

Titel: Opbrydning med faste vaner: Kreativitetsfremmende værktøj for elitefodboldens kreative udfoldelse



AALBORG UNIVERSITET
STUDENTERRAPPORT

Tema: Idræt i bred forstand

Projektperiode: 02/02/2023 – 01/06/2023

Synopsis:

Uddannelse: Idræt, 4 semester kandidat

Projektgruppe: hst-23-idr-10-10106

Gruppemedlemmer:

Frederik Bjergen

Sebastian Bjørn Klausen

Vejleder: Ludvig Johan Torp Rasmussen

Oplagstal: 140.604 (inkl. Mellemrum)

Sideantal: 69

Bilagsantal og -art: 8

Afsluttet den: 31-05-2023

Formål: Baseret på viden undrer vi os over, hvorfor flere eliteklubbers talentafdelinger ikke inddrager kreativitetstræning i deres praksis. Forskning har vist, at træneradfærd og træningsaktiviteter ofte er lavet på baggrund af træners intuition, efterligninger og traditioner. Kan manglen på kreativitets træning i fodboldklubberne skyldes en svær og uklar implementeringsproces i praksis? Behovet for eliteklubbers arbejde og implementering af kreativitet i deres børne- og ungdomsfodbold, bakkes op af viden om at legende og ikke-lineære miljøer bevilger børn friheden til at eksperimentere med nye bevægelser samt tekniske og taktiske færdigheder. Derfor vil vi undersøge, hvordan oplever spillere og trænere på et U13 elitefodboldhold anvendelsen af kreativitetsfremmende opgavekort til træning og kamp, og hvilke forudsætninger og forhindringer har indflydelse på udviklingen og implementeringen af værktøjet? **Metode:** Studiet tog udgangspunkt i Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet til udvikling og implementering af opgavekort for at udfordre spillernes vaner. Studiedesignet var et aktionsforsknings studie, der bestod af følgende seks trin; Kontaktskabelse og adgang, Uddannelsesmøder, Design, Handling, Refleksion og videreudvikling. Studiet benyttede observation af træninger og interview af spillere, træner og Head of Coaching til at indsamle data. En abduktiv tematisk analyse blev foretaget for at behandle den indsamlede empiri. **Resultater:** De oplevede potentialer der blev fundet i forbindelse med kreativitetstræningerne var at de blev oplevet som sjove og udfordrende, medførte frihed og fjernede pres samt skabte fællesskab og sammenhold. Derudover blev der fundet forudsætninger og forhindringer med betydning for udvikling og implementering, som blev belyst gennem de teoretiske begreber Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet. **Konklusion:** Ud af resultaterne kan det konkluderes at kreativitetstræningen og brug af et kreativitetsfremmende værktøj, blev oplevet som værende sjov og udfordrende både for spillere og trænere. Ydermere gav det en følelse af frihed og fjernede pres, samtidig med det fremmende fællesskab og sammenhold. Dette indikerer at brugen af et kreativitetsfremmende værktøj kan give positive oplevelser i elitefodbold miljøer. Udviklingen og implementeringen blev påvirket af identificerede forudsætninger og forhindringer. En succesfuld implementering nødvendiggør opmærksomhed på og håndtering af kulturen, ressourcer, intentioner samt spiller og træners kapabiliteter.

Opbrydning med faste vaner: Kreativitetsfremmende værktøj for elitefodboldens kreative udfoldelse

- Aktionsforskning med et kreativitetsfremmende værktøj



4. semester kandidat speciale, idræt, AAU
Forfattere: Frederik Bjergen & Sebastian Klausen

Indholdsfortegnelse

Forord	1
Abstract.....	2
Resume	3
Indledning.....	4
Kreativitet i klemme - Hvordan traditionel praksis hæmmer den kreative ånd	4
Teoretiske afsæt.....	8
Hvad er kreativitet?	8
Kreativitet i fodbold	8
Læringsmål i kreativitetstræning	10
Iderigdom	12
Varierbarhed	12
Opfindsomhed	12
Videreudvikling	13
Åbenhed	13
Omstillingsparathed.....	13
Stimuleringsteknikker	14
Stikord.....	14
Rekvisitter	14
Energizers.....	15
Videnskabsteori	15
Pragmatisme	15
Metode	16
Studiedesign	16
Kontekst og casen	18
Aktionsforskningens proces og procedure	19
1) Kontakskabelse og adgang til casen.....	19
2) Uddannelsesmøder med ekspert/vejleder.....	21
3) Design	22
4) Handling.....	24
5) Refleksion over handling	24
6) Videreudvikling.....	25
Dataindsamling	26
Abduktiv tematisk analyse.....	26

Observation	30
Feltnoter	32
Semistruktureret interview.....	33
Fokusgruppeinterviewet.....	34
Kvalitativ rigor	34
Resultater.....	35
Potentialer - Oplevelser af opgavekortenes potentialer.....	36
Forudsætninger	39
Normativitet	40
Materialitet	41
Intentionalitet.....	42
Kapabilitet.....	44
Forhindringer	45
Normativitet	45
Materialitet.....	47
Intentionalitet.....	48
Kapabilitet.....	49
Diskussion	52
Hobro IK - et kreativt miljø	53
Tunge traditioner	54
Lignende studier og fremtidig udvikling	56
Diskussion af metode	57
Konklusion	59
Perspektivering	59
Opgavekortenes anvendelighed i andre kontekster	59
Breddefodbolden.....	60
Uddannelse og skoler	61
Arbejdsmarkedet	62
Litteraturliste	63

Forord

I forbindelse med udarbejdelsen af dette speciale vil projektgruppen gerne give de involverede parter en stor tak. Dette indbefatter Hobro IK's talentafdeling, og en speciel tak til deres U13 hold. Endvidere skal der lyde en tak til Hobro IK's Head of Coaching, der var projektgruppens indledende kontaktperson. Til sidst og ikke mindst en stor tak til projektgruppens vejleder Ludvig Johan Torp Rasmussen, for hans ekspertise og vejledning igennem projektet.

God læselyst.

Abstract

Purpose: Based on knowledge, we wonder why several elite clubs' talent departments do not include creativity training in their practice. Research has shown that coaching behavior and training activities are often based on the coach's intuition, imitations and traditions. Could the lack of creativity training in soccer clubs be due to a difficult and unclear implementation process in practice? The need for elite clubs to work and implement creativity in their children's and youth soccer is supported by the knowledge that playful and non-linear environments grant children the freedom to experiment with new movements as well as technical and tactical skills. Therefore, we want to research how players and their coach on an U13 elite soccer team experience the use of creativity-promoting task cards for training and matches, and which prerequisites and obstacles influence the development and implementation of the tool. **Method:** The study was based on the theory on Normativity, Materiality, Intentionality and Capability for the development and implementation of task cards to challenge the players' habits. The study design was an action research study that consisted of the following six steps: *Contact creation and access, Educational meetings, Design, Action, Reflection and Further development*. The study used observation of training sessions and interviews of players, their coach and Head of Coaching to collect data. An abductive thematic analysis was undertaken to process the collected empirical data. **Results:** The perceived potentials found in connection with the creativity training were experienced as fun and challenging, brought freedom, and removed pressure, and created community and togetherness. Prerequisites and obstacles with significance for development and implementation were also found, which were elucidated through the theoretical concepts Normativity, Materiality, Intentionality and Capability. **Conclusion:** From the results, it can be concluded that the creativity training and use of a creativity-promoting tool was experienced as being fun and challenging both for players and coaches. Furthermore, it gave a sense of freedom and removed pressure, while at the same time fostering team spirit and togetherness. This means that the use of a creativity-promoting tool can provide positive experiences in elite soccer environments. The development and implementation were influenced by identified prerequisites and obstacles. Successful implementation requires attention to and management of the culture, resources, intentions, and player and coach capabilities.

Resume

Formål: Baseret på viden undrer vi os over, hvorfor flere eliteklubbers talentafdelinger ikke inddrager kreativitetstræning i deres praksis. Forskning har vist, at træneradfærd og træningsaktiviteter ofte er lavet på baggrund af træneres intuition, efterligninger og traditioner. Kan manglen på kreativitets træning i fodboldklubberne skyldes en svær og uklar implementeringsproces i praksis? Behovet for eliteklubbers arbejde og implementering af kreativitet i deres børne- og ungdomsfodbold, bakkes op af viden om at legende og ikke-lineære miljøer, bevilger børn friheden til at eksperimentere med nye bevægelser samt tekniske og taktiske færdigheder. Derfor vil vi undersøge, hvordan spillere og trænere på et U13 elitefodboldhold oplever anvendelsen af kreativitetsfremmende opgavekort til træning og kamp, og hvilke forudsætninger og forhindringer har indflydelse på udviklingen og implementeringen af værktøjet?

Metode: Studiet tog udgangspunkt i teori omkring Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet til udvikling og implementering af opgavekort for at udfordre spillernes vaner. Studiedesignet var et aktionsforsknings studie, der bestod af følgende seks trin; Kontaktskabelse og adgang, Uddannelsesmøder, Design, Handling, Refleksion og videreudvikling. Studiet benyttede observation af træninger og interview af spillere, træner og Head of Coaching til at indsamle data. En abduktiv tematisk analyse blev foretaget for at behandle den indsamlede empiri. **Resultater:** De oplevede potentialer der blev fundet i forbindelse med kreativitetstræningerne var at de blev oplevet som sjove og udfordrende, medførte frihed og fjernede pres samt skabte fællesskab og sammenhold. Derudover blev der fundet forudsætninger og forhindringer med betydning for udvikling og implementering, som blev belyst gennem de teoretiske begreber Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet. **Konklusion:** Ud af resultaterne kan det konkluderes at kreativitetstræningen og brug af et kreativitetsfremmende værktøj, blev oplevet som værende sjov og udfordrende både for spillere og trænere. Ydermere gav det en følelse af frihed og fjernede pres, samtidig med det fremmende fællesskab og sammenhold. Dette indikerer at brugen af et kreativitetsfremmende værktøj kan give positive oplevelser i elitefodbold miljøer. Udviklingen og implementeringen blev påvirket af identificerede forudsætninger og forhindringer. En succesfuld implementering nødvendiggør opmærksomhed på og håndtering af kulturen, ressourcer, intentioner samt spiller og træners kapabiliteter.

Indledning

I et spil som fodbold er der altid et uforudsigeligt miljø, hvor ingen situationer er præcis de samme, da modspillere ændres, bolden bliver spillet med anderledes fart og underlaget er forskelligt. Dette gør at fodboldspillere bliver nødt til at være omstillingsparate, idérige og åben for at stå distancen i det konstant ændrede miljø (Roca & Ford, 2021). Med andre ord betyder det at spillere der er kreative, har en bedre forudsætning for at mestre et spil som fodbold. Baseret på denne viden undrer projektgruppen sig over, hvorfor flere eliteklubbers talentafdelinger ikke inddrager kreativitetstræning i deres praksis. Derudover har forskning vist, at træneradfærd og træningsaktiviteter ofte er lavet på baggrund af træneres intuition, efterligninger og traditioner (Williams & Hodges, 2005). Kan manglen på kreativitets træning i fodboldklubberne skyldes en svær og uklar implementeringsproces i praksis? (Rasmussen et al., 2023c) Eller er det grundet de faste og traditionelle rammer, som danner træningskulturen i flertallet af fodboldklubberne, og dermed opfattes kreativitetsbegrebet, som en kompleks og uhåndgribelig størrelse at arbejde med i fodbold? (Rasmussen et al., 2023c). Et tidligere studie har vist, at trænere opfatter kreativitetsbegrebet forskelligt og som et komplekst begreb at arbejde med i fodbold (Rasmussen, 2019). Som vi uddyber nedenfor, er der de seneste år udgivet meget praksisrelateret viden indenfor dette område, hvilket kan bidrage positivt til en etablering af kreativitetsfremmende praksis og udviklingsmiljøer. For at fremme anvendelsen af denne viden ser vi dog et behov for at udvikle nye værktøjer der kan støtte implementeringen af kreativitetsfremmende praksis. Formålet med dette speciale er dermed at anvende den nyeste viden om kreativitet i sport til, at udvikle et kreativitetsfremmende værktøj i samarbejde med en elite fodboldklub, samt med afsæt i trænerne og spillernes oplevelse, at undersøge forudsætninger og forhindringer for anvendelse af værktøjet i eliteungdomsfodboldtræning.

Kreativitet i klemme - Hvordan traditionel praksis hæmmer den kreative ånd

Behovet for eliteklubbers arbejde og implementering af kreativitet i deres børne- og ungdomsfodbold, bakkes op af viden om at legende og ikke-lineære miljøer bevilger børn friheden, til at eksperimentere med nye bevægelser samt tekniske og taktiske færdigheder (Roca & Ford, 2021). Et studie af Richard et al., (2017) viste at, en for stor investering i specialiseret deliberate

practice, med en rigid færdighedsbaseret tilgang, gør at spillerne læner sig op ad den etablerede viden og måden ting traditionelt gøres på. Dette forhindrer dem i at udforske og afprøve nye idéer, hvilket er afgørende for udviklingen af kreativitet (Richard, et al., 2017).

Forskere har vist at børns sportslige deltagelse, er under opsyn af trænere med en ofte overdrevent præsriptiv tilgang, som giver instruktioner om, hvad og hvornår barnet skal foretage sig noget (Roca & Ford, 2021). Derfor kan det være svært for børnene at være kreative under opsyn af trænere, da de vil føle en vis form for bedømmelse. Da det er træneren der sætter holdet og udtager spillerne, kan frygten for at fejle, regler og rutiner komme i vejen for at handle kreativt (Byrge og Hansen, 2011). For at undgå dette kan det være væsentligt for de unge børn, at blive eksponeret for deliberate play og ikke kun deliberate practice. Deliberate play og brugen af kreativitet i fodbold er blevet mere betydningsfuld i takt med udfasningen af gedefodbolden i skolegården og legepladser, da tendensen er blevet at børn tilslutter sig ungdomsfodboldakademier og klubber i en yngre alder (Machado et al., 2018).

I de seneste årtier har idrætsforskere været præget af teorien om "deliberate practice" (Ericsson, Krampe, & Tesch-Römer, 1993), når de har undersøgt tilegnelsen af kvalitetspræget beslutningstagen og ydeevne i sport. Flere studier har udviklet hovedpåstanden om, at mængden af domænespecifik "deliberate practice" foretaget af individer i deres karriere, er positivt korreleret til deres opnåede præstationsniveau (Macnamara et al., 2016). Deliberate practice er ofte karakteriseret som en meget struktureret aktivitet, der har det primære mål at forbedre individets præstation. Det er ofte styret af trænere, individualiseret og har mere fokus på forbedring af præstation end glæde og udvikling. Selvom metoden er anerkendt, som en nøglekomponent i udviklingen for en atlet, er den ligeledes blevet kritiseret for ikke at tage højde for spillerudviklingens multidimensionelle karakter (Roca & Ford, 2021). Roca & Ford (2021) beviste at fodboldspilleres deltagelseshistorik i sporten har betydning for deres kreativitet i sporten. Undersøgelsen viste, at de mest kreative spillere havde brugt flere timer på deliberate play i deres udviklings år (dvs. mellem 6-15 år), sammenlignet med de spillere med lav kreativitet på banen. Dette fund er set i tidligere studier (Roca et al., 2012, Memmert et. al., 2010), og bidrager derfor til overbevisningen om at børne og- unge fodboldspillere skal deltage i kreative, legende og uformelle

spil i kombination med deliberate practice, for at skabe den bedst mulige forudsætning for opnåelse af ekspertise i fodbold.

Der er mangel på studier der måler på effekten af kreativitets træningsforløb i fodbold, og yderligere hvilke betingelser der skal til for at implementere en kreativ tilgang i træningen. Santos et al. (2017), har i et studie undersøgt "Skills4Genius" sportsbaserede træningsprogram virkning på kreativ tænkning, motorik og individuel samt kollektiv kreativ adfærd i holdsport.

Kreativitetstræningsforløbet i studiet af Santos (2017) forløb sig over fem måneder med tre træningssessioner om ugen. Træningsprogrammet var opdelt i fire opgaver: *Creative environment*, *Diversification*, *Physical literacy* og *Nonlinear pedagogy*, som alle havde forskellige kreative opgaver og udfordringerne for at styrke deres kreativitet. Undersøgelsen viste at der var positiv korrelation mellem kreativ tænkning og kreativ præstation i kamp (Santos et al., 2017). Dog viste studiets kvantitative tilgang med en før og efter måling kun noget om effekten af interventionen, og derfor ikke hvordan det lykkedes med at implementere træningsprogrammet. Dette efterlader et videnshul omkring, hvordan praktikere skal implementere sådanne kreativitetstræningsforløb, samt hvordan dette opleves.

Fardilha (2021) undersøgte gennem et casestudie i samarbejde med et portugisisk fodboldeliteakademi, hvilke udfordringer og muligheder der er for kreativ udvikling i professionelle ungdomsfodbold organisationer. Studiet identificerede flere faktorer der kan påvirke kreativ udvikling i professionelle klubber og akademier. Dette var eksempelvis forældreadfærd, tidlig professionalisering, job usikkerhed hos personalet og konkurrence struktur. Fardilha (2021) fandt hvordan jobsikkerhed hos trænere og personale i stærkt pressede miljøer som fodboldklubber, kan generere kaskadeeffekter der fører til øget fokus på de kortsigtede resultater. Dette er med til at mindske muligheden i klubberne for, at eksperimentere og afprøve nye tiltag. På baggrund af hans fund konkluderede han, at kreativ udvikling ikke skal behandles som en undervisningsproces, men i stedet som en ikke-lineær læringsproces, der er afhængig af flere interaktioner mellem utal af interessenter, på tværs af forskellige sociokulturelle og materielle miljøer (Fardilha, 2021).

Ydermere foreslår Fardilhas forskning at en inddragelse af de unge spilleres perspektiver, vil føre til mere inkluderende forskning. Dette vil bidrage til en mere nøjagtig evaluering af interventioner, dedikeret til at fremme kreativ udvikling blandt ungdomsspillere i talentklubber, da det giver

anledning til at sammenligne trænerne og spillernes opfattelser (Fardilha, 2021). Studie giver anledning til, at overveje og tage hensyn til sociale og relationelle betingelser, når kreativitet skal implementeres i elitefodbold klubber.

Den forstærkede interesse blandt fodboldklubber for at både udvikle og scout kreative spillere, samt den manglende viden om, hvordan udviklingen af kreative spillere fremmes (Fardilha, 2021), har gjort det interessant at undersøge spillernes, trænerens og ledelsens oplevelse af inddragelse i udvikling og afprøvelse af et kreativitetsfremmende værktøj i deres træning. Det kreativitetsfremmende værktøj der vil blive afprøvet, vil være atypisk materiale som gør træningen mere fantasifuld og legende. Yderligere kan et kreativitetsfremmende værktøj øge mængden af deliberate play i træningen, der er vigtig for kreativiteten (Rasmussen et al., 2023b). Som tidligere forskning har foreslået (Fardilha, 2021), findes der faktorer som hæmmer muligheden for at implementere kreativitets træning i fodboldklubber. Gennem inddragelsen af trænere og Head of Coaching i indeværende studie, imødekommes faktorer som job usikkerhed, da gennem en involvering af alle fra træner miljøet, forsøges det at mindske trænerens frygt for at afprøve nye tiltag. Yderligere har tidligere forskning foreslået en inddragelse af spillernes perspektiver, for at sikre en mere inkluderende forskning samt muliggøre en sammenligning af trænerens og spillernes opfattelser (Fardilha, 2021). Tidligere forskning indenfor anvendelsen af et kreativitetsfremmende værktøj, viste resultater som at faciliteringen af kreativitet lettes, samt spillerne blev mere tænkende og spil dygtige (Santos et al., 2017). Dette har gjort at projektgruppen har udarbejdet følgende problemstilling:

Hvilke potentialer oplever spillere og trænere på et U13 elitefodboldhold, i anvendelsen af kreativitetsfremmende opgavekort til træning og kamp, og hvilke forudsætninger og forhindringer har indflydelse på udviklingen og implementeringen af værktøjet?

Teoretiske afsæt

Hvad er kreativitet?

I dette afsnit vil vi komme ind på relevant teori, da dette vil hjælpe med videre udvikling af det kreativitetsfremmende værktøj. Derudover vil det hjælpe til det semistruktureret interview og temaer i analysen.

Der er forskellige definitioner på hvad kreativitet er og hvordan det bliver benyttet i praksis. I det indeværende projekt er kreativitet set som "udforskning af nye og uvante handlemuligheder i åbne opgaver", det vil sige at kreativitet er noget vi gør og ikke noget vi har (Rasmussen et al. 2023a). Denne er valgt, da projektet har fokus på at ændre vaner og udforske det uvante i praksis. I en fodbold kontekst, er kreativitet værdifuld, fordi den hjælper spillere med at udføre overraskende og uventede handlinger, der øger deres chancer for at skabe gunstige spilsituationer. Kreative spillere udviser en uforudsigelig spillestil (f.eks. som Neymar, Luiz Suárez og Zlatan Ibrahimović) og udfører nye teknikker (f.eks. Zinedine Zidanes "La Roulette"-finte eller Cristiano Ronaldos "Knuckleball"-frispark). På samme måde udvikler og forfiner ledere nye formationer eller spillestil (f.eks. FC Barcelonas "tiki-taka"). Disse eksempler viser, hvordan kreativitet kan føre til forbedrede præstationer i fodbold, og hvordan kreativitet påvirker den måde, hvorpå spillere og trænere tilpasser de bedste – eller mest kreative – spilleres og klubbers teknikker og taktik (Rasmussen et al., 2023a). Ud over det resultatorienterede som kreativitet kan medbringe, kan det også give udvikling i miljøet og for de enkelte spillere. Da dette studie tager udgangspunkt i et elitemiljø, er der risiko for dette miljø har mange normative krav og begrænsninger for udviklingen af kreative spillere.

Kreativitet i fodbold

I dette afsnit vil der blive gået mere i dybden omkring kreativitet og hvordan vi kan skabe kreativitet under forskellige øvelser. Derudover kommer projektgruppen fremadrettet til at arbejde ud fra en kreativitetsmodel, med forskellige elementer, som også vil blive gået i dybden med (Bilag 1). Denne model med et teoretisk afsæt, vil derudover også hjælpe os med at forstå

forudsætningerne og forhindringerne, som det kreativitetsfremmende værktøj giver. Derudover kan teorien hjælpe med videreudviklingen af det kreativitetsfremmende værktøj.

At handle kreativitet handler i bund og grund, om at gøre noget andet end man plejer i en given situation (Rasmussen et al., 2023a). Det handler om at bryde og forstyrre de faste vaner, så spillerne bliver udfordret til at tænke og handle anderledes end de plejer. Vaner er som udgangspunkt et positivt begreb, da det giver tryghed og gør det muligt at tænke på andre ting. Vaner kan dog blive negativt ladet, når der er tale om fikserede vaner. Disse vaner opstår i miljøer, der er for kontrollerende, for ensartet og har stort fokus på at fremstå kompetent (Rasmussen et al., 2023a). Dette ødelægger vores åbenhed, originalitet og gør det svært at lære af nye oplevelser. Derfor kræver det kreativitet, at lave andre ting i en kendt situation end man plejer. Med afsæt i netop dette har projektgruppen udviklet kort, der skal være behjælpelige med at udfordre og udvikle spillernes kreativitet. Disse kort vil blive kaldt "Opgavekort" og vil blive brugt som det kreativitetsfremmende værktøj, der er lavet med afsæt i teorien. Disse kort er lavet som antivane kort for at udfordre spillernes vaner og dermed gøre noget uvant og nyt. Teorien der vil blive anvendt, er blandt andet Rasmussen (2023a) fire defineret komponenter, der har indflydelse på spillernes mulighed for at arbejde kreativt i nye og uvante handlemuligheder. Disse komponenter er: Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet (Rasmussen et al., 2023a).

Normativitet er de kulturelle normer, værdier, antagelser og procedurer, som tilsammen afgør, hvilken handlemulighed der bliver set som den mest hensigtsmæssige (Rasmussen et al., 2023a). Normativitet var ikke kendt på forhånd, men der var en forventning om at Hobro IK spiller meget på lange bolde og er et hårdtarbejdende hold. Derfor blev trænerens øvelser benyttet for at sikre, at normativiteten var som Hobro IK ønskede. Normativitet dækker også over de sociale forventninger og den sociale atmosfære. Dette var derfor også noget projektgruppen havde for øje under observationer af øvelserne til træningen, samt hvordan spillerne tog imod opgavekortene.

Materialiteten dækker over de fysiske materialer der indgår i øvelsen, dette kan f.eks. være størrelsen på banen og underlaget. Derudover inkluderer det mål, medspillere, modspillere og vejrforhold (Rasmussen et al., 2023a). Materialitet omhandler også opgavekortene, der kommer til at spille en rolle, da det er en utraditionelt ting der bliver taget over i en traditionel arena, hvor

den ikke er vant. Derudover forventes det at vejr kommer til at spille en faktor, da observationsforløbet kommer til at foregå i slut vinter og start forår, hvor vejret kan være dårligt. Intentionalitet er spillernes handlingsorientering. Her er der altid et motiv med spillerens handlemuligheder, det kan være at score så mange mål som muligt, have det sjovt, at være kreativ osv. Her er miljøets påvirkning på intentionalitet meget stor. Der vil være forskel på intentionalitet fra Hobro IK til den lokale lille forening. Da dette U13 hold var en del af en talentafdeling er der en forventning om, at spillerne ønsker at udvikle sig. Derfor var det forventeligt, at dette elitehold vil have en mere konkurrence og resultatorienteret indstilling til øvelser, hvor fokus og seriøsitet ville være synligt i deres træning. Det kan derfor være svært for de unge spiller at fejle og turde at fejle, når de bliver bedømt af trænere og medspillere. Da mange fejl kan have en betydning for deres plads i startopstilling eller socialt på holdet.

Kapabilitet handler om spillernes fysiske, motoriske, emotionelle og mentale kvaliteter. Der vil være en forskel på spillerne og dermed også en forskel på spillernes handlekapacitet (Rasmussen et al., 2023a). Fysiologisk kan der være stor forskel på spillernes evne til at springe, være eksplosiv og deres styrke. Det har derfor en begrænsning på, hvilke øvelser man er i stand til at kunne lave. Det psykologiske plan spiller dog en stor rolle for, hvad de mener, deres krop er i stand til og denne kan udfordres ved at undersøge det uvante. I Hobro IK er det forventeligt at der er stor forskel på, hvordan spillerne tager imod opgavekortene og hvor åbne de er for nye ting grundet deres kapabilitet. Med de fire ovenstående komponenter kan man skabe øvelser, der udfordrer vanerne. Modellen er meget dynamisk og varierer fra spiller til spiller, fordi deres mulighedshorisont er forskellige. Derfor vil nogen måske blive udfordret mere på deres kapacitet, mens andre bliver på deres intentionalitet i øvelserne (Rasmussen et al., 2023a).

Læringsmål i kreativitetstræning

Under kreativitet er der forskellige læringsmål, der kan hjælpe spillerne med at blive mere kreative og udforske det uvante (Rasmussen et al., 2023a). Læringsmålene skal bruges til at designe relevante øvelser i fodbolden, hvor spillerne får mulighed for at lege og eksperimentere med uopfundne, uopdagende, uafprøvede og uudnyttede handlemuligheder. Disse fire typer af kreative handlemuligheder rækker ud over miljøets normativitet og materialitet, samt spillernes individuelle vanlige intentionalitet og kapabilitet (Rasmussen et al., 2023a). Uudnyttede

handlemuligheder handler om hvorvidt en normativ spiller undgår specifikke ting, fordi han ikke vil fremstå inkompetent, barnlig eller forkert (Rasmussen et al., 2023a). Det er ting som spillerne godt kan, men ikke må, da det kan være bandlyst af trænere og medspillere, som ser det som ikke korrekt eller dysfunktion teknisk. Dette kan være ting som hælafleveringer, tåhyler m.m. Ved at fjerne de krav som trænere og medspillere har i spiløvelser kan spillere udforske nye kreative uudnyttede handlemuligheder, som de ellers ikke ville have følt de har haft mulighed for.

Uopfundne handlemuligheder er noget, spillerne ikke kender i den kontekst de er i nu, men har brugt i andre kontekster. Det vil sige de har værktøjerne fra andre discipliner til at gøre en ting, men har ikke brugt dem i denne kontekst. Dette kunne være en spiller der før har danset og nu anvender denne kompetence, til at snyde en modstander med en finte i fodbold (Rasmussen et al., 2023a).

Uopdagede handlemuligheder er noget, som spilleren normalt ikke gør og er derfor ude for spillerens vanlige intentioner. Dette kunne være spillere, der normalt ikke spiller små korte pasninger men i stedet sender lange bolde. Det kan hjælpe spillerne med at opdage, at de kan andre ting end deres vanlige spilmonstre. Her har opgavekortene spillet en stor rolle, i samarbejde med deres træner for at finde de uopdagede handlemuligheder i spillernes spil.

Uafprøvede handlemuligheder er ting, som spiller normalt, ikke benytter sig af, fordi de overskrider deres selvopfattet kapabilitet (Rasmussen, et al., 2023a). Spillerne er bange for at lave fejl og tage risiko, så de undgår visse ting som kan være for udfordrende. Her har vi forsøgt at etablere en normalisering af kreativitet fænomenet, hvor det er okay at fejle og hvor der ikke opstår bedømmelse fra træner og medspillere. Dette gør at det bliver trygt at udforske uafprøvede handlemuligheder. For at skabe sådan et miljø, uden bedømmelse fra træner og medspillere, prøvede projektgruppen med energizer øvelser efter spillernes opvarmning, hvor der var mulighed for at prøve forskellige uopfundne, uopdagende, uafprøvede og uudnyttede handlemuligheder. Under kreativitet er der forskellige læringsmål, der kan hjælpe spillerne med at blive mere kreative og udforske det uvante (Bilag 1). Læringsmålene skal bruges til at designe relevante øvelser i fodbolden, hvor spillerne får mulighed for at lege og eksperimentere med uopfundne, uopdagende, uafprøvede og uudnyttede handlemuligheder (Rasmussen et al., 2023b). Disse læringsmål indgik i de indledende ekspertmøder, hvor de var med til at ligge grundstenen for design af opgavekortene. Der blev derefter designet kort der havde mulighed for at indeholde

læringsmål i dem, såsom iderigdom eller opfindsomhed. Derudover var de hjælpsomme under trænerens curriculum, til at se hvor opgavekortene ville give bedst mening at indføre. Det var kun muligt at benytte kortene i øvelser, hvor læringsmålene for kreativitet kunne indgå. Det kunne eksempelvis ikke være lukkede pasningsøvelser. De seks læringsmål og hvordan de er blevet brugt i øvelserne under U13 Hobro IK's træning, vil blive uddybet i det efterfølgende afsnit.

Iderigdom

Iderigdom er som ordet antyder at generere så mange ideer som muligt (Rasmussen et al., 2023b). Her gælder det om at blive ved med at finde på ideer, selvom man allerede har fundet en rigtig god eller ikke har fundet nogle ideer der virker endnu. Her er det vigtigt at forklare, at de prøver at finde så mange ideer som muligt og ikke bare én god. Det er simpelthen kvantitet frem for kvalitet. Derudover er det vigtigt at sige at alle ideer er gode ideer. Det er det, da selv ideer der ikke lykkes, kan medføre ideer der lykkedes (Rasmussen et al., 2023b). Iderigdom kom til syne under øvelserne hvor kortene indgik, da det ikke var altid det lykkedes for spillerne at f.eks. udfordre modstanderen eller lave en kreative finte, men det gav idéer til hvordan det kunne lykkes næste gang. Derudover prøvede spillerne at tage udfordringerne op og skabe en masse idéer i praksis (Bilag 2).

Varierbarhed

Varierbarhed er evnen til at skifte mellem idéer der ikke minder så meget om hinanden. Det gælder om at skabe diversitet af ideer, der har forskellige komponenter (Rasmussen et al., 2023b). Det er derfor ikke kun at finde relevante løsninger i sit repertoire, men at kigge på opgaven med andre perspektiver. Dette skaber mere uforudsigelige og fleksible spillere, der kan ændre spillestil. I opgavekort øvelserne kom dette til udtryk, da spillerne ofte skiftede kort med forskellige opgaver på. De skulle derfor være hurtige til at skifte deres idéer og komme med nye og andre løsninger. Det kunne være de har gået fra et kort med kun korte afleveringer, til nu at skulle være lydløs i samme spil. Dette krævede derfor varierbarhed mellem de idéer de fik (Bilag 2).

Opfindsomhed

Er evnen til at skabe nye og unikke idéer. Her udforsker spillerne uvante situationer og nye handlemuligheder i kendte situationer (Rasmussen et al., 2023b). Det er opfindsomt, og med det

er meget forskelligt fra de normale løsninger spillere vil lave i samme situationer. Det vil sige de laver nye handlemuligheder med kombination af eksisterende viden og idéer. Dette skete en del under opgavekort øvelserne, hvor spillere skulle lave handlemuligheder de ikke normalvis ville gøre. Dette kunne være en spiller der aldrig udfører 1v1, der nu får et kort der siger han skal (Bilag 2).

Videreudvikling

Videreudvikling er evnen til at bygge videre på eksisterende idéer ved at gøre dem mere detaljerede, både på egne men også på andres idéer (Rasmussen et al., 2023b). Her er det vigtigt at svare på alle idéer med "JA OG", for hele tiden at få nye elementer og små justeringer til idéen. Her skal spillerne se om de kan fuldende en ide, som de eventuelt kan bruge i kampsituationer. Videreudvikling kom især til synes under de holdspecifikke opgavekort, her fik hele holdet ét eller flere kort som de skulle følge. Under pauser fik de tid til at reflektere og diskutere over, hvad der fungerede og hvad der ikke gjorde. De kunne her videreudvikle på de idéer de fik, og benytte dem i øvelsen lige efter (Bilag 2).

Åbenhed

Åbenhed handler om evnen til at være åben overfor nye idéer og ikke har fordomme inden man engagerer sig i nye opgaver (Rasmussen et al., 2023b). Dette kan hjælpe spillerne med at ændre deres rutiner og bedre tilpasse sig nye opgaver og spilsituationer. Åbenhed var rigtigt synlig under øvelserne, hvor kortene blev inddraget. Træneren gav spillerne kortene for at udfordre deres vaner. Dette gjorde at spillerne blev nødt til at ændre deres rutiner og bedre tilpasse sig nye opgaver og spilsituationer. Det kunne eksempelvis være spillere der var vant til at holde på bolden, og skulle nu aflevere inden for tre sekunder (Bilag 2).

Omstillingsparathed

Omstillingsparathed er evnen til at omstille sig til nye krav, behov og vilkår. Dette hjælper spillerne med at være mentalt smidige og fleksible, og dermed kan de hurtigere tilpasse nye betingelser og ændrede træningsforhold (Rasmussen et al., 2023b). Dette kan hjælpe spillerne med ikke at tage den nemme løsning, men at de er mere åbne for forskellige løsninger og alternativer. Dette hjalp

opgavekortene med, da under flere øvelser blev der skiftet kort på holdet eller individuelt, således spillerne blev nødt til at være omstillingsparat (bilag 2).

Stimuleringsteknikker

Udover der er benyttet læringsmål i øvelser, er øvelser blevet opbygget omkring nogle stimuleringsteknikker. Disse teknikker gør det nemmere for trænere at opbygge et kreativitetsfremmende træningsmiljø. Derudover kan de hjælpe spillere, som har svært ved at ændre deres vanemæssige tanker og handlinger (Rasmussen et al., 2023b).

Stimuleringsteknikkerne er opdelt ifølge Rasmussen et al. (2023b) i ti forskellige kategorier. Indeværende studie har dog kun valgt at benytte sig af tre af teknikkerne nemlig: Stikord, Rekvisitter og Energizers.

Stikord

Stikord er en god metode til når man har med spillere at gøre, som ikke normalt arbejder kreativt. Det kan nemlig gøre det lettere at producere mange idéer og dermed er sandsynligheden større for en original ide opstår (Rasmussen et al., 2023b). Derudover kan stikord hjælpe med at give mere åbenhed over for en ny øvelse eller handling, da spillerne distancerer sig selv og det bliver stikordene der udfører handlingen og ikke dem selv. Under stikord er der to underkategorier nemlig visuelle og verbale stikord (Rasmussen et al., 2023b). I dette studie er det blevet valgt at gøre brug af visuelle stikord. Det blev brugt på kortene, ved eksempelvis at alle kort fik en klingende titel som forklarede kortet. Dette var ting som "Muren", "Ronaldinho", "Fanget" (Bilag 3). Hver gang der var stop i spillet, var der mulighed for træneren og give et nyt kort med nyt stikord. Dette gjorde at der altid skete en idégenerering hos spillerne og de løb ikke tør for ideer.

Rekvisitter

Rekvisitter er anvendelsen af nye og traditionelle materialer, der bliver brugt under træning, for at give spillerne mulighed for at prøve nye og uvante handlemuligheder (Rasmussen et al., 2023b). Dette gør det, fordi materialer allerede giver en opfordring til at handle på en bestemt måde og giver dermed nogle begrænsninger. Det vil sige, at man bruger traditionelle materialer, men bruger dem på en utraditionel måde. Det kan eksempelvis være reb man ligger midt på banen,

som forhindringer eller målene skifter man ud med hulahopringe. Dette studie har valgt at benytte kort med forskellige begrænsninger. Det er gjort ved at designe kort med antivaner (Bilag 3). Her har træneren fået til opgave at placere kortene, hos de spillere de passer bedst på. Udover spillerspecifikke kort, er de også brugt som gruppespecifikke kort. Ved brug af rekvisitter kan det hjælpe med at øge mængden af deliberate play i træningen. Dette sker, da kortene lægger sig mere op ad selvorganiserede lege, som er vigtigt for at øge kreativiteten (Rasmussen et al., 2023b).

Energizers

Energizers er en form for icebreaker, som kan få spillerne til at tænke kreative tanker og skabe en god stemning (Rasmussen et al., 2023a). Det er med til at give et afslappet forhold til at lave fejl, som er et vigtigt element når der skal tænkes kreativt. I dette studie er energizers blevet brugt efter opvarmning, for at gøre spillerne klar på, at der sker noget uventet og anderledes til dagens træning. Dette blev gjort under hver træning, hvor kortene blev inddraget i. Et eksempel på en energizers, der blev taget i brug, var et spil, hvor spillerne i hold skulle transportere en bold fra den ene side til den anden, uden at den ramte jorden (Bilag 2).

