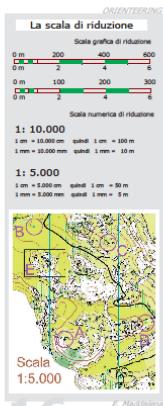


"ORIENTEERING: fondamenti e didattica":

Testo di 80 pagine a colori, con foto e schemi, indirizzato agli insegnanti di ogni ordine di scuola e agli alunni degli Istituti Superiori ad indirizzo sportivo.

Presenta la disciplina e tutte le componenti tecniche dell'orienteering, dalla cartografia, alla simbologia, alla scala ed alla misura delle distanze sulla mappa e sul terreno, passando per le curve di livello e la lettura delle forme del terreno e per la bussola ed il suo uso, per finire con le tecniche e le tattiche di navigazione, le varie tipologie di gara, la loro organizzazione e conduzione. Sono presenti capitoli sul tracciamento dei percorsi ed elementi di rilevamento per il disegno di cartine. L'ultimo capitolo è dedicato alla didattica dell'orienteering. Non mancano gli esercizi con cui confrontare l'andamento della propria preparazione. Il testo è utilizzato anche nelle Facoltà di Scienze Motorie e non solo.



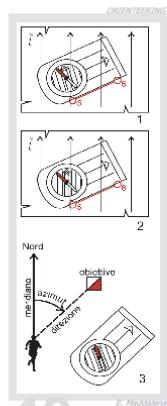
1.8 La scala e la misura delle distanze

La scala di riduzione è una tecnica grafica che permette di disegnare un territorio in forma ridotta e nel rispetto dei rapporti esistenti tra gli elementi da rappresentare. Il rapporto tra la distanza reale di due punti e quella cartografica determina la scala di riduzione. Può essere espressa in modalità numerica oppure in forma grafica. Nella scala numerica il rapporto è il rapporto inverso dopo i punti (dai minori saranno i dettagli e i particolari rappresentati in essa). È da tener presente che la scala, sia numerica che grafica, si riferisce esclusivamente alle lunghezze e non alle aree corrispondenti, le quali aumentano, invece, in ragione proporzionale al quadrato delle lunghezze.

Se si passa, infatti, a considerare le aree, nella carta con scala 1:10.000, ad 1 cm² corrisponde un'area di 100.000.000 cm² (10.000 m²; 1 ettaro) mentre su una carta con scala 1:5.000 ne corrisponderà una di 25.000.000 cm² (2.500 m²; 1/4 di ettaro)

| Esercizi e quesiti | |
|--|--|
| 1. la distanza reale tra il piccolo edificio (punto A) e l'angolo del muretto (punto C) | |
| 2. la distanza reale tra la fontana (punto B) e l'albero isolato (punto D) | |
| 3. quale è la lunghezza e la larghezza del recinto posto più a sud della carta | |
| 4. quanto misura la superficie reale (in m ²) occupata dai cerchietti che localizzano le lanterne; e il loro diametro reale | |
| 5. in una carta al 10.000 quanto misura la superficie reale (in m ²) occupata dai cerchietti che localizzano le lanterne; e il loro diametro reale | |
| 6. se è possibile utilizzare un normale foglio di carta formato A4 (cm 21x29.7) per riprodurre la mappa a lato con una scala 1:2.000 | |

16



3.5 La determinazione della direzione di marcia

Esistono due metodi.

Quello detto "1-2-3" si articola in tre fasi:

- 1- Si allinea uno dei lati lunghi della bussola (o una delle linee parallele ad essi incise sulla placcia ove ce ne fossero) con la direzione da seguire: punto di partenza-punto di arrivo. La freccia di direzione deve essere rivolta "verso" l'arrivo.
- 2- Si ruota la ghiera fino a che le linee meridiane incise sul fondo della capsula siano parallele ai meridiani della carta. La punta della freccia del nord deve essere rivolta "verso" il nord della carta. In queste due prime fasi, la bussola viene usata come semplice rapportatore e non dobbiamo occuparci della posizione dell'ago magnetico.
- 3- Si toglie la bussola dalla carta e si impugna all'altezza del petto, tenendola lungo l'asse sagittale del corpo (secondo la direzione naturale di avanzamento). Si ruota, mantenendo la posizione relativa della bussola, fino a che l'ago si dispone dentro la freccia del nord, con la punta rossa "verso" la punta bianca dell'ago a riferimento.

