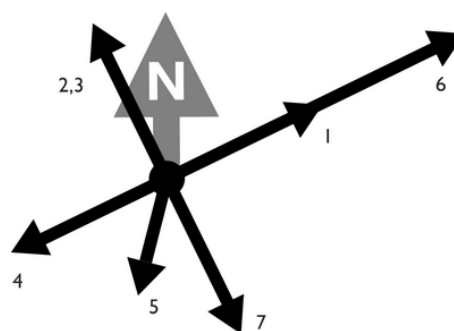


Tijdens de 4Scouts Hike komen diverse routetechnieken aanbod. Het is daarom goed om bekend te zijn met deze technieken. Mocht je nog willen oefenen met je scouts dan volgt hieronder de uitleg van de verschillende technieken.

De technieken die zeker beheerst dienen te worden zijn kaart- en kompaslezen. Daarnaast zal in de routebeschrijving (deels) ook gebruik gemaakt worden van:

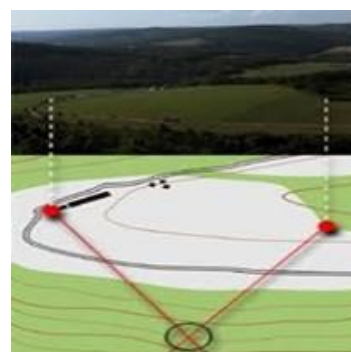
### 1. Helikopterroute

De kompasrichtingen worden als ‘helikopterbladen’ aangegeven vanuit één punt. Op de routebeschrijving zien jullie een tekening met een extra dik (rode) pijl en diverse genummerde zwarte pijlen. De dikke pijl geeft de Noordrichting en de zwarte pijlen geven de richting aan ten opzicht van de noordpijl. Als jullie dus op een kruispunt of splitsing komen, leg je de rode pijl op de tekening gelijk met de NOORDPIJL op het kompas. Als deze beide dezelfde richting uitwijzen, dan kijken jullie naar de zwarte pijl met het nummer dat jullie daar moeten hebben en dan lopen jullie dus in de richting die de zwarte pijl aanwijst. Door de lengte van de pijlen te variëren kan de lengte tot het volgende kruispunt worden aangeduid. Wanneer één richting vaker gebruikt wordt, overlappen de pijlen. Het komt dus voor dat bij één pijl twee cijfers staan.



### 2. Plaatsbepaling (driehoeksmeting)

Jullie krijgen een drietal coördinaten. Bij elk coördinaat krijgen jullie ook een kompasrichting. Zet de gegeven coördinaten uit op de kaart en trek vanuit elk coördinaat een lijn in de bijgevoegde kompasrichting. Als jullie het allemaal goed hebben gedaan zullen jullie zien dat de drie lijnen elkaar in één punt kruisen. Dat is het punt waar jullie dan naar toe moeten lopen.



### 3. Kruisbepaling / kruispeiling

Nu krijgen jullie een viertal coördinaten die je uitzet op de kaart. Elk coördinaat krijgt een LETTER. Die letters moeten jullie verbinden en dan krijgen jullie dus twee lijnen die elkaar ook weer ergens op de kaart kruisen. Dat kruispunt is het punt waar jullie naar toe moeten lopen. Om te kijken of jullie het goed hebben gedaan check je alles nog een keer goed, voordat jullie verder gaan.

Vb. Je staat bij punt A. Je krijgt coördinaat van de letters x, w, y, z. Wanneer je een lijn trekt tussen Y-Z en W-X krijgt je punt B uit als antwoord. Hier moet je naartoe gaan lopen.

