

# Taiturikilpailun ohjeet

Säbäkipinän Taiturikilpailu koostuu neljästä tehtävästä: **Tykkiveto, Napakymppi, Nappisyöttö ja Kentän valti**. Tämä Taiturikilpailun paketti sisältää kilpailun säännöt, tehtävien ohjeet, sekä piste-laskua varten valmiit taulukot.



## 1 MITÄ TARVITSET

- mailat, pallot, tötsät ja kartiot
- nopeustutka/älypuhelinsovellus
- laukaisukangas/narut tämän tekoon
- kyniä

Lisävarusteina:

- pikkumaalit (3 kpl) ja matalat aidat

## 2 SARJAT

Taiturikilpailussa kisataan sekä yksilösarjoissa, että luokkana toisia luokkia ja luokkalaisia vastaan.

Ikäluokkia on kaksi:

- 1-3. luokkalaiset
- 4-6. luokkalaiset

Kummankin ikäluokan sisällä on kolme sarjaa:

- 1) tytöt
- 2) pojat
- 3) luokat

## 3 OHJEET KILPAILUUN

Kilpailussa on neljä taituruutta mittaavaa tehtävää. Voit toteuttaa kaikki tehtävät kokonaisuudessaan kerralla (etenkin jos käytössä on isompi kenttä/liikuntasali) tai jakaa tehtävät eri tunneille.

Rakenna radat kunkin tehtävän ohjeen mukaisesti ja anna oppilaille pistekortit.

Käykää ohjeet ja pisteenlasku yhdessä läpi. Koekierrosten määrää ei ole rajoitettu 😊.

Tehtäviä voidaan tarvittaessa helpottaa: Tykkivedossa, Nappisyötössä ja Napakymppissä voi myös heittää tai vierittää pallon maaliin.

Kerää oppilaiden pistekorteista lopulliset tulokset opettajan tuloskorttiin. Kirjaa tulokset Koululiikuntaliiton Tapahtumat -sivuille.

### ★ VINKKI 1

Liikuntatunnin toteutus: jaa tila kahtia, toisella puolikkaalla pelataan pienpeliä ja toisella puolikkaalla vaihdossa oleva joukkue tekee Taiturikilpailun tehtävärastia.

### ★ VINKKI 2

Halutessanne voitte keksiä luokallenne Taiturikilpailun joukkueenimen!

### Jos kilpailuissa päädytään tasapisteisiin:

#### Yksilösarjat

1. verrataan Nappisyötön pisteitä kisaajien kesken
2. verrataan Kentän valtiaan suorittamisaikaa kisaajien kesken
3. todetaan kilpailun päättyneen tasapeliin

#### Luokkasarjat

1. verrataan Nappisyötön saatuja pisteitä luokkien välillä
2. verrataan Kentän valtiaan pisteitä luokkien välillä
3. todetaan kilpailun päättyneen tasapeliin

## TAITURIKILPAILU tehtävä 1

# Tykkiveto



Tykkivedossa lauotaan palloa mahdollisimman **kovalla vauhdilla maaliin**, jokaisella kisaajalla on 3 palloa käytettävissään.

### 1

#### MITÄ TARVITSET

Palloja, maalin, laukaisututkan, teippiä, kynän ja pistekortin.

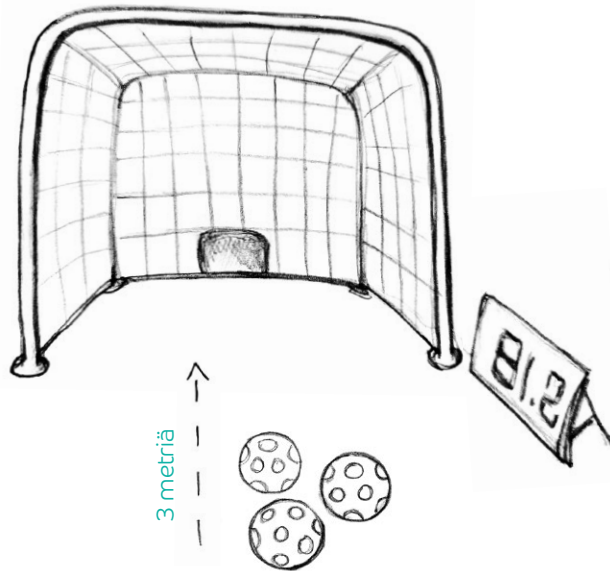
### 2

#### RADAN VALMISTEU

Aseta maali paikoilleen. Sijoita laukaisututka maalin taakse.

