



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - ORIENTEERING

Età dei giocatori

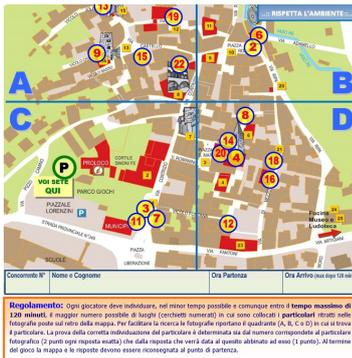
≥ 10 anni

Titolo

ORIENTEERING FOTOGRAFICO

Materiale necessario

Mappa con fotografie – Lanterne con punzoni (opzionali) - Penne



Spazio necessario/come organizzarlo

Parco o centro storico preferibilmente zona pedonale

Durata attività

90 – 120 minuti.

Spiegazione attività

L'obiettivo del gioco è di individuare correttamente, nel minor tempo possibile e comunque entro il tempo massimo stabilito, i luoghi in cui si trovano i particolari fotografati che verranno consegnati al momento della partenza.

Sulla fotografia è indicato il settore (cerchio) in cui effettuare la ricerca.

In corrispondenza del particolare troverete appesa una "lanterna" dotata di una punzonatrice (pinza) per marcare (forare) la casellina bianca riportata sulla fotografia (la pinza è opzionale). La lanterna espone anche un codice (es. 21) da riportare sulla fotografia nel caso di mancanza della pinza. In alternativa al punzone manuale, si può usare quello elettronico o far scrivere al concorrente il codice della lanterna.

Oltre alle lanterne il gruppo dovrà cercare di rispondere correttamente anche alla domanda abbinata alla fotografia (opzionale).

Per ogni minuto di ritardo, oltre il tempo massimo consentito, verrà assegnata 1 penalità, mentre qualsiasi manomissione delle lanterne comporta l'immediata squalifica del concorrente/gruppo.

I concorrenti/gruppi verranno classificati in funzione del numero di luoghi individuati correttamente, del numero di risposte esatte ed infine del tempo impiegato.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - ORIENTEERING

Età dei giocatori

≥ 12 anni

Titolo

ORIENTEERING SENSORIALE

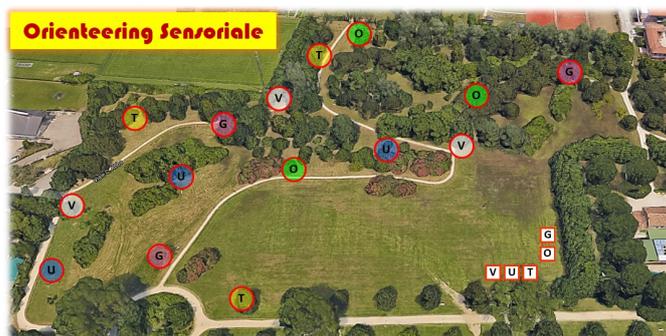
Materiale necessario

Mappa – Schede Indizi – Registro distribuzione indizi e soluzioni – Caramelle pari al numero di partecipanti di gusti differenti (gusto) – N Suoni da riprodurre (udito) – N Aromi da annusare (olfatto) – N Oggetti nei sacchetti (tatto)



Spazio necessario/come organizzarlo

Parco o centro storico preferibilmente zona pedonale



Durata attività 90 – 120 minuti.

Spiegazione attività

Si gioca individualmente o in piccoli gruppi di giocatori con l'obiettivo di individuare correttamente, attraverso alcuni indizi «sensoriali» (vista, udito, tatto [opzionale], gusto ed olfatto), il maggior numero possibile di particolari disseminati nel parco, e contraddistinti da una lanterna, nel tempo massimo stabilito (es. 90 minuti).

La ricerca avviene utilizzando le schede degli «indizi», consegnate man mano ai concorrenti, e la mappa dell'area di ricerca può evidenziare delle zone numerate (cerchi) utili per la localizzazione del particolare individuato. Le lanterne presenti nell'area di gioco possono essere indicate sulla mappa anche individualmente ed essere dotate di un "punzone" da utilizzare per marcare il foglio dell'inizio per "testimoniare" la corretta individuazione del particolare ricercato. In alternativa al punzone manuale, si può usare quello elettronico o far scrivere al concorrente il codice della lanterna.

La scheda «indizio» evidenzia il senso coinvolto e fornisce alcuni elementi utili alla ricerca della "lanterna" che lo rappresenta (es. con esposta l'immagine del frutto del gusto della caramella assaggiata o dotata di un bicchiere forato dal quale fuoriesce l'aroma annusato o ancora l'immagine dell'oggetto di cui si è ascoltato il rumore ecc.). Gli indizi vanno ritirati e riconsegnati (una per volta) al punto di distribuzione (lettera [X] sulla mappa).

Individuato il particolare, i concorrenti devono localizzare la lanterna e marcare l'apposita casella presente sulla scheda dell'indizio con il numero della zona (cerchio) o con la pinza [opzionale] o numero della lanterna.

Ogni concorrente/gruppo dispone di un numero identificativo che deve essere comunicato agli animatori ad ogni ritiro e riconsegna degli indizi.



Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO - ORIENTEERING

Età dei giocatori

≥ 12 anni

Titolo

SCORE ORIENTEERING

Materiale necessario

Mappa – Testimone – Lanterne con punzoni



SPORT // FESTA 2019 Meeting Polisportivo Giovanile 25 / 26 / 27 / 28 aprile 2019		Score Orienteering		Score Assegnato	Orario di Partenza
L'obiettivo della gara è di individuare le 12 lanterne minime necessarie a totalizzare lo score assegnato nel minor tempo possibile comunque entro 90 minuti. Lo score può essere raggiunto anche sommando i valori di più di 12 lanterne. La punzonatura delle lanterne deve ASSOLUTAMENTE essere effettuata nei riquadri del testimone corrispondenti al valore della stessa, senza eccedere gli spazi predisposti. L'orario d'arrivo verrà assegnato alla consegna del testimone nel punto contrassegnato dai due cerchi concentrici.				36	Orario d'Arrivo
					Score Realizzato
5	4	3	2	1	

Spazio necessario/come organizzarlo

Parco o centro storico preferibilmente zona pedonale

Durata attività

90 – 120 minuti.

Spiegazione attività

L'obiettivo della gara è di individuare le 12 lanterne minime necessarie a totalizzare lo score assegnato nel minor tempo possibile comunque entro il tempo massimo stabilito (es. 90 minuti).

Lo score può essere raggiunto anche sommando i valori di più di 12 lanterne.

La punzonatura delle lanterne deve essere effettuata nei riquadri del testimone corrispondenti al valore della stessa, senza eccedere gli spazi predisposti. In alternativa al punzone manuale, si può usare quello elettronico o far scrivere al concorrente il codice della lanterna.

L'orario d'arrivo verrà assegnato alla consegna del testimone nel punto contrassegnato dai due cerchi concentrici.

