

**PELIEN LAINALAISUUDET
JA NIIDEN HARJOITTAMINEN
SOIKEAPALLO[®] -PELILLÄ**

Veli-Matti Kallisolahti

LitK

Johdatus omatoimiseen
tutkimustyöhön VTE 201
Jyväskylän yliopisto
Liikuntabiologian laitos
Kevät 2008

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO	1
2 JOUKKUEPELIN PERIAATTEET	5
2.1 Hyökkäyspeli	6
2.1.1 Järjestelmällinen hyökkäyspeli	9
2.1.2 Järjestelmällisen hyökkäyspelin harjoittelu	11
2.1.3 Suunnanmuutoshyökkäyspeli	14
2.1.3.1 Suunnanmuutoshyökkäys eri pallopeleissä	15
2.2 Puolustuspeli	16
2.2.1 Järjestelmällinen puolustuspeli	17
2.2.2 Järjestelmällisen puolustuspelin harjoittelu	18
2.2.3 Suunnanmuutospuolustuspeli	19
2.2.4 Suunnanmuutospuolustuspelin harjoittelu	20
2.3 Pelaamisen neljä ulottuvuutta	21
2.3.1 Pelaamisen tilan mukaan tehtävät ratkaisut	22
2.3.2 Pelivälineen mukaan tehtävät ratkaisut	22
2.3.3 Oman joukkueen mukaan tehtävät ratkaisut	22
2.3.4 Vastustajajoukkueen mukaan tehtävät ratkaisut	23
3 PELIKÄSITYS	24
3.1 Määrittely	24
3.2 Pelikäsitteen avaintekijät	25

4 PALLOPELIEN OPPIMISESTA	29
4.1 Palloilun opettaminen koulussa	29
4.1.1 Kognitiivisen alueen tavoitteet	29
4.1.2 Liikunnan yleis- ja lajitiedot	30
4.1.3 Emotionaalisen sosiaalisen alueen tavoitteet	30
4.2 Peliin opettamisesta	32
4.2.1 Behavioristinen malli	32
4.2.2 Kognitiivis-konstruktivinen malli	33
5 RATKAISUNTEON HARJOITTAMINEN	36
5.1 Tiedonkäsittelytoiminta	36
5.1.1 Kognitiivinen tiedonkäsittely	36
5.1.2 Valikoiva huomion kiinnittäminen	37
5.1.3 Suorituksen ohjelmointi, kontrollointi ja ennakointi	38
5.1.4 Sisäisten mallien teoria: liikennekäyttäytyminen	38
5.2 Harjoittaminen	40
5.2.1 Tehtävän vaikeusaste	40
5.2.2 Sopeutuva ja kiinteä harjoittaminen	40
5.2.3 Kontrolloitu sopeuttava harjoittaminen	41
6 HARJOITTAMISEN SIIRTOVAIKUTUS	43
6.1 Mittaaminen	43
6.2 Siirtovaikutuksen vaikuttavat olosuhteet ja tekijät	44

7 SOIKEAPALLO®	47
7.1 Soikeapallo ja muut yleisimmät pelit	47
7.2 Soikeapallon lyhyt oppimäärä	50
8 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMA	56
9 MENETELMÄT	57
10 PELIEN LAINALAISUUDET JA SOIKEAPALLON® SÄÄNNÖT	58
10.1 Hyökkäyspeli	58
10.2 Puolustuspeli	63
11 JOHTOPÄÄTÖKSET	69
11.1 Hyökkäyspeli	69
11.2 Puolustuspeli	70
11.3 Johtopäätöksiä	72
LIITTEET	

Tiivistelmä

*Kallislahti, Veli-Matti (2008): Pelien lainalaisuudet ja niiden harjoittaminen Soikeapallo – pelillä
Valmennusopin cumu-tutkielma. Jyväskylän yliopisto.*

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää pelien pelaamiseen liittyvän, käytettävissä olevan kirjallisuuden ja Soikeapallo – pelin perusteella näiden väliset yhtäläisyydet. Tehdyn selvityksen perusteella pyrittiin selvittämään, onko yhtäläisyyksiä riittävästi siten, että pelaamalla Soikeapallo – peliä voidaan olettaa saatavan myös muissa peleissä hyödynnettävissä olevia hyötyjä.

Maalipeleillä on todettu olevan yhteisiä nimittäjiä, jotka ovat samoja pelistä tai sen vaatimista motoristista taidoista riippumatta.

Soikeapallo – peli (Kallislahti 1997) on kehitetty erään pelikäsitystä ja sen opettamista selvitelleen tutkimuksen aikana kehitellyistä pienpeleistä ja niistä saaduista kokemuksista. Tässä tutkimuksessa palattiin takaisin kehityskaarella pelin alkulähteille, pelien yhteisiin lainalaisuuksiin ja vertailtiin niitä Soikeapallo – pelin sääntöjen muodostamaan pelaamisen ja ratkaisun ympäristöön.

Tutkimuksessa perehdyttiin muutamiin käytössä oleviin pelejä ja niiden pelaamista käsitteleviin artikkeleihin sekä tutkimuksiin liittyen pelien opettamiseen, harjoittamiseen ja näiden kautta kehitettyjen taitojen siirtymistä toiseen pelattavaan peliin ja sen oppimiseen. Tavoitteena oli selvittää kirjallisuuden kautta yhteiset nimittäjät pelattaville peleille.

Soikeapallo pelin säännöt analysoitiin samassa viitekehyksessä siten, että sen sääntöjen uoma ratkaisun ympäristö analysoitiin.

Saatuja tuloksia verrattiin toisiinsa ja pohdittiin voidaanko Soikeapallo – pelillä tehostaa ja helpottaa pelien yleisten lainalaisuuksien oppimista ja täten opitun pelaamisen taidon siirtymistä eri pelien välillä.

Tuloksista voitiin päätellä, että siirtovaikutusta eri pelien oppimisen välillä todennäköisesti tapahtuu; ja että siirtovaikutukseen voidaan vaikuttaa harjoittamisen ympäristöllä, harjoittelun menetelmillä, motoristen taitojen samankaltaisuudella ja siirtovaikutushakuisella viestinnällä harjoitettavien suuntaan.

Johtopäätöksenä esitetään, että samankaltaisten taktisia taitoja vaativien pelien välillä vallitseva siirtovaikutus voi olla tehokas apuväline harjoitettaessa pelien pelaamisen perusasioita.

Pelien lainalaisuuden voitiin myös tiivistää ja järjestellä selkeämmin nelikenttään sekä hyökkäys- että puolustuspelaamisen suhteen. Tämä uusi pelikäsitteellisten osaluokkien ja niiden osatekijöiden esittäminen auttaa jatkossa paremmin jäsentämään ja ymmärtämään pelien pelaamisen maailmaa ja siihen liittyviä osatekijöitä.

Avainsanat: pelit, pelaaminen, pelien lainalaisuudet, pelikäsitteys, opettaminen, harjoittaminen, siirtovaikutus, soikeapallo

1. JOHDANTO

Pallopelien lainalaisuudet ovat alue, joka koskettaa jokaista näiden pelien parissa pakertavaa valmentajaa, pelaajaa ja muuten niiden parissa toimivia laji-ihmisiä. Pelin lainalaisuuksilla tarkoitan tässä yhteydessä niiden tulokseen ja tuloksellisuuteen vaikuttavista tekijöistä, joilla on joko tutkimuksen, kokemuksen tai muuten vain todettu ja väitetty olevan merkitystä.

Kaikkien joukkuepelien peruseriaatteena on pelata peliväline tavalla tai toisella eri sääntöjen mukaan pelialueen toiseen päähän. Tämä on yhteisenä nimittäjänä kaikissa esiintyvissä pallopeleissä verkkopelejä lukuun ottamatta, joissa niin ikään on tavoitteena pelivälineen pelaaminen vastustajan alueelle, ikään kuin pelialueen toiseen päähän mikäli pelialueeksi mielletään ainoastaan verkon oma puoli.

Tämän yhteisen tavoitteen johdosta voidaan luoda tiettyjä yhtäläisyyksiä kaikkien eri pelien välille, ja tästä johtuen onkin todennäköistä myös niiden oppimisessa olevan tiettyjä yleispäteviä lainalaisuuksia.

Jotta peliväline saadaan siirrettyä pelialueen toiseen päähän (=ensisijainen tavoite), tulee sitä kuljettaa tavalla tai toisella eteenpäin. Kuljettamisen muotoja on kaksi: pelivälinettä hallussa pitäen tapahtuva eteneminen, tai eteneminen syöttelemällä pelivälinettä eri pelaajien välillä. Näiden yhdistelmä muodostaa ikään kuin kolmannen ulottuvuuden kentällä etenemiseen, mutta vaatii aina jommankumman tavan vuorollaan. On myös olemassa pelejä, joissa etenemistä tapahtuu rangaistusten muodossa, mutta rangaistus kohdistuu aina vastustavaan joukkueeseen, joten tällaista etenemisen muotoa ei voida katsoa oma-aloitteiseksi.

Kuljettamiseen liittyy useimmissa lajeissa tavalla tai toisella selkeästi tunnistettava motorinen suoritus, jota suorittamalla etenemisoikeus saavutetaan. Esimerkkinä mainittakoon koripallossa vaadittu pallon pomputtaminen liikuttaessa sen kanssa, tai pelissä tarvittavien teknisten apuvälineiden käyttö itse pelivälinettä käsiteltäessä kuten jääkiekossa tai salibandyssä.

Motorinen oppiminen, taidon oppiminen, on oma melko hyvin maailmalla tutkittu tieteen ala. Vähemmälle huomiolle on kuitenkin jäänyt pelin pelaamisen ja pelin ymmärtämisen tutkiminen ja syvempi pohdiskelu, pelikäsityksen määreen selvittäminen.

Motorisessa oppimisessa on yleisesti tunnustettu nk. siirtovaikutus -ilmiön vaikutus uuden oppimiseen. Siirtovaikutus tarkoittaa lyhykäisyydessään uuden oppimista jonkin vanhan, jo osatun taidon kautta. Vanhasta taidosta haetaan ikään kuin ensimmäiset harjoitukset uuden taidon harjoittamiseen. Taitojen harjaantumisen jälkeen syntyy uusi taito, joka taas saattaa toimia ankkurina tai perustana seuraavan, samankaltaisen taidon oppimisessa. Esimerkkinä mainittakoon sulkapalloilijan tenniksen ja pesäpallon kautta tapahtuva golftaidon oppiminen.

Eri pelien oppimisen kohdalla tapahtuvaa siirtovaikutus -ilmiötä, jossa vanhan jo osatun pelin varjolla ja avustuksella opitaan uuden ja vieraan pelin sääntöjä, taktiikkaa ja strategiaa, on tutkittu vain vähän (Kallislahti 1999, Lumela 2002). Esimerkkejä tällaisesta on kuitenkin aivan nenämme alla, kaukalopallon ja salibandyn räjähdysnomainen kasvu johtunee jääkiekon jo vuosia tuottamien pelaajien hakeutumisesta uusiin, samantyyppistä motorista taitoa ja pelikäsityksellistä osaamista edellyttäviin vauhdikkaisiin lajeihin.

Peleillä on omat, niille ominaiset rakenteelliset sääntönsä, joiden mukaan ottelut tuomitaan. Tämä on yhteinen piirre kaikille pelattaville peleille. Haluankin kohdentaa huomion nimenomaan niihin tekijöihin ja sääntöihin, joita muissa pelattavissa peleissä löytyy. Olen karsinut SOIKEAPALLO[®] -pelistä pois lukuisia muissa peleissä esiintyviä sääntöjä, luoden näin ollen eräänlaisen kaikkien pelien juuren tai kantapelin, jonka kautta muutkin pelattavat pelit saattavat aueta aivan uudella tavalla. Koska on olemassa riski, että edellinen kommentti saattaa kuulostaa varautuneesta lukijasta hivenen mahtipontiselta, myönnän nöyrimmin olevani ruudinkeksijä sanan kaikissa merkityksissään, niin hyvässä kuin pahassa. Uskon myös vilpittömästi, että suurin osa maailmassa tänä päivänä pelattavista peleistä on jossain evoluutiovaiheessa muistuttanut esittelemäni pallopelejä, mutta yhteiskunnan, ympäristön tai jonkin muun vaikuttimen johdosta on muovautunut nykyisenlaisekseen. Saattaapa olla, etten haudastani vuosien päästä enää peliäni tunnista minäkään.

Soikeapallo on kehitetty Jyväskylässä osana pelikäsityksellistä tutkimusprojektia. Projektin tarkoituksena oli selvittää, miten oheispeli soveltuu pelikäsityksen harjoittamiseen jääkiekkoilijoilla (Kallislahti 1999). Työn sivutuotteena syntyi pelikäsityspeli, jonka nimitin Soikeapalloksi pelivälineen muodon mukaan.

SOIKIS (soikeapallo) on sukua usealle joukkuepelille. Pelivälineensä kautta sukulaisuus rugbyyn, amerikkalaiseen ja australialaiseen jalkapalloon sekä salamapalloon on selvä. Sukulaisuutta voidaan löytää myös käsi- ja koripalloon sekä vesipalloon. Edellä mainitut pelit luokittelen soikeapallon motoriseen sukujuureen, ts. peleissä tarvittavien motoristen taitojen välillä on runsaasti samankaltaisuuksia.

Soikeapallon sukulaisuus muihin joukkuepeleihin on hiukan toisenlainen. Kutsun tätä yhteneväisyyttä taktiseksi sukujuureksi. Soikiksen sekä esim. jääkiekon, kaukalo-, jää- ja jalkapallon välillä valitsee taktisten taitojen sukulaisuussuhde. Pelien välisissä taktisissa lainalaisuuksissa on löydettävissä runsaasti samankaltaisuuksia.

Kolmas sukulaisuussuhde Soikeapallon ja muutamien yleisesti tunnettujen pelien välillä vallitseva sukulaisuussuhde on kontakti. Eri tavoin säännöillä säädeltynä kontakti voidaan tunnistaa useassa joukkuepelissä kuten esim. jääkiekossa, käsipallossa, koripallossa ja amerikkalaisessa jalkapallossa. Kussakin pelissä on omat kontaktia ja estämistä säätelevät sääntönsä, joiden mukaan eri peleissä käytetään erilaisia suojuksia. soikista voidaan pelata joko ilman suojia kevyellä kontaktilla, tai kovemmallalla kontaktilla suojuksin varustettuna.

Omaleimaisuutensa soikeapallo tuo esille parhaiten pistelaskusysteemissään, jolla voidaan kuvata joukkueen pelaamisen todellista tehokkuutta sekä hyökkäys- että puolustuspelaaminen huomioiden. Pistelasku perustuu hyökkäys- ja puolustusvuorojen yhteisvaikutukseen, jolloin lopputulokseksi saadaan joukkueen pelitehokkuus.

Soikis sopeutuu kaikkiin tilanteisiin, joita joukkue tai ryhmä saattaa toimintansa aikana kohdata. Pelaajamäärää voidaan sopeuttaa aina oikeaksi, kentän koko pienenee ja suurenee käytettävissä olevan tilan mukaan. Sääntöihin on sisään rakennettuna mahdollisuuksia opettaa uusia pelikäsityksellisiä malleja pienin, helposti toteutettavin

muutoksin. Pelin vaikeusastetta voidaan säädellä sen pelaamisen mielekkyyden varmistamiseksi ja pelaajien mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

Soikeapallo on siis monen erilaisen pelin summa ja päinvastoin, useassa pelissä on samoja elementtejä kuin soikiksessa. Avainsanat ovat:

- PELIKÄSITYS
- MOTORINEN TAITO
- TAKTINEN TAITO
- KONTAKTI
- PELITEHOKKUUS
- OPETTAVAISSUUS

2. JOUKKUEPELIN PERIAATTEET

Pelimaailman vaativin ja mielenkiintoisin kokonaisuus on joukkuepelaamisen periaatteet. Mikä osuus pelistä on ennalta sovittuja kuvioita ja mikä osuus on soveltamista? Nämä ovat valmentajien henkilökohtaisia näkemyksiä ja tulkintoja pelien peruseriaatteista, jotka vaihtelevat jonkin verran eri valmentajien välillä. Toinen suuri kokonaisuus valmennustapahtumassa on joukkueessa olevien yksilöiden kehittäminen ja monesti valmentajia määritelläänkin joko ”kehittäjiksi” tai ”peluuttajiksi”. (Lumela 2002)

Joukkueen pelaaminen jakaantuu lajista riippumatta kolmeen osa-alueeseen, hyökkäys-, puolustus- ja erikoistilannepelaamiseen. Kussakin näissä voidaan tunnistaa kyseiselle osa-alueelle ominaisia piirteitä, jotka ovat kuitenkin yleistettävissä myös muihin pelattaviin peleihin.

Asiaa on syytä tarkastella kuitenkin vielä yksittäisten lajien tunnusomaisten piirteiden kautta siten, että yhtäläisyydet tulevat tunnistetuksi mahdollisimman laveasti läpi koko mittavan lajikirjon kentän.

Näin ollen joukkuepelien periaatteista on syytä tarkastella sekä yksittäisen lajin sisäisten osa-alueiden, mutta myös lajien välisten yleisten ominaispiirteiden kautta.

TAULUKKO 1. Hyökkäys- ja puolustuspelaamisen osatekijät (Kekäläinen 1989)

<u>Hyökkäyspelin perusteet</u>	<u>Puolustuspelin perusteet</u>
-tilan pelaaminen itselle	-sijoittuminen
-tilan pelaaminen toiselle	-painepelejä
-pallollisena liikkuminen	-peittäminen
-tilan täyttäminen	-tuki toiselle
-pallottomana liikkuminen	-vartiointi
-anna ja mene	-varmistaminen
-haku	-liikkumisen nopeus
-seinäpelejä	-liikkumisen suunta
-kavennus kierto	-katkot, riistot
-puolenvaihdot	
-hyökkäyksen avaukset	
-erikoistilanteet	

2.1 Hyökkäyspeli

Hyökkäyspeli on se osa peliä, jossa pelaaja saa pallon omalle joukkueelle. Hyökkäyspeli voi alkaa miltä kentän osa-alueelta tahansa. Tyypillistä eri peleille on se, että useimmiten välineen riisto tapahtuu lähellä omaa maalia tai koria. Näitä oman maalialueen lähellä olevia riistotilanteita on aina enemmän kuin muualla kentällä tapahtuvia riistoja. Jääkiekon pelianalyysin mukaan joukkue hyökkää noin 200 hyökkäystä ottelun aikana (Westerlund). Tämä tarkoittaa ottelussa pelaajien tasatilanteita pelitilanteita, joka 5-5 tilanteiden lisäksi voi olla 4-4 tai 3-3 pelaajamääriä. (Lumela 2002)

Pallollisen ja pallottoman pelaajan liikkuminen

Hyökkäyspelissä on tärkeää pallon kuljettajan taidot, mutta myös pallottomien pelaajien liikkuminen pelikentällä. Pelitilanteissa ilman palloa liikkuvia on aina enemmän kuin pallon kuljettajia. Kuljettamiseen liittyvät ilmiöt ovat usein konkreettisempia ja näkyvämpiä pelitapahtumassa kuin pallottoman pelaajan toiminta. Perinteisesti ihmiset osaavat arvioida paremmin taidon erilaisuutta kuljetuksessa kuin vapaan paikan haussa. Silti kumpikin asia on yhtä tärkeä asia hyvän lopputuloksen aikaansaamiseksi, joka usein on ottelun voittaminen. (Lumela 2002)

Liikkeen suunnan muuttaminen ja ajoittaminen

Liikesuunnan muuttaminen on tärkeä taito, kun pelaaja hakee vapaata paikkaa syöttöä varten. Helpon ja riskittömän syötön antamista varten pitää vastaanottajankin osallistua aktiivisesti vapaan paikan hakuun. Pallottoman hyökkääjän liikkuminen sivusuunnassa kentällä ja siitä kääntyminen pallollista kohden on myös helposti vapauttava liikesuunta syötön vastaanottamista varten. Lisäksi pallottomien pelaajien pitää osata ajoittaa syöttöpaikan tarjoaminen niin, etteivät kaikki vapaat pelaajat tule yhtä aikaa hakemaan palloa. Yhtäaikaisuus näkyy ajoittaisena pelaajien kasaantumisenä pallollisen lähelle. Nuorilla ja kokemattomilla pelaajilla tämä ilmiö toistuu usein. (Lumela 2002)

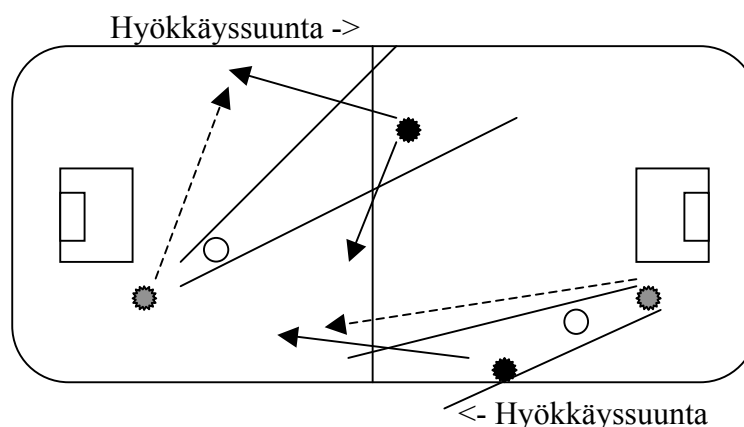
Syöttäminen

Tärkeää on muistaa, että ns. turhia syöttöjä ei joukkuepelaamisen kannalta ole, vaan ne liikuttavat aina puolustajia. Usein näkee alimman hyökkääjän (puolustaja) hakevan ensisijaisesti pitkiä ja vapauttavia syöttöjä. Tällöin alin hyökkääjä joutuu ottamaan liian

suuria riskejä syötön onnistumiseksi ja puolustaja pääsee katkaisemaan syötön. Pitkät syötöt ovat tärkeitä pelin tehokkuuden kannalta, mutta niitä pitää antaa muutaman lyhyen syötön jälkeen.

Vapaan paikan haku ja - tekeminen

Hyökkääjien yksilötaktiikan kannalta tärkeä käsite on myös ns. syöttövarjosta pois liikkuminen. Tämä tarkoittaa pallottoman hyökkääjän syöttöpaikan hakemisen ajoitusta välineen haltijaan nähden. Palloton hyökkääjä voi liikkua syöttövarjosta pois sekä leveys- että syvyys suunnassa. Leikkaamalla puolustajan syöttövarjosta ulos on yksi konkreettinen keino saada vapaa syöttöpaikka. Leikkaus tarkoittaa liikesuuntaa, joka tapahtuu hyökkäyssuuntaa nähden poikittaisella liikesuunnalla. Puolustajan sijoittumisesta riippuen voi onnistuneen leikkauksen tehdä sekä laitaa tai keskustaan (KUVA 1).



Kuva 1. Hyökkääjän liike leveys- ja pituussuunnassa pois syöttövarjosta. (Lumela 2002)

Syöttövarjosta esiin tuleminen voi tapahtua myös syvyys suunnassa, josta aikaisemmin jo hiukan kirjoitin. Syvyys suunta tarkoittaa sekä palloa kohti liikkumista että pallosta pois päin liikkumista, jotka pelitilanteessa auttavat syöttösuunnan tekemisessä pallon kuljettajalle.

Vastaan menemisen ongelma-alueena on pallollisen lähelle tuleminen, jolloin pallottoman hyökkääjän pitää väistämällä antaa tilaa pallolliselle. Tämä tapahtuu liikkumalla sivulle pallollisen kuljetuslinjaa nähden pelikentän suurempaa tilaa kohti. Pallollisen kuljetuksen suuntautuessa sivurajalta keskustaa kohti, voi avustava hyökkääjä hakea vapaita paikkoja laidan puolelta, jolloin puolustajat ovat liikkumassa keskustaan. Näille kahdelle tavalle yhteistä on pallottoman leikkaus pallollisen

yläpuolella. Kolmas vaihtoehto on kiertää pallollinen alapuolelta kuljetuksen liikesuuntaan vastaan. (Lumela 2002)

Välineen kuljettajasta ylöspäin liikkuva välineetön hyökkääjä vetää usein puolustajien huomion ja tätä kautta vähentävät puolustajien määrää pallon kuljettajan lähellä. Syöttäminen pystysyöttönä on mahdollista esim. puolustajan yli tai jääpeleissä lättysyöttönä läheltä puolustajan vartaloa eteenpäin liikkuvalla välineettömälle pelaajalle (KUVA 1). Välineettömän hyökkääjän on vain huolehdittava siitä, ettei paitsiosääntö pääse yllättämään. Kaikissa peleissä ei tätä sääntöä ole rajoittamassa hyökkääjien liikkumista, joka on hyökkäyspelin kannalta suuri etu.

