

UDINE 6 ottobre 2012

Una giornata di ambiente e sport
per ricordare Gianmario Missaglia
a dieci anni dalla scomparsa (2002-2012)

**Il nuovo modo di fare sport:
le regole del Gioco**

Eco **orienteeering**

**Un altro
sport
è possibile**

Informazioni: Uisp Udine Tel. 0432.640025

www.uisp.it

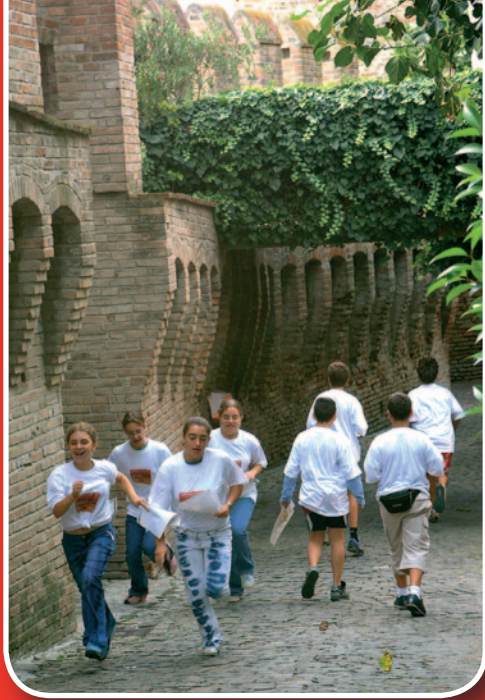
Comitato nazionale
Comitato regionale Friuli Venezia Giulia
Comitato territoriale Udine
Lega sport e giochi tradizionali



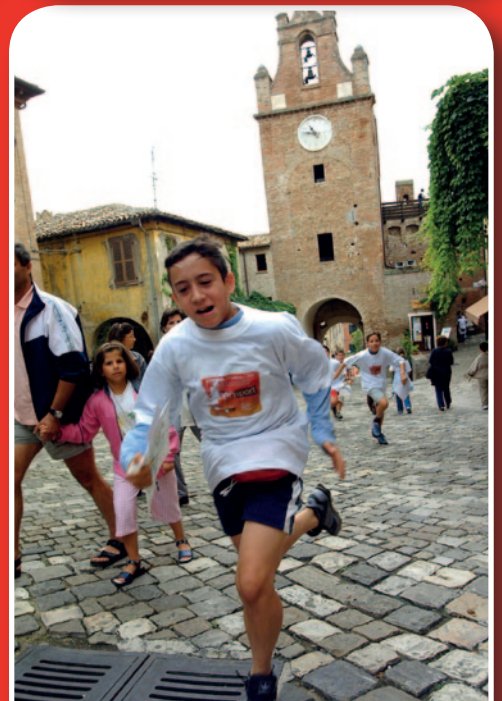
in collaborazione



FVG



Gianmario Missaglia (Senago 1947 - Milano 2002) è stato presidente dell'Arci Milano dalla metà degli anni '70, sino al 1981. Poi segretario nazionale Uisp, sino al 1986 e, da quell'anno, presidente nazionale sino al 1998. Era nello staff nazionale di Libera e nel consiglio nazionale di Legambiente. Giornalista e direttore di riviste di sport per tutti e di terzo settore. È autore di testi sui temi ambientali e sportivi.



Torna l'Ecorienteering ad Udine il 6 ottobre 2012

Dopo l'esperienza di Gradara nel 2002, anno della scomparsa di Gianmario Missaglia, l'Uisp rilancia questa sperimentazione dieci anni dopo, in collaborazione con il Comune di Udine e con *Gio.Na*: appuntamento ad Udine sabato 6 ottobre 2012. Qual è la dinamica del gioco? Ripercorriamo



sinteticamente le tappe della manifestazione tenuta a Gradara dieci anni fa, aiutiamoci col corredo fotografico realizzato in quell'occasione. Dopo una breve spiegazione data ai giovanissimi concorrenti, prende il via la prima manifestazione di "Ecorienteering", una rivisitazione in chiave didattica dell'orienteering, ideata da Gianmario Missaglia.

Oltre ad una buona preparazione fisica, è

necessario sapersi orientare nello spazio, saper leggere e interpretare una mappa, scegliere il percorso più idoneo per raggiungere i punti indicati ed avere delle buone capacità logiche e una buona preparazione culturale, perché non sarà sufficiente portare a termine tutto il percorso senza errori, ma si dovrà anche rispondere correttamente a delle domande messe sulle lanterne che si trovano sui vari punti da raggiungere.

