LET'S GO FOR A HIKE

17 km

Scoutinglandgoed ZEEWOLDE

DUTCH INTERNATIONAL
SCOUT AND GUIDE CENTER
ZEEWOLDE

scoutinglandgoed.nl

Checklist

- De lengte van route is afgestemd op de mogelijkheden van de deelnemers.
- De deelnemers beschikken over goed materiaal, zoals ingelopen schoenen, een goede rugzak, kleding/regenjas e.d.
- Eventuele brandstoffen of gastankjes zijn goed gesloten verpakt.
- De (bege)leiding zorgt ervoor dat de deelnemers geen te zware bepakking dragen. Ieder groepje heeft EHBO-materiaal mee.
- Ieder groepje beschikt over een noodnummer en een opgeladen mobiele telefoon. De deelnemers zijn op de hoogte van de gebruikte routetechnieken.
- Er is rekening gehouden met de weersomstandigheden: warmte, onweer, kou, regen.
- Deelnemers weten wat te doen in geval van nood.
- De deelnemers controleren zich na afloop op teken en teken worden aangegeven op een tekenformulier.
- Er zijn afspraken gemaakt over hoe deelnemers moeten handelen bij verdwalen of bij calamiteiten, wat hun plaats op de weg is, en of er een verbod is om te liften.
- Er is toestemming van terreinbeheerders en er zijn afspraken gemaakt over het gebruik van het terrein.
- Wanneer de deelnemers 's nachts op pad gaan, zijn zij voorzien van reflecterend materiaal, zoals veiligheidshesjes of reflectiebanden.
- Fietsen hebben werkende verlichting.

Bij extreme warmte geeft de GGD de volgende adviezen om uitdroging te voorkomen:

 Neem extra vocht, minstens 2 liter per dag, zonder alcohol of cafeïne. Gebruik hierbij geen ijsblokjes i.v.m. mogelijke maag- of darmklachten en stressreacties. Drink meer als de urineproductie terugloopt en als de urine donkergeel is. Denk ook aan het eten of drinken van soep, bouillon, melk, ijs of tomatensap om het verloren zout aan te vullen.
 Verblijf niet in de volle zon; zeker niet tussen 12.00 en 15.00 uur.
 Smeer de huid goed in met zonnebrandcrème met een hoge beschermingsfactor.
 Draag in de volle zon een zonnehoed of zonneklep.
 Koude afwassing of een voetenbadje kan voor verkoeling zorgen.
 Vermijd intensieve bewegingsactiviteiten.
 Draag luchtige kleding.
 Zoek buiten een plek in de schaduw en in de wind. Neem steeds een fles water mee.
 Houd ook rekening met koude en natte weersomstandigheden. Zorg er voor dat deelnemers warme of regenkleding bij zich hebben. Zorg onderweg of na afloop voor een warme drank en laat kinderen met natte kleding op het eindpunt droge kleren aantrekken. Gelast in extreme weersomstandigheden (stortregen, onweer) de tocht af.

Beste scout,

Welkom op het Scoutinglandgoed Zeewolde. We hebben voor jullie een mooie hike uitgezet op en in de omgeving van het Scoutinglandgoed.

Enkele aandachtspunten tijdens de speurtocht:

- Blijf met je groepje bij elkaar!! Splits je nooit op.
- Bekijk de routetechnieken vooraf. Ken je de routetechnieken al, goedzo! Als je de routetechnieken niet snapt vraag dan aan de leiding of de kampstaf of hij/zij het uitlegt. Achterin het boekje staan alle routetechnieken uitgelegd.
- Gooi geen afval in de natuur. Stop dit in je zak/rugzak.
- Maak voor dat jullie starten met de hike afspraken met je leiding wat jullie moeten doen als je verkeerd gelopen bent.
- Vergeet je kompas en kaarthoekmeter niet mee te nemen!!
- De hike gaat naar de Stille kern. Hierdoor moet 2x een 80 km weg overgestoken worden. Zorg dat je goed zichtbaar bent en je extra goed uitkijkt bij het oversteken.

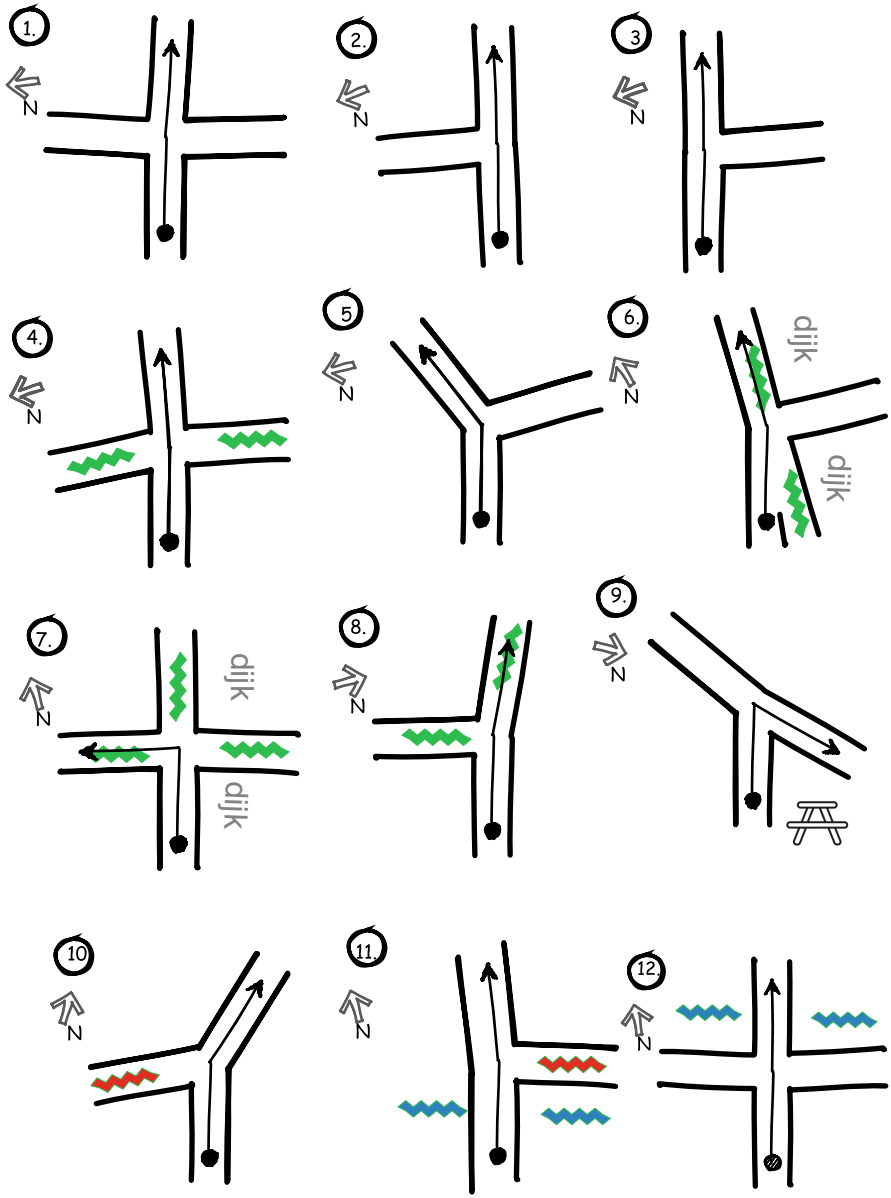
Veel plezier tijdens de hike.

De vrijwilligers Scoutinglandgoed Zeewolde

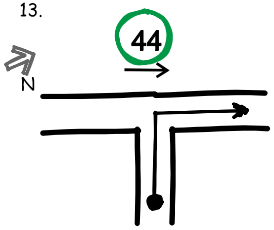
Kruispuntroute

Je begint de route bij het punt waar de weggewezen wordt en ook aangegeven wordt hoe het zee niveau hier vroeger was. Ga zo staan dat je neus richting Sangam wijst.
nu ligt het eerst kruispunt van de route voor je voeten.

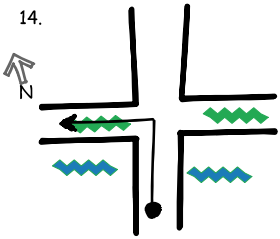
Als controlepunt staat er naast elk kruispunt een noordpijl zodat je kan checken of je goed gaat. Niet alle paden zijn verhard. Het is zo goed mogelijk aangegeven.


1.
N
2.
N
3
N
4.
N
5
N
6.
N
dijk
dijk
7.
N
dijk
dijk
8.
N
9.
N
10
N
11.
N
12.
N

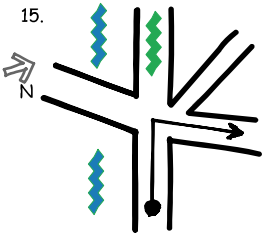
13.



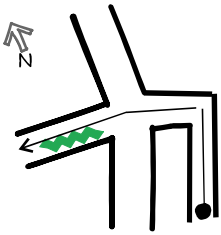
14.



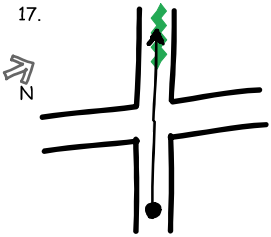
15.



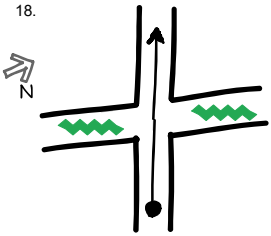
16.



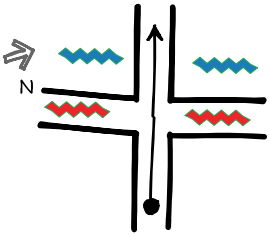
17.



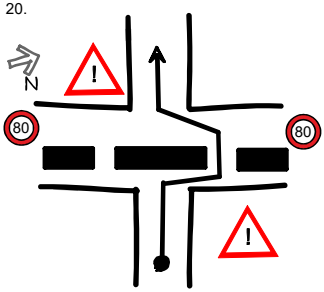
18.



19.

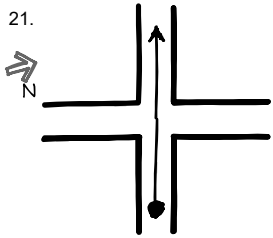


20.



pas op met oversteken

21.



Loop door tot het pad bij de parkeerplaats. De plattegrond is het startpunt van de volgende route.

Graspad
MTB pad
Water

Verhaalroute

Wolf heeft een stuk gewandeld door het Horsterwold. Hij was erg afgeleid door de kabouters en speelobjecten in het bos. Bij het bruggetje kwam hij vis tegen. Maar waar is dat? Het staat net niet op deze kaart. Maar al zijn aanwijzingen wel.

Hij heeft meerdere kabouters gezien op een pad. Hij heeft water gedronken bij de verjaardagsstoel. Hij heeft op een groot klimnet gespeeld met Arend. Hij is langs de dikste boom van Zeewolde gekomen.
Nadat hij de hoogste fietser voorbij gelopen was. Is hij bij het eerste brede pad linksaf geslagen en zag hij in de verte een jagershut staan daar is hij naar toe gelopen. Daar heeft hij op het bankje uitgerust en toen zag hij Vis.

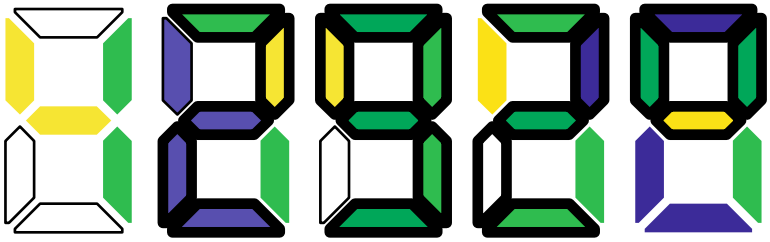
Ga naar dit punt.

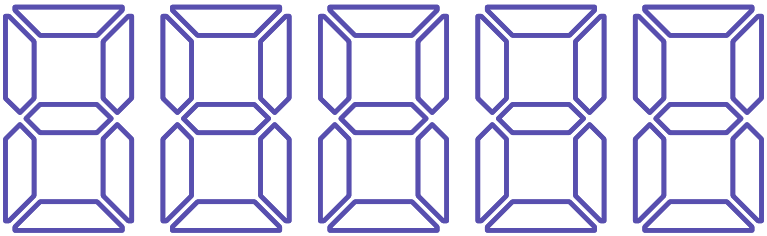
Je staat goed als je bij dit
kaartcoordinaat staat
16213 - 47965

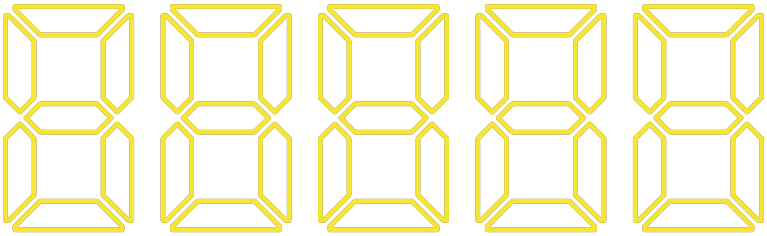
Kruispeiling

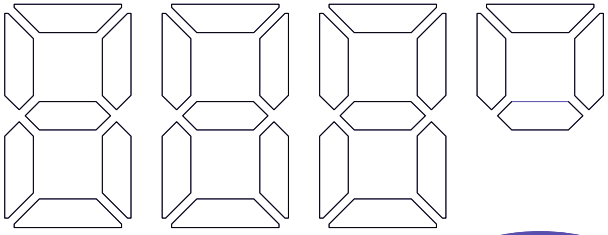
Op de volgende pagina’s vind je een kruispeiling.

