

www.mappa-tesoro.ch

Pronti, partenza, via!

Scopri le mappe e geodati di swisstopo al ritmo dei tuoi sport preferiti

Home

Pronti, partenza, via!

Lucie e Matéo adorano lo sport. Amano giocare a calcio con i compagni, riprodurre mosse di arti marziali e ballare a ritmo sfrenato sulle note dei loro cantanti preferiti. Sognano di conoscere Roger Federer, Mujinga Kambunji o Guillaume Hoarau. Immaginano sé stessi, da grandi, come degli sportivi di alto livello mentre sollevano una coppa in uno stadio, davanti al pubblico che li acclama. Un giorno, alla vigilia delle vacanze scolastiche, si lanciano una sfida: scoprire nove sport, in nove luoghi simbolo della Svizzera, in nove giorni.

Da una tappa all'altra!

Lucie e Matéo ti invitano ad affrontare questa sfida con loro. Prima di partire ti hanno lasciato un messaggio vocale chiedendoti di raggiungerli alla prima tappa del percorso. Hanno cercato d'inviarti una foto di una mappa con un itinerario completo, ma purtroppo a causa di un problema tecnico ricevi il loro messaggio con un giorno di ritardo e non riesci a scaricare la foto sul cellulare. Il primo luogo è descritto con delle linee di codice. I tuoi amici sono già partiti e tu devi cercare di raggiungerli, a tutti i costi, con le istruzioni di cui disponi.

Utilizza swisstopo.

Per aiutarti nella tua avventura puoi far ricorso alla mappa e ai geodati della Svizzera nonché ad altri strumenti pratici messi a disposizione da swisstopo. Offrono molte funzioni e l'obiettivo di questa caccia al tesoro è scoprirli in modo ludico e interattivo. Prima di iniziare il gioco, puoi esercitarti con tutti questi strumenti, nella sezione "Riscaldamento".

Un piccolo consiglio: non preoccuparti soprattutto se in certi momenti ti senti perso/a o bloccato/a in una tappa: è normale, a volte l'adrenalina dell'avventura può avere

questo effetto. Più seriamente: se in certi momenti ti dovesse capitare, soprattutto non farti prendere dal panico. Prenditi del tempo per rileggere, con attenzione, le istruzioni dall'inizio. Riprendi i vari elementi tappa per tappa e, nel peggiore dei casi, chiedi al/alla tuo/a insegnante o ai tuoi compagni d'aiutarti.

Partecipa al concorso e vinci dei super premi!

Presso ciascuna delle nove tappe, Lucie e Matéo si cimenteranno in delle sfide sportive. Prendi nota dei loro tempi con la tua classe e alla fine somma i nove tempi cronometrati, indipendentemente dall'unità di misura. Il tuo o la tua insegnante invierà per mail il totale ricavato all'indirizzo mappa-tesoro@swisstopo.ch. Così la tua classe parteciperà al concorso e con un po' di fortuna potrà vincere uno dei tre premi assegnati per ciascuna regione linguistica, tramite estrazione a sorte tra tutte le risposte esatte pervenute.

1° premio -> Una visita di swisstopo della durata di 2h 30 min. circa per conoscere dietro le quinte l'Ufficio federale di topografia (spese di viaggio con i trasporti pubblici e spuntino compresi)

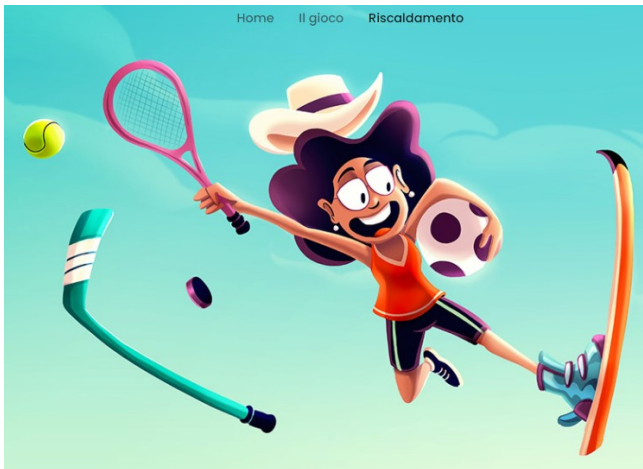
2° premio -> CHF 500.- per la cassa di classe

3° premio -> CHF 250.- per la cassa di classe

Termine ultimo di partecipazione al concorso: 15 marzo 2022. Fa fede la data di ricezione della mail.

