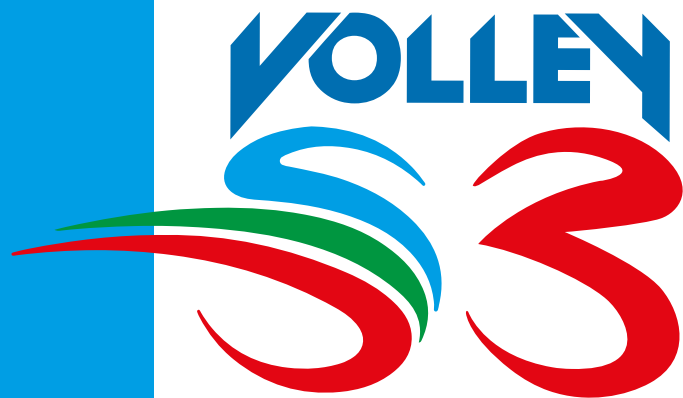




**ALL TOGETHER
WE CAN SPIKE!**



GUIDA PRATICA ATTIVITÀ PROMOZIONALE

Anno Sportivo 2026/2027



Coordinamento e realizzazione del progetto a cura
della Responsabile tecnica dell'attività Promozionale
Prof.ssa Irene Ranalletti

Settore Promozione Fipav - Referente del progetto:
Riccardo Blandino

Federazione Italiana Pallavolo

Area Tecnico Sportiva
Settore Promozione FIPAV
Via Vitorchiano 81, 00189 Roma
Tel. 06-3334 9478
e-mail: scuolaprom@federvolley.it
Sito Internet: www.federvolley.it



COPYRIGHT 2026

Roberto Calzetti Editore

Via Del Sottopasso, 7
06089 Ferrieria di Torgiano (PG)
Tel/Fax (+39) 075 5997310
e-mail: info@calzetti-mariucci.it
www.calzetti-mariucci.it

Progetto grafico e copertina
Sara Belia

È severamente vietata la riproduzione
totale o parziale di questo volume
anche con supporti informatici
senza l'autorizzazione degli Autori
e dell'Editore.

INDICE

PREMESSA	4
GUIDA ALLA LETTURA	6
AREA ORGANIZZATIVA	8
LA FIGURA DEL REFERENTE TERRITORIALE VOLLEY S3	9
AFFILIAZIONE	10
TESSERAMENTO	10
TUTELA SANITARIA E SICUREZZA	11
SMART COACH - ASPETTI NORMATIVI	12
PALLONI OMOLOGATI PER L'ATTIVITÀ PROMOZIONALE	13
REGOLE GENERALI MINIVOLLEY S3	14
REGOLE DEL GIOCO VOLLEY	15
REGOLE DEL GIOCO SPIKE	16
AREA DIDATTICO-METODOLOGICA	18
IL METODO MINIVOLLEY S3	19
IL SISTEMA MINIVOLLEY S3	21
GIOCO VOLLEY	36
GIOCO VOLLEY WHITE	37
GIOCO VOLLEY GREEN	40
GIOCO VOLLEY RED	44
GIOCO SPIKE	47
GIOCO SPIKE WHITE	50
GIOCO SPIKE GREEN	52
GIOCO SPIKE RED	54
LA FIGURA DELLO SMART COACH	56
CONCLUSIONI	58



PREMESSA

Il **progetto Minivolley S3** nasce dalla volontà della FIPAV di accompagnare bambini e bambine in un percorso di crescita sportiva, educativa e personale attraverso un'esperienza di gioco coinvolgente, inclusiva e coerente con le esigenze dell'età evolutiva e con i cambiamenti che interessano il mondo dello sport e della società.

Dopo oltre dieci anni di sperimentazione, la stagione 2025-2026 ha rappresentato un importante momento di analisi e riorganizzazione del progetto, con l'obiettivo di valorizzarne i punti di forza, semplificarne la struttura e renderlo sempre più rispondente ai bisogni di bambini, famiglie, società sportive e territori in continua evoluzione.

Le proposte inserite nella *Guida Pratica 2026-2027* si collocano in continuità con il percorso avviato nella stagione precedente e sono state pensate per rafforzare una visione condivisa nella quale il Minivolley S3 rappresenta il primo e fondamentale gradino del percorso pallavolistico federale.



Il Minivolley S3 si rivolge principalmente ai bambini dai 5 agli 11 anni e si fonda su **tre pilastri strategici**:

PROMOZIONE

FIDELIZZAZIONE

QUALIFICAZIONE

Promuovere significa avvicinare i bambini al piacere del movimento, del gioco e della relazione. **Fidelizzare** significa costruire esperienze positive, coinvolgenti e significative, capaci di alimentare nel tempo il desiderio di continuare a praticare sport. **Qualificare** significa accompagnare la crescita delle competenze motorie, tecniche, cognitive e relazionali attraverso metodologie coerenti con l'età e con i processi di apprendimento.

L'intero sistema Minivolley S3 è costruito nel rispetto delle tappe evolutive del bambino. In questa fascia d'età non è l'anticipazione precoce delle prestazioni a determinare la qualità del percorso, ma la costruzione progressiva dei prerequisiti che renderanno possibile il futuro apprendimento della pallavolo. Per questo motivo il progetto rifiuta la logica del "tutto e subito" e valorizza un percorso graduale, nel quale ogni esperienza contribuisce alla crescita del bambino.

Attraverso i **livelli White, Green e Red**, il bambino apprende la pallavolo fin dal primo giorno, ma con modalità, regole e strumenti adeguati alle sue capacità e al livello di sviluppo raggiunto. Le tecniche facilitate, le progressioni didattiche, i modelli di gioco e l'organizzazione delle attività rappresentano un processo di semplificazione in grado di facilitare lo sviluppo del gioco e quindi dell'apprendimento da esso mediato.



La proposta metodologica si sviluppa attraverso due giochi complementari: **Gioco Volley** e **Gioco Spike**. Questa scelta nasce dalla consapevolezza che, nella fascia d'età compresa tra i 5 e gli 11 anni, il bambino non possiede ancora tutti i prerequisiti necessari per affrontare efficacemente la complessità del gioco della pallavolo. Per questo motivo il percorso si articola in esperienze di gioco specifiche e tra loro integrate, che favoriscono l'apprendimento attraverso la sperimentazione e la partecipazione attiva. Il Gioco Volley è prevalentemente orientato allo sviluppo delle competenze della prima fase di gioco, mentre il Gioco Spike favorisce la costruzione dei prerequisiti necessari alle successive fasi offensive e difensive.

In questa prospettiva, anche l'attività torneistica assume un ruolo centrale. I bambini imparano giocando e hanno bisogno di confrontarsi, sperimentare, collaborare e vivere situazioni reali di gioco. Per questo motivo tornei, concentramenti, feste e manifestazioni rappresentano parte integrante del percorso educativo e formativo e non semplici momenti conclusivi dell'attività.

La crescita del progetto richiede la partecipazione responsabile di tutti i soggetti coinvolti. Comitati, società sportive, Smart Coach e famiglie sono chiamati a condividere una visione comune e a contribuire, ciascuno nel proprio ruolo, alla costruzione di un ambiente positivo, organizzato e coerente con le finalità del Minivolley S3.

L'obiettivo finale non è soltanto insegnare a giocare a pallavolo, ma far nascere nei bambini il desiderio di continuare a praticarla nel tempo. Infatti, la passione rappresenta il motore di ogni percorso sportivo duraturo: senza partecipazione, divertimento e coinvolgimento emotivo non possono esistere apprendimento, crescita e fidelizzazione.

GUIDA ALLA LETTURA

La presente guida è organizzata in due macroaree: la prima è dedicata agli aspetti organizzativi, regolamentari e gestionali del Minivolley S3 ed è rivolta principalmente a Comitati Territoriali, Comitati Regionali, dirigenti e organizzatori; si tratta di una sezione pratica e operativa, pensata per fornire indicazioni chiare e immediatamente applicabili. La seconda macroarea approfondisce gli aspetti didattico-metodologici del progetto: in essa vengono analizzati gli elementi comuni del Minivolley S3, i due modelli di gioco proposti (Gioco Volley e Gioco Spike), declinati nei livelli White, Green e Red, e la figura dello Smart Coach. Qui trovano spazio approfondimenti, suggerimenti operativi, strategie metodologiche e punti di attenzione utili ad accompagnare il percorso di apprendimento dei bambini.

La guida è corredata e arricchita da **fotografie, QR code e illustrazioni**, con la funzione di fornire esempi concreti e riferimenti alla pratica sul campo; questo aspetto è, a nostro avviso, di vitale importanza per comprendere appieno il valore del progetto e offrire un dato di realtà e di applicazione delle indicazioni in essa contenute, ma occorre ricordare che i soli video non possono sostituire la lettura della guida, poiché molte indicazioni e strategie non possono essere rese nei video dimostrativi.

Infine, all'interno della guida, sono presenti due strumenti distinti di supporto alla lettura e all'applicazione del progetto: le note metodologiche numerate (evidenziate in verde) e i punti di focus attentivo, contrassegnati da un apposito simbolo.

Nota metodologica

Le **note metodologiche** hanno una funzione prevalentemente educativa, formativa e operativa: offrono chiarimenti, suggerimenti pratici e indicazioni didattiche per supportare l'azione dello Smart Coach e degli addetti ai lavori.



I **punti di focus** attentivo, invece, servono a orientare la lettura e richiamare l'attenzione su aspetti particolarmente rilevanti o critici del processo didattico e del progetto.

Entrambi gli strumenti sono distribuiti lungo la guida e, pur collegati ai contenuti specifici, possono assumere valore trasversale rispetto ai temi trattati, contribuendo a una comprensione più efficace, coerente e consapevole dell'intero progetto.





AREA ORGANIZZATIVA

Questa sezione è **dedicata alla struttura organizzativa e normativa del progetto Volley S3**, con la definizione dei ruoli - come quello del Referente Territoriale - i compiti dei Comitati e le principali indicazioni operative e amministrative per la gestione dell'attività sul territorio durante l'anno sportivo 2026-2027.

LA FIGURA DEL REFERENTE TERRITORIALE VOLLEY S3

Il Referente Territoriale Volley S3 è la **figura di riferimento per lo sviluppo, il coordinamento e la promozione del progetto sul territorio**; egli rappresenta il collegamento tra Federazione, società sportive, scuole e istituzioni locali, favorendo la costruzione di una rete collaborativa orientata alla crescita del movimento e all'aumento delle opportunità di gioco e partecipazione per i bambini.

Coordina e programma l'attività Volley S3 durante la stagione sportiva, organizzando eventi, concentramenti, manifestazioni e momenti di confronto con il territorio, oltre a curare i rapporti con amministrazioni, scuole, CONI, SPORT & SALUTE e altri soggetti coinvolti.

Nelle realtà in cui è presente una commissione o un tavolo di lavoro dedicato al Volley S3, ne coordina l'attività, garantendo coerenza tra le linee progettuali federali e la loro applicazione sul territorio.

Promuove inoltre la formazione e l'aggiornamento degli Smart Coach, sostiene lo sviluppo di progetti territoriali e federali e contribuisce alla diffusione della cultura del Volley S3 attraverso iniziative promozionali e aggregative.

È una figura proattiva e di riferimento, chiamata a **favorire un ambiente educativo, inclusivo e orientato alla crescita del Minivolley S3 sul territorio**.



AFFILIAZIONE

Possono partecipare all'attività Minivolley S3 tutte le società regolarmente affiliate o riaffiliate alla FIPAV per la stagione sportiva 2026-2027.

Le procedure di affiliazione, riaffiliazione, contributi e adempimenti amministrativi sono disciplinate dalla Guida Pratica Federale e devono essere effettuate attraverso il portale di tesseramento online.

Riferimenti da verificare annualmente nella Guida Pratica:

- periodo di affiliazione e riaffiliazione;
- contributi federali previsti;
- requisiti statutari e amministrativi;
- coperture assicurative federali.

TESSERAMENTO

L'attività Minivolley S3 è riservata agli atleti regolarmente tesserati FIPAV.

Possono essere tesserati i bambini a partire dai 5 anni di età, secondo le modalità e le procedure previste dalla Guida Pratica Federale.

Da aggiornare annualmente:

- annualità di nascita ammesse per ciascun livello;
- quote di tesseramento;
- termini e scadenze delle procedure online;
- eventuali disposizioni specifiche relative al settore promozionale.

Il tesseramento consente la partecipazione alle attività promozionali, formative e tornei-stiche organizzate dai Comitati Territoriali e dalle società affiliate.

TUTELA SANITARIA E SICUREZZA

I Comitati Territoriali sono invitati a rendere note alle società e alle scuole le informazioni su quanto vigente a livello regionale in materia di tutela sanitaria, oltre alle disposizioni riportate nella presente Guida Organizzativa. Per quanto attiene alla normativa relativa all'utilizzo dei defibrillatori si rimanda a quanto già previsto per i Campionati Federali nel documento della guida pratica della stagione in corso.

**TABELLA DI RIEPILOGO
DELL'ATTIVITÀ PROMOZIONALE 2026-27**

Anno di nascita	Quota tesseramento M e F	Visita Medica	Attività Promozionale consigliata "MINIVOLLEY S3"					
			2 vs 2		3 vs 3		4 vs 4	
			GIOCO VOLLEY White	GIOCO SPIKE White	GIOCO VOLLEY Green	GIOCO SPIKE Green	GIOCO VOLLEY Red	GIOCO SPIKE Red
2021	€ 5	Nessun obbligo di certificato	sì	sì				
2020		Certificato di idoneità sportiva non agonistica	sì	sì				
2019			sì	sì	sì	sì		
2018					sì	sì		
2017					sì	sì	sì	sì
2016							sì	sì

SMART COACH - ASPETTI NORMATIVI

LA FIGURA DELLO SMART COACH

Con il progetto Volley S3 nasce la figura dello Smart Coach, riferimento educativo, formativo e metodologico dell'attività promozionale federale. È una figura che accompagna bambini e ragazzi nel percorso di avvicinamento alla pallavolo attraverso il gioco, con un ruolo non solo tecnico, ma soprattutto educativo, volto a favorire autonomia, collaborazione, rispetto delle regole e autoarbitraggio, contribuendo a creare un ambiente positivo e inclusivo.

