

AVVIAMENTO ALL'ORIENTEERING

2

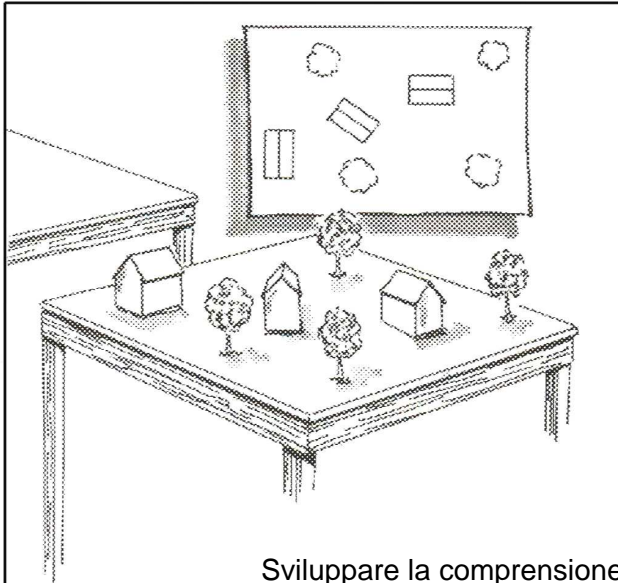
con ragazzi di 8 - 9 anni



**Programma di lavoro per insegnanti
delle scuole primarie**

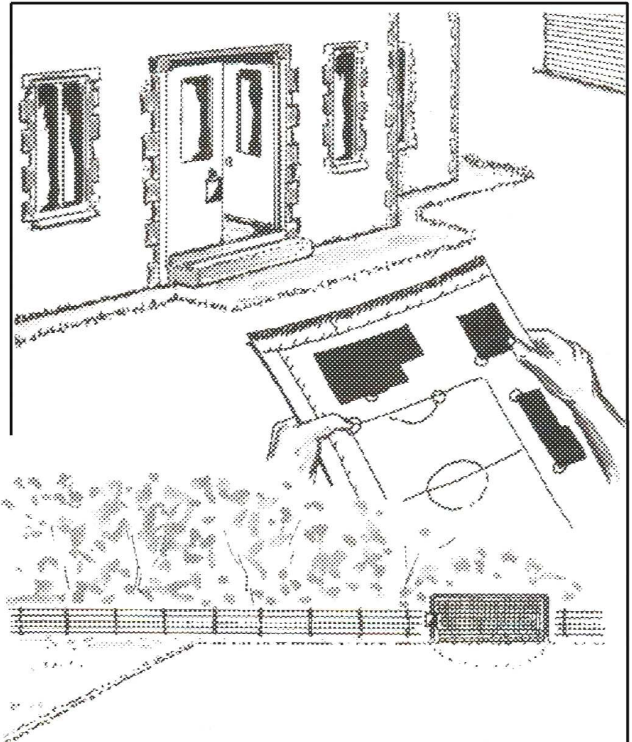
di Carol Mc Neill e Tom Renfrew
Illustrazioni di Ian Whalley
Traduzione di Renato Poretti - 2007

OBIETTIVI



Sviluppare la comprensione delle mappe come rappresentazioni simboliche del terreno.

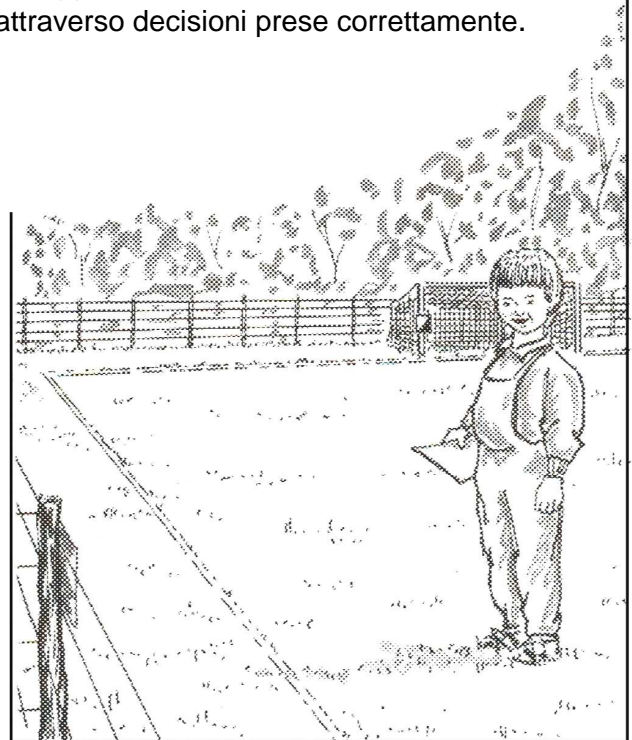
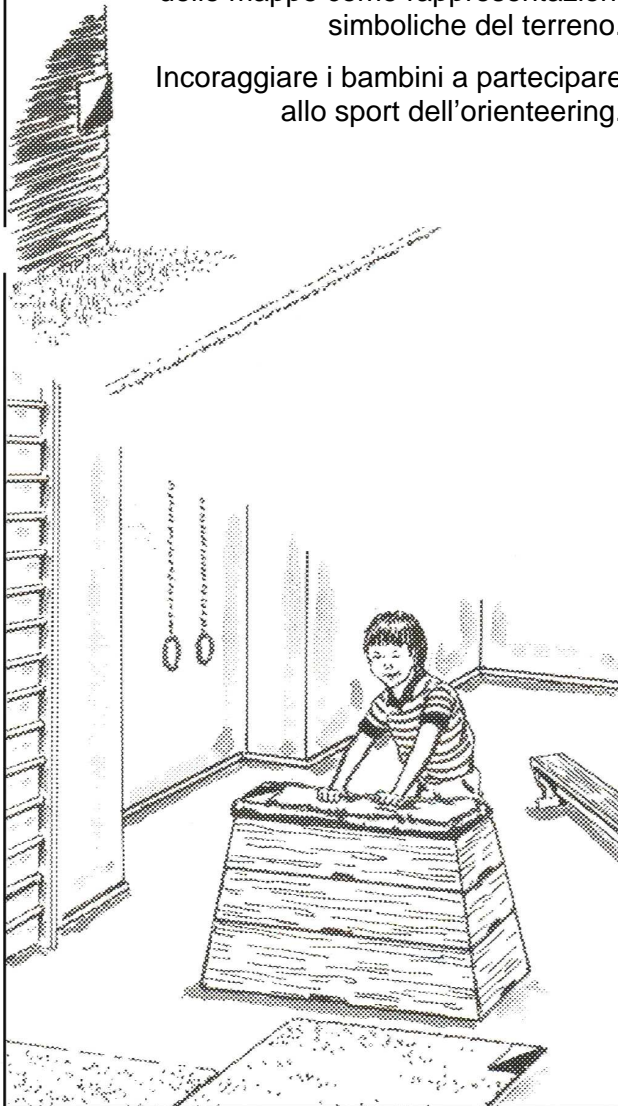
Incoraggiare i bambini a partecipare allo sport dell'orientering.



Insegnare le capacità di leggere la mappa come aiuto per completare il percorso.

Far conoscere il bosco come uno dei numerosi aspetti dell'ambiente esterno.

Sviluppare fiducia e sicurezza in se stessi attraverso decisioni prese correttamente.



1 – PRENDERE CONFIDENZA CON LE MAPPE

IN AULA O IN CORTILE

OBIETTIVI

- **Mettere in grado gli allievi di acquisire ed aumentare la comprensione delle mappe attraverso esperienze pratiche**

Preparazione

Disponete sul tavolo alcune mappe (mappe stradali della città e del quartiere), un mappamondo, un atlante geografico e diverse carte geografiche

Introduzione Generale

Prima d'iniziare questa sessione di lavoro, invitate i bambini a raccogliere una certa quantità di mappe da esporre in un pannello da appendere alla parete. Sarebbe utile usare una parte del pannello per esporre anche una raccolta di mappe per orienteering. Fatevi aiutare dalla vostra società di orienteering.

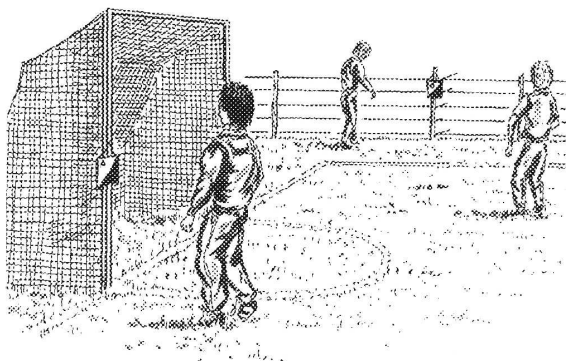
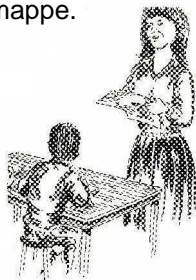
Discutete con i ragazzi sui diversi formati delle mappe, sui colori, sul motivo e sul modo in cui sono utilizzate.

Puntualizzate il concetto che la mappa è la veduta a volo d'uccello del terreno. Ogni oggetto o particolare del terreno ha una correlazione con tutti gli altri. Questo rapporto è riportato dalla mappa, che dovrebbe essere vista come *un'immagine in cui tutti i particolari hanno le stesse correlazioni che si osservano nella realtà*. La mappa può essere rappresentata come un modello tridimensionale o come una miniatura del paesaggio.

Discutete l'uso dei simboli sulle mappe.

Utilizzate uno stradario per assegnare dei compiti, ad esempio: trovare la via più breve tra due località.

