

Istruzioni per giochi di familiarizzazione con la carta topografica e la simbologia

Di Roberto Biella

Questi due esercizi offrono la possibilità di imparare gradualmente e in modo divertente la lettura della carta topografica. Possono essere svolti in palestra o all'aria aperta, compiendo eventualmente anche un percorso ginnico (corsa ad ostacoli, valicamenti e rotolamenti vari, camminate in equilibrio su base ristrette ecc.), in gruppo, a staffetta o singolarmente.

Primo gioco

Trascrizione cerchietti dalla cartina modello

Obiettivi:

- imparare a concentrarsi sulla lettura precisa di una carta topografica
- imparare a memorizzare per immagini visive
- imparare la funzione dei cerchietti come modo per indicare i punti da trovare sulla carta

Materiale occorrente:

- una cartina DA ORIENTEERING a colori con cerchietti (carta modello) (es. file Bosco Solivo 150dpi con punti.gif sul CD "Orienteering nella scuola – Materiali didattici" di R.Biella produzione propria robiella@alice.it)..
- la stessa cartina da orienteering a colori senza cerchietti (es. file Bosco Solivo 150dpi.gif sul CD)
 - fotocopie b/n della cartina senza cerchietti (una per gruppo o una per allievo)
- penne o matite rosse o blu (una per gruppo o una per allievo)

La cartina da orienteering a colori senza cerchietti serve come matrice per le fotocopie b/n.

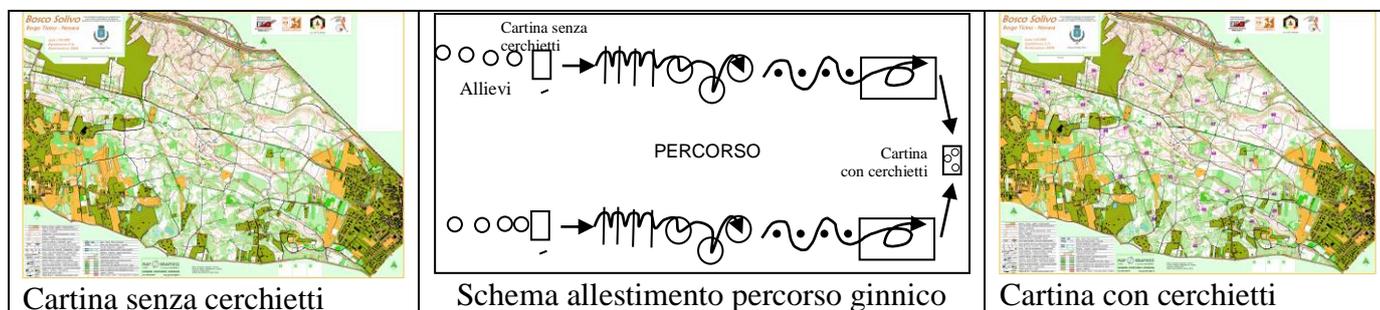
Esecuzione del gioco:

Si fissa la cartina a colori con cerchietti (carta modello) ad una parete o muro. Ogni gruppo (versione a squadre) o allievo (versione individuale) riceve una copia b/n della cartina senza cerchietti e la terrà presso la propria postazione (dalla parte opposta a dove è collocata la carta modello con cerchietti).

L'esercizio consiste nel riportare i 30 cerchietti dalla carta modello alla propria copia b/n.

Versione a squadre: ciascuna squadra si dispone in fila ed esegue l'esercizio a staffetta: vince la squadra che compie meno errori¹.

Ogni cerchietto per essere ritenuto valido deve contenere l'oggetto che sta al centro del cerchietto sulla carta modello. Il cerchietto non deve superare le dimensioni di 7-8 mm.



(segue sul retro)

¹ È possibile cronometrare anche il tempo impiegato totalmente dalla squadra per riprodurre i 31 cerchietti. Per ogni cerchietto collocato in posizione sbagliata si aggiunge un tempo una volta e mezzo quello necessario per compiere mediamente l'andata e ritorno di un frazionista.

