

Map 4

# ...het KLJ-aanbod

C1. Over tochten en droppings.



# Wegwijz



**Auteur: Kim Celen**  
**© KLJ - 2009**

Een 2-daagse op kamp, een verkenningstocht in de buurt van je weekendplaats, een tocht in de buurt van je lokaal, of gewoon snel te voet naar het bos in de buurt. Op tocht gaan hoort bij KLJ. Je leden vragen er ook geregeld naar, want zij vinden die jaarlijkse avondropping natuurlijk heel erg fijn! Maar jij wil meer dan een leuke tocht: jij wil een veilige tocht, die bij voorkeur ook vernieuwd is? Dan is deze bundel precies wat je zoekt! Want naast richtlijnen over hoe je van je tocht een veilige tocht maakt, vindt je in deze bundel ook heel wat tips en technieken om de tocht deze keer net dat tikje extra te geven.



# Inhoudstafel

1	Veilig op tocht	5
	1.1 Inleiding	5
	1.2 De wegcode voor voetgangers en groepen zonder leider	5
	1.3 De wegcode voor voetgangers in groep met leider	7
	1.4 De richtlijnen van KLJ	9
	1.5 Met de fiets: de wegcode voor individuele fietsers	12
	1.6 Met de fiets: de wegcode voor fietsers in groep	14
	1.7 Op tocht met de fiets: richtlijnen van KLJ	16
	1.8 Met de auto	17
2	Tips om je eigen dropping net iets meer te maken	19
	2.1 Inleiding	19
	2.2 Een kant-en-klare dropping	19
	2.3 Hier kan je best rekening mee houden	26
3	Technieken om van A naar B te gaan	30
	3.1 Tips en aandachtspunten	30
	3.2 Organisatievormen van de tocht	31
	3.3 Tochtvormen	34
	3.4 Technieken	37
	3.5 Codes	44
	3.6 Opdrachten onderweg	53

# 1 Veilig op tocht

## 1.1 Inleiding

In wat volgt geven we je de belangrijkste verkeersregels voor voetgangers en fietsers, alleen of in groep (en al dan niet vergezeld van een leider of wegkapitein). Af en toe laat het verkeersreglement bepaalde keuzes open of is het niet uitdrukkelijk genoeg. Voor die gevallen geven we je alvast een aantal aanbevelingen vanuit KLJ mee.

Een tocht laten vergezellen door een leider of wegkapitein heeft bepaalde voordelen, maar ook gevolgen wat betreft aansprakelijkheid! Als leider of wegkapitein ben je verantwoordelijk voor een tocht. Je moet de reisweg op voorhand goed uitstippelen. Je moet weten welke voetgangers- of fietsvoorzieningen er op het traject zijn. Een omweg kan interessant zijn als je bruggen, doorgangen, tunnels, jaagpaden of aanbevolen trajecten kan gebruiken die specifiek bestemd zijn voor voetgangers of fietsers. Bij fietstochten moet je je ervan vergewissen dat iedereen over de nodige fietsvaardigheid beschikt.

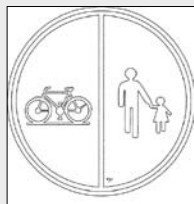
## 1.2 Op tocht: de wegcode voor voetgangers en groepen zonder leiding.

**De onderstaande regels gelden voor individuele voetgangers en voor groepen die wandelen zonder leid(st)er.**

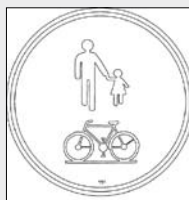
Merk op dat het verkeersreglement geen definitie geeft van een groep of leider. Voor een groep fietsers legt het verkeersreglement een minimum aantal deelnemers op. Voor een groep voetgangers bestaat een dergelijke omschrijving niet. **Kleine groepen voetgangers volgen bij voorkeur de regels voor individuele voetgangers.**

### » Waar stappen?

- Gebruik eerst en vooral de begaanbare trottoirs, de delen van de openbare weg die voor jou zijn voorbehouden door de verkeersborden D9 of D10, of de begaanbare hoge berm.



D9



D10

- Bij gebrek daaraan gebruik je de begaanbare gelijkgrondse bermen.
- Zijn deze niet aanwezig, dan mag je de andere delen van de openbare weg gebruiken (parkeerzones, fietspaden, ...).

Opgelet: als je op het fietspad loopt, moet je voorrang verlenen aan fietsers en bromfietzers. Je mag ook op de rijbaan lopen, maar dan moet je zo dicht mogelijk bij de linkerrand ervan blijven (in tegengestelde richting van de auto's). We raden je echter ten zeerste aan alleen op de rijbaan te lopen als het echt niet anders kan.

- Autosnelwegen en autowegen zijn verboden terrein voor voetgangers.

### » **Hoe oversteken?**

Merk op dat als er op minder dan ongeveer 30 meter een oversteekplaats voor voetgangers is, je verplicht bent deze te gebruiken.

#### **Als er geen oversteekplaats voor voetgangers is:**

- Kies een plek uit waar je goed ziet én goed gezien wordt. Steek nooit over in een bocht, op de top van een helling, onder een brug of tussen geparkeerde voertuigen.
- Kijk naar alle kanten vanwaar er verkeer kan komen.
- Steek voorzichtig over en hou rekening met naderende voertuigen. Als je met meerdere personen bent, dan mogen de andere weggebruikers niet gehinderd worden door het oversteken van jullie groep (ook al ben je op reglementaire wijze begonnen met het oversteken van de rijbaan).
- Ben je in groep en nadert er verkeer zonder dat de groep in één keer kan oversteken, dan moeten degenen die nog moeten oversteken wachten.
- Midden op de rijweg wachten tot een voertuig is voorbijgereden, is helemaal uit den boze!
- Steek de rijbaan altijd loodrecht over (nooit schuin), zonder te slenteren, te hollen of te stoppen.

#### **Op oversteekplaatsen voor voetgangers zonder bevoegd persoon of verkeerslichten:**

- Bestuurders mogen de oversteekplaats slechts met matige snelheid naderen. Ze moeten voorrang verlenen aan de voetgangers die zich op het zebrapad bevinden of op het punt staan zich erop te begeven.
- Steek voorzichtig over en hou rekening met de naderende voertuigen (niet elke bestuurder matigt zijn snelheid).
- Op oversteekplaatsen voor voetgangers zonder bevoegd persoon of verkeerslichten hebben trams altijd voorrang.

### **Op oversteekplaatsen voor voetgangers met verkeerslichten:**

- Let op dat er geen bestuurders zijn die door het rode licht proberen te rijden of die afslaan naar de weg die jij moet oversteken.
- Als het voetgangerslicht op rood springt terwijl je aan het oversteken bent, dan mag je op een normale wijze verder oversteken. Wie zich op dat moment nog op het trottoir bevindt, mag niet meer oversteken (ook al ben je in groep).

### **Op oversteekplaatsen voor voetgangers met een bevoegd persoon:**

- Je mag slechts oversteken wanneer de bevoegde persoon (agent) het toelaat.

## **1.3 Op tocht: de wegcode voor voetgangers in groep met leider.**

Van zodra je **als KLJ-leid(st)er op pad** gaat **met een groep** en er de **verantwoordelijkheid** voor draagt, beschouwt het verkeersreglement je als de leider van de groep. Als leider van een groep ben je verplicht het verkeersreglement te kennen én moet je weten wat de rechten en plichten van een groep zijn. Bovendien moet je over de nodige veiligheidsuitrusting beschikken (bv. verlichting en het bordje om aanwijzingen te geven).

### **Waar stappen?**

- Groepen voetgangers vergezeld van een leider mogen in principe op de rijbaan lopen, rechts in de staprichting.
- Groepen voetgangers van ten minste 5 personen plus een leider mogen ook links op de rijbaan stappen, op voorwaarde dat ze achter elkaar blijven.
- We raden je echter uitdrukkelijk aan zoveel mogelijk de rijbaan te vermijden (zie verder bij richtlijnen KLJ).

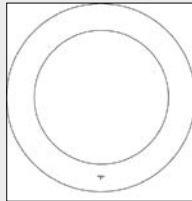
### **Verlichting**

Naast de richtlijnen die we als KLJ voorschrijven (draag altijd fluorescerend materiaal!), ben je wettelijk verplicht volgende verlichting te gebruiken tussen valavond en zonsopgang of overdag bij slechte zichtbaarheid (zichtbaarheid beperkt tot 200 meter):

- Als de groep rechts loopt: een wit of geel licht links vooraan, en een rood links achteraan.
- Als de groep links loopt: een rood licht rechts vooraan, een wit of geel licht rechts achteraan.
- Naargelang de lengte van de rij, moeten op de flanken één of meer gele of witte lichten gedragen worden die in alle richtingen zichtbaar zijn.

## Hoe oversteken?

- Groepen voetgangers vergezeld van een leider moeten zich aan dezelfde regels houden als individuele voetgangers of groepen zonder leider (zie boven)!
- De andere weggebruikers mogen niet breken door een groep voetgangers die het oversteken van de rijbaan op reglementaire wijze is begonnen. Een groep voetgangers onder toezicht van een leider mag dus in één keer het oversteken beëindigen, zelfs wanneer er voertuigen in aantocht zijn.
- Let op: dit mag niet aan verkeerslichten! Het gedeelte van de groep dat zich nog op het trottoir bevindt als het licht op rood springt, moet wachten tot het licht opnieuw groen wordt!
- Op kruispunten zonder verkeerslichten mag de leider van een groep het verkeer stilleggen, maar enkel door middel van een schijf waarop het verkeersbord C3 staat afgebeeld. Als hij daarover beschikt, mag hij andere weggebruikers aanwijzingen geven om de veiligheid van de groep voetgangers te verzekeren. Deze mogen niet in strijd zijn met de verkeerstekens en het verkeersreglement (enkel bevoegde personen mogen dit bv. een politieagent).



C3



### Tip

Als het om een groep kinderen gaat, lopen de oudsten best voor- en achteraan. Zij kunnen de anderen waarschuwen voor aankomend verkeer. Fluitjes zijn hierbij nuttig.





## 1.4 Op tocht: de richtlijnen van KLJ

De onderstaande richtlijnen zijn niet vrijblijvend! De wegcode (het verkeersreglement) bevat enkel de wettelijke regels voor het verkeer. Dit zijn minimumregels. Als je die niet respecteert bega je een strafrechtelijke overtreding.

Maar daarnaast ben je als jeugdbewegingsleid(st)er wettelijk verplicht te voldoen aan de 'toezichtplicht' en de 'organisatieplicht'! Wat dit juist betekent, is wettelijk niet tot in detail gedefinieerd. Daarom stelde KLJ onderstaande richtlijnen voor KLJ-afdelingen op. Als je deze nauwgezet respecteert, voorkom je ongevallen én als er toch iets zou gebeuren, kan je bewijzen dat je de nodige maatregelen hebt genomen om de veiligheid van je leden te garanderen.

We verwachten dus uitdrukkelijk van elke KLJ-afdeling en elke KLJ-leid(st)er dat hij/zij onderstaande richtlijnen kent en respecteert!

### Ken de wegcode

Alleen als iemand van de leiding **de wegcode én de richtlijnen van KLJ** kent, mag hij/zij de leiding nemen van een tocht of wandeling.

### Minimaal aantal leid(st)ers

Als je op tocht gaat, gaan er steeds **minimaal twee leid(st)ers** mee. Een groep alleen op sleeptouw nemen kan absoluut niet! Als er dan iets gebeurt, kan je onmogelijk én je ontfermen over de slachtoffer(s) én over de groep.

Naarmate de groep groeit, heb je meer leiding nodig. Onderstaande tabel geeft aan hoeveel leiding je **minimaal** moet voorzien tijdens een tocht.

Aantal leden	Aantal leiding
0-15	Minimaal 2
16-24	Minimaal 3
24-32	Minimaal 4
32-45	Minimaal 5
45-60	Minimaal 6
60-75	Minimaal 7

### Leden alleen op tocht? Neen!

Leden **jonger dan 16 jaar** gaan **in geen enkel geval alleen** op tocht. Als je dit toch toelaat, verzaak je duidelijk aan je wettelijke toezichtplicht als jeugdbewegingsleid(st)er. Als er dan een ongeval gebeurt, is de kans bijzonder groot dat je persoonlijk aansprakelijk wordt gesteld!

Leden **ouder dan 16 jaar** kan je wel alleen op tocht laten gaan. Maar **ook dan** moet je een **aantal verplichtingen** nakomen:

- Inbouwen van een aantal controlepunten zodat je het gedrag van de groep kan controleren.
- Duid één eindverantwoordelijke aan, eventueel met een aantal helpers (aantal evenredig met de tabel hierboven). Zorg dat deze mensen de wegcode kennen (de wegcode voor groepen zonder leider, zie boven).
- Geef daarnaast ook altijd een GSM én een nummer dat kan gebeld worden mee. Op die manier kan je op elk moment in contact treden met de groep.

### **Verlichting: verplicht**

Eén simpele regel: als je op tocht gaat **draag je altijd zoveel mogelijk reflecterende hesjes en lichtweerkaatsers, ook overdag!**

Slechte zichtbaarheid is immers niet alleen 's nachts een probleem, maar ook bij slecht weer. En het weer kan nu éénmaal snel omslaan. Maak er dus een gewoonte van om op tocht altijd veiligheidsmateriaal te dragen!

Zorg dat iedereen een reflecterende armband draagt (net boven de elleboog). Als de groep rugzakken draagt, rust je deze best ook uit met reflecterende strips. Draag daarnaast zoveel mogelijk fluorescerende hesjes. Als er niet voor iedereen één is, verspreid je de mensen die een hesje dragen zo goed mogelijk over de groep. Zeker voor en achteraan!

Vraag bovendien aan je leden dat ze kleding met heldere kleuren dragen. Dit verhoogt de zichtbaarheid aanzienlijk!

Vergeet daarnaast niet dat de wegcode tussen het vallen van de avond en het aanbreken van de dag of bij beperkte zichtbaarheid overdag extra verlichting verplicht:

- Als de groep rechts loopt: een wit of geel licht links vooraan, en een rood links achteraan.
- Als de groep links loopt: een rood licht rechts vooraan, een wit of geel licht rechts achteraan.
- Naargelang de lengte van de rij, moeten op de flanken één of meer gele of witte lichten gedragen worden die in alle richtingen zichtbaar zijn.

### **Op tocht bij slecht weer of in het donker?**

Is af te raden. Je neemt een groot risico!

### **Op de rijbaan wandelen: vermijden!**

Hoewel de wegcode het in een aantal specifieke situaties toelaat om als groep op de rijbaan te lopen, kies je als KLJ-groep enkel voor de rijbaan als het écht niet anders kan. Indien mogelijk loop je altijd op het voetpad, de berm, het fietspad, de parkeerzone, enz.

Ben je toch verplicht om op de rijbaan te lopen, weet dan dat dit een gevaarlijke situatie is. Voorzie indien mogelijk extra begeleiders en neem nooit meer dan de helft van de breedte van de rijbaan in.

## **Leiding: niet gezellig samen kletsen**

Als leiding verspreid je je over de groep:

- Iemand neemt duidelijk de leiding en loopt van voor. Geen enkel lid loopt voor de leider!
- Iemand neemt de staart. Geen enkel lid loopt achter de leider!
- De rest van de leiding verspreidt zich over de groep.

Zeker als je met grote groepen op stap gaat, is een fluitje absoluut noodzakelijk! Je kan er leden mee tot de orde roepen, waarschuwen voor aankomend verkeer, enz. Bovendien geeft het de leiding aan de staart de mogelijkheid te communiceren met de leiding aan de kop (trager lopen, wachten, ...).

## **Oversteken**

Je houdt je uitdrukkelijk en onvoorwaardelijk aan de wegcode. Dit betekent dat je als leider van een groep enkel het verkeer mag stilleggen als je voorzien bent van een bordje C3. Als je met een grote groep op stap bent, voorzie je best meerdere leiding met zo'n bordje. Bij het oversteken stellen leiders zich op de rijbaan op, aan weerszijden van de groep.

Oversteken is gevaarlijk. Dit is niet het moment voor grapjes of stunts. Je neemt als leiding je verantwoordelijkheid en schrikt er niet voor terug onverantwoordelijk gedrag onmiddellijk aan te pakken.

## **De wegcode en deze regels gelden altijd!**

Je loopt niet enkel tijdens een echte tocht op straat. Ook bv. tijdens een dorpspel begeef je je op de openbare weg. Ook dan gelden de wegcode en deze regels! Weet dat een spel dubbel gevaarlijk is omdat zowel je leden als jij zelf niet dezelfde veiligheidsreflex hebben als bij een echte tocht.

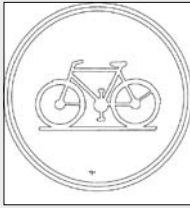


## 1.5 Op tocht met de fiets: de wegcode voor individuele fietsers

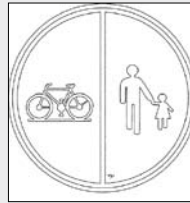
(Bron: Veilig op stap: te voet of per fiets, alleen of in groep – BIVV)

### » Waar fietsen?

- Je moet de berijdbare fietspaden gebruiken, het fietspad wordt aangeduid door:
  - Twee evenwijdige witte onderbroken strepen: je moet het fietspad volgen dat rechts in je rijrichting ligt;
  - Verkeersborden D7 of D9: je moet het fietspad volgen in de richting aangeduid door het verkeersbord. Tweerichtingsfietspaden moet je soms links in je rijrichting volgen; let in dat geval extra op bij kruispunten: autobestuurders verwachten niet steeds fietsers die uit de andere richting komen.



D7



D9

- Als een deel van de openbare weg aangeduid is door het verkeersbord D10, moet je dat volgen. In dat geval mag je de voetgangers die er zich bevinden niet in gevaar brengen.



D10

- Bij **gebrek aan fietspaden** mag je de parkeerzones en gelijkgrondse bermen rechts in je rijrichting gebruiken, op voorwaarde dat je voorrang verleent aan de weggebruikers die er zich bevinden. Buiten de bebouwde kom mag je ook de trottoirs en verhoogde bermen gebruiken (met hetzelfde voorbehoud).

- Bij **gebrek aan andere oplossingen moet je op de rijbaan fietsen, zo dicht mogelijk bij de rechterrand ervan**. Let op voor autodeuren en rioolroosters. Je mag met twee naast elkaar rijden, behalve wanneer:
  - Het kruisen met een tegenligger onmogelijk is (binnen en buiten de bebouwde kom).
  - Er achteropkomend verkeer in aantocht is (buiten de bebouwde kom).
- Autosnelwegen en autowegen zijn verboden terrein voor fietsers.

#### »» **Andere verplichtingen?**

- **Steek je arm uit telkens je van richting gaat veranderen**, behalve als dit je evenwicht in het gedrang brengt.
- Tussen het vallen van de avond en het aanbreken van de dag, en overdag wanneer de zichtbaarheid minder dan 200 meter bedraagt, moet je fiets vooraan met een wit licht en achteraan met een rood licht verlicht zijn. Ook kinderfietsen, racefietsen en terreinfietsen moeten dan de nodige **verlichting** en reflectoren hebben.
- Als je de rijbaan oversteekt of op de rijbaan komt om naar links af te slaan, moet je voorrang geven aan de weggebruikers die de rijbaan volgen. Rijd je op een fietspad en is er een oversteekplaats voor fietsers (witte blokken), dan moet je die gebruiken om over te steken.
- Beperkt eenrichtingsverkeer: volg de verkeerstekens ter plekke en rij rechts in de tegengestelde richting in straten waar dat toegelaten is. Let op voor geparkeerde wagens en wees voorzichtig bij elk kruispunt.



- Zorg dat je fiets steeds wettelijk in orde is: bel, remmen, lichten en reflectoren. Maar verwaarloos ook de andere onderdelen niet: banden, wielen, ketting,...
- **Vergeet niet dat je als fietser ook gebonden bent aan de gewone verkeersregels (bv. stoppen bij een zebraad, voorrang van rechts, enz.).**

## 1.6 Op tocht met de fiets: de wegcode voor fietsers in groep

(Bron: Veilig op stap: te voet of per fiets, alleen of in groep – BIVV)

Als je fietst in groep, heb je twee mogelijkheden: je volgt de regels van de individuele fietsers of je volgt de regels die gelden voor fietsers in groep. Als je voor het laatste kiest, heb je meer mogelijkheden, maar ook meer verplichtingen. De wet bepaalt dat om de regels van een groep te kunnen volgen, je minstens met 15 moet zijn. In wat volgt de wegcode voor fietsers in groep.

### » Waar en hoe rijden?

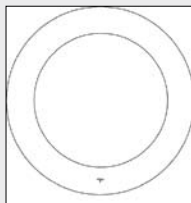
- Gebruik van de fietspaden is niet verplicht.
- Met twee naast elkaar rijden op de rijbaan mag altijd, op voorwaarde dat je gegroepeerd blijft.
- Op een rijbaan zonder rijstroken mag je niet meer dan de breedte van één rijstrook innemen (ongeveer 3 meter), en in geen geval meer dan de helft van de rijbaan.
- Op een rijbaan met rijstroken mag je alleen de rechter rijstrook gebruiken.

### » Wegkapiteins en begeleidende auto's

- Van 15 tot 50 fietsers:
  - Minstens 2 wegkapiteins toegelaten.
  - 1 of 2 begeleidende auto's toegelaten.
- Van 51 tot 150 fietsers:
  - Minstens 2 wegkapiteins verplicht.
  - 2 begeleidende auto's verplicht.

### Wegkapiteins:

- Wegkapiteins moeten ten minste 21 jaar oud zijn en om de linkerarm een band dragen met de nationale driekleur en het woord 'wegkapitein'.
- Op kruispunten zonder verkeerslichten kunnen zij het verkeer stilleggen door middel van een schijf met de afbeelding van het verkeersbord C3, en aanwijzingen geven aan de andere weggebruikers.



C3

- De wegkapitein moet niet langer de lijst van deelnemers in zijn bezit hebben.

### **Begeleidende auto's:**

- Begeleidende auto's moeten de groep op ongeveer 30 meter voorafgaan of volgen. Als er slechts één auto is, moet deze volgen.
- De begeleidende auto's moeten op het dak een blauw bord voeren dat voorzien is van onderstaande pictogrammen en dat goed zichtbaar moet zijn voor het tegemoetkomende en achteropkomende verkeer.



**Als afdeling heb je meestal niet de mogelijkheid om reglementaire begeleidende auto's te voorzien. We raden je dan ook uitdrukkelijk aan om de regels van individuele fietsers te volgen! (zie boven)**



## 1.7 Op tocht met de fiets: richtlijnen van KLJ

Als je op tocht gaat met de fiets gelden dezelfde veiligheidsrichtlijnen als wanneer je te voet op tocht gaat. Lees dus ook de richtlijnen op p. 9 grondig na! Daarnaast gelden nog een aantal extra richtlijnen. We verwachten uitdrukkelijk van elke KLJ-afdeling en elke KLJ-leid(st)er dat hij/zij, naast de richtlijnen op p. 9, ook onderstaande richtlijnen kent en respecteert!

### » Fietshelm

Een fietshelm vermindert het risico op hoofdletsels met 85%! Niet zeuren, gewoon verplichten, zeker bij jonge leden.

### » Reparatiemateriaal

Neem als leiding altijd het nodige reparatiemateriaal mee voor lekke banden en reserve-lampjes voor de verlichting.

### » Welke regels volgen?

De meeste KLJ-afdelingen hebben nu eenmaal niet de mogelijkheid om reglementaire begeleidende auto's te voorzien. We raden je dan ook uitdrukkelijk aan om de **wegcode voor individuele fietsers** te volgen! Dus niet op de rijbaan fietsen.

### » Controle van de fietsen

Bezorg al je leden in voorbereiding van het kamp of de activiteit onderstaande fietscontrolekaart. Controleer de fietsen van de leden voor de activiteit of het kamp. Fietsen die niet in orde zijn, kunnen helaas niet mee!

#### Fietscontrolekaart

Wettelijk verplicht:

- Twee werkende remmen
- Een goed functionerende bel
- Een witte reflector vooraan
- Een rode reflector achteraan
- Een witte reflecterende strook aan weerszijden van elke band en/of minstens twee gele of oranje dubbelzijdige reflectoren per wiel
- Gele of oranje reflectoren aan weerszijden van elke pedaal
- Fietsers moeten 's nachts en wanneer de zichtbaarheid minder dan ongeveer 200m bedraagt, een vast licht of knipperlicht gebruiken. Een wit of geel licht vooraan en een rood licht achteraan. Dit rode licht dient 's nachts, bij helder weer zichtbaar te zijn van op een afstand van minimum 100m. Beide lichten mogen zowel op de fiets als op de fietser bevestigd worden.



Hier let je ook best op:

- Zadel: stevig vastgezet, op de juiste hoogte
- Stuur: stevig vastgezet, iets hoger dan het zadel
- Wielen: stevig vastgezet, zonder speling
- Spaken: strak aangespannen
- Velgen: zonder vervorming
- Banden: zonder scheuren, uitstulpingen of afgesleten loopvlak, hard opgepompt
- Ketting: goedgesmeerd, met ongeveer 1 cm speling
- Pedalen en trapas: zonder speling
- Frame: zonder roest of beschadigingen

## 1.8 Met de auto

Ook wanneer je verplaatsingen organiseert met de auto zijn er **een aantal belangrijke wettelijke verplichtingen** waaraan je je moet houden. Probeer echter het gebruik van de auto zoveel mogelijk te beperken.

