



SPIKE FOR FUN

Beach&Volley School 2019



SPIKE FOR FU



- ***Spike for fun*** è un nuovo modo di giocare a pallavolo in sintonia con la filosofia del Volley S3 e in particolar modo dello Spikeball (il gioco della schiacciata) attraverso una serie di proposte di attività legate al volley, in un contesto diverso dal tradizionale campo di gioco, sia in forma individuale che a squadre.
- Verranno proposti percorsi motori, giochi di abilità tecniche (con particolare riferimento al gesto tecnico della schiacciata) e attività finalizzate allo sviluppo delle capacità tattiche svolte in modo divertente e coinvolgente, stimolando gli aspetti cognitivi e la creatività dei ragazzi che potranno così accrescere il proprio bagaglio motorio in un contesto formativo e socializzante.
- Con l'obiettivo di esaltare la componente ludica del progetto Volley S3 e, nel contempo, ampliare la possibilità di sperimentare nuove forme di gioco senza l'ausilio della rete, attraverso le grandi potenzialità del nuovo approccio metodologico, è stata ideato un percorso che affiancherà la consueta attività programmata per i viaggi di istruzione promossi dalla Fipav.

SPIKE FOR FUN



ITALIAN VOLEYBALL FEDERATION
Main Partner Progetto Volley S3
Fornitore ufficiale
Progetto Volley S3

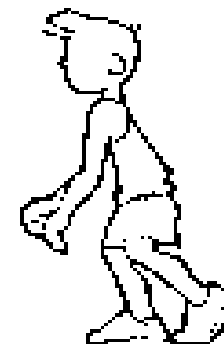
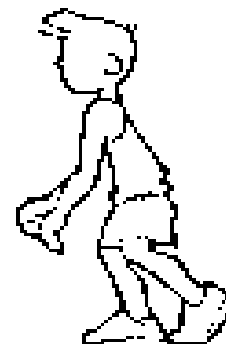
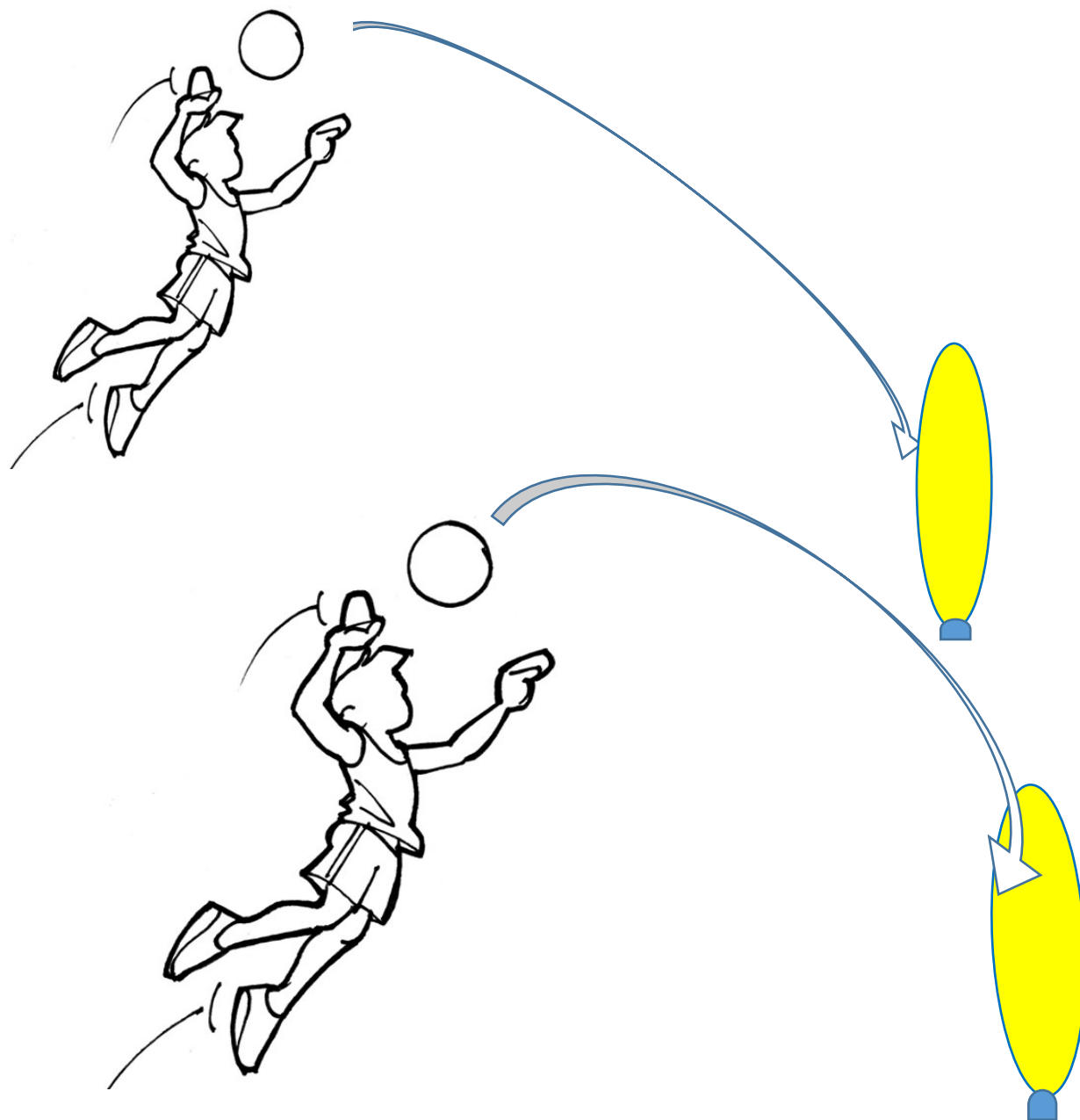
- I concetti chiave di questa nuova proposta sono:
- **Semplicità:** giochi di facile comprensione e adatti ad ogni livello
- **Sorriso:** il divertimento e coinvolgimento dovranno essere sempre assicurati.
- **Speed game:** giochi ad alta velocità di esecuzione e ritmo per un'attività adrenalinica (tutto il gruppo sarà impegnato senza lunghe attese in alcuni giochi a punteggio).
- **Sfide:** verranno allestite 9 stazioni in ognuna delle quali saranno presenti a rotazione, due squadre impegnate in gare a punteggio, con tempo prestabilito di 8 minuti e al termine di tutte le competizioni verrà proclamata la squadra vincitrice.

