

Hike handleiding



RSW 2026

Hike handleiding

De tovenaar daagt hij jullie uit voor een bijzonder spel: een hike vol opdrachten en verrassingen. Alleen met samenwerking, creativiteit en doorzettingsvermogen kunnen jullie bewijzen dat jullie het wél kunnen. Durven jullie de uitdaging aan? Succes & veel plezier!

Spelmateriaal en voorbereiding

- Fiets met een werkend slot
- Fietspomp
- Wandelschoenen
- Bandenplakspullen
- Scoutfit aan en zichtbaar
- Kompas
- Lunchpakket (lupa)
- Kaarthoekmeter
- Bij slecht weer: Regenkleding,
- Liniaal
- Bij goed weer: zonnebrand
- Pen
- Reflecterend vest,
- Potlood
- Mok
- Gum
- Een flesje water
- Papier
- Eventueel: Stafkaart

Noodnummers

In het geval dat je verdwaald bent, niet uit een route komt, zelfs nadat je noodenvelop hebt open gemaakt. Kan je gebruik maken van de volgende noodnummers. Omcirkel de kaarten voorop de hike handleiding.

Meike: 06-34706616

Puck: 06-28073759

Spelregels

Met een kruising wordt elke kruising, splitsing of afslag bedoeld.

Routeaanwijzingen gelden voor wegen, (onverharde) voetpaden, fietspaden en steegjes. In- en uitritten en poorten tellen niet als kruispunt! Als je een fietsroute doet, gelden steegjes en voetpaden niet als kruispunten. Fietspaden langs een rijbaan tellen niet apart mee.

Veiligheid voor je patrouille: Let op het verkeer, je ploeggenoten en de omgeving. Houd de ploeg bij elkaar en blijf op een veilige plek staan terwijl je de routes oplost. Loop op de stoep en fiets op het fietspad. Is er aan beide kanten geen stoep, dan loop je aan de linkerkant van de weg. Tenzij er wel een fietspad is, dan loop je daar.

Let vooral goed op bij het oversteken van drukke wegen. Wacht tot de hele ploeg klaar is en steek, zodra het veilig is, met de gehele ploeg tegelijk over. Gebruik de zebra's, oversteekplaatsen en stoplichten als die in de buurt zijn. De route is via deze oversteekplaatsen gemaakt.

Spelverloop

Vergeet de vragen niet! Je krijgt hier punten voor. Tevens zijn de vragen in de tocht bedoeld zodat je kan controleren of je goed loopt. De ploeg die de vragen het beste oplost krijgt de meeste punten, en niet de ploeg die het snelste loopt.

Als je de weg kwijt bent, ga dan terug naar een punt waar je nog zeker weet dat je goed zat. Bijvoorbeeld bij een vraag die je zeker weet. Ga terug naar de centraalpost of maak een noodenvelop open als je langer dan 10 minuten aan het zoeken bent waar je heen moet.

Je krijgt per route een noodenvelop mee. Alle noodenvolpen lever je pas in op het Naaldenveld. Bewaar de enveloppen goed. Een verloren noodenvelop geldt voor de organisatie als een opengemaakte envelop.

Centraalpost, CP

De hike van de RSW bestaat uit 6 routes met verschillende routetechnieken. Deze routes vertrekken vanaf 1 punt, de centraalpost. Elk van de routes gaat naar een post, en vervolgens weer terug naar de centraalpost. De routebeschrijving naar de centraalpost vind je op de volgende bladzijde.

In principe mogen jullie zelf bepalen welke route jullie gaan doen, ook de volgorde mag je zelf bepalen. Het kan echter zijn dat een route al vol zit. Daarom is het handig als je ook alvast een andere route als tweede voorkeur bedenkt. De postbemanning op de centraalpost heeft hierin altijd het laatste woord.

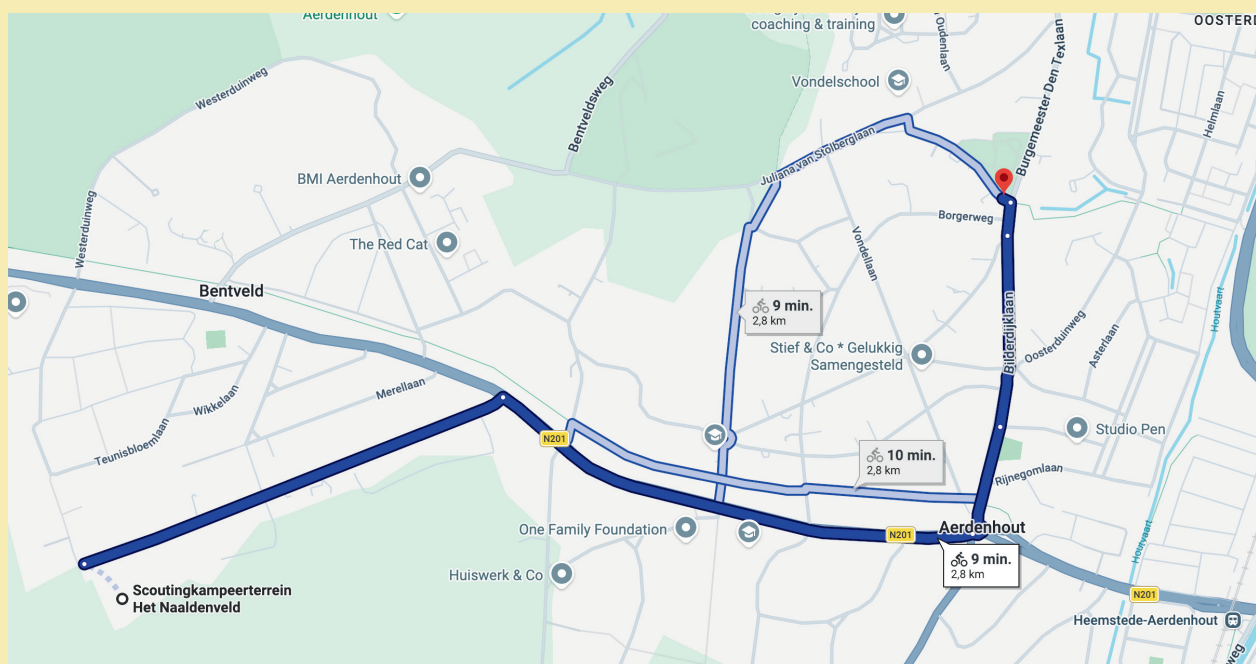
Je routebladen, met onder andere de antwoorden op de vragen, doe je allemaal in dit mapje. De antwoorden van de vragen moeten op het antwoordblad. Het mapje lever je na afloop van de tocht in op het Naaldenveld.

Startpunt

Scoutingkampeerterrein Het Naaldenveld
Zuidlaan 47, 2116 GA Bentveld

Fiets richting de Naaldenveldweg, 1,0 km
Sla rechtsaf naar de Zandvoorterweg/de N201, 1,1 km
Neem op de rotonde de 3e afslag naar de Oosterduinweg, 270 m
Weg vervolgen naar de Bilderdijklaan, 400 m
Weg vervolgen naar de Burgemeester Den Texlaan, 72 m
Sla linksaf naar de Bellamyiaan, 9 m
Sla rechtsaf, 24 m
Sla linksaf. 76 m

Centrale post locatie:
Wethouder Laanpark
2111 CE Aerdenhout



Einde van het spel

Om 16:30 eindigt de tocht en worden de posten opgeheven. Iedereen gaat dan eerst terug naar de centraalpost. Daar word je afgemeld, hierna fietsen jullie terug naar het Naaldenveld. Op het Naaldenveld lever je je mapje met antwoorden en de noodenvelopen in samen met het foerageren. Het mapje krijgen jullie op zondag terug.

Routes

Nr.	Naam	Techniek	Vervoersmiddel
1	Hangjeugd	Helikopterroute	Lopend
2	Sudoclue	Coördinaten	Fietsend
3	Chicken jockey	Stripkaart	Lopend
4	Overtrekman	Oliaat	Lopend
5	Ganzenbord	Kralenroute	Lopend
6	Versteend	Foto detailroute	Fietsend

