

www.mappa-tesoro.ch

Prova a prendermi!

Scopri la mappa di swisstopo andando alla ricerca delle attrazioni turistiche nascoste.

Home

Prova a prendermi!

Chiudi gli occhi e immagina:

Sono arrivate le vacanze estive. Ricevi una misteriosa cartolina dal tuo migliore amico, che ha deciso di partire alla scoperta della Svizzera e ti invita a raggiungerlo. Riapri gli occhi e lanciati sulle sue tracce seguendo gli indizi che ti ha lasciato lungo il percorso!

Un indizio dopo l'altro!

Mettiti in cammino sulle tracce del tuo miglior amico Massimo da solo/a o con l'aiuto di qualche compagno di classe.

Se riuscirai a scoprire i 9 indizi, troverai Massimo in un luogo segreto, dove ti aspetta con una piccola sorpresa!

Utilizza swisstopo.

Per aiutarti nella tua avventura, potrai far ricorso alla mappa della Svizzera, ai geodati e ad altri strumenti pratici messi a disposizione da swisstopo.

Da grotte meravigliose a vette panoramiche, nel tuo itinerario scoprirai luoghi della Svizzera unici nel loro genere e imparerai tante cose su questo splendido paese!

Segui questo link per scoprire i premi che puoi vincere insieme alla tua classe.

Partecipa al concorso e vinci dei super premi!

Per ciascuna regione linguistica saranno assegnati tre premi. Per partecipare al concorso, fornisci al tuo insegnante le coordinate nazionali del luogo di arrivo. Dopo aver raccolto le coordinate di tutta la classe, l'insegnante potrà inviarle via e-mail

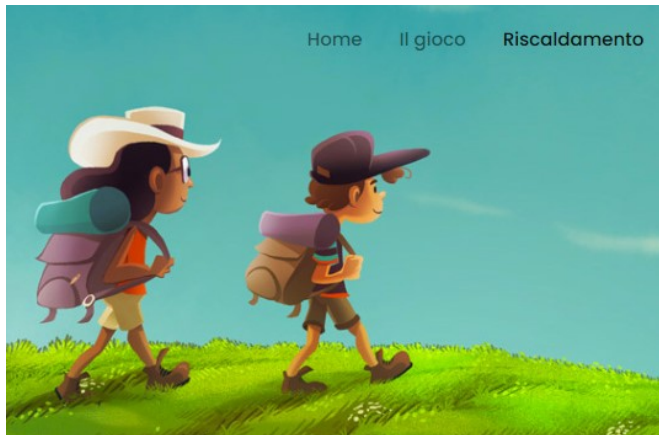
all'indirizzo mappa-tesoro@swisstopo.ch. Seguirà un'estrazione a sorte e la tua classe potrà vincere uno dei tre premi in palio!

- 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 -> CHF 500.- per la cassa della scuola,
- 3° premio -> CHF 250.- per la cassa della scuola.

Termine ultimo per la partecipazione: 15 marzo 2021 (farà fede la data della e-mail).

Chi prende parte alla caccia al tesoro dando prova di impegno vince in ogni caso: a tutti i partecipanti che giungono al traguardo, swisstopo regala, infatti, una carta nazionale alla scala 1: 25'000. L'insegnante può inviare un ordine collettivo per tutta la classe, tramite il conto insegnanti, alla voce «Goodies».

Riscaldamento



Per aiutarti ad utilizzare al meglio la mappa e le sue funzioni durante il gioco, ti spieghiamo gli elementi più importanti. Apri una nuova finestra tramite questo link map.geo.admin.ch e inizia l'esercizio di riscaldamento.

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 scompare 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".

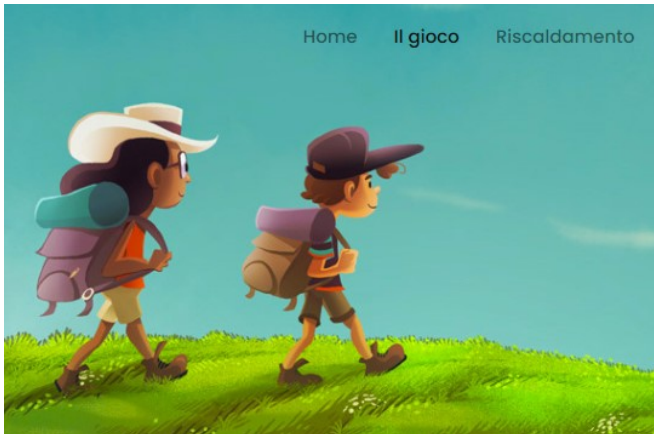
Un paesaggio senza autostrade, poco industrializzato, ancora molto rurale e dove i ghiacciai erano ancora maestosi, ti rivelerà quanto velocemente il nostro paese è cambiato.

