

LINEE GUIDA DI VALUTAZIONE SULL'ATTIVITA' DI TAMBURELLO A SCUOLA

Elenco delle domande per la valutazione teorica dell'apprendimento degli alunni che hanno svolto attività di Tamburello a scuola.

ISTITUTO:	CITTA':
Cognome:	Nome:
Classe:	Anno scolastico:

1) IL TAMBURELLO È UNO SPORT DI?

2) IN QUANTI GIOCATORI SI SCENDE IN CAMPO?

3) COME VENGONO DENOMINATI I RUOLI DEI ____ GIOCATORI IN CAMPO?

4) QUANTI POSSONO ESSERE I GIOCATORI IN PANCHINA?

5) COME AVVIENE IL CONTEGGIO DEI PUNTI ACQUISITI?

6) SUL RISULTATO DI 40 PARI CHI OTTIENE IL GIOCO IN PALIO?



7) COME E QUANDO AVVIENE LA ROTAZIONE DEI GIOCATORI IN CAMPO?

8) È POSSIBILE COLPIRE LA PALLA ANCHE DOPO IL SECONDO RIMBALZO?

9) QUALI SONO LE DIVERSE SPECIALITA' DEL GIOCO DEL TAMBURELLO?

10) QUANTI SONO I TIMEOUT A DISPOSIZIOEN DEL D.T. DURANTE LA GARA?

[illegible]

Spazio dedicato alla valutazione

Totale risposte esatte / 10

Superato

SI

NO

(Barrare la casella desiderata)

CONI - Foro Italico - Largo Lauro De Bosis, 15 – 00135 Roma - tel. 06.32723211 – fax 06.32723215

www.federtamburello.it - e-mail federtamburello@federtamburello.it

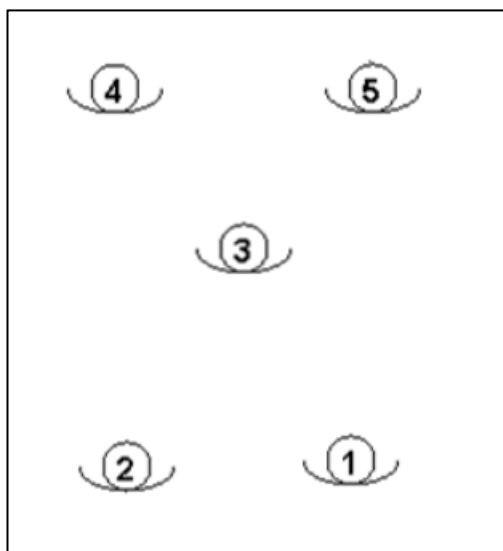
Codice Fiscale 80091990582 – Partita IVA 02122861004



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI

Risposte esatte

1. È uno sport di squadra
2. Si scende in campo in 5 giocatori
3. I ruoli dei 5 giocatori sono BATTITORE, SPALLA O RIMETTITORE, MEZZOVOLO O CENTRALE, TERZINI DESTRO E SINISTRO
4. In panchina possono esserci un massimo di 4 giocatori
5. Avanzamento del punteggio: 15-30-40 e gioco. La parità se la aggiudica il primo ad arrivare al 13° gioco, sul 12 pari eventuale Tiebreak con modalità classiche.
6. La prima squadra che si aggiudica il gioco successivo
7. La rotazione avviene secondo il seguente schema, con rotazione dei giocatori in campo in senso orario: 1>2 2>3 3>4 4>5. L'ultimo o esce per fare entrare uno della panchina oppure riparte dalla battuta 5>1



8. Non è possibile colpire la palla al secondo rimbalzo
9. Le specialità del tamburello sono 4: Open, Muro, Indoor e Tambeach.
10. I Time-out a disposizione sono in totale 3

TEST ATTITUDINALE PER LA VALUTAZIONE DELLA CAPACITA' PRATICA

1. Nozioni pratiche di ricezione del colpo al salto (contro il muro o durante la fase di gioco quanto è in grado di usare questo fondamentale e quanto lo utilizza rispetto a tutti gli altri fondamentali tecnici, ossia se uno colpisce anche bene al salto ma non utilizza gli altri colpi non va bene)
2. colpo al volo
3. cambio mano
4. colpo al salto volo
5. padronanza della palla (si intende quanto è cosciente il ragazzo della sua potenza nel colpire la palla rispetto allo spazio di gioco)
6. orientamento spazio e tempo (questo punto si valuta le capacità coordinative del ragazzo che magari colpisce bene e con la giusta forza se però colpisce solo quando la palla gli arriva giusta sul posto ovviamente non va bene)
7. Fair play sportivo (quanto si collabora con giudice di gara e quanto non si è rispettosi dell'avversario)
8. gestione del gruppo (quanto il ragazzo essendo sport di squadra riesce in campo nel bene e nel male ad essere di contributo alla forza della squadra)
9. battuta (quanto il ragazzo riesce ad indirizzare con battuta da fermo la palla in un punto stabilito del campo)
10. Capacità' tecnica variazione del gioco (quanto il ragazzo a seconda del ruolo fondocampo, mezzovolo, terzino riesce ad adattare le sue capacità tecniche al ruolo in quel momento da interpretare)