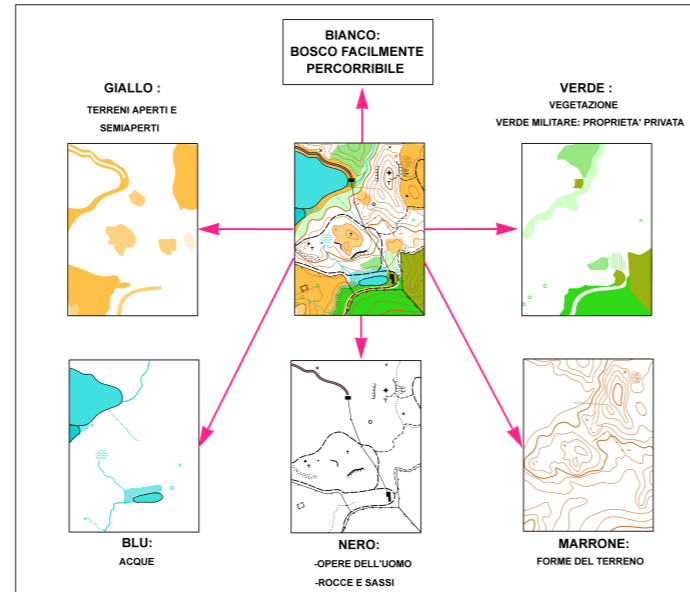


PROVA L'ORIENTEERING - LO SPORT DEI BOSCHI

Figure di Roberto Biella tratte dal libro "Orienteering nella scuola" Ediermes- Milano

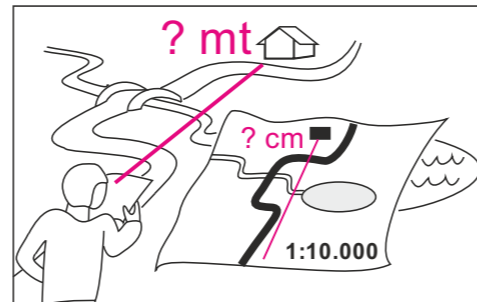
1 Conoscere la simbologia

Le cartine da orienteering sono carte topografiche molto dettagliate e a colori, fatte apposta per questo sport. Usano una simbologia specifica indicata dalla legenda. I colori hanno un significato generale: BIANCO=bosco attraversabile; GIALLO=terreno aperto (es. campi) VERDE=vegetazioni; VERDE MILITARE=proprietà privata; BLU=acque; NERI=opere dell'uomo (case, strade, sentieri, recinti, linee elettriche ecc.) e rocce e sassi; MARRONE=forme del terreno e curve di livello;



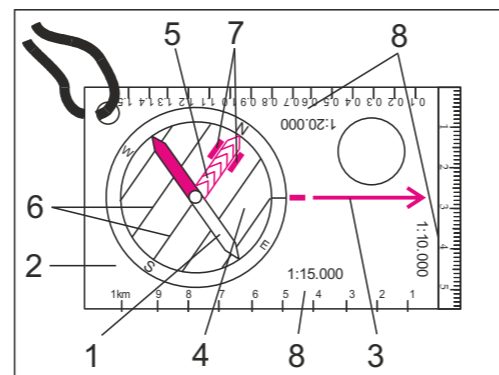
2 Conoscere la scala e la valutazione delle distanze

Per muoversi con la cartina occorre conoscerne la sua scala, che indica di quante volte è rimpicciolita la realtà. La scala è sempre indicata sotto il nome della carta. Togliendo 2 zeri al secondo fattore della scala si ottiene quanti metri corrispondono a un centimetro sulla carta. Per questa cartina dunque 1 cm =100 metri.



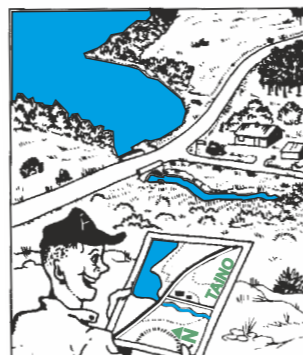
3 Conoscere la bussola

1. ago magnetico (nord parte rossa)
2. base rettangolare trasparente
3. freccia di direzione
4. capsula girevole
5. freccia di orientamento
6. meridiani della capsula
7. forchetta del nord (opzionale)
8. scalimetri



