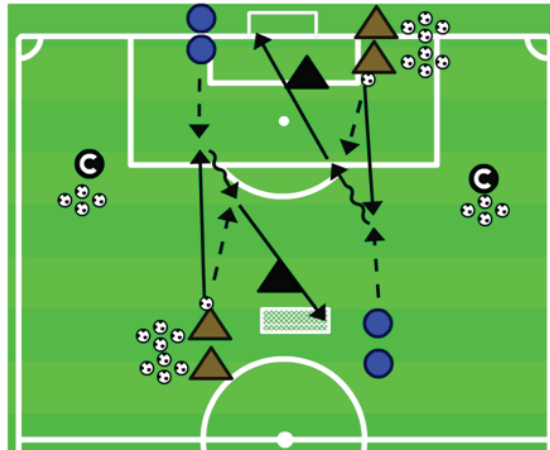




PELINOMAISET  
MAALINTEKOHARJOITTEET

## 1. Maalinteko 1v1 vastakkaisiin maaleihin



Tilanne käynnistyy valmentajan merkistä molemmilta maaleilta yhtäaikaan. Puolustava pelaaja syöttää lyhyen kuljetuksen jälkeen hyökkäävälle pelaajalle siirtyen välittömästi prässäämään. Pelataan 1v1-tilanne viimeistelyyn asti. Jos puolustava pelaaja saa riiston, tämä pelaa pallon jommalle kummalle

valmentajalle. Suorituksen jälkeen palataan aina takaisin omaan jonoon.

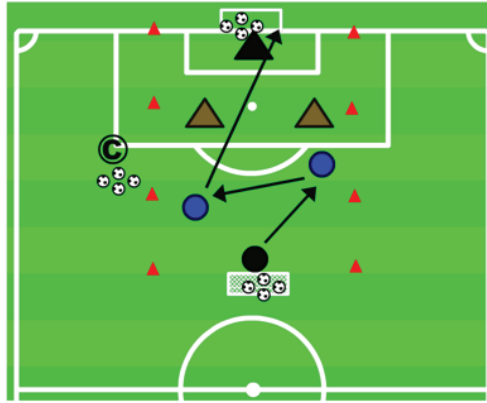
Vaihtelee 1v1-tilannetta vaihtelemalla ryhmien paikkoja molempien maalien läheisyydessä eli pelataan 1v1-tilanne molemmista laidoista ja keskeltä.

### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

OHITTAVA KOSKETUS	SUUNTAAN HARHAUTUKSEN OHITTAVA KOSKETUS PUOLUSTAJAN OHI RIITTÄVÄN KAUKAS SAADAKSESI JALAN VAPAAKSI
TYHJÄN TILAN JA MAALIVAHDIN SIJOITTUMISEN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE, KATSO MISSÄ MAALIVAHTI ON, NÄE TYHJÄ TILA
OSUMA PALLOON	KATSO PALLOON LAUKAISUHEIKKÄLLÄ SAADAKSESI LAADUKKAAN OSUMAN PALLOON

## 2. Laukaisupeli 2v2



Kenttäalue on jaettu kahteen yhtä suureen alueeseen rangaistusalueenrajan kohdalta. Molemmilla alueilla on kaksi pelaajaa ja maalivahti. Tavoitteena on oman joukkueen maalivahtin avauksen jälkeen mahdollisimman nopeasti syöttämällä saada maalintekopaikka omalle joukkueelle. Pelaajilla on käytössä 1-3 kosketusta. Vastajoukkueen pelaajat saavat peittää laukauksia omalla alueellaan, mutta

eivät voi tulla prässäämään vastustajan alueelle. Onnistuneen maalin jälkeen maalin tehnyt joukkue saa uuden hyökkäyksen. Muutoin vastustaja jatkaa peliä.

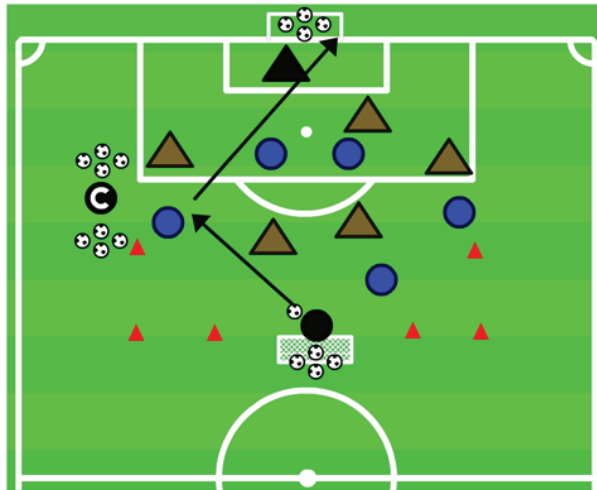
Samalla organisoinnilla voidaan pelata käsipallona ja/tai sen sovelluksina 2v2-pääpeli, jolloin maali tehdään päällä. Säädä maalien etäisyys (puskuetäisyys) joukkueellesi sopivaksi.

### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

1. KOSKETUS JA PELIASENTO	SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALAN VAPAAKSI, POSITIIVINEN 1-2 KOSKETUKSEN MAALINTEON MAHDOLLISTAVA PELIASENTO
MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	MISSÄ MAALIVAHTI, NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA
VIIMEISTELYTEKNIIKAN VALINTA	HAVAINNOI PELITILANNE JA PÄÄTÄ SOPIVA VIIMEISTELYTEKNIikka NILKALLA, SISÄSYRJÄLLÄ TAI SISÄTERÄLLÄ
OSUMAKOHTA	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ JA LAADUKAS OSUMA PALLOON

### 3. Laukaisupeli 3v2 + MV tai 3v1 + MV



InnoSport<sup>SM</sup>

Kenttäalue on jaettu kahteen yhtä suureen alueeseen rangaistusalueenrajan kohdalta. Molemmilla alueilla on 3v2-tilanne ja maalivahti muodostaa tilanteesta 4v2-tilanteen. Tavoitteena on oman joukkueen maalivahdin avauksen jälkeen saada luotua maalintekopaikka omalle joukkueelle omalta alueelta vastustajan kahden pelaajan prässätessä.

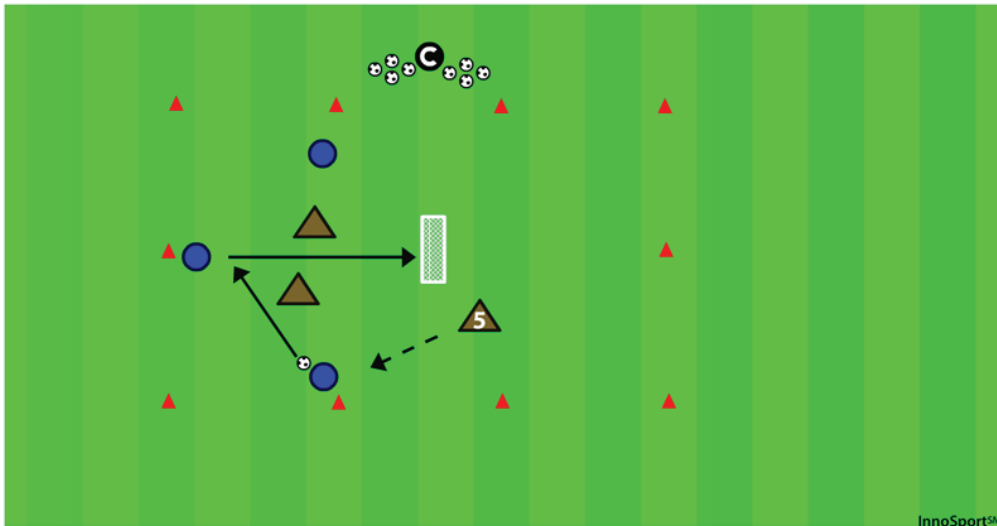
Onnistuneen maalin jälkeen maalin tehnyt joukkue saa uuden hyökkäyksen omalta maalivahdilta. Muutoin vastustaja jatkaa peliä. Jos vastustaja saa pallon riiston alueella, tehdään välitön vastahyökkäys ja maali. Kun pallo menee yli kentän rajojen, valmentaja laittaa pallon peliin.

#### AVAINASIA

#### OHJEET PELAAJALLE

<p>LIKKUMINEN PELATTAVAKSI JA 1. KOSKETUS</p>	<p>HAVAINNOI TILA LIIKKUAKSESI PELATTAVAKSI JA SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALAN VAPAAKSI</p>
<p>MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI</p>	<p>NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA</p>
<p>VIIMEISTELYTEKNIIKAN VALINTA</p>	<p>HAVAINNOI JA PÄÄTÄ SOPIVA VIIMEISTELYTEKNIikka NILKALLA, SISÄSYRJÄLLÄ TAI SISÄTERÄLLÄ</p>
<p>OSUMAKOHTA JA MAALINTEKO</p>	<p>KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ , LAADUKAS OSUMA PALLOON</p>

