

# Il ruolo dell'educatore

**I picchi alti necessitano di solide fondamenta!**



# Caratteristiche Livello 1

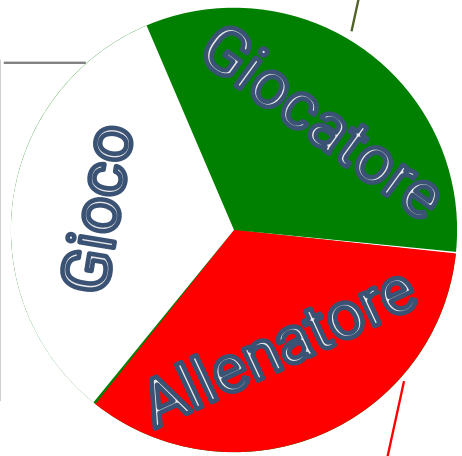


6 - 10 anni	Egocentrico - Attenzione breve - Attività motorie brevi e intense - Ricerca del divertimento - timore del contatto
10 -12 anni	Consapevolezza delle relazioni - Inizio cooperazione - desideroso di apprendere - rapido - coordinato.

## Bambini



6 - 10 anni	Un gioco coinvolgente, dinamico, rapido, sicuro che generi confidenza. Un gioco caratterizzato dalla sfida per la continuità sia in attacco che in difesa e dalla presenza del sostegno nel rispetto dei principi del gioco.
10 -12 anni	Un gioco cooperativo efficace sul pallone e sullo spazio, laterale e profondo, in attacco e in difesa, caratterizzato da confidenza e competenza nelle fasi di contatto.



6 - 10 anni	Una guida che in maniera entusiasta e positiva animi l'attività, in sicurezza, utilizzando un linguaggio verbale e non verbale semplice, con stile inclusivo, per introdurre e motivare i bambini alla pratica del rugby, rispettandone la dinamica del movimento
10 -12 anni	Un insegnante, sensibile alle dinamiche relazionali, capace di condurre un processo intenzionale in maniera chiara e semplice finalizzato al rispetto della realtà, dei principi e della struttura del gioco e consapevole della necessità di lavorare (gestione) in sicurezza



# L'educatore-allenatore

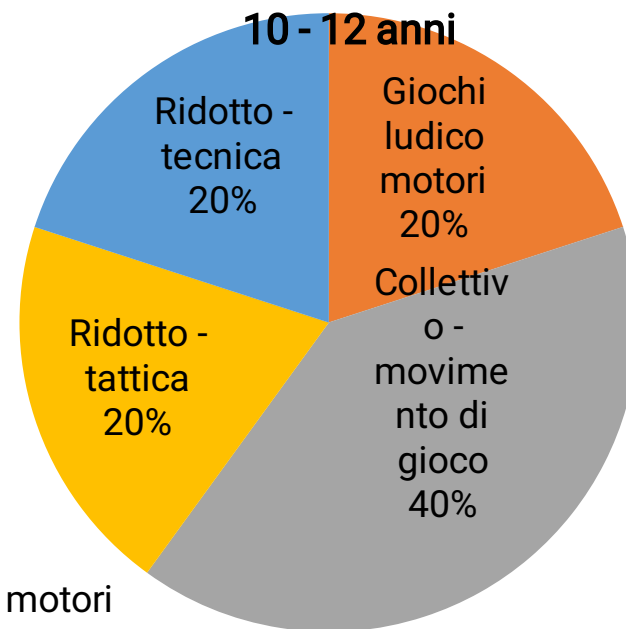
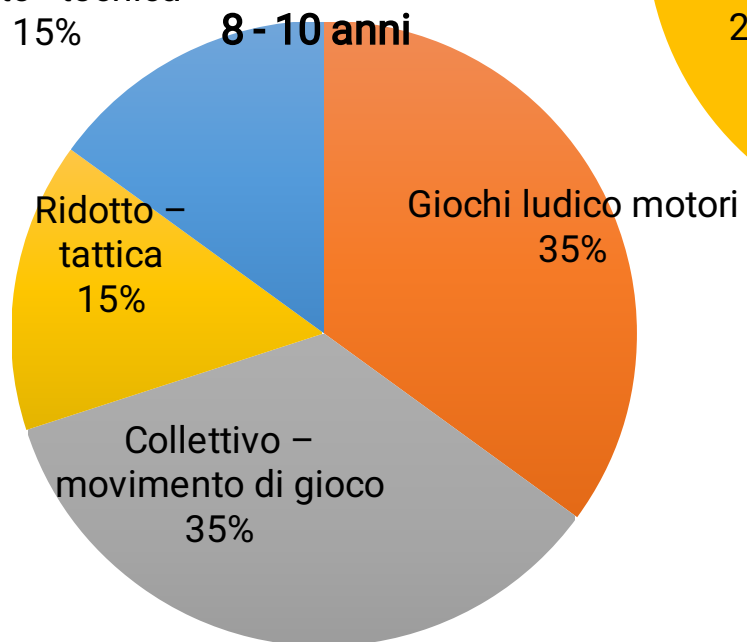
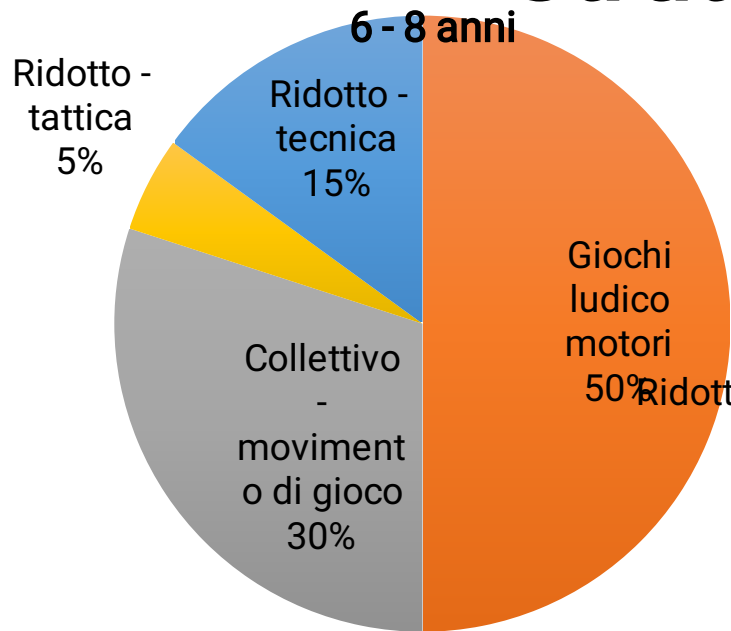
- Motiva e stimola nel piccolo giocatore la fiducia ad accrescere le proprie competenze nell'appropriarsi della comprensione del gioco
- Favorisce gli apprendimenti, fissando obiettivi raggiungibili, valorizzando l'impegno, ponendo l'accento su i miglioramenti, fornendo feedback puntuali e costruttivi. Questo aiuta il giocatore a sviluppare sia l'autostima sia la capacità di valutare realisticamente le proprie prestazioni
- Organizza Il lavoro in campo in modo da aiutare il processo decisionale.
- Favorisce gli apprendimenti creando situazioni di gioco semplificate e con opzioni ridotte e adeguate alle competenze dei giocatori che operano scelte con la guida e il supporto dell'allenatore. L'evoluzione delle proposte deve essere collegata all'evoluzione delle competenze fornendo feedbacks costruttivi così da potenziare la fiducia in se stessi
- Il giocatore deve essere incoraggiato a porre l'attenzione su quegli aspetti del gioco (tecnici e tattici) che è in grado di controllare e gestire

