

G+S-Kids: Introduzione Corsa d'orientamento - Lezione 9

C.O. stella o farfalla

Condizioni quadro

Durata della lezione	≥60 minuti
Livello	<input type="checkbox"/> basso <input checked="" type="checkbox"/> medio <input type="checkbox"/> impegnativo
Età consigliata	8- 10 anni
Grandezza del gruppo	5-12 bambini per ogni monitore
Luogo del corso	piazzale scolastico, parco giochi, parco cittadino, pezzo di bosco dove è possibile la supervisione dei bambini
Sicurezza	Segnalare o sbarrare eventuali pericoli!

Scopi/Obiettivi dell'apprendimento

- saper trovare punti semplici

Materiale

- lanterne con pinze o consigliate unità di controllo SportIdent. Il set SportIdent con la stampantina può essere noleggiato da una società di C.O. della regione. Per indirizzi vedi: www.scool.ch → Contatti
- carta dell'area scelta per la lezione
- testimoni vuoti (calcolarne alcuni in più)
- 3 - 4 pinze da C.O.
- premi "intelligenti", come per es. frutta secca
- palline da tennis o di altro tipo per l'esterno

Esempi di materiale

Testimone C.O. stella

				C.O. stella			
31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46

Testimone C.O. farfalla

			C.O. farfalla (staffetta a coppie)		
31	32	33	31	32	33
41	42	43	41	42	43

Note/preparazione


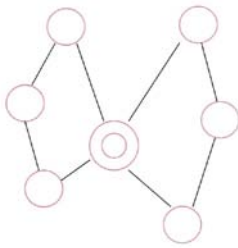
- Preparare le carte per la C.O. stella prima: per ogni monitore una rete di punti, per ogni punto almeno 2-3 carte.
- Preparare le carte per la C.O. farfalla prima: per ogni coppia una carta con l'ala della farfalla di destra e una con quella di sinistra.
- Preparare i testimoni per la C.O. farfalla, se non è già prestampato sulla carta o se non si lavora con le unità SportIdent.
- Posare i punti in modo ben visibile.
- Si può trovare il materiale didattico su www.swiss-orienteering.ch → G+S → G+S-Kids C.O → Lezioni d'introduzione → Materiale didattico. (J+S → J+S-Kids OL → Einführungslektionen → Unterrichtsmaterial)

Contenuti

INTRODUZIONE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Prendersi con le pinze	Delimitare un'area per giocare a prendersi. Chi prende riceve una pinza e cerca in un tempo determinato, per es. 2', di prendere più concorrenti possibili. Se prende un bambino, timbra sul testimone con la pinza. A tempo scaduto si cambia. Alla fine tutti i bambini hanno potuto prendere gli altri. Vince chi ha meno timbri sul testimone.	un testimone per ogni bambino, 3-4 pinze

PARTE PRINCIPALE

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
15'	C.O. stella Schizzo C.O. stella 	I bambini ricevono dai monitori un punto, che devono trovare e timbrare. Dopo ogni punto i bambini tornano alla partenza e ricevono un altro punto da cercare. Se il livello tra i bambini è differente si possono mandare a cercare punti più facili o più difficili o addirittura due punti per volta.	punti; testimoni; carte scolastiche con punti già disegnati
25'	C.O. farfalla Schizzo C.O. farfalla 	Staffetta: a coppie Ogni coppia decide chi parte per primo. Partenza in massa: tutti i primi concorrenti percorrono la loro ala della farfalla come indicato sul testimone. Visto che ci sono due ali, non tutti i bambini partono sullo stesso percorso. Quando il primo bambino torna, passa il suo testimone e la sua carta al compagno, che percorre la stessa ala. Quando torna passa tutto il materiale nuovamente al suo compagno che percorrerà la seconda ala. Poi ci sarà l'ultimo cambio.	punti; testimoni pronti; carte scolastiche con percorsi della farfalla già disegnati ; ev. materiale SportIdent

RITORNO ALLA CALMA

Durata	Tema/Esercizio/Gioco	Organizzazione / Disegno	Materiale
10'	Ritirare i punti	Ogni bambino ritira un punto.	carte scolastiche con punti disegnati