

**[www.mappa-tesoro.ch](http://www.mappa-tesoro.ch)**

## **Cerca lo spirito**

### **Trova il tesoro!**

Insieme alla tua classe hai la fortuna di partire alla ricerca di un tesoro facendo un viaggio appassionante attraverso la Svizzera .

A tale scopo ti occorre l'aiuto di un personaggio molto anziano e saggio. Non è né uomo, né animale, ma... un affascinante spirito che vive davvero e da migliaia di anni fa divertire gli uomini e dà loro potere.

### **Cerca lo spirito!**

Devi partire il più presto possibile e trovare il vecchio spirito.

Puoi iniziare da solo oppure formare un piccolo gruppo con i tuoi compagni di classe. Al termine di questa avventura, di 11 tappe, saprai qual è questo spirito così buono. L'essenziale è trovare lo spirito e portarlo con te. Senza di lui, sarà molto difficile dissotterrare il tesoro!

### **Utilizza swisstopo!**

Il tuo viaggio ti condurrà attraverso numerosi cantoni e ti farà scoprire castelli, fortezze e rovine, così come numerose località mozzafiato.

Per fortuna c'è swisstopo che ti aiuta in ogni momento. Oltre alla carta della Svizzera e ai geodati, swisstopo ti mette a disposizione tanti utili strumenti e funzioni.

Durante il viaggio scoprirai un gran numero di avvincenti segreti e otterrai preziosi consigli su come trovare il vecchio spirito. Leggi cosa potete vincere tu e la tua classe.

***[map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch)***



## Ecco come funziona la mappa – Esercizi di riscaldamento

Qui trovi la carta della Svizzera: [map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch)

### Campo di ricerca

L'elemento più importante è il campo di ricerca: ad esempio puoi fare una ricerca per località, per numero di avviamento postale e per coordinate. Se cerchi tramite coordinate, inserisci prima la coordinata Y (la cifra più alta) poi uno spazio vuoto e la coordinata X (la cifra più bassa). Durante il gioco, nell'angolo in basso a sinistra, appaiono sempre le coordinate del luogo in cui è posizionato il cursore. Attenzione: queste coordinate cambiano se sposti, anche solo di poco, il cursore. Se vuoi conoscere con esattezza le coordinate di un luogo, clicca sul punto che ti interessa con il tasto destro del mouse. Si apre così una finestrella con le coordinate, che scompaiono solo se la chiudi, cliccando sulla croce in alto a destra.

Nel campo di ricerca puoi anche cercare i vari geodati che ti servono nel corso del gioco. Basta inserirne il nome nel campo e selezionarli dal menu a cascata a sinistra, «Mappe visualizzate». Nel geocatalogo a sinistra, puoi attivare e disattivare, in qualsiasi momento, i geodati che hai scelto, cliccando sulla casellina corrispondente. Trovi ulteriori informazioni sui geodati, che hai selezionato, cliccando sul simbolo dell'ingranaggio a destra e poi sulla «i».

### Zoom

Puoi ingrandire e rimpicciolire con i pulsanti (+) e (–) che trovi nel margine, in alto a destra. Durante l'enigma, quando ti viene chiesto di zoomare a una determinata distanza, questa viene indicata in base alla scala in basso a sinistra. Ad esempio lo zoom a «50 km» è il valore più piccolo della scala e quello a «10 m» è il valore più grande.

### Funzioni

Nel menu a sinistra, sotto la voce «Disegnare & Misurare sulla mappa» ci sono le funzioni «Misurare» o «Linea» (per tracciare una linea o una superficie), mentre sotto la voce «Strumenti avanzati» trovi la funzione «Confrontare».

Potrai familiarizzare con queste funzioni con il seguente esercizio di riscaldamento.



## Esercizio di preparazione

Per riscaldarti, puoi inserire nel campo di ricerca il nome del luogo dove abiti e poi, in basso a destra puoi scegliere lo sfondo di visualizzazione in modalità carta o veduta aerea. Sul lato superiore destro della mappa, trovi lo strumento per zoomare l'immagine. Cerca l'edificio della tua scuola e regola lo zoom in modo da visualizzare, contemporaneamente sulla carta, sia la tua casa che la scuola.

Seleziona la funzione «Misurare» nel menu «Disegnare & Misurare sulla mappa» per misurare, sulla carta, il tragitto da casa a scuola. Clicca una volta sulla tua casa, in seguito, clicca nuovamente ad ogni cambio di direzione lungo il percorso ed infine, fai un doppio clic sul luogo di arrivo, vale a dire sull'edificio scolastico. Vedrai allora apparire, in basso, il profilo che indica se il tuo tragitto casa-scuola è pianeggiante oppure ripido. La funzione «Misurare» ti consente di calcolare la distanza, nonché la superficie e l'azimut (ovvero l'angolo misurato in senso orario tra il polo Nord e la direzione del movimento). Per eliminare tutti gli oggetti che hai disegnato clicca su «Cancellare» nel menu di sinistra e poi su «Indietro/Finire il disegno» per terminare.

