

RINGETTEÄ AJATELLEN JA YMMÄRTÄEN

- Pelikäsitystä painottavan opetuksen tutkimus koululiikunnassa

Hanna Mäki

Liikuntapedagogiikan

pro gradu – tutkielma

Kevät 2008

Liikuntatieteiden laitos

Jyväskylän yliopisto

TIIVISTELMÄ

Mäki, Hanna. 2008. Ringetteä ajatellen ja ymmärtäen – pelikäsitystä painottavan opetuksen tutkimus koululiikunnassa. Jyväskylän yliopisto. Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma. s. 84.

Tutkimukseni tarkoitus oli tutkia pelikäsityksen kehitystä ringeten opetuksessa koululiikuntatunneilla. Tutkimuskysymykseni koskivat pelikäsityksen ja taitojen kehityksestä eri ryhmien välillä sekä eritasoisten oppilaiden kehittymistä arviointikohteittain. Molemmista ryhmistä valitsin yhden hyvän, heikon ja keskinkertaisen oppilaan, joita tutkin lähemmin.

Tutkimukseni tutkimusjoukkona toimi kaksi 7.luokan tyttöjen liikuntaryhmää. Varsinaisessa tutkimusjoukossa, joita analysoin, oli molemmissa ryhmissä kuusi oppilasta. Analysointivälineenä pelisuorituksessa käytin mukaeltua, The Game Performance Assessment Instrument, GPAI:a. (Griffin ym 1997, 219-223). Arviointikohteita oli yhteensä kahdeksan, joita analysoin: kolme näistä oli hyökkäykseen liittyviä tekijöitä, kaksi puolustukseen ja kolme taitotekijän arviointia. Tämän videoanalyysin lisäksi käytin kyselylomakkeita sekä pelikäsityksellisistä kysymyksistä että tuntemuksia tunneista. Oppilaiden suorituksien arvioinnissa käytin apuna Harveyn (2007) kehittämää kriteeristöä. Oppilaat kehittivät molemmissa ryhmissä sekä pelikäsityksellisissä että taidollisissa tekijöissä. Heikot oppilaat kehittivät eniten. Kyselyjen perusteella tunneilla parhaiten viihtyvät oppilaat oppivat eniten. Näin lyhyessä interventiossa opetustavat eivät tuottaneet erilaisia tuloksia. Molemmissa ryhmissä tapahtui kuitenkin kehitystä, joten tuntisuunnitelmat toimivat ringeten opetuksessa.

Avainsanat: ringette, pelikäsitys, teaching games for understanding

TIIVISTELMÄ

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 RINGETTE JÄÄPELINÄ.....	7
2.1 HISTORIA.....	7
2.2 PELIVÄLINEET JA VARUSTEET.....	8
2.3 SÄÄNNÖT	9
2.3.1 Kenttä	9
2.3.2 Pelaajat	10
2.3.3 Yleiset	10
2.4 RINGETTE KOULULIIKUNTALAJINA.....	12
3 PELIKÄSITYS JA SEN OPETTAMINEN	13
3.1 PELIKÄSITYS JA PELIEN SUKULAISUUS.....	13
3.1.2 Pelikäsitys ja taktiikka maalipeleissä	14
3.2 PELIKÄSITYKSEN OPETTAMINEN JA SEN TUTKIMUS	20
4 TUTKIMUS	26
4.1 TUTKIMUKSEN TAVOITE	26
4.2 TUTKIMUKSEN KULKU.....	27
4.3 TOIMINTA INTERVENTIOJAKSON AIKANA	28
4.3.1 Tutkimusjoukko	28
4.3.2 Aineistonkeruu	28
4.4 AINEISTON ANALYSOINTI JA MITTAAMINEN	31
4.4.1 Mittauspeli	31
4.4.2 Pelisuorituksen ja – käsityksen mittaaminen	31
4.4.3 Analysointi ja mittari	32

5 TULOKSET	35
5.1 PELIKÄSITYKSEN KEHITYKSEN ANALYYSI RYHMIEN VÄLILLÄ.....	35
5.2 TAITOJEN KEHITYKSEN ANALYYSI RYHMIEN VÄLILLÄ.....	38
5.3 ERITASOISTEN PELAAJIEN KEHITYS	40
5.3.1 Pelikäsitysryhmän pelaajien tuloksia	41
5.3.2 Taitoryhmän pelaajien tuloksia	46
6 POHDINTA	53
LÄHTEET	58
LIITTEET	62

1 JOHDANTO

Ringette on melko tuntematon laji suuressa osassa Suomea. Varsinkaan koululiikunnassa se ei ole vielä suurta suosiota saavuttanut. Suomessa ringetteä kuitenkin pelataan Kanadan jälkeen eniten maailmassa. Ringette on tytöille tarkoitettu jääpeli, jossa vartalokontakti on kielletty. Näin ollen peli sopii sääntöjen puolesta myös hyvin koululiikuntaan. Pelivälineiden suhteen ringette on melko edullinen peli, koska mailat voivat olla esimerkiksi vanhoista jääkiekkomailloista sahattuja ja rinkulat eivät paljoa maksa. Pelivälineiden hallinta onnistuu kokemattomiltakin, sillä kuljettaminen on helppoa, kun on saanut rinkulan mailan päähän. Ringette vaatii joukkuepeliä, koska sen säännöt kieltävät yksittäisen pelaajan liikkumisen rinkulan kanssa kentän päästä päähän.

Suomalaisessa opetussuunnitelmassa on mainittu jääpelit ja siinä on asetettu tavoitteita luistelun opettamiseen ja oppimiseen. Ringette kehittää luistelua ja samalla täyttää myös muita opetussuunnitelman tavoitteita, kuten yhteistoiminnan kehittämistä. Jäälajina ringette on mielestäni helpompi kuin esimerkiksi kaukalopallo, jota nykyään monissa kouluissa pelataan jäälajina. Kaukalopallossa ja jääkiekossa välineen kuljettaminen vaatii enemmän taitoa kuin ringetessä rinkulan kuljettaminen.

Pelikäsitys tai pelin ymmärtäminen saattaa olla tytöillä yleisesti huonompi kuin pojilla, koska pojat pelaavat enemmän pallopelejä ja oppivat pelin kautta tulkitsemaan ja ennakoimaan tilanteita (Komi 2007, 56). Koulussa ei yleensä opeteta pelin ymmärtämiseen liittyviä asioita, vaan pelitunneilla tehdään erilaisia tekniikkaharjoitteita, jotka kehittävät taitoja. Koska tytöt saattavat olla heikompia pallopeleissä kuin pojat, he voivat turhautua hyvin helposti pelien harjoitteluun. Tämän vuoksi minua kiinnostaakin, olisiko tyttöjen innostusta ja kiinnostusta pelejä kohtaan mahdollista kasvattaa, jos pelin opetukseen ottaisi mukaan myös taktiikkaa. Jos tyttöjen opetukseen otettaisiin mukaan myös pelikäsityksellisiä taitoja, motivoisiko se peleihin enemmän? Jos he tietäisivät mihin heidän tulisi sijoittua ja miksi, niin toisiko se enemmän onnistumisen kokemuksia liikuntatunneille?

Koska pelikäsityksen kehittäminen saattaisi motivoida erityisesti tyttöjä innostumaan paremmin palloilulajeista koululiikunnassa, heräsi kiinnostukseni tutkia nimenomaan heidän pelikäsitystään. Koska ringette on tyttöjen laji, sopii se hyvin tutkimuksen

liikuntalajiksi. Tässä tutkimuksessa tyttöjen pelikäsityksen kehittymistä tutkittiin kahden interventiojakson avulla. Interventiojakso oli kaksi kaksoistuntia molemmilla ryhmillä. Interventiojakson pieni määrä on perusteltavissa sillä, että suurempia määriä ei ole mahdollista ottaa mukaan normaaliin koululiikuntaohjelmaan. Tässä tutkimuksessa verrataan pelikäsityksen opettamiseen (sijoittuminen ja liikkuminen) painottuvaa opetusta perinteiseen taitojen oppimista painottavaan opetukseen

2 RINGETTE JÄÄPELINÄ

Ringette on erityisesti tytöille tarkoitettu vauhdikas jääpeli, jossa vaaditaan joukkuepeleä. Peliä pelataan kaukalossa ja pelivälineinä ovat suora maila ja pyöreä rinkula.

Molemmilla joukkueilla on viisi kenttäpelaajaa ja maalivahti. Yhden pelaajan sooloilu on mahdotonta, sillä säännöt vaativat siniviivojen yli etenemisen syöttämällä. Säännöt kieltävät myös taklaamisen, jolloin turha kovuus otetaan pois ja jäljelle jää nopeus ja taito. Näin ollen laji on tytöille ja naisille erityisen sopiva. (Koskinen 1991, 4-5).

2.1 Historia

Ringeten kehittäjä kanadalainen Sam Jacks vuonna 1963. Hän sovelsi pelin tytöille, jotka innostuivat vauhdikkaasta jääurheilusta, mutta joille jääkiekko oli liian rajua. Ringette syntyi sisäpallolun ja jääkiekon aineksia yhdistellen. Suomeen peli tuli vuonna 1979 Juhani Wahlstenin tuomana. Ringette on kasvattanut siitä lähtien suosiotaan eniten Kanadassa ja Suomessa. (Koskinen 1991, 4-5; History 2007).

Maailmanmestaruuskisat pidettiin ensimmäisen kerran vuonna 1990 ja siitä lähtien niitä on pidetty kahden vuoden välein. Hallitsevat maat ringetessä ovat Kanada ja Suomi, mutta Ruotsi ja USA ovat nousemassa mukaan mestaruustaistoihin. Tällä hetkellä sarjassa ringetteä pelaa maailmanlaajuisesti yli 50 000 tyttöä tai naista. Vaikka laji onkin nykyään kilpailullinen, niin se ei kuitenkaan ole menettänyt sen ensimmäistä tarkoitusta tyttöjen ja naisten harrastustoimintana. Ringetteä pelataan paljon myös vähemmän kilpailullisissa sarjoissa. Kanadassa myös pojat saavat pelata ringetteä ja pienemmillä paikkakunnilla on olemassa sekajoukkueita. (History 2007).

Suomessa laji tuli ensimmäisenä Turkuun ja turkulaiset alkoivat levittää lajia muualle Suomeen. Ensimmäinen turnaus Suomessa järjestettiin vuonna 1980. 1981 turkulaiset järjestivät Suomen suurimman ringettetapahtuman, Suomi-turnauksen. Tästä tulikin vuosittainen tapahtuma, johon kokoontuivat kaikki suomalaiset ringettejoukkueet. Samalla se toimi karsintatilaisuutena kevään huipputurnaukselle, joka pidettiin Uudessakaupungissa. Nykyään Suomessa on seuroja noin 50 ja lisenssipelaajia 3000.

Ringette onkin kasvanut suosituimmaksi tyttöjen jääjoukkuepeliksi Suomessa. (Ringeten historia 2007).

2.2 Pelivälineet ja varusteet

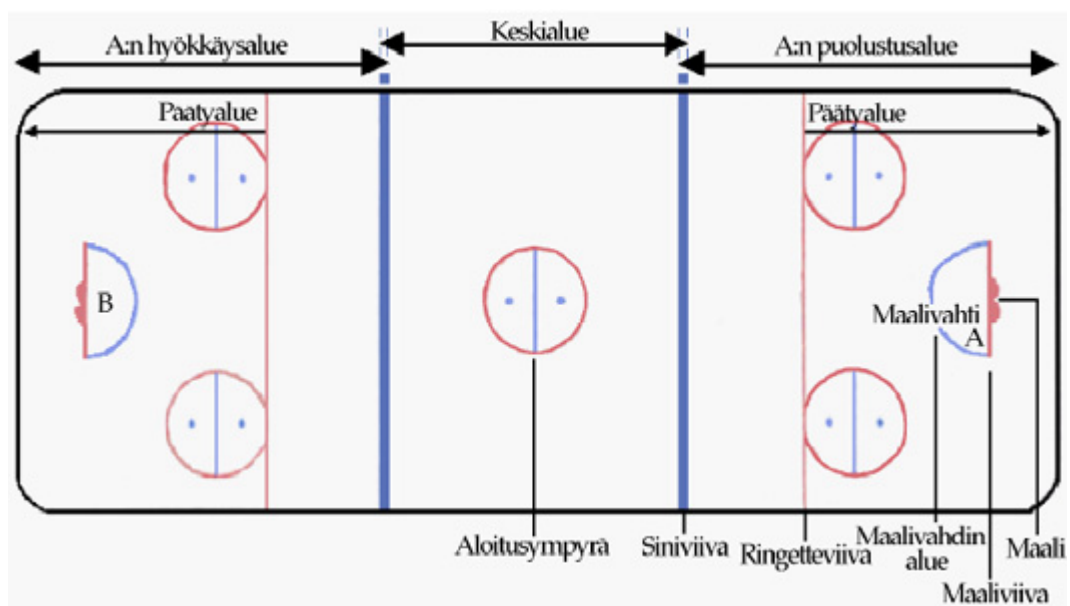
Pelivälineinä ringetessä toimivat suora maila ja kuminen rengas eli rinkula. Mailoja valmistetaan kilpakäyttöön virallisten mittojen mukaan, mutta kuntopelinä ja koulussa maila voidaan tehdä esimerkiksi vanhasta, lavasta rikkoutuneesta, jääkiekkomailasta sahaamalla vain lapa pois. Ringette-mailan tulee olla lyhyempi kuin jääkiekkomailan, joten useimmiten vanhoista jääkiekkomailoista saa toimivia ringettemailoja. Mailan ei tulisi ylettyä yli pelaajan kainalon luistimilla seistessä. Maila voi olla puuta, hiilikuitua tai alumiinia. Kärkiosa saattaa olla joko puuta, alumiinia tai teflonia. Kärkiosan tulee olla suoraksi sahattu ja hieman reunoilta hiottu sahauksen jälkeen. Jos mailan kärjen reunoja ei hiota, se saattaa helposti tökätä jäähän ja näin ollen aiheuttaa vaaratilanteita (esimerkiksi mailan osuessa vatsaan). Rinkula on sisähalkaisijaltaan 10 cm ja ulkohalkaisijaltaan 15,6 cm. Kumisen rakenteensa vuoksi se on pelivälineenä melko pehmeä, eikä näin ollen satu niin kovasti osuessaan. Rinkuloita saa hyvinvarustetuista urheiluliikkeistä tai niitä voi tiedustella Ringeteliitosta. (Koskinen 1991. 7-8).

Varusteina kuntopeleissä riittävät luistimet, kuitenkin kypärän käyttö on erittäin suositeltavaa. Luistimina toimivat myös taitoluistimet, vaikka lajin luonteeseen jääkiekkoluistimet soveltuvat paljon paremmin. Harrastetoiminnassa pakollisia varusteita ovat lisäksi polvi- ja kyynärpääsuojat, kaulasuoja, pelihanskat ja kypärässä kokokasvosuoja. Maalivahdilla on jääkiekkojuniorimaalivahdin maila ja suojuksia. Ringetessä käytetään myös pelihousuja, joita on nykyään saatavilla juuri ringetten pelaamiseen. Housut ovat pitkät, samantyyppiset kuin jääpallossa. Niissä on suojuksia, mutta ne eivät kuitenkaan ole yhtä kankeat kuin jääkiekkohousut ja näin ollen ketterämmät ja naisellisemmän oloiset. (Koskinen 1991. 7-8).

2.3 Säännöt

2.3.1 Kenttä

Kenttänä toimii parhaiten kaukalo tai jäähalli. Koulussa kentän rajat voidaan merkitä maaleilla tai muilla merkeillä (esimerkiksi kartioilla). Virallisessa kentässä on maalattu normaalit viivat (keskiviiva sekä kaksi sinistä ja päätypunaiset), mutta myös ns. ringetteviiva, joka on noin siniviivan ja päätyviivan puolella välissä. Ringettekenttään kuuluu myös maalivahdin alue, joka on sinisellä viivalla merkitty. (Koskinen 1991, 9).



Kuvio 1. Ringettekentän alueet (Ringette 2007)

Kuviossa 1 on havainnollistettu hyökkäys- ja puolustusalueet, jotka rajataan ringetteviivalla. Ringetteviivoilla on oma tehtävänsä, sillä vain kolme pelaajaa joukkuetta kohti voi pelata päädyn ja ringetteviivan välisellä alueella. Myös maalivahdilla on oma maalivahdin alueensa, jonne kukaan pelaajista ei saa mennä. Siniviivat on aina ylitettävä syöttämällä, pelataan sitten eteen- tai taaksepäin. (Ringette 2007).

Aloituksille on omat ympyrät. Peli aloitetaan aina keskiympyrästä ja aloittavan joukkueen puoliskolta. Myös muissa ympyröissä peli aloitetaan aina omalta puoliympyrältä. (Koskinen 1991, 9; Ringette 2007).

Koululiikunnassa viivasääntöjä voidaan soveltaa, sillä harvoin on mahdollisuutta pelata kaukalossa, jossa kaikki viivat on maalattu. Tällöin voidaan sopia, että ennen maalilaukausta rinkula on syötettävä esimerkiksi kolme kertaa oman joukkueen pelaajalle. Myös maalivahdin alue voidaan merkitä kartioin tai sopia, etteivät pelaajat saa mennä kahta metriä lähemmäs maalivahtia. (Koskinen 1991, 9.)

2.3.2 Pelaajat

Maalivahdin ollessa kentällä, muut pelaajan eivät saa mennä maalivahdin alueelle. Jopa oman pelaajan mailan käyminen alueella on sääntöjen vastaista. Maalivahti saa sulkea renkaan pelistä vain renkaan ollessa maalivahdin alueella. Maalivahdin alueella oleva rengas voidaan ottaa käteen ja jatkaa peliä heittämällä se peliin viiden sekunnin sisällä tai sitten peli vihelletään poikki ja vastustaja saa aloituksen lähimmältä b-pisteeltä. Maalivahti saa heittää renkaan siniviivan ja päädyn väliselle alueelle, mutta mailalla avattaessa rengas saa ylittää siniviivan. Koululiikunnassa voidaan taas soveltaa sääntöjä esimerkiksi siten, että puolustaja avaa pelin syöttämällä maalivahdin alueelta. (Ringette 2007; Ringeten säännöt 2007, 13).

Kenttäpelaajia on kentällä yhtä aikaa viisi, joista yleensä yksi on keskushyökkääjä (koko kentän pelaaja), ja kaksi puolustajaa (pelaavat hyökkäysviivan puolustuspuolella) ja kaksi hyökkääjää (pelaavat puolustusalueen ulkopuolella). Tällöin aina kolme pelaajaa pelaa joko hyökkäys- tai puolustusalueella. Hyökkäysviivalla tarkoitetaan ringetteviivaa, joka on sinisen viivan ja b-ympyrän välissä oleva punainen ohut viiva. Hyökkäys- ja puolustusalue katsotaan olevan ringetteviivasta kentän päätyyn ulottuva alue. Jos joukkue ottaa maalivahdin pois, kentällä saa olla kuusi kenttäpelaajaa ja näistä neljä saa pelata hyökkäysalueella, mutta silti vain kolme puolustaa puolustusalueella. (Ringette 2007).

2.3.3 Yleiset

Peliaika ringetessä on kolme kertaa 20 minuuttia tehokasta peliaikaa. Pelin voittaja on se, joka on tehnyt enemmän maaleja. Jatkoaika on tavallisen erän mittainen ja se

pelataan äkkikuolema -periaatteella eli ensimmäisen maalin tehnyt on voittaja ja peli päättyy siihen. (Ringette 2007).

Peli aloitetaan aina keskiympyrästä omalta ympyränpuoliskolta aloitussyötöllä. Vihellyksen jälkeen on viisi sekuntia aikaa syöttää rengas pois aloitusympyrästä. Omalla ympyränpuoliskolla saa liikkua vapaasti, mutta aloittajan on pysyttävä oman puoliskon sisällä, eivätkä muut pelaajat saa millään kehonosalla tai mailalla tulla koko ympyrän alueelle. Keskiympyrästä aloitetaan aina maalin jälkeen, aloittajana on tietysti se joukkue, jolle maali tehtiin. Virheen tai rangaistuksen jälkeen peli aloitetaan lähimmästä vapaasyöttöympyrästä (b-pisteeltä) siten, että rengas laitetaan vapaasyöttöympyrään sille puoliskolle, joka on lähempänä aloittavan joukkueen omaa maalia. Aloittavan pelaajan tulee syöttää omalle joukkuealaiselleen ympyrän ulkopuolelle, jonka jälkeen hän itse voi taas osallistua peliin. Oman puolustuspuolelta aloitus on nykyään korvattu ”maalivahdin rengas”-säännöllä. Tällöin rengas annetaan maalivahdille, jolla on viisi sekuntia aikaa laittaa rengas peliin. (Ringette 2007; Ringeten säännöt 2007, 13-14).

Pelatussa oleellisin etenemissääntö on siniviivojen yli syöttö. Pelaaja ei voi syöttää itselleen, vaan jonkun toisen pelaajan on koskettava renkaaseen ja sen jälkeen viivan yli syöttänyt pelaaja voi taas koskea renkaaseen. Jos pelaaja syöttää renkaan kahden siniviivan yli, ainoastaan vastustajajoukkueen pelaaja voi koskettaa renkaaseen tämän jälkeen. Kiistatilanteessa, eli silloin kuin kahdella pelaajalla on maila renkaan sisällä, vihelletään peli poikki ja aloitus annetaan sille joukkueelle, jonka pelaaja laittoi mailansa renkaaseen viimeisenä. (Ringette 2007; Ringeten säännöt 2007, 12-13).

Hyökkäyspeliin lisää mielenkiintoa 30 sekunnin sääntö. Tämä tarkoittaa sitä, että hyökkäävän joukkueen ylittäessä oman siniviivan heillä on 30 sekuntia aikaa laukaista maalia kohti. Uudet 30 sekuntia hyökkäysaikaa saa, jos rengas osuu maalivahtiin tai maaliin. Aika katkeaa myös, jos puolustava joukkue koskettaa rengasta. Maali voidaan tehdä hyväksytysti mistä tahansa muualta kuin maalivahdin alueelta. Jotta maali voidaan hyväksyä, tulee renkaan ylittää kokonaisuudessaan maaliviiva. (Ringette 2007; Ringeten säännöt, 16).

Jäähyyä ringetessä tuomitaan erilaisista rikkeistä. Näitä ovat taklaaminen, estäminen, poikittainen maila, koukkaaminen, kiinnipitäminen, ryntäys, huitominen tai kampaaminen.

Muita virheitä ovat korkea maila (maila nousee hartiatasoa ylemmäs) tai viivarikko. Aikalisiä (30 sekuntia) molemmilla joukkueilla on mahdollisuus ottaa kaksi kertaa, joista yhden voi käyttää yhdessä erässä. (Ringette 2007).

Edellä on mainittu olennaisimpia ringetten sääntöjä. Koululiikunnassa sääntöjä voidaan soveltaa ja kaikkia sääntöjä ei edes tarvita. Syöttösääntö lisää yhteistoiminnallisuutta ja mielestäni se onkin oleellisin peliä koskeva sääntö.

2.4 Ringette koululiikuntalajina

Suomessa harrastetaan nykyään jo noin 75 liikuntalajia, joista 25 on palloilulajeja. Viimeisen parinkymmenen vuoden aikana lajien määrä on kaksinkertaistunut ja tämä vaatii opettajalta myös uusiin lajeihin tutustumista ja opettelua. Koulujen odotetaan tarjoavan oppilaille monipuolisesti kaikkia lajeja. Uusia lajeja tulee jatkuvasti myös television välityksellä muista maista, ja olisi hienoa, jos opettaja pystyisi ottamaan joskus uusia lajeja mukaan liikuntatunnille. Vaikka peliä ei varsinaisesti osaisi opettaa, niin sitä voitaisiin kokeilla vastaavan perinteisen lajin tunnilla. Tämä olisi myös oppilaille kokemus muista kulttuureista. Kouluopetuksen tarkoituksena onkin luoda mahdollisuudet kokeilla uusia lajeja ja kehittää perustaitoja. Jos oppilas innostuu jostain tietystä lajista, hän voi jatkaa harjoittelua harrastetoiminnassa. (Piispanen 1995, 12-14).

Ringette ei ole uusi laji Suomessa, mutta se on saavuttanut suosionsa aika pitkälti Etelä- ja Länsi-Suomessa. Pohjoisempana laji on melko harvinainen. Suomessa monet kuitenkin tietävät ringeten, mutta muualla Euroopassa se ei ole kovinkaan tunnettu. Ringette on tytöille tarkoitettu jääpeli ja helpommin hallittavissa kuin muut jääpelit. Koululiikuntaan ringette sopii hyvin, varsinkin tytöille korvaamaan kaukalopallon tai jääkiekon. Jo vähäisellä luistelutaidolla voi nauttia pelaamisesta, sillä säännöt kieltävät koko kentän läpi luistelemisen rinkulan kanssa ja rinkulaa on helppo kuljettaa. Ringette kasvattaa myös tyttöjen itsetuntoa pelien kulttuurissa, joka on perinteisesti enemmänkin poikien juttu. Myös pojat voivat innostua pelaamaan ringetteä. Ainakaan kukaan pojista ei ole sitä harrastanut, joten tasoerot voisivat pienentyä hieman pelaajien ja pelaamattomien kesken. Lisätietoa Ringetestä ja välineiden hankkimisesta löytyy ringetteliiton sivuilta. www.ringette.fi. (Kouluringette 2007).

3 PELIKÄSITYS JA SEN OPETTAMINEN

Pelikäsityksen opettaminen on osittain unohdettu jo sen takia, että se käsitetään jollakin tavalla epämääräiseksi asiaksi. Se on herättänyt kiinnostusta niin tutkijoiden kuin liikunnanopettajien keskuudessa. Mitä se oikein on ja voiko sitä todella opettaa?

3.1 Pelikäsitys ja pelien sukulaisuus

Pelikäsitystä voidaan Piispasen (1995, 44) mukaan kuvailla muun muassa sellaisilla yhteispeliin liittyvillä käsitteillä, kuten luovuus, improvisointi, ongelmanratkaisu, solidaarisuus, toveruus, moraali ja pelifilosofia. Näiden taitojen käyttö vaatii kykyä nähdä itsensä osana kokonaisuutta ja reagoida tarkoituksenmukaisesti, nopeasti ja tuloksellisesti pelitilanteessa. Toisin sanoen hyvän pelikäsityksen omaava pelaaja pystyy tekemään nopeita tarkoituksenmukaisia ratkaisuja pelin erilaisissa ja vaihtelevissa tilanteissa. (Vänttinen & Blomqvist 2003, 60; Piispanen 1995, 44).

Pallopelit voidaan jakaa erilaisiin luokkiin sukulaisuutensa mukaan. Saman luokan peleillä on paljon pelikäsityksellisiä samankaltaisuuksia. (Lumela 2003, 184). Tutkijat uskovat pelikäsityksen siirtovaikutukseen samantyyppisissä peleissä. Esimerkiksi parhaat aloittelijat jalkapallossa ovat niitä, joilla on taustaa muista maalipeleistä. Samaan ryhmään kuuluvien pelien taktiikka on samanlaista, vaikka taitotekijät olisivat erit. (Mitchell ym. 1994, 22; Griffin ym. 1997, 9; Vänttinen & Blomqvist 2003, 61).

Pelejä on jaoteltu neljään ryhmään niiden keskeisten ongelmien mukaan. Maalipelien taktiikka ja pelin ymmärtäminen on ryhmistä vaikeinta. Maalipeleiksi (invasion games) kuvaillaan pelejä, joissa hyökätään ja puolustetaan maalialueita eli kentän päädyissä olevia maaleja tai koreja. Maalipelejä ovat muun muassa jalkapallo, jääkiekko, koripallo sekä tutkimukseni kohteena oleva ringette. Verkko- ja seinäpeleissä (net and wall games) pyritään saamaan väline jätettyä vastustajan alueelle siten, että vastustaja ei pysty sitä palauttamaan. Näitä ovat esimerkiksi sulkapallo, lentopallo, squash ja tennis. Polttopelien tavoitteena on lyödä väline, useimmiten pallo, siten, että puolustajat eivät saa sitä. Tähän ryhmään kuuluvat baseball, kriketti ja pesäpallo. Viimeisenä ryhmänä on tarkkuuspelit, joihin kuuluu muun muassa golf, snooker ja jousiammunta.

