

**Zeitschrift:** Mobile : la rivista di educazione fisica e sport  
**Herausgeber:** Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola  
**Band:** 7 (2005)  
**Heft:** 2  
  
**Artikel:** Alla scoperta dello spazio  
**Autor:** Favre, Marcel  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1001614>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 14.05.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Alla scoperta dello spazio

Imparare ad orientarsi mettendo in relazione il reale tragitto da percorrere con lo schizzo che ritrae quest'ultimo. Questo articolo spazia nel mondo della geometria piana e nella familiare prospettiva della corsa d'orientamento.

Marcel Favre

**O**rientarsi significa situarsi o situare un oggetto in modo volontario e consapevole in un ambiente ben determinato, ma anche essere in grado di descrivere, in termini corretti e comprensibili a terzi, dove ci situiamo nell'ambiente in questione e da dove osserviamo. I bambini necessitano di molto tempo per sviluppare tutto ciò.

Sono numerosi gli studi e le interpretazioni focalizzati finora sull'insieme delle operazioni mentali che permettono di situarsi rispetto ad un piano. Orientarsi è un lungo e complesso apprendimento di un processo che dipende da diverse competenze ma che resta intimamente legato ad uno spostamento. Questo processo necessita della coordinazione di numerosi meccanismi dell'intelligenza, sia pratici che astratti. Per questa ragione ho voluto creare, grazie alla collaborazione tecnica di Francis Barbier, uno strumento pedagogico destinato all'apprendimento dell'orientamento spaziale dei più giovani. Di questo materiale e degli esercizi che possono essergli abbinati parleremo in seguito.

## Un gioco basato sulla pazienza

Sin dalle prime settimane, il neonato si costruisce delle immagini e delle percezioni spaziali, memorizzandole e utilizzandole in varie situazioni sotto forma di rappresentazioni. A poco a poco, produce una sorta di cartografia mentale che gli consente di entrare «ad occhi chiusi» in spazi famigliari. Ci vuole molto tempo prima che il bambino disponga degli strumenti intellettuali, logici e verbali necessari per «situarsi mentalmente» in uno spazio evocato da parole, suoni, illustrazioni, schemi, schizzi, piani o mezzi che raggruppano questi diversi supporti d'informazione.

Ciò che chiamiamo «senso dell'orientamento» corrisponde quindi ad un insieme di operazioni. Non si acquisisce con delle «ricette» pronte per essere consumate e non si limita nemmeno ad un'unica metodologia o ad un solo materiale. Certo è che le differenti predisposizioni o esperienze personali facilitano l'acquisizione e il consolidamento progressivo di questo insieme di competenze.

## In marcia verso l'astrazione

Durante l'infanzia, gli spostamenti – attività molto concrete – soddisfano una parte del bisogno di muoversi, di sfogarsi e di giocare e contribuiscono a rafforzare l'esperienza sensorimotoria. Indipendentemente dalla loro natura – ludica, sportiva, coreografica, verbale, ecc. – tutte queste pratiche possono aiutare a costruire questa competenza.

Quando la rappresentazione grafica può essere confrontata con l'immagine mentale di un tragitto da percorrere significa che è stata superata una tappa decisiva verso l'astrazione richiesta.

Ma le capacità d'astrazione e di espressione possono essere sviluppate attraverso altri tipi d'insegnamento: la ritmica, l'educazione motoria, fisica e sportiva, i giochi, le attività creative e manuali, la lingua materna (vocabolario appropriato), la matematica (topologia, geometria), lo studio dell'ambiente. In questa paziente costruzione interdisciplinare e transdisciplinare, il corpo e il movimento sono costantemente presenti.

## Il cofanetto dei gioielli

Mi sono ispirato alla pratica riflessiva e sono partito dal principio «di privilegiare le situazioni concrete e l'attività motoria dei bambini per osservare un apprendimento in corso e influenzarlo». Grazie al materiale creato appositamente ho così cercato di sfruttare la procedura «dei tragitti disegnati schematicamente fra 4, 5 o 6 punti di riferimento che formano delle reti». Utilizzando sistematicamente tre tipi di reti e la combinatoria matematica di tutti i tragitti possibili in queste reti ho sviluppato una serie di accessori didattici adatti a questo settore dell'educazione motoria.

Il cofanetto contiene 444 schemi d'itinerari in formato carte da gioco e degli accessori didattici. Delle informazioni didattiche indicano le diverse forme d'utilizzo del materiale in palestra o all'esterno.

I percorsi all'interno di reti di 4, 5 o 6 punti di riferimento privilegiano un approccio globale del «senso d'orientamento». Questi brevi percorsi, che obbligano ad orientarsi, sollecitano la motricità di locomozione e l'agilità. Si tratta di un approccio fisico e nel contempo intellettuale, che esige attenzione, memoria e ragionamento. I giochi e gli esercizi da parte loro rafforzano progressivamente una delle competenze più utili nella nostra quotidianità: l'orientamento.