# Responsabilità e requisiti principali

- o Sicurezza dei giocatori
- o Imparzialità
- o Modello di comportamento – essere un esempio
- o Correttezza
- o Seguire istruzioni mediche professionali
- o Fornire rinforzi positivi
- o Accrescere le proprie conoscenze
- o Filosofia:
  - o di allenamento – “Centrato sui giocatori”
  - o di arbitraggio – “giudicare gli obiettivi del gioco piuttosto che gli articoli del regolamento”



# Struttura della sessione



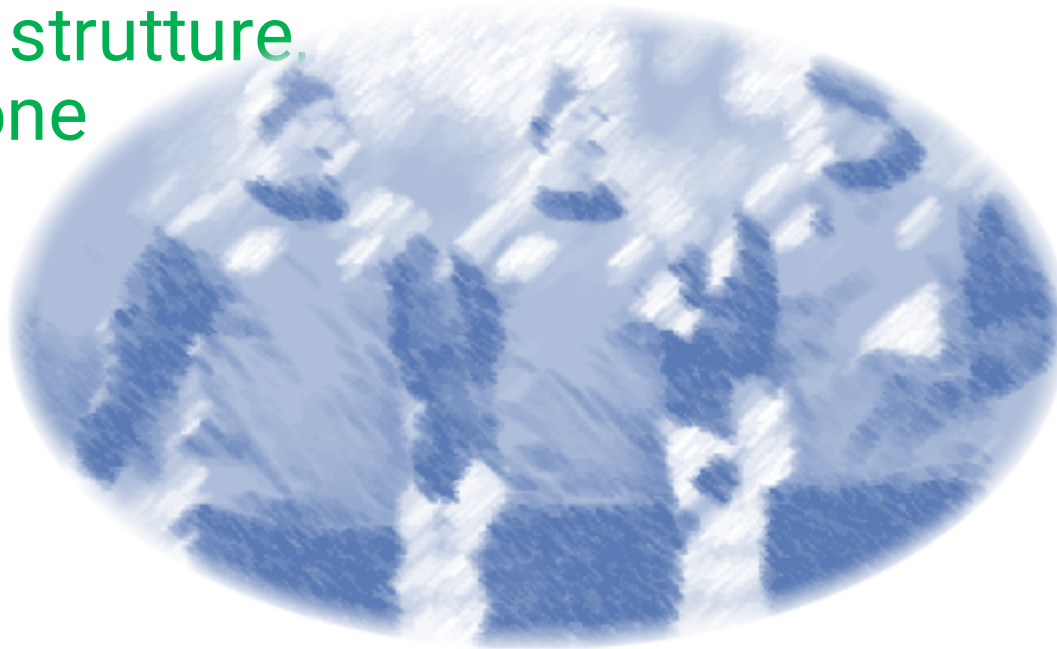
# Preparare la seduta

## • Considerare:

- Numero dei giocatori e degli allenatori
- Durata e conclusione
- Materiale, strutture, disposizione
- Meteo
- Sicurezza

La seduta dovrebbe essere

- Finalizzata
- Attiva
- Varia
- Divertente
- Sicura



# Gestire l'allenamento

- Sicurezza
- Rispettare il tempo
- Sistemare in anticipo
- Consegne semplici
- Dimostrazioni
- Posizione
- Linguaggio
- Rinforzi positivi
- Divertente e scorrevole





# L'autodisciplina dei giocatori

- Definisci chiaramente cosa ti aspetti dai giocatori
- Sii coerente quando applichi i principi
- Sii credibile e puntuale
- Mantieni un alto livello di attività
- Ricompensa piuttosto che punire

