

DISPENZA DI PATTINAGGIO

Gruppi
Gruppi

GRUPPI

Suggerimenti tecnici

(liberamente estratto dalla dispensa della F.I.H.P.)

Il Pattinaggio spettacolo consiste in un insieme di 4 o più pattinatori e/o pattinatrici che eseguono in coordinazione passi, figure e difficoltà in armonia con il tema musicale prescelto. Lo scopo è quello di fare spettacolo, quindi di dare massima interpretazione ed espressione alla coreografia presentata.

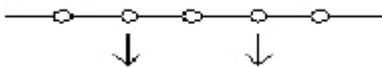
Le coreografie dei gruppi si basano su movimenti ed evoluzioni che offrono illimitate possibilità di combinazione. Qui di seguito si suggerisce alcuni elementi che possono essere utilizzati nella costruzione dei programmi.

LINEE

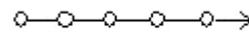
Le linee possono essere di vari tipi: singole o parallele.

LINEA SINGOLA (diritta) si intende una riga o fila di pattinatori che si muovono nella stessa direzione, uno a fianco all'altro o uno dietro l'altro.

- LINEE ORIZZONTALI uno a fianco all'altro



- LINEE LONGITUDINALI uno dietro l'altro (fila indiana)

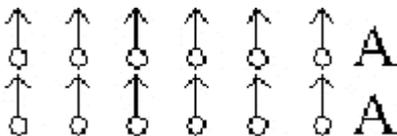


LINEE PARALLELE

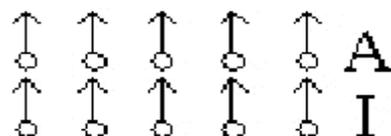
due o più linee equidistanti che si muovono nella stessa direzione. Vi sono 3 tipi di linee parallele:

1. Entrambi le linee in movimento sulla pista mantengono la stessa distanza e la stessa direzione (Es. 1)
2. Una linea procede in avanti e l'altra indietro nella stessa direzione (Es. 2)
3. Due linee con i pattinatori uno dietro l'altro, movimento nella stessa direzione (Es. 3)

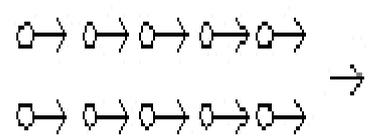
Es 1



Es 2



Es 3



Tutte le linee possono muoversi diagonalmente, a semicerchio, diritte, ecc.

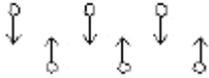
PASSAGGI DI LINEE

Si formano quando due o più linee si sovrappongono muovendosi una verso l'altra. Al momento del contatto i pattinatori se sono in presa possono lasciarsi ed eventualmente riprendersi dopo il passaggio, oppure se non sono in presa semplicemente passare.

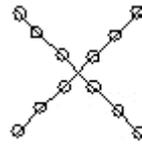
INTERSEZIONI DI LINEE

Questo movimento si ottiene quando 2 linee di pattinatori si intersecano o si attraversano trasversalmente.

Passaggi di linee:



Intersezione di linee:



CERCHI

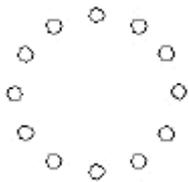
CERCHIO SINGOLO

un gruppo di pattinatori si muove o ruota intorno ad un centro comune dal quale ognuno si trova equidistante. Il cerchio può ruotare in senso orario o antiorario. L'aspetto più importante sarà il mantenimento della perfetta rotondità del cerchio.

- CERCHIO APERTO

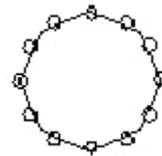
Non vi è contatto tra i pattinatori

trenino...



