

Nozioni teoriche ed **esercizi** commentati
per la preparazione ai **test di accesso**

SCIENZE MOTORIE

con **ebook**

Versione interattiva con video,
animazioni e tutoraggio



Estensioni
web



Versione
e-book



Software di
simulazione

IV Edizione

Teoria & Test

Nozioni teoriche ed **esercizi** commentati
per la preparazione ai **test di accesso**

SCIENZE MOTORIE

Accedi ai servizi riservati

Il codice personale contenuto nel riquadro dà diritto a servizi esclusivi riservati ai nostri clienti. Registrandoti al sito, dalla tua area riservata potrai accedere a:



- **Versione e-book interattiva**

Per tablet e pc, un libro che non pesa e si adatta alle dimensioni del tuo lettore



- **Infinite esercitazioni**

Scegli se esercitarti su singole materie, sulle prove degli anni precedenti o se simulare una prova d'esame con le stesse modalità del test reale



- **Ulteriori materiali di interesse**

Contenuti extra, test attitudinali, prospettive e sbocchi occupazionali ed altro ancora su www.ammissione.it

CODICE PERSONALE



Grattare delicatamente la superficie per visualizzare il codice personale.

Le **istruzioni per la registrazione** sono riportate nella Prefazione

Il volume NON può essere venduto né restituito se il codice personale risulta visibile

L'accesso ai servizi riservati ha la durata di un anno dall'attivazione del codice e viene garantito esclusivamente sulle edizioni in corso.

Teoria & Test

Nozioni teoriche ed **esercizi** commentati
per la preparazione ai **test di accesso**

SCIENZE MOTORIE



EdiTest – Teoria & Test per Scienze motorie – IV Edizione
Copyright © 2017, 2013, 2012, 2011, EdiSES S.r.l. – Napoli

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0
2021 2020 2019 2018 2017

Le cifre sulla destra indicano il numero e l'anno dell'ultima ristampa effettuata

*A norma di legge è vietata la riproduzione, anche parziale,
del presente volume o di parte di esso con qualsiasi mezzo.*

L'Editore

Nota

I curatori, l'editore e tutti coloro in qualche modo coinvolti nella preparazione o pubblicazione di quest'opera hanno posto il massimo impegno per garantire che le informazioni ivi contenute siano corrette, compatibilmente con le conoscenze disponibili al momento della stampa; essi, tuttavia, non possono essere ritenuti responsabili dei risultati dell'utilizzo di tali informazioni.

Autori

Piero Bartolucci, docente di Informatica e Sistemi informativi, Università degli studi di Roma "La Sapienza"

Fabio Biancalani, psicologo del lavoro e delle organizzazioni; consulente aziendale

Domenico Bruni, docente di Lettere e Filosofia

Giuseppe Del Vecchio, docente di Matematica e Fisica

Micaela Mander, dottore di ricerca in Storia dell'arte

Palmira Masillo, docente di Biologia, Chimica e Scienze della Terra

Pietro Montesano, dottore di ricerca in Management sportivo e docente preso il Dipartimento di Scienze motorie e del Benessere dell'Università degli Studi di Napoli "Parthenope"

Antonio Sannino, avvocato e docente di Economia e Diritto

Grafica di copertina:  curvilinee

Progetto grafico e fotocomposizione:  curvilinee

Stampato presso: Litografia Sograte S.r.l. – Città di Castello (PG)

per conto della EdiSES – Piazza Dante, 89 – Napoli

ISBN 978 88 9362 000 0

www.edises.it
www.editest.it
info@edises.it

PREFAZIONE

Rivolto a tutti i candidati agli esami di ammissione in **Scienze motorie** e corsi di laurea affini questo volume costituisce un utile strumento di preparazione.

Il testo comprende tutte le **conoscenze teoriche** necessarie e una **raccolta di quiz svolti** per affrontare la prova d'esame, oltre a una serie di **informazioni utili** relative alla struttura e ai contenuti del test e all'offerta formativa.

Organizzato in due sezioni, il volume offre una preparazione completa su tutto il programma, dando ampia importanza non solo all'acquisizione delle nozioni ma anche alla fase esercitativa. La prima sezione, **Studio**, include tutte le **materie d'esame** trattate in maniera approfondita sulla base delle prove realmente svolte negli ultimi anni:

- Logica
- Cultura generale
- Cultura matematico-scientifica
- Cultura sportiva

La seconda sezione, **Esercitazione**, raccoglie numerosi quesiti a risposta multipla risolti e commentati. I **quiz, ripartiti per materia e argomento**, consentono un utile ripasso delle nozioni teoriche e allo stesso tempo offrono la possibilità di mettersi alla prova con quesiti analoghi a quelli realmente somministrati.

