



Guida Pratica TECNICO-DIDATTICA

PER L'ATTIVITA' PROMOZIONALE

In ambito federale e scolastico

Stagione sportiva 2025/2026

Pubblicazione del 19.12.2025

FEDERAZIONE ITALIANA PALLAVOLO

Sommario

Presentazione	3
Novità.....	4
Premessa Didattico - Metodologica	5
Note metodologiche e spunti didattici	7
1) Sfida e sviluppo: trovare il giusto equilibrio	7
2) L'utilizzo dei "Super Poteri" come Strumento Didattico	7
Glossario delle Tecniche Facilitate	9
3) Utilizzo strategico e mirato delle tecniche facilitate	9
Regole generali.....	11
4) Consigli sul sistema di punteggio nei tornei/feste di Minivolley S3 (Gioco Volley e Gioco Spike).....	12
5) Il ruolo dello Smart Coach: "auto arbitraggio" un sistema educativo	14
Il Minivolley S3.....	15
Regole e facilitazioni	19
il Gioco VOLLEY	20
Tabella 1	20
6) Consiglio organizzativo su dove posizionare gli atleti/e in attesa di entrare in campo	20
Gioco VOLLEY WHITE	22
7) Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco	23
8) Consigli sulla corretta progressione didattica per facilitare l'apprendimento del gioco White	24
Gioco VOLLEY GREEN	25
9) Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco Green	25
Gioco VOLLEY RED	28
GIOCO SPIKE	30
10) Consiglio organizzativo: dove posizionare gli atleti/e in attesa di entrare in campo	31
Il Gioco Spike White	32
GIOCO SPIKE GREEN.....	34
GIOCO SPIKE RED	36
La figura dello Smart Coach.....	38
Chi è lo smart coach e quali sono i suoi compiti	38
Come comunica lo smart coach	38
Come deve porsi lo smart coach e quali strumenti ha a disposizione	38
Tabella Riepilogativa.....	40
Conclusioni	40

Presentazione

Da sempre il settore Scuola e Promozione della FIPAV, ha come obiettivo quello di costruire una struttura educativa, tecnica e valoriale che accompagni bambini e i ragazzi e le ragazze, nel loro percorso sportivo, rendendo la pallavolo una scelta naturale, coinvolgente e duratura.

Il Progetto Volley S3 per l'anno 2025-2026 ha come obiettivo principale quello di mettere ordine e semplificare tale percorso andando in contro all'esigenze del territorio e di una società in continua evoluzione. Serve una visione a lungo termine, in sintonia con lo sviluppo evolutivo e in linea con il percorso scolastico dei giovani, focalizzata su tre pilastri fondamentali:

PROMOZIONE – FIDELIZZAZIONE – QUALIFICAZIONE

La promozione è il primo passo del percorso: è il processo che permette di avvicinare nuovi bambini alla palestra e rappresenta una fase strategica per le società.

La fidelizzazione è la fase successiva, in cui la qualità delle proposte, la coerenza dei progetti e l'affidabilità dell'ambiente devono favorire il desiderio di restare.

Promozione e fidelizzazione si realizzano creando occasioni reali per conoscere e vivere il nostro sport: far sperimentare la gioia del gioco condiviso, il valore dello stare in squadra, il piacere di imparare insieme. La passione e il divertimento sono la porta d'ingresso; la continuità delle esperienze e la cura delle relazioni generano nel tempo appartenenza e stabilità.

La qualificazione si raggiunge attraverso lo sviluppo delle competenze che in questo settore significa proporre attività mirate alla crescita delle capacità motorie, tecniche e attitudinali di ciascun bambino, con il gioco come principale strumento metodologico. Il gioco stimola il problem solving, favorisce la capacità di prendere decisioni e di collaborare, sostiene il fair play e mantiene alta la motivazione grazie al divertimento e ai feedback positivi.

Nella fascia 5–10 anni, l'obiettivo è costruire basi solide: competenze senso-percettive, coordinative, relazionali e cognitive che costituiscano un terreno fertile per l'avviamento specifico alla pallavolo. Tra i 10 e i 13 anni, il percorso diventa gradualmente più strutturato e consapevole, integrandosi pienamente nell'attività giovanile federale e mantenendo una forte dimensione educativa.

Il processo di qualificazione passa imprescindibilmente dalle persone che operano nel settore: tecnici, dirigenti, educatori e accompagnatori. Il successo del progetto dipende dalla loro capacità di crescere insieme, riconoscere le criticità, condividere esperienze e accogliere l'innovazione, promuovendo così il progresso e innalzando la qualità del percorso. È quindi fondamentale un percorso formativo continuo, aggiornato e in evoluzione, che sostenga le competenze e la visione comune.



Novità

Le novità di questo settore sono numerose e di diversa natura: al centro del progetto resta, e si evolve in maniera significativa il Minivolley S3, al quale si affianca una serie di nuove attività/discipline che prenderanno forma e si svilupperanno nel corso del quadriennio.

Alcune novità riguardano le attività torneistiche, che vengono riorganizzate in modo da creare un percorso coerente e continuativo con le proposte didattico metodologiche.

In questo progetto si è cercato di mettere ordine e uniformare i livelli didattici e torneistici, effettuando una riorganizzazione complessiva del settore che risponde alle esigenze emerse dal territorio, sostiene lo sviluppo del processo di apprendimento dei bambini e facilita il lavoro delle società e dei comitati territoriali attraverso la semplificazione delle modalità di gioco.

Gli spazi e le risorse che erano dedicati alle finali nazionali saranno ora destinati a eventi aggreganti e coinvolgenti per bambini e operatori del settore, come camp sperimentali pensati come momenti di incontro, formazione e confronto tra addetti ai lavori.



Premessa Didattico - Metodologica

Il gioco della pallavolo è uno sport di squadra situazionale, appartenente alla categoria degli sport *open skill*, ovvero attività in cui ogni azione si svolge in un contesto adattivo, variabile e imprevedibile. Per questo motivo la pallavolo richiede un patrimonio di competenze particolarmente ricco: non bastano le abilità tecniche, ma entrano costantemente in gioco capacità coordinativo-motorie, tattico-cognitive, socio-relazionali, organizzative e persino emotivo-comportamentali.

Sono queste *skills* a determinare la qualità della prestazione e, ancora prima, la qualità dell'apprendimento.

In questo sport, infatti, il gesto tecnico non può essere separato dal pensiero, dall'attenzione, dalla lettura del gioco e dalla capacità di collaborare o reagire rapidamente. Ogni movimento nasce da un'intenzione, ogni scelta deriva da una percezione, e la comprensione del gioco diventa il motore che guida l'esecuzione.

Per questo motivo lavorare su tutte le competenze — non solo sulla tecnica — è fondamentale fin dalle prime fasi del percorso formativo: le *skills* sono la vera infrastruttura che permette ai bambini di diventare giocatori capaci, consapevoli e completi.

La pallavolo, inoltre, è uno sport altamente tecnico, perché, non potendo fermare la palla, ogni tocco deve essere corretto e funzionale: controllarla, indirizzarla o renderla disponibile ai compagni dipende dalla qualità del gesto. In altre parole, è la qualità dei "tocchi" a creare le opportunità di gioco e a determinare lo sviluppo dell'azione tra un intervento e l'altro. Le tecniche (palleggio, bagher, schiacciata, battuta, ecc...) sono gestualità biomeccaniche speciali, che rappresentano il modello di prestazione più efficace per sviluppare i fondamentali (battuta, ricezione, alzata, attacco, muro, difesa, ecc...).

Nei bambini, tuttavia, le capacità coordinativo-motorie e condizionali non sono ancora mature per riprodurre i modelli tecnici prestativi degli adulti. Per questo è opportuno avvicinarli al gioco guidandoli nell'apprendimento dei prerequisiti dei fondamentali, costruendo progressivamente le gestualità tecnico-biomeccaniche a partire dagli elementi essenziali.

L'apprendimento deve seguire un percorso dal facile al difficile, dal semplice al complesso, dal noto all'ignoto, rispettando i ritmi naturali di crescita. Tra i 5 e i 10 anni, in particolare, si presentano fasi sensibili in cui è più facile sviluppare competenze senso-percettive e coordinative, che costituiscono la base delle capacità motorie future.

Introdurre i bambini al volley significa, dunque, combinare, in maniera graduale e progressiva, insegnamento tecnico, adeguato alle loro capacità (vedi tabella delle tecniche facilitate) e lo sviluppo tattico e organizzativo, rispettando i tempi evolutivi e stimolando le competenze coordinative e decisionali. Il gioco diventa così uno strumento di apprendimento creativo, divertente e motivante, volto non solo a formare atleti, ma a far crescere piccoli giocatori consapevoli, sicuri e intelligenti sul campo.

In sintesi, la pallavolo è uno sport complesso il cui insegnamento passa dall'apprendimento dei fondamentali e relative tecniche esecutive e dalla capacità di gestione del livello organizzativo (numero di giocatori, zone di conflitto e evoluzione tattica del gioco). Variabili come spazio e tempo (altezza della rete, grandezza del

campo, possibilità o meno di far rimbalzare o fermare la palla) influiscono fortemente sull'apprendimento e vengono quindi gestite in maniera funzionale.

Il suo insegnamento va organizzato in modo strutturato, seguendo un percorso capace di sviluppare coerentemente gli elementi che la compongono. Le progressioni didattiche, le facilitazioni e le regole proposte in questo progetto sono rivolte a questi due ambiti, ovvero agli aspetti organizzativo-funzionali del gioco e ai fondamentali e relative gestualità biomeccaniche (tecniche) che ne massimizzano la funzione, sempre correlate alle capacità dei bambini di gestire spazio e tempo durante l'azione di gioco.

Note metodologiche e spunti didattici

Le note metodologiche, didattiche ed educative presenti nella guida rappresentano strumenti di supporto pensati per gli Smart Coach e gli addetti ai lavori. Durante la lettura e l'applicazione delle indicazioni, queste note offrono spunti di riflessione, chiarimenti interpretativi e suggerimenti pratici per guidare l'azione didattica in maniera efficace, coerente e consapevole.

1) Sfida e sviluppo: trovare il giusto equilibrio

L'apprendimento del bambino non è un processo lineare: alterna momenti di apparente rallentamento ad altri di evidente accelerazione. La motivazione nasce dal successo, e dal divertimento, i quali fattori sono fortemente correlati all'adeguatezza degli stimoli. Occorre quindi prestare attenzione a non anticipare i tempi, evitando di saltare fasi importanti del processo di apprendimento.

Per mantenere alta la motivazione è utile offrire esperienze sfidanti ma accessibili, che permettano al bambino di intravedere le prospettive future senza saltare le tappe dell'apprendimento. Pertanto, è consigliabile proporre, di tanto in tanto, ai bambini più avanzati, saltuarie esperienze con i bambini del livello successivo o stimolarli nell'utilizzo delle tecniche facilitate più evolute, prestando attenzione a non cadere nell'errore di ritenere che "livello più alto" significhi automaticamente "meglio".

Il vero beneficio per il bambino risiede nella gradualità del percorso e nel divertirsi ad apprendere: sono questi gli aspetti che alimentano la motivazione e sostengono una crescita stabile e duratura.

2) L'utilizzo dei "Super Poteri" come Strumento Didattico

Uno strumento metodologico che ritengo molto efficace è l'assegnazione dei "super poteri".

Questa strategia permette allo Smart Coach di essere percepito dal bambino come una figura autorevole e positiva, quasi un "supereroe", cioè colui che ha la possibilità di assegnare "super poteri" come forme di potenziamento. In questo modo, il coach diventa un punto di riferimento motivante, capace di valorizzare i progressi e accompagnare la crescita in maniera coinvolgente e significativa.

L'assegnazione dei "super poteri" non viene utilizzata per evidenziare ciò che un bambino non sa ancora fare, ma al contrario come strumento di potenziamento.

