

Orienteerumine algajatele

Inga Siegert

25.-26.10.2021,

Vinni

LIISÜ 2021



Orienteeruja – algaja

- eelkooliealine 5-6 aastane
- algklasside laps 7-11 aastane
- laps orienteerujate perekonnast

- **TURVALISUS**
- **USALDUS**
- **MÄNGULUST**
- **REEGLID**
- **ÕPPIMINE**

30-60 min



Orienteerumine kui igapäevane tegevus:

- minnes kodust – lasteaeda/kooli – koju **KASUTAB KÕIGE LÜHEMAT/TURVALISEMAT TEED**
- minnes lasteaias/koolis ühest ruumist teise **OSKAB ORIENTEERUDA RUUMIDES, KORRUSTE VAHEL**
- seiklemas riulite vahel poes/lasteaia rühmas **OSKAB LEIDA, MIDA VAJA**
- mängides autodega liivakastis või linnaku vaiba peal **LIIGUB TEERADU PIDI**
- mängides lauamänge - `Tsirkus`, pusledega **PILDIST/JOONISEST ARU SAAMINE**
- mängides klotsidega või Legodega/konstruktoriga, Minecraft **3D ARU SAAMINE**
- joonistamas oma kodu/lastaeda/kooli **MÄÄRAB KAUGUST**
- lahendamas ristsõnu, labürinti **MÕTLEB TÄHELEPANELIKULT, OSKAB LEIDA VASTUSEID**
- mängides maastikumänge, `Peitus`, `Drifaaa` **OSKAB PEITA, OSKAB LEIDA, EI KARDA**
- matkamas, reisimas, kasutamas GPS, Google Maps'i **TEAB, MIS ON KAART, MILLISED ON TEED, MAJAD, METSAD, JÕED KAARDIL**
- muud tegevused

Orienteerumine – peituse mäng...

- Mida peab leidma?
- Kuidas leida?
- Mida edasi teha, kui leitud?



Mida peab leidma?

Kontrollpunktiks sobib **KÕIK, MIDA SAAB PEITA**

- OS TÄHISED KOMPOSTRIGA või SI JAAMAGA, SPORTident
<https://www.tak-soft.com/sportident/korraldaja/index.php>
- ISE TEHTUD TÄHISED pildiga/joonisega/sümboliga, numbriga, tähega/sõnaga, värvilise paberiga/pliatsiga, küsimusega/ülesandega
- KOONUSED/PLASTÄMBRID, mille alla/sisse võib panna mängukaardid, värvilised paberid, kommid, pusle/lego jupid, aga kõige paremini töötab mänguraha ☺
- LINT, ka WC paber, riide ribad
- VÕISTLUSNUMBRID
- 📱, 😞
- ERINEVAID MÜTSID, KINDAD - selfi tegemiseks
- OBJEKTIDE FOTO või JÄRGMINE KP FOTO
- HELKURID
- KAARDI FRAGMENTID



Enne otsimist näita, mida peab leidma!

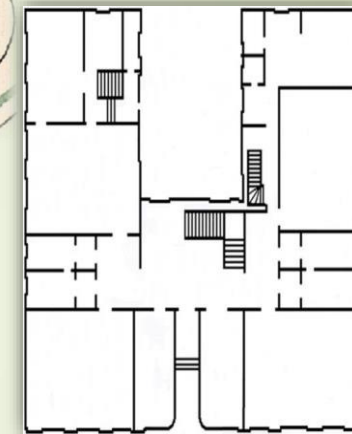
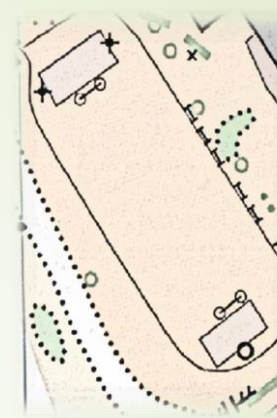
KP on peidus lastele kätte saadaval kõrgusel, tuttavalt territooriumil nii – et lapsed leiaks, aga möödamineja ei näeks!

Kuidas leida? Kaardiga..

