

**Gioco senza la rete "CORRI E FERMA LA PALLA"**

Atleti disposti in fila di fianco all'allenatore. L'allenatore lancia la palla in avanti facendola rotolare a terra. Il primo atleta della fila corre incontro alla palla fino a superarla, si gira e la ferma con un piede (fronte rivolta all'allenatore). Dopo aver fermato la palla, la prende in mano e corre verso la fila dei compagni in attesa, palleggiandola a due mani a terra (mani in posizione di palleggio) consegnandola al primo compagno in fila. Dopo che tutti gli atleti avranno completato il primo giro, si continuerà con le seguenti modalità:

**2° giro:** FERMARE LA PALLA SEDENDOSI SOPRA (sempre con la fronte rivolta all'allenatore). RITORNO: lancio sopra alla testa e palleggio;

**3° giro:** FERMARE LA PALLA in posizione PRONA, PALLA sotto alla pancia (sempre con la fronte rivolta all'allenatore). RITORNO: lancio a terra della palla e ripresa dopo 1 rimbalzo (possibile anche palleggio e ripresa);

POI SI RICOMINCIA CON IL PRIMO GIRO OPPURE POTETE INSERIRE LE VOSTRE VARIANTI.

**N.B.** Ogni squadra avrà a disposizione altri 2 palloni per velocizzare il gioco.

**PUNTEGGIO:** 1 punto ogni volta che si riesce a fermare la palla come indicato.

**Arbitri / Segnapunti: 1 arbitro per squadra**

OBIETTIVI	CAMPO DI GIOCO	MATERIALE x SQUADRA
Orientamento spazio- temporale Coordinazione oculo- manuale Ritmizzazione	AREA di 6m x 3m circa	3 palloni, linea a terra che limitano la partenza degli atleti.

**Gioco senza rete "PERCORSO AL BUIO"**

Percorso da voi organizzato a seconda dei vostri spazi e materiali. E' possibile anche alternare palloni di diversa grammatura o palloncini che tanto divertono i bambini... A VOI LA FANTASIA!

Ogni percorso dovrà comunque sempre presentare:

- almeno quattro schemi motori: **rotolare** (capovolta, rotolamento), **saltare** (1 o 2 piedi, superando un ostacolo,...), **arrampicare** (spalliera,...), **strisciare o spostarsi in quadrupedia** (sotto ad un ostacolo in posizione supina, prona,...) **lanciare e afferrare** (nel nostro caso è utile riprendere la posizione degli arti inferiori e superiori dei fondamentali della pallavolo), **camminare e correre**.
- I **fondamentali della pallavolo** nella loro forma di lancio e presa; (è consentito l'auto-lancio e il fondamentale diretto per gli atleti più evoluti).

*Ovviamente siete liberi di scegliere come assegnare i punti alle squadre.*

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra**



## Gioco con rete "1 PER 1 SPIKEBALL"

I 2 giocatori delle diverse squadre si posizionano al di fuori dei cerchi posizionati a terra, in prossimità della rete. Per lanciare la palla si entra nel proprio cerchio. Il gioco ha inizio con un lancio della palla da sopra il capo verso il cerchio posto nel campo avversario. Il giocatore dall'altra parte della rete dovrà recuperare la palla dopo un rimbalzo e subito dopo effettuare un lancio, in avanti alto, che gli consenta di riafferrarla ed avvicinarsi alla rete. Dopo essere entrato nel cerchio, l'atleta effettuerà a sua volta un lancio da sopra il capo verso il cerchio nel campo avversario e così via, fino a che qualcuno non commetta un errore, consegnando così all'avversario un punto e il diritto di iniziare il gioco. Cambio giocatori alla fine di ogni scambio.

*Un punto per ogni palla che entra nel cerchio per la squadra che attacca. Un punto per ogni palla recuperata dopo il rimbalzo per la squadra che difende.*

**NELLA FESTA IL LANCIO VIENE ESEGUITO A DUE MANI DA SOPRA IL CAPO.**

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra**



OBIETTIVI	CAMPO DI GIOCO	MATERIALE
Coordinazione segmentaria e oculo-manuale. Abilità specifiche della schiacciata	Campo di gioco: minimo 4m x 2m; Altezza rete = spalle del bambino (fate una media tra gli atleti); Distanza del cerchio da rete: 1,5 m.	Rete, palloni o palline morbide, cerchi e nastro carta.

## Gioco con la rete "S3 WHITE 2 CON 2"

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

**La battuta** si effettua con un lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario (è concessa anche la battuta diretta da dentro il campo). **La ricezione e l'alzata** si effettuano con un lancio dal basso verso l'alto verso il compagno. **L'attacco** si effettua con un lancio a una o due mani verso il campo avversario).

*Un punto per ogni azione vinta nel rispetto delle regole del volley S3 e del livello White.*

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti e 1 arbitro**



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Passaggio da un gioco ludico – motorio a un gioco strutturato.	Mt 4,5 x 4,5 Altezza rete = 1,60m	Rete, pallone, nastro carta per delimitare il campo.

2^ Festa Domenica 29 marzo 2020

**Gioco con rete "PERCORSO CON RETE"**

Atleti disposti in fila dietro al percorso.