In questo modo, un bambino che deve ancora acquisire un'abilità (es. fermare la palla o utilizzare una tecnica facilitata) non si sente in difficoltà, ma vive la facilitazione come un potere speciale temporaneo che gli consente di partecipare al gioco in modo efficace e sereno. Allo stesso tempo, il desiderio di "crescere di livello" viene valorizzato, poiché il passaggio ai super poteri successivi (es. dal White al Green) viene percepito come conquista.

Questo strumento risulta utile non solo per i bambini e le bambine che necessitano di facilitazioni, ma anche per quelli che stanno apprendendo più rapidamente: ad esempio, un bambino White che ha consolidato alcune abilità può "ricevere temporaneamente il super potere Green" per sperimentare nuove situazioni di gioco e/o sperimentare l'utilizzo di tecniche facilitate del livello superiore, senza essere spostato definitivamente di livello.

In modo analogo, si possono attribuire super poteri mirati anche ai bambini Red quando si vogliono introdurre elementi tecnici nuovi o più complessi.



Nell'attività torneistica, di norma, non è consentito l'uso dei "super poteri", salvo accordi specifici tra gli Smart Coach. Una eccezione riguarda, ad esempio, i bambini con bisogni speciali, "bambini arcobaleno", ai quali possono essere attribuiti super poteri speciali adattati alle loro esigenze e livello di abilità che gli consenta una partecipazione inclusiva e significativa.



Attenzione: *l'utilizzo dei "superpoteri" deve essere pianificato in modo strategico e con adeguata misura. Un impiego eccessivo o poco consapevole può generare confusione, creare aspettative non realistiche oppure, al contrario, ridurre la spinta al miglioramento. È quindi fondamentale che lo Smart Coach assegni i superpoteri solo quando sono realmente funzionali al percorso di crescita del bambino, mantenendo coerenza didattica, chiarezza comunicativa e orientamento al progresso.*



Glossario delle Tecniche Facilitate

Le tecniche facilitate sono strumenti pensati per supportare il bambino nell'apprendimento graduale del gesto tecnico-biomeccanico. Gli permettono di sperimentare il gioco della pallavolo senza sentirsi inadeguato, seguono una progressione incrementale di abilità, destrezza e coordinazione, sostenendo la motivazione e avvicinandolo gradualmente alle tecniche evolute della pallavolo.

LIVELLO	TECNICA FACILITATA	DESCRIZIONE
WHITE	schacciata ^{WHITE}	La palla viene tenuta ferma, in alto, con la mano del braccio opposto a quello che esegue il colpo di schacciata verso il campo avversario
	palleggio ^{WHITE} bagher ^{WHITE}	La palla viene auto-alzata, a due mani dal basso (da sopra la testa o dalle ginocchia) verso l'alto e poi colpita con un palleggio o con un bagher a scelta in base alla situazione in cui si trova il bambino.
	battuta ^{WHITE}	La palla, rilasciata con il braccio opposto a quello con cui poi si effettuerà il colpo di battuta, può effettuare un rimbalzo a terra prima di essere colpita dal basso verso il campo avversario.
GREEN	schacciata ^{GREEN}	La palla viene auto-alzata, a una o due mani dal basso verso l'alto, e poi colpita con una schacciata verso il campo avversario.
	palleggio ^{GREEN} bagher ^{GREEN}	La palla viene auto-alzata a due mani, dal basso verso l'alto. Dopo un primo tocco di controllo, si effettua un secondo tocco diretto verso l'obiettivo. NB: Si considera facilitazione ^{GREEN} anche la possibilità di eseguire il tocco di controllo (palleggio o bagher) al volo, senza fermare la palla prima del secondo tocco. <i>È consigliato guidare i bambini ad agire secondo il seguente criterio:</i> <ul style="list-style-type: none"> • se il controllo avviene in alto (al di sopra delle spalle), si esegue un palleggio di controllo seguito da un palleggio diretto; • se il controllo avviene in basso (al di sotto della cintura), si esegue un bagher di controllo seguito da un bagher diretto.
RED	schacciata ^{RED}	La palla viene tirata a terra, a una o due mani dall'alto verso il basso e poi colpita con una schacciata piedi a terra o in salto.
	palleggio ^{RED} bagher ^{RED}	La palla viene tirata a terra, a una o due mani dall'alto verso il basso e poi colpita con un palleggio o con un bagher diretto all'obiettivo.

3) Utilizzo strategico e mirato delle tecniche facilitate

l'utilizzo delle tecniche facilitate si fonda sul principio di accompagnare il bambino nella conoscenza, apprendimento e sperimentazione delle tecniche della pallavolo, in un percorso di progressiva evoluzione delle abilità. Le tecniche devono quindi adattarsi al livello di competenza raggiunto, consentendo, ad esempio, ai bambini più pronti di sperimentare elementi del livello successivo e, allo stesso tempo, permettendo a chi ne ha necessità di mantenere temporaneamente facilitazioni proprie del livello inferiore.



In questo senso, come indicato nella nota metodologica relativa all'uso dei "superpoteri", l'assegnazione mirata di un determinato superpotere permette di modulare l'impiego delle facilitazioni: può favorire l'introduzione di nuove abilità (superpotere verso l'alto) oppure sostenere la sicurezza e la riuscita dell'azione (superpotere verso il basso). Questo consente al bambino di giocare insieme ai coetanei senza sentirsi né inadeguato né poco stimolato, aumentando i feedback positivi e promuovendo una partecipazione attiva e motivata.





Regole generali

In vigore dalla stagione 2025-2026

Queste regole entrano in vigore già dalla stagione sportiva in corso e si differenziano da quelle della pallavolo tradizionale perché, in questa fascia d'età, alcune facilitazioni e strutture di gioco, costituiscono strumenti didattico-metodologici fondamentali per sviluppare prerequisiti coordinativo-motori e competenze specifiche.

Rappresentano un primo passo concreto verso una proposta integrata, in cui attività didattiche e aspetti torneistici concorrono a un percorso educativo coerente.

È fondamentale che noi adulti, in quanto operatori del settore, riconosciamo e sosteniamo l'efficacia di queste regole; applicandole con coerenza e impegno favoriamo l'adesione naturale dei bambini e li guidiamo a sperimentare pienamente il gioco, la collaborazione e la crescita personale.

REGOLE	OBIETTIVI/FINALITA' DIDATTICO-PEDAGOGICHE	
1. Ogni giocatore effettua 3 avvii consecutivi del gioco (es: come nel ping pong)	▪ Garantire a tutti i bambini pari opportunità di eseguire il fondamentale (battuta o attacco).	
	▪ Ridurre il rischio di squilibri tra le squadre, favorendo un contesto più equo.	
	▪ Le ripetizioni ravvicinate: <ul style="list-style-type: none"> • se corrette rafforzano l'apprendimento tecnico; • se errate, offrono un'immediata opportunità di correzione. 	
2. Rotazione obbligatoria al servizio	▪ Assicurare pari opportunità di gioco	
	▪ Ridurre la possibilità di strategie speculative da parte degli adulti	
	▪ Stimolare i bambini a trovare soluzioni in base ai compagni, alla posizione che si occupa e alle differenti situazioni di gioco.	
3. Non si può camminare intenzionalmente con la palla in mano	▪ Incrementare il livello di collaborazione tra compagni	
	▪ Trovare soluzioni tecnico-motorie	
	▪ Stimolare la capacità di anticipazione	
4. Auto arbitraggio	Tecnico/organizzativo	▪ Migliorare la gestione del gioco, responsabilizza i bambini, riduce l'influenza esterna durante la gara
	Didattico/pedagogico	▪ Potenziare l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, il senso etico e cooperativo
	Psicologico/sociale	▪ Rafforzare l'autostima, la presa di decisione autonoma, la gestione dell'errore come processo di crescita
	Rispetto/fairplay	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Favorire un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione. ▪ Valorizzare il ruolo positivo dei genitori attraverso il supporto, la presenza e un tifo educativo. ▪ Promuovere l'insorgere di un educato rapporto con la figura arbitrale



1. **Ogni giocatore effettua tre avvii consecutivi del gioco — battuta dal basso nel volley o attacco nello spike — indipendentemente da chi ha realizzato il punto (es: come nel Ping-pong)**

Descrizione: questa regola vale in tutti i livelli sia del gioco Volley che del gioco Spike. Il giocatore che ha il diritto di servire, nel gioco volley o di attaccare come avvio del gioco nello Spike effettua tre avvii consecutivi, e i punti vengono regolarmente assegnati a chi tra le due squadre ha conquistato il punto, dopodiché il servizio o il diritto di attaccare per avviare il gioco passa automaticamente all'avversario il quale a sua volta dopo aver effettuato una rotazione effettua tre avvii consecutivi e così via; questa alternanza avviene indipendentemente da a chi ha fatto i punti che vengono assegnati senza per questo dare diritto al cambio palla.

4) **Consigli sul sistema di punteggio nei tornei/feste di Minivolley S3 (Gioco Volley e Gioco Spike)**

In linea di massima, due possono essere le situazioni in cui si organizzano partite, tornei, feste e manifestazioni di Minivolley S3:

- ❖ *Attività torneistica in occasione di grandi manifestazioni di piazza o in location come palazzetti o campi sportivi in cui sono coinvolte moltissime squadre: si consiglia di predisporre un numero molto alto di campi con una chiara suddivisione per i livelli così da non creare confusione e disorientamento soprattutto per i più piccoli. In questi eventi conviene organizzare partite a tempo che diano a tutti la possibilità di giocare e divertirsi a rotazione proponendo ad ogni squadra più partite alternate da momenti di pausa/attesa.*
- ❖ *Concentramenti a 3 o più squadre, in base alla grandezza della struttura che li ospita e ai numeri di campi che si possono approntare; è suggerito un campo ogni 3 massimo 4 squadre. In questo caso è consigliato organizzare partite basate su un numero definito di azioni per set, in modo da garantire a tutti i partecipanti l'opportunità di effettuare almeno un turno di avvio del gioco:*
 - **Livello White** (2vs2, squadre fino a 4 giocatori): si suggerisce di giocare partite composte da uno o più set, ciascuno con un totale di **24 azioni, + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio. Questo numero permette a tutti gli otto ipotetici componenti delle squadre di eseguire almeno il proprio turno di avvio del gioco. Nel caso di pareggio, poiché nella pallavolo un risultato in parità non esiste, si effettua un ulteriore avvio per determinare il vincitore che effettuerà la squadra che vince il sorteggio fatto al momento (es: bim – bum – bam) dai bambini.
 - **Livello Green** (3vs3 squadre fino a 5 giocatori): seguendo lo stesso principio, ogni set deve prevedere **30 azioni, + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio.
 - **Livello Red** (4vs4, squadre fino a 7 giocatori): **42 azioni + 1 azione** aggiuntiva in caso di pareggio.

Obiettivi e finalità:

- **Ambito formativo-educativo:**
L'obiettivo è garantire pari opportunità a ogni bambino. Tutti, infatti, hanno la possibilità di eseguire il fondamentale, favorendo equità e inclusione.
- **Ambito organizzativo:**
La regola contribuisce a ridurre gli squilibri tra le squadre, limitando l'impatto dei giocatori più esperti e promuovendo un contesto di gioco più equilibrato e stimolante per tutti.



- Ambito tecnico-didattico:
Rafforza l'apprendimento del gesto tecnico: le ripetizioni ravvicinate aiutano la memorizzazione motoria, supportano l'apprendimento e consolidano l'esecuzione corretta.
- Ambito metodologico:
Favorisce l'autocorrezione immediata: in caso di errore, il bambino può effettuare subito un nuovo tentativo, correggendosi e migliorando.

2. Rotazione obbligatoria al servizio, che coinvolge anche gli eventuali giocatori in panchina ogni volta che si acquisisce il diritto di avviare il gioco.

