



I Corni Grigi

Avviamento al gioco dello scoutball
Format di Attività L/C

Introduzione:

La pattuglia scoutball della Zona di Bologna, da molto tempo impegnata in attività inerenti allo scoutball per branche E/G, R/S e CoCa ha voluto creare un'attività disegnata specificatamente per l'ambiente fantastico della branca L/C. Non è stata pensata come un "torneo di scoutball", si avvicina probabilmente più ad un grande gioco, dove lo scoutball viene utilizzato sostanzialmente come strumento principale dell'attività.

A chi è rivolta:

L'attività è ideata su due branchi, quindi su una stima di 50 bambini circa. I Vecchi lupi coprono un ruolo fondamentale sia nella fase di preparazione che nel giorno dell'attività vera e propria. Chiaramente il tutto diventa facilmente adattabile ad un solo branco o anche a 3 o 4 branchi contemporaneamente (e oltre...).

E' prevista la presenza di almeno 6 "corni grigi", tipicamente membri della pattuglia o, in alternativa, presi dalle staff di branco.

I riferimenti che troverete all'interno di questo documento sono relativi all'ambiente fantastico per il branco dei lupetti, ovviamente con semplici correzioni e possibile adattare il tutto al Cerchio delle cocci o pensare ad un ambiente "ibrido".

Per come è strutturato il gioco e soprattutto per le finalità educative che vogliamo cercare di raggiungere, consigliamo che a ricoprire il ruolo di "corni grigi" siano i membri della pattuglia scoutball o qualsiasi altre persone che non coprano un ruolo attivo all'interno delle staff.

Tempistiche:

Non esiste una tempistica precisa, l'attività per 50 bambini richiede una mezza giornata scarsa, ma aumentando il numero di bambini e la durata delle fasi del gioco (più avanti illustrate), si può arrivare a coprire anche una giornata intera.

Da fare prima:

- ✓ Trovare un bel prato su cui giocare, possibilmente senza buche. Bisognerà avere la possibilità di montare almeno 3 campi da scoutball, (la lunghezza di ogni singolo campo è ridotta rispetto alle misure regolamentari, quindi ogni campo può misurare circa 25x18mt (invece che 30x18mt).

- ✓ Procurarsi il materiale per costruire i campi di gioco, va bene anche il nastro bianco e rosso da “lavori in corso”, i pali delle porte (ottimi i manici di scopa in legno) e un numero di palle uguale o superiore al numero di squadre in campo. In alternativa La Pattuglia di Zona mette a disposizione il materiale per chi ne facesse richiesta preventiva.
- ✓ Assicurarsi di avere eventuali permessi se si gioca su suolo pubblico.
- ✓ Avere disponibilità di acqua potabile, di servizi igienici, della cassetta di pronto soccorso, di un ricovero in caso di brutto tempo.
- ✓ Assicurarsi di avere a disposizione almeno un fazzolettone da gioco (scalpo) per ogni ragazzo più almeno 7 ulteriori scalpini per ogni corno grigio (seguirà spiegazione...).
- ✓ Procurarsi almeno un fischietto per arbitrare in ogni campo
- ✓ Una riunione di staff preventiva, in cui pianificare la divisione in squadre dei lupi, banalmente in sestiglie, oppure creando squadre ad hoc in base alle esigenze della staff (7 o 8 lupi per squadra, massimo 9).
- ✓ Nella riunione si verificano le “cose da fare” di questo elenco. Se nell’attività parteciperanno elementi esterni è bene che siano presenti.
- ✓ Nel giorno programmato per l’attività, i campi da gioco devono essere montati in anticipo, prima dell’inizio dell’attività!

L’Attività:

L’intera attività si costruisce su 4 fasi principali, le tempistiche di ogni fase non sono definite a priori, ma possono variare in base al numero dei lupi e a quanto ci divertiamo. Nell’ordine abbiamo quindi:

- Il lancio
- La divisione per squadre, l’allenamento e le regole
- Le partite
- La sfida con i corni grigi e la chiusura dell’attività

Il Lancio:

I corni grigi sono un gruppo di rinoceronti. Abbiamo cercato un animale che non interferisse con i nomi jungle del branco ma che, forse anche un po’ forzatamente, spiccasse per imponenza e fisicità. Una felpa o una maglietta grigia, due linee nere sotto gli occhi (tipo i giocatori di football americano) e un rudimentale “corno” fatto in caso da mettersi sul naso sorretto da un elastico possono essere facilmente recuperati e aiutano a creare il personaggio.