Score formulier

Route 1 - Hang jeugd

A.	D.
B.	E.
C.	

Route 2 - Sudoclue

A.	D.
B.	E.
C.	

Route 3 - Chicken jockey

A.	D.
B.	E.
C.	

Route 4 - Overtrekman

A.	D.
B.	E.
C.	

Route 5 - Ganzenbord

A.	D.
B.	E.
C.	

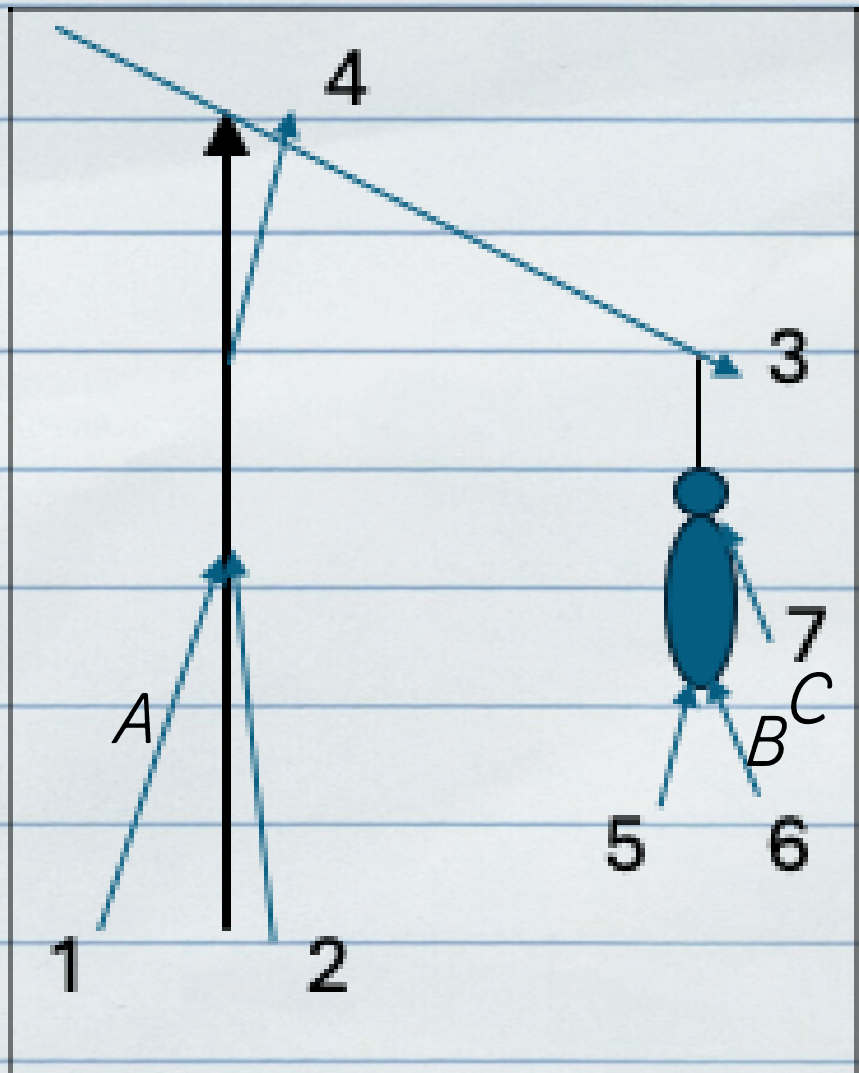
Route 6 - Versteend

A.	D.
B.	E.
C.	

Route 1: Hang jeugd

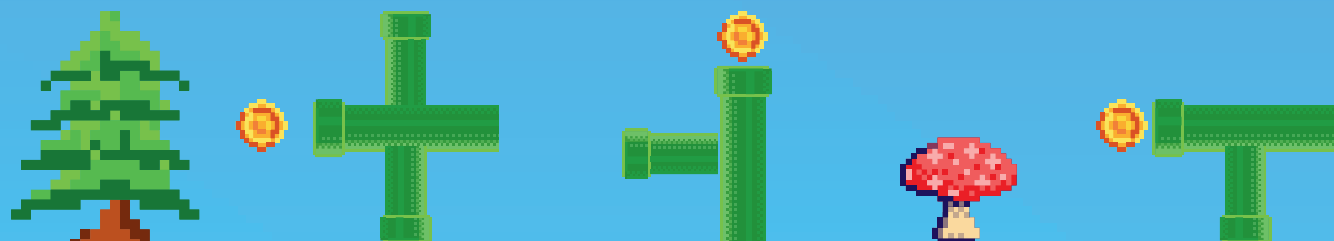
De grote paal is de noordpijl, alle afslagen hebben een nummer gekregen. Per afslag neem je de graden die aangegeven zijn voor die afslag.

- A. Hoe heet het huis op nummer 28?
- B. Welk fietsknooppunt sta je nu bij?
- C. Hoe heet het bos waar je nu inloopt?



ROUTE 1

D. HOEVEEL KM IS HET FIETSEN
NAAR ZANDVOORT ZODRA JE HET
BOS UITLOOPT?



E. HOE HEET HET
HUIS OP NUMMER 4?





Denksport®

SUDOKU

1-4★

Route 2

Laat je innerlijke puzzelheld zien! Deze Sudoku test of jij zonder telefoon toch scherp blijft. Vul de cijfers 1 tot 9 zo in dat elke rij, kolom en elk 3x3 vak maar één keer ieder cijfer bevat. De tovenaar kijkt mee... sla jij deze analoge proef glansrijk door?

