

JPG

Hikewijzer

Inleiding

Voor je heb je de eerste uitgave van het hike boekje van de Johannes Post Groep.

In dit boekje worden verschillende technieken behandeld die je onder een hike tegen kunt komen. Het boekje gaat onder andere over kaart en kompas. Verder gaan wij in op het maken van schetsen en geven we tips over schrijven van een logboek.

Wij hopen dat jullie iets aan dit boekje hebben tijdens de voorbereidingen en de hike zelf.

Veel plezier onder de hiken die je nog zult lopen,

Verkennersleiding JPG 2001:

Rutger, Hilde, Gijsbert, Wim en Alex

Inhoudsopgave

Inleiding	Blz. 2
Inhoudsopgave	Blz.
Handige tips	Blz. 3
1. Het kompas	Blz. 4
2. Kaarten	Blz. 7
3. De kaart en het kompas	Blz. 8
4. Routetechnieken	Blz. 10
5. Schetsen	Blz. 19
6. Het logboek	Blz. 19
Handige tips	Blz. 21

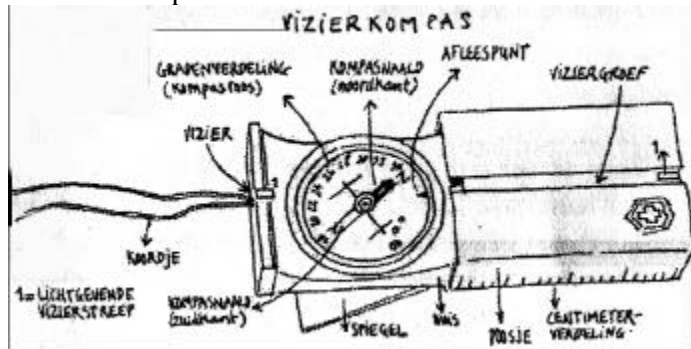


Wat neem ik altijd mee op een hike

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

1. Het kompas

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



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 afleiden.

Om op een kompas de windrichtingen goed weer te geven, heeft een kompas een kompasroos die verdeeld is in 360° .

Gradenverdelingen

De graden verdeling begint dus bij het noorden en loopt rechtsom, om bij 360° weer uit te komen in het noorden.

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

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

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

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° van het kompas op kwijt te kunnen. Daarom stelt een streepje van de gradenverdeling vaak meer voor dan 1° .

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.

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.

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 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.

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 zich 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.

2. 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.

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.

3. De kaart en het 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.

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 doodstil 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.

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.

4. Routetechnieken

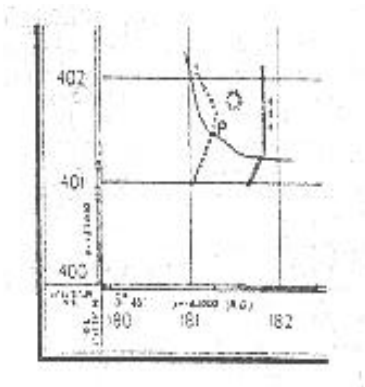
Coördinaten

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 er bekend is met welke kaart je werkt wordt soms het eerste getal van beide lijnen weggelaten.

Het punt P ligt dan in vak 81 - 01.

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 81 - 01.

