

Manual för fritids & skola

Allt du behöver för att köra Fotbollskampen med din grupp — spelsätt, duell exempel och praktiska tips.

PILOT 2026 — SKOLA & FRITIDSHEM

INTRODUKTION

Om Fotbollskampen i fritidshem och skola

Fotbollskampen är ett flexibelt och inkluderande kortspel som kan spelas både individuellt och i grupp. I fritidshem och skola anpassas spelet efter barnens ålder, gruppstorlek och mognad — samt efter pedagogens roll och syfte med aktiviteten.

Spelet är utformat för att stödja **social, kognitiv och personlig utveckling**, i linje med fokus på skärmfri gemenskap och värderingsdrivet lärande.

Fotbollskampen kan spelas på flera olika sätt: individuellt, i lag eller som gemensam aktivitet i större grupper. Det går att anpassa tempo, regler och upplägg efter gruppens behov — från snabba och enkla matcher till mer strategiska spelsätt.

Om piloten

Med denna pilot vill vi inte bara testa spelet, utan även förstå hur det används i praktiken: vilka spelsätt som fungerar bäst, hur barnen samspelar och vilken roll pedagogerna upplever att spelet fyller i verksamheten.

STJÄRNMATCHEN

Stjärnmatchen

5–99 år · F–Åk 1 | Snabb · Enkel · Perfekt start

Stjärnmatchen är det enklaste sättet att spela Fotbollskampen och passar perfekt för de yngsta eller första gången ni spelar. Matcherna är snabba och lättförståeliga — fokus ligger på glädje, turtagning och att lära känna spelarna i spelet.

Så fungerar det

Vi spelar endast med **korten med blå baksida** (stjärnspelarkorten).

- ✓ Alla som spelar kallas för tränare
- ✓ Målet är att vinna dueller och samla poäng
- ✓ Högst stjärnvärde på kortet vinner duellen
- ✓ Tränaren som vinner duellen spelar ut valfri spelare
- ✓ Flest poäng när alla kort är spelade = vinnare!

DUELL I STJÄRNMATCHEN — Stjärnvärde avgör

TRÄNARE	SPELARE	FÖRMÅGA	VÄRDE
Tränare 1	Slängnicken	Stjärna	22
Tränare 2	Skorpionen	Stjärna	97 WON
Tränare 3	Tunnelproffset	Stjärna	43

Tränare 2 vinner duellen!

TRÄNARMATCHEN

Tränarmatchen

8–99 år · Åk 2–3 | Mer strategi · Taktiskt · Fortfarande lätt att komma igång

Här kliver spelet upp en nivå. Duellerna påminner ännu mer om en riktig fotbollsmatch där tränarna måste tänka taktiskt: ska du anfalla, dribbla eller försvara? Ska du spela dina bästa spelare direkt, eller spara till senare dueller?

Så fungerar det

- ✓ Tränaren som startar matchen väljer förmåga (Anfall, Dribbling eller Försvar) och spelar ut en spelare
- ✓ Övriga tränare måste välja motsvarande "motförmåga" och spela ett kort med högre värde för att vinna
- ✓ Vid lika värde — högst stjärnvärde vinner
- ✓ Tränaren som vinner duellen spelar ut valfri spelare nästa runda

EXEMPEL 1: Anfall vs Försvar

TRÄNARE	SPELARE	FÖRMÅGA	VÄRDE
Tränare 1	Slängnicken	Anfall	95
Tränare 2	Försvarsjätten	Försvar	99 WON
Tränare 3	Gamlingen	Försvar	90

Tränare 2 vinner duellen!

Tränare 1 valde Anfall → alla andra måste svara med Försvar

EXEMPEL 2: Dribbling vs Dribbling

TRÄNARE	SPELARE	FÖRMÅGA	VÄRDE
Tränare 1	Freestylern	Dribbling	92
Tränare 2	Tunnelproffset	Dribbling	95 WON
Tränare 3	Teknikern	Dribbling	88

Tränare 2 vinner duellen!

EXEMPEL 3: Lika! Stjärnvärdet avgör

TRÄNARE	SPELARE	FÖRMÅGA	VÄRDE
Tränare 1	Skyttedrottningen	Stjärna	96 WON
Tränare 2	Skillmästaren	Anfall	92
Tränare 3	Publikfavoriten	Anfall	85

Tränare 1 vinner duellen!

Försvar 92 = Anfall 92 → stjärnvärde 96 slår 88 — det kan aldrig bli oavgjort!

TIPS TILL PEDAGOGEN

Under matchen väljer alla tränare själv om hen vill spela ut sitt bästa kort, eller spara dessa kort till senare dueller. Det skapar spännande taktiska val!

