



RINGETTE -
MAINIO
KOULUPELI

LAJIN SALAT
JA TEKNIikka

ESIMERKKI-
TUNTEJA
OPETTAJILLE



Ringette- opettajien opas

RINGETTE ON MAINIO KOULUPELI

Ringette on mainio jäätalaji koulujen liikuntatunneille. Oppilaat pääsevät nopeasti peliin kiinni ja saavat jo ensimmäisellä kerralla onnistumisia, koska pelivälineen kuljettaminen on helppoa.

Ringeten syöttösäännöt takaavat sen, että mahdollisimman moni osallistuu peliin. Ringette on myös turvallinen koulupeli jäälle, koska siinä ovat vartalokontaktit kiellettyjä. Ringetteä pelataan jo monissa kouluissa liikuntatunneilla ympäri Suomea.

Tähän opettajan oppaaseen on listattu malliharjoituksia aina esikoululaisista yhdeksäs-

luokkalaisiin. Löydät helpoiten sisällysluettelon sivut värikoodien avulla: esimerkiksi 2. luokalle malleja löytyy oransseilta sivuilta.

Oppaan kaikki harjoitukset ovat käytettävissä sovelletusti eri luokka-asteille, joten niitä voidaan soveltaa ryhmän tason mukaan. Malliharjoituksia voi poimia eri esimerkkitunneista. Tässä oppaassa esimerkkitunnit ovat koostettu niin, että harjoitteet keskittyvät aina yhdellä esimerkkitunnilla yhteen tekniikkaan.





HEI OPE!

Tarvitseeko koulusi ringettevälineitä?
Ota yhteyttä Suomen Ringeteliittoon. Lahjoitamme vuosittain yhteistyökumppanimme Ring-jetin kanssa ringettevälineitä kouluille lajiesittelyjen yhteydessä ja muutoinkin koulujen tarpeen mukaan. Lisätietoa löydät kouluringeten nettisivuilta: www.ringette.fi > Lapset ja nuoret > [Kouluringette](#)



Ringeteliiton verkkosivuilta löytyy myös verkkokauppa, josta ringetterenkaita voi tilata Pelaaminen ja valmennus - Suomen Ringeteliitto Ry ja ringettemailoissa suosittelemme kääntymään yhteistyökumppanimme Ring-jetin puoleen ringjet.fi



Sisältö

RINGETTE ON
MAINIO KOULUPELI 2

ALKUSANAT 8

LAJIN SALAT
JA TEKNIikka 11

PELISÄÄNNÖT 15

LEIKIT JA PELIT 18

ESI- JA ALKUOPETUS 22
Esimerkkitunti 1 22
Esimerkkitunti 2 24

LUOKAT 3-6 26
Esimerkkitunti 1 26
Esimerkkitunti 2 28

LUOKAT 7-9 30
Esimerkkitunti 1 30
Esimerkkitunti 2 32

MUISTIINPANOJA 34



alusta  loppuun
www.laatoitusmestarit.fi



Alkusanat

OPPAAN AJATUS

Tämä ringeten opettajan opas on tehty auttamaan sinua opettamaan ringetteä oppilaillesi.

Opas kertoo lajin säännöt pääpiirteittäin, avaa tekniikkaa ja tarjoaa valmiita harjoitteita, joita voit hyödyntää tunneillasi. Ensimmäisellä tunnilla on hyvä antaa oppilaiden hieman tutustua renkaaseen, sen kuljettamiseen ja laukaisemiseen.

Ringeten vahvuutena on helppo pelivälineen hallinta ja syöttelyyn ”pakottavat” säännöt.

Jos paikkakunnalla tai lähiympäristössä on ringetteseura, kannattaa heihin ottaa yhteyttä ja pyytää seuran pelaajia esimerkiksi yhdelle tunnille opettamaan perustekniikoita. Muutamissa harjoitteissa on mukana vinkkejä, joilla harjoituksia voi helpottaa tai vaikeuttaa. Tuntien rakenne kannattaa suunnitella siten, että jakaa tunnit kolmeen tai neljään osaan: alkuleikki – opetusosuus – peli – loppuleikki. Rakenne riippuu paljon jääajan kestosta, mutta yhteen malliharjoitukseen on hyvä keskittyä noin 10-15 minuuttia. Oppaan lopusta löydät tilaa omilla muistiinpanoille.



RINGETTE ON MAINIO KOULUPELI

Ringette on vauhdikas, alun perin tytöille kehitetty, jäällä pelattava joukkuepele. Ringette on erinomainen laji koulun liikuntatunneille sekä tytöille että pojille. Ringeten syöttösääntö edistää yhteispeliä, minkä lisäksi ”rinkulaa” on helppo hallita. Ringette on myös turvallinen peli koulun liikuntatuokioon jäälle, koska taklaaminen ja vartalokontaktit ovat kiellettyjä.

On tärkeää, että tytöille löytyy koululiikunnasta myös oma jäällä pelattava joukkuelaji. Tämä tuo lisää vaihtoehtoja koululiikuntaan ja kasvattaa tyttöjen itsetuntoa pelaamisen kulttuurissa, joka on perinteisesti enemmän poikien juttu.

Vaikka ringeten sarjatoiminnot ovat suunnattuja tytöille ja naisille, voivat pojat ja miehet tutustua lajiin harrasteryhmissä. Koulupelinä ringette soveltuu kaikilla. Monille pojille, varsinkin niille, jotka eivät pelaa jääkiekkoa seurassa, ringette antaa tasavertaisemman mahdollisuuden kokea onnistumisia ja tuntea osaamista koulun liikuntatunnilla.

Näin ollen, jos sinulla on 20 minuuttia jääaikaa, niin voit valita kaksi malliharjoitusta jotka toteutatte.



VARUSTEET SEKÄ LUISTELU

Kouluringetessä ringeten pelaamiseen tarvitaan luistimet, ringettemailat ja ringetterengkaita. Ringetterengkaita kannattaa varata harjoitteita varten riittävästi, jotta ei syntyisi turhan pitkiä jonoja. Lisäksi kypärän ja käsineiden käyttö on suositeltavaa.

Ringeten aloittamiskynnys on matala. Jo vähäisellä luistelutaidolla voi nauttia ringeten pelaamisesta. Ringetterengasta kuljetetaan pitämällä ringettemailan kärkeä renkaan sisässä. Rengasta on helppo hallita ja rengas pysyy kuljettaessa mukana paljon helpommin kuin esimerkiksi kiekko tai pallo. Tämän johdosta oppilaat saavat jo ensimmäisillä kerroilla paljon onnistumisia ja voivat keskittyä itse pelaamiseen.

Ringette on myös pelivälineen hallinnan helppouden takia erinomainen peli niille erityisryhmille, joille luistelutaito on haastava suoritus. Lisäksi välineet eivät ”sido” pelaamaan yhdeltä puolelta, vaan voit hyvin harjoittaa oikeakätisenä pelaamista oikealta puolelta ja

RINGETTE ON VAUHDIKAS YHTEISPELI

Ringeten säännöt mahdollistavat kaikille peliin osallistumisen. Syöttö sääntö pakottaa ottamaan myös muut kentällä pelaavat joukkuekaverit huomioon.

Syöttelyiden ansiosta myös peliin saadaan vähän vauhtia ja luistelu kehittyy huomaamatta, sillä syöttöä on mentävä vastaanottamaan.

Ringetessä koko kentällä pelattaessa on aina syötettävä siniviivan yli pelin edetessä kumpaan suuntaan tahansa pelialuetta oikeakätisenä pelaamista oikealta puolelta ja toisinpäin.



Timo Kupiainen



Kypärä ristikolla



Kypärä ilman ristikkoä



Rengas



Maila



Luistimet

Lajin salat ja tekniikka

MAILAOTE

Opettaja kertoo miten mailasta pidetään kiinni. Ote on samanlainen kuin esim. salibandy- tai jääkiekkomailassa. Mailasta pidetään kuljettaessa, syöttäessä sekä maalia tehtäessä kahdella kädellä kiinni. Käsien etäisyys toisistaan on oppilaan hartioiden leveys tai hiukan kapeampi. Alemman käden kohtaa mailassa voi vaihdella tarvittaessa. Mitä alempana alempi käsi on, sitä enemmän pelaajalla on voimaa pitää kamppailutilanteessa rengas itsellään, mutta taas toisaalta sitä vaikeampi pelaajan on kuljettaa ja harhauttaa.

Oikeaa mailaotetta voi harjoitella kättelemällä mailaa. Ota yläkädellä mailan yläpäästä kiinni ja laske toinen käsi alemmas.



SYÖTTÖ

Syöttäjällä on maila renkaan sisällä. Syöttö lähtee vartalon vierestä ja syötön loppuvaiheessa mailan kärki osoittaa kohti syötön vastaanottajaa. Mailan kärki pysyy syötön loppuun saakka alhaalla. Syöttö tulee vastaanottajalle vartalon viereen sinne puolelle missä maila on. Syötön vastaanottaja ojentaa omaa mailaa eteenpäin ja käsiä joustamalla seuraa mailalla renkaan tuloa ennen kuin laittaa mailan renkaaseen. Syötön voi pysäyttää myös luistimella, jolloin luistimen terä asetetaan poikittain vastaanotettavan renkaan eteen. Ilmassa tuleva syöttö voidaan pysäyttää kädellä, mutta se on heti tiputettava jäähän.



Timo Kupiainen

RENKAAN KULJETUS JA SUOJAUS

Kuljettaessa rengasta on otteen mailasta oltava tukeva ja kuljettaessa pidetään molempia käsiä mailassa. Ainoastaan nopeassa luistelussa, silloin kun vastustaja ei ole lähellä, voi mailasta pitää yhdellä kädellä kiinni.

Kun vastustaja tulee lähelle rengasta kuljettavaa pelaajaa, täytyy renkaallisen pistää rengas "piiloon" eli suojata. Rengasta suojataan tuomalla ringetterengas mahdollisimman lähelle luistimia sille puolelle vartaloa missä ei ole vastustajaa eli tällöin kuljettava pelaaja on vastustajan ja renkaan välissä. Koko ajan liikkeessä pysyminen on tärkeä osa suojausta. Kun vauhti pysähtyy, pääsee vastustaja helpommin ottamaan rengasta pois. "Renkaallisen kannattaa aina etsiä tyhjää jäätä kentältä."



Jouni Valkeeniemi



Timo Kupiainen

RENKAAN POISOTTO ELI KARVAUS

Rengas otetaan vastustajalta pois napauttamalla omalla mailalla vastustajan mailaa mailan alapuolelta. Näin saadaan vastustajan maila irti renkaasta. Näin saadaan vastustajan maila irti renkaasta. Koulussa on hyvä ottaa käyttöön lisäsääntö poisottamisessa; mailan kärjen pitää mennä jäätä pitkin silloin kun napautetaan vastustajan mailaan.

Tällöin vältetään niiltä vaaratilanteilta, että maila nousee poisotossa liian korkealle.

Ringeten virallisissa säännöissä mailan pää voi nousta enintään rinnan tasolle.

Joskus käy niin, että renkaan sisällä on monta mailaa taistelemassa siitä. Jos tilanne ei ratkea, voidaan peli katkaista ja antaa aloitus sille joukkueelle, joka tulee tilanteeseen viimeisenä.

Myös harhautus on tärkeä osa kuljetusta, kun vastustaja tulee liian lähelle. Yleisin harhautus on renkaan siirto puolelta toiselle laajoin liikkein, jolloin on tärkeää pitää kädet rentoina irti vartalosta.



Timo Kupiainen



Timo Kupiainen

Mailalla saa napauttaa vastustajan mailan alle milloin vain, vastustajaan ei saa osua milloinkaan.



Jouni Valkeeniemi



LAUKAUS

Maali tehdään laukaisemalla rengas maaliin. Rengasta ei voi kuljettaa maalin, koska maalivahdinalue on tarkoitettu ainoastaan maalivahdin käyttöön. Maalivahdin alueelle eivät saa mennä muut kuin maalivahti.

Laukaisutekniikka on sama kuin syötössä, ainoastaan voimaa kannattaa käyttää enemmän. Laukaus voi tapahtua, kuten syöttökin, kämmen- tai rystypuolelta. Jos rengas halutaan laukauksessa saada nousemaan irti jäältä, täytyy mailan kärki saada käännettyä leveältä kapealle puolelle ("kaivettua") renkaan alle. Ranteita kääntämällä voi "kaivaa" mailan kärjen renkaan alle. Laukauksessa tärkeä tekijä on painonsiirto. Laukauksen alussa paino on takimmaisella jalalla, mutta loppuvaiheessa tulee painopiste siirtää eteen. Rystypuolelta rengasta on helpompi kohottaa.



Jouni Valkeeniemi

Rightin puolen pelaajan kämmenpuoli



Jouni Valkeeniemi

Leftin puolen pelaajan rystypuoli



Hannu Kauremaa

Leftin puolen pelaajan kämmenpuoli

Pelisäännöt

Tässä on tärkeimpiä sääntöjä, silloin kun ringetteä pelataan virallisissa otteluissa koko kentän pituudella kaukalossa. Kouluringetessä voi sääntöjä soveltaa ja jättää osin käyttämättä omien tarpeiden ja mahdollisuuksien mukaan. **Vinkki:** paksulla permanenttitussilla tai spraymaalilla voi piirtää ulkojälille kentän osia, esimerkiksi siniviivat.

ALOITUKSET

Ottelu alkaa aina vierasjoukkueen vapaasyötöllä keskiympyrän omalta puoliskolta.

Aloitukset tapahtuvat pelikatkon jälkeen vihellyksestä lähimmästä aloitusympyrästä.

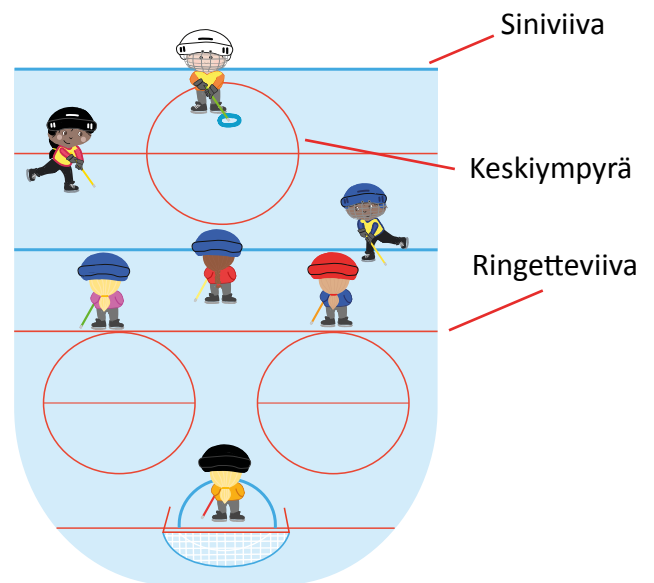
Tuomarin aloitusvihellyksestä joukkueella on viisi sekuntia aikaa suorittaa aloitussyöttö omalta ympyrän puoliskoltaan. Aloituksen aikana ympyrässä ei saa olla muita pelaajia kuin aloittaja. Aloituksen saa aina joukkue, joka ei aiheuttanut pelikatkoa. Erän vaihtuessa ensimmäinen aloitusvuoro siirtyy aina toiselle joukkueelle, eli toisen erän aloittaa kotijoukkue, kolmannen erän vierasjoukkue jne.

SINIVIIVAT

Siniviiva tulee ylittää aina syöttämällä omalle joukkuekaverille. Ringetessä ei ole paitsiota. Syöttänyt pelaaja ei voi pelata rengasta viivan toisella puolella ennen kuin toinen pelaaja on koskenut renkaaseen. Yhdellä syötöllä ei voi ylittää kahta siniviivaa samalla kertaa. Tästä tulee rike, ”kaksi viivaa”, ja aloitus vastustajalle.

RINGETTEVIIVA

Ringetteviivan rajaamalla päätyalueella saa joukkueesta olla yhtäaikaisesti vain kolme kenttäpelaajaa. Jos puolustuspelaamiseen osallistuu tahallisesti ylimääräinen pelaaja, tuomitaan kahden minuutin jäähy pelin viivytteisestä. Rikkeestä tuomitaan aloitus vastustajalle. Jos joukkue ottaa maalivahdin kokonaan pois, voi päätyalueella olla neljä kenttäpelaajaa.



JÄÄHYT

Jäähyt ovat yleensä kaksi minuuttisia. Neljästä kakkosesta pelaaja poistetaan pelistä. Isot rangaistukset ovat puolestaan neliminuuttisia. Jos joukkueesta on kaksi pelaajaa yhtä aikaa jäähyllä, eli vastustaja pääsee pelaamaan 5-3-ylivoimaa, ringetteviivan alapuolella eli päätyalueella saa olla alivoimajoukkueesta yhtäaikaisesti vain kaksi kenttäpelaajaa.

MAALIVAHDINALUE

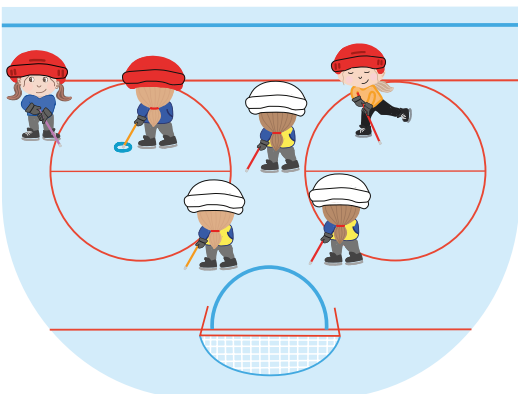
Mv-alue on pyhitetty maalivahdille turvallisuus-
syistä. Tämän alueen läpi ei kukaan kenttäpelaaja
saa luistella eikä pelata alueella olevaa rengasta.
Maalivahdilla on viisi sekuntia aikaa toimittaa
alueella oleva rengas takaisin peliin.

Jos puolustavan joukkueen hyväksi tuomitaan
aloitus puolustusalueella (hyökkävän joukkueen
rike, esim. pelaaja on käynyt maalivahdin alueella
tai hyökkäysaika päättyy), pelin nopeuttamiseksi
peliä jatketaan maalivahdin renkaalla.

Tuomarimerkkinä tuomari nostaa molemmat
kätet ylös, ja vihellyksestä maalivahti saa avata
renkaan takaisin peliin. Tilanne ei ole pelikatko!

HYÖKKÄYSAIKA

30 sekunnin hyökkäysaika käynnistyy, kun joukkue
saa renkaan haltuunsa. Toisin sanoen,
joukkueella on 30 sekuntia aikaa tehdä maali tai
saada aikaiseksi maalilaukaus. Mikäli vastustaja-
joukkue saa kuitenkin renkaan tänä aikana
haltuunsa tai maalilaukaus osuu maalipylväisiin tai
maalivahtiin, hyökkäyskello nollaantuu ja lähtee
käyntiin alusta. Mikäli hyökkäysaika kuluu loppuun,
tuomitaan maalivahdin rengas puolustavalle
joukkueelle. Kentän molemmissa päädyissä on
hyökkäysaikaa näyttävä kellotaulu.

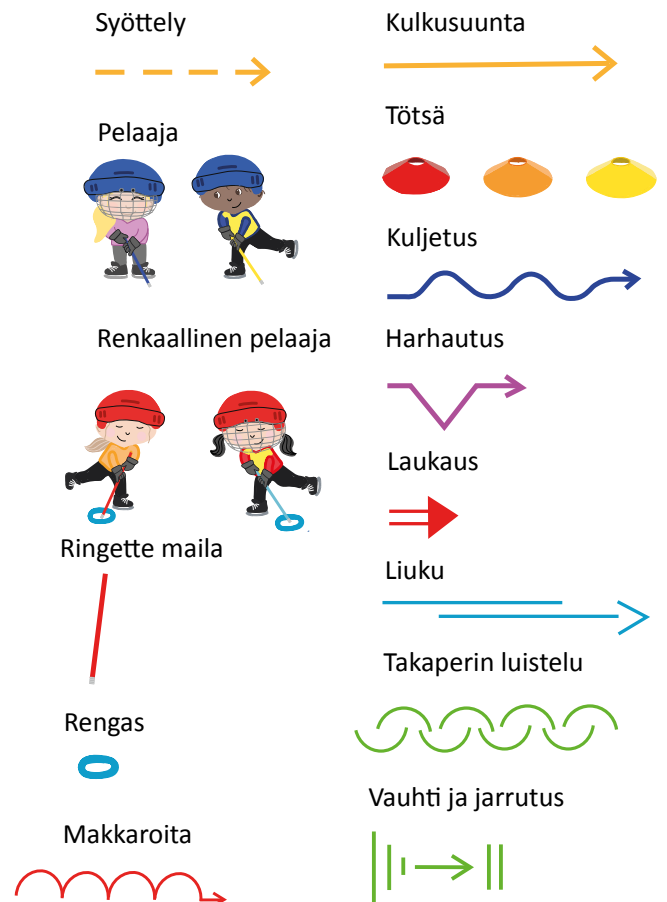


SÄÄNTÖJEN TOTEUTUS KOULUPELISSÄ

Koska ringette ei ole välttämättä lajina tuttu pojille,
eikä pojilla ole näin etumatkaa, voidaan ringetteä
hyvin pelata koulussa myös sekajoukkueilla
varsinkin alaluokilla.

Säännöistä kannattaa poimia koulupeliin ne, jotka
ovat helppo toteuttaa ja joiden avulla peli pysyy
"oikeana". Maalivahtia ei useinkaan
koululiikunnassa ole. Tällöin peliin voi tehdä
säännön varsinkin vanhemmille oppilaille, jossa
maalin saa laukaista vain suoraan kaverin syötöstä.

Merkkien selitykset



RINGETEN PELIKENTTÄ LÄHEMMIN TARKASTELTUNA

Ringetteä pelataan 5 vs. 5 plus maalivahdit.
Joukkueet koostuvat useimmiten 11 – 17 pelaajasta, niin että joukkueesta on samaan aikaan kuusi (6) pelaajaa jäällä samanaikaisesti (maalivahti, kaksi puolustajaa, keskushyökkääjä ja kaksi hyökkääjää).

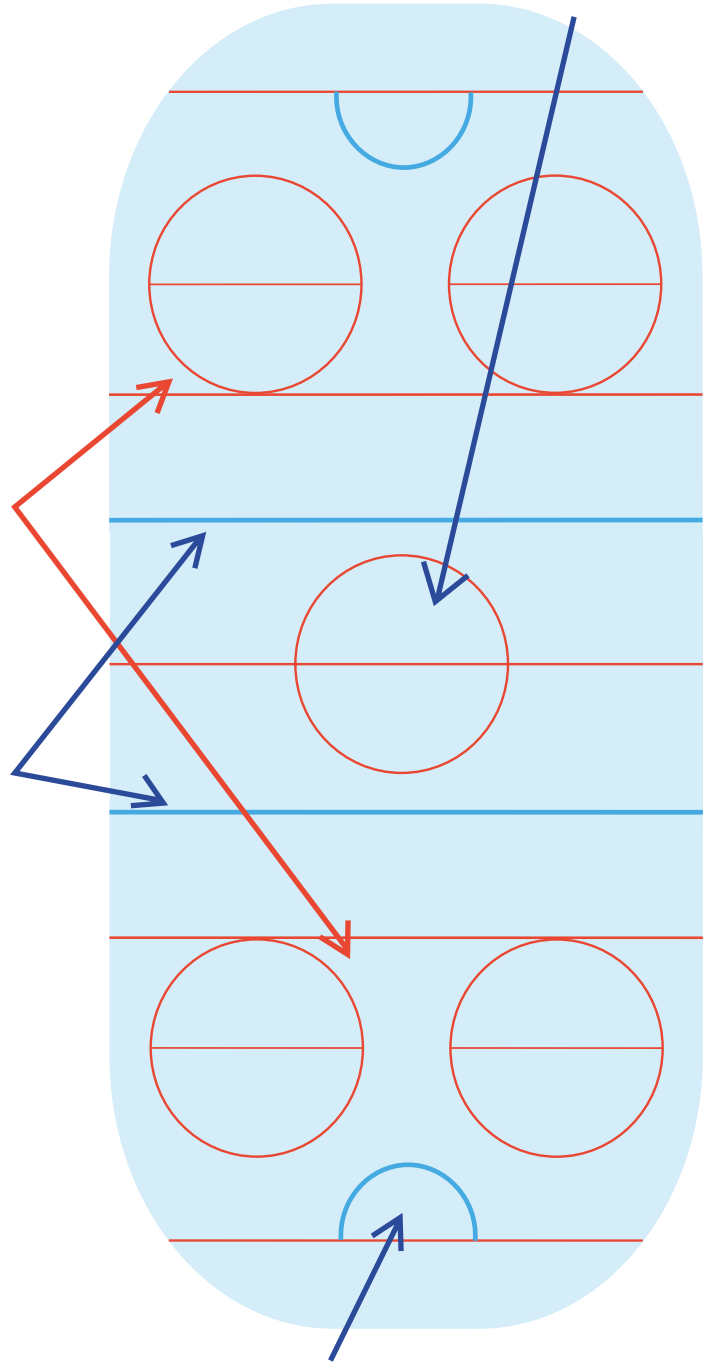
Ringetessä pelialueet ovat rajatut. Ainoastaan kolme ensimmäistä pelaajaa saavat mennä sekä puolustus- että hyökkäyspäähän. Alueen rajoina ovat ympyröiden yläkaarella olevat punaiset "ringetteviivat".

