



ALL TOGETHER  
WE CAN SPIKE!

# LO SPIKEBALL

SMART COACH



# MODULO 4 – LO SPIKEBALL

1. I giochi propedeutici: lo spikeball e gli spikeball training
2. Regole di gioco dello Spikeball
  - La Suddivisione su 3 Livelli di gioco in base alle abilità
  - Progressione didattica dello Spikeball
  - Gli Spikeball training
3. Prove di allenamento dello Spikeball:
  - Spikeball White
  - Spikeball Green
  - Spikeball Red

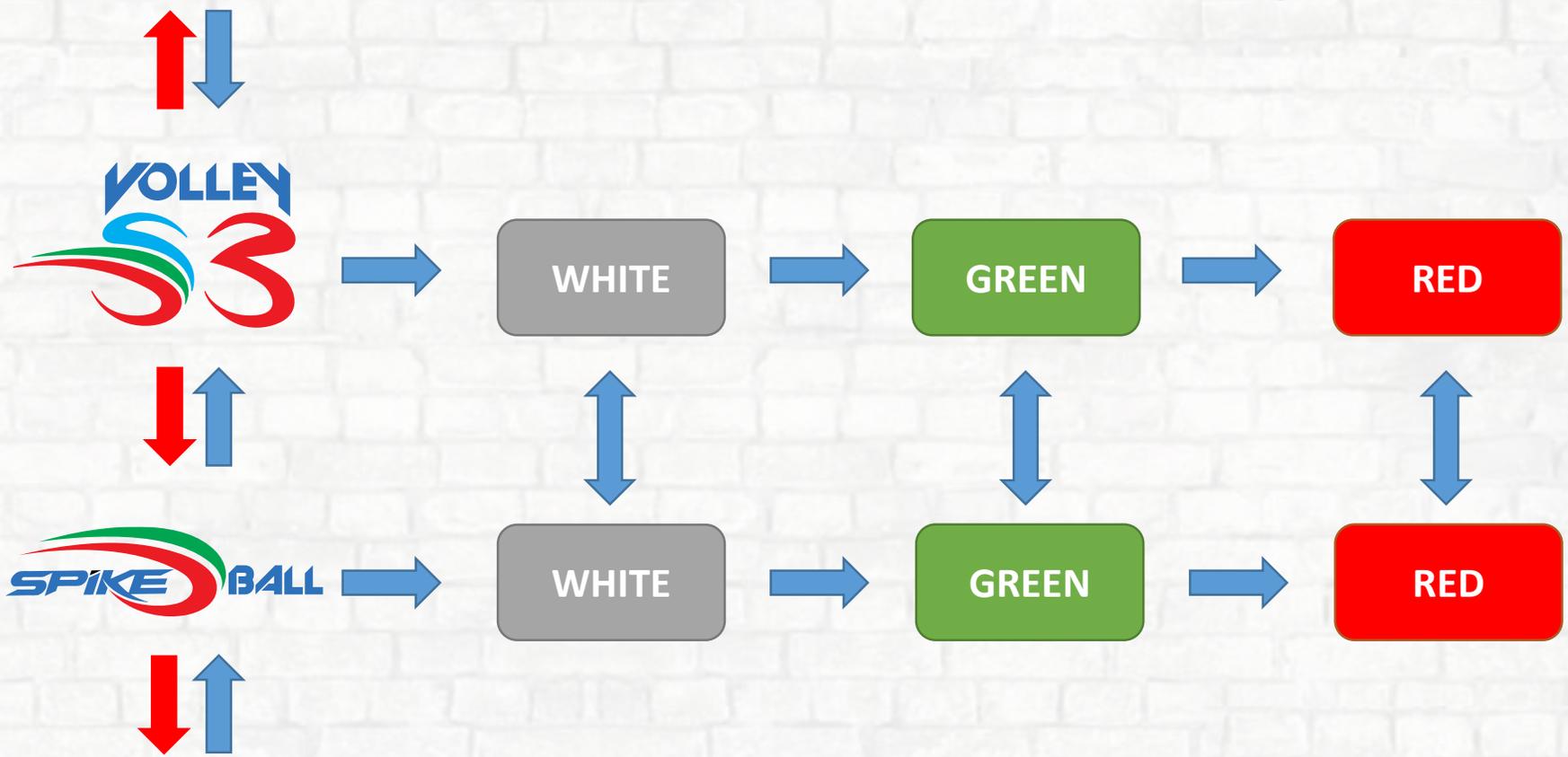


GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI

ETÀ DELL'ATLETA

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI



GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO



# GIOCHI DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

## SPIKEBALL TRAINING

1. PROVIAMO A
2. SCHIACCIA 1; 2; 3 ...
3. COLPISCI LA PALLA
4. I RACCOGLITORI
5. ATTACCO AL CASTELLO
6. 1 X 1
7. 2 X 2

## COS'È LO SPIKEBALL?

LO SPIKEBALL È IL GIOCO DELLA SCHIACCIATA



# SPIKEBALL

**Segue un percorso didattico che parte dal gioco “individuale”, nel quale si apprendono le dinamiche e le regole del gioco, per poi trasformarsi in gioco di “squadra”**



“IL GIOCO”

“LA FACILITAZIONE”

“LA FLESSIBILITÀ”



# SPIKEBALL

**“IL GIOCO”**, proprio perché immediato, non richiede alcuna preparazione specifica, se non la conoscenza del gioco stesso.



“**LA FLESSIBILITÀ**”, perché può essere giocato dall'1vs1 al 2vs2, al 3vs3 fino a un numero di giocatori per squadra definito dal numero totale dei giocatori.

# SPIKEBALL

“**LA FACILITAZIONE**”, perché la palla può rimbalzare a terra anche più volte, può essere bloccata e passata al compagno e si può farlo anche con un semplice lancio a due mani.



# SPIKEBALL

È suddiviso in tre livelli:

✓ **“WHITE”**

✓ **“GREEN”**

✓ **“RED”**

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



## LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE SEMPRE LA PALLA

- **Attacco** (avvio del gioco): si effettua con lancio d'attacco da sopra il capo verso il campo avversario e può essere eseguito a una o due mani facendo passare la palla sopra la rete;
- **Difesa**: la palla che arriva dal campo avversario può rimbalzare ed essere bloccata e passata con un lancio dal basso verso l'alto a due mani al compagno, che la blocca e sceglie se effettuare un'alzata o attaccare lui stesso il campo avversario;

# SPIKEBALL WHITE

## LIVELLO IN CUI È CONSENTITO BLOCCARE SEMPRE LA PALLA

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

# SPIKEBALL GREEN

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

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

# SPIKEBALL GREEN

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

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

# SPIKEBALL RED

## LIVELLO IN CUI NON È CONSENTITO BLOCCARE LA PALLA

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

# SPIKEBALL – caratteristiche tecniche

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