

A green-tinted photograph showing the lower bodies and legs of several soccer players in a huddle on a field. They are wearing dark-colored soccer kits with white stripes on the sleeves. The image is overlaid with a semi-transparent green filter.

*FORTUM TUTOR ON PALLOLIITON JA FORTUMIN YHDESSÄ KÄYNNISTÄMÄ VALTAKUNNALLINEN OHJELMA, JONKA TÄRKEIN TAVOITE ON TAATA JOKAISELLE SUOMALAISELLE JALKAPALLOJUNIORILLE OSAAVA JA KANNUSTAVA VALMENTAJA.*

## HYVÄ LASTEN VALMENTAJA

**H**ienoa, että käytät aikaa lasten kanssa ja haluat varmistaa heidän peli-ilonsa ja tukea oppimista. Turnaukset ja pelit ovat suurten tunteiden paikkoja. Nauttii-  
 kaa peleistä ja antakaa pelin kertoa teille, mitä osaatte ja missä teillä on oppimisen kohteita. Tämän oppaan tavoitteena on tukea sinua pelita-  
 pahtumaan liittyvissä asioissa.

Oppaan mallit ja vinkit saattavat tuntua ensimmäistä kesää jalkapalloon tutustuvilta hieman ammattimaisilta. Ei kannata kuitenkaan pelästyä, sillä tässäkin valmennuk-  
 sellisessa asiassa on hyvä edetä askel kerrallaan kohti parempaa ja parempaa laatua.


Lisää vinkkejä saat vaikkapa oman seurasi Fortum tutorilta tai Palloliiton muusta koulutuksesta. Tarjoamme myös muutamissa junioriturnauksissa sinulle mahdollisuuden saada henkilökohtaista apua Fortum tutoreilta.

Peli-ilo roihuamaan!

### Marko Viitanen


Suomen Palloliitto  
 nuorisopäällikkö

## LASTEN VALMENTAJIEN TOIMINTA OTTELUSSA



Ottelut ovat jalkapallon oppimisessa olennaisen tärkeitä: harjoituksissa läpi käytyjä asioita kokeillaan vastustajan kanssa. Ottelut ja turnaukset ovat myös määrällisesti noin kolmas- tai neljäsosa pelaajan harrastustoiminnasta. Sen vuoksi sinun valmentajana kannattaa suunnitella ja johtaa pelejä mahdollisimman huolellisesti. Koska ottelut ovat pelaajien merkkipäiviä, auta heitä juhlaan valmistautumisessa. Sekä harjoittelussa että pelien johtamisessa on kysymys pitkälti hyvien mallien ja tapojen luomisesta. Ole esimerkkinä. Tee otteluissakin kymmenet pikkuasiat huolellisesti, niin kokonaisuus lokahtaa paikalleen kuin itsestään.

## ENNEN PELIPAIKALLE MENOA



Joukkueen kokoonpano ja ottelupalaverin teemat kannattaa kirjoittaa ylös hyvissä ajoin ennen peliä. Keskity muutamaa tärkeään teemaan. Jos harjoituksissa on käyty läpi jotain tiettyä asiaa, sen pitäisi näkyä myös ottelupalaverissa.

Mieti joukkueesi kokoonpanoa. Vaikka junioripeleissä voittaminen ei ole tärkeintä, siihen on aina kuitenkin pyrittävä. Vastustajaa aliarvioimatta tai pelkäämättä sinun on mietittävä pelin todennäköistä tasoa. Onko edessä kamppailu etukäteen kovempaa vastustajaa vastaan? Kenelle joukkueesi pelaajille tässä ottelussa pelaaminen on optimaalinen haaste? Jos joku pelaaja on esiintynyt harjoituksissa erityisen tarmokkaasti, sen tulee näkyä myös kokoonpanossa. Pohdi loukkaantumisia/sairastumisia. Onko joku pelaaja toipilas? Pystyykö hän pelaamaan vain osan peliajasta vai onko peluuttaminen jopa riski pelaajan terveydelle?

Jos kysymyksessä on turnaus, mieti otteluaikataulua, vastustajia, ruokailuja yms. Ota selvää turnauksen mahdollisista erityissäännöistä.