Presentate la mappa per l'orienteering. Spiegate la precisione, il dettaglio e il motivo per cui è stata realizzata, ad es. per praticare uno sport che implica la corsa e la lettura della mappa chiamato appunto orienteering. Mostrate un esempio di punto di controllo per l'orienteering.

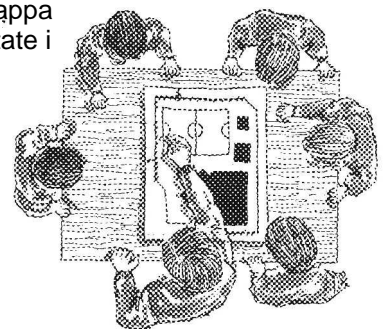


Esecuzione

In cortile: l'insegnante posa 10-15 punti di controllo, utilizzando delle mini-lanterne adesive o dei nastri, su particolari evidenti (es. un cancello, una porta di calcio, degli scalini, ecc). I punti devono essere posti ad altezza di sguardo (tra testa e ginocchio). Non si usa la cartina.

I bambini dovranno trovare quanti più punti possibili in un tempo limite, ad esempio 10 minuti. Poi faranno un elenco dei codici presenti su ciascun punto di controllo.

Se esiste una mappa della scuola, aiutate i bambini a localizzare la posizione dei punti di controllo.



Tornati in classe, utilizzate le lettere ritrovate per comporre delle parole di senso compiuto.

2 – SCEGLIERE UN PERCORSO

IN AULA O IN GIARDINO

OBIETTIVI

- **Costruire la consapevolezza e l'apprezzamento della mappa attraverso il suo utilizzo**

Preparazione

Procuratevi alcune mappe della città e del quartiere. Posate i punti di controllo nel giardino della scuola.

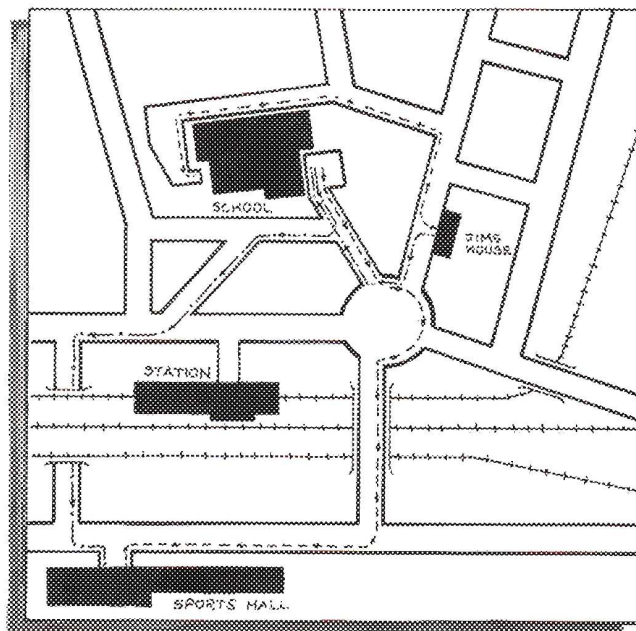
Attività di gruppo

Distribuite gli stradari della città e del quartiere, e chiedete ai bambini di individuare la scuola, la via in cui abitano, la fermata dell'autobus più vicina, la chiesa, il supermercato, il campo di calcio, ecc. Fate disegnare ai bambini degli oggetti o dei dettagli non inclusi, create dei riferimenti e colorate la mappa.

Compiti: i bambini dovranno localizzare le loro case ed individuare la strada che percorrono per andare a scuola, al campo di calcio, a trovare i loro amici.

Enfatizzate l'importanza della scelta del percorso. Fate individuare ai bambini due o più percorsi tra due luoghi. I percorsi possono essere segnalati con colori differenti, utilizzando i gessetti, le matite colorate, i pennarelli, ecc. I percorsi potranno poi essere confrontati utilizzando un curvimetro o un righello.

Spiegate che, nello sport dell'orientering, i concorrenti si trovano spesso ad affrontare una scelta di percorso quando devono trovare i punti di controllo del loro tracciato.

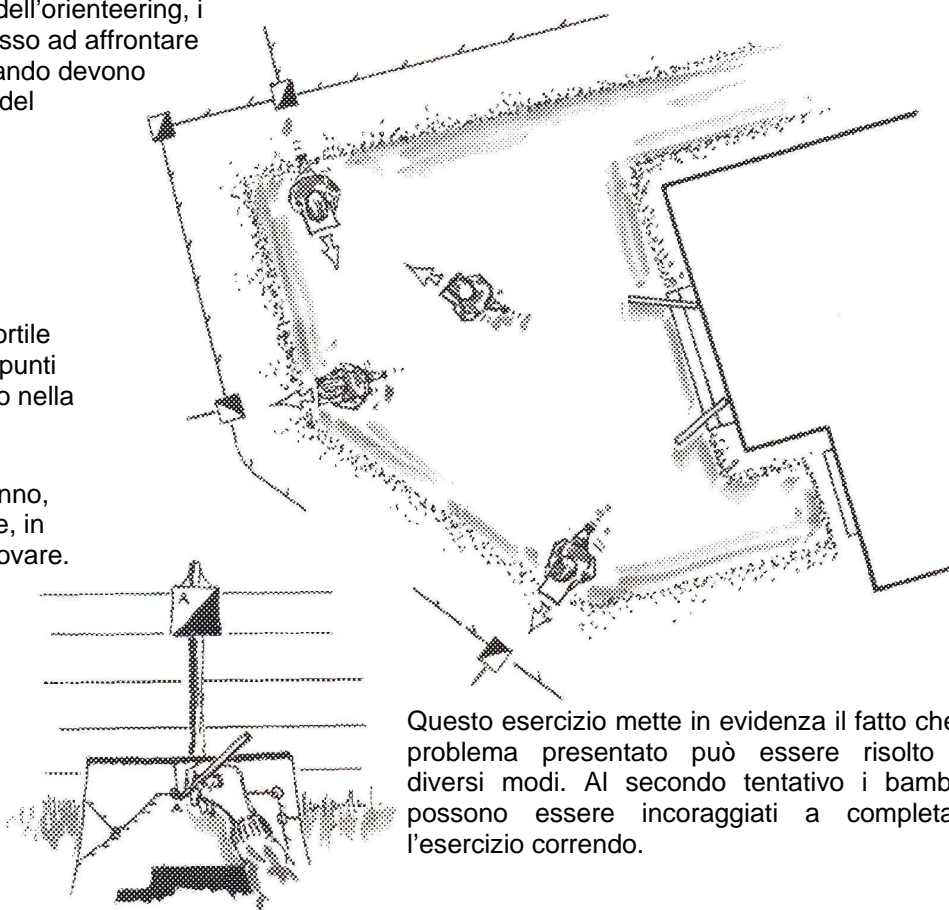


Esecuzione

Distribuite le mappe del cortile della scuola con segnati i punti di controllo, come spiegato nella prima lezione.

In aula i bambini decideranno, individualmente o a coppie, in quale ordine li vorranno trovare. Quindi usciranno in cortile e cercheranno i punti nell'ordine stabilito, copiando ogni codice sulla propria mappa.

Poi ripeteranno l'esercizio cercando i controlli in un ordine completamente diverso.



Questo esercizio mette in evidenza il fatto che il problema presentato può essere risolto in diversi modi. Al secondo tentativo i bambini possono essere incoraggiati a completare l'esercizio correndo.

3 – SIMBOLI E ORIENTAMENTO DELLA CARTA

IN AULA E IN PALESTRA

OBIETTIVI

- *Insegnare ai bambini a disegnare la propria mappa*

Preparazione

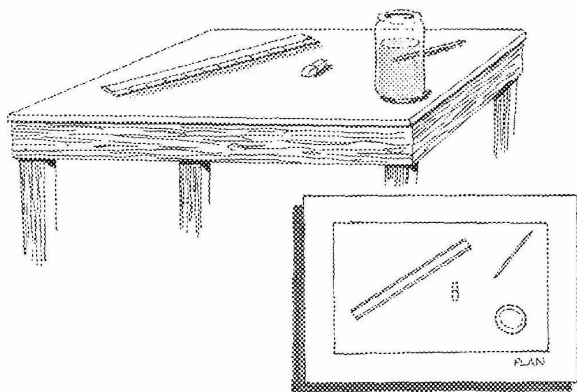
Procuratevi il materiale necessario. Sistemate gli attrezzi in palestra.

Attività di gruppo

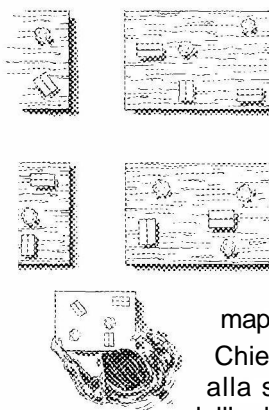
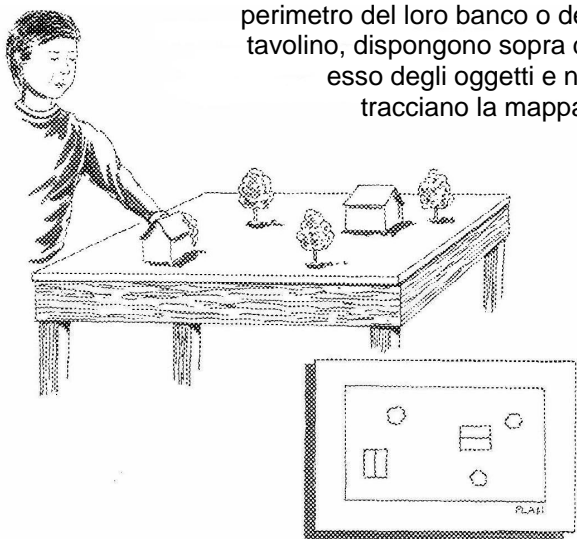
L'insegnante ricorda agli allievi il concetto che la mappa non è altro che la visuale del suolo a volo d'uccello.

Gli allievi disegnano su di un foglio il profilo del bordo della scrivania dell'insegnante e gli oggetti che vi sono collocati, ad es. un righello, un barattolo, una gomma, una matita, ecc.

All'inizio usate SOLO tre o quattro oggetti. Aggiungetene altri solo quando i disegni saranno precisi. Controllare la correlazione tra un oggetto e l'altro.



Gli allievi disegnano poi il perimetro del loro banco o del tavolino, dispongono sopra di esso degli oggetti e ne tracciano la mappa.



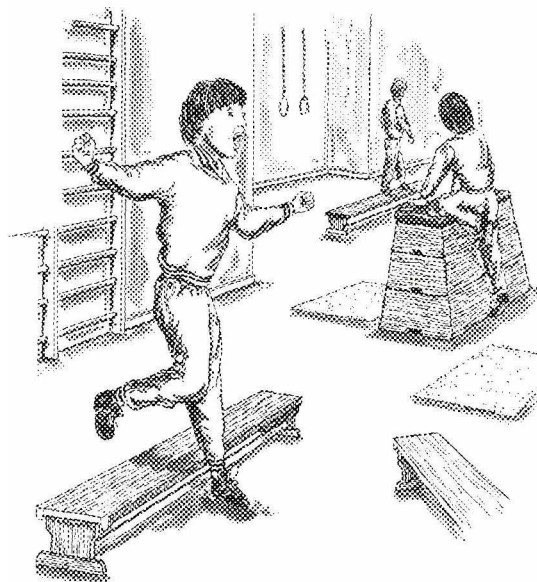
Mostrate agli allievi come **ORIENTARE** la mappa in modo che, una volta di fronte alla scrivania, la disposizione degli oggetti sia sovrapponibile.

Potete disegnare nuove mappe utilizzando oggetti differenti.

Chiedete ai bambini di avvicinarsi alla scrivania dai diversi angoli dell'aula. Assicuratevi che la mappa sia orientata ad ogni cambio di direzione.

Esecuzione

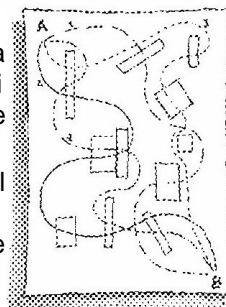
Disponete gli attrezzi (tappetini, panche, cerchi, ecc.) in palestra. Gli allievi scelgono un punto di partenza in una parte qualsiasi della palestra. Poi corrono avanti e indietro attraverso i vari attrezzi memorizzando il percorso fatto, cercando di non ripetere due volte la stessa strada.



Ogni allievo individua due punti (A e B) sui lati opposti della palestra. Poi correrà tra questi due punti cercando di cambiare percorso ogni volta.

Sottolineate l'importanza del cambio di percorso.

L'obiettivo è quello di correre senza sosta per 3-5 minuti.



4 – LA MAPPA COME IMMAGINE

IN AULA E IN CORTILE

OBIETTIVI

- *Insegnare lo score-orienteering utilizzando una mappa dell'aula*
- *Incoraggiare la comprensione e valorizzare la conoscenza dei rapporti spaziali*

Preparazione

Disegnate il perimetro dell'aula sulla lavagna.
Posate dei punti di controllo (mini-lanterne).



Attività di gruppo

Gli allievi disegnano una mappa dell'aula con i banchi, le porte, le finestre, la lavagna ecc. Alcuni esempi di mappe a pag.16. Tralasciate le sedie. Fate disegnare la mappe come se le vedesse una mosca sul soffitto. Coprite la mappa sulla lavagna in modo che i bambini non possano copiarla.

Discutete sull'uso dei simboli.

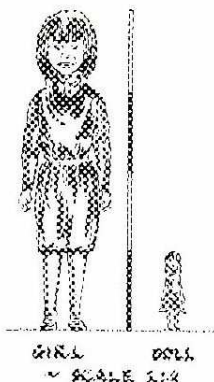
Suggerite ai bambini di colorare la mappa e di evidenziare il bordo Nord del foglio con un pennarello rosso (non è necessario che il Nord sia perfetto).

Scala di riduzione

Discutete la scala di riduzione della mappa.

Una mappa è disegnata in scala molto più piccola rispetto alla misura reale delle cose.

Utilizzando una bambola, misurate quale sia la scala, calcolando quante bambole ci vorrebbero per arrivare all'altezza di un bambino. Se la proporzione è 4 bambole per 1 bambino, la scala sarà 1:4.



In alternativa, si può usare un metro per misurare la scala della mappa della classe.

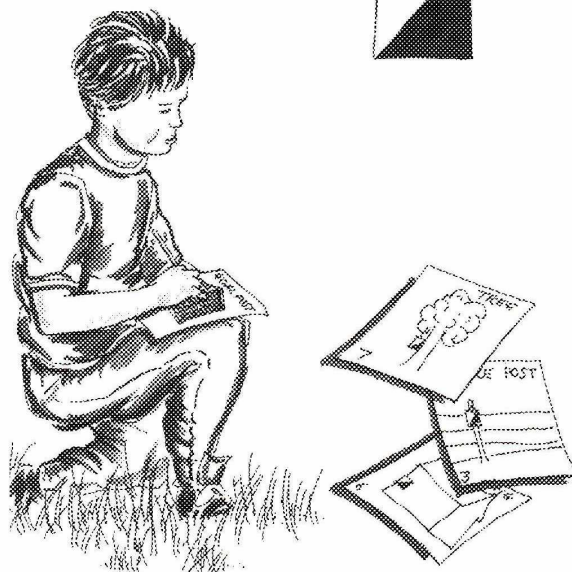
È molto probabile che questa sia circa 1:50 (2cm per metro = 2cm:100cm = 2:100 = 1:50).

Riducendo ed allargando la mappa con la fotocopiatrice potete illustrare esempi di scale minori o maggiori.

Esecuzione

In cortile, posate una decina di mini-lanterne con un codice numerico su alcuni oggetti evidenti (un cancello, un albero, il bordo di un'aiuola, degli scalini ecc.). Consegnate a ciascun allievo un numero da 1 a 10 e poi mandateli fuori con un foglio e una tavoletta a trovare la lanterna con il numero assegnato. Essi disegneranno il luogo dove si trova la lanterna con il numero assegnato e quindi torneranno dall'insegnante il quale gliene assegnerà un altro. Distribuite un foglio di carta pulito per ogni punto di controllo.

I disegni potranno essere esposti in classe accanto alla mappa del cortile con indicata la posizione delle lanterne.



5 – SCORE ORIENTEERING

IN AULA E IN PALESTRA

OBIETTIVI

- **Introdurre lo score-orienteeering utilizzando una mappa dell'aula**

Preparazione

Disegnate una mappa dell'aula. Preparate due mazzi di 10 carte con diverse forme geometriche su ciascuna carta. Assegnate un codice numerico alle carte di un mazzo, alfabetico a quelle dell'altro.

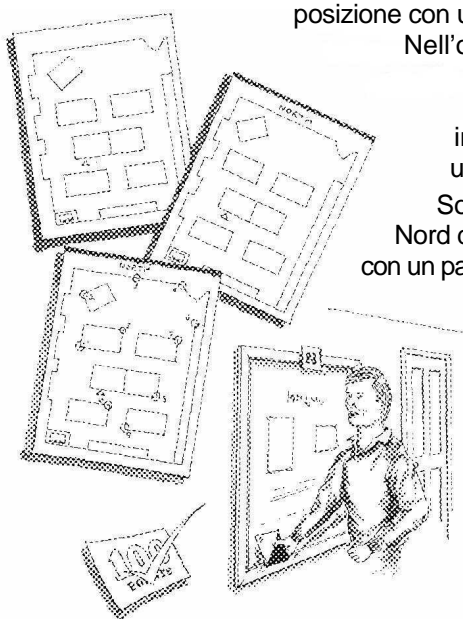
Attività di gruppo

Presentate la mappa della classe da voi realizzata e consegnatene una copia ad ogni allievo.

I bambini indicano la propria posizione con un triangolo.

Nell'orienteeering la partenza è sempre indicata con un triangolo.

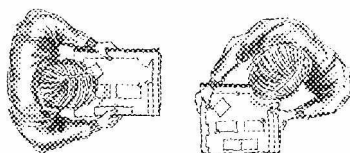
Sottolineate il Nord della mappa con un pastello rosso.



Posizionate 10 mini-lanterne con un codice su altrettanti oggetti o particolari evidenti.

Ad ogni lanterna ritrovata, gli allievi ne indicano con un cerchio rosso la posizione sulla mappa e il codice corrispondente vicino al cerchio, non in mezzo. Non permettete agli allievi di colorare i cerchietti o il triangolo altrimenti i dettagli sulla mappa verranno nascosti.

Insegnate loro ad orientare la mappa, accertatevi che tutto combaci e che il Nord della mappa corrisponda al Nord dell'aula.



Chiedete agli allievi di trovare le lanterne in qualsiasi ordine, e di indicare i relativi codici accanto ai cerchi appropriati della loro mappa. Una volta terminato l'esercizio, gli allievi torneranno tutti al proprio posto.

Assegnate 10 punti per ogni lanterna trovata. In questo modo tutti dovrebbero ottenere 100 punti.