### De autogordel

- Alle inzittenden in een personenwagen moeten de gordel dragen. Er zijn slechts enkele uitzonderingen:
  - Kinderen in een kinderzitje.
  - De bestuurder die kleiner is dan 1,50 meter.
  - De mensen met een vrijstelling omwille van medische redenen.

### Vervoer van kinderen (iedereen jonger dan 18 jaar!)

- Kinderen die **kleiner zijn dan 1m35** moeten vervoerd worden in een voor hen geschikt kinderbeveiligingssysteem (kinderzitje).
- Kinderen die **groter zijn dan 1m35** moeten meereizen in een voor hen geschikt kinderbeveiligingssysteem of moeten de gordel dragen.
- Je mag zoveel kinderen vervoeren als het **aantal beschikbare zitplaatsen** in een auto. Er mag niemand zonder gordel in de auto zitten! Je zet ook nooit twee kinderen in één gordel!
- Kinderen mogen op elke leeftijd voorin plaats nemen, op voorwaarde dat ze vastgeklikt worden zoals de wet het voorschrijft.

In de wet wordt een uitzondering voorzien voor incidenteel vervoer. Dit is vervoer over korte afstand, wanneer de kinderen niet door de eigen ouders vervoerd worden. Als KLJ-afdeling moet je niet over kinderzitjes beschikken als je kinderen vervoert om een activiteit te doen op verplaatsing (bv. naar het zwembad). Dit kan alleen als ze achterin meereizen. Moet je een verre afstand overbruggen (bv. kamp of weekend), dan regel je best wel met de ouders dat je hun kinderzitjes kan gebruiken voor die periode.

**Kinderen tot 12 jaar nemen bij voorkeur op de achterbank plaats,** tenzij deze reeds volzet is.

## Uitstappen

Passagiers stappen best uit aan de kant van de huizenrij (rechterkant van de auto), niet aan de kant van het verkeer.

## De chauffeur

- Houdt zich altijd aan de verkeersregels!
- Rijdt niet roekeloos of onder invloed!
- Past zijn/haar snelheid aan aan de omstandigheden (mist, regen, enz.).
- Rijdt defensief in plaats van agressief. Op die manier vermindert de kans op ongevallen.



## 2 Tips om van je eigen dropping net iets meer te maken

### 2.1 Inleiding

In dit deel bieden we je een kant-en-klare dropping aan en staan we stil bij een aantal zaken waar je best rekening mee houdt.

### 2.2 Een kant-en-klare dropping

#### » Uitnodiging

**VOOR ELKE  
JAN-ZONDER-VREES  
DIE DEZE MISSIE AANDURFT !**

LF <JUBV JE <LLF LL  
עבם-טובםקסוולס  
גבגדגגגגגגגגגגגג  
19 November  
ממ טעטעס. ממ כנשסססס  
בלאגגגגגגגגגגגג  
ממממממ. ממממ >מממ >מממ-  
ממממממממממממממממממ  
ממממממממממממממממממ  
ממממממממממממממממממ  
ממממממממממממממממממ  
ממממממממממממממממממ  
ממממממממממממממממממ

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR

~~ST~~  
~~UV~~ ~~WX~~  
~~YZ~~

Elke letter vervang je door de omlijsting waarin hij zich bevindt. Voor de letter die rechts in het vakje staat komt er telkens een punt bij

KLJ =



**VERTEL HET THUISFRONT DAT JE TOT 23u30 AAN DE SLAG BENT.**

## » Planning van de dropping

- 19u00: verzamelen aan het lokaal
- 19u10: toneeltje (inleiding en welkom) + opdracht 1 + groepsindeling + vertrek
- 19u30: droppen, de groepjes worden weggebracht
- Onderweg: opdrachten
- Rond 21u50: telefoon
- Rond 23u00: terug aan het lokaal voor de slotshow: zingen van tochtlied + uitdelen 'oorkonde'
- 23u30: einde

## » De eigenlijke dropping

De leden worden om 19u aan het lokaal verwacht. Zorg er voor dat het lokaal tijdig ingekleed is in het thema en dat je met de leiding het openingstoneeltje voorbereid hebt.



### Tip

Het is altijd leuk om met een bepaald thema te werken. Je kan de leden een herkenbaar attribuut (in het thema) laten meebrengen en de opdrachten kaderen binnen het thema. Probeer misschien ook tijdens het vervoer iets in het thema te doen.

### ● Inkleding – welkom

Onderstaand openingswoordje kan je gebruiken om je leden welkom te heten en de activiteit in te leiden.

*Welkom allemaal!*

*Het zijn bizarre tijden. De wereld wordt er niet beter op. We worden op alle mogelijke manieren gevolgd: satellieten, af luisterapparatuur, screening van onze mails, ... Dit niet alleen door onze geheime dienst, die dit doet om ons te beschermen, maar ook door terroristen.*

*Het wordt tijd dat België de strijd tegen het terrorisme fors gaat verhogen. Om terroristen een stapje voor te zijn heeft de Belgische geheime dienst beslist om gewone burgers op te leiden tot geheime agenten.*

*Wij KLJ'ers werden aangesproken en verplicht mee te werken. Tegen deze geheime missie konden we geen neen zeggen. Vandaag worden er nieuwe geheime agenten gerekruteerd. Als geheim agent is het belangrijk goed te kunnen stappen, codetaal te kunnen ontcijferen en verschillende opdrachten te kunnen uitvoeren. Je moet richtingen vinden in het hele land en je mag niet bang zijn in het donker.*

*Tijdens deze avondmissie worden jullie getest. Je sportieve capaciteiten worden bekeken aan de hand van je wandelkwaliteiten. Je inzicht zal blijken wanneer je de weg terug kan vinden. En gehoorzaamheid, behendigheid en snelheid worden duidelijk tijdens de verschillende opdrachten die je vanavond voorgeschoteld krijgt. Meteen wordt ook duidelijk of je in groep kan functioneren en of je verantwoordelijkheid kan opnemen.*

*Onthou goed! Deze missie is geheim. Vertel dan ook aan niemand die je op straat tegenkomt waarmee je bezig bent. Jullie krijgen geen speciale kledij mee. Je moet zo 'normaal mogelijk' overkomen. Doe gewoon alsof jullie met een KLJ-activiteit bezig zijn. Doe geen rare dingen zodat mensen zich geen vragen gaan stellen!*

*Straks vertrekken jullie in twee groepen. Maar eerst moeten we het veiligheidsaspect onder de loep nemen. Veiligheid is in deze onveilige tijden een must! Ik leg jullie de eerste opdracht van deze avond uit. Let dus goed op! Je wordt de ganse avond gecontroleerd of je het goed doet of niet! En als je een geheim agent wil worden, kan je je geen fouten permitteren!*

### ● **Opdracht 1**

Fluohesjes, lichtjes en ander veiligheidsmateriaal worden uitgedeeld. Vertel de leden heel duidelijk dat je verwacht dat ze het veiligheidsmateriaal gedurende de volledige activiteit dragen. Leg hen ook klaar en duidelijk de verkeerswetgeving uit (zie hiervoor in het eerste deel van deze bundel).



Tip

Veiligheid boven alles! Als je dit in het verhaal inkleedt maak je er bovendien nog iets leuks van.

### ● **Groepsindeling**

De deelnemers krijgen elk een stukje touw. Er zijn twee kleuren touwtjes. De touwtjes hebben bovendien een verschillende lengte. Je kan de groep indelen volgens de kleur en/of de lengte van de touwtjes.

### ● **Vertrek**

Voor 'de missie' echt van start gaat doe je nog een aantal mededelingen.

- Blijf steeds in jullie groepje.
- Elk groepje krijgt een stok van 3 meter mee en moet die de hele dropping bijhouden.



Tip

Om te voorkomen dat je leden gaan liften zijn er een aantal mogelijkheden:

- In een kalme omgeving wordt de kans automatisch kleiner.
- Je kan je leden per groepje een stok van 3 meter meegeven. Die moeten ze altijd bij zich hebben. Als je stopplaatsen op de dropping inlast kan je op die plaatsen een merkteken op de stok aanbrengeen.

- Je kan een leid(st)er met elk groepje meesturen. Hij/zij mag niets over de weg vertellen, maar gaat mee om te begeleiden. De leid(st)er kan wel protesteren als er gelift zou worden.
- Wanneer een patrouille van KLJ (auto van één van de leid(st)ers) bij jullie groepje langskomt, mogen jullie niet gezien worden bij het voorbijrijden! Graskanten, bomen, ... plaatsen genoeg om jullie onzichtbaar te maken. Ziet de patrouille jullie wel dan volgt er wat.



#### Tip

Je kan je leden een opdracht geven wanneer ze gezien worden of je kan ze opnieuw inladen en een stuk verder weer droppen.

- We willen van elk groepje één gsm-nummer waarop jullie deze avond bereikbaar zijn.
- Elk groepje krijgt van ons een gsm-nummer (nummer van iemand van de leiding) waarop we in geval van een probleem, ongelukje, pech, ... te bereiken zijn.



#### Tip

Een gsm is gemakkelijk om contact te houden met een groepje. Geef een telefoonnummer mee waarop ze kunnen bellen in probleemsituaties, bv. als ze verdwaald zijn. Als jullie zelf een gsm-nummer van iemand van de groep hebben, kunnen jullie onderweg gsm-gewijs opdrachten doorgeven.

- Onderweg krijgen jullie opdrachten. Het is de bedoeling dat jullie die zo goed mogelijk uitvoeren.

### • **Droppen**

*De leden worden gedropt. Zie verder voor over het waar en het hoe droppen.*

### • **Start**

Wanneer de leden vertrekken krijgen ze een opdracht mee die ze onderweg moeten uitvoeren. De leden moeten een tochtlied (met eigen tekst) op een bestaand nummer maken. Ze moeten dit op het einde van de dropping voorstellen.

Daarnaast krijgen ze een envelop mee met een boodschap. Deze envelop mogen ze na tien minuten stappen open maken.

### **Envelop met opdracht**

In de envelop zit volgende mededeling.

*Wandel naar het huis, gelegen in de Wittevrouwenstraat nummer 17. Bel aan en vraag een telefoonboek. (Adres aan te passen aan je eigen omgeving.)*

*Zoek een aantal telefoonnummers op. Is het laatste cijfer van het telefoonnummer even, dan moet je naar rechts. Is het laatste cijfer oneven, dan moet je naar links.*

Wie	Telefoonnummer	Volgende straat
Dhont-Tibo M, Houtemstraat 547, Tienen	.....	Links of rechts
Geldof J, Middelstraat 7A, Koekelare	.....	Links of rechts
Bonte B, Bergstraat 17, Aalter	.....	Links of rechts
Vanderveken H., Marlier 40, asse	.....	Links of rechts
Tas M, Truyerstraat 5, Heers	.....	Links of rechts
Sips M., Dubbeekstraat 136, Aarschot	.....	Links of rechts


Je maakt een gelijkaardige mededeling voor de andere groep.

### ● Plaats X

Wanneer de route juist wordt gevolgd komen de leden op plaats X. Daar wacht een bestuurslid met 4 opdrachten. Wanneer de opdracht juist is krijgen de leden een blad met foto's op. Die foto's wijzen de leden de weg. Op zich kunnen ze ook zonder foto's verder wandelen (richting KLJ-lokaal). Maar bij blad 2 en 4 krijgen ze een 'geheime plaats' waar iets te verkrijgen is.

Met blad 2 kunnen ze een bonnetje verdienen.

Bon



Wanneer de KLJ-patrouille jullie opmerkt zijn jullie met deze bon vrijgesteld van een extra dropbeurt

Op blad 4 staat te lezen waar de leden een pak koeken kunnen vinden.

### De verschillende opdrachten:

1. Geheimschrift (zie verder)  
Volgende tekst moeten ze ontcijferen: "Hoe meer opdrachten jullie goed uitvoeren, hoe meer kans jullie maken op een extraatje. Veel succes!"
2. 22 bekende voetballers opsommen.
3. De vuilniszak: Sta met de ganse groep op een opengeknipte vuilniszak. Deze moet omgedraaid worden zodat de onderkant de bovenkant wordt, maar niemand van de personen op de vuilniszak mag de grond raken. Ze blijven met andere woorden op de zak staan.
4. Het KLJ-lied zingen.

Daarna kunnen de deelnemers hun weg vervolgen aan de hand van de foto's. Hoe meer opdrachten juist, hoe meer fotobladen ze hebben. De extraatjes zijn natuurlijk ook de moeite waard!

- **Telefoon**

Rond 21u50 wordt de groep opgebeld door een persoon die ze niet kennen. Zorg ervoor dat ze ook het telefoonnummer niet kennen. Lees volgend bericht voor:

*Beste KLJ'ers,*

*We hebben zopas een nieuw bericht ontvangen. "Straks zal er een licht aan de hemel verschijnen. Als dat gebeurt, bel dan naar dit nummer: ...". (Nummer van iemand van de leiding.)*

*Blijf kalm, hou je rustig, verraad jezelf niet en blijf beleefd.*

- **Licht aan de hemel**

Vuurpijl afschieten. (Over het gebruik van vuurwerk: zie verder.)

