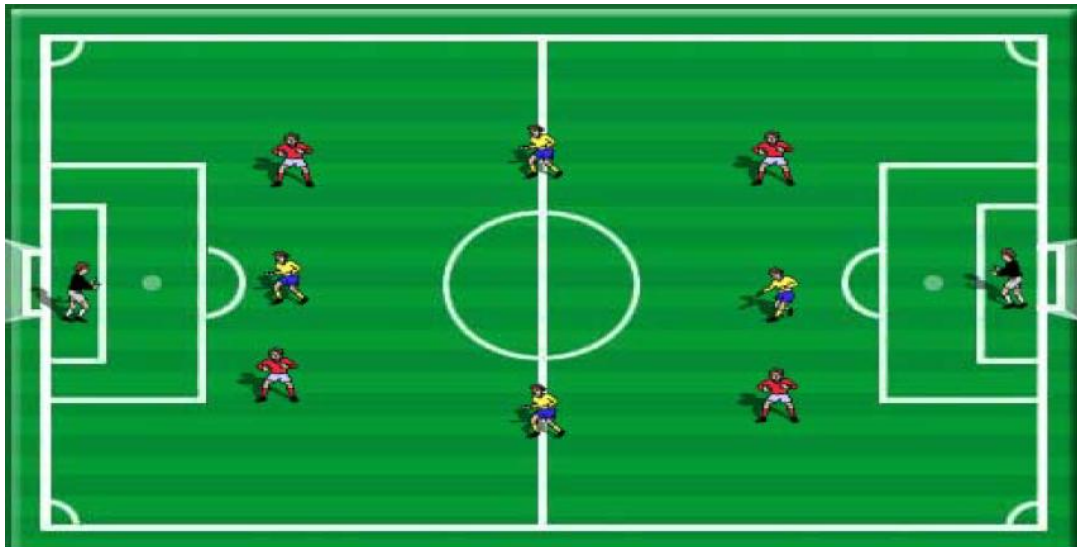
Laget i angrep

Hva har vi øvd på i treningsperioden? Ser vi det igjen i kamp?

- Hva er temaet for perioden?
- Læringsmomentene i treningsperioden skal prege inngang til kamp og veiledning underveis i kampen.

Når laget vårt har ballen er vi i angrep, hele laget! La ikke noen i det bakre leddet stå igjen *langt tilbake på egen banehalvdel* når spillet er på motsatt banehalvdel. La keeper stå langt ute som bakerste angrepsspiller.

Hvilke utgangsposisjoner har vi? K-2-2 eller K-1-2-1



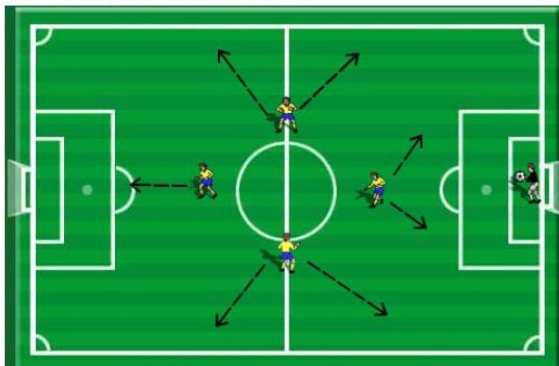
Figur 1: Det røde laget spiller K-2-2 og det gule K-1-2-1

Laget i angrep

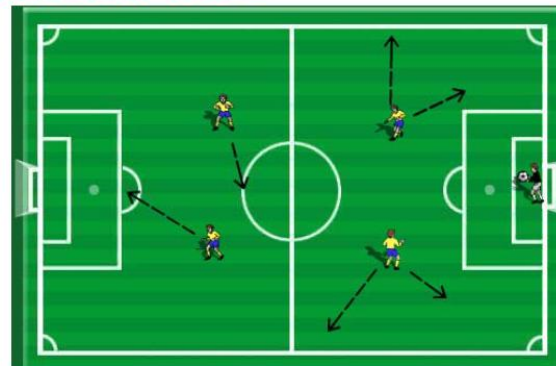
Hva gjør vi når vår keeper har ballen?

- Hvordan setter keeperen i gang angrepsspillet?
 - Kort igangsetting med fot eller hånd til nærmeste medspillere dersom han/hun er ledig og upresset.
 - Lang igangsetting med fot eller hånd om de nærmeste medspillerne er presset.
- Hvordan beveger vi andre oss foran keeper?
 - Brei ut i bredde – og strekk i lengderetning i angrep.

ANGREP K-1-2-1



ANGREP K-2-2

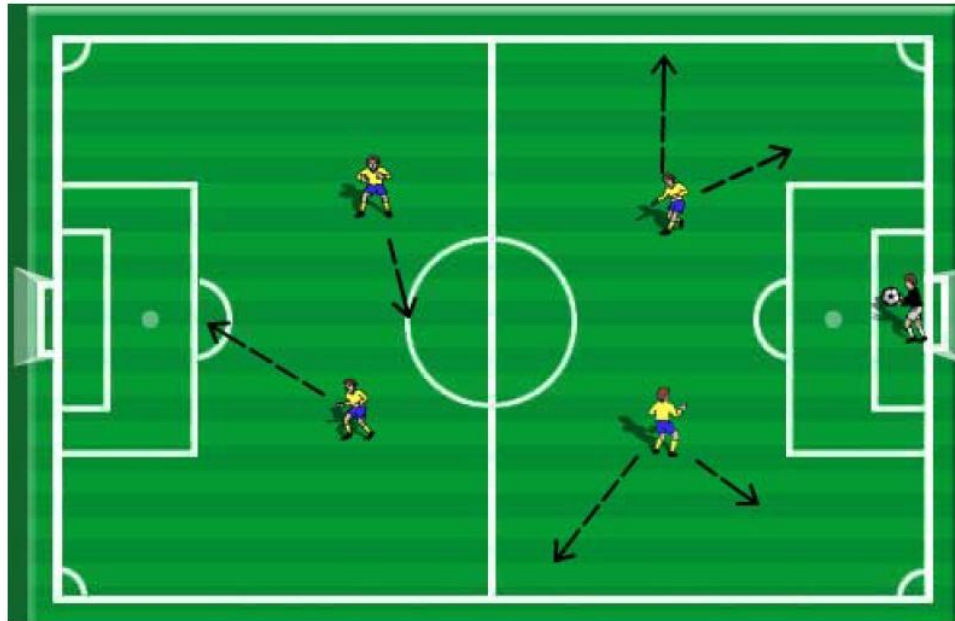


Figur 2: Her vi ser vi to lag i to forskjellige formasjoner som skaper plass og gode vinkler ved å bevege seg i bredde- og lengderetningen for at keeper skal få flere pasningsalternativer. Og så lager vi det vanskelig for motstanderlaget.

Laget i angrep

Igangsetting

Øv på igangsetting på hver trening. Lær keeper til å bruke beina eller sette ballen i gang på fot til medspiller. To spillere viser seg sidevendt med en gang på hver side av femmeter. Dersom motstanderlaget presser høyt i åpent spill, ta lengre utspill i starten. Bruk keeper som støttespiller. Hvis ikke vil motstanderne høyst sannsynlig vinne ball og skape målsjanser.



