

Cross Country

Oplossing & nodige info leerkrachten

De leerlingen proberen in groep, aan de hand van hun instructieblad, kaart en kompas, de eindbestemming te bereiken. Tijdens de wandeltocht voeren ze ook opdrachten uit waarmee ze de code van de schatkist kunnen kraken. Door het instructieblad stap voor stap te volgen, komen de kinderen steeds dichterbij het eindpunt.

De volledige route staat afgebeeld op de bijgevoegde kaart, die bedoeld is voor begeleiders en niet voor de kinderen. Op deze kaart vindt u het startpunt, de locaties van de verschillende opdrachten en het eindpunt. De wandeling volgt wegen en paden rondom Durbuy. Gelieve het pad alleen te verlaten wanneer dit expliciet gevraagd wordt. Let bovendien goed op in het verkeer!

Tijdens de tocht gebruiken de kinderen een kompas om op azimut te wandelen.

Wat is een azimut (AZ) en hoe bepaal je dit?

Een azimut is een hoek in graden die je op het kompas instelt om een bepaalde richting te volgen.



1. Draai de kompasring naar het gevraagde azimut (bijvoorbeeld 30°), zodat de gradeninstelling overeenkomt met de richtingspijl (de pijl op het kompas).

2. Draai vervolgens je lichaam en het kompas totdat de beweegbare rode naald (magneetnaald) samenvalt met het noorden op de kompasring. Je volgt nu de richting die wordt aangegeven door de vaste pijl op het kompas (richtingspijl).

Het startpunt bevindt zich achter het zwembad van LPM, naast de paardenpiste. Op de kaart is dit aangeduid als "startpunt."

De kinderen wandelen 375m op het pad dat loopt tussen de twee weiden.

Windrichting LPM (2)

In welke windrichting bevindt LPM zich vanop de plek waar je nu staat?

Antwoord: het noordoosten

De LPM-doos (4)

In het bos moeten de kinderen het pad blijven volgen tot ze uiteindelijk een wit kruis tegenkomen op een boom (dit is redelijk ver in het bos). Zie foto:

Zie foto:



In de doos vinden de leerlingen 5 verschillende blaadjes met diertjes op. Ze moeten het juiste blaadje met de juiste bosdieren vinden.

Antwoord: 4 (eerste cijfer van de code)

De kinderen wandelen terug naar het pad en gaan verder in het bos.

Eens aangekomen aan de straat, steek je gewoon over richting Greenfields. Eens langs Greenfields gepasseerd te zijn, moet je een klein wegeltje naar rechts in (achter de camping).

Jullie komen aan in het dorpje Bohon. Volg de weg die richting het zwembad gaat.

Het fabriekje (7)

In de straat richting het zwembad komen jullie een fabriekje tegen aan de linkerkant.

Wat wordt hier gemaakt?

Antwoord: confituur

Daarna blijf je doorlopen tot aan het wapenschild van Durbuy (Bohon) en daar moeten jullie naar links.



Droedel (7)

Antwoord: Noord oost

Nadat jullie naar links zijn gegaan kom je op een klein kruispunt waar je in het bos een klein pad vindt die naar Durbuy leidt (trappen van Durbuy).

De brug (8)

Op het brugje die naar durbuy leidt staat een cijfer geschreven



Antwoord: 7 (2de cijfer van de code)

De rots bevindt zich in het centrum van Durbuy. Als je de trappen afloopt, zou je de rots moeten kunnen zien.

De Rots (9)

Hoeveel bordjes kan je terugvinden bij het water?

Antwoord: 6 (3de cijfer van de code)

Bij de brug zie je de minigolf van Durbuy.

Minigolf (11)

Tel het aantal banen, deel dit door 2 en je hebt het laatste getal van de code!

Antwoord : 9 (4de cijfer van de code)

Het Rad (12)

Bij het rad op de parking: wat stond hier vroeger?



Antwoord: Dit zijn de restanten van de molen. `

Wandel nu verder tot het eindpunt op de kaart, jullie zijn aangekomen aan het zwembad en daar hangt de kast om de code te kraken.

De kast (13) : Code: 4769

KAART WANDELING:

