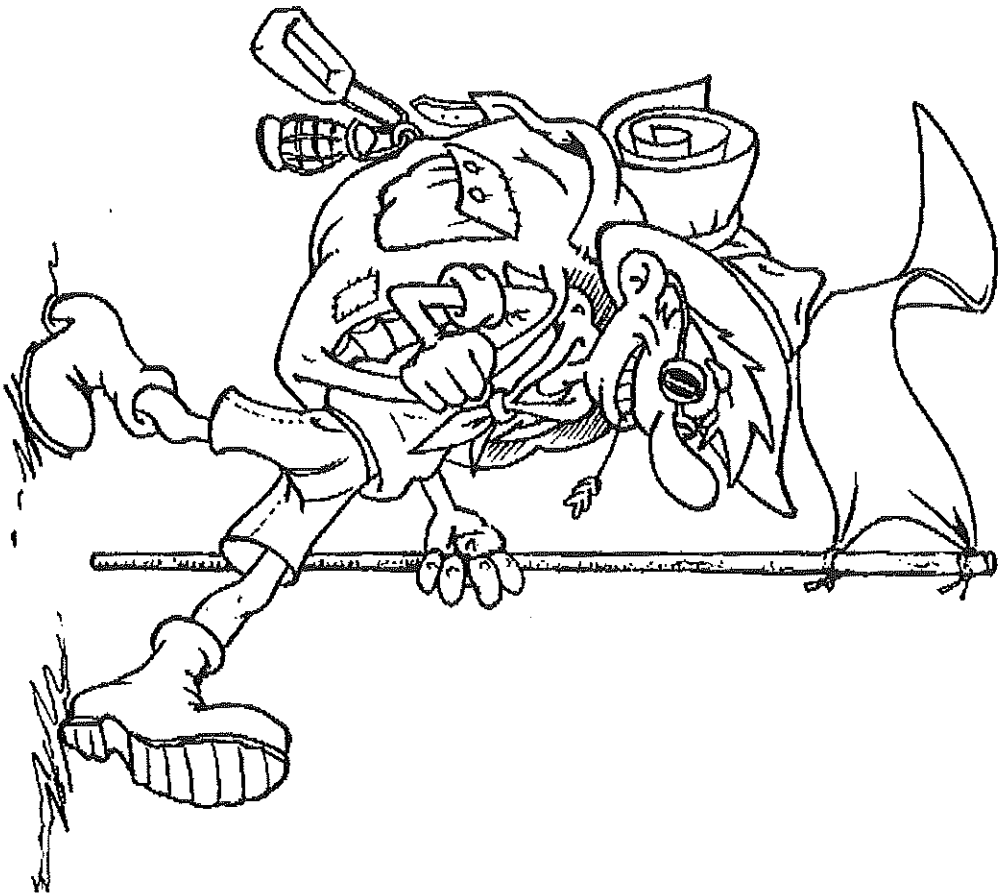


*Peellandhike
14 & 15 april 2018*



*Verkenmers & Gidsen
Scouting Boekel*

2

1

e

1

.....

NAMEN EN ADRESSEN

Verkennerleiding

Stefan Oppers
Grootveld 64
Boekel ☎ 06-11809950

Bjorn Melis
Merellaan 28
Boekel ☎ 06-37173758

Rick Verboven
Korenbloem 13
Boekel ☎ 06-58851275

Wiard Driessen
Bovenstehuis 8
Boekel ☎ 06-87904519

Gidsenleiding

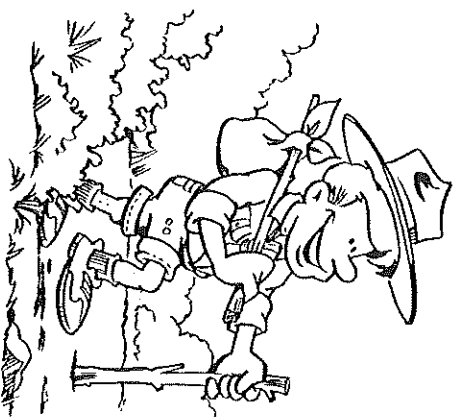
Daniëlle Nabuurs
Vosdeel 4
Boekel ☎ 06-13232264

Manon Marinussen
Burgtstraat 46-A
Boekel ☎ 06-13679327

Tom van den Elzen
Bovenstehuis 22
Boekel ☎ 06-83379692

Jeroen van Grinsven
Volkelseweg 41
Boekel ☎ 06-22145849

Babet van Haandel
Wilhelminastraat 5
Boekel ☎ 06-36513390

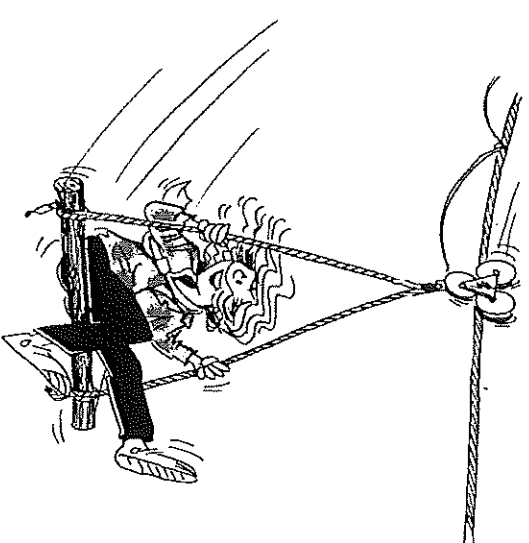


INHOUDSOPGAVE

Beste verkenners, gidsen en ouders	4
Wat is een hike?	5
Wat moet ik meenemen?	6
Wat moet ik weten voor een hike?	8
Primitief koken	9
Overnachten	10
Plaatsbepaling op de kaart	12
Streepjestoet	16
Situatieschetstoet	18
Bolletje-pijltoet	19
Eisen voor insigne 'Tochttechnieken II'	20

Namen en adressen

22



Beste verkenners, gidsen en ouders,

Zoals jullie al uit de omslag kunnen opmaken gaat dit boekje over de jaarlijkse hike.