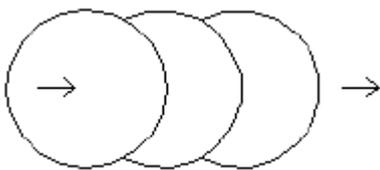
- CERCHIO CHIUSO

I pattinatori si tengono in una varietà di modi, come mano nella mano, spalla a spalla o per la vita, a



CERCHIO MOBILE

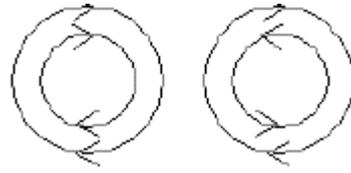
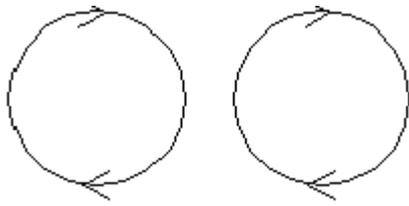
Il cerchio si sposta sulla superficie, rimanendo perfettamente sferico, il centro si sposta su un unico asse.



CERCHI DOPPI

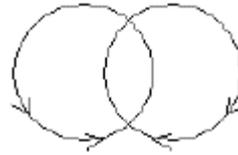
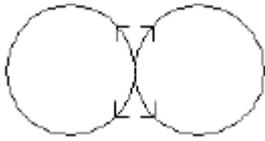
- Due cerchi completamente separati in movimento nella stessa direzione o in quella opposta

- Un cerchio dentro l'altro (concentrici) in movimento nella stessa direzione o in quella opposta

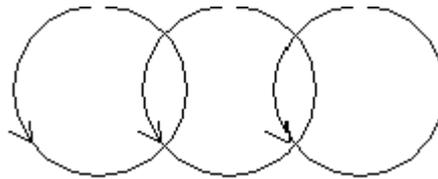
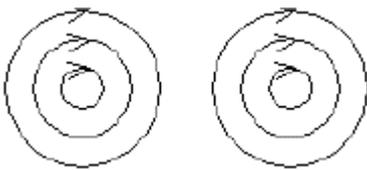


- Due cerchi si uniscono per dar luogo ad una figura ad otto

- due cerchi si intersecano



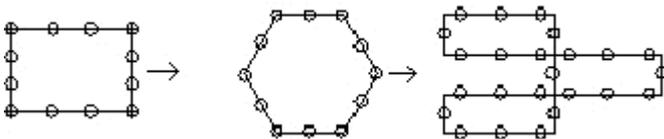
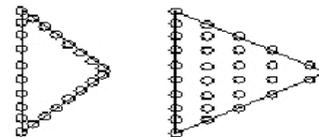
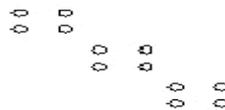
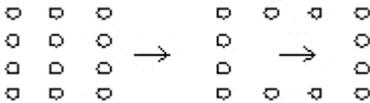
Si possono formare 3 cerchi, eseguirli con modalità simili ai doppi; oppure più cerchi (cerchi multipli).
Esempi:



BLOCCHI

E' un gruppo di pattinatori che si sposta sulla pista formando varie figure: quadrato, rettangolo, triangolo.....I pattinatori devono mantenere le posizioni individuali all'interno del blocco per mantenerne la forma, oppure cambiarle se si vuole eseguire una trasformazione di un blocco.

Esempi:

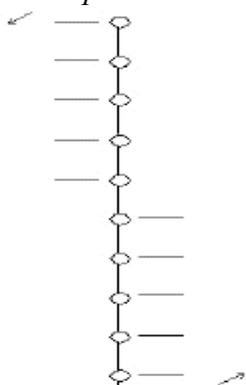


MULINI (Ruote)

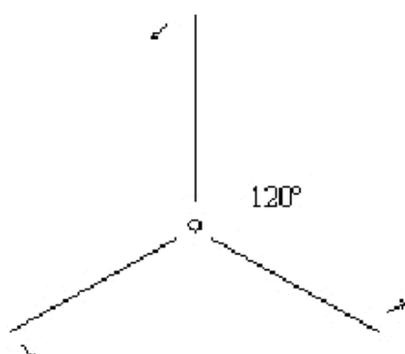
MULINO A DUE PALE (ruota semplice) una linea retta ruota il suo asse intorno ad un perno. Di solito ci sono un ugual numero di pattinatori alle due estremità del perno, metà della linea è orientata in un senso e l'altra metà in quello opposto, quindi marciano tutte e due avanti o indietro. Tra le possibili varianti troviamo: le due linee (o pale) sono orientate nello stesso senso, quindi una marcia in avanti l'altra indietro; il senso di rotazione può essere orario o antiorario, le prese possono essere molteplici.