- **Bellen**

Wanneer de deelnemers bellen naar het nummer krijgen ze volgende boodschap:

*Beste KLJ'ers. Bij deze geef ik jullie een codewoord. VISBAKJES. Dit woord is het paswoord van het [geheimemissie1@hotmail.com](mailto:geheimemissie1@hotmail.com) - adres. Probeer de boodschap die - via mail - voor jullie op dit e-mailadres staat te ontvangen.*

De andere groep krijgt hetzelfde codewoord maar het e-mailadres: [geheimemissie2@hotmail.com](mailto:geheimemissie2@hotmail.com). Je kan natuurlijk ook een ander e-mailadres aanmaken.

- **Mail**



**Wij**  
20/08/2004 10:55

Aan [geheimemissie@hotmail.com](mailto:geheimemissie@hotmail.com)  
Cc  
Bcc  
Onderwerp **BOODSCHAP**

Beste KLJ'ers,

Proficiat. Tot nu toe verloopt deze missie goed.  
We hebben straks een geheime afspraak.

We verwachten jullie aan de kerk van ons dorp.  
Wandel er nu onmiddellijk heen!

Tot daar!

Wij.

Volgende mail is te lezen:



- **Kerk**

Aan de kerk wachten beide groepen op elkaar. Voorzie een aantal opdrachten zodat de ene groep niet doelloos op de andere moet wachten. Bv.:

1. Piramide bouwen
2. Suikerbiet uithollen en er een theelichtje inzetten
3. Geruisloos sluipend een parcours afleggen
4. Rond de kerk trekken in commandostijl (Opgelet, achter elk hoekje kan gevaar schuilen!)

- **Slotmoment**

Het slotmoment vindt plaats in het KLJ-lokaal. Voorzie een warm drankje bv. soep of warme chocomelk.

Lees volgende tekst voor:

*Proficiat allemaal*

*Jullie zijn hier goed geraakt. We hebben mooie dingen opgemerkt deze avond. Er zit potentieel in deze groep. We hebben een aantal nieuwe geheime agenten in spé gezien. Helaas kunnen we deze nu niet bekendmaken. Anders zou een geheim agent niet meer geheim zijn ...*

*Toch willen we nog een laatste iets testen. Jullie zangtalent. Dit is namelijk handig wanneer je moet infiltreren in een volgende X-factor of Idool-editie.*

*De leden zingen hun tochtlied met eigen tekst (opdracht bij start).*

*Jaja, we moeten toegeven, misschien vallen er na dit optreden wel een aantal kandidaten af (of hebben we net extra potentieel gezien?). Maar goed, we bespreken het allemaal nog wel met de belangrijkste topagenten van de geheime dienst.*

*We willen jullie evenwel niet zomaar naar huis sturen. Als beloning voor deze moedige doorzettingstocht, jullie strijden en vechten, jullie doorbijten en samenwerken benoemen we jullie allemaal tot ereleden van de Koninklijke Academie van de "Geheime-Jan-zonder-vrees-agenten". Welkom !*


De leden krijgen een oorkonde

**OORKONDE**

Naam: .....

is erelid geworden  
van de koninklijke Academie van  
de 'Geheime-Jan-zonder-vrees-agenten'  
op 19 november 2004

Van harte proficiat!

Wij 

*Daar moeten we op klinken! Alcohol is tijdens geheime missies verboden, vandaar deze heerlijke chocomelk of soep. Laat het jullie smaken! En nogmaals: van harte bedankt voor jullie inzet en een dikke proficiat!*

## 2.3 Hier kan je best rekening mee houden

### » Is de omgeving geschikt?

Een parcours waar je alleen maar langs grote wegen kunt wandelen is eigenlijk niet veilig, noch gezellig. Kleine weggetjes, paadjes, ... maken een dropping veel aantrekkelijker en bovendien een pak veiliger.

Je kan de voorkeur geven aan een weinig bebouwde omgeving. Dit heeft een aantal voordelen (minder bewoners → nachtlawaai, minder kans dat je leden liften, ...) maar ook nadelen (geen huizen om aan te bellen met een opdracht, ...).

Let er op dat je overal in de omgeving kan en mag komen. Hou dus rekening met bv. privé-domein, parken die 's avonds gesloten zijn, ...

Kiezen jullie voor een cafévrije route of juist niet? Een café kan een mogelijke stopplaats zijn om een opdracht of stempel te ontvangen maar een dropping mag geen alcoholfeest worden. Maak hierover duidelijke afspraken met je groep!



Tip

Ga je in een onbekend gebied (bv. op kamp) een dropping doen, zoek dan op een stafkaart hoe de omgeving er uit ziet en verken deze op voorhand.

## » Welk soort dropping kiezen jullie?

Er zijn verschillende mogelijkheden om je leden op dropping te sturen. We geven een aantal mogelijkheden.

Je kan de hele groep samen op eenzelfde plaats afzetten. Deze 'groepsdropping' biedt een aantal voordelen (groep blijft samen → makkelijker te volgen, als je opdrachten inlast heb je niet alles dubbel nodig, ...) maar natuurlijk ook nadelen (grote groep maakt meer lawaai, de meeste leden zullen volgen en gewoon meewandelen, ...)

Je kan ook in kleinere groepjes droppen. Een viertal is makkelijk omdat je die in een auto kan vervoeren en afzetten. Meer kan ook, zorg dan wel voor hun veiligheid! Met andere woorden: prop je leden niet allemaal in een auto!

Als je met kleine groepjes werkt heb je nog verschillende mogelijkheden. Zo kan je iedereen op dezelfde plaats droppen maar met een tijdsverschil of je kan iedereen op verschillende plaatsen afzetten. Je kan je leden ook per twee op stap sturen om te starten. Door hen via een bepaald parcours te sturen komen deze kleine groepjes elkaar tegen en vormen ze een grotere groep.

## » Tijdstip

Je kan zowel overdag als 's avonds een dropping doen. Met jonge leden doe je 's avonds geen dropping!

Je kan er voor kiezen om iedereen samen op hetzelfde moment naar het lokaal te laten komen. Maar je kan ook verschillende startmomenten opgeven per ingeschreven groepje. Groep A wordt bv. om 19u verwacht, groep B om 19u20u, ...

## » Welke afstand?

Een groep wandelt ongeveer 4 km/u (ze moeten zoeken, lopen wel eens verkeerd, ...). Bouw je nog extra opdrachten of tochttechnieken in (met bv. geheimschrift), dan moet je dit ook meerekenen.

Om jullie leden op eenzelfde afstand te droppen kunnen jullie kaart en passer nemen. Trek een cirkel rond de aankomstplaats en zoek per groepje een locatie op die cirkel uit. Hou toch nog rekening met de wegen die er lopen. Een rechte baan en een wijk zijn niet hetzelfde. Een kaart kan je makkelijk vinden op het internet.

## » Vervoermiddel

Hoe gaan jullie de leden droppen? Er zijn verschillende mogelijkheden. Het zal grotendeels afhangen van wat jullie zelf kunnen regelen.

Het hoeft niet altijd met de auto's van de mama's en papa's te gebeuren. Je kan bv. ook kiezen voor het openbaar vervoer (bv. bel- of lijnbus). De leden kunnen dan gebliindoekt meegenomen worden. Zorg wel voor voldoende begeleiding zodat je niet voor vertraging zorgt. Een andere optie is een bus (touringcar) huren. Dit komt meestal wel duurder uit.

Aangepast aan het thema kan je ook je vervoer inkleden. Een boerenkar of een busje met discomuziek behoren tot de mogelijkheden.

Heb je veel bestuursleden en een kleine groep leden? Dan kunnen de leden met de tandem naar plaats X gebracht worden. En als we dan toch over de tweewieler bezig zijn, dan is een fietsdropping een mogelijk alternatief. Als je het vervoer kan regelen, kan je de leden samen met hun fiets op een plaats afzetten. Dit heeft als voordeel dat het een nieuwe manier van droppen is, maar ook dat je de leden een stuk verder kan droppen. Let erop dat de fietsen van de leden in orde zijn qua veiligheid! Voorzie ook voor elke groep een reparatiekit voor onderweg.

### » Stopplaatsen

Jullie moeten kiezen voor het al dan niet inlassen van stopplaatsen. Je kan de leden rechtstreeks terug naar het lokaal laten wandelen maar het is ook mogelijk dat je de leden via verschillende stopplaatsen stuurt. Daar moeten ze bv. een stempel krijgen of een opdracht uitvoeren.

Controleer de stopplaatsen goed op voorhand. Ga na of het realistisch is om een stopplaats te maken op het moment dat je tijdens de dropping voorbijkomt. Bv.: gaat de poort van het park niet dicht bij zonsondergang?

### » Opdrachten

Je kan de leden verschillende opdrachten laten uitvoeren onderweg. In de voorbeeld-dropping vind je een paar suggesties, maar je bent zeker zelf ook creatief genoeg om er een paar leuke te verzinnen.

### » Oriënteringstechnieken

Je kan de leden rechtstreeks en zonder hulp naar het doel laten gaan maar je kan ze ook tips geven aan de hand van oriënteringstechnieken. Onderweg kunnen ze met geheimschriften of codes een wegbeschrijving krijgen. Een kompas kan hulp bieden, net zoals een kaart met de straten op (met of zonder straatnamen) (p. 30: Technieken om van A naar B te gaan).

Kies of jullie hier al dan niet mee willen werken. Zo ja, kies dan een aantal zaken en kijk waar je die kan integreren in je tocht. Bv.: de leden worden gedropt en moeten naar de kerktoren wandelen. Daar krijgen ze een beschrijving om naar de volgende stopplaats te gaan. Enz.

### » Slotmoment

Wanneer jullie leden aankomen op het eindpunt kan je hen verrassen op een fijn slotgebeuren. Dit kan een heuse show zijn of een fijne activiteit, maar ook gewoon een lekkere warme chocomelk of heerlijke hotdogs aanbieden zorgt voor een leuk einde.

Je kan het slotgebeuren ook integreren in de dropping. Zo kan je 's avonds een barbecue organiseren en de leden onderweg materiaal laten verzamelen: kolen, vlees, ... Neem dit mee in jullie voorbereiding en maak een keuze voor het slotprogramma.

## » Eindplaats

Spreek met je leden de eindplaats van de dropping goed af. Op dat punt wordt iedereen verwacht. Je kan er ook nog een uur aan toevoegen. Het is fijn om het eindpunt in codetaal mee te geven. Of je kan een rebus maken. Of ...

## » Vuurwerk

Gebruik enkel legaal feestvuurwerk! Hou met volgende zaken rekening:

- Koop enkel wettelijke en veilige producten.
- Gebruik een verpakking voor het vervoer, steek het nooit in je zak.
- Bewaar vuurwerk op een droge en koele plek, buiten het bereik van je leden!
- Lees aandachtig en volg nauwkeurig de gebruiksaanwijzingen.
- Wees nuchter: geen alcohol voor en tijdens het afschieten!
- Enkel volwassenen schieten vuurwerk af.
- Steek het vuurwerk af vanuit een open zone, op een veilige afstand van mens en dier, woningen, geparkeerde voertuigen, plantengroei, enz.
- Zorg voor water om te blussen indien nodig.
- Steek slechts één vuurpijl tegelijk aan! Wacht tot deze in de lucht is om de volgende aan te steken.
- Steek vuurwerk dat weigert nooit opnieuw aan!
- Blijf voldoende ver achter de vuurpijlen staan en steek ze enkel aan met gestrekte armen door middel van een lange lucifer, een fakkel of een speciale lont, waarbij geen enkel deel van je lichaam zich boven een aangestoken tuig mag bevinden.
- Benader nooit een vuurpijl nadat deze is aangestoken.

## 3 Technieken om van A naar B te gaan

### 3.1 Tips en aandachtspunten

- Respecteer de verkeersregels én de richtlijnen van KLJ (p. 9).
- Zorg dat je als begeleider steeds een kleine EHBO-koffer bij hebt.
- Het geheim van een goede tocht zit hem in een grondige voorbereiding!
- Maak, voor je start, goede afspraken met de leden.
- Geef steeds een telefoonnummer mee waarop iemand van de leiding/het bestuur bereikbaar is!
- Een groep valt altijd beter op dan enkelingen. Zorg voor een goed aaneengesloten groep. Het tempo mag dus vooraan niet te hoog liggen.
- Er zijn verschillende vormen van tochten (natuurtocht, dauwtocht, dropping, ...). Elke tocht heeft zijn eigenheid en vraagt een eigen uitwerking en voorbereiding.
- Zorg dat je als leiding/bestuur het parcours kent.
- Als je een tocht gepland hebt, zorg dan steeds voor een regenprogramma.
- Bij -12 en -16 zijn tocht- en stapliederen welkom om de tijd te verdrijven bij een lange tocht.
- Als je een fietstocht wil doen, zorg er dan voor dat alle fietsen in orde zijn. Kijk ze eventueel zelf na (remmen, lichten,...).
- Door leden te vragen om bij een tocht hun KLJ-sjaaltje aan te doen, kom je op een leuke manier naar buiten. Gedraag je dan ook als echte KLJ'ers.
- Zorg er voor dat je wegbeschrijvingen en opdrachten weerbestendig zijn.
- Als verschillende groepen op verschillende tijdstippen vertrekken, zorg dan voor enkele spelletjes om verveling tijdens het wachten te vermijden.
- Heb als groep respect voor de omgeving en de natuur waar je tocht door trekt. Bespreek dit vooraf met de groep.
- Af en toe rusten of een langere pauze nemen is nodig. Vooral bij jonge leden is dit erg belangrijk. Zij moeten de kans krijgen om terug op krachten te komen.
- Tijdens een tocht doorheen een dichtbegroeid bos, tijdens een tocht over een aantal stijgende terreinstukken of in het donker, vorder je niet zo vlug als op een open vlak terrein.
- Zorg ervoor dat de afstand tussen twee controleposten niet te groot is.

