INVIATO DA
Irmgard

ON
11/04/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Tante, tantissime gare di orientamento autunnali dai colori vivaci...



Tu: vuoi organizzare una gara di orientamento
Ti mancano idee concrete
Tu: ricevi nuove idee per il tuo percorso di orientamento

L'articolo, con numerose immagini delle mappe di orientamento, è allegato in formato PDF.

Sono seduto alla mia scrivania. Davanti a me ci sono l'agenda trimestrale e un foglio bianco. Nel profondo, nutro (ancora) la speranza di organizzare, tanto per cambiare, una gara di orientamento un po' diversa dal solito. I pensieri mi affollano la mente: «Ma i Giovani Scout non erano così frustrati all'ultima gara di orientamento perché riuscivano a trovare solo pochissimi punti di controllo?» – «Non abbiamo dovuto andare a cercare un gruppo perché nessuno riusciva a capirci niente della mappa?» – «E non c'era forse Peter, che è semplicemente scappato dal suo gruppo e voleva fare tutto da solo?» Oh, se solo avessimo deciso durante la riunione di pianificazione trimestrale esattamente come avrebbe dovuto essere questa gara di orientamento! Mi avrebbe risparmiato un bel po' di scervellamenti.

Per aiutarti a rendere la tua prossima gara di orientamento davvero un po' diversa, ecco alcune idee. Provale: ne vale davvero la pena.

Come si organizza un pomeriggio dedicato all'orienteering?

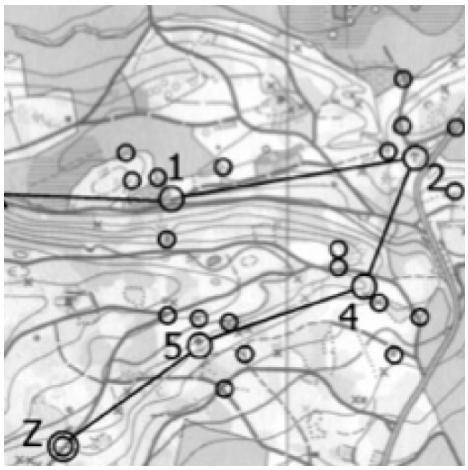
È chiaro che dobbiamo avvicinare gradualmente i giovani scout al tema dell'«orienteering». L'articolo di «Input» intitolato «NORDA – un'introduzione all'orienteering» (Input 3/00 – JS) fornisce un esempio di lezione che illustra come guidare i giovani scout nell'orienteering.

Una volta che i giovani scout avranno acquisito familiarità con gli elementi chiave dell'orienteering, potremo iniziare a pensare a idee specifiche relative a questa disciplina.

Tipi di formazione:

Orientamento "Snowball"

Questa gara di orientamento di gruppo offre una grande opportunità per i gruppi giovanili composti da corridori con diversi livelli di abilità. Il gruppo percorre insieme i tratti che conducono ai punti di controllo centrali. Una volta lì, i partecipanti si dividono e ogni corridore cerca un punto di controllo in base alle proprie capacità e abilità. È inoltre possibile per ogni corridore scegliere quali sottopunti di controllo visitare, in modo da poter poi confrontare i diversi percorsi.

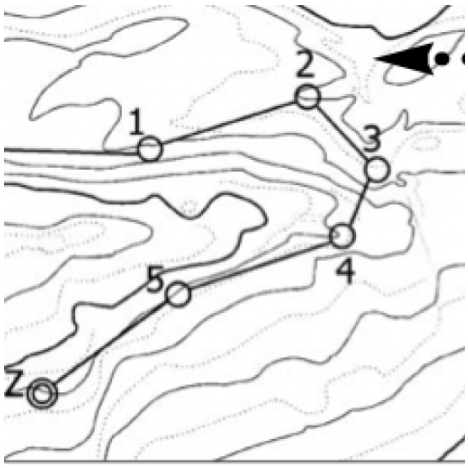


Orienteering "Blame Game"

I partecipanti partono in gruppi composti da tre a cinque corridori, ciascuno munito di una sola mappa. Il capogruppo cambia ogni tre o quattro minuti. Chiunque non sappia dove si trovi il gruppo di corridori si ritroverà con un «Schwarzer Peter». Se il capogruppo stesso non conosce la posizione, gli vengono immediatamente assegnati due punti di penalità.

