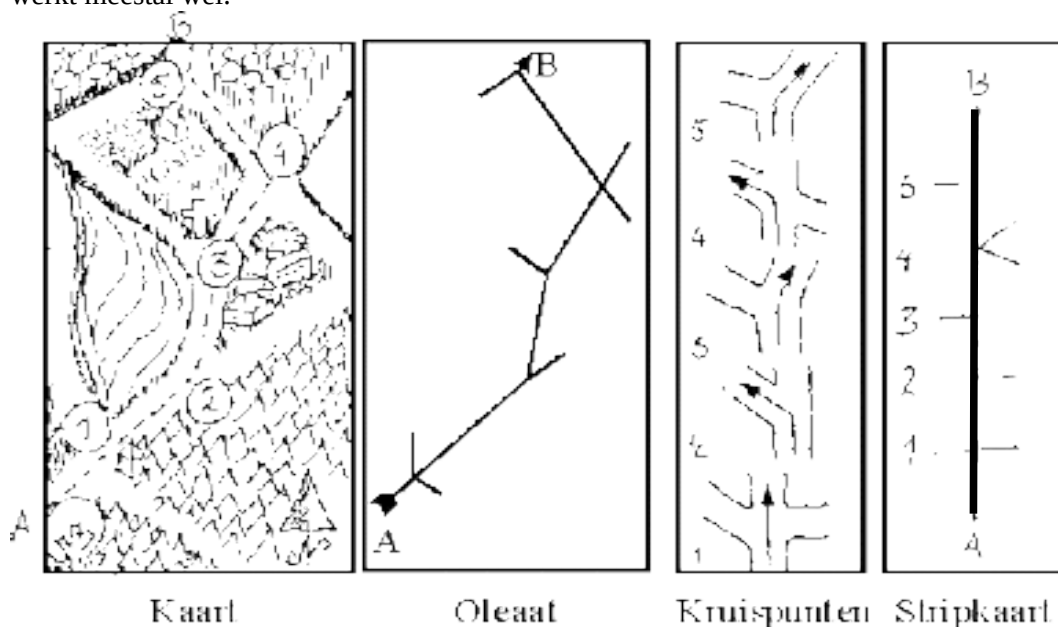


Hike technieken (I)

Er zijn heel veel manieren om een speurtocht te lopen. Hier vind je wat informatie daarover, en hoe we het op Scouting gebruiken.

Kaart

Eigenlijk de aller makkelijkste routebeschrijving is gewoon een kopie van de kaart of plattegrond waarop getekend staat welke route je moet lopen. Alle zijwegen en bijzonderheden staan er op, dus dat werkt meestal wel.



Oleaat

Een klein beetje lastiger is de techniek die met een moeilijk woord “oleaat” heet. Maar het is niet moeilijk, want eigenlijk is hier de route van de kaart overgetrokken op een ander blaadje. Meestal worden met kleine streepjes de zijpaden aangegeven.

Dus de richting van de wegen weet je, en de afstanden tussen de kruispunten, maar niet de overige details.

Kruispuntenroute

De kruispuntenroute bestaat uit tekeningetjes van de kruispunten waar je langs komt, met daarin een pijl die aangeeft waar je vandaan komt en waar je naar toe moet.

De kruispunten kunnen ook eenvoudiger getekend worden, als een pijl met zijwegen er aan. Net iets lastiger dan bij gewone kruispunt-tekeningen, want je ziet er niet aan of er een brede weg of een smal bospadje is.

Stripkaart

Dit is best wel een moeilijke tocht-techniek. Eigenlijk is het een oleaat wat rechtgetrokken is (vergelijk de voorbeelden maar eens): de route die je moet lopen is getekend als een rechte lijn, met daaraan vast de zijwegen die je NIET moet nemen. Een streep links betekent dan dat je een weg links moet laten liggen. En als er geen weg links is, maar alleen rechts? Dan moet je een slag draaien zo dat je wel een weg links hebt: als je naar rechts draait, is de weg die eerst rechtdoor was, nu links van je komen te liggen. En die moet je dan dus niet nemen. Klinkt lastig in een beschrijving, maar het valt wel mee als je straks een voorbeeld bekijkt.

