

Giochi di lotta: Sumo

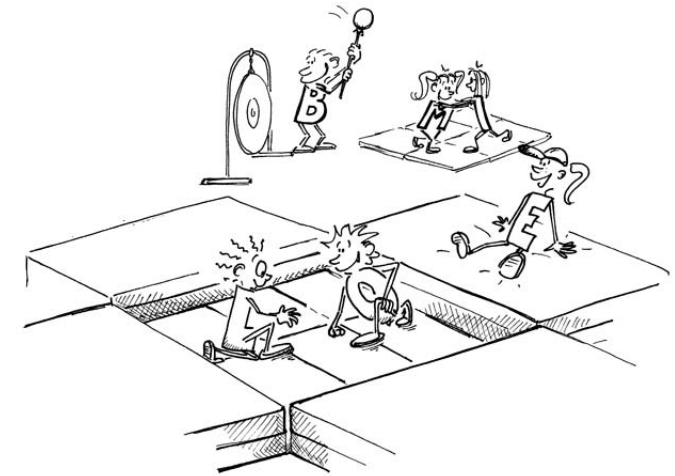
Quando due lottatori di Sumo si affrontano entrano in gioco tutti gli elementi del combattimento. Forza, destrezza, correttezza. Di seguito un esempio di gara.

11-15

Il dojo permette di organizzare simultaneamente diverse piccole competizioni. Gli allievi allestiscono il dojo al centro della palestra con l'ausilio di tappetoni e tappetini. Formano dapprima un quadrato con quattro tappetoni disposti nel senso della lunghezza (tribune per gli spettatori) e poi, all'interno di questo quadrato, collocano dei tappetini su cui si svolgeranno i combattimenti. All'esterno del dojo, gli allievi allestiscono diverse zone di combattimento a cui attribuiscono i nomi di località giapponesi.

Bisogna contare almeno quattro allievi per zona di combattimento. Gli allievi sono distribuiti nelle varie zone di combattimento in base a statura e peso; il docente sceglie una forma di lotta che ritiene adatta, spiega le regole e ricorda i punti importanti (lista di controllo).

Ogni combattimento è preceduto da un rituale di saluto. Gli allievi combattono sempre due contro due e un terzo assume la funzione di arbitro. L'insegnante cronometra e coordina i tornei. Sceglie un segnale (gong) che annuncia l'inizio e la fine dei combattimenti. Ogni vincitore ottiene tre punti: in caso di parità ad ogni avversario è attribuito un punto. Sulle zone di combattimento ogni allievo affronta a turno tutti gli altri, dopodiché contabilizza i punti che ha vinto. Alla fine del torneo l'allievo più forte va sul dojo di Tokyo per misurarsi con gli altri vincitori.



Regole da osservare

- I due avversari si fronteggiano al centro della zona di combattimento con le ginocchia flesse, fissandosi negli occhi.
- Quando l'arbitro batte le mani, possono toccare terra con ambedue le mani ed attaccare. Lo scopo della lotta è quello di far uscire l'avversario dal campo da gioco.
- Se uno dei due perde l'equilibrio e cade a terra o scivola, ha perso.
- Si può anche mettere fine alla lotta gridando «basta» e si è dichiarati sconfitti. Ma un abbandono non è assolutamente da considerare un disonore.
- Non si può picchiare o tirare i vestiti dell'avversario.

Vivendo in prima persona una gara del genere i bambini realizzano che possono misurare le loro forze e la propria abilità con gli altri senza far male o ferire l'avversario. Le ragazze hanno inoltre modo di constatare che in alcuni casi sono alla pari o anche più forti dei coetanei maschi.