



GIOCO DI ORIENTAMENTO

Titolo	GIOCO DI ORIENTAMENTO per scoprire il patrimonio
Tema	<p>Progetta e consegna una gara di orientamento o un'attività di caccia al tesoro per scoprire un sito patrimoniale o un paesaggio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capire I vari formati della gara e delle posizioni possibili. • Saper personalizzare la gara per I destinatari e l'area locale. • Comprendere come creare delle segnalazioni e un opuscolo di accompagnamento. • Sapere come presentare un'area locale.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il patrimonio e capire la sua posizione in un'area locale e in un paesaggio più ampio.
Destinatari	<p>Qualsiasi: dai 6-7 anni fino agli adulti Prerequisiti: devono essere in grado di poter leggere Questa attività è consigliata ad un minimo di 4 persone.</p>
Tipo di attività	<p>Aspetti pratici trasmessi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione a un gioco di caccia al tesoro / orientamento - Creazione di un gioco di orientamento <p>Lo scopo è quello di organizzare un'attività divertente all'aperto per un gruppo in cui i partecipanti devono trovare un oggetto e completare un percorso utilizzando indizi raccolti quando si completa una sfida o risolve un enigma o un puzzle. Un percorso all'aperto, insieme a tutte queste sfide, aiuterà ad esplorare un sito patrimoniale o un paesaggio. Questa è una versione divertente e semplificata di una vera e propria gara di orientamento.</p>
Parole chiave	Gara di orientamento – Caccia al tesoro – Scoprire un'area locale – Segnali - Orientamento

<p>Descrizione</p>	<p>1- Preparare la gara</p> <p>Il leader dell'attività deve aver precedentemente identificato un luogo, quindi deve:</p> <p><u>Definire il patrimonio o il paesaggio</u> da ricercare durante la caccia al tesoro (ad esempio la scoperta di un vecchio pascolo o di un ovile).</p> <p><u>Soddisfare i destinatari</u>: il livello di difficoltà della gara e le domande devono essere appropriate all'età e alla capacità di mobilità dei destinatari. Anche la durata della gara deve basarsi sulle caratteristiche dei destinatari.</p> <p><u>Preparare la segnaletica</u>: questi sono marcatori dei sentieri inseriti nei punti chiave della caccia al tesoro per completare il percorso descritto nell'opuscolo, come indizi e domande.</p> <p><u>Opuscolo per le risposte</u>: un opuscolo in cui i partecipanti rispondono alle domande poste in corrispondenza di ogni segnale lungo il sentiero. I partecipanti devono visitare ogni segnale per rispondere alle domande!</p> <p>Il giorno della gara, è necessario impostare nella zona individuata tutta la segnaletica e il materiale prima che i partecipanti arrivino.</p> <p>2- Accoglienza dei partecipanti</p> <p><i>L'introduzione e le istruzioni saranno a misura dei partecipanti</i></p> <p>a. Presentare l'area locale: città, campagna, foresta, ecc., la topografia, i rischi, punti di vista, ecc.</p> <p>b. Presentare la gara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argomento: biodiversità, paesaggio, patrimonio, ecc. • Durata¹ durante la quale i partecipanti possono rispondere alle domande e completare il percorso. • Tipo di segnaletica²: generale per il patrimonio / specifica all'area locale. • Tipo di percorso³: circolare, radiale, lineare, ecc. • Introduzione e distribuzione della mappa e l'opuscolo per le risposte. <p>c. Comunicare le istruzioni di sicurezza: definire i confini del gioco, la prevenzione degli incendi, il requisito di rimanere in gruppi, la protezione del sole, ecc.</p>
---------------------------	---

	<p>d. Formare i gruppi: minimo 2 componenti per gruppo. e. Materiali di supporto: mappa, opuscolo. f. Avviare la gara.</p> <p>3- Durante il gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascoltare i partecipanti e rispondere alle loro domande. - Muoversi all'interno dell'area di gioco e rendersi visibili e accessibili. - Incoraggiare i gruppi. <p>4- Chiusura del gioco</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ogni gruppo, con tutti i componenti, ritorna al punto di partenza al tempo stabilito. - Gli opuscoli con le risposte vengono consegnati e controllati. - Quando il gruppo lascia l'area di gioco gli organizzatori devono raccogliere tutta la segnaletica e i materiali. <p>¹ <u>Durata</u>: la lunghezza deve essere stabilita in base al luogo scelto e alla tipologia dei destinatari. ² <u>Segnaletica</u>: Ci sono due tipi di segnaletica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generale: segnali che possono essere utilizzati in luoghi diversi, con domande generali sull'argomento proposto. • Specifici dell'area: segnali che pongono domande collegate all'area in cui si svolge la gara (interpretazione del paesaggio, osservazioni, patrimonio, ecc.). <p>³ <u>Tipo di percorso</u>: Il tipo di sentiero deve adattarsi alla posizione e al benessere dei destinatari.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radiale (per i bambini piccoli): le squadre tornano costantemente per far controllare i segnali dal responsabile dell'attività, che poi li invia ai segnali successivi, chiamati pacchetti di percorsi. • Lineare: le squadre partono dal punto A e raggiungono il punto B senza tornare al leader dell'attività. In questo caso il leader, deve passare dal punto A al punto B per essere lì per i giocatori quando finiscono il gioco. • Circolare: identico al percorso lineare, con il leader di attività rimasto al punto di partenza.
<p>Spazi</p>	<ul style="list-style-type: none"> - All'aperto
<p>Materiali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Carta - matite, penne, pennarelli, ecc. - Cartelline - Carte e opuscoli

Durata	Da 2 ore a un giorno, in base ai partecipanti e all'area di gioco.
Contatti	Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – Francia www.apare-cme.eu Contatti: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu