



**KAIKKI
PELISSÄ**



SUOMEN PALLOLIITTO



Kaikki Pelissä -opevideot

osa 2/4: Pienpelit



Tuemme Suomen Palloliitossa liikunnanopetusta sekä seurojen koulu- ja päiväkotiyhteistyötä Kaikki Pelissä -toiminnalla. Kaikki Pelissä -kokonaisuus sisältää materiaalia ja koulutusta opettajille sekä toimintamalleja seurayhteistyön toteuttamiseen.

Tästä dokumentista löydät vinkkejä liikuntatuntien toteuttamiseen jalkapallon ja futsalin avulla. Videomateriaalien harjoitteet on kuvattu tekstein ja piirroksin. Harjoitteiden periaatteet toimivat myös muissa pallopeleissä.

Videomateriaalin löydät [täältä >>](#).



2. Pienpelit

Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmaan: Motoriset perustaidot, havaintomotoriikka, sosiaalinen toimintakyky

Ydinasiat mitä harjoitteilla kehitetään: tasapaino -ja liiketaidot, suunnanmuutokset, välineenkäsittelytaidot (pallo), havainnointi ja päätöksenteko, peliajatus, reilun pelin periaatteet, yhteisöllisyys

Jalkapallon lajitaidot: peliajatus, 2-3 pelaajan yhteistyö, havainnointi, ennakointi ja päätöksenteko, reagointi, syöttäminen, kuljettaminen, 1-kosketus, suunnanmuutokset

Harjoitteita voi tehdä niin sisällä kuin ulkonakin, pallon kanssa tai ilman.

Muokkaa harjoitteissa alueen kokoa, pelaaja- sekä ryhmien määrää oppilasmäärän mukaan.

Esitellyt harjoitteet



1. 1v1 -kamppailu
2. 2v2 taikapallolla
3. Monimaali
4. Haamupallo
5. Ylivoimapeli
6. Miniturnauksia: mestaruuspelit, pistepelit

Soveltaminen erilaisille taito- ja osaamistasoille



Tee harjoituksista kaikille saavutettavia. Tarjoa innostavia liikuntaelämyksiä erilaisille pelaajille taito- ja osaamistasosta riippumatta.

Sovella sääntöjä ja välineitä.

- Isompi ja kevyempi pallo antaa aikaa reagoinnille (muista myös ilmapallot), kirkas ja helisevä pallo auttaa hahmottamaan pallon sijainnin.

Muuta tilan kokoa.

- Eri harjoitukset helpottuvat/vaikeutuvat tilan kokoa tai välimatkoja muuttamalla. Vaikutus vaihtelee oppilaan ominaisuuksista riippuen.

Tue osallisuutta.


- Kysy, miten liikkujaa toivoo häntä avustettavan.
- Anna oppilaan toimintakykyä vastaavia tehtäviä. Anna jokaiselle osallistujalle merkittävä rooli.

Käytä monipuolisesti opetusmenetelmiä

- Puhu vähän, näytä paljon, käytä mielikuvia. Suosi rutiineja ja tuttuja leikkejä.
- Kysy, kuuntele, varmista ja toimi.
- Tarvittaessa käytä ohjauksessa kuvia sekä haptiikkaa, eli keholta keholle annettuja kosketusviestejä.
- Käytä yksin, pareittain ja ryhmissä tehtäviä harjoitteita.

Keskustele oppilaiden kanssa, miten pelitoverit voivat ottaa huomioon erityistä tukea tarvitsevan.


KÄYTETYT MERKIT

 (HYÖKKÄÄVÄ) PELAAJA


 (PUOLUSTAVA) PELAAJA

 PALLO

 MATALA KARTTI

 SYÖTTÖ

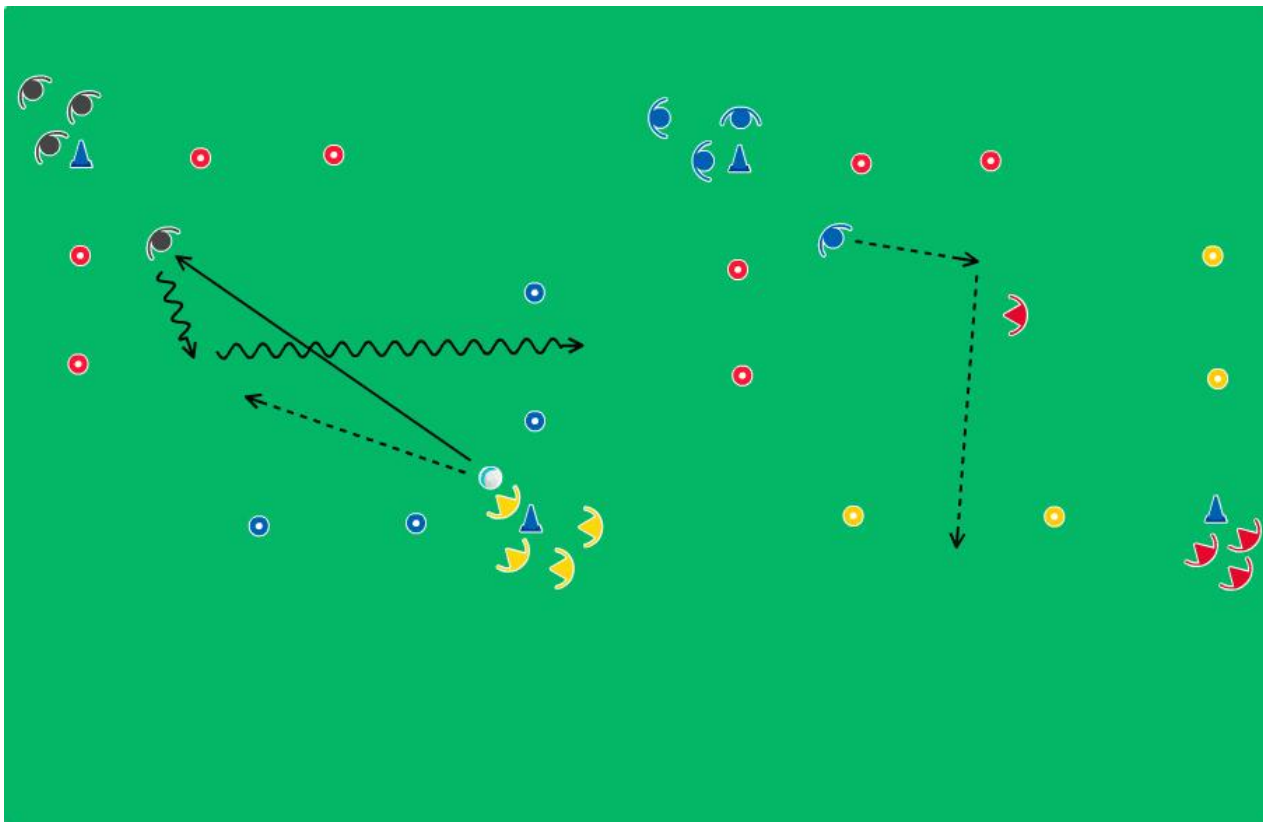
 PELAAJAN LIIKE

 KULJETUS

 LAUKAUS

 PENKKI

1. 1v1-kamppailu



Kuvaus:

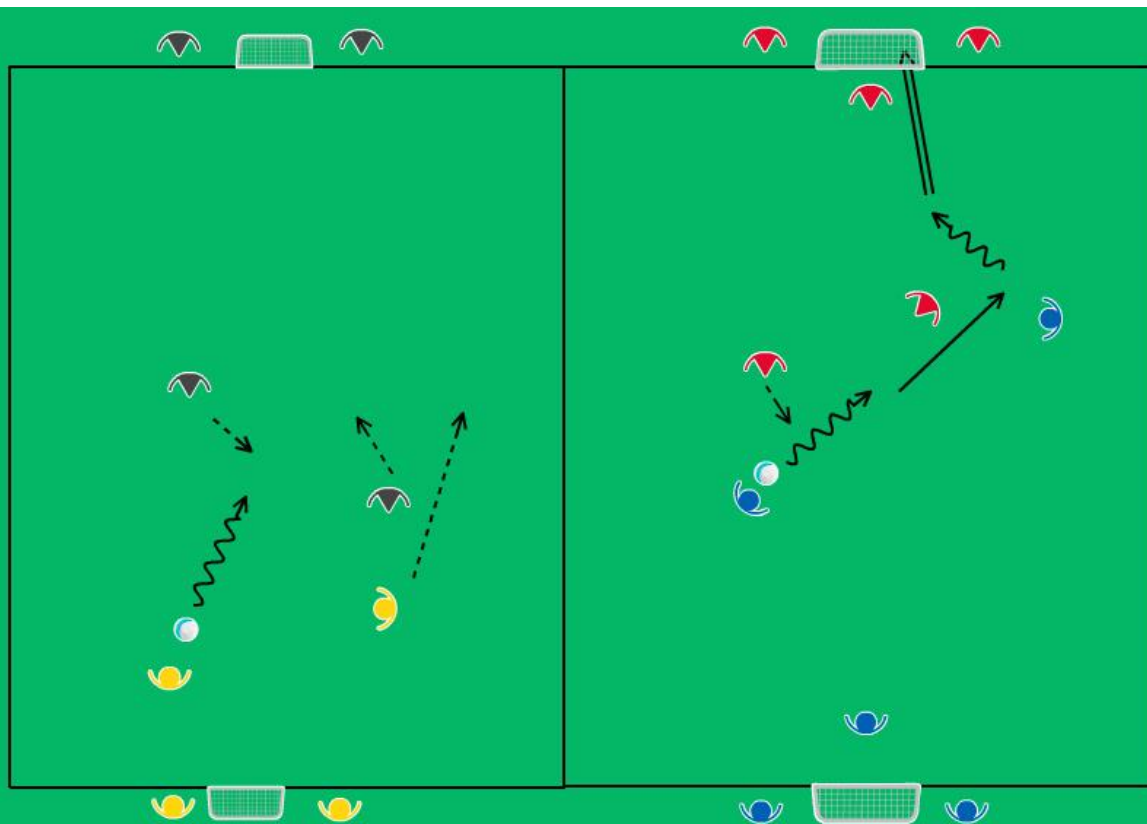
Joukkueet kilpailevat 1v1-tilanteessa (puolustaja sekä hyökkääjä). Hyökkääjän tarkoituksena on päästä harhauttamalla ja vauhtia hyödyntämällä vastustajasta ohi ja juosta porttimaalista läpi. Maaleja on kaksi ja ne ovat eri sivustoilla. Pisteensä saa joukkueelle, jos puolustaja ei pysty koskettamaan juoksijaa.

Seuraava pari kisa välittömästi toisen perään. Mennään yksi kierros, jonka jälkeen joukkueiden osat hyökkäämisen ja puolustamisen osalta vaihtuvat. Kisaavia ryhmiä voi olla kentällä useampiakin.

Kehittelyt:

- Ota pallo mukaan peliin. Maali tehdään kuljettamalla portista (ei laukaisemalla). Puolustaja yrittää riistää pallon.
- Lisää alkuun syöttö puolustajalta.
- Lisää puolustajalle mahdollisuus maalintekoon. Riistosta puolustaja saa yrittää bonuspistettä omalle joukkueelle kuljettamalla vastustajan porttimaalista läpi (jalkapallon tilanteenvaihtotilanne).

