

## 14. La silhouette

**Finalità:** Riconoscere l'andamento di una curva di livello. Saper seguire una curva di livello sul terreno.

**Esecuzione:** Effettuate un percorso lungo una curva di livello chiusa (cioè un percorso circolare senza dislivelli) punzonando le lanterne che incontrate. Prima di partire ricopiate sulla vostra cartina la linea rossa indicante la curva di livello da seguire, quindi effettuate il percorso. Al termine dell'esercizio si controllerà se ognuno è riuscito ad individuare tutte le lanterne che sono state posate lungo la curva di livello.

**Varianti:**

**a** - Con partecipanti poco esperti il percorso può essere segnato, almeno in parte, con bandierine.

**b** - Si può indicare sulla carta, oltre alla curva di livello da seguire, anche la posizione delle lanterne.

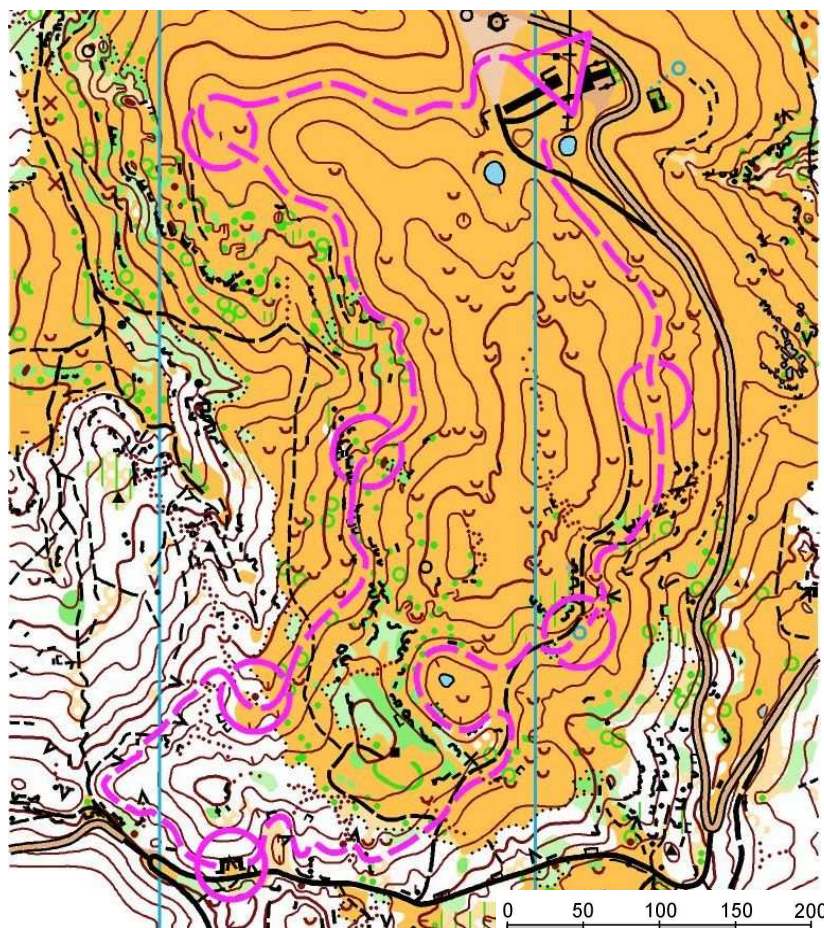
In questo modo l'esercizio viene facilitato perché è possibile verificare la propria posizione ogni volta che si incontra la lanterna.

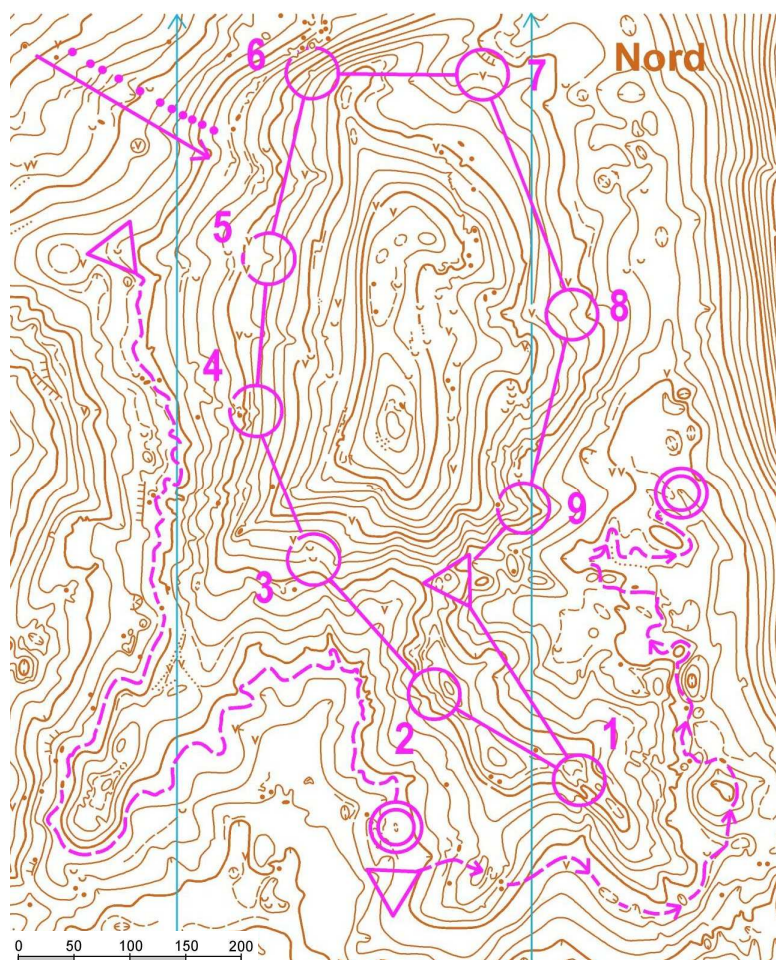
**c** - Lo stesso esercizio può essere eseguito su una curva aperta, che