I rischi di errore sono: fase 1, la freccia di direzione punta verso l'arrivo, fase 2, la freccia del nord punta verso il sud della carta, fase 3, è la punta bianca dell'ago a trovarsi sulla punta della freccia del nord.

Naturalmente non è né opportuno né necessario stare continuamente con l'occhio sulla bussola durante la corsa. Si prende invece un riferimento, il più lontano possibile, e lo si segue. Nel bosco potrebbe essere una roccia o un albero. Se la nostra meta è più lontana del riferimento, una volta raggiunto, si riprende la direzione (ormai memorizzata nella bussola: basta rie seguire la fase 3) puntando ad un nuovo riferimento.

40

Info:

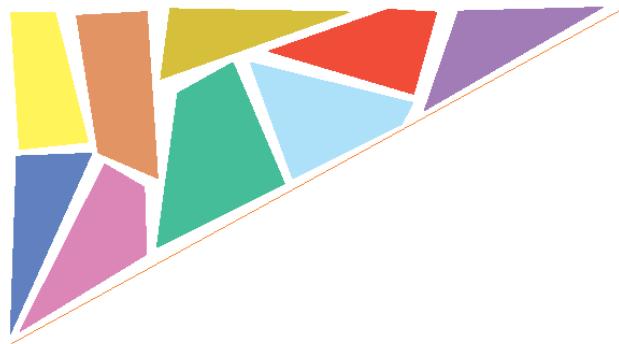
info@fiso.it

vincenzodicecco@gmail.com

"ORIENTEERING: manuale didattico per le esercitazioni scolastiche":

Manuale di 48 pagine indirizzato agli insegnanti delle scuole primarie e delle scuole secondarie di 1° e 2° grado

Il manuale è strutturato su una progressione didattica che incrementa le difficoltà tecniche e operative e quindi può essere utilizzato per gli alunni di qualsiasi età tenendo presente il loro livello di esperienza. Ricchissimo di esercizi e spunti per l'attività didattica, dimostra anche il potenziale multidisciplinare di questa disciplina. Ciascun esercizio è contrassegnato da 1, 2 o 3 rombi che ne indicano il livello di difficoltà. Schemi e fotografie spiegano nel dettaglio ciascun esercizio. Uno strumento prezioso per l'insegnante.



ORIENTEERING
manuale didattico per le esercitazioni scolastiche

VINCENZO DI CECCO FISO ENRICO MADDALENA

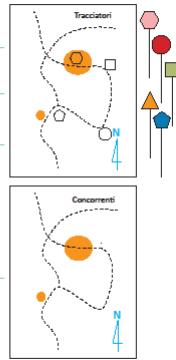
Posa i paletti

Finalità Lettura della carta e del territorio. Sapere sempre dove ci si trova.

Materiale Paletti con alla sommità delle figure geometriche in cartone, cartine con i punti e senza.

Descrizione In due ci si sposta lungo il percorso posizionando i paletti in corrispondenza della loro posizione segnata in carta dall'insegnante. Successivamente gli altri, da soli o in coppia, seguono lo stesso percorso sulla cartina senza punti, segnandoli al posto giusto man mano che si incontrano i paletti e riproducendo sulla mappa la figura geometrica posta sul paletto. Coloro che non commettono errori sono i candidati a posizionare i punti in una successiva esercitazione.

Varianti - le mappe sono tutte senza punti. I tracciatori posizionano i paletti nei luoghi che ritengono più adatti lungo il percorso e ne segnano la posizione sulla loro carta che servirà come controllo dell'esercizio svolto poi, secondo le modalità dette sopra, dagli altri.



27

Orifoto

Finalità Migliorare l'osservazione ambientale.

Materiale Macchina fotografica, mappa.

Descrizione L'insegnante scatta una serie di foto camminando lungo il percorso prestabilito e consegna le foto agli alunni. Questi ultimi si muovono sullo stesso percorso segnalato con fettucce bianche e rosse e devono riconoscere il punto da cui è stata scattata ogni foto e fermarsivi.

Varianti - chiedere all'alunno di riprodurre la stessa foto con il proprio telefonino;

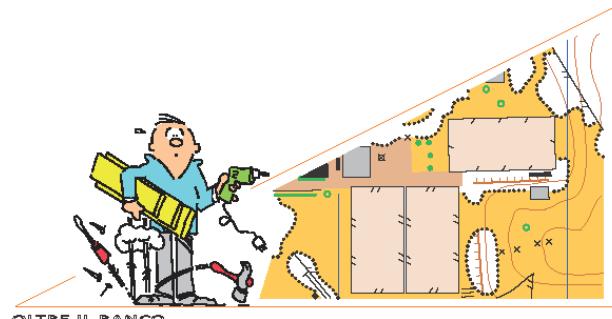
- l'insegnante traccia sulla mappa del luogo il percorso (filo d'Arianna) da seguire e consegnata la carta agli alunni chiede loro di segnare sulla carta con una V il punto dove è stato effettuato lo scatto e la direzione in cui è stata scattata la foto (indicata dall'apertura alta della V)
- fotografare il punto di controllo (lanterna) orientando la macchina verso il punto cardinale richiesto nella descrizione punti

30

“OFFICINA ORIENTEERING”:

Manuale di 36 pagine a colori per gli alunni della Scuola Secondaria di 1° grado

L'orienteering si presenta come uno sport complesso e difficile da avvicinare. In questa pubblicazione, gli autori rendono semplice la lettura della mappa utilizzando uno stratagemma didattico: smontare i singoli elementi cartografici che la compongono rendendo tutto facile e comprensibile. Il manuale è completamente a colori e spiega in maniera completa tutto ciò che occorre conoscere dell'orienteering per praticarlo con soddisfazione. È scritto in maniera scherzosa ed accattivante ed è quindi di lettura piacevole. La completezza degli argomenti e la ricchezza delle illustrazioni, lo rendono adatto anche ad un pubblico più maturo.



Officina Orientierung

vincenzo di cecco enrico maddalena

Vegetazione

Terraneo aperto: un bel prato dove potete correre in tutta libertà e velocità. Se trovate un cerchietto giallo in mezzo al bianco (il bosco) siete in presenza di una radure. Vi apparirà illuminata fra gli alberi.

Terraneo aperto grezzo: zona aperta (se chiudete gli occhi, c'è il cielo sopra di voi) ricoperta di bassa vegetazione che vi rallenta un po' la corsa.

Bosco pulito: bosco senza sottobosco. Potete correre veloci perché il terreno sotto i vostri piedi è pulito. Evitate i tronchi però, mi raccomando. Hanno l'abitudine di non scansarsi.

Bosco che rallenta: i tre gradi di verde indicano bosco sempre più fitto e, di conseguenza, corsa sempre più esauriente. L'ultimo verde, il famigerato verde tre, vi ferisce quasi completamente.

Sottobosco: area di sottobosco fitto, ma con buona visibilità perché voi siete più alti dell'erba e delle piccole piante. Ma vi rallenta la corsa.

Coltivazioni: Da sinistra: terreno coltivato. Evitatelo quando ci sono le piante per non incorrere nelle ire del contadino. Frutteto. Vigneto. Le linee verdi seguono la direzione dei filari.

Verde privato: è una zona privata, non la potete percorrere.

Limite netto di vegetazione: quella fila di puntini vi dice che la vegetazione del bosco (il bianco) si arresta quasi bruscamente dove inizia il prato.

Limite indistinto di vegetazione: mancano i puntini, il passaggio tra bosco e prato è sfumato.

10

Trovare il sasso bianco nasconde nel bosco un'impresa faticosa. Ma per voi che siete ragazzi svegli non è difficile. Vedete quelle due lingue di bianco che da sinistra giungono a toccare il sentiero? È vegetazione. Quella più in basso può essere un discreto punto d'attacco. Ma vi sarete sicuramente accorti di quella minuscola vallina vicina al sasso. Si tratta di una radura. Guardate dove vedete luce sotto gli alberi: lì è la radura e lì il vostro sasso.

Sono sicuro che avete imparato bene la simbologia, per cui sapete che quel triangolo nero rappresenta un cumulo di detriti. Un cumulo di detriti può essere la rocciastra del terreno aperto nel bosco della quale possendo per due radure (le zone gialle), si giunge facilmente alla terza sul bordo della quale troverete la lanterna.

