

## 18. Esercizio a stella

La struttura della “stella” è caratterizzata da un punto centrale di partenza da cui si diramano (come i raggi di una stella) singoli tratti da percorrere in andata e ritorno. La “stella” è il primo e più semplice esercizio di vera e propria navigazione autonoma sul terreno con uso di carta e bussola.

**Finalità:** Far crescere la fiducia di riuscire a navigare sul terreno da soli. Consentire a ciascuno di mettere alla prova le proprie capacità di orientamento su brevi tratti.

**Esecuzione:** Dal punto di partenza raggiungete (al passo o di corsa) la

lanterna indicata sulla vostra carta, punzonate sul vostro cartellino nella corrispondente casella e tornate indietro. Un esperto che coordina l'esercizio controllerà la correttezza della vostra punzonatura e vi chiederà di descrivere il percorso che avete effettuato. A questo punto riceverete un'altra cartina (o una nuova indicazione) per raggiungere la lanterna successiva e così via. L'esercizio termina quando sono state raggiunte tutte le lanterne.

### Varianti:

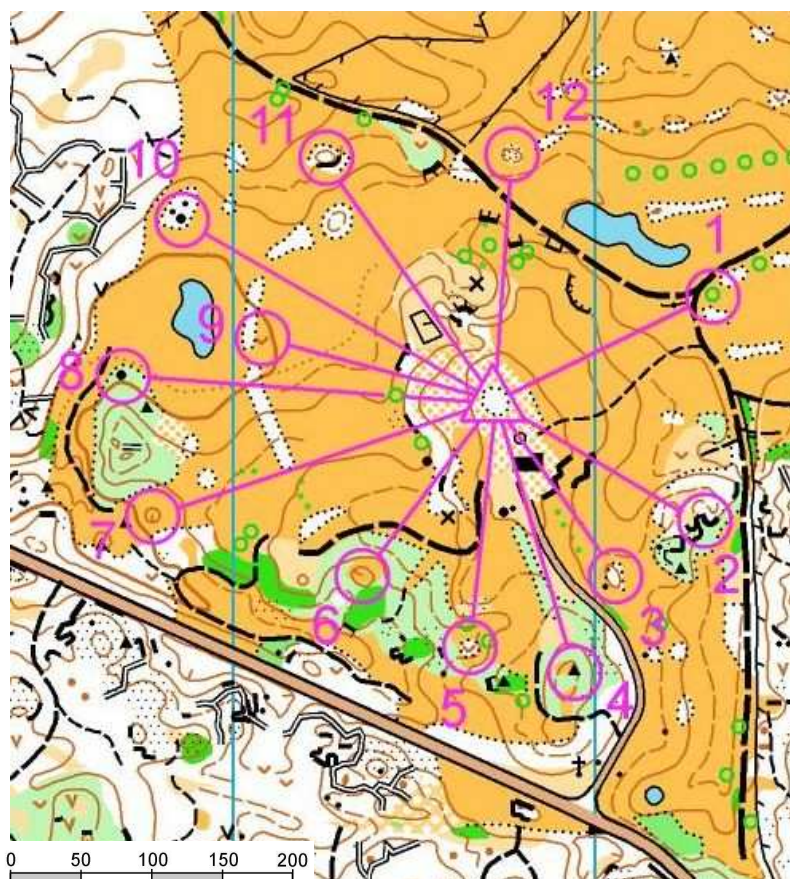
**a - Stella cieca:** si deve raggiungere la lanterna usando una cartina completamente bianca con indicati solo

il nord e i suoi meridiani, la posizione della lanterna sulla carta e la scala. Per fare ciò usate la bussola, misurate le distanze e procedete quindi lungo un itinerario perfettamente rettilineo;

