

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 42 (1985)
Heft: 1

Artikel: Dal volano al Badminton
Autor: Meyners, Eckart
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1000242>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

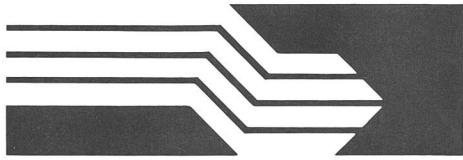
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Dal volano al Badminton

di Eckart Meyners

Badminton viene spesso chiamato 'volano', al che i competitori di questa specialità arricciano il naso. Il volano comunque, quale gioco nel tempo libero, quasi sempre all'aperto, appartiene all'insegnamento. L'idea di gioco si trova semplicemente in contrapposizione. Nel volano si gioca in modo da non creare troppe difficoltà al partner. Nel Badminton è, invece, il contrario. Il volano è materia, soprattutto, d'insegnamento a principianti. Gli allievi imparano a rinviare il volano sopra la rete, iniziandosi in pari tempo alle tecniche del Badminton. L'articolo che segue vuole descrivere e provare la struttura dell'insegnamento, sistematica e a lunga scadenza, suddivisa in diverse tappe, dove vengono presi in considerazione i fattori educativi quali giocare e discutere insieme, pensare, osservare, aiutare ecc.

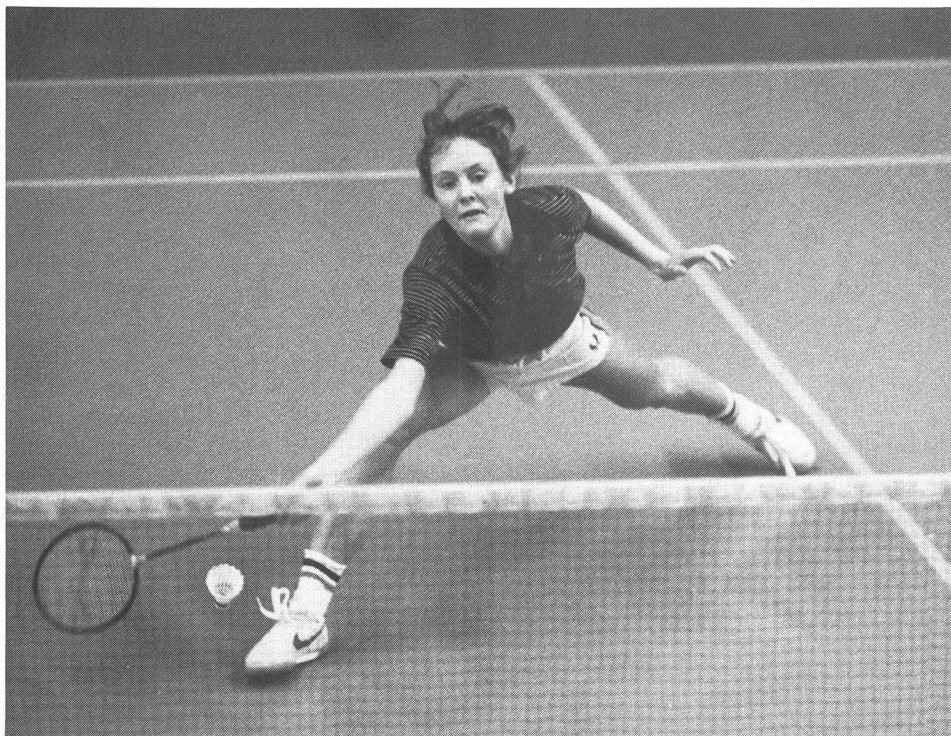


Eckart Meyners insegna pedagogia all'Università di Lüneburg, in Germania

Per poter tener conto dei diversi contenuti educativi dell'insegnamento, è indispensabile un approccio al Badminton tramite il volano. L'allievo dev'essere introdotto nelle capacità specifiche dei diversi colpi. Fra questi ci sono i seguenti aspetti:

- poter presentare, al momento del colpo, la corretta posizione e assumerla dipendentemente dalla direzione e dalla velocità del volano
- mantenere il più a lungo possibile la capacità di coordinazione nelle diverse situazioni di gioco
- essere capaci di riconoscere i retroscena di errori di movimento e possibilmente correggerli in modo autonomo
- saper cogliere le situazioni più disparate e contrapporre i giusti e sensati elementi tattici.

