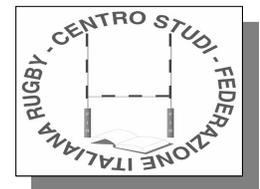


Federazione Italiana Rugby



La metodologia nel rugby

Francesco Ascione



Quale gioco

Grande volume di gioco efficace

sviluppato ad alti ritmi e grandi

accelerazioni

Quale giocatore ?

L'obiettivo, e la costruzione di un giocatore efficace :

- Capace di comprendere la situazione e di risolverla, in anticipo sull'avversario e secondo criteri di efficacia;
- Che sappia utilizzare sia abilità tecniche proprie del ruolo e sia, in maniera polivalente, abilità tecniche comuni a tutti, dettate dall'esigenza del gioco stesso;
- Atleticamente e muscolarmente preparato;
- Perfettamente integrato in un progetto di squadra per un gioco d'alto livello



FORTE MENTALMENTE

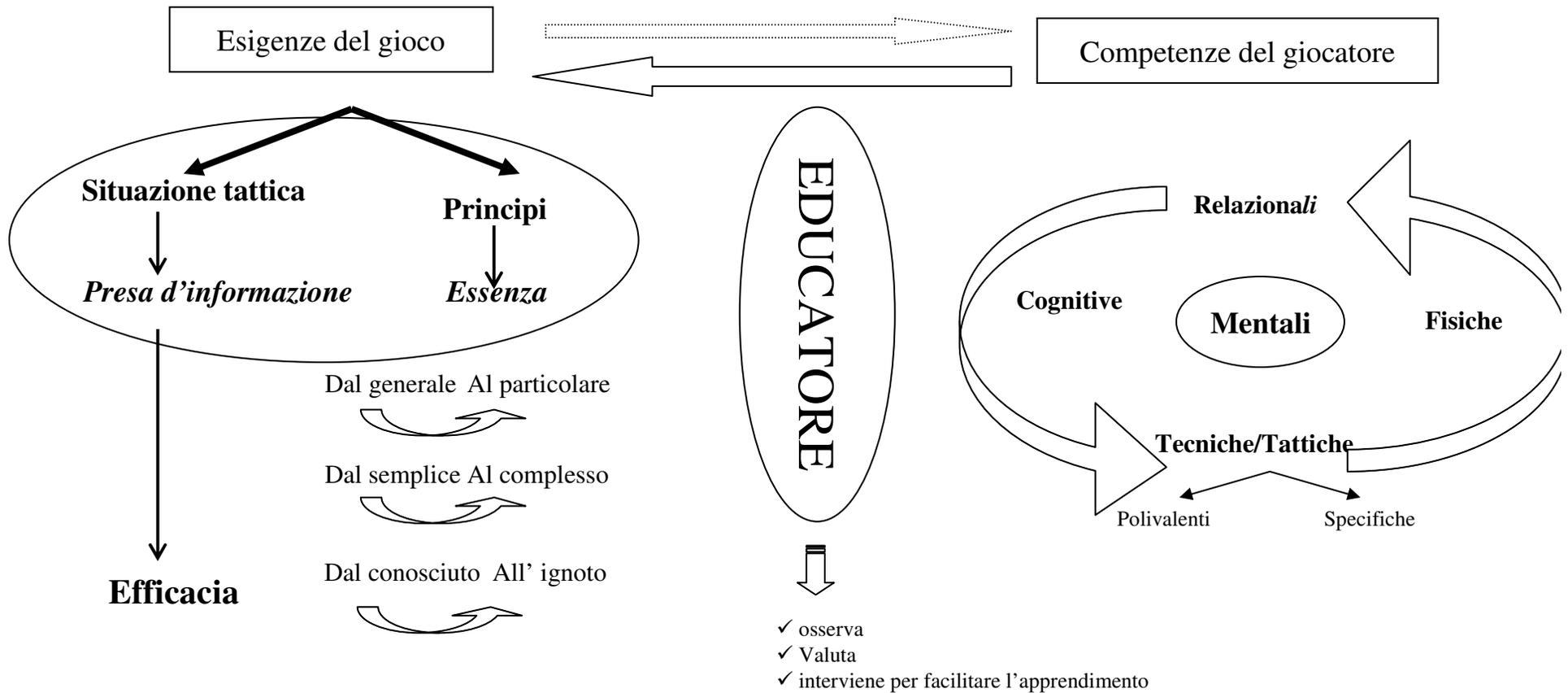
Il Metodo

Un metodo che tenga conto delle caratteristiche essenziali del gioco e proponga il rugby in rapporto alla sua logica. Il fine è permettere ai giocatori di formarsi costruendo l'efficacia del loro gioco a partire dal loro potenziale con la guida e il supporto dell'allenatore che viene inteso in tale processo come un facilitatore di apprendimento

Il Metodo

- L'educatore nel presentare il gioco al bambino principiante deve ***semplificarlo senza snaturarlo***, con un procedimento pedagogico che si sviluppa:
 - dal semplice (per il bambino) al complesso;
 - dal generale al particolare;
 - dal conosciuto all'ignoto (cioè dall'attività del bambino, dalle sue conoscenze sul piano cognitivo, affettivo e motorio verso le esigenze fondamentali del rugby).

