



sCOOL!

Introduzione alla lettura della carta

Edito dal Gruppo del progetto «sCOOL»
della Federazione Svizzera di Corsa d'Orientamento



Schweizerischer Orientierungslauf-Verband
Fédération suisse de course d'orientation
Federazione svizzera di corsa d'orientamento
Swiss orienteering federation

Scopo e uso delle lezioni	3
Riassunto degli scopi delle lezioni	3
Definizioni	4
Lezione 1: «Primi approcci con uno schizzo»	6
Lezione 2: «Pianta e profilo»	7
Lezione 3: «Leggere uno schizzo dell'aula»	8
Lezione 4: «Orientare una carta»	9
Lezione 5: «Simboli»	10
Lezione 6: «Leggere una carta della scuola»	11
C.O. attorno alla scuola con compiti supplementari	13
Schizzo di un'aula	14
Carta di una scuola	15
sCOOL	16

Appendice

Foglio di lavoro 1 «Quale pianta corrisponde a quale oggetto?»	
Foglio di lavoro 2 «Lavoro manuale»	
Foglio di lavoro 3 «Legenda dei simboli»	
Foglio di lavoro 4A – 4D «Foglio di lavoro per la C.O. attorno alla scuola con compiti supplementari»	
Foglio di lavoro 5 «10 differenze»	
Da fotocopiare «Punti per una C.O. nell'aula»	

Impressum

Autori:
Regula Bernhard, Hirzel
Daniel Rychener, Süderen
Ursula Wolf, Bonstetten
Annelies Meier, Elgg
Moritz Oetiker, Langnau a. A.
Elisabeth Altorfer, Bülach

Traduzione: Bea Arn, Sagno
Disegni: Profi Hägler, Hölstein
Foto: Urs Tschamper, Kyburg
Layout: Thomas Dätwyler, Pfäffikon
1. edizione, 2000 © FSCO

Introduzione

Se vogliamo raggiungere sicuramente e comodamente una meta durante una gita, un'escursione in bicicletta, un viaggio in una città sconosciuta, una corsa d'orientamento o utilizzando i mezzi di trasporto pubblici, dobbiamo sempre sapere dove siamo e come possiamo raggiungere la nostra meta in modo ottimale. Ci possono aiutare una carta o una piantina. In una regione sconosciuta spesso non è facile leggere una carta, perché viene usato un linguaggio diverso dal nostro. Lo si può però imparare ed esercitare.

E' sicuramente chiaro per tutti, che imparare a leggere una carta in un ambiente conosciuto è molto più facile. Esercitarsi a leggere la carta nella propria aula o attorno alla propria scuola è molto più facile. Un ragazzo può capire meglio il rapporto che c'è tra la carta e la realtà, se può vedere come è disegnato sulla carta qualcosa che gli è familiare. Attraverso un apprendimento pratico i ragazzi scoprono cosa è rappresentato sulla carta e come lo si deve interpretare. La carta a più colori non è al centro delle nostre attenzioni, bensì merita molto più interesse cosa hanno visto i ragazzi del loro ambiente e come lo disegnano su un foglio di carta.

Si può raggiungere questo scopo con diversi giochi, che è ovviamente più divertente sia per i ragazzi che per i docenti.

Le sei lezioni seguenti vogliono aiutare a mettere in pratica questo tema e fornire idee e suggerimenti.

Se si vuole approfondire maggiormente il tema «Lettura della carta» in un terreno sconosciuto, si possono trovare informazioni nella bibliografia.

Scopo e uso delle lezioni

Lo scopo di queste lezioni è di introdurre il tema «Lettura della carta» agli allievi. Per rendere la carta più familiare si è scelto una forma a gradi di difficoltà. Si parte dal facile e una volta appreso il tutto, si passa ad uno stadio successivo.

Le sei lezioni sono rivolte agli allievi di 4. e 5. elementare e prima media.

La maggior parte delle lezioni si dovrebbero svolgere all'aperto, preferibilmente tra la primavera e l'autunno.

All'inizio delle lezioni si possono trovare elencati sempre il luogo dello svolgimento della lezione, gli scopi da raggiungere e il materiale necessario.

Tutte le lezioni sono pluridisciplinari, ma si rivolgono principalmente alle materie ambiente e educazione fisica. Con le idee supplementari, che si trovano alla fine delle lezioni, vengono elencate ulteriori possibilità di applicazione.

Tempo necessario per ogni lezione

(senza le idee supplementari)

Lezione 1	ca. 45–60 minuti
Lezione 2	ca. 45–60 minuti
Lezione 3	ca. 45–60 minuti
Lezione 4	ca. 60 minuti
Lezione 5	ca. 45 minuti
Lezione 6	libero, dipende dalla scelta e dalla quantità degli esercizi

Il tempo necessario può variare dalla grandezza della classe.

Riassunto degli scopi delle lezioni

Lezione 1:

«Primi approcci con uno schizzo»

Gli allievi preparano uno schizzo dell'aula.

Lezione 2:

«Pianta e profilo»

Gli allievi disegnano oggetti visti dall'alto e si rendono conto, che la rappresentazione dall'alto per la carta è un vantaggio e la norma.

Lezione 3:

«Leggere uno schizzo dell'aula»

Con diversi tipi di gioco e di esercizi gli allievi imparano a leggere lo schizzo dell'aula.

Lezione 4:

«Orientare una carta»

Gli allievi imparano ad orientare la carta e perciò a tenerla in mano correttamente.

Lezione 5:

«Simboli»

Gli allievi imparano a conoscere i simboli di una carta scolastica.

Lezione 6:

«Leggere una carta della scuola»

Gli allievi ampliano le loro capacità d'orientamento e l'uso della carta scolastica e la usano in una gara (ora di sport, giornata sportiva, ecc.).

Definizioni

Schizzo, piantina, carta

Schizzo: Uno schizzo viene fatto a mano libera con le misure stimate ad occhio. Non deve essere corretto nella scala, viene disegnato velocemente e può contenere anche degli oggetti rappresentati verticalmente.

Piantina/Carta: A differenza di uno schizzo una carta o una piantina sono disegnati esattamente in scala. Una carta può contenere anche delle curve di livello, in modo da riconoscere meglio la forma del terreno.

Schizzo di un'aula

Lo schizzo di un'aula può venir fatto velocemente e senza grande fatica. Basta uno schizzo fatto a mano su un foglio A4 (vedi pure Lezione 1).

