Allenamento di rifinitura

È il momento di provare i movimenti e di capire le regole che seguiremo durante il Primo e il Secondo tempo. Uno alla volta, spostiamoci dallo spazio dello Spogliatoio a quello del Campo: ogni volta che un giocatore entra in Campo, tutti quelli già lì devono accoglierlo applaudendo.

In Campo nessuno interpreta il proprio personaggio: adesso io mi trovo a indossare i panni dell'Allenatore e il primo dei miei compiti è assegnare a tutti voi un altro ruolo. Non ci sono ruoli fissi, vengono riassegnati a ogni fase di Campo, perciò ciascuno di noi deve capire come giocare da Allenatore, Cronista, Tifoso o Calciatore.

Ora sceglierò tra voi un singolo Cronista, quindi dividerò gli altri tra Calciatori e Tifosi, seguendo questo schema:

- *7 giocatori:* 3 Calciatori + 2 Tifosi
- *8 giocatori:* 4 Calciatori + 2 Tifosi
- *9 giocatori:* 4 Calciatori + 3 Tifosi
- *10 giocatori:* 5 Calciatori + 3 Tifosi
- *11 giocatori:* 5 Calciatori + 4 Tifosi

Il ruolo in Campo stabilisce la posizione e il diritto alla parola di ognuno di noi.

- *Allenatore:* Può comunicare solo tramite il fischietto. Sta a bordocampo, su un lato qualsiasi dello spazio di gioco.
- *Cronista:* È l'unico a parlare. Sta a bordocampo, su un lato qualsiasi dello spazio di gioco.
- *Tifosi:* Possono parlare solo in coro, altrimenti urlano o battono le mani. Stanno a bordocampo, su un lato qualsiasi dello spazio di gioco.
- *Calciatori:* Non possono mai parlare, il loro gioco è di natura fisica. Sono gli unici a poter occupare il rettangolo di gioco e toccare il pallone.

Mettiamoci tutti ai nostri posti: in particolare i Calciatori devono disporsi su due file, metà per ciascuna, guardando tutti nella stessa direzione. Uno di loro deve avere il pallone in mano e io, in quanto Allenatore, devo tenere il fischietto.

Dopo aver assegnato i ruoli, l'Allenatore deve fare un discorso. Lo ascoltano tutti e i Calciatori possono riscaldare un po' i muscoli nel frattempo. Il discorso viene improvvisato, ma deve esprimere questi due concetti con assoluta chiarezza:

- La squadra deve attenersi a tattica e disciplina o puntare su tecnica e individualità?
- La squadra deve stare attenta in difesa o lanciarsi in attacco?

Capiremo più avanti, quando torneremo nello Spogliatoio e leggeremo l'*Andamento della partita*, in che modo queste scelte assumono valore.

Ora invece concentriamoci sui movimenti.

- I Calciatori corrono sul posto per l'intera fase di Campo. Ciascuno scelga quindi un passo che può sostenere per 10 minuti: lo scopo è mettere in gioco la fatica, non dimostrarsi veri atleti.
- I Tifosi possono incitare la squadra, battendo le mani, esultando o intonando un coro a sostegno dei loro beniamini. In quel caso, i Calciatori devono aumentare il passo: più veloci!
- I Tifosi possono criticare la squadra, fischiando, lamentandosi o intonando un coro contro i loro beniamini. In quel caso, i Calciatori devono rallentare il passo, ma senza fermarsi!

◤ Ora veniamo al pallone. Ogni volta che io fischio, il Calciatore in possesso del pallone lo passa a un altro. Con le mani. Se la palla cade a terra, se il passaggio avviene troppo tardi o senza il fischio, darò sfogo al mio disappunto con gesti plateali.

Proviamoci! Tifosi incitate o fischiate, Calciatori correte di più o di meno e seguite il mio fischio per passarvi il pallone.

Abbiamo appena messo in pratica tutte le regole di base della fase di Campo, con l'eccezione della presenza del Cronista.

◤ Il Cronista è l'unico a poter parlare: legge una serie di carte e commenta la partita. È la sua narrazione a trasformare i movimenti degli altri in una storia. Va ascoltato e bisogna reagire a quel che dice.

Riproviamo! Il Cronista improvvisa la descrizione di un'azione (in seguito si affiderà alle *Carte*), decidendo se farla terminare con un gol segnato o un gol subito. Tutti gli altri ascoltano e si comportano di conseguenza: i Tifosi incitano se le cose si mettono bene e fischiano in caso contrario, i Calciatori corrono di conseguenza e l'Allenatore chiama la serie di passaggi.

◤ Se il Cronista annuncia un gol segnato, tutti i Calciatori abbracciano chi tra loro era in possesso del pallone in quel momento. I Tifosi e l'Allenatore esultano.

◤ Se il Cronista annuncia un gol subito, tutti se la prendono con chi tra loro era in possesso del pallone in quel momento.

Quando cambia il risultato, l'Allenatore prende provvedimenti, chiamando a gesti uno schema di gioco diverso.

◤ Se la squadra è passata in vantaggio, l'Allenatore solleva l'indice e lo agita in cerchio: i Calciatori si mettono in cerchio e al fischio si passano la palla con le mani. È ancora più facile, controllano la partita.

◤ Se la squadra è passata in svantaggio, l'Allenatore solleva il pugno e lo agita in cerchio: i Calciatori si mettono in cerchio e al fischio si passano la palla con i piedi. È più difficile, rischiano per rimontare.

Proviamo ancora! I Calciatori si mettono in cerchio, mentre il Cronista racconta il gol del pareggio. Tutti reagiscono e lo schema viene cambiato di nuovo.

◤ Se la squadra torna in parità, l'Allenatore solleva la mano aperta: i Calciatori si rimettono su due file e si passano la palla con le mani.

Bravi tutti! Adesso torniamo nello Spogliatoio, uno alla volta. Quelli ancora in Campo accompagnano chi esce, applaudendolo o fischiandolo a loro scelta.

Un'ultima cosa: ora che conosciamo le regole, è giusto sapere come infrangerle. Non tutti giocano sempre di squadra.

◤ Chi nello Spogliatoio ha giocato una carta *Gesto tecnico* e in Campo si ritrova Calciatore può ignorare le regole. Muovendosi e passando la palla come vuole, dimostra il proprio individualismo.