2. 2v2 taikapallolla



Kuvaus:

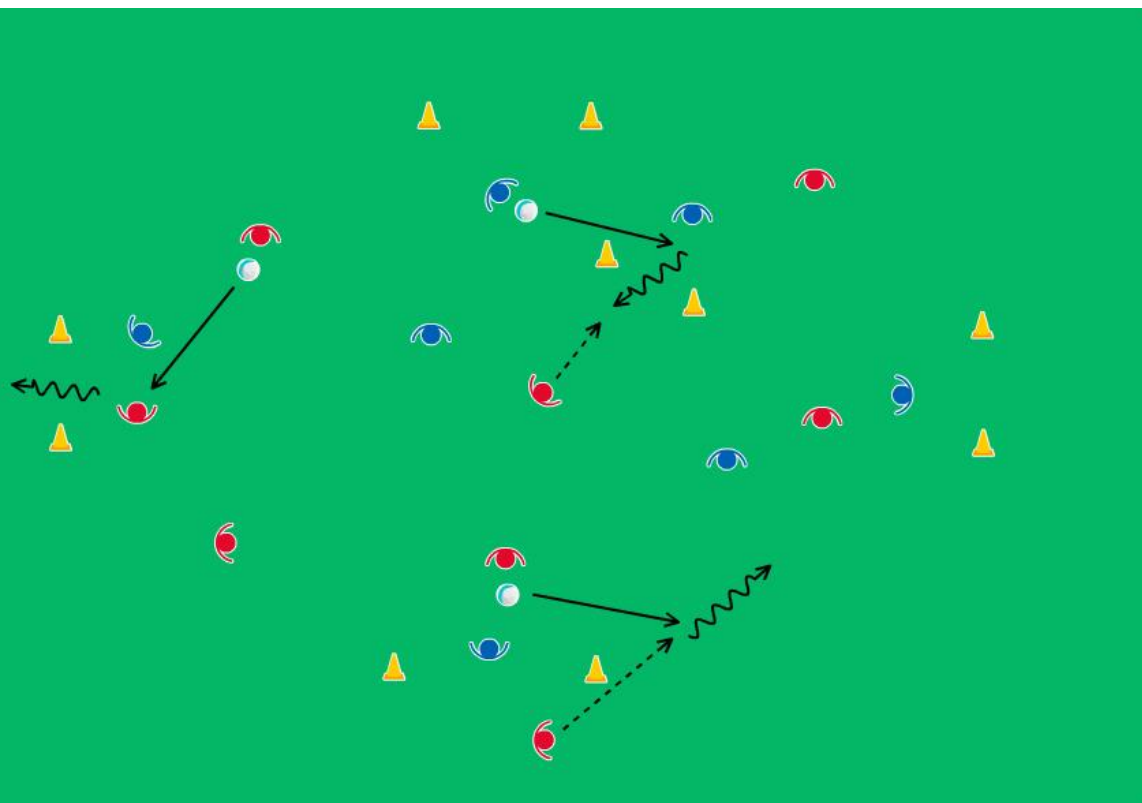
Yhdessä joukkueessa voi olla 4-6 pelaajaa. Pelataan 2v2 lyhyinä 30-45 s. jaksoina pienellä kentällä. Maalina voi toimia myös osuma tötsään tai linjan ylittäminen kuljettamalla.

Ottelun aikana ohjaaja voi huutaa ”Taikapallo!” (esimerkiksi silloin, kun vähemmän pallokosketuksia saanut pelaaja on pallon kanssa). Taikapallon aikana maalit ovat arvokkaampia, esimerkiksi 2 pistettä maalista. Taikapalloa voidaan pelata n. 10 s. ajan. Huutamalla ”Ohi!” taikapallo-tilanne päättyy ja peli jatkuu taas normaalisti. Pallon mennessä ulos, tai maalin syntyessä, opettaja tai vaihdossa olevat oppilaat antavat uuden pallon peliin.

Kehittelyt:

- Määrittele vaihto-tilanteessa hyökkäyksen aloittava joukkue, esim. ”vaihto, punainen”, jolloin nimetty (punainen) joukkue saa alkaa hyökkäyksen uusilla pelaajilla omassa päädyssä olevalla pallolla.
- Huuda ”Taikapallo!” ja laita toinen pallo peliin.

