



**KAIKKI
PELISSÄ**



Kaikki Pelissä -opevideot

osa 3/4: Leikit



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 >>](#).



3. Leikit

Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmaan: Motoriset perustaidot, havaintomotoriikka, sosiaalinen toimintakyky

Ydinasiat mitä harjoitteilla kehitetään: tasapaino -ja liiketaidot, suunnanmuutokset, välineenkäsittelytaidot (pallo), havainnointi ja päätöksenteko

Jalkapallon lajitaidot: Havainnointi, reagointi, syöttäminen, kuljettaminen, 1-kosketus, suojaaminen, suunnanmuutokset ja pysäytykset, potkutekniikka

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

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

Esitellyt harjoitteet



1. Pallotaiturit
2. Varo rosvoja
3. Myrsky nousee
4. Pallovajan tyhjennys
5. Laukaisumylly
6. Timantinryöstö

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

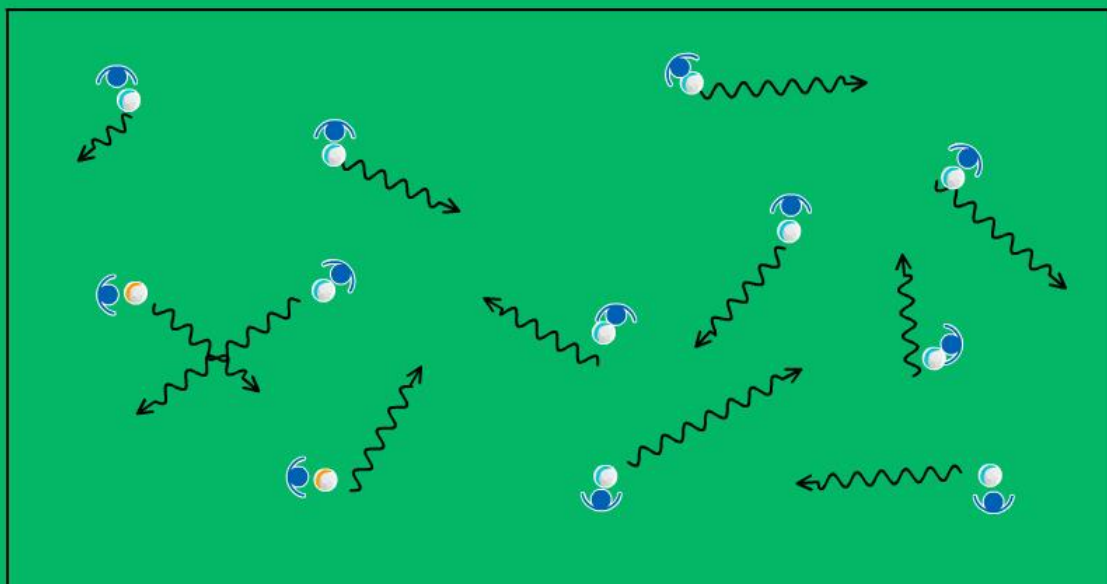
 PELAAJAN LIIKE

 KULJETUS

 LAUKAUS

 PENKKI

1. Pallotaiturit



Kuvaus:

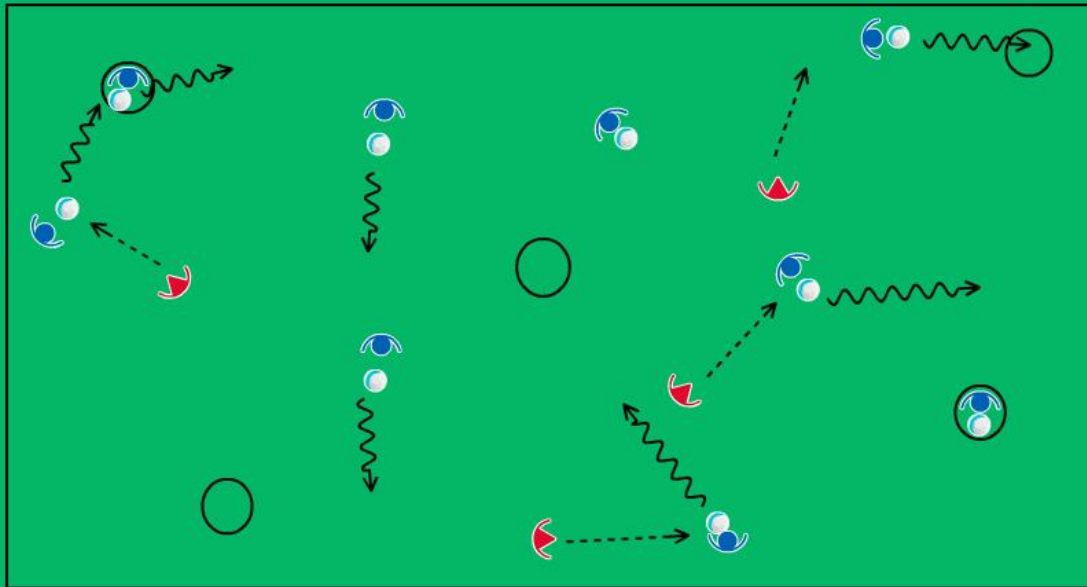
Pelaajilla on pallot rajatulla alueella. Kuljetetaan palloa eri tavoin ristiin rastiin opettajan antamien ohjeiden mukaisesti. Toteuta seuraavaksi tehtävien suorittamista merkistä äänellä (esim. pilli tai ”hep”-huuto), sekä näköhavainnon perusteella (esim. tötsän nostaminen ylös) .