Nel testo attraverso specifiche icone si rimanda alle seguenti attività interattive:



spiegazioni



esercizi svolti

Il **codice personale**, contenuto nella prima pagina del volume, dà accesso a una serie di servizi riservati ai clienti:

- la **versione e-book interattiva**, scaricabile su tablet e pc;
- il **software di simulazione online** (infinite esercitazioni per materia, sulle prove degli anni passati e simulazioni d'esame gratuite);
- materiali di approfondimento e **contenuti extra**.

Tutti i materiali e i servizi associati al volume sono accessibili dall'**area riservata** che si attiva mediante registrazione al sito **edises.it**. Per accedere alla tua area riservata segui le istruzioni riportate nella pagina successiva.



ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI ON-LINE

Collegati al sito edises.it



• Se sei registrato al sito

- clicca su *Accedi al materiale didattico*
- inserisci email e password
- inserisci le ultime 4 cifre del codice ISBN, riportato in basso a destra sul retro di copertina
- inserisci il tuo **codice personale** per essere reindirizzato automaticamente all'area riservata



• Se non sei già registrato al sito

- clicca su *Accedi al materiale didattico*
- registrati al sito o autenticati tramite facebook
- attendi l'email di conferma per perfezionare la registrazione
- torna sul sito **edises.it** e segui la procedura già descritta per *utenti registrati*

INDICE GENERALE

L'ESAME DI AMMISSIONE

1 • Caratteristiche del test	XI
2 • Come affrontare la prova	XIV
3 • Offerta formativa e sbocchi occupazionali	XXIV

STUDIO

SEZIONE 1 | Logica

1 • Logica verbale	7
2 • Ragionamento critico	76
3 • Logica numerica	103
4 • Ragionamento astratto e attitudine visuo-spaziale	147

SEZIONE 2 | Cultura generale

1 • Letteratura italiana	165
2 • Storia	215
3 • Educazione civica	289
4 • Geografia	310

SEZIONE 3 | Cultura matematico-scientifica

1 • Matematica	355
2 • Fisica	402
3 • Chimica	442
4 • Biologia	465

SEZIONE 4 | Cultura sportiva

1 • Sport individuali	523
2 • Sport di squadra	582

ESERCITAZIONE

VERIFICA 1 | Logica

Quesiti	613
Risposte commentate	649

VERIFICA 2 | Cultura generale

Quesiti	719
Risposte commentate	743

VERIFICA 3 | Cultura matematico-scientifica

Quesiti	765
Risposte commentate	790

VERIFICA 4 | Cultura sportiva

Quesiti	819
Risposte commentate	830

ESTENSIONI ONLINE



STORIA DELL'ARTE

Verifica

INFORMATICA

Verifica

L'ESAME DI AMMISSIONE

1 • Caratteristiche del test	XI
1.1 • Il test a risposta multipla	XI
1.2 • Struttura della prova, contenuti e attribuzione del punteggio	XI
1.3 • Modalità di svolgimento della prova	XII
2 • Come affrontare la prova	XIV
2.1 • Consigli generali	XV
2.2 • Gestione del tempo	XV
2.2.1 • Metodi di lettura veloce	XVI
2.3 • Tecniche per eliminare i distrattori e identificare la risposta corretta	XVII
3 • Offerta formativa e sbocchi occupazionali	XXIV
3.1 • Lauree in Scienze delle attività motorie e sportive	XXV



L'esame di ammissione

1 • Caratteristiche del test

I corsi di laurea in Scienze motorie non sono regolati dalla normativa sull'accesso programmato nazionale, pertanto le singole università possono scegliere se vincolare o meno le iscrizioni a un **test di ingresso obbligatorio** limitando così i posti disponibili per l'immatricolazione.

Nel caso dei corsi di laurea ad accesso libero alcuni atenei possono prevedere un **test di orientamento all'entrata**, che non ha un valore selettivo, ma serve unicamente a valutare il livello e la qualità della preparazione iniziale degli studenti. Per questo tipo di prova viene generalmente indicato un punteggio minimo che corrisponde alla sufficienza; a chi ottiene un punteggio inferiore a tale soglia, non viene preclusa l'iscrizione, vengono tuttavia indicati specifici obblighi formativi da soddisfare nel primo anno di corso. Oltre ad assicurare un'adeguata preparazione iniziale, gli esami di orientamento hanno anche lo scopo di indirizzare gli studenti verso corsi di studio più adatti alle proprie inclinazioni o capacità; in caso di risultato insufficiente, infatti, l'iscrizione non è preclusa ma "sconsigliata".