3. Monimaali



Kuvaus:

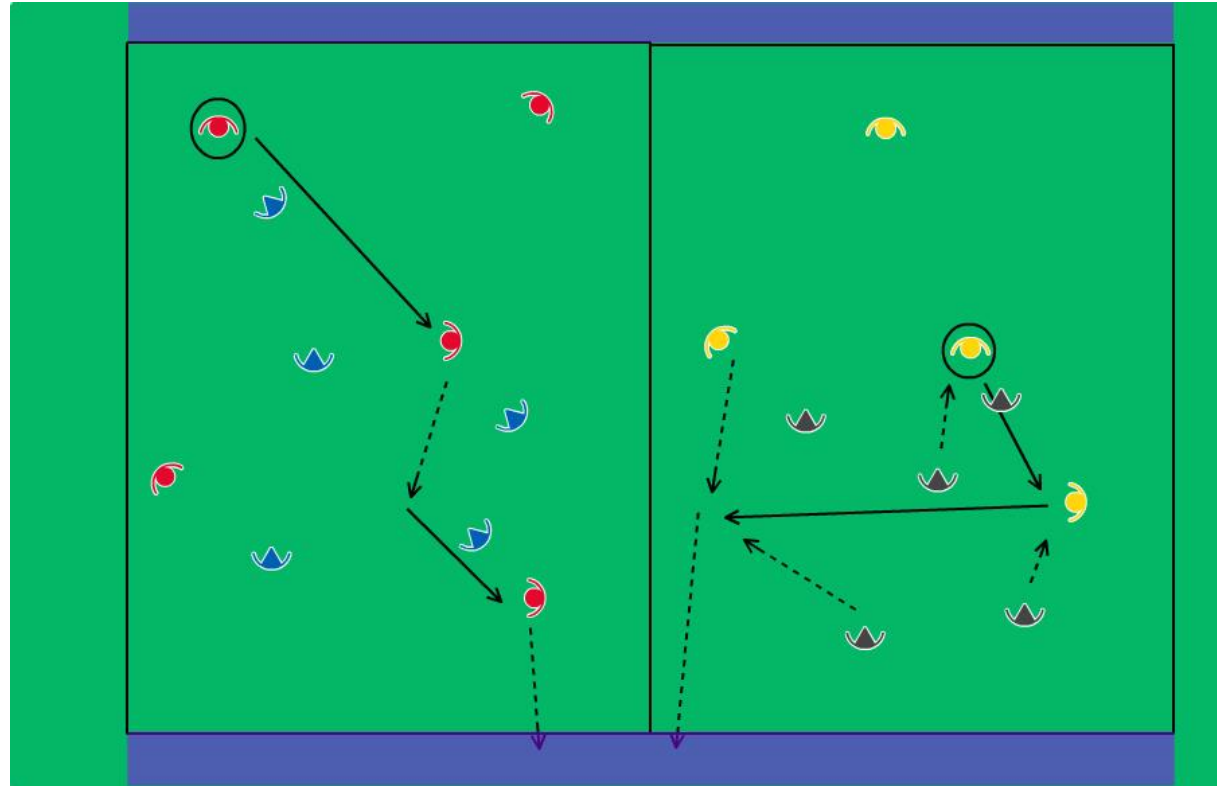
Kentällä on useampi maali, joihin kaikkiin voi tehdä maalin kuljettamalla läpi, tai syöttämällä omalle pelaajalle tötsien välistä. Kentällä ei ole selkeitä sivurajoja. Peli jatkuu, vaikka joukkue tekee maalin. Samaan maaliin ei voi tehdä heti peräkkäistä maalia, vaan pallon täytyy käydä toisella joukkueella, tai toisessa maalissa.

Peliä kannattaa pelata useammalla pallolla, jolloin saadaan enemmän liikettä ja onnistumisia kaikille. Pallon karatessa pelistä, laitetaan uusi pallo peliin.

Kehittelyt:

- Lisää peliin jokereita (= ylimääräinen pelaaja, joka on aina hyökkäävän joukkueen puolella). Näin maalinteko helpottuu.
- Muuta maalien määrää, kokoa tai asettelua.