Stazione n° 1: *Gara di precisione in attacco*

- *Materiali necessari: 2 Cerchi da 70 cm con base, due palloni, 4 cinesini per segnalare la posizione delle squadre.*
- Le due squadre verranno schierate in fila ad una distanza di circa 5 mt dai cerchi fissati a terra; l'ultimo giocatore della fila si posizionerà dietro al cerchio. Il primo giocatore di ogni fila eseguirà un autolancio e schiaccerà il pallone cercando di farlo passare nel cerchio, e prontamente si andrà a piazzare dietro al cerchio per recuperare la palla dell'attacco successivo e tornare in fondo alla propria fila. Ogni qualvolta la palla entra nel cerchio la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara la squadra che avrà ottenuto il punteggio più alto sarà dichiarata vincitrice.

1 - GARA PRECISIONE IN ATTACCO

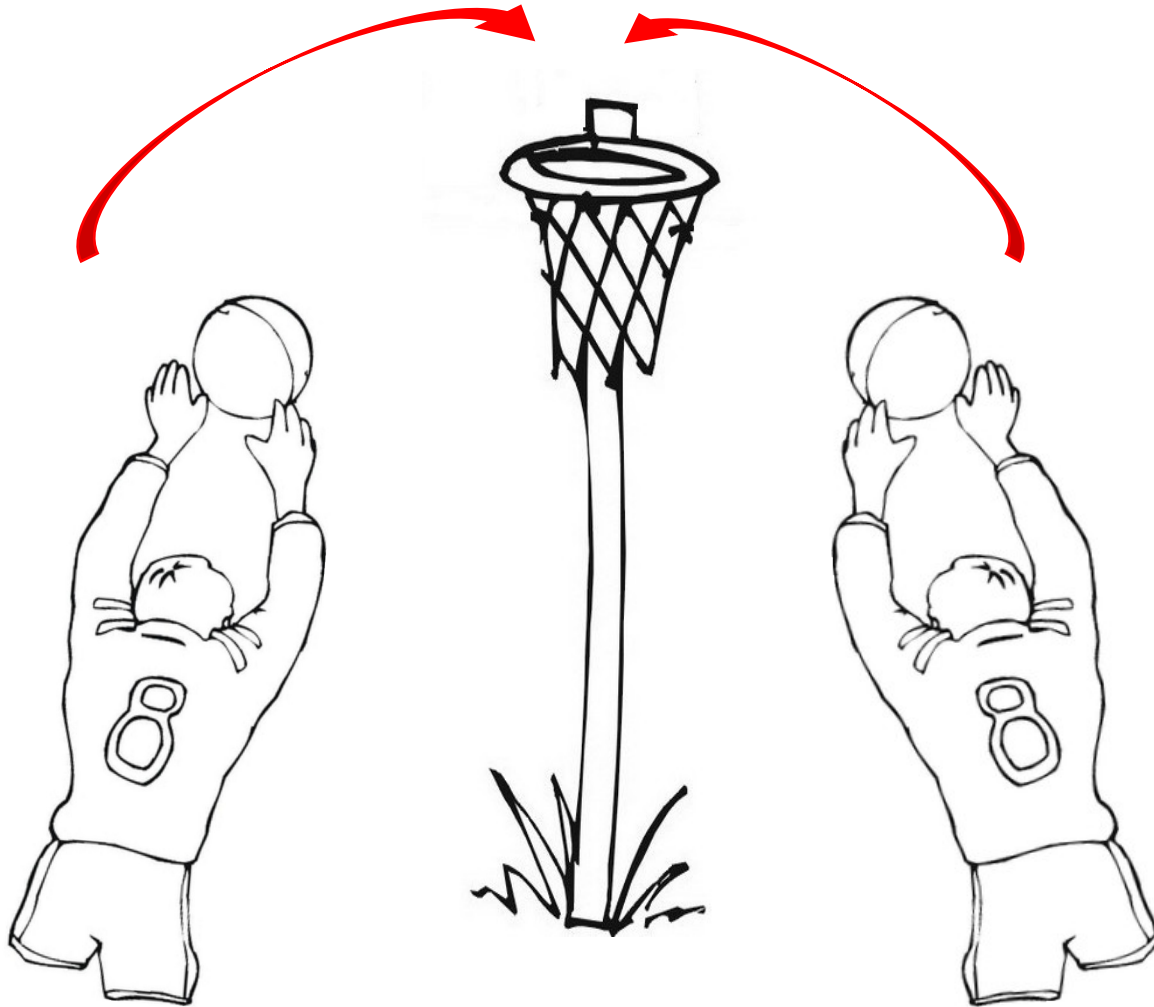
2 squadre distanti
5 metri dal cerchio.
Dopo ogni
schacciata, cambio
giocatore. Vince la
squadra chi fa più
centri.



