



# TOCHTTECHNIEKEN

# GOUW OPSINJOOR

<b>Kaarttechnieken</b>	<b>3</b>
1 - Gespiegelde kaart (Variant: koppijnkaart / negatieve kaart)	3
2 - Oleaat of blinde kaart (Variant: schatkaart)	4
3 - Blinde vlek	5
4 - Coördinaat (Variant: kruispeiling)	5
5 - Visgraat	6
6 - Metrokaart	7
7 - Luchtfoto	7
<b>Verhaaltechnieken</b>	<b>8</b>
1 - Verhaal	8
2 - Stroomschema	8
3 - Flowchart / Flair-test	9
4 - Geheimschrift	9
5 - Foto's (Variant: tekeningen / afbeeldingen)	14
6 - Google Translate (met veel details)	14
7 - Gatenkaas	15
<b>Kompas- en gradentechnieken</b>	<b>16</b>
1 - Kompasschieten	16
2 - Windroos of helikopterroute (Variant: gradencirkel)	17
3 - Stappenteller met klok	18
<b>Kruispunttechnieken</b>	<b>19</b>
1 - Doolhof	19
2 - Links, rechts en rechtdoortocht	20
3 - Bolleke-pijl (Variant: bolleke-quiz, bolleke-pijl met kompas)	20
4 - Wiskundige technieken (rekensommen, breuken)	21
5 - Vliegkoers	21

# KAARTTECHNIEKEN

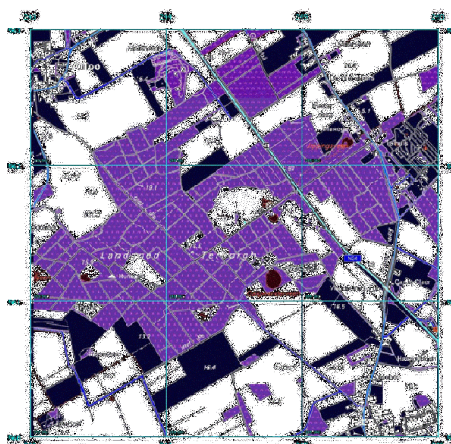
## 1 - Gespiegelde kaart (Variant: koppijnkaart / negatieve kaart)

Een **gespiegelde kaart** lijkt makkelijker dan het is. De stafkaart wordt in spiegelbeeld afgedrukt, waardoor het moeilijker is de oriënteren.



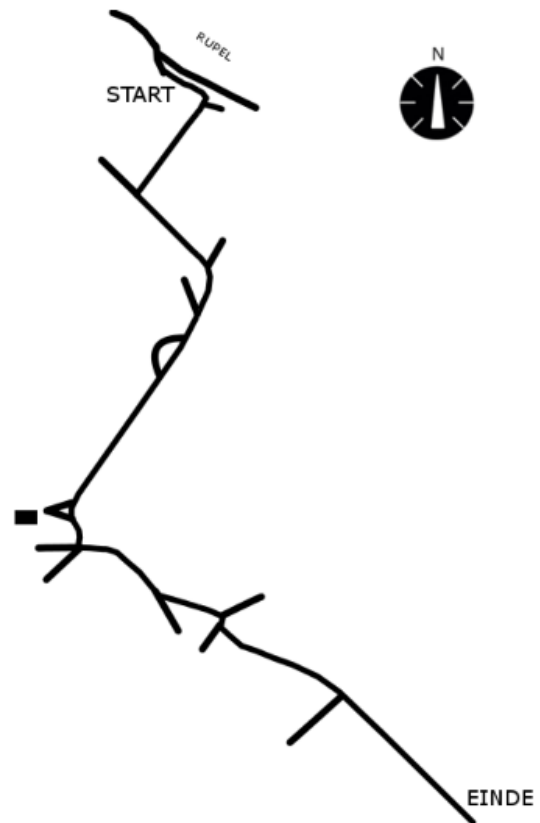
De **koppijnkaart** is een dubbel gekopieerde topografische kaart die daardoor een kleine afwijking heeft gekregen. Je kan het origineel en de kopie ook draaien (om breedte en lengte as) of verschuiven. Daardoor neemt de moeilijkheidsgraad toe en de koppijn ook.

Bij een **negatieve kaart** wordt het negatief van de kaart is afgedrukt. Hierdoor komen de kleuren niet meer overeen met de oorspronkelijke kleuren van de topografische kaart.



## 2 - Oleaat of blinde kaart (Variant: schatkaart)

Een **oleaat** is de route van kaart overgetrokken op een doorzichtig vel. Door meer of minder van de kaart te overtrekken kan je de moeilijkheidsgraad aanpassen: met of zonder zijwegen, met of zonder (cryptische) herkenningspunten. Beide varianten kunnen met en zonder kaart door de deelnemers worden gebruikt. De oleaat is altijd op schaal.



Door herkenningspunten mee op de kaart te verwerken, kan je het laten lijken op een schatkaart.



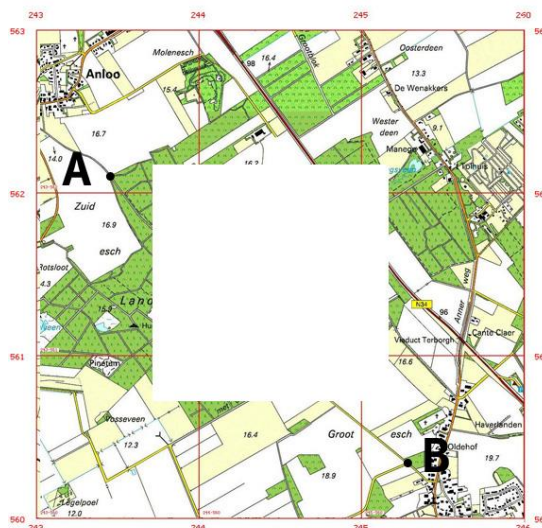


### 3 - Blinde vlek

Bij een **blinde vlek** op een topografische kaart wordt een deel van de kaart weggeknipt of er wordt iets in thema overheen geplakt. De deelnemer moet de blinde vlek op de gok of met logisch denken overbruggen. Er kan ook gekozen worden voor verschillende kleinere blinde vlekken te voorzien.

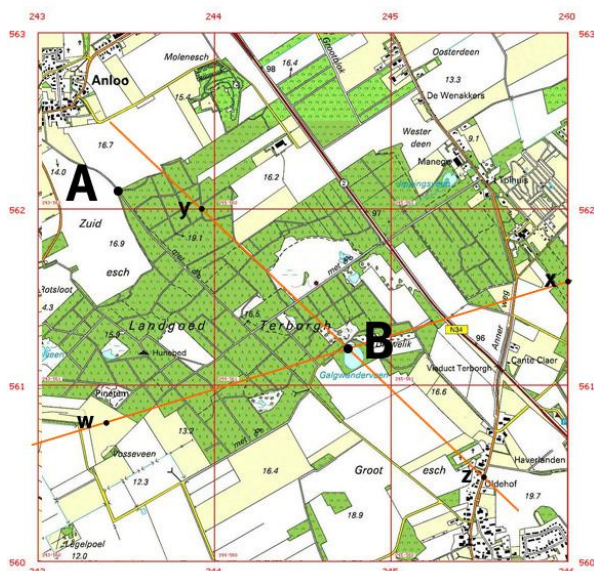
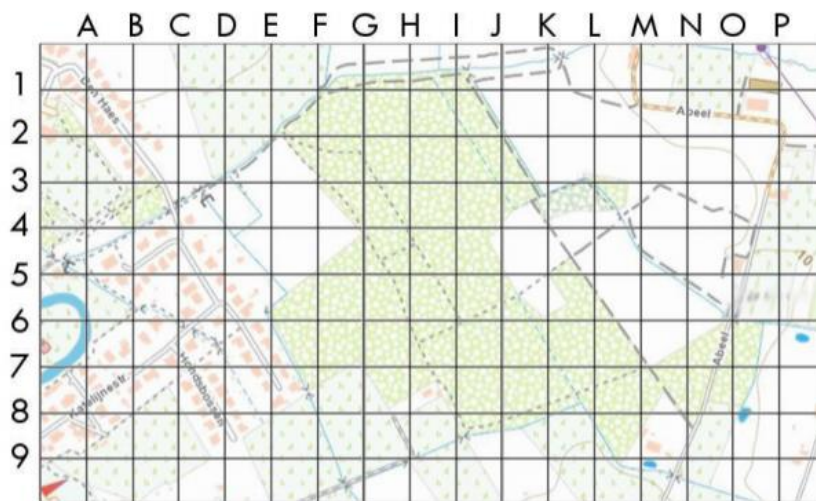
Een blinde vlek kan uitgevoerd zijn in verschillende variaties:

1. een inktdruppel
2. een wolk, die toevallig voorbij komt.
3. een koffievlek (net wat transparant)
4. een "Google maps" info-/fotoballoonnetje (inc. info/foto)



### 4 - Coördinaat (Variant: kruispeiling)

Bij een **coördinaat** maak je gebruik van een (topografische) kaart en kaartcoördinaten om je route te kunnen lopen. De deelnemers wandelen bijvoorbeeld van punt G4 naar M7.

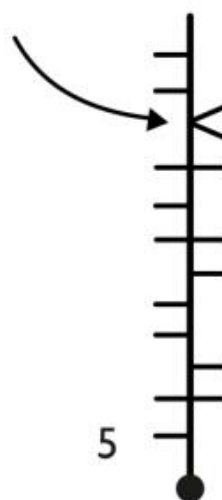
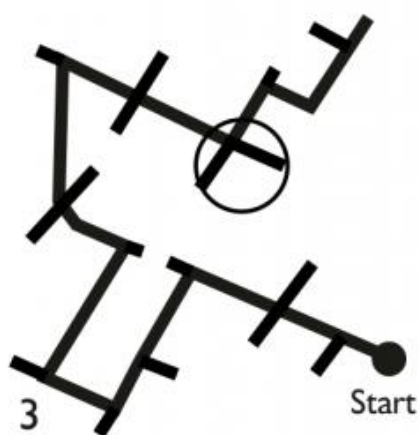
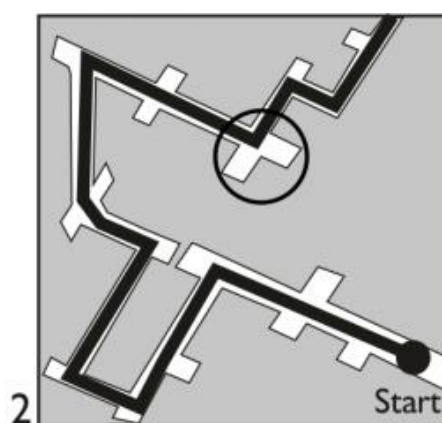
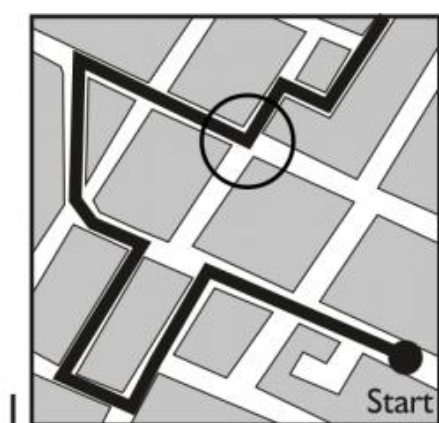


Bij de variant **kruispeiling** trek je met behulp van coördinaten (W,X,Y,Z) twee lijnen (WX en YZ) op je kaart. Waar de lijnen elkaar kruisen, ligt het punt B waar je naartoe moet.

## 5 - Visgraat

Bij een **visgraat** (ook wel **rechtewegschets** of **stripkaart** genoemd) wordt de te volgen weg in een rechte verticale lijn getekend; al wat men links moet laten liggen, wordt aan de linkerkant van de lijn weergegeven, al wat men rechts moet laten liggen, wordt rechts van de lijn geplaatst. De visgraat wordt van onder naar boven (of in de richting van de pijl) gelezen. Afstanden, hoeken, oriëntatie, ... blijven dus niet bewaard.

