

SYDÄNPELISSÄ

OPAS

12 PIENPELIÄ



Muistiinpanoja

Lukijalle

Sydän Pelissä toiminta on osa TPS jalkapallon toimintaa. Sydän Pelissä Ohjaajakoulutuksen tavoitteena on tarjota ohjaajille, valmentajille ja opettajille käytännön vinkkejä ohjaus- ja opetustilanteisiin. Sydän Pelissä Ohjaajakoulutus saa avauspotkunsa käsissäsi olevan oppaan myötä.

Sydän pelissä - 12 pienpeiliä -opas on tarkoitettu tutkimusmatkaksi jalkapallon pelikäsityksen maailmaan. Oppaan pyrkimyksenä on saada pelaajat ja lapset oivaltamaan, ymmärtämään ja kokemaan AHAA-elämyksiä pienpelejä pelaamalla.

Pienpelien pelaamisen tarkoituksena on antaa kaikille mahdollisuus kokea onnistumisen elämyksiä, tuntea olevansa osa joukkuetta ja oppia kuningaspeliä pelien kautta. Taitotason mukaiset ryhmittelyt pienpeleissä tarjoavat erinomaisen mahdollisuuden kokea näitä onnistumisia. Oppaan 12-pienpeiliä ovat sovellettavissa muihin pallopeleihin esim. koripalloon, salibandyyn, kaukalopalloon, jääkiekkoon ja käsipalloon.

Sydän pelissä - 12 pienpeiliä -opas on syntynyt tekijöidensä ajatuksista, kokemuksista ja käytännön tarpeista, ja "hioutunut" käsissä olevaan muotoonsa käyttöä varten.

Turussa 1.3.2008

Sydän Pelissä työryhmä

Jari Sorvari

Jukka Talja

Veijo Wahlsten

Saatesanat

Ominaisuusopetuksessa tärkeämpää kuin yksittäiset taidot tai temput ovat ominaisuudet, fyysiset ja motoriset kyvyt. Ne ovat kaiken liikunnan perusta, osin toki perimäpohjaisia, mutta suurelta osalta harjoitettavissa olevia. Keskeiset kunto-ominaisuudet ovat kestävyys, nopeus, voima ja notkeus. Toinen osa fyysismotorisia kykyjä ovat tasapaino, voima- ja nopeuserottelu, ajoitus- ja suuntatarkkuus, yhdistely, muuntelu ja reagointi. Ne ovat yleisiä liikehallintaominaisuuksia, joille kaikki lajihallinta perustuu.

Palloilu on monipuolinen liikuntamuoto fyysismotoristen ominaisuuksien kehittämässä, ja sen avulla voidaan edistää lähes kaikkien kykyjen kehittymistä. Lisäksi palloilulla on laajamittaista arvoa yhteistoiminnallisuuden, toisten huomioonottamisen, sääntöjen noudattamisen, toveruuden ja vastuunottamisen kehittymisessä. Useimmat pallopelit mahdollistavat harrastuksen jatkuvuuden jopa vanhuusikään asti. Tämä perustuu osittain siihen, että motoriset kyvyt ja taidot ovat hermostoon iskostuneita ratoja, joita ei hevin opita pois. Nuoruudessa opitut motoriset taidot säilyvät, vaikka niitä ei välillä harjoitettaisikaan. Kaikissa ikävaiheissa liikunnan opetuksen ja ohjauksen teho riippuu paitsi sisällöstä, myös menetelmistä.

Palloilulajeilla on useita yhteisiä piirteitä esim. liikkuminen, sijoittuminen, välineen liikkeelle saattaminen, haltuun- tai vastaanotto, vastustajan ja/tai kanssapelaajan toimintojen seuraaminen, ajoitus, kosketus pelivälineeseen ja voiman säätely. Näiden piirteiden yhteydessä puhutaan kaikille tai lähes kaikille pallopeleille yhteisestä valmiudesta tai ominaisuudesta eli pelikäsityksestä. Koska koulun liikunnassa, opettajankoulutuksessa ja seuraharjoittelussa on pulaa ajasta, yleisen pelikäsityksen opetuksen perustelu on mitä ilmeisin. Opettamisen teoreettisena pohjana on siirtovaikutuksen hyväksikäyttö, yhteisten elementtien yhteen liittäminen ajallisesti ja paikallisesti. Miksi opettaa vähäisillä aikaresursseilla pallopelejä erikseen, kun voitaisiin mahdollistaa vähintään samantasoinen oppiminen liittämällä yhteen pallopelien yhteisiä piirteitä.

Pallopeleillä on myös keskenään erilaisia piirteitä mutta kun perusasiat ovat kunnossa, näitä spesifejä taitoja ja pelikäsitystä on helpompi lähteä opettamaan. Sydän pelissä - 12 pienpeleä -opas on hyvin kannatettava ajatus materiaalista, joka perustuu ominaisuusopetuksen ideaan ja pallopelien yhteisten piirteiden löytämiseen ja käyttämiseen. Tämä mahdollistaa paremmat valmiudet useimpien pallopelien oppimiselle. Pelaamalla pienpelejä mahdollistetaan enemmän liikettä, useammat kosketukset palloon, oppilaiden eritasoisuuden huomioon ottaminen, tehokas tilankäyttö, ajansäästö, peliajatuksen sisäistäminen, siirtovaikutuksen hyväksi käyttäminen, ahaa-elämykset: kaikki hyvän liikuntakasvatuksen periaatteita.