Laita maalin eteen 3 m päähän maalista lattiaan teipillä merkki, josta laukaukset suoritetaan.

Aseta 3 palloa merkille.



### 3

#### KILPAILU

Laukaise pallot yksi kerrallaan mahdollisimman kovalla vauhdilla maaliin. Laukaisutyylillä on vapaa.

Kirjaa pistekorttiin jokaisen laukauksen nopeuslukema!

### 4

#### TYKKIVEDON PISTEIDEN LASKU

##### Yksilösarjat.

Sarjan kovin laukaus = 3 pistettä.

Sarjan toiseksi kovin laukaus = 2 pistettä.

Sarjan kolmanneksi kovin laukaus = 1 piste.

Tämän jälkeen tuloksista ei jaeta pisteitä.

Vaikka sama pelaaja olisi laukonut kaikki kovimmat laukausut, pisteet jaetaan kolmelle eri pelaajalle.

Tasatilanteissa järjestyksen kilpailijoiden kesken määrää kilpailijoiden keskinäisten toisten (ja mahdollisesti 3.) laukauksien vertailu.

**Luokkasarja.** Laske keskiarvo. Laske yhteen jokaisen luokkalaisen kovin laukaus ja jaa se luokan oppilasmäärällä.

**Kun valmistelut ja harjoituskierrokset on tehty on aika tarttua tositoimiin!**

**ÄN-YY-TEE NYT!**

#### ★ VINKKI

Älypuheliimiin on saatavissa ilmaisia sovelluksia hakusanalla **speed radar** tai **speedometer**, joita voi tässä hyödyntää. Voit myös kysyä tutkaa lainaan paikalliselta salibandyseuralta.

## TAITURIKILPAILU tehtävä 2

# Napakymppi



Napakymmissä tavoitteena on laukoa pallot mahdollisimman tarkasti ja nopeasti maaliin.

### 1 MITÄ TARVITSET

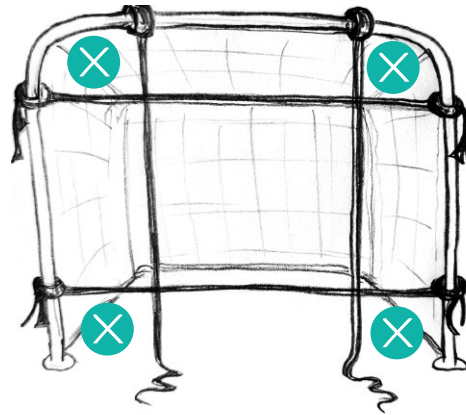
Palloja, maalin, ajanottolaitteen, laukaisukankaan tai narua, teippiä, kynän ja pistekortin.

### 2 RADAN VALMISTEU

Aseta maali paikoilleen. Kiinnitä maaliin laukaisukangas tai tee laukaisukangas narusta (ks. kuva).

Laita maalin eteen 5 m päähän maalista lattiaan teipillä merkki, josta laukaukset suoritetaan.

Aseta 4 palloa merkille.



5 metriä



### 3 KILPAILU

Ajanotto alkaa, kun kosket ensimmäiseen palloon. Ajanotto loppuu, kun viimeinen pallo on irronnut mailan lavasta.

Laukaise pallot yksi kerrallaan mahdollisimman tarkasti ja nopeasti maalin kulmiin. Laukaisu-tyyli on vapaa ja saat vapaasti valita mihin kulmaan tähtäät.

Palloja ei saa liikuttaa lähemmäs maalia, mutta palloa on lupa liikuttaa paikallaan ja taaksepäin ennen laukaisua.

Kirjaa pistekorttiin tehtävän suorittamiseen käytetty aika sekä maalit tukkimiehen kirjanpidolla!

### ★ VINKKI

Tehtäviä voidaan tarvittaessa helpottaa: Tykkivedossa, Nappisyötössä ja Napa-kymmissä voit myös heittää tai vierittää pallon maaliin, mikäli mailan kanssa tehtävä on liian vaikea.

### 4 NAPAKYMPIN PISTEIDEN LASKU

**Yksilösarja.** Yläkulmasta maaliin menneestä pallosta saa 2 pistettä ja alakulman maalista saa 1 pisteen. Laske maaleista saadut pisteet.

