

# DE PINTE MOERKENSHEIDE

Mapico Oriëntering Oefeningen



**KONO**

# ORIENTEERING MOERKENSHEIDE

## Inleiding

Één van de belangrijkste competenties in de opvoeding van jongeren bestaat erin om hen een aantal vaardigheden bij te brengen die leiden tot een goede inschatting van ruimte, afstand en verhoudingen. Een sterk oriëntatievermogen maakt jongeren zelfstandig en zelfzeker om zich vlot te verplaatsen in de wereld.

Deze oefeningen werden specifiek ontwikkeld om jongeren aan te sporen om hun vaardigheden op een eenvoudige manier en in combinatie met geconcentreerd lopen en een scherpe observatie, te versterken.

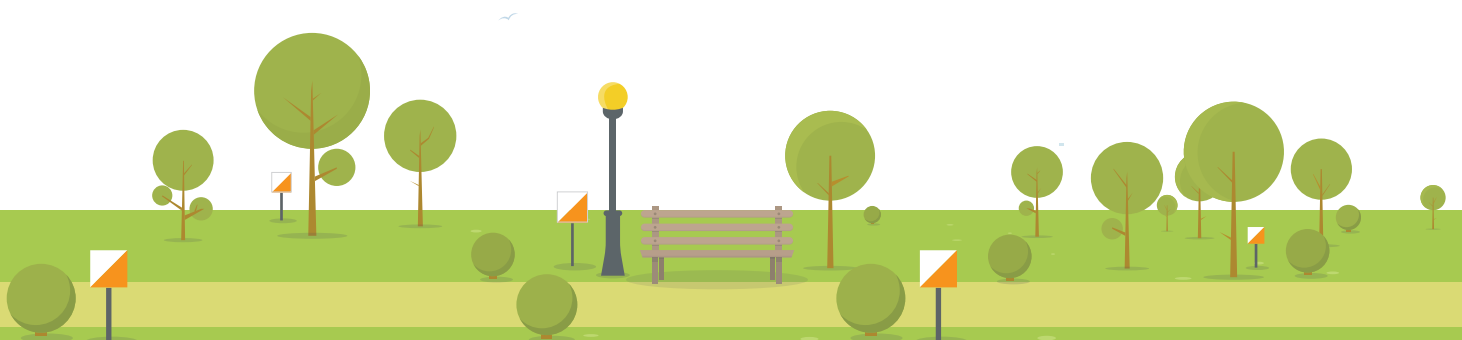
De kaart is getekend volgens de symbolen die gebaseerd zijn door internationale IOF normen (International Orienteering Federation), met enkele kleine aanpassingen om de kaart bruikbaar te maken voor deze oefeningen.

Een bijzonder woord van dank voor Alain Vandercammen die dit MAPICO concept heeft bedacht en ons het basismateriaal ter beschikking heeft gesteld om deze oefeningen uit te werken. Ook dank aan OMEGA voor de nodige inspiratie voor de oefeningen met hun project in Kessel-Lo

## Doel van de oefeningen

Deze oefeningen zullen jongeren op een speelse wijze laten kennis maken met oriëntering. Hierbij wordt hun oriëntatievermogen, hun observatievermogen en hun redeneervermogen op de proef gesteld.

Daarnaast wordt ook hun besluitvaardigheid en het nemen van eigen verantwoordelijkheid ontwikkeld (bvb: welke route ga ik nemen, wat is mijn checkpoint?)



# ORIENTEERING MOERKENSHEIDE

## Doelgroep

Deze oefeningenset van MAPICO is ontwikkeld voor Jeugdverblijf Hopper Moerkensheide en richt zich op jongeren tussen 10 en 18 jaar.

De oefeningenreeks is echter zodanig divers opgebouwd dat alle leeftijden een grote uitdaging zullen hebben om deze oefeningen tot een goed einde te brengen.

De leerkracht of begeleider kan op basis van de moeilijkheidsgraad beslissen of een oefening geschikt is voor de doelgroep of een individu.

