

## Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam

Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar

website: [www.vwvo.nl](http://www.vwvo.nl) ; e-mail: [info@vwvo.nl](mailto:info@vwvo.nl)

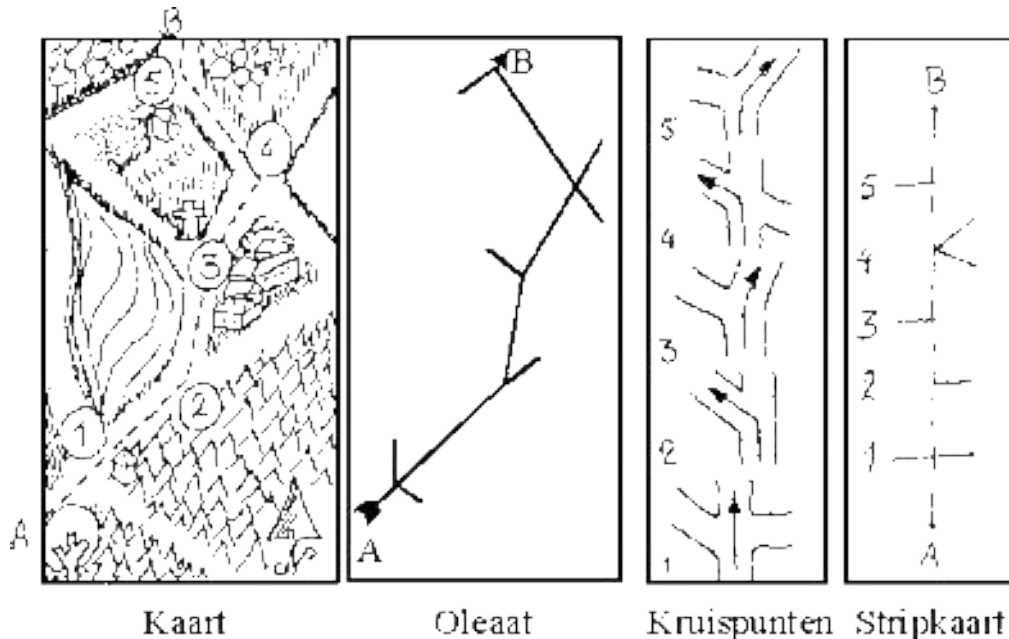


## Speurtochten & kompas

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 allermakkelijkste 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.

## Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam

Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar

website: [www.vwvo.nl](http://www.vwvo.nl) ; e-mail: [info@vwvo.nl](mailto:info@vwvo.nl)



## Speurtochten & kompas

### 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:



## Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam

Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar  
website: [www.vwvo.nl](http://www.vwvo.nl) ; e-mail: [info@vwvo.nl](mailto:info@vwvo.nl)



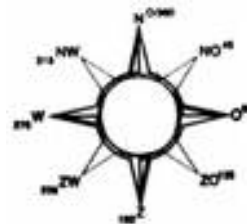
## Speurtochten & kompas

### 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 bij de welpen niet vaak nodig hebben. Op de kompassen die we bij de welpen hebben, staat bij Noord geen letter, alleen een groene pijl, en bij de andere hoofdrichtingen staat de (Engelse) beginletter, dus W=West, E=Oost en S=Zuid.

### 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 270. Hiermee kan je natuurlijk heel precies een richting aangeven als dat nodig is. Het gaat hier om de binnenste ring van cijfers op de wijzerplaat van het kompas (de buitenste ring gebruiken we niet).

### Gebruik van een kompas

Deze kompassen zijn redelijk eenvoudig in het gebruik, want de wijzerplaat draait helemaal mee, dus als je b.v. naar het noordwesten wilt kan je dat meteen op de wijzerplaat zien. Maar je kan het jezelf iets makkelijker maken door het vizier te gebruiken, dan zie je beter welke weg er in de gezochte richting ligt.