Tutto chiaro? Puoi provare da solo oppure farti aiutare dal tuo insegnante.

Puoi anche allenarti un po' di più e scoprire altre nuove funzionalità.

Ad esempio, scrivi "Viaggio nel tempo" nel campo di ricerca. Potrai scegliere tra due viaggi nel tempo: uno con le carte topografiche dal 1848 ad oggi (Viaggio nel tempo - Carte) e l'altro con le vecchie foto aeree dal 1979 ad oggi (SWISSIMAGE Viaggio nel tempo). Con questi geodati storici puoi osservare in che modo si è sviluppato il tuo luogo di residenza nel corso degli anni. Facendo clic sul simbolo dell'orologio sul lato destro dello schermo, in alto appare una barra del tempo. Divertiti ad esplorare e scoprire l'impressionante evoluzione del territorio svizzero nel corso degli anni. Se vuoi scoprire delle immagini della Svizzera ancora più antiche, ovvero del secondo dopoguerra, potrai scegliere nel campo di ricerca "SWISSIMAGE HIST 1946".

Un paesaggio senza autostrade, poco industrializzato, ancora molto rurale e dove i ghiacciai erano ancora maestosi, ti rivelerà quanto velocemente il nostro paese è cambiato.

Dopo questo riscaldamento, sei pronto per il viaggio. Quando credi di aver raggiunto la meta della tappa, ingrandisci molto l'immagine (zoom «20 m»), in modalità veduta aerea, per vederla da vicino. Se hai raggiunto il luogo esatto, vedrai apparire due simboli sui quali puoi cliccare: uno con le informazioni sul luogo d'arrivo e l'altro, quello con il fantasma, che ti indica i compiti per la tappa successiva. Se al termine di una tappa vuoi fare una pausa, clicca comunque sulla tappa successiva. Solo in questo modo viene salvato il percorso già fatto e al successivo accesso potrai affrontare subito la nuova tappa.


Ora puoi partire! swisstopo ti augura buon divertimento e successo per il tuo viaggio. Clicca qui per iniziare a giocare (→ [www.schatz-karte.ch/it/gioco](http://www.schatz-karte.ch/it/gioco)).




## Psst ! Consigli !

Una volta giunto a destinazione, per trovare il simbolo della tappa, dovrai zoomare al massimo l'immagine.

Se sei arrivato nel posto giusto, si apriranno due icone di testo:

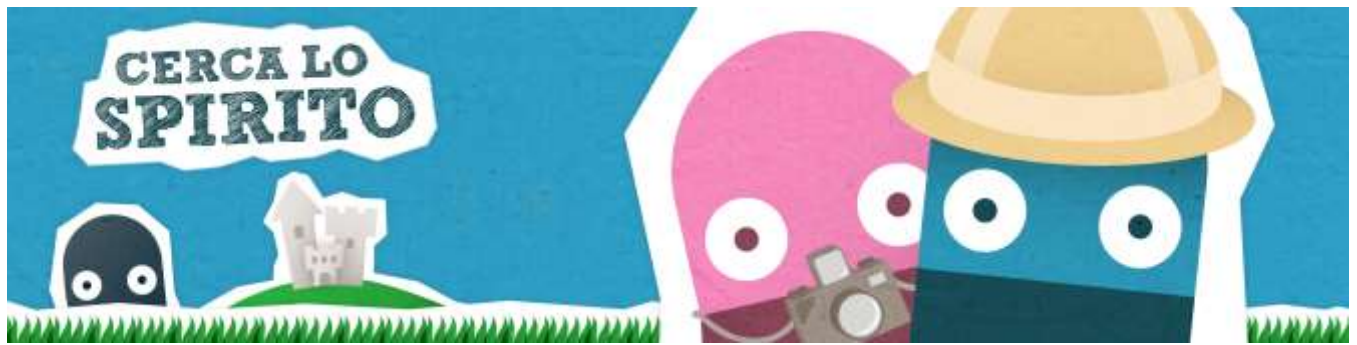
una fornisce informazioni sul luogo di arrivo ,

l'altra, il fantasmino , contiene indizi sulla tappa successiva della caccia al tesoro.

Se ti dovesse mancare il livello «Mappa-tesoro» nelle «Mappe visualizzate» lo puoi attivare rapidamente, attraverso il campo di ricerca.

Per le coordinate, fa'sempre attenzione a qual è la X e la Y. Sulle carte le coordinate Y si trovano sull'asse orizzontale, mentre le coordinate X sono sull'asse verticale.