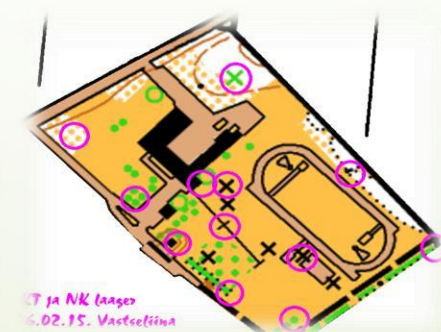
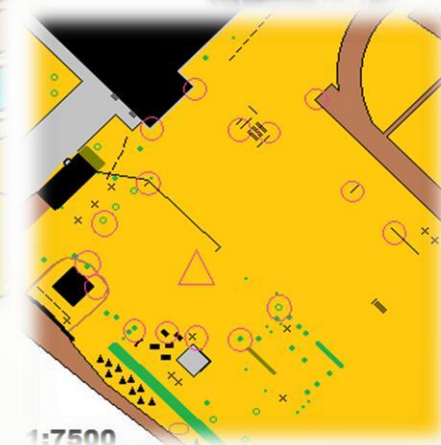
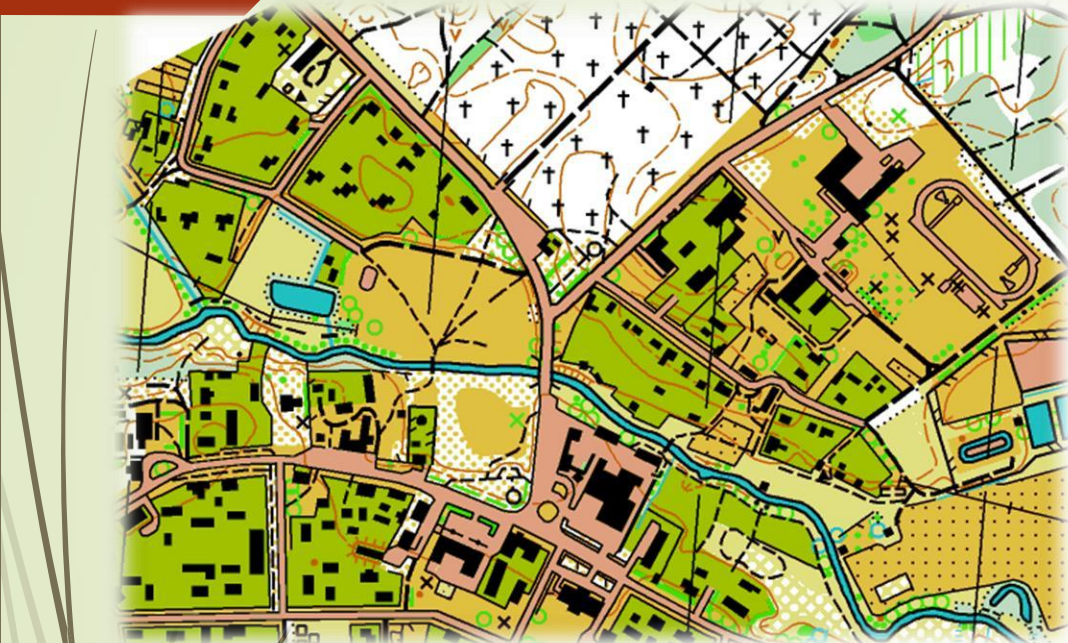
- Lihtne, **ise joonistatud** skeem/kaart
 - aarete jahi kaart vihjetega
 - detailplaneeringu, ruumide evakuatsiooni plaanid
 - staadioni skeem, pallimängujoontega võimla kaart
- <https://sites.google.com/view/orienteerumine-koolis/home>
- pilt ülemisest korrusest hoovi peal või drooniga tehtud pilt
 - päris orienteerumiskaarti küsi orienteerumisklubilt või proovi leida EOL kodulehel <https://orienteerumine.ee/kaardid/>
 - samuti leiad Google Maps'i, maaameti kodulehelt <https://geoportaal.maaamet.ee/est/Kaardirakendused-p2.html> või <https://okaart.osport.ee/>, kus ka saab lihtsaid radu teha, välja printida

Kaardi vormistamiseks ja radade planeerimiseks kasuta keskkonda Paint, PurpelPen, Google Drawings

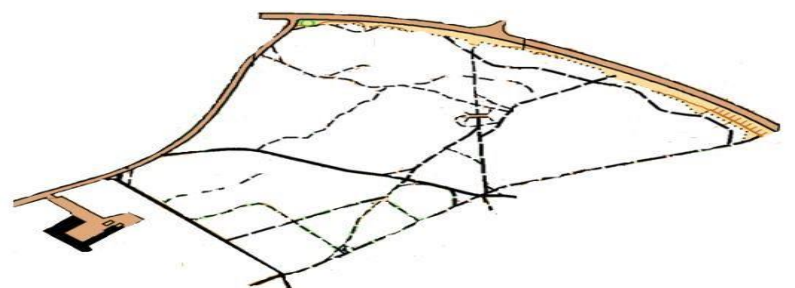
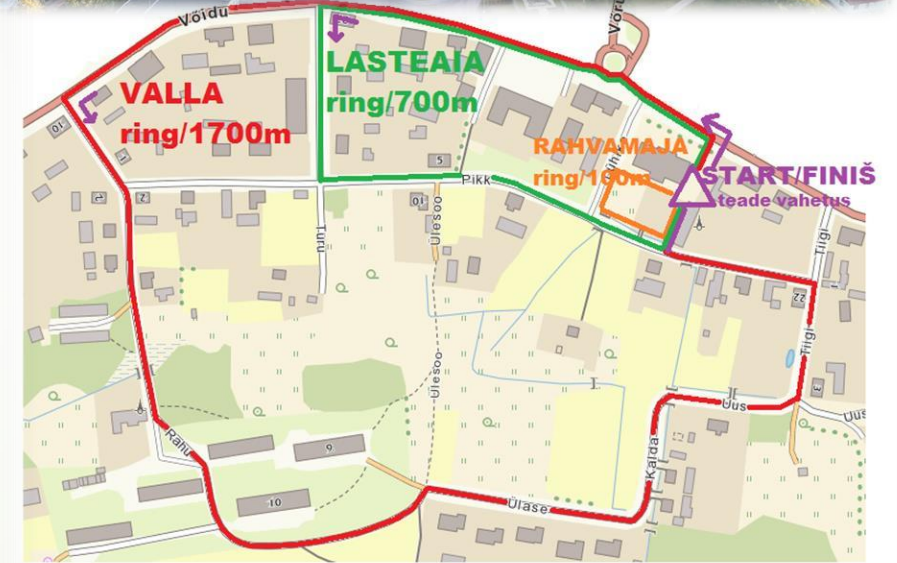
Lamineeri kõik, mida välja prindid!