Descrizione: ad ogni rotazione della squadra, si effettua una sostituzione: esce il bambino che ha da più tempo effettuato il turno di avvio del gioco, e rientra quello che è da più tempo in attesa fuori dal campo. Ogni volta che una squadra si trova a dover "ruotare" (cioè acquisisce il turno di avvio del gioco — battuta o attacco iniziale, a seconda della modalità), si applica contemporaneamente la regola della sostituzione, cioè il giocatore che ha servito (o avviato) da più tempo lascia il campo e va in attesa esterna e il giocatore che è fuori da più tempo entra e avvia il gioco.

- Ambito formativo-educativo:
La regola mira ad assicurare pari opportunità di gioco a tutti i bambini, favorendo partecipazione, inclusione e senso di appartenenza al gruppo.
- Ambito organizzativo:
Serve a ridurre la possibilità di strategie speculative da parte degli adulti, promuovendo una gestione del gioco più corretta, trasparente e orientata alla crescita dei partecipanti.
- Ambito tecnico-didattico:
Stimola i bambini a trovare soluzioni diverse in base ai compagni, alla posizione in campo e alle varie situazioni di gioco, sviluppando adattabilità e consapevolezza tattica.

3. Non si può camminare intenzionalmente con la palla in mano

Descrizione: i bambini devono passare la palla senza spostarsi volontariamente con essa. Questo li incoraggia a usare i fondamentali e a cercare soluzioni motorie efficaci durante il gioco. La regola non è rigida: camminare con la palla non deve diventare un vincolo, ma va inteso come "non farlo di proposito", in modo da stimolare la collaborazione tra compagni. Quando un bambino si trova lontano dalla rete, sarà invogliato a coinvolgere i compagni per sviluppare l'azione offensiva. Così il passaggio non è più un obbligo, ma un'opportunità e il primo passo verso la collaborazione e la costruzione dell'azione di squadra.

Obiettivi e finalità:

- Ambito formativo-educativo:
Incrementa il livello di collaborazione tra compagni, promuovendo lavoro di squadra e comunicazione durante le azioni di gioco.
- Ambito tecnico-didattico:
Stimola i bambini a trovare soluzioni tecnico-motorie, sviluppando controllo, precisione e adattamento dei gesti alle diverse situazioni.
- Ambito metodologico / cognitivo:
Favorisce la capacità di anticipazione, aiutando i bambini a prevedere le mosse dei compagni e degli avversari e a reagire in modo efficace



4. Auto-arbitraggio

Descrizione:

In questa modalità sono i bambini stessi a gestire e arbitrare il gioco, decidendo insieme se un'azione è valida o se il punto va assegnato all'una o all'altra squadra, senza l'intervento diretto dell'adulto. L'auto-arbitraggio favorisce la responsabilità personale, la capacità di confronto, l'attenzione e il rispetto reciproco. *Esperienze internazionali dimostrano che quando i bambini arbitrano da soli, migliorano la comprensione delle regole, la padronanza del gioco e la consapevolezza del proprio comportamento in campo.*

5) Il ruolo dello Smart Coach: "auto arbitraggio" un sistema educativo

Per educare i bambini all'auto arbitraggio la figura dello Smart Coach riveste un ruolo determinante e delicato: non è un giudice né un moderatore, ma un accompagnatore del processo. La sua funzione è creare un ambiente sicuro e positivo in cui i bambini possano sperimentare l'auto-arbitraggio, aiutandoli a trovare soluzioni, a riconoscere gli errori e a rispettare le decisioni condivise. Non interviene per correggere, ma osserva, guida con domande, incoraggia il dialogo e sostiene la crescita dell'autonomia decisionale. L'obiettivo non è "avere sempre ragione", ma imparare a collaborare, negoziare e assumersi responsabilità. L'adulto rimane presente, attento e disponibile, ma lascia che siano i bambini a costruire il loro modo di stare nel gioco. Come funziona in pratica:

Nella fase iniziale, lo Smart Coach introduce le regole in modo semplice e concreto, attraverso esempi pratici: mostra i confini del campo, fa rimbalzare la palla dentro e fuori e chiede ai bambini di valutare la situazione. Questa osservazione guidata serve per far comprendere che non sempre tutti vedono la stessa cosa allo stesso modo e che il confronto non deve avere un "vincitore", ma portare a una decisione condivisa, basata su correttezza, rispetto e onestà sportiva.

Successivamente:

- *I bambini iniziano a giocare e gestiscono in autonomia decisioni e punti.*
- *Se nasce un dubbio, si fermano e ne parlano tra loro: "Com'era questa palla?"*
- *Se non si raggiunge un accordo, si utilizza una soluzione neutra e condivisa: "Ripetiamo il punto e continuiamo."*

Lo Smart Coach interviene solo se emergono difficoltà relazionali (litigi, tono eccessivo, chiusura nel dialogo), ma non dà il verdetto. Egli guida con domande del tipo: "Qual è la soluzione più corretta per tutti?"; "Come possiamo andare avanti in modo sereno e rispettoso?"

In questo modo, l'auto-arbitraggio non diventa solo una regola di gioco, ma una palestra di responsabilità, comunicazione e fair play, nella quale i bambini imparano a pensare, collaborare e decidere insieme.

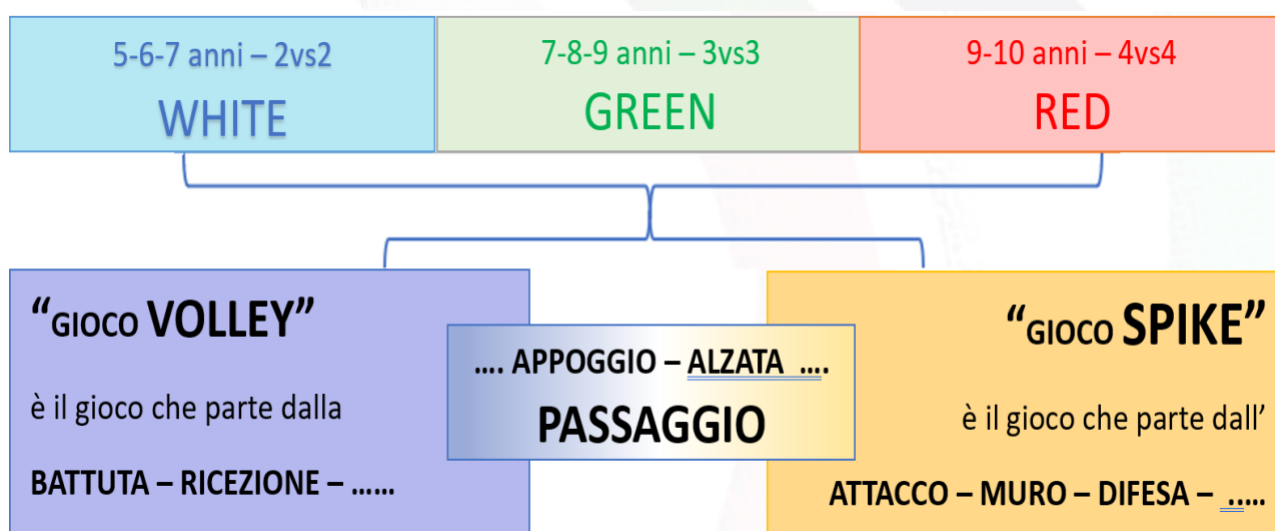
Obiettivi e finalità:

- Ambito tecnico/organizzativo:
Migliora la gestione del gioco, responsabilizza i bambini e riduce l'influenza esterna durante la gara.
- Ambito didattico/pedagogico:
Potenzia l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, nonché il senso etico e cooperativo.
- Ambito psicologico/sociale:
Rafforza l'autostima, la capacità di presa di decisione autonoma e la gestione dell'errore come processo di crescita.

- Ambito rispetto/fair-play:

Favorisce un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione, valorizza il ruolo positivo dei genitori attraverso supporto, presenza e tifo educativo e incentiva lo sviluppo di un rapporto rispettoso con la figura arbitrale.

Il Minivolley S3



Il Minivolley S3 rappresenta l’insieme delle proposte ideate e promosse dalla Federazione Italiana Pallavolo, rivolte ai bambini dai 5 ai 10 anni. In questa fascia d’età, il bambino può apprendere i prerequisiti della pallavolo attraverso il gioco, divertendosi, sperimentando e appassionandosi spontaneamente alla disciplina.

Nel gioco della pallavolo è possibile distinguere tre fasi principali, ciascuna con obiettivi specifici:

- **Battuta e ricezione:** fondamentale sviluppare la lettura delle traiettorie, la coordinazione oculomotoria, la corretta relazione con la palla e la gestione dei tempi di intervento.
- **Attacco, muro e difesa:** sviluppano la mentalità orientata al punto, la capacità di imprimere forza e direzione alla palla, e la collaborazione tra muro e difesa.
- **Costruzione dell’azione (alzata, ricostruzione, collaborazione):** è la fase centrale, in cui si creano le condizioni per l’azione collettiva. L’intervento corretto delle catene cinetiche consente passaggi ampi, dando tempo ai compagni di organizzare la fase successiva.

Nel Minivolley S3 vengono introdotte due modalità di gioco distinte ma complementari: il Gioco VOLLEY e il Gioco SPIKE, ciascuna progettata per sviluppare specifiche abilità necessarie all’apprendimento e alla sperimentazione delle principali fasi del gioco. Questa distinzione è indispensabile perché i bambini non hanno ancora maturato le capacità coordinative e condizionali tipiche degli adolescenti e degli adulti, e quindi non possono apprendere e mettere in pratica tutte le componenti della pallavolo in un’unica modalità di gioco. È quindi fondamentale che entrambi i giochi vengano proposti ed egualmente sperimentati, sia a livello didattico che torneistico.



Il Gioco VOLLEY è finalizzato all'apprendimento dei prerequisiti della battuta e della ricezione. Permette di sviluppare la lettura delle traiettorie, la coordinazione oculo-motoria, la relazione dell'attrezzo con l'asse corporeo, la gestione del piano di rimbalzo e il corretto timing d'intervento.

Il Gioco SPIKE è orientato allo sviluppo dei prerequisiti dell'attacco, del muro e della difesa. Favorisce la mentalità orientata alla ricerca del punto, la capacità di imprimere forza e direzione alla palla, il superamento dell'ostacolo del muro, la lettura delle zone di campo più vulnerabili e lo sviluppo delle capacità di azione, reazione e anticipazione motoria.

In entrambe le forme di gioco è previsto, in modalità differenziate e progressive, lo sviluppo della collaborazione interna alla squadra, attraverso i passaggi e la costruzione organizzata dell'azione. Questa integrazione consente al bambino di acquisire, con gradualità e completezza, le basi motorie, tecniche e tattiche necessarie per giocare a pallavolo, rispettando le tappe evolutive e sfruttando le fasi sensibili dello sviluppo.