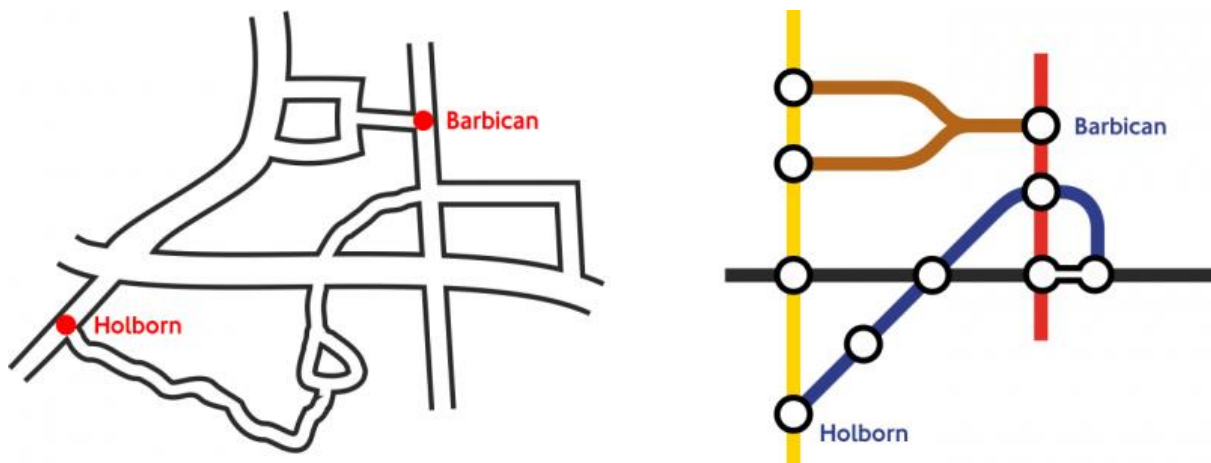
De te volgen weg wordt steeds in volle lijn getekend; in tegenstelling tot sommige visgraten wordt de aanduiding van de zijwegen steeds *absoluut* gegeven, d.w.z. asfaltwegen in een dikke volle lijn, duidelijke paden in een dunne volle lijn en bijna niet zichtbare paden in een streepjeslijn.



## 6 - Metrokaart

Een **metrokaart** kan als routetechniek gebruikt worden. Bij het gebruik van een metrokaart, krijgen de deelnemers een begin- en een eindstation door. Het beginstation is het punt waar ze op dat moment zijn. Via de verschillende 'spoorlijnen' en 'stations' lopen ze naar het 'eindstation', het einde van de route. De route die ze over de kaart volgen wordt door henzelf bepaald.

Op een metrokaart (als routetechniek) is een bepaald stratenplan schematisch weergegeven in horizontale- en verticale lijnen, en lijnen in een hoek van  $45^\circ$ . De stations geven kruispunten weer, de metrolijnen zijn wegen. Een metrokaart is bijzonder, omdat deze geografisch niet correct hoeft te zijn. Bij een metrokaart is het belangrijk wélke spoorlijnen er kruisen, en in welke volgorde. De locatie van deze kruisingen en de afstanden zijn verwaarloosd. Dat kan grappige situaties opleveren. Deelnemers kiezen altijd voor de kortst ogende route. Op een geografisch incorrecte kaart hoeft dit echter niet écht de kortste route te zijn! Daarnaast hebben deelnemers een behoorlijk schematisch inzicht nodig. Deze techniek is vergelijkbaar met visgraat.



## 7 - Luchtfoto

In plaats van een topografische kaart te geven kan een **luchtfoto** gebruikt worden om de deelnemers te laten oriënteren van punt A naar punt B.



# VERHAALTECHNIKEN

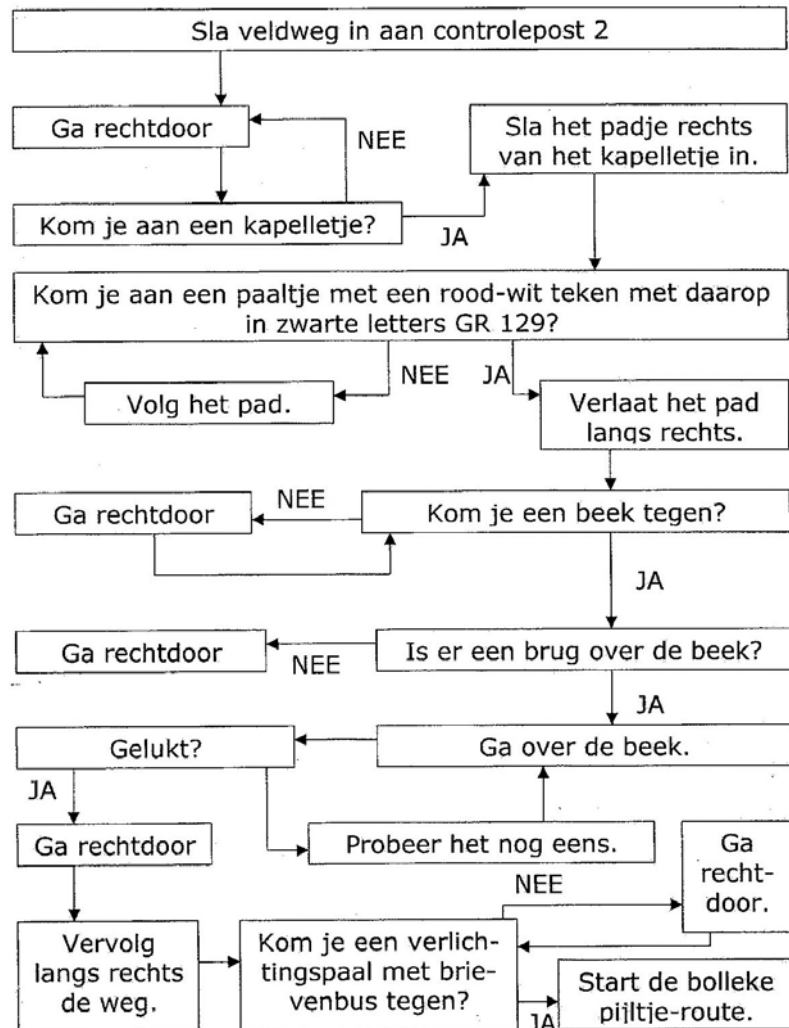
## 1 - Verhaal

Met een fantasierijk **verhaal** kan je de route uitleggen door waarheid en creatie te vermengen tot een leuk verhaaltje.