Tarkkuuspeleissä tavoitteena on mahdollisimman tarkka suoritus. (Griffin ym. 1997, 9; Griffin ym. 2003, 12).

3.1.2 Pelikäsitys ja taktiikka maalipeleissä

Taktiikan on kuvailtu olevan suunnitelma, jolla pyritään menestymään tietyssä tilanteessa tai koko pelissä. Taktiset päätökset tehdään kuitenkin peliaikana aikapaineen alaisena. Taktiikka sisältää tilanneratkaisuja, joiden avulla pelaajat mukautuvat muuttuviin pelitilanteisiin sekä reagoivat vastustajien liikkeisiin. Pelikäsitys taas on taktiikan perusta, joka tarkoittaa pelaajan ymmärtämystä lajista, säännöistä ja erityisesti kykyä ratkaista erilaiset valintatilanteet järkevästi ja tehokkaasti sekä pallollisena että pallottomana pelaajana. (Gréhaigne & Godbout 1995, 491; Luhtanen 1993, 42).

Joukkueen pelikäsitys maalipeleissä

Maalipelit muodostavat pallopeleistä suurimman peliluokan. Maalipeleistä puhuttaessa on tärkeää ymmärtää maalipelien kokonaisviitekehys. Laajimpana kokonaisuutena on joukkueen pelikäsitys. Tämä sisältää järjestelmällisen- ja suunnanmuutoshyökkäämisen sekä järjestelmällisen- ja suunnanmuutospuolustamisen. (Lumela 2007)

Järjestelmällinen hyökkäyspeli on luonteeltaan riskitöntä syöttelyä ja liiketemmoltaan rauhallista. Järjestelmällisessä pelissä välineettömien liike on loogista ja ennalta suunniteltua. Pelaajilla saattaa olla tietyt kuviot, joiden mukaan he liikkuvat. Mitä enemmän pelaajat liikkuvat ja vaihtavat paikkoja hyökkäyspeliä rakennettaessa, sitä vaikeampaa sitä on puolustaa. Hyökkäyspelin rakentamisen suhteen eri pallopeleillä on omia tyypillisiä tapoja. Nämä ovat sidoksissa pelin sääntöjen ja välineen kuljettamisen vaativuuteen. Ringetessä siniviivojen yli syöttö -sääntö muokkaa peliä siten, että välineettömien liike suuntautuu puolustusta pois vieden ja toiselle paikkaa tehden. (Lumela 2007).

Lumela (2007) on määritellyt suunnanmuutoshyökkäyksen olevan luonteeltaan nopeaa tilanteen hyväksikäyttöä. Tällaisia tilanteita ovat riistojen jälkeiset hyökkäykset, ennen kuin puolustus ehtii järjestäytyä paikoilleen. Näissä tilanteissa syntyy eniten maaleja tai pisteitä. Suunnanmuutoshyökkäyksiä on kaikissa peleissä vähemmän kuin järjestäytyneitä hyökkäyksiä. Pelaajalta vaaditaan nopeita ratkaisuja

suunnanmuutoshyökkäystilanteissa (esimerkiksi irtopallo tai syötönkatko). Varsinaisia oikeita tai vääriä ratkaisuja ei ole, vaan se millaisen tilanteen pelaaja saa nopeasti aikaan, määrää lopputuloksen. Tilanteesta riippuen tehokas ratkaisu saattaa olla maalilaukaus, harhautus tai syöttäminen. (Lumela 2007).

Maalipeleille on tyypillistä se, että järjestelmällinen hyökkäys voi harhautuksella tai hyvällä syötöllä muuntua suunnanmuutoshyökkäykseksi. Tällöin vastustajan puolustajat joutuvat reagoimaan kiireessä hyökkäyssuunnan muuttumiseen. Tyypillistä onkin, että tasatilanteessa hyökkääjät saavat luotua ylivoimatilanteen jonkun puolustajan kohdalle muiden puolustajien sitä huomaamatta. (Lumela 2007).

Salibandy ja jääpelit ovat pelimuotoja, joissa suunnanmuutoshyökkäykset syntyvät samankaltaisesti. Ringette on poikkeus, koska siniviivan ylitys tapahtuu syöttämällä. Tällöin suunnanmuutoshyökkäyksen päättämiseen tarvitaan vähintään kaksi pelaajaa. Kuitenkin keskialueella tapahtuneen riiston jälkeen voi yhden hyökkääjän jääminen hyökkäyspähän tai lähelle siniviivaa mahdollistaa nopean suunnanmuutoshyökkäyksen. Muissa edellä mainituissa lajeissa yksi pelaaja voi päättää hyökkäyksen maalintekoyritykseen. Riiston jälkeiset sekunnit ovat hyökkäyksen tehokkaan päättämisen kannalta hyvin mahdollisia. Toisaalta omassa puolustuspäässä tapahtuneen riiston jälkeen hyökkääjät harvoin pääsevät hyödyntämään suunnanmuutoshyökkäystä siten, että pääsisivät ylivoimatilanteisiin. (Lumela 2007).

Puolustuspelin tärkein tehtävä on estää maalintekosektorille pääsy sekä muutenkin estää maalien syntyminen. Puolustustaktiikassa voidaan erottaa puolustus eri alueittain; hyökkäys-, keski- ja puolustusalueen sekä maalintekoalueen puolustamiseen. Puolustettaessa pelaajien tulisi noudattaa tiettyjä periaatteita, kuten esimerkiksi välineen menetyksen jälkeen siirtyminen heti puolustukseen, sijoittuminen vastustajan ja pallon väliin, syöttösuuntien peittäminen, vartiointi ja välineellisen hyökkääjän hidastaminen (Luhtanen 1993, 45-46; Webb 2003, 60).

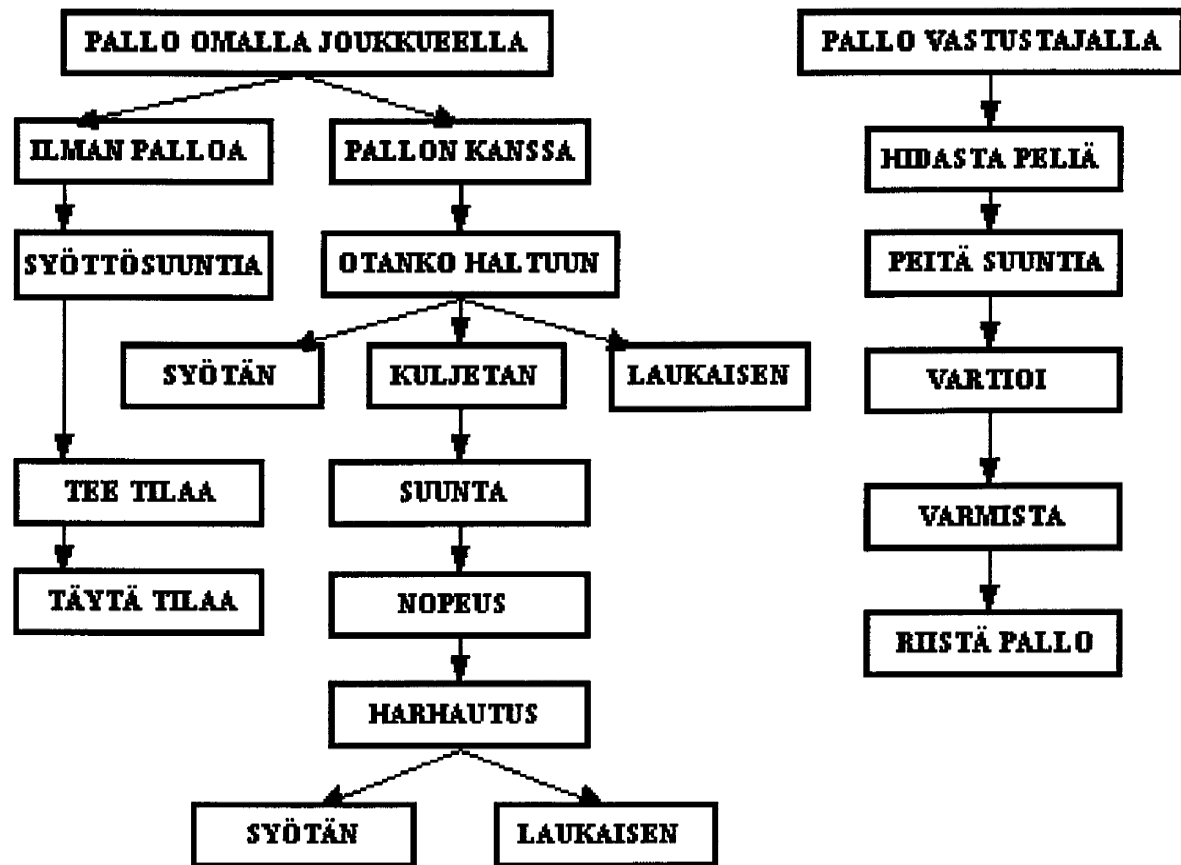
Järjestelmällinen puolustus on hyökkäyksen tavoin maltillista oikeaan paikkaan sijoittumista ja syöttösuuntien peittämistä sekä hyökkäyksen hidastamista ja viivyttämistä. Häirinnällä (hyökkääjän ohjaaminen laitaan) ja puolustajien syyvyydellä (eli sijoittumalla syvyyssuuntaisesti) voidaan vaikeuttaa vastustajien hyökkäystä.

Suunnanmuutospuolustus taas tarkoittaa lähinnä nopeaa reagointia oman joukkueen välineen menetykseen, jolloin puolustuksessa ei ole ehditty sijoittua omille paikoilleen. Puolustuksessa tällöin on tärkeää pyrkiä estämään vaarallisimman hyökkääjän eteneminen. (Lumela 2007).

Ringetessä suunnanmuutostilanteita ei synny niin usein kuten jääkiekossa. Tämä johtuu välineen riistämisen vaikeudesta sekä säännöistä. Välineen hallinta on helpompaa muihin jääpeleihin verrattuna, jolloin puolustajan mahdollisuudet yllättäviin riistoihin pienenee. Säännöt taas rajoittavat häirintäpeliä kontrolloiden kontaktia välineen kuljettajaan nähden. (Lumela 2007)

Yksilön pelikäsitys ja taidot maalipeleissä

Yksilön pelikäsitys tarkoittaa yksittäisen pelaajan ratkaisuja välineellisenä hyökkäyksessä ja puolustuksessa sekä välineettömänä hyökkäyksessä ja puolustuksessa. Taidoilla taas tarkoitetaan sitä, miten erilaiset ratkaisut pystytään toteuttamaan (esimerkiksi syöttö, kiinniotto, laukaisu, kuljettaminen ja liikkuminen). (Lumela 2007). Taktiikan toteutus Luhtasen (1993) mukaan tapahtuu pelaajan ratkaisujen mukaan jatkuvasti vaihtelevissa tilanteissa ja olosuhteissa. Pelin ja sääntöjen ymmärtäminen korostuvat merkittävästi. Pelkkä hyvä pelikäsitys ei riitä, vaan menestyksellinen taktiikka edellyttää, että pelaajalla on myös hyvät taidot. (Luhtanen 1993, 42).



Kuvio 2. Pelikäsityksen avaintekijät pelin perustilanteissa. (Luhtanen 1993, 42)

Kuviossa 2 on havainnollistettu pelikäsityksen avaintekijät. Pelikäsitys ja taito kulkevat käsi kädessä ja opetuksessa tulisikin huomioida molempia yhtälailla. Joukkuepeleissä taktikointi yksilötasolla edellyttää jatkuvaa havainnointia. Pitää seurata pelivälinettä, omia pelaajia sekä vastustajia. Pelaajalla tulisi olla kyky pelin lukemiseen, jolloin pelaaja kykenee ennakoimaan tulevia tilanteita ja hänellä on ratkaisumalli näihin valmiina. Hyvällä pelaajalla pää pyörii lähes jatkuvasti, jolloin hän pystyy näkemään kentän tapahtumat, pallon, omat pelaajat ja vastustajat. Hyvä pelikäsitys edellyttää pelaajalta myös kyvyn tulkita peliä ja ennakoida tulevan tilanteen olleessaan saamassa pelivälinettä haltuunsa. (Lumela 2007; Luhtanen 1993, 43).

Pelaajan tulee myös ymmärtää pelikentän vaarallisuusperiaate. Pelaajan tulee esimerkiksi ymmärtää, että oman maalin lähistöllä kuljettaminen on riskialtista tai nähdä kuka vastustajista on missäkin tilanteessa vaarallisin. Taito on tärkeä tekijä, sillä se lisää vaihtoehtoisten ratkaisumallien määrää. Taitava pelaaja pystyy ottamaan minkä roolin tahansa kentällä (neljä roolia: välineetön puolustaja /hyökkääjä tai välineellinen

puolustaja/ hyökkääjä). Pelissä tilanteet vaihtuvat nopeasti ja pelaajan tulisi huomata pelien erikoispiirteet ja käyttää ne hyväksi. Jos pelissä tulee vastaan järjestäytyneitä sekä suunnanmuutostilanteita, niin pelaaja on ajan tasalla, mihin hänen tulisi sijoittua ja mitä tehdä. Hyvin olennaista maalipeleissä on myös liikkuminen, jotta saadaan väline pidettyä omalla joukkueella ja saadaan se hyökkäysalueelle. (Lumela 2007).

Maalipelien taktiseen luonteeseen kuuluu olennaisesti hyökkäystaktiikka, sillä luonnollisesti maalit ovat pelin voittamisen ja häviämisen kannalta tärkeimpiä. Hyökkäyspeli alkaa siitä, kun oma joukkue saa pelivälineen (kiekko, pallo, rinkula) haltuunsa. Tämä voi tapahtua millä kentän osa-alueella tahansa. Pelivälineen kuljettajalla on suuri rooli edetessään kohti maalia. Täytyy kuitenkin muistaa, että pelaajia ilman pelivälinettä on kentällä aina enemmän. Heidän roolinsa hyökkäyspelissä on tukea pelivälineen kuljettajaa. Tämä tapahtuu esimerkiksi vapaan paikan haulla. Etenemisen helpottamiseksi, tulee olla monia eri suuntia syöttää ja näin ollen edetä kohti maalia. Yhtä pelaajaa on helppo pitää kiinni tai vartioida sellaiseen joukkueeseen verrattuna, jossa kaikki liikkuvat aktiivisesti ja vielä tehokkaasti. Lumela on eritellyt hyvän välineettömän pelaajan liikettä maalipeleissä siten, että liikesuunta on maalia kohti ja yllättävän pysähdyksen tai suunnanmuutoksen jälkeen kohti pallollista pelaajaa. Tämänlaiset liikesuunnat ovat puolustajien kannalta hankalaa puolustaa, joten hyökkääjien tulisi suosia näitä. (Lumela 2007; Luhtanen 1993, 44; Webb 2003, 60).

Välineettömien pelaajien tulee ajoittaa hakunsa eriaikaisesti, jotteivät he kaikki ole samalla hetkellä vapaana tai otollisessa syöttöpaikassa, jolloin välineellisellä pelaajalla on vain se yksi hetki aikaa ratkaista kelle syöttää. Lyhyet syötöt avaavat yleensä pelin paremmin kuin pitkät. Muutaman lyhyen syötön jälkeen pitkät syötöt on yllättävä, jolloin se toimii. Ringetessä viivasääntö edellyttää keskialueen ylityksessä lyhyempiä syöttöjä, eikä syöttöä voikaan antaa molempien siniviihojen yli yhdellä kertaa. Kuitenkin läpiajosyötöt (hyökkäyssiniviivaa ylitettäessä) ovat yleensä pitkiä, jolloin ne yllättävät puolustajat ja hyökkääjällä on mahdollisuus hetkittäiseen ylivoimahyökkäykseen. (Lumela 2007).

Välineettömän pelaajan yksilötaktisiin perustaitoihin kuuluu syöttövarjosta pois liikkuminen. Syöttövarjo tarkoittaa sitä, että välineetön hyökkääjä on välineellisen nähden puolustajan takana. Pelaajan tulee ymmärtää, että puolustajan takana seisovalle

hyökkäjälle ei voida syöttää. Syöttövarjosta voidaan liikkua pois sekä pituus- että leveyssuunnassa. Leveyssuunnassa tapahtuva liikkuminen on hyökkäyssuuntaan nähden poikittaista liikkumista. Syvyydellä taas tarkoitetaan liikettä välineellistä kohti tai pois päin. Jos välineetön pelaaja tulee hyvin lähelle välineellistä pelaajaa, on välineettömän pelaaja liikuttava sivuun välineen kuljettajan tieltä ja tehdä täten tilaa välineelliselle pelaajalle. Hyvä liikesuunta välineettömälle pelaajalle on välineellisestä pelaajasta ylöspäin suuntautuva liike, koska tällöin välineetön pelaaja vie puolustavan pelaajan kauemmaksi välineellisestä pelaajasta ja tälle jää enemmän tilaa ja aikaa. Tällöin saattaa tulla tilaa myös pystysyöttöön puolustavien pelaajien väliin tai taakse. Kaukalopallossa ja ringetessä ei ole paitsiosääntöä, joten pystysyötöt ovat hyvin yleisiä ja kannattavia. (Lumela 2007; Luhtanen 1993, 45; Webb 2003, 60).

Hyökkäyksen aloitus voi tapahtua millä kentän osa-alueella tahansa. Mitä lähempänä vastustajan maalia väline saadaan riistettyä pois, sitä tehokkaammaksi voi hyökkäyksen saada. Pienessä tilassa tehokkaasti toimiminen on erittäin haastavaa ja se vaatiikin pelaajalta kehittyneitä ja monipuolisia taitoja. (Lumela 2007).

Puolustamisessa välineellistä vastaan, sijoittuminen oikeaan paikkaan, on merkittävässä asemassa. Puolustajan tulee sijoittua aina maalin ja vastustajan väliin ja mielellään vielä kentän keskustan puolelle. Tällöin liikkuminen vartioitavaan tai välineelliseen pelaajaan on vähäisempää. Vastustaja, joka on laidan lähellä, ei ole puolustuksen kannalta vaarallinen. Kentän keskiosassa olevaa vastustajaa täytyy puolustaa tarkasti, koska hän on maalintekosektorilla. Tärkeitä tehtäviä puolustettaessa välineellistä vastustajaa vastaan ovat; vastustajan hyökkääjän etenemisen hidastaminen ja omien pelaajien auttaminen. Välineettömän vastustajan puolustamisessa pätee samat sijoittumisen periaatteet kuin välineellisen vastustajan puolustamisessa. Kuitenkin välineetöntö hyökkääjää kannattaa aina pitää enemmän pelikentän keskustan puolelta, jolloin syöttötilaa jää laitaan. Puolustajien on helpompi puolustaa laidassa olevaa kuin keskeltä kenttää vauhdilla tulevaa hyökkääjää.

Pelikäsitteiden opettamisessa koululiikunnassa ei mielestäni ole mielekästä keskittyä erikoistilanteisiin tai erikoistehtävien taktiikkaan. Nämä ovat enemmän valmentajien tehtäviä. Jos koulussa on omia palloilujoukkueita, voidaan näissä paneutua syvemmillä erikoistilanteiden taktiikkaan.

3.2 Pelikäsityksen opettaminen ja sen tutkimus

Joukkuepeleissä pelaaja on suurimman osan ajasta välineettömänä pelaajana. Kentällä on aina enemmän pelivälineettömiä pelaajia, joiden on tehtävä taktisia ratkaisuja pelin helpottamiseksi välineellisen pelaajan kannalta. Pelaajamäärä vaikuttaa myös olennaisesti taktisten ja teknisten suoritusten määrään. Mitä enemmän pelaajia, sen vähemmän teknisiä suorituksia tulee pelaajille suhteessa taktisiin ratkaisuihin. Pelitilanteet vaihtuvat tiheään; hyökkäyksestä puolustamiseen ja päinvastoin. Peli on täynnä ennalta arvaamattomia tapahtumia, jotka pelikäsitysttelevat juuri pelaajien ratkaisuntekotoitoja. Tehokas päätöksenteko on tärkeä osa onnistunutta pelisuoritusta. Menestyvä pelaaja ratkaisee tilanteet tehokkaasti ja oikealla ajoituksella. (Turner & Martinek 1995, 44; Vääntinen & Blomqvist 2003, 61; Launder 2001, 3).

Pelikäsityksen ajatellaan kehittyvän samalla lailla kuin ajattelun yleensä. Yleisin ajatusmalli on, että se kehittyy kokemuksen (eli peliä pelaamalla) ja harjoittelun yhteistuloksena. (Piispanen 1995, 44; Rink, French & Graham 1996a). Ei kuitenkaan tarvitse ajatella, ettei myös pelikäsitystä voitaisi opettaa tai harjoittaa. Harjoittelun tarkoituksena tulisi olla erilaisten ratkaisumallien lisääminen. Tutkimusten mukaan pelikäsityksen opettamisen on todettu olevan tarpeellista taitojen harjoittelun lomassa. (Vääntinen & Blomqvist 2003, 65).

Pelikäsitystä opettaessa tavoitteena on opettaa pallollinen pelaaja tekemään ratkaisuja vastaanottaessaan palloa, jolloin päätöksenteko kohdistuu erilaisiin tekijöihin, kuten mihin ja miten syötetään, laukaistaan ja kuljetetaan sekä millä nopeudella ja miten pyritään toimimaan kuljetuksen päätteeksi. (Luhtanen 1993, 43.)

Bangsbon (2000, 57) mukaan taktisen harjoittelun tavoitteena on kehittää pelaajan valintoja erilaisissa pelitilanteissa pelin aikana. Pelaajan taktinen osaaminen perustuu taktiseen tietoon, taitoon ja kykyihin. Nämä kolme asiaa tulee ymmärtää, jotta taktisten taitojen kehittäminen on mahdollista. Taktinen tietoisuus käsittää sellaisia alueita kuten pelisysteemin ymmärtämisen, taktisen perussääntöjen sekä pelin sääntöjen tuntemisen. Säännöt ovat pelin punainen lanka. On tärkeää, että pelaajat ymmärtävät säännöt, joiden mukaan pelataan. (Bangsbo 2000, 57).

Pelikäsitystä opettaessa ei tarvitse pelata oikeilla säännöillä, vaan ottaa muutamia pelin etenemisen kannalta olennaisimpia sääntöjä sen lajin kohdalta, jota opetetaan. Kun säännöt on kerrottu, voidaan käynnistää esimerkiksi helpotettu versio oikeasta pelistä. Koulupelissä säännöt ovatkin usein yksinkertaistettuja. Pelikäsityksen opettamisen perustana on, että pelin säännöt ja välineet tulee suhteuttaa pelaajien ikään ja taitotasoon. Kun kognitiiviset prosessit ovat pelaajan ajattelukyvyyn tasolla tai hieman sen yläpuolella, kehittyminen on mahdollista. (Lumela 2007; Launder 2001, 94; Bangsbo 2000, 57). Taktiset taidot ovat toimintaa, jossa harjoittelun kautta opitaan automatisoituja toimintoja tietyille tilannevihjeille. Kun ohjelmoitu reaktio on tietyssä tilanteessa, pelaajan taktiset kyvyt tulevat mukaan ja pelaaja keksii ratkaisun valittuun toimintaan. (Bangsbo 2000, 57).

Pelikäsityksen yksilötaktiikan perusteita voidaan opettaa pienryhmäharjoituksissa, ohjattuna pelinä ja jatkuvana pelinä, jossa pelaajilla on eri rooleja. Puolustuksessa palaute kohdistuu nopeaan paluuseen, sijoittumiseen hyökkääjän ja oman maalin väliin, laitaa ohjaamiseen, varmistamiseen, valmiuteen suunnanmuutoshyökkäykseen sekä odottamiseen. Hyökkäyksessä ohjaajan tulee keskittyä vapaan paikan hakuun (syvyys/leveys), syötä ja aja -periaatteeseen, kaistalla liikkumiseen, valmiuteen suunnanmuutospuolustukseen sekä aloitteisiin. Joukkuetaktiikkaa opettaessa kannattaa alkuun harjoitella pienryhmissä ja sitten lisätä pelaajia. Joukkuetaktiikassa palaute suuntautuu erikoistilanteisiin, kentän tasapainoon, etäisyyksiin sekä järjestelmälliseen puolustukseen tai hyökkäykseen. (Lumela 2007).

Puhuttaessa pelin ymmärtämisen merkityksestä pelien opetuksessa ei ole tarkoitus unohtaa taitojen harjoittelua. Ajatuksena on, että pelin harjoittelu sekä pelin ymmärtäminen ja kognitiivinen puoli, on myös oleellinen osa peliä. Samalla tavalla kuin pelien taitojen harjoittelu yksinään ja taas pelin taktiikan harjoittelu yksinään eivät aja oppilaan etua ymmärtää pelin tarkoitusta. Lajien vaatima tekninen ja taktinen osaaminen sekä näiden tekijöiden yhdistäminen tekee pallopelien opettamisen haasteelliseksi. Ratkaisuja on tehtävä nopeassa tempossa tehokkaan tekniikan avulla. Tarkoituksenmukaiset ratkaisut pelin vaihtelevissa tilanteissa vaativat hyvää pelikäsitystä. Tällaisen omaava kykenee suoriutumaan nopeasti vaihtuvista tilanteista. (Lumela 2007; Berkowitz 1996, 44; Hastie 1998, 377.)

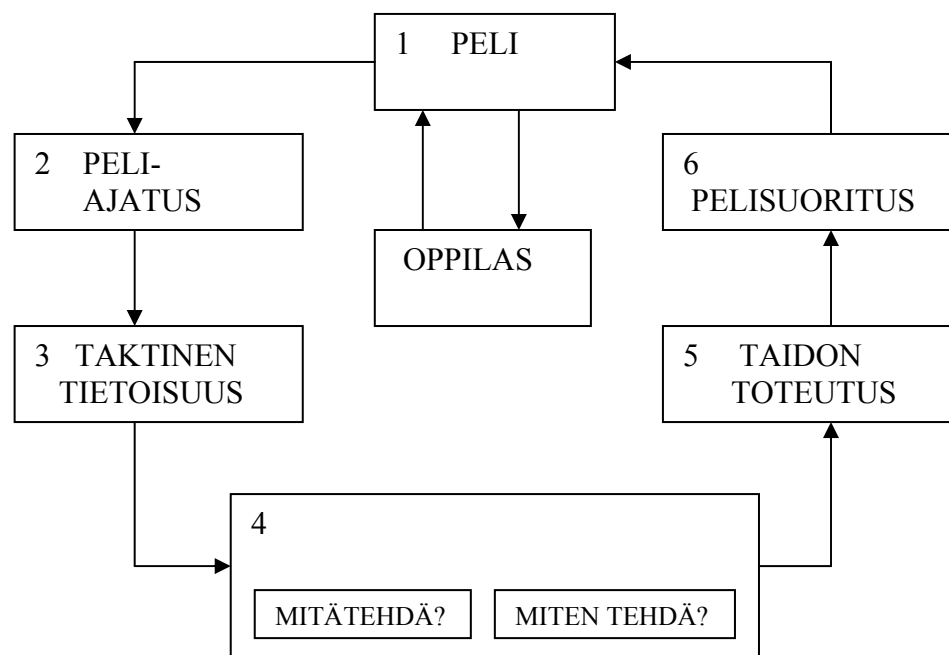
Viime vuosikymmenten aikana liikunnanopettajat ovat yhä enemmän rohkaistuneet arvioimaan uudelleen opetuksensa lähestymistapoja. Tämä on aiheuttanut tyytymättömyyttä monia opetusmenetelmiä kohtaan, koskien myös palloilunopetusta. (Waring & Almond 1995, 55).

