

## 3v0 kolmiomuodossa




### Teema

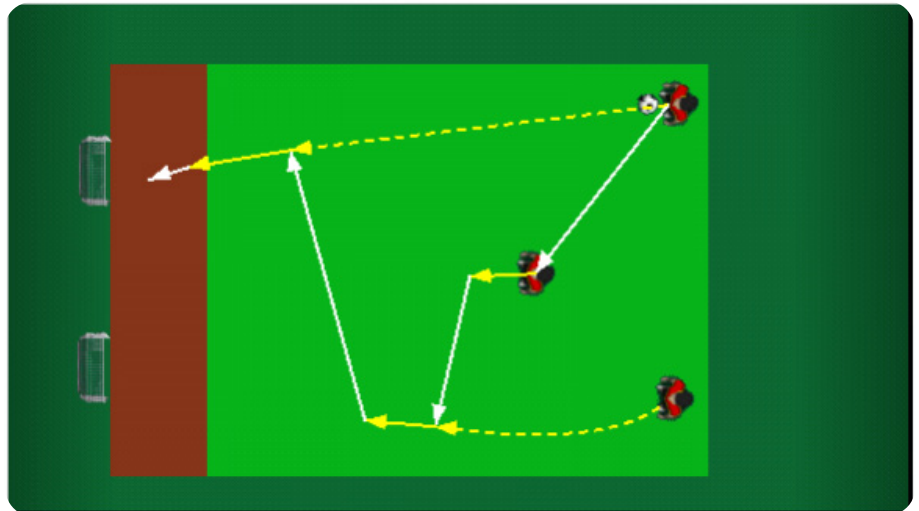
Syöttöpelit ilman vastustajaa.

### Välineet

Pallo ja minimaalit sekä ”tötsät” alueen merkitsemistä varten.

### Symbolit

-  = syöttö/laukaus
-  = kuljettaminen
-  = liikkuminen ilman palloa



### Organisointi ja harjoitteen kuvaus

15x25 m kenttä, kaksi minimaalialuetta (1,5 m). Maalien edessä on 5 metriä syvä maalintekoalue, jolta maalit on tehtävä. Pelataan 3v0 -tilanne, tässä versiossa pelaajien tulee säilyttää koko ajan kolmiomuoto. Kaksi pelaaja lähtee maaliviivalta, yksi pelaaja ylempänä keskushyökkääjänä. Joukkue lähtee etenemään kohti vastapuolen maaleja. Palloa saa syötellä vapaasti, mutta pallon on käytävä vähintään kerran jokaisella pelaajalla. Voidaan järjestää kilpailu siitä, mikä joukkue tekee maalin nopeimmin.

### Huomioitavaa

*Miksi kannattaa pitää kolmiomuoto?* Kolmio tarjoaa enemmän syöttömahdollisuuksia. Vastustajan on vaikeampi päästä vastahyökkäykseen. Vastanottavan pelaajan on helpompaa löytää kohde suoralle jatkosyötölle. Syöttökulmat ovat paremmat.

### Avainasiat

Kolmiomuodon säilyttäminen. Pallon pelaaminen pelikaverin juoksulinjalle, jotta joukkue voisi edetä mahdollisimman nopeasti.

### Helpottaminen

Maalialueet suuremmiksi.

### Vaikeuttaminen

Kosketusrajoitukset, saa käyttää vain heikompa jalkaa. Maalialueet pienemmiksi.

