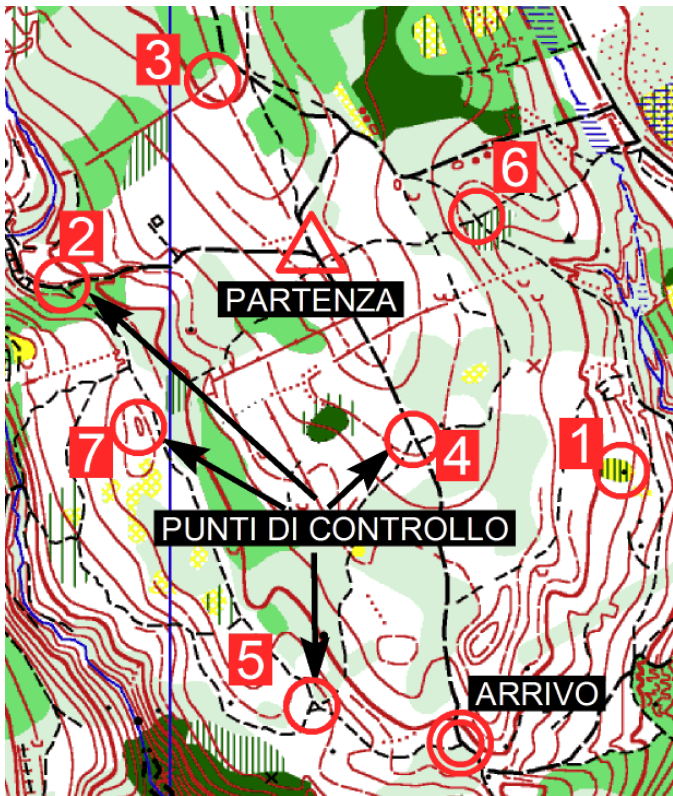


# COME SI PARTECIPA AL PERCORSO DI ORIENTAMENTO

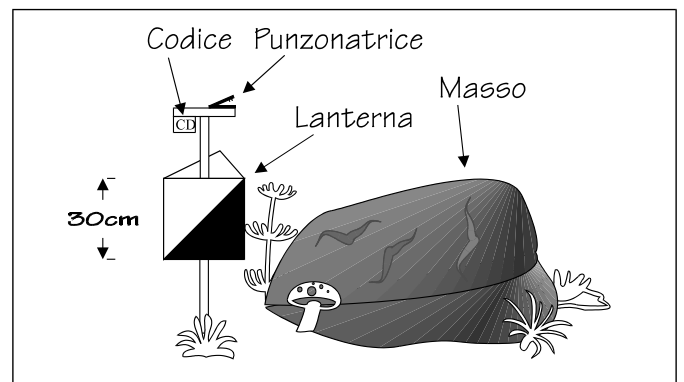
ISTRUZIONI PER PERCORSO FAMIGLIE, ADULTI E SCUOLE

**1** Dopo aver regolarizzato l'iscrizione presso il ritrovo, ci si recherà in partenza tutti insieme verso le ore 10.00/10.30 seguendo le indicazioni dell'organizzazione. Dovrai avere il CARTELLINO DI CONTROLLO ed eventualmente, ma non indispensabile, la bussola. La cartina ti verrà data al momento del via.

**2** Alla partenza, ti verrà consegnata la cartina con il tracciato in rosso. Il tracciato (vedi figura) è composto da un triangolino che indica esattamente la posizione della partenza, un doppio cerchio che indica l'arrivo, e da una serie numerata di cerchi.



I cerchi, con il loro centro, indicano precisamente il riferimento (es. masso) sulla quale è collocata la "LANTERNA", un oggetto di tela a forma di prisma metà bianco e metà arancione (vedi figura sotto), che dovrai cercare usando la cartina.



L'ordine con cui raggiungere i punti di controllo è libero. Con l'ausilio della cartina ti dovrai orientare per raggiungere questi punti. Il consiglio che ti diamo è quello di utilizzare il più possibile i sentieri, anche se fanno un giro più lungo; andare dritto verso il punto è più difficile e richiede molta abilità.

Se non trovi il punto non demoralizzarti, torna a quello precedente e riorientati con una più attenta lettura della carta.