Perinteinen tekniikasta taktiikkaan -opetus on vallinnut Suomessa jo vuosikymmeniä. Se on sopinut hyvin suomalaiseen koulujärjestelmään, jossa kasvattajan pitää tietää, osata ja hallita sen, mitä opettaa. Jopa valtakunnallinen opetussuunnitelma on aikoinaan kertonut tarkalleen mitä pitää opettaa ja miten, jolloin opettajille jäi melko vähän mahdollisuuksia oman luovuuden ja uusien menetelmien kokeilemiseen. Nykyään asiat ovat kuitenkin paremmin ja tutkijat ympäri maapalloa ovat kehitelleet menetelmiä, jotka motivoivat ja innostavat oppilaita palloilun pariin. Nämä menetelmät lähtevät siitä ajatuksesta, että myös pelikäsitystä voidaan opetella koulussa tai että peli lähteekin itse pelin pelaamisesta eikä pienistä osaharjoituksista eli drilleistä, joilla ei ole pelin kokonaisuuteen suurtakaan yhteyttä. (Piispanen 1995, 15-16; Werner ym. 1996, 28). Onkin sanottu, että tehokkaat opettajat opettavat sekä motorisia taitoja että kognitiivista puolta peleissä, mutta vaikeinta tässä on näiden tasapainottelu. (Mitchell ym. 1994, 21)

Perinteinen pelien opetus lähtee yleensä kysymyksestä, miten lajitaitoja voidaan kehittää. Toisin sanoen opetus etenee osista kokonaisuuteen. Esimerkiksi jalkapallon opetuksessa yleensä lähdetään harjoittelemaan ensin syöttöä eri tavoin, kuljetusta, maalipotkua ja pallon vastaanottoa. Tämä saattaa kehittää jalkapallon tekniikkaa, mutta aloittelijoilla menee jonkin aikaa ennen kuin he oppivat näitä taitoja riittävästi pelin aikaansaamiseksi. Kun harjoitellaan ”drillejä” eli osasuoritusharjoituksia, oppilaat kysyvät: ”miksi näitä harjoitellaan?” Sellaiset harjoitteet, jotka eivät kuulu pelin yleisluonteeseen, eivät motivoi oppilaita. Esimerkiksi lentopallon hihalyönnin harjoittelu seinää vastaan eroaa suuresti kilpasarjan pelisuorituksesta. Varsinkin heikoimmille oppilaille tämä on turhauttavaa, koska onnistumisia tulee harvoin ja tämän lisäksi heillä ei ole käsitystä miksi harjoitusta tehdään. Tekniikkapainotteisessa opetuksessa pelataan myös pelejä, mutta osaharjoitusten yhteys itse pelaamiseen saattaa jäädä oppilaille epäselväksi. (Kirk & McPhail 2002, 178; Vääntinen & Blomqvist 2003.) Toisaalta teknistä osaamista korostavan opetuksen vaarana on tuottaa taitavia pelaajia, jotka eivät osaa hyödyntää taitojaan ja osaamistaan todellisissa pelitilanteissa. Ideaalista olisi, että pelaajat oppisivat sekä taitoja että pelin ymmärrystä. (Vääntinen & Blomqvist

2003, 60). Monet tutkijat uskovatkin pelin ymmärtämisen tai pelikeskeisen pelin opetuksen olevan ratkaisuna tähän ongelmaan. Tutkimusten mukaan tämä on motivoinut sekä oppilaita että opettajia pelien opetuksessa (Griffin ym. 2003, 8; Werner ym. 1996, 32; Berkowitz 1996,45; Allison & Thorpe 1997, 13.)

Kognitiivinen oppimisajattelu liikunnan opetuksessa on lähtöisin Englannista, jossa Australiasta kotoisin olevat Bunker ja Thorpe kehittivät 1980-luvulla alussa uutta opetusmenetelmää; TGFU (=Teaching Games For Understanding) eli ymmärtämään opettaminen. Tämä oli tarkoitettu liikunnanopettajille korvaamaan perinteistä tekniikkaopetusta. TGFU- menetelmässä opetuksen pääkohteeksi nostettiin pelitaktiikka ja pelikäsitteiden opettaminen. Opetus etenee yksinkertaisesta pelimallista sääntöjen ja taktisen ajattelun kautta taitosuoritukseen. Opetuksen eteneminen tapahtuu havainnoimalla peliä ja etsimällä ongelmakohtia, joista muodostetaan kysymyksiä. Vastauksia yhdessä miettimällä ja toteuttamalla peli kehittyy. Opettajan tehtävänä on tarjota oppilaille tällaisia oppimistilanteita, jotka syventävät oppilaiden ymmärtämystä niin pelien periaatteista kuin peleissä käytettävistä käsitteistä. Lajitaitoja ei tarvitse harjoitella irrallaan peliajatuksista, vaan näitä molempia voidaan harjoittaa yhtäaikaaisesti. (Vänttinen & Blomqvist 2003, 65; Piispanen 1995, 44-45; Griffin ym. 2003, 5).



Kuvio 3. Bunkerin ja Thorpen malli (1982)

Kuviossa 3 esitellyn Bunkerin ja Thorpen mallin tarkoituksena on kuvata, miten oppilaat oppivat aikuisten pelin. Ensimmäisessä vaiheessa peli mukautetaan oppilaiden iän ja kokemuksen mukaan. Myös välineiden, kentän koon ja pelaajien määrää voidaan soveltaa. Viitepelin soveltuvuus onkin erittäin oleellista oppimisen kannalta. Toisessa vaiheessa painotetaan peliajatuksen kehittämistä. Ideana on se, että pelissä on aina tilanteita, jotka pitää ratkaista, jollakin ratkaisulla. Sääntöjä muuttelemalla voidaan vaihtaa ongelmien luonnetta ja samalla pelin ideaa. Sääntöjen muutos vaatii yleensä myös taktiikan muutosta. Tämä auttaa oppilaita ymmärtämään peliä ja sen vaatimuksia. Kolmannessa vaiheessa pelin pelaamisen periaatteet, jotka ovat yleisiä kaikille peleille, luovat perustan taktiselle lähestymiselle eli oppilaat oppivat perustaktiikat. Tässä vaiheessa peliajatus kehittyy siten, että tiedostetaan ja tunnistetaan eri roolit pelissä. Esimerkiksi mitä tehdään hyökkäyksessä ja mitä puolustuksessa? Neljäs vaihe erottelee päätökset teoista eli, mitä tehdä ja miten tehdä? Tällöin oppilas alkaa ymmärtää miten hänen tulisi toimia kussakin tilanteessa. Olosuhteet vaihtuvat jatkuvasti pelin edetessä ja oppilaan tulee ymmärtää, mitä tehdä? (liikkua maalintekosektorille) sekä, miten tämä tehdään? (valita oikea reitti, jottei menettäisi palloa vastustajalle ja tehdä oikeat liikkeet). Jotta oikeat taktiset suunnitelmat saadaan toteutettua käytännössä, tulee oppilaan hallita myös tehtävään vaadittava tekniikka. Eri tilanteet vaativat erilaisia ratkaisuja, ja jotta ne pystytään toteuttamaan, tulee oppilaalla olla myös riittävä taitotaso. Tämä on vaihe viisi. Viimeisessä vaiheessa, pelisuorituksessa, oikeiden tekniikoiden käyttäminen oikeissa taktisissa tilanteissa onnistuu. Tai ainakin pyritään käyttämään oikeaa tekniikkaa tai taitoa ongelman ratkaisussa. (Bunker & Thorpe 1982, 7; Waring & Almond 1995, 56-57).

TGFU-malli on tarkoitettu erityisesti heikommille oppilaille, joille tekniikkapainotteinen opetus on aiheuttanut alhaisen pätevyyden tunnetta. Mallin vahvuuksia on se, että se sallii erilaisen kehittymisvauhdin ja antaa oppilaiden kehittyä heidän omaan tahtiin. (Griffin ym. 2003, 5). Tämän on todettu motivoivan oppilaita ja saamaan heidät nauttimaan pelaamisesta enemmän kuin tekniikkapainotteisessa opetuksessa. Opettajan opetusmenetelmillä on suuri vaikutus oppimiseen. Tehokas oppimisympäristö luodaan tehokkaan opetuksen kautta. (Allison & Thorpe 1997, 3; Griffin ym. 2003, 5; Hastie 1998, 377).

TGFU nimitystä on kritisoitu muiden asiantuntijoiden toimesta, koska tässä lähestymistavassa pelin ajatellaan olevan oppimisprosessin keskipisteenä. Kuitenkin nimike pelin ymmärtämisestä on painottanut lasten pelinymmärrystä, joka on toivottavaa, mutta usein väärinymmärretty. Asiantuntijat ovatkin kehittäneet sopivampaa nimikettä. Waring & Almond (1995, 55) painottavat nimenomaan pelikeskeisyyttä nimikkeellä 'game-centered games' ('pelikeskeinen pelin opetus'). Tämä on mielekkäämpi nimeke, koska se painottaa toivotusti peliä koko prosessin ytimenä. (Waring & Almond 1995, 5). Tämä lähestymistapa painottaa ongelmanratkaisutaitoja ja taktista ajattelua enemmän kuin keskittyy yksityiskohtaisesti tekniikkaan. Pelikeskeistä pelin opettamista tai oppimaan ymmärtämistä - lähestymistavat ovat kasvattaneet suosiotaan vallankumouksellisesta uudistuksesta opetussuunnitelmissa. Kuitenkin on todisteita, että tämä on vain osin ansaittua, sillä englantilaiset artikkelit osoittavat, että 1930-luvulla olisi ollut samansuuntaisia ideoita. Niissä oli kuitenkin suuria puutteita. Teorian ja käytännön välille ei ollut juurikaan rakennettu yhteyttä, joten ne jäivät vaatimattomiin mittasuhteisiin. (Waring & Almond 1995, 55).

TGFU- malli esitettiin alun perin vastareaktion perinteiselle tekniikkapainotteiselle opetukselle, jolloin monet tutkimukset ovat pyrkineet vertailemaan perinteistä tekniikkapainotteista ja pelikäsitteellistä lähestymistapaa. Molemmissa menetelmissä opetetaan teknisiä ja taktisia taitoja. Tämä on oleellista, sillä molempia tarvitaan. Taidot ja tekniikka ovat yhteydessä toisiinsa pelinomaisissa tilanteissa. Ero onkin siinä, missä järjestyksessä niitä opetetaan. TGFU-mallissa taktista opetusta pyritään antamaan jo ennen teknistä, jolloin teknisten taitojen harjoittelu on perusteltua ja oppilaat ovat sitoutuneempia harjoitteluun. Tekniikkapainotteisessa mallissa taas taktiikka opetetaan vasta teknisten taitojen jälkeen. Tällöin oppilaat eivät välttämättä ymmärrä mihin harjoiteltuja taitoja tarvitaan. TGFU- mallin etuna on se, että taidot opitaan peliympäristössä, jolloin taitojen käyttäminen on luontevampaa. (Strean & Garcia Bengoechea 2003, 182; Allison & Thorpe 1997, 10-11; Berkowitz 1996, 44).

TGFU-mallin painottama pelin ymmärtäminen johtaa parhaimmillaan pelien väliseen siirtovaikutukseen eli yhden pelin ymmärrettyään oppilas ymmärtää toista saman sukuista peliä. Tämä on yksi TGFU-mallin tavoitteista. Oppilaita tulisi rohkaista rakentamaan yhteyksiä pelien välille. (Griffin ym. 2003,5).

4 TUTKIMUS

Toimintatutkimukselle on monia määritelmiä. Kiteytettynä toimintatutkimuksen määritelmissä toistuvat termit muutospyrkimys, reflektiivisyys, prosessi sekä yhteistoiminta. Muutospyrkimyksellä tarkoitetaan sitä, että päämääränä tutkimuksella on saada aikaan muutoksia sekä samalla tutkia näitä muutoksia. Reflektiivisyys juontuu tutkimuksen yhteisöllisyydestä ja itsereflektiivisestä otteesta. Tämä rohkaisee opettajaa itsereflektiivisyyteen omassa opetuksessaan. Tällöin on mahdollista kehittää oman opetuksen laatua. Tarkoituksena on myös parantaa järkevyyttä ja käytännön oikeutta tilanteissa, joissa käytänteet toteutetaan. (Heikkinen 1999, 32-35; Carr & Kemmis 1986, 162.) Toimintatutkimuksessa käytetään eri toimintatapoja, tutkitaan, suunnitellaan ja kehitetään toimintaa. Opitaan tästä ja muodostetaan teorioita. Tutkimus on jatkuva ja keskeytymätön oppimisen ja tutkimisen prosessi, jossa tutkija tekee pitkään työtä saman ongelma-alueen ja toimintatilanteen kanssa. Tämä kuvaa tutkimuksen prosessiluonteisuutta. Yhteistoiminnallisuudella tarkoitetaan yksinkertaisesti ihmisten yhteistoimintaan ongelmien ratkaisemisessa. Kyseessä on siis väljä tutkimusstrateginen lähestymistapa, joka saa sisältönsä kulloiseltakin kohdealueeltaan. (Heikkinen 1999, 32-35).

Tutkimukseni on toimintatutkimus ja tarkoituksena on pikemminkin ymmärtää toimintaa kuin luoda yleisiä teorioita. Tosin aiheesta on tehty tutkimuksia, mutta oman tutkimuksen lähtökohtana on havainnoida tyttöjen pelin ymmärrystä koululiikuntatunneilla. Kuten toimintatutkimuksen luonteeseen kuuluu, myös omassa tutkimuksessa ongelmat muotoutuivat tutkimuksen edetessä. (Heikkinen 1999, 27)

4.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, tapahtuuko tytöillä kehitystä niin teknisissä kuin pelikäsitteellisissä (kognitiivisissa) taidoissa kahden kaksoistunnin aikana. Tavoitteena on kehittää muutamia yksilötaktisia periaatteita, kuten tyhjään paikkaan hakua ja syöttämistä sekä puolustuksessa sijoittumista. Oppilaat oppivat ohessa myös joukkuetaktiikka, vaikka oppitunneilla keskityin enemmän yksilötaktisiin asioihin.

Omassa tutkimuksessa en noudata orjallisesti TGFU:n tai viitepelituntien rakennetta, koska muutamissa tutkimustuloksissa on käynyt ilmi, ettei kumpikaan näkökulmista ole yksinään erityisesti parempi (Turner 1996, 46-48; Hopper 2002, 47-48; Lawton 1989,38). Yritinkin yhdistellä pelikäsitysryhmän tunteihin sekä taitoa että pelikäsitystä kehittäviä harjoitteita. Taitoryhmälle opetin perinteisen tekniikkaan perustuvan opetuksen mukaan.

Tutkimukseni ensimmäinen tarkoitus oli kehittää ringetten tuntisuunnitelmapaketti liikunnanopettajille. Opetuspaketin oli tarkoitus sisältää harjoitteita ja ideoita ringetten opetukseen koululiikunnassa. Kun aloin miettiä, miten ringetteä olisi mielestäni hyvä opettaa, kiinnostuin kahden erilaisen opetusmenetelmän käytöstä. Tästä innostuneena muutin tutkimukseni kulkua siten, että päätin tehdä opetussuunnitelmapakettiin kaksi erilaista tuntisuunnitelmakokonaisuutta ja tutkia, kummalla opetusmenetelmällä oppilaat kehittyivät enemmän pelin ymmärtämisen suhteen. Ja oliko jompikumpi opetustavoista innostavampi tai mielekkäämpi.

Loppujen lopuksi minua kiinnosti kaikista eniten se, kehittyikö pelikäsitys ja taidot molemmissa ryhmissä vai oliko ryhmien välillä eroa. Ja jos eroa olisi, niin missä asioissa? Päätin siis jättää koko tuntisuunnitelmapaketin kokoamisen pois.

Tuntisuunnitelmat ovat kuitenkin liitteenä mukana, jolloin ne ovat nähtävissä ja käytettävissä. Lopulliset tutkimusongelmat muotoutuivat seuraavanlaisiksi:

1. Kehittyikö pelikäsitys molemmissa opetusryhmissä?
2. Kehittyvätkö taidot molemmissa opetusryhmissä?
3. Oliko kehitys samanlaista eri taitotasosten oppilaiden välillä?

4.2 Tutkimuksen kulku

Toimintatutkimus perinteisesti etenee aiheen valinnan ja tutkimuksen tavoitteiden rajaamisen jälkeen tutkimuksen suunnitelmaan ja sitten vasta aineistonkeruuseen. Näiden jälkeen siirrytään tulosten analysointiin ja johtopäätöksiin. (Kuula 1999, 10-12). Minun tutkimukseni poikkesi hieman tästä, sillä tutkimusongelmat kehittyivät alkuperäisestä suunnitelmasta tutkimuksen edetessä. Myös mittarin valinta vaihtui vielä

analysointia aloittaessa. Aineistonkeruun jälkeen päätin jättää opetuspaketin pois ja perehtyä tutkimaan ainoastaan oppilaiden toimintaa tunneilla. Kirjallisuuskatsausta aloin kirjoittaa syksyllä 2005. Aineistonkeruun suoritin keväällä 2006 ja aineiston analysoinnin päätin keväällä 2008.

4.3 Toiminta interventiojakson aikana

4.3.1 Tutkimusjoukko

Tutkimusjoukkonani oli kaksi liikuntaryhmää Naantalın Maijamäen yläkoulun seitsemänneltä luokalta. Tytöt olivat iältään 12–13-vuotiaita. Tyttöjä oli kaiken kaikkiaan tutkimuksessa mukana 28. Kuitenkin varsinaiseen tulosten analysointiin on saatu vain niiden tyttöjen tulokset, jotka olivat jokaisella tunnilla läsnä ja jotka osallistuivat opetukseen (N=16). Muutamaa tyttöä ei näkynyt tarpeeksi videomateriaaleissa, joten jätin heidät pois. Rajasin tutkimusjoukon kummassakin ryhmässä kuuteen oppilaaseen, joita tutkin tarkemmin. Näistä valitsin vielä yhden heikomman, keskitasoisen ja hyvän oppilaan, joita tarkastelin tuloksissa perusteellisemmin.

Alakoulun viimeisillä luokilla yleensä siirrytään viimeistään leikeistä lajinomaisempaan peliin. Lumela (2007) pitää juuri alakoulun ylimpiä luokkia sopivana aikana ottaa ringetten perustaitoja mukaan opetukseen. Näin ollen tytöille peli ei ollut aivan vieras, mikä edesauttoi heti pelin pelaamista sovituin säännöin.

4.3.2 Aineistonkeruu

Tutkimukseni on toimintatutkimus, jossa oli kahden kaksoistunnin interventiojakso. Tunnit suunnittelin yhdessä liikuntatieteiden palloilunlehtorin Pekka Lumelan sekä ringeten asiantuntijan Timo Himbergin kanssa. Ringeten asiantuntija on toiminut pitkäaikaisena SM-sarja- sekä maajoukkuevalmentajana. Tuntisuunnitelmissa oli tarkoitus käydä ringetten perusasioita läpi. Pelikäsitysryhmälle suunnitelluissa tunneissa oli sekä taktiikkaa että tekniikkaa ja taitoryhmän tunnit olivat perinteisen tekniikkalähtöisen opetuksen suuntaiset.

Alkutestin tein Naantalin Ringetten C-junioreiden (14–15 -vuotiaita) kanssa heidän omilla harjoituksissa. Kokeilin siellä harjoitteita ja viitepelejä, joita olin suunnitellut opetusjaksoon pelikäsitysryhmälle. He ymmärsivät harjoitukset ja sain tietoa, mitkä harjoitteet selkeästi toimivat ja mitkä olivat vaikeammin ymmärrettäviä. Näihin harjoituksiin tein vähän muutoksia.

Ensimmäisellä tunnilla oli alkumittaus (25 min.), jossa ensimmäiset viisi minuuttia käytiin säännöt läpi sekä tutustuttiin pelivälineisiin ja lajiin. Alkumittauksessa en ohjannut oppilaita muuten kuin sääntöjen puitteissa. Interventiojaksoon kuului kaksi kaksoistuntia (á 70-75 min.) opetusta. Viimeinen tunti oli loppumittaus, jossa taas samalla lailla ensimmäiset 5 minuuttia oli peliin orientoitumista. En ohjeistanut myöskään loppumittauksessa oppilaita.

Taitoryhmän tunnit olivat myös kaksi kaksoistuntia opetusta sekä alku- ja loppumittaus. Heidän opetuksensa oli perinteisiä taitoon ja tekniikkaan painottuvia tunteja, joissa opetin pelkästään tekniikkaa. En puhunut taktisista pelitilanteista ollenkaan. Tunneilla harjoiteltiin tyypillisiä tekniikkaharjoituksia, syötön antamista ja vastaanottamista eri harjoitusten avulla.

Pelikäsitysryhmän tunneilla otin mukaan pelikäsityksellisiä perusasioita. Tunneilla harjoiteltiin sekä taitoja että keskusteltiin, miksi taitoja tarvitaan. Painotin nimenomaan yksilötaktiikkaan liittyviä asioita, kuten paikanhakemista vapaaseen tilaan, syöttämistä pelin kannalta järkevään paikkaan sekä puolustuksessa sijoittumista. Pelikäsitysryhmän tunnit eivät noudattaneet täydellisesti TGFU – mallin viitepeliperiaatetta. Ne oli suunniteltu siten, että tekniikkaharjoitteita tehtiin myös osaharjoittelu-tyylillä, mutta tekniikkaosiota ennen oli pienpeli tai viitepeli, jossa kävi ilmi, mitä taitoa tulisi harjoittaa. Oppilaat käyttivät ongelmanratkaisutaitoja erilaisissa ongelmatilanteissa, joita peleissä syntyi. Kun ongelma oli saatu keskustelemalla selvitettyä, harjoiteltiin kyseistä taitoa.

Alkumittauksen ja loppumittauksen yhteydessä oppilaat täyttivät kyselyn (liite 9 ja 12) itsekseen, jossa he arvioivat erilaisia taktisia ongelmia. Miten he missäkin tilanteessa toimivat. Ensimmäisen ja toisen kaksoistunnin jälkeen he täyttivät myös omiin

tuntemuksiin liittyvän kyselyn (liite10 ja 11). Tällä oli tarkoitus saada kuvaa, olivatko tunnit mukavia tai tylsiä ja motivoiko harjoitteet oppilaita.

Pyrin keräämään aineistoa monipuolisesti tunneista. Tiedonkeruumenetelminä käytin alku- ja loppumittausta pelistä videoimalla sen, sekä kyselykaavakkeita, joka tunnin jälkeen. Lisäksi kirjasin ylös miten tunnit sujuivat eli kenttäpäiväkirjatyyppisesti.

Videointi

Videot olivat tutkimukseni tärkein tiedonkeruumenetelmä. Video onkin oiva apu palatessa mittaustapahtumaan. Videointia käytettäessä tulee aina muistaa pyytää lupa osallistujilta. Kaikki tutkimukseni oppilaat antoivat luvan kuvata. (Kuula 1999, 51). Käytin videointia joka kerralla. Näin ollen pystyin palaamaan uudestaan myös opetustapahtumiin ja arvioimaan omaa opetusta sekä oppilaiden toimintaa.

Kuvaus toteutettiin kentän päästä ja yläpuolelta, jolloin mahdollisimman suuri osa kentästä mahtuu kuvaan kerrallaan. Jäähallissa kuvaus oli melko hankalaa ja onneksi sainkin avuksi kouluavustajan joka hoiti kuvaukset alku- ja loppumittauksissa. Video saattaa häiritä oppilaita tai he voivat käyttäytyä eri tavalla kameran kuvatessa. Uskon kuitenkin, että oppilaat eivät alkuvihellyksen jälkeen enää muistaneet kameraa, koska se oli sivussa eikä välittömässä kentän läheisyydessä.

Kyselykaavakkeet

Kyselykaavakkeita oppilaat täyttivät joka kerran jälkeen. Alkumittauksen jälkeen oppilaat täyttivät kyselyn, jossa he arvioivat eri pelitilanteissa järkevää suoritustapaa (liite 9). Opetustuntien jälkeen he täyttivät kyselyn, jossa kysyttiin tuntemuksia tunnista (liite 10–11). Loppukyselyssä oli vielä samat pelitilanteet, jotka olivat alkukyselyssä. Kyselyiden tarkoituksena oli kartoittaa, millaisia tuntemuksia oppilailla oli tunneista tai eroavatko tuntemukset ryhmien välillä.

4.4 Aineiston analysointi ja mittaaminen

4.4.1 Mittauspeli

Pelikäsityksessä ja taidoissa tapahtuneiden muutosten havaitsemiseksi pelikäsityshenkilöt pelasivat varsinaista ringettepeliä koko kentällä 5 vastaan 5. Pelialueena oli normaali kaukalo ja säännöt olivat normaalit ringetten säännöt, tosin ilman aikarajoituksia, hyökkäysaikaa ei ollut. Maaleissa oli ”kylmäkallet” eli vanerimaalivahdit, joissa on reikiä ylä- ja alakulmissa sekä muutama keskellä. Valitsin koko kentän pelin sen takia, että siniviivojen ylitys olisi selkeää. Se on kuitenkin olennaisin ringeten sääntö ja taktiikka perustuu niin hyökkäyksessä kuin puolustuksessa sen ylittämiseen. Koko kaukalossa on myös enemmän tilaa, jolloin peli helpottuu siten, että ratkaisuille jää enemmän aikaa. Näin ollen heikommatkin oppilaat pääsevät mukaan peliin.

Molemmissa ryhmissä joukkuejaot teki oppilaiden oma opettaja, jotta joukkueet olisivat mahdollisimman tasaiset. Ennen peliä oppilaat pelasivat tutustumispeliä 5 minuuttia, jolloin kerrattiin vielä säännöt. Peliäikää oli 25 minuuttia juoksevaa peliäikää. Oppilaat vaihtoivat lentävin vaihdoin. Molemmissa mittauksissa peliäika oli sama ja viiden minuutin alkupeli toteutettiin myös loppumittauspeliä ennen.

Molemmat mittauspelit videoitiin jäähallin katon rajasta, jotta mahdollisimman suuri osa kentästä näkyi koko ajan videokuvalla. Koko kenttää ei ollut kuitenkaan mahdollista saada kuvaan, joten koulun avustaja toimi videokuvaajana jokaisella kerralla. Kuvaus tapahtui aina siten, että mahdollisimman suuri alue kentästä näkyi kuvalla. Tällöin sijoittuminen ja syöttely on järkevää analysoida.

4.4.2 Pelisuorituksen ja – käsityksen mittaaminen

Pelikäsitystä mittaavien tutkimuksien rajallisuuden pääsyy on se, että pelikäsitystä on vaikea mitata objektiivisesti. Tutkimuksia on tehty jo vuodesta 1976, mutta tutkimukset eivät välttämättä ole olleet kovinkaan reliaabeleita tai valideja. Kiinnostus

pelisuorituksen arviointimenetelmiin on lisääntynyt ja 90-luvulla tutkimukset ovat olleet jo luotettavampia. (Blomqvist 2001, 24–25).

Usein taitoa ja pelisuoritusta pidetään synonyymeinä, mutta pelaamisen analyysi on kuitenkin vain yksi osa taktista palloilun opetusta. (Holt ym. 2002, 163.)

Pelisuorituksessa motoriset taidot yhdistyvät kognitiivisiin tekijöihin, kuten päätöksentekoon ja taitojen valintaan. Suurin mittaamisen ongelma on juuri päästä käsiksi näihin pelaajan ajatteluprosesseihin. Taktisen tietoisuuden ja pelisuorituksen yhteys voidaan havaita ulkoapäin muun muassa pallottoman liikkeissä tai käytettävän tekniikan valinnassa. (Griffin 1997, 8; 218).

Liikunnanopetuksessa kasvava kiinnostus pelikäsityksen mittaamiseen on johtanut tutkijoiden menetelmien kehittämiseen. Mitchell, Griffin ja Oslin esittelivät peliesityksen arviointivälineen: The Game Performance Assessment Instrument, GPAI (Griffin ym. 1997, 219-223). Tämä suunniteltiin opettajien ja tutkijoiden käyttöön mittaamaan pelisuoritusta ongelmanratkaisun, tarkoituksenmukaisen liikkumisen ja taitojen suorittamisen suhteen. Tällä mittausmenetelmällä oli tarkoitus mitata ja observoida osallistujia, jotka ovat myös ilman välinettä. (Griffin ym. 1997, 219). Gréhaigne, Godabout ja Bouthier (1997) kehittivät toisen samantyyppisen mittarin: The Team Assessment Procedure, TSAP, joka oli suunniteltu enemmän joukkuetaktisten suoritusten mittaamiseen. Tällä mitataan yksilön kokonaisvaltaista hyökkäys-suoritusta sekä teknisestä että taktisesta näkökulmasta pelin aikana. (Richard & Griffin, 2003, 156). Molemmat menetelmät tarjoavat opettajille mahdollisuuden oppilaiden pelisuoritusten ja oppimisen arviointiin niin taktiikan kuin taitojenkin osalta. TSAP ja GPAI mahdollistavat myös oppilaiden itsereflektion eli havainnoimaan omaa suoritustaan pelaajana. (Richard & Griffin, 2003, 165).