Videnskabsteori

Pragmatisme

I indeværende projekt er den valgte videnskabsteori pragmatismen. Grundantagelsen indenfor pragmatismen, er at man ikke kan besidde viden om verden uden selv at være en aktør i den. Det kan med andre ord siges, at mennesker tilegner sig viden gennem handlinger (Løgstrup, 2020). Projektgruppen er gennem vores pragmatisk tilgang optaget af at undersøge, hvordan virkeligheden udspiller sig i konkrete praktiske sammenhænge som vi er aktører i (Løgstrup, 2020). Dette vil ske ved, at vi som forskere vil interagere med virkeligheden og menneskene i den, for at gribe ind og handle til fordel for menneskene i den. Projektgruppen er optaget af et problem, som vi i samspil med menneskene i den virkelighed vi undersøger, skal forsøge at løse. Pragmatismen anses som en reaktion på rangordningen af teori og praksis, hvor teori ofte rangeres over praksis (Løgstrup, 2020). Projektgruppen har gået i de pragmatisk-baserede forskeres fodspor og valgt at

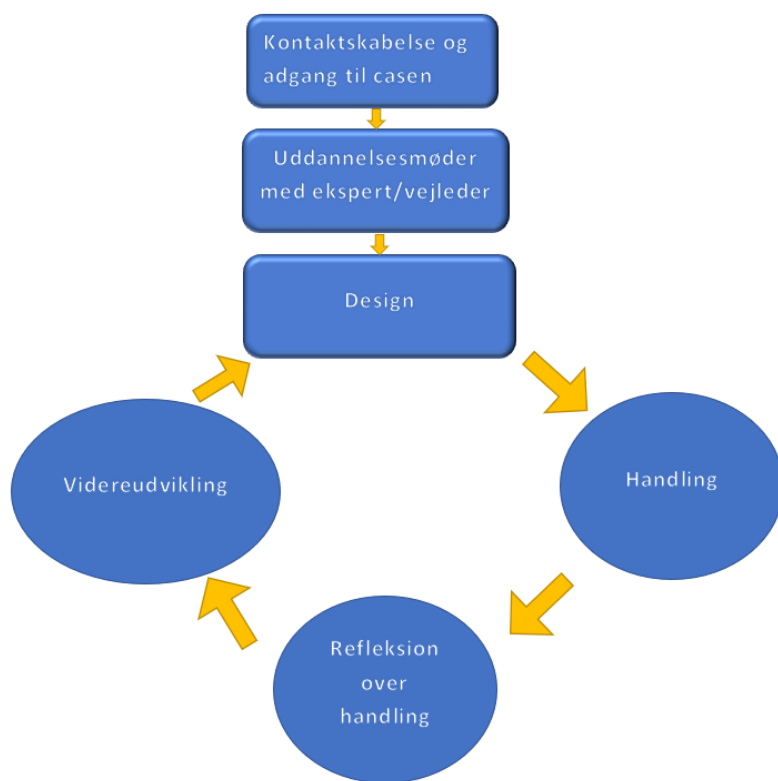
lade problemerne og situationerne i praksis vi møder diktere, hvilke teorier de skal analyseres med (Gimmler, 2018). Dette skete f.eks. da projektgruppen skulle behandle dataene og udvikle temaer. Her dikterede problemerne og det oplevede i praksis, at den teoretiske retning skulle tage afsæt i Rasmussens et al, (2023a) fire komponenter, der afgør ens mulighed for at handle kreativt (Bilag 1). Pragmatismen var passende, da den anses som værende en handlings- og fremtidsorienteret filosofi, der beskæftiger sig med at forbedre forhold i lokalsamfund og med at frigøre den fra begrænsende traditioner, hvilket ofte kendetegner den praktiske verden projektet udføres i (Rumens & Kelemen, 2013). Formålet med projektet stemmer hermed overens, da det er at forbedre og udvikle træningerne og træningskulturen i Hobro IK, ved at udvikle og implementere kreativitetstræningen i form af et kreativitetsfremmende værktøj, i samarbejde med aktørerne i klubben. Projektgruppen vil udfordre dogmatiske antagelser i Hobro IK og forme fremtidige formål og handlinger. Dette er yderligere med til at sikre to af de 10 store kriterier for kvalitet i kvalitativ forskning, da det har et signifikant bidragelse og bidrager med overførbare fund (Tracy & Hinrichs, 2017).

Metode

Studiedesign

Da vores videnskabsteoretiske ståsted er pragmatisme, passer vores grundantagelser om verden og viden til aktionsforskning. Aktionsforskning stammer fra Kurt Lewin, der havde fokus på at producere viden, der var relevant til at skabe løsninger på sociale problemstillinger (Beckmann & Kellmann, 2003). Lewin mente at når relevant viden skulle produceres, skete det gennem kollaborativ undersøgelse, hvor praktikere blev inddraget for at skabe bevidst forandring (Kellmann & Beckmann, 2003). Aktionsforskning er et stort og komplekst felt, bestående af forskellige tilgange og retninger (Reason & Bradbury, 2008). Retningen dette studie har taget er med fokus på læring med udgangspunkt i aktiv handling. Denne retning har fokus på at handling er grundlaget for at producere ny viden, der i dette projekt gennem nye handlinger i en elite fodboldklub og nye erkendelser omkring handlingerne, kan lede til ny og dybere viden om praksis og klubben (Reason & Bradbury, 2008).

Aktionsforskningens forsøg på at ændre praksis medfører handlingslæring, hvilket sker gennem en læringsspiral (Rasmussen & Hansen, 2018). Denne læringsspiral består af fem trin: (1) sædvanlig praksis, (2) refleksion, undersøgelse og enighed om ny praksis, (3) implementering af ny praksis, (4) Analyse og refleksion af virkningen af ny praksis, (5) Nye tilgange til at forstå og handle på (Rasmussen & Hansen, 2018). I indeværende projekt er studiedesignet opbygget af to indledende faser: 1) Kontakskabelse og adgang til casen, 2) Uddannelsesmøder med ekspert/vejleder. Herefter bestod processen af fire faser som blev gennemgået seks gange, for hver træning implementeringen af vores udviklede værktøj blev afprøvet. Disse fire faser bestod af: 3) Design, 4) Handling, 5) Refleksion over handling, 6) Videreudvikling. Aktionsforskningens tilgangen i dette projekt er inspireret af Rasmussen og Hansen (2018) faser i aktionsforskning, da studiedesignet i indeværende projekt også blev anset som en læringsspiral, da fase 3,4,5 og 6 blev gentaget flere gange. Reason og Bradbury (2008) definerer aktionsforskning, som værende en deltagende demokratisk proces, der handler om at udvikle praktisk viden i stræben efter værdifulde menneskelige formål. Dette formåedes opfyldt ved at projektgruppen inddrog holdets trænere i udviklingsprocessen af den nye praksis, hvorved trænerne fik yderligere kendskab til værktøjerne og teorien bagved, hvilket skulle hjælpe til en bedre implementering og formidling fra dem til holdet. Efter at have beskrevet konteksten og deltagerne i vores aktionsforskning, vil faserne for projektet blive gennemgået og uddybet. Processen for dette aktionsforsknings studie kan ses nedenfor på figur 1.



Figur 1: Opbygning af aktionsforskningens faser i indeværende projekt.

Kontekst og casen

Da casen til studiet skulle findes, var projektgruppens mål fra start af at rekruttere et ungdomshold fra en eliteklub. Det var et bevidst valg at ville arbejde med en eliteklub med trænere og spillere på højt niveau, da vi formodede at deres engagement til fodbold, ville facilitere forløbet i en positiv retning. Udvælgelsen faldt på Hobro IK's U13 hold, grundet et af gruppemedlemmernes venskabelige relation til klubbens Head of Coaching, gennem mange år. U13-fodboldholdet i indeværende studie blev rekrutteret fra den danske 1.Division og tidligere Superliga klub Hobro IK, lokaliseret i Nordjylland. Derudover blev Hobro IK's talentafdeling udvalgt, grundet deres ledere og træneres interesse for at implementere nye værktøjer i praksis, til det formål at udvikle deres spillere. Deres store engagement for udviklingen og implementeringen af værktøjet, gjorde at vi samarbejdede med nøglepersoner fra U13 holdet, for at designe og anvende værktøjer der faciliterer deres mål og værdisæt (Bilag 4). Hobro IK's U13-hold blev udvalgt fra de øvrige årgange i talentafdelingen, da holdet består af nye spillere, som lige er blevet introduceret til klubbens talentafdeling, samt grundet deres unge alder. Dette gav en optimal mulighed for at påvirke

spillerne og konteksten omkring holdet, da Harwood og Thrower (2020) foreslår at interventioner bør forekomme i de tidligere stadier af gruppeudviklingen. U-13 holdet bestod af 17 spillere i alderen 12-13 år, samt en chefræner og assistentræner. Holdet spiller til dagligt i liga 2A i DBU's turnering, og består af talenterpillere fra Hobro eller scoutede spillere fra primært Himmerland området (Ingvorsen, 2023). Hobro IK's talentafdeling praktiserer på alle holdene den samme 4-4-2 formation, og en spillestil karakteriseret ved direkte spil langs jorden samt gen-pres på alle holdene (Ingvorsen, 2023). Cheftræneren på holdet har en UEFA A-licens træneruddannelse, samtidig med han er lærer uddannet og har tidligere træner erfaring fra andre klubber. Dette blev anset som en vigtig forudsætning for, hvordan at holdet modtog det nye kreativitetsfremmende værktøj. Grundet trænerens erfaringer og uddannelse blev han anset som værende i stand til at præsentere og inddrage værktøjet i spillernes træning. Til første møde blev baggrunden for studiet forklaret og der blev sendt en samtykkeerklæring til de involveredes forældre samt træneren og Head of Coaching (Bilag 5).

Aktionsforskningens proces og procedure

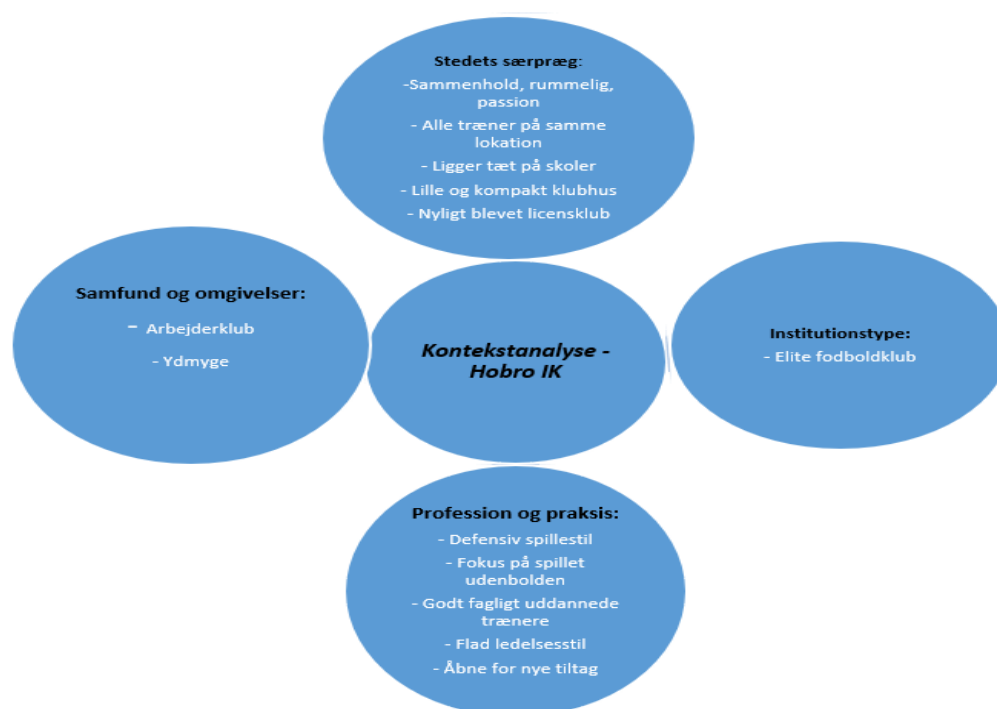
1) Kontaktskabelse og adgang til casen

Kontakten til casen blev foretaget gennem en mailkorrespondance med klubbens Head of Coaching og Ungdomsudviklingstræner, hvor der blev aftalt et indledende møde. På det indledende møde præsenterede projektgruppen formålet med aktionsforskningen, hvor en prototype af kreativitetsværktøjet blev vist, samt bagvedliggende teori blev fremlagt. Dette blev gjort for at personerne i klubben forstod og købte ind på præmissen for forskningen, hvilket blev anset som essentielt for god aktionsforskning af projektgruppen. På mødet blev det valgt, at talentafdelingens U-13 hold var en velegnet case, med baggrund i begrundelsen fra afsnit *"Konteksten og Casen"*. Mødet blev desuden brugt til at aftale rollerne for aktørerne i forløbet. Det blev vedtaget at trænerne var de primære facilitatorer af opgavekortene under træning. Projektgruppen fungerede som konsulenter for trænerne således de blev klædt på til at kunne anvende det i praksis.

For at få en bedre forståelse af Hobro IK's talentafdeling og U13 holdets sædvanlige praksisser og procedurer, valgte projektgruppen at afholde indledende møder med klubbens ungdomsudviklingstræner samt holdets trænere. De indledende møder gav projektgruppen kontekstuel forståelse (Smith & Caddick, 2012), idet det gav mulighed for at diskutere, hvordan projektet kunne understøtte klubben og holdets ønskede mål og forventninger, samt det gjorde os opmærksomme på kulturelle antagelser og rutiner. Denne fase er inspireret og referere tilbage til Hansen & Rasmussens fase "sædvanlig praksis", som ifølge dem er hvor læringen tager afsæt i (Hansen & Rasmussen, 2018).

Yderligere bestod fase 1 af observation af en træningssession, hvor gruppens medlemmer agerede som "observatør der deltager" (Thing & Ottesen, 2015). Denne observation af, hvordan holdets normale praksis forløb, skulle bidrage til planlægningen af den nye praksis. Under observationen blev generelle observationer og samtaler med spillere og trænere noteret (bilag 6.1).

Hansen & Rasmussen er fortalere for vigtigheden af, at man medtænker konteksten i sine analyser, når man arbejder med aktionsforskning. For at kunne fortolke betydningen af observationer eller udtalelser i interviews, er det vigtigt at medtænke den konkrete kontekst, hvori det forgår. For at skabe forståelse for konteksten som aktionsforskningen skulle foretages i, valgte projektgruppen at udarbejde en kontekstanalyse model, inspireret af Hansen & Rasmussen (2018). Denne blev udarbejdet på baggrund af den indsamlede viden på de omtalte møder og observationer, se figur 2.



Figur 2: Kontekstanalyse af Hobro IK.

2) Uddannelsesmøder med ekspert/vejleder

Efter kontakten og adgangen blev etableret med Hobro IK, afholdte gruppen en række vejlednings- og uddannelsesmøder med gruppens vejleder. Da gruppens vejleder siden 2015 har forsket i anvendelsesorienterede perspektiver på kreativitet i særlig fodbold, gør det ham til den idrætsforsker i Skandinavien med mest fokus på kreativitet. Dette har betydet at gruppen har afholdt uddannelsesmøder, hvor den aktuelle teoretisk og praktisk viden og erfaring indenfor kreativitet i fodbold er blevet diskuteret med gruppens vejleder/ekspert. Møderne foregik ved at projektgruppen havde læst op på teorien, hvorefter en samtale fandt sted om centrale pointer og begreber, samt hvordan de kunne operationaliseres i forhold til den konkrete case. Møderne tog afsæt i samleværket "kreativitet i fodbold", der består af fire bind (Rasmussen et al., 2023a, b, c, d). Møderne blev ydermere brugt til, at brainstorme idéer til udførelsen af det kreativitetsfremmende værktøj, samtidig med de blev brugt til at finde frem til relevante kreativitetsfremmende øvelser i fodbold, hvor værktøjet kunne afprøves i.

3) Design

Efter de indledende møder, observationer af praksis samt uddannelsesmøder med ekspert, blev der afholdt et møde, hvor projektgruppens medlemmer i samråd med holdets trænere reflekterede over holdets sædvanlige praksis. I de efterfølgende cyklusser blev den nye praksis inddraget som grundlag for refleksion. Det var besluttet før vi fik adgang til casen, at det var et kreativitetsværktøj i form af antivanekort der skulle udvikles og afprøves. Projektgruppen havde dermed en overordnet idé da vi gik ind til casen, hvormed U13 holdet blev brugt til at tilpasse, finpudse og gøre dem mere anvendelige og kreativitetsfremmende.

Den sædvanlige praksis på holdet blev på første designmøde brugt som referencepunkt, til at finde frem til, hvordan kreativitetsværktøjet kunne give spillerne nye og uvante handlemuligheder. Dette blev gjort ved at træneren skulle nedskrive roller, kendetegn og vaner som spillerne på holdet havde påtaget sig. Ud fra disse kunne projektgruppen i samråd med træneren udvikle opgavekortene, således de passende udfordrede holdets vaner og roller. Grundet denne måde at designe opgavekortene på, blev det sikret at de talte ind i træneren og holdets behov for at anvende kortene.

Værktøjet blev designet således, at opgavekortene opfylder de seks læringsmål, som bruges til kreativitets træning i fodbold. Læringsmålene har den funktion, at når de opnås sker det ved at spillerne selv skal udvikle løsningsforslag, i stedet for at blive instrueret i den korrekte løsning. På denne måde skaber kortene en mulighed for at spillerne kan eksperimentere med uopfundende, uopdagede, uafprøvede og uudnyttede handlemuligheder på fodboldbanen (Rasmussen et al., 2023a). Design fasen af kreativitets træningerne handlede om at designe kort, der giver spillerne opgaver der forstyrrer deres sædvanlige handle- og tankemønstre. Kortene tog udgangspunkt i opgavetypen antivaner, der beskrives af Rasmussen (2023a) som en opgavetype indenfor kreativitetstræning, til at hjælpe spillerne med at udforske nye og uvante handlemuligheder. For at kortene kunne udfordre spillernes vaner og hjælpe dem til at være mere nysgerrige og nødsaget til at afprøve spontane beslutninger, skulle kortene give nye og uvante betingelser for spillerne. Derfor var det hovedsagelig trænerens kendskab til spillerne, der blev omdrejningspunktet for udviklingen af kortene, da de havde kendskabet til spillernes vaner og tanker. Opgavekortene blev

designet på baggrund af trænerens indgående kendskab til de former for handlemuligheder de oftest benytter sig af (Rasmussen et al., 2023a). På denne måde blev det sikret at opgavekortene passede på spillerne på holdet, og dermed kunne hjælpe spillerne med at bevidstgøre deres vaner og udfordre dem til at gøre noget som de ikke plejer. Gennem designfaserne blev den anvendte viden vi fik gennem observationerne af implementeringen af opgavekortene i træningerne, brugt til at forbedre og udvikle på anvendelsen af opgavekortene. Dette blev eksempelvis set efter første træning med anvendelsen af opgavekortene, da projektgruppen blev opmærksomme på, at nogle af spillerne, havde problemer med at forstå opgavekortene. På baggrund af dette blev nogle af formuleringerne ændret (bilag 6.2).

Gennem designfasen blev der udviklet 26 spillerspecifikke kort (bilag 3.1), der har til hensigt at udfordre enkelte spillers vante handlemuligheder, se figur 4 nedenfor. Yderligere blev der udviklet 9 gruppespecifikke kort (bilag 3.2), der havde til formål at udfordre f.eks. forsvarskædens rigide måde at spille sammen på eller til at udfordre hele holdets spillestil, kultur eller spilformation, se figur 3 nedenfor.



Figur 3: Eksempel på et kort der skal udfordre holdets spillestil.

Figur 4: Eksempel på et udviklet der skal udfordre den enkelte spillers vaner.

4) Handling

Kreativitetskortene skulle implementeres og afprøves i seks træninger på U13 holdet. Dette foregik ved at chefræneren tilsendte projektgruppen træningsplanerne for den kommende uge hver søndag. Dermed var projektgruppen i stand til at kunne redigere i træningerne, og udvælge hvilke øvelser kortene skulle afprøves i. Det blev valgt at inddrage en kreativ energizer øvelse (Rasmussen et al., 2023b), som første øvelse efter holdets sædvanlige opvarmning. De kreative energizers blev anvendt for at skabe en positiv indstilling hos spillerne, hvor stemningen bliver legefuld og afslappet til at begå fejl. De skulle derfor ikke nødvendigvis udvikle spillernes kreative kompetencer, men snarere give dem bedre forudsætninger for den efterfølgende kreativitetstræning (Rasmussen et al., 2023b). Efter den kreative energizer, forløb træningen som træneren havde planlagt, indtil sidste øvelse i hver træning, hvor det kreative værktøj blev implementeret. Den sidste øvelse i træningerne blev valgt grundet den altid indeholdte kamp lignende situationer med to hold mod hinanden, så alle spillere var aktiveret på samme tid. Inden øvelsen blev startet, gik hver træner med et af holdene og uddelte kreativitetskortene. Når opgavekortene blev uddelt, skulle spillerne reflektere over deres kort sammen med en holdkammerat. Blev der uddelt holdspecifikt kort skulle hele holdet i samråd reflektere. Dette blev gjort for at spillerne skulle være kreative før handling, hvor de sammen udviklede handlingsplaner på baggrund af deres kort, som skulle afprøves i den følgende øvelse (Rasmussen et al., 2023b). Når spillerne havde reflekteret og forstået deres kort, blev de afleveret tilbage og øvelsen startede. Projektgruppen forholdt sig i baggrund for at observere og fungere som vejledere for trænerne, hvis tvivl skulle opstå. Et eksempel på en træningsplan indeholdende den kreative energizer, træningens resterende øvelser samt hvilken opgavekortene blev implementeret i kan ses i bilag 2.1.