Criteri per la rappresentazione di uno schizzo di un'aula:

- Disegno con una visione dall'alto
- I rapporti di grandezza dei diversi oggetti sono più o meno corretti
- Disegnare oggetti evidenti (porta, finestre, lavandino, ecc.), lasciar via i dettagli (astucci, cartelle, oggetti provvisori, ecc.)
- Scegliere dei simboli sensati e unitari

Esempio di uno schizzo di un'aula a p. 14.

Carta scolastica

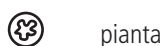
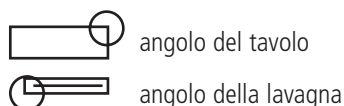
Su una carta scolastica, se possibile con le immediate vicinanze, vengono disegnati case, piazze, torri, oggetti per ginnastica (es. pertiche) e oggetti come per es. lampioni, idranti, fontane, portabicilette, ecc. scegliendo degli appositi simboli. Per motivi di sicurezza gli allievi devono riconoscere sulla carta senza indugio strade e terreni privati.

Esempio di una carta scolastica a p. 15.

Luoghi per punti di controllo: chiari, evidenti e onesti

E' importante posare i punti vicino ad oggetti evidenti, che sono anche ben riconoscibili sulla carta. L'oggetto del punto si trova al centro del cerchietto. Punti in mezzo al prato o in un qualsiasi punto di un recinto non hanno senso.

Esempi per una carta di un'aula:



Esempi per una carta scolastica:



Partenza e arrivo

Il punto di partenza viene rappresentato sulla carta con un triangolo, l'arrivo con un cerchio doppio.

Se la partenza e l'arrivo si trovano nello stesso punto si disegna un triangolo con un cerchio all'interno.

partenza

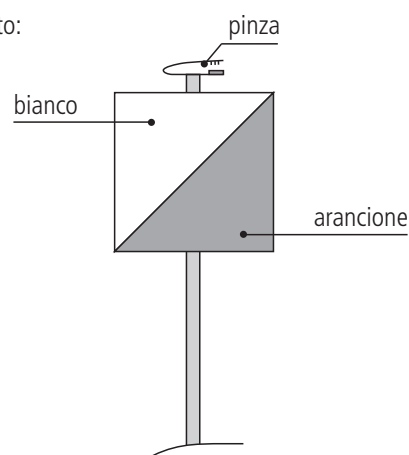
arrivo

partenza/arrivo

Punti e controllo del passaggio ai punti

Il punto da C.O. indica l'oggetto del punto ed è ben visibile da tutte le direzioni. Il punto è composto da una lanterna e una pinza, con la quale si può «timbrare» nelle caselle dei testimoni. I segni lasciati dalla pinza sono la prova di aver trovato l'oggetto giusto.

Esempio di punto:



Forme alternative di punti e del loro controllo

Punti:

Mappette di plastica trasparenti con pennarello indelebile attaccato.

Controllo del passaggio ai punti:

Firmando la mappetta l'allievo dimostra di essere passato dal punto.

Punti:

Nastri di plastica, bandierine con lettere o simboli.

Controllo del passaggio ai punti:

Gli allievi ricopiano i simboli o le lettere sul loro testimone (vedi esempio preparato pronto per essere fotocopiato).

Più i punti sono piccoli, più è difficile per l'allievo trovarli, poiché non sono visibili da lontano.

L'importante però è che gli allievi sappiano quale tipo di punti devono cercare e come devono provare di essere passati dal punto. Si raccomanda di usare lo stesso tipo di punti per lo stesso esercizio.

Ricopiare i punti

Gli allievi possono ricopiare i punti da un retroproiettore o da carte già preparate in precedenza, così da diminuire e semplificare il lavoro ai docenti. Si può controllare che l'allievo abbia ricopiato correttamente i punti sovrapponendo un lucido con i punti.

Carte da usare più volte

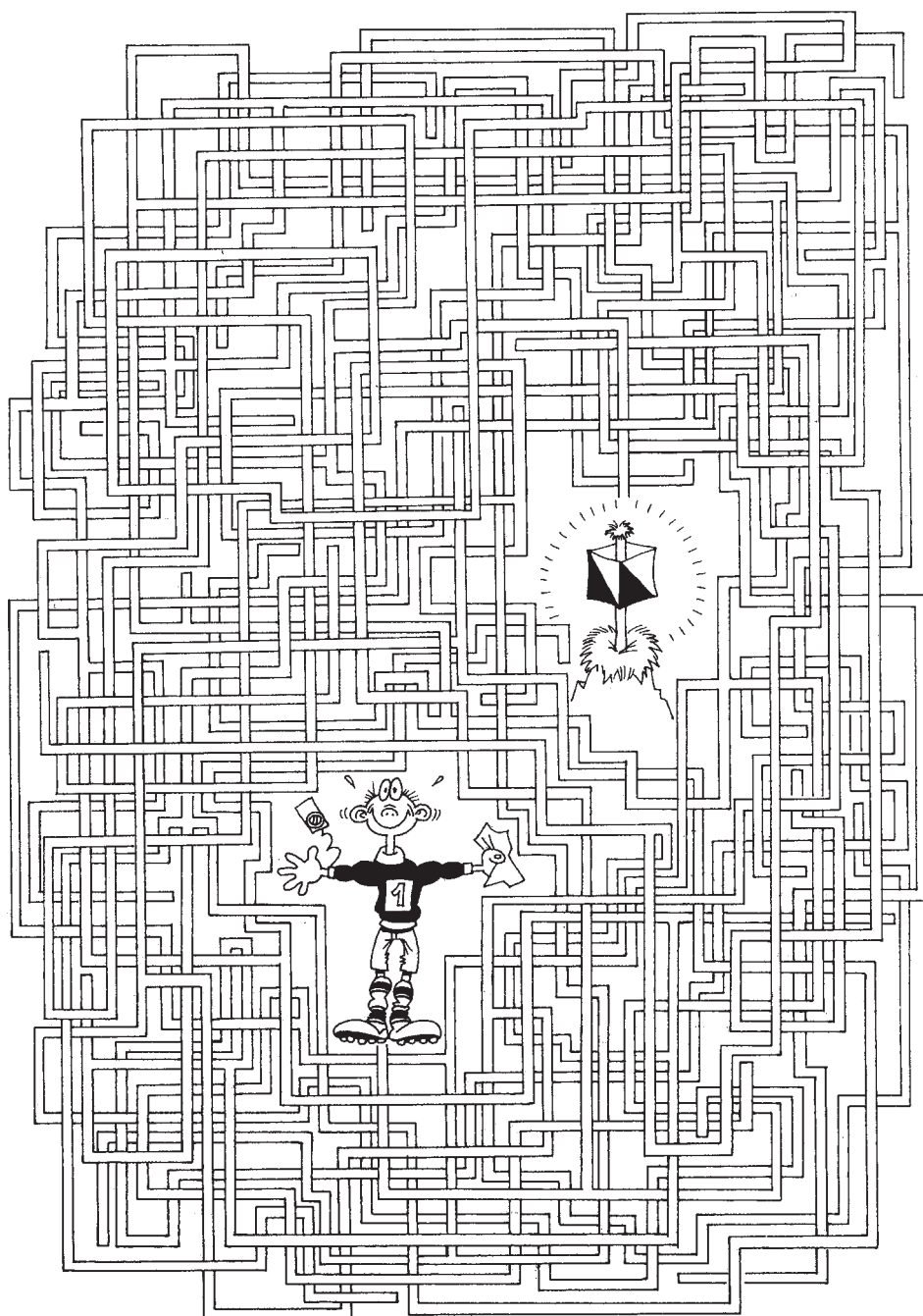
Se si vogliono usare più volte le stesse carte, vale la pena metterle in mappette di plastica o di plastificarle con l'apposita carta. I punti vengono marcati con un pennarello rosso indelebile e alla fine dell'esercizio possono venir ripulite con spirito d'ardere o benzina.

Rete dei punti

Se sulla carta si trovano tanti punti non collegati tra di loro, vengono chiamati rete di punti. Questo significa che non c'è un ordine prestabilito nel cercare i punti.

Testimoni chiave

I testimoni chiave sono l'esempio per poter controllare che i punti siano stati trovati nell'ordine prestabilito.



Lezione 1:

Primi approcci con uno schizzo

Luogo:	Aula
Scopi:	Primi approcci con uno schizzo Gli allievi preparano uno schizzo dell'aula
Materiale:	Fogli A4 Necessario per scrivere

Preparare uno schizzo dell'aula

Gli allievi disegnano la propria aula su un foglio A4 e non disegnano solamente quello che vedono dal loro banco, bensì tutta l'aula.

Per continuare il lavoro, si scelgono gli schizzi migliori, eventualmente ci si deve accordare su uno solamente.

Nascondere e cercare

(a coppie)

Gli allievi nascondono un oggetto (per es. una gomma) nell'aula. Per fare in modo che il compagno ritrovi l'oggetto, si descrive il nascondiglio in modo libero (per es. in modo scritto, con un disegno, con uno schizzo, ecc.). L'esercizio può venire ripetuto più volte. L'ideale sarebbe che gli allievi portino idee di come descrivere chiaramente il nascondiglio.

E' pure possibile che il docente abbia nascosto qualcosa e abbia già preparato una piantina dell'aula.

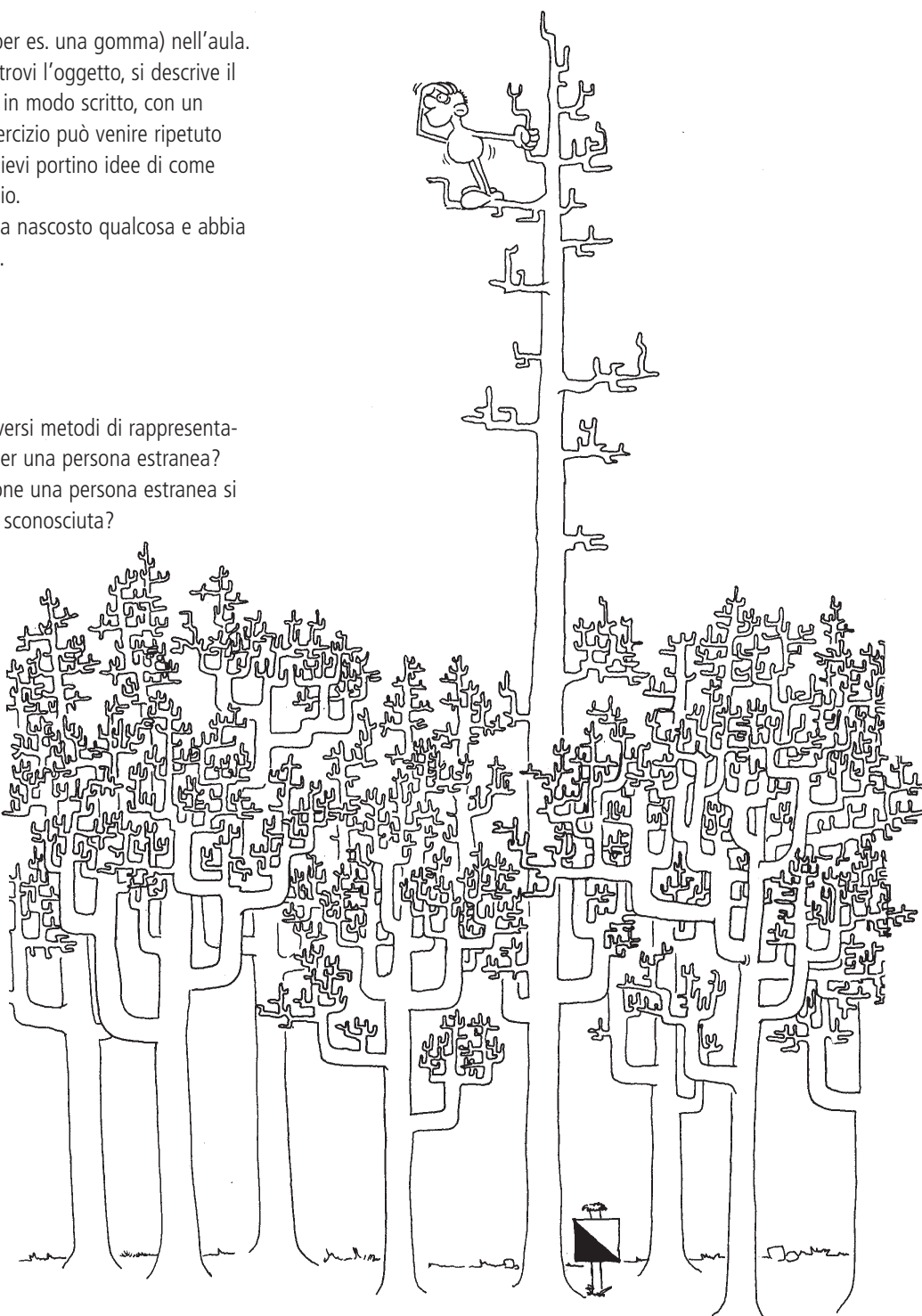
Discussione

(classe o piccoli gruppi)

Discussione sui pregi e difetti dei diversi metodi di rappresentazione: quale é la miglior soluzione per una persona estranea? Con quale sistema di rappresentazione una persona estranea si troverà subito a suo agio in un'aula sconosciuta?