4.4.3 Analysointi ja mittari

Alkumittauksen yhtenä tarkoituksena oli saada tietoa mahdollisesta muutoksesta vertailemalla sen tuloksia loppumittauksen tuloksiin. (Lauder 2001, 69) Analysoin alku- ja loppupeleistä yksilötaktisia peliajatuksia ja taitoa. Yksilötaktiikan mittaamisen pelikäsitysn mielekkäämpänä, koska opetin oppilaille tunnilla yksilötaktisia asioita.

Minusta yksilötaktiikan mittaaminen on myös selkeämpää ja loppujen lopuksi joukkuetaktiikkakin koostuu yksilöiden ratkaisuksista. Siinä niitä suhteutetaan koko joukkueena pelaamiseen.

Tässä tutkimuksessa käytän analysointimenetelmänä Griffin, Mitchellin ja Oslinin GPAI (Game Performance Assessment Instrument) – kaaviota, jota olen soveltanut omia tarpeita vastaavaksi. Tällä menetelmällä pyritään saamaan tietoa ratkaisujen määrästä ja laadusta.

Analysointikaavakkeen (liite 13) avulla analysoin 6 oppilasta molemmista ryhmistä. Nämä 6 oppilasta on valittu siten, että he olivat kaikissa tapahtumissa mukana, niin mittauspeleissä kuin interventiotunneilla. Loput oppilaat eivät olleet päässeet kaikille tunneille.

Videoidusta alku- ja loppumittauspeleistä analysoin jokaisen oppilaan tekemiä taktisia ratkaisuja arvosteluasteikolla 1-5. Arvostelu perustuu siihen, kuinka tehokas ratkaisu oli joko hyökkäys- tai puolustus tilanteessa. Käytin arvioinnin kriteereinä Harvey'n käyttämää kriteeristöä tehokkuuden analysoinnissa (Harvey 2007, 24–25).

Analysointikaavakkeessa pelikäsitystä mitataan niin hyökkäyspelissä (3 kohtaa) kuin puolustuspelissä (2 kohtaa) ja vielä taitojen osalta (3 kohtaa) (liite 2). Nämä kahdeksan arviointikohdetta ovat pelikäsityksen sekä ringetten taitojen perusasioita. (Griffin ym. 1997, 11). Tämä observointitapa mittaa ratkaisujen laadun sekä niiden määrän.

Analysointiaika on kaksi minuuttia tehokasta peliaikaa jokaisen vaihdon jälkeen. Vaihtoja oli yhteensä kolme. Näin ollen analysointiaikaa kertyi kaikille yhteensä kuusi tehokasta peliminuuttia. Valitsin tehokkaan peliajan, koska välillä vaihdot venyivät pitkiksi, jolloin suoritusten tehokkaat ajat eivät olisi olleet tasavertaisia. Oppilaat vaihtoivat lentävin vaihdoin eli itsekseen. Painotin ennen mittauskertoja, että jokainen kävisi kentällä tasaisesti.

Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuutta kuvataan kahdella termillä: reliabiliteetilla ja validiteetilla. Reliabiliteetti kuvaa luotettavuuden lisäksi tutkimuksen toistettavuutta. (Metsämuuronen 2003, 86.) Pelikäsityksen videoanalysointi on reliabiliteetiltaan parempi kuin

kyselylomakkeet, koska videoanalyysi antaa todennäköisemmin samansuuntaisia tuloksia, vaikka se toistettaisiin useampaan kertaan. Tutkimuksen tarkka selostaminen kohentaa laadullisen tutkimuksen luotettavuutta. Tutkimuksesta tulisi käydä ilmi joka tilanne niin selkeästi, että se pystytään tekemään jonkun muun toimesta uudestaan. (Hirsjärvi 2001, 213). Tässä tutkimuksessa olen pyrkinyt selostamaan tutkimuksen tapahtumat selkeästi. Tuntisuunnitelmat ovat yksityiskohtaisia, joten niistä käy ilmi opetustuntien sisältö. Niitä voi käyttää opetuksessa muutenkin.

Validius tarkoittaa sitä, että mittari tai tutkimusmenetelmä mittaa juuri sitä, mitä on tarkoituskin mitata. Validiteettia voidaan tarkastella loogisesti ja sisällöllisesti sekä rakenne- että kriteerivaliditeetin näkökulmasta. (Metsämuuronen 2003, 86–93.) Omassa tutkimuksessani pelattiin ringetteä sen säännöillä ja kaikki pelit kuvattiin, joka parantaa validiteettia. Analysointikriteeristönä käytin Harveyn (2007) kriteeristöä apuna, mutta analysointi oli silti melko vaikeaa (Harvey 2007, 24–25; 48–50). Tosin videokuva helpotti sitä, koska kuvan saattoi pysäyttää ja katsoa moneen kertaan.

Asiantuntijana ja toisena analysoijana toimi henkilö, jolla on 22 vuoden pelikokemus ringetestä. Hän on pelannut SM-sarjaa 17 vuotta ja ollut edustamassa Suomea maajoukkueessa 3 kertaa. Valmennustaustaa hänellä ei vielä ole, koska ei omalta peliuraltaan ole vielä ehtinyt. Hän painottaa ringeten pelikäsityksessä tärkeimmiksi ominaisuuksiksi syötön hakuun ja antamiseen liittyvää peliälyä. Luotettavuutta parantaa se, että ringeten asiantuntijan sekä minun arviot oppilaista olivat samansuuntaisia ja suhteellisen pysyviä. Analysointien poikkeamat observoijan välillä olivat hyvin pienet, joten olimme melko yksimielisiä suoritusten laadusta. Liitteessä 1 on kuvattu taulukoin pelikäsitys- ja taitoryhmän suorituksista observoijien poikkeamat. Suurin poikkeama oli vapaaseen paikkaan syötössä pelikäsitysryhmällä.

5 TULOKSET

5.1 Pelikäsityksen kehityksen analyysi ryhmien välillä

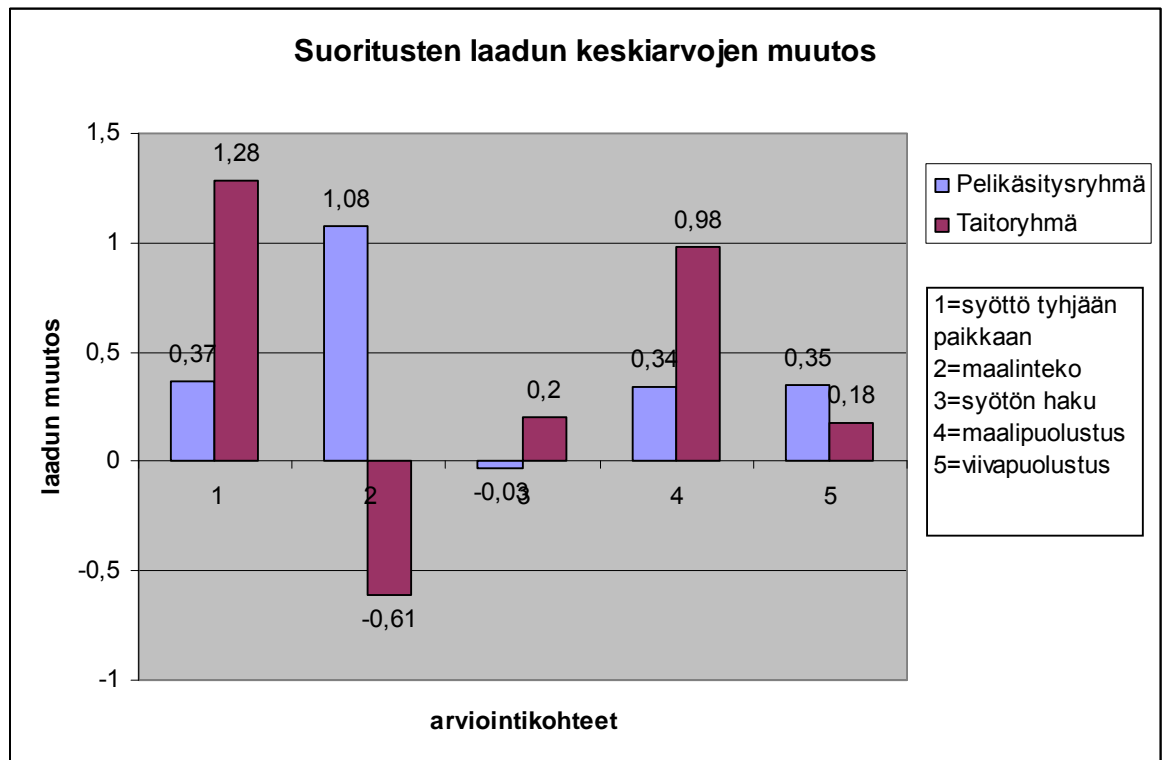
Ensiksi pyrin löytämään vastauksen ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni. Kehittykö pelikäsitys molemmissa ryhmissä? Pelikäsitystä arvioitiin kolmessa hyökkäystilanteessa:

1. syötön antaminen vapaaseen paikkaan,
2. pyrkimys maalintekoon mahdollisuuden tullessa
3. syötön hakeminen vapaaseen paikkaan

Pelikäsitystä arvioitiin myös kahdessa puolustustilanteessa:

1. sijoittuminen maalin ja vastustajan pelaajan väliin puolustuksessa
2. oman pelaajan pitäminen ja katkoihin pyrkiminen viivapuolustuksessa

Pelikäsitys- ja taitoryhmän keskiarvomuutokset alku- ja loppumittauksen välillä on esitetty seuraavissa kuvioissa (4-7). Jokaisen pelikäsitysryhmän pelaajan keskiarvotulokset on laskettu yhteen ja niistä on vielä laskettu keskiarvo. Samalla tavalla on laskettu taitoryhmän pelaajien summakeskiarvo. Näistä on vielä laskettu erotus alku- ja loppumittauksen välillä. Kuviot kuvaavat siis muutosta alku- ja loppumittauksen välillä.



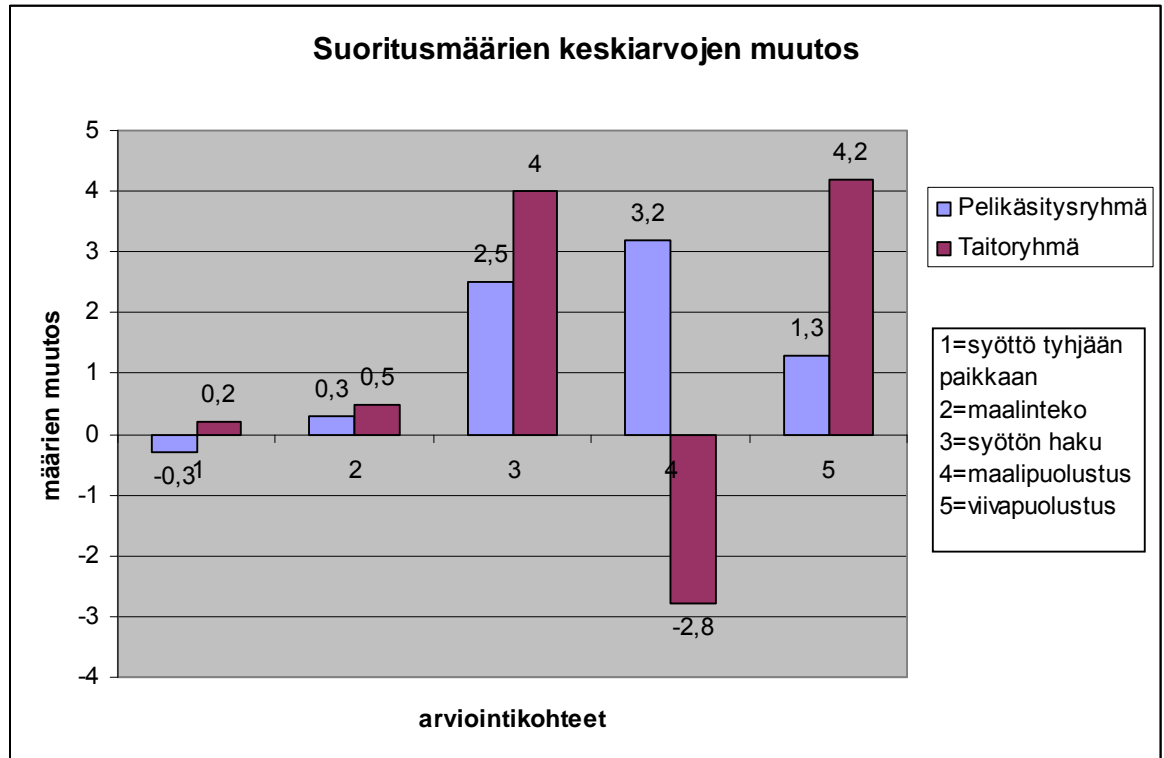
Kuvio 4. Pelikäsitys- ja taitoryhmän laadun summamuutokset alku- ja loppumittauksen välillä pelikäsityksellisissä arviointikohteissa.

Molemmat ryhmät kehittyivät vapaaseen paikkaan syötössä, mutta taitoryhmällä muutos on suurempi. Taitoryhmällä muutos oli suurempaa pelikäsitysryhmään verrattuna myös paikanhaussa ja maalinpuolustuksessa. Pelikäsitysryhmällä vastaavasti suoritusten laadun positiivinen muutos oli suurempaa maalintekopyrkimyksissä ja viivapuolustuksessa verrattuna taitoryhmään.

Pelikäsitysryhmän tulokset paranivat loppumittauksessa: vapaaseen paikkaan syöttämisessä, maalintekopyrkimyksissä, maali- ja viivapuolustuksessa sijoittumisessa. Keskiarvotulokset paranivat kaikissa muissa pelikäsitystä vaativissa suorituksissa paitsi vapaaseen paikkaan haussa. Pelikäsityksellisistä arviointikohteista vain vapaaseen paikkaan syötössä laatu parani ja suoritusten määrä laski. Tosin määrällisesti ero oli hyvin pieni (-0,3).

Taitoryhmällä vastaavasti keskiarvotulokset paranivat pelikäsitystä vaativissa suorituksissa: vapaaseen paikkaan syötössä ja haussa sekä maali- ja viivapuolustuksessa sijoittumisessa. Suurin kehitys taitoryhmällä on tapahtunut vapaaseen paikkaan syötössä

(+1,28 pistettä). Toisaalta taitoryhmän alkumittauksessa keskiarvo vapaaseen paikkaan syötössä oli huomattavasti heikompi (1,38 pistettä) kuin pelikäsitysryhmällä. Näin ollen pelikäsitysryhmän alkumittauspisteet olivat jo paremmat kuin taitoryhmän loppumittauspisteet.



Kuvio 5. Pelikäsitys- ja taitoryhmän suoritusmäärien summamuutokset alku- ja loppumittauksen välillä pelikäsityksellisissä arviointikohteissa.

Pelikäsitysryhmän suoritusmäärä kasvoi kaikissa muissa paitsi vapaaseen paikkaan annetuissa syötöissä. Suoritusmäärän kasvaessa virheet lisääntyvät, jolloin laatutulokset kärsivät. Siinä mielessä ajateltuna pelikäsitysryhmän tulokset olivat positiivisia, koska suoritusmäärät olivat suuremmat melkein jokaisessa arviointikohteissa ja silti laatu parani kaikissa muissa paitsi vapaaseen paikkaan haussa.

Taitoryhmällä suoritusmäärä oli loppumittauksessa suurempi kaikissa muissa paitsi maalineduspuolustuksessa. Näin ollen pelikäsityksellisesti suoritusmäärä parani vapaaseen paikkaan syötössä ja haussa sekä viivapuolustuksessa, koska suoritusmäärä ja laatu olivat suurempia loppumittauksessa.

Opetusryhmät olivat melko eritasoisia jo lähtötilanteessa, joten keskiarvomuutokset eivät ole täysin verrattavissa. Pelikäsitysryhmän alkumittaus tulokset olivat syötön antamisessa ja haussa sekä maalineduspuolustuksessa yli pisteen parempia.

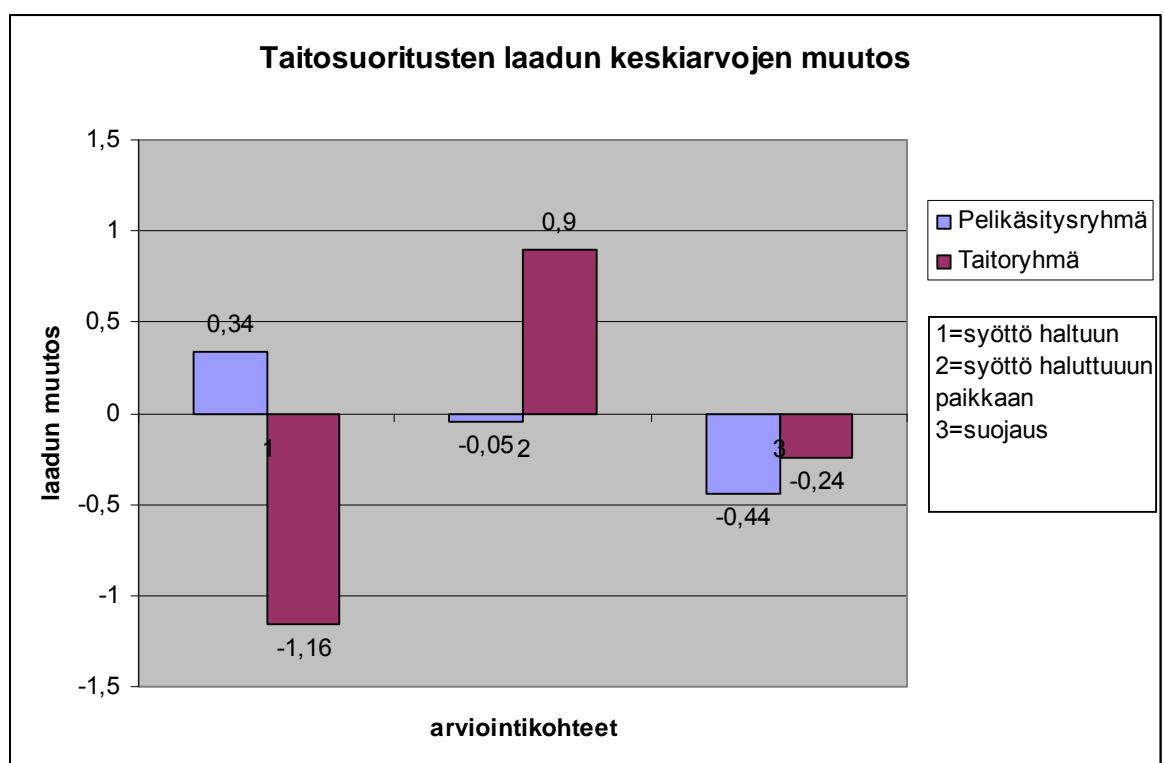
Loppumittaus tuloksissa pelikäsitysryhmän laatusuoritus oli kaikki suurempia verrattuna taitoryhmän pisteisiin (Liite 3 ja 4).

5.2 Taitojen kehityksen analyysi ryhmien välillä

Toinen tutkimuskysymykseni koski taitojen kehitystä opetusryhmien välillä.

Taitoja arvioitiin kolmella arviointikohteella:

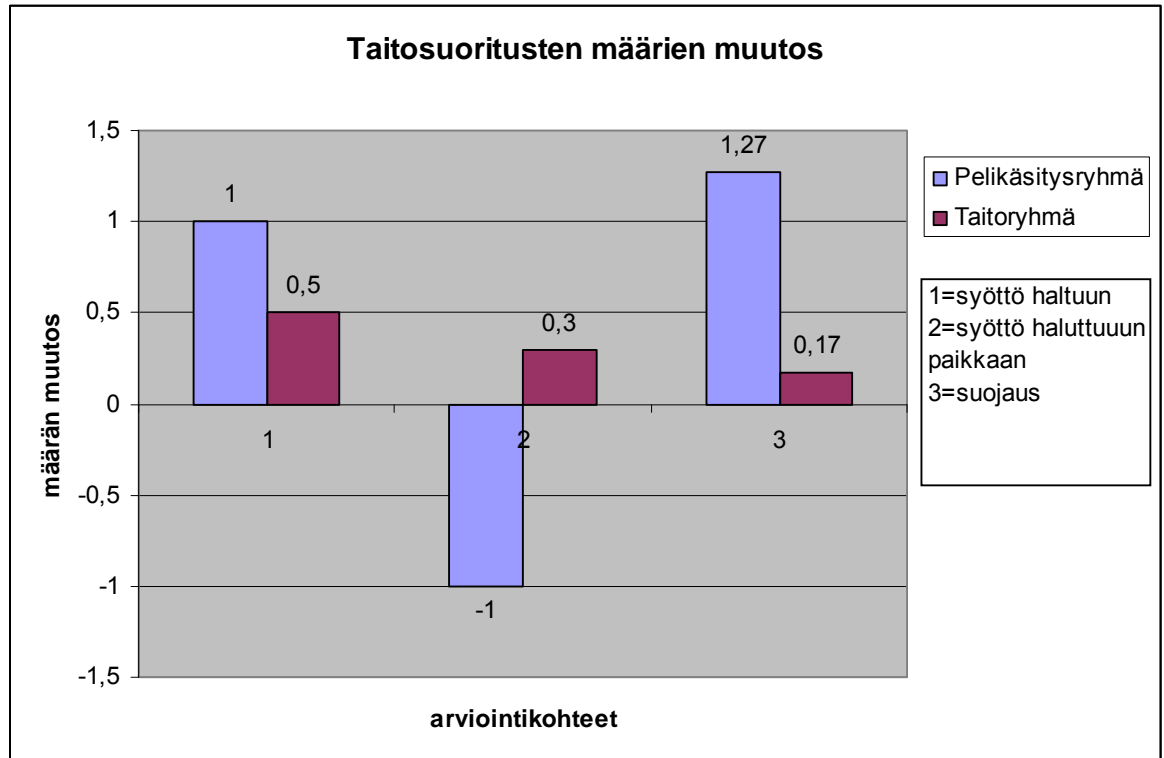
1. syötön haltuunottamisella,
2. syötön antamisella haluttuun paikkaan ja
3. rinkulan suojaamisella sitä kuljettaessa



Kuvio 6. Pelikäsitys- ja taitoryhmän suorituslaadun keskiarvomuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Pelikäsitysryhmällä taidot paranivat syötön haltuunottamisessa. Syötön antaminen haluttuun paikkaan pysyi melkein samana alku- ja loppumittauksen välillä. Taitoryhmän taidoissa

kehitystä tapahtui haluttuun paikkaan syöttämisessä. Taitoryhmän syötön haltuunottamisen negatiivinen muutos on suurta (-1,16 pistettä). Suojauksessa alku- loppumittauksen välillä ei ole kovinkaan suurta muutosta.



Kuvio 7. Pelikäsitys- ja taitoryhmän taitosuoritusten keskiarvomäärien muutos alku- ja loppumittauksen välillä.

Suoritusten määrät kasvoivat pelikäsitysryhmällä syötön haltuunottamisessa sekä suojauksessa. Tämän ryhmän voidaan olettaa kehittyneen syötön haltuunottamisessa, koska sekä suorituksia on enemmän että laatu on parempaa. Suojauksessa laatu kärsi hieman, mutta se saattaa johtua juuri suoritusten määrän kasvusta.

Taitoryhmän suoritusten määrät pysyivät lähes samana alku- ja loppumittauksessa taitojen osalta. Syötön haltuunottamisessa suorituksia tuli hieman enemmän (0,5), mutta laatu kärsi yli pisteellä. Taitoryhmällä varsinainen kehitys on tapahtunut syötön haluttuun paikkaan antamisessa, koska laatu parani ja suorituskäiriä on enemmän loppumittauksessa.

Taitotekijöiden laatupisteissä pelikäsitysryhmä on saanut paljon suurempia laatupisteitä jo alkumittauksessa. Taitoryhmän pisteet ovat olleet jo alun perin heikompia ja loppumittauksessa, ne ovat lähes kaikki pisteen heikompia verrattuna pelikäsitysryhmän pisteisiin (Liite 3 ja 4).

5.3 Eritasoisten pelaajien kehitys

Kolmanteen tutkimuskysymykseen pyrin löytämään vastausta tutkimalla eri taitotasoisten oppilaiden kehitystä. Tarkempaan analyysiin valitsin kolme pelaajaa molemmista ryhmistä. Olen nimennyt heidät kuvitteellisilla nimillä. Pelikäsitysryhmässä hyvä pelaaja on Minna (koodi V3), heikko Katri (koodi S4) ja keskinkertainen Sirpa (koodi V13). Liitteestä 2 löytyy jokaisen pelaajan jokainen suoritus. Minna on ringetten pelaaja ja hyvä luistelija. Ringetteä hän on harrastanut seitsemän vuotta. Hän pelaa myös jalkapalloa, joten maalipelit ovat hänelle hyvin tuttuja. Alkukyselyn (liite 9) perusteella Minnalla oli jo ymmärrystä eri pelitilanteissa toimimisesta. Hän vastasi pelikäsitystä koskeviin kysymyksiin erittäin hyvin (pisteet 15/18). Heikko pelaaja (Katri) on pelannut salibandya, mutta tällä hetkellä hän harrastaa myös tanssia. Alkukyselyssä Katri vastasi keskitason mukaan (pisteet 12/18). Hänellä oli hieman käsitystä järkevistä ratkaisuista kentällä. Hän on melko heikko luistelutaidoltaan. Keskinkertaiseksi pelaajaksi olen nimennyt Sirpan. Hän on muodostelmaluistelija, joka ei ole koskaan harrastanut mitään pallopelejä. Hänellä alkukysely meni keskinkertaista heikommin (pisteet 6/18). Hänelle ei ollut täysin selvää, mitä missäkin tilanteessa kannattaisi tehdä.

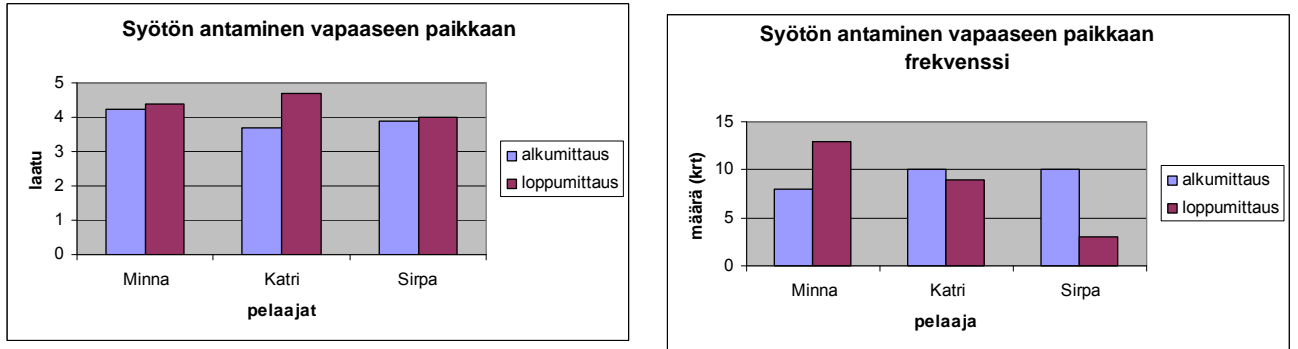
Taitoryhmässä vastaavasti hyvä pelaaja on Sanna (koodi S5) on ringeten harrastaja. Hän ei harrasta muita pallopelejä. Sannalla luistelutaito on hyvä, muttei kuitenkaan pelikäsitysryhmän hyvän pelaajan tasoinen. Alkukysely ei mennyt Sannalla hyvin (pisteet 7/18). Hänellä oli muutamia isoja ajatusvirheitä. Ehkä hän ei ollut ymmärtänyt kysymyksiä. Heikko pelaaja, Virpi (koodi V15) ei ole koskaan harrastanut pallopelejä. Hänen luistelutaitonsa on heikko. Alkukysely meni Virpillä keskinkertaisesti (pisteet 10/18). Keskinkertainen pelaaja, Elina (koodi V3), on pelannut lentopalloa. Hänen luistelutaitonsa oli keskimääräisesti hänen ikäistensä tasoa. Elinalla alkukyselyssä oli tyhjiä kohtia, koska hän ei ollut täysin ymmärtänyt kyselyn täyttämistä. Kuitenkin

vastaukset osoittivat hänen ymmärtävän hieman pelikäsitteellisiä asioita.

Taitoryhmäläisten yksittäiset suoritukset löytyvät liitteestä 3.