Eräs oleellisin sääntö on se, että siniviivojen yli on aina syötettävä. Ringette on joukkuepeli.

Ottelun aloittaa aina vierasjoukkue.
Kun ensimmäinen erä ottelusta on pelattu, joukkueet vaihtavat puolia. Toisen erän aloittaa vuorostaan kotijoukkue.

Välillä tuomaritkin joutuvat puuttumaan peliin. Vartalokontaktit, estämiset, kampit yms. ovat kiellettyjä. Jäähyjä on monenlaisia, yleensä 2 minuuttisia.

Peli aloitetaan aina vapaasyötöllä aloitusympyrän omalta puoliskolta.



Maalin edessä on puolikaari, maalivahdinalue (säde 243 cm), jonka sisälle ei saa kukaan muu kuin maalivahti mennä. Jos jonkun pelaajan luistin, maila tai mikä tahansa vartalon osa käy tällä alueella, tulee aloitus aina vastustajalle.



Leikit ja pelit



IDEOITA ALKU- JA LOPPULEIKKEIHIN

RINKULAHIPPA

Sopikaa alue, jolla saa luistella hippaa karkuun ja valitkaa 1-4 hippaa. Hippana olevilla luisteliijoilla on hyvä olla päällään huivi tai liivi, jotta he erottuvat joukosta. Hipat vaihtuvat vasta, kun ohjaaja sanoo niin. Jokaisella leikkijällä on oma rinkula kädessään. Hippa jättää luistelijan koskettamalla häntä rinkulalla. Luistelijan on pysähdyttävä haara-asentoon heti kosketuksen jälkeen. Muut luistelijat voivat pelastaa paikallaan seisovan luistelijan liuuttamalla rinkulan hänen jalkojensa välistä. Pelastaja hakee itse rinkulansa takaisin ja leikki jatkuu. Hippa ei saa jättää luistelijaa, joka on parhaillaan pelastamassa toista.

HÄNTÄHIPPA

Kiinniotettavilla on häntänä huivi tms., jonka hipat koittavat varastaa. Jos peluri menettää huivin, hänestä tulee uusi hippa.

TÖPSELIHIPPA

Kiinni jäänyt jää seisomaan kädet lanteille, pelastus "laittamalla töpselin seinään" eli halaamalla kaveria käsien välistä.

SANKARIHIPPA

Kaikilla on huivit, renkaat tms. apuvälineet. Kiinni otetaan rengasta koskettamalla. Kiinni jäänyt jää supersankariasentoon, josta hänet voidaan pelastaa rengasta koskemalla.

KIPOT JA KANNUT

Puolet pelaajista on kuppeja, joiden tehtävänä on kääntää kaikki tötsät kipot, puolet taas kannut jotka kääntävät tötsät kannuiksi. Voittajajoukkue on se, jolla on enemmän omia merkkejä pelin loputtua. Kartiot voi asettaa vaikka sikinsokin johonkin ympyrään kentälle.

YKSJALKASTEN HIPPA

Valitaan tarvittava määrä ryhmän kokoon nähden hippoja, jotka ottavat kiinni muita osallistujia. Muut ovat turvassa hipalta kun tekevät liu'n. Liuku voi olla joku yhdessä sovittu liuku tai omavalintainen. Osat vaihtuvat, jos hippa saa kiinni ennen kuin on ehtinyt aloittaa valitun liu'un.

PAKKANEN JA AURINKO

Valitaan ryhmästä kaksi pakkasukkoa eli hippaa ja kaksi auringonsädetä eli pelastajaa. Pakkasukon saadessa leikkijän kiinni tämä pysähtyy ja jäätyy paikalleen.

Auringonsäde sulattaa jäätyneen leikkijän koskettamalla. Sulatuksen jälkeen leikkijä on jälleen mukana leikissä. Vaihdetaan rooleja usein, jotta kaikki saisivat olla näissä rooleissa.



JÄÄMIES

Perinteinen leikki muunneltuna parileikiksi ("Kuka pelkää jäämiestä?"). Pyritään liikkumaan pareittain jäämiehen (yksi pareista) yrittäessä saada pareja kiinni. Edetään siten, että parilla on yhteinen esine (ringetterengas, huivi, hernepussi, maila yms.), josta he molemmat pitävät toisella kädellään kiinni. Kun jäämies saa parin kiinni, he joutuvat keskelle ottamaan muita pareja kiinni. Pelataan kunnes kaikki parit on saatu kiinni. Leikkiä voi leikkiä myös vanhalla kaavalla, yksi keskelle ja muut yrittävät ohittaa luistellen jäämiehen. Kun saadaan kiinni muutut keskelle jäämieheksi.

LAIVAN UPOTUS

Leikin alussa opettaja toimii pommittajana, kun lapset yrittävät luistella karkuun kentän päästä päähän ilman, että opettaja osuu kentän reunasta heidän luistimiin renkaalla. Niistä, joihin opettaja osuu, tulee jatkossa pommittajia. Leikki loppuu kun viimeinenkin luistelijä on pommitettu. Leikkiä voidaan toistaa muutaman kerran.

ORAVANHÄNTÄ

Jaetaan ryhmäläiset kolmeen eri joukkueeseen. Ohjaajat (tai esim. kolme merkkikartiota) asettuvat jäälle polvilleen oraviksi. Joukkueet asettuvat alussa jonoon oravansa taakse. Merkistä joukkueet saavat lähteä etsimään oravilleen häntiä eli renkaita. Renkaat ovat sikin sokin pitkin jäätä ja kuljettaa saa vain yhtä rengasta kerrallaan. Tarkoituksena on kerätä oravalle mahdollisimman pitkä häntä. Hännän osat eli renkaat on oltava toisissaan kiinni.

LIPUN RYÖSTÖ

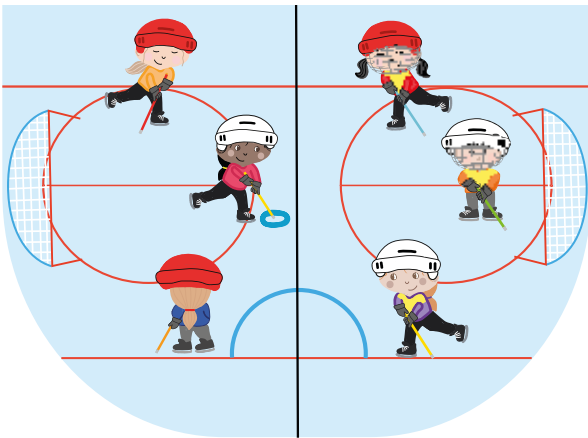
Oppilaat jaetaan kahteen ryhmään. Kentän molempiin päihin laitetaan "lippu", joka voi olla esim. värikäs kartio tai rinkula. Joukkueiden tehtävänä on suojella omaa lippuaan, mutta myös yrittää hakea toisen joukkueen lippu omalle puolelleen. Keskiviiva (tai esim. tötisillä merkattu rajaviiva) on alueraja niin, että omalla puolella on turvassa, mutta toisen joukkueen puolella oppilas voidaan ottaa kiinni ja hän joutuu "vankilaan". Molemmilla puolilla pitää siis olla myös jotenkin merkattu "vankila". Muut joukkueen jäsenet voivat pelastaa vankilasta koskettamalla. Jos joku saa ryöstettyä "lipun" ja jää matkalla omalle puolelleen kiinni. Hän jättää lipun siihen kohtaan jäälle, jossa hänet saatiin kiinni.



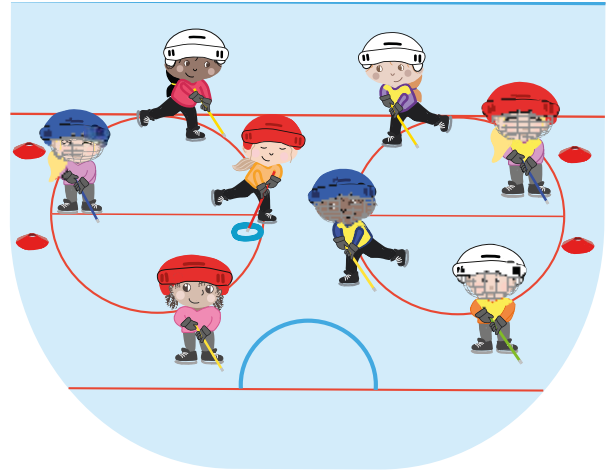
PIENPELIT

Pienpelejä voi pelata todella erilaisilla kokoonpanoilla ja erilaisilla tyyleillä. Tässä oppaassa olemme kertoneet ja kuvittaneet muutamia esimerkkejä teille. Oppilaslukumäärän mukaan kannattaa katsoa sopivat kokoonpanot peleihin, jotta vältytään turhalta seisoskelulta. Vaihtopelaajia saa ja kannattaakin olla, mutta ei liiaksi.

Pienpeliksi kutsutaan siis peliä, joka pelataan pienennetyllä alueella. Se voi olla oppilaiden lukumäärästä riippuen kentän pääty, siniviivojen väli tai vaikka aloitusympyrä. Pelissä voi olla 2vs2, 3vs3, 4vs4 tai 5vs5. Voitte myös pelata ylivoimaa tai alivoimaa esimerkiksi 4vs3. Oppilas voi mennä myös maaliin. Sekajoukkueilla pelaaminen on myös varmasti kivaa ja helppoa, varsinkin alakouluikäisillä.

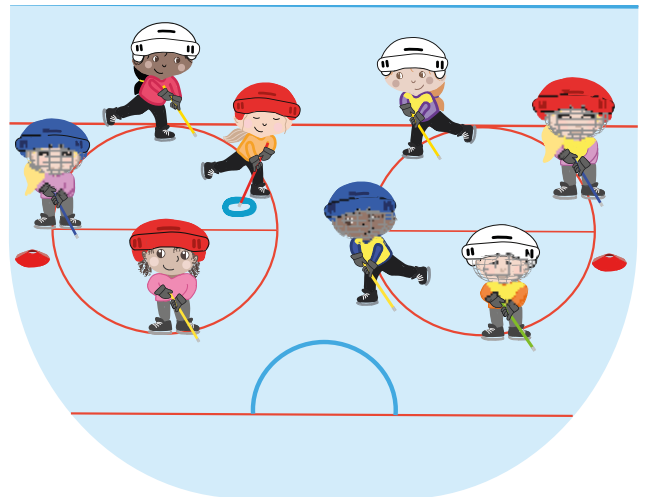


3 VS 3 PIENPELIÄ. Keskiviiva voi olla joko kuviteltu- tai piirretty, ja sen yli pitää syöttää. Lisäksi rengas täytyy käydä jokaisella oman joukkueen pelaajalla ennen kuin saa mennä maalintekoon.