5) Refleksion over handling

Efter hver træning afholdt projektgruppen og holdets trænere et kort møde, for at reflektere og korrigere på dagens træning. For at skabe læring, udvikling og forandring i klubben, skal man eksperimentere i fællesskab med nye handlinger, der skabes gennem fælles dialoger, rettet mod at identificere ønsker for udviklingen (Jensen et al., 2020). På refleksionsmøderne blev træningerne diskuteret og reflekteret over. Det var på møderne vigtigt, at trænernes oplevelse af træningen

forinden blev ytret, således vi kunne blive klogere på, hvilke elementer der fungerede og omvendt. På møderne blev opgavekortenes virkning reflekteret over, hvilket resulterede i nye kort blev udviklet i samarbejde med trænerne, samt nogle måtte udgå grundet deres ineffektivitet. Et eksempel på et kort der udgik, var et af de holdspecifikke kort, som kan ses nedenfor på figur 5. Kortet udgik efter trænerens ønske, da han havde oplevet at spillerne ikke var i stand til at score nok mål, når de kun havde to berøringer. Dette betød at kortet aldrig fik den hensigtsmæssige effekt, da de ikke scorede nok mål til at kortet blev aktiveret i spillet.



Figur 5: Eksempel på et kort der udgik

Yderligere etablerede projektgruppen et møde med hele træner staben fra talentafdelingen i Hobro IK. Mødet havde til hensigt at både informere træner staben om, hvad projektgruppen foretog sig i klubben samt hvorfor. Derudover blev træner teamet inddraget i en proces, hvor de skulle diskutere og reflektere over, hvilke muligheder og barriere de som trænere oplever for at inddrage kreativitetstræning i deres daglige træninger.

6) Videreudvikling

På bagkant af refleksionsmøderne, foretog projektgruppen en videreudvikling af kreativitetstræningen. Denne fase blev efter første runde af spiralen for studiedesignet, til en sammensmeltning med designfasen. Dette indebar en videreudviklingen af de eksisterende kort, samt tilføjelse af nye. Det var her alle refleksionerne, oplevelserne og indtrykkene af hver kreativitetstræning, blev omsat til en videreudvikling af kortene.

Dataindsamling

Abduktiv tematisk analyse

Tematisk analyse er ifølge Braun & Clarke (2019) et paraplybegreb, der omfatter en række forskellige tilgange. Den omfatter både en induktiv tilgang, der er en fortolkende, subjektiv og reflektiv analyse, mens den samtidig kan være en deduktiv tilgang med kodningsskemaer og teori til at strukturere analysen (Braun & Clarke 2019). I overensstemmelse med abduktive metoder har Thompson (2022), udviklet en otte-trins tematisk analyse proces, der er nuanceret og anvendelig til dette projekt. Den abduktive otte-trins proces formår at give en stringent, gennemsigtig og inddæmmet opbygning af analysen. Den abduktive tematiske analyse udviklet af Thompson (2022), er til dette projekt en anvendelig guide, da projektgruppen ønsker at fordybe sig i den empiriske opdagelse, samtidig med at være guidet af en teoretisk forståelse. I de kommende afsnit vil de otte trin for den abduktive tematiske analyse blive gennemgået, samtidig med at eksempler fra projektgruppens analyseproces vil blive inddraget.

1) Transskription og Familisering

Lydoptagelserne og feltnoterne blev i dette projekt transskriberet under dataindsamlingsperioden. Dette blev gjort for at transskription parallelt med dataindsamling kunne tydeliggøre, hvilke punkter i vores dataindsamling der havde behov for yderligere uddybelse. Dermed kunne projektgruppen tilpasse dataindsamlingerne for at få afklaring på de manglende detaljer (Thompson, 2022). Det blev valgt at udføre transskriberingen som en de-naturaliseret transskription, hvilket betød at projektgruppen forbedrede grammatikken og sætningskonstruktion, med den hensigt at gøre det lettere for læsere at forstå. Transskriberingerne blev ikke outsourcet til automatiske transskriptions værktøjer, da projektgruppen ønskede at udføre den selv, da det gav mulighed for at familisere og engagere sig i dybden med den indsamlede data (Thompson, 2022). Efter hver transskribering blev denne gennemlæst af projektgruppen, for at skabe forståelse for fortællingerne og konteksten i dataene. Dette medvirkede til at der blev skabt en transparens under transskriberingen, hvilket ifølge Tracy & Heinrichs (2017), er et kvalitetskriterie for kvalitativ forskning. I denne fase valgte projektgruppen at notere mønstre og koder, som virkede interessante for den efterfølgende kodningsfase.

2) Kodning

Kodningsfasen havde til formål at kondensere alle indsamlede data gennem en kategorisering og farvefremhævelse af sætninger (Thompson, 2022). Kodningsfasen var en cyklisk fase, da det anbefales, grundet det sjældent lykkedes med at identificere alle koder i første omgang. Derfor foretog projektgruppens medlemmer den første kodning hver for sig, og derefter to yderligere kodnings gennemgange i fællesskab. Den første runde af kodning havde til formål at linke den rå data, med så meget semantisk betydning og forståelse som muligt. Dette betød, at hvert betydningsfuldt udsagn i data indgik som en kode for sig. I anden runde af kodningsfasen sammenlignede projektgruppens medlemmer sine koder og gjorde processen mere selektiv for at samle koder, der kunne inkluderes under samme overskrift. I anden runde blev koder, der var anset som ubetydelige, fjernet. Koder som fremtrådte hyppigst blev bevaret.

3) Kodebog

En kodebog blev udarbejdet for at give klarhed og struktur over kodningsprocessen. Kodningsbogen blev lavet således at hver kode fik en kortfattet definition der fremhævede nøglefunktionerne ved koden og citatet, således den historie koden skildrede blev fortalt (Guest et al., 2012). Kodningsbogen blev valgt at lave, da den skulle give os muligheden for at reflektere over vores kodningsvalg, og om vi var tilfredse og enige med terminologien og meningskondenseringen af koderne. Yderligere har kodebogen den funktion at vi kan vende tilbage efter lange pauser og igennem bogen få en mening for, hvorfor dele af data er blevet inkluderet (Guest et al., 2012).

4) Udvikling af temaer

Temaer i en abduktiv tematisk analyse er tydeligt adskilt fra koder, da de skal være mere komplekse og kan samle flere koder, for teoretisk at forklare fænomener (Thompson 2022; Guest et al., 2012). I denne fase ses der på relationer mellem koderne og sorterer dem efter deres formåen til, at fortælle historien bag dataene. På denne måde kan en gruppe af koder, som skildrer et fænomen, betegnes som et tema (Thompson 2022; Braun & Clarke, 2006). Navnet på temaerne skal være en indholdsmættet sætning som læseren kan huske, samtidig med at essensen af temaet tydeligt skal opfattes. En tematisk analyse kan enten ende ud med at producere semantiske temaer, der er

opsummerende på overfladeniveau, eller latente temaer der går ud over dataene og anvender teori til at forklare resultaterne (Thompson 2022; Campbell et al., 2021). I vores tilfælde af abduktiv tematisk analyse, ender projektgruppen ud med latente temaer. I denne fase blev der udviklet tre kategorier af temaer som bestod af: *Deltagernes oplevede potentialer*, *Forhindringer* og *Forudsætninger*. Dette blev gjort for bedst muligt at kunne besvare problemformuleringen, således oplevelses kategorien har fokus på klubbens oplevelse af aktionsforskningsforløbet og afprøvelsen af kreativitetsværktøjet. Derudover blev kategorierne forhindringer og forudsætninger udviklet til at besvare teoridrevet på, hvilke forhindringer og forudsætninger der forekommer i sådan et forløb. Til forhindringer og forudsætninger blev der udviklet 4 undertemaer: Normativitet, Materialitet, Intentionalitet og Kapabilitet. Undertemaerne blev valgt da de er teoridrevne, og en gennemgang af de fire komponenter indenfor kreativitet, udformer den enkelte spillers handlemuligheder. Yderligere uddyber en gennemgang af de fire komponenter, hvad kreativitet som udforskning af nye og uvante handlemuligheder er (Rasmussen et al., 2023a).

5) Teoretisering

Indtil videre er alt data kun undersøgt som data og koder. Ved dette step forbindes dataene til temaerne og forklare forholdene imellem. Det er her abduktive skelner sig ud fra deduktiv, da man ikke skal teste data ved at koble det til teoretisk viden (Thompson, 2022). I stedet skal temaerne vejledes af eksisterende teoretisk viden, men det skal ikke blive bestemt af det. Derfor startes der med at se, hvilke temaer der kan forklares af allerede eksisterende viden og hvilke temaer der ikke kan. De temaer der ikke kan gøre det klart, hvor teorien kan ændres og tilpasses så den passer mere til empirien (Thompson, 2022). Det betyder dog ikke at man skal opfinde den dybe tallerken og finde en helt ny teori hver gang der, er et tema der ikke passer med et teoretisk punkt. Det er vigtigt at være opmærksom på at selv de mindste små udvekslinger og ændringer kan skabe små teoretiske udviklinger (Thompson, 2022). Der har været tre kategorier som var Oplevede potentialer, Forudsætninger og Forhindringer. I dette projekt har temaerne både passet til teorien og ikke teori. Forudsætninger og forhindringer havde undertemaerne: Normativitet, Intentionalitet, Materialitet og Kapabilitet. Kategorien oplevelse har ikke lagt sig op ad en teori men ud fra den eksisterende viden om de centrale persons oplevelse med opgavekortene.

6) Sammenligning mellem datasæt

I trin seks sammenlignes de forskellige gruppers datasæt med hinanden, for at undersøge om de samme temaer opstår lige meget i hver gruppe. Dette kan dog kun gøres, hvis de har været udsat for det samme i undersøgelsen. Derudover er det også anbefalet at sammenligne kvantitative data med kvalitative data, for at måle hyppigheden af det samme antal koder gruppen i mellem (Thompson, 2022). For at de forskellige grupper, i dette projekt spillerne, træner og leder, kan sammenlignes, kræver det at de har været i lignede miljøforhold og svaret på samme spørgsmål (Thompson, 2022). I dette studie har det ikke været tilfældet, da de forskellige grupper havde en semistruktureret interviewguide. Dog har det været muligt at se, om nogle temaer har været til stede i alle grupper. Det var blandt andet temaerne: Normativitet, Intentionalitet, Materialitet og Kapabilitet hvor alle personerne der blev interviewet, havde en udtalelse omkring deres oplevelse med opgavekortene.

7) – Datavisning

Normalt bliver data visning brugt til at reducere kvalitative data til kvantitative matricer for bedre at forstå dataene (Thompson, 2022). Der er forskellige metoder man kan bruge i data visningen, hvor en af dem er netværksanalyse. Her bliver det overskueligt for læseren at se processen i temaerne og hvor temaerne udspringer fra. Dette gør at der kommer mere gennemsigtighed i analysen. I dette projekt er det valgt at gøre brug af data display (figur 7).

8) Opskrivning

Det sidste trin er, hvor man samler alle ting fra step 1-7. Her skrives temaerne ind med overskrift og giver hvert tema end teoretisk forklaring, der viser hvorfor empirien er knyttet sammen med teorien, dette kan gøres med citater (Thompson, 2022). Derudover er det vigtigt, at vise sit arbejde igennem analysen og hvordan man er kommet frem til de resultater, da det ellers kan blive uklart for læseren der ikke har samme adgang til dataene (Thompson, 2022). Det er derfor vigtigt at vise empirien i form af citater, hvor hvert citat er forklaret med konteksten og hvilken slags person der

udtaler det. Til sidst er det vigtigt at være overbevisende i sin retorik, så læseren ikke er i tvivl om at resultaterne har betydning og er væsentlige.

Observation

Under træningen i Hobro IK blev observation brugt som dataindsamlingsværktøj. Dette blev gjort som middel til at justere og videreudvikle på vores produkt undervejs. Når der laves feltarbejde, er der fire forskellige observatørroller; observatør, observatør der deltager, deltager der observerer og deltager (Thing & Ottesen, 2015). Den totale deltager kan skjule sin rolle og gå ind i kulturen på lige fod med de andre. I Hobro IK havde deres træner denne rolle. I rollen observatør der deltager, er samtaler med informanterne korte og distanceret. Det er derfor svært at få et rigtigt kendskab til informanterne og det kan godt virke overfladisk (Thing & Ottesen, 2015). I den totale observatør er forskeren endnu mere distanceret, og ofte ved informanterne ikke de bliver observeret. Den sidste rolle er deltager der observerer, her er alle informanterne informeret om, hvad der bliver observeret på, hvad formålet er og at der ville komme spørgsmål til dem fra observatørerne (Thing & Ottesen, 2015). Da observation blev brugt som middel til at videreudvikle produktet og se hvordan det virkede i praksis, gav det ikke mening for os at deltage på lige fod med træneren, men derimod følge med på sidelinjen som observatør. Det var dog vigtigt for os at få spillernes feedback og meninger om produktet, derfor var observatør som deltager oplagt. Dette fordi samtalerne under træningerne blev kort og distanceret, for at få hurtige svar inden spillerne skulle videre til næste øvelse. Undervejs i forløbet blev observationsrollen mere deltager der observerer, da børnene fik et større indblik i, hvorfor vi var der og samtalerne blev længere og mere personlige. Det blev gjort for at skabe en relation til spillerne i håb om, det resulterede i ærlige og dybtgående svar under det senere interview. Observationerne blev brugt for at kunne besvare problemformuleringen, hvilket betød at de ting der især var i fokus under observationerne, var de forudsætninger og forhindringer der opstod for anvendelsen af kortene.

I dette projekt har det dog givet mening at veksle imellem nogle af rollerne i forskellige kontekster. Under træningen har det været svært, at skabe en lang meningsfuld samtale med spillerne, da de ofte kun havde korte drikkepauser inden næste øvelse startede. Observationsrollen har derfor primært været observatør der deltager inden og under træningen. Efter flere træningspas og

observationer blev samtalerne dog mere meningsfulde og længere, derudover blev nogle spillere ofte efter træningen og der var mulighed for observationsinterviews.

Observationsinterviewene var uformelle, korte interviews der foregik under selve observationen. Disse uformelle samtaler omhandlede spillernes oplevelse af kortene, samt hvilke kort de havde fået tildelt. Svarende på observationsinterviews blev grundlag for det semistrukturelle interview, der blev holdt efter observationerne. Derudover hjalp observationsinterviewene med justeringen og forbedringer af produktet, da vi fik trænerne og børnenes indblik i hvordan det virkede i praksis. En konkret justering informationen fra observationsinterviewene medførte, var at spillerne havde udfordringer med at forstå formuleringerne på nogle af kortene. Dette bidrog til at nogle af kortene blev omformuleret, til et mere tydeligt sprog (bilag 2). Observationsinterviews blev en naturlig del af træningen, da de fleste af børnene var meget åbne og ville gerne dele deres holdning og mening til øvelserne og produktet vi kom med.

Udover den normale observation på sidelinjen, har dette projekt benyttet sig af videomateriale som observationsmetode. Dette blev gjort under hver træning ved hjælp af et kamera designet til fodbold video kaldet "VEO" (Se figur 6). Da dette studie bruger aktionsforskning, har videomateriale været et godt hjælpemiddel. Dette har nemlig givet os mulighed for at se og gense situationer flere gange, og se hvad der lykkedes og ikke lykkedes i øvelserne (Thing & Ottesen, 2015). Derfor var det muligt at analysere videomaterielt og opdage episoder, der kunne være overset fra træningen. Et konkret eksempel på, hvordan videooptagelserne har spillet en vigtig rolle og hjulpet os med at få øje på noget vi ikke selv observerede, var da optagelserne fra en træning viste, hvordan et af holdene reflekterede over deres kort i samråd som de havde fået besked på. Dog viste optagelsen at det kun var markspillerne på holdet der var med i refleksionen, imens målmanden stod for sig selv nede i målet. Dette betød at målmanden manglede sparring og refleksion med andre omkring sit tildelte kort, se figur 6 nedenfor.



Figur 6: Stillbillede af VEO-video, hvor målmanden ikke inddrages i refleksionsprocessen.

Feltnoter

Under observationer er det vigtigt at lave feltnoter og feltdagbog, som kan bruges under analysen (Thing & Ottesen, 2015). Heri skelner man mellem "thin" og "thick" beskrivelser hvor "thin" noter skriver kort om det, der er blevet observeret. Thick noter er derimod detaljeret beskrivelser. Under træningsobservationerne i Hobro IK blev der særligt brugt thick noter, det blev gjort som hjælp til interviewguiden. Thick noter blev især brugt i observationen interviewene af træningen, da der var bedre tid til at skrive uddybende noter. I dette projekt er der gjort brug af et observationsskema, dette blev gjort for at sikre at der ikke blot blev lavet observationer men relevante og nyttige observationer på baggrund af projektets teoretiske udgangspunkt (Thing & Ottesen, 2015) (bilag 6.1). Et eksempel på hvordan det teoretiske udgangspunkt gjorde vores observationer nyttige, var vores fokus på intentionalitet hos spillere og træner. Da Hobro IK er en elite klub formodede projektgruppen at træningerne var konkurrencepræget, hvilket betød at vi i vores observationer havde fokus på deres adfærd og tilgang til kreativitetstræningerne. Derfor blev observationsskemaet lavet med udgangspunkt i det teoretiske afsæt. Ved hjælp af observationsskemaerne blev der nedskrevet idéer til videreudvikling og optimering af produktet. Det skete eksempelvis i samarbejde med træneren der ofte kom med forslag til forbedringer til øvelser eller justeringer. Dette ses eksempelvis da træneren fortalte at han ville designe nye kort der har fokus på presspillet da han oplever disse mangler (bilag 6.5). Feltdagbogen hjalp endvidere projektgruppen med at lave semistrukturelle interviews, da der blev nedskrevet spørgsmål under observationer. Feltdagbogen blev lavet med dato for at gøre det nemmere at analysere og fortolke senere hen i projektet. Efter endt træning blev der gendelt øvelserne fra VEO-kameraet, som gav flere feltnoter som blev oversat første gang.

Semistruktureret interview

Indsamling af empirisk materiale i casestudier gennem interviews anses for at være essentielt, da det muliggør at opnå en dybdegående forståelse af de forhold i miljøet som vi er interesserede i, ud fra udvalgte personers perspektiv (Kvale & Brinkmann, 2009). For at forstå de involverende personer som er essentiel i aktionsforskning, er der blevet benyttet interview af forskellige personer, der har betydning for udviklingen og implementeringen af opgavekortene. Disse personer var cheftrener fra U13 holdet og Head of Coaching i Hobro IK. Interviewet med træneren foregik i Hobro IK mødelokale, efter en endt træning. Interviewet med Head of Coaching foregik i Skalborg SK-mødelokale, dette gjorde det fordi én af gruppens medlemmers relation til Head of Coaching stammer tilbage til deres tid sammen i Skalborg SK, derudover bor de begge tæt på Skalborg, så det var naturligt for dem at mødes der. Vi valgte den semistrukturerede interviewform, fordi den tillader os at holde os inden for et afgrænset emne, samtidig med at det er muligt at stille uddybende og afklarende spørgsmål (Kvale & Brinkmann, 2009). Vores interviewproces var baseret på en interviewguide med to kolonner (bilag). Den ene kolonne indeholdt forskningsspørgsmål, der var teoretisk baserede, mens den anden kolonne indeholdt interviewspørgsmål, der var formuleret i daglig tale. Et eksempel på et forskningsspørgsmål er *"Er normativiteten en forhindring for spillerne og træneren"*, hvorefter dette blev omskrevet til interviewspørgsmålet *"Er du begrænset/bange for at prøve nye ting og måske fejle?"* (bilag 7).

Ud fra teorien blev der etableret flere temaer, som interviewguiden tog udgangspunkt i. Disse temaer var: Normativitet, Intentionalitet, Materialitet og Kapabilitet (Rasmussen et al., 2023a). Udover teori bestemte temaer opstod der også temaer under observationen, som ikke var teoridrevne. Dette var spørgsmål som kunne hjælpe med at forstå spillernes og trænerens oplevelse og udvikle af opgavekortene. Derfor var interviewguiderne også forskellige, om det var spillere eller træner og Head of Coaching. Der var derfor to forskellige interviewguides, én til de semistrukturerede interviews med træneren og Head of Coaching, samt én til fokusgruppeinterviewet med spillerne.