Joukkuepeli muodostuu leveys- ja syvyys käsitteistä niin, että useamman pelaajan liikesuuntia koordinoidaan säännöillä tai periaatteilla. Joukkuepelin kannalta hyökkäyksen tasapaino on käsite, joka konkreettisesti käsittelee pelaajien sijoittumista kentällä syvyys- ja leveyssuuntien suhteen.

Kokonaisuus muodostuu hyökkäyspelin osalta myös niin, että pelin puolustusvaiheessa pitää pelaajilla olla hyökkäysvalmiutta, joka liittyy pelaajien ennalta sovittujen pelitapojen noudattamiseen. Tällöin pelaajien tasapainoisilta puolustuspelepaikoilta on helppo lähteä yllättäviin ja nopeisiin hyökkäyksiin. (Lumela 2002)

Pelientän hahmottaminen

Hyökkäyspelin periaatteita selventää kaista-ajattelu, jossa pelientä jaetaan eri lohkoihin. Pelaajat saavat liikkua omalla kaistallaan leveys- ja syvyys suunnassa niin, että hetkellisesti voi siirtyä naapurikaistalle. Jos syöttöä ei tule, niin pelaajan pitää hyökkäyksen tasapainon takia palata takaisin omalle kaistalle. Minkä tahansa pelientän voi pituussuunnassa jakaa seuraavasti (KUVA 2): Joskus on järkevää käyttää vain kahta kaistaa pelientän koon tai pelaajamäärän takia.



KUVA 2. Pelikentän jako kolmeen pitkittäiseen kaistaan. (Lumela 2002)

2.1.1 Järjestelmällinen hyökkäyspeli

Järjestelmällinen hyökkäyspeli on perusluonteeltaan riskitöntä syöttelyä ja liikkumistempoltaan selvästi rauhallisempaa kuin suunnanmuutoshyökkäys. Järjestelmälliseen hyökkäyspeliin liittyy pelistä riippuen pelaajien paikanvaihdot tietyn logiikan mukaan. Maalipelien järjestelmällisen hyökkäyspelin voi jakaa pallottomien pelaajien liikkeen mukaan

- omalla kaistalla tapahtuvaan hyökkäyspeliin.
- osittaisen kaistan vaihtamisen hyökkäyspeliin.
- jatkuvan kaistan vaihtamisen hyökkäyspeliin.

(Lumela 2002)

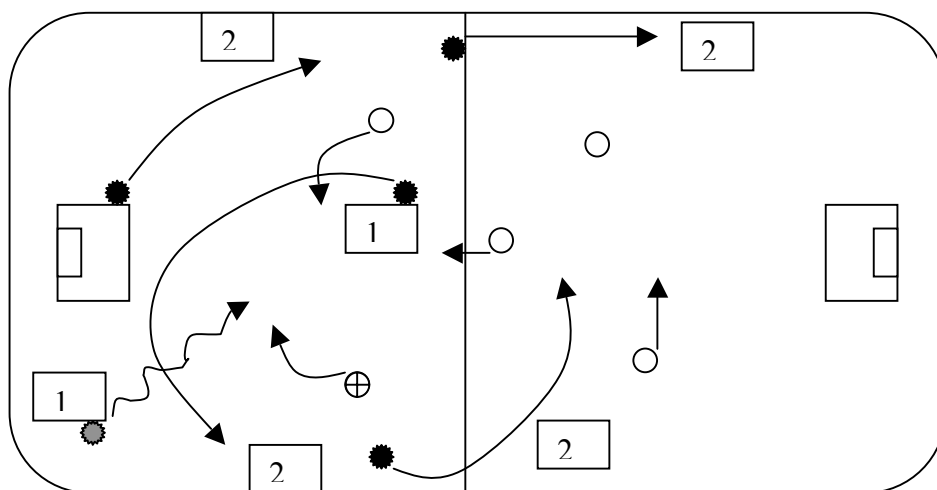
Oman kaistan hyökkäyspeli

Omalla kaistalla tapahtuva hyökkäyspeli on lähtökohdiltaan helpoimmin toteutettavissa hyökkääjien kannalta. Hyökkääjät tarvitsevat samanlaisia yksilötaktisia taitoja kuten muissakin hyökkäyspelien eri versioissa. Välineetön hyökkääjä pyrkii liikkumaan omalla kaistalla sellaiseen paikkaan, johon välineen pallollisella on mahdollisuus syöttää. Tyypillisiä liikesuuntia ovat pallottoman hyökkääjän ylöspäin liikkuminen pallollisen pelaajan lähestyessä häntä, jolloin pelaaja luo vapaata tilaa pallon kuljettajalle. Perinteisesti tässä pelitilanteessa hyökkääjät hakevat vapaata paikkaa puolustajien yläpuolelta ja toinen puolustaja toimii varmistajana. (Lumela 2002)

Osittaisen kaistanvaihdon hyökkäyspeli

Osittainen kaistojen vaihtaminen on paljon käytetty pelitapa monessa pelissä (KUVA 3). Yksilötaktiset seikat ovat tässäkin pelitavassa samanlaiset kuin omalta kaistalta

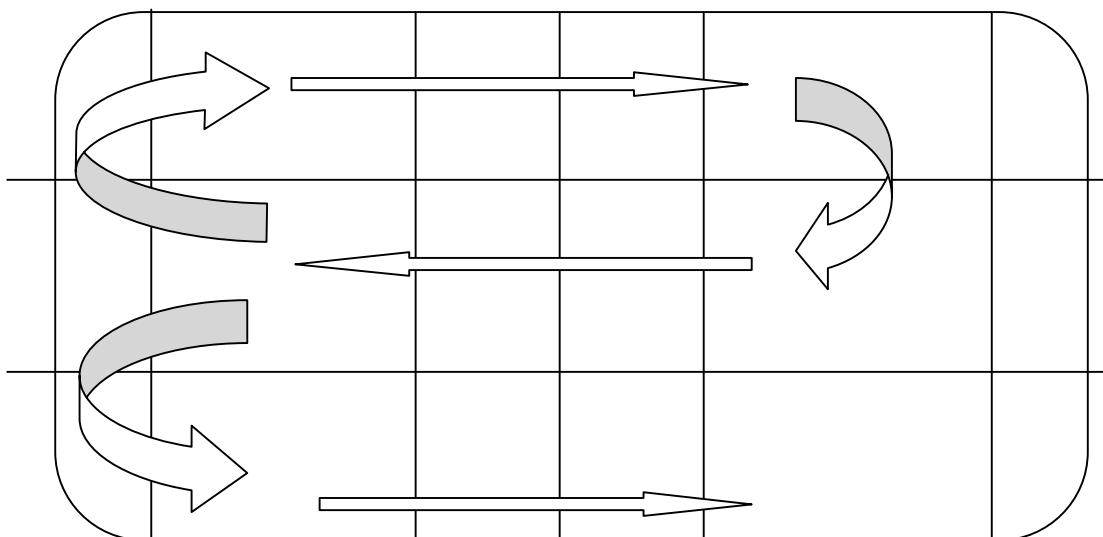
lähtevästä hyökkäyspelissä. Joukkuetaktisesti eroavaisuuksia esiintyy jo jonkin verran. Joukkuetaktisesti keskikaistalla oleva pelaaja on se, jonka liikkumista muut pelaajat seuraavat. Tämä tarkoittaa sitä, että hänen liikkeensä aloittaa pelipaikkojen vaihtamisen. Keskushyökkääjän liikkuessa laitakaistalle, pitää laitahyökkääjän liikkua tyhjäksi jääneeseen keskikaistaan. (Lumela 2002)



KUVA 3. Pallottomien hyökkääjien liikkuminen osittaisen kaistanvaihdon hyökkäyspelissä. (Lumela 2002)

Jatkuva kaistanvaihto

Jatkuva kaistanvaihto on mielestäni kaikkein haastavin ja mielenkiintoisin tapa rakentaa hyökkäyspeliiä. Tämä hyökkäysperiaate sopii parhaiten jääpelien (ringette, kaukalopallo ja jääkiekko) pelaamiseen, sillä jäällä pelaajat pyrkivät välttämään pysähtelyä mahdollisimman paljon, koska voimia on hyvä säästää tärkeisiin pelitilanteisiin. Jatkuvassa paikanvaihtopelissä hyökkääjien pelipaikat menettävät merkityksensä oman alkuperäisen pelipaikkansa suhteen. Tämä ei tarkoita sitä, että pelaajat liikkuvat sattumanvaraisesti. Mieluummin vaatimukset kasvavat liikkumisen ajoittamisessa toisiinsa nähden. Alimmasta hyökkääjästä tulee keskushyökkääjä ja ylimmästä hyökkääjästä painoton laita. Pelaajat joutuvat liikkumaan kaikissa pelipaikoissa saman periaatteen mukaisesti (KUVA 4). (Lumela 2002)



KUVA 4. Jatkuvaan kaistanvaihtoon perustuvan hyökkäyspelin liikkumisperiaatteet jääkiekkokaukalossa. (Lumela 2002)

2.1.2 Järjestelmällisen hyökkäyspelin harjoittelu

Järjestelmällisen hyökkäyspelin harjoittelu on sekoitus yksilö- ja joukkuetaktiikkaa. Pallon haltijan ratkaisuvaihtoehtoja ovat kuljetus (ja/tai harhautus), syöttäminen ja heittäminen (tai laukominen). Pallottoman hyökkääjän tehtävä on liikkua kentällä niin, että kentälle muodostuu tyhjää tilaa. Liikesuunta voi olla ylöspäin, sivulle tai alaspäin riippuen muiden pelaajien ja pallon kuljettajan paikasta kentällä. Tämän lisäksi tehtävänä on tilan täyttäminen eli oman liikkumisen ajoittaminen ja suuntaaminen niin, että pelaajat voivat liikkua vapaaksi jääneeseen tyhjään tilaan.

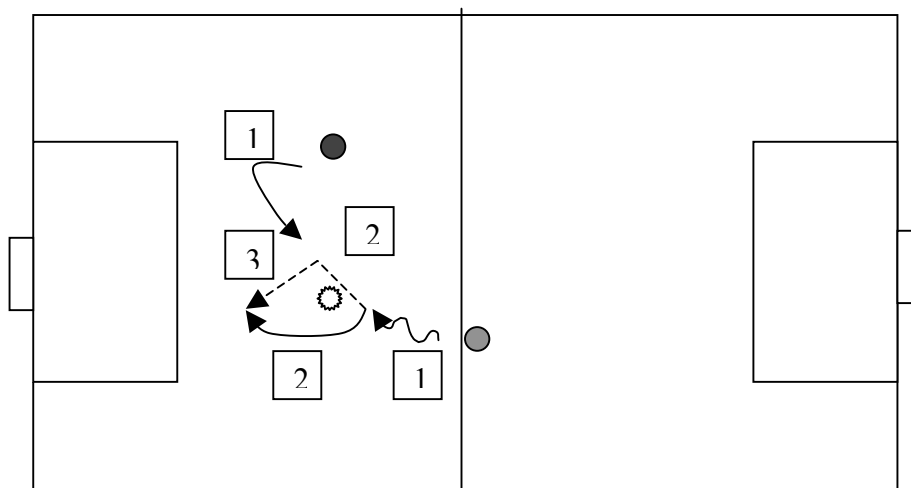
Kun pelaajat liikkuvat eri suuntiin, jää kentälle tyhjiä kohtia tai kaistoja, joihin pallottomat hyökkääjät voivat liikkua tekemään syöttösuuntia. Liikkuminen on tärkeä taito erityisesti silloin, kun puolustaja on lähellä. Jos pelaaja on tyhjässä laidassa pallon kuljettajan yläpuolella, niin hänen ei silloin tarvitse lähteä liikkeelle. Pallollinen pelaaja voi syöttää hänelle, kun hän näkee vapaan hyökkääjän tai pelitilanteen niin vaatiessa. Pallottoman pelaajan on hyvä liikkua niin ylös kuin on mahdollista sääntöjen puitteissa (paitsio). Jos hän saa pallon, niin etäisyys maalin tekemisen yrittämiseen on mahdollisimman lyhyt. (Lumela 2002)

Puolustajan estäminen, screeni

Toisena vaihtoehtona pallottoman hyökkääjä voi auttaa pallollista hyökkääjää osassa peleistä tekemällä screenejä. Tämä toimii parhaiten silloin kun palloton hyökkääjä on pallollista lähellä eikä ole saanut syöttöä. Asettumalla paikalleen ”muuriksi”, jonka pallollinen hyökkääjä voi kiertää, auttaa palloton hyökkääjä pelin etenemisessä. Puolustaja joutuu usein vaikeuksiin oman liikkumisen suhteen ja pallollisen puolustaminen vaikeutuu ainakin hetkeksi. Usein pallollista hyökkääjää vastaan vaihtuu näissä tilanteissa toinen puolustaja, koska screeni pakottaa siihen. (Lumela 2002)

Anna ja mene

Yleinen hyökkäyspelin yksilötaktinen periaate pallopeleissä on syötön jälkeinen liikkuminen maalia kohti. Parhaimmillaan tällainen ”anna ja mene” – tyyppinen liike (KUVA 5) voi vapauttaa hyökkääjän maalintekoon puolustajan jäädessä seuraamaan pallon liikettä. Hyvin puolustavilla joukkueilla ei tällaisia mahdollisuuksia tule kovinkaan paljon. Välittömästi syötön jälkeen pelaajan on liikuttava pallosta pois päin, jotta liikesuunnan muutos yllättää puolustajan ja hyökkääjä vapautuu puolustajasta. (Lumela 2002)

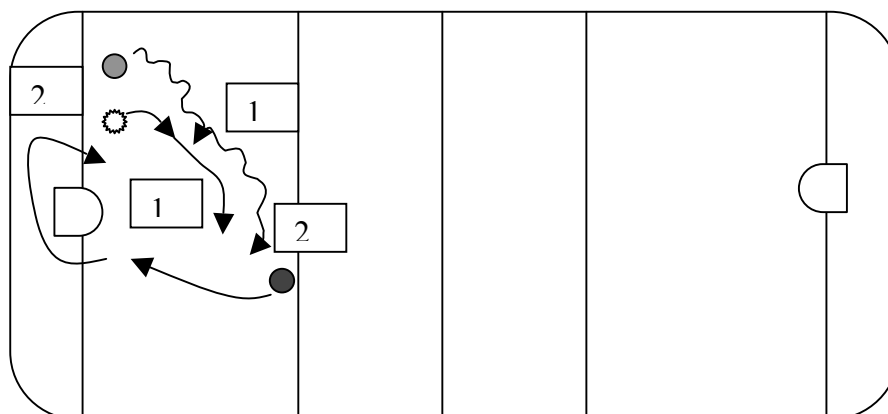


KUVA 5. ”Anna ja mene” – tyyppinen liikkuminen (jalkapallokenttä). (Lumela 2002)

Tilan tekeminen

Toinen yleinen periaate on se, että pelaajan sisäänajo-yrityksen jälkeen tilanteen mennessä ohi, hän osaa liikkua pallosta pois päin. Pallottomien hyökkääjien jatkuva liikkuminen pallon suuntaan on joukkuepelaamisen yksi suurimmista virheistä.

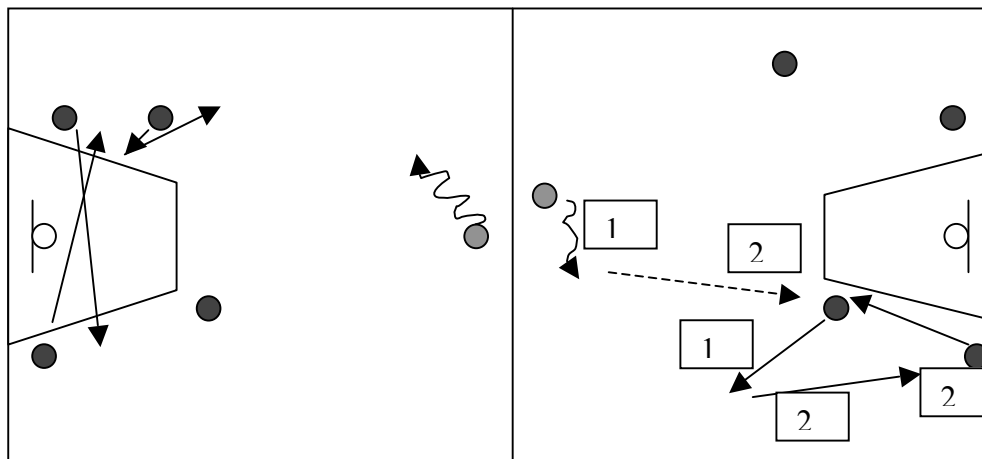
Hyökkäyspelin pelaaminen liian ahtaassa tilassa lisää hyökkäyksen riskialttiutta ja hyökkääjien taitojen täytyy olla todella erinomaisia, jotta ne tuottavat tulosta maalipaikkoina (KUVA 6).



KUVA 6. Liike välineestä poispäin – tyyppinen liikkuminen (jäähkiekkokaukalo).

Kenttätasapaino

Kolmas yleinen periaate hyökkäyspelissä on pelaajien tasapaino kentällä. Jos joku pelaajista liikkuu vapaaseen tilaan, niin jonkun toisen pitää tasapainottaa hänen liikkeensä. Tarkoituksena on säilyttää hyökkäyksessä puolustusvalmius, joka on keskeisenä muuttujana pelien voittamisessa. Toisaalta yksilön luovuutta ei pidä liikaa kahlita, vaan rohkaista omiin ratkaisuihin. Joukkuepeli on parhaimmillaan sitä, että pallottomat hyökkääjät pystyvät lukemaan pallollisen oman ratkaisun ja sen onnistumismahdollisuuden. Näin ennakoimalla tulevaa tilannetta voivat pelaajat nopeuttaa omia toimiaan pelikentällä. Tämän tyyppinen ajatus liittyy usein ns. tutkaparien löytymiseen eri pelimuotoihin (KUVA 7).



Kuvio 7. Kaksi esimerkkiä kentän tasapainosta hyökkäyksessä (koripallokenttä). (Lumela 2002)

2.1.3 Suunnanmuutoshyökkäyspeli

Suunnanmuutoshyökkäys on luonteeltaan nopeaa tilanteen hyväksikäyttöä. Välineen riiston jälkeen on useamman sekunnin viive ennen kuin puolustus ehtii järjestäytyä. Nämä hetket ovat pelissä ”kultaisia sekunteja”, jos niitä hyökkääjät osaavat käyttää tehokkaasti hyväksi. Silloin suoraviivainen ja nopea hyökkäys on usein tehokkain tapa aiheuttaa vaarallinen tilanne vastustajan maalille. Tällöin yksilön rohkeat omat ratkaisut ovat suositeltavia ja usein liika syöttely näissä tilanteissa aiheuttaa maalipaikan menetyksen. Tietty pelillinen egoistisuus on näissä tilanteissa hyvä asia, vaikka yhteistyö on joukkuepelin peruskäsite.

Suunnanmuutoshyökkäyspeli pitää käsitteenä sisällä monia eri pallopeleissä tutuksi tulleita käsitteitä. Vastahyökkäys ja nopea hyökkäys ovat keskeisiä pallopelien hyökkäyspeliin liittyviä termejä. Nämä käsitteet kuuluvat suunnanmuutoshyökkäyksen alle ollen sen eri variaatioita. Hyökkäyksen aloitus voi tapahtua miltä kentän osalta tahansa. Mitä aikaisemmin väline saadaan vastustajalta pois, sitä lyhyempi matka oman joukkueen hyökkäyksellä on maalin tekemisen yritykseen. (Lumela 2002)

Suunnanmuutoshyökkäyksen tehokkuuteen vaikuttaa paljon riistopaikan etäisyys vastustajan maalista. Mitä lähempänä vastustajan maalia puolustajat saavat riiston aikaiseksi, sitä tehokkaammaksi voi hyökkäyksen saada. Oman maalin lähellä tapahtunut välineenriisto ei kovin usein johda maalilaukaukseen vastustajan päässä,

koska hyökänneitä pelaajia on yleensä paljon välineen alapuolella. Nämä pelaajat pystyvät estämään hyökkääjien läpiajoihin pääsemisen. Westerlund on kirjoittanut pelitehokkuudesta jääkiekon parissa, jossa on perehdytty erikoisesti eri kentän osalualueilta lähteneiden riistojen hyökkäystehokkuuksiin (Westerlund).

Hyökkäyspelin keskeinen haaste suunnanmuutoshyökkäyksessä on pelaajien pelitilanteiden ennakoitokyky. Hyökkääjä pyrkii mahdollisimman tehokkaasti käyttämään riistotilanteen jälkeisiä sekunteja hyväksi, jolloin hänen on oltava taitava välineen kanssa ja kykenevä syöttämään nopeasti ja tarkasti.

Suunnanmuutoshyökkäyksissä on nopeuden lisäksi pelitilanteissa välineettömien pelaajien liikkumisen suhteen olemassa samanlaisia vaatimuksia kuin järjestelmällisessä hyökkäyksessä. Liikkumissuunnat pitäisi olla sopivassa suhteessa sekä välineestä pois päin että välinettä kohti, sillä pelitilanteen nopea hyväksikäyttö vaikeutuu liian ahtaassa tilassa. Hyökkääjien ja puolustajien kasaantuminen samalle alueelle antaa puolustajalle edun yllättävän riiston tekemiseen. Jos välineen kuljettajalla on tilaa kuljettaa välinettä ilman puolustajan häirintää tai taitoa harhauttaa puolustaja, on lopputulos hyökkäyksen kannalta huomattavasti parempi.

Suunnanmuutoshyökkäyksen hankaluus tilannenopeuden kasvamisen lisäksi on se, että pelaajilla ei ole varsinaisesti pelipaikkoja. Tämä tarkoittaa sitä, että ylin hyökkääjä voi joskus olla puolustajan pelipaikkaa pelaava ja hänen on myös nopeasti pystyttävä toimimaan keskushyökkääjän tai laitahyökkääjän roolissa näissä tilanteissa. Jos pelaajat ovat erikoistettu oman paikan pelaamiseen, niin suunnanmuutoshyökkäyksen tehokkaasti pelaaminen saattaa vaikeutua. (Lumela 2002)

2.1.3.1 Suunnanmuutoshyökkäys eri pallopeleissä

Suunnanmuutoshyökkäyspelin käsitteet eri pallopeleissä ovat enemmän samankaltaisia kuin järjestelmällisessä hyökkäyspelissä. Suunnanmuutostilanteet syntyvät puolustajien onnistuneista riistoista, syötön katkoista tai irtopallojen haltuunotoista. Myös pallon nopea peliin saattaminen voi joskus käynnistää suunnanmuutoshyökkäyksen maalivahdin tai kenttäpelaajan toimesta. Tyypillisiä tunnusmerkkejä suunnanmuutoshyökkäyksille ovat yksilön henkilökohtaiset rohkeat ratkaisut, jotka ovat näkyvämmässä roolissa kuin joukkueen yhteistoiminta. Puolustajien yhteistoiminta liittyy keskeisesti pallon riistotilanteisiin niin, että riistoyrityksestä ei saa tulla jatkuvasti toimenpide. Yksittäisen puolustajan ollessa liian aktiivinen

puolustuspelin riskialttius helposti kasvaa. Pallottomia hyökkääjiä puolustavien varmistaminen ennen yksilön riistoyritystä luo edellytykset tehokkaaseen suunnanmuutoshyökkäyksen lähtöön.