Partecipare alla caccia al tesoro e arrivare fino in fondo all'avventura conviene in ogni caso: swisstopo regala a ogni allievo/a giunto/a fino all'ultima tappa del gioco una carta nazionale in scala 1:25'000. Il tuo o la tua insegnante può fare un ordine collettivo per la tua classe, nel suo account 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 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 1970 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».

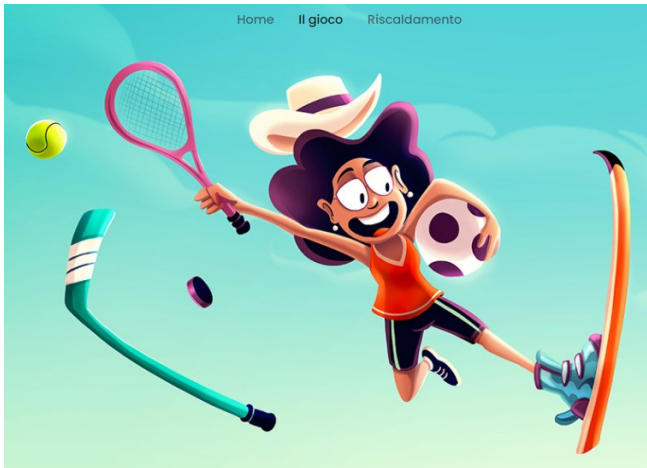
Un paesaggio senza autostrade, poco industrializzato, ancora molto rurale e dove i ghiacciai erano ancora maestosi, ti rivelerà quanto velocemente il nostro paese è cambiato.

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 arancione sul quale puoi cliccare: ti darà informazioni sulla tappa trovata e le indicazioni per la tappa successiva. Se in precedenza hai utilizzato la funzione «Disegnare», ricordati di finire il disegno o disattivarlo in «Mappe visualizzate», prima di cliccare sull'icona.

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.

Il gioco



Pronti, partenza, via!

Un giorno, alla vigilia delle vacanze scolastiche, Lucie e Matéo si lanciano una sfida: scoprire nove sport, in nove luoghi simbolo della Svizzera, in nove giorni. Lucie e Matéo ti invitano ad affrontare questa sfida con loro. Prima di partire ti hanno lasciato un messaggio vocale chiedendoti di raggiungerli alla prima tappa del percorso. Tu decidi di seguirli.

In bocca al lupo!

Prologo:

Ricevi un messaggio vocale da parte di Lucie e Matéo in cui ti chiedono di raggiungerli alla prima tappa del percorso. Hanno cercato d'inviarti una foto di una mappa con un itinerario completo, ma purtroppo a causa di un problema tecnico ricevi il loro messaggio con un giorno di ritardo e non riesci a scaricare la foto sul cellulare. Il primo luogo è descritto con delle linee di codice. I tuoi amici sono già partiti e tu devi cercare di raggiungerli, ad ogni costo, con le istruzioni di cui disponi. Non ti lasci scoraggiare e decidi di non perdere l'occasione di fare un giro così bello. Cerchi di decifrare il codice.

INFORMAZIONE IMPORTANTE: ad ogni tappa del loro viaggio Lucie e Matéo hanno praticato lo sport proposto e hanno preso nota del loro punteggio (tempo) nel loro diario di viaggio. Non dimenticarti di annotare questo punteggio a ogni tappa.

Lucie e Matéo:

Ciao!

Visto che anche tu come noi sei appassionato/a di sport, abbiamo pensato che ti sarebbe piaciuto compiere un itinerario sportivo insieme a noi per scoprire nove sport, in nove diversi luoghi della Svizzera.

Sei pronto/a ad affrontare questa sfida sportiva?

Ecco dove devi raggiungerci per dare inizio all'avventura:

// Localizzazione

var luogo = «2'613'547.225, 1'265'536.550»
go.to (luogo)
Mappa di base «Foto aerea»

Tappa 1:

Visto che hai dei problemi di connessione, Lucie e Matéo ti hanno scritto un biglietto. Te lo fai consegnare e leggi attentamente il messaggio dei tuoi amici.

