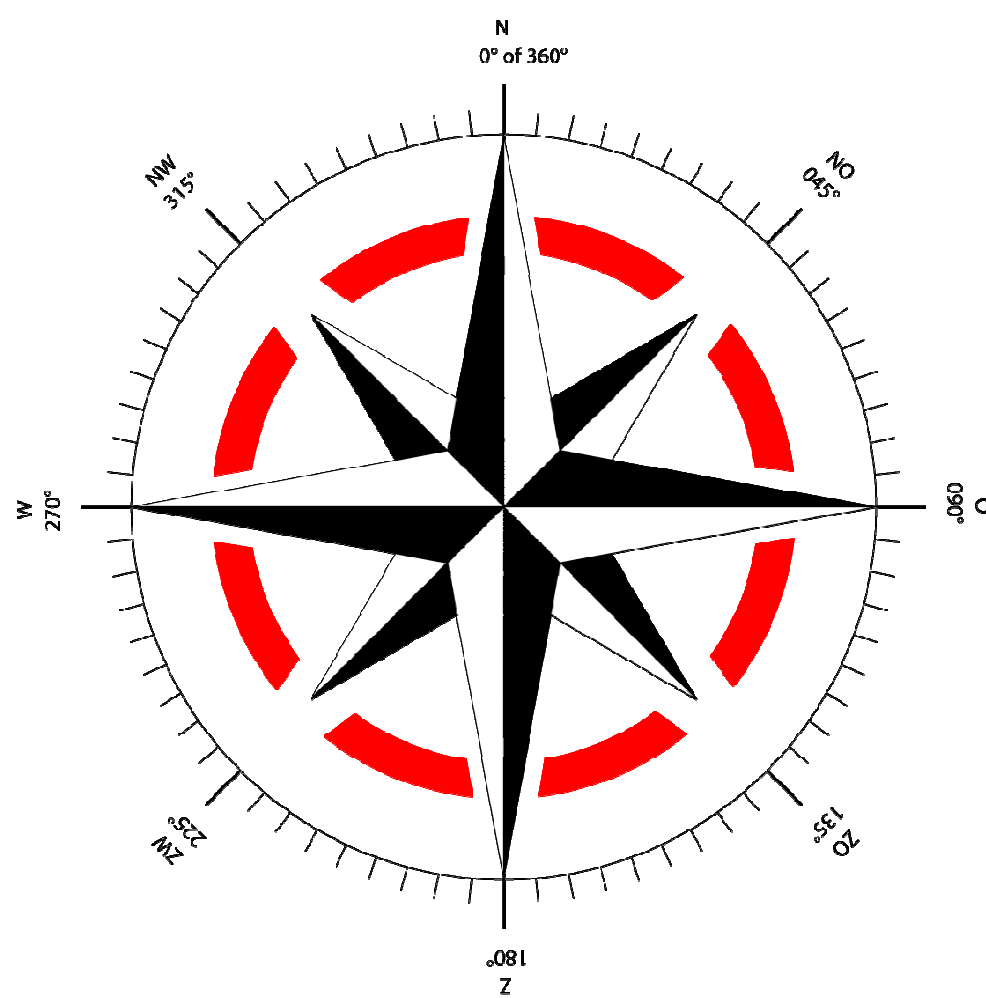


Tochttechnieken

Een overzicht van de meest gebruikte tochttechnieken

In dit boekje vindt je uitleg van tochttechnieken die we veel bij Scouting gebruiken. Dit boekje kan je helpen bij het leren van technieken of het opzoeken van een techniek als je iets vergeten bent. Op deze manier hopen wij dat je minder snel fout loopt waardoor je minder kilometers hoeft te lopen!

Bij het lopen van tochten geldt altijd een gouden regel. Als je op een kruispunt of knooppunt van wegen komt dat niet klopt met je route, loop dan terug naar het laatste knooppunt waarvan je zeker weet dat het goed is. Op deze manier kun je eigenlijk nooit verdwalen!



