

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.