Stazione n° 2: *Gara di precisione in palleggio*

- *Materiali necessari: 1 Cesto per palleggiatori, due palloni, 4 cinesini per segnalare la posizione delle squadre.*
- Le due squadre verranno schierate in fila davanti ad un cesto per palleggiatori alto 2,50 mt (distanza e altezza variabili in relazione al gruppo) ad una distanza di circa 5 metri. Il primo giocatore della fila eseguirà un autolancio e eseguirà un palleggio cercando di centrare l'obiettivo, recupera la palla consegnandola al compagno che segue e si posiziona in coda alla fila della propria squadra. Ogni qualvolta la palla entra nel cesto la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

2 - GARA PRECISIONE IN PALLEGGIO

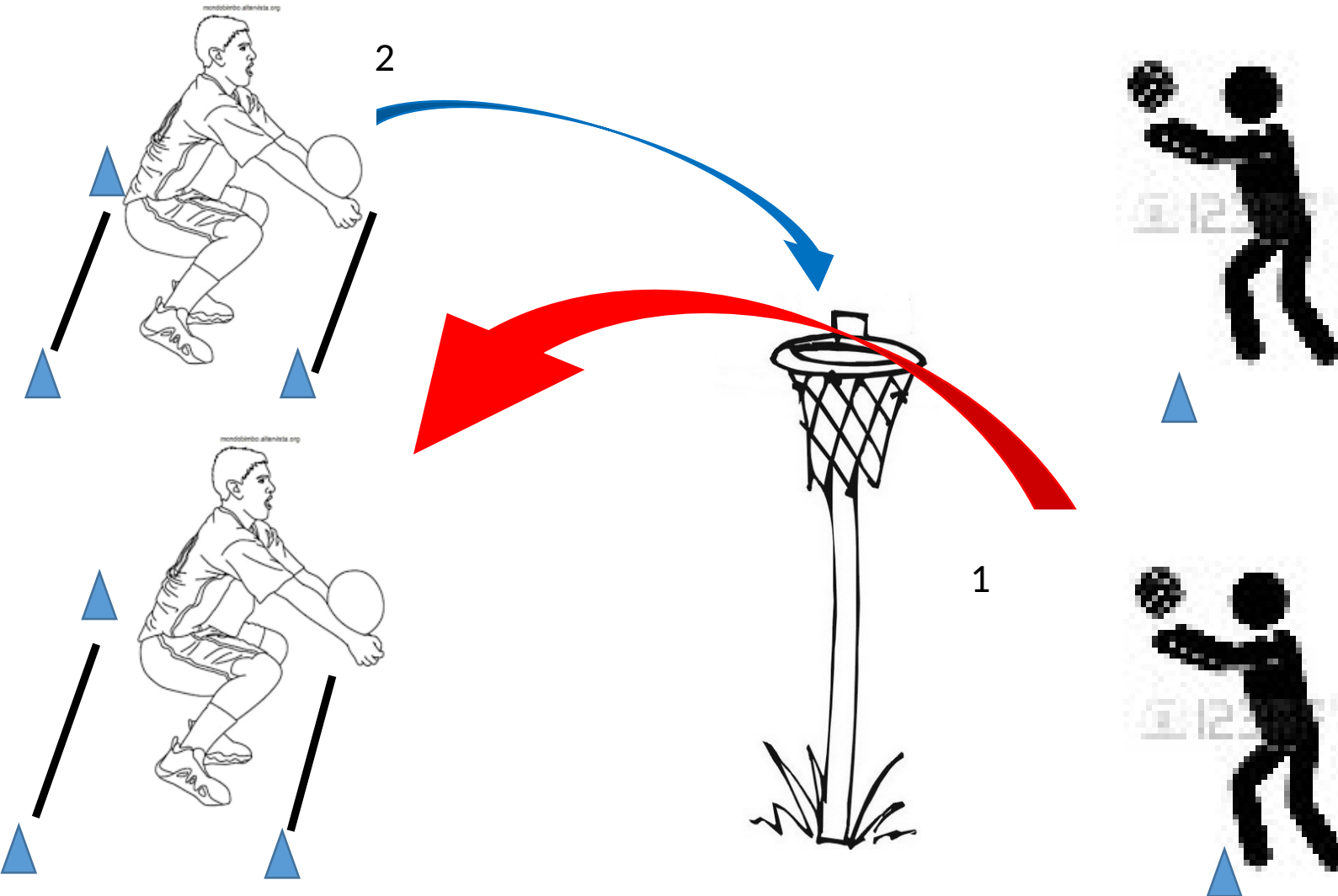


2 squadre distanti
5 metri dal cesto
per palleggiatori
alto 2.50mt.
Dopo ogni
palleggio, cambio
giocatore. Vince la
squadra che fa più
centri.