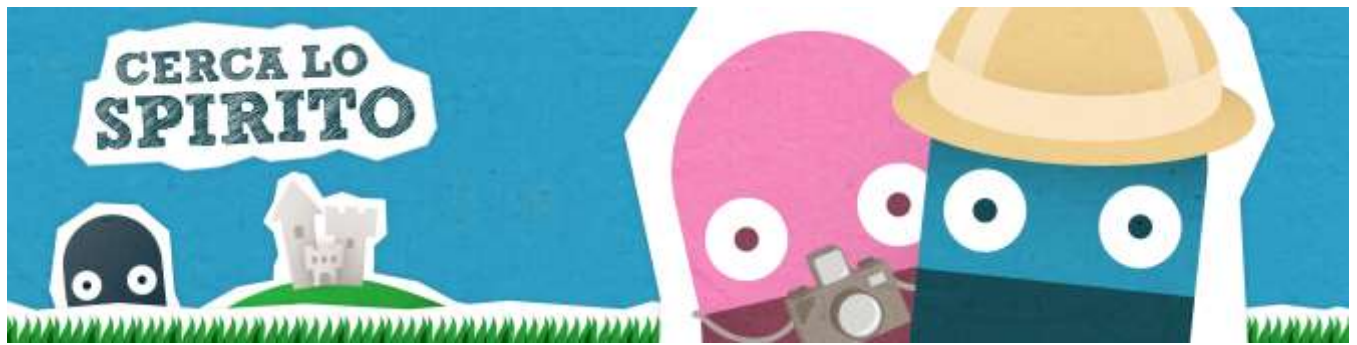
Qui trovi altri consigli: <https://help.geo.admin.ch/?lang=it>



## Inizia la caccia al tesoro – Prologo



Hai capito bene: durante il tuo viaggio attraverso la Svizzera, scoprirai un vecchio spirito saggio swisstopo ti dà subito un buon consiglio e ti suggerisce di cercare lo spirito in un famoso museo: lì troverai anche la lettera in cui nel 1291 fu sancita la fondazione della Confederazione svizzera nonché altri documenti del medioevo. Il museo, che in precedenza si chiamava «Archivio», si trova in Bahnhofstrasse 20. Un piccolo aiuto: dietro il museo sulla foto aerea vedi un campo sportivo rosso. Consiglio segreto: il luogo è ai piedi dei Mythen, vicino al lago Lauerzersee. Il miglior modo per iniziare è inserire questi due termini nel campo di ricerca della tua carta. Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



## Tappa 1



Bravo! Hai iniziato bene la ricerca dello spirito e sei sulle sue tracce! Egli era presente personalmente alla fondazione della Confederazione e ha sostenuto attivamente i signori sul Rütli.

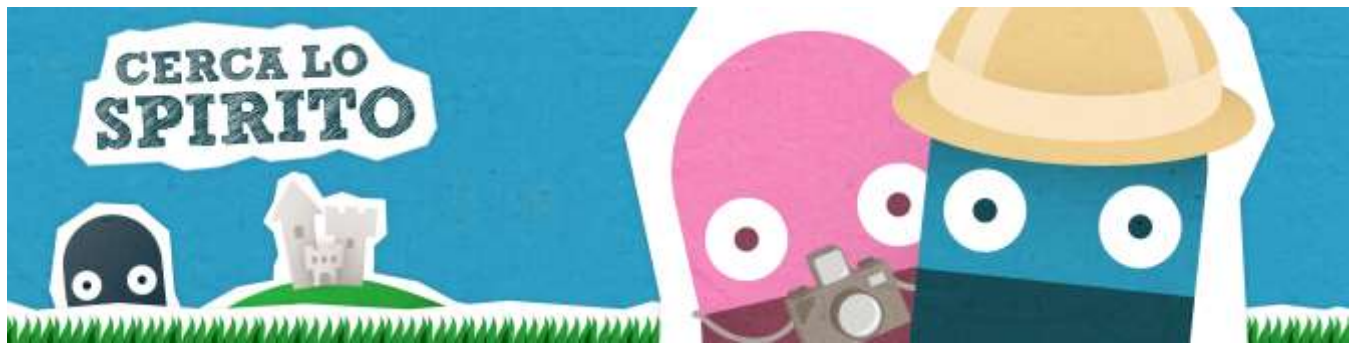
Tuttavia lo spirito non è rimasto a Svitto, ma ha cercato altri compiti. La sua tappa successiva era una misteriosa torre in un luogo non troppo distante. Per trovare questo luogo ti occorrono le coordinate della Svizzera che trovi sempre sul bordo sinistro inferiore. La torre cercata ha esattamente le stesse coordinate x (quelle a destra, menzionate per seconde) della località Rubigen BE e le stesse coordinate y (quelle a sinistra, indicate per prime) del paese argoviese di Würenlingen.