Aloita helpolla esim. käsin vierittämällä. Kuljetustapoja jaloin voivat olla mm. oikealla/vasemmalla jalalla, vain ulkosyrjää käyttäen, askeltamalla jalkapohjan avulla, liikuttamalla palloa jalalta toiselle, rullaamalla yhden jalan sisäsyryllä jne. Tehtävinä voi olla käännöksiä, pysäytyksiä, kiihdytyksiä jne. Keksikää yhdessä myös oppilaiden kanssa omia pallotemppeja, tai anna oppilaan keksiä oma pysäytystapa vaikka tietyllä ruumiinosalla pallon kanssa.

Kehittelyt:

- Vaihda merkinantotapaa: Tietty tötsänväri ilmaan nostettuna tarkoittaa eri tehtävää (havainnointi koko ajan kuljettaessa ja reagointi merkkiin).
- Yhdistä toisenlaista harjoittelua mukaan: Merkistä jokin liike pallon ympärillä esim. punnerrus, kääpiökävely pallon ympäri jne.
- ”Liikennevalot”: Muodosta oppilaista pieniä 3-5 hengen ryhmiä (eri väriset liivit). Palloa syötetään aina tietyssä järjestyksessä joukkueiden kesken (esim. vihreä syöttää aina keltaiselle, keltainen aina punaiselle, punainen taas vihreälle). Palloja voi olla pelissä useita.

2. Varo rosvoja



Kuvaus:

Pallolliset pelaajat yrittävät kuljettaa palloa menettämättä sitä. Alueella on useita turva-alueita. Turvassa saa kuitenkin olla vain yksi pelaaja kerrallaan. Edellisen on poistuttava turvasta, kun uusi pallollinen tulee sinne. Turva-alueella saa olla maksimissaan 5-8 sekuntia (opettaja määrittää).

Rosvo ei saa jäädä odottamaan turvan eteen. Jos rosvo saa riistettyä pallon, sen menettäneestä tulee rosvo ja pallon saanut jatkaa alueella kuljettamista.

Peli voidaan opetella aluksi ilman palloa hippaleikkinä.

Kehittelyt:

- Vaihtelee turvien ja rosvojen määrää.
- Muuta sääntöä turvista niin, että yhdessä turvassa saa käydä vain kerran (turvat poistuvat lopulta).

3. Myrsky nousee

Kuvaus:

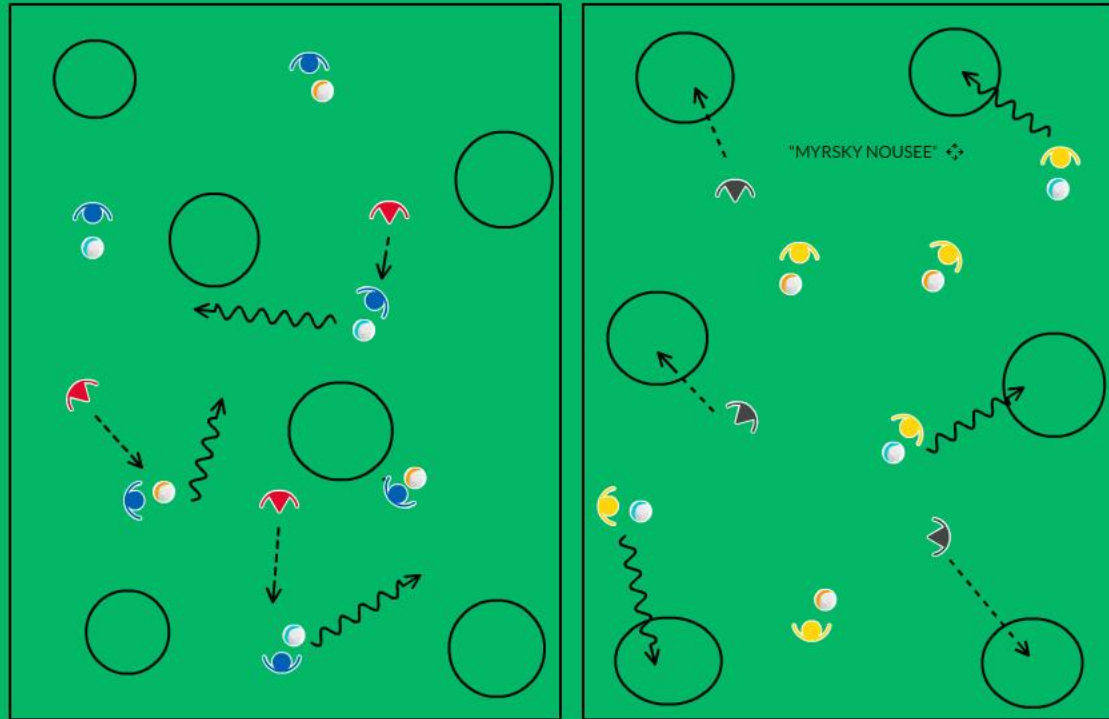
Alueelle on merkittynä turvia (vanne, ympyrä, koroke, patja, ympyrä). Turvia on aina 2-3 kpl vähemmän kuin pelaajia. Sovitaan, että turvaan mahtuu yhdellä paikalle aina esim. kaksi pelaajaa.

Leikki alkaa niin, että rosvot/kiinniottajat (2-3 oppilasta) yrittävät ryöstää itselleen pallon koskettamalla pallollista pelaajaa kädellä. Pallon menettänyt jatkaa jahtaamista, mutta ei saa heti riistää samalta oppilaalta. Pillin vihellyksestä, tai opettajan huudosta ("Myrsky nousee!") kaikki, myös kiinniottajat, pyrkivät pääsemään alueilla oleville turville. Pallolliset voivat ottaa pallon käteen ja juosta vapaaseen turvaan. Turvien ulkopuolelle jääneet aloittavat seuraavaksi kiinniottajina.

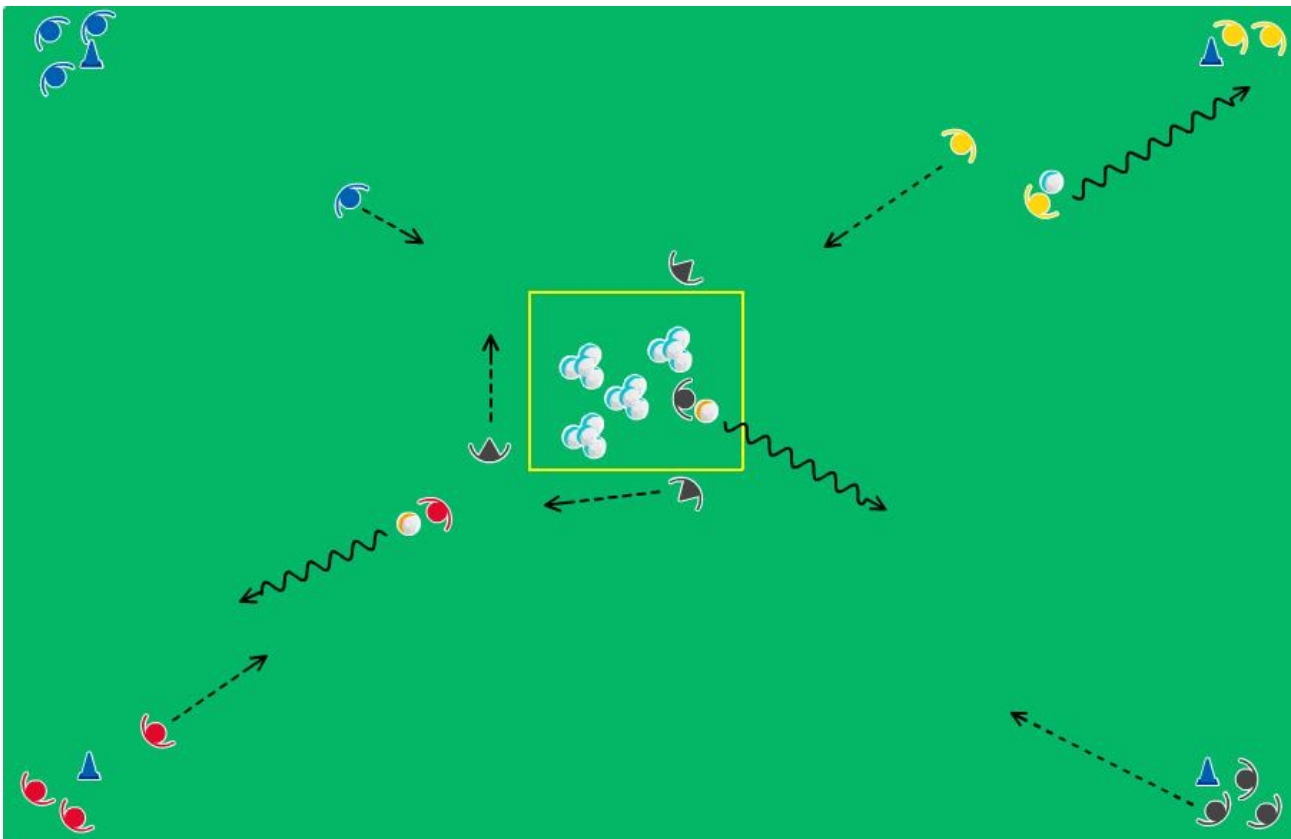
Leikki kannattaa opetella aluksi ilman palloa.

