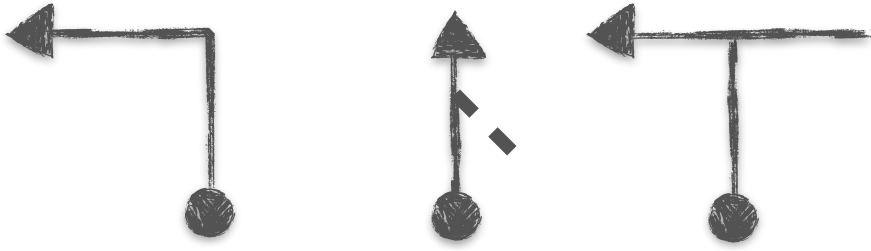


# ROUTE TECHNIEKEN

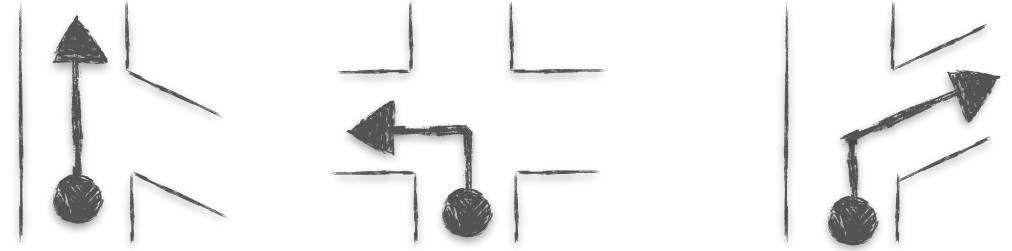
## Bolletje pijltje

Een veelgebruikte route techniek, niet alleen binnen scouting. Is bolletje pijltje. Elke kruising/splitsing die je tegenkomt op een route is afgebeeld als een pijl. Deze heeft altijd aan één kant een bolletje en aan de andere kant een pijltje. Je loop in de richting van het bolletje naar het pijltje. Is een weg als stippellijn afgebeeld dat is die een vaag bospaatje.



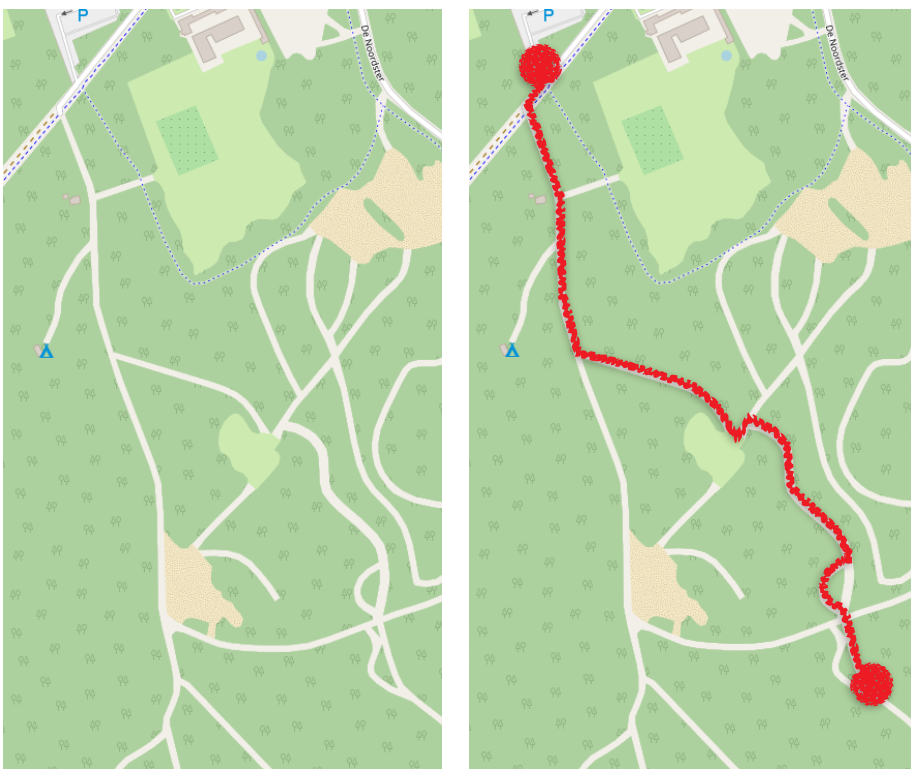
## Kruispunten route

De kruispunten route lijkt veel op bolletje pijltje. Ook hier loop je van het bolletje naar het pijltje. Het grote verschil is dat de overige wegen en hun ligging ook zijn aangegeven op de route.