Data la diversità motoria, di pensiero e di comportamento degli allievi, il nostro modello offre su questo piano una possibilità di auto-rappresentazione, ciò significa che ogni allievo può giocare al volano secondo le sue possibilità individuali e mantenersi su questo livello secondo il suo desiderio e interesse. Comunque, ognuno deve avere la possibilità di qualificarsi ulteriormente e d'imparare il Badminton. Per l'allievo si tratta di scoprire tutte le sfaccettature contenute nel binomio volano/Badminton, in modo da legittimare il passaggio dal gioco allo sport. Questo procedimento è conforme al punto di vista didattico, secondo il quale l'allievo dev'essere portato in continuazione ad operare in modo autonomo. Tramite forme di esercizi e di gioco variate, all'allievo è offerta la possibilità di padroneggiare situazioni all'altezza della sua capacità di prestazione motoria. Giunge così a riflettere sui suoi mo-



vimenti e quelli del partner e a differenziare le varie possibilità operative. Questo sistema va incontro all'allievo, cerca di escludere pretese eccessive e insuccessi, oltre che evitare eventuali paure.

Le forme di esercizi e di gioco presentate devono permettere di affrontare le situazioni con maggiore destrezza e in modo più economico. Monitore/allievo e allievo/allievo cercano in comune le possibilità di padronanza delle situazioni. All'inizio gli allievi hanno diritto di toccare due volte il volano, quando il colpo diretto non risulta possibile. Non si tratta di una continua correzione dell'insegnante sull'esecuzione dei colpi, bensì di situazioni che permettono all'allievo di confrontarsi ai particolari specifici del Badminton. Importante in questa fase è operare insieme, ciò significa che il partner deve lanciare il volano nel modo più semplice possibile, prolungando quindi il periodo di gioco. In questa fase è pure importante assuefarsi alla giusta presa della racchetta e a raggiungere il volano. Si possono mettere in gioco più volani, perseguendo però altri scopi (presentire, capacità di prestazione, concordanza fra partner).

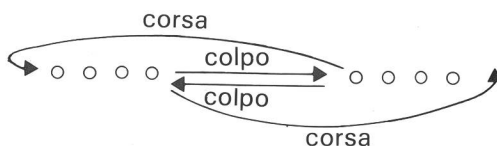
Abituatisi a queste forme d'esercizio e di gioco, gli allievi possono affrontare la precisione dei colpi: il volano deve cadere in determinati punti del campo (cerchi, quadrati ecc.). Con ciò si cerca di raggiungere ulteriori obiettivi: pensare alla direzione e velocità del volano, precisione dei colpi, colpire il volano con diversa intensità.

Sempre partendo dall'idea di gioco del volano (servendo il partner), inizia così una forma semplice di gioco che ac-

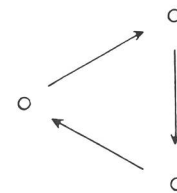
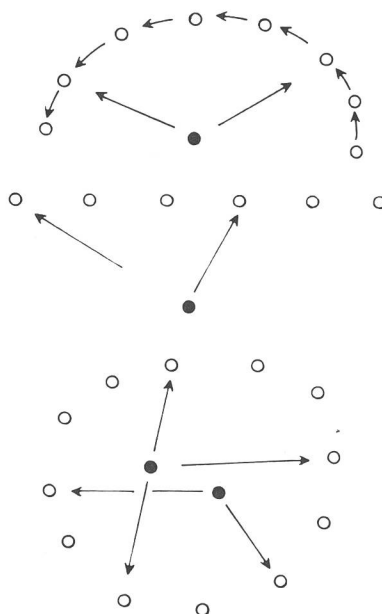
centuerà le esigenze di coordinazione e di movimenti specifici al gioco del Badminton. A questo punto si possono utilizzare disparati attrezzi, la cui particolare fonte di disturbo permetterà un continuo miglioramento della qualità del movimento.

