

COME SI PARTECIPA AL FILO D'ARIANNA

ISTRUZIONI PER PERCORSO SCUOLE ELEMENTARI

1 Dopo esserti presentato al ritrovo della manifestazione e regolarizzato l'iscrizione, attendi la spiegazione generale. Dopo dovrai recarti alla partenza seguendo le indicazioni scuole elementari-Filo d'Arianna. Là potrai partire sul percorso dalle 15.00.

2 Alla partenza, ti verrà consegnata la cartina con il tracciato in rosso. Il tracciato è composto da un triangolo che indica il luogo di partenza, dalla linea tratteggiata rossa che è il percorso da seguire, da una serie numerata di cerchietti che sono i punti da trovare e un doppio cerchio che indica la posizione dell'arrivo.

I cerchietti, 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, che dovrai cercare usando la cartina e seguendo le fettucce gialle e nere. Leggi attentamente il cartello posto sulla lanterna (vedi figura sotto).

3 L'esecuzione del percorso avviene seguendo sul terreno le fettucce gialle e nere che sulla carta corrispondono alla linea rossa tratteggiata. Il triangolo indica esattamente dove sei in partenza; da qui devi raggiungere i punti di controllo costituiti dagli oggetti al centro dei cerchietti lungo il percorso.

ATTENZIONE! Sul terreno vedrai molte lanterne ma tu dovrai punzonare solo quelle segnate sulla tua cartina. Devi quindi leggere attentamente la cartina per scoprire quale sono le tue lanterne. Segui sempre il percorso fettucciato giallo e nero.

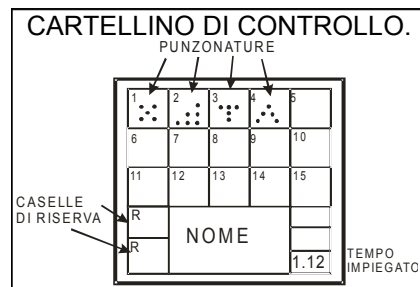
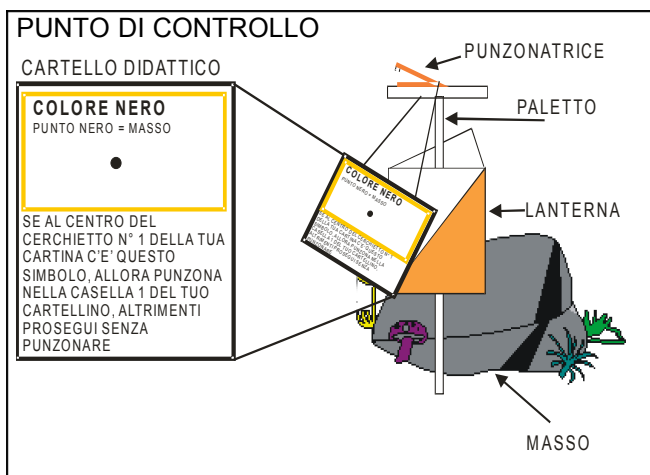
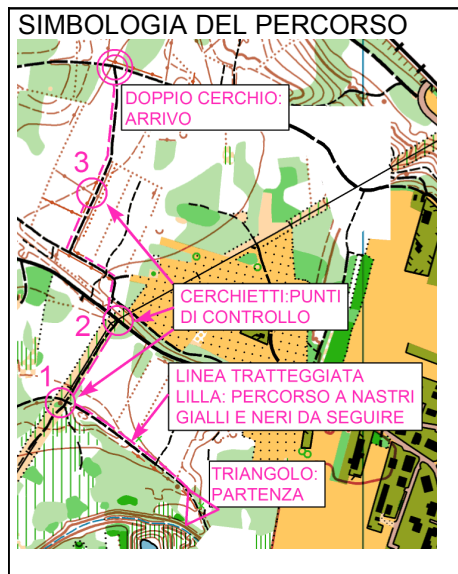
Per avere un senso dello spostamento sulla cartina ti ricordo che un centimetro equivale a 50 metri nella realtà (scala 1:5.000).

4 Per diventare un buon orientista che sa leggere le cartine ti consigliamo di guardare i cartelloni didattici in prepartenza, in partenza e lungo il percorso; anche osservando la LEGENDA in un angolo della cartina potrai comprendere correttamente il significato dei SIMBOLI. Il prato viene indicato col GIALLO, il bosco facilmente attraversabile col BIANCO, il bosco fitto col VERDE. I sentieri invece sono indicati con la LINEA NERA TRATTEGGIATA. Col BLU invece sono simboleggiate le cose che hanno a che fare con l'acqua (es. ruscelli, laghetti). I RETTANGOLI NERI sono le case e il VERDE OLIVA le proprietà private.

5 Quando avrai trovato la prima lanterna, per capire se è effettivamente quella del tuo percorso e non quella di un altro, dovrai confrontare bene la cartina con ciò che vedi e leggere il cartello. Se al centro del cerchietto della tua cartina c'è il simbolo del cartello, allora potrai punzonare il cartellino di controllo, altrimenti prosegui senza punzonare. Attenzione! Ogni punto deve essere punzonato nella casella corrispondente (il punto n°1 nella casella 1, il punto n°2 nella casella 2 ecc.).

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 solo per i tuoi 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.

Non ci sarà alcuna classifica e a tutti i partecipanti verrà dato un simpatico regalino all'arrivo se avrai trovato correttamente i tuoi punti.



Buon divertimento !!!