Per trovare le coordinate di Rubigen, devi inserire la località nel campo di ricerca. Poi utilizzare i simboli sul bordo in alto a destra della carta. Qui puoi scegliere diversi livelli di zoom tra «-» (in basso) e «+» (in alto). Zooma fino alla scala 5 km.

Per verifica: se hai selezionato il campo corretto, la scala in basso a sinistra ti indicherà la distanza di «5 km». Ora puoi prendere il doppio cerchio bianco (simbolo cartografico) come centro della località. Per Würenlingen procedi nello stesso modo. Quando hai trovato la meta con le due coordinate, devi zoomare il più possibile (clicca sul simbolo «+» in alto).

Tutto chiaro?

(Se non vedi subito apparire lo spirito, è perché le coordinate non erano precise al 100%. Non fa nulla, cerca in un raggio di 1 km il tuo punto d'arrivo, vicino alle case: lì troverai lo spirito.) In seguito avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



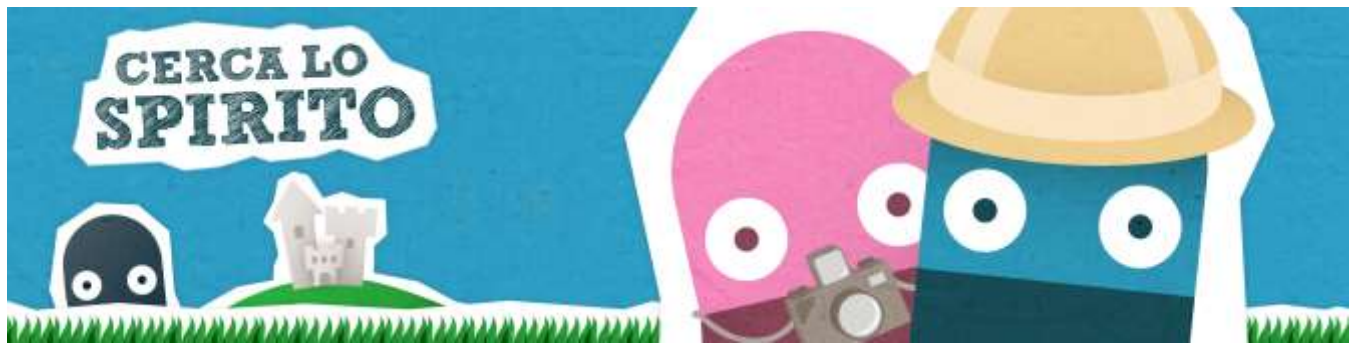
## Tappa 2



Sì, il nostro saggio spirito è davvero stato qui e ha contribuito a far diventare quello che un tempo era una vecchia prigione in un appassionante museo. Di lì a poco si è diretto a nord.

Per trovare il castello che è andato a cercare, ti occorre sulla carta la funzione «Misurare» (nel menu «Disegnare & Misurare sulla mappa»). Prendi il punto più a nord sulla riva del lago di Sarnen (presso Sarnen) e immetti lì il cerchio dell'azimut con un clic. Traccia ora un cerchio con un raggio di 30 km e un angolo di  $345^\circ$ .

Non appena questi dati appaiono correttamente nel campo rosso, clicca di nuovo con il tasto sinistro del mouse. Raggiungi così un lago, che però non è ancora la meta della tua ricerca. Il meraviglioso castello si trova infatti in un piccolo lago nelle vicinanze... Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



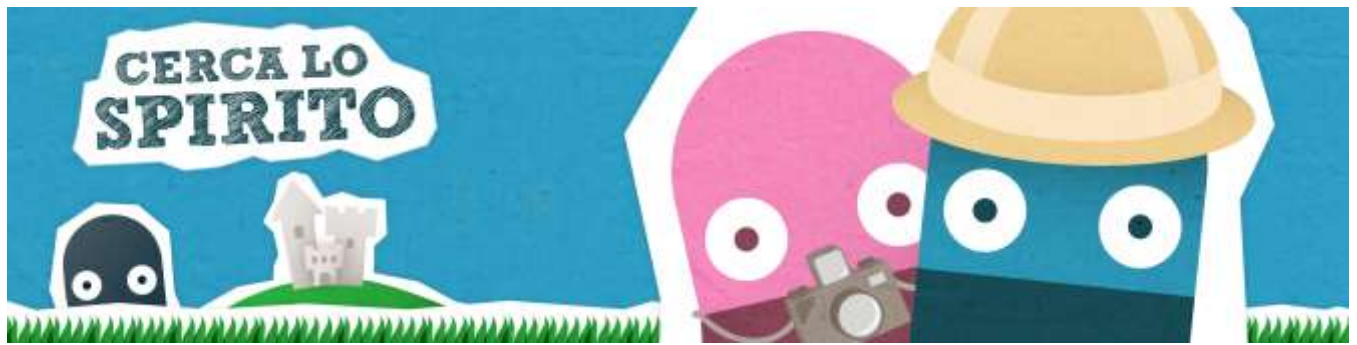
### Tappa 3



Pssst, sei arrivato in un luogo misterioso pieno di saghe e storie. Dai un'occhiata ad esempio allo stemma del comune di Mauensee: il pesce verticale blu prima era un pesce volante. O meglio, non t'immagini del tutto cosa gli sia capitato... Al margine della tranquilla palude di Wauwilermoos, dove in passato vivevano i contadini sulle palafitte, il nostro spirito ha vissuto momenti drammatici e si è esposto a più di un pericolo. Talvolta, perlopiù di sera tardi, lo si può ancora incontrare a Mauensee, tuttavia piuttosto in paese che nel castello.