Forme di gioco su spazio libero

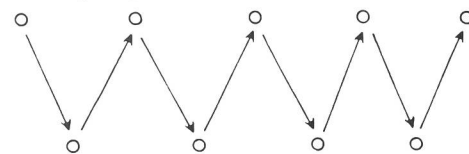
- Colpire e correre



- Tutte le direzioni



- Zig-zag



Forme di gioco sopra e attraverso attrezzi

- zig-zag fra corde sospese al soffitto
- passaggi attraverso l'inferiata/palco svedese
- gioco sotto/sopra/attraverso cordicelle
- gioco attraverso cerchi di ginnastica
- passaggi sopra il cassone alto o pila di tappeti
- giocare verso la porta di pallamano.

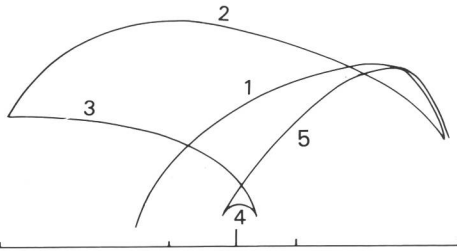
Andirivieni di volani

Si tratta già della scomposizione di momenti di gioco. È il momento in cui gli allievi possono decidere se continuare a giocare al volano oppure imparare il gioco sportivo del Badminton. Nel primo caso l'allievo può sviluppare ulteriori possibilità motorie sociali e creative. Nel secondo, si mira piuttosto ad ampliare le capacità sportive specifiche.

Quando si lascia il gioco del volano per introdursi nello sport del Badminton, cambia fondamentalmente l'idea di gioco. Ora non si tratta più di servire per bene l'avversario, bensì di spedire il volano nell'area non occupata dall'avversario. Dunque, giocare il volano in modo che l'avversario non riesca a rispedito nel proprio campo.

L'osservazione dello spazio attorno al giocatore, permette di porsi la domanda relativa alla posizione ottimale. Quest'ultima è la posizione centrale. Da questo punto il giocatore riesce, velocemente e per la strada più breve, a raggiungere tutte le zone nevralgiche del suo campo. Compito dell'avversario è di allontanarlo da questa posizione. Le distanze più lunghe sono fra la rete e la linea di fondo. Allontanare l'avversario dalla sua posizione centrale, significa introdurre di conseguenza il «clear» e il «drop».

