

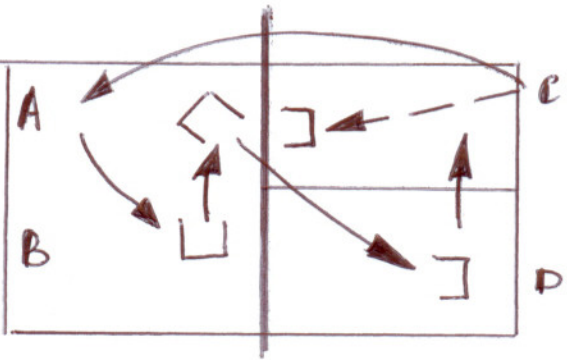
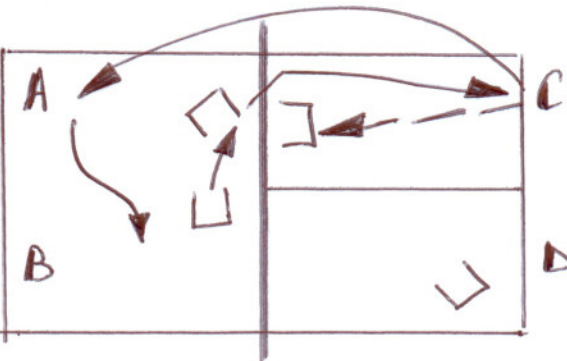
GRUPPU D'ATTIVITÀ DI CUUPERAZIONI E D'UPPUSIZIONI		APSA: VOLLEY BALL
		SEDUTA N° 6
CUMPITENZI PROPRII A UN GRUPPU D'ATTIVITÀ TOCCHI		1D-2B
CUMPITENZI SPECIFICHI I:		
<ul style="list-style-type: none"> - Piddà in contru l'EJDA par pichjà in u spaziu libaru. - Impediscia u ballo di francà a retti u più prestu pussibuli 		
SITUAZIONI D'AMPARERA N° : 1 è 2,		
CUNSIGNI	URGANISAZIONI MATERIALI	CRITERI DI RIESCITA
<p>1) Passà si u ballò di a manu à a manu sopra à a retti,</p> <p>2) Fà suvità una passa è un colpu appughjattu, Pruvà à impediscia u ballò di francà a retti (contru) 10 contri ugnunu, 1 puntu par contru riisciutu 1 puntu par attacca riisciuta 20 contri è l'attaccanti scambini cù u passori è u cuntrori Aspittà chì l'attaccantu avessi scuddatu i pedi d' in terra par cuntrà,</p>	<p>1) 1 ballò par 2</p> <p>2) 2 cuntrori, 2 passori é 4 attaccanti cù 1 ballò ugnu</p> 	<p>1) ùn tuccà a retti,</p> <p>2) Contru riisciutu : u ballò ùn franca micca a retti,</p>
VARIABILI + :		VARIABILI - :
<p>1) Ripussà u ballò par ch'eddu stessi di l'altra parti da a retti</p> <p>2) U passori pussa a balla versu u biddiculu di l'attaccantu chi rimetti u colpu appughjatu nanzi chì u passori ùn fessi a so passa d'attacca.</p>		<p>1) Calà l'altezza di a retti</p> <p>2) U passori invia u ballò à 2 mani da sopra à u sottu.</p>

GRUPPU D'ATTIVITÀ DI CUUPERAZIONI È D'UPPUSIZIONI	APSA: VOLLEY BALL
	SEDUTA N° 6

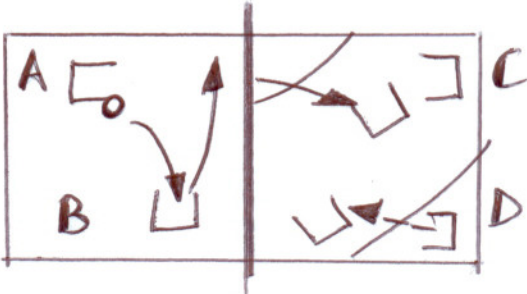
CUMPITENZI PROPRI A UN GRUPPU D'ATTIVITÀ TOCCHI : CPG N° :
1D-2B

CUMPITENZI SPECIFICHI
 pidda in conti l' EDJA pà pichjà in u spaziu libaru,
 impediscia u ballò di francà a retti u più lestru pussibuli

SITUAZIONI D'AMPARERA N° 3 è 4

CUNSIGNI	URGANISAZIONI MATERIALI	CRITERI DI RIESCITA
<p>3) C servi in faccia di u so curridori eppò hà da cuntrà D decideghja subitu 1- d' andà in u listessu curridori cà C. 2- di stà in u so curridori A devi :</p> <p>1- dà un colpu appughjatu 2- fà passà u ballò par sopra à u contru</p> <p>Attacanti : 3 punti sì bona deciziona è u ballò in i limiti 1 puntu sì gattiva deciziona ma ballò in i limiti</p> <p>Difensori : 1 puntu sì ballò cuntratu o rinviatu 5 servizii ugnunu latu drittu è latu manca A è B devini scambià di curridori dopu à ogni azzioni</p> <p>4) macciu 3 punti sì ballò micca toccu</p>	<p>1 ballò pà 4</p> <p>1-</p>  <p>2-</p> 	<p>Piddà a bona deciziona 2 volti à nantu à 3</p>