Adesso è ora di superare un'altra tappa. Per fare più in fretta, prendi l'autostrada (sì, eccezionalmente puoi metterti al volante tu stesso, purché rispetti i limiti di velocità)! Zooma fino a quando la carta ha una scala di 2 km. Parti a nord del Mauesee, dove ti immetti sull'autostrada. E attenzione: come un fulmine passi a nord-ovest di D..., B..., Z..., R..., K..., H... e N... e ti fermi prima del ponte davanti alla vicina N...! Da lì procedi a piedi per esattamente 3,4 km in direzione nord. Passa poi alla veduta aerea e cerca sulla carta l'isolata rovina al bordo del bosco... Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



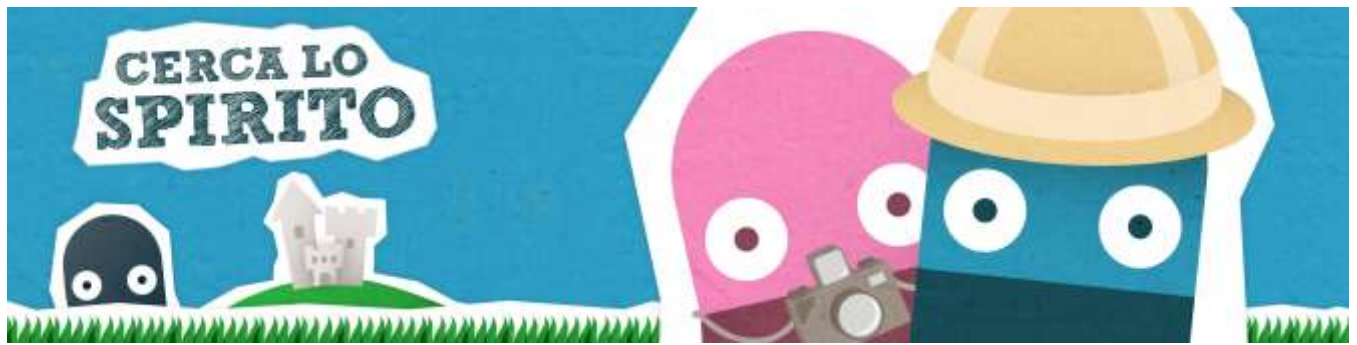


#### Tappa 4



I miti e le saghe che ruotano attorno all'Alt-Bechburg lasciano intendere che qui ha vissuto più di uno spirito e che forse ci vive ancora oggi ... I boschi attorno ad Alt-Bechburg sono stati in tutti i tempi la patria di nani, fauni, fantasmi e altre creature. Anche il nostro spirito un tempo visse nel castello facendo amicizia soprattutto con gli allegri nani che ci abitavano. Tuttavia è molto tempo che non lo si vede più. Non è mai più tornato dalla sua escursione alla torre stregata di... .

Vuoi andare a vedere se è in quella famosa torre? Allora ti servono delle nuove coordinate. Se addizioni le cifre delle coordinate x (a destra) e delle coordinate y (a sinistra), ottieni la somma totale di 3'827'588. Ancora non ti basta? Ecco un ulteriore indizio: per trovare la coordinata y effettua la sottrazione di tre milioni meno 431'901. In seguito, per differenza, puoi calcolare rapidamente la coordinata x. Dopo aver ottenuto le due coordinate non ti resta che inserirle correttamente nel campo di ricerca della tua carta. Nella veduta aerea, se hai zoomato abbastanza, vedrai apparire, sul bordo inferiore dell'immagine, la torre che cerchi e dove è possibile che si sia nascosto lo spirito... Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



## Tappa 5



Già, le croci di Boncourt ... Lo spirito che cerchiamo aveva le mani in pasta proprio qui! Moltiplica il numero di queste croci per 70 e otterrai un importante numero di avviamento postale, che sulla carta swisstopo ti condurrà sulle rive di un lago.

