

1^ Festa Domenica 9 febbraio 2020

Gioco con rete "1 vs 1 Spikeball"

L'avvio del gioco si effettua con un lancio d'attacco o schiacciata da sopra il capo verso il campo avversario. DIFESA: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere bloccata. ALZATA: dopo il blocco della palla, si effettua un lancio dalla fronte verso l'alto, a 2 mani in posizione di palleggio. ATTACCO: si effettua con un lancio a 1 o 2 mani o auto alzata e schiacciata verso il campo avversario. A rotazione, ogni atleta che ha effettuato una giocata esce subito dal campo e lascia il posto ad un compagno, anche nel caso che il gioco prosegua e non si sia assegnato il punto. N.B.: **IL BLOCCO DELLA PALLA E' CONSENTITO MA NON OBBLIGATORIO.**

Un punto per ogni palla che l'avversario non riesce a recuperare.

Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Coordinazione segmentaria e oculomotoria Abilità specifiche della schiacciata	Misure consigliate: 4,5m larghezza x 5 m lunghezza rete: da 1,00m a 1,20m	Rete, palloni, nastro carta.

Gioco con rete "Volley S3 2 VS 2"

2 giocatori in campo per ogni squadra. Alla fine di ogni scambio, si sostituiscono i giocatori con altre 2 coppie.

BATTUTA: si effettua con un lancio libero ad 1 o 2 mani dal basso da dentro o fuori campo verso il campo avversario. RICEZIONE: dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a 2 mani verso il compagno. ALZATA: dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio a 2 mani da sopra la fronte in posizione di palleggio verso il compagno. ATTACCO: dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio a 1 o 2 mani o schiacciata verso il campo avversario. Rotazione obbligatoria ogni volta che si acquisisce il diritto al servizio.

N.B.: **IL BLOCCO DELLA PALLA E' CONSENTITO MA NON OBBLIGATORIO.**

Un punto per ogni azione vinta.

Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti e 1 arbitro



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Passaggio da un gioco ludico - motorio a un gioco strutturato.	Misure consigliate: 4,5m x 4,5m	Rete, palloni, nastro carta.

1^ Festa Domenica 9 febbraio 2020

Gioco senza rete "I 4 Cantoni"

4 giocatori sono posizionati nei 4 cerchi posti agli angoli del quadrato di gioco. A con palla, inizia eseguendo un palleggio verso B e poi saltando i bastoni posti a terra si dirige al cerchio dello stesso B. Il giocatore B prende palla, esegue una battuta verso C e strisciando sotto alla panca si dirige al cerchio di C; C afferra al volo la palla, esegue un rimbalzo ed un bagher verso D e zigzagando tra i coni raggiunge il cerchio di D. D esegue auto alzata e schiacciata sul materassino, poi ci rotola sopra verso E che nel frattempo ha recuperato la palla schiacciata e si è posizionato nel cerchio di partenza la posto di A per ricominciare il giro. A discrezione dell'istruttore, è possibile inserire più palloni per diminuire i tempi di attesa della fila.

Un punto per ogni fondamentale eseguito.

Arbitri/Segnapunti: 1 segnapunti per squadra



Gioco senza rete "Palla che rotola"

Il gioco si svolge a coppie: il giocatore 1 si posiziona in piedi dentro il cerchio, il giocatore 2 è in ginocchio davanti al giocatore 1, entrambi rivolti verso la linea di fine corsa. Il giocatore 1 fa rotolare la palla verso la linea; il giocatore 2 si alza, corre, supera la palla, si gira di 180° così da voltarsi verso il compagno rimasto nel cerchio, fa passare la palla tra le gambe e cerca di fermarla prima della linea di fine corsa, sedendosi sopra senza aiutarsi con le mani. Poi raccoglie la palla e torna dal compagno 1, che attenderà in ginocchio per effettuare lo stesso percorso con palla lanciata dal giocatore 3 che nel frattempo si è preparato dentro al cerchio.

Un punto per ogni palla bloccata sedendosi sopra.

Arbitri/Segnapunti: 1 Segnapunti per squadra



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Coordinazione segmentaria e oculomotoria Orientamento spazio-temporale	Misure consigliate: Quadrato di 4m di lato	Palloni 4 cerchi, 1 panca, 4 bastoni, 4 coni, 1 materassino per squadra

OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Reazione ad uno stimolo visivo Orientamento spazio-temporale	Misure consigliate: linea segnata a terra a 6/8 m dal cerchio	Palloni 1 cerchio per squadra Nastro carta

Gioco senza rete “Il Giovane Gambero”

Atleti disposti in fila indiana a 2 mt da una fila di 3 cerchi. Nel 1° cerchio si posiziona il Giovane Gambero (A) che dovrà effettuare 3 fondamentali con la palla inviata per 3 volte dal compagno B primo della fila. Nel primo cerchio il Gambero effettuerà un palleggio verso B; si sposterà arretrando nel 2° cerchio ed effettuerà un bagher; arretrerà nel 3° cerchio e una volta avuta la palla da B effettuerà una battuta. Rotazione con A che torna dietro alla fila camminando all'indietro come un Gambero e B che entra nel 1° cerchio diventando così il Giovane Gambero di turno per eseguire i 3 fondamentali su lanci di C.