Hierboven zie je een kompasroos met de windrichtingen en aantal graden die erbij horen.

Coördinaten

Bij een coördinatenroute maak je gebruik van een stafkaart en kaartcoördinaten om je route te kunnen lopen. Als je de schaal van de stafkaart weet, kun je tot op 10 meter nauwkeurig bepalen waar je bent.

Op de stafkaart staan van boven naar beneden (noord naar zuid) en van links naar rechts (west naar oost) lijnen getekend. Deze lijnen zijn genummerd: de noord-zuidlijnen zijn genummerd van 1 tot 299 en de west-oostlijnen van 300 tot 600. De lijnen vormen het coördinatenstelsel. Het plaatje onderaan deze pagina laat een klein stukje van zo'n stafkaart zien, waarbij je de noord-zuidlijnen 112 en 113 ziet, en de west-oostlijnen 398 en 399.

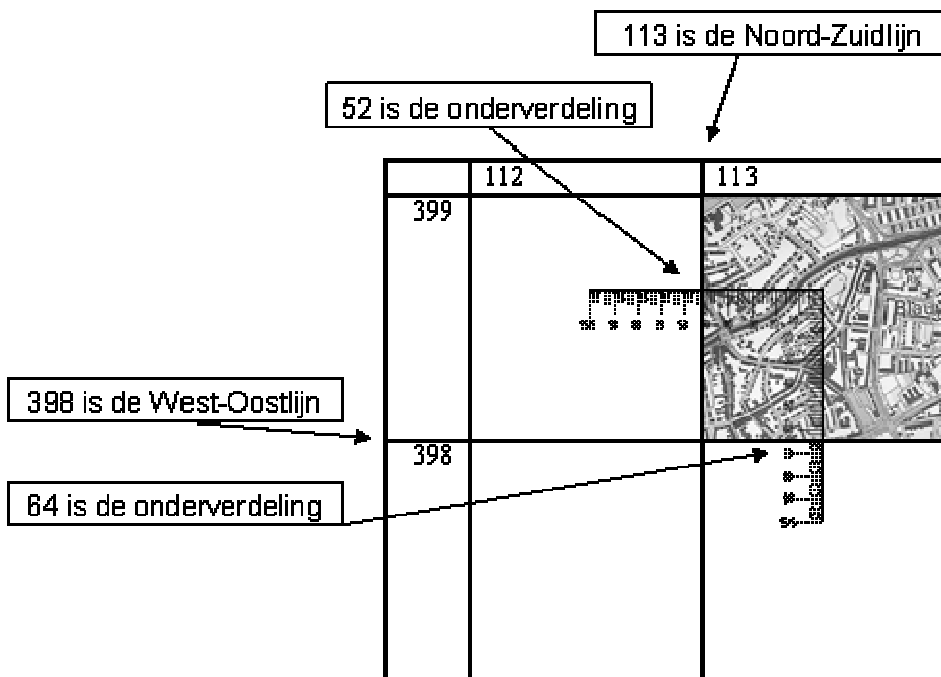
Ieder vierkantje van de stafkaart beslaat in werkelijkheid een gebied met een grootte van 1 km bij 1 km. De kaartvierkanten kunnen we door middel van een kaarthoekmeter nog verder onderverdelen, in 100 stapjes in de breedte en 100 stapjes in de hoogte. Wanneer je met de kaarthoekmeter één zo'n kaartvierkant opmeet, zie je namelijk dat hij "100" breed en "100" hoog is.

Voorbeeld

Wanneer je een kaartcoördinaat krijgt, kan deze er bijvoorbeeld als volgt uitzien: 113.52 – 398.64. De nummers 113 en 398 staan voor de lijnen op de kaart. Het eerste getal is de noord-zuidlijn, het tweede getal is de west-oostlijn. De nummers 52 en 64 zijn de onderverdelingen van het vak.

Je zoekt de coördinaat daarna als volgt op met het ezelsbruggetje '**Huisje in, trappetje op**':

- Je legt de punt van de kaarthoekmeter op de kruising van lijn 113 en lijn 398.
- Langzaam schuif je de kaarthoekmeter langs de zuidlijn naar rechts (het westen) tot je bij 52 aankomt; "**huisje in**"
- Dan schuif je de kaarthoekmeter omhoog (langs de westlijn) tot je bij 64 komt; "**trappetje op**"
- De plaats waar de punt van de kaarthoekmeter eindigt is het coördinaat wat je wilt weten

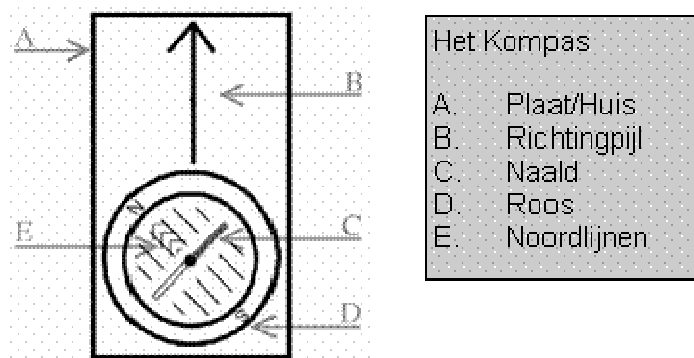


Kompas

Een kompas is een instrument waarmee je tijdens een speurtocht of hike de richting ten opzichte van het noorden kunt bepalen. Het belangrijkste onderdeel van het kompas is de vrij draaiende magnetische naald. Meestal wijst de **rode** kant van de naald naar het magnetische **noorden**.

Houdt er rekening mee dat een kompas dus met magnetisme werkt. Dat betekent dat als je met een kompas te dicht in de buurt van metaal of een andere magnetische bron komt het kompas af gaat wijken. Als je dan bezig bent met het bepalen van je richting zou je wel eens op een heel andere plaats uit kunnen komen als eigenlijk de bedoeling was. Houd het kompas dus niet te dicht bij bv. een horloge of de gesp van een broeksriem.

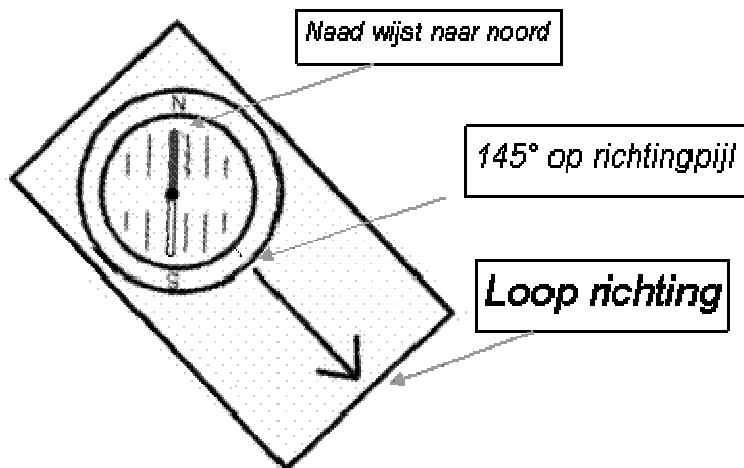
Een Kompas bestaat uit verschillende onderdelen. Om te beginnen de **naald**(C). Deze wijst met het gekleurde gedeelte naar het Noorden. De naald is geplaatst in de **roos**(D), deze is draaibaar en voorzien van lijnen die we **noordlijnen**(E) noemen. Aan de buitenkant van de roos staat een maatverdeling in **graden** (gradenring), waarbij 180° Zuid is en 360° Noord. De roos is gemonteerd op een **plaat**(A). De plaat is voorzien van een **richtingpijl**(B).



Je moet een kompas altijd vlak houden, anders kan de naald niet goed draaien.

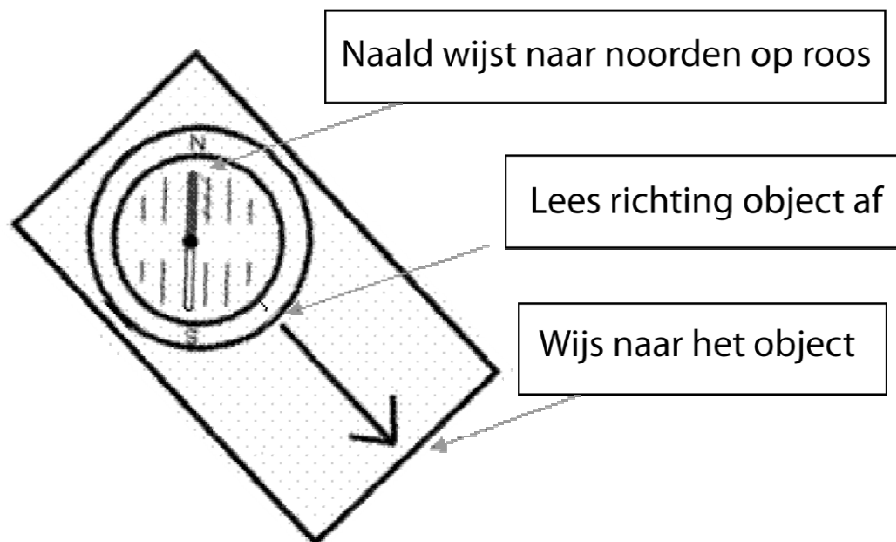
Voorbeeld 1: Naar een opgegeven richting lopen

Als je naar 145° wilt lopen draai je de roos zo dat 145° bij de richtingpijl staat. Draai nu het kompas tot dat de noordkant van de naald naar het noorden op de roos wijst. De richtingpijl wijst nu in de richting 145°.



Voorbeeld 2: Zelf een richting bepalen

Om een koers te bepalen op het terrein zoek je eerst naar een opvallend (liefst een object dat op een kaart staat, bomen staan niet op een kaart) Wijs nu met de richtingpijl naar het object. Vervolgens draai je de roos net zolang tot de naald en de noordlijnen in de zelfde richting wijzen. Op de roos kun je nu bij de richtingpijl aflezen in welke richting het object staat.

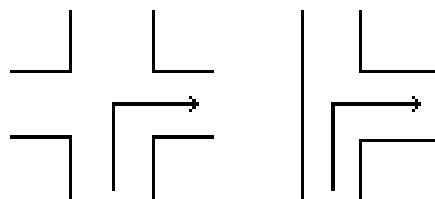


Kruispuntenroute

Dit is waarschijnlijk de simpelste routetechniek van allemaal. Het is eigenlijk een soort situatieschets van een kruispunt met daarop (of daarin) aangegeven de richting die je op moet gaan.

Voorbeeld Kruispuntenroute

Hieronder staan 2 voorbeelden van een kruispuntenroute. Bij alle twee moet je rechts af alleen de kruising is anders. Op het moment dat de kruising in het echt niet hetzelfde is als op je routebeschrijving zit je dus fout. Dan kun je het beste teruglopen tot het eerste kruispunt dat wel weer klopt.



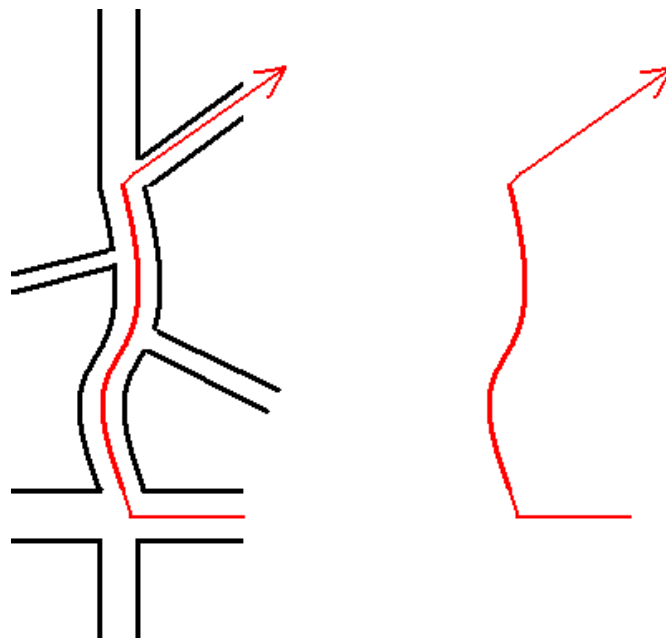
Oleaat

Het oleaat is een tochttechniek die veelal gebruikt wordt in beboste gebieden aangezien de meeste andere tochttechnieken niet uitermate geschikt zijn voor deze gebieden. Het probleem in bossen is namelijk wat is een "weg" en wat niet? Het oleaat is hiervoor een makkelijke oplossing. Het oleaat is meestal een stukje ingetekende route dat op een doorzichtig stuk papier of folie is getekend. Het heeft een begin- en eindpunt en je kunt het zonder problemen op je kaart leggen en zo precies zien hoe en waar je naartoe moet.

Om het wat moeilijker te maken is het oleaat soms wat vergroot of verkleind of is het begin- en/of eindpunt weggelaten, maar als je goed kijkt op de kaart kun je de route eigenlijk altijd wel terugvinden!

Voorbeeld

Hieronder is een voorbeeld gegeven van hoe zo'n oleaatje eruit zou kunnen zien. Het linkerplaatje geeft de werkelijke route zoals deze op de kaart te vinden is. Het rechter plaatje (met alleen de rode pijl) is het oleaat die je als looper krijgt.



Strippentocht (of strippenkaart)

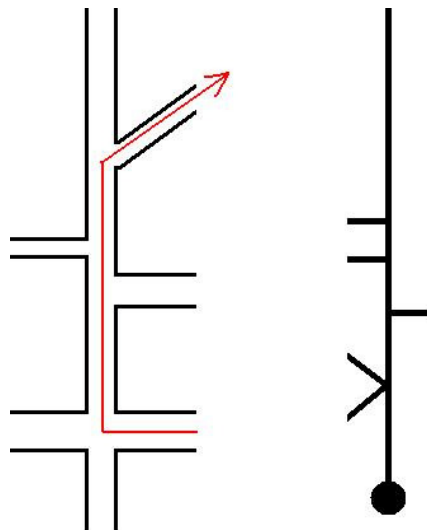
Een strippentocht of strippenkaart is een kaart die "gestript" is van overbodige informatie. Je loopt langs een rechte lijn, van onder naar boven, waar de zijwegen met korte streepjes op zijn aangegeven. Deze routetechniek wordt buiten scouting ook wel de visgraat genoemd.

Men zegt dat de stripkaart ontstaan is in New York, door taxichauffeurs die op deze manier hun route optekenden. Ook in de Tweede Wereldoorlog zou de stripkaart gebruikt zijn, en wel door de geallieerden die achter de Duitse linies gedropt werden. Zo'n verzetsstrijder kreeg een stripkaart als uitleg hoe hij van het droppunt naar zijn contactpersoon moest komen. Wanneer hij werd gepakt door de Duitser, hadden ze niks aan de kaart, want ze wisten niet waar het begonnen of gebleven was.

De strippentocht is tegelijk heel simpel en heel moeilijk. De strippentocht bestaat uit een verticale lijn met daaraan vast een aantal streepjes naar links of naar rechts. Het idee is dat de verticale lijn de weg is die je loopt en de streepjes naar links en rechts zijn afslagen naar links of rechts. Een strippenkaart lees je altijd van onder naar boven.

Voorbeeld

Hieronder is een voorbeeld gegeven van hoe zo'n strippentocht eruit zou kunnen zien. Je begint met onderaan op de stip en je volgt de lijn van onder naar boven. Op het eerste kruispunt dat je tegenkomt zie je twee strepen staan. Daar moet je twee wegen aan zijn linkerkant laten liggen. Op een kruispunt betekent dit dus dat je rechtsaf moet slaan. Bij de volgende t-splitsing moet je een weg rechts laten liggen, en ga je dus rechtdoor. Bij de volgende twee t-splitsingen moet je een weg links laten liggen. Bij die tweede weg links betekent dit dat je zélf rechtsaf moet slaan.



Als je op een knooppunt van wegen komt waarbij je te veel of te weinig streepjes hebt staan zit je fout en moet je omdraaien en terug naar het eerste knooppunt dat wel weer klopt.

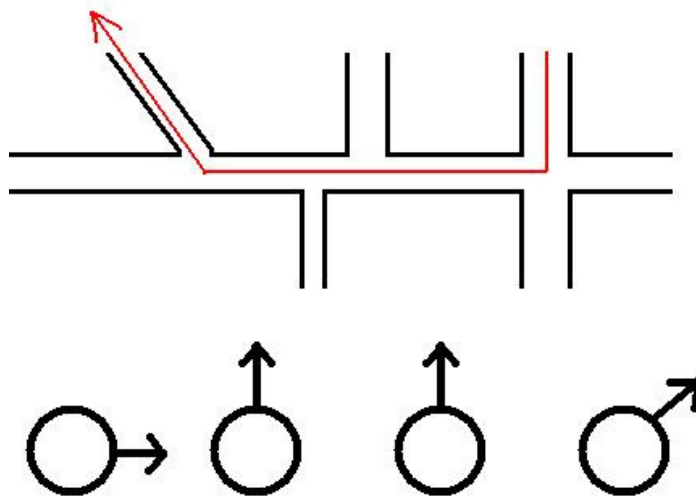
Het helpt verder als je met een pen alle wegen afstreept die je gehad hebt, dan raak je de route niet zo gemakkelijk kwijt.

Bolletje-pijltje

Bolletje-pijltje is een vrij eenvoudige techniek om een route aan te geven, en heeft wel wat weg van een kruispuntenroute. Het bolletje (dikke punt) staat voor het kruispunt. Het pijltje geeft aan welk pad van de splitsing gevolgd moet worden. Soms worden niet te volgen paden aangegeven met een stomp lijntje (zonder pijlpunt). Dat is vooral handig bij veelsplitsingen, of gewoon om de zoveel tijd zodat je uit kunt vinden of je fout gelopen bent.

Voorbeeld

Hieronder is een voorbeeld gegeven van hoe een bolletje-pijltjeroute eruit zou kunnen zien. Je leest de bolletje-pijltjeroute altijd van links naar rechts. In werkelijkheid volg je de rode pijl volgen op de tekening erboven. Hij komt eerst bij een kruispunt. Volgens het eerste bolletje moet hij daar naar rechts. Vervolgens moet hij bij de eerste afslag rechtdoor, bij de tweede afslag rechtdoor, en bij de derde afslag schuin naar rechts.



Slot

Dit boekje is samengesteld door de Scoutsleiding van Scouting Oisterwijk, op basis van eigen ervaring en met behulp van Scoutpedia (www.scoutpedia.nl). Het bevat slechts enkele van de grote hoeveelheid technieken die gebruikt worden. Op de website van Scoutpedia is nog veel meer informatie terug te vinden over tochttechnieken en allerlei andere Scoutingdingen.

Dit boekje is speciaal gemaakt voor de Scouts en is te downloaden op www.scoutingoisterwijk.nl.