



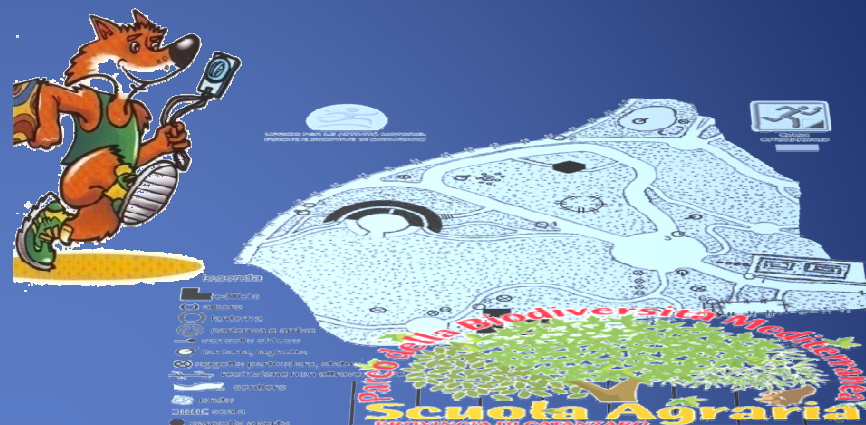
**UFFICIO di COORDINAMENTO
per l' EDUCAZIONE MOTORIA, FISICA e SPORTIVA**

UNA REGIONE in MOVIMENTO

**SCUOLA PRIMARIA
III Classe**

**SCUOLA
PRIMARIA**
Terza classe
16159 019226

ORIENTEERING



L'orienteering è una prova in cui il bambino, con l'ausilio di una cartina didattica ed eventualmente della bussola, deve raggiungere il traguardo passando attraverso una serie di punti di controllo che sono indicati sul terreno dalla "lanterna", un segnale bianco-arancione che viene predisposto nel punto esatto del terreno che corrisponde al centro del cerchietto sulla carta.

La scelta di percorso è libera: ognuno deve, leggendo la carta, trovare la via più veloce e vantaggiosa per passare dai posti di controllo e giungere al traguardo proporzionalmente alle proprie capacità tecniche ed atletiche.

Le attività sono adattate alle capacità dei bambini di terza classe della scuola primaria.

**SCUOLA
PRIMARIA
Terza classe**
16159 C/9226

ORIENTEERING



Finalità a carattere ludico- sportivo:

- **Proseguire, anche attraverso la corsa di orientamento, nell'incremento, nello sviluppo e nel potenziamento delle capacità motorie**
- **Praticare un'attività che offra ai ragazzi momenti di intenso divertimento e soddisfazione**
- **Creare i presupposti all'autostima come valore necessario per star bene con gli altri**
- **Creare la possibilità di utilizzare gli ambienti naturali non solo per lo studio e l'osservazione, ma anche come "palestra" polivalente per lo stato di salute in generale e per l'efficienza fisica in particolare**



OBIETTIVI

OBIETTIVI

Introdurre il concetto che le mappe sono delle rappresentazioni della realtà



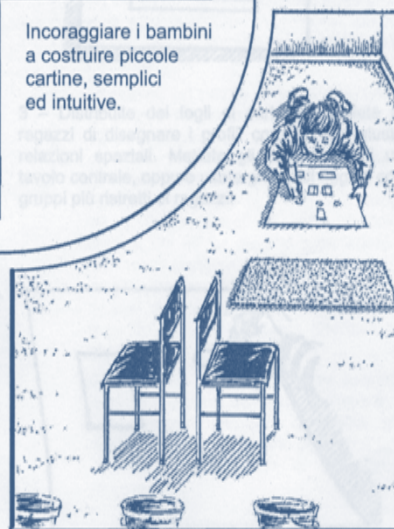
Introdurre il concetto che la cartina non è altro che una rappresentazione simbolica di una determinata superficie



Trasmettere le capacità di lettura e di manipolazione della cartina: orientare la carta, scegliere un percorso, seguire un percorso.



Utilizzare giochi ed esercizi che introducano alla consapevolezza dello sport dell'orientering



Incoraggiare i bambini a costruire piccole cartine, semplici ed intuitive.