## Waar op het domein kan ik starten?

Je kan deze oefeningen starten aan de ingang van het Hopper jeugdverblijf Moerkensheide.

Beekstuk 10, 9840 De Pinte

Deze start is aangeduid met een paarse driehoek op de kaart.

Het is echter niet noodzakelijk om hier te starten. De meeste oefeningen kunnen even goed op andere locaties gestart worden.

(Niet van toepassing bij een 'omloop' oefening waarbij een volgorde van de posten aangehouden moet worden).

# ORIENTEERING MOERKENSHEIDE

## Basisinformatie voor de oefeningen

### De kaart

Om de oefeningen toegankelijk te maken voor iedereen werd de kaart getekend op schaal 1/3000 (1 cm = 30m).

De bovenkant van de kaart wijst steeds naar het noorden.

Op elke kaart staat ook een kleine legende:

	Gras		Opvallende boom
	Lang gras		Lantaarnpaal
	Moeras		Speciaal voorwerp
	Bos		Niet passeerbaar hek
	Gebouw		Droge gracht
	Weg		Gracht met water
	Verboden gebied		Klein weggetje
			Vegetatielijn
			Hoogtelijnen
			Brug

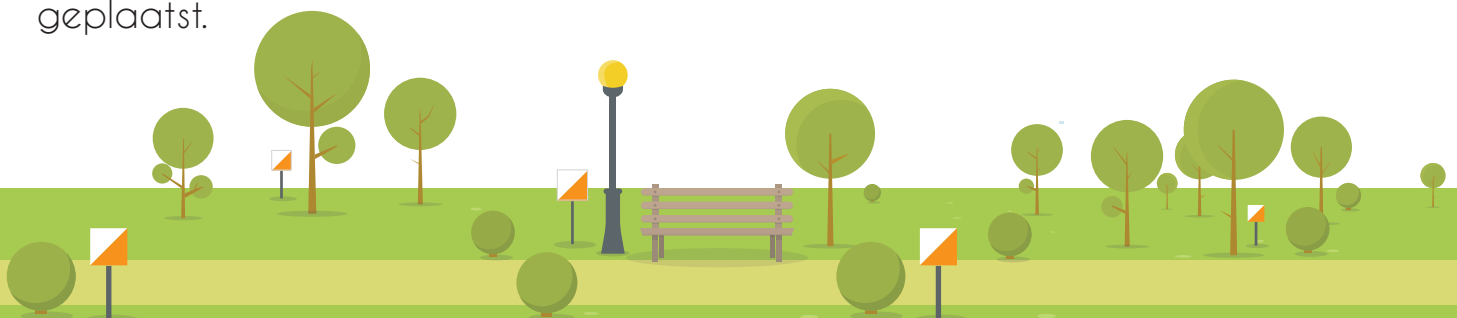
### De Icoontjes

De controlepunten zijn te herkennen in de vorm van icoontjes (5 cm x 5 cm) die meestal op ongeveer 2m hoogte zijn aangebracht op bomen, voorwerpen, gebouwen, enz...

Elk icoontje heeft 4 kenmerken: een kleur, een getal, een letter en een figuurtje. Hierdoor zijn er heel veel combinaties mogelijk per oefening.



Op het domein Moerkensheide werden in totaal 79 icoontjes geplaatst.



# ORIENTEERING MOERKENSHEIDE

## Controleposten

De controleposten worden op de kaart aangeduid door cirkels. Het middelpunt van de cirkel geeft aan waar op het terrein het icoontje zich bevindt.

Er zijn 2 soorten oefeningen:

Één variant waarbij de posten in een bepaalde volgorde moeten gevonden worden (op deze kaart staan dan verbindinglijnen tussen de cirkels en staat er een oplopende nummer bij elke cirkel op de kaart).

Bij de andere variant staan er enkel postencirkels op de kaart. Er kan dan gekozen worden bij welke post de deelnemer start.

