



# YLIVOIMAPELI- KOULUTUSPÄIVÄT

15.-16.12.2006

Suomen Urheiluopisto, Vierumäki





# **HENKILÖKOHTAISET TAIDOT - OIVALTAMINEN**

**Aleksander Barkov**



# VALMENTAJA vs PELAAJA

- Valmentajan tehtävänä antaa malleja ja saada pelaajat ajattelemaan
- Pelaaja itse ratkaisee tilanteen (ennalta sovittu / oivallus)
- Taitavalla / luovalla pelaajalla useita vaihtoehtoja
- Jokainen erilainen ja jokaisella tulisi olla ainakin yksi vahvuus johon pystyy turvautumaan



# VALMENTAJA vs PELAAJA

- Pelaajien kommunikointi pelin aikana tärkeää, jotta saadaan uusia ratkaisumalleja
- Valmentajan myös pyrittävä antamaan vinkkejä vastustajan av-pelaamisesta
- Junioreille annettava paljon neuvoja ja malleja yv-pelaamiseen, ei voi olettaa vaan pitää opettaa
- Valmentaja → "pakota" pelaaja ajattelemaan



# PELAAJAN RATKAISUT / SUORITTAMINEN

- Kuinka toimia jos vastustaja scoutannut meidän yv-pelin → ennalta sovittu / oivallus
- Selkeä malli luo turvallisuuden ja sen pohjalta on helppo oivaltaa (lue peliä)
- Havainnointi pelin aikana → onko ajoittamista tarkennettava, aukeaako syöttöpaikka toisaalle, puhe / kokeilu
- Pelaa peliä älä opiskele ulkoa → monesti tilanne ratkeaa 2-3 pelaajan yhteisen oivaltamisen tuloksena
- Jokaisella tulee olla rooli



# ROOLIT / HENKILÖKOHTAISET TAIDOT

- Jokaiseen rooliin löytyy tiettyjä taitoja, joita pelaajan pitäisi pystyä hyödyntämään
- Mitä ylemmällä tasolla pelataan sitä enemmän erityisominaisuudet korostuvat
- Junioreissa syöttötyöskentely ja laukaus nousevat lajiteknisistä taidoista tärkeiksi, mutta tietysti myös kyky lukea peliä korostuu



# OLE VAARALLINEN

- Jokaisen pelaajan oltava vaarallinen ja aktiivisesti mukana pelissä, älä tyydy katselemaan peliä
- Ylivoima alkaa laukauksesta, laukaus aloittaa av-pelaajille paniikin → halua heidät pois kontrollista
- Haku, suora hyökkäys, laukaus, irtokiekko, laukaus, irtokiekko....
- Jokainen on vaarallinen (piirustus)



# YHTEENVETO

- Valmentaja → pakota pelaajat ajattelemaan
- Pelaa peliä älä opiskele ulkoa → monesti tilanne ratkeaa 2-3 pelaajan yhteisen oivaltamisen tuloksena
- Ylivoima alkaa laukauksesta





# KIITOS

A large, stylized blue graphic element consisting of three curved lines that intersect to form a shape resembling a stylized 'X' or a dynamic, flowing symbol.

KANSAINVÄLINEN  
**Jääkiekon**  
KEHITYSKESKUS

Henkilökohtaiset taidot -  
oivaltaminen