

Igre orientacije

Kazalo

Uvod.....	1
Namen zbirke	1
Komu so naloge namenjene in kje se izpeljujejo	2
Opis zbirke nalog	2
Predstavitev pregledne karte	4
Predstavitev karte za postavitev pripomočkov	5
Predstavitev izvajanja nalog in stopnjevanja težavnosti nalog	6
Predstavitev preverjanja pravilnosti izvedbe.....	8
Predstavitev primera izvajanja gibanj na poligonu	9
Pregled sklopov nalog	10
Naloge na športnih igriščih	10
Naloge na poligonih	11
Nalogi s postavitvijo pripomočkov	11
Naloge s preprostimi liki	12
Naloge v labirintih.....	13

Uvod

Orientacijski tek je šport, pri katerem morajo udeleženci s pomočjo karte in kompasa poiskati niz kontrolnih točk, ki so na terenu označene z oranžno-belimi prizmami. Pri tem se praviloma gibajo sami, pri navigiranju pa si pomagajo z različnimi orientacijskimi tehnikami. Med osnovne orientacijske tehnike spadajo zlaganje, oseverjevanje in preprijemanje orientacijske karte ter sledenje s prstom po karti. Učenje osnovnih orientacijskih tehnik je najhitrejše z orientiranjem na majhnem prostoru oz. mikro orientacijo. Zbirka nalog Igre orientacije zajema različne skope nalog, ki se izvajajo na majhnem prostoru, in je namenjena prav učenju osnovnih orientacijskih tehnik.

Namen zbirke

Zbirka je zasnovana z namenom približati orientacijski tek učiteljem in učencem. Že pripravljene naloge učiteljem prihranijo veliko dela s pripravo vsebin, poleg tega način

izvedbe zagotavlja stalen pregled učitelja nad delom učencev. Učenci bodo na atraktiven in njim prilagojen način spoznali osnove orientacijskega teka do te mere, da bodo ob nadaljevanju učenja orientacije kmalu sposobni samostojnega gibanja v gozdu.

Komu so naloge namenjene in kje se izpeljujejo

Naloge so namenjene učencem od 2. razreda osnovne šole dalje, lažje različice pa bodo z nekaj pomoči učitelja lahko izvedli tudi učenci prvega razreda. Zaradi široke zasnove je zbirka nalog namenjena tudi odraslim začetnikom in kot dopolnilo primerna tudi v treningu orientacijskih tekačev.

Del nalog je namenjen izvajanju na zunajih površinah, del izvajanju v telovadnici, del pa je primeren za izvedbo tako zunaj kot notri.

Opis zbirke nalog

Zbirka je razdeljena v 15 sklopov; v vsakem od njih je več nalog različnih težavnosti. Vsako nalogo predstavlja karta ali izsek karte z orientacijsko progo, ki jo morajo učenci opraviti. Glede na težavnost naloge so proge lahko enostavne ali zapletene, karta, ki je učencem na voljo, pa popolna ali pomankljiva.

Učenci izvedejo posamezno nalogo tako, da v pravilnem vrstnem redu obišejo vse kontrolne točke, ki jih vsebuje na karti vrisana orientacijska proga in potrdijo svojo prisotnost na kontrolnih točkah. Če uporabljamo sistem Sport ident¹, prisotnost potrdijo z elektronskim naprstnikom, sicer pa z barvnim flomastrom pobarvajo poseben prostorček na kontrolnem kartončku. Po opravljeni nalogi preverijo pravilnost izvedbe z rešitvami, ki so na voljo za vsak sklop nalog posebej.

Vsi sklopi vsebujejo karte majhnega prostora. Ta prostor je različen od sklopa do sklopa, pri vseh sklopih pa gre za univerzalna območja, kot so športna igrišča ali postavitve posameznih pripomočkov po prostoru. Zaradi tega lahko naloge izvajamo na različnih krajih, vsak sklop nalog pa vsebuje tudi navodila za pripravo prostora in postavitve kontrolnih točk.

Vsi sklopi nalog vsebujejo okvirno informacije o:

- potrebnih pripomočkov,
- trajanju izvedbe,
- zahtevnosti priprave,
- navodilih za pripravo,
- zahtevnosti izvedbe posamezne naloge in
- rešitvah.

¹ Sport ident sistem je elektronski sistem nemškega proizvajalca. Uporablja se za merjenje časa in preverjanje pravilnosti poiskanih kontrolnih točk na večini tekmovalj in na vseh bolj organiziranih treningih orientacijskega teka. Zaradi visoke nabavne cene ima sistem le Orientacijska zveza Slovenije in nekateri orientacijski klubi.

Sklopi nalog atletske poligon, osnovna gibanja in gimnastični poligon vsebujejo še predstavitev možnosti gibanj, ki jih lahko izvajamo na poligonu.

V zbirki nalog Igre orientacije je 15 različnih sklopov:

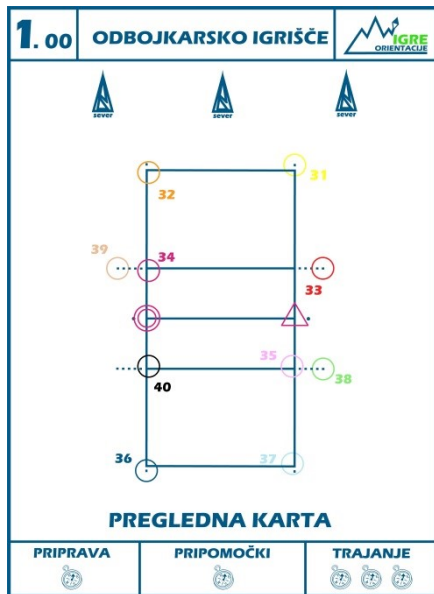
- odbojgarsko igrišče,
- košarkarsko igrišče,
- rokometno igrišče,
- atletske poligon,
- osnovna gibanja,
- gimnastični poligon,
- drobni pripomočki 1,
- minolovec,
- zvezda,
- hiška,
- novoletna jelka,
- in 4 različni labirinti.