Il Metodo



Il Metodo



Realizzato attraverso un processo di apprendimento continuo

Il Metodo

Non vi è nessuna differenza di metodologia di lavoro dal debuttante all'alto livello

Ma vi è una differenza nel livello di:

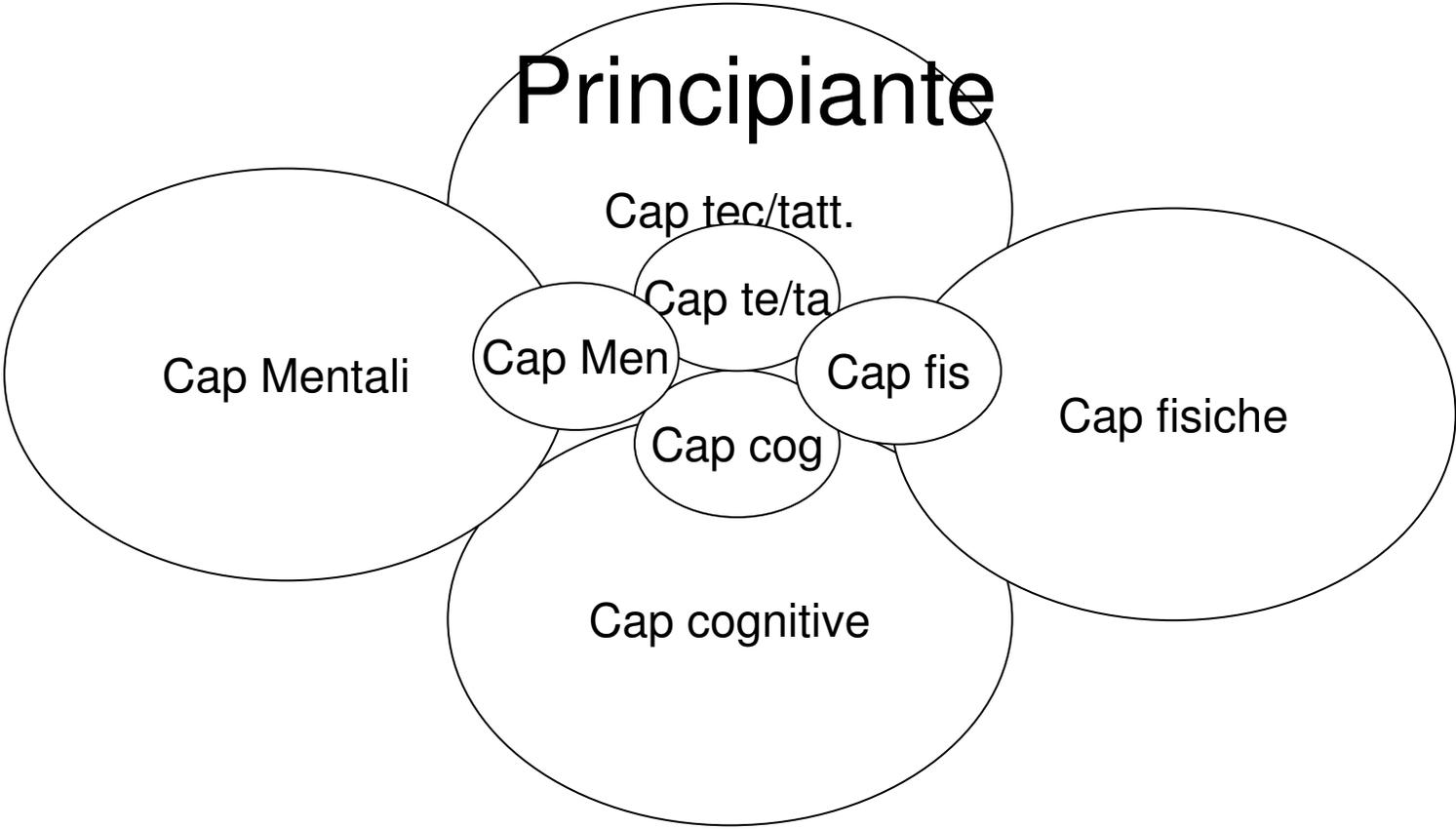
- conoscenza del gioco (vissuto)
- abilità disponibili
- conoscenza e gestione delle regole del gioco

Il Metodo

- Nei due casi (*Gioco dei debuttanti* e *Gioco di Alto livello*) il confronto generato in rapporto al livello di contatto fisico permesso dalle regole, dà al rugby la specificità di sport di combattimento.
- Far vivere costantemente questo affrontamento è il mezzo per formare il giocatore sia sul piano sociale sia sul piano delle abilità specifiche del gioco

Atleta evoluto

Principiante



Perché un metodo che parte dal gioco?

