



# HIKE BOEKJE

#RSW-NVF



## 1. Versie beheer

Versie nr	Door wie	Wat is er aangepast
1.0		Oplevering document
2.0	Bob Tump Jessica Makkinje	<ul style="list-style-type: none"><li>• Layout</li><li>• Route techniek toegevoegd</li><li>• Aanpassing in de tekst</li></ul>

## 2. Inhoudsopgave

1. Versie beheer .....	2
2. Inhoudsopgave .....	3
3. Inleiding .....	4
4. Wat neem ik altijd mee op een hike .....	4
5. Materialen tijdens de hike.....	5
5.1 Het kompas.....	5
5.2 Gradenverdelingen .....	5
5.3 De kompasring.....	5
5.4 Een richting schieten .....	6
5.5 Een richting uitzetten met het kompas .....	6
5.6 Storende invloeden .....	6
6. Kaarten .....	7
6.1 De schaal.....	7
7. Route technieken .....	8
7.1 Kaart en kompas.....	8
7.1.1 Kompas schieten op een kaart .....	8
7.1.2 Richtingen op een kaart uitzetten .....	8
7.2 Coördinaten .....	9
7.3 De stripkaart .....	10
7.4 De kruispuntenroute .....	11
7.5 Het oleaat .....	11
7.6 Vlieglijn .....	12
8. Handige tips.....	13

### 3. Inleiding

Dit is het Hike boekje voor de #RSW-NVF, hierin worden technieken behandeld die gebruikt zullen worden tijdens de #RSW-NVF.

Het boekje gaat onder andere over de kaart en het kompas. Verder gaan we erin op het maken van schetsen en staan er tips in over schrijven van een logboek.

Wij hopen dat dit boekje bruikbaar is tijdens de voorbereidingen van de hike en de hike zelf.

Veel succes en plezier namens het HikeTeam #RSW-NVF

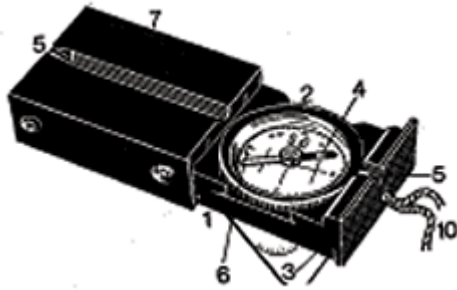
### 4. Wat neem ik altijd mee op een hike

- Kompas
- Kaarthoekmeter
- Pen
- Potlood
- Papier
- Logboek
- Schetspapier
- Mok
- Regenkleding
- Lunchpakket
- Een rugzak om alles in te doen
- Dit of een ander hike boekje
- EHBO doos

## 5. Materialen tijdens de hike

### 5.1 Het kompas

Op de tekening hieronder zijn alle onderdelen te zien van een vizierkompas.



#### Onderdelen Kompas

1. **Kompashuis**
2. **Roos**
3. **Spiegel**
4. **Naald**
5. **Vizierrichting**
6. **Afleespunt**
7. **Deksel van het kompas**

De kompasnaald wijst altijd in de richting noord-zuid. De kant die naar het noorden wijst is rood, of voorzien van een streepje lichtgevende verf.

Als je weet waar het noorden ligt, kan je de andere windstreken vinden.

Om op een kompas de windrichtingen goed weer te geven, heeft een kompas een kompasroos die verdeeld is in  $360^\circ$ .

### 5.2 Gradenverdelingen

De graden verdeling begint bij het noorden en loopt rechtsom. Na  $360^\circ$  draaien komt deze weer uit in het noorden.

Dit is de graden verdeling oost om (O.o.).

Op een hike zal je ook wel eens een gradenverdeling west-om (W.o.) tegen komen. Je moet dan het aantal graden W.o. aftrekken van  $360^\circ$ . De uitkomst hiervan is het aantal graden O.o. wat je moet gaan lopen.

In dit boekje hebben we het altijd over O.o.

### 5.3 De kompasring

De kompasring is het draaiende gedeelte van het kompas waarin zich de naald bevindt.

Een kompas is vaak niet groot genoeg om alle  $360^\circ$  van het kompas kwijt te kunnen. Daarom stelt een streepje van de gradenverdeling vaak meer voor dan  $1^\circ$ .

Op een kompasring zitten ook vaak horizontale en verticale lijnen. Dit zijn de noord-zuid en west-oost lijnen. Ze zijn bedoeld voor het werken met een kompas op een kaart.

#### 5.4 Een richting schieten

Hieronder wordt verteld hoe je te werk moet gaan als je vanaf je plaats moet vertellen op hoeveel graden een ander punt is.