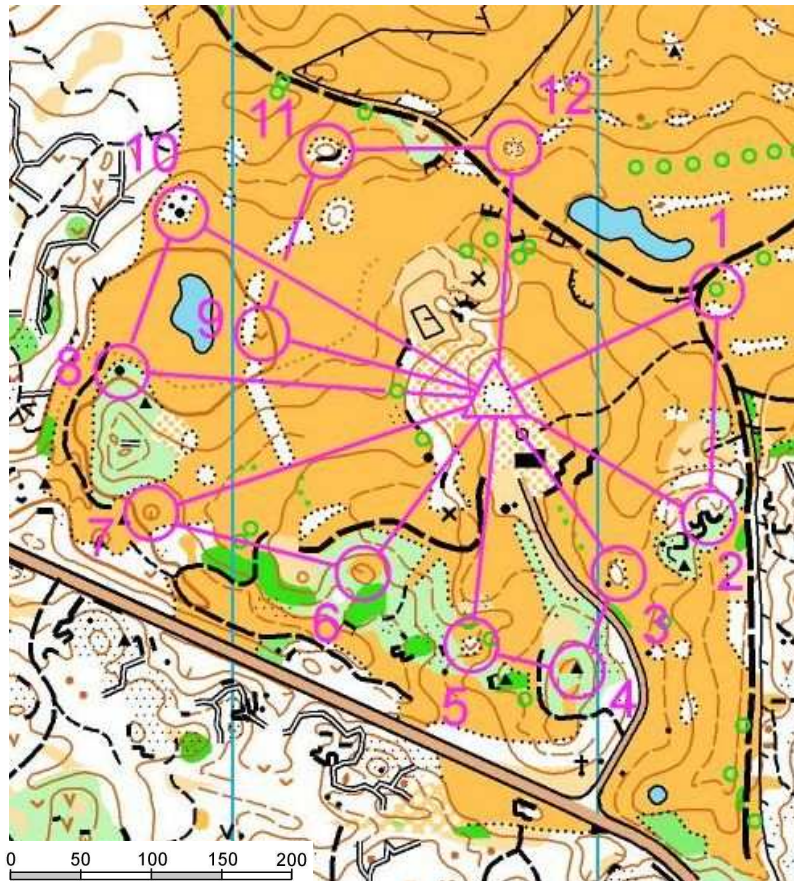
**b - Stella con carte a stampe parziali** (solo curve di livello, solo sentieri, ecc.);

**c - Stella con punti di attacco;**

**d - Stella a “finestre”:** si utilizza una carta completamente bianca con solo un pezzetto di cartina (la finestra) in corrispondenza della lan-







Qui sopra: un esempio di cartina per raggiungere il punto "collinetta sassosa".  
A sinistra variante a farfalla (1-2; 6-7; 8-10) e con piccoli percorsi (3-4-5; 9-11-12)

terna da raggiungere;

e - Stella a "corridoio": si deve raggiungere la lanterna avendo a disposizione solo un sottile "corridoio" di cartina (0,5/1 cm) dalla partenza al punto. Questo esercizio costringe a procedere in linea retta anche quando questa non coincide con il percorso ideale.

f - Stella a memoria: memorizzate il tratto da percorrere e raggiungete la lanterna senza consultare la carta.

g - Stella con carta incompleta: la carta da utilizzare è cancellata per un raggio di 100/200 m attorno al punto di partenza.

h - Stella combinata: ad ogni tratto corrisponde un problema diverso (ad es. un tratto da percorrere solo con la bussola, uno dove è necessario una accurata scelta di percorso, uno da fare con cartina a sole curve di livello)

i - Stella con carte multiscala: per ogni tratto si utilizza una cartina con scala diversa (ad es. carte in scala 1:5.000 / 1:10.000 / 1:15.000)

**Preparazione:** Preparate una carta "madre" con 10/15 punti distanti non più di 300/400 metri da un punto centrale. Per ciascun punto preparate una cartina con indicato solo il triangolo della partenza ed il punto da raggiungere. Indicate anche il codice della lanterna e possibilmente la descrizione del punto geografico. Posate le lanterne (con codice e punzone). Preparate una tabella con il nome di tutti i partecipanti all'esercizio e il codice di tutte le lanterne da raggiungere (servirà per registrare a quale lanterna si è diretto ciascun partecipante, e quante lanterne ciascuno è riuscito a raggiungere al termine dell'esercizio).