OBBLIGATORIETÀ DELLO SMART COACH

Ogni società che partecipa all'attività federale Volley S3 deve inserire obbligatoriamente nel CAMP3 almeno uno Smart Coach regolarmente abilitato e tesserato FIPAV per la stagione sportiva in corso. L'inserimento è gratuito e rappresenta una condizione fondamentale per garantire il corretto svolgimento dell'attività e l'applicazione delle linee metodologiche federali.

PRIMO TESSERAMENTO SMART COACH

Il primo tesseramento viene gestito dal Comitato Territoriale in collaborazione con il Settore Tecnico FIPAV, che ratifica la qualifica a seguito del superamento dell'esame di idoneità alla fine del percorso di formazione Smart Coach e assegna la matricola federale. Il perfezionamento avviene tramite il portale federale con pagamento della quota annuale.

QUOTA ANNUALE

La quota annuale per lo Smart Coach è pari a € 50,00. Per gli allenatori già tesserati FIPAV non è previsto alcun costo aggiuntivo, in quanto la qualifica viene integrata nella posizione federale già esistente.

RINNOVO DEL TESSERAMENTO

Le modalità di rinnovo annuale seguono quanto previsto dalla Guida Pratica Federale della stagione sportiva di riferimento.

INCOMPATIBILITÀ

Vale quanto già indicato nella Guida Pratica Smart Coach per la stagione in corso.

FORMAZIONE E AGGIORNAMENTO

Durante la stagione, i Comitati Territoriali in collaborazione con il Settore Tecnico Federale promuovono attività di formazione, aggiornamento e confronto, attraverso corsi, incontri tecnici e momenti di condivisione tra società, scuole e territorio, con l'obiettivo di consolidare una rete educativa coerente con il progetto Volley S3.



PALLONI OMOLOGATI PER L'ATTIVITÀ PROMOZIONALE

Lista aggiornata al 30.06.2026

MARCA - MODELLO
KIPSTA - Vb 500 soft 180-200 gr
KIPSTA - Vb 500 soft 200-220 gr
KIPSTA - Vb 500 soft 230-250 gr
MIKASA - V355W-L 230-250 gr
MIKASA - V355W-SL 200-220 gr
MIKASA - VS170W 160-180 gr
MOLTEN - 2200 light 160-180 gr
MOLTEN - 2200 light 230-250 gr
ERREÀ - VER8P light 230-250 gr
SPALDING - eva white green volley 17 160-180 gr
SPALDING - eva red yellow volley 24 230-250 gr

REGOLE GENERALI MINIVOLLEY S3 (sia Gioco Volley che Gioco Spike)

Le regole riportate nelle pagine seguenti costituiscono il riferimento regolamentare ufficiale del Minivolley S3 e devono essere applicate in modo uniforme in tutte le attività, manifestazioni e tornei del territorio nazionale. In questa sezione vengono presentati gli aspetti regolamentari e le relative modalità applicative; le motivazioni educative, metodologiche e formative saranno approfondite nella parte tecnico-didattica della Guida.

REGOLA	DESCRIZIONE
Ogni giocatore effettua 3 avvii consecutivi del gioco (es: come nel tennis tavolo)	Ogni giocatore dispone di tre avvii consecutivi del gioco, indipendentemente dall'esito delle azioni. Ogni azione assegna un punto e, al termine dei tre tentativi, l'avvio passa alla squadra avversaria (come nel tennistavolo)
Rotazione obbligatoria e ingresso dei giocatori in attesa	Ad ogni cambio del diritto di avvio del gioco, tutti i giocatori effettuano una rotazione obbligatoria in senso orario. In presenza di giocatori in attesa, il giocatore che dovrebbe effettuare l'avvio viene sostituito dal compagno fuori dal campo da più tempo, che acquisisce il diritto ai successivi tre avvii
Divieto di camminare con la palla in mano	Non è consentito camminare con la palla in mano. Sono tuttavia consentiti gli aggiustamenti motori necessari all'arresto o all'esecuzione del gesto tecnico, in relazione all'età e al livello di abilità dei bambini
Autoarbitraggio: • gestione dei punti • referto di gara	Le decisioni di gioco sono assunte direttamente dai bambini, nel rispetto delle regole e del fair-play. In caso di dubbio, i giocatori si confrontano per trovare una soluzione condivisa. Gli eventuali adulti presenti non intervengono nelle decisioni di gioco, ma possono, in caso di difficoltà, supportare i bambini nel trovare autonomamente una soluzione, nello spirito dell'autoarbitraggio
	I bambini aggiornano autonomamente il segnapunti durante la gara e comunicano il risultato finale secondo le modalità organizzative previste dalla manifestazione
	Nelle attività Volley S3 non è previsto l'obbligo del referto di gara, salvo diversa indicazione organizzativa
Nota: in merito alle tecniche facilitate, si veda la tabella a pagina 27	

REGOLE DEL GIOCO VOLLEY

Il Gioco Volley è la modalità di gioco del Minivolley S3 che prende avvio dalla battuta e sviluppa in modo prioritario le competenze legate alla prima fase di gioco della pallavolo: battuta, ricezione e costruzione dell'azione. Le specifiche finalità educative, didattiche e metodologiche delle regole riportate in tabella sono approfondite nella sezione didattico-metodologica della presente Guida.

LIVELLO	ETÀ	Modalità di gioco e composizione delle squadre	CAMPO	H RETE	QR CODE	Regole specifiche per ogni livello di Gioco Volley
WHITE	2021* 2020 2019	2 vs 2 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste	4,5 x 9 m	175 cm		• Avvio del gioco con una battuta dal basso o battuta^w o lancio dal basso a una o due mani • La palla può SEMPRE essere fermata e rigiocata mediante lancio o tecnica facilitata^w • La battuta prima di essere intercettata DEVE effettuare un rimbalzo • La palla proveniente dall'avversario PUÒ effettuare un rimbalzo prima di essere intercettata
GREEN	2019* 2018 2017	3 vs 3 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste		185 cm		• Avvio del gioco con battuta dal basso. • È consentito fermare la palla una sola volta e rigiocarla mediante una tecnica facilitata^G • Non è consentito inviare la palla nel campo avversario con una tecnica facilitata^G
RED	2017 2016	4 vs 4 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste	6 x 12 m	195 cm		• Avvio del gioco con battuta dal basso • Non è mai consentito fermare la palla

* anticipatori per le annate

REGOLE DEL GIOCO SPIKE

Il Gioco Spike è la modalità di gioco del Minivolley S3 che prende avvio dall'attacco e sviluppa in modo prioritario le competenze legate alla seconda fase di gioco della pallavolo: attacco, muro, copertura, difesa e ricostruzione dell'azione. Le specifiche finalità educative, didattiche e metodologiche delle regole riportate in tabella sono approfondite nella sezione didattico-metodologica della presente Guida.

REGOLE GENERALI VALIDE PER TUTTI I LIVELLI DI GIOCO SPIKE:

- La palla proveniente dall'avversario può effettuare un rimbalzo a terra prima di essere giocata.
- Se la palla tocca il muro e viene presa al volo o rimbalza dentro al campo è valida; se invece rimbalza fuori è errore.

LIVELLO	ETÀ	Modalità di gioco e composizione delle squadre	CAMPO	H RETE	QR CODE	Regole specifiche per ogni livello di Gioco Spike
WHITE	2021* 2020 2019	2 vs 2 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste	4,5 x 9 m	100-115 cm		• Avvio del gioco con schiacciata^W o lancio dall'alto a una o due mani • La palla può sempre essere fermata e rigiocata mediante tecnica facilitata^W
GREEN	2019* 2018 2017	3 vs 3 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste		110-125 cm		• Avvio del gioco con schiacciata^G • È consentito fermare la palla due volte e rigiocarla mediante tecnica facilitata^G
RED	2017 2016	4 vs 4 Le squadre possono essere di sole femmine, soli maschi o miste	6 x 12 m	120-135 cm		• Avvio del gioco con schiacciata^R • È consentito fermare la palla una sola volta e proseguire l'azione mediante tecnica facilitata^R

* anticipatori per le annate





AREA DIDATTICO- METODOLOGICA

Questa sezione è dedicata agli Smart Coach, agli operatori del settore e a tutti coloro che desiderano comprendere i principi metodologici che guidano il progetto Minivolley S3.

Vengono approfonditi il **Metodo**, ovvero il *perché* delle scelte educative e didattiche, e il **Sistema**, cioè il come tali principi prendono forma attraverso il **Gioco Volley**, il **Gioco Spike**, le progressioni didattiche, l'organizzazione dell'attività dal 2 vs 2 al 4 vs 4, i **livelli White, Green e Red** e gli strumenti metodologici che ne facilitano l'apprendimento, come le **tecniche facilitate** e l'utilizzo dei "superpoteri".

Sono inoltre presenti delle **Note Metodologiche**, che propongono approfondimenti e suggerimenti operativi utili a collegare i principi della guida alla pratica quotidiana sul campo.

IL METODO MINIVOLLEY S3

Il progetto Volley S3 nasce dalla **consapevolezza che il bambino apprende attraverso l'esperienza, l'esplorazione e il gioco**. Le conoscenze pedagogiche, motorie e neuroscientifiche confermano infatti che il gioco rappresenta la modalità naturale con cui il bambino conosce il mondo, sviluppa competenze, costruisce relazioni e attribuisce significato alle proprie esperienze.



Nel Minivolley S3, il gioco è il principale strumento attraverso cui si realizza l'apprendimento, senza per questo togliere importanza al suo valore motivazionale e ricreativo.

La pallavolo richiede l'integrazione continua di abilità motorie, coordinative, cognitive, tattiche e relazionali. Il gioco costituisce l'ambiente ideale per svilupparle in modo unitario, perché mette il bambino nelle condizioni di osservare, decidere, risolvere problemi, collaborare, adattarsi e sperimentare soluzioni personali.

Da questa visione nasce uno dei principi fondamentali su cui si basa il Metodo Minivolley S3: ogni fattore rinforza gli altri. Il divertimento aumenta il coinvolgimento; il coinvolgimento favorisce la ripetizione; la ripetizione genera apprendimento; l'apprendimento, che nasce dalla qualità delle esperienze proposte, accresce la percezione di competenza, che a sua volta alimenta motivazione, passione e desiderio di continuare a giocare e a costruire i prerequisiti necessari ad alimentare questo processo.

Per questo il divertimento rappresenta una condizione essenziale e il motore generatore del processo; allo stesso modo, l'errore non è un ostacolo, ma una componente naturale del processo di crescita: permette di comprendere, adattarsi, migliorare e acquisire nuove competenze.



La metodologia del Minivolley S3 si fonda su **tre principi** strettamente collegati:

GIOCO – PROGRESSIVITÀ – PASSIONE!

In questa prospettiva, il ruolo dell'adulto è quello di progettare ambienti, regole, spazi e situazioni che consentano a ogni bambino di vivere esperienze significative, motivanti e adeguate al proprio livello di sviluppo.

METODOLOGIA MINIVOLLEY S3



**IL BAMBINO CRESCE GIOCANDO.
IL SISTEMA CRESCE QUANDO ANCHE GLI ADULTI
ACCETTANO DI METTERSI IN GIOCO**

IL SISTEMA MINIVOLLEY S3

La pallavolo è una disciplina altamente tecnica, in cui la qualità dei tocchi determina le opportunità di gioco e l'efficacia dell'azione. Le tecniche rappresentano gli strumenti attraverso cui si realizzano i fondamentali e il loro apprendimento deve essere funzionale, progressivo e avvenire nel rispetto dell'evolversi delle capacità coordinative, percettive e motorie dei bambini.

Per questo motivo il Minivolley S3 organizza l'insegnamento attraverso una progressione che agisce contemporaneamente su due dimensioni: da un lato lo sviluppo dei fondamentali (attacco, ricezione, alzata, difesa, ecc.) e delle relative tecniche esecutive (schiacciata, palleggio, bagher, ecc.); dall'altro l'evoluzione dell'organizzazione del gioco attraverso l'adattamento di spazi, tempi, regole, numero di giocatori e facilitazioni.

Le proposte descritte in questa sezione rappresentano quindi un sistema integrato e progressivo, pensato per accompagnare il bambino nella costruzione delle competenze necessarie a comprendere, giocare e praticare la pallavolo in modo sempre più efficace e consapevole da subito.

Nota metodologica 1

Sfida e sviluppo: trovare il giusto equilibrio

L'apprendimento del bambino non è un processo lineare: alterna momenti di apparente rallentamento ad altri di evidente accelerazione. La motivazione nasce dal successo e dal divertimento, fattori fortemente correlati all'adeguatezza degli stimoli. Occorre quindi prestare attenzione a non anticipare i tempi, evitando di saltare fasi importanti del processo di apprendimento.

Per mantenere alta la motivazione è utile offrire esperienze sfidanti ma accessibili, che permettano al bambino di intravedere le prospettive future senza saltare le tappe dell'apprendimento. Pertanto, è consigliabile proporre, di tanto in tanto, ai bambini più avanzati, saltuarie esperienze con i bambini del livello successivo, o stimolarli nell'utilizzo delle tecniche facilitate più evolute, prestando attenzione a non cadere nell'errore di ritenere che "livello più alto" significhi automaticamente "meglio".