Eri peleille on tyypillistä myös se, että järjestelmällinen hyökkäys voi kaksinkamppailun voitolla (harhautus) tai hyvällä syötöllä muuntua suunnanmuutoshyökkäykseksi. Tämä tarkoittaa sitä, että puolustajat joutuvat kiireessä reagoimaan hyökkäyssuunnan muuttumiseen ja voivat siten olla hyvin haavoittuvaisia. Usein nopea ja tarkka puolenvaihto voi esimerkiksi jalkapallossa aukaista puolustajien ryhmitymisen, jonka jälkeen unohtuukin keskustaan hyökkääjä vapaaksi. Tyypillistä suunnanmuutoshyökkäykselle on myös se, että tasatilanteessa hyökkääjät saavat luotua ylivoimatilanteen jonkun puolustajan kohdalle muiden puolustajien sitä huomaamatta. (Lumela 2002)

2.2 Puolustuspeli

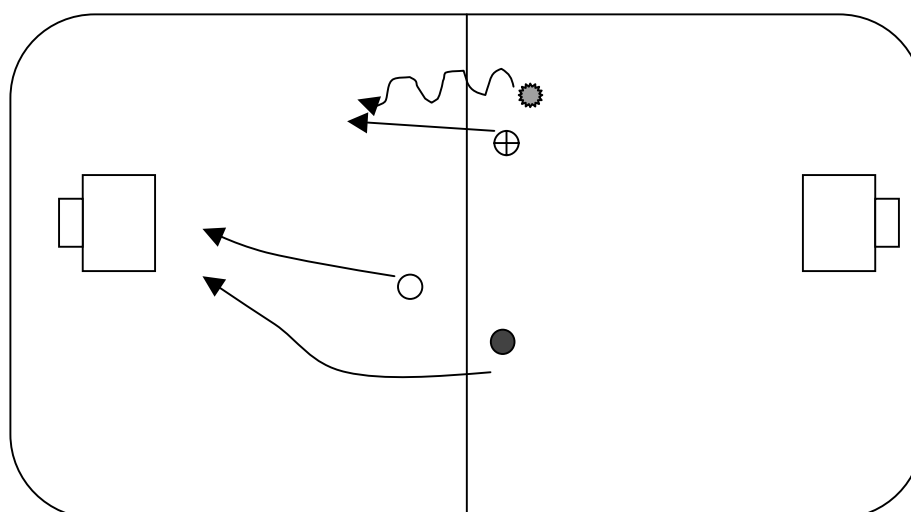
Puolustuspeli on se osuus pelitapahtumaa, jossa väline on menetetty vastustajalle. Puolustuspeli voi alkaa millä kentän osa-alueella tahansa (puolustus-, keski- tai hyökkäysalue). Puolustuspeli on aina sitä helpompi pelata mitä kauempana omasta maalista pallo menetetään vastustajalle. Tällöin puolustajia on enemmän pallon ja oman maalin välissä estämässä hyökkäyksen etenemistä. (Lumela 2002)

Puolustuspelin voi jakaa kaikissa pelimuodoissa kahteen pääosaan, jotka ovat järjestelmällinen puolustuspeli ja suunnanmuutospuolustuspeli. Jälkimmäinen termi on uusi, sillä käsite noudattaa samaa logiikkaa kuin hyökkäyspelissä. Järjestelmällisessä puolustuspelissä on pelaajien lukumäärä vähintään tasan (1-1, 2-2, 3-3) hyökkääjiin nähden. Myös joukkueen kaikki pelaajat voivat olla mukana puolustuksessa ja sijoittuminen pelikentällä pitää olla nimenomaan pallon alapuolella. Suunnanmuutospuolustuspelissä on pelaajien lukumäärä joko sama hyökkääjien kanssa tai puolustajien lukumäärä on pienempi ja pelaajien kokonaismäärä on suhteellisen pieni (enintään 6 pelaajaa). Tasavoimatilanne suunnanmuutospuolustuksessa tarkoittaa nimenomaan sellaista tilannetta pelikentällä, jossa puolustuspelaajat ovat epäedullisessa tilanteessa. (Lumela 2002)

Eri pallopeleissä puolustustyöskentelyä hyökkäysalueella kutsutaan häirintä- tai karvauspeliksi, joista jälkimmäinen on ehkä tutumpi käsite. Puolustuspelin johdonmukaisuuden vuoksi pitäisi mieluummin puhua puolustuspelistä hyökkäysalueella, keskialueella tai puolustusalueella, jolloin käsitteet sopisivat paremmin eri pelien välille. (Lumela 2002)

Puolustuspelissä puolustaja pyrkii hidastamaan tai ohjaamaan välineen kuljettajan etenemistä laitaa tai reunaa kohti (KUVA 8). Puolustaja voi aina välillä yrittää myös välineen riistoa.

Puolustajien pääohjeisiin kuuluu muistaa, että oma sijoittuminen kentällä on aina hyökkääjän ja oman maalin välissä. Lisäksi on syytä sijoittua keskustan puolelle, jolloin liikkumismäärät jäävät vähäisemmiksi hyökkääjiin nähden. (Lumela 2002)



KUVA 8. Puolustajan sijoittuminen kentällä suhteessa hyökkääjään (salibandy). (Lumela 2002)

2.2.1 Järjestelmällinen puolustuspeli

Peruskäsitteenä joukkuepuolustus monessa pallopelissä tarkoittaa peliryhmytyksen tiivistämistä kentän tärkeimmälle alueelle eli keskustaan. Kaikkien pelaajien pitää asettua ennalta sovittuun puolustusjärjestelmään, jossa jokaiselle pelaajille on oma määrätty paikka ja sen pelipaikan erityistehtävät. Puolustusjärjestelmä tarkoittaa erilaisia numeroyhdistelmiä, joiden mukaan pelaajat ottavat vastustajan hyökkäyksen vastaan. Tavallisia numerosarjoja ovat 1-2-2, 2-3, 4-4-2 tai 2-5-3, jotka merkitsevät puolustajien sijoittumista kentälle järjestäytyneessä puolustustilanteessa. Yleensä näissä luvuissa ei oteta mukaan maalivahtia, koska kaikissa pallopeleissä ei niitä ole.

Ensimmäinen numero tarkoittaa aina hyökkääjiä ja viimeinen numero puolustajia. Keskimmäinen numero tarkoittaa pelaajien ryhmitysjärjestyksestä riippuen joko keskikenttäpelaajia tai hyökkääjiä. (Lumela 2002)

Puolustajien aktiivisuus tarkoittaa oikeaa etäisyyttä ja merkkausta omaan hyökkääjään nähden. Muita puolustajien yksilötaktisia tehtäviä on oikea sijoittuminen hyökkääjään nähden niin, että pallollisen puolustaja ohjaa pallon kuljettajan laitaa kohti pois keskustasta. Pallottomia hyökkääjiä pitävät puolustajat sijoittuvat keskustan puolelta pelitilanteeseen sopivalla etäisyydellä. Jos oma hyökkääjä on pallon vastakkaisella puolella pelikenttää, niin puolustajan etäisyys on suhteellisen pitkä. Kun hyökkääjä liikkuu kentän keskiosaan, niin puolustajan ja hyökkääjän etäisyys vähenee ja puolustaja aktivoituu oman pidettävän suhteen. Puolustuksen ylivoimatilanteessa keskellä pelikenttää oleva puolustaja (libero) varmistaa aina pallollista hyökkääjää vastaan pelaavaa puolustajaa. Jos hyökkääjät pääsevät syötteleämään palloa keskenään, niin liberon pitää liikkua pallon mukana keskustassa. Puolustuksen tasatilanteissa pallottomien hyökkääjien puolustajat vetäytyvät omista pidettävistä, jotta he pystyisivät varmistamaan hiukan pallollista hyökkääjää vastaan pelaavaa puolustajaa. (Lumela 2002)

Joukkuepelaaminen puolustuspelissä tarkoittaa sitä, että pelaajat pelaavat joko aluepuolustusta tai pelaajavartiointia. Eri peleissä on olemassa myös välimuotoja näille kahdelle vallitsevalle perusmuodolle. Välimuoto puolustuspelissä tarkoittaa sitä, että puolustaja palaa ensin omalle paikalle ja aloittaa pelaajavartioinnin pallollisen hyökkääjän tullessa hänen alueelleen. Puolustaja jatkaa pallollisen häirintää, kunnes pallollinen hyökkääjä syöttää välineen muille hyökkääjille. Tämän jälkeen puolustaja palaa takaisin omalle puolustuspaikalleen. Jos hyökkääjät ovat kaikki toisessa reunassa, niin puolustava ryhmitys liikkuu omassa muodossaan vapaiden hyökkääjien suuntaan (Kuvio 16). Paikka- tai aluevartioinnin idea säilyy niin, että puolustajat säilyttävät saman muodostelman ja he siirtyvät hieman hyökkääjiä kohti unohtamatta vaarallisimman maalintekoalueen suojelua. (Lumela 2002)

2.2.2 Järjestelmällisen puolustuspeleiden harjoittelu

Puolustuspeleiden harjoittelu eri pallopeleissä on täynnä samankaltaisuuksia. Puolustuspelissä on jopa enemmän samankaltaisuuksia kuin hyökkäyspelissä, jos

näkökulmaksi ottaa yksilö- tai joukkuetaktiikan eri pallopeleissä. Hyökkäyspeli on sidoksissa käsiteltävän välineen erillisominaisuuksiin. Puolustustehtävät sen sijaan painottuvat välineen haltijaa tai välineetöntä vastaan puolustettaessa oman liikkumisen ja sijoittumisen muunteluun. (Lumela 2002)

Puolustajien tehtävänä on yrittää saada väline keskeltä laitaa ja sitä kautta vaikeuttaa hyökkäyksen etenemistä. Välineen kuljettajan ollessa laidassa puolustajien syöttöjen peittäminen helpottuu. Puolustajien liikkumisen tavoitteena on vetäytyä maalia kohden niin, että kukaan hyökkääjistä ei pääse karkuun. Kun puolustuksella on ylivoima, voi välineellistä vastaan pelaava puolustaja olla aktiivisempi riistojen suhteen. Vaikka aktiivinen puolustaja ei saisi riistoa ja jäisi hyökkääjästä jälkeen, niin varmistajan on helppo jatkaa puolustusta välineellistä hyökkääjää vastaan. Tasatilanne on kuitenkin puolustuksen perustilanne, jota tapahtuu eniten eri peleissä.

Kaikissa pallopeleissä puolustajien harjoittelu lähtee yksilön ominaisuuksien kehittämisestä. Tärkeä taito on taaksepäin ja sivusuuntaan liikkumisen taidot. Taaksepäin liikkuminen tapahtuu vuorojuoksuna ja sivusuuntaan liikkuminen tapahtuu lyhyillä matkoilla laukkana ja pitkiä matkoja normaali eteenpäin juokсутekniikalla. Lisäksi näiden liikesuuntien satunnaisessa yhdistelyssä on kaikille pelaajille haasteita harjoitteluun, joita pitää koko ajan harjoituttaa säännöllisesti. (Lumela 2002)

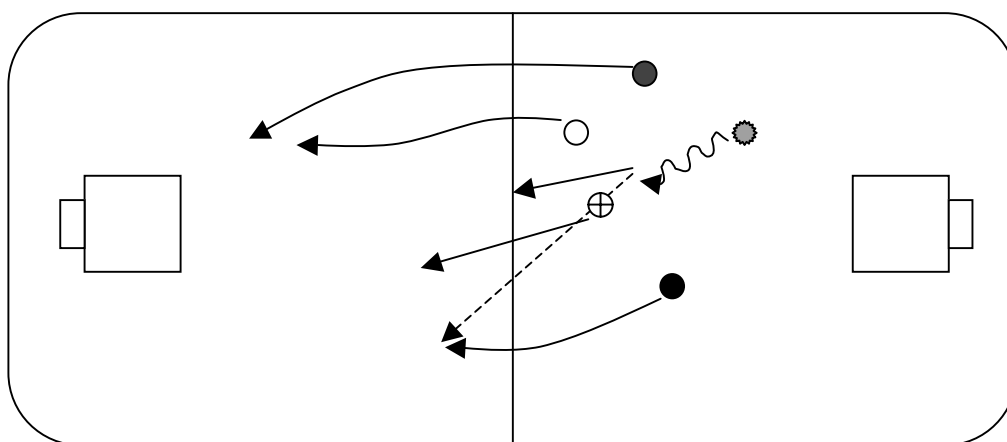
2.2.3 Suunnanmuutospuolustuspelejä

Suunnanmuutostilanteessa puolustajia on yhtä paljon tai vähemmän hyökkääjien pelaajamäärään nähden. Puolustuksen suunnanmuutostilanne syntyy niin, että hyökkääjät menettävät yllättäen välineen vastustajalle. Tyypillistä on se, että vastustaja katkaisee syötön tai riistää välineen kuljetuksesta. Menetyksen jälkeen kaikkien puolustajien on reagoitava liikesuunnan muutoksella alaspäin. Puolustuksen suunnanmuutostilanne jatkuu niin pitkään, että puolustajien määrä kasvaa hyökkääjiä suuremmaksi. Yleisesti voi todeta puolustajien pelaavan ns. ”aikaa” vastaan näissä tilanteissa. Tämä tarkoittaa sitä, että puolustajat voivat viivyttää vain hiukan hyökkääjien etenemistä. Puolustajien pysähtyminen tai liikesuunnan muutos ylöspäin kohti hyökkääjää on erittäin suuri riski. Näissä tilanteissa hyökkääjät useimmiten

pääsevät kaikesta huolimatta yrittämään maalintekoa puolustajien estelyistä huolimatta. (Lumela 2002)

Alivoimatilanteessa (KUVA 9) puolustajat pyrkivät sijoittumaan vapaiden hyökkääjien väliin ja keskustan puolelle hyökkääjiin nähden niin, että helpot ja suorat syötöt eivät olisi mahdollisia. Puolustajat antavat hyökkääjien syöttää sivurajaa kohti tai taaksepäin, mikä hidastaa hyökkäystä. Tärkeää on tarkkailla, ettei vapaa hyökkääjä pääse liian kauas puolustajan selän taakse, koska tällöin yksi pitkä syöttö saattaa vapauttaa hyökkääjän puolustajan estosta huolimatta.

Tasatilanteissa puolustajilla on mahdollista merkata omat pidettävänsä eli valita ketä puolustaa ja saada hiukan painetta hyökkääjiin esimerkiksi hidastamalla heidän etenemistä tai ohjaamalla laitaa. Paineen saaminen pallolliseen hyökkääjään on tärkeää, sillä näin hyökkäyksen rakentelua voi vaikeuttaa. (Lumela 2002)



KUVA 9. Puolustajien pelaaminen alivoimatilanteessa. (Lumela 2002)

2.2.4 Suunnanmuutospuolustuspelin harjoittelu

Suunnanmuutospuolustuksen harjoittelussa käytetään puolustajien tasa- tai alimiehitystä. Puolustustilanteiden harjoittelussa puolustajat pyrkivät pääasiallisesti pelaamaan tilanteet niin, että he pelaavat tietyn aikaa alivoimalla. Tasatilanteet voivat olla peliajan suhteen rajoittamattomia, sillä pelaaminen perustuu pitkälti 1-1 -

tilanteiden hoitamiseen. Lähtökohta kumpaankin tilanteeseen on se, että puolustajat odottavat aina hyökkääjien ratkaisuja ja reagoivat vasta niihin. Periaate sopii parhaiten juuri suunnanmuutospuolustuksen perusajatuksiin, koska puolustaja ei niissä tilanteissa voi lisätä aktiivisuutta. Perusajatuksena on odottamisen lisäksi aina se, että puolustajat supistavat pelialueen tilanteeseen sopivaksi. (Lumela 2002)

Liikkumisen lisäksi suunnanmuutospuolustuksen harjoittelun pääperiaate on pienistä peliryhmistä liikkeelle lähtö. Harjoittelu pitäisi ulottaa 1-1, 2-2 ja 3-3 - pelitilanteista myös 1-2, 2-3 ja 3-4 -tilanteisiin. Isommat ryhmytykset ovat peliharjoituksen luonteisia pelaajien suuren kokonaismäärän takia ja tällöin taas lähestytään järjestelmällisen puolustuksen harjoittelutapoja.

Puolustajan tärkein tehtävä 1-1 -tilanteessa on keskustan puolelle sijoittuminen hyökkääjään nähden. Toisena tehtävänä on saada itselle sama vauhti, joka on tulevalla hyökkääjällä. Kun puolustaja on saavuttanut saman vauhdin, tulee hänen pyrkiä hidastamaan hyökkääjän etenemisvauhtia. Tämä toimenpide mahdollistuu siten, että puolustaja liikkuu hyökkääjän tulolinjalle. Tällöin hyökkääjän on hiukan muutettava kuljetussuuntaa, minkä seurauksena etenemisnopeus hidastuu.

Pelitilanteissa 2-2 välineen kuljettajaa vastaan pelaava puolustaja toimii kuten 1-1 -tilanteessa. Toisen puolustajan tehtävä on vartioida omaa hyökkääjää myös keskustan puolelle sijoittuneena. Pallotonta hyökkääjää puolustavan pelaajan on kuitenkin kaikissa tilanteissa muistettava varmistaa pallollisen hyökkääjän puolustajaa ja pysyttävä pois puolustajaparinsa liikkumisalueelta.

Pelitilanteissa 3-3 pallottomien hyökkääjien liikkumisen yllätyksellisyys nousee tärkeämpään rooliin pallon kuljettajaan nähden. Puolustajilla se tarkoittaa tarkempaa pelaajavartiointia ja omien hyökkääjien liikkumisen seuraamista. Pelaajien suurempi yhteislukumäärä helpottaa aina puolustajien toimintaa enemmän kuin hyökkääjien. (Lumela 2002)

2.3 Pelaamisen neljä ulottuvuutta

Pelaamisen ja siihen liittyvän ratkaisunteen ympäristö voidaan jakaa neljään selkeästi erotettavaan viitekehykseen, jossa kussakin voidaan tunnistaa sen sisällä vaikuttavat pelin pelaamisen osatekijät. Kunkin viitekehyksen sisällä vaikuttavat osatekijät ovat

niitä pelikäsitteellisiä seikkoja, joita havainnoimalla kukin pelaaja tekee pelin sisällä yksilöllis- ja joukkuetaktisia ratkaisuja joukkueelle asetettujen tavoitteiden suunnassa.

Aiemmin esitetyn mukaan pelien pelaaminen jaetaan hyökkäys- ja puolustuspelaamiseen, näin ollen myös edellä mainitut viitekehykset erotellaan hyökkäyspelaamiseen ja puolustuspelaamiseen.

Vaikuttavia viitekehyksiä on molemmissa neljä, joten perustellusti voidaan esittää hyökkäys- ja puolustuspelaamisen nelikentät:

2.3.1 Pelaamisen tilan mukaan tehtävät ratkaisut

Ensimmäinen ja tärkein viitekehys pelaamisen sisällä tehtävistä ratkaisuksista on pelaamisen tilan mukaan tehtävät ja siihen vaikuttavat ratkaisut. Joukkueen ja sen yksilöiden tekemät ratkaisut ovat aina riippuvaisia siitä, millä pelikentän alueella kulloinkin ollaan.

Pelikentän kohta vaikuttaa siihen, millaisella taktiikalla hyökätään ja puolustetaan. Toisaalta, kentällä tehdään ratkaisuja myös sen suhteen, mille pelikentän alueelle peli halutaan viedä, miten ja miksi.

2.3.2 Pelivälineen mukaan tehtävät ratkaisut

Toinen olennainen viitekehys ratkaisunteossa on pelivälineen sijainti pelialueella, sen liikkeen suunta ja nopeus. Pelivälinettä hallitseva hyökkäävä joukkue rakentaa pelaamisen taktiikan myös muiden ratkaisuntekoon vaikuttavien seikkojen perusteella, mutta pelivälineen hallinta asettaa näille oman, niiden sisällä tehtäviin ratkaisuihin vaikuttavan viitekehyksen. Pelivälineen liikkeen suunta ja nopeus vaikuttaa sekä hyökkäävän että puolustavan joukkueen pelaajien ratkaisuntekoon ja sen viitekehykseen.

2.3.3 Oman joukkueen mukaan tehtävät ratkaisut

Oman joukkueen pelaajien sijainti pelikentällä on olennainen yksittäisen pelaajaan ratkaisuntekoon vaikuttava tekijä. Hyökkäävän joukkueen pelaajalle on erityisen tärkeä havainnoida muiden joukkueen pelaajien sijoittuminen, jotta tuloksellinen ja tehokas hyökkäyspelaaminen olisi mahdollista. Puolustaessa taas on tärkeää, että koko joukkue on sijoittunut siten, että hyökkäävän joukkueen pelaaminen ja eteneminen pelialueella voidaan tehdä mahdollisimman vaikeaksi. Tässä on erityisen tärkeää, että kukin

puolustavan joukkueen pelaaja osaa havainnoida muiden joukkueensa pelaajien sijainnin ja koko joukkueen pelaamisen tavoitteen oman ratkaisuntekonsa pohjana.

2.3.4 Vastustajajoukkueen mukaan tehtävät ratkaisut

Viimeinen ratkaisunteen peruste tässä tarkastelussa on vastustavan joukkueen pelaajien sijainnin ja liikkeen mukaan tehtävät ratkaisut. Pelialueen ja pelivälineen sekä oman joukkueen sijainnin perusteella tehdyt johtopäätökset nivotaan lopulliseksi ratkaisuksi sen mukaan, millaista tietoa vastustajasta pelitilanteessa kerätään ja miten sitä käsitellään. Tämä on yleispätevää sekä hyökkäys- että puolustuspelaamisessa, joissa kummassakin voidaan tunnistaa niille tunnusomaisia erityispiirteitä.

Jokaisessa edellä esitetyssä ilmenee vuorovaikutus siten, että pelaajaan vaikuttaa kussakin osa-alueessa ilmenevät tekijät, mutta pelaaja vaikuttaa itse samanaikaisesti niihin. Näin ollen syntyy jatkuva pelikäsityksellinen sykli, jonka analysoinnissa tulee huomioida kaikki siihen vaikuttavat tekijät.

<p><u>Pelaamisen tilaan vaikuttaminen:</u></p>	<p><u>Pelivälineen liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p>
<p><u>Oman liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p>	<p><u>Vastustajan liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p>

KUVA 10. Pelaamisen neljä ulottuvuutta, pelaamisen nelikenttä.

3 PELIKÄSITYS

3.1 Määrittely

Pelikäsityksellä ymmärretään pelaajan kykyä tuntea pelisäännöt ja taitoa osata ratkaista pelin perustilanteita pallon kanssa ja ilman tarkoituksenmukaisella tavalla omaa joukkuetta hyödyttäen. (Luhtanen 1989, s. 318)

Taktiikka on taitoa käyttää hyväkseen kaikki jalkapalloilullinen osaaminen niin menestyksekkäästi kuin mahdollista tilanteen voittamiseksi. Taktiikassa huomioidaan sen hetkiset olosuhteet, ottelutilanne sekä vastustajan ja oman joukkueen taktiikka. Taktinen taito edellyttää pelaajalta pelaaja-, ryhmä-, ja joukkuekohtaista taktista tietämystä. (Bauer 1973, s. 74)

Käyttäessään taitojaan pelaaja tekee taktisena toimintanaan pelikäsityksensä mukaisia ratkaisuja. (Kekäläinen 1989, s. 3)

Hyvä pelikäsitys edellyttää pelaajalta oikein ja alitajuisesti tapahtuvaa pelin havainnointia. Tämä merkitsee sitä, että pelaaja pystyy koko ajan

1. näkemään kentän tapahtumat: pelivälineen, omat pelaajat ja vastustajat
2. omaa kyvyn lukea peliä: ennakoi tulevan tilanteen jo ennen kuin saa pallon tai kiekon eikä vasta saatuaan sen.

(Luhtanen 1989, s. 318)

TAULUKKO 2. Pelikäsityksen avaintekijät (Luhtanen 1989, s. 317)

Pallo omalla joukkueella		Pallo vastustajalla
<u>Ilman palloa</u>	<u>Pallon kanssa</u>	<u>Ilman palloa</u>
Teen vapaita syöttösuuntia	Otanko pallon haltuun?	Hidastan pallollisen etenemistä
Luon tyhjää tilaa	Syötän-kuljetan-	Peitän syöttösuuntia
Täytän tyhjää tilaa	laukaisen	Vartioin
	- suunta	Varmistan
	- nopeus	Riistan pallon
	- harhautus	
	Syötän-laukaisen	

Pelikäsityksellä voidaan ymmärtää pelaajan kykyä soveltaa kentällä tapahtuvaa liikettä suhteessa itseensä ja muihin kentällä liikkuviin pelaajiin. Arvioitaessa miten pelaajan tekemät ratkaisut kentällä palvelevat joukkueen tavoitteita, puhutaan pelikäsityksestä, eli pelaajan taito-ominaisuuksien yhdistämisestä ajatustoiminnan kautta joukkueena pelaamiseen. Pelaaminen on jatkuvaa ympäristön havainnointia, ajatustoimintaa ja siihen perustuvaa ratkaisuntekoa, joka ilmenee pelaajan toimintana kentällä. Hyvän pelikäsityksen omaava pelaaja tekee joukkueen kannalta edullisia ratkaisuja. Hyvään pelikäsitykseen liittyy oman taitotason sopeuttaminen tehtäviin ratkaisuihin. (Westerlund, SJL)

Siitä, millä tavalla eri peleissä niiden perustilanteita pitäisi ratkaista, on olemassa erilaisia käsityksiä. Peleihin voitaneen luoda yhteisesti hyväksytyt perusteet perustilanteiden tarkoituksenmukaiselle ratkaisulle. (Luhtanen 1989, s. 318)

3.2 Pelikäsityksen avaintekijät

Luhtanen on esittänyt kaavion pelikäsityksen avaintekijöistä (TAULUKKO 2). Samalla hän toteaa, että (motoristen) taitojen ja pelikäsityksen on kuljettava rinnakkain, jotta taktiikan opettaminen etenisi luonnollisella tavalla. Eri peleissä on niin paljon yhteisiä elementtejä, että perustellusti voidaan esittää kyseinen joukkuepelien yhteisten, pelikäsitystä vaativien perustilannetaktisten toimintojen kaavio. (Luhtanen 1989, s. 317)

Pelikäsityksen perustana on kyky nähdä peliä lukea sitä ennakoiden. Mahdollisimman aikaisessa vaiheessa taitojen kehittyessä pelaajia on opetettava seuraamaan pelitilanteita kaikkialla. Hyvä pelaaja pyörittää päätään kaiken aikaa tehdäkseen havaintoja pelistä. Toimiessaan pallollisena pelaajalla on oltava hyvä kontakti palloon. (Luhtanen 1989, s. 318)

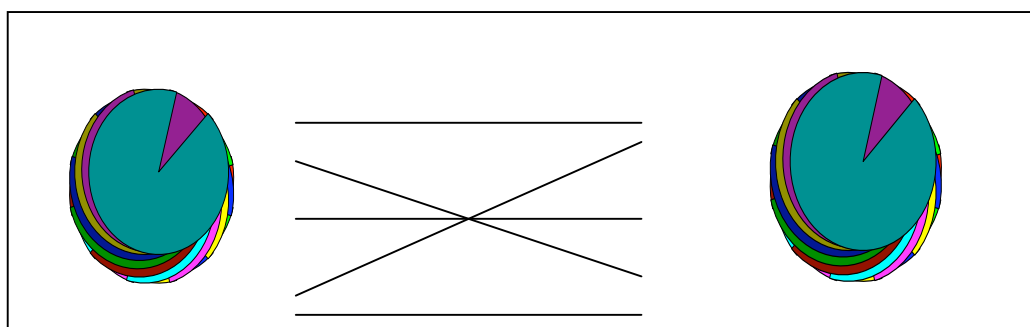
Pelaajalla on eri peleissä selkeästi opetettava, mihin katse on tarkoituksenmukaisinta suunnata, että pelaaja palloa hallitessaan pystyy vielä tekemään havaintoja kentästä, tekemään omakohtaisia ratkaisuja ja toimimaan niiden mukaan tarkoituksenmukaisesti. (Luhtanen 1989, s. 319)

Taidon oppimisen alkuvaiheessa pelaajat katsovat tarkasti palloon. Pelissä liiallinen pallon seuraaminen tarkasti katseella aiheuttaa näkökentän kaventumisen ja kanssapelaajien luomien tilanteiden valumisen hukkaan tai vastustajan karkaamisen selän taakse maalintekoon. Opetettaessa katseen irrottamista pallosta pelaajat on pakotettava erilaisilla harjoitteilla siihen. (Luhtanen 1989, s. 319)

Mikäli peliä voidaan pelata siten, että pelivälineen käsittely (motorinen taito) ei edellytä katseen kohdistamista pelivälineeseen sitä hallittaessa, voidaan havaintoärsykkeen keräykseen tarkoitettut aistit vapauttaa varsinaiseen pelinlukuun. Pystyttäessä lukemaan pelin eri tilanteita ilman motorisen taidon vaadetta, voidaan kaikki havainto-, päätöksenteko- ja liikkeentuoton mekanismit varata varsinaiseen pelin eri tilanteiden mukaiseen toimintaan reagointiin. (Kallislahti 1999)

Pelikäsityksen ratasmallissa pelikäsitys mielletään ympyräksi (hammasrattaaksi), joka jakaantuu eri sektoreihin. Jokainen sektori edustaa yhtä pelikäsityksen osa-alueetta, joista kokonaispelikäsitys muodostuu. Kartoittamalla nämä osa-alueet voidaan muodostaa yleiskuva yksilön kokonaispelikäsityksestä ja pilkkoa se pienempiin, helpommin käsiteltäviin segmentteihin. (Kallislahti 1999)

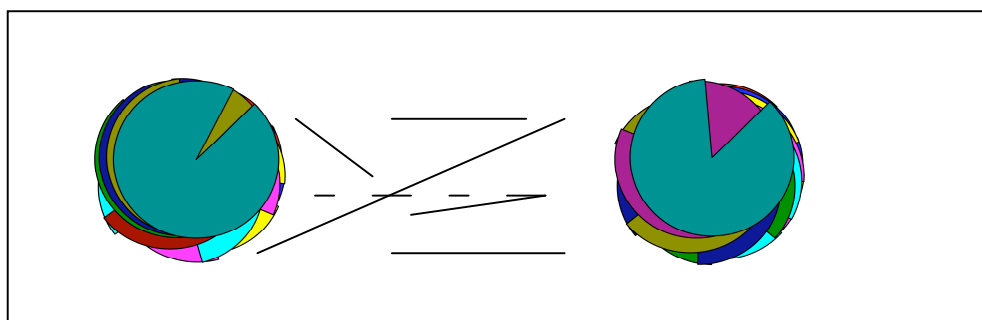
Ratasmallin laatimiseksi liitetään kaikki yllä esitetyt yhteen kaavioon, jolloin muodostuu yksilön pelikäsityksen kuvaaja ympyrän muodossa. Yksilöiden pelikäsitykselliset erot selittyvät kunkin sektorin koolla suhteessa muiden sektoreiden kokoon niin itsellä kuin kanssapelaajilla. (Kallislahti 1999)



KUVA 11. Ratasmalli tasapainoisesta pelikäsityksestä: Pelikäsityksen tunnetut osa-alueet ovat mukana ja yhtä suuria toisiinsa verrattuna, valmius reagoida pelin eri tilanteisiin on hyvä. Osa-alueiden (mallien) tasapaino varmistaa sujuvan siirtymän eri yhdistelmistä toiseen. Mallissa

olevat viivat kuvaavat yksilöiden välille syntyviä yhteyksiä, joiden määrä on tässä esimerkissä runsas ja harmoninen. (Kallistahti 1999)

Reagointi tapahtuu mallin mukaan siten, että pelaaja hakee omista pelikäsitysmalleistaan kuhunkin tilanteeseen sopivan yhdistelmän, jolla vastaa kanssapelaajan sillä hetkellä käyttämään mallien yhdistelmään. Liitettäessä mukaan myös muut pelitilanteeseen osallistuvat muuttujat (pelaajat ja peliväline), voidaan määrittellä kulloinkin optimaalisin mallien yhdistelmä suhteessa haluttuun lopputulokseen. (Kallistahti 1999)



KUVA 12. Ratasmalli epätasapainoisesta pelikäsityksestä: Osa-alueet eivät kehittyneitä, alueiden väliset erot suuria, huono valmius reagoida eri tilanteisiin. Yhteyksien syntyminen on hidasta ja työlästä, ja niiden määrä on vähäinen. (Kallistahti 1999)

Kuvan 12 kokonaispelikäsityksen omaavat pelaajat eivät tunnista kaikkia pelikäsityksellisiä ärsykeitä, eivätkä näin ollen pysty reagoimaan niihin. Samoin ylikorostuneet osa-alueet saattavat johtaa väriin ratkaisumalleihin ja mallien yhdistelemiseen. Yhteistyö kahden samanlaisen, mutta kehittymättömän kokonaismallin omaavan pelaajan välillä saattaa olla sujuvaa, mutta ratkaisumallien määrä pieni. (Kallistahti 1999)

Olenneimmaksi tekijäksi pelaamisen tehokkuuden suhteen muodostuu näin ollen yksittäisen pelaajan päätöksenteko kussakin pelitilanteessa. Pelissä samanaikaisesti mukana olevien pelaajien samanaikainen pelitilanteiden tarkkailu ja siihen perustuva päätöksenteko juontuu kuitenkin ensisijaisesti pallollisen pelaajan muiden tekemien päätöksiin perustuva pelinluku, tiedon käsittelyprosessi ja sen tuottamat vastaukset.

Vastausten perusteella tehdään päätökset, jotka jalostuvat liikkeinä ja suorituksina. Näiden seurausten perusteella alkaa sama tiedonkäsittelyprosessin ja päätöksenteon syklimäinen prosessi, joka jatkuu läpi pelin sen alusta loppuun asti.

Olenneiseksi kysymyksesi nousee, onko eri pelien välillä riittävästi samankaltaisuuksia, että pelikäsitystä ja sen osatekijöitä voidaan kehittää myös muita samantyyppisiä pelejä pelaamalla?

4. PELIEN OPETTAMISESTA

4.1 Palloilun opettaminen koulussa

Palloilun yleisessä pelikoulutuksessa painotetaan motoristen perustaitojen ja fyysis-motoristen kykyjen kehittämistä. Palloilun luonteen mukaisesti pyritään erityisesti kehittämään seuraavia motorisia perustaitoja: heitto ja kiinniotto, vieritys, työntö, pomputtelu, kuljetus, potku, lyönti, pysähtyminen. Lisäksi pelaamisen ja harjoitusten yhteydessä kehittyy luonnostaan oppilaiden juoksutaito. Fyysis-motorisista kyvyistä painotetaan liikehallintatekijöitä ja liikkuvuutta. Pelaamisen ja pallonkäsittelytaitojen ohella liikehallintatekijöiden ja liikkuvuuden kehittämisestä on hyötyä myös jokapäiväisissä liikesuorituksissa ja arkielämän tilanteissa. Lajikohtaisessa pelikoulutuksessa fyysis-motorisen alueen tavoitteista painotetaan ensisijaisesti lajitaitojen opettamista ja harjaannuttamista. (Tiitinen & Varstala 1989, 13-14.)

4.1.1 Kognitiivisen alueen tavoitteet

Kognitiivisilla toiminnoilla tarkoitetaan erilaisia tiedonkäsittelyprosesseja, kuten tiedon vastaanottamista ja hankkimista, muokkaamista, taltioimista, hyväksikäyttämistä toiminnoissa ja ongelmanratkaisuissa sekä uuden tiedon luomista. Weinholdin (1970) mukaan liikunnanopetuksessa kognitiivinen alue jaetaan tietämiseen ja ajatteluun, joiden taustalla on älykkyys. Tietäminen jaetaan asioiden ja ilmiöiden tietämiseen sekä niiden ymmärtämiseen ja omaksumiseen. Ajattelu puolestaan jaetaan ongelmanratkaisutaitoihin ja luovuuteen. (Tiitinen 1984, 40-41.)

Liikunta virittää myös ajatukset eli mielen. Liikunnassa tarvitaan yhä enemmän ajatustyötä. Perusteiden, yhteyksien ja tuntemusten ymmärtäminen, tekniset kysymykset ja nopeat päätöksentekotilanteet vaativat ajatustoimintaa. Niinpä liikunnan avulla on mahdollista edistää tiedollisen kasvatuksen formaalisten tavoitteiden saavuttamista. Liikunnan kannalta keskeisiä formaalisia tavoitteita ovat käsitteiden ja järjestyssuhteiden ymmärtäminen sekä päättelykyvyn, ongelmanratkaisutaidon ja luovan ajattelun kehittäminen. Liikunnan opetuksella voidaan myös edistää tiedollisen kasvatuksen materiaalistien tavoitteiden (käsitteet, asiatiedot, lainalaisuudet, säännönmukaisuudet) saavuttamista. Kannustettaessa oppilaita jatkuvaan

harrastamiseen, heille tulee selvittää liikkumisen perusteet, merkitys ja liikunnan vaikutukset persoonallisuuden eri puoliin. Erityisesti on jaettava tietoa, jonka avulla yksilö pystyy selviytymään tärkeistä arkielämän tehtävistä ja ongelmista. (Jääskeläinen, Korpilauri & Tikkanen 1985, 34.)

4.1.2 Liikunnan yleis- ja lajitiedot

Liikunnan yleistiedoilla Tiitinen (1984, 59-72) tarkoittaa keskeisimmän lajisanaston ja sisältökäsitteistön ymmärtämistä kuten kehon asennot, erilaiset harjoitusmuodot sekä merkkikielet kuten pillin vihellykset. Yleistietoihin kuuluvat myös tiedostaminen oman hygienian hoidosta ja liikuntasuoritukseen pukeutumisesta sekä varusteiden hoitamisesta. Lajitiedoilla puolestaan tarkoitetaan eri lajien harjoitteluun ja opetteluun kuuluvaa tietoutta kuten suoritustekniikat, säännöt, varusteet ja turvallisuusnäkökohdat. Lajitiedolla ei kuitenkaan ymmärretä pelkästään tietoa, miten jokin lajitekniinen suoritus tulee suorittaa vaan myöskin ymmärrystä siitä, miksi, milloin tai missä sen voi suorittaa. Kolmantena pääalueena on liikunnan tiedostaminen osana terveydenhuoltoa ja tieto liikunnan vaikutuksista omaan elimistöön.

Tietäminen käsittää liikunnassa monta eri osa-aluetta. Tietäminen voi olla esim. liikesuorituksen hallintaa, sosiaalisten suhteiden ymmärtämistä, käyttäytymistä, liikuntaharrastuneisuuden ymmärtämistä jne. Tietopuolinen opetus on liikuntatunnilla perinteisesti parantanut oppimistulosta motivaation, toiminnan laadun ja toiminnan käytäntöön soveltamisen ansiosta. (Tiitinen 1984, 43, 55.)

Palloilun yleisessä pelikoulutuksessa pyritään vaikuttamaan oppilaiden ideointi- ja suunnittelukyvyyn kehittymiseen, ja heille välitetään liikuntaan liittyviä yleistietoja. Lajikohtaisessa pelikoulutuksessa välitetään oppilaille tekniikkataitojen ja peliajatuksen tiedollinen aines. Lajikohtaisen pelikoulutuksen avulla voidaan myös vaikuttaa oppilaiden suunnittelukyvyyn ja ajattelun kehittymiseen. Tällaisia tilanteita ovat mm. sovitun pelipaikan pitäminen ja siinä toimiminen, syöttökohteen valinta ja sääntöjen oppiminen ja tunnistaminen pelitilanteessa. (Tiitinen & Varstala 1989, 14.)

4.1.3 Emotionaalis-sosiaalisen alueen tavoitteet

Emotionaalis-sosiaalinen alue merkitsee lapselle tunne-elämyksiä, arvoja, elämäkatsomusta sekä tahtoelämää. Liikunnanopetuksessa emotionaalis-sosiaalisen alueen kasvatustavoitteet ovat oppilaan positiivisten tunne-elämysten aikaansaaminen, johon kuuluvat mm. ilo ja virkistäytyminen, positiivisen ja totuudenmukaisen minäkuvan kehittyminen ja toisten huomioonottaminen sekä yhteistoimintaan ja vastuuseen kasvattaminen. (Tiitinen 1984, 59.)

Psykologisen näkemyksen mukaan liikuntaharjoituksen merkityksen kannalta tärkeämpänä nähdään se, miten ihminen kokee harjoituksen kuin se, mikä harjoitus itsessään on. Tilannekohtaiset yksilölliset tulkinnat vaikuttavatkin koettuihin tuntemuksiin fyysisessä aktiivisuudessa. Positiivisilla liikuntakokemuksilla ruokitaan lapsen sisäistä motivaatiota. Tällöin lapsi omista luontaisista taipumuksistaan ryhtyy toimimaan mielenkiinnon kohteiden mukaisesti ja harjoittaa omia kykyjään ilman ulkoisten palkkioiden apua tai ympäristön kontrollia. Urheilu- ja liikuntatoiminnassa sisäinen motivaatio onkin keskeinen tekijä toiminnassa pysymisen kannalta. (Liukkonen & Telama 1997.)

Seuraavin palloilun opetuksen sisältö- ja toteutusratkaisuin voidaan edistää emotionaalis-sosiaalisen alueen tavoitteiden saavuttamista (Tiitinen & Varstala 1989, 15).

- Palloilun opetus aloitetaan yleisellä pelikoulutuksella, joka sisältää monipuolisia ja helppoja harjoituksia, leikkejä ja pelejä.
- Pelien kansainvälisiä sääntöjä ja peliajatusta helpotetaan lasten tasoa vastaaviksi.
- Yhteisesti sovittavin säännöin estetään väkivaltainen ja epärehhti käyttäytyminen pelissä.
- Pelin aikana opettaja ohjaa yhteistoimintaan, vastapuolen pelaajien kunnioittamiseen sekä toisten hyväksymiseen ja kannustamiseen.
- Harjoitusten yhteydessä oppilaita totutetaan arvioimaan toisen suoritusta ja hyväksymään toisen antama arviointi.
- Oppilaita totutetaan pelaamaan ilman tuomaria.
- Opettaja ohjaa apua tarvitsevia mahdollisimman paljon ja rohkaisee heitä harjoittelemaan ja pelaamaan.

4.2 Pelien opettamisesta

4.2.1 Behavioristinen malli

Monet opetuksen nykyisin käytännöksi muodostuneet didaktiset periaatteet ovat peräisin behavioristisesta oppimismallista. Siinä ajatellaan oppimisen syntyvän reaktiona ärsykkeeseen: S-R. Opetuksessa S olisi opettajan esittämä opetettava aines ja R merkitsisi oppimistulosta reaktiona opettamiseen. Eniten huomiota kiinnitetään ärsykkeiden esittämismäärään ja -tapaan. Ajatuksena on, että tietty määrä oikeita ärsykejä johtaa toivottuun reaktioon. Oikeita reaktioita vahvistetaan ja virheellinen sammutetaan mahdollisimman nopeasti, ettei se jäisi vääränä mallina muistiin. Oppiminen on tapahtunut, kun tiettyyn opetusärsykkeeseen vastataan odotetulla tavalla. (Kivi 1994, 2.)

Oppilas oppii, tai ainakin toimii behaviorismin käsitteillä ilmaistuna, joko rangaistuksen pelossa ("peliä ei voi vielä aloittaa, koska harjoittelu ei suju") tai palkkion toivossa ("sitten kun harjoittelu sujuu hyvin, aloitetaan peli"). Oppimistilanteessa keskeiseksi nousee opettaja ja hänen opetustekniset taitonsa, kuten organisointikyky, näytöt ja motivointikyky. (Hakala 1999, 51.) Opettaja on aktiivisessa roolissa ja oppilas passiivisessa, vastaanottajan roolissa. (Laakso & Numminen 2001, 19).

Behavioristinen oppimiskäsitys ei enää pysty vastaamaan koulutuksen tai oppijan vaatimuksiin sen lähtökohtana olevan ihmisen aktiivisuuden sivuuttavan mekaanisen ihmiskäsityksen vuoksi. Kritiikkiä kohdistetaan ihmisen kokonaisvaltaisuuden ja yksilöllisyyden unohtamisen lisäksi etenkin pysyvään tiedonkäsitykseen, oppilaan rooliin objektina, oppimisen ulkokohtaisuuteen eli siihen, että oppiminen tapahtuu palkkion toivossa sekä ymmärryksen väheksymiseen. Opetustilanteessa keskitytään pääosin yksittäisten taitojen vahvistamiseen, eikä siinä oteta huomioon mahdollisuuksia kokonaisvaltaisen ihmisenä kasvun tukemiseen. (Hakala 1999, 52-53.)

Piispasen (1995) mukaan pelien opettaminen ei ole aerobicia: matkimista ja tarkkoja toisen suunnittelemaa askelia. Ennalta tehdyt suunnitelmat eivät koskaan toimi millin tarkasti tai jos toimivat, voi herättää kysymyksen, että opetetaanko tunnilla pelaamista. Behaviorismiin perustuva oppimiskäsitys ei ole soveltunut palloilun opetukseen. Tekniikkapainotteinen, suoritusten ydinkohtia korostava opetus unohti pelaamiseen

liittyvän tavoitteen, saada aikaan maali tai piste tilanteessa kuin tilanteessa. (Piispanen 1995, 15.)

4.2.2 Kognitiivis-konstruktiiivinen malli

Kognitiivinen tarkastelutapa on syntynyt tarpeesta kuvata teoreettisesti oppimis- ja ajatteluprosessien laadullisia ominaisuuksia. Kognitiivisessa oppimiskäsityksessä oppiminen liitetään yksilön tiedollisiin prosesseihin. Tutkimus kohdistetaan tiedon hankintaan, taltiointiin ja käyttöön eli yksilön sisäisten tajunnallisten tapahtumien alueeseen. (Kivi 1994, 3.)

Oppimisprosessin luonne muuttui. Ajateltiin, että uutta oppiessaan ihminen havaitsee ja valikoi informaatiota, tallentaa sitä muistiinsa sekä tulkitsee sitä käsitystensä, odotustensa ja tavoitteidensa suuntaisesti. Näitä toimintoja voidaan kutsua älyllisiksi eli kognitiivisiksi prosesseiksi ja koko oppimisprosessia konstruktiiiviseksi oppimiskäsitykseksi. Ihminen pyrkii oppimaan uutta liittämällä sen jo olemassa oleviin tietoihinsa ja taitoihinsa. Vähitellen huomattiin, että oppilaan tiedon konstruointi ei ole yhteydessä ainoastaan hänen kognitiivisiin eli havaitsemis-, muistamis- ja ajatustoimintoihinsa, vaan myös hänen motivaatioonsa, tunteisiinsa ja arvoihinsa. (Numminen & Laakso 2001, 19-20.)

Oppilaan tunnealueen huomioon ottavia oppimisen lajeja selvittää erinomaisesti Ausubelin (1968) esittämä nelikenttä mielekkästä oppimisesta. Ausubelin nelikentän ulottuvuuksia ovat mielekäs-mekaaninen oppiminen ja vastaanottava-keksivä oppiminen. Mielekkään oppimisen tarkoituksena on saada oppilas ymmärtämään opittavia asioita ja niiden merkityksiä. Mekaaninen oppiminen puolestaan viittaa opittavien asioiden ulkoa lukemiseen ja muistamiseen. Vastaanottavassa oppimisessa opettajan on kiinnitettävä suurta huomiota oppilaiden virittämiseksi oppimisen kannalta oikeanlaatuiseen mielentilaan. Keksivä oppiminen edellyttää myös oikeanlaatuista mielentilaa ja työrauhaa ollakseen intuitiivista, luovaa (ajattelua) tai ongelmien itsenäistä ratkaisemista. Oppimisen onnistumisen kannalta keskeisenä asiana pidetään nk. ennakkojäsentäjiä eli sitä, että opettajan tulee tietää, millaisia aiempia kokemuksia ja tietoja oppilailla on opittavasta asiasta, jotta he pystyvät ankkuroimaan uuden tiedon "vanhaan" (muistissa olevaan) tietoon. Näin oppimisesta tulee oppilaan kannalta

mielekäästä. Näin oppilaat sekä opettaja kokevat iloisia onnistumisen elämyksiä - oivalluksia! (Lahdes 1997, 89-90.)

Silloin kun oppiminen on mielekäästä, oppilas kokee sen "omaksi jutukseksi", koska hän huomaa pystyvänsä omalla ajatustoiminnallaan rakentamaan eli konstruoimaan uusia tietorakenteita (Numminen & Laakso 2001, 20). Näiden avulla hän pystyy suoriutumaan uusista tehtävistä joko käyttäen samoja "sisäisiä malleja" eli skeemoja tai yhdistellen (assimilaatio) tai soveltaen (akkommodaatio) niitä (Piaget 1988, 110-130). Tällaisesta tiedon aktiivisesta konstruoinnista käytetään nimitystä konstruktivistinen oppimisenäkemys (Numminen & Laakso 2001, 21).

Humanistis-konstruktivistisessa lähestymistavassa pyritään minäsuuntautuneesti ja kilpailusuuntautuneesti painottuneen motivaatioilmaston sijaan luomaan tehtäväsuuntautunut motivaatioilmasto. Olennaista lienee se, että oppija tulee tietoiseksi siitä, että tarkkaavaisuuden hajoaminen, jatkuva kilpailullisuus ja siihen liittyvä vertailu tai pyrkimys epäonnistumisten välttämiseen ehkäisevät todellista oppimista. Tehtäväsuuntautuneen motivaatioilmaston tunnuspiirteet ovat Liukkosen (1996) mukaan seuraavat:

- tehtävät ovat eriytyneitä, lasten edellytysten mukaisia
- jokainen on tärkeä ryhmässä
- toiminta on lasten vastuullisuutta ja valinnan mahdollisuuksia korostavaa
- palkitseminen on yksityistä, yksilölliseen kehittymiseen ja yrittämiseen perustuvaa
- ryhmittelyt perustuvat kilpailullisten tehtävien sijaan yksilöllisiin ja yhteistoiminnallisiin tehtäviin
- arviointi perustuu yksilölliseen kehitykseen, huomio kohdistetaan prosessiin
- virheet ovat osa oppimista
- keskinäisen kilpailun sijaan arvostetaan yhteistyötä ja ryhmän kiinteyttä. (Hakala 1999, 59-60.)

Siirtyminen behavioristisesta oppimiskäsityksestä konstruointiin saattaa usein kohdata vaikeuksia siinä, ettei oppilas ymmärrä itse ottaa vastuuta omasta oppimisestaan, eikä opettaja osaa sitä hänelle antaa. Kannustaminen yrittämiseen, omiin kokeiluihin ja pohdintoihin on tärkeä osa tätä asenteellista muutosta. Suhtautuminen virheisiin voi osoittautua monesti kynnykseksi omien oppimiskokeilujen aikaansaamiselle. Perinteisen oppimiskäsityksen tapa "rangaista" virheistä tarttuu helposti oppilaisiin, ja

virheiden pelko estää omien yritysten tekemisen. Suuri askel konstruktivismiin tiellä on saavutettu, kun sekä opettaja että oppilas ymmärtävät virheiden merkityksen osana oppimisprosessia.

Konstruktivistisessa näkökulmassa painottuvat opettajan käytännön toiminnot: miten hän pystyy ohjaamaan oppilaiden työskentelyä niin, että se antaa heille mahdollisuuden asioiden sisältöjen ja rakenteiden konstruointiin miellyttävässä motivaatioilmastossa. Myös opettajan roolimutosta opettajasta ohjaajaksi tulisi miettiä, sillä tänä päivänä monet oppilaat tarvitsevat "todellista opettajaa" eikä vain sivusta seuraajaa ja myötäilijää. (Numminen & Laakso 2001, 21.)

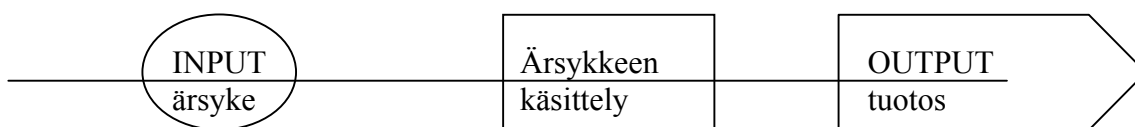
Konstruktivistista näkökulmaa myötäilevässä liikuntatunnin pallopelitilanteessa hyödynnetään oppilaiden sisäistä motivaatiota toimintaan ja sitä ylläpidetään hyväksymällä oppilaiden mielekkääksi kokema oppimisympäristö, pelitilanne. Tunti aloitetaan suoraan pallopelillä, jolloin todellinen tilanne toimii oppimista aktivoivana oppimisympäristönä, sen sijaan, että opettaja pitäisi peliä lopullisena päämääränä ja palkkiona. Peli itsessään nostaa esiin ongelmia, sekä tiedollisia että taidollisia, joiden kohdalle halutaan pysähtyä ja joita halutaan ratkoa pohdinnalla ja harjoittelulla. Jokaiselle tarjoutuu mahdollisuus harjoitella taitoja, jotka hän omakohtaisesti tuntee tarpeelliseksi. Oppimistilanne on oppijakeskeinen, vuorovaikutuksellisesti aktiivinen ja ymmärrystä lisäävä. Opettaja ei tukeudu tilanteessa tarkkaan ainekohtaiseen opetussuunnitelmaan, vaan hän elää tilanteen mukaan, pyrkimättä riippuvuutta vahvistavasti hallitsemaan sitä. (Hakala 1999, 57.)

Oppilaskeskeiset työtavat, kognitiivinen ja konstruktivistinen oppimiskäsitys ja niiden uusi tuleminen ovat vapauttaneet myös palloilun opetuksen sitä sitoneista kahleista. Piispasen (1995, 16) mukaan luovuus, vapaa-ajattelu, itsensä toteuttaminen, jopa hulluttelu ja huumori, ovat asioita, jotka ovat sitoneet ihmisiä peleihin ja pelaamiseen kautta aikojen. Pelien opettamisen kannalta on onnellista, että on tullut aika, jolloin oppimisesta saa nauttia. Ei tarvitse olla valmis ja sellaistaikin saa koettaa, mitä ei jo osaa. Täydellisyyteen saa pyrkiä, mutta sellainen ei tarvitse olla. Joustaminen, soveltaminen, reagoiminen ja ennakoiminen kuuluvat peleihin -hyviä pelaajia on monenlaisia.

5. RATKAISUNTEKO JA SEN HARJOITTAMINEN

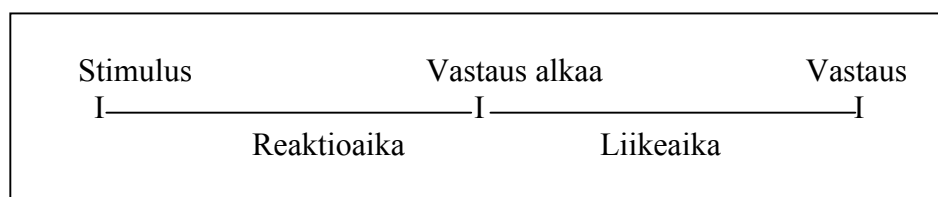
5.1 Tiedonkäsittelytoiminta

Ihmisen toiminta (KUVA 13) on ympäristöstä ja kehon sisältä aistien välityksellä tulevan informaation (input) käsittelevä ja siihen tarkoituksenmukaisen vastauksen tuottava (output) prosessi. Oleellinen osa prosessia on keskushermostossa tapahtuva päätöksen tekeminen.



KUVA 13. Yksinkertaistettu tiedonkäsittelyn malli (Schmidt 1988, s.76)

Urheilusuorituksia analysoitaessa (KUVA 14) oleellinen tiedonkäsittelynopeutta arvioiva mitta on reaktioaika. Tämä on aika, joka kuluu ärsykkeen esiintymisestä liikkeen aloittamiseen. Liikeaika on aika, jonka liike kestää. Vastausaika on reaktio- ja liikeaikaan yhteensä kulunut aika. Valintareaktioajalla tarkoitetaan vaihtoehtoja sisältäviin ärsykkeisiin valinnaiseen reagoimiseen kulunutta aikaa. (Schmidt 1988, s. 65, 76)



KUVA 14. Reaktioaika - liikeaika (Schmidt 1988, s. 65)

5.1.1 Kognitiivinen tiedonkäsittely

Schmidtin (1988, s. 76) mukaan keskushermostossa tapahtuvan informaation prosessointi tapahtuu kolmessa vaiheessa (KUVA 15):

Ärsykkeen tunnistaminen

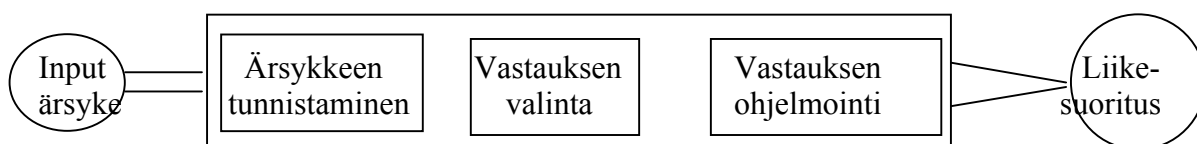
Keskushermostoon tulevat ärsykkeet on muunnettava fysikaalisesta aistien vastaanottamasta muodosta hermoimpulssiksi, jonka perusteella viesti tunnistetaan. Ärsykkeen selväpiirteisyyden on todettu vaikuttavan tunnistamisnopeuteen, kun on mitattu eri voimakkuuksilla annettuihin ärsykkeisiin saatuja reaktioaikoja. Ärsykkeen tunnistamista tapahtuu myös niin sanottuna mallin tai muodon tunnistamisena (pattern recognition). Tällä tarkoitetaan nopeaa tunnistamista siitä mitä on nähty, minkälainen rakenne tai muoto ärsykkeellä on. (Schmidt 1988, s. 78-79)

Vastauksen valinta

Yksittäiseen ärsykkeeseen vastaaminen yksittäisellä toiminnalla on nopeampi prosessi kuin niin sanottu valintareaktio. Hick'n lain mukaan valintareaktioaika kasvaa lineaarisesti ärsyke- ja vastausvaihtoehtojen lukumäärän kasvaessa. Yksittäisen reaktioajan ollessa n. 150 ms, on kahden vaihtoehdon valintareaktioaika n. 250-300 ms. (Schmidt 1988, s. 82)

Vastauksen ohjelmointi

Vastauksen valinnan jälkeen on abstraktissa muodossa oleva vastausviesti muunnettava lihastoiminnaksi. Eri liikkeillä on oma prosessointiaikansa. Mitä helpompi ja yksinkertaisempi liike, sitä nopeampi on reaktioaika. Liikkeen monipuolistuessa myös reaktioaika kasvaa. (Schmidt 1988, s. 89)



KUVA 15. Kolme informaation prosessivaihetta (Schmidt 1988, s. 77)

5.1.2 Valikoiva huomion kiinnittäminen

Erytisesti pallopeleissä oleellisena taitotekijänä pidetään valikoivaa huomiointikykyä. Tällä tarkoitetaan kykyä pelkistää ympäristön tarjoamaa ärsykekenttää valikoiden vain oleelliset ärsykkeet, sekä vain relevantin tiedon valikoivaan prosessointiin ja merkityksettömän tiedon hylkäämiseen. (Abernethy 1987, s. 3)

Teemasta on esitetty erilaisia teorioita ja ne eroavat toisistaan sen mukaan missä tiedon prosessoinnin vaiheessa huomion kiinnittäminen tapahtuu. Nk. yksikanavateorian

mukaan karsinta oleellisen ja epäoleellisen välillä suoritetaan jo ennen varsinaisen ärsykkeen tunnistamista.

Toinen ääripää nk. fiksoidusta teorianmallista esittää (Keele 1973) huomion kiinnittämisen käsiteltävään ärsykkeeseen vasta vastauksen valinnan jälkeen. Siihen saakka on käsitelty useita ärsykejä samanaikaisesti automaattisesti. Vastauksen valinnan tapahduttua viriää yhteys muistikontakteihin, jonka perusteella ärsykkeeseen liittyvät ideat ja valitut muistista prosessoidut ideat assosioidaan vastauksen ohjelmointiin. (Schmidt 1988, s. 103). Schafferin (1971) mukaan huomio voidaan kiinnittää vaihtelevasti prosessin eri vaiheisiin, jolloin huomio kiinnitetään samanaikaisesti inputiin ja outputtiin, eli ärsykkeen tunnistamiseen ja motorisen vastauksen ohjelmointiin. (Schmidt 1988, s.104). Neuman (1987) taas esittää huomion kiinnittyvän epäoleellisten ärsykkeiden ja reaktioiden ehkäisemiseen muun toiminnan tapahtuessa automaattisin perustein. (Schmidt 1988, s.105). Norman (1969) on esittänyt teorian, joka perustuu odotusten ja tapahtumien antamaan relevanssivaikutelmaan lyhytaikaiselle työmuistille. Tämän relevanssiteorian mukaan pelaajan aikaisempi kokemus auttaa oikeiden vastausstrategioiden valmistamista jo etukäteen. Kokemuksen myötä myös oikeiden, merkityksellisten ärsykkeiden havainnointi kehittyy. Informaation valinta tapahtuu täten sekä sisäisen inputin (kokemus, tilanteen asiatieto sekä odotus) että ulkoisen inputin (havaintoärsykkeet) yhteisvaikutuksesta. Näiden eri suunnista tulevien tietojen yhteenkuuluvuus määrää, mihin huomio kiinnitetään ja miten sitä prosessoidaan edelleen.(Schmidt 1988, s.102-103)

5.1.3 Suorituksen ohjelmointi, kontrollointi ja ennakointi

Osa motorisista suorituksista on tutkimusten perusteella todettu motorisin ohjelmin toteutetuiksi liikkeiksi tai -sarjoiksi. Motorinen ohjelma tarkoittaa keskushermoston strukturoitua sarjaa lihaskäskyjä. Suoritusten kontrollointi tapahtuu sisäisen palautteen avulla. Palaute kohdistuu pääasiassa joko edellä mainittuun motoriseen ohjelmaan ja sen säätämiseen, tai liikkeen aikana yksittäisen liikkeen aistimiseen ja kontrollointiin spesifisesti. Informaation käsittelyn nopeuttaminen ennakoimalla on mahdollista, mikäli tiedetään mikä ärsyke tulee, ja mikä vastaus siihen on annettava. Tällöin vastaus voidaan ohjelmoida jo etukäteen, jolloin reaktioaika lyhenee, vaikka vastauksena olisikin monimutkainen liike tai sarja. Vastaavasti on todettu reaktioajan kasvavan, mikäli ärsykkeen tunnistettavuus laskee. (Magill 1980, s.124, 142;

Schmidt 1988, ss.141-147)

5.1.4 Sisäisten mallien teoria: liikennekäyttäytyminen

Aivan kuten pelattavissa peleissä, vallitsee myös liikenteeseen osallistujien ratkaisuntekoa ympäristön havainnointia ja informaation käsittelyä hallinnoiva prosessi. Sisäisten mallien teorian mukaan toiminta liikenteessä ohjautuu ennakoivasti tilanteesta vallitsevien käsitysten eli sisäisten mallien mukaan. Mallit sisältävät ohjauksen motorikalle, suuntaavat havaintojärjestelmää ärsykkeiden poiminnassa ja niiden valikoivaa huomiointia edeltävässä käsittelyssä. Palautetta tulkitaan myös vertaamalla tapahtumaa sisäiseen toimintamalliin. Tilanteen mahdollisesti vaatimat korjaustoimenpiteet sisältyvät myös ennakkoon ohjelmoituina vaihtoehtoina sisäiseen malliin ja ovat siten ennakoitavissa.

(Mikkonen & Keskinen 1980, s. 11-17)

Mallien sisältö koostuu lukuisista eritasoista ja tilanteeseen vaikuttavista tekijöistä. Mikkonen & Keskinen erottelee kolme eri tasoa:

- reittimalli, eli matkan reittiä koskeva ennakkoinformaatio joka liittyy mielikuvaan matkan tavoitteista.
- näkemämalli, eli näkemäaluetta koskeva informaatio joka liittyy ennakointiin havaittavasta ympäristöstä.
- ohjausmallit, eli ajotapahtumaa koskeva informaatio joka liittyy motorisiin reaktioihin ja ajoneuvon liikkeisiin.

Sisältöön kuuluvat edellä mainituilla kaikilla tasoilla sekä fysikaaliset tekijät (teiden laatu, liikennetiheys, näkemän ajolinjat, liikennemerkit) että sosiaaliset tekijät (matkustajien ja muiden tienkäyttäjien tavoitteet, toiveet, taidot ja sisäiset mallit). Edelleen näihin malleihin sisältyvät mahdollisten riskitekijöiden tunnistaminen.

Onnettomuuksia tai riskitilanteita syntyy tilanteen poiketessa kuljettajan sisäisestä mallista. Mallin kehittyneisyyttä kuvaa muun muassa kokeneen ja taitavan kuljettajan kyky sisällyttää malliinsa olettamuksen mahdollisista poikkeamista liikennesäännöissä muiden kuljettajien toiminnassa. (Mikkonen & Keskinen 1980, s. 17, 20)

Monipuolinen hankittu kokemus on selittänyt mallien kehittyneisyyttä polkupyöräonnettomuuksia tutkittaessa. Ajokortin omaavien polkupyöräilijöiden onnettomuusriski moottoriajoneuvon kanssa on 7 % pienempi kuin kortittomien

pyöräilijöiden. Pirttilä-Backman ym. esittävät edellisen tueksi löydöksen, jossa onnettomuuspaikalla myös moottoriajoneuvolla liikkuneet pyöräilijät olivat joutuneet nimenomaisella paikalla viidenneksen harvemmin onnettomuuteen moottoriajoneuvon kanssa. Selittäväksi tekijäksi tutkijat tarjoavat kehittyneempiä sisäisiä malleja, joilla ratkaisuja tilanteessa tehdään. (Pirttilä-Backman ym. 1982, s 38-39)

Samat lainalaisuudet pätevät kaikkiin pelattaviin joukkuepeleihin, joissa liikutaan ryhmässä (liikenteessä) ja tehdään ratkaisuja omasta toiminnasta suhteuttamalla ne havaittuihin ärsykkeisiin halutun lopputuloksen (päämäärän) suhteen. Ratkaisumallit haetaan sisäisten mallien pohjalta, jotka taas ovat eristettävissä ja tunnistettavissa haluttaessa. Kehittyneillä malleilla vallitsevaa tilannetta arvioitaessa voidaan tuottaa tavoitteen suuntaisia toimintoja nopeammin ja tehokkaammin, täten mahdollistaen menestyksekkäämpi pelaaminen. (Kallistahti 1999)

5.2. Harjoittaminen

5.2.1 Tehtävän vaikeusaste

Tavoiteltaessa taitavuutta erillisessä tehtävässä, voidaan edetä kolmella eri tavalla:

- opetettavia voidaan johdatella helposta vaikeaan -periaatteella, täten varmistaen onnistumisen tuottama tyydytyksen tunne.
- opetettavat voidaan velvoittaa oppimaan koko tehtävä koko vaikeudessaan kerralla.
- opetettaville opetetaan ensin kokonaistehtävä, jota helpotetaan harjoitteen edetessä (vaikeasta helppoon -periaate).

Vaikuttaa siltä, että näitä eri metodeja on hyvä vaihdella siirtovaikutuksen tehostamiseksi riippuen opetettavan tehtävän kokonaisvaikeusasteesta. Mitä vaikeampi (tai vieraampi) haluttu tehtävä on, sitä helpommaksi se tulisi tehdä aloitusvaiheessa. Tuttuuden lisääntyessä voidaan liukua kohti vaikeasta helppoon -periaatetta, täten varmistaen riittävän ärsykemäärän ja mielenkiinnon säilyminen. (Singer 1982, s. 473)

5.2.2 Sopeutuva ja kiinteä harjoittaminen

Sopeutuvan harjoittamisen käsitteen mukaan harjoittamisen tulisi edetä helpommasta vaikeampaan. Kehittymisen myötä tehtävän vaikeusastetta muunnellaan ja nostetaan. Tässä mallissa harjoitettavan tekemisen virheiden määrä pidetään tasaisena tehtävää muunnellen. Vastakkainen lähestymistapa on lukita vaatimustaso (kiinteä harjoittaminen) ja antaa harjoitettavan tekemien virheiden määrän vaihdella vapaasti ilman yksilöiden välisten erojen huomioimista. Sopeutuvan harjoittamisen perusta taas on myös yksilöllisen oppimisen varmistamisessa. (Singer 1982, s. 475)

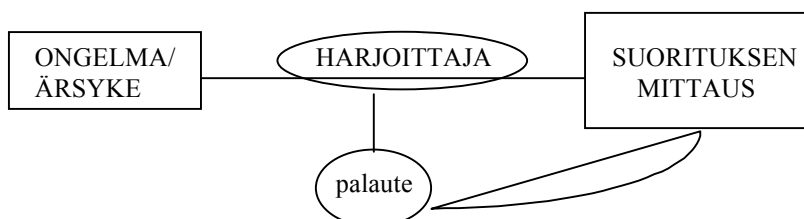
Kelly (1971) on esittänyt kiinteiden harjoitusohjelmien rajoitteita:

- Ryhmäharjoittaminen tekee vaikeaksi tehtävien harjoittamisen, kehityksen tunnistamisen ja varioimisen jokaisen harjoittajan suoritustasoon nähden.
- Automaattiset harjoitusohjelmat sisältävät ennalta ohjelmoituja tehtäviä eivätkä huomioi henkilön suoritustasoa ja kehitysprosessia.

Kiinteä ja sopeutuva (KUVA 16a ja 16b) harjoittaminen eroavat toisistaan lähinnä palautteen antamisen ja saamisen myötä. Sopeutuvassa harjoittamisessa palaute muuttaa harjoitteen vaativuutta kehityksen mukaan, kun taas kiinteässä palautetta ei saada - täten myöskään vaatimustasoa ei nosteta tai lasketa. Kiinteä harjoittaminen ei ole yhtä herkkää (tarkkaa) kuin sopeutuva harjoittaminen. (Singer 1982, s. 475)



KUVA 16 a. Kiinteä harjoittaminen



KUVA 16 b. Sopeutuva harjoittaminen

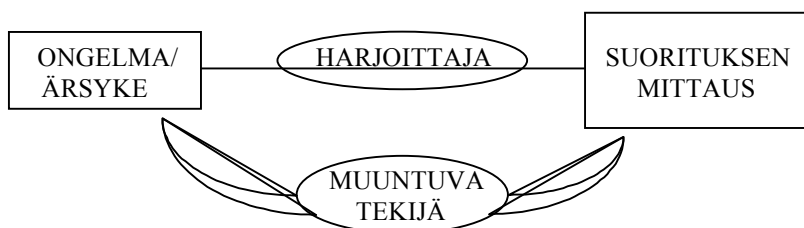
5.2.3 Kontrolloitu sopeuttava harjoittaminen

Kontrolloitu sopeuttava harjoittaminen (KUVA 17) koostuu kolmesta osatekijästä:

- Menetelmä suorituksen mittaamiseen.
- Sopeutuva tekijä itse suorituksessa, jonka vaatimustaso on muunneltavissa.
- Jokin tekijä tai muuttuja, joka haluttaessa muuntaa vaatimustasoa suorituksen mittaamisessa.

Harjoite siis vaikeutuu taidon kasvaessa. Harjoittaminen voi olla tehokasta huolellisesti sovitettuna ja yksilöllisesti ohjelmoituna. Suorituksen vaikeustaso mitataan tehtyjen virheiden määrän perusteella. Ryhmiä harjoitettaessa paras mittari on keskimääräinen onnistuminen tai epäonnistuminen. Yksilöllinen arviointi ei onnistu, joten mittarina käytetään koko ryhmän toimintaa.

Muuttujina voidaan käyttää mm. toimintaympäristön muuntelua, henkisen paineen määrää, tehtävän ratkaisun avuksi annettua informaatiota, näyttöjen muunnoksia (visuaaliset signaalit) sekä tehtävän vaatimustasoa. Muuttujan tulee aina vaikuttaa tehtävän vaikeustasoon. (Singer 1982, s. 477)



KUVA 17. Kontrolloitu sopeuttava harjoittaminen

6 HARJOITTAMISEN SIIRTOVAIKUTUS

Lähes kaikki oppiminen perustuu siirtovaikutukseen. Siirtovaikutus viittaa jo opitun vaikutukseen opittavana olevaan asiaan, tai eri toimintamallien hyödyntämiseen uudessa tilanteessa johdettuna tilanteesta jossa ne opittiin. Siirtovaikutusharjoittaminen tuottaa taitoja ja toimintastrategioita sekä nykyhetkeä että tulevaisuutta varten. Olisi toivottavaa, että yhdessä tilanteessa opittua voitaisiin hyödyntää – siirtää, myös toisessa tilanteessa. Siirtovaikutuksen tarkka prosessi, sekä mitä harjoitettaessa yleensä siirtyy, on ollut runsaan tutkimuksen ja teoreettisen spekuloinnin kohteena. Samalla on muistettava siirtovaikutusta tapahtuvan kahdella eri tavalla: suoritteiden välillä (lateraalinen siirtovaikutus) ja suoritteiden sisällä (vertikaalinen siirtovaikutus).

Lateraalista siirtovaikutusta tutkitaan yleensä oppimiskapasiteetin vaikutuksen selittämiseksi suorituksesta tai alueesta toiseen siirryttäessä.

Vertikaalista siirtovaikutusta taas siten, että tehtävä opetetaan helposta vaikeaan -periaatteella, vaatimustaso kasvaa taitojen kasvaessa. (Singer 1982, s. 468)

Pelikäsityksen harjoittaminen kohti pelisovelluksia tapahtuu sovellettujen pelien muodossa rajatulla alueella sovitun mittaisina peleinä. Aluksi peli oudoilla säännöillä ei tahdo sujua, koska pelissä on ajateltava montaa asiaa yhtä aikaa. Pikkuhiljaa se alkaa sujua, ja samalla pelaajat oppivat ajattelemaan ja muistamaan systemaattisella tavalla. Sääntöjen muuttaminen määrävälein palvelee ajattelun oppimista pelin aikana. (Luhtanen 1989, ss. 319-320)

6.1 Mittaaminen

Siirtovaikutusta mittaamaan käytetään tyypillisesti koeasetelmaa, jossa koeryhmä opettelee tehtävän A vertailuryhmän levätessä. Tämän jälkeen molemmat mitataan tehtävässä B.

