

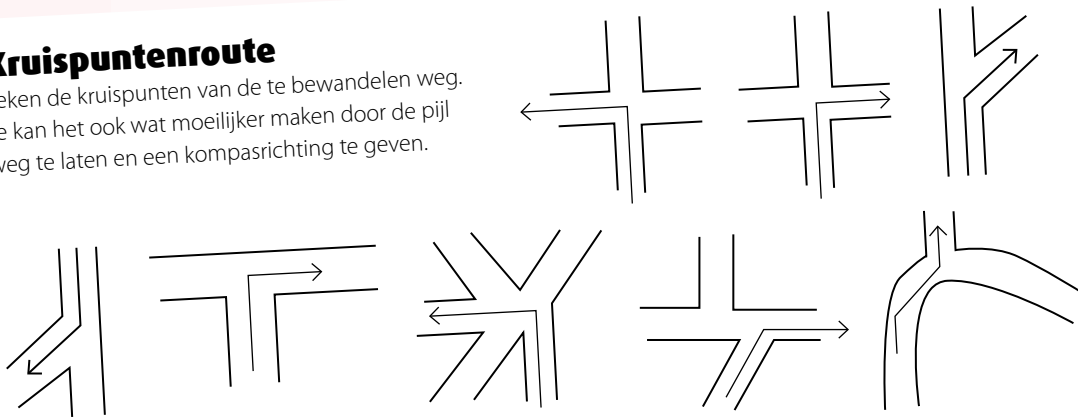
Bollekes en streepjes

Tochttechnieken

Hoor je je leden soms klagen over op tocht gaan? "Zo saai!" Dan is het hoog tijd om wat variatie te brengen in de tochttechnieken. In onderstaand artikel vind je enkele manieren om je leden van punt A naar punt B te brengen.

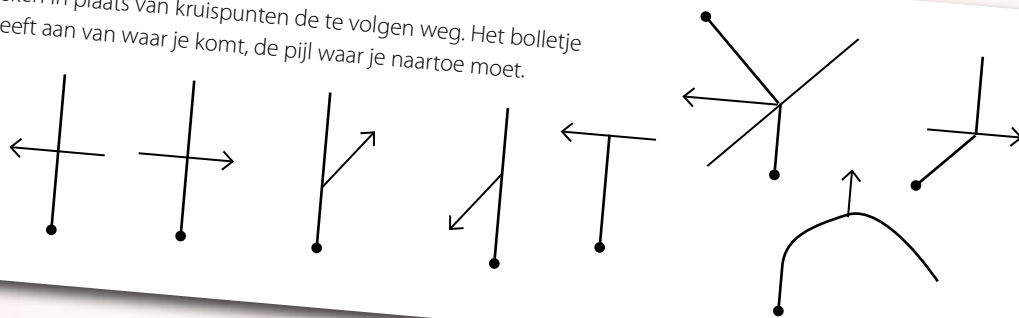
Kruispuntenroute

Teken de kruispunten van de te bewandelen weg. Je kan het ook wat moeilijker maken door de pijl weg te laten en een kompasrichting te geven.



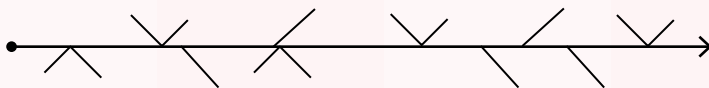
Bolletje en pijl

Teken in plaats van kruispunten de te volgen weg. Het bolletje geeft aan van waar je komt, de pijl waar je naartoe moet.



Visgraat

Teken op een doorlopende lijn telkens het kruispunt. De zijstreepjes zijn de wegen die je niet mag nemen, bijvoorbeeld: bij het eerste kruispunt moet je twee straten rechts laten liggen en sla je links af. Op het tweede kruispunt laat je twee straten links liggen. Daar sla je rechts af. Enzovoort.



Fototocht

Neem van elk kruispunt of te volgen weg een foto. Geef bij het begin van de tocht enkel de foto van het tweede kruispunt, enzovoort. Zo vermijd je dat de snuggersten gewoon de kortste weg naar het eindpunt nemen.



Back bearing

De backbearing-methode of 'de weg terugvinden'-methode is eens een andere manier van dropping. De bedoeling is om 'bewust' de weg kwijt te geraken. Gooi bij elke splitsing een muntstuk op: kruis = ga naar rechts; munt = ga naar links. Hoe meer kleine paadjes je nam en hoe meer kruispunten je passeerde, hoe moeilijker het wordt om de weg terug te vinden. Na een hele tijd 'desoriënteren' hou je weer halt. De ploeg krijgt dan pas de opdracht om het vertrekpunt zo snel mogelijk terug te vinden. Dit kan eventueel met de hulp van een topografische kaart.

Dobbelsteentocht

Bij een dobbelsteentocht is de route vooraf niet bekend, de dobbelstenen bepalen waar je naartoe loopt. Spreek op voorhand de betekenis van elk cijfer af. Zo is één bijvoorbeeld rechts, twee een opdracht, drie naar links, vier een opdracht, vijf rechtdoor, zes terugkeren naar het vorige punt. Ook hier is het de bedoeling om na een tijdje de weg weer terug te vinden.

Lintjesspel

Verdeel de groep in twee ploegen. Elke speler krijgt twee 'lintjes' (bijvoorbeeld gewoon twee touwtjes rond de arm). Elke groep volgt dezelfde tocht. Zoek als leiding een verstopplaats op strategische punten en 'overval' de spelers. Wie aangetikt wordt, is zijn of haar lintje kwijt. Overval beide groepen evenveel, de groep die bij de aankomst de meeste lintjes overheeft, is gewonnen. Let op: het is niet de bedoeling om je leden een hartverzakking te bezorgen. Doe dit dus niet in het holst van de nacht als een soort schriktocht. Doe deze tocht op klaarlichte dag en hou het speels.

Cassettetocht

Heel leuk voor de leden is een tocht waarbij je de te nemen weg vertelt op cassette, discman, mp3speler,...

Verstop de tocht aanwijzingen in een absurd of spannend verhaal, afgewisseld met de favoriete hits van je leden en de tocht wordt meteen een stuk korter.

Windroos

Deze tochttechniek ziet er moeilijk uit, maar is het absoluut niet. Op elk kruispunt richt je het kompas en je neus naar het noorden. De richting van de weg teken je met een pijl op een windroos (noord-zuid- en oost-westas). De nummering van de pijlen geeft de volgorde aan. Op elk kruispunt richten je leden zich naar het noorden en volgen de eerstvolgende pijl van de windroos.

Ploeg technieken