A		0			0	/						
B		0				/						
C		0			0	/						
Post		0				/						

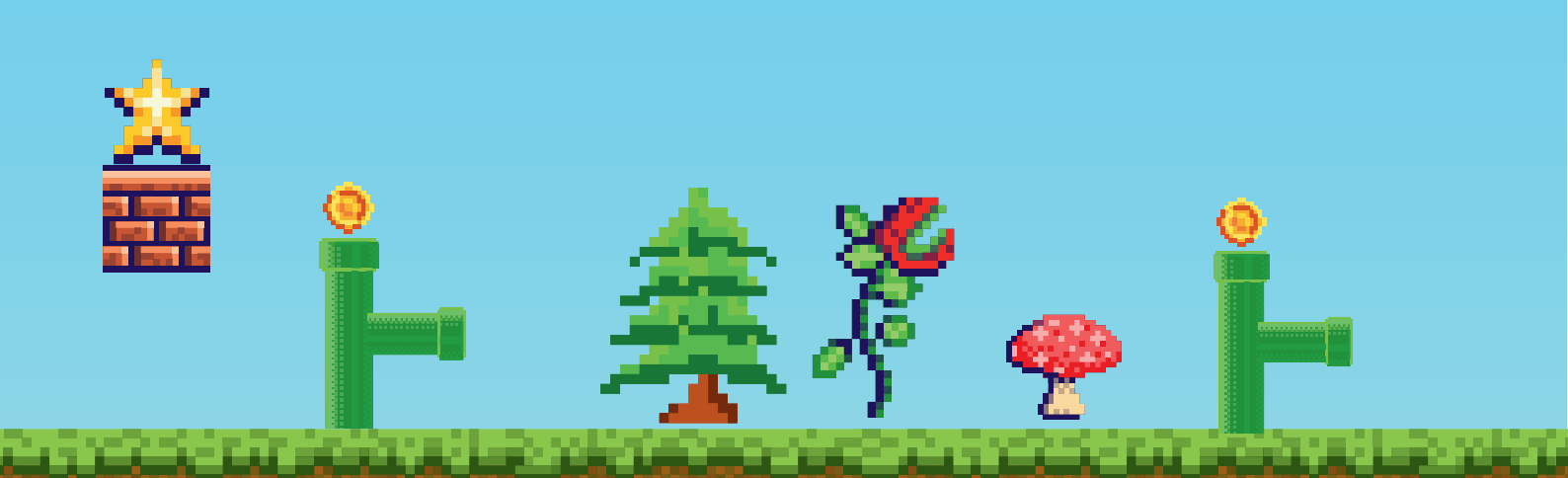
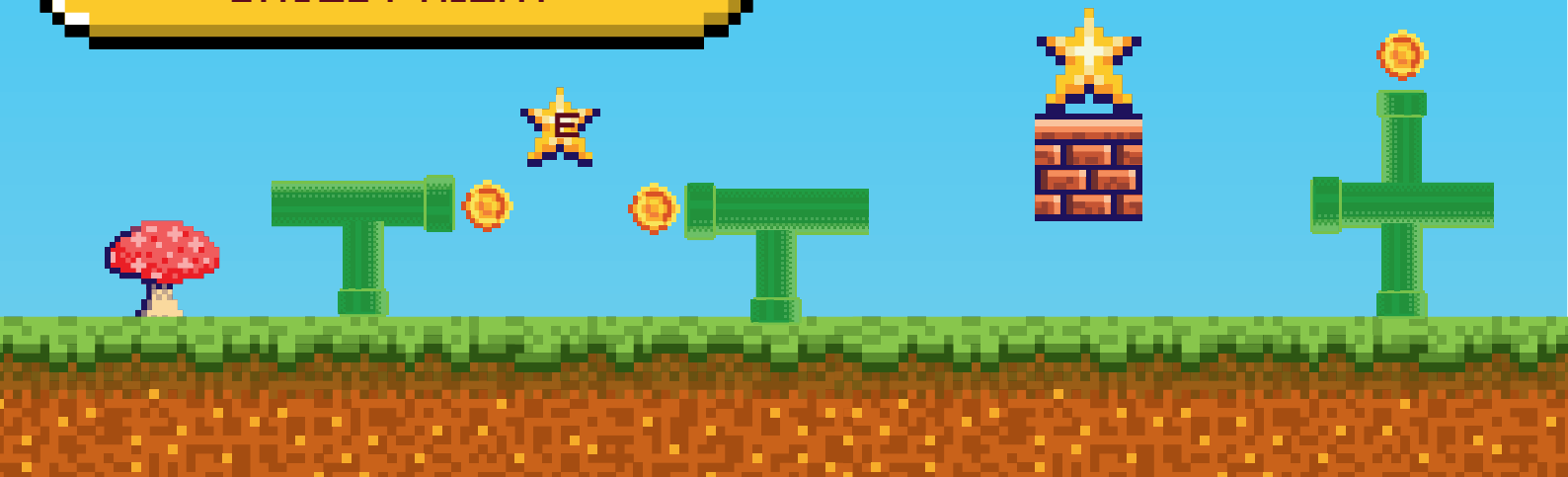
ROUTE 2