## 4. Back to Back -maalit

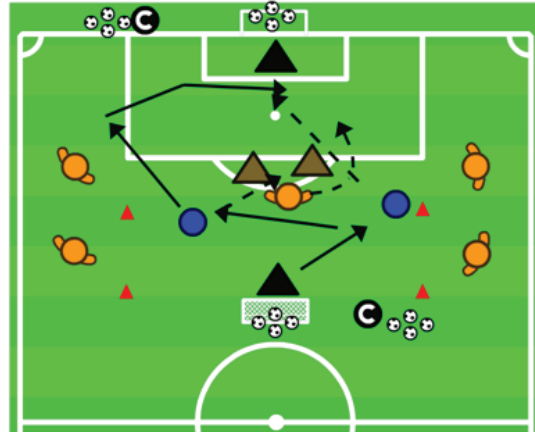


Pelataan normaali 3v3-peli alueella. Maalin voi tehdä kumpi tahansa joukkueesta kummallekin puolen syöttöpenkkiä. Syöttöpenkin sijaan peliä voi pelata myös maaleihin, jotka on laitettu "seläkkäin".

AVAINASIA	OHJEET PELAAJALLE
LIIKKUMINEN PELATTAVAKSI JA 1. KOSKETUS	HAVAINNOI TILA LIIKKUAKSESI PELATTAVAKSI JA SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALKA VAPAAKSI TAI VIIMEISTELE YHDELLÄ KOSKETUKSELLE
MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA
MAALINTEKO 1-2 KOSKETUKSELLE	NOPEAA MAALINTEKOA TUKEVA POSITIIVINEN PELIASENTO
OSUMA PALLOON	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ , LAADUKAS OSUMA PALLOON KESKELLE PALLOA

## 5. Keskityspeli 2v2 + 1 + laitajokerit

Pelataan 2v2+1-tilanne pelialueella. Alueen ulkopuolella on molemmilla laidoilla kaksi laitajokeria, jotka ovat aina pallollisen joukkueen puolella. Tavoitteena on keskityksen avulla luoda maalintekopaikka. Maalin tehnyt joukkue saa uuden hyökkäyksen omalta maalivahdilta. Pelialuetta voidaan rajoittaa siten, että esim. maalintekoalueelle kuu-dentoista-alueen sisään ei voi mennä ennen kuin keskitys on lähtenyt. Samoin laitajoke-rien sijoittumista voidaan säädellä siten, että saadaan keskityksiä juuri niiltä alueilta, miltä halutaan: aikainen keskitys, keskitys viiden- rajan ja pilkun väliin, keskitys takaviistoon sekä keskitys taka-alueelle. Valmentaja voi huutaa vielä ylimääräisen hyökkäyksen nor- maalin hyökkäyksen jälkeen maalille ja lait- taa pallon peliin, jolloin tehdään uudet liik- keet maalin edessä.



InnoSport™

### AVAINASIA KESKITTÄJÄ

### OHJEET PELAAJALLE KESKITTÄJÄ

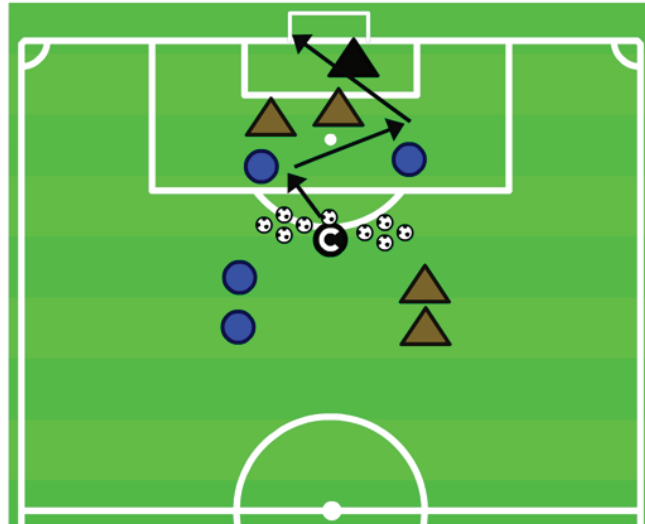
HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN KESKITYSTÄ JA HAVAINNOI, MINNE HYÖKKÄÄJÄT TEKEVÄT ALOITTEET
KESKITYSTEKNIIKAN VALINTA	MILTÄ ALUEELTA KESKITÄT, MIHIN KESKITÄT, MILLAISESTA KESKITYKSESTÄ HYÖKKÄÄJÄ SAA HYVÄN OSUMAN PALLOON

