

Cos'è l'orienteering⁽²⁾

AUGUSTO SALTARELLI

Docente di scuola media attualmente in pensione. Si è occupato in particolare di progetti interdisciplinari. Ha collaborato sull'argomento ad articoli in pubblicazioni I.R.R.S.A.E. Valle d'Aosta.

È una pratica sportiva educativa che richiede analisi, comprensione e rapida soluzione di problemi posti dall'ambiente naturale. Un ottimo esercizio per il raggiungimento di competenze trasversali e specifiche. In questo numero alcuni esempi di attività all'aperto.



Premessa

In questo secondo numero vengono sviluppati alcuni esempi di attività all'aperto nel cortile della scuola che consentono di migliorare nell'alunno:

- **il saper fare inteso come orientarsi nello spazio;**
 - saper trovare la corrispondenza biunivoca tra carta e territorio;
 - saper comprendere il rapporto dimensionale tra rappresentazione grafica e realtà (scala di proporzione);
 - orientare la carta utilizzando punti di riferimento;
 - saper riconoscere e comprendere la cartina C.O.¹ (colori, simbologia).
- **il rapporto con la natura (ecologia);**
 - saper vivere e conoscere l'ambiente naturale.
- **l'autonomia, la decisionalità, l'intraprendenza, la riflessività e la progettazione;**
- **lo sviluppo fisico e motorio;**
 - sviluppo della destrezza, correre in diverse condizioni del terreno, correre superando ostacoli, coordinazione occhio/piede;
 - presa di coscienza della propria resistenza allo sforzo.

Il perimetro dell'edificio

Materiali:

- Pianta dell'edificio scolastico
- Pennarelli
- Etichette adesive
- Matite colorate

¹Corsa orientamento

Esecuzione:

1^a Fase

Consegnare agli alunni la rappresentazione in pianta dell'edificio scolastico ed invitarli a prendere una matita colorata.

Usciti all'esterno dell'edificio scolastico, in gruppo, percorrere il perimetro della scuola invitando i ragazzi ad evidenziare, sulla pianta, (fig. 1) con la matita colorata i lati dell'edificio che si stanno percorrendo.

2^a Fase

Tornati al punto di partenza e sistemati gli alunni in fila, segnare con un trattino (fig. 1), sulla carta di ognuno, la posizione dove collocare sul muro perimetrale dell'edificio, ad un'altezza di un metro, un'etichetta adesiva (contraddistinta da un codice). Terminata quest'operazione gli alunni torneranno al punto di partenza.

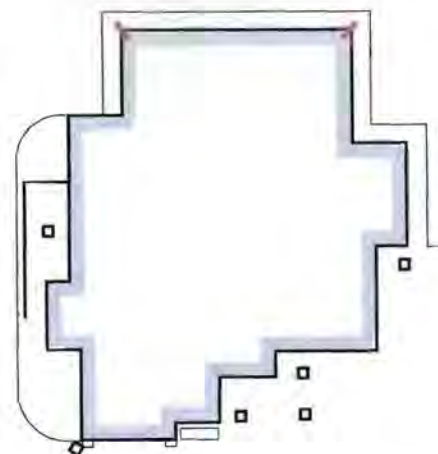


Fig. 1

Segnare un nuovo trattino sul disegno, che indica la posizione di un'etichetta adesiva collocata da un compagno, ed invitarli a ritrovarla e trascrivere il codice. Ripetere più volte l'esercizio controllando ogni volta l'esattezza del codice. Per rendere più dinamico l'esercizio si può fissare un tempo entro il quale si verificheranno il numero di segnali visitati e l'esattezza degli stessi.

3ª Fase

Controllo collettivo delle etichette, verificando se la loro posizione è quella indicata sulla cartina. Nel frattempo, ciascuno sulla propria carta, segnerà la posizione di tutti i segnali collocati dai compagni.

Il cortile

Materiali:

- Pianta del cortile (fig. 2).
- Matite colorate, pennarelli;
- Coni stradali, nastro segnaletico, bandierine, lanterne.

LEGENDA

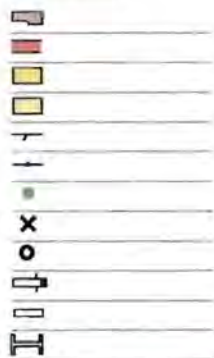


Fig. 2

Esecuzione:

1ª Fase

Posizionare nel cortile un cartello con l'indicazione del Nord. Consegnare una carta del cortile ed invitare gli alunni ad orientarla correttamente tenendo conto del riferimento dato dal punto cardinale. L'insegnante verifica e pone le eventuali correzioni.

2ª Fase

Invitare i ragazzi ad effettuare un'ispezione nel cortile associando nella legenda, a matita, ad ogni simbolo (colore od icona) rappresentato sulla carta l'elemento ritrovato sul terreno. Confronto del lavoro con discussione da parte degli alunni suddivisi in piccoli gruppi.

3ª Fase

Predisporre un circuito, all'interno del cortile o area verde dell'edificio scolastico, che sarà indicato sul terreno da bandierine, nastro colorato per segnalazioni stradali, coni, ecc. Invitare gli alunni a percorrere camminando individualmente il tracciato sul terreno, riportando sulla carta, con una linea a matita, il percorso seguito. Al termine l'insegnante controlla le cartine apportando le eventuali correzioni sul percorso disegnato.

4ª Fase

Posizionare lungo il tracciato degli ostacoli (banchi, sedie, paletti, aste, ecc.). Preparare dei cartelli con dei simboli concordati con i ragazzi che indichino come si devono superare gli ostacoli presenti lungo il percorso. Esempio:

	Passare sopra
	Passare sotto
	Saltellare
	Aggirare gli ostacoli

Far percorrere il tracciato a tempo. La consegna è di eseguirlo seguendo le indicazioni dei cartelli. L'errore prevede una riesecuzione dell'ostacolo.

Ripetere l'esercizio posizionando 2 o 3 lanterne o paletti con bandierine alle quali sono fissate delle matite colorate. Esse serviranno ad indicare con un trattino, sulla linea tracciata nella fase precedente la posizione delle lanterne.

La classifica terrà conto principalmente dell'esattezza dei trattini e secondariamente del tempo impiegato. Eseguire altre prove spostando la posizione delle lanterne.

I simboli della legenda

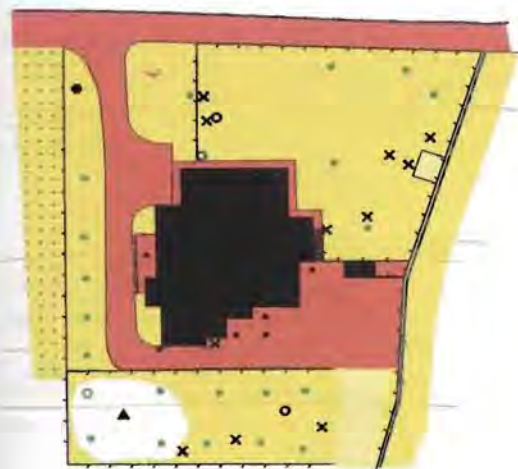
Materiali:

- Pianta del cortile dell'edificio scolastico (fig. 3);
- Strisce di cartoncino;
- Due serie uguali di cartoncini con incollati due tasselli di una carta di orientamento (fig. 4).

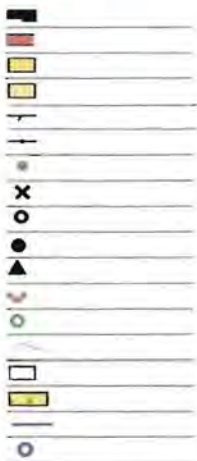
Esecuzione:

1ª Fase

Consegnare agli alunni la pianta del cortile della scuola (fig. 3) che è stata ridotta rispetto alla rappresentazione precedente ed alla quale sono stati modificati alcuni simboli ed aggiunti dei simboli che non sono presenti nella realtà. Far effettuare un'ispezione nel cortile associando nella legenda, a matita, ad ogni simbolo (colore od icona) presente sulla carta l'elemento ritrovato sul terreno, precisando che nel disegno vi sono elementi che non troveranno corrispondenza nella realtà. Verifica e discussione del lavoro in piccoli gruppi consegnando delle legende (fig. 3A) che permetteranno di conoscere il significato di tutti i simboli presenti sulla carta.



Legenda



Gli alunni che ritengono avere il tassello con la descrizione esatta procedono come per rubabandiera. Prima di attribuire il punto l'insegnante verifica l'esattezza della lettura. Dopo aver eseguito il gioco, in un tempo predeterminato, si effettua il conteggio dei punti. Ripetere l'esercizio ritirando la legenda e facendo scambiare le cartine di tanto in tanto.

