

Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport
Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin
Band: 51 (1994)
Heft: 1

Artikel: L'avventura del badminton a due
Autor: Fischer, Roland
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-999726>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 03.05.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://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

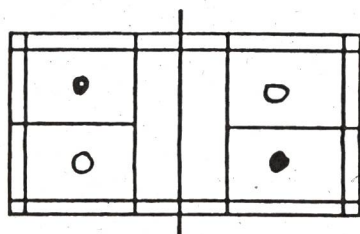
Badminton, nella contea di Gloucestershire.

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, ed. ermes.)

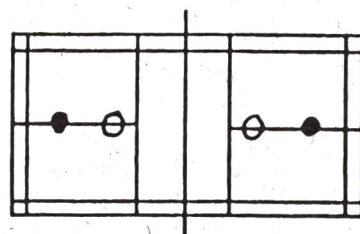
Introduzione del doppio

Prima di iniziare la pratica è opportuno ricordare 3 punti principali:

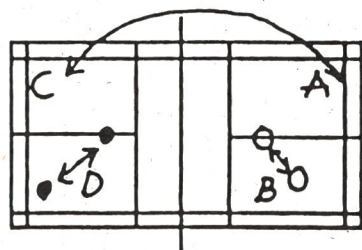
- Introdurre la battuta corta (diritto o rovescio);
- Utilizzare forme di gioco. Giocare in doppio con una sola racchetta;
- Spiegare le regole di gioco e giocare il doppio senza schemi tattici.



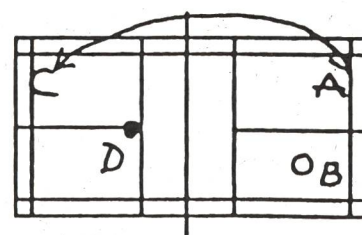
Ogni giocatore occupa una zona del terreno da gioco ben definita e non deve mai abbandonarla.



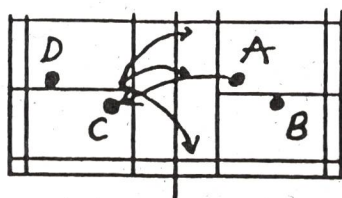
Disposizione dei giocatori sul terreno da gioco: un giocatore gioca a rete mentre l'altro in zona di fondo campo. Spiegare ai bambini i vantaggi e gli svantaggi di questa disposizione tattica rispetto a quella descritta nel gioco precedente. Dove sono i punti deboli?



A e C si lanciano il volano (lungi 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.



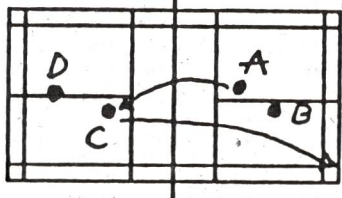
Quando A gioca un volano alto, B indietreggia in posizione di difesa (è molto probabile che gli avversari giochino uno smash). Contemporaneamente D si piazza a rete in posizione centrale, dato che C ha la possibilità di giocare uno smash. Eseguire tutti questi esercizi alternando destra/sinistra, giocando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



Esercizi di perfezionamento

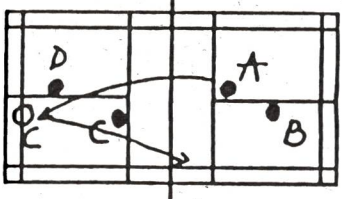
A serve corto
C esegue un Drop a rete

Giocare fino al conseguimento del punto



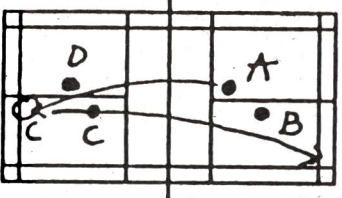
A serve corto
C esegue un Clear sotto mano

Giocare fino al conseguimento del punto



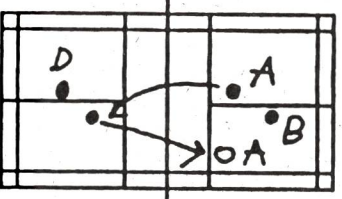
A serve lungo
C esegue un Drop sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



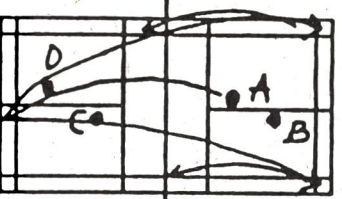
A serve lungo
C esegue un Clear sopra la testa

Giocare fino al conseguimento del punto



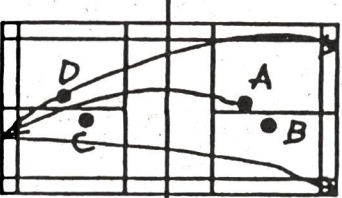
A serve corto
C esegue un Clear a rete
A esegue un Clear sotto mano

Giocare fino al conseguimento del punto



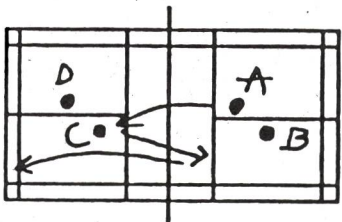
A serve lungo
C esegue un Clear sopra la testa
A oppure B esegue un Drop sopra la testa

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