Indipendentemente dal tipo di prova prevista, se obbligatoria o di orientamento, è necessario imparare a confrontarsi con tali strumenti di valutazione che consistono generalmente in **quiz a risposta multipla** elaborati dalle singole università.

1.1 • Il test a risposta multipla

Le prove d'esame a risposta multipla si sono affermate come un valido strumento di valutazione e trovano ampissimo impiego oltre che a livello universitario (sotto forma di esami di ammissione e orientamento, prove intercorso, selezioni a master e specializzazioni), anche in ambito lavorativo (selezioni in grandi aziende, esami di abilitazione professionale, concorsi nelle amministrazioni pubbliche). Un sistema di selezione così standardizzato presenta, però, limiti evidenti, rivelandosi del tutto inadeguato a valutare fattori caratteriali quali la motivazione, la determinazione e le capacità relazionali e comunicative, fattori questi che possono condizionare in modo significativo la buona riuscita degli studi, ma anche della vita professionale di una persona.

Nonostante ciò, l'**ottimizzazione dei tempi** (possibilità di valutare in breve tempo un numero elevato di candidati) e l'**oggettività** (capacità di svincolare il risultato dal giudizio "soggettivo" dell'esaminatore) hanno reso il test a risposta multipla il più diffuso sistema di selezione.

1.2 • Struttura della prova, contenuti e attribuzione del punteggio

Non essendovi una normativa nazionale specifica per l'accesso ai corsi di laurea in Scienze motorie, ciascuna università stabilisce l'opportunità di istituire un esame di

ammissione o una prova di orientamento; pertanto le modalità di svolgimento, la struttura, i contenuti e i criteri di valutazione delle prove sono definiti autonomamente da ogni ateneo, che deve renderli pubblici mediante bando.

Generalmente gli esami di ammissione prevedono un **numero variabile di quiz** a risposta multipla (tra i 60 e i 100) con quattro o cinque alternative di cui una sola esatta. Le materie su cui vertono le prove comprendono di solito la Logica, la Cultura generale, la Cultura matematico-scientifica e la Cultura sportiva¹.

Per queste prove viene generalmente attribuito un punteggio positivo a ciascuna risposta corretta (+1), un punteggio nullo a ciascuna risposta omessa e un punteggio negativo per ciascuna risposta errata (−0,20 o −0,25). Alcuni corsi di laurea prevedono l'attribuzione di un punteggio al voto del diploma di maturità. Tale valore, sommato al punteggio ottenuto alla prova di ammissione, determina il posizionamento in graduatoria. Il **tempo** che viene concesso per lo svolgimento del test (in genere circa 2 ore) è appena sufficiente per leggere e rispondere a tutte le domande, pertanto è importante valutare in fase di esercitazione da quale disciplina sia più opportuno iniziare a rispondere in sede d'esame ricordando che l'obiettivo è di **rispondere correttamente al maggior numero di domande nel minor tempo possibile**.

■ 1.3 • Modalità di svolgimento della prova

La prova di ammissione genera nei candidati un notevole stress emotivo: mentre la scuola secondaria tende a favorire un rapporto di collaborazione tra gli studenti, per la prima volta vi troverete a competere con gli altri candidati e verosimilmente dall'esito di tale confronto dipenderà il vostro futuro. Per minimizzare gli effetti di tale tensione emotiva, può essere utile conoscere in anticipo le modalità di svolgimento della prova: cosa dovrete aspettarvi in sede d'esame.

Sebbene possano sembrare osservazioni scontate, normalmente un numero non trascurabile di prove viene annullato per vizi di forma.

■ ☒ ☐ Leggere attentamente il bando di concorso

Ciascun esame di ammissione è disciplinato da un bando pubblico che indica il giorno e l'ora di svolgimento della prova, eventuali titoli necessari per accedervi, le materie su cui verterà la prova e altre informazioni utili ai candidati affinché non commettano errori dal momento che in sede d'esame si potrebbe non avere la serenità necessaria per porre la giusta attenzione ai dettagli formali.

■ ☒ ☐ Prestare massima attenzione alle istruzioni

Ricordate che di anno in anno la composizione e le modalità di svolgimento della prova, nonché le modalità di compilazione della scheda delle risposte possono subire delle modifiche. Leggete dunque con attenzione le istruzioni.

¹ È da notare che i programmi d'esame possono presentare differenze significative tra una sede e l'altra, pertanto si consiglia di consultare con attenzione le indicazioni contenute nei bandi di concorso che le università hanno l'obbligo di pubblicare entro 60 giorni dallo svolgimento della prova.

la propria offerta potenziale “sostenibile” in base ai criteri di adeguatezza delle strutture e del corpo docente. Per questo motivo, nella tabella sull’offerta formativa di seguito riportata, è indicata per ciascun corso di laurea la presenza o meno del **numero programmato** e l’**offerta potenziale** sostenibile. Si precisa, però, che non sempre è stato possibile reperire i dati relativi all’utenza sostenibile per i corsi ad accesso libero.