Vsak sklop nalog vsebuje pregledno karto, s katere razberemo, na kakšnem prostoru se naloge izvajajo, približno koliko časa je treba za pripravo prostora in približno koliko časa bo izvedba nalog trajala. Poleg pregledne karte je v primerih, kjer so za pripravo prostora potrebni dodatni pripomočki, dodana karta za postavitev pripomočkov v prostoru. Če je postavitev zahtevnejša, je opisana podrobneje in razdeljena na posamezne korake.

V vsakem sklopu so naloge razdeljene v skupine po težavnosti izvedbe. Težavnost izvedbe je posebej označena s številom kompasov. Pri vsaki težavnosti je na voljo šest različnih nalog. Nakateri sklopi nalog (odbojgarsko igrišče, košarkarsko igrišče, rokometno igrišče, atletske poligon, osnovna gibanja, gimnastični poligon, drobni pripomočki 1 in minolovec) vsebujejo šest težavnosti izvedbe, preostali (zvezda, hiška, novoletna jelka in labirinti) pa 3 različne stopnje izvedbe.

Vsi sklopi nalog so zasnovani obširno, kar pomeni, da za izvedbo vsakega sklopa potrebujemo od dve do pet šolskih ur. Učitelj naj bo pri izbiri nalog in intenzivnosti vadbe pazljiv, saj se po določenem številu opravljenih nalog učenci utrudijo tako telesno kot miselno. Nobenega smisla ni v dolgotrajnem izvajanju nalog v celotnem obsegu. Učinek bo veliko večji, če bodo učenci kakovostno opravili le del nalog.

Predstavitev pregledne karte



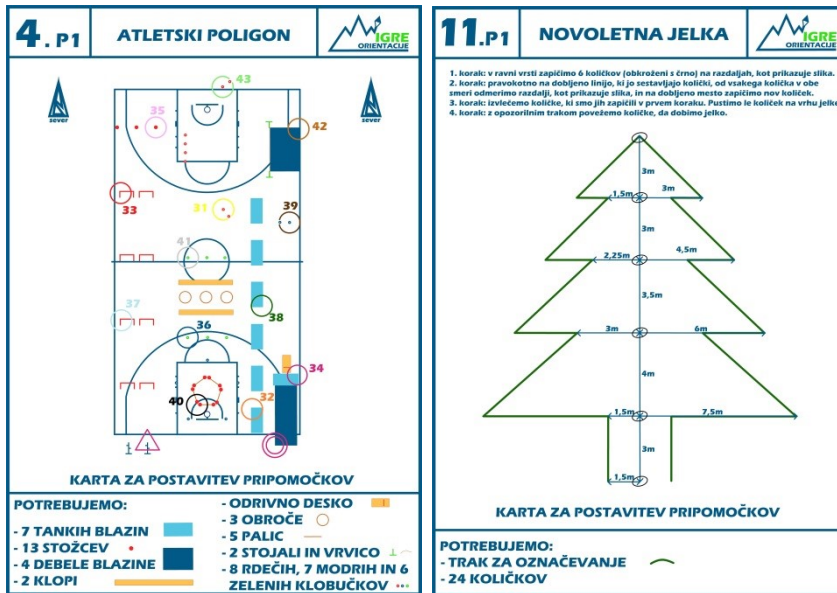
Slika 13. Pregledna karta

Pregledna karta vsakega sklopa nalog ponuja osnovne informacije o prostoru, kjer se izvajajo naloge, času in številu pripomočkov, potrebnih za pripravo prostora in trajanju izvedbe nalog. Na sliki 13 lahko vidimo:

- v zgornjem sredinskem pravokotniku je naslov sklopa nalog (v danem primeru odbojgarsko igrišče);
- številka v zgornjem levem pravokotniku, izpisana v večji velikosti, označuje sklop nalog. Druga (v tem primeru 00) označuje zaporedno število naloge znotraj sklopa. Kadar gre za pregledno karto, sta majhni števki vedno 00;
- v zgornjem desnem pravokotniku je logotip zbirke nalog;
- v spodnjem levem pravokotniku število kompasov označuje čas priprave: en kompas pomeni, da bomo za pripravo porabili med 5 in 10 minut, dva kompasa med 10 in 20 minut, trije pa več kot 20 minut;
- v spodnjem sredinskem pravokotniku število kompasov označuje količino potrebnih pripomočkov. En kompas pomeni, da ne potrebujemo pripomočkov ali pa jih potrebujemo zelo malo, dva srednje število in tri, da potrebujemo veliko število pripomočkov;
- v spodnjem desnem pravokotniku število kompasov označuje čas trajanja izvedbe vseh nalog. Dva kompasa pomenita čas izvedbe do treh šolskih ur, trije kompasi pa do pet šolskih ur;
- sredinski, prikazni del pregledne karte prikazuje območje orientacije in vse kontrolne točke. Pri nekaterih sklopih je območje orientacije omejeno s črtami športnih igrišč, pri drugih pa z opozorilnim trakom ali pripomočki, ki jih postavimo po prostoru. Mesta kontrolnih točk so označena s krožci. Na ta mesta po prostoru postavimo Sport ident postaje ali, če nimamo elektronskih postaj, flomastre enakih barv, kot so označene kontrolne točke na pregledni karti. Pregledna karta vsebuje še oznake za

smer severa. Pri izvajanju nalog lahko za smer severa »po dogovoru« določimo eno ali drugo smer igrišča oziroma postavimo pripomočke tako, kot nam najbolj ustreza. Pomembno je le, da učence seznanimo s smerjo severa.