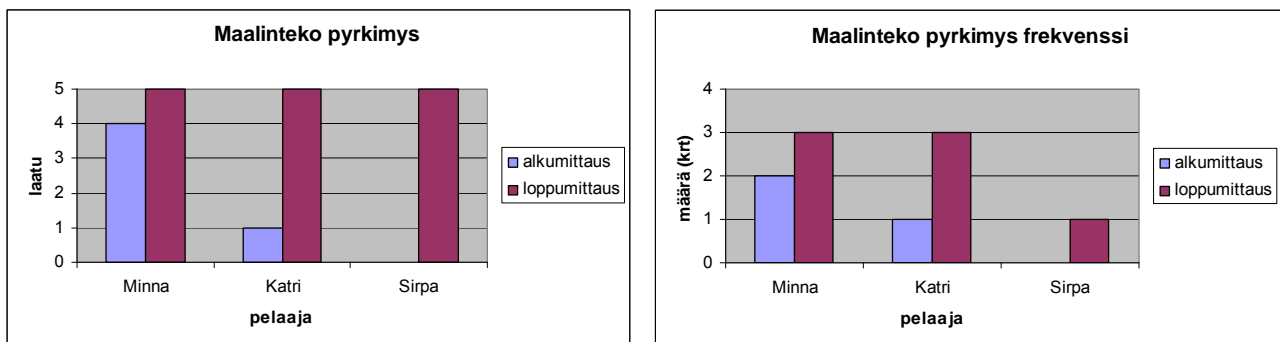
5.3.1 Pelikäsitteilyryhmän pelaajien tuloksia

Ensimmäisenä tarkastelen pelikäsitteilyä mittaavia arviointikohteita (kuviot 8-12).



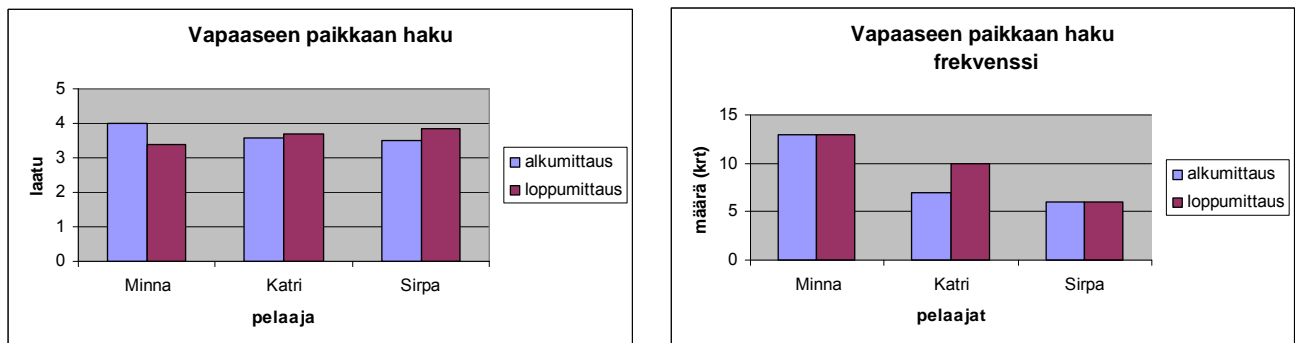
Kuvio 8. Vapaaseen paikkaan syöttämisen laatu- sekä frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Kuviossa 8 on eri taitotasoisten pelaajien vertailu ensimmäisen pelikäsitteellisen arviointikohteen (syötön antaminen vapaaseen paikkaan) mukaan. Kaikilla kolmella tulokset ovat parantuneet loppumittauksessa. Eniten kehitystä on tapahtunut Katriilla. Suoritusmäärissä (frekvenssi) Minnalla on enemmän suorituksia loppumittauksessa ja kuitenkin hänellä on parantunut myös laatu. Sirpalla laatu on melko tasaista alku- ja loppumittauksessa, mutta suoritusmääriä hänellä on reilusti vähemmän loppumittauksessa.



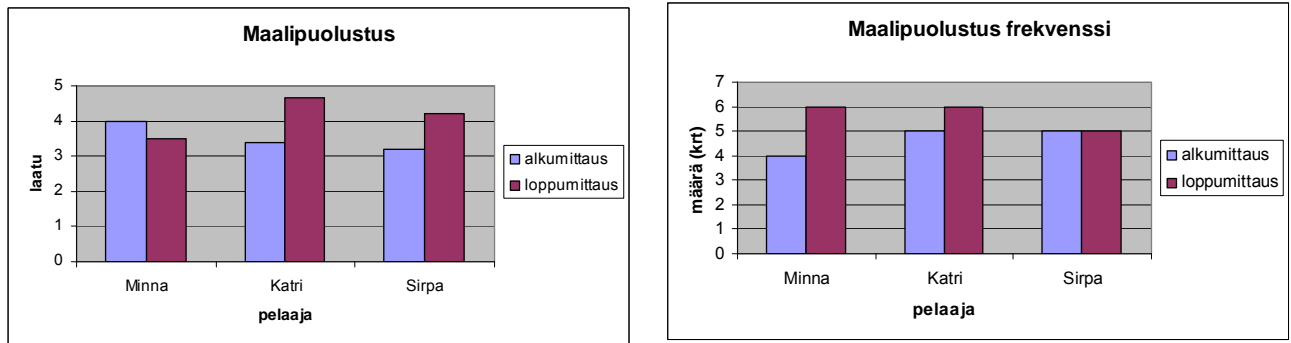
Kuvio 9. Maalinteko pyrkimyksen laatu- sekä frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä

Toisessa hyökkäykseen liittyvässä arviointikohteessa, maalinteko pyrkimyksessä, kaikki pelaajat ovat parantaneet tuloksia. Minnalla tulos oli jo alkumittauksessa hyvä, mutta Katrilla ja Sirpalla kehitys on erityisen suurta. Varsinkin Katrilla maalinteko pyrkimyksen määriä on ollut enemmän ja silti niiden laatu on parantunut. Sirpalla tilanteita on ollut vain yksi, mutta sen hän on hoitanut tehokkaasti saaden laatuarvioksi täydet 5. Kyselyissä ensimmäinen kysymys koski maalintekopyrkimystä ja siinä Minna ja Katri saivat melkein täydet (5/6 pistettä). Loppumittauksessa heillä tulos pysyi samana, mutta Sirpa paransi pisteitään kahdella (4/6). Kaikilla oli siis hyvä käsitys siitä, miten maalia lähestytään, jotta maalintekopaikkaan päästään. Kun maalintekomahdollisuus on, se myös käytetään.



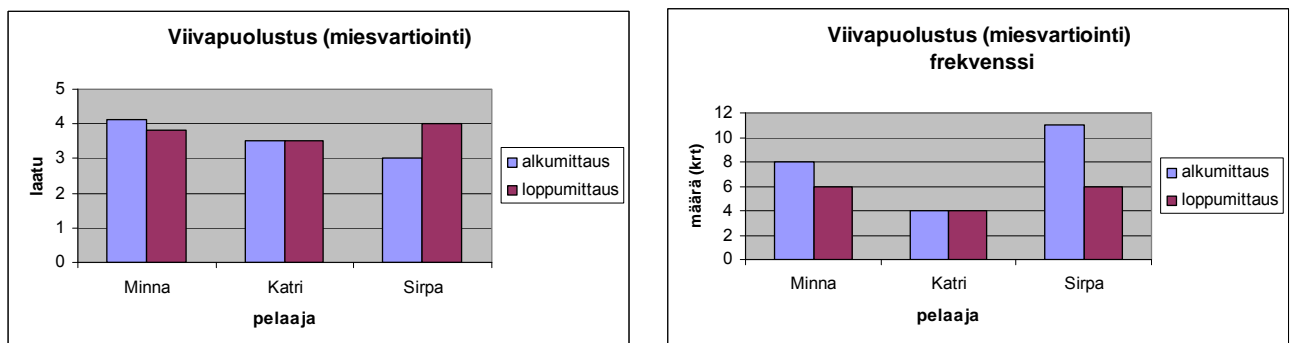
Kuvio 10. Vapaaseen paikkaan haun laatu sekä frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä

Viimeinen hyökkäykseen liittyvä arviointikohde on vapaaseen paikkaan haku. Minnalla loppumittauksessa suorituksia on yhtä paljon, mutta laatu on heikompaa kuin alkumittauksessa. Muilla pelaajilla laatu on parantunut loppumittauksessa. Heikoimmalla pelaajalla, Katrilla, on kehitys suurinta. Suoritusten määrä on suurempi ja kuitenkin laatu on parantunut. Kyselyiden toinen kysymys koski renkaattoman pelaajan vapaaseen paikkaan syötönhakua. Minnalla kyselypisteet olivat jälleen hyvät, alkumittauksessa 5/6 ja loppumittauksessa 4/6. Katri paransi loppumittauksessa kahdella pisteellä pisteisiin 5/6. Sirpa ei ollut sisäistänyt renkaattoman pelaajan liikettä ainakaan kyselyjen mukaan, sillä hän sai molemmissa mittauksissa pisteiksi 1/6. Ehkä hän on ymmärtänyt asian paremmin käytännössä, koska suoritusten laatupisteet ovat yli kolmen molemmissa mittauksissa.



Kuvio 11. Maalin edustalla puolustamisen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksessa.

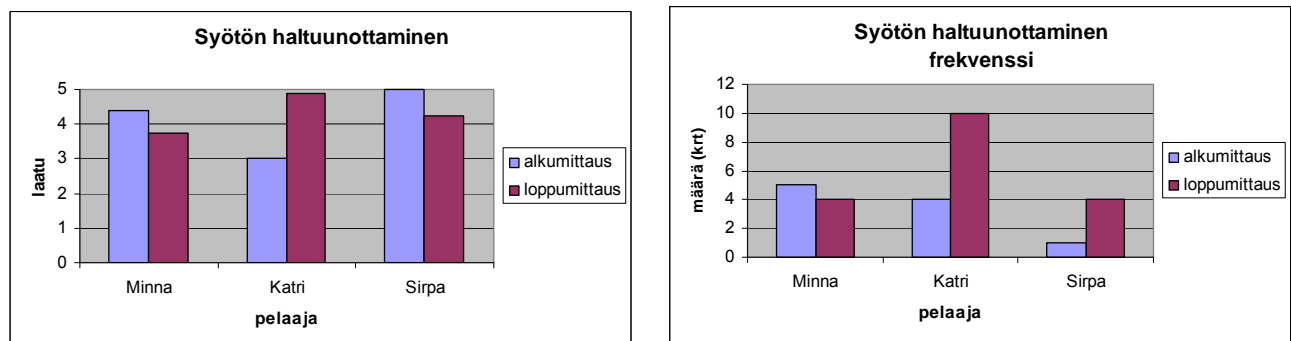
Puolustuksen ensimmäinen arviointikohde on maalin edustalla puolustaminen. Tällä tarkoitan sijoittumista hyökkäävän pelaajan ja oman maalin väliin. Katri ja Sirpa ovat parantaneet hieman tuloksia. Minnalla on noin puoli pistettä heikompi tulos laadussa, mutta frekvenssi on taas suurempi loppumittauksessa. Katrilla suorituksia on yksi enemmän ja hän on vielä onnistunut parantamaan laatua. Sirpalla sekä suoritusten määrä on pysynyt samana ja laatu on parantunut noin yhdellä pisteellä. Kyselyjen kolmas kysymys koski puolustamista. Minna on edelleen vastannut hyvin. Alkumittauksen yhteydessä hän on saanut pisteiksi 5/6 ja loppumittauksessa paransi täysiin 6/6. Katri on myös ymmärtänyt puolustuksen periaatteet sijoittumisen suhteen. Hän sai loppumittauksessa kyselyssä pisteitä 5/6, joka oli pisteen paremmin kuin alkumittauksessa. Sirpa on parantanut näistä pelaajista eniten, sillä loppumittauksessa hän sai kaksi pistettä enemmän (5/6) kuin alkumittauksessa.



Kuvio 12. Viivapuolustuksessa tapahtuneet laatu- sekä frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

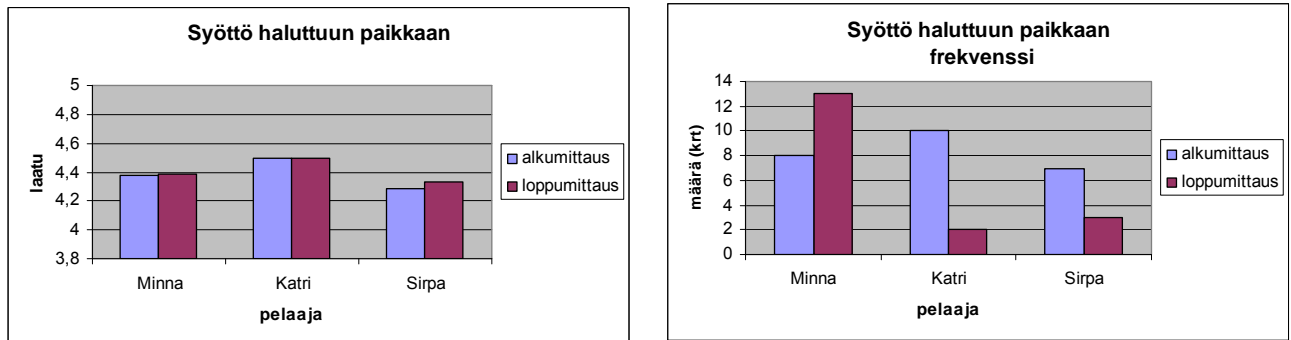
Viivapuolustuksella tarkoitetaan tässä oman pelaajan merkitsemistä ja sen kiinni pitämistä, siten ettei hänelle voida syöttää. Myös viivapuolustuksessa sijoittuminen on tärkeää, jotta voidaan katkoa syöttöjä, jotka on tarkoitettu omalle kiinnipidettävälle pelaajalle. Puolustavan pelaajan tulee ohjata vastustajan syöttö laitaa, jossa hyökkääjä ei ole yhtä vaarallinen kuin keskeltä läpi päästessään. Tämä on puolustuksen toinen arviointikohde. Ainoastaan Sirpa on parantanut viivapuolustuksessa laatua, tosin hänellä on loppumittauksessa viisi suoritusta vähemmän. Katrin tulokset ovat samanarvoiset molemmissa mittauksissa. Minnalla sekä laatu on hieman heikompaa että suorituksia on vähemmän loppumittauksessa. Vähäinen kehitys saattaa johtua siitä, että liikkuva puolustus saattaa olla vaikeampaa pelaajille, joilla luistelutaito ei ole kovin hyvä. Paikkapuolustus on usein myös helpompi ymmärtää.

Taitotekijöiden arviointikohteet on kuvattu kuvioissa 13-15.



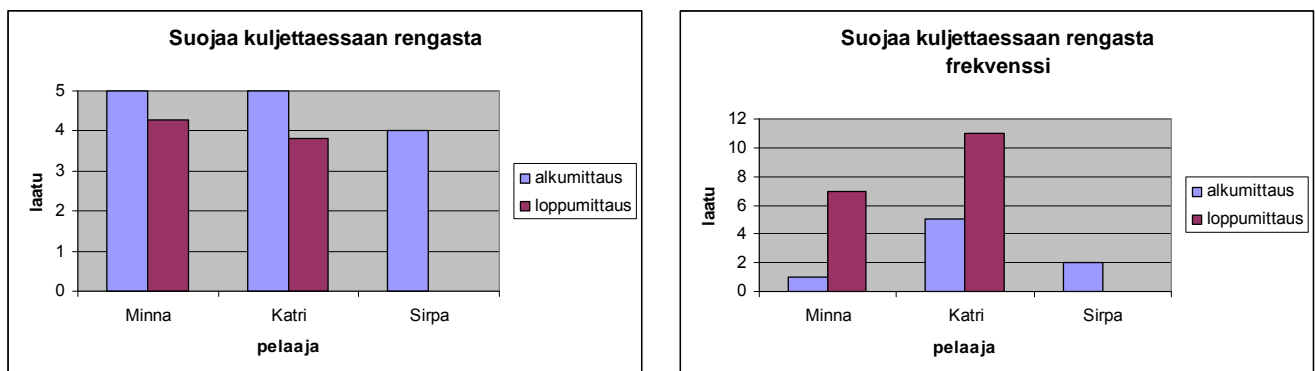
Kuvio 13. Syötön haltuunottamisen laatu- ja frekvenssimuutokset alkumittauksen ja loppumittauksen välillä

Taidoista ensimmäinen arvosteltava arviointikohde on syötön haltuunottaminen. Katri on pelaajista kehittynyt selkeästi eniten. Hänen laatu on parantunut melkein kahdella pisteellä ja suorituksia on tullut paljon enemmän. Katrin kehitys saattaa johtua siitä, että hänellä lähtötaso on sen verran muita heikompi, että kehitystä tapahtuu nopeimmin. Minnalla ja Sirpalla laatu on ollut jo alkumittauksessa hyvää, joten sitä ei ole kovinkaan helppoa parantaa näin lyhyellä ajanjaksolla. Tosin Sirpalla suorituksia on ollut alkumittauksessa vain yksi, joten hänen täydet viisi pistettä laadussa on vaikeaa ylläpitää. Hänellä suorituksen laatu on ollut kuitenkin hyvää, koska suoritusten määrä on suurempi, eivätkä laatupisteet ole laskeneet edes neljään.



Kuvio 14. Haluttuun paikkaan syötön laatu- sekä frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksessa.

Haluttuun paikkaan syöttäminen tarkoittaa teknistä suoritusta siten, että syöttö lähtee sinne, minne pelaaja on halunnut syötön menevän. Tässä taidossa nämä kolme pelaajaa eivät ole kehittyneet. Ainoastaan Minnalla on suorituksia enemmän loppumittauksessa ja laatu on pysynyt lähes samana. Katrilla ja Sirpalla syöttöjen määrä on ollut vähäisempää loppumittauksessa eikä laatu suorituksissa ole muuttunut juuri lainkaan.



Kuvio 15. Rinkulan suojaamisen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksessa

Viimeinen taitoon liittyvä arviointikohde oli rinkulan suojaaminen. Tarkoituksena on, että vastustaja ei saa riistettyä rinkulaa pois. Suoritusten määrät ovat suuremmat Minnalla ja Katrilla. Tämä tarkoittaa sitä, että he ovat myös kuljettaneet rinkulaa enemmän loppumittauksessa kuin alkumittauksessa. Sirpa ei ole kuljettanut kertaakaan rinkulaa loppumittauksessa. Näin ollen hänellä ei ole havaittavissa kehitystä. Minnalla ja Katrilla sen sijaan laatu on kärsinyt loppumittauksessa eli heiltä on riistetty rinkula useammin loppumittauksessa. Tämä saattaa johtua myös siitä, että muut pelaajat ovat oppineet riistämään rinkulaa, jolloin sen suojaaminen ei ole enää niin helppoa.

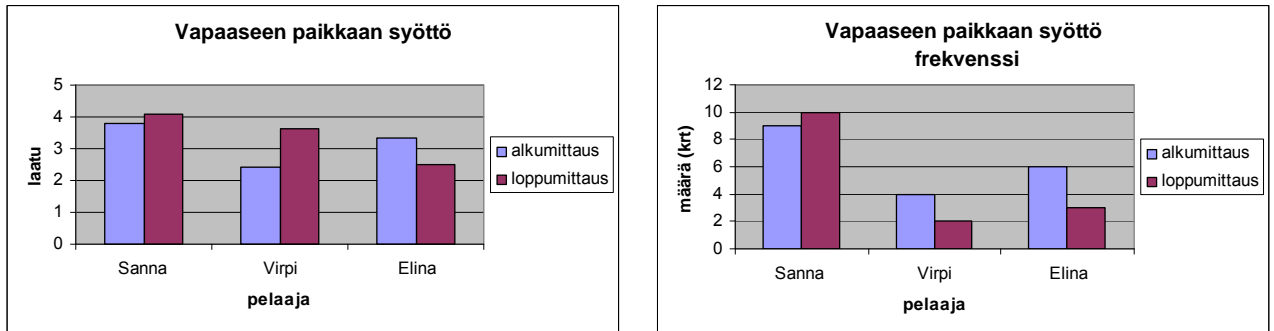
Loppumittauksessa Minnalla tulokset ovat parantuneet vapaaseen paikkaan syötössä, maalinteko pyrkimyksissä sekä hyvin vähän haluttuun paikkaan syöttämisessä. Alkumittauksen ja loppumittauksen välillä suurin ero on maalinteko pyrkimyksissä (+1 piste). Toiminnan laatu on molemmissa mittauksissa hyvää ja melko tasaista mittausten välillä. Minnan suorituksien määrät kasvoivat kaikissa muissa suorituksissa paitsi viivapuolustuksessa sekä syötön haltuunottamisessa. Vapaaseen paikkaan haussa suoritusten määrä pysyi samana. Minnalla suorituksia on pääosin ollut enemmän loppumittauksessa, mutta laatu on kärsinyt. Voi olla, että juuri suoritusten määrän kasvu on aiheuttanut laadun keskiarvon alenemisen. Mitä enemmän suorituksia on, sitä enemmän myös tehdään virheitä. Minnan tulokset ovat hyviä jo alkumittauksessa, jolloin tulosten parantaminen on myös vaikeampaa.

Katrin laatu suorituksissa on parantunut tai pysynyt samana kaikissa muissa paitsi renkaan suojaamisen osalta. Pelikäsitteellisissä arviointikohteissa Katri on parantanut tai pysynyt samassa. Teknisissä suorituksissa Katri on parantanut ainoastaan syötön haltuunottamisessa. Katrille suorituksia on tullut enemmän kaikissa muissa paitsi syötön antamisessa tyhjään paikkaan ja taidoissa saada syöttö haluttuun paikkaan. Viivapuolustuksessa oikean sijoittumisen määrä pysyi samana. Vaikka Katrin suoritusten määrä on kasvanut, hänen suoritustensa laatu on noussut. Hän on selvästi kehittynyt interventiojakson aikana.

Sirpa paransi suoritustensa laatua kaikissa muissa paitsi syötön haltuun ottamisessa sekä renkaan suojaamisessa. Haluttuun paikkaan syöttöjen laatu pysyi samana. Sirpa on parantunut tuloksia kaikissa pelikäsitteistä vaativissa arviointikohteissa. Tosin suoritusten määrät oli pienempiä melkein kaikissa arviointikohteissa. Ainoastaan maalintekopyrkimyksessä suorituksia oli enemmän.

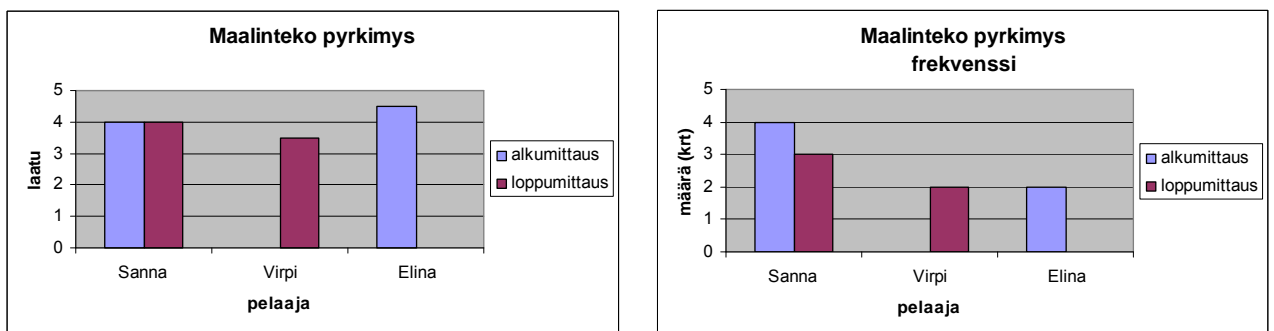
5.3.2 Taitoryhmän pelaajien tuloksia

Taitoryhmän eritasoisten pelaajien vertailua arviointikohteittain. Ensimmäisinä pelikäsitteistä mittaavat tekijät kuvioissa 16-20. Kuvioissa Sanna on hyvä pelaaja, Virpi heikko ja Elina keskinkertainen.



Kuvio 16. Vapaaseen paikkaan syötön laatu ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksessa.

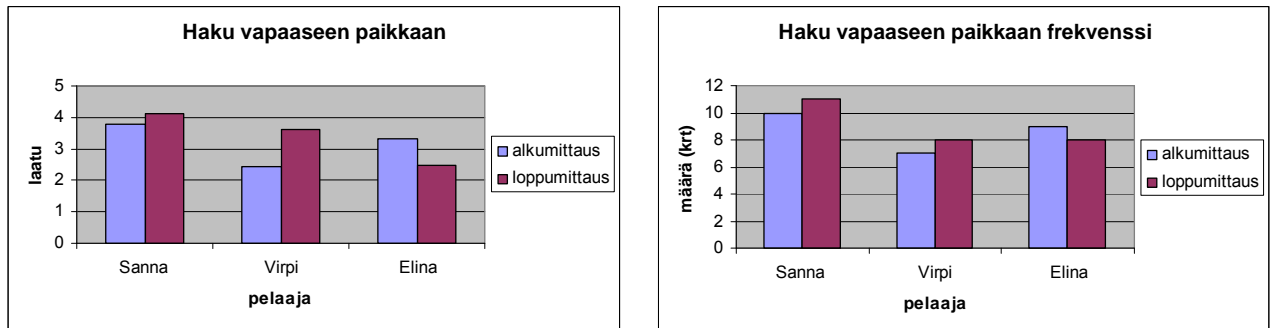
Kuviossa 16 on eri taitotasoisten pelaajien vertailu ensimmäisen arviointikohteen (syötön antaminen vapaaseen paikkaan) mukaan. Laatu on parantunut Sannalla ja Virpillä. Virpillä muutos on suurinta, mutta toisaalta hänen suoritusten määrä on laskenut loppumittauksessa kahteen. Sannalla frekvenssi ja laatu ovat suuremmat loppumittauksessa, joten kehitys on havaittavissa. Elinalla sekä laatu että suoritusten määrä ovat laskeneet.



Kuvio 17. Maalinteko pyrkimyksen laatu ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksessa

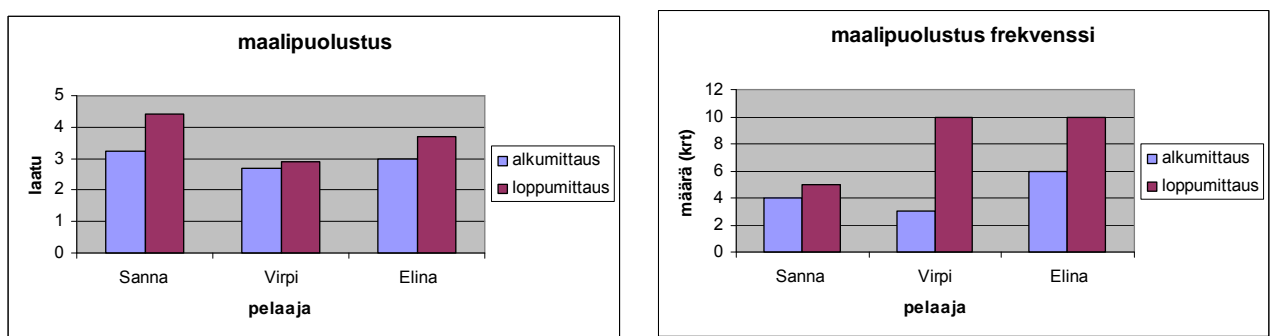
Maalintekopyrkimyksissä Virpi on kunnostautunut eniten. Tosin hänellä ei ollut yhtään ainoaa maalinteko yritystä alkumittauksessa, joten muutos on suuri, kun loppumittauksessa on ollut kaksi melko hyvää yritystä. Kehitystä on tietysti myös se, että loppumittauksessa Virpi on päässyt hyökkäykseen ja yrittämään maalia. Elinalla päinvastoin ei ole yhtään suoritusta loppumittauksessa, mutta kaksi hyvää suoritusta alkumittauksessa. Näin ollen hänellä tulokset tältä osin ovat heikentyneet merkittävästi. Sannalla yrityksiä on molemmissa mittauksissa ja laatu on tasaisen hyvää. Kyselyissä ensimmäinen kysymys koski maalintekopyrkimystä. Sannalla tulokset menivät heikosti.

Molemmissa mittauksissa hän sai pisteitä vain 2/6. Virpillä kysely meni parhaiten ja hänen alkumittauksen pisteet olivat 5/6. Tosin loppumittauksessa pisteet laskivat yhdellä. Elina ei ollut vastannut lainkaan.