Troverete infine una breve descrizione delle **competenze** che i corsi di laurea permettono di sviluppare e degli **sbocchi occupazionali** offerti.

■ 3.1 • Lauree in Scienze delle attività motorie e sportive

I corsi di laurea afferenti alla classe L-22 in Scienze delle attività motorie e sportive mirano all’acquisizione di una serie di conoscenze e competenze specifiche, tra cui:

- le principali nozioni delle basi biologiche del movimento e dell’adattamento all’esercizio fisico in funzione del tipo, dell’intensità e della durata dell’esercizio, dell’età e del genere del praticante, nonché delle condizioni ambientali in cui l’esercizio è svolto;
- gli aspetti basilari delle tecniche motorie a carattere preventivo, compensativo, adattativo e delle tecniche sportive, in modo da trasmetterle correttamente al praticante;
- le adeguate capacità di valutazione dell’impatto e dell’efficacia dei programmi di recupero e delle tecniche di potenziamento muscolare sul benessere psicofisico del praticante;
- le principali metodologie di allenamento, i principi di primo soccorso, igiene e traumatologia applicati alle attività motorie;
- gli strumenti didattici idonei all’insegnamento dell’educazione motoria a soggetti adulti e in età evolutiva, nonché i principi didattici essenziali per l’avviamento alle discipline sportive individuali, di squadra e natatorie;
- le basi psico-pedagogiche e didattiche per trasmettere oltre alle appropriate conoscenze tecniche le motivazioni e i valori etici diretti a promuovere uno stile di vita attivo e una pratica dello sport leale ed esente dall’uso di sostanze nocive alla salute.

Oltre all’insegnamento nelle scuole di ogni ordine e grado, i laureati della classe potranno impiegarsi in diversi ambiti di applicazione, ricoprendo i più svariati ruoli professionali, di seguito descriviamo i principali.

Istruttore di discipline sportive non agonistiche

Trova impiego prevalentemente in centri sportivi e palestre, in cui pianifica e gestisce programmi di allenamento individuali e di gruppo volti al mantenimento e miglioramento della forma fisica o all’apprendimento di una specifica attività sportiva. I programmi possono avere finalità educative, adattive, ludiche o sportive, ma non agonistiche: mirano fondamentalmente a preparare al meglio il praticante dal punto di vista psico-fisico, dopo aver verificato l’adeguatezza delle condizioni di partenza di quest’ultimo. L’istruttore non si limita ad elaborare il programma di attività fisica più consono alle esigenze dell’allievo, ma lo assiste durante lo svolgimento e ne monitora periodicamente i risultati conseguiti.

Allenatore di discipline sportive agonistiche

Progetta, coordina e dirige le attività tecnico-sportive in ambito agonistico a vari livelli, fino a quelli di massima competizione, presso società sportive, enti di promozione sportiva, istituti e centri specializzati. Può svolgere attività di preparatore atletico, allenatore sportivo, arbitro e giudice di gara, affermandosi sia nell'agonismo professionistico che amatoriale. In federazioni o club sportivi gestisce la preparazione fisica, tecnica e tattica di atleti e squadre per il conseguimento della migliore performance agonistica possibile: sa motivare lo sportivo al raggiungimento di determinati livelli di prestazione, ne segue tutte le fasi di allenamento e controlla periodicamente l'effettivo conseguimento degli obiettivi prestabiliti. Diffonde e promuove discipline sportive e può svolgere il ruolo di osservatore, selezionando talenti da avviare all'attività agonistica sulla base di riscontri ottenuti durante le competizioni e gli allenamenti.

Gestore di palestre o di impianti sportivi

Si occupa della gestione, del funzionamento e dell'utilizzo degli impianti sportivi. Tra le sue funzioni, figurano:

- garantire ai clienti un ambiente accogliente;
- occuparsi della gestione economica della palestra o dell'impianto sportivo;
- gestire l'organizzazione generale del lavoro dello staff che lo coadiuva nello svolgimento delle attività;
- programmare e promuovere l'attività, anche attraverso un rapporto diretto con gli utenti;
- accertarsi del rispetto dei parametri di legge sotto il profilo della tutela dei frequentatori;
- sovrintendere al corretto svolgimento di tutti gli adempimenti amministrativi e fiscali.

Chi svolge quest'attività deve sottoporsi a continui aggiornamenti, frequentando corsi e seminari organizzati periodicamente dalle varie federazioni sportive. Deve, inoltre, avere conoscenze di base dell'organizzazione aziendale, del marketing e dell'amministrazione, al fine di garantire efficienza ed economicità della gestione.

