

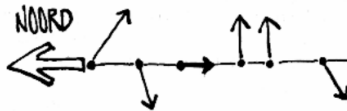
De vectorroute

In de *vectorroute* wordt de richting van de noordpijl gegeven, die wordt getekend met een dubbele poot. Deze noordpijl hoeft niet per definitie naar de bovenkant van de bladzijde te wijzen. Verder geven pijlen met een enkele poot de kompascoersen aan van de wegen die je achtereenvolgens moet inslaan. De *kaarthoek* tussen de noordpijl en elke pijl levert je de kompascoersen op van die weg, terwijl de lengte van die pijl bepalend is voor de afstand die je moet overbruggen. Met de bijbehorende schaalverdeling reken je alle afstanden uit. In deze voorbeelden is uitgegaan van schaal 1:10.000.

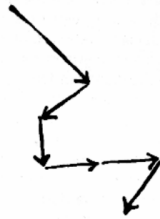
De vectorroute bestaat er in twee varianten:
Met een vaste noordpijl en met een draaiende noordpijl.

De vectorroute met vaste noordpijl

Deze bestaat uit één lange lijn, waaraan zowel de noordpijl als de pijlen van de wegen vastzitten. Je begint de *vectorroute met vaste noordpijl altijd* te lezen bij de pijl die het dichtst bij de noordpijl zit.

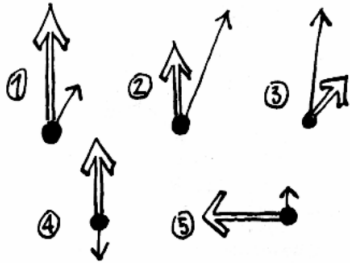


Het traject van deze vectorroute met vaste noordpijl loopt in werkelijkheid dus zo.



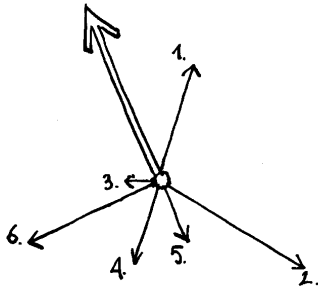
De vectorroute met draaiende noordpijl.

Bij deze variant wordt - net als bij de bolletjepijltje route - per kruispunt de kompascoersen gegeven van de weg die je daar inslaat. Ook in de *vectorroute met draaiende noordpijl* wordt de richting van de noordpijl getekend met een dubbele poot. De pijlen met een enkele poot laten de kompascoersen zien van de wegen die je moet inslaan.

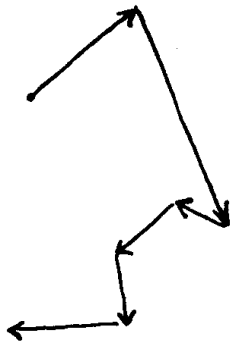


De helikopterroute

De *helikopterroute* lijkt sterk op de vectorroute. Ook hier is de noordpijl getekend met een dubbele poot, maar nu beginnen alle pijlen in hetzelfde punt. Het is net of je de rotorbladen van een helikopter ziet. De kaarthoek tussen de noordpijl en eik 'rotorblad' levert je de *kompaskoers op* van die weg.

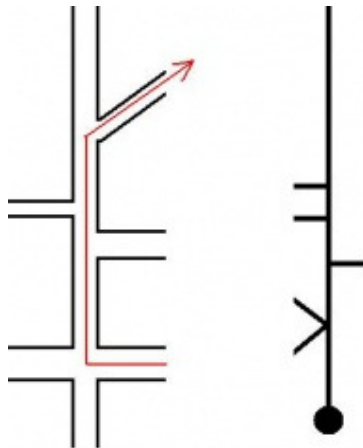


De lengte van die pijl staat voor de afstand die je moet overbruggen. Met de schaalverdeling reken je de afstand uit. Ook in dit voorbeeld is uitgegaan van schaal 1:10.000. Omdat alle pijlen op hetzelfde punt beginnen, zijn ze genummerd. Het traject van deze helikopterroute loopt in werkelijkheid dus zo.



Stripkaart

Hieronder is een voorbeeld gegeven van hoe zo'n stripkaartroute eruit zou kunnen zien. De hiker begint met zijn stripkaart op de stip, en in werkelijkheid gaat hij het rode lijntje volgen van onder naar boven. Hij komt eerst bij een kruispunt. Daar moet hij twee wegen aan zijn linkerkant laten liggen. Op een kruispunt betekent dit dus dat hij rechtsaf moet slaan. Daarna moet hij eerst een weg rechts laten liggen, en daarna twee wegen links. Bij die tweede weg links betekent dat dat hij zélf rechtsaf moet slaan.