*Vanaf links komt iemand uit de mist hun richting uit gestrompeld. Het is Grumpie. Grumpie is niet erg gelukkig en hoopt met deze bende verder te mogen want het is zo een gezellig gezelschap. Aangezien Doc ondertussen de leiding al wat heeft genomen, beslist hij dat ook Grumpie mee mag. De vijf gaan verder: niet in de richting van waar ze komen, niet waar Grumpie vandaan komt, maar ze slaan het andere houten pad in.*

## 2 - Stroomschema

Indien in je route repeterende wegbeschrijvingen voorkomen kan je de route in een **stroomschema** gieten waarbij de deelnemers het stroomschema moeten volgen.





### 3 - Flowchart / Flair-test

---

Je laat de deelnemers een zelfgemaakte **flowchart** of **Flairtest** laten oplossen. Uit je antwoorden blijkt welk type route de meest gepaste is voor de deelnemers. De routes komen uiteindelijk aan bij hetzelfde punt.

**Tijdens een sluipspel hoor je even verderop iets knorren, wat doe je?**

- A Je rent naar de plaats waar het geknor vandaan komt, dat zal de leiding weer zijn die een mopje uithaalt!
- B Gelukkig is het kampterrein niet ver weg, snel met mijn beste vrienden hulp gaan zoeken in de foerage.
- C Je steekt je zaklamp aan en met een bang hart ga je er met een boogje omheen zodat je het spel nog kan uitspelen.

**De leiding is het namiddagspel aan het klaarzetten en je hebt nog een half uurtje tijd, wat doe je?**

- A Welke plekjes in de omgeving van het kampterrein heb ik nog niet verkend?
- B Eindelijk tijd om gezellig in mijn slaapzak mijn brieven naar mama, papa, oma en opa af te schrijven.
- C Ik verzamel mijn medeleden om samen een Flair-test: 'wat voor flirter ben jij' op te lossen, wie weet ontdek ik hier nog spannende dingen!

<b>MEESTAL A?</b> Jij bent een echte avonturier, niets is te uitdagend voor jou!	<b>MEESTAL B?</b> Geef jou maar de veiligste optie, met geen al te grote uitdagingen.	<b>MEESTAL C?</b> Jij bent een twijfelaar die wel houdt van een lichte portie avontuur!
---	--	--

### 4 - Geheimschrift

---

De beschrijving van de route zet je om naar (verschillende) **geheimschrift(en)**.

**Tekstuele aanpassingen**

- Alle klinkers weglaten. VLG HT PD VR NKL HNDRDN MTRS
- De volledige zin letter/cijfer per letter/cijfer omdraaien. 641 TNUPPOONK GLOV
- Van elke woord de eerste en laatste letter behouden, maar de rest van de letters door elkaar mengen. WNAEDL VOBIROJ DE PIANFKTICKECLS
- Verander zoveel mogelijk letters door bijpassende getallen. P45533R D3 BL4FF3ND3 H0ND3N 3N 7W33 V03784LV3LD3N 3N V0L6 D3 W36 D13 R3CH754F DR4417
- Laat de spaties weg. AANHETKRUISPUNTMETDEBUIZENGANAARLINKS
- Verander elke letter door het respectievelijke bijpassende getal. 14-5-5-13 / 15-16 / 4-5 / 19-16-12-9-20-19-9-14-7 / 8-5-20 / 16-1-4
- De zin in spiegelschrift. **VOORBUHET HUIS MET NUMMER 147**

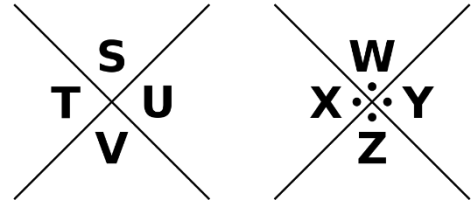
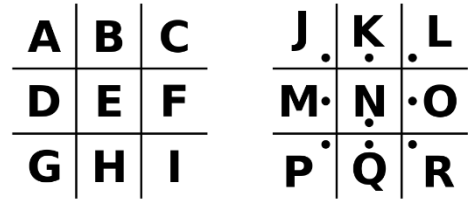
**Boodschappenlijstje**

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

- 1 venkel = V
- 2 komkommers = O
- 3 meloenen = L
- 6 asperges = G

### Rozenkruisersgeheimschrift

Rozenkruisersgeheimschrift wordt ook wel raam geheimschrift of vrijmetselaarsalfabet genoemd. Elke letter vervang je door de omlijsting waarin hij zich bevindt.



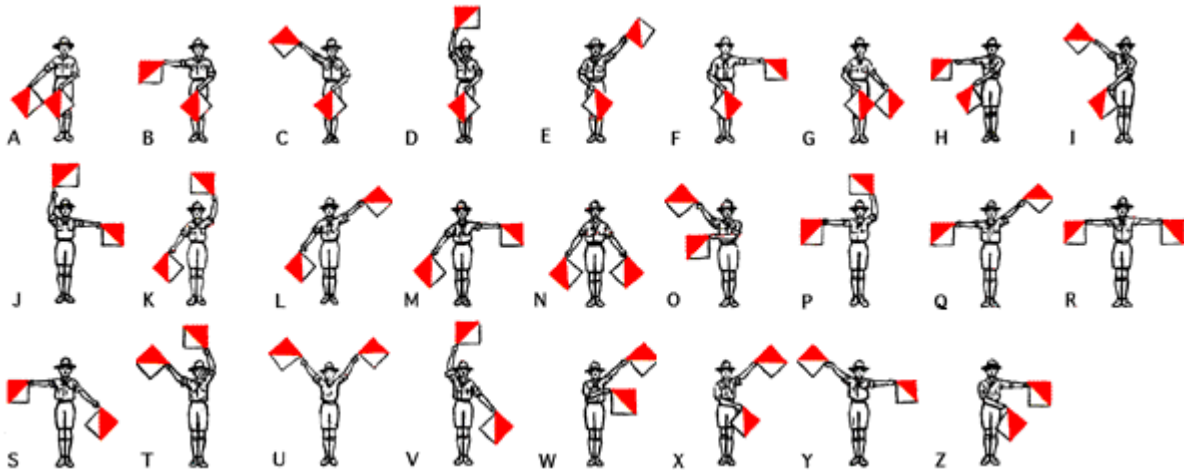
### Kabouter-ABC

Elke letter van het alfabet heeft een overeenkomstige afbeelding. Gelukkig is het niet zo moeilijk en is het vrij makkelijk te lezen. In plaats van een "A" te schrijven tonen ze een Appel.