Kehittelyt:

- Vaihtele turvaan liikkumisen tapoja.
- Ota mukaan pallon kuljettaminen turvaan jaloin (tällöin kiinniottajilla helpompi päästä ensimmäisinä turviin).
- Tee erilaisia ja eri kokoisia turvia (esim. salissa patjat, köydet, koroke johon joutuu kiipeämään jne.).



4. Pallovajan tyhjennys



Kuvaus:

Leikissä on useampi 3-4 hengen joukkue. Yksi pelaaja joukkueesta saa olla kerrallaan yrittämässä pääsyä pallovajaan.

Pelaajan pitää pystyä ohittamaan pallovajan 3-4 vartijaa niin, ettei häntä kosketa. Jos hän pääsee sisään, hän voi tuoda kuljettamalla pallon omalle joukkueelle.

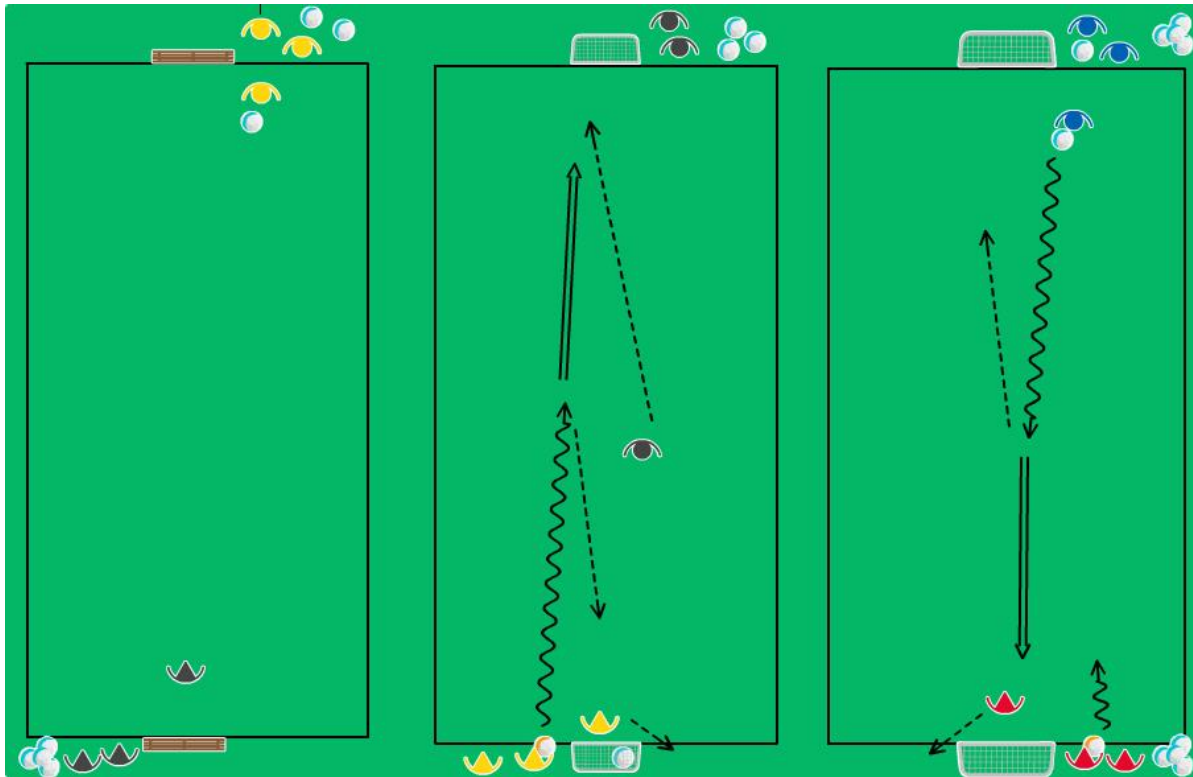
Korosta vartijoille, että he sijoittuvat lähelle pallovajan vartiointirajaa ja ettei kannata lähteä kenenkään perään, vaan suojella aluetta. Seuraava oman joukkueen pelaaja saa lähteä, kun toinen on päässyt sisään pallovajaan, tai hän palaa takaisin (vartija on onnistunut koskemaan pelaajaa).

Palloja eniten kerännyt joukkue voittaa.

Kehittelyt:

- Pallovajasta haettu pallo tuodaan omalle joukkueelle tietyllä kuljetustavalla.
- Pallovajasta haettu pallo tuodaan omalle joukkueelle pienen pujotteluradan kautta.

5. Laukaisumylly



Kuvaus:

Kaksi joukkuetta kisa maalinteon suhteen. Aloitustilanteessa yksi maalivahti joukkueelta menee maaliin. Vastakkaisen joukkueen pelaaja kuljettaa kentän/salin puoliväliin tai hieman edemmäs merkitylle rajalle ja yrittää tehdä laukomalla maalin. Tämän jälkeen laukoja menee mahdollisimman nopeasti omalle maalille maalivahdiksi riippumatta siitä, menikö pallo maaliin, ohi vai torjuttiinko se. Vastustajan jonosta seuraava pelaaja lähtee heti edellisen laukauksen jälkeen kuljettamaan ja laukoo vastaavalta oman joukkueen alueelta kohti maalia. Hyökkääjästä tulee maalivahti ja maalivahti menee oman joukkueen jonoon.

Voidaan pelata myös esim. kahtena 5v5 pelinä.

Kehittelyt:

- Joukkueella on useampi pikkumaali/iso tötsä kohdemaalina, mitä yksi maalivahti yrittää suojella.
- Maalilaukaus tehdään määrätyllä tavalla (vain ”huonommalla” jalalla, vain maata pitkin, tai kosketuksia rajaamalla esim. hyökkääjällä vain kaksi kosketusta ennen laukausta).
- Säättele pelin vauhtia, muuttamalla tilan kokoa.

6. Timantinryöstö

Kuvaus:

Leikki soveltuu parhaiten ulos ja sopii isollekin pelaajamäärälle. Pelaajat jaetaan puoliksi eri puolille keskirajaa. Molempien alueiden päihin laitetaan useita kuljetettavia palloja ("timantit") haettavaksi. Pelaajat yrittävät hakea pallon omalle puolelleen. Jos pelaaja on päässyt päätyalueelle ja saanut pallon itselleen, hän on turvassa (ei voida ottaa kiinni). Tällöin pelaaja saa kuljettaa pallon omalle alueelleen rauhassa.

Pelaaja on aina turvassa omalla alueellaan, mutta vastustajan puolella hänet voidaan ottaa kiinni koskettamalla. Tällöin hän jää paikalleen ja nostaa käden ylös. Pelaaja voidaan pelastaa antamalla läpy käteen. Toinen vaihtoehto on tehdä alueelle vankila, josta pelastetaan koskettamalla (kaikki pelastuvat, kun yhteen kosketaan). Pelastuksen jälkeen saa vapaasti palata omalle puolelle (käsi ylhäällä merkinä), jonka jälkeen leikki jatkuu normaalisti.

Se kummalla on enemmän timantteja peliajan loppuessa, voittaa.

Kehittelyt:

- Poista turva palloa kuljetettaessa. Taka-alue mistä pallo haetaan, toimii oman alueen lisäksi turvana.
- Tee vastustajan alueelle muutamia lisäturvia, joita voi hyödyntää etenemisessä.

<=|PUNAISET VIE PALLOJA ⇄

SINISET VIE PALLOJA => ⇄

