SCALPO

- Viene chiamata **SCALPO** una striscia di stoffa larga circa 5 cm e lunga 30 – 40 cm.
- Lo scalpo deve essere inserito per 1/3 della sua lunghezza all' interno della cinta dei pantaloni lungo il fianco sinistro del giocatore (destro per i mancini), pendendo quindi per i 2/3 rimanenti lungo la gamba sinistra.
- Il braccio sinistro del giocatore deve rimanere dietro la schiena ed il braccio destro ha la funzione di prendere (sfilare) lo scalpo dell' avversario ed allo stesso tempo difendere il proprio, bloccando i tentativi dell' avversario, in una sorta di 'rude' scherma
- L' atto di prendere (sfilare) lo scalpo di un giocatore viene definito **SCALPARE** l' avversario.
- Lo scalpo non puo' essere trattenuto dalla mano e la parte inserita nella cinta non deve avere nodi, essere legata a passanti o avere comunque qualche impedimento ad essere sfilato.
- Non e' possibile bloccare la mano o il braccio dell' avversario ma solo pararne i colpi

Queste semplici regole sono l' abc dello scalpo e sono la base per innumerevoli giochi, gia' inventati o da creare, da fare al chiuso o in enormi spazi, in poche persone o in diverse centinaia di giocatori (non e' un'esagerazione). Le varianti, le personalizzazioni dello scalpo non si contano e ovviamente non possiamo scriverle tutte; proveremo qui a raccontarvi uno di quelli che abbiamo usato noi

2 GRANDI SQUADRE	da 30 a 150 giocatori per squadra
CAMPO DI GIOCO	all' aperto, quello che avete, campo di calcio o bosco , prato o piazza di citta'.
MATERIALE	scalpi fasce per la testa / berretti / colori a dita per identificare le 2 squadre 2 bandiere calce / nastro stradale 2 scatole di cartone / casse / bauli piccoli sassi / palline - dipinti come pietre preziose fiches / talloncini di 2 diversi colori

Vengono individuate 2 basi nei lati opposti dello spazio a disposizione.
In ognuna delle basi viene creato un quadrato di 2/3 metri di lato al cui centro viene posizionata la bandiera.

All' inizio del gioco, cosi' come all' inizio di ogni manche, le 2 squadre si posizionano intorno alla propria base.

Ogni giocatore dovra' avere un segno distintivo della propria squadra (colori a dito / berretto / fascia sulla testa), il proprio scalpo inserito nella cintura dei pantaloni e 5 vite (talloncini/fiches - ogni squadra avra' il proprio colore sui talloncini).

Al fischio dell' arbitro la manche ha inizio ed i giocatori dovranno :
- scalpare piu' avversari possibile
- prendere la bandiera avversaria

Il gioco e' aperto, non esiste la regola dell' uno contro uno, ci potremmo quindi trovare in situazioni di un gruppo contro un altro gruppo, di un giocatore contro un avversario o di un giocatore contro piu' avversari contemporaneamente.

Ogni qualvolta un giocatore scalpa un avversario i due entrano 'in pugno' (il gioco si interrompe momentaneamente solo per loro), e lo 'scalpato' paga una 'vita' all' avversario.
A pagamento avvenuto chi ha scalpato puo' riprendere immediatamente a giocare. Il giocatore che e' stato scalpato , con la mano alzata per far capire che non e' in gioco, dovra' tornare dietro le proprie linee, rimettersi lo scalpo e quindi riprendere a giocare.

Attenzione : abbiamo detto dietro le proprie linee – non alla propria base. Viene definita propria linea dove stanno giocando due o piu' compagni di squadra.

Puo' capitare che 2 avversari si tolgano lo scalpo contemporaneamente. In questo caso nessuno paga ed i giocatori devono tornare dietro le proprie linee per poter riprendere la battaglia.

Se un giocatore viene scalpato e non ha piu' vite per pagare, viene fatto **prigioniero**.
Viene cioe' accompagnato nella base avversaria e dovra' rimanere li' fino alla fine della manche. Riprendera' il gioco nella manche successiva con una nuova dotazione di vite.

Per prendere la **bandiera**, un giocatore dovra' entrare nel quadrato di bandiera avversario senza essere scalpato.

Una volta entrato, rimane automaticamente in pugno e dovra' affrontare i **Difensori di Bandiera** in duelli singoli. Se il giocatore vince i duelli con tutti i difensori conquista la bandiera, e dovra' portarla, senza poter essere preso in nessun modo, nella sua base. Qui la vincita verra' convalidata dal proprio arbitro e la bandiera dovra' essere riportata nel quadrato avversario, sempre in pugno, pronta per poter essere presa un'altra volta.

I Difensori di Bandiera (2 – 3 giocatori a seconda della disponibilita' di forze in campo) dovranno rimanere nei pressi del proprio quadrato, riconoscibili da una fascia o da colori differenti, a disposizione per i duelli.

I Difensori di Bandiera possono cambiare solo a fine manche, non durante.

I duelli di bandiera non possono essere disturbati da altri giocatori e la vincita non viene mai pagata.

Ovviamente il gioco in generale non si ferma durante la conquista di una bandiera.

E' possibile che due giocatori vogliano sfidarsi in '**singolar tenzone'**, cioe' in un duello singolo senza interferenze da parte di altri giocatori. In questo caso i due giocatori si mettono d'accordo, si spostano leggermente dal centro della battaglia e duellano. La vincita viene pagata doppia. Se altri giocatori si avvicinano basta comunicare che si tratta di un duello singolo. A duello finito i due giocatori riprendono normalmente il gioco. Un duello chiesto da un giocatore ad un avversario puo' ovviamente essere rifiutato da quest' ultimo.

Abbiamo detto che le vite sono di colori differenti, uno per squadra, questo per comodita' di calcolo del punteggio. Bisogna pero' ricordare che non e' assolutamente importante se una scalpata viene pagata con una vita propria o con una conquistata prima ad un avversario.

A manche finita gli arbitri dei due campi raccolgono le vite conquistate, cioe' del colore avversario , le contano e le restituiscono all' altra squadra.

Le vite verranno poi ridistribuite in modo che, all' inizio della manche successiva, ogni giocatore possa ripartire con la dotazione di 5 vite.

E' consigliabile dividere il grande gioco in piu' manche, dipende da quanto tempo avete a disposizione, facendo anche cambiar campo alle 2 squadre in modo che nessuna venga svantaggiata da diversita' morfologiche o logistiche.

Ogni vita vale 1 punto - Ogni bandiera vale 25 punti - Ogni prigioniero vale 5 punti
Per decretare la vittoria di una squadra deve esistere uno scarto nei punteggi di almeno 25 punti.

Variante **PORTATORI DEL TESORO** (quando il numero dei giocatori e lo spazio a disposizione lo consentono)

Ogni squadra dovra' avere :

una cassa del tesoro con i gioielli
un gruppo di portantini (2 – 4 giocatori)
un gruppo di guardie (4 – 8 giocatori)
un gruppo di cacciatori (6 – 12 giocatori)

Questi gruppi dovranno essere chiaramente identificabili da tutti, quindi oltre alla fascia o al berretto della propria squadra dovranno avere fasce al braccio o pettorine di colori diversi.

Ad esempio i portantini della squadra A avranno la fascia rossa in testa e la fascia bianca al braccio, cosi' come i portantini della squadra B avranno la fascia blu in testa e la fascia bianca al braccio. I cacciatori potranno avere una maschera nera e le guardie una pettorina con una croce …sbizzarritevi Voi.

Ad inizio manche viene consegnata ad ogni gruppo di portantini e guardie un biglietto nel quale e' stata segnata una destinazione, **la grotta del tesoro**, solitamente ai bordi estremi del campo di gioco.

Scopo dei portantini : portare la cassa del tesoro a destinazione senza che questa venga presa dai cacciatori avversari (non facendosi quindi trovare dai cacciatori, nascondendosi e trovando percorsi alternativi)
Scopo delle guardie : difendere i portantini e la cassa dagli attacchi dei cacciatori, scalpandoli nel caso in cui venissero trovati da questi
Scopo dei cacciatori : trovare i portantini e le guardie avversarie, scalparli tutti e conquistare la cassa con il tesoro

Portantini – guardie e cacciatori non possono venire scalpati dai normali giocatori, non hanno vite e, nel momento in cui vengono a trovarsi in combattimento gli uni contro gli altri , se vengono scalpati, devono tornare nella propria base . Se la manche e' ancora in corso possono togliersi l' identificativo del gruppo, prendere le vite normali e buttarsi nella battaglia.

Se i cacciatori scalpano tutte le guardie e tutti i portantini entrano in possesso della cassa del tesoro e , in pugno, torneranno alla propria base. Se la manche e' ancora in corso possono togliersi l' identificativo, prendere le vite normali e buttarsi nella battaglia.

Ogni tesoro dovra' essere seguito da un arbitro per accertarsi che il tutto si svolga secondo le regole e che effettivamente i portantini arrivino alla destinazione a loro assegnata.

Ad ogni manche la destinazione dovra' essere cambiata per ognuna delle 2 squadre.

E’ possibile prevedere piu’ squadre di cacciatori se il campo di gioco e’ molto grosso e difficoltoso (per esempio un bosco), e se’ il numero dei giocatori lo consente.

Ogni tesoro conquistato o consegnato a destinazione vale 50 punti.

CONSIGLI :

Accertatevi che i giocatori abbiano magliette o felpe infilate nei pantaloni, non e’ inusuale che invece dello scalpo si prenda un lembo di maglietta…con le conseguenze che potete immaginare

Esiste un altro modo di giocare a scalpo:
con tutte e due la mani e lo scalpo posizionato dietro la schiena (a noi piace meno, fate Voi)

E’ importante per la riuscita di un gioco come questo che ci siano dei capisquadra, educatori o grandi in genere, che ‘tirino’ il gioco. Che organizzino le cariche contro gli avversari, che dividano i giocatori di una squadra nei vari compiti, che studino le strategie e le tattiche di attacco e difesa. Non dimenticate che stiamo parlando di una vera e propria battaglia.

Di aiuto puo’ essere anche la preparazione al gioco: la vestizione dei portantini, le pitture e la danza di guerra dei cacciatori e dei difensori, la colorazione della cassa del tesoro e dei gioielli. Insomma tutto quello che puo’ far entrare ‘nella parte’ il bambino e caricarlo per il gioco.