Dopo il riscaldamento, eccoti pronto per il tuo viaggio. Quando credi di aver raggiunto la meta della tappa, ingrandisci molto l'immagine (zoom «50 m»), in modalità veduta aerea o sulla carta. Se hai raggiunto il luogo esatto, vedrai apparire un simbolo sul quale puoi cliccare: ti darà informazioni sulla tappa trovata e le indicazioni per la tappa successiva. Se vuoi fare una pausa al termine di una tappa, clicca di nuovo, brevemente, sul simbolo per salvare il percorso già fatto e per poter continuare da lì all'accesso successivo.

Allora, ci siamo! swisstopo augura a te e alla tua classe buona fortuna e tanto divertimento durante il vostro viaggio.

Iniziare il gioco

Il gioco



Ciao!

Ti propongo un giochino.

Ho girato la Svizzera in lungo e in largo e a ogni tappa ho lasciato degli indizi che ti permetteranno di seguire le mie tracce. Se riuscirai a ricostruire il mio percorso, mi troverai all'ultima tappa, dove ti aspetta una sorpresa! Ciascun indizio ti rivelerà anche una lettera dell'alfabeto. Segnatela di volta in volta, ne avrai bisogno per l'ultima tappa! Osservando il paesaggio dietro di me sulla foto, puoi indovinare dove cercare il tuo primo indizio! Se ti può aiutare, questo castello si trova sulla sponda orientale del Lago Lemano

Buona fortuna!
Massimo

Prologo:

Prima buona notizia: sono arrivate le vacanze estive! Seconda buona notizia: stamattina, aprendo la cassetta delle lettere, hai trovato una cartolina dal tuo migliore amico Massimo.

La cartolina ritrae Massimo davanti al Castello di Chillon (château de Chillon) mentre tiene in mano un cartellone su cui si legge: *Prova a prendermi!*

Sul retro della cartolina Massimo ha scritto:

Ciao!

Vuoi giocare con me? Ho girato la Svizzera in lungo e in largo e a ogni tappa ho lasciato degli indizi che ti permetteranno di seguire le mie tracce. Se riuscirai a ricostruire il mio percorso, mi troverai all'ultima tappa, dove ti aspetta una sorpresa! Ciascun indizio ti rivelerà anche una lettera dell'alfabeto. Segnatela di volta in volta, ne avrai bisogno per l'ultima tappa!

Osservando il paesaggio dietro di me sulla foto, puoi indovinare dove cercare il tuo primo indizio! Se ti può aiutare, questo castello si trova sulla sponda orientale del Lago Lemano.

Buona fortuna!
Massimo

Tappa 1:

Per trovare la prossima lettera, segui la mappa costeggiando le sponde del lago fino alla sua estremità occidentale. Arrivato/a lì, facendo uno zoom fino alla scala di 100 m, troverai un faro (Le Phare de Genève). Partendo da questo punto, utilizza lo strumento «Misurare» e traccia una distanza di 1,9 km con un angolo di 232°.

Lì il tuo prossimo indizio sarà il protagonista!

Buona fortuna!

Massimo

Tappa 2:

Attiva il livello «Frontiere nazionali». Segui in linea retta il confine con la Francia in direzione nord fino alla grande ansa di un fiume che si trova a una distanza di 150 km a volo d'uccello e che fa parte di uno dei «siti protetti swissTLMRegio». Attivando questo geodato, il fiume e le sue rive si illumineranno di giallo.

In questa grande ansa del fiume si trova un'antica città medievale con un piccolo ponte in pietra dove troverai ciò che stai cercando. Un piccolo indizio: disattivando i geodati visualizzati, all'ingresso del ponte potrai vedere una croce applicando lo zoom sulla mappa fino a una scala di 200 m.

Tappa 3:

Fai rotta verso la capitale della Svizzera e risalì il famoso fiume che l'attraversa fino a gettarsi in una successione di due laghi. Attiva «Linee ferroviarie swissTLM3D».

Sulla riva destra del fiume tra i due laghi, un trenino ti porterà in cima alla montagna e all'inizio di un piccolo sentiero escursionistico.

Per trovare più facilmente il sentiero, attiva «Percorsi escursionistici» e segui il sentiero fino a raggiungere una costruzione. Attivando la foto aerea, vedrai una piattaforma triangolare da cui potrai ammirare un magnifico panorama sulla regione e dove troverai il prossimo indizio.

Tappa 4:

A questo punto, guarda sulla mappa in direzione sud-ovest: vedrai un lago di montagna a una distanza di poco più di 20 km. Un po' più a sud puoi osservare una catena montuosa che segna il confine tra il Canton Berna e il Vallese.

Per aiutarti, puoi attivare «Frontiere cantonali». Dopo averla individuata, segui il confine tra i due cantoni in direzione est fino ad arrivare a una meraviglia naturale che potrebbe scomparire a causa del riscaldamento globale.

Per trovare il tuo prossimo indizio, scendi fino al punto più basso di questa lingua bianca, dove dei corsi d'acqua formano una «Y»!

Tappa 5:

Lo so, qui non fa molto caldo! Ma la tua prossima tappa si trova in un luogo dal clima più mediterraneo.