Allontana l'avversario dal punto centrale

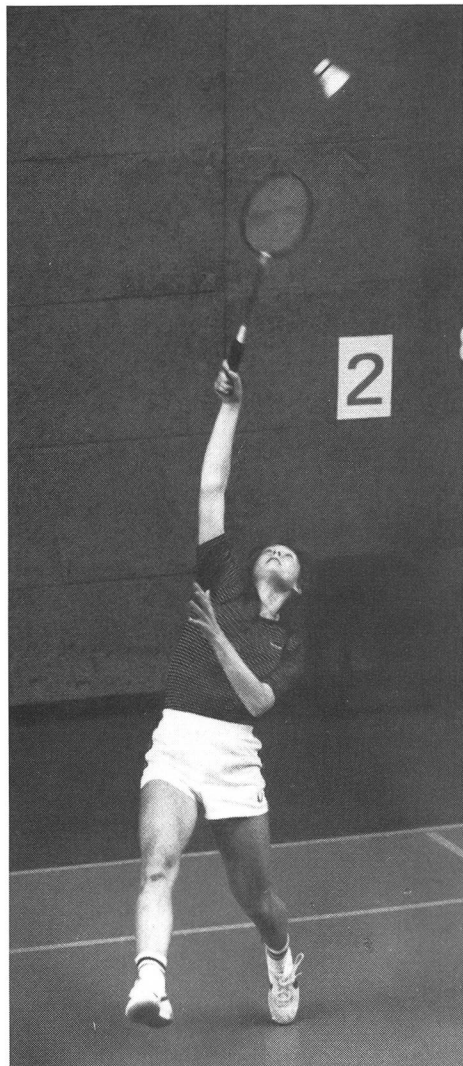
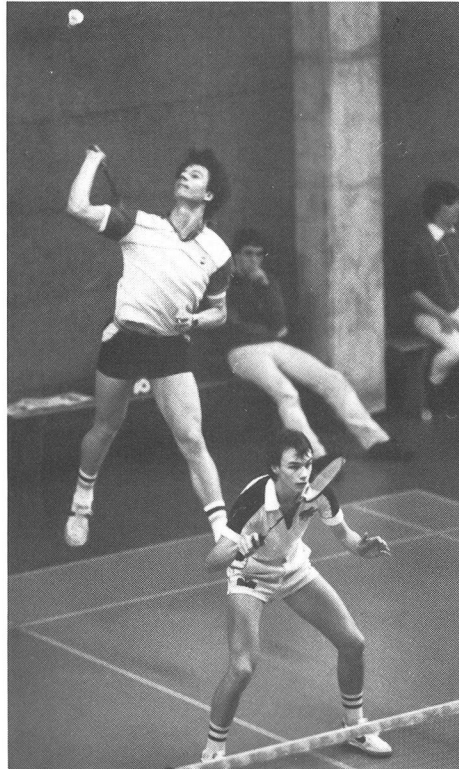


- 1 Servizio alto
- 2 Clear
- 3 Drop
- 4 Drop alla rete
- 5 Clear sottomano ecc.

Queste tecniche di colpire il volano possono comunque essere applicate solo quando si è acquisita una certa sicurezza. Il passo seguente è il servizio dall'alto. Con questo colpo diretto verso la linea di fondo si obbliga l'avversario ad abbandonare la posizione centrale. Risponderà con un clear con lo stesso obiettivo al quale si ribatterà con un drop alla rete (l'avversario, infatti, si troverà fra la linea di fondo e la rete, cioè sulla distanza più lunga. E via dicendo.

La terza tappa è consacrata all'esecuzione di movimenti in semplici situazioni di gioco (l'allievo si trova ancora in

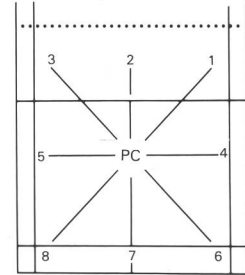
una forma motoria grezza), mentre che la quarta è dedicata al raggiungimento e alla padronanza di situazioni di gioco più complesse. Questo, schematicamente, la logica struttura della progressione nel gioco del Badminton. □



Idea di gioco Badminton

Colpire il volano con la racchetta su un campo di gioco 'ufficiale' in modo che l'avversario abbia difficoltà a ritornarlo secondo le regole

Posizione ottimale del giocatore
Posizione di base centrale



All'idea di gioco del Badminton segue:
Allontanare l'avversario dalla posizione centrale

Conseguenza: introduzione clear-drop
Presupposto: servizio alto

Continuazione: complessità del gioco sotto l'aspetto d'obbligare l'avversario a lunghi tragitti

Confronto mentale in merito alla possibilità di realizzazione. Impiego di audiovisivi oppure dimostrazioni

Oggetto d'insegnamento
- tutti i colpi di base

Elaborazione dei colpi e applicazione in semplici situazioni di gioco

Passare a situazioni di gioco complesse

Gioco, gara, pianificazione dell'allenamento

Idea di gioco volano

Il volano dev'essere giocato in modo tale che il compagno possa rispedirlo senza difficoltà, mantenendo così per lunghi periodi di tempo il gioco

Accenti

- alternare il servizio
- suddivisione dello spazio di gioco

Scopi

- anticipazione
- coordinazione (ottica/manuale)
- riconoscere errori
- basi tattiche

Correzione continua necessaria, affinché gli errori non si consolidino

Elaborare assieme la progressione