corre cioè lungo un pendio senza tornare su se stessa. In questo caso occorre segnalare sul terreno il punto in cui l'esercizio termina.

**d** - Per avere una dimostrazione concreta del concetto di dislivello, effettuate una passeggiata in gruppo guidati da un esperto, spostandovi da una curva di livello ad un'altra. In questo caso indicate di volta in volta su quale curva di livello vi trovate oppure, qualora vengano posate delle lanterne sulle diverse curve, indicate sulla carta la posizione delle lanterne incontrate.

**e** - Per aumentare il livello di diffi-





□ In questo esempio potete vedere con la linea continua un percorso sulle curve di livello (variante e + g). Si può notare che la dislocazione delle lanterne è solo sui particolari del terreno. In tratteggio viene riportato un esempio di percorso lungo una curva di livello aperta (variante c), mentre con le freccette è esemplificata una passeggiata in gruppo con spostamenti verso particolari significativi del terreno (variante d). Con i puntini infine è indicato un ripido pendio su cui poter posare una serie di lanterne o bandierine per evidenziare concretamente il concetto di dislivello.

Nella pagina successiva vengono riportate alcune ulteriori varianti di percorso sulle curve di livello.

coltà effettuate lo stesso esercizio utilizzando una cartina con sole curve di livello. In questo caso le lanterne saranno collocate solo su quegli elementi caratteristici del terreno riportati dalla cartina, ad es. buche, avvallamenti, canalette e colline.

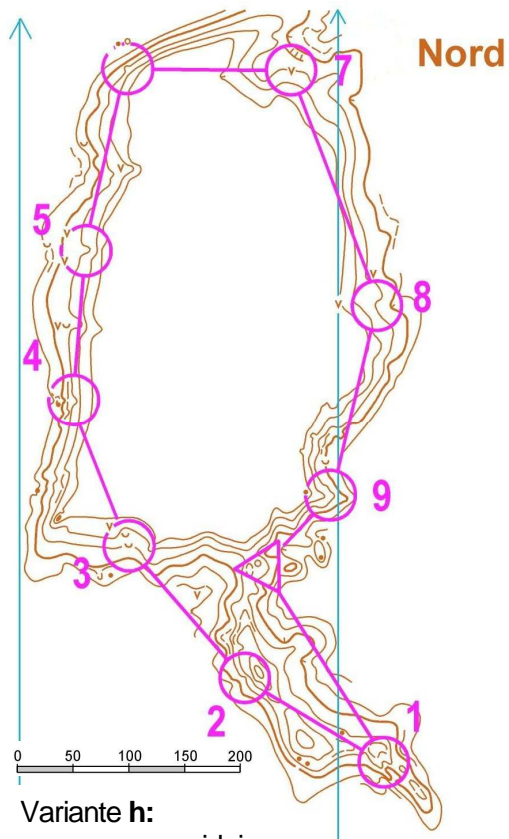
**f** - L'esercizio può essere effettuato anche a coppie.

**g** - Invece della curva di livello da seguire si può indicare solo la posizione delle lanterne sotto forma di percorso da orientamento.