Mettere in evidenza i criteri seguenti e discuterli:

- Disegno con una visione dall'alto (prospettiva a volo d'uccello).
- I rapporti di grandezza (proporzioni) dei diversi oggetti sono più o meno corretti.
- Disegnare oggetti evidenti (porta, finestre, lavandino, ecc.), lasciar via i dettagli (astucci, cartelle, oggetti provvisori, ecc.).
- Scegliere dei simboli sensati e uniformi.



Pianta e profilo

Luogo: Aula

Scopi: Gli allievi disegnano oggetti visti dall'alto e si rendono conto, che la rappresentazione dall'alto per la carta é un vantaggio e la norma.

Materiale: Fogli A4 oppure A3 ,
Fogli di lavoro
Oggetti come tubetti di colore, matite colorate, forbici, libri, ecc.
Necessario per scrivere

Osservare degli oggetti da diverse angolazioni

(lavoro individuale)

Gli allievi scelgono un oggetto e lo disegnano visto da diverse angolazioni. Discussione in classe: quali possibilità esistono?

Indovinello

(a coppie)

Gli allievi disegnano la pianta di diversi oggetti (per es. forbici, matite, libri, sedie, astucci, ecc.). Alla fine i disegni vengono scambiati tra gli allievi: quale pianta rappresenta quale oggetto?

Eventualmente si possono usare fogli di colore diverso per disegnare le piante degli oggetti o i profili degli oggetti.

Discussione

(in classe o piccoli gruppi)

Cosa viene disegnato solitamente con una pianta (dall'alto)?

Perché ?

(posate, orologio, utensili, piatto, ecc.)

Cosa viene disegnato solitamente di profilo?

Perché?

(veicoli, case, ponti, alberi, persone, ecc.)

Le carte vengono disegnate viste dall'alto.

«Quale pianta corrisponde a quale oggetto?»

(Foglio di lavoro 1)

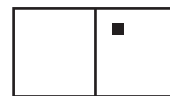
Bisogna trovare l'oggetto disegnato in pianta e di profilo!

Idee supplementari

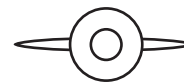
Schiacciare degli oggetti nella sabbia (piante)

Far vedere delle piante di oggetti sul retroproiettore: gli allievi devono indovinare di quale oggetto si tratta.

Disegno: Disegnare degli indovinelli, per es.



Una casa vista dall'alto



Messicano in bicicletta

Lavoro manuale: dal foglio di lavoro (Foglio di lavoro 2)

costruire un corpo geometrico, una casa o una chiesa. Si possono preparare anche altre sagome.

Leggere uno schizzo dell'aula

Luogo:	Aula
Scopi:	Con diversi tipi di gioco e di esercizi gli allievi imparano a leggere lo schizzo dell'aula.
Materiale:	Pianta dell'aula (anche su lucido), Retroproiettore Punti di carta Testimoni Testimone chiave Necessario per scrivere

Gioco «Partenza-arrivo»

(a coppie o piccoli gruppi)

Sul lucido sul retroproiettore è disegnato un percorso attraverso l'aula. Chi riesce a percorrerlo senza sbagliare?
L'esercizio può venir fatto anche al contrario. Un allievo percorre una certa strada nell'aula e un suo compagno disegna il percorso fatto sulla pianta.

C.O. in aula

Preparazione

- piccoli punti di carta (allegati, pronti da fotocopiare) o strisce autoadesive (Post-it), marcare delle sigle (lettere o numeri) come codice.
- testimone

2 possibilità:

- il docente posa i punti
- gli allievi posano i punti a turno

Fare attenzione per la posa dei punti:

- i punti devono essere facilmente raggiungibili.
- sulla pianta dell'aula non si può capire l'altezza di un punto.
Possibilità: usare una descrizione del punto con l'indicazione dell'altezza (magari ci arrivano gli allievi stessi).

Gli allievi hanno il compito di cercare i punti che sono disegnati sulla pianta dell'aula.

All'inizio si cercano solo uno o due punti, dopo un momento si possono far cercare anche più punti con un certo ordine.

La timbratura del punto avviene scrivendo il codice del punto sul testimone nell'apposita casella. Si può far ottenere una parola ben precisa.

Idee supplementari

Gioco dello stop (a coppie)

Un allievo passeggia nell'aula. Ad un certo punto un compagno urla «stop» e lui si ferma. Dove si trova sulla pianta ?

Pianta con errori

Sulla pianta degli oggetti sono disegnati sbagliati o mancanti. Chi trova l'errore ?

Preparare una pianta della palestra o della piscina: sono delle possibilità per varianti.

Orientare una carta

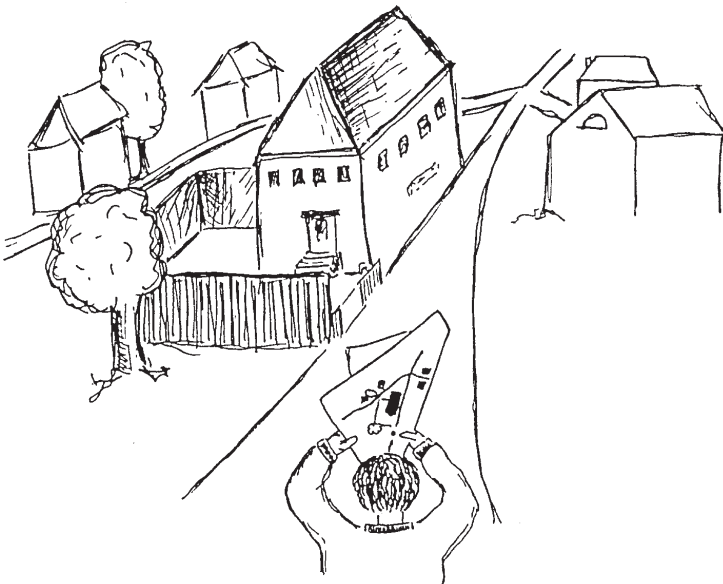
Luogo:	Piazzale scolastico e immediati dintorni
Scopi:	Gli allievi imparano ad orientare e perciò a tenere in mano correttamente la carta.
Materiale:	Carte scolastiche Pennarello per gli allievi Punti

Orientare la carta

Solo una carta orientata è un aiuto valido!