### AVAINASIA HYÖKKÄÄJÄ

### OHJEET PELAAJALLE HYÖKKÄÄJÄ

MAALINTEKOALUEEN TUNNISTAMINEN	HAVAINNOI, MISSÄ ON TILA LIIKKEELLE JA MILTÄ KESKITYSALUEELTA KESKITYS TULEE, PORRASTUS HYÖKKÄÄJILLÄ MAALINTEKOALUEELLA
TILANTEKO ITSELLE JA PELIASENTO	TILANTEKO ITSELLE SYÖTÖN/ KULJETUKSEN/1. KOSKETUKSEN AIKANA. NOPEAN VIIMEISTELYN MAHDOLLISTAVA PELIASENTO, LIIKKEEN AJOITUS (KESKITTÄJÄN KATSEEN NOSTO)
MAALIVAHDIN SIOJITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI SEKÄ OSUMA PALLOON	KATSO TYHJÄ TILA MAALISSA (VIIMEISTELE KESKITYKSEN PUOLEISEEN KULMAAN, KOSKA MAALIVAHTI JOUTUU VASTAKKAISLIIKKEESEEN) JA KATSO PALLOON VIIMEISTELYHETKELLÄ

## 6. Maalintekopeli 2v2 boxissa

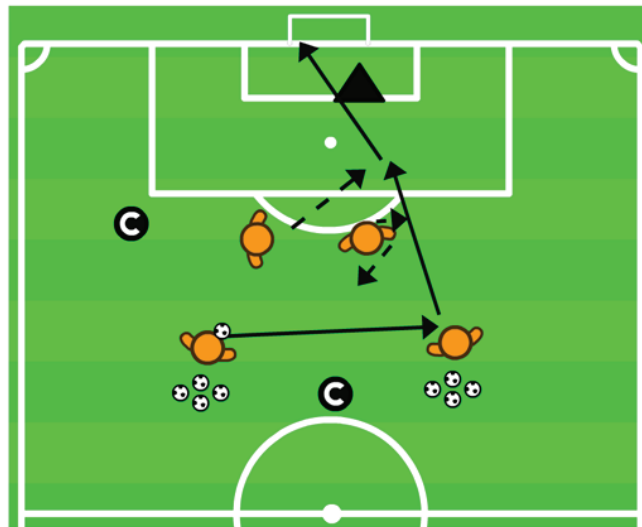


InnoSport<sup>SM</sup>

Pelataan 2v2-maalintekopeli boxissa. Pelaa jalka vapaaksi ja lauo. Valmentaja laittaa pallon peliin pallon mennessä maaliin tai yli rajojen. Peliäika tavoitteen mukaan.

AVAINASIA	OHJEET PELAAJALLE
TILANTEKO ITSELLE, LIIKKUMINEN PELATTAVAKSI, JA 1. KOSKETUS	TILAN HAVAINNOINTI, 1. KOSKETUKSELLA LAUKAISEVA JALKA VAPAAKSI
MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA
MAALINTEKO 1-2 KOSKETUKSELLA	NOPEAA MAALINTEKOA TUKEVA POSITIIVINEN PELIASENTO
OSUMA PALLOON	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ , LAADUKAS OSUMA PALLOON KESKELLE PALLOA

## 7. Maalinteko kärkiparin tai kympin ja kärjen yhteistyönä



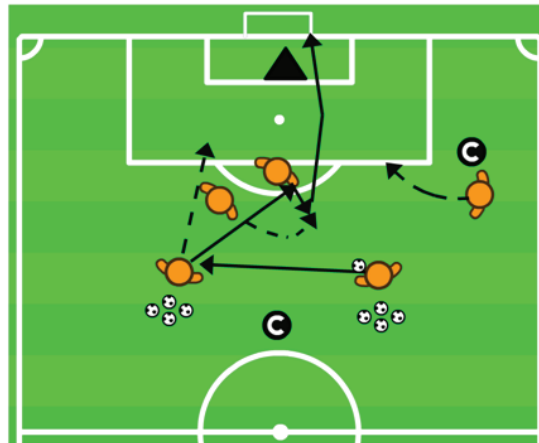
InnoSport™

Keskikenttäpelaajat pelaavat poikittaisen eli lateraalisen syötön. Toinen hyökkääjä tekee itselleen tilaa ja liikkuu vastaan pelattavaksi. Toinen hyökkääjä ajoittaa liikkeensä ja täyttää syntyneen tyhjän tilan diagonaaliliikkeellä. Keskikenttäpelaaja pelaa pystysyötön tilaan ja hyökkääjä viimeistelee maalin.

AVAINASIA	OHJEET PELAAJALLE
MAALINTEKO 1-2 KOSKETUKSELLA	HAVAINNOI JA ENNAKOI PELITILANNE
TILANTEKO ITSELLE JA TOISELLE JA TILAN TÄYTTÄMINEN	LIIKKEIDEN AJOITUS JA YHTEISTYÖ TOISEN KÄRJEN JA SYÖTTÄJIEN VÄLILLÄ
MAALIVAHDIN SIOJOTTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	VIIMEISTELY YHDELLÄ KOSKETUKSELLA MAATA PITKIN TAKANURKKAAN, LÄPIAJOSSA MAALIVAHTI SIVULIIKKEESEEN (YKSI SIIRTO SIVULLE) JA VIIMEISTELY
OSUMA PALLOON	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ, LAADUKAS OSUMA PALLOON



## 8. Maalinteko etukierrosta



Keskikenttäpelaajat pelaavat poikittaisen eli lateraalisen syötön. Kärkipari tai kärki ja 10-paikan pelaaja sijoittuvat ja ajoittavat liikkeensä siten, että toinen kärjistä tai 10-paikan pelaaja voi liikkua pudotussyöttöön etukierroilla syöttäjän editse laukaisten pallon maaliin tai syöttäen murtavan syötön laitlinkille tai taustajuoksun tekeväälle keski-

kenttäpelaajalle, joka viimeistelee maaliin. 1. hyökkääjän vastaantulokulma tulee olla sellainen, että se ei estä syöttöä 2. hyökkääjälle. Pudotussyötön jälkeen kärki liikkuu maalia kohti ennakoiden kakkospallon. Luodaan etukierroilla maalintekotilanne molempien keskikenttäpelaajien puolelta.

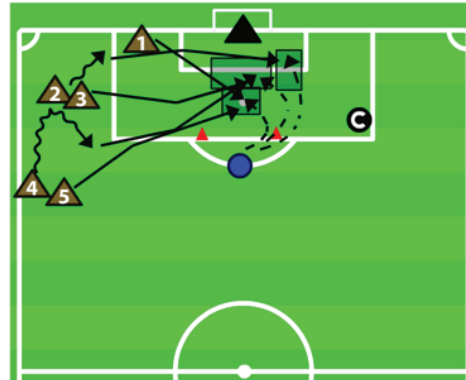
### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

TILANTEKO ITSELLE JA AJOITUS	POIKITTAISSYÖTÖN AIKANA HYÖKKÄÄJÄN TILANTEKO ITSELLE, HYÖKKÄÄJÄLLE SUUNTAUTUVAN SYÖTÖN AIKANA LIIKKUMINEN ETUKIERTOON, PUDOTUSSYÖTÖN- JA LAUKAUSKOSKETUKSEN VÄLINEN AIKA LYHYT
MAALIVAHDIN SIOITUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA
VIIMEISTELY TEKNIIKAN VALINTA	HAVAINNOI, ANALYSOI, PÄÄTÄ, TOTEUTA PELITILANTEEN MUKAAN
OSUMA PALLOON JA SAATTO	KATSE PALLOON, LAADUKAS OSUMA VALITUN TEKNIIKAN MUKAAN, POTKAISEVA JALKA ASTUU ENSIN MAAHAN JATKAEN LIIKETTÄ ETEENPÄIN

## 9. Maalinteko keskityksistä eri keskitysalueilta

Keskittävät pelaajat ovat eri keskitysalueilla laidassa. Maalintekoalueelle on tötsin merkitty alueet, johon hyökkäävien pelaajien aloitteet ja keskitykset tulisi keskittää. Vaihdellaan hyökkäävien pelaajien määrää maalin edessä. Lisätään puolustajia osaamisen myötä. Harjoitellaan ja opetellaan tunnistamaan eri keskitysalueet.



InnoSport™

1. Päädyistä lähempää maalia keskitetään takaviistoon.  
2. Päädyistä kaukana maalista keskitetään taka-alueelle ulospäin kiertävä keskitys, koska useimmiten puolustuslinja ja maalivahti estävät keskityksen maalivahdin ja puolustuksen väliin. Tunnista tilanne. Muiden hyökkääjien on oltava valmiina pudotuspuskuun/kakkospalloon ellei hyökkäävä pelaaja pysty puskemaan palloa suoraan keskityksestä maaliin tai maalivahdin torjunnasta tulee kakkospallo.

3. Sisäänpäin kiertävä keskitys pelataan kauempaa laidalta kuudentoistarajan ulkopuolelta.  
4. Sisäänpäin kiertävä keskitys oman kuljetuksen ja käännöksen jälkeennpelataan kauempaa laidalta kuudentoistarajan ulkopuolelta.  
5. Aikainen keskitys (ulospäin kiertäinen ja voimakas keskitys) pelataan maalivahdin ja puolustuslinjan väliin tavoitteena viimeistely yhdellä kosketuksella.