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

## Semafooralfabet

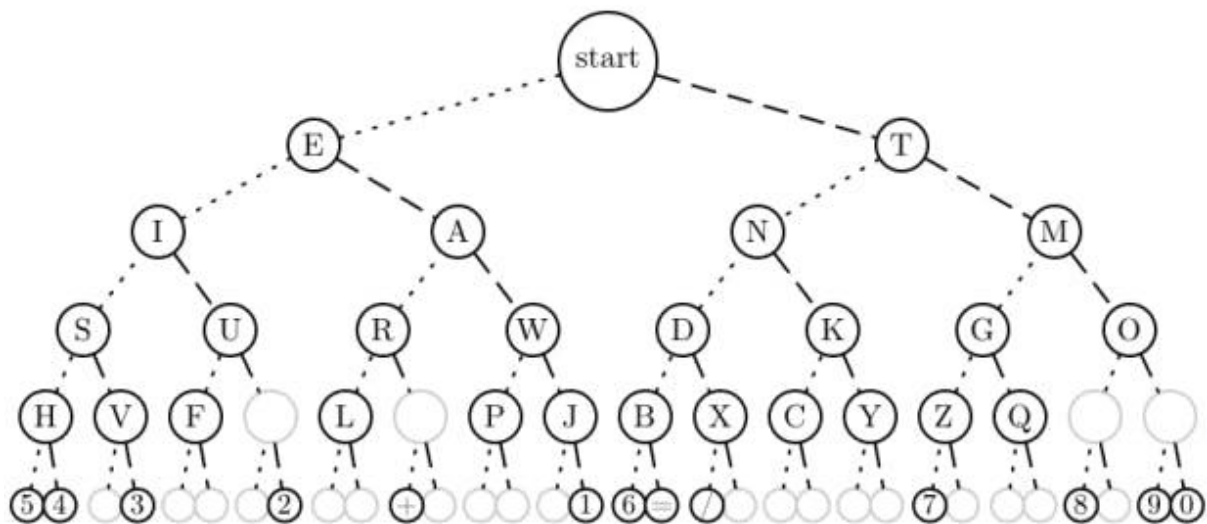
Voor het semafooralfabet dienen de armen in acht richtingen naast of boven het lichaam gestoken te worden. In vergelijking met de windstreken van het kompas opeenvolgend; zuid, zuid-west, west, noord-west, noord, noord-oost, oost en zuid-oost. Door een combinatie hiervan met beide armen is het mogelijk het alfabet uit te beelden.



## Morsecode

De code bestaat uit korte en lange signalen, waarmee samen verschillende letters, cijfers en leestekens kunnen worden gemaakt. De signalen worden op papier gezet worden ze weergegeven met puntjes (korte signalen) en streepjes (lange signalen). Bij het ontcijferen kan gebruik worden gemaakt van bijvoorbeeld een morseboom.

... / -... / -... / -... / -... / -... / -... / -... / -... / -... = GA BIJ HET KAPELLETJE RECHTDOOR



### Polybius vierkant

In een polybius vierkant wordt elke letter vervangen door twee cijfers. Deze vormde het coördinaat van de letter die bedoeld werd. "43" wordt bijvoorbeeld de "P". In plaats van cijfers te gebruiken voor de coördinaten kan je ook gebruik maken van twee zesletter-woorden. "YS" wordt bijvoorbeeld "T".

	1/G	2/Y	3/M	4/J	5/U	6/F
1/D	A	B	C	D	E	F
2/A	G	H	I	J	K	L
3/N	M	N	O	P	Q	R
4/S	S	T	U	V	W	X
5/E	Y	Z	0	1	2	3
6/R	4	5	6	7	8	9

### Caesarrotatie

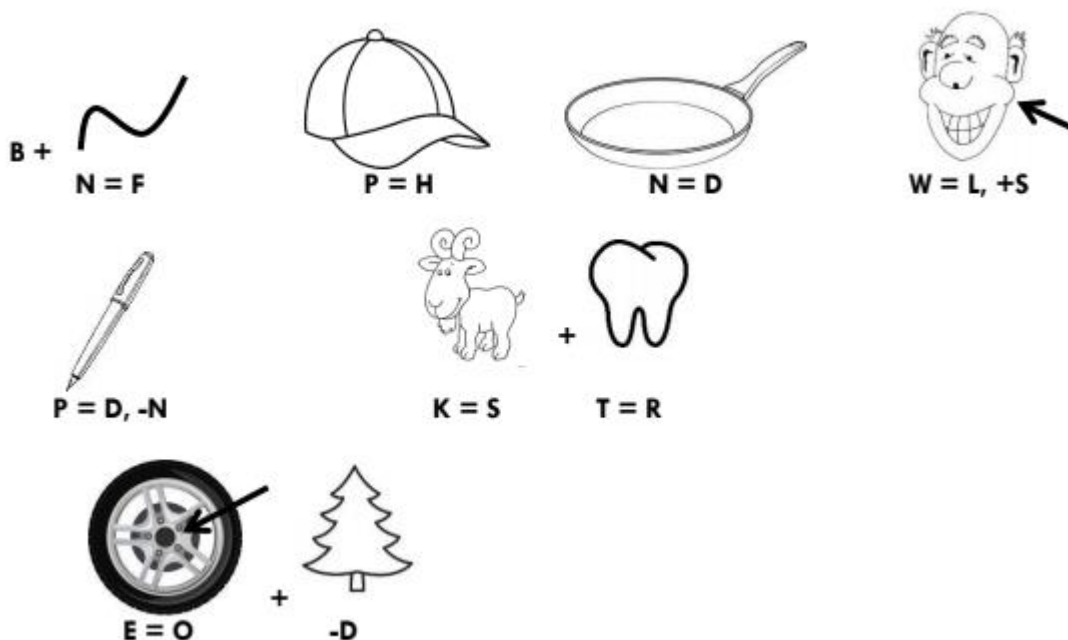
De Caesarrotatie is een klassiek mono-alfabetisch substitutiecijfer. Het is bekend onder verschillende namen waaronder Caesarrotatie, of kortweg Rot. De versleuteling werkt door elke letter van de platte tekst te vervangen door een vooraf vastgestelde rotatie of verschuiving. Bij Rot3 (een rotatie van drie) wordt de letter A vervangen door de letter D.