Fokusgruppeinterviewet

Fokusgruppeinterviewet blev formet på baggrund af teorien og observationer. Derudover blev det valgt da, fodbold er en holdsport, hvor spillere er vant til at være meget sammen og læne sig op ad hinanden. Spillere havde frivilligt adspurgt deres chefræner, om de måtte deltage i interviewet. Han valgte derefter fem spiller, som han mente skulle deltage i fokusgruppeinterviewet. Dette valg blev taget da træneren havde det bedste kendskab til holdets spillere, og dermed kunne udpege de spillere der fandt sig mest komfortable i en interviewsituation. Under fokusgruppeinterviewet blev der vist forskellige videoer, af øvelser spillerne havde deltaget i for at gøre dem mere trygge i situationen og få samtalen til at flyde mere (Kvale & Brinkmann, 2009). Videoklippene var fra spillernes træning, hvor små klip var taget fra VEO optagelserne. Dette blev gjort som en teknik til at få spillerne til at åbne mere op, fordi det bliver mere vant for dem, samt styrke analysen, ved at få spillerne til at udtale sig om øvelserne (Kvale & Brinkmann, 2009, Thing & Ottesen, 2015). Fokusgruppeinterviewet blev holdt online, efter et mislykket forsøg for at holde det i Hobro IK-mødelokale. Spillerne fra holdet kom mange forskellige steder fra og flere kørte fra Aalborg, Løgstør eller Hadsund. Det var derfor svært for nogen spillere at møde en time inden træning pga. af kørsel og skole, og det samme gældte efter træning. Interviewet blev derfor holdt online en aften, hvor de ikke havde træning. Alle havde videokamera til for bedre at skabe relation. Derudover var der fokus på, at der ikke var dominante deltager, men alle fik lov til at sige noget (Thing & Ottesen, 2015). Dette var især vigtigt, da der kan være mange forskellige roller og statusser blandt spillerne på holdet. I fokusgruppeinterviewet deltog blandt andet bænkespillere og anfører, samt topscoreren for holdet. Samtalen kunne derfor nemt styrers af de dominante deltager. Der var derfor fokus på at alle fik lov til at sige noget, og at spørgsmålene gik på runde blandt spillerne, så det ikke altid var den samme der startede med at svare. Da projektgruppen under observationsperioden, havde holdt mange uformelle interviews og samtaler med spillerne, var der bygget en stærk relation til spillerne, som var med til at skabe tryghed og lysten til at udtrykke sig i fokusgruppeinterviewet.

Kvalitativ rigor

Gennem udførelsen af aktionsforskningen gennemførte projektgruppen flere arbejdsmetoder, for at sikre kvalitativ rigor. Dette strakte sig på tværs af studiedesignet, dataindsamlingen og analysen. Sikringen af kvalitativ rigor er forsøgt skabt, med baggrund i de opstillede kriterier af Tracy &

Heinrichs (2017). Først og fremmest er forskning af dette emne umiddelbart relevant og værdifuld for Hobro IK og ikke mindst deres U13 hold. Opgavekortene blev udviklet i samarbejde med klubben og efterfølgende implementeret, i samarbejde med træneren for holdet.

Gennemsigtigheden i forskningens processen blev forsøgt øget, ved at give præcise og konkrete beskrivelser af de metodiske handlinger, som f.eks. dataindsamlingen og analysemetoden. For at sikre troværdighed, blev der blandt andet lavet "thick" deskriptioner under observationerne. Derudover forsøgte projektgruppen at omfavne flere forskellige synspunkter fra personer i studiet, som f.eks. trænere, spillere og ledelse i klubben. Dette trækker på begrebet krystallisering, der sikrer troværdigheden ved at anerkende den komplekse verden, og dermed afdække forskellige perspektiver af problemer og løsninger (Richardson & St. Pierre, 2005).

Projektgruppen forsøgte at skabe praktisk nytte, ved at udarbejde og inkludere et kreativitetsfremmende værktøj, der kan anvendes i praksis. Yderligere for at udforske de forudsætninger og forhindringer, der spiller en rolle når sådan et værktøj skal implementeres i praksis. På denne måde sikre vi en praktisk nytte, ved at hjælpe mennesker til at engagere sig i praksis på en ny og forbedret måde på baggrund af studiets resultater (Tracy & Heinrichs, 2017).

Resultater

Resultatafsnittet består af to dele. Første del har til formål at belyse de oplevede potentialer som spillerne, træneren og Head of Coaching har haft i forbindelse med kreativitetstræningerne og aktionsforskningsforløbet. Under kategorien potentialer blev der formet 3 temaer som var: *Sjov og udfordrende*, *Frihed og fjerne pres* og *Fællesskab og sammenhold*.

Anden del af resultatafsnittet har til formål at belyse kategorierne **forudsætninger** og **forhindringer**, der havde betydning for udvikling og implementeringen af opgavekortene. Jævnfør analysemetoden fordeles forudsætninger og forhindringer i temaerne: *Normativitet*, *Materialitet*, *Intentionalitet* og *Kapabilitet*. Disse temaer blev valgt, da de ifølge Rasmussen et al. (2023a), afgør en spillers mulighed for at handle kreativt i form af at udforske nye og uvante handlemuligheder. Hermed bliver der både set på resultaterne, med et teoretisk blik men også induktivt på hvordan

kortenes potentialer opleves for de medvirkende. Et overblik over studiets resultater kan ses på figur 7 nedenfor.



Figur 7: Mindmap over studiets resultater inddelt i hhv. Kategorier og temaer.

Potentialer - Oplevelser af opgavekortenes potentialer

Temaerne der kom til synes under kategorien potentialer var: **Sjov og udfordrende, Frihed og fjerne pres og Fællesskab og sammenhold**. Temaerne vil blive gennemgået i denne rækkefølge i kommende afsnit.

Som beskrevet tidligere er kortene designet til at udfordre spillerne på fire forskellige punkter, for at bryde deres vaner og udvide deres mulighedshorisont. Det kræver derfor, at spillere får udvidet og beriget deres oplevelser til træning og kamp (Rasmussen et al. 2023a). I denne sammenhæng viste det sig at anvendelsen af opgavekortene **bidrog til sjov og udfordrende træning**. Dette tema viser at de nye opgaver, medførte at spillerne prøvede anderledes træning, som de oplevede udfordrende og sjov. Undertemaet blev fundet, da flere af spillerne, træneren samt projektgruppen oplevede, at opgavekortene havde et potentiale til at skabe træninger der indeholdt sjov og udfordringer. Til et spørgsmål om oplevelsen af kortene svarede træneren *"Jeg synes det er sjovt at se hvad input udefra kan gøre som det i kommer med, i forhold til de her spillekort"* (L.25, s.2, Træner). Dette understreger en af hans spillere der udtaler *"Jeg synes også det*

var sjovt (...) Det var udfordrende, når man skulle tænke over, hvad man brugte til at spille den videre med" (L. 25-26, s. 3, Spillere). Udover at han synes det har været sjovt, så mener han også det var udfordrende at bruge opgavekortene. Det kan derfor tyde på at han har prøvet nye og uvant ting til træning, og dermed udfordret hans vaner. Dette har været noget der også er blevet observeret under træningerne, hvor der altid har været højt humør under øvelser, men samtidigt har det været tydeligt, at det har været udfordrende for spillerne (bilag 6.2). Udover spillernes oplevelse af kortene og kreativitets træning, har det også være væsentligt at se på trænerens syn på opgavekortene: *"Jeg har oplevet det som et friskt pust i forhold til at give nogle af drengene en rolle eller en udfordring at løse implicit i det spil, der bliver spillet"* (L. 12-13, s. 4, Træner). Her ses det at opgavekortene har lykkedes med at give spillerne en ny rolle, og dermed udfordret spillernes vaner.

Et andet undertema der kom til syne under oplevede potentialer, var opgavekortenes evne til at **give mere frihed og fjerne pres**. Dette var et af fokuspunkterne under designemøderne af opgavekortene, samt en af grundene til projektgruppen valgte en case i et elitemiljø. Disse miljøer kan nemlig have et naturligt pres på spillere og træner, hvor præstationen er det vigtigste. Af denne grund har træneren været med ind over udviklingen af nye kort, for at få flere kort der passede til deres curriculum og deres normalitet (jf. metode). Udover hans oplevelser til træningerne, hvor vi har observeret og været involveret i øvelserne i form af planlægning af dem, har træneren også brugt kortene i kamp. Dette var noget som han ønskede at kortene kunne bruges til, da han havde en fornemmelse af, at spillere havde lettere ved det offensive spil når de havde kortene med på banen. Dette var også grunden til træneren valgte at benytte sig af kortene i turneringskampene. Træneren gik nemlig meget op i frihed på holdet, og at spiller ikke skulle føle sig bundet (L. 29-30, s. 3, Træner). Derudover har træneren også ønsket at benytte kortene efter endt forløb (L. 22, s.4, Træner). At opgavekortene fjernede noget pres og gav mere frihed, oplevede spillerne også:

"Man bliver ikke rigtig bedømt, fordi man ved at de der kort de er med så er det også bare sådan lidt hygge med det og man skal også tage det seriøst (...) Men det er rigtig sjovt at have ligesom har dem. Jeg synes bare det er en mega fed blanding". (L, 29-32, s. 8, Spillere).

Dette har ifølge Head of Coaching også været et fokuspunkt for klubben, hvor tryghed og social tryghed har været et mål fra klubbens side (L, 8-10, s. 10, Head of Coaching). Børnene har oplevet at det er okay at fejle under opgavekortene, og føler ikke deres medspillere har været efter dem, når de har lavet en fejl. Det ses eksempelvis ved at en af spillere udtaler følgende, da han blev adspurgt om han føler sig bedømt under træning når opgavekortene ikke indgik: *"Jeg synes mere man bliver bedømt fordi sådan så kan man ikke rigtig sige, at det på grund af kortene at man lavede en fejl så er det sådan mere ens egen skyld"* (L. 3-4, S.9, Spillere). Her ses det at et af potentialerne med opgavekortene, er at de kan fjerne det naturlige pres der findes i et elitemiljø.

Udover at opgavekortene skabte frihed blandt spillerne, blev værktøjet også oplevet som en måde at skabe frihed i trænerrollen. Head of Coaching har oplevet, at opgavekortene potentielt kan hjælpe træneren til at ramme individet udviklingsmæssigt, dette ses i følgende citat:

"Det kan jo være svært for en træner, og nå rundt og ligesom individualisere, i en øvelse. Alle kan ikke huske 15 spillere for eksempel, så jeg synes at kortene giver nogle gode ting i forhold til i hvert fald udviklingsmæssigt, at de får lov at skal tvinges til at gøre... til at have et fokus, hver gang" (L.2-4, S. 4, Head of Coaching)

Her angiver han at kortene potentielt hjælper til at spillerne udvikler sig, da alle har det fokuspunkt som de netop skal træne. Derudover mener han det ikke ville være muligt under en normal træning at komme rundt og hjælpe alle spillere i en øvelse. Opgavekortene kan give træneren mere frihed under træninger, da han ikke er bundet af, at skulle rundt og rette og give fokuspunkter til alle spillere under øvelser.

Det sidste tema under kategorien potentialer var **Fællesskab og sammenhold**. Dette tema blev observeret af aktionsforskerne, da det gik igen gennem alle kreativitetstræningerne. Fællesskab og sammenhold er vigtigt i en holdsport som fodbold, hvor alle på holdet skal have en rolle for at være en del af fællesskabet. Under observation af træningen, hvor holdkort indgik, var det synligt at alle spillerne deltog i den fælles refleksion omkring kortene (Bilag 6.3). Dette er også noget træneren har oplevet under opgavekortene. Til et spørgsmål omkring hvad han synes opgavekortene har opnået for spillerne på holdet svarer han *"spillerne coacher hinanden, fordi der lige pludselig nogen der kommer med nogle løsningsforslag i gruppen og som man kan tage og arbejde med"* (L. 7-8, s. 9, Træner). Dette viser at spillerne hjælper hinanden og samarbejder om at

løse opgaver. På første observationsgang blev vi også gjort opmærksom på at det var en god gruppe spillere, der pjatter meget med hinanden, men også er gode til at hjælpe hinanden (bilag 6.1). Omkring hvordan de på holdet oplevede det når de selv lavede fejl, sagde en af spillerne *”det bare kom igen videre. og det synes jeg er rigtig fedt.”* (L. 30-31, S. 5, Spillere). Dette tyder på de har et godt sammenhold og fællesskab på holdet, hvor det er okay at fejle. Derudover har opgavekortene gjort det muligt for dem at coache hinanden, og give hinanden løsningsforslag til øvelserne.

Forudsætninger

Følgende afsnit vil omhandle de forudsætninger, der gjorde det muligt at udvikle og implementere opgavekortene i Hobro IK. Nedenstående tabel 1, viser afsnittets temaer, undertemaer og en opsummerende forklaring på de forudsætninger, der blev fundet i hvert undertema.

Temaer	Undertema	Forklaring
Normativitet	- Indsigt i klubben - Deltagelsesikkerhed	Fik indsigt i klubbens værdier og spillestil således værktøjet kunne integreres i den eksisterende praksis. Miljøet var præget af deltagelsesikkerhed, tryghed og en spørgende tilgang, hvilket fordrede værktøjet.
Materialitet	- Skiftende kontekst og materialitet - Designet	Opgavekortene var overførbare til forskellige kontekster på træningsbanen. Designet af opgavekortene var hensigtsmæssige.
Intentionalitet	- Legende og nysgerrig - Trænerens tilgang	Spillernes og trænerens tilgang var en forudsætning, for at implementeringen havde succes.
Kapabilitet	- Lysten, interessen og udfordringen - Kreativitetsrelevante kompetencer	Spillernes engagement i kreativitetstræningerne samt trænerens kompetencer var en forudsætning.

Tabel 1: Viser et overblik over temaer, undertemaer og en opsummerende tekst.

Normativitet

Normativitet omhandler kulturelle normer, værdier, antagelser og procedurer, som afgør hvilke handlemuligheder, som værende mest hensigtsmæssige i en situation (Rasmussen et al., 2023a). Temaet blev inddelt i to undertemaer: **Indsigt i klubben** og **Deltagelsesikkerhed**.

I Hobro IK skal alle hold i talentafdelingen praktisere samme spillestil, hvor der er få undtagelser men som udgangspunkt i en 4-4-2 opstilling (l. 5, s. 2, Head of Coaching). Det tyder dog på at træneren bryder normen idet han siger, der er frie tøjler på hans hold, i forhold til at spille offensivt (l. 7-8, s.1, Træner). Det virker derfor til de ikke var helt låste på deres normalitet, og at den kunne variere fra hold til hold. For at sikre at ramme normativiteten, som blandt andet er Hobro IK's spillestil, værdier og måden de træner på, observerede vi holdets første træning. Yderligere snakkede projektgruppen med træneren om spillestil og fokuspunkter, samt hvilken værdier og udtryk de gerne ville have. Det gav projektgruppen en **indsigt i klubben**, som dermed var en forudsætning, for at lykkedes med implementeringen af opgavekortene, da de kunne integreres i den eksisterende spillestil. Træneren forklarede hans trænerstil og hvordan han normalt interagere med spillerne i øvelserne og kampe:

"Det er nok også den stil jeg har på træningsbanen. Jeg giver ikke ret mange løsninger. jeg kommer måske med et input eller et forslag, men jeg vil ikke fjernstyre dem. Det vil i hvert fald helst undgå."

(L. 29-2, S.1-2, Træner)

I det siger træneren at han ikke kontrollere spillerne og de har forudsætningen for selv at finde løsninger. Dette var også noget der blev observeret under træninger, hvor træneren ofte stoppede spillet og fik spillerne til at reflektere over spilsituationer. Derudover holdt træneren ofte sig i baggrunden og lod drengene spille, uden at dirigere og råbe spillerne rundt på positioner (bilag 6.5).

Under normalitet findes begrebet **deltagelsesikkerhed**, som betyder at der ikke er nogle trusler mod at være kreativ. Dette kan være ting som at blive gjort til grin, blive sat af holdet eller fyret hvis man ikke lykkedes med sin kreative handling (Rasmussen et al., 2023a). Det blev fundet at det eksisterende miljø i Hobro IK var en forudsætning, for at kunne lykkedes med opgavekortene, da miljøet var præget af deltagelsesikkerhed, trygge rammer og en spørgende tilgang. Dette ses i

følgende citat omkring hvordan, spillerne oplever at fejle: *"Jeg synes ikke folk rigtig bliver sure når man laver fejl. Jeg synes bare de siger kom igen og så er det ovre"* (L. 20-21, s. 4, Spillere). Dette understreger Head of Coaching også, da han svarer på, hvad der gør deres miljø godt: *"Vi har snakket ind i med hensyn til tryghed og social tryghed og evnen til at komme på banen med spillere og stille spørgsmål der vil vi være oppe omkring de allerbedste på der på de ting"* (L.6-8, s.10, Head of Coaching). Det tyder derfor på at de har fokus på ting som deltagelsesikkerhed i Hobro IK.

For at skabe kreativitet handler det om at facilitere et frirum, hvor kulturen og det der indgår som normer og konventioner ophæves (Rasmussen et al., 2023a). Dette tyder på er lykkedes gennem brugen af opgavekortene, idet en af spillerne udtaler omkring kreativitetstræningen:

" Man bliver ikke rigtig bedømt, fordi man ved at de der kort de er med så er det også bare sådan lidt hygge med det og man skal også tage det seriøst, så Jeg synes bare man bliver ikke rigtig bedømt på det fordi de der kort er der men man skal stadig være seriøst. Men det er rigtig sjovt at have ligesom har dem. Jeg synes bare det er et mega fed blanding" (L. 28-30, S. 8, Spillere)

For at skabe et kreativetsmiljø kræver det er der en sjov stemning, tryghed og en følelse af autonomi. Derudover skal de have frihed til at lave fejl uden at opleve bedømmelse (Rasmussen et al. 2023a). Dette tyder på at der er blevet skabt for spillerne i øvelsen, og at miljøet har været behjælpelig ved at skabe trygge rammer for spillere og trænere.

Materialitet

Materialitet omhandler i denne kontekst de fysiske materialer der indgår i øvelserne, såsom mål og underlag men også ting som redskaber, vejr og begrebsmæssige ressourcer. Under øvelser er der blevet anvendt utraditionelle materialer, som kan medføre end anden affordance end deres normale træning (Rasmussen et al., 2023a). Dette kan være med til at udvikle spillerne, ved at give dem nye og uvante handlemuligheder. Temaet blev inddelt i følgende to undertemaer: **Skiftende kontekst og materialitet** og **Designet**.

Kortene er blevet implementeret i øvelser der har haft **skiftende kontekst og materialitet**. Dermed har det været en forudsætning, at opgavekortene har kunne anvendes i forbindelse med mange forskellige former for materialer og bane størrelser. Kortene har været anvendt i øvelser med fire mål, øvelser på mindre bane og kampsituationer uden mål, hvor possession har været det

udelukkende fokus (bilag 2). Dermed er det en forudsætning for at udvikle og implementere opgavekortene, at de kan tilpasses ind i mange former for spil og kampsituationer.

Designet af kortene blev også set som en forudsætning. Designet havde en simpel tekst og et billede der matchede beskrivelsen. Samtidigt var baggrunden på opgavekortene grøn, så de kunne give en affordance til at tænke på græs og fodbold. De var lamineret, hvilket var en stor fordel på de dage det regnede og når banen var våd (bilag 6.4). Kortenes design var en forudsætning for at implementeringen lykkedes. Dette fortæller træneren, da han bliver adspurgt hvorfor han tror opgavekortene har lykkedes for spillerne: *"Ja Jeg tror, det der med at de får lov til at se og læse og de måske lige får forklaret, hvad er det vi egentlig mener"* (L. 10-11, S.5, Træner). Træneren udtrykker at kortenes beskrivelse og visualisering gennem billeder, gør den tildelte begrænsning eller rolle mere håndgribelig og forståelig for spilleren. Designet tyder på at være en forudsætning, da det både viser og beskriver, hvilket muligvis øger chancen for at ramme flere af spillernes indlæringsstil, da en normal instruks på fodboldbanen gives auditivt.

Intentionalitet

Intentionalitet skal i dette afsnit forstås som spillernes og trænerens motiver, der hjælper dem med at være kreative i form af at udforske nye og uvante handlemuligheder. Temaet blev inddelt i følgende to undertemaer: **Legende og nysgerrig** og **Trænerens tilgang**.