Lì segui il corso di un fiume che sembra un canale, formato dalla confluenza di altri due fiumi e che prosegue per quasi otto chilometri e mezzo in direzione sud-ovest. Fermati nel punto di confluenza e usa di nuovo la funzione complementare «Disegnare & Misurare sulla mappa/Misurare». Prendi la confluenza dei fiumi come centro e traccia un cerchio con il raggio di 9,1 km. All'azimut  $239^\circ$  sarai vicinissimo alla meta della tappa! Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.

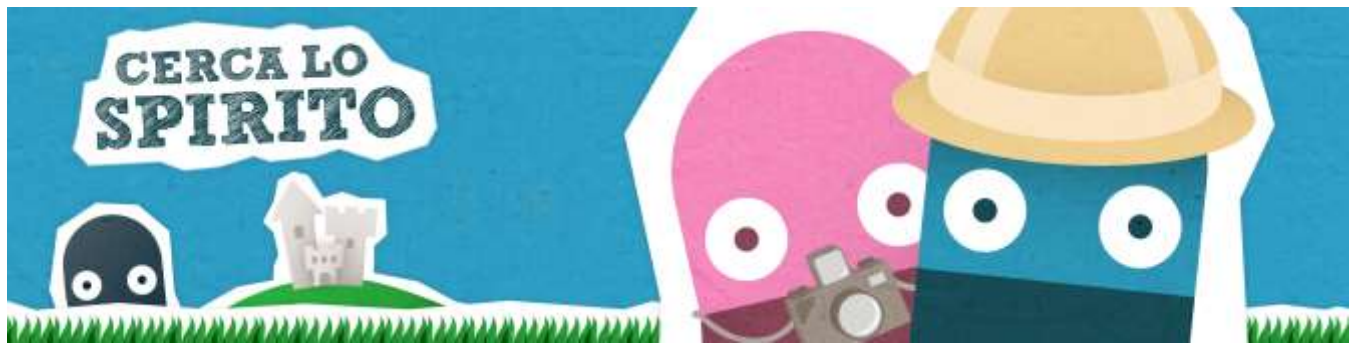


## Tappa 6



Complimenti! Stai facendo un ottimo lavoro con la tua ricerca del vecchio spirito e ora gli sei più vicino che mai! Perciò incamminati subito verso la prossima tappa!

Alle coordinate 2574000, 1170000 si trova un famoso lago artificiale svizzero, il cui nome è reso noto anche da un apprezzato formaggio. Attraverso la diga scorre un fiume. Seguilo verso nord al di là della diga, che vedrai nitida nell'immagine aerea. Dopo circa 3 km e alcune anse del fiume, arrivi a una rimarchevole doppia ansa. La riconoscerai molto bene sulla carta, mentre scoprirai le rovine del castello che stiamo cercando zoomando nella veduta aerea. Il set di dati «Idrografia swissTLM3D» ti può essere utile per trovare le rovine sulla veduta aerea. Ti permette, infatti, di attivare sulla mappa l'insieme dei corsi d'acqua e laghi della Svizzera. Ora le due anse del fiume, che scorre attorno alle rovine cercate, dovrebbero essere visibili in blu. Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



## Tappa 7



Dopo i drammatici eventi nel Castello d'Illens a Rossens, nel Canton Friburgo, il vecchio spirito si è ritirato in una città ritenuta la più soleggiata e nel contempo la più antica: Sion (o Sitten in tedesco) è il capoluogo del Canton Vallese ed è circondata da numerosi vigneti e castelli.

Due dei castelli più famosi della Valle del Rodano distano solo 300 m l'uno dall'altro: Tourbillon e Valère. Puoi inserire il nome di uno dei due castelli nel campo di ricerca della carta. Se poi selezioni la veduta aerea, riconosci nelle vicinanze anche l'altro castello. Puoi anche utilizzare il set di dati «swissALTI3D Hillshade» per aiutarti ad identificare le due colline sulle quali si trovano i castelli.

Ora utilizzando la funzione «Misurare», nel menu «Disegnare & Misurare sulla mappa», cerca di scoprire a quanti metri sul livello del mare si trovano i due manieri. Procedi nel modo seguente: clicca una volta su uno dei due luoghi (come per inserire un cerchio rosso), traccia una linea che lo collega al secondo castello e lì fai un doppio clic. A questo punto ottieni un profilo; seleziona ora come meta della tappa il castello che si trova più in alto. Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



## Tappa 8



Non lontano dalle rovine del castello di Tourbillon si trova lo stadio di Tourbillon, sede della squadra di calcio F.C. Sion. Ora, tuttavia, faresti meglio a cercare lo spirito non tanto sul campo di calcio quanto piuttosto nel teatro...

Conosci il famoso clown Dimitri? Se lo usi come termine di ricerca, finisci automaticamente nel suo teatro, dove ancora oggi lo spirito è ogni volta gradito ospite!

