

Trento Orbital Orienteering (TOO)

San Giuseppe Santa Chiara

ISTRUZIONI PER L'USO

Introduzione

Il presente kit, sviluppato per la Circostrizione San Giuseppe Santa Chiara dall'A.S.D. Trento Orienteering (www.trent-o.org), propone un'attività di svago che sia un connubio tra movimento, divertimento e scoperta della città, in particolare della Circostrizione San Giuseppe-Santa Chiara. Tale attività comporta l'utilizzo di carte la cui lettura richiede capacità quali l'osservazione, il ragionamento e la concentrazione. L'attenzione viene rivolta anche su piccoli particolari che pur facendo parte del quotidiano non vengono mai notati. Es. dal ponte romano verso Mesiano passano tantissime persone ma crediamo pochi abbiano notato la targa antica posta sul parapetto e la sua scritta.

Composizione delle squadre

I percorsi sono pensati per essere praticati in piccoli gruppi (amici, famiglia ecc) in quanto la diversità dei quesiti richiede differenti capacità, un coordinamento dei compiti per rendere tutti partecipi e una condivisione di pareri; ma nulla impedisce di intraprendere il percorso da soli.

L'attività è adatta a tutti. I bambini devono essere in grado di leggere, quindi dai sei anni di età in poi.

La scelta dei moduli/cartine

La formulazione a moduli consente di poter essere adattabile alle capacità fisiche di ognuno e quindi essere completata in un solo blocco di 3 o 4 ore oppure divisa su più occasioni di uscita.

Il Kit è costituito da **5 moduli** costruiti sulla base dell'attività di corsa orientamento con dei punti da raggiungere nei quali occorrerà trovare la risposta alle varie

domande che vengono poste attraverso un foglio a schema (*Foglio quesiti*) sul quale il partecipante può segnare le risposte.

I punti e le zone sono stati scelte per il loro interesse storico/artistico o per altre caratteristiche peculiari. Viene fornita ai partecipanti una “*Cartina d'insieme*” sulla quale sono facilmente individuabili le dislocazioni dei vari moduli ossia le zone di gioco. Il partecipante può autonomamente scegliere l'ordine da visitare o decidere di toccarne solo alcune.

Può essere utile anche stampare o consultare la legenda dei simboli più importanti delle cartine da orienteering inclusa nel kit (le cartine sono molto intuitive, comunque).

I 5 moduli

I Modulo: quartiere le Albere

Il quartiere delle Albere è un quartiere nuovo, sorto sull'area dismessa della fabbrica di pneumatici Michelin e disegnato da Renzo Piano. In questa cartina, proposta come una normale carta da orienteering, alcuni punti di controllo, anziché col normale cerchietto color magenta, sono proposti con l'indirizzo. Questo per dare l'opportunità ai partecipanti di “improvvisarsi” portalettere e provare la difficoltà del trovare il luogo indicato. Scegliete voi da dove partire.

II Modulo: cartina storica Saluga

Il tratto della Saluga collega il centro di Trento alla zona collinare delle Laste. Questo modulo prevede la lettura dei punti di controllo (i cerchietti numerati) su una carta storica antica. Il percorso della strada, nel tempo, ha subito variazioni, ma un'attenta lettura del territorio circostante dà la possibilità di individuare l'esatta posizione dei punti dove si rinvengono gli elementi per le risposte ai quesiti.

Per questa attività i partecipanti devono utilizzare la “*Cartina d'insieme*” per trovare un punto esistente ancora oggi e che riconoscono nella cartina storica e, con l'utilizzo di questa, muoversi sul terreno alla ricerca dei punti. L'elemento che aiuta a rispondere è al centro del cerchietto.

III Modulo: Bolloni

Questa carta si trova tra il quartiere della Busa, il più piccolo della città, e la collina. Si tratta di una carta sulla quale, per trovare i punti di controllo (cerchietti numerati) ovvero i punti nei quali si trovano le risposte ai quesiti richiesti, bisogna posizionarsi nel punto esatto **da dove** sono state scattate le foto proposte nei bolloni che danno il titolo a questo modulo. Il punto, insomma, in cui una persona si collocherebbe con

una macchina fotografica per scattare quella foto. Una volta individuato tale punto, volgendo lo sguardo **in altra direzione**, il partecipante sarà in grado di rispondere, di volta in volta, al quesito proposto per quel punto. Con l'ausilio della "*Cartina d'insieme*" trasferitevi in un punto della cartina di questo modulo e iniziate il percorso.

IV Modulo: Vaticano

Si tratta del nome comune con cui è conosciuta questa parte dei casoni all'inizio di via Vittorio Veneto. Questo gruppo di case edificate nei primi decenni del Novecento hanno una struttura particolare e meritano un'attenta osservazione. Su questa carta viene chiesto di individuare alcune inferriate di finestre e viene richiesto l'abbinamento con alcune piante perenni "nostrane", a simboleggiare la resistenza del modello di vita che si svolge all'interno di queste case – la vita di cortile – rispetto ai cambiamenti dei quartieri esterni ai casoni. In questo modulo per effettuare il percorso vengono fornite due carte: una mappa da orienteering rappresentante la zona e una con il disegno delle inferriate da accoppiare ai vari punti di controllo (i cerchi con al centro la inferriata da ricercare). Percorso facile, finalizzato a sollecitare lo spirito di osservazione, adatto anche ai più piccoli.

V Modulo Le Androne

Si tratta di un antico quartiere, sito dietro le antiche mura di Piazza Fiera, dove si trovavano botteghe artigianali. Si tratta di una zona molto piccola ed è stata circoscritta sulla carta con vista dall'alto (ortofoto), con un tratteggio chiaro. Visto che la zona è molto ristretta, il posizionamento dei punti di controllo non è specificato. Sarà lo spirito di osservazione del partecipante che gli darà la possibilità di rispondere ai vari quesiti con i particolari che si trovano esclusivamente all'interno dell'area tratteggiata.

Il foglio quesiti

All'interno del kit è contenuto un foglio quesiti, una griglia in cui sono riportate, suddivise in moduli, le domande con a destra lo spazio per inserire le risposte. Alla fine sarà possibile sommare i punteggi ottenuti per comparare i risultati delle diverse squadre.

Arrivo

Il punto di arrivo è stato segnalato "in codice". Per trovare questo punto il partecipante dovrà utilizzare un metodo molto conosciuto dai ragazzi di diversi anni fa, che veniva utilizzato per inviare messaggi agli amici. Si tratta del "cifrarario di

Cesare". Trovato il punto i partecipanti sono esortati a fare un selfie e a lasciare un feedback di gradimento. I selfie, con il foglio delle domande compilato nella parte del punteggio ottenuto, autostimato dal partecipante, sarà sicuramente un bel ricordo dell'iniziativa.

Il tempo

Se più squadre si sfidano, è utile fissare un comune punto di partenza per tutti e un tempo massimo entro il quale giungere all'arrivo. L'invio del selfie scattato nel punto di arrivo, fissa il momento di conclusione per la squadra arrivata.

Varie

Per gli spostamenti da un modulo all'altro risulta sicuramente d'aiuto l'utilizzo della "*Cartina d'insieme*" pubblicata tramite link sul sito della circoscrizione e qui inclusa nel kit con le zone di interesse.

Il percorso si può fare a piedi ma anche in bicicletta o accompagnando un passeggiatore, tenendo però presente che i moduli II e III presentano un discreto dislivello.

Buon divertimento!