ENVIADO POR
Irmgard

ON
11/04/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Muchas, muchas carreras de orientación otoñales y coloridas...



Tú: quieres planificar una carrera de orientación
Te faltan ideas concretas
Tú: obtienes nuevas ideas para tu carrera de orientación

El artículo, que incluye numerosas imágenes de mapas de orientación, se adjunta en formato PDF.

Estoy sentado en mi escritorio. Delante de mí tengo la agenda trimestral y una hoja de papel en blanco. En el fondo, (todavía) albergo la esperanza de organizar una prueba de orientación que, para variar, sea un poco diferente. Los pensamientos se agolpan en mi cabeza: «¿No se sintieron tan frustrados los jóvenes exploradores en la última prueba de orientación porque solo pudieron encontrar unos pocos puntos de control?» – «¿No tuvimos que ir a buscar a un grupo porque nadie le sacaba sentido al mapa?» – «¿Y no estaba allí Peter, que simplemente se escapó de su grupo y quería hacerlo todo él solo?» ¡Ay, si al menos hubiéramos decidido durante la reunión de planificación trimestral exactamente cómo debía ser esta prueba de orientación! Eso me habría ahorrado mucho quebradero de cabeza.

Para ayudarte a que tu próxima prueba de orientación sea realmente un poco diferente, aquí tienes algunas ideas. Pruébalas, merece mucho la pena.

¿Cómo organizo una tarde de orientación?

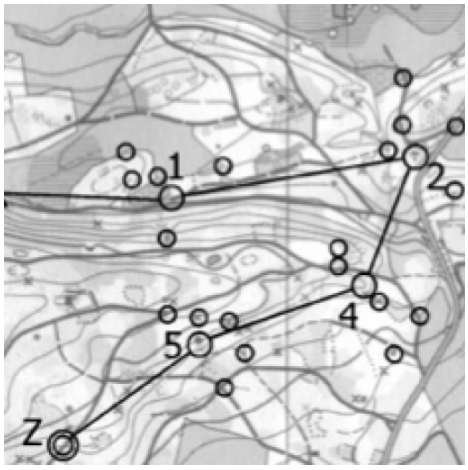
Está claro que debemos introducir a los jóvenes scouts en el tema de la «orientación» de forma gradual. El artículo de «Input» titulado «NORDA: una introducción a la orientación» (Input 3/00 – JS) ofrece una lección de ejemplo que muestra cómo se puede orientar a los jóvenes scouts en esta disciplina.

Una vez que los jóvenes scouts se hayan familiarizado con los elementos clave de la orientación, podemos empezar a pensar en ideas concretas relacionadas con esta actividad.

Tipos de formación:

Orientación «Snowball»

Esta prueba de orientación en grupo ofrece una gran oportunidad para grupos de jóvenes con corredores de distintos niveles. El grupo recorre juntos los tramos hasta los puntos de control centrales. Allí, se dividen y cada corredor busca un punto de control en función de sus habilidades y capacidad. También es posible que cada corredor elija qué subpuntos de control visitar, para poder comparar después las diferentes rutas.

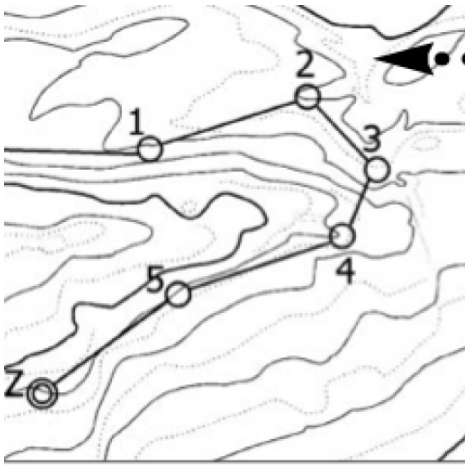


Orientación «Blame Game»

Los participantes salen en grupos de entre tres y cinco corredores, cada uno equipado con un único mapa. El líder cambia cada tres o cuatro minutos. Quien no sepa dónde se encuentra el grupo de corredores se quedará con el «Schwarzer Peter». Si el propio líder tampoco sabe la ubicación, se le imponen inmediatamente dos puntos de penalización.