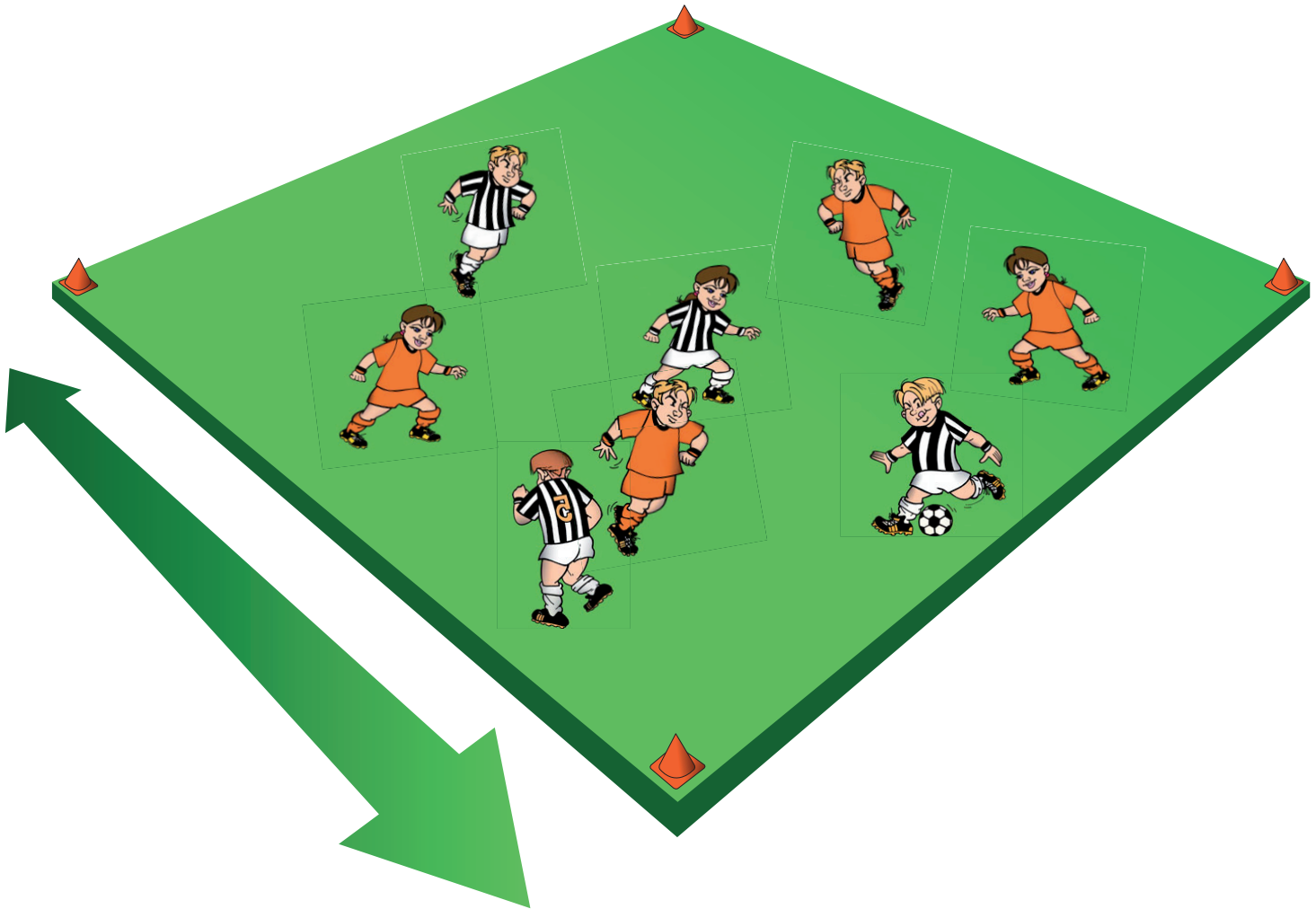
*Heimo Nupponen
Liikuntakasvatuksen professori
Turun yliopisto
Rauman opettajankoulutuslaitos*

PELIMALLI 1 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 10 m – 20 m x 20 m

VÄLINEET 4 merkkikartiota, peliliivit ja pallo



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään kuljettamalla pallo vastustajan maalilinjan yli.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omalta maalilinjaltaan (kartioiden välistä).

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) kuljettaa itse tai 2) syöttää kanssapelaajalle.
- Ajatuksena (palloton pelaaja) on liikkua siten, että hänelle voi syöttää.

PELIN KEHITTELYÄ

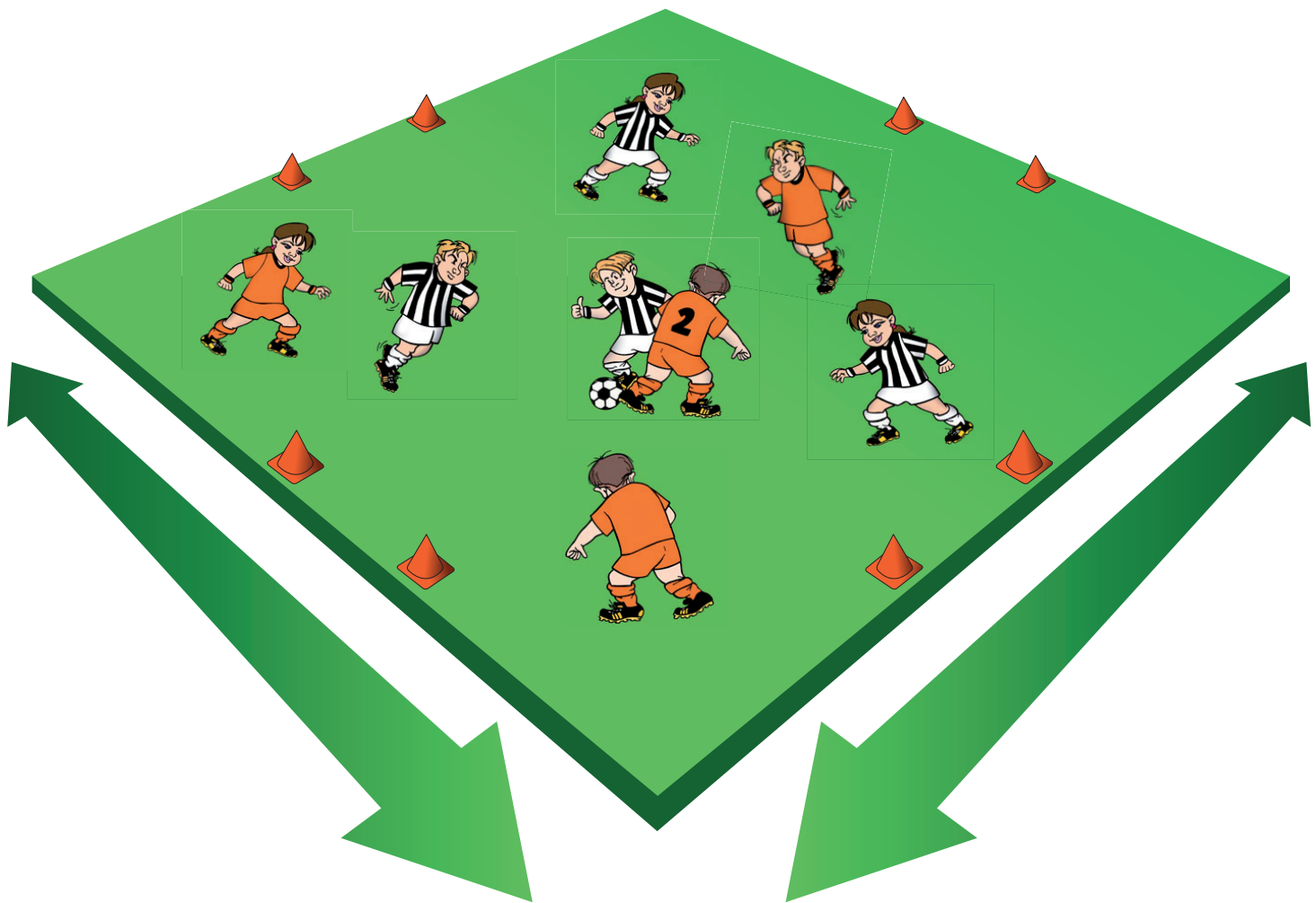
- Maalinteko syötällä vastustajan maalilinjan yli kanssapelaajalle.

PELIMALLI 2 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 10 m – 20 m x 20 m

VÄLINEET 8 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 5 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään kuljettamalla mihin tahansa maaliin (samaa maaliin ei saa tehdä kahta maalia peräkkäin).
- Ei maalivahteja.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena oivaltaa (pallollinen joukkue) milloin muuttaa hyökkäyksen suuntaa esim. luomalla ylivoimatilanne toiselle maalille (suunnanmuutospeli).

PELIN KEHITTELYÄ

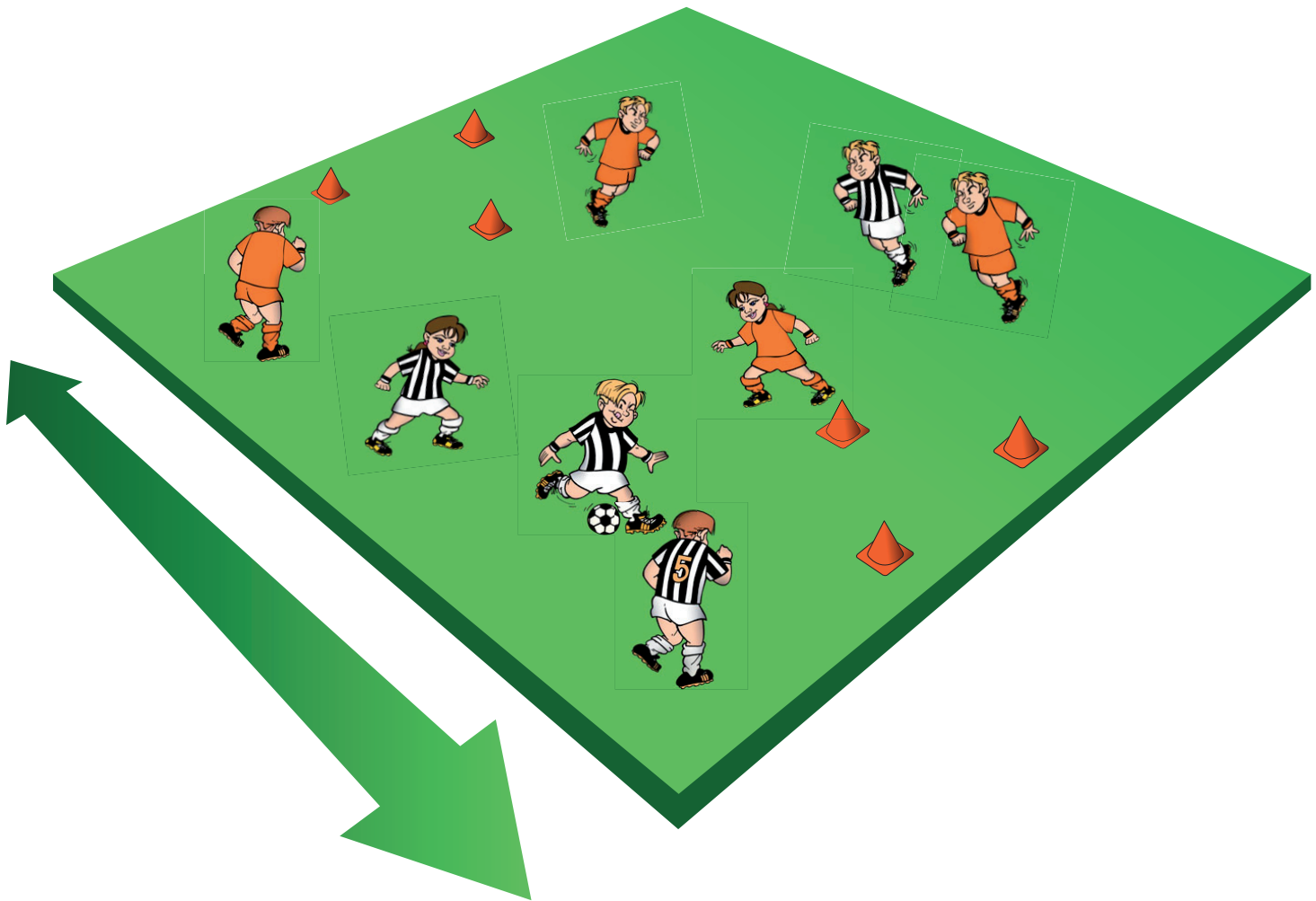
- Maali tehdään syötöllä kartioiden läpi kanssapelaajalle.

PELIMALLI 3 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 20 m x 20 m

VÄLINEET 6 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalikolmion sivu 2 - 4 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään kuljettamalla pallo vastustajan maalikolmion sisään.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omasta maalikolmiostaan.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) kuljettaa itse tai 2) syöttää kanssapelaajalle.
- Ajatuksena (palloton pelaaja) on liikkua siten, että hänelle voi joko syöttää tai hän voi pyrkiä maalikolmioon.

PELIN KEHITTELYÄ

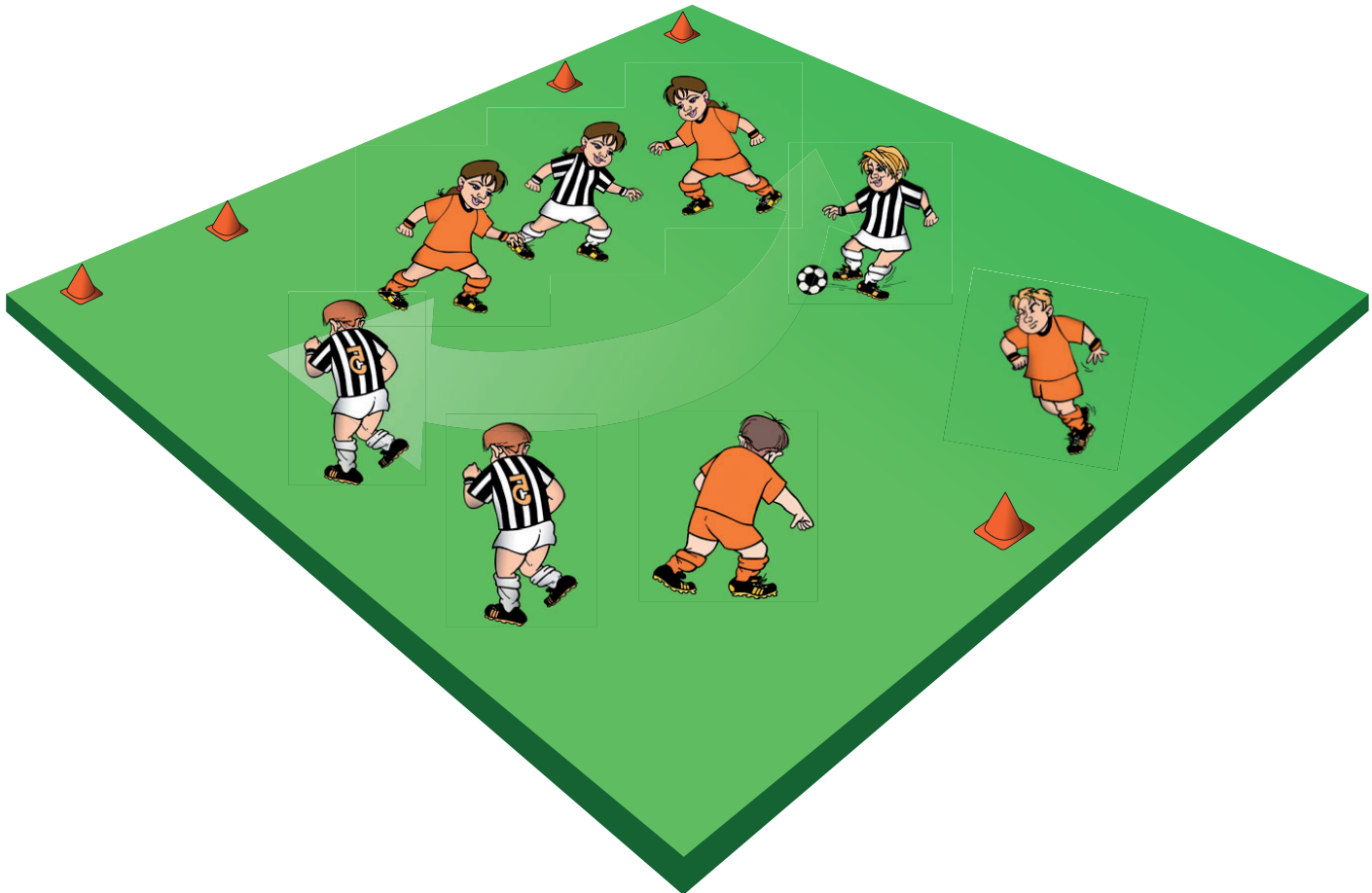
- Maalinteko syötällä vastustajan maalikolmioon liikkuneelle kanssapelaajalle.

