

Lykkens gudinde

■ AF ERIK JUUL . SEMINARIELEKTOR VED ÅRHUS DAG- & AFTENSEMINARIUM . EMAIL: JL@UDD.AARDASSEM.DK

Et undervisningsmæssigt tilfældigheds princip hvor svineheld, hamrende uretfærdigheder og store overraskelser risikerer at bringe glæde og højlydt grin ind i idrætstimen...

Prolog

Svømmekonkurrencer!

De hopper i vandet, "næsen i slibestenen".

Svømmer så stærkt de kan.

Bane 3 eller 4 vinder, med et antal 100-dele sekunder.

Forudsigeligheden er stor.

Det var det...

Forudsigeligheden

I skole- og undervisningssektorens mangfoldige idrætsverden er der mange spil og aktiviteter, hvor vi som undervisere på forhånd godt ved, hvilke elever der skal ind at have succeserne, "køre med klat-ten", knytte sejrens næver mod himlen og vinde.

Mange elever har via tilknytning til klubber og foreninger udover motivationen til idræt, opbygget en adræthed og offensiv kamp-psyke, der naturligvis favoriserer deres for-måen i folkeskolens idrætstimer.

I særlig grad gælder det, når der arbejdes med kendte spil og discipliner; - som regel også selvom disse har gennemgået visse pædagogiske tillempninger.

Velvidende at de idrætslige transfer-fordele har sine begrænsninger, vil der med et "slag på tasken" ofte være 3-5 elever i en klasse, som løber med 90% af guld-medaljerne, målscoringerne, højeste spring, er hurtigst m.m.

Forudsigeligheden er lige så stor som i svømmekonkurrencer. Nogle gange så stor, at man kan se det på de øvrige elevers kropssprog.

Man ved, hvad der skal ske, hvem succesen tilfalder. Bane 3 eller 4...

"Alea og den portugisiske and"

"Lykkens gudinde" kan rubriceres under det ene af den franske antropolog Roger Callois' 4 grundlæggende lege-kategorier, nemlig det latinske begreb "alea" (terning), hvor legens omdrejningspunkt er held og lykke, skæbnes gunst eller ugunst. De øvrige betegnelser er *agon* (kamp), *mimycry* (rollespil) og *ilinx* ("hvirvelvinds"-lege)¹ Amerikaneren L.H. Steward har en anden vinkling af legenes universelle dimensioner: *fysiske færdighedslege*, *strategilege*, *centrale personlege* og - aktuelt i denne sammenhæng - *chancelege*. Disse er i Danmark

er båret frem og teoretisk udbygget af idrætsforsker Claus Bøje.²

Steward og Bøje har i deres forskning interesseret sig for koblingen mellem det menneskelige følelseslivs udvikling og lege-aktivitet. I chancelegenes sammenhæng lærer børn at rumme, bearbejde og for-vandle den angst der skabes i mødet med det ukendte, det ikke kontrollerbare, skæbnen. (3 a og b)

Man "øver" sig så at sige, - ubevidst - på den del af livets sider.

Idrætsforsker ved IFO, Jørn Møller har beskrevet hvordan mange gamle lege og spil f.eks. "at slå katten af tøndens" eller "fuglekongeskydning" balancerer mellem skæbnens tilfældighed og dygtighed.⁴

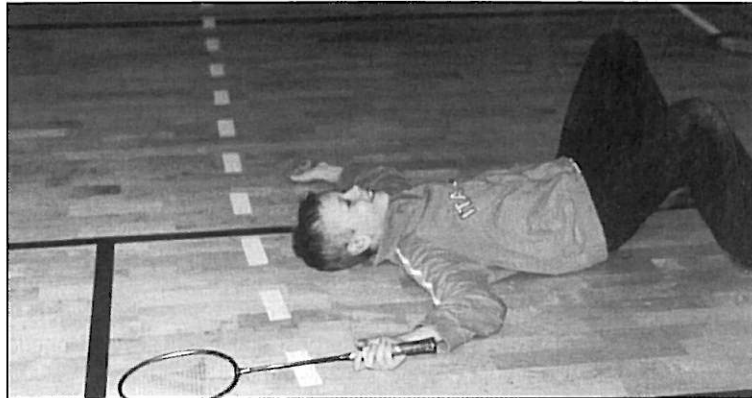
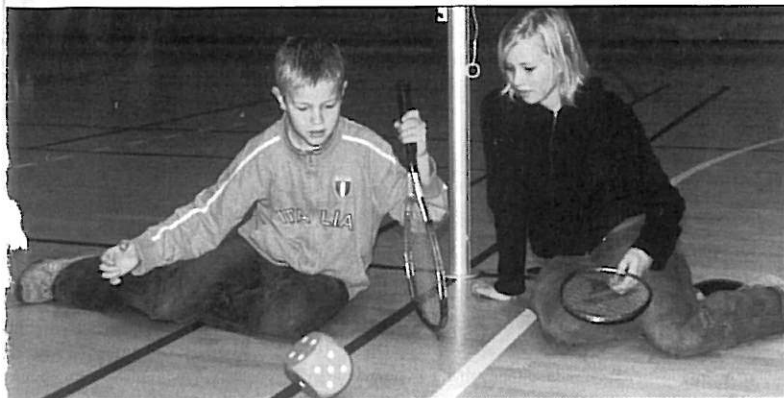
I hans fortælling om "Den portugisiske and" optræder "lykkens gudinde" under den årlige fest ved floden Tejo som flg: En række dykænder får stækket vingerne, så flyveevnen forsvinder, men ikke svømme- og dykevnen. Områdets ungdommelige svømmere skal herefter i floden indfange flest mulige ænder til aftenens festmåltid til deres bord.

Når der ses bort fra, at det umiddelbart byder os imod at lege med dyr på den måde, er det faktisk uhyrligt morsomt at se, hvordan en snedig og forurettet and narrer de svømmere der kommer for tæt på... for pludselig er den væk; - og det er komplet uberegneligt hvor den finder på at "poppe op".

Det kan ligeså godt være lige foran Halte-Marie⁴ - som i denne symbolik repræsenterer de knap så godt svømmende - der kan gøre den grydeklar.

I en vis udstrækning vil de dygtigste svømmere have lidt større muligheder for at fange en dykand, men pointen er, at alle svømmere har chancen.

Tilskuerne griner, slår sig på lårene og tårerne triller over tilfældighederne, svine-



heldet og i blandt de hamrende uretfærdigheder.

“Krydderi” til motivationen

I idrætsundervisningens årsplaner bør man efter min smag gøre sig bestræbelser på at få “kryddret” nogle idrætslige forløb med tilfældighedsprincippet om “lykkens gudinde”, hvor aktøren har begrænset indflydelse på udfaldet. Om ikke andet så for at bringe den gode galskab, det livgivende smil, overraskelsen og latteren bevidst ind i idrætsrummet. Men også fordi nedenstående ordsprog “omfavner” en del af sandheden m.h.t. mange elevers idrætsmotivation:

“An even chance of success is usually the best motivation”

At gå ind til idræt med den fornemmelse i maven at “*måske bliver det mig der vinder, mig der laver de afgørende ting, jeg har muligheden*” er helt anderledes end hvis fortællingen er “*det bliver som det plejer, bare jeg ikke laver fejl, X og Y skal lave vores point, hvornår kan jeg blive udskiftet*”.

Mange børn og unge vil meget gerne undervises i og især spille de kendte spil, og selvfølgelig skal de have lov til det. Hvor har man som lærer ellers parkeret folkeskolelovens medbestemmelsesparagraf? Indenfor f.eks. fodbold, håndbold eller basketball, er det dog netop – modsat ovennævnte ordsprog - på forhånd ganske givet hvilke elever, der skal have den største andel af succeserne i det kommende forløb, eller på deres eget sprog... “*være kongerne*”.

Og det er helt fint, sådan er det jo! DBU- og DHF-trøjernes dominans kan selvfølgelig registreres langt ind i skoleidrættens boldtimer.

Men netop derfor bør man for den brede motivations skyld iblandt organisere skoleidrættens således, at den åbner undervisningen anderledes, skævt, lader skæbnen og “lykkens gudinde” spille med, gøre mulighederne for succes mere flydende. Skæbnen er som bekendt en med- og modspiller på livets vej. For nogle af de meget dygtige boldspillere skal man ikke kimse af den personlighedsudvikling og gode læring der også kan ligge i at kunne overgive sig til latteren, “lykkens gudinde”, acceptere et tilfældigt nederlag uden at “jorden går under”, lykønske andre med deres heldige sejr, komme videre...

Det er der selvfølgelig mange der kan og har overskud, hviler godt i sig selv med det de er og ved de kan, men der er sikkert et par stykker i en klasse nær dig, som godt kunne støttes lidt...

Husk dog på at “lykkens gudinde” netop er tilfældig, så nogle gange vil heldet fordele sig himmelråbende uretfærdigt, så den der har... bliver mere givet! Så er det bare tid til at grine endnu højere.

Praksis eksemplerne

Jeg finder det udfordrende indenfor et hvilket som helst indholdsområde eller forløb at spørge, på hvilken måde kan “lykkens gudinde” komme til syne i en lille del af dette?

De fleste lege er blandingsformer af Callois 4 kategorier. Chance-legenes tilfældighedsniveau kan tilmed gradueres på en skala, hvor aktørens indflydelse via lodtrækning, terninger o.lign er sat helt ud af kraft, stigende til at egenindsatsen får større indflydelse; - om end en vis usikkerhed stadig lurer.

Og... indrømmet. Det er ikke helt let, mange gange kommer svaret ikke. Der ligger nemlig også en knivskarp balance i at tiltaget ikke bliver for pjattet og der-

med i stedet udvander elevernes lyst til at “gå ind i det”.

Nedenstående eksempler er nogle af de tiltag jeg indtil videre med god erfaring har afprøvet.

Så hermed værsgo’ til afprøvelse, videre udbygning eller som inspiration til nye ideer (som meget gerne må sendes til Focus-TFI).

Orienteringsløb med pengetransport 5

Et “mangepost o-løb” lægges ud i et område. Der skal være flere poster end eleverne kan nå at komme omkring indenfor en tidsgrænse på f.eks. 45 min, hvor de skal være tilbage.

Posterne indeholder i en plasticlomme hjemmefabrikerede pengesedler af forskellig værdi; f.eks. 50 – 500 – 1000 – 5000 – og 10.000 kr. sedler. Hver enkelt post indeholder dog kun sedler med det samme beløb; f.eks. 1000,- kr. sedler.

Er der eksempelvis 12 elev grupper, placeres der 12 stk. 1000 kr. sedler i post 7. Hver gruppe må så kun tage én seddel - evt. mærket bagpå med gruppens nr. - ved hver post.

Ingen ved hvilket beløb der er at få på de enkelte poster.

Det gælder for deltagerne om at have det største beløb med sig hjem.

Når man nu engang ikke kan nå alle posterne kan fravalg at visse poster (med måske store pengesedler) blive afgørende. Således vil O-løbs sejren ikke som så ofte før gå til de hurtigste løbere.

“Lykkens gudinde” deltager.

Orienteringsløb med skæbneopgaver

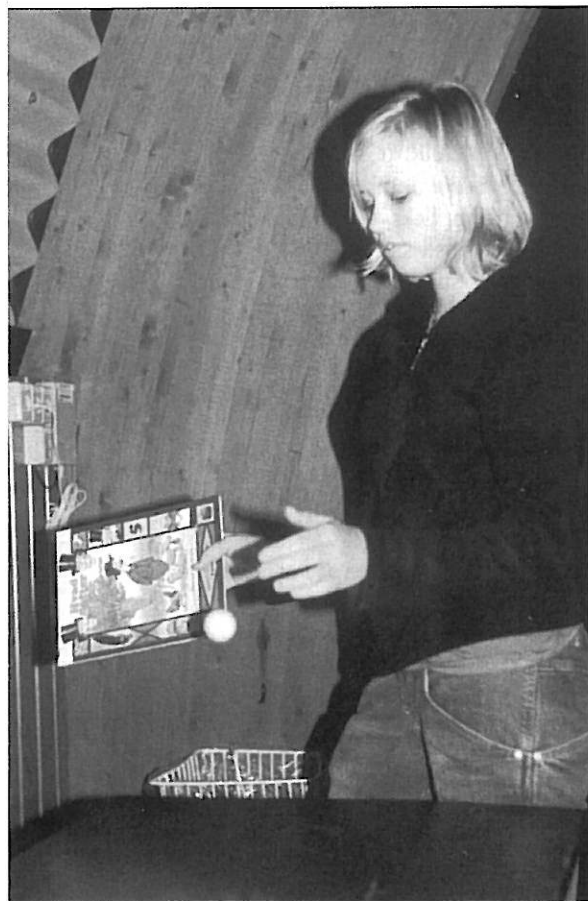
På nogle o-løbs poster kan der indlægges spørgsmål om f.eks. kort og kompas, idræt, natur eller samfund. Der kan laves

natur-Kim's leg, eller stilles en konkret kropslig opgave.
Hvis opgaven ikke løses tilfredsstillende, kan gruppen pålægges forskellige "skæbneopgaver" der handler om bevidst at sænke gruppens fart og lade dermed lade andet end hurtighed få indflydelse på o-løbets resultat.

Skæbeopgaver kunne f.eks. være:

- * at de får til den næste post skal bære et af gruppens medlemmer, en cykel /træstub /vand el. lign.
- * at de sendes videre til en ekstra post et stykke væk (en strafrunde)
- * at de skal samle og medbringe nogle genstand f.eks. grankogler eller strandsand til næste post.
- * at de kun får udleveret en kompas-kurs og ingen meter angivelse til næste post... afgang.
- * at de iføres gule overtræksveste som signal på, at de må "overfaldes" af de 2 "fredløse" elever der flakker rundt i skoven. Bliver en i gruppen rørt inden de to næste poster lægges f.eks. tid til eller trækkes point fra.

Vær opmærksom på at brugen af levende kontrolposter (f.eks. fritagne elever, en hjælpsom pedel, bibliotekar, eller iskiosk



bestyrer) vil være en stor fordel og i visse tilfælde helt nødvendigt for gennemførelsen.