Operatore di fitness posturale

Si tratta di una figura professionale che mira a correggere i più frequenti squilibri posturali causati da alterazioni del sistema osseo e muscolare, grazie all'utilizzo delle opportune metodologie e di programmi multidisciplinari personalizzati, oltre che con l'ausilio di attrezzi codificati. L'operatore compie inizialmente un'attenta valutazione delle alterazioni posturali presenti tramite appositi test posturali e successivamente attua percorsi finalizzati alla risoluzione di tali disfunzioni, a seconda della natura delle problematiche riscontrate (rigidità muscolo-scheletriche, degenerazione articolare e dei tessuti elastici, algie vertebrali, ecc.).

Animatore sportivo nel settore turistico

Opera principalmente in villaggi turistici, centri estivi, circoli ricreativi e associazioni sportive: programma tutte le attività presenti e controlla il corretto svolgimento dei corsi previsti nella struttura. Organizza tornei, gare, regate, escursioni e altre attività, poiché conosce in maniera dettagliata le regole basilari e i rischi connessi

Le cifre decimali che esprimono le misure del campo riflettono il fatto che il regolamento del gioco è stato emanato nei paesi anglosassoni, dove è in uso il piede come unità di misura della lunghezza.

Tali dimensioni, espresse in piedi (simbolo *ft*), sono infatti 78 ft × 36 ft, compresi i corridoi laterali, che sono larghi 4,5 ft e sono usati solo nelle partite di doppio. La rete divisoria ha un'altezza di 3 ft al centro e 3,5 ft ai pali di sostegno. Da ciascun lato della rete e parallele a essa, a 21 ft di distanza, sono tracciate le linee di battuta.

1.6.2 • Regolamento e punteggio

Le gare sono denominate incontri, a loro volta suddivisi in partite o *set* (sport); in base ai tipi di torneo la vittoria finale dell'incontro viene assegnata dopo la vittoria di due o tre partite, in gergo tennistico gli incontri sono al meglio delle 3 o 5 partite. Il set è costituito da 6 o più giochi (*game*) e la vittoria viene assegnata al giocatore che per primo arriva a 6 punti con un vantaggio di almeno due punti sull'avversario (esempio: 6-4); in caso di parità sul punteggio di 6-6, quando il regolamento del torneo lo prevede, si disputa un gioco decisivo, o *tie-break*, per conseguire la vittoria sul 7-6, ad eccezione della quinta partita nei tornei più importanti.

Nel tie-break vengono assegnati punti nella normale successione numerica (1, 2, 3, 4, ...): si aggiudica il gioco decisivo chi per primo realizza 7 punti. Per vincere un gioco, così come per vincere una partita, un giocatore deve superare l'avversario di almeno 2 punti; quindi, il risultato di una partita può essere: 7-6, 7-5, 6-4, 6-3, 6-2, 6-1 o 6-0.

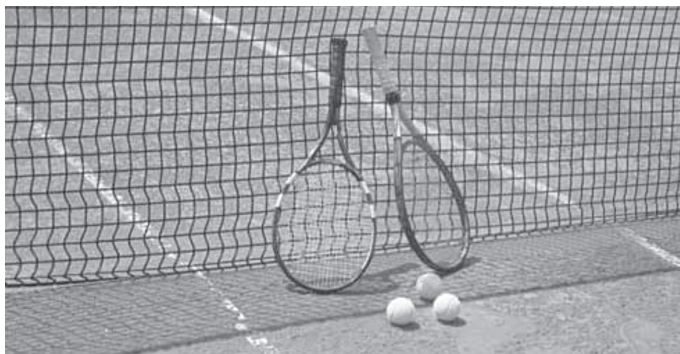
In un gioco il punteggio viene assegnato con la sequenza e la denominazione di 15 - 30 - 40 - vittoria; in caso di parità sul punteggio di 40-40 consegue la vittoria chi conquista altri due punti consecutivi definiti vantaggi.

Il gioco inizia con la *battuta*, che consiste nel lanciare la palla nel campo avversario con il tennista battitore posizionato all'esterno del campo a ridosso della linea di fondo campo. La battuta è affidata alternativamente ai giocatori gioco per gioco e si effettua alternativamente a destra e a sinistra della linea centrale mediana perpendicolare alla rete divisoria; risulta valida se la palla viene indirizzata nel riquadro opposto a quello di battuta.

L'incontro è diretto da un arbitro, o giudice di sedia, coadiuvato da giudici di linea e un giudice di rete.