On esitetty, että ryhmien erot tehtävän B suorittamisessa johtuvat tehtävän A oppimisesta seuranneesta siirtovaikutuksesta. (Singer 1982, s. 468)

<u>koeryhmä</u>		<u>vertailuryhmä</u>
tehtävä A	harjoittaa	lepää
tehtävä B	harjoittaa, mitataan	harjoittaa, mitataan

Asetelman heikkous on, että ryhmiä ei verrata toisiinsa ennen koetta. Asia voidaan korjata mittaamalla ryhmät tehtävässä B ennen kuin koeryhmää harjoitetaan tehtävässä A. (Singer 1982, s. 468)

<u>koeryhmä</u>		<u>vertailuryhmä</u>
tehtävä B	mitataan	mitataan
tehtävä A	harjoittaa	lepää
tehtävä B	harjoittaa, mitataan	harjoittaa, mitataan

6.2 Siirtovaikutuksen vaikuttavat olosuhteet ja tekijät

Siirtovaikutukseen eniten vaikuttava tekijä on tehtävien samankaltaisuus. Eri tehtävien ärsykkeiden mahdollisimman suuri samankaltaisuus tuottaa mahdollisen siirtovaikutuksen. Myös ominaisuuden harjoittamisen määrällä on merkitystä siirtovaikutuksen määrään. Mitä suurempi määrä harjoitetta, sitä suurempi vaikutus saadaan kohti haluttua ominaisuutta. Jopa aiemmat kokemukset tehtävän elementeistä tai osioista saattavat fasilitoida sen oppimista. Myös harjoittamisen metodeilla saattaa olla jotain merkitystä siirtovaikutuksen tehokkuuteen. (Singer 1982, s. 471)

Jotkut tutkijat ovat tutustuneet kokonaisoppimisen ja osista oppimisen väliseen suhteeseen. Briggs ja Waters (1958) olivat suorittaneet kokeita lennonjohtajilla pyrkien selvittämään miten eri toimintojen harjoittamisella saadaan kehitystä. Tuloksista ilmeni, että kokonaisuutta ei ole hyvä pilkkoa liian pieniin osiin, vaan käsitellä eri tehtäviä toistensa kanssa yhdessä. Mikäli halutaan hyvä siirtovaikutus, tulisi tehtävät pitää liitettyinä toisiinsa, mutta helpottaa tai yksinkertaistaa kokonaistehtävää. Briggs ja

Naylor (1962) testasivat koehenkilöitään kolmiulotteisella seurantatehtävällä, jotka opeteltiin erilaisilla harjoitusmetodeilla. Kokonaismallilla opitut, kehittyessään vaikeutuvat tehtävät antoivat merkittävästi paremman tuloksen kuin ositettuina ja yksinkertaistettuina opitut tehtävät siirtovaikutuksen tehokkuuden kannalta mitattuna. (Singer 1982, s. 471)

Siirtovaikutushakuisuus on myös merkittävä vaikutin. Mikäli ohjaaja osoittaa kahden eri tehtävän välisiä yhteyksiä siirtovaikutusharjoittamisen yhteydessä, samalla tarjoten perustan käsittämislle ja ymmärtämiselle, soveltaa harjoittaja taitoja toisessa samantyyppisessä tehtävässä helpommin. Toisin sanoen, sitä suurempi siirtovaikutus saavutetaan toiseen tehtävään mitä enemmän pyritään selkeään siirtovaikutukseen jo ensimmäistä taitoa tai tehtävää opettaessa. (Singer 1982, s. 472)

Julin (2002) oli havainnut merkittävää siirtovaikutusta opettaessaan ryhmää noviiseja pelaamaan amerikkalaista jalkapalloa opettamalla näille ensin soikeapallo – pelin. Näiden kahden pelin välillä on merkittävä samankaltaisuus pelien motoristen taitojen välillä. Pelien periaate on pääsääntöisesti saman tyyppinen, pallon pelaaminen pelialueen päätyyn. Myös pelialusta on sama, joten varsinainen muutos pelien välillä tapahtuu niiden sääntöjen muodossa. Julin toteaa erityiseksi hyödyksi tämän tyyppisessä harjoittamisessa sen, että pelaaja on todennäköisesti kohdannut myöhemmin toisessa pelissä vastaan tulleet tilanteet toisessa pelissä, ja omaa näin ollen paremmat valmiudet tehtävän ratkaisuun uudessa pelattavassa pelissä.

Kallistahti (1999) havaitsi työssään, että harjoittamalla jääkiekkoilijoita samantyyppisessä ympäristössä kuin missä jääkiekkoa pelataan (jääkiekkokaukalo ilman jäätä) voitiin harjoittaa jääkiekkojuniorien pelikäsityksellisiä ominaisuuksia toisenlaisia motorisia taitoja vaativalla pelillä. Pelien välinen yhtäläisyys oli pelattavan pelin säännöissä, joita muunneltiin halutunlaisen pelaamisen mallin painottamiseksi ja harjoittamiseksi. Koko harjoittamisen ajan harjoittajille painotettiin kahden erilaisia motorisia taitoja vaativien pelien samankaltaisuutta ja harjoitettavien asioiden siirtymistä toiseen peliin, jonka sisällä muutoksia mitattiin. Kallistahti totesi niin ikään, että harjoitettaville voidaan tuottaa samantyyppisiä visuaalisia ärsykeitä kontrolloidussa harjoittamisympäristössä samalla varmistaen sen, millä tavalla harjoitettavat pyrkivät niitä ratkaisemaan. Tällä tavalla voidaan rakentaa vastaavia

sisäisiä malleja joihin myös Pirttimäki-Backman et. al (1982) viittaavat omassa työssään. Samoja sisäisiä malleja voidaan taas hyödyntää toisessa pelissä, jossa vastaanotetaan samankaltaisia visuaalisia ärsykeitä, mutta käytetään erilaisia motorisia taitoja.

Näiden kahden erilaisen harjoittamistavan perusteella voidaan tehdä johtopäätös, että pelien pelaamisen taitojen oppimisen välillä esiintyy siirtovaikutusta. Tätä siirtovaikutusilmiötä hyödyntämällä voidaan pelaavan ryhmän harjoittamista monipuolistaa ja samalla hyödyntää tarjolla olevia harjoitteluolosuhteita monipuolisemmin.

Eräs merkittävä seikka, jonka mainitsevat sekä Julin että Tuominen (2002) oli molempien tekemä havainto Soikeapallo - pelin vaikutuksesta ryhmähenkeen, jolla taas katsottiin olevan merkittävä vaikutus koko harjoittamisympäristöön nimenomaan oppimisilmapiirin kautta. Luomalla positiivisen, yhteistoimintaa fasilitoivan ympäristön kaikille harjoitettaville voidaan itsestään selvästi vaikuttaa myös toisen pelin harjoittamisympäristöön, mikäli harjoitettava ryhmä pysyy pääsääntöisesti samana.

7. SOIKEAPALLO

7.1 Soikeapallo ja muut yleisimmät pelit

Kuten jo aikaisemmin totesin, on jokaisella pelillä sille luontaiset, yksilölliset piirteet. Selkeimmin nämä erot tulevat esiin kunkin pelin motorisissa taidoissa. Muita eroavaisuuksia on näkyvissä pelin ulospäin näkyvissä ominaisuuksissa, jotka kuitenkin pitävät sisällään monia samankaltaisuuksia sääntöjä tarkemmin tarkasteltaessa.

Soikeapallon säännöt on laadittu siten, että peliin on jäänyt jäljelle vain olennaisin pelaamista sääntelevä säännöstö. Seuraavassa tarkastellaan näiden sääntöjen ja muutamien yleisimpien pelien välillä olevia sääntöjen yhdenmukaisuuksia.

7.1.1 Jääkiekko, kaukalopallo ja salibandy

Jääkiekolle, kaukalopallolle ja salibandyille on tyypillistä nopea pelivälineen siirtely pelaajalta toiselle, alueiden voittaminen ja pelin painopisteen vieminen vastustajan päytyyn. Maalinteko ja -paikat syntyvät vasta näiden tekijöiden summana, eivät itsenäisesti ja sattumalta.

Jääkiekossa pelataan periaatteessa kolmen alueen peliä: puolustus-, keski- ja hyökkäysalueella. Tavoitteena systemaattisesti pelaavalla joukkueella on aina minimoida kiekon oloaika puolustus- ja keskialueella, kääntäen maksimoida kiekon oloaika hyökkäysalueellaan (vastustajan kenttäpäädyssä).

Pelin pelaaminen eroaa tarkemmin ajatellen soikeapallosta vain seuraavilla säännöillä: -keskiviivan ja puolustus/hyökkäysalueen paitsiolla, joka tarkoittaa käytännössä sitä miten kiekko saadaan pelata alueelta toiselle. Tämän tulee tapahtua käytännössä kiekko viivan yli kuljettamalla. Soikeapallo ei ole rajoittavia kenttäviivoja, joten kaikilla syötöillä uhataan koko kenttäaluetta jatkuvasti. Jääkiekon kentän pilkkominen kolmeen eri vyöhykkeeseen, jotka hyökkäävän joukkueen on voitettava tietyssä järjestyksessä antaa siis puolustajille paremmat mahdollisuudet puolustaa omaa aluettaan. Vastaavasti hyökkääjien taitokomponentin merkitys kasvaa pienemmällä alueella olevan suuren pelaajamäärän vuoksi. Blokkaminen ja screenaaminen on säännöissä kielletty, joten tilan voittaminen liikkeellä ja ajoituksella on erinomaisen merkityksellistä.

Pelikatkoiltaan ja aloitustilanteiltaan pelit ovat lähes identtiset. Lisäksi jääkiekossa voidaan erottaa selkeä motorinen taito liikkumisen lisäksi, taito jonka suljen pois kaikesta vertailusta sen itsestäänselvyiden vuoksi. Kyseessä oleva taito on pelivälineen hallinta erityisellä mailalla, joka tuo yhden pelin lukemista haittaavan tekijän lisää itse pelitapahtumaa seurattaessa kiekollisena. Soikeapallo pelivälinettä käsitellään suoraan käsissä ilman välikappaleita mahdollistaen suuremman huomion kiinnittämisen ympäröiviin tapahtumiin kuin esim. jääkiekossa ja kaukalopallossa.

Kaukalopallo on hyvin mielenkiintoinen laji sikäli, että myöskään siinä ei ole syöttöjen pituuksia rajoittavia viivoja, ja siitä syystä peli onkin varsin vauhdikasta ja värikästä. Samankaltaisuudet soikeapalloon ovat suuret, ainoana merkittävinä eroina ainoastaan pelin kulkua ohjaavat ottelusäännöt, jäähyt jne. Tarkemmin mietittynä, onko mahdollista että kaukalopallo on eräänlainen jääkiekon varhainen versio, josta nykyinen kiekko on sittemmin kehittynyt sääntömuutoksien?

7.1.2 Jalkapallo

Jalkapalloon verrattuna soikeapallossa ei juuri eroja ole. Tärkein eroavaisuus on paitsiosäännössä, joka jalkapallossa rajoittaa syöttöjen pituutta aivan kuin viivasäännöt jääkiekossa. Muutamia pikkusääntöjä löytyy, mutta merkittävin ero jalkapallon ja soikeapallon välillä löytyy ulottuvuuksista, joissa palloa saa pelata. Soikeapallossa peli on käynnissä ainoastaan pallon ollessaan ilmassa tai pelaajien hallussa, maakosketus katkaisee pelin välittömästi. Lisäksi on myös tuo jalalla pelaamisen rajoitus, soikeapallossa pelivälinettä voidaan pelata millä ruumiinosalla tahansa.

7.1.3 Koripallo

Koripallo on pelinä niin ikään hyvin lähellä soikeapallon peliä. Eteneminen pallon kanssa tapahtuu pompottaen, mutta syöttäminen on vapaata. Pistesuoritus luonnollisesti eroaa korisukan myötä, mutta peruseriaatteet ovat muuten samat.

7.1.4 Muut soikean pallon pelit

Amerikkalaisen jalkapallon ja soikeapallon erot ovat moninaiset, suurimmat erot löytyvät hyökkäyksen etenemisestä. Amerikkalaisessa hyökkävällä joukkueella on määritelty hyvinkin tarkasti eri pelaajien roolit, kuka saa ottaa syöttöjä kiinni, syöttää ja

yleensä edetä pallon kanssa, milloin ja miten. soikeapallossa kaikilla pelaajilla on oikeus edetä ja syöttää vapaasti hyökkäysvuoron ajan. Myös hyökkäysrytysten järjestelmät eroavat toisistaan siten, että amerikkalaisessa yrityksissä on neljä sarjassa, sarjoja saattaa hyökkäysvuoron aikana olla useita.

Soikeapallossa hyökkäysvuorolla on tietty määrä hyökkäysyrityksiä, joiden aikana palloa saa syötellä kaikkiin suuntiin rajattomasti, amerikkalaisessa rajattomasti ainoastaan taaksepäin kuten rugbyssa.

Yritysjatteltaan soikeapallo muistuttaakin enemmän rugbya kuin amerikkalaista jalkapalloa, jossa eteenpäin saa syöttää vain yhden kerran kunkin hyökkäysyrityksen aikana. Soikeapallo lähenee amerikkalaista jalkapalloa taas puolustavan pelaajien estämistä sallivilla säännöillään.

Lähin sääntöjen mukainen sukulaispeli, on vesipallo ilman maalia, johon pallo siinä pelataan. Kontakti, taklaus, pallon riisto ja syöttely on hyvin lähellä soikeapallo -pelin ajatusta. Vesipallossa etenemistä ei ole rajoitettu mitenkään eikä pallon kuljettamiseen vaadita erityisiä motorisia taitoja uintitaitoa lukuun ottamatta. Soikeapallossa vastaava motorinen taito on liikkuminen, joten tässä tarkastelussa näillä kahdella pelillä lienee todettavissa varsin merkittävä sääntöpohjainen pelikäsitteellinen sukulaisuussuhde.

7.1.5 Pistelasku

Kun hyökkäämistä ei ole rajoitettu mitenkään, saadaan erot soikeapallossa aikaan tehtyjen pisteiden nettolaskulla. Näin eliminoidaan hyökkäysvoittoisuuden mukanaan tuoma pistepaljous. Pistelasku perustuu järjestelmään, jossa seuraava hyökkäysvuoro kumoaa edellisen tuloksen, mikäli maalisuoritus on tapahtunut molemmissa. Voimaan jäävät pisteet syntyvät vai oman puolustuspelaamisen seurauksena edellisen onnistuneen hyökkäysvuoron jälkeen.

Pallopeleissä pisteet muodostuvat yleisesti siitä, kun pallo tai muu peliväline pelataan maaliin tai vastaavaan koriin. Pisteitä näistä suorituksista saa yleensä yhden lukuun ottamatta koripallon kahden ja kolmen pisteen koreja. Muissa soikeapallon peleissä on myös eri pistearvoisia maalisuorituksia maalin tekotavasta riippuen.

Tähän mennessä soikeapallo on ainoa peli, jossa maalisuorituksen pistemäärä on riippuvainen pelaamisen tehokkuudesta, ts. kuinka nopeasti pallo saadaan maaliin pelattua. Hyökkäyksen käyttämiin yrityksiin sidottu maalisuorituksen pistemäärä

tarjoaa ainutlaatuisen mahdollisuuden kuvata pelin tapahtumia pelaamisen tehokkuuden näkökulmasta.

7.2 Soikeapallon lyhyt oppimäärä

Soikeapallo – pelillä on olemassa kattava säännöstö (Kallisolahti 1997), joka on tämän työn liitteenä. Tämän työn kannalta olennaisimmat säännöt esitellään seuraavassa tiivistetyssä muodossa, jotta lukijalle syntyy mahdollisuus muodostaa yleiskuva pelistä. Tämä on olennaista jatkossa, kun pelin elementtejä ja pelaamisen olemusta verrataan muihin yleisimmin pelattaviin pallopeleihin.

Pelissä on samanaikaisesti kaksi joukkuetta, joista toinen on hyökkäävä ja toinen puolustava joukkue. Hyökkäävä joukkue hallitsee pelivälinettä (soikeapallo), puolustavan joukkueen pyrkiessä estämään hyökkäävän joukkueen etenemisen kentällä, saamaan pelivälineen hallintaansa ja muuttumaan hyökkääväksi joukkueeksi.

7.2.1 Pelin tarkoitus

Pelin tarkoituksena on kuljettaa peliväline kentän toiseen päähän ja ulos pelialueen takarajasta pistesuorituksia varten.

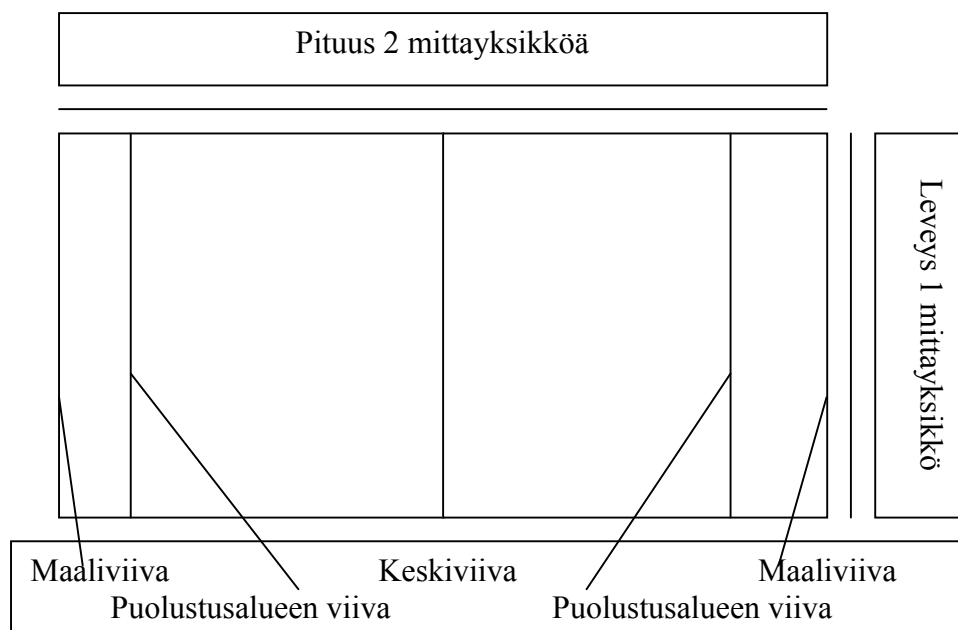
Pelaajien liikkumista, pelivälineen kuljettamista tai syöttämistä ei ole rajoitettu pelin ollessa käynnissä.

7.2.2 Pelialue (KUVA 20)

Pelialue on suorakaiteen muotoinen, mittasuhteet 1:den (leveys) suhde 2:teen (pituus). Alue rajataan kahdella sivurajalla ja takarajalla. Takaraja toimii samalla maaliviivana, josta peliväline pyritään pelaamaan ulos. Näiden lisäksi kenttään merkitään sen keskiviiva sekä kummankin joukkueen puolustusalueen viivat, jotka sijaitsevat maaliviivasta 5 metriä keskiviivaan päin.

7.2.3 Joukkueen koko

Pelaajien lukumäärä voi vaihdella 3:sta 15:sta pelaajaan joukkueessa. Tämä suhde vaikuttaa myös pelikentän kokoon siten, että 1/3 pelaajamäärästä kerrottuna 10 metrillä määrittää pelialueen leveyden ja 2/3 kertaa 10 metriä pelialueen pituuden.



KUVA 20. Soikeapallon pelikenttä:

Esim. 1. Joukkueet 3 vastaan 3 pelaajaa kentällä.

Kentän koko 10x20m, hyökkäysvuorolla 3 yritystä, maalista enintään 3 pistettä

Esim. 2. Joukkueet 15 vastaan 15 pelaajaa kentällä.

Kentän koko 50x100m, hyökkäysvuorolla 15 yritystä, maalista enintään 15 pistettä.

7.2.4 Pistelasku

Pistelasku suoritetaan erikseen sovittavalla tavalla joko määräpisteillä maalisuorituksen jälkeen, tai hyökkääjien käyttämiin yrityksiin perustuvalla nettopistelaskumenetelmällä.

Tällöin hyökkäävä joukkue saa maalisuorituksesta yhtä monta pistettä kuin sillä on hyökkäysyrityksiä jäljellä kyseisellä hyökkäysvuorolla.

Oma maali tuomitaan pallon ylittäessä hyökkäävän joukkueen maaliviivan. Puolustava joukkue saa pisteitä edellä esitetyllä tavalla. Peli jatkuu oman maalin tehneen joukkueen aloituspotkulla.

7.2.5 Hyökkääminen

Hyökkääjillä on käytössään joukkueen kentällä olevien pelaajien lukumäärä hyökkäysyrityksiä yhdellä hyökkäysvuorolla, joiden aikana sen on pelattava pallo ulos maaliviivasta saadakseen pisteitä.

Hyökkääminen tapahtuu kuljettamalla pelivälinettä kohti vastustajan kenttäpäätyä. Pelivälineen kanssa saa edetä vapaasti sitä joko kantamalla tai syöttämällä. Syöttöjen lukumäärää ei ole rajattu, joukkue saa syötellä palloa vapaasti kaikkiin suuntiin hyökkäysvuoronsa aikana kaikille pelaajilleen.

7.2.5.1 Vapaaryitys

Vapaaryitys tarkoittaa hyökkäävän joukkueen yritystä, jolloin tehtyä taklausta ei vähennetä sen hyökkäysyrityksistä. Muut pelitilanteet tuomitaan kuitenkin normaalisti. Vapaaryitys on voimassa potkutilanteissa sekä muutamissa rangaistustilanteissa. Peli jatkuu vapaaryityksen jälkeen normaalisti aloitussyötöllä samalla hyökkäysyrityksellä kuin edellinen.

7.2.6 Puolustaminen

Puolustaminen tapahtuu estämällä hyökkääjien eteneminen kentällä joko koskemalla (taklaamalla) pelivälinettä hallussaan pitävä pelaaja, katkaisemalla tai lyömällä maahan hyökkääjien syöttöyritys.

7.2.7 Hyökkäysvuoron vaihtuminen

Hyökkäysvuoro vaihtuu:

-maalista.

-epäonnistuneesta syötöstä (syötönkatko, maahanlyönti, pallon pudottaminen, muu maahan osuminen tai sen joutuminen ulos pelialueelta).

-pallollisen pelaajan mennessä ulos pelialueelta (sivuraja, maaliviiva).

-hyökkääjien hyökkäysyritysten päättymiseen (puolustajien suorittamat taklaukset hyökkäysvuoron aikana).

-rangaistuksesta

7.2.8 Taklaus

Taklaus tarkoittaa puolustajan kahden käden samanaikaista kosketusta pelivälinettä hallitsevaan hyökkääjään. Meneillään oleva hyökkäysyritys päättyy taklauspaikkaan ja uusi hyökkäysyritys alkaa uudella aloitussyötöllä taklauspaikasta. Mikäli taklaus päättää koko hyökkäysvuoron (viimeinen yritys), muuttuu puolustanut joukkue hyökkääväksi ja se aloittaa oman hyökkäysvuoronsa taklauspaikasta aloitussyötöllä.

7.2.9 Pelin aloittaminen

7.2.9.1 Aloituspotku

Peli aloitetaan aloituspotkulla omalta maaliviivalta, jolloin potkaisevan joukkueen pelaajien toisen jalan tulee olla viivan takana (ulkona pelialueelta) ja toisen viivan edessä (pelialueella). Vastaanottavan joukkueen kaikkien pelaajien tulee olla pelialueen keskiviivan ja oman maaliviivan välisellä alueella.

Peli käynnistetään aloituspotkulla myös maalin jälkeen, jolloin maalin tehnyt joukkue suorittaa aloituspotkun.

7.2.9.2 Potkun palauttaminen

Vastaanottava joukkue saa edetä pelivälineen kanssa kunnes potkaissut joukkue pysäyttää etenemisen (taklaus) tai hyökkäysyritys päättyy muuten (7.2.7). Palautuksen aikana hyökkävällä joukkueella on voimassa vapaa yritys (7.2.5.1).

7.2.9.3 Aloitussyöttö

Hyökkäysvuoro ja -yritys aloitetaan aloituslinjasta aloitussyötöllä, joka ei saa suuntautua eteenpäin aloituslinjaan nähden. Syötön antohetkellä tulee pelaajien olla omalla kenttäpuolellaan, ts. aloituslinjan hyökkäys- ja puolustuspuolella. Peli jatkuu tämän jälkeen hyökkäjien hyökkäysyrityksillä kunnes hyökkäysvuoro vaihtuu aiemmin mainituilla tavoilla.

7.2.9.4 Aloitus puolustusalueelta

Aloitussyötön paikan sijaitessa joukkueen oman maaliviivan ja puolustusalueen viivan välisellä alueella saa joukkue tuoda pallon puolustusviivalle aloitussyöttöä varten. Syöttö on suoritettava samalta kohdalta kentän pituusakselilla kuin missä varsinainen aloituspiste olisi ollut.

7.2.10 Syöttäminen

Joukkue saa käyttää etenemisessään syöttöjä vapaasti, eteneminen ja syöttäminen onnistuneen kiinnioton jälkeen on niin ikään vapaata.