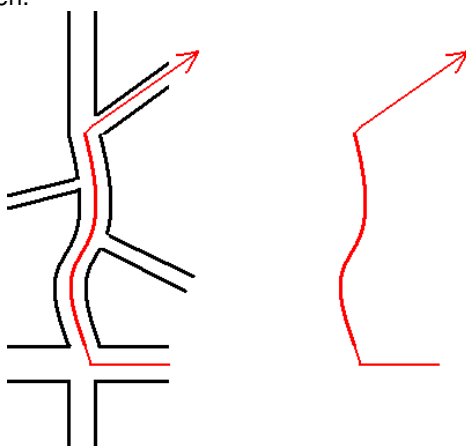
Oleaat

Bij een **Oleaat** is de route van kaart overgetrokken op een doorzichtig vel. Dit kan op twee manieren: met en zonder zijwegen, de laatste versie heet ook wel een blinde oleaat. Het kan met en zonder kaart door de hikers worden gebruikt.

Als de hikers een kaart bij zich hebben is aan de hikers de opdracht om op de kaart de route terug te vinden. Om het eenvoudiger te maken zijn dan over het algemeen de begin en eindpunten terug te vinden als knooppunten van wegen op de kaart. Of als ze geen kaart hebben is alleen het precieze beginpunt en richting gegeven. Een derde mogelijkheid is dat de hikers het oleaatje op een post uitgereikt krijgen, waar ze één of enkele minuten de tijd krijgen om hem met een op de post aanwezige kaart te vergelijken. Om het oleaatje moeilijker te maken kun je de schaal van het oleaatje verkleinen of vergroten.

Gebruik je een blinde oleaat zonder de hikers er een kaart bij te geven, maak het deel van de route dat er met de oleaat wordt gelopen dan niet te lang. Denk altijd aan het niveau dat je hikers aankunnen.

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 oleaatje dat de deelnemers krijgen.



Schaal



voorbeeld van een stafkaart, met schaal 1:25.000

De schaal van de stafkaarten die het meest gebruikt wordt binnen Scouting is 1:25.000 of 1:20.000.

1:25.000 wil zeggen, 1 cm op de kaart is in werkelijkheid 25.000 cm, ofwel 250 meter.

1 cm = 25.000 cm

1 cm = 2.500 dm

1 cm = 250 m

Deze verschillende schalen zijn er voor stafkaarten:

1:10.000 (1cm = 100m)

1:20.000 (1cm = 200m) België, numerieke reeks

1:25.000 (1cm = 250m) Nederland en België, klassieke reeks

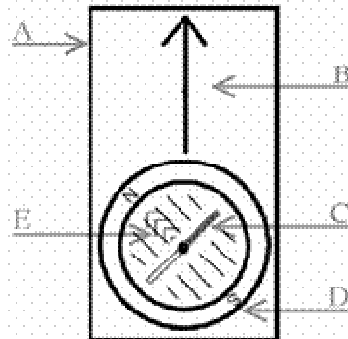
1:50.000 (1cm = 500m)

1:100.000 (1cm = 1km)

Bij zowel de 1:25000 als de 1:50000 is elk vakje op de kaart altijd 1 bij 1 km.

Kompas

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) of in een **huis**(A). De plaat/huis is voorzien van een **richtingpijl**(B).

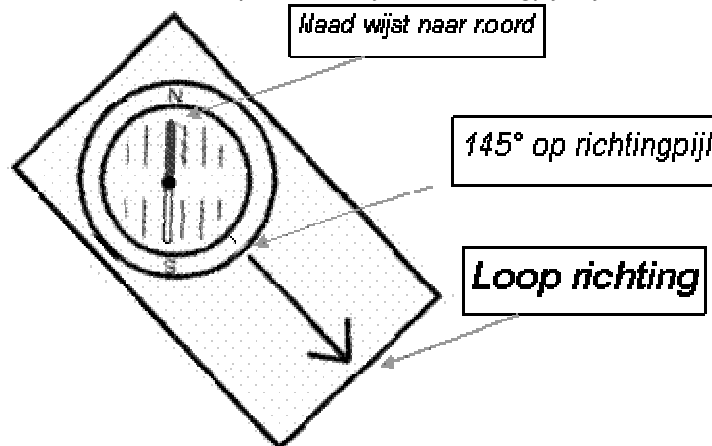


Het Kompas

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

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 markant object (liefst een object dat op een kaart staat, 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 werkelijke Noorden is. Zorg dat die twee met elkaar kloppen.

Vervolgens dien je te 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 welk 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 kaartnoordlijnen. 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.