PELIMALLI 4 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 20 m

VÄLINEET 5 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 5 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään kuljettamalla pallo vastustajan jommankumman maalilinjan yli.
- Maalin jälkeen peli jatkuu kartiolta (vastapuoli).

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa miloin 1) kuljettaa itse, 2) syöttää kanssapelaajalle tai 3) muuttaa hyökkäyksen suuntaa esim. luomalla ylivoimatilanne toiselle maalille (pelin painopisteen muuttaminen).
- Ajatuksena (palloton pelaaja) on liikkua siten, että hänelle voi syöttää.

PELIN KEHITTELYÄ

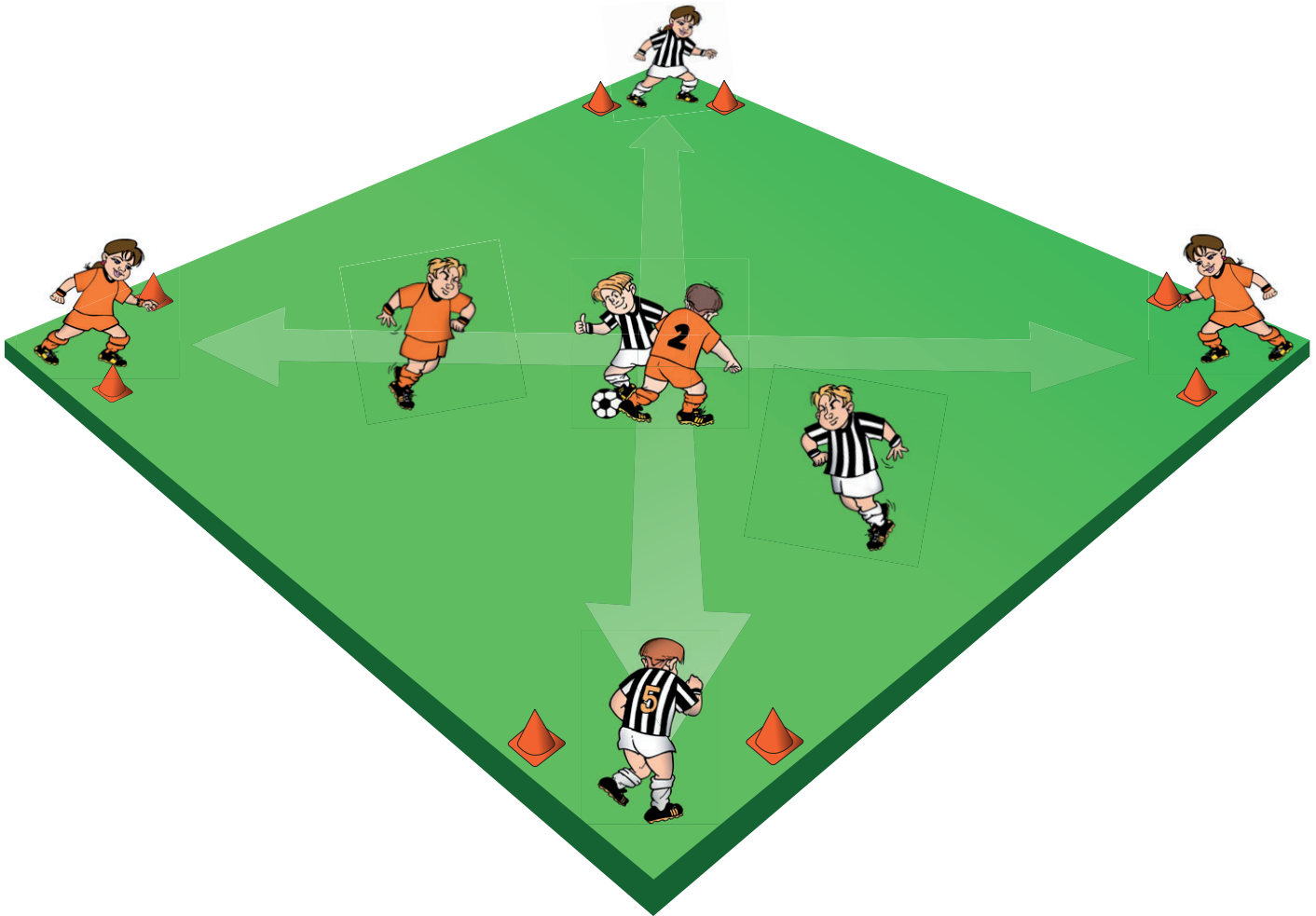
- Maalin tehnyt joukkue saa jatkaa peliä.

PELIMALLI 5 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 10 m – 20 m x 20 m

VÄLINEET 8 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 2 - 4 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään syötöllä kohdepelaajalle (kartioiden välissä). Syötön antanut vaihtaa paikkaa kohdepelaajan kanssa.
- Maalin jälkeen maalin tehnyt joukkue jatkaa peliä.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Pallon hallussa pitäminen tarkalla ja huolellisella syöttöpelillä (pelin kontrollointi).
- Liikkua (pallottomana pelaajana) siten, että hänelle voi syöttää (olla pelattavissa).