I analysen blev det bemærket at spillernes intentionalitet og tilgang til kreativitetstræningerne, var præget af en **legende og nysgerrig** tilgang, hvor de ikke var bange for at tage risici. Dette kommer til udtryk i følgende citat, da en af spillerne bliver adspurgt om de følte sig bedømt under de spil, hvor kortene blev inddraget i forhold til de andre spil i normalt, afslutter træningen med:

"Man bliver ikke rigtig bedømt, fordi man ved at de der kort de er med så er det også bare sådan lidt hygge med det og man skal også tage det seriøst, så jeg synes bare man bliver ikke rigtig bedømt på det fordi de der kort er der men man skal stadig være seriøst. Men det er rigtig sjovt at have ligesom har dem. Jeg synes bare det er et mega fed blanding." (L. 27-30, S. 8, Spillere).

Efterfølgende blev de adspurgt, om de følte sig bedømt i træninger og øvelser, hvor kortene ikke var indblandet, hertil svarede en spiller: *"Jeg synes mere man bliver bedømt fordi at sådan så kan*

man ikke rigtig sige, at det på grund af kortene at man lavede en fejl så er det sådan mere ens egen skyld" (L.2-3, S.9, Spillere). Disse udtalelser viser at kortene har den hensigtsmæssige effekt, hvormed spillerne har fået et afslappet forhold til at lave fejl, samtidig med de tager det seriøst og prøver deres bedste for at udføre nye og uvante handlemuligheder. Sammenlignet med deres normale træninger, så tyder det på at kreativitetstræningerne har påvirket spillerne til at være mere risikotagende. Dette betyder at de ikke frygter at de anses som forkerte, dumme og fjollede, samt at de ikke er bange for at miste kontrollen og blive evalueret af medspillere og træner. Denne tilgang fra spillerne til kreativitetstræningerne, kan refereres tilbage til de potentialer der blev fundet i det tidligere potentiale afsnit. Træneren kan nikke genkendende til, da han bliver adspurgt om han har oplevet problemer med at introducere spillerne for kortene: *"Nej, det synes jeg ikke på. Nu er jeg begunstiget af en U-13 gruppe her der er sindssygt sultne bare på fodboldspillet, men også er er nysgerrig på alt hvad det indeholder."* (L. 5-6, S.6, Træner). Spillerne og træneren udtrykker alle, at der er en åbenhed for nye oplevelser på holdet, hvilket sikrer at de kan engagere sig i nye og uvante opgaver, der er vigtig kreativ kompetence og forudsætning for kreativitetstræning. Til et spørgsmål omkring, hvordan det har været at prøve opgavekortene der er til for at udfordre spillernes vaner, udtaler en spiller: *"Altså man bliver ikke, man skal altid prøve noget nyt ja fordi hvis man ikke prøver så bliver man heller ikke bedre."* (L. 20-21, S. 5, Spillere), hvilket viser deres tørst efter at udvikle sig, og at turde søge nye udfordringer for at det kan lykkedes.

Udover at spillernes intentionelitet blev fundet som en forudsætning for at lykkedes med udviklingen og implementeringen af opgavekortene, var **trænerens tilgang** også en forudsætning. Trænerens tilgang indebar måden han imødekom opgavekortene på, samt hans villighed til at udvikle og implementere. Da træneren blev adspurgt, hvordan han oplever at prøve nye ting i træningerne svarede han: *"Altså det her med at prøve noget nyt, synes jeg altid er sjovt. Jeg er ikke skræmt af det på nogen måde. Jeg synes det er sjovt at se hvad input udefra kan gøre som det i kommer med, i forhold til de her spillekort."* (L. 23-24, S. 2, Træner). Opsummerende er intentioneliteten fra spillerne og træneren en forudsætning for at lykkedes med udvikling og implementering af kreativitetstræningerne, da deres motiver er præget af risikotagning, nysgerrighed og åbenhed som alle er mulighedsgørende tilstande, der understøtter kreativitetstræning.

Kapabilitet

Kapabiliteten blev i analysen fundet at være en forudsætning, der er med til at lykkedes med kreativitetstræningerne. Dette tema omhandler hvorvidt spillerne og trænerens handlekapacitet er en forudsætning for at anvende opgavekortene. Temaet blev opdelt i følgende undertemaer:

Lysten, interessen og udfordringen og Kreativitetsrelevante kompetencer.

Spillernes positive tilgang til opgavekortene viste sig at være en forudsætning, da den var præget af en sund attitude mod en selv og ens træning. Dette kom til syne da træneren blev adspurgt, hvorfor spillerne har lykkedes med at bruge kortene i træningen: *"Så på den måde, så bringer kortene noget identitet frem i spillerne, og de påtager sig også et ansvar om, hvordan den her opgave skulle løses, og de går rigtig, rigtig meget op i at det er den opgave, der bliver løst."* (L. 4-6, S. 5, Træner)

Ud fra citatet kan det tyde på at træneren oplever at spillerne er drevet af **lysten, interessen og udfordringen** ved selve opgavekortene. Deres engagement og deltagelse i kreativitetstræningerne var drevet af interesse og lyst, da de påtager sig et ansvar og en identitet for at løse opgaven. Dette er en forudsætning for at en spiller/gruppe kan være kreative (Rasmussen et al., 2023a).

Træneren udviste ligesom spillerne, en kapabilitet der var en forudsætning for at kreativitetstræningerne kunne afprøves og implementeres. Under en træning blev det observeret at træneren udviste **kreativitetsrelevante kompetencer**, der kan skabe et socialt miljø der var præget strukturer og procedurer der fordrede kreativitetstræningen. Dette blev observeret da træneren indførte refleksionspauser i spillene, hvor kortene var implementeret (bilag 6.3). Hermed forsøgte han at skabe et socialt miljø, der havde fokus på idé generering og idé deling. Derudover påvirkede det også at spillernes tildelte roller gennem opgavekortene i højere grad skinnede igennem, hvilket tyder på at gennem idé generering og deling med holdkammeraterne, har spillerne fundet løsninger til deres opgaver (bilag 6.3).

Forhindringer

Følgende afsnit omhandler de forhindringer, der blev fundet i forbindelse med udviklingen og implementeringen af opgavekortene i Hobro IK. Nedenstående tabel 2, viser afsnittets temaer, undertemaer med en opsummerende forklaring på de forhindringer, der blev fundet i hvert undertema.

Temaer	Undertema	Forklaring
Normativitet	- Kulturelle forhindringer - Resultatorienteret miljø	Miljøet og kulturen i talentklubber, har en forhindrende virkning på kreativitetstræning, da de er præget af nogle faglige, sociale og kulturelle spilleregler.
Materialitet	- Opbevaring - Manglende fleksibilitet	Svært at opbevare opgavekortene på spillerne samt manglende fleksibilitet i kortene således de kan anvendes i forskellige øvelser med forskelligt fokus.
Intentionalitet	- Resultatorientering - Identitet	Mere fokuseret på at vinde end at løse opgavekortene. Fodboldspillere er vanedyr der gør det svært at bryde ud af vaner.
Kapabilitet	- Psykologisk underskud - Fysisk underskud - Emotionelt underskud	Spillere og træneres mentale og fysiske ressourcer kan være en forhindring for at kunne anvende opgavekortene, hvis disse ikke er tilstrækkelige.

Tabel 2: viser en oversigt over temaer, undertemaer og opsummeret tekst.

Normativitet

Normativitet bliver i dette afsnit anvendt som en forhindring for kreativitetstræning, og dækker over kulturelle normer, værdier, antagelser og procedurer. Disse afgør tilsammen, hvilke handlemuligheder der anses som hensigtsmæssige i en given kontekst (Rasmussen et al., 2023a). Ud fra temaet blev der fundet to undertemaer som var **Kulturelle forhindringer** og **Resultatorienteret miljø**.

I analysen blev det tydeligt at træneren og Head of Coaching oplevede **kulturelle forhindringer**, der påvirkede implementeringen af kreativitetstræning i deres hverdag. Disse var fastlagte træningsprogrammer, DBU's retningslinjer og licensklub krav. Da træneren blev adspurgt om han oplevede, at han selv kunne implementere noget i deres træninger svarede han:

"Det blev mere topstyret end det var, da jeg startede. Og det tror jeg egentlig er, er måden DBU har valgt at bygge hele talent licenssystemet op er, at det skal være en fastlåst periodisering, og det skal være fastlåst curriculum og så videre og så videre. Og trænings ugerne skal egentlig også være fastlagte i forhold til, hvad indholdet er, opvarmning, skadesforebyggende, speed, agility,

possession, pasninger og small sided games, you name it. Altså der er de helt nede og trykke i hvad og hvordan er det træneren bygger træning op.” (L. 10-14, S.2, Træner).

Træneren udtrykker at hele talentsystemet bliver styret af DBU, og derved har klubben og ham selv ikke fuld rådighed over, hvordan træningerne kan designes. Dette er en forhindring for at implementere kreativitetsfremmende værktøjer som kortene i træningerne, da der på ledelsesniveau, ikke opfordres til at udfordre status quo, men i stedet opfordre til at følge DBU's retningslinjer. Samme holdning deler Head of Coaching i klubben, der udtaler følgende: *”Så den tror jeg faktisk, at fra trænerens synspunkt kan din kreativitet som træner godt blive lidt, påvirket af, hvad en licens klub og i de her helt faste rammer.”* (L. 23-24, S. 6, Head of Coaching). Dermed mener både træneren og Head of Coaching, at miljøet og kulturen i talentklubber, har en forhindrende virkning på kreativitetstræning, da de er præget af nogle faglige, sociale og kulturelle spilleregler, der bestemmes af rigide ledere fra DBU der udøver en grad af kontrol og overvågning.

Denne kontrol og overvågning kan muligvis skyldes et **resultatorienteret miljø**. Dette dækker over det store fokus både fra ledelse, trænere og spillere på resultater, for at komme frem i fodboldverdenen. Head of Coaching angiver også resultatorienteringen i kulturen, som en forhindring da han udtaler:

”Altså det er, da også en stor barriere at vi skal tænke over, hvordan vi tænker resultatet ind (...) Det skal ikke være nogen hemmelighed, at når man er træner og er en eliteklub og er den unge træner fra u13 for eksempel som gerne vil frem i verden. Og den nemmeste måde som ledelsen ser på hvem der gør det godt, det er nogle gange at kigge i tabellen. Hvordan det går med resultaterne. ”
(L.18-23, S.8, Head of Coaching)

Ud fra dette kan det tyde på at DBU og klubberne anser dygtige trænere, som dem der skaffer resultater, og i mindre grad er dem som fokuserer på udvikling og kreativitet. Dette kan have en påvirkning på, hvordan trænerne i talentklubber planlægger og udfører deres træninger, da de kan være styret af drømmen om at komme frem i trænerhierarkiet eller af frygten for at miste deres job grundet manglende resultater. Dette oplevede projektgruppen da træneren valgte at holde tirsdags træningerne lukket, da disse havde et fast træningsprogram, hvor fysisk træning var i fokus. Dette tyder på at træneren er låst i nogle faste træningsrammer, hvor nye og kreative træningsmetoder ikke passer ind.

Da træneren blev spurgt ind til om han oplevede kulturen, som klubben og trænerne opbygger, er en forhindring for at blive en kreativ spiller svarede han:

”jo helt klart. Det er jo miljø og kulturbestemt og de 2 ting hænger jo lidt sammen, synes jeg. Vi har jo sådan et ry som Hobro vi er en arbejder klub og vi har en defensiv spillestil, og vi er hårdtarbejdende, og vi vil gerne beskytte målet frem for vi er offensive og kreative og holder bolden på modstanderens banehalvdel.” (L.8-10, S.8, Træner).

Citatet belyser at kulturen i klubben ikke har ry for at fordre kreativitet og risikotagning.

Opsummerende kan der ud fra analysen bemærkes nogle forhindringer for kreativitetstræninger. Som talentklub er hele proceduren for klubbens træninger udviklet og monitoreret af DBU, samt viser det sig at selve klubbens værdier og kultur også kan virke hæmmende for kreativitetstræning, hvis den er præget af resultatorientering og manglende risikotagning.

Materialitet

Materialitet omhandler i dette afsnit det kreativetsfremmende værktøj, hvilket for spillerne og træneren er et utraditionelt værktøj, der opfordrer til nye og uvante handlemuligheder. I afsnittet vil det blive belyst, hvilke forhindringer der blev fundet i forbindelse med at udvikle og implementere opgavekortene. Temaet blev opdelt i følgende undertemaer: **Opbevaring og Manglende fleksibilitet.**

Under én af kreativitetstræningerne blev det observeret at **Opbevaringen** af kortene på spillernes krop var en forhindring. Ikke alle spillere havde mulighed for at opbevare deres kort på sig, imens spillet forløb. Da træneren indført refleksions pauser i spillet, var spillerne nødsaget til at løbe ud til træneren igen for at få udleveret sit kort, således refleksionsprocessen med holdkammeraterne kunne forgå (bilag 6.3).

Derudover var der meget refleksion over, den **Manglende fleksibilitet** af kortene til forskellige øvelsesvalg og curriculum. Ikke alle opgavekort egnede sig til hver øvelse, da nogle træninger ikke havde inkluderet øvelser hvor der ikke kunne scores mål. Derfor kunne spillere ikke få kort som ”Afslutteren”, ”Unik målscore” samt ”Kollektiv scoring” (bilag 3), da disse kort kun var mulige at løse i spil, hvor der indgik mål og muligheden for at score mål. Træneren gav udtryk for mangel på kort til aspekter af fodboldspillet, som indgik i deres curriculum. Dette var eksempelvis manglen på

opgavekort der fokuserede på presspil. Til at løse denne forhindring udviklede træneren selv nye opgavekort, så de var mere passende til holdets curriculum. Kortene han udviklede var "Klopps pres", "Initiativ tageren" og "Hold tæt" (bilag 3.3). Dette afspejler at en forhindring for implementeringen af opgavekortene, var at de ikke var tilpassede træneren og holdets spillestil og fokuspunkter. På denne måde blev kortene mindre relevante for træneren og holdet at anvende.

Intentionalitet

Intentionalitet skal forstås som spillernes og trænerens overordnede motiver med deres handlinger i kreativitetstræningerne. Deres intentionalitet kan således fungere som en forhindring, der har betydning for hvilke handlemuligheder den enkelte kan opsamle fra miljøet i den givne situation (Rasmussen et al., 2023a). Temaet inddeles i **resultatorientering** og **identitet** som vil blive gennemgået i følgende afsnit.

I analysen blev intentionaliteten blandt spillerne fundet, som en forhindring for udviklingen og implementeringen af kreativitetstræningerne. Dette skyldes spillernes tilgang til kortene efter et par træninger, var præget af en **resultatorientering** og interesse for, hvad modspillerne havde af roller og begrænsninger på deres kort. Dette blev observeret sammen med træneren, da spillerne fokuserede på, hvordan de gennem kendskab til modstandernes kort, kunne vende det til deres fordel og udnytte de begrænsninger og roller modspillerne var pålagt. Dette var uhensigtsmæssigt fordi spillerne havde et større fokus på, hvad modstanders kort var, end deres eget kort. Dermed havde de ikke fokus på deres egen opgave (bilag 6.5). Til at løse denne forhindring, blev det valgt i samråd med træneren at gøre kortene hemmelige, således det kun var ens holdkammerater der kendte til ens kort.

Udover intentionaliteten som en forhindring hos U-13 holdet, udtalte træneren sig om, hvordan intentionalitet kan være en forhindring for at afprøve og implementere kreativitetstræning og kortene blandt ældre årgange i en talentafdeling. Dette kan det ifølge træneren, da de ældre spillere allerede kan have skabt sig en **identitet** som fodboldspiller, der kan være svær at bryde. Da træneren blev adspurgt om han troede kortene kunne bruges på u17 og u19 svarede han:

"De har sat sig en identitet som spiller, hvor de mener at det her kan jeg, og det her vil jeg gerne. Så jeg tror også det handler om at bryde normen op og bryde vanen op og det tager tid (...) Jeg tror simpelthen det er fordi de lavet deres egen barriere for det her (...) Jeg tror også fodboldspillere er vanedyr." (L.5-7, S. 12, Træner).

I citatet fra træneren giver han udtryk for, at de ældre spillere i talentsystemet, har større sandsynlighed for at have opbygget vaner og normer som er besværlige at bryde. Dette kan have en påvirkning på deres intentionalitet i form af at deres spontanitet, risikotagning samt nysgerrighed er forringet, da de allerede har en spillestil og vil ikke bryde den.

Kapabilitet

Kapabilitet hos spillerne og træneren bruges her som et begreb der referer til deres handlekapacitet. Denne er påvirket af fysiske, motoriske, mentale og emotionelle aspekter, og dækker alle over nogle ressourcer, som hjælper spillerne til at handle på en uvant og original måde. Dette tema omhandler hvorvidt spillerne og trænerens handlekapacitet er en forhindring for at anvende opgavekortene (Rasmussen et al., 2023a). Temaet blev inddelt i tre undertemaer som består af: Psykologisk underskud, Fysisk underskud og Emotionelt underskud.

Gennem analysen blev det tydeliggjort at for nogle af spillerne var deres **psykologisk underskud**, en forhindring for at indgå og løse opgavekortene. Om dette udtaler holdets træner følgende:

"nogen der har lidt sværere ved at løse det, men det tror jeg handler om at de måske er en lille smule kognitivt længere tilbage i deres udvikling end nogen af de andre. Og set er jo sådan helt naturligt, når man snakker børnefodbold. Der er alle på vidt forskellige stadier, både kognitivt og fysisk." (L.15-18, S.4, Træner).

Træneren har observeret under kreativitetstræningerne, at mange af spillerne formår at inddrage kortene i deres spil, hvormed de hele tiden reflektere over om de løser opgaven de er blevet stillet. Dog var der spillere som ikke lykkedes med at løse de roller som kortene havde tildelt dem, hvilket ifølge træneren hænger sammen med deres domænerelevante færdigheder som spilintelligens. Dette uddyber træneren i følgende citat: *"Jeg tror de har en øget forståelse af spillet og løsningerne på både offensive og defensive spilsituationer, så tror jeg den her øgede spilintelligens"*

(L.25-26, S.4, Træner). Med dette mener træneren at spillernes psykologiske ressourcer virker som en forhindring, for de spillere med en mindre spilintelligens.

Flere gange blev det observeret at nogle spillere, havde svært ved alle fokuspunkterne der var i både opgavekortene og spillet. Det udtaler flere spillere som f.eks.: *"Det var lidt svært, man skulle gøre det i kamp"* (L. 20, S. 6, Spillere). Her refererer spilleren til at få et af opgavekortene til en af deres kampe. Dette var som nævnt tidligere trænerens ønske om at tage nogle af spilleres fokuspunkter fra træningen ind i kampene og prøve ting af der. Det kan dog tyde på at spillerne ikke har synes det er gået lige så nemt, som træneren gjorde at indføre dem i kampene. Det samme blev observeret af projektgruppen i træningen, hvor øvelser både indeholdt opgavekortene men også fokuspunkter fra træneren gjorde det svært for spillerne (bilag 6.4). Dette skete blandt andet når spillerne skulle øve presspil, men samtidig havde opgavekortene. Her var det ikke muligt at se hvilket kort de havde, da alt deres fokus var på presset som virkede som deres primære fokus (bilag 6.4). Derfor blev der også evalueret fra træning tre, at der ikke skulle være flere fokuspunkter end opgavekortene, da vi kunne se under observationen at spillerne havde svært ved det. Derudover blev der snakket med træneren om at udvikle flere kort, der tilpassede hans fokuspunkter fra curriculum, så han ikke behøvede at have de ekstra fokuspunkter (bilag 3.3).

Det er dog ikke kun psykologiske underskud blandt spillerne der gennem analysen vidste sig at være en forhindring for kreativitetstræningerne. Trænerens psykologiske underskud i form af manglende kreativitsrelevante kompetencer, viste sig også at være en faktor for udviklingen og implementeringen af opgavekortene. I følgende citat udtaler træneren at han oplever en barriere i at udfolde kreativitetstræningen, til de træninger i holdets periodiseringsplan der fokuserer på forsvarspillet:

"I forhold til vores periodisering, og curriculum så kan det jo godt nogle gange være lidt svært at implementere når vi træner noget som lav forsvar fordi så er det måske kun det ene hold hvis vi spiller noget på 2 mål eller vi spiller noget på lidt mindre område, så er det måske kun det ene hold, der har den offensive aktion, der har den sådan rigtige kreative løsning på, hvordan løser vi det her lave forsvar. Og Det er lidt svært at bringe ned over et forsvarsspil. Så på den måde kan det være svært." (L.8-13, S.6, Træner).

