L'avventura del badminton a due

Autor(en): **Fischer, Roland**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport**

Band (Jahr): **51 (1994)**

Heft 1

PDF erstellt am: **05.06.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-999726

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

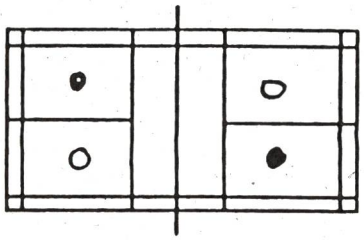
L'avventura del badminton a due

di Roland Fischer
traduzione di Ellade Corazza

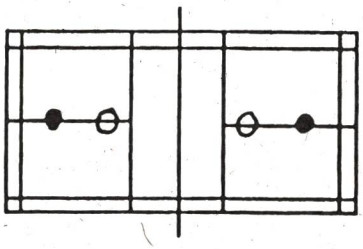
Questo sport, giocato da due o quattro atleti con una semisfera di sughero unita a piume d'oca (volano), ha parenti lontani nell'antica Cina e, più tardi, in India, dove piacque anche agli inglesi colonizzatori. A poco a poco si diffuse e si sviluppò in un circolo ricreativo nella località di Badminton, nella contea di Gloucestershire.
Al termine del XIX secolo venne regolamentato in Inghilterra e nel 1934 venne creata la Federazione Internazionale di Badminton. (Da: Grande Enciclopedia degli sport Olimpici, Milano, edi ermes.)

Introduzione del doppio

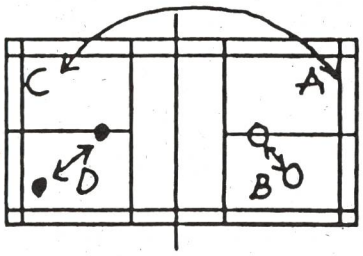
Prima di iniziare la pratica è opportuno ricordare 3 punti principali:
- Introdurre la battuta corta (diritto o rovescio);
- Utilizzare forme di gioco. Giocare in doppio con una sola racchetta;
- Spiegare le regole di gioco e giocare il doppio senza schemi tattici.



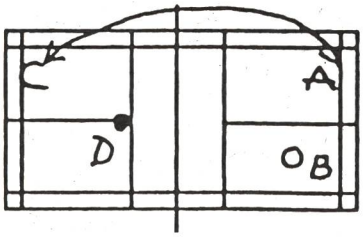
Ogni giocatore occupa una zona del terreno da gioco ben definita e non deve mai abbandonarla.



Disposizione dei giocatori sul terreno da gioco: un giocatore gioca a rete mentre l'altro in zona di fondocampo. Spiegare ai bambini i vantaggi e gli svantaggi di questa disposizione tattica rispetto a quella descritta nel gioco precedente. Dove sono i punti deboli?

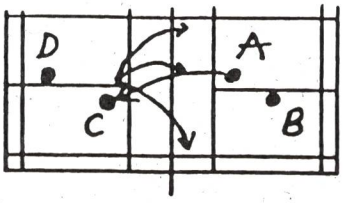


A e C si lanciano il volano (lunghi passaggi in zona di fondo campo). Dopo ogni lancio, trattenere il volano fino al momento in cui B e D hanno raggiunto la posizione loro assegnata.



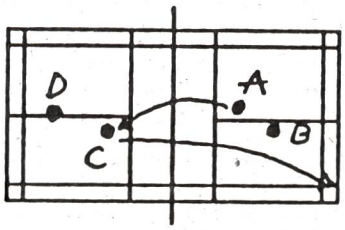
Quando A gioca un volano alto, B indietreggia in posizione di difesa (è molto probabile che gli avversari giochino uno smash).
Contemporaneamente D si piazza a rete in posizione centrale, dato che C ha la possibilità di giocare uno smash.
Eseguire tutti questi esercizi alternando destra/sinistra, giocando anche colpi in diagonale e non unicamente lungo linea.

Esercizi di perfezionamento



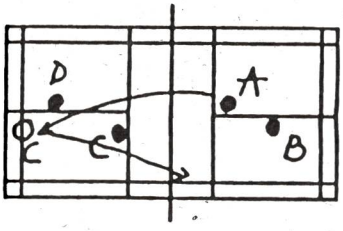
A serve corto
C esegue un Drop a rete

Giocare fino al conseguimento del punto



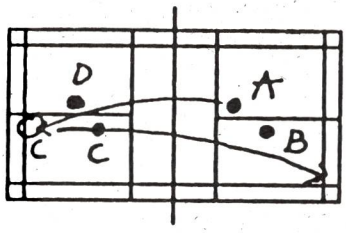
A serve corto
C esegue un Clear sotto mano

Giocare fino al conseguimento del punto



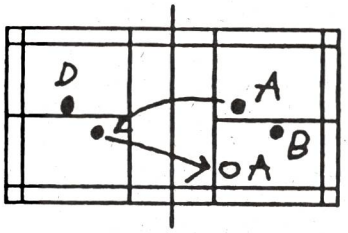
A serve lungo
C esegue un Drop sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



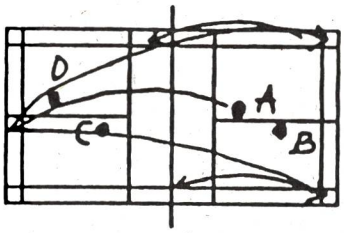
A serve lungo
C esegue un Clear sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



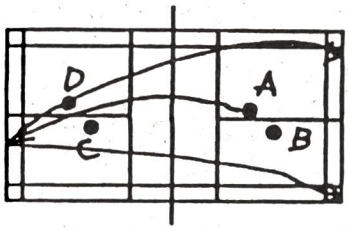
A serve corto
C esegue un Clear a rete
A esegue un Clear sotto mano

Giocare fino al conseguimento del punto



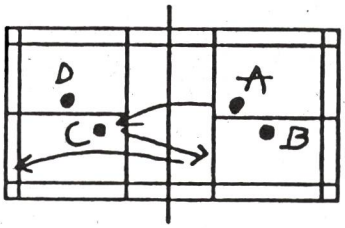
A serve lungo
C esegue un Clear sopra la testa
A oppure B esegue un Drop sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



A serve lungo
C esegue un Clear sopra la testa
A oppure B esegue un Clear sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



Corto - corto - lungo