Deze hike zal plaatsvinden in het weekend van zaterdag 14 en zondag 15 april 2018. Voor deze 'peellandhike', zoals de hike ook wel wordt genoemd, hebben wij een klein boekje samengesteld.

In dit boekje staat alles wat je moet weten voor je op hike gaat, lees het boekje goed door, want er worden onderdelen in behandeld die nodig zullen zijn om de hike goed uit te lopen.

Omdat voor het lopen van deze hike behoorlijk wat scoutingervaring nodig is, hebben wij de onderdelen die terug komen op de hike al uitgebreid geoefend of dat gaan we komende clubavonden doen.

Verkenners/gidsen die dit jaar voor de derde keer meedoen aan de hike kunnen in aanmerking komen voor het insigne 'Tochttechnieken II', hier moeten dan wel extra opdrachten voor worden gedaan.

Bestaan er na het lezen van dit boekje nog onduidelijkheden of vragen dan willen wij die graag met jullie/u bespreken.

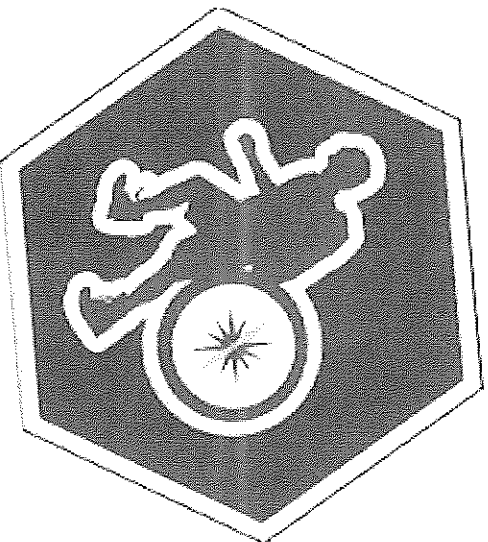
Adressen en telefoonnummers zijn achter in dit boekje te vinden.

De verkenners- en gidsenleiding



Eisen voor insigne 'Tochttechnieken II'

- ✓ Een zwerftocht van minstens 24 uur door onbekend gebied, met een minimum aan hulpmiddelen, goed volbrengen.
- ✓ De persoonlijke bagage zelf in een rugzak vervoeren.
- ✓ Tijdens een zwerftocht aan kunnen tonen dat je de volgende routebeschrijvingen beheerst: oleatocht, bolletje-pijltocht, routeschetstocht, coördinatenocht, streepjestocht, situatieschetstocht, kralentocht, fototocht en beschrijvende tocht.
- ✓ Alle opdrachten tijdens de hike goed met bepakkijng uitvoeren.
- ✓ Tijdens de hike aan kunnen tonen dat er in harmonie met de natuur geleefd kan worden: in de natuur wordt niks kapot gemaakt en er wordt nergens troep achtergelaten.



- ✓ Een geschikte plaats voor een houtvuur kiezen en het vuur met één lucifer in één keer aanmaken.
- ✓ Weten waarom geen blik gebruikt mag worden dat aan de binnenkant verzinkt is.
- ✓ Een eigen primitieve maaltijd bereiden op een houtvuur.
- ✓ Overnachten in een zelfgemaakt tentje en voor vertrek het terrein weer in de oorspronkelijke staat terugbrengen.
- ✓ Een verslag maken van tenminste één A4-kantje over de belevenissen tijdens de hike. Dit verslag dient voor 1 mei 2016 bij de leiding te worden ingeleverd.

WAT IS EEN HIKE?

Bij scouting worden graag Engelse termen gebruikt en dat is bij het woord hike ook het geval. Wellicht omdat het spel van verkennen ook uit Engeland afkomstig is.

Een hike is echter niets meer en minder dan een trektocht.

Je verplaatst je van punt A naar punt B. Dat kun je lopend doen, of misschien ook wel met de boot. Wel belangrijk is dat je een groot deel van je spullen zelf meedraagt en dat je je 'vrij' voelt.

Natuurlijk zit er minstens één overnachting in de hike, in je zelfgemaakte tent van zwart landbouwplastic.

Natuurlijk kun je alleen aan een hike beginnen, maar in veel gevallen zal het beter en gezelliger zijn om met meerderen te gaan. In principe kun je een hike maken met een onbepaald aantal mensen, maar bij de St. Franciscushike ga je met z'n tweeën op pad: jij en je koppelgenoot.

Je gaat op pad om te ontdekken, te verkennen, te 'scouten'.

Nu kun je inderdaad zomaar op stap gaan, maar waarschijnlijk wil je wel iets 'meer'. Dat zou hem dan zitten in de route die je wilt gaan volgen en in de dingen die je onderweg wilt gaan doen.

De hike zoals wij die dit jaar gaan lopen bevat een aantal verschillende technieken om je route te vinden en te lopen. De belangrijkste technieken worden in dit boekje duidelijk uitgelegd en enkele technieken worden tijdens een clubavond uitgeprobeerd.

Met verschillende tochttechnieken loop je met je koppelgenoot van post naar post waar een opdracht klaar staat. Voor elke tocht en opdracht zijn punten te verdienen. Het koppel met aan het eind de meeste punten is de winnaar en wint de felbegeerde wisselbeker.

