

Pe urmele lui Samson

JOCUL DE ORIENTARE

Ce este jocul de orientare?

Concursul constă în parcurgerea unui traseu marcat cu semne speciale de marcaj, traseu pe care vor exista mai multe puncte de ramificație. În punctele de ramificație se află întrebări din materialul indicat ca bibliografie, întrebări cu răspunsuri multiple, răspunsuri dintre care unul singur este corect. În dreptul fiecărui răspuns va fi scris numele unui marcaj. Din punctul corespunzător fiecărei întrebări se ramifică un număr de trasee egal cu numărul răspunsurilor indicate în întrebare. Din aceste trasee, unul singur este cel bun și anume cel marcat cu semnul de marcaj scris în dreptul răspunsului corect. Acest traseu va conduce la următoarea întrebare. În acest fel se parcurge tot traseul, până la punctul de sosire. Traseele corespunzătoare răspunsurilor greșite abat pe concurenți de la drumul corect. Ele fie fac bucle cu revenire în punctul de plecare, fie se îndepărtează de traseul corect până într-un punct marcat (vizibil!) cu un indicator ce anunță concurenții că au ales o variantă greșită. În funcție de tipul concursului, pe traseu pot să apară și teste de rezolvat. Ca o dovadă a trecerii lor pe la toate întrebările, concurenții vor lua un exemplar din întrebarea respectivă cu ei, predându-le arbitrilor principal.

Startul se va da din 15 în 15 minute, notându-se ora plecării fiecărei echipe și apoi ora sosirii fiecărei echipe. Ora sosirii este considerată ora sosirii ultimului membru al echipei respective. Va fi declarată câștigătoare echipa care realizează cel mai bun timp. Echipa care nu prezintă arbitrilor toate întrebările de pe traseu va fi descalificată sau penalizată cu 15-20 de minute pentru fiecare întrebare lipsă.

Această variantă de joc este cea mai simplă. Alte variante supun participanții la diferite teste biblice (din bibliografie) sau impun orientarea în teren nu pe baza marcajelor, ci a unor elemente ce au legătură cu textul de studiat indicate în bibliografie.

Nu la toate aceste jocuri departajarea se face pe baza timpului obținut. La unele variante (și cele mai noi pun accentul pe acest mod de departajare) departajarea se face pe baza unui punctaj obținut la testele de pe parcurs, timpul realizat de echipă având un rol secundar în desemnarea câștigătorului.

Scopul jocului

Scopul acestui joc este de a oferi participanților posibilitatea mișcării în aer liber, de a forma spiritul de echipă, de a-i obișnui cu disciplina realizării unei sarcini în colectiv (și nu pe baze individualiste) și cel mai important, de a studia cu atenție texte biblice și de a reține cât mai mult din aceste texte.

Materialele necesare pentru joc

Pentru organizarea acestui joc aveți nevoie de:

!"un set de semne de marcaj și indicatoare.

Semnele de marcaj și indicatoarele pot fi confecționate relativ ușor din materiale simple de procurat. Marcajele utilizate sunt identice ca formă (dar nu ca și dimensiune!)

cu marcajele turistice clasice utilizate în România și anume: banda roșie, banda albastră, bandă galbenă, cruce roșie, cruce albastră, cruce galbenă, punct roșu, punct albastru, punct galben, triunghi roșu, triunghi albastru, triunghi galben. Câteva indicații legate de modul de confecționare al acestor semne și schițele lor le puteți găsi în paginile următoare.

!"regulile de desfășurare a concursului, întrebările și testele concursului

!"harta de marcare a traseului

!"un ceas cu secundar

!"un carnetel și un creion

!"două-trei ciocane mici

!"3-400 cuie mici

Cum se confecționează semnele de marcaj?

Pentru organizarea unui concurs cu un traseu bine marcat, în orice configurație a terenului, un set de câte 30 de bucăți din fiecare semn de marcaj este suficient.

Semnele de marcaj pentru concursurile de orientare se pot confecționa din diverse materiale. Iată câteva sugestii:

#"fondul din carton alb (duplex sau semiciocan) iar partea colorată din hârtie colorată sau carton colorat, lipit cu adezivi pentru hârtie (lipici).

