



## CONCURS DE ORIENTARE

### SCHEMA JOCULUI

Cu ajutorul unei busole și a unei hărți pregătite de către animatori, fiecare echipă încearcă să ducă la bun sfârșit parcursul indicat în cel mai scurt timp posibil.

### MATERIALE

O busolă și o hartă pentru fiecare echipă; hârtie și creion.

### PREGĂTIRE

Animatorii, după o vizită în zona aleasă pentru joc, definesc un traseu cu mai multe etape. Apoi, pregătesc pentru fiecare echipă câte o hartă și o busolă cu toate informațiile referitoare la traseul de parcurs: direcțiile vor fi indicate în gradele busolei și distanțele în pași (de exemplu, 120 pași spre 50° N, apoi 32 pași spre 180° N, etc.). Prima indicație arată, bineînțeles, un punct de referință care poate fi recunoscut la plecare, cum ar fi un copac deosebit, o casă, un stâlp de iluminat: acest punct de referință va fi indicat și pe hartă. În locurile „etapă” indicate, se vor așeza câțiva animatori bine ascunși; sarcina lor este de a da echipelor o „foaie de parcurs” care să ateste trecerea acestora prin diverse puncte ale traseului. Se vor forma mai multe echipe cărora li se dă o busolă și o hartă: dacă jucătorii sunt tineri, este bine să fie îndrumați de către un animator adult.

### CUM SE JOACĂ

La o distanță de trei sau patru minute una de alta, echipele sunt pe punct de plecare: folosind indicațiile și busola, jucătorii parcurg etapele indicate, culegând diferitele „foi de parcurs” distribuite de către animatori. Colaborarea în interiorul grupului este esențială, având în vedere că timpul final este calculat la ultimul jucător al echipei care a ajuns la linia de sosire: deci, este bine să fiți uniți și să-i ajutați pe cei mai slabi. Jucătorul cel mai în vârstă va merge în fața grupului pentru a indica eventualele pericole. Pentru fiecare „foaie de parcurs” ne preluată se vor adăuga cel puțin zece minute de penalizare la timpul final.

### ÎNVINGĂTOR

Echipa care termină traseul în timpul cel mai scurt.

### VARIANTE - INDICAȚII

De-a lungul traseului se pot plasa câteva probe de depășit, cum ar fi tragerea la țintă, căutarea unui obiect sau a unui element din natură.

### VARIANTE - INDICAȚII



Controlul traseului de către animatori este esențial pentru verificarea duratei parcursului, a dificultăților și a eventualelor pericole prezente. Înainte de a se da startul, este bine să se furnizeze informații cu privire la lungimea pașilor din partea celor care au trasat parcursul: acest lucru se poate face, de exemplu, indicând pe pământ distanța medie a zece pași, astfel încât jucătorii să poată prelua măsura acelui model.