De kosten van deze hike zijn al betaald. Deze zijn namelijk verrekend in de contributie. Men hoeft voor deze hike geen extra kampeerspullen aan te schaffen (rugzak, pannen, etc.). De verkenners/gids hoeft tijdens de hike maar een gedeelte van de spullen zelf te dragen. De overige spullen worden door de leiding vervoerd (zie hoofdstuk 'wat moet ik meenemen?').

WAT MOET IK MEENEMEN?

Het bagagelijstje hieronder bevat de spullen die je onderweg zelf mee moet nemen. De spullen op de pagina hiernaast moet je in een plunjezak doen (**geen** vuilniszak en liefst ook **geen** koffers want die gaan wel eens kapot bij het overladen!).

De spullen in de plunjezak worden door de leiding meegenomen.

LIJST 1: de verkenner/gids moet **zelf meedragen**:

- ☞ pen, potlood, gum, geodriehoek
- ☞ zakmesje (geen dolk)
- ☞ mok, veldfles/bidon, bord en bestek
- ☞ twee lunchpakketjes
- ☞ regenkleding
- ☞ € 0,50 voor de telefoon
- ☞ enkele meters toiletpapier
- ☞ dit boekje
- ☞ frietbuitentje (zie verderop in dit boekje)
- ☞ leeg conservenblik van minimaal 0,8 liter (niet gegalvaniseerd: de binnenkant van het blik moet koperkleurig zijn, **dus geen zilverkleurige of witte binnenkant**)

Op de hike worden foto's gemaakt. Mocht je zelf een fotocamera mee willen nemen, mag dat. Maar dat is wel op eigen risico.

HET IS TEN STRENGSTE VEBODEN MEE TE NEMEN:

- ⇨ SNOEP EN ANDERE ETENSWAREN (BOTERHAMMEN EN BIJVOORBEELD LIGA MAG WEL)
- ⇨ FRIS- EN ENERGIEDRANK (BLIKJES/FLESJES/PAKJES) (WATER EN RANJA IN VELDFLES/BIDON MAG WEL)
- ⇨ EXTRA GELD, MOBIELE TELEFOON, MP3-SPELERS, ETC
- ⇨ AANSTEKERS, LUCIFERS, AANMAAKBLOKJES, ETC
- ⇨ TENTHARINGEN DIE NIET ZELF ZIJN GEMAAKT

Bolletje-pijltjetocht

De bolletje-pijltjetocht is verwant aan de situatieschetstocht. Bij deze techniek wordt alleen met een bolletje de situatie aangegeven en met een pijltje wat de richting is die je in moet lopen. Er worden bij een bolletje-pijltjetocht geen verdere kenmerken van de situatie gegeven. Deze techniek is dan ook lastiger dan de situatieschetstocht en vergt meer oplettendheid, omdat aan een bolletje-pijltje niet kan worden gezien of de situatie bijvoorbeeld een kruispunt, T-splitsing of zevensprong is.

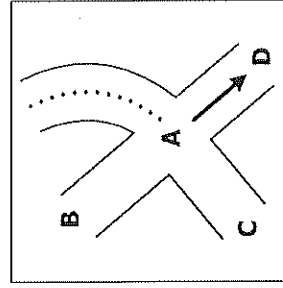
De bolletje-pijltjetechniek kan ook gebruikt worden in combinatie met een kaart of kompas. De pijl geeft dan ten opzichte van het noorden de richting aan die je in moet lopen.

Als je een bolletje-pijltjetocht loopt in combinatie met een kaart, zorg je dat op elke situatie de bovenkant van de kaart en de bovenkant van de tocht dezelfde kant op wijzen. Vervolgens zoek je de situatie op de kaart op, teken je de richting van de pijl over op de kaart en loop je die weg of dat pad in. Zo kom je even later weer een kruising, splitsing of iets dergelijks tegen en herhaal je het bovenstaande.

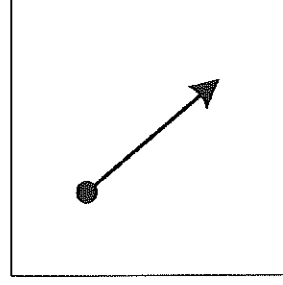
Er zijn twee dingen belangrijk:

- ☞ houd goed bij waar je bent op de kaart.
- ☞ streep af welke bolletje-pijltjetekening je hebt gehad.

kaart



bolletje-pijltjetekening



Stel je komt via het stippelijntje uit op punt A op de kaart en de bolletje-pijltjetekening ziet er uit als hiernaast. Je loopt in dit geval richting punt D. In werkelijkheid sla je linksaf!

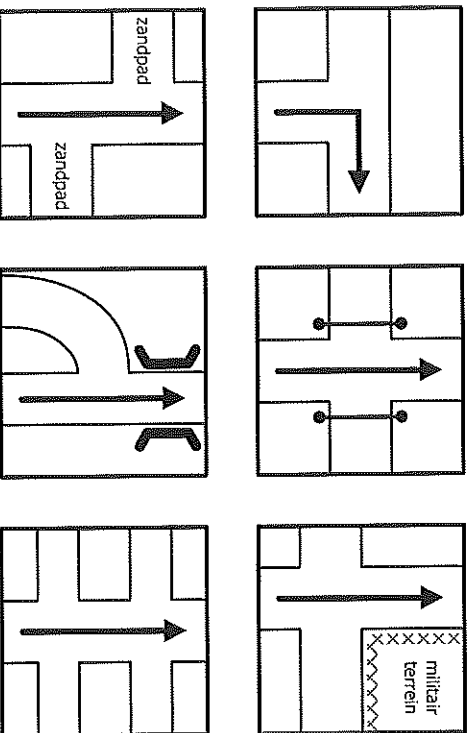
Loop je een bolletje-pijltjetocht met kompas en zonder kaart, dan bepaal je op elke situatie het noorden en zorg je dat de bovenkant van de tocht naar het noorden wijst. De pijl geeft dan de te lopen richting aan.

Situatieschetstocht

Bij de situatieschetstocht is van elke situatie die je in werkelijkheid tegenkomt (kruisingen, afslagen, splitsingen) een eenvoudige weergave getekend met daarin een pijl die aangeeft uit welke richting je komt en welke richting je in moet lopen.

In het plaatje zijn belangrijke kenmerken (zandpaden, sloten, bruggen, slagbomen, afasteringen, opvallende gebouwen, straatnamen) van die situatie getekend.

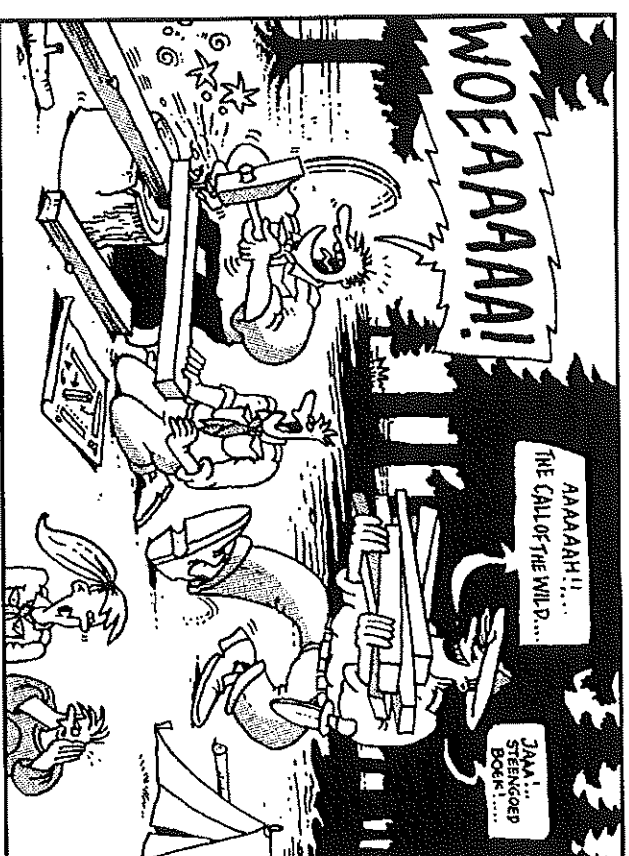
Hieronder staan enkele voorbeelden van situatieschetsen.



LIJST 2: meenemen in de plunjezak (geen vuilniszak):

- ⌘ matje/luchtbed, slaapzak, kussen + eventueel extra deken
- ⌘ pyjama
- ⌘ voldoende ondergoed en sokken
- ⌘ lange/korte broeken
- ⌘ T-shirts
- ⌘ warme trui
- ⌘ stevige reserve schoenen
- ⌘ laarzen
- ⌘ zwemkleding
- ⌘ zaklamp
- ⌘ toiletpullen + handdoeken
- ⌘ plastic tassen voor vieze/natte was

De verkenners/gids dient aan de start in volledig uniform (blouse, das en dasriempje) te verschijnen. Zonder compleet uniform kun je **niet** aan de hike deelnemen.



WAT MOET IK WETEN VOOR DE HIKE?

Om de hike goed te volbrengen heb je een aantal technieken nodig voor het koken, overnachten en de tochten. Lees deze technieken goed door, zodat je weet wat je tijdens de hike kunt verwachten en moet doen.

Deelnemers aan de St. Franciscushike die voor de derde maal deelnemen, kunnen beoordeeld worden voor het insigne 'Tochttechnieken II'. Om dit insigne te verdienen moet je bewijzen dat je extra scoutingkwaliteiten hebt. Je moet dan ook extra opdrachten uitvoeren en de 'gewone' opdrachten met ruzzak uitvoeren. Alle eisen voor dit insigne vind je verderop in dit boekje.

Op de volgende pagina's komen de volgende onderwerpen aan bod:

- ✘ Koken met een leeg conservenblik op een houtvuur
- ✘ Overnachten in een zelfgemaakt frietbuitentje
- ✘ Plaatsbepaling op de kaart
- ✘ Streepjestocht
- ✘ Situatieschetstocht
- ✘ Bolletje-pijljetocht
- ✘ Eisen voor insigne 'Tochttechnieken II'



Eerste situatie

In het voorbeeld kom je uit op een T-splitsing. Op de streepjestocht staat een gestippeld streepje rechts van de lijn. Dit wil zeggen dat je een weg rechts moet laten liggen, je slaat dus linksaf. Een gestippeld lijntje geeft aan dat dit een zandpad is.

Tweede situatie

De tweede situatie is een kruising. Op de streepjestocht staan twee streepjes links van de lijn. Je laat dus twee wegen aan de linkerkant liggen en slaat dus rechtsaf.

Derde situatie

Ook de derde situatie is een kruising, maar nu staat er zowel een streepje links als rechts van de lijn. Op deze kruising ga je daarom rechtdoor.

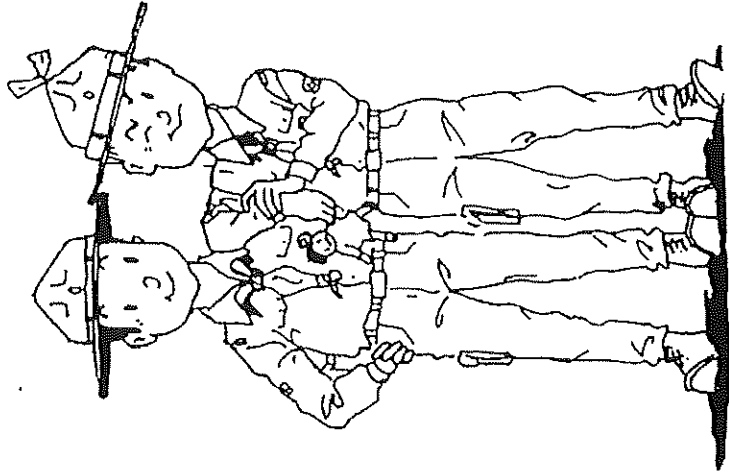
Vierde situatie

Hier staat een streepje rechts van de lijn, je moet dus een weg rechts laten liggen: je gaat rechtdoor.

Vijfde situatie

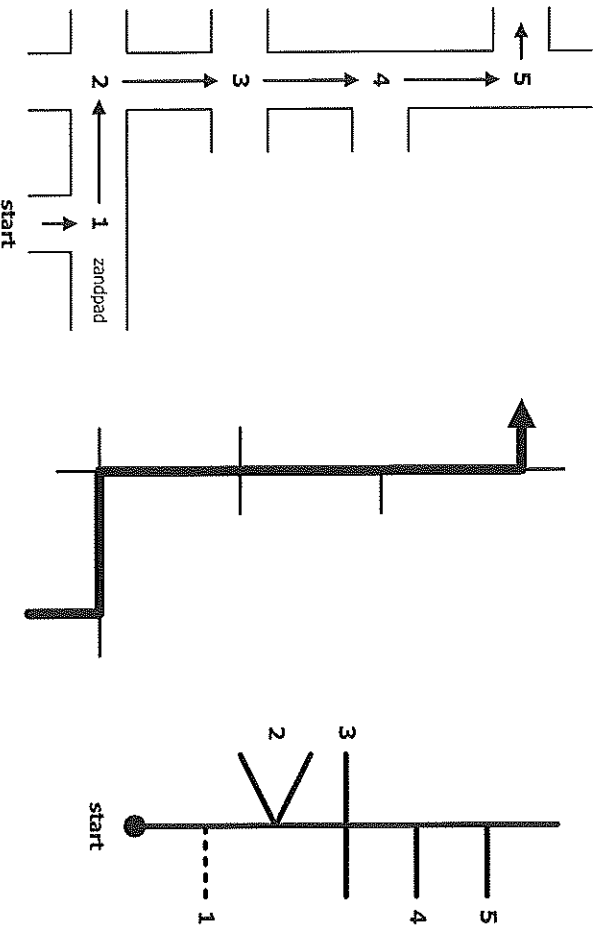
Ook bij de vijfde situatie staat een streepje rechts van de lijn, op deze situatie sla je linksaf. De streepjes op de tocht bij de vierde en vijfde situatie zijn hetzelfde, maar de werkelijke situaties zijn anders!

Uit de vijfde situatie blijkt dus dat een streepje rechts van de lijn niet altijd betekent dat de afslag ook daadwerkelijk aan je rechterhand ligt: hier ligt de weg die je moet laten liggen bijvoorbeeld recht voor je.



Streepjestocht

De streepjestocht is een methode om op een symbolische wijze een tocht uit te zetten. Aan de hand van een voorbeeld hieronder wordt uitgelegd hoe een streepjestocht werkt. Links staat een werkelijke situatie getekend en helemaal rechts de streepjestocht die erbij hoort. Het middelste plaatje is een tussenstap tussen de werkelijke situatie en de streepjestocht en is makkelijk om deze techniek te begrijpen.



Je begint altijd onder aan het papier bij het bolletje en/of 'start' en je volgt de lijn naar boven, dat is de route die je gaat volgen. De streepjes langs de lijn geven aan welke wegen je **niet** in moet lopen.

Bij elke situatie die je in werkelijkheid tegenkomt (kruisingen, afslagen, splitsingen) moet je stoppen en op je streepjestocht kijken wat je moet doen.

Primitief koken

Het primitief koken doen we met behulp van een conservenblik en een kampvuurtje. Wat we precies gaan klaarmaken hoor je wel op de hike!

Blik

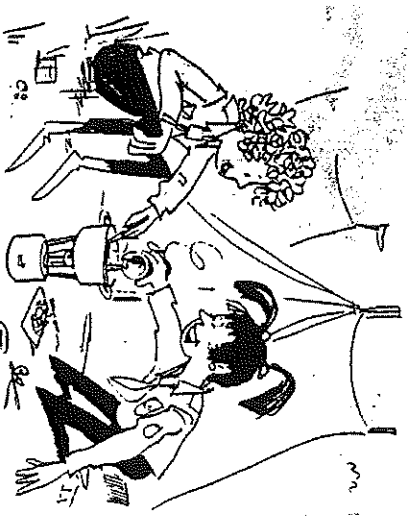
Neem een leeg conservenblik mee van **minimaal 0,8 liter** dat **niet verzinkt is aan de binnenzijde**. Bij verwarming van het blik zou dan zink in je eten kunnen komen en dat is ongezond. De binnenzijde van het blik moet er koperkleurig uitzien. Het blik neem je zelf mee in je rugzak.

Kampvuur

Je maakt samen met je koppelpartner één kampvuur. Begin met het sprokkelen van takken van verschillende dikten: van heel dun tot enkele centimeters dik. Zorg dat je genoeg brandhout hebt klaarliggen, zodat je niet steeds opnieuw moet sprokkelen en het vuur moet achterlaten. Het beste kun je het kampvuur opbouwen door te beginnen met hele kleine takjes (nog dunner dan een lucifer) die je tegen elkaar aan zet als een indianentent. De tweede laag maak je met takjes met de dikte van een lucifer, de volgende laag met weer wat dikkere takjes, enzovoort. Je moet wel zorgen dat je in die 'tent' een gaatje overhoudt om een lucifer in te steken zodat je als je klaar bent het kampvuur van binnenuit kunt aansteken. Als het wat vochtig weer is kun je het beste in de binnenzijde van de 'tent' wat berkenbast stoppen (**niet van de bomen snijden**). Berkenbast brandt altijd; ook als het vochtig is. Gebruik zeker **geen dennenaalden**: die geven

namelijk veel rook, maar branden zeer slecht.

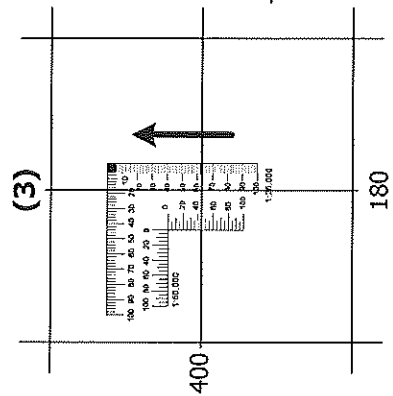
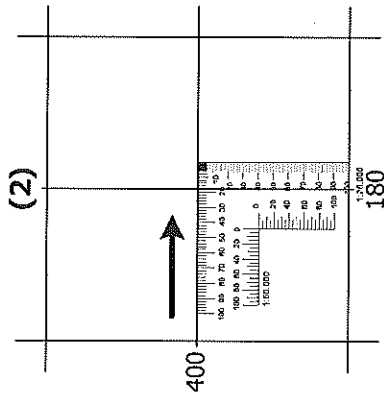
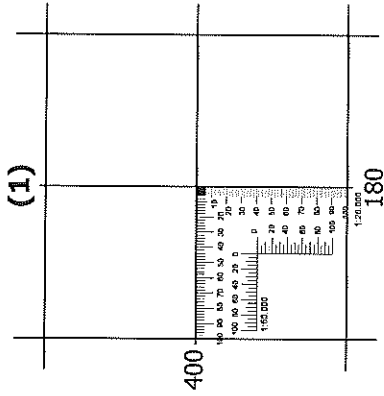
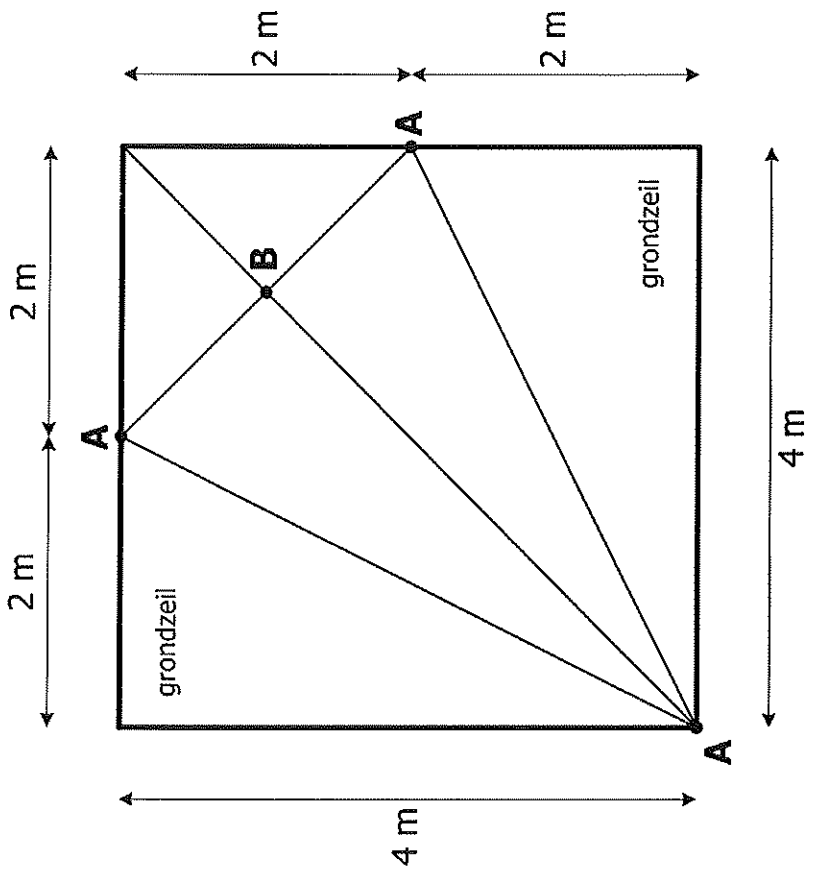
Als het kampvuurtje goed brandt kun je er nog wat dickere takken opleggen. Als het meeste vuur weer verdwenen is en je hebt een mooie hoeveelheid gloeiend hout dan kun je je blik met voedsel erop zetten en gaar laten koken.



Overnachten

De hike telt één overnachting en iedere gids/verkenner slaapt in een zogenaamde frietbuitentje. Het frietbuitentje is zoveel mogelijk water- en winddicht, licht van gewicht en makkelijk op te zetten. Iedereen maakt zijn eigen tent, per koppel dus twee tenten. Je neemt het tentje zelf mee in je rugzak. Op deze twee pagina's wordt uitgelegd hoe je een tentje kunt maken en opzetten.

Wil je zonder luxe kampeermiddelen toch plezierig kamperen, dan is enige kennis van zogenaamde primitieve technieken nodig. De ondergrond is een belangrijke factor waarop je moet letten bij het bouwen van je tent. Let op oneffenheden: een harde, maar gelijke grond ligt beter dan een zachte, maar door steentjes en takjes ongelijke grond. Eventueel kun je een isolatielaag onder de tent leggen, daarvoor kun je dennennaalden, bladeren of droog gras gebruiken. De grond is namelijk koud en onttrekt warmte aan het lichaam. Een koud lichaam rust niet uit.



Laten we nu de weg andersom volgen. Je krijgt een coördinaat opgegeven en je moet op de kaart het bijbehorende punt zien te vinden.

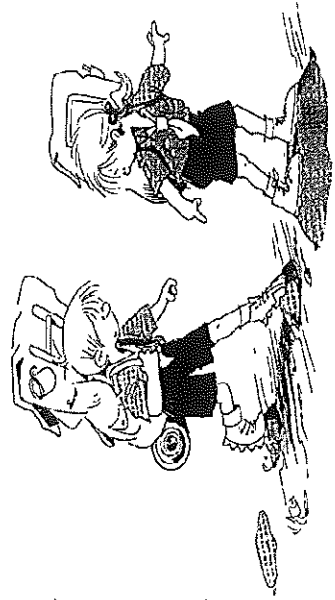
Stel het gegeven coördinaat is

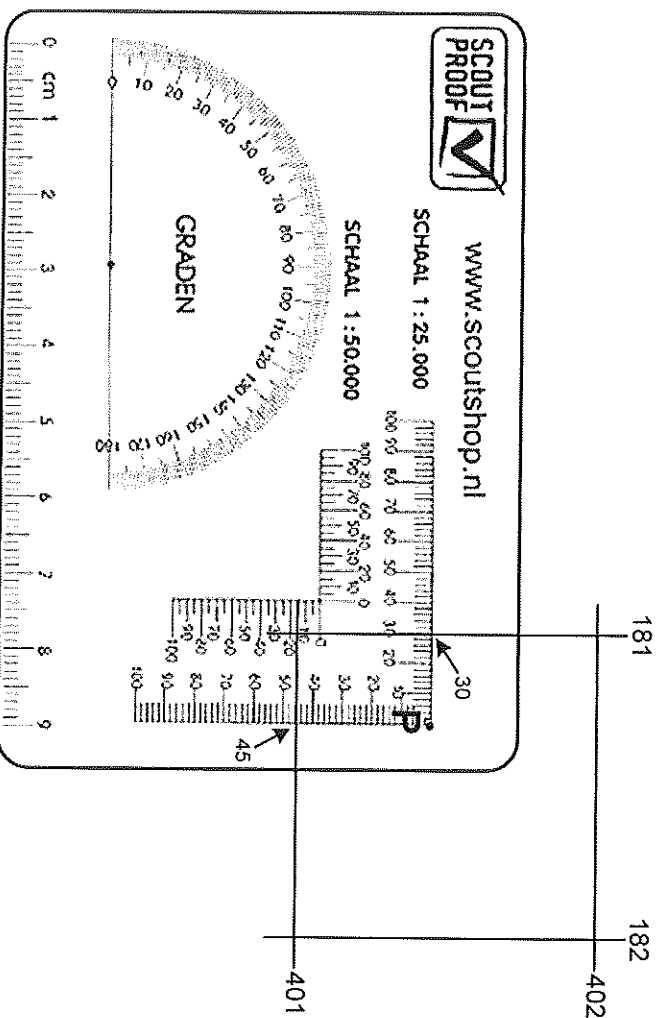
$$X = 180.18 \text{ en } Y = 400.63.$$

Je gaat nu als volgt te werk. Je zoekt het betreffende kaartvierkant op met behulp van de eerste drie cijfers van beide getallen.

Het gaat hier dus om het vierkant 180 - 400.

Dan leg je de kaarthoekmeter op de kaart met de rechterbovenhoek van de kaarthoekmeter precies op de linkeronderhoek van het betreffende kaartvierkant (1). Je schuift de kaarthoekmeter naar rechts tot 18 (2), dan schuif je de kaarthoekmeter recht naar boven tot 63 (3). De rechterbovenhoek van de kaarthoekmeter geeft nu het punt 180.18 - 400.63 aan.





Deze kaarthoekmeter is op ware grootte, je kunt hem voor gebruik uitknippen om er mee te oefenen. Bij de hike krijg je van de leiding een echte kaarthoekmeter.

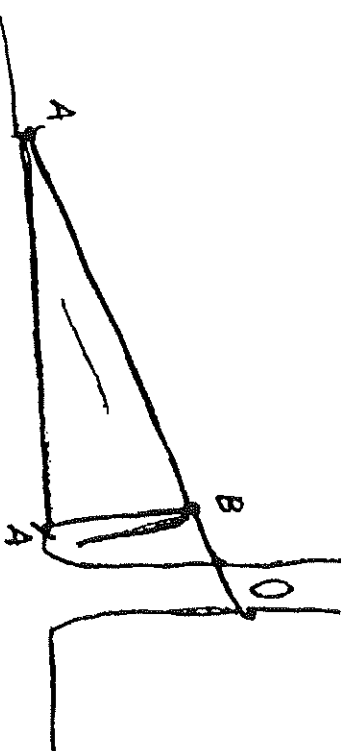
Je kunt nu aflezen wat de coördinaat is, namelijk: 181.30 - 401.45. Het eerste getal noemen we de X-coördinaat en het tweede getal de Y-coördinaat. Dus $X = 181.30$ en $Y = 401.45$. De Y-coördinaat is altijd groter dan de X-coördinaat, je kunt ze dus niet verwisselen.

Voor de zogenaamde frietbuiltent heb je een stuk zwart landbouwplastic van 4 x 4 meter nodig. Vouw het plastic uit en teken er lijnen op met een stift of plak plakband, net zoals op de tekening op de vorige pagina. Doe bij de punten A een steentje of dennennappel in het plastic en bind er een touwtje omheen. Prik geen gaten in het plastic!

Met punt B wordt de tent omhooggetrokken en aan een boom vastgebonden, vervolgens zet je met haringen de punten A op de grond vast. Haringen kun je maken van een stevige tak of iets dergelijks en met je zakmes kun je er een spitse punt aan maken. Dat kun je op de hike doen, je mag haringen ook thuis al maken, maar **de haringen moeten zelfgemaakt zijn!**

Tenslotte vouw je de driehoekige stukken zeil over elkaar als ondergrond voor je luchtbed/matje en je tent is klaar voor gebruik! Probeer de constructie van de frietbuiltent eerst maar eens door een papieren model te maken op schaal of test je tent eens een nachtje uit alvorens ermee op stap te gaan en ervaar of hij aan je verwachtingen voldoet.

- Tip 1: zet samen met je koppelgenoot elkaars tenten op
- Tip 2: zorg dat je voldoende ruimte hebt: meet dat eerst uit
- Tip 3: verwijder voordat je de tent opzet alle oneffenheden
- Tip 4: zet de opening van de tent altijd uit de wind
- Tip 5: zorg ervoor dat niet alleen zijde A-B strak gespannen staat, maar ook de zijden op de grond (A-A)
- Tip 6: om condens tegen te gaan kun je een laken in de tent knopen
- Tip 7: met je tas kun je 's nachts de ingang afsluiten



Plaatsbepaling op de kaart

Naast het kompas is de topografische kaart een belangrijk middel bij het oriënteren. In Nederland kent men de topografische kaarten met verschillende kaartschalen.

De door ons gebruikte kaarten zijn kaarten met schaal 1:25000

Wat is een schaal eigenlijk? Met een schaal is het mogelijk om iets verkleind na te tekenen, te bouwen, etc. waarbij de onderlinge verhoudingen tussen lengte, breedte hoogte en dergelijke blijven bestaan. Schaal 1:25000 wil dan ook zeggen 1 cm op de kaart is in werkelijkheid 25000 cm (omgerekend dus 250 meter). Ga je te voet op hike, dan is een 1:25000 kaart het meest geschikt.

Wanneer je een topografische kaart bekijkt zie je daar verschillende lijnen lopen van noord naar zuid en van oost naar west.

Al deze lijnen vormen een vierkantennet. Deze vierkanten zijn steeds een kilometer lang en breed. Op een kaart van 1:25000 zijn de vierkanten dus 4 x 4 cm groot. Al deze lijnen hebben een nummer. De lijnen op de kaart van Nederland die van het zuiden naar het noorden lopen, de verticale lijnen, zijn genummerd van 0 tot en met 300. De lijnen die van het westen naar het oosten lopen, de horizontale lijnen, zijn genummerd van 300 tot en met 620. Door deze nummering kan elk punt in Nederland met een combinatie van nummers weergegeven worden.

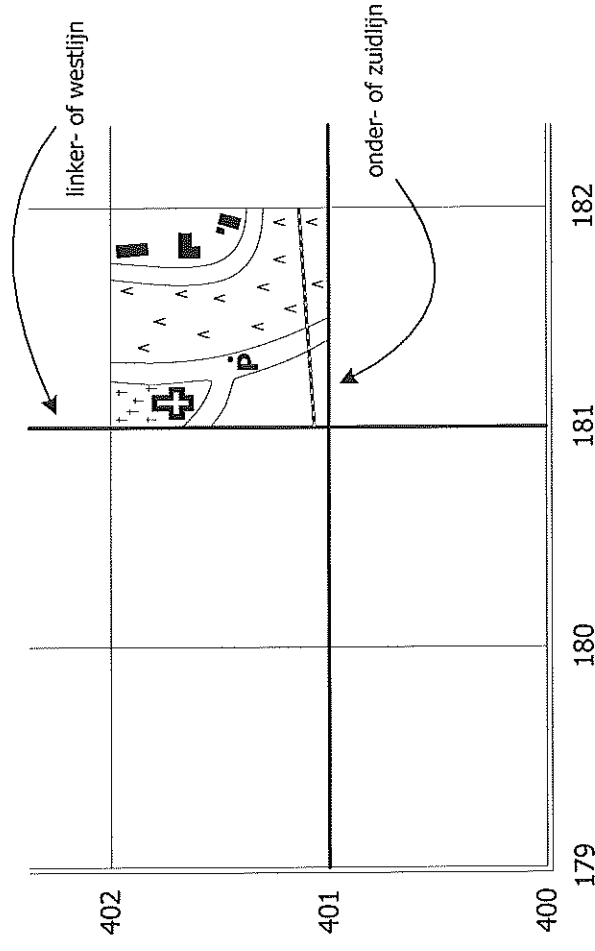
We noemen zo'n combinatie het coördinaat van een punt.

Hoe bepaal je het coördinaat van een punt? Wil je een vierkant aanduiden, dan noem je eerst de lijn die de westelijke grens van het vierkant vormt (nummers 0 t/m 300) en vervolgens de lijn, die aan de zuidzijde van het vierkant loopt (300 t/m 620), dus **eerst de nummers onderaan de kaart en vervolgens de nummers naast de kaart.**



Voorbeelden van mogelijke coördinaten:

181 - 401
111 - 376



Kijk je naar bovenstaande figuur dan zie je dat het punt P in het vak 181 - 401 ligt. Maar dit is niet zo nauwkeurig. Daarom brengen wij een fijnere verdeling aan in de vakken van één bij één kilometer. Wij verdelen deze vakken in vakken van 10 bij 10 meter (de zijden van de vakken delen door 100). Door elk vierkant lopen dus eigenlijk weer 100 lijnen horizontaal en 100 lijnen verticaal.

Om de coördinaten snel en nauwkeurig te kunnen opzoeken en terugzoeken wordt gebruik gemaakt van een zogenaamde kaarthoekmeter.

Deze kaarthoekmeter is te gebruiken bij topografische kaarten met een schaal van 1 : 25000. Je legt de kaarthoekmeter met de hoek op het punt van de kaart waarvan je de coördinaat wilt weten (in ons geval op punt P).