Stazione n° 3: *Gara di precisione in bagher*

- *Materiali necessari: 1 Cesto per palleggiatori, due palloni, 12 cinesini per segnalare le posizioni dei giocatori.*
- Le due squadre verranno schierate in fila davanti ad un cesto per palleggiatori alto 2,50 mt (distanza e altezza variabili in relazione al gruppo) ad una distanza di circa 4 metri; il primo della fila dovrà posizionarsi tra la linea tracciata a 4 mt dal cesto e quella dei 6 mt ed eseguire un bagher con la palla lanciata a due mani da un compagno posto 2 metri dietro il cesto. Dopo aver effettuato il bagher il giocatore recupera la palla e si posizionerà dietro il canestro per lanciarla al compagno che segue e successivamente si porta in coda alla fila. Ogni qualvolta la palla entra nel cesto la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

3 - GARA PRECISIONE IN BAGHER



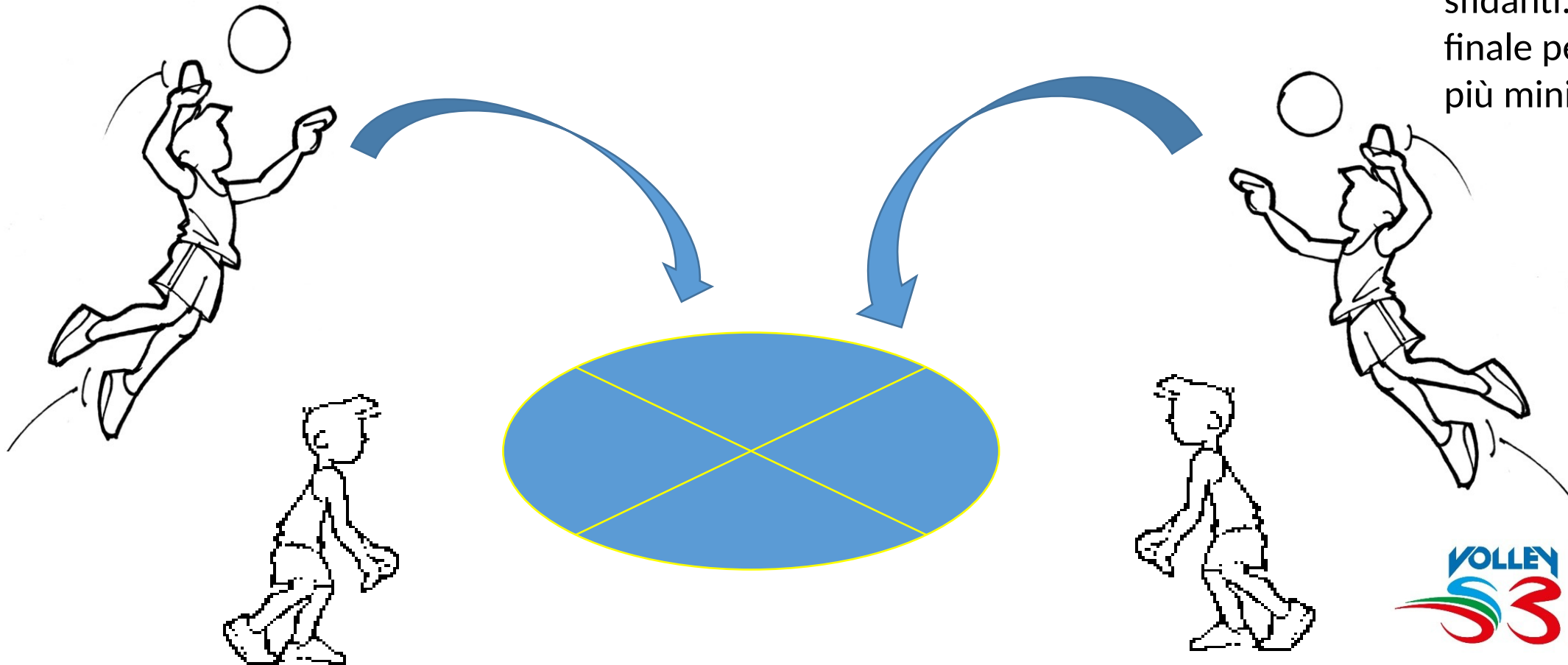
2 squadre distanti
circa 4 metri dal
canestro alto
2.50mt.
Lancio palla del
compagno
posizionato dietro
il cesto. Bagher a
canestro. Vince la
squadra che fa più
centri.

