



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

VAMPIR-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 pel Vampir.

Tothom corre lliurement per anar marcant la seva targeta de control a les caselles corresponents. Mentrestant, els vampirs proven de tocar els altres participants, en cas que toquin, han de donar la seva targeta de control i canviar rols. Si estic marcant una fita, els vampirs no poden tocar.

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

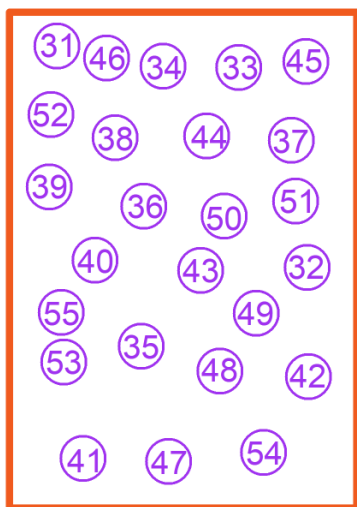
MATERIAL

- 1 targeta de control per alumne.
- De la fita 31 a la 55 amb pinça de marcatge.

PREPARACIÓ

- En una zona delimitada, distribuir les fites numerades (31-55), sense ordre.
- Es necessita una ratio de 1:8 vampirs.
- Els participants porten una targeta de control i els vampirs no porten res.

MAPA



*Mapa exemple, ficar aleatoriament

VARIACIONS

- Ficar zona de repòs on els vampirs no poden tocar.