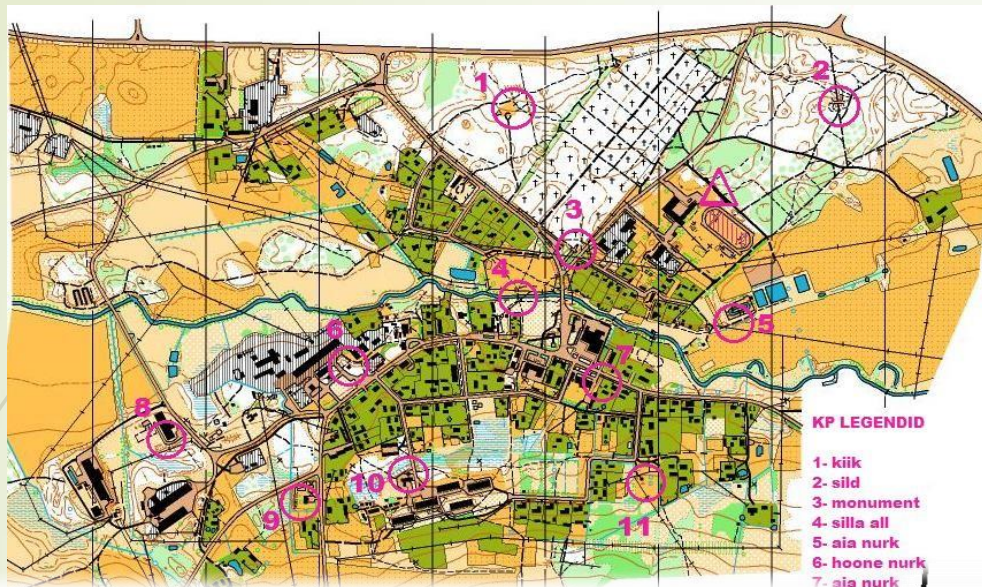


Vastseliina lasteaed/gümnaasium



ST ja NK langes
4.02.15. Vastseliina

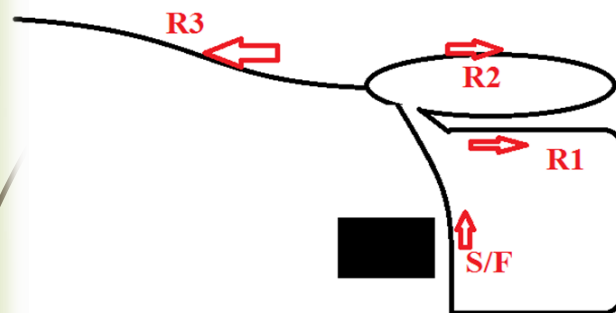
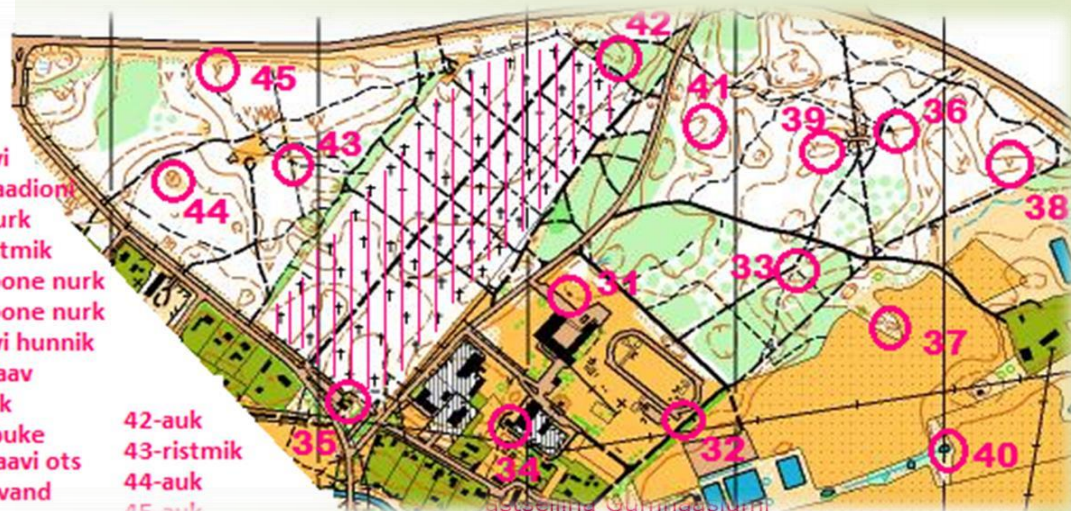