1 – IL PIANO DEL BANCO: FORME E RAPPORTI IN CLASSE

OBIETTIVI

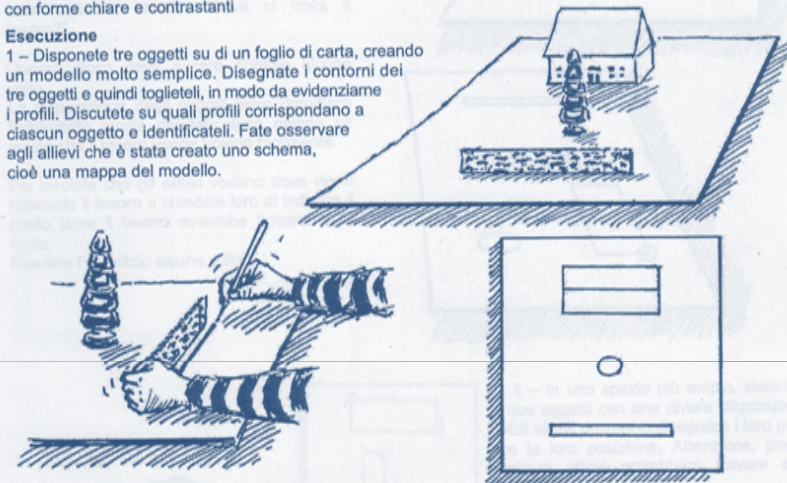
- Introdurre il concetto che le mappe sono delle rappresentazioni della realtà

Preparazione

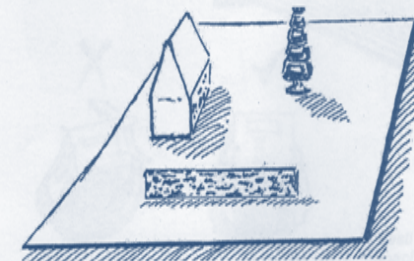
Raccogliete alcuni oggetti del paesaggio oppure altri oggetti con forme chiare e contrastanti

Esecuzione

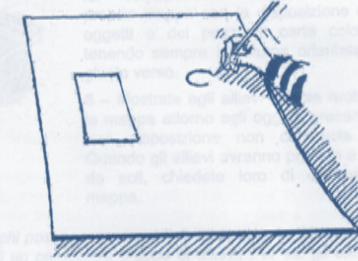
1 – Disponete tre oggetti su di un foglio di carta, creando un modello molto semplice. Disegnate i contorni dei tre oggetti e quindi toglieteli, in modo da evidenziarne i profili. Discutete su quali profili corrispondano a ciascun oggetto e identificateli. Fate osservare agli allievi che è stata creato uno schema, cioè una mappa del modello.



2 – Disponete gli oggetti in rapporti spaziali diversi tra di loro, creando dei nuovi modelli. Disegnatene nuovamente i contorni su di un pezzo di carta. Coinvolgete i ragazzi nelle decisioni riguardo quale profilo disegnare e dove dovrebbe essere collocato. Se la mappa è corretta, il disegno dovrebbe essere sovrapponibile al modello.



3 – Distribuite dei fogli di carta e chiedete ai ragazzi di disegnare i profili corretti nelle giuste relazioni spaziali. Mettete gli oggetti su di un tavolo centrale, oppure usate gruppi di oggetti con gruppi più ristretti di ragazzi.



4 - Caccia al tesoro.

Radunate la classe intorno alla cattedra mantenendo la stessa disposizione degli oggetti ed ogni allievo con la sua mappa.

Gli allievi chiudono gli occhi mentre l'istruttore disegna una croce (oppure una T come tesoro) sulla carta sottostante ad uno degli oggetti (ad esempio sotto l'angolo di una casa).