Kuvio18. Vapaaseen paikkaan haun laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

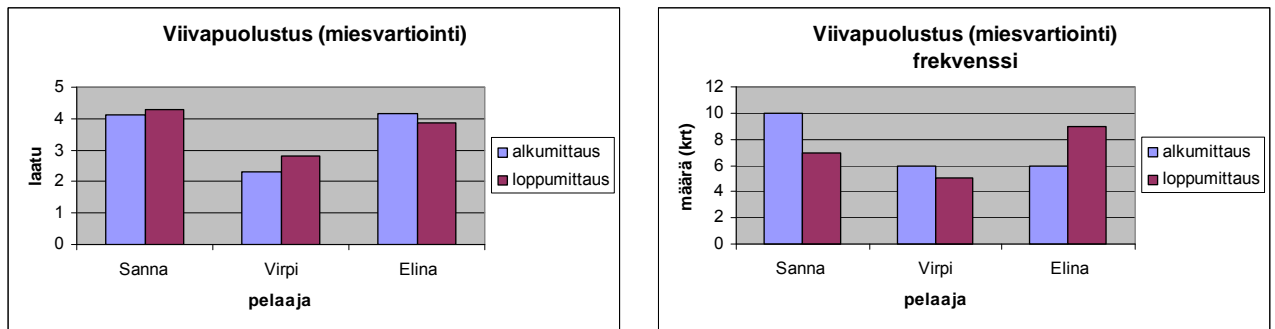
Vapaaseen paikkaan haussa molemmat, Sanna ja Virpi, ovat parantaneet tuloksia. Virpin laatu pisteet ovat nousseet kokonaisella pisteellä. Heillä molemmilla on myös suorituksia enemmän loppumittauksessa kuin alkumittauksessa. Elinalla vapaaseen paikkaan haussa suorituksia on yksi vähemmän, mutta laatu on heikentynyt alkumittauksesta. Toinen kysymys kyselyissä koski vapaaseen paikkaa hakua renkaattomana pelaajana. Sanna on saanut molemmissa mittauksissa samat pisteet 3/6. Virpillä loppumittauspisteet ovat laskeneet kahdella, 1/6 pisteeseen, loppumittauksessa.



Kuvio 19. Maalipuolustuksen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Kaikki kolme pelaajaa ovat parantaneet maalineduspuolustuksessa. Kaikilla on myös enemmän suorituksia loppumittauksessa. Eniten laadussa kehitystä on tullut Sannalle, mutta toisaalta Virpi on parantanut suoritusten määrässä. Elinalla suorituksia on tullut

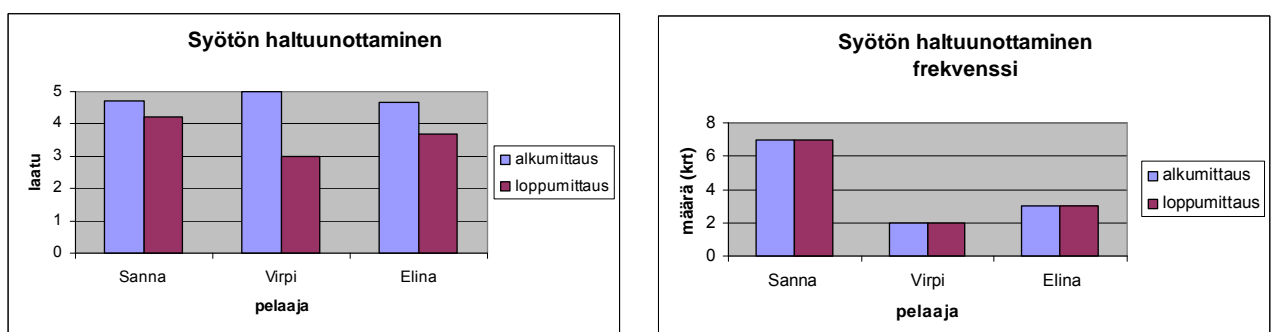
reilusti enemmän ja laatuakin on parantunut melkein pisteellä. Kyselyissä Sanna on saanut molemmissa mittauksissa 2/6 pistettä eli hän suorittaa paremmin käytännössä (pelissä) kuin paperille kirjoitettaessa. Virpi on parantunut loppumittauksessa yhdellä pisteellä, saaden 3/6.



Kuvio 20. Viivapuolustuksen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

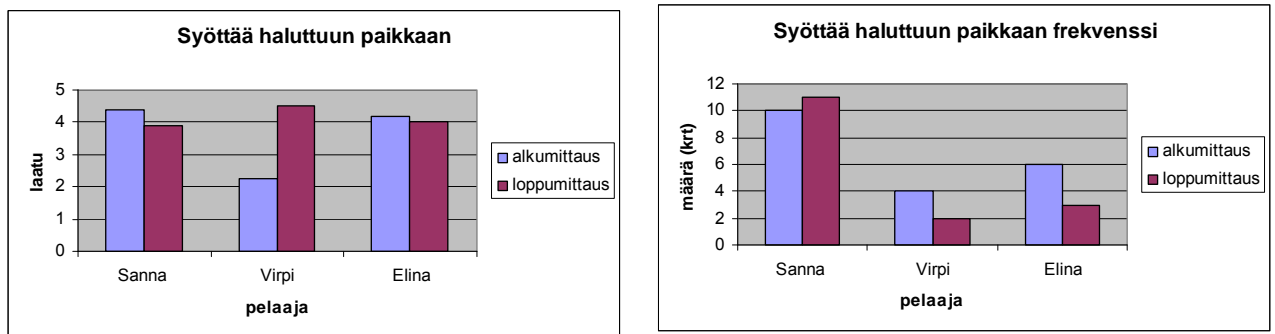
Viivapuolustuksessa eli miesvartioinnissa Virpi on kehittynyt eniten. Hänellä on kuitenkin huonoimmat pisteet, mutta kehitys on suurinta. Sannalla kehitys on vähäistä ja Elinalla on loppumittauksessa hieman heikompi tulos. Suoritusten määrässä Elina on ainoa, jolla suorituksia on tullut enemmän loppumittauksessa. Tämä saattaa selittää laatuasteiden heikkenemisen loppumittauksessa. Virpillä suorituksia on vain yksi vähemmän loppumittauksessa.

Taitotekijöiden arviointi taitoryhmässä



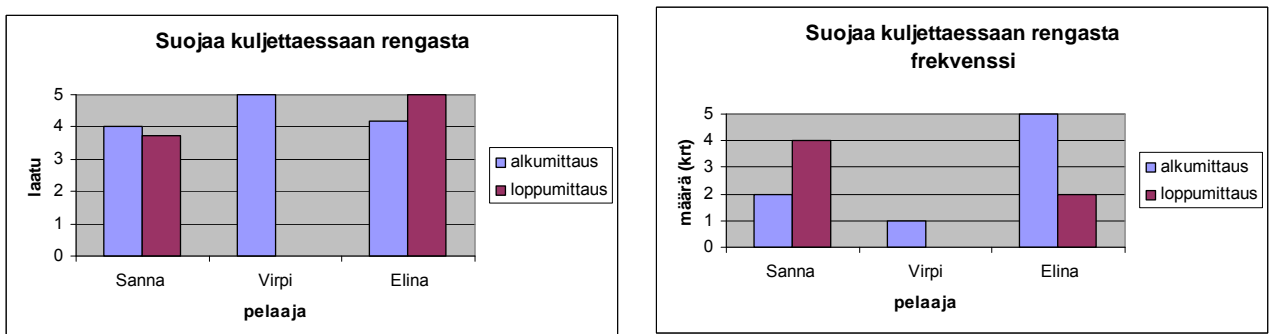
Kuvio 21. Syötön haltuunottamisen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Syötön haltuunottaminen on taitotekijöistä ensimmäinen arviointikohde. Taitoryhmän kaikilla kolmella pelaajalla syöttöjä on saatu vähemmän kiinni loppumittauksessa. Frekvenssit ovat kaikilla täysin samat. Virpillä syötön haltuunottamisen laatuasteet ovat laskeneet kahdella. Tämä on yllättävää, koska juuri taitoryhmän tunneilla syötön antamista ja vastaanottamista harjoiteltiin melko paljon.



Kuvio 22. haluttuun paikkaan syöttämisen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Syötön antamisessa haluttuun paikkaan, Sannalla ja Elinalla loppumittaus on mennyt heikommin kuin alkumittaus. Virpillä syötöt ovat alkaneet löytää oikean osoitteen, koska kehitys on suurta melkein kaksi pistettä. Tosin suoritusten määriä loppumittauksessa on ollut vain kaksi, joten se ei anna vielä kovin luotettavaa kuvaa kehityksestä. Elinalla frekvenssi oli pienempi ja Sannalla hieman suurempi. Sannalla taitotekijöistä syötön antaminen haluttuun paikkaan on mennyt hyvin. Laatuasteet ovat neljän hieman yli ja ali ja suoritusten määriä on ollut paljon. Tämä kertoo myös siitä, että hän on syöttänyt paljon. Hyvät pelaajat saattavat mielellään syötellä paljon.



Kuvio 23. Rinkulan suojaamisen laatu- ja frekvenssimuutokset alku- ja loppumittauksen välillä.

Viimeinen taitotekijä on rinkulan suojaaminen. Elina on ainoa, jolla laatupisteet ovat parantuneet. Tosin hänen suoritustensa määrä on vähäisempi loppumittauksessa. Virpi ei ole kuljettanut kertaakaan rinkulaa niin, että joku olisi yrittänyt riistää häneltä rinkulan. Sannalla suoritusten määrä on kasvanut, mutta kenties vastustajat ovat kehittyneet hieman rinkulan riistämisessä, koska Sannan laatupisteet ovat hieman heikentyneet.

Sanna on parantanut loppumittauksessa hivenen vapaan paikan haussa ja puolustamisessa. Vapaaseen paikkaan syötössä ja maalinteko pyrkimyksissä laatu on pysynyt samana. Taitosuorituksissa Sanna on suoriutunut heikommin loppumittauksessa. Taitoryhmän kanssa harjoiteltiin enemmän tekniikkaa ja taitoa, mutta silti taitotulokset ovat heikommat. Tähän voi olla osaselityksenä se, että Sannalla suoritusten määrät kasvoivat kaikissa taitosuorituksissa. Kuten pelikäsitysryhmän hyvällä pelaajalla, on Sannallakin melko korkeat aloituspisteet laadussa. On vaikeampaa parantaa jo hyviä tuloksia. Määrällisesti suorituksia on tullut pelikäsityksellisissä tekijöissä enemmän ja taidollisissa vähemmän. Viivapuolustamisessa sekä renkaan suojaamisessa on suorituksia enemmän kuin alkumittauksessa.

Virpi on parantanut selkeästi kaikissa muissa paitsi syötön haltuun ottamisessa ja renkaan suojaamisessa. Virpi on parantanut kaikissa pelikäsityksellisissä asioissa ja hänelläkin taidoissa on selkeästi heikommat tulokset loppumittauksessa. Ainoastaan syöttö haluttuun paikkaan on kehittynyt taidoista. Suoritusten määrät hänellä vaihtelevat suuresti. Enemmän suorituksia on tullut loppumittauksessa maalinteko pyrkimyksissä, vapaan paikan haussa sekä maalinedustan puolustamisessa. Yhtä paljon suorituksia tuli syötön haltuun ottamisessa. Virpillä suorituksia on kaiken kaikkiaan melko vähän. Hän on saattanut olla puolustajana, koska frekvenssit ovat suurimmat puolustuksessa. Maalinteko yrityksiä hänellä on ainoastaan kaksi.

Elinan suoritusten laatu on parantunut vapaaseen paikkaan syötössä, maalipuolustuksessa sekä rinkulan suojaamisessa kuljettaessa. Kaikissa muissa arviointikohteissa hänen tulokset ovat heikentyneet loppumittauksessa. Laatu on joka tapauksessa melko hyvää. Hänen suoritukset ovat lähestulkoon kaikki yli kolmen pisteen. Suoritusten määrät Elinalla ovat keskinkertaisia. Tämä saattaa selittää laatupisteiden suuret arvot. Elinalla eniten suorituksia on renkaattoman pelaajan suorituksissa. Hän on puolustanut ahkerasti, koska maalipuolustuksessa on eniten

suorituksia sekä viivapuolustuksessa toiseksi eniten. Myös vapaaseen paikkaan hakuja on paljon. Elina ei ole saanut rinkulaa syöttönä kuin kolme kertaa loppumittauksessa. Hän on antanut kuitenkin syöttöjä, joten hänen puolustuksensa on ollut onnistunutta. Suorituksia kaiken kaikkiaan on loppumittauksessa tullut enemmän ainoastaan maali- ja viivapuolustuksessa.

Kaiken kaikkiaan vaikuttaa siltä, että molemmat ryhmät ovat kehittyneet sekä pelikäsityksellisissä että taidollisissa tekijöissä. Eniten pelaajista ovat kehittyneet heikot. Hyvät pelaajat kehittyivät selkeästi vähemmän. Pelikäsitysryhmä pärjasi paremmin kyselyiden vastauksissa (liite 14). Tämä saattaa johtua siitä, että heidän kanssaan asioista keskusteltiin. Taitoryhmässä vastasin vain kysymyksiin, mutten painottanut varsinaisesti pelikäsityksellisiä asioita.

6 POHDINTA

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää; kehittyykö pelikäsitys molemmissa opetusryhmissä?, entä kehittyvätkö taidot molemmissa opetusryhmissä? ja oliko kehitys samanlaista eri taitotasoisten oppilaiden välillä? Tarkoitus oli tehdä tutkimus koululiikunnan puitteissa. Lajitunteja on vähän, joten voiko koululiikunnassa oikeasti vaikuttaa myös pelikäsityksellisiin tekijöihin. Lajivalinnan tein sillä perusteella, että ringette on itselle tuttu laji. Olen harrastanut ringetteä 20 vuotta ja kiinnostunut pelissä nimenomaan pelikäsityksen kehittämistä. Pidän omaa kokemusta lajista tärkeänä, koska tällöin peliä ymmärtää paremmin. Tutkimukseen valitsin kaksi ryhmää: toiselle ryhmälle opetin ringetteä pelikäsitystä painottavasti ja toinen ryhmä oli perinteinen tekniikkaryhmä. Pelikäsitystä painottavassa -opetuksessa pyrin luomaan ympäristön, jossa tekemisen ja kyselyn kautta ymmärrettäisiin, miksi taitoja harjoitellaan. Tunneilla harjoiteltiin sekä taitoja että pelattiin viitepeleilympäristössä. Tarkoituksena ei ollut opettaa pelistä TGFU -menetelmän mukaisesti pelikäsitystunneilla. Tätä olen perustellut sillä, että aiempien tutkimusten mukaan on todettu, että pelien opetuksessa sekä pelikäsityksen että taitojen harjoittelu on olennaista. Tosin TGFU – menetelmään kuuluu myös taitojen harjoittelu sisällytettynä viitepeleihin. (Vänttinen & Blomqvist 2003, 65; Piispanen 1995, 44–45; Griffin ym. 2003, 5).

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni koski pelikäsityksen kehitystä kahdessa eri opetusryhmässä. Tulosten perusteella pelikäsitysryhmä paransi tuloksia kaikissa muissa pelikäsitystä mittaavissa arviointikohteissa paitsi vapaaseen paikkaan annetuissa syötöissä. Vastaavasti taitoryhmä paransi kaikissa muissa paitsi maalintekopyrkimyksissä. Yllättävää mielestäni oli, että molemmat kehittyivät pelikäsityksellisissä tekijöissä. Taitoryhmälle en puhunut pelikäsityksestä, mutta he paransivat tuloksia myös niissä. Taitoryhmän lähtötaso kaiken kaikkiaan oli hieman heikompi kuin pelikäsitysryhmän. Tämä saattoi vaikuttaa siihen, että taitoryhmällä keskiarvomuutokset olivat suurempia. Pelikäsitysryhmän alkumittauspisteet olivat osittain jo suuremmat kuin taitoryhmän parantuneet loppumittauspisteet.

Toinen tutkimuskysymykseni koski taitojen kehittymistä molemmissa opetusryhmissä. Pelikäsitysryhmä paransi taidoissa ainoastaan syötön haltuunottamisessa ja vastaavasti

taitoryhmä paransi ainoastaan syötön haluttuun paikkaan antamisessa. Taidot eivät siis suuremmin kehittyneet kummallakaan ryhmällä. Tämä tukee ajatusta siitä, että perinteinen tekniikkaopetus ei välttämättä kehitä taitoja sen enempää kuin viitepelit ja pelit. Suoritusten määrät kasvoivat taitoryhmällä kuitenkin kaikissa taitotekijöissä, kun taas pelikäsitysryhmällä vain syötön haltuunottamisessa sekä suojauksessa.

Interventiojakson pituus vaikutti luultavasti ryhmien vähäisiin eroihin. Interventiojakso jäi käytännön syistä lyhyeksi, joten suuria muutoksia ei ollut oletettavissa.

Interventiojakso oli kokonaisuudessaan kaksi kaksoistuntia opetusta. Koululiikunnassa ringeten osuus jääliikuntatunneista on kuitenkin realistisesti maksimissaan kahden kaksoistunnin mittainen. Tällöin uskon sekä tekniikan että taktiikan harjoittelun yhdessä olevan perusteltua. Pelkällä tekniikkaopetuksella pelikäsitysasiat jäävät taustalle ja toisaalta tulokset osoittivat, että taitotekijät eivät kehittyneet ratkaisevasti enempää taitoryhmällä.

Tutkimuskysymyksiin kuului myös eritasoisten oppilaiden tarkastelu eri arviointikohteittain. Suurin kehitys tapahtui pelikäsitysryhmän heikon pelaajan osalla. Pelikäsitysryhmän heikko pelaaja paransi, tai tulokset pysyivät samoissa, kaikissa muissa arviointikohteissa paitsi rinkulan suojaamisessa. Myös suoritusten määrät kasvoivat monen tekijän osalta. Virpi, joka oli taitoryhmän heikko pelaaja, paransi kaikissa pelikäsityssuorituksissa. Taidoissa hän paransi ainoastaan syötön antamisessa haluttuun paikkaan. Myös taitoryhmän hyvä pelaaja, Sanna joko paransi tai pysyi samoissa pisteissä. Pelikäsitysryhmän hyvä pelaaja, Minna, ei parantanut kuin muutamassa suorituksessa. Toisaalta hän oli lähtötasoltaan parempi pelaaja kuin taitoryhmän Sanna. Molemmissa ryhmissä hyvät pelaajat olivat sitä mieltä, etteivät oppineet tunneilla uutta, molemmilla tapahtui kuitenkin pientä kehitystä. Voi olla, että tämä kehitys johtui siitä, että tuli vaan pelattua enemmän neljän viikon aikana. He molemmat olivat ringeten pelaajia ja tulokset olivat jo alun alkaen hyviä. Pelikäsitysryhmän keskinkertainen pelaaja, Sirpa, kehittyi enemmän kuin taitoryhmän keskinkertainen pelaaja. Tutkin kyselyitä ja tuntemuksia tunneista – kyselyistä kävi ilmi, että Sirpa piti opetustunteja mukavampina kuin Elina. Molemmat tunsivat kehittyneensä ja oppineensa molemmilla opetustunneilla. Ero oli siinä, että Sirpasta tunnit oli toiminnallisia ja mukavia. Elinan mielestä tunnit olivat tavallisia ja melko helppoja. Yleisesti ne oppilaat, jotka pelaavat jotakin jääpeliä, pitivät välinettä melkoisesti

enemmän kuin heikommät pelaajat. Kuitenkin positiivisena tuloksena kävi ilmi, että muutamat taitoluistelijat eivät käyneet vaihdossa juuri ollenkaan sekä se, että kaikille tuli pelitilanteita ja kosketuksia välineen kanssa pelin aikana.

Interventiojakson toteutus ei mennyt aivan suunnitelmien mukaan, koska pelikäsitteilyryhmän alkumittauskerta peruttiin oppilaiden liikuntapäivän vuoksi, jolloin oppilaita olisi ollut tunnilla vain kuusi. Näin ollen alkumittaus piti suorittaa ensimmäisen opetuskerran yhteydessä. Sovimme oppilaiden kanssa, että he ovat molemmilla kerroilla pidempään tunnilla, jotta saadaan alkumittaus ja opetuskerrat pidettyä. Koululiikunnassa on rajansa, sillä tutkimus oli tehtävä oppilaiden kouluaihana ja luistelua oli vain kolme kertaa. Saattaa olla, että myös väsymys on vaikuttanut opetuskertojen vastauksiin tai toimintaan. Kyselyiden mukaan molemmat ryhmät pitivät opetustunneista. Tämä saattaa johtua jo pelkästään siitä, että opettajana toimi vieras henkilö eikä oma opettaja. Oppilaat pitävät vaihtelusta myös opettajan suhteen. Muuten tuntien tuntemuksista tehdyt kyselyt eivät antaneet paljoa informaatiota. Tärkein tieto niistä osoitti taas sen, että kaikki ovat yksilöitä ja jo yhdeksän pelaajan kesken on paljon eroja mitä kukin tuntee toiminnalliseksi, tavalliseksi tai raskaaksi tunniksi. Kyselyt olivat myös peruspositiivisia, joka saattoi johtua juuri siitä, että opettajana oli ulkopuolinen henkilö. Toisaalta tunneilla saattoi olla uusiakin harjoitteita, jotka innostivat oppilaita.

Tutkimukseni kesti melko kauan, koska kirjallisuutta aloin tutkia jo syksyllä 2005. Interventiojakso ja mittaukset tehtiin keväällä 2006 ja tutkielman loppuunsaattaminen tapahtui vasta keväällä 2008. Olisi mielekkäämpää tehdä tutkielmaa koko ajan kerralla kuntoon, jotta se pysyy mielessä hyvin ja ei tarvitsisi lukea samoja asioita montaa kertaa. Erittäin tärkeää oman tutkimukseni tekemisen kannalta on, että videomateriaali oli hyvälaatuista ja siitä sai palautettua mieliin tunnit. Videomateriaali auttoi myös analysoinnissa näin vuoden tauon jälkeen. Olin kuvannut kaikki opetustunnit sekä tietysti alku- ja loppumittaukset. Videoinnissa ongelmana oli vaikea tila kuvattavaksi. Jäähallin koko kaukaloa oli vaikeaa saada kerralla kuvaan. Minulla oli henkilö jokaisessa tapahtumassa videoimassa, jotta peleissä ainakin rinkula olisi koko ajan kuvassa. Vaikka kuvaaja kuvasi koko ajan rinkulaa mittauspeleissä, jäi kaukaloon sokeita paikkoja. Osaa oppilaista ei näkynyt riittävästi videonauhalla, joten lopullinen tutkimusjoukko kutistui kuuteen oppilaaseen molemmissa ryhmissä. Tämä on yksi

heikkous tässä tutkimuksessa. Useamman oppilaan saaminen otokseen olisi parantanut tutkimuksen luotettavuutta. Myös vastaavanlaisen tutkimuksen tekemisessä kannattaa huomioida, että oppilailla on selkeät vaihtojaksotukset. En määrännyt vaihtoja, vaan ohjeistin jokaista käymään vuorotellen jäällä, mutta en kontrolloinut tätä mitenkään. Tämän vuoksi muutamasta oppilaasta ei riittänyt peliaikaa kokonaisia kuutta tehokasta peliminuuttia, niin että olisin saanut analysoitua heitä. Toinen ongelma mittauksissa oli se, että en ollut määrännyt oppilaille omia pelirooleja siten, että he olisivat pelanneet tasaisesti sekä puolustuksessa että hyökkäyksessä. Osalle oppilaista analysoinnin tuloksena suorituksia tuli ainoastaan puolustuspuolella. Näin ollen oppilaasta ei saatu kokonaisvaltaista kuvaa kaikkien arviointikohteiden osalta. Analysoidessa huomioin, että varsinkin heikommilla oppilailla jäivät mielellään omaan puolustuspuolelleen odottamaan vastustajien hyökkäyksiä, vaikka rinkula olisi ollut heidän hyökkäyspuolellaan. Nämä oppilaat seisoivat omalla puolustusalueella ja suorituksia tuli niukasti. Yhden oppilaan jouduin jättämään pois lopullisesta tutkimusjoukosta, koska häntä ei selvästikään kiinnostanut ringette. Hän kentällä ollessaan pyöri nurkassa ja teki piruetteja. En saanut häneltä analysoitua pelitilannesuorituksia.

Kuten lähdekirjallisuudessa on monesti todettu, pelin ymmärtämisen ja kognitiivisten tietojen analysointi ja mittaaminen on hyvin hankalaa. (Blomqvist 2001, 24–25). Taktiikka maalipeleissä voi olla joko joukkue- tai yksilötaktiikkaa. Valitsin yksilötaktisia asioita opetukseeni, koska ne on mielestäni helpompi omaksua ja ovat helpommin opetettavissa koululiikunnassa. Analysointi oli vaikeaa ja varsinkin kriteerien selväksi tekeminen itselle. Löysin arviointikohteiden analysoinnin avuksi kriteeristön lähdekirjallisuudesta (Harvey 2007, 24–25; 48–50). Pelitilanteessa saattaa olla muutamia hyviä vaihtoehtoja, jolloin yhtä ainoa ratkaisua ei voida nimetä. Analysointikaavake oli myös melko kapea-alainen koko kentän peliin ja pelatessa viisi vastaan viisi peliä.

Onko kuitenkin mielekästä vertailla näitä kahta opetusmenetelmää, koska useiden tutkimusten mukaan pelin opetuksessa ja oppimisessa oleellista on niin pelin ymmärtäminen kuin taidot. Ensin täytyy olla tietyt perustaidot, jotta peliä pystytään edes pienpelinä pelaamaan. Toisaalta ei ole mielekästä pelata ellei ymmärrä pelin tavoitetta tai sääntöjä. Näin ollen opetusmenetelmät tukevat toinen toisiaan ja olisivatkin kenties järkevää käyttää molempia opetuksessa. Tutkimustuloksissa oli huomattavissa, että

pelikäsitysryhmän keskinkertainen pelaaja oli luistelun harrastaja. Hän ei ole koskaan pelannut pallopelejä, mutta hänen tuloksensa paranivat loppumittauksessa. Taitoryhmän keskinkertainen pelaaja ei kehittynyt vastaavasti. Tämä saattaa johtua siitä, että pelikäsitysryhmän pelaaja oli hyvä luistelija, joten luistelutaito ei ollut pelikäsityksen ja muiden taitojen esteenä. Monet tutkimukset kuitenkin osoittavat viitepelien olevan innostavampia opetustunteja kuin perinteiset tekniikkapainotteiset opetustunnit. Tämä saattaa johtua myös uutuuden viehätystä. Usein oppilaat kuitenkin nauttivat erilaisista peleistä ja leikeistä. Varsinkin tytöt ilmoittivat pitäneensä enemmän viitepeleistä tai pallottelupeleistä kuin perinteisistä peleistä. Samansuuntaisia ajatuksia oli oppilailta, joilla ei ollut suurta innostusta tai kokemusta palloilusta ennestään. Positiivisessa ilmapiirissä onnistuminen on helpompaa. (Piispanen 1995, 17; Rajakangas 1999, 45–47; Tuomaala & Vainio 2006; Allison 1997; Turner, A. 1996, 46–48).

Opettajan toiminta tunneilla on hyvin ratkaisevassa asemassa oppilaiden innostavan ja motivoivan ilmapiirin rakentamisessa. Opettajan tulee tuntea opetettava laji erittäin hyvin ennen kuin siihen voi kehittää viitepeilympäristöjä. Itse mietin paljon, miten eri tilanteita voin viitepelin avulla opettaa. Tämä työllistää opettajaa melkoisen paljon. Entä mitä tunneilla pitäisi opettaa? Mitkä taidot ja tiedot ovat tärkeimpiä? Nämä kysymykset tulevat olemaan liikunnanopettajan työssä jatkuvasti läsnä ja ne on ratkaistava parhaalla katsomallaan tavalla. Opettajan tulee pohtia, mikä on pelissä oleellisinta? Kun se on ohjaajalle tai opettajalle selvää, on sitä myös mukavaa opettaa. Tällöin tulee myös rajattua selkeästi opetettava kokonaisuus eikä tuntien kognitiivinen puoli rönnyile.

