

**VIITEPELIT JA PALLOLEIKIT; KOKEILU PERUSKOULUN VIIDESLUOK-
KALAISILLA**

Rajakangas Pasi

Liikuntapedagogiikan
pro gradu –tutkielma
Kevät 1999
Jyväskylän yliopisto

TIIVISTELMÄ

Rajakangas Pasi. Viitepelit ja palloleikit; kokeilu peruskoulun viidesluokkalaisilla. Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kevät 1999. 61 s.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää viitepelien ja palloleikkien tarjoamia mahdollisuuksia palloilun opetuksen järjestämiseen. Lisäksi tarkoituksena oli verrata oppilaiden saamia tuntemuksia viitepeleistä ja palloleikeistä heidän tuntemuksiinsa perinteisistä peleistä. Luokittelemalla oppilaat pelureihin ja ei-pelureihin tarkasteltiin sitä, erosivatko lahjakkaiden ja heikompihajaisten oppilaiden tuntemukset toisistaan.

Kohdejoukkona oli Kiiminkijoen koulun 5a- ja 5b-luokkien oppilaat Kiimingistä. Tutkimuksen otanta suoritettiin Kiiminkijoen koulussa toukokuussa 1998. Oppilaat pääsivät kahden päivän aikana kokeilemaan neljää viitepeliä (kahden tornin peli, new games -minilenti, syöttöpeli ja hoppupeli) sekä kahta palloleikkiä (syöttöpeli ympyrässä ja heittokilpa ympyrässä). Kokeiltuaan kaikkia pelejä ja leikkejä oppilaat vastasivat tekemääni avoimeen kyselylomakkeeseen, jossa kysyttiin heidän tuntemuksiaan kokeilluista peleistä ja leikeistä. Kokonaisuudessaan pelit ja leikit haastatteluineen kävi läpi 45 oppilasta, joista tyttöjä oli 23 ja poikia 22.

Lähes kaikki oppilaat kokivat viitepelit ja palloleikit mieluisiksi. Erityisesti tytöt pitivät niitä kivempina kuin tavallisia pelejä. Tarkasteltaessa tuloksia oppilaiden palloilutaustan mukaan ilmeni, että kokeillut pelit ja leikit motivoivat erityisesti ei-pelureita. Kolmasosa oppilaista koki päässeensä osallistumaan näillä tunneilla pelin kulkuun enemmän kuin tavallisia pelejä pelattaessa ja ainoastaan 7 % oppilaista vähemmän kuin tavallisesti. Huomion arvoista on se, että palloilutaustalla ei näyttänyt olevan merkitystä osallistumismahdollisuuksien lisääntymiseen, vaan tulokset olivat samankaltaisia pelureiden ja ei-pelureiden osalta. Kokeilluista peleistä ja leikeistä oppilaat pitivät erityisesti kahden tornin pelistä, new games -minilentiksestä ja hoppupelistä. Näille peleille oli yhteistä, että ne muistuttivat eniten oikeita pelejä.

Avainsanat: viitepeli, palloleikki, palloilu, yhteistoiminnalliset pelit, koululiikunta

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO	1
2 PALLOILU KOULULIIKUNNASSA	2
2.1 Koululiikunnan tavoitteet toteutuvat palloilussa	2
2.2 Palloilutunnit ovat oppilaiden suosiossa	5
3 PELIT JA LEIKIT	6
3.1 Säännöt määräävät pelin luonteen	6
3.2 Peleissä lapset oppivat erityisesti sosiaalisia taitoja	6
3.3 Leikin määrittelyä	7
3.4 Leikit emotionaalisenä ja sosiaalisena kokemuksena lapselle	8
4 VIITEPELIT JA PALLOLEIKIT	10
4.1 Viitepelin määrittelyä	10
4.2 Perustaidot kehittyvät palloleikeillä	11
4.3 Pelaamaan oppii vain pelaamalla	12

5	VIITEPELIIEN JA PALLOLEIKKIEN MAHDOLLISUUKSISTA KOULUSSA	14
5.1	Virallisia kilpailupelejä ei ole suunniteltu koululiikuntaan	14
5.2	Pienet tilat, suuret oppilasryhmät ja puutteelliset välineet vaativat soveltamista	15
6	NEW GAMES -LEIKIT JA -PELIT	17
7	VIITEPELIIEN JA PALLOLEIKKIEN KOKEILU VIIDENNEN LUOKAN OPPILAILLA	19
7.1	Kokeilun tarkoitus ja tutkimuskysymykset	19
7.2	Kokeilun suorittaminen	20
7.2.1	Tutkimuksen ajankohta ja kohdejoukko	20
7.2.2	Käytännön toteutus ja kokeilumetodit	21
7.3	Kokeillut viitepelit ja palloleikit	22
7.3.1	Sisäliikuntapäivä	23
7.3.2	Ukoliikuntapäivä	26
8	OPPILAIDEN KOKEMUKSIA	28
8.1	Mistä kohdejoukon oppilaat yleensä pitävät koululiikunnassa	28
8.2	Pelurit ja ei-pelurit	30

8.3 Viitepelien ja palloleikkien mielekkyys verrattuna tavallisiin kilpailupeleihin	31
8.3.1 Oppilaiden mielipiteitä kokeilluista viitepeleistä ja palloleikeistä	31
8.3.2 Oppilaiden mielipiteet viitepeleistä ja palloleikeistä sukupuolen mukaan	32
8.3.3 Pelureiden ja ei-pelureiden mielipiteiden erot kokeilluista viitepeleistä ja palloleikeistä	33
8.4 Mistä viitepeleistä tai palloleikeistä oppilaat pitivät kaikkein eniten?	33
8.5 Mistä oppilaat eivät pitäneet näillä tunneilla?	35
8.6 Pääsivätkö oppilaat osallistumaan pelin kulkuun enemmän kuin tavallisia pelejä pelattaessa?	37
8.7 Haluaisivatko oppilaat kokeilla näitä pelejä ja leikkejä jatkossakin?	38
9 POHDINTA	40
LÄHTEET	45
LIITTEET	

JOHDANTO

Pallopelit kattavat koulujen liikuntatuntien sisällöstä huomattavan osan. Vaikka pallopelit ovatkin oppilaiden suosiossa, pääsee perinteisissä joukkuepeleissä, kuten jalkapallossa ja koripallossa, pelin kulkuun aktiivisesti osallistumaan vain muutama oppilas. Tasoeroista ja kentällä samanaikaisesti olevien pelaajien suuresta määrästä johtuen jää liikunnallisesti heikkolahjaisille usein vain sivusta seuraajan rooli.

Sivusta seuraajien rooliin ja heidän osallistumismahdollisuuksiensa parantamiseen liittyen on tämän opinnäytetyön tarkoituksena tarkastella viitepelejä ja palloleikkejä mahdollisena vaihtoehtona perinteisille joukkuepeleille koulujen liikuntatunneilla. Viitepeleillä tarkoitan tässä paitsi perinteisistä joukkuepeleistä sääntömuutoksin ja rajoituksin tehtyjä yksinkertaistettuja sovelluksia niin myös pienpelejä, joissa vain pelaajien määrä on pienempi kuin perinteisissä peleissä. Palloleikeillä taas tarkoitan kaikkia erilaisilla palloilla tehtyjä harjoituksia, joissa leikkien keinoin opetellaan joukkuepeleissä tarvittavia taitoja.

Työssä on oma lukunsa myös New games -peleistä ja -leikeistä, eli ns. yhteistoiminnallisista peleistä ja leikeistä. Vaikka niiden perusajatuksena onkin kilpailullisuuden poistaminen, on niillä kuitenkin mielestäni monia samoja etuja kuin viitepeleillä ja palloleikeillä verrattuna perinteisiin joukkuepeleihin. Niissä kaikki pääsevät aktiivisesti osallistumaan peliin eivätkä taitoerot hyvien ja huonojen oppilaiden välillä näin ollen kasva entisestään.

Viitepelejä ja palloleikkejä käsittelevän kirjallisuuden tutkimisen lisäksi kävin peluuttamassa työtäni varten muutamia viitepelejä ja palloleikkejä Kiiminkijoen koulun viidennen luokan oppilailla. Näistä peleistä saamiensa kokemusten perusteella oppilaat vastasivat tekemääni kyselylomakkeeseen kertoen, mitä mieltä he olivat viitepeleistä ja palloleikeistä verrattuna tavallisiin pallopeleihin. Tällä tavoin sain suuntaa-antavaa palautetta kokeilemiäni viitepelien ja palloleikkien toimivuudesta käytännössä.

2 PALLOILU KOULULIIKUNNASSA

2.1 Koululiikunnan tavoitteet toteutuvat palloilussa

Palloilulla on vankka asema koulujemme liikuntatuntien oppisisältönä. Erityisesti pojille palloilulajeja opetetaan yli suositusten. Liikuntatuntien kokonaismäärästä palloilulajeihin käytetään keskimäärin noin 40 %; pojilla osuus on noin puolet. Joissakin kouluissa aikaa näiden lajien opettamiseen käytetään vieläkin enemmän. (Nupponen 1979, 26 - 30, 36.)

Kouluhallituksen liikunnan opetuksen oppaan (1986, 9) mukaan palloilu on yksi seitsemästä pääoppisisällöstä ala-asteen liikunnanopetuksessa. Muut sisällöt ovat järjestäytymismuodot ja -leikit, talvilajit, yleisurheilu, suunnistus ja retkeily, uinti sekä voimistelu. Pallopelit voivat muodostaa itsessään liikuntatunnin sisällön, mutta niitä voidaan käyttää myös pieninä jaksoina tunnin kuluessa piristämään opetusta, ja ne voivat toimia hyvinä tuntien alku- tai loppuverryttelyinä (Alaluusua 1989, 2). Erityisesti ensimmäisillä luokilla, jolloin leikit ovat tärkeä osa liikuntatuntien sisältöä, voidaan pallopelit korvata palloleikeillä.

Koulussa annettavan kasvatuksen yleisenä tavoitteena on edistää lapsen persoonallisuuden monipuolista ja tasapainoista kehittymistä. Tähän tavoitteeseen pääsemiseksi koulun liikunnanopetus pyrkii auttamaan oppilaita suhtautumaan liikuntaan myönteisesti tuottamalla heille positiivisia kokemuksia liikuntatunneilla. Lisäksi koululiikunnan avulla pyritään kehittämään oppilaiden yhteistyötaitoja ja opettamaan heille sääntöjen noudattamista. (Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 1994, 107.)

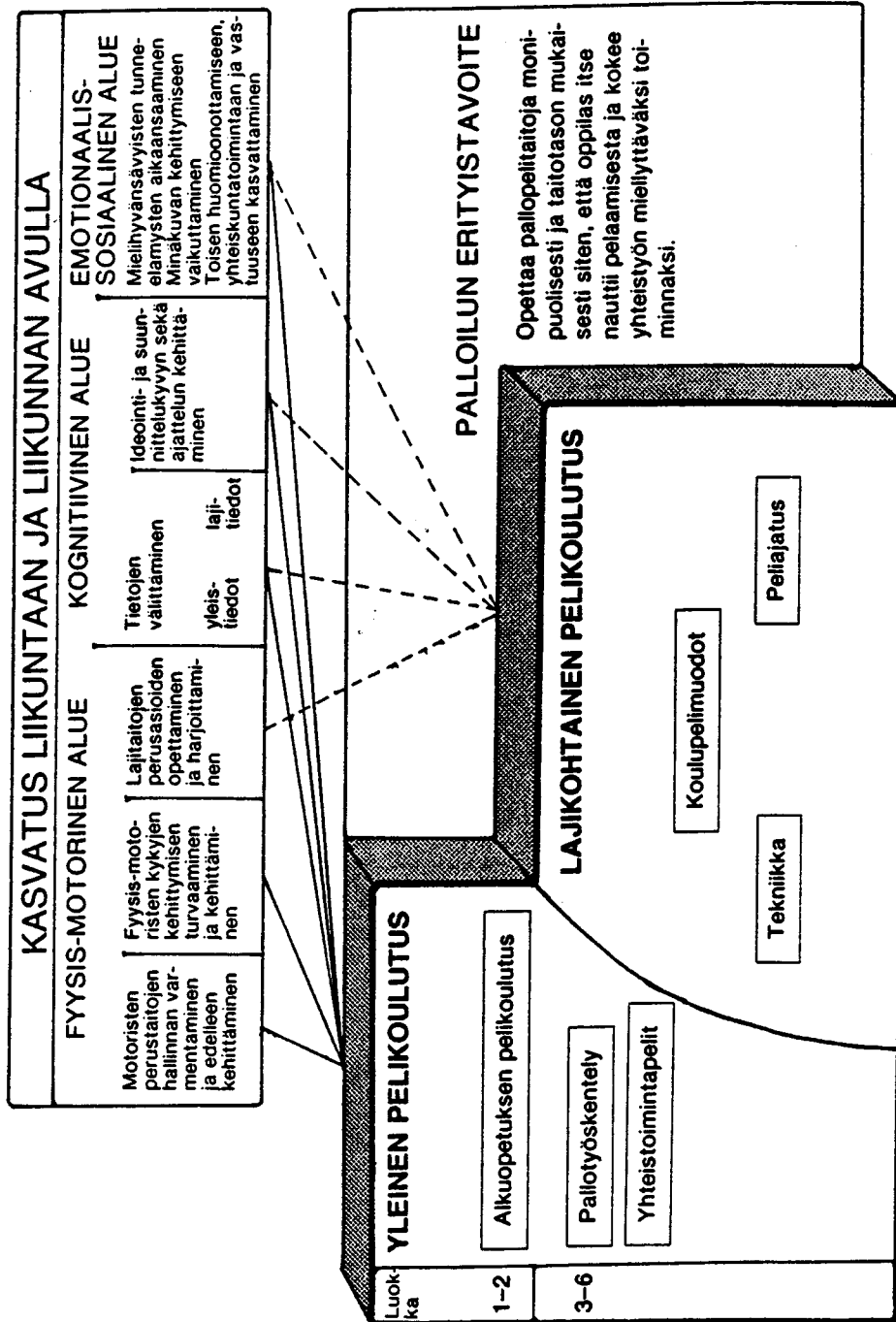
Pallopelien avulla on mahdollista päästä hyvin edellä mainittuihin liikunnanopetuksen tavoitteisiin. Tuskin minkään muun lajin opetuksessa voidaan oppilaille opettaa yhteistyötaitoja ja sääntöjen noudattamista niin hyvin kuin parhaimmilleen viedyssä palloilun

opetuksessa. Mutta mikäli palloilun opetus toteutetaan huonosti jättäen esimerkiksi heikkojen oppilaiden osallistumismahdollisuudet huomioimatta, voidaan palloilun opetuksella mielestäni estää myönteisen liikunta-asenteen syntymistä näille oppilaille.

Liikunnanopettajat saavat päättää aika vapaasti, kuinka he toteuttavat opetussuunnitelman mukaisia tavoitteita. Tiitisen ja Varstalan (1989, 12) mukaan on palloilun opetuksen erityistavoitteena tutustuttaa oppilaat erilaisten pallopelien pelaamiseen opettamalla monipuolisesti yleisiä pelivälineiden hallintataitoja ja yhteistoimintaa sekä keskeisimpien palloilulajiemme tekniikkaan ja peliajatuksen liittyviä tietoja ja taitoja. Moringin (1976) mielestä taas palloilun opetuksessa tulee ennen teini-ikää keskittyä motorisen kunnan osatekijöiden (aika, tila, voima, sujuvuus) ja palloilun perusliikemallien (kuljettaminen, heittäminen, työntäminen, kiinniottaminen, pysäyttäminen, vieritys) harjoittamiseen. Nämä käydään läpi kolmen ensimmäisen kouluvuoden aikana, ja opetusmenetelmänä käytetään erilaisia leikkejä. 4. - 6. kouluvuosien tavoitteena on kokonaisvaltaisen pelikäsityksen luominen ja perustaitojen harjoittaminen. Opetusmenetelminä käytetään viitepelejä ja perustaitoharjoituksia. (Moring, 1976.) Parkatti (1977) vuorostaan on sitä mieltä, ettei aina ole edes tarpeellista opettaa kaikkia pallopelejä niin, että kaikki oppilaat sisäistäisivät kyseisten pelien peliajatuksen. Sen sijaan hänen mielestään on hyödyllistä käyttää opetuksessa sellaisia palloleikkejä, viitepelejä, verryttely- ja perusharjoitteita, joilla on eri peleille yhteisiä elementtejä, ja jotka palvelevat oppimista useammassa peleissä.