Sommige posten zijn héél dicht bij elkaar geplaatst. Het is dan heel belangrijk om op de kaart goed te bekijken en te zien welke post de juiste is. Gelieve dit te benadrukken bij de deelnemers!

## Moelijkheidsgraad

Elke kaart/oefening heeft een score meegekregen (rechts onderaan de kaart). Deze score gaat van \* naar \*\*\*\*\* waarbij 1 ster de makkelijkste oefening is en 5 sterren de moeilijkste oefeningen weergeeft.

## De oplossingen en controlebladen

Alle oefeningen hebben een 'opdracht' mee waardoor gecontroleerd kan worden of de deelnemers de oefening goed hebben gedaan.

In deze kافت zitten oplossingsbladen waarbij de begeleider voor elke oefening kan controleren of de juiste oplossing werd gevonden.

Bij sommige oefeningen krijgen de deelnemers een strookje mee waarop ze de antwoorden kunnen invullen.

# OEFENING 1 - VIER-OP-EEN-RIJ

Iedereen krijgt een kaart met enkel postencirkels op aangeduid. In totaal staan er 16 cirkels op de kaart. Iedereen krijgt naast de kaart ook een scoreblad met een rooster van 4 op 4 controleposten waarop de icoontjes ingevuld zijn.

De deelnemers gaan op zoek naar de controleposten (in willekeurige volgorde). Op de posten staat een getal en een letter, de deelnemers noteren - ter controle - de letter bij het juiste getal in het rooster.

De deelnemer die als eerste 4 getallen op een rij (horizontaal / verticaal of diagonaal) heeft gaat terug naar de start en laat de ingevulde letters controleren door de begeleider.

De deelnemer die als eerste een correcte vier-op-een-rij heeft wint.

## Benodigheden

- \* Kaart
- \* Controleblad
- \* Stift
- \* Eventueel: Schrijfplankje

## Oplossing

De oplossingen staan op de oplossingsbladen van oefening 1.

**Aantal oefenvarianten : 6**

## Extra Info

De deelnemers dienen dus minimaal 4 posten te vinden

Alle deelnemers kunnen tegelijkertijd starten (eventueel moet de begeleider de eerste post aanduiden)

# OEFENING 2 - SCRABBLE MET DIEREN

Iedereen krijgt een kaart met enkel postencirkels op aangeduid. In de balk onderaan staan kleuren en/of getallen naar gelang de moeilijkheidsgraad. Het aantal posten is exact gelijk aan het aantal vakjes die niet zwart zijn.

De woordlengte varieert van 5 tot 10 letters en is steeds een dier.

Bij sommige oefeningen staan de posten, en dus ook de letters, al in volgorde. Bij andere oefeningen staan enkel de kleuren al in de juiste volgorde (en kunnen de letters dus in verschillende vakken worden ingevuld). Bij sommige oefeningen is er helemaal géén volgorde op voorhand ingevuld en moeten de deelnemers de letters zelf in de juiste volgorde zien te zetten om zo het dier te vinden.

De deelnemer zegt het woord tegen de begeleider van zodra hij het dier heeft gevonden.

## Benodigheden

- \* Kaart
- \* Controlestrookje van oefening 2.x
- \* Stift
- \* Eventueel: Schrijfplankje

## Oplossing

De oplossingen staan op de oplossingsbladen van oefening 2

**Aantal oefenvarianten : 5**

## Extra Info

/

# OEFENING 3 - SCRABBLE MET SPORTEN

Iedereen krijgt een kaart met enkel postencirkels op aangeduid. In de balk onderaan staan kleuren en/of getallen naar gelang de moeilijkheidsgraad. Het aantal posten is exact gelijk aan het aantal vakjes die niet zwart zijn.

De woordlengte varieert van 5 tot 10 letters en is steeds een sport.

Bij sommige oefeningen staan de posten, en dus ook de letters, al in volgorde. Bij andere oefeningen staan enkel de kleuren al in de juiste volgorde (en kunnen de letters dus in verschillende vakken worden ingevuld). Bij sommige oefeningen is er helemaal géén volgorde op voorhand ingevuld en moeten de deelnemers de letters zelf in de juiste volgorde zien te zetten om zo de sport te vinden.

