



**UFFICIO di COORDINAMENTO  
per l' EDUCAZIONE MOTORIA, FISICA e SPORTIVA**

# **UNA REGIONE in MOVIMENTO**

**SCUOLA PRIMARIA  
V Classe**

SCUOLA  
PRIMARIA  
Quinta classe



# GIOCO SPORT

## Minibasket e Minivolley

I fondamentali di pallacanestro e pallavolo per imparare a collaborare, difendere ed attaccare. Gli sport di squadra come contributo alla promozione della cultura della legalità attraverso la pratica del rispetto dell'altro, delle regole e del fair play.



## **Gioco sport Minivolley**

### **SCOPO DEL GIOCO**

Ogni squadra deve cercare di far cadere il pallone a terra nel campo avversario.

### **SISTEMA di GIOCO**

I giocatori 1, 2, 3 sono in campo e giocano, il 4° è solo momentaneamente fuori campo e non gioca. Al cambio palla ed alla conseguente rotazione al servizio, il giocatore 2 esce dal campo ed il giocatore 4 si reca al servizio e partecipa al gioco.

E così si continua in modo che ad ogni rotazione ci sia un giocatore che esce dal campo ed uno che partecipa al gioco.

La rotazione avviene quando la squadra “in ricezione” fa punto.

## LA RETE

Può essere costruita in vari modi, utilizzando una vecchia rete da pallavolo. La rete può essere sostituita anche da uno spago, da un filo, da un elastico. Con i bambini la rete deve essere abbastanza alta, in modo tale che il passaggio del pallone sia lento; questo permette loro di avere più tempo per vedere la traiettoria del pallone e per spostarsi in anticipo per colpirlo.

## CARATTERISTICHE E REGOLE di GIOCO

Dimensione del campo di gioco 9 mt. X 4.5 mt.

Altezza della rete da 1,80 mt a 2,00 mt.

Giocatori in campo 3 con obbligo di rotazione al servizio.

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 3 giocatori ad un massimo di 4.

Le squadre possono essere maschili, femminili o miste

Un giocatore non può far parte di 2 squadre.

Le partite avranno la durata di 1 set ai 15 punti. Per vincere un set sono necessari almeno due punti di scarto.

Si gioca con la formula del Rally Point System ( RPS), che assegna un punto per ogni azione di gioco.

La battuta deve essere effettuata in palleggio anche da dentro il campo.

La battuta è valida, purché cada nel campo avversario pur toccando la rete.

**Durante il gioco sono obbligatori almeno due tocchi per squadra. Dopo un massimo di tre tocchi la palla deve nuovamente superare la rete.**

## Arbitraggio

L'arbitro fischia l'inizio del gioco e le interruzioni conseguenti al mancato rispetto delle seguenti regole:

1. il giocatore tocca il bordo superiore della rete o oltrepassa completamente la linea centrale del campo (sotto rete);
2. la squadra rinvia direttamente il pallone nell'altro campo senza effettuare almeno i due tocchi;
3. il giocatore tocca due volte consecutive la palla;
4. il giocatore ferma la palla nelle mani;
5. la palla è dentro o fuori;
6. i quattro tocchi di palla da parte della stessa squadra;
7. il mancato rispetto della regola della rotazione (sistema di gioco).

## N.B.

Visto il numero elevato di giocatori per squadra si rende necessario adottare questa regola:

Il punteggio di ogni set è fissato a quindici ed ogni giocatore non può effettuare più di 4 battute consecutive, quindi se fa quattro punti consecutivi al servizio, si effettua comunque il cambio-palla (senza punto x l'avversario) in modo da far entrare altri giocatori. In questo modo in una partita, anche se finisce 15-0, oltre ai 3 ragazzi in campo schierati dall'inizio, si verificheranno almeno altri tre cambi.

# SCUOLA PRIMARIA Quinta classe Grupa classe