Med disse udtalelser tyder det på at trænerens kreative kompetencer og processer kan være en forhindring for at lykkes med implementeringen af opgavekortene. Træneren giver udtryk for at kreativitet, kun er noget der kan finde sted i den offensive del af fodboldspillet, og dermed, at når defensive koncepter trænes kan kreativitet ikke finde sted. Dette er et udtryk for at trænerens idégenereringsevner inden for divergent tænkning og handling er en forhindring, da han i den defensive del af fodboldspillet tænker på konventionelle måder.

Det blev observeret af projektgruppen, at udfaldet af kreativitetstræningernes kvalitet, ofte var styret af **fysisk underskud**, som f.eks. træthed (bilag 6.6). Gennemgående var at når spillernes fysiske ressourcer var opbrugte, havde de tendens til at håndtere de nye og uforudsete situationer, ved at falde tilbage i deres vaner. Det blev valgt fra trænerens side at udviklingen og implementeringen af opgavekortene, ikke skulle finde sted på tirsdags træningerne. Dette begrundede han med at denne træning var den fysisk hårde træning, og derfor mente han at spillerne ville være fysisk pressede og mindre modtagelige overfor kreativitetstræning (bilag 6.2). Træneren bakker dette op i følgende citat: *"Det kan godt kræve noget ekstra og være kreativ, og hvis man er træt så finder man tilbage i sine vanteroller og rammer"* (L.17-18, S.10, Træner). Træneren oplever spillernes fysiske underskud, variere efter deres belastninger i hverdagen. Dette ses i følgende citat:

"Jeg tror, at det handler om hvilket mindset drengene kommer ud med til træning. Er det sidst på ugen er det torsdag, og nogle af drengene har morgentræning og så eftermiddagstræning og idræt i skolen, så kan jeg godt forstå den er svær at gribe torsdag når man træner (...) Så tror jeg også sådan en faktor, man skal lægge ind i det er hvilke dage har de sent fri? Hvilke dage de tidligt fri. Det kan være en barriere hvad de har fået at spise, hvordan har de sovet." (L.18-23, S.9, Træner).

Med dette udsagn påpeger træneren, at i planlægningen af kreativitetstræning, kan spillernes hverdagsmæssige faktorer som søvn, skole og kost ikke udelukkes at have en forhindrende effekt på deres fysiske tilstand.

Det sidste undertema er **Emotionelt underskud** som omhandler spillernes humør og lyst, hvilket blev observeret af projektgruppen, være påvirkelig af f.eks. vejret samt resultatet og oplevelser fra weekendens kamp. Gennemgående fra observationerne lavet af projektgruppen under træninger var, at spillernes humør og motivation tit var styret af weekendens resultater i kamp. Det blev

observeret under træningsgang seks, at spillernes humør var trykket (bilag 6.7). Årsagen til den trykkede stemning, var at holdet havde tabt weekends kamp, og derudover været vidne til en brækket arm og et over revet korsbånd på 2 holdkammerater (bilag 6.7). Spillerne blev derfor observeret værende lukkede overfor hinanden og mindre modtagelige overfor input fra træneren. Ud fra denne observation, tyder det på at spillernes humør er meget modtagelige overfor resultater og tragedier, hvilket påvirker deres åbenhed og motivation. Dette resulterede i under træningen, at spillerne brugte væsentligt mindre tid end tidligere, på at reflektere over og udvikle løsningsforslag til hinandens opgavekort (bilag 6.7). Samme oplevelse havde træneren, der udtaler følgende:

"I dag spiller vi kant og det er jo sådan lidt ovenpå en traumatisk oplevelse i weekenden, med nogle spillere der bliver slemt skadet, så var det nødvendigt at bringe humør og få det løftet" (L.17-19, S. 12, Træner).

Træneren føler det er nødvendigt at løfte humøret blandt spillerne og bringe glæden frem igen, efter oplevelserne fra weekenden. Det tyder derfor på at spillernes emotionelle underskud er en faktor, der virker forhindrende for at udvikle og implementere opgavekortene. Spillernes humør og motivation er udslagsgivende for om de er parate og modtagelige overfor en anderledes og kreativ træning.

Diskussion

Følgende afsnit vil indeholde en diskussion af det tidligere gennemgået analyse og resultatafsnit. Diskussionsafsnittet vil indeholde en diskussion af de forudsætninger og forhindringer, der har betydning for udviklingen og implementeringen af opgavekortene. Det blev valgt at diskussionen skulle tage udgangspunkt i temaerne normativitet og intentionalitet fra kategorierne forudsætninger og forhindringer. Dette blev valgt for at inddrage temaer, der både omhandler miljøfaktorer og individuelle faktorer. Denne diskussion vil tage udgangspunkt i eksisterende studier. Yderligere vil afsnittet indeholde en diskussion af de anvendte metoder, hvor opgavekortenes potentialer og videreudvikling vil blive diskuteret.

Hobro IK - et kreativt miljø

Gennem resultatafsnittet og analysen stod det klart at miljøet i Hobro IK støttede spillernes tilgang til kreativitetstræningerne. Denne tilgang var legende og nysgerrig, samt kendetegnet ved de ikke var bange for at tage risici og fejle. Dette var en gennemgående tilgang fra organisatorisk niveau, helt ned til spillerne ude på banen. Et studie har undersøgt, hvordan kreativitet kan øges i forskellige kontekster såsom sport (Richard et al. 2021). Her fandt de frem til, at kreativitet øges når børnene får mere frihed og opmuntres til at tage chancer i miljøet. Derudover skal de kulturelle værdier orientere hen mod et miljø, der er præget af frihed, autonomi, risikotagning og være fuld af leg (Richard et al. 2021). Dette kan tyde på, at i Hobro IK delvist har lykkedes med at skabe et miljø, der giver mulighed for leg og risikotagning i træningen. Dette var dog kun i nogle tilfælde ved brugen af opgavekortene og den indledende kreativitets træning, og ikke noget der gik igennem hele træningen (bilag 2.1). I en forsknings gennemgang af 42 studier, har Hunter et al (2007), fundet frem til forskellige kendetegn, der karakteriserer et kreativt miljø. Her var én af de væsentligste kendetegn "positivitet". Dette indebærer at grupperelationen er støttende og opmuntrende. Derudover kræver det, at der er tillid, åbenhed og legesyge (Hunter et al., 2007). Dette afspejler resultaterne fra indeværende studie, da der var flere eksempler på positivitet i gruppen, hvor især spillerne opmuntrede og støttede hinanden. I studiet af Hunter et al (2007) fandt de ud af, at ændringer og tiltag i miljøet skal komme oppefra ledere og organisationen. Organisationens skal opfordre til at afprøve nye tiltag og gøre kreativitet muligt i miljøet (Hunter et al, 2007). I resultatafsnittet i indeværende studie blev dette også fundet som en forudsætning, da Head of Coaching i Hobro IK udtalte sig positivt omkring nye tiltag i klubben og opfordrede til at spillerne udfordrede sig selv både til træning og kamp.

Dette lægger sig op ad begrebet "deltagelse sikkerhed" som projektgruppen identificerede som et undertema i resultatafsnittet. Her blev det fundet at miljøet var en forudsætning, da det var karakteriseret af tryghed og en spørgende tilgang til træningen. Dette blev set ved, at det at fejle blev taget godt imod af medspillere og trænerne, samt hvordan det at tage risiko også var velset. I studiet af Richard et al (2021), blev det fundet, at et kreativt miljø skulle indeholde mulighed for at udforske det ukendte, imens man følte sig sikker i at gøre det. Dette affordrede opgavekortene for spillerne også, da det var noget ukendt i og med de aldrig havde prøvet at spille fodbold med brug

af disse opgavekort. Det var derfor vigtigt, at der kunne blive skabt deltagelse sikkerhed og tryghed i opgaven for at spillerne kunne arbejde kreativt.

Det virker derfor til at Hobro IK har ressourcerne både organisatorisk og på træner niveau til at implementere kreativitetstræning. Der har under forløbet med opgavekortene, kun været gjort brug af kreative træningsmetoder i de øvelser opgavekortene blev inddraget. Træningerne og øvelserne, hvor opgavekortene ikke indgik, var træner og curriculum styret. Miljøet i Hobro IK indeholder nogle af de rigtige intentioner og stærke ressourcer, men muligvis mangler de rigtige løsningsforslag og værktøjer til at føre det ud i praksis.

Tunge traditioner

Som det blev fundet i det tidligere resultatafsnit, var kreativitetstræningen tyndet af kulturelle forhindringer og et resultatorienteret miljø. Udover at normativiteten var en forhindring, viste det sig også, at individerne i miljøet var styret af resultatorientering og en fast og rutinepræget identitet. De fastlagte træningsprogrammer, DBU's retningslinjer og licensklub krav til Hobro IK er en tendens, der gennemsyrrer mange elitefodbold miljøer. Et studie af Williams & Hodges (2005) angiver, at fodboldtrænere anvender en gylden standard for deres færdighedstræning. Dette indebærer at trænerne ofte vil have spillerne til at efterligne specifikke bevægelsesmønstre, frem for at lade spillerne afprøve ved der passer bedst til dem selv. Denne tilgang fjerner spillernes mulighed for selv at finde løsninger gennem udforskning og opdagelse. Det samme blev fundet i indeværende studie, da DBU og licensklub kravene fastlægger et curriculum, der foreskriver ned til mindste træningsøvelse, hvordan træneren skal agere og instruere. De tunge traditioner der styrer og bestemmer træners adfærd, bliver undersøgt og sat på spidsen i et studie af Ford et al. (2010). I studiet undersøgte Ford et al. (2010) valget af træningsøvelser og instruktionsadfærden blandt 25 ungdomstrænere. Det blev fundet at trænerne fik spillerne til at bruge mere tid på aktiviteter som fysisk træning og teknisk træning, der anses som mindre relevante for præstationer i kamp. Spillerne brugte derfor mindre tid på aktiviteter som små- og legendespil, der anses for at have større betydning for kamp præstationer. Derudover var trænerens instruktionsadfærd i høj grad præget af instruktioner, feedback og styring (Ford et al., 2010). Resultater fra indeværende studie samt tidligere studier illustrerer, hvordan de tunge traditioner i elitefodboldmiljøer virker som forhindringer, for at implementere en mere legende og kreativ træningsmetode. Der kan derfor sættes spørgsmålstejn ved, hvorfor klubber og trænere ikke anvender denne viden i deres

coaching og uddannelse af trænere. Forskning indenfor tilegnelse af færdigheder, motorisk indlæring og ekspertpræstation fremhæver, at praksisaktiviteter med fokus på leg og en lav frekvens af adfærdsinstruktioner fra trænere, er den mest fordelagtige måde for trænere at agere på (Ford et al., 2010). Yderligere viser et sociologisk perspektiv på dette, at forventninger fra f.eks. spillere, andre trænere, ledelse og forældre samt miljøet coachingen foregår i, kan påvirke trænere til at agere på bestemte måder, der ikke stemmer overens med det som videnskaben foreslår (d'Arripe-Longueville, Fournier, & Dubois, 1998).

Lignende blev fundet af Rasmussen et al. (2022), der opdagede, en række konceptuelle, pædagogiske, kulturelle og politiske dilemmaer, der afholder fodboldtrænere for at anvende kreative praksisformer, selvom de kan se potentialet i det. Disse dilemmaer bliver yderligere uddybet i et studie af Cushion (2013), der argumenterer for at de fire dilemmaer tilsammen indfanger rækken af udfordringer i pædagogiske miljøer. De fire dilemmaer er vigtige retningslinjer, der kan illustrere kompleksiteten af rollen som træner, samt hvordan trænere skal konfronteres for at implementere forandring i deres arbejdsområde. I sit studie påpeger Cushion (2013), at en implementering og forandring i trænerens ageren, kræver mere end blot at give dem en "værktøjskasse". For at trænere kan bruge de værktøjer de får stillet til rådighed eller lærer på uddannelser, kræver det at de får viden, forståelse, strategier og sammenhængende argumenter for hvad og hvordan deres værktøjer skal bruges. Dette er dog fraværende fra meget træneruddannelse og i retorikken om coachingudvikling (Cushion, 2013). Af denne grund bliver træneruddannelser beskyldt for at have store begrænsninger, da de anvender traditionelle modeller for coaching, og disse ikke står overfor lignende niveau af anfægtelser som utraditionelle og nye træningsmetoder. Problemet med træneruddannelserne består i at trænere får standardiserede curriculums og en værktøjskasse af professionel viden og færdigheder, som de uden at tænke over, overføre til deres egen praksis (Cushion, 2013). Dermed får trænere ikke bevidsthed om deres egne antagelser og overbevisninger, samt de ikke tager højde for de sociale, kulturelle og politiske kompleksiteter der specifikt udspiller sig i deres praksis. Cushion (2013) foreslår, at træneruddannelser skal facilitere et miljø, hvor praksis og andres praksis kan udspørges og tydeliggøres. På denne måde frigøres trænerens afhængighed fra vaner og traditioner, og hjælper dem derimod til at reflektere og undersøge deres egen praksis (Cushion, 2013).

Resultaterne fra studiet af Cushion (2013), blev også fundet i indeværende studie. Det fastlagte curriculum og retningslinjerne fra DBU, som blev fundet værende et forhindrende element for implementeringen af det kreativitetsfremmende værktøj. I forlængelse af studiet af Cushion (2013), nuancere indeværende studie nogle af samme politiske, kulturelle og konceptuelle dilemmaer, der var forhindrende for kreativitetstræninger i en eliteklub som Hobro IK. I indeværende studie var de politiske retningslinjer fra DBU med til at skabe nogle konceptuelle dilemmaer, da kulturen og dermed også trænere i Hobro IK, styres og påvirkes af de retningslinjer og træningsmåder DBU bekendtgjorde.

Som det blev fundet i indeværende studie, så har spillere og træneren i miljøet adapteret denne traditionstunge tilgang, hvormed de har opbygget fokus på resultater og en fast og rutinepræget identitet. Da der gennem fastholdelse af traditionelle praksisformer kan udvikles oversocialiserede spillere, der forventer og foretrækker bestemte og traditionelle praksisformer (Rasmussen et al., 2023c). Dette så vi eksempler på i indeværende studie, da spillerne havde tendens til at vende formålet med opgavekortene, fra at skulle udfordre deres vaner og skabe nye og uvante handlemuligheder, til at bruge modstandernes opgavekort imod dem for at kunne vinde. Dette er et tegn på at spillerne yder en modstand mod kreativitetstræningen, fordi den ikke matcher deres opfattelse af effektiv træning.

Lignende studier og fremtidig udvikling

Der er mangel på studier der undersøger brugen af kreativitetsfremmende værktøjer i fodbold, samt hvilke potentialer der opleves ved brugen. Dog undersøgte Morris & Cheetham (2020), i deres studie virkningen af udfordringskort til både træneren og atleten brugt i kanoslalom. Disse udfordringskort var f.eks. "On the back foot", der omhandlede at man skulle starte hver bane fra en udfordrende position på banen (Morris & Cheetham, 2020). Argumentet for anvendelsen af kortene var at undersøge, hvordan brugen af en ikke-lineær tilgang til coaching kunne forbedre praksis og læringsmiljøet. Studiet omfattede padlere og trænere fra begynder niveau til olympiske atleter. Det blev fundet at kortene demonstrerede potentialet til at øge læring, kreativitet og kommunikation blandt trænere og atleter. For at få den maksimale effekt ud af brugen af udfordringskortene blev det konstateret, at de ikke skulle bruges alene som en isoleret session i træningen. De skulle derimod anses som en ekstra coachingressource, der skal anvendes i samspil med den eksisterende praksis (Morris & Cheetham, 2020). Denne forudsætning for at have succes

med implementeringen af udfordringskort blev i indeværende studie opfyldt, da anvendelsen af opgavekortene blev brugt i holdets eksisterende praksis som et ekstra værktøj. Dog kan det argumenteres for at studiet ikke formåede at integrere opgavekortene i hele holdets praksis, da de kun blev anvendt i én af træningsøvelserne på træningsdagene. På baggrund af dette og indeværende studies resultater, er der et behov for at fremtidig forskning yderligere undersøger, hvordan kreativitetsfremmende værktøjer kan implementeres i træninger i sportsverdenen således de bliver en integreret del. Resultaterne fra indeværende studie indikere, at der findes nogle forudsætninger og forhindringer ude i fodboldmiljøerne, der er vigtige at have kendskab til, inden implementering af kreativitetsfremmende værktøjer.

En ting som gør opgavekort kan blive udbredt og kan være fordelagtige for børn og unge, der dyrker sport, er dens måde at ramme læringsstile. I et studie af Davies et al (2013) blev det fundet, at for at for børn kunne udvikle deres kreativitet, skal undervisere være bevidste om børnenes læringsstile. Det kunne derfor være interessant, at lade spillerne tage en læringsstile test for at undersøge, hvordan de lærer bedst og udnytte dette under træningen. Dermed kan der udvikles hjælpemidler, der virker til dem der lærer auditivt, visuelt, taktil og kinæstetisk. Et studie af González-Haro et al. (2010) undersøgte hvilke læringsstile, der forekom mest blandt atleter på forskellige niveauer i forskellige sportsgrene. Her fandt de ingen sammenhæng i de antal år atleterne har spillet og deres niveau med hvilken læringsstil de havde. Det betyder at trænerne skal være meget opmærksom på deres spillers læringsstile, for at ramme alle spillernes indlæring (González-Haro et al., 2010). På sigt vil det betyde at, nogen spillere ikke vil få den samme indlæring, som de spillere der lærer auditivt. Derfor kan de måske ikke udvikle sig på fodbolden og kreativitet, da de ikke lærer på den underviste måde.

Diskussion af metode

I det følgende afsnit vil brugen af de anvendte metoder i studiet blive diskuteret. Dette vil indeholde interviewguiden, deltagernes konsulentrolle under træningen og fokusgruppeinterviewet.

Under træningerne valgte projektgruppen at påtage sig rollen som konsulent, da træneren havde mulighed for at facilitere træningen. Dette gjorde samtidigt, at børnene så det mere som en del af

deres normale træning, idet der ikke kom nogen ukendte udefra, som skulle vise nogle øvelser. Opgaven som konsulent bestod derfor i, at der blev sendt en ugeplan fra Hobro IK U13 holds curriculum, hvori projektgruppen inddrog kortene i en øvelse, der passede. Under øvelserne var en lille tekst som forklarede tankerne om inddragelsen af kortene og hvilke kort der kunne bruges. Dette fungerede de fleste træninger, men nogle gange opstod der misforståelser. Dette gjorde at nogle af øvelserne blev lidt anderledes end forventet. Grundet projektgruppens rolle var der ikke mulighed for at justere og ændre øvelser under træningen. Da træneren havde stor erfaring og kendte spillernes niveau, kunne han se når øvelser ikke fungerede optimalt. Når dette skete, lavede han små justeringer i øvelserne, så spillerne blev udfordret tilpas meget. Efter hver træning blev der holdt et lille møde mellem projektgruppen og træneren, for at diskutere justeringer og udviklingspotentialer på opgavekortene til næste gang.

Efter de seks træningsgange var endt, blev spillerne spurgt om de havde lyst til at deltage i et fokusgruppe interview i klublokalet før eller efter en træning. Mange spillere ønskede at være med, men fem spillere blev udvalgt af træneren. Da interviewdagen nærmede sig, blev det svært at aftale tidspunkt og sted. De fleste spillere, der var valgt til interviewet, kom ikke fra byen men flere forskellige steder fra. Dette gjorde det svært at finde tid før eller efter træningen, da det afhang af kørsel fra forældre. Af denne grund blev interviewet afholdt online med brug af "Google Meet". Dette gjorde at kropssprog og øjenkontakt ikke kunne observeres optimalt på spillerne (Lobe et al. 2022). Spillerne gjorde det dog klart for projektgruppen, at de havde meget erfaring med onlinesamtaler og følte sig trygge i det, så derfor blev der holdt fast i et online fokusgruppe interview. Derudover var spillere dygtige til at sende "bolden" videre til den næste så de sikrede sig alle fik lov til at sige hvad de følte uden projektgruppen skulle styre ordet for meget og bryde ind. Efter interviewene med spillerne, træneren og Head of Coaching opdagede projektgruppen et tema omhandlende fællesskaber, der var underbelyst. Hansen & Rasmussen (2018) anbefaler at når dette sker, skal der laves et ekstra interview der har vægt på spørgsmål, der omhandler det underbelyste tema. Dette fik projektgruppen ikke gjort og derfor blev temaet fællesskaber fjernet.