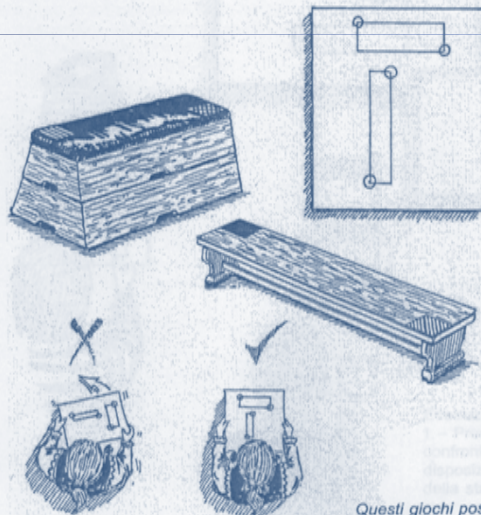
L'istruttore mostra poi agli allievi dove si trova il tesoro, indicandolo sulla mappa con un cerchietto rosso. Quindi, indicando il modello sulla cattedra, chiede: "Dove si trova il tesoro?"

Questo gioco deve essere ripetuto alcune volte.

La disposizione degli oggetti deve riprodurre fedelmente quella riportata sulla mappa se volete che il tesoro venga trovato facilmente.

Poi lasciate che gli allievi vedano dove viene nascosto il tesoro e chiedete loro di indicare il posto dove il tesoro dovrebbe trovarsi sulla carta.

Ripetete l'esercizio alcune volte.



5 - In uno spazio più ampio, sistemate due oggetti con una chiara disposizione. Gli allievi dovranno disegnare i loro profili e la loro posizione. Attenzione, perché alcuni allievi potrebbero trovare delle difficoltà!

Disponete un pezzo di carta colorata in un angolo di ciascuno dei due oggetti. Gli allievi dovranno indicare con un cerchietto sulla loro mappa il punto esatto dove si trovano i pezzi di carta colorata. Ripetete l'esercizio più volte, utilizzando tre o quattro pezzi di carta di colori diversi. Gli allievi devono confrontare e far corrispondere costantemente la propria mappa con la disposizione degli oggetti e dei pezzi di carta colorata, tenendo sempre la mappa orientata nel giusto verso.

6 - Mostrate agli allievi che se ruotiamo la mappa attorno agli oggetti presenti, la loro disposizione non combacia più. Quando gli allievi avranno provato a farlo da soli, chiedete loro di colorare la mappa.

Questi giochi possono essere adattati per seguire i bisogni e le capacità di un particolare gruppo di allievi. Per es. gli allievi di un gruppo che comprendano rapidamente questi concetti possono avvicinarsi agli oggetti da diverse parti dell'area, mantenendo sempre orientata la mappa durante i loro spostamenti.

2 - SIMBOLI E SUPERFICI

IN GIARDINO O IN PALESTRA

OBIETTIVI:

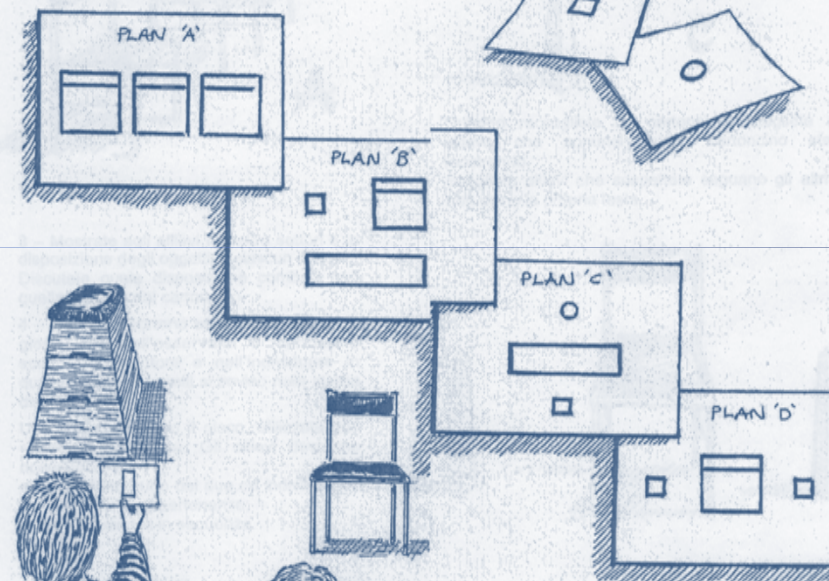
- Introdurre l'uso dei simboli su di una mappa

Preparazione

Procuratevi un set di cartoncini, ognuno con il simbolo di un oggetto che utilizzerete per l'esercizio.

