



Sport di campo/Trekking

Esempio AC Natura e ambiente – Sport per i bambini

3.1 AC Natura e ambiente

Nome del gruppo	Gruppo giovanile Pfaffenholz, Limburg	
Luogo, data, ora	Al campo, tenda comune, martedì 12 luglio 2013, 10.00-11.30	
Destinatari e numero di partecipanti	20 bambini e giovani	
Filo conduttore	Asterix e Obelix tra gli elvezi, fuga dai romani	
Responsabili del blocco	Elia (partecipanti di 8-9 anni), Mattia (partecipanti di 10-12 anni)	
Preparazione	Cfr. lista del materiale	
Tempo	Programma	Responsabili
	<p>Indicazione per i monitori: possibili temi per approfondire la cartografia con bambini e giovani.</p> <ul style="list-style-type: none">• Rappresentazione in scala;• riduzione e unità di misura;• generalizzazione (colori, rappresentazione per simboli, legenda);• orientamento (quadranti, punti cardinali, bussola);• rilievi (curve di livello). <p>Questa attività prevede l'approfondimento dei temi «generalizzazione» e «rappresentazione in scala» per i partecipanti di 8-9 anni e l'approfondimento del tema «rilievi» per i giovani di 10-12 anni.</p>	
10.00	<p>Introduzione (bambini e giovani)</p> <p>Creare un legame con il motto: Asterix e Obelix sono stati traditi e vengono scoperti dai romani. Devono fuggire e chiedono una carta a una persona che conosce i dintorni. Questa persona ha una sola carta e non vuole cederla. Riproduce quindi il quadrante corrispondente e lo consegna ai due fuggitivi. Obelix chiede ad Asterix come si disegnano esattamente le carte e come mai sono così precise da permettere di orientarsi nel territorio.</p>	
10.10	<p>Parte principale</p> <p>I partecipanti vengono suddivisi a seconda dell'età: 8-9 anni e 10-12 anni.</p>	
10.10	<p>Parte principale gruppo 8-9 anni</p> <p>Generalizzazione (1ª parte)</p> <p>I partecipanti vengono suddivisi in due gruppi e al centro di ciascun gruppo viene messo un foglio A4 per ogni colore: blu, verde, nero, bianco e marrone. I bambini immaginano un mondo con questi colori. Quali colori hanno gli elementi del seguente elenco? Fiume, stagno, palude, torrente, chiesa, piscina, casa, scuola, cimitero, pendio, buca, scarpata, bosco, gruppo di alberi, singolo albero, prato, pianta da appartamento, viale, campo coltivato. Annotate le denominazioni su ogni foglio.</p> <p>In una seconda fase distribuite una copia colorata dei simboli di una carta. I bambini ritagliano i simboli nei diversi colori e li incollano sui fogli a seconda dei colori. In questo modo è possibile correggere gli errori fatti nella prima fase.</p> <p>I bambini memorizzano colori e attribuzioni.</p>	
10.30	<p>Concludete questa parte con un piccolo quiz, in cui si affrontano i due gruppi. Un monitor sceglie un termine (casa, fiume, bosco...). I gruppi devono indicare prima possibile il colore giusto sulla carta. La prima risposta corretta ottiene un punto. Vince il gruppo che ottiene più punti.</p>	