Orientamento con mappa a curve di livello

Una mappa con curve di livello è un tipo speciale di mappa ridotta. Le mappe ridotte vengono realizzate omettendo uno o più colori dalla mappa. Nel caso di una mappa con curve di livello, si tratta di una mappa priva dei colori verde, giallo e nero. È possibile realizzare anche altre combinazioni di colori. Un percorso di orientamento che utilizza mappe a colori ridotti aiuta a sviluppare specifiche abilità di lettura cartografica. L’orientamento con mappe a curve di livello è particolarmente indicato per allenare la percezione spaziale. Nell’orientamento con mappe a curve di livello occorre prestare particolare attenzione affinché il corridore possa seguire le caratteristiche del terreno (ad es. la linea di pendenza, i canaloni, i sentieri orizzontali). I punti di controllo sono solitamente situati sulle cime delle colline, nelle conche, nei canaloni o sulle creste.



Golf di orientamento

I partecipanti vengono suddivisi in squadre di due persone e ricevono una mappa. Si recano ai punti di controllo a turno e ogni volta che consultano la mappa – sotto la supervisione del proprio compagno di squadra – viene conteggiato un «colpo di golf». Chi deve consultare la mappa solo una volta tra due punti di controllo ottiene un «hole in one». Per garantire l'equità, il punteggio viene suddiviso in due gruppi in base ai corridori con punti di controllo pari e dispari.

Orienteering mnemonico

Questa gara di orientamento per professionisti si basa in gran parte sulla percezione spaziale. Alla partenza e ad ogni punto di controllo, al corridore viene consegnata una piccola sezione di mappa che deve memorizzare. La ricerca del punto di controllo successivo avviene quindi interamente a memoria. È importante che il corridore non si limiti a memorizzare il percorso come una sequenza di «destra-sinistra-sinistra-dritto-destra-», ma visualizzi invece il terreno sia dal punto di vista spaziale che in termini di caratteristiche.

Percorsi semplici

Orientamento in stile "Star"

Nella variante più conosciuta dell'orienteering, i punti di controllo vengono sempre raggiunti partendo dallo stesso punto di partenza e di arrivo. Sulla mappa sono indicati solo i punti di controllo e il centro. È il corridore stesso a determinare il percorso. Questa variante è particolarmente apprezzata dai principianti, poiché gli istruttori presenti possono fornire assistenza in caso di dubbi. Per i principianti assoluti, i percorsi possono anche essere contrassegnati con bandierine, in modo che i corridori possano confrontare la mappa con il terreno.

Orientamento a farfalla

Simile all'orienteering a stella, i punti di controllo sono disposti attorno a un centro, anche se in questo caso da due a quattro punti di controllo sono collegati tra loro per formare un percorso breve.

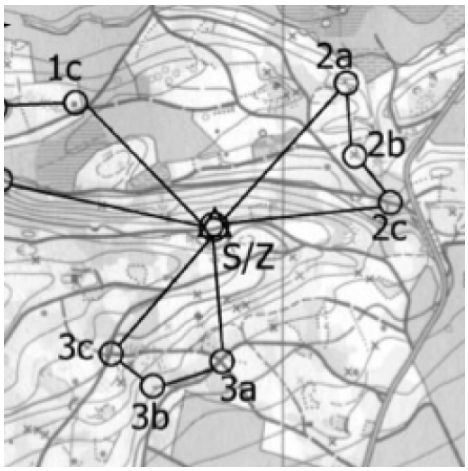
Orientamento testuale

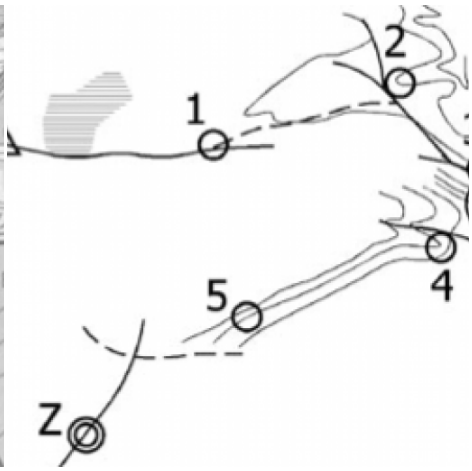
Utilizzando un testo descrittivo al posto della mappa, il partecipante è costretto a interpretare oggetti specifici e a identificarli sul terreno. L'orienteering testuale è quindi particolarmente adatto ai principianti su terreni variegati. Questa forma di orienteering può essere sviluppata anche con gli adolescenti e poi praticata con i giovani scout.