□ Avantaje: se confecționează ușor și relativ repede iar materialele nu sunt foarte scumpe.

□ Dezavantaje: ele se umezesc ușor, sub acțiunea aerului umed de munte se deformează foarte ușor și nu pot fi folosite de multe ori. O soluție pentru eliminarea unora dintre dezavantaje este învelirea fiecărui semn în folie de polietilenă lipită la spatele semnului cu ajutorul unui fier de călcat, sau placarea fiecărui semn cu folie adezivă transparentă (dar aceasta este scumpă). În această formă semnele pot fi folosite de mai multe ori, dar ele totuși se deformează.

#"rezultate mult mai bune se obțin folosind pentru fond tablă subțire de aluminiu. Astfel de plăci (folosite!) se pot obține de la tipografiile care lucrează în tehnologia "offset" (majoritatea tipografiilor!) la prețuri destul de mici. Ele se pot tăia cu cuțite "cutter", iar cu o pilă fină se vor îndepărta bavurile rămase. Pentru partea colorată se poate folosi folie adezivă colorată. Deși această soluție este mai scumpă, rezultatele sunt foarte bune și semnele pot fi folosite în mai mulți ani la rând. Trebuie avut grijă ca găurile din partea superioară să fie de diametru mai mare decât floarea cuielor folosite pentru plantarea semnelor, pentru o "culegere" mai ușoară a semnelor de pe traseu, după terminarea concursului.

Organizarea concursului

Organizatorul acestui joc-concurs trebuie să facă următoarele lucruri:

\$"să explice participanților în ce constă jocul, asigurându-se că toți au înțeles

\$"să anunțe bibliografia cu suficient de mult timp înainte de concurs pentru ca participanții să o poată studia temeinic

\$"să prezinte regulamentul concursului și condițiile de desfășurare, insistând asupra ideii de cooperare în echipe, de ajutorare și acceptare a celor cu posibilități fizice mai reduse, pe aspectul educativ al jocului, și nu pe cel de competiție sau performanță. Toate acestea vor fi repetate înainte de start.

\$"să numească arbitrii sau observatori de traseu din rândul personalului taberei

\$"să organizeze o echipă care va marca traseul și să aibă grijă ca această acțiune să fie gata înainte de ora prevăzută pentru start

\$"să se îngrijească de anunțarea turiștilor care tranzitează zona concursului în perioada acestuia despre prezența semnelor de marcaj în zonă (eventual prin plantarea unor anunțuri în zonele în care potecile turistice intersectează perimetrul zonei marcate pentru concurs)

\$"să ia toate măsurile pentru asigurarea securității participanților, eliminând din concurs orice element de risc pentru integritatea fizică a celor ce concurează

\$"să dea startul și să cronometreze sosirile, apoi să facă clasamentul final

\$"să rezolve eventualele „contestații“

\$"să organizeze strângerea marcajelor imediat după terminarea concursului

\$"să aranjeze toate materialele folosite la concurs în ordine și la locurile lor, pentru a putea fi folosite în condiții optime de următoarele serii de tabără

Marcarea traseului

La această acțiune va participa obligatoriu și organizatorul concursului (arbitrul principal). Este bine ca echipa de marcatori să fie formată din membrii echipei de personal a taberei. Iată câteva lucruri de care trebuie să se țină seama la marcarea:

% "fiecare semn de marcaj să fie vizibil de la semnul precedent, cu excepția cazurilor în care concursul cere altfel. În astfel de cazuri, drumul de urmat trebuie indicat foarte clar prin materiale explicative plantate în teren sau prin textul întrebărilor de pe traseu.

% "punctele în care urmarea unei variante greșite ar putea duce la rătăcirea participanților trebuie evitate. În cazurile în care această situație nu este evitabilă, în aceste puncte vor fi plasate posturi de supraveghere

% "se vor evita pasajele de traseu expuse (periculoase) cum ar fi: coborâri pe pante foarte înclinate, cățărări pe stânci ce depășesc statura participanților, brânele, marginea prăpăstiilor, cascadele, gurile avenelor, traversarea râurilor cu adâncime mai mare de 50 cm. sau traversarea râurilor de munte în locuri în care curentul este deosebit de puternic sau cu stânci ce ar putea răni pe participanții care cad în apă

% "traseul trebuie să poată fi parcurs de toți participanții la concurs; lungimea lui trebuie aleasă în așa fel încât parcurgerea să nu ia mai mult de (maximum!) 150 minute!