Per avere un senso dello spostamento sulla cartina ti ricordo che un centimetro equivale nella realtà a:

- 100 metri se la scala della carta è 1:10.000
- 75 metri se la scala della carta è 1:7.500
- 50 metri se la scala della carta è 1:5.000

**4** Per utilizzare correttamente la cartina ti consigliamo di consultare la LEGENDA, in modo da comprendere correttamente il significato dei simboli. Il bosco, quando percorribile facilmente, viene indicato col BIANCO, quando invece poco percorribile perché fitto, viene indicato col VERDE (più intenso laddove più fitto). I prati e le radure vengono indicate invece col GIALLO. Le acque (torrenti e paludi) col BLU.

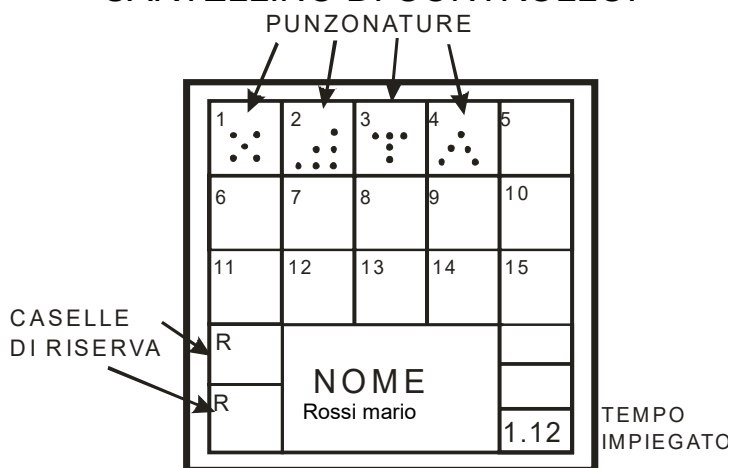
I sentieri, le case e i sassi sono indicati col colore NERO. Col MARRONE invece vengono indicate le forme del terreno, soprattutto con le curve di livello o isoipse. Il VERDE OLIVA indica terreni privati.

La legenda posta in un angolo della cartina ti aiuterà a comprendere tutti i simboli indispensabili per orientarti.

**5** Quando avrai trovato la prima lanterna, per capire se è effettivamente quella del tuo percorso e non quella di un altro, dovrai confrontare il codice di essa (scritto sul paletto) con quello della tua DESCRIZIONE PUNTI che ti è stata data al momento dell'iscrizione o è in un angolo della cartina. Se tale codice corrisponde, allora potrai punzonare nella casella corrispondente al numero del cerchietto. **ATTENZIONE!** Ogni punto deve essere punzonato nella casella corrispondente (il punto n°3 nella casella 3, il punto n°5 nella casella 5 ecc.), indipendentemente dall'ordine in cui si passa dai punti. L'ordine di passaggio dai punti è infatti libero.

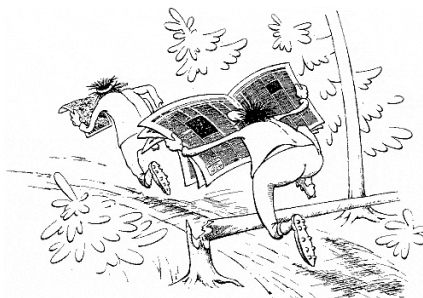
Esempio di descrizione punti		
Categoria Scuole medie		
n°		
punto	codice	descrizione
1	134	Angolo muro
2	132	Casotto caccia
3	130	Angolo vegetazione
4	129	Massi
5	128	Bivio sentieri
6	400	Rudere di edificio
70 mt dall'ultimo punto all'arrivo		

### CARTELLINO DI CONTROLLO.



La PUNZONATRICE è una pinzetta rossa affissa sul paletto della lanterna con dei dentini che devono perforare il cartellino di controllo. Questa operazione andrà ripetuta per tutti i punti. Ogni lanterna ha una punzonatrice con la disposizione dei dentini diversa. Se erroneamente punzoni una lanterna che non è la tua puoi utilizzare le caselle contrassegnate con R (riserva) per punzonare quella giusta.

## Buon Divertimento !!!



Is published in "MAPA Y BRUJULA" (ESP) N°5-6 (2-3/95)  
The author: Yuriy MANAEV (RUS)

ULTERIORI INFO E MATERIALE DIDATTICO SUL SITO [www.asddallachiesa.it](http://www.asddallachiesa.it)