Lucie e Matéo:

Meno male! Siamo felici che ce l'hai fatta a raggiungere la prima tappa. Per trovare il prossimo luogo, visualizza la mappa e applica lo zoom fino a una scala di 20 km. Vedrai quasi tutta la Svizzera. Ora misura circa 95 km da Basilea in direzione sud. Dovresti trovarti sulla sponda di un lago adiacente a un altro lago. Segui a piedi la riva del lago fino a raggiungere la pianura tra i due laghi. Ora ti trovi in una città il cui nome latino «in mezzo ai laghi» è stato germanizzato. Cerca le due stazioni di questa città. Per aiutarti puoi impostare la mappa a una scala di 500 m; a questo punto i nomi delle stazioni saranno visualizzati in rosso. Tra le due stazioni si trova un grande prato ben visibile sulla foto aerea. Usa la bussola a partire da questo prato: il prossimo luogo d'incontro si trova a un po' più di 12 km e a un azimut di 147° (a sud-est), a 2472 m di altitudine. Quando hai trovato il punto, assicurati di finire o disattivare il disegno prima di cliccare sull'icona.

Tappa 2:

Lucie e Matéo:

Per trovare la terza tappa del nostro circuito dovrai andare in un Cantone che confina con l'Italia. Attiva il livello «Frontiere nazionali» e segui il confine con l'Italia da ovest verso est fino ad arrivare al primo lago che attraversa la frontiera tra i due paesi. Utilizza il livello «Trasporti pubblici swissTLMRegio» e prendi un battello per attraversare questo lago e scendere al primo imbarcadero in Svizzera subito dopo aver attraversato la frontiera. Continua il tuo percorso, sempre seguendo il confine, per circa 27 km. Raggiunto un altro lago, segui la strada in rosso che va in direzione nord-est finché alla tua destra non vedi un aeroporto. Un elicottero e un pilota ti stanno aspettando per portarti dove desideri. Puoi dare al pilota le istruzioni seguenti: attivare il livello «Siti protetti swissTLMRegio» e dirigersi verso il sito protetto a circa 4 km a sud-est dell'aeroporto. Il sito è indicato in giallo fluorescente sulla mappa ed è lungo 2,5 km circa per 1 km di larghezza, non puoi mancarlo. Per trovare il luogo preciso dell'appuntamento, chiedi al pilota di lasciarti nel punto più a sud di questa zona. Da lì prosegui a piedi. Attiva il livello «Percorsi escursionistici» e segui il sentiero che attraversa il sito protetto. Dopo avere raggiunto il punto più alto (913 m), c'è ancora una collina a 850 m a sinistra del sentiero. La prossima tappa si trova molto vicino, a livello della linea tratteggiata indicata in rosso alla scala di 50 m.

Tappa 3:

Istruzioni per la prossima tappa:

Lucie e Matéo:

Ti stai avvicinando poco a poco all'obiettivo finale, che emozione! La prossima attività sarà una delle più fisicamente impegnative che tu abbia mai fatto. Un indizio: ti servirà il casco. ;)

Ecco le istruzioni per arrivarci: attiva i livelli «Frontiere nazionali» e «Frontiere cantonali». Segui il confine Svizzera – Italia in direzione est fino ad arrivare al confine con un altro Cantone. È più facile se utilizzi la foto aerea e una scala ridotta come 20 km. Continua a seguire il confine fino a raggiungere il secondo punto più a sud di questo Cantone. Imposta la mappa alla scala di 5 km e attiva il livello «Linee ferroviarie swissTLM3D» e sali sul treno. Ogni volta che incontri un bivio prosegui sempre in direzione nord-est. Passerai vicino a un aeroporto che comincia per S, ma non fermarti prima di avere percorso una distanza in linea d'aria di 57 km, calcolata dal punto di partenza del treno. Piccolo consiglio: fermati in corrispondenza del punto d'intersezione tra la linea ferroviaria e il cerchio di 57 km. Scendi dal treno e prosegui il percorso seguendo la strada (segnata in rosa chiaro) che va in direzione ovest e che passa un valico stradale. Fermati nel Comune sull'altro versante del passo stradale, dove si trova anche un lago che ha lo stesso nome di questa stazione. Attiva i «Trasporti a fune swissTLM3D» e comincia ad avanzare verso la parte sud della città fino a raggiungere una telecabina indicata da una linea rosa fosforescente. Ci sono 3 linee rosa che si susseguono: fermati alla fine della seconda.

Tappa 4:

Ricevi una busta che contiene un messaggio dei tuoi amici.