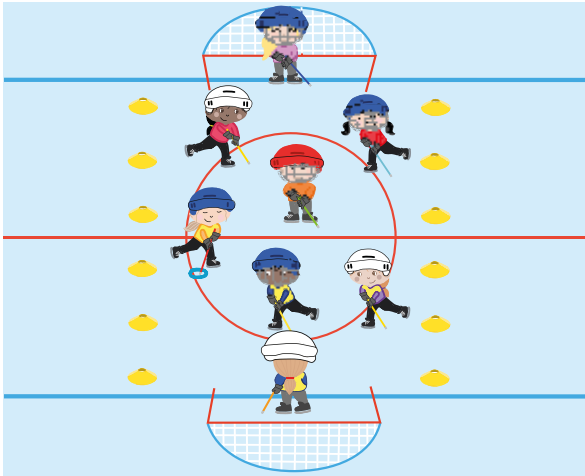
PIENALUEPELIÄ 3-4 PELAAJAN JOUKKUEIN.

Joukkueen on syötettävä vähintään kaksi syöttöä ennen maalin tekoa, muuten maalia ei hyväksytä. Syöttöjen laskenta alkaa alusta aina, kun rengas saadaan pois vastustajalta. Pelin aluksi arvotaan aloittava joukkue. Maalin jälkeen puolustava joukkue aloittaa vapaasyötöllä keskeltä.



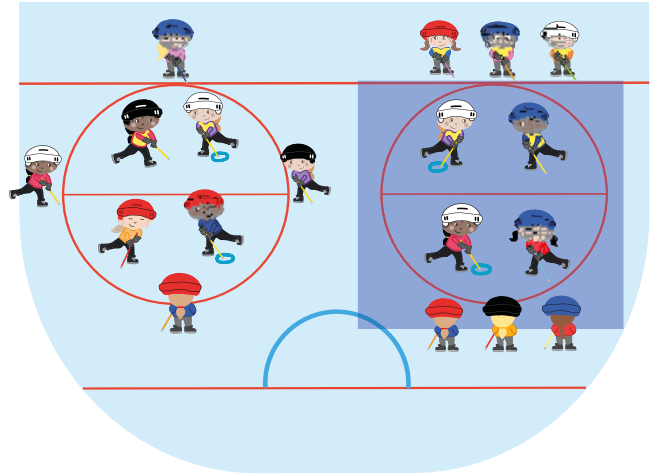
4VS4 PELIÄ PELATAAN ULTIMATE SÄÄNNÖILLÄ.

Tässä vain renkaattomat saavat liikkua. Muut hakevat vapaata syöttöpaikkaa itselleen. Ei saa mennä karvaamaan renkaalliselta rengasta pois. Maalin saa, kun osuu tötsään. Helpotusta tuo, jos tötsiä laittaa vaikka kolme riviin.

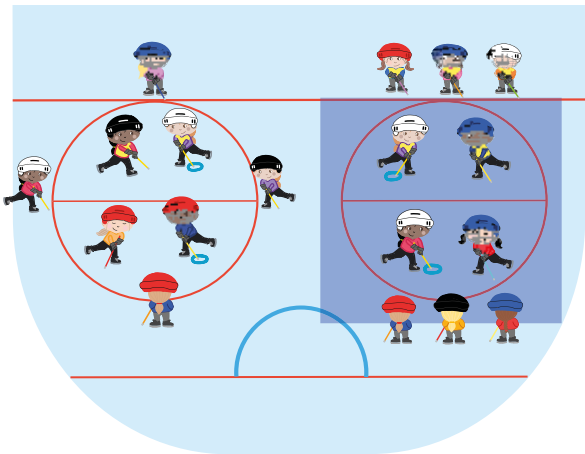


4VS3 PIENPELIÄ SINIVIIVOJEN VÄLISSÄ.

Oppilaat voivat olla siis myös maalivahteina. Pelissä tärkeää on syöttely ja vapaan syöttöpaikan hakeminen.



2VS2 PELIÄ YMPYRÄSSÄ. Otetaan pienepelin alueeksi ympyrä tai rajataan jokin muu pieni alue. Esimerkiksi nurkka kaukalosta. Kannattaa pelata 2vs2, koska alue on ahdas. Tässä pelissä renkaaton pelaaja hakee tyhjää paikkaa, jotta hänelle voi syöttää. Tässä ei ole maaleja. Peliä kannattaa pelata 2-3min per pari kerrallaan ja tehdä nopeita vaihtoja. Syötellään paljon kaverin kanssa, eikä tehdä maaleja. Kun rengas karkaa ympyrästä voivat muut oppilaat syöttää sen takaisin odotellessaan omaa vuoroaan ympyrän/alueen reunoilla.



PIENALUEPELIÄ 3.5 PELAAJAN JOUKKUEIN. Tässä pelissä renkaan on käytävä jokaisella oman joukkueen pelaajalla ennen maalintekoa. Yksi pelaaja on vuorollaan maalivahtina.

Vaikka olemme havainnollistaneet vain pienepeli-malliharjoituksia, toivoisimme toki, että pelaisitte myös koko kentän peliä. Tällöin pääsette harjoittelemaan myös koko kentällä ringetteä.



Esimerkkituntien toteutuksessa on tärkeää huomioida sääntöjen opettelu ja niiden noudattaminen sovelletusti koulumaailmassa.



Esi- ja alkuopetus

Tunnin rakenne kannattaa jakaa kolmeen osaan: alkuleikki – opetusosuus – loppuleikki.

Näin tunnin kulku säilyy hyvänä. Tunnit kannattaa aloittaa leikillä, sillä se tuo hymyn huulille ja lapset hyvälle mielelle. Alkuleikkiin kannattaa varata noin 10 minuuttia, näin oppilaille tulee lämmin sekä suurin energia saadaan purettua.

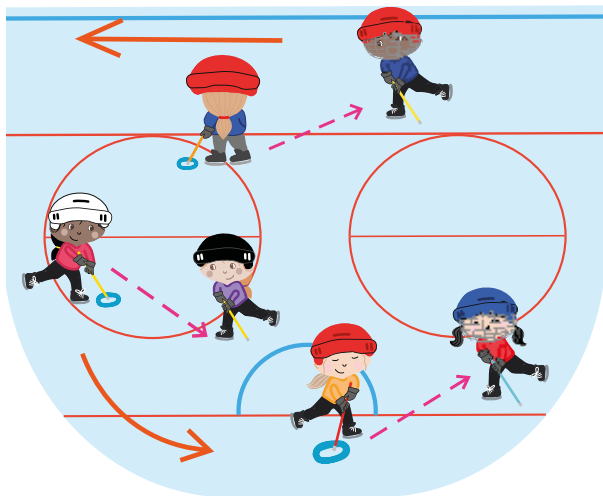
ESIMERKKITUNTI 1

ALKULEIKKI

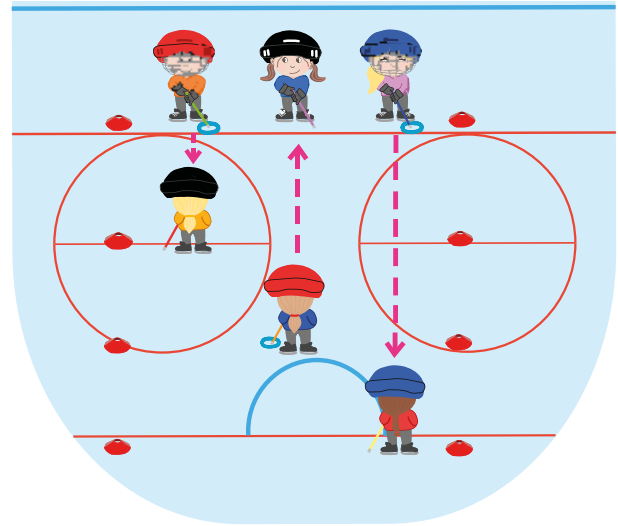
Valmiita leikki-ideoita löydät oppaan alkupuolelta **Leikit ja pelit**.

OPETUSOSUUS - SYÖTTELY

Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.

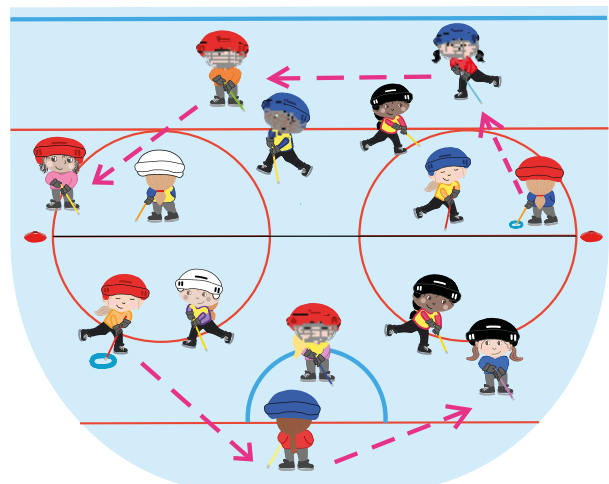


PAREITTAIN SYÖTTELY LIIKKEESSÄ. Harjoituksessa pareittain kierretään syötellen ympäri kenttää. Syötetään kaverille aina reilusti eteen!



PAIKALLAAN SYÖTTELY PAREITTAIN.

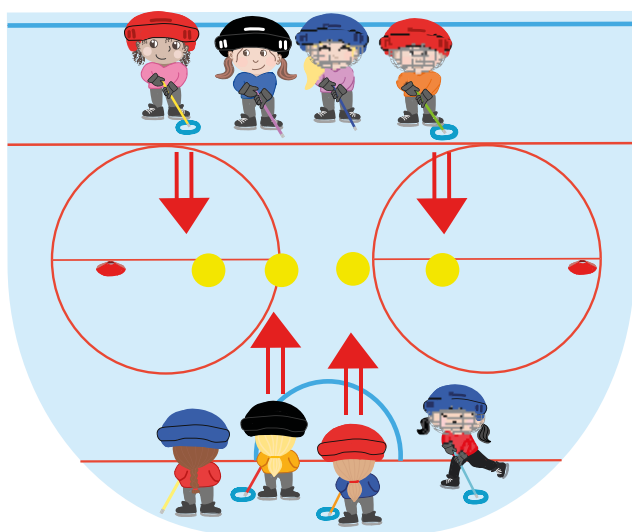
Tähän kannattaa varata ensimmäisillä kerroilla hyvin aikaa. 10 onnistuneen syötön jälkeen pääsee seuraavalle tötälinjalle. Mailan kärkeen kiinnisäädut ja luistimella pysäytetyt lasketaan onnistuneiksi syötöiksi. Ohi menneistä ja lyhyiksi jääneistä syötöistä aloitetaan laskenta aina nollostä. Parin syötöt lasketaan yhteen. Aloitus lähimmältä linjalta. Tuntuman oton jälkeen voidaan myös kisalla, mikä pari pääsee pisimmälle sovitussa ajassa tai pääsee nopeimmin kauimmalle linjalle. Kun tämä alkaa sujua, voi kokeilla vaihtaa mailan toiseen käteen ja ottaa alusta.