33

Info:

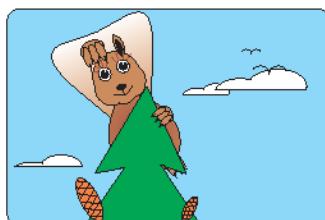
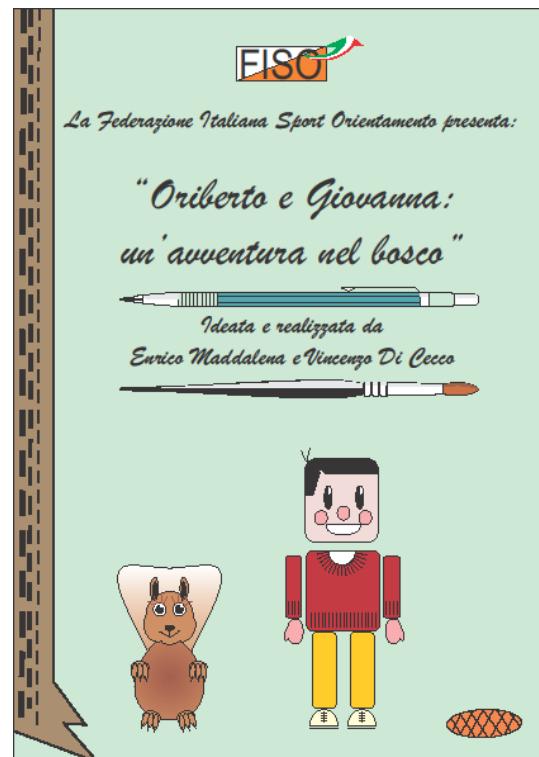
info@fiso.it

vincenzodicecco@gmail.com

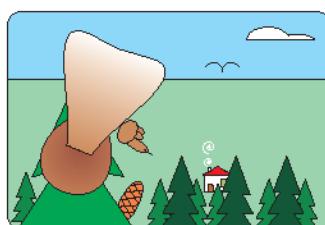
"ORIBERTO E GIOVANNA: un'avventura nel bosco"

Opuscolo di 12 pagine a colori per gli alunni della Scuola Primaria

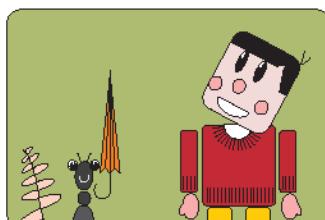
Cosa c'è di più avvincente di un'avventura nel bosco raccontata, con un fumetto, ai ragazzi delle scuole primarie? Nell'opuscolo viene affrontata la problematica che si incontra nel raffronto *visione prospettica/visione dall'alto* allorquando ci si avvicina, con i bambini, alla pratica dell'orienteering. Lo scoiattolo Giovanna guida dai rami (*visione dall'alto*) il povero Oriberto disperso nella boscaglia... Una lettura divertente e piacevole diretta ai piccoli aspiranti orientisti. Nelle ultime pagine sono presenti tre unità didattiche (una per ogni ordine di scuola) e un gioco: "Guida l'amico". Nell'ultima di copertina una "Bussola solare" con la quale determinare i punti cardinali con precisione facendo uso del solo orologio.



Giunta sulla cima del pino, che è il più alto di tutta il bosco, Giovanna si guarda intorno scontando il paesaggio fino all'orizzonte.

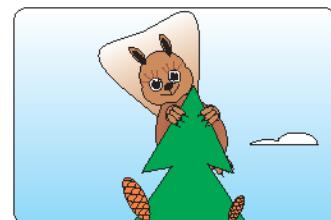


Dopo circa un minuto Giovanna vede la casetta subito all'uscita del bosco, una casetta dalle pareti bianche e dal tetto rosso con un caminetto che manda a sbuffi su nei cieli bianche volute di fumo.



Giovanna grida al bambino: "Oriberto, la vedo, la vedo". "Grazie Giovanna, ma io da qua giù non vedo nulla, solo alberi. Da che parte devo andare? Che direzione devo prendere?"

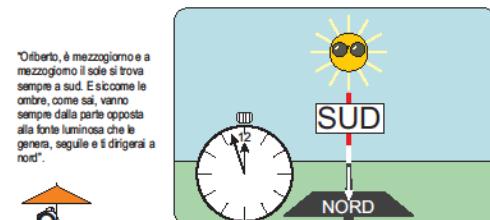
7



"La tua casa è a nord, devi andare verso nord Oriberto."



Ma Oriberto non può sapere da che parte è il nord, intorno a lui ci sono solo alberi e tutti uguali.
"Grazie Giovanna, il fatto è che io non so da che parte è il nord".



"Oriberto, è mezzogiorno e a mezzogiorno il sole si trova sempre a sud. E siccome le ombre, come sai, vanno sempre dalla parte opposta alla forte luminosità che le genera, segue e ti dirigerai a nord".

Info:

info@fiso.it

vincenzodicecco@gmail.com