Olethan laatinut joukkueesi vanhemmille selkeät pelisäännöt poissaoloista ilmoittamisista. Se on ainoa keino varmistaa, että saat tiedon esimerkiksi mahdollisista sairastumisista jo ottelua edeltävänä iltana ja sinulla on hyvää aikaa miettiä joukkueen kokoonpanoa.

## OTTELUPAIKALLE SAAPUMINEN JA PALAVERIN PITÄMINEN

**O**le esimerkkinä, saavu ajoissa ottelupaikalla ja opeta samat tavat pelaajillesi. Luo ryhdyttyä toimintaan muutenkin: kaikille pelaajille ja valmentajille samanlainen varustus. Se yhtenäistää ryhmää. Jos paikalla ei ole pukukoppia, pelaajien kassit sijoitetaan varusteiden vaihtamisen jälkeen siististi yhteen paikkaan kentän viereen.

Varmista, että kaikki pelaajat ovat saapuneet ajoissa paikalle ja että kaikki ovat pelikunnossa. Muuten voit antaa pelaajille pukukopissa hiukan omaa aikaa vaihtaa kuulumisiasia ja aloittaa varusteiden päälle laittaminen. Joukossa on aina myös joku »matti myöhäinen«, jolta vaatteiden vaihto vie muita kauemmin. Tällaisia pelaajia joukkueen huoltajat voivat ystävällisesti hoputtaa.

Vanhemmat pois pukukopista! Tämä saattaa kuulostaa tyllyltä, mutta on tärkeää pelaajien sosiaalistamisessa ja ohjaamisessa itsenäiseen toimintaan. Pukukoppi on ottelun valmistautumisrituaalien pyhä tapahtumapaikka. Sinne tulevat vain valmentajat ja joukkueen vastuuhenkilöt. Tämä on syytä opettaa vanhemmille heti alusta lähtien. Huoltaja voi tietysti auttaa aivan pieniä pelaajia varusteiden päälle laittamisessa kuten kengännauhojen solmimisessa ja säärisuojusten laittamisessa, mutta pelaajia on kannustettava mahdollisimman nuoresta omatoimisuuteen itsensä pelikuntoon laittamisessa.

## OTTELUPALAVERI

**K**un kaikki varusteet ovat kunnossa, on ottelupalaverin aika. Pidä huolta siitä, että saat ohjeittesi ajaksi pelaajien täyden huomion.

Ottelut ovat olennaisen tärkeitä oppimistapahtumia. Palaverissa kannattaa pitää samanlainen rakenne. Se luo tuttuuden ja turvallisuuden tunnetta pelaajille.

Palaverin tehtävänä on auttaa pelaajia saamaan paras osaaminen irti kentällä ja oppimaan lisää. Käy läpi vain tarkkaan harkitut asiat. Ota huomioon valmennettavien pelaajien ikä. Aivan pienet pelaajat eivät pysty sisäistämään/

### PALAVERIN RAKENNE

- **KOKOONPANO JA JOUKKUEEN RYHMITYS**
- **YLEISTÄ**
- > **PÄIVÄN YKKÖSTEEMA, ESIM. PELATTAVAKSI LIIKKUMINEN JA PELIN MUOTO**
- > **MUITA HUOMIOITA**  
(ESIM. JOTAIN VASTUSTAJASTA)
- **HYÖKKÄYSPELI**
- > **AVAAMINEN, PELINRAKENTELU, MURTAUTUMINEN, MAALINTEKO**
- > **ERIKOISTILANTEET, ESIM. RAJAHEITOT JA KULMAPOTKUT**
- **PUOLUSTUSPELI**
- > **MUISTUTUS HARJOITELLUN PUOLUSTUSPELIN PERUSPERIAATTEISTA (ALUEPELI)**
- > **ROHKAISE AKTIIVISEEN PALLONRIISTOON**
- > **ERIKOISTILANTEISSA PUOLUSTAMINEN**
- **ROHKAISE LAITTAMAAN KAIKKI PELIINI!**

muistamaan kovinkaan monta ohjetta. Muista selkeät sanavalinnat ja mahdollisimman konkreettiset esimerkit. Otte- luiden tulisi myös nivoutua harjoitteluun. Jos ottelupalaverissa korostetaan pelin pitämistä leveänä, sitä on pitänyt käydä läpi myös harjoituksissa. Lasten kanssa on aina syytä varmistaa, että he ymmär- tävät käyttämäsi käsitteet. Esimerkiksi pelin pitäminen leveänä voi ollat vaativa asia ymmärrettäväksi!