Syötön epäonnistuessa vaihtuu hyökkäysvuoro siten, että eteenpäin suuntautuneen syötön jälkeen vastustajan hyökkäysvuoro alkaa syöttöpaikasta, joka on myös aloitus-

syötön paikka. Hyökkäyssuuntaan nähden taaksepäin suuntautuneen syötön epäonnistussa vastustajan aloitussyötön paikan määrää pallon maahan osuma paikka. Syötön suuntautuminen eteen ja taaksepäin määräytyy aina kentän pituussuunnassa hyökkäävästä joukkueesta määritettynä.

7.2.11 Rikkeet ja rangaistukset

Pelaajien sääntörikkomukset määritetään siten, että hyökkäävää joukkuetta rangaistaan yrityksen tai hyökkäysvuoron menetyksillä, puolustavaa joukkuetta vapailla hyökkäysyrityksillä tai uuden hyökkäysvuoron myöntämisellä vastustajalle.

Rangaistuspaikkaa, uutta aloituspistettä ja -linjaa määritettäessä sovelletaan aina nk. rikotun

etu -periaatetta. Tällöin rangaistus kohdennetaan joko pallon sijainti- tai rangaistuksen tekopaikkaan. Rikottu joukkue saa itse valita kumpaan paikkaan uusi aloituspiste määritetään.

7.2.12 Otteluaika

7.2.12.1 Aikaraja

Otteluaika jakautuu erikseen määrättävän pituisena kahteen yhtä pitkään jaksoon. Aika mitataan aina suorana, ts. mittaus ei katkea pelikatkojen ajaksi. Enemmän maalipisteitä tehnyt joukkue julistetaan ottelun voittajaksi.

7.2.12.2 Pisteraja

Ottelujaksi voidaan määrätä myös jokin tietty pistemäärä, jonka saavuttaminen merkitsee pelin loppua. Tällöin joukkue, joka saavuttaa ensiksi vaaditun pistemäärän julistetaan voittajaksi.

7.2.12.3 Aika-pisteraja -yhdistelmä

Pelin kesto voidaan määrittää myös näiden kahden yhdistelmäksi, jolloin peli jatkuu kunnes toinen joukkue saavuttaa määrätyn pistemäärän tai määrätty peliaika täyttyy. Jälkimmäisessä tapauksessa ottelutilanteen ollessa tasan voidaan pelata jatkoaika, kunnes piste-ero kahden peräkkäisen hyökkäysvuoron jälkeen syntyy ja voittaja voidaan julistaa.

7.2.12.4 Pelikello

Hyökkäävän joukkueen on aloitettava hyökkäysyritys pelikellon määrittelemän ajan sisällä (10-20sek., sovittavissa joukkueiden kesken). Ajan ylittyessä tuomitaan hyökkäävä joukkue pelin viivyttämisestä yhden hyökkäysvuoron menetykseen.

8. TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMA

Tutkimuksen tarkoitus on koota yhteen mahdollisimman kattava esitys joukkuemaalipelien kirjoitetuista lainalaisuuksista ja verrata niitä Soikeapallo – pelin sääntöihin.

Edelleen pyritään selvittämään, onko näiden välillä riittävää yhdenmukaisuutta, jotta nämä yleistettävät pelien lainalaisuudet esiintyvät Soikeapallo – pelin säännöissä siinä määrin, että tämän pelin pelaamisella voidaan katsoa olevan mahdollista harjoituttaa edellä mainittuja lainalaisuuksia muissa pelattavissa peleissä hyödynnettäväksi.

Tätä tarkoitusta varten luodaan katsaus myös opettamisen yleisiin lainalaisuuksiin, opittujen taitojen harjoittamiseen ja näiden harjoitettujen taitojen siirtovaikutusta toiseen taitoon. Tämän työn yhteydessä taidolla ymmärretään pelin pelaamisen taitoja laajemmin kuin vain motoristen taitojen kontekstissa – pelien pelaamisen edellyttämä henkilökohtainen päätöksen teko mielletään tässä työssä harjoitettavaksi taidoksi, pelikäsitteeksi.

Tässä tutkimuksessa pyrittiin selvittämään:

1. Voidaanko tunnetun kirjallisuuden perusteella tunnistaa pelattaville joukkuemaalipeleille yleiset lainalaisuudet, jotka ovat yleispäteviä pelin yksilöllisistä ominaispiirteistä huolimatta?
2. Onko Soikeapallo – pelin säännöissä samoja tunnistettuja yhtäläisyyksiä?
3. Onko näitä yhteneviä tekijöitä niin paljon, että pelaamalla Soikeapallo – peliä voidaan perustellusti olettaa voitavan opettaa ja harjoittaa edellä mainittuja lainalaisuuksia ja niiden hallintaa?

9. MENETELMÄT

Menetelmänä käytetään tässä tutkimuksessa asiaan liittyvän, tiedetyn olemassa olevan kirjallisuuden analyysia ja sen pohjalta tehtyä Soikeapallon pelisääntöjen vertailua edellisiin.

Kirjallisuudesta etsittiin pelien pelaamiseen liittyvät yhteiset lainalaisuuden, pelikäsitteen osatekijät.

Soikeapallo – pelin säännöt analysoitiin vastaavalla tavalla hyökkäys- ja puolustuspelaamisen osalta.

Erikoistilannepelaaminen rajattiin tässä analyysissä pois sen lajikohtaisen perusluonteen vuoksi, eri pelien erikoistilanteet luovat kuhunkin peliin vain sille pelille ominaisen erityispiirteen. Näin ollen näiden vertailu ei tämän tutkimuksen näkökulmasta ollut tarkoituksenmukaista.

Pelien opettamiseen liittyviä seikkoja käsitellään yleisellä tasolla siten, että mm. opettamiseen ja opitun taidon siirtäminen toiseen taitoon käsitellään antamaan pohjaa myöhemmin tehtävää pohdintaa varten. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, onko pelien yleisissä lainalaisuuksissa riittävästi yhtymäkohtia Soikeapallo – pelin sääntöjen kanssa siten, että Soikeapallo – peliä pelaamalla voitaisiin kehittää myös muissa peleissä tarvittavia pelien yleisien lainalaisuuksien tunnistamista, ymmärtämistä ja hallintaa.

10. TULOKSET: PELIEN LAINALAISUUDET JA SOIKEAPALLON[®] SÄÄNNÖT

10.1. Hyökkäyspeli

Hyökkäyspelin lainalaisuuksia on tarkasteltu kappaleessa 2, tässä kappaleessa tehtävän vertailun vuoksi esitetään seuraavassa koottuna aiemmin esitetyt avainkohdat. Käsiteltävät seikat perustuvat käytettävissä olleessa kirjallisuudessa esitettyihin kohtiin. Luettelo ei näin ollen todennäköisesti ole esimerkiksi joukkuepelin ammattivalmentajan mielestä täydellinen, koska tämä omassa työssään saattaa tunnistaa useita tässä esittämättä jääviä olennaisia lainalaisuuksia. Eräs tämän työn tähtäin on myös nostaa nämä vähäiselle huomiolle jääneet tekijät keskusteluun ja sitä kautta kasvattaa ja syventää nyt esitettyjä luetteloja. Esitetyt tekijät kootaan yhteiseen hyökkäyspeliä kuvaan hyökkäyspelin nelikenttään. Hyökkäyspeli perustuu tässä työssä esitettyjen seikkojen perusteella mm.:

TAULUKKO 3. Pelikäsityksen osatekijät hyökkäyspelissä (Luhtanen 1989)

Hyökkäyspelaaminen (pallo omalla joukkueella)	
<u>Ilman palloa</u>	<u>Pallon kanssa</u>
Teen vapaita syöttösuuntia	Otanko pallon haltuun?
Luon tyhjää tilaa	Syötän-kuljetan-
Täytän tyhjää tilaa	laukaisen
	- suunta
	- nopeus
	- harhautus
	Syötän-laukaisen

Kekäläisen (1989) mukaan hyökkäyspelaamisen elementit ovat:

1. tilan pelaamiseen itselle
2. tilan pelaamiseen toiselle
3. pallollisena liikkumiseen
4. tilan täyttämiseen
5. pallottomana liikkumiseen
6. anna ja mene -pelaamiseen
7. paikan ja pallon hakuun

8. seinäpeliin
9. alueen kavennukseen ja kiertoon
10. puolenvaihtoihin
11. hyökkäyksen avauksiin
12. erikoistilanteisiin

(Kekäläinen 1989)

Lumelan (2002) mukaan hyökkäyspeli perustuu mm.

1. pallollisen ja pallottoman pelaajan liikkumiseen
2. liikkeen suunnan muuttamiseen ja ajoittamiseen
3. syöttämiseen
4. vapaan paikan hakuun ja -tekemiseen
5. pelikentän hahmottamiseen
6. puolustajan estämiseen, screenaamiseen
7. anna ja mene -pelaamiseen
8. tilan tekemiseen
9. kenttätasapainoon
10. järjestelmälliseen hyökkäyspeliin
 - i. oman kaistan hyökkäyspeliin
 - ii. osittaisen kaistanvaihdon hyökkäyspeliin
 - iii. jatkuvan kaistanvaihdon hyökkäyspeliin
11. suunnanmuutoshyökkäyspeliin
 - i. nopeaan tilanteen hyväksikäyttöön
 - ii. vasta- ja nopeisiin hyökkäyksiin
 - iii. kenttäasemaan
 - iv. pelinlukuun
 - v. pelaamiseen vailla pelipaikkoja

Kappaleessa 2 esitetyn pelin pelaamisen nelikentän mukaan voidaan edellä esitetyt tiivistää hyökkäyspelin nelikenttään (KUVA 21).

<p><u>Pelaamisen tilaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pelikentän hahmottaminen 2. kenttätasapaino 3. kenttäasema 4. tilan pelaaminen itselle 5. tilan pelaaminen toiselle 6. tilan tekeminen 7. tilan täyttäminen 8. vapaiden syöttösuuntien tekeminen 9. alueen kavennus ja kierto 10. puolenvaihto 	<p><u>Pelivälineen liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. seinäpeli 2. anna ja mene –pelaaminen 3. hyökkäyksen avaus 4. pallollisena liikkuminen 5. pallottomana liikkuminen 6. vapaiden syöttösuuntien tekeminen 7. paikan ja pallon haku 8. syöttäminen
<p><u>Oman liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pallollisena liikkuminen 2. pallottomana liikkuminen 3. syöttäminen 4. vapaan paikan tekeminen 5. vapaiden syöttösuuntien tekeminen 6. anna ja mene –pelaaminen 	<p><u>Vastustajan liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. liikkeen suunnan muuttaminen ja ajoittaminen 2. vapaan paikan haku 3. vapaan paikan tekeminen 4. vapaiden syöttösuuntien tekeminen 5. puolustajan estäminen, screenaaminen

KUVA 21. Hyökkäyspelin nelikenttä

Soikeapallon säännöt (Kallisolahti 1997) määrittelevät hyökkäyspelaamisen seuraavasti:

Pelin tarkoitus

Pelin tarkoitus on kuljettaa peliväline vastustajan kenttäpäädyssä olevan maaliviivan yli ulos pelialueelta. Onnistuessaan kuljettamaan pelivälineen yli vastustajan maaliviivan joukkue saa maalipisteitä sen mukaan millä hyökkäysyrityksellä kyseinen maali tehtiin.

Enemmän maalipisteitä tehnyt joukkue on ottelun voittaja.

Joukkueet hyökkäävät vuorotellen omilla hyökkäysvuoroillaan toisen pyrkiessä puolustamaan omaa maaliviivaansa, pysäyttämään vastustajan etenemisen ja saamaan pelivälineen sekä hyökkäysvuoron itselleen.

Hyökkäysvuoro

Hyökkäysvuorolla tarkoitetaan hyökkävän joukkueen hyökkäysyrityksien määrällä rajattua jaksoa edetä pallon kanssa kentällä. Hyökkäysvuoro käynnistyy aloituslinjasta aloitussyötöllä. Hyökkääjien tulee olla aloituslinjan ja oman maaliviivansa välisellä

alueella aloitussyötön antohetkellä. Aloituslinjan saa ylittää vasta aloitussyötön jälkeen, jolloin sen olemassa olo loppuu. Uusi aloituslinja määrätään seuraavaan pelin päättymisen paikkaan.

Poikkeustapauksissa hyökkäysvuoro alkaa pelin ollessa jo käynnissä pallon hallinnan vaihtuessa toiselle joukkueelle. Tällaisia tilanteita ovat syötönkatko ja aloituspotkun palautukset, jolloin on voimassa niin kutsuttu vapaaryitys.

Hyökkäysyritys

Hyökkäysyritys on hyökkävän joukkueen aloituslinjasta aloitussyötöllä käynnistämä pelitilanne, joka kestää yrityksen päättymiseen asti. Hyökkävällä joukkueella on käytössään yhden hyökkäysvuoron aikana yhtä monta hyökkäysyritystä kuin sillä on pelaajia kentällä.

Yrityksen kesto - pelikello

Pelikello määrää ajan, jonka kuluessa hyökkäjien on käynnistettävä seuraava yritys. Käytettävissä oleva aika vaihtelee käytettävän pelaajamäärän, kentän koon ja hyökkäysyritysten mukaan. Kello käynnistetään edellisen yrityksen päättymishetkellä, jona aikana hyökkävän joukkueen on ryhmityttävä valmiiksi ja asetettava pallo aloituslinjaan (hyökkäjät vastuussa pallon noutamisesta). Rangaistus myöhästyneestä aloituksesta on yrityksen menetys (pelin viivyttäminen). Pelikello käynnistyy tällöin välittömästi päätuomarin merkistä seuraavaa yritystä varten.

Estäminen

Hyökkävän joukkueen pelaaja saa estää puolustavaa pelaajaa taklaamasta pallollista pelaajaa. Tämä voi tapahtua joko liikkuvalla skreenillä tai paikallaan seisten seinä estämällä. Estäminen on sallittu ainoastaan vyötärön yläpuolelle ja vartalon etupuolelle tapahtuvana.

Syöttäminen

Pallon syöttäminen on vapaata kaikkiin suuntiin rajattomasti. Syöttäminen voidaan suorittaa joko kädellä tai jalalla. Syöttö on onnistunut, mikäli se ei koske maata tai päädy ulos pelialueelta. Pallo katsotaan syötetyksi sen poistuessa sitä hallinneen pelaajan hallusta. Kaikki pallon hallinnan vaihdot ja menetykset tulkitaan syöttöyritykseksi.

Käsisyöttö

Syöttö joka suoritetaan käsin (heittämällä) on käsisyöttö. Epäonnistuminen tuottaa hyökkäysvuoron menetyksen siten kun siitä on erikseen määrätty.

Jalkasyöttö

Syöttö joka suoritetaan jalalla (potkaisemalla) on jalkasyöttö. Epäonnistuminen tuottaa hyökkäysvuoron menetyksen pallon maahan osumispaikassa. Muuten sovelletaan mitä aloituspotkun tilanteessa on määrätty.

Syötön vastaanottaminen

Kaikilla pelaajilla on yhtä suuri oikeus ottaa vastaan ja tavoitella syöttöä. Pallon ollessa ilmassa on kaikki kontakti toiseen pelaajaan kielletty.

Epäonnistunut syöttö

Syöttö tuomitaan epäonnistuneeksi sen osuessa maahan tai mennessä ulos pelialueelta ilman, että kukaan saa palloa kiinni sen ollessa ilmassa ja koske ensin pelialuetta kiinnioton jälkeen pallo hallinnassaan. Epäonnistuneen syötön suorittanut joukkue menettää aina hyökkäysvuoron.

Uusi aloituspaikka määräytyy:

- käsisyötöissä eteenpäin suuntautuneen syötön jälkeen aloituspaikka on syötön antopaikassa, taaksepäin suuntautuneen syötön jälkeen pallon maahan osumapaikassa.
- jalkasyötöissä epäonnistuneiden syöttöjen jälkeen aloituspaikka on aina pallon maahanaosumapaikassa tai ulosmenopaikassa. Takalaittoman jalkasyötön jälkeen aloitus tapahtuu puolustusviivalta.

Maali

Maali syntyy kun pallo kannetaan yli maaliviivasta. Hyökkääjien tekemän maalin pistearvo vaihtelee riippuen siitä, millä yrityksellä pallo viedään maaliviivan yli. Maalin jälkeen peli jatkuu maalin tehneen joukkueen aloituspotkulla, aloituspotkun suorittaa maalin tehnyt pelaaja.

Oma maali

Oma maali syntyy joukkueen viedessä pallon yli omasta maaliviivasta. Pallo voi päätyä yli maaliviivasta joko pelaajan kantamana tai ilmassa. Pisteet omasta maalista annetaan puolustavalle joukkueelle sen mukaan, millä yrityksellä hyökkäävä joukkue toimitti pallon oman maaliviivansa yli. Peli jatkuu oman maalin tehneen joukkueen aloituspotkulla, potkun suorittaa viimeinen pallon koskenut hyökkäävän joukkueen pelaaja.

Pistelasku

Maalisuorituksen pistearvo riippuu maalisuoritukseen käytettyjen hyökkäysyritysten määrästä. Ensimmäisellä yrityksellä tehty maali antaa yhtä monta pistettä kuin

joukkueella on hyökkäysyrityksiä käytössään yhdellä hyökkäysvuorolla. Viimeisellä yrityksellä tehty maali antaa joukkueelle yhden pisteen. Mikäli joukkue ei onnistu pelaamaan palloa yli maaliviivasta hyökkäysvuoron aikana, se saa nolla pistettä kyseisestä hyökkäysvuorosta.

Nettopistelasku -menetelmä

Edellisen lisäksi pistelaskussa noudatetaan nettopiste -menetelmää. Tällä tarkoitetaan sitä, että kaksi peräkkäistä hyökkäysvuoroa kumoavat toisensa. Joukkueen hyökkäysvuorossa tekemät pisteet vähennetään vastustajan edellisellä vuorolla tekemistä, ja vastustajan seuraavalla tekemät pisteet vuorostaan jäljelle jääneistä. Joukkue saa siis hyväkseen ne pisteet, jotka ovat jääneet voimaan vastustajan kahden hyökkäysvuoron -edellisen sekä jälkeisen- pisteillä vähennettynä. Nämä pisteet joukkue saa lukea hyväkseen ottelutulokseen.

Bruttopistelasku -menetelmä

Jatkoajalla pistelasku suoritetaan bruttopiste -menetelmällä. Tällöin joukkue saa lukea hyväkseen kaikki tekemänsä pisteet ilman, että vastustajan tekemiä pisteitä vähennetään niistä.

Hyökkäävälle joukkueelle tuomittavat rangaistukset

Hyökkäävää joukkuetta rangaistaan sen tekemistä sääntöjen rikkomuksista joko hyökkäysyritysten tai koko hyökkäysvuoron menetyksellä. Tämän lisäksi voidaan joukkueen pelaaja sulkea ottelusta, mikäli tämän katsotaan pyrkineen tarkoituksellisesti vahingoittamaan vastustavan joukkueen pelaajaa, tai tuottamaan tälle vaarallisen tilanteen.

10.2 Puolustuspeli

Puolustuspelaamisessa esiintyy vähiten eroja eri pelien välillä (Lumela 2002). Tämä on helppo ymmärtää, sillä koko joukkue pelaa ilman pelivälinettä, jolloin sen pääasiallinen tehtävä on peittää pelattavaa aluetta, supistaa ja estää pelivälinettä hallitsevan joukkueen pelaajan mahdollisuuksia edetä kentällä (voittaa kenttäalaa) sekä pääsyä maalin- tai pisteidentekotilanteisiin. Tästä johtuen on selvää, että eri pelien välisiä eroja ei puolustuspelaamisessa juuri esiinny hyökkäävien pelaajien etenemistä ja pelivälineen haltuunottoon tarvittavia motorisia taitoja lukuun ottamatta. Puolustuspelaamisen eri

lainalaisuuksia on esitetty kappaleessa 2., tässä samat koottuna yhteen puolustuspelin nelikenttään. Puolustuspeli koostuu tässä työssä esitettyjen seikkojen perusteella mm.:

TAULUKKO 4. Pelikäsitteen osatekijät puolustuspelissä (Luhtanen 1989)

Puolustuspelaaminen (pallo vastustajalla) <u>Ilman palloa</u> Hidastan pallollisen etenemistä Peitän syöttösuuntia Vartioin Varmistan Riistan pallon
--

Kekäläinen (1989) on todennut puolustuspelaamisen vaativat yksittäiseltä pelaajalta ja joukkueelta mm. seuraavia taitoja:

1. sijoittuminen
2. painepeli
3. peittäminen
4. tuki toiselle
5. vartiointi
6. varmistaminen
7. liikkumisen nopeus
8. liikkumisen suunta
9. katkot, riistot

(Kekäläinen 1989)

Lumelan (2002) mukaan puolustuspeli perustuu mm.

1. häirintä- ja karvauspeliin
2. hidastamis- ja ohjauspeliin
3. järjestelmälliseen puolustuspeliin
 - i. pelialueen supistamiseen
 - ii. etäisyyteen ja sijoittumiseen
 - iii. alue- ja miespuolustukseen
4. suunnanmuutospuolustuspeliin
 - i. pelialueen supistamiseen

- ii. viivyttämiseen
- iii. sijoittumiseen
- iv. hyökkääjien merkkamiseen

Kappaleessa 2 esitetyn pelin pelaamisen nelikentän mukaan voidaan edellä esitetyt tiivistää puolustuspelin nelikenttään (KUVA 22).

<p style="text-align: center;"><u>Pelaamisen tilaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. varmistaminen 2. sijoittuminen 3. ohjauspelejä 4. liikkumisen nopeus 5. liikkumisen suunta 6. järjestelmällinen puolustuspelejä 7. pelialueen supistaminen <ol style="list-style-type: none"> a. etäisyys ja sijoittuminen 8. suunnanmuutospuolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. pelialueen supistaminen (ohjauspelejä) 	<p style="text-align: center;"><u>Pelivälineen liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pallollisen etenemisen hidastaminen 2. syöttösuuntien peittäminen 3. hidastamispelejä 4. häirintä- ja karvauspelejä 5. pallonriisto ja syötönkatko 6. sijoittuminen 7. painepelejä 8. liikkumisen nopeus 9. liikkumisen suunta 10. järjestelmällinen puolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. etäisyys ja sijoittuminen 11. suunnanmuutospuolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. viivyttäminen
<p style="text-align: center;"><u>Oman liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. varmistaminen 2. sijoittuminen 3. tuki toiselle 4. liikkumisen nopeus 5. liikkumisen suunta 6. suunnanmuutospuolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. sijoittuminen 	<p style="text-align: center;"><u>Vastustajan liikkeen mukaan vaikuttaminen:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. vartiointipelejä 2. peittäminen 3. tuki toiselle 4. liikkumisen nopeus 5. järjestelmällinen puolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. miespuolustus 6. suunnanmuutospuolustuspelejä <ol style="list-style-type: none"> a. hyökkääjien merkkäminen

KUVA 22. Puolustuspelaamisen nelikenttä

Soikeapallon säännöt (Kallistahti 1997) määrittelevät puolustuspelaamisen päinvastaiseksi toiminnaksi kujin mitä hyökkäyspelaaminen on. Näin ollen myös sen tavoitteet ovat pelikuvia hyökkäyspelaamisen tavoitteista. Koosteessa on esitetty vastaavat asiat kuin hyökkäyspelinosalta, mutta ainoastaan kyseisen alaotsikon alla

olevan teeman puolustuspelaamiseen liittyvä osuus. Erikseen esitellään puolustuspelaamiseen liittyvät, hyökkäyspelaamisesta poikkeavat erityispiirteet.

Pelin tarkoitus

Pelin tarkoitus on kuljettaa peliväline vastustajan kenttäpäädyssä olevan maaliviivan yli ulos pelialueelta. Onnistuessaan kuljettamaan pelivälineen yli vastustajan maaliviivan joukkue saa maalipisteitä sen mukaan millä hyökkäysyrityksellä kyseinen maali tehtiin. Enemmän maalipisteitä tehnyt joukkue on ottelun voittaja.

Joukkueet hyökkäävät vuorotellen omilla hyökkäysvuoroillaan toisen pyrkiessä puolustamaan omaa maaliviivaansa, pysäyttämään vastustajan etenemisen ja saamaan pelivälineen sekä hyökkäysvuoron itselleen.

Hyökkäysvuoro

Puolustusvuoro on hyökkäysvuoron vastakohta, puolustava joukkue pyrkii pysäyttämään vastustajan, saamaan pelivälineen haltuunsa ja päästä hyökkääväksi joukkueeksi. Epäonnistunut hyökkäysvuoro tarkoittaa hyökkäysvuoron vaihtoa, puolustavan joukkueen vaihtumista hyökkääväksi ja päinvastoin.