Il vero beneficio per il bambino risiede nella gradualità del percorso e nel divertirsi ad apprendere: sono questi gli aspetti che alimentano la motivazione e sostengono una crescita stabile e duratura.



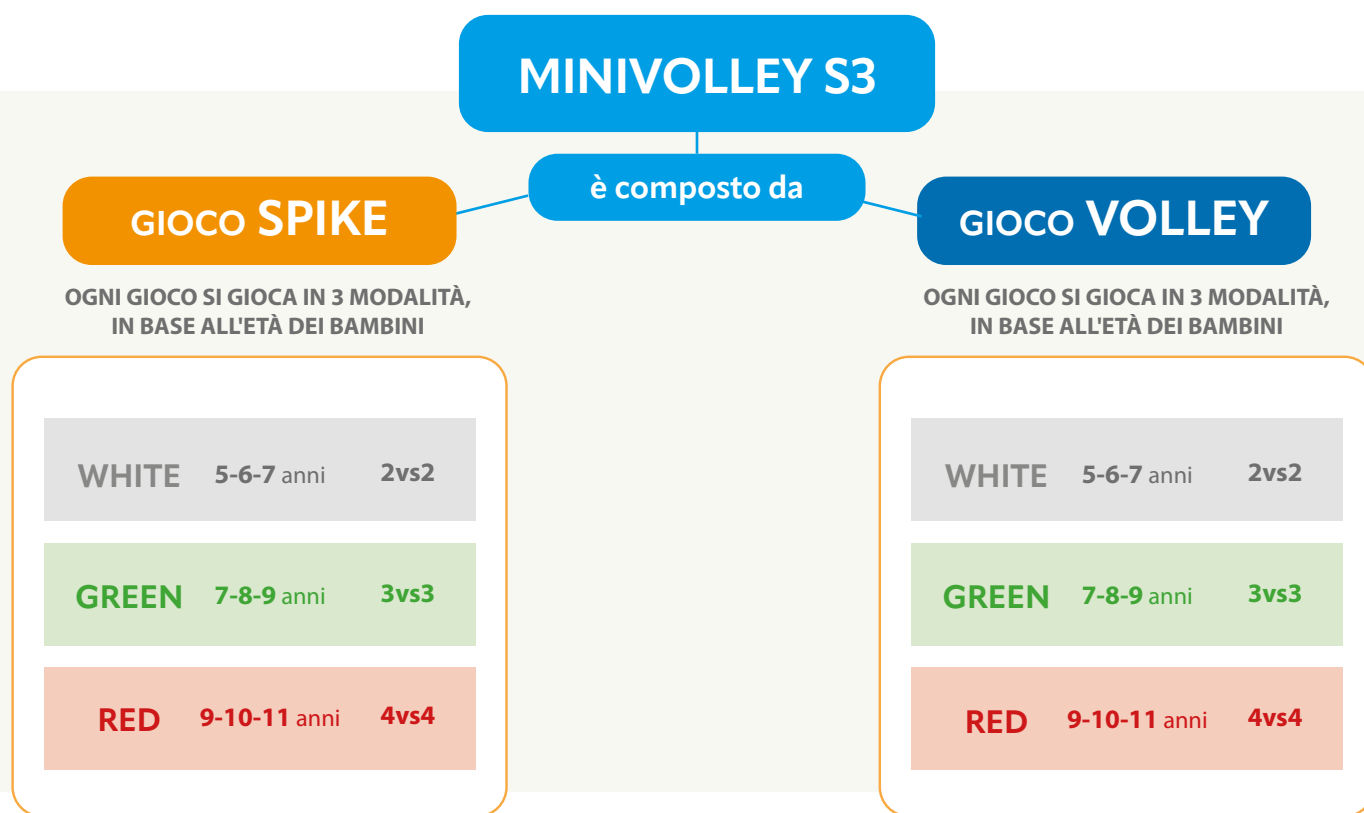
LE FASI DEL GIOCO DELLA PALLAVOLO

Pur nella sua complessità, il gioco della pallavolo può essere ricondotto a tre grandi momenti funzionali tra loro strettamente collegati:

- **Battuta e ricezione.** Fase nella quale assumono particolare importanza la lettura delle traiettorie, la coordinazione oculo-motoria, la relazione con la palla, la gestione dei piani di rimbalzo e dei timing di intervento.
- **Costruzione dell'azione.** Momento centrale del gioco che comprende alzata, ricostruzione e collaborazione tra compagni, favorendo la strutturazione dell'azione offensiva e, per la squadra avversaria, l'organizzazione del sistema difensivo.
- **Attacco, muro e difesa.** Fase caratterizzata dalla ricerca del punto, dalla capacità di imprimere forza e direzione alla palla, dall'organizzazione della correlazione tra muro e difesa e dalla copertura degli spazi nei giusti tempi.

La formazione del giovane pallavolista richiede lo sviluppo armonico di tutte queste componenti.

DUE FORME DI GIOCO PER UN UNICO PERCORSO



Per rispondere alle esigenze evolutive dei bambini e favorire un apprendimento efficace, il Minivolley S3 utilizza due forme di gioco differenti, ma complementari:

- **GIOCO VOLLEY**
- **GIOCO SPIKE**

La scelta di proporre due modalità di gioco non nasce dalla volontà di creare percorsi alternativi, ma dalla necessità di offrire ai bambini esperienze specifiche e coerenti con le diverse competenze che caratterizzano la pallavolo.

Nella fascia di età 5-11 anni, infatti, le capacità coordinative, percettive e condizionali non consentono ancora di sviluppare contemporaneamente tutte le componenti del gioco adulto. Per questo motivo il percorso viene organizzato attraverso proposte che permettono di concentrare l'attenzione su differenti aspetti della prestazione, mantenendo sempre la natura autentica del gioco.

Gioco Volley e Gioco Spike non rappresentano quindi due attività separate, ma due strumenti complementari che concorrono alla costruzione delle competenze del futuro pallavolista. Entrambi devono essere proposti e sperimentati con continuità sia nell'attività didattica sia nelle manifestazioni promozionali e torneistiche.

LA COLLABORAZIONE COME ELEMENTO IDENTITARIO

Nonostante le differenze che caratterizzano le due forme di gioco, esiste un elemento che le accomuna costantemente: la collaborazione.

La capacità di costruire il gioco insieme ai compagni rappresenta, infatti, uno degli aspetti più distintivi della pallavolo e costituisce un principio trasversale dell'intero percorso Minivolley S3.

Attraverso modalità differenti e progressivamente più evolute, il bambino viene accompagnato a comprendere il valore del passaggio, dell'organizzazione collettiva dell'azione, dell'occupazione degli spazi e della cooperazione all'interno della squadra.

La costruzione dell'azione non rappresenta soltanto un obiettivo tecnico o tattico, ma un fondamentale strumento educativo e relazionale.

LE CONDIZIONI DI EFFICACIA DEL SISTEMA

Il Minivolley S3 è un sistema unitario in cui ogni elemento contribuisce alla crescita del bambino. Per garantirne l'efficacia è necessario che i seguenti aspetti siano sempre presenti e coerentemente integrati:

1. Divertimento e passione di bambini e adulti, motore reale di ogni apprendimento.
2. Continuità tra attività didattica e attività torneistica, per favorire il trasferimento delle competenze; questo aspetto richiede un forte impegno organizzativo da parte di dirigenti e Comitati Territoriali.
3. Progressioni coerenti con i tempi di sviluppo, integrando aspetti motori, tecnici, cognitivi e tattici senza anticipazioni non adeguate.
4. Uso strategico di facilitazioni tecniche, regolamentari e superpoteri.
5. Utilizzo di strumenti adeguati (palloni, rete, antenne, misure del campo), calibrati sui diversi livelli di gioco e sulle abilità dei bambini.



Strumenti e facilitazioni: facilitare significa creare le condizioni per apprendere"

Uno dei principi fondamentali del Minivolley S3 è adattare il gioco alle caratteristiche e alle capacità evolutive del bambino, non viceversa. Palloni, spazi, altezze della rete, numero di giocatori, dimensioni del campo e modalità esecutive devono quindi essere coerenti con età e livello di sviluppo dei praticanti.

L'utilizzo di materiali e strumenti adeguati non è una scelta organizzativa, ma una componente essenziale del processo di apprendimento. Queste facilitazioni, unitamente all'utilizzo delle tecniche facilitate White, Green e Red, aumentano le esperienze efficaci, favoriscono il successo motorio e rendono il gioco più accessibile, inclusivo, motivante e formativo.

TRE LIVELLI: WHITE, GREEN E RED

Uno degli strumenti principali attraverso cui il Minivolley S3 realizza la **progressività degli apprendimenti** è rappresentato dall'organizzazione dell'attività nei livelli White, Green e Red. I tre livelli non identificano differenti categorie di valore o abilità, ma costituiscono tappe progressive di uno stesso percorso formativo.

Ciascun livello è caratterizzato da specifiche caratteristiche e facilitazioni che sono relative a:

- numero dei giocatori;
- dimensioni del campo;
- altezza della rete;
- tecniche e facilitazioni consentite;
- modalità organizzative del gioco.

L'obiettivo è consentire a ogni bambino di vivere esperienze adeguate alle proprie possibilità, favorendo il successo motorio e la costruzione graduale delle competenze richieste nei livelli successivi.

LIVELLO	WHITE	GREEN	RED
MODALITÀ DI GIOCO	2 vs 2	3 vs 3	4 vs 4
FASCIA/LIVELLO	Più piccoli e meno esperti	Livello intermedio	Più grandi e più esperti
GESTIONE DELLA PALLA	Fermare la palla è sempre possibile	Fermare la palla è possibile 1 volta nel Gioco Volley e 2 nel Gioco Spike	Fermare la palla è possibile una sola volta solo nel Gioco Spike, non nel Gioco Volley
OBIETTIVO DELLA TECNICA	Tecniche facilitate ^W L'obiettivo è sperimentare l'utilizzo delle tecniche della pallavolo in forma facilitata	Tecniche facilitate ^G L'obiettivo è acquisire il controllo e la gestione delle tecniche della pallavolo	Tecniche facilitate ^R utilizzabili solo nel Gioco Spike, sono un importante strumento didattico per facilitare l'apprendimento delle tecniche in condizioni situazionali sempre più vicine alla pallavolo
TECNICHE UTILIZZATE	SCHIACCIATA		
	PALLEGGIO		
	BAGHER		
	BATTUTA		
	MURO		



Composizione delle squadre: solo maschi, solo femmine o miste

Nel Minivolley S3 le squadre possono essere maschili, femminili o miste. Nei livelli White e Green è consigliato incentivare le squadre miste per favorire inclusione e collaborazione.

Nel livello Red, quando possibile, possono essere organizzate anche squadre separate per genere, eventualmente coinvolgendo società diverse. Questa soluzione può avere un valore motivazionale, soprattutto per i gruppi maschili, contribuendo a sostenere la partecipazione e a contrastare l'abbandono. In occasione di feste e tornei, gli organizzatori possono adottare formule flessibili con presenza di squadre maschili, femminili e miste, valorizzando tutte le forme di partecipazione in base al contesto e agli obiettivi educativi.

LE TECNICHE FACILITATE

Le tecniche facilitate sono **strumenti pensati per supportare il bambino nell'apprendimento graduale del gesto tecnico-biomeccanico**. Gli permettono di sperimentare il gioco della pallavolo senza sentirsi inadeguato, seguono una progressione incrementale di abilità, destrezza e coordinazione, sostenendo la motivazione e avvicinandolo gradualmente alle tecniche evolute della pallavolo.

Legenda delle tecniche facilitate

Le tecniche facilitate sono identificate dal nome del gesto tecnico seguito dall'iniziale del livello di facilitazione riportata in apice (la lettera W si riferisce al livello di tecnica White - G=Green - R=Red).

Esempi:

Palleggio^W= Palleggio livello White

Bagher^G= Bagher livello Green

Schiacciata^R= Schiacciata livello Red

L'apice indica il livello metodologico della proposta didattica, mentre il nome della tecnica identifica il gesto tecnico eseguito.

