

TRICTRACK CIRCUITOS PERMANENTES SCG

A Carballal, 10. 32654. Rairiz de Veiga

604073021

hola@trictrack.com

Agrupación Deportiva O Ribeiro

COMARCAL DE ORIENTACIÓN E XOGOS DE ORIENTACIÓN.

12 DE MAIO DE 2025

Campionato comarcal de Orientación:

CATEGORÍAS		
Infantil	2011 - 2012	MASC. E FEM.
Cadete	2009 - 2010	MASC. E FEM.
Exploradores	2013 - 2014	MASC. E FEM.
Navegantes	2015- 2016	MASC. E FEM.

Multixogo:

CATEGORÍAS		
Descubridores	2017	MASC. E FEM.
Iniciados	2018	MASC. E FEM.

Instruccións para o comarcal de orientación.

Unha vez cheguedes ó campo de fútbol, os reponsables de cada grupo pedirán as tarxetas sportident xunto co listado de participantes, na secretaría do evento (tenda laranxa).

Repartiredes a cada alumno a tarxeta que lle corresponde según o listado entregado.

Importante recalcar que as cuiden, e as entreguen todas ó finalizar.

A zona de saídas estará marcada con 8 filas (1 por categoría) e iremos dando saídas individuais cada minuto.

Terán que facer un percorrido por fora do campo, de diferente dificultade según a súa categoría. Importante que ó rematar, se dirixan á tenda laranxa para descargar a tarxeta e ter os resultados.

TRICTRACK CIRCUITOS PERMANENTES S. COOP. GALEGA

INSTRUCCIÓN MULTIXOGO.

Os responsables de cada grupo irán acompañando ós participantes de estación en estación.

Grupo A	Ribadavia do 2017	30 participantes
Grupo B	Ribadavia do 2018 + Quins	25 participantes
Grupo C	Otero Novas-Emila Pardo Bazán-Castrelo de Miño	22 participantes
Grupo D	Amencer-Pena Corneira-San Salvador	21 participantes

Os grupos irán rotando por cada un dos catro xogos que lle plantexaremos.

O tempo por estación é de media hora aproximadamente.

Xogo 1 – Tira de debuxos – Os participantes terán que ir buscando nos conos, diferentes persoaxes de debuxos animados, na mesma orde que se indica na tira de papel.

Xogo 2 – A maleta de Trompas – Trompas é un elefante que se vai de viaxe. Terán que axudalo a encher a súa maleta de utensilios para poder realizar a viaxe, según a ficha que lle toque (Praia, neve ou montaña).

Entregarémoslle un lápis a cada participante e terán que anotar o número correspondente ó obxecto que se atopa no cono.

Xogo 3 – Que nivel!!. Atopar o camiño correcto na morea de conos, que se marca nos mapas.

Ata 9 niveles de dificultade. Os participantes irán comprobando na mesa de control si o percorrido está ben feito ou mal feito.

Si está mal, repiten o percorrido. Si está ben, pasan ó seguinte nivel.

Xogo 4 – Xogo de eliminación – Por parellas, o monitor dirá unha serie de números que terán que atopar o mais rápido posible. O primeiro que os atope pasa á seguinte ronda.