



# LAPSUUSVAIHE

## ~7-11v

**Lapsuusvaiheessa kasvu hidastuu** ennen murrosiän kasvupyrahdyistä. Tyttöillä tämä vaihe ajoittuu noin ikävuo-  
sien 7–10 ja pojilla 8–12 välille. Tässä  
vaiheessa lapsi kasvaa yleensä noin 5  
cm ja hänen painonsa nousee 2–3 kg  
vuodessa. Erot kehitysasteessa eri yksi-  
löiden välillä alkavat korostua. Fyysinen  
kehitys on tässä vaiheessa keskimää-  
räisesti suhteellisen hidasta lukuunot-  
tamatta puolustusjärjestelmän voima-  
kasta rakenteellista kehittymistä. Myös  
varsinaiset fyysiset suorituskykyomi-  
naisuudet kehittyvät varsin maltillisesti  
ja ennen murrosikää on tyypillistä, että  
kehittymisessä on tasannevaihe. Sen  
sijaan yleiset motoriset taidot, kuten  
tasapaino, liikehallinta ja liikkeiden ajoit-  
ukset kehittyvät tässä ikäryhmässä.  
Myös lajiharjoittelussa eletään taitojen  
oppimisen kulta-aikaa ja edistyminen  
taitokilpailutyypisissä suorituksissa on  
nopeaa. Painopiste harjoittelussa on-  
kin yksilötaitojen kehittämisessä – niin  
yleisten kuin lajitaitojen.

**Lasten havaintomotoriset valmiudet kehittyvät** lapsuusvaiheessa edelleen ja ovat ikäryhmän yläpäässä jo melko lähellä aikuisten tasoa. Nopeasti liikkuvien koh-  
teiden nopeuden ja suunnan arvioinnis-  
sa ja avaruudellisessa hahmotuskyvyssä  
tapahtuu kuitenkin edelleen kehittymis-  
tä. Lajihavainnoinnin kannalta pelaajien  
teknisellä osaamisella on myös merki-  
tystä. Peliä on mahdollista havainnoida  
tehokkaasti vasta, kun lajin vaatimat  
motoriset suoritukset ovat saavuttaneet  
automaatiovaiheen, jolloin keskittyminen  
suorittamisesta voidaan suunnata ympä-  
ristöön. Lajin vaatimia havainnointitaitoja  
päästään onneksi harjoittamaan runsaasti,  
koska lapsuusvaiheessa monipuolisen  
pelaamisen määrä harjoittelussa tulisi olla  
suurta. Havainnoinnin harjoittaminen ta-  
pahtuu tällöin tiedostamattomasti (impli-  
siittisesti) tekemällä, mikä on oppimisen  
kannalta paitsi tehokasta, niin myös lap-  
sille mielekästä.

**Lapsuusvaiheen aikana lapsen suh-  
tautuminen itseensä muuttuu vaiheit-  
tain itsekokeskeisestä itsekriittiseksi.**  
Pätevyyden tunne on emotionaalisesti  
tärkeää ja lapsi saattaa jättää yrittä-  
mättä, koska pelkää epäonnistumista.  
Yhteenkuuluvuuden tunne ja kaverit  
ovat, mukaan lukien yhtenäiset ulkoiset  
tuntomerkit, tärkeitä. Lapsi tarkastelee  
itseään osana ryhmää. Yksilönä lapsi on  
vakaampi ja hän luottaa itseensä enem-  
män. Itsetunnon vahvistumiseen lapsi  
tarvitsee positiivista kannustusta ja  
onnistuessaan huomioimista. Keskitty-  
miskyky paranee, joskin toiminnallisuus  
korostuu edelleen ja ohjeistamisen on  
syytä olla lyhyttä.