LIVELLO	TECNICA	QR CODE	DESCRIZIONE	OBIETTIVI E ASPETTI DIDATTICO-METODOLOGICI
WHITE	schacciata^W		Gamba sx avanti, palla nella mano sx e tenuta alta davanti alla spalla dx, mano dx aperta e tonica vicino alla testa, busto ruotato verso dx e gomito arretrato (speculare per i mancini).	Favorisce l'acquisizione dei prerequisiti della schacciata: coordinazione controlaterale, apertura della spalla e colpo dall'alto verso il basso.
	palleggio^W		Autoalzata della palla a 2 mani, dalle gambe o, meglio ancora, da sopra la fronte e palleggio diretto.	Favorisce l'apprendimento del palleggio, facilitandone l'esecuzione e gli aspetti coordinativi motori relativi alla ricerca della posizione e del timing d'intervento.
	bagher^W		Autoalzata della palla a 2 mani dalle gambe e bagher diretto o, meglio ancora, dopo un rimbalzo a terra alla palla.	Il rimbalzo favorisce l'impiego coordinato della catena cinetica arti inferiori-superiori.
	battuta^W		Gamba sx avanti; palla nella mano sx, anch'essa posta avanti e in basso, vicino al ginocchio dx; braccio destro arretrato. Oscillazione del braccio dx sul piano sagittale e colpo sulla palla, con mano aperta o pugno rivolti in avanti, dopo un rimbalzo a terra (speculare per i mancini).	Favorisce assetto posturale, coordinazione crociata e trasferimento del peso; il rimbalzo aumenta il tempo di esecuzione e facilita la corretta attivazione della catena cinetica.
GREEN	schacciata^G		Gamba sx avanti; autoalzata della palla alta verso dx; rotazione del busto e arretramento del gomito a dx, quindi movimento di schacciata e colpo sulla palla (speculare per i mancini).	Introduce il colpo al volo; l'autoalzata facilita e favorisce la coordinazione e il timing esecutivo.
	palleggio^G		Autoalzata della palla a 2 mani (dalle gambe per il bagher e dalla fronte per il palleggio), quindi palleggio di controllo-palleggio o bagher di controllo-bagher. È considerata tecnica facilitata anche se eseguita interamente al volo.	Consolida il controllo del tocco di palla e la qualità dei gesti, sviluppando precisione, sensibilità, stabilità dei tocchi e neutralità della postura.
	bagher^G			
	battuta^{G-R}		Tre modalità progressive: 1) come la battuta W ma senza rimbalzo 2) gamba dx avanti; busto inclinato in avanti; palla nella mano sx, posta in basso vicino al ginocchio dx; mano dx a contatto con il retro della palla. Oscillazione del braccio dx sul piano sagittale con contemporaneo avanzamento del piede sx, quindi ritorno elastico del braccio e colpo sulla palla. 3) partenza lontano dalla linea di fondo; breve rincorsa (sx avanti, quindi dx-sx in rapida sequenza) e colpo sulla palla (speculare per i mancini).	Sviluppa la coordinazione crociata e i prerequisiti motori utili per l'apprendimento di gesti tecnici più evoluti, quali la rincorsa della schacciata e/o della battuta.
RED				
	schacciata^R		Gamba sx avanti; lancio della palla a terra con una o due mani; arretramento del gomito e caricamento del colpo con apertura della spalla, quindi schacciata al volo.	La variabilità generata dal rimbalzo a terra della palla favorisce l'adattamento del gesto tecnico a traiettorie e contesti sempre più simili al gioco ma ancora facilitati.
	palleggio^R		Lancio della palla a terra con una o due mani, quindi palleggio o bagher diretto	
	bagher^R			
WHITE GREEN - RED	muro^{W-G-R}		Vicino alla rete; gambe leggermente divaricate; braccia flesse all'altezza del viso oppure distese in alto, vicine tra loro (addotte), con i palmi aperti e tonici rivolti in avanti per intercettare la palla e proteggere il viso. Esecuzione piedi a terra, sugli avampiedi o in salto, in base alle capacità individuali.	Il muro è un elemento imprescindibile per il corretto funzionamento e il successo strategico del gioco Spike. L'attività, sviluppata in modo trasversale e progressivo, crea i prerequisiti per le funzioni del muro e la sua correlazione con difesa e copertura.

Utilizzo strategico e mirato delle tecniche facilitate

L'utilizzo delle tecniche facilitate si fonda sul principio di accompagnare il bambino nella conoscenza, nell'apprendimento e nella sperimentazione delle tecniche della pallavolo, in un percorso di progressiva evoluzione delle abilità. Le tecniche devono quindi adattarsi al livello di competenza raggiunto, consentendo, ad esempio, ai bambini più pronti di sperimentare elementi del livello successivo e, allo stesso tempo, permettendo a chi ne ha necessità di mantenere temporaneamente facilitazioni proprie del livello inferiore.

In questo senso, come indicato nella nota metodologica relativa all'uso dei "superpoteri" (vedi nota metodologica 3), l'assegnazione mirata di un determinato superpotere permette di modulare l'impiego delle facilitazioni: può favorire l'introduzione di nuove abilità (superpotere verso l'alto) oppure sostenere la sicurezza e la riuscita dell'azione (superpotere verso il basso). Questo consente al bambino di giocare insieme ai coetanei senza sentirsi né inadeguato né poco stimolato, aumentando i feedback positivi e promuovendo una partecipazione attiva e motivata.

Per esempio, nel livello GREEN il lavoro sul tocco di controllo rappresenta una tappa fondamentale del percorso didattico: può apparire più complesso rispetto alle situazioni RED, ma è in realtà propedeutico alla gestione delle situazioni più aperte e variabili che si vengono a creare con le tecniche facilitate RED, dove la palla lanciata a terra genera un rimbalzo variabile. Il livello GREEN è necessario per consolidare la qualità del gesto tecnico e il controllo del contatto con la palla. Per questo motivo, anche nei contesti RED può essere utile inserire attività strutturate in ambito didattico, attribuendo ai bambini "superpoteri GREEN" per lavorare sul gesto quando questo risulta ancora instabile.

"SUPERPOTERI PER VERI SUPEREROI"

I superpoteri rappresentano uno degli strumenti che caratterizzano la metodologia del Minivolley S3. Possono essere assegnati, modificati o rimossi in funzione degli obiettivi educativi e didattici, delle caratteristiche del bambino e del livello di gioco.

L'utilizzo dei superpoteri va inteso come **una possibilità temporanea** che consente a ogni bambino di affrontare sfide adeguate alle proprie competenze e di vivere esperienze di successo. Sono **strumenti che sostengono l'apprendimento, rafforzano la fiducia nelle proprie capacità e permettono a ciascuno di sentirsi protagonista del proprio percorso di crescita**.

Come ogni superpotere, non sono destinati a durare per sempre: accompagnano il bambino nel suo sviluppo, aiutandolo a scoprire e consolidare le proprie risorse fino a non averne più bisogno. Inoltre, possono evolvere nel tempo, trasformandosi e adattandosi ai nuovi livelli di competenza raggiunti, proprio come accade ai supereroi che, crescendo, acquisiscono nuove abilità e affrontano sfide sempre più complesse.

Nel Minivolley S3 i superpoteri non servono a rendere i bambini più forti, ma ad aiutarli a diventarlo.

L'utilizzo dei "Super Poteri" come strumento didattico

Nel percorso Volley S3, i "superpoteri" rappresentano uno strumento metodologico attraverso il quale lo Smart Coach può assegnare ai bambini specifiche facilitazioni tecniche, organizzative o regolamentari appartenenti ai diversi livelli di gioco White, Green e Red.

Queste facilitazioni possono riguardare, ad esempio, la possibilità di fermare la palla, utilizzare tecniche facilitate, beneficiare di adattamenti organizzativi oppure sperimentare temporaneamente modalità di gioco di un livello differente rispetto a quello di appartenenza.

L'obiettivo non è classificare il bambino in base alle sue capacità, ma adattare l'esperienza di gioco al suo reale momento evolutivo. Per questo motivo i "superpoteri" non devono essere percepiti né come un premio da conquistare né, al contrario, come una regressione legata a una difficoltà. Devono invece rappresentare una normale opportunità di adattamento del gioco, utile a sostenere apprendimento, partecipazione e motivazione.

L'utilizzo calibrato di queste facilitazioni consente di consolidare aspetti tecnici, coordinativi o decisionali ancora instabili, aumentare le situazioni di successo e mantenere il bambino all'interno di una "zona di sviluppo ottimale", nella quale la richiesta risulti sufficientemente stimolante, ma non eccessivamente difficile.

Attraverso questo sistema, lo Smart Coach può inoltre personalizzare le proposte in modo dinamico: un bambino può ricevere facilitazioni aggiuntive per consolidare alcuni prerequisiti ancora fragili oppure, al contrario, sperimentare temporaneamente strumenti del livello successivo per aumentare stimoli, responsabilità e varietà delle situazioni di gioco.

Dal punto di vista metodologico, i "superpoteri" rappresentano anche un utile strumento per orientare alcune dinamiche organizzative del gioco, aumentare l'esposizione a specifiche sequenze tecnico-tattiche e favorire l'apprendimento progressivo dei principi del gioco pallavolistico. Ad esempio, se vogliamo lavorare sulla disposizione in campo della squadra in difesa, affidare i superpoteri a turno a chi in quel momento svolge il ruolo dell'alzatore concede il tempo alla squadra in difesa di controllare di essere tutti nelle posizioni assegnate e alla squadra in attacco di controllare che tutti gli attaccanti siano in posizione.

Nell'attività torneistica, l'utilizzo dei "superpoteri" non è normalmente previsto, salvo accordi specifici tra gli Smart Coach o particolari situazioni che richiedano adattamenti funzionali alla partecipazione e all'inclusione del bambino. In questi casi, e in particolare per i bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES), i "superpoteri" possono trasformarsi in **Arcobaleno**, il superpotere più forte che uno Smart Coach possa assegnare. L'Arcobaleno consente infatti di attribuire al bambino tutti i poteri speciali ritenuti utili e necessari per permettergli di partecipare pienamente al gioco, vivere esperienze di successo e sentirsi protagonista insieme ai compagni. Perché nel Minivolley S3 il vero superpotere non è fare tutti le stesse cose, ma permettere a ogni bambino di vivere il gioco, sentirsi capace e scoprire il proprio modo di essere un supereroe.



Attenzione: l'utilizzo dei "superpoteri" deve essere pianificato in modo strategico e con adeguata misura. Un impiego eccessivo o poco consapevole può generare confusione, creare aspettative non realistiche oppure ridurre la spinta al miglioramento e all'autonomia del bambino. È quindi fondamentale che lo Smart Coach utilizzi i "superpoteri" solo quando realmente funzionali al percorso di crescita, mantenendo coerenza metodologica, chiarezza comunicativa e intenzionalità educativa.

REGOLE GENERALI: ASPETTI DIDATTICO - METODOLOGICI

Queste regole, entrate in vigore dalla scorsa stagione sportiva, si differenziano da quelle della pallavolo tradizionale perché, in questa fascia d'età, alcune facilitazioni e strutture di gioco costituiscono strumenti didattico-metodologici fondamentali per lo sviluppo dei prerequisiti coordinativo-motori e delle competenze specifiche. Inoltre, rappresentano un primo passo concreto verso una proposta integrata, nella quale attività didattiche e aspetti torneistici concorrono alla costruzione di un percorso educativo coerente.

È fondamentale che noi adulti riconosciamo e sosteniamo l'efficacia di queste regole. Se per noi il cambiamento può richiedere uno sforzo di adattamento, i bambini lo vivono con naturalezza: sta quindi a noi accompagnarli con convinzione, valorizzando le opportunità educative e formative che queste proposte offrono.

REGOLE	OBIETTIVI/FINALITÀ DIDATTICO-PEDAGOGICHE
Ogni giocatore effettua 3 avvii consecutivi del gioco (come nel tennistavolo)	Garantire a tutti i bambini pari opportunità di eseguire il fondamentale (battuta o attacco)
	Ridurre il rischio di squilibri tra le squadre, favorendo un contesto più equo
	Le ripetizioni ravvicinate: • se corrette, rafforzano l'apprendimento tecnico • se errate, offrono un'immediata opportunità di correzione
Rotazione obbligatoria e ingresso dei giocatori in attesa	Assicurare pari opportunità di gioco
	Ridurre la possibilità di strategie speculative da parte degli adulti
	Stimolare i bambini a trovare soluzioni in base ai compagni, alla posizione che si occupa e alle differenti situazioni di gioco
Divieto di camminare con la palla in mano	• Incrementare il livello di collaborazione tra compagni • Trovare adeguate soluzioni tecnico-motorie • Stimolare la capacità di anticipazione
Autoarbitraggio	• Migliorare la gestione del gioco, responsabilizzare i bambini, ridurre l'influenza esterna durante la gara • Potenziare l'autoregolazione, l'autocontrollo, la motivazione intrinseca, il senso etico e cooperativo • Rafforzare l'autostima, la presa di decisione autonoma, la gestione dell'errore come processo di crescita • Favorire un confronto costruttivo tra bambini e adulti, promuovendo un clima di dialogo e collaborazione • Valorizzare il ruolo positivo dei genitori attraverso il supporto, la presenza e un tifo educativo • Promuovere l'insorgere di un educato rapporto con la futura figura arbitrale

1. Ogni giocatore effettua tre tentativi consecutivi di avvio del gioco indipendentemente da chi ha realizzato il punto (come nel ping-pong)

Descrizione: ogni giocatore dispone di tre avvii consecutivi del gioco, indipendentemente dall'esito delle azioni. Ogni azione assegna un punto e, al termine dei tre tentativi, l'avvio passa alla squadra avversaria (come nel tennistavolo).

Obiettivi e finalità: l'utilizzo di questa regola favorisce inclusione ed equità, consentendo a tutti i bambini di partecipare attivamente al gioco e di sperimentare situazioni di successo. Dal punto di vista tecnico e metodologico, aumenta le opportunità di apprendimento, facilitando la ripetizione del gesto, l'autocorrezione e il consolidamento delle abilità motorie.

2. Rotazione obbligatoria quando si acquisisce il diritto di avviare il gioco

Descrizione: ad ogni cambio del diritto di avvio del gioco, tutti i giocatori effettuano una rotazione obbligatoria in senso orario. In presenza di giocatori in attesa, il giocatore che dovrebbe effettuare l'avvio viene sostituito dal compagno fuori dal campo da più tempo, che acquisisce il diritto ai successivi tre avvii.

Obiettivi e finalità: questa regola favorisce partecipazione, inclusione e pari opportunità di gioco, promuovendo al tempo stesso una gestione più corretta e formativa dell'attività. Dal punto di vista tecnico-didattico, stimola i bambini ad adattare le proprie scelte alle diverse situazioni di gioco, sviluppando consapevolezza e capacità decisionali.

3. Divieto di camminare intenzionalmente con la palla in mano

Descrizione: Non è consentito camminare con la palla in mano. Sono tuttavia consentiti gli aggiustamenti motori necessari all'arresto o all'esecuzione del gesto tecnico, in relazione all'età e al livello di abilità dei bambini.