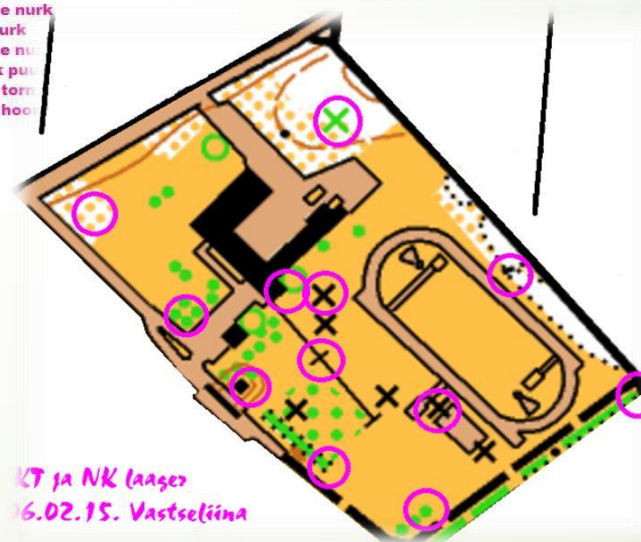
N

31-kivi
32-staadion
nurk
33-ristmik
34-hoone nurk
35-hoone nurk
36-kivi hunnik
37-kraav
38-auk
39-tipuke
40-kraavi ots
41-orvand

42-auk
43-ristmik
44-auk
45-auk

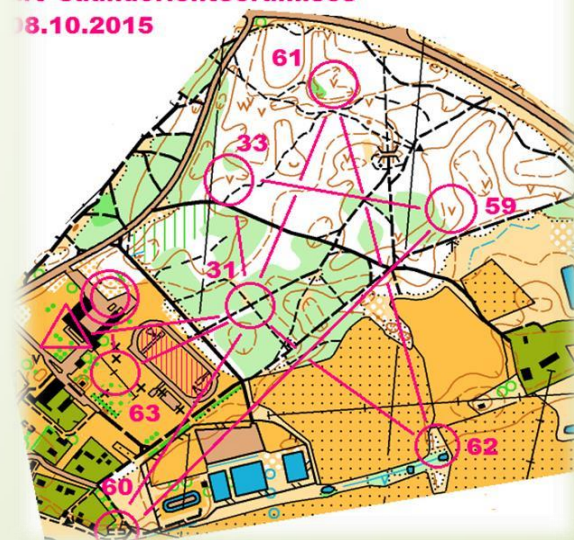


rada 1 -
spordiklubi juures
(väikestele)
rada 2 - hekki taga
ring ja spordiklubi
juures
(keskmisele)
rada 3 - mäepeal,
hekki taga ja
spordiklubi juures
(suurtele)



KT ja NK laager
16.02.15. Vastseliina

IV suundorienteerumises
18.10.2015



Kaardi vormistamine

Kuidas selgitada kaarti lastele?

- kaart joonistatakse ülevalt vaadates alla, kaardil kõik on kokku surutud, tehtud väiksemaks
- kaardile saab joonistada kõike, mis ei liigu ja ei kao kaardi värvid:
- **sinine** – vesi ja veekogud, sood – hoia neist kaugemale!
- **must** – teed, teerajad, ehitised – kõik, mida inimesed on teinud, kivid
- **kollane** – avatud ala, koht, kus päike paistab peale
- **valge** – ilus männimets
- **heleroheline, tumeroheline** – taimestik, puud, võsa, alusmets, tihnikud
- **oliivroheline** – linnas keeluala, hoovid
- **pruun** – mäed, lõhud, künkad, augud



- leppemärgid – ainult tähtsamad – teerajad, veekogud, hästi ja halvasti joostav mets, soo, põld, ehitised, puu, kivi, auk, kraav, aed jne.
- leppemärgid kasutamiseks - printimiseks, lamineerimiseks leiad <https://docs.google.com/document/d/18uOdTx-QEdriRFhplz1aV37NuXtuwnsW/edit>
- reljeefist aru saamiseks kõige paremini sobib mängimine/ehitamine/joonistamine liivakastis