Predstavitve karte za postavitve pripomočkov



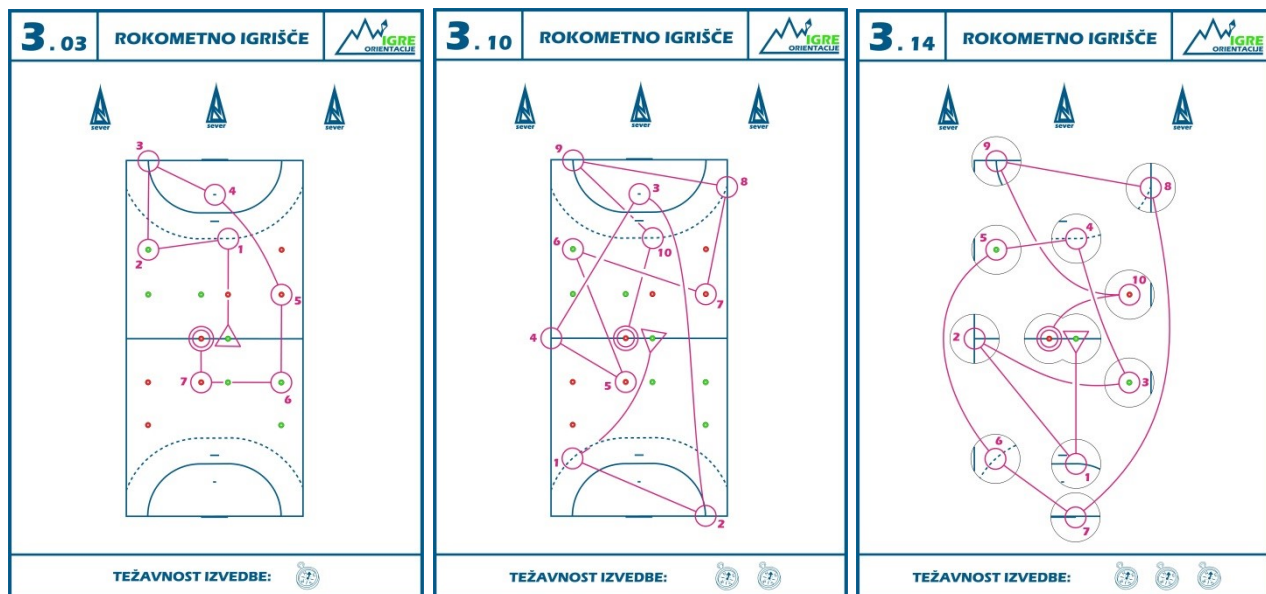
Slika 14. Karti za postavitve pripomočkov

Karta za postavitve pripomočkov nam je v pomoč pri pripravi prostora za orientacijo. Sklopa nalog na košarkarskem in odbojgarskem igrišču ne vsebujeta karte za postavitve pripomočkov, saj na prostoru, po katerem se orientiramo, poleg črt ni postavljenih dodatnih pripomočkov. Vsi ostali sklopi nalog so opremljeni s karto za postavitve pripomočkov.

Slika 14 prikazuje dve različni karti za postavitve pripomočkov. Podobno kot na preglednih kartah je v zgornjem sredinskem pravokotniku ime sklopa nalog, v zgornjem desnem pravokotniku pa logotip nalog. V zgornjem levem pravokotniku prva številka označuje sklop nalog, z manjšo pisavo izpisan »P1« označuje prvo karto za postavitve pripomočkov. Če je postavitve zahtevnejša in obsega še drugo karto, je dodatna karta označena s »P2«. V spodnjem razdelku »potrebujemo« so naštet in grafično predstavljeni potrebni pripomočki.

Sredinski, prikazni del karte za postavitve pripomočkov vsebuje pomoč oziroma navodila, kako pripraviti prostor za orientacijo. Pri nekaterih sklopih nalog si pri razmestitvi pripomočkov po prostoru pomagamo s črtami košarkarskega igrišča, pri nekaterih sklopih pa sledimo navodilom in grafičnemu prikazu.

Predstavitev izvajanja nalog in stopnjevanja težavnosti nalog



Slika 15. Primer nalog lažjih ravni izvedbe.

Vsaka orientacijska proga vsebuje štart, niz kontrolnih točk in cilj. Štart je označen s trikotnikom, kontrolne točke s krožci, cilj pa z dvojnimi krožcem. Zaradi boljšega pregleda so kontrolne točke povezane s črtami in označene z zaporednimi številkami.

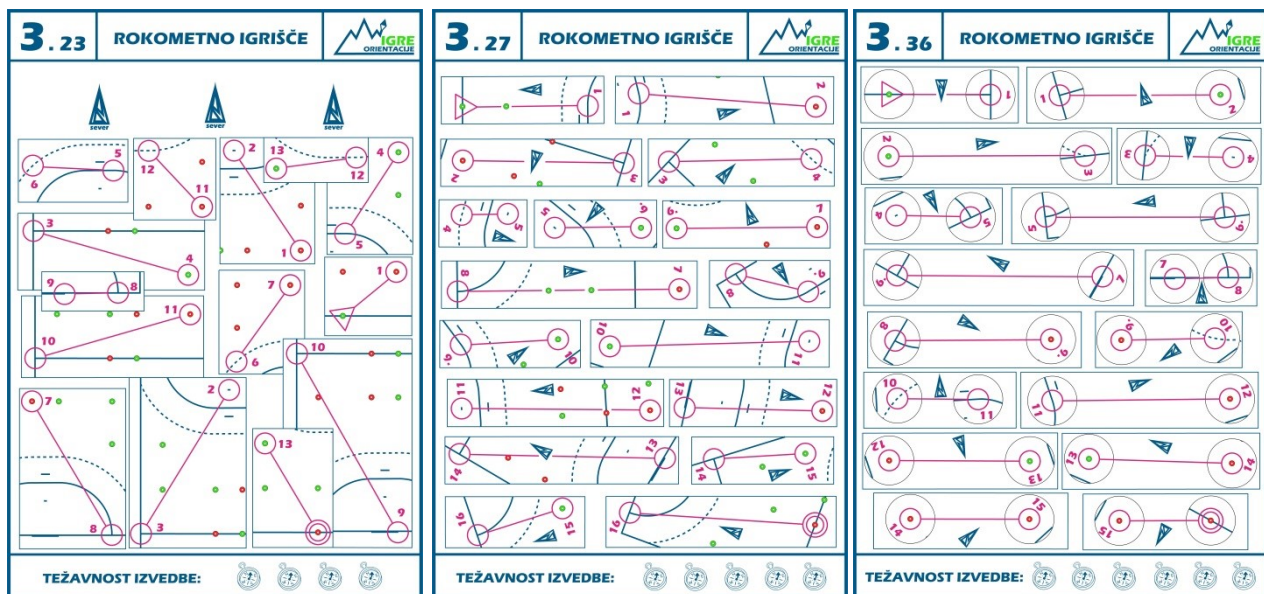
Naloga vadečega je, da v pravilnem vrstnem redu obiše vse kontrolne točke in na njih potrdi svojo prisotnost. Začne na štartu in konča na cilju.