## 3.2 Organisatievormen van de tocht

### » Start- en eindpunt zijn identiek

#### ● Cirkeltocht

De leden maken een tocht vanaf een beginpunt en keren tenslotte terug naar dat punt, dat dan het eindpunt wordt. Het begin- en eindpunt liggen met andere woorden op de cirkelomtrek. Indien je met verschillende groepjes werkt, kunnen dezelfde groepjes ofwel na elkaar vertrekken, of gelijktijdig vertrekken. In dat laatste geval legt de ene groep de tocht af in wijzerzin, de andere groep in tegenwijzerzin.



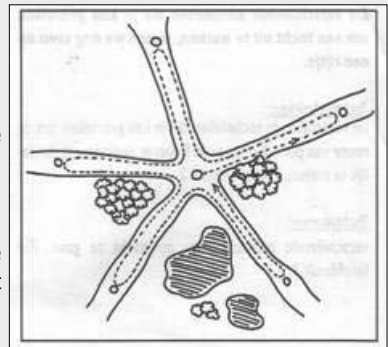
#### ● Cirkeltocht met kern

Alle leden vertrekken vanuit een centrale plaats, namelijk het middelpunt van de cirkel. Van daaruit trekt elk groepje naar een controlepost op de cirkelomtrek. Vanaf de controlepost vertrekt de eigenlijke tocht. Elk groepje werkt zijn route af. Als een groepje zijn laatste controlepost op de cirkelomtrek heeft bezocht, keert het terug naar het middelpunt van de cirkel en is de tocht afgelopen.



#### ● Stertocht

Het start- en eindpunt ligt in het centrum van de tocht. Elke groepje vertrekt in een andere richting, naar een andere controlepost. Als ze de controlepost bereiken, voeren de leden een opdracht uit. Nadien keren ze terug naar het centrum en vertrekken dan naar een andere controlepost. Op deze manier bezoeken alle groepen alle posten in een verschillende volgorde waarbij ze steeds terugkeren naar het centrum.



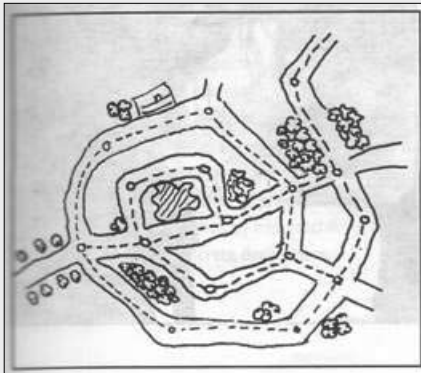
- **Achttocht**

Elke groepje vertrekt vanuit het centrum van de "acht". Zij maken een cirkel langs de ene kant en komen terug naar het startpunt. Dan maken ze een cirkel langs de andere kant en eindigen ze op het punt waar ze vertrokken zijn. Afhankelijk van hoe de groepen vertrekken, allemaal langs dezelfde weg met tussenpauze of langs de vier verschillende wegen, moet de leiding al dan niet gedurende heel de tocht op post blijven.



- **Spinnewebtocht**

Elk groepje krijgt een stafkaart waarop de verschillende posten worden aangegeven. Elk groepje bepaalt zelf in welke volgorde het de verschillende controleposten aandoet. Om er voor te zorgen dat de verschillende groepjes verspreid worden, kan je bij het vertrek elk groepje een verschillende controlepost als vertrekpunt geven.

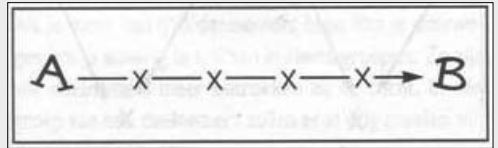




## » Start- en eindpunt zijn verschillend

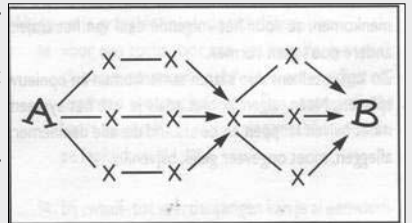
### • Lintocht

Dit is de klassieke, veel gebruikte organisatievorm: de groepen gaan via een bepaalde opgelegde route van het start- naar het eindpunt. Zij vertrekken met pauzes om "opstop-pingen" te vermijden.



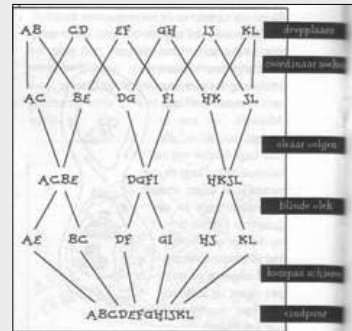
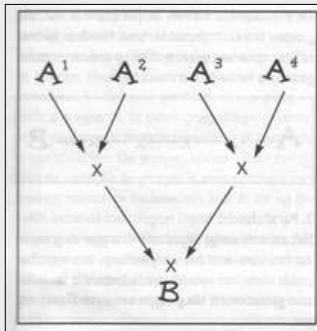
### • Paralleltocht

De groepen gaan van het start- naar het eindpunt langs een vooraf bepaalde route. Het verschil met de lijntocht is dat in deze organisatievorm alle groepjes een ander traject volgen. Ofwel stuur je de groepjes elk naar hun eigen controleposten, maar dan heb je vele medewerkers nodig, ofwel beperk je het aantal medewerkers door de groepjes langs verschillende routes toch naar dezelfde controleposten te sturen.



### • Trechertocht

In deze organisatievorm is het de bedoeling dat elk lid individueel vertrekt en een eigen opdracht krijgt. Hierdoor gaat elk lid een eindje alleen op stap. De opdrachten zijn zo gemaakt dat het eindpunt van de eerste opdracht van een lid samenvalt met het eindpunt van de eerste opdracht van een ander lid. Op deze plaats komen twee leden elkaar tegen. Voor de tweede opdracht hebben beiden elk een deel van de informatie in hun bezit om te weten te komen wat het volgende punt is. Op die plaats komen dan vier mensen samen: twee keer twee leden. Zo ga je verder tot de hele groep samen is. Dit kan het eindpunt zijn. Het kan ook dat de groep samen nog een opdracht krijgt en dan samen de rest van de tocht aflegt. Je kan in dit systeem heel wat variaties brengen. Let op: zoals je in MAP 3>Veiligheid> hfdst 3: 'Veilig op tocht' kan lezen, kan het niet -16 leden zonder begeleiding op de openbare weg te laten. Hou hiermee rekening als je deze tochttechnieken wil gebruiken.



## 3.3 Tochtvormen

### » **Puzzeltocht**

Elke opdracht die je aan je leden overhandigt, is geformuleerd in de vorm van een puzzel, een rebus, een kruiswoordraadsel, ... (zie verder).

### » **Puzzelstukkentocht**

Bij elke opdracht die wordt uitgevoerd, krijgen de leden een puzzelstuk. Als ze alle stukken hebben verzameld en juist in elkaar gepast hebben, vinden ze de eindoplossing. De eindoplossing is de beschrijving van het eindpunt of de oplossing om een schat te vinden.

### » **Fototocht**

Je groep krijgt een stafkaart. Op deze kaart heb je een aantal genummerde cirkels aangebracht. De groep krijgt evenveel foto's als cirkels op de kaart. Deze foto's zijn voorzien van een letter (van A tot ...). De bedoeling van deze tocht is dat de leden alle plaatsen die je op de kaart hebt aangeduid bezoeken. Zo ontdekken ze welke foto (letter) bij welke plaats (nummer) hoort. Je groep bepaalt zelf welk traject ze volgt en in welke volgorde ze de plaatsen wil aandoen.

### » **Dropping**

Je brengt je groep of verschillende kleine groepjes met de wagen naar een voor hen onbekende plaats. Bedoeling is dat de leden de weg naar huis of het kamp terug vinden.

### » **Back bearing**

Back bearing is een variatie op een dropping. Bij een dropping in een onbekende omgeving is het makkelijk om al tochtend bewust de weg te verliezen. Na een hele tijd desoriëntatie, wordt er halt gehouden en is het de bedoeling om de weg terug te vinden (al dan niet in kleine groepjes). De weg kan je snel verliezen, door aan elk kruispunt een munt op te gooien. Bij kop ga je links, bij munt ga je rechts.

### » **Wandel-babbel-speeltocht**

Bij een wandel-babbel-speeltocht wordt de wegaanduiding aangegeven door codes. Voor de rest kan je spelen en kletsen onderweg. Je kan bv. een wekker meenemen. Wanneer deze afloopt, is het tijd voor een spel. Of iemand begint een verhaal te vertellen en een ander neemt na een tijdje over en fantaseert verder. Of ieder om de beurt zingt een lied. Of je praat een tijdje over een foto, ...

### » **Natuurpiste**

Ook hier werk je weer met codes. De klemtoon van deze tocht ligt op het onderzoeken van wat je leden in de natuur allemaal ontmoeten. Van het kleinste plantje of insect tot de grootste boom. Wat is de naam, eigenschappen, ... Als begeleiding vraagt dit wel wat voorbereidend studiewerk.

### » **Avond- en nachttocht**

Gewoon wandelen in een bos wanneer het donker is, is voor heel wat mensen een ongewone belevenis. Je kan zo'n tocht doen om de leden vertrouwd te maken met de duisternis.

### » **Doe-het-zelf-tocht**

Je verdeelt je groep in twee groepen, waarbij elke groep een stafkaart van de streek en een kompas krijgt. Je geeft elke groep de opdracht om een tocht te maken en tegelijk deze tocht uit te stippelen voor de andere groep. Je kan elke groep ter ondersteuning, een aantal kopies uit deze bundel meegeven.

### » **Paraplutocht**

Je verdeelt de groep in groepjes van 2 à 3 leden. Elk groepje krijgt een paraplu. Aan de binnenkant van de paraplu heb je vooraf een aantal genummerde tocht-opdrachten gekleefd. Elk groepje moet ervoor zorgen dat iedereen voortdurend onder de paraplu blijft. Het groepje dat zich bevindt onder de paraplu waar opdracht één in werd gekleefd, neemt het voortouw en vangt aan de hand van de opdracht de tocht aan. Op het eindpunt van het eerste stuk, neemt het groepje met opdracht twee in zijn paraplu de leiding over. De anderen volgen. Op deze manier wordt een schijnbaar gewone tocht helemaal anders.

### » **Cluedotocht**

Een volledige wijk is ingedeeld als een woning met slaapkamer, woonkamer, balzaal, ... Elk groepje krijgt een volgorde van kamers die zij moeten bezoeken. In elke kamer (een stuk van de wijk dus) loopt er een mogelijke moordenaar rond. Heeft een groep een verdachte persoon gevonden, dan mogen zij hem een tip vragen omtrent het moordwapen, de plaats van de moord of omtrent de moordenaar. Aan het einde van de tocht, komt de groep zo te weten wie waar de moord heeft gepleegd en met welk moordwapen.

### » **A-B-C tocht**

Boekenwurm is al zijn letters verloren. Hij kan niet meer lezen. Om opnieuw zijn boeken te kunnen lezen, heeft hij alle letters van het alfabet nodig. Je groep wil hem helpen, maar hoe? Eerst en vooral zullen ze Ti-Peks nodig hebben, die er meer van weet.

Als de groep kinderen Ti-Peks gevonden heeft, blijkt deze bereid te zijn om hen te tonen waar de letters zijn gebleven. Ze gaan samen op stap. Onderweg hangen de letters in de bomen of aan palen. Om een letter te mogen meenemen, moeten de kinderen telkens een spel spelen, een liedje zingen of een fysieke opdracht uitvoeren. De opdracht begint telkens met de letter die in de boom of aan de paal hangt.

### » CD-tocht

Voor een cd-tocht heb je voor iedere groep een draagbare cd-speler nodig. Vooraf heb je de tocht zelf gelopen en op het bandje ingesproken waar je naar toe loopt.

