

Tekst

Je kunt natuurlijk gewoon in een tekst uitleg krijgen waarin staat hoe je moet lopen. Er wordt dan beschreven hoe de omgeving waar je loopt eruit ziet en waar je links, rechts, en rechtdoor moet gaan. Dit kan wat moeilijker worden gemaakt door valkuilen in zo'n tekst te verbergen. Als je bijvoorbeeld in de route leest 'ga linksaf bij de drie beuken' dan is het erg waarschijnlijk dat je bij drie beukebomen linksaf moet gaan. Staat er 'ga linksaf bij De drie beuken.' dan moet je toch nog even goed nadenken. Als er langs de weg bijvoorbeeld een restaurant of bejaardenhuis o.i.d. staat dat 'De drie beuken' heet, dan moet je waarschijnlijk bij dat restaurant naar links in plaats van bij een groepje bomen. Dat komt natuurlijk omdat De drie beuken met een hoofdletter is geschreven en dus blijkbaar een eigenaam is.

Zoeken

Ook heel bekend zijn speurtochten waarbij je moet zoeken naar voorwerpen. Soms moet je zoeken naar draadjes wol, een andere keer naar bordjes of briefjes (al dan niet met opdrachten). Wat ook erg leuk is, is om 's nachts te moeten zoeken naar reflecterende plaatjes of naar waxinelichtjes in potjes. Let bij de kaarsjes wel op dat er absoluut niets fout kan gaan i.v.m. een (bos) brand. Doe dit dus alleen als de omgeving langs de route daarvoor geschikt is. Voor al deze routes geldt dat je na afloop van de speurtocht natuurlijk de rommel opruimt (of de laatste ploeg neemt alles mee).

Voor mijn Esta groep gebruik ik ook wel eens de volgende technieken:

Lintjes: heel simpel lintjes in de bomen hangen langs de route. In het donker kan dit ook heel goed met aluminiumfolie (dan afspreken dat al het folie rechts (of links hangt) en zaklampen mee nemen.

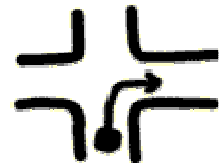
Of met waxine lichtjes in glazen potten met daaroverheen een oranje wegwerkers pilon (is van zeer ver te zien).

In het donker is zaagsel ook heel erg goed te zien en zeer geschikt om een spoor mee uit te zetten.

Glow in the dark dingen zijn ook erg leuk (wij hadden afgelopen zomerkamp halverwege de aluminiumfolie tocht skeletten in de bomen opgehangen; erg spannende tocht incl. geluidseffecten en natuurlijk staf in wittelakens!)

Kruispuntroute

Bij de kruispuntroute zijn alle apart kruispunten weergegeven in de vorm van een tekeningetje van het kruispunt van boven gezien. In het kruispunt is een pijl getekend. De pijl begint altijd aan de onderkant van de tekening. Deze onderkant van de tekening is de weg/richting waar de hikers vandaan komen. Het verloop van de pijl geeft aan hoe er over deze kruising moet worden gelopen. Op het plaatje staat een voorbeeld. Je komt van de plaats waar het bolletje staat en je moet, zoals de pijl laat zien rechtsaf.



Bolletje-Pijltje

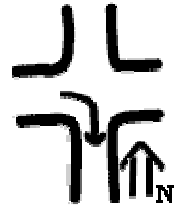
Bolletje-pijltje lijkt op kruispuntroute alleen is er hier om de pijl geen kruispunt getekend. Je ziet dus alleen het bolletje waar je vandaan komt en hoe je moet lopen. Op het voorbeeld moet je dus naar rechts in dezelfde hoek als op de tekening. Het kan dus best zijn dat het hier niet gaat om twee wegen die elkaar kruisen, maar om een zevensprong. Je moet dus in ieder geval in een hoek van 90 graden naar rechts.