Obiettivi e finalità: impedendo di camminare con la palla, questa regola riduce la possibilità di essere efficaci individualmente e rende il passaggio un'opportunità necessaria di collaborazione. In questo modo favorisce comunicazione e gioco di squadra, sviluppando al contempo controllo tecnico, adattamento alle situazioni e capacità di anticipazione.

4. Autoarbitraggio

Descrizione: in questa modalità sono i bambini stessi a gestire il gioco: decidono insieme l'assegnazione dei punti, nel rispetto reciproco e delle regole, e quando fanno un punto aggiornano direttamente il segnapunti in autonomia. L'adulto non interviene mai nelle decisioni e lascia che siano i bambini a decidere; qualora la situazione rendesse funzionale il suo intervento, questo sarà esclusivamente mirato a porre domande che aiutino i bambini a riflettere e a trovare autonomamente la propria soluzione, senza mai esprimere giudizi, sentenze o decisioni al posto loro. Anche nei momenti di difficoltà, il suo intervento non deve mai suggerire la risposta, ma aiutare i bambini a osservare, confrontarsi e decidere insieme.

Per esempio:

Non: *"La palla era fuori, a chi va il punto?"*

Ma: *"Com'era questa palla? Dentro o fuori? Quindi a chi va il punto?"*

Queste sono le condizioni essenziali affinché l'autoarbitraggio diventi una reale esperienza formativa, nella quale i bambini imparano a collaborare, comunicare, rispettarsi e costruire autonomamente il proprio modo di stare nel gioco.

Obiettivi e finalità: l'autoarbitraggio responsabilizza i bambini nella gestione del gioco, migliorandone la comprensione e il rispetto delle regole. Favorisce autonomia decisionale, autocontrollo, gestione dell'errore e fair play, promuovendo un clima di dialogo, collaborazione e rispetto reciproco tra bambini, allenatori, arbitri e genitori.

NB: non è mai necessario, né obbligatorio, il referto di gara; qualora si decidesse di utilizzarlo, sarà compilato a turno dagli Smart Coach, senza mai interferire nelle decisioni di gioco dei bambini.

Autoarbitraggio: un sistema educativo e formativo in cui tutti devono fare la propria parte

Qual è il ruolo della FIPAV, dei CT e dei CR?

La Federazione Italiana Pallavolo, aderendo a questo sistema di gioco, intende valorizzare maggiormente gli aspetti educativi, formativi e lo sviluppo del fair play, promuovendo la crescita di giovani atleti consapevoli, responsabili e rispettosi. La FIPAV è consapevole che si tratta di un percorso impegnativo, ma lo considera necessario e imprescindibile per costruire una cultura sportiva sana e realmente educativa.

Qual è il ruolo della società sportiva?

Ogni società sportiva è chiamata a sostenere concretamente i valori dello sport educativo e dell'autoarbitraggio, supportando gli Smart Coach nel loro lavoro quotidiano. È importante che le società condividano con le famiglie finalità, modalità e valore formativo di questo percorso, offrendo strumenti e occasioni di confronto utili a creare un ambiente coerente, positivo e collaborativo.

Qual è il ruolo della famiglia?

La famiglia rappresenta il primo e più importante contesto educativo per i bambini. Lo sport non può e non deve sostituirsi a essa, ma può affiancarla e sostenerne il ruolo educativo. La FIPAV ripone grande fiducia nel ruolo educativo delle famiglie e si aspetta dai genitori comportamenti coerenti, responsabili e di sostegno, capaci di favorire un clima sereno, rispettoso e positivo. Accompagnare i bambini nello sport significa sostenerli nel loro percorso di crescita e di autonomia, rispettando il fatto che esperienze, emozioni, successi ed eventuali difficoltà appartengono ai bambini stessi e non alle aspettative degli adulti.

Qual è il ruolo dello Smart Coach?

Lo Smart Coach rappresenta la figura educativa di riferimento e l'interfaccia diretta di questo percorso. Per educare i bambini all'autoarbitraggio, il suo ruolo è determinante e delicato: non è un giudice né un moderatore, ma un accompagnatore del processo. La sua funzione è creare un ambiente sicuro e positivo in cui i bambini possano sperimentare l'autoarbitraggio, aiutandoli a trovare soluzioni, a riconoscere gli errori e a rispettare le decisioni condivise.

Non interviene per correggere o decidere al posto dei bambini, ma osserva, guida con domande, incoraggia il dialogo e sostiene la crescita dell'autonomia decisionale. L'obiettivo non è "avere ragione", ma imparare a collaborare, negoziare e assumersi responsabilità. Lo Smart Coach rimane presente, attento, paziente e disponibile, lasciando però che siano i bambini a costruire il proprio modo di stare nel gioco.

Consigli e indicazioni pratiche:

Nella fase iniziale, lo Smart Coach introduce le regole in modo semplice e concreto, attraverso esempi pratici: mostra i confini del campo, fa rimbalzare la palla dentro e fuori e chiede ai bambini di valutare la situazione. Questa osservazione guidata aiuta i bambini a comprendere che non sempre tutti vedono la stessa azione nello stesso modo e che il confronto non deve avere un "vincitore", ma portare a una decisione condivisa basata su correttezza, rispetto e onestà sportiva.

Con il proseguire dell'attività, i bambini iniziano gradualmente a gestire in autonomia il gioco, le decisioni e l'assegnazione dei punti. In presenza di dubbi o situazioni incerte, vengono incoraggiati a fermarsi, confrontarsi e trovare insieme una soluzione, anche attraverso il supporto dello Smart Coach, che guida le riflessioni e accompagna il dialogo senza sostituirsi ai bambini, ma stimolando la loro autonomia attraverso domande semplici come: "Com'era questa palla?"; "Dentro o fuori?"; "Quindi a chi va il punto?" e, quando necessario, anche quesiti di natura relazionale come: "Questi comportamenti sono adeguati e rispettosi?"; "Qual è la soluzione più corretta per tutti?"; "Come possiamo andare avanti in modo sereno e collaborativo?".

Quando non si riesce a raggiungere un accordo, lo Smart Coach introduce e spiega l'utilizzo della "palla contesa" come soluzione neutra e condivisa, aiutando i bambini a comprenderne il significato e il corretto utilizzo: "Visto che non riuscite a mettervi d'accordo, potrebbe essere questo il caso di dare la contesa?".

Lo Smart Coach interviene soltanto in presenza di difficoltà relazionali, come litigi, atteggiamenti poco rispettosi o situazioni di chiusura nel dialogo, richiamando - se necessario - le regole della convivenza, del rispetto reciproco e dei principi fondamentali del fair play.

In questo modo, l'autoarbitraggio non diventa soltanto una modalità di gioco, ma una vera palestra di responsabilità, comunicazione e fair-play, nella quale i bambini imparano progressivamente a confrontarsi, collaborare e decidere insieme.

INDICAZIONI GENERALI OPERATIVE

Nei capitoli seguenti troverete le regole e le indicazioni didattico-metodologiche relative ai due grandi giochi del Minivolley S3, Gioco Volley e Gioco Spike, declinati nei tre livelli White, Green e Red. All'inizio di ciascun gioco è presente una breve introduzione seguita da una tabella sintetica, come quella riportata di seguito, nella quale sono riassunte le principali indicazioni per ogni livello.



Attenzione: nel Minivolley S3 le squadre possono essere composte indifferentemente da bambini e bambine, essere miste oppure formate da soli maschi o sole femmine.

Composizione delle squadre

Nel Minivolley S3 le squadre **possono essere miste, maschili o femminili**. Nei livelli White e Green è consigliato incentivare le squadre miste per favorire inclusione e collaborazione.

Nel livello Red, quando possibile, possono essere organizzate anche squadre separate per genere, eventualmente coinvolgendo società diverse. Questa soluzione può avere un valore motivazionale, soprattutto per i gruppi maschili, contribuendo a sostenere la partecipazione e a contrastare l'abbandono.

In occasione di feste e tornei, gli organizzatori possono adottare formule flessibili con presenza di squadre maschili, femminili e miste, valorizzando tutte le forme di partecipazione in base al contesto e agli obiettivi educativi.

A seguire, sono fornite le note per la corretta lettura delle diverse voci della tabella. Successivamente, viene proposta una descrizione più approfondita e dettagliata del gioco e del relativo livello, spesso integrata da indicazioni specifiche e punti di attenzione fondamentali per la buona riuscita del percorso didattico.

FORMULA DI GIOCO	Nel Minivolley S3 la formula di gioco è specifica e correlata al livello: nel White 2 vs 2, nel Green 3 vs 3 e nel Red 4 vs 4, ed è vincolante e senza deroghe
N° MAX ATLETI	il numero di giocatori per squadra può invece variare tra un minimo e un massimo per il quale si rimanda alla nota n. 6
ETÀ DI RIFERIMENTO	L'età di riferimento è quella indicata per ciascun livello e comprende più annate; eventuali, sporadici inserimenti in livelli diversi devono essere discrezionali e condivisi, quando ritenuti funzionali a specifiche esigenze didattiche e di sviluppo.
DIMENSIONI DEL CAMPO	Le dimensioni del campo sono prescrittive; eventuali modifiche sono ammesse solo in presenza di particolari esigenze logistico-organizzative
ALTEZZA RETE	L'altezza della rete è indicata per ciascun livello; sono previste limitate tolleranze, soprattutto nel Gioco Spike, dove può essere adattata in funzione dell'altezza effettiva dei bambini e di specifiche esigenze didattico-organizzative
DISPOSIZIONE IN CAMPO CONSIGLIATA	Quella riportata nelle tabelle rappresenta una proposta suggerita, differenziata per tipologia di gioco (Gioco Volley e Gioco Spike) e per livello (White, Green e Red), ed è stata definita in un'ottica didattico-metodologica e approfondita nelle successive note del relativo capitolo
REGOLE E FACILITAZIONI	Nel Minivolley S3 le regole e le facilitazioni sono pensate in un'ottica didattica e di sviluppo; nel riquadro della tabella sono riportate in forma sintetica le principali regole e le eventuali facilitazioni ammesse per quel gioco/livello

N° max di atleti per squadra: obiettivi e flessibilità organizzativa

Nelle tabelle riassuntive relative al Gioco Volley e al Gioco Spike troverete l'indicazione del numero massimo di atleti per squadra. Tale numero rappresenta un riferimento didattico e organizzativo finalizzato a garantire a tutti i bambini un adeguato tempo di esposizione al gioco: formare squadre più numerose non significa farli giocare di più, ma spesso il contrario. In generale, è preferibile formare più squadre con pochi atleti piuttosto che squadre numerose che comportano lunghi tempi di attesa a bordo campo. I bambini, infatti, hanno bisogno di pause che intervallino l'attività e, quanto più sono piccoli, tanto più questi momenti risultano importanti: per bere, fare merenda, andare in bagno, recuperare energie o semplicemente fare il tifo per i compagni.

Allo stesso tempo, è fondamentale mantenere una certa flessibilità organizzativa. In situazioni particolari possono essere previste deroghe ragionevoli, ad esempio consentendo il prestito temporaneo di un giocatore a una squadra rimasta con un numero insufficiente di atleti oppure ammettendo una squadra con un bambino in più rispetto a quanto consigliato. L'obiettivo deve rimanere quello di garantire a tutti i bambini la possibilità di giocare, apprendere e divertirsi il più possibile.



GIOCO VOLLEY

Il Gioco Volley rappresenta l'ambiente di apprendimento nel quale **i bambini sviluppano, attraverso il gioco, i prerequisiti necessari alla battuta, alla ricezione e alla costruzione dell'azione.** Favorisce la lettura delle traiettorie, la presa in carico della palla, l'orientamento del corpo rispetto alla stessa, il controllo del timing di intervento e la collaborazione tra compagni. La progressione didattica si realizza attraverso livelli di gioco e tecniche facilitate sempre più vicini alla pallavolo, con una graduale riduzione delle facilitazioni e un progressivo aumento delle richieste coordinative, tecniche, tattiche e spaziali.

Nota metodologica 7

Consiglio organizzativo su dove posizionare i bambini in attesa di entrare in campo e su come avviene la rotazione

Nel Gioco Volley, l'organizzazione degli spazi e la disposizione dei bambini in attesa del proprio turno rappresentano un elemento molto più importante di quanto possa sembrare a prima vista. Un semplice accorgimento logistico può incidere in modo decisivo sulla continuità dell'attività, sulla qualità dello svolgimento e, nelle situazioni torneistiche, persino sull'andamento complessivo della manifestazione.

Quando i bambini si trovano già in una posizione che facilita naturalmente l'ordine dei turni e la comprensione di ciò che devono fare, il gioco scorre con maggiore fluidità e aumenta anche la loro autonomia operativa, un aspetto che diventa essenziale soprattutto con l'introduzione dell'autoarbitraggio. Per questo motivo è consigliabile far attendere il proprio turno di servizio nella zona arretrata del campo, sul lato destro, così da non interferire con l'azione in corso e da essere immediatamente pronti a entrare per eseguire la battuta quando arriva il momento.

Pur non trattandosi di una disposizione prevista dal regolamento, questa scelta organizzativa contribuisce in modo concreto a mantenere l'ordine, a rendere più chiari i cambi e a semplificare la gestione dell'attività, migliorando l'esperienza complessiva di gioco.

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 bambino ad andare a prendere la palla muovendosi in relazione ad essa. Il gioco è strutturato per seguire una progressione didattica mirata che favorisce lo sviluppo delle capacità e delle abilità di base necessarie per avvicinarsi al mondo della pallavolo.