Andersom kan natuurlijk ook: als je wilt weten in welke richting een weg loopt, of in welke richting een bepaald gebouw staat, dan richt je het kompas op die richting, en je leest de richting af op de wijzerplaat.

### Tips:

De naald van het kompas wijst dus met z'n ene kant altijd naar het noorden, maar dan moet je het kompas wel goed plat houden zodat de naald kan draaien, en niet in de buurt van iets van ijzer, want dan gaat de magnetische naald daarheen wijzen!

## Scoutinggroep Van Wassenaer Van Obdam

Clubhuis: Paauwlaan 12, 2243 AA Wassenaar  
website: [www.vwvo.nl](http://www.vwvo.nl) ; e-mail: [info@vwvo.nl](mailto:info@vwvo.nl)



### Speurtochten & kompas

## Over Scouting

### Bevers (5-7 jaar)

De Bevers spelen in een fantasie wereld, die houvast geeft voor veel speel avontuur. Het spel speelt zich af in en om het dorp: Hotsjietonia. In Hotsjietonia zijn een aantal plekken waar volop gespeeld kan worden, of geknutseld, of waar je gewoon lekker rustig kunt zitten. Natuurlijk heeft het dorp ook z'n vaste bewoners: Stanley Stekker, Bas Bos, Rozemarijn, Sterre en Steven Stroom maken er met de bevers elke week weer een levendige en gezellige boel van. Stuiiter speelt een centrale rol in dorp Hotsjietonia, hij zit net zoals de bevers vol energie is altijd enthousiast, vrij en blij.

### Welpen (7-11 jaar)

Bij de Welpen beleef je samen met je vrienden en vriendinnen iedere week een ander avontuur. Speurtochten, toneel spelen, muziek maken, sport, geheimschrift ontcijferen. Bij Scouting beleef je steeds wat nieuws! De Welpen beleven hun avonturen in de jungle, samen met Mowgli en zijn vriendin Shanti, en alle dieren die er daar wonen. En met die dieren valt heel wat te beleven! Maar de jungle speelt zich niet alleen op het land af, we zijn ook vaak op het water te vinden. Onze groep beschikt over 5 grote kano's waarmee in de zomer regelmatig gevaren wordt in de buurt van het clubhuis. En als klap op de vuurpijl gaan ze ook nog in de zomervakantie een week met elkaar op kamp.

### Landscouts (11-15 jaar)

Landscouts is een speltak voor 11-15 jarigen die gevarieerde scouting-activiteiten willen doen. Hierbij baseren we ons op de scouting spelvisie, met name: samen, outdoor en uitdaging. Net als bij de welpen ga je pionieren, hutten bouwen, speurtochten lopen enzovoorts, maar op een hoger niveau. Grotere pionier-objecten, uitdagendere activiteiten, maar vooral ook: meer eigen inbreng en verantwoordelijkheid. Niet alleen op de wekelijkse opkomsten, maar ook op de weekendkampen en het jaarlijkse zomerkamp, waarbij natuurlijk gekampeerd zal worden, en de scouts zelf hun eigen eten moeten koken.

### Zeeverkenners (11-17 jaar)

De verkenners bestaan uit jongens en meisjes in de leeftijd van 11 tot en met 17 jaar.

In het zomerseizoen worden de opkomsten op het "Boterhuiseiland" op de Kagerplassen gehouden waar we ons voornamelijk bezighouden met alles op en rond het water, zelfstandig of onder begeleiding van ervaren gediplomeerde leidingleden leren zeilen, roeien of wrikken. Waaronder dus ook het schiemen, de voorrangregels toepassen en het deelnemen aan de scheepvaart. Ook worden er spelen gedaan op de zaterdagen en weekendkampen.

In het winterseizoen verblijven we in ons troephuis. Daar worden de schouwen en vletten het water uit gehaald en onderworpen aan een grondige onderhoudsbeurt. Verven, schuren en krabben horen dan tot de wekelijkse kost, maar er wordt naast het onderhoud ook veel aandacht besteed aan spel en de theoretische kennis van het varen.