Je begrijpt dat zo'n plaatje als rechts te zien is in de praktijk op veel kruisingen past. Je zal dus met bolletje-pijltje als je eenmaal fout bent gelopen vaak nog een tijdje doorlopen voordat er zich een kruispunt voordoet waarbij de tekeningen niet meer kloppen. Wat dat betreft is bolletje-pijltje wat riskanter dan een kruispuntroute, maar bolletje-pijltje is natuurlijk wel een iets grotere uitdaging.

Kruispunt-noordpijlroute

Bij deze routeaanduiding wordt in het plaatje van het kruispunt niet aangegeven waar je vandaan komt. In elke tekening staat een pijltje op de weg waar je in moet gaan. Naast de tekening staat een noordpijl. Met een kompas leg je de tekening naar het noorden en de pijl wijst aan welke weg je in moet.



Kruispunt-pijltjesroute

Dit is een variant op de kruispuntroute. Nu is niet het hele kruispunt om de pijl heen getekend, maar zijn de zijwegen deel van de pijl. Ook hier begint de weg waar je vandaan komt met een bolletje en is de weg waar je in moet aangegeven met een pijlpunt.

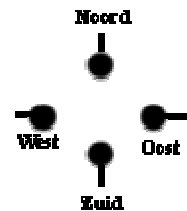


Aangezichts-kruispuntroute

De aangezichts-kruispuntroute is bijna hetzelfde als de kruispuntroute, alleen hier is het kruispunt voorzien van kaarttekens. Zo kun je het bijvoorbeeld zien als er een ANWB-paddestoel of een andere wegwijzer staat.

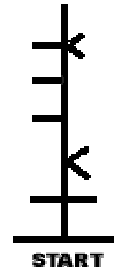
Bolletjesroute

Bij deze routetechniek wordt van elk kruispunt aangegeven in welke windrichting de weg ligt die moet worden ingegaan. Voor de vier hoofdwindstreken (noord, zuid, oost, west) zijn er vier standaard tekens. Door deze tekens te combineren kun je bijvoorbeeld ook een richting als zuid-zuidwest uitbeelden.



Stripkaart

Een stripkaart is een verticale lijn met links en rechts horizontale of schuine dwarsstrepen. De verticale lijn is de route die je moet lopen. De dwarsstrepen zijn de wegen waar je niet in moet gaan. Je begint je route beneden aan de verticale lijn. Je gaat omhoog langs die lijn in de richting van het doel, helemaal bovenaan de lijn. Elke keer dat er een streepje aan de rechterkant van de lijn staat laat je een weg aan je rechterkant liggen. Die weg die je laat liggen ligt dus rechts van de lijn tussen de weg waar je vandaan komt en die waar je in gaat. Ditzelfde geldt natuurlijk omgekeerd voor een streepje aan de linkerkant.



Knopentocht

Elke ploeg krijgt een touwtje mee met daarin een rij knopen. Een bepaalde kant van het touw is gemarkeerd als het begin van de route. Elke soort knoop staat voor een bepaalde richting. Zo is er dus een knoop voor rechts, links en een voor rechtdoor. Nadeel van deze route is wel dat het alleen kan op 'eenvoudige' kruispunten. Je kan namelijk niet een zevensprong aangeven met een enkele knoop! Een variant op de knopentocht is een kralenroute. In plaats van een knoop staat een bepaalde kleur kraal voor een richting.

Oleaat

Op een doorzichtig stuk papier is een (kronkelige) lijn getekend. Het ene uiteinde van de lijn is het begin van de route. Vaak weet je waar dat beginpunt is, bijvoorbeeld omdat je daar begint met je tocht. Je legt het begin van de lijn op een stafkaart gelijk met het punt waar je je bevindt. Je moet het doorzichtige papiertje (het oleaat) dan zo draaien dat de lijn samenvalt met de wegen en paden op de kaart. De lijn geeft dan precies aan hoe je moet lopen/fietsen. Om het moeilijker te maken kun je het oleaat ook verkleinen of vergroten!