Tempo	Programma	Responsabili
10.40	<p>Parte 2: rappresentazione in scala</p> <p>I partecipanti formano delle coppie. Ogni coppia riceve dei cubetti per costruzioni e un foglio A4.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disporre i cubetti sul foglio di carta. 2. Confrontare la prospettiva laterale e quella dall'alto. 3. Disegnare i contorni degli edifici. 4. I gruppi si scambiano i disegni dei contorni. I bambini ricostruiscono gli edifici partendo dal disegno. Il villaggio è uguale a quello originale? <p>Cercate di capire insieme cosa non è possibile identificare dal disegno. Come potete ad esempio segnalare una chiesa? → Usare i simboli.</p> <p>I monitori spiegano come questo principio è applicato alla cartografia, ad esempio nella rappresentazione delle località.</p> <p>Materiale per l'osservazione: fate il confronto tra una cartolina con l'immagine di un luogo noto ai partecipanti (punto di ritrovo durante l'anno) e il corrispondente estratto della carta.</p>	
11.10	<p>Alla fine farete un altro breve quiz: un monitore mette al centro un edificio costruito con i cubetti. Le squadre disegnano su un foglio i contorni corrispondenti. Tutte le squadre che hanno riprodotto correttamente lo schizzo ottengono un punto. Il monitore mette al centro un nuovo edificio. Vince la squadra che totalizza il maggior numero di punti.</p>	
11.25	<p>Ritorno alla calma</p> <p>Obelix si guarda attorno e i bambini gli spiegano il significato dei colori e dei disegni.</p>	
10.10	<p>Parte principale gruppo 10-12 anni</p> <p>Asterix spiega l'importanza di imparare a riprodurre un territorio tridimensionale su un foglio bidimensionale senza perdere tutte le informazioni sulla conformazione del terreno. Chiede ai bambini come disegnerebbero una montagna dall'alto, in modo che sia ancora riconoscibile come montagna.</p> <p>Se la conformazione del terreno non può essere determinata dalla carta, possiamo orientarci solo con la rete di sentieri. Se la carta contiene informazioni sulla conformazione del terreno l'orientamento sarà molto più facile.</p> <p>Riproducete un rilievo utilizzando del cartone ondulato. Ogni partecipante costruisce un modello basandosi su uno dei seguenti esempi. Ogni curva di livello corrisponde a uno strato.</p> <p>Valutate i modelli: che significato hanno le curve di livello ravvicinate? Qual è la distanza tra due curve di livello su una carta in scala 1:25 000? Quanto alti sarebbero i modelli delle montagne nella realtà se fossero disegnati su una carta in scala 1:25 000? → Percorrete questa distanza facendo dei passi sul prato, in modo da comprendere l'ordine di grandezza. Cosa cambia nelle montagne?</p>	
10.40	<p>Formate infine delle coppie e date il via alla gara.</p> <p>Parte 1: compilare il foglio di lavoro (cfr. modello).</p>	
10.55	<p>Parte 2: riprodurre con la massima precisione le colline dell'estratto della carta con sabbia, argilla o terra.</p> <p>Asterix proclama il vincitore.</p>	

Tempo	Programma	Responsabili
11.20	Ritorno alla calma Seguite su un pendio o su una collina una curva di livello immaginaria. Camminate attorno a colline, promontori o avvallamenti restando allo stesso livello!	Mattia, Gianni e Laura
11.30	Fine del blocco	
Concetto di sicurezza	<input type="checkbox"/> Sì, concetto di sicurezza necessario <input checked="" type="checkbox"/> No, concetto di sicurezza non necessario	
Materiale	<p>Programma 8-9 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 fogli A4 nei colori blu, verde, bianco, nero e marrone; matite (bianco per scrivere sul foglio nero); • cubetti da costruzione e altri fogli A4; • cartolina con immagine di un luogo noto e corrispondente estratto della carta. <p>Programma 10-12 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • cartone (cartone ondulato), forbici, colla; • modello conformazione del terreno; • foglio di lavoro; • sabbia, argilla o terriccio. 	
Variante in caso di maltempo	In caso di maltempo il programma può essere svolto nella tenda usata per le riunioni.	
Approfondimenti	Altri fogli di lavoro: http://www.laureundtom.ch/web/d/fm2.html (in tedesco)	

Informazione: queste attività d'esempio sono pianificate consapevolmente in modo molto dettagliato. Le istruzioni sono particolarmente precise per veicolare al meglio l'idea del gioco. Maggiore è l'esperienza dei monitori, meno sarà necessario descrivere in dettaglio le attività.