1.6.3 • Attrezzature

Gli atleti utilizzano una racchetta per colpire la palla che è in gomma, rivestita da uno strato di feltro, con un diametro di circa 6 cm e il peso di circa 58 grammi; negli incontri ufficiali devono essere utilizzate sempre palle nuove che vengono cambiate, in base al regolamento del torneo, dopo 7 giochi dall'inizio dell'incontro e poi ogni 9 giochi disputati.



• Figura 1.42 Racchette, palle e rete da tennis.

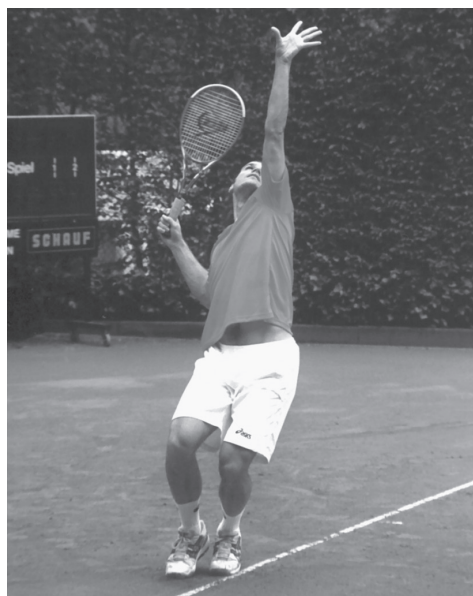
La racchetta rappresenta il prolungamento del braccio del tennista ed è quella che è stata interessata più marcatamente dai progressi tecnologici. Nel corso degli anni, infatti, dal telaio in legno si è passati a quello di grafite fino a giungere a quello attuale, fabbricato con leghe leggere molto resistenti e con il piatto corde uniformemente intrecciato. La diversificazione ha risentito anche dell'evoluzione del gioco che è passato dall'essere prevalentemente tecnico all'essere caratterizzato dai fattori fisici di forza e resistenza.

1.6.4 • Colpi fondamentali

I colpi che caratterizzano il gioco del tennis sono fondamentalmente quattro: la battuta o servizio; il dritto; il rovescio; il colpo a volo o volée.

La **battuta** è il colpo fondamentale con cui il tennista inizia un gioco: deve essere effettuata dal giocatore fermo oltre la linea di fondo del campo (il giocatore che tocca tale linea con un piede commette fallo di piede perdendo un gioco).

Per ciascun turno di battuta, il tennista ha a disposizione 2 battute consecutive per ogni gioco (sbagliando entrambe le battute il tennista commette doppio fallo e perde un gioco a favore dell'avversario). La tecnica della battuta consiste nel lanciare con una mano la palla verso l'alto e colpirla con la racchetta impugnata nell'altra mano. La palla deve essere indirizzata verso l'altra parte del campo: per esempio, se si batte dalla destra si tira la palla verso la sinistra e viceversa.



• Figura 1.43 Battuta.

Se la palla di battuta tocca la parte superiore della rete, cioè il nastro, prima di atterrare entro le linee di battuta del campo avversario, il tennista ha diritto a ripetere la battuta.

Il giudice di rete segnala tale situazione alzando un braccio e chiamando il **net**, dopo di che l'arbitro decreta la ripetizione della battuta.

Il **diritto** è il colpo effettuato con la parte anteriore della racchetta colpendo la palla alla destra del giocatore (o alla sinistra nel caso di tennisti mancini) in risposta ad un colpo dell'avversario.

È il colpo che consente al tennista di imprimere maggior forza per rinviare la palla nel campo avversario.



• Figura 1.44 Diritto.



• Figura 1.45 Rovescio.

Il **rovescio** è il colpo effettuato con la parte posteriore della racchetta posizionando l'avambraccio in flessione sul braccio e distendendolo dopo aver colpito la palla.

Il colpo si effettua ad una o due mani. La palla, a differenza del diritto, viene colpita sulla sinistra del corpo per tennisti destrimani e sulla destra per tennisti mancini.

Il **colpo a volo** o **volée** si effettua colpendo la palla al volo, ovvero prima che rimbalzi nel proprio campo. La palla, però, va colpita solo quando ha già superato la rete: infatti, se si colpisce quando è ancora al di là della rete, si commette fallo di invasione. Lo stesso fallo si commette se si tocca la rete (con la racchetta o con il corpo) prima che il punto sia concluso.

La volée può essere effettuata sia di dritto che di rovescio, facendo attenzione alla posizione della racchetta e delle gambe: in entrambi i casi si gioca da sotto rete, con la racchetta alta e il piatto corde dritto. Entrambi i colpi di volée, così come lo smash o schiacciata, sono anche detti *colpi di chiusura*, poiché dovrebbero consentire di terminare lo scambio ed aggiudicarsi il gioco e/o il punto.