Attiva il livello «CAP e località» e trova la località di Grünenmatt. Prendi nota del suo NPA, moltiplica questo numero per 2 e sottrai 4. Il risultato ti darà l'NPA della tua prossima destinazione! Attenzione: esistono tre località con lo stesso NPA, scegli quella dalla superficie maggiore.

Una volta arrivato/a, vai in riva al lago, attiva la foto aerea e cerca un grande battello attraccato al molo. Un po' più in basso, a sinistra sulla riva, si trovano dei pedalò. Noleggia un pedalò e lanciati in direzione sud fino a passare sotto un ponte autostradale che taglia il lago. Quindi gira a destra e ormeggia il tuo pedalò nel piccolo porto circolare che si trova lì. Il tuo prossimo indizio è nascosto in una versione in miniatura della Svizzera che si trova proprio accanto a te!

Tappa 6:

Se ti restano un po' di forze, puoi raggiungere la cima del Monte San Salvatore. Da lassù potrai ammirare un meraviglioso panorama su tutta la regione! Altrimenti puoi andare in un grotto, i «frigoriferi» dei nostri antenati oggi spesso trasformati in ristoranti, e approfittare per mangiare un boccone prima di ripartire.

Mi stai tallonando! Per la prossima tappa, rintraccia l'aerodromo in miniatura con una foto aerea. Dopo averlo trovato, clicca sul pulsante a destra e prendi nota delle coordinate che saranno visualizzate.

Procedi 37 km verso ovest e 135 km verso nord. Per farlo, sottrai 37 000 alla coordinata Y e addiziona 135 000 alla coordinata X.

Da lì, attiva i livelli «La Svizzera in bici» e «Idrografia swissTLM3D».

Uno dei fiumi che si getta nel lago vicino a dove ti trovi ora si chiama Lorze.

Risali il fiume fino a raggiungere una pista ciclabile che costeggia le sue rive.

Lì ti aspetta una bicicletta. Monta in sella e percorri circa 3,6 km lungo il fiume prima di svoltare a destra all'incrocio e quindi copri all'incirca la stessa distanza.

Per sapere dove fermarti, aiutati con lo strumento «Misurare».

Lì, nascosto sottoterra, potrai trovare il prossimo indizio!

Tappa 7:

Per la prossima tappa raggiungi la principale località dell'Appenzello Interno. Attiva «Trasporti a fune swissTLM3D». A poco più di 10 km a sud-est, troverai una località da cui parte una telecabina (in rosa sulla mappa) che conduce a una cima che inizia per «S».

Ora attiva «Percorsi escursionistici» e imbocca il sentiero lungo la cresta in direzione sud-ovest. All'incrocio segui il percorso in direzione del lago sottostante. Scendendo per il sentiero, a destra vedrai degli acquitrini (tratteggiati in blu). Osservando bene, a nord degli acquitrini noterai una piccola cappella sul versante di un monte,

rappresentata da un cerchio bianco con un puntino al centro. Lì troverai il tuo prossimo indizio!

Approfitta dell'ostello in riva al lago per riposarti prima di riprendere il cammino la mattina seguente.

Tappa 8:

Trova il Cantone dei Grigioni (Graubünden) e raggiungi la città famosa per ospitare il Forum Economico Mondiale. Attivando «Linee ferroviarie swissTLM3D», troverai una linea ferroviaria che parte da una città più a nord e che attraversa le montagne tramite una lunga galleria.

Attraversa la galleria con il treno, poi segui le rotaie che si diramano a est fino alla fine della linea. Grazie agli indizi che hai scoperto durante il tuo itinerario, troverai il nome del luogo in cui mi trovo. Un piccolo indizio: questo luogo fa parte dei «siti protetti swissTLMRegio».

Tappa 9:

Mistero punto di arrivo.

Ottimo, eccoti arrivato/a a destinazione dopo avere percorso più di 700 km attraverso la Svizzera! Massimo ti sta aspettando impaziente nella hall dell'hotel e ti annuncia che vuole trascorrere due giornate indimenticabili in questa valle, conosciuta per essere infestata dagli spiriti, dando la caccia ai fantasmi.

E, per congratularsi con te, Massimo si impegna a mandarti una mappa nazionale in scala 1:25000! L'insegnante può inviare un ordine collettivo per tutta la classe, tramite il conto insegnanti, alla voce «Goodies».

Ma non finisce qui: per ogni regione linguistica saranno assegnati tre premi.

Per tentare di vincerli, fornisci al tuo insegnante le coordinate nazionali del luogo di arrivo. Dopo aver raccolto le coordinate di tutta la classe, l'insegnante potrà inviarle via e-mail all'indirizzo mappa-tesoro@swisstopo.ch. Seguirà un'estrazione in cui la tua classe potrà vincere uno dei tre premi!

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 il fondo classe,

3° premio: 250 CHF per il fondo classe.

Termine ultimo per la partecipazione: 15 marzo 2021 (farà fede la data della e-mail).