

## 7. La tombola dei punti

**Finalità:** Attraverso il gioco questo esercizio stimola l'attenzione ai particolari della cartina e crea un'atmosfera di sfida tra i partecipanti.

**Esecuzione:** Viene consegnata a ciascun partecipante una cartina da orientamento e una cartella con 15 caselle ciascuna. Su ogni casella è incollato un ritaglio di una stessa cartina, contenente un particolare del terreno (cocuzzolo, sasso, bivio di sentiero, angolo di un muretto, casa, ecc.). Si procede quindi in passeggiata incontrando vari punti caratteristici. Dopo averli individuati sulla cartina controllate se questi

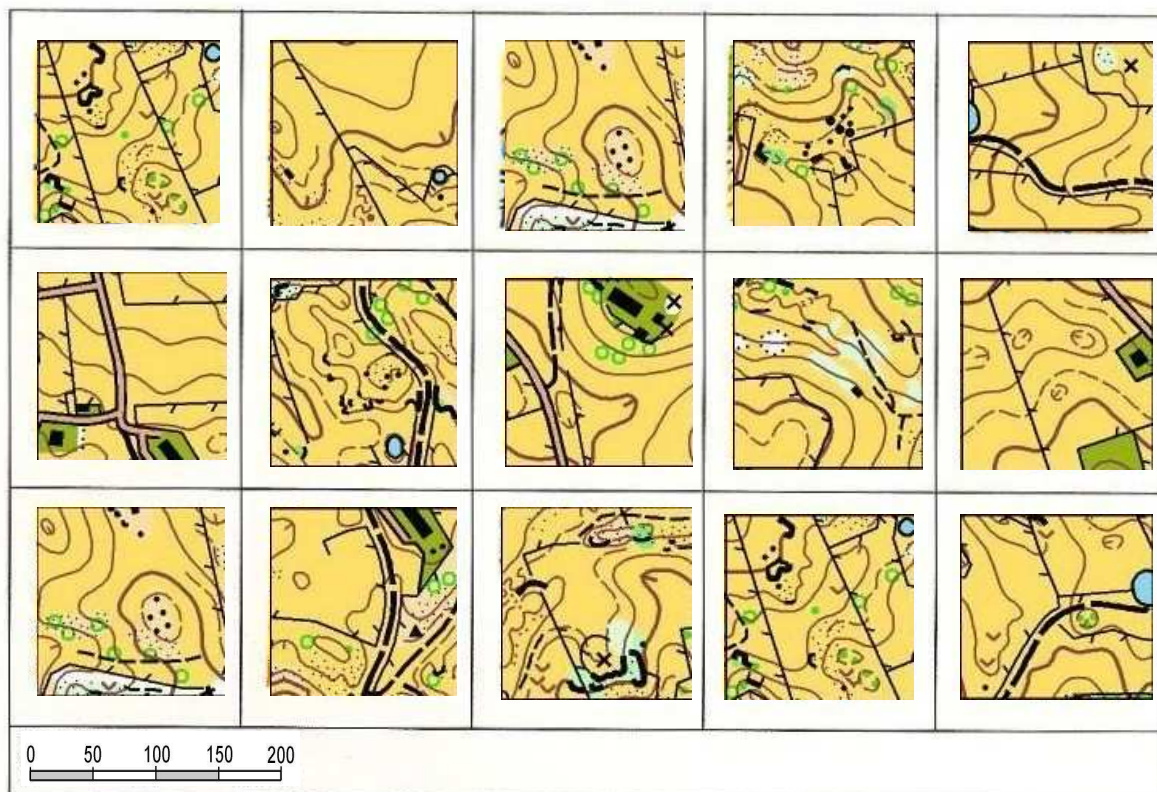
punti sono presenti anche sulla vostra cartella: in questo caso segnate il quadratino (inventatevi voi come). Vince chi segna per primo tutte le caselle della sua cartella.

Per la "tombola dei punti" bisogna utilizzare lo stesso tipo di carta che si usa per fare la passeggiata: una carta per orienteering oppure una carta regionale in B/N 1:10.000 o una carta I.G.M. 1:25.000, ecc.

### Varianti:

**a** - Per facilitare il riconoscimento dei diversi ritagli si potrà evidenziarli con un reticolo sulla stessa cartina usata per la passeggiata.

