



Pelicanstie Pelitapahtuma-arviointi

Ottelu:

Päivä:

- | | |
|--|---------|
| 1. Ilmapiiri (Pelaajien itsetunto, yhteenkuuluvuus, henki, toisten kannustaminen) | 1 2 3 4 |
| 2. Yrittäminen (Pelaajien yrittämisen taso) | 1 2 3 4 |
| 3. Palaute (Henk.koht, positiivinen/negatiivinen (rakentava), pelaajia rohkaiseva) | 1 2 3 4 |
| 4. Pelin rakenne (Pelin leveys/syvyys, näkykö "Pelicanstie" tapa pelata) | 1 2 3 4 |
| 5. Pelaajien rohkeus pelata (Rohkeus hyökätä, puolustaa →riistää aktiivisesti) | 1 2 3 4 |
| 6. Kunnioitus (tuomarit, vastustajat, yleisö, oma joukkue) | 1 2 3 4 |

Luistelu: + (edellä) ,0 (tasoissa) tai – (jäljessä vastustajaa) : _____

Maalipaikat (omat ja vastustajan maalipaikat)

1. erä omat: _____

vas: _____

2. erä omat: _____

vas: _____

3. erä omat: _____

vas: _____

Yht: omat: _____

vas: _____

Kommentit: _____

Ohjeistus:

Pelitapahtuma-arvioinnin tarkoitus on yhdenmukaistaa alueemme pelien arviointia ja tuoda esiin pelissä meidän mielestämme tärkeitä asioita. Arvosteluasteikko on 1-4 jossa 4 on paras ja 1 huonoin. Ajatus on, että valmentaja/valmennusryhmä arvioivat omaa ja joukkueensa toimintaa pelien jälkeen. Seuraavassa avataan hieman arvosteltavia asioita:

Ilmapiiri (Pelaajien itsetunto, yhteenkuuluvuus, henki, toisten kannustaminen)

Ilmapiirillä tarkoitetaan joukkueen yleistä ”fiilistä” koko pelitapahtuman aikana. Miten hyvin pelaajat ovat keskittyneet, miten he kannustavat toisiaan, mitä kopissa puhutaan ennen peliä, minkälaisilla ajatuksilla peliin jne. Hyvä ilmapiiri syntyy myös yhteisistä säännöistä ja toimintatavoista, tämä luo turvallisuuden tunnetta ja yhteenkuuluvuuden tunnetta joukkueessa.

Yrittäminen (Pelaajien yrittämisen taso)

Yrittäminen konkretisoituu jäällä monin tavoin ja taas arvioidaan joukkueen yleistä kuvaa. Selkeitä konkreettisia esimerkkejä tähän ovat takakarvaus, aktiivinen suunnanmuutospelaaminen, varsinkin riistopelaaminen → välitön halu voittaa kiekko takaisin omalle joukkueelle jos se menetetään, sekä halukkuus mennä maalille ja irtokiekkoihin ja voittaa kaksinkamppailuja.

Palaute (Henk.koht, positiivinen/negatiivinen (rakentava), pelaajia rohkaiseva)

Tällä tarkoitetaan valmentajien antamaa palautetta pelien aikana. Halutaan, että valmentajat tukevat ja kannustavat lapsia. Nostetaan positiivisia asioita esiin, päästään opettamaan ja antamaan palautetta yksilöille, ei pelkästään yleistä palautetta koko joukkueelle. Palautteen haluttaisiin olevan myös pelaajia rohkaisevaa, esim. kun pelaaja tekee virheen. Nyrkkisääntö: Onnistuminen/ hyvä yrittäminen → Juhlat pystyy tai kerrotaan, että loistava ajatus tuossa, vaikka ei nyt onnistunutkaan, kokeile vaan uudestaan. Epäonnistuminen → kysellään pelaajalta kahden kesken mitä tapahtui ja mitä olisi voitu tehdä. Ei mollata, eikä syytellä pelaajaa muiden edessä. Negatiivinen palaute voi olla paikallaan silloin, jos pelaaja ei yritä tai laiminlyö joukkueen yhteisiä pelisääntöjä tai ei osoita kunnioitusta peliä, pelaajia tai toimijoita kohtaan.