I punti cardinali

Materiali:

- Una serie di cartoncini indicanti i punti cardinali e punti intermedi;
- Quattro cartelli con indicazione rispettivamente del Nord, Sud, Ovest, Est;
- Un cartello con la rosa dei venti.

Fig. 3

LEGENDA

	bosco, terreno aperto
	curve di livello
	scarpata
	canaletto asciutto
	collina, cocuzzolo
	depressione grande, piccola
	strada principale
	strada carreggiabile
	strada campestre, sentiero
	recinzione
	muro a secco
	edificio, rudere
	cappella/croce isolata, ripetitore
	oggetti particolari
	stagno, ruscello
	torrente attraversabile, non attraversabile
	fontana
	ponte, passerella
	sasso grande, piccolo, gruppo di sassi
	terreno coperto da grandi sassi
	albero isolato
	proprietà privata
	corsa impossibile

3ª Fase

Suddividere la classe in due gruppi. Consegnare ad ogni gruppo una legenda ed ad ogni componente dello stesso un cartoncino con i tasselli (fig. 4) di una serie. Usando le regole del gioco rubabandiera l'insegnante enuncerà la descrizione di un tassello (Ex. Fig. 4 / 2 - gruppo di sassi al limite del bosco ; Fig. 4/3 - recinzione nel prato ; Fig. 4/4 - casa nel bosco; ... ecc.).

Esecuzione:

1ª Fase

Disporre gli alunni in fila al centro di uno spazio aperto (cortile, area verde) e posizionare a terra davanti loro i cartoncini capovolti riportanti il Sud, Ovest, Est ad eccezione di quelle con l'indicazione del Nord. L'insegnante con il cartello del Nord si posiziona in un punto dell'area. Al via i ragazzi prendono il cartoncino e letto il loro punto

Fig. 3A

2ª Fase

Dato che la rappresentazione del cortile e dell'edificio è simile alla realtà, far verificare che la differenza di dimensioni non è casuale, ma è proporzionale. A questo scopo, utilizzando il principio della divisione, far scoprire quante volte una dimensione del disegno sta nella corrispondente reale (a gruppi di due far ritagliare una striscia di cartoncino della lunghezza della parte in scala - se troppo piccola di un suo multiplo - ed in seguito farla riportare sulla misura reale corrispondente).

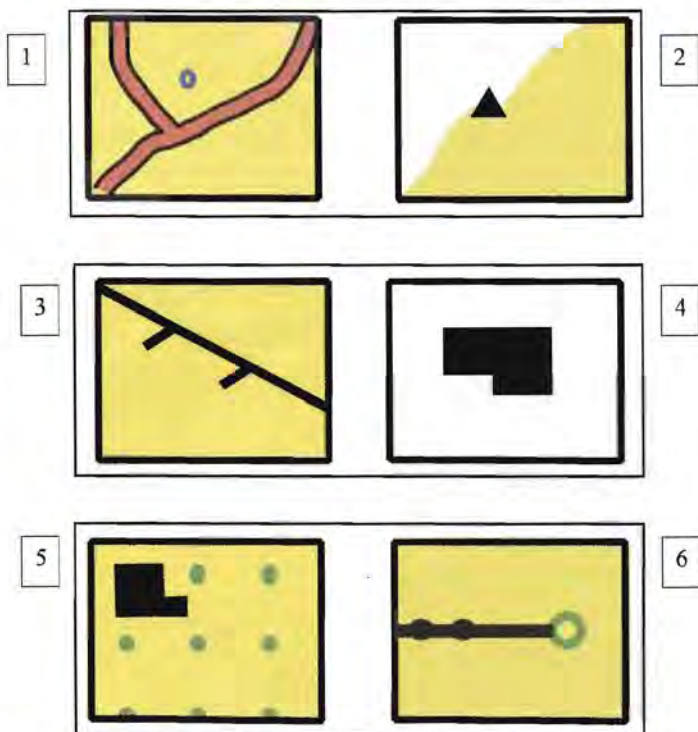


Fig. 4

cardinale, il più velocemente possibile, si posizioneranno nell'area in un punto relativamente alla posizione del Nord. L'ultimo che raggiunge la posizione esatta e chi sbaglia non avrà punteggio (si può cambiare posto fino a che l'insegnante non da lo stop). Ripetere alcune volte l'esercizio lasciando condurre il gioco a turno ai ragazzi che hanno punteggio pieno o da chi dimostra difficoltà che sarà affiancato da un insegnante e di volta in volta dovrà indicare la posizione degli altri punti cardinali anche con l'ausilio del cartello della rosa dei venti.