Coördinaten

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 (in dit geval kaart nummer **50B**, maar dat is voor de verdere uitleg even van wat minder belang). Het eerste getal is de noord-zuidlijn (boven naar onder), het tweede getal is de west-oostlijn (links naar rechts). De nummers **52** en **64** zijn de onderverdelingen van het vak.

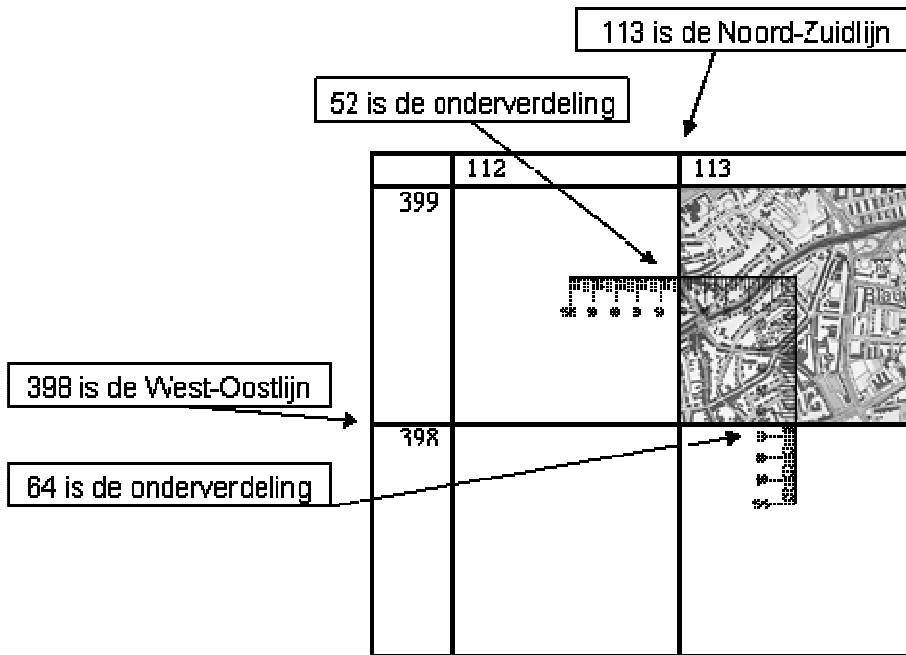
Je zoekt de coördinaat daarna als volgt op met het ezelsbruggetje: "huisje in, trappetje op":

Je legt de punt van de kaarthoekmeter op de kruising van lijn **113** en lijn **398**.

Langzaam schuif de de kaarthoekmeter naar rechts langs de zuidlijn tot je bij **52** aankomt; "huisje in"

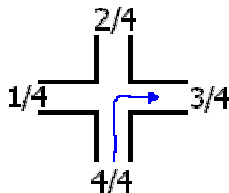
Dan schuif je de kaarthoekmeter omhoog langs de westlijn tot je bij **64** komt; "trapje op"

De plaats waar de punt van de kaarthoekmeter eindigt is het coördinaat wat je wilt weten



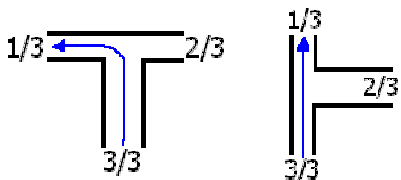
Breukentocht:

De breuk geeft aan welke weg je moet hebben. Heb je een 4sprong kruising en je moet rechts af dan is deze 3/4. Zie afbeelding:



Je begint altijd Links met tellen en telt met de klok mee verder.

In het geval van een T-splitsing en je gaat links af dan is dit 1/3 maar op een andere T splitsing kan dat ook rechtdoor zijn. Zie afbeelding:



De weg waar je uitkomt, is altijd de laatste! Dus 3/3 4/4 5/5 etc.

Om het moeilijker te maken worden de breuken aangepast bijvoorbeeld:

$$3/4 = 1-1/4$$

$$1/3 = 1000/3000$$

$$2/3 = 3/4,5$$

3-Punts Meting

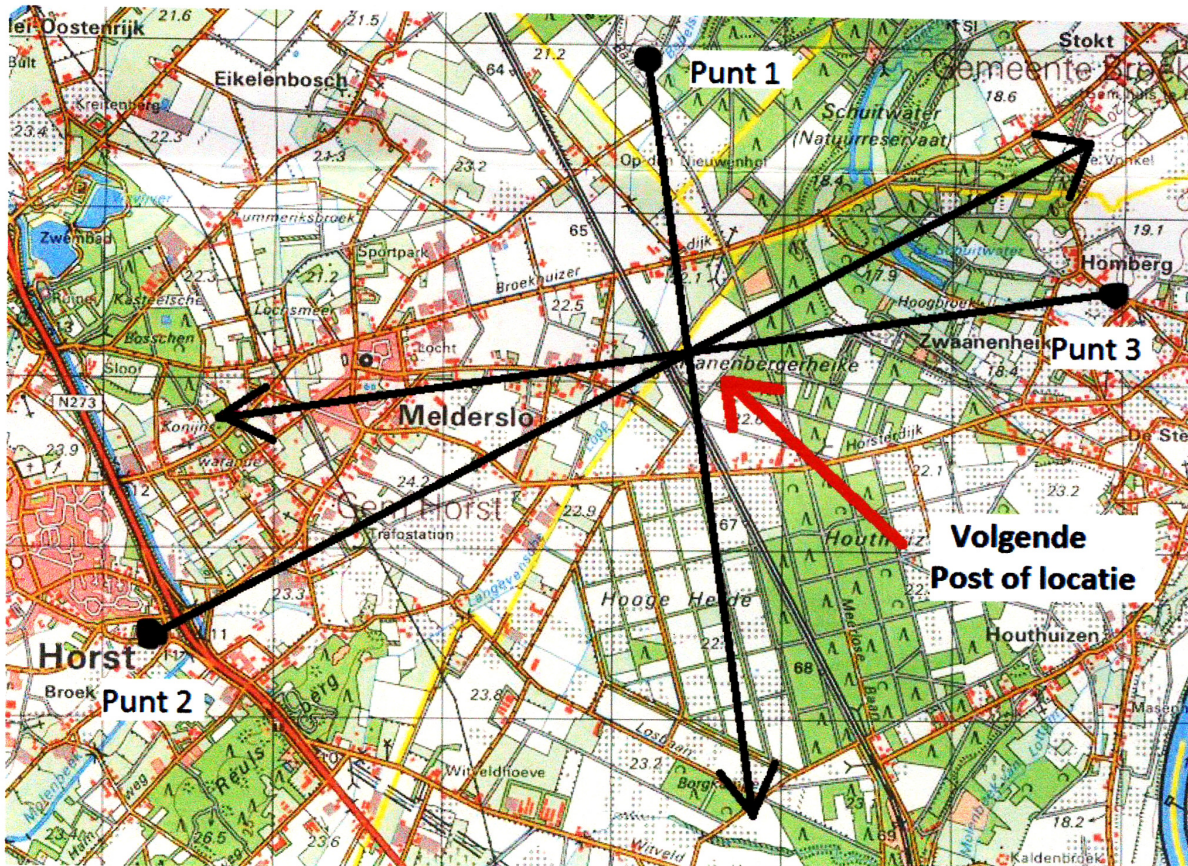
Bij deze methode wordt er gebruik gemaakt van de coördinaten en het kompas.

Ten eerste krijg je 3 coördinaatpunten en bij ieder coördinaat staat er ook een richting in graden.

Bijv.: 1. 211.68 – 398.50 160°.
2. 213.26 – 402.74 75°.
3. 209.35 – 388.18 245°.

De bedoeling is nu dat je ieder coördinaatpunt opzoekt en vanuit dit punt een lijn trekt in de richting die achter het coördinaat staat. Je krijgt dan uiteindelijk 3 punten van waaruit 3 lijnen lopen. Het punt waar deze 3 lijnen kruisen is je volgende locatie in de route.

Vervolgens gebruik je de kaart om bij dat punt te komen.



Doorsteek

De doorsteek kan op 2 manieren worden uitgevoerd.

De eerste methode is op de kaart. Bij deze techniek wordt er gebruik gemaakt van coördinaten en het kompas. Jou eigen positie wordt bepaald door middel van de coördinaten. Daarnaast krijg je een richting (graden) die je met het kompas moet schieten met een bijbehorende afstand die je moet lopen.

Bijv.:

Het startpunt is: **113.52 – 398.64** Ga vanuit dit punt 2 km in de richting van 45°.

Je zoekt nu als eerste het coördinaatpunt op. Als je dit hebt gevonden schiet je vanuit dit punt **op de kaart** een hoek van 45°. Stel je krijgt een kaart met schaal 1:25.000, dit betekent dan dat 2km in het echt 8 cm op de kaart is (1cm =250m / 4cm = 1km). Vanuit het coördinaatpunt trek je dus een lijn van 8cm in de richting van 45°. Het punt waar je nu op uit komt is je locatie. En nu moet je dus met behulp van de kaart naar dit punt toelopen.

De tweede methode is nog veel makkelijker: hierbij krijg je op de post een bepaalde richting (bijv. 245°) en de afstand die je in deze richting moet lopen (bijv. 750m). Vaak is dit punt dan een herkenbaar punt zoals een kerktoeren of een heel opvallende boom.