BEGIN AAN DE WESTKANT VAN DE POST
GA HIER IN ZUIDELIJKE RICHTING

D. WELK WAPEN KOM
JE HIER TEGEN?



E. WELKE VOGEL
BROEDT HIER?

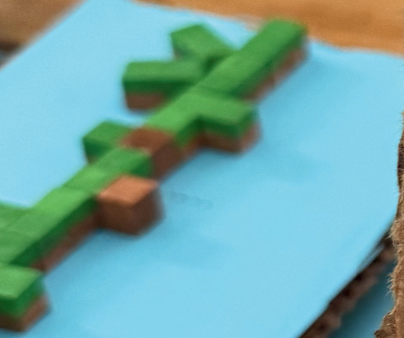
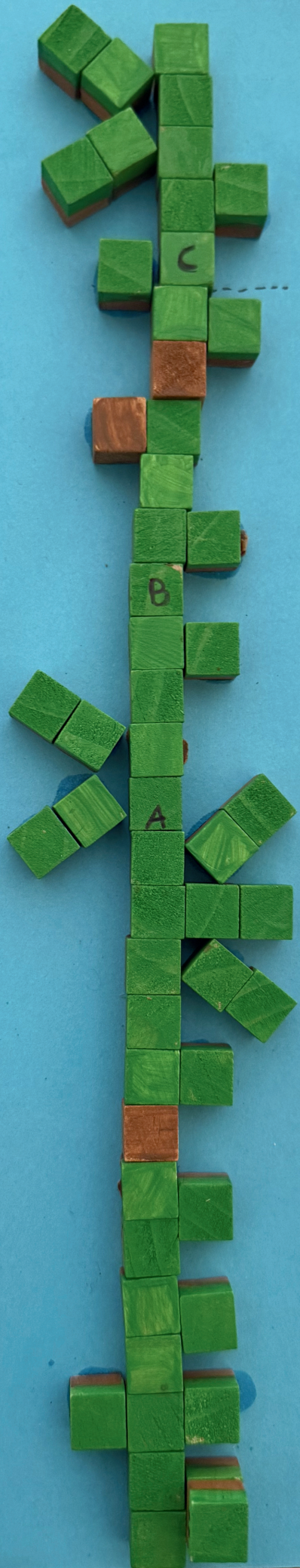


ROUTE 3

OM TE BEWIJZEN DAT JULLIE DAT WÉL KUNNEN, SPELEN JULLIE VANDAAG MINECRAFT IN HET ECHT. MET DEZE STRIPKAARTROUTE PROBEREN JULLIE DE WEG DOOR HET SPEL TE VINDEN. DE CREEPER OP DE ROUTE STAAT GELIJK AAN HET BEELD BIJ DE CENTRALE POST.

- A. WAT HANGT ER AAN DE BOOM BIJ HUISNUMMER 244?
- B. WAT ZIT ER HIER LINKS VOLGENS HET VERKEERSBORD?
- C. WAT ZIJN DE HUISREGELS HIER?

3



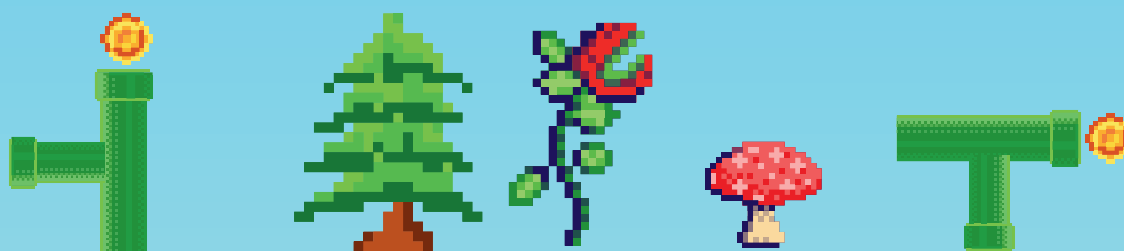
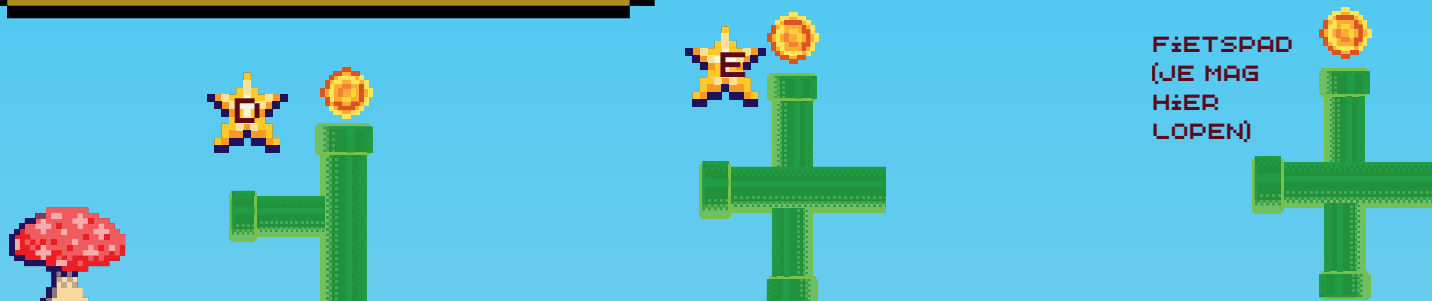
Post
use
use
use

ROUTE 3



D. WELKE AUTO MAG HIER
PARKEREN? (KENTEKEN)

E. HOEVEEL HEKJES
STAAN HIER?





ROUTE 4

VOOR DIT SPEL GAAN
JULLIE ANALOOG
PACMAN SPELEN. IN
DEZE PACMAN RACE IS
DE ROUTE NAAR DE
POST VERSTOPT.