MÄSTARMATCHEN

Mästarmatchen med Specialkort

9–99 år · Åk 3–4 | Full spelupplevelse · Djup strategi · Oförutsägbara matcher

Detta är Fotbollskampen i sitt mest kompletta format. Specialkortet kan förstärka laget, förändra dueller och vända hela matcher. Här belönas taktik, timing och mod — perfekt för äldre barn, ungdomar och vuxna.

Varje match blir unik och spännande ända till sista kortet.

INDIVIDUELLT SPEL

Individuellt spel

I det individuella spelet spelar ni utifrån de regler som ni kan läsa i medföljande regler i kortspelet eller utifrån den korta beskrivningen ovan.

Ni kan sortera korten efter positioner i olika högar och välja en riktig fotbollsuppställning, ex 4-4-2. Eller varför inte spela med avbytare? Bara fantasin sätter gränser!

Ni kan både spela individuella matcher samt individuella turneringar med det medföljande protokollet (**Mästerskapet**).

Lagturnering: Fritidskampen

Lagturnering — Fritidskampen är ett spelsätt utvecklat speciellt för denna pilot. Barn/vuxna delas in i lag om antingen 2 mot 2 eller 3 mot 3. Trots att en tillhör samma lag så spelar varje tränare ändå sina matcher individuellt — men alla poäng räknas in till lagets gemensamma poäng.

Syfte

- ✓ Skapa gemenskap och laganda
- ✓ Träna samarbete även när barnen spelar individuellt
- ✓ Skapa en förståelse att alla har en viktig roll inom laget
- ✓ Möjliggöra spel för större grupper på ett strukturerat sätt

Upplägg

- ✓ Rekommenderat 4–6 lag
- ✓ Varje lag består av 2 eller 3 Tränare
- ✓ Varje Tränare spelar sina matcher individuellt
- ✓ Poängen från varje match förs till lagets totalpoäng

Kortutdelning

- ✓ Varje Tränare får sina egna spelare
- ✓ Samma kort används genom hela turneringen för laget
- ✓ Antalet kort per Tränare anpassas efter gruppens storlek
- ✓ Det är bättre att spela med färre kort per Tränare än att dela ut för många

OBS

När korten är utdelade kan ni bestämma om varje tränare måste spela med korten de fått, eller om laget får fördela och byta spelare med varandra inom laget.

Hur avgörs vinnaren?

Alternativ 1 — Samlade poäng per match

- ✓ Alla poäng från lagets Tränare räknas ihop efter varje match och förs in i protokollet
- ✓ Laget med flest poäng vinner turneringen

Alternativ 2 — Klassisk liga

- ✓ 3 poäng vid vinst, 1 poäng vid oavgjort och 0 poäng vid förlust
- ✓ Laget med flest ligapoäng vinner

LAGSTRATEGI-TIPS

Bestäm om laget får samlas mellan matcherna och byta kort sinsemellan. Kanske ger man de bästa korten till en tränare, för att säkra många poäng — eller fördelar man korten jämnt så alla tränare har jämnbra spelare?

Hur många kort per tränare?

Praktisk vägledning baserat på antal tränare (spelare) i gruppen.

Antal	Kort/tränare	Totalt	Stjärnmatchen	Mästarmatchen	Lagturnering
2-3	11 kort	22-33	✓	✓	–
4	9 kort	36	✓	✓	✓
5	7 kort	35	✓	✓	–
6	6 kort	36	✓	✓	✓

OBS — VID SPECIALKORT

Sänk med 1-2 kort per spelare så det finns kort kvar i högen.

PEDAGOGIK

Pedagogisk kärna

Målbild är att Fotbollskampen ska träna:



Under piloten — att ha med sig

Under pilotperioden finns självklart inga krav på att spela på "rätt" sätt. Fotbollskampen är medvetet utformad för att kunna anpassas efter olika grupper, åldrar och situationer.

När ni testar spelet, får ni gärna ha med er följande i bakhuvudet:

- ✓ Hur reagerar barnen på spelet? (engagemang, glädje, nyfikenhet)
- ✓ Hur samspelar barnen med varandra under spelets gång? (samtal, samarbete, turtagning, respekt)
- ✓ Hur fungerar de olika spelsätten i er grupp? (individuellt, i lag, turnering)
- ✓ Hur upplever ni er egen roll som pedagog? (aktiv, stöttande, observerande)
- ✓ Uppstår det tillfällen för samtal, reflektion eller lärande genom lek?

INGEN RÄTT ELLER FEL

Det finns inga rätt eller fel svar — alla erfarenheter är värdefulla. Både det som fungerar bra och det som känns utmanande hjälper oss att utveckla Fotbollskampen och andra spel vidare.

Känn er fria att:

- ✓ Justera regler

- ✓ Förenkla eller fördjupa
- ✓ Pausa spelet
- ✓ Testa egna idéer

Fotbollskampen © 2026 — ABV Games | fotbollskampen.se