

Resumé

Denne afhandling tager udgangspunkt i en intervention, der er bygget op omkring et holdspil, ultimate frisbee, der i sin natur er baseret på fairplay-værdier. Ud fra denne intervention søger jeg at besvare afhandlingens overordnede problemformulering om hvordan man kan forstå folkeskoleelevers deltagelse i holdspil baseret på fairplay som et sundhedsfremmende tiltag.

Den danske folkeskole danner dagligt ramme for ca. 600.000 børn og unge (Alvang m.fl. 2010, 7). Det betyder, at langt de fleste børn og unge i Danmark imellem 6 og 15 år tilbringer en stor del af deres dagligdag i den danske folkeskole. Af samme årsag udgør folkeskolen en oplagt setting for arbejdet med sundhedsfremme.

I 2014 blev en ny skolereform implementeret i den danske folkeskole. Med implementeringen af reformen, opstod samtidig et krav om at alle børn skal bevæge sig 45 minutter dagligt. Dette med det formål, at: *"... medvirke til at fremme sundhed hos børn og unge* (Regeringen 2013, 6). Det er op til hver enkelt skole, hvordan denne del af reformen implementeres. Der er dog stadig et behov for forskning i børn og fysisk aktivitet, og hvordan interventioner kan udvikles og implementeres (Larsen m.fl. 2016, 137), samt behov for "inspirerende materiale" til hvad man kan lave af meningsfuld bevægelse med eleverne i løbet af skoledagen (Wichmann 2016, 7). Det er således hensigten med denne afhandling, at bidrage med viden omkring hvordan holdspil kan benyttes i et sundhedsfremme-perspektiv i skolen.

Afhandlingens teoretiske afsæt sker i sundhedsfremme ud fra Ottawa Charters definition af sundhedsfremme, og hvor sundhed anskues som en ressource, og et stadium af fysisk, mentalt og socialt velvære. Denne ressourceorienterede tilgang til sundhedsfremme er dels teoretiseret ved Aaron Antonovskys salutogenetiske teori om oplevelsen af sammenhæng, hvor en stærk oplevelse af sammenhæng fremmer bevægelsen imod den sunde pol på Antonovskys kontinuum, og dermed kan anses for at være sundhedsfremmende, og sundhedsfremme er dels teoretiseret ved erhvervelsen af

empowerment, hvor opnåelsen af empowerment igennem fairplay kan anses for at være både et middel til- og målet med sundhedsfremme.

Afhandlingen er bygget op omkring en intervention med ultimate frisbee på en folkeskole i København. 81 elever fra 6. klasse havde ultimate frisbee to timer om ugen i 8 uger. Designet af interventionen var bl.a. inspireret af Sport Education-modellen, og bygger på principperne om: Kravet om deltagelse, udviklingen af passende konkurrence, og forskellige roller (Siedentop 1998, 19). Metoden er udgjort af deltagende observation, elev-tegninger og 12 fokusgruppeinterviews. Tilgangen til analysen er abduktiv, og baseret på et hermeneutisk paradigme.

Ifølge Antonovskys salutogenetiske tilgang, bør der i en sundhedsfremmende indsats i skoleregi tænkes i, om læreprocesserne understøtter såvel begribelighed, håndterbarhed som meningsfuldhed, som tilsammen udgør oplevelsen af sammenhæng. Det er således af afgørende betydning for den samlede oplevelse af sammenhæng og dermed graden af sundhedsfremme, at eleverne både opnår begribelighed, håndterbarhed og meningsfuldhed i et holdspil. I denne intervention viste det sig, at eleverne særligt opnåede begribelighed ved det at have en forudbestemt rolle i spillet, i denne intervention karakteriseret ved en kaptajnrolle. Dette betød, at ansvaret for spillets gang var delt ud på alle elever, samt at disse elever pludselig besad nogle ressourcer, som holdkammeraterne kunne trække på. Ressourcerne kan betragtes som sundhedsressourcer, som folk kan drage nytte af i forhold til at fremme sundhed. Håndterbarheden og det at organisere et holdspil der styrker elevernes fornemmelse af at kunne finde ud af det, udgøres i denne afhandling af principperne fra Sport Education-modellen, hvor spillet, banerne og holdstørrelserne modificeres og tilpasses. Meningsfuldheden og lysten til at engagere sig i et holdspil hos elever i 6. klasse er i høj grad forbundet med konstellationen af holdet. Således har det stor betydning for meningsfuldheden, at holdene som udgangspunkt er fair, og at begge hold har lige store chancer for at vinde. Dette sker ud fra elevernes egne vurderinger af hvilke elever, der besidder de bedste idrætslige kompetencer, og hvordan de er fordelt på holdene. Det er vigtigt for eleverne at være på et hold, hvor de føler, at de har positive sociale relationer,