Durante l'esercizio controllate che gli allievi:

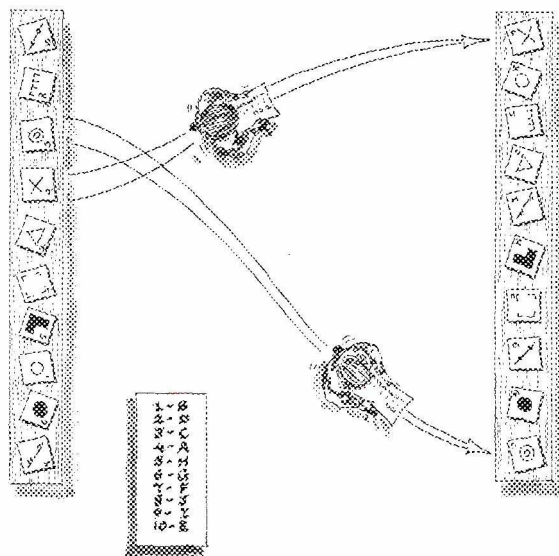
- 1 - leggano davvero la mappa e non si mettano ad individuare le lanterne solo con lo sguardo;
- 2 - mantengano orientata la mappa.

Spiegate in cosa consiste lo "SCORE - ORIENTEERING" e le differenze con l'"ORIENTEERING A SEQUENZA OBBLIGATA".

Esecuzione in palestra

Prendete due panche, disponete un mazzo di carte su ciascuna panca e portatele ai lati opposti della palestra. Gli allievi scrivono i numeri da 1 a 10 su un foglio di carta e poi si posizionano al centro della sala, divisi in due gruppi: un gruppo rivolto ad una panca, l'altro rivolto alla parte opposta.

Il gioco consiste nel correre da una panchina all'altra accoppiando le varie forme geometriche e le lettere ai numeri, scrivendoli sul proprio foglio.



Regole: Non si toccano le carte. Un numero/lettera alla volta. Il vincitore sarà quello che accoppierà correttamente tutte le carte nel minor tempo.

Potete aumentare la distanza tra le panche (o fare il gioco all'aperto) per aumentare l'impegno fisico durante il gioco. Un obiettivo potrebbe essere quello di far correre gli allievi per circa 10 minuti. In questo caso potrebbe essere necessario più di un set di carte.

(Una versione più complessa di questo gioco viene utilizzata con le mappe alla lezione 6).

6 – ORIENTEERING A SEQUENZA OBBLIGATA

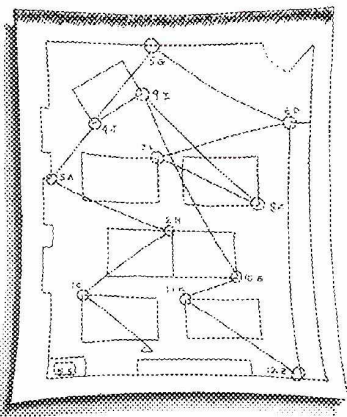
IN AULA E IN PALESTRA

OBIETTIVI

- **Migliorare la prestazione fisico-atletica**
- **Rinforzare il concetto dell'uso di una mappa orientata**

Preparazione

Raccogliete il materiale.
Preparate alcuni mazzi di carte.
Preparate alcune carte-madre (mappe dell'aula con un percorso segnato con un cerchiografo).



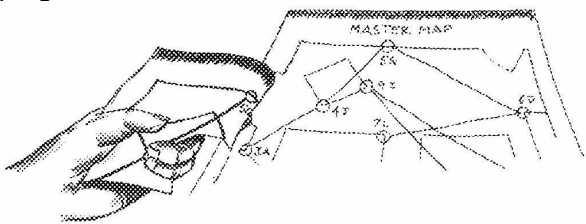
Attività di gruppo

Usando la mappa dell'aula, posate 10-12 micro-lanterne con codice su altrettanti oggetti ben distinti.

Gli allievi ne segneranno la posizione sulla loro mappa (come nella lezione 5).

Utilizzate questi punti per una prova "SCORE". Controllate che le mappe siano orientate quando i bambini si muovono per la classe. Essi devono segnare i codici delle lanterne sulla propria mappa man mano che le raggiungono.

Chiedete poi ai vostri allievi di unire tutti i punti, in modo da creare un percorso "punto dopo punto" sulle loro mappe. Ognuno di essi userà il proprio banco in classe come punto di partenza (triangolo) e numererà i controlli secondo l'ordine progressivo in cui sono uniti tra di loro.



Gli allievi si scambieranno poi la mappa con un compagno e seguiranno il suo percorso, visitando i punti nell'ordine prestabilito e controllando che i punti siano codificati correttamente sulla mappa. Ancora una volta, controllate sempre che le mappe siano correttamente orientate ad ogni cambio di direzione.

Gli allievi potranno scambiarsi le mappe, e quindi i percorsi, tante volte quanto il tempo a disposizione lo permette.

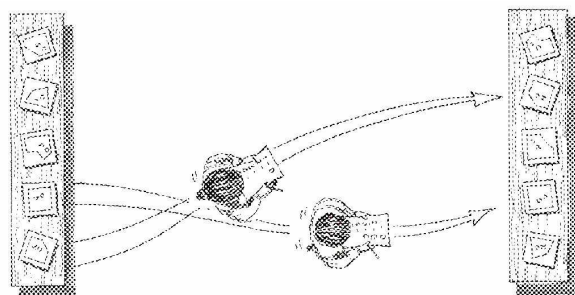
Mostrate agli allievi le mappe con entrambi i percorsi (sia "score" che "a sequenza obbligata"). Enfatizzate l'importanza dell'uso dei simboli.

Esecuzione

Preparate due mazzi di carte, utilizzando parti della mappa dell'aula, allo stesso modo delle carte utilizzate nella lezione 5.

Tagliate a pezzi 2 mappe dell'aula, in modo da creare un puzzle di 8-10 pezzi. Incollate i pezzi sulle carte. Numerate uno dei mazzi, mentre sull'altro scrivete delle lettere dell'alfabeto in ordine casuale. Usare due colori differenti per i mazzi di carte può essere di aiuto.

Scopo del gioco: abbinare i pezzi delle mappe come nella lezione 5. La durata del gioco, da fare di corsa in questo caso, dovrebbe essere di 5-6 minuti.

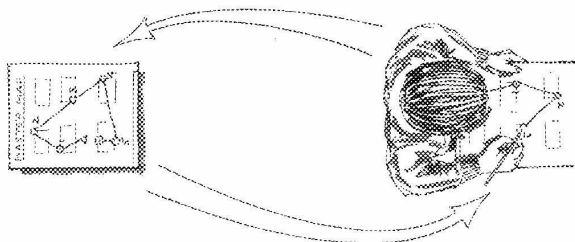


Copiare dalla carta-madre

Ogni allievo ha una mappa senza punti. Le carte madri saranno posizionate da una parte della palestra mentre gli allievi lasceranno le loro dalla parte opposta. Gli allievi dovranno correre da una parte all'altra della palestra memorizzando e copiando sulla propria mappa un punto alla volta. Il gioco dovrebbe durare non più di 5-6 minuti.

Carte-madre

In molte gare di orienteering i concorrenti devono copiare il percorso da una carta-madre. Questo avviene spesso in tempo di gara. Tuttavia ai principianti può essere permesso di copiare il percorso prima del via.



7 – REALIZZIAMO UNA MAPPA

IN PALESTRA

OBIETTIVI

- **Realizzare e poi utilizzare una mappa della palestra**

Preparazione

Pianificate la disposizione spaziale degli attrezzi in palestra. Disegnate una semplice mappa.

Esecuzione

(in palestra o in un'area di gioco ben definita)

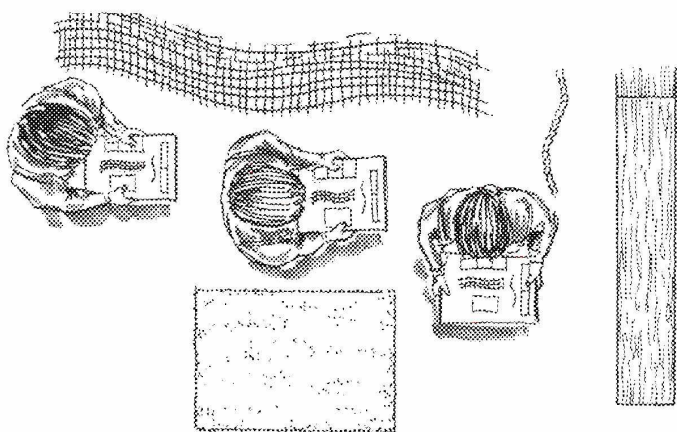
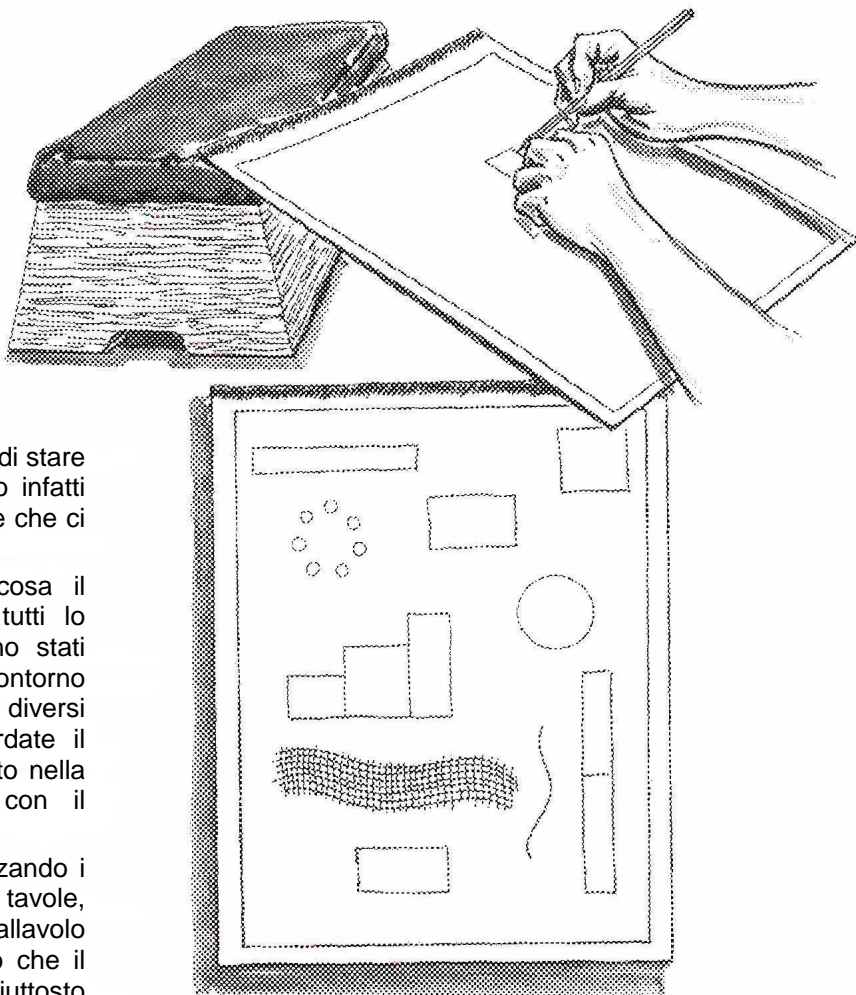
Consegnate ad ogni allievo un foglio bianco in formato A4, una matita e un righello.

Ai bambini con difficoltà di apprendimento potete consegnare una copia della mappa quasi completa.

Chiedete ai vostri allievi di immaginare di stare osservando l'area dal soffitto. Siamo infatti per realizzare una mappa dell'ambiente che ci circonda.

Suggerite di disegnare per prima cosa il perimetro dell'area. Controllate che tutti lo abbiano fatto e che tutti i fogli siano stati utilizzati. Se qualcuno ha disegnato il contorno delle pareti troppo piccolo, confrontate i diversi formati del contorno fra loro e ricordate il concetto di disegno in scala come visto nella lezione 4. Sottolineate il Nord con il pennarello rosso.

Create un "bosco" nella palestra utilizzando i vari attrezzi (panche, birilli, stuoie, tavole, cerchi, corde, sedie, ecc). La rete di pallavolo può simulare un fiume. Fate in modo che il vostro bosco abbia una struttura piuttosto semplice, perciò mantenete gli attrezzi paralleli alle pareti.



Insegnate agli allievi come inserire i vari oggetti sulla mappa, iniziando con quello più grande, al centro, ed utilizzandolo poi come riferimento per fissare la posizione degli altri oggetti.

Utilizzando la disposizione degli attrezzi come se fosse un "bosco", portate gli allievi a fare una corsa nel "bosco". Invitateli a mantenere la mappa costantemente orientata durante la loro corsa. L'insegnante dimostrerà come mantenere la mappa correttamente orientata ogni volta che si cambia direzione.

I bambini potranno poi lavorare a coppie, prendendo a turno il comando.

Fate in modo che il gioco non superi i 6/7 minuti di corsa.

Alla fine del gioco, la mappa può essere portata in classe, ridisegnata e colorata con l'aggiunta di una legenda.

8 – ORIENTEERING A SEQUENZA OBBLIGATA

IN PALESTRA

OBIETTIVI

- **Incoraggiare gli allievi a completare un percorso tenendo la mappa orientata**
- **Introdurre gli allievi alla routine della soluzione dei problemi di navigazione che si presentano da un punto di controllo all'altro**

Preparazione

Pianificate la disposizione spaziale degli attrezzi in palestra. Pianificate la posizione dei punti di controllo per due percorsi.

Esecuzione

Disponete gli attrezzi nello stesso schema della lezione 7, in modo che corrispondano alle mappe degli allievi.

Gli allievi si sparpagliano lungo la palestra e trovano un posto dove sedersi.



Gli allievi dovranno indicare con un triangolo rosso sulla mappa il posto dove si trovano.

L'istruttore posiziona 10-15 mini-lanterne su oggetti ben visibili.

Nell'orienteeing ogni punto di controllo ha una "descrizione", che aiuta l'orientista a ritrovare la lanterna. Assegnate perciò

una descrizione ad ogni punto di controllo nel momento in cui lo collocate sugli oggetti (es. nord-ovest del tavolo, congiunzione delle panche, centro del cerchio, termine della corda ecc.).

Gli allievi disegneranno nella mappa dei cerchietti attorno alle lanterne e poi li uniranno tra di loro per creare un percorso in sequenza obbligata.

I cerchietti devono venire numerati nell'ordine in cui si vorrà visitarli. Ciascun allievo potrà unire i cerchietti nell'ordine che preferisce.

Ciascun allievo quindi completerà correndo il proprio percorso, scrivendo il codice di ciascuna lanterna vicino al corrispondente cerchietto della mappa. Utilizzate un pastello o un pennarello rosso indelebile.

Regole per gli allievi

- Usare la mappa per localizzare le lanterne.
- Cercare di non individuare i controlli solo guardandosi intorno.
- Mantenere la mappa costantemente orientata.

Discutete con gli allievi la tecnica che hanno utilizzato per spostarsi da un punto all'altro.



Cercate di abituare gli allievi a seguire una routine logica ben definita, come per es. chiedersi:

1. Dove mi trovo? 2. Dove voglio andare? 3. Come posso fare per arrivarci?

All'inizio gli allievi dovrebbero completare il percorso camminando, utilizzando questa routine logica.

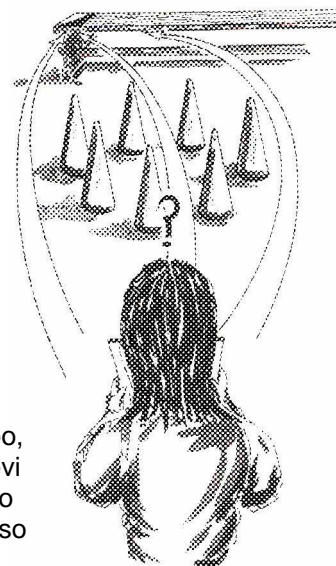
Possono poi ripetere l'esercizio correndo e concentrandosi sulla lettura della mappa.

Ripetete l'esercizio in coppia, in modo che gli allievi possano scambiarsi le mappe.

Raccogliete le lanterne e usando nuove mappe, fate disegnare ai vostri allievi dei nuovi percorsi con le lanterne posizionate in modo diverso.

Usate meno lanterne stavolta, ma distribuitele su tutta l'area.

Se rimane del tempo, proponete agli allievi di ripetere l'esercizio utilizzando un diverso punto di partenza



9 – ORIENTEERING LUNGO LA LINEA

IN PALESTRA

OBIETTIVI

- *Realizzare ed utilizzare una nuova mappa della palestra*
- *Imparare ad utilizzare la mappa in corsa*

Preparazione

Pianificate la disposizione spaziale degli attrezzi in palestra.

Esecuzione

Disponete gli attrezzi nello stesso schema della lezione 8. Questa volta però utilizzate una maggior varietà di forme. Assicuratevi che gli oggetti lineari, siano paralleli ai muri. Cominciate sempre l'esercizio con il termine di una panca o il centro di una stuoia. Anche la forma a "L" di due panche accostate costituisce un ottimo punto di partenza.

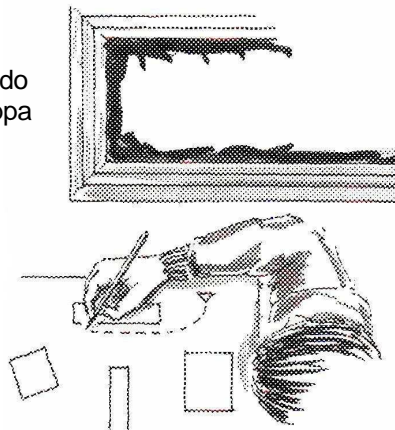
Ogni allievo è munito di una matita, di un righello e di un foglio con il perimetro della palestra. Spiegate agli allievi che in palestra è cresciuta una nuova "foresta" e che è necessario realizzare una mappa di questa foresta.

Rilevate ciascun oggetto (come nella lezione 7), iniziando dal centro.

Tenete da parte alcuni fogli di riserva per quegli allievi che hanno difficoltà nel disegno.

L'istruttore spiega l'esercizio e lo dimostra, disegnando una linea sulla mappa e seguendola poi nella realtà.

Ciascun allievo disegnerà quindi la propria linea sulla mappa e la seguirà lungo, attorno, sopra e sotto gli attrezzi.

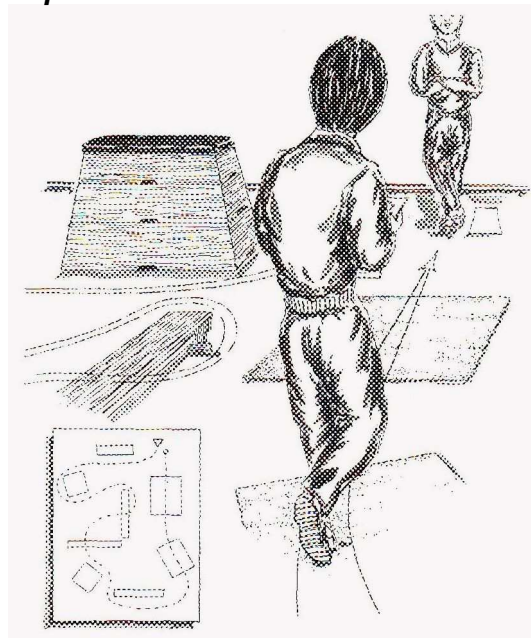


Al termine del percorso gli allievi disegneranno una linea (con un pennarello di colore diverso) che indichi il percorso effettivamente compiuto durante la loro corsa nella "foresta".

Prima di tutto gli allievi si siederanno a terra e, leggendo la mappa, si **concentreranno** sul percorso disegnato e su quello realmente effettuato, visualizzandolo mentalmente per ricordare gli oggetti superati ed attraversati.

Poi ripeteranno il percorso camminando, fermandosi ad ogni oggetto e marcandolo sulla carta mano a mano che procedono, invece che correre e cercare di ricordare il percorso alla fine.

Una volta verificata la correttezza della linea, gli allievi potranno ripetere il percorso correndo.

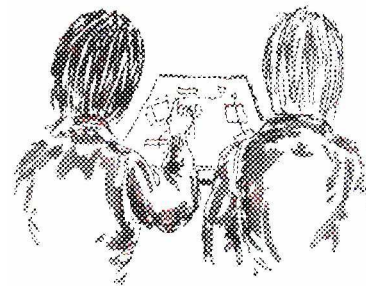


Gli allievi potranno quindi osservare i compagni che corrono lungo il loro percorso.

Ciascun allievo si troverà poi un partner con cui scambiarsi la mappa. A turno ciascuno dei due si siederà per terra e osserverà il compagno seguire la linea sulla mappa. L'osservatore starà attento a come la sua linea viene seguita. Verificate che l'allievo sul percorso usi la mappa per seguire la linea.

Al termine del percorso, i due partner si consulteranno per discutere gli eventuali errori.

Quindi si scambieranno i ruoli.



Mappe per le lezioni 11 e 12

Se non esiste già una mappa della scuola, è necessario realizzarne una per poter effettuare le ultime lezioni di questa sezione.

Potete utilizzare come base la planimetria della scuola in scala 1:1.250. La planimetria può essere rinvenuta presso la Direzione Scolastica oppure presso gli Uffici Tecnici Comunali. Per le aree esterne, un valido aiuto possono essere le foto aeree rinvenibili su numerosi siti internet.

In caso di necessità, fatevi aiutare dal più vicino club di orienteering. Un elenco dei club si può trovare sul sito: www.fiso.it

10 – CACCIA AL TESORO

IN GIARDINO O IN CORTILE

OBIETTIVI

- Realizzare ed utilizzare piccole mappe del giardino o del cortile della scuola
- Provare una gara di “score-orienteering”

Preparazione

Preparate dei biglietti con vari nomi e sparpagliateli in giardino. Preparate una mappa della zona che utilizzerete. Preparate i biglietti con le indicazioni per trovare il “gran tesoro”.

Esecuzione

Portate gli allievi all'esterno, in una zona adeguata del cortile o del giardino della scuola.

Gli allievi dovranno disegnare una mappa molto semplice di quell'area, con qualche edificio e pochi altri particolari.

Sottolineate l'importanza di disegnare i dettagli presenti sul terreno nei giusti rapporti tra di loro.

Una volta che la mappa è stata completata, può iniziare la “caccia al tesoro”.

L'istruttore avrà posizionato un numero imprecisato di “frammenti” del tesoro su oggetti visibili all'interno dell'area cartografata.

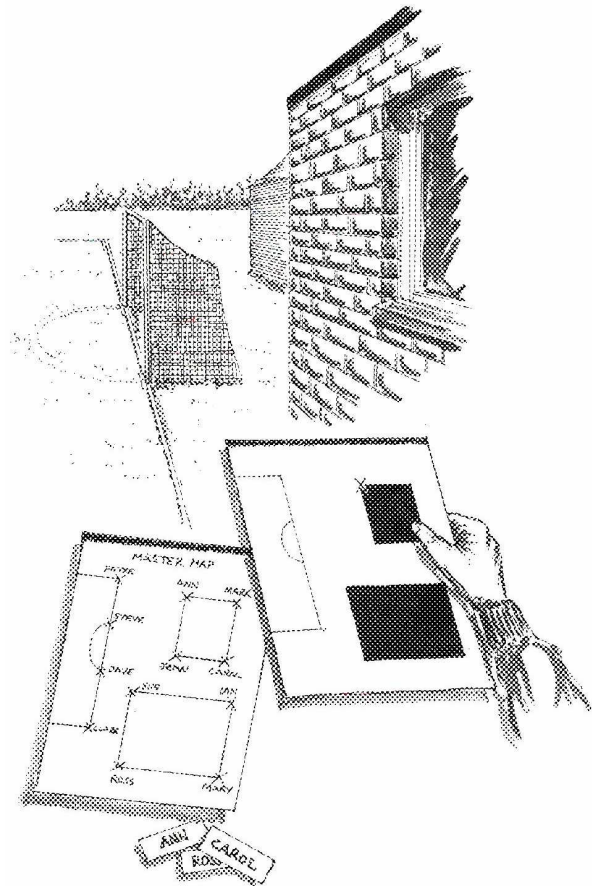
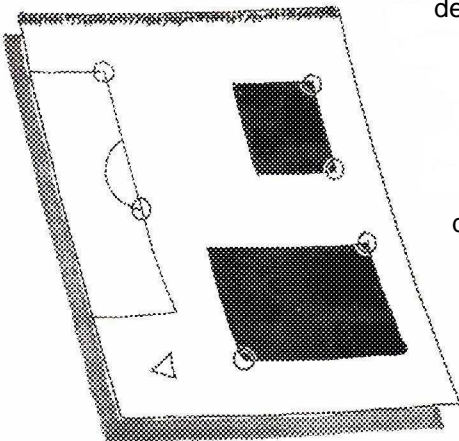
Ciascun allievo localizzerà un frammento del tesoro alla volta. L'istruttore indicherà con una X il posto che gli allievi dovranno localizzare per trovare il giusto frammento del tesoro. Essi lasceranno il frammento al proprio posto e faranno rapporto su quello che hanno trovato.

Gli allievi poi cambieranno mappa per trovare un altro frammento del tesoro (sempre contrassegnato con una X) e così via fino alla fine dei frammenti.

L'istruttore quindi ritira le varie mappe e posiziona i biglietti del “gran tesoro” nella stessa zona utilizzata in precedenza.

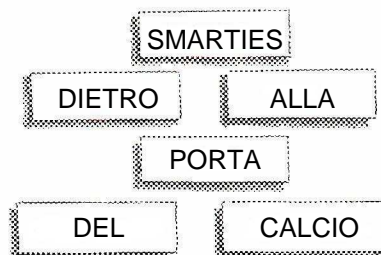
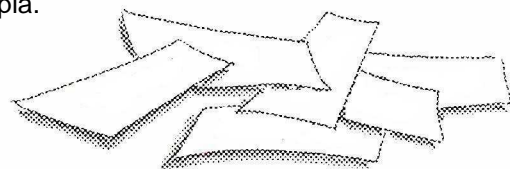
Gli allievi segnano sulla propria mappa un cerchio in corrispondenza della posizione

di ciascuno dei vari biglietti, copiando dalla carta madre dell'istruttore, che può essere anche una fotocopia ingrandita.



Gli allievi raggiungeranno i vari punti di controllo senza un ordine prestabilito, scriveranno tutte le parole trovate nei biglietti fino a formare il messaggio che indica la posizione del tesoro (ad es. scatola di Smarties dietro alla porta del calcio)

Questo gioco può essere effettuato anche in coppia.



11 – ESERCIZIO A STELLA

IN GIARDINO O IN CORTILE

OBIETTIVI

- **Presentare la mappa del giardino/cortile della scuola**
- **Enfatizzare il corretto orientamento della mappa**
- **Abituare gli allievi a mantenere il contatto con la carta durante gli spostamenti da un luogo all'altro**

Preparazione

Posate 8-10 mini-lanterne su oggetti visibili del giardino o del cortile. Preparate una carta-madre e un tracciato che passi attraverso tutti i punti.

Esecuzione

Usando la mappa portate gli allievi a fare un giro in cortile. Ogni allievo dovrà avere una mappa personale.

Insistete sul corretto orientamento della mappa e verificate che gli allievi siano in grado di localizzare la propria posizione ad ogni sosta.

NB: Gli orientisti di solito tengono la mappa piegata, con il pollice posizionato sul punto che segnala l'ultima posizione conosciuta. Questo è parte del cosiddetto **“contatto con la mappa”**.

Durante la passeggiata evidenziate i particolari e fate domande sui dettagli presenti sulla mappa e sul terreno. Assicuratevi di svolgere l'esercizio lentamente, in modo che gli allievi siano sempre in grado di localizzare la loro posizione sulla mappa.

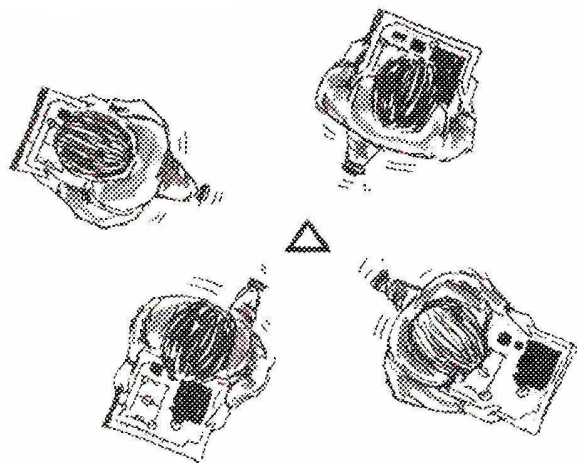
La passeggiata deve passare attraverso tutti i punti segnalati sulla mappa (es. l'angolo della recinzione, non solo genericamente “recinzione”).

Ad ogni lanterna raggiunta, gli allievi ne indicheranno la posizione sulla mappa con un cerchio numerato. Controllate che lo facciano correttamente. Fate numerare i cerchietti.

Esercizio a Stella

Questo è uno dei migliori esercizi per insegnare le tecniche di orienteering a gruppi di persone con livelli di abilità diversi tra loro. Ciascuno infatti può lavorare al proprio passo e l'insegnante si trova in costante contatto con l'intero gruppo.

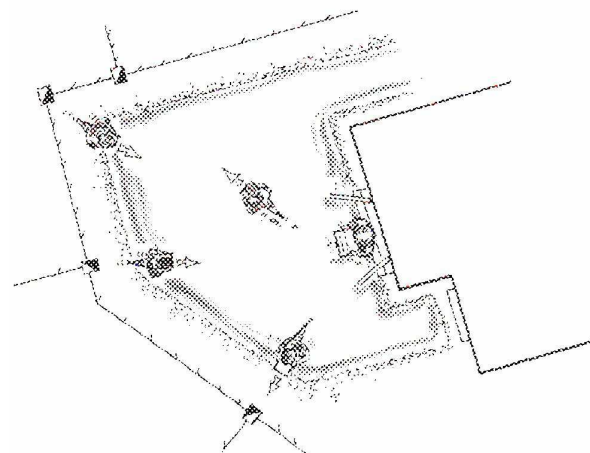
Ogni allievo tornerà alla base (triangolo) dopo aver trovato ogni singola lanterna.



Assegnate a ciascun allievo un numero, in modo che sappiano quale punto trovare (es. l'allievo 6 cercherà il punto 6).

Ricordate agli allievi che dovranno ritornare alla base, dopo aver trovato il punto, ricordando anche il codice alfabetico (lettera A, B, ecc) della lanterna. L'insegnante controllerà che sia stata memorizzata la lettera giusta.

Ad ogni rientro alla base, la mappa dovrà essere orientata correttamente prima di passare al punto successivo. L'insegnante potrà aiutare chi è in difficoltà.



12 – GARA DI SCORE-ORIENTEERING

IN GIARDINO O IN CORTILE

OBIETTIVI

- **Concludere il ciclo di lavoro con una gara scolastica**

Preparazione

Preparate la gara posando 10-15 mini-lanterne su particolari evidenti del cortile o del giardino. Contrassegnate la loro posizione anche sulla mappa. Le lanterne devono essere visibili e non nascoste, in modo che gli allievi riescano a trovarle leggendo la mappa. Disegnate 4-5 carte-madri.

In classe

Gli allievi si prepareranno per la gara:

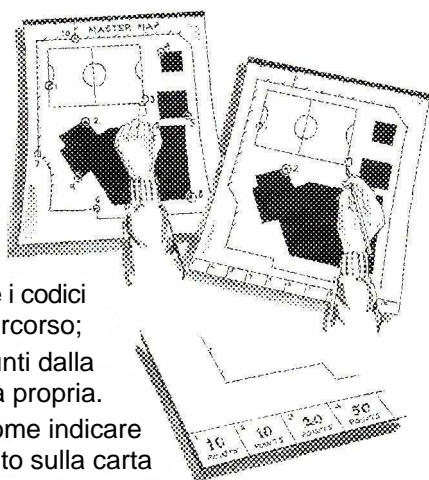
1 - Disegnando

delle caselle sul bordo esterno della mappa, in modo

da potervi copiare i codici trovati lungo il percorso;

2 - Copiando i punti dalla carta-madre sulla propria.

Insegnate loro come indicare con il dito un punto sulla carta madre e poi copiarlo sulla propria.



Esecuzione

Stabilite un tempo limite entro il quale gli allievi dovranno completare il percorso, ad esempio 10 - 15 minuti. Spiegate che l'obiettivo della gara è di trovare quante più lanterne possibili entro il tempo stabilito.

I punti possono essere trovati in qualsiasi ordine. Ogni lanterna ha un valore (ad es. 10 punti). Gli allievi devono cercare di ottenere il punteggio più alto possibile nel tempo stabilito. Chi sfora il tempo limite riceverà una penalizzazione in punti per ogni minuto di ritardo. Una penalizzazione lieve potrebbe essere quella di 5 punti per ogni minuto di ritardo, perchè probabilmente non si impiegherà mai così tanto per rientrare alla base dal punto più lontano del cortile.

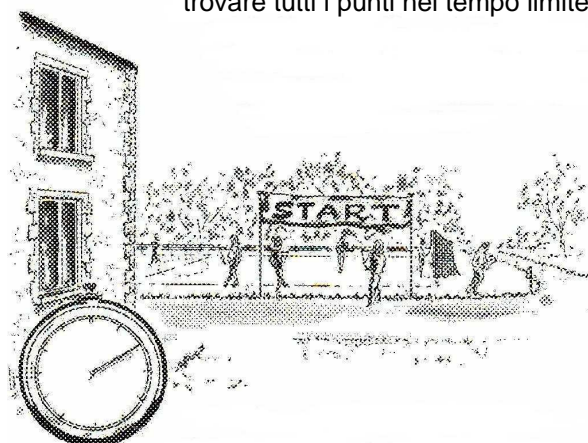
Ricordate agli allievi i punti fondamentali per trovare i punti con successo:

1. Mantenere orientata la mappa
2. Conoscere sempre la propria posizione sulla mappa
3. Ricordarsi la sequenza: Dove mi trovo? Dove voglio andare? Come faccio per arrivarci?
4. Decidere in quale ordine vogliamo trovare i punti (nella gara a punti).



Radunate tutti per la partenza (gli allievi partono tutti assieme). Controllate che la gara possa essere facilmente completata nel tempo limite.

Tutti gli allievi dovranno essere in grado di trovare tutti i punti nel tempo limite.



Una volta che tutti i bambini avranno ottenuto il massimo punteggio, l'importanza della competizione può venire minimizzata. Potete iniziare la discussione sulle scelte di percorso effettuate. Osservate quanto sia importante e divertente ottenere buoni risultati con le proprie capacità, non per il solo scopo di battere gli altri partecipanti.

Agli allievi che volessero continuare a fare orienteering, siate preparati a consegnare materiale informativo con gli indirizzi, numeri di telefono ed e-mail delle società sportive della zona, nonché le date delle prossime gare.

Computer e Orienteering

Se la scuola è dotata di computer è possibile abbinarli all'Orienteering con degli appositi software, per svolgere semplici attività e giochi pertinenti.

13 - VERIFICHE

OBIETTIVI

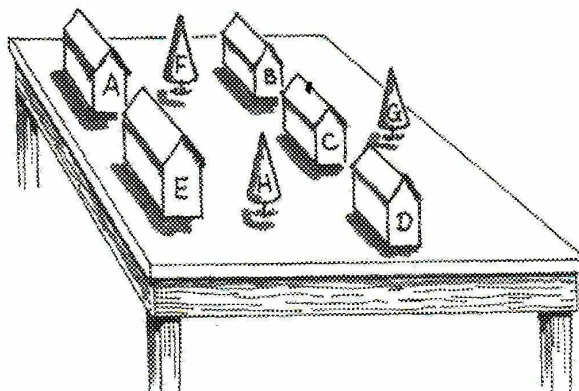
- *Valutare la comprensione dei simboli e la capacità di orientamento della carta in seguito a cambi di direzione*

1 – RAPPORTI SPAZIALI

Leggere la carta significa comprendere i rapporti di un oggetto con gli altri intorno a esso. Questo test, che può essere sia scritto che orale, valuta un aspetto di questa comprensione.

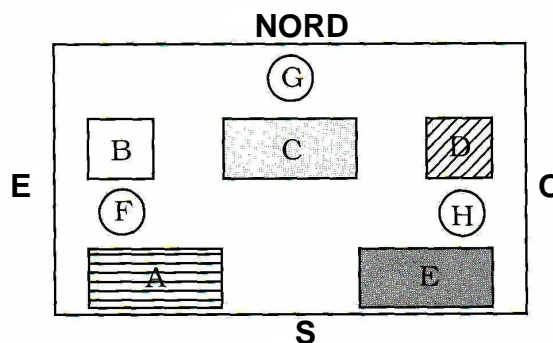
Preparazione

Disegnare le piantine per il test. Per gli allievi più giovani, costruite un modello che combaci con la piantina disegnata.



A con il Nord in alto della piantina. Aggiungi la lettera corretta per completare ogni frase:

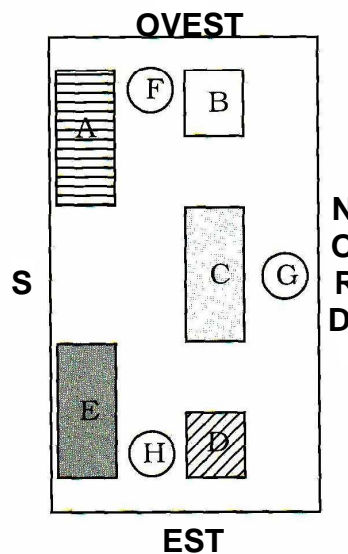
- (1) H si trova vicino a E
- (2) ... si trova fra B e D
- (3) ... si trova dietro a C
- (4) ... si trova davanti a B
- (5) ... si trova fra A e B
- (6) ... si trova vicino ad A



PIANTA A

B con Ovest in alto della piantina.

- (1) B si trova dietro a C
- (2) ... si trova vicino a G
- (3) ... si trova fra A e B
- (4) ... si trova davanti ad A
- (5) ... si trova dietro a C e D
- (6) ... si trova fra E e D

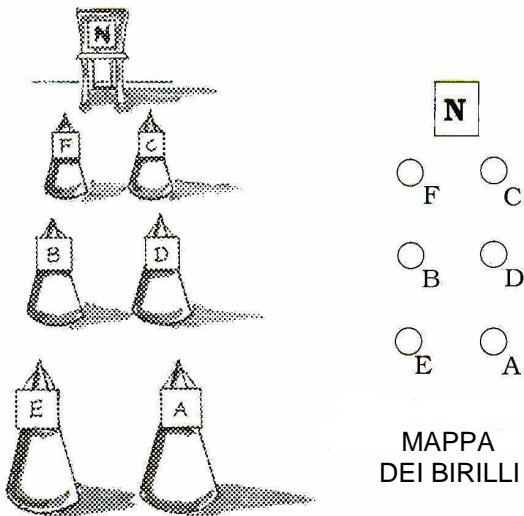


PIANTA B

2 – ORIENTAMENTO DELLA MAPPA CON CAMBI DI DIREZIONE

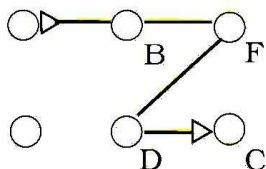
Preparazione

Fotocopiate le schede dei percorsi in modo da averne una per ogni allievo. Utilizzando una palestra o un cortile, disponete una serie di sei birilli in due file. Distanziatevi di almeno un metro l'uno dall'altro. Identificateli con un codice alfabetico e indicate con un cartello la posizione del Nord.



Il test

- Ogni allievo ha una scheda dei percorsi con 10 percorsi e un pennarello per copiare i codici.
- Dimostrate con chiarezza come portare a termine ciascun percorso:
 - ORIENTATE la scheda dei percorsi;
 - identificate il birillo di partenza;
 - seguite la prima linea fino al birillo successivo e scrivete il codice alfabetico;
 - proseguite seguendo il percorso e scrivendo via via i codici alfabetici;
 - una volta terminato il primo percorso, proseguite con il successivo.
- Assegnate un numero da 1 a 10 a ciascun gruppo, in modo che ogni gruppo parta su di un percorso diverso. Se i birilli sono sufficientemente distanziati, è possibile lavorare contemporaneamente con un'intera classe.



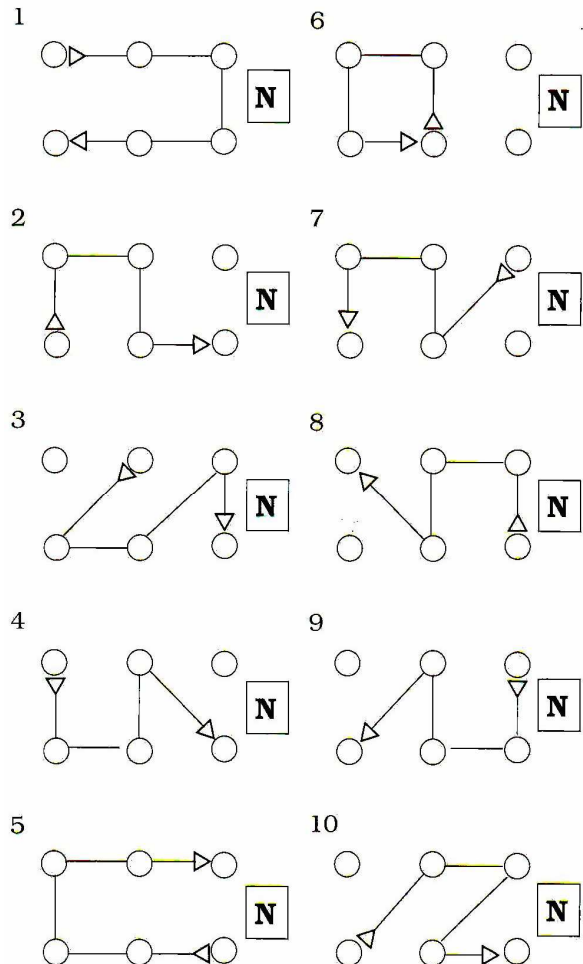
ESEMPIO
DI PERCORSO
COMPLETATO

Dopo aver preso parte a tutte le lezioni di questo ciclo, la maggior parte degli allievi dovrebbe riuscire a completare in modo corretto almeno sei percorsi.

Quelli che non riescono a portarne a termine più di cinque senza errori, dovrebbero venire aiutati a comprendere come utilizzare i birilli e la scheda percorsi e quindi a riprovare i percorsi.

Questo test può essere utilizzato sia come parte di una lezione di apprendimento che come valutazione finale del ciclo di lezioni.

LA SCHEDA DEI PERCORSI



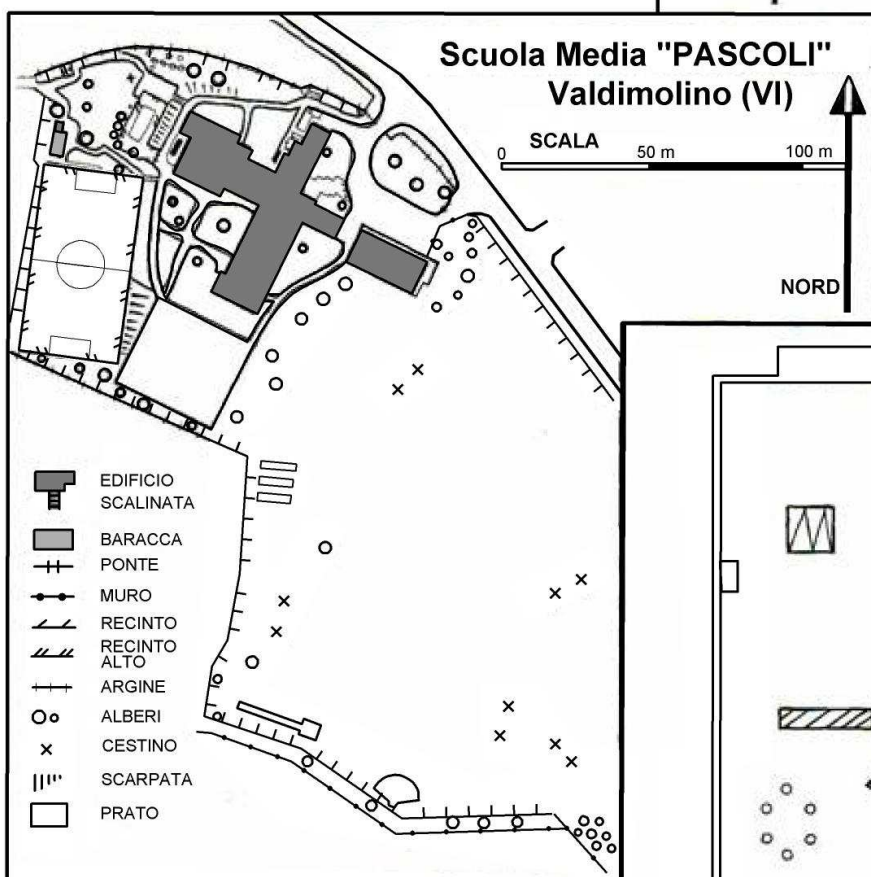
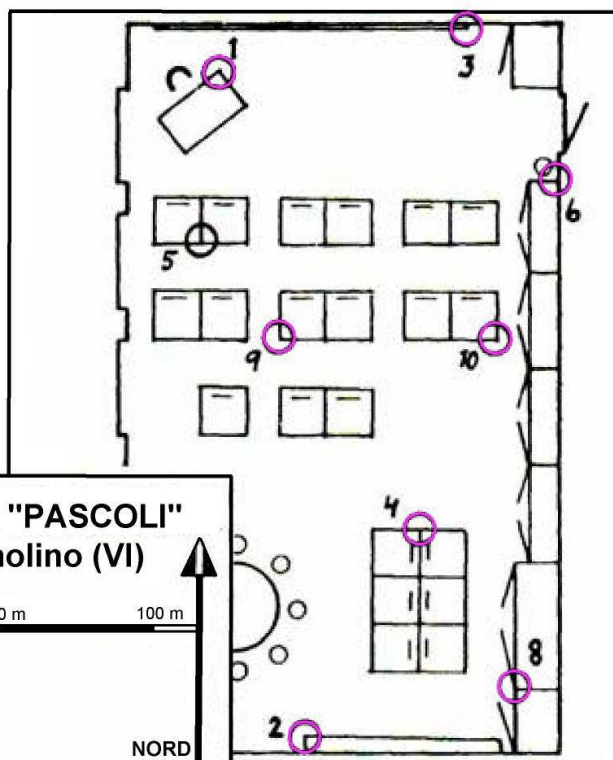
MAPPE

MAPPA DELL'AULA

Dev'essere una mappa a grande scala comprendente tutti gli oggetti principali ed i dettagli più importanti. Lasciate fuori le sedie perché vengono facilmente spostate e tendono a sovraccaricare la mappa di dettagli.

MAPPA DELLA SCUOLA

Potete facilmente realizzare una mappa della scuola in bianco e nero utilizzando la planimetria che potrete trovare negli Ufficio Tecnico Comunale. Utilizzate simboli diversi per i muri, i recinti e le siepi. Inserite particolari quali alberi isolati, lampioni, cestini per l'immondizia, panchine, ecc. Le zone a prato, bosco o le aiuole possono venire colorate al momento dagli allievi



MAPPA DELLA PALESTRA

Con una semplice perimetro disegnato in scala (es. 1 passo = 2 metri) potete realizzare una mappa della disposizione degli oggetti all'interno della palestra. Iniziate sempre dal centro.