Seuraavalla sivulla on esitelty palloilun opetuksen malli ala-asteelle. Siinä yhdistyvät sekä palloilun opettaminen, että lapsen kokonaisvaltainen kasvattaminen (Tiitinen & Varstala 1989, 10 - 11).

Palloilun opettamisen malli



Kuvio 1. Palloilun opettamisen malli (Tiitinen & Varstala 1989, 11).

2.2 Palloilutunnit ovat oppilaiden suosiossa

Tutkimusten mukaan liikunta on oppilaiden mielestä yksi suosituimmista kouluaineista, yleensä jopa suosituin (Silvennoinen 1979; Knuutila 1985, 58). Silvennoisen (1979) tutkimuksessa 7 - 9 vuotiaista oppilaista peräti 94% kertoi osallistuvansa mielellään koululiikuntaan. Samassa tutkimuksessa 71% haastatelluista oppilaista piti liikuntatunteja tai jotakin liikunnan oppisisältöä kaikkein mukavimpana asiana koulutyössä. Sen sijaan negatiivisia arvioita koululiikuntaa kohtaan esiintyi ala-asteen oppilailla melko vähän. Knuutilan (1985, 58) tutkimuksessa kuudesluokkalaisista yli 94% koki liikunnan mieluisimpana kouluaineena ja yhdeksäsluokkalaisistakin 88% piti liikuntatunteja mukavimpana oppisisältönä koulussa.

Liikuntatunneilla erityisesti pallopelien suosio on oppilaiden keskuudessa vahva. Oppilaat ovat jo vuosikausia suosineet perinteisiä pelejä, kuten jalkapalloa, jääkiekkoa, pesäpalloa, koripalloa ja lentopalloa. Viime vuosina näiden rinnalle nousseita ja suuren suosion saavuttaneita pelejä ovat mm. kaukalopallo ja salibandy. Pallopelien määrän kasvaessa on myös oppilaiden kiinnostus niitä kohtaan kasvanut entisestään. (Piispanen 1995, 12.)

Suosituimpia koululiikuntalajeja niin tyttöjen kuin poikienkin mielestä ovat erilaiset pallopelit (Silvennoinen 1979, Raiskinmäki 1987, 35 - 36). Samansuuntaisia tuloksia on saanut myös Holopainen (1982). Tosin hänen tutkimuksessaan pallopelit tulevat tytöille mieluisimmiksi lajeiksi vasta 10 - 12 vuoden iässä. Nupposen (1979) tutkimuksen mukaan poikien mieluisimpia lajeja olivat jalkapallo, jääpelit ja lentopallo, kun taas tytöt pitivät eniten pesä-, lento- ja koripallosta.

Palloiluun liittyvät negatiiviset tuntemukset johtuvat siitä, että pelejä pidetään joko liian tehokkaina tai liikaa taitoa vaativina. Lisäksi epäonnistuminen sosiaalisissa pelitilanteissa, liiallinen kilpailuhenki, hyvien ja huonojen erottelu jakoja tehtäessä, loukkaantumisen pelko ja uhka joutua naurunalaiseksi ovat seikkoja, jotka koetaan pallopeleissä epämiellyttäviksi. (Holopainen 1982; Piispanen 1995, 18.)

3 PELIT JA LEIKIT

3.1 Säännöt määräävät pelin luonteen

Pelit ovat vapaaehtoisen kontrollijärjestelmän harjoituksia, joissa lopputuloksesta kilpailaan eri osapuolten välillä ennalta määrättyjen sääntöjen sallimissa rajoissa (Avedon 1971, 405). Säännöt ovat siis perusedellytyksenä kaikkien pelien pelaamiselle. Ilman yhteisesti sovittuja, kaikkien hyväksymiä sääntöjä ei pelien pelaaminen ole mielekästä. Tämän vuoksi sääntöjä tulisi aina voida muuttaa pelaajien taitotasoon nähden sopiviksi. (Wuolio 1984, 5; Piispanen 1995, 32.) On olemassa kuitenkin myös sellaisia sääntöjä, joita tulee noudattaa kaikissa peleissä, tilanteessa kuin tilanteessa. Tällaisia sääntöjä ovat ainakin yleisen turvallisuuden takaamista koskevat säännöt. (Piispanen 1995, 32.)

3.2 Peleissä lapset oppivat erityisesti sosiaalisia taitoja

Peleillä on suuri merkitys lapsen kehitykselle. Niissä lapset joutuvat toimimaan erilaisissa rooleissa, kohtaamaan monenlaisia ongelmia ja tekemään päätöksiä aivan kuten todellisessa elämässäkin (Martens 1978, 13). Pelien merkittävin arvo lapsen kehitykselle on niiden antamat sosiaaliset kokemukset. Näitä kokemuksia lapsi saa toimiessaan toisten kanssa. Sosiaalisia kokemuksia voidaan katsoa olevan kolmenlaisia. Jo edellä esiintynyt sääntöjen noudattaminen on yksi tärkeä osa pelien luomista sosiaalisista kokemuksista. Lapset oivaltavat, että säännöt auttavat pitämään pelin käynnissä ja tasapainossa. Lisäksi he oppivat, että säännöt suovat kaikille osallistujille tasapuoliset osallistumismahdollisuudet ja että niihin on tarpeen vaatiessa tehtävä muutoksia. Toiseksi lapset joutuvat peleissä asettumaan vaihtuviin rooleihin. He oppivat kokemaan miltä itsestä tai toisista tuntuu häviäminen ja voittaminen. Kolmanneksi lapset oppivat yhteistyötaitoja

oman joukkueen pelaajien kanssa sekä kilpailemista muita joukkueita vastaan. Ajateltaessa nyky-yhteiskuntaa ovat yhteistyö ja kilpailu sellaisia tekijöitä, jotka jokaisen lapsen on hyväksyttävä. (Kurz 1987; Watson 1984.)

Toisten ihmisten huomioon ottamista ja vastuun ottamista omasta toiminnasta voidaan kehittää yhteisesti hyväksytyjä sääntöjä noudattamalla. Mikäli pelissä on mukana erotuomari, siirtyy vastuu kuitenkin usein hänelle. Tällöin pelaaja voi ajatella ikään kuin vapautuvansa sekä sosiaalisesta että eettisestä vastuustaan. Sääntöjen oppimista tärkeämpää olisikin niiden sisäistäminen ja reilun pelin hengen omaksuminen. Tätä voidaan palloilutunnilla harjoitella hyvin jättämällä erotuomari kokonaan pois pelistä, jolloin oppilaat joutuvat itse myöntämään virheensä rikkomuksen sattuessa. (Uutela 1996, 7; Wuolio 1984, 6.)

Reilu peli on käsite, jonka pääajatuksena on yhteisten sääntöjen noudattaminen. Tämä merkitsee myös erotuomarin päätösten hyväksymistä. Reilun pelin ajatukseen ei kuulu voiton tavoittelu mihin hintaan tahansa, vaan kaksinkamppailuissa on pyrittävä toimimaan rehdisti, kunnioitettava vastustajiaan ja kannustettava kanssapelaajiaan parhaansa mukaan. Myös siisti kielen käyttö kuuluu reilun pelin ehdottomiin vaatimuksiin. (Kahila 1988.)

3.3 Leikin määrittelyä

Leikki-sana on lähtöisin Anglosaksien kielestä, jossa sana *plega* tarkoitti takaamista, seisomista sanojensa takana, riskien ottamista, vaaratilannetta tai tietyille asialle omistautumista (Ulrich 1968). Myöhemmin leikillä on yleensä tarkoitettu lasten mitätöntä aktiivisuutta, eikä leikkiä sanana ole yhdistetty aikuisten harjoittamaan vapaa-ajan toimintaan (Ellis 1981, 480). Garveyn (1991, 1) mukaan leikki-ikä voidaan nähdä ihmiselämän jaksona, jolloin ihmisen tietoisuus itsestään sekä häntä ympäröivän fyysisen ja sosiaalisen maailman järjestelmistä laajenee.

Leikeille on tunnusomaista se, että koskaan ei voida ennalta tietää, mitä tulee tapahtumaan, kuinka kauan leikki kestää tai toistuuko se. Lapset muokkaavat leikeissään todellisesta elämästä tuttuja käsityksiä siten, että ne sopivat heidän sen hetkiseen maailmaansa. Leikkitilanteissa he voivat myös testata sosiaalisen käyttäytymisen eri muotoja ilman pelkoa rangaistuksi tulemisesta tai kielteisistä reaktioista. (Gillespie 1974, 145 - 147.)

Leikit voidaan luokitella neljään luokkaan sen mukaan, mikä on kyseiselle leikille ominainen piirre. Ominaisia piirteitä leikeille voivat olla kilpailu, sattuma, teeskentely ja huimaus. Kilpailuun perustuvissa leikeissä kaikilla leikkijöillä on tasavertaiset mahdollisuudet voittaa, eikä sattumalla ole osuutta leikin lopputulokseen. Sattumaan perustuvissa leikeissä taas leikin ratkaisu on täysin riippumaton siihen osallistujista. Niissä pärjääminen perustuu siis täysin tuuriin. Teeskentely-leikeiksi luokitelluissa leikeissä yritetään jäljitellä jotain henkilöä tai asiaa. Tällaisia leikkejä ovat esim. pantomiimit. Leikeissä, joille on kuvaavaa huimaus pyritään vaikuttamaan hetkellisesti leikkijöiden havaintokykyä alentavasti. (Callois 1961, 21 - 26.)

3.4 Leikit emotionaalisenä ja sosiaalisena kokemuksena lapselle

Kaikille lienevät tuttuja sanonnat ”leikki on lapsen työtä” ja ”lapsi oppii leikkien”. Nämä sanonnat pitävät vahvasti paikkansa kun mietimme, kuinka suuri osa lapsen päivittäisestä ajasta kuluu leikkimiseen. Leikkien avulla syvenevät paitsi lapsen kognitiivinen ja kielellinen kehitys niin myös mielikuvitus sekä sosiaaliset, emotionaaliset ja motoriset taidot (Olin 1987, 1).

Leikin merkitys emotionaalisenä kokemuksena piilee siinä, että leikki antaa leikkijälle mahdollisuuden vapautua monista negatiivisista tuntemuksista. Tällaisia tuntemuksia ovat mm. frustraatio, epävarmuus, pelko, hämmennys ja aggressiivisuus. Leikeissä tuntemuksiaan voi purkaa sosiaalisesti hyväksyttävin keinoin, oppien kontrolloimaan niitä ja luopumaan niistä. (Sutton-Smith 1981, 475; Arnold 1970, 75 - 78.) Emotionaalisen

tasapainon säilyttämiseksi on kilpailutilanteissa menestymisellä tärkeä merkitys (Singer & Dick 1980, 119). Tämän vuoksi myös leikeissä, joissa esiintyy kilpailua, tulisi pyrkiä siihen, että kaikki osallistujat saavuttaisivat myönteisiä ja välttäisivät kielteisiä kokemuksia.

Leikki on mitä suurimmassa määrin sosiaalinen tapahtuma. Leikkiessään ja toimiessaan toistensa kanssa lapset oppivat, että muillakin leikkijöillä on oma tahtonsa ja omat oikeutensa. Aivan kuten peleissä niin myös leikeissä lapset huomaavat, että on olemassa samansuuntaisia ja vastakkaisia mielipiteitä heidän omien mielipiteidensä kanssa. Lisäksi he oppivat, millaista on työskentely ja leikkiminen toisten kanssa. Lapset hyväksyvät muiden osallistujien mielipiteet ja ryhmäkurin tärkeänä asiana oppien sopeuttamaan omat mielihalunsa ryhmän intresseihin. (Arnold 1970, 95-96.) Leikeissä kehittyviä sosiaalisia arvoja ovat myös sellaiset arvot kuten kohteliaisuus, auttavaisuus, ystävällisyys, vastuuntunne sekä totuuden- ja oikeudenmukaisuus (Arnold 1970, 104).

4 VIITEPELIT JA PALLOLEIKIT

4.1 Viitepelin määrittelyä

Pallopelien yksinkertaistettuja muotoja kutsutaan viitepeleiksi. Kuten johdanto-osuudessa totesin, luetaan viitepeleihin kuuluviksi sekä varsinaisten pelien pienpelit että sovelletuin säännöin pelattavat pelit. Viitepelien avulla voidaan edetä askel askeleelta kohti lopullista peliä lisäten vähitellen mukaan pelissä vaadittavia elementtejä. Pienpeleissä ja sovelletuin säännöin pelattavissa peleissä korostuvat erityisesti pelin taktiset puolet. Niissä on taktisesti samankaltaisia piirteitä kuin normaaleissa peleissä, mutta niistä on karsittu fyysiset ja tekniset vaikeudet. Pelien säännöt ovat sopimuksenvaraisia, mutta sääntöjä ei saisi kuitenkaan muuttaa usein, koska silloin taktiikan omaksuminen voi hidastua. Taktiikan opettelu on siis otettava mukaan viitepeleihin alusta lähtien, sillä taktiikka ei ole mikään irrallinen pelin osa-alue. (Jääskeläinen ym. 1973, 8; Piispanen 1995, 34.) Viitepelejä ei tarvitse myöskään pelata tavanomaisin pelivälinein, vaan pelailla voidaan milloin milläkin ”sisäkumilla”, ja siitä huolimatta pelaamisen taidot aina lisääntyvät (Piispanen 1995, 17).

Sovelletut säännöt poikkeavat tavallisten pelien säännöistä siten, että niiden avulla pyritään lisäämään pelaajien välistä vuorovaikutusta. Sääntösovelluksin voidaan rajoittaa pelaajien liikkumista esim. rajaamalla pelialuetta niin, että pelaajat saavat pelata vuorollaan ainoastaan tietyllä pelialueella, hyökkääjänä tai puolustajana. Sovellus voi liittyä myös yksittäisellä pelaajalla käytettävissä olevaan kosketusten määrään tai siihen tapaan, kuinka maali tai kori tulee tehdä. Sääntösovelluksia suunniteltaessa olisi lähdeittävä siitä, että jokaiselle pelaajalle annettaisiin mahdollisuus osallistua peliin oman taitotasonsa mukaisesti. (Piispanen 1995, 32 - 34,46)

Pienpelien etuna on, että niissä kaikki pääsevät osallistumaan aktiivisesti pelin kulkuun ja kokemaan erilaisia tehtäviä (Piispanen 1995, 34). Kun kentällä yhtäaikaaisesti olevien pelaajien määrä vähenee, lisääntyy yksittäisen pelaajan rooli huomattavasti ja samalla hänen pelitaitonsa kehittyvät lisääntyvien toistojen kautta.

4.2 Perustaidot kehittyvät palloleikeillä

Koko motorinen oppiminen perustuu aikaisemmin opittuihin taitoihin. Näin ollen palattaessa riittävän pitkälle taidon alkulähteille päädytään tiettyihin perustaitoihin. Liikunnassa näitä perustaitoja voidaan kutsua perusliiketehtäviksi. Palloilukoulutuksessa näiden tehtävien harjoittaminen tulisi aloittaa sopivasti valittujen leikkien avulla, sillä tehokkaimpia toistoharjoituksia lapsi pystyy tekemään leikkien muodossa. Parasta ikää perusliiketehtävien ja samalla siis palloleikkien harjoittamisen kannalta ovat ensimmäiset kouluvuodet. Tällöin lapsilla on jo riittävä oppimisvalmius, ja he ovat iässä, jolloin heidän kykynsä jäljitellä annettuja tehtävämalleja on parhaimmillaan. Perusliiketehtävien oppimisen jälkeen on siirtovaikutuksen ansiosta vaivatonta siirtyä pallopelien vaatimiin tehtäviin. Edellisestä voidaan näin päätellä, että se, millaiseksi oppilaiden motorinen valmius myöhemmin voi ylipäättään kehittyä, riippuu oleellisesti perusliiketehtävien oppimisesta. (Wuolio 1978, 7 - 8.)