Ottelussa pelaaja opettelee tietyn peli- paikan roolia. Parhaan mahdollisen oppimi- sen vuoksi olisi normaalitilanteissa (ei louk- kaantumisia tai muita yllättäviä poissaoloja) suositeltavaa, että pelaaja pelaa yksittäisen pelin samassa roolissa. Pelaajien tulee tietää pelipaikkansa tehtävät ja odotukset ja saada riittävästi aikaa harjoitella kyseistä roolia. Tiedäthän, että oppiminen vaatii toistoa, toistoa ja toistoa.

Ottelupalaverissa on hyödyllistä käyttää yksinkertaisia apuvälineitä. Esimerkiksi magneetti- tai piirrostableun avulla on helppo visualisoida palaverin tärkeimmät ohjeet. Erikoistilanteiden miehitykset voi tulostaa vaikka etukä- teen, jolloin niitä on helppo käyttää myös vaihtopelaajien ohjeistuksessa. Pidä viestisi yksinkertaisena.

Jos joukkueessa on riittävä määrä toimihenkilöitä, olisi hyvä pitää selkeää työnjakoa. Joukkueenjohtaja voi esimer- kiksi ylläpitää tilastoja (aloituskokoon- pano, lopputulos, maalit, syötöt, vaihdot, vihreät kortit). Kakkosvalmentaja puo- lestaan voi vastata alkulämmittelystä ja vaihtopelaajien ohjeistamisesta.

## ALKULÄMMITTELY

**T**avoitteena on valmistaa pelaajat otteluun sekä henkisesti että fyysisesti. Tämän vuoksi on hyvä luoda tiettyjä rituaaleja, joiden avulla pelaajat pää- sevät mahdollisimman hyvään ottelu- vireeseen. Lämmittelyssä kannattaa tehdä liikkeitä sekä pallon kanssa että ilman palloa. Olisi myös hyvä, jos toinen valmentajista ottaisi hyvissä ajoin maali- vahdit tekemään erikseen oman valmis- tautumisena.



- **VUOSIEN SAATOSSA PELAAJIA ON HYVÄ OPASTAA MYÖS JOHTAMAAN TOISIAAN ALKULÄMMITTELYSSÄ. JOHTAJAN ROOLIN ANTAMINEN KASVATTAA LAPSIA HIENOSTI VASTUUSEEN.**
- **HYVIN TEHDYT ALKULÄMMITTELYT OVAT OIVIA MAHDOLLISUUKSIA TAITOJEN KEHITTÄ- MISEEN JA LUKUISTEN PALLOKOSKETUSTEN SAAMISEEN**
- **RUTIINIT RAUHOITTAVAT TILANTEEN!**

## OTTELUN ALKU JA ENSIMMÄINEN PUOLIAIKA

**K**asaa joukkue vielä hyvän lämmittelyn jälkeen yhteen ja huutakaa yhteisen tsemppihuuto. Seuraa rauhassa, miten ottelu lähtee käyntiin ja miten oma peli toimii. Jos kuitenkin näet, että esimerkiksi ryhmityksessä on joku virhe, puutu siihen selkeällä ohjeella. Muuten kiinnitä ohjeistuksessa huomiota seuraaviin asioihin:

Hyvä esimerkki: »Laitapakit rohkeammin tukemaan hyökkäyksiä». »Mennään prässäämään nopeammin». »Hieno harhautus ja laukaus Jaakko».

Muista, että valmentaja ei pelaa otteluita pelaajien puolesta. Junioreiden pelikäsitys ei kehity, jos valmentaja huutaa ottelutilanteessa valmiita ratkaisuja pelaajalle. Pelit eivät ole ratkaisumallien opettamisen aikaa, vaan niissä nähdään pelaajien sen hetken pelikäsityksen taso. Valmentajan pitää kuitenkin antaa omaan peliin liittyviä ohjeita pelaajien osaamistason ja pelin sen hetkisen ymmärryksen ehdoilla.

### ■ OLE POSITIIVINEN

- > HUOMIOI OHJEISTUKSESSA PÄIVÄN TEEMA
- > ANNA PELAAJIEN PELATA, MIELUUMMIN LIIAN VÄHÄN OHJEITA KUIN LIIAN PALJON

**VÄLTÄ ERITYISESTI PALLOLLISEN PELAAJAN  
OHJEISTAMISTA KESKEN TILANTEEN!**

## TAUKO

**A**nna pelaajien tulla rauhassa pois kentältä, juoda ja hengähtää hetki. Samalla pystyt itse keräämään ajatuksiasi. Mieti valmiiksi joukkueen pelaamisesta 1–2 positiivista avainasiaa. Kerro ne pelaajille rauhallisesti ja selkeästi, käytä tarvittaessa taktiikkataulua. Jos on jotain korjattavaa, tuo ensiksi puute konkreettisesti esille. Älä jää kuitenkaan vellomaan menneessä liian pitkään, vaan suuntaa katse eteenpäin. Esitä ongelmaan yksinkertainen ja havainnollinen ratkaisu. Tämän jälkeen kerrot vaihdot. Kakkosvalmentaja on jo hyvissä ajoin keskustellut vaihtopelaajien kanssa ja antanut heille pelipaikkakohtaiset ohjeet. Voit mainita vielä jonkun yksilön hyvän pelin esimerkkinä muille. Loppuun vielä hengenluonti ja pelaajat reippaasti takaisin kentälle.

■ **LYHYT, REALISTINEN JA YMMÄRRETTÄVÄ  
OHJE TOIMII AINA PARHAITEN!**

## TOINEN PUOLIAIKA JA OTTELUN PÄÄTÖS

**S**euraa rauhassa, miten tauolla annetut ohjeet toimivat. Toisella jaksolla tapahtuu todennäköisesti lisää vaihtoja, joten sinun kannattaa seurata tarkasti, koska teet vaihdot. Pelaajien on saatava riittävän paljon peliaikaa, joten sinulla ei voi olla paikan päällä kovin montaa vaihtopelaajaa.

Anna pelaajille riittävän pitkiä pelijaksoja, 5–10 minuutin vaihdot eivät ole hyvä ratkaisu. Pelaajan on jo lapsena opittava rytmittämään omaa pelaamistaan ja jaksamistaan kentällä ja saada mahdollisuus pelata välillä kokonaisia pelejä.

Vaihtopelaajilla on liivit päällä ja he pitävät itsensä jatkuvassa pienessä liikkeessä, jotta he ovat mahdollisimman valmiita menemään kentälle. Ohjeista vaihtopelaajia myös pitämään riittävä etäisyys valmentajiin, jotta näillä on työrauha arvioida pelitapahtumia.

Ottelun päätyttyä huolehdi, että joukkueesi käyttäytyy loppukättelyissä kunnioittavasti vastustajaa ja pelinohjaajaa tai tuomaria kohtaan. Hauskat harjoitellut huudot voittojen, tappioiden tai tasapelin varalta ovat kiva osa lasten jalkapalloa. Kysy myös, kuka sai vihreän kortin ja mistä ansioista. Reilu peli ja joukkuehenkeä korostava esimerkillinen toiminta on tärkeää huomioida kentällä ja sen ulkopuolella.

## OTTELUN JÄLKIPALAUTE


**O**ttelun päätyttyä anna pelaajien rauhoittua hetken. Kerää omat ajatuksesi, kehu pelaajia onnistuneista asioista ja käy ytimekkäästi pelin tärkeimmät teemat läpi. Muutamalla lauseella voit antaa pelistä yleisarvion, jossa kiteytyy pelin ratkaisuasiat.

Seuraavassa harjoituksessa tai turnauspäivän aikana rauhallisessa hetkessä kannattaa käydä läpi oman ottelutaktiikan tärkeimmät teemat ja niiden onnistuminen. Hyvä keino on myös kysellä pelaajilta heidän näkemyksiään. Miksi joku asia onnistui ja joku toinen ei?

