



KIUSAAMISEN EHKÄISEMINEN JALKAPALLON KAUTTA

PINBALL

Tehtävä 3 – “Verkon rakentaminen”

Tehtävän yleinen kuvaus

Tämä tehtävä sisältää kaksi peliä, jotka on suunnattu nimenomaan yhteenkuuluvuuden, hyväksynnän ja luottamuksen rakentamiseen. Pelaajia kannustetaan suorittamaan lyhyistä harjoituksista koostuva kierros, jossa tulos perustuu kykyyn tutustua toisiin ja luottaa kumppaniin yksilöllisten puutteiden voittamiseksi.

Ikäryhmä: 10-14-vuotiaat

Psykologinen periaate: Joukkueen yhteenkuuluvuuden parantaminen	Ajoitus: 45 minutes
--	----------------------------

VAIHE 1 – Tunnetmeko toisemme?



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



AIKA: 15 minuuttia

Tehtävän tarkoituksena on saada joukkueen jäsenet tutustumaan toisiinsa paremmin. Pelaajat asettuvat ympyrään ja syöttelevät kiihtyvällä tahdilla (ajat sanelee valmentaja, joka voi päättää, tekeekö harjoituksesta enemmän tai vähemmän haastavan). Ennen siirtymistä seuraavan kumppanin luo, jokaisen pelaajan on jaettava itsestään jokin tieto, jota monet joukkueetoverit eivät tiedät (esim. "Haluaisin eläinlääkäriksi ja minulla on kaksi kultaista noutajaa, joita rakastan todella paljon"). Pelaaja voi sitten päättää syöttää pallon toverille, joka tietää vähemmän kuin muut, oppiakseen heistä jotain. Tämä tehtävä voidaan tehdä myös 2-3 pienemmässä ympyrässä, mutta silloin on huolehdittava ryhmien sekoittamisesta useampia kertoja, että jokainen oppii jotain jokaisesta. Jos pelaajilla on vaikeuksia keksiä kerrottavaa itsestään, valmentaja voi ehdottaa aiheita, kuten:

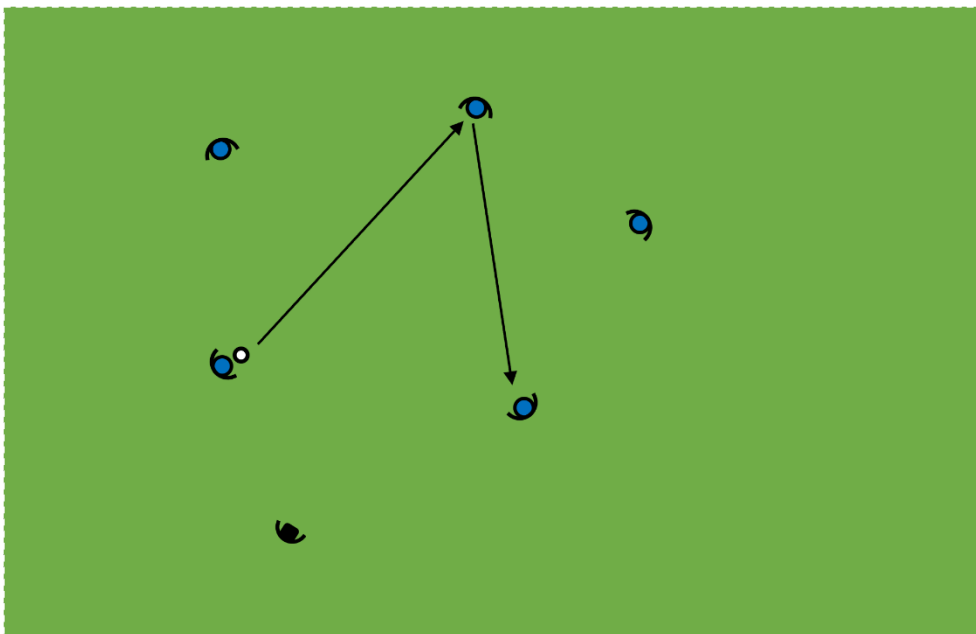
- Ruoka, jota vihasit pienenä;
- Jotain lemmikistäsi tai lemmikki, jonka toivoisit;
- Lempiaineesi koulussa ja miksi;
- Lempiharrastuksesi, jos jalkapalloa ei lasketa?