Vieritys, heittäminen, kiinniottaminen, potkaiseminen ja lyönti ovat niitä perusliiketehtäviä, joita voidaan harjoitella pallon kanssa leikkimällä. Leikkiminen voidaan aloittaa mitä erilaisimmilla palloilla: ilmapalloilla, puhalluspalloilla, jumppapalloilla, pehmeillä jalkapalloilla, lasten koripalloilla, erikokoisilla soft-palloilla jne. Pallon pariin voi tarvittaessa ottaa erilaisia mailoja ja keppejä. Harjoitettaessa sellaisia asioita kuin keskittymiskyky, erottelukyky, reaktiokyky, yhdistämiskyky tai rytmittäjä toimivat palloleikit erinomaisena ratkaisuna. (Autio 1995, 133 - 137.)

4.3 Pelaamaan oppii vain pelaamalla

Tekniikkapainotteisessa palloilun opetuksessa lähdetään siitä perusolettamuksesta, että pelissä vaadittavia teknisiä taitoja ja pelaamisen edellyttämiä fyysisiä ominaisuuksia on kehitettävä ennen kuin voidaan aloittaa pelien pelaaminen (Turner & Martinek 1992, 15). Tämä aikaisemmin vallinnut lähestymistapa ei ole kuitenkaan soveltunut kovin hyvin palloilun opetukseen. Tekniikkapainotteisessa suoritusten ydinkohtia korostavassa opetuksessa on nimittäin unohdettu pelaamiseen liittyvä tavoite. (Piispanen 1995, 15.) Opettajille jotka ovat vetäneet tuntejaan etenemällä tekniikkaharjoituksesta toiseen ovat varmasti tulleet tutuiksi seuraavanlaiset oppilaiden kommentit: ”Hei koska ruvetaan pelaamaan” tai ”Miks me vaan seisokellaan”.

Ajan hengessä pysymiseksi liikunnanopettajilta vaaditaankin uusien tuulien omaksumista. Askel kohti uudenlaista oppimiskulttuuria on luopuminen tekniikkapainotteisesta harjoittelusta. Pelaamaan opitaan vain pelaamalla, sillä tällöin opitaan myös peliajatuksen ja pelitaktiikkaan liittyviä asioita. Näiden asioiden omaksumiseen antavat erilaiset viitepelit ja palloleikit oivan mahdollisuuden.(Uutela 1996, 1.)

Pelikäsityksen ja peliälykkyyden merkitystä korostetaan erityisesti kognitiivisessa opetusmenetelmässä. Tässä opetusmenetelmässä painottuvat pelin taktiset puolet. Pelissä tilanteet vaihtuvat nopeaan tahtiin, jolloin taktinen pelaaminen vaatii nopeaa ja oikeanlaista reagointia muuttuviin tilanteisiin. Jos oppilaita kannustetaan tekemään oikeita taktisia ratkaisuja, he huomaavat, kuinka mielenkiintoista ja mukavaa peli voi olla. Tällöin oppilaat voivat nähdä itse, että heidän on tarpeellista kehittää myös tekniikkaansa tiettyjen pelitilanteiden varalle. Taktisen ajattelumallin etu on se, että samoja taktisia kuvioita voidaan hyödyntää siirryttäessä pelistä toiseen.(Thorpe, Bunker & Almond 1984.) Eri lajeja ei siis tarvitse käsitellä erillisinä kokonaisuuksina, vaan muissa peleissä jo aiemmin opittuja taitoja esim. syötä ja mene -periaatetta voidaan käyttää hyväksi uusiin peleihin siirryttäessä (Piispanen 1995,22).

5 VIITEPELIIEN JA PALLOLEIKKIEN MAHDOLLISUUKSISTA KOULUSSA

5.1 Virallisia kilpailupelejä ei ole suunniteltu koululiikuntaan

Oppilaiden kiinnostus suuria pallopelejä kohtaan on kiistaton. Nämä pallopelit ovat kuitenkin usein suunniteltu lähinnä täysikasvuksille, poikkeuksellisen vahvoille ja lahjakkaille ja hyvin harjoitelleille miehille. Niinpä suureksi ongelmaksi liikunnanopettajilla nousee, miten saada hyödynnettyä se motivaatiotekijä, joka oppilailla on palloilua kohtaan. Vaarana on nimittäin se, että opetusta ei jakseta pohjustaa järkevästi, vaan ryhdytään pelaamaan pelejä sellaisenaan, vaikka pelaajien valmiudet eivät ole vaadittavalla tasolla. Tämän vuoksi tarvitaan palloleikkejä ja viitepelejä helpottamaan pelien omaksumista ja madaltamaan niihin liittyvää taitokynnystä. Pelien perustaitojen opettelu voidaan aloittaa palloleikeillä, joista edetään viitepelien kautta asteittain varsinaiseen peliin. (Wuolio 1973, 9 - 11.)

Myös toiminnan tavoitteet ovat koululiikunnassa aivan erilaiset kuin kilpaurheilussa. Systemaattisesti harjoittelevat sarjajoukkueet tavoittelevat mahdollisimman hyvää urheilullista menestystä tähdäten toiminnassaan siihen, että joukkueen peliteho nousisi mahdollisimman korkealle. Koululiikunnassa taas yhtenä keskeisimmistä tavoitteista on antaa oppilaille myönteisiä liikuntakokemuksia ja saada heidät tätä kautta viihtymään liikunnan parissa. Lienee itsestään selvää, että näihin tavoitteisiin ei päästä samanlaisilla ohjelmilla ja menetelmillä. (Wuolio 1984, 11; Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 1994, 107 - 109.)

Sarjassa pelaavat joukkueet ovat suhteellisen yhtenäisiä pienryhmiä, joissa pelaajien väliset taitoerot eivät ole kovinkaan suuria. Sen sijaan koululuokat koostuvat tavallisesti mitä eritasoisimmista oppilaista. Joukkoon mahtuu paitsi urheilullisesti lahjakkaita oppilaita niin myös motorisesti kömpelöitä ja palloilutaidoiltaan heikompia oppilaita. Kun oppilaita tulee vanhempia, kasvavat tasoerot entistä suuremmiksi. (Wuolio 1984, 10.) Tällöin heikommat oppilaat saattavat turhautua rooliinsa kentällä. Se mitä opettaja

voi tehdä tällaisessa tilanteessa on jakaa oppilaat joukkueisiin taitotason mukaan. Kun hyvät pelaavat keskenään ja heikommat keskenään, pääsevät kaikki kokemaan onnistumisen elämyksiä. Toisaalta voidaan ajatella myös niin, että hyviä oppilaita voidaan käyttää hyväksi sijoittamalla heitä esim. apuopettajiksi heikompien oppilaiden joukkoon. Piispanen (1995, 17) toteaaakin: ”Miksi aina pitäisi osoitella kuka on paras ja kuka huonoin? Hyvän pitää saada nauttia hyvydestään, mutta ei nitistämällä muita, vaan antamalla hyvyytensä kaikkien käyttöön.”

Oppilaiden suuret tasoerot koulun liikuntatunnilla vaikuttavat myös tehtäviin sääntösovelluksiin – mitä sääntösovelluksia voidaan tehdä ja mitä taas ei? Joitakin perustaitoja on karsittava pelistä jo pelkästään turvallisuussyistä. Pelisääntöjen soveltamisesta ei ole olemassa mitään yksityiskohtaisia ohjeita. Tiettyjä yleisiä periaatteita ja suuntaviivoja voidaan kuitenkin noudattaa. Sääntösovelluksilla tulisi pyrkiä siihen, että pelaajien taitotasosta riippumatta peli olisi kaikille siinä mukana oleville mielekästä ja viihdyttävää. Joukkueiden tekemisessä on pyrittävä pieniin, mutta mahdollisimman yhdenmukaisiin joukkueisiin. (Wuolio 1984, 11 – 12.)

5.2 Pienet tilat, suuret oppilasryhmät ja puutteelliset välineet vaativat soveltamista

Koululuokat saavat vain poikkeustapauksissa käyttöönsä sääntöjen mukaisia pelikenttiä. Erityisesti suurissa asutuskeskuksissa pelikenttien määrä ei monestikaan vastaa niiden kysyntää. Silloinkin, kun koululla on riittävät tilat, joudutaan sali usein jakamaan kahden tai useamman liikuntaryhmän kesken. Opettajien on siis yleensä tingittävä vaatimuksistaan sekä kentän koon että laadun suhteen, mikä puolestaan vaatii sääntöjen soveltamista. Kun pelitoiminta joudutaan järjestämään täysin erilaisissa olosuhteissa kuin normaalisti, kannattaa tällaisissa tilanteissa pyrkiä mahdollisimman pieniin pelijoukkueisiin. Käytettävissä oleva tila on tällöin jaettava useampaan pelikenttään, ja vaikka pelitila pieneneekin, kannattaa tämä ratkaisu tehdä, koska tällöin suurestakin oppilasryhmästä mahdollisimman moni pääsee pelaamaan yhtäaikaaisesti. (Wuolio 1984, 9-10.)

Kouluilta ei myöskään aina löydy virallisesti hyväksytyjä pelivälineitä ja -varusteita. Toisaalta ne ovat monesti kouluopetukseen sopimattomiakin, koska ne ovat epäsuhteessa käyttäjien fyysisiin edellytyksiin. Tällöin opettajan on pakko jo terveydellisistä syistäkin tyytyä korvikeratkaisuihin, vaikka välineistä tulisi sääntöjenvastaisiakin. Edellä kuvattujen seikkojen vuoksi on selvää, ettei pelien virallisia sääntöjäkään voida suoraan siirtää koulupeleihin. On otettava aina huomioon koulun erityispiirteet ja -olosuhteet ja sovellettava pelisääntöjä niiden mukaisesti. (Wuolio 1984, 9 - 11.)

6 NEW GAMES -LEIKIT JA -PELIT

New games -pelit, eli yhteistoiminnalliset pelit ja leikit, ovat syntyneet vaihtoehtona kilpailullisille peleille ja leikeille. Suurimpana erona niissä on perinteisiin peleihin ja leikkeihin se, ettei niissä haeta voittajia tai häviäjiä lainkaan ja että niihin pääsevät osallistumaan kaikki halukkaat tasavertaisina. Kun yhteistyössä toimiminen on tärkeämpää kuin toisia vastaan kilpaileminen, ei kenenkään tarvitse pelätä epäonnistumista. Perinteisissä leikeissä juuri epäonnistumisen pelon kautta lapset alkavat välttämään kilpailua ja tämän vuoksi vetäytyvät pois leikeistä. Yhteistoiminnallisissa peleissä ja leikeissä sitä vastoin pyritään poistamaan epäonnistumisen pelkoa lujittamalla lapsen itsetuottamusta ja uskoa siihen, että häntä arvostetaan ja hänet hyväksytään ihmisenä. (Orlick 1981, 7.)

Yhteistoiminnallisissa peleissä ja leikeissä on neljä olennaista perustekijää. Nämä ovat jo edellä mainittujen osallistumisen ja yhteistyön lisäksi hyväksyntä ja hauskuus. Osallistuminen on tärkeää siksi, että lapsilla on luontainen osallistumisen halu, jonka vuoksi heidän on saatava olla mukana toiminnassa. Pelin ulkopuolelle jäämisen tai siitä poistamisen lapsi kokee puhtaaksi hylkäämiseksi. Yhteistyössä taas kehittyvät monet tärkeät ominaisuudet, kuten kommunikointikyky, luottamus toisiin ihmisiin ja yleensä kyky myönteiseen kanssakäymiseen ihmisten kanssa. Työskennellessään yhdessä yhteisen päämäärän hyväksi eikä toisiaan vastaan voivat pelaajat kokea täydellisen osallistumisen tunteen. He tuntevat saavansa jotain, eivät häviävänsä. Hyväksynnän merkitys piilee siinä, että se auttaa oman itsensä parempaan arvostamiseen ja on ylipäänsä edellytys onnellisuudelle. Vastaavasti hylätyksi tuleminen johtaa omanarvontunnon alenemiseen. Hauskuus kuuluu yhteistoiminnallisiin peleihin ja leikkeihin jo sen vuoksi, että hauskanpito on perimmäinen syy lasten leikkimiselle. Yhteistoiminnallisissa leikeissä lapset voivat pitää hauskaa joutumatta pelkäämään epäonnistumista tai hylkäämistä, ja hauskuus lisääntyy entisestään, kun sen voi kokea yhdessä toisten kanssa. (Orlick 1981, 12 - 13.)

Yhteistoiminnallisia pelejä ja leikkejä ei ole tarkoitettu ainoastaan lapsille, vaan ne voivat koota yhteen myös perheitä ja yhteisöjä yhteisen pelin hengessä. Näitä pelejä ja leikkejä voidaan harrastaa mitä erilaisimmissa olosuhteissa, eikä niihin tarvita määrätynlaisia palloa tai pelikenttää. Mikäli jotain apuvälineitä tarvitaan, on niitä vähän, ja ne ovat yleensä hyvin yksinkertaisia tehdä vaikkapa itse. Myöskään yksittäisten pelien ja leikkien sääntöjä ei tarvitse noudattaa kirjaimellisesti, vaan niitä voidaan muovata tilanteen edellyttämällä tavalla. (Orlick 1981, 7 - 10.) Näiden pelien ja leikkien pedagoginen arvo piilee enemmän affektiivis-sosiaalisella kuin motorisella tai kognitiivisella tasolla (Sironen & Kärkkäinen 1988, 91).

Vaikka yhteistoiminnallisissa peleissä ei olekaan kysymys viitepeleistä, muistuttavat monet niistä viitepelejä hyvinkin paljon. Tämän vuoksi voi yhteistoiminnallisia pelejä mielestäni käyttää opetuksessa vaihtoehtoisina peleinä viitepeleille silloin, kun oppilaiden taitotaso ei vielä riitä varsinaisten pallopelien pelaamiseen. Myös Tiitisen ja Varsitalan (1989, 68) mukaan voidaan yhteistoiminnallisia pelejä valita opetettavaksi ennen varsinaisten pelien tekniikan ja taktiikan opettamista, mutta ne ovat heidän mielestään hyvin käyttökelpoisia myös itsenäisinä peleinä.

Alaluusuan (1989) mukaan liikunnassa keskitasoa huonommille merkitsee enemmän kuin liikunnallisesti lahjakkaammille se, mitä lajeja liikuntatunneilla harrastetaan. Heikommat oppilaat saavat enemmän onnistumisen ja vähemmän epäonnistumisen tunteuksia yhteistoimintaan tai epäsuoraan kilpailuun perustuvissa leikeissä ja peleissä, kun he vertaavat tuntemuksiaan perinteisistä lajeista saamiinsa kokemuksiin. Erityisesti alasteen oppilaille on suotavaa käyttää New Games -ideaan perustuvia pelejä ja leikkejä, koska nimenomaan heillä esiintyy paljon epäonnistumisen ja heikkommuuden tuntemuksia perinteisemmissä liikuntamuodoissa. (Alaluusua 1989, 157 - 159.)

7 VIITEPELIEN JA PALLOLEIKKIEN KOKEILU VIIDENNEN LUOKAN OPPI- LAILLA

7.1 Kokeilun tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Kokeilun tarkoituksena on saada kohdejoukon oppilailta palautetta siitä, millaisia tuntemuksia viitepelit ja palloleikit herättävät heissä, kun he vertaavat niitä perinteisiin peleihin. Kokeilun tuloksia ei voida kuitenkaan yleistää koko tätä ikäluokkaa koskeväksi tiedoksi. Kohdejoukon oppilailta saatu palaute on siis ainoastaan suuntaa antavaa.

Keskeisimmät tutkimuskysymykset ovat:

- Millaisia ovat oppilaiden saamat tuntemukset viitepeleistä ja palloleikeistä verrattuna tavallisista peleistä saatuihin tuntemuksiin?
- Eroavatko oppilaiden viitepeleistä ja palloleikeistä saamat tuntemukset toisistaan sukupuolen mukaan?
- Onko hyvien ja heikompien palloilijoiden tuntemuksissa viitepeleistä ja palloleikeistä eroa keskenään?
- Miten viitepelit ja palloleikit sopivat koulun palloilutunnille tämän tutkimuksen perusteella?