Ma purtroppo non hai troppo tempo per assistere ad uno spettacolo, devi continuare il tuo cammino. Se tu passi ora alla vista aerea, vedrai un fiume a circa 150 metri a sud del teatro. Cammina nella sua direzione. Una volta arrivato al fiume, attiva il set di dati «Percorsi escursionistici» che ti mostra dove puoi andare a fare una passeggiata. Segui poi il sentiero, segnalato in giallo, lungo la valle fino al primo bivio nel bosco. Qui, prendi il sentiero a destra e attraversa il fiume sulla passerella pedonale. Dopo il ponte, gira nuovamente a sinistra a valle del fiume. Ora sei sulla riva destra del fiume che presto sfocia in un altro. Prosegui sempre sul sentiero e all'incrocio successivo, dove c'è anche un grande ponte, prosegui sempre dritto. Dopo circa 750 metri, il sentiero passa sotto un doppio ponte. Lì, lascia il sentiero, attraversa il doppio ponte e segui la strada verso nord-est. Dopo 950 metri, scoprirai una grande rotonda su cui crescono degli alberi. Alla sua estremità settentrionale c'è un castello superbo! Zooma ancora più vicino fino ad ottenere una scala di 10 m o 20 m.

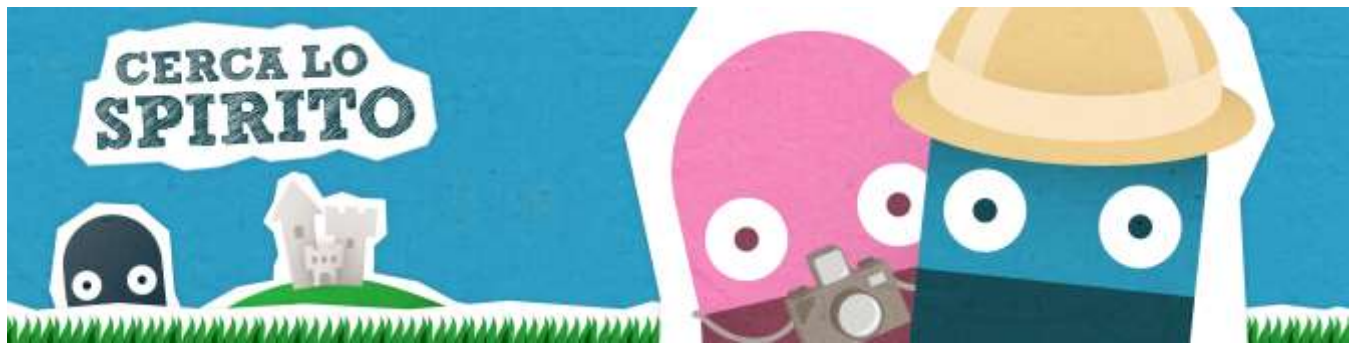


## Tappa 9



Sulle orme dello spirito, a questo punto ti attende, a seconda del tuo livello di forma fisica, un viaggio in bicicletta o in autopostale. Dapprima vai fino alla punta più orientale del lago di Lugano, da dove solo pochi km ti separano dal prossimo grande lago. Ti sei accorto che hai attraversato la frontiera nazionale e che ora ti trovi in Italia? Alla sua punta settentrionale una strada ti conduce dapprima verso nord, lungo un altro piccolo lago. Lungo la strada incontrerai un fiumiciattolo, il cui nome è formato dalle lettere AEMR. Dirigiti verso est a partire da una località più grande; attraverserai così di nuovo la frontiera nazionale, ritrovandoti in Svizzera e raggiungerai un noto passo prima di accedere ai tre laghi.

Il passo successivo ti allontana dal mediano dei tre laghi, in direzione della stazione sciistica di B...o. Poco dopo raggiungi un paese che non c'è più! Ebbene sì, hai letto bene: in effetti è scomparso negli anni '50 inondato dai flutti di un lago artificiale! Se attivi il set di dati "Viaggio nel tempo – Carte", puoi vedere dove si trovava all'epoca il paese. Clicca sul piccolo orologio a destra e seleziona l'anno 1950. Ora puoi anche selezionare la funzione "Confrontare" nel menu "Strumenti avanzati" e muovere da una parte all'altra la linea rossa che appare sulla mappa. In questo luogo inquietante, sul ripido pendio a ovest della diga del lago, sorge un'orrida rovina, ricca di storia... Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m