Mielenkiintoista olisi kokeilla omassa opetuksessa myös siirtovaikutuksen merkitystä. Tämä voisi olla myös mielenkiintoinen jatkotutkimuksen aihe. Saadaanko positiivisia tuloksia, maalipelien tai muiden pelijaotteluiden mukaisien pelien, siirtovaikutuksesta. Mielenkiintoinen tutkimuksenaihe olisi vertailla kaukalopallon ja ringeten soveltuvuutta koululiikunnassa sekä tytöille että pojille? Voi olla, että ainakin pojilla saattaisi olla ennakoasenteita ringetteä (tyttöjen lajia) kohtaan, mutta innostaisiko tai motivoisiko se koululiikuntaan ja luisteluun?

LÄHTEET

- Allison, S. & Thorpe, R. 1997. A comparison of the effectiveness of two approaches to Teaching Games within Physical education. A skills approach versus a games for understanding approach. *The British journal of physical education* 28 (3), 9-14.
- Bangsbo, J. & Peitersen, B. 2000. *Soccer systems & strategies*. Champaign, IL: Human kinetics.
- Berkowitz, R. 1996. From skill to tactics. *JOPERD: Journal of Physical Education, Recreation and Dance* 67 (4), 44-45.
- Blomqvist, M. 2001. *Game understanding and game performance in badminton: development and validation of assessment instruments and their application to games teaching and coaching*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Blomqvist, M., Vänttinen, T. & Luhtanen, P. 2005. Assessment of secondary school student's decision-making and game-play ability in soccer. *Physical education and sport pedagogy* 10 (2), 107-119.
- Bunker, D. & Thorpe, R. 1982. A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education* 18, 7-10.
- Butler, J., Griffin, L., Lombardo, B. & Nastasi, R. 2003. *An introduction to teaching games for understanding*. Teoksessa: *Teaching games for understanding in physical education and sport: An international perspective*. National Association for Sport and Physical Education.
- Carr, W. & Kemmis, S. 1986. *Becoming critical. Education, knowledge and action research*. London: Falmer.
- Gréhaigne, J-F. & Godbout, P. 1995. Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *QUEST* 47, 490-505.
- Gréhaigne, J-F., Godbout, P. & Bouthier, D. 1997. Performance assessment in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education* 16, 500–516.
- Griffin, L., Mitchell, S. & Oslin, J. 1997. *Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach*. Champaign, IL: Human kinetics.
- Harvey, S. Using a generic invasion game for assessment. *JOPERD: Journal of Physical Education, Recreation and Dance* 78 (4), 19-25, 48.

- Hastie, P. 1998. Skill and tactical development during a sport education season. *Research quarterly for exercise and sport. Physical education, recreation and dance* 69 (4), 368-379.
- Heikkinen, H., Huttunen, R. & Moilanen, P. 1999. Siinä tutkija missä tekijä: toimintatutkimuksen perusteita ja näköaloja. Juva: Atena kustannus.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2001. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- History. International Ringette Federation. (viitattu 20.-24.6.2007).
<URL:<http://www.ringette.cc/id96.htm>>
- Holt, N. Streat, W. & Garcia Bengoechea, E. 2002. Expanding the teaching games for understanding model: New avenues for future research and practice. *Journal of Teaching in Physical Education* 21, 162–176.
- Hopper, T. 2002. Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis. *JOPERD: Journal of Physical Education, Recreation and Dance* 73(7), 35–39.
- Kirk, D. & MacPhail, A. 2002. Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorp model. *Journal of Teaching in Physical Education* 21, 177-192.
- (Kivekäs, P. & Viitanen, M. ”Ope koska me pelataan?”: pelipainotteisen palloilun opetusmenetelmän toimivuus ja vaikutukset perusliikkeiden ja liikehallintatekijöiden kehittymiseen alkuopetusluokalla. Jyväskylän yliopisto. Opettajankoulutuslaitoksen pro gradu-tutkielma.)
- Komi, P. 2007. Tyttöjen ja poikien liikuntaharrastukset ja niiden julkinen tuki. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Yhteiskuntapolitiikan pro gradu-tutkielma.
- Koskinen, J. 1991. Ringette opas. Suomen ringeteliitto. SVUL-paino.
- Kouluringette. Suomen ringeteliitto. (Viitattu 26.6.2007).
<URL:<http://www.ringette.fi/srl/koulurin.htm>>
- Kuula, A. 1999. Toimintatutkimus. Kenttätöitä ja muutospyrkimyksiä. Tampere: Vastapaino.
- Lauder, A. 2001. Play practise: The games approach to teaching and coaching sports. Human kinetics. United States of America.
- Lawton, J. 1989. Comparison of two teaching methods in games. *Bulletin of physical education* 25 (1), 35-38.

- Luhtanen, P. 1993. Kaukalopallovalmennus : lajiansalyysi, taito, taktiikka, nopeus, voima, kestävyys, joukkueen kiinteys, valmennuksen suunnittelu, harjoittelu. Jyväskylä: Suomen kaukalopalloliitto.
- Lumela, P. 2007. (viitattu 17.2.2008) Pallopelien laajemmat näkemykset.
<URL:<http://optima.cc.jyu.fi/learning/id44/bin/user>>
- Lumela, P. 2003. Pallopelien perusteita. Teoksessa P. Heikinaro-Johansson, T. Huovinen ja L. Kytökorpi (toim.) Näkökulmia liikuntapedagogiikkaan. Helsinki: WSOY, 184-200.
- Lumela P. 2007. (viitattu 2-10.7.2007). Joukkuepeli maalipeleissä.
<URL:<http://optima.cc.jyu.fi/learning/id44/bin/user>>
- Metsämuuronen, J. 2003. Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä. 2. uudistettu painos. Jyväskylä: Gummerus.
- Mitchell, S., Griffin, L. & Oslin, J. 1994. Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for the teaching of games in elementary and secondary physical education. *The physical educator* 51 (1), 21-28.
- Opetushallitus. (viitattu 7.3.2007). Opetussuunnitelma 2004. Liikunta.
<URL:<http://www.edu.fi/page.asp?path=498,1329,1528,27189>>
- Piispanen, E. 1995. Iloiseen palloiluun: opas koulujen palloilukasvatukseen. Helsinki: Liikuntatieteellinen seura.
- Rajakangas, P. 1999. Viitepelit ja palloleikit; kokeilu peruskoulun viidesluokkalaisilla. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteiden laitos. Liikuntapedagogiikan pro gradu –tutkielma.
- Richard, J-F. & Griffin, L. 2003. Authentic assessment in games education: an introduction to team sport assessment procedure and the game performance assessment instrument. Teoksessa: *Teaching games for understanding*.
- Ringeten historia. Suomen ringeteliitto. (viitattu 20.-24.6.2007).
<URL:<http://www.ringette.fi/srl/historia.htm>>
- Ringeten säännöt. Suomen ringeteliitto. (viitattu 20-26.6.2007).
URL:<http://www.ringette.fi/srl/säännöt_02-04.htm>
- Ringette. Opetushallitus. (viitattu 20.-24.6.2007).
<URL:<http://www.edu.fi/pageLast.asp?path=498,1329,1528,21094,19155,36305,37168,37408>>.

- Rink, J.E., French, K.E. & Graham, K.C. 1996a. Implications for practise and research. *Journal of Teaching in Physical Education* 15(4), 490–502.
- Strean, W. & Garcia Bengoechea, E. 2003. Beyond Technical vs. Tactical: Extending the Games-Teaching Debate. Teoksessa J. Butler, L. Griffin, B. Lombardo & R. Nastasi (toim.) *Teaching games for understanding in physical education and sport: An international perspective*. National Association for Sport and Physical Education, 181-188.
- Suomen ringeteliitto. (viitattu 20.-24.6.2007) Ringeten säännöt ja määräykset 2006-2008.
<URL:http://www.ringette.fi/srl/Tiedostot/S%E4%E4nt%F6kirja_06-08.pdf>
- Tuomaala, J. & Vainio, P. 2006. Nakkisormesta älypelaajaksi. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteiden laitos. Liikuntapedagogiikan pro gradu –tutkielma.
- Turner, A. & Martinek, T. 1999. An investigation into teaching games for understanding: effects on skill, knowledge and game play. *Research quarterly for exercise and sport. Physical education, recreation and dance* 70 (3), 286-296.
- Turner, A. & Martinek, T. 1995. Teaching for understanding: A model for improving decision making during game play. *QUEST* 47, 44-63.
- Turner, A. 1996. Teaching for understanding. Myth or reality? *JOPERD: Journal of Physical Education, Recreation and Dance* 67 (4), 46-48.
- Waring, A. & Almond, L. 1995. Game-centered games- a revolutionary or evolutionary alternative for games teaching. *European physical education review* 1, 55-66.
- Webb, L. 2003. Teaching invasion games for understanding: game sense in field hockey. Teoksessa J. Butler, L. Griffin, B. Lombardo & R. Nastasi (toim.) *Teaching games for understanding in physical education and sports. An international perspective*. National Association for Sport and Physical Education.
- Werner, P., Thorpe, R. & Bunker, T. 1996. Teaching games for understanding. Evolution of a model. *JOPERD: Journal of Physical Education, Recreation and Dance* 67 (4), 28-33.
- Vänttinen, T. & Blomqvist, M. 2003. Kolmen eritasoisen ryhmän pelianalyysi kahdessa jalkapallon pienpelissä. *Liikunta & Tiede* 5-6, 60-65

LIITTEET

Liite 1

Taulukko 1. Observoijien poikkeamat pelikäsitysryhmän suorituksista arviointikohteittain.

Pelaaja		Alkumittaus pelikäsitysryhmä								Loppumittaus pelikäsitysryhmä							
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	O1	4,25	4,00	4,00	4,00	4,13	4,40	4,38	5,00	4,39	5,00	3,39	3,50	3,83	3,75	4,39	4,29
	O2	4,57	4,00	4,15	3,75	4,25	4,20	4,63	5,00	4,33	5,00	3,54	3,50	3,83	3,75	4,38	4,14
	Poikkeama	0,32	0,00	0,15	0,25	0,13	0,20	0,25	0,00	0,05	0,00	0,15	0,00	0,00	0,00	0,00	0,14
2 V13	O1	3,90	0,00	3,50	3,20	3,00	5,00	4,29	4,00	4,00	5,00	3,83	4,20	4,00	4,25	4,33	0,00
	O2	3,63	0,00	3,50	3,20	3,09	5,00	4,29	4,00	4,00	5,00	4,00	4,00	4,00	4,25	4,33	0,00
	Poikkeama	0,28	0,00	0,00	0,00	0,09	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,17	0,20	0,00	0,00	0,00	0,00
3 V8	O1	4,50	3,50	4,80	3,67	3,38	4,00	5,00	5,00	4,67	0,00	4,18	4,00	3,81	5,00	5,00	3,50
	O2	4,67	3,50	5,00	3,43	3,50	4,00	4,80	5,00	4,78	0,00	4,18	4,00	3,91	5,00	5,00	3,50
	Poikkeama	0,17	0,00	0,20	0,24	0,13	0,00	0,20	0,00	0,11	0,00	0,00	0,00	0,10	0,00	0,00	0,00
4 S4	O1	3,70	1,00	3,57	3,40	3,50	3,00	4,50	5,00	4,70	5,00	3,70	4,67	3,50	4,90	4,50	3,80
	O2	3,78	1,00	3,57	3,20	3,25	3,00	4,40	5,00	4,78	5,00	3,70	4,50	3,50	4,90	4,50	3,82
	Poikkeama	0,08	0,00	0,00	0,20	0,25	0,00	0,10	0,00	0,08	0,00	0,00	0,17	0,00	0,00	0,00	0,02
5 S12	O1	3,60	0,00	2,57	4,00	3,57	4,00	3,38	3,33	4,00	0,00	2,25	2,70	2,80	4,00	4,00	5,00
	O2	3,40	0,00	2,57	4,00	3,71	4,00	3,43	3,67	4,00	0,00	2,38	2,42	2,80	4,00	3,50	5,00
	Poikkeama	0,20	0,00	0,00	0,00	0,14	0,00	0,05	0,34	0,00	0,00	0,13	0,28	0,00	0,00	0,50	0,00
6 S5	O1	3,56	0,00	3,20	2,50	2,80	2,75	4,14	5,00	3,40	5,00	3,75	3,58	4,00	3,17	2,80	3,00
	O2	3,44	0	2,8	2,5	3,14	2,6	4,17	5	3,6	5	3,75	3,67	3,82	3,33	2,8	3
	Poikkeama	0,12	0,00	0,40	0,00	0,34	0,15	0,03	0,00	0,20	0,00	0,00	0,09	0,18	0,16	0,00	0,00
Poikkeamien summa		1,16	0,00	0,76	0,69	1,08	0,35	0,63	0,34	0,44	0,00	0,45	0,74	0,28	0,16	0,50	0,16

Taulukko 1. Observoijien poikkeamat taitoryhmän suorituksista arviointikohteittain.

Pelaaja		Alkumittaus taitoryhmä								Loppumittaus taitoryhmä							
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	O1	3,50	4,50	3,33	3,00	4,17	4,67	4,17	4,20	5,00	0,00	2,50	3,70	3,87	3,67	4,00	5,00
	O2	3,33	4,50	3,33	3,00	4,17	4,67	4,17	4,00	5,00	0,00	2,50	3,60	3,63	3,67	4,67	5,00
	Poikkeama	0,17	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,20	0,00	0,00	0,00	0,10	0,25	0,00	0,67	0,00
2 V6	O1	2,67	5,00	2,50	2,00	2,83	2,00	3,00	0,00	3,86	0,00	3,33	3,00	2,25	0,00	4,14	0,00
	O2	2,33	5,00	2,71	2,00	2,83	2,00	3,00	0,00	3,71	0,00	3,33	3,25	2,00	0,00	4,00	0,00
	Poikkeama	0,34	0,00	0,21	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,15	0,00	0,00	0,25	0,25	0,00	0,14	0,00
3 V15	O1	2,75	0,00	2,43	2,67	2,33	5,00	2,25	5,00	4,50	3,50	3,63	2,90	2,80	3,00	4,50	0,00
	O2	2,75	0,00	2,43	2,67	2,33	4,5	3,00	5,00	5,00	3,65	3,75	2,80	2,80	3,00	4,50	0,00
	Poikkeama	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,50	0,75	0,00	0,50	0,15	0,12	0,10	0,00	0,00	0,00	0,00
4 S5	O1	4,00	4,00	3,80	3,25	4,10	4,71	4,40	4,00	4,00	4,00	4,10	4,40	4,29	4,23	3,90	3,75
	O2	3,86	4,00	4,00	3,25	4,10	4,71	4,30	4,00	4,00	4,00	4,40	4,00	4,23	4,25	4,25	
	Poikkeama	0,14	0,00	0,20	0,00	0,00	0,00	0,10	0,00	0,00	0,00	0,10	0,00	0,29	0,00	0,35	0,50
5 S11	O1	0,00	3,67	3,50	0,00	3,11	3,60	0,00	0,00	4,00	4,00	3,67	2,80	4,00	3,00	1,33	3,00
	O2	0,00	3,67	3,50	0,00	2,89	3,60	0,00	0,00	3,67	4,00	3,56	2,60	4,00	3,33	4,00	3,00
	Poikkeama	0,00	0,00	0,00	0,00	0,22	0,00	0,00	0,00	0,33	0,00	0,11	0,20	0,00	0,33	2,67	0,00
6 S3	O1	4,25	0,00	3,25	3,00	3,78	4,67	4,17	3,00	3,75	2,00	3,17	2,25	4,00	3,75	3,75	3,00
	O2	4,25	0,00	3,25	3,00	3,67	4,67	4,00	3,00	3,75	2,00	3,33	2,25	4,00	3,50	3,75	3,00
	Poikkeama	0,00	0,00	0,00	0,00	0,11	0,00	0,17	0,00	0,00	0,00	0,16	0,00	0,00	0,25	0,00	0,00
Poikkeamien summa		0,65	0,00	0,41	0,00	0,34	0,51	1,02	0,20	0,98	0,15	0,50	0,65	0,79	0,59	3,83	0,50

Liite 2

Pelikäsitysryhmän suoritusten arvioinnit. Luvut ovat arviointeja suorituksen laadusta.

Pelaaja	1 (syöttö vapaaseen paikkaan)	2(maa- linteko)	3 (hakee paikkaa)	4 (sijoittuu maalin ja pelaajan väliin)	5 (viiva- puolustus)	6 (saa syötön haltuun)	7 (Syöttää oikeaan paikkaan)	8 (suojaa kuljettae ssaan)
1 V3	44/5535/53	3/5/-	345/354455/2435	35/4/4	55/434/444	-/255/55	35/5545/53	-/5/
2 V13	4/434445/155	-/-/-	225/34/5	242/-/53	323/4234/4323	-/-/5	4/5445/44	-/4/4
3 V8	543/55/5	34/-/-	55/554/-	4/2255/4	533/54/322	55/2/-	555/5/5	5/5/5
4 S4	54242/434/54	1/-/-	3/344/443	-/523/43	5/3/33	2/42/4	55452/555/45	555/5/5
5 S12	54/32/4	-/-/-	342/32/22	4/-/-	44/253/43	4/-/-	23253/34/5	5/2/3
6 S5	232/55/3552	-/-/-	3222/344/345	32/23/-	24/3/23	21/514/252	44/44/355	5/5/-

Taulukko 5. Pelikäsitysryhmän tapahtumat ennen interventiota.

Arviointikohteet:

Renkaallisen pelaajan päätöksenteko

1. Oppilas syöttää tyhjään/vapaaseen hyvään paikkaan (hyökkäystilanne)
2. Pyrkii maalintekoon, kun mahdollisuus on (hyökkäystilanne)

Renkaattoman pelaajan tuki

3. hakee vapaaseen paikkaan syöttöä (hyökkäystilanne)
4. sijoittuu puolustuksessa maalin ja pelaajan väliin (puolustustilanne)
5. viivaa puolustettaessa pitää oman pelaajansa (puolustustilanne)

Taito

6. Saa syötön haltuun
7. syöttää haluttuun paikkaan
8. suojaa kuljettaessaan rengasta/ ei menetä)

Arvostelu: 5 = erittäin tehokas ratkaisu

4 = tehokas ratkaisu

3 = Keskiaverto ratkaisu

2 = Heikko ratkaisu

1 = erittäin heikko ratkaisu

Liite 3

Pelikäsitysryhmän suoritusten arvioinnit. Luvut ovat arviointeja suorituksen laadusta.

Taulukko 6. Pelikäsitysryhmän loppumittaus

pelaaja	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	5453/54 533/ 5555	5/- /55	243533/5233/443	334/3/35	33/3/554	4/44/3	5353/5454 3/ 5555	44/44/545
2 V13	4/4/4	-/5/-	453335/-/-	4/53/45	434/5/44	45/-/53	5/5/3	-/-/-
3 V8	55/4535 /555	-/-/-	553/555/34335	-/553/434	5453/34 33/435	5/55/5	55/5555/5 55	-/2/5
4 S4	554/555 4/ 55	5/5/ 5	225/25/45435	4/5455/5	5/3/33	555/55555 /54	-/4/5	4543/135 554 /3
5 S12	3/5/-	-/-/-	32/3332/11	42223/322 22/3	442/333/ 3222	-/4/-	4/4/-	-/5/-
6 S5	24/34/4	5/-/-	54434/3435/334	4335/3333 5/443	3344/54 4/3554	54/32/14	32/34/2	-/-/3

Taulukko 7. Pelikäsitysryhmän keskiarvot suorituksista alku- ja loppumittauksessa.

Pelaaja	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	4,25/ fr8	4/ fr2	4/ fr13	4/ fr4	4.125/ fr8	4,4/ fr5	4.375/ fr8	5/ fr1	4,385/ fr13	5/ fr3	3,385 /fr13	3,5/ fr6	3,83/ fr6	3,75/ fr4	4,385/f r13	4,28 6/ fr7
2 V13	3,9/ fr10	-/ fr-	3,5/ fr6	3,2/ fr5	3/ fr11	5/ fr1	4,286 /fr7	4/ fr2	4/ fr3	5/ fr1	3,83/ fr6	4,2/ fr5	4/ fr6	4,25/ fr4	4,33/ fr3	-/ fr-
3 V8	4,5/ fr6	3,5/ fr2	4,8/ fr5	3,66 7/ fr6	3,375/ fr8	4/ fr3	5/fr5	5/ fr3	4,667/ fr9	-/ fr-	4,182 / fr11	4/ fr6	3,81 2/fr1	5/ fr4	5/ fr9	3,5/ fr2
4 S4	3,7/ fr10	1/ fr1	3,57/ fr7	3,4/ fr5	3,5/ fr4	3/ fr4	4,5/ fr10	5/ fr5	4,7/ fr9	5/ fr3	3,7/fr 10	4,66 7/fr6	3,5/ fr4	4,9/ fr10	4,5/ fr2	3,8/ fr11
5 S12	3,6/ fr5	-/ fr-	2,57/ fr7	4/ fr1	3,57/ fr7	4/ fr1	3,375/ fr8	3,33/ fr3	4/ fr2	-/ fr-	2,25/ fr8	2,7/ fr10	2,8/ fr10	4/ fr1	4/ fr2	5/ fr1
6 S5	3,56/ fr9	-/ fr-	3,2/ fr10	2,5/ fr4	2,8/ fr5	2,75/ fr8	4,14/ fr7	5/ fr2	3,4/ fr5	5/ fr1	3,75/ fr12	3,58/ fr12	4/ fr11	3,16 7/fr6	2,8/ fr5	3/ fr1
Summ a	4,39 fr8,8	2,25 fr1	4,24 fr8,8	3,96 fr5,	3,25 fr7,3	4,5 fr4,5	4,1 fr 7	3,9 fr2,3	4,76 fr8,5	3,33 fr1,	4,21 fr11,	4,3 fr8,5	3,6 fr8,6	4,84 fr5,5	4,05 fr6	3,46 fr3, 57

Liite 4

Taitoryhmän suoritusten arvioinnit. Luvut ovat arviointeja suorituksen laadusta.

Taulukko. Taitoryhmän alkumittaus

Pelaaja	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	32/534/4	- /45/-	3533/355/12	344/2/14	4/45/453	54/5/-	45/553/3	54/5 5/2
2 V6	-/125/-	-/-/5	422222/233/1333233	-/1/124	33/332/3	2/2/-	-/33/-	-/-/-
3 V15	43/13/-	-/-/-	12/235/13	4/2/2	22/222/4	-/55/-	22/32/-	-/5/-
4 S5	454/515/354	55/- /33	434/544/3443	34/24/-	4444/344 /554	5/55/355 5	555/544/4255	-/53/-
5 S11	-/-/-	3/4/4	33324/3254/53444	-/-/-	234/333/ 442	5/152/5	-/-/-	-/-/-
6 S3	44/4/5	-/-/-	342/42/344	-/423/-	3254/455/33	55/-/4	541/55/5	2/-/4

Taulukko. Taitoryhmän loppumittaus

Pelaaja	1	2	3	4	5	6	7	8								
1 V3	-/55/5	-/-/-	223/24/232	3343/533/44 5	445/253/5 43	-/5/42	-/34/5	5/-/5								
2 V6	425/245/5	-/-/-	4/3/3	4/2/33	4/21/2	-/-/-	434/355/5	-/-/-								
3 V15	5/4/-	-/43/-	43/45/3532	3213/3443/3 3	41/3/42	3/3/-	5/4/-	-/-/-								
4 S5	42/534/5534 5	2/55/-	5443/34554/53	43/55/5	44/34/555	5/3345/5 5	44/134/54544 5	2/54/ 4								
5 S11	4/4/4	4/-/-	35535/3432/-	-/3/3422	-/35/-	3/33/-	3/5/5	-/33/-								
6 S3	44/3/4	-/-/2	33/43/24	-/-/2232	4/-/-	54/3/3	54/2/4	-/-/3								
Pelaaja	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1 V3	3,5/ fr6	4,5/ fr2	3,33 fr9	3/ fr6	4,167 / fr6	4,667 / fr3	4,167 / fr6	4,2/ fr5	5/ fr3	-/ fr-	2,5/ fr8	3,7/ fr10	3,87/ fr9	3,67/ fr3	4/ fr3	5/ fr2
2 V6	2,67/ fr3	5/ fr1	2,5/ fr16	2/ fr4	2,83/ fr6	2/ fr2	3/ fr2	-/ fr-	3,86/ fr7	-/ fr-	3,33/ fr3	3/ fr4	2,25/ fr4	-/ fr-	4,14/ fr7	-/ fr-
3 V15	2,75/ fr4	-/ fr-	2,43/ fr7	2,67/ fr3	2,33/ fr6	5/ fr2	2,25/ fr4	5/ fr1	4,5/ fr2	3,5/ fr2	3,63/ fr8	2,9/ fr10	2,8/ fr5	3/ fr2	4,5/ fr2	-/ fr-
4 S5	4/ fr9	4/ fr4	3,8/ fr10	3,25/ fr4	4,1/ fr10	4,71/ fr7	4,4/ fr10	4/ fr2	4/ fr10	4/ fr3	4,1/ fr11	4,4/ fr5	4,29/ fr7	4,23/ fr7	3,9/ fr11	3,75/ fr4
5 S11	-/ fr-	3,667 / fr3	3,5/ fr14	-/ fr-	3,11/ fr9	3,6/ fr5	-/ fr-	-/ fr-	4/ fr3	4/ fr1	3,67/ fr9	2,8/ fr5	4/ fr2	3/ fr3	1,33/ fr3	3/ fr2
6 S3	4,25/ fr4	-/ fr-	3,25/ fr8	3/ fr3	3,78/ fr9	4,67/ fr3	4,167 / fr6	3/ fr2	3,75/ fr4	2/ fr1	3,16 7/ fr6	2,25/ fr4	4/ fr1	3,75/ fr4	3,75/ fr4	3/ fr1
Summ a	2,91/ fr5	2,86 fr1,7	3,2 fr11, 5	2,2 fr3,5	3,4 fr8,2	4,1 fr3,7	2,7 fr5,3	2,7 fr1,6 7	4,19 fr4,8	2,25 fr1,2	3,4 fr7,5	3,18 fr6,3	3,58 fr4	2,94 fr3,2	3,6 fr5	2,46 fr1,5

Taulukko. Taitoryhmän keskiarvot alku- ja loppumittauksessa

Liite 5

Ensimmäinen kaksoistunti

Kursivoitua harjoitusta en ehtinyt tehdä, koska aikaa oli vain alle 70 minuuttia.

Alleiviivatut kommentit ovat ajatuksia harjoitteista, jotka kävivät ilmi opetustunnilla.

LIIKUNNANOPETUKSEN TUNTISUUNNITELMA

Tunnin pitäjä: Hanna Mäki

PVM: 14.3.2006

KLO: 12-14

LUOKKA: 7

Tunnin aihe, yleistavoitteet: Syöttö ja paikanhaku

TAVOITTEET	OPETUSSISÄLTÖ JA HARJOITTEET	OPETUSMUOTO JA ORG.	ARVIOINTI JA PALAUTE	AIKA
saada tuntumaa välineisiin ja saada alkulämpöä.	Riistoleikki. Kuljetus-suojaus-riisto. toinen oppilaista on ilman rinkulaa ja toinen pyrkii saamaan renkaalliselta rinkulan pois. Jos rinkula karkaa, renkaaton oppilas saa sen ottaa ja menettäneestä oppilaasta tulee uusi riistäjä.	Pareittain. Jaetaan parit tasaisesti koko kentän alueelle, jolloin törmäyksiltä vältytään paremmin. Oppilaat luistelevat kentän leveyssuuntaisesti ja pyrkivät syöttämään aina laidasta itselleen takaisin ja taas toiseen päähän. Opettaja voi välillä vaihdattaa renkaallisen oppilaan, jos riistäminen ei ole onnistunut.	Miten rinkulaa kuljetetaan, miten voidaan suojata? Miten sen saa pois toiselta? Pystyykö nostamaan katsettaan, kun laitetaan syöttö lähestyy? <u>Melko tyypillinen harjoitus, käy kaikille taitotasolle, jos parit ovat tasaväkiset. Voidaan tehdä myös ilman laitasyöttöä.</u>	n. 5-10 min.
ymmärtää tekniikkaharjoituksen tarkoitus sekä pelin olennainen sääntö eli syöttö.	pienaluepeli, 3 vs.3, 3 syöttöä on piste.	Pienaluepeli poikittain kentällä. 3 peliä; päädyissä ja siniviivojen välissä. Taitotason mukaan jaettu oppilaat eri peleihin. Kysymykset? - millainen syöttö helppo vastaanottaa? Miksi? Miten voi helpottaa syötön vastaanottoa? Liikkeellä tai paikallaan?	Saadaanko syötöt kiinni? Miksi ei tai miksi saadaan? Minne kannattaa syöttää? <u>Pelit ovat aina mielekkäitä ja innostavat oppilaita.</u>	n. 5-10 min.

