

Orienteering

L'attività di orienteering proposta presenta una didattica che può essere facilmente applicata trasversalmente alle diverse aree e fornire utili spunti metodologici per tutti i livelli della scuola primaria.

I problemi percettivi e cognitivi che vengono principalmente affrontati sono:

La rappresentazione simbolica sia di oggetti piccoli e grandi, che di spazi al chiuso e all'aperto.

La rappresentazione e la lettura di oggetti e spazi in pianta.

La rappresentazione e la lettura degli stessi oggetti e spazi in scala.

La disposizione di più oggetti in corretto rapporto di spazio tra essi.

La rappresentazione di sé stessi e la capacità di spostamento all'interno di spazi rappresentati in pianta e in scala in rapporto con altri oggetti presenti.

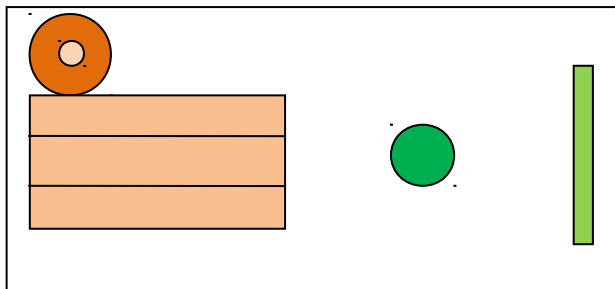
La capacità di orientare una carta topografica, mettendo in rapporto sé stessi con la carta e la realtà rappresentata.

L'utilizzo di strumenti specifici: il decametro, la riga, la squadra, il compasso, la bussola.

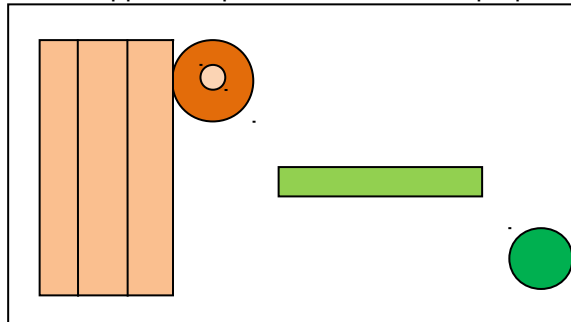
La costruzione di oggetti: modellini, plastici, lanterne.

La mappa:

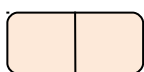
- Un foglio sulla cattedra. Sopra, oggetti dalle forme ben definite: un mattoncino (la casa), una clavetta (il campanile), un piccolo cono (l'albero), un pezzo di legno (un muretto). Ripasso con il pennarello il perimetro di questi oggetti e ottengo sul foglio la visione "dall'alto"; riempio con i colori il disegno:



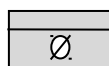
- I bambini chiudono gli occhi. Nascondo una piccola moneta sotto uno degli oggetti e indico sulla "mappa" con un cerchietto rosso il punto dove l'ho nascosta. I bambini guardano il cerchietto rosso sulla mappa e indicano dove si trova la moneta nella realtà.
- I bambini guardano dove metto la moneta e indicano loro sulla "mappa" con un cerchietto rosso dove l'ho nascosta.
- Cambio posizione agli oggetti e i bambini disegnano questa nuova disposizione su un loro foglio, più piccolo del precedente, mantenendo lo stesso rapporto di posizione e le stesse proporzioni tra le figure:



- Consegno la piantina che ho disegnato io su un foglio della stessa dimensione di quello dei bambini. I bambini confrontano il loro disegno con il mio.
- I bambini utilizzano il mio disegno e girano intorno al piccolo "plastico" imparando a mantenere la "mappa" orientata in modo che il disegno corrisponda alla disposizione degli oggetti nella realtà (le posizioni degli oggetti nella realtà devono combaciare con il disegno).
- Con il pennarello traccio un percorso utilizzando il plastico, i bambini devono riprodurre lo stesso percorso sulle loro piantine.
- I bambini disegnano tanti oggetti del loro astuccio in pianta su un foglio (ne ripassano i bordi): una gomma, una matita, un righello ...
- Completano i disegni cercando di renderli riconoscibili:



gomma



temperino



righello



matita

- I bambini, in piccoli gruppi, ripetono il gioco di nascondere il tesoro (un piccolo pezzetto di carta) disponendo sui loro banchi gli oggetti dell'astuccio e rappresentandoli in pianta su un foglio.

Vocabolario: mappa, pianta, posizione, proporzione, orientare.

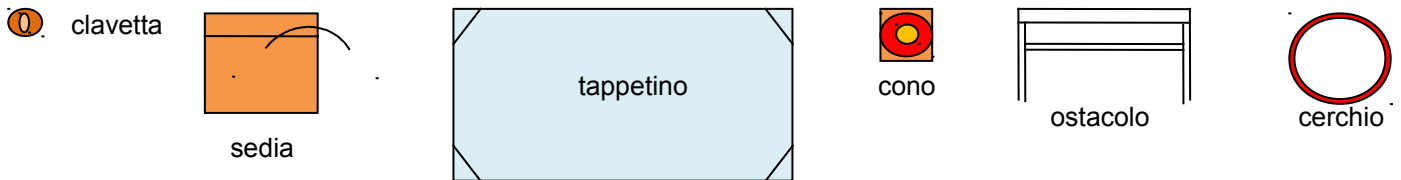
La scala:

- Misuro la palestra: quanti mattoncini misura in larghezza? A squadre: vince chi di più si avvicina al numero giusto.
- Quanti cartoncini (da 1 centimetro)? Come si può risparmiare tempo?
- Il Geometra (lavoro di gruppo): a squadre si devono disegnare le linee della palestra su un foglio con quadretti da 1 cm. Si utilizza come unità di misura un tappetino di 2mt x 1mt. Il tappetino corrisponde a due quadretti del foglio. Vince chi completa il disegno correttamente e più velocemente.
- Dimostro poi che 1 tappetino misura 2 metri; perciò ogni quadratino del foglio corrisponde a 1 metro nella realtà. Quanto misurano i campi da pallacanestro e da pallavolo?
- Spiego che il quadratino del foglio misura 1 cm; perciò 1 centimetro del foglio corrisponde a 1 metro nella realtà. Si può anche dire che 1 centimetro del disegno è in rapporto a 100 centimetri della realtà (1 mt = 100 cm). Questo rapporto si chiama "scala" e si scrive 1:100.
- Ma se invece decido che il tappetino corrisponde ad un quadretto del foglio, in che scala è fatto il nuovo disegno?
- Una bambola e una bambina. Quante bambole ci vogliono per raggiungere l'altezza della bambina? Cinque bambole: se la bambola è alta 1 (bambola), la bambina è alta 5 (bambole). Allora la "scala" della bambola è 1 : 5, cioè la bambola è più piccola 5 volte rispetto alla bambina. Allora si può dire che 1 centimetro della bambola corrisponde a 5 centimetri della bambina. Se la bambola è alta 30 centimetri, per trovare l'altezza della bambina moltiplico 30 x 5 (ogni centimetro della bambola vale 5 centimetri della bambina): la bambina è alta 150 centimetri.
- La pianta della scuola è in scala 1:800, cioè 1 centimetro del disegno equivale a 800 centimetri della realtà. Per sapere la misura in metri è sufficiente togliere due zeri, cioè 1:800. Un centimetro, 8 metri.

Vocabolario: scala, rapporto, equivalente, corrispondere.

La pianta della palestra:

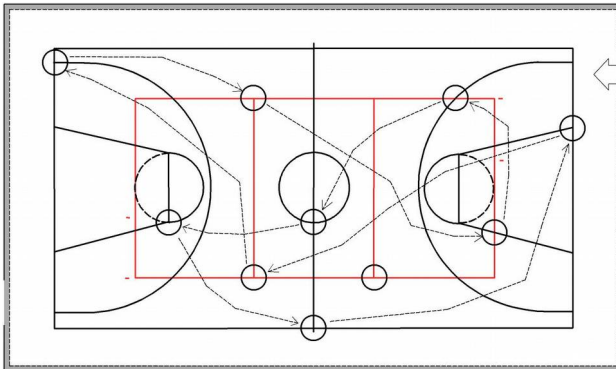
- Inventiamo la simbologia della palestra.
- Con un gesso disegno i perimetri dei vari attrezzi della palestra.
- Disegnamoli su un foglio cercando di renderli riconoscibili:



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

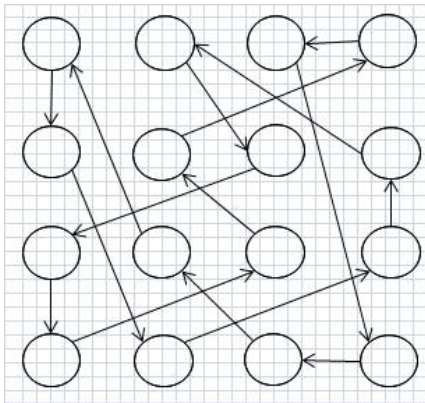
Giochi in palestra:

- Flipper:

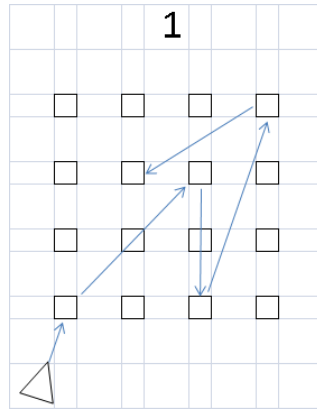


- Tris: Divido la palestra in 6 settori. In ogni settore metto un cerchio, un birillo, un mattoncino disposti in modi diversi tra loro. Ho tanti cartoncini che rappresentano le diverse disposizioni. Più squadre: al via un bambino per squadra prende un cartoncino e corre a metterlo nel settore rappresentato nel disegno. Vince la squadra che fa meno errori.

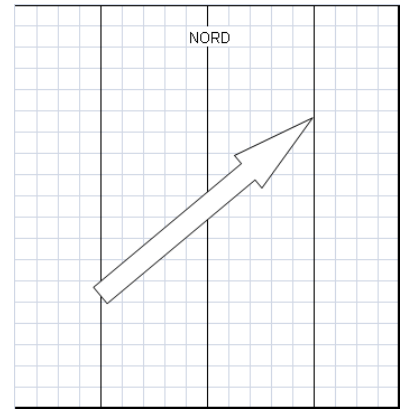
- Gimcana: uso le linee della palestra o dei cerchi e creo un lungo percorso intricato. Ad ogni cerchietto corrisponde un'etichetta con una lettera. Ogni bambino parte da un punto diverso e segue l'ordine delle frecce scrivendo su un foglio le lettere che incontra in successione. (fig.1)
- Labirinto: 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.



(fig.1)



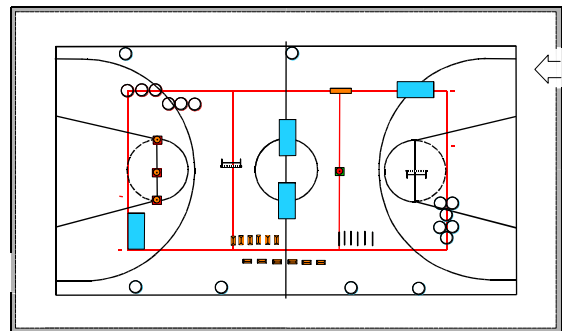
(fig.2)



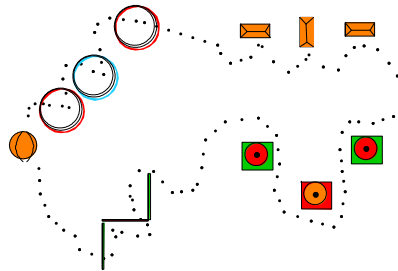
(fig.3)

- Il Grande Percorso:

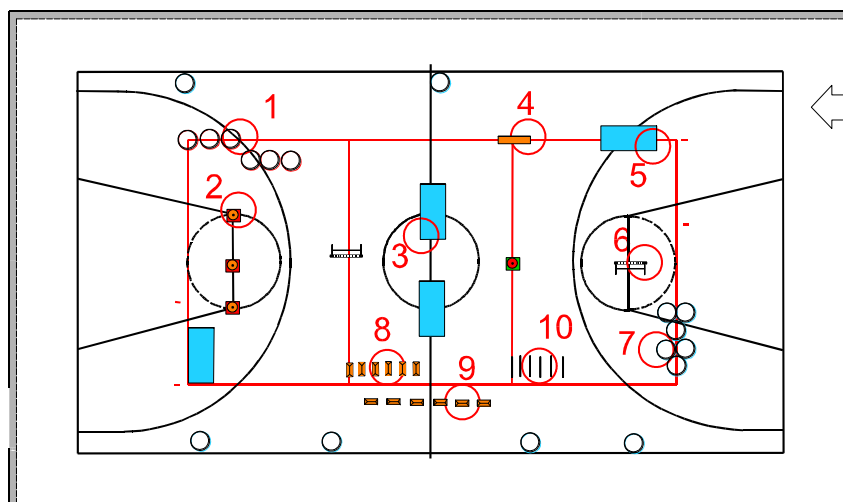
- prepariamo insieme il percorso;
- disegniamo il percorso utilizzando la simbologia decisa;
- correggiamo e coloriamo la mappa;
- descriviamo sulla mappa gli esercizi da fare;
- eseguiamo gli esercizi del percorso;
- facciamo delle gare a staffetta;



- I Piccoli Percorsi: gli allievi a coppie con solo quattro tipi di attrezzi a disposizione creano dei piccoli percorsi, li disegnano, creano degli esercizi utilizzando il percorso e lo dimostrano alle altre coppie.



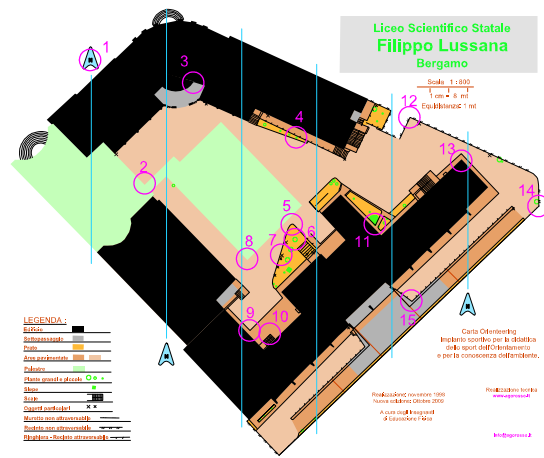
- Caccia alle Lettere: utilizzando il Grande Percorso metto delle etichette con una lettera in diversi punti che vengono indicati nella carta con cerchietti. Il percorso può essere libero (score) o vincolato (sequenza obbligatoria: da 1 a 10).



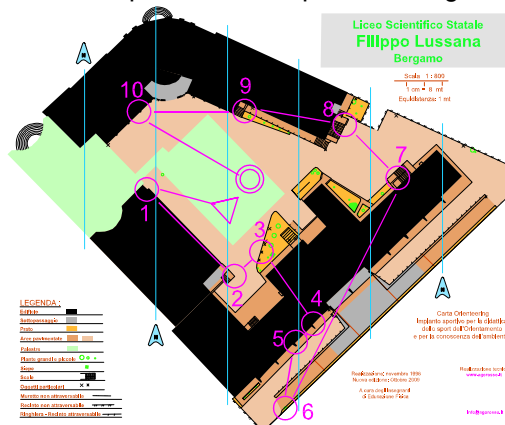
La pianta del cortile:

- Spiego la simbologia del cortile: gli oggetti da disegnare sono troppo complessi, li rappresento 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.
- Giochi "quiz" per imparare la simbologia.
- Il gioco del Domino per la simbologia.

- Passeggiata nel cortile per imparare la simbologia (i sassi).
- Gara a sequenza obbligata utilizzando gli stessi punti mostrati nella passeggiata; i punti sono da trovare in successione seguendo i numeri indicati, la partenza avviene uno ogni minuto.



- Gioco Memory.
- Metti la lanterna a coppie: entrambi gli alunni scelgono dove disporre un punto e vi portano una lanterna; indicano il punto con un cerchio rosso sulla loro cartina e la consegnano al compagno che avrà fatto altrettanto; ora vanno a prendere ognuno la lanterna posizionata dal compagno.
- 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.
- 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 "Classica" con quattro partenze contemporanee "a sequenza obbligata", al buio.



- Insegno la simbologia del bosco. (vedi "simbologia ori.pdf").
- Giochi "quiz" per imparare la simbologia del bosco.
- Il gioco del Domino per la simbologia del bosco.