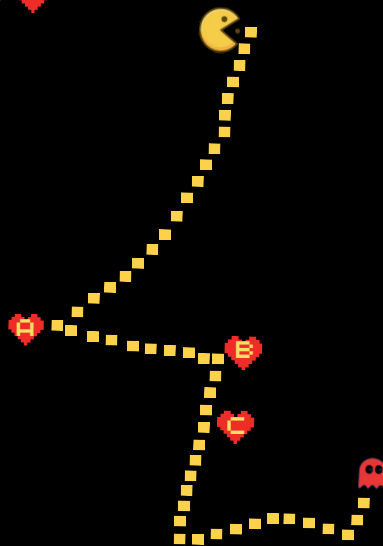
TREK DE ROUTE OVER
OP EEN KAART EN
BEANTWOORD
ONDERWEG DE VRAGEN.

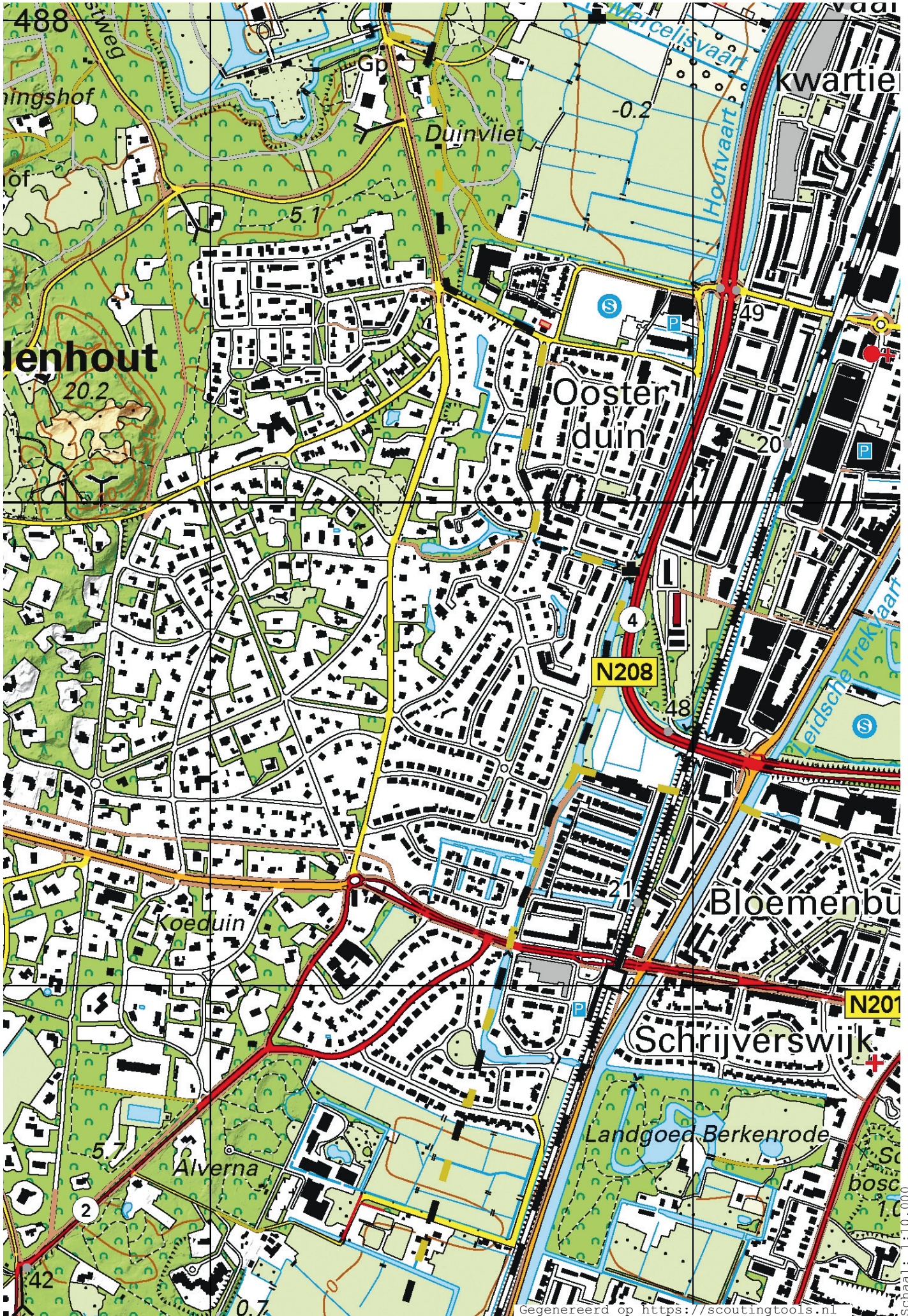


A. HOEVEEL GELE
BORDJES ZIE JE
HIER?

B. HOE HEET HET
HUIS OP NUMMER
253?

C. WELKE SPORT KAN
JE HIER SPELEN?





ROUTE 4



E. HOE HEET HET HUIS OP
DÛT KRUÏSPUNT?



Route 5:

4 spelers Rood Geel, Groen en Blauw spelen een simpel bordspel. Ze moeten van de start naar het einde van de pijl lopen. Ze gooien hiervoor omstebeurt met de dobbelsteen en lopen dat aantal vakjes vooruit. Waar ze landen verteld jullie welke kant je op moet. En let op ze zijn al even begonnen met spelen, ga verder waar ze nu zijn begin niet opnieuw van start. Rood is nu aan de beurt.

Spelregels

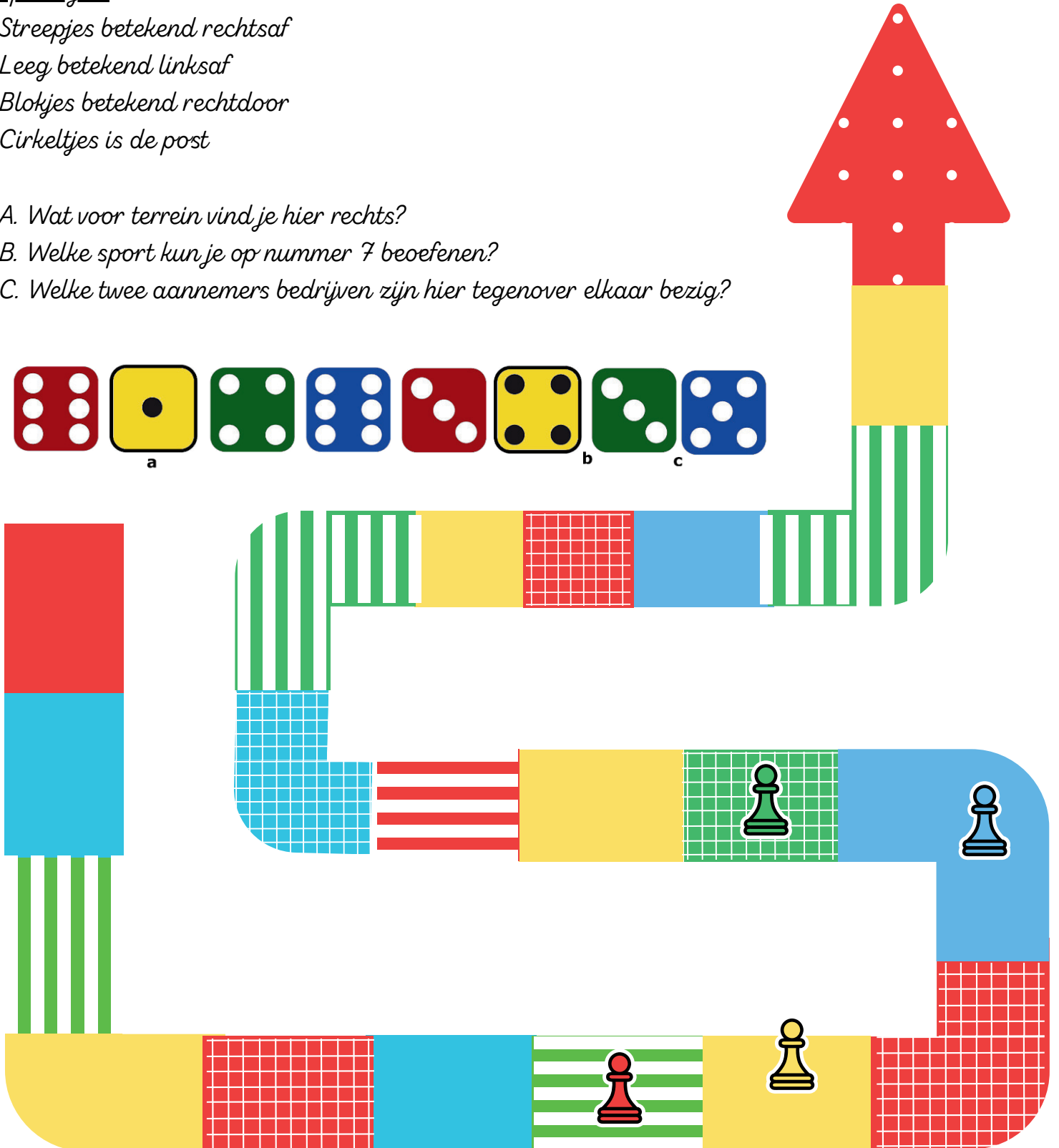
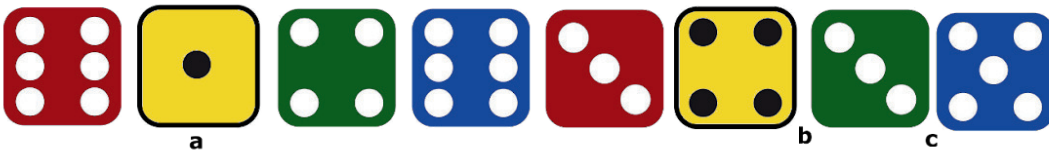
Streepjes betekend rechtsaf