Orientación con mapas de curvas de nivel

Un mapa de curvas de nivel es un tipo especial de mapa simplificado. Los mapas simplificados se elaboran omitiendo uno o más colores del mapa. En el caso de un mapa de curvas de nivel, se trata de un mapa en el que no aparecen los colores verde, amarillo y negro. También se pueden crear otras combinaciones de colores. Un recorrido de orientación que utilice mapas con colores reducidos ayuda a desarrollar habilidades específicas de lectura de mapas. La orientación con mapas de curvas de nivel resulta especialmente adecuada para entrenar la percepción espacial. En este tipo de orientación hay que prestar especial atención a que el corredor pueda seguir las características del terreno (por ejemplo, la línea de pendiente, los barrancos o los senderos horizontales). Los puntos de control suelen estar situados en cimas, hondonadas, barrancos o crestas.



Golf de orientación

Los corredores se dividen en equipos de dos y se les entrega un mapa. Visitan los puntos de control por turnos, y cada vez que consultan el mapa —bajo la supervisión de su compañero de carrera— cuenta como un «golpe de golf». Quien solo tenga que consultar el mapa una vez entre dos puntos de control consigue un «hoyo en uno». Para garantizar la equidad, la puntuación se divide en dos grupos en función de si los corredores tienen puntos de control pares o impares.

Orientación de memoria

Esta prueba de orientación para profesionales se basa en gran medida en la percepción espacial. Al inicio y en cada punto de control, el corredor recibe una pequeña sección de un mapa que debe memorizar. La búsqueda del siguiente punto de control se lleva a cabo entonces íntegramente de memoria. Es importante que el corredor no se limite a memorizar el recorrido como una secuencia de «derecha-izquierda-izquierda-recto-derecha-», sino que visualice el terreno tanto espacialmente como en cuanto a sus características.

Recorridos sencillos

Orientación tipo «estrella»

En la variante más conocida de la orientación, siempre se llega a los puntos de control partiendo del mismo punto de salida y de llegada. En el mapa solo aparecen marcados los puntos de control y el centro. El corredor determina la ruta por sí mismo. Esta modalidad es especialmente popular entre los principiantes, ya que los monitores que están presentes pueden ayudarles en caso de duda. Para los principiantes absolutos, las rutas también pueden señalizarse con banderas para que los corredores puedan comparar el mapa con el terreno.

Orientación en forma de mariposa

De forma similar a la orientación en estrella, los puntos de control se disponen alrededor de un centro, aunque en este caso se unen entre dos y cuatro puntos de control para formar un recorrido corto.

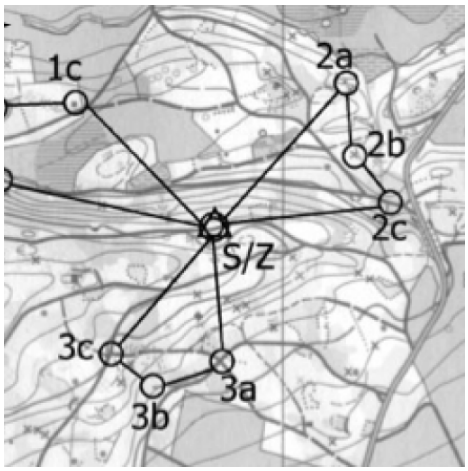
Orientación textual

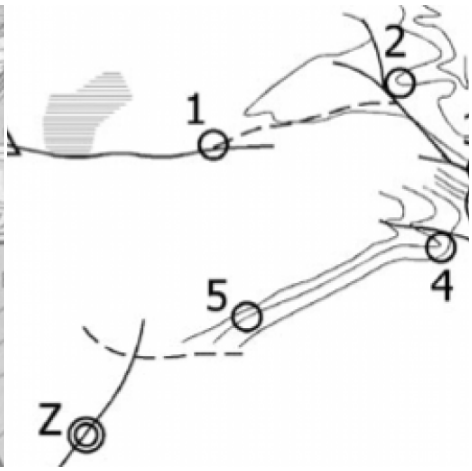
Al utilizar un texto descriptivo en lugar de un mapa, el corredor se ve obligado a interpretar objetos específicos e identificarlos en el terreno. Por lo tanto, la orientación textual resulta especialmente adecuada para principiantes en terrenos variados. Esta modalidad de orientación también puede desarrollarse con adolescentes y luego llevarse a cabo con jóvenes scouts.

