Zeitschrift: Macolin : mensile della Scuola federale dello sport di Macolin e di Gioventù + Sport

Herausgeber: Scuola federale dello sport di Macolin

Band: 40 (1983)

Heft: 7

Artikel: Il "surf-skiff" per principianti

Autor: Angst, Felix / Bruckbach, Christoph

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1000348

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Il «surf-skiff» per principianti

di Felix Angst e Chistoph Bruckbach

In questi ultimi anni, la formazione dei principianti nel canottaggio si è profondamente modificata. Un tempo si utilizzava essenzialmente la yole quale battello-scuola. Oggigiorno, questa imbarcazione è stata sostituita con lo skiff e, soprattutto, con il «mini-skiff»: si tratta di una barca di singolo, specialmente adattata alla grandezza dei giovani rematori, che si è rivelata ideale per formare i principianti. C'è però un condizionamento: questi battelli sono costosi e i club non ne possiedono in numero sufficiente. Inoltre la loro utilizzazione è limitata poiché il materiale con il quale sono fabbricati è delicato e richiede grandi cure. D'inverno, poi, la pratica dello skiff è rischiosa, dato che questo tipo d'imbarcazione si capovolge facilmente. Per far fronte a tutti questi inconvenienti, l'allenatore di un club zurighese ha messo a punto un'imbarcazione che offre nuove possibilità per formare giovani rematori. Si tratta di un battello ibrido che sta fra la tavola (del Windsurf) e una barca a remi. Corrisponde perfettamente alle necessità dei rematori. I suoi vantaggi sono molto convincenti:

- l'imbarcazione («surf-skiff») è relativamente a buon mercato; la si può realizzare con vecchie tavole di windsurf
- è robusta e può servire senza difficoltà ai giochi più disparati
- permette l'apprendimento tecnico del canottaggio dato che corrisponde allo skiff tradizionale
- grazie alla sua buona tenuta sull'acqua, il rischio di capovolgimento è nettamente inferiore.

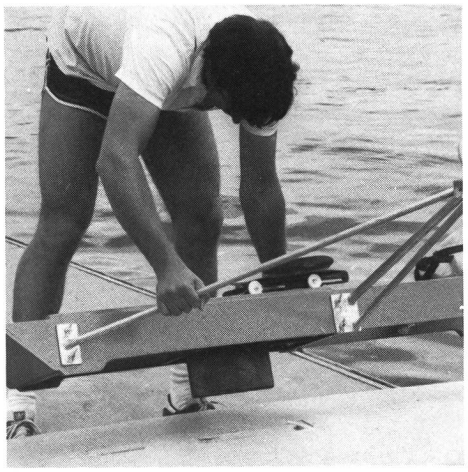
Consacriamo il nostro articolo all'allenamento tramite giochi da eseguire su questa nuova imbarcazione; ciò dovrebbe essere maggiormente praticato e sviluppato nel canottaggio. Le forme di gioco che seguono costituiscono semplici suggerimenti destinati ad essere completati con idee originali e personali.

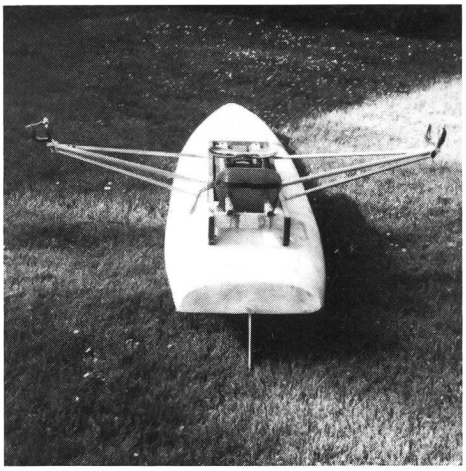
L'imbarcazione

Come detto nell'introduzione, il «surf-skiff» si compone di due parti:

1. Lo scafo

Questa funzione viene assunta da una tavola di windsurf.





2. L'attrezzatura

Si tratta di un quadro rettangolare nel quale sono incorporati: carrello, puntapiedi, guide di scorrimento, scalmiere e scalmi concepiti in modo speciale per il «surf-skiff».

Stando alle esperienze fatte, il «surf-skiff» conviene in modo particolare a sportivi che non superano il peso di 70 kg.

