



CORREDOR DE ORIENTAÇÃO

o que pratica corridas de orientação

Desporto e Vida em Campo



LOBITOS

BASE

1. Conhece os sinais de pista e realiza um pequeno jogo de pistas autonomamente.
2. Apresenta à Unidade os pontos cardeais e explica a direção do Norte Geográfico.
3. Descreve o percurso de casa para a escola e de casa para a Sede de Agrupamento.

AVANÇADOS

4. Orienta uma carta topográfica com recurso à bússola.
5. Interpreta uma carta topográfica (caminhos, obstáculos e simbologia mais comum).
6. Realiza um percurso de orientação de três quilómetros com caminho desenhado na carta topográfica de escala 1:100000 no máximo.

EXPLORADORES E MOÇOS

BASE

1. Orienta uma carta topográfica com recurso à bússola.
2. Interpreta uma carta topográfica (caminhos, obstáculos e simbologia mais comum).
3. Realiza um percurso de orientação de três quilómetros com caminho desenhado na carta topográfica de escala 1:100000 no máximo.

AVANÇADOS

4. Num percurso de orientação (Carta topográfica 1:10000 no máximo) situa-te no terreno pelo sistema de triangulação (sem bússola).

5. Interpreta uma carta topográfica 1:25000 analisando curvas de nível e obtendo distâncias entre pontos, azimutes cartográficos e magnéticos e coordenadas UTM.
6. Utiliza os métodos de orientação sem bússola diurnos (relógio, vara, sombras iguais, indícios e informações)

PIONEIROS E MARINHEIROS

BASE

1. Num percurso de orientação (Carta topográfica 1:10000 no máximo) situa-te no terreno pelo sistema de triangulação (sem bússola).
2. Interpreta uma carta topográfica 1:25000 analisando curvas de nível e obtendo distâncias entre pontos, azimutes cartográficos e magnéticos e coordenadas UTM.
3. Utiliza os métodos de orientação sem bússola diurnos (relógio, vara, sombras iguais, indícios e informações).

AVANÇADOS

4. Numa atividade de Unidade com carta 1:25000, situa-te na carta pelo sistema de triangulação (sem bússola).
5. Participa numa corrida de orientação noturna com carta 1:25000.
6. Utiliza os métodos de orientação sem bússola noturnos (pela Lua e pelas estrelas).



CAMINHEIROS E COMPANHEIROS

BASE

1. Numa atividade de Unidade com carta 1:25000, situa-te na carta pelo sistema de triangulação (sem bússola).
2. Participa numa corrida de orientação noturna com carta 1:25000.
3. Utiliza os métodos de orientação sem bússola noturnos (pela Lua e pelas estrelas).

AVANÇADOS

4. Utiliza todas as funcionalidades de um equipamento GPS no planeamento e na realização de uma atividade de campo.
5. Organiza uma corrida de orientação para aberta à comunidade local ou para o Agrupamento.
6. Sê responsável pela elaboração de um projeto de manutenção ou criação de percurso pedestre.