• Figura 1.46 Volée.

1.7 • Badminton

Il badminton ha origini inglesi: la costituzione della prima *Badminton Association* risale al 1895, mentre in Italia la *Federazione Italiana Badminton* è sorta in seguito alla scissione dalla Federazione Italiana Tennis, nel 1985.

Si tratta di uno sport individuale, le cui partite possono essere disputate anche a coppie; viene definito “sport di campo”, in quanto non prevede alcun contatto fisico tra gli atleti. Le gare coniugano le caratteristiche del tennis e della pallavolo e possono disputarsi sia all’aperto sia al coperto.

Il campo di gara è diviso a metà da una rete e scopo del gioco è inviare con una racchetta una singolare pallina, il **volano**, nel campo avversario. Per conquistare un punto il volano deve essere colpito al volo, cercando di farlo cadere a terra nel campo avversario.

Salvo accordo contrario, le partite si giocano al meglio di 3 set, ciascuno costituito da 11, 15 o 21 punti.

Le attrezzature, volano e racchetta, sono conformi alle disposizioni emanate dal regolamento della *Federazione Internazionale di Badminton* (B.W.F.).

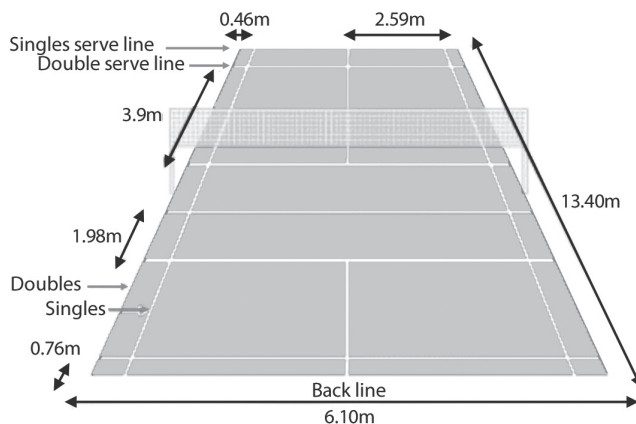
1.7.1 • Campo di gara

Il campo, di forma rettangolare, è delimitato da linee larghe 40 mm, facilmente distinguibili, preferibilmente di colore bianco o giallo. Il campo, lungo 13,40 metri, è suddiviso in due parti da una rete e in ciascuna metà sono delimitati dei rettangoli che servono per indicare gli spazi di battuta; altre linee delimitano le zone di attacco.

La rete è sostenuta da pali o ancorata alle pareti esterne al campo con altre modalità di fissaggio.

I pali, che insieme ai supporti di fissaggio non devono protendersi sul campo, sono alti 1,55 m a partire dalla superficie dello stesso: essi devono rimanere verticali quando la rete è tesa e devono essere situati sulle linee laterali esterne, quelle che delimitano il campo da doppio.

La rete deve essere di spago scuro e di spessore uniforme con maglia non inferiore a 15 mm e non superiore a 20 mm, deve essere alta 76 cm e almeno lunga 6,1 m. I bordi, superiore e inferiore, devono essere ricoperti da un nastro bianco di 75 mm nel quale passa la corda o il cavo.



• Figura 1.47 Campo di badminton.

VERIFICA 1 • LOGICA

CAPITOLO 1 | Logica verbale

1) Individuare la frase che contiene un errore ortografico.

- A. Ho incontrato un amico
- B. Ho sentito un'eco
- C. L'insegnante ha interrogato un'allieva
- D. La fotografia ritraeva un Eschimese
- E. Abbiamo osservato un eclissi di sole

2) In quale delle seguenti coppie di sostantivi il plurale è errato?

- A. Effigie / effigi
- B. Eco / echi
- C. Analisi / analisi
- D. Sciame / sciami
- E. Dinamo / dinami

3) Individuare tra le alternative proposte un sinonimo del seguente termine:

TETRAGONO

- A. Opportunista
- B. Vanitoso
- C. Sensibile
- D. Irremovibile
- E. Insensibile

4) Qual è la parola da scartare?

- A. Fiaccare
- B. Affaticare
- C. Rin vigorire
- D. Logorare
- E. Sposare

5) Individuare in quale delle seguenti frasi è contenuta un'apposizione.

- A. Sofocle era vecchio quando scrisse alcune famose tragedie
- B. Sofocle, già vecchio, scrisse alcune famose tragedie
- C. Alcune famose tragedie furono scritte da Sofocle quand'era già vecchio
- D. Sofocle era un vecchio autore di tragedie
- E. Il vecchio che scrisse delle famose tragedie era Sofocle

6) Individuare la frase che contiene un errore ortografico.