Konklusion

Ud fra resultaterne kan det konkluderes at kreativitetstræningen og brug af de kreativitetsfremmende opgavekort, blev oplevet blandt trænere og spillere fra Hobro IK's U13 hold, som værende sjov og udfordrende. Ydermere gav det en følelse af frihed og fjernede pres, samtidig med det fremmende fællesskab og sammenhold. Dette indikerer, at brugen af de kreativitetsfremmende opgavekort, kan medføre positive oplevelser i elitefodbold miljøer.

Det blev fundet, at udviklingen og implementeringen påvirkes af en række identificerede forudsætninger og forhindringer. Det kan konkluderes at de forudsætninger og forhindringer, der har indflydelse på udviklingen og implementeringen af kreativitetsfremmende opgavekort, både indbefatter miljømæssige forudsætninger og forhindringer, som normativiteten og materialiteten i klubben. Samtidig indbefatter det spillernes og trænerens vanlige intentionalitet og kapabilitet.

Samlet set tyder resultaterne på, at brugen af et kreativitetsfremmende værktøj kan skabe positive oplevelser og forbedre kreativiteten i elitefodbold miljøer. Dette kan være med til at skabe legende og nysgerrige miljøer, hvor spillerne tør at fejle og tage risiko på fodboldbanen uden at de føler sig presset og bedømte af medspillere og trænere.

Perspektivering

Opgavekortenes anvendelighed i andre kontekster

Vigtigheden og brugbarheden af kreativitet kan udbredes til mange andre kontekster end bare på elitefodbold som f.eks. breddefodbold, arbejdsmarkedet og uddannelse. Kreative kompetencer har en vigtig værdiskabende værdi for fodboldspillere når de er aktive, men samtidig kan disse kreative kompetencer udfoldes i andre dele af spillernes liv efter karrieren er stoppet. Da der gennem kreativitetstræning udvikles kompetencer som nysgerrighed, idégenerering og problemløsning, kan disse overføres til andre dele af livet, da man ikke kan undgå at møde forskellige opgaver og udfordringer, der kræver kreative løsninger i livet. I de følgende afsnit vil brugen af kreativitetstræning blive perspektiveret til andre kontekster end elitefodbold.

Breddefodbolden

Det tyder på at, der er et behov for en strategisk indsats, for at ændre træningsmiljøerne for børn og unge ude i fodboldklubberne. DBU har taget det første spadestik, for at komme dette til livs gennem udarbejdelsen af en rapport over børn og unge fodbolden (Dansk Boldspil Union, 2021). I rapporten kommer DBU selv med løsningsforslag til at bekæmpe fodboldmiljøernes fokus på resultater og præstationer. DBU har udviklet 12 initiativer, der skal sikre implementeringen af en strategi for dansk børnefodbold (Dansk Boldspil Union, 2021). Et af initiativerne, der lægger sig op ad det samme formål som dette projekt, har haft med udviklingen og implementeringen af kreativitetstræningerne, er initiativ 2: *Flytte fokus fra præstation til udvikling*. Her vil DBU fjerne resultatstillinger osv. fra børnefodbolden og skabe fokus på, at træningerne er til for at udvikle sig og må ikke pege frem mod at vinde kampe i weekenderne. Dette initiativ vil kunne skabe miljøer, hvor trænerne ikke fokuserer på at vinde fodboldkampe, men i stedet på at skabe trygge miljøer. Dette vil muligvis fjerne den følelse mange spillere har, hvor de føler sig pressede eller udelukket, hvis de ikke præsterer i kamp. Initiativ nr. 3 *Udvikle alternative fodboldformer, der fremmer leg og kreativitet*, er endnu et der vil bevirke muligheden for at implementere opgavekortene i fodboldklubber i landet (Dansk Boldspil Union, 2021). Dette initiativ omhandler at DBU vil supplere det traditionelle spil på to mål, med forskellige typer af kampe og træningstyper. Et sådant initiativ vil kunne skabe miljøer hvor kreativitetsværktøjer, som opgavekortene kunne inddrages for at motivere trænere til at tilgodese anderledes spiltyper. Med den nye strategi indenfor børne- og ungdomsfodbold, kan der blive gjort op med de traditioner og normer der tynger muligheden for kreativitetstræning i fodboldklubber. Klubbernes forandringsparathed kan på denne måde blive påvirket i den rigtige retning, da det er fra øverste organisatoriske lag disse initiativer bliver lavet, og dermed har en større slagkraft. DBU's initiativer kommer ikke med konkrete løsningsforslag, til hvordan disse initiativer skal bringes ud i praksis. Det udviklede kreativitetsfremmende værktøj i indeværende studie, kan være et redskab klubber og trænere kan anvende til at opfylde DBU's strategier. Resultater fra indeværende studie, taler for at det kreativitetsfremmende værktøj på sigt kan anvendes, for at opnå nogle af initiativerne DBU har oplistet i deres strategi.

Indførelsen af kreativitetstræning i breddefodbolden kan sandsynligvis anvendes med god effekt. De danske idrætsforeninger har mulighed for at løfte mange former for social ansvarlighed som dannelse, integration og sundhed. Breddefodbolden i Danmark har fokus på lige muligheder for

alle med hensyn til tilgængelighed, rummelighed og læring (Rasmussen et al., 2023c). Samtidig kan DBU's strategiske vision "Bevæg dig for livet" blive hjulpet på vej gennem et større fokus på kreativitetstræning i breddefodbolden (DGI & DIF). Dette kan ske da der gennem fokus på kreativitet, kan skabes bedre miljøer, hvor der er plads til alle, mindre bedømmelse og mere autonomi, og dermed øge appellerings effekten. Dermed vil der kunne ske en fastholdelse af spillere på tværs af køn og niveau. Dette kan opgavekortene fra indeværende studie være med til, da de kan bruges som sjove og legende udfordringer til bredde spillerne. En øget appellerings effekt vil samtidig kunne medføre en øget medlemsudvikling og dermed hjælpe breddefodboldens økonomiske pres. Derudover vil det kunne bidrage til at opfylde DGI's og DIF's ambitiøse 25-50-75 mål, der siger at i 2025 skal 50% af den danske befolkning være idrætsaktive i en dansk forening (DGI & DIF).

Uddannelse og skoler

En øget globalisering i verden har skabt en øget konkurrence samt et øget samarbejde. Indenfor uddannelse har dette skabt en indførelse af undervisningsstandarder, forventning til læringsresultater, læseplaner osv. I uddannelsessektoren er der ligesom i mange andre kontekster skabt en ensartethed mellem skoler, så de alle er påkrævet praktiske formål. Med dette er der skabt en standardisering af den undervisning og læring der skal foregå, gennem faste undervisningsplaner og læringsudbytter. Disse tendenser i samfundet er alt sammen noget der kan hæmme kreativiteten (Sahlberg, 2006). Undervisning der følger fastsatte undervisnings standarder, kan skabe elever der har tendens til at tage færre risici og undgår at prøve nye måder at gøre ting på. Dette er alt sammen med til at hæmme kreativiteten blandt børn og unge på uddannelser. Et studie af Denervaud et al. (2020) har ligeledes fundet at traditionelle skoler, der understreger vigtigheden af at svare rigtigt og undgå at svare forkert, har en dårlig indvirkning på eleverne. Disse traditionelle skoler indskrænker elevernes nysgerrighed og udforskning, og øver dem i stedet i at komme med de korrekte svar (Denervaud et al., 2020).

Et øget fokus på kreativitet og de kreative kompetencer som kreativitetstræning medfører, vil muligvis kunne anvendes i uddannelsessektoren med gavnlig effekt. En uddannelsessektor, hvor der bliver større fokus på, at eleverne på egen hånd opdager læringspotentialerne, og hvor fejl ikke er et fy ord, men kilden til læring, vil kunne gavne. De kreative kompetencer eleverne vil få med fra

sådanne skoler, vil senere hen i livet også kunne anvendes når de støder ind i problemer og udfordringer.

Arbejdsmarkedet

Kreativitet er en vigtig kvalitet at have som menneske. Den kan være med til at skabe nye og uforudsigelige ting både i sport men også i erhvervslivet. Da Danmark er et lille land uden mange naturlige ressourcer, kræver det at vi kan udvikle og skabe nye produkter der kan bruges i verden. Dette er produkter som medicin og LEGO, der har gjort at Danmark er relevant i verden når det kommer til erhverv. For at sikre at der i fremtiden bliver ved med at være nye produkter, som kan gøre livet bedre for mennesker, kræver det at der er nogle folk med kreative idéer, der kan udvikle dem. Kreativitet bliver anset for at være en vigtig kompetence, der er efterspurgt på arbejdsmarkedet for at vinde en fordel overfor konkurrenter. Derfor er det vigtigt at arbejdspladser har et kreativt klima, hvor det er acceptabelt at være kreativ. Det betyder at de skal have Normalitet, Kapabilitet, Intentionalitet og Materialitet som lægger op til, at der kan tænkes kreativt. Dette kan for eksempel være, at der er en normalitet, hvor nye idéer er velkommen lige meget hvor i hierarkiet du befinder dig. Under Materialitet kræver det f.eks. at det er i et fysisk miljø, hvor der kan udvikles kreative tanker. Dette kan være stillerum, møderum eller andet. Her kan opgavekort spille en rolle på en arbejdsplads. Opgavekortene kan laves så de er tilpasset arbejdspladsen, så dem der arbejder der, kan udnytte deres fulde potentiale. Et eksempel på hvordan kortene kan designes er et kort der har "idé-skaberen". Dette kort gør at alle kan komme på banen med deres idéer uanset om de tror på deres idé eller ej. Dermed kommer de rundt om mange flere forskellige idéer, og kommer tættere på den ene rigtige gode idé.

Litteraturliste

Beckmann, J. & Kellmann, M. (2003, 9). Procedures and Principles of Sportpsychological Assessment. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/259858043_Beckmann_J_Kellmann_M_2003_Procedures_and_Principles_of_Sportpsychological_Assessment_The_Sport_Psychologist_17_338-350

Braun, V. & Clarke, V. (2006, 1). Using thematic analysis in psychology. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/235356393_Using_thematic_analysis_in_psychology

Braun, V. & Clarke, V. (2019, 31. 5). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Taylor&Francis Online*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2159676X.2019.1628806?journalCode=rqrs21>

Byrge, C., & Hansen, S. (red.) (2011). Den Kreative Platform: Antologi - Praksisanvendelse af Den Kreative Platform i uddannelse, læring og undervisning. Udvind Vækst.

Campbell, K., Durepos, P., Orr, E. & Nguyen, L. (2021, 6). Reflexive Thematic Analysis for Applied Qualitative Health Research. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/352791851_Reflexive_Thematic_Analysis_for_Applied_Qualitative_Health_Research

Cushion, C. (2013). Applying Game Centered Approaches in coaching: a critical analysis of the 'dilemmas of practice' impacting change. *Taylor&Francis Online*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21640629.2013.861312>

D'Arripe-Longueville, F., Fournier, J. & Dubois, A. (1998). The Perceived Effectiveness of Interactions Between Expert French Judo Coaches and Elite Female Athletes. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/286036997_The_Perceived_Effectiveness_of_Interactions_Between_Expert_French_Judo_Coaches_and_Elite_Female_Athletes

- Dansk Boldspil Union (DBU) . (2021). *DANSK BØRNEFODBOLD: SUNDE & GLADE BØRN*.
https://www.dbusjaelland.dk/media/m0pjujhf/020221_strategi_rapport_boernefodbold_final_x.pdf
- Davies, D., Jindal-snapé, D., Collier, C., Digby, R., Hay, P. & Howe, A. (2013). Creative learning environments in education: A systematic literature review. *ScienceDirect*.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187118711200051X?via%3Dihub>
- Denervaud, S., Fornari, E., Yang, X., Hagmann, P., Immordino-Yang, M. & Sander, D. (2020). An fMRI study of error monitoring in Montessori and traditionally-schooled children. *PubMed*.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32699649/>
- DGI & DIF. (s.d.). *Bevæg dig for livet*. Bevæg dig for livet. <https://www.bevaegdigforlivet.dk/bevaeg-dig-for-livet/om-bevaeg-dig-for-livet>
- Ericsson, A., Krampe, R. & Tesch-Römer, C. (1993). The Role of Deliberate Practice in the Acquisition of Expert Performance. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/224827585_The_Role_of_Deliberate_Practice_in_the_Acquisition_of_Expert_Performance
- Fardilha, F. (2021). *Exploring creative development in professional youth football academies through an integrative transdisciplinary lens* [Master, University of Stirling]. STORRE: Stirling Online Research Repository. <https://www.storre.stir.ac.uk/handle/1893/33016#.ZC0koHZByUk>
- Ford, P., Williams, A. & Yates, I. (2010). An analysis of practice activities and instructional behaviours used by youth soccer coaches during practice: Exploring the link between science and application. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/43343902_An_analysis_of_practice_activities_and_instructional_behaviours_used_by_youth_soccer_coaches_during_practice_Exploring_the_link_betw

een_science_and_application

Gimmler, A. (2018, 3). Pragmatisme og "practice turn". *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/333140634_Pragmatisme_og_practice_turn

González-Haro, C., Calleja-González, J. & Escanero, J. (2010). Learning styles favoured by professional, amateur, and recreational athletes in different sports. *Taylor&Francis Online*.

https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02640411003734077?casa_token=SoSDjrc7VH8AAA%3A4Cxlj0K3GDL92VQnTPtuqhX_l2bhyW3dIHf1uR5hyqKVV2jsYIk4Olj__f7A28asZliSL6QVac

Guest, G., Macqueen, K. & Namey, E. (2012). *Applied Thematic Analysis*. SAGE Publications, inc.

Hansen, H. & Rasmussen, E. (2018). *Med hjerne og hjerte: Om aktionsforskning, læring og praksisudvikling*. Frydenlund.

Harwood, C. & Thrower, S. (2020, 1). Motivational climate in youth sport groups. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/339424008_Motivational_climate_in_youth_sport_groups

Hunter, S., Bedell, K. & Mumford, M. (2007). Climate for Creativity: A Quantitative Review. *Francis&Taylor Online*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400410709336883>

Ingvorsen, M. (2023). *REKRUTTERING TIL TALENT*. Hobro IK.

<https://hobroik.dk/forening/ungdom/talent/rekruttering-til-talent/>

Jensen, J., Frimann, S. & Sunesen, M. (2020). *Aktionsforskning: I et læringsperspektiv*. Hans Reitzels Forlag.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Interview: Introduktion til et håndværk* (2. udg.). Hans Reitzels

forlag.

Lobe, B., Morgan, D. & Hoffman, K. (2022). A Systematic Comparison of In-Person and Video-Based Online Interviewing. *Sage Journals*.

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/16094069221127068>

Løgstrup, L. B. (2020). Pragmatisme. 2. udgave. Hentet den 30. maj 2023 på:

www.laeremiddel.dk/viden-og-vaerktoejer/videnskabsteori/videnskabsteoretiske-retninger/pragmatisme/

Machado, J., Barreira, D., Galatti, L., Chow, J., Garganta, J. & Scaglia, A. (2018, 3. 12). Enhancing learning in the context of Street football: a case for Nonlinear Pedagogy. *Taylor&Francis Online*.

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17408989.2018.1552674?journalCode=cpes20>

Macnamara, B., Moreau, D. & Hambrick, D. (2016). The relationship between deliberate practice and performance in sports: A meta-analysis. *APA PsycNet*. <https://psycnet.apa.org/record/2016-25861-004>

Memmert, D. & Baker, J. (2010, 6). Play and practice in the development of sport-specific creativity in team ball sports. *ResearchGate*.

https://www.researchgate.net/publication/233863604_Play_and_practice_in_the_development_of_sport-specific_creativity_in_team_ball_sports

Morris, C. & Cheetham, R. (2020). British Canoeing Canoe Slalom Challenge Cards. I: B. Thompson (Red.), *Applied Coaching Research Journal: Transforming lives through coaching* (s. 32-37). UK Coaching. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/<https://www.ukcoaching.org/getattachment/Resources/Topics/Research/Applied-Coaching-Research-Journal-October-2020-Vol/British-Canoeing-Canoe-Slalom-Challenge-Cards-A-Pilot-Study-into-Their-Potential-for-Coach-and-Athlete-Development.pdf?lang=en-GB>

Rasmussen, L. (2019). *On the Role of Creativity in Sport* [Ph.d.-afhandling, Aalborg Universitet]. .
<https://vbn.aau.dk/en/publications/on-the-role-of-creativity-in-sport>

Rasmussen, L., Glăveanu, V. & Domino, L. (2022). "The principles are good, but they need to be integrated in the right way": Experimenting with creativity in elite youth soccer. *Journal of Applied Sport Psychology*. <https://doi.org/10.1080/10413200.2020.1778135>

Rasmussen, L., Byrge, C., Rossing, N. & Cortsen, K. (2023b). *Kreative praksisformer*. Aalborg Universitetsforlag.

Rasmussen, L., Cortsen, K., Byrge, C. & Rossing, N. (2023c). *Kreative udviklingspotentialer: Idrætspsykologiske og sportsøkonomiske argumenter*. Aalborg Universitetsforlag.

Rasmussen, L., Rossing, N., Byrge, C. & Cortsen, K. (2023d). *Kreativitetsfremmende øvelser*. Aalborg Universitetsforlag.

Rasmussen, L., Rossing, N., Cortsen, K. & Byrge, C. (2023a). *Kreativitet som legende udforskning*. Aalborg Universitetsforlag.

Reason, P. & Bradbury, H. (2008). *The SAGE handbook of action research: Participative inquiry and practice*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://ikhsanaira.files.wordpress.com/2016/09/action-research-participative-inquiry-and-practice-reasonbradburry.pdf>

Richard, V., Holder, D. & Cairney, J. (2021). Creativity in Motion: Examining the Creative Potential System and Enriched Movement Activities as a Way to Ignite It. *Frontiers*.
https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.690710/full?utm_source=Email_to_authors&utm_medium=Email&utm_content=T1_11.5e1_author&utm_campaign=Email_publication&field=&journalName=Frontiers_in_Psychology&id=690710

- Richard, V., Runco, M. & Alabbeasi, A. (2017, 8). Influence of Skill Level, Experience, Hours of Training, and Other Sport Participation on the Creativity of Elite Athletes. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/319036183_Influence_of_Skill_Level_Experience_Hours_of_Training_and_Other_Sport_Participation_on_the_Creativity_of_Elite_Athletes
- Richardson, L. & St. Pierre, E. (2005). Writing: A Method of Inquiry. *APA PsycNet*.
<https://psycnet.apa.org/record/2005-07735-038>
- Roca, A. & Ford, P. (2021, 9). Developmental activities in the acquisition of creativity in soccer players. *ScienceDirect*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187121000651>
- Rumens, N. & Kelemen, M. (2016, 4). American Pragmatism and Organization Studies: Concepts, Themes and Possibilities. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/345538065_American_Pragmatism_and_Organization_Studies_Concepts_Themes_and_Possibilities
- Sahlberg, P. (2006). Education Reform for Raising Economic Competitiveness. *Springer Link*.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10833-005-4884-6>
- Santos, S., Sampaio, J., Saiz, S. & Leite, N. (2017, 2). Effects of the Skills4Genius sports-based training program in creative behavior. *PubMed*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28231260/>
- Smith, B. & Caddick, N. (2012, 1). Qualitative methods in sport: A concise overview for guiding social scientific sport research. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/236341843_Qualitative_methods_in_sport_A_concise_overview_for_guiding_social_scientific_sport_research
- Thing, L. & Ottesen, L. (2015). *Metoder i idræts- og fysioterapiforskning* (2. udg.). Munksgaard.
- Thompson, J. (2022, 5). A Guide to Abductive Thematic Analysis. *ProQuest*.

<https://www.proquest.com/docview/2667858289?fromopenview=true&pq-origsite=gscholar&parentSessionId=hrgFE1i%2BnxkzXChfoROS89RPjdjQPYbNGctw%2BmulYQo%3D>

Tracy, S. & Hinrichs, M. (2017, 1. 8). Big Tent Criteria for Qualitative Quality. *Wiley online library*.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/9781118901731.iecrm0016>

Williams, A. & Hodges, N. (2005, 6). Practice, instruction and skill acquisition in soccer: challenging tradition. *PubMed*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/16195012/>