

Παιχνίδι προσανατολισμού

Τίτλος δραστηριότητας	Παιχνίδι προσανατολισμού για τη γνωριμία με την κληρονομιά
Θέμα	<p>Να σχεδιάσουμε και να παίξουμε ένα παιχνίδι προσανατολισμού με σκοπό τη γνωριμία με μια τοποθεσία ή ένα τοπίο κληρονομιάς</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να μάθουμε τις διαφορετικές μορφές του παιχνιδιού και να βρούμε τους πιθανούς χώρους • Να μάθουμε να προσαρμόζουμε το παιχνίδι στο κοινό και στον χώρο • Να κατανοήσουμε πώς να δημιουργήσουμε σηματοδότες/ίχνη και ένα συνοδευτικό εγχειρίδιο • Να μάθουμε πώς να παρουσιάζουμε μια συγκεκριμένη περιοχή
Παιδαγωγικοί στόχοι	Να γνωρίσουμε την κληρονομιά και να κατανοούμε τη θέση της στην επιτόπου περιοχή και στο ευρύτερο τοπίο
Αποδέκτης/ες	<p>Κάθε κοινό: από 6-7 ετών μέχρι ενήλικες Προαπαιτούμενα : ανάγνωση Η δραστηριότητα προσφέρεται για μια ομάδα τουλάχιστον 4 ατόμων</p>
Είδος δραστηριότητας	<p>Πρακτικά πράγματα που αποκομίζουμε:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Συμμετοχή σε ένα παιχνίδι κυνηγιού θησαυρού/προσανατολισμού - Δημιουργία ενός παιχνιδιού προσανατολισμού <p>Το παιχνίδι προσανατολισμού στοχεύει στην οργάνωση μιας διασκεδαστικής δραστηριότητας σε εξωτερικό χώρο όπου οι συμμετέχοντες πρέπει να βρουν ένα αντικείμενο και να ολοκληρώσουν μια διαδρομή είτε με τη βοήθεια στοιχείων που συλλέγουν κατά τη διάρκεια δοκιμασιών είτε με την επίλυση</p>

	<p>αινιγμάτων ή γρίφων. Όλες αυτές οι δοκιμασίες και τα αινίγματα συνδυασμένα με τη διαδρομή στο ύπαιθρο, θα έχουν ως αποτέλεσμα τη γνωριμία με μια κληρονομιά και ένα τοπίο. Πρόκειται για μια απλοποιημένη και διασκεδαστική εκδοχή του αγώνα προσανατολισμού μέσω ανάγνωσης χαρτών (orienteeing race).</p>
<p>Λέξεις κλειδιά</p>	<p>Αγώνας προσανατολισμού – Κυνήγι θησαυρού – Γνωριμία με περιοχή – Ίχνη – Προσανατολισμός</p>
<p>Τα διάφορα στάδια</p>	<p>1- Προετοιμασία του παιχνιδιού Οι εμπυχωτές θα πρέπει από πριν να έχουν καθορίσει τον χώρο, και μετά πρέπει: <u>Να έχουν προσδιορίσει την κληρονομιά ή το τοπίο</u> που πρέπει να προβληθεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (για παράδειγμα: μια στάνη). <u>Να έχουν λάβει υπόψη τους το κοινό:</u> επίπεδο δυσκολίας της διαδρομής και ερωτήσεις ανάλογα με την ηλικία και την κινητική ικανότητα του κοινού. Θα ήταν καλό να υπολογιστεί η διάρκεια της διαδρομής ανάλογα με το κοινό. <u>Να έχουν ετοιμάσει τα ίχνη:</u> πρόκειται για ίχνη που σηματοδοτούν τη διαδρομή τοποθετημένα σε θέσεις κλειδιά του παιχνιδιού προσανατολισμού, τα οποία επιτρέπουν τη συνέχιση της διαδρομής όπως περιγράφεται στο εγχειρίδιο. <u>Βιβλίο απαντήσεων:</u> εγχειρίδιο στο οποίο οι συμμετέχοντες απαντούν στις ερωτήσεις που συναντούν στα ίχνη κατά μήκος της διαδρομής. Οι συμμετέχοντες <u>πρέπει</u> να περάσουν από κάθε ίχνος, προκειμένου να απαντήσουν τις ερωτήσεις!</p> <p>Την ημέρα του κυνηγιού, τα ίχνη και το υλικό θα πρέπει να έχουν τοποθετηθεί στον χώρο πριν την άφιξη των συμμετεχόντων.</p> <p>2- Υποδοχή των συμμετεχόντων <i>Η εισαγωγική παρουσίαση και οι οδηγίες θα είναι προσαρμοσμένες στο κοινό</i></p> <ol style="list-style-type: none"> i Παρουσίαση του χώρου: πόλη, εξοχή, δάσος, κ.λπ., μορφολογία εδάφους, κίνδυνοι, σημεία με θέα, κ.λπ. ii Παρουσίαση του κυνηγιού του θησαυρού: <ul style="list-style-type: none"> • Θέμα: βιοποικιλότητα, τοπίο, κληρονομιά, κ.λπ. • Διάρκεια¹ κατά την οποία οι παίκτες θα μπορούν να

απαντήσουν σε ερωτήσεις και να ολοκληρώσουν το παιχνίδι .