## Kaart en oleaat

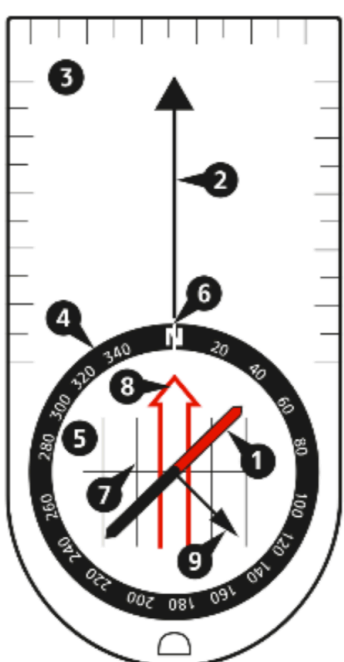
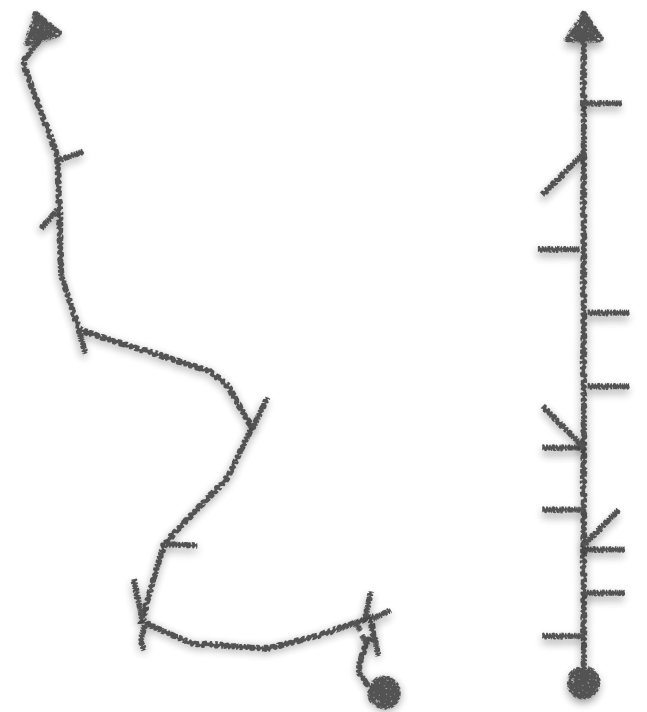
Soms krijg je tijdens een hike gewoon een kaart met daar een route op ingetekend, soms staat er alleen het begin en het einde van een route. Soms krijg je een zogenaamd oleaat. Een oleaat is een route die over de kaart gelegd moet worden om te bepalen hoe je van **a** naar **b** komt.



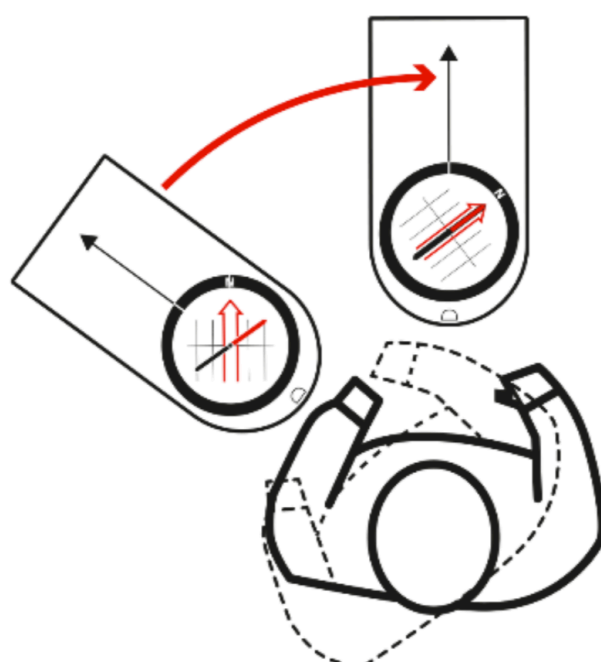
oleaat

## Strippenkaart

De strippenkaart is eigenlijk een aan een schakeling van bolletje pijltje routes. En je loopt steeds in de richting van de doorgaande lijn, en laat de zijweggetjes dus liggen.



Draai de zwarte gradenboog tot de gewenste graden bij het begin van de pijl staan (6).