% "semnele trebuie plantate în așa fel încât vântul să nu poată să le dea jos și să poată fi strânse cu ușurință la încheierea concursului (pentru aceasta bateți cuiele oblic, prin gaura cu care sunt prevăzute semnele de marcaj)

% "se va evita folosirea potecilor turistice sau intersectarea cu ele. Dacă acest lucru nu este posibil, atunci cu puțin înainte de locurile în care marcajele concursului de orientare apar în terenul străbătut de marcajele turistice se vor planta indicatoare care să anunțe turiștii că în zonă se desfășoară un concurs de orientare și să nu urmeze decât marcajele turistice originale (cele aplicate cu vopsea pe copaci, stânci sau stâlpi de marcaj - aceștia se recunosc prin faptul că sunt vopsiți în benzi orizontale alternative albe și negre)

% "la terminarea marcării traseului, unul din membrii echipei de marcare, sau unul dintre arbitrii de traseu va parcurge tot traseul la pas (nu în alergare) cronometrând timpul necesar pentru parcurgerea lui și comunicând acest lucru organizatorului (arbitrului principal).

Marcarea unui traseu complex durează 6-7 ore pentru o echipă de trei persoane. La strângerea semnelor de marcaj (la încheierea concursului) pot fi antrenati și participanții, acțiunea durând 1-2 ore în funcție de numărul celor ce lucrează.

Formarea echipelor

Deși acest joc-concurs poate fi practicat și individual este recomandabil ca el să se desfășoare pe echipe, pentru atingerea tuturor scopurilor sale. Iată câteva considerente care trebuie să stea la baza formării echipelor:

!"echipele trebuie să fie egale ca număr de participanți

!"echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al numărului de băieți și fete

!"echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al calităților fizice (rezistență)

Alegere liberă sau tragere la sorți? Prin alegere liberă nu se pot respecta principiile enunțate mai sus și în plus echipele se vor forma pe baza preferințelor. Tragerea la sorți este o metodă mai indicată, împărțind participanții în grupe: băieți - fete și eventual și pe „criterii valorice“ (aici atenție mare! nimeni nu trebuie făcut să se simtă „de valoare mai mică“). Un alt avantaj al formării echipelor în acest mod este că cei din tabără vor fi oarecum „forțați“ să comunice și să colaboreze și cu colegii de tabără cu care poate nu vorbesc prea mult în restul taberei. Acest principiu este de altfel bine să se aplice și la formarea echipelor pentru eventualele competiții sportive. Credem că în acest fel unitatea taberei are de câștigat. **Când se formează echipele?** Echipele pot fi formate

chiar din momentul anunțării concursului (deci când se indică bibliografia). Avantajul acestei soluții este că echipa va colabora și va comunica mai multe zile. Dezavantajul este că s-ar putea ca unii din echipă să gândească în felul următor: „X cunoaște Biblia și studiază mai mult. Nu este nevoie să mă omor prea mult cu cititul, pentru că el (ea) va răspunde la toate întrebările!“.

doar înainte de începerea concursului. În acest caz toți vor fi oarecum motivați să studieze bibliografia, pentru că nu vor ști cu cine sunt în echipă. Dar ... o vor face individual și avantajele cooperării echipei se vor aplica strict pe durata concursului.