PELIN KEHITTELYÄ

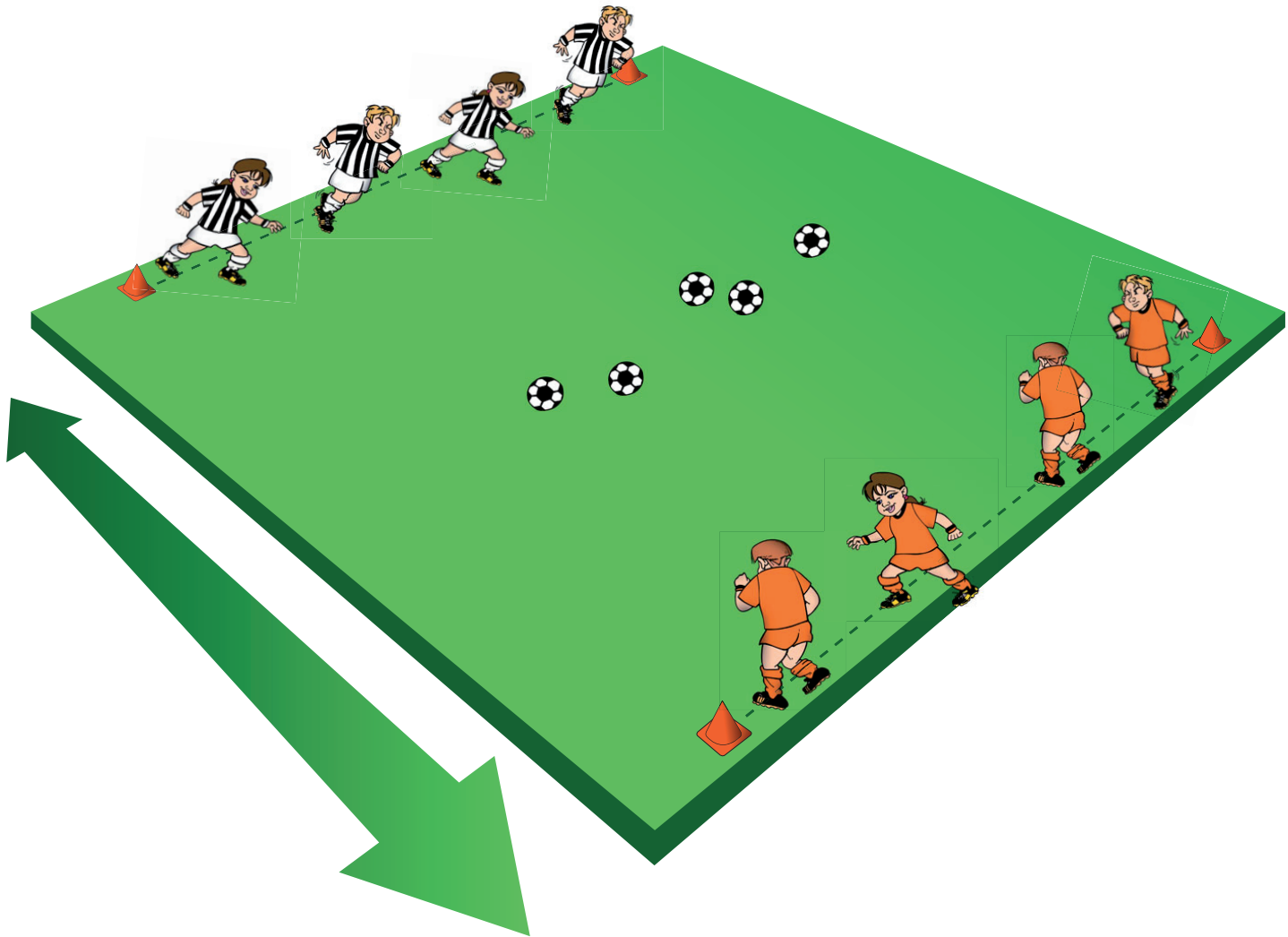
- Kosketusten määrää vaihtelemalla.

PELIMALLI 6 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 20 m – 15 m x 30 m

VÄLINEET 4 merkkikartiota, peliliivit ja 5 palloa



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella >> Pelaajat seisovat omalla maalilinjallaan.
- Peli aloitetaan merkistä (esim. vihellys).
- Maali tehdään kuljettamalla ja pysäyttämällä pallo vastustajan maalilinjan yli.
- Peli päättyy kun kaikki pallot on pelattu maalilinjojen yli.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Kannustaa luovuuteen ja rohkeuteen 1 vs. 1 -tilanteissa.
- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) kuljettaa itse tai 2) syöttää kanssapelaajalle.

PELIN KEHITTELYÄ

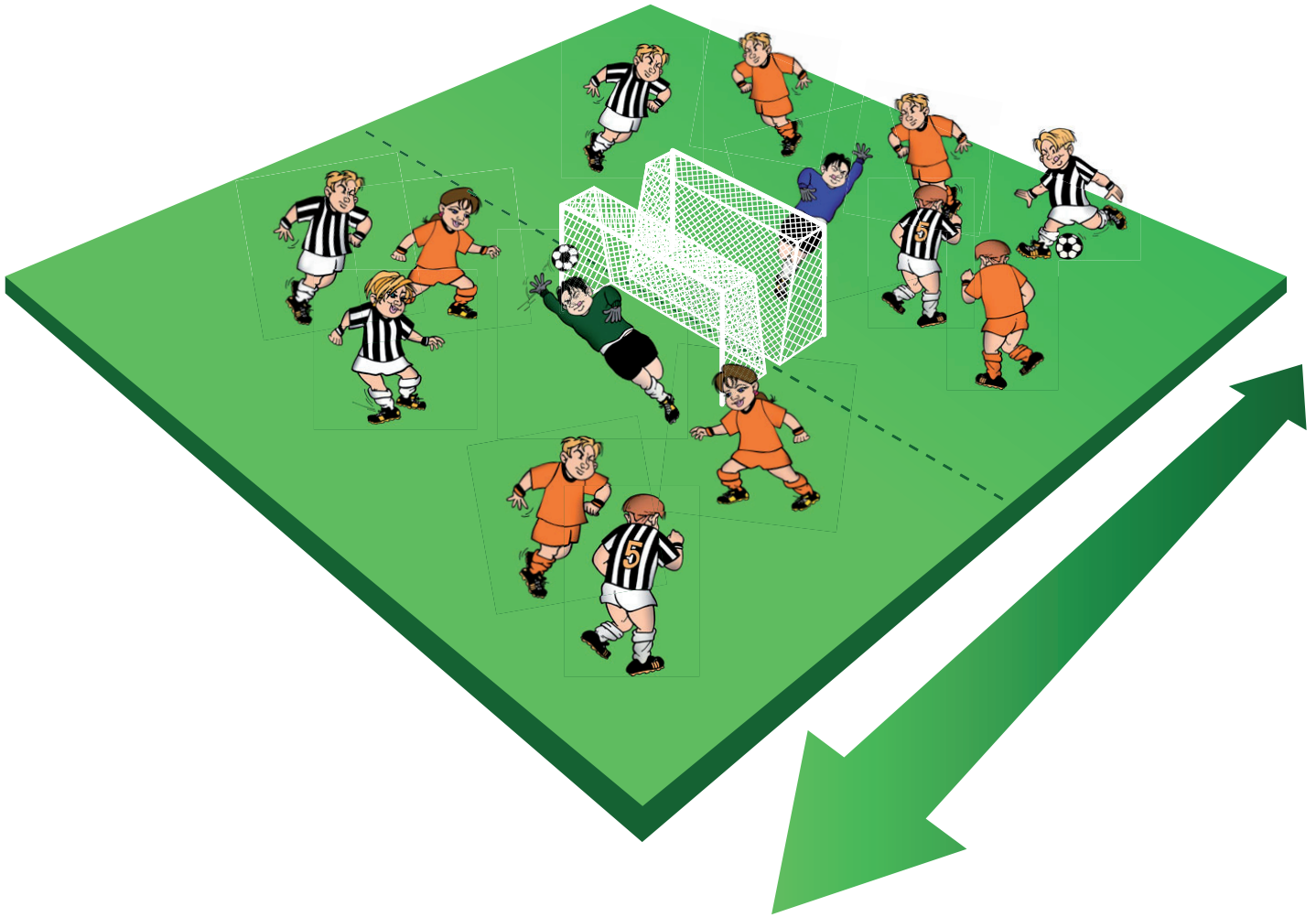
- Maalinteko syöttämällä vastustajan maalilinjan yli sinne (maalialue) liikkuvalla kanssapelaajalle.

PELIMALLI 7 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 6 vs. 6 / 8 vs. 8 + maalivahdit

ALUE 20 m x 20 m – 30 m x 30 m

VÄLINEET 4 merkkikartiota, 2 maalia, peliliivit ja 1 - 2 palloa



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan kuusi vastaan kuusi peliä rajatulla alueella.
- Peliä pelataan 1–2 pallolla siten, että kummallakin joukkueella on puolustavat pelaajat (3) ja hyökkäävät pelaajat (3). Puolustajien tavoitteena on pallon riiston jälkeen pelata pallo nopeasti oman joukkueen hyökkääjille.
- Maali tehdään pelaamalla pallo vastustajan maaliin.
- Maalin jälkeen puolustava joukkue aloittaa pelin.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Pelaajien välinen yhteistyö hyökkäystilanteissa (puhe ja liike).
- Pallon hallussa pitäminen omalla joukkueella nopealla ja huolellisella syöttöpelillä (pelin kontrollointi).

PELIN KEHITTELYÄ

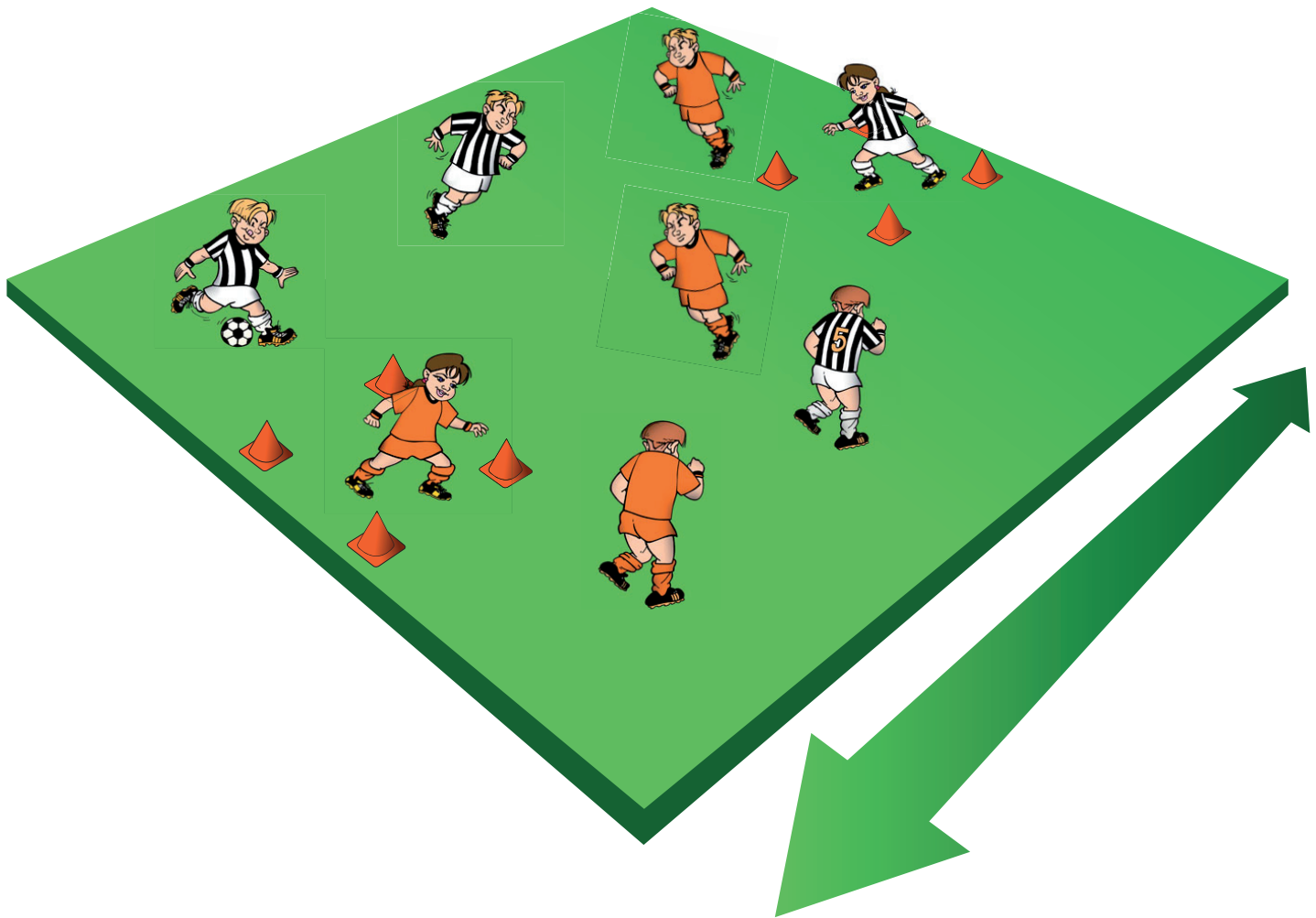
- Pallon syöttänyt pelaaja saa siirtyä hyökkäysalueelle hyökkäyksen ajaksi (ylivoiman teko).

PELIMALLI 8 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 10 m x 10 m – 20 m x 20 m

VÄLINEET 8 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 3 x 3 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Ei maalivahteja.
- Maali tehdään kuljettamalla pallo maalialueelle.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omalta maalialueeltaan (kartioiden välistä).

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) kuljettaa itse tai 2) syöttää kanssapelaajalle.
- Ajatuksena (palloton pelaaja) on liikkua siten, että hänelle voi syöttää (olla pelattavissa).