Il gioco è costituito :

- Da situazioni differenti, innumerevoli e variabili (determinate dal movimento del pallone e dei giocatori sul campo, da agenti quali meteo, tempo di gioco, risultato etc)
- Da situazioni strettamente codificate da regole (Mischia – R.Laterale – Invio/Rinvio

Situazioni variabili

**Impossibile codificarle
e
Catalogarle !!!!**

NO RUGBY ROBOTS

- **Come gestire i giocatori in una situazione di apprendimento al fine di sviluppare in loro l'adattamento efficace?**
- **Permettere ai giocatori la libertà di decisione e di comportamento ma comunque e sempre nel rispetto dei principi dell'avanzamento e della continuità ad avanzare**

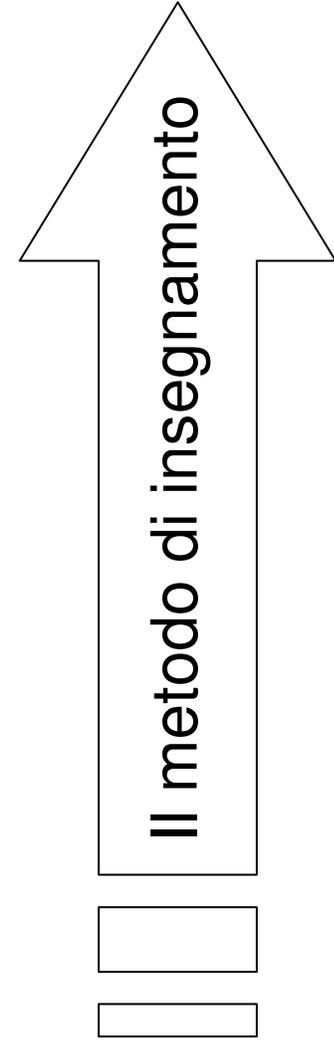
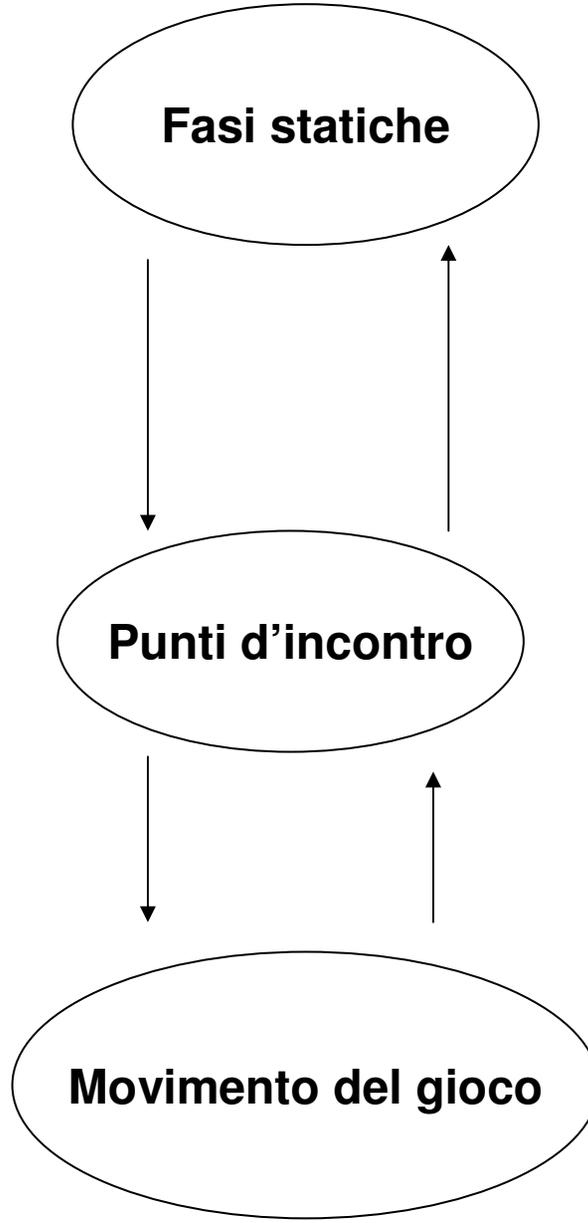
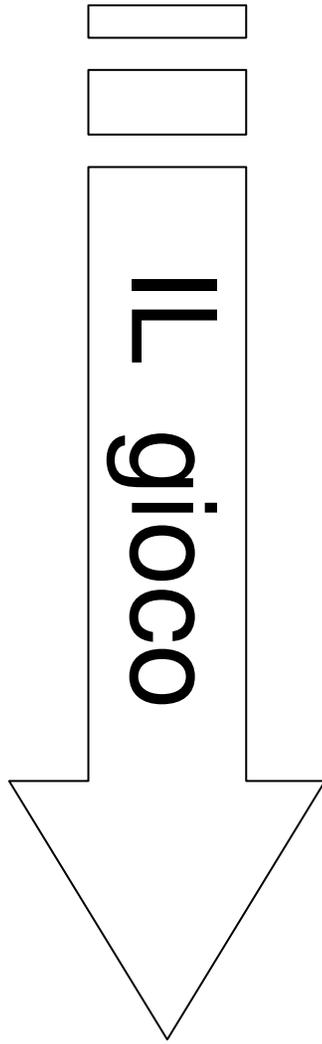
Indicazioni operative

