

Lezione

Imparare a orientare correttamente la carta

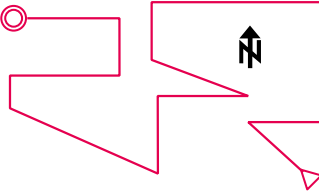
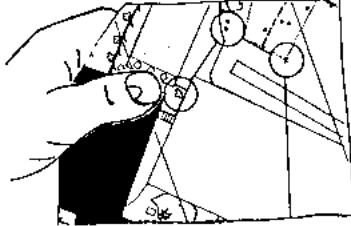
In questa lezione gli allievi imparano a orientare correttamente la carta di C.O. e a ricavare la direzione di corsa della carta orientata.

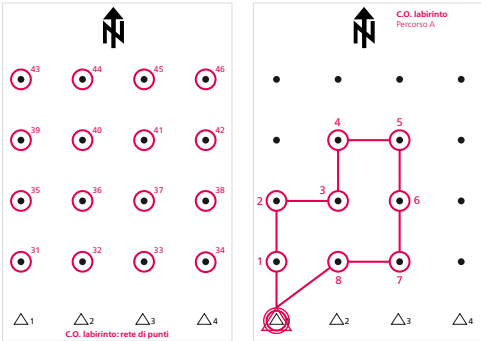
Condizioni quadro

- Durata della lezione: 90 minuti
- Età: 5-15 anni
- Livello scolastico: scuola elementare, scuola media
- Luogo: all'aria aperta, sull'area della scuola

Obiettivi di apprendimento

- Orientare la carta e ricavare la direzione di corsa della carta orientata
- Segnare la posizione sulla carta

	Compito/esercizio/forma di gioco	Organizzazione/schizzo/immagini/istruzioni metodologiche
Introduzione	<p>20' Introduzione all'orientamento della carta – C.O. a zig zag Gli allievi imparano a seguire una linea tracciata su un terreno e a tenere correttamente la mappa. Svolgimento Il primo partecipante orienta ogni seconda carta senza bussola aiutandosi con il terreno circostante. Il partecipante successivo cambia nuovamente la posizione delle carte orientate, ma orienta quelle non orientate ecc. Domande A quali aspetti è stata prestata particolare attenzione orientando la carta? Quali sono le difficoltà? Quale procedimento si è rivelato efficace?</p>	<p>Materiale/Preparazione Marcare con nastri un percorso a zig zag sull'area della scuola (cfr. schizzo). A ogni cambio di direzione ci sono carte a terra.</p> 
	<p>30' Introduzione al tema «Tenere la posizione con il pollice» Gli allievi imparano a segnare correttamente la propria posizione sulla carta Svolgimento Come tenere la posizione con il pollice: <ul style="list-style-type: none"> • segnare la posizione attuale sulla carta con il pollice o con la punta della bussola; • spostare il pollice o la punta della bussola a ogni arresto; • ripiegare la carta in modo funzionale. Il gruppo corre con una carta scolastica su tutta l'area attorno alla scuola. Uno dei membri assume la conduzione del gruppo. Quando questo si ferma, tutti devono segnare la posizione con il pollice il più velocemente possibile. Al turno successivo la conduzione passa a un altro membro.</p>	

		Compito/esercizio/forma di gioco	Organizzazione/schizzo/immagine/istruzioni metodologiche
Parte principale	20'	<p>C.O. labirinto</p> <p>Gli allievi imparano a orientare correttamente la carta e a ricavare la direzione di corsa dalla carta orientata.</p> <p>Svolgimento</p> <p>Gli atleti corrono su diversi percorsi senza bussola. Il monitor controlla se la carta è sempre orientata correttamente in virtù dell'ambiente circostante. Se necessario, appoggiare a terra a ogni punto la carta orientata correttamente, riposizionarsi dietro alla carta nella direzione di corsa e solo allora riprendere in mano la carta orientata correttamente.</p> <p>Domande</p> <p>A quali aspetti è stata prestata particolare attenzione orientando la carta? Quali sono le difficoltà? Quale procedimento si è rivelato efficace?</p>	<p>Materiale/Preparazione</p> <p>Disporre 16 punti in una griglia 4x4 (cfr. schizzo a sinistra). Carte del labirinto con diversi percorsi (cfr. schizzo a destra).</p> <p>C.O. labirinto (pdf)</p> 
	10'	<p>Staffetta labirinto C.O. labirinto</p> <p>Gli allievi devono utilizzare la nuova tecnica sotto pressione.</p> <p>Gli allievi sono sparsi in modo uniforme dietro i cinesini dei quattro punti di partenza. Il primo bambino effettua un percorso e dà il cinque al bambino successivo. Quale squadra ha completato per prima tutti i percorsi?</p>	
Ritorno alla calma	10'	<p>Esercizio in coppia C.O. labirinto</p> <p>Gli allievi si suddividono in coppie per eseguire un percorso. I due compagni si assumono a turno la responsabilità di condurre il partner a una postazione (una postazione a turno). Svolgimento: l'allievo 1 legge la carta per raggiungere le postazioni 1, 3, 5, ecc. e l'allievo 2 per raggiungere le postazioni 2, 4, 6 ecc.</p>	