

# Resultat av grupparbeten i samband med Mötesplats Barns tävlande i Varberg 190507

## 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

#### Mer lek och rörelse

Man kan arrangera en hinderbana eller Tarzanbana på vägen från parkeringen till arenan.

Man kan skapa eller avsätta speciella ytor på arenan för lek, fotboll, brännboll och liknande.

#### Tävlingsmomenten

Det bör finnas möjlighet att tävla utan tidtagning.

Alla deltagare an samlar poäng till laget där varje kontroll ger poäng.

### Patrulltävling som stjärnorientering

En patrull springer ut till kontrollen och hämtar ett uppdrag som ska utföras i boet. När uppdraget är klart springer nästa patrull till nästa kontroll för ett nytt uppdrag. Ett lag består av två patruller. Uppdragen kan vara motoriska, som att pussla ihop ett pussel, balansera eller kasta bollar. En bana består av 4-8 kontroller. Eftersom orienteringen sker i patrull kan svårighetsgraden vara något högre. När uppdragen är slutförda orienterar laget tillsammans en kortare bana mot mål. Snabbast i mål vinner. Antingen kan man starta ett lag i taget eller så kan man ta kontrollerna i valfri ordning eller så kan man bestämma vilken kontroll respektive lag ska börja med.

### Lagtävling med 3 deltagare