7.2 Kokeilun suorittaminen

7.2.1 Kokeilun ajankohta ja kohdejoukko

Kokeilu suoritettiin toukokuussa 1998 Kiiminkijoen ala-asteella Kiimingissä. Kokeilun myöhäinen ajankohta, toiseksi viimeinen kouluviikko, selittyy sillä, että ulkona toteutettavien pelien ja leikkien vetäminen ei olisi aikaisemmin ollut mahdollista. Lisäksi koulun sali oli kyseisellä viikolla vapaana, mikä mahdollisti kokeilun läpi viemisen tiiviinä kokonaisuutena. Tutkimuskohteen valintaan vaikutti oleellisesti se, että Kiiminkijoen ala-aste on oma lapsuuden kouluni. Läheiset välit koulun rehtoriin ja yhteistyöhalukkuus koulun liikuntaa opettavien opettajien puolelta helpottivat asemaani vierailevana tutkijana.

Tutkimuksen kohdejoukkona olivat koulun viidennen luokan oppilaat, yhteensä 49 oppilasta. Kaikki kokeillut pelit ja leikit kyselyineen suoritti 5a -luokalta 21 oppilasta (10 tyttöä ja 11 poikaa) ja 5b -luokalta 24 oppilasta (13 tyttöä ja 11 poikaa). Näin lopulliseksi tutkimusaineistoksi muodostui 45 oppilaan ryhmä (23 tyttöä ja 22 poikaa). Viidennen luokan oppilaat valitsin kohderyhmäksi sen vuoksi, että tätä nuoremmille olisivat jotkut tutkimukseen valituista viitepeleistä olleet liian vaikeita. Toisaalta viidesluokkalaisten valintaa kuudesluokkalaisten asemesta puolsi se, että viidesluokkalaiset ovat lähempänä ikää, jolloin palloleikkien tulisi muodostaa keskeinen osa palloilutunnista. Lisäksi kuudesluokkalaiset viettivät tutkimusajankohtana viimeisiä päiviään ala-asteella, mikä olisi saattanut oppilaiden puutteellisen motivaation vuoksi vaikuttaa tutkimuksen reliabiliteettia alentavasti.

7.2.2 Käytännön toteutus ja kokeilumetodit

Vierailin koululla ensimmäistä kertaa kokeiluun liittyen noin kuukautta ennen kokeilun toteuttamista. Sovimme tuolloin kokeilun edellyttämistä käytännön ratkaisuista viidensien luokkien liikunnanopettajien kanssa. Esittelin myös oppilailla täytettävän kyselylomakkeen sekä pelit ja leikit, joita tulisin heillä kokeilemaan. Sain tällä vierailulla opettajilta muutaman hyvän vinkin liittyen siihen, kuinka voisin saada kyselylomakkeesta (liite 2) tuon ikäisille oppilaille ymmärrettävämmän. Tämä oli arvokasta tietoa tutkimuksen kannalta, koska en ollut suorittanut esitutkimusta, eikä kyselylomaketta näin ollen ollut etukäteen testattu. Teinkin kyselylomakkeeseen pari muutosta opettajien ehdotusten mukaisesti.

Seuraava vierailuni koululle ajoittui toukokuun toiselle viikolle, viikkoa ennen kokeilun suorittamista. Tuolloin kävin tutustumassa oppilaisiin liikuntatunnilla ja tarkistamassa koulun välinetilanteen, jotta tiesin, tarvitsisiko minun tuoda joitain välineitä mukani.

Molemmat tutkimuksen kohteina olleista luokista kokeilivat viitepelejä ja palloleikkejä kahden päivän aikana. Oppilaat pääsivät pelaamaan neljää erilaista viitepeliä ja leikkimään kahta eri palloleikkiä. Viitepeleistä kaksi ja palloleikeistä toinen oli tarkoitettu sisäliikuntatunnille. Niinpä molemmat luokat viettivät ensimmäisen päivän kaksoistuntinsa salissa puuhastellen. Toisen päivän viitepelit ja palloleikki olivat vastaavasti ulkona toteutettavia, joten tuolloin pelailtiin ja leikittiin koulun pihalla. Kaksipäiväisen rupeaman päätteeksi oppilaat vastasivat vielä kyselylomakkeen avoimiin kysymyksiin. Kysymyksillä selvitettiin oppilaiden palloilutaustaa, olivatko he pitäneet ko. viitepeleistä ja palloleikeistä ja mitä mieltä he olivat niistä verrattuna tavallisiin pallopeleihin.

Ohjasin kaikki tunnit itse. Tällä varmistin sen, että pelit ja leikit ohjattiin molemmille luokille samalla tavalla sekä saatoin korostaa niitä asioita, joihin olin tutkimukseni avulla hakemassa vastauksia. Läsnaolostani oli hyötyä myös kyselylomakkeiden täyttötilaisuuksissa. Pystyin antamaan kaikille oppilaille samanlaiset ohjeet siitä, miten lomaketta täytetään ja neuvomaan oppilaita, mikäli kysymyksissä ilmeni joitain epäselvyyksiä.

Kokeilun tulosten myöhempää tarkastelemista ja niiden pohtimista varten minulla oli paikalla myös videokuvaaja, joka kuvasi pitämäni tunnit. Videon avulla minun oli mahdollista saada myös sellaista tietoa, joka ei tulisi oppilaiden vastauksissa esille, esim. millainen ilmapiiri tunneilla vallitsi, mistä jonkin asian epäonnistuminen johtui. Kyseessä on sen luonteinen tutkimus, jossa ei ole tarkoituksenaan tehdä mitään pitkälle meneviä yleistyksiä. Sen sijaan tutkimuksen avulla on haettu kuvaa viitepelien ja palloleikkien soveltuvuudesta palloilutunnille tutkijan tästä aineistosta tekemien omien luokittelujen ja yksittäisten oppilaiden kertomien mielipiteiden pohjalta. Tällainen tutkimushan on aina tietyllä tapaa tekijänsä omaa subjektiivista tulkintaa tutkittavasta aineistosta.

7.3 Kokeillut viitepelit ja palloleikit

Seuraavilla sivuilla on esitelty ne viitepelit ja palloleikit, joita tutkimukseni kohdejoukossa olleet oppilaat pitämälläni tunneilla kokeilivat. Tässä on kuvattu pelit sellaisena kuin minä ne tällä kerralla ohjasin. Tarkempaa tietoa niistä, niiden soveltamismahdollisuuksista, eduista yms. löytyy tutkimuksen liiteosasta (liitteet 3 - 8).

7.3.1 Sisäliikuntapäivä

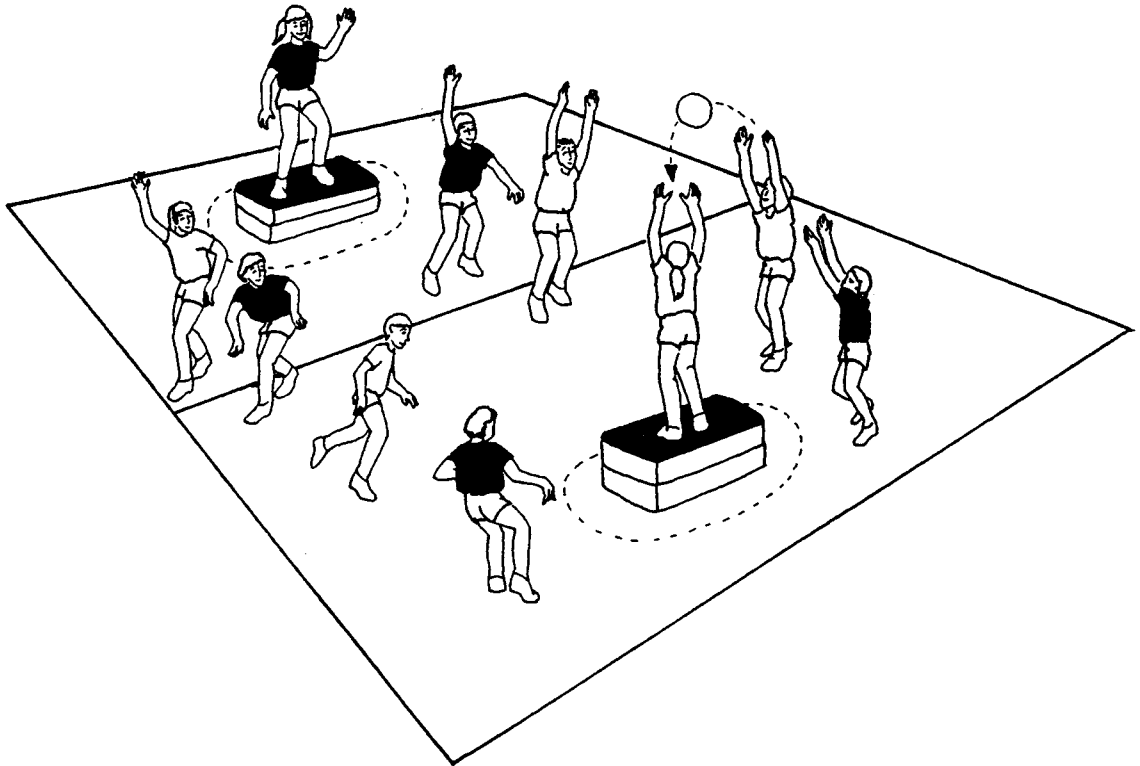
Kuljetusleikki ympyrässä

Jaoin oppilaat neljään ryhmään siten, että tytöistä muodostui kaksi ryhmää ja pojista kaksi. Näin ryhmiin tuli keskimäärin kuusi oppilasta. Kukin ryhmä asettui omalle rajatulle leikkialueelleen. Kaikilla leikkijöillä oli hallussaan koripallo. Leikin alettua oppilaat alkoivat kuljettaa omaa palloaan. Tarkoituksena oli yrittää suojata palloaan yrittäen saman aikaisesti lyödä vapaalla kädellä muiden leikkijöiden palloja ulos leikkialueelta. Jokaisesta ulos lyödyistä pallosta leikkijä sai itselleen pisteen. Pallonsa menettänyt pelaaja sai hakea oman pallon takaisin alueelle ja jatkaa leikkiä. Opettajan viheltäessä leikin loppuneeksi katsottiin, kenellä leikkijöistä oli eniten pisteitä. Näin leikittiin muutama minuutin ajan. Lopuksi leikkiä kokeiltiin vielä siten, että kaikki joutuivat pomputtamaan palloa heikommalla kädellään.

Kahden tornin peli

Teimme saliin kaksi pelikenttää. Tytöt pelasivat salin toisessa päässä omaa peliään ja pojat toisessa päässä omaansa. Joukkueet muodostuivat kätevästi samoista ryhmistä, jotka olivat olleet kuljetusleikissäkin. Kustakin joukkueesta meni yksi oppilas seisomaan vastustajan puolustuspäättyyn sijoitetulle korokkeelle tornivahdiksi. Muut saman joukkueen pelaajat yrittivät saada toimitettua pallon syöttelemällä tornivahdille. Liikuminen pallon kanssa oli sallittua ainoastaan tukijalan varassa, mikä lisäsi vapaan paikan hakemisen merkitystä.

Peliä pelattiin koripallolla, ja tornivaahdin korokkeina käytettiin tuoleja. Tuolin ympärille oli rajattu säteeltään noin puolentoista metrin kokoinen alue, jonka sisään ei kukaan muu kuin tornivahti saanut mennä. Pelaajat käyttivät puolustusmuotona parivartiointia, ja tornivahtia vaihdettiin säännöllisin väliajoin.



Kuva 1. Kahden tornin peli (Tiitinen & Varstala 1989, 70).

New Games -minilentis

Asensimme saliin kaksi lentopalloverkkoa. Koska peliä pelattiin yhtäaikaisesti kolmella paikalla, oli toisella verkolla kaksi pelikenttää vierekkäin, kun puolestaan toisella verkolla oli vain yksi pelikenttä. Myös verkolla, jolla oli käynnissä vain yksi peli, oli pelikentän leveys vain puolet koko verkon leveydestä. Lisäksi kenttien takarajat olivat huomattavasti lähempänä kuin normaalilla kentällä.

Jokaiseen peliin osallistui 7 - 8 oppilasta. Joukkueissa oli tyttöjä ja poikia sekaisin. Sillä, että verkon toisella puolella saattoi olla yksi oppilas enemmän kuin toisella puolen, ei ollut pelin kannalta merkitystä. Peliä ei nimittäin pelattu toisella puolella olleita oppilaita vastaan, vaan yhdellä kentällä olleet kaikki pelaajat muodostivat yhteisen joukkueen ja pelasivat siis ”samaan pussiin”.

Ideana oli pitää palloa pelissä mahdollisimman kauan. Piste tuli, kun pallo saatiin toimitettua verkon toiselle puolen vähintään kahden kosketuksen pelillä. Kun pallo ”kuoli”, laskettiin, kuinka monta kertaa pallo oli kulkenut puolelta toiselle, eli kuinka monta pistettä oli syntynyt. Uudessa pallossa yritettiin aina parantaa edellisissä palloissa saavutettua parasta pistemäärää. Peliä pelattiin ns. kenko-pallolla, joka on tavallista lentopalloa huomattavasti suurempi ja kevyempi, minkä vuoksi pienten oppilaiden on helpompi käsitellä sitä kuin oikeaa lentopalloa. Lisäksi sallittiin pallon pompata maahan yhden kerran jokaisen lyönnin välissä. Koska ideana oli pitää palloa pelissä mahdollisimman kauan, oli iskulyönti luonnollisesti kielletty. Pelaajat vaihtoivat pallojen välissä pelipaikkoja kuten normaalissakin pelissä sillä poikkeuksella, että vasen verkko-pelaaja siirtyi verkon toiselle puolelle.

7.3.2 Ulkoliikuntapäivä

Syöttöpelii

Tytöt ja pojat pelasivat peliä omilla noin 20 m x 20 m suuruisilla alueillaan. Pelaajat jaettiin kolmeen eri ryhmään: sinisiin, vihreisiin ja liivittömiin. Kaikki ryhmät osallistuiivat peliin samanaikaisesti siten, että kaksi ryhmää toimi vuorollaan hyökkävänä joukkueena kolmannen ryhmän toimiessa puolustajina. Hyökkääjien tehtävänä oli pitää jalkapalloa syöttelemällä hallussaan niin, etteivät puolustajat päässeet katkaisemaan syöttoa. Puolustajien riistettyä pallon hyökkääjiltä luovuttivat he sen näille takaisin. Kun puolustajat olivat katkaisseet syötön kolme kertaa, vaihdettiin osia siten, että toisesta hyökänneestä ryhmästä tuli puolustava joukkue ja puolustajina olleet menivät hyökkääjiksi toisen jo aiemmin hyökänneen ryhmän seuraksi. Tähän tapaan jatkettiin niin, että jokainen ryhmä toimi vuorollaan puolustajina ja hyökkääjinä.

Heittokilpa ympyrässä

Oppilaat sijoituivat pesäpalloräpylä kädessään neljään ympyrään niin, että kahdessa ympyrässä oli poikia ja kahdessa tyttöjä. Näin ympyrää kohti oli keskimäärin kuusi leikkijää. Ympyrät olivat säteeltään noin kahdeksan metrin suuruisia. Jokaisessa ympyrässä yksi oppilaista asettui ympyrän keskelle keskimieheksi muiden ryhmittäessä tasaisin välein ympyrän kehälle.

Leikki lähti käyntiin siitä, kun vihelsin pilliin. Tällöin keskimies heitti pesäpallon jollekin ympyrän kehällä olleista oppilaista. Hän heitti pallon välittömästi takaisin keskimiehelle, joka taas heitti pallon seuraavalle oppilaalle ympyrän kehällä. Samaan tapaan keskimies kävi järjestyksessä läpi kaikki ympyrän kehällä olleet oppilaat. Tämän jälkeen keskimies asetti pallon maahan ja vaihtoi paikkaa sen oppilaan kanssa, jolle oli ensimmä-

mäiseksi heittänyt. Nyt uusi keskimies ryhtyi heittelemään samaan tapaan kuin edellisenkin aloittaen heittämällä sille oppilaille, joka oli edellisellä kierroksella ollut hänen vasemmalla puolellaan. Leikkiä jatkettiin samalla periaatteella niin kauan, että jokainen oppilas oli käynyt keskimiehenä. Harhaheiton tapahtuessa palloa ei hakenut heittäjä vaan kiinniottaja.