**b** - E' possibile ritagliare la cartina usata in passeggiata, lasciando alcu-





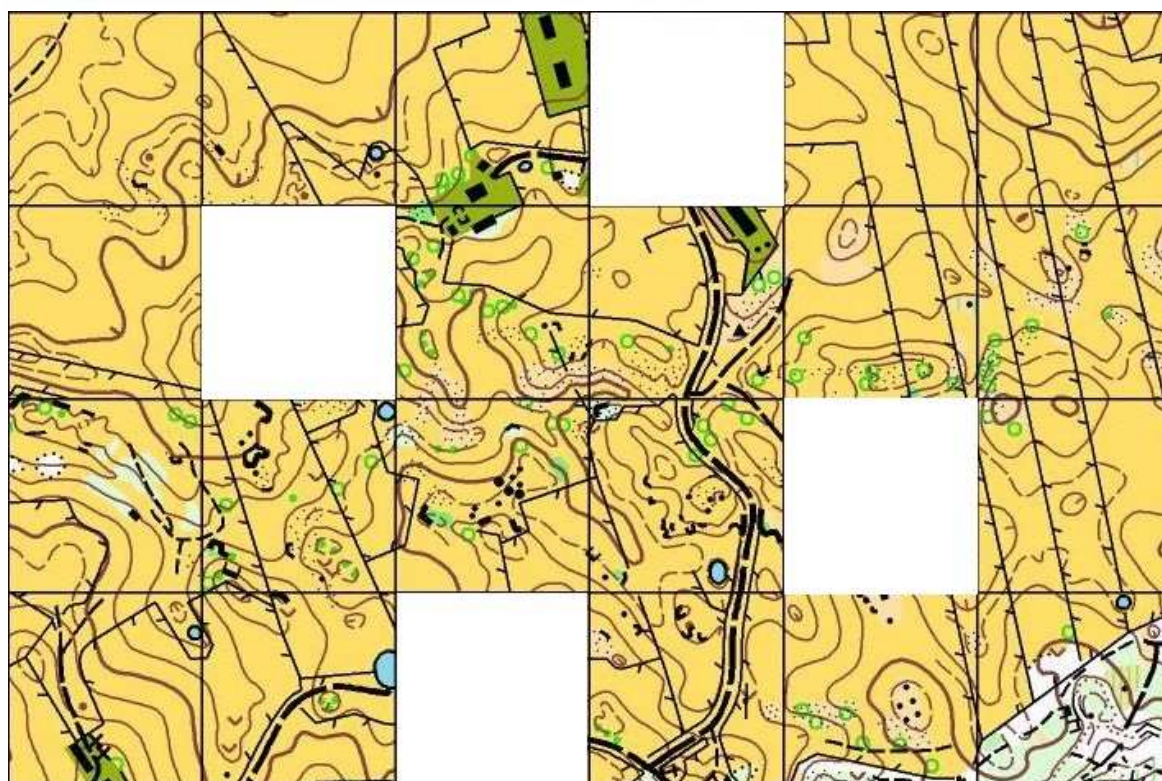
ni spazi in bianco. I partecipanti dovranno individuare quale dei ritagli della loro cartella riempie gli spazi bianchi, mano a mano che transitano in quel punto di cartina.

**c** - Per rendere l'esercizio più difficile si possono incollare sulle cartelle pezzettini di cartina orientati in modo difforme.

**d** - La tombola dei punti può essere giocata anche in una stanza. In questo caso si dovrà proiettare su uno schermo o su un muro l'immagine di una cartina, sulla quale saranno segnati 30/40 punti (numerati progressivamente o contrassegnati da sigle). Si possono estrarre numeri o sigle, e ciascuno dovrà individuare se il particolare indicato corrisponde

ad uno di quelli contenuti sulla sua cartella.

**Preparazione:** E' abbastanza complessa. Procurate per ogni partecipante una cartina del luogo. Procurate un certo numero di cartine supplementari per preparare le cartelle. Decidete quale zona della cartina verrà visitata e ritagliatela in tanti quadratini di circa 1,5 cm di lato. Controllate che i pezzetti siano almeno 25 per ogni zona. Preparate le cartelle (si può usare un foglio di carta o gli speciali cartellini usati per le gare di orienteering). Incollate su ogni cartella una parte dei pezzetti di cartina ritagliata, in modo casuale ma verificando di non predisporre cartelle uguali.



0 50 100 150 200

□ Nella pagina a fianco è riportato un esempio di "cartella" da usare per la tombola dei punti. Qui a fianco invece è rappresentata una cartina con "ritagli" mancanti.