Stazione n° 4: *Gara di spikeball*

- *Materiali necessari: un kit spikeball , una palla*
- In questa stazione verranno impiegati due giocatori per ogni squadra e al termine di ogni azione si effettuerà una rotazione ed entreranno in gioco altri 4 giocatori. Dopo il sorteggio, si inizia il gioco effettuando un autolancio e una schiacciata lanciando la palla sulla superficie elastica del tappetino rimbalzante, il giocatore avversario dopo il rimbalzo colpirà a sua volta la palla al volo (o bloccando la palla a seconda del livello) schiacciandola di nuovo verso il tappetino. L'azione terminerà se la palla finisce a terra o se la schiacciata non colpisce la superficie rimbalzante, assegnando un punto ad ogni azione. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

4 - GARA DI SPIKEBALL

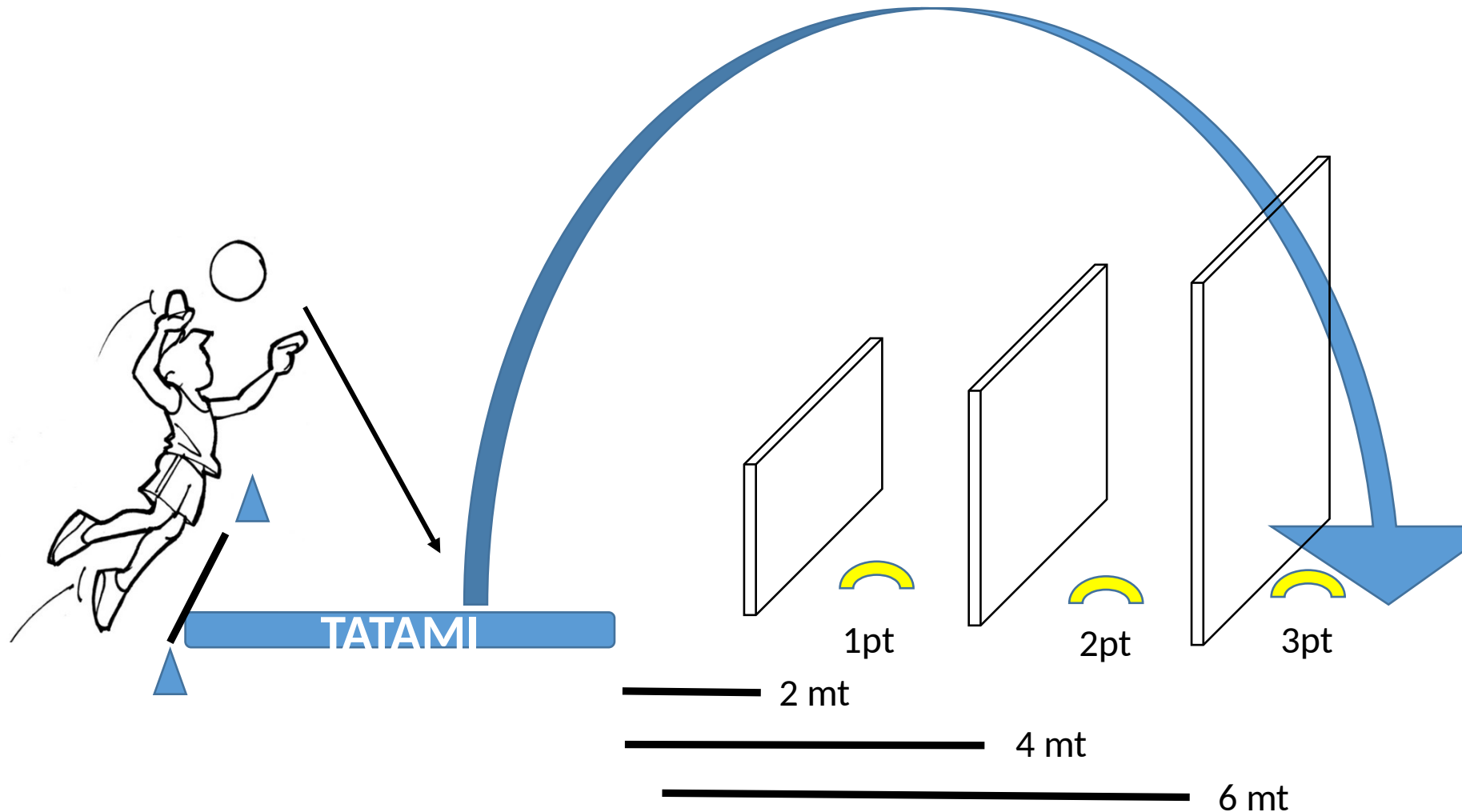
Gara 2vs2 – Ogni volta che termina l'azione cambio sfidanti. Vittoria finale per chi vince più mini-sfide.