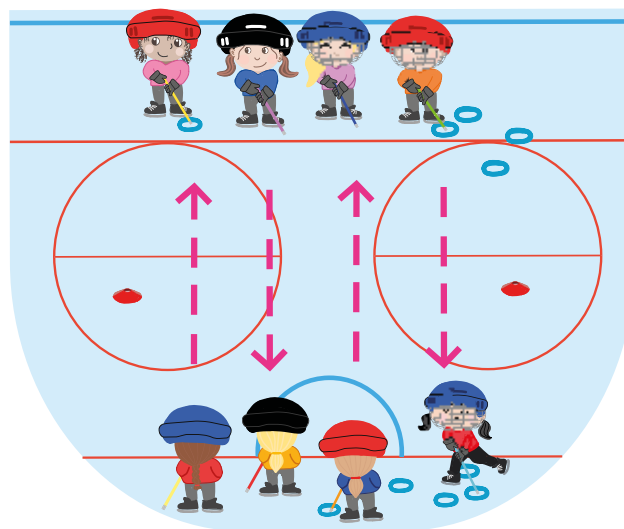
SYÖTTÖPELI. Pienaluepeliä 3-4 pelaajan joukkuein. Alueet merkitään ja rajataan tötillä. Alueen sisällä liikkuminen vapaata. Pelin tarkoituksena on saada viisi perättäistä syöttöä ilman, että vastustajat koskevat välillä renkaaseen. Rengasta saa kuljettaa syöttöjen välillä. Maalin (= 5 syöttöä) jälkeen luovutetaan rengas vastustajille.

LOPPULEIKKI-IDEOITA

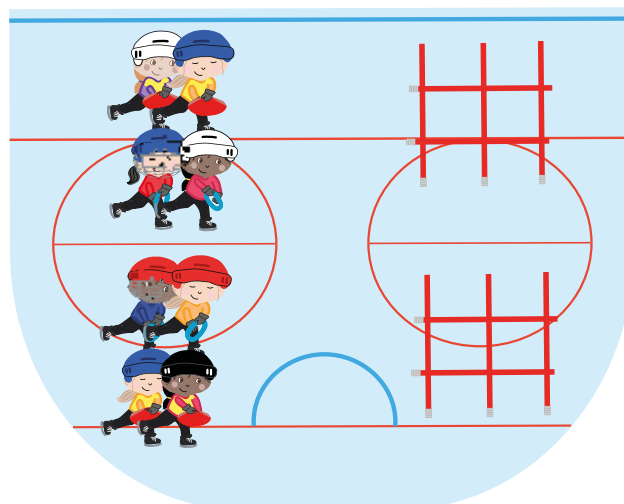
Nämä loppuleikit liittyvät tunnin opetusteemaan. Voit valita allaolevista leikeistä yhden tai useamman – vaihtoehtoisesti voit myös poimia loppuleikin **Leikit ja pelit** -sivulta.



POMMITUS. Kenttä jaetaan pitkittäin kahtia. Syn-tyneille alueille vastakkain kaksi joukkuetta. Oletaan, että renkaita ei riitä kaikille, joten ”pommitajat” vuorottelevat. Kentän keskilinjalle asetetaan kevyitä kohdepalloja. Pyrkimyksenä on renkailla osua palloihin ja saada kaikki pallot vastustajan alueelle. Pommittaa saa vain oman pommituslinjan takaa. Omalta puolelta saa hakea renkaita. **Vaikeutus:** pienennetään kentän keskellä olevia palloja. **Helpotus:** lyhennetään välimatkaa pommitettavaan palloon.



OMA PUOLI PUHTAANA. Jaetaan porukka kahtia, rajataan alue jolla pelataan (molemmille joukkueille samankokoinen alue) ja jaetaan tasamäärä esim. tennispalloja/pehmeitä palloja tai rinkuloita. Niitä pyritään nakkelemaan vastustajajoukkueen puolelle joko käsin tai mailalla. Kun peli puhalletaan poikki, niin se joukkue voittaa kumman puolella on vähemmän ”roskia”. Leikkiä voi ja kannattaakin leikkiä myös ringgettemailloilla sekä rinkuloilla.



RISTINOLLA. Jaetaan joukkueet ja pelataan ristinolla. Toiset pelaa jollain pallolla esim tennispalloilla ja toiset rinkuloilla. Jäähän voi tehdän ’ruudukon’ joko vanteista, piirtää tussilla tai esim mailoista.

ESIMERKKITUNTI 2

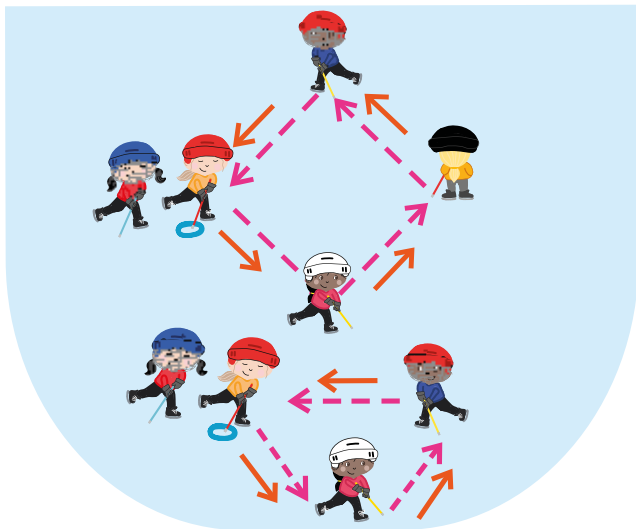
ALKULEIKKI

Valmiita leikki-ideoita löydät oppaan alkupuolelta

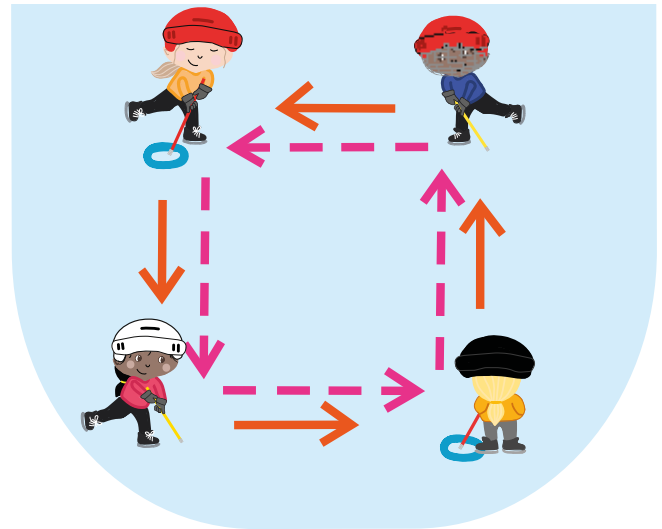
Leikit ja pelit.

OPETUSOSUUS – SYÖTTELY JA RENKAAN KULJETUS

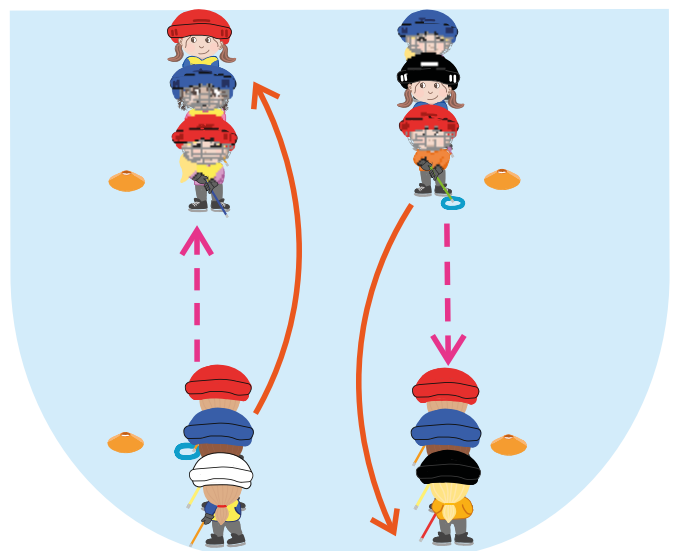
Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely sekä renkaan kuljetus. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.



SYÖTTELY TIMANTISSA. Oppilaat jaetaan viiden ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle yksi rengas. Oppilaista neljä muodostaa ”timantin”. Alkutilanteessa renkaallisen oppilaan takana on yksi oppilas. Renkaallinen syöttää vastapäivään seuraavalle oppilaalle ja luistelee itse tämän paikalle. Takana seissyt oppilas täyttää nyt aloittajan tyhjäksi jättämän paikan. Jokaisen syötön jälkeen on luisteltava ripeästi seuraavalle paikalle (oman syötön perään). Merkistä vaihdetaan suuntaa. Voidaan toteuttaa myös kolmiossa.

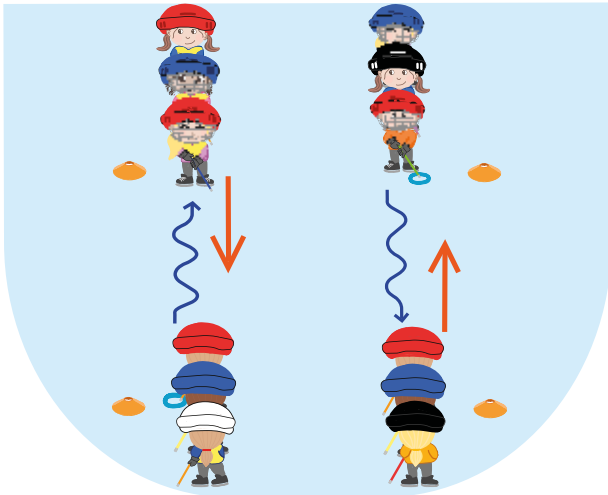


Oppilaat jaetaan neljän ryhmään. Jokaiselle ryhmälle on kaksi rengasta. Alkutilanteessa kahdella oppilaalla on rengas (joka toisella). Renkaalliset syöttävät aina vastapäivään seuraavalle oppilaalle ja valmistautuvat vastaanottamaan syötön toisella puolella olevalta pelaajalta. Tarkoitus on kierrättää kahta rengasta yhtä aikaa timantissa. Voidaan toteuttaa myös kolmiossa.

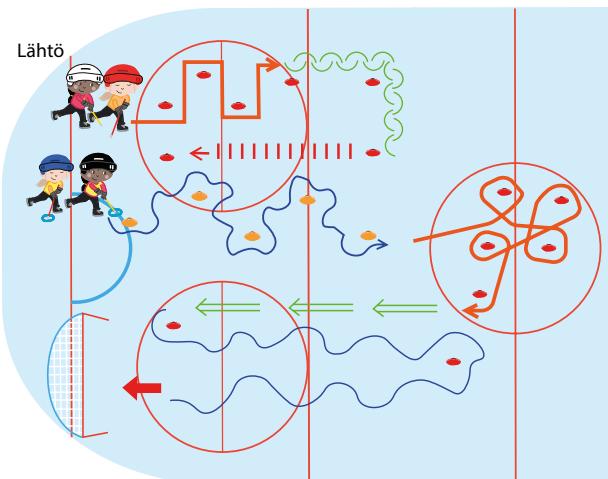


SUKKULAVIESTI. Rengasta kuljetetaan edestakaisin jonolta toiselle. Rengas annetaan vastakkaisen jonon ensimmäiselle oppilaalle pienellä taaksepäin suuntautuvalla syötöllä. Näin vastaanottaja saa renkaan itselleen menosuuntaan.

Ohjaaja eliminoi varaslähdöt. Viestikilpailuissa on suotavaa antaa hävinneille joukkueille mahdollisuus revanssiin. Joukkueita voidaan myös tasoittaa ennen uusintaa.



SUKKULAVIESTI, jossa rengas liikkuu syötlemällä edestakaisin jonolta toiselle. Rengas syötetään vastakkaisen jonon ensimmäiselle oppilaalle, jonka jälkeen luistellaan itse vastakkaisen jonon päähän.



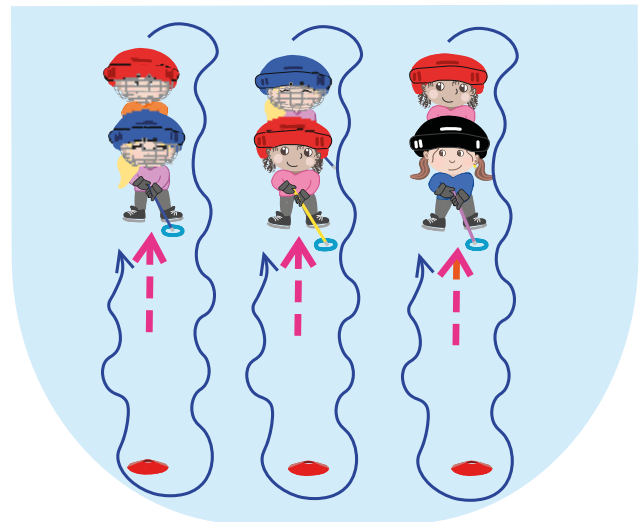
RATAHARJOITUS 1

Rakentakaa rata joko yhdessä tai opettaja voi tehdä sillä välin, kun oppilaat ovat alkuleikissä. Rataa voi itse muokata mieleisekseen. Kannattaa laittaa oppilaat aloittamaan eri kohdista, näin välttyt ruuhkalta ja jonotukselta.