Il primo atleta:

- colpisce un palloncino senza fermarlo, girarsi e colpirlo lanciandolo verso il compagno che è in fila
- esegue un rotolamento ("salamino" o capovolta);
- esegue traslocazioni nella Speed Ladder (in alternativa si può disegnare a terra con il nastro carta);
- Cammina sopra ad una panca, saltare a terra e l'allenatore lancia una palla che l'atleta deve colpire e inviare al compagno posizionato oltre la rete (in salto o con i piedi a terra).

L'atleta oltre la rete recupera la palla dopo un rimbalzo e la consegna all'allenatore. Esegue una traslocazione vicino a rete verso l'esterno del campo e torna in fila.

N.B.: è possibile modificare il percorso anche senza l'utilizzo della rete (schiacciare la palla oltre un ostacolo).

**Punteggio: 1 punto ad ogni presa della palla (dopo il rimbalzo) lanciata dal compagno.**

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra**



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE x squadra
Coordinazione oculo-manuale. organizzazione spazio-temporale.	Spazio fronte rete (circa 9m x 3m).	Palloncini, tappettino, Speed Ladder (anche segnata con il nastro carta), panca, 3 palloni a fianco dell'allenatore.

**Gioco senza rete "SPIKEBALL EASY"**

Disegnare a terra un quadrato con il nastro carta di 3mx3m. gli atleti sono disposti attorno al quadrato e hanno a disposizione 2 palloni. L'atleta, in possesso di palla, deve schiacciare la palla a due mani da sopra il capo o colpendola con mano aperta. Un altro compagno deve afferrare al volo la palla dopo un rimbalzo gridando "MIA". Una volta recuperata la palla il gioco continua fino allo scadere del tempo.

**N.B.** Ciascun atleta, dopo aver "schiacciato" la palla a terra, esegue tre passi all'indietro fino a entrare dentro a un cerchio (oppure toccare un cono). Poi ritorna nella sua posizione. Se l'allenatore vuole, dopo due minuti può chiamare "GIRO" e gli atleti cambiano posizione, eseguendo una rotazione in senso orario.

**1 punto ogni volta che si afferra la palla dopo il rimbalzo.**

N.B. gli atleti possono entrare nel quadrato per recuperare la palla.



**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra**

OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE x squadra
Coordinazione oculo-manuale. Capacità di anticipazione tattica.	Campo 3mx3m + spazio attorno	Quadrato disegnato a terra con il nastro carta, 2 palloni per squadra; 4 cerchi o cono.

2^ Festa Domenica 29 marzo 2020

**Gioco con rete "1 PER 1 SPIKEBALL"**

I 2 giocatori delle diverse squadre si posizionano al di fuori dei cerchi posizionati a terra, in prossimità della rete. Per lanciare la palla si entra nel proprio cerchio. Il gioco ha inizio con un lancio della palla da sopra il capo verso il cerchio posto nel campo avversario. Il giocatore dall'altra parte della rete dovrà recuperare la palla dopo un rimbalzo e subito dopo effettuare un lancio, in avanti alto, che gli consenta di riafferrarla ed avvicinarsi alla rete. Dopo essere entrato nel cerchio, l'atleta effettuerà a sua volta un lancio da sopra il capo verso il cerchio nel campo avversario e così via, fino a che qualcuno non commetta un errore, consegnando così all'avversario un punto e il diritto di iniziare il gioco. Cambio giocatori alla fine di ogni scambio.

*Un punto per ogni palla che entra nel cerchio per la squadra che attacca. Un punto per ogni palla recuperata dopo il rimbalzo per la squadra che difende.*

**NELLA FESTA IL LANCIAMENTO VIENE ESEGUITO A DUE MANI DA SOPRA IL CAPO.**

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti per squadra**



OBIETTIVI	CAMPO DI GIOCO	MATERIALE
Coordinazione segmentaria e oculo-manuale. Abilità specifiche della schiacciata	Campo di gioco: minimo 4mx2m Altezza rete = spalle del bambino Distanza da rete: 1,5m profondità 4-5m.	Rete, palloni, cerchi o nastro carta.

**Gioco con la rete "S3 WHITE 3 CON 3"**

Tre giocatori in campo per ogni squadra. Alla fine di ogni scambio, si ruota facendo entrare un giocatore in attesa; chi si trova sottorete esce.

**La battuta** si effettua con un lancio libero a una mano o due mani da dentro o fuori campo verso il campo avversario (è concessa anche la battuta diretta da dentro il campo). **La ricezione e l'alzata** si effettuano con un lancio dal basso verso l'alto a due mani verso il compagno. **L'attacco** si effettua con un lancio a una o due mani verso il campo avversario.

E' consentita, per gli atleti più evoluti, l'auto-alzata verso il compagno e l'attacco diretto sull'alzata del compagno.

*Un punto per ogni azione vinta nel rispetto delle regole del volley S3 e del livello White.*

**Arbitri / Segnapunti: 1 segnapunti e 1 arbitro**



OBIETTIVI	CAMPO DA GIOCO	MATERIALE
Passaggio da un gioco ludico – motorio a un gioco strutturato.	Mt 4,5 x 4,5 h. rete 1,60m	Rete, pallone