Il simbolo dovrebbe avere la stessa forma dell'oggetto, soltanto un po' più piccolo. Suddividete la stanza in quattro settori, ciascuno con tre oggetti al suo interno.

Preparate quattro cartoncini per ciascun settore, ognuno con diverse disposizioni degli oggetti. Fate combaciare la disposizione degli oggetti con quella di uno dei cartoncini.

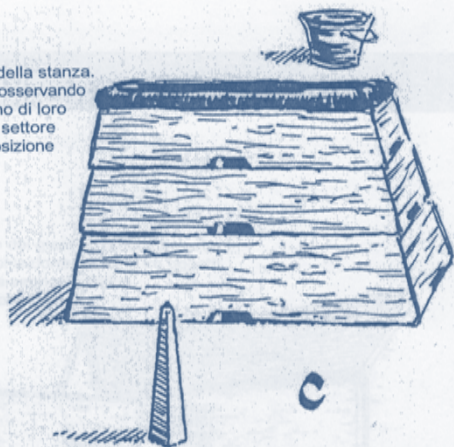


Esecuzione

1 - Prendete un cartoncino e chiedete agli allievi di confrontare la forma del simbolo con la forma e la disposizione degli oggetti presenti nei diversi settori della stanza. Puntualizzate che la forma disegnata sul cartoncino viene chiamata **simbolo** e rappresenta l'aspetto dell'oggetto quando viene visto dall'alto.

Ricordate loro che il simbolo viene disegnato più in piccolo per poterci stare dentro al cartoncino.

2 – Mettete i cartoncini in un contenitore al centro della stanza. Poi chiedete agli allievi di correre attorno alla stanza osservando la disposizione degli oggetti. Al vostro fischio ognuno di loro raccoglie un cartoncino dal contenitore e corre nel settore della stanza dove gli oggetti corrispondono alla disposizione indicata. Ripetete l'esercizio più volte.



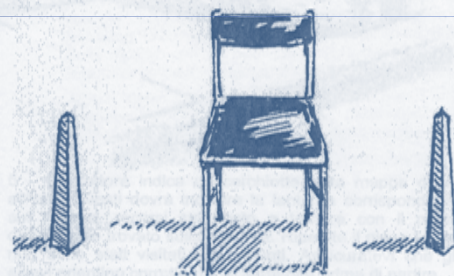
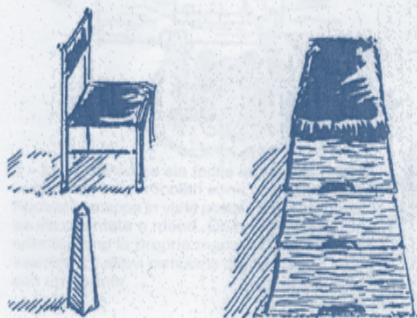
Quando raccogliete un cartoncino, scegliete un allievo che annunci quale cartoncino state mostrando. Scegliete allievi che sospettate seguano gli altri e non usino la propria testa.

3 – Mostrate agli allievi i quattro settori e la disposizione degli oggetti in ciascun settore. Discutete quale disposizione combaci con quella indicata dal cartoncino.

4 – Gli allievi corrono attorno alla stanza. Il gioco sta nell'osservare il cartoncino scelto dall'istruttore e nell'individuare in quale settore gli oggetti si trovino nella stessa disposizione.

Una volta compreso il gioco, utilizzate due cartoncini alla volta. Gli allievi dovranno riconoscerli sia:

- a – scegliendo uno dei due ed individuando il settore di appartenenza;
- b – individuandoli in sequenza.



La pianta della stanza è come una fotografia. Insegnate ai vostri allievi ad osservare la pianta e ad immaginare come dovrebbe apparire quel modello se fosse visto a volo d'uccello.

Ulteriori esercizi
Osservate e disegnate le forme di numerosi altri oggetti visti dall'alto.

3 – ORIENTARE LA MAPPA IN GIARDINO O IN PALESTRA

OBIETTIVI:

- Rinforzare l'uso dei simboli
- Insegnare come si orienta la mappa

Preparazione

Preparate una mappa a grande scala di una parte del giardino o della palestra. Se non ci sono dettagli utili, posizionare una combinazione di due o tre oggetti. Prendete cinque lanterne con foto di animali come segno distintivo. Disegnate cinque cerchietti rossi per indicare la posizione di ciascuna lanterna sulle mappe.

Esecuzione

- 1 – In aula illustrate agli allievi la mappa che verrà utilizzata. Sottolineate l'uso dei simboli, per rinforzare la lezione 2. Evidenziate alcuni particolari familiari e illustrate i simboli nuovi, come muro, costruzione, recinto, ecc.
- 2 – Distribuite le cartine con disegnati i cerchietti rossi.
- 3 – Uscite in giardino o in palestra. Scegliete una base da dove tutti i punti possano essere visti facilmente. Posate la mappa sul terreno (orientata). Contate assieme agli allievi il numero di punti che si possono vedere (4). Contate il numero dei cerchietti sulla mappa (4). Quindi accoppiate ciascun cerchietto con la corrispondente lanterna.



5 – L'istruttore indica un cerchietto sulla mappa di un allievo. Questi dovrà indicare la lanterna corrispondente sul terreno, recarsi sul posto e tornare con il nome dell'animale trovato sulla lanterna. Ripetete il gioco finché non sono stati visitati tutti i punti. Assicuratevi che gli allievi orientino correttamente la mappa prima di partire.

6 – Raccogliete le lanterne. Verificate cosa è stato appreso dagli allievi.

Proseguimento
Scrivete le parole: SIMBOLO, LANTERNA, ORIENTARE, MAPPA. Parlate della carta in generale: chi la usa, quando e come.

4 – Mostrate come sia facile quando la mappa è orientata e i particolari sono sovrapponibili. Ruotate la mappa in varie posizioni chiedendo se sia orientata o meno. Quindi gli allievi orienteranno la propria mappa. Come esercizio, gli allievi cambiano di posto con un partner



Ulteriori esercizi:
Spingete gli allievi a disegnare rappresentazioni di modelli personali. Tagliate a pezzi la mappa della scuola e fatene un puzzle. Poi ricostruitela

7 – IL PERCORSO A STELLA IN GIARDINO

OBIETTIVI

- Introdurre il concetto di "orienteeering"
- Individuare dei particolari indicati sulla mappa (punti di controllo) e situati al di fuori del proprio campo visivo

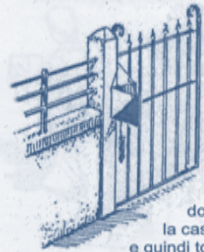
Preparazione

Individuate 8-10 punti adatti alla posa delle lanterne, alcuni visibili dalla base di partenza, altri no. Indicate i punti con dei cerchietti rossi su tutte le mappe (utilizzate un cerchiografo). Numerate ciascun cerchietto. Attaccate le cartine a delle tavolette. Posate sui particolari individuati le lanterne con delle matite colorate. Utilizzate la stessa base di partenza della lezione 3.

Esecuzione

1 – Consegnate a ciascun allievo una carta su una tavoletta. Uscite in giardino e portatevi sul punto indicato sulla mappa dal triangolo. Orientate la mappa e fate osservare i particolari ed i simboli.

Identificate un punto sul terreno. Orientate la mappa. Istruttore ed allievi corrono fino al punto di controllo. Ripetete l'esercizio alcune volte, controllando che ciascuno tenga la mappa orientata. Utilizzate dei particolari come muri, recinti o dei vialetti per far combaciare la carta con il terreno. Fate notare le matite colorate sotto la lanterna.

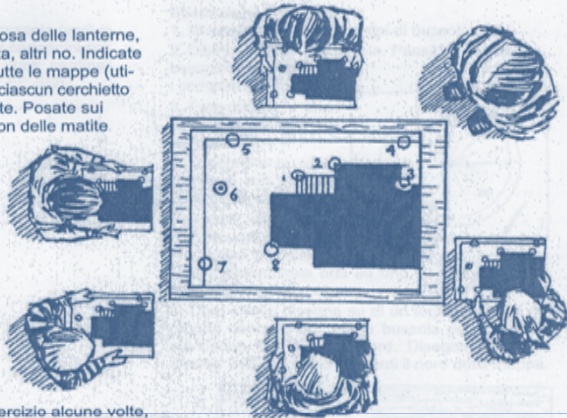


2 – Esercizio a stella: assegnate ad ogni allievo un punto da trovare. Egli dovrà andare al punto, colorare la casella giusta con il pennarello e quindi tornare alla base per unirsi ai compagni che attendono un nuovo punto da trovare.