Een variant op deze versleuteling is "Atbash". Het is "Rot13" in spiegelbeeld. "A" wordt "Z" en "M" wordt "N"

Je kan voor deze code ook eenvoudig een codeermachine knutselen. De meest simpele manier is het maken van een draaischijf. Dit kun je maken van drie papieren cirkels, die je met een splitpen aan elkaar verbindt. Door de cirkels te draaien rond de splitpen kun je Rot1, Rot2, Rot3 enzovoort zien.

### Rebus

BLIJF HET PAD LANGS DE BOSRAND VOLGEN





## Overige geheimschriften

Natuurlijk kan je alle letters door een specifiek teken veranderen.

- Braille

a	b	c	d	e	f	g
h	l	j	k	i	m	n
o	p	q	r	s	t	u
	v	w	x	y	z	

- Adinkra-alfabet

a	b	c	d	e	f
g	h	i	j	k	l
m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x
y	z	ch	dl	dz	e
f	gb	Y	kp	ny	tj
o	sh	ts	v	3	

- Rune-alfabet

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

Meer inspiratie: <https://geocachen.be/geocaching/geocache-puzzels-oplossen/geocaching-code-tabellen/>

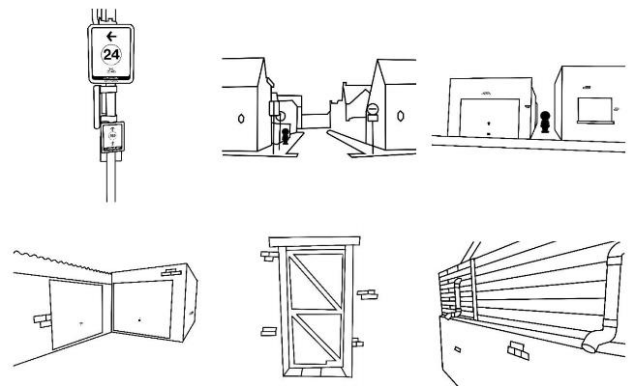
## 5 - Foto's (Variant: tekeningen / afbeeldingen)

Een **fotoroute** is een routetechniek, waarbij er een fotoserie gemaakt wordt van de te lopen route. De fotoserie geeft de te lopen route weer. Om het eenvoudiger te maken kan je een persoon op de foto's zetten die gedurende de hele route aanwijst in welke richting de deelnemers hun weg moeten vervolgen.



Variant:

- Maak de fotoroute ruim van tevoren. Verschil in jaargetijde is vaak een verrassend element.
- Maak de foto's 's avonds of 's nachts als de route door de bebouwde kom loopt, men zal op zoek moeten gaan naar plekken waar de lichtjes vandaan kunnen komen.
- Knip alle foto's los en geef iedere deelnemer willekeurig wat foto's, zo moeten ze allemaal opletten welke foto het eerste voorbij komt in de situatie.
- Vervang de foto's door een tekening of een afbeelding die enkel de details uit een foto halen.



Hier moet je voorbij, ga NIET door de deur

## 6 - Google Translate (met veel details)

Door een gedetailleerd verhaal door **google translate** te halen krijg je een routebeschrijving die leesbaar is, maar niet altijd eenvoudig begrijpbaar is.

### Duits

Nach 300 Metern biegen Sie bei der Buche rechts ab. Nach ein paar Dutzend Schritten kommen Sie zu einer Holzbrücke, die über einen kleinen Bach führt. Überquere es und gehe sofort nach rechts.

### Zuid-afrikaans

Na 300 meter draai jy regs by die beukboom. Na 'n paar dosyn stappe kom jy na 'n houtbrug wat oor 'n klein stroom loop. Kruis dit en gaan regs na regs.

### Fries

Nei 300 meter rjochtsôf rjochts by de beekbaum. Nei in pear dûzen stappen komme jo nei in houten brêge dy't oer in lytse stream rint. Krek it en gean fuortendaliks nei rjochts.

## 7 - Gatenkaas

Met de techniek van de **gatenkaas** bezorg je de routebeschrijving doordat deelnemers (denkbeeldig) twee rasters overeen leggen. Het ene raster bestaat uit allemaal woorden die kunnen gebruikt worden om de route te beschrijven. De tweede rooster laat gaten waardoor een route beschreven wordt.

OVER	VOOR	NA	TUSSEN	EERSTE
TWEEDE	DERDE	VOLGENDE	BOCHT	PAAL
WEG	BAAN	BEEK	LINKS	RECHTS
GA	SLA	KEER	NEEM	JE
OM	WEL	NIET	WEG	BRUG
LINKSAF	RECHTDOOR	STEEK OVER	RECHTSAF	IN

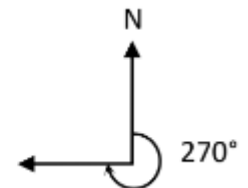
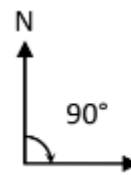

# KOMPAS- EN GRADENTECHNIKEN

## 1 - Kompasschieten

Een **kompas** is een instrument waarmee je tijdens een dropping de richting ten opzichte van het noorden kunt bepalen. Het belangrijkste onderdeel van het kompas is de vrij draaiende magnetische naald die zich richt naar de noord-zuid lijnen van het magnetisch veld van de Aarde. Eén kant van die naald wijst altijd naar het magnetische noorden. Verder heeft ieder kompas een schaalverdeling waarop de vier windstreken staan aangegeven, dit wordt de kompasroos genoemd. Bij de meeste kompassen wordt gebruik gemaakt van booggraden als schaalverdeling.

