# ****Oriëntatieloop****

De oriëntatieloop is een spel waarbij op verschillende wijzen de weg moet worden gevonden. Hierbij wordt gebruik gemaakt van één of meerdere kaarten, of bijvoorbeeld een spoor of touw om te volgen. De duur van het spel is in principe de gehele dag, maar kan natuurlijk ook worden ingekort naar bijvoorbeeld 1 dagdeel.

Benodigdheden:
- verschillende soorten kaarten
- enveloppen

Aantal leiding:
Per pupillengroepje is 1 leider nodig. Meestal is 4 á 5 pupillen per groepje een goed aantal. Ook de aspiranten lopen in groepjes, maar dan natuurlijk zonder leiding.

Het spel
Met behulp van een (bijzondere) kaart of andere hulpmiddelen gaan de groepjes op pad. Zij moeten hun weg vinden naar de post. Tussendoor zullen zij nog een (of meerdere) controleposten tegenkomen.

Het is handig om de groepjes een opdracht mee te geven die onder weg uitgevoerd moet worden. Anders zullen er slechts twee of drie zich met de route bezighouden en de rest verveeld zich.

Bij de posten (en controleposten) worden er spellen gespeeld en/of bijvoorbeeld vragen beantwoord. Deze spellen kunnen voor tijdaftrek zorgen. Door het goed spelen van de spellen en het goed orienteren kan het spel dus worden gewonnen.

*Tips en trucs*

Doordat zowel aspiranten als pupillen de kaarten moeten lezen is het van belang om een gevarieerd niveau van kaarten te gebruiken. De praktijk wijst wel uit dat juist de aspiranten degenen zijn die verdwalen.

Om echt verdwalen te voorkomen is het van belang een aantal regels te communiceren, zoals bijvoorbeeld:

 "Je hoeft nooit een asfaltweg over te steken." Zorg dat deze regels zijn opgenomen op de scoreblaadjes van de groepen.

 Ook helpt het om aspiranten en pupillen om-en-om te laten starten. Op die manier is er altijd een veegploeg.

Geef elke groep een nood-envelop mee met daarin de telefoonnummers van de leiding, een kaart van de omgeving (waarop o.a. de posten en het kamphuis is aangegeven) en orientatiepunten. Leg het gebruik van de nood-envelop uit en het gevolg van gebruik (diskwalificatie). Aan het eind moet dan ook, met de scoreblaadjes, de dichte nood-envelop worden ingeleverd.

Verken vooraf het terrein goed. Hierdoor kun je zelf snel oriëntatiepunten opdoen en leer je het bos goed kennen. Bijvoorbeeld bij de Kwartjesberg worden de percelen aangeduid met een nummer. Deze nummers staan op de kaart en bij de kruispunten ligt een grote steen met datzelfde nummer.

Voor de lunch is een grote lunchruimte nodig, zoals een grasveld. Het leukste is gezamenlijk lunchen, maar hou rekening met het verschil tussen de eerste en laatste groep.