Lähtö: etuperin luistelu ilman rengasta pujotellen tötsät. Siitä tötsältä tötsälle ja tötsälle takaperin. Seuraava väli makkaroilla. Sitten rinkula mailaan ja pujotellen pikku kartiot sekä ympyrän sisälle kiemurtelemaan tötsiä. Kovalla vauhdilla viivalle jarrutus. Sama toistuu 3krt. Sitten renkaan kanssa luistelu ja maalinteko.

LOPPULEIKKI-IDEOITA

Nämä loppuleikit liittyvät tunnin opetusteemaan. Voit valita allaolevista leikeistä yhden tai useamman – vaihtoehtoisesti voit myös poimia loppuleikin [Leikit ja pelit](#) -sivulta.



VIESTI RINKULALLA. Pelaajat asettuvat jonoon mailat kädessä, siten että rinkula mahtuu kulkea jalkojen välistä. Ensimmäisellä on rengas joka saa kääntyä jonoon päin ja lähettää renkaan muun jonon läpi jäätä pitkin. Kun viimeinen saa renkaan lähtee hän kiertämään merkittyä tötsää ja palaa aina jonon ensimmäiseksi. Pelin voittaa se jono mikä ensin valmiina. Luistelu tyylejä on hyvä muuttaa leikissä, näin pääsee harjoittelemaan etuperin- sekä takaperinluistelua ja vaikka makkaroitten tekoa.

Luokat 3-6

Tunnin rakenne kannattaa jakaa kolmeen osaan: alkuleikki – opetusosuus – loppuleikki.

Näin tunnin kulku säilyy hyvänä. Tunnit kannattaa aloittaa leikillä, sillä se tuo hymyn huulille ja lapset hyvälle mielelle. Alkuleikkiin kannattaa varata noin 10 minuuttia, näin oppilaille tulee lämmin sekä suurin energia saadaan purettua.

ESIMERKKITUNTI 1

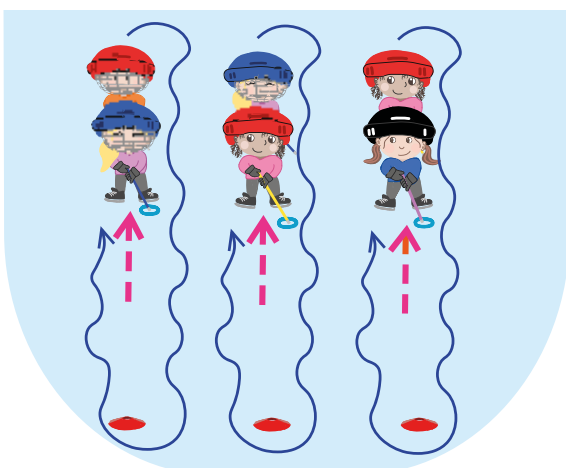
ALKULEIKKI

Valmiita leikki-ideoita löydät oppaan alkupuolelta

Leikit ja pelit.

OPETUSOSUUS – SYÖTTELY JA RENKAAN KULJETUS

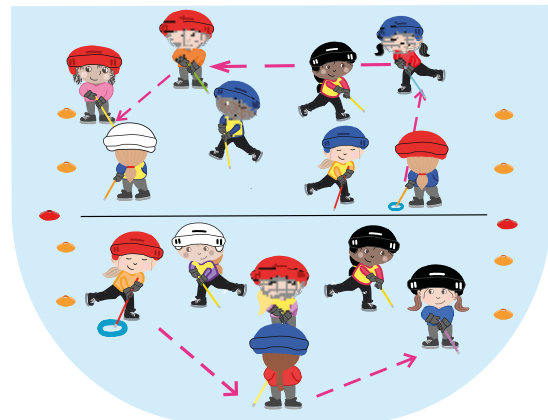
Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely sekä renkaan kuljetus. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.



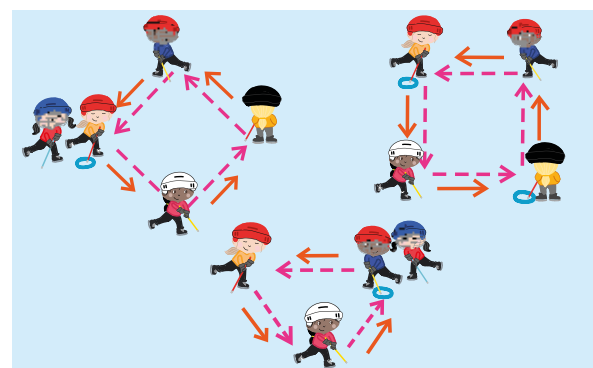
VIESTI RINKULALLA. Pelaajat asettuvat jonoon mailat kädessä, siten että rinkula mahtuu kulkea jalkojen välistä. Ensimmäisellä on rengas joka saa kääntyä jonoon päin ja lähettää renkaan muun jonon läpi jäätä pitkin.

Kun viimeinen saa renkaan lähtee hän kiertämään merkittyä tötsää ja palaa aina jonon ensimmäiseksi. Pelin voittaa se jono mikä ensin valmiina. Luistelu tyylejä on hyvä muuttaa leikissä, näin pääsee harjoittelemaan etuperin- sekä takaperinluistelua ja vaikka makkaroiden tekoa.

Vaikeutus: Luistelu tyylejä voi muuttaa leikissä, näin pääsee harjoittelemaan etuperin- sekä takaperinluistelua sekä makkaroiden tekoa.



SYÖTTÖPELI. Pienaluepeliä 3-4 pelaajan joukkuein. Alueet merkitään ja rajataan tötsillä. Alueen sisällä liikkuminen on vapaata. Pelin tarkoituksena on saada viisi perättäistä syöttöä ilman, että vastustajat koskevat välillä renkaaseen. Rengasta saa kuljettaa syöttöjen välillä. Maalin (= 5 syöttöä) jälkeen luovutetaan rengas vastustajille.



SYÖTTELY TIMANTISSA. Oppilaat jaetaan viiden ryhmiin. Voidaan rajata alueeksi keskialue.

Jokaiselle ryhmälle yksi rengas.

Oppilaista neljä muodostaa ”timantin”.

Alkutilanteessa renkaallisen oppilaan takana on yksi oppilas. Renkaallinen syöttää vastapäivään seuraavalle oppilaalle ja luisteleo itse tämän paikalle. Takana seissyt oppilas täyttää nyt aloittajan tyhjäksi jättämän paikan.

Jokaisen syötön jälkeen on luisteltava ripeästi seuraavalle paikalle (oman syötön perään).

Merkistä vaihdetaan suuntaa. Voidaan toteuttaa myös kolmiossa.

Vaihtoehtoisesti oppilaat voidaan jakaa neljän ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle on kaksi rengasta. Alkutilanteessa kahdella oppilaalla on rengas (joka toisella). Renkaalliset syöttävät aina vastapäivään seuraavalle oppilaalle ja valmistautuvat vastaanottamaan syötön toisella puolella olevalta pelaajalta. Tarkoitus on kierrättää kahta rengasta yhtä aikaa timantissa. Voidaan toteuttaa myös kolmiossa.

LOPPULEIKKI-IDEOITA

Nämä loppuleikit liittyvät tunnin opetusteemaan. Voit valita allaolevista leikeistä yhden tai useamman – vaihtoehtoisesti voit myös poimia loppuleikin **Leikit ja pelit**-sivulta. Tätä osiota voit myös soveltaa ryhmäsi tason mukaan valitsemalla pienpelin **Leikit ja pelit** – sivulta tai koko kentän pelin.



PAPIN KAATO. Yksi on kanttori, ilman rinkulaa. Pappi on jokin esine (tyhjä pullo tms. joka kaatuu laukaisusta.) Jokaisella pelaajalla on oma rengas ja yrittää vuorollaan kaataa papin. Kun pappi kaatuu, kaikki renkaattomat pelaajat luistelevat koskettamaan vastakkaista seinää, myös kanttori. Kun on kosketettu seinää, luistellaan takaisin renkaille ja yritetään saada irtorengas itselle. Yksi jää aina ilman ja hänestä tulee kanttori. Jos kukaan ei kaada pappia, **KAIKKI** luistelevat kun viimeinen veto on lähtenyt.



KOLMEN RENKAAN PELIÄ. Jaa oppilaat kuuden hengen joukkueisiin (6-6). Pelissä on kolme rengasta. Peliäika 2-4 minuuttia kerrallaan. Aluksi kaikki kolme rengasta annetaan toisen joukkueen pelaajille. Joukkueet pyrkivät pitämään hallussaan mahdollisimman monta rengasta. Pelin voittaa se joukkue, jolla on peliajan päättyessä enemmän renkaita hallussa.

ESIMERKKITUNTI 2

Tunnin rakenne kannattaa jakaa kolmeen osaan: alkuleikki – opetusosuus – loppuleikki.

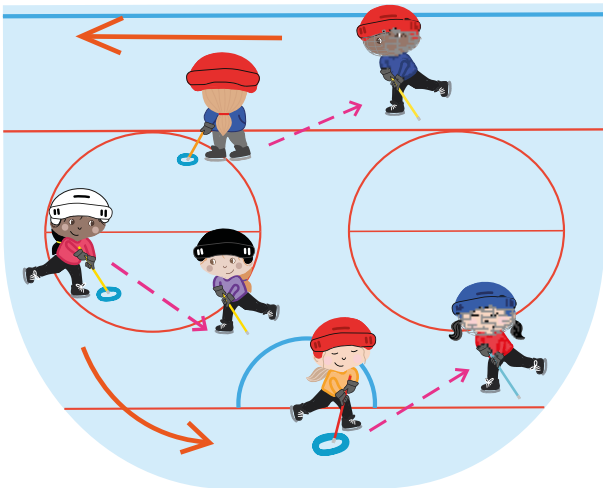
Näin tunnin kulku säilyy hyvänä. Tunnit kannattaa aloittaa leikillä, sillä se tuo hymyn huulille ja lapset hyvälle mielelle. Alkuleikkiin kannattaa varata noin 10 minuuttia, näin oppilaille tulee lämmin sekä suurin energia saadaan purettua.

ALKULEIKKI

Valmiita leikki-ideoita löydät oppaan alkupuolelta **Leikit ja pelit**.

OPETUSOSUUS – SYÖTTELY JA LAUKAUS

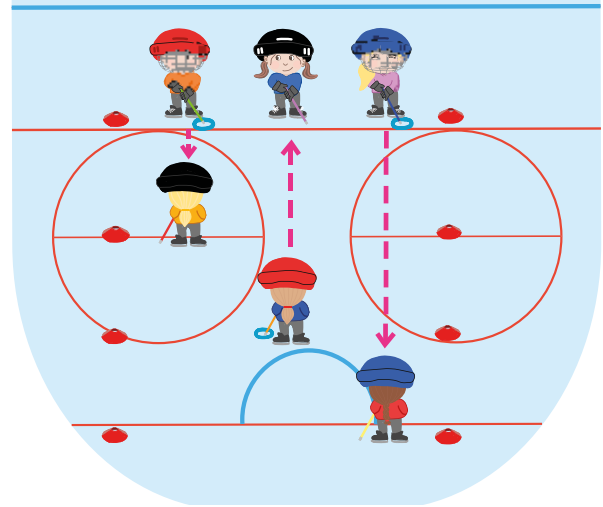
Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely sekä renkaan kuljetus. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.



PAREITTAIN SYÖTTELY LIIKEESSÄ.