Tappionkaan hetkellä valmentaja ei saa menettää malttiaan. Kenestäkään epäonnistuneestakaan pelaajasta ei saa tehdä syntipukkia. Pelin vähemmänkin onnistuneet asiat kannattaa käänntää myönteisiksi oppimismahdollisuuksiksi. Jos vastustaja on esittänyt pelissä jotain erityisen hienoja, malliksi kelpaavia otteita, ne kannattaa mainita.

Lopuksi joukkue kasataan kokoon ja vedetään kakkosvalmentajan johdolla lyhyt loppuverryttely. Jos kyseessä on turnaus, on jatkuvasti pidettävä huoli tankkauksesta ja palautumisesta seuraavaan peliin.

## JOUKKUEEN VASTUUKENKILÖIDEN ROOLIT OTTELUN AIKANA

 n tärkeää, että rooleista ja toimintamalleista sovitaan jo ennen ottelutapahtumaa. Myös vanhempien on hyvä ymmärtää, mikä on lasten ja joukkueen toiminnan kannalta paras tapa toimia. Sopikaa siis yhdessä säännöistä ja huolehtikaa, että niitä noudatetaan. Ottelu on lapsille tärkeä tapahtuma, josta heillä on oikeus nauttia.

### VASTUUVALMENTAJA

- JOHTAA OTTELUPALAVERIN
- PÄÄTTÄÄ KOKOONPANON YHDESSÄ KAKKOSVALMENTAJAN KANSSA
- SUUNNITTELEE OTTELUTAKTIIKAN
- ANTAA OHJEET KENTÄLLÄ PELIN AIKANA

### KAKKOSVALMENTAJA

- JOHTAA ALKUVERRYTTELYN
- VALVOO KENTÄLLE MENEVIEN LÄMMITTELYÄ JA OHJEISTAA VAIHTOPELAAJAT VAIHTOJEN YHTEYDESSÄ
- ANTAA PALAUTTEEN VAIHTOON TULEVILLE PELAAJILLE

### HUOLTAJA

- HUOLEHTII LIIVIT JA KARTIOT OTTELUPAIKALLE (VERRYTTELY)
- VASTAA ENSIAPULAUKUN SISÄLLÖSTÄ JA TÄYDENTÄÄ SITÄ TARVITTAESSA
- OSAA ANTAA TARVITAVAN ENSIÄVUN PELITLANTEISSA SATTUNEIHIN TAPATURMIIN

### JOUKKUEENJOHTAJA

- SOPII JA ORGANISOI KULJETUKSET PELEIHIN
- VASTAA JA TARVITTAESSA HUOMAUTTAA VANHEMPIEN TOIMINNASTA OTTELUISSA
- PITÄÄ YLLÄ TILASTOA JA TEKEE OTTELUPÖYTÄKIRJAN
- ILMOITTAÄ VIHREÄN KORTIN SAANEEN PELAAJAN TIEDOT [WWW.KAIKKIPELAA.FI](http://WWW.KAIKKIPELAA.FI) REILUN PELIN PALKINTOARVONTAA VARTEN

### VANHEMMAT

- KANNUSTAVAT OMAA JOUKKUETTA PELAAJIIN NÄHDEN TOISELTA PUOLELTA KENTTÄÄ
- OSALLISTUVAT KULJETUKSIIN OTTELUPAIKALLE
- EIVÄT ANNA MITÄÄN PELILLISIÄ OHJEITA OMALE TAI MUILLE PELAAJILLE
- EIVÄT KRITISOI PELAAJIA TAI TUOMARIA



## MUUTA HUOMIOITAVAA

**K**aikki ottelun aikana esitettävät kielteiset huomiot on käytävä vain valmentajien kesken niin, että muut pelaajat eivät niitä kuule. Ottelun aikana on kunnioitettava kaikkia pelissä mukana olevia toimijoita. Ottelun lopputulosta tärkeämpää on pyrkimys oman pelin kehittämiseen. Ei haeta voittoa hinnalla millä hyvänsä. Ja sitten vain tsemppiä peliin!