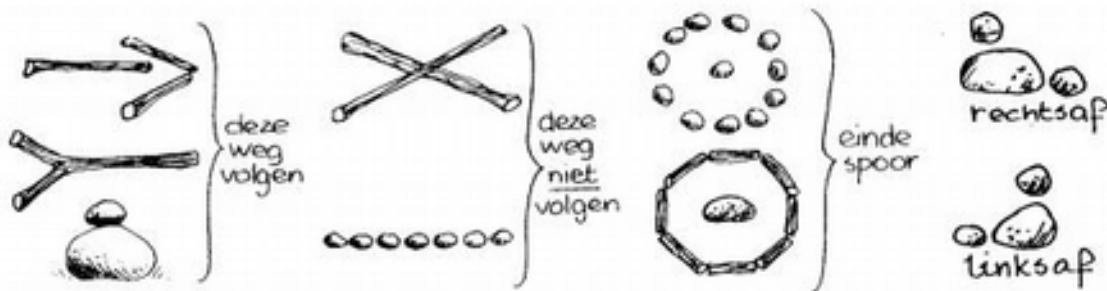
Bij een stripkaart begin je altijd onderaan, want dan kloppen links en rechts tenminste.

Omdat de stripkaart een beetje moeilijker is zullen we hier het voorbeeld even beschrijven. Kijk maar naar de stripkaart en de kaart op de vorige pagina.

1. Je begint bij A. Op kruispunt 1 moet je volgens de stripkaart een weg links en een weg rechts laten liggen. Je gaat dus rechtdoor.
2. Hier moet je volgens de route een weg rechts laten liggen. Er is geen weg rechts, maar als je linksaf gaat klopt het wel, want de rechtdoor weg ligt nu aan je linkerkant!
3. Een weg links laten liggen, dat is hier dus eenvoudig rechtdoor.
4. Hier moet je twee straten rechts laten liggen. Dat wordt dus linksaf.
5. Een straat links laten liggen, dat is hier schuin naar rechts.

Speurtekens

Een tocht kan natuurlijk ook uitgezet worden met sporen of tekens die je ter plekke moet vinden in plaats van een route die je van te voren op papier krijgt. Je kan lintjes of pijlen moeten volgen, of je maakt gebruik van speciale speurtekens zoals deze:

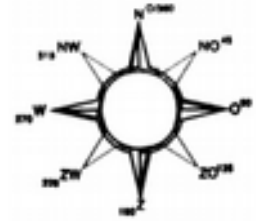


Kompas

Met een kompas kan je eigenlijk maar één ding doen: vinden waar het noorden is. Maar dat is wel iets heel nuttigs als je een route gaat volgen, of op de kaart bepalen waar je bent. Genoeg reden dus om te leren hoe je met een kompas moet omgaan.

De windrichtingen

Een kompas werkt, omdat de Aarde een magneet is. En “toevallig” ligt een van de uiteinden van die magneet dicht bij de noordpool, en de andere bij de zuidpool. Daarom zal een magnetische kompasnaald altijd naar het noorden wijzen. En als je weet waar het noorden is, weet je ook alle andere kompasrichtingen: tegenover het noorden ligt het zuiden, en dwars op de richting van de kompasnaald liggen het westen en oosten. Dat zijn de vier hoofdrichtingen van het kompas, die ook wel “windrichtingen” genoemd worden.



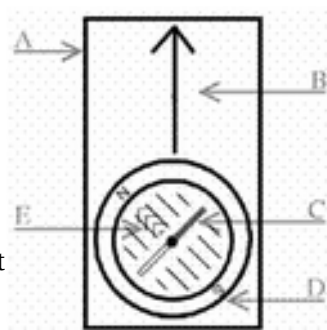
Maar soms heb je natuurlijk een richting nodig die niet precies noord is, of oost, maar ergens er tussenin. Die noemen we dan: noordoost. En zo zijn er ook zuidoost, zuidwest en noordwest zoals je op het plaatje kan zien. Het kan nog preciezer, door de richting tussen noord en noordoost te nemen, die we dan noordnoordoost noemen, maar dat zal je niet vaak nodig hebben.

Op sommige kompassen, staat bij Noord geen letter, alleen een gekleurde pijl, en bij de andere hoofdrichtingen staat de (Engelse) beginletter, dus W=West, E=Oost en S=Zuid.

Bekijk je kompas dus goed!

Graden

Als je de richting nog preciezer wilt bepalen, dan gebruik je de graden verdeling, de nummertjes die op het kompas staan. Het kompas is verdeeld in 360 graden. Noord is 0 graden (en 360), oost is 90, zuid is 180 en west is 270. Hiermee kan je natuurlijk heel precies een richting aangeven als dat nodig is. Weer zijn niet alle kompassen het zelfde. Soms staat er alleen de tientallen graden (0 tot 36 wat dus 360 is). Soms zijn er meer ringen met cijfers. Graden vind je op de ring die van 0 tot 360 loopt; de andere ringen gebruiken we niet.



