



**Hofstade** Vier op een rij 4

schaal 1/2000  
0 50 100 150

60	67
47	25
92	96
48	128
33	81
29	80
94	91
87	38

water  
 verboden  
 grasland  
 struikgewas  
 verharde grond  
 omheining, hoog  
 omheining, laag  
 gebouw  
 paal - zitbank  
 grote - kleinere boom  
 geknotte boom  
 haag

[www.olomega.be](http://www.olomega.be)  
 info@olomega.be

SPORT VLAANDEREN

MAPICO

Handleiding  
 Map&Go - oriëntatieoefeningen  
 Domein Hofstade - Sport Vlaanderen

## **Inleiding**

Eén 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.

Het kaartmateriaal is gebaseerd op de internationale IOF normen (International Orienteering Federation) met enkele kleine aanpassingen om de kaarten meer bruikbaar te maken voor jonge kinderen.

Er zijn tests uitgevoerd met kinderen van 4 tot 6 jaar om de gebruikte pictogrammen aangepast te maken voor hun ontwikkelingsniveau. In onze gesprekken met begeleiders van jongeren met een beperking, werd met nadruk gewezen om enkel de eenvoudigste, meest gestileerde icoontjes aan te wenden voor dit project.

Een bijzonder woord van dank voor Alain Vandercammen die ons geïnspireerd heeft om het oefenpakket dat hij heeft uitgewerkt, verder te verfijnen en zo tot dit resultaat te komen.

## **Doel van de oefeningen**

Met de voorliggende set Map&Go-oefeningen worden op een speelse wijze het oriëntatievermogen, het observatievermogen en het redeneervermogen van jongeren, in combinatie met een fysieke inspanning, ontwikkeld. Naast deze 3 basisvaardigheden dragen deze oefeningen ook bij tot het verhogen van hun besluitvaardigheid en het nemen van eigen verantwoordelijkheid voor hun beslissingen (wegkeuze, zelfzekerheid bij het naderen van een controle, ...).

## **Doelgroep**

Het pakket Map&Go-oefeningen is in de eerste plaats ontworpen voor sportieve personen met een beperking. Tevens wordt hierbij de leeftijdsklasse van 6 tot 12 jaar (basisonderwijs) beoogd.

Het aanbod is dermate divers opgebouwd dat voor elk competentieniveau oefeningen beschikbaar zijn. De leerkracht of begeleider kan vrij eenvoudig bepalen of de oefening geschikt is voor zijn/haar doelgroep of het individu.

Tevens zijn nagenoeg alle oefeningen bruikbaar voor personen met een beperking.

## Waar op het domein kan ik de Map&Go-oefeningen doen?

Op bijgaand kaartje kan je eenvoudig zien waar geoefend kan worden.

Via de hoofdparking D aan de Tervuursesteenweg in Hofstade-Zemst, kom je het vlotst aan de oefenzone.



### Overzicht parking

Parking A: Sportcomplex (sporthal+gymnastiekhal)

Parking B: Sportverblijf - Hoogtoudenparcours

Parking C: Bussen (sportklassen, sportdagen,...) - Leveranciers

**Parking D: HOOFDPARKING**

Parking E: Strand - Sportimonium - Uitleendienst

Tarief: €4,00 per dag - betaal aan de terminals verspreid over het domein

De meest voor de hand liggende vertrekplaats bevindt zich aan de speeltuin Zomerlust. Het is echter niet noodzakelijk om daar te vertrekken met de oefeningen. De start van de oefeningen kan even goed op andere plaatsen gebeuren.

## 4 pijlers van de Map&Go- oefeningen

### De kaart

Om de oefeningen toegankelijk te maken voor de jongeren werd een zeer gedetailleerde kaart van het terrein aangemaakt op schaal 1:2000 (1cm = 20 m).

Deze schaal wordt aangegeven door middel van een schaalbalk.

De bovenzijde van de kaart wijst steeds naar het noorden. Tevens werd op elke kaart een noordpijl aangebracht.



Tot slot is er ook een eenvoudige legende toegevoegd.

	water
	verboden
	grasland
	struikgewas
	verharde grond
	omheining
	gebouw
	paal - zitbank
	grote - kleinere boom
	geknotte boom

### De Map&Go-icoontjes

De controlepunten zijn te herkennen in de vorm van icoontjes (5 cm x 5 cm) die op circa 2,5 meter hoogte aangebracht werden op bomen, voorwerpen, gebouwen, ...

Elk icoontje heeft 4 kenmerken: een kleur, een getal, een letter en een figuur.

Dit verhoogt het aantal combinaties en oefenvarianten.



Voor de Map&Go-oefeningen op het recreatiedomein Hofstade werden in totaal 90 icoontjes gebruikt.

### **De controleposten**

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

Er zijn 2 varianten in de oefeningen verwerkt.

Ofwel dienen de controleposten achtereenvolgens aangedaan te worden. Daarbij zijn de posten onderling verbonden door verbindingslijnen en staat bij elke post een oplopend nummer. Dit noemt in oriëntatiecompetities een "omloop".

Ofwel worden de controleposten op vrije basis (ad random) aangedaan. Deze variant noemt in oriëntatiecompetities een "scoreloop".

Sommige posten zijn heel dicht bij elkaar geplaatst. Aan de begeleiders wordt daarom gevraagd om dit te benadrukken bij de deelnemers.

De oefeningen zijn ontworpen met als startplaats het terras aan de speeltuin Zomerlust.

### **De controletabellen en/of scorebladen**

In de linker kolom(men) van de kaart vindt je een raster met maximaal 16 vakjes.

In functie van de oefeningen kunnen deze vakjes:

- de icoontjes van de desbetreffende oefening bevatten
- gedeeltelijke icoontjes (soms zijn letters of getallen weggelaten) bevatten
- leeg zijn

Het gebruik van het raster wordt bij elke oefening verder toegelicht.

De meeste oefeningen kunnen uitgevoerd worden zonder apart scoreblad.

Sommige oefeningen noodzaken echter een extra scoreblad (Vier-op-een-rij) of een extra blad met een punttekening (Verbind de punten).

### **Oplossingen**

Het spreekt voor zich dat de oplossingen niet vrij raadpleegbaar kunnen/mogen zijn op de website. Om de correcte oplossingen te bekomen volstaat het om op eenvoudig verzoek, volgende [mapico@olomega.be](mailto:mapico@olomega.be) te activeren en hierbij je naam, functie en organisatie kenbaar te maken.

Oriëntatieclub Omega zal je dan zo spoedig mogelijk de oplossingen van alle oefeningen per e-mail overmaken.



# Oefenpakket

Vier-op-een-rij  
Verbind de stippen  
Boggle  
Rommel in de dierenstal  
Rommel in de zoo  
Rommel in de kooi

## **Vier-op-een-rij.**

Iedereen krijgt een kaart met enkel postencirkels (zonder volgnummers). In totaal zijn er 16 cirkels op de kaart. Iedereen krijgt een scoreblad met een rooster van 4 op 4 waarop getallen ingevuld zijn.

De deelnemers gaan op zoek naar de controleposten. Op de icoontjes staat een getal en een letter. Ze noteren, ter controle, de letter in het vak bij het bijhorende getal in het rooster. Zodra men 4 letters/getallen op een rij (horizontaal/verticaal/diagonaal) heeft, keert men terug naar de startplaats. De begeleider controleert de letters. De deelnemer die als eerste een correcte vier-op-een-rij heeft wint.

### Benodigdheden:

Kaart, het scoreblad, stift, een schrijfplankje (aangeraden)

### Oplossing:

Per oefening is er een scoreblad waarbij de letters zijn ingevuld.

De oplossingen zijn te bekomen via de link op de website

Aantal oefenvarianten: 4

## Verbind de stippen

Iedereen krijgt een kaart met postencirkels met volgnummers. In totaal zijn er 10 cirkels op de kaart.

De deelnemers gaan op zoek naar de controleposten. Op de icoontjes in het terrein staat een getal dat tevens voorkomt op het invulblad met de punttekening. Ze verbinden achtereenvolgens de nummers, die voorkomen op de desbetreffende icoontjes, op de punttekening.

