

# Sportcentrum Gulden Kamer

## Mapico – oriëntatie

### Handleiding bij de oefeningen



## Wat is Mapico oriëntatieloop ?

Over gans het sportpark Gulden Kamer werden in totaal op een relatief discrete plaats 288 plaatjes bevestigd op een hoogte van 3 meter. Op deze siliconen plaatjes (= controlepost) wordt een bepaalde kleur, een getal, een letter en een tekening voorgesteld.




Dit geeft een waaier aan mogelijkheden om te variëren. Er werden tests uitgevoerd met kinderen van 4 tot 6 jaar om de samenstelling van de pictogrammen te optimaliseren. Deze controleposten zijn bijgevolg bruikbaar voor alle leeftijdscategorieën.

Aan de hand van één van de vele opdrachten gaat de oriëntatieloper op zoek naar de juiste controlepost. De gevraagde controlepost bevindt zich op de kaart in het midden van het cirkeltje. Sommige controleposten liggen wel heel dicht bij mekaar. Het komt er dus op neer om zich goed te oriënteren, eventuele symbolen uit de legende te herkennen om daarna de correcte post te vinden.



De gevraagde posten worden ingevuld op een controlekaart. Hier is doorgaans meer plaats dan de gevraagde controleposten. Om verwarring te vermijden kan de controlekaart desnoods bijgeknipt worden.

|       |   |   |   |   |   |   |        |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|--------|---|
| START | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | FINISH |  |
| START | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | FINISH |   |

## Praktisch

Om de Mapico-opdrachten te ontvangen volstaat het een mail te sturen naar [sportcentrumguldenkamer@brugge.be](mailto:sportcentrumguldenkamer@brugge.be) of [sportdienst@brugge.be](mailto:sportdienst@brugge.be).

Per WeTransfer worden u dan alle opdrachten, de oplossingen en de handleiding in Pdf-vorm toegestuurd.

Indien u een oriëntatiewandeling wenst te organiseren of vooraf het parcours eens wil komen verkennen neemt u best contact op met het Sportcentrum Gulden Kamer op het nummer 0499 690 997 of met de conciërge Katiene Liekens op het nummer 0474 664 548 zodat alle toegangspoorten kunnen open gezet worden.

## Enkele tips

Zeker om de moeilijkere omlopen tot een goed einde te brengen is het nodig de verschillende facetten van het oriëntatielopen onder de knie te hebben.

### De geografische kaart :

- ✓ hoe ga je tewerk om een kaart te noorden
- ✓ wat betekenen de symbolen op de kaart
- ✓ wat betekenen de kleuren op de kaart
- ✓ wat is een opdrachtenkaart  
(<https://techniek.hamok.be/orientatielopen/documenten/IOF%20Postenbeschrijving.htm>)
- ✓ om het oriënteren wat gemakkelijker te maken kunnen eventueel de namen van de verenigingen op de gebouwen (=witte vlakken) geschreven worden
- ✓ ...

### Verskillende vormen van oriëntatielopen :

- ✓ in groep, per twee, individueel meerdere posten na mekaar zoeken
- ✓ de stervorm : na elk gevonden controlepost terug naar de startplaats lopen
- ✓ een competitieve vorm zoals de gechronometreerde loop of groepen lopen in tegenovergestelde richting waarbij de eerste groep die een correcte oplossing aflevert gewonnen is
- ✓ ...

### Aanvullende opdrachten :

- ✓ de oriëntatieloper hertekent zelf de gevonden post(-en) op een blanco-kaart
- ✓ de oriëntatieloper hertekent het gelopen traject op een blanco-kaart
- ✓ de oriëntatieloper tekent een traject op een blanco kaart voor een partner
- ✓ de oriëntatieloper zoekt de gevraagde post zonder de kaart (memorisatie)
- ✓ ...

### Naast het zoeken van de controlepost kunnen nog tal van bijkomende vragen gesteld worden. Enkele voorbeelden :

- ✓ Indien de tekening een dier is, noteer de letter. Indien niet noteer het zwarte getal.
- ✓ Indien de tekening een persoon is, noteer 1. Indien het een voorwerp is, noteer 2. Indien het een dier is, noteer 3.
- ✓ Maak de som van het aantal poten van de verschillende dieren die je gevonden hebt.
- ✓ Noteer de letter **V** voor een dier dat vliegt, de letter **Z** als het zwemt en de letter **L** als het loopt
- ✓ ...

## De omlopen voor Gulden Kamer Volledig



### GK - omloop

- De oriëntatieloper gaat in het volledige park op zoek naar de gevraagde controleposten. Elke controlepost bevindt zich in het midden van het cirkeltje. De resultaten worden genoteerd op de controlekaart.
- Let op : het plaatje op de kaart (S,21,leeuw,oranje) dient enkel als voorbeeld en behoort niet tot de oplossingen.
- Moeilijkheidsgraad : 2

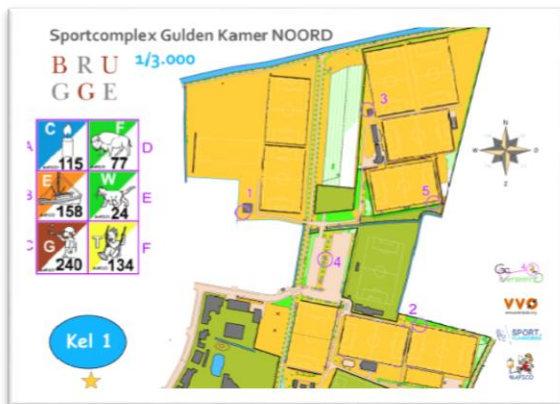


### Multi Picto – omloop

- Naast de kaart staan reeds de afbeeldingen van de te zoeken controleposten, aangeduid met een cirkel op de kaart. Hier gaat de oriëntatieloper op zoek naar de controlepost en vult het kleur en/of het getal en/of het cijfer verder aan op de controlekaart.
- Moeilijkheidsgraad : 1

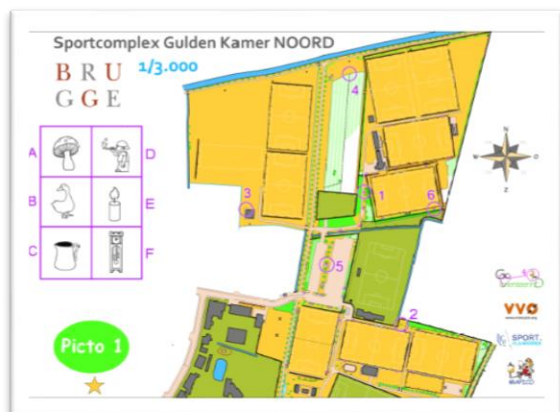


# De omlopen voor Gulden Kamer Noord



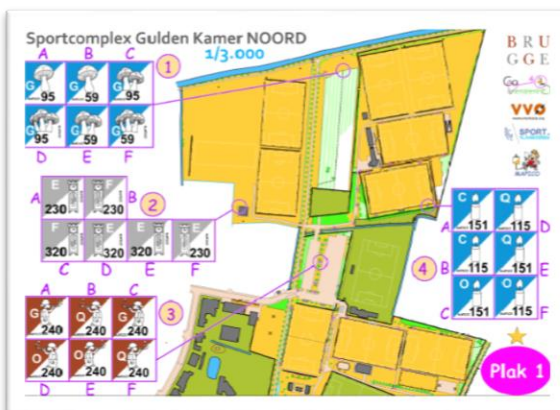
## Kel – omloop

- Naast de kaart staan 6 controleposten afgebeeld maar op de kaart bevinden zich slechts 5 cirkels, met andere woorden : zoek de indringer.
- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten, noteert deze op volgorde op de controlekaart en vindt zo de indringer.
- Moeilijkheidsgraad : 1