Slika 15 prikazuje primer naloge osnovne, druge in tretje ravni težavnosti. V zgornjem sredinskem pravokotniku lahko preberemo, da gre za naloge na rokometnem igrišču. V zgornjem levem pravokotniku številka, izpisana v večji velikosti, (v tem primeru 3) označuje sklop nalog, številka, izpisana v manjši velikosti (03, 10 in 14), pa pomeni zaporedno število naloge znotraj posameznega sklopa. V spodnjem pravokotniku nam število kompasov pove, za katero raven težavnosti gre.

Oznake za sever kažejo, v katero smer je treba obrniti karto, da bo oseverjena in bomo lahko začeli z orientiranjem. Značilnost nalog najlažje težavnostne ravni, označene z enim kompasom, so preproste povezave praviloma do osmih kontrolnih točk. Črte, ki povezuje kontrolne točke, se pri nalogah osnovne težavnosti ne sekajo ali pa se sekajo le enkrat, kar pripomore k lažji izvedbi naloge.

Naloge druge težavnostne ravni, označene z dvema kompasoma, vsebujejo večje število kontrolnih točk, ki so povezane v zapleteno zaporedje. Pogosto prihaja do sekanja črt, ki povezujejo kontrolne točke.

Naloge tretje težavnostne ravni vsebujejo zapleteno povezane kontrolne točke in pomankljivo karto. Karta je popolna samo v bližini kontrolne točke, kar precej oteži orientiranje. Pri nalogah tretje težavnostne stopnje je zato še toliko bolj pomembno, da karto natančno oseverimo.



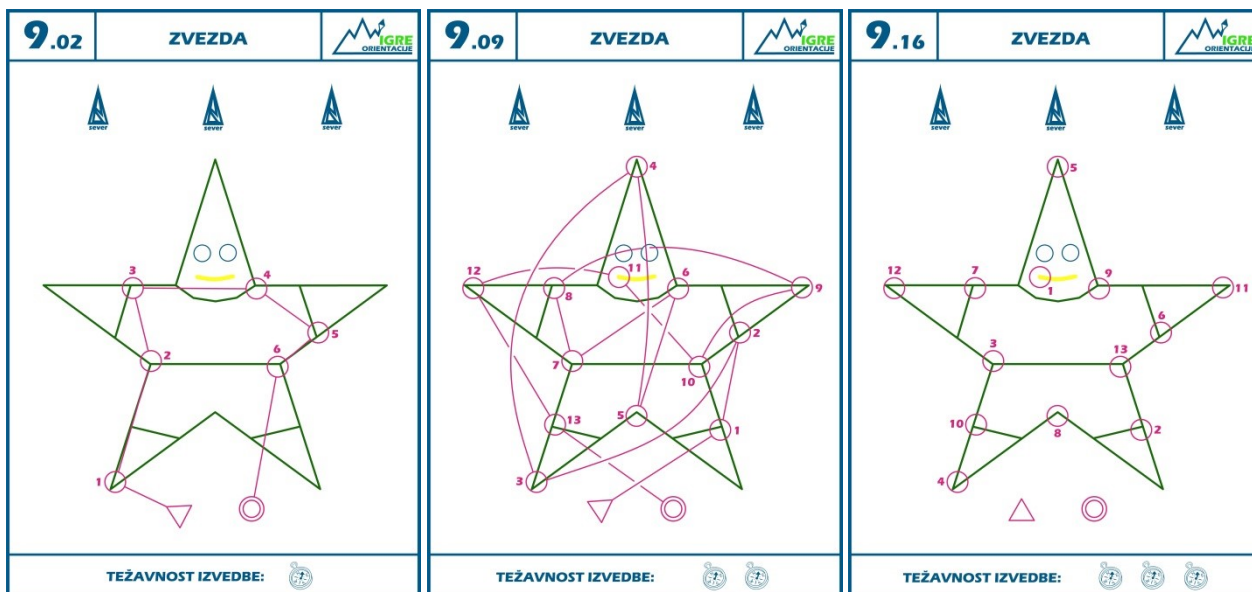
Slika 16. Primer nalog težjih ravni izvedbe.

Slika 16 predstavlja primere nalog četrte, pete in šeste težavnostne ravni izvedbe. Za četrto raven izvedbe so značilni izseki celotne karte, ki prikazujejo le posamezno etapo. Etape so med seboj pomešane, zaradi česar vadeči težje poišče naslednjo kontrolno točko. Veliko tekmovalcev v orientacijskem teku ob prvem pogledu na karto s težavo najde trikotnik (štart) na zemljevidu. Četrta raven težavnosti je primerna za trening te sposobnosti.

Peta raven zahteva preskok v spretnosti rokovanja s karto, saj je treba za vsako etapo karto na novo oseveriti. Enako kot pri četrti stopnji so tu pristotni le izseki s posameznimi etapami, vendar je vsak izsek obrnjen drugače oziroma znak za sever pri vsakem izseku kaže v drugo smer. Preden začnemo z orientiranjem, je treba tako za vsako etapo posebej najprej oseveriti karto.

Šesta raven izvedbe je podobna peti, le s pomankljivo karto. Naloge te ravni so zelo težke, izvajanje pa zahteva popolno natančnost.

Zgoraj opisano stopnjevanje težavnosti velja za sklope nalog odbojgarsko igrišče, košarkarsko igrišče, roketno igrišče, atletski poligon, osnovna gibanja, gimnastični poligon, drobni pripomočki 1 in minolovec. Sklopi nalog zvezda, hiška, novoletna jelka in labirinti vsebujejo le tri težavnostne ravni izvedbe.




Slika 17. Primer nalog različnih težavnosti.