### » Laddertocht

In plaats van gewoon een wandeling te doen, laat je de leden bv. een ladder meenemen. Deze mag nooit de grond raken, maar moet wel mee, over de prikkeldraad, door het hek, ...

### » Oriëntatiewandeling

Elk lid krijgt een kaart waarop een aantal plaatsen als controleposten en het eindpunt worden aangeduid. Het vertrekpunt kan ook worden aangeduid, of moet door de leden zelf nog worden bepaald. Het is de bedoeling dat de leden, individueel of in groep, zo snel mogelijk het eindpunt bereiken, nadat ze alle controleposten hebben bezocht. Op de controleposten zitten medewerkers die de fiche van de leden afstempelen, of hangt er een papier waarop elke lid zijn handtekening moet plaatsen. Zo kan je als begeleider controleren in welke mate elke lid elke controlepost heeft aangedaan. Elk lid beslist zelf hoe hij van post tot post gaat (via paden, via kompasschieten, ...). Hij bepaalt ook zelf in welke volgorde hij de verschillende posten aandoet. Deze tochtvorm wordt zelfs als een echte wedstrijd georganiseerd. Tochten zonder competitie zijn uiteraard anders, maar daarom niet minder boeiend.



### » Dobbelsteentocht

Bij een dobbelsteentocht is de route van te voren niet bekend, de ogen bepalen waar je naar toe loopt. Na een tijd gelopen te hebben, bv. drie kwartier, probeert men de weg terug te vinden. Het aantal ogen: 1 rechts, 2 links, 3 rechtdoor, 4 terug, 5 opdracht en 6 gooi nog een keer.

## 3.4 Technieken

### » De RLL LLL tocht

De wegbeschrijving is op volgende wijze opgebouwd: je vermeldt een aantal opschriften, reclameborden, wegwijzeraanduidingen, straten, wegen ... en telkens geef je aan of de leden deze langs de linker- of rechterzijde moeten laten liggen.

- RLL (rechts laten liggen)= er rechts aan voorbijgaan.
- LLL (links laten liggen) = er links aan voorbijgaan.

### » Reflectorentocht

Dit is een techniek voor in het donker. Hang over het hele stuk reflectoren. De leden moeten vervolgens met hun zaklamp rond schijnen en zo de weg trachten te vinden. Wel oppassen dat leden geen reflectoren wegnemen voor de volgende groepen.

### » De kanstocht

Je wil een tocht maken waarvan de route door niemand op voorhand gekend is, ook niet door jou als begeleider. Dan is een kanstocht iets voor jullie. Op elke splitsing wordt er een muntstuk omhoog gegooid. Kruis betekent links inslaan, munt betekent rechts inslaan. Bij kruispunten met meer dan twee wegen, kan je combineren (bv. kruis = de meest links gelegen weg nemen). Een kanstocht doe je best in een bekende omgeving zodat je zonder veel moeite toch tijdig thuis geraakt. Vergeet niet om een stafkaart mee te nemen!

### » Woldraadjestocht

De leden volgen de weg van de kleurige woldraadjes. Je hangt deze draadjes in bomen, aan borden,... Plaats de tekens niet te ver van elkaar. Eventueel kan je het veranderen van richting of de plaats van een opdracht met een anders gekleurd draadje aangeven. Zorg dat je draadjes lang genoeg zijn. Je kan de draadjes ook aan een stokje doen dat ze meekrijgen. Werk dan wel met verschillende kleuren voor de verschillende richtingen. Op die manier hebben ze de wegbeschrijving van in het begin mee en ben je zeker dat ze geen touwtjes missen onderweg.

### » Voetjestocht

Teken gekleurde voetjes op de baan. Deze moeten gevolgd worden.

### » Fototocht

Bij zo'n tocht bezorg je de leden een reeks foto's van de richting waarin ze moeten lopen. De foto's nummer je best. Je kan er ook voor kiezen om telkens maar 1 foto mee te geven zodat de leden het ganse traject niet op voorhand kennen. Je hangt de volgende foto dan op de plaats van de vorige foto. Je kan daarnaast ook een reeks foto's of prentenkaarten van bekende gebouwen of voorwerpen uit de omgeving meegeven. De opdracht kan dan zijn: bezoek langs de kortst mogelijke route alle gebouwen die op deze foto's voorkomen.

## »» **Plantocht**

De leden krijgen een plan met daarop de weg aangeduid. Het nadeel van deze techniek is dat de leden de volledige route op voorhand kennen. Je kan dit wel opvangen door onderweg opdrachtjes en controleposten te voorzien.

## »» **Oleaat**

Hiervoor heb je een stafkaart en kalkpapier nodig. Je legt het kalkpapier op de stafkaart en tekent de route die je wil volgen. De leden krijgen zowel de stafkaart als het kalkpapier. Nu moeten ze zelf proberen het kalkpapier terug op de stafkaart te passen. Pas als dit hun gelukt is, kunnen ze van start gaan.

## »» **Pijlentocht**

Je maakt pijlen met behulp van takken, stenen, denappels, ... Deze moeten gevolgd worden.

## »» **Geurtocht**

Met een stuk ui of look wrijf je ergens tegenaan. Op deze manier laat je een spoor achter dat de leden moeten volgen.

## »» **Anomalieëntocht**

Je legt een spoor aan in de natuur d.m.v. dingen die niet thuishoren in de omgeving. Dit kunnen zowel natuurlijke materialen zijn als andere. Als niet-natuurlijk materiaal neem je bv. woldraad, wc-papier, krijt, ballonnen, ... Deze bevestig je op regelmatige afstand langs het parcours. Het veranderen van de richting of het zoeken van een opdracht kan je aangeven door een andere kleur of vorm van het materiaal te gebruiken. Bv.: een rood voorwerp betekent rechts afslaan, een blauw links. Let op: tijdens zo'n tochten treedt er makkelijk verwarring op door o.a. zwerfvuil.

## »» **Natuurspoor**

Hierbij wordt een route aangegeven door middel van natuurelementen die op een onnatuurlijke plaats neergelegd of opgehangen worden. Zorg wel dat ze duidelijk te onderscheiden zijn in de omgeving. Bv. een bundeltje gras aan een tak.

## »» **Etalagetocht**

In de stad kan je een tocht rond afwijkingen uitwerken in de vorm van een etalagetocht. Op voorhand vraag je aan de winkeliers of je een voorwerp dat niet overeenstemt met de uitgestalde koopwaar, in de etalage mag leggen. De voorwerpen in de etalage geven aan welke weg er moet gevolgd worden bij het volgende kruispunt. Bv. begint de naam van het voorwerp met één van de eerste 13 letters van het alfabet, dan links afslaan.

## » Smiletocht

Teken allemaal gezichtjes. De oogjes van de gezichtjes geven de richting aan waarin je moet stappen. Bij een huilend gezichtje moet je rechtdoor. Je kan zelf varianten bedenken.

## » De beschrijving

De meest bekende manier om een tocht uit te zetten is de weg te beschrijven met woorden. Je kan dus gewoon lezen waar je naar toe moet. Let wel op dat je goed en nauwkeurig leest. Deze vorm van beschrijven lijkt heel makkelijk, maar gaat vaak mis omdat er niet goed gelezen wordt.

## » Knopentocht

Voor ieder kruispunt dat je tegen komt zit er een knoop aan een lang stuk touw. Iedere knoop heeft een eigen betekenis, bv. halve steek = rechtsaf, dubbele halve steek = rechtdoor, achtknoop = linksaf. Je kan ook knoopjes dicht bij elkaar zetten. Bv. één knoop = rechtsaf, twee knoopjes = linksaf,...

## » Kralentocht

Je geeft de leden een stuk touw mee waaraan allemaal kraaltjes hangen in een bepaalde volgorde. Iedere kleur heeft een eigen betekenis (b.v. rood = links, geel = rechts, groen = rechtdoor).

## » Quizroute

Op elk kruispunt moet een quizvraag opgelost worden. Bij iedere zijweg van het kruispunt staat een letter. De letter die bij het juiste antwoord staat, is de letter van de weg die je in moet slaan.

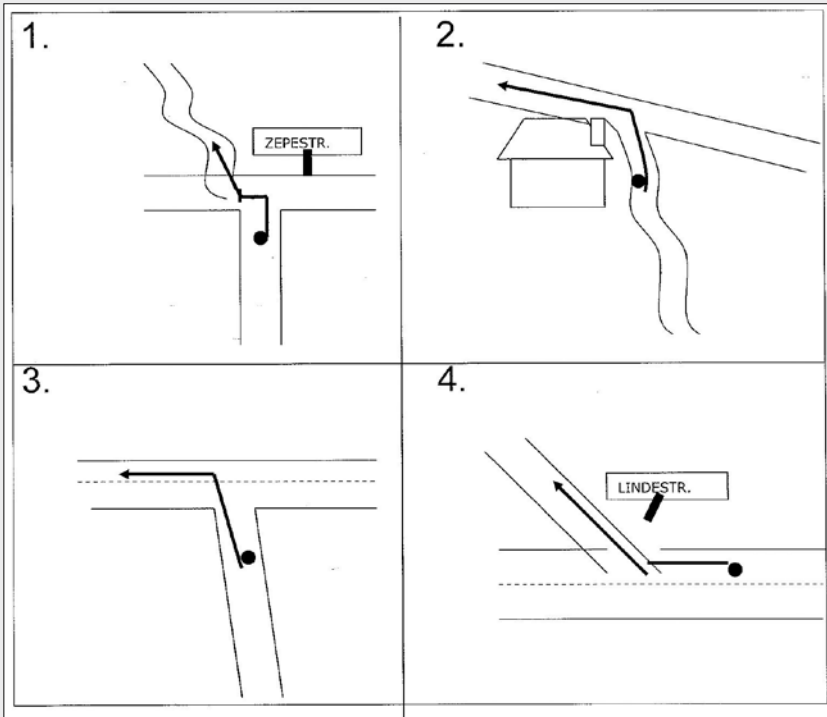
## » Bolletje-pijltje-1

Bij ieder kruispunt wordt aangegeven met een dikke pijl waar het noorden is. Met een dunne pijl staat de richting aangegeven waar je naar toe moet. Als je je routebeschrijving op ieder kruispunt "op het noorden legt", dan kan je zien welke kant je op moet.



## » Bolletje-pijltje-2

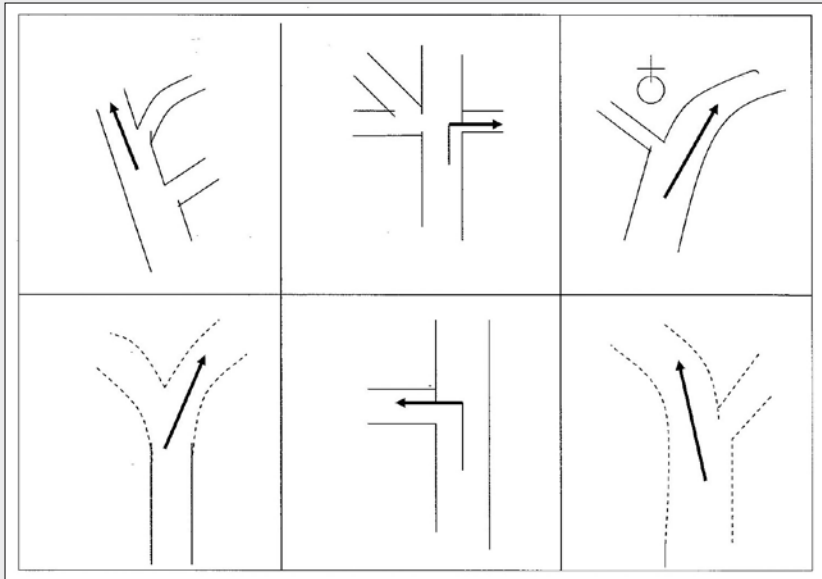
De vakjes volgen elkaar op in de volgorde van de cijfers. De pijl van het eerste vakje sluit aan bij het bolletje van het tweede vakje.