PELIN KEHITTELYÄ

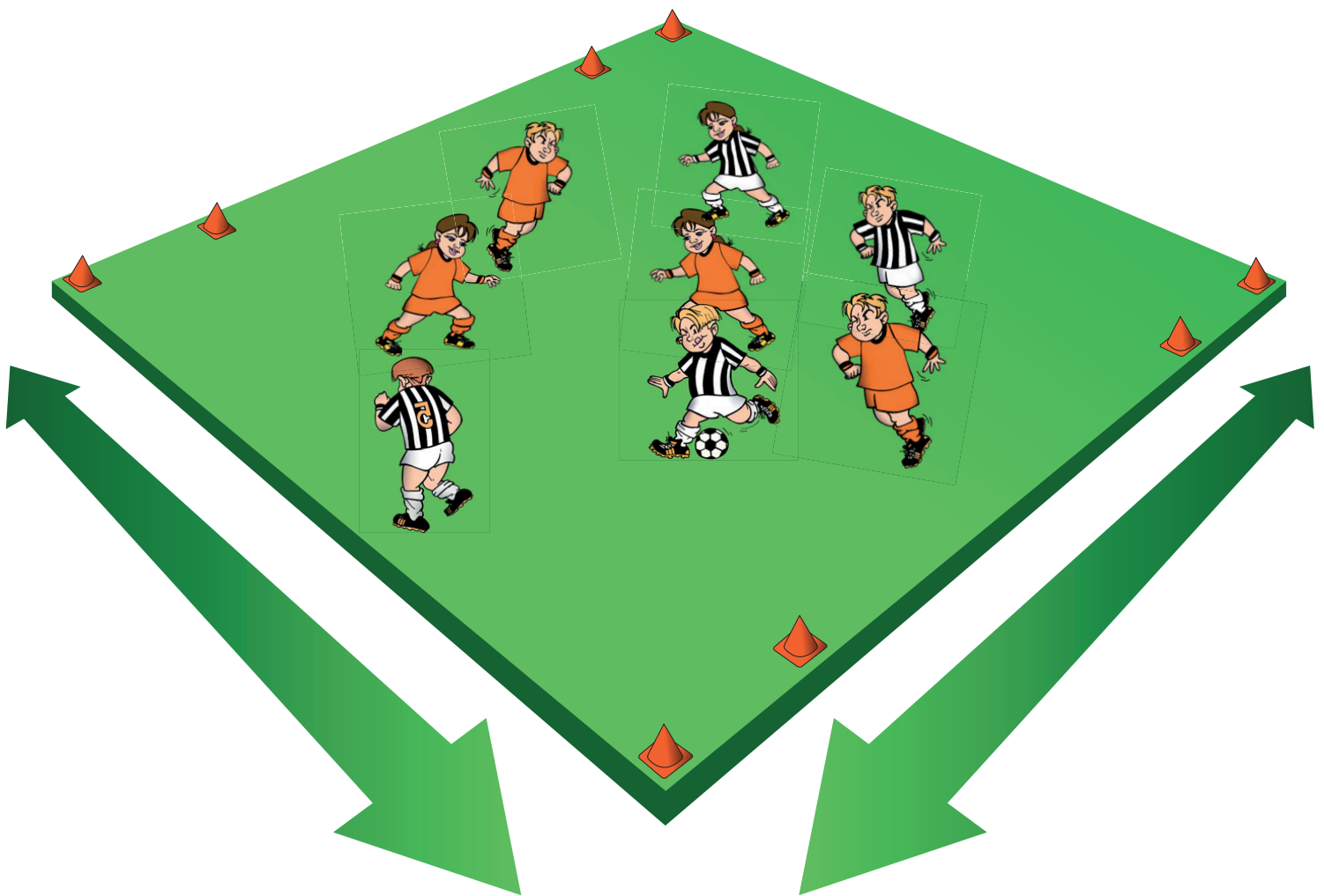
- Maalinteko syötöllä maalialueelle liikkuvalla kanssapelaajalle.

PELIMALLI 9 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 20 m x 20 m

VÄLINEET 8 merkkikartiota, peliliivit ja pallo



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella.
- Ei maalivahteja.
- Joukkueet puolustavat kahta vastakkaista maalia ja hyökkäävät kahteen vastakkaiseen maaliin.
- Maali tehdään kuljettamalla pallo vastustajan maalilinjan yli.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omalta puolustusalueelta.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Kannustaa luovuuteen ja rohkeuteen 1 vs. 1 -tilanteissa.
- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) kuljettaa itse, 2) syöttää kanssapelaajalle tai 3) muuttaa hyökkäyksen suuntaa esim. luomalla ylivoimatilanne toiselle maalille (pelin painopisteen muuttaminen).

PELIN KEHITTELYÄ

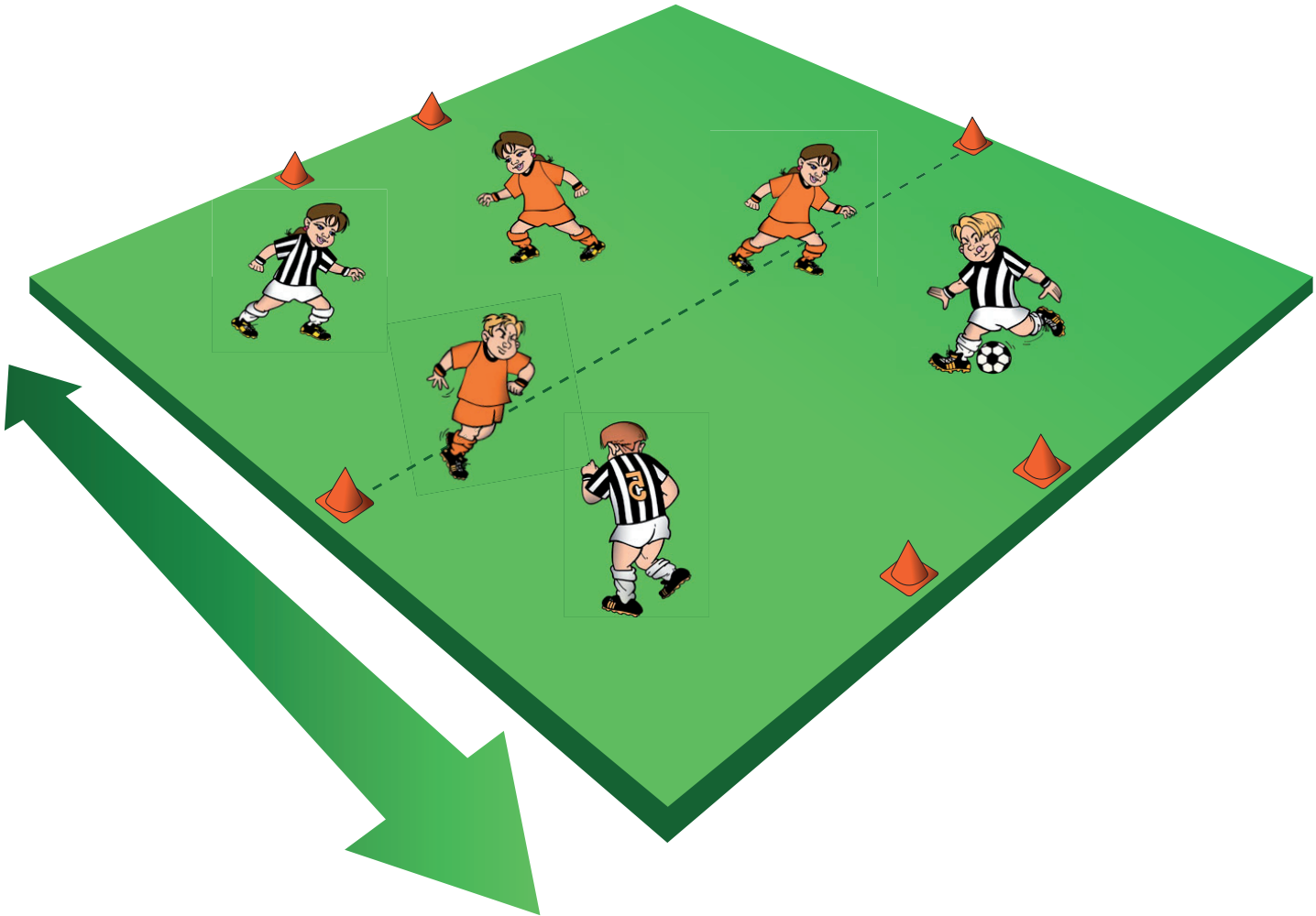
- Maalinteko syötöstä.

PELIMALLI 10 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 20 m x 15 m

VÄLINEET 6 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 5 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan kolme vastaan kolme peliä rajatulla alueella.
- Maali tehdään a) syötöllä kanssapelaajalle keskilinjan yli hyökkäyssuuntaan (yksi maali) ja b) kaksi lisämaalia syötöllä maalilinjan yli.
- Yhdestä hyökkäyksestä joukkue voi saada kolme maalia.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omalta maalilinjaltaan (kartioiden välistä).

