





KULTUR kan i idræt forstås, som den måde en idræt er indrettet på. Kulturmodellen udpeger forskellige dele, som tilsammen beskriver en idrætskultur. Skønt Kulturmodellen fremstiller dele af en idrætskultur som værende adskilte, kan de i virkeligheden hænge sammen og vanskeligt skilles ad. I hver af Kulturmodellens dele indgår eksempler, som kan præciseres yderligere, når idrætskulturen beskrives.

HISTORIE henviser til den historie en idræt er rundet af, herunder traditioner og begivenheder som fx OL

SAMVÆR henviser til måden, man er sammen på i idrætten. Det kan være måder at samarbejde, kommunikere og tage ansvar på, om handlinger er individuelle eller kollektive, om der er et mestningsklima eller konkurrenceklima eller om der er kropskontakt i aktiviteterne.

VÆRDIER er det, vi vurderer som godt og rigtigt. Værdier opleves forskelligt og er ikke på samme måde som mange andre dele af en idrætskultur synlige for øjet. Eksempler på værdier er at udvise fairplay, olympisme, at konkurrere og gøre sit bedste, være ærlig, eller at alle kan være med. Værdier kan ikke udpeges på samme måde som en tøjstil eller omgivelserne. Værdier udtrykker sig ved, at vi tolker handlinger, normer, udtryk, måder at være sammen på osv.

NORMER OG RITUALER betyder, hvad man bør gøre i bestemte situationer. En norm er fx, at man venter på sin tur, eller venter til modstanderen er klar, at erfarne spillere vejleder mindre erfarne, at man giver opbakning til sit hold, eller sørger for "god tone". Ritualer anses her for at være en del af normerne, fx kollektive ritualer som indmarch før en opvisning, line up før en kamp, sige tak for kampen osv. Ritualer kan også være personlige, som fx at slå bolden i jorden før der serves eller kontrollere sin vejtrækning før et tilløb.

UDTRYK rummer virkemidler eller udtryksformer som bidrager til at iscenesætte idrætten, fx idrættens typiske tøjstil, sprog og musik

REGLER OG OMGIVELSER er faktuelle forhold ved idrætten, som idrættens regler og rekvisitter/udstyr, samt arenaen/omgivelserne hvor idrætten udfolder sig, fx om idrætten udøves på stadion, stranden, bymiljøet, i hallen eller i naturen

BEVÆGELSER er de typiske bevægelser en idræt rummer, herunder nødvendige idrætslige færdigheder – fx tekniske som at kaste præcist eller time sit tilløb; taktiske, som at have overblik over medspillere og modspillere samt fysiske som at springe højt eller slå hårdt

? Spørgsmålstegnet giver mulighed for, at elever og idrætslærere selv kommer frem til yderligere en eller flere dele, som kan beskrive en idrætskultur. Kulturmodellen bør derfor ses som en dynamisk model, der – akkurat som idrætskultur – kan udvikles og bidrage til nye forståelser.

BAGGRUND OG ANVENDELSE Modellen er udviklet af Martin Elmbæk Knudsen, KOSMOS, UC SYD, til lærebogen "Idrætskultur i løb, spring og kast" (2017, læs mere på www.idrætpåhjernen.dk/ol). Modellen er udviklet som en støtte til at udpege og sætte ord og krop på indhold i en idrætskultur. Når der i forbindelse med idrætsaktiviteter sættes ord på idrætskulturens dele, bliver det muligt at undersøge, hvad idrætskulturen består af. Derfra er det muligt at sammenligne forskellige idrætskulturer og få øje på forskelle. Modellen er især anvendelig, når der arbejdes tematisk og med kompetenceområdet "Idrætskultur og relationer".