Stazione n° 5: *Gara di potenza dell'attacco*

- *Materiali necessari: 1 pallone, 1 tatami alto 3 cm (1mq), 3 strisce e 6 paletti alti (2 per ogni tipo) 1, mt-1,5 mt- 2 mt, 2 cinesini per segnalare le linee necessarie*
- In questa stazione le squadre verranno impegnate in modo alternato (una schiacciata per ogni squadra) per facilitare l'esatto conteggio del punteggio ottenuto. I giocatori verranno schierati in fila ad una distanza di circa 2 mt dal tatami; il primo della fila dovrà posizionarsi tra la linea tracciata a 1 mt dal tatami e quella dei 2 mt ed eseguire una schiacciata con un autolancio o tenendo la palla sul palmo dell'altra mano verso il tatami. La palla dopo il rimbalzo dovrà superare gli ostacoli posti a diverse altezze e distanze secondo lo schema riportato. Dopo aver effettuato il colpo il giocatore recupera la palla e dopo averla consegnata al compagno successivo, si porta in coda alla fila. Il punteggio verrà assegnato come da schema:

5 - GARA POTENZA IN ATTACCO



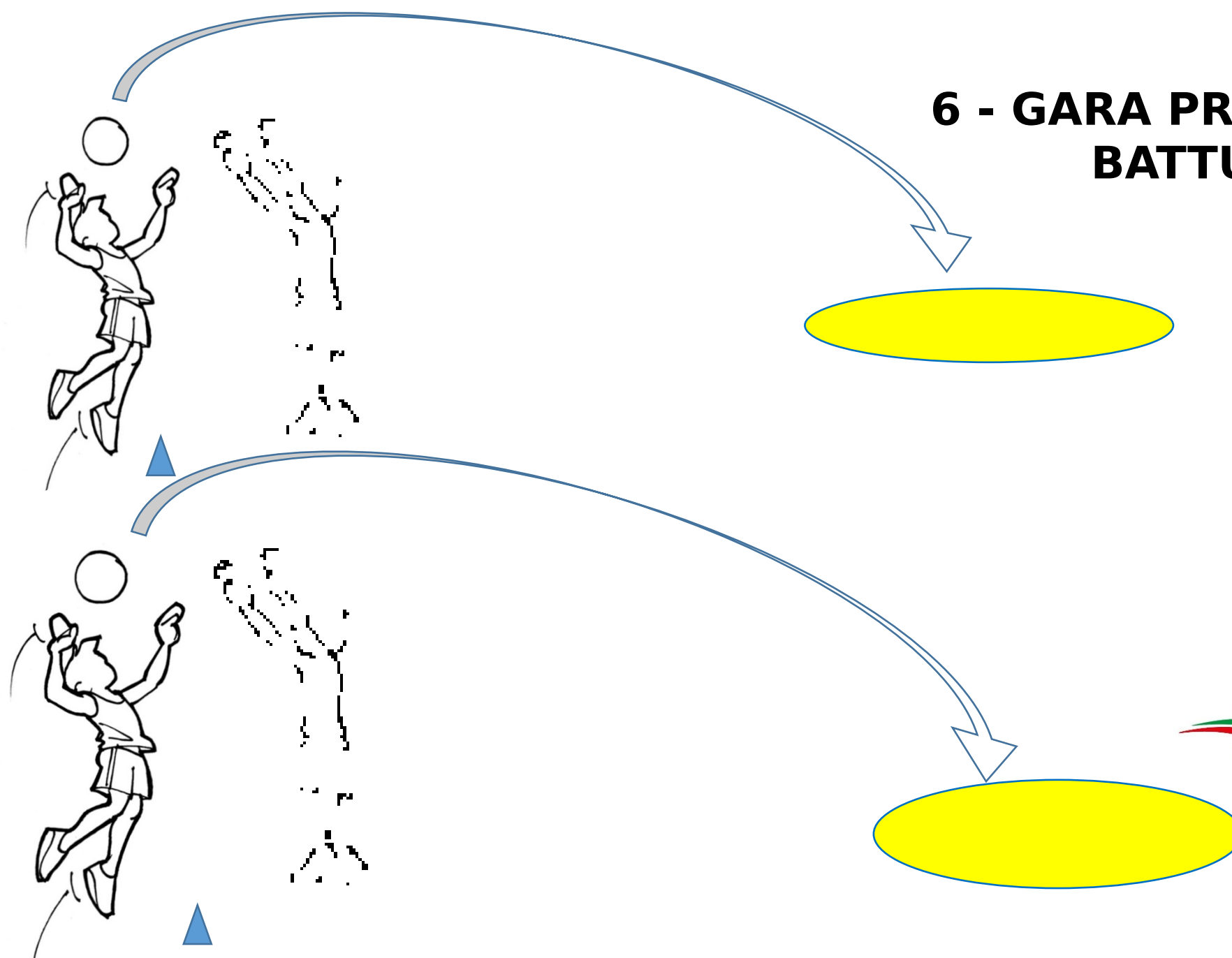
2 squadre distanti
2 metri dal tatami.
La schiacciata
dovrà rimbalzare
sul tatami e
superare gli
ostacoli . Obiettivi
e punteggi
delimitati da
ostacoli posti a 2-4-
6 metri (variabili
secondo il livello).
Vince la squadra
che ha ottenuto il
punteggio più alto.

