



Amici nel gioco

Fino all'ultimo canestro!

Luca Cognolato – Scrittore italiano, 1963

Che cosa rende forte una squadra? Grandi giocatori, certo. Ma non solo: l'unione, il supporto reciproco, l'impegno, l'amicizia sono i veri segreti per vincere ogni sfida.

IDEA CHIAVE

Il giocatore è la forza della squadra, la squadra è la forza del giocatore.



- ✓ Una sfida sul campo di pallacanestro: gli Sharks devono affrontare i Templari, che giocano in casa.
- ✓ Durante il primo tempo la squadra ospitante ha la meglio, ma dal secondo tempo in poi le cose cambiano.
- ✓ Gli Sharks ritrovano il gioco di squadra e vincono la partita!

PUNTI CHIAVE



AUDIO

Fischio, palla in aria, gioco. Schierati in campo: Fiacca, Checco, Yoghi, Pietro e Paolo. Era una formazione per capire come gli avversari si muovevano in campo, ma i primi cinque minuti furono bruciati in una confusione assurda.

Lo schieramento disordinato degli Sharks permise ai Templari di **affondare** più volte, saltando la difesa e tirando da entrambi i lati. Furono minuti di panico assoluto: era impossibile organizzare qualsiasi azione, tanto in attacco che in difesa.

8 a 2, 12 a 4, 16 a 4. I punti sul tabellone cambiavano velocemente solo da una parte.

Pietro uscì per lasciare il posto a Sédar, sperando di dare più spinta offensiva¹ alla squadra.

«Quando corri in attacco guarda indietro! Corri guardando indietro!» urlò l'allenatore a Sédar, che si muoveva ancora incerto in campo.

A un certo punto, come se ci fosse stato un segnale **telepatico**, il rumore del pubblico aumentò. I tifosi dei Templari cominciarono a suonare delle trombe di plastica e a rullare sui loro strani tamburi concludendo con un «Eh!» che schiacciava ogni azione degli Sharks.

MILLE NUOVE PAROLE



affondare: avanzare (facendo canestro) come se non ci fosse resistenza da parte dell'avversario.

telepatico: segnale trasmesso senza parole, attraverso la mente.

1. **spinta offensiva:** slancio in attacco.

MILLE NUOVE
PAROLE

fluido: sciolto,
scorrevole.

Al pubblico ospite non restava che guardarli stupito e leggermente impressionato. Ogni tanto qualche isolato urlo d'incitamento partiva dalla mamma di Tecno, che sembrava pronta a strapparsi i capelli a mazzetti.

Il primo tempo si chiuse con un 18 a 6 appena onorevole e sulla panchina già si sentiva l'odore nauseante² della paura e della sconfitta.

«Dentro Lev, Stekko, Grinta, restano Checco e Yoghi! Molto bene» annunciò il coach³ consultando un bloc-notes. «Niente falli. Contenere i loro attacchi. Molto bene. Ognuno controlli il proprio uomo quando porta una palla, date il tempo agli altri di tornare ai propri posti in difesa. Tutti tornano subito in difesa di corsa! Molto bene. E stringere i denti.»

Se il coach chiedeva di stringere i denti già all'inizio del secondo tempo, voleva dire che le cose non stavano andando molto bene.

La difesa, però, tenne da subito: Lev era un pilone di cemento armato. Checco e Stekko correvano e rendevano **fluidi** i contropiede⁴. Non ci furono azioni spettacolari, ma i Templari non arrivavano più sotto canestro con la stessa tranquillità. In compenso Yoghi rubò la palla un paio di volte e a rimbalzo⁵ fece valere tutta la sua altezza.

Il pubblico, ora che stavano su 18 a 12, partecipava molto di più. «Non mollate! Non mollate! Teneteli sotto pressione.»

La mamma di Tecno era ormai sull'orlo di una crisi di nervi⁶.

Tutte e due le squadre difendevano coi denti e il gioco si fece più prudente, più fisico a volte, senza che nessuno rischiasse più del dovuto.

Fu un lungo lavoro, fino al 20 a 14, quando ritornarono alla panchina veramente provati.

«Ma volete buttare dentro qualche palla? Tutti quei tiri sbagliati... molto bene, avete tenuto in difesa... ma deve andare anche l'attacco! Dai, sotto, molto bene.»

Alla fine del secondo tempo, il coach pareva davvero più soddisfatto.

«Adesso è il momento di prenderli e superarli!» annunciò. Yoghi si sedette in panchina, mentre Stekko e Lev si sistemavano intorno al centro, con Tecno nervoso disposto dietro.