I corni grigi non hanno nomi comuni (Paolo, Marco, Lucia...) ma sono anch’essi inventati e di fantasia; a seconda di chi li impersonificherà, avremo quindi un Corno Veloce, Corno Sorriso, Corno Rotto, Corno Silente, Corno Alle Scale... Ovviamente tutti i corni avranno il loro scalpo dietro la schiena.

I Corni, senza farsi vedere prima, irromperanno nel cerchio dei lupi seduti, di corsa, come una mandria inferocita, passandosi la palla da scoutball velocemente, alcuni possono saltare fisicamente in mezzo il cerchio, creeranno scompiglio, ruberanno i cappellini dei lupi (per poi ridarli).

Akela e il branco saranno stupiti e increduli di fronte a questa scena e chiederanno di presentarci per capire chi siamo e cosa ci facciamo lì.

Dopo le presentazioni, un corno parlerà al branco, dicendo che da tempo osservano i lupi nella jungle, e hanno notato che sempre più branchi “mancano la preda”, sono goffi nei movimenti, non hanno una pelliccia lucente come un tempo, non sanno più cacciare coordinati e veloci come invece un vero branco sa fare.

“noi corni grigi siamo custodi di una perfetta tecnica di caccia, infallibile. Siamo arrivati nel vostro territorio per farvi vedere e insegnare un nuovo modo di cacciare nel branco, una tecnica elegante e avvincente, che vi permetterà di conquistare qualsiasi preda nella jungle... ma a vedervi adesso mi sembrate più dei cuccioli di lupo che dei lupi veri e propri,.. forse abbiamo sbagliato branco, forse non siete degni di ascoltare i nostri segreti...”

Akela e il branco ovviamente affermeranno il contrario, diranno di essere pronti ad ascoltare e a imparare le tecniche che i corni grigi hanno da insegnare.

“bene allora, vi metteremo alla prova e vedremo quanto il vostro branco è capace di fare...”

La Divisione per squadre, l'allenamento e le regole:

I Corni grigi chiederanno al branco di dividersi per gruppi (squadre), con l'aiuto dei vecchi lupi questa operazione diventerà semplice e veloce, in quanto già pensata preventivamente (vedi nel paragrafo "Da fare prima"). La cosa importante è che siano il più possibile squadre bilanciate per età e qualità sportive.

Ogni corno grigio si posizionerà in un punto poco lontano dal cerchio (magari assieme ad un membro della staff), distanziato dagli altri corni, akela manderà di volta in volta ogni ragazzo dal rispettivo corno grigio, fino a formare le squadre.

Quando il corno grigio avrà la sua squadra completa incomincerà la fase di allenamento pre-partite.

Ogni Corno porterà la sua squadra in una metà campo disponibile, che raggiungerà correndo, con i lupi in fila indiana dietro a lui (diventa divertente se il corno grigio raggiungerà la propria area di allenamento non in linea retta, ma seguendo un percorso fatto di curve e cambi di direzione, quasi a creare con la sua squadra dietro a lui, un effetto "serpente" in corsa...)

Questa fase sarà importante per spiegare le regole attraverso il gioco.

Il regolamento si basa sui fondamentali dello scoutball, sintetizzando e semplificando il più possibile le già complesse norme che lo regolano. Lo scopo del gioco rimane ovviamente fare una meta in più della squadra avversaria per vincere la partita ma queste sono le sostanziali differenze rispetto allo scoutball:

- ✓ Due tempi da 10 minuti ciascuno
- ✓ Non esistono aree davanti alla porta, né tantomeno falli di difesa o attacco
- ✓ I giocatori scalpati a buono rimangono fuori dal campo per due/tre minuti, per poi rientrare
- ✓ Si possono fare infiniti scalpi vuoti
- ✓ Non esiste un referto di gara
- ✓ I giocatori di ogni squadra, prima di poter fare meta, devono passarsi tra di loro la palla almeno fra tre compagni, nella stessa azione (questo per cercare di far giocare tutti).
- ✓ Il numero e/o il sesso dei giocatori in campo per ogni squadra è flessibile e adattabile alle esigenze del branco, tuttavia sconsigliamo di superare i 9 elementi per squadra in campo (possiamo utilizzare i cambi).

