



Orienteering con carta e bussola

IN SINTESI



Luogo

All'aperto: bosco o parco (circa 1 × 1 km)



Idea centrale

Leggere la carta, usare la bussola, trovare le lanterne in squadra



Impegno

Materiale 20 min · Preparazione 60 min



120 minuti



squadre di 3-4



12-16 anni



utili le basi



Materiale

- ☐ copie della carta 1:25.000 con le lanterne segnate (1 per squadra)
- ☐ una bussola per squadra
- ☐ 8 cartelli-lanternina con codice a lettera
- ☐ cartellini di controllo
- ☐ cronometro
- ☐ cellulare di emergenza per squadra



Svolgimento

0-20'	Introduzione – Orientare la carta e prendere l'azimut (vedi Tecniche scout «Carta e bussola»).
20-30'	Lanternina di prova – Una lanternina in vista per esercitarsi.
30-100'	La gara – Le squadre partono ogni 3 minuti e cercano tutte le 8 lanterne.
100-110'	Verifica – Controllare i codici, confrontare i tempi.
110-120'	Chiusura – Pensiero: orientarsi nella vita (Salmo 119,105).



Orienteering con carta e bussola



Come funziona – spiegato in modo semplice

- 1 Orientare la carta: girarla finché il nord della carta punta a nord.
- 2 Trovare sulla carta dove vi trovate.
- 3 Appoggiare la bussola dalla vostra posizione alla lanterna successiva e prendere la direzione.
- 4 Partire facendo attenzione ai punti di riferimento (sentieri, ruscelli, incroci).
- 5 Alla lanterna, scrivere il codice sul cartellino di controllo.

💬 **Esempio:** «Siamo all'incrocio. La lanterna è a 300 m verso nord-est, subito dopo il ruscello.»



Sicurezza

- Squadre di almeno 3 persone, mai da soli.
- Orario di rientro fisso, fischio come segnale di stop.
- Scegliere una zona senza grandi strade né corsi d'acqua.
- Cellulare di emergenza con il numero dei capi.



Varianti

- Orienteering notturno con frontali (solo con esperienza).
- Orienteering a punteggio: lanterne con valori diversi.

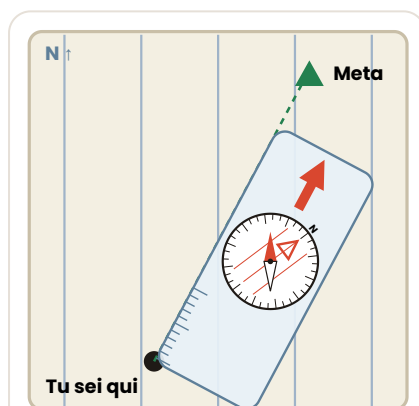
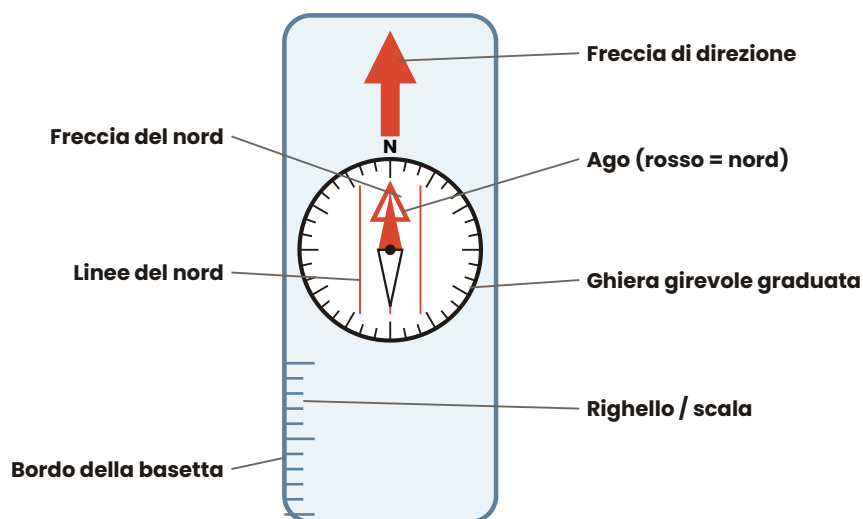


Su cui riflettere

Che cosa ti orienta nella vita quando ti sei perso?

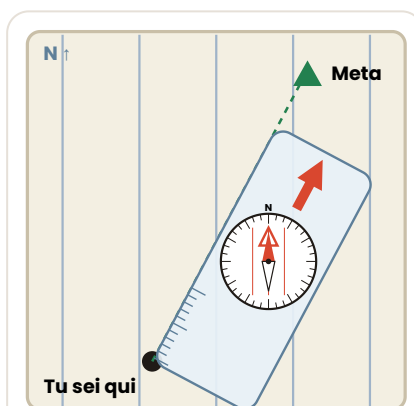


La bussola a basetta – parti e tre passi



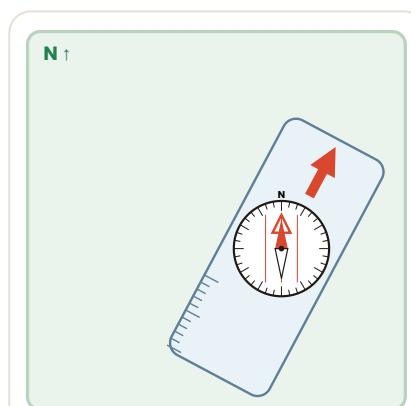
1 Appoggiare

Appoggia il bordo sulla carta, dalla tua posizione alla meta. La freccia di direzione indica la meta.



2 Girare la ghiera

Gira la ghiera finché le linee del nord sono parallele al reticolo e la freccia del nord indica il bordo superiore della carta.



3 Rosso su rosso

Tieni la bussola piatta davanti a te e girati finché l'ago rosso è dentro la freccia del nord. Poi segui la freccia di direzione.



Cartellino di controllo (modello, 2 per pagina)

Squadra: _____

Partenza: _____

Arrivo: _____

Lanterna	Codice	Ora	Nota
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

✂ tagliare qui

Squadra: _____

Partenza: _____

Arrivo: _____

Lanterna	Codice	Ora	Nota
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			