



“INSEGNARE A GIOCARE”

Insegnare attraverso il gioco negli sport di squadra.

RUGBY: i principi del gioco e la progettazione per competenze.

Ancona 7 aprile 2018

Valter Durigon

I PRINCIPI FONDAMENTALI DEL GIOCO DEL RUGBY

- Avanzamento
- Sostegno
- Continuità

COMPETENZA

Integrazione di abilità e conoscenze che consentono all'individuo di scegliere ed effettuare comportamenti funzionalmente adeguati all'interno di una certa gamma di situazioni.

È il risultato dell'interazione strutturata tra
ABILITÀ – CONOSCENZE – ATTEGGIAMENTI AFFETTIVI
trasferibili ed utili al proprio adattamento all'ambiente.

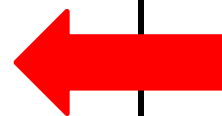
È collegata all'età, alle capacità fisiche e cognitive ed all'esperienza soggettiva.

(cfr. Cristanini, 1999, 2000)

CATEGORIE e FINALITÀ	CAPACITÀ (Prerequisiti)	CONTENUTI	ABILITÀ (Obiettivi)	COMPETENZA 1	PRINCIPI fondamentali del gioco del rugby
U6-8 Agilità, schema corporeo e schemi dinamici	Capacità di assumere varie posizioni e valutazione spazio-temporale	Rotolamenti	Saper cadere senza farsi male e rialzarsi rapidamente	Gestire il corpo nel contatto e proteggere la palla	Continuità
U10 Adattamento	Gestione informazioni senso-percettive e capacità di differenziazione	Giochi di lotta, contrasto ed opposizione	Equilibrio		
U12 Controllo in stabilità	Forza nel mantenimento delle posizioni (tenuta), cap. di combinazione	Traslocazioni in quadrupedia ed arrampicate	Stabilità		
U14 Controllo in situazioni di instabilità	Capacità di adattamento e propriocezione	Core stability	Postura		
U16 Controllo in situazioni impreviste	Adattamenti in situazioni specifiche e capacità di reazione	Functional training	Stabilizzazione dinamica		

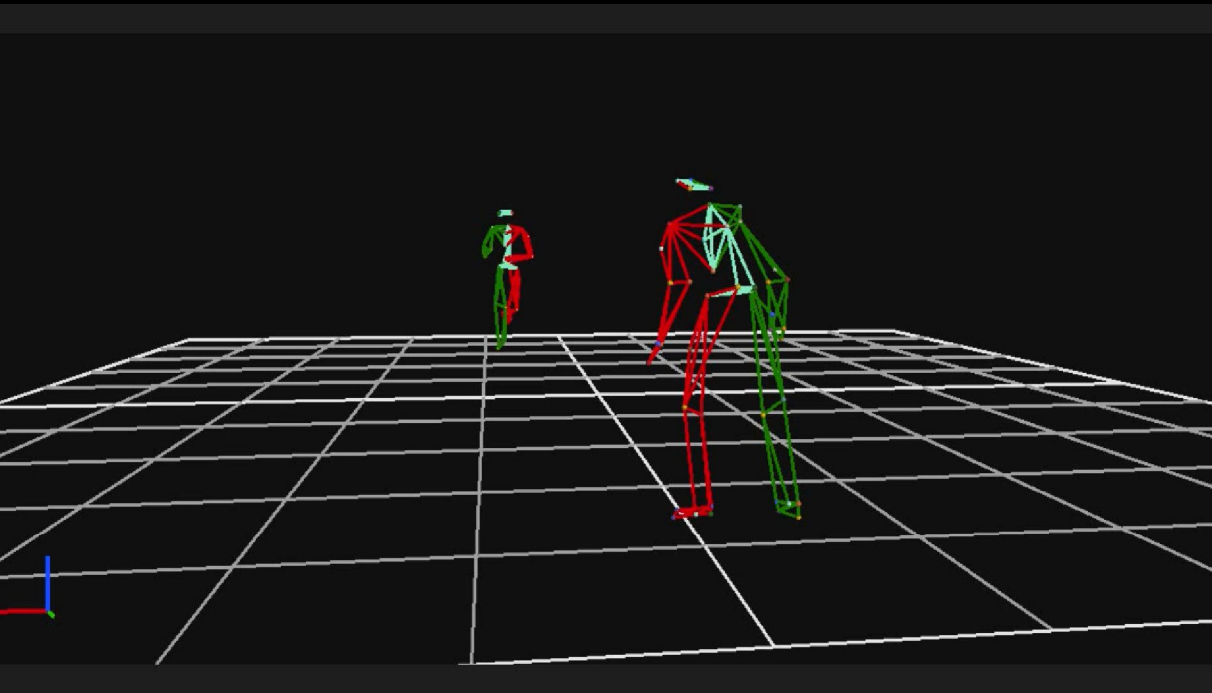


CATEGORIE e FINALITÀ	CAPACITÀ (Prerequisiti)	CONTENUTI	ABILITÀ (Obiettivi)	COMPETENZA 2	PRINCIPI fondamentali del gioco del rugby
U6-8	Saper cadere e rotolare, riuscire a controllare lo spazio prossimale	Giochi di orientamento spazio-temporale	Correre e riprendere la corsa anche dopo arresti (cadute-contatti)	Utilizzare gli spazi	Avanzare
U10	Equilibrio dinam. e coordinazione segmentaria, valutazione spazi e traiettorie	1 vs 1, giochi di passaggio e di controllo della palla con le mani e con i piedi	Occupare spazi, correre in equilibrio in vari modi e direzioni, passare, calciare		
U12	Reagire a stimoli complessi, regolare i gesti, dissociare arti e busto	Percorsi e circuiti con elementi specifici, esercizi di precisione nel calciare	Cambiare direzione e modulare la velocità		
U14	Sviluppo della forza adeguato, saper adattare l'equilibrio alle necessità	Partenze da varie posizioni di decubito, salti in elevazione ed estensivi, agility	Accelerare, frenare e controllare gli appoggi (piedi)		
U16	Forza adeguata, saper adattare l'equilibrio in situazioni complesse	Esercizi di salto per controllare le fasi eccentriche (atterraggi) e lanci	Accelerare, frenare e controllare gli appoggi in situazioni compl.		



V. Durigon, 2015. Non solo rugby. Calzetti Mariucci, PG

I movimenti di finta nell' 1 vs 1



- **DIFENSORE:** ricerca del contatto.
- **ATTACCANTE:** ricerca di spazi per evitare il contatto e provvedere all'avanzamento.