Oman sarjansa nopeimmasta ajasta saa lisäksi 1 lisäpisteen.

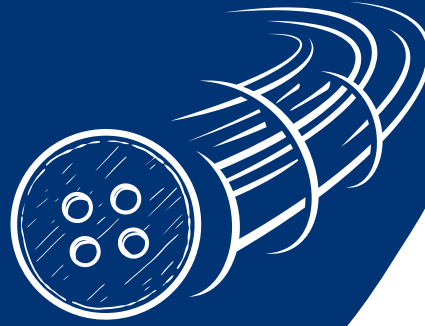
**Luokkasarja.** Laske yhteen luokan keskiarvo pisteistä.

Kun valmistelut ja harjoitus-kierrokset on tehty on aika tarttua tositoimiin!

**ÄN-YY-TEE NYT!**

## TAITURIKILPAILU tehtävä 3

# Nappisyöttö



### ★ VINKKI

Nappisyötön voi toteuttaa viestinä, jolloin saatte suoraan yhden tuloksen luokkakisaa varten!

Nappisyötössä suoritetaan syöttörata, jossa on 4 osaa. Tehtävässä on tarkoituksena saada pallot mahdollisimman nopeasti maaleihin.

## 1 MITÄ TARVITSET

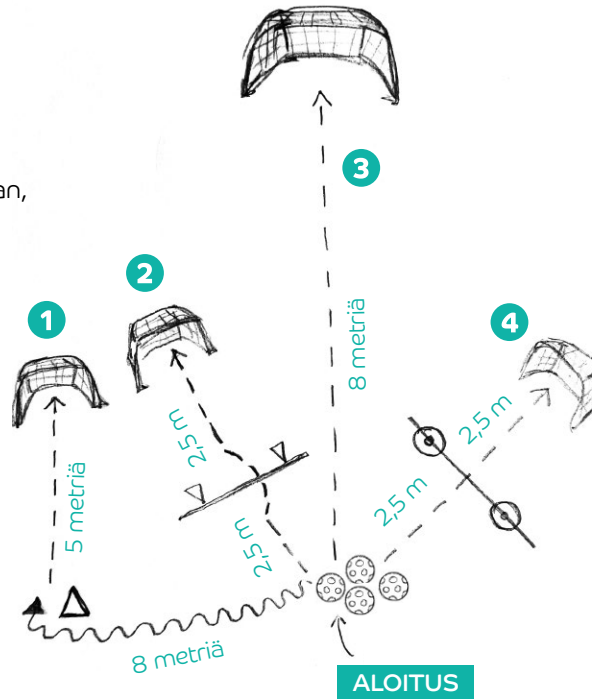
Palloja, maalin, ajanottolaitteen, 3 kpl pikkumaaleja tai tötsiä ja mailan, esteen, kynän ja pistekortin.

## 2 RADAN VALMISTEU

Tee syöttörata (ks. kuva).

Sopivia esteitä on lappeelleen asetettu penkki (rata 2) ja kartioiden päälle poikittain asetettu salibandy-maila (rata 4). Pikkumaalit voi tehdä kartioista tai juomapulloista, maalin leveys 60 cm.

Aseta 4 palloa aloituspisteelle.



## 3 KILPAILU

Ajanotto alkaa, kun kosket palloon. Ajanotto loppuu, kun viimeinen pallo on irronnut mailan lavasta. Palloa saa toimittaa maaliin useamman kerran hakemalla pallo takaisin aloituspisteelle, mutta ajanottoa ei silloin pysäytetä.

- 1 Lähde liikkeelle aloituspisteeltä ja kuljeta pallo kartion ohi. Ohitettuasi kartion, syötä pallo edessä olevaan maaliin. Palaa aloituspisteelle.
- 2 Ota seuraava pallo ja syötä pallo maaliin esteen yli.
- 3 Ota kolmas pallo ja laukaise se suoraan edessäsi olevaan maaliin.
- 4 Ota viimeinen pallo ja syötä se esteen alta maaliin.

Kirjaa pistekorttiin aikasi ja maaliin menneet pallot!