Si acum:

PE URMELE LUI SAMSON

Pentru desfășurarea concursului sunt necesare :

!"descrierea modului de desfășurare al concursului și regulamentul

!"îndrumări pentru arbitrii și conducătorul concursului

!"bibliografia concursului

!"întrebările biblice (un număr de exemplare egal cu numărul echipelor participante)

!"harta traseului

!"marcajele pentru traseu și indicatoarele de direcție greșită și indicatoare cu informații necesare concursului

Îndrumări pentru arbitrii și conducătorul concursului

Pentru buna desfășurare a concursului se impun următoarele:

#"o zi frumoasă, fără intemperii

#"o echipă de supraveghetori (5-6 persoane care nu participă la concurs)

#"un arbitru care va conduce concursul, va da startul și va cronometra sosirile

#"în dimineața concursului (sau cu o zi înainte), două-trei persoane dintre cele care vor supraveghea concursul vor marca traseul. Ei vor planta semnele de marcaj și întrebările, în așa fel încât să nu fie observate de participanți până la începerea concursului. Echipa care marchează traseul trebuie să țină seama de următoarele:

\$"fiecare semn de marcaj să fie vizibil de la semnul precedent, cu excepția cazurilor în care concursul cere altfel. În astfel de cazuri, drumul de urmat trebuie indicat foarte clar prin materiale explicative plantate în teren sau prin textul întrebărilor de pe traseu.

\$"punctele în care urmarea unei variante greșite ar putea duce la rătăcirea participanților trebuie evitate. În cazurile în care această situație nu este evitabilă, în aceste puncte vor fi plasate posturi de supraveghere

\$"se vor evita pasajele de traseu expuse (periculoase) cum ar fi: coborâri pe pante foarte înclinate, cățărări pe stânci ce depășesc statura participanților, brânele, marginea prăpăstiilor, gurile avenelor, traversarea râurilor cu adâncime mai mare de 50 cm. sau traversarea râurilor de munte în locuri în care curentul este deosebit de puternic sau cu stânci ce ar putea răni pe participanții care cad în apă

\$"traseul trebuie să poată fi parcurs de toți participanții la concurs; lungimea lui trebuie aleasă în așa fel încât parcurgerea să nu ia mai mult de (maximum!) 150 minute!

\$"semnele trebuie plantate în așa fel încât vântul să nu poată să le dea jos și să poată fi strânse cu ușurință la încheierea concursului

\$"se va evita folosirea potecilor turistice sau intersectarea cu ele. Dacă acest lucru nu este posibil, atunci cu puțin înainte de locurile în care marcajele concursului de orientare apar în terenul străbătut de marcajele turistice se vor planta indicatoare care să anunțe turiștii că în zonă se desfășoară un concurs de orientare și să nu urmeze decât marcajele turistice originale (cele aplicate cu vopsea pe copaci, stânci sau stâlpi de marcaj - aceștia se recunosc prin faptul că sunt vopsiți în benzi orizontale alternative albe și negre)

#"înainte de începerea concursului, conducătorul va trimite în punctele în care este necesară prezența unui arbitru de traseu (dacă există această necesitate) pe membrii echipe de supraveghere. Același lucru îl va face pentru punctele considerate de el ca fiind dificile sau cu pericol de rătăcire.

#"echipele vor fi alcătuite cât mai echilibrat (fie din timp, fie chiar înainte de începerea concursului). Numărul membrilor unei echipe este bine să nu depășească 5 persoane.

#"bibliografia de concurs se anunță cu câteva zile înainte, ocazie cu care se prezintă și modul de desfășurare și regulile concursului.

#"înainte de începerea concursului li se explică din nou participanților în ce constă concursul și regulile sale

#"ora startului trebuie aleasă în așa fel încât ultima echipă să plece cel târziu cu 4 ore înainte de lăsarea întinericului

REGULAMENT PENTRU CONCURSUL DE ORIENTARE

“Pe urmele lui Samson”

Pentru reușita concursului și evitarea unor accidente, sau evenimente, echipele vor trebui să respecte următoarele reguli:

1. Să asculte cu atenție prezentarea concursului și să citească și să respecte prezentul regulament.
2. Să asculte de indicațiile date de conducătorul concursului, sau de arbitrii de traseu.
3. Să citească cu multă atenție, și de mai multe ori, textele biblice indicate la Bibliografie.
4. Să respecte cu strictețe indicațiile și marcajele pe care le vor întâlni pe tot traseul.
5. Să dea dovadă de corectitudine față de arbitrii și față de celelalte echipe.
6. Să dea dovadă de spirit de echipă și să-și ajute colegii din echipă.
7. În cazul accidentării vreunui coleg de echipă, să facă tot posibilul ca acesta să ajungă cu bine în tabără, chiar dacă va fi nevoie, în acest caz, să întrerupă concursul.
8. Să evite să comunice cu alte echipe, cu care eventual s-ar întâlni pe traseu, având în vedere faptul că este vorba despre un concurs.
9. Să caute tot timpul să-și fixeze un punct de reper sigur, după care să se orienteze în cazul în care ar pierde marcajul, sau s-ar rătăci.
10. Să aibă o poziție de adevărat creștin, indiferent de rezultatul concursului, primind cu demnitate înfrângerea și cu modestie victoria, și să-și felicite adversarii de concurs dacă aceștia s-au dovedit a fi mai buni.