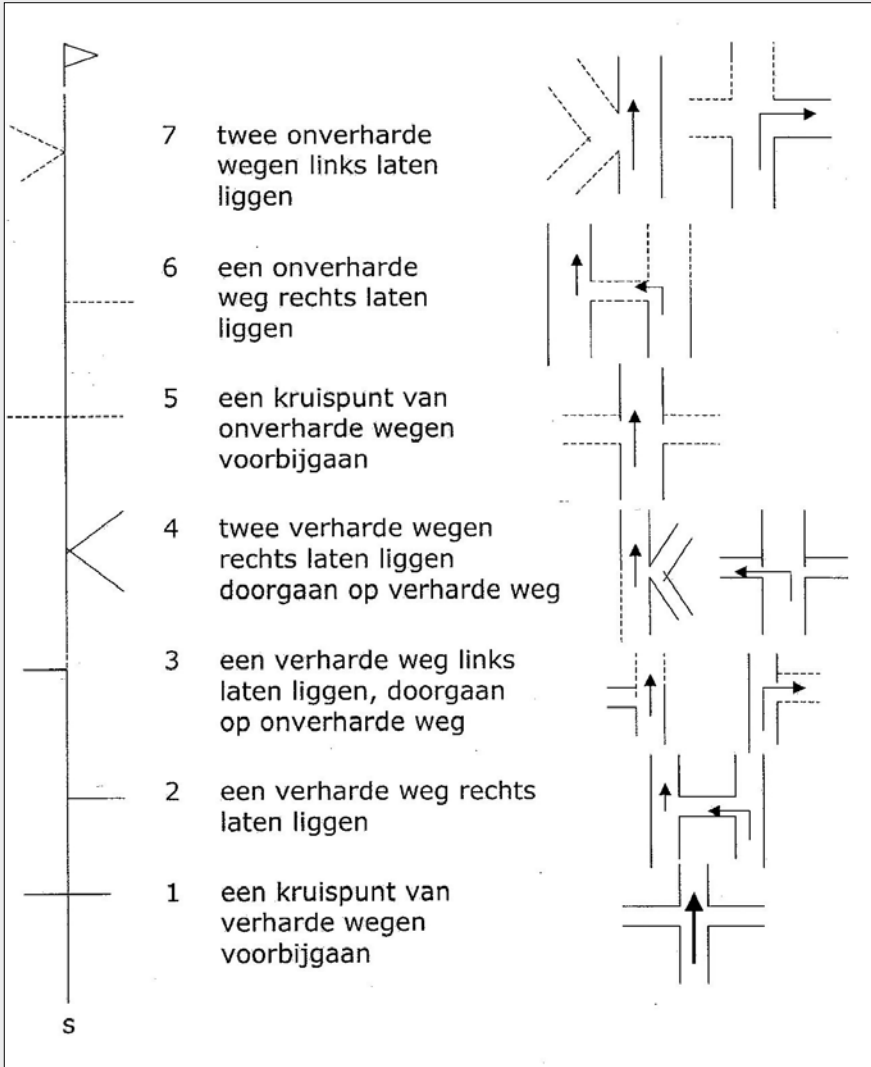
## » Twijfelpunten

Een twijfelpunt is een plaats waar verwarring kan ontstaan. Je kan bv. links of rechts afslaan. Daarom teken je een klein schetsje van de situatie. In de schets verduidelijk je met een pijltje de weg die gevolgd moet worden. Een aardeweg kan je bv. aanduiden door een stippellijn. Merk op: tussen twee twijfelpunten kan er veel of weinig afstand zijn.



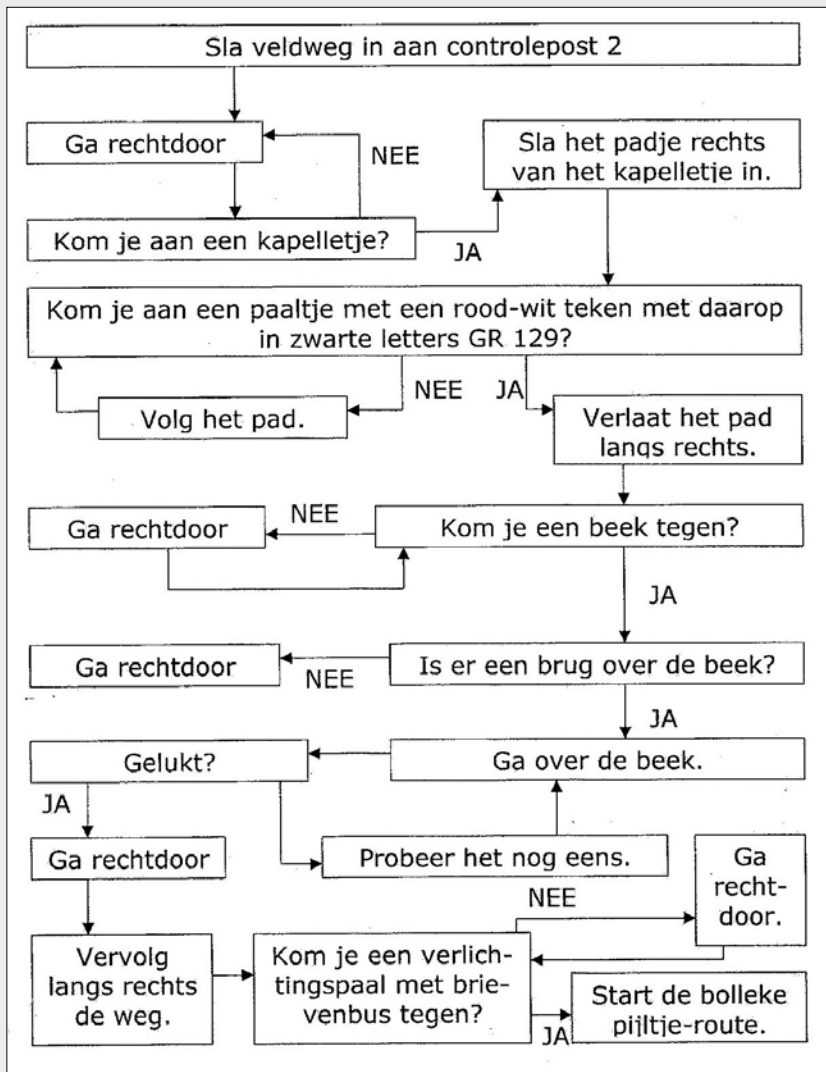
## » Visgraat

Bij een tocht met visgraat, zet je alle wegen die je leden niet moeten nemen van start tot finish op één lange lijn. Spreek wel vooraf goed af wat je verstaat onder verharde en niet-verharde wegen (wat met een smal paadje in het bos, bv)



## » Stroomschema

De leden kunnen de route vinden door het volgen van een stroomschema. Hieronder een voorbeeld.



## 3.5 Codes

### » Boodschappenlijstje

Bij deze techniek stel je een boodschappenlijstje op met verschillende artikelen. Het aantal van een artikel wijst op de hoeveelste letter je moet nemen van het artikel om de zin te vormen.

Bv.:	1 vispannetje	1 tomaat
	2 komkommers	9 flessen cognac
	3 meloenen	10 braadworsten
	3 augurken	
		5 vrachtwagenonderdelen
	1 druiventros	1 ei
	3 flesjes Duvel	1 trekker
	4 broden	1 emmer
	1 raap	5 tennisballen
	6 bananen	6 messen
	2 melkkoeien	1 doos koekjes
	1 frigobox	2 peren

**Oplossing: " Volg de dreef tot het einde"**

### » Blokmethode

Bv.: pionnierhout

Dit woord telt elf letters. Men voegt er zoveel letters X bij tot men een getal heeft waaruit je de vierkantswortel kunt trekken: 4-9-16-... . Dus: pionnierhoutxxxxx

Schrijf het woord daarna in een vierkant, van links naar rechts.

P	I	O	N
I	E	R	H
O	U	T	X
X	X	X	X

Het geheimschrift wordt nu zo geschreven: alle letters in één rij, maar verticaal gelezen:

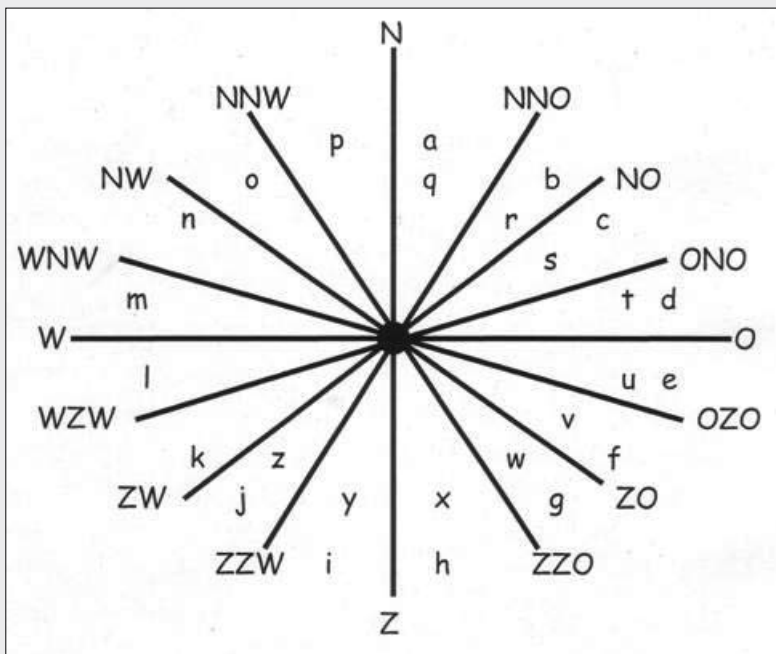
Pioxiouxortxnhxx

Om dit geheimschrift op te lossen, moet je juist omgekeerd werken.

## » Windroosmethode

Je vult het alfabet in een windroos in zoals hieronder. Een letter geef je weer door twee windrichtingen waartussen hij ligt. Je plaatst een sterretje wanneer je de binnenste letter bedoelt. Let op: steeds de hoofdwindrichting vooraan!

Bv.: rechts: NONNO\*/OOZO/NOONO/ZZZO/OONO\*/NOONO\*



## » Codewoord

Wat is een codewoord? Elk woord dat geen twee dezelfde letters bevat kan als codewoord gebruikt worden.

Dit woord zet je in een schema dat bestaat uit tweemaal dertien plaatsen. Na het codewoord vul je in alfabetische volgorde de letters in die niet in het codewoord voorkomen.

Bv.: codewoord = wimpel

W	I	M	P	E	L	A	B	C	D	F	G	H
J	K	N	O	Q	R	S	T	U	V	X	Y	Z

Sportfeest = AOPLBXQQAB

## » Morse

### Letters

.-	atoom	-.	noordkaap	----	0
---	bokkenwagen	---	oorlogsvloot	..---	1
-.-	coca-cola	-.-	Papschoolloper	..---	2
..	dokwerker	---	Quo Tokio	...-	3
.	eend	.-	revolver	....-	4
..-	fruitverkoper	...	sapristie	.....	5
---	grootmoeder	-	ton	-....	6
....	hekkenspringer	..-	uniform	--...	7
..	idee	...-	verkennerstroep	---..	8
..---	janoom-domoor	.-	werkmotto	----.	9
.-	kommerloos	-.-	Xonderzero		
.-..	limonade	-.-	York is toch York		
--	moto	---..	zonsondergang		

Een lettergreep met een o stelt een lang signaal voor, één zonder o een kort.

Om te ontcijferen of te coderen gebruik je de morsemolen die hieronder staat. Naar gelang het eerste teken begin je bovenaan rechts of links. Je daalt schuin rechts of links naar beneden naargelang het tweede teken. Een grijze letter staat gelijk voor een punt.

E				T			
I		A		N		M	
S	U	R	W	D	K	G	O
H	V	F		L		P	J
B	X	C	Y	Z	Q		

## » Woorden omkeren

Keer elk woord van je zin om.

Bv.: eerste straat links = etsree taarts sknil

## » KLJKLJKLJKL

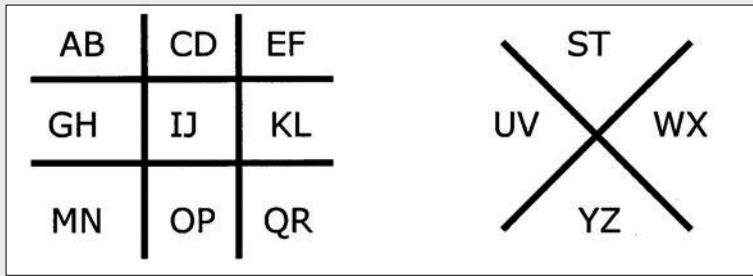
Willekeurig plaats je in je zinnen het woord KLJ

Bv.:

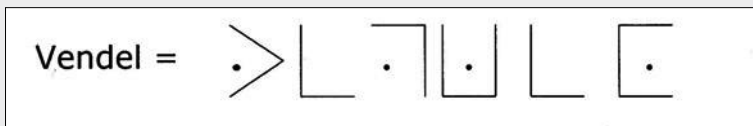
Aanhkljetkrkljuispkljuntkljlskljajerkljechtskljaf.

Vokljgkljdeklijzkljandwegkljtkljothekljeikljnde.

## » Raamgeheimschrift



Elke letter vervang je door de omlijsting waarin hij zich bevindt. Voor de letter die rechts in het vakje staat komt er telkens een puntje bij.



## » Vendel - wimpel methode

	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>L</b>
<b>W</b>	A	B	C	D	E	
<b>I</b>	F	G	H	I	J	
<b>M</b>	K	L	M	N	O	
<b>P</b>	P	Q	R	S	T	
<b>E</b>	U	V	W	X	Y	
<b>L</b>	Z					

Om een letter te bepalen maak je steeds de combinatie van twee letters van de codewoorden. Noteer eerst de verticale letter en dan de horizontale. Bv. G = IE

De twee codewoorden kunnen natuurlijk ook andere woorden zijn.