Lucie e Matéo:

Presto sarai alla metà del percorso, continua così! Ora partirai alla ricerca del quinto luogo. Speriamo che te la sappia cavare sulle rotelle!

Per cominciare imposta la mappa a una scala di 10 km. Attiva il livello «Divisione carta nazionale 25 Stampa». Spostati nella casella che porta il numero della carta nazionale 1170. Applica lo zoom a 2 km e spostati su una montagna che si trova a nord della città che dà il suo nome alla carta numero 1170. Riconoscerai questa famosa montagna perché il suo nome è quello di uno sport che ricorda lo yoga ma con una terminazione latina. L'hai trovata? Eccellente!

Ma risparmia le energie, perché si tratta solo di una tappa intermedia. Disattiva il livello «Divisione carta nazionale 25 Stampa». Imposta la mappa alla scala di 10 km e attiva i livelli «swissALTI3D rilievo» e «Idrografia swissTLM3D». A circa 45 km a nord-est puoi vedere una piccola catena montuosa che sorge a ovest di un lago. Disattiva il livello «swissALTI3D rilievo» e metti la foto aerea sullo sfondo: puoi vedere che da questa catena montuosa scendono molti corsi d'acqua diretti verso un fiume il cui nome comincia con la lettera S ed è composto da solo 4 lettere. Potrai vedere il nome del fiume ciccando sulla linea blu. Per trovare il prossimo luogo rimetti la mappa a colori sullo sfondo, così sarà più facile. Cerca il punto in cui questo famoso fiume scorre perfettamente parallelo all'autostrada. Il luogo si trova a ovest, più precisamente a nord di vari campi sportivi. Per vedere di quale attività sportiva si tratta, guarda sulla foto aerea e indovina!

Tappa 5:

Lucie e Matéo:

Mi ha detto un uccellino che hai già completato metà del percorso, complimenti! Ma non fermarti proprio adesso, vale assolutamente la pena proseguire... Ora, per guadagnare un po' di tempo, attiva il livello «Rete stradale swissTLMRegio», quindi imbocca l'autostrada in direzione sud-est e fermati alla fine del lago che comincia con la lettera W. Ti troverai in un Cantone che comincia con la lettera G. Raggiungi il suo capoluogo. Da lì prosegui in bicicletta: seleziona il livello «La Svizzera in bici» e imbocca l'itinerario 83.02 (puoi trovarlo cliccando sulla linea blu). Pedala fino alla fine di questa tappa di 21 km circa. Lì lascia la bicicletta e prendi la telecabina. Quale sport praticherai? Seleziona il livello «Ciaspolate» e tutto diverrà chiaro! Appuntamento nel luogo più lontano dal punto di partenza di questa escursione.

Tappa 6:

Lucie e Matéo:

Ti proponiamo un cambio totale di scena e di scoprire un luogo culto dello sport svizzero in una città simbolo del Paese. Per farlo, vai sulla terrazza del ristorante di montagna Ämpächli (Bergrestaurant Ämpächli). La puoi trovare facilmente grazie all'enorme ombrellone visibile nella foto aerea. Lì, avvolto/a in una coperta e sorseggiando una buona cioccolata calda, ti basterà fare il calcolo seguente per trovare la prossima tappa: prendi le coordinate Y e X del centro dell'ombrellone e arrotondalo al centinaio più vicino. Quindi sottrai 128'700 alla coordinata Y e aggiungi 3'100 alla coordinata X. Così troverai la prossima tappa, che è ubicata a 128,7 km a ovest e 3,1 km a nord rispetto al ristorante dove ti stai ritemprando.

Tappa 7:

Lucie e Matéo:

Benvenuto/a! Per la prossima e penultima tappa del percorso dovrai coprire una distanza più breve. Attiva il livello «Viaggio nel tempo - Carte» e seleziona l'anno 1880. Rimpicciolisci la mappa alla scala di 2 km e segui la linea ferroviaria che parte dalla zona occidentale della città di Berna in direzione sud-ovest. Non puoi sbagliare, è il tratto nero che risalta di più sulla mappa. Fermati dove la ferrovia incrocia un corso d'acqua. Attraversa questo corso d'acqua e poi, sempre restando alla scala di 2 km, prosegui il tuo viaggio in treno per 15,4 km in linea d'aria, fino a raggiungere un altro corso d'acqua. Adesso ti trovi a livello del viadotto di Grandfey. Applica lo zoom a 200 m e attraversa il viadotto in direzione sud per 1,4 km. Sei arrivato/a! Ma prima di andare ad assistere a un riscaldamento, osserva bene com'era il paesaggio nel 1880 e ora disattiva il livello «Viaggio nel tempo - Carte». Hai visto tutti i cambiamenti provocati dall'uomo in 140 anni? Incredibile, no? Per scoprire ancora più modifiche

nel paesaggio puoi utilizzare lo strumento avanzato «Confrontare» come hai imparato nell'esercizio di riscaldamento.

Tappa 8:

Lucie e Matéo:

Caro/a amico/a, sei pronto/a per l'ultima tappa? Non vediamo l'ora che ci raggiungi, cominciamo ad annoiarci senza di te!

Per questa ultima tappa sportiva abbiamo deciso di fare le cose in grande e di farti partecipare con noi a un evento internazionale che vale una deviazione...

Ma prima, durante il cammino, scoprirai un mondo sconosciuto. Per cominciare raggiungi il ponte «de la Poya», che si trova vicinissimo alla pista di pattinaggio in direzione sud-est. Ora tira di nuovo fuori la bussola e misura un azimut di 231° e una distanza di 71 km. Il posto non sembra particolarmente interessante, ma se attivi il livello «swissBATHY3D Ombreggiature del rilievo» e applichi lo zoom scoprirai dei crateri in fondo al lago. Li vedi? La loro origine è ancora oggi un mistero per gli scienziati. Dirigendoti, quindi, più a sud-ovest del lago, potrai osservare una piccola collina in fondo al lago (indicata in blu sul livello batimetrico). Si tratta di una collinetta di molassa che non è stata erosa dal ghiacciaio del Rodano, che migliaia di anni fa ricopriva tutta la regione. Il ghiacciaio del Rodano? Attiva il livello «Ultimo mass. glaciale (carta) 500» e potrai vedere come durante la prima era glaciale, circa 24'000 anni fa, la Svizzera era ricoperta di ghiacciai. Ma ad ogni modo, se non vuoi perdere l'ultima tappa è arrivato il momento di proseguire. Disattiva tutti i livelli, tranne la mappa-tesoro e guarda la foto aerea. Costeggia la riva sud del lago in direzione ovest fino ad arrivare a un grande porto turistico. Eccoti a destinazione!

Tappa 9:

Sorpresa!!! Sei arrivato/a. Per celebrare il vostro incontro, Lucie e Matéo ti propongono un'ultima sfida, questa volta un po' meno sportiva. Ti danno una mappa swisstopo e l'obiettivo di quest'ultima gara è ripercorrere il vostro itinerario indicando sulla mappa il nome dei nove luoghi nel punto esatto dove si trovano il più rapidamente possibile.

Tre, due, uno, via! Tu hai un vantaggio sui tuoi compagni, perché hai trascorso gli ultimi nove giorni nei vari luoghi e te ne ricordi molto bene. Alla fine, quindi, questa ultima sfida la vinci tu con un record di ?? secondi. Congratulazioni!

Concorso:

Nel corso di questa caccia al tesoro hai assistito alle sfide sportive tra Lucie e Matéo in ogni luogo visitato. Somma il tempo di ogni tappa indipendentemente dall'unità di misura. Confrontati con i tuoi compagni di classe. Scegli il risultato corretto e chiedi al tuo insegnante di inviarci il risultato, via e-mail, all'indirizzo mappa-tesoro@swisstopo.ch. Con un po' di fortuna, la tua classe vincerà uno dei tre premi assegnati per la Svizzera italiana:

- 1° premio -> Una visita di swisstopo della durata di 2h 30 min. circa per conoscere dietro le quinte l'Ufficio federale di topografia (spese di viaggio con i trasporti pubblici e spuntino compresi)*
- 2° premio -> CHF 500.- per la cassa di classe*
- 3° premio -> CHF 250.- per la cassa di classe*

Termine ultimo di partecipazione al concorso: 15 marzo 2022. Fa fede la data di ricezione della mail.

Ma in ogni caso, la tua perseveranza nel portare a termine questa grande sfida sportiva attraverso la Svizzera merita una ricompensa. swisstopo regalerà una preziosa carta nazionale svizzera a tutti coloro che parteciperanno alla caccia al tesoro e arriveranno al traguardo. L'insegnante può inviare un ordine collettivo per tutta la classe, tramite il conto insegnanti, alla voce «Goodies».