**Erityisesti lapsuusvaiheen alussa lap-  
sen ajattelu on vielä hyvin konkreettis-  
ta** eikä hän välttämättä ymmärrä kielen  
ironiaa, huumoria ja abstrakteja merki-  
tyksiä. Vähitellen looginen ajattelukyky  
kehittyy siten, että lapsi kykenee asetta-  
maan itse tavoitteita ja osaa suunnitella  
toimintatapoja niihin yltääkseen. Osa  
pelaajista ottaakin harrastuksen jo ”va-  
kavasti”. Lähtökohdat ovat silti edelleen  
konkreettisia eikä kognitiivinen ajattelu  
vastaa murrosikäisten, puhumattakaan  
aikuisten, tapaa ajatella. Aivoalueet,  
jotka vastaavat esimerkiksi abstraktista  
ajattelusta ja päätöksenteosta, ovat vie-  
lä kehittymättömät.

**Yleisen kehityksen mukaisesti lapset  
alkavat ymmärtää enenevässä määrin  
myös pelitaktisia peruskäsitteitä,** ku-  
ten syvyys ja leveys, pelaajien väliset  
etäisyydet ja liikkuminen pelattavaksi.  
Taktinen osaaminen tulee esille myös  
pelisuorituksissa, mutta ratkaisujen  
onnistuminen vaihtelee vielä suuresti.  
Vaikka taktiikan opettaminen keskitty-  
y pääosin vielä yksinkertaisten tilantei-  
den ratkaisemiseen (1v1, 2v1, 2v2), niin  
kaikkien pelaajien oletetaan jo osallistu-  
van puolustamiseen ja hyökkäämiseen  
pelivirran mukaan joukkueena. Samoin

toiminta kolmio- ja timanttimuodostel-  
missa tulee peliin mukaan. Yhteen-  
vetona voidaan kuitenkin todeta, että  
lapsuusvaiheen aikana pelaajat siirty-  
vät ”Kuinka”-vaiheesta (tekniikka) vai-  
heeseen ”Milloin, missä, kenen kanssa  
ja ketä vastaan” -vaiheeseen. Painotus  
ikävaiheessa on taidon oppimisessa  
käyttäen pelikeskeisiä harjoitusmene-  
telmiä. Taidon oppimisen kannalta riit-  
täviä suoritusmääriä haetaan hauskoilla  
peleillä ja muilla aktiivisen toiminnalli-  
silla harjoitteilla. Pelaajien kehittäminen  
on edelleen huomattavasti keskeisem-  
mässä asemassa kuin joukkueen.

**Fyysiset ominaisuudet**  
*tasapaino, ketteryys,  
koordinaatio, liikenopeus,  
liikkuvuus*

**Fyysiset taidot**  
*liike- ja kehonhallinta*

**Tekniset taidot**  
*taitojen kulta-aika,  
pelikeskeisesti  
ja aktiivisen dynaamisesti*

**Taktiset taidot**  
*tiedostamattomasti pelien  
sisällä, yksilötaktiikka,  
joukkuetaktiikan perusasiat*

**Kognitiiviset ominaisuudet**  
*itsekriittisyys,  
ryhmäorientoituneisuus*

**Kognitiiviset taidot**  
*pari- ja ryhmätyöskentely,  
keskittyminen (lyhyisiin)  
ohjeisiin, vastuullisuus*

**Henkinen ilmapiiri**  
*joukkuehenki, positiivinen  
huomioiminen*

# VALMENNUS

Taitojen  
oppimisen  
kulta-aika

Toiminnallisuus  
Pelikeskeisyys  
Pienpelit



Yksilö-  
taktiikka  
Joukkue-  
taktiikan  
alkeet

Opettaminen  
Positiivisuus

# LAPSUUSVAIHE

# PELAAJA

**Taitovaihe**  
**Tasannevaihe**

**Itsekriittisyys**  
**Ryhmä-**  
**orientoitu-**  
**neisuus**



**Kehittyvä**  
**havainnointi- ja**  
**keskittymiskyky**

**Lajiin**  
**sitoutuminen**

# LAPSUUSVAIHE

# YMPÄRISTÖ

Seura

Taitojen  
oppimisympäristö  
Omatoimisen  
harjoittelun  
ympäristö



Koti  
Alakoulu  
Kaveripiiri

Välineet  
Pelimuodot  
Kilpailu-  
järjestelmä

# LAPSUUSVAIHE