Sostituire il Nord con un altro punto cardinale e ripetere l'esercizio. Alla fine dall'attività si stilerà una classifica che terrà conto dei punti ottenuti annotati dall'insegnante arbitro.

2ª Fase

Aggiungere ai cartoncini dei punti cardinali N, S, E ed O quelli con l'indicazione dei punti intermedi N-O, N-E, S-O,...; ripetere l'esercizio. La funzione di arbitro potrà essere demandata al ragazzo che ha ottenuto un maggior punteggio nell'esercizio precedente.

Il parco o area attrezzata: Orientaquiz

Materiali:

- Schede quesiti / risposte
- carta del parco in assonometria (fig. 5)

Esecuzione:

1ª Fase

Preparare delle schede che su di un lato presentano dei quesiti e sul retro, immagini, parole o numeri che ne rappresentano le risposte. Domande e risposte corrispondenti non sono poste sulla stessa scheda, ma su schede diverse in modo da creare una sequenza che permette di ritornare al quesito iniziale. Sono necessarie un numero di schede pari alla metà dei ragazzi in quanto l'esercizio sarà eseguito a gruppi di due. Posizionare nel parco le lanterne con appese le schede in corrispondenza biunivoca con la rappresentazione della carta (fig. 5).

Consegnare ai ragazzi la carta del parco con indicazione dei punti di controllo che sono contraddistinti da cerchi numerati e/o al cui interno sono rappresentate risposte delle schede.

Invitare gli alunni ad orientare la cartina utilizzando i punti di riferimento (fontana, edifici, tralicci linee elettriche, alberi isolati, ecc.) visibili dal punto di osservazione.

Indicare sulla carta di ogni gruppo un punto di partenza, corrispondente ad una lanterna con schede, ed invitarli a raggiungerlo sul terreno. Quando tutti i gruppi sono ai rispettivi punti di partenza, l'insegnante dà il via. I ragazzi, risolto il quesito, dovranno individuare sulla carta la risposta corrispondente (immagine, numero, parola) e successivamente raggiungere il punto.

Il gioco terminerà quando i gruppi raggiungeranno nuovamente il punto iniziale. I quesiti potranno essere di vario tipo: naturalistico, matematico, storico, geografico, o semplici indovinelli. I gruppi in difficoltà nel risolvere i quesiti dovranno recarsi dall'insegnante che aiuterà loro a risolverli.

Varianti

- ripetere l'esercizio utilizzando una carta la cui rappresentazione del parco è in pianta e utilizza simboli per rappresentare gli elementi del territorio ed utilizzando schede quesito/risposte diverse.

Il bosco

Per la prima volta i ragazzi si muoveranno in un ambiente sconosciuto e relativamente difficile: il bosco. Chiaramente si individueranno per questa fase delle zone (fig. 6) dove vi sono chiare ed inequivocabili linee conduttrici (strade, sentieri, muri, recinzioni, limiti di vegetazione...) e un bosco facilmente percorribile. Gli esercizi saranno organizzati in modo da non suscitare paure ed essere svolti nella massima sicurezza.

Una sequenza di esercizi che rispondono a queste esigenze sono qui di seguito brevemente illustrati.

- Passeggiata guidata

Consegnare una carta ad ogni ragazzo sulla quale è indicato il punto di partenza con il simbolo (Δ). Orientata la cartina con punti di riferimento individuati nel territorio e/o introducendo la bussola come indicatore di un punto di riferimento, il Nord, già usato nelle fasi precedenti. Percorrendo sentieri si effettua una perlustrazione della zona invitando i ragazzi a mantenere il più possibile la corrispondenza tra realtà e carta (elementi reali e simboli) e facendo segnare con una matita il percorso seguito. L'insegnante (ancor meglio se più di uno) dovrà controllare ad ogni cambiamento di direzione che le carte siano sempre orientate correttamente.