Pareittain kierretään syötellen ympäri kenttää. Syötetään kaverille aina reilusti eteen!

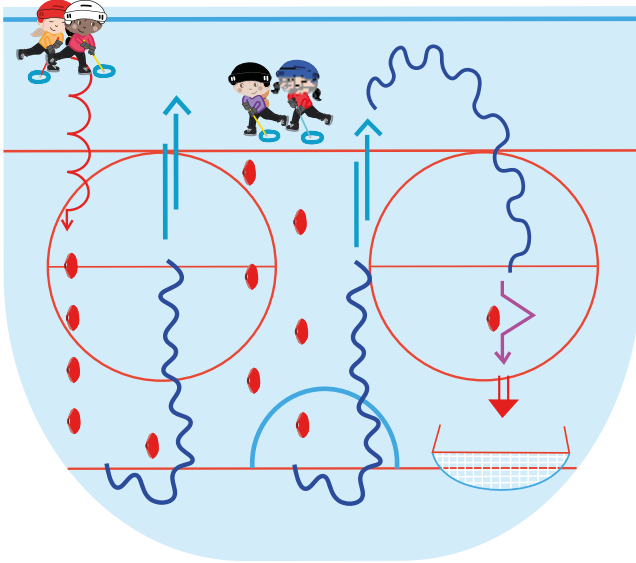
Vaikeutus: Vihellyksestä pitää käydä aina polvellaan, mahallaan tai pyörähtää paikallaan ympäri.



PAIKALLAAN SYÖTTELY PAREITTAIN. Tähän kannattaa varata ensimmäisillä kerroilla hyvin aikaa. 10 onnistuneen syötön jälkeen pääsee seuraavalle tötösalinjalle. Mailan kärkeen kiinnisaadut ja luistimella pysäytetyt lasketaan onnistuneiksi syötöiksi. Ohi menneistä ja lyhyiksi jääneistä syötöistä aloitetaan laskenta aina nollasta. Parin syötöt lasketaan yhteen. Aloitus lähimmältä linjalta. Tuntuman oton jälkeen voidaan myös kisailla, mikä pari pääsee pisimmälle sovitussa ajassa tai pääsee nopeimmin kauimmaiselle linjalle. Kun tämä alkaa sujua, voi kokeilla vaihtaa mailan toiseen käteen ja ottaa alusta.

Vinkki: Syöttelyä kannattaa aina harjoitella sekä kämmen- että rystypuolelta.



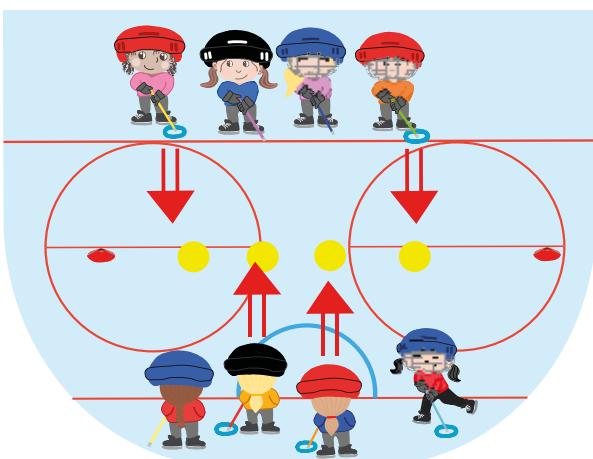


RATA 2. Rakennetaan siten, että sen voi mennä rinkulan kanssa läpi.

1. liikkeelle makkaroilla
2. tötteröiden harhautus painonsiirrolla
3. vauhti ja yhden jalan liuku
4. pujottelut siten että maila ja luistimet kiertävät totterön eripuolilta.
5. vauhti ja kyykkyliuku esim mailan ali
6. luistelu, harhautus ja veto!

LOPPULEIKKI-IDEOITA

Nämä loppuleikit liittyvät tunnin opetusteemaan. Voit valita allaolevista leikeistä yhden tai useamman – vaihtoehtoisesti voit myös poimia loppuleikin **Leikit ja pelit** -sivulta. Tätä osiota voit myös soveltaa ryhmäsi tason mukaan valitsemalla pienpelin **Pienpelit** – sivulta tai koko kentän pelin.



POMMITUS. Kenttä jaetaan pitkittäin kahtia. Syntyneille alueille vastakkain kaksi joukkuetta. Oletetaan, että renkaita ei riitä kaikille, joten ”pommittajat” vuorottelevat. Kentän keskilinjalle asetetaan kevyitä kohdepalloja (esimerkiksi lentopalloja). Pyrkimyksenä on renkailla osua palloihin ja saada kaikki pallot vastustajan alueelle. Pommittaja saa vain oman pommituslinjan takaa. Omalta puolelta saa hakea renkaita. **Vaikeutus:** pienennetään kentän keskellä olevia palloja. **Helpotus:** lyhennetään välimatkaa pommitettavaan palloon.



KUKKULAN KUNINGAS. Kaikilla pelaajilla (2 + 2hlö) on maila ja rinkula aloitusympyrän sisällä. Kaksi joukkuetta. Samalla kun yritetään suojata omaa rinkulaa, yritetään saada vastustajan joukkueen rinkulat ulos ympyrän alueelta. Jos oma rinkula menee ulos alueelta, pitää luistella kaksi kertaa ringin ympäri päästäkseen takaisin peliin mukaan.

Luokat 7-9

Tunnin rakenne kannattaa jakaa kolmeen osaan: alkukisailu – opetusosuus – loppupeli. Näin tunnin kulku säilyy hyvänä. Tunnit kannattaa aloittaa ”leikillä” tai kisailulla, joka tuo hyvän fiiliksen nuorelle.

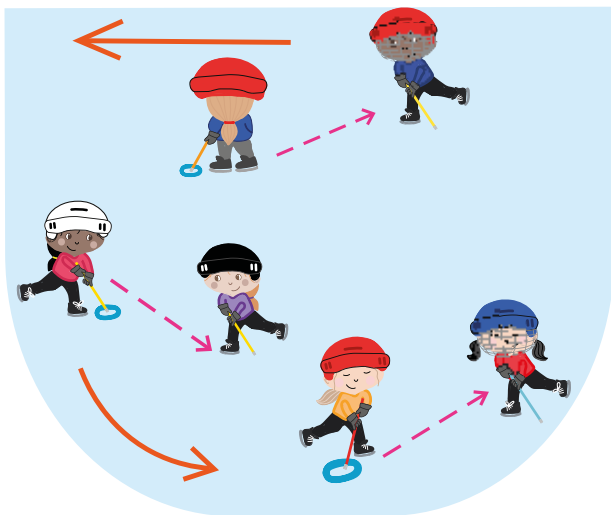
ESIMERKKITUNTI 1

ALKUKISAILU

Valmiita ideoita löydät [Leikit ja pelit](#) –sivulta oppaan alkupuolelta.

OPETUSOSUUS – SYÖTTELY SEKÄ RENKAANRIISTO

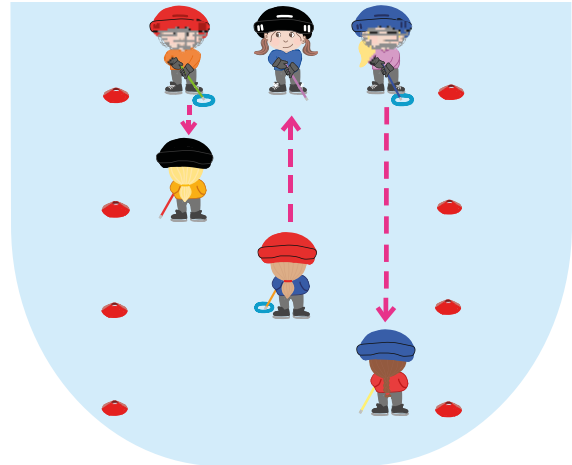
Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely sekä renkaan kuljetus. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.



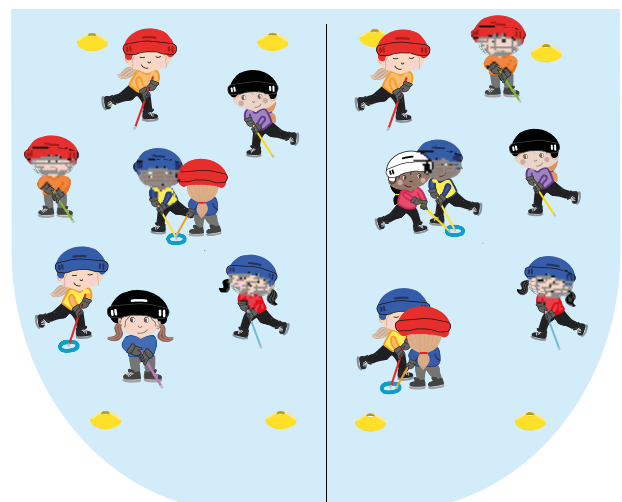
PAREITTAIN SYÖTTELY LIIKKEESSÄ. Pareittain kiertetään syötellen ympäri kenttää.

Syötetään kaverille aina reilusti eteen!

Vinkki: Syöttelyä kannattaa aina harjoitella sekä kämmen- että rystypuolelta.



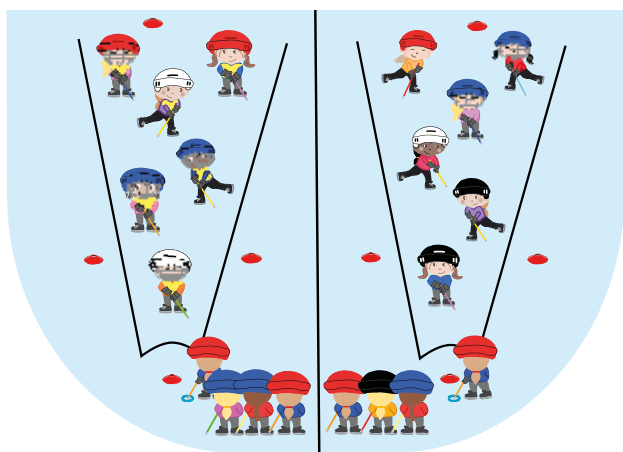
PAIKALLAAN SYÖTTELY PAREITTAIN. Tähän kannattaa varata ensimmäisillä kerroilla hyvin aikaa. 10 onnistuneen syötön jälkeen pääsee seuraavalle tötsälinjalle. Mailan kärkeen kiinnisaadut ja luistimella pysäytetyt lasketaan onnistuneiksi syötöiksi. Ohi menneistä ja lyhyiksi jääneistä syötöistä aloitetaan laskenta aina nollasta. Parin syötöt lasketaan yhteen. Aloitus lähimmältä linjalta. Tuntuman oton jälkeen voidaan myös kisailla, mikä pari pääsee pisimmälle sovitussa ajassa tai pääsee nopeimmin kauimmalle linjalle. Kun tämä alkaa sujua, voi kokeilla vaihtaa mailan toiseen käteen ja ottaa alusta.



RENKAANSIIRTO. Kenttä jaetaan tötsillä pieniin alueisiin. Jokaisella alueella kaksi renkaallista ja kuusi renkaatonta oppilasta. Renkaattomat yrittävät riistää renkaan 1) asettamalla mailan samaan renkaaseen renkaallisen kanssa ja nykäisemällä renkaan itselleen tai 2) näpäyttämällä renkaallisen oppilaan mailan kärkiosaa alakautta, jotta rengas irtoaisi. Renkaan haltuunsa saanut yrittää vuorostaan suojata rengasta niin, ettei muut oppilaat saa sitä pois.