Hoppupeli

Pelasimme peliä kahdella pesäpallokenttää muistuttavalla kentällä, jotka oli piirretty aivan vierekkäin. Tytöt pelasivat jälleen omalla kentällään ja pojat omallaan. Koska kentillä ei ollut pesiä samaan tapaan kuin pesäpallokentällä ei niiden tarvinnut olla kovin leveitä, eikä pesävahtien puuttuessa myöskään joukkueiden tarvinnut olla suuria. Näin suhteellisen pienellekin alueelle mahtui kaksi kenttää vierekkäin.

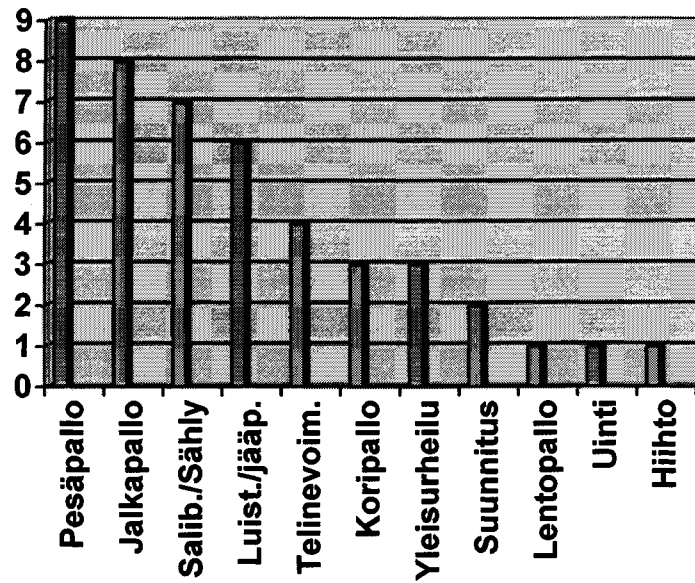
Ulkopelaajat asettuivat kentälle tasaisin välein täyttäen mahdollisimman hyvin koko pelialueen. Sisäjoukkueen pelaajan lyötyä pallon kentälle lähti hän kiertämään pelikenttää. Samanaikaisesti yrittivät ulkopelaajat saada palloa kiinni. Kun joku ulkojoukkueen pelaajista onnistui kiinniotossa, jäi hän seisomaan paikoilleen haara-asentoon ja muut ulkopelaajat juoksivat jonoon hänen taakseen. Jonon ollessa valmis vieritti jonon ensimmäinen pallon jalkojen välistään viimeiselle, joka heitti pallon kotipesään lukkarille. Pallon tullessa lukkarin räpylään katsottiin, kuinka monen kentän laidalla olleen merkkitönsä ohi sisäpelaaja oli ehtinyt juosta. Hänen joukkueensa sai pisteitä tämän mukaisesti. Jokaisen sisäpelaajan käytyä lyömässä ja juoksemassa laskettiin joukkueen saamat pisteet yhteen ja tapahtui vuoronvaihto.

8 OPPILAIKEN KOKEMUKSIA

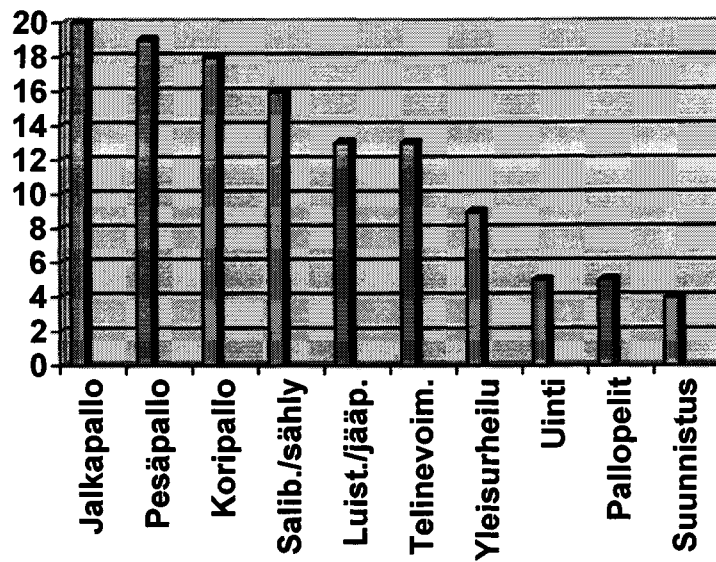
8.1 Mistä kohdejoukon oppilaat yleensä pitävät koululiikunnassa?

Kun oppilaita pyydettiin nimeämään kolme mieluisinta koululiikuntalajia, olivat pallot yllivoimaisesti suosituimpia. 45 oppilaasta peräti 34 (76 %) nimesi ykköseksi jonkun pallopelin. Useimmiten nimettiin mieluisimmaksi lajiksi pesäpallo, jonka mainitsi yhdeksän oppilasta (22 %). Seuraavaksi suosituimpia lajeja olivat jalkapallo ja salibandy / sähly. Jalkapallosta piti eniten kahdeksan oppilasta ja salibandysta / sählystä seitsemän oppilasta. Odotetusti pojat nimesivät pallopelejä ykköseksi useammin kuin tytöt. 22 pojasta peräti 20 (91 %) koki jonkin pallopeleistä mukavimmaksi koululiikuntalajiksi. Vastaavasti tyttöjen vastauksissa pallopelejä esiintyi ensimmäisenä 14 kertaa eli 61 prosentilla kaikista tytöistä. Tyttöjen keskuudessa suosituin laji oli pesäpallo, joka oli mukavinta viiden tytön mielestä. Pojilla eniten ykkössijoja saavutti salibandy / sähly, jota piti mukavimpana kuusi poikaa. Kokeiluun osallistuneiden oppilaiden mieltymysten eri liikuntalajeihin voidaan siis sanoa olleen samansuuntaisia kuin aiemmin tehdyissä tutkimuksissakin (Silvennoinen 1979, Nupponen 1979, Raiskinmäki 1987, 35 - 36).

Jalkapallo ja pesäpallo olivat kohderyhmässä suosituimpia lajeja myös tarkasteltaessa kaikkia kolmea lajia, jotka oppilaat nimesivät kolmeksi mieluisimmaksi koululiikuntalajiksi. Jalkapallo oli mainittu 20 oppilaan ja pesäpallo 19 oppilaan vastauksissa. Seuraavina olivat koripallo 18 maininnalla, salibandy / sähly 16 maininnalla, sekä luistelu / jääpelit ja telinevoimistelu molemmat 13 maininnalla. Tarkasteltaessa eri lajien suosiota sukupuolen mukaan tällä tavoin esiintyi tyttöjen vastauksissa useimmin koripallo 13 maininnalla (57 % tytöistä) ja poikien vastauksissa salibandy / sähly 14 maininnalla (64 % pojista). Kaiken kaikkiaan 132 maininnasta oli pallopelejä 95.



Taulukko 1. Kokeiluun osallistuneiden oppilaiden mielestä mieluisin koululiikuntalaji



Taulukko 2. Eniten mainintoja saaneet lajit, kun oppilaita pyydettiin nimeämään kolme mieluisinta koululiikuntalajia.

8.2 Pelurit ja ei-pelurit

Oppilailta kysyttiin, minkä tasoisena palloilijana he pitivät itseään. Pojista itseään hyvänä palloilijana piti kahdeksan oppilasta eli 36 % kaikista pojista. Nämä oppilaat olivat mielestään hyviä useissa eri pallopeleissä, eivätkä he maininneet yhtään pallopeliä, jossa he olisivat keskitasoisia tai sitä huonompia. Myös ensimmäiseen kysymykseen, jossa kysyttiin kolmea mieluisinta lajia koululiikunnassa, nämä pojat mainitsivat pelkkiä pallopelejä. Luokittelin kyseiset pojat palloilijoiksi. Loput 14 poikaa (64 %) ilmoittivat olevansa palloilijoina keskitasoisia tai sitä heikompia. Heidät luokittelin ei-pelureiksi. Ei-pelurit olivat saattaneet ilmoittaa olevansa joissakin pallopeleissä hyviäkin, mutta vastaavasti heillä oli palloilulajeja, joissa he pitivät itseään heikkoina. Vain kaksi pojista sanoi olevansa heikkoja lähes kaikissa pallopeleissä.

Tytöistä kuusi (26 %) piti itseään hyvänä palloilijana. He olivat myös kaikki vastanneet ensimmäiseen kysymykseen mieluisimmista koululiikuntamuodoista vähintään kaksi eri palloilulajia. Luokittelin nämä tytöt pelureiksi ja loput 16 tyttöä (74 %) ei-pelureiksi. Itseään erityisen heikkona palloilijana pitävien osuus oli tytöillä huomattavasti suurempi kuin pojilla. Peräti 5 tyttöä piti itseään huonona palloilijana.

Pelureiden määrä koko aineistossa oli siis 14 oppilasta (31 %) ja ei-pelureiden 31 oppilasta (69 %). Jako pelureihin ja ei-pelureihin ei luonnollisestikaan jaa aivan yksiselitteisesti oppilaita hyviin ja huonoihin palloilijoihin. Jotkut oppilaathan ovat saattaneet olla omissa arvioinneissaan kriittisempiä kuin toiset. Joka tapauksessa edellä kuvattujen kriteerien mukaisesti tehty jako on varmasti suuntaa antava. Sitä on käytetty hyväksi seuraavissa kappaleissa, kun on vertailtu taitotasoltaan erilaisten oppilaiden mielipiteitä kokeilluista viitepeleistä ja palloleikeistä toisiinsa.

8.3 Viitepelien ja palloleikkien mielekkyys verrattuna tavallisiin kilpailupeleihin

8.3.1 Oppilaiden mielipiteitä kokeilluista viitepeleistä ja palloleikeistä

Tutkimukseen osallistuneista oppilaista 17 oli sitä mieltä, että kokeillut viitepelit ja palloleikit olivat mukavampia kuin tutut pelit. Nämä oppilaat vastailivat mm. seuraavasti:

- ”Muihin verrattuna ne olivat ihan yli-meneviä.”
- ”Hauskempia ja leikkimielisempiä pelejä kuin jalkapallot yms.”
- ”Paljon parempia, kuin mitä me yleensä pelataan”
- ”Nämä pelit olivat mukavimpia pelejä, mitä olen pelannut.”
- ”Paljon hauskemmat säännöt.”
- ”Ne on jänniä ja hauskoja eikä mitenkään totisia, eli niitä on kivempi pelata.”
- ”Ne olivat hauskempia, kun niitä ei pelattu oikeilla säännöillä ja niissä oli parempi yhteishenki

Niiden oppilaiden lisäksi, jotka pitivät näillä tunneilla kokeiltuja pelejä ja leikkejä mukavampana kuin tavallisia pelejä, vastasi 24 muutakin oppilasta kokeneensa viitepelit ja palloleikit kivoiksi. Näiden oppilaiden vastauksista ei kuitenkaan suoraan ilmennyt, olivatko he kokeneet ne mukavammiksi vai tylsemmiksi kuin tavalliset pelit. Seuraavassa esimerkkejä näiden oppilaiden vastauksista:

- ”Hauskoja uusia pelejä oli mukava oppia.”
- ”Kivaa vaihtelua. Niitä on hyvä pelata tuttujen pelien sijasta, niin ei kyllästy entisiin nopeasti. Erikoisia, omalla tavallaan tosi hauskoja pelejä.”
- ”Enemmän tuommoisia uusia pelejä.”
- ”Ne olivat tosi kivoja pelejä ja leikkejä.”
- ”Pidin kaikista peleistä.”

- ”Hoppupeli oli mukavaa, mutta muutkin olivat kivoja.”
- ”Mukavia ja hauskoja. Nämä säännöt olivat todella hyvin mietitty. Tunneilla oli hauskaa eikä yhtään tylsää.”
- ”Näissä oppi enemmän ja ne olivat leikkimielisiä pelejä.”
- ”Näillä tunneilla pelit olivat erilaisia kuin tavallisesti, mutta ne oli kivoja.”
- ”Näillä tunneilla pelatut pelit sopivat varsinkin aloittelijoille. Kokeneille ovat oikeat pelit parempia, mutta nämä ovat hauskoja silloin tällöin pelattaviksi.”

Ainoastaan 4 oppilasta vastasi tuttujen pelien olevan hausکمپia kuin näillä tunneilla kokeillut pelit ja leikit. Näistä kaksi oppilasta piti tuttuja pelejä vähän parempina ja kaksi paljon parempina. Toinen niistä oppilaista, joka sanoi tuttujen pelien olevan mukavampia, totesi tutkimuksessa pelattujen pelien olleen inhottavia siksi, kun ei pelattu oikeilla säännöillä.

8.3.2 Oppilaiden mielipiteet viitepeleistä ja palloleikeistä sukupuolen mukaan

Tytöistä peräti 13 piti kokeiltuja pelejä ja leikkejä mieluisampina kuin tavallisia pelejä. Loput 10 tyttöäkin kertoivat niiden olleen kivoja. Yksikään tyttö ei sanonut, että viitepelit ja palloleikit olisivat olleet tylsempinä kuin tutummat pelit.

Vaikka suurin osa pojista pitikin tunneilla kokeiltuja pelejä ja leikkejä mukavina, sanoi heistä vain neljä pitäneensä niistä enemmän kuin tutuista peleistä. 14 poikaa myönsi viitepelien ja palloleikkien olleen kivoja, mutta eivät sen kummemmin kommentoineet, pitivätkö enemmän näistä vai tutuista peleistä. Neljä poikaa oli sitä mieltä, että tutut kilpailupelit ovat mukavampia kuin näillä tunneilla kokeillut pelit ja leikit.

8.3.3 Pelureiden ja ei-pelureiden mielipiteiden erot viitepeleistä ja palloleikeistä

Pelureiden suuri kiinnostus perinteisiä pallopelejä kohtaan näkyi myös heidän vastauksissaan siihen, mitä mieltä he olivat nyt kokeilluista peleistä ja leikeistä verrattuna tuttuihin peleihin. Yksikään peluri ei nimittäin vastannut pitäneensä näillä tunneilla kokeilluista peleistä ja leikeistä enemmän kuin tutuista peleistä. Toisaalta näistäkään oppilaista ei löytynyt kuin kaksi, jotka sanoivat suoraan tuttujen pelien olevan mieluisampia kuin nyt kokeillut pelit ja leikit. Nämä molemmat olivat poikia, kuten jo aiemmin on käynyt ilmi. Loput 12 peluria olivat sitä mieltä, että kokeillut pelit ja leikit kivoja kokeilla, paljastamatta kuitenkaan olivatko ne mukavampia kuin tutut kilpailupelit. Pelureita viehätti kokeilluissa peleissä ja leikeissä lähinnä niiden uutuus ja leikkimielisyys. Erään pelurin mielestä näissä myös oppi enemmän kuin tavallisissa peleissä.

Viitepelien ja palloleikkien suosio oli huomattavasti suurempi ei-pelurien keskuudessa. Yli puolet ei-pelureista koki näillä tunneilla kokeillut pelit ja leikit mielekkäämmiksi kuin tutut pallopelit. 31 ei-pelurista peräti 16 oli tätä mieltä. Viitepeleissä näitä oppilaita viehätti erityisesti niiden hauskuus ja se, että ne olivat helpompia kuin pelit, joita he olivat tottuneet pelaamaan. Vastaavasti niiden oppilaiden osuus, jotka pitivät tavallisista peleistä enemmän, oli pienempi ei-pelurien keskuudessa. Heitä oli ei-pelureista vain kaksi. Loput 13 ei-peluria kokivat viitepelit ja palloleikit kivoiksi, mutta eivät osanneet sanoa, olivatko ne mukavampia kuin tavalliset pelit.

