

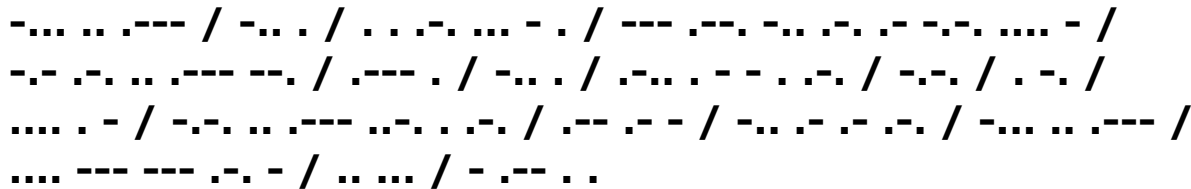
Sionie Horde - De uitdaging

Hallo welpen, om toch nog wat met scoutingtechnieken bezig te zijn hebben we deze uitdaging voor jullie gemaakt. De uitdaging bestaat uit 8 verschillende opdrachten, voor sommige opdrachten moet je misschien op internet opzoek gaan naar wat hulp om de opdracht op te kunnen lossen. Op het einde van dit bestand staan vast wat handige aanwijzingen.

In deze uitdaging verzamel je letters gekoppeld aan cijfers, bij de laatste opdracht kan je al deze cijfers op een rij zetten. De cijfers vormen zo samen een nummer, je mag zelf uitvinden wat je vervolgens met dat nummer kan doen! Om je vast op weg te helpen geven we je de eerste twee letters samen met de cijfers die daar bij horen, A = 0 en B = 6.

Succes!

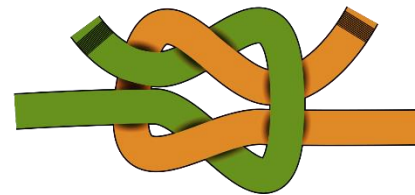
1. Morse code



2. De knoop

Welke knoop zie je hier?

- De platte knoop: D = 4
- De schootsteek: D = 3
- De paalsteek = D = 2



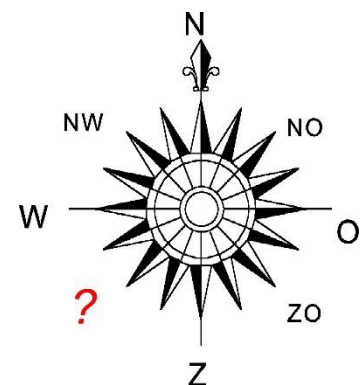
3. Rozenkruisersgeheimschrift



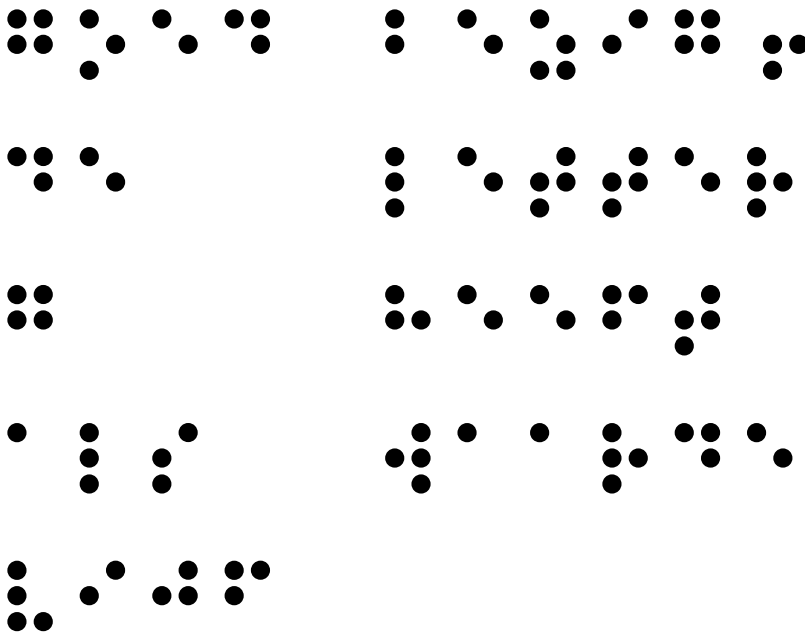
4. Het kompas

Welke windrichting ontbreekt hier?

- Het WZ: F = 1
- Het ZW: F = 7
- Het ZWW: F = 9



5. Brailleschrift



6. nerovetsrethca

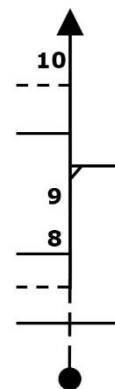
h rettel ed jib trooh eird edraaw ed, tsolegpo deog ezed ej beh taw

7. De route

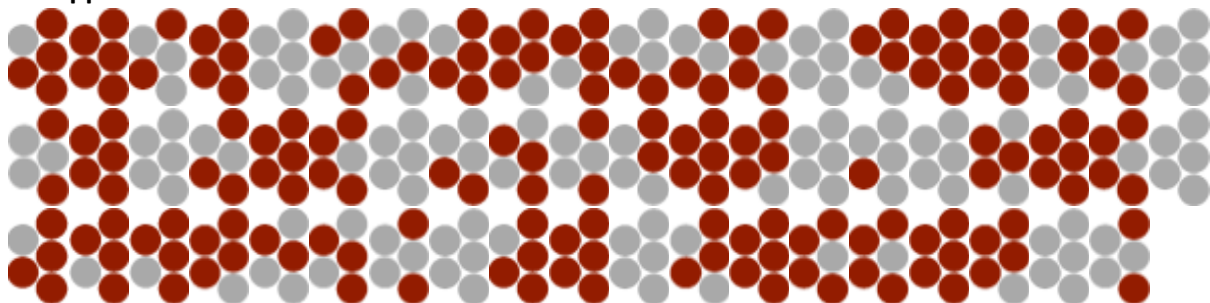
Hier rechts zie je een stukje route van een bepaalde routetechniek.

Welke routetechniek zien we hier.

- Stripkaart: $l = 1$
- Bolletje-pijltje: $l = 4$
- Kruispuntenroute: $l = 8$

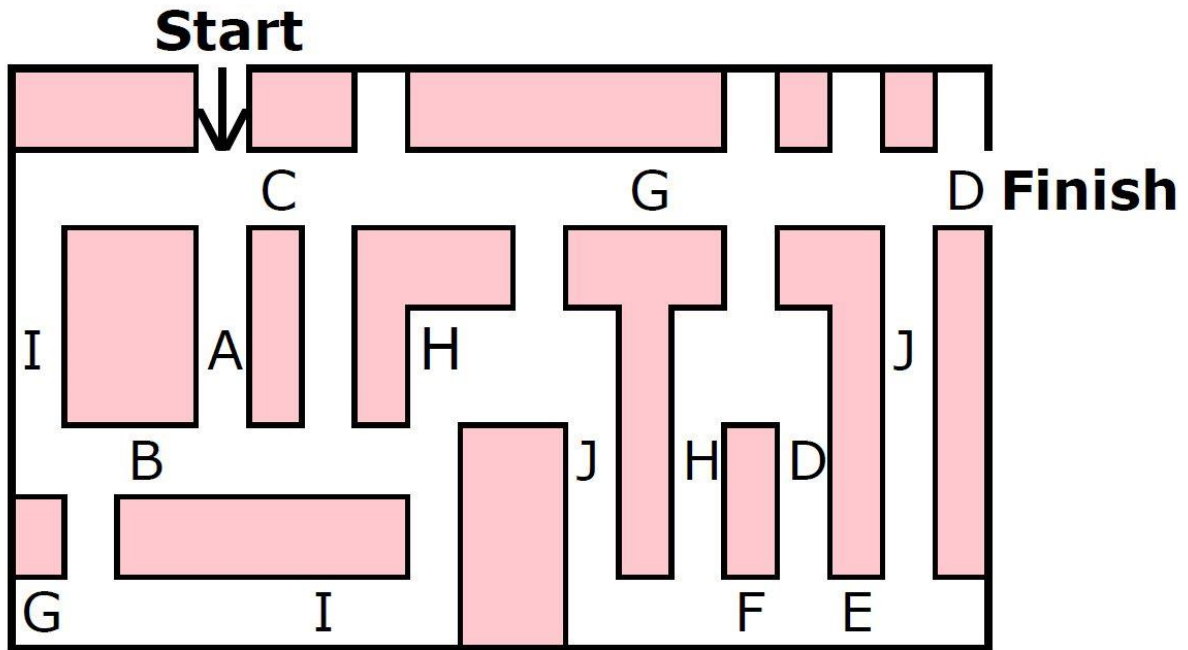


8. Stippelcode



De finale opdracht

Voor deze laatste opdracht gaan we een stukje bolletje-pijltje route gebruiken. Hieronder zie je een doolhof met een startpunt. Met behulp van de bolletje-pijltje route kan je een route door het doolhof volgen. Je komt onderweg meerdere letters tegen, deze letters moet je op de goede volgorde achter elkaar zetten. Als je vervolgens alle cijfers invult voor de letters ontstaat er een nummer. Als het goed is kan je er zelf achter komen wat je met dit nummer kan doen.



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.

Stippelcode:

