

**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 14		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	• Adattarsi a nuove attività																		
	4	• Correggere il proprio comportamento, se richiamato																		
	5	• Ricordare concetti e regole																		
	6	• Utilizzare nel gioco i rapporti topologici, anche in combinazione tra loro: vicino-lontano, sopra-sotto, davanti-dietro, dentro-fuori, ...																		
	7	• Utilizzare nel gioco i concetti temporali: prima-dopo, lento-veloce, successivo-contemporaneo																		
	8	• Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali																		
	9	• Metacognizione: riflettere sul proprio stile di apprendimento e individuare le strategie di apprendimento più adatte per sé																		
	10	• Saper autovalutare le proprie competenze																		
	11	• Sviluppare la capacità di risoluzione di problemi																		
	12	• Proporre variazioni nelle regole dei giochi in base a un obiettivo stabilito																		
	13	• Inventare giochi e attività con le attrezzature e gli spazi disponibili																		
	14	• Elaborare strategie di gioco (tattica)																		
	15	• Conoscere il regolamento di gioco per la propria categoria																		
T Area																				

piena fase  
sensibile

margine fase  
sensibile

		NOMI												T obiettivo											
		Paolo	Sofia	Edoardo																					
<b>Motoria</b>	1	• Padroneggiare gli schemi motori di base, utilizzarli in combinazioni anche complesse e saperli adattare a situazioni variabili (molte varianti):																							
	1a	- camminare																							
	1b	- correre																							
	1c	- saltare (in basso/in alto)																							
	1d	- arrampicarsi																							
	1e	- spostarsi in quadrupedia																							
	1f	- rotolare																							
	1f.1	-- eseguire correttamente la capovolta avanti																							
	1f.2	-- eseguire correttamente la capovolta indietro																							
	1f.3	-- eseguire la capovolta avanti con ostacolo																							
	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 saper 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	-- riprodurre un ritmo con il movimento																							
	3h.3	-- eseguire lo stesso movimento con ritmi diversi																							
	3h.4	-- inventare variazioni di movimento su uno stesso ritmo																							
3i	- reazione (eseguire un'azione in risposta a uno stimolo)																								
3j	- fantasia motoria (risolvere un problema motorio con soluzioni personali e originali)																								
4	• Utilizzare le capacità coordinative nel gioco, adattandole alle situazioni																								
5	• Sviluppare la coordinazione fine delle mani (manipolazione e controllo di piccoli oggetti e della palla usando le dita)																								
6	• Sviluppare la coordinazione oculo-manuale in situazioni di complessità:																								
6a	- nel lancio/passaggio:																								
6a.1	-- corretta valutazione della direzione del lancio																								
6a.2	-- corretta valutazione della distanza di lancio																								
6a.3	-- corretta valutazione della traiettoria di lancio																								
6b	- in ricezione:																								
6b.1	-- coordinazione occhio-mano per ricevere la palla (o altro attrezzo/oggetto)																								
6b.2	-- corretta valutazione della direzione della palla (o altro attrezzo/oggetto)																								
6b.3	-- corretta valutazione della distanza della palla (o altro attrezzo/oggetto)																								
6b.4	-- corretta valutazione della traiettoria della palla (o altro attrezzo/oggetto)																								
6b.5	-- coordinazione occhio-mano per bloccare/placcare un avversario																								

7	• Sviluppare la coordinazione oculo-podolica in situazioni di complessità:	
7a	-- colpire correttamente la palla (o altro attrezzo/oggetto) con il piede, da fermo e in movimento	
7b	-- valutare la corretta direzione del calcio in base al bersaglio	
7c	-- valutare la corretta distanza di calcio in base al bersaglio	
7d	-- saper valutare la traiettoria che la palla percorrerà dopo il calcio	
8	• Affinare le capacità sensoriali e utilizzare tali informazioni in maniera funzionale nel gioco:	
8a	- discriminazione visiva (fornire risposte motorie corrette a stimoli visivi)	
8b	- discriminazione uditiva (fornire risposte motorie corrette a stimoli acustici)	
8c	- discriminazione tattile (fornire risposte motorie corrette a stimoli tattili)	
8d	- discriminazione vestibolare (individuare correttamente posizioni, direzione, orientamento del corpo)	
8e	- discriminazione cinestesica (corretta percezione di sé, propriocezione)	
9	• Sviluppare le capacità organico-muscolari:	
9a	- forza (carico naturale)	
9b	- resistenza	
9c	- velocità	
9d	- rapidità	
9e	- mobilità articolare (statica e dinamica)	
9f	- agilità	
10	• Sviluppare un'adeguata core stability (in modalità statica e dinamica)	
11	• <b>OBIETTIVI SPECIFICI RUGBY per questa categoria (inserire)</b>	
<b>T Area</b>		

