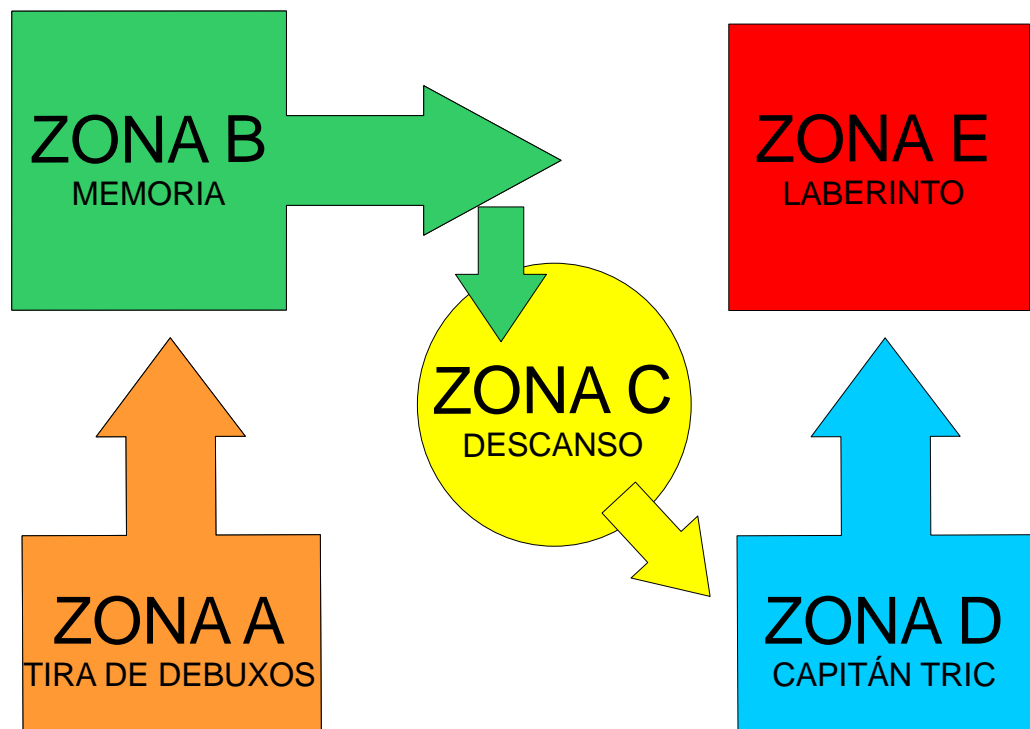




CAMPIONATO COMARCAL DE ORIENTACIÓN E XORNADA MULTIXOGO

RIBADAVIA 2023 – 11 DE MAIO

<p>10:30 h CHEGADA Ó CAMPO DE FÚTBOL e RECEPCIÓN DE PARTICIPANTES.</p>	<p>Dirixímonos á zona da grada e sentámonos á espera de recibir instrucións da organización.</p> <p>Dado o gran número de participantes, pedimos a colaboración e axuda do profesorado, que acompañará ós grupos en cada unha das estacións coa finalidade de realizar a actividade de unha forma ordenada e cooperar cos monitores das probas.</p> <p>Faremos unha pequena reunión profesores e monitores, para ás 11:00 h dar comezo ás actividades.</p>
<p>CAMPIONATO COMARCAL DE ORIENTACIÓN</p>	<p>Os responsables dos centros, achegaranse á tenda da secretaría para pedir as tarxetas sportident e as repartirán entre os participantes según a lista que se adxuntará no sobre. Estas tarxetas rexistran o tempo de paso polos puntos de control. É necesario incidir no seu coidado e devolución ó finalizar a proba.</p> <p>Participantes: Categoría Infantil (2010 e 2009) e Categoría Cadete (2007 e 2008)</p> <p>Sistema de control: Sportident</p> <p>Desenrolo da proba: 5 minutos antes da súa hora de saída, os participantes deberán presentarse na zona de saídas, onde deberán limpar e chequear a súa tarxeta sportident.</p> <p>Unha vez sexan chamados, collerán o mapa correspondente á súa categoría e comezarán o percorrido marcado, facendo todos os controis na orde sinalada no mapa.</p> <p>Rematarán o percorrido no laberinto situado no césped do campo de fútbol e tras picar a baliza de META, terán que ir a secretaría a descargar e entregar a tarxeta sportident.</p>
<p>XORNADA MULTIXOGO</p>	<p>A zona multixogo estará dividida en cinco estacións no terreo do campo de fútbol:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zona A: Memoria• Zona B: Tira debuxos• Zona C: Descanso• Zona D: Capitán Tric• Zona E: Laberinto



Dividiremos ó grupo por franxas de idade ou centros. Os monitores darán as instrucións para completar a actividade, entregando o material necesario a cada un dos participantes e irán dando saídas. Estableceremos un tempo por zona para proceder ás rotacións dos grupos. Todos deberían pasar por todas as zonas.

<p>TIRA DE DEBUXOS</p>	<p>Distribúense 15 conos polo terreo, cada un con un debuxo e número diferente.</p> <p>Entregamos a cada participante unha tira de debuxos, a modo de percorrido. Deberá completar todo o percorrido na orde indicada, picando na folla cando atopen o control que toca.</p> <p>Participantes: Todos agás infantís e cadetes.</p> <p>Sistema de control: Pinza tradicional de orientación.</p>
<p>MEMORIA</p>	<p>Distribúense 15 conos polo terreo, cada un con un debuxo e número diferente, mais o cono de saída e meta. (Necesario limpar a tarxeta)</p> <p>Presentamos un cartaz en A3 nun punto fixo do terreo, con unha serie de debuxos a modo de percorrido, que os participantes terán que ir visitando e memorizando para poder completalo sen erros.</p> <p>Participantes: Todos agás infantís e cadetes.</p> <p>Sistema de control: Sportident.</p>
<p>DESCANSO</p>	<p>Aproveitaremos esta estación para repor forzas, podendo ir ata a grada para comer algo e beber.</p>
<p>CAPITÁN TRIC</p>	<p>Axuda ó Capitán Tric a atopar o tesouro. Os participantes terán que completar unha historia coas palabras que faltan.</p>

	<p>Distribúense 15 conos polo terreo, cada un con un debuxo e letra. Busca o debuxo que se corresponde coa palabra que falta no texto e anota a letra na casilla que lle corresponda. Cando teñas todas, poderás ordenalas e saberás cal é a palabra clave. Participantes: Todos menos infantís e cadetes. Sistema de control: Folla co texto do Capitán Tric e bolígrafo ou lapis.</p>
LABERINTO	<p>Formamos un pequeno laberinto coa axuda de vallas e cinta de balizar. No seu interior, colocamos varios conos con debuxos e números, que os participantes terán que atopar na orde establecida no mapa. Todo isto, sen saltar ou pasar por debaixo das cintas. Participantes: Todos Sistema de control: Sportident.</p>



Pinza tradicional de orientación