Nel dettaglio, invece, le regole base del gioco, adattate ai Lupetti:

Ogni giocatore è provvisto di uno scalpo, che deve essere sempre ben visibile. Lo scalpo viene indossato dentro ai pantaloncini in corrispondenza della schiena in posizione centrale, in modo che le due punte dello scalpo escano dal pantaloncino di almeno 25 cm, rivolte verso il suolo, senza che ne sia impedita la facile estrazione da nodi o altro. Lo scalpo deve essere di colore e/o materiale differente da quello dei pantaloni in modo da risultare visibile. La maglia deve essere dentro i pantaloni da entrambi i lati per favorire la presa dello scalpo.

Il campo di gioco è un rettangolo di 25 x 18 m circa con fondo erboso, delimitato da nastri. Le righe perimetrali sono considerate fuori. Le porte, di larghezza 4 m, sono situate sui lati corti e delimitate da due paletti piantati a terra alti almeno 1,5 m, liberi di cadere se urtati con forza.

Inizio della partita

All'inizio di ogni tempo, per cominciare il gioco, le due squadre si dispongono sulle rispettive linee di fondo, mostrando lo scalpo indossato all'arbitro, che ne verifica la regolarità. Finito il controllo degli scalpi l'arbitro fischia e inizia la partita.

Lo scalpo

Il giocatore in possesso di palla che viene privato dello scalpo da un giocatore avversario viene detto "scalpato".

Lo scalpo è vuoto quando:

- l'attaccante viene scalpato e non è in possesso della palla;
- l'attaccante lascia la palla, viene scalpato e la palla lo colpisce dopo aver rimbalzato per terra;

Lo scalpo è buono quando:

- l'attaccante viene scalpato in possesso di palla;
- l'attaccante lancia la palla in aria, viene scalpato, e successivamente viene a contatto con la palla al volo (anche accidentalmente).

Quando un giocatore viene scalpato a vuoto attende il fischio dell'arbitro e batte la rimessa dal lato del campo all'altezza in cui è stato commesso lo scalpo e rientra in gioco.

Il giocatore che ha subito lo scalpo buono attende il fischio dell'arbitro e batte la rimessa dal lato del campo all'altezza in cui è stato commesso lo scalpo, abbandona il campo e può rientrarvi dopo 2/3 minuti, o allo scadere del primo tempo, o in caso di meta fatta o subita.

Non si può costringere il giocatore al contatto con la palla per poi scalparlo .

Meta

È meta quando un giocatore appoggia la palla a terra oltre la linea di porta avversaria.

Se il giocatore dovesse spostarsi senza che l'arbitro abbia potuto sincerarsi della validità della meta, quest'ultima potrà essere considerata non valida.

La meta non è valida quando:

- il giocatore supera la linea di porta con il piede o i piedi a terra, anche dopo aver appoggiato la palla;
- il giocatore non riesce a trattenere la palla in posizione fino alla convalida dell'arbitro (a esclusione del caso in cui sia un avversario a spostare la palla già appoggiata o ad urtare il giocatore, facendogli quindi sfuggire la palla; in questo caso la meta sarà ugualmente convalidata);
- il giocatore commette fallo di sfondamento;
- il giocatore prende la palla dopo che questa ha già superato la linea di porta, ossia in fallo di fondo.

Dopo una meta convalidata le squadre si ridispongono sulle rispettive linee di fondo per il controllo degli scalpi indossati e, dopo il fischio, l'arbitro lancia la palla alla squadra che ha subito la meta.

È meta tecnica quando rimangono in campo solo tre giocatori (compreso il portiere) di una squadra.

Portiere

Il portiere è un giocatore con caratteristiche particolari, dedicato alla difesa della propria porta; per questo non può superare la metà campo e neppure, di conseguenza, fare meta. È l'unico che può privare della palla l'avversario.

Palla fuori

Il giocatore in possesso di palla o l'ultimo giocatore ad avere toccato la palla commette fallo se questa esce dal campo di gioco (superando anche in volo la proiezione delle linee perpendicolare al terreno), o se il giocatore stesso esce, anche con solo parte del proprio corpo o col piede, dal campo di gioco (anche mantenendo la palla all'interno del campo). Le righe perimetrali sono considerate fuori.

La rimessa verrà battuta fuori dal campo nel punto in cui è uscita la palla.

Nel caso di fallo di fondo sarà il portiere a battere la rimessa. Il calcio d'angolo viene battuto dall'angolo dalla parte dove è uscita la palla.