Per far funzionare questa tipologia di approccio e non rischiare di compromettere il processo di apprendimento, è indispensabile che:

- Le attività proposte dagli Smart Coach siano appassionanti e basate sul gioco come generatore di motivazione, in grado di stimolare il problem solving attraverso l'utilizzo dei rinforzi positivi. Devono risultare divertenti, coinvolgenti, motivanti e inclusive, con l'obiettivo di favorire la partecipazione attiva, stimolare l'interesse e sostenere la fiducia nelle proprie capacità, creando un clima positivo e accogliente. Un aspetto fondamentale riguarda la quantità e la qualità dei feedback: in questa fascia d'età è essenziale valorizzare ciò che è stato fatto correttamente, piuttosto che sottolineare gli errori. Un'attività didattica basata su feedback positivi stimola l'apprendimento, rafforza la motivazione e sostiene un processo di crescita solido e duraturo.
- Vi sia coerenza tra percorso didattico e attività torneistica; le manifestazioni sportive devono essere progettate in continuità con quanto proposto durante le attività in palestra, rappresentando il momento conclusivo del percorso, in cui bambini e bambine hanno la possibilità di mettere in gioco e valorizzare le abilità acquisite, vivendo l'esperienza del confronto come occasione significativa e gratificante. Nel Minivolley S3, più che mai, l'attività didattica deve procedere di pari passo con quella torneistica, adattando il gioco al livello del bambino affinché si senta competente, coinvolto e motivato. In questo modo, ogni bambino può identificarsi nel proprio livello — White, Green o Red — sentendosi parte integrante del gruppo, protagonista del proprio apprendimento e responsabile dei propri progressi.
- Le progressioni didattiche devono essere costruite nel rispetto delle tappe dell'apprendimento ed essere rivolte agli aspetti:
 - coordinativo-tecnico-motori (sviluppo dei fondamentali e relative tecniche)
 - tattico-organizzativi (numero di giocatori, moduli di gioco e aspetti organizzativi)
 seguendo una programmazione che tenga conto dello sviluppo cognitivo, coordinativo e motorio di ciascun bambino



La suddivisione in livelli delle attività proposte nel Minivolley S3 è un passaggio essenziale per riuscita del progetto e rappresenta di per sé una vera e propria progressione che assume connotati didattici relativamente ai contenuti attesi.

Ogni bambino ha un innato desiderio di crescere, evolversi e migliorare, sogna di diventare come i propri campioni e ha bisogno di sentirsi parte di un percorso che gli permetta di realizzare i propri “sogni”. La strutturazione dell’attività in 3 livelli progressivi consente una adeguata attribuzione di risultati attesi e la possibilità di passare da uno all’altro ogni due anni mantiene alta la motivazione e rafforza la percezione di continuità e progettualità del percorso.

A ciascun livello o fascia d’età corrispondono specifiche facilitazioni relative al numero di giocatori, alle dimensioni del campo, all’altezza della rete e alle tecniche ammesse, così che ogni bambino possa sentirsi adeguato e competente:

- White: livello dei più piccoli e meno esperti. È possibile, ma non obbligatorio, fermare la palla. I bambini giocano con lanci e riprese, sperimentando con calma le tecniche facilitate per prepararsi al passaggio al livello Green. In questa fase, regole e facilitazioni sono pensate per educare all’utilizzo dello spazio, concedere tempo decisionale e sviluppare gestualità semplici ma utili a costruire tutti i fondamentali della pallavolo, in un sistema organizzativo 2 vs 2, il modulo di gioco più semplice alla base della progressione didattica.
- Green: livello intermedio, in cui i bambini apprendono e sperimentano le tecniche, anche in forma facilitata, come mezzo per lo sviluppo dei fondamentali. Il passaggio dal 2 vs 2 al 3 vs 3 amplia le possibilità tattiche e gli aspetti organizzativi del gioco.
- Red: livello più evoluto. I bambini più grandi giocano 4 vs 4, utilizzando tecniche più vicine a quelle della pallavolo standard, pur mantenendo alcune facilitazioni utili a sostenere il percorso didattico.

In conclusione, il Minivolley S3 è il progetto per i bambini dai 5 ai 10 anni ed è composto da due giochi, entrambi indispensabili, differenti ma complementari tra loro: non esiste un “gioco di Serie A” e uno di “Serie B”. Il Gioco Spike non è “meno pallavolo” del Gioco Volley, perché i due giochi si completano a vicenda e, insieme, costruiscono le basi del pallavolista del futuro. Ignorare questa complementarità significa rischiare di ritardare, o persino compromettere, l’acquisizione dei prerequisiti necessari per sviluppare le due grandi anime del nostro sport: quella collaborativa, legata alla battuta, alla ricezione e alla costruzione dell’azione, e quella aggressiva, che comprende attacco, muro, difesa e ricostruzione.

Per questo la Guida Pratica insiste sull’importanza di un percorso formativo progressivo, completo e intenzionale. In quest’età così fertile, in cui si gettano le fondamenta dell’atleta di domani, è essenziale proporre sia il Gioco Volley sia il Gioco Spike, senza esitazioni, senza dubbi e senza remore. Limitarsi alle abitudini consolidate rischia di impoverire il processo di crescita: il miglioramento nasce da un progetto solido, moderno e aperto al cambiamento, capace di valorizzare tutto ciò che contribuisce allo sviluppo del bambino.

Il Gioco Volley mantiene, e manterrà sempre, un valore speciale nell’immaginario collettivo, ed è giusto che continui a far parte della proposta educativa. Non deve però diventare un alibi per evitare il rinnovamento e



lasciare in secondo piano il Gioco Spike, che è altrettanto formativo e necessario. Per questo la raccomandazione è quella di proporre i due giochi in modo equilibrato, destinando una seduta settimanale al Gioco Volley e una al Gioco Spike, mentre i Comitati Territoriali sono chiamati a fare la propria parte distribuendo in maniera paritaria anche l'attività torneistica.

Solo così i bambini potranno vivere un percorso realmente completo, capace di sviluppare in modo armonico competenze tecniche, motorie, cognitive e relazionali, accompagnandoli con naturalezza e sicurezza verso i livelli successivi della pallavolo giovanile





Regole e facilitazioni

Raccomandate ma non obbligatorie per la stagione 2025-2026

La presente guida pratica contiene indicazioni, facilitazioni e strumenti regolamentari e metodologici con precisi obiettivi educativi, organizzativi e didattico-coordinativi come: il numero di giocatori, la dimensione del campo, l'altezza della rete, l'utilizzo di tecniche facilitate, moduli di gioco o specifiche regole torneistiche, ciascuno pensato per favorire lo sviluppo graduale e duraturo delle competenze dei giovani atleti.

Le indicazioni che seguono non sono obbligatorie per l'anno in corso, ma sono concepite per essere progressivamente introdotte e testate. Si invita pertanto ciascun smart coach a sperimentarle durante gli allenamenti e i CT a integrarle gradualmente nelle manifestazioni, feste e tornei organizzati nel corso dell'anno, raccogliendo osservazioni e feedback utili, in modo da arrivare al prossimo anno con dati concreti a supporto della stesura della guida pratica 2026-2027.

GIOCO	REGOLE/FACILITAZIONI	OBIETTIVI/FINALITA' DIDATTICO-PEDAGOGICHE
GIOCO VOLLEY WHITE 2vs2 ♀	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Servizio con battuta^{WHITE} e/o lancio a una o due mani dal basso ▪ La palla che proviene dalla battuta avversaria DEVE essere fatta rimbalzare prima di essere giocata ▪ La palla, che proviene da un tocco avversario, può fare un rimbalzo a terra prima di essere giocata. ▪ La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con un lancio o una tecnica facilitata^{WHITE}. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aumentare il n° di volte in cui la palla viene inviata nel campo avversario, favorendo così un maggior n° di azioni di gioco. ▪ Aumentando il tempo di lettura della traiettoria, grazie alla combinazione tra volo e rimbalzo, si facilita l'intercetto e si favorisce lo sviluppo dell'azione di gioco. ▪ Favorire un maggior n° di chiamate della palla e stimolare la comunicazione proattiva tra i compagni. ▪ Ampliare lo spazio da percorrere per poter prendere la palla e di conseguenza stimolare le abilità coordinativo-motorie specifiche ▪ Aumentare il tempo decisionale, permettendo al bambino di scegliere l'azione motoria (tecnica) più adeguata allo scopo sperimentandola ed eseguendola in forma facilitata^{WHITE}.
GIOCO VOLLEY GREEN 3vs3 ♀	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Servizio con battuta dal basso ▪ È consentito fermare la palla, una volta, sul primo o sul secondo tocco e rigiocarla, utilizzando una tecnica facilitata^{GREEN} ma ciò non è permesso sul tocco che invia la palla nel campo avversario qualunque esso sia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare il senso tattico ▪ Aumenta in n° di azioni per ogni punto giocato ▪ Consente al bambino di imparare a scegliere se è opportuno o meno fermare la palla sapendo che poi non è più possibile effettuare ulteriori stop ▪ Facilita l'inclusione dei bambini che ancora non sono in grado di gestire il colpo al volo ▪ Concede la possibilità di sperimentare l'utilizzo delle tecniche facilitate^{GREEN}
GIOCO VOLLEY 4vs4 ♀	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Servizio con battuta dal basso ▪ Valgono le regole della pallavolo, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare il senso tattico ▪ Abituare alle regole e alla pratica della pallavolo in forma facilitata

il Gioco VOLLEY

il Gioco Volley è pensato come ambiente di apprendimento delle competenze necessarie alla *battuta* e alla *ricezione* e alla *costruzione dell'azione di gioco*. Attraverso il gioco, i bambini sviluppano i prerequisiti indispensabili per affrontare la costruzione dei suddetti fondamentali in modo efficace, progressivo e divertente andando a lavorare sulla:

- Gestione delle zone di conflitto e capacità di presa in carico della palla, attraverso la chiamata: “*mia*”.
- Lettura delle traiettorie e sviluppo della coordinazione oculo-motoria, per orientarsi rispetto alla palla in arrivo.
- Corretta posizione del corpo in relazione alla palla, rispetto all’asse corporeo e alla distanza ideale di intervento.
- Gestione del piano di rimbalzo e timing corretto di intervento sulla palla (in particolare nei livelli *GREEN* e *RED*).

La progressione didattica dal gioco VOLLEY all’Under 13 si basa su tre elementi fondamentali:

1. Uso di tecniche facilitate^{WHITE – GREEN – RED} adeguate al livello di sviluppo coordinativo motorio
2. Riduzione graduale delle facilitazioni ammesse
3. Aumento progressivo e proporzionato dei m² che ogni bambino deve “coprire”; si parte da un 2vs2 del White dove però il livello di facilitazioni e strategie metodologiche sono tali da renderlo un livello ancora parecchio lontano dalla pallavolo “vera”. Il White è un livello didattico per costruire le fondamenta del gioco, dal livello Green comincia una vera e propria progressione relativa a: numero di giocatori, dimensioni del campo e altezza della rete; questo graduale incremento delle strutture su cui si basa il gioco porta ad un aumento dello spazio “coperto” da ciascun bambino che, aumenta di 2,25m² per ogni livello di gioco.

Tabella 1

Livello	Giocatori	Dimensioni campo	Superficie per giocatore	Incremento m ² per giocatore	Altezza rete	Incremento altezza rete
Green	3vs3	4,5 × 4,5 m	6,75 m ²	–	185 cm	–
Red	4vs4	6 × 6 m	9,00 m ²	+2,25 m ²	195 cm	+10 cm

Si tratta di un’evoluzione studiata per permettere ai bambini di adattarsi gradualmente all’aumento dei m² che ogni bambino deve “coprire” in relazione all’aumentare della grandezza del campo cioè 2,25m² in più per ogni passaggio di livello.

6) Consiglio organizzativo su dove posizionare gli atleti/e in attesa di entrare in campo

Nel Gioco Volley, l’organizzazione degli spazi e la disposizione dei bambini in attesa del proprio turno rappresentano un elemento molto più importante di quanto possa sembrare a prima vista. Un semplice accorgimento logistico può incidere in modo decisivo sulla continuità dell’attività, sulla qualità dello svolgimento e, nelle situazioni torneistiche, persino sull’andamento complessivo della manifestazione.

Quando i bambini si trovano già in una posizione che facilita naturalmente l'ordine dei turni e la comprensione di ciò che devono fare, il gioco scorre con maggiore fluidità e aumenta anche la loro autonomia operativa, un aspetto che diventa essenziale soprattutto con l'introduzione dell'auto-arbitraggio.

