



Disciplina - Categoria

**POLISPORTIVO - ORIENTEERING**

Età dei giocatori

**≥ 12 anni**

Titolo

**ORIENTEERING SENSORIALE**

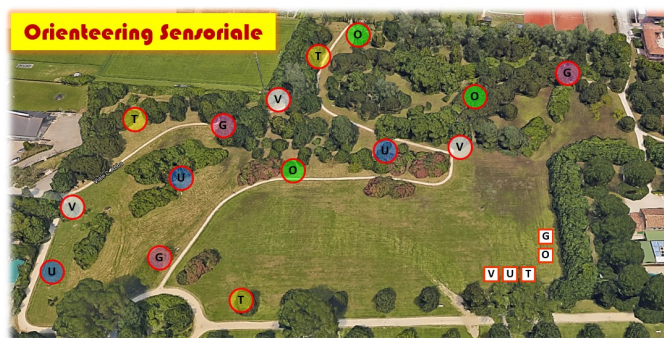
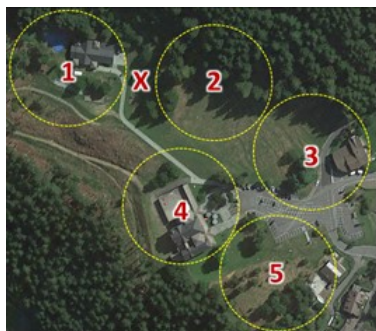
Materiale necessario

**Mappa – Schede Indizi – Registro distribuzione indizi e soluzioni – Caramelle pari al numero di partecipanti di gusti differenti (gusto) – N Suoni da riprodurre (udito) – N Aromi da annusare (olfatto) – N Oggetti nei sacchetti (tatto)**



Spazio necessario/come organizzarlo

**Parco o centro storico preferibilmente zona pedonale**



Durata attività 90 – 120 minuti.

Spiegazione attività

Si gioca individualmente o in piccoli gruppi di giocatori con l'obiettivo di individuare correttamente, attraverso alcuni indizi «sensoriali» (vista, udito, tatto [opzionale], gusto ed olfatto), il maggior numero possibile di particolari disseminati nel parco, e contraddistinti da una lanterna, nel tempo massimo stabilito (es. 90 minuti).

La ricerca avviene utilizzando le schede degli «indizi», consegnate man mano ai concorrenti, e la mappa dell'area di ricerca può evidenziare delle zone numerate (cerchi) utili per la localizzazione del particolare individuato. Le lanterne presenti nell'area di gioco possono essere indicate sulla mappa anche individualmente ed essere dotate di un «punzone» da utilizzare per marcare il foglio dell'inizio per «testimoniare» la corretta individuazione del particolare ricercato. In alternativa al punzone manuale, si può usare quello elettronico o far scrivere al concorrente il codice della lanterna.

La scheda «indizio» evidenzia il senso coinvolto e fornisce alcuni elementi utili alla ricerca della «lanterna» che lo rappresenta (es. con esposta l'immagine del frutto del gusto della caramella assaggiata o dotata di un bicchiere forato dal quale fuoriesce l'aroma annusato o ancora l'immagine dell'oggetto di cui si è ascoltato il rumore ecc.). Gli indizi vanno ritirati e riconsegnati (una per volta) al punto di distribuzione (lettera [X] sulla mappa).

Individuato il particolare, i concorrenti devono localizzare la lanterna e marcare l'apposita casella presente sulla scheda dell'indizio con il numero della zona (cerchio) o con la pinza [opzionale] o numero della lanterna.

Ogni concorrente/gruppo dispone di un numero identificativo che deve essere comunicato agli animatori ad ogni ritiro e riconsegna degli indizi.