PELIN AJATUS MIKSI?

- Pallon hallussa pitäminen omalla joukkueella nopealla ja huolellisella syöttöpelillä (pelin kontrollointi).
- Ajatuksena (pallollinen pelaaja) on oivaltaa milloin 1) pitää palloa itse, 2) milloin syöttää kanssapelaajalle tai 3) milloin kuljettaa itse.

PELIN KEHITTELYÄ

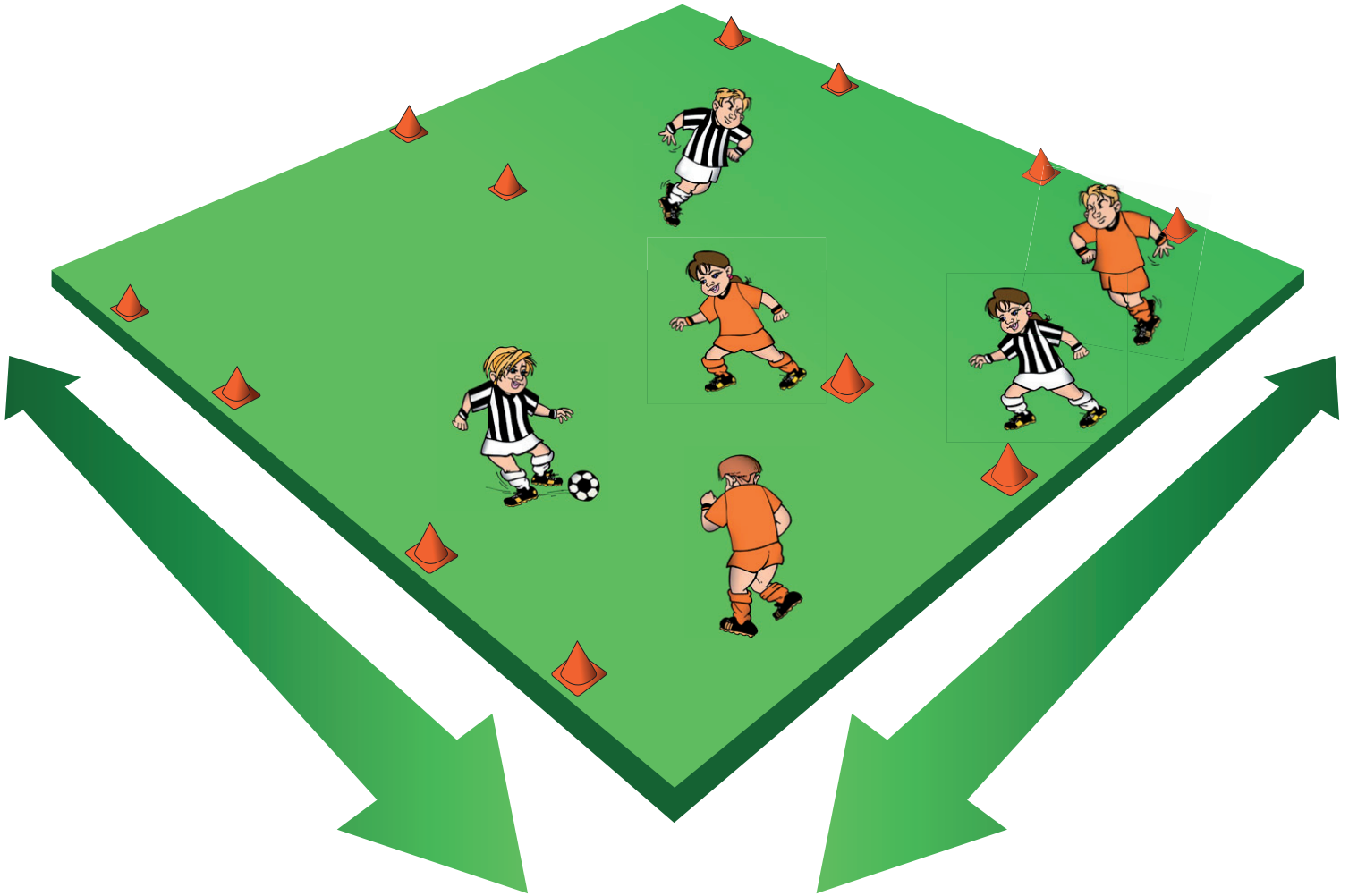
- Maalinteko kuljettamalla keskilinjan yli, lisämaalien teko kuljettamalla pallo maalilinjan yli.

PELIMALLI 11 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 20 m x 20 m

VÄLINEET 12 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 5 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan kolme vastaan kolme peliä rajatulla alueella.
- Pallo pelataan ensin syötöllä laidassa olevan kartiolinjan yli kanssapelaajalle. Syötön jälkeen hyökkäävä joukkue pyrkii tekemään maalin syötöllä maalilinjan yli.
- Maalin jälkeen vastapuoli aloittaa pelin omalta päätylinjaltaan.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Pallon hallussa pitäminen huolellisella syöttöpelillä (pelin kontrollointi).
- Kentän leveyden hyväksikäyttö eli pelaajien väliset etäisyydet.
- Ajatuksena oivaltaa (pallollinen joukkue) milloin muuttaa hyökkäyksen suuntaa esim. luomalla ylivoimatilanne toisen laidan kautta (pelin painopisteen muuttaminen).

PELIN KEHITTELYÄ

- Pallo pelataan ensin kuljettamalla laidassa olevan kartiolinjan yli ja maalinteko kuljettamalla maalilinjan yli.

PELIMALLI 12 PELIN ORGANISOINTI

PELAAJIEN LUKUMÄÄRÄ 3 vs. 3 / 4 vs. 4 / 5 vs. 5 / 6 vs. 6 / 7 vs. 7

ALUE 20 m x 20 m

VÄLINEET 16 merkkikartiota, peliliivit, pallo, maalin koko 5 x 5 metriä



PELIN KULKU MITEN?

- Pelataan neljä vastaan neljä peliä rajatulla alueella >> Joukkueet hyökkäävät ristikkäisiin maaleihin ja puolustavat toisia ristikkäisiä maaleja.
- Maali tehdään syötöllä jompaankumpaan ristikkäiseen maaliin kanssapelaajalle.
- Huom! Kanssapelaaja ei saa olla valmiina maalialueella.
- Maalin jälkeen hyökkäävä joukkue saa jatkaa peliä.

PELIN AJATUS MIKSI?

- Ajatuksena oivaltaa (pallollinen joukkue) milloin muuttaa hyökkäyksen suuntaa esim. luomalla ylivoimatilanne toiselle maalille (suunnanmuutospeli).

PELIN KEHITTELYÄ

- Maalinteko kuljettamalla maalialueelle.

OPPAAN ALKUPERÄINEN IDEA JA TOTEUTUS:



SYDÄN PELISSÄ

fc.tps.fi
sydanpelissa@tps.fi

Jari Sorvari jari.sorvari@utu.fi
Jukka Talja jukka.talja@tkukoulu.fi
Veijo Wahlsten veijo.wahlsten@naantali.fi
Piirroskuvat: Mika Rantanen
Taitto: Markus Jauhiainen