4. Haamupallo



Kuvaus:

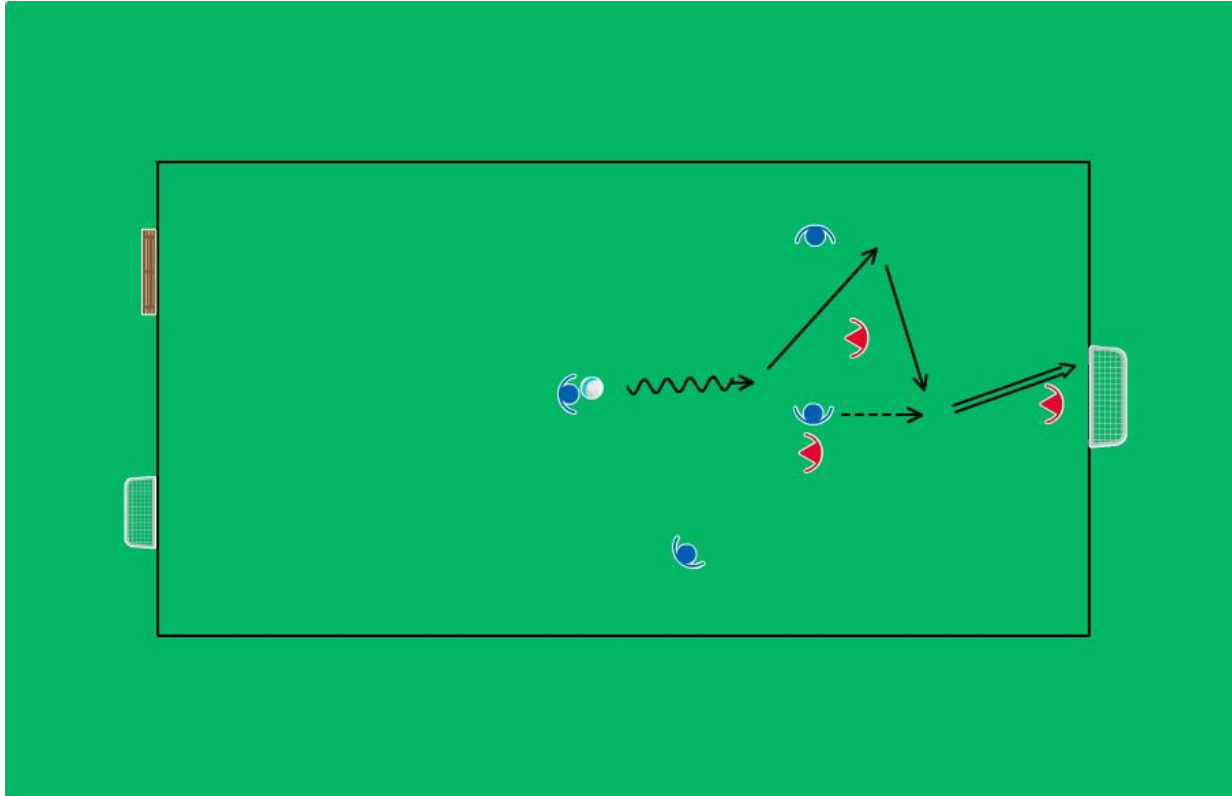
Pelissä ei käytetä palloa, vaan pallon sijasta hallinnan merkinä on ”haamupallo”, eli käsi ylhäällä. Peli alkaa siitä, kun opettaja huutaa pallon vastaanottavan pelaajan nimen. Tämä pelaaja nostaa käden ylös. Syöttö omille tapahtuu huutamalla kuuluvasti oman pelaajan nimi. Tällöin ”pallon” saanut pelaaja nostaa välittömästi käden ylös. Korosta oppilaille käden nostamisen tärkeyttä, jotta tietoisuus ”pallon” sijainnista toteutuu kaikille. ”Pallollinen” voi pallon saadessaan kuljettaa sitä juoksemalla käsi ylhäällä, tai syöttää sen huutamalla pelaajan nimen. ”Pallonriisto” tapahtuu koskettamalla vastapuolen ”pallollista” pelaajaa. Jos tässä onnistuu, pitää heti nostaa käsi merkiksi (”pallonhallinta”). Tavoite eli maalin tekeminen pelissä, tapahtuu juoksemalla ”pallo” vastustajan päätylinjan yli.

Kehittelyt:

- Tee useita 4v4/5v5 -pelejä pienelle kentälle. Peli sopii niin pienpeliksi kuin isommaksi 10v10 -peliksi.
- Laita tötsistä alueelle molempiin päätyihin porttimaalit, mistä maaliin johtava juoksu pitää tehdä.
- Ota paitsiosääntö peliin mukaan (viivapaitsio tai jalkapallon paitsio).

5. Ylivoimapeli

Harjoitetta ei ole videolla.



Kuvaus:

Alueella on yksi isompi maali (esim. patja, juniorimaali tai vastaava, sekä kaksi pientä kohdemaalia tai pelkkä viiva). Pelataan esim. 3v1/4v3/6v4 eli yhden tai kahden pelaajan ylivoimalla .

Isoon maaliin hyökkävällä joukkueella on aina ylivoima. Pelissä lasketaan koko ajan hyökkävän joukkueen maaleja. Puolustava joukkue voi vähentää hyökkävän joukkueen maalimäärää, tekemällä maaleja pallonriistosta minimaaleihin. Pallon mennessä maaliin tai ulos, isoon maaliin hyökkävä joukkue saa aina uuden pallon taka-alueelta (opettaja voi antaa tai oppilaat hakevat itse). Pelataan useita 2-3 minuutin eriä. Joukkueet vuorottelevat hyökkäysvuoroissa.

Kehittelyt:

- Aloita peli isolla ylivoimalla. Puolustava lisäpelaaja saa tulla kentälle aina tehdystä maalista, tai tietyn ajan kuluessa. Lopussa pelataan tasamiehistöillä.
- Helpota puolustavan joukkueen maalintekoa sallimalla kuljetus päätyrajan yli.

6. Miniturnauksia



Mestaruuspelit

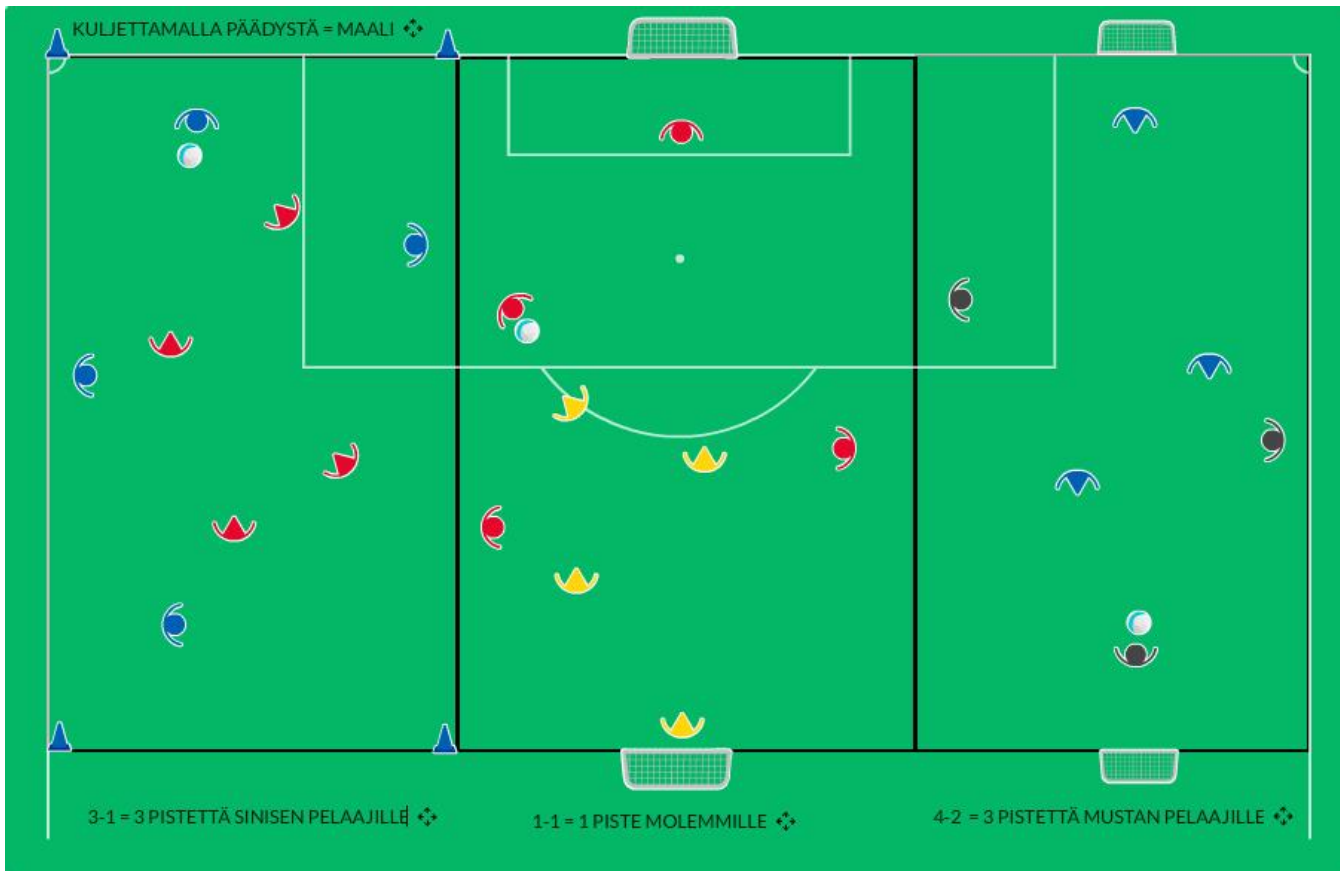
Kuvaus:

Pelataan 3v3/4v4 otteluja useammalla eri kentällä. Maalit voivat vaihdella maaleista tötsämaaleihin. Voidaan pelata lentävillä maalivahdeilla tai ilman. Peli-aika vaihtelee erissä 2 - 4 minuuttiin. Jokaisen ottelun voittaja nousee aina ylempään ja häviöjä alemmaan sarjaan. (esim. kenttä 1 = Veikkausliiga, kenttä 2 = Eurooppa-liiga, kenttä 3 = Mestareiden liiga jne.). Tasapelin sattuessa voittaja ratkaistaan kivi-paperi-sakset -menetelmällä, tai alemmaa nousseen joukkueen voitolla. Mikäli pallo menee sivurajasta yli, jatketaan peliä syötöllä sivurajalta, tai vaihtoehtoisesti kuljettamalla pallo pelialueelle.

Kehittelyt:

- Anna maalin tehneen joukkueen jatkaa aina peliä omalta maaliltaan.
- Toteuta erien päätteeksi rankkarikisa. Lisää niissä syntyneet maalit varsinaisen peliajan puitteissa tehtyihin maaleihin.

6. Miniturnauksia



Pistepelit

Kuvaus:

Pelataan 3v3/4v4 otteluita useammalla pienpelikentällä. Maalit voivat vaihdella maaleista tötsämaaleihin. Voidaan pelata ”lentävillä maalivahdeilla” tai ilman. Peli-aika vaihtelee erissä 2 - 4 minuuttiin. Jokainen pelaaja kerää pisteitä. Voittaneessa joukkueessa olleet saavat aina 3 pistettä, tasapeliin päättyneestä ottelusta saa 1 p. ja hävinneet saavat 0 p. Erän jälkeen keräännytään riviin pistemäärän mukaisessa järjestyksessä ja tehdään uudet joukkueet, esim. jako kuuteen.

Kehittelyt:

- Toteuta tuplapiste-eriä.
- Toteuta erien päätteeksi rankkarikisa. Lisää niissä syntyneet maalit varsinaisen peliajan puitteissa tehtyihin maaleihin.