Ecorienteering 2002 si svolge all'interno del Castello di Gradara ed è a squadre. Ogni squadra è composta da quattro persone di età diverse e i gruppi sono misti. Il percorso è suddiviso in quattro frazioni e, per ogni frazione, devono essere trovati cinque punti, dove sono posizionate le lanterne con il punzone, una

matita ed un foglio con una domanda e tre possibilità di risposta. Una volta effettuata la punzonatura sul testimone di gara, si dovrà riportare sul quadretto corrispondente al punto trovato, la lettera relativa alla risposta scelta.

Completata la propria frazione, la squadra si reca al tavolo della giuria, che controlla l'esattezza delle punzonature e delle risposte e, in caso di errore, si deve tornare indietro, per effettuare la correzione... Vince la squadra che conclude le quattro frazioni nel minor tempo.

Tutti i concorrenti sono arrivati: c'è chi ha impiegato meno tempo e chi di più, ma si può dire che hanno vinto tutti, perché la bellezza di questo gioco è riuscire a portare a termine il percorso e, alla fine, tutti sono riusciti a completarlo.

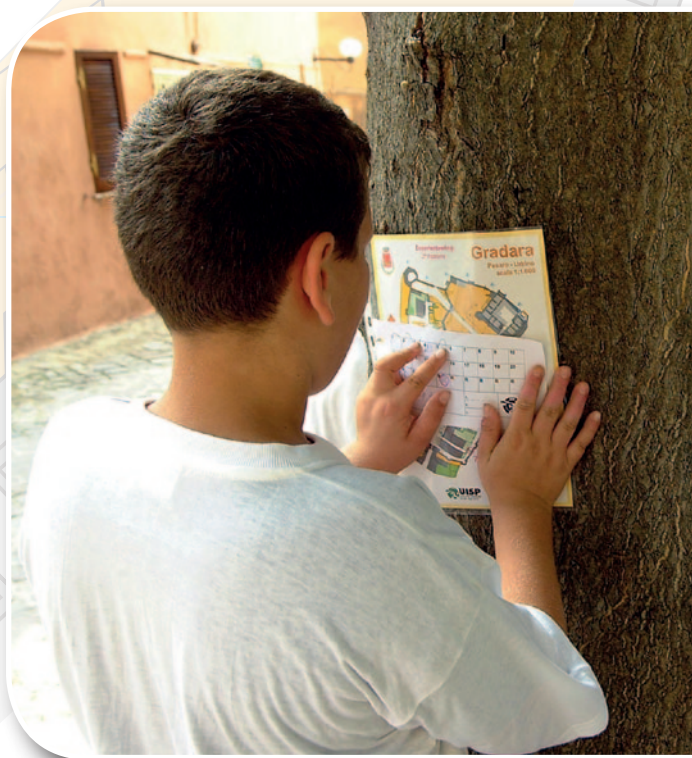


ECORIENTEERING:

- 1) La gara è a squadre. **Ogni squadra è composta da quattro persone e i gruppi possono essere misti (maschi e femmine).**
- 2) Il percorso si sviluppa **all'interno del centro della città di Udine** (prevalentemente nell'Area Pedonale e nella Zona a Traffico Limitato) e devono essere trovati **dieci punti**, dove sono posizionate delle **lanterne**. **Per ogni lanterna c'è un punzone ed un foglio con tre domande (una per ciascuno dei seguenti ambiti: logico matematico, cultura locale, educazione alla cittadinanza).**
- 3) Ogni squadra ha a disposizione **una mappa** sulla quale sono indicati, con dei **cerchietti numerati**, i punti da trovare. Con un **triangolo** è sempre indicato **il punto da cui si parte** e, con **due cerchi concentrici**, **il punto di arrivo**. Qualora il triangolo si trovi all'interno di un cerchio, significa che partenza e arrivo si trovano sullo stesso punto.
- 4) Ogni squadra ha un **testimone di gara**, cioè un cartellino, con tanti quadretti, quante sono le lanterne da trovare. **E' obbligatorio effettuare la punzonatura nel quadretto corrispondente al punto trovato** (per esempio: se si trova la lanterna 3, la punzonatura va effettuata nel quadretto 3). Il testimone serve a dimostrare l'avvenuto passaggio attraverso il punto.

le regole del Gioco

- 5) In corrispondenza di ogni lanterna la squadra può ritirare il foglio con le domande. I **concorrenti devono scegliere** quelle che, secondo loro, sono le risposte giuste e riportarle sul quadretto corrispondente.
- 6) **Nel caso ci si renda conto, durante il percorso, di aver sbagliato una punzonatura o una risposta, è possibile effettuare la punzonatura che si ritiene giusta o trascrivere la risposta ritenuta corretta in uno dei quadretti con la lettera " R ",** cioè la casella del **recupero** (in questo modo l'eventuale errore non viene considerato).
- 7) Quando la squadra ha trovato tutti i punti e ha risposto a tutte le domande, si porta al traguardo e consegna ai giudici all'arrivo il testimone di gara e la mappa.
- 8) Vince la squadra che porta a termine il percorso con il minor numero di errori e nel minor tempo.