- Είδος ίχνους² : γενικό για την κληρονομιά / ειδικό για τη συγκεκριμένη περιοχή.
- Είδος διαδρομής³: κυκλική, ακτινωτή, γραμμική, κ.λπ.
- Παρουσίαση και μοίρασμα του χάρτη και του εγχειριδίου απαντήσεων.

iii Ανακοίνωση των οδηγιών ασφαλείας: προσδιορισμός της περιμέτρου του παιχνιδιού, πρόληψη πυρκαγιάς, υποχρέωση παραμονής σε ομάδες, προστασία από τον ήλιο, κ.λπ.

iv Δημιουργία ομάδων: 2 άτομα και άνω.

v Διανομή υλικού: χάρτης, εγχειρίδιο.

vi Έναρξη του κυνηγιού του θησαυρού.

3- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

- Να ακούμε τους συμμετέχοντες και να απαντάμε στις ερωτήσεις τους
- Να μετακινούμαστε αν είναι δυνατόν στον χώρο του παιχνιδιού, φροντίζοντας να φαινόμαστε και να είμαστε προσβάσιμοι
- Να εμπυχώνουμε τις ομάδες.

4- Τέλος του παιχνιδιού

- Κάθε ομάδα επιστρέφει με όλα τα μέλη της στο σημείο αναχώρησης σε προκαθορισμένη ώρα.
- Είτε παραδίδεται το εγχειρίδιο απαντήσεων είτε ελέγχεται στο τέλος του παιχνιδιού.
- Όταν η ομάδα αποχωρεί, οι διοργανωτές πρέπει να μαζέψουν όλα τα ίχνη και το υλικό.

¹ Διάρκεια : η διάρκεια πρέπει να είναι προσαρμοσμένη στον χώρο, στη μορφολογία του εδάφους και στο κοινό.

² Τα ίχνη: δύο είδη ίχνη για τη διαδρομή:

- Γενικά : είναι τα ίχνη που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε διάφορους χώρους με γενικές ερωτήσεις σχετικές με το προτεινόμενο θέμα.
- Ειδικά για τον χώρο: είναι τα ίχνη που θέτουν ερωτήσεις που συνδέονται με τον συγκεκριμένο τόπο του παιχνιδιού προσανατολισμού (ερμηνεία τοπίου, παρατηρήσεις, κληρονομιά, κ.λπ.).

³Είδος διαδρομής: το είδος διαδρομής πρέπει να είναι προσαρμοσμένο στον χώρο, στη μορφολογία του εδάφους και στο κοινό.

- Ακτινωτή (για νεαρά παιδιά): οι ομάδες επιστρέφουν διαρκώς ώστε να ελέγχουν οι εμπυχωτές τις απαντήσεις τους, οι οποίοι μετά τα στέλνουν

	<p>στο(α) επόμενο(α) ίχνος(η), που το ονομάζουν: δέσμη με ίχνη.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Γραμμική: οι ομάδες αναχωρούν από το σημείο Α για το σημείο Β χωρίς να επιστρέφουν στον εμπυχωτή. Σε αυτήν την περίπτωση, ο εμπυχωτής πρέπει να πάει από το σημείο Α στο σημείο Β γρήγορα προκειμένου να υποδεχτεί τους παίκτες στο τέλος του παιχνιδιού. • Κυκλική: όμοια με τη γραμμική μόνο που ο εμπυχωτής παραμένει στο σημείο αναχώρησης.
Τόπος	Σε εξωτερικό χώρο
Υλικά που θα χρειαστείτε	Χαρτί Μολύβια, στυλό, μαρκαδόροι, κ.λπ. Πινακίδα γραψίματος Χάρτες και εγχειρίδια
Διάρκεια	Από 2 ώρες έως 1 ημέρα ανάλογα με το κοινό και τον χώρο.
Επικοινωνία	<p>Union Ένωση APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse– Γαλλία www.apare-cme.eu</p> <p>Επικοινωνία: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu</p>