Kot prikazuje slika 17, so ravni težavnosti izvedbe pri sklopih nalog zvezda, hiška, novoletna jelka in labirinti, tri. Za osnovno raven je značilno manjše število kontrolnih točk. Črte, ki jih povezujejo, se ne sekajo ali pa se sekajo enkrat. Druga raven vsebuje večje število kontrolnih točk in zapletene povezave med njimi. Na tretji ravni kontrolne točke niso več povezane, temveč le oštevilčene.

Predstavitev preverjanja pravilnosti izvedbe

Da vadeči lahko preveri pravilnost izvajanja nalog, vsak sklop nalog vsebuje rešitve. Če uporabljamo sistem Sport ident, vadeči elektronski naprstnik vstavi v odprtino v postaji, ki jo najde na kontrolni točki. Postaja na naprstnik zapiše podatke, ki jih vadeči po opravljeni nalogi prek posebne bralne postaje in tiskalnika natisne na papir. Vrstni red izpisanih števil kontrolnih točk je treba le preveriti z vrstnim redom števil v rešitvah.

Če pravilnost izvedbe preverjamo z barvnim ključem oziroma flomastri, vadeči namesto elektronskega naprstnika s seboj nosi kontrolni kartonček.

IME IN PRIMEK: _____		PRAVILNOST IZVEDBE: _____				
RAZRED: _____		START: _____	CILJ: _____			
ŠTEVILKA NALOGE: _____		ČAS: _____				
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	R	R	

Slika 18. Kontrolni kartonček

Vadeči s flomastom, ki ga najde na kontrolni točki, označi prostorček na kontrolnem kartončku. Na prvi kontrolni točki označi kvadrata ena, na drugi dva itd.. Kot prikazuje slika

18, kontrolni kartonček vsebuje 16 mest za označevanje kontrolnih točk in dve rezervni mesti za primer napake. Kontrolni kartonček vsebuje še prostor, kamor lahko vpišemo podatke o vadečem in podatke o izvedbi.

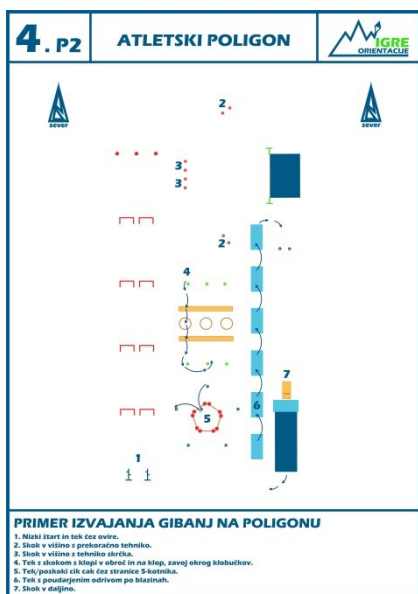
3. R1	ROKOMETNO IGRIŠČE	IGRE ORIENTALJE
REŠITVE		
3.01:	37, 34, 43, 33, 39	
3.02:	41, 42, 31, 36, 38	
3.03:	38, 36, 31, 32, 41, 37, 35	
3.04:	38, 33, 43, 40, 34, 41, 36	
3.05:	42, 32, 39, 35, 33, 40, 37	
3.06:	35, 37, 40, 33, 36, 38, 32, 42, 41	
3.07:	42, 31, 36, 41, 43, 40, 34, 33, 35, 39	
3.08:	39, 40, 43, 36, 41, 35, 34, 37, 42, 38, 32	
3.09:	40, 34, 36, 32, 31, 41, 42, 38, 37, 33, 39, 35	
3.10:	33, 34, 32, 39, 35, 36, 41, 42, 31, 38	
3.11:	32, 41, 35, 36, 38, 37, 40, 39, 36, 31, 42, 34, 33, 43	
3.12:	43, 39, 38, 32, 42, 41, 36, 32, 31, 33, 34, 40, 37, 35	
3.13:	41, 31, 42, 37, 33, 34, 35, 39, 36, 38	
3.14:	43, 39, 37, 38, 36, 33, 40, 42, 31, 41	
3.15:	31, 32, 39, 34, 33, 41, 36, 42, 38, 37, 43	
3.16:	34, 33, 42, 32, 37, 39, 38, 31, 41, 43, 40, 36	
3.17:	33, 34, 35, 36, 42, 38, 41, 32, 37, 43, 39, 31	
3.18:	32, 39, 37, 40, 35, 38, 41, 34, 43, 42, 31, 33, 36	

Slika 19. Rešitve.

Na sliki 19 je primer rešitev. Preverjanja se lotimo tako, da najprej preverimo številko naloge, ki smo jo izvajali in je označena v levem zgornjem kotu vsake naloge. Zatem to številko najdemo v koloni na rešitvah in preverimo pravilnost zaporedja števil, če uporabljamo Sport ident sistem oz. pravilnost zaporedja barv, če uporabljamo preverjanje z barvami. Pri obeh načinih preverjanja se šteje kot pravilno, če imamo vse kontrolne točke v zahtevanem vrstnem redu. Če je kakšna kontrolna točka preveč, a so kljub temu še vedno prisotne vse obvezne kontrolne točke, izvedba ostaja pravilna.

Predstavitev primera izvajanja gibanj na poligonu

Sklopi nalog atletskega poligona, osnovna gibanja in gimnastični poligon poleg vadbe orientiranja omogočajo izvajanje gibalnih nalog. Z vadbo orientiranja vplivamo predvsem na razvoj aerobnih sposobnosti, z dodatnimi gibalnimi nalogami, ki jih lahko izvedemo na poligonih, pa dodatno vplivamo predvsem na moč in koordinacijo gibanja.



Slika 20 prikazuje primer izvajanja gibanj na poligonu. Poleg opisanih gibanj je mesto izvajanja oziroma potek gibanja predstavljen še grafično. Opisana gibanja so najprimernejša, ki jih lahko izvajamo na posameznem poligonu, a niso edina; učitelj lahko glede na cilje izbira še druga gibanja ali pa le nekoliko spremeni predlagana.

Slika 20. Primer izvajanja gibanj na poligonu.

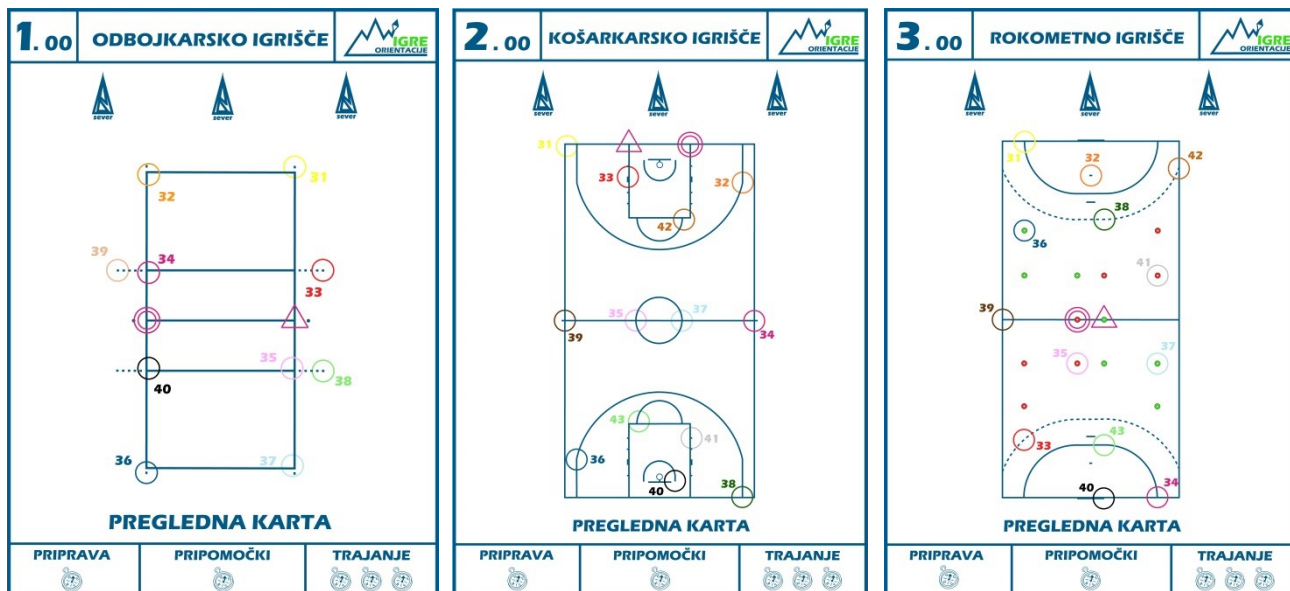
Pregled sklopov nalog

Glede na prevladujoče lastnosti so sklopi nalog razporejeni v pet skupin:

- naloge na športnih igriščih,
- naloge na poligonih,
- naloge s postavitvijo pripomočkov,
- naloge s preprostimi liki in
- naloge v labirintih.

Naloge na športnih igriščih

Naloge obsegajo sklope na odbojcarskem, košarkarskem in rokometnem igrišču. Pri izvedbi nalog uporabimo le črte posameznih igrišč, na katere postavimo kontrolne točke, le pri nalogah na rokometnem igrišču je treba na igrišče postaviti dodatnih 7 rdečih in 7 zelenih klopučkov.

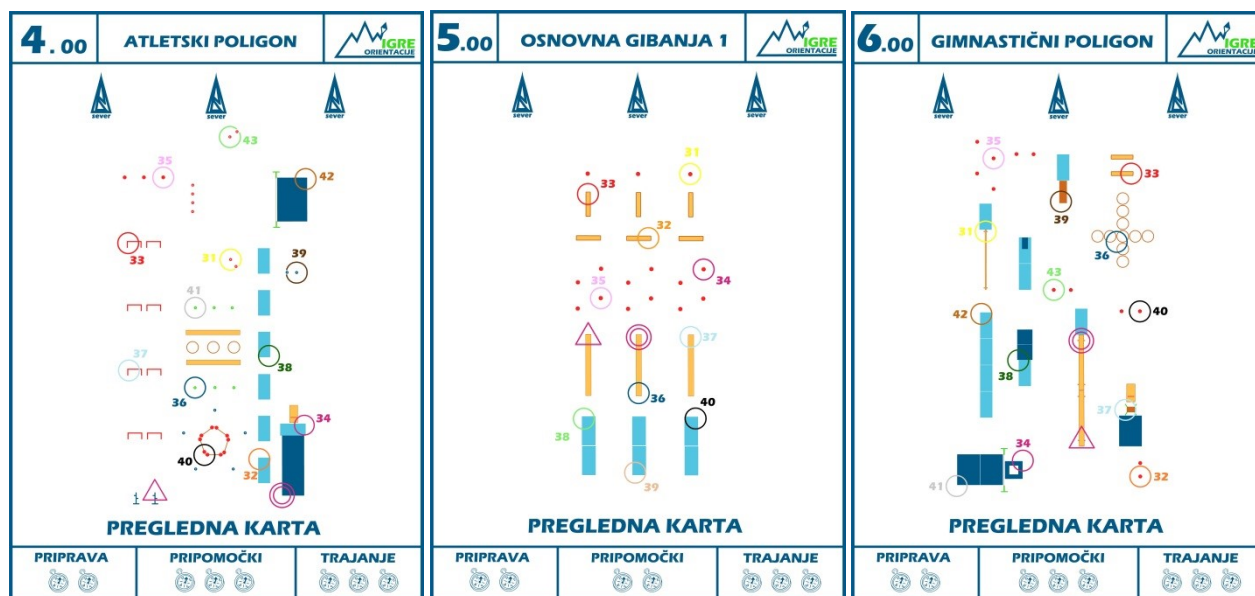


Slika 21. Pregledne karte nalog na odbojkerskem, košarkarskem in roketnem igrišču.

Slika 21 prikazuje pregledne karte pri posameznem sklopu nalog. Prednost nalog na športnih igriščih je minimalna priprava dejavnosti, ki traja med 5 in 10 minut. Razen klobučkov pri sklopu nalog na roketnem igrišču pri teh nalogah (poleg sistema Sport ident ali flomastrov za preverjanje pravilnosti izvedbe) ne potrebujemo dodatnih pripomočkov.