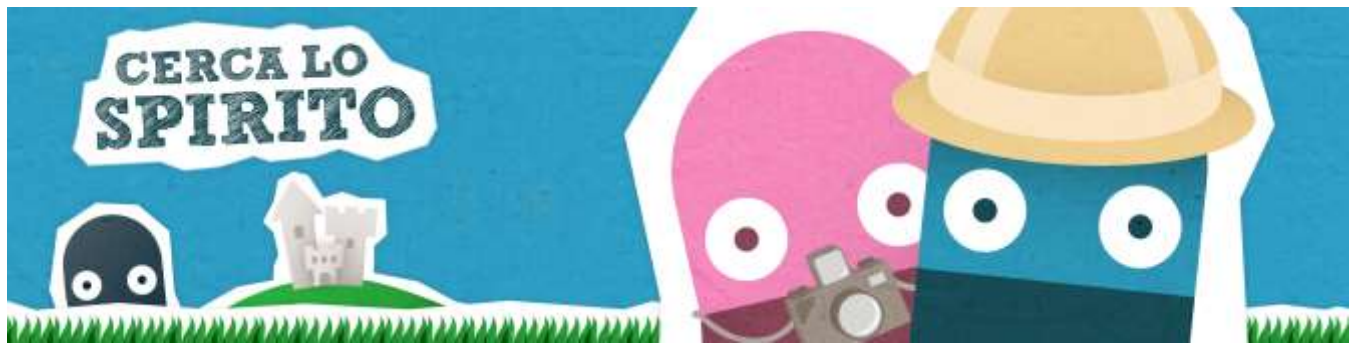


## Tappa 10



Dal calmo e un po' sinistro lago di Marmorera il saggio spirito ha proseguito rapidamente verso nord: passando al di sopra dell'antica città romanica di Coira ha raggiunto la riva del Reno e in una barca, che si è costruito da solo, si è lasciato trasportare per un paio di chilometri in direzione della foce nel lago di Costanza. Dev'essere sbarcato poco prima di Koblach (Vorarlberg/Austria). Per trovare il luogo dove ha soggiornato, dovresti tracciare sulla cartina un triangolo fra le località di Montlingen, Eichberg e Freienbach. Per farlo usa la funzione complementare «Linea» in «Disegnare & Misurare sulla mappa».

In questo piccolo triangolo si trova una collina ai cui piedi troverai una strana rovina. Per vederne il nome devi zoomare. Dato che la rovina è quasi del tutto ricoperta dal bosco, per una volta la veduta aerea non ti è d'aiuto, mantieni pertanto lo sfondo carta. Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.



## Etappe 11



Ora hai davanti a te solo un'ultima tappa. Hai dimostrato molta abilità e pazienza e lo spirito che cerchi vuole rivelarsi nel luogo della prossima tappa! Mettiti perciò in cammino in fretta e raggiungi il passo della Novena. Quassù, lievemente a est della cima del passo, nasce un celebre fiume, che dopo alcuni chilometri scorre verso sud. Segui il fiume fino all'ultima grande città prima della foce in un lago. In questa città puoi scorgere, se zoomi abbastanza, vari castelli. Passa alla veduta aerea e successivamente seleziona il castello più grande. Avvicinati con lo zoom finché la barra della scala indica 10 m o 20 m.





COMPLIMENTI! SEI ARRIVATO AL TRAGUARDO!

Si tratta di un affascinante spirito che vive davvero e da migliaia di anni fa divertire gli uomini e dà loro potere! E adesso lo hai trovato!

IL SUO NOME È: \_\_\_\_\_

Lo hai mai incontrato o hai mai avuto l'occasione di conoscerlo da vicino?

Congratulazioni: hai finito il tuo viaggio in Svizzera. Lungo il cammino hai scoperto diversi castelli, fortezze e rovine che costituiscono la storia e il patrimonio del nostro paese.

Ora sei diventato una o un specialista nell'utilizzo degli strumenti e dei geodati di swisstopo. Se vuoi potrai continuare ad utilizzarli gratuitamente a scuola o a casa su [map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch). Potrai anche scoprire molte altre peculiarità del nostro paese così come altri strumenti, come la 3D per esempio.

### **La tua ricompensa?**

Il meglio deve ancora arrivare: verranno assegnati tre premi per ciascuna regione linguistica (Svizzera tedesca, francese e italiana). Per cercare di vincerli, tutto quello che il tuo insegnante deve fare è inviare il nome di questo vecchio spirito via e-mail a: [mappa-tesoro@swisstopo.ch](mailto:mappa-tesoro@swisstopo.ch). La tua classe parteciperà all'estrazione e potrà vincere uno dei tre premi in palio per la Svizzera italiana: 1° premio-> una visita di swisstopo (durata circa 2 ore 30) per scoprire "il dietro le quinte" dell'Ufficio federale di topografia. Saranno, altresì, offerti il viaggio in trasporti pubblici ed un piccolo spuntino.

2° premio->500 CHF – per la cassa della scuola.

3° premio->250 CHF – per la cassa della scuola.

**Termine ultimo per la partecipazione: 15 marzo 2020 (farà fede la data della e-mail)**

In ogni caso, swisstopo offre ad ogni allievo, che ha raggiunto la tappa finale del gioco, una carta nazionale 1:25000. Il tuo insegnante può inserire un ordine collettivo per la tua classe nel suo account personale, alla voce "Goodies".