2. **nauseante:** la paura della sconfitta comincia a serpeggiare sulla panchina della squadra e sembra avere un odore insopportabile.

3. **coach:** allenatore.

4. **contropiede:** attacco veloce che ha lo scopo di andare a canestro con scarsa possibilità di difesa degli avversari.

5. **a rimbalzo:** azione che consiste nel riuscire a impossessarsi della palla, dopo che ha toccato (*ha rimbalzato su*) il ferro del canestro o il tabellone.

6. **sull'orlo di una crisi di nervi:** sul punto di crollare psicologicamente per la tensione, avendo, ad esempio, una crisi di pianto.


**MILLE NUOVE
PAROLE**


regia: organizzazione,
coordinamento.

scandire: sillabare,
ritmare.

Quando Tecno entrò in campo, dal pubblico degli ospiti si levò un mormorio di disapprovazione che il coach fulminò⁷ con lo sguardo. Poi rivolse a Tecno un segno d'incoraggiamento.

«Ricordati che sei il nostro cecchino!» gli bisbigliò Stekko, passandogli accanto.

Anche Checco, che aveva ritrovato una specie di sorriso, gli fece un gesto d'incitamento.

Fu il tempo più combattuto e bello. Sédar, invece di tenersi fuori dalla mischia, cominciò a lottare per conquistare la palla e a scombinare la difesa templare. Fiacca, sotto canestro, portò una marcia in più nelle azioni al rimbalzo. Per Stekko era un po' difficile coordinare il centro campo, con Sédar che schizzava avanti e Tecno molto arretrato, ma la sua regia, tranquilla e sicura, assicurò il sorpasso. Al suono del terzo tempo i Templari stavano guardando un 32 a 34 ben stampato sul tabellone, mentre gli incitamenti dal pubblico crescevano come una marea⁸.

Quando gli Sharks entrarono in campo per l'inizio del quarto tempo, il pubblico ritmava alcune parole, che scendevano a ondate dalle gradinate.

«Incredibile! Li sentite? Sono i nostri! Dai ragazzi che ce la possiamo fare!»

Yoghi indicò il pubblico che scandiva:

«Da Basket, Da Sharks – Da Basket, Da Sharks – Da Basket, Da Sharks!» guidato dal nonno che dirigeva il coro con il giornale arrotolato.

7. **fulminò:** disapprovò con uno sguardo secco.

8. **come una marea:** similitudine che indica che gli incitamenti del pubblico aumentano con costanza e forza come l'alta marea del mare.

9. dandosi velocemente il cinque: gesto compiuto da due persone, solitamente per comunicare soddisfazione o per congratularsi reciprocamente. Ciascuno alza la propria mano destra e colpisce il palmo della mano destra dell'altra persona, producendo un rumore secco. Il numero "cinque" è riferito alle dita della mano.

Sédar passò delle palle perfette, Checco non fece nessun tiro azzardato, Fiacca fu preciso come un ragioniere, Stekko tenne tutto sotto controllo e Tecno si comportò benissimo. Eppure, quando mancava una manciata di secondi alla fine della partita, sul tabellone illuminato compariva un inutile 60 a 60 e nessuno aveva più la forza di fare ancora un passo.

In quella situazione la palla arrivò in mano a Tecno che, senza pensarci, tirò e chiuse gli occhi, mentre la sirena suonava.

Nel silenzio assoluto si voltò verso la panchina, senza nemmeno osare controllare dove fosse finita la palla.

Quando vide che tutti saltavano per aria, come tappi di spumante all'ultimo dell'anno, capì che aveva fatto canestro.

Tutti i tifosi degli Sharks erano in piedi sugli spalti ad applaudire, mentre in campo le due squadre sfilavano fianco a fianco, dandosi velocemente il cinque⁹.

Solo in quel momento tutti si resero conto sul serio di avere vinto la partita più importante di tutto il campionato.

(Adattato da L. Cognolato, *Gioco in difesa. Basket League*, Einaudi, Torino, 2011)



PER LEGGERE ANCORA
Luca Cognolato,
La squadra

COMPETENZE ALLA PROVA



COMPRESIONE

- Chi sono i membri della squadra degli Sharks? Elenca di seguito i loro nomi (o soprannomi).
.....
- Quale sport pratica la squadra degli Sharks?
a. Calcio. b. Rugby. c. Basket. d. Pallavolo.
- Completa la tabella, indicando in sintesi le azioni degli Sharks durante la partita.

Tempi	Azioni
a. Primo tempo	Gli Sharks:
b. Secondo tempo	Gli Sharks:
c. Terzo tempo	Gli Sharks:
d. Quarto tempo	Gli Sharks: