

ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!

I GIOCHI

SMART COACH



MODULO 3 – I GIOCHI

- I giochi di avvicinamento al volley S3:
 - ✓ I giochi di avviamento alla pallavolo



➡ Percorso didattico (azzurro)
➡ Percorso formativo (rosso)

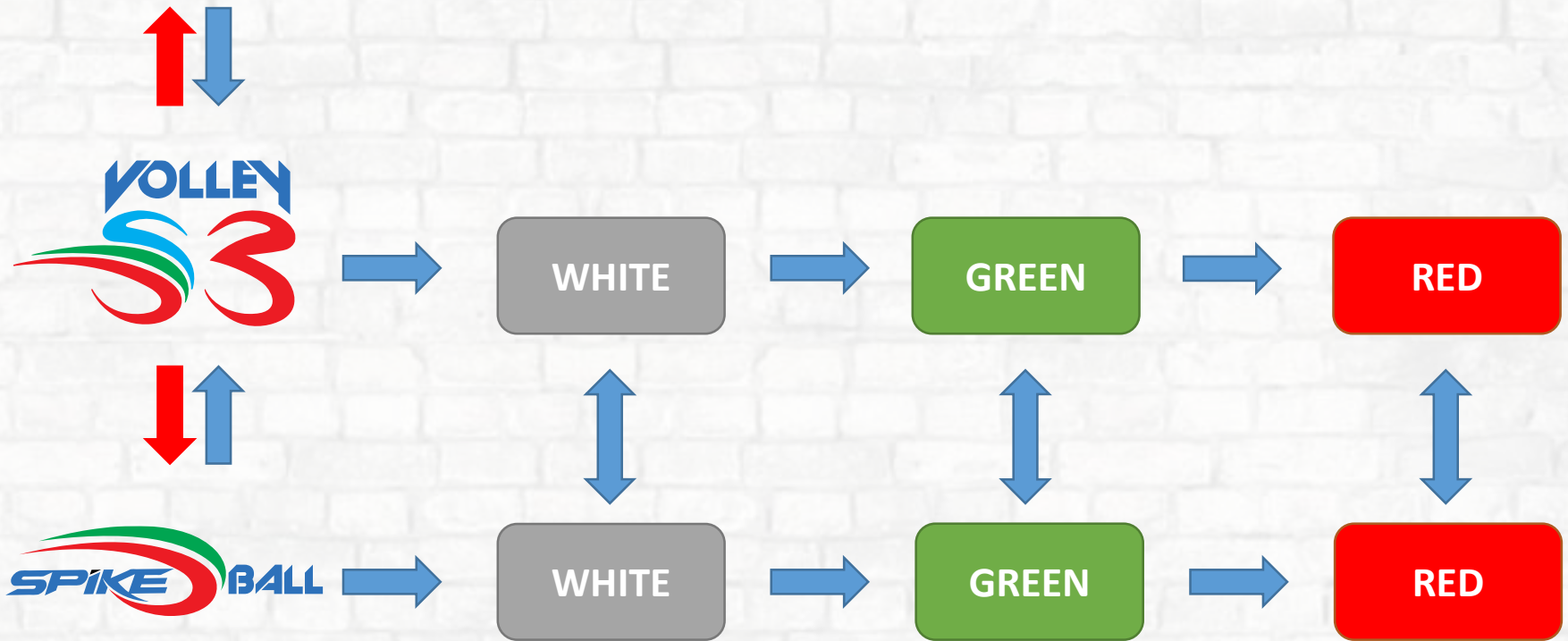


GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

ETÀ DELL'ATLETA

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI



GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO



GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO



FACILI

Che siano di facile comprensione, immediati, semplici ... "SMART"

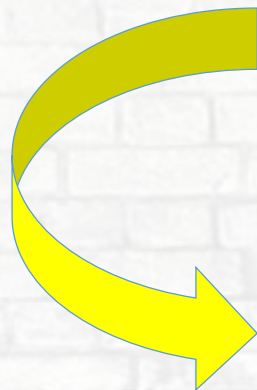


FLESSIBILI

Che si adattano alle esigenze di spazio, numero di giocatori, tempo a disposizione e all'obiettivo che si intende perseguire



OBIETTIVO



MI DIVERTO



IMPARO



GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

STIMOLANO L'APPRENDIMENTO E LA CONOSCENZA DI:



OBIETTIVI COGNITIVO – COORDINATIVO – MOTORI

- DELLA PERCEZIONE E DELLA GESTIONE DELLO SPAZIO
- DELLA CONOSCENZA E DEL CONTROLLO DEL CORPO E DELLA PALLA
- DELLA RISOLUZIONE TATTICA (PROBLEM SOLVING)



OBIETTIVI SOCIO – RELAZIONALI

- DEL RISPETTO DELLE REGOLE, DELLA TOLLERANZA E DEL FAIR PLAY
- DEL VALORE DELLA SQUADRA E DELLA SOCIALIZZAZIONE



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.

GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

GIOCHI DIDATTICI

1. PROVIAMO A ...
2. VALE SOLO
3. VALE TUTTO TRANNE
4. VEDIAMO CHI FA PRIMA
5. SPIKEMAN
6. 2 CON 2
7. 2 CONTRO 2
8. PALLA NOME CHIAMA
9. SVUOTA CAMPO

PROGRESSIONE DIDATTICA E CONSIGLI METODOLOGICI

➔ La progressione didattica si basa sulla semplificazione del compito attraverso la semplificazione della sequenza coordinativo – motoria richiesta.

➔ Le facilitazioni possono essere relative:

- allo **STRUMENTO** (es. pallone più leggero)
- alle **DIMENSIONI DEL CAMPO**
- all'**ALTEZZA DELLA RETE**
- al **NUMERO DI GIOCATORI**
- al **LIVELLO DI GIOCO**