Zodra men de punttekening volledig heeft ingetekend, keert men terug naar de startplaats en toont men de punttekening. De begeleider controleert de punttekening. Welke tekening verschijnt er?

### Benodigdheden:

Kaart, het invulblad met de punttekening, een stift, een schrijfplankje (aangeraden)

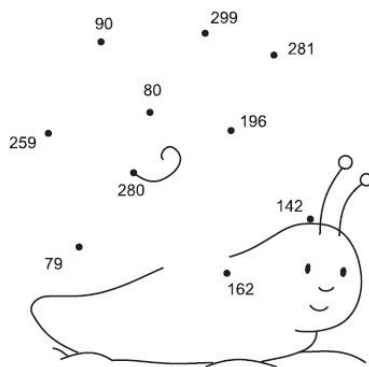
### Oplossing:

Per oefening is er een uitgewerkte punttekening beschikbaar.

De oplossingen zijn te bekomen via de link op de website

### Aantal oefenvarianten: 5

### Voorbeeld van punttekening



Ptk 2



## **BOGGLE – (Scrabble) : op zoek gaan naar letters op de controleposten.**

Iedereen krijgt een kaart met enkel postencirkels (zonder volgnummers). In de linker kolom staan de icoontjes afgebeeld weliswaar zonder letter. Het aantal postencirkels is exact gelijk aan het aantal icoontjes in de linker kolom en is tevens het aantal letters van een woord dat gevormd dient te worden. De woordlengte varieert van 5 tot 10 letters en het te vormen woord is steeds een sport.

De posten worden ad random aangedaan en de letters van het woord dus niet in volgorde. Het woord dient samengesteld te worden als een “boggle” of “scrabble”.

De deelnemer dient het woord mee te delen aan de begeleider.

### Benodigheden:

Kaart, stift om de letters te noteren, een schrijfplankje (is aangeraden).

### Oplossing:

De oplossingen zijn te bekomen via de link op de website

Aantal oefenvarianten: 15

## Rommel in de dierenstal

## Rommel in de zoo

## Rommel in de kooien

### Ontbrekende controlepost = overtollig icoontje

Iedereen krijgt een kaart met telkens 1 postencirkel minder dan dat er icoontjes in de linker kolom te zien zijn. De postencirkels hebben geen volgnummer. Ook het getal dat op het icoontje voorkomt wordt niet getoond.

De posten worden in willekeurige volgorde aangedaan.

De deelnemers gaan op zoek naar de controleposten. Het is pas bij de laatste controle dat de deelnemer kan bepalen welk het ontbrekende icoontje op het terrein is. Dit is het overtollige icoontje in de linker kolom.

Terug aangekomen meldt de deelnemer het overtollige icoontje = de ontbrekende controlepost.

#### Bijkomende info:

Voor elk van deze varianten: Rommel in de zoo, Rommel in de stal en Rommel in de vogelkooien, kan een verhaal verteld worden:

*Gisterenavond werd vergeten om alle stallen van de dierenstal/de zoo/de vogelkooien te sluiten. De dieren zijn allemaal vrij in het domein.*

*Ondertussen zijn de meeste dieren terug in hun stal.*

*Slechts één dier is nog op vrije voet.*

*Om te weten te komen welke dieren nog vrij zijn, kan je op zoek gaan in het domein.*

Alle gebruikte icoontjes komen dus uit één verzameling wilde dieren, boerderijdieren of vogels.

De ontbrekende controlepost(en) = de overtollige icoontje(s) zijn de dieren die nog niet terug gekeerd zijn naar hun stal.

Er wordt niets genoteerd. De deelnemers dienen de dieren die men tegenkomt, te memoriseren en het ontbrekende dier te benoemen.

#### Benodigdheden:

Kaart.

#### Oplissing:

Per oefening is de ontbrekende controlepost(en) = het dier op het overtollige icoontje(s)

De oplossingen zijn te bekomen via de link op de website

Aantal oefenvarianten: 3x2