Punti importanti:

1. Si può orientare una carta guardando la realtà. Se per esempio alla vostra destra si trova in realtà il blocco con la palestra, anche sulla carta la palestra dovrà essere sulla vostra destra.
2. Stare sempre dietro alla carta, così si guarda nella direzione verso la quale si vuole andare. Si terrà perciò la carta davanti a sé, in modo che la strada da percorrere, anche sulla carta sarà davanti a voi.
3. Il pollice va tenuto sempre nel punto, in cui ci si trova. La volta successiva che si guarda sulla carta, si sa subito, dove ci si trova.



Quale carta è orientata ?

Preparazione

- Marcare le carte con una grande lettera (A, B, C, ...)
- Diverse carte scolastiche vengono messe per terra a caso. Se è possibile fotocopiare una carta a specchio (fare un lucido della carta e poi mettere a rovescio sulla fotocopiatrice) e metterla assieme alle altre. Solo una carta è orientata correttamente.

Gli allievi devono scoprire quale carta è quella orientata correttamente. Ogni allievo lavora individualmente e quando ritiene di aver scoperto la carta giusta, bisbiglia la soluzione nell'orecchio del docente. Alla fine si fa una discussione generale su come si è riusciti a capire quale era la carta orientata.

Marcia con la carta con la carta scolastica

Ogni allievo riceve una carta scolastica e cerca di scoprire dove si trova sulla carta. Per fare ciò deve orientare correttamente la carta. Si discuterà assieme, come lo si è scoperto e grazie a cosa ci si può orientare bene e facilmente (es. muro della casa, siepe, fontana, ecc.).

Le carte vengono ritirate e si va in un nuovo posto, dove nuovamente si dovrà stabilire il luogo in cui ci si trova. Sono possibili molteplici ripetizioni. Si può svolgere l'esercizio anche tenendo la carta.

C.O. in linea con molti cambi di direzione

Con una C.O. in linea con molti cambi di direzione gli allievi hanno la possibilità di muoversi con la carta individualmente. La carta deve essere sempre orientata.

Sul loro cammino troveranno dei punti, che dovranno marcare al posto giusto sulla carta.

Preparazione

- Marcare sulla carta con un pennarello un percorso attorno alla scuola.
- Posare i punti.

La C.O. può essere fatta a coppie o individualmente. Il loro compito è di seguire sul terreno la linea marcata sulla carta. Quando trovano un punto, lo marcano sulla loro carta al posto giusto.

Idee supplementari

Geografia: Introduzione dei punti cardinali
Lavoro con la bussola

Lavoro manuale: Costruire una propria bussola
Costruire dei punti

Simboli

Luogo: Piazzale scolastico e immediati dintorni

Scopi: Gli allievi imparano a conoscere i simboli di una carta scolastica.

Materiale: Carte scolastiche
Punti
Foglio di lavoro
Pennarelli per gli allievi
Carte del memory
ev. cartone per scrivere

Preparazione

- Posare i punti su oggetti differenti, per es. albero, fontana, angolo casa, ecc. Si consiglia di scegliere più tratte diverse, facili e corte, in modo che il ragazzo abbia la sensazione di successo trovando i punti. In seguito si possono collegare le diverse tratte, facendo in modo di avere diversi cambi di direzione, per esercitarsi ancora sull'orientamento della carta.
- Coprire o ritagliare la legenda con i simboli stampati sulla carta.
- Posare i punti.

Veloce ripetizione

Prima che gli allievi partono per la C.O. con i simboli, li si rende attenti ancora una volta, su come si orienta correttamente una carta.

C.O. con i simboli con i punti

Durante la C.O. con i simboli gli allievi devono trovare tantissimi oggetti differenti, in modo da capire che dei simboli astratti rappresentano degli oggetti concreti, per es. x (croce verde) = cespuglio.

Sul foglio di lavoro scrivono poi di fianco ai simboli il nome dell'oggetto trovato e in questo modo saranno confrontati coscientemente per la prima volta con i simboli della carta scolastica.

Questa C.O. può essere fatta a coppie o individualmente. Anche qui vale la pena avere diversi primi punti, così alcuni allievi possono partire contemporaneamente, senza però potersi seguire. Se trovano un punto, devono decidere vicino a quale oggetto è posato o appeso il punto. Scrivono l'oggetto di fianco al simbolo corrispondente sul loro foglio di lavoro «Legenda dei simboli» (Foglio di lavoro 3). Alla fine ogni allievo avrà una propria legenda, che in caso di necessità potrà naturalmente consultare.

Memory con i simboli

Gli allievi possono costruire questo memory da soli. Si disegna su un cartoncino il simbolo e su un altro l'oggetto corrispondente o ev. descriverlo.

Questo gioco può venir fatto come ripetizione in ogni lezione. E' un'attività ideale per tenere occupati gli allievi più veloci.



Leggere una carta della scuola

Luogo:	Piazzale scolastico e immediati dintorni
Scopi:	Gli allievi ampliano le loro capacità d'orientamento e l'uso della carta scolastica e la usano in una gara (ora di sport, giornata sportiva, ecc.) Come forma competitiva sono particolarmente adatte le forme «Corsa ai punti o ai bigliettini» e la «Staffetta Jeanas», oltre naturalmente alla classica C.O. .
Materiale:	Carte scolastiche Punti Testimone chiave Diversi punti adesivi o bigliettini Coriandoli (es. da giornali) o segatura, polvere di gessi, frecce, ecc. Testimoni

Diversi tipi di esercizio:

Percorso con tracce

Gli allievi seguono un percorso ben preciso marcato con tracce (coriandoli, polvere di gessi) nei dintorni della scuola. Alla fine marcano sulla carta il percorso che hanno fatto.

Descrivere il percorso

(a coppie)

L'allievo A disegna una linea su una carta scolastica. In seguito percorrerà sul terreno la linea tracciata seguendo la carta. L'allievo B lo segue e cerca di memorizzare il percorso; alla fine dovrà disegnare sulla sua carta il percorso fatto. I due allievi confronteranno poi le loro carte.