## 4 NAPPISYÖTÖN PISTEIDEN LASKU

**Yksilösarja.** Laske ensin mahdolliset aikahyvitykset: jokaisesta maaliin menneestä pallosta saa 2 sekuntia hyvitystä.

Tämän jälkeen lopullisista ajoista saa pisteitä seuraavasti:  
Nopein aika = 3 pistettä  
Toiseksi nopein aika = 2 pistettä  
Kolmanneksi nopein aika = 1 piste

**Luokkasarja.** Laske keskiarvo kaikkien ajoista. Luokkasarjassakin jokaisesta maaliin menneestä pallosta saa 2 sekuntia hyvitystä.

**Kun valmistelut ja harjoituskierrokset on tehty on aika tarttua tositoimiin!**

**ÄN-YY-TEE NYT!**

## TAITURIKILPAILU tehtävä 4

# Kentän valtias



### ★ VINKKI

Myös kentän valtias on mahdollista toteuttaa viestinä tai pienryhmäaikoina luokkasarjan aikakeskiarvoa varten.

Kentän valtiaassa tavoitteena on kuljettaa pallo maaliin mahdollisimman nopeasti suorittaen ensin neljä tehtävää.

## 1 MITÄ TARVITSET

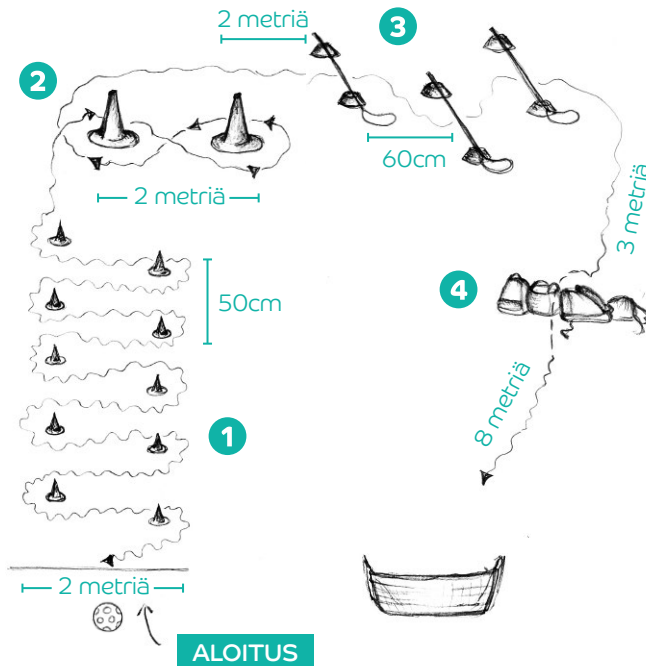
Palloja, tötsiä, ajanottolaitteen, kynän ja pistekortin.

## 2 RADAN VALMISTEU

Tee tehtävärata (kts. kuva).

Sopivia esteitä pisteelle 4 ovat lappeelleen asetettu penkki tai reppurivi.

Aseta pallot aloituspisteelle.



## 3 KILPAILU

Ajanotto alkaa, kun lähdet pallon kanssa liikkeelle. Ajanotto loppuu, kun pallo irtoaa mailan lavasta radan lopussa.

Kuljeta palloa seuraavien pisteiden läpi:

- 1 pujottelu
- 2 kahdeksikon kiertäminen
- 3 pallon vieritys esteiden alta
- 4 pallon nostaminen esteen yli

Tehtävärastien jälkeen kentän valtias tekee maalin.

Mikäli pallo karkaa kesken suorituksen, jatka siitä missä olit pallon karatessa.

Kirjaa pistekorttiin aikasi ja teitkö maalin!

## 4 KENTÄN VALTIAAN PISTEIDEN LASKU

**Yksilösarja.** Jos teit radan päätteeksi maalin, laske ensin aikahyvitys. Maaliin menneestä pallosta saat 2 sekuntia aikahyvitystä.

Tämän jälkeen lopullisista ajoista omassa sarjassaan saa pisteitä seuraavasti:

Nopein aika = 3 pistettä

Toiseksi nopein aika = 2 pistettä

Kolmanneksi nopein aika = 1 piste

**Luokkasarja.** Laske koko luokan aikakeskiarvo. Luokkasarjassakin jokaisesta maaliin menneestä pallosta saa 2 sekuntia hyvitystä

**Kun valmistelut ja harjoituskierrokset on tehty on aika tarttua tositoimiin!**

**ÄN-YY-TEE NYT!**