idet det er mere meningsgivende for eleverne at aflevere og spille til en holdkammerat, som de er positivt knyttet til, end til en elev, de ikke kender, eller som de har dårlig relation til. Det har i denne intervention vist sig at være vigtigt for meningsfuldheden, at eleverne spillede kønsintegreret, idet dette var forebyggende for konflikter og slåskampe. Disse parametre vil understøtte aktiviteter, der er præget af samvær og deltagelse, som det fremhæves i den salutogenetiske tilgang. Der synes at være en positiv spiral, hvor medbestemmelse og ægte deltagelse har medført en højere grad af meningsfuldhed, og det igen har medført yderligere engagement og ægte deltagelse.

Brugen af fairplay i et holdspil har bidraget til udviklingen af elevernes moral, hvilket har været fremmede for lysten til deltagelse. Der er i afhandlingen blevet sondret imellem ikke-deltagelse, symbolsk deltagelse og ægte deltagelse. Den ægte deltagelse sker, når eleverne udviser medbestemmelse, beslutningsdygtighed, refleksion, initiativ eller engagement. Ægte deltagelse er blevet fremmet og understøttet i form af at spille uden dommer, hvorved eleverne får mulighed for medbestemmelse over spillets gang. Brugen af efterfølgende refleksion over spillet, i form af spirit cirkler, fremmer fokus på holdspillets proces og dermed lysten til engagement og deltagelse. Eleverne får endvidere mulighed for at sætte ord på spillet, og således fremmes ordforråd og refleksion i praksis. Det at anvende et pointssystem, som i ultimate frisbee, har bidraget positivt til holdenes fællesskabsfølelse, og deres lyst til at spille og deltage. Den form for social support, som eleverne har haft mulighed for at udvise i spirit cirklerne, er stærkt associeret med trivsel og velvære og dermed også sundhedsfremme. I spirit cirklerne får eleverne mulighed for at danne små empowered communities.

Eleverne har ved at give og modtage spirit points belønnet hinanden for processen og positiv fairplay-adfærd, og pointssystemet har bidraget med at sætte fairplay og processen i fokus, fremfor at have ensidig fokus på præstationer og det at vinde. Dette har været fremmede for ægte deltagelse. Snyd har kompromitteret den ægte deltagelse, ligesom hånlig adfærd i form af at tale grimt til hinanden, at skubbe, slå eller sparke hinanden, har været årsag til konflikt og manglende lyst til fortsat deltagelse. Hjælpesom adfærd i form af, at tale pænt til hinanden, at give hinanden high five eller klap på

skulderen, har været en positiv oplevelse for eleverne, hvilket har bidraget til elevernes oplevelse af trivsel og glæde ved spillet.

Holdspil baseret på fairplay har i denne afhandling vist potentiale til at gøre op med den lærerstyrede undervisning og top-down hierarkiet i skolen, og et øget fokus på fairplay, har stimuleret til demokrati og lighed, hvilket understøtter empowerment og dermed sundhedsfremme. Elevdeltagelsen i holdspil baseret på fairplay, kan ansues ud fra en dynamisk relation imellem eleven/holdet og spillet. Således kræver det at holdspillet er tilrettelagt så det i sig selv styrker oplevelsen af sammenhæng, og fairplay-værdierne styrker elevernes erhvervelse af empowerment og dermed sundhedsfremme.

Jeg har med denne afhandling givet et bud på, hvordan folkeskoleelevers deltagelse i holdspil baseret på fairplay kan benyttes som et sundhedsfremmende tiltag i skolen.