Fotoroute

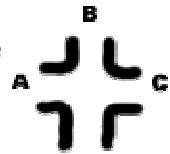
Bij een fotoroute krijg je een stapeltje foto's of kopietjes mee. Er zijn verschillende manieren om met foto's de route aan te geven. Je kunt van elk kruispunt een foto krijgen van de weg waar je naartoe moet gaan, maar het kan ook omgekeerd: dat je een foto krijgt van de weg waar je uitkomt, genomen vanaf de weg waar je heen moet. Bij een iets moeilijkere versie krijg je foto's van kenmerkende voorwerpen langs de route. Mogelijke voorwerpen zijn o.a.: een speciale boom, een huis, een plant, een paaltje, enz.

Ogenroute

Bij de ogenroute zeggen de ogen in getekende gezichtjes welke kant je op moet. Is in het gezichtje het linkeroog ingekleurd dan moet je linksaf en als het rechteroog is ingekleurd rechtsaf. Beide ogen gekleurd betekend rechtdoor.

Quizroute

Het kruispunt is uitgetekend en elke weg heeft een eigen letter gekregen. Als er drie mogelijke wegen zijn dan zijn de letters bijvoorbeeld A,B en C. Bij dat kruispunt staat een quizvraag. Op die vraag zijn drie multiple-choice antwoorden gegeven, nl de antwoorden A,B en C. Afhankelijk van welk antwoord het goede is ga je een weg in.



Natuurspoor

Bij een natuurspoor let je op ongewone dingen in de natuur om je heen. Zie je bij een kruispunt iets ongewoons op een van de wegen, dan weet je dat je daarheen moet. Enkele voorbeelden zijn: sparappels onder een beukeboom, eikels onder een spoor, een knoop in een graspol of brandnetel (die laatste kun je maar beter laten zitten). Voor de duidelijkheid spreek je af dat deze 'tekens' aan de linkerkant van de weg liggen en steeds eentje bij het begin van de weg en eentje verderop. Zo verklein je de kans op fout lopen. Kruizen betekenen dat je die weg niet in moet gaan. Twee stenen op elkaar gestapeld, met een derde ernaast, geeft aan dat je de richting in moet gaan waar die derde steen heenwijst ten opzichte van de gestapelde stenen. Een cirkel stenen betekent: zoek vanaf hier je tent op. (Bedankt Joram van Kempen, Subanhara Liemersgroep Zevenaar voor de aanvullingen!)

Geurspoor

Dit spoor maak je door bijvoorbeeld toiletverfrisser tegen paaltjes en muren te spuiten, of iets milieuvriendelickers dat lang blijft ruiken, zoals specerijen.

Kompaskoers

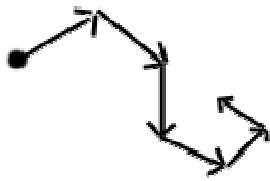
Dit spreekt eigenlijk voor zichzelf. Je krijgt een aantal kompasrichtingen (in graden). Op elk kruispunt moet je met je kompas schieten om te kijken welke richting je op moet. Voor een uitleg over het gebruik van een kompas kun je terecht in de kaart & kompas sectie van de scoutfiles op deze site.

Vectorroute met vaste noord pijl

Deze route is een lange lijn met allemaal uitstekende pijlen (zie voorbeeld). Aan een kant van de lijn is een dubbele pijl getekend die aangeeft waar het noorden is. Langs de lijn geven de pijlen aan in welke richting ten opzichte van het noorden moet worden gelopen/gefietst. Het eerste kruispunt is diegene die het dichtst bij de noordpijl is getekend, de rest ligt opvolgorde langs de lijn. De tekening van deze route laat dit alles wat duidelijker zien.