De deelnemer zegt het woord tegen de begeleider van zodra hij de sport heeft gevonden.

## Benodigheden

- \* Kaart
- \* Controlestrookje van oefening 3.x
- \* Stift
- \* Eventueel: Schrijfplankje

## Oplossing

De oplossingen staan op de oplossingsbladen van oefening 3

**Aantal oefenvarianten : 6**

## Extra Info

/



# OEFENING 4 - ONTBREKENDE CONTROLEPOST

Iedereen krijgt een kaart met telkens 1 postencirkel minder dan dat er icoontjes zijn aangeduid op de balk onderaan. In de balk onderaan staan bvb 7 vakjes ingevuld, er staan maar 6 posten aangeduid op de kaart. Als de deelnemer alle controleposten heeft gevonden kan hij pas zeggen welk cijfer er te veel in de balk op de kaart staat.

De deelnemers gaan op zoek naar de postencirkels die zijn aangeduid op de kaart en onthouden de nummer van de ontbrekende post.

## Benodigdheden

\* Kaart

## Oplossing

De oplossingen staan op het oplossingsblad van oefening 4

Aantal oefenvarianten : 6

## Extra Info

/

# OEFENING 5 - DE STAL VAN BOER STIJN

Dit is een identieke oefening als Oefening 4 - de ontbrekende controlepost, maar met een verhaal:

*Hebben jullie al gehoord van Boer Stijn? Boer Stijn is een boer in De Pinte die bijna alle dieren die je kent in zijn stallen heeft staan! Maar nu heeft hij jullie hulp nodig. Boer Stijn is gisteren vergeten om zijn staldeuren op slot te doen! Hij heeft de meeste dieren al teruggevonden maar er zijn er nog verschillende die rondlopen op het terrein hier. Help jij hem zoeken? Om te weten te komen welke dieren nog vrij zijn moet je de dieren gaan zoeken op het terrein.*

Iedereen krijgt een kaart met telkens 1 postencirkel minder dan dat er icoontjes zijn aangeduid op de balk onderaan. In de balk onderaan staan bvb 7 vakjes ingevuld, er staan maar 6 posten aangeduid op de kaart. Als de deelnemer alle controleposten heeft gevonden kan hij pas zeggen welk dier er te veel in de balk op de kaart staat.

De deelnemers gaan op zoek naar de postencirkels die zijn aangeduid op de kaart en vertellen welk dier er te veel op de kaart staat.