Un punto per ogni fondamentale eseguito

Arbitri/Segnapunti: 1 Segnapunti per squadra



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Coordinazione oculo-manuale Reazione ad uno stimolo visivo	Misure consigliate: linea segnata a terra a c.ca 2m dal primo cerchio	Palloni 3 cerchi per squadra Nastro carta

Gioco con rete "Spikeball 2 vs 2 "

L'avvio del gioco si effettua con una schiacciata o lancio d'attacco verso il campo avversario. **DIFESA:** la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere bloccata e passata con un lancio dal basso verso l'alto, a 2 mani, al compagno che la blocca e sceglie se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario. **ALZATA:** dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio da sopra la fronte a 2 mani in posizione di palleggio verso il compagno. **ATTACCO:** si effettua con una schiacciata o lancio a 1 o 2 mani da sopra il capo verso il campo avversario.

N.B.: IL BLOCCO DELLA PALLA E' CONSENTITO MA NON OBBLIGATORIO.

Un punto per ogni scambio vinto.



Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti e 1 arbitro

OBIETTIVI	CAMPO DI GIOCO	MATERIALE
Coordinazione segmentaria e oculo-manuale Abilità specifiche della schiacciata	Misure consigliate: 4,5m larghezza x 5 m lunghezza rete: da 1,00m a 1,20m	Rete, palloni,nastro carta.

Gioco con rete "Volley S3 3vs3"

Il gioco 3vs3 induce la capacità di organizzare un'azione di gioco completa, avvalendosi della possibilità di bloccare la palla. Sono da stimolare i 3 passaggi per incentivare la collaborazione e sentirsi ciascuno protagonista nella conquista del punto.

Rotazione obbligatoria ogni volta che si acquisisce il diritto al servizio.

BATTUTA: si effettua con un lancio libero ad mano da dentro o fuori campo verso il campo avversario.

RICEZIONE: dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio dal basso verso l'alto a 2 mani verso un compagno. Si può anche eseguire bagher diretto al compagno.

ALZATA: dopo il blocco della palla, si effettua con un lancio da sopra la fronte a 2 mani in posizione di palleggio o palleggio diretto verso un compagno.

ATTACCO: dopo il blocco della palla si effettua con un autolancio e schiacciata verso il campo avversario.

N.B.: IL BLOCCO DELLA PALLA E' CONSENTITO MA NON OBBLIGATORIO!!

Un punto per ogni scambio vinto

Arbitro/segnapunti: 1 arbitro e 1 segnapunti



OBIETTIVI	CAMPO DI GIOCO	MATERIALE
Passaggio da un gioco ludico-motorio ad un gioco strutturato	Misure consigliate: 4,5 m x4,5 m rete: 1,70	Rete, palloni,nastro carta.

Gioco senza rete "Battipalla"

Le 2 squadre si dispongono lungo le linee laterali del campo di pallavolo (o segnate con nastro carta). Nel mezzo è disposta una fila di coni parallela alle file di giocatori. Entrambe le squadre, usando i palloni, dovranno colpire i coni per allontanarli dalla loro posizione e spingerli verso la zona avversaria. I palloni vanno posizionati a terra e colpiti con la mano aperta, simulando il movimento della battuta. I giocatori possono muoversi per recuperare i palloni ma al momento del colpo sulla palla devono tornare sempre al di fuori dalle linee del campo.

Gli istruttori aiuteranno rimettendo in piedi i coni caduti nella zona di campo in cui sono stati abbattuti, per permettere di essere nuovamente colpiti ed allontanati.

*50 Punti alla squadra che allontana più coni;
30 alla squadra che ne allontana di meno*

Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Abilità specifiche della battuta Coordinazione oculo-manuale	Misure consigliate: campo di 9m di lunghezza x 6m di larghezza	1 pallone ogni 2 bambini 6/8 coni

Gioco senza rete "Attacco al castello"

Due squadre si preparano affiancate dietro la linea di schiacciata segnata con nastro carta. 2 giocatori alla volta di ogni squadra, dovranno schiacciare il pallone a terra tentando di colpire il materassino di fronte con il rimbalzo della palla. Su ogni materassino è posizionato un avversario che sarà nominato difensore del Castello. Questo cercherà utilizzando bagher o palleggi di non fare toccare il materassino ai palloni. A fianco del materassino è pronto un altro difensore che prenderà il posto del compagno appena questo avrà difeso almeno 3 palloni. Ogni difensore andrà poi a schiacciare per attaccare il Castello. Coloro che hanno eseguito la schiacciata, recuperano il pallone e lo riportano ai compagni che schiacceranno dopo di loro. Si consiglia di posizionare il Castello poco distante da una parete per non disperdere troppi palloni nello spazio della palestra.

Un punto per ogni pallone a segno sul materasso.

Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Abilità specifiche della schiacciata Anticipazione	Misure consigliate: Linea di schiacciata a 4/5m dal materassino	Palloni 1 materassino per squadra Nastro carta

Gioco senza rete “Sotto il ponte”

L'atleta B primo della fila esegue auto lancio e palleggio o lancio bloccato da posizione di palleggio ad A, ed immediatamente passa sotto alle gambe dello stesso compagno A. A blocca la palla ed esegue senza girarsi un lancio all'indietro da posizione di palleggio per B. B prende la palla e invia un palleggio a C in attesa a capo della fila. ROTAZIONE: A va dietro la fila; B prende il posto di A; C ricomincia palleggiando verso B.

Un punto per ogni pallone a segno sul materasso.

Arbitri / Segnapunti: 1 arbitro e 1 segnapunti



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Abilità specifiche del palleggio Destrezza	Misure consigliate: Distanza tra A e B c.ca 3m	Palloni 1 materassino per squadra Nastro carta