



## Игра по ориентиране

<b>Наименование на дейността</b>	ИГРА ПО ОРИЕНТИРАНЕ за откриване на наследство
<b>Тема</b>	<p>Измисли и представи състезание по ориентиране или търсене на съкровище за откриване на обект на наследството.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Определи различните формати на състезанието и възможни локации</li> <li>• Съобрази състезанието с публиката и мястото. Създай знаци/маркери и придружаваща брошура</li> <li>• Презентирай мястото</li> </ul>
<b>Цели на обучението</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Откриване на наследство и разбиране на значението му в конкретния район и по-широк контекст.</li> </ul>
<b>Целеви групи</b>	<p>Всички възрастови групи: от 6-7 г. нагоре Необходимо условие: трябва да могат да четат Тази дейност е подходяща за минимум 4 човека.</p>
<b>Вид дейност</b>	<p>Практически аспекти:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Участие в търсене на съкровище/игра по ориентиране</li> <li>- Създаване на игра по ориентиране</li> </ul> <p>Целта на търсенето на съкровище е да се организира забавна дейност на открито за група, която трябва да измине определен маршрут и да открие някакъв предмет, като използва събраните при решаване на загадка или пъзел помощни средства. Една пътека на открито, заедно с всички тези предизвикателства и загадки ще помогне за изследването на обект или пейзаж на наследството. Това е лесен и забавен вариант на състезание по ориентиране.</p>
<b>Ключови думи</b>	<p>Състезание по ориентиране – Търсене на съкровище – Откриване на място– Маркери - Ориентиране</p>
<b>Стъпка по стъпка</b>	<p><b>1- Подготовка на състезанието</b> Ръководителят предварително е определил локацията. След това трябва да:</p>

Определи наследството или пейзажа, който ще участва в търсенето на съкровище (например, откриване на стара кошара за овце).

Прояви грижа за участниците: степен на трудност на маршрута и въпроси, съответстващи на възрастта и мобилността на участниците. Вие трябва да съобразите необходимото за търсене на съкровище време с техните възможности.

Определи маркерите: това са trail маркери (като clues и въпроси), поставени на ключови места on the treasure hunt, за да се завърши маршрута?? trail, .

Подготви книжка за отговори: в нея участниците отговарят на въпроси, поставени върху маркерите по маршрута. Участниците трябва да са открили всички маркери, за да отговорят на въпросите!

В деня на играта Вие трябва да сте поставили маркерите и материалите преди да пристигнат участниците.

## 2- Посрещане на участниците

*Инструкциите ще са съобразени с участниците*

- a. Представяне на мястото: град, извънградски район, гора и др., топографията, рисковете и т.н. Представяне на търсенето на съкровище:
  - Тема: биоразнообразие, пейзаж, наследство и т.н.
  - Време<sup>1</sup> за което играчите могат да отговорят на въпросите и да завършат търсенето на съкровище. Видове маркери<sup>2</sup>: общи за наследството / специфични за конкретното място.
  - Вид маршрут<sup>3</sup>: в кръг, състоящ се от лъчове, по права линия и др.
  - Раздайте картите и книжките за отговори.
- b. Съобщете инструкциите за безопасност: определете границите на играта, правилата за пожарна безопасност, изискването да се стои в група и др.
- c. Формирайте групите: от 2 или повече човека.
- d. Раздайте материали: карта, книжка.
- e. Начало на търсенето на съкровище.

## 3- По време на играта

- Изслушвай участниците и отговаряй на въпросите им.
- Обикаляй зоната на играта, бъди видим и достъпен

	<p>- Насърчавай отборите.</p> <p><b>4- Край на играта</b></p> <p>- Всеки отбор се връща в началния пункт в предвиденото време.</p> <p>- Книжките за отговори се раздават или проверяват в края на играта.</p> <p>- След като групата си тръгне, организаторите прибират маркерите и материалите.</p> <p><sup>1</sup> <u>Продължителност</u>: трябва да бъде съобразена с мястото, релефа и участниците.</p> <p><sup>2</sup> <u>Маркери</u>: има два вида маршрутни маркери:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Общи</b>: маркери, които могат да се използват на различни места, с общи въпроси по предложената тема.</li> <li>• <b>Специални</b>: маркери, които поставят въпроси, свързани с конкретното място за търсене на съкровище (интерпретиране на пейзажи, наследство, наблюдения и др.).</li> </ul> <p><sup>3</sup> <u>Видове маршрути</u>:</p> <p>Видът на маршрута трябва да съответства на локацията, релефа и участниците</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Радиален/звездообразен</b> (за малки деца): отборите постоянно се връщат, за да им бъдат проверени маркерите от ръководителя, който след това ги изпраща до следващите маркери, наречени маршрутни пакети.</li> <li>• <b>Линейен</b>: отборите заочват от точка А до точка Б, без да се връщат до ръководителя на дейността. В този случай той/тя може бързо да се придвижва от точка А до точка Б, за да посрещне играчите, когато те свършат играта.</li> <li>• <b>Кръгов</b>: като линейния, но ръководителят остава в началния пункт.</li> </ul>
<b>Място на провеждане</b>	- На открито
<b>Необходими материали</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- хартия</li> <li>- моливи, химикалки и др.</li> <li>- клипборд</li> <li>- Карти и книжки</li> </ul>
<b>продължителност</b>	От 2 часа до 1 ден, в зависимост от участниците и локацията.
<b>Контакти</b>	<p><b>Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – France</b></p> <p><a href="http://www.apare-cme.eu">www.apare-cme.eu</a></p> <p>Contact: Caroline SAINT-PIERRE</p> <p><a href="mailto:cpie84@apare-cme.eu">cpie84@apare-cme.eu</a></p>

