

# Street-LSK og fælles innovation

## Baggrund

Modellen viser fire retninger, hvori man kan udvikle en aktivitet. Modellen er udviklet til lærebogen "Idrætskultur i løb, spring og kast" (2017), som er udviklet til Aarhus Kommune, i forbindelse med SkoleOL 2017 og Aarhus som europæisk kulturhovedstad, derfor navnet "Street-LSK" (læs mere på [www.idrætpåhjernen.dk/ol/laersider](http://www.idrætpåhjernen.dk/ol/laersider)).

## Anvendelse

Modellen anvendes, når idrætsaktiviteter skal udvikles. Det kan være aktiviteter, I lige har gennemført, eller aktiviteter elever udvikler fra bunden. Modellen bruges til at målrette den kreative proces på den måde, at eleverne vælger (eller tildeles) en af de fire retninger i modellen. Derved får elevernes tanker en retning. Med den retning, skal de udvikle en kendt aktivitet eller udvikle en ny aktivitet. Når den kreative arbejdsproces er færdig, skal eleverne være kommet frem til:

- a) et navn til deres aktivitet
- b) et sted hvor den foregår
- c) en beskrivelse af hvad det gælder om
- d) og hvilke regler der er

## Forklaring

**Fælles innovation** er en måde at være kreative på sammen, hvor alle bidrager, og hvor vi er positive over for hinandens ideer og sammen tænker videre på ideerne og afprøver dem. Således indeholder fælles innovation både kreative (hvor ideer genereres), innovative (hvor ideer med værdi udvælges og forfines) og entreprenante (hvor ideer føres ud i livet) arbejdsprocesser. I nogle indholdsområder, fx "løb, spring og kast", skal elever ifølge Fælles Mål selv "udvikle lege og konkurrencer". Her kan modellen anvendes.

## Kontakt

Det nationale videncenter KOSMOS.  
Katrine Bertelsen [kber@ucsyd.dk](mailto:kber@ucsyd.dk)

## Redaktion og udvikling

Martin Elmbæk Knudsen [mekn@ucsyd.dk](mailto:mekn@ucsyd.dk)