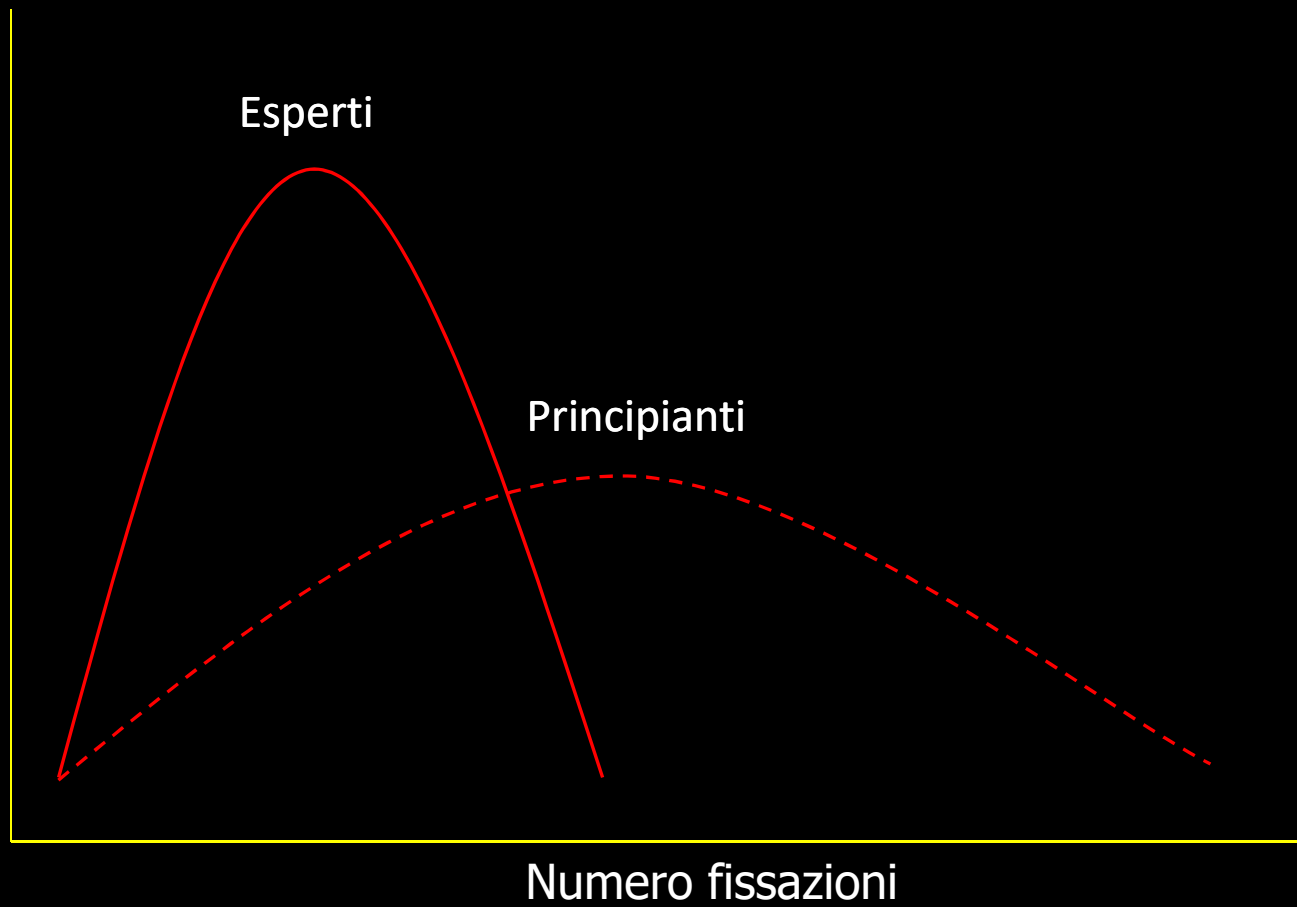
Implicazioni

Scarpe colorate ed assenza di righe sui pantaloncini.



Brault et al, 2012

Durata
fissazioni



(Bard et. al., 1980; Abernethy & Russel, 1987; Ripoll, 1979)

PIANO DI FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

GENERALE



PARTICOLARE

STADIO 1 – Logica interna di funzionamento (codici, regole e principi generali del gioco)



STADIO 2 – Logica della fase di gioco in cui si colloca l'azione (tattica)



STADIO 3 – Identificazione di un elemento particolare dell'azione necessario per anticipare le intenzioni dell'avversario

LOGICA INTEGRATIVA VISUALE IN FASE DI
ATTACCO – ANALISI DEL GIOCO

1° Stadio: manipolazione della palla (l'informazione è di natura visiva, tattile e propriocettiva).

2° Stadio: costruzione dell'attacco al bersaglio (solo nella direzione frontale).

3° Stadio: analisi della posizione e delle azioni dell'avversario e la scelta della risposta (1 vs 1).

4° Stadio: interazione con il compagno di squadra (passaggio e scambio di posizione nel 2 vs 2).

5° stadio: analisi dell'insieme delle azioni prodotte dagli avversari e dai compagni di squadra (3 vs 3; 4 vs 4; 6 vs 6).

ORIENTAMENTO DELL'ATTENZIONE
PUNTI DI ESTRAZIONE DELLE INFORMAZIONI

1° Stadio	Palla
2° Stadio	Palla + Bersaglio
3° Stadio	Palla + Bersaglio + Avversario
4° Stadio	Palla + Bersaglio + Avversari + Compagno
5° Stadio	Palla + Bersaglio + Avversari + Compagni

AUMENTO DELLE
ALTERNATIVE
DECISIONALI E
MOTORIE

MODELLO PER L'INSEGNAMENTO DEI GIOCHI (Bunker e Thorpe, 1982)



Azioni

- Modificazione regole, numero giocatori, spazi.
- Feedback (quasi sempre riassuntivo e limitato agli elementi più significativi).
- Riproposizione immediata del gioco quando accade qualche cosa che lo blocca.
- Progressione di complessità basata sull'aumento delle possibili opzioni di gioco.
- Attenzione dell'allenatore focalizzata soprattutto su continuità e fluidità del gioco.