Per questo motivo è consigliabile far attendere il proprio turno di servizio nella zona arretrata del campo, sul lato destro, così da non interferire con l'azione in corso e da essere immediatamente pronti a entrare per eseguire la battuta quando arriva il momento.

Pur non trattandosi di una disposizione prevista dal regolamento, questa scelta organizzativa contribuisce in modo concreto a mantenere ordine, a rendere più chiari i cambi e a semplificare la gestione dell'attività mettendo ordine e migliorando l'esperienza complessiva di gioco.

Gioco VOLLEY WHITE

Progettato per i bambini più piccoli, questo gioco mira a sviluppare i prerequisiti essenziali per l'apprendimento della battuta, della ricezione e della lettura delle traiettorie, stimolando il movimento verso la palla. Segue una progressione didattica mirata che favorisce lo sviluppo delle capacità e delle abilità di base necessarie per avvicinarsi al mondo della pallavolo.

Modalità di gioco: 2 vs 2 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 4 (maschi e femmine insieme); se ci sono più bambini si dovrà formare una nuova squadra per ridurre i tempi di attesa e massimizzare il tempo di gioco.

Età di riferimento: 5–7 anni (nati 2020–2018).

Misure campo: 4,5 x 9 m; *si consiglia di prevedere un'area di rispetto attorno al campo, per garantire la continuità delle azioni di gioco e proteggere i bambini, che, andando a intercettare la palla dopo un rimbalzo, rischierebbero di dover invadere il campo vicino.*

Altezza rete: 185 cm; *questa altezza permette rimbalzi facilmente gestibili e, al contempo, non rappresenta un ostacolo allo svolgimento e all'avvio delle azioni di gioco.*

Palloni: leggeri e ben gonfi, *per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.*

Descrizione: il gioco ha inizio con una battuta^{WHITE} o con un lancio a una o due mani dal basso. I due bambini in ricezione si dispongono affiancati vicino alla linea di fondo campo, *in modo da avere un punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo.*

Quando parte la battuta, uno dei due bambini chiama la palla e corre a intercettarla, lasciandole fare un rimbalzo che in questa fase di ricezione è obbligatorio, cercando di mettersi in corretta relazione con l'attrezzo. Questo rimbalzo fa sì che il controllo avvenga abbastanza lontano dalla rete; non potendo camminare con la palla in mano, il ricevitore deve scegliere se provare ad attaccare direttamente oppure passare la palla al compagno, che nel frattempo si è avvicinato alla rete e si è messo in posizione "comoda" e funzionale per proseguire l'azione. *Il passaggio non è obbligatorio, ma rappresenta un'opportunità strategica: permette di avanzare verso la rete, aumentare le possibilità di attacco e sperimentare concretamente l'utilità della collaborazione e del gioco di squadra.*

Una volta ricevuta la palla, il compagno può decidere se attaccare direttamente il campo avversario oppure effettuare un'alzata, restituendo così la palla al ricevitore che nel frattempo si è trasformato in possibile attaccante e può completare l'azione. *La scelta dipende da diversi fattori: la posizione in campo, la situazione di gioco e la disponibilità del compagno.*

Il gioco prosegue con lo stesso principio. Quando la palla arriva dagli avversari, può essere lasciata rimbalzare prima di essere giocata, ma non è obbligatorio: *i bambini imparano così a leggere lo spazio, il tempo e la traiettoria, a scegliere il momento giusto per intervenire e a costruire l'azione insieme.* È un susseguirsi di movimenti, decisioni e collaborazione, dove ogni piccolo gesto contribuisce al risultato del gioco e all'apprendimento delle regole in modo naturale e divertente.

7) Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco

Si consiglia di far posizionare i due giocatori in ricezione, affiancati con i piedi sulla linea di fondo campo. Questo fornisce un riferimento concreto e li mette nelle condizioni migliori per gestire la palla in arrivo. Inoltre, aiuta a limitare l'innata tendenza a prendere la palla al volo, stimolando invece lo spostamento attivo per arrivare "all'appuntamento" con la palla, sviluppando la coordinazione oculo-motoria.

Il tempo concesso dal rimbalzo stimola nei bambini più avanzati la ricerca di una corretta relazione con l'asse corporeo, facilitando successivamente l'esecuzione di una tecnica semplificata al posto del lancio. È importante adattare le richieste alle capacità dei bambini: per questo si consiglia di incoraggiare chi è pronto.

Regole e facilitazioni ammesse:

1. Avvio del gioco:

Il gioco parte con un lancio o una battuta dal basso che in questo livello può essere facilitata (battuta^{WHITE}).

Queste modalità rendono il servizio accessibile a tutti, senza limitare chi è più avanti e facilitando chi non ha ancora sviluppato la forza o la coordinazione sufficiente per il gesto tecnico specifico; pertanto, questa tipologia di avvio del gioco supporta e sviluppa i seguenti obiettivi:

- **Formativo-educativo:** favorisce un avvio semplice e gratificante, aumentando il numero di azioni corrette e il coinvolgimento nella ricezione.
- **Tecnico-didattico:** consente un progressivo avvicinamento alla battuta regolamentare, semplificando la coordinazione tra rilascio della palla e colpo, e dando tempo al bambino di organizzare l'azione sul piano di lavoro frontale e l'asse longitudinale.
- **Motivazionale:** rinforza il senso di autoefficacia e il successo immediato, stimolando la motivazione intrinseca all'apprendimento.

2. Fermare e rigiocare la palla:

La possibilità di fermare sempre la palla e poi rigiocarla con lanci o tecniche facilitate^{WHITE} riduce la complessità del gesto tecnico e favorisce la partecipazione attiva, supportando e sviluppando i seguenti obiettivi:

- **Formativo-educativo:** riduce la difficoltà esecutiva e stimola collaborazione e comunicazione tra compagni.
- **Tecnico-didattico:** permette di sperimentare il controllo della palla e sviluppare sensibilità motoria, favorendo una progressione naturale dove controllo e precisione precedono velocità e potenza.
- **Cognitivo/metodologico:** aumenta il tempo di riflessione e di scelta, favorendo nei bambini la comprensione del "cosa fare" prima del "come farlo", ossia quale azione compiere e, solo in seguito, con quale strumento, gestualità biomeccanica o tecnica eseguirla.

3. Rimbalzo della palla:

La palla di avvio (battuta) **deve** rimbalzare a terra prima di essere intercettata. Durante il gioco, la palla proveniente da un tocco avversario può rimbalzare, ma non è obbligatorio. Nei passaggi tra compagni della stessa squadra, il rimbalzo non è consentito in attività torneistica, mentre può essere utilizzato come strumento didattico in allenamento. Obiettivi sviluppati:

- **Formativo-educativo:** il rimbalzo aumenta il tempo per leggere la traiettoria, incrementa scambi e contatti con la palla, favorisce anticipazione motoria e decisione tecnica.
- **Tecnico-didattico:** allontana il punto di intercetto dalla rete, stimolando il bambino a muoversi verso la palla, sviluppando coordinazione oculo-motoria, gestione dell'attrezzo, controllo delle catene cinetiche, spostamenti, equilibrio e comprensione situazionale rispetto a palla, compagni e avversari.



Attenzione: cerchiamo di comprendere meglio cosa rappresentano e come dobbiamo utilizzare le due principali facilitazioni del gioco Volley White e cioè le regole 2 e 3, rispettivamente: obbligo/possibilità di far rimbalzare la palla proveniente dalla battuta/tocco avversario e possibilità di fermare sempre la palla durante lo sviluppo del gioco.

Entrambe intervengono su un aspetto fondamentale dello sviluppo del gioco che è **il tempo**. In questa fascia d'età, infatti, il focus principale non è l'esecuzione tecnica del gesto, ma dare al bambino il tempo necessario per osservare, comprendere la situazione e produrre una risposta motoria adeguata e pertinente (FSM). I bambini, prima di *fare* devono poter vedere, capire, decidere, e tutto ciò necessita di tempo, e poi agire con gli strumenti che possiedono per rispondere allo stimolo ricevuto.

Per aumentare il tempo a disposizione abbiamo introdotto alcuni accorgimenti regolamentari:

- possibilità di fermare la palla,
- possibilità di farla rimbalzare,
- rete "alta" come nel livello successivo (parabola più ampia),
- eventuale palla più leggera (tempo di volo maggiore).

Questi elementi rendono il gioco più leggibile e consentono ai bambini di costruire con gradualità le abilità fondamentali legate ai prerequisiti di battuta e ricezione:

- presa in carico e chiamata della palla ("mia!", gestione delle zone di conflitto e organizzazione in funzione della costruzione dell'azione di gioco)
- lettura delle traiettorie e coordinazione oculo-motoria (andare all'appuntamento con la palla)
- relazione corretta con la palla (posizionamento in relazione all'asse corporeo)

In conclusione, la possibilità di fermare la palla e quella di farla rimbalzare dopo il tocco avversario, in questa fascia d'età, sono funzionali all'apprendimento perché aumentano il numero di traiettorie intercettabili e, di conseguenza, favoriscono la continuità del gioco, rendendo l'esperienza più accessibile, partecipata e significativa per tutti i bambini.

8) Consigli sulla corretta progressione didattica per facilitare l'apprendimento del gioco White

In fase iniziale, durante l'attività didattica in palestra, è consigliabile incentivare l'uso del rimbalzo in modo costante, non solo in ricezione, così da consolidare questi prerequisiti. Tuttavia, una volta acquisita la capacità di muoversi verso la palla con tempi e traiettorie adeguati, è necessario ridurre gradualmente tale facilitazione, per evitare che i bambini perdano l'istinto di prendere la palla al volo, competenza fondamentale per il passaggio al livello Green

Gioco VOLLEY GREEN

Rivolto ai bambini di livello intermedio, il gioco riduce le facilitazioni ammesse nel livello White e introduce una maggiore complessità organizzativa, favorendo l'apprendimento delle tecniche e lo sviluppo dei fondamentali e avvicinando gradualmente i bambini alle dinamiche della pallavolo.

Modalità di gioco: 3 vs 3 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: massimo 5. Oltre tale numero si consiglia di formare una nuova squadra, così da mantenere alto il tempo di esposizione al gioco attivo.

Età di riferimento: 7–9 anni (nati 2018–2016).

Misure campo: 4,5 × 9 m

Altezza rete: 185 cm

Palloni: S3 (vedi scheda tecnica dedicata al materiale)

Descrizione: nel gioco Volley Green l'azione prende avvio con una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Dall'altra parte, i tre bambini della squadra in ricezione si dispongono pronti ad affrontare la palla in arrivo (si invita a fare riferimento alla nota metodologica per la disposizione più adeguata al livello di apprendimento).

Appena la battuta parte, uno dei tre chiama la palla e si muove per intercettarla, scegliendo se fermarla o giocarla direttamente al volo. Se decide di fermarla, sa che dovrà obbligatoriamente passarla a un compagno, perché il colpo che manda la palla nel campo avversario non può avvenire da una tecnica facilitata. Se invece sceglie di intervenire al volo, la palla può essere diretta anche verso il campo opposto, ma spesso è più conveniente costruire l'azione con i compagni per arrivare a un attacco più efficace.

La squadra ha a disposizione fino a tre tocchi per organizzarsi: la ricezione, un eventuale passaggio o alzata, e infine l'attacco. Chi riceve cerca di passare la palla ad un compagno in posizione favorevole, che può decidere di alzare o di colpire direttamente. In questo modo, i bambini imparano a collaborare, a comunicare "mia!" a scegliere il momento più opportuno per intervenire ecc...

Il colpo finale, quello che invia la palla nel campo avversario (attacco) deve sempre essere eseguito al volo, stimolando così prontezza, coordinazione e capacità di lettura della traiettoria. Mentre sta avvenendo l'attacco, l'altra squadra si prepara a sua volta a difendere e ricostruire l'azione, dando vita a un gioco continuo, dinamico e ricco di movimento, dove ogni scelta diventa parte della costruzione collettiva.

9) Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di gioco Green

Dal punto di vista regolamentare non esistono limitazioni sulla disposizione dei giocatori nel 3 vs 3. Tuttavia, in un'ottica di progressione didattica, è utile procedere dal noto all'ignoto e dal semplice al complesso.

Sebbene lo schieramento con un giocatore "corto" sotto rete e due più arretrati sia quello più diffuso, si consiglia di partire da una disposizione già sperimentata nel Volley White: due giocatori affiancati, che rispetto al livello White saranno in posizione più avanzata visto che la palla nel Green non può effettuare un rimbalzo prima di essere intercettata, e uno più arretrato.

Questa organizzazione riprende il modello del 2 vs 2 del White, aggiungendo un compagno incaricato della gestione delle palle profonde, più leggibili grazie al maggior tempo di volo. Nella fase di passaggio dal livello White al livello Green, può essere utile — in allenamento — concedere al giocatore arretrato la possibilità di

far rimbalzare la palla per consentire ai compagni di organizzare la successiva azione. In questo modo si facilita la costruzione dello schema più funzionale, caratterizzato da minori angoli d'alzata e traiettorie di appoggio più ampie e gestibili verso l'alzatore o il secondo tocco. Infatti, se la palla viene gestita da uno dei due giocatori avanzati, l'obiettivo sarà quello di passarla all'altro compagno avanzato, che a quel punto deciderà se attaccare direttamente oppure alzare la palla per il compagno, così come succede nel livello White. Se invece la palla è gestita dal giocatore arretrato, l'indicazione dev'essere quella di indirizzare il passaggio verso il compagno posizionato nella metà campo opposta. Così facendo si riducono gli angoli di alzata, si ampliano le traiettorie di ricezione/appoggio e, contemporaneamente, si stimola una lettura condivisa della situazione e lo sviluppo di un'organizzazione di gioco più strutturata. In questo modo, i bambini ritrovano compiti chiari e spostamenti già conosciuti, avanzano gradualmente verso nuove richieste e non vengono esposti prematuramente a situazioni di difficile gestione.

Regole e facilitazioni ammesse

1. **Avvio del gioco:** battuta dal basso.
2. **È consentito fermare la palla una sola volta all'interno della propria sequenza di tocchi, utilizzando una tecnica facilitata^{GREEN}.**

Questa regola rappresenta un passaggio chiave nella progressione didattica dal livello White al livello Red: consente di mantenere un supporto facilitante (possibilità di fermare una volta la palla) pur introducendo dinamiche di gioco più realistiche. In questo modo i bambini apprendono gradualmente la continuità del gioco e la necessità di coordinazione e collaborazione, sviluppando le basi per imparare la pallavolo.

- **Formativo-educativo:** favorire la collaborazione e la comunicazione tra i compagni attraverso una gestione condivisa dell'azione di gioco, promuovendo il senso di responsabilità e la consapevolezza del proprio ruolo all'interno del gruppo.
 - **Tecnico-didattico:** incentivare la costruzione del gioco attraverso passaggi interni e scelte ragionate, avviando i bambini alla logica e alle dinamiche della pallavolo, dove l'attacco deriva da un'azione costruita e non da un colpo casuale.
 - **Cognitivo/metodologico:** sviluppare la capacità di decidere quando fermare la palla e quando giocarla al volo, migliorando l'attenzione e la lettura del gioco, stimolando la capacità di anticipazione e di adattamento alle diverse situazioni di gioco.
3. **Il colpo d'attacco deve essere effettuato al volo.**

Questa regola ha l'obiettivo di avvicinare i bambini alla pallavolo evoluta, stimolando la prontezza di reazione e gli aggiustamenti situazionali della squadra che difende il colpo d'attacco.

- **Formativo-educativo:** promuovere il rispetto delle regole e la comprensione delle dinamiche di gioco reali della pallavolo, incentivando la collaborazione e la comunicazione tra compagni nelle fasi di attacco e difesa.
- **Tecnico-didattico:** favorire la progressione verso l'esecuzione di gesti tecnici complessi, come il colpo d'attacco e la difesa, stimolando la continuità del gioco e la costruzione dell'azione d'attacco a partire da situazioni dinamiche.
- **Cognitivo/metodologico:** sviluppare la capacità di lettura e reazione rapida alle traiettorie della palla e ai movimenti degli avversari, migliorando l'adattamento motorio e la capacità di prendere decisioni in tempi brevi, in contesti di gioco in evoluzione.



Attenzione: riflettiamo su cosa cambia nel passaggio dal WHITE al GREEN e quali aspetti risultano determinanti per consentire ai bambini di affrontare un salto così significativo senza saltare tappe fondamentali dell'apprendimento.

Innanzitutto, nel Gioco Volley Green la palla non può più cadere: il tempo a disposizione si riduce e il bambino deve imparare a intervenire al volo. Questo presuppone che abbia già sviluppato adeguate abilità nella gestione delle tecniche di base, in particolare palleggio e bagher, e quindi un discreto livello di coordinazione dinamica specifica.

La possibilità di fermare la palla una sola volta rappresenta un ponte tra apprendimento e autonomia: il bambino, se si trova in difficoltà o percepisce di non poter intervenire correttamente, può scegliere di fermarla, evitando la perdita di controllo dell'azione. Questa facilitazione mantiene la continuità del gioco e permette ai bambini di affrontare situazioni più complesse con un margine di sicurezza.

La seconda grande differenza tra WHITE e GREEN è l'ingresso del terzo giocatore. L'aggiunta di un compagno modifica profondamente l'organizzazione del gioco.

Gli spostamenti individuali diminuiscono, perché il campo è condiviso da tre giocatori, ma aumentano le zone di conflitto che rappresentano un grande Problema; cresce la necessità di chiamare la palla ("mia!") per evitare sovrapposizioni e si sviluppano cooperazione, senso di responsabilità e organizzazione strategica dell'azione di squadra: "chi fa cosa" (chi riceve, chi alza, chi attacca).

Nel livello Green diventa più frequente la costruzione dell'azione attraverso tutti e tre i tocchi consentiti dal regolamento, elemento strategico e fondamentale della pallavolo.

Il Gioco Volley GREEN rappresenta il punto di passaggio tra il gioco dei lanci e delle riprese tipico dei più piccoli e un gioco fondato sull'anticipazione motoria e sull'intervento al volo. Le poche facilitazioni ancora presenti sono funzionali al mantenimento della continuità del gioco, favorendo un elevato numero di azioni consecutive e, di conseguenza, sostenendo sia l'apprendimento che il divertimento.



Gioco VOLLEY RED

Rivolto ai bambini di livello avanzato, il gioco rappresenta un'ulteriore evoluzione rispetto ai livelli precedenti: si gioca 4 vs 4 su un campo più ampio e con rete più alta. L'eliminazione dello stop di palla impone una gestione continua e fluida, mentre la presenza di un giocatore in più aumenta le zone di conflitto e le possibilità tattiche. I bambini devono collaborare, intervenire senza interruzioni e applicare tecniche specifiche e non più facilitate, avvicinandosi sempre più alle dinamiche della pallavolo "reale".

Modalità di gioco: 4 vs 4 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: massimo 7. Oltre tale numero si consiglia di formare una nuova squadra, così da mantenere alto il tempo di esposizione al gioco attivo

Età di riferimento: 9–10 anni (nati 2016–2015)

Misure campo: 6 × 12 m

Altezza rete: 195 cm

Palloni: S3 (vedi scheda tecnica dedicata al materiale)

Descrizione: l'avvio del gioco avviene tramite una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Alla battuta, la squadra avversaria si contrappone disponendo tre giocatori in ricezione e uno in posizione più avanzata, pronto a intercettare eventuali palle che toccano la rete o che cadono corte. Il giocatore avanzato si rende disponibile per ricevere la palla proveniente dalla ricezione, per poi alzarla a un compagno o attaccare direttamente il campo avversario.

La chiamata della palla deve avvenire il prima possibile, per identificare con chiarezza chi assume la responsabilità della ricezione. In questo modo, gli altri compagni, non più coinvolti in quel fondamentale, possono posizionarsi in modo vantaggioso e prepararsi per l'attacco.

Dall'altra parte del campo, la squadra avversaria mantiene una posizione di attesa, osservando l'evolversi dell'azione e pronta a intervenire in difesa del proprio campo e a ricostruire per contrattaccare.

Regole principali:

- Avvio del gioco con battuta dal basso.
- Il giocatore che è in battuta o che ha appena finito il suo turno di servizio è in 2ª linea: non può effettuare il muro e attaccare dalla 1ª linea.
- Valgono le regole generali del settore S3



Attenzione: Proviamo a fare alcune riflessioni, considerando che il livello Red rappresenta l'ultimo stadio del percorso nel minivolley. Pur mantenendo alcune strutture organizzativo-metodologiche tipiche di questo contesto, come i tre avvisi consecutivi, l'auto arbitraggio, ma il campo nel Red si amplia e il numero di giocatori aumenta, per ogni giocatore in più il campo aumenta di 1,5 m e la rete sale di 10 cm, in questo livello la palla non si ferma più e compaiono nuove regole, come l'introduzione del fallo di seconda linea.

Con l'aumento dei giocatori crescono anche le possibilità tattiche, rendendo il gioco più versatile e formativo nonostante che combini ancora elementi semplificati con nuove opportunità di apprendimento e di costruzione organizzativa. Ogni Smart Coach può modulare il gioco Volley Red in base al livello dei propri

bambini, sviluppando gli obiettivi delle progressioni didattiche e introducendo prerequisiti fondamentali per le fasi successive.

Le azioni di gioco diventano fluide e continue, senza interruzioni: ciò favorisce il consolidamento delle tecniche di base e la gestione dinamica dei fondamentali — battuta, ricezione, alzata e attacco.

In sintesi, il livello Red rappresenta il primo vero passo verso la pallavolo “vera”: i bambini imparano a muoversi in campo in modo coordinato, a comunicare, a prendere decisioni collettive e a sviluppare una visione condivisa del gioco di squadra, mantenendo sempre un livello di complessità adeguato alla loro età e al loro sviluppo.



GIOCO SPIKE

Questo gioco è pensato come ambiente d'apprendimento delle competenze necessarie allo sviluppo dell'attacco, muro, difesa e ricostruzione dell'azione di contrattacco. Attraverso questo gioco, i bambini si sentono maggiormente protagonisti e artefici dell'andamento della partita, e giocando sviluppano i prerequisiti indispensabili per affrontare la costruzione dei suddetti fondamentali in modo efficace, progressivo e divertente.

Il Gioco Spike è pensato per sviluppare:

- La capacità di imprimere alla palla accelerazione e direzione mirate, per finalizzare l'azione in modo efficace o costringere l'avversario a una situazione difensiva.
- La capacità di lettura delle traiettorie, attacco e dei coni d'ombra del muro per anticipare lo sviluppo dell'azione e posizionarsi nel punto in cui è più probabile che arrivi la palla.
- La capacità di azione e reazione in tempi brevi, destrezza e gestione dell'intervento a favore della ricostruzione offensiva.
- La capacità di decidere, soprattutto nei livelli GREEN e RED, se utilizzare le facilitazioni o intervenire al volo, valutando in funzione senso motoria (FSM) quale strumento e quale tipologia di intervento risultino più funzionali alla situazione di gioco.

Il Gioco Spike rappresenta la naturale evoluzione dello Spikeball, così come il Gioco Volley è l'evoluzione di quello che un tempo era il minivolley e che, negli ultimi dieci anni, si è trasformato nel gioco del Volley S3. Nella pratica quotidiana, però, il Gioco Spike parte svantaggiato: nonostante lo Spikeball sia stato introdotto da oltre un decennio come proposta complementare per arricchire il percorso formativo dei più piccoli, osservando le indizioni delle attività dei Comitati Territoriali di tutta Italia emerge chiaramente che il Gioco Volley continua a essere, quasi ovunque, l'unica modalità di gioco effettivamente proposta.