Benché il rematore sia seduto piuttosto in alto rispetto al livello dell'acqua, gli adepti sperimentati del canottaggio affermano di sentire, sul «surf-skiff», esattamente le stesse impressioni che in singolo tradizionale.

Giochi sul «surf-skiff»

Trasporti

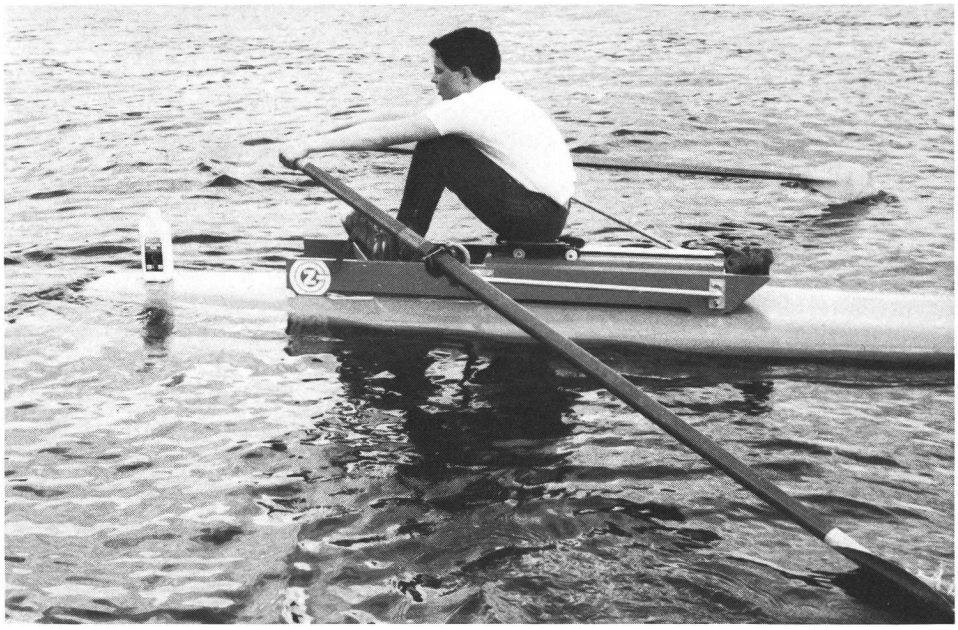
L'allievo trasporta un oggetto sulla poppa dell'imbarcazione: per esempio una bottiglia, un bidoncino, un cubo di Sagex ecc.

Obiettivo

L'oggetto che si trova sul «surf-skiff» permette all'allievo di controllare lo svolgimento armonioso dei movimenti e di badare alla loro coordinazione.

Varianti

L'allievo deve effettuare un percorso stabilito in precedenza e svolgere alcune manovre. Se si dispone di due imbarcazioni, di due gruppi, si scelgono due percorsi e si trasforma questo esercizio in staffetta.
Due gruppi di allievi formano altrettante «imprese di trasporto». Vince il gruppo che trasporta il maggior numero di oggetti, e più rapidamente possibile, dal punto A al punto B.



Trasporti

La spintarella

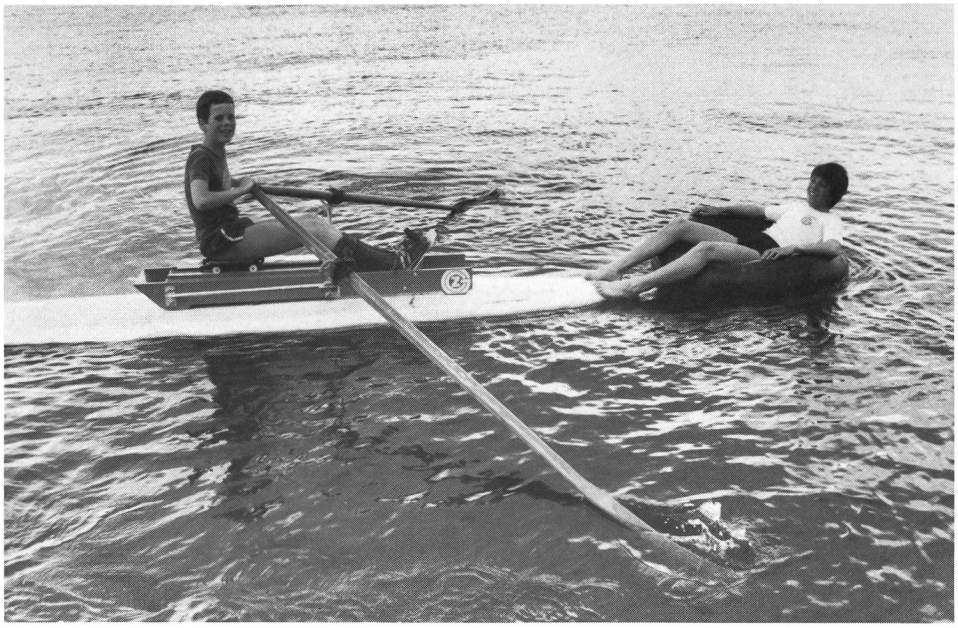
Remando, l'allievo spinge un compagno, seduto dentro una camera d'aria d'automobile, in avanti e indietro.

Obiettivo

Imparare a far corpo con la propria imbarcazione, controllare le reazioni del battello durante le manovre, remare correttamente in «marcia indietro».

Varianti

L'allievo spinge il suo compagno verso un punto preciso. Si può anche prevedere l'aiuto del partner: egli viene spinto in avanti e indietro oppure tenta di tenersi alla prua della tavola con i piedi.
Cambiamento dei ruoli: lo skiffer spinge un primo passeggero fino al punto prestabilito, riporta la camera d'aria al punto di partenza, si siede nella stessa e si fa spingere da un altro skiffer. In questo modo si può trasportare tutto il gruppo di allievi. È pure possibile svolgere trasporti di ritorno oppure trasformare questo gioco in staffetta.



La spintarella

Il millepiedi

Si collegano l'un l'altra due o più imbarcazioni, in colonna, con un allievo che si corica bocconi sulla poppa di una tavola e trattiene la prua della seguente con i piedi.

Obiettivo

Favorisce l'integrazione in seno a una squadra. Se la coordinazione è cattiva, il «millepiedi» si spezza.

Varianti

Realizzare una certa distanza; eseguire delle figure; cambiare i ruoli; svolgere una gara di «millepiedi».

Il millepiedi

Il tandem

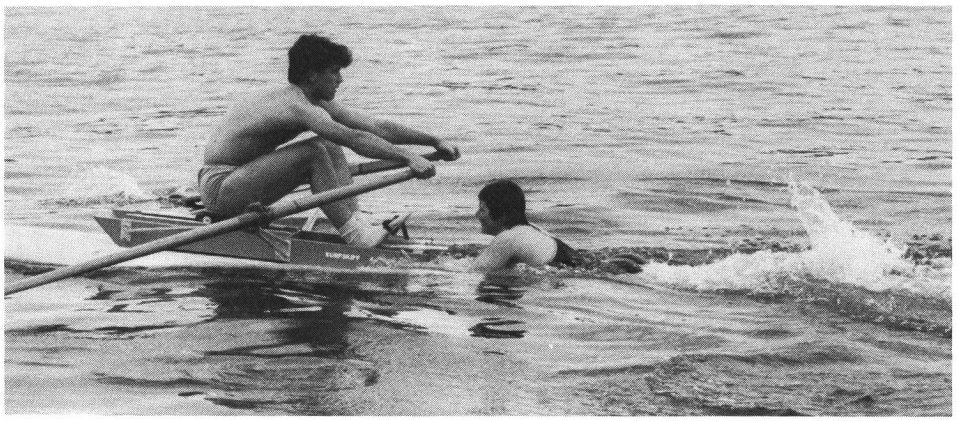
Un allievo con il suo «surf-skiff» e un nuotatore formano il tandem. Il nuotatore si tiene alla poppa della tavola e aiuta il rematore con la battuta delle gambe.

Obiettivo

Collaborare con il partner; imparare a coordinare i diversi movimenti di propulsione.

Varianti

I tandem svolgono una gara sotto forma di staffetta o all'interno di un determinato percorso.



Il tandem

Palla a due campi

Gli allievi giocano a palla a due campi all'interno di una superficie delimitata da riferimenti naturali (ca. 20 m x 20 m). Ogni squadra dispone di due «surf-skiff».

Obiettivo

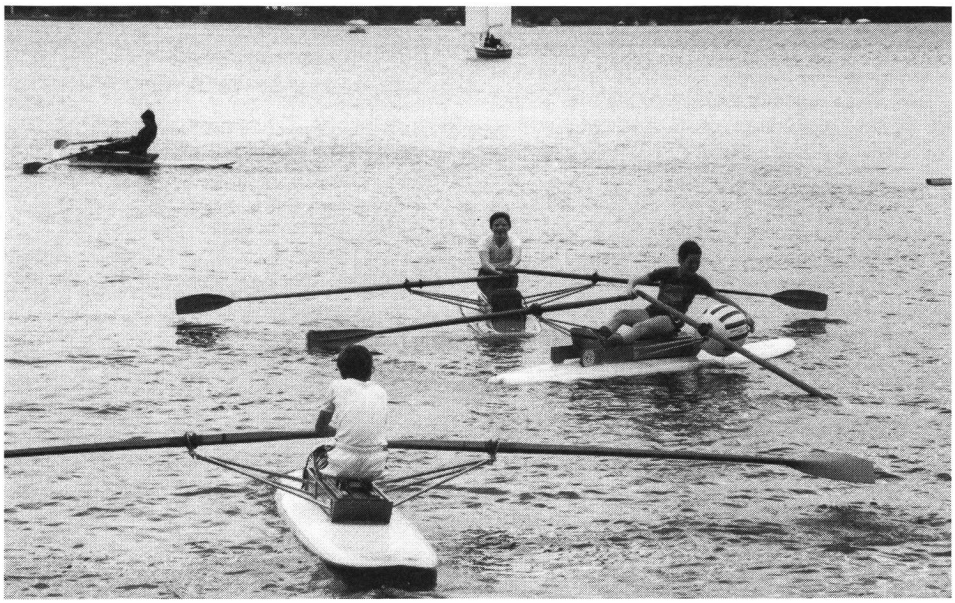
Divertirsi! Far corpo con la propria imbarcazione; saperla manovrare. Reagire, manovrare.

Varianti

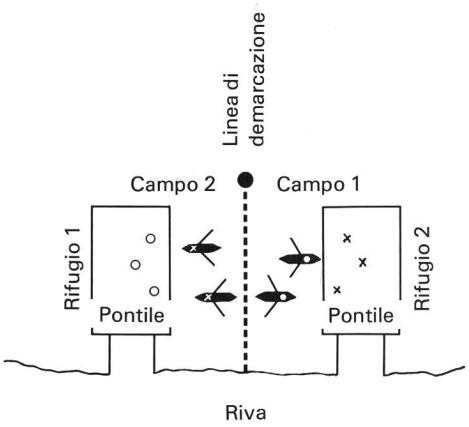
I due skiffer d'ogni squadra si trovano nel campo. I rimanenti giocatori si trovano all'interno dei rifugi. Questi possono trovarsi a riva o sul pontile; può anche essere una camera d'aria d'automobile.

Regole

Identiche a quelle della palla a due campi. Si contano solo i punti quando il tiratore ha ripreso la palla al volo. I due giocatori in campo hanno il diritto di passarsi la palla. Se tocca il corpo di un giocatore o il «surf-skiff» si vince un punto. Uno Skiffer colpito in campo viene sostituito da un giocatore del rifugio. La squadra che ha perso è quella che per prima ha tutti i giocatori colpiti.



Palla a due campi



Queste regole costituiscono una proposta e possono essere modificate a piacimento.

Evasione

Grazie alla sua robustezza, al suo debole pescaggio e alla sua comodità (è facilmente trasportabile), il «surf-skiff» è pure utilizzabile su acque non conosciute. In questo caso il monitore ha il dovere d'informarsi sul percorso, conoscere le prescrizioni di navigazione e gli eventuali ostacoli che vi si trovano (navigazione regolare, passaggi privati, chiuse, centrali elettriche ecc.); deve badare soprattutto alla sicurezza dei partecipanti. Ricordiamo che sui fiumi è obbligatorio portare il giubbotto di salvataggio.

Obiettivo

Preparazione e realizzazione di una escursione: comportamento in acque sconosciute. Divertimento! □