Kaikissa tapauksissa hyvä vinkki on aloittaa pallon syöttäminen joukkueen puheliaille jäsenille, jotta he voivat kannustaa muut mukaan.

Kuva tehtävästä alla:



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



VAIHE 2 – Sain sinut

AIKA: 15 minuuttia

Tämä toinen peli rakentaa yhteenkuuluvuutta keskinäisen luottamuksen kautta. Kaikki tehtävät suoritetaan pareittain, jotka voidaan arpoa tai jotka valmentaja valitsee. Kriteereitä voivat olla: 1) urheilijat, joiden pitäisi oppia työskentelemään kentällä paremmin yhdessä; 2) urheilijat, jotka eivät tunne toisiaan kovin hyvin (jos valmentaja tietää), tai 3) yksinkertaisesti arpomalla nimiä. Kaikissa tapauksissa parhaiden ystävien laittamista pariiksi tulee välttää, koska koko toiminnan tavoitteena on oppia tuntemaan joukkuekavereita paremmin ja luottamaan heihin. Valmentaja valmistelee kentälle kolme asemaa (**katso Liite 3.1**), joissa kukin pari viipyy 5 minuuttia suorittamassa tehtäviä. Valmentajan vihellyksen jälkeen kaikki parit siirtyvät seuraavalle asemalle, myötäpäivään.





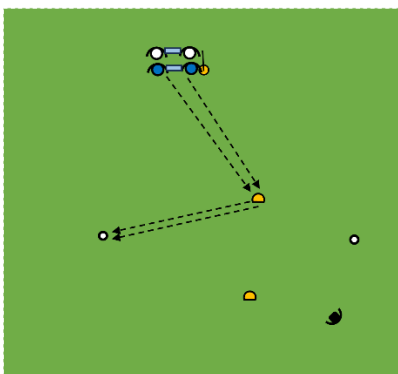
- **Kisa:** jokaisen parin edessä on rivi värillisiä kartioita. Valmentaja päättää värin, ja sokoksi sidottua pelaajaa yritetään ohjata kumppanin äänellä kohteeseen.
- **Solmiot:** Parin jäsenet on sidottu yhteen (ranteet ja nilkat) ja heidän on työskenneltävä yhdessä ja kerättävä mahdollisimman monta esinettä (esim. kartiot tai jalkapallot), jotka ovat hajallaan ympäri kenttää.
- **Täydennät minua:** parin toisen jäsenen silmät sidotaan, kun taas toisen täytyy liikkua yhdellä jalalla hyppien. Toisen pelaajan on aina pidettävä molemmat kätensä kiinni ensimmäisen vartalossa. Jos yksikin irtoaa, parin pitää aloittaa alusta. Jos toinen pelaaja koskettaa maata molemmilla jaloillaan parin on aloitettava alusta. Tavoitteena on saavuttaa merkitty tavoite yksinkertaisella polulla.

Kuva tehtävästä alla.

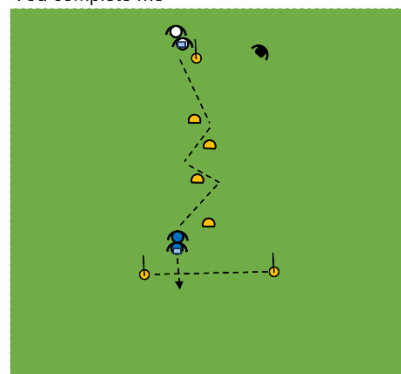
The race



Ties



You complete me



1. "Kisa", 2. "Solmiot", 3. "Täydennät minua"



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



VAIHE 3 – Keskustelu

AIKA: 15 minuuttia

Tehtävän päätteeksi on valmentajan ohjaama keskustelu. Keskusteluun rohkaistakseen valmentaja kysyy pelaajilta sarjan kysymyksiä, kuten:

- Opitko jotain uutta joukkueovereiltasi?
- Miltä sinusta tuntui toisen harjoituksen aikana? Oliko helppoa työskennellä yhdessä?
Mikä tuntui vaikealta?
- Mihin näillä harjoituksilla mielestäsi pyrittiin?

