

# YKSILÖN PITKÄJÄNTEINEN KEHITYSOHJELMA

**LAPSET**

13-14 V.

**NUORET**

20-22 V.

**HUIPPU-URHEILU**

**PERHE**

**PERHE**

**SEURA**

**SEURA**

**KOULU**

**KOULU**

**ALUE**

**LIITTO**

**VAPAA-AIKA**

**OMATOIMINEN**

**=> PELAAJAN KEHITYSPOLUN, LAPSESTA HUIPPU-URHEILUUN,  
RAKENTAMINEN UUTEEN TOIMINTAYMPÄRISTÖÖN**



# VOITTAMISPAKOSTA

# YKSILÖN ARVOSTAMISEEN



# **MATKA VAI MÄÄRÄNPÄÄ**

**ELÄMYKSELLISYYS - HAUSKAA**

**YHTEISSÖLLISYYS – TOIMIA YHDESSÄ, HAUSKAA YHDESSÄ**

**KASVAMINEN JA OPPIMINEN – JÄÄKIEKOSTA NAUTTIMINE**

**KILPAILU – PYRKIMYS MENESTYÄ**



**INNOSTUNEITA LAPSIA**

**OSAAVIA VALMENTAJIA**



**INNOSTUS**  
**ITSELUOTTAMUS**  
**OMATOIMISUUS**  
**YRITTÄMINEN**



**INNOSTUS**

**LUISTELU**

**KIEKOLLISET TAIDOT**

**PELIKÄSITYS**



# **FYYSISET VALMIUDET**

## **- LIIKUNTAMÄÄRÄ**

- 1. Motorinen taitopohja**
- 2. Hengitys- verenkiertoelimistön kunto**
- 3. Lihaskunto**