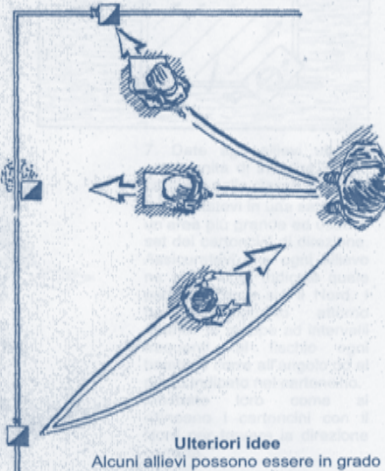
Prima di correre al punto, gli allievi dovranno indicare all'istruttore la lanterna a cui si vogliono recare, oppure, nel caso essa non sia visibile dalla base, descrivere il punto in cui essa si trova.

Proseguite l'esercizio finché gli allievi non hanno colorato tutte le caselle di controllo.

Verificate che le caselle siano colorate correttamente.



Ulteriori idee
Alcuni allievi possono essere in grado di trovare alcuni punti uno dopo l'altro in un ordine prestabilito, colorando correttamente le caselle di controllo.



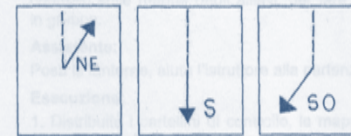
6 – INTRODUZIONE ALL'USO DELLA BUSSOLA IN AULA

OBIETTIVI

- Introdurre il concetto dell'uso della bussola come aiuto per la navigazione della cartina

Preparazione:

Fate vedere agli allievi i tre tipi di bussola (vedi in ultima pagina). Preparare un set di cartoncini con disegnate le direzioni sugli otto punti cardinali (NORD-SUD-EST-OVEST-NE-NO-SE-SO).



Cartoncini Direzionali

Esecuzione

1. Mostrate agli allievi i tre tipi di bussola.
2. Distribuite il set di bussolle. Passate in esame le bussolle e mostratene i componenti.

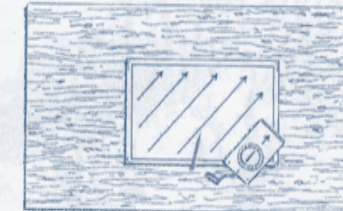
3. Fate disegnare una bussola agli allievi ed etichettatela.

4. Disegnate la rosa dei venti con gli otto punti cardinali.

5. Usate la bussola per trovare il Nord Magnetico in classe.

Quindi determinate uno ad uno gli altri sette punti cardinali.

6. Ogni allievo disegna su di un foglio la pianta del proprio banco e poi usa la bussola per disegnare sul banco le linee del Nord. Disegna in pratica diverse linee parallele indicanti il nord della mappa.



7. Date agli allievi ulteriori opportunità di stabilire i punti cardinali nella classe.

8. Spostatevi in una sala od in un'area più grande ed usate il set dei cartoncini di direzione. Assicuratevi che ogni allievo ne abbia uno. Indicate quale parte dell'area sia il Nord. I bambini corrono attorno girando le mappe ad intervalli frequenti, al fischio ogni bambino corre all'angolo od al punto indicato nel cartoncino. Mostrate loro come si allineano i cartoncini con il Nord per trovare la direzione corretta.

UNITÀ DIDATTICA

LA BUSSOLA

Umberto Tenuta

Nell'ambito di esperienze complessive di orientamento^N, volte a far nascere la motivazione ad orientarsi con l'impiego della bussola, gli alunni vengono guidati a scoprire le caratteristiche di funzionamento della bussola.

