



Spillestilslektion 3: At kommunikere smart

Denne lektion handler ikke om, hvad man skal sige, men om hvad man ikke skal sige. Og hvornår man ikke skal sige det. Smarte spillere, der kommunikerer godt, siger hvad der er bedst for bolden. De giver deres medspillere en præcis strøm af oplysninger, der kan hjælpe dem med at løse deres opgave. De er som en god skakspiller. De kan styre angrebet og hjælpe bolden fra en spiller til den næste. Det er det, smarte spillere gør.

De fleste ser en medspiller med bolden og råber på ham: *"PETER! PETER! PETER!"*. Imens står stakkels Peter på midtbanen og kæmper for at undgå de to, der vil tackle ham. Den eneste hjælp, han får, er ti venner der råber hans navn fra ti forskellige retninger. *"Peter! Peter! Her! Her!"*. Peter kender allerede sit navn. Han har brug for at høre noget, der kan hjælpe ham ud af den svære situation. Peter har mere brug for en holdkammerat, der siger noget i stil med: *"Tilbage til Michael"*. Den slags information kan han rent faktisk bruge til noget. Men i stedet hører han bare: *"PETER! PETER! PETER!"*.

De fleste kommunikerer dårligt af to grunde: Enten siger de ikke nok, eller også siger de ikke noget smart. Hvis du kun råber navnet på boldholderen, siger du ikke noget smart.

Den værste af de uhensigtsmæssige måder at kommunikere på, har jeg valgt at kalde *"Den umulige pasning"*. Peter har bolden. Denne gang er han presset op mod sidelinjen af en modspiller, der er helt på nakken af ham. Bolden er mellem Peter og sidelinjen. Peter er mellem modspilleren og bolden. Tyve meter på den anden side af modspilleren står du og råber: *"PETER! PETER! PETER!"*. Du beder kort sagt boldholder, som er under pres, og som ikke engang har front mod dig, om at lægge en magisk pasning. Den skal gå gennem hans egen krop, gennem modspilleren og nå tyve meter hen til dig.


Her er mit spørgsmål: *"Hvordan havde du tænkt dig, at han skulle gøre det?"*

Jeg er ligeglad med, hvor fri du er. Jeg er ligeglad med, om du er sikker på at score et mål, når du får den pasning. Det er helt lige meget, for PETER KAN IKKE FÅ BOLDEN HEN TIL DIG! Du kalder på en UMULIG PASNING. Dine råb overdøver bare de ting, andre siger til ham, som han rent faktisk kan bruge til noget.

Jeg forstår godt, at du gerne vil have bolden. Men prøv at bruge lidt sund fornuft. Det er bedre for dit hold, hvis du giver Peter noget information, der kan løse hans problem. Måske kan dit gode råd få bolden hen til en medspiller, som så kan få den hen til dig, så du kan score dit mål.

Når du taler til dine holdkammerater, skal du bruge klare og præcise ord og sætninger. Tal til ham, som om han har bind for øjnene og er helt afhængig af dig. Peter ved ikke, hvad du tænker, når du råber hans navn. Men han ved præcis, hvad du tænker, når du siger *"Ryg!"*, *"Vend!"*, *"Dybt!"* eller *"Støtte!"*. Hvis han skal til at lægge bolden ind over, og du råber *"Forreste!"*, ved han, at du gerne vil have bolden til den forreste stolpe. Alle de ting giver Peter information, som han kan bruge til at løse sin opgave. At råbe hans navn er ikke til megen hjælp.

Kort sagt: Lad være med at råbe dumme ting. Og lad være med at råbe efter den umulige pasning. Den kommer ikke.

Se spiløvelse til at træne *at kommunikere smart* 



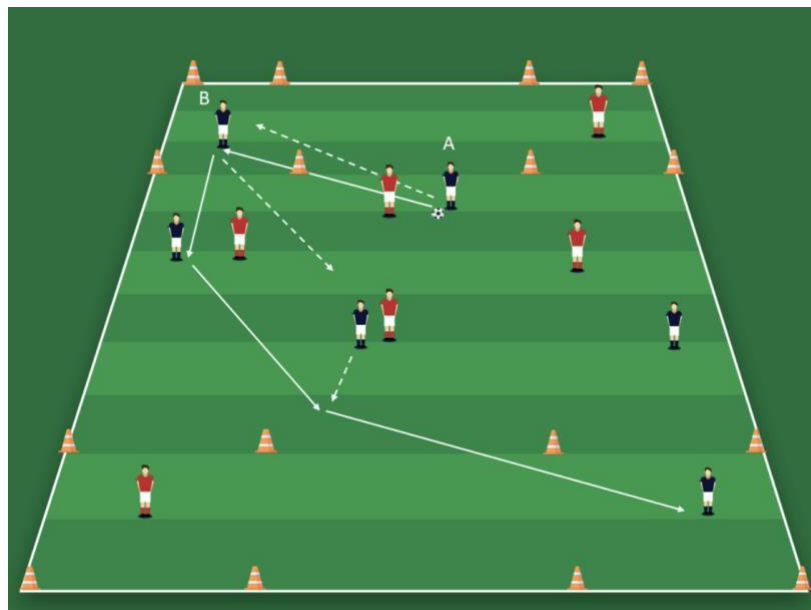
Spiløvelse: 6v6 med angreb i fire hjørnezoner

Beskrivelse

Opstil fire hjørnezoner på ca. 6 x 6 meter i et område på ca. 40 x 40 meter. Banens størrelse kan justeres i forhold til aldersgruppe og antal spillere.

Opdel to hold af seks spillere. De to hold placerer hver en spiller i to zoner (dem der er diagonalt over for hinanden), så der spilles 4v4 på det resterende område.

Der scores ved at lave en 1-2 kombination eller spil på 3. mand med spilleren i zoneområdet. Hvis kombinationen lykkedes, bytter de to spillere plads, og spillet fortsætter (i dette tilfælde bytter spiller A og spiller B plads - se figuren).



Holdet kan ikke score i samme zone to gange i træk, og de skal derfor forsøge at vende spillet hver gang der scores.

Fokuspunkter

Dette 6v6 possessionsspil er lavet til at træne dine spillere i at kommunikere for at flytte spillet og angribe nye zoner på et større område. Spillet er dynamisk, og spillerne vil få en masse pasninger, højintense løb, og ofte stå i en situation hvor de skal tage stilling til om de skal angribe eller afvente. Hvis spillet skal lykkedes, kræver det smart kommunikation af det boldbesiddende hold.

- verbal kommunikation til boldbesiddende hold med fokus på at finde åbne rum, hjælpe boldholder og medspillere: ryg, vend bold, her, dybt, bredt, skift side

- nonverbal kommunikation til boldbesiddende hold: pege, løbe i rum, øjenkontakt

- verbal kommunikation til forsvarende hold: pres, støtte, sikring

Progression

Du kan ændre spillets regler, så der ikke står en spiller fast i zonen, men at spillerne skal bevæge sig derind. Derved opnår du mere fokus på at søge åbne rum.