È una scelta comprensibile. Il Gioco Volley è più familiare, lo conosciamo meglio dal punto di vista tecnico e organizzativo, risulta più semplice da gestire e tendiamo a pensare che genitori, dirigenti e smart coach lo preferiscano perché assomiglia alla pallavolo dei grandi. Il Gioco Spike, invece, viene spesso relegato — quando va bene — a semplice esercitazione di allenamento. Ma è davvero questa la scelta migliore per i bambini?

I bambini vengono in palestra per divertirsi, imparare, muoversi, crescere, sentirsi, giorno dopo giorno, un po' più simili ai propri campioni e vivere tutto questo insieme ai loro amici. La nostra responsabilità di adulti è quella di costruire per loro un percorso educativo ricco, completo, equilibrato e coerente con le loro esigenze di crescita. Se continuiamo a proporre la pallavolo dei piccoli come una "pallavolo in miniatura", evitando di credere nel valore delle proposte innovative che sviluppano tutti i prerequisiti necessari, rischiamo di non offrire ai bambini ciò che realmente meritano: il massimo del nostro impegno, della nostra competenza e della nostra capacità di innovare e quindi progredire.

È in questo contesto che il Gioco Spike deve trovare la sua naturale collocazione. Anch'esso articolato nei tre livelli didattici e torneistici — White, Green e Red — accompagna i bambini in un percorso stimolante, dinamico e soprattutto estremamente divertente, sostenendo la loro crescita passo dopo passo fino alla soglia della pallavolo giovanile. Attacco, muro, difesa e ricostruzione si susseguono rapidamente, e i bambini imparano a muoversi insieme, a leggere lo spazio, a scegliere e a reagire, ma soprattutto ad "andare alla caccia



del punto". In questo gioco i bambini diventano protagonisti e artefici del proprio successo, crescono attraverso il gioco e dentro il gioco in un percorso parallelo a quello del Gioco Volley differente ma complementare. Una volta raggiunto il settore under, il Gioco Spike non scompare, ma continua a vivere all'interno delle proposte didattiche come prezioso strumento metodologico, a disposizione degli smart coach e degli allenatori per arricchire gli allenamenti e consolidare le abilità fondamentali degli atleti in formazione.

10) Consiglio organizzativo: dove posizionare gli atleti/e in attesa di entrare in campo

Nel Gioco Spike l'organizzazione degli spazi di attesa riveste un ruolo particolarmente importante. Poiché molti bambini provengono dall'esperienza del Gioco Volley, tendono spontaneamente a disporsi arretrati e sul lato destro del campo, come sono abituati a fare. Questa abitudine, però, ostacola la naturale sequenza delle entrate e rallenta la ripresa del gioco.

Per agevolare una rotazione chiara e immediata, è preferibile predisporre l'attesa sul lato sinistro del campo, in posizione avanzata e vicino alla rete. Da lì i bambini possono osservare meglio lo scambio in corso e, soprattutto, entrare rapidamente in campo per avviare l'azione di attacco quando arriva il loro turno.

Questa scelta organizzativa, seppur non prevista formalmente dal regolamento, migliora la continuità del gioco, sostiene l'autonomia dei partecipanti e rende più semplice per tutti — in particolare nel Livello Red, dove la rotazione risulta meno intuitiva — rispettare l'ordine corretto di ingresso ed evitare errori.

Adottare questa disposizione non solo facilita il compito di istruttori e arbitri, ma contribuisce anche a un'esperienza di gioco più fluida, ordinata e comprensibile per i bambini.

Il Gioco Spike White

Progettato per i bambini più piccoli, è il gioco che punta a sviluppare i prerequisiti indispensabili per l'apprendimento dei fondamentali di attacco, muro e difesa, favorendo la comprensione delle loro relazioni e del loro ruolo nella costruzione del gioco. Attraverso una adeguata progressione didattica, vengono stimulate le capacità di accelerazione dell'attrezzo, evitare il muro, ricerca del punto, in lettura della situazione e controllo del corpo, ponendo le basi per l'acquisizione delle abilità fondamentali e l'avvicinamento consapevole al mondo della pallavolo.

Modalità di gioco: 2 vs 2 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 4 (maschi e femmine insieme); se ci sono più bambini si dovrà formare una nuova squadra per ridurre i tempi di attesa e massimizzare il tempo di gioco

Età di riferimento: 5–7 anni (nati 2020–2018).

Misure del campo: 4,5 x 9 m

Altezza rete: tra 100-115 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni: *suggerite per la stagione 2025-2026 ed in vigore dalla stagione 2026-2027*

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata ^{WHITE} e/o lancio a una o due mani dall'alto
- Attacco: se la palla, anche se rimbalza dentro al campo poi esce lateralmente, è considerata errore
- La palla può sempre essere fermata e poi rigiocata con tecnica facilitata ^{WHITE}
- È vietato effettuare muro a due in occasione dell'attacco di avvio del gioco



Attenzione:

1. **“Misure del campo”:** sono da intendersi come **“zona di rimbalzo”**, ovvero l'area in cui, quando la palla, che proviene da un tocco avversario, tocca terra, l'azione prosegue perché considerata valida
2. In questo livello devono essere previsti dei **delimitatori** (dischetti o cinesini) posizionati da 3 a 4,5 m su entrambe le linee laterali dei due campi; tali delimitatori segneranno (come le antenne nella pallavolo) se il rimbalzo a terra dell'attacco avversario è dentro o fuori.
3. Si consiglia di prevedere **un'area di rispetto attorno al campo**, per garantire la continuità delle azioni di gioco e proteggere i bambini, che, andando a intercettare la palla dopo un rimbalzo, rischierebbero di dover invadere il campo vicino.
4. **“Altezza rete”:** è data volutamente come indicativa perché ciascuno possa valutare quale è quella più adeguata a mettere tutti i bambini nelle condizioni di poter attaccare dall'alto verso il basso il campo avversario.

Descrizione: il gioco ha inizio con un attacco ^{WHITE} o con un lancio eseguito a una o due mani dall'alto verso il basso effettuato dal bambino che in rotazione è colui che deve avviare il gioco. I due bambini dall'altra parte della rete sono da considerare in difesa ma si dispongono uno a muro e l'altro in posizione arretrata, con i piedi oltre la linea di fondo campo, così da avere un chiaro punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo.

Il giocatore a muro cerca di ostacolare l'attacco del bambino avversario che sta avviando il gioco; se il muro riesce a respingere la palla, l'azione di copertura e ricostruzione la svolgerà di nuovo la squadra che aveva avviato il gioco, i due bambini possono lasciar rimbalzare la palla prima di rigiocarla, e una volta intercettata, cercheranno quindi, di costruire una nuova azione d'attacco. Se invece la palla supera il muro, può comunque rimbalzare a terra (anche dopo un eventuale tocco del muro) e poi essere giocata da uno dei due giocatori in base a chi riesce ad intercettarla per primo e da lì riparte di nuovo un'altra azione di contrattacco fino a quando una delle due squadre conquista il punto.



Attenzione: a differenza della palla che proviene da un colpo d'attacco — che, se rimbalza in campo e poi esce lateralmente, è considerata errore — la respinta del muro che tocca terra nel campo è sempre valida, anche se dopo esce lateralmente tra la rete e i delimitatori. Per questo motivo l'intervento di copertura va sempre tentato.

GIOCO SPIKE GREEN

Pensato come la naturale evoluzione del Gioco Spike White, il Livello Green introduce una complessità superiore pur mantenendo un impianto didattico accessibile e fortemente formativo. L'ingresso del terzo giocatore rende il gioco più ricco, dinamico e vicino alla logica della pallavolo, mentre la limitazione degli stop di palla stimola una maggiore continuità e velocità nelle azioni. Il Livello Green consolida così le abilità sviluppate nel White e introduce nuove richieste sul piano motorio, percettivo e decisionale, preparando i bambini a un utilizzo più consapevole dello spazio, del tempo e della collaborazione con i compagni, in un contesto di gioco sempre più rapido e coinvolgente.

Modalità di gioco: 3 vs 3 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 5 (maschi e femmine insieme); se ci sono più bambini si dovrà formare una nuova squadra per ridurre i tempi di attesa e massimizzare il tempo di gioco

Età di riferimento: 7–9 anni (nati 2018–2016).

Misure del campo: 4,5 x 9 m

Altezza rete: tra 110-125 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni:

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata ^{GREEN} e/o lancio a una o due mani dall'alto
- È consentito fermare la palla una volta (sul 1° o 2° tocco) e rigiocarla con tecnica facilitata ^{GREEN}
- È consentito un secondo stop di palla, solo se finalizzato a una schiacciata ^{GREEN}
- È vietato effettuare muro a due o tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco

Descrizione: nello Spike Green il gioco si avvia sempre con una schiacciata facilitata Green: i lanci non sono più consentiti e tutti i colpi devono essere eseguiti al volo o tramite tecniche facilitate ^{GREEN}, rendendo il gioco più autentico e situazionale. Proprio perché la direzione e la precisione della palla diventano meno controllabili rispetto al livello White, non servono più i delimitatori laterali: ogni palla che rimbalza all'interno del campo, inteso come zona di rimbalzo, è da considerarsi valida e il gioco deve proseguire.

L'ingresso del terzo giocatore amplia le possibilità tattiche ma introduce anche maggiori esigenze di organizzazione. La disposizione in campo è libera, ma esiste un assetto più funzionale sul piano didattico:

- **sull'avvio del gioco:** la squadra in difesa si posiziona con un giocatore in posizione avanzata vicino alla rete, incaricato del muro e delle palle più corte e due giocatori arretrati, oltre la linea di fondo, impegnati a difendere gli attacchi lunghi e pronti a muoversi in avanti quando necessario. La squadra in attacco si dispone con il giocatore in attacco in posizione avanzata per avviare il gioco con una schiacciata ^{GREEN} e gli altri due in posizione media pronti ad intervenire in copertura in caso in cui l'attacco venisse intercettato e respinto dal muro avversario.
- **Durante lo svolgersi del gioco:** non vi è nessun obbligo ma nell'ottica di una corretta e graduale progressione didattica verso il livello Red si consiglia di posizionare due giocatori in posizione avanzata ognuno pronto a murare l'eventuale attacco sul secondo tocco avversario e se questo non dovesse avvenire pronti ad andare, ciascuno, a marcare il corrispondente attaccante avversario e uno posizionato arretrato già pronto a difendere al quale poi andrà in assistenza il giocatori di muro non coinvolto in tale fondamentale per quell'azione.

Vi è da tener presente che la gestione interna dell'azione diventa più articolata: la squadra dispone infatti di un solo stop di palla per organizzare il gioco. I bambini devono quindi scegliere rapidamente come costruire l'attacco. Se il primo tocco viene fermato, la squadra può: attaccare subito con una schiacciata facilitata Green, se chi ferma la palla è in una posizione ottimale, oppure può passare la palla ad un compagno meglio posizionato tramite palleggio o bagher facilitato. Se, invece, il primo tocco viene gestito di volo, la palla può ancora essere fermata e rigiocata con una tecnica facilitata per passarla ad un compagno nel tentativo di creare un'azione il più pericolosa possibile per l'avversario.

Un secondo, eventuale stop è ammesso esclusivamente per eseguire un attacco con schiacciata facilitata e non può essere utilizzato per ulteriori passaggi interni alla propria squadra.

Se la palla viene respinta dal muro, tocca terra in campo, l'azione continua; se rimbalza direttamente fuori, il punto va all'attaccante, se, pur destinata a uscire, la palla viene intercettata al volo, il gioco prosegue normalmente.

Il Gioco Spike Green si sviluppa così in una sequenza continua di attacco, muro, difesa e ricostruzione, offrendo ai bambini un contesto dinamico in cui leggere rapidamente le situazioni, collaborare e prendere decisioni funzionali allo svolgersi del gioco.



Attenzione: Il livello Green è quello in cui conviene accogliere positivamente lo stop sul primo tocco di palla, poiché favorisce lo scorrere delle azioni e il susseguirsi di fasi di attacco e difesa. In questo livello, infatti, è possibile effettuare un secondo stop, utilizzabile strategicamente per preparare un attacco in schiacciata^{GREEN} verso l'avversario.

GIOCO SPIKE RED

Il livello Red del Gioco Spike è l'ultimo e il più complesso dell'intera progressione, caratterizzato dall'introduzione di un quarto giocatore e dall'aumento considerevole della superficie di gioco (campo 6x6 metri). A differenza del Gioco Volley Red, nel Gioco Spike Red è ancora possibile effettuare uno stop di palla per ogni azione, offrendo ai bambini un tempo aggiuntivo per gestire le numerose dinamiche e incombenze che, con l'aumento del numero di giocatori, diventano più articolate e complesse.

Modalità di gioco: 4 vs 4 misti maschi e femmine

Numero atleti a CAMP3: 7 (maschi e femmine insieme); se ci sono più bambini si dovrà formare una nuova squadra per ridurre i tempi di attesa e massimizzare il tempo di gioco

Età di riferimento: 9-10 anni (nati 2016–2015).

Misure del campo: 6 x 12 m

Altezza rete: tra 120-135 cm

Palloni: leggeri e ben gonfi, per garantire rimbalzi corretti e interventi facilitati.

Regole e facilitazioni:

- Avvio del gioco: attacco con schiacciata ^{RED}
- È consentito fermare la palla una volta, poi continuare con una tecnica facilitata ^{RED}
- È vietato effettuare muro a due e/o a tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco.

Descrizione: la disposizione dei giocatori è formalmente libera. Tuttavia, in un'ottica di continuità didattica dal livello White al Green e ora al Red, è consigliabile proporre assetti che aiutino i bambini a comprendere meglio il gioco e le sue evoluzioni.

L'avvio del gioco avviene con una schiacciata RED, affidata a rotazione al giocatore mediano avanzato. La squadra avversaria contrasta l'attacco con un muro a uno. Il giocatore opposto al mediano avanzato (colui che ha avviato il gioco), si trova in seconda linea e non può intervenire né a muro né in attacco dalla prima linea, ma può attaccare regolarmente dalla seconda.

Durante lo svolgimento dell'azione, la squadra in difesa posiziona tre giocatori a rete, che, in base all'evoluzione del gioco, decidono chi esegue il muro, mentre gli altri, a seconda che il muro sia a uno o a due, si spostano in difesa insieme al quarto giocatore, già arretrato in seconda linea posizionato fuori dal campo molto lontano dalla rete.



Attenzione: Uno degli aspetti più formativi del livello Red riguarda proprio la prima linea: i giocatori devono valutare rapidamente chi deve restare a muro e chi no, sviluppando capacità decisionali e di lettura del gioco.

Per supportare questo processo, si introduce il concetto di "guida a muro": tra i tre giocatori di prima linea, in cui uno deve coordinare il posizionamento del muro in base alla posizione dell'attaccante avversario. In genere, il muro viene eseguito da uno o due giocatori, ma non è vietato eseguirlo a tre o addirittura decidere di non eseguirlo. Tuttavia, considerando l'altezza ridotta della rete, rinunciare al muro risulta quasi sempre poco vantaggioso.



Dalle decisioni prese a muro deriva il “via da rete” dei difensori, cioè il movimento con cui i giocatori si spostano verso la posizione più adeguata (che spesso è lontano dalla rete con i piedi fuori dal campo) per difendere l’attacco avversario. È importante ricordare ai bambini che, essendo la palla proveniente da un colpo d’attacco, può sempre rimbalzare a terra prima di essere giocata. Questa possibilità permette spesso di risparmiare lo stop di palla, che è unico per l’intera azione e va utilizzato in modo strategico o nei momenti di reale difficoltà, evitando di fermarlo per mancanza di lettura del rimbalzo, frettolosità o abitudine al gioco Volley tradizionale, dove la palla non può cadere.

Il livello Red del gioco Spike è il momento ideale per incentivare i bambini a non fermare la palla al primo tocco, perché è in questa fase che si insegna la difesa, sviluppando la capacità di adattamento e la destrezza nel controllo della palla in situazioni istintive o impreviste. Limitare lo stop sul primo tocco favorisce quasi sempre lo stop sul secondo tocco, che può tradursi o in un schiacciata^{RED} di seconda intenzione o in un'alzata^{RED}, ponendo l’attaccante in condizioni favorevoli.

Questa modalità di gioco aiuta anche a mantenere la rete aperta, permettendo schemi di gioco più dinamici. In genere, i due giocatori laterali di prima linea guidano il muro sugli attaccanti che hanno davanti, mentre il mediano avanzato coordina il muro sull’avversario centrale. Nello sviluppo dell’azione, il mediano avanzato tende naturalmente a diventare l’alzatore, ma lo Smart Coach può utilizzare il gioco anche per far sperimentare altre organizzazioni e modelli di distribuzione del gioco.

Il muro nel livello Red funziona in modo analogo a quello del Green, e l’alternanza tra difesa e attacco crea scambi dinamici e combattuti, fondamentali per l’apprendimento e lo sviluppo tecnico dei bambini.

In questo livello, il gioco rappresenta una vera e propria palestra di allenamento per le molteplici situazioni che i bambini, già dall’anno successivo, dovranno affrontare nella pallavolo giovanile. Proprio per questo motivo è fondamentale non sottovalutarne il valore formativo e didattico.



La figura dello Smart Coach

Chi è lo smart coach e quali sono i suoi compiti

Con il progetto Volley S3 nasce la figura dello **Smart Coach**, il cui compito principale è guidare i bambini e i ragazzi nel percorso formativo verso la pallavolo attraverso il **gioco e il divertimento**.

Lo Smart Coach deve essere:

- **Animatore e motivatore:** capace di coinvolgere tutti i giocatori, stimolare la passione per il gioco, il senso di appartenenza al gruppo e la voglia di apprendere.
- **Educatore:** accompagna il bambino nel rispetto delle regole, nello sviluppo dell'autonomia e della consapevolezza, anche attraverso la comprensione e l'educazione all'**auto arbitraggio**. Supporta la crescita emotiva, fisica e socio-relazionale del bambino, creando le basi per un comportamento corretto dentro e fuori dal campo.
- **Formatore sportivo:** stimola e arricchisce gli schemi motori di base, formando le competenze necessarie per apprendere la pallavolo in modo graduale e solido.
- **Facilitatore:** crea le condizioni affinché il bambino sia protagonista in autonomia nel gioco.

Infine, la responsabilità più importante dello Smart Coach è **far vivere ai bambini e ragazzi un'esperienza positiva**, che rimanga nei loro ricordi come un momento felice e significativo della loro vita.

Come comunica lo smart coach

La comunicazione efficace è essenziale per gestire i gruppi nel Volley S3, soprattutto perché a questa età i bambini sviluppano capacità logiche e iniziano a usare il pensiero astratto cercando di dare senso alle proprie emozioni e ai propri pensieri.

Per comunicare con loro, lo Smart Coach deve:

- Utilizzare **frasi brevi e chiare**, modulando il tono di voce: non è necessario urlare per farsi ascoltare.
- Utilizzare il **sorriso, l'empatia, l'entusiasmo e la passione**, bilanciando dolcezza e fermezza.
- Coinvolgere i bambini chiedendo il loro punto di vista e favorendo l'espressione dei ragionamenti, sia sull'attività sportiva sia sulle relazioni con istruttori e compagni.
- Essere chiaro e stimolante, con linguaggio semplice e immagini o esempi concreti quando necessario.

Gli strumenti principali sono quindi: **voce modulata, sorriso, empatia, entusiasmo e passione**, gestiti con **dolcezza e fermezza e determinazione**, valori che lo Smart Coach desidera trasmettere ai bambini affinché diventino loro stessi.

Come deve porsi lo smart coach e quali strumenti ha a disposizione

Lo Smart Coach deve proporsi in modo **positivo**, mettendo l'accento e valorizzando ciò che i bambini possono fare e declinando ciò che non è adeguato, creando un ambiente ludico e sicuro in cui alimentare l'autostima e il desiderio di migliorarsi. La combinazione di **dolcezza e fermezza**, unita alla **coerenza nelle regole e nelle azioni**, restituisce autorevolezza e favorisce relazioni solide e affidabili con i bambini.

Per favorire un clima ottimale di apprendimento, lo Smart Coach deve:

- Relazionarsi con i bambini in modo **autorevole, sicuro e giocoso**.
- Fornire istruzioni e indicazioni chiare, valorizzando ogni piccolo progresso e privilegiando i **feedback positivi**.
- Usare tono di voce, esempi pratici, immagini e esposizioni brevi, sempre in modo chiaro e immediato.



Così lo Smart Coach diventa un **punto di riferimento educativo, motivazionale e sportivo**, capace di guidare i bambini nello sviluppo delle competenze motorie, sociali ed emotive in un contesto divertente e significativo.



Tabella Riepilogativa

Tabella di riepilogo dell'attività promozionale 2025-26								
Anno di nascita	Quota tess. M e F	Visita Medica	Attività Promozionale consigliata "MINI VOLLEY S3"					
			GIOCO Volley White	GIOCO Volley Green	GIOCO Volley Red	GIOCO Spike White	GIOCO Spike Green	GIOCO Spike Red
2020		Nessun obbligo di certificato	sì			sì		
2019			sì			sì		
2018			sì	sì		sì	sì	
2017				sì			sì	
2016	€ 2,50	Certificato di idoneità sportiva non agonistica		sì	sì		sì	sì
2015					sì			sì
2014								sì

Conclusioni

La vera innovazione nel settore del Minivolley consiste nel considerarlo non solo come un'opportunità per alimentare i settori giovanili e, un giorno, le prime squadre, ma anche come un mezzo per trasmettere ai bambini i valori fondamentali dello sport: dare il massimo, affrontare le difficoltà e trovare soluzioni invece di evitarle.

Noi adulti abbiamo il compito di costruire un ambiente di apprendimento completo, funzionale e stimolante, dove ogni bambino possa crescere, sperimentare e porre solide basi per il proprio futuro sportivo. Questo richiede attenzione a ogni dettaglio: campi proporzionati, reti regolabili con antenne, linee di delimitazione corrette, palloni leggeri e materiali adeguati, oltre a investire tempo, energia e risorse economiche quando necessario. Solo un impegno autentico e senza scuse permette di trasmettere ai più piccoli un messaggio di dedizione, cura e passione.

Il settore merita ambienti di lavoro curati e ben strutturati, realizzati da persone formate e competenti. È quindi fondamentale affidare i bambini a operatori qualificati, valorizzando il ruolo dello smart coach e rispettando la progressione didattica: non bisogna mai sacrificare le tappe dell'apprendimento sull'altare del "di più" o del "vincere a tutti i costi".

Il Minivolley è anche un terreno di sperimentazione e adattamento alle esigenze locali, nel rispetto delle linee guida del progetto. Situazioni particolari territoriali sono benvenute, purché coerenti con i principi generali e gli obiettivi educativi del settore.

La Federazione mette a disposizione degli operatori uno sportello di supporto, al quale inviare richieste di chiarimenti, dubbi, proposte e suggerimenti. L'obiettivo è creare un percorso di interazione e qualificazione, migliorando continuamente le proposte per il settore e garantendo un'esperienza di qualità ai bambini di oggi, futuri protagonisti delle nostre società sportive.