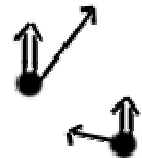


Is uitgewerkt bijvoorbeeld :



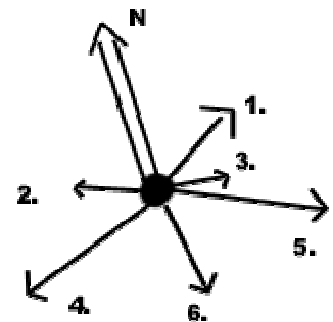
Vectorroute met draaiende noordpijl

Bij deze route wordt per kruispunt een noordpijl en een routepijl gegeven. De routepijl geeft aan hoe de te lopen weg staat ten opzichte van het noorden.



Helicopterroute

De helicopterroute is een variant op de vectorroute. Het grote verschil schuilt in het feit dat de vectorroute is getekend langs een rechte lijn, terwijl deze route draait rondom een vast punt. Vanuit dat ene punt wijzen allerlei pijlen in de rondte. De pijl met een dubbele poot is de noordpijl. De andere pijlen staan elk voor een kruispunt langs de route. De richting van een pijl ten opzichte van de noordpijl geeft aan in welke kompasrichting je moet gaan op die kruising. Je begrijpt dat alle pijlen zijn genummerd aangezien de verschillende kruispunten kriskras door elkaar heen staan.



Variante ingezonden door Tessa Rademaker - Esta-staf [Scouting Uithoek Alphen aan den Rijn](#):

Geef er een schaal bij en laat de lengte van de pijl de te lopen (varen/fietsen) afstand zijn.

"Versierde" versie: Vaas met bloemen: laat het aantal blaadjes aan de steel de volgorde van de pijlen bepalen (1e richting wordt gegeven door de bloem met één blad aan de steel) en verwerk de noordpijl in de decoratie van de vaas.

Routeschets

De routeschets is eigenlijk een manier om te laten zien hoe je hebt gelopen, maar je kunt het ook gebruiken om aan te geven hoe je moet lopen. Bij een routeschets teken je steeds stukjes van de route van bovenaf gezien. Bij deze techniek gebruik je een aantal andere technieken. Hiervoor gebruik je een speciaal formulier waar je alle gegevens op in kunt vullen. Bovenaan vul je in bij welk punt de route start, wie de maker is, de datum e.d. Ook zou je er nog bij kunnen zetten wat voor een kompas je hebt gebruikt en op welke schaal de tekeningen zijn gemaakt. De rest van het papier is opgedeeld in een aantal kolommen.

In de eerste kolom staat de tijd waarop je met de route begint. Bij een routeschets werk je (net als bij een strippenkaart) van beneden naar boven. De starttijd komt dus onderaan de kolom te staan. Verder noteer je alleen de tijd aan het begin en het einde van een rij.

De tweede kolom is ervoor bedoeld om een beschrijving te geven van de route die daarnaast is getekend. Je noteert de zaken die je niet op de tekening kunt zien, maar die toch belangrijk zijn. Bijvoorbeeld het nummer van een wegwijzer o.i.d. Je kunt in deze kolom ook nog een omschrijving van het weer geven. De derde en de vierde kolom gebruik je om de afstand bij te houden. In de derde kolom de onderling afstand, in de vierde de totale afstand. De totale afstand loopt van beneden in de kolom, naar boven alleen maar op. De onderlinge afstand begint elke rij weer bij nul. (zie de illustratie, dat is een stuk duidelijker)

In de vijfde kolom zet je de kompasrichting van de weg die je bij kruispunten inslaat.

De zesde kolom is eigenlijk het belangrijkste. Hierin staat de tekening van de route. Als de tekening van het blad afloopt dan trek je een horizontale lijn over het hele formulier en begin je in de nieuwe rij weer waar je gebleven was.

Je hebt dus een speciaal formulier nodig om een routeschets te maken.

AAN		ROUTESCHETS FORMULIER				KOMPASS	BESCHRIJVING	SCHAAL (1:1000)
NUMM.	NAAM	STARTT.	EINDT.	TOTAAL	RIJ			
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10