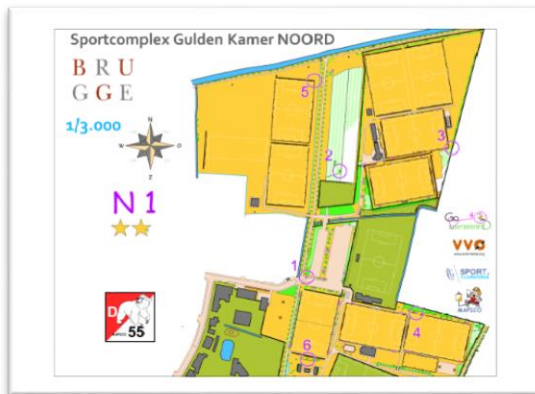
## Picto – omloop

- Naast de kaart staan reeds de afbeeldingen van de te zoeken controleposten, aangeduid met een cirkel op de kaart. Hier gaat de oriëntatieloper op zoek naar de controlepost en vult het kleur en/of het getal en/of het cijfer verder aan op de controlekaart.
- Moeilijkheidsgraad : 1



## Plak – omloop

- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten. Van elke controlepost staan er 6 varianten (A, B, C, D, E en F) op de kaart. Het is de bedoeling dat de correcte variant op de controlekaart genoteerd wordt.
- Moeilijkheidsgraad : 1



### N – omloop

- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten. Elke controlepost bevindt zich in het midden van het cirkeltje. De resultaten worden genoteerd op de controlekaart.
- Let op : het plaatje op de kaart (D,55,beer,rood) dient enkel als voorbeeld en behoort niet tot de oplossingen.
- Moeilijkheidsgraad : 2



### Quadri – omloop

- Elke omloop bevat 6 controleposten. De oriëntatieloper bepaalt zelf de positie van elke controlepost aan de hand van een korte omschrijving in het rechthoekje onderaan de kaart.
- De controlepost bevindt zich op het symbool in het cirkeltje.
- De resultaten worden genoteerd op de controlekaart. Hier is kennis van de symbolen in de legende een vereiste.
- Moeilijkheidsgraad : 3

## De omlopen voor Gulden Kamer Zuid



### Kel – omloop

- Naast de kaart staan 6 controleposten afgebeeld maar op de kaart bevinden zich slechts 5 cirkels, met andere woorden : zoek de indringer.
- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten, noteert deze op volgorde op de controlekaart en vindt zo de indringer.
- Moeilijkheidsgraad : 1



### Picto – omloop

- Naast de kaart staan reeds de afbeeldingen van de te zoeken controleposten, aangeduid met een cirkel op de kaart.
- Hier gaat de oriëntatieloper op zoek naar de controlepost en vult het kleur en/of het getal en/of het cijfer verder aan op de controlekaart.
- Moeilijkheidsgraad : 1



### Plak – omloop

- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten. Van elke controlepost staan er 6 varianten (A, B, C, D, E en F) op de kaart.
- Het is de bedoeling dat de correcte variant op de controlekaart genoteerd wordt.
- Moeilijkheidsgraad : 1





### Z – omloop

- De oriëntatieloper gaat op zoek naar de gevraagde controleposten. Elke controlepost bevindt zich in het midden van het cirkeltje.
- De resultaten worden genoteerd op de controlekaart.
- Let op : het plaatje op de kaart (D,55,beer,rood) dient enkel als voorbeeld en behoort niet tot de oplossingen.
- Moeilijkheidsgraad : 2



### Quadri – omloop

- Elke omloop bevat 5 controleposten. De oriëntatieloper bepaalt zelf de positie van elke controlepost aan de hand van een korte omschrijving in het rechthoekje onderaan de kaart.
- De controlepost bevindt zich op het symbool in het cirkeltje.
- De resultaten worden genoteerd op de controlekaart.
- Hier is kennis van de symbolen in de legende een vereiste.
- Moeilijkheidsgraad : 3



### Ortho – omloop

- Deze opdracht leunt dicht aan tegen de klassieke oriëntatieloop. Aan de hand van de maprunner onderaan rechts gaat de oriëntatieloper op zoek naar de gevraagde controleposten aangeduid met een cirkel op de luchtfoto.
- Hier is de kennis van het gebruik van een opdrachtenkaart en de symbolen vereist.
- Moeilijkheidsgraad : 3



### Casa – omloop

- De te zoeken controleposten bevinden zich in de 4 afzonderlijke kaartfragmenten. De oriëntatieloper probeert eerst het kaartfragment te herkennen op de kaart en gaat dan op zoek naar het gevraagde controlepunt dat zich in het midden van de cirkel bevindt.
- De juiste oplossing wordt op de controlekaart genoteerd.
- Moeilijkheidsgraad : 3