

## 2 contro 2, è già pallavolo

Nell'ambito della convenzione firmata nel 2011 tra il Ministero dell'Educazione Nazionale (Francia) e la Federazione Francese di Volleyball, un gruppo di riflessione misto, insegnanti di EFS e Consiglieri tecnici sportivi, ha elaborato un *Aiuto Metodologico Volley Scolastico*, dalla 1<sup>a</sup> media di 1° grado alla 5<sup>a</sup> di 2° grado.

Appoggiandosi sulle constatazioni di una pratica scolastica troppo spesso centrata sugli aspetti tecnici, e sempre meno praticata, in particolare dalle ragazze, le proposte rispondono alla scelta di «diminuire la rottura per incoraggiare la lettura».



Il servizio è sostituito da un lancio di messa in gioco. I contatti alti a due mani e il gioco in triangolo sono favoriti per incitare alla rottura con la schiacciata. I contatti sistemati (presa-lancio, rimbalzo accompagnato) sono considerati strumenti pedagogici intermedi facilitanti l'entrata nelle logiche collettive (rinvio al compagno, collegamento tra alzata e attacco, gioco senza palla per restare attenti). Dopo aver sviluppato la lettura del gioco e delle traiettorie di palla (gioco 1 contro 1) poi la costruzione/compressione dei ruoli (alzatore, attaccante), presentiamo qui le tappe accessibili in un secondo ciclo d'apprendimento in situazioni di gioco 2 contro 2.

## Le poste in gioco d'apprendimento

Nella prospettiva delle acquisizioni esaminabili alla fine della 3<sup>a</sup> media, le competenze attese nella pallavolo sono:

- gestire il gioco diretto/indiretto consapevolmente;
- riconoscere la situazione, il rapporto di forza;
- arbitrare.

Le capacità richieste sono:

- orientarsi, individuare le zone vulnerabili, decidere secondo il contesto di attacco (favorevole o sfavorevole) di rinviare per segnare (prendendo velocità o mettendo a distanza) o conservare per fare attaccare il proprio compagno;
- elaborare un progetto d'organizzazione a 2 per difendere e/o per attaccare il bersaglio avversario;
- individuare gli errori (in particolare a rete), arbitrare in parecchi ripartendosi i ruoli;
- conoscere il punteggio in ogni momento dell'incontro.

## Il procedimento

### Difendere e spostarsi

**Scopi:** giocare senza ostacolare il proprio compagno, piazzarsi dietro al pallone, coordinare un'azione di difesa.

### Situazione (*disegno 1*)

- Dispositivo: 2 campi di 4,5 x 4,5 m, 2 cerchi, un pallone, una rete alta (2,35 m), una zona di rimbalzo di 2,5 m dalla rete.
- Inizio del gioco: dietro la linea di gioco, con un lancio senza effetto dal basso verso l'alto, pallone tenuto a livello del fianco, il pallone deve raggiungere la zona di rimbalzo di servizio avversario.
- Ricezione: un giocatore tiene il cerchio e deve metterlo al suolo perché il pallone rimbalzi all'interno prima di essere giocato, dopo un controllo a due mani da parte del suo compagno (se il giocatore gioca un pallone al di fuori del campo, il gioco prosegue).
- Rinvio: in palleggio a 10 dita.
- Gioco senza pallone: il giocatore che ha il cerchio deve passarvi dentro prima di trasmetterlo al suo compagno (non c'è gioco senza pallone dopo l'ingaggio).
- Il punteggio: presa in conto degli errori d'ingaggio (rete o fuori, o fuori zona di servizio), di realizzazione (non mette il cerchio prima del rimbalzo, nessun controllo prima del rinvio, rinvio nella rete o fuori, l'avversario non passa nel cerchio e non lo passa al suo partner) e del gioco (rete, penetrazione).