OBIETTIVI FORMATIVI

1. saper costruire una bussola
2. comprendere come funziona una bussola
3. saper utilizzare una bussola per orientarsi

ATTIVITÀ

Anche con la cooperazione degli alunni il docente predispone i seguenti materiali:

- una o più calamite (possono essere reperite presso un elettrauto oppure possono essere acquistate)



- aghi piuttosto lunghi e spuntati (si può arrotondare la punta su una lima)



- dischetti di sughero ritagliati da tappi per bottiglie o damigiane



- recipienti cilindrici di plastica (bicchieri, piatti, fondi di bottiglie...)



Una volta approntati i materiali gli alunni in gruppi di due o tre vengono impegnati a realizzare le seguenti esperienze:

- 1) Gli aghi vengono calamitati dai singoli alunni strofinandoli sulle calamite sempre da una estremità



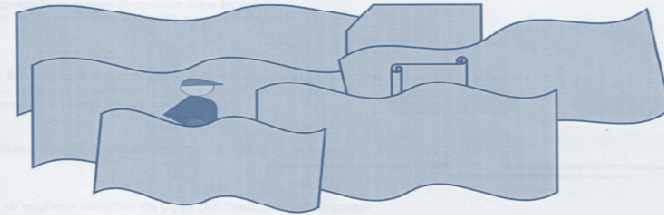
- 2) Una volta calamitati, gli aghi vengono infilati nei dischetti di sughero e sospesi sull'acqua di un recipiente di plastica



- 3) Si fa girare il recipiente, per constatare che l'ago permane o ritorna al suo orientamento Nord-Sud (Nel nostro emisfero, il Sud si trova nel verso del Sole)



- 4) Le bussole così costruite oppure vere e proprie bussole potranno essere utilizzate per orientarsi in un labirinto, appositamente costruito con grossi cartoni da imballaggio



- 5) Altre analoghe esperienze potranno essere effettuate per comprendere come la bussola consente di orientarsi, una volta individuato l'orientamento Nord-Sud e, di conseguenza, anche l'orientamento Est-Ovest e gli orientamenti intermedi.

COME TROVARE IL NORD SENZA BUSSOLA

Nel caso in cui non abbiate con voi la bussola, esistono molti modi per determinare la posizione del Nord. Di giorno si può usare il sole. Il presupposto che permette di orientarsi con il sole è che nel nostro emisfero (borsale), il sole proietta un'ombra che alle ore dodici è esattamente in direzione Nord. Se piantate un palo in terra all'alba (verso le sei) l'ombra sarà in direzione Ovest perché il sole sorge a levante cioè a Est. Al tramonto (verso le diciotto), l'ombra indicherà l'Est poiché il sole tramonta a ponente cioè a Ovest. (Fig. 52)