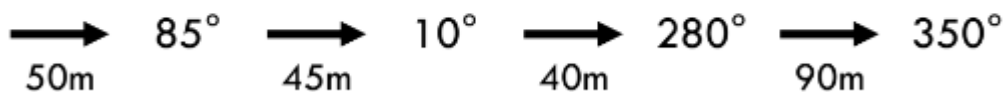
Uitleg:

- Bepaal het noorden en positioneer je kompas correct.
- De richting die je moet volgen, wordt bepaald door de hoek die de gezochte richting vormt met de richting van het noorden.
- De hoek wordt steeds gemeten in wijzerzin en ligt dus steeds tussen  $0^\circ$  en  $360^\circ$ .



Zo kan je het kompas gebruik om aan te geven hoe de route loopt. Bij elke splitsing volg je de richting van het kompas. Om te helpen kunnen ook de afstanden tussen de splitsingen weergegeven worden.

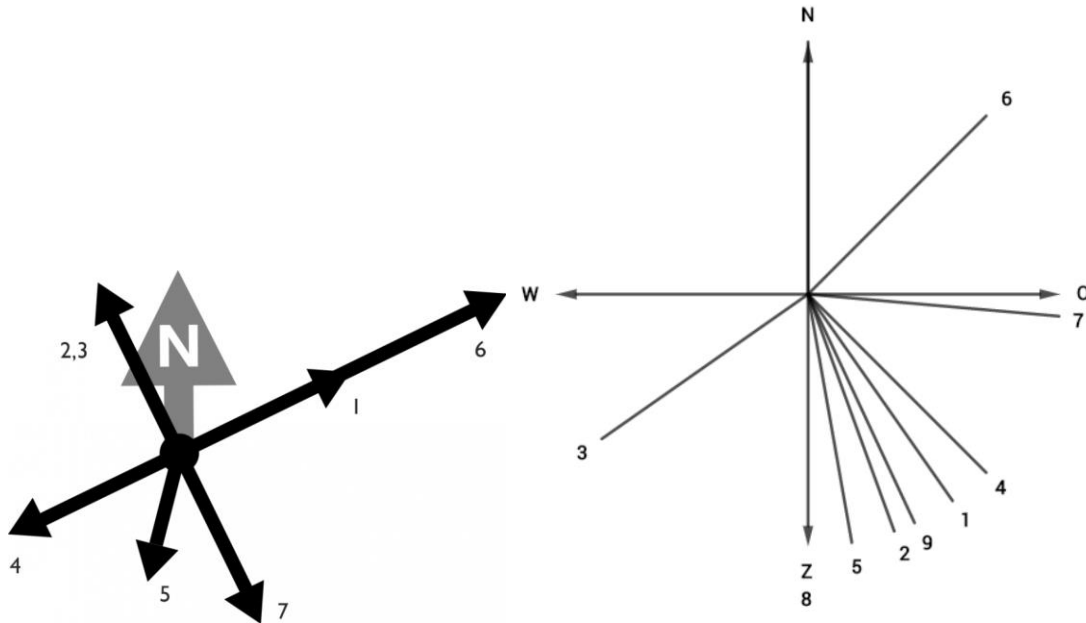
**Vertrek in oostelijke richting ( $85^\circ$ ).**



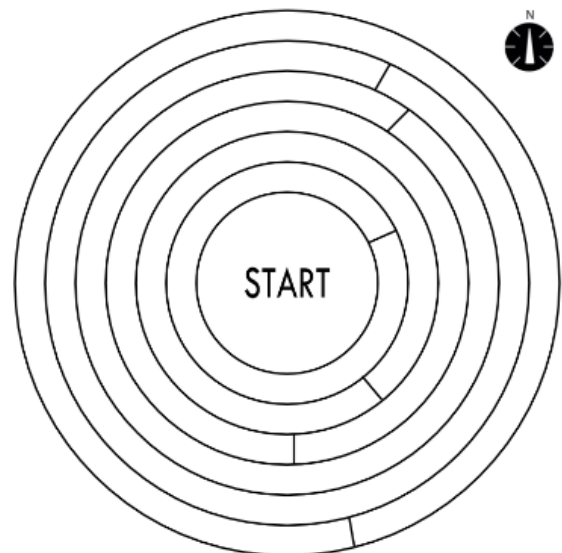


## 2 - Windroos of helikopterroute (Variant: gradencirkel)

Bij de **windroos** of **helikoptervlucht** worden de kompasrichtingen rond één punt getekend met toevoeging van het Noordpijl, dit heeft het uitzicht van "helikopterbladen". De pijlen worden genummerd zodat verwarring vermeden wordt. Door de lengte van de pijlen te variëren kan de lengte tot het volgende kruispunt worden aangeduid. Wanneer één richting vaker gebruikt wordt, overlappen de pijlen. Het komt dus voor dat bij één pijl twee cijfers staan.



De **gradencirkel** is een variant op de helikopterroute. De lijnen tussen de cirkels duiden de graden aan die je moet volgen ten opzichte van het noorden. Start in de middelste cirkel en volg de lijn die de graden aangeeft van binnen naar buiten. Bij elke duidelijke splitsing start de volgende lijn van de gradencirkel. Hier kan ook gevarieerd worden met de diameter om de afstand aan te duiden tussen de kruispunten.



### 3 - Stappenteller met klok

De techniek 'stappenteller met klok' is de beschrijving van de route door middel van stappen tussen verschillende punten en de richting die gevolgd moet worden in elk punt.

*In de tabel vind je het dagboek van prinses Billie op haar verjaardag. Haal die klok-kennis van de lagere school al maar boven, want de lege klokjes kunnen handig zijn om de juiste route te vinden!*

*Je staat telkens aan het einde van de grote wijzer en volgt de richting van de kleine wijzer.*

*Bijvoorbeeld: Om kwart over 12 sla je rechtsaf.*



Het aantal stappen dat Billie (= een prinses met gemiddelde beenlengte) moet zetten om tot aan de volgende klok te geraken, is ook aangegeven. Dit is niet noodzakelijk een kruispunt, het kan ook een richtingsverandering van de weg zijn.