Fallo di corpo

Non è consentito sottrarre la palla dalle mani del giocatore in possesso di palla, fatta eccezione per il portiere cui è consentito sottrarla sempreché esso non commetta fallo di corpo toccando le braccia o le mani del portatore.

Un giocatore che ostacola un avversario cercando di privarlo della palla, trattenendolo, colpendolo, spingendolo, ostruendolo col corpo, praticando un gioco duro o violento commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di corpo ed assegna la rimessa al giocatore che ha subito il fallo.

Se questo tipo di fallo viene commesso su di un giocatore chiaramente prossimo ad appoggiare la palla in meta e questo fallo gli impedisce di realizzare la meta stessa, quest'ultima viene comunque considerata valida e assegnata al giocatore.

Il giocatore in fase di attacco in possesso di palla che urta un avversario fermo (ossia con entrambi i piedi a terra nel momento del contatto) o che, anche senza avere il possesso di palla, fa cadere palo della porta o lo inclina con un angolo inferiore a 45° rispetto al campo, commette fallo; Se il palo viene inclinato o fatto cadere da un difensore o dal portiere viene assegnato il vantaggio alla squadra in attacco.

Fallo di piede

Un giocatore che colpisce la palla con i piedi o con le gambe, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di piede ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Fallo di palleggio basket

Un giocatore che fa un palleggio modello basket, commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di palleggio ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Fallo di scalpo preparato o "manina" o "mano sullo scalpo"

Non è consentito preparare lo scalpo, ossia scalpare un avversario avendo prima tenuto la mano in corrispondenza del suo scalpo, in attesa che gli arrivasse la palla.

Lo scalpo preparato è considerato sempre come scalpo a vuoto, anche se l'estrazione dello scalpo avviene mentre il giocatore ha ancora il possesso di palla. Si ritiene scalpo preparato quando lo scalpatore scalpa buono un giocatore dopo avere preparato lo scalpo tenendo la mano in prossimità dello scalpo dell'avversario o a contatto col corpo dell'avversario senza palla.

Fallo di protezione

Il giocatore in possesso di palla che impedisce all'avversario di togliergli lo scalpo, proteggendo quest'ultimo con le braccia o con la palla stessa (anche se lo protegge con la mano o con il braccio che afferra e tiene la palla) commette fallo.

Fallo di vestiario

Il giocatore che non è in regola con l'abbigliamento, cioè ha la maglietta fuori dai pantaloncini a coprire lo scalpo, oppure perde lo scalpo senza che nessuno glielo abbia tolto e si trova in possesso di palla, oppure ha lo scalpo troppo corto o non in regola (vedi inizio), commette fallo; l'arbitro fischia un fallo di vestiario ed assegna la rimessa alla squadra avversaria.

Se il giocatore che commette il fallo è lontano dall'azione e non vi partecipa attivamente, si rimette in regola senza che il giuoco sia interrotto.

Questa regola non è ovviamente applicata se è un avversario a togliere la maglia dai pantaloni al giocatore; in questo caso verrà assegnato il vantaggio o la rimessa dal lato per il giocatore non in regola.

Rimesse

Tutte le rimesse, tranne il fallo di fondo e l'angolo, si battono fuori dal campo lungo la linea laterale.

È sempre necessario il fischio dell'arbitro per rimettere la palla tranne che nel caso di un fallo laterale di fondo o calcio d'angolo dove si può battere la palla liberamente. Dal fischio dell'arbitro, o da quando il giocatore prende la palla in mano nel caso di fallo laterale, di fondo o calcio d'angolo, si hanno a disposizione 5 secondi per effettuare la rimessa altrimenti la rimessa sarà affidata alla squadra avversaria.

Cambi

I cambi sono illimitati: i cambi dei giocatori sono effettuati senza richiesta all'arbitro solo a gioco fermo (non quindi nel caso della rimessa).

Il cambio del portiere o un cambio di ruolo dei giocatori col portiere va sempre autorizzato dall'arbitro a gioco fermo.

Arbitraggio

Le decisioni dell'arbitro sono inappellabili e il suo giudizio è insindacabile.

L'arbitro può decidere se concedere il vantaggio su un'azione in cui si concretizza una meta subito (2-3 secondi) dopo un fallo o uno scalpo a vuoto.

