



ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

VOLLEY



Corso aggiornamento docenti
Trento, 24 settembre 2022

IL PROGETTO NEL SUO CONTENUTO TECNICO

dalla classe
se sono a
scuola...

da casa
il pomeriggio...

...in PALESTRA

PER
GIOCARRE
SUBITO...



VOLLEY S3 – LA PROGRESSIONE DIDATTICA

La progressione didattica prevede la
suddivisione in

3 livelli di abilità:

- ➡ *il livello base “WHITE” , per i più piccoli e per meno esperti.*
- ➡ *il livello intermedio “GREEN” per apprendere le dinamiche del gioco VOLLEY S3.*
- ➡ *il livello avanzato “RED” che utilizza le stesse dinamiche della pallavolo dei grandi.*



IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 3 punti chiave»

«GIOCARRE SUBITO»

*Il Primo
punto:*

- ✓ Utilizzo didattico di giochi e non di esercizi
- ✓ Iniziare la lezione giocando
- ✓ Sviluppare le capacità motorie giocando
- ✓ Imparare le tecniche dei fondamentali della pallavolo giocando



IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 3 punti chiave»

*Il Secondo
punto:*

«LA FACILITAZIONE»

- ✓ Utilizzo didattico della struttura della pallavolo e non dei fondamentali
- ✓ La palla può rimbalzare a terra
- ✓ La palla può essere bloccata
- ✓ La palla può essere lanciata



IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 3 punti chiave»

«LA FLESSIBILITA'»

Il Terzo
punto:

- ✓ Dimensioni del campo variabili in base allo spazio
- ✓ Altezza della rete in base alla classe
- ✓ Numero di giocatori per squadra in base al numero dei partecipanti alla lezione
- ✓ Scelta dei giochi in base all'obiettivo della programmazione curriculare



IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La prima tappa:

«lo  ... il gioco della schiacciata»

- ✓ GIOCO propedeutico al
- ✓ GIOCO che scompone la pallavolo enfatizzando il fondamentale emblema, la «SCHIACCIATA»
- ✓ L'azione di gioco parte da un attacco e non dalla battuta
- ✓ La rete è posta ad altezza «alunno»
- ✓ Le regole rispettano il punto chiave della facilitazione



SPIKEBALL



COS'È LO SPIKEBALL?

LO SPIKEBALL È IL GIOCO DELLA
SCHIACCIATA



SPIKEBALL

È suddiviso in tre livelli:

✓ **“WHITE”**

✓ **“GREEN”**

✓ **“RED”**

Questa suddivisione consente di sviluppare un percorso didattico dinamico, divertente, altamente formativo e propedeutico al



SPIKEBALL WHITE

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE SEMPRE LA PALLA

- **Attacco**: si effettua con un lancio a una o due mani da sopra il capo verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete;
- **Muro**: è possibile l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



SPIKEBALL GREEN

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE UNA VOLTA LA PALLA ALL'INTERNO DELLA SINGOLA AZIONE DI GIOCO

- **Attacco** (avvio del gioco): si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario
- **Difesa**: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata con un bagher o palleggio diretto o facilitato al compagno, il quale può scegliere se effettuare un'alzata o un attacco



SPIKEBALL GREEN

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE UNA VOLTA LA PALLA ALL'INTERNO DELLA SINGOLA AZIONE DI GIOCO

- **Alzata**: si effettua con un palleggio o un bagher diretti (o facilitati nel caso in cui la palla non sia stata bloccata sul primo tocco) al compagno
- **Muro**: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario
- **Attacco**: si effettua con un attacco diretto o a seguito di auto-alzata verso il campo avversario



SPIKEBALL RED

LIVELLO IN CUI NON È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

- **Attacco** (avvio del gioco): si effettua con auto-alzata e schiacciata verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.
- **Difesa**: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere poi passata con un bagher o palleggio diretto al compagno, il quale respinge al volo scegliendo se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario.
- **Alzata**: si effettua con un palleggio o con un bagher diretto verso il compagno.
- **Attacco**: si effettua con una schiacciata diretta verso il campo avversario, facendo passare la palla sopra la rete.
- **Muro**: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.