			NOMI													T obiettivo					
			Paolo	Sofia	Edoardo																
<b>Sociale</b>	1	• Interagire correttamente con i compagni																			
	2	• Interagire correttamente con gli adulti																			
	3	• Partecipare spontaneamente alle attività																			
	4	• Rispettare le regole e i turni																			
	5	• Rispettare materiali e oggetti propri e altrui																			
	6	• Collaborare con i compagni																			
	7	• Collaborare con gli adulti																			
	8	• Cooperare nel gruppo																			
	9	• Svolgere un ruolo attivo nelle attività di squadra																			
	10	• Confrontarsi lealmente con gli avversari																			
	11	• Accettare le decisioni arbitrali																			
	12	• Svolgere il ruolo di tutor per un compagno o un gruppo di compagni meno esperti																			
	13	• Dirigere/arbitrare un gioco lealmente																			
	14	• Partecipare in maniera propositiva alle scelte del gruppo squadra																			
	15	• Impegnarsi per gli obiettivi collettivi																			
<b>T Area</b>																					
<b>Affettivo-Relazionale</b>	1	• Riconoscere e gestire le proprie emozioni, in maniera adeguata all'età																			
	2	• Riconoscere e comprendere gli stati d'animo e le emozioni degli altri																			
	3	• Superare le emozioni negative, anche tramite il confronto con adulti e compagni																			
	4	• Gestire adeguatamente le situazioni di frustrazione (rifiuto, sconfitta, errore...)																			
	5	• Sviluppare un'opinione positiva di sé e la fiducia nelle proprie capacità																			
	6	• Sviluppare consapevolezza dei propri punti di forza e dei propri limiti																			
	7	• Gestire correttamente il timore del contatto con il suolo																			
	8	• Gestire correttamente il timore del contatto fisico con gli altri																			
	9	• Saper gestire le situazioni di competizione con autocontrollo e rispetto																			
<b>T Area</b>																					
<b>Autonomia</b>	1	• Comprendere l'importanza di adottare abitudini di vita salutari (sonno, alimentazione corretta, igiene personale...)																			
	2	• Gestire correttamente i propri oggetti personali																			
	3	• Saper arbitrare i giochi in autonomia																			
	4	• Utilizzare in modo corretto e sicuro le attrezzature e gli spazi (sicurezza per sé e per gli altri)																			
	5	• Saper prendere, riordinare e utilizzare correttamente i materiali di gioco/allenamento																			
	6	• Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria, dei compagni, degli avversari, nel gioco e nelle attività																			
	7	• Assumersi la responsabilità delle proprie azioni																			
<b>T Area</b>																					
<b>Comunicazione</b>	1	• Salutare e ringraziare																			
	2	• Rispettare il proprio turno di parola																			
	3	• Saper esprimere le proprie necessità in maniera civile e rispettosa																			
	4	• Saper sostenere la propria opinione in maniera civile e rispettosa																			
	5	• Saper utilizzare la comunicazione verbale in maniera funzionale al gioco:																			
	5a	- comprensibilità																			
	5b	- efficacia																			
	5c	- tempismo																			
	6	• Saper utilizzare la comunicazione non verbale in maniera funzionale al gioco:																			
	6a	- comprensibilità																			
	6b	- efficacia																			
	6c	- tempismo																			
7	• Saper decodificare la comunicazione non verbale di compagni e avversari durante il gioco (gesti, posture)																				
8	• Parlare davanti al gruppo, con diverse finalità (esortare, proporre, esprimere un'opinione...)																				
<b>T Area</b>																					