



12. Percorso lungo la corda

Con il termine “corda” si intende un percorso segnalato sul terreno da una serie di fettucce o bandierine.

Finalità: Acquisire sicurezza nel procedere da soli lungo un percorso. Sviluppare la capacità di individuare i particolari del terreno e interpretare la simbologia della cartina. Riconoscere in ogni momento la propria posizione sul terreno e sulla carta.

Esecuzione: Ricopiate sulla vostra cartina la linea del percorso ed avviatevi uno alla volta, ad intervalli di 2 minuti, portando con voi la cartina, e un pennarello colorato. Completate il percorso seguendo la “corda” (fettucce o bandierine) controllando di tanto in tanto sulla carta la posizione. Lungo il percorso, se seguito accuratamente, incontrerete delle lanterne (punti di controllo) la cui posizione dovrà essere segnata sulla carta. Al termine controllate sulla carta madre se la posizione delle lanterne è stata indicata correttamente.

Questo esercizio può essere eseguito anche a cronometro, tenendo presente però che la velocità induce a commettere molti errori.

Varianti:

a - L'esercizio può essere eseguito anche

in coppia, soprattutto se i partecipanti sono molto giovani.

b - “Con punti sulla cartina”. Per rendere più facile l'esercizio si può indicare sulla carta oltre alla linea del percorso anche la posizione (con cerchietti) di alcune lanterne.

c - “A quiz”. Ad ogni lanterna viene attaccato un cartellino su cui sono poste delle domande a cui bisogna dare una risposta scritta. Ad es. “Quanto dislivello sono 19 curve di livello?”, “Quanti minuti impiegate a percorrere 300 m alla velocità di 4 minuti al km?”, “Con che simbolo si rappresenta un gruppo di sassi?”.

d - “Lungo la corda con selezione di lanterne”. Si segna sulle carte un certo numero di punti, in quantità inferiore (25/30%) rispetto al numero di lanterne effettivamente presenti sul percorso. Ogni partecipante deve compiere il percorso punzonando solo alle lanterne indicate sul-



la sua carta. Per una equilibrata distribuzione dei partecipanti è necessario dividere il percorso in varie "zone" con 4 o 5 lanterne, preparando delle cartine in cui sia indicata almeno una lanterna per ogni zona. In questo modo la sequenza dei punti da trovare sarà diversa per ciascuno. Questa variante consente una partenza "simultanea" di più persone, con notevole risparmio di tempo. Permette inoltre di effettuare l'esercizio anche in forma di gara (con classifica stilata in ordine di arrivo tenendo conto degli errori commessi). Il controllo finale delle punzonature è piuttosto laborioso, in quanto occorre avere un elenco di tutte le sequenze di lanterne con relative punzonature.

e - Per rendere l'esercizio più difficile utilizzare una cartina senza l'indicazione della linea del percorso. In questo caso si dovrà seguire la corda e segnare sulla carta la posizione delle lanterne incontrate.

f - Un'ulteriore variante prevede che i partecipanti, seguendo la "corda", debbano segnare sulla carta il percorso effettuato.

g - "A memoria": si può completare il percorso senza cartina, semplicemente seguendo la "corda". Al termine ogni partecipante disegnerà sulla carta il percorso seguito sul terreno oppure indicherà la posizione delle lanterne incontrate.

h - Si possono utilizzare cartine parziali (con sole curve di livello, solo vegetazione o solo sentieri). Attenzione però: in questo caso l'esercizio diventa piuttosto difficile.

i - Una variante della corsa lungo la

corda è quella delle "lanterne esterne" cioè con lanterne posizionate 10/20 m al di fuori del percorso. In questo modo si abitua gli allievi piano piano a lasciare per un breve tratto il percorso segnalato acquisendo la sicurezza di saper andare nel bosco da soli. Li si abitua inoltre a scegliere il momento giusto per lasciare la "corda". In questo caso si può effettuare anche un esercizio di riconoscimento dei "punti di attacco" (vedi il "Percorso cecoslovacco" n. 13).

Preparazione: Preparare una carta madre indicando con una linea rossa il percorso e segnalatelo con fettucce (o bandierine) sul terreno. Fate attenzione che il percorso non superi 1,5/2 Km. Disegnare sulla stessa carta i cerchietti nei punti dove saranno collocate le lanterne (scegliere particolari significativi e ben distinti). Procurate per ogni partecipante una cartina e un pennarello indelebile. Preparate anche per ognuno una cartina con disegnata la linea del percorso ma senza localizzazione delle lanterne. Fettucciate il percorso e posate le lanterne, con codice e punzone, nei punti stabiliti.

Note: Questa formula è spesso usata per gare riservate ai bambini. Presenta infatti due vantaggi: i partecipanti non si possono perdere e rientrano alla base in breve tempo. Tene conto che alla fine dell'esercizio tutto ciò che è stato messo sul percorso dovrà essere tolto.