- A. Vado a pranzo con un'amica
- B. Ho comprato un'auto
- C. La sua voce produsse un eco
- D. Ha telefonato un avvocato
- E. Devo rilasciare un'intervista

7) Qual è la parola da scartare?

- A. Orso
- B. Ghiro
- C. Pipistrello
- D. Scimpanzé
- E. Scoiattolo

8) Quale dei seguenti termini è un sinonimo di *frode*?

- A. Inganno
- B. Tranello
- C. Insidia
- D. Mistificazione
- E. Artificio

9) Individuare il termine contrario della parola indicata di seguito:

DEMAGOGO

- A. Credulone



- B. Selvaggio
- C. Agitatore
- D. Coscienzioso
- E. Vigliacco

10) Quale dei seguenti non è un sostantivo collettivo?

- A. Flotta
- B. Mandria
- C. Scuola
- D. Popolo
- E. Classe

11) Onestà, bellezza, amicizia sono:

- A. nomi astratti
- B. nomi collettivi
- C. nomi concreti
- D. nomi comuni
- E. aggettivi qualificativi

12) Nella frase “I bambini furono invitati a svolgere un compito poco importante”, la parola *compituccio* è

- A. ...un sostantivo alterato accrescitivo
- B. ...un sostantivo alterato vezzeggiativo
- C. ...un sostantivo alterato diminutivo
- D. ...un sostantivo promiscuo
- E. ...un sostantivo primitivo

13) Nella frase “Ho letto finora pochi libri”, la parola *pochi* è

- A. ...un aggettivo numerale
- B. ...un aggettivo indefinito
- C. ...un pronome indefinito
- D. ...un aggettivo qualificativo
- E. ...un aggettivo dimostrativo

14) Nella frase “Tal è la risposta che dovevi dare”, la parola *tal* ha subito...

- A. ...un'elisione
- B. ...un troncamento
- C. ...una riduzione
- D. ...una flessione
- E. ...una contrazione

15) Individuare il termine contrario della parola indicata di seguito:

ERESIA

- A. Ortodossia
- B. Sincerità
- C. Apertura
- D. Divisione
- E. Sacro

16) L'aggettivo *peggior* è

- A. ...l'equivalente di *peggiore*
- B. ...il superlativo assoluto di *cattivo*
- C. ...il superlativo relativo di *cattivo*
- D. ...l'equivalente di *cattivo*
- E. ...l'opposto di *migliore*

17) Individuare il termine contrario della parola indicata di seguito:

PERVICACE

- A. Attaccato
- B. Creato
- C. Arrendevole
- D. Temerario
- E. Pratico

18) Qual è il sinonimo della seguente parola:

OSSIMORO

- A. Copertura
- B. Chiarezza
- C. Contraddizione
- D. Contraffatto
- E. Coeso

19) Qual è la parola da scartare?

- A. Tromba
- B. Violino
- C. Cornetta
- D. Flauto
- E. Sassofono

20) Qual è la parola da scartare?

- A. Italia



Teoria
& Test

3 000
Quiz



Nozioni teoriche ed **esercizi**
commentati

Raccolta di **quesiti** suddivisi
per materia e argomento

SCIENZE MOTORIE

Teoria & Test

Tutte le **conoscenze teoriche** necessarie e una **raccolta di quiz svolti** per affrontare la prova di ammissione, oltre a una serie di **informazioni utili** relative alla struttura del test e all'offerta formativa.

Organizzato in due sezioni, il volume offre una preparazione completa:

la prima sezione, **Studio**, comprende tutte le **materie d'esame** (Logica, Cultura generale, Cultura matematico-scientifica, Cultura sportiva) trattate in maniera approfondita sulla base delle prove degli ultimi anni; la seconda sezione, **Esercitazione**, raccoglie numerosi quesiti a risposta multipla risolti e commentati. I **quiz, ripartiti per materia e argomento**, consentono un utile ripasso delle nozioni teoriche e al contempo offrono la possibilità di mettersi alla prova con quesiti analoghi a quelli realmente somministrati.



Il volume contiene il codice per scaricare la **versione digitale interattiva** del testo e accedere al **software di simulazione online** per effettuare infinite esercitazioni di prove d'esame.



ammissione.it
powered by **editest**

Per essere sempre aggiornato
su università e test di ammissione

Il primo portale interamente dedicato all'orientamento universitario

Test attitudinali, simulazioni d'esame, consigli degli esperti, le principali news su università e test di accesso, ma anche decreti, bandi e materiali di interesse.

Seguici anche su



<https://www.facebook.com/editest>



<https://twitter.com/editest>



www.edises.it
www.editest.it
info@edises.it

€ 32,00