BIBLIOGRAFIE

BIBLIA: Judecători, capitolele 13,14,15,16

PE URMELE LUI SAMSON

1. Cum se numea cetatea unde locuia Manoah?

Eștaol - bandă galbenă

Țorea - cruce albastră

Mahane - triunghi roșu

PE URMELE LUI SAMSON

2. La Timna Samson a sfâșiat un leu. Textul

spune că l-a sfâșiat ca pe:

o căprioară - bandă roșie

un iepure - bandă albastră

un ied - triunghi roșu

PE URMELE LUI SAMSON

3. După ce s-a bătut cu filistenii, Samson a locuit în crăpătura unei stânci care se numea:

Lehi - cruce roșie

Etam - bandă albastră

Timna - bandă galbenă

PE URMELE LUI SAMSON

4. La Lehi, unde tocmai ați ajuns, se află izvorul En-Racore, din care Samson a băut. Ca să aflați traseul corect, trebuie să știți ce înseamnă (cum se traduce) numele acestui izvor.

Izvorul celui neânvins - bandă roșie

Izvorul celui ce strigă - cruce galbenă

Izvorul din stâncă - triunghi galben

20 Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson

PE URMELE LUI SAMSON

5. Care era numele văii în care Samson a întâlnit-o pe Dalila.

Valea Hebronului - cruce roșie

Valea Efraim - cruce albastră

Valea Sorec - bandă galbenă

PE URMELE LUI SAMSON

6. Ați ajuns cu Samson la Gaza. Aici el a fost legat cu lanțuri. Ca să mergeți pe drumul corect, trebuie să precizați metalul din care era făcut lanțul.

Fier - cruce galbenă

Aramă - bandă roșie

Bronz - triunghi roșu

PE URMELE LUI SAMSON

7. Câți ani a fost Samson judecător în Israel?

14 ani - triunghi galben

20 de ani - cruce albastră

28 de ani - bandă albastră

PE URMELE LUI SAMSON

8. Mai aveți puțin până la capăt. Ca să ajungeți repede alegeți răspunsul corect la următoarea întrebare: "De ce nu a trecut briciul peste capul lui Samson?" Pentru că:

asa a jurat el - cruce galbenă

asa a fost obiceiul în Israel- cruce roșie

a fost închinat Domnului - bandă roșie

Echipele si punctajul obținut

Vă reamintim regulile de punctare și penalizare. Puteți folosi tabelele de pe paginile următoare pentru notarea echipelor și evidența punctajelor realizate.

\$"pentru luarea a două bilete cu aceeași întrebare, echipa în culpă va fi penalizată cu 10 minute.

\$"pentru lipsa vreunei întrebări, echipa va fi penalizată cu 10 minute. Fiecare echipă va trebui să predea arbitrilor un anumit număr de întrebări (care pentru concurenți va rămâne secret), lucru posibil doar dacă tot traseul va fi străbătut în mod corect.

ECHIPA 1

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson 23

ECHIPA 2

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 3

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

24 Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson

ECHIPA 4

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 5

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson 25

ECHIPA 6

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 7

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

26 Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson

ECHIPA 8

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 9

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsă

! penalizare pentru două întrebări luate

! alte penalizări

Total penalizări:

Punctaj final:

Jocul de orientare - Pe urmele lui Samson 27

CLASAMENT

Locul I
Locul II
Locul III
Locul IV
Locul V
Locul VI
Locul VII
Locul VIII
Locul IX

Harta traseului pentru concursul de orientare "PE URMELE LUI SAMSON"

