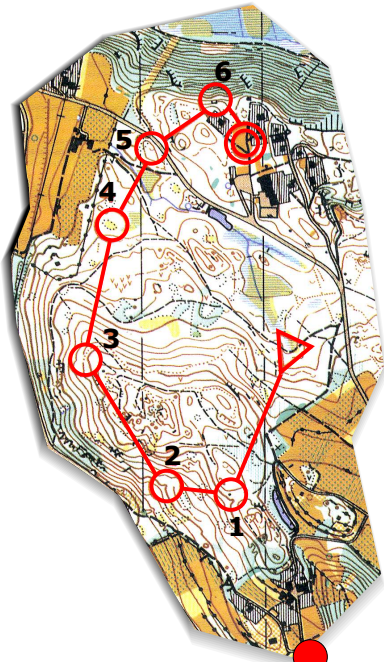


Simbologia

	Ferrovia		Terreno aperto
	Linea ad alta tensione		Terreno semi-aperto
	Galleria		Disboscamento
	Muro a secco		Vegetazione: corsa lenta
	Muro a secco diroccato		Vegetazione: corsa difficile
	Recinto non attraversabile		Vegetazione: corsa impossibile
	Recinto attraversabile		Bosco percorribile in una direzione
	Recinto con aperture		Frutteto
	Passaggio		Bordo del bosco definito
	Impianto sportivo		Limite di vegetazione definito

Percorso di gara



pallandia

Via Pascal, 1 - 47100 Forlì (FC) Italy
 Tel. 0543.722992 - Fax 0543.725552
 commerciale@pallandia.com www.pallandia.com

9	18	
8	17	
7	16	
6	15	
5	14	
4	13	
3	12	
2	11	
1	10	
		recupero
		R
		PETTORALE N°
		tempo di arrivo _____
		tempo di partenza _____
		tempo di gioco _____
		NOME _____
		COGNOME _____
		SQUADRA/CLASSE _____
		pallandia

LANTERNA DIDATTICA



di Daniele Gatti



per
ORIENTEERING



strumento di facile
 trasportabilità e
 applicazione per le prime
 esperienze di orienteering

pallandia



Cos'è l'orientering "corsa di orientamento"

Si tratta di un'attività sportiva ideata nel nord Europa agli inizi del secolo scorso che può essere eseguita a qualsiasi età e con motivazioni diverse. A livello scolastico è un'attività interdisciplinare che coinvolge molte materie; dalla matematica alla geografia, dalle scienze all'educazione fisica.

Scopo del gioco

Consiste nella ricerca di un percorso e alcuni "punti di controllo" segnati sul terreno da oggetti di colore bianco-rosso, denominati "lanterne". Una volta individuato il punto di controllo,



il concorrente trascriverà sul proprio testimone la sigla che si troverà sulla lanterna (nelle gare ufficiali viene utilizzata una macchina punzonatrice). Una classifica verrà stilata in base alla correttezza del percorso e del tempo impiegato.

Metodologia dell'insegnamento



La fase introduttiva prevede la conoscenza e l'allestimento di giochi all'interno di spazi conosciuti come la palestra, la scuola e gli spazi circostanti ad essa, creando così un primo approccio

alle tematiche dell'Orientering. Le fasi successive prevedono attività in ambienti NON conosciuti che prevedono in seguito l'utilizzo della bussola.

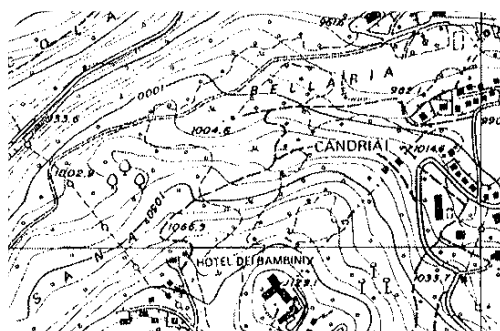
Lanterna didattica



La Lanterna didattica è costituita da 2 cilindri di poliuretano lunghi cm 32,5, uno di colore rosso e uno bianco, da un cordoncino elastico lungo cm 150 avente due fermi per agganciarla comodamente a qualsiasi appiglio e da un cartoncino segnaletico plastificato. La Lanterna è facile da trasportare ed estremamente leggera: 45 gr in tutto. Il set è composto da 18 lanterne e 18 segnali plastificati per la numerazione e le sigle.

La carta topografica

La carta topografica è una rappresentazione simbolica del territorio che viene disegnato come se lo vedessimo dall'alto (ad esempio da un aereo). La carta da Orientering è molto particolareggiata e in genere è disegnata con scala 1:10.000, dove 1 cm corrisponde a 100 mt del terreno, o con scala 1:5.000 (1 cm = 50 mt) e presenta sempre disegnata la freccia indicante il Nord. In cartine di questo tipo vengono rappresentati, con particolari simboli, anche alberi, panchine, sentieri ecc.



La bussola

Costituisce l'elemento ausiliario fondamentale per la pratica dell'Orientering ed è l'unico strumento utilizzabile in questo tipo di gare. La bussola da Orientering presenta una base in plastica trasparente con rigelli di conversione delle scale delle cartine topografiche. La bussola, in mancanza di elementi noti (una casa, un oggetto particolare ecc.) rende possibile l'orientamento della carta e quindi la lettura corretta.



Suggerimenti organizzativi per effettuare una gara

1. controllare il campo di gara (individuare zone o particolari che possono essere pericolosi);
2. controllare la carta e il corretto rapporto con la realtà;
3. determinare il numero dei percorsi e quindi la quantità di cartine necessarie;
4. segnare sulla carta i punti nei quali appendere le lanterne didattiche;
5. unire i punti in quello che sarà il percorso di gara indicando la partenza (simbolo: triangolo \triangle), la sequenzialità delle lanterne (1,2,3 ecc.) indicandole con un cerchietto \circ e l'arrivo con due cerchi concentrici \odot ;
6. dare i testimoni gara (griglie) ai concorrenti indicando il tempo di partenza e il numero di gara;
7. ogni minuto partono tanti concorrenti quanti sono i percorsi segnati;
8. segnare il tempo di arrivo dei concorrenti nell'apposito riquadro del testimone;
9. determinare il tempo di gara dalla differenza del tempo di partenza e quello di arrivo;
10. verificare la correttezza del percorso effettuato (corrispondenza testimone del concorrente con quello del giudice);
11. determinare la classifica finale.

Giochi didattici

> Alla scoperta degli alberi

Sulle Lanterne didattiche scrivere il nome delle piante alle quali sono appese che dovranno essere trascritte sul testimone di gara.

> Alla scoperta del codice segreto

Sulle Lanterne didattiche scrivere delle lettere che anagrammate daranno una frase a tema inventata dall'operatore.