

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 DI AVVIAMENTO ALLA PALLAVOLO

GIOCHI PER L'ALLENAMENTO DEI FONDAMENTALI



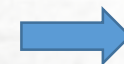
WHITE

WHITE



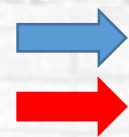
GREEN

GREEN



RED

RED



Percorso didattico (azzurro)
Percorso formativo (rosso)



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

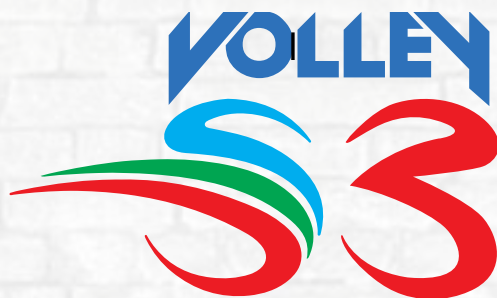
È suddiviso in tre livelli:

✓ **“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)		