

GIOVANI ESPLORATORI

MODULO TERRA

1. Il giovane esploratore: cosa fa e cosa deve nello zaino. Cominciamo ad imparare a disegnare le nostre mappe.
2. Trekking 1: la collina.
3. Footbike/Nordic Walking 1: le basi.
4. Osservazione Natura 1: riconoscimento piante e animali.
5. Osservazione Natura 2: caccia fotografica.
6. Footbike/Nordic Walking 2: la gincana.
7. Orienteering con mappa.
8. Trekking 2: il bosco.
9. Footbike/Nordic Walking 3: staffetta.
10. Naturalisti dell'800: disegno di paesaggi, animali e piante.
11. Caccia al tesoro con GPS.
12. Geocaching con premio finale.

MODULO ACQUA

1. Il giovane esploratore in acqua: cosa fa e cosa deve avere con se, la sicurezza in acqua.
2. Rafting 1: le basi.
3. Canoa 1: le basi.
4. Packrafting 1: le basi.
5. Ecologia fluviale: IFF (Indice di funzionalità Fluviale) semplificato per ragazzi.
6. Rafting 2: compilazione schede IFF.
7. Canoa 2: gincana.
8. Packrafting 2: trek & pack.
9. Rafting 3: pulizia del fiume e delle sponde.
10. Pesca in fiume.
11. River trekking al Borro delle Falle.
12. River trekking al torrente Sambre.

N.B.: LE ATTIVITA' VERRANNO SVOLTE **ANCHE IN CASO DI PIOGGIA** MA IL PROGRAMMA POTREBBE SUBIRE DELLE MODIFICHE PER CAUSE LEGATE A CONDIZIONI METEO PARTICOLARMENTE AVVERSE, CONDIZIONI IDRAULICHE DEL FIUME O A MOTIVI ORGANIZZATIVI, SU INSINDACABILE GIUDIZIO E VALUTAZIONE DEGLI ISTRUTTORI.

Un'idea di Aquaterra ASD / T-rafting

www.t-rafting.com