Pelin rakenne ja tapa pelata (Pelin leveys/syvyys, näkykö ”Pelicans” tapa pelata)

Pelin tavoite on yksinkertaisuudessaan tehdä maali ja estä vastustajaa tekemästä maalia. Ajatus tuntuu yksinkertaiselta, mutta sen tulee näkyä kaikissa pelaajan valinnoissa pelissä. (Halukkuus aloittaa maalintekopeli, halu riistä kiekko pois, halu ja taito puolustaa oikealta puolelta, hallita keskustaa jne.)

Pelissä haluttaisiin näkyvän seuraavia asioita:

- Kolme kaistaa hyökätessä (F:ssä pelin levittäminen, ei mennä kaikki kiekon perässä)
- Kenttätasapainon säilyttäminen hyökkäysalueella ja sitä kautta puolustusvalmius (3. pelaajan rooli hyökkäysalueella)
- Puolustajien vahva tuki hyökkäyksiin
- Tavoitteena lähteä heti voittamaan tilaa ylöspäin joko luistelemalla tai syöttämällä
- Kiekkoa ei roiskita (pätee periaatteena myös av:lla, toki pelaajan pitää käyttää omaa harkintakykyään) vaan pyritään aina pelaamalla ratkaisemaan tilanteet
- Lähin mies antaa aina kovan paineen ja aloittaa riistopelaamisen. Seuraava tukee.
- Maalintekopeli alkaa laukauksesta. Tavoitteena päättää suora hyökkäykset laukauksiin
- Puhe. Kommunikoimme jäällä paljon ja erotumme sillä.

Pelaajien rohkeus pelata (Rohkeus hyökätä, puolustaa →riistää aktiivisesti)

Tällä tarkoitetaan hyökkäyksen osalta rohkeutta pysyä kiekossa, nostaa pää ylös, alkaa liikkumaan kiekon kanssa ja pelaamaan (vs. kiekko pois omasta lavasta pää alhaalla), eli rohkeutta ottaa vastuuta pelistä ja kiekosta. Samoin rohkeutta hyökätä koko viisikkona (puolustajien kova tuki). Iso osa rohkeutta on myös kamppailupelaaminen, antaa ja vastaanottaa taklauksia, mennä kiekkoon ensimmäisenä. Rohkeutta on myös käyttää ääntä pelissä ja puhua kanssapelaajille. Puolustaessa rohkeus tarkoittaa esim. rohkeutta uskaltaa puolustaa lähellä, peittää laukauksia, luottaa omaan luisteluun ja pysäyttää vastustaja jo ennen omaa puolustusalueetta.

Kunnioitus (tuomarit, vastustajat, yleisö, oma joukkue)

Tämä on ISO asia kaikille toimijoillemme. Pelaajilla tämä tarkoittaa sitä, että pelaavat kovaa, mutta rehdistä ja kunnioittavat vastustajaa, tuomareita, valmentajia ja kaikkia toimijoita (ei taklata selkään tai tarkoituksella ylikovaa, tarkoittaa myös pelaajien puheita kaukalossa, haukkumisia, rasismia, sekä tuomarille tai valmentajalle/huoltajalle puhumista, sekä omien joukkuekavereiden kohtelua). Valmentaja ja muut toimihenkilöt aitiossa ovat tässä isossa osassa oman esimerkinsä kautta, sekä myös asettamassa rajoja lapsille ja valvomassa ja tarpeen vaatiessa puuttumassa lasten käytökseen (Esimerkki → Oman pelaajan ruma temppu kaukalossa menee tuomarilta ohi. Valmentajan on tällöin puututtava tähän ja rikkeen vakavuuden mukaan, jopa poistaa pelaaja pelistä). Miten valmentaja puhuttelee tuomaria, vastustajaa tai omia pelaajia. Kaikesta pitää huokua kunnioitus ja muistaa, missä maailmassa toimitaan, kenen kanssa ja mikä tässä oikeasti on tärkeää.