Leeg betekend linksaf

Blokjes betekend rechtdoor

Cirkeltjes is de post

- Wat voor terrein vind je hier rechts?
- Welke sport kun je op nummer 7 beoefenen?
- Welke twee aannemers bedrijven zijn hier tegenover elkaar bezig?

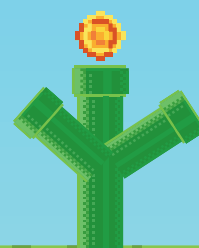
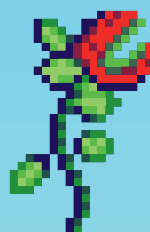
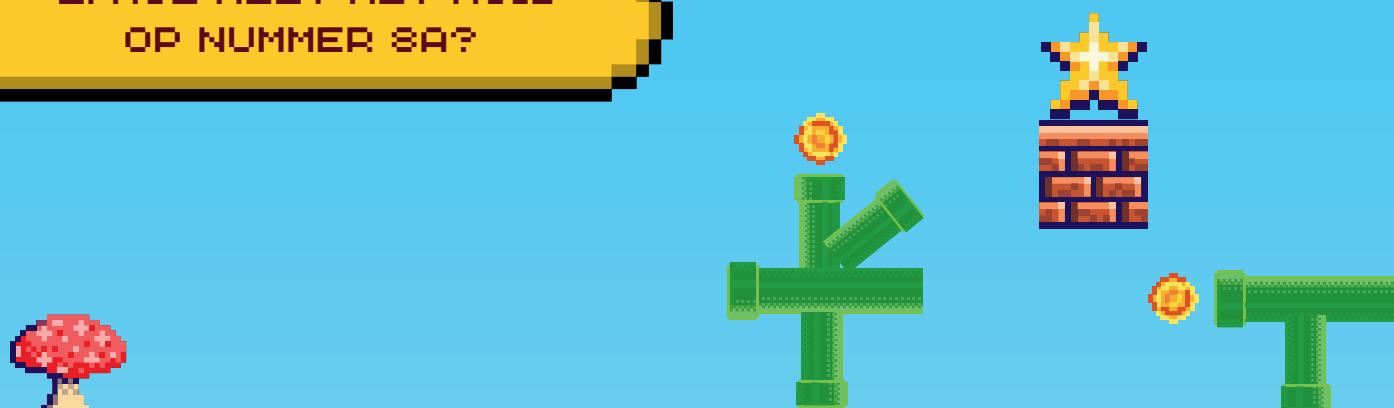


ROUTE 5

D. WELKE VOGEL IS NUMMER 5
NAAR VERNOEMD?



E. HOE HEET HET HUIS
OP NUMMER 3A?





Route 6 : Versteend

Oh nee, een deel van de route is op magische wijze versteend, gelukkig kunnen jullie door de verschillen heen kijken, volg de pijlen en het komt goed. Dit is een fietsroute (stippelijntjes geven aan waar je een stukje moet lopen)

A. Hoe heet dit kunstwerk?



1



2



3



4



B. Hoe heet het huis met het gerwei?



5



6



7



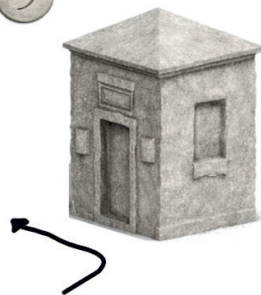
8



C. Hoe lang is de groene route?



9



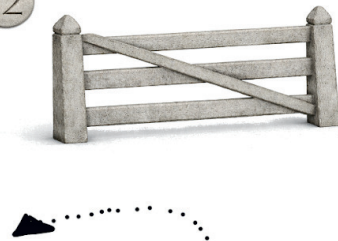
10



11



12



ROUTE 6

LOOP TERUG NAAR JULLIE
FIETSEN EN VERTREK VANAF
DAAR IN NOORDELIJKE RICHTING

D. WELKE TWEE DIEREN
VIND JE OP LUDEN?

(HET DOODLOPENDE BORD OP DEZE
KRUIZING GELDT NIET VOOR
FIETSERS EN KUN JE NEGEREN)



E. BIJ WELK NUMMER BEN JE
HIER VOLGENS HET
WANDELNETWERK?

