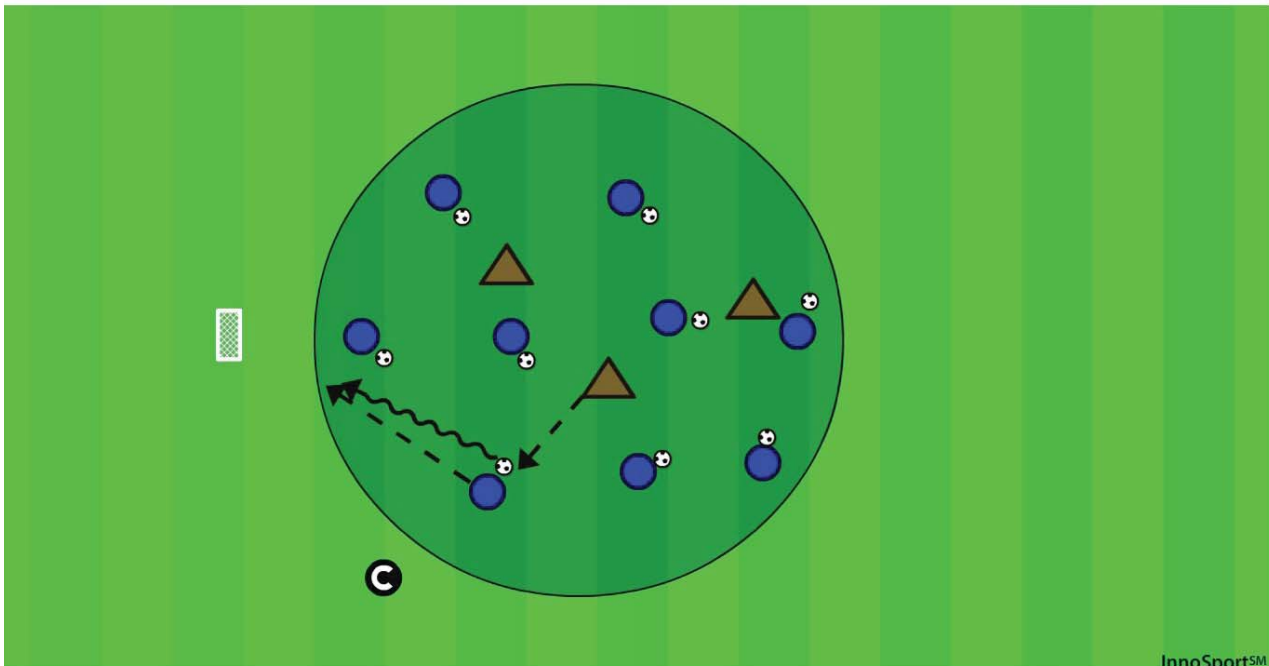


# Merirosvot ja valtamerilaivat



Tehdään merkkikartioista ympyrä (tai jokin muu muoto), jonka halkaisija on 20m ottaen huomioon pelaajien ikä ja taitotaso. Asetetaan maali(t) eli valtamerilaiva(t) ympyrän ulkopuolelle. Jaetaan pelaajat ympyrän sisään siten, että yhdeksällä pelaajalla on pallo ja kolme pelaajaa eli merirosvoa on ilman palloa.

Pallottomat merirosvot pyrkivät riistämään pallon pallollisilta pelaajilta. Kun pelaaja onnistuu riistämään pallon, hän pyrkii tekemään mahdollisimman nopeasti maalin ympyrän ulkopuolella olevaan maaliin. Vastaavasti pallon menettänyt pelaaja pyrkii välittömästi riistämään pallon takaisin itselleen. Jos pallon riistänyt pelaaja onnistuu maalinteossa pieneen maaliin, pallon menettäneestä pelaajasta tulee myös uusi merirosvo. Pelataan leikki loppuun kunnes jäljellä on vain enää yksi, leikin voittanut pallollinen pelaaja.

AVAINASIA	OHJEET PELAAJALLE
Pallollinen hyökkääjä: havainnointi ja suojaaminen	havainnoi ympärillesi pitämällä katse ylhäällä tietääksesi, missä ovat tyhjä tila ja puolustajat.
Pallollinen hyökkääjä: tilanteenvaihto	pidä pallo lähellä jalkaasi suojauksen puolella pysymällä pallon ja vastustajan välissä, kuljeta ja käänny yllätyksellisesti tyhjään tilaan. Jos mahdollista, älä jää paikallasi suojaamaan palloa, miksi?
Puolustajat: pallonriistorohkeus	Jos menetät pallon, reagoi nopeasti pallonmenetykseen ja riistä pallo takaisin itsellesi nopeasti.
Puolustajat: tilanteenvaihto	riistä pallo itsellesi rohkeasti ja sinnikkäästi, ennakoi riistohetki.
	Reagoi nopeasti riistettyäsi pallon puolustuksesta hyökkäykseen, kuljeta, suoja ja löydä mahdollisuus maalintekoon.