MULINO A TRE O PIU' PALE le tre o più pale sono in rotazione rispetto ad un asse comune.

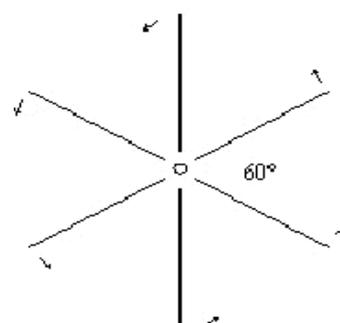
Es. a 2 pale:



Es. a 3 pale:



Es. a 6 pale:



MULINI O RUOTE MULTIPLE Diverse ruote eseguite contemporaneamente che ruotano in senso orario e/o antiorario.

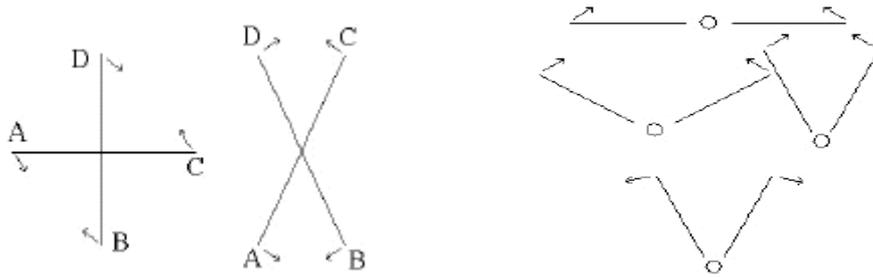


MULINO DOPPIO O RUOTA PARALLELA è un mulino con due linee equidistanti l'una dall'altra in rotazione rispetto allo stesso asse.

MULINI CON INTERSEZIONI DI LINEE

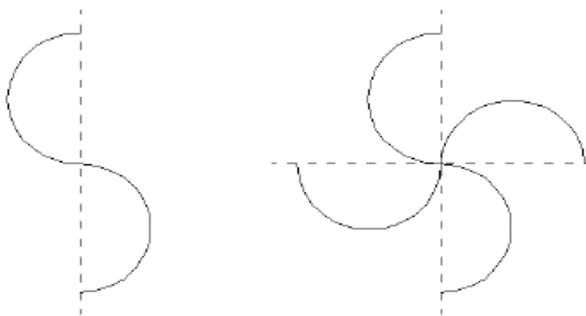
- Un passaggio di un mulino a due pale avviene da una formazione a cuneo in avanti o indietro, con i pattinatori che guardano tutti nella stessa direzione. I pattinatori si avvicinano con un movimento a ventaglio. Il centro della linea fa perno e i pattinatori si attraversano reciprocamente dove le linee si incontrano. Il movimento può essere ripetuto.
- La stessa cosa può essere realizzata con un mulino a 4 pale. Il sincronismo è dato dalle due linee che si attraversano all'unisono.

Esempi

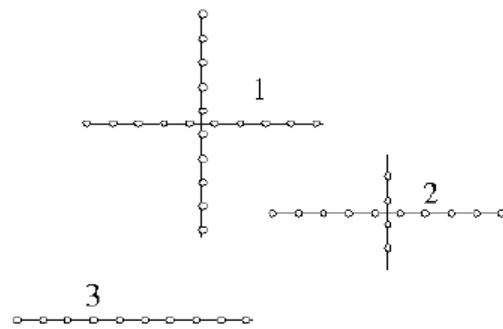


- *Ruote a più perni* una unica linea si divide in più Ruote con perno. Tutte le Ruote iniziano la propria rotazione allo stesso momento ed alla stessa velocità, sia in senso orario che antiorario. Il risultato è che i perni delle Ruote non si muovono sulla pista ma rimangono fermi.