SPIKEBALL – caratteristiche tecniche

	ATTIVITA' SOCIETA' SPORTIVE (anni di riferimento)	ATTIVITA' SCOLASTICA	NUMERO GIOCATORI IN CAMPO (consigliato)	DIMENSIONE META' CAMPO (misure consigliate)	ALTEZZA RETE CONSIGLIATA	PALLONI DI GARA
Spikeball White	7-6-5 anni	1°-2° classe scuola primaria	1vs1 2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 5 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV
Spikeball Green	9-8-7 anni	3°-4° classe scuola primaria	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 6 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale: Mikasa SKV5 È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV
Spikeball Red	9-10-11-12 anni	5° classe scuola primaria 1° classe scuola secondaria di 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 7 m (lunghezza)	Altezza media spalle bambino	Pallone ufficiale: Mikasa 123L È consentito l'uso di altri palloni omologati FIPAV
		2°-3° classe scuola secondaria di 1° grado	2vs2 3vs3	4,5 m (larghezza) X 8 m (lunghezza)		



IL PERCORSO DIDATTICO

«attraverso 2 tappe metodologiche»

La seconda tappa:

«il  ... il gioco della pallavolo»

- ✓ Le regole nel percorso metodologico rispettano il punto chiave della **FACILITAZIONE** e della **FLESSIBILITA'**



VOLLEY S3

COS'È IL VOLLEY S3?

- Il gioco “**Volley S3**” ha la stessa struttura del gioco della pallavolo: battuta, ricezione, alzata, attacco, muro e difesa;
- La conquista del punto avviene ogni volta che la palla cade a terra nel campo avversario;
- La facilitazione permette di sostituire i fondamentali con il blocco e il lancio della palla, consentendo ai bambini di giocare subito;
- Nei tre livelli è possibile giocare con un numero variabile di giocatori (1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4) e dimensioni del campo.



VOLLEY S3 WHITE

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE SEMPRE LA PALLA

- **Battuta**: si effettua con un lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario;
- **Ricezione**: si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno;
- **Alzata**: si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno;
- **Attacco**: si effettua con un lancio a una o due mani verso il campo avversario;
- **Muro**: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



VOLLEY S3 GREEN

LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE UNA VOLTA LA PALLA, ESCLUSO PER IL TOCCO DI RINVIO NEL CAMPO AVVERSARIO.

- **Battuta:** si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario;
- **Ricezione:** si effettua in bagher o palleggio diretto o facilitato (esecuzione del palleggio o del bagher dopo un lancio della palla a due mani dal basso verso l'alto "auto lancio");
- **Alzata:** si effettua in palleggio o bagher diretto o facilitato (sempre che nel primo tocco la palla non sia già stata già bloccata) verso il compagno;
- **Attacco:** si effettua con un attacco libero verso il campo avversario (non è consentito bloccare la palla);
- **Muro:** incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.

VOLLEY S3 RED

LIVELLO IN CUI NON È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA.

- **Battuta**: si effettua con una battuta dal basso da fuori campo verso il campo avversario;
- **Ricezione**: si effettua in bagher o palleggio diretto verso il compagno;
- **Alzata**: si effettua in palleggio o bagher diretto verso il compagno;
- **Attacco**: si effettua con un attacco libero verso il campo avversario;
- **Muro**: incentivare l'esecuzione del muro sull'attacco avversario.



METODOLOGIA

PROGRESSIONE DIDATTICA E CONSIGLI METODOLOGICI

ESEMPIO DI PROGRESSIONE DIDATTICA
relativa al NUMERO DI GIOCATORI:

- **GIOCO 1 vs 1** – ha la funzione di insegnare le regole e il ritmo del gioco, elevata esposizione al contatto con la palla, elimina il problema delle competenze.
- **GIOCO 2 vs 2** – introduce l'assegnazione delle competenze e organizzazione dei compiti (ruoli), ricerca di soluzioni per risolvere il compito.
- **GIOCO 3 vs 3** – livello più evoluto, potenzia la possibilità di scelta sul tipo di azione da svolgere, aumentano le probabilità dell'utilizzo del muro e di variare le soluzioni d'attacco.
- **GIOCO 4 vs 4** – livello in cui l'utilizzo del muro diventa un elemento imprescindibile e l'organizzazione si arricchisce ulteriormente di possibili strategie.

VOLLEY S3

GIOCO: "VOLLEY S3"

TIPOLOGIA DI GIOCO	AVVIO DEL GIOCO	1° TOCCO	2° TOCCO	ATTACCO
Volley S3 White	Lancio dal basso	È sempre consentito bloccare la palla		Blocco e attacco
Volley S3 Green	Battuta dal basso	È consentito bloccare la palla una sola volta		Attacco libero
Volley S3 Red	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero
Volley S3 Under 12	Battuta dal basso	Non è consentito bloccare la palla		Attacco libero