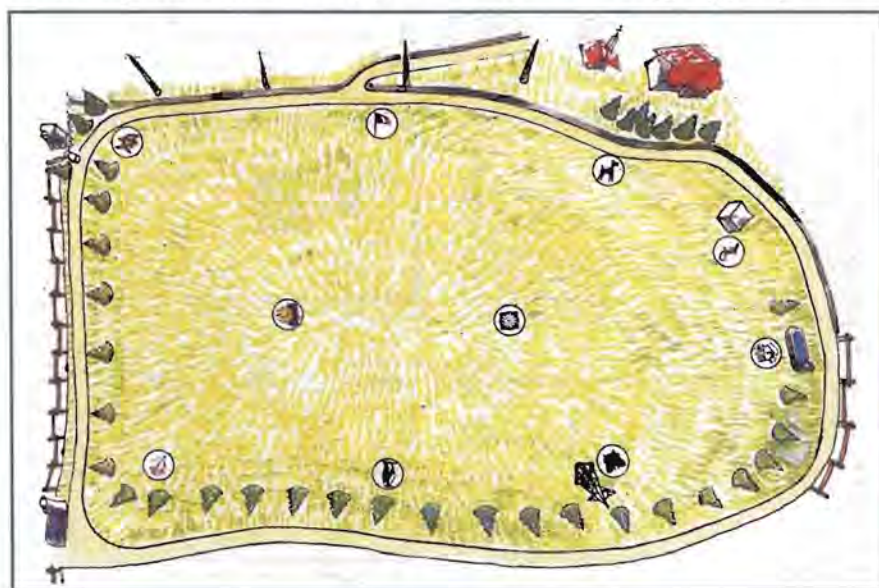


Fig. 5

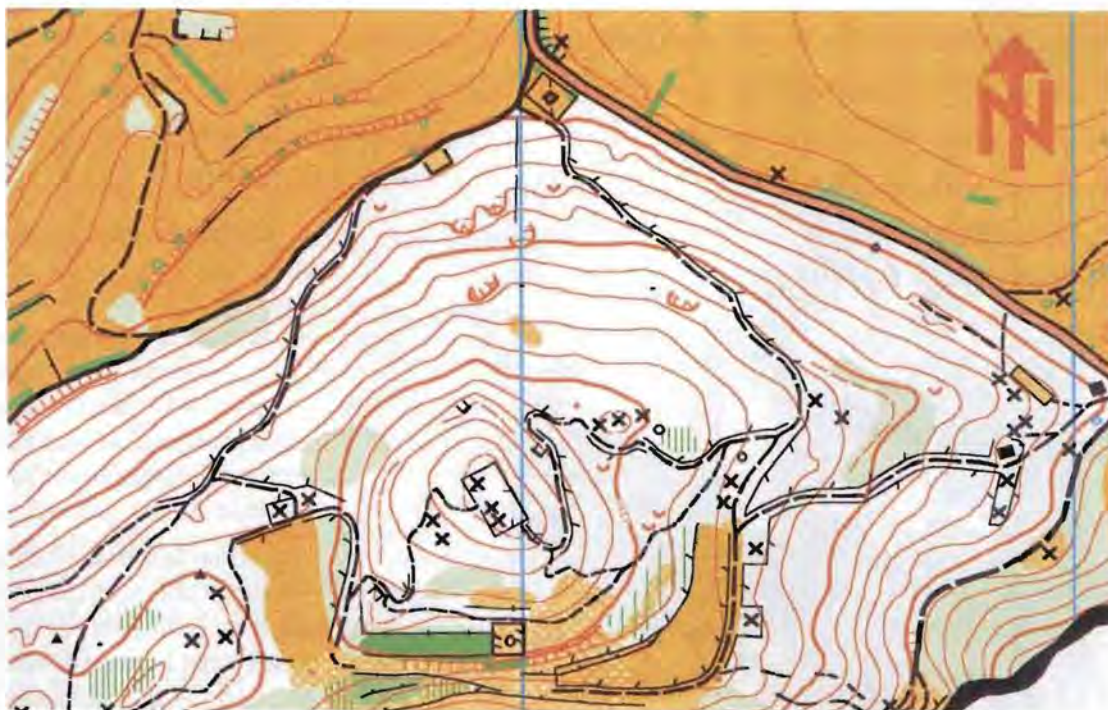


Fig. 6

• Percorsi segnalati (lungo la corda)
 Questi esercizi permettono di effettuare il percorso nella massima tranquillità in quanto chi lo esegue deve seguire delle segnalazioni (bandierine, fettucce di carta colorata o per segnalazioni stradali) che gli danno la possibilità di non perdersi eseguendo diverse consegne come negli esempi qui di seguito illustrati.