Je staat zelf op punt A en wilt weten op hoeveel graden punt B is. Hang eerst het kompas om je nek. Indien er een spiegel op het kompas zit trek je die uit. Zet de kompas op het noorden. Houd het kompas recht voor je, zodat het koortje strak komt te staan.

Ga nu net zolang draaien tot je punt B door het vizier of langs de pijl ziet. Draai dan de roos net zolang tot de noord-naald en het 0° punt over elkaar vallen (de naald is ingespeeld). Het aantal graden wat dan bij het aflees punt staan zijn het aantal graden waarop punt B zich bevindt.

#### 5.5 Een richting uitzetten met het kompas

Hieronder wordt beschreven wat je moet doen als iemand zegt dat je vanaf het punt waar je staat 100 meter 187° oost om moet lopen.

Stel eerst 187° af op het kompas. Dit doe je door de roos te draaien tot hij bij 187° staat. Draai dan zelf zo tot dat de noordkant van de naald de 0° aanwijst op de roos.

Is dit het geval dan heb je de 187° in het vizier.

Kies in de richting van 187° een punt en loop je 100 meter richting dat punt.

#### 5.6 Storende invloeden

De naald van een kompas is eigenlijk een kleine magneet.

Hij kan aangetrokken worden door ijzer of andere magneten (andere kompasnaalden). Zorg er daarom voor dat er geen ijzeren voorwerpen in de buurt van het kompas zijn als je er mee werkt. Je moet zeker een afstand van een meter aanhouden. Bij echte grote voorwerpen (b.v. een hoogspanningsmast) is een meter of 10 het minimum.

## 6. Kaarten

Een kaart geeft aan hoe de omgeving eruit ziet. Het is een verkleining van een gebied.

De prettigste kaart om een route mee te lopen is een staf-of topografische kaart. Alle details uit het terrein zijn zeer nauwkeurig weergegeven.

Elke onderdeel op een kaart heeft vaak zijn eigen teken, symbool of kleur (b.v. gras, bos, kerk of voetpad). De betekenis van de tekens en/of kleuren zijn te vinden in de legenda.

Kaarten verouderen snel, hierdoor kan je behoorlijk in de war raken. Het is daarom beter om natuurlijke herkenningspunten te gebruiken. Die veranderen minder snel.

### 6.1 De schaal

Een terrein staat niet op werkelijke grote op een kaart.

Alle kaarten geven het terrein dus verkleind of, zoals dat heet op schaal weer.

Er wordt gezegd, een bepaalde afstand op de kaart staat voor een bepaalde afstand in werkelijkheid. Voor de afstand op de kaart nemen we altijd 1 cm. De afstand in werkelijkheid geven we ook weer in cm. Op een kaart kan staan: schaal 1:25.000, dit wil zeggen 1 cm op de kaart is in werkelijkheid 25.000 cm = 250 meter.



## 7. Route technieken

### 7.1 Kaart en kompas

Je hebt niets aan een kaart als je hem niet goed vasthoudt of neerlegt. Normaal gesproken is het Noorden van de stafkaart altijd de bovenkant. Je moet er voor zorgen dat als je de kaart gebruikt de bovenkant naar het noorden is gericht. Er wordt ook wel gezegd dat je kaart dan georiënteerd is.

Je kan de kaart op het noorden leggen met behulp van je kompas. Zorg er voor dat de 0° bij het aflees punt staat.

Leg dan het kompas langs de noord-zuid lijn, draai de kaart met het kompas erop tot de noord kant van de naad naar de 0° wijst. Dat is het noorden.

#### 7.1.1 Kompas schieten op een kaart

Als je kompas gaat schieten op een kaart zorg je er eerst voor dat de kaart op het noorden wordt gelegd. Laat de kaart dan stil liggen en leg het kompas langs de richting die je wilt weten. Als je dat hebt, draai je de kompasroos tot de naald is ingespeeld. Zorg ervoor dat de kaart tijdens het hele proces niet beweegt.

#### 7.1.2 Richtingen op een kaart uitzetten

Hieronder is beschreven hoe je te werk moet gaan als er gezegd wordt dat je vanaf punt A 140° oost om op de kaart moet uit rekenen.

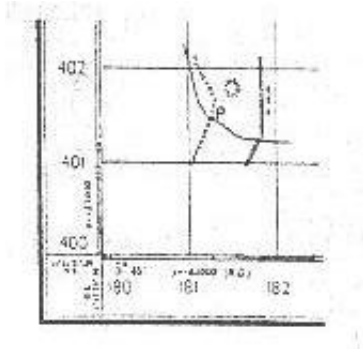
Oriënteer de kaart eerst. Als je dat gedaan hebt stel je het kompas in op 140° Leg het kompas dan met de rand op punt A. Draai dan het kompas tot de naald is ingespeeld.

De rand van je kompas geeft dan de richting aan. Zorg er weer voor dat de kaart niet beweegt.

## 7.2 Coördinaten

Wanneer je een topografische kaart bekijkt, zie je daar verschillende lijnen op staan die van noord naar zuid en van oost naar west lopen. Al deze lijnen samen vormen een vierkantennet. Deze vierkanten zijn steeds 1 km lang en 1 km breed.

De lijnen die van het noorden naar het zuiden lopen zijn genummerd van 0 (de meest westelijke lijn) tot en met 280 (de meest oostelijk lijn).



De lijnen die van het westen naar het oosten lopen (de horizontale lijnen) zijn genummerd van 275 (de meest zuidelijke lijn) tot en met 625 (de meest noordelijke lijn).

Door deze nummering kan elk punt in Nederland met een nummer worden weergegeven. We noemen zo'n nummer het coördinaat van zo'n punt.

Als je een vierkant wilt aanduiden, noem je eerst de lijn die de westelijke grens van het vierkant vormt en vervolgens de lijn die aan de zuidzijde van het vierkant loopt. De nummers 0 t/m 280 komen dus te staan voor de nummers 275 t/m 625.

Het punt P ligt dus in het vak 181 - 401

Als je een coördinaat op de kaart moet opzoeken is het makkelijk om daarbij een kaarthoekmeter te gebruiken.

De kaarthoekmeter die wij vaak gebruiken is te gebruiken bij topografische kaarten met een schaal van 1:25.000 en 1:50.000.

De kaarthoekmeter is een stukje doorzichtig plastic.

Afhankelijk van de kaartschaal leg je de kaarthoekmeter met het punt 0 op de kruising 181 - 401.

De coördinaten die je hebt gekregen zijn 18145 - 40186.

Schuif nu eerst de kaarthoekmeter langs de horizontale lijn tot je bij de 45 bent. Schuif dan de kaarthoekmeter omhoog tot dat je bij de 86 bent. Het punt waar nu het 0 punt is, is het coördinaat 8145 - 0186. Een ezelsbruggetje om te onthouden dat je eerst naar rechts moet en dan omhoog is: huisje in, trapje omhoog.

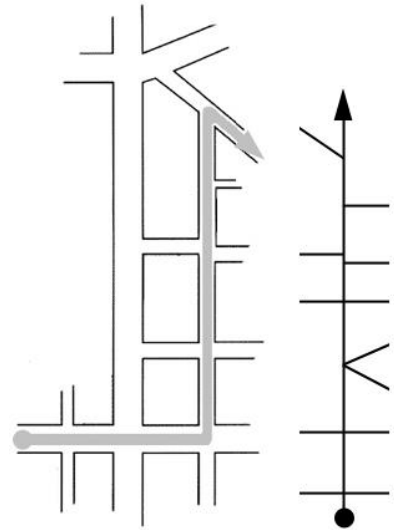
### 7.3 De stripkaart

De stripkaart is een verticale streep met links en rechts dwarsstrepen. De dwarsstrepen geven de zijwegen aan die niet ingeslagen dienen te worden.

Bij een stripkaart begin je altijd onderaan bij het bolletje.

Aan de hand van dit plaatje, wordt uitgelegd hoe de techniek werkt.

Op het eerste kruispunt staat een streepje links en een streepje rechts. Dit betekent dat je hier niet links of rechtsaf mag. Hier moet je dus rechtdoor. Het volgende kruispunt heeft links en rechts een streepje. Hier moet je dus weer rechtdoor. Dan zie je twee streepjes aan de rechterkant van de lijn. De eerste weg aan je rechterhand laat je liggen, de tweede ook. Je slaat nu links af. Daarna wederom recht door. Een streepje rechts, deze laat je liggen, rechtdoor. Een streepje links, laten liggen, rechtdoor. Rechts een streepje, rechtdoor. Links schuin omhoog een streepje, rechts af.



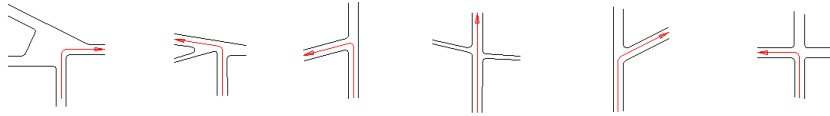
Soms staat er aan het einde van een stripkaart een lange horizontale lijn. Deze is langer dan de aangegeven zijwegen. Dit betekent dat de stripkaart is afgelopen.

Als je een stripkaart loopt is het makkelijk om elke keer als je een kruispunt gehad hebt, deze door te strepen op de kaart.

