

Scala di punteggi per la compilazione delle griglie

- 1= il giocatore non manifesta quella competenza/capacità/abilità, neanche con aiuto esterno
- 2= il giocatore manifesta la competenza/capacità/abilità in forma grezza e necessita di aiuto esterno
- 3= il giocatore manifesta la competenza/capacità/abilità in modo sufficiente e necessita di un minimo aiuto esterno
- 4= il giocatore manifesta la competenza/capacità/abilità in modo soddisfacente e in autonomia
- 5= il giocatore padroneggia pienamente quella competenza/capacità/abilità e le sue varianti in autonomia

AREA		UNDER 6																NOMI																T obiettivo
		Paolo	Sofia	Edoardo																														
Cognitiva	1	• Mantenere l'attenzione sull'attività da svolgere																																
	2	• Ascoltare chi sta parlando (spiegazione dell'allenatore o domande dei compagni)																																
	3	• Portare a termine l'attività iniziata																																
	4	• Adattarsi a nuove attività																																
	5	• Correggere il proprio comportamento, se richiamato																																
	6	• Ricordare concetti e regole																																
	7	• Acquisire i concetti topologici:																																
	7a	- vicino/lontano																																
	7b	- sopra/sotto																																
	7c	- davanti/dietro																																
	7d	- dentro/fuori																																
	7e	- vicino/lontano																																
7f	- destra/sinistra																																	
8	• Acquisire i concetti temporali:																																	
8a	- prima/dopo																																	
8b	- lento/veloce																																	
9	• Trovare soluzioni personali utilizzando l'immaginazione e la fantasia																																	
10	• Inventare giochi con le attrezzature e gli spazi disponibili																																	
11	• Costruire percorsi utilizzando le attrezzature e gli spazi disponibili																																	
12	• Conoscere le regole di gioco per la propria categoria																																	
T Area																																		

piena fase
sensibile

marginie fase
sensibile

NOMI												

T obiettivo

Motoria			NOMI													T obiettivo			
1	• Acquisire gli schemi motori di base (con varianti):																		
1a	- camminare																		
1b	- correre																		
1c	- saltare (in basso/in alto)																		
1d	- arrampicarsi																		
1e	- spostarsi in quadrupedia																		
1f	- rotolare																		
1f.1	-- imparare la capovolta avanti																		
1f.2	-- imparare la capovolta indietro																		
1g	- strisciare																		
1h	- lanciare																		
1i	- afferrare																		
1j	- schivare/evadere																		
1k	- trasportare																		
1l	- tirare																		
1m	- spingere																		
1n	- calciare																		
1o	- colpire																		
1p	- scavalcare																		
1q	- sospendersi e oscillare																		
1r	- rimanere in equilibrio																		
2	• Sperimentare vari tipi di cadute (avanti/indietro/laterale) e imparare a cadere in sicurezza																		
3	• Sviluppare le capacità coordinative:																		
3a	- capacità di apprendimento motorio (apprendere nuove abilità)																		
3b	- capacità di controllo motorio (controllare e regolare il movimento)																		
3c	- capacità di adattamento/trasformazione (anticipazione, adattare il movimento a condizioni diverse, es. spazio e tempo)																		
3d	- combinazione (coordinare tra loro movimenti di parti del corpo diverse)																		
3e	- differenziazione cinestesica (dosare la forza per ottenere precisione del movimento)																		
3f	- equilibrio (statico e dinamico)																		
3g	- orientamento spazio/temporale (determinare la posizione del corpo e la direzione dei movimenti)																		
3h	- ritmo (saper regolare il ritmo del movimento a seconda delle condizioni)																		
3h.1	-- seguire un ritmo esterno con il movimento																		
3h.2	-- eseguire lo stesso movimento con ritmi diversi																		
3i	- reazione (eseguire un'azione in risposta a uno stimolo)																		
3j	- fantasia motoria (risolvere un problema motorio con soluzioni personali e originali)																		
4	• Sviluppare la coordinazione fine delle mani (manipolazione e controllo di piccoli oggetti e della palla usando le dita)																		
5	• Sviluppare la coordinazione oculo-manuale:																		
5a	- nel lancio/passaggio:																		
5a.1	-- corretta direzione del lancio																		
5a.2	-- corretta distanza di lancio																		
5a.3	-- corretta traiettoria di lancio																		