<p>harjoittaa syötön tekniikkaa ja miten on helpoin saada kiinni</p>	<p>Syöttelyä pareittain, ensin paikallaan ja sitten liikkeessä.</p>	<p>Opettaja näyttää miten syöttö saadaan helpoiten kiinni ja minne ja miten se annetaan</p>	<p>Helpottuuko syötön vastaanottaminen? Tajuavatko pelaajat antaa syöttö hieman vastaanottajan eteen? Käytetäänkö oikeaa kovuutta syötöissä?</p>	<p>n. 10 min.</p>
<p>Paikanhaun ja syötön harjoittelu ja vapaan tilan hahmottaminen</p>	<p>Paikanhaku ja syöttelyharjoitus. 5 tötsää ja 4 oppilasta. (Voi olla enemmänkin oppilaita, mutta aina yksi tötsä tyhjänä). Oppilas antaa valitsemalleen oppilaalle syötön ja itse luistelee tyhjälle tötsälle.</p> <div data-bbox="528 1111 799 1256" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> </div>	<p>Oppilaat sijoittuvat siniviivan kummallekin puolelle. Näin ollen siniviivan yli tulee aina syöttö, joka ohjaa oikeisiin sääntöihin.</p> <p>Kun harjoitus on tullut selkeäksi, otetaan mukaan pelinomainen viivan yli liike, siten että rinkula on koko ajan liikkeessä ja osa oppilaista myös.</p>	<p>Muistaako liikkua syötön jälkeen? Onnistuuko syötön vastaanottaminen? Käyttääkö luistimen terää (paikallaan ollessa) varmistuksena? Onko syöttö tarpeeksi kova, muttei kuitenkaan liian? Luisteleeko uudelle paikalle, siten että katse rinkulaan?</p> <p><u>Hyvin yksinkertaistettu harjoitus viivan yli syötön muistuttamiseksi. Voidaan soveltaa myös koripallosta tuttua neliöharjoitusta.</u></p>	<p>n. 10 min.</p>
<p>Vapaan paikan hakeminen ja sinne syöttäminen. /Samalla tulee harjoitettua miesvartiointia.</p>	<p>Varjoleikki. Kaksi oppilasta pyrkii syötteleeseen toisilleen ja kolmas pitää renkaatonta pelaajaa ja yrittää estää syötön.</p>	<p>Kolmen ryhmissä harjoittelevat omalla kenttäalueellaan. Opettaja jakaa kentän viivojen ja tötsien avulla tarvittavaan määrään alueita. Kolmikot tasaväkisiä.</p>	<p>Osaako renkaaton hakea paikkaa puolustavan oppilaan takaa pois? Annetaanko syötöt renkaattoman oppilaan eteen? Millä vapaanpaikan haku helpottuu?</p> <p>Hieman ehkä</p>	<p>n. 10 min.</p>

			<u>vaikea harjoite, jos tila on todella pieni. Tomiva harjoite, kun paikanhakija luistelee sekä kokeilee valesyöttöjä. Ohjaa myös puolustavan pelaajan oikeaan sijoittumiseen, vaikkei vielä olekaan pääasiana.</u>	
Paikanhaku ja syötön antaminen liikkeessä maalia kohti. Oppilaat saavat idean, että maalille tulisi suunnata siniviivan jälkeen.	Puolenkentän syöttö ja paikanhakuharjoitus. Lähdetään keskiympyrästä molempiin suuntiin vuorotellen. Saadaan siniviivan jälkeen syöttö seuraavalta oppilaalta ja luistellaan kohti maalia ja laukaistaan tyhjään maaliin.	Oppilaat tekevät harjoituksen molempiin pätyihin (puolet ja puolet). Ensimmäinen oppilas luistelee keskiympyrästä siniviivaa kohti laidan kautta. Siniviivan jälkeen kevyt leikkaus kohti maalia. Syöttö tulisi antaa luistelevan pelaajan eteen, kun tämä on juuri ylittänyt siniviivan ja luistelemassa kohti maalia. Muutaman kerran jälkeen voi laittaa alueelle tötsiä kuvaamaan puolustuspelaajia. Jos alkaa onnistua hyvin, voidaan muuttaa tötsien avulla luistelevan oppilaan leikkausta joko heti siniviivan jälkeen tai puolustajan takaa väliin.	Syötetäänkö vapaaseen tilaan riittävän hiljainen syöttö? Seuraako luisteleva oppilas syöttöä? Luisteleeko syötön jälkeen suoraan maalille? Onnistuuko paikanhaku puolustajatötsien edestä? Onnistuuko väliin syöttö? Onnistuuko väliin haku? Millon leikataan puolustajan edestä ja milloin väliin? <u>Toimiva ja selkeä harjoite ja ohjaa tehokkaaseen paikanhakuun vastustajiin nähden. Kysellen sai myös oppilaat ajattelemaan missä tilanteessa kannattaa hakea mihinkin.</u>	n. 15-20 min.
Pelissä edellämäinnittujen asioiden	Päätymaalipeli. Päätuviivojen takana tietty	Kaksi peliä kentälle. Päätyalueet voivat olla esim.	Hakevatko aktiivisesti vapaata paikkaa?	n. 15-20 min.

kertaaminen	<p>määrä kummaltakin joukkueelta pelaajia. Keskellä loput pelaajat. Pyrkivät syöttelemällä saada maalin, siten että syöttävät joillekin pääty pelaajista ja tämä saa syötön kiinni.</p>	<p>pääty punaisen ja päädyn välinen alue ja toisella joukkueella sini- ja punaviivan välinen alue. Sama toisella kenttäpuoliskolla. Yhdessä kenttäpuoliskossa reilu 10 pelaajaa, joten molemmilta joukkueilta esim. 2 pääty pelaajina ja loput keskellä. Vaihdetaan välillä pääty pelaajia.</p>	<p>Syöttävätkö vapaaseen tilaan? liikkuvatko myös syötön jälkeen? Antavatko helppoja syöttöjä?</p> <p><u>Hyvä viitepeli, koska kaikille tulee kosketuksia renkaaseen sekä renkaattoman pelitilanteita.</u></p>	
-------------	---	---	--	--

Liite 6

Toinen kaksoistunti

Tunnin pitäjä: Hanna Mäki

PVM: 21.3.2006

KLO: 12-14

LUOKKA: 7

Tunnin aihe, yleistavoitteet: edellisen tunnin kertaus ja puolustuksessa sijoittuminen

TAVOITTEET	OPETUSSISÄLTÖ JA HARJOITTEET	OPETUSMUOTO JA ORG.	ARVIOINTI JA PALAUTE	AIKA
palauttaa viime tunnin asiat mieleen	Päätymaalipeli. Päätyviivojen takana tietty määrä kummaltakin joukkueelta pelaajia. Keskellä loput pelaajat. Pyrkivät syöttelemällä saada maalin, siten että syöttävät joillekin päätypelaajista ja tämä saa syötön kiinni.	Kaksi peliä kentälle. Päätyalueet voivat olla esim. päätypunaisen ja päädyn välinen alue ja toisella joukkueella sini- ja punaviivan välinen alue. Sama toisella kenttäpuoliskolla. Yhdessä kenttäpuoliskossa n. 8 pelaajaa, joten molemmilta joukkueilta esim. 1-1 päätypelaajina ja loput keskellä 2-2. Vaihdetaan välillä päätypelaajia. 5 maalia yhteensä, jonka jälkeen päätypelaajien vaihto.	Hakevatko aktiivisesti vapaata paikkaa? Syöttävätkö vapaaseen tilaan? liikkuvatko myös syötön jälkeen? Antavatko helppoja syöttöjä? <u>Viime tunnista tuttu ja onnistuu jo paremmin.</u> <u>Hyvä viitepeli, koska kaikille tulee kosketuksia renkaaseen sekä renkaattoman pelaajan pelitilanteita.</u>	n. 5 min.
Miesvartiointi ja oman pelaajan valitseminen puolustusasemassa	Varjoleikki 3 vs 2. Kaksi hyökkää ja kaksi yrittää saada rinkulan hyökkääjiltä.	Opettaja kysyy, mikä olennaista, kun pyritään katkomaan syöttöjä.	Pysytäänkö tarpeeksi lähellä vastustajan pelaajaa? Pidetäänkö pelaajaa pelin kannalta oikealta puolelta?	n. 10 min.

Sijoittuminen hyökkäjien syöttölinjalle ja katkon harjoittaminen	Kehän peikot- peli.	oppilaat jakaantuvat ympyröille siten, että vähintään 3 oppilasta / ympyrä. ” tai enemmän hyökkäjiksi ympyrän kehälle ja yksi keskelle puolustajaksi. Ensin hyökkäjät syöttelevät ja puolustaja pyrkii katkomaan. Hetken kuluttua kaarelle tehdään tötsistä maali, johon hyökkäjät pyrkivät tekemään maalin. saavat kuitenkin liikkua vain ympyrän kehän alueella. Voidaan tehdä ihan ensin siten, että puolustajat ilman mailoja...	Mihin kannattaa puolustajan sijoittua? Ensin renkaattomaa oppilasta silmälläpitäen, oppilaiden väliin. Miten katkotaan syötöt? Matala asento? Seuraako hyökkääjä oppilaiden liikkeitä? Arvioiko syöttölinjaa? Kun maali pelissä? Peittääkö maalia? Pystyykö seuraamaan hyökkäjien sijoittumista ja samalla puolustaa maalia? Saako katkottua hyökkäjien syöttöjä?	n. 15-20 min.
Hyökkäyksen vastaanottaminen puolustajana, miesvartiointi sekä puolustaminen maalin puolella.	3 vs 3. Hyökkäjät lähtevät keskiviivalta ja puolustajat siniviivalta.	Puolustajat ”merkkaavat oman pelaajan ja pitävät sen kiinni”. Puolustetaan ensin viivaa ja sen jälkeen maalia.	Pitääkö oman pelaajan? Onko tarpeeksi lähellä? Sijoittuuko pelaajan ja maalin väliin? Pyrkiikö katkomaan syöttöjä?	n. 10 min.
Harjoiteltujen asioiden käyttöä pelitilanteessa	Peliä 5 vastaan 5 tai päätymaalipeliä?	Jos yli 12 oppilasta, kenttä puoliksi ja puolen kentän peliä 4 vs 4 tai 5 vs 5 miehityksellä. Opettaja seuraa peliä ja viheltää pelin poikki, jos	Puolustus sijoittuminen? Maalin ja hyökkäjän väliin? Saako katkottua syöttöjä? ts. Sijoittuuko oikein	n. 20 min.

		oppilaat pelaavat ajattelematta. Kyselee oppilailta, miten toimi missäkin tilanteissa tai mikä olisi paras vaihtoehto.	syöttölinjalle? Ovatko syötöt helppoja vastaanottaa? Käyttävätkö tyhjää tilaa? Hakevatko tyhjään tilaan?	
--	--	--	--	--

Liite 7

LIIKUNNANOPETUKSEN TUNTISUUNNITELMA

Tunnin pitäjä: Hanna Mäki

PVM: 15.3.2006 KLO: 13-15 LUOKKA: 7 (taitoryhmä)

Tunnin aihe, yleistavoitteet: Syötön antamisen ja vastaanottamisen sekä paikanhaun harjoittelu.

TAVOITTEET	OPETUSSISÄLTÖ JA HARJOITTEET	OPETUSMUOTO JA ORG.	ARVIOINTI JA PALAUTE	AIKA
tutustua rinkulaan ja lämmitellä tuntia varten	Kenttää ympäri luistelu kuntoluistelutyypisest i.	Opettaja johtaa ja näyttää liikkeitä. Oppilaat seuraavat perässä ja matkivat liikkeet	pysyykö rinkula mukana? tuleeko lämmin?	n. 5-10 min.
syötön tarkkuuden harjoittelu	syöttö ja vastaanotto paikallaan	oppilaat vastakkain pareittain ja syöttelevät. Opettaja antaa palautetta syötön vastaanottamisesta ja -antamisesta. Kun saavat 10 kertaa yhteensä kiinni välimatka hieman pidemmäksi.	Antaako syötön oikealla teholla? (Ei liian kovia syöttöjä), Seuraako maila oikeaan suuntaan? Onko vastaanottaja valmiina? Käyttääkö luistinta tai mailaa rinkulan pysäyttämiseen?	n. 10 min.
Syötön harjoittelu liikkeessä	Syöttelemällä kenttää ympäri. Siniviivojen yli aina syöttö.	Pareittain kenttää ympäri ja paljon syöttöjä, myös rystypuolelta. Opettaja antaa palautetta syötöistä.	Annetaanko syöttö hieman kaverin eteen? Säädeläänkö välimatkan mukaan syötön kovuutta?	n. 5 min.
Syötön antaminen, vastaanottaminen ja liike.	Syöttömylly. 3:n oppilaan ryhmissä. Asetutaan vastakkain 2 ja yksi. Kahden jonosta ensimmäinen syöttää oppilaalle vastapäätä ja luistele heti syötön jälkeen tämän oppilaan taakse.	Kolmen oppilaan ryhmissä, siten että asetutaan poikittain kentälle vastakkain, toisella puolella yksi ja toisella laidalla 2 oppilasta. Harjoitus pyörii jatkuvana.		n. 10 min.
Syöttö, viivan yli haku ja maalia kohti	2-0 tilanne. Lähtö pareittain keskialueelta ja syöttö siniviivan yli	Oppilaat tekevät harjoituksen molempiin päihin.	Annetaanko syöttö oppilaan eteen?	n. 10 min.

hyökkäys	ja maalia kohti laukaus	Voidaan soveltaa puolustukseen tai siniviivan läheisyyteen tötsiä ”puolustajiksi”	Saadaanko syöttö kiinni? Haetaanko paikkaa siten, että katsotaan syöttäjään? Suuntautuuko hyökkäys kohti maalia?	
Eteneminen koko kentän läpi. edelleen syötön harjoittelu	pareittain kierretään kenttää siten, että kulmasta lähdetään ja siniviivojen yli syötöillä ja päätetään hyökkäys toiseen päähän maalia kohti laukaisuun.	Koko kentän harjoitus, kun menty toiseen päähän jatketaan toista puolta kenttää takaisin.	Annetaanko syöttö oppilaan eteen? Saadaanko syöttö kiinni? Haetaanko paikkaa siten, että katsotaan syöttäjään? Suuntautuuko hyökkäys kohti maalia?	n. 15 min
Käyttää opittua syöttötaitoa	Pienaluepeliä 3 vs. 3	Jaetaan kenttä kolmeen osaan ja pelataan joka osalla 3 vastaan 3. Jos vähemmän tai enemmän oppilaita, niin sovelletaan vaihtopelaajia tai pelialueita.	Käyttävätkö syöttöharjoitteluissa opittuja taitoja. Hakevatko paikkaa aktiivisesti?	n. 20 min.

Liite 8

LIIKUNNANOPETUKSEN TUNTISUUNNITELMA

Tunnin pitäjä: Hanna Mäki

PVM: 22.3.2006

KLO: 12-14

LUOKKA: 7 taitoryhmä

Tunnin aihe, yleistavoitteet:

TAVOITTEET	OPETUSSISÄLTÖ JA HARJOITTEET	OPETUSMUOTO JA ORG.	ARVIOINTI JA PALAUTE	AIK
alkulämpö	Kenttää ympäri luistelu syötellen pareittain.	Oppilaat kiertävät vastapäivään kenttää omaan tahtiin syötellen.		10 min.
syöttö- ja maalinteko-harjoite	1-0 keskialueelta syötöllä maalille Puolustaja mukaan, jolloin 1-1. Toinen hyökkääjä vielä mukaan, jolloin hyökkäys on 2-1.	Keskiviivalle kaksi jonoa. Toinen kasvot kohti toista päätyä ja toinen jono toiseen. Jonosta ensimmäinen luistelee siniviivalle ja saa syötön seuraavalta jonossa olijalta. Syötön kiinni ottanut menee maalille ja pyrkii maalintekoon. 1-1 Maalintekoon pyrkinyt jää ottamaan seuraavaa hyökkääjää vastaan (puolustajana). 2-1 tilanteessa kaksi hyökkääjää lähtee keskiviivalta, muuten sama harjoite.	Annetaanko syöttö oikeaan paikkaan? Haetaanko pienellä kulmalla syöttöä? Pyritäänkö maalintekoon?	10 min.
			Puolustajan ollessa mukana: Saako puolustaja hidastettua hyökkääjää? Pyritäänkö aktiivisesti kohti maalia ja puolustajan ohi?	5 min.
			2-1 tilanteessa: Pystytäänkö kahdella yhtä vastaan saamaan maalitilanne? Saadaanko syötöt oikeaan paikkaan? Saadaanko syöttöjä kiinni?	10 min.
Hyökkäys- ja puolustusharjoite	Keskialueelta lähtö vierekkäin. Viivan yli syöttö ja maalintekopyrkimys. Puolustajat pyrkivät	Puolet toiseen päähän ja toiset puolet toiseen.	Saadaanko maalintekopaikka? Tehdäänkö maali paikasta? Pystytäänkö syöttämään yli viivan?	10 min

	puolustamaan hyökkääjiä.		Puolustaako puolustajat tehokkaasti? Miesvartiointi? Katkooko syöttöjä?	
maalintekoharjoite	Ensimmäinen lähtee ja luistelee keskelle maalin eteen ja saa syötön vastakkaisesta kulmasta. Ottaa kiinni ja tekee maalin. Vaihdetaan jonoja.	Kulmissa jonot. Opettaja voi olla ringetteviivan keskellä, jolloin pystyy ohjeistamaan helposti.	Saadaanko syötö haltuun? Tehdäänkö maaleja? Annetaanko hyviä ja helppoja syöttöjä? harhautetaanko?	5-10 min.
Riistoharjoitus	Pyritään riistämään rinkula toiselta ja toinen yrittää suojata. Jos toinen saa riistettyä, annetaan se takaisin ja vasta ajan loppuessa vaihdetaan osat.	Pareittain liikutaan keskialueella siniviivojen välisellä alueella. opettaja voi katsoa aikaa ja vaikka minuutin välein vaihdetaan parien osat.	Suojataanko kunnolla? Painetaanko mailaan? Karvataanko tehokkaasti? Liikutaanko samaan aikaan?	5-10 min.
pelejä	pelataan 3-3 tai 4-4 peliä. Kaksi peliä yhtäaikaan kentällä.	kaksi pienalue peliä poikittain kentällä. Siniviivan ja päädyn välinen alue. tötsät maaleina.	Käytetäänkö opittuja taitoja? Saadaanko maaleja? Onko syötöt hyviä? saadaanko syötöt haltuun? Suojataanko rinkulaa?	15 min.

Liite 9

Alkukysely

Nimi:

Ikä:

Oletko harrastanut jotain palloilulajia? Mitä?

Milloin aloitit?

Kuinka kauan olet harrastanut tai harrastit (vuotta)?

Kuinka monta kertaa viikossa?

Harrastatko jotain muuta? Mitä?

Arvioi annetut vaihtoehdot jokaisessa pelitilanteessa. 1=erittäin huono ratkaisu...5=erittäin hyvä ratkaisu.

1. Mihin luistelet, kun olet saanut rinkulan hyökkäyspään siniviivan yli. Edessäsi ei ole yhtään puolustajaa?
 - a) laitaa, odottelet siellä muita hyökkäystovereita 1 2 3 4 5
 - b) keskelle, kohti maalia ja pyrit tekemään maalin 1 2 3 4 5
 - c) päätyyn, kierrät maalin takaa, jotta muut pelaajat tulevat mukaan hyökkäykseen 1 2 3 4 5

2. Mitä sinun tulisi tehdä, kun lähestyt siniviivaa renkaattomana ja vastustajapelaaja vartioi sinua?
 - a) luistelet samaa vauhtia ja näytät, että älä syötä (, koska sinua vartioidaan) 1 2 3 4 5
 - b) teet rytminmuutoksen tai harhautuksen, jotta pääset eroon vastustajasta 1 2 3 4 5
 - c) näytät odottavasi syöttöä edessä olevaan vapaaseen tilaan ja luistelet sinne 1 2 3 4 5

3. Mihin sijoitut, kun kaksi vastustajapelaajaa hyökkää ja olet yksin puolustamassa?
 - a) luistelet nopeasti renkaallista kohti ja yrität riistää renkaan 1 2 3 4 5
 - b) sijoitut vastustajien syöttölinjalle, kuitenkin maalin ja hyökkääjän väliin 1 2 3 4 5
 - c) seisot maalin edessä paikallaan 1 2 3 4 5

Vastaa omin sanoin seuraaviin kysymyksiin.

1. Mikä on tavoitteesi, kun puolustat omalla puolustusalueellasi?

2. Millaisia vaihtoehtoja sinulla on, kun olet renkaattomana mukana hyökkäyspelissä?

6. Ja vielä lopuksi, jäikö jokin kysymys epäselväksi? Mikä?

Kiitos vastauksestasi ja hauskaa päivänjatkoa! ☺

Liite 10

Tuntemuksia ringgitetunnista 1

Nimi:

Ympyröi tunnettasi vastaava numero (esim. ensimmäinen kohta, tunti oli erittäin kevyt=1... erittäin raskas=5).

1. Tunti oli mielestäni	kevyt	1 2 3 4 5	raskas
	mukava	1 2 3 4 5	ahdistava
	mielenkiintoinen	1 2 3 4 5	tylsä
	helppo	1 2 3 4 5	vaikea
	toiminnallinen	1 2 3 4 5	ei-toiminnallinen
	tavallinen	1 2 3 4 5	epätavallinen

2. Mielestäni onnistuin parhaiten

- a) syötön antamisessa
- b) syötön vastaanottamisessa
- c) vapaan paikan haussa
- d) jossain muussa, missä?

3. Tunnilla minusta vaikeinta oli

- a) syötön antaminen
- b) syötön vastaanottaminen
- c) vapaan paikan hakeminen
- d) jokin muu, mikä?

4. kerro opitko tunnilla jotain uutta? Mitä?

5. Mieltipiteesi tunnista.

Kiitos vastauksestasi ja mukavaa loppupäivää ☺

Liite 11

Loppukysely kevät 2006

Tuntemuksia tunnista

Nimi:

Rastita sinun tunnettasi osoittavalle viivalle. (Esim. jos tunti oli tosi kevyt niin rasi tulee ensimmäiselle viivalle kevyt _____ raskas)

1. Tunti oli mielestäni

kevyt	_____	raskas
mukava	_____	ahdistava
mielenkiintoinen	_____	tylsä
helppo	_____	vaikea
toiminnallinen	_____	ei-toiminnallinen
tavallinen	_____	epätavallinen

2. Mielestäni onnistuin parhaiten

- a) puolustuksessa sijoittumisessa
- b) miesvartioinnissa
- c) rinkulan poissaannissa
- d) jossain muussa. Missä?

3. Mielestäni vaikeinta oli

- a) puolustuksessa sijoittuminen
- b) miesvartiointi
- c) rinkulan poissaanti
- d) jokin muu. Mikä?

4. Tunsin oppineeni näillä kahdella kerralla jotain jos vastasit kyllä, niin mitä?

- a) kyllä
- b) en

Liite 12

PELITILANTEIDEN RATKAISUJEN ARVIOINTI

Arvioi annetut vaihtoehdot jokaisessa pelitilanteessa. 1=erittäin huono ratkaisu...5=erittäin hyvä ratkaisu.

1. Mihin luistelet, kun olet saanut rinkulan hyökkäyspään siniviivan yli. Edessäsi ei ole yhtään puolustajaa?

- | | |
|---|-----------|
| a) laitaan, odottelet siellä muita hyökkäystovereita | 1 2 3 4 5 |
| b) keskelle, kohti maalia ja pyrit tekemään maalin | 1 2 3 4 5 |
| c) päätyyn, kierrät maalin takaa, jotta muut pelaajat tulevat mukaan hyökkäykseen | 1 2 3 4 5 |

2. Mitä sinun tulisi tehdä, kun lähestyt siniviivaa renkaattomana ja vastustajapelaaja vartioi sinua?

- | | |
|--|-----------|
| a) luistelet samaa vauhtia ja näytät, että älä syötä (, koska sinua vartioidaan) | 1 2 3 4 5 |
| b) teet rytminmuutoksen tai harhautuksen, jotta pääset eroon vastustajasta | 1 2 3 4 5 |
| c) näytät odottavasi syöttöä edessä olevaan vapaaseen tilaan ja luistelet sinne | 1 2 3 4 5 |

3. Mihin sijoitut, kun kaksi vastustajapelaajaa hyökkää ja olet yksin puolustamassa?

- | | |
|--|-----------|
| a) luistelet nopeasti renkaallista kohti ja yrität riistää renkaan | 1 2 3 4 5 |
| b) sijoitut vastustajien syöttölinjalle, kuitenkin maalin ja hyökkääjän väliin | 1 2 3 4 5 |
| c) seisot maalin edessä paikallaan | 1 2 3 4 5 |

Vastaa omin sanoin seuraaviin kysymyksiin.

4. Mikä on tavoitteesi, kun puolustat omalla puolustusalueellasi?

5. Millaisia vaihtoehtoja sinulla on, kun olet renkaattomana mukana hyökkäyspelissä?

Ja vielä lopuksi risut ja ruust opettajalle.

Iso kiitos vastauksestasi ja osallistumisestasi, ja oikein mukavaa kevättä! ☺

Liite 14

Kyselyvastauksia:

Pelikäsitysryhmä:

Alkukysely:

	1	2	3	4	5	Pisteet:
1. a)	6	2	1	-	-	14
b)	1	-	1	1	6	13
c)	-	2	3	2	1	5
2. a)	3	1	3	2	-	7
b)	1	-	1	2	5	12
c)	1	1	2	5	-	5
3. a)	-	5	4	-	-	5
b)	1	-	-	1	7	15
c)	5	3	1	-	-	13

Loppukysely:

	1	2	3	4	5	Pisteet:
1. a)	4	4	-	-	1	12
b)	-	-	1	-	8	16
c)	2	1	5	1	-	8
2. a)	2	2	4	1	-	6
b)	1	-	-	1	7	15
c)	-	1	3	4	1	9
3. a)	5	2	-	1	1	12
b)	1	-	-	-	8	16
c)	5	1	3	-	-	11

Taitoryhmä:

Alkukysely:

	1	2	3	4	5	Pisteet:
1. a)	3	2	1	2	-	8
b)	-	-	1	3	4	11
c)	-	1	3	3	1	4
2. a)	-	2	4	2	-	2
b)	-	-	2	2	4	10
c)	2	-	1	4	1	6
3. a)	-	-	3	1	4	0
b)	-	1	3	2	2	6
c)	4	3	1	-	-	11

Loppukysely:

	1	2	3	4	5	Pisteet:
1. a)	3	3	2	-	-	9
b)	-	1	1	2	4	10
c)	-	2	2	3	1	4
2. a)	-	4	2	1	1	4
b)	-	-	1	3	4	11
c)	-	2	3	1	5	11
3. a)	-	1	3	1	3	1
b)	-	1	2	3	2	7
c)	5	1	1	-	1	11

Pelikäsitysryhmä pisteet:

Alkukysely	Loppukysely	Ero
14	12	-2
13	16	+3
5	8	+3
7	6	-1
12	15	+3
5	9	+4
5	12	+7
15	16	+1
13	11	-2
		yhteensä: +19

Taitoryhmä pisteet:

Alkukysely	Loppukysely	Ero
8	9	+1
11	10	-1
4	4	-
2	4	+2
10	11	+1
6	11	+5
0	1	+1
6	7	+1
11	11	-
		yhteensä: +10

Kyselyiden pisteytys:

1. a) 1=2	2=1	3=0	4=0	5=0
b) 1=0	2=0	3=0	4=1	5=2

c)	1=1	2=1	3=1	4=0	5=0
2. a)	1=2	2=1	3=0	4=0	5=0
b)	1=0	2=0	3=0	4=1	5=2
c)	1=0	2=0	3=0	4=1	5=2
3. a)	1=2	2=1	3=0	4=0	5=0
b)	1=0	2=0	3=0	4=1	5=2
c)	1=2	2=1	3=0	4=0	5=0