Värvi- ja leppemärkide mängud

- ▶ erinevaid leppemärkide memoriine, puslesid netis, laua taga või võimlas
<https://orienteerumine.ee/orienteerumise-abc/>
- ▶ mängud võimlas
- ▶ `Kes on kivi? Kes on kuningas?` - osalejad joone taga, mängu juht küsib - `kes on kivi?` Kellel on musta värvi riietus, need võivad vabalt jalutades minna üle platsi, kellel musta värvi riietes pole, see jookseb üle, mängu juht püüab kinni
- ▶ `Värvid koju!` - võimlas keskel ringil seisavad/istuvad lapsed ja õpetaja, võimla nurkades ja seina ääres määratud sinise, pruuni, musta, roheline, lilla, valge, kollase värviga kodu (pandud vastava värviga lehed/T-särgid). Õpetaja nimetab/näitab leppemärki, lapsed jooksevad vastavalt leppemärgi värvile koju
- ▶ `Ehitame!` - lapsed jagatud väikestesse gruppidesse, õpetaja nimetab objekti või leppemärgi, lapsed kasutades oma kehasid, ehitavad koos öeldut
- ▶ mängud maastikul –
- ▶ `Leia objekt, leia leppemärk, mida näitan, leia värv enda ümber!` - vaatavad maastikku, leides nimetatut, jooksevad objektini
 - ▶ `Mõtle ja tee!` - kas liivast, kasutades oksti, käbisid, kive, tee nimetatud leppemärk

Kuidas leida?

IKKA KÕIK KOOS!

- orienteerumiskaart õpetaja käes, kasuta kaarti näitamiseks – **nii vähe kui võimalik, nii palju kui vajalik!**
- selgita ja näita maastikul olevaid objekte kaardil, asukohta,
- kasuta leppemärke
- peatused tee ristmikel, kindla objekti juures - lase lastel valida tee edasi
- anna vihjed, kus KP asub, aga lase lastel ise leida KP
- liikumine enamasti mööda teid, kasutades ka teisi joonorienteire – mets, põlluäär, aed, kraav

KAART ON KUI RAAMAT – KEERA NII, ET OSKAKSID SEDA LUGEDA!

- enne kui liigud – pane ennast paika, keera kaarti vastavalt maastikule!
- õige kaardi hoidmine ja keeramine – kui keerad ennast ise – nii keerad ka kaarti!
- hoia pöial kaardi peal seal, kus sa hetkel oled, kõik mis on ees - see on ka pöidla ees, kõik mis jäi selja taha – see jääb pöidla alla!
- video <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/25029-Orienteerumine/245051#245060-Elina-jaSixten-Orienteerumiskaardist> või <https://orienteering.sport/orienteering/>



Mida teha kui KP on leitud?

Õpetaja peab lastele selgeks tegema:

- Kõigepealt **KONTROLLI** kaardi või kontrollkaardi abil, kas oled õiges kohas ja õiges KP-is;
- ainult siis **vastavalt ülesandele – TEE MÄRGE kontrollkaardil, piiksuta, jäta meelde täht, number või vaata fotot, kaardi fragmenti, tee selfi;**
- enne kui KP-st edasi minna, **peab selgeks tegema oma asukoha nii kaardil kui maastikul;**
- **TEE SELGEKS-** kuhu minna edasi, kui kaugele, millise objektini

Lase lastel joosta kindla objektini, peatuspunktini – järgmise tee ristini, kraavini, suure puuni, KP-ni. Seal peavad kiiremad ära ootama õpetaja ja teised kaaslased.

Tunni lõpus kindlasti koos arutage ja tehke kokkuvõtte rajast!



Aga kui ei leia?

- **JÄÄ ALATI RAHULIKUKS** ning proovi paanitsemise asemel kainelt mõelda
 - **vaata nüüd hästi tähelepanelikult** kõiki objekte maastikul, proovi need leida kaardil
 - pane ennast paika, **määra oma asukoht kaardil**,
 - kui edasi minnes kõik klapi – siis oled õigel teel!
 - kui ei klapi – **MINE TAGASI** sama teed pidi, kust tulid või **MINE TAGASI** kohani, kus viimati olid kindel oma asukoha suhtes, **MINE TAGASI** viimase KP-ni, seal pane ennast paika ja **PROOVI UUESTI!**
- ÄRA ANNA ALLA!**
- Kui oled täiesti segaduses ja eksinud – **MINE HÄÄLTE JÄRGI!**
Väikse tee pealt – suure peale!



Mida teha lasteaia/kooli hoovis ilma kaardita



Valikorienteerumine, KP-d hästi nähtavas kohas:

- mine otsi:
- nii palju KP-te, kui leiad
- konkreetne KP, näiteks karu pildiga, punase värvi lipikuga, foto järgi
- KP-id, kus on sinu nime tähed või konkreetne number, KP-d mis asub kindla objekti juures
- mine otsi 2 või 3 KP-i paremal platsil ja tule tagasi, siis mine otsi järgmist 2 või 3 KP-i vasakul platsil
- erinevaid BINGO mängud numbritega, piltidega, sümbolitega
- numbrite jaht ehk `Väldi trolli` <https://drive.google.com/file/d/1U0p4txUKlv2Aroq1aagKgMOtS1hCjm75/view>
- paarides – esimene läheb otsib ühe KP-i, tuleb tagasi – siis läheb paarilisest teine, kas samasse punkti või otsib teist KP

Suundorienteerumine:

- näha üks KP, järgmise KP-i näed vaadates edasi
- peab leidma KP-id kindlas järjekorras 1-10 või tähestiku järjekorras
- kontrollkaardi järgi kindlas järjekorras otsi KP-d üles



Joonorienteerumine:

- KP-e leiad minnes hoone/sisehoovi/aeda mööda, KP-id asuvad hoone/aia nurkades

Sprindijooks kindla ringiga ühes KP-st teise, ka mööda mänguväljakut või staadioni ringil

Jooks mälu järgi paarides, esimene valib KP-d, teeb märke, teine vaatab, pärast proovib mälu järgi läbida kõik KP, mida läbis paarilisest esimene

Mida teha lasteaia/kooli hoovis kaardiga

- aarde kaart
- vihjetega, kuidas KP-i leida
- kaardil looma jäljed stardist KP-ni, igal rajal oma looma jäljed
- fotoorienteerumine - mänguväljakul olevates objektidest tehtud pildid kaardi peal,

KP-d asuvad objekti juures - leiad objekti, leiad ka seal KP-i

- ise joonistatud lasteaia/kooli hoovi kaart, mitu lühikest rada 2-3 KP-ga



- skeemi järgi orienteerumine, näiteks `Raha ralli`

https://www.britishorienteering.org.uk/images/uploaded/downloads/development_schoolgames_resources_countingcones.pdf