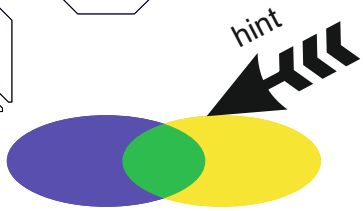
Ga naar dit punt toe en maak daar een horizon schets. en dat kan daar heel goed omdat het er zeer overzichtelijk is.
Jullie mogen zelf kiezen van welk stukje horizon jullie de schets maken.



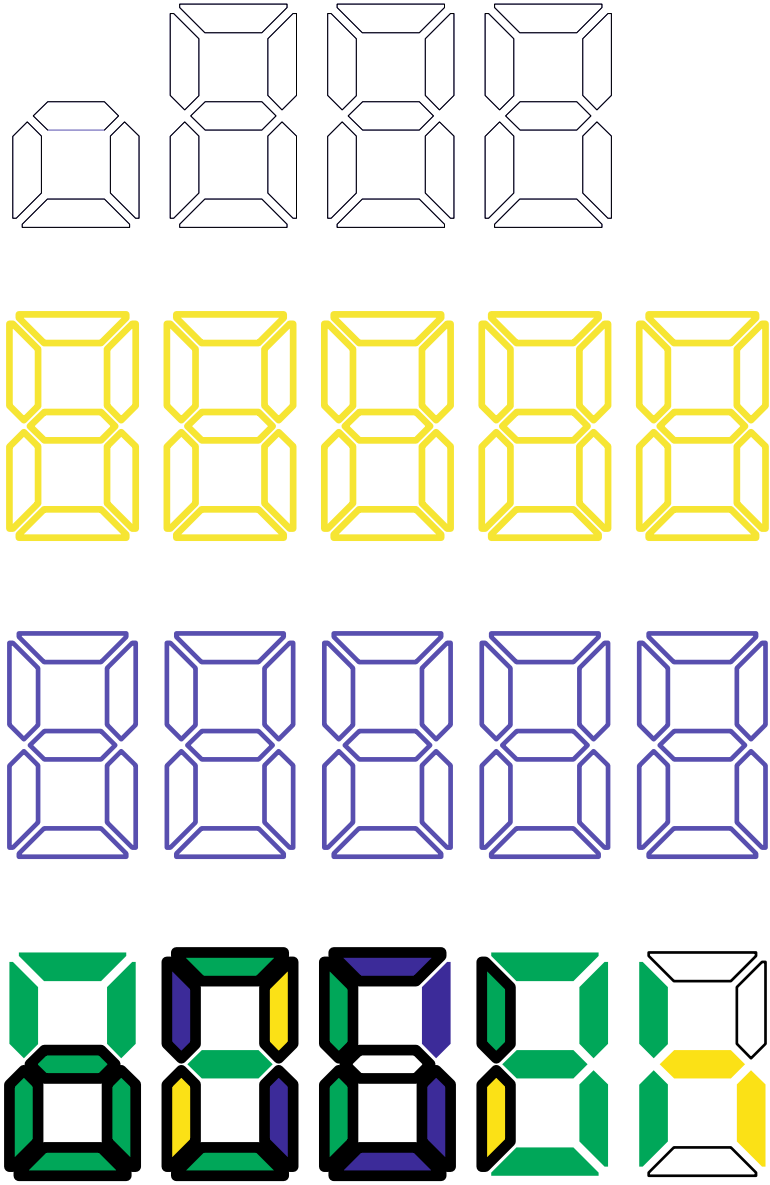







hint

Ben je op het hoogste punt?

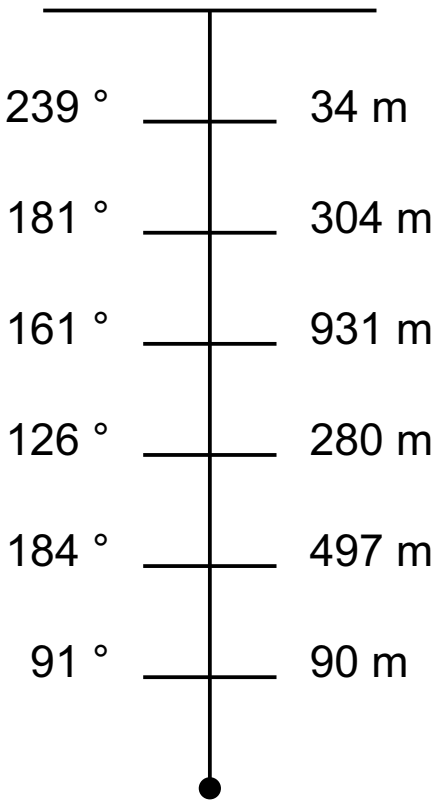


160
161
162
481
480
479
478
477
Pompstation
Flediteweg
Flediteweg
Uitzichttoren
De Stille
Kern
De Stille
Kern
Nijkerkerweg
N301
Nijkerkerpad
Nijkerkertocht
Gonnevoudsvecht
Bingelweg
Spiekweg
N705
SI

163
164
165
481
480
479
478
477
HORSTERWOLD
Vissen
buurt
Vakantiepark
Zeewolde
Pl 40
Dasselaarweg
Groenewoudseweg
De Banken
Nulderdijk
De Distel
Pl 39
De Zevenhorst
Dasselaar
Nulderpad
Gelderse Slenk
2,6
Pl 38
Pl 37
Nuldernauw
Scoutinglandgoed
Zeewolde
A28
E232
Recreatiegebied
Nulde Noord

Vliegkoersroute

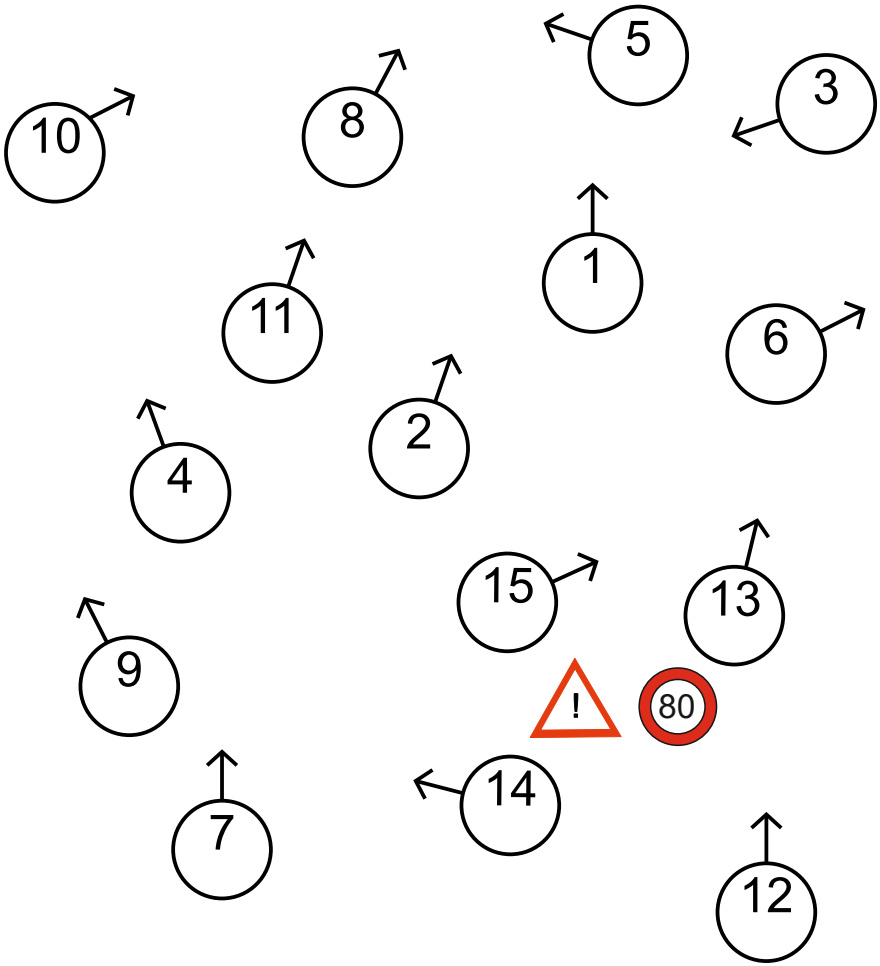
Arend vliegt vanaf de voet van dit hoogste punt naar het volgende route deel.



sta je bij een dikke metalen groene paal ben je juiste punt

Bolletje pijltje route

Sorry Wolf en Arend hebben de volgorde
van de volgende route een beetje gehusseld.
Zet ze in de goede volgorde en volg de pijlen naar de volgende
route PAS OP met oversteken bij punt 13!.

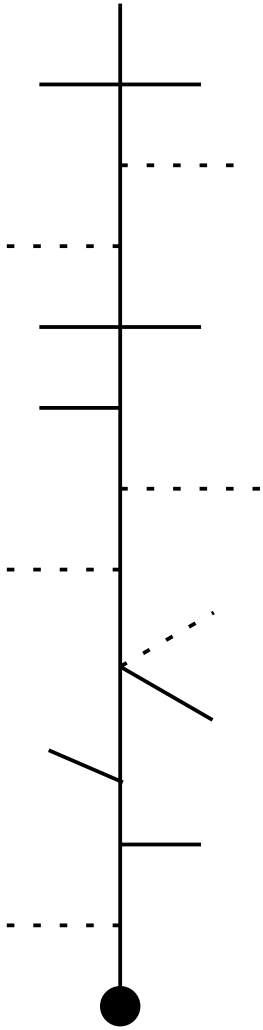


Stripkaart route

Wolf en Arend zijn bijna thuis.
Om veilig thuis te komen gaan ze in de berm
lopen aan de kant van de bomen.
De stripkaartroute wijst jullie de weg vanaf hier

onverhard pad

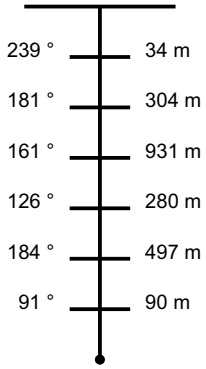
verhard pad



Vliegkoers
Een vliegkoers is een routetechniek waarbij de af te leggen route wordt beschreven aan de hand van af te leggen afstanden (in bijvoorbeeld meters) richting gegeven koersen (in bijvoorbeeld graden).

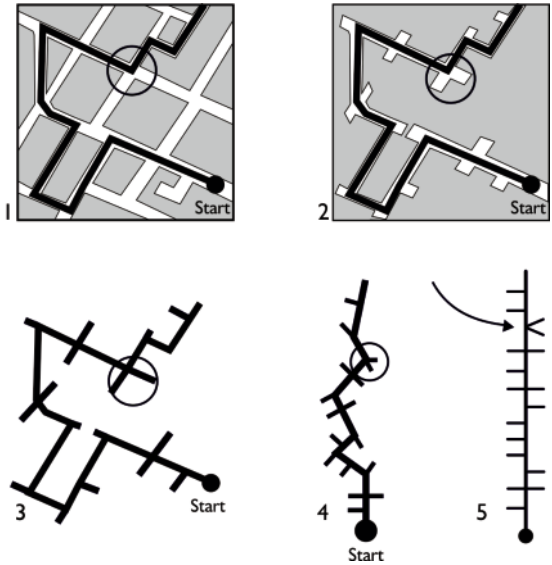
Instructie
Begin onderaan de vliegkoers, en volg de verticale lijn tot de eerste horizontale lijn. Vanaf het beginpunt is deze onderste horizontale lijn je eerste instructie: je loopt een aantal meter richting de gegeven koers. Mogelijk moet je in een (lichtelijk) andere koers vertrekken dan de gegeven hemelsbrede koers: de gegeven koers geeft enkel aan in welke richting het volgende punt ligt, niet in welke richting je moet lopen. Als het volgende punt zich aan de overkant van een kanaal of beek bevind, moet je waarschijnlijk eerst een brug vinden en oversteken, om daarna naar het punt te lopen dat zich het gegeven aantal meters in de richting van de gegeven koers bevind. De koers waarin je begint met lopen wijkt in dit geval dus mogelijk liefst 90 graden af van de gegeven koers.

Zodra je je op het volgende punt bevindt, is de eerste instructie volbracht. Je volgt de vliegkoers verder naar boven naar de volgende horizontale lijn, welke je de volgende instructie geeft om te volgen.



Stripkaart
Een stripkaart is een routetechniek waarbij de af te leggen route wordt aangegeven door de wegen te noteren die **niet** ingeslagen worden. De stripkaart kan gezien worden als een kaart die gestript is van alle informatie behalve datgeen dat nodig is om de route te kunnen volgen: een gestripte kaart dus.

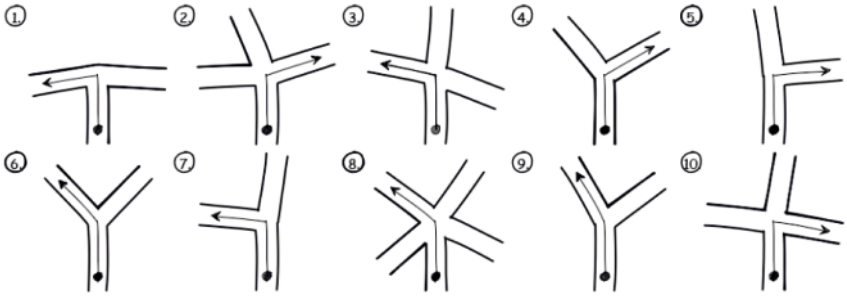
Instructie
Begin onderaan de stripkaart bij het bolletje, en volg de verticale lijn tot de eerste kruisende streep(jes). Elk dergelijk groepje van één of meer streepjes stelt een kruispunt voor. De streepjes links en rechts geven aan welke weg(en) niet ingeslagen moeten worden. Streepjes links van de lijn stellen wegen voor die je aan je linkerhand voorbij moet laten gaan, streepjes rechts van de lijn stellen wegen voor die je aan je rechterhand voorbij moet laten gaan. Als je deze streepjes vergelijkt met het kruispunt waar je op staat, blijft er als het goed is precies één weg over die niet overgeslagen moet worden, deze weg is de juiste om te volgen. Bij het volgende kruispunt pas je de volgende instructie op de stripkaart toe, dit is het volgende groepje van één of meer streepjes, boven de vorige.



Kruispuntenroute
Een kruispuntenroute is een routetechniek waarbij de af te leggen route wordt beschreven door middel van tekeningen van elk tegen te komen kruispunt. De tekening van elk zo'n kruispunt kan verschillende aanknopingspunten bevatten, maar bevat minimaal een tekening van de wegen en/of paden die het kruispunt vormen en een aanwijzing welk pad verder gevolgd moet worden.

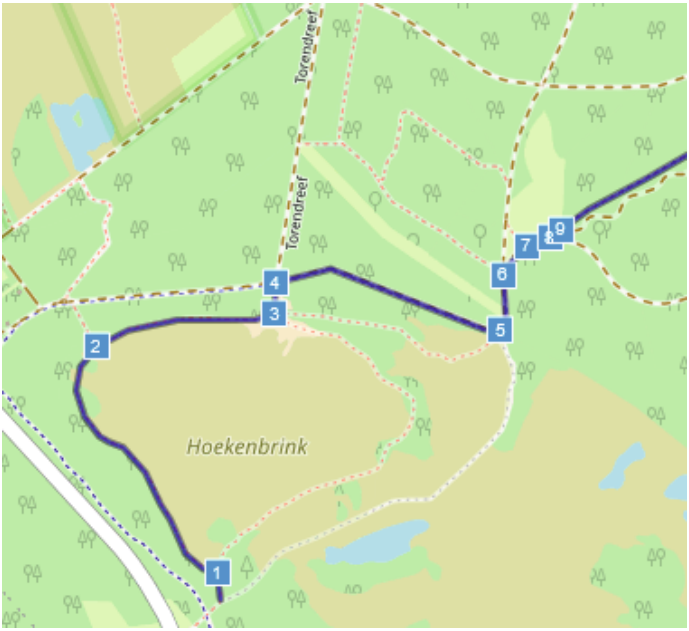
Bij onduidelijke kruispunten, of om meer aanknopingspunten te bieden, kan een kruispunttekening voorzien worden van extra informatie zoals gebouwen, water of de ligging van een treinspoor.

Instructie
Begin bij tekening 1. Vergelijk de tekening met het eerste kruispunt dat je tegen komt, en bepaal aan de hand van de tekening welk pad de juiste is om te volgen. Herhaal dit met steeds de volgende tekening bij elk kruispunt dat je tegen komt.



Bolletje-Pijltje route
Een bolletje-pijltje route is een routetechniek waarbij de af te leggen route op elk kruispunt wordt aangegeven door een pijl die vanaf een bolletje de richting wijst.

Instructie:
Begin bij het eerste bolletje met pijltje op het eerste kruispunt dat je tegen komt. Het bolletje stelt jou of je groepje voor. De pijl geeft aan welke weg je in moet slaan op het kruispunt. De pijl geeft dit aan ten opzichte van de richting waarin je komt aangelopen. Als de pijl naar boven wijst, ga je rechtdoor. Een pijl naar links betekent linksaf, rechts betekent rechtsaf vanaf waar je vandaan kwam. Loop vervolgens via deze weg verder naar het volgende kruispunt en volg hier de weg aangegeven door het volgende bolletje-pijltje.



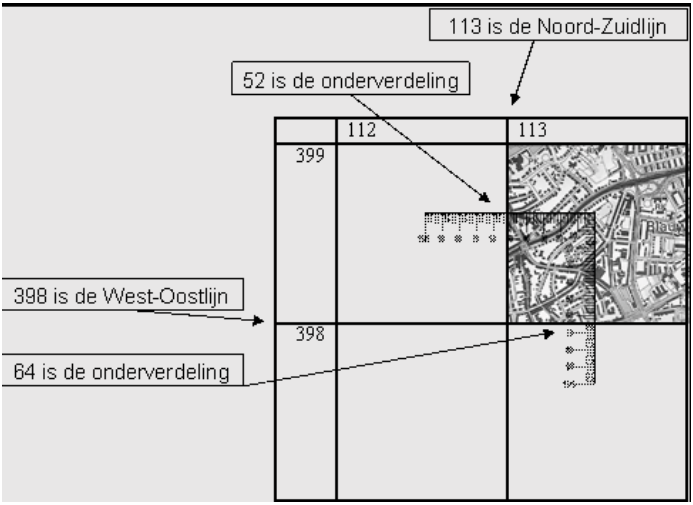
Kaartcoordinaat
Bij een coördinaat maak je gebruik van een topografische kaart en kaartcoördinaten om je route te kunnen lopen.
Voorbeeld
Wanneer je een kaartcoördinaat krijgt, kan deze er bijvoorbeeld als volgt uitzien: 113.52 – 398.64. De nummers 113 en 398 staan voor de lijnen op de kaart Het eerste getal is de noord-zuidlijn, het tweede getal is de west-oostlijn. De nummers 52 en 64 zijn de onderverdelingen van het vak. Je zoekt de coordinaat 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.

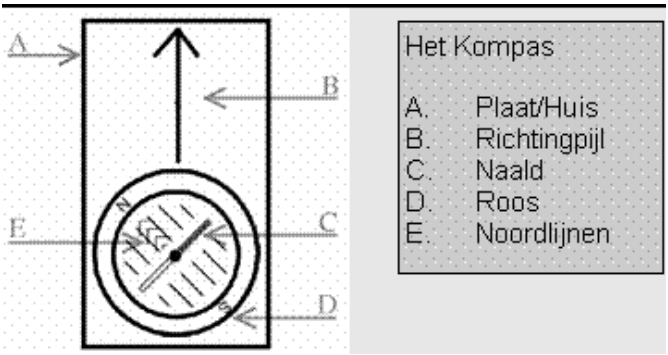
Langzaam schuif de de kaarthoekmeter naar rechts langs de zuidlijn naar het westen tot je bij 52 aankomt; "huisje in"

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

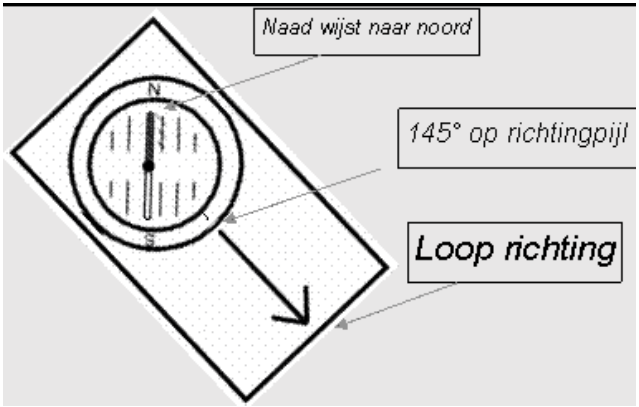
De plaats waar de punt van de kaarthoekmeter eindigt is het coördinaat wat je wilt weten .Bij een coördinatenroute krijg je meerdere coördinaten, en loop je daarmee
van coördinaat naar coördinaat.



Route: 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 maat-verdeling 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).



Een kompas dient altijd vlak gehouden te worden.
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°.



als je de kompas techniek en de kaartcoordinaat combineert kan je een kruispeiling maken.

Noodnummer van de leiding:

_____

Kano's, Hikes, Kajaks, Twister KUBB, Fietsen, Geocache

Spelmateriaal

te leen/ te huur

©2025 versie 1.1
ACTIVITEITENTEAM ZEEWOLDE

scoutinglandgoed.nl