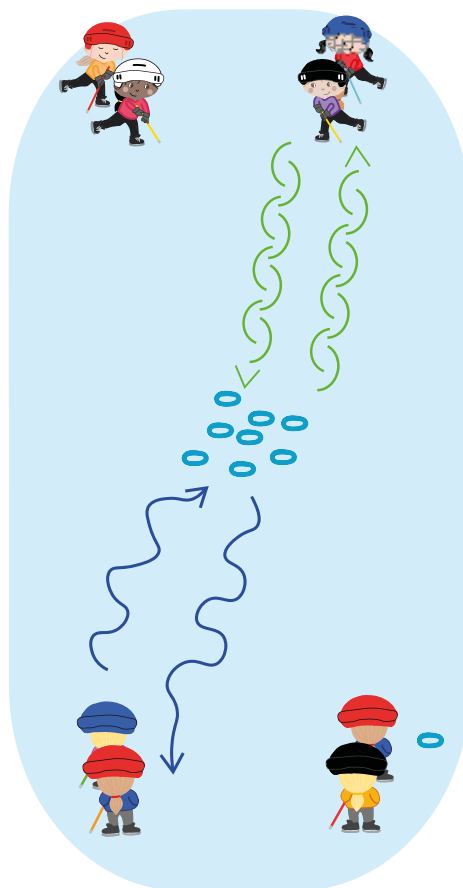
LOPPUPELI

Vaihtoehtoja loppupeliksi löydät **Leikit ja pelit** -sivulta kohdasta pienpelit. Tätä osiota voit myös soveltaa ryhmäsi tason mukaan valitsemalla pienpelin, koko kentän pelin tai loppuleikin **Leikit ja pelit** -sivulta. Tähän voi myös valita esimerkkituntiin lisätyn loppukisan.



HOPPUPALLORINGETTE. Kenttä jaetaan kahtia. Syntyneille alueille kaksi hoppupallokenttää sisältäen ykkös-, kakkos-, kolmos- ja koti”pesän”. Ulkopelijoukkueella ei ole lainkaan syöttäjää. Sisäpelijoukkueesta yksi vuorollaan laukaisee renkaan ykkös- ja kolmospesän välistä kentälle ja lähtee välittömästi kiertämään kenttää myötäpäivään saaden pisteen jokaisesta ohittamastaan tötsästä. Etenijää ei saa estää. Kiertäminen loppuu kun ulkopelijoukkue saa

toimitettua renkaan kotipesän tötsään (kaukaakin saa yrittää). Siis useamman kierroksen kiertäminen on mahdollista. Kaikkien laukaistua kerran sisäpelaajat vaihtuvat ulos. Voidaan pelata esimerkiksi kolme vuoroparia.



RINKULAROHMU. Keskellä on ”aarteita” eli rinkuloita, joita oppilaat pyrkivät hakemaan omaan pesäänsä (voidaan sopia, että omasta pesästä saa lähteä vain esim. ryömimällä toisen ali sillasta). Voidaan pelata myös niin, että pesissä ollaan pareittain/ryhmissä. Yksi pelaaja vuoronperään käy hakemassa yhden aarteen omaan pesään. Liikutaan mailat käsissä ja kuljetaan aina 1 kerrallaan rinkula omaan pesään.

VAIKEUTUS: omaa pesää voi puolustaa tai ohjaaja/ yksi lapsista voi myös olla vartioimassa keskellä ja ottamassa kiinni rohmuajia: kiinniotto takaisin omaan pesään tyhjin käsin.

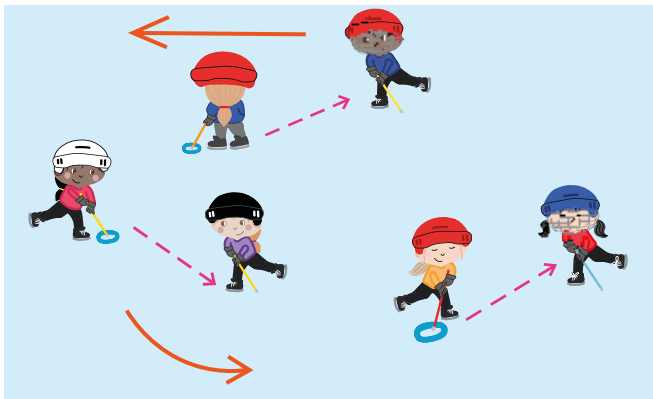
ESIMERKKITUNTI 2

ALKUKISAILU

Valmiita ideoita löydät **Leikit ja pelit** -sivulta oppaan alkupuolelta.

OPETUSOSUUS – SYÖTTELY SEKÄ KULJETUS

Tässä esimerkkitunnissa opetusosuutena on syöttely sekä kuljetus. Voit valita allaolevista harjoitteista 1-2 kappaletta.



SYÖTTELY SIKINSOKIN. Rajataan jokin alue, esimerkiksi keskikenttä siniviivojen väli. Lähdetään syötteleämään rinkulaa pareittain sikinsokin liikkuen. Tarkoitus pysyä kokoajan liikkeessä, etuperin tai vaikka takaperin jos ryhmä siihen kykenee.

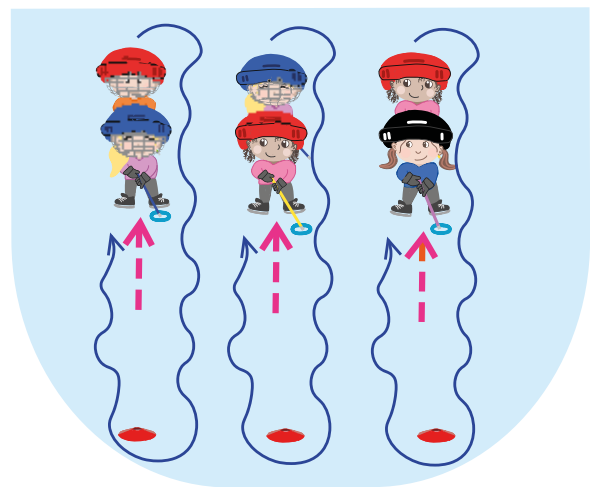
Vaikeutus: Vaihtelee syöttö- ja luistelutyylejä.



Kolmen renkaan peliä. Jaa oppilaat kuuden hengen joukkueisiin (6-6). Pelissä on kolme rengasta.

Peliaika 2-4 minuuttia. Aluksi kaikki kolme rengasta annetaan toisen joukkueen pelaajille. Joukkueet pyrkivät pitämään hallussaan mahdollisimman monta rengasta. Pelin voittaa se joukkue, jolla on peliajan päättyessä enemmän renkaita hallussa.

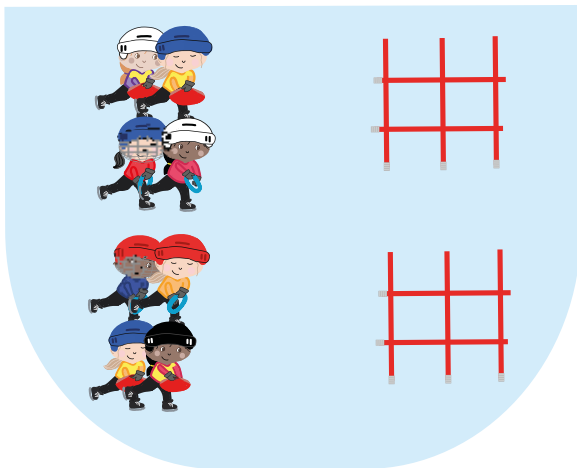
Vaikeutus: Lisää renkaita peliin.



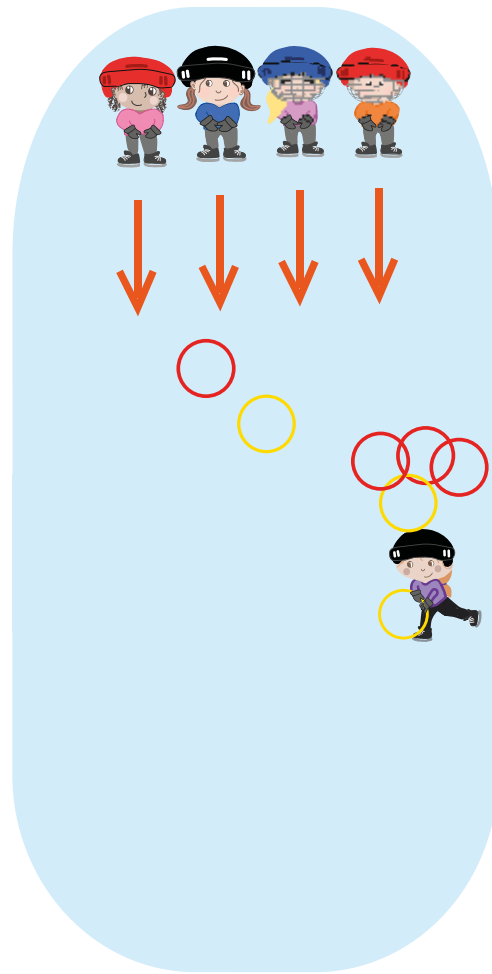
VIESTI RINKULALLA. Pelaajat asettuvat jonoon mailat kädessä, siten että rinkula mahtuu kulkea jalkojen välistä. Ensimmäisellä on rengas joka saa kääntyä jonoon päin ja lähettää renkaan muun jonon läpi jäätä pitkin. Kun viimeinen saa renkaan lähtee hän kiertämään merkittyä tötsää ja palaa aina jonon ensimmäiseksi. Pelin voittaa se jono mikä on ensin valmiina. Luistelutyylejä on hyvä muuttaa leikissä, näin pääsee harjoittelemaan etuperin- sekä takaperinluistelua ja vaikka makkaroitten tekoa.

LOPPUPELI

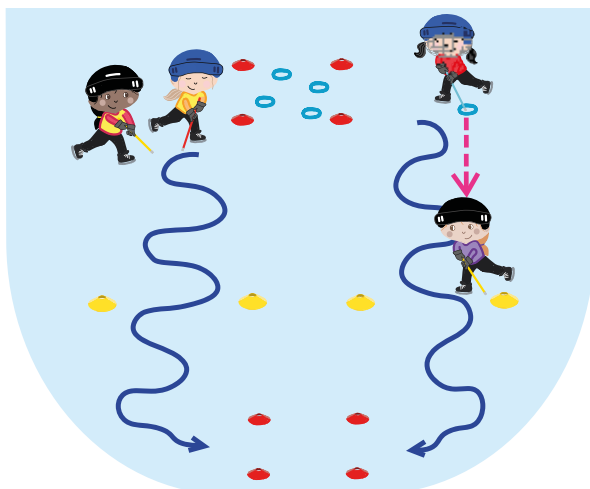
Vaihtoehtoja loppupeliksi löydät **Leikit ja pelit** -sivulta kohdasta pienpelit. Tätä osiota voit myös soveltaa ryhmäsi tason mukaan valitsemalla pien-pelin, koko kentän pelin tai loppuleikin **Leikit ja pelit** -sivulta. Tähän voi myös valita esimerkkituntiin lisätyn loppukisan.



RISTINOLLA. Jaetaan joukkueet ja pelataan ristinollaa. Toiset pelaa jollain pallolla esim tennispalloilla ja toiset rinkuloilla. Jäähän voi tehdän ruudukon joko vanteista, piirtää tussilla tai esim mailoista.



TULITUSKUJA. Pelaajat asettuvat kaukalon päätyyn puolikkaalla- tai kokokentällä. Yksi tai kaksi jää tulittajaksi jolla on paljon esim. hulahula vanteita tai rinkulat jolloin mailat oltava kädessä kaikilla. Pelaajat yrittävät luistella päästä päähän ja tulittaja yrittää osua vanteilla heihin jäätä pitkin pyörittämällä vannetta tai laukaisemalla rinkulaa. Kun vanne/rinkula osuu pelaajaan niin hän jää tulittajaksi.



RAHANKULJETTAJAT JA ROSVOT. Oppilaat jaetaan kahteen 5-6 oppilaan joukkueisiin (rahankuljettajat ja rosvot). Kentälle merkitään kaksi paikkaa (kauppa ja pankki) kauas toisistaan. Rahankuljettajat yrittävät kuljettaa rahoja (renkaita) kaupasta pankkiin ilman että rosvot onnistuvat riistämään niitä. Rahankuljettajat voivat viedä renkaita yksin tai pareittain syötellen. Kun renkaat loppuvat, lasketaan kuinka monta rengasta rosvot onnistuivat sieppaamaan. Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja.



Muistiinpanoja



WWW.RINGETTE.FI