Orientamento con schizzo

In una gara di orienteering con schizzo, al corridore viene fornita una mappa schematica. Questo formato presenta il vantaggio di poter incorporare nel percorso elementi specifici di quel giorno (ad es. un albero caduto, un varco nella recinzione, ecc.). I dettagli irrilevanti vengono omessi. Ciò consente di mantenere il percorso di corsa molto ristretto. Naturalmente, questo formato richiede una preparazione piuttosto impegnativa.

Orienteering a farfalla / Orienteering a coccodrillo





Orientamento per partecipanti di livello avanzato

Orientamento con bussola (Star)

L'orienteering con bussola può essere organizzato in vari modi. Nella sua forma più semplice, ai corridori vengono fornite solo la direzione e la distanza. Dopo aver raggiunto un punto di controllo, il partecipante torna al traguardo e riparte alla volta del punto di controllo successivo. Per garantire che i partecipanti procedano con precisione, è consigliabile segnare le posizioni dei punti di controllo su una mappa. Ciò migliora l'esperienza di apprendimento e permette inoltre ai partecipanti di esercitarsi nella lettura delle mappe.

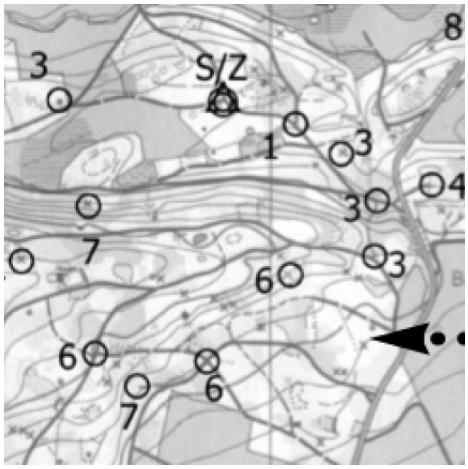
Orientamento VFF (molti punti di controllo falsi o mancanti)

Per esercitarsi a orientarsi con precisione utilizzando una mappa, è possibile inserire nel percorso di orientamento vari punti di controllo errati o addirittura mancanti. I punti di controllo errati sono, ad esempio, posizionati su un elemento del terreno adiacente o sul lato sbagliato del sentiero. Il corridore ottiene un punto solo al punto di controllo corretto, che ha individuato in modo affidabile utilizzando un orientamento preciso basato sulle caratteristiche del terreno (e non sulla bandierina di controllo). I punti di controllo mancanti vengono contrassegnati di conseguenza sulla mappa.

Orientamento a punti

In una gara di orienteering a punti, non è il percorso a essere prestabilito, bensì il limite di tempo. Entro tale limite, i corridori devono raccogliere il maggior numero possibile di punti. I punti vengono assegnati ai punti di controllo in base alla loro difficoltà (distanza, densità dei punti di controllo, altitudine, ecc.). Vengono detratti punti per ogni superamento del limite di tempo. Questo formato è adatto quando il tempo è limitato e il numero di partecipanti varia notevolmente. Esso pone particolare enfasi sulle capacità di pianificazione del percorso da parte del partecipante.

Orientamento a punti



Altre risorse

Per avere una panoramica delle mappe di orientamento disponibili, comprese le modalità di ordinazione, è possibile inviare una busta affrancata e indirizzata a (qui troverete anche molti altri materiali, come nastri da orientamento, punti di controllo e materiale didattico):

Centro attrezzature per l'orienteering, Marianne Graf, Altlandenbergstrasse 40, 8494 Bauma

Il «Manuale per animatori sull'orienteering» è una risorsa utile per organizzare pomeriggi e campi per club giovanili con varie attività di orienteering. È possibile richiederlo presso il centro attrezzature ESSM di Magglingen.

Fonte:

Contenuto + immagine:

Forum Kind 3/02. Idee pratiche per diverse varianti di orientamento, adatte a tutte le età e a tutti i livelli di abilità, pagine 27–30

Copyrightwww.forum-kind.ch

Autrice:

Lori Keller, segretaria del gruppo giovanile presso la BESJ

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Orientamento
Pianificazione
Idee
Mappe
Giochi all'aperto

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
Foresta

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/tante-tantissime-gare-di-orientamento-autunnali-dai-colori-vivaci