1. Segnare sulla carta la posizione delle lanterne che incontra.
2. Punzonare solamente le lanterne che sono segnate sulla carta e non quelle false.
3. In corrispondenza delle lanterne incontrate scegliere tra le risposte multiple a quesiti inerenti l'ambiente naturale quella che ritengono corretta.
4. Seguendo le segnalazioni, individuare quelle che permettono di effettuare il percorso più corto (percorso con alternative segnalate).
5. A gruppi (2/3 alunni) effettuare delle scelte alternative di percorso che permettano di abbreviarne la lunghezza, abbandonando le segnalazioni.

In tutti gli esercizi prevale la correttezza dell'esecuzione e secondariamente il tempo impiegato nella prova.

Conclusione

Quanto illustrato in questi due articoli vuole proporre, a grandi linee quali possono essere gli ambiti entro cui l'orientamento spaziale può entrare a far parte della normale programmazione didattica e contribuire a sviluppare parecchie capacità cognitive e formative che sono prerogativa della scuola elementare e del primo anno della scuola media. E' comunque importante tenere presente che l'orienteering deve contribuire ad esercitare delle funzioni cognitive e formative - utilizzandole per risolvere problemi reali - soprattutto attraverso il gioco, motore dell'apprendimento. Ed inoltre, il contatto con l'ambiente naturale, il bosco, riavvicina i ragazzi alla natura e ne sviluppa il senso ecologico.

Bibliografia

- AA.VV. - *Natura e sport chiamano scuola* - CONI e Federazione Italiana Sport Orienteamento.
 GECELE LORENZO - *Orienteering nella Scuola* - Banca Prealpi - Tarzo.
 TIZIANO SERAFINI, DOMENICO FERRARI - *Orienteering: trovati la strada!* - FISO - Trento.
 PERARO W., ZANETTELLO T. - *Orienteering nella natura* - A. Mondadori Editore - Milano.
 TIZIANO SERAFINI, *Marzia e Riccardo leggono il bosco - Un modello di insegnamento* - FISO - Trento.
 ROBERTO BIELLA - *Orienteering nella scuola - Attività interdisciplinare* - EDI-ERMES.
 GABRIELE VIALE - *Origames: giochi, quiz e suggerimenti didattici per conoscere l'orientamento con divertimento* - Sport Orienteering Service 36040 ALONTE (VI).

Per ulteriori informazioni:

FISO (Federazione Italiana Sport Orienteamento) - C.so 3 Novembre, 36 - 38100 Trento - tel. 0461916900.
 Delegazione Regionale Valle d'Aosta FISO
 Fr. Pompiod, 13 - 11020 Jovençon - tel. 0165/250649.

Il materiale strutturato in lingua francese può essere richiesto ai seguenti indirizzi:

FECO. (Fédération Française de Course d'Orienteamento)
 37, avenue Gambetta - 75020 Paris - F
 (tel: 00331/47971191 - fax: 00331/47979029).
 OL Materialstelle - Rossweid - 8499 Sternenberg - CH
 (tel: 0041/523971212 - fax: 0041/523971217)
 hgraf@bluewin.ch

(Fine 2/2)

Errata corrige

Ci scusiamo con l'autore ed i lettori per lo slittamento di una parte dell'articolo *Cos'è l'orienteering*⁽¹⁾ (2a fase a pag. 46) apparso sul n. 43 della rivista *l'Ecole Valdôtaine*. Vi proponiamo qui di seguito il testo mancante.

2a Fase

In palestra o nell'aula polivalente disporre sei coni segnaletici stradali (o clavette, sedie, sgabelli o altro) equidistanti fra loro su due file.

Ad un estremo delle due file, su di una sedia collocare un cartoncino con l'indicazione del Nord.

Preparare vari disegni con la rappresentazione simbolica dei soli coni su cui vi sono indicati percorsi diversi e l'indicazione del Nord (fig. 10).

Far percorrere ai ragazzi a turno i vari percorsi cronometrando i tempi e l'esattezza dell'esercizio.