

# Uitleg routetechnieken

Heb je vragen of opmerkingen, mail ze dan naar [anno.touwen@connectitus.nl](mailto:anno.touwen@connectitus.nl) dan help ik je zo snel mogelijk verder

## Fotoroute (\*)

Elke weg die je in moet gaan is aangegeven met een foto, kom je een kruispunt tegen, kijk dan goed op de foto welk pad is gefotografeerd. Let erop dat niet alles wat op de foto staat er altijd is, een lantaarnpaal is een goed herkenningspunt, een persoon die de hond uitlaat niet.

Voorbeeld:

Als je deze foto ziet moet je de zijweg inlopen naar het grote hek bij ons clubhuis.

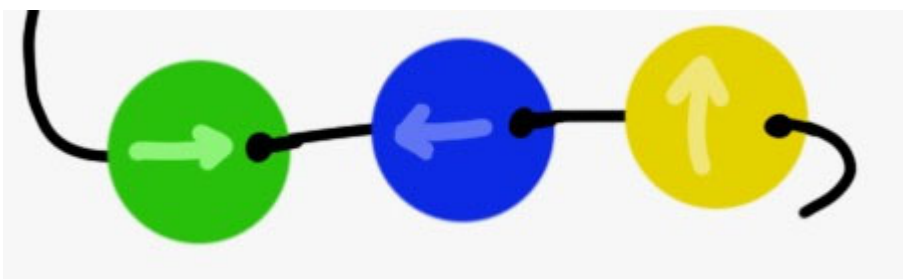


## Kralenroute (\*)

De (digitale) kralen aan het (digitale) touwtje geven aan of je rechtsaf, linksaf of rechtdoor moet bij het volgende kruispunt. Ga bij het een groen kraal rechtsaf, een blauwe kraal linksaf en een gele kraal rechtdoor. Hou goed bij welke kraal je al gehad hebt en welke dus de volgende is.

Voorbeeld:

Ga bij het eerste kruispunt rechtsaf (Groene kraal), het tweede linksaf (Blauwe kraal) en het derde rechtdoor (Gele kraal).



## Smileyroute (\*)

De Smileys vertellen je welke kant je op moet bij het volgende kruispunt door te knipogen. Is het rechter oog dicht, ga dan naar rechts. Is het linker oog dicht, ga dan naar links. Zijn ze allebei open, ga dan rechtdoor. Let goed op welke smileys je al gehad hebt en wat dus de volgende is.

Voorbeeld:

Ga bij het eerste kruispunt rechtsaf (rechter oog dicht), het tweede linksaf (linker oog dicht) en het derde rechtdoor (geen oog dicht).



## Bolletje-pijltje (\*\*)

In de tekening van het kruispunt geeft het bolletje aan waar je vandaan komt en het pijltje aan waar je naartoe moet. De verdere streepjes geven de andere zijwegen aan, daar moet je dus niet naartoe.

Voorbeeld:

Ga bij het volgende kruispunt schuin linksaf, laat daarbij de zijweg aan de rechterkant liggen.



## Strippenkaart (\*\*)

Op de strippenkaart staat de weg die je gaat afleggen getekend als een grote pijl, beginnend bij het bolletje onderaan. Hierbij zijn de zijwegen getekend waar je niet in moet gaan, tel dus goed de zijwegen die je moet overslaan. Let op dat je de strippenkaart van het bolletje naar het pijltje leest, van beneden naar boven dus.

Voorbeeld:

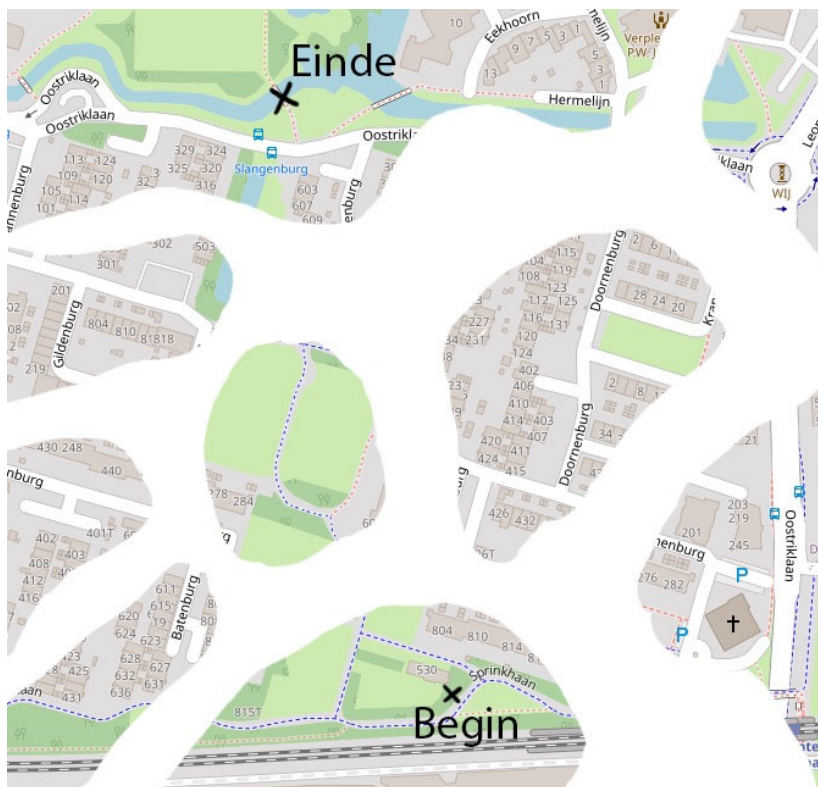
Laat bij het eerste kruispunt links en rechts een zijweg liggen, ga dus rechtdoor. Laat bij het tweede kruispunt links twee zijwegen en rechts een zijweg liggen, ga dus schuin rechtsaf.