Ecorienteering: il nuovo modo di fare sport

Riportiamo alcuni brani del libro di Gianmario Missaglia "GreenSport - Un'altro sport è possibile" (2002, La Meridiana, Molfetta - Bari). Viene descritto per sommi capi il gioco dell'Ecorienteering. Ovvero un "viaggio nell'ambiente che si può fare ovunque". Il gioco è "un'esperienza cognitiva infinita" e lo stesso Missaglia ne fornisce la "chiave" di lettura: movimento, esplorazione, conoscenza, gioco sportivo.

L'Orienteering è una corsa nell'ambiente, l'Ecorienteering è un viaggio nell'ambiente.



Si possono fare ovunque, con vari livelli di complessità: all'aria aperta oppure in classe, nei boschi o in città. Una cartina è necessaria per ciascuno, con la rappresentazione cartografica del terreno prescelto e l'indicazione di tutti i punti di passaggio da toccare, seguendo ciascuno la sequenza prescelta o obbligata.

Ogni punto intermedio di passaggio è un "punto lanterna" perché ospita una lanterna numerata con uno strumento per testimoniare il passaggio avvenuto da parte del concorrente. Nel piccolo Orienteering negli spazi della scuola, la lanterna potrà essere un quadratino di cartone appeso nel Punto di passaggio (la tradizione vuole che ogni metà facciata della lanterna sia colorata di arancione, lasciando bianca l'altra metà). Sarà un quadrato più grande per le esperienze nel cortile della scuola o in spazi comunque ridotti. Sarà un prisma di 15 cm di lato per l'orienteering all'interno di aree più ampie. Appeso a ogni lanterna deve esserci un pennarello, sempre di colore diverso, per marcare il numero corrispondente presente sulla cartina di ciascuno e comprovare il passaggio.

L'Orienteering è una porta che ci può avvicinare a un mondo di opportunità formative molto ricche e complesse, dove si incrociano educazione motoria, scienze naturali,

socializzazione. Ecco, noi vogliamo aprire quella porta: vogliamo fare un gioco collettivo che sviluppi le potenzialità educative contenute negli sport di orientamento. L'Ecorienteering è una rielaborazione ludica dell'Orienteering, una proposta innovativa che presenta opportunità inedite di relazione tra sport, scuola, beni culturali e ambientali: una proposta multidisciplinare che



intreccia educazione ambientale, gioco e sport. Come funziona?

L'Orienteering consiste in una corsa nell'ambiente il cui itinerario viene seguito attraverso l'uso di una cartina muta e di una bussola.

Il suo grande fascino è legato al rapporto diretto con la natura, al senso di esplorazione di libertà, alla creatività delle scelte sul campo.

L'Ecorienteering aggiunge all'esplorazione la conoscenza: nel viaggio



Ludoteca

Il gioco è preceduto da un lavoro collettivo di costruzione: il campo di gara (che si tradurrà in diversi itinerari) viene prima di tutto esplorato e monitorato, per tracciarne la mappa delle caratteristiche fisiche, storiche, culturali, sociali e naturali e per disegnarne la Cartina, con le collaborazioni necessarie. Non sarà quindi soltanto un' esplorazione "geografica", finalizzata al

ostacoli, e la velocità, se lo decidiamo, può contare solo a pari punti. Le partenze sono distanziate di un tempo prefissato.

La giuria prende il tempo alla partenza e all'arrivo. Presso le lanterne operano i "giudici di gara": tocca a loro distribuire le buste con le "sfide cognitive", ritirare i risultati e dare il via libera per un nuovo pezzo di percorso.

non conta soltanto la velocità dei singoli o dei gruppi che effettuano il percorso, ma anche i saperi dell'ambiente, del corpo e della storia che sono coinvolti nel percorso. La via più lunga invece della via più corta. Ecco la chiave:

- I ragazzi fanno Orienteering tra i beni culturali e i parchi della città
- Ma con una nuova formula che non prevede soltanto, a ogni step della corsa il controllo tecnico del percorso
- Bensì anche eventi di conoscenza, giochi, domande, test sui beni culturali e ambientali dove si fa tappa.