5b	- in ricezione:																							
5b.1	-- coordinazione occhio-mano per ricevere la palla (o altro attrezzo/oggetto)																							
5b.2	-- coordinazione occhio-mano per bloccare un avversario																							
6	• Sviluppare la coordinazione oculo-podalica:																							
6a	-- colpire correttamente la palla (o altro attrezzo/oggetto) con il piede, da fermo e in movimento																							
6b	-- valutare la corretta direzione del calcio in base al bersaglio																							
6c	-- valutare la corretta distanza di calcio in base al bersaglio																							
7	• Sviluppare le capacità sensoriali:																							
7a	- discriminazione visiva (fornire risposte motorie corrette a stimoli visivi)																							
7b	- discriminazione uditiva (fornire risposte motorie corrette a stimoli acustici)																							
7c	- discriminazione tattile (fornire risposte motorie corrette a stimoli tattili)																							
7d	- discriminazione vestibolare (individuare correttamente posizioni, direzione, orientamento del corpo)																							
7e	- discriminazione cinestesica (corretta percezione di sé, propriocezione)																							
8	• Sviluppare la lateralità (dai 6 anni richieste più precise):																							
8a	- discriminare destra/sinistra sul proprio corpo																							
8b	- discriminare destra/sinistra sul corpo di altri																							
8c	- proiettare il riconoscimento destra/sinistra su oggetti e spazio circostante																							
9	• Sviluppare le capacità organico-muscolari:																							
9a	- rapidità																							
9b	- mobilità articolare (statica e dinamica)																							
9c	- agilità																							
10	• OBIETTIVI SPECIFICI RUGBY per questa categoria (inserire)																							
		T Area																						

www.lastessameta.com

			NOMI												T obiettivo				
Sociale	1	• Interagire correttamente con i compagni																	
	2	• Interagire correttamente con gli adulti																	
	3	• Partecipare spontaneamente alle attività, senza bisogno di particolari sollecitazioni																	
	4	• Rispettare le regole e i turni																	
	5	• Rispettare materiali e oggetti propri e altrui																	
	6	• Proporre un gioco/attività al gruppo																	
			T Area																

Affettivo-Relazionale	1	• Riconoscere e gestire le proprie emozioni, in maniera adeguata all'età																	
	2	• Riconoscere gli stati d'animo e le emozioni degli altri, in maniera adeguata all'età																	
	3	• Superare le emozioni negative, con rassicurazione e guida da parte dell'adulto																	
	4	• Gestire le situazioni di frustrazione (rifiuto, sconfitta, errore...) in maniera adeguata all'età																	
	5	• Gestire correttamente il timore del contatto con il suolo																	
	6	• Gestire correttamente il timore del contatto fisico con gli altri																	
			T Area																

Autonomia	1	• Imparare a vestirsi/sgestirsi autonomamente, in misura correlata all'età																	
	2	• Imparare a gestire correttamente i propri oggetti personali																	
	3	• Saper prendere e riordinare i materiali di gioco																	
			T Area																

Comunicazione	1	• Salutare e ringraziare																	
	2	• Rispettare il proprio turno di parola																	
	3	• Saper esprimere verbalmente richieste e opinioni in maniera corretta																	
	4	• Saper verbalizzare le esperienze fatte in allenamento ("che cosa ho fatto e imparato oggi?")																	
	5	• Saper verbalizzare differenti percezioni sensoriali (visive, tattili, uditive, cinestesiche)																	
	6	• Sapersi esprimere in maniera non verbale, attraverso il corpo (mimica, gestualità, imitazione, interpretazione)																	
	7	• Comprendere messaggi verbali																	
	8	• Comprendere messaggi non verbali																	
			T Area																