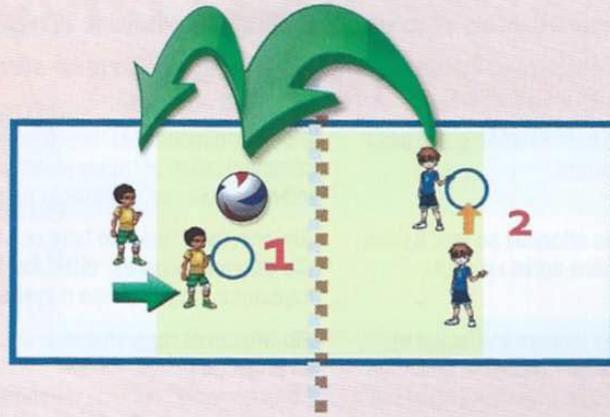
### Risorse sollecitate

- Intenzionali: rinvio differito (dare del tempo per meglio ingaggiare e costruire un rapporto).
- Bio-informazionali: lettura della traiettoria della palla, decentrazione in rapporto al pallone dopo il rimbalzo, lateralizzazione, piazzamento e messa a distanza in rapporto al proprio compagno.
- Biomeccaniche: flessibilità articolare combinata all'atteggiamento, coordinazione dello spostamento, braccia equilibratrici e propulsori.

- Bioenergetiche: aerobica
- Bio-affettive: fiducia nel compagno, comunicazione.

### 1. Difendersi e piazzarsi

« Mon partenaire pose le cerceau à l'endroit où le ballon va rebondir, je fais un contrôle en passe après le rebond et je renvoie la balle chez l'adversaire en passe haute. Mon partenaire me donne le cerceau après être passé dedans. »



### 2. Giocare con 3 tocchi

« Mon second contact est aménagé pour faciliter l'opposition en deux contre deux. Je peux réaliser un smash ! »



### 3. Construire un gioco semplice

« Je joue en deux contre deux! Je suis capable d'arbitrer un match en respectant les gestes spécifiques. »



## Comportamenti e rimedi (tabella 1)

### 1. Difendere e spostarsi

Comportamenti osservati	Spiegazioni possibili riguardo alle risorse	Rimedi esaminabili
Il cerchio è lasciato prematuramente.	<i>Bio-affettive</i> : ha paura di essere in ritardo al punto di caduta con il pallone. <i>Bio-informazionali</i> : lettura tardiva delle traiettorie. <i>Intenzionali</i> : non comprende il compito.	Giocare sugli obblighi regolamentari e il materiale (diametro del cerchio).
Il primo portatore di palla è troppo vicino o a lato del cerchio.	<i>Bio-informazionali</i> : non anticipa la traiettoria del pallone dopo rimbalzo (distanza, decentrazione). <i>Biomeccanici</i> : cattivo piazzamento sotto il pallone (dissociazione gambe/tronco).	Rilanciare il pallone verso il compagno che ha messo il cerchio e che si rende disponibile vicino a rete.
Rinvio troppo rapido, quale che sia la zona di tiro.	<i>Intenzionali</i> : ricerca un rapporto di forza favorevole ma vuole concludere troppo velocemente senza presa in conto della sua situazione nel duello. <i>Bio-informazionali</i> : resta centrato sul pallone (presa di decisione aleatoria, visione ristretta).	Darsi del tempo per ricostruire il suo nuovo attacco. Osservare la squadra avversaria per sfruttarne i punti deboli.

### Giocare con 3 tocchi

**Scopi:** giocare di fronte al proprio compagno, spostarsi e restare equilibrato al contatto, costruire un attacco.

#### Situazione (disegno 2)

- **Dispositivo:** 2 campi di 4,5 x 4,5 m, un pallone, una rete bassa (2,10 m).
- **Inizio del gioco:** dietro la linea di fondo, lanciare dal basso in alto, pallone tenuto a livello del fianco, senza effetto.
- **Ricezione:** i giocatori sono fianco a fianco, la ricezione si fa con un palleggio a 10 dita (bagher vietato).
- **Rinvio:** l'alzatore blocca il pallone, lo rinvia (senza spostamento) al suo compagno, nell'asse delle sue spalle («bloccato-rilanciato»), l'attaccante rinvia con 10 dita o ad una mano.
- **Gioco senza pallone:** l'alzatore passa tra le gambe dell'attaccante, o l'attaccante salta al di sopra dell'alzatore che sarà sdraiato al suolo (non c'è gioco senza pallone dopo l'ingaggio).
- **Il punteggio:** presa in conto degli errori d'ingaggio (rete o fuori), di realizzazione (3 tocchi obbligatori, l'avversario non blocca al secondo contatto, rinvia nella rete o fuori, gioco senza pallone non realizzato) e di gioco (rete, penetrazione).