Stazione n° 6: *Gara di precisione in battuta*

- *Materiali necessari: 2 palloni, 2 cerchi, 4 cinesini per segnalare le linee necessarie*
- Le due squadre verranno schierate in fila davanti a due cerchi posti a terra ad una distanza di circa 10 mt dalla linea di battuta. Il primo della fila che effettuerà la battuta avrà davanti un compagno posto ad un metro di distanza con le braccia in alto (strette per proteggere il viso). La battuta dovrà passare sopra le braccia e cercare di centrare il cerchio posto a terra. La palla verrà recuperata dal giocatore con le braccia alzate che verrà sostituito dal giocatore che ha battuto. Ogni qualvolta la palla entra nel cerchio, la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

6 - GARA PRECISIONE IN BATTUTA

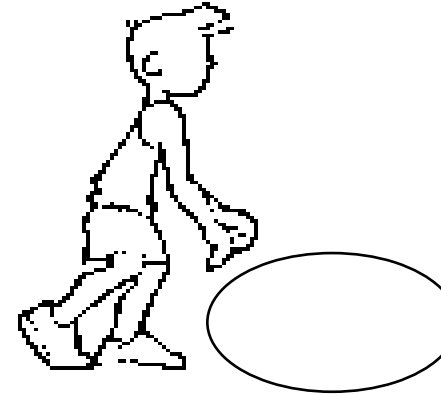
2 squadre distanti
10 metri dal
cerchio.
Dopo ogni battuta,
cambio giocatore.
Vince la squadra
chi fa più centri.



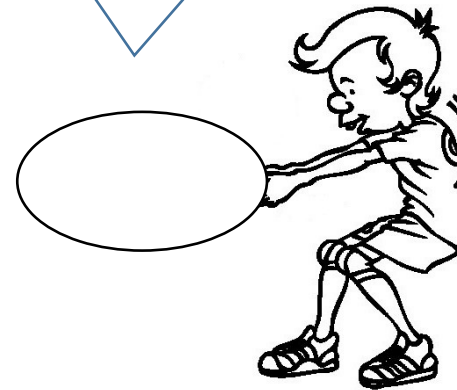
Stazione n° 7: *Gara di abilità 1*

- *Materiali necessari: 2 palloni, 2 cerchi, 4 cinesini per segnalare le linee necessarie*
- Le due squadre verranno schierate in fila davanti a due cerchi posti a terra ad una distanza di circa 10 mt dalla linea di battuta. Il primo della fila si dovrà posizionare davanti al cerchio con le spalle al compagno che effettuerà la battuta. Il battitore prima di colpire la palla chiama per nome il compagno che raccoglie da terra il cerchio, si gira e si sposta cercando di far entrare la palla nel cerchio. Rotazione dopo ogni azione. Ogni qualvolta la palla entra nel cerchio, la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

6 - GARA DI ABILITA'



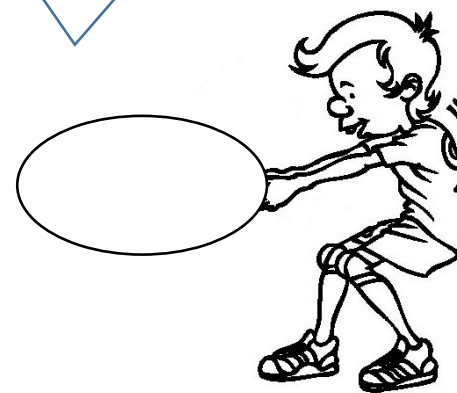
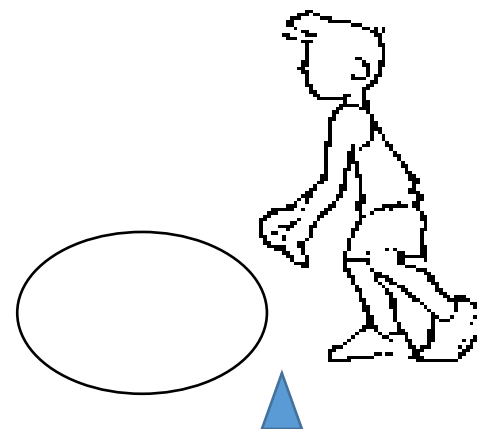
2 squadre distanti
10 metri dal
cerchio.
Dopo ogni battuta,
cambio giocatore.
Vince la squadra
che fa più centri.



Stazione n° 8: *Gara di abilità 2*

- *Materiali necessari: 2 palloni, 2 cerchi, 4 cinesini per segnalare le linee necessarie*
- Le due squadre verranno schierate in fila davanti a due cerchi posti a terra ad una distanza di circa 5 mt dalla fila. Il primo della fila si dovrà posizionare dietro al cerchio; il giocatore che effettuerà il palleggio rovesciato iniziale si posiziona fronte alla fila ad una distanza di un metro. Il palleggiatore prima di autoalzarsi la palla chiama a voce alta il nome del compagno che raccoglie da terra il cerchio e si sposta cercando di far entrare la palla nel cerchio. Rotazione dopo ogni azione. Ogni qualvolta la palla entra nel cerchio, la squadra guadagna 1 punto. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più alto verrà dichiarata vincitrice.

