Activiteit

Om jullie te leren welke dingen magnetisch zijn is er een GPS-route voor jullie uitgezet. Bij elk kruispunt dat jullie tegenkomen staan op het plaatje voorwerpen. Het voorwerp dat magnetisch is geeft aan welk coördinaat jullie volgende is. Kies je echter voor de verkeerde coördinaat dan zul je op het volgende punt geen nieuwe opdracht vinden en moet je terug. Als je niet zeker weet of het antwoord goed is, kun je het natuurlijk even testen.

Uit elk coördinaat dat je onderweg gebruikt hebt, heb je een deed. Odin voor de uiteindelijke oplossing. Weet je niet zeker of het klopt, dan zul je op een creatieve manier erachter moeten zien te komen welk voorwerp het moet zijn.

Onderweg komen jullie ook posten tegen. Bij elke post moet je Een opdracht vervullen om door te kunnen naar het volgende stuk van jullie route. Hoe sneller jullie van post naar post gaan hoe beter. De groep met de snelste tijd wint uiteindelijk.

De scouts krijgen een startpunt en een starttijd. Vanaf daar navigeren ze door de route door elk kruispunt te bepalen welk voorwerp magnetisch is en met de gps naar dit coördinaat te lopen.

Onderweg moeten ze bijhouden welke coördinaten ze gebruikt hebben en welke informatie

Hieruit moet worden overgenomen op het codeblad.

Op het einde vinden ze een schat. Deze kunnen ze ontsluiten door de cijfers op het cijferslot in de goede combinatie in te vullen.

Op de posten wordt bijgehouden hoe laat elke groep er is om op het einde te bepalen wie er gewonnen heeft.

Benodigdheden

* Uitgezette speurtocht met coordinaten
* Op elke locatie een opdracht/vraagstuk
* Verborgen schat met cijferslot
* Codeblad cijferslot
* GPS per groep
* Opdrachten bij posten

Activiteitengebied

* Uitdagende Scouting Technieken