#### Risorse sollecitate

- **Intenzionali:** gioco con un compagno-perno per attaccare più efficacemente il bersaglio avversario (guadagno di tempo per sé per farne perdere agli avversari), rinvio differito.

- Bio-informazionali: anticipazione del non portatore (non ricevitore/difensore) per essere disponibile in zona avanti; piazzamento del portatore per giocare con 10 dita; osservazione degli avversari (messa in movimento per liberare dei bersagli); scelta della tecnica di rinvio adattata al rapporto di forza.
- Biomeccaniche: coordinazione (spostare, dissociare e prolungare le azioni per una maggiore efficacia), equilibrio, orientamento (spalle girate verso il bersaglio).
- Bioenergetiche: impegno fisico importante correlato con un senso del gioco compreso, concordanza con le rappresentazioni e una buona riuscita percepita.
- Bio-affettive: piacere a concatenare delle azioni, insoddisfazione a non concretizzare un rapporto di forza favorevole.

### **Comportamenti e rimedi (tabella 2)**

#### **Costruire un gioco semplice**

**Scopi**: coprire il terreno in difesa, trasmettere con l'alzata per l'attacco.

#### **Situazione (disegno 2)**

- Dispositivo: 2 campi di 4,5 x 4,5 m, un pallone, una rete bassa (2,10 m).
- Inizio del gioco: dietro la linea di fondo, con un lancio senza effetto dal basso verso l'alto, pallone tenuto a livello del fianco.
- Ricezione: i giocatori sono fianco a fianco, la ricezione si fa con un palleggio a 10 dita (bagher vietato per ottimizzare gli spostamenti, il gioco e la ricerca di rottura con la schiacciata).
- Rinvio: costruzione offensiva (3 tocchi obbligatori), attacco possibile.
- Gioco senza pallone: i compagni cambiano a metà campo (destra/sinistra) nel momento del superamento del pallone verso l'avversario (nessun gioco senza pallone dopo l'ingaggio).
- Il punteggio: presa in conto degli errori di ingaggio (rete o fuori) di realizzazione (rinvio in 2 tocchi o nella rete o fuori, gioco senza pallone non realizzato) e di gioco (rete, penetrazione).

#### **Risorse sollecitate**

- Intenzionali: presa in velocità dell'avversario, utilizzazione del rinvio diretto consapevolmente.
- Bio-informazionali: osservazione dei contatti, degli effetti sul pallone e delle traiettorie per ottimizzare gli spostamenti e i colpi; riproduzione delle traiettorie che pongono delle difficoltà all'avversario; identificazione delle intenzioni dell'avversario e delle situazioni favorevoli per una presa di rischio con l'attacco.
- Biomeccaniche: intercettazione di traiettoria e dissociazione basso/alto del corpo sull'attacco in schiacciata; spostamenti e contatti al suolo (scivolamenti, rullate) su azione difensiva; gesto adattato secondo il bersaglio e la situazione.
- Bioenergetiche: impegno fisico accentuato con situazione d'opposizione in difesa alta (muro).
- Bio-affettive: accettare la sfida fisica (assorbire delle traiettorie rapide, contenere le azioni offensive avversarie) e controllare le proprie emozioni (azioni riuscite o mancate).