Draai het kompas nu tot de rode kant van de naald (1) op de rode pijl staat. Loop nu in de richting van de zwarte pijl op het kompas.

## Werken met kompas

Er zitten een aantal belangrijke dingen op het kompas. De rode kant van de "naald" (1) wijst altijd naar het noorden. De zwarte ring (4) gebruik je om de koers in te stellen je zet het aangegeven aantal graden gelijk aan het begin van de pijl (6). De rode pijl (8) geeft aan waar de rode kant van de naald moet staan zodat de zwarte pijl (2) je de richting verteld.

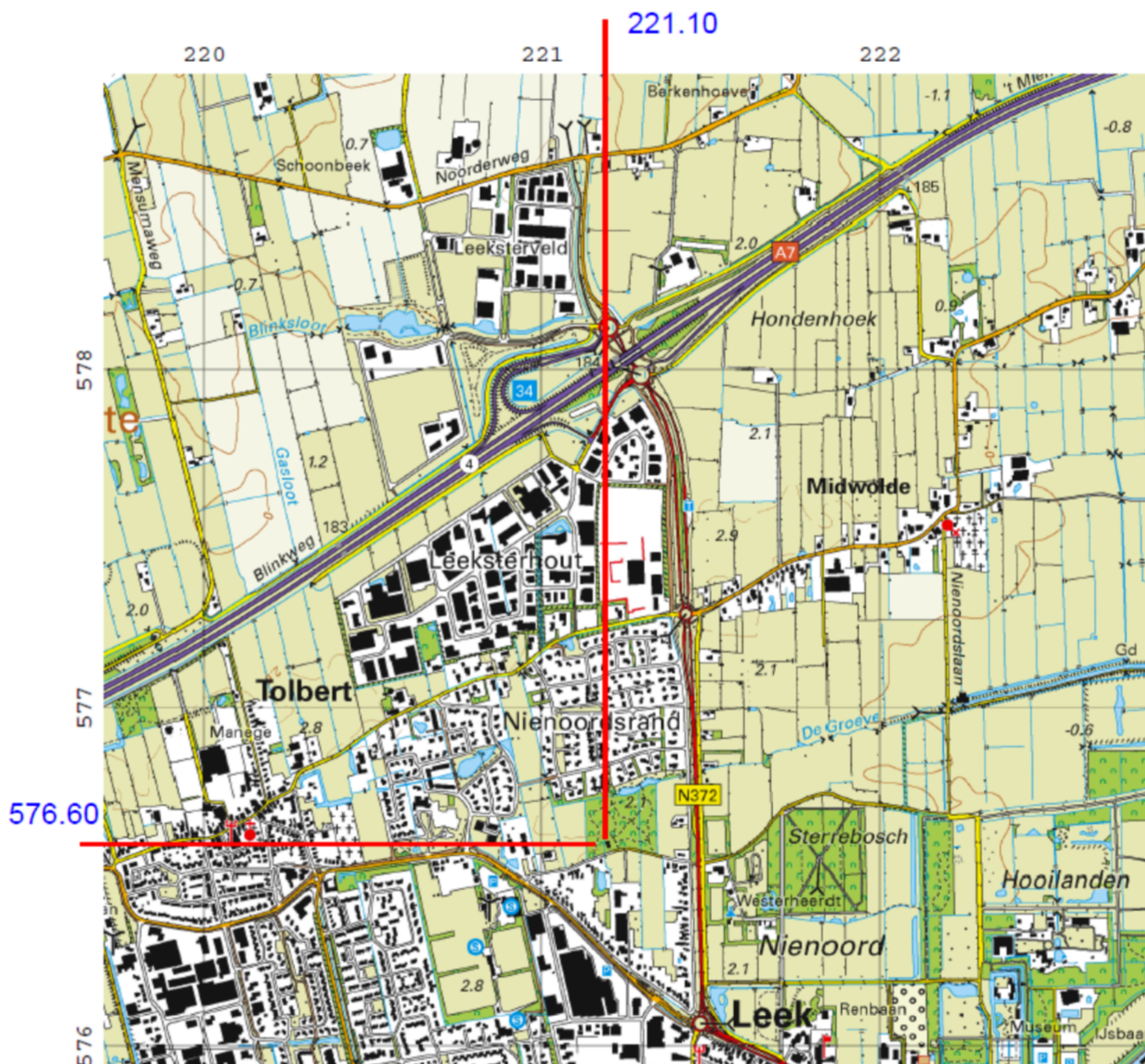
Om een kompas koers te bepalen draai je eerst de zwarte ring (4) naar het aantal graden gelijk aan het begin van de pijl (6). Bijvoorbeeld 200 graden. Nu draai je het kompas tot het einde van de naald (1) gelijk zit aan de rode pijl (8).

Loop nu in de richting van de zwarte pijl (2).

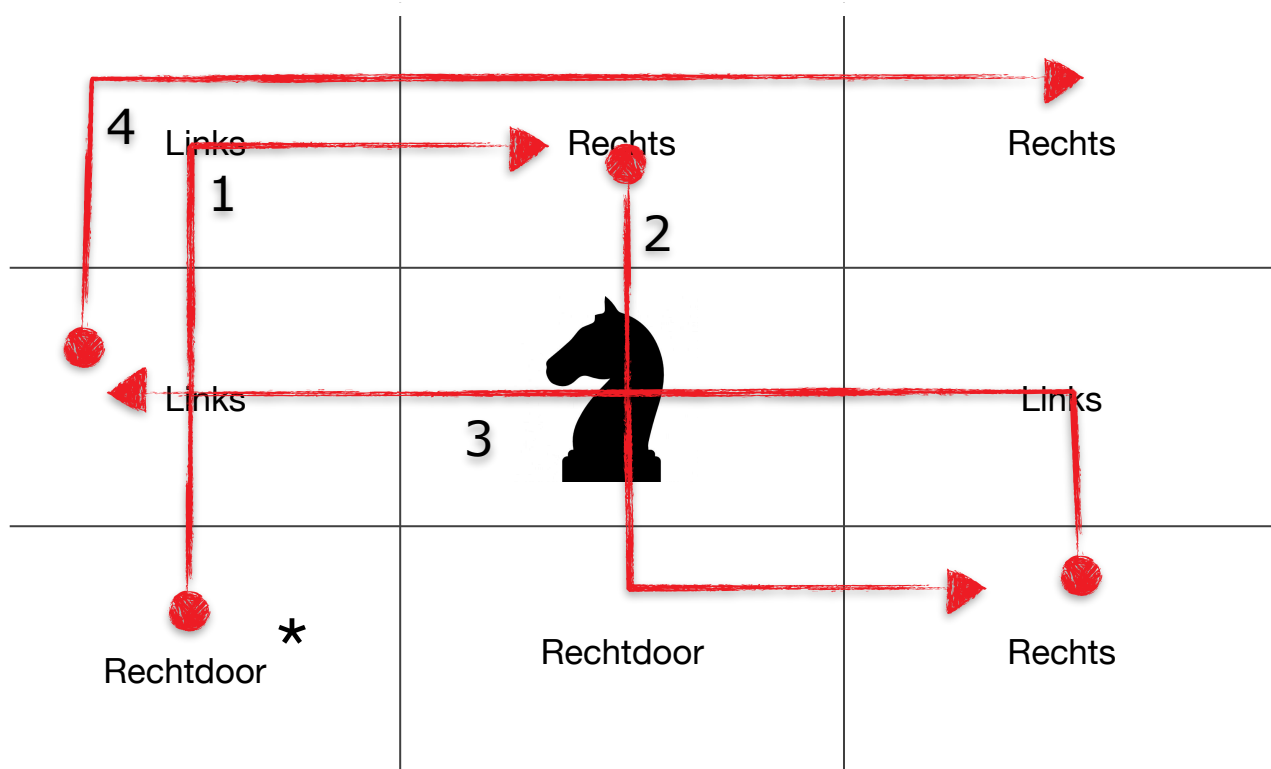


## Coördinaten

Als je bij scouting een kaart krijgt staan hier altijd cijfers langs de rand. We noemen die coördinaten en zo kan je een plek op de kaart aangeven. Op je route staat dan bijvoorbeeld loop naar 221.10, 576.60. Je kijkt dan eerst langs de boven kant waar 221 staat en gaat 1/10 de deel van het hokje naar rechts. Vervolgens kijk je langs de zijkant waar 576 staat en gaat 6/10 de veel van het hokje naar boven. Je ziet dat hier ons clubgebouw staat.



## Paardensprong



Bij een paarden sprong krijg je een raster met een aantal richtingen (Links/Rechts/Recht door). Je begint bij het sterretje en maakt steeds een sprong zoals bij het schaken (twee voor-/achteruit en één opzij of twee opzij en één naar voren/achter)

Elk hokje mag je maar één keer gebruiken.

- 1) Recht door
- 2) Rechts
- 3) Rechts
- 4) Links
- 5) Rechts
- Ect.