Firma corsa

Lo scopo del Technik-Sternli è insegnare ai bambini le tecniche di Jungschart appropriate all'età. Una corsa di firma è una buona opportunità per applicare il contenuto dell'Orientation Zack a livello di Jungschi.

Nozioni di base

Tempo di riproduzione: 1-2 ore

Scopo del gioco: il vincitore è la persona / gruppo che ha avviato correttamente tutte le firme.

Obiettivo secondario del gioco: I bambini fanno il collegamento tra le firme sulla carta e gli eventi reali / Viene verificato se i bambini conoscono effettivamente le firme e possono orientarsi su una carta.

Fascia d'età: giovani / adolescenti

Le regole del gioco

Come in una normale corsa di orienteering o in uno star orienteering, i bambini corrono in diversi punti individualmente o in gruppo. Invece dei punti che vengono disegnati sulla mappa, i punti vengono dati come una firma o un riferimento sulla mappa. I punti reali sono contrassegnati da bandiere o dalla presenza di scale.

Per esempio.:

Punto 1: Chiesa

Punto 2: affondare

Punto 3: è esattamente a 651 metri sul livello del mare.

Punto 4: rovina

Punto 5: ...

Per evitare che i bambini si perdano, si consiglia di accompagnarli a seconda dell'incidente o di allestire una scala in ogni punto, che possa verificare se il bambino ha riconosciuto correttamente il punto successivo.

L'orienteering può essere praticato anche come orienteering da star.

Mappe

Per approfondire le firme, si consiglia l'uso di carte svizzere in scala 1: 10.000, in quanto più chiaro per i bambini.

Tutte le mappe della Svizzera possono essere stampate facilmente su fogli A4 o A3 tramite map.geo.admin.ch.

Coordinate OL

Invece di usare le firme, i punti sono indicati dalle coordinate. Oppure: i bambini devono misurare le coordinate delle firme trovate.

Gruppo di età: adolescenti

Diritti di immagine

Immagine di copertina: BESJ 2020 o UfLa 2017 BESJ-Regi 14