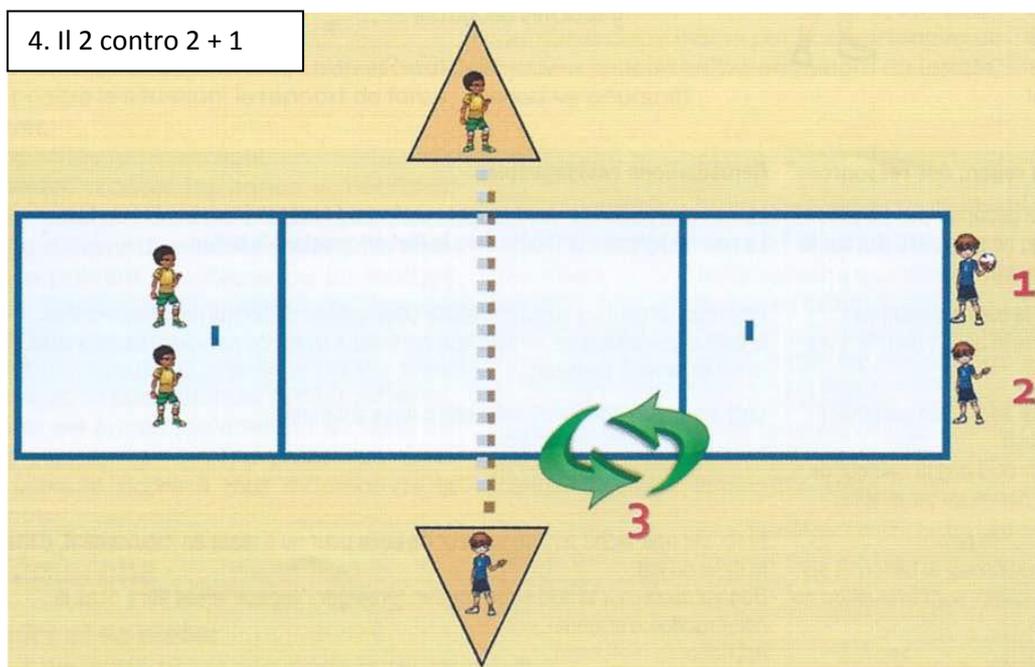
## 2. Giocare con 3 tocchi

<b>Comportamenti osservati</b>	<b>Spiegazioni possibili riguardo alle risorse</b>	<b>Rimedi esaminabili</b>
Il non ricevitore parte in ritardo, e a metà della rete (gioco con schiena alla rete).	<i>Bio-informazionali</i> : non si decentra dal pallone, messa in disponibilità tardiva, non si reperisce sul campo, resta di fronte al compagno.	Il non ricevitore viene a toccare un fazzoletto messo su un lato della rete. Il non ricevitore sale verso la rete prendendo il pallone.
Le traiettorie di ricezione sono un po' tese.	<i>Bio-informazionali</i> : gioca il pallone davanti ai suoi occhi, non si sposta sotto il pallone per sollevarlo.	Proporre un contatto supplementare per guadagnare del tempo (il ricevitore solleva il pallone davanti a sé per il suo compagno prima di spostarsi nella zona avanti e diventare alzatore).
I lanci di palla dell'alzatore sono imprecisi.	<i>Bio-affettive</i> : ha paura di servire male sul suo compagno. <i>Biomeccaniche</i> : gesto esplosivo. <i>Bio-informazionali</i> : non apprezza l'altezza della traiettoria con il tempo dato al compagno.	Concatenare dei lanci di palla tra due antenne.
I due giocatori non concatenano le azioni dopo il rinvio (dimenticanza del gioco senza pallone).	<i>Intenzionali</i> : focalizzarsi sul rinvio. <i>Bio-informazionali</i> : centratura sul pallone e sul suo eventuale ritorno nel campo, sulla valutazione del risultato dell'azione.	Proporre un compito al non portatore di palla perché resti in movimento, nel senso del gioco. Dare del senso alla nozione di sostegno (proteggere lo spazio lasciato libero nella costruzione d'attacco). Applicare il regolamento.

## Comportamenti e rimedi (tabella 3)

### 3. Costruire un gioco semplice

Comportamenti osservati	Spiegazioni possibili riguardo alle risorse	Rimedi esaminabili
I giocatori non concatenano il gioco senza pallone.	<i>Bio-informazionali e bio-affettive</i> : giocatore spettatore della sua azione.	Cambiare zona senza guardare lo spostamento (visione periferica).
Il pallone cade tra due giocatori.	<i>Bio-informazionali</i> : i ruoli non sono definiti abbastanza presto, la comunicazione tra i giocatori è carente. <i>Intenzionale</i> : smarcarsi per offrire un bersaglio alla difesa.	Organizzare la presa di palla a metà campo in sistema, con priorità ad uno dei due giocatori per favorire la costruzione offensiva.
Gli attacchi si fanno con due mani dopo un salto.	<i>Bio-affettivi</i> : paura di fare un errore in schiacciata (colpo con una mano). <i>Bio-informazionali</i> : difficoltà a fare corrispondere l'altezza della traiettoria con il tempo dato al compagno.	Schiacciare con i piedi al suolo prima di concatenare salto e colpo sulla palla. Schiacciare su traiettorie meno alte, più tese.
I giocatori si scostano e lasciano passare il pallone in caso di traiettoria rapida o schiacciata.	<i>Bio-affettive</i> : paura del contatto con il pallone rapido (assimilato ad un proiettile). <i>Intenzionali</i> : trascurare di difendere una superficie. <i>Bio-informazionali</i> : difficoltà a reperirsi nello spazio sul terreno.	Acquisire dei contatti su palle accelerate in faccia a faccia, apprendimento dell'utilizzazione del bagher. Trasformazione della traiettoria tesa in traiettoria alta.



## Il 2 contro 2 + 1

**Scopi:** valutare e convalidare i progressi (competenze di giocatori, arbitro e di osservatore).

**Dispositivo:** campo di 4,5 x 7 m, rete alta (tra 2,10 e 2,30 m); 2 squadre di 3 giocatori (1 osservatore-arbitro e 2 giocatori con rotazione in tutti i ruoli), due set di 21 punti (3 tempi di gioco di 7 punti, con cambiamento di ruolo) (*disegno 4*).

**Inizio del gioco:** colpo all'altezza del bacino dal centro del campo (4 m) o passa-e-va in tocchi di palla alti.

### Riferimenti d'acquisizione

Come giocatore, portatore del pallone:

- gioco in reazione o intervengo comunicando al fine di liberare il mio compagno?
- reagisco in maniera simile a tutte le situazioni o mi piazco identificando la situazione favorevole (attacco del bersaglio avversario accelerando la palla, con una traiettoria radente o mirando intenzionalmente una zona libera), utilizzando o no il mio compagno?

Come giocatore, non portatore di palla:

- sono spettatore del gioco o mi determino alzatore nel momento in cui il mio compagno ha comunicato, avanzandomi vicino alla rete?

Nell'organizzazione collettiva:

- realizzo la messa in gioco con aggiustamenti o scegliendo l'altezza di palla, lo spostamento, l'orientamento?

Come osservatore e arbitro:

- esito a prendere una decisione o faccio applicare le regole e le so spiegare?
- rispetto l'insieme dei protagonisti del gioco e il protocollo di gioco (sorteggio, stringersi le mani alla fine del match, ecc.)?
- i miei colpi di fischietto sono timidi o franchi?
- i gesti fondamentali (inizio del gioco, fine dell'azione) sono conosciuti, precisi e applicati?

\* \* \*

In un ciclo successivo potrà essere affrontata l'organizzazione del gioco con 3 o 4 giocatori, per evolvere (piazzamento-ripiazzamento) nei sistemi collettivi, la presa d'informazione per riconoscere le situazioni favorevoli per costruire un attacco in schiacciata.

---

### Titolo originale

Groupe de réflexion Éducation nationale-FFVB:  
*2 contre 2, c'est déjà du volley-ball,*  
Revue EP.S, n. 371, juillet-août 2016, pp. 50-52.