## Blinde kaart (\*\*)

Op een gedeelte van de kaart is het startpunt en eindpunt van de route getekend, maar er mist een stuk in het midden. Bedenk dus zelf hoe je van het begin naar het eindpunt moet komen door in te schatten waar de wegen lopen die niet (volledig zijn) getekend.

Voorbeeld:

Ga hier van de grote poort bij het clubhuis naar het bruggetje vlakbij de Oostriklaan



### Blind oleaat (\*\*\*)

Een pijl geeft aan hoe de route loopt, met alleen een noordpijl en afstand schaal als referentie. Let goed op de vorm van de weg en wanneer je een bocht moet maken.

Voorbeeld hiernaast.

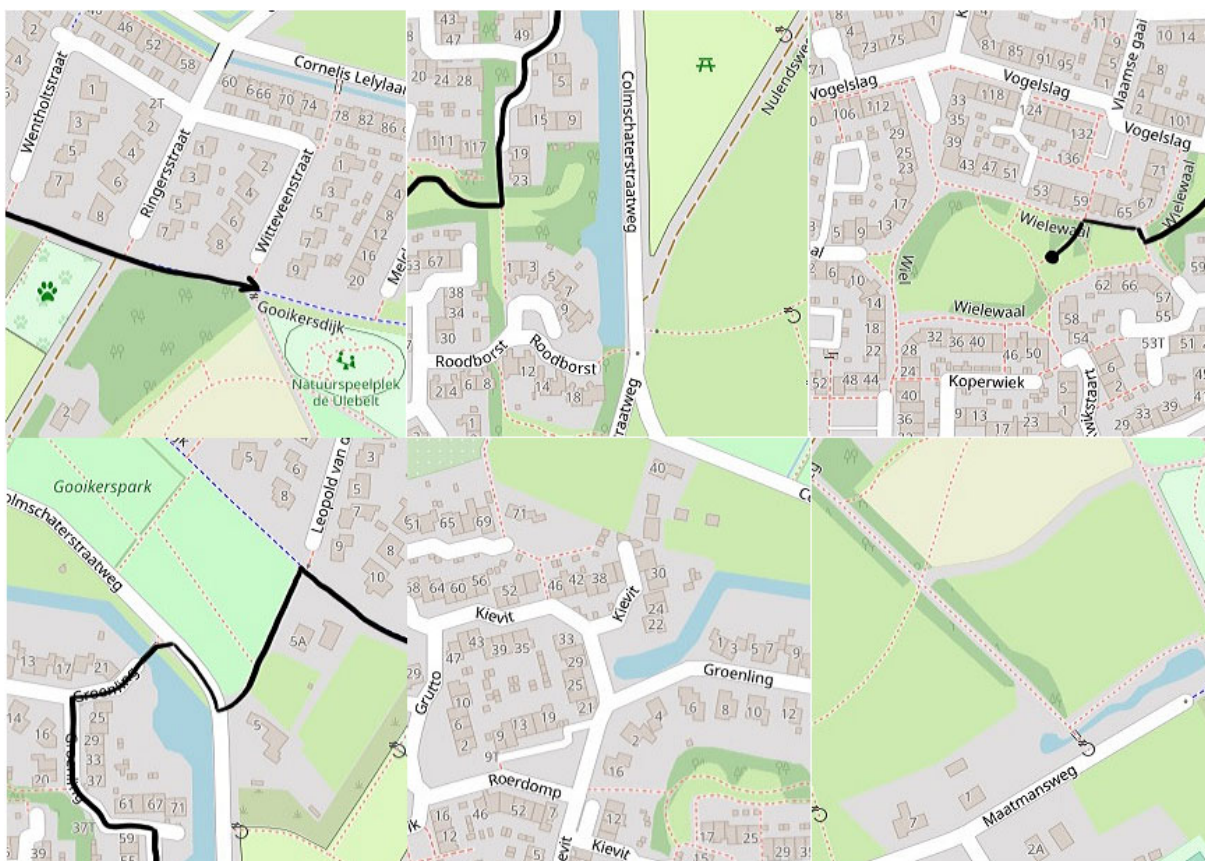


### Vervormde kaart (\*\*\*)

De route is aangegeven op de kaart, maar met de kaart is daarna iets gekst gedaan.

Voorbeeld:

Deze kaart is in stukjes verdeeld en daarna opnieuw gerangschikt

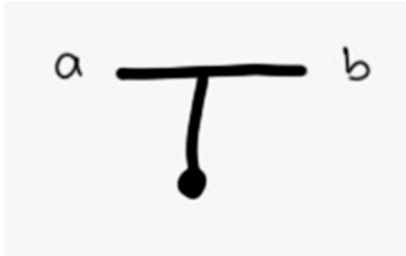


## Puzzelroute (\*\*\*)

Een puzzel geeft aan welke kant je op moet, dit kan van alles zijn.

Voorbeeld:

Ga linksaf, want scouting Titus Brandsma bestaat dit Jubileumjaar 40 jaar



Hoeveel jaar bestaat Scouting Titus Brandsma dit Jubileumjaar?

- a. 40 jaar
- b. 25 jaar