Naloge na poligonih

Naloge na poligonih obsegajo tri sklope: atletski poligon, poligon osnovna gibanja 1 in gimnastični poligon.

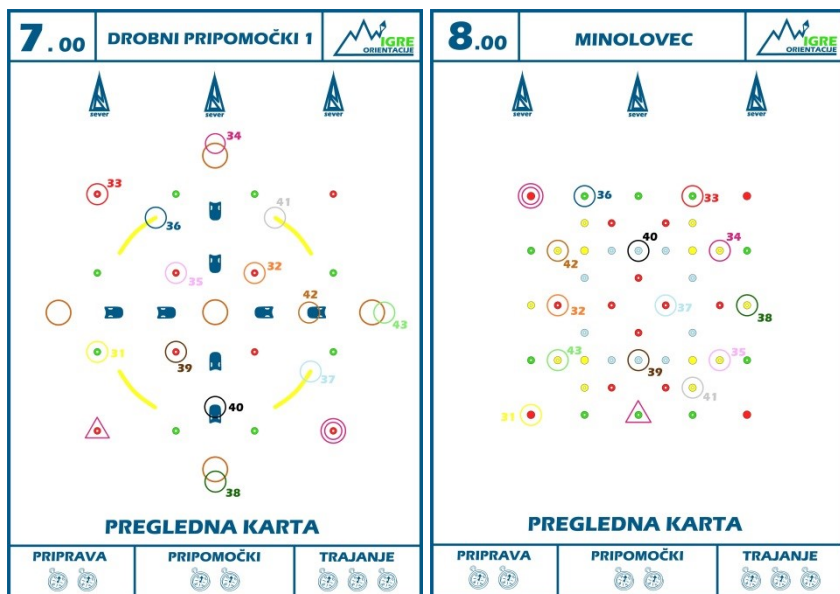


Slika 22. Pregledne karte sklopov nalog atletski poligon, osnovna gibanja 1 in gimnastični poligon.

Slika 22 predstavlja pregledne karte nalog atletski poligon, osnovna gibanja 1 in gimnastični poligon. Priprava teh sklopov nalog zahteva več časa; le ena oseba za pripravo porabi med 10 in 20 minut. Če učitelj usmerja delo učencev, kot je najbolj pogosto, je poligon lahko postavljen precej hitreje. Za pripravo poligonov potrebujemo več pripomočkov, ki pa so standardni in na voljo v večini telovadnic. Čas, potreben za izvedbo vseh nalog, je med 3 in 5 šolskih ur, čemur lahko prištejemo še čas, namenjen utrjevanju posameznih gibanj, ki jih lahko izvajamo na poligonu.

Nalogi s postavitvijo pripomočkov

Pri obeh sklopih nalog potrebujemo nekaj drobnih pripomočkov, ki jih postavimo po prostoru. Priprava je nekoliko zahtevnejša, vendar nam kljub temu ne vzame veliko časa. S pomočjo karte za postavitvev pripomočkov si bomo delo precej olajšali in za pripravo porabili med 10 in 15 minut. Za celotno izvedbo bomo, tako kot pri sklopih vaj na igriščih in poligonih, potrebovali med 3 in 5 šolskih ur.

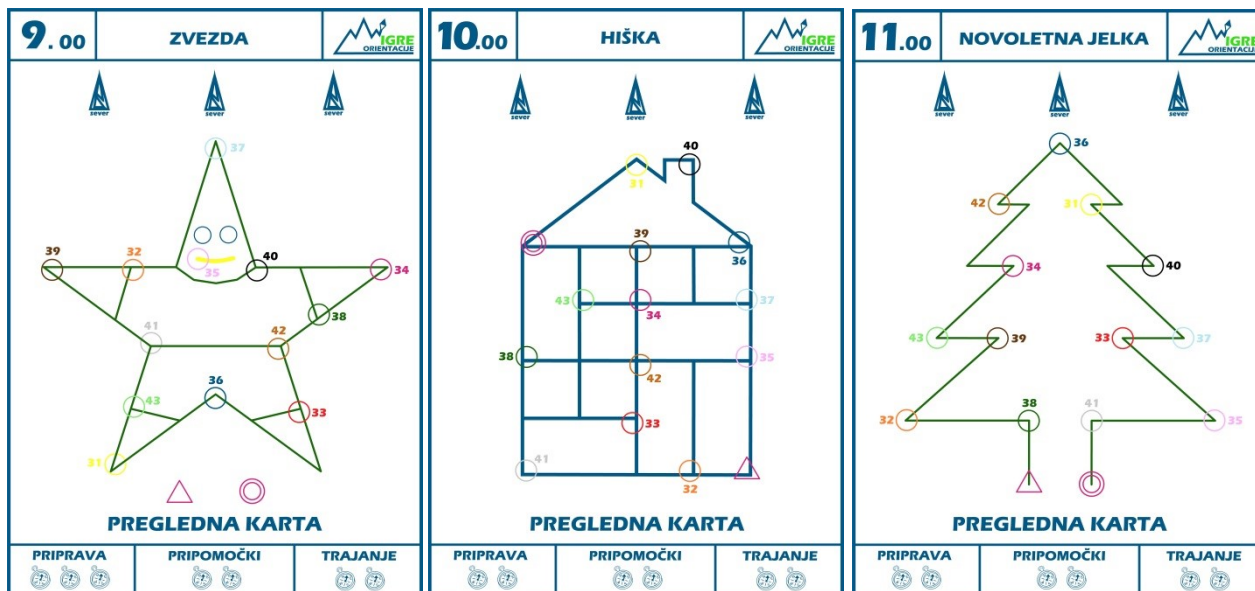


Slika 23. Pregledni karti sklopa nalog drobni pripomočki 1 in minolovec.

Prednost sklopov nalog, ki jih prikazuje slika 23, je predvsem v nezahtevnosti v smislu izbire kraja izvajanja nalog. Za minolovec potrebujemo klobučke in nekaj stožcev, kar nam omogoča, da lahko naloge izvedemo v vsaki telovadnici, na travnatem ali utrjenem šolskem igrišču, v šoli v naravi ali kje drugje. Izvajanje nalog na poligonih ali v labirintih zahteva veliko opreme, ki je v nasprotju z drobnimi pripomočki ne moremo vedno imeti s seboj. Drobni pripomočki 1 so zasnovani za izvedbo v poletni šoli v naravi ali na tečaju plavanja, ko nam vreme prekriža načrte. Plavalni pripomočki so nam že na voljo, dodamo še klobučke in obroče in hitro lahko pripravimo novo dejavnost.

Naloge s preprostimi liki

Sklopi nalog s preprostimi liki so še posebej primerni za prve orientacijske korake učencev prvega in drugega vzgojno-izobraževalnega obdobja. Učenci zaradi preproste zasnove lika, ki jim je tudi sicer blizu, brez težav povežejo vsebino zemljevida s postavitvijo na terenu. Za postavitev potrebujemo manjše število količkov, ki jih zapičimo v travo, in opozorilni trak, s katerim povežemo količke. Zaradi prestopanja traku, ki označuje posamezne dele lika in je značilno za izvajanje vaj pri zvezdi in hiški, trak pritrdimo tik nad travo, pri novoletni jelki lahko po želji tudi višje. Otroci bodo hitreje dojemali postavitev, če bo trak pritrjen tik nad tlemi, saj na takšen način pride do izraza pogled s ptičje perspektive.



Slika 24. Pregledne karte sklopov nalog Zvezda, Hiška in Novoletna jelka.

Slika 24 prikazuje pregledne karte nalog s preprostimi liki. Postavitev na terenu terja med petnajst in trideset minut, učenci pa bodo za izvedbo vseh nalog posameznega sklopa potrebovali do dve šolski uri.

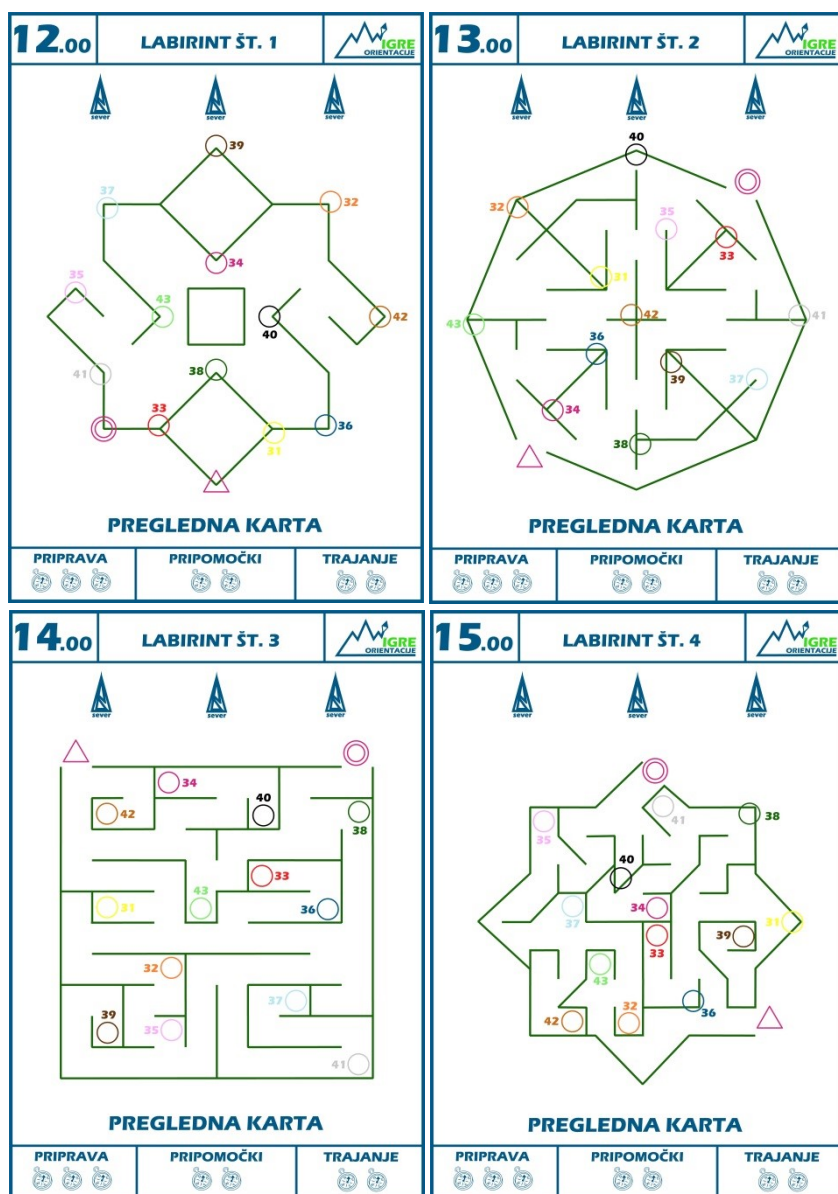
Učitelj za postavitev preprostih likov na terenu ne potrebuje posebnega znanja, saj le sledi navodilom za pripravo, ki jih najde v karti za postavitev pripomočkov.

Naloge v labirintih



Improvizirani labirinti, ki jih postavimo tako, da na travnati površini zapičimo količke in jih povežemo z opozorilnim trakom, so med vsemi nalogami mikro orientacije najbolj zanimivi. Pri gibanju v njih uživajo tako odrasli kot najmlajši otroci, katerim je izziv le najti pot skozi labirint.

Slika 24. Mikro orientacija v labirintu.



Slika 25. Labirinti.

Orientacija v različnih labirintih je gotovo najbolj zabavna izmed vseh v zbirki nalog Igre orientacije. Za postavitve labirintov, kot jih prikazuje slika 25, potrebujemo med 30 in 90 minut. Postavitve ni težka, saj le sledimo navodilom, kljub temu pa zahteva precej časa. Prepričan sem, da bo v postavitve labirinta vložen trud odtehtalo zadovoljstvo ob pogledu na razigrane učence, ki ne bodo in ne bodo hoteli prenehati z orientacijo v labirintu. Postavitve labirintov je primerna za izvedbo v šoli v naravi, na športnem dnevu, na šolski zabavi ali ob kateri drugi priložnosti, kjer bi radi predstavili orientacijski tek.