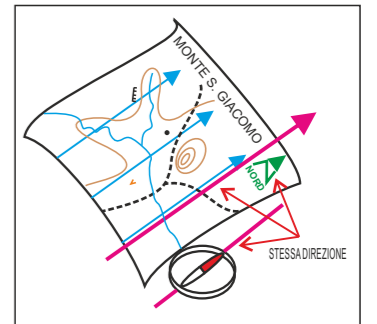
4 Orientare la carta (1° metodo)

In orienteering non c'è la necessità di tenere la carta con il nord in alto. E' molto più conveniente procedere con la carta ruotata in modo che tutto ciò che è alla tua sinistra sul terreno lo sia anche sulla carta e lo stesso a destra, avanti e dietro. In questo modo si capisce meglio in che direzione andare e le cose ci vengono incontro sulla carta nello stesso ordine e posizione.



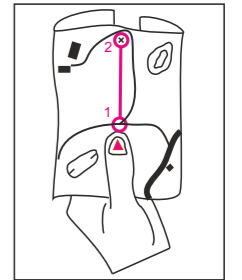
5 Orientare la carta (2° metodo)

Se si ha qualche difficoltà ad orientare la carta confrontandola col terreno, si può usare la bussola. Occorre ruotare la carta sino a che il nord di essa sia nella stessa direzione indicata dalla parte rossa dell'ago. In pratica i meridiani della carta devono essere paralleli all'ago della bussola. Attenzione: è la carta che deve ruotare, non la bussola!!!



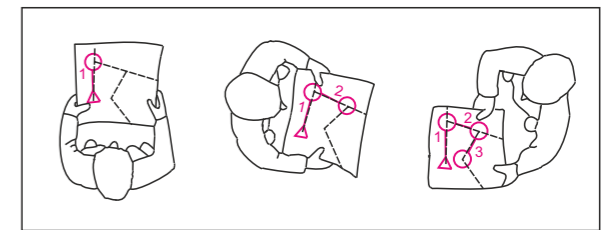
6 Impugnare la carta

Poiché è facile disperdere il proprio sguardo da dove si è sulla carta, è molto utile tenere il segno con la punta del pollice. Per arrivarci anche nelle zone più centrali della carta è bene piegarla più volte, impugnandola così con una sola mano e lasciando libera l'altra. In questo modo l'occhio cade subito su dove sei.



7 Ruotare la carta

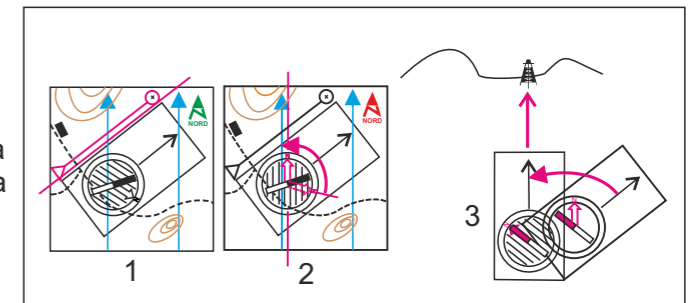
Ogni volta che fai una curva o imbocchi un nuovo sentiero, la carta automaticamente si disorienta. Devi imparare a orientarla ruotandola come indicato ai punti 4 e 5. Fai in modo che la strada che stai percorrendo sulla carta sia sempre dritta davanti a te.



8 Procedere lungo una direzione con la bussola

Puoi procedere con una marcia rettilinea usando la bussola:

- 1- poni il lato lungo della bussola parallelo alla direzione da prendere sulla carta;
- 2- ruota la capsula girevole sino a che la freccia di orientamento non sia dalla stessa parte del nord della carta (in alto);
- 3- stacca la bussola dalla carta e ruota la bussola sino a che la parte rossa dell'ago non si mette sul nord della capsula. La direzione da prendere è quella indicata dal lato lungo (freccia della base rettangolare).



9 Le curve di livello (isoipse)

Le curve di livello, dette anche isoipse, cercano di far capire come va il terreno: salita, discesa, forme del territorio. Le curve di livello sono linee immaginarie che uniscono punti alla stessa quota. Tagliando il terreno a fette orizzontali, i solchi visti dall'alto sono le curve di livello. Tutte le volte che sulla carta la tua strada attraversa delle curve di livello (linee marroni) significa che dovrai salire o scendere. Più le curve di livello sono vicine e più il terreno è ripido. Le curve di livello che si chiudono su se stesse indicano colline.