8.4 Mistä viitepelistä tai palloleikeistä oppilaat pitivät kaikkein eniten?

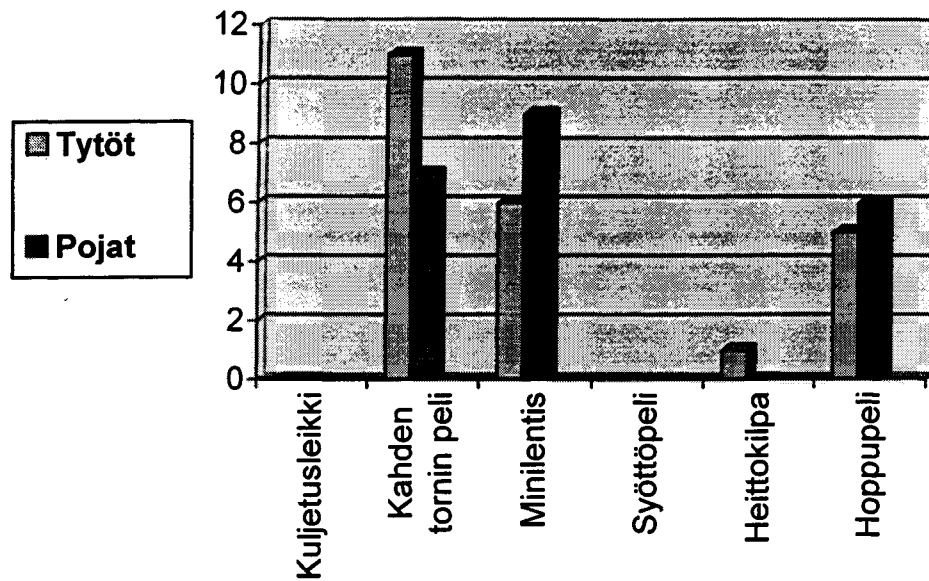
Kokeilluista peleistä ja leikeistä oppilaiden mielestä suosituimmaksi osoittautui kahden tornin peli. 18 oppilasta piti sitä kaikkein mukavimpana näillä tunneilla. Kahden tornin peli oli oppilaiden mielestä mukavaa lähinnä siksi, että se oli helppoa, ja että siinä joutui syöttelemään paljon. Myös tornivahtina oleminen koettiin mukavaksi.

Toiseksi suurimman suosion saavutti New games -minilentis. Se oli mukavinta 15 oppilaan mielestä. Minilentiksessä oppilaita kiehtoi erityisesti pelivälineenä ollut kenkopallo. Isoon ja kevyeen palloon osui heidän mielestään lentopalloa paremmin, mikä teki pelistä helpompaa kuin tavallisella lentopallolla pelaamisen. Kahdessa vastauksessa mainittiin, että myös pienillä joukkueilla pelaaminen oli ollut kivaa, ja että minilentiksen säännöt olivat olleet hauskat.

Kolmanneksi suosituin kokeilluista peleistä ja leikeistä oli hoppupeli, jota piti mukavimpana 11 oppilasta. Hoppupelin suosioon saattoi osaltaan vaikuttaa se, että kohdejoukossa oli monta pesäpalloa harrastuksenaan pelaavaa oppilasta. Useissa vastauksissa nimittäin mieluisuuden syyksi mainittiin se, että peli muistutti pesäpalloa. Toisaalta eräs oppilas piti peliä mukavana, koska se ei ollut niin monimutkaista kuin pesäpallo. Muina syinä hoppupelin mielisuuteen mainittiin mm. pelin monipuolisuus ja helppous.

Yhden oppilaan mielestä mukavinta näillä tunneilla oli heittokilpa ympyrässä. Hänen mielestään se oli hauskaa sen vuoksi, että se ei muistuttanut mitään tuttua peliä. Kuljetusleikki ympyrässä ja syöttöpeli eivät olleet hauskimpia kenenkään oppilaan mielestä.

Erot sukupuolten välillä olivat pieniä. Poikien keskuudessa suosituimmaksi koettiin New games -minilentis ja tyttöjen keskuudessa kahden tornin peli. Minilentistä piti mukavimpana yhdeksän poikaa (41 % pojista) ja kahden tornin peliä 11 tyttöä (48 % tytöistä). Pojista seitsemän tykkäsi eniten minilentiksestä ja kuusi hoppupelistä. Tyttöjen keskuudessa toiseksi suosituinta oli minilentis, josta piti eniten kuusi tyttöä ja kolmanneksi suosituinta hoppupeli. Hoppupeli oli mukavinta viiden tytön mielestä. Tytöistä yksi tykkäsi eniten heittokilvasta ympyrässä.



Taulukko 3. Mieluisin viitepeli tai palloleikki sukupuolen mukaan.

8.5 Mistä oppilaat eivät pitäneet tunneilla?

Kaikista vähiten oppilaat pitivät syöttöpelistä ja kuljetusleikistä. Molemmat saivat 14 mainintaa tylsimmäksi peliksi tai leikiksi. Epämieluisuuden syinä näissä molemmissa esiintyi mm. niiden vaikeus sekä kooltaan liian pieni pelialue. Kolmanneksi useimmin tylsimpänä koettiin minilentis. Siitä piti vähiten kuusi oppilasta. Kolme heistä koki sen liian vaikeaksi ja kaksi oppilasta olivat tyytymättömiä palloon, joka oli heidän mielestään liian iso. Yhden oppilaan mielestä taas pelaajat eivät malttaneet keskittyä peliin tarpeeksi.

Heittokilvan ympärillä koki ikävimmäksi viisi oppilasta. Näistä oppilaista kolmella ikävät mielikuvat liittyivät leikin aikana koettuihin epäonnistumisiin. Nämä oppilaat eivät olleet saaneet palloja kiinni, eivätkä tämän vuoksi pitäneet leikistä. Lisäksi yksi

heistä oli loukannut kätensä ottaessaan palloa kiinni, mikä lisäsi hänen kielteistä suhtautumistaan heittokilpaa kohtaan. Kahdella muulla oppilaalla niistä, jotka kokivat heittokilvan ympyrässä ikävimmäksi, olivat leikin epämieluisuuden syyt aivan toisenlaiset. Heidän mielestään leikki oli liian helppo, koska heittovälit olivat liian lyhyet. Sekä hoppupeliä että kahden tornin peliä piti tylsimpänä vain yksi oppilas. Oppilas, joka ei pitänyt hoppupelistä, sanoi sen olleen liian vaikeaa. Kahden tornin peliä tylsänä pitänyt oppilas taas ei pitänyt pelistä, koska siinä palloa ei saanut kuljettaa. Mainittakoon, että kyseinen oppilas kuuluu pelureihin, ja että hän oli vastannut ensimmäiseen kysymykseen suosikkilajikseen koripallon. Liekö kyseessä ollut siis koripallon pelaaja, joka ei päässyt tässä pelissä mielestään tarpeeksi ”kikkailemaan”. Oppilaista neljä vastasi pitäneensä kaikista tunneilla kokeilluista peleistä ja leikeistä, eivätkä nimenneet yhtään niistä tylsäksi.

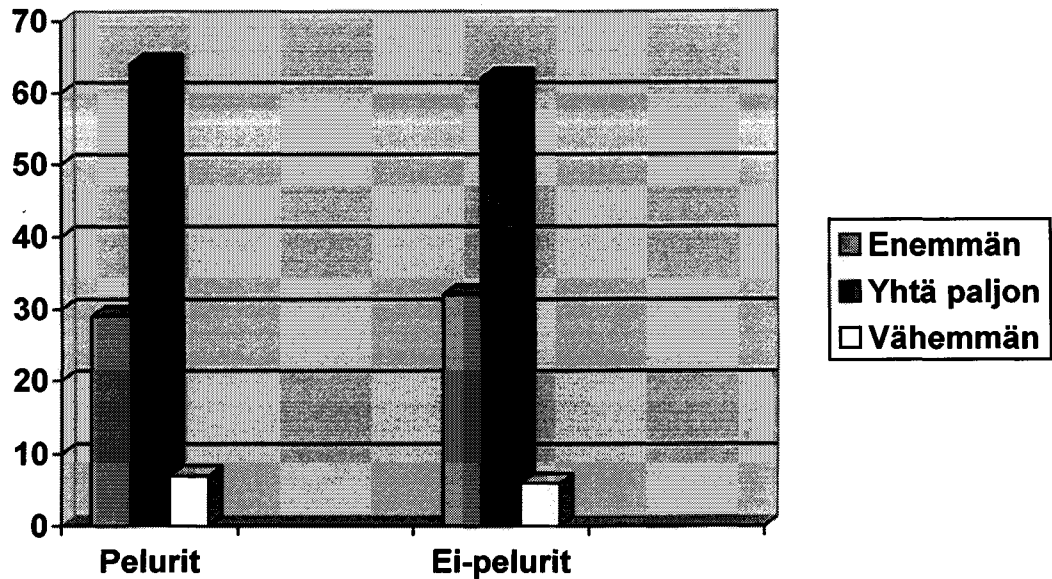
Tarkasteltaessa tylsimmäksi koettuja pelejä ja leikkejä sukupuolen mukaan mainitsi pojista yhdeksän (41 %) kuljetusleikin ympyrässä tylsimmäksi. Seuraavaksi eniten mainintoja tylsimmäksi peliksi saivat syöttöpeli seitsemällä maininnalla (32 %) ja heittokilpa ympyrässä kolmella maininnalla. Yksi poika piti kahden tornin peliä ikävimpänä, ja kaksi poikaa sanoi, että peleistä mikään ei ollut tylsä. Tytöistä seitsemän (30 %) sanoi syöttöpelin ja kuusi (26 %) minilentiksen olleen tylsimmän kokeilluista peleistä ja leikeistä. Niistä tytöistä, jotka mainitsivat minilentiksen tylsimmäksi näillä tunneilla kokeilluista peleistä ja leikeistä, pitivät kaikki sitä tylsänä nimenomaan sen vaikeuden vuoksi. Katsoessani minilentistä jälkeenpäin videolta kiinnitin huomioni siihen, kuinka yhteen tyttöporukkaan oli valikoitunut motorisesti kömpelöimmät tytöt, eikä heidän pelistään meinannut tulla mitään. Saattaa siis olla, että juuri nämä tytöt kokivat minilentiksen ikäväksi. Viisi tyttöä piti tylsimpänä kuljetusleikkiä ympyrässä. Heittokilvan ympyrässä koki ikävimmäksi kaksi tyttöä ja hoppupelin yksi tyttö. Myös tytöistä kaksi vastasi pitäneensä kaikista peleistä ja leikeistä.

8.6 Pääsivätkö oppilaat osallistumaan pelin kulkuun enemmän kuin tavallisia pallopelejä pelattaessa?

Kun kohdejoukon oppilailta kysyttiin, pääsivätkö he osallistumaan pelin kulkuun enemmän, vähemmän vaiko yhtä paljon kuin tavallisesti, vastailivat he seuraavasti: 14 oppilasta koki päässeensä osallistumaan näillä tunneilla peliin paremmin kuin tuttuja pelejä pelattaessa. Enemmistön mielestä sillä, pelataanko tavallisia pelejä vai näillä tunneilla kokeiltuja pelejä ja leikkejä ei tuntunut olevan merkitystä heidän osallistumismahdollisuuksiinsa. 28 oppilasta oli sitä mieltä, että he olivat päässeet osallistumaan pelin kulkuun näillä tunneilla yhtä aktiivisesti kuin tavallisesti. Ainoastaan kolme oppilasta tunsu osallistuneensa peliin vähemmän kuin normaalisti.

Pojista kahdeksan (36 %) ja tytöistä kuusi (26 %) koki päässeensä peliin mukaan enemmän kuin normaalisti. Oppilaista, jotka olivat mielestään vaikuttaneet pelin kulkuun yhtä paljon kuin tutuissa peleissäkin oli poikia 13 (59 % pojista) ja tyttöjä 15 (65% tytöistä). Vähemmän kuin normaalisti pelitapahtumiin vaikuttaneita oli pojista yksi ja tytöistä kaksi.

Tarkasteltaessa näiden pelien ja leikkien vaikutusta oppilaiden osallistumisaktiivisyyteen palloilutaustan mukaan saatiin seuraavanlaisia tuloksia. Pelureista pääsi omasta mielestään enemmän kuin normaalisti vaikuttamaan pelin kulkuun neljä oppilasta (29 %). Vastaava määrä ei-pelureista oli kymmenen oppilasta (32 %). Yhtä paljon kuin normaalisti koki päässeensä peliin osallistumaan pelureista yhdeksän oppilasta (64 %) ja ei-pelureista 19 oppilasta (62 %). Pelureista ainoastaan yksi oppilas ja ei-pelureista kaksi oppilasta oli sitä mieltä, että he olivat osallistuneet pelitapahtumiin vähemmän kuin tuttuja pelejä pelattaessa.



Taulukko 4. Miten oppilaat kokivat päässeensä vaikuttamaan pelin kulkuun viitepeleissä ja palloleikeissä verrattuna tavallisiin peleihin. Prosentuaalinen jakauma.

8.7 Haluaisivatko oppilaat kokeilla näitä pelejä ja leikkejä jatkossakin?

Neljää oppilasta lukuun ottamatta kaikki kohderyhmän oppilaat halusivat kokeilla tunneilla läpi käytyjä pelejä ja leikkejä myös tulevaisuudessa. Niistä neljästä oppilaasta, jotka eivät haluaisi kokeilla oli poikia kolme (yksi peluri ja kaksi ei-peluria) sekä yksi peluri-tyttö. He perustelivat vastaustaan sillä, että tutut pelit ovat mukavampia. Seuraavalla sivulla on esitelty loppujen 41 oppilaan perusteluja siitä, miksi he halusivat kokeilla näitä pelejä ja leikkejä jatkossakin.

- ”Kivoja, keskivaikeita ja uusia asioita opettavia pelejä, jotka antavat vaihtelua.”
- ”Vaihtelua, eikä aina samoja.”
- ”Koska ne olivat niin paljon erilaisia kuin tavalliset pelit esim. koris, pesis...”
- ”Ne ovat hauskoja ja helppoja.”
- ”Niissä oli parempi yhteishenki kuin tavallisissa peleissä.”
- ”Voisihan sitä joskus kerratakin esim. kauden aluksi.”
- ”Nämä olivat hauskoja ja monipuolisia, eivätkä yhtään tylsiä.”
- ”Koulussa on aina samat pelit niin on mukavaa, kun on vaihtelua.”
- ”Ne olivat hauskoja ja hyviä. Oppii niissä jotakin.”
- ”Ei aina tarvitse pelata oikeilla säännöillä.”
- ”Koska vaikeat pelit tuovat kovan haasteen.”
- ”Pelit olivat leikkimielisiä ja oppi lisää.”
- ”Vaihtelu virkistää.”
- ”Ne olivat yksinkertaisempia ja hausempia. Sääntöjä voisi olla jokaiseen yksi lisää esim. lyöntirajoitus hoppupelissä.”
- ”Siksi kun ne ovat paljon parempia mitä me yleensä pelataan.”
- ”Koska ne oli kivoja.”

9 POHDINTA

Tässä tutkimuksessa on yritetty selvittää, mitä etuja viitepeleillä ja palloleikeillä on verrattuna tavallisiin pallopeleihin. Oletuksena minulla oli, että viitepelien ja palloleikkien avulla saadaan aktivoitua paremmin palloilussa heikompia oppilaita ja samalla motivoitua heitä paremmin pelaamiseen.

Viitepelit ja palloleikit mainitaan palloilun opetuksen keinoina lähes kaikissa palloilunopetusta käsittelevissä teoksissa. Kuitenkaan sellaista kirjallisuutta, jossa paneuduttaiisiin pelkästään niihin ja niiden tarjoamiin mahdollisuuksiin ei ole Suomessa juurikaan julkaistu. Ainoita kotimaisia teoksia, joissa keskitytään viitepeleihin ja palloleikkeihin ovat Jukka Wuolion Pallopelit-sarjan kirjat Palloleikkejä, harjoituksia ja viitepelejä (1973) ja Palloleikeillä taitajaksi (1978). Näidenkin teosten julkaisemisesta on siis kulu-
nut aikaa jo yli 20 vuotta. Mietittäessä sitä, kuinka paljon tämän päivän palloilun opetuksessa korostetaan siirtymistä tekniikkapainotteisesta opetuksesta kohti pelaamalla oppimista onkin hämmästyttävää viitepeleihin ja palloleikkeihin kohdistuvan tutkimuksen vähäisyys. Tämä vaikutti osaltaan myös omaan kiinnostukseeni aihetta kohtaan. Viitepelien ja palloleikkien suomien mahdollisuuksien tarkastelu tuntui tärkeältä, joten valitsin sen opinnäytetyöni aiheeksi.