## Benodigheden

\* Kaart

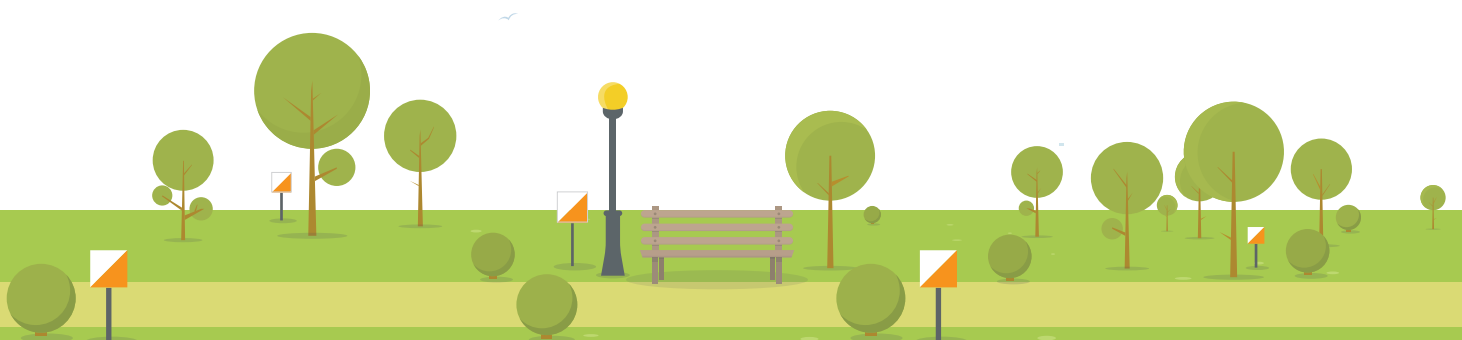
## Oplossing

De oplossingen staan op het oplossingsblad van oefening 5

**Aantal oefenvarianten : 4**

## Extra Info

/



# OEFENING 6 - QUIZ

Iedere kaart bevat een aantal postencirkels die in willekeurige volgorde worden gevonden.

In de onderste balk staan bij sommige oefeningen tips voor het oplossen van de vragen. Als bijvoorbeeld de letters moeten onthouden worden staan de cijfers al vooraf al ingevuld of omgekeerd.

De deelnemers moeten heel aandachtig zijn tijdens de oefening, want ze krijgen géén antwoordenblad mee om te noteren. Ze moeten het antwoord onthouden en aan de aankomst medelen aan de begeleider.

Oefening 6.1 tot en met 6.6: de opdracht staat mee onderaan op de kaart (bvb Welke kleur komt het meest voor).

Oefening 6.7: De opdracht wordt apart meegedeeld aan de deelnemers (zo kunnen zelfs in één groepje verschillende deelnemers met een andere opdracht bezig zijn op dezelfde kaart).

De opdrachten van oefening 6.7 staan op het aparte opgaveblad.

## Benodigheden

\* Kaart

## Oplossing

De oplossingen staan op het oplossingsblad van oefening 6

**Aantal oefenvarianten : 7**

## Extra Info

/

# OEFENING 7 - OMLOOP

Iedere kaart bevat een aantal posten die verbonden zijn met een lijn. Deze posten moeten in de juiste volgorde gevonden worden. Bij elk parcours is er een vraag om te zien of de deelnemers het juiste parcours hebben gelopen.

De antwoorden kunnen genoteerd worden op een antwoostenstrookje, maar kunnen ook via memorisatie onthouden worden en aan de aankomst meegedeeld worden met de begeleider.

## Benodigheden

- \* Kaart
- \* Controlestrookje van oefening 7.x
- \* Stift
- \* Eventueel : Schrijfplankje

## Oplossing

De oplossingen staan op het oplossingsblad van oefening 7

**Aantal oefenvarianten : 6**

## Extra Info

/

# OEFENING 8 - OMLOOP

Iedere kaart bevat een aantal posten die verbonden zijn met een lijn. Deze posten moeten in de juiste volgorde gevonden worden. De posten zijn paaltjes met een knijper op bevestigd.

Elke deelnemer krijgt een controlestrook mee om zo aan de juiste post in het juiste vakje te prikken.

## Benodigheden

- \* Kaart
- \* Controlestrookje van oefening 8.x

## Oplossing

De correcte combinatie van gaatjes staat op het oplossingsblad van oefening 8

**Aantal oefenvarianten : 3**

## Extra Info

Oefening 8.1 is een kaart met alle vaste paaltjes - deze kaart kan gebruikt worden voor nieuwe combinaties van posten.

# MEER INFORMATIE?

Deze oefeningenset kwam tot stand in het voorjaar van 2019 in opdracht van Jeugdverblijf HOPPER.

De uitvoerder is KONO bvba.

Indien u specifieke vragen hebt over dit project in De Pinte - of indien u informatie wenst over vergelijkbare projecten - kan u contact opnemen met Jeremy Genar van KONO bvba.

[info@kono.run](mailto:info@kono.run)  
[www.kono.run](http://www.kono.run)

Voor meer informatie rond orienteering in oost-vlaanderen kan u terecht op de website van orienteering club TROL:

[www.trol.be](http://www.trol.be)

Voor meer informatie rond orienteering in België kan u terecht op de website van de Vlaamse federatie:

[www.orientatie.org](http://www.orientatie.org)