



Insigne spoorzoeken



Naam welp:

Dit insigne hoort in de groep van uitdagende scoutingtechnieken. Het is niet altijd makkelijk, maar dat is nou net de uitdaging van dit insigne.

Als je het over spoorzoeken hebt denk je misschien aan de sporen die je moet volgen bij een speurtocht. Maar voor dit insigne gaan we het ook hebben over windrichtingen (Nooit Opstaan Zonder Wekker) om de volgorde van Noord, Oost, Zuid en West te onthouden.

We gaan kijken hoe een kompas werkt. Je komt ook veel te weten over plattegronden, kaarten en verschillende manieren om een tocht te maken en uit te zetten.

Als je voor het insigne "Spoorzoeken" hebt gekozen ga je wat opdrachtjes doen die in het spel van scouting heel goed kunt gebruiken.

KOMPAS.

Een kompasroos heeft meer dan de vier windstreken die bovenin de tekst staan genoemd. Laat zien dat jij weet welke vier er tussen Noord, Oost, Zuid en West horen.

- 1) Teken een windroos met tenminste 8 richtingen. Zet minimaal 8 afkortingen van de windstreken in de juiste volgorde erbij.
- 2) Pak een landkaart en zoek op welke windrichting je op moet als je de volgende dorpen bezoekt: Helvoirt, Breda, Oisterwijk, Oss, Eindhoven, Kaatsheuvel en Boxtel.

LETTERSPEL.

De windstreken kun je in allerlei spelletjes gebruiken. Kies er een uit van de volgende 2 spellen.

- 3) Gebruik bij deze opdracht het letterbord en begin in het midden. Let er bij het tellen op dat je telkens met 1 begint op de plek van de letter die je als laatste hebt gevonden. Maak een windrichtingen-code voor een woord of zin van minimaal zes letters.

Schrijf de code op de volgende manier op: 5O - 2Z

2W - 3N

Geef het bord en de code aan een andere welp en laat hem de oplossing zoeken.

- 4) Speel dit spel met 2 welpen.

Dobbel met een gewone dobbelsteen en een dobbelsteen met windrichtingen.

Begin in het midden van het plein en gooi om de beurt. Loop telkens het aantal ogen dat je gooit in de windrichting die je gooit. De stoeptegels tellen als vakjes.

ROUTETECHNIEKEN.

Er zijn verschillende om iemand te laten weten welke route hij moet nemen om op de juiste plek uit te komen, denk aan de wegwijzers op straat of de bordjes in een station die vertellen waar je het juiste perron kunt vinden.

- 5) Leg uit hoe je de volgende routes maakt en gebruikt: lintjesroute, bolletje-pijltjesroute, kruispuntenroute en ogenroute.
- 6) Teken een plattegrond van ons hordehol, teken ook het terrein eromheen. Vraag aan de leiding een kompas en kijk waar het noorden is. Teken op je plattegrond een pijl die naar het noorden wijst (de noordpijl), zet er een N of Noord bij.

SPEURTOCHT.

Je kunt op internet een route opzoeken, voor een speurtocht gaan we zelf aan de slag.

- 7) Maak een speurtocht en gebruik daarvoor een routetechniek zoals bij 5) staat aangegeven. Maak ook opdrachten die tijdens de tocht kunnen worden gedaan.
- 8) Loop, samen met de andere welpen, de speurtocht die je hebt gemaakt. Leg de spelletjes of opdrachten uit die je hebt bedacht.

VEEL SUCCES EN ALS JE VRAGEN HEBT KUN JE ALTIJD BIJ DE LEIDING TERECHT.