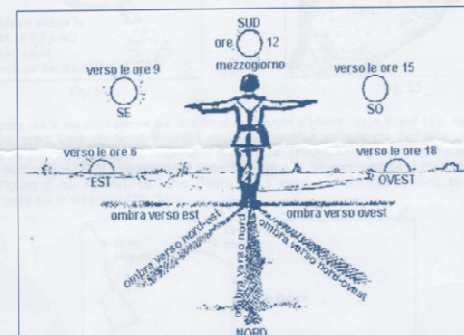


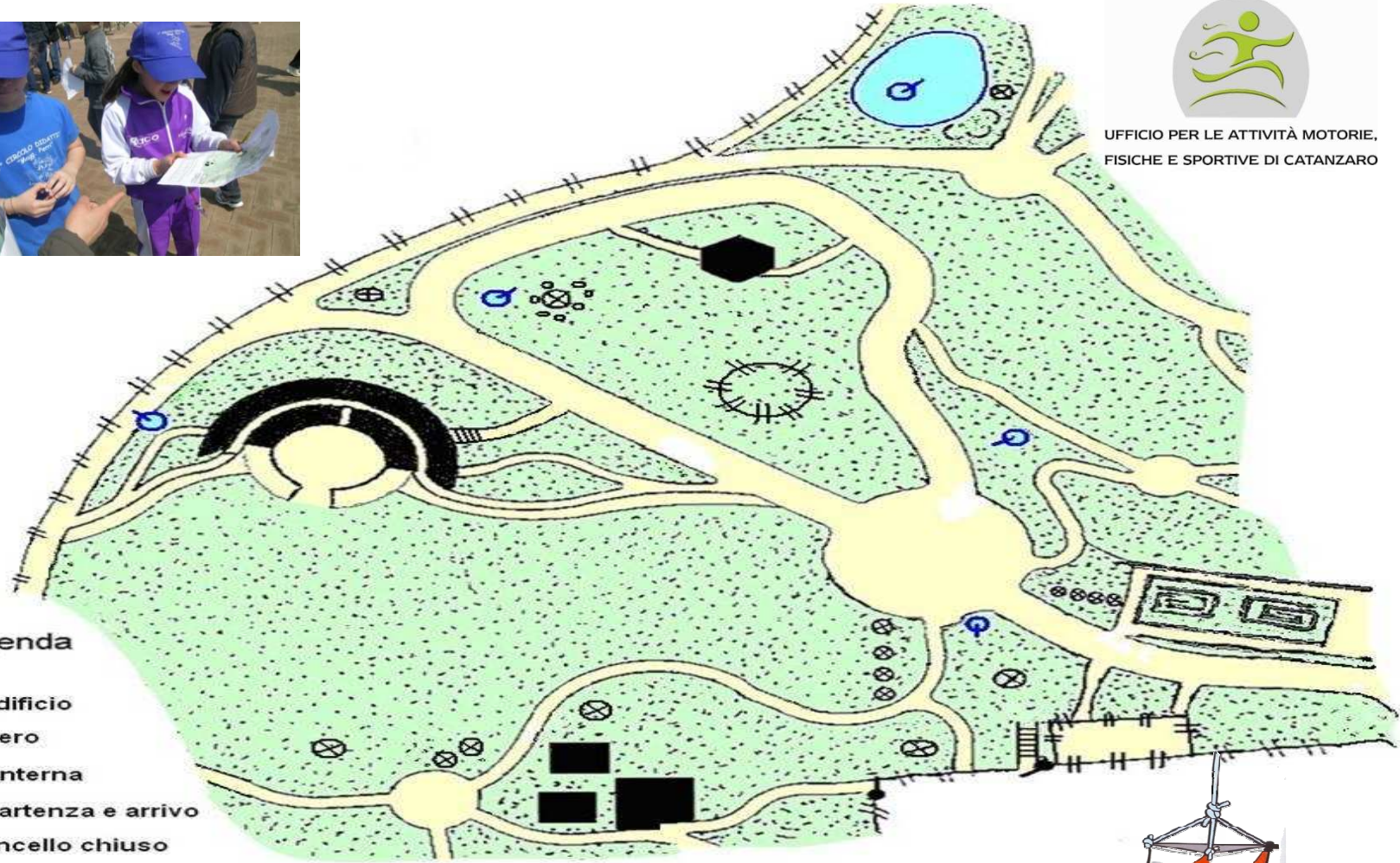
Fig. 52 - Come orientarsi con il sole

Vedete una schematizzazione di quanto detto; nota l'ora potete determinare dall'ombra la Rosa dei Venti. Un altro metodo per determinare il Nord consiste nell'utilizzare un comune orologio a lancette. Si pone una pagliuzza, un bastoncino o uno spillo diritto nel centro del quadrante posto orizzontalmente (Fig. 53).

^NAl riguardo, può risultare estremamente utile la lettura delle esperienze che Rousseau fa realizzare ad Emilio nel bosco.



UFFICIO PER LE ATTIVITÀ MOTORIE,
FISICHE E SPORTIVE DI CATANZARO



legenda

-  edificio
-  albero
-  lanterna
-  partenza e arrivo
-  cancello chiuso
-  fontana, laghetto
-  oggetto particolare, statua
-  recinzione non attraversabile
-  sentiero
-  prato
-  scala
-  cancello aperto

scrivi qui ciò che leggi sulla lanterna



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|



ORIENTEERING nella SCUOLA PRIMARIA *terze classi*

Parco della Biodiversità Mediterranea - Catanzaro 11-12 maggio 2011



Quante porzioni di frutta e verdura bisogna mangiare al giorno?



| | |
|---|---|
| A | 5 |
| B | 2 |
| C | 3 |