Aihetta käsittelevän kirjallisuuden vähäisyyden vuoksi on osa käyttämistäni lähteistä melko vanhoja. Tämä tuskin kuitenkaan vähentää niiden arvoa. Päinvastoin – nehan ovat niitä harvoja teoksia, jotka käsittelevät kyseistä aihetta. Tätä työtä tehdessäni olen huomannut myös sen, kuinka epämääräinen ja vakiintumaton käsite viitepeli on. Näyttää siltä, että palloilua käsittelevässä kirjallisuudessa esim. sanat viitepeli ja pienpeli käsitetään joskus toistensa synonyymeiksi. Itse ymmärrän viitepelit yläkäsitteeksi, joihin pienpelien ohella kuuluvat myös sovelletuin säännöin pelattavat pelit. Pelin ei siis välttämättä tarvitse olla pienpeli ollakseen viitepeli, vaan jo jokin sääntösovellus tekee siitä viitepelin.

Tutkimuksen tuloksia tarkasteltaessa on huomioitava, että oppilaiden vastauksia ei ole yritettykään yleistää koko tätä ikäluokkaa koskevaksi tiedoksi. Kyseessä on tapaustutkimus, jonka tulokset kertovat vain kohderyhmäni oppilaiden mielipiteistä kysytyihin asioihin. Luokittelut ovat itse tekemiäni, ja näin ollen subjektiivinen näkemykseni heijastuu niissä enemmän tai vähemmän. Tämä luonnollisesti vaikuttaa tutkimuksen validiteettiin. Olen kuitenkin pyrkinyt oppilaiden vastauksia analysoidessani saattamaan tulokset kuvaamieni luokittelujen perusteella mahdollisimman pelkistettyyn ja luotettavaan muotoon.

Pallopelit olivat tutkimukseen osallistuneista oppilaista enemmistön mielestä mukavimpia oppisisältöjä liikuntatunneilla. Lisäksi kohdejoukon oppilaista pojat pitivät pallopeleistä tyttöjä enemmän. Kuten edellä on käynyt ilmi ovat nämä tulokset saman suuntaisia aikaisemmin tehtyjen tutkimusten kanssa. Kohdejoukon oppilaiden mieltymysten voidaan siis tältä osin katsoa vastanneen hyvin yleistä mielipidettä.

Tutkimukseen osallistuneiden oppilaiden kokemukset viitepeleistä ja palloleikeistä puoltavat vahvasti niiden käyttöarvoa palloilutunneilla. Lähes kaikki oppilaat kokivat ne kivoiksi. Myös niitä oppilaita, jotka pitivät viitepeleistä ja palloleikeistä enemmän kuin tavallisista peleistä oli huomattavasti enemmän kuin niitä, jotka kokivat tavalliset pelit mukavammaksi. Viitepeleissä ja palloleikeissä oppilaita tuntui motivoivan erityisesti niiden tarjoama uutuuden viehäytys. Kohderyhmän oppilaille osa kokeilluista viitepeleistä ja palloleikeistä oli entuudestaan kokonaan vieraita, ja muutenkin niitä oli kokeiltu melko vähän. Oppilaiden vastausten perusteella voitaneenkin olettaa, että viitepelit ja palloleikit sopivat opetukseen parhaiten juuri silloin tällöin kokeiltuna. Näin ne toimivat mukavina välipaloina joskus hieman totistenkin perinteisten pelien rinnalla.

Kokeillut pelit ja leikit tuntuivat soveltuvan erityisesti tytöille, sillä yli puolet heistä piti niitä mukavampina kuin tavallisia pelejä. Yksikään tyttö ei myöskään sanonut, että tavalliset pelit olisivat olleet kivempia. Sen sijaan pojille ei näytä olevan niin suurta merkitystä, pelataanko perinteisiä pelejä vai näillä tunneilla kokeiltuja. Mielipiteet perinteisempien pelien sekä viitepelien ja palloleikkien mieluisuudesta jakautuivat pojilla tasan.

Viitepelien ja palloleikkien saavuttama suosio oli huomattavasti suurempi ei-pelurien kuin pelurien keskuudessa. Vaikka pelureistakin suurin osa piti kokeiltuja pelejä ja leikkejä kivoina, ei heistä kukaan sanonut pitäneensä niistä enemmän kuin tavallisista peleistä. Vastaavasti vähemmän palloilua harrastaneista suurin osa kertoi viihtyneensä näillä tunneilla kokeiltujen pelien ja leikkien parissa paremmin kuin tavallisia pelejä pelattaessa. Oletukseni siitä, että viitepelien ja palloleikkien avulla saataisiin motivoitua paremmin nimenomaan taitotasoltaan heikompia palloilijoita osui siis oikeaan. Palloilussa heikompia oppilaita viehätti näissä peleissä ja leikeissä erityisesti niiden hauskuus ja helppous. Tällaisten kommenttien luulisi vaikuttavan jokaiseen vastuuntuntoiseen liikuntakasvattajaan, kun hän miettii menetelmiä, joita palloilunopetuksessaan käyttää. Eikö lähtökohdana tulisi olla juuri se, että liikuntatunneilla voitaisiin tarjota onnistumisen elämyksiä muillekin kuin vain parhaille oppilaille, ja se, että oppilaat poistuisivat tunneilta ”hymyssä suin”.

Viitepelien ja palloleikkien käyttöarvon puolesta puhuu tämän tutkimuksen perusteella myös se, että oppilaissa oli huomattavasti enemmän niitä, jotka kokivat päässeensä osallistumaan pelin tai leikin kulkuun tavallista enemmän kuin niitä, jotka kokivat päässeensä osallistumaan vähemmän kuin tavallisesti. Sen sijaan yllättävää oli todeta, että palloilutaustalla ei näyttänyt olevan tähän vaikutusta. Sekä pelureiden että ei-pelureiden mielipiteet omasta aktiivisuudestaan ja sen muuttumisesta verrattuna tavallisiin peleihin olivat saman suuntaisia. Oletuksenihan oli, että nimenomaan heikommat palloilijat pääsisivät osallistumaan pelin kulkuun näillä tunneilla paremmin kuin tavallisesti. Oppilaiden vastausten perusteella viitepelien ja palloleikkien avulla voidaan lisätä myös hyvien oppilaiden osallistumismahdollisuuksia.

Toinen mielenkiintoinen yksityiskohta tuloksia tarkasteltaessa liittyy tyttöjen vastauksiin. Tytöissä oli nimittäin poikiin nähden suhteellisesti vähemmän niitä, jotka kokivat päässeensä osallistumaan pelin tai leikin kulkuun enemmän kuin normaalisti. Kuitenkin

kokeillut viitepelit ja palloleikithän olivat olleet, kuten edellä tuli kerrottua, mieluisia nimenomaan tytöille. Näyttää siis siltä, että niiden mieluisuus tässä tapauksessa johtuu jostain muusta tekijästä kuin peliin vaikuttamismahdollisuuksien lisääntymisestä.

Kokeilluista peleistä ja leikeistä mieluisimmaksi koetuilla näyttäisi olevan yksi yhteinen nimittäjä. Eniten pidettiin niistä viitepeleistä, jotka muistuttivat läheisesti ”oikeaa” peliä. Voitaneen siis olettaa hyvän viitepelin tunnusmerkkeihin kuuluvan, että sen täytyy herättää oppilaalle mielikuva oikeasta pelistä. Piispanen (1995, 33) sanoo, että mielikuvan aikaansaamiseksi saattaa joskus riittää pelkästään pelaaminen oikealla välineellä. Oikeaan peliin viittaavan mielikuvan merkityksestä kertoo myös syöttöpelin heikko suosio kokeilluista viitepeleistä. Olihan jalkapallo oppilaiden mielestä pesäpallon ohella suosituin pallopeti, mutta silti kukaan ei pitänyt syöttöpeliä mukavimpana pelinä näillä tunneilla. Syy saattoi olla se, että peti muistutti idealtaan hyvin vähän oikeaa jalkapalloa. Toisaalta katsellessani syöttöpeliä jälkeenpäin videolta ja lukiessani oppilaiden vastauksia kävi ilmi, että syöttöpeli oli ehkä liian vaikea peti. Myöskään kumpikaan kokeilluista palloleikeistä (kuljetusleikki ympyrässä ja heittokilpa ympyrässä) ei saavuttanut samalaista suosiota kuin pelinomaisemmat viitepelit. Tämä voi selittyä osittain myös oppilaiden iällä; viidesluokkalaisetkin saattavat olla jo hiukan liian vanhoja innostuakseen palloleikeistä samalla tavalla kuin heitä nuoremmat oppilaat.

Työprosessi tämän opinnäytetyön osalta kesti yli kaksi vuotta. Toteutustapa kypsyi hitaasti, vaikka aihe viitepeleihin ja palloleikkeihin liittyen oli selvä alusta alkaen. Kiinnostukseeni viitepelejä ja palloleikkejä kohtaan vaikutti aiheeseen liittyvän tutkimuksen vähäisyyden lisäksi huoli heikkolahjaisempien oppilaiden roolista palloilutunnilla. Kuuluin omana kouluajanani ehdottomasti pelureiden joukkoon, ja perinteisten valtapelien pelaaminen tuntui aivan luonnolliselta. Vasta liikuntatieteitä opiskellessani ja lapsiryhmiä opettaessani olen huomannut, kuinka olematon on heikompien oppilaiden rooli pelattaessa hyvää tekniikkaa edellyttävillä säännöillä ja suurilla joukkueilla.

Toivottavasti työtäni lukeville liikuntakasvattajille jää jonkinlainen kuva viitepelien ja palloleikkien eduista ja mahdollisuuksista pallopetejä opettaessa. Samalla toivon, että

he itse palloilutunteja pitäessään olisivat entistä rohkeampia käyttämään niitä opetuksessaan. En ole tähän työhön kerännyt kuin ne viitepelit ja palloleikit, joita itse peluutin tutkimuksessani. Valmiita malleja viitepeleistä ja palloleikeistä löytyy kuitenkin valtava määrä erilaisista palloilua käsittelevistä kirjoista. Osa näistä teoksista on mainittu tämän työn lähteissä. Lisäksi mielikuvitusta käyttämällä voi niitä keksiä itse rajattomasti. Parasta viitepeleissä ja palloleikeissä on se, että niitä voidaan pelata useiden eri pelien yhteydessä ja mitä erilaisimmilla välineillä. Kaikkia pelejä voidaan soveltaa tilanteen vaatimalla tavalla.

LÄHTEET

- Alaluusua, T. 1989. Perinteiset liikuntamuodot vs. new games -leikit ja -pelit. Oppilaiden tuntemuksia erilaatuisista leikeistä ja peleistä. Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon liikuntapedagogiikan pro gradu -työ.
- Arnold, P.J. 1970. Education, Physical Education and Personality Development. Lontoo: Heinemann Educational Books Ltd.
- Autio, T. 1995. Liiku ja leiki. Motorisia perusharjoitteita lapsille. Jyväskylä: Gummerus.
- Avedon, E. M. & Sutton-Smith, B. 1971. Games as Structure. Teoksessa Avedon, E.M. & Sutton-Smith, B. (toim.) The Study of Games. New York: John Wiley & Sons, Inc. 401 - 426.
- Caillois, R. 1961. Man, Play and Games. New York: Free Press of Glencoe.
- Ellis, M.J. 1981. Motivational Theories of Play: Definitions and Explanations. Teoksessa Luschen, G.R. & Sage, G.H. (toim.) Handbook of Social Science of Sport. Champaign: Stipes Publishing Company. 479 - 491.
- Garvey, C. 1991. Play. London: Fontana Press.
- Gillespie, P. 1974. A Structural-functional Analysis of Play and Games. Teoksessa L. Shears & E. Bower (toim.) Games in Education and Development. Springfield: Charles C Thomas. 128 - 152.
- Holopainen, S. 1982. Oppilaiden mielipiteet koululiikunnan miellyttävyydestä, epämiellyttävyyden syistä. Liikuntakasvatus 5-6, 15 - 19.

- Jääskeläinen, L., Kokko, O., Luomi, T., Juvonen, A., Salonen, A. & Pyykkö, M. 1973. Tenavaopas. Turku. Suomen pesäpalloliitto.
- Kahila, S. 1988. Fair Play-henkeä viedään eteenpäin. Liikuntakasvatus 5, 24 - 25.
- Knuuttila, T. 1985. Peruskoulun kuudennen ja yhdeksännen luokan oppilaiden liikuntamotiiveista ja -harrastuneisuudesta. Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon liikuntapedagogiikan pro gradu -työ.
- Kouluhallitus. 1983. Liikunnan opetuksen opas. Peruskoulun ala-aste.
- Kurz, P. 1987. Tasks for Children's Physical Education in Schools. International Physical Education 24 (1), 10 - 30.
- Martens, R. 1978. Joy and Sadness in Children's Sports. Champaign: Human Kinetics Publishers Inc.
- Moring, P-R. 1976. Palloilun opetus ala-asteella. Liikuntakasvatus 5-6, 4 - 5.
- Nupponen, H. 1979. Koululiikunnan oppisisällöt ja niiden käytön edellytykset. Jyväskylä. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 25.
- Olin, P. 1987. 10-12 vuotiaiden lasten leikit. Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon liikuntapedagogiikan pro gradu -työ.
- Orlick, T. 1981. Kaikki mukaan leikkimään. Yhteistoimintaleikkejä tarhaikäisille, koululaisille, vammaisille, terapiaryhmille. Helsinki: Tammi.
- Parkatti, H. 1977. Näkökohtia palloilun opetuksesta. Liikuntakasvatus 1, 10 - 12.
- Peruskoulun opetussuunnitelman perusteet 1994. Helsinki: Opetushallitus.

- Piispanen, E. 1995. Iloiseen Palloiluun. Opas koulujen palloilukasvatukseen.
Helsinki. Liikuntatieteellisen seuran julkaisu 143.
- Raiskinmäki, J. 1987. Oppilaiden asennoituminen lentopalloon koulupelinä.
Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon liikuntapedagogiikan pro gradu -työ.
- Silvennoinen, M. 1979. 7 - 9 vuotiaiden lasten fyysisesti aktiivit harrastukset
vapaa-ajan toiminnallisuudessa ja käsitykset koulu liikunnasta. Jyväskylä.
Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 26.
- Singer, R.N. & Dick, W. 1980. Teaching Physical Education. A System Approach.
Boston: Houghton Mifflin Company.
- Sironen, E. & Kärkkäinen, P. 1988. Uudet leikit ja pelit. Teoksessa E. Sironen
(toim.) Uuteen liikuntakulttuuriin. Jyväskylä: Gummerus.
- Sutton-Smith, B. 1981. The Social Psychology and Anthropolgy of Play and Game
Teoksessa Luschen, G.R. & Sage, G.H. 1981. (toim.)Handbook of
Social Science of Sport. Champaign: Stipes Publishing Company.
- Tiitinen, S. & Varstala, A. 1989. Palloilu - ala-aste. Jyväskylä: Varstep Oy.
- Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. 1984. Four Fundamentals for Planning a
Games Curriculum. Bulletin of Physical Education 1(20), 24 - 28.
- Turner, A.P. & Martinek, J. 1992. A Comparative Analysis of Two Models For
Teaching Games. International Journal of Physical Education 4(29),
15 - 31.
- Ulrich, C. 1968. Teoksessa Alderman, R.B. 1974. Psychological Behavior in Sport.
Philadelphia: W. B. Saunders Company.

- Uutela, M. 1996. Palloillen pelistä toiseen. Harjoitepaketti koulun palloilun opetukseen. Jyväskylän yliopisto. Julkaisematon liikuntapedagogiikan pro gradu -työ.
- Watson, G. 1984. Social Motivation in Games: Toward a Conceptual Framework of Game Attraction. *Journal of Human Movement Studies* 10,1 - 19.
- Wuolio, J. 1973. Pallopelit 3. Palloleikkejä, harjoituksia ja viitepelejä. Porvoo: WSOY.
- Wuolio, J. 1978. Pallopelit 5. Palloleikeillä taitavaksi. Porvoo: WSOY.
- Wuolio, J. 1984. Pallopelit. Liikuntaoppaat 1. Juva: WSOY.

