



Curses d'orientació: l'esport de pensar i córrer

# ARANYA-O

**EDAT ORIENTATIVA: +8 ANYS**

## OBJECTIUS

- Aprendre utilitzar una targeta de control.

## DINÀMICA DE LA SESSIÓ

El joc tracta d'aconseguir emplenar la targeta de control amb tots els codis corresponents a cada fita, sense ser atrapat per l'aranya.

Tothom corre lliurement per anar marcant la seva targeta de control a les caselles corresponents, només es pot marcar un control cada vegada que es passa a un costat. Mentrestant, les aranyes han d'agafar els participants, en cas que toquin, han de deixar la targeta de control i ser aranya.

No cal que es marquin els controls per ordre, el joc acaba quan un té marcat tots els controls.

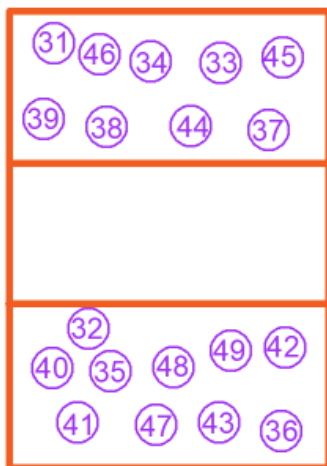
## MATERIAL

- 1 targeta de control per alumne.
- Fita 31-49 amb la pinça de marcatge.

## PREPARACIÓ

- En dues zones delimitades, distribuir les fites numerades (31-49), sense ordre. Delimitar una zona central per les aranyes.
- Comencen dues aranyes.

## MAPA



\*Mapa exemple, ficar aleatoriament

## VARIACIONS

- Sempre hi ha únicament dues aranyes, en cas que atrapin, es canvien els rols amb el participant i es passa la targeta de control.