- palli mänguväljaku kaart/skeem, KP-d asuvad joonte peal

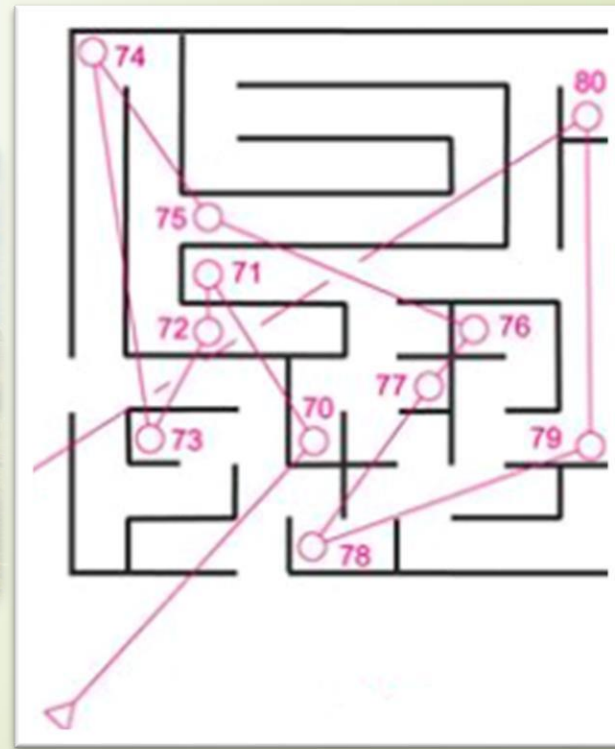
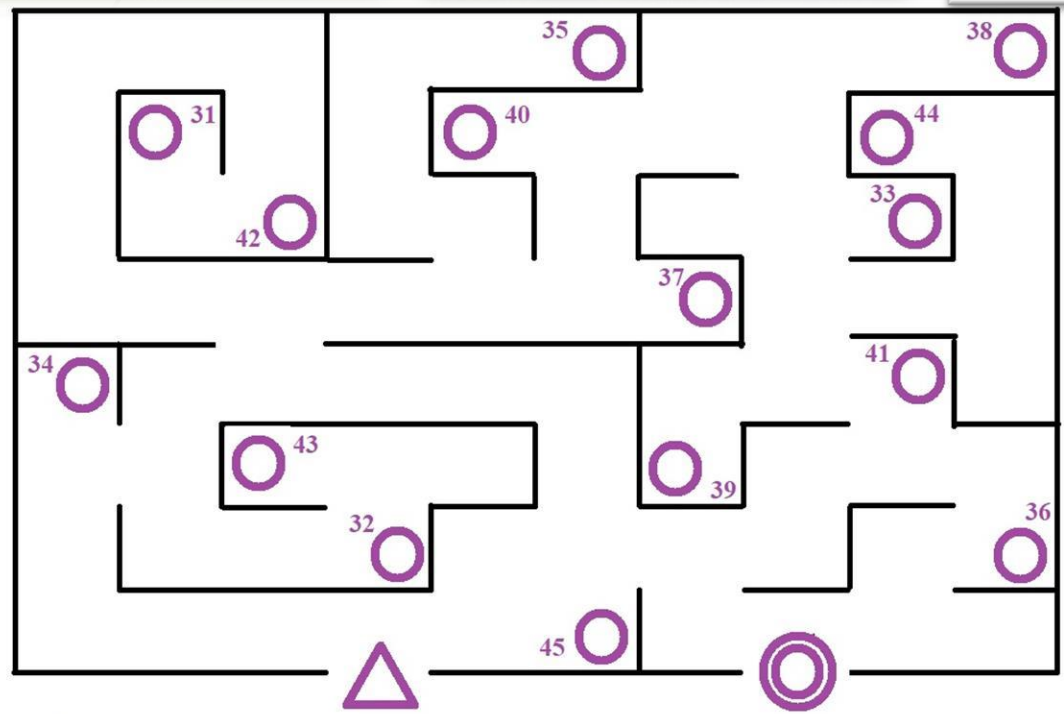
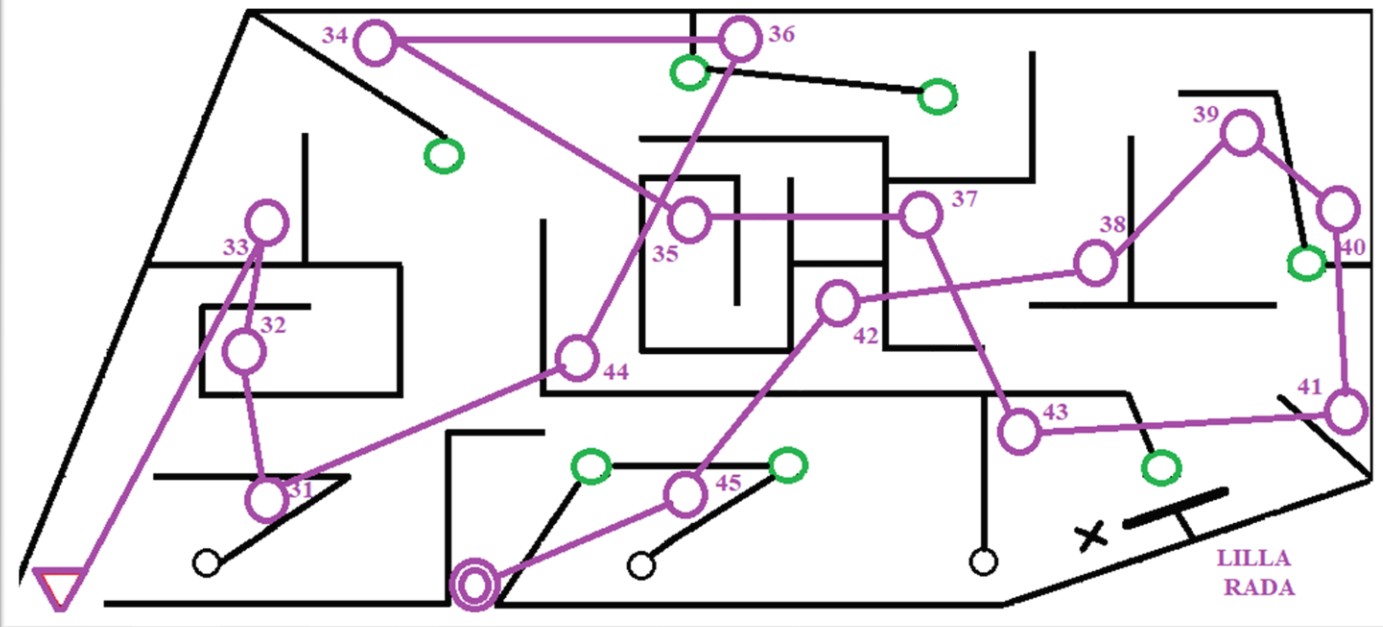
https://www.britishorienteering.org.uk/images/uploaded/downloads/development_schoolgames_resources_pitchorienteering.pdf

- erinevad labürintid, mille sees saab ka kinni püüdmise mängu mängida

Valmista mitu rada, iga rada oma värviga, iga värviga ka mitu kaarti!