*Marcel Favre è membro del comitato di redazione di «mobile».*  
Contatto: [marcel\\_favre@bluewin.ch](mailto:marcel_favre@bluewin.ch)

Durante il corso ASEF n. 4405, organizzato venerdì 20 maggio 2005 a Yverdon-les-Bains, verrà presentato questo materiale e il suo corretto modo d'uso. Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a: ASEF, Baslerstrasse 74, 4600 Olten, tel. 062 205 60 10 o all'indirizzo e-mail: [info@svss.ch](mailto:info@svss.ch)



«Orientarsi significa situarsi o situare un oggetto in modo volontario e consapevole in un ambiente, ma anche essere in grado di descrivere, in termini corretti e comprensibili a terzi, dove ci situiamo nell'ambiente in questione e da dove osserviamo.»



Il materiale qui presentato è al centro di uno studio di progetto nell'ambito della collaborazione fra ASEF e Edizioni Ingold. «mobile» e la newsletter dell'ASEF vi informeranno in merito a tempo debito.

## Dal piano al movimento

Tutte le varie tappe descritte nel testo a lato migliorano gradualmente il «senso d'orientamento». Queste operazioni, indissociabili dal movimento, rappresentano da sole uno strumento che fornisce le strategie di apprendimento. Come fare ad orientarsi sulla base di un piano o di uno schizzo?

- Collezionando le esperienze di spostamento in punti di riferimento presenti nello schizzo o nel piano,
- imparando ad osservare e a situare i punti di riferimento dapprima gli uni rispetto agli altri, poi rispetto ad un insieme di punti di riferimento,
- imparando a memorizzare una parte o la totalità di un itinerario semplice, risolvendo delle situazioni sempre più complicate,
- aggiungendo dei compiti motori o mentali diversi ai giochi e agli esercizi di orientamento,
- realizzando questi giochi ed esercizi con diversi tipi di stimolazione e «pressione»: cronometro, sguardo altrui, difficoltà intrinseca dei compiti, ecc.,
- comunicando il più spesso possibile con un compagno in modo da esprimere (a parole) ciò che si è appreso,
- creando individualmente (per un compagno) dei percorsi o itinerari da seguire.



# Scopri la tua regione!

Ecco qualche esercizio tratto dal cofanetto didattico.

## Giochi di osservazione e scoperta

■ Spostarsi liberamente individuando progressivamente le carte «feuille» («foglia»), «pomme» («mela»), «fleur» («fiore»), «caillou» («sasso»).

■ A piccoli gruppi inventare dei tragitti di tre punti di riferimento ciascuno menzionandoli semplicemente. Esempio: «foglia-fiore-sasso».

## Pilota e copilota

In coppia. A sceglie una carta, memorizza il tragitto e consegna la carta a B. I due effettuano il percorso. B controlla e corregge se necessario.

## Il colore giusto

I punti di riferimento (paletti) sono muniti di buca delle lettere, ognuna delle quali di un colore diverso. Tutti i giocatori estraggono una carta e percorrono il tragitto disegnato, al termine del quale la depositano nella buca delle lettere. Se il colore indicato sulla carta corrisponde a quello della cassetta significa che è stato trovato l'ultimo punto di riferimento del percorso. Ci si corregge individualmente.

## Pianificare e... pronti, partenza, via!

A gruppi di tre allievi. Ad ogni gruppo vengono attribuiti sei carte di percorso, un luogo di partenza e un altro di arrivo nella palestra. Per prima cosa bisogna guardare la lista dei numeri sul retro delle carte che permette un'eventuale verifica in caso di errore. Dopo un attimo di riflessione e di organizzazione viene dato il via. Quale gruppo riuscirà per primo a depositare le sue carte nelle buche delle lettere?

## Segui la guida!

In coppia. A si sposta con la carta a seconda delle indicazioni fornite da B. Esempio: «vai dritto, fai un quarto di giro a sinistra, ancora dritto, ecc.». L'esercizio può pure essere svolto coprendo gli occhi ad A. Gioco di espressione e di movimento.

## In fila indiana

Uno dei tre giocatori di una squadra estrae una carta. Il percorso viene studiato in comune. Un altro giocatore lancia il dado, dopodiché il gruppo percorre il tragitto tante volte quante ne ha indicate il dado. Ripetere più volte il lancio del dado.

Allenamento e resistenza.

## Tragitto segreto

In coppia. A estrae una carta, studia il percorso, riconsegna la carta e comunica a B il numero indicato sul retro della carta. B effettua da solo il tragitto, poi osserva A mentre lo percorre a sua volta. B e A verificano sulla carta se hanno effettuato lo stesso tragitto, poi lo rifanno insieme prima di estrarre una nuova carta e di scambiarsi i ruoli. Decifrare e correre.

## L'inventore di arabesche

In coppia. Su un foglio di bloc-notes, A disegna un percorso a curve destinato a B. I due allievi camminano o corrono per percorrere il tragitto immaginato. Scambio di ruoli. Prima di passare al punto di riferimento seguente, si può anche girare attorno ad ogni paletto.

Esercizio di agilità e di velocità.





*Perché la partita non si concluda all'ospedale:  
il programma d'allenamento «L'11».*



**suvaliv!**  
sicurezza nel tempo libe

Il programma d'allenamento «L'11» comprende dieci esercizi e un invito a rispettare il fair play. Svolgere regolarmente gli esercizi aiuta ad incrementare le prestazioni e a ridurre il pericolo di lesioni. [www.suva.ch](http://www.suva.ch)