Secondo gioco

Verifica dell'apprendimento dei simboli cartografici

Obiettivi:

- apprendere la simbologia cartografica da orienteering
- rinforzare l'apprendimento della funzione dei cerchietti come modo per indicare i punti da trovare sulla carta

Materiale occorrente:

- legende (in numero pari ai componenti della classe/gruppo)
- 4 cartellini con i 10 tasselli di cartina ciascuno
- tabelline con descrizione dei simboli cartografici da cercare
 - fotocopie b/n tabelline con descrizione dei simboli cartografici da cercare (una per allievo o per gruppo)
- tabelline con descrizione dei simboli cartografici da cercare con lettere (soluzioni)
- penne o matite (una per allievo o una per gruppo)
- cartine da orienteering (facoltative)

GIOCO SUL RICONOSCIMENTO DEI SIMBOLI CARTOGRAFICI - Cartellino 1			GIOCO SUL RICONOSCIMENTO DEI SIMBOLI CARTOGRAFICI						
		tipo simbolo	tassello	CARTELLINO 1					
				CERCA IL SIMBOLO AL CENTRO DI CIASCUN CERCHIETTO					
1	angolo di prato	area							
2	vegetazione poco fitta	area		A	B	C	D	E	
3	sentiero piccolo	lineare							
4	ruscello	lineare							
5	croce/cappella	puntiforme							
6	masso	puntiforme							
7	recinto attraversabile	lineare							
8	depressione	puntiforme							
9	parete roccia attravers.	lineare							
10	pendio ripido	area							
									<small>Prodotto da Roberto Biella robiella@alice.it</small>

Fase A (facoltativa) – compito a casa o in classe

Dopo aver spiegato il significato generale dei colori (nero = costruzioni dell'uomo e rocce e sassi; blu = acque; verde = vegetazione; bianco = bosco facilmente percorribile; giallo = prati e radure; marrone = forme del terreno; verde oliva = proprietà privata) e analizzato qualche simbolo a livello esemplificativo con la cartina di Sesto Calende o altre cartine da orienteering, distribuire le legende della simbologia cartografica. Gli allievi dovranno imparare a memoria tali simboli (compito a casa o in classe).

Fase B – gioco

Ognuno dei piccoli tasselli di cartina mette in evidenza al centro esatto del cerchietto rosso un simbolo grafico che rappresenta un oggetto o un particolare sul terreno. Ogni tassello è contraddistinto da una lettera alfabetica.

Le tabelline con la descrizione dei simboli cartografici da cercare servono come matrici per le copie da distribuire a ciascun gruppo/squadra). Le tabelline con la descrizione dei simboli e le lettere servono per il controllo finale dell'esercizio (soluzioni).

Esecuzione del gioco

Si dispongono i primi due cartellini con tasselli (1 e 2), più facili, in 2 diversi punti distinti di un ambiente (palestra o giardino). Si distribuiscono entrambe le tabelline 1 e 2 delle descrizioni dei simboli alle 2 squadre.

L'esecuzione consiste nell'attribuire la giusta lettera alle descrizioni dei simboli di ogni cartellino. Le lettere vengono scritte nell'ultima colonna di ciascuna tabellina.

Ogni squadra, al fine di produrre lo sforzo di memorizzazione necessario, deve tenere le tabelline presso la propria postazione e ciascun allievo fa la spola a staffetta, senza tabelline e senza biro, tra queste e i cartellini dei tasselli.

La squadra A inizia dalla tabellina 1, completata la quale continua con la tabellina 2; la squadra B inizia dalla tabellina 2 e poi la 1.

Non è possibile consultare la legenda durante l'esecuzione del gioco. Oppure è possibile consultarla eseguendo una salita alla pertica, dei gradoni, o dopo un giro di campo alla massima velocità.

Vince la squadra che compie meno errori².

Offrire la possibilità di rivincita utilizzando i cartellini 3 e 4.

È possibile anche svolgere l'esercizio individualmente scaglionando le partenze degli allievi a tempo (fischio) a due alla volta (4 se si utilizzano i quattro cartellini in una volta sola).

I cartellini 3 e 4 contengono simboli leggermente meno facili dei cartellini 1 e 2.

Tutto il materiale occorrente stampabile a colori per questi giochi è contenuto nel CD "Orienteering nella scuola – materiali didattici per l'insegnamento" di Roberto Biella, produzione propria.

Rivolgersi all'autore robiella@alice.it per richiederne una copia.

² È possibile cronometrare anche il tempo impiegato totalmente dalla squadra per completare le tabelline. Per ogni errore si aggiunge un tempo una volta e mezzo quello necessario per compiere mediamente l'andata e ritorno di un frazionista.