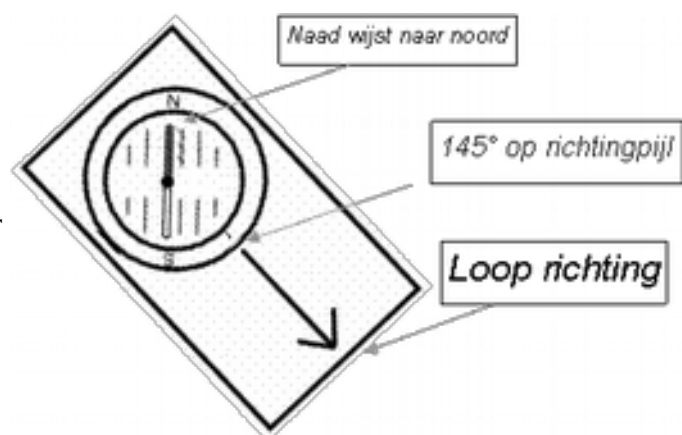
Het Kompas	
A.	Plaat/Huis
B.	Richtingpijl
C.	Naald
D.	Roos
E.	Noordlijnen

Gebruik van een kompas

Er zijn meerder “kompasgrepen”, dat zijn: manieren waarop je een kompas kan gebruiken.

Greep 1: een opgegeven koers/richting.

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°.



Greep 2: zelf een koers/richting bepalen.

Om een koers te bepalen het terrein zoek je eerst naar een opvallend object (liefst een object dat op een kaart staat, zoals een kerktoeren; individuele bomen staan niet op een kaart). Je wijst 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.

Greep 3: een koers op de kaart bepalen.

Allereerst dient de kaart juist georiënteerd worden. In de legenda staat precies wat het noorden van de kaart is. Op het kompas kun je zien waar het echte Noorden is. Zorg dat die twee met elkaar kloppen.

Vervolgens moet je weten waar je bent of vanaf waar je een koers wilt gaan volgen. Dit kun je bepalen door middel van een kaarthoekmeter of door simpelweg in het rond te kijken en herkenningspunten op de kaart te zoeken.

Leg een liniaal op de kaart vanaf de plaats waar je wilt vertrekken naar de plaats waar je naar toe wilt. Leg het kompas met de plaat/huis langs de liniaal. Draai nu de roos tot de noordlijnen gelijk lopen met de naald en de noordlijnen op de kaart. Bij de richtingpijl kun je nu aflezen in welke richting je wilt lopen.

Met Greep 1 kun je nu weer aan de slag in het terrein.

Greep 4: vanuit het terrein naar de kaart.

Wie met greep 2 een koers bepaalt heeft in het terrein kan deze weer terug brengen naar de kaart

Allereerst dient de kaart weer juist georiënteerd te worden en moet je weten waar je staat. Als het goed is staat de roos nog zoals je hem bij greep 2 hebt verkregen. Zo niet draai de roos tot koers bij de richting pijl staat. Leg het kompas met een hoek op de plaats waar je bent, met de noordlijnen parallel aan de kaart-noordlijnen. Leg een liniaal langs de plaat/huis en zoek langs het liniaal naar het punt dat je bij Greep 2 voor ogen had. (je kan ook een lijn trekken langs de liniaal.) Op de kaart kun je nu zien hoe de wegen/paden in die richting lopen en wat de te volgen route kan zijn.

Greep 5: plaats bepaling met een kompas.

Als het goed is weet je wel waar je ongeveer bent. Je weet dan waarschijnlijk ook welke objecten je ziet van af jou plaats.

Door Greep 2 twee maal uit te voeren met twee verschillende objecten, weet je twee richtingen vanaf het punt waar je staat.

Vanaf het punt waar je staat is het bijvoorbeeld 80° naar toren A en 160° naar toren B.

Zoek op de kaart de twee torens en voer greep 4 uit. **Maar gebruik de tegenover liggende aantal graden dan je hebt geschoten in het terrein.** Dus vanaf toren A 280° en vanaf toren B 200° daar waar de lijnen kruisen sta je. Of laat je zuidnaad naar de 0° op je kompas wijzen, zo bepaal je precies de tegenover liggende richting plus of min 180° . Met een kaarthoekmeter kun je nu het coördinaat bepalen. Dit coördinaat kun je dan weer invoeren in en GPS.