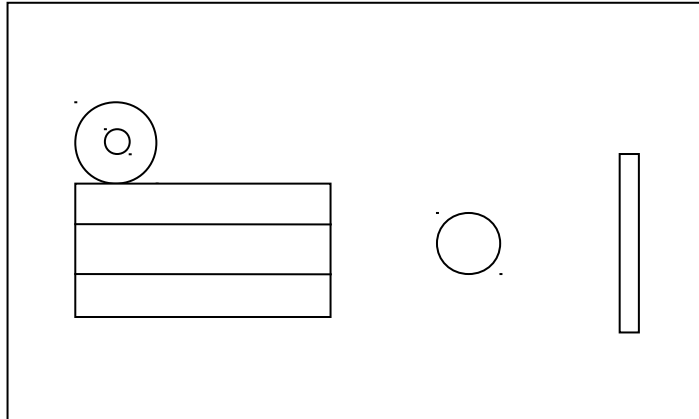


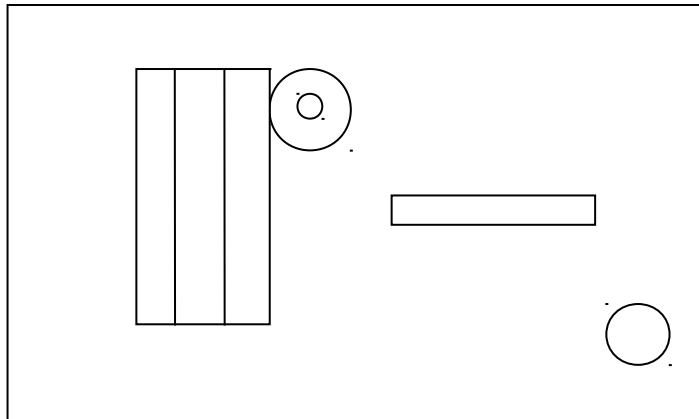
# Orienteering

## Introduciamo il concetto di mappa:

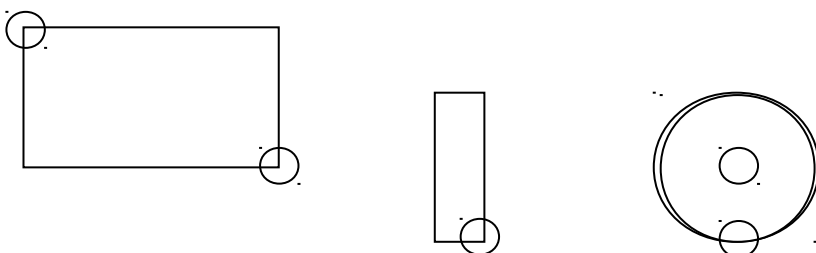
- Un foglio sulla cattedra. Sopra, tre oggetti dalle forme ben definite: un mattoncino (la casa), una clavetta (il campanile), un piccolo cono (l'albero), un pezzo di legno lungo (un muretto). Sul foglio ripasso con il pennarello il perimetro di questi oggetti come se fossero visti dall'alto:



- I bambini disegnano la stessa “pianta” sul loro foglio mantenendo lo stesso rapporto di posizione e le stesse proporzioni tra le figure.
- Cambio posizione ai tre oggetti e i bambini disegnano questa nuova disposizione:



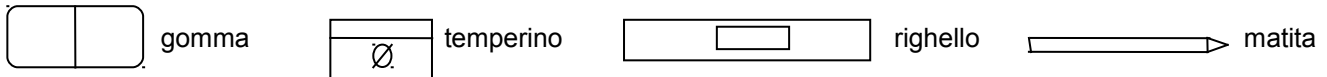
- I bambini chiudono gli occhi. Nascondo una piccola moneta sotto una delle figure e indico sulla “mappa” con un cerchietto rosso il punto dove l'ho nascosta. I bambini guardando il cerchietto rosso e indicano dove si trova la moneta nella realtà.
- I bambini guardano dove metto la moneta e indicano sulla loro “mappa” con un cerchietto rosso dove l'ho nascosta.
- Ripeto il gioco anche dopo che i bambini hanno girato intorno alla cattedra e mantenuto la loro “mappa” orientata in modo che il disegno corrisponda alla disposizione degli oggetti nella realtà (le posizioni degli oggetti devono combaciare con il disegno).
- I bambini, in piccoli gruppi, ripetono il gioco sui loro banchi usando oggetti diversi del loro astuccio.
- Dispongo in uno spazio della palestra una panca, un tappetino e un cerchio.
- I bambini disegnano il profilo di questi oggetti su un foglio, mantenendone posizione e proporzione.
- Metto dei piccoli cartoncini colorati in punti ben precisi sopra agli oggetti disposti. I bambini devono disegnare sulle loro mappe un cerchietto rosso nella stessa posizione in cui si trovano nella realtà i cartoncini.