Hyökkäysyritys

Puolustava joukkue pyrkii päättämään jokaisen hyökkäysvuoron ennen kuin hyökkäävä joukkue onnistuu etenemään kentällä tai tekemään pistesuorituksen sekä saamaan pelivälineen haltuunsa. Epäonnistunut hyökkäysyritys merkitsee joko seuraavan hyökkäysyrityksen aloittamista tai hyökkäysvuoronvaihtumista yrityksen päättymistavan ja sen määrän mukaan.

Yrityksen kesto - pelikello

Puolustava joukkue pyrkii hidastamaan hyökkäävän joukkueen pelin aloitusta (aloitussyöttöä) siten, että tähän varattu aika kuluu loppuun ja hyökkäävä joukkueen menettää kyseisen hyökkäysyrityksen.

Estäminen

Puolustavan joukkueen pelaaja pyrkii olemaan joutumatta hyökkääjän estämisyrityksen kohteeksi tai vapautumaan tästä mahdollisimman nopeasti päästäkseen taklaamaan pallollisen pelaajan.

Syöttäminen

Puolustava joukkue pyrkii estämään hyökkäävän joukkueen syöttöyritykset, lyömään sen syötöt maahan tai katkaisemaan ne. Tämä tapahtuu peittämällä syöttöjen vastaanottajat, ahdistamalla syöttäjää tai molempia.

Syötön vastaanottaminen

Kaikilla pelaajilla on yhtä suuri oikeus ottaa vastaan ja tavoitella syöttöä. Pallon ollessa ilmassa on kaikki kontakti toiseen pelaajaan kielletty. Puolustavan joukkueen pelaajalla on yhtä suuri oikeus tavoitella ilmassa olevaa palloa kuin hyökkäävän joukkueen pelaajalla.

Epäonnistunut syöttö

Syöttö tuomitaan epäonnistuneeksi sen osuessa maahan tai mennessä ulos pelialueelta ilman, että kukaan saa palloa kiinni sen ollessa ilmassa ja koske ensin pelialuetta kiinnioton jälkeen pallo hallinnassaan. Epäonnistuneen syötön suorittanut joukkue menettää aina hyökkäysvuoron siirtyen siten puolustavaksi joukkueeksi.

Uusi aloituspaikka määräytyy:

- käsisyötöissä eteenpäin suuntautuneen syötön jälkeen aloituspaikka on syötön antopaikassa, taaksepäin suuntautuneen syötön jälkeen pallon maahan osumapaikassa.
- jalkasyötöissä epäonnistuneiden syöttöjen jälkeen aloituspaikka on aina pallon maahanaosumapaikassa tai ulosmenopaikassa. Takalaittoman jalkasyötön jälkeen aloitus tapahtuu puolustusviivalta.

Maali

Puolustava joukkue pyrkii estämään hyökkäävän joukkueen etenemisen pelikentällä ja maalinteon.

Oma maali

Oma maali syntyy joukkueen viedessä pallon yli omasta maaliviivasta. Pallo voi päätyä yli maaliviivasta joko pelaajan kantamana tai ilmassa. Pisteet omasta maalista annetaan puolustavalle joukkueelle sen mukaan, millä yrityksellä hyökkäävä joukkue toimitti pallon oman maaliviivansa yli. Peli jatkuu oman maalin tehneen joukkueen aloituspotkulla, potkun suorittaa viimeinen palloon koskenut hyökkäävän joukkueen pelaaja. Puolustava joukkue voi ahdistaa pallollista pelaajaa siten, että tämä ylittää oman maaliviivansa.

Taklaus

Pallonkantajan eteneminen pysäytetään taklaamalla. Taklaus suoritetaan koskettamalla pallollista pelaajaa kahdella kädellä tämän hallitessa palloa. Pallon hallinta päättyy sen irrotessa pelaajan kädestä. Uusi aloituspaikka määrätään taklauspaikkaan. Taklauksen toteutumisen määrittää ottelun tuomari antamalla tapahtuneesta taklauksesta yhden terävän äänimerkin pelaajille. Kontaktin toiseen pelaajaan tulee päättyä heti äänimerkin

jälkeen. Peli jatkuu taklauksen jälkeen aloitussyötöllä, kuten toisaalla näissä säännöissä on määrätty.

Pistelasku

Maalisuorituksen pistearvo riippuu maalisuoritukseen käytettyjen hyökkäysyritysten määrästä. Ensimmäisellä yrityksellä tehty maali antaa yhtä monta pistettä kuin joukkueella on hyökkäysyrityksiä käytössään yhdellä hyökkäysvuorolla. Viimeisellä yrityksellä tehty maali antaa joukkueelle yhden pisteen. Mikäli joukkue ei onnistu pelaamaan palloa yli maaliviivasta hyökkäysvuoron aikana, se saa nolla pistettä kyseisestä hyökkäysvuorosta. Jokainen puolustavan joukkueen tekemä pallollisen pelaajan taklaus vähentää hyökkävältä joukkueelta hyökkäysyrityksen ja siten myös vähentää sen saamaa pistemäärää, mikäli se kuitenkin onnistuu maalin tekemään.

Nettopistelasku -menetelmä

Edellisen lisäksi pistelaskussa noudatetaan nettopiste -menetelmää. Tällä tarkoitetaan sitä, että kaksi peräkkäistä hyökkäysvuoroa kumoavat toisensa. Joukkueen hyökkäysvuorossa tekemät pisteet vähennetään vastustajan edellisellä vuorolla tekemistä, ja vastustajan seuraavalla tekemät pisteet vuorostaan jäljelle jääneistä. Joukkue saa siis hyväksyä ne pisteet, jotka ovat jääneet voimaan vastustajan kahden hyökkäysvuoron -edellisen sekä jälkeisen- pisteillä vähennettynä. Nämä pisteet joukkue saa lukea hyväksyä ottelutulokseen.

Bruttopistelasku -menetelmä

Jatkoajalla pistelasku suoritetaan bruttopiste -menetelmällä. Tällöin joukkue saa lukea hyväksyä kaikki tekemänsä pisteet ilman, että vastustajan tekemiä pisteitä vähennetään niistä.

Puolustavalle joukkueelle tuomittavat rangaistukset

Puolustavaa joukkuetta rangaistaan sen tekemistä sääntöjen rikkomuksista joko hyökkävälle joukkueelle annettavalla vapaayrityksellä tai kokonaan uudella hyökkäysvuorolla. Tämän lisäksi joukkueen pelaaja voidaan sulkea ottelusta, mikäli tämän katsotaan pyrkineen tarkoituksellisesti vahingoittamaan vastustavan joukkueen pelaajaa, tai tuottamaan tälle vaarallisen tilanteen.

11 POHDINTA

11.1 Hyökkäyspeli

Soikeapallon tarkoitus on kenttäaseman voittaminen, sen kautta maalinteko ja pisteiden voittaminen. Pelissä on siis pohjimmiltaan kyse pelaamisen tilaan vaikuttaminen. Tämä on luonteenomaista pelille kokonaisuutena ja vaikuttaa perustavalla tavalla kaikkeen pelin sisällä tapahtuvaan toimintaan.

Hyökkäyspelaamisen nelikentässä esitetyt osa-tekijät toteutuvat kaikki siinä määrin, että pelaamisen tilaan vaikuttamisen tavoite tekee pelistä puhtaan pelikäsityspelin, jossa erityisesti pallottomien pelaajien tekemien ratkaisujen merkitys korostuu.

Hyökkäysvuoron rajaaminen tiettyihin hyökkäysyrityksiin asettaa merkittävän vaateen joukkueen oman liikkeen ja pelivälineen liikkeen mukaan ja kautta vaikuttamiseen. Näiden kahden osa-alueen yhteistoiminta on edelleen merkittävästi riippuvainen vastustavan joukkueen liikkeen mukaan vaikuttamiseen, hyökkäävän joukkueen toiminta on suhteellista erityisesti kenttäasemaan ja siinä asemassa toimivaan vastustajan miehitykseen.

Toinen hyökkäävän joukkueen pelaamista rajaava tekijä on hyökkäysyrityksen käynnistämiseen varattu aika, joka velvoittaa hyökkäävän joukkueen käynnistämään pelin nopeasti ja organisoidusti. Lyhyt aika ja sinä aikana tehtävä päätös siitä, miten hyökkäysyritys toteutetaan luo tarpeen selkeälle ja nopealle kommunikoinnille, joka taas on luonnollisesti hyvän yhteistoiminnan edellytys. Kommunikoinnilla ja yhteisellä sopimisella pyritään rakentamaan suosiollinen pelitilanne pelivälineen ja oman joukkueen liikkeen vaikuttamisen keinoin.

Samojen keinojen kautta pyritään peliin vaikuttamaan myös pelivälinettä syötettäessä. Pallottomien hyökkäävien pelaajien liikkuminen tapahtuu sekä pelialueen, pelivälineen, oman joukkueen että vastustajan liikkeen ja sijainnin mukaan.

Pelialueen tilaan vaikuttaminen tulee mukaan syöttämiseen liittyvissä tekijöissä erityisesti siten, että epäonnistuneen syötön jälkeen hyökkäävä joukkue menettää hyökkäysvuoron ja puolustava joukkue muuttuu hyökkääväksi pisteessä, josta epäonnistunut syöttö annettiin. Näin ollen syöttelyssä nousee korostetusti esiin kenttäaseman merkitys ja onnistuneiden syöttöjen tärkeys hyökkäävän joukkueen

ratkaisunteossa pelin sisällä. Pallollinen pelaaja on näin ollen jatkuvassa päätöksentekoprosessissa siitä, mikä on oman joukkueen edun kannalta viisain vaihtoehto hyökkäysvalinnoissa.

Järjestelmällisten hyökkäyksien harjoittaminen ja esiintuonti tapahtuu Soikeapallossa aloitusryhmytyksen muodossa. Hyökkäävän joukkueen kaikkien pelaajien tulee olla aloituslinjasta katsottuna omalla alueellaan ennen kuin pelin saa laittaa käyntiin. Peli opettaa siis pelaajiaan toimimaan organisoidusti ennen jokaisen hyökkäysyrityksen käynnistämistä. Samalla hyökkäävä joukkue voi asettaa paineen puolustavalle joukkueelle ryhmittä nopeasti omaan puolustusjärjestykseensä, sillä hyökkääjillä on oikeus aloittaa peli välittömästi kun joukkue on omalla puolellaan aloituslinjaa.

Suunnanmuutoshyökkäyksen harjoittaminen tapahtuu Soikeapallon sisällä puolustavan joukkueen syötönkatkojen muodossa. Pelissä tapahtuu tällöin erittäin nopea hyökkäysvuoron ja – suunnan vaihdos, johon on reagoitava nelikentissä esitetyin tavoin.

11.2 Puolustuspeli

Kenttäasema on olennaisin puolustuspelaamiseen vaikuttava tekijä. Soikeapallossa tämä nousee esiin korostetusti pelin tavoitteen, maalinteon vuoksi. Soikeapallossa vaikutetaan ensisijaisesti pelaamisen tilaan, jonka vuoksi myös puolustaminen lähtee tästä lähtökohdasta, vastustajan eteneminen kentällä pyritään estämään.

Seuraavaksi tärkein tekijä on pelivälineen liike ja suunta. Tähän vaikutetaan kahdella tavalla kaikissa pelattavissa peleissä: ohjaamalla ja antamalla painetta. Puolustava joukkue vaikuttaa peliin tällöin pelikentän ja pallon sijainnin kautta. Vasta näiden jälkeen tulee ratkaisunteossa huomioiduksi hyökkäävän joukkueen ja oman joukkueen pelaajien liike.

Yrityksen alkamiseen varattu aika on puolustukselle tärkeää pelaamisen aikaa siksi, että tällöin hyökkäävä joukkue ryhmittyy uudelleen ja pyrkii aloittamaan pelin järjestäytyneenä hyökkäyksenä. Puolustava joukkue käyttää ajan samalla tavalla

järjestäytymällä puolustukseen kenttäaseman (pelialueen) ja vastustaja ryhmytyksen mukaan. Tiedonkeruuta ja ratkaisuntekoa helpottaa pysähtynyt tilanne, josta hyökkäävä joukkue pelin aloittaa. Toisaalta sama pysähtynyt tilanne tarjoaa hyökkääjille mahdollisuuden moniulotteisempiin ja – puolisempiin hyökkäyssommitelmiin kuin jatkuvasta liikkeestä tapahtuva suunnanmuutoshyökkäystilanne.

Hyökkäävän joukkueen syöttäessä palloa häviää pelialueen mukaan tehtävä ratkaisunteko hetkeksi. Pallon ollessa ilmassa on se vapaasti kaikkien tavoiteltavissa. Tällöin muuttuu ratkaisunteon kannalta olennaiseksi tekijäksi pelivälinen sekä vastustajan liike ja suunta.

Pallolliselle pelaajalle pyritään saamaan aikaan mahdollisimman suuri paine ja häirintä, jotta syötöt olisivat epätarkkoja ja vaikeasti kiinniotettavia. Pallon kiinniottoa tavoittelevat pelaajat pyritään peittämään tiiviisti syöttäjän välittömässä läheisyydessä ja väljemmin kauempana tästä. Tämä sama lainalaisuus on yleispätevä kaikkiin peleihin, pelivälineen pidempi matka pelaajalta toiselle antaa myös puolustavalle pelaajalle aikaa reagoida sen liikkeisiin, eikä tiukka miespeitto kauempana syöttäjästä ole täysin välttämätöntä.

Pistelaskulla kuvataan hyökkäyksen tehokkuutta. Pallollisen pelaajan eteneminen pysäytetään taklaamalla tämä, jolloin hyökkäävältä joukkueelta vähennetään yksi yritys. Tehdyn maalin pistemäärä riippuu siitä, kuinka monennella yrityksellä malli tehtiin. Näin olen puolustava pelaaja saalistaa joukkueelleen yhden pisteen jokaisella taklauksella olettaen, että jokainen hyökkäysvuoro päättyy maaliin. Tämä puolustavan pelaajan suoritus jää kuitenkin huomioimatta, ellei taklausten vaikutusta huomioida jotenkin muuten. Paras tapa tähän on nettopistelaskumenetelmä, jossa kahden peräkkäisen hyökkäysvuoron pisteet kumoavat toisensa. Tällöin nousee esiin jokaisen tehdyn taklauksen merkitys myös tulostaululla ja joukkueen koko pelaamisen tehokkuus saadaan esiin.

Pelin lainalaisuuksien kuvaamiseksi tämä on paras tapa, jolloin joukkueen toiminta voidaan kuvata pelaamisen kaikkien ulottuvuuksien suunnassa sen kaikki osa-alueet ja – tekijät huomioiden.

11.3 Johtopäätöksiä

Maalinteko on soikeapallossa seuraus, joka rakentuu edellä mainittujen osa-alueiden osatekijöiden yhteisvaikutuksesta. Soikeapallo on kenttäasemapeli, joka ilmenee erityisesti maalinteon kautta. Maalisuorituksen pistelasku taas kuvailee hyökkäysyrityksen määrään sidottuna sitä, kuinka tehokkaasti joukkue on hyökännyt. Westerlund (1997) on todennut, että lähellä vastustajan maalia alkaneista hyökkäystilanteista syntyy pääosa maalitilanteista, päinvastoin taas lähellä omaa maalia alkaneet hyökkäysvuorot tuottavat maalitilanteita harvemmin. Tässä toteamuksessa painottuu kenttäasema-ajattelu selkeimmillään, peliväline tulee pitää pois oman maalin tuntumasta mahdollisimman lähellä vastustajan maalia. Pelin perustarkoitus on siis vaikuttaa ensisijaisesti pelialueeseen ja sitä kautta muihin pelin osa-alueisiin (oman joukkueen, pelivälineen ja vastustajan liike sekä sijainti).

Nettopistelaskulla taas voidaan kuvata joukkueen koko pelitehokkuutta sen hyökkäämisen ja puolustamisen yhteisvaikutusta. Käyttämällä tätä pistelaskumallia voidaan yksittäinen pelaaja, sekä pallollinen että palloton, hyökkäävä tai puolustava, asettaa jatkuvaan valintaprosessien sykliin, josta muodostuu koko pelin sisällä tapahtuva ratkaisuntekoprosessi niin yksilö- kuin joukkueetasolla. Pelin sääntöjen rajatessa tässä työssä esitetyllä tavalla peliympäristöä, joutuu pelaaja toimimaan rajatussa valintaympäristössä jossa toistuvat samat päätöksenteon prosessit yhä uudestaan ja uudestaan. Siirtovaikutusteorian (Singer 1982) mukaan uusia taitoja opittaessa hyödynnetään jo osattuja taitoja, joiden kautta uuteen opittavaan taitoon haetaan tuntumaa ja yhtymäkohtia. Harjoittamalla uusia vaadittavia taitoja jo ennestään osattujen, samankaltaisten taitojen (motoristen tai muiden) lähimaastossa voidaan oppimista nopeuttaa ja opittavien taitojen moniulotteisuutta kasvattaa.

Soikeapallo on peli, joka vaatii pelaajaltaan kaikkia pelaamisen neljän ulottuvuuden hallintaa. Pelialueen kautta, pelivälineen kautta, oman sekä vastustavan joukkueen kautta vaikuttaminen luo riittävän moniulotteisen ympäristön, jotta pelin lainalaisuuksien ymmärtäminen tulee mahdolliseksi. Pelin pelaamiseen vaadittavat yksinkertaiset motoriset taidot (pallonkäsittely, liikkuminen eri nopeuksilla ja kontaktin hallinta) ja lukuisat tehtävät mahdollistavat monipuolisen ja tarkemman pelin

tilanteiden havainnoin (tiedonkeruun) ja ratkaisunteen, kuin mitä ensi näkemältä voisi tulla ajatelleeksi.

Tällaisen moniulotteisen ympäristön hallinnan oppimisen jälkeen saattaa olla mahdollista hyödyntää samoja tiedon käsittelyn ja ratkaisunteen sisäisiä malleja myös toisessa vastaavanlaisessa tehtävässä. Viitteitä tämän tyyppisestä pelien välisestä siirtovaikutusilmiöstä ovat raportoineet Kallislahti (1999) ja Julin (2002). Näiden ilmiöiden syyt ovat kuitenkin edelleen jonkin verran selvittämättä, mutta tässä tutkimuksessa on voitu havaita pelien välillä todellakin olevan Luhtasen (1989) mainitsemia samankaltaisuuksia. Tästä johtuen on perusteltua olettaa, että peluuttamalla Soikeapallo – peliä voidaan samalla harjoittaa niitä ratkaisunteen taitoja, joita tarvitaan myös muissa pallopeleissä joiden tavoitteena on pelata peliväline kentän toisessa päässä olevaan maaliin.

Ratkaisunteen taitojen siirtymistä pelistä toiseen auttaa joko samankaltainen pelaamisen ympäristö, samankaltaiset motoriset taidot tai molemmat. Itse pelaamisen lopputulos muodostuu luonnollisesti aina itse pelin sisällä tehtävistä ratkaisuihin, näiden kunkin ollessa lajispesifejä. Erityisesti nuorten ja lasten pelaamaan opettamisessa ja harjoittamisessa sen sijaan voidaan katsoa olevan kannattavaa hyödyntää toisen lajin käyttöä pelien yleisten ratkaisunteen perusvalmiuksien luomisessa. Lajikohtaisten taitojen hiominen tulee tehdä kunkin pelin yksilölliset erityisvaatimukset huomioiden.

LÄHDELUETTELO

Aberhetny, B. 1987.

Selective attention in fast ball sports I: General principles, *The Australian Journal of Science and Medicine in Sport* 19, 4: 3-6.

Bauer, G. 1973.

Fussball Perfecti vom Anfänger zum Profi. Suom. A. Lehtonen 1975. Jalkapallo, aloittelijasta taitajaksi. Otava.

Briggs, G.E. ja Naylor, J.C 1962.

The relative efficiency of several training methods as a function of transfer of task complexity, *Journal of Experimental Psychology*, 1962, 64, 505-512. Kirjassa: Singer, R.N. 1982. *Motor Learning and Human Performance*, Human Kinetics, Champaign, Illinois, s. 471.

Briggs, G.E. ja Waters, L.K. 1958.

Training and Transfer as a function of component interaction. *Journal of experimental Psychology*, 1958, 56, 492-500. Kirjassa: Singer, R.N. 1982. *Motor Learning and Human Performance*, Human Kinetics, Champaign, Illinois, s. 471.

Hakala, L. 1999.

Liikunta ja oppiminen. Mitä merkitystä on kuperkeikalla? Opetus 2000. Jyväskylä: Gummerus.

Julin, J. 2002.

Soikeapallon käyttö amerikkalaisen jalkapallon opetuksessa. Kasvatustieteen tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitos.

Jääskeläinen, L., Korpilauri, A. & Tikkanen, J. 1985.

Liikunnan didaktiikka. 1.-2. painos. Keuruu: Otava.

Kallistahti, V-M. 1997.

Soikeapallon pelisäännöt.

Kallistahti, V-M. 1999.

Siirtovaikutuksen hyödyntäminen pelikäsitysharjoittelussa jääkiekkoilijoilla. Biomekaniikan tutkielma. Jyväskylän yliopisto.

Keele, S.W. 1973.

Attention and human performance. Pacific Palisades, Ca: Goodyear. Kirjassa: Schmidt, R.A. 1988. Motor control and learning. Human Kinetics, Champaign, Illinois, s. 103.

Kekäläinen, M. 1989.

Jalkapalloilijan pelikäsityksen arviointi ja sen yhteydet pelaajakohtaisiin ottelutapahtumiin. Liikuntapedagogiikan tutkielma. Jyväskylän Yliopisto.

Kelley, C.R. 1971.

Fundamental problems. Kirjassa: Singer, R.N. 1982. Motor Learning and Human Performance, Human Kinetics, Champaign, Illinois, s.475.

Kivi, T. 1994.

Optimistinen oppimiskäsitys. Vantaa: Tummavuoren Kirjapaino Oy.

Laakso, L. & Numminen, P. 2001.

Liikunnan opetusprosessin A, B, C. Liikuntakasvatuksen tutkimus- ja kehittämiskeskus. Jyväskylä: Kopijyvä Oy.

Lahdes, E. 1997.

Peruskoulun uusi didaktiikka. Keuruu: Otava.

Liukkonen, J. & Telama, R. 1997.

Koululiikunnalla kaikista oman osaamisensa sankareita. Liikunta ja tiede 34, (6), 8-11.

Luhtanen, P. 1989.

Taktiikka ja sen harjoittaminen. Suomalainen valmennusoppi: harjoittelu. Suomen Olympiakomitea 1989, 317-318.

Lumela, P. 2002.

Joukkuepeli maalipeleissä. Julkaisematon artikkeli. Jyväskylän yliopisto, Liikuntatieteellinen tiedekunta.

Magill, R.A. 1980.

Motor Learning: Concepts & Applications, 2. edition. W.M.Brown Publ., Dubugue, Iowa.

Mikkonen, V. ja Keskinen, E. 1980.

Sisäisten mallien teoria liikennekäyttäytymisessä. Raporttisarja nro B1. Helsingin Yliopisto, yleinen psykologia.

Neumann, O. 1987.

Beyond capacity: A functional view of attention. Kirjassa: Schmidt, R.A. 1988. Motor control and learning. Human Kinetics, Champaign, Illinois, s. 105.

Piaget, J. 1988.

Lapsi maailmansa rakentajana. Juva: WSOY.

Piispanen, E. 1995.

Iloiseen palloiluun. Opas koulujen palloilukasvatukseen. Liikuntatieteellisen Seuran julkaisu nro 143. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Pirttilä-Backman, A-M., Backman, M., Mikkonen, V. 1982.

Polkupyöräilyn onnettomuudet Helsingissä. Raporttisarja nro A10. Helsingin Yliopisto, yleinen psykologia.

Schaffer, L.H. 1971.

Attention in transcription skill. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 23, 107-112. Kirjassa: Schmidt, R.A. 1988. *Motor control and learning*. Human Kinetics, Champaign, Illinois, s. 104.

Schmidt, R.A. 1988.

Motor control and learning: A Behavioural Emphasis, 2. edition. Human Kinetics, Champaign, Illinois.

Singer, R.N. 1982.

Motor Learning and Human Performance: an application to motor skills and movement behaviour, 3rd edition, Human Kinetics, Champagne, Illinois.

Tiitinen, S. 1984.

Peruskoulun ala-asteen liikunnan keskeisimmät oppisisällöt. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 44. Jyväskylä.

Tiitinen, S. & Varstala, A. 1989.

Palloilu: ala-aste. Jyväskylä: Gummerus.

Tuominen, J. 2002.

Koin uuden pelin! -kolmasluokkalaisten oppimiskokemuksia soikeapallosta. Pro gradu – tutkielma. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta

Westerlund, E.

Julkaisematonta valmennusmateriaalia, Suomen Jääkiekkoliitto ry.