Wanneer je met een stripkaart werkt zal je merken dat dit soms problemen kan opleveren, bijvoorbeeld of je een pad wel of niet moet meerekenen. Vaak wordt er van te voren wel verteld welke paden wel en niet mee tellen, maar je kan er vanuit gaan dat een pad pas telt als er 2 volwassen personen met rugzak normaal naast elkaar kunnen lopen.

## 7.4 De kruispuntenroute

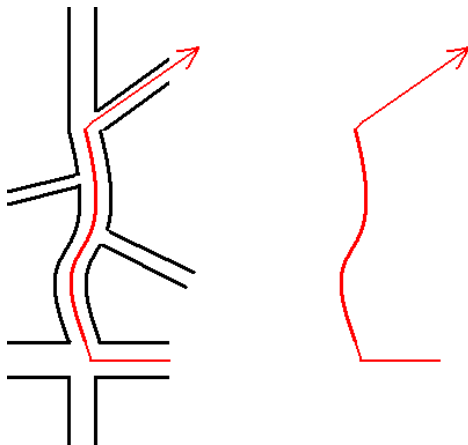
De kruispuntenroute bestaat uit een aantal schetsen van kruispunten, die je in een aangegeven volgorde loopt. Als je een kruispuntenroute loopt, is het altijd zo dat je op de tekening van onder naar boven loopt. De weg die je moet inslaan wordt aangegeven met een pijltje naast of in de weg. De volgorde van de kruispunten die je loopt wordt met nummers weergegeven.



**Figuur 1 Kruispunten route**

Als je een kruising hebt gehad markeer je hem als gedaan.

## 7.5 Het oleaat



**Figuur 2 Oleaat**

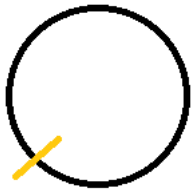
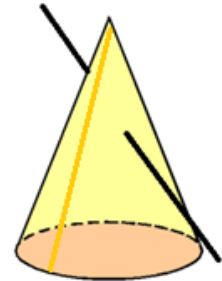
Een oleaat is een lijn, die de route weergeeft. De oleaat lijn is normaal gesproken op schaal weergegeven (ten zij anders is vermeld).

Bij een oleaat hoort altijd een bijbehorend stuk kaart. Je moet proberen de oleaat op de kaart te zoeken. Het stukje oleaat past precies op een route. Dit is de route die je gaat lopen. Het kan zijn dat er een kortere route mogelijk is. Dat is natuurlijk je eigen keuze, maar diegene die het Oleaat heeft bedacht zal vast een goede reden hebben om je deze route te laten lopen.

## 7.6 Vlieglijn

Een vlieglijn is een rechte lijn vanaf je startpunt naar je eindpunt/ volgende locatie. Hierbij bepaal je zelf de route van je startpunt naar je eindpunt/ volgende locatie. De vlieglijn kan op verschillende manieren worden aangegeven tijdens de route. Een voorbeeld hiervan is een rechte lijn op de stafkaart, maar het kan ook door middel van een object aangegeven worden. Dit object moet je zelf maken of ergens vandaan halen.

Als het een object is dat gemaakt moet worden, zal het bij de stafkaart worden mee gegeven of is het ergens verstoppt op het blaadje zelf. Bekijk het figuur goed, zodat je weet welk object gemaakt moet worden. Zodra je dit weet knip je het figuur uit en maak je het object. Op het object staan twee markeringen, steek hier een stokje doorheen. Om het object op de juiste manier op de kaart te plaatsen moet er goed naar het object en de stafkaart gekeken worden. Op het object staat een markering die correspondeert met de stafkaart. Deze markering geeft aan hoe het object op de stafkaart geplaatst moet worden, dus zorg dat de markeringen overlappen. De markering kan een speciale zijde, een teken of een kleur zijn. Als je het object op de goede manier plaats, zal het stokje je eindbestemming/ volgende locatie aanwijzen.



## 8. Handige tips

1. Zorg er voor dat je altijd je kompas bij de hand hebt.
2. Zorg ervoor dat je goed materiaal (kaarthoekmeter, kompas enz.) bij je hebt.
3. Laat tijdens de hike meerdere mensen de route lezen. Zo kan je elkaar controleren
4. Mocht je fout zijn gelopen, ga dan altijd terug naar het punt waarvan je zeker weet dat je goed zat. Ga nooit lopen dwalen.
5. Los een opdracht / puzzel op voordat je gaat lopen. `
6. Mocht je iets nodig hebben dat je niet hebt vraag het de posthouder
7. Als je iets niet snapt, vraag het dan aan de posthouder.
8. Wat er ook gebeurt, **blijf bij elkaar.**
9. Gebruik op tijd de noodenvelop