**Creare delle situazioni problema
agendo su fattori quali:**

- **Consegne**
- **Tempi**
- **Spazi**
- **N° di giocatori**

Indicazioni operative

- **nessuna diversificazione dei ruoli**
- **opposizione permanente**
- **strutturazione di Gruppi omogenei**
- **strutturazione dello spazio (rapportato al livello di gioco dei principianti);**



Movimento del gioco:

- è costituito dal movimento del pallone e dei giocatori, nella reciprocità attacco/difesa, nel rispetto dei principi del gioco

I punti d'incontro:

- sono esigenze del gioco dove attacco e difesa vengono a contatto in cui la volontà:
 - dell'attacco deve essere quella di continuare ad avanzare conservando il ritmo avanzante
 - della difesa è quello di arrestare l'avanzamento – recuperare il possesso e contrattaccare

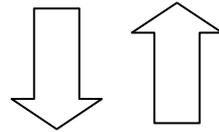
Le fasi di conquista:

- Sono momenti del gioco regolamentati per numero di partecipanti finalizzate alla conquista del possesso del pallone

**Movimento del
giocatori e del pallone
nel rispetto dei principi**

**Movimento
del gioco**

**Presenza d'informazione da parte
dei giocatori della situazione
attacco/difesa**



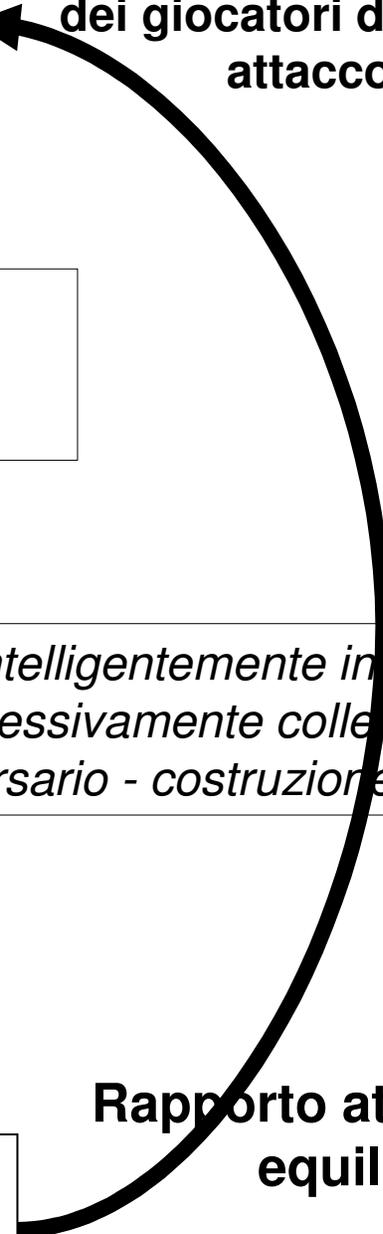
Punti d'incontro
Continuità di
avanzamento

*Il giocatore impara a gestire i comportamenti intelligentemente in rapporto a ciò
che vede prima individualmente e poi successivamente collettivamente
Costruzione di se stesso - costruzione dell'avversario - costruzione del compagno*

**Avvii e riavvii
di gioco**

P.I. lenti
Fasi di conquista

**Rapporto attacco difesa
equilibrato**



**Il giocatore in azione
decide un
comportamento**

Nel rispetto dei principi:

Avanzare

**principio
di
utilità**

Pallone

Sostenere

Spazio

continuare

Situazione di gioco
Rapporto di forza
Attacco/difesa

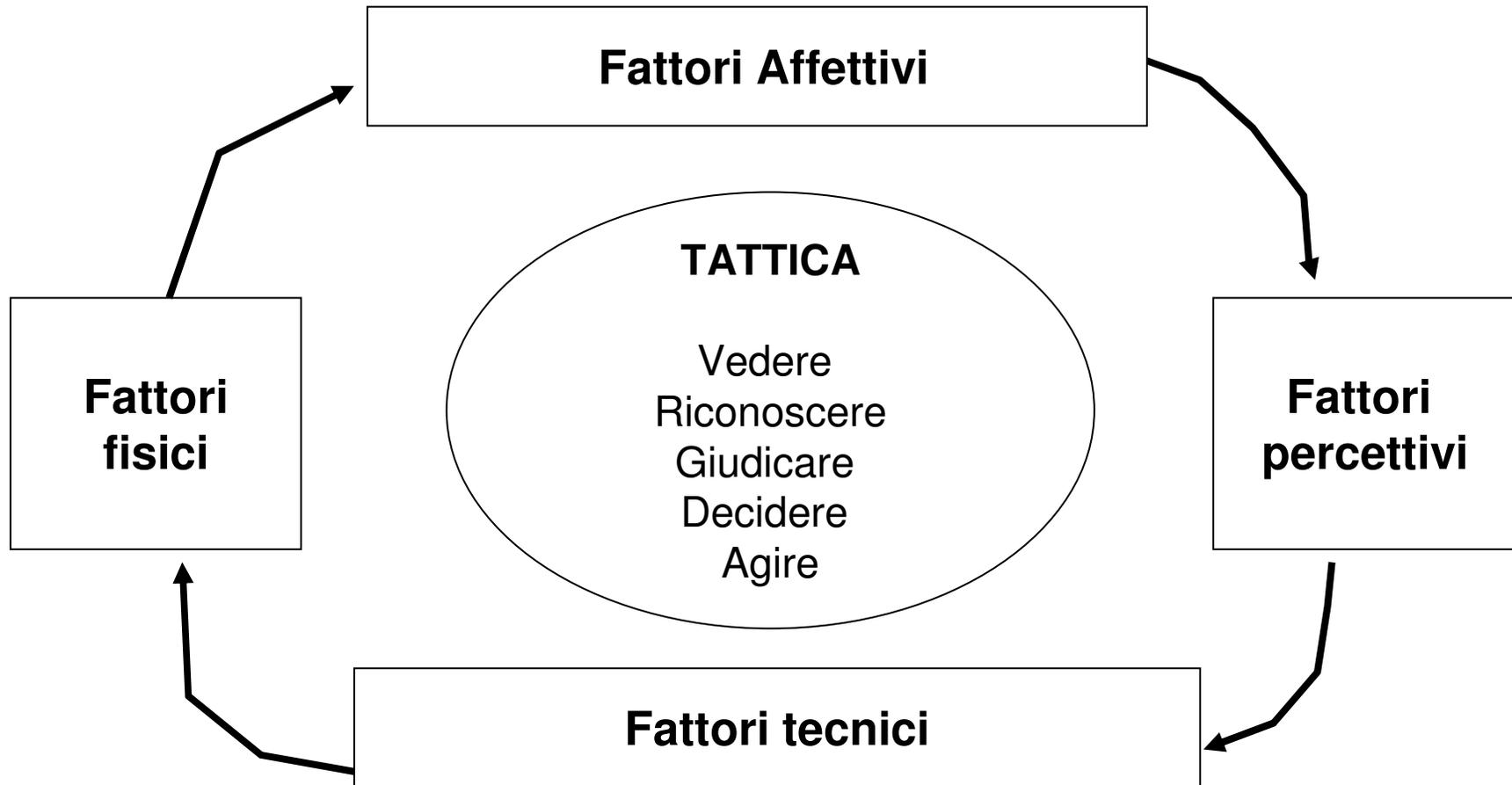
**E' assolutamente necessario di mettere a disposizione dei giocatori delle
referenze comuni per comprendere il gioco nello stesso modo**

Come allenare ?

- 1 Utilizzando un lavoro di opposizione
- 2 Dando priorità ad un gioco di movimento e alla mano
- 3 Mettendo sempre in evidenza la relazione causa ed effetto nella reciprocità attacco/difesa

NB: E' l'efficacia della distribuzione difensiva al momento che condiziona la scelta dell'attaccante

Il giocatore nella situazione tattica



Perchè il movimento del gioco per il principiante?

In quanto permette al giocatore di vivere tutte le situazioni dal generale (gruppo contro gruppo) al particolare (1 C 1) aumentandone il vissuto

Permette all'educatore di valutare i bisogni individuali e collettivi e di conseguenza proporre delle situazioni a misura delle competenze

Attraverso il movimento del gioco che si sviluppa nel giovane giocatore si sviluppa:

- **la capacità di adattamento**
- **La realizzazione del gesto vario nel rispetto dei parametri di efficacia.**

Dal semplice :

Giocare in rapporto ad uno squilibrio creato dall'educatore

Al complesso

In rapporto a situazioni dove lo squilibrio attacco / difesa è meno evidente o non presente

**Il più
difficile è
iniziare
dalla
testa**

**Giocatore
in
costruzione**

rocobrone!



La situazione di apprendimento

1. *Chi sono i miei giocatori (motivazioni- capacità – vissuto – bisogni)*
2. *Quali sono gli obiettivi da perseguire*
3. *Quali sono le attività da proporre*
4. *Quali mezzi utilizzare*
5. *Come verificare se gli obiettivi sono raggiunti? (come valutare?)*

```
graph TD; Gioco --> Osservazione; Osservazione --> Definizione; Definizione --> Situazione; Situazione --> Evoluzione; Evoluzione --> Gioco;
```

Gioco

**Evoluzione della situazione
pedagogica**

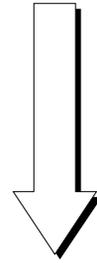
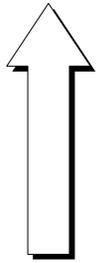
**Osservazione dei comportamenti
Individuali e collettivi**

Situazione pedagogica

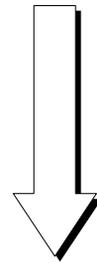
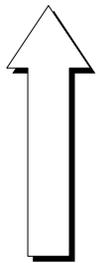
Definizione degli obiettivi

LA SEDUTA

15 V 15 (es. 15 v 15)

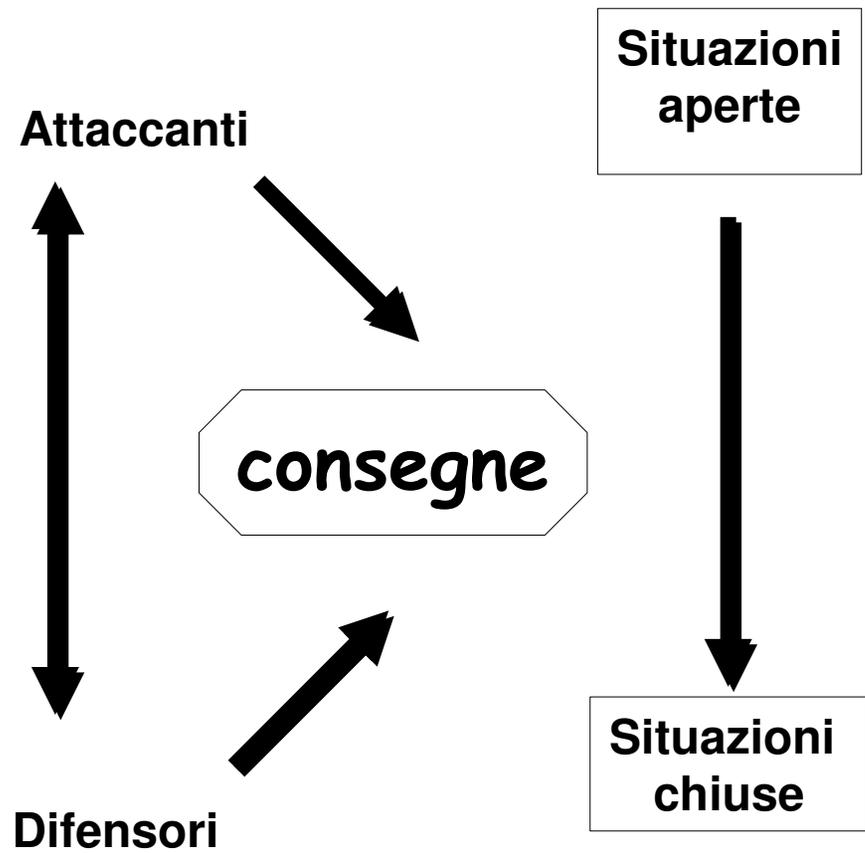
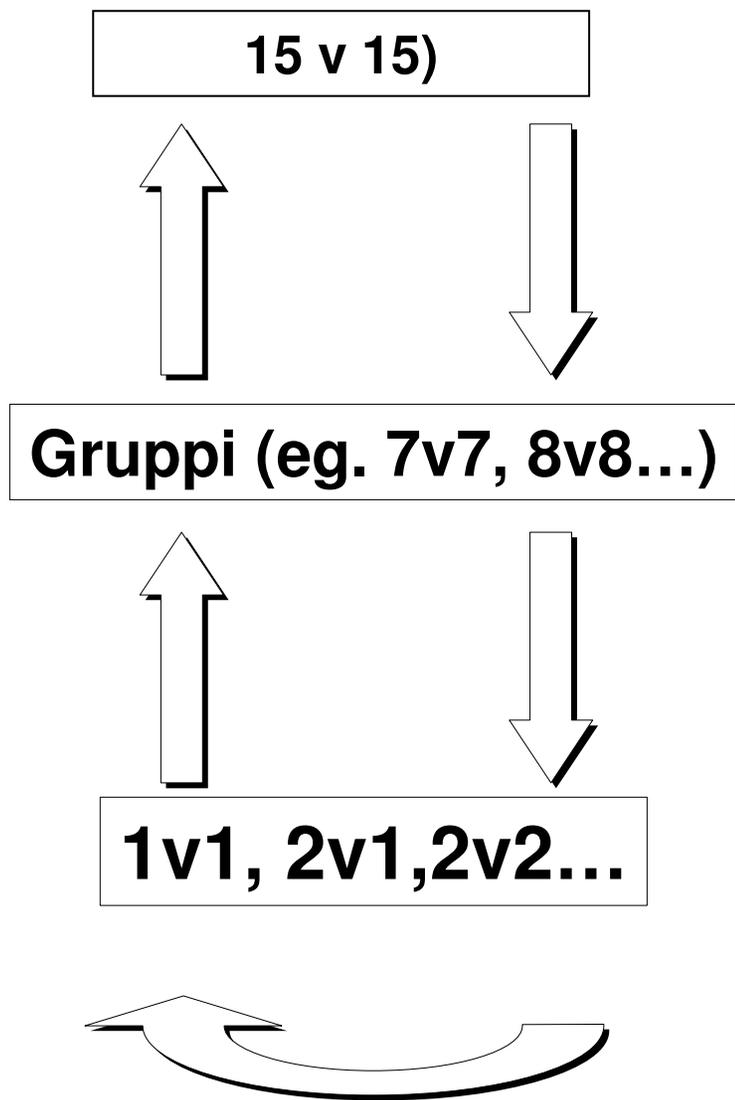


GRUPPI (es. 7v7, 8v8...)



1v1, 2v1, 2v2...





La seduta

- *1 Introduzione ⇒ Dare il tema ai giocatori. (deve essere condiviso e deve determinare un clima positivo)*
- *2 Riscaldamento (in relazione con gli obiettivi)*
- *3 Parte Principale ⇒ Situazione d'apprendimento*
- *4 Gioco ⇒ Valutazione dell'acquisizioni*
- *5 defaticamento*
- *6 Bilancio della seduta*

La seduta

Organizzazione

- *Numero dei giocatori*
- Spazio
- Tempo (*durata delle sequenze di gioco*)
- Materiale
- Consegne e regole
- Criteri di riuscita
- Criteri di valutazione

La seduta efficace

- Un elevata percentuale di tempo dedicata al tema (*Rapporto parlato-pratica*)
- *Un tasso elevato di comportamenti degli allievi in rapporto diretto con il compito da apprendere*
- *Un adeguamento ottimale dei contenuti della proposta alle competenze dei giocatori*
- *Clima positivo*

La seduta efficace



L'esercizio

Principi Generali

- L'esercizio: Strumento per far accrescere l'efficacia del **giocatore e il gruppo in rapporto al gioco**
- Il giocatore deve trovare nell'esercizio gli elementi del gioco, concentrarsi su di essi per riprodurli con efficacia
- L'esercizio rappresenta una situazione di gioco adattata, gestita da regole

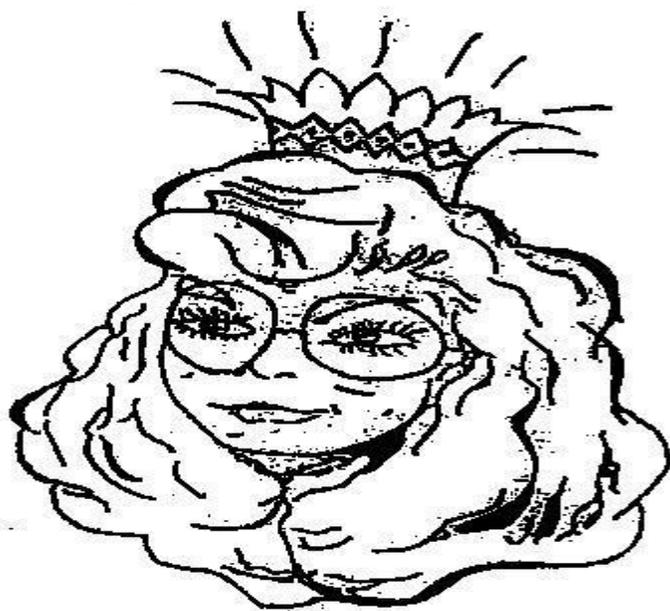
L'esercizio

Principi Generali

- L'esercizio deve essere uno spaccato del gioco al fine di permettere al giocatore di effettuare facilmente dei transfert
- Il buon esercizio non è l'esercizio coreografico ma l'esercizio che ha maggior attinenza al livello di competenze dei giocatori (semplice al complesso – conosciuto all'ignoto – generale al particolare)
- I migliori esercizi sono il risultato delle riflessioni dell'allenatore

L'osservazione

La fedeltà



L'osservazione

Libera durante l'esecuzione

La fedeltà

Fortemente influenzata dalla conoscenza e dagli atteggiamenti dell'allenatore

Cosa osservo? (comportamenti richiesti)

- *Rappresentazione mentale del modello ottimale del comportamento*
- *Rappresentazione mentale della classificazione (scala valutativa) di un comportamento rispetto ad un pronostico*

L'osservazione

Libera durante l'esecuzione

La fedeltà

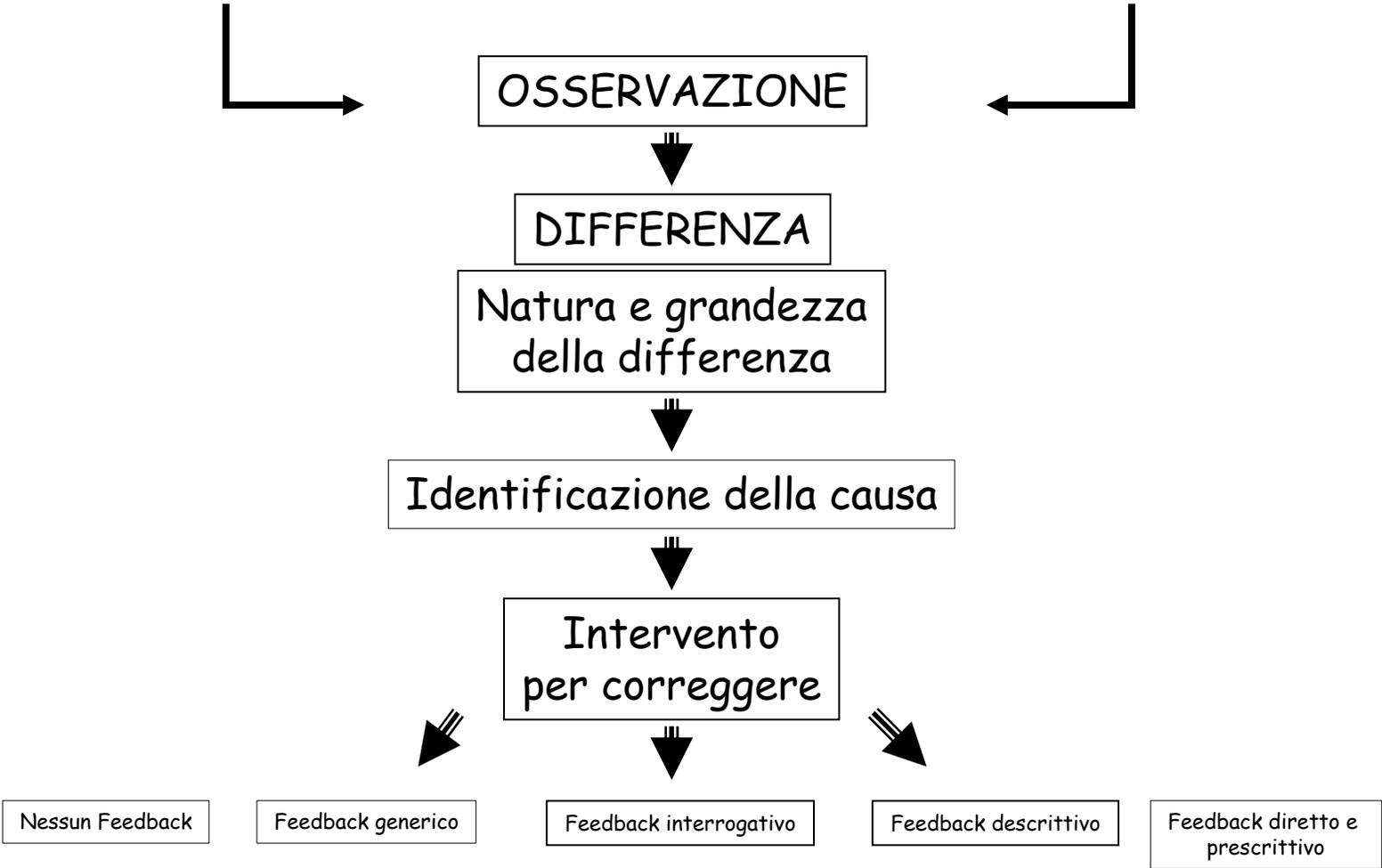
Come osservare

- *Posizione ottimale*
- *Attenzione e concentrazione sulla globalità dell'esecuzione*
- *Attenzione e concentrazione sugli aspetti analitici dell'esecuzione*

L'errore

Comportamento
del giocatore

Comportamento
atteso



L'errore

Cause

- Consegne poco chiare
- Livello attentivo inadeguato
- Insufficienza livello preparazione condizionale e coordinativa
- Livello tecnico inadeguato
- Vissuto inadeguato
- Condizione psicologica
- Combinazioni di più

L'errore

- Quello che conta in un processo pedagogico come l'allenamento non è la correttezza formale della descrizione dell'errore, ma l'efficacia dell'intervento
- **Correggere significa soprattutto saper scegliere bene verso cosa indirizzare il punto focale dell'attenzione dell'atleta**