C.O. con una rete di punti

Preparazione

- Posare i punti

Un punto possibilmente centrale sarà la partenza e l'arrivo. Gli allievi dovranno trovare tutti i punti (10-15) con un percorso a loro scelta. Per evitare che i ragazzi si seguano, si può dare ad ogni allievo un primo punto obbligatorio ma per ognuno differente.

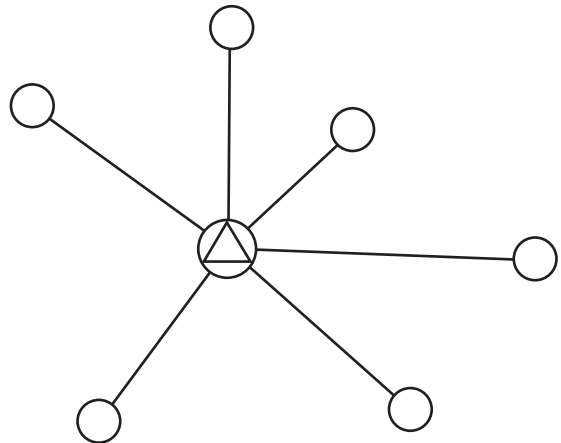
Corsa a stella

Preparazione

- Posare i punti

Gli allievi partono da un punto centrale verso un punto e poi ritornano al punto di partenza. Qui verrà marcato un punto nuovo, che dovranno andare a cercare.

Questa forma è particolarmente adatta perché si adatta alle capacità del singolo allievo. Infatti si potranno marcare punti più facili o più difficili. Ad un allievo sicuro si potranno poi marcare anche due o tre punti per volta.

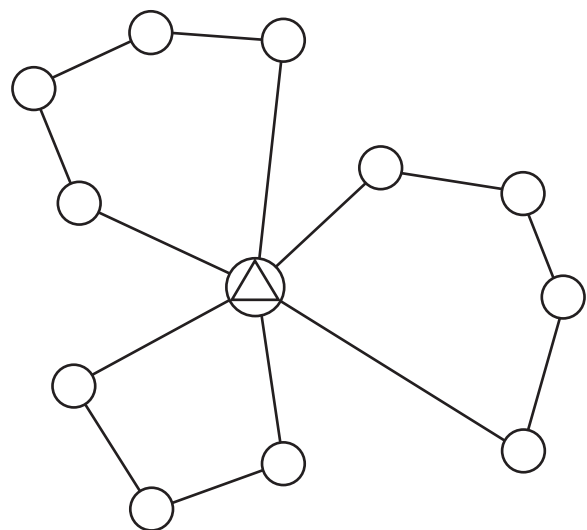


Corsa a farfalla

Preparazione

- Posare i punti

Gli allievi partono da un punto centrale cercando in un ordine prestabilito da 2 a 4 punti e poi ritornano al punto di partenza. Qui riceveranno un percorsino nuovo.

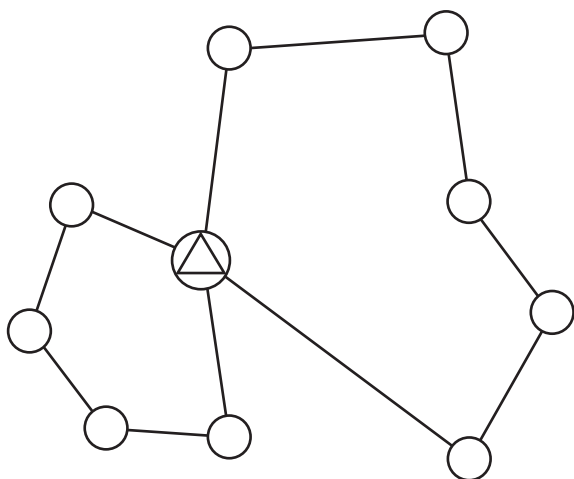


Staffetta Jeanas

Preparazione

- Disegnare i percorsi sulle carte
- Posare i punti

Tre ragazzi formano una squadra. Come squadra ricevono due carte, dove sono disegnati due percorsi: uno lungo e uno corto. Un ragazzo parte sul percorso corto e uno su quello lungo. Il terzo aspetta e prende la carta del compagno che arriva prima. La staffetta termina quando tutti e tre i ragazzi hanno percorso entrambe le tratte.



Corsa ai punti o ai bigliettini

(a gruppi di 2, 3 o 4)

Preparazione

- Definire una rete di punti (15-20)
- Disegnare i punti sulle carte
- Numerare dei punti adesivi di colori differenti. Il numero più alto corrisponde al numero totale dei ragazzi o dei gruppetti. Si possono anche preparare delle serie di bigliettini numerati usando carta di diverso colore.
- Preparare una carta per allievo o gruppo
- Posare i punti

Ad ogni punto è appeso un foglio con i punti adesivi o una serie di bigliettini. Tutti gli allievi partono assieme. Ad ogni punto si può prendere solamente un punto adesivo o un bigliettino. Quale ragazzo avrà più punti ?

Varianti:

Quale **gruppo** raccoglie più punti ?

Questo esercizio può venir fatto anche come staffetta. Solo un ragazzo per volta è sul percorso e deve trovare un numero di punti stabilito in precedenza. Bisogna fare attenzione che nessun punto venga trovato due volte, altrimenti verranno sottratti dei punti. Questo significa che il gruppo deve parlarsi prima di correre. Questa forma è meno intensa, poiché solo un ragazzo è in movimento, mentre gli altri devono aspettare.

Idee supplementari

Percorso sull'ambiente

I ragazzi devono esplorare i dintorni della scuola cercando degli oggetti interessanti (es. tana di un topolino, nido di uccelli, albero particolare, rifiuti, ecc.). Questi luoghi verranno marcati sulla carta. Sul luogo apporranno delle tavole con delle informazioni. Altri gruppi o classi potranno poi percorrere questo sentiero naturalistico. (Altre idee: percorso con i fiori, percorso con gli alberi, ecc.).

Orientarsi nel proprio paese o quartiere

Il docente procura per ogni allievo una carta recente del paese con una scala piccola. Sulla propria carta ogni allievo colora di rosso la propria casa. Su una carta comune ogni allievo colora di rosso la propria: si tratta ora di cercare il percorso più corto, in modo di passare davanti a tutte le case in un pomeriggio.