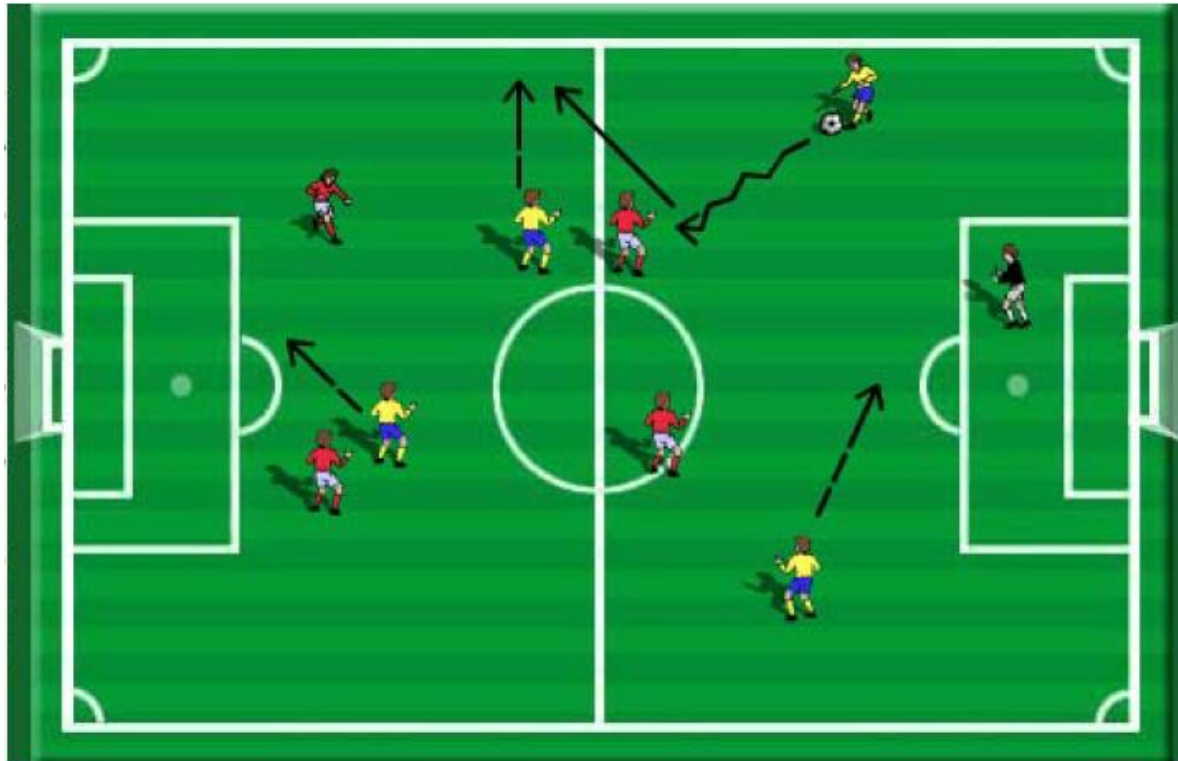
Figur 3: Her viser 2 spillere seg sidevendt med en gang.

Laget i angrep

I åpent spill

Hva gjør ballfører

Når ballfører har plass – *sett fart med ballen. Utfordre motstander.* «Gå» eller slå!

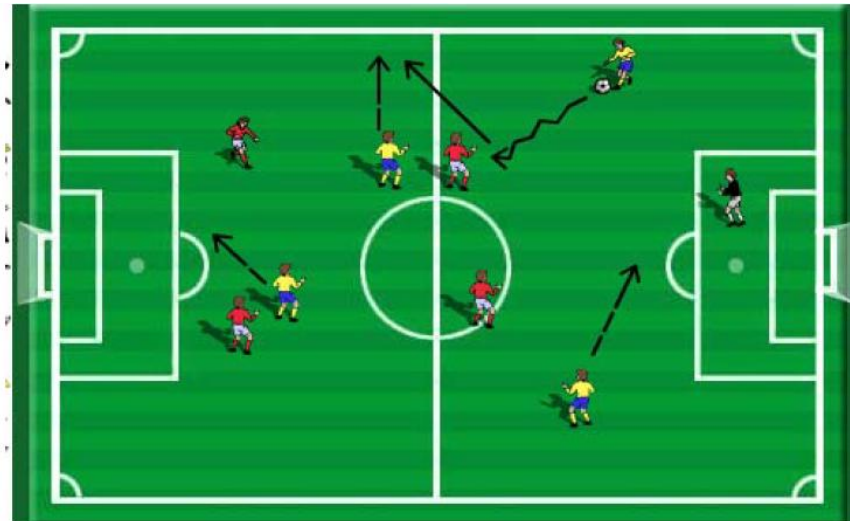


Figur 4: Her utfordrer ballfører motstander.

Laget i angrep

Hva gjør medspillerne?

- Beveger seg foran og/eller bak ballfører. Er det plass, ta løp forbi!
- Kom aldri rett imot når ballfører har plass selv.
- Et flott prinsipp som medspiller er å se ballfører og motstanders mål samtidig og gjøre det lett for ballfører og se meg. Da har vi gode vinkler!
- Kom ut av pasningsskyggen, vær spillbar!
- Keeper er også en angrepsspiller når vi har ballen og kan brukes som støtte dersom det ikke er noen ledige medspillere foran ballfører.

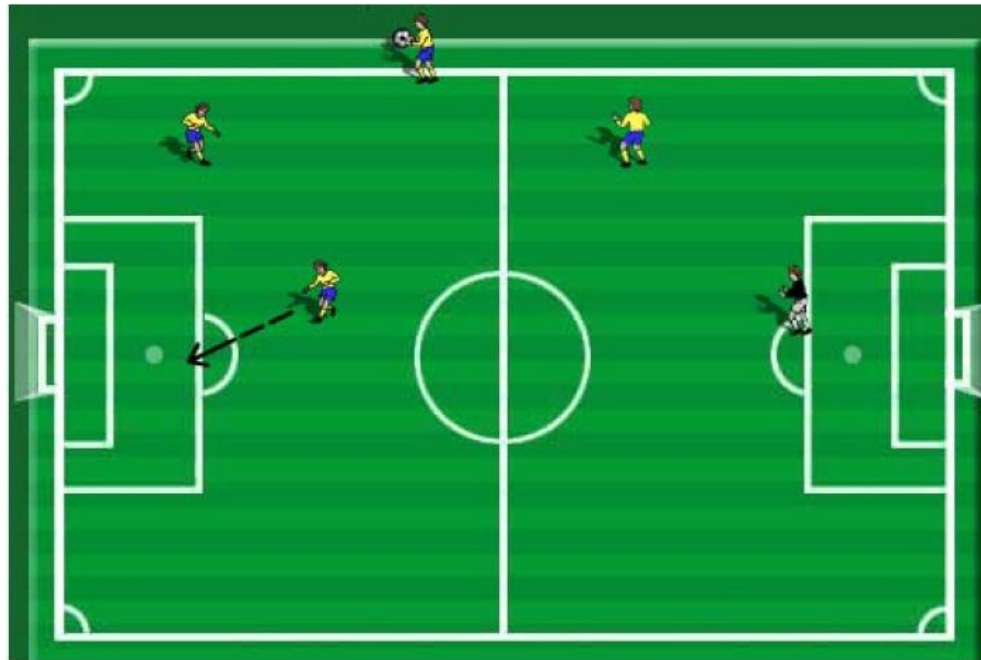


Figur 5: Her ser vi at medspillerne hjelper ballfører, både foran og bak.

Laget i angrep

Innkast

Vi har innkast. Kast opp langs sida. Den fremste angrepsspiller strekker laget maksimalt, og en spiller på kastsida ligger høyt. En spiller i støtte bak den som kaster.



Figur 6: Her har kasteren flere alternativer for å beholde ballen i laget.

Laget i forsvar

Hva har vi øvd på i treningsperioden? Ser vi det igjen i kamp?

- Hva er temaet for perioden?
- Læringsmomentene i treningsperioden skal prege inngang til kamp og veiledning underveis i kampen.

Når motstanderlaget har ballen er vi i forsvar, hele laget!

Hvem er førsteforsvarer?

- Den spilleren som er nærmest ballfører

Hva gjør førsteforsvarer?

- Presser ballfører med hensikt å vinne ball
- Nekte ballfører å spille framover
- Hindre ballfører å score mål

Laget i forsvar

Hva gjør vi når motstanders keeper har ballen?

- Når motstander har ballen hos keeper eller i det bakre leddet, ligg på rett side av motstander.
- Vi lar motstanderlaget sette i gang bakfra – for så å gå i press når de har kontroll.



Figur7: Ikke lås av motstanderlaget, gå i press når ballfører har kontroll.