

## 10. Percorso su bivii

**Finalità:** Iniziare ad effettuare semplici scelte di direzione leggendo la cartina e usando la bussola. Cominciare a procedere da soli.

**Esecuzione:** Procedete lungo una strada o un sentiero sino ad incontrare una lanterna posta su un bivio. Scegliete in base alla lettura della vostra cartina (e controllando la direzione con la bussola) quale strada prendere. Procedete sino al bivio successivo. Se non trovate nessuna lanterna, significa che avete preso la direzione sbagliata e dovete tornare indietro.

### Varianti:

**a** - Potete usare una cartina con soli sentieri (stampa parziale).

**b** - Per aumentare le difficoltà effettuate l'esercizio come fosse un percorso "cieco" cioè con una cartina completamente bianca ("carta muta") con la sola indicazione dei meridiani, del nord e dei punti dove si trovano le lanterne. In questo caso, giunti alla lanterna,

dovrete scegliere il sentiero da prendere, esclusivamente in base alla direzione (utilizzando la bussola). Per procedere da una lanterna ad un'altra basterà a questo punto seguire il sentiero scelto.

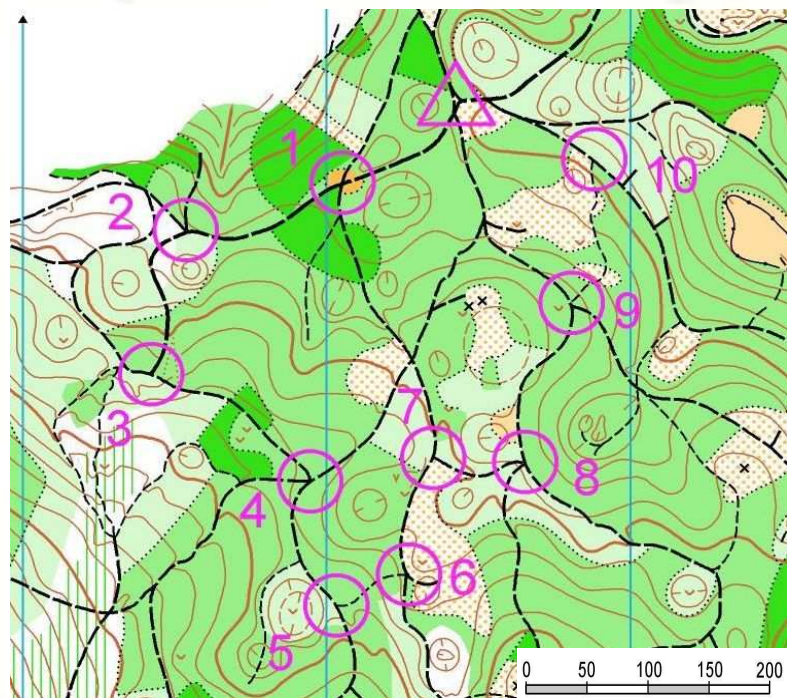
Se al bivio successivo non troverete alcuna lanterna significherà che avete sbagliato strada e dovete tornare indietro.

**Preparazione:** Scegliete una cartina con una fitta rete di sentieri. Preparate su una carta madre un percorso di 1,5/2 Km con punti sui bivii dei sentieri.

Disegnate sulle cartine dei partecipanti la posizione delle lanterne con codice. Posate le lanterne nei luoghi indicati sulle cartine.

**Note:** L'esercizio aiuta ad acquisire la sicurezza di riuscire a completare

DESCRIZIONE DEI PUNTI	
1 = AB	6 = MN
2 = CD	7 = OP
3 = EF	8 = QR
4 = GH	9 = ST
5 = IL	10 = UV



un percorso da soli. Inoltre evita che i partecipanti si perdano perché non li fa uscire dai sentieri. Mette in grado di riconoscere subito gli errori commessi.

☐ Un territorio ricco di sentieri, anche in mezzo ai prati, ben si adatta ad effettuare le prime esperienze di scelta delle direzioni da prendere.