Jälleen valmentaja voi kommentoida keskustelua viitaten lapsen oikeuksien yleissopimuksen artiklaan 31 (lepo, leikki, kulttuuri, taide), esim. "Lapsen oikeuksien sopimus sanoo, että jokaisella lapsella on oikeus mielekkääseen vapaa-aikaan, joka sisältää oikeuden harrastaa urheilua tavoitteista tai aiemmasta kokemuksesta riippumatta. Eikö ole tärkeää auttaa toisia tämän oikeuden takaamiseksi?".

Jos pelaajien keskustelu menee syvällisemmäksi, voit tukea sitä seuraavalla ajatuksella:

- Elämä on vähän kuin jalkapallo-ottelu. Teemme parhaamme, kun luotamme toisiimme ja työskentelemme kohti yhteistä päämäärää. Näiden tehtävien tavoitteena oli auttaa teitä tuntemaan toisenne paremmin, jotta voitte luottaa toisiinne sekä kentällä että sen ulkopuolella.



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



KOTITEHTÄVÄ

Ennen ensi viikkoa, yritä oppia jotain uutta luokkatoverista tai ystävästä, jota et tunne kovin hyvin, ja kerro heille jotain itsestäsi. Se on ensimmäinen askel kohti uuden ystävän saamista.

VALMENTAJALTA VALMENTAJALLE: KÄYTÄNNÖN EHDOTUKSIA

Tässä on muutamia käytännön ehdotuksia valmentajilta, jotka ovat jo toteuttaneet aktiviteetteja joukkueissaan.

1. Luottamus etenään vasta muodostetuissa tiimeissä ei ole helppo aihe. Pelissä on tärkeää, että ”rohkeat” aloittavat. Jos kukaan ei tunne oloaan turvalliseksi, valmentaja voi toimia esimerkkinä.
2. Sinun ei välttämättä tarvitse käyttää silmäsiteitä, jos sinulla ei ole niitä. Voit peittää pelaajien silmät ruokalapuilla, hatuilla tai vaikka kankailla. Sitoaksesi pelaajat yhteen, voit vain sitoa heidän kengännauhansa toisiinsa.
3. Tulosta ja käytä valmiita kysymyksiä keskustelun tehostamiseen (tai laita ne valmiiksi puhelimeesi): on helpompi syventyä aiheeseen, jos sinulla on joitain ohjeita.

Ikäryhmä: 15-18-vuotiaat

Joukkueen yhteenkuuluvuuden parantaminen	60 minuuttia
--	--------------

Tehtävä on sama kuin yllä. Kuitenkin vaihe 1:ssä suositellaan käyttämään yksinkertaisia syöttöjä haastavampaa tehtävää (esim. syötön jälkeen voi tehdä haastavampia kuljetusharjoitteita).

- Mitä haluat tehdä lukion jälkeen ja miksi?
- Kuuluisa henkilö, joka inspiroi sinua ja miksi;



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



- Lempileffasi ja miksi;
- Lempiharrastuksesi, jos jalkapalloa ei lasketa?

Tämän lisäksi loppukeskustelussa mennään syvällisempiin asioihin. Kysymyksiä voi olla:

- Opitko ensimmäisessä tehtävässä jotain uutta joukkuekavereistasi? Kuinka tärkeää mielestäsi on tutustua toisiinne joukkueessa? Miksi?
- Mitä mieltä olit parityöskentelystä toisessa tehtävässä? Mitkä olivat suurimmat vaikeudet? Miksi luulet meidän tehneen tämän harjoituksen?
- Kuinka tärkeitä yhteenkuuluvuus ja luottamus joukkueessa ovat mielestäsi?
- Onko joukkue mielestäsi yhtenäinen? Mitä asioita voisit parantaa ja miten?

Jos pelaajien keskustelu menee syvällisemmäksi, voit tukea sitä seuraavalla ajatuksella:

- Elämä on vähän kuin jalkapallo-ottelu. Teemme parhaamme, kun luotamme toisiimme ja työskentelemme kohti yhteistä päämäärää. Näiden tehtävien tavoitteena oli auttaa teitä tuntemaan toisenne paremmin, jotta voitte luottaa toisiinne sekä kentällä että sen ulkopuolella.

TARVITTAVAT MATERIAALIT	
10-14-vuotiaat	15-18-vuotiaat
Jalkapalloja	Jalkapalloja
Erivärisiä kartioita	Erivärisiä kartioita
Köyttä nilkkojen ja ranteiden sitomiseen	Köyttä nilkkojen ja ranteiden sitomiseen



Project supported
by





Silmäsiteitä	Silmäsiteitä
Materiaalia yksinkertaisen polun suunnitteluun	Materiaalia yksinkertaisen polun suunnitteluun

Tehtävä 4 – “Mennään yhdessä”

Tehtävän yleinen kuvaus

Pelaajat jaetaan satunnaisesti kahteen joukkueeseen, ja he käyvät läpi kaksi lyhyttä tehtävää, jotka molemmat pyrkivät yhteistyön ja yhteenkuuluvuuden lisäämiseen. Tehtävän tarkoituksena on herättää keskustelua siitä, miten tiimin yhteistyö on olennaista tavoitteiden saavuttamiseksi.

Ikäryhmä: 10-14-vuotiaat

Psykologinen periaate: Joukkueen yhteenkuuluvuuden parantaminen	Ajoitus: 45 minuuttia
--	------------------------------

VAIHE 1 – Yhteistyö on avain menestykseen

AIKA: 20 minuuttia

- Valmentaja valmistelee kaksi identtistä reittiä: jokainen reitti sisältää pujottelua, ylitettävän esteen ja maalin (**katso Liite 4.1**). Reitteihin voidaan lisätä vaikeuksia valmentajan arvion perusteella. Selityksen aikana valmentaja pystyy näyttämään, miten reitti suoritetaan urheilijan avulla. Peli koostuu kolmesta 5 minuutin kierroksesta, kaikki jokaisen joukkueen jäsenet suorittavat reitin. Peli päättyy, kun kaikki joukkueen jäsenet ovat suorittaneet tehtävät, mutta nopein joukkue voittaa. Valmentaja merkitsee taululle rastin merkitsemään kunkin kierroksen voittajaa (**katso liite 4.2**). Joukkue, joka saa



Project supported
by

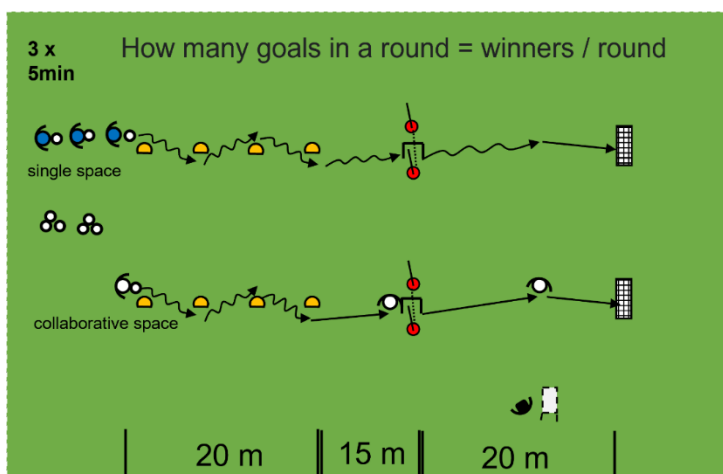




vähintään 2 pistettä, voittoa. Joukkue 1 toimii "yhteistyötilassa", kun taas joukkue 2 "yksilötilassa".

- **Yhteistyötila.** Kolme pelaajaa kerrallaan suorittaa kaikki tehtävät astumalla kentälle samaan aikaan - he voivat syöttää pallon toisilleen, kun ovat suorittaneet oman osuutensa reitistä: eli yksi suorittaa pujottelun, toinen ratkaisee esteen ja kolmas tekee maalin. Sitten pelaajat vaihtavat tehtäviä. Samaa kaavaa noudatetaan niin kauan, että kaikki joukkueen jäsenet ovat suorittaneet tehtävän.
- **Yksilötila.** Yksi pelaaja kerrallaan astuu kentälle ja suorittaa kaikki tehtävät itsenäisesti. Vasta sen jälkeen toinen joukkueoveri aloittaa reitin. Samaa kaavaa noudatetaan niin kauan, että kaikki joukkueen jäsenet ovat suorittaneet tehtävän.

Kuva tehtävästä alla.



“Single space” - yksilötila, “collaborative space” - yhteistyötila.

Kullakin kierroksella on yhtä monta maalia ja voittajaa.



Project supported
by



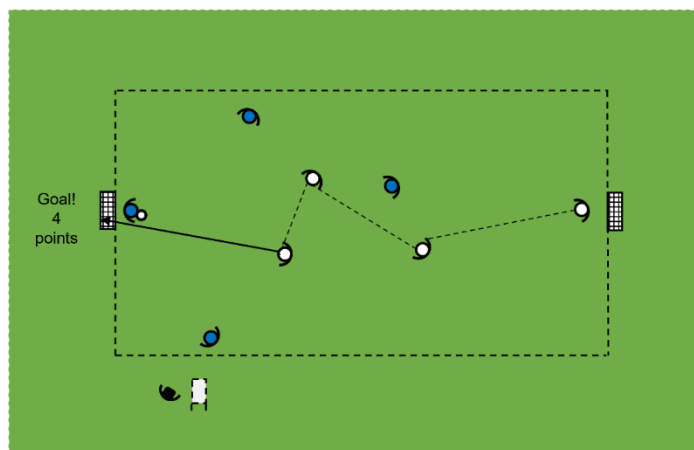


VAIHE 2 – Jaa, kun sillä on merkitystä

AIKA: 10 minuuttia

Joukkueet osallistuvat 10 minuutin jalkapallo-otteluun, jossa on yksi yksinkertainen lisäsääntö: jokaisen maalin pistemäärä riippuu siitä, kuinka moni saman joukkueen pelaaja on "koskenut" palloon ennen maalintekoa. Siispä jos 4 eri pelaajaa on koskenut palloon ennen laukausta, tämä maali tuo joukkueelle 4 pistettä yhden sijaan. Lisäksi: pisteet tuplataan, jos kaikki joukkueen jäsenet ovat koskeneet palloon. Valmentaja voi käyttää taulua pisteiden kirjaamiseen (**katso Liite 4.3**). Tärkeää! Jotta peli sujuisi oikein, on tärkeää, että valmentaja selittää, että perimmäisenä tarkoituksena on edelleen maalinteko - eli nuoria kannustetaan pelaamaan normaalin jalkapallopelin tapaan, vain syöttelemään enemmän ja ottamaan joukkueetovereita mukaan mahdollisimman paljon, kun pelitilanne sallii.

Kuva tehtävästä alla.



“Maali! Neljä pistettä.”

VAIHE 3 – Keskustelu



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



AIKA: 10 minutes

Tehtävän päätteeksi on valmentajan ohjaama keskustelu. Keskusteluun rohkaistakseen valmentaja kysyy pelaajilta sarjan kysymyksiä, kuten:

- Miten meni? Nautitko tehtävistä?
- Miltä tuntui pelin 1 yksilötilassa? Entä yhteistyötilassa? Löysitkö eroja?
- Mikä pelissä 2 oli erilaista kuin tavallisessa pelissä? Miksi luulet pelanneesi tällä tavalla?
- Yritä löytää sana kuvaamaan harjoituksia (sen pitäisi olla samassa linjassa "yhteistyön", "yhtenäisyyden" yms. kanssa).

KOTITEHTÄVÄ

Käytä seuraavalla ainakin yksi tilaisuus auttaa jotakuta: esimerkiksi äitiäsi ruokaostosten kanssa tai luokkakaveriasi läksyissä. Kokeile yhteistyön voimaa!

VALMENTAJALTA VALMENTAJALLE: KÄYTÄNNÖN EHDOTUKSIA

Tässä on ehdotus valmentajilta, jotka ovat jo toteuttaneet aktiviteetteja joukkueissaan.

- Voisi olla hyödyllistä keskustella pelaajien kanssa lyhyesti harjoitusten aikana ja esittää heille kysymyksiä pelin kuluessa. Voit varata viimeiset 10 minuuttia keskustelulle harjoitusten jälkeen.

Ikäryhmä: 15-18-vuotiaat

Psykologinen periaate: **Joukkueen yhteenkuuluvuuden parantaminen**

60 minuuttia



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Tehtävä on sama kuin yllä, mutta reitin pitäisi olla haastavampi, jotta se sopii vanhemmille ja kehittyneemmille pelaajille. Sen lisäksi kaikkien kolmen harjoitteen pituus on 20 minuuttia. Loppukeskustelu on syvällisempi, ja kysymykset voivat olla:

- Miten meni?
- Miltä tuntui pelin 1 yksilötilassa? Entä yhteistyötilassa? Löysitkö eroja? Miksi mielestäsi on näin?
- Entä peli 2? Miten järjestäydyitte? Oletko tyytyväinen siihen, miten suoritit tehtävän? Mikä tässä on keskeinen viesti?
- Miksi luulet, että teimme nämä tehtävät? Mitä yhteistä niillä on? Minkä viestin viet mukanasasi kotiin? Yritä löytää sana kuvaamaan tätä harjoitusta (sen pitäisi olla samassa linjassa "yhteistyön", "yhtenäisyyden" yms. kanssa).
- Onko tämä yhteenkuuluvuuden arvo mielestäsi tärkeää jokapäiväisessä elämässä? Miksi?

TARVITTAVAT MATERIAALIT	
10-14-vuotiaat	15-18-vuotiaat
Jalkapallot	Jalkapallot
Peliliivit joukkueen jakamiseen	Peliliivit joukkueen jakamiseen
Kartioita pujotteluun	Kartioita pujotteluun
Este	Este
Maalit	Maalit





Pilli	Pilli
Tussi	Tussi

Tehtävä 5 – “Tätä me olemme...”

Tehtävän yleinen kuvaus

Pelaajia rohkaistaan kuvailemaan itseään valitsemalla kuvia ja kertomalla, miksi he nauttivat jalkapallosta ja joukkueessa olemisesta. Tämän tavoitteena on vahvistaa joukkueen merkitystä jäsenille ja korostaa yhteisiä arvoja.

Ikäryhmä: 10-14-vuotiaat

Kehitetään joukkueidentiteettiä	60 minuuttia
---------------------------------	--------------

VAIHE 1 – Kuka sinä olet?

AIKA: 30 minuuttia

Valmentajan laatima rata, jossa on kolme erilaista, ikätasolle sopivaa harjoitusta (5 minuuttia per harjoitus). Jokaisen harjoituksen päätteeksi pelaajat voivat valita kuvan pyöreän tilan edessä olevasta laatikosta. Pelaajaa pyydetään vastaamaan kysymykseen "Kuka sinä olet? Kuvittele esitteleväsi itsesi jollekulle, joka ei ole koskaan nähnyt sinua. Valitse kolme kuvaa, jotka mielestäsi parhaiten kuvaavat sinua."

Kuvat jaetaan neljään kategoriaan (yksilöjalkapallo - ryhmäjalkapallo - muu yksilö - muu ryhmä) (**katso Liite 5.1 - ikä 10-14**). Huomaa, että jokainen seura voi muuttaa ja muokata

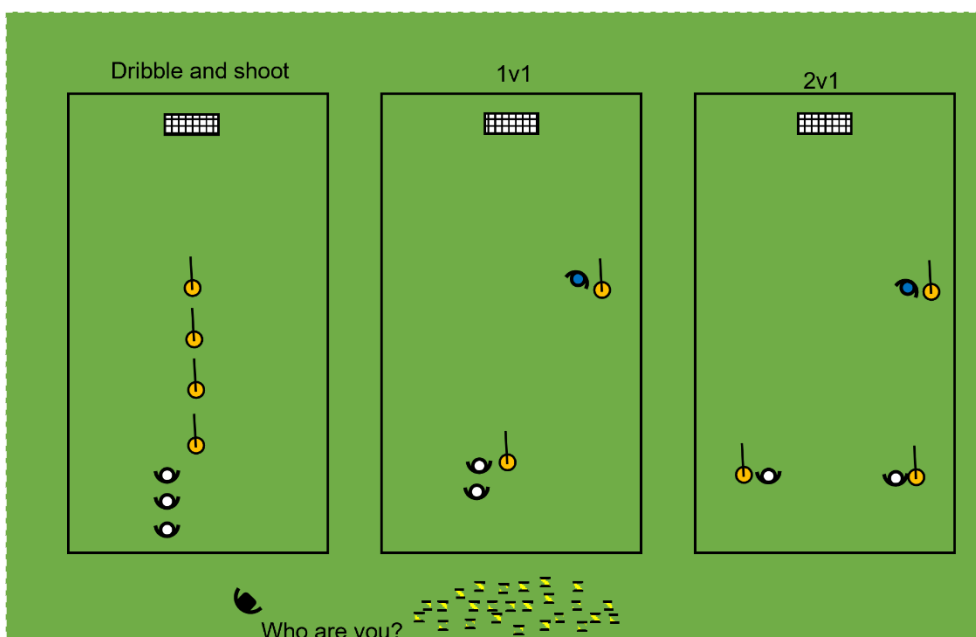


Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



kuvia paremmin sopiviksi, kunhan ne sopivat edellä mainittuihin luokkiin. Kun kierros on ohi, jokaisella pelaajalla on minuutti aikaa näyttää kuvansa (halutessaan) ja selittää, miksi he valitsivat juuri ne. Muutama minuutti käytetään korostamaan sitä, että useimmat pelaajat luultavasti valitsivat jalkapalloon liittyvän kuvan osoittaakseen, kuinka tärkeä tämä laji on heidän elämässään.

Kuva mahdollisista radoista alla.



1. Kuljeta ja lauo, 2. 1v1, 3. 2v1. "Who are you" = Kuka sinä olet?

VAIHE 2 – Keitä me olemme?

AIKA: 20 minuuttia

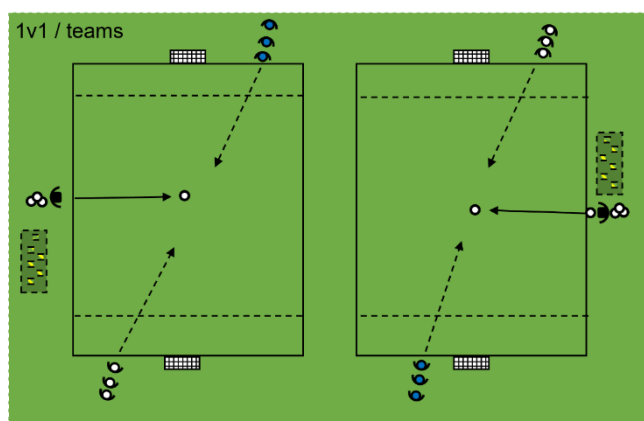
Toisessa pelissä pelaajia pyydetään ajattelemaan joukkuetta ja mitä siihen kuuluminen heille merkitsee. Odotusajan lyhentämiseksi perustetaan min. kaksi joukkuetta (voi olla enemmän) ja



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



min. kaksi ikäryhmälle sopivaa pientä pelikenttää (**katso liite 5.2**). Sekä joukkue A että joukkue B jaetaan kahdelle kentälle pelaamaan samaa peliä. Pelaaja A aloittaa kentän toiselta puolelta ja pelaaja B vastakkaiselta puolelta. Pallo A joukkueella ja A aloittaa ensimmäisen parin, sen jälkeen aina aloittaja vaihtuu. Pelaajat haastavat toisensa 1vs1-kilpailussa. Voittaja (eli se, joka ensimmäisenä tekee maalin vastustajaa vastaan, tarkoituksena saada nopea maali, valitse pelaajille maksimiaika suoritukseen esim. 10s.) saa valita eri vaihtoehtoja täynnä olevasta laatikosta (**katso liite 5.3**) sen lapun, joka hänen mielestään vastaa parhaiten kysymykseen: "Mitä tämän ryhmän jäsenenä oleminen merkitsee sinulle?". (Katso alla).



VAIHE 3 – Keskustelu

AIKA: 20 minuuttia

Lopuksi kaikki laput kerätään yhteen. Valmentaja lukee ne kaikki ääneen ja yleisimmin toistuvat poimitaan erikseen taululle (**katso Liite 5.4**). Valmentaja johtaa 15 minuutin keskustelua, jossa korostetaan, miten tärkeää joukkue ja seuraan kuuluminen on jokaiselle



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



pelaajalle, alkaen vastauksista kuten "Ylpeys", "Ystävyys" ja niin edelleen. Voidaan käyttää kysymyksiä, kuten:

- Kuka haluaa selittää, minkä vaihtoehdon valitsi ja miksi?
- Mitä tähän joukkueeseen kuuluminen merkitsee sinulle? Onko se sinulle tärkeää?