Bv. Trainingsdagen = PE/PN/WV/ID/MD/ID/MD/IE/PD/WD/WV/IE/WE/MD

## » Jaartalgeheimschrift

Schrijf de vier cijfers van het jaartal onder elkaar en herhaal dit eventueel een aantal keer als het gaat om een langere tekst. Naast elk cijfer schrijf je nu precies zoveel letters van de tekst als de waarde van het cijfer. Bij het laatste cijfer vul je aan met X'en. Daarna ga je de letters verticaal lezen en zo in groepjes zetten na elkaar.

Bv.: 1 G  
9 A N U D A D E L I  
7 J K T E R U G  
9 N A A R H E T L O  
1 K  
9 A A L X X X X X X

" Ga nu dadelijk terug naar het lokaal" = GAJNKA NKA A UTAL DERX ARHX DUEX  
EGTX LLX IOX

Natuurlijk kan je gelijk welk jaartal gebruiken. Om te ontcijferen geef je de groep het jaartal mee en de codetekst.

## » Melkschrift

Wist je dat je met melk of citroensap onzichtbaar kan schrijven. Met behulp van een stokje of kaligrafische pen schrijf je je tekst op een blad papier. Eens het papier gedroogd is komt de tekst te voorschijn als je voorzichtig een vuurtje onder het blad houdt.

## » Letters vervangen door andere

Vervang (bepaalde) letters door andere.

Bv.: a = b dan is b = c, ... → Woord = xppse

Bv.: a = z dan is b = y → Woord = dliliw





## » Gatenkaas

EERSTE	TWEEDE	BAANTJE	RECHTS	LINKS	LOOP
GA	JE	NIET	VOORBIJ	DAARNA	ALSOOK
HET	VOLGENDE	WEGELTJE	BAANTJE	RECHTS	LINKS
STEEK OVER	SLA	WEL	EN	DE	RECHTERZIJDE
NEEM	NOORD-HOEKSTRAAT	ZUID-HOEKSTRAAT	LINKS	RECHTS	RECHTS OMKEER
IN	DE	VERTE	IN	LIGT	KAMPHUIS


Maak het tweede rooster op een slide. Als men de slide op het eerste rooster legt, kent men de juiste weg.

Eerste		baantje		links	loop
	je		voorbij	Daarna	
het	volgende	wegeltje		rechts	
	sla			de	
	Noord-hoekstraat				
in					

## » Cijferschrift

1.  $a = 1, b = 2, c = 3, \dots, z = 26$

$a = 5, b = 4, c = 3, \dots$  (tal van variaties mogelijk)

2. Chinese cijfers: Boog = 5, Streep = 1

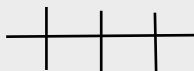


= 16 = P (zestiende letter van het alfabet)

3. Laddermethode:

Horizontale streep = 1

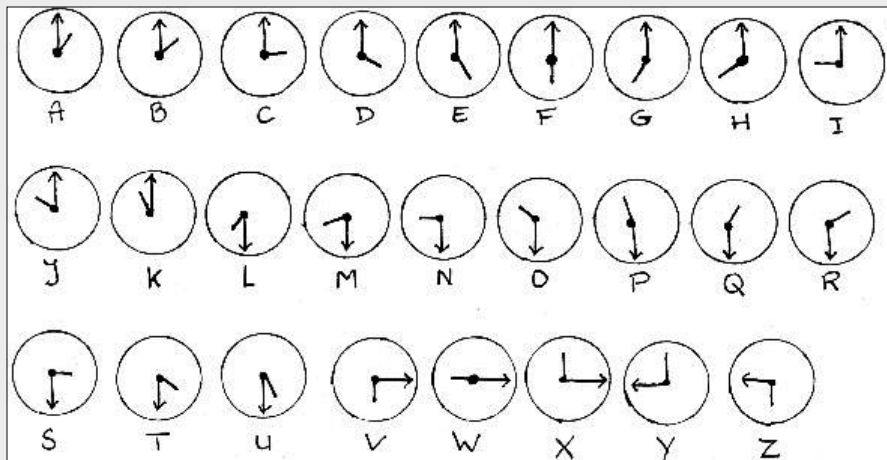
Verticale streep = 5



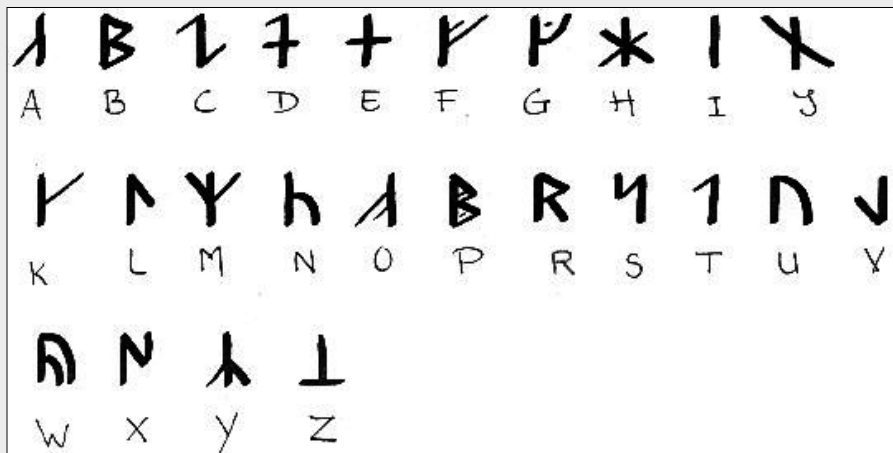
= 16 = P (zestiende letter van het alfabet)

## » Klokalphabet

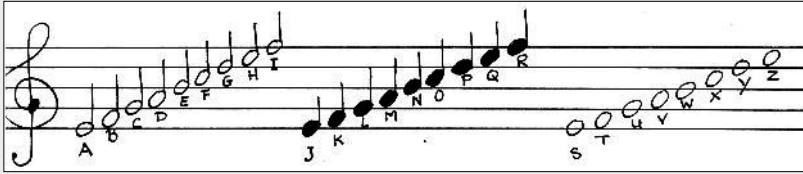
De stand van de wijzers geeft aan welke letter bedoeld wordt. Verschillende klokken achter elkaar vormen woorden en uiteindelijk complete zinnen.



## » Rune-alfabet



## » Notenbalk



## » Het vierkant

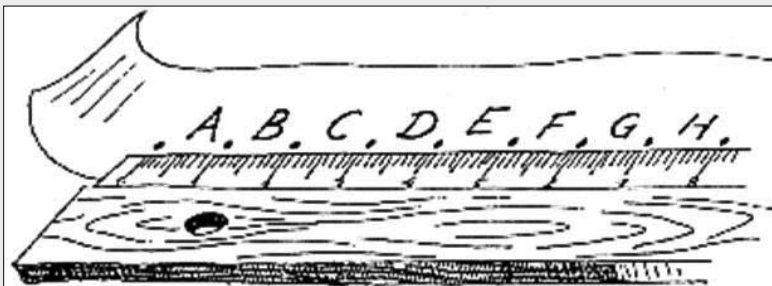
Het vierkant (dambord) hieronder is de sleutel tot het geheimschrift. Alle letters, behalve de X, staan in het dambord geschreven. Door middel van de horizontale en verticale cijferaanduiding kan elke letter worden aangegeven met twee cijfers. Het eerste cijfer heeft betrekking op de horizontale kolommen, het tweede op de verticale. Tussen de woorden plaatsen we een streepje (-).

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	Y	Z

12 35 43 14 = bord

## » De meetlat

We nemen een meetlat en leggen deze met het cijfer "0" tegen de rand van het blad papier. De meetlat fungeert nu zelf als schrijflijn. Op elk centimeterstreepje noteren we een letter. De letters vormen bij elkaar de geheime boodschap. Daarna nemen we de liniaal weg en vullen de ruimten tussen de letters op met andere willekeurige letters of we voegen er letters aan toe, zodat er nieuwe woorden ontstaan. Om het geheel nog duidelijker te maken kunnen we om de laatste letter van de boodschap een kringetje maken.



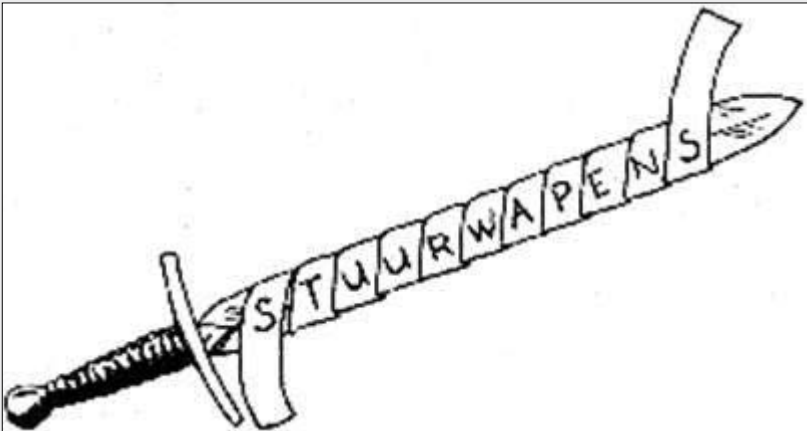
## » Papiertje vouwen

Hierbij bestaat de boodschap uit een gewoon gevouwen strook papier met daarop een heleboel letters. Slechts de letters die precies op een vouw staan tellen mee. Alle andere letters of tekens dienen ter misleiding.



## » Scytale

Vroeger werden de geheimschriften voornamelijk voor militaire doeleinden gebruikt. De Spartanen gebruikten de "Scytale" al honderden jaren voor Christus. De Scytale bestaat uit een strook papier die door de zender in spiraalvorm om een stokje (vroeger een zwaard) wordt gewikkeld. De boodschap wordt over de lengte van het stokje op het papier geschreven. Wanneer het papier van het stokje afgehaald wordt, vertoont het enkele lege plekken. Deze lege vlakken worden met willekeurige letters opgevuld. Een koerier brengt de boodschap naar de ontvanger, die het heel gemakkelijk kan ontcijferen door de papieren strook om een even dik stokje te wikkelen.



## 3.6 Opdrachten onderweg

### » Een voorwerp meedragen

Bv. een ladder (omdat ze deze nodig hebben om het vieruurtje uit een boom te halen). Het is niet eenvoudig om een lange ladder door een dicht bos, drukke straat ... te dragen. Je leden worden gestimuleerd om met elkaar rekening te houden.

### » Blindenbegeleider

Tweetalen vormen waarbij één iemand geblinddoekt is. Ongeveer halverwege worden de rollen omgekeerd.

### » Korte voeltocht

Op een bepaalde plek langs het traject, hangt een touw. Een touw waaraan verschillende voorwerpen hangen. De leden moeten het touw geblinddoekt volgen en op het einde van de tocht, moeten ze proberen te raden welke voorwerpen er aan hingen.

### » Volg de fluit

Iemand van de begeleiding zit wat verder op de tocht en begint te blazen op een fluit. De leden moeten hem aan de hand van het geluid proberen te vinden.

### » Natuurmateriaal

Materiaal uit de natuur verzamelen, bv. verschillende boombladeren, zoeken van een bepaalde mossoort, ...

### » Vragenformulier

De groep krijgt een aantal vragen die ze tijdens de tocht moeten oplossen.

### » Natuurgids

Wanneer je door een natuurgebied loopt, kan je misschien vragen dat je gegidst wordt.

### » Stertocht

Iemand wordt zagezegd gekwetst en moet tot aan de volgende post gedragen worden.

## »» **Gehandicaptentocht**

Alle leden krijgen een kaartje waarop een handicap staat. De opdracht bestaat erin om met de groep samen een bepaalde afstand af te leggen, waarbij iedereen verhinderd wordt door zijn handicap. Je kan gebruik maken van materiaal: oorproppen, blinddoek, rolstoel, krukken, ... Samenwerken is de boodschap!

## »» **Oversteek**

Passeert de groep tijdens je tocht langs een beek, dan kan je de opdracht geven om over de beek te geraken. Hiervoor kan je de groep desnoods wat materiaal geven als hulpmiddel.

## »» **En cordée**

Je bindt alle leden van je groep met een stevig touw aan elkaar vast. Zo legt de groep een stuk tocht af.

## »» **Potteke Stamp**

Je kan je leden een spel laten spelen om hun volgende opdracht te bemachtigen. Een geschikt spel hiervoor is 'potteke stamp'. Stel dat je leden enkel een coördinaat hebben gekregen van de plaats waar ze hun volgende opdracht kunnen vinden. Op deze plaats aangekomen, zien ze de opdracht op een goed zichtbare plaats liggen. Er staat een bewaker bij de opdracht. De leden moeten nu ongezien bij de opdracht sluipen. Wordt iemand door de bewaker betrapt, dan moet hij 50m achteruitgaan en herbeginnen. Het spel eindigt wanneer iemand van de leden erin slaagt om ongezien tot bij de opdracht te sluipen.

## »» **Spel spelen**

Als opdracht kan je tijdens een tocht allerlei spelletjes spelen.