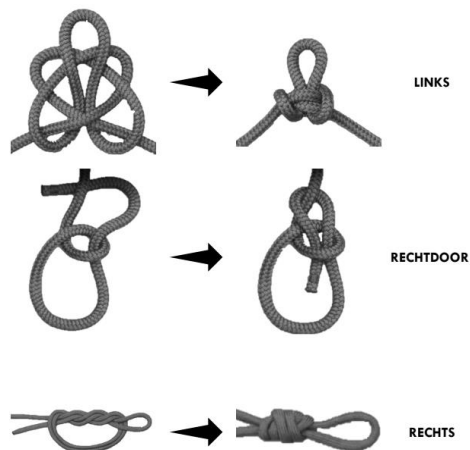
	115	Lekker geslapen, vroeg opgestaan om me te douchen en nadien mezelf nog even op te maken en aan te kleden. Dat rode kleedje staat me beeldig!	
	390	Uitgebreid gegeten op het wandelend ontbijtbuffet met lekkere croissantjes, een pain au chocolat en een heerlijk stukje fromage.	
	50	Even bekomen van een boef-doefje in de zetel.	



## 2 - Links, rechts en rechtdoortocht

### Knopen- of kralentocht

Bij deze techniek krijgen de deelnemers een touw mee waar een aantal verschillende knopen inzitten. Bij elk kruispunt nemen ze de volgende knoop. De verschillende knopen duiden aan welke weg ze op een kruispunt moet volgen. De verschillende knopen kunnen ook vervangen worden door verschillende kralen.



Nummer kruispunt	Te volgen kruid
1	Dille
2	Cayennepeper
3	Currypoeder
4	Dille
5	Tijm
6	Basilicum
7	Kaneel
8	Currypoeder

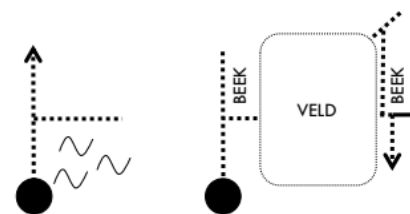
### Proevertjestocht

De deelnemers hun smaakpapillen kan je ook op de proef stellen door hen bepaalde verschillen te laten proeven in (zoete/zoute/zure) koekjes, kruiden, ...

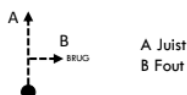
De instructie staat op het zakje met het overeenstemmende kruid.

## 3 - Bolleke-pijl (Variant: bolleke-quiz, bolleke-pijl met kompas)

**Bolleke-pijl** is een vrij eenvoudige techniek om een route aan te geven. Het bolletje (dikke punt) staat voor het kruispunt. Het pijltje geeft aan welk pad van de splitsing gevolgd moet worden. Meestal geeft men de niet te volgen paden aan met een stomp lijntje (zonder pijlpunt). Dat is vooral handig bij veelsplitsingen, of gewoon om de zoveel tijd zodat de deelnemers uit kunnen vinden of/waar ze fout gelopen zijn. Door te variëren in dikte en vorm van lijnstukken en bijkomende herkenningspunten toe te voegen kan je de techniek eenvoudiger maken.



QUIZVRAAG Water drijft op olie.



A Juist  
B Fout

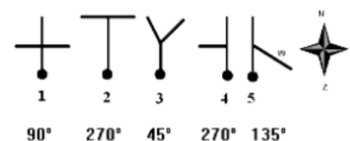
QUIZVRAAG Waarmee betaalde je in Finland voor de euro?



A Mark  
B Dirk  
C Frank

Een variant op de klassieke bolletje-pijl is de **bolleke-quiz**. Hierbij kan je enkel de juiste richting te weten komen door de quiz-vraag correct op te lossen.

Ook een variant met **een kompas** is mogelijk waarbij de combinatie van bolleke-pijl en kompasschieten gecombineerd wordt.





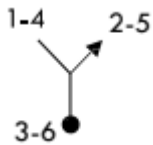
## 4 - Wiskundige technieken (rekensommen, breuken)

---

### Wegaanduiding met gehele getallen

Wanneer je een geheel getal als uitkomst hebt van een bepaalde rekensom kan je daarmee de weg aan een splitsing aanduiden. In plaats van een rekensom kan ook een bepaalde reeks genomen worden waarbij één niet thuishoort. Het bijhorende getal moet je dan gebruiken.

Stel dat je als oplossing 5 hebt. Dan neem je de vijfde weg, van linksaf te tellen (de weg van waar je komt, reken je ook mee). Dus in onderstaand geval ga je rechtsaf.



### Rekensommen

Bij elke splitsing hoort een rekensom. Los de rekensommen op. Als het antwoord  $-1$  is, ga je linksaf. Als het antwoord  $0$  is, ga je rechtdoor. Als het antwoord  $1$  is, ga je rechtsaf.

### Breuken

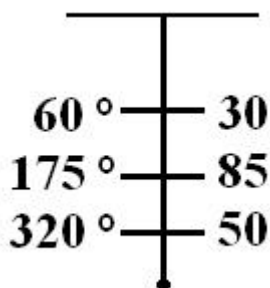
Bij elke splitsing hoort een breuk. De teller van de breuk geeft de weg aan welke je moet nemen. De noemer van de breuk geeft het totaal aantal wegen van de splitsing weer.

## 5 - Vliegkoers

---

**Vliegkoers** is een routetechniek, min of meer een combinatie van twee andere soorten routetechnieken. Dit zijn de vissegraat en kompasschieten. Daarnaast maakt de techniek gebruik van de afstand tussen de aanwijzingen. Een combinatie van die drie geeft de routetechniek Vliegkoers.

Bij Vliegkoers werk je net als bij de vissegraat van onder naar boven. Je begint bij het bolletje. Als je het lijntje vanuit het bolletje volgt, kom je bij de eerste aanwijzing. Dit is een horizontaal streepje met aan de linkerkant de kompassoers, oostom, die je moet volgen vanaf het startpunt en aan de rechterkant de afstand die je die aanwijzing moet volgen. Na die afstand ga je door naar de volgende aanwijzing. Nadat je alle aanwijzingen hebt gehad kom je bij een grotere horizontale streep die het einde voorstelt.



Op deze afbeelding staat bijvoorbeeld een vliegkoers getekend. De eerste aanwijzing betekent dat je een kompassoers van  $320^\circ$  oostom moet volgen gedurende  $50$  m. De volgende aanwijzing zegt dat je  $175^\circ$  oostom moet lopen en dat  $85$  m volhouden. De laatste aanwijzing vertelt ons dat als je  $30$  m lang een koers van  $60^\circ$  oostom volgt, zodat je bij het eindpunt komt.