FORMULA DI GIOCO	2 vs 2
N° MAX ATLETI	3 (vedi nota metodologica n. 6)
ETÀ DI RIFERIMENTO	5-7 anni (nati 2021-2019)
DIMENSIONI DEL CAMPO	4,5 x 9 m È consigliata un'area di rispetto attorno al campo per garantire continuità di gioco e la sicurezza, evitando interferenze tra campi adiacenti durante le azioni
ALTEZZA RETE	175 cm
DISPOSIZIONE IN CAMPO CONSIGLIATA	I due giocatori in campo si dispongono l'uno accanto all'altro, più o meno in prossimità della linea di fondo campo per facilitare la presa della palla a seguito del rimbalzo obbligatorio della battuta avversaria, poi disposizione libera in funzione dell'evolversi dell'azione di gioco
REGOLE E FACILITAZIONI	• Avvio del gioco: il gioco inizia con un lancio o una battuta dal basso che può essere eseguita anche in forma facilitata (battuta^W). Questa modalità semplifica il gesto tecnico, favorisce la partecipazione e sostiene un primo avvicinamento alla battuta regolamentare, aumentando le possibilità di successo, il coinvolgimento e la motivazione. • Attenzione: se il bambino non è pronto per la battuta^W può eseguire un lancio; il più efficace è quello dorsale, che valorizza le catene cinetiche, sviluppa la capacità coordinativa relativa alla posteriorità e richiede una scelta tattica anticipata di dove battere visto che poi darà le spalle alla rete. • Fermare e rigiocare la palla: la possibilità di fermare la palla e rigiocarla con lanci e/o tecniche facilitate^W riduce la complessità del gesto e ne stimola il controllo; inoltre, consente ai bambini di sviluppare collaborazione, sensibilità motoria e capacità di scelta, privilegiando la comprensione dell'azione prima dell'esecuzione tecnica • Rimbalzo della palla: il rimbalzo della palla aumenta il tempo di gioco e facilita la lettura delle traiettorie. Supporta l'anticipazione e la capacità decisionale, migliora la coordinazione oculo-motoria e favorisce il movimento verso la palla, sviluppando equilibrio, controllo e capacità di adattamento alla situazione di gioco



QR CODE della Battuta W

GIOCO VOLLEY WHITE

DESCRIZIONE

Il gioco inizia con una battuta^w o con un lancio dal basso a una o due mani. I due bambini in ricezione si dispongono affiancati con i piedi vicino alla linea di fondo campo per avere un riferimento chiaro sulla posizione di partenza in relazione alla palla in arrivo.

Dopo la battuta, appena possibile, uno dei due bambini in ricezione chiama la palla ("Mia!") e si sposta per intercettarla, facendole effettuare un rimbalzo a terra (obbligatorio in questa fase) e cercando una corretta relazione con l'attrezzo. Il controllo avviene con buona probabilità lontano dalla rete e, non potendo camminare con la palla, il bambino deve scegliere se attaccare direttamente buttando la palla nel campo avversario (ma essendo lontano potrebbe non essere una scelta efficace) o passare al compagno che nel frattempo si è avvicinato alla rete mettendosi in posizione favorevole.

In questo modo il passaggio non è obbligatorio, ma rappresenta un'opportunità strategica che favorisce avanzamento, collaborazione e costruzione del gioco. Il compagno può quindi attaccare direttamente oppure effettuare un'alzata restituendo la palla al compagno che da ricevitore diventa attaccante.

Quando la palla arriva dagli avversari, può essere lasciata rimbalzare prima dell'intervento o essere presa al volo. Questa variabilità aiuta i bambini a leggere spazio, tempo e traiettorie, scegliendo quando e come intervenire. Il gioco diventa così un susseguirsi di decisioni, movimenti e collaborazioni che costruiscono in modo naturale l'apprendimento delle regole e delle azioni di gioco.



Attenzione: cerchiamo di comprendere meglio cosa rappresentano e come utilizzare le due principali facilitazioni del Gioco Volley White, cioè le regole 2 e 3: la possibilità/obbligo di far rimbalzare la palla proveniente da battuta o tocco avversario e la possibilità di fermare sempre la palla durante lo sviluppo del gioco.

Entrambe intervengono su un aspetto fondamentale dello sviluppo del gioco: **il tempo**. In questa fascia d'età, infatti, il focus non è l'esecuzione tecnica del gesto, ma la possibilità per il bambino di avere il tempo necessario per osservare, comprendere la situazione e produrre una risposta motoria adeguata e pertinente cioè in **funzione senso-motoria**. Prima di agire il bambino deve vedere, capire, decidere, progettare e solo dopo produrre la risposta.

Per aumentare il tempo a disposizione si utilizzano alcuni accorgimenti regolamentari:

- possibilità di fermare la palla;
- possibilità di farla rimbalzare;
- rete relativamente "alta" (implica maggiore parabola);
- eventuale utilizzo di palla più leggera (implica maggiore tempo di volo).

Questi elementi rendono il gioco più leggibile e permettono di **costruire progressivamente i prerequisiti fondamentali della battuta e della ricezione:**

- presa in carico e chiamata della palla ("mia!") e gestione delle zone di conflitto;
- lettura delle traiettorie e coordinazione oculo-motoria (andare all'appuntamento con la palla);
- corretta relazione con la palla rispetto all'asse corporeo (distanza e posizione bassa vicino alle gambe o alta vicino alla fronte).

In conclusione, fermare la palla e utilizzare il rimbalzo dopo il tocco avversario aumentano il tempo e il numero di traiettorie intercettabili, favorendo la continuità del gioco e rendendo l'esperienza più accessibile, partecipata e significativa per tutti i bambini.

Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di Gioco Volley White

Si consiglia di far posizionare i due giocatori in ricezione affiancati, con i piedi sulla linea di fondo campo. Questa disposizione fornisce un riferimento concreto, favorisce la lettura della traiettoria e stimola lo spostamento attivo verso la palla, sviluppando la coordinazione oculo-motoria e la capacità di arrivare correttamente "all'appuntamento" con la palla. Il tempo aggiuntivo generato dal rimbalzo favorisce inoltre la ricerca di una corretta relazione tra corpo e palla, prerequisito importante per l'esecuzione delle tecniche facilitate.

Nelle prime fasi dell'attività didattica è consigliabile incentivare l'utilizzo del rimbalzo non solo in ricezione, ma in tutte le situazioni di gioco, così da consolidare tali prerequisiti. Una volta acquisita una buona capacità di lettura delle traiettorie e di spostamento verso la palla, la facilitazione va progressivamente ridotta, per favorire il recupero della presa della palla al volo, competenza indispensabile per il successivo 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 e il controllo delle tecniche e lo sviluppo dei fondamentali, avvicinando gradualmente i bambini alle dinamiche della pallavolo.

FORMULA DI GIOCO	3 vs 3 (vedi nota metodologica n.5 sulla composizione delle SQ)
N° MAX ATLETI	5 (vedi nota metodologica n.6 sul numero max di bambini per SQ)
ETÀ DI RIFERIMENTO	7–9 anni (nati 2019–2017)
DIMENSIONI DEL CAMPO	4,5 x 9 m
ALTEZZA RETE	185 cm
DISPOSIZIONE IN CAMPO CONSIGLIATA	Due giocatori affiancati e avanzati verso la rete, uno più arretrato con competenza delle palle lunghe
REGOLE E FACILITAZIONI	• Avvio del gioco: battuta dal basso eseguita da dietro la linea di fondo campo • È consentito fermare la palla una sola volta all'interno della sequenza di gioco utilizzando tecniche facilitateG: questo livello di facilitazione rappresenta un passaggio intermedio tra White e Red e consente di mantenere un supporto facilitante (possibilità di fermare una volta la palla), pur introducendo dinamiche di gioco più realistiche e continuative; inoltre, stimola la collaborazione e la comunicazione tra compagni, la costruzione dell'azione attraverso i passaggi; stimola la capacità di decidere quando fermare la palla e quando giocarla al volo, migliorando lettura del gioco, attenzione e adattamento. • Il colpo d'attacco (cioè il tocco che invia la palla nel campo avversario) deve essere sempre eseguito al volo: questa regola avvicina i bambini alla pallavolo evoluta, stimolando prontezza, coordinazione e lettura della situazione di gioco; inoltre, favorisce la costruzione dell'azione in situazione dinamica e la capacità di lettura rapida delle traiettorie e la presa di decisione in contesti variabili



GIOCO VOLLEY GREEN

DESCRIZIONE

Nel gioco Volley Green l'azione si avvia con una battuta dal basso eseguita da dietro la linea di fondo campo. Dall'altra parte della rete, i tre bambini della squadra in ricezione si dispongono pronti ad affrontare la palla in arrivo (per la disposizione più adeguata si rimanda alla nota metodologica).

Alla battuta, uno dei tre bambini chiama la palla e si muove per intercettarla, decidendo se fermarla oppure giocarla al volo. Se sceglie di fermarla, deve necessariamente coinvolgere un compagno, poiché il punto non può essere concluso direttamente da una tecnica facilitata. Se invece interviene al volo, può anche indirizzare la palla nel campo avversario, ma la soluzione più efficace rimane spesso la costruzione con i compagni per sviluppare un attacco più organizzato.

La squadra dispone fino a tre tocchi per costruire l'azione: ricezione, eventuale alzata o passaggio e attacco finale. Il bambino che riceve cerca quindi di indirizzare la palla verso un compagno in posizione favorevole, che a sua volta può scegliere se alzare o concludere direttamente. Questo processo favorisce comunicazione, chiamata della palla ("mia!"), collaborazione e lettura della situazione.

Il colpo finale, cioè l'attacco verso il campo avversario, deve sempre essere eseguito al volo, stimolando prontezza, coordinazione e capacità di lettura della traiettoria. Nel frattempo, la squadra avversaria si organizza per la difesa e la ricostruzione dell'azione, dando vita a uno scambio continuo, dinamico e collaborativo in cui ogni scelta contribuisce allo sviluppo del gioco.



Attenzione: occorre riflettere 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 bypassare tappe fondamentali dell'apprendimento. Innanzi tutto, 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.

Consigli sulla corretta progressione didattica dei modelli di Gioco Volley 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 cercare di mandare 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.



Attenzione: quale tocco fermare?

Nel Gioco Volley Green la scelta di quale tocco fermare e rigiocare con tecnica facilitata, influenza direttamente gli apprendimenti che il gioco tende a sviluppare. Se si limita o si scoraggia lo stop sul primo tocco, i bambini sono portati a intervenire maggiormente sulla palla in arrivo, sviluppando lettura delle traiettorie, coordinazione oculo-motoria, capacità di ricezione e relazione con l'attrezzo. In questo caso lo stop viene spesso utilizzato sul secondo tocco, favorendo la costruzione di un attacco in condizioni vantaggiose.

Al contrario, consentire abitualmente lo stop sul primo tocco facilita la costruzione dell'azione e aumenta le opportunità di alzata e collaborazione, ma riduce il carico di apprendimento sulle competenze legate alla ricezione.

Per questo motivo, durante l'attività didattica, lo Smart Coach può utilizzare indicazioni o vincoli specifici sul tocco da fermare per orientare il lavoro verso gli obiettivi che ritiene prioritari, utilizzando le facilitazioni non solo per semplificare il gioco, ma anche per dirigere l'apprendimento.

GIOCO VOLLEY RED



Rivolto ai bambini di livello avanzato, il gioco rappresenta un'ulteriore evoluzione rispetto ai livelli precedenti: si gioca 4 vs 4 su un campo più ampio e con rete più alta. L'eliminazione dello stop di palla impone una gestione continua e fluida, mentre la presenza di un giocatore in più aumenta le zone di conflitto e le possibilità tattiche. I bambini devono collaborare, intervenire senza interruzioni e applicare tecniche specifiche e non più facilitate, avvicinandosi sempre più alle dinamiche della pallavolo "reale".

FORMULA DI GIOCO	4 vs 4 (vedi nota metodologica n.5 sulla composizione delle SQ)
N° MAX ATLETI	6 (vedi nota metodologica n.6 sul numero max di bambini per SQ)
ETÀ DI RIFERIMENTO	9–11 anni (nati 2017–2016)
DIMENSIONI DEL CAMPO	6 × 12 m
ALTEZZA RETE	195 cm
DISPOSIZIONE IN CAMPO CONSIGLIATA	- In ricezione: 3 giocatori in linea a metà campo leggermente arretrati e 1 giocatore mediano avanzato vicino alla rete - In difesa: 3 giocatori a rete e 1 arretrato medialmente; dopo la battuta si sviluppa l'azione in base allo schema adottato
REGOLE E FACILITAZIONI	- Avvio del gioco con battuta dal basso - Il giocatore che è in battuta o che ha appena finito il suo turno di servizio è in 2a linea: non può effettuare il muro né attaccare dalla 1a linea; è consigliabile, là dove gli aspetti organizzativi lo consentono, segnare la linea dei 2 m che delimita 1a e 2a linea - Non è più possibile fermare la palla



GIOCO VOLLEY RED

DESCRIZIONE

L'avvio del gioco avviene tramite una battuta dal basso, eseguita da dietro la linea di fondo campo. Alla battuta, la squadra avversaria si contrappone disponendo tre giocatori in ricezione e uno in posizione più avanzata, pronto a intercettare eventuali palle che toccano la rete o che cadono corte. Il giocatore avanzato si rende disponibile per ricevere la palla proveniente dalla ricezione, per poi alzarla a un compagno o attaccare direttamente il campo avversario.

La chiamata della palla deve avvenire il prima possibile, per identificare con chiarezza chi assume la responsabilità della ricezione. In questo modo, gli altri compagni, non più coinvolti in quel fondamentale, possono posizionarsi in modo vantaggioso e prepararsi per l'attacco.

Dall'altra parte del campo, la squadra avversaria mantiene una posizione di attesa con tre giocatori a rete e uno arretrato medialmente, osservando l'evolversi dell'azione e pronta a intervenire in difesa del proprio campo e a ricostruire per contrattaccare.