Orientación con boceto

En una prueba de orientación con boceto, al corredor se le entrega un mapa esquemático. Este formato tiene la ventaja de que se pueden incorporar al recorrido elementos específicos de ese día (por ejemplo, un árbol caído, un hueco en una valla, etc.). Se omiten los detalles insignificantes. Esto permite que el recorrido sea muy estrecho. Naturalmente, este formato requiere bastante preparación.

Orientación «Butterfly» / Orientación «Crocodile»





Orientación para participantes avanzados

Orientación con brújula (Star)

La orientación con brújula puede organizarse de diversas formas. En su forma más sencilla, a los corredores solo se les indica el rumbo y la distancia. Tras llegar a un punto de control, el corredor regresa a la meta y se dirige al siguiente punto de control. Para garantizar que los corredores trabajen con precisión, es recomendable marcar la ubicación de los puntos de control en un mapa. Esto mejora la experiencia de aprendizaje y también permite a los participantes practicar la lectura de mapas.

Orientación VFF (muchos puntos de control falsos o que faltan)

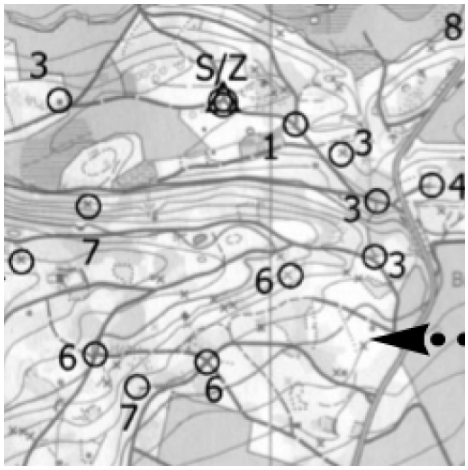
Para practicar el trabajo preciso con un mapa, se pueden colocar varios puntos de control incorrectos o incluso ausentes en un recorrido de orientación. Los puntos de control incorrectos se sitúan, por ejemplo, en un elemento del terreno cercano o en el lado equivocado del camino. El corredor solo obtiene un punto en el punto de control correcto, que ha localizado de forma fiable mediante una orientación precisa basada en las características del terreno (y no por la bandera de control). Los puntos de control que faltan se marcan en el mapa como corresponda.

Orientación por puntos

En una prueba de orientación por puntos, no se establece un recorrido, sino un límite de tiempo. Dentro de ese tiempo, los corredores deben acumular el mayor número posible de puntos. Los puntos

se otorgan en los puntos de control según su dificultad (distancia, densidad de los controles, altitud, etc.). Se restan puntos cada vez que se supera el límite de tiempo. Este formato es adecuado cuando el tiempo es limitado y el número de participantes varía considerablemente. Pone especial énfasis en la capacidad de planificación de la ruta por parte del participante.

Orientación con puntuación



Recursos adicionales

Puedes obtener una visión general de los mapas de orientación disponibles, incluyendo dónde solicitarlos, enviando un sobre con franqueo pagado y la dirección del destinatario a (aquí también encontrarás muchos otros materiales, como cintas de orientación, puntos de control y material de entrenamiento):

Centro de Material de Orientación, Marianne Graf, Altlandenbergstrasse 40, 8494 Bauma

El «Manual del monitor de orientación» es un recurso útil para organizar tardes y campamentos de clubes juveniles con diversas actividades de orientación. Puedes conseguirlo en el centro de equipamiento de la ESSM en Magglingen.

Fuente:

Contenido + imagen:

Forum Kind 3/02. Ideas prácticas para diversas variantes de orientación, aptas para todas las edades y niveles de habilidad, páginas 27-30

Derechos de autorwww.forum-kind.ch

Autora:

Lori Keller, secretaria del grupo juvenil de la BESJ

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Orientación
Planificación
Ideas
Entradas
Juegos al aire libre

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
Bosque

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/muchas-muchas-carreras-de-orientacion-otonales-y-coloridas