Ellers kan der tænkes i "Stjerneløbs"-princippet, hvor eleverne hele tiden vender tilbage til udgangspunktet og læreren. Måske kunne mobiltelefonerne inddrages, således at opgavernes svar eller billeder ude på ruten, skulle indtelefoneres til startstedets kontrol....hvem ved hvad de nyuddannede lærere finder på!

Slagboldspilstævne med terning og kortspil ⁶

I en idrætshal etableres et slagbold-spil miljø med 2 skumtennisbaner, 2 badmintonbaner og 2 bordtennisborde. Elevernes sættes sammen i par, og spiller i stævneform doubler mod andre par. Men hvilket af de 3 spil, der skal spilles og hvor mange point de skal erobre for at vinde, vil "lykkens gudinde" afgøre i en lodtrækning.

Nogle gange på godt, andre gange på ondt!

Et terningekast afgør spillet:

1 eller 2 = Skumtennis

3 eller 4 = Badminton

5 eller 6 = Bordtennis

Et kortspil afgør med et trukket (hemmeligt) kort til hvert par hvor mange point de skal nå før sejren er i hus. Kortet offentliggøres først til modstanderne under den højlydte glædesdans...

Es = 1

2 = 2... osv.

Knægt = 11

Dame = 12

Konge = 13

NB: Eleverne bør have beskæftiget sig med spillere, doublerregler, hvordan der serves og tælles point inden.

Mini-cricket og det ustabile boldhierarki ⁷

- * Græsset kan give bolden fra kasteren et lidt skævt opspring mod gærdet...hov... "kastet ud"!
- * Store håndbold "klyner", kan ikke lade være, bolden slås højt op i luften ... hov... "grebet ud"!
- * Der kan scores point uden at ramme bolden og små point er lige så gode som store point... hov... "topscorer med 15"!

De enkelte spil gennemgås ikke her, men man læses i notens litteratur henvisning. Et af cricket-småspillenes kendetegn i skoleregii er dog at succerne vandrer heftigt.

Ikke mange kender spillene fra deres fritid. Ofte vil en lærer efter et 2 ugers cricket-forløb bliver mødt af to forskellige elevgrupper holdninger:

DBU og DHF "trøjerne": "Vi skal snart til at spille noget andet, ikke også"?

Andre elev "trøjer": "Det er sjovt det her, det skal vi spille noget mere, ikke også"?

Der er ustabilitet i klassens boldhierarki; - nogle af gymnasterne, svømmerne, spejderne og skaterne har fået nogle helt "uberettigede" boldsuccer!

Bog-bordtennis

Lav en bog-bordtennisturnering på nogle klasseborde sat sammen.

Kantinens borde eller spånplader kan selvfølgelig også bruges.

Nogle træstykker som net og vi er klar. Spil med rigtige bordtennisbolde, men med *bøger* som bat. Væk er alt snak om skru og umulige server. Klassens bordtennis- "konger" vil formentligt hyle om kap af smerte, når de sædvanlige trukne slag slet ikke fungerer.

Efter stævnet kan den sande "ping-pong" bog-bordtennismester kåres.

Og hun kan ikke anklages for at være *materialespiller!*

Fodbold med terningescoring

Indendørs fodboldkampe 4 mod 4 på tværs i hallen eller på græs.

Begge hold kan score mål i begge ender. Før spillet sættes i gang, og efter hver scoring, slår udskiftningsspillerne en terning om hvor mange mål den næste scoring tæller og offentliggør det. Spil f.eks. 7 min. pr. kamp inden holdene roterer til nye modstandere.

"Et minut før tid er vi bagud 8-3, men der er slået en 6'er! Kæmp for s..."

Noter:

1. Rasmussen Hangaard. 1992. "Orden og kaos" Semi-forlaget.
2. En dybdepsykologisk udbygning som idrætsforsker Jørn Møller dog polemiserer over i artiklen "Forsvarlige koblinger?" på IFO's hjemmeside: www.ifo-forsk.dk/artikeloversigt
3. a) Læs mere om Stewards teorier på dansk i "Danseterapi og Dybdepsykologi" 1991. Chodorow J.
3. b) Bøje Claus & Eichberg H. "Idrætspsykologien mellem krop og kultur" 1997 Idrætsforsk./DGI
4. Møller Jørn 1987 "Legens Væsen" art. i "Idræt i skolen" nr. 8
5. Læs mere i "Kroppen i skolen...Orienteringsaktiviteter" 1995 s. 12-13
6. Læs mere i "Kroppen i skolen...Slagboldspil" 1999 s. 62 - 63
7. Læs om f. eks: "Some-stop cricket" i bogen "Inspiration til cricket for klubtrænere og idrætsundervisere". Forlag DIF.