Liite 1: Kirje tutkimuksessa käytetyn koulun rehtorille / liikunnanopettajille

ARVOISA REHTORI / LIIKUNNANOPETTAJA

Opiskelen Jyväskylän yliopiston liikuntatieteellisessä tiedekunnassa. Teen opinnäyte-työtä viitepeleistä ja palloleikeistä. Tutkimus tulee kertomaan viitepelien ja palloleikki-en tarjoamista mahdollisuuksista koulun palloilun opetuksessa. Pääasiassa aikaisempaan kirjallisuuteen pohjautuvassa tutkimuksessa on tarkoitus selvittää myös oppilaiden ko-kemuksia näistä peleistä ja leikeistä. Tähän liittyen toivoisin koulunne apua koehenki-löiden järjestämiseksi.

Oppilaiden kokemuksia selvitetään kyselylomakkeella, joka sisältää seitsemän avointa kysymystä. Kahdessa ensimmäisessä kysymyksessä selvitetään oppilaiden palloiluhar-rastuneisuutta ja lopuissa kysymyksissä tiedustellaan heidän mielipiteitään viitepeleistä ja palloleikeistä. Ennen kyselylomakkeiden täyttämistä oppilaat kokeilevat kuutta eri viitepeliä / palloleikkiä kolmen oppitunnin aikana. Nämä tunnit videoidaan opetusta-pahtuman myöhempää kuvailua varten.

Pasi Rajakangas

liik.yo

Martti Silvennoinen

apul.prof.

työn ohjaaja

1. Mistä pidät koululiikunnassa eniten?

1. _____
2. _____
3. _____

2. Oletko mielestäsi hyvä palloilija? Missä peleissä olet hyvä / huono?

3. Mitä mieltä olet näillä tunneilla pelatuista peleistä verrattuna tuttuihin kilpailupeleihin?

4. Mistä pelistä tai leikistä pidit kaikkein eniten? Miksi?

5. Mistä et pitänyt näillä tunneilla? Miksi?

6. Pääsitkö osallistumaan pelin kulkuun enemmän, vähemmän vai yhtä paljon kuin tavallisesti?

7. Haluaisitko kokeilla näitä pelejä ja leikkejä jatkossakin? Miksi?

Liite 3: KULJETUSLEIKKI YMPYRÄSSÄ

Leikin idea: Leikkijä yrittää suojata omaa palloaan koettaen samalla riistää muiden leikkijöiden palloja.

Leikkialue ja leikkijöiden määrä: Leikkialueiksi soveltuvat hyvin koripallokentän aloitusympyrät, mutta myös muut rajatut alueet. Tärkeintä on, ettei tilaa ole leikkijää kohti liikaa. Tällöin leikkijöiden on suojattava palloaan koko ajan. Sopiva leikkijöiden määrä esimerkiksi 4 x 4 metrin alueella on 6 - 8 oppilasta.

Leikin kulku: Jokaiselle leikkijälle annetaan oma pallo. Leikkijät asettuvat leikkialueen sisäpuolelle ja alkavat kuljettaa pompottamalla palloaan. Tarkoituksena on yrittää lyödä vapaalla kädellä toisten palloja ulos ympyrästä. Jokaisesta ”naapurin” pallon uloslyönistä saa leikkijä itselleen pisteen, edellyttäen, että hän pystyy jatkamaan omaa kuljetustaan. Mikäli pakeneva leikkijä sekoaa itse omassa kuljetuksessaan, saa häntä ahdistanut leikkijä pisteen.

Leikin edut / harjoitusvaikutus: Joutuessaan varomaan muiden leikkijöiden pallonriistoyrityksiä on leikkijöiden pakko nostaa katse pois omasta pallostaan. Samalla leikkijät oppivat kuljettamaan palloa oikeaoppisesti vastakkainen kylki edellä suojatakseen palloaan. Eduksi voidaan laskea myös se, että leikki aktivoi hyvin kaikkia siihen osallistujia.

Leikin muuntelu: Leikkijät voidaan määrätä pompottamaan palloa esimerkiksi heikommalla kädellä.

Muuta: Leikki sopii hyvin koripallotunnin lisäksi myös jalkapallotunnille. Tällöin kannattaa antaa pallo vain esim. puolelle oppilaista, jolloin pallottomat yrittävät riistää palloa pallollisilta.

Liite 4: KAHDEN TORNIN PELI

Peliasetus: Pyritään toimittamaan pallo syöttelemällä omalle tornivahdille, joka seisoo vastustajan kenttäpuolelle asetetulla korokkeella.

Pelialue / pelaajamäärä: Peliä pelataan rajatulla suorakaiteen muotoisella alueella 4 - 8 hengen joukkuein . Molemmille kenttäpuoliskoille on piirretty ympyrän kehä (säde esim. 2 metriä), jonka keskelle on asetettu tuoli tai muu vastaava koroke.

Pelin kulku: Arvonnan suorittanut joukkue aloittaa pelin keskiviivalta alaspäin tapahtuvalla aloitussyötöllä. Joukkue pyrkii pelaamaan pallon syöttelemällä omalle tornivahdilleen, joka istuu tai seisoo korokkeella vastustajan kenttäpuoliskon ympyrässä. Vastustaja yrittää katkaista syöttöjä peittämällä vapaat syöttösuunnat. Pallon kanssa saa liikkua vain tukijalan varassa. Ympyrän sisään meneminen muilta pelaajilta kuin tornivahdilta on kielletty.

Pelin edut / harjoitusvaikutus: Rajoittamalla pallon kanssa liikkumista ehkäistään yksittäisen pelaajan ”sooloilu”. Sen sijaan vapaan paikan haun ja yhteistoiminnan merkitys korostuu. Peli soveltuu hyvin syöttöpelin ja parivartioinnin harjoitteluun.

Pelin muuntelu: Pallon hallussapitoa voidaan rajoittaa määräämällä aikarajoitus, jonka aikana pallosta tulee luopua.

Muuta: Peli soveltuu hyvin myös jalkapallon (syöttö tornivahdille kohottamalla) ja käsipallon harjoitteluun.

Liite 5: NEW GAMES -MINILENTIS

Pelijaatus: Pyritään pitämään palloa mahdollisimman kauan pelissä, eli lyömään pallo verkon yli niin helppona kuin mahdollista. Kaikki pelaajat kuuluvat samaan joukkueeseen. Iskulyönti on kielletty.

Pelialue ja pelaajamäärä: Pelialueena on normaalia kenttää huomattavasti pienempi kenttä, esim. 4 x 8 metriä. Verkon korkeus on 2,10 m tai vähemmän. Molemmille kenttäpuoliskoille on sijoittunut 3 - 4 pelaajaa, jotka kaikki kuuluvat siis samaan joukkueeseen.

Pelin kulku: Pallo toimitetaan peliin sormilyönnillä, minkä jälkeen palloa yritetään vain pitää pelissä. Pisteitä ei lasketa kuten tavallisessa pelissä, vaan piste tulee aina, kun pallo saadaan toimitetuksi verkon yli vähintään kahden kosketuksen pelillä. Tarkoituksena on saada mahdollisimman monta pistettä yhden pallon aikana. Pallon mennessä lattiaan tai verkkoon vaihtavat pelaajat paikkoja, ja pisteiden lasku uudessa pallossa aloitetaan alusta. Pelaajat vaihtavat paikkoja, kuten normaalissakin lentopallossa, sillä poikkeuksella, että vasemman puoleiset verkkopelaajat siirtyvät verkon toiselle puolelle.

Pelin edut / harjoitusvaikutus: Kaikkien pelaajien kuulussa samaan joukkueeseen ei kilpailullisuus nouse pelissä vallitsevaksi arvoksi. Yhteistoiminnan merkitys korostuu, eikä kenenkään tarvitse kokea häviämisen tuskaa. Peli palvelee myös sormi- ja hiha-lyöntien harjoittelua, koska siinä tulee pelaajaa kohti enemmän toistoja kuin tavallisessa lentopallossa.

Pelin muuntelu: Pelaajien taitotason ollessa alhainen voidaan peliä pelata sallimalla pallon pompata maahan jokaisen lyönnin välissä. Aloitusta voidaan suorittaa heittämällä pallo alakautta peliin.

Muuta: Oppilasmäärän ollessa suuri on yhdelle verkolle mahdollista sijoittaa kaksi tai useampia kenttiä vierekkäin. Toisaalta peliä voidaan pelata vaikkapa sulkapalloverkokolla, mikäli sali on niin pieni, että sinne ei mahdu oikeata lentopallokenttää / -verkkoa.

Liite 6: SYÖTTÖPELI

Peliasetus: Pallon pitäminen hyökkääjien hallussa syöttelemällä mahdollisimman kauan.

Pelialue / pelaajamäärä: Pelikenttänä on rajattu alue, jonka tulee olla sitä suurempi, mitä alhaisempi on oppilaiden taitotaso. Pelaajat jaetaan kolmeen joukkueeseen, 3 - 5 pelaajaa / joukkue.

Pelin kulku: Joukkueille jaetaan esimerkiksi punaiset, keltaiset ja siniset liivit. Tämän jälkeen punaiset ja keltaiset pelaavat yhtenä joukkueena (hyökkääjinä) ja siniset toisena (puolustajina). Hyökkääjät pyrkivät pitämään palloa syöttelemällä hallussaan niin, että puolustajat eivät pääse katkomaan heidän syöttöjään. Hyökkääjät saavat pisteen jokaisesta peräkkäisestä onnistuneesta syötöstä. Puolustajien päästessä syötön katkoon luovuttavat he pallon takaisin hyökkääjille, ja pisteiden laskeminen alkaa alusta. Kun hyökkääjät ovat menettäneet pallon kolme kertaa, vaihdetaan osia esimerkiksi siten, että punaisista tulee puolustajia, ja siniset tulevat hyökkäämään keltaisten kanssa. Näin peliä jatketaan jokaisen joukkueen toimiessa vuorollaan puolustajina. Pallon mennessä rajojen yli lasketaan tämä hyökkääjien pallon menetykseksi.

Pelin edut / harjoitusvaikutus: Pelissä korostuu yhteistyön merkitys. Yksittäisen pelaajan rooli ei voi nousta tärkeäksi ilman muiden pelaajien apua. Pelin avulla voidaan harjoitella vapaaseen paikkaan liikkumista ja nopeaa pallosta luopumista, esimerkiksi syötä ja mene -periaatetta. Peli soveltuu myös aluevartioinnin opettelemiseen.

Pelin muuntelu: Sääntöjä voidaan muuttaa siten, että pelaajalla on käytettävänä vain kaksi kosketusta pallosta luopumiseen, tai että hänen on jatkettava suoraan yhdellä kosketuksella pallo seuraavalle pelaajalle. Lisäksi oppilailta voidaan kieltää syöttäminen samalle pelaajalle, jolta on pallon saanut. Peliä voidaan pelata myös kahdella joukkueella, jolloin hyökkääjiä ja puolustajia on yhtä paljon.

Muuta: Peli soveltuu lähes kaikkien joukkuepelien harjoitteluun

Liite 7: HEITTOKILPA YMPYRÄSSÄ

Leikin idea: Saada pallo toimitetuksi mahdollisimman nopeasti pelaajalta toiselle koptitelemalla.

Leikkialue / leikkijöiden määrä: Leikkialue on ympyrän muotoinen, säteeltään vähintään 7 metrin kokoinen alue. Tämän lisäksi on oltava riittävästi tilaa ympyrän ulkopuolella pallon kiinniottamista ja liikkumista varten. Leikkijöitä tulisi olla parillinen määrä, vähintään 10 ja enintään 16 oppilasta.

Leikin kulku: Leikkijät levittäytyvät tasaisesti ympyrän kehälle siten, että joka toinen kuuluu parillisten joukkueeseen ja joka toinen parittomien joukkueeseen. Yksi leikkijä molemmista joukkueista asettuu pallo kädessään ympyrän keskelle keskimieheksi ja aloittaa heittelyn. Keskimies heittää pallon vuoron perään jokaiselle joukkueensa pelaajalle ja nämä palauttavat sen hänelle takaisin. Saatuaan pallon takaisin viimeiseltä joukkueensa jäseneltä, panee keskimies pallon maahan ja juoksee sen oppilaan paikalle, jolle hän ensimmäisenä heitti. Tämä oppilas vuorostaan siirtyy jatkamaan keskimiehen tehtäviä seuraavan kierroksen ajaksi. Samaan tapaan käyvät kaikki joukkueen jäsenet vuorollaan keskimiehenä ja kilvan voittaa se joukkue, jonka alkuperäinen keskimies palaa ensiksi takaisin keskelle.

Leikin edut / harjoitusvaikutus: Leikki kehittää yksinkertaisuudestaan huolimatta hyvin lajinomaisella tavalla pesäpallon ulkopelissä tarvittavia taitoja. Heittämisen ja kiinnioton lisäksi joutuu oppilas keskimiehenä ollessaan jatkuvasti liikkumaan kuin etukentän pelaaja kääntyessään aina uuteen heittosuuntaan. Leikkijöiden määrän ollessa pieni joutuu keskimies kääntymään yhä enemmän ja näin suoritus auttaa taittoheiton oppimiseen.

Leikin muuntelu: Kun halutaan lisätä oppilaiden turvallisuutta, voidaan joukkueet sijoittaa omiin ympyröihinsä. Tällöin kussakin ympyrässä on vain yksi keskimies, eikä harhaheiton sattuessa loukkaantumisvaara ole suuri.

Liite 8: HOPPUPELI

Pelijatus: Lyöjä yrittää lyöntinsä jälkeen kiertää kenttää mahdollisimman pitkälle ennen kuin ulkojoukkueen pelaajat ehtivät toimittaa pallon takaisin kotipesään.

Pelialue / pelaajamäärä: Pelialueena on rajattu alue, johon on merkitty kotipesä sekä tötsillä ne kohdat, joista lyöjä saa edetessään pisteitä. Sopiva pelaajamäärä on 5 - 8 pelaajaa / joukkue.

Pelin kulku: Sisäjoukkueen ensimmäinen pelaaja lyö pallon lukkarin syötöstä kentälle ja lähtee kiertämään pelialuetta. Samanaikaisesti ulkojoukkueen pelaajat yrittävät saada pallon nopeasti kiinni. Pallon kiinniottanut pelaaja jää seisomaan paikoilleen haara-asentoon, ja muut pelaajat juoksevat jonoon hänen taakseen. Nyt jonon ensimmäinen pelaaja laittaa pallon jalkojensa välistä vierimään jonon viimeiselle, joka heittää pallon takaisin lukkarille. Pallon palattua kotipesään katsotaan, kuinka monen tötsän ohi lyöjä on edennyt, ja hänen joukkueensa saa pisteitä tämän mukaisesti. Kun kaikki sisäjoukkueen pelaajat ovat käyneet kertaalleen lyömässä, tapahtuu vuoronvaihto. Jokainen pelaaja saa lyöntivuorollaan yrittää kolme kertaa osua palloon, ja jollei lyönti ole laiton, on osumasta lähdeittävä aina juoksemaan.

Pelin edut / harjoitusvaikutus: Ulkopelissä kaikki pelaajat joutuvat olemaan jatkuvasti liikkeessä, ja jokaista pelaajaa tarvitaan suorituksen läpi viemiseksi. Tämä lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta, sillä jokainen kokee olevansa tärkeä joukkueensa jäsen. Pesäpallon lajitaidoista peli harjaannuttaa erityisesti lyöntitaitoa ja juoksuketteryyttä. Koska pelissä ei ole pesävahteja kuten pesäpallossa, voidaan sitä pelata pienin joukkuein ja pienellä kentällä. Tämä lisää toistojen määrää kaikilla oppilailta.

Pelin muuntelu: Ryhmän taitotason ollessa alhainen voidaan lyöjän antaa lyödä neljä lyöntiä esim. tennismailalla, mikäli hän ei ole osunut palloon kolmella ensimmäisellä lyönnillä.

Muuta: Peliä ei kannata pelata, jos pelaajia on enemmän kuin kahdeksan / joukkue. Tällöin sisäpelaajat joutuvat seisoskelemaan liikaa.