Labürindid



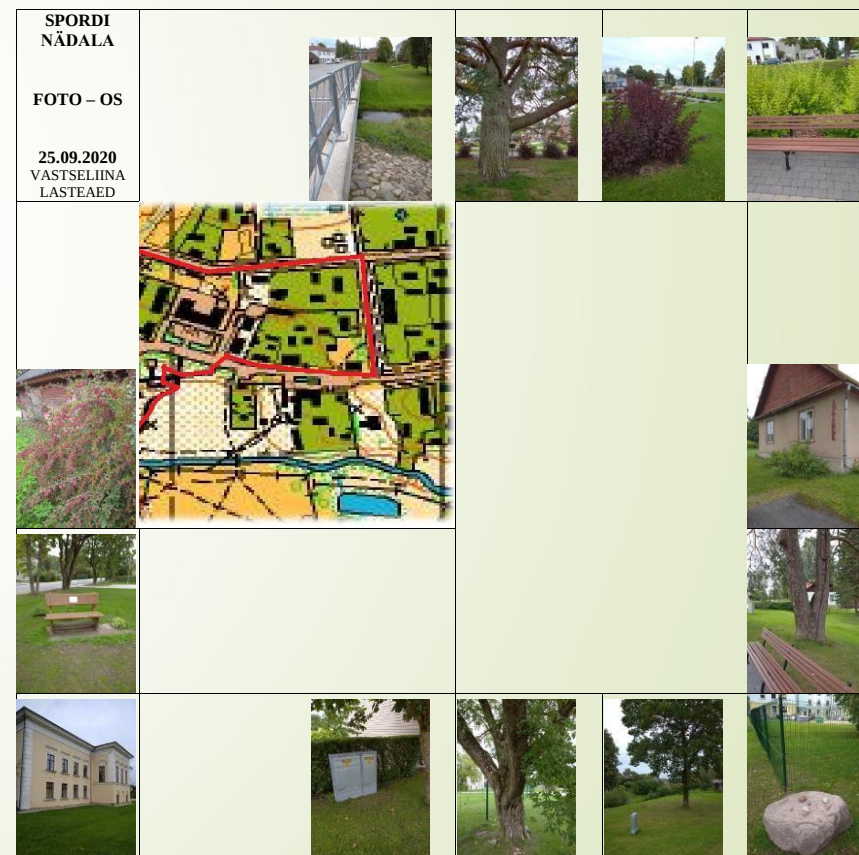
Väljaspool lasteaia/kooli territooriumi

- matkamine, kuni 3 km pikk ring
- vaheldumisi jooks-kõnd,
- kaardita või kaardiga,
- õpetaja kui lint metsas, minek otse läbi metsa
- järjest lapsed valivad, millist teeradu pidi minna ristmikust ristmikuni
- kaart joonega ees, smailingud tee ääres, ristmikust ettepoole pandud ☞ - õige tee, ☹ - vale tee



lapsed järjest vahetavad matkajuhti

- igas ristmikus õpetaja viskab münti, number - keerame paremale, pilt - vasakule
- pimedas helkurvestidega ja lampidega helkurite rada
- fotoorienteerumine
- pildi järgi leiad objekti, kontrollkaart piltidega,
- telefonis näitad järgmise KP-i pilti - kindel objekt
- kaardi järgi leiad pildil oleva objekti
- tee selfi pildil oleva objekti juures



Maastikumängud

- `Peitus`, `Drifaa` - võistkondlikud, peidad ennast metsas nii, et oma peidukohast näeks õpetajat või kinni löömise kohta
- Kinni püüdmise mäng kompostritega ehk `Postiljon`
<https://orienteerumine.ee/orienteerumise-abc/>
- `Ristmiku mäng` - valmistatud väiksed kaardid suunamärkidega, maastikule pandud KP-id.
Igal ristmikul õpetaja näitab kaarte järjest, selgitab, kust tulime ja kuhu peame edasi minema. Laseb lastel joosta kindla objektini - järgmise ristmikuni!
- `Prussakad` või `Parasiidid` - <https://drive.google.com/file/d/1xBqI98WH5aUaWjtiYo4aAxSyC9rLJvf/view>
- `KP-de otsimise mäng` kõigil KP-del on üks ja sama legend, näiteks kõik KP-id asuvad lõhedes, aukudes, künka peal, kaskede juures jne. Lapsed peavad leidma kontrollajaks rohkem KP
- `KP-d paremale ja vasakule`, 2 võistkonda, peale õpetaja signaali lähevad võistkonnad ja peidavad oma KP-d kokkulepitud territooriumile, näiteks teest paremale ja vasakule. Tulevad alguspunkti tagasi ja siis peale signaali lähevad otsima vastasvõistkonna peidetud KP-e, toovad KP-d metsas välja



Nöörirada – orienteerumisvõistlusala NM 8-10 a.v.

- NÖÖRIRADA on orienteerumISRADA, mis on mõeldud algaja orienteeruja julgendamiseks, et laps saaks turvaliselt harjutada maastikul liikumist ja õppida iseseisvalt teevalikute üle otsustama. Rada on maastikul tähistatud lindiga nii, et liikujat ei juhatata otse ühest kontrollpunktist teise, vaid pikema ringiga, nii et kes juba taipab kaarti, oskaks lõigata, valida otsem tee.
- koolilastel vanuses 10-12 a. on abiks TUGIRADA, maastikul KP-d asuvad objektidel natukene eemal nöörist.



treeningutel nõõri asemel saab kasutada looduslikku joont – minnes mööda lasteaia hoonet, mööda aeda, ringi mööda staadionil, mänguväljakul, pargis, kasutades teeradu ümber pargi, tiigi

- nõõri asemel kasutan grillvardaid, mille otsas lindijupp



Kust leiad orienteerumise kohta materjali?

<https://sites.google.com/view/orienteerumine-koolis/home>



Aitäh!