VARIABILI + :	VARIABILI - :
D devi andà in a so zona dopu à u serviziu ma devi rivena à difenda C è D devini rinvià in 2 o 3 tocchi	Annunzià l'azzioni nanzi di ghjucà micca d'incertezza

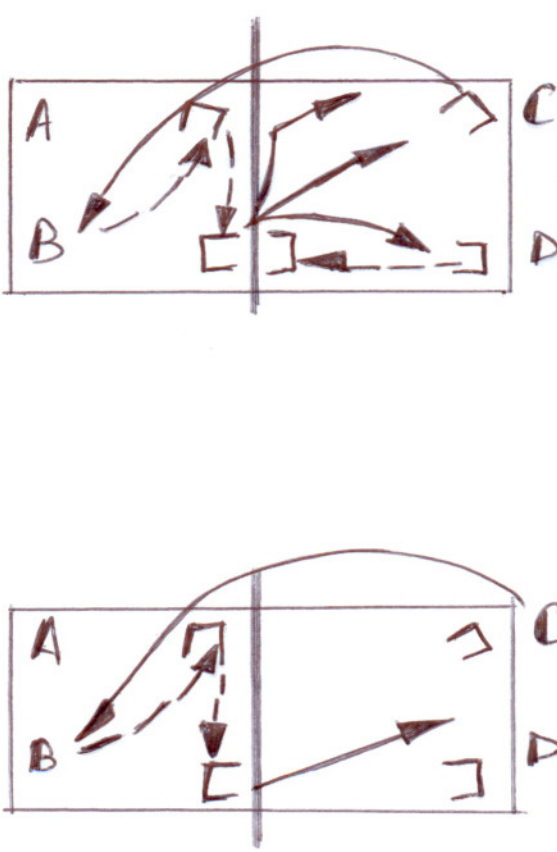
GRUPPU D'ATTIVITÀ DI CUUPERAZIONI È D'UPPUSIZIONI		APSA: VOLLEY BALL <u>SEDUTA N° : 7</u>
CUMPITENZI PROPRII A UN GRUPPU D'ATTIVITA TOCCHI CP <u>2c-3b</u>		
CUMPITENZI SPECIFICHI Piddà in contu l'EJDA par adattà à so attacca. Piazzà si è urientà si bè pà difenda u so tarrenu à nantu à una balla lestra. Stà dispunibili u più mori pussibili par essa capaci di mudificà à so attacca.		
SITUAZIONI D'AMPARERA: N° 1		
CUNSIGNI	URGANISAZIONI MATERIALI	CRITERI DI RIESCITA
<p>1) Pruteghja u so tarrenu. A attacca cù un colpu appughjatu. C è D partini da u fondu di u tarrenu à u mumentu induva B tocca u ballò è si devini sparta u spaziu par difenda è rinvià in 2 o 3 tocchi.</p> <p>Attacanti: 1 puntu si u ballò ùn hè micca rinviatu.</p> <p>Difenditori: 1 puntu par ballò rinviatu.</p> <p>5 attacchi ugnuni parti dritta è parti manca.</p> <p>Aduttà un <u>modu anticipatu di difesa</u> (in punti di i pedi ghjambi piecati, bracci lenti d'ogni parti di a vita).</p>	<p>1 ballò par 4,</p> 	<p>Piazzamentu in arcu di chjerchju di pettu à l'attacantu.</p> <p>Riescia à rinvià 1 ballò sopra à 3,</p>
VARIABILI + C è D toccani in terra à u sicondu colpu C è D scambiani u so curridori à u sicondu colpu	VARIABILI - auturizati.	VARIABILI - Pichji i 2 pedi in terra

GRUPPU D'ATTIVITÀ DI CUUPERAZIONI È D'UPPUSIZIONI	APSA: VOLLEY BALL SEDUTA N° 7
---	----------------------------------

CUMPITENZI PROPRII A UN GRUPPU D'ATTIVITÀ TOCCHI
2C-3B

CUMPITENZI SPECIFICHI
Piddà in contu l'EJDA par adattà a so attacca,
Piazza si è urientà si par difenda u so tarrenu à balla rapida,
Stà dispunibilu u più mori pussibilu par essa capaci di mudificà a so attacca,

SITUAZIONI D'AMPARERA N° 2

CUNSIGNI	URGANISAZIONI MATERIALI	CRITERI DI RIESCITA
<p>2- Fà un colpu appughjatu s'ell' ùn c'hè micca contru. C servi è C o D d'andà à u contru o nò in u so curridoru siontu u ricizunori, S'eddu c'hè contru : A o B poni : dà un colpu appughjatu puntà daretu à C s'eddu ùn c'hè micca contru A o B poni : dà un colpu appughjatu cruciatu o scruciatu, C è D devini rinvià in 2 o 3 tocchi.</p> <p>Attaccantu : un puntu si u ballò ùn hè micca rinviatu, Difensori : un puntu si u ballò hè rinviatu 5 servizii par omu,</p>	<p>Un ballò par 4</p> 	<p>Equilibriu trà punti marcati in attacca è in difesa,</p>

VARIABILI +
Compia u puntu,

VARIABILI -
Pichji dui pedi in terra autorizati,
Ghjucà senza dà colpi appughjati,