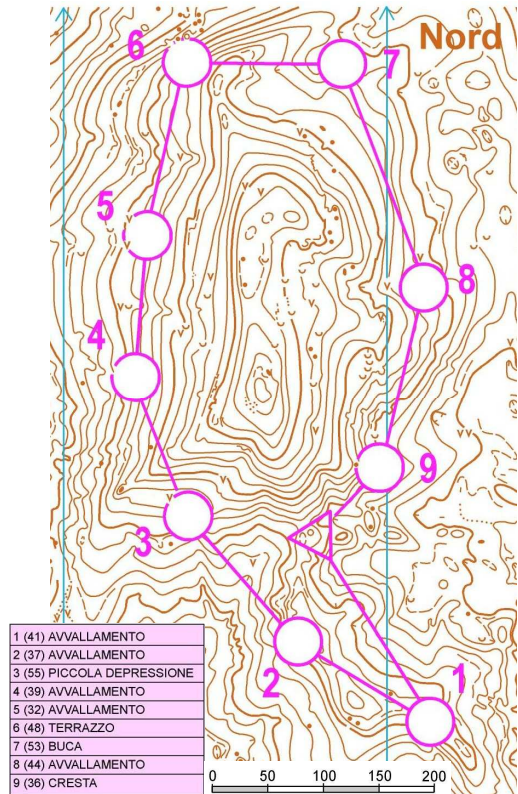
**Preparazione:** Individuate su una carta-madre una curva di livello chiusa, molto sinuosa, in un terreno aperto o facilmente percorribile, e segnalatela con un tratteggio rosso. Disegnate 4/5 cerchietti relativi a punti caratteristici (sasso, buca, avvallamento, radura, rudere, ecc.)

che si trovino sulla stessa curva di livello. Preparete la carta-madre da far copiare ai partecipanti, oppure preparate per ciascuno una cartina con indicata la partenza, l'arrivo e la curva di livello da seguire. Preparete un cartellino di controllo per ogni partecipante e posate le lanterne complete di codice e punzonatrice.

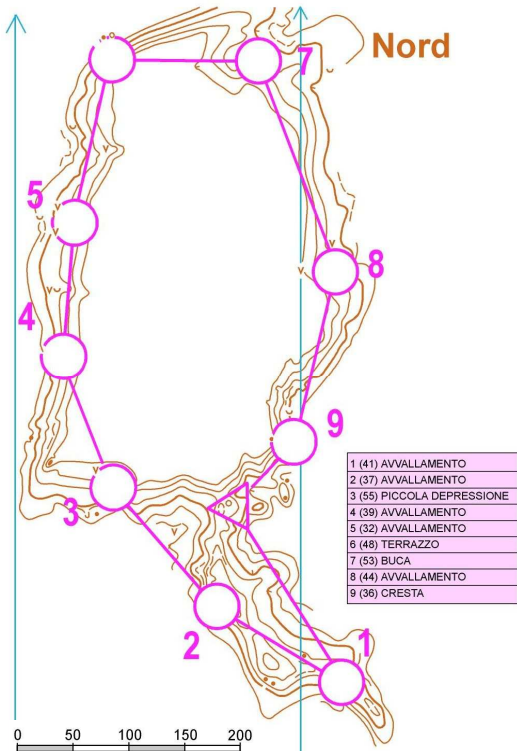
**Nota:** Si tratta di un esercizio abbastanza impegnativo che non deve durare troppo a lungo (max 1,5-2 Km). E' importante scegliere un terreno di media pendenza perché in una zona troppo pianeggiante è difficile "leggere" le curve di livello sul terreno e in una zona troppo ripida è difficile procedere mantenendo sempre la stessa quota. Inoltre è opportuno che un esperto controlli lungo il percorso se vi è qualcuno in difficoltà.



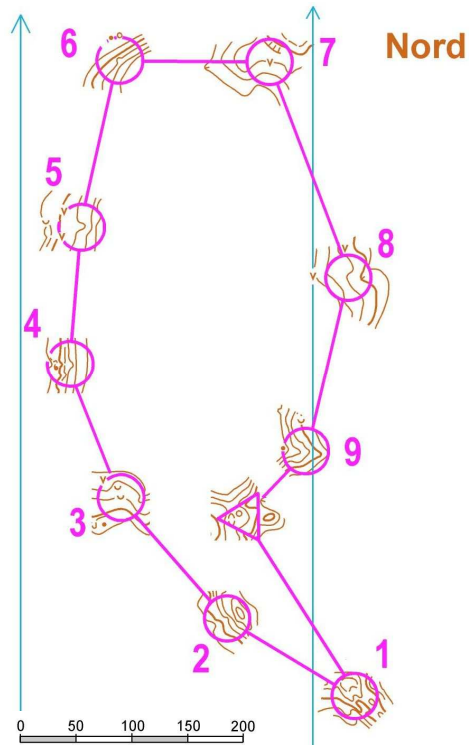
Variante h:  
percorso a corridoio  
sulle curve di livello.



Variante i: percorso sulle curve  
di livello a finestre cieche.



Variante l: percorso a corridoio  
sulle curve di livello con finestre  
cieche.



Variante m: percorso a finestre  
sulle curve di livello.