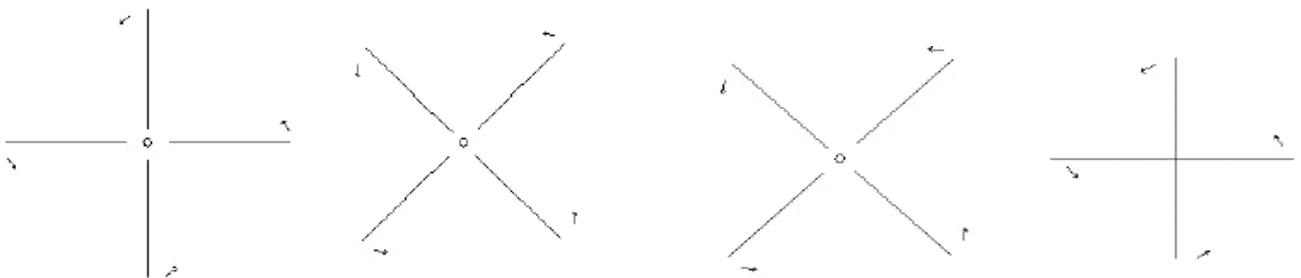
Vari tipi di Ruote



Ruote a serpentina



Ruote con inserimento

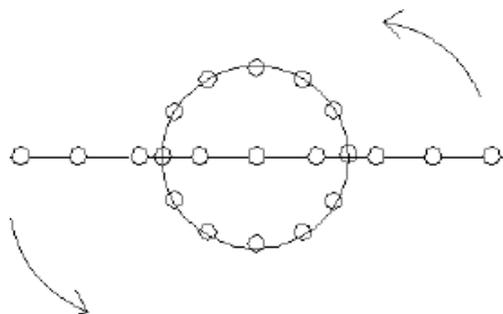


Mulini misti – tipo ingranaggio

Ruota in movimento
(si muove in linea retta mentre esegue la rotazione)

ELEMENTI MISTI

COMBINAZIONI *Le combinazioni sono illimitate. Un es. è la combinazione cerchio-ruota: un cerchio e una ruota a 2 raggi ruotano intorno ad un asse comune.*



TRASFORMAZIONI *Hanno luogo quando i pattinatori passano da un movimento ad un altro: le linee possono diventare cerchi ecc.*

NOTA BENE

Tutte le figure sopra descritte si possono eseguire con qualsiasi combinazione di passi di piede, inversioni di marcia, movimenti di braccia. Devono essere eseguiti con scorrevolezza, all'unisono e coordinati alla musica. Naturalmente le sequenze di passi devono essere adatte al livello del gruppo, quindi saranno più difficoltose tanto più alta sarà la preparazione dello stesso; devono mettere in risalto la sincronia e caratterizzare la musica.

PRESE DI MANO

Esistono diverse varianti per i contatti di mano

- ❖ *Contatto mano nella mano*
- ❖ *Contatto sotto braccio*
- ❖ *Contatto a coppie (la formazione si muove affiancata)*
- ❖ *Contatto mano nella mano con braccia distese sopra la testa*
- ❖ *Contatto mano nella mano e gomito a gomito (allineamento frontale)*
- ❖ *Contatto mano nella mano dietro la schiena (la formazione è in posizione accostata)*
- ❖ *Contatto mano nella mano di fronte (allineamento verticale)*
- ❖ *Contatto di mano Choo-Choo/ Mani sui fianchi del pattinatore posizionato di fronte nella fila, allineamento a trenino*
- ❖ *Contatto di mano Choo-Choo/ Mani sulle spalle del pattinatore posizionato di fronte nella fila, allineamento a trenino*
- ❖ *Contatto di mano Choo-Choo/ Combinazione dei due contatti precedenti, una mano va sulla spalla ed una sul fianco del pattinatore posizionato di fronte nella fila, allineamento a trenino*
- ❖ *Contatto fianco a fianco*
- ❖ *Contatto spalla a spalla*
- ❖ *Contatto gomito a gomito/ formazione in fila*
- ❖ *Contatto gomito a gomito/ movimento oscillante*

A cura Prof.ssa Monica La Comba, Paola Merildi, Cerbai Antonella