- Facciamo girare i bambini intorno agli oggetti disposti. I bambini devono tenere il loro disegno “orientato”.
- I bambini giocano a coppie: uno mette il cartoncino, l'altro disegna il cerchietto corrispondente.

**Introduciamo il concetto di simbologia:**

- I bambini disegnano tanti oggetti in pianta su un foglio (ne ripassano i bordi): una gomma, una matita, un righello ...
- Completano i disegni cercando di renderli riconoscibili:



- Faccio la stessa cosa con gli oggetti in palestra utilizzando del gesso.
- I disegni in terra sono però troppo grandi per stare su un foglio. Allora li disegno più piccoli e semplificati:



Ognuno di questi disegni diventa il "simbolo" dell'oggetto vero (vedi "simbologia elementari.pdf")

- Se però l'oggetto da disegnare è troppo complesso, posso decidere di rappresentarlo con un simbolo che non corrisponde alla realtà: per esempio una albero, un palo della luce, un recinto ... (vedi "simbologia cortile.pdf").
- Sulle carte orientistiche è presente la "legenda" che elenca e spiega la simbologia: uso una cartina come esempio.

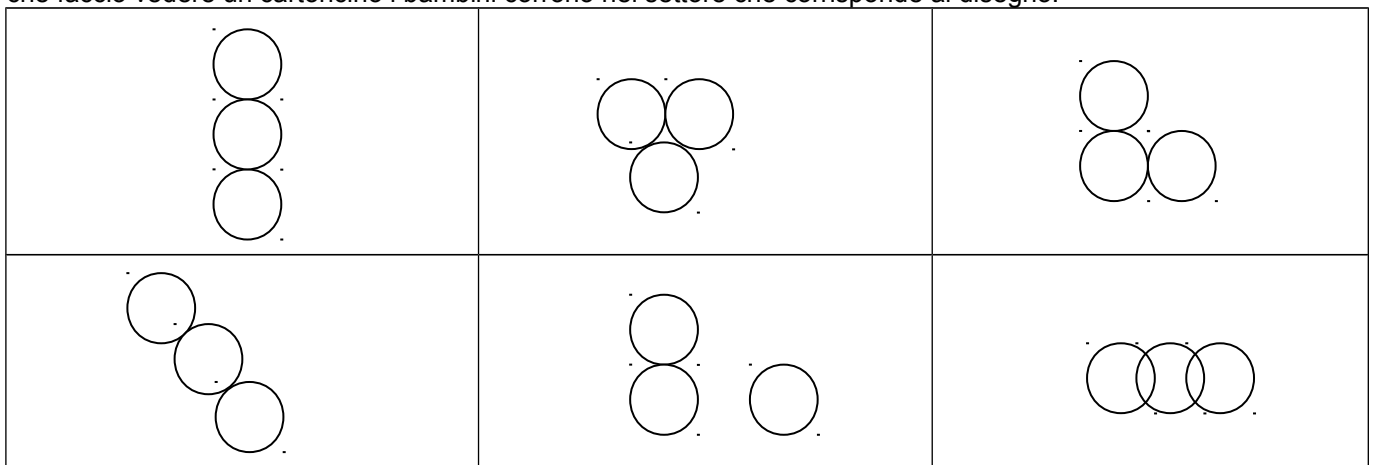
**Introduciamo il concetto di "scala":**

- Una bambola e una bambina. Quante bambole ci vogliono per raggiungere l'altezza della bambina? Cinque bambole. Quindi la bambola è alta 1 e la bambina è alta 5 (bambole) . Allora la "scala" della bambola è 1 : 5 cioè posso anche dire che ogni centimetro della bambola corrisponde a 5 centimetri della bambina. Se la bambola è alta 28 centimetri, siccome ogni centimetro della bambola vale 5 centimetri della bambina, moltiplico 28 x 5 e trovo l'altezza della bambina: 140 centimetri.
- Disegno la palestra in scala 1:100. Si legge: 1 centimetro del disegno "sta" o "equivale" a 100 centimetri della realtà. Se il disegno ha un lato di 18 centimetri, nella realtà lo stesso lato misura 18x100= 1800 centimetri, 18 metri.
- La pianta della scuola è in scala 1:2000, cioè 1 centimetro del disegno equivale a 2000 centimetri della realtà.
- Per sapere la misura in metri è sufficiente togliere due zeri, cioè 1:2000. Un centimetro, 20 metri.

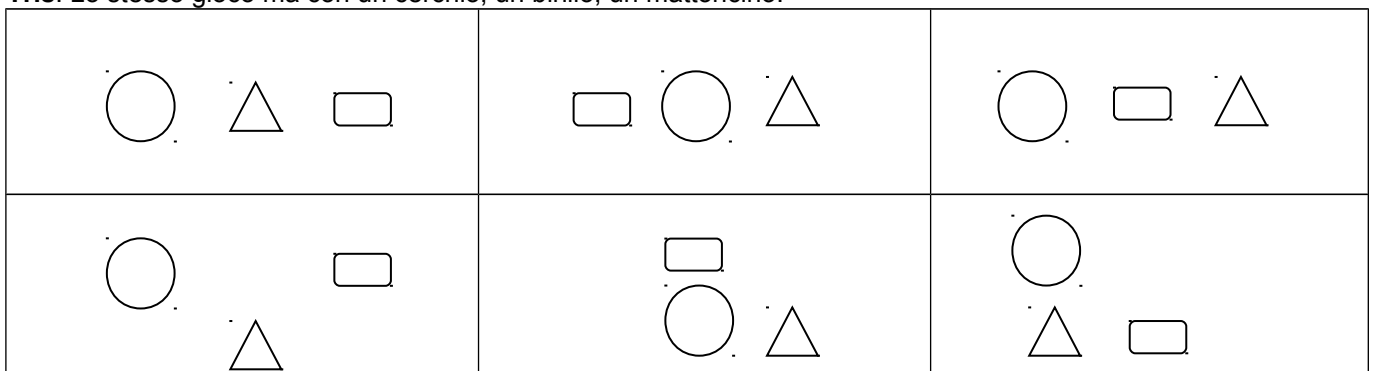
Vocabolario: simbolo, scala, legenda, rapporto, equivalente, corrispondere.

**L'orientamento in palestra:**

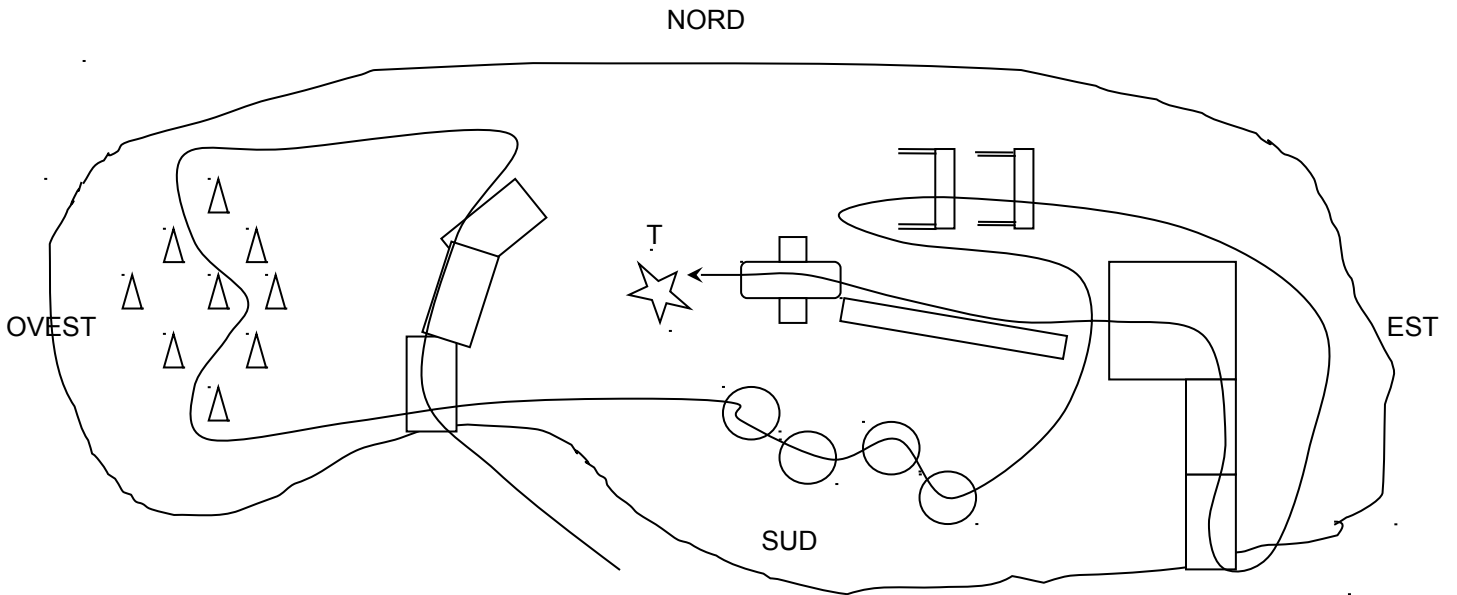
- **I tre cerchi:** Divido la palestra in 6 settori (o 4, o 8...). In ogni settore dispongo tre cerchi disposti in modi diversi tra loro. Ho tanti cartoncini che rappresentano le diverse disposizioni. I bambini corrono intorno ai sei settori. Ogni volta che faccio vedere un cartoncino i bambini corrono nel settore che corrisponde al disegno:



- **Tris:** Lo stesso gioco ma con un cerchio, un birillo, un mattoncino:

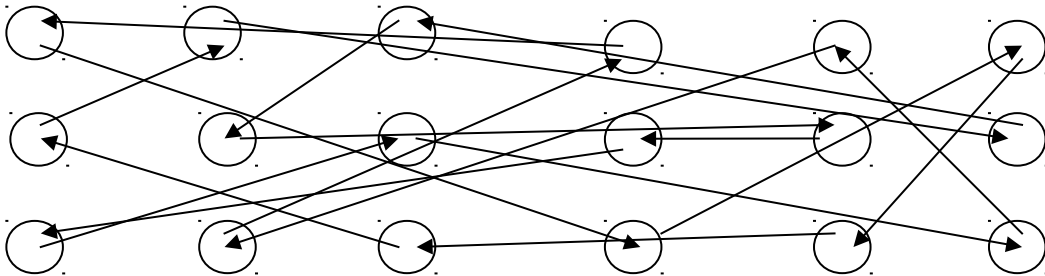


- **Tombola:** gli stessi giochi ma due squadre (o più): al via un bambino per squadra pesca dalla scatola un cartoncino e corre nel settore rappresentato nel disegno. Vince chi arriva primo nel settore giusto: 1 punto a chi sbaglia settore, 5 a chi arriva primo, 3 agli altri.
- **L'Isola del Tesoro:** in palestra traccio con il gesso o una lunga corda il perimetro di una grande isola e all'interno dispongo alcuni elementi: un fiume (tappetini), una foresta (coni), un tunnel (ostacoli), un ponte (trave), una collina (cattedra e sedia), un guado (cerchi), una palude (materassone) ...

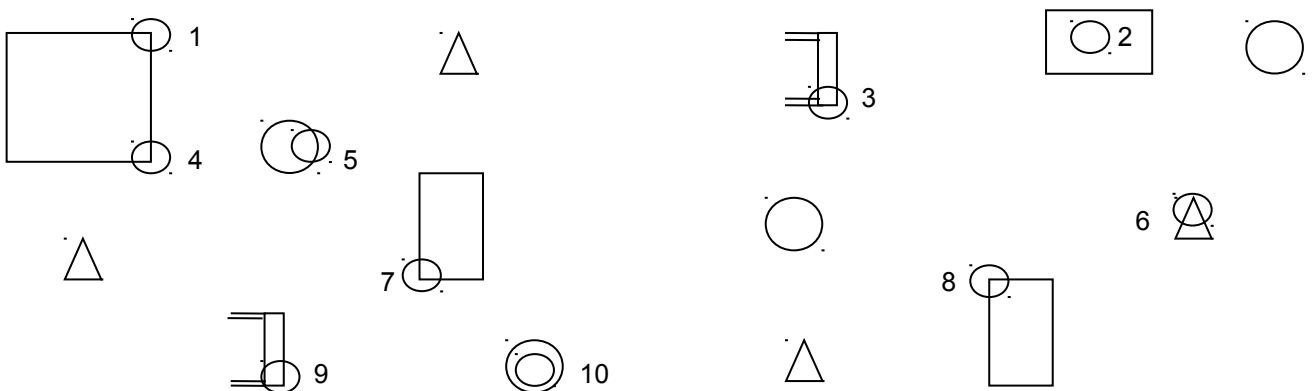


I naufraghi arrivano all'isola e decidono di seppellire il tesoro. Dopo aver fatto un lungo percorso tortuoso disegnano la mappa. Anni dopo un coraggioso ricercatore torna all'isola con la mappa e cerca il tesoro. Lo troverà solo se seguirà correttamente tutto il percorso della mappa.

- **La gimcana:** uso le linee della palestra o dei cerchi e creo un lungo percorso intricato. Ad ogni cerchietto corrisponde un'etichetta con una lettera. Ogni bambino parte da un punto diverso e segue l'ordine delle frecce scrivendo su un foglio le lettere che incontra in successione.

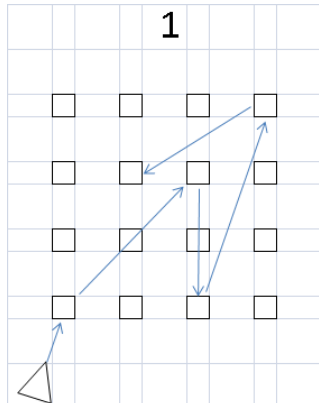


- **Caccia alle lettere:** dispongo gli attrezzi nella palestra e disegno una carta. Metto delle etichette con una lettera in diversi punti che vengono indicati nella carta con cerchietti.

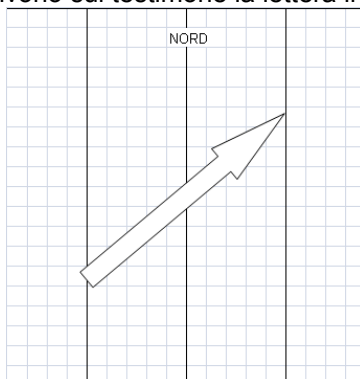


Il percorso può essere libero o vincolato (da 1 a 10).

- **Il Labirinto:** i bambini si dispongono in squadre sui quattro lati. Al via un bambino per squadra raccoglie un cartellino ed esegue il labirinto indicato. Scrive sul testimone le lettere indicate sui cinesini.



- **Azimut:** i bambini partono dall'angolo sud-est di un quadrato indicato con dei birilli e con l'aiuto della bussola si dirigono verso l'angolo indicato. Scrivono sul testimone la lettera incontrata.



- **La simbologia della palestra e del cortile:** dopo aver spiegato ai bambini la diversa simbologia si gioca a “chi indovina per primo il simbolo”. Gare individuali o a squadre.

#### L'orientamento in cortile:

- **Percorso con i pastelli:** in una zona limitata del cortile metto dieci lanterne ben visibili. I bambini devono trovarle osservando la loro mappa (che indica con un cerchio rosso i dieci punti e il numero corrispondente) e colorare con il pastello appeso alla lanterna il loro testimone.
- **Metti il cerchio:** in questo caso i bambini hanno una mappa senza cerchi rossi. Trovata la lanterna devono disegnare il cerchio rosso sulla mappa.
- **Metti la lanterna:** a coppie. Un bambino mette la lanterna in un punto preciso e disegna sulla sua mappa il cerchio corrispondente. Il compagno, che è rimasto in palestra, una volta ricevuta la mappa deve trovare la lanterna e verificare così se l'esercizio è stato svolto correttamente dal compagno.
- **Gara “Score” con partenza “a tempo”:** i punti da trovare sono a “sequenza libera”, la partenza avviene uno ogni minuto.
- **Gara “Score” con partenza “Score”:** i punti da trovare sono a “sequenza libera”, la partenza avviene tutti insieme.
- **Gara “A sequenza obbligata”:** i punti sono da trovare in successione seguendo i numeri indicati, la partenza avviene uno ogni minuto.

#### L'orientamento nel bosco:

- Passeggiata guidata
- Il Filo di Arianna
- Orientamento guidato su sentiero
- Orientamento fuori dal sentiero con scelte di percorso
- Esercizi Stella e Farfalla
- Percorsi di gara