Variante 1: Appendere una carta del paese in classe e far portare ad ogni allievo una foto di sé stesso e della propria casa. Appendere poi le foto attorno alla carta e con un filo di lana, partendo dalla foto, marcare sulla carta il domicilio.

Variante 2: Durante un'escursione in paese cercare delle case nuove, vecchiotte e vecchissime. Marcarle poi in classe su una carta e descriverle con un breve testo.

Variante 3: Cercare sulla carta degli edifici o luoghi conosciuti: scuola, posta, chiesa, stazione, fermata bus, ecc. In seguito marcare con pennarelli di diversi colori la strada più corta da casa propria a scuola, da scuola alla posta, ecc.

Schizzo della propria casa e/o camera

Ogni ragazzo disegna una piantina della propria casa e i suoi immediati dintorni, le strade, ecc. Oltre alla pianta della casa può venir richiesto anche uno schizzo del tragitto casa-scuola. Riusciranno i compagni a trovare le case degli altri?

Gioco dello schizzo

Con uno schizzo di percorso i ragazzi devono trovare diversi luoghi. Nei luoghi prestabiliti devono rispondere a domande. Per es.: Di che colore è la casa sul lato sinistro della strada? I ragazzi preparano da soli sia gli schizzi che le domande.

Carta turistica

Vengono annotate le curiosità e i luoghi da visitare del proprio comune. Vengono poi preparate delle informazioni supplementari sui luoghi scelti e si preparerà così una carta turistica. Si possono poi usare disegni o foto presi da prospetti per abbellire la carta.

Schizzo degli hobby

Marcare i punti d'incontro dei ragazzi, i luoghi ideali per giocare a nascondino, i luoghi per fare le grigliate, i parchi gioco, ecc. Si può pure preparare uno schizzo, dove si indica la strada per raggiungere un luogo dove si svolge il proprio hobby (per es. la scuderia o il campo di calcio) o dove abita il proprio amico/a.

C.O. attorno alla scuola con compiti supplementari

Luogo: Piazzale scolastico e immediati dintorni

Scopi: Gli allievi risolvono in gruppo dei quesiti, che vogliono rafforzare le conoscenze sull'uso della carta. Questo esercizio può essere anche sotto forma di piccola competizione.

Materiale: Carte scolastiche
20 punti
Fogli con i compiti per gruppi da A a D (fogli di lavoro 4A fino a 4D, pronti da fotocopiare)
Pennarelli per gli allievi
Memory
Puzzle con la carta
10 differenze
Ricopiare 15 punti

La partenza e l'arrivo si trovano nello stesso luogo in un punto centrale. Lì si preparano i compiti, che vengono pure spiegati agli allievi. Ogni gruppo riceve un foglio con i compiti (vedi foglio di lavoro 4A-4D), dove è indicata la sequenza esatta dei compiti e dove si scriveranno le sigle dei punti. Tutti i gruppi partono contemporaneamente.

Il docente controllerà all'arrivo, che le sigle siano esatte.

Preparazione:

- Posare 4 percorsi lunghi uguali con 5 punti ciascuno
- Ricopiare i percorsi 1-4 su una carta ciascuno
- Indicare i punti con sigle
- Posare 20 punti
- Suddividere la classe in 4 gruppi
- Preparare i compiti supplementari:

Memory: ev. già pronto dopo la lezione 5

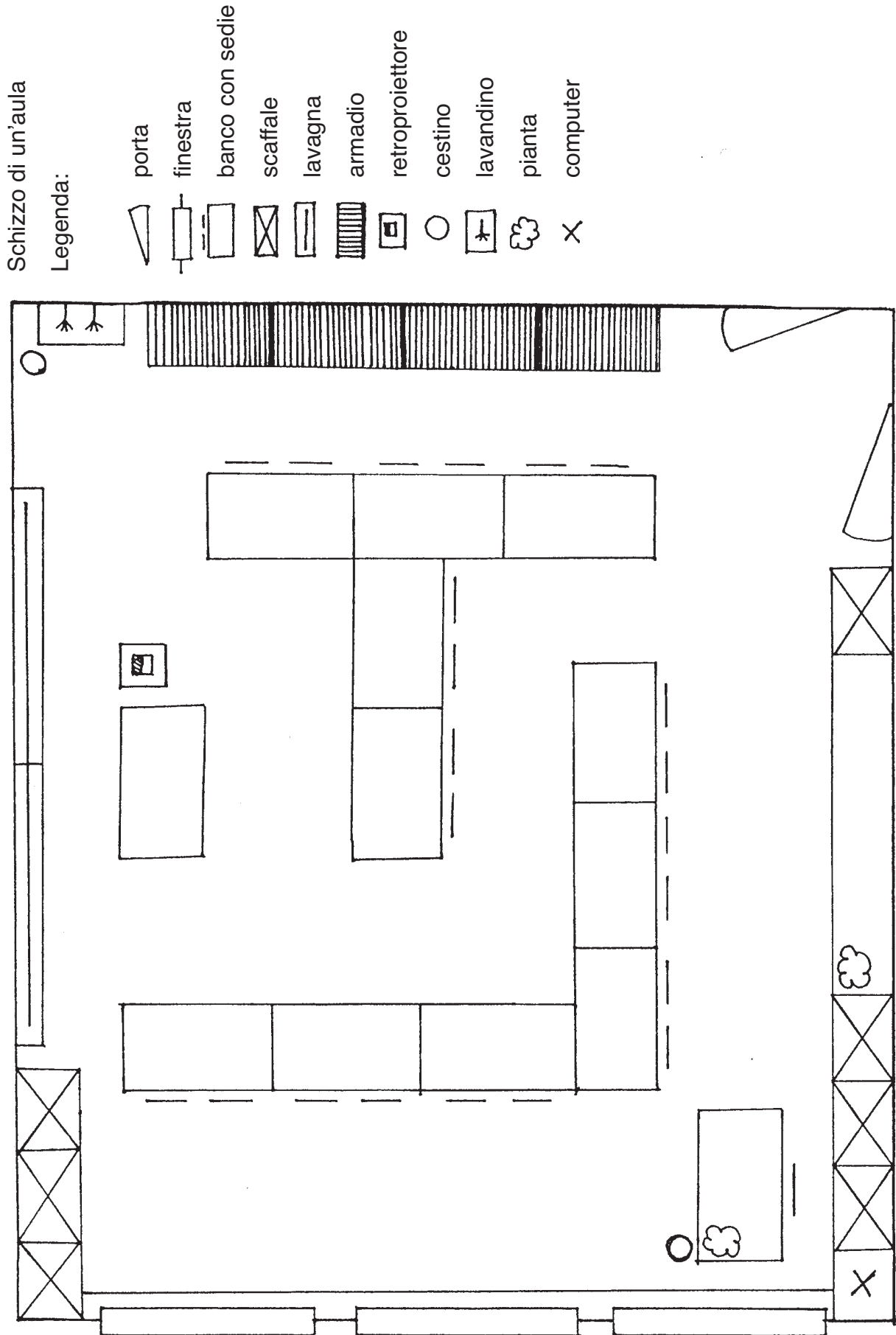
Puzzle con la carta: scegliere 4 carte qualsiasi, per es. carte di altre scuole, e ritagliarle in modo da avere un puzzle e mettere i pezzi nelle buste

10 differenze: vedi foglio di lavoro 5

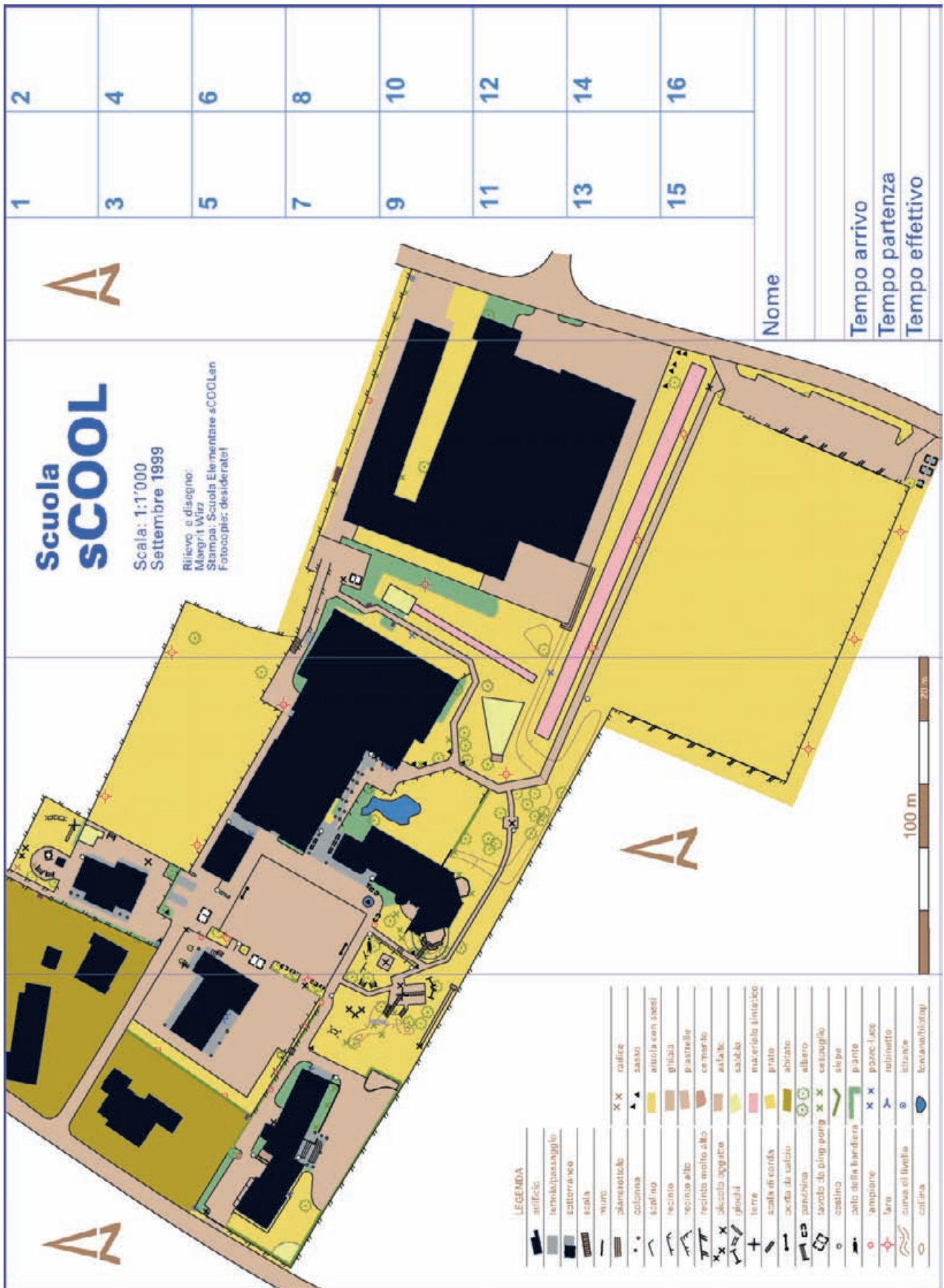
Ricopiare 15 punti: preparare una carta con 15 punti e preparare delle carte vuote.



Schizzo di un'aula



Carta di una scuola



Appendice

- Foglio di lavoro 1 «Quale pianta corrisponde a quale oggetto?»
- Foglio di lavoro 2 «Lavoro manuale»
- Foglio di lavoro 3 «Legenda dei simboli»
- Foglio di lavoro 4A – 4D «Foglio di lavoro per la C.O. attorno alla scuola con compiti supplementari»
- Foglio di lavoro 5 «10 differenze»
- Da fotocopiare «Punti per una C.O. nell'aula»

Bibliografia

Mutti, H. (1995)

Corsa d'Orientamento sul piazzale scolastico, Collana di pubblicazioni FSCO 2, Commissione per la formazione della Federazione Svizzera di Corsa d'Orientamento

G+S, Manuale monitori, Corsa d'Orientamento

Molte altre idee e spunti si possono trovare nelle seguenti pubblicazioni:

La corsa d'orientamento. Sport e gioco in ambiente naturale. Tiziano Serafini, Euroedit, Trento, 1992.

Orienteering. W. Peraro, T. Zanetello, Mondadori.

Lo sport dell'orientamento. Dante Bettucchi. Mondadori, 1979.

Impara l'orienteering. Rebard Kartservice, Norvegia. Versione italiana ottenibile da Orisport S.n.c., CP 589, I-38100 Trento.

cd-rom: L'orienteering. Una raccolta di programmi didattici (spiegazioni, esercizi, verifiche, simulazioni, disegni,...). Ottenibile presso: Bea Arn, 6839 Sagno (fr. 22.--)