

Resultat av grupparbeten i samband med Mötesplats Barns tävlande i Lund 190519

Utveckla tävlingsformerna

Uppgift

- Skapa en tävling som kan genomföras vid en vanlig orienteringstävling. Det kan vara nya tävlingsformer eller varianter tävlingar så som de nu genomförs.
- Tävlingen kan genomföras individuellt, som lag eller som stafett.
- Målgruppen är barn och ungdomar upp till och med 16 år, men ni kan välja att endast ta hänsyn till de yngre.
- Tävlingen ska uppfylla minst två av effekterna vi vill uppnå.
- Tävlingen ska ge möjlighet att utveckla individen förmågor inom så många områden som möjligt, Fysiska förmågor, Social Förmågor, Psykiska förmågor och Idrottsliga förmågor.

Effekter vi vill uppnå!

- Fler är regelbundet med på föreningens aktiviteter
- Fler stannar kvar längre
- Öka möjligheten till kompisrelationer
- Bygg en laganda i vår individuella idrott
- Minska trycket på att tävla
- Större variation, tekniskt och fysiskt
- Öka individens möjlighet att utvecklas

Inspiration och tankar till förändringar

- Tidtagning är frivilligt
- Barnet får själv bestämma om resultatet ska finnas med i resultatlistan eller ej
- Tävlingar erbjuds utifrån svårighetsgrad och längd snarare än ålder
- Om ett barn inte hittar en kontroll eller stämplar fel får hen ett tidstillägg istället för att bli underkänd
- Tjejer och killar tävlar tillsammans
- Tävling kan innehålla moment som tränar en viss orienteringsteknisk färdighet, exempelvis linjeorientering eller kontrollplockning
- Tävling kan innehålla fysiska moment, exempelvis balansgång eller hinderbana
- Större variationer mellan tävlingar när det gäller svårighetsgrad, längd etc.
- Tävlingar kan utformas som lagtävling, exempelvis poängorientering i grupp

Grundmotoriska rörelseförmågor



Resultat av arbetet i gruppen

Träna på tävling

Öppna klasser med olika teknikmoment.

- Linjeorientering med känt antal kontroller längs linjen mellan några kontroller på banan
- Kontrollplockning
- Korridororientering
- Vanlig bana på kurvbildskarta
- Fysbana där man får hoppa, klättra och så vidare

Lagtävling i patrull

En vanlig bana i grunden. Vid varje kontroll finns något moment som ska genomföras. Vid kontroll 1 en enkel vit bana. Vid kontroll 2 ett antal kontroller som ska tas i valfri ordning. Vid kontroll 3 en röd kontroll. Vid kontroll 4 en svart kontroll. Mellan kontroll 4 och 5 en hinderbana och så vidare.

Banan genomförs i patruller med 2-6 deltagare per patrull. Lagen kan vara mixade utifrån ålder, kön och klubbtilhörighet.

Kompisklass

En klass som man anmäler sig till på vanligt sätt via Eventor. Man kan anmäla sig med eller utan att ha någon kompis, typ kompis saknas. Tävlingen genomförs i par på 10- eller 12-nivå. Ingen tidtagning, bara godkänd. Prisutdelning där alla får pris.

Lagtävling

Poängorientering upp till 16 år. Gruppen ska ta så många kontroller som möjligt på 30 minuter. Tid kan även vara längre. Gruppen får bestå av max 8 deltagare men får bara 4 SI-pinnar så att vissa får springa ihop. Alla får dock varsin karta. Kontrollerna är poängsatta men deltagarna vet först efteråt vilken poäng respektive kontroll har. Eventuellt kan man även ha kontroller med minuspoäng.

Vid start måste laget fördela kontrollerna mellan sig och även fundera på hur kontroller de tror att de kommer att hinna ta. Tävlingsledningen tutar när det är 10 minuter kvar. Lagets alla SI-pinnar ska vara i mål innan tiden är slut. Annars får laget tidstillägg.

Kontrollerna kan vara av olika typ. Uppe i ett träd för att träna att klättra. Andra klurigheter som ska lösas. Man kan färgkoda kontrollerna.