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

PERCORSO TECNICO-DIDATTICO CHE PARTE DAL NOTO PER ARRIVARE A COSTRUIRE UNA GESTUALITA' ANCORA IGNOTA

- DAL LANCIO ... AL COLPO
- DALLA PRESA AL VOLO E LANCIO ... ALLA TECNICA FACILITATA (white – green)
- DALLA TECNICA FACILITATA ... ALLA RISPOSTA AL VOLO CON L'UTILIZZO DELLE TECNICHE SPECIFICHE (green – red)
- DALLA APPLICAZIONE DELLA TECNICA AL VOLO ... ALL'UTILIZZO DELLE TECNICHE ORIENTATE AL COMPITO (red)



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

- GIOCO DELLA **BATTUTA**
- GIOCO DELLA **RICEZIONE**
- GIOCO DELL' **ALZATA**
- GIOCO DELL' **ATTACCO**



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

GIOCO DELLA **BATTUTA**

- 1) LANCIO CON UNA MANO OLTRE LA RETE NEL CAMPO AVVERSARIO;
- 2) BATTUTA DAL BASSO OLTRE LA RETE NEL CAMPO AVVERSARIO;
- 3) BATTUTA DAL BASSO A SQUADRE: UN PUNTO PER OGNI BATTUTA CORRETTA
- 4) BATTUTA DAL BASSO A SQUADRE DIVIDENDO IL CAMPO IN DUE METÀ LONGITUDINALMENTE (DESTRA – SINISTRA)
- 5) BATTUTA DAL BASSO A SQUADRE DIVIDENDO TRASVERSALMENTE (CORTA E LUNGA)
- 6) BATTUTA DAL BASSO A SQUADRE CON OBIETTIVI (CERCHI).



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

GIOCO DELLA RICEZIONE

- 1) **GIOCO INDIVIDUALE:** AFFERRARE E RILANCIARE.
- 2) **GIOCO INDIVIDUALE:** AFFERRARE E RILANCIARE O CON BRACCIA TESE O TIPO PALLEGGIO
- 3) **GIOCO IN COPPIA:** AFFERRARE E RILANCIARE CON BRACCIA TESE O TIPO PALLEGGIO
- 4) **GIOCO INDIVIDUALE:** RICEVERE IN BAGHER O IN PALLEGGIO
- 5) **GIOCO IN COPPIA:** RICEVERE LA PALLA IN BAGHER O IN PALLEGGIO
- 6) **GIOCO IN COPPIA:** RICEVERE IN BAGHER O PALLEGGIO E CHI NON RICEVE CORRE A RETE ED EFFETTUA UN ALZATA



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

GIOCO DELL' ALZATA

- 1) LANCIO ALTO A DUE MANI DAL BASSO
- 2) PALLA SOPRA LA FRONTE, SPINTA DELLA PALLA VERSO L'ALTO
- 3) AUTOLANCIO E PALLEGGIO VERSO L'ALTO
- 4) STOP DELLA PALLA LANCIATA DA UN COMPAGNO E SPINTA TIPO PALLEGGIO VERSO L'ALTO
- 5) STOP DELLA PALLA LANCIATA DA UN COMPAGNO, PICCOLO PALLEGGIO DI CONTROLLO E PALLEGGIO ALTO
- 6) PALLEGGIO ALTO CON PALLA LANCIATA DA UN COMPAGNO



GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

GIOCO DELL' **ATTACCO**

- 1) LANCIO A DUE O UNA MANO DA SOPRA LA TESTA
- 2) SCHIACCIATA CON PALLA FERMA NELLA MANO OPPOSTA
- 3) AUTOALZATA E SCHIACCIATA
- 4) SCHIACCIATA SU ALZATA DEL COMPAGNO
- 5) AUTOALZATA E SCHIACCIATA IN SOSPENSIONE
- 6) SCHIACCIATA IN SOSPENSIONE SU ALZATA DI UN COMPAGNO



METODOLOGIA

PROGRESSIONE DIDATTICA E CONSIGLI METODOLOGICI

ESEMPIO DI PROGRESSIONE DIDATTICA relativa al NUMERO DI GIOCATORI:

- **GIOCO 1 vs 1** – ha la funzione di insegnare le regole e il ritmo del gioco, elevata esposizione al contatto con la palla, elimina il problema delle competenze.
- **GIOCO 2 vs 2** – introduce l'assegnazione delle competenze e organizzazione dei compiti (ruoli), ricerca di soluzioni per risolvere il compito.
- **GIOCO 3 vs 3** – livello più evoluto, potenzia la possibilità di scelta sul tipo di azione da svolgere, aumentano le probabilità dell'utilizzo del muro e di variare le soluzioni d'attacco.
- **GIOCO 4 vs 4** – livello in cui l'utilizzo del muro diventa un elemento imprescindibile e l'organizzazione si arricchisce ulteriormente di possibili strategie.