8 - GARA DI ABILITA' 2



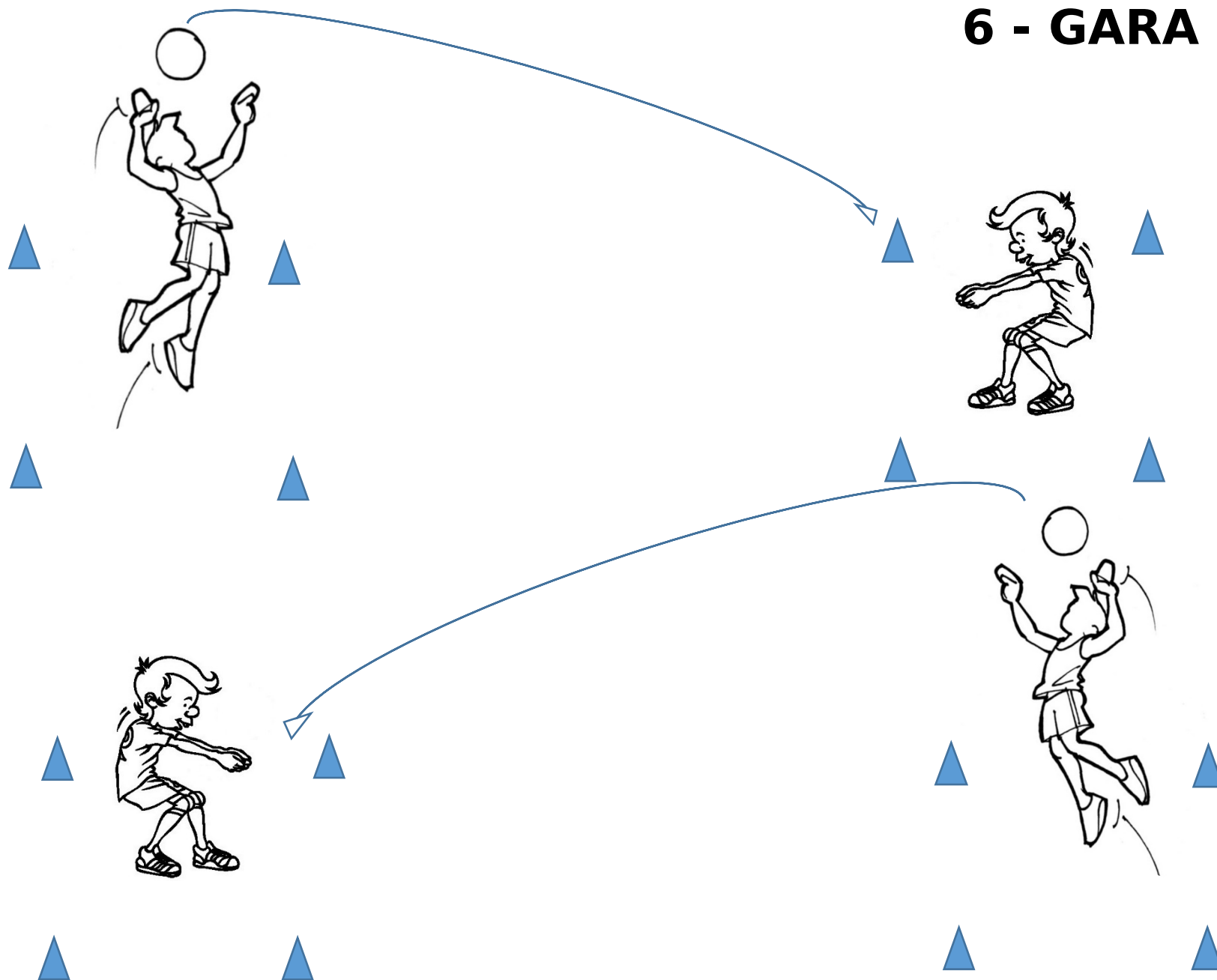
2 squadre distanti
5 metri dal cerchio.
Dopo ogni
palleggio
rovesciato, cambio
giocatore. Vince la
squadra che fa più
centri.



Stazione n° 9: *Gara di attacco e difesa*

- *Materiali necessari: 2 palloni, 16 cinesini per segnalare le linee necessarie*
- Ogni squadra verrà schierata in due file una di fronte all'altra, ad una distanza di circa 6 mt. Il primo della fila entra nell'area delimitata (2 mt x 2 mt) e dopo un'autoalzata effettua una schiacciata verso il compagno che blocca la palla senza uscire dalla zona delimitata ed effettua a sua volta un nuovo attacco; dopo il colpo ci si porta in coda alla propria fila. Ogni qualvolta la palla cade a terra, la squadra prende 1 punto di penalità. Al termine della gara, la squadra con il punteggio più basso verrà dichiarata vincitrice.

6 - GARA di ATTACCO e DIFESA



2 squadre distanti 6 metri dal compagno. Dopo ogni attacco il difensore blocca la palla, attacca a sua volta e ruota in cima alla coda. Vince la squadra chi fa meno errori.