Compresa la chiave, la possibilità di gioco e di esperienza cognitiva è infinita.



disegno di una mappa, bensì anche un' esplorazione della storia, della società, della natura, dell'architettura.

Ci sono errori nelle risposte? Il gioco continua, se ne parla nel punteggio. Se il viaggio è molto lungo, alcune lanterne faranno da punto di ristoro.

La Cartina è muta, ma per i ragazzi che hanno compiuto l' esplorazione sarà una Cartina parlante: tocca a loro adesso (singolarmente o, meglio, in piccoli gruppi) ripercorrere il campo di gara. Sulla cartina sono indicate le localizzazioni delle lanterne di ogni tappa e la sequenza secondo cui devono essere trovate tutte. Ogni tappa è diversa per ciascuno gruppo. Il tempo è soltanto una variabile del punteggio: bisogna prima di tutto pensare a superare tutti gli

(Tratto dal libro "GreenSport - Un'altro sport è possibile" 2002, La Meridiana, Molfetta - Bari).



SPORTPERTUTTI www.uisp.it
SPORT IL DISCOBOLO

NUMERO 10

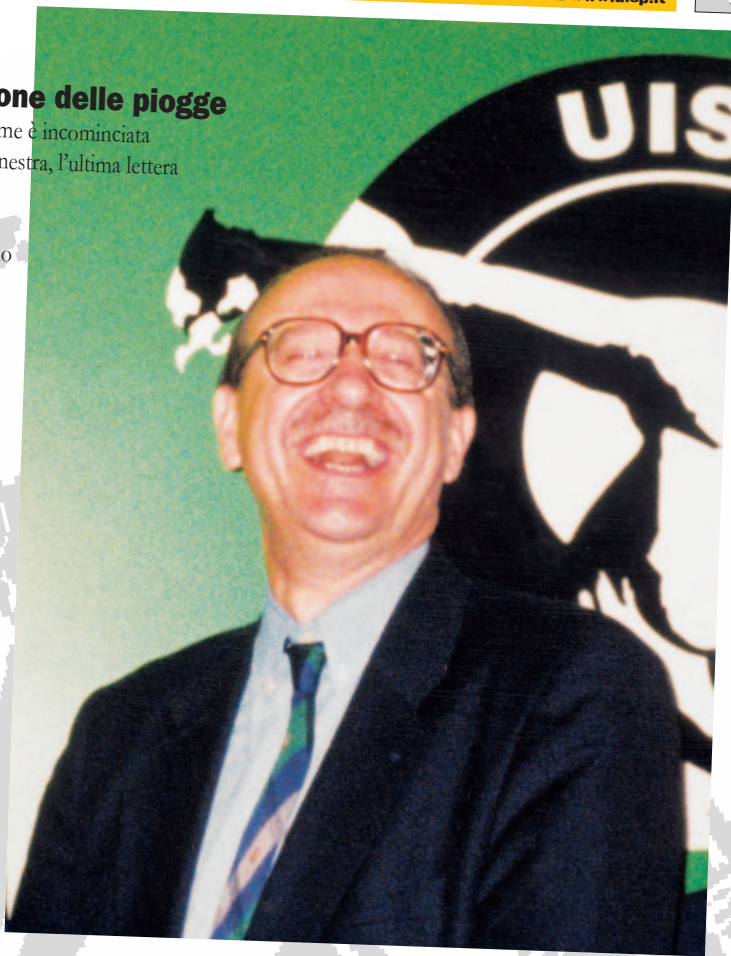


MENSILE DELLA UISP EDIZIONE NAZIONALE
PER APPROFONDIRE LA LETTURA DI QUESTO GIORNALE CONSULTATE IL DISCOBOLO ON LINE www.uisp.it

GIUGNO 2002

finirà la stagione delle piogge

senza un preavviso, come è incominciata
un piccolo colpo alla finestra, l'ultima lettera
battuta dalla grandine
o un picchio rosso
che ci chiama in giardino
(G.M.)



Carissime compagne e compagni:
vorrei tanto essere con voi e vi saluto con affetto.

L'orologio della società italiana sembra condannato a tornare sempre alle ore e ai giorni del terrorismo e della sfida contro la democrazia. Sono sicuro che la UISP saprà fare la propria parte per

difendere la Repubblica e i diritti di tutti, a partire dai più deboli.

Cari amici, anche il mio orologio biologico ha deciso di mandarmi un messaggio duro e drammatico. Ma il verdetto non è stato pronunciato la partita è appena incominciata e io non ho certo intenzione di abbandonare il campo.

(Milano, 21 marzo 2002: messaggio di Gianmario Missaglia inviato al Congresso nazionale Uisp di Montesilvano)