Una volta che ogni corno si trova nella propria metà campo con la sua squadra, comincerà una sorta di allenamento con i ragazzi. Qualsiasi prova di abilità fisico/motoria può andar bene, a patto che sia inerente al gioco che poi i ragazzi andranno effettivamente a fare, qualche esempio:

- Prendere al volo un pallone mentre si corre
- Correre passandosi il pallone (magari in due/tre per volta)
- Fare un cerchio dove tutti se la passano e un ragazzo in mezzo tenta di prenderla (tipo "torello")

Dopo aver eseguito un po' di questi fondamentali, possiamo dividere la nostra squadra in due piccole squadre e simulare un'azione di scoutball; metà saranno in difesa e l'altra metà in attacco. E' bene far concentrare i ragazzi sull'assoluta importanza di passarsi la palla il più possibile e, contemporaneamente, chiarire il concetto di scalpo buono e scalpo vuoto, simulando le due casistiche con loro. Di volta in volta, in questa fase, sarà premura del corno grigio spiegare le varie casistiche del regolamento.

Le partite

Non è un torneo nel senso più classico del termine, non ci sono fasi ad eliminazione, niente quarti, semifinali o finale, niente premi per il miglior scalpatore o miglior realizzatore.

È qualcosa di più simile ad un girone all'italiana, dove ogni squadra sfiderà le altre, ruotandosi fra i vari campi.

Su ogni campo è bene che siano presenti i corni grigi assegnati ad ogni squadra, che saranno gli arbitri. Ogni componente della staff può essere assegnato ad una squadra, aiutare i corni nella gestione della partita e addirittura giocare, se ce ne sia la necessità.

La sfida con i corni grigi e la chiusura dell'attività

Una volta terminate le partite si chiamerà cerchio tutti insieme.

Con il branco seduto, i corni grigi torneranno in mezzo al cerchio, il corno grigio che ha parlato nel lancio riprenderà la parola:

“abbiamo visto il vostro impegno e possiamo dire che ve la siete cavata, siete abbastanza in gamba e avete imparato a giocare di squadra e ad aiutarvi uno con l'altro. Tuttavia non siete certo dei campioni come noi e avete ancora tanta strada da fare, come ben sapete noi siamo i custodi di questo gioco e siamo invincibili”.

Il branco, incoraggiato da Akela e i vecchi lupi, non sarà d'accordo con la valutazione dei Corni, dichiarandosi pronti a sfidarli sul campo e a far valere le proprie capacità contro di loro.

Parte così la sfida finale. Branco vs Corni Grigi.

Il campo da gioco è lo stesso degli altri, tuttavia, in base al numero dei lupi presenti, è bene allungare la lunghezza del campo.

È una partita di scoutball particolare, tutti i corni grigi avranno 8/9 scalpi attorno alla cintura, bisognerà dire ai lupi che l'unico modo che hanno per vincere è fare una meta in più dei corni oppure scalparli tutti.

Tutta la partita si svolge su un unico tempo, i lupi proveranno a fare meta, ma bisognerà spingerli a scalpare uno per uno tutti gli scalpi di tutti i corni grigi.

I lupi potranno tentare di togliere uno scalpo ad un corno solo se questo è in possesso della palla (scalpo buono).

Quando un corno grigio finisce gli scalpi esce dal campo.

Ovviamente i corni dovranno a poco a poco farsi scalpare e accettare la sconfitta.

Con i corni battuti, i lupi tornano in cerchio, i corni accetteranno la sconfitta congratulandosi con il branco e saluteranno.

Considerazioni Finali:

Si può prevedere, terminato lo scontro finale, un momento di merenda tutti assieme, i corni possono portare una torta che mangeranno con il branco vittorioso.

Il branco, chiaramente con anticipo, può organizzare un'attività per farsi le divise per le squadre, utilizzando colori per stoffa o altre tecniche.

Con l'occasione di questa attività sportiva, i vecchi lupi possono trovare ulteriori spunti per eventuali “prede” nella progressione personale di ogni ragazzo o nella conquista di specialità specifiche.

È bene pianificare una riunione di verifica con la staff e i corni grigi, in modo da evidenziare le eventuali problematiche rinvenute e dove possibile migliorare ancor di più questa attività.

Tutto quanto descritto rappresenta una linea guida, ogni staff si senta libera di adattarla alle proprie necessità.

I membri della pattuglia Scoutball sono e rimarranno sempre a disposizione.

Buona Caccia!

Ideato e Redatto dalla Pattuglia Scoutball ADS della zona di Bologna.

www.scoutballitalia.it