### AVAINASIA KESKITTÄJÄ

### OHJEET PELAAJALLE KESKITTÄJÄ

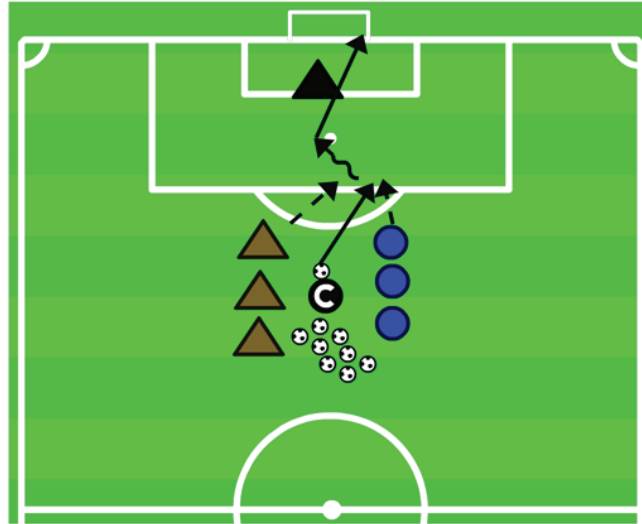
HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN KESKITYSTÄ JA HAVAINNOI, MINNE HYÖKKÄÄJÄT TEKEVÄT ALOITTEET
KESKITYSTEKNIIKAN VALINTA	MILTÄ ALUEELTA KESKITÄT, MIHIN KESKITÄT, MILLAISESTA KESKITYKSESTÄ HYÖKKÄÄJÄ SAA HYVÄN OSUMAN PALLOON (KIERRE, VOIMA)

### AVAINASIA HYÖKKÄJÄ

### OHJEET PELAAJALLE HYÖKKÄJÄ

MAALINTEKOALUEEN TUNNISTAMINEN	HAVAINNOI, MISSÄ ON TILA LIIKKEELLE JA MILTÄ KESKITYSALUEELTA KESKITYS TULEE. PORRASTUS MAALINTEKOALUEELLA: ETUALUEELLE LIIKE AIKAISIN, SITTEN RANGAISTUSPILKUN JA VIIDEN RAJAN ALUE, TAKA-ALUE MYÖHÄÄN
TILANTEKO ITSELLE JA PELIASENTO	TILANTEKO ITSELLE SYÖTÖN/ KULJETUKSEN/1. KOSKETUKSEN AIKANA, NOPEAN VIIMEISTELYN MAHDOLLISTAVA PELIASENTO, LIIKKEEN AJOITUS (KESKITTÄJÄN KATSEEN NOSTO)
MAALIVAHDIN SIOJITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI SEKÄ OSUMA PALLOON	KATSO TYHJÄ TILA MAALISSA (VIIMEISTELE SIIHEN KULMAAN, MISTÄ KESKITYS TULEE, Koska maalivahti joutuu vastaliikkeeseen) JA KATSO PALLOON VIIMEISTELYHETKELLÄ SAADAKSESI LAADUKKAAN OSUMAN PALLOON

## 10. Maalinteko murtavasta läpisyötöstä



InnoSport<sup>SM</sup>

Valmentajalla on pallot pelaajajonojen välissä. Valmentaja pelaa syötön hyökkääjän aloitteeseen. Puolustaja aktivoituu välittömästi. Hyökkääjä "leikkaa" liikkeellään ja ohjaa 1. kosketuksen puolustajan eteen tämän juoksulinjalle ja viimeistelee pallon maaliin. Jos puolustaja ehtii peittämään, hyökkääjä pyrkii ohittamaan puolustajan

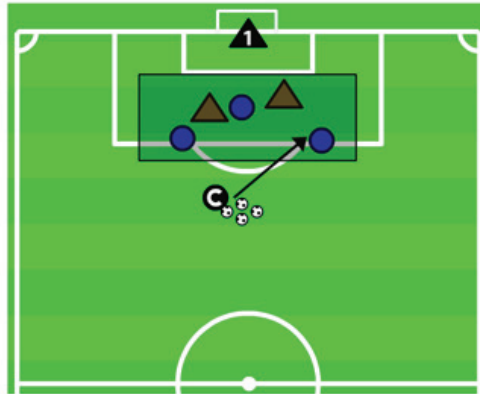
selän puolelta. Jos puolustaja saa pallonriiston, hän pelaa pallon valmentajalle. Jos hyökkääjä ei pysty leikkaamaan puolustajan juoksulinjalle, hän voi yrittää laukoa puolustajan jalkojen välistä takanurkkaan sillä hetkellä, kun puolustaja nostaa jalan ja yrittää peittää laukauksen. Pelaajat palaavat omaan jonoonsa suorituksen jälkeen.

### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

MAALINTEKO 1-2 KOSKETUKSELLA	HAVAINNOI JA ENNAKOI PELITILANNE
1. KOSKETUS	LIIKU PUOLUSTAJAN JUOKSULINJALLE 1. KOSKETUKSEN AVULLA
MAALIVAHDIN SIOJOTTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA, MISSÄ ON TYHJÄ TILA
OSUMA PALLON	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ, LAADUKAS OSUMA PALLOON MAALIVAHDIN OHI

## 11. Messi-maalinteko (3v2)

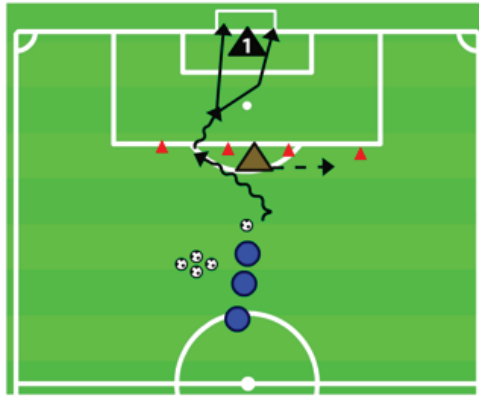


InnoSport™

Pelataan 3v2-maalintekopeli rangaistus-alueella (alue ulottuu rangaistusalueen kaaren tasolle) kuvan mukaisesti. Pelaa jalka vapaaksi ja lauo. Valmentaja laittaa uuden pallon peliin pallon mennessä maaliin tai yli rajojen. Pelaajia voi vaihtaa esim. 5 pallon jälkeen. Peli aika tavoitteen mukaan.

AVAINASIA	OHJEET PELAAJALLE
LIKKUMINEN PELATTAVAKSI JA 1. KOSKETUS	HAVAINNOI TILA LIKKUAKSESI PELATTAVAKSI, ENNAKOI PELAAMINEN KOLMANNELLE JA SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALAN VAPAAKSI TAI VIIMEISTELE YHDELLÄ KOSKETUKSELLE  TEE TILAA PELIKAVERILLE LIKKUMALLA PUOLUSTAJIEN EDISTÄ TAI TAAKSE
MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA
VIIMEISTELYTEKNIIKAN VALINTA	HAVAINNOI JA PÄÄTÄ PELITILANTEEN MUKAAN VIIMEISTELYTEKNIikka SISÄSYRJÄLLÄ, SISÄTERÄLLÄ TAI NILKALLA  NOPEA JA YLLÄTTÄVÄ LAUKAUS KOROSTUU
OSUMAKOHTA JA MAALINTEKO	KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ, PÄÄOSIN OSUMA KESKELLE PALLOA

## 12. 1v1 ”portti auki” -maalinteko



InnoSport™

Rangaistusalueen rajalla on kolme porttia, joita vartioi puolustava pelaaja. Hyökkääjä kuljettaa kohti maalia pelaten 1v1-tilanteen. 1v1-tilanteessa puolustaja peittää yllättäen sen portin, johon hyökkääjä on etenemässä (ei riistä palloa). Hyökkääjä havainnoi puo-

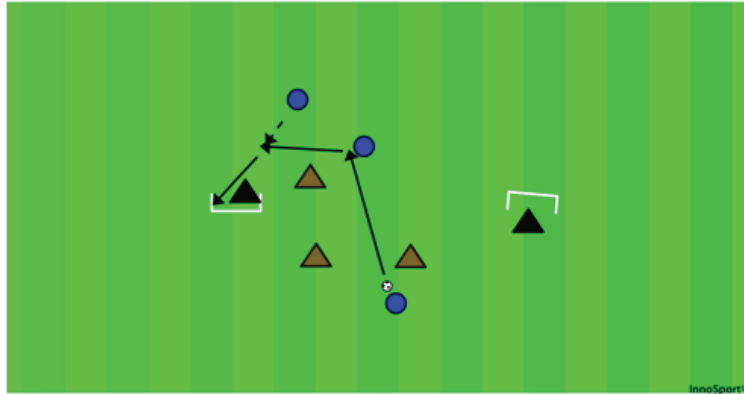
lustajan liikkeen ja kuljettaa pallon jommasta kummasta kahdesta vapaaksi jääneestä portista läpi ja viimeistelee pallon maaliin. Harjoite on hyvä lasten alkeisvaiheeseen. Kehityksen myötä voidaan pelata täysivauhtinen 1v1-tilanne.

### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

AJOITUS JA OHITTAVA KOSKETUS	HAVAINNOI PUOLUSTAJAN LIIKE JA AJOITA HARHAUTUS/ KULJETUSSUUNNANMUUTOS , SUUNTA OHITTAVA KOSKETUS TYHJÄSTÄ PORTISTA LÄPI
TYHJÄN TILAN JA MAALIVAHDIN SIJOITTUMISEN HAVAINNOINTI	NOSTA KATSE, MISSÄ MAALIVAHTI, NÄE TYHJÄ TILA JA SIJOITA OHI MAALIVAHDIN
OSUMA PALLOON	KATSO PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ

### 13. Maalit eri suuntiin -peli (3v3 tai 4v4)



Pelataan 3v3 tai 4v4 -peli maalivahteilla tai ilman maalivahteja. Käytössä on kaksi maalia, jotka voidaan kääntää eri suuntiin ja sijoittaa pelikentälle eri tavoin tavoitteen

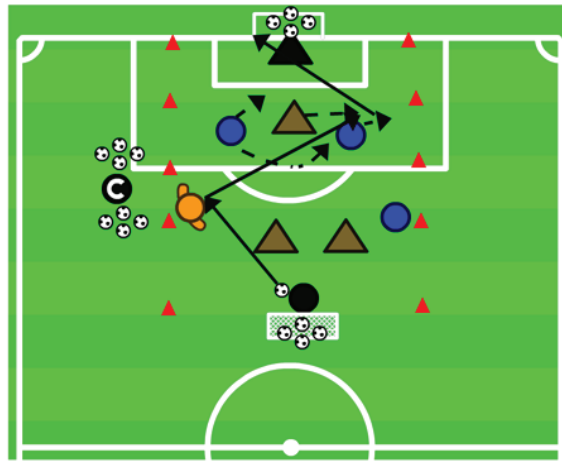
mukaan. Maali tehdään 1-2 kosketuksella. Voidaan halutessa lisätä sääntö, että päällä tehdystä maalista saa 2 maalia.

#### AVAINASIA

#### OHJEET PELAAJALLE

<p>LIIKKUMINEN PELATTAVAKSI JA 1. KOSKETUS</p>	<p>HAVAINNOI TILA LIIKKUAKSESI PELATTAVAKSI JA SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALAN VAPAAKSI TAI VIIMEISTELE YHDELLÄ KOSKETUKSELLE</p>
<p>MAALIVAHDIN SIOITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI</p>	<p>NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI ENNAKKOON JA VIIME HETKELLÄ TYHJÄ TILA MAALISSA</p>
<p>OSUMA PALLOON</p>	<p>KATSO PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ</p>

## 14. 2v1+1 kahden alueen laukaisupeli



InnoSport™

Kenttäalue on jaettu kahteen yhtä suureen alueeseen rangaistusalueenrajan kohdalta. Molemmilla alueilla on 2v1-tilanne hyökkävällä joukkueella. Jokeri muodostaa pelin avausvaiheessa 3v2-tilanteen yhteistyössä puolustajan ja maalivahdin kanssa. Tavoitteena on oman joukkueen maalivahdin avauksen jälkeen saada luotua maalintekopaikka omalle joukkueelle hyökkäysalueelle vastustajan kahden pelaajan prässätessä. Hyök-

käysalueella hyökkäävät pelaajat tekevät toisiaan täydentäviä liikkeitä pyrkien maalintekoon. Onnistuneen maalin jälkeen maalin tehnyt joukkue saa uuden hyökkäyksen omalta maalivahdilta. Muutoin vastustaja jatkaa peliä. Jos vastustaja saa pallonriiston alueella, tehdään välitön vastahyökkäys ja maali. Kun pallo menee yli kentän rajojen, valmentaja laittaa pallon peliin.

### AVAINASIA

### OHJEET PELAAJALLE

<p>LIIKKUMINEN PELATTAVAKSI JA 1. KOSKETUS</p>	<p>HAVAINNOI TILA LIIKKUAKSESI PELATTAVAKSI JA SUUNTA 1. KOSKETUS SAADAKSESI LAUKAISUJALAN VAPAAKSI</p>
<p>MAALIVAHDIN SIOJITTUMISEN JA TYHJÄN TILAN HAVAINNOINTI</p>	<p>NOSTA KATSE ENNEN LAUKAUSTA JA HAVAINNOI TYHJÄ TILA MAALISSA</p>
<p>VIIMEISTELYTEKNIIKAN VALINTA</p>	<p>HAVAINNOI JA PÄÄTÄ SOPIVA VIIMEISTELYTEKNIikka NILKALLA, SISÄSYRJÄLLÄ TAI SISÄTERÄLLÄ</p>
<p>OSUMAKOHTA JA MAALINTEKO</p>	<p>KATSE PALLOON LAUKAISUHETKELLÄ, LAADUKAS OSUMA PALLOON</p>