Voit kannustaa ja summata keskustelua joillakin ajatuksilla, kuten:

- Joukkue muistuttaa perhettä. Me välitämme toisistamme ja yhdistämme tekemisemme kohti yhteistä tavoitetta. Siksi meille on tärkeää olla osana tätä joukkuetta, ja me kaikki olemme ylpeitä siitä. Perheiden ja joukkueiden jäsenet auttavat toisiaan silloinkin, kun on vaikeaa.

KOTITEHTÄVÄ

Ensi viikolla yritä antaa takaisin joukkueellesi. Voit tehdä niin monin eri tavoin: auttamalla valmentajaa keräämään tarvikkeet treenien jälkeen, auttamalla joukkueoveria oppimaan uusia taitoja, osallistumalla vapaaehtoisena pienempien lasten pelien järjestämiseen jne. Se riippuu sinusta!

VALMENTAJALTA VALMENTAJALLE: KÄYTÄNNÖN EHDOTUKSIA

Tässä on ehdotus valmentajilta, jotka ovat jo toteuttaneet aktiviteetteja joukkueissaan.

- Kuvat ovat välttämättömiä hyvän tuloksen saamiseksi tässä aktiviteetissa. Varaa ennen aktiviteetin toteutusta aikaa mallipohjassa olevien kuvien tulostamiseen ja leikkaamiseen tai omien kuvien askarteluun.

Ikäryhmä: 15-18-vuotiaat

Kehitetään joukkueidentiteettiä

45 minuuttia



Project supported
by





Tehtävä on sama kuin yllä kuvattu tehtävä. Tehtävässä 1 (**katso Liite 5.1 – iät 15-18**), rata pitää tietysti suunnitella vanhempien pelaajien kykyjen mukaan. Lisäksi tehtävässä 2 pelaajia pyydetään kirjoittamaan post-it-lapuille, mitä heille merkitsee olla joukkueen jäsen. Keskusteluvaiheessa post-it-laput lajitellaan teemojen mukaan ja ne luetaan yhdessä. Keskustelun tueksi voidaan käyttää kysymyksiä, kuten:

- Kuka haluaa jakaa kirjoittamansa ja miksi?
- Mitä tähän joukkueeseen kuuluminen merkitsee sinulle?
- Sanoisitko, että tämän joukkueen jäsenyys on tärkeä osa sitä, kuka olet? Oletko ylpeä siitä?
- Onko joukkueetovereidesi mielipide sinulle tärkeä? Luotatko heihin? Ihailenko heitä? Luuletko, että teillä on samat arvot?

Keskustelua voi kannustaa esimerkiksi seuraavanlaisten mietteiden avulla:

- Joukkue on vähän niin kuin perhe: välitämme toisistamme ja meillä on yhteinen päämäärä, jonka me kaikki yritämme saavuttaa. Siksi minulle ja meille kaikille on tärkeää olla osa tätä joukkuetta ja tunnemme joukkueestamme ylpeyttä. Perheenjäsenet, kuten joukkueiden jäsenet, auttavat toisiaan vaikka välillä voi olla vaikeaa.

TARVITTAVAT MATERIAALIT	
10-14-vuotiaat	15-18-vuotiaat
Jalkapallot	Jalkapallot





Sopivaa materiaalia piiriin	Sopivaa materiaalia piiriin
Peliliivit joukkueen jakamiseen	Peliliivit joukkueen jakamiseen
Maalit	Maalit
Pilli	Pilli
Liite 5.1	Liite 5.1
Liite 5.2	Liite 5.3
4 laatikkoa, johon laitetaan kuvat	3 laatikkoa, johon laitetaan kuvat
Pahvia	Post-it-lappuja
Tussi	3 tai 4 kynää/tussia pelaajille
	Tussi
	Jalkapallot



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Liitteet

Tehtävän 5 materiaalit, 10-14-vuotiaat



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Tehtävän 5 materiaalit, 15-18-vuotiaat



Liite 5.2



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Liite 5.2

	LIITTO
	PERHE
	YSTÄVYYS
	LUOTTAMUS
	TUKI
	YLPEYS
	ARVOT
	YHDESSÄ VOITTAMINEN
	OPPIA
	HAUSKA
	INTOHIMO
	TULEVAISUUS



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.