Attenzione: Proviamo a fare alcune riflessioni, considerando che il livello Red rappresenta l'ultimo stadio del percorso nel minivolley. Pur mantenendo alcune strutture organizzativo-metodologiche tipiche di questo contesto, come i tre avvii consecutivi, l'autoarbitraggio, ma il campo nel Red si amplia e il numero di giocatori aumenta, per ogni giocatore in più il campo aumenta di 1,5 m e la rete sale di 10 cm, in questo livello la palla non si ferma più e compaiono nuove regole, come l'introduzione del fallo di seconda linea.

Con l'aumento dei giocatori crescono anche le possibilità tattiche, rendendo il gioco più versatile e formativo nonostante che combini ancora elementi semplificati con nuove opportunità di apprendimento e di costruzione organizzativa. Ogni Smart Coach può modulare il gioco Volley Red in base al livello dei propri bambini, sviluppando gli obiettivi delle progressioni didattiche e introducendo prerequisiti fondamentali per le fasi successive.

Le azioni di gioco diventano fluide e continue, senza interruzioni: ciò favorisce il consolidamento delle tecniche di base e la gestione dinamica dei fondamentali - battuta, ricezione,alzata e attacco.

In sintesi, il livello Red rappresenta il primo vero passo verso la pallavolo "vera": i bambini imparano a muoversi in campo in modo coordinato, a comunicare, a prendere decisioni collettive e a sviluppare una visione condivisa del gioco di squadra, mantenendo sempre un livello di complessità adeguato alla loro età e al loro sviluppo.



Nota metodologica 10

Consigli sulla corretta progressione didattica del gioco Volley Red

Il Gioco Volley Red rappresenta il livello più vicino alla pallavolo all'interno del percorso Minivolley S3. Le facilitazioni sono ridotte al minimo e non è più possibile fermare la palla; per questo motivo il gioco richiede la padronanza di competenze tecniche, tattiche e coordinative significativamente più evolute rispetto ai livelli precedenti. In questa fase è importante che lo Smart Coach non perda di vista l'obiettivo formativo del gioco.

La ricerca della prestazione immediata o del semplice "giocare e lasciare giocare" non deve portare ad accettare in modo sistematico soluzioni che, pur risultando efficaci nell'immediato, rischiano di rallentare o compromettere l'apprendimento futuro. Ogni livello del percorso è infatti progettato per costruire competenze funzionali al successivo. Nel RED i bambini devono imparare a riconoscere e gestire l'alternanza tra le diverse fasi di gioco, le transizioni battuta-difesa, ricezione-attacco, attacco-muro-difesa e difesa-contrattacco, e i relativi posizionamenti preventivi corretti, che costituiranno la base delle future azioni difensive e oppostive.

Per questa ragione, durante l'attività didattica, può essere utile assegnare temporaneamente un superpotere Green al bambino incaricato del secondo tocco (costruzione dell'azione). Questa facilitazione concede il tempo necessario affinché entrambe le squadre possano organizzarsi correttamente: la squadra in attacco può costruire l'azione in modo più funzionale, mentre quella in difesa può apprendere i corretti posizionamenti, le competenze legate al muro e le successive transizioni difensive e offensive. In questo modo il superpotere non rappresenta una semplificazione fine a sé stessa, ma uno strumento metodologico al servizio dell'apprendimento delle dinamiche più evolute del gioco.

GIOCO SPIKE

Il Gioco Spike è l'ambiente di apprendimento del Minivolley S3 dedicato allo sviluppo delle competenze legate ad attacco, muro, difesa e ricostruzione dell'azione di contrattacco. Attraverso questo gioco, i bambini diventano protagonisti dell'azione, imparano a leggere le situazioni, a prendere decisioni e a collaborare con i compagni, costruendo in modo progressivo e divertente i prerequisiti necessari per affrontare la pallavolo giovanile.

Il Gioco Spike è pensato per sviluppare:

- la capacità di imprimere alla palla direzione e accelerazione finalizzate alla conquista del punto;
- la lettura delle traiettorie d'attacco e dei coni d'ombra del muro;
- la capacità di azione e reazione in tempi brevi, la destrezza e la gestione delle situazioni difensive;
- la capacità di scegliere quando utilizzare le facilitazioni e quando intervenire direttamente sulla palla, in funzione delle caratteristiche della situazione di gioco.

Il Gioco Spike rappresenta l'evoluzione dell'esperienza dello Spikeball all'interno del percorso Minivolley S3 e costituisce un modello complementare al Gioco Volley. Se quest'ultimo orienta maggiormente l'apprendimento verso la battuta, la ricezione e la costruzione della prima fase di gioco, il Gioco Spike pone al centro la relazione tra attacco, muro e difesa, creando un contesto ricco di situazioni, decisioni e adattamenti.

Elemento distintivo del gioco è la possibilità di utilizzare il rimbalzo della palla proveniente da un tocco avversario, che non deve essere interpretato come una semplice facilitazione regolamentare, ma come uno strumento didattico fondamentale per sviluppare la lettura delle traiettorie, la capacità di posizionamento, la scelta e l'organizzazione dell'azione difensiva; è quindi fondamentale, soprattutto in fase di apprendimento del gioco, incentivare fortemente il rimbalzo della palla proveniente dall'attacco avversario.

Articolato nei livelli White, Green e Red, il Gioco Spike accompagna i bambini in un percorso di crescita progressivo nel quale imparano a difendere il proprio campo, conquistare spazio, leggere il comportamento degli avversari e collaborare per raggiungere un obiettivo comune. Per questo motivo il Gioco Spike non deve essere considerato una semplice variante del Gioco Volley, ma un ambiente di apprendimento autonomo e specifico, indispensabile per lo sviluppo completo dei futuri pallavolisti.



Attenzione: il rimbalzo non è una facilitazione, è una scelta di gioco

Nel Gioco Spike la possibilità di lasciar rimbalzare la palla non deve essere interpretata come una semplificazione, ma come una condizione indispensabile affinché il gioco esprima il proprio valore didattico. Partire lontano dalla rete e attendere il rimbalzo permette ai bambini di leggere meglio le traiettorie, comprendere il concetto di dentro/fuori, evitare di giocare palloni destinati a uscire dal campo e organizzare più efficacemente l'azione successiva.

Anche dal punto di vista della sicurezza e del divertimento questa scelta è fondamentale: una palla ricevuta addosso o sul viso difficilmente rappresenta un'esperienza positiva, soprattutto nelle prime fasi di apprendimento. Inoltre, molti attacchi efficaci sono diretti verso i piedi o negli spazi liberi; imparare a lasciare rimbalzare la palla consente di intercettarli con maggiore efficacia e di sviluppare gradualmente le competenze difensive che il gioco intende promuovere.



Attenzione: Il muro viene prima dell'attacco

Nel percorso di apprendimento del Gioco Spike è consigliabile introdurre e consolidare il muro prima di sviluppare in modo approfondito l'attacco. Il muro rappresenta infatti il principale strumento di protezione della rete e permette ai bambini di acquisire sicurezza, controllo dello spazio e fiducia nelle proprie capacità difensive.

Un bambino che si sente protetto dal muro affronta il gioco con maggiore serenità e riduce il rischio di esperienze negative legate a palloni ricevuti direttamente addosso. Allo stesso tempo, è importante che l'attaccante comprenda fin da subito che è lui a dover trovare soluzioni per superare il muro e non il contrario: il compito del muro è presidiare la rete e togliere spazio all'attacco.

Quando questa relazione viene compresa correttamente, il gioco assume la propria forma didattica ideale: il muro governa la rete, l'attaccante impara a leggere e aggirare l'opposizione, la difesa si organizza e il bambino sviluppa progressivamente tutte le competenze che caratterizzano il Gioco Spike.

Consiglio organizzativo: dove posizionare i bambini in attesa di entrare in campo

Nel Gioco Spike l'organizzazione degli spazi di attesa riveste un ruolo particolarmente importante. Poiché molti bambini provengono dall'esperienza del Gioco Volley, tendono spontaneamente a disporsi arretrati e sul lato destro del campo, come sono abituati a fare. Questa abitudine, però, ostacola la naturale sequenza delle entrate e rallenta la ripresa del gioco.

Per agevolare una rotazione chiara e immediata, è preferibile predisporre l'attesa sul lato sinistro del campo, in posizione avanzata e vicino alla rete. Da lì i bambini possono osservare meglio lo scambio in corso e, soprattutto, entrare rapidamente in campo per avviare l'azione di attacco quando arriva il loro turno.

Questa scelta organizzativa, seppur non prevista formalmente dal regolamento, migliora la continuità del gioco, sostiene l'autonomia dei partecipanti e rende più semplice per tutti - in particolare nel livello Red, dove la rotazione risulta meno intuitiva - rispettare l'ordine corretto di ingresso ed evitare errori.

Adottare questa disposizione contribuisce, inoltre, a far vivere un'esperienza di gioco più fluida, ordinata e comprensibile per i bambini.



GIOCO SPIKE WHITE



Progettato per i bambini più piccoli, è il gioco che punta a sviluppare i prerequisiti indispensabili per l'apprendimento dei fondamentali di attacco, muro e difesa, favorendo la comprensione delle loro relazioni e del loro ruolo nella costruzione del gioco. Attraverso un'adeguata progressione didattica, vengono stimulate le capacità di accelerare l'attrezzo, evitare il muro, ricercare il punto, leggere la situazione e controllare il corpo, ponendo le basi per l'acquisizione delle abilità fondamentali e per l'avvicinamento consapevole al mondo della pallavolo.

FORMULA DI GIOCO	2 vs 2 (vedi nota metodologica n.5 sulla composizione delle SQ)
N° MAX ATLETI	3 (vedi nota metodologica n.6 sulla composizione delle SQ)
ETÀ DI RIFERIMENTO	5-7 anni (nati 2021-2019)
DIMENSIONI DEL CAMPO	4,5 x 9 m “Misure del campo”: sono da intendersi come “zona di rimbalzo”, ovvero l’area in cui, quando la palla, che proviene da un tocco avversario, tocca terra, l’azione prosegue perché considerata valida Attenzione: 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	Tra 100 e 115 cm Altezza rete: è data volutamente come indicativa perché ciascuno possa valutare quale è quella più adeguata a mettere tutti i bambini nelle condizioni di poter attaccare dall’alto verso il basso il campo avversario
DISPOSIZIONE IN CAMPO	- Un giocatore a rete con compiti prevalenti di muro,alzata e/o attacco - Un giocatore a fondo campo con compiti prevalenti di difesa e contrattacco
REGOLE E FACILITAZIONI	- Avvio del gioco con schacciata^W e/o lancio a una o due mani dall’alto - La palla può sempre essere fermata e successivamente rigiocata - È vietato effettuare muro a due in occasione dell’attacco di avvio del gioco



GIOCO SPIKE WHITE

DESCRIZIONE

Il gioco ha inizio con un **attacco^w** o con un lancio eseguito a una o due mani dall'alto verso il basso effettuato dal bambino che, secondo la rotazione, è colui che deve avviare il gioco. I due bambini dall'altra parte della rete sono da considerare in difesa ma si dispongono uno a muro e l'altro in posizione arretrata, con i piedi oltre la linea di fondo, così da avere un chiaro punto di riferimento per affrontare la palla in arrivo.

Il giocatore a muro cerca di ostacolare l'attacco del bambino avversario che sta avviando il gioco; se il muro riesce a respingere la palla, l'azione di copertura e ricostruzione spetterà nuovamente alla squadra che aveva avviato il gioco; i due bambini possono lasciar rimbalzare la palla prima di rigiocarla, e una volta intercettata, cercheranno di costruire una nuova azione d'attacco. Se invece la palla supera il muro, può comunque rimbalzare a terra (anche dopo un eventuale tocco del muro) e poi essere giocata da uno dei due giocatori in base a chi riesce ad intercettarla per primo e da lì riparte di nuovo un'altra azione di contrattacco, fino a quando una delle due squadre conquista il punto.



GIOCO SPIKE GREEN



Pensato come la naturale evoluzione del Gioco Spike White, il livello Green introduce una maggiore complessità, pur mantenendo un impianto didattico accessibile e fortemente formativo. L'ingresso del terzo giocatore rende il gioco più ricco, dinamico e vicino alla logica della pallavolo, mentre la limitazione degli stop di palla stimola una maggiore continuità e velocità nelle azioni.

Il livello Green consolida così le abilità sviluppate nel White e introduce nuove richieste sul piano motorio, percettivo e decisionale, preparando i bambini a un utilizzo più consapevole dello spazio e del tempo, oltre che alla collaborazione con i compagni, in un contesto di gioco sempre più rapido e coinvolgente.

FORMULA DI GIOCO	3 vs 3 (vedi nota metodologica n.5 sulla composizione delle SQ)
N° MAX ATLETI	5 (vedi nota metodologica n.6 sul numero max di bambini per SQ)
ETÀ DI RIFERIMENTO	7-9 anni (nati 2019-2017)
DIMENSIONI DEL CAMPO	4,5 x 9 m
ALTEZZA RETE	Tra 110 e 125 cm
DISPOSIZIONE IN CAMPO	Un giocatore a rete e due giocatori arretrati, posizionati all'esterno del cono d'ombra del muro, con compiti prevalenti di copertura e difesa
REGOLE E FACILITAZIONI	• Avvio del gioco con schiacciata^G • È consentito fermare la palla fino a due volte all'interno della stessa azione e rigiocarla con tecniche facilitate^G • Non è consentito effettuare il muro a due o a tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco

GIOCO SPIKE GREEN DESCRIZIONE

Nello Spike Green il gioco si avvia sempre con una **schiacciata facilitata Green**: i lanci non sono più consentiti e tutti i colpi devono essere eseguiti al volo o mediante tecniche facilitate Green, rendendo il gioco più vicino alla pallavolo e maggiormente situazionale. Ogni palla che rimbalza all'interno della zona di rimbalzo è considerata valida e il gioco prosegue.

L'introduzione del terzo giocatore amplia le possibilità tattiche ma richiede una maggiore organizzazione. Pur essendo libera la disposizione in campo, si suggerisce una struttura semplice ed efficace: in difesa un giocatore avanzato vicino alla rete, responsabile del muro e delle palle corte, e due giocatori arretrati, posizionati all'esterno del cono d'ombra del muro, incaricati della difesa sugli attacchi lunghi. In attacco, il giocatore che avvia l'azione si posiziona vicino alla rete per eseguire la schiacciata Green, mentre i compagni si collocano in posizione intermedia, pronti alla copertura in caso di muro avversario.

Tutti i palloni provenienti da un tocco avversario possono essere lasciati rimbalzare, compresi quelli toccati dal muro del compagno. Come nella pallavolo, infatti, il tocco di muro non viene conteggiato tra i tre tocchi disponibili e la palla può quindi essere fatta rimbalzare prima di essere giocata. Se una palla toccata dal muro rimbalza direttamente fuori dal campo, il punto viene assegnato alla squadra che ha attaccato.

La disposizione proposta rappresenta la soluzione più semplice e funzionale dal punto di vista didattico. Lo Smart Coach può tuttavia modificarla progressivamente per accompagnare i bambini verso le organizzazioni di gioco proprie del livello Red, introducendo gradualmente i concetti di posizionamento preventivo, muro, copertura e transizione tra attacco e difesa.



Attenzione: nel livello Green è opportuno accogliere positivamente l'utilizzo dello stop sul primo tocco quando questo favorisce la costruzione dell'azione. La disponibilità di due stop complessivi consente infatti di sviluppare con continuità la sequenza ricezione-alzata-attacco, permettendo ai bambini di concentrarsi sulla qualità dei tocchi e sulla comprensione delle diverse fasi del gioco. Pur incentivando progressivamente il gioco al volo sulle palle più semplici, lo stop sul primo tocco rappresenta una scelta didatticamente corretta, poiché aumenta le opportunità di costruzione e favorisce lo sviluppo della collaborazione tra compagni e dell'organizzazione dell'azione offensiva.

GIOCO SPIKE RED



Il livello Red del Gioco Spike è l'ultimo e il più complesso dell'intera progressione, caratterizzato dall'introduzione di un quarto giocatore e dall'aumento considerevole della superficie di gioco (campo 6 x 6 m). A differenza del Gioco Volley Red, nel Gioco Spike Red è ancora possibile effettuare uno stop di palla per ogni azione, offrendo ai bambini un tempo aggiuntivo per gestire le numerose dinamiche che, con l'aumento del numero di giocatori, diventano più articolate e complesse.

FORMULA DI GIOCO	4 vs 4 (vedi nota metodologica n.5 sulla composizione delle SQ)
N° MAX ATLETI	6 (vedi nota metodologica n.6 sul numero max di bambini per SQ)
ETÀ DI RIFERIMENTO	9–11 anni (nati 2017–2016)
DIMENSIONI DEL CAMPO	6 × 12 m
ALTEZZA RETE	Tra 120 e 135 cm
DISPOSIZIONE IN CAMPO	La disposizione dei giocatori è libera, ma si consiglia di adottare assetti funzionali alla progressione didattica e alla comprensione delle evoluzioni del gioco • In difesa, su avvio del gioco: 3 giocatori arretrati e aperti a ventaglio fuori dal campo e 1 giocatore mediano avanzato vicino alla rete con compiti di muro • In fase di gioco: 3 giocatori avanzano verso la rete e 1 si colloca più arretrato in copertura; dopo l'alzata si sviluppa l'azione secondo lo schema adottato. • In attacco: 1 giocatore finalizza e gli altri si dispongono in copertura più avanzata rispetto alla fase difensiva
REGOLE E FACILITAZIONI	• Avvio del gioco con schacciata^R • È consentito fermare la palla una sola volta e poi continuare con tecnica facilitata^R • Non è consentito il muro a due o a tre in occasione dell'attacco di avvio del gioco

GIOCO SPIKE RED

DESCRIZIONE

L'avvio del gioco avviene con una **schacciata^R**, affidata a rotazione al giocatore mediano avanzato. La squadra avversaria contrasta l'attacco con un muro a uno. Il giocatore opposto al mediano avanzato (colui che ha avviato il gioco), si trova in seconda linea e non può intervenire né a muro né in attacco dalla prima linea, ma può attaccare regolarmente dalla seconda.

Durante lo svolgimento dell'azione, la squadra in difesa posiziona tre giocatori a rete, che, in base all'evoluzione del gioco, decidono chi esegue il muro, mentre gli altri, a seconda che il muro sia a uno o a due, si spostano in difesa insieme al quarto giocatore, già arretrato in seconda linea posizionato fuori dal cono d'ombra del muro molto lontano dalla rete. Nello sviluppo dell'azione, il mediano avanzato tende naturalmente a diventare l'alzatore, ma lo Smart Coach può utilizzare il gioco anche per far sperimentare altre organizzazioni e modelli di distribuzione del gioco. In questo livello, il gioco rappresenta una vera e propria palestra di allenamento per le molteplici situazioni che i bambini, già dall'anno successivo, dovranno affrontare nella pallavolo giovanile. Proprio per questo motivo è fondamentale non sottovalutarne il valore formativo e didattico.



Attenzione: organizzazione del muro e della difesa

Uno degli aspetti più formativi del livello Red riguarda proprio la prima linea: i giocatori devono valutare rapidamente chi deve restare a muro e chi no, sviluppando capacità decisionali e di lettura del gioco.

Per supportare questo processo, si introduce il concetto di "guida a muro": tra i tre giocatori di prima linea, uno deve coordinare il posizionamento del muro in base alla posizione dell'attaccante avversario. In genere, il muro viene eseguito da uno o due giocatori, ma non è vietato eseguirlo a tre o addirittura decidere di non eseguirlo. Tuttavia, considerando l'altezza ridotta della rete, rinunciare al muro risulta quasi sempre poco vantaggioso.

Dalle decisioni prese a muro deriva il "via da rete" dei difensori, cioè il movimento con cui i giocatori si spostano verso la posizione più adeguata (che spesso è lontana dalla rete con i piedi fuori dal campo) per difendere l'attacco avversario. È importante ricordare ai bambini che, essendo la palla proveniente da un colpo d'attacco avversario, può sempre rimbalzare a terra prima di essere giocata. Questa possibilità permette spesso di risparmiare lo stop di palla, che è unico per l'intera azione e va utilizzato in modo strategico o nei momenti di reale difficoltà, evitando di fermarla per mancanza di lettura del rimbalzo, fretteolosità o abitudine al gioco volley tradizionale, dove la palla non può cadere.

Questa modalità di gioco aiuta anche a mantenere la rete "aperta", permettendo schemi di gioco più dinamici. In genere, i due giocatori laterali di prima linea guidano il muro sugli attaccanti che hanno davanti, mentre il mediano avanzato coordina il muro sull'avversario centrale.



Attenzione: gestione dello stop nel livello Red

A differenza del livello Green, nel Red lo stop non ha più la funzione principale di facilitare la costruzione dell'azione, ma deve essere gestito in modo strategico. Nel livello Red è generalmente sconsigliato utilizzare l'unica facilitazione disponibile sul primo tocco. L'obiettivo didattico di questa fase è infatti sviluppare la capacità di reazione, l'aggiustamento motorio e l'intervento istintivo su traiettorie impreviste, competenze fondamentali per la difesa. Per questo motivo, in fase di apprendimento può essere utile limitare o vietare lo stop sul primo tocco, favorendone invece l'utilizzo sul secondo, dove può trasformarsi in una schiacciata^R di seconda intenzione o in un'alzata^R che pone l'attaccante in condizioni favorevoli. In questo modo il gioco mantiene continuità, ma orienta progressivamente i bambini verso dinamiche sempre più vicine alla pallavolo.

LA FIGURA DELLO SMART COACH

CHI È LO SMART COACH E QUALI SONO I SUOI COMPITI

Con il progetto Volley S3 nasce la figura dello Smart Coach, il cui compito principale è guidare i bambini e i ragazzi nel percorso formativo verso la pallavolo attraverso il gioco e il divertimento.

Lo Smart Coach deve essere:

- **Animatore e motivatore:** capace di coinvolgere tutti i giocatori, stimolare la passione per il gioco, il senso di appartenenza al gruppo e la voglia di apprendere.
- **Educatore:** accompagna il bambino nel rispetto delle regole, nello sviluppo dell'autonomia e della consapevolezza, anche attraverso la comprensione e l'educazione all'autoarbitraggio. Supporta la crescita emotiva, fisica e socio-relazionale del bambino, creando le basi per un comportamento corretto dentro e fuori dal campo.
- **Formatore sportivo:** stimola e arricchisce gli schemi motori di base, formando le competenze necessarie per apprendere la pallavolo in modo graduale e solido.
- **Facilitatore:** crea le condizioni affinché il bambino sia protagonista in autonomia nel gioco.

Infine, la responsabilità più importante dello Smart Coach è far vivere ai bambini e ragazzi un'esperienza positiva, che rimanga nei loro ricordi come un momento felice e significativo della loro vita.



COME COMUNICA LO SMART COACH

La comunicazione efficace è essenziale per gestire i gruppi nel Volley S3, soprattutto perché a questa età i bambini sviluppano capacità logiche e iniziano a usare il pensiero astratto cercando di dare senso alle proprie emozioni e ai propri pensieri.

Per comunicare con loro, lo Smart Coach deve:

- Utilizzare **frasi brevi e chiare**, modulando il tono di voce: non è necessario urlare per farsi ascoltare.
- Utilizzare il **sorriso, l'empatia, l'entusiasmo e la passione**, bilanciando dolcezza e fermezza.
- Coinvolgere i bambini chiedendo il loro punto di vista e favorendo l'espressione dei ragionamenti, sia sull'attività sportiva sia sulle relazioni con istruttori e compagni.
- Essere chiaro e stimolante, con linguaggio semplice e immagini o esempi concreti quando necessario.

Gli strumenti principali sono quindi: **voce modulata, sorriso, empatia, entusiasmo e passione**, gestiti con **dolcezza, fermezza e determinazione**, valori che lo Smart Coach desidera trasmettere ai bambini affinché diventino loro stessi.

COME DEVE PORSI LO SMART COACH E QUALI STRUMENTI HA A DISPOSIZIONE

Lo Smart Coach deve proporsi in modo **positivo**, mettendo l'accento su ciò che i bambini possono fare, valorizzandolo, e declinando ciò che non è adeguato, creando un ambiente ludico e sicuro in cui alimentare l'autostima e il desiderio di migliorarsi. La combinazione di **dolcezza e fermezza**, unita alla **coerenza nelle regole e nelle azioni**, restituisce autorevolezza e favorisce relazioni solide e affidabili con i bambini.

Per favorire un clima ottimale di apprendimento, lo Smart Coach deve:

- Relazionarsi con i bambini in modo **autorevole, sicuro e giocoso**.
- Fornire istruzioni e indicazioni chiare, valorizzando ogni piccolo progresso e privilegiando i **feedback positivi**.
- Usare tono di voce, esempi pratici, immagini ed esposizioni brevi, sempre in modo chiaro e immediato.

Così lo Smart Coach diventa un **punto di riferimento educativo**, motivazionale e sportivo, capace di guidare i bambini nello sviluppo delle competenze motorie, sociali ed emotive in un contesto divertente e significativo.

CONCLUSIONI

Il settore Scuola e Promozione della FIPAV, nella stagione sportiva 2025-2026, ha avviato un percorso di analisi e rivalutazione complessiva del progetto Minivolley S3, con l'obiettivo di semplificarlo e rafforzarne la qualità e la coerenza sul territorio, rendendolo più attuale e rispondente alle esigenze dei nostri tempi.

Nel Minivolley S3 lo sport diventa uno strumento educativo che va oltre l'apprendimento tecnico, assumendo un ruolo centrale nella formazione del bambino; è un mezzo educativo attraverso cui trasmettere ai bambini i valori fondamentali dello sport: impegno, capacità di affrontare le difficoltà e ricerca attiva di soluzioni.

Il sistema richiede ambienti di apprendimento completi e curati in ogni dettaglio: spazi adeguati, materiali idonei, strumenti e facilitazioni coerenti con i diversi livelli di sviluppo. Centrale è il ruolo degli operatori qualificati e dello Smart Coach, chiamato a rispettare la progressione didattica senza forzature, evitando derive competitive precoci e valorizzando il percorso formativo.

In questa prospettiva, la Federazione ha potenziato il lavoro di qualificazione del territorio e dei formatori, in particolare dei Docenti Nazionali Smart Coach, attraverso percorsi di aggiornamento e nuova formazione. I docenti rappresentano una risorsa strategica non solo per la formazione, ma anche per un supporto diretto alle società sportive, grazie alla conoscenza concreta delle diverse realtà locali.

La FIPAV conferma, inoltre, il proprio impegno nello sviluppo di strumenti, progetti e attività di supporto ai territori, con l'obiettivo di rendere il sistema sempre più efficace, condiviso e vicino alle esigenze delle società, garantendo ai bambini un'esperienza sportiva di qualità e un percorso di crescita solido e continuo. Tale impegno è richiesto e auspicato anche da tutti gli attori coinvolti a livello territoriale, affinché la qualità del progetto sia frutto di una responsabilità condivisa.

