

## G+S-Kids: Introduzione Pallavolo - Lezione 8

# Palla sopra la corda (Turbina)

### Autore

Ruth Meyer (FAKO)

### Condizioni quadro

Durata della lezione ≥60 minuti

Livello  basso  medio  impegnativo

Età consigliata 7-10 anni

Grandezza del gruppo 12

Luogo del corso Rete lunga o corda (altezza: 2,00m), Campo di pallavolo (4,5 x 6m)

### Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

Giocare contro un'altra squadra (conoscere gli obiettivi tattici)

### Indicazione

Ogni volta che si gioca una palla oltre la rete/corda ci deve essere un'intenzione dietro al gesto. Se si gioca «insieme» all'altra squadra gli accenti vengono posti sulla precisione, in modo che lo scambio possa durare il più a lungo possibile. Se invece si gioca «contro» si tratta di impedire all'avversario di continuare a giocare. Ciò è più facile se si invia il pallone in una zona difficile da difendere. Si distinguono tre zone:

- Falò
- Ferro di cavallo
- Ragnatela

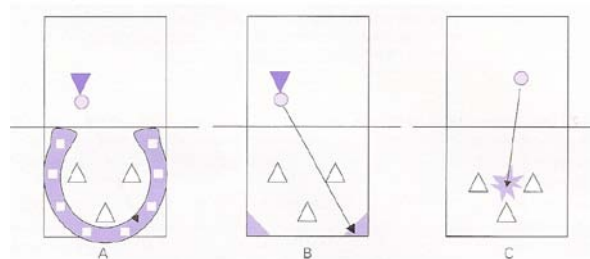


Figure 10: Exemples de métaphores concernant les cibles à atteindre  
 Situation A: cible = fer à cheval, le joueur tente d'atteindre la zone libre qui se trouve en bord de terrain adverse.  
 Situation B: cible = toile d'araignée, le joueur vise l'un des coins du terrain adverse.  
 Situation C: cible = feu de camp, le joueur essaie de créer un problème de communication entre les joueurs adverses.

De la Bro „Comprendre et enseigner le volleyball“

La turbina, variante della palla sopra la corda, è una forma di gioco particolarmente dinamica. Tutti i ragazzi della squadra sono in movimento e devono assumersi continuamente nuove responsabilità in difesa.

### Contenuti

#### INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5-10'	<b>Gioco: prendersi con rimbalzo</b> ¾ palleggiano il proprio pallone. Il ¼ rimanente non hanno pallone e cercano di prendere gli altri che palleggiano. Chi viene preso si ferma a gambe divaricate. Può essere liberato se un altro ragazzo fa passare la palla fra le sue gambe (v. figura). Variante: per liberare: scambiarsi i palloni.		Palloni per i 3/4 dei ragazzi
5'	<b>Palleggiare nel ritmo</b> Il ragazzo A palleggia il suo pallone a ritmi differenti. B lo imita con dei piccoli salti (senza palleggiare). Alternare i ruoli.		1 palla a testa
10'	Due ragazzi sono seduti di fronte a gambe divaricate e - Si passano il pallone rasoterra contemporaneamente. - Fanno rotolare il pallone attorno ai piedi e alla schiena.		1 palla a testa

**PARTE PRINCIPALE**

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
5'	<b>Lanciare-prendere con varianti</b> A coppie con 1 pallone, che viene lanciato ed afferrato sopra la corda. I ragazzi lanciano la palla secondo le consegne impartite. Ognuno in sequenza: a due mani dalla fronte, sopra la testa, con la destra, con la sinistra e per finire con il piede (rasoterra). Quale squadra riesce a rispettare le consegne 3x di seguito senza errori?		Rete lunga o corda 1 pallone a coppia
10'	<b>Palla sopra la corda con consegne supplementari</b> 2 squadre di 2-3 ragazzi con 1 pallone: le squadre giocano il pallone (lanciare ed afferrare) nel campo opposto cercando di impedire all'altra squadra di continuare il gioco (falò, ferro di cavallo, ragnatela). Sono errori: il pallone che tocca il suolo nel proprio campo o all'esterno del campo avversario; un ragazzo che tocca la rete: un ragazzo che pesta o oltrepassa la linea di metà campo. Consegne supplementari: Tutti devono toccare la palla prima che sia giocata nel campo avversario. Nel frattempo gli avversari devono eseguire dei compiti speciali come, per esempio: <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Tutti devono toccare il suolo con lo stomaco</li> <li>➢ Tutti devono battersi le mani (fra loro)</li> <li>➢ Tutti devono andare a toccare una parete</li> </ul>		Rete lunga o corda 1 pallone per campo
10'	<b>Palla sopra la corda con consegne supplementari</b> Situazione come la precedente solo che ogni squadra ha un pallone supplementare che non può far cadere al suolo. Se il ragazzo che ha il pallone supplementare vuole giocare la palla da gioco, deve prima passare il pallone supplementare ad un compagno.		Rete lunga o corda 3 palloni (2 palloni di pallavolo e un pallone di colore diverso) per campo
10'	<b>Turbina insieme</b> Palla sopra la corda come prima. Prima si gioca insieme (quante volte riusciamo a giocare il pallone sopra la corda senza errore?). Quando si invia la palla nell'altro campo, si esegue una rotazione di squadra in senso orario (turbina). Quando il sistema è assimilato, si passa alla prossima tappa giocando "contro" l'altra squadra (quale squadra marca più punti?).		Rete lunga o corda 1 pallone per campo
10'	<b>Turbina "contro un altro" (Pallavolo Kids livello 1)</b> Palla sopra la corda con turbina: Quando si invia la palla nell'altro campo, si esegue una rotazione di squadra in senso orario (turbina). Il ragazzo che intercetta il pallone e lo lancia immediatamente sopra la rete.  Variante: <b>Pallavolo Kids livello 1</b> : quando c'è un errore, un ragazzo deve uscire e si posiziona a lato del campo. Può rientrare in gioco quando la sua squadra è riuscita a prendere una palla. Quale squadra riuscirà a fare in modo che non ci siano più giocatori nel campo avversario?	<p>2er Team</p> <p>Posizioni di base per squadre di 2, 3 o 4 giocatori sul campo e senso di rotazione dopo aver lanciato la palla sopra la rete.</p>	Rete lunga o corda 1 pallone per campo

**RITORNO ALLA CALMA**

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
3-5'	<b>Nodo gordiano</b> Ogni bambino afferra le mani di due compagni. Senza mollare le mani, il gruppo cerca di disfare il nodo e di mettersi in cerchio.		
5'	<b>Rituale finale</b> Tutti formano un cerchio e si danno la mano, avanzano verso il centro alzando le braccia. Una volta al centro tutti abbassano le braccia e eseguono l'urlo di squadra (per esempio "e ciao,").		