



Oryantrik Nedir?

Oryantrik (oryantring, orienteering) günümüzde yaygın bir spor dalı olarak bilinse de, izcilikte bu oyun harita okuma ve yön bulma becerilerinin geliştirilmesi için uzun süredir yapılan bir çalışmadır. Kökeni eski bir askeri talim olan oryantrik, önceden harita üzerinde belirlenmiş kontrol noktalarının keşfedilmesi esasına dayanır. Bireysel bir çalışma olmakla beraber, küçük izcilerde ve şirinlerde oba veya ikili (body-body) olarak uygulanabilir.

Çalışma Metodu

Çeşitli topografik unsurlara sahip, veya görsel referanslarca zengin bir arazi saptanır, ön keşifleri, oyunun sınırları ve olası tehlikeler belirlenir. En az 1:1000 ölçekli bir harita hazırlanır. Öncelikle topografik haritanın hazırlanması veya tedarikini takiben; arazide lokalizasyon çalışması yapılarak görsel referans teşkil edebilecek, çit, direk, çeşme, belirgin ağaç ve çalılıklar ve sair nesneler harita üzerinde işaretlenir. Bilgisayar desteği kullanılacaksa başta QGIS olmak üzere çeşitli GIS yazılımlarından yararlanılabilir. Uydu haritaları ve LIDAR yükseklik verileri de bilgi toplama amaçlı olarak kullanılabilir. Uydu haritaları veya online coğrafi servislerin güvenilirliği düşük olduğundan dikkat edilmeli, lokalizasyon çalışması ihmal edilmemelidir. İyi bir harita (1) oyunun keyfini artıracak, riskleri azaltacaktır.

Kontrol noktalarına yerleştirilecek işaretler kartona baskı ile hazırlanabilir, genellikle “oscar bayrağı” sembolü şeklinde tasarlanır. Su geçirmezlik ve dayanıklılık açısından önlemler düşünülmelidir. Sportif oryantrikte kontrol noktalarında delme aleti yer almaktadır. Barkod, RFID gibi teknolojiler de kullanılabilir de, izcilikte kontrol noktalarında şifrelerin kullanılması daha yaygın ve uygundur. Şifreler belirli bir kavram dizisi içinden seçilerek farklı kazanımlar amaçlanabilir. Örneğin: izci düğümlerinin adları, orman ağaçları, yırtıcı kuşlar vs.

Oyun sırasında çıkışların, sürelerin ve skorların takip edilebilmesi için takip çizelgeleri hazırlanmalıdır. Ayrıca oyunda kullanılacak, pusula, haritalık, kronometre, hesap makinesi, kalem, kura kuponları, kontrol kartları gibi malzemeler önceden planlanıp hazırlanmalıdır.

Kontrol işaretleri önceden harita üzerinde saptanmış olan noktalara oyundan olabildiğince kısa bir süre önce yerleştirilmelidir. İşaretlerin oyuncu tarafından kolay görülebilmesi önemlidir. Rüzgardan etkilenmeyecek, kolay kopmayacak şekilde işaretler sabitlenmelidir. Genellikle, ağaç dallarına iple bağlamak güzel bir yöntemdir. İşaret üzerine taş koymak ise iyi bir yöntem değildir.

Çıkış ve varış noktaları birbirinden uzak olabileceği gibi, aynı mevkide de olabilir. Genellikle bunların aynı mevkide olması az sayıda lider ve görevliye ihtiyaç duyulacağı için tercih edilmektedir. Oyuncular ilk yardım desteğini nerede alabileceklerini de harita üzerinde görmelidir.



Oyun sırasında özellikle küçük izcilerde alan aktif olarak gözlenmeli, olası sorunlar ve güvenlik riskleri hızlı bir şekilde tespit edilmeli, gerektiğinde müdahale edilmelidir. Kontrol işaretleri de sık sık denetlenerek kayıp veya yer değiştirme durumlarında düzeltme yapılmalıdır. Tüm liderler telsiz kullanmalı, özellikle küçük izcilerde oyuncu da telsiz ve düdük taşımalıdır.

Oyun öncesinde oyuncularla, kuralların ve güvenlik önlemlerinin açıklanacağı bir toplantı yapılır. Kurayla çıkış sırası belirlenir. Oyuncuların çıkış sıralarını bekledikleri süre mutlaka alternatif bir çalışması ile değerlendirilmelidir; aşama çalışma istasyonları bu iş için çok uygundur. Sırası gelen oyuncu için kısa bir hazırlanma süresi verilebilir, oyuncu "hazırım" dediğinde düdük işareti ve kronometrenin başlatılmasıyla oyuncu alana girer. Alanda sadece bir oyuncu bulunması istenen bir durumdur; ancak süre sıkıntısı varsa birden çok oyuncu aynı anda oynayabilir. Bu durumda oyuncuların birbirini gözetlememesi, takip etmemesi, ve iletişim kurmaması bir kural olarak ilan edilmelidir.

Her parkur için bir azami süre belirlenir, bu süre dolduğunda oyuncu varış noktasına gelemeydiyse diskalifiye veya penaltı uygulanır. Penaltı oyunun bitiriş süresine eklenecek ek bir süre anlamına gelir. Bu süre genellikle parkur süresinin onda biri olarak uygulansa da esasen tüm oyuncular oyunu bitirdikten sonra ağırlıklı ortalama üzerinden belirlenecek nispi bir süre daha adil olacaktır. Azami süre içinde varış noktasına gelen oyuncunun parkur süresi hesaplanarak takip çizelgesine yazılır. Varsa bulamadığı işaretlerin sayısı kadar penaltı kaydı yapılır. Böylece skor süre cinsinden hesaplanır. Detaylı skor hesabı yapmak zor geliyorsa, arazide hızlı sıralama tayini için öncelikle işaret penaltısına, sonra parkur süresine göre sıralama yapılabilir. İtirazlar ve alanda tespit neticesinde kayıp veya sorunlu işaretler değerlendirmeye dahil edilmeyebilir.

İzcilikte oryantrik çalışmasının en büyük ödülü, izcilere kazandıracağı harita okuma, yön bulma, karar verme gibi kazanımlar olduğundan, büyük ödüller verilmez. Yine de skorlar herkese ilan edilerek açıklanır, başarılar takdir edilir.

Değerlendirme

Bahsi geçen kazanımların değerlendirilmesi, izcilerin bireysel gelişimi açısından önem taşısa da bir oryantrik çalışmasının sonucunda ünitenin toplam becerilerine yönelik bilgilerin toplanabilmesi daha önemlidir. Böylece bir ünitenin haritacılık, yön bulma gibi konulardaki eğitim ihtiyacı belirlenebilir. Liderler açısından değerlendirme, öncelikle etkinliğin güvenli bir şekilde tamamlanmasına yöneliktir. Liderlerin harita ve kroki hazırlayabilme, etkinlik anında güvenliği sağlayabilme, ve bir açık alan etkinliğini planlama uygun bir şekilde tamamlayabilme becerileri değerlendirilir.

Oyunun değerlendirme parametreleri şunlardır:

Sabitler: Oyuncu sayısı ve işaret sayısı

Saptananlar: Her bir izci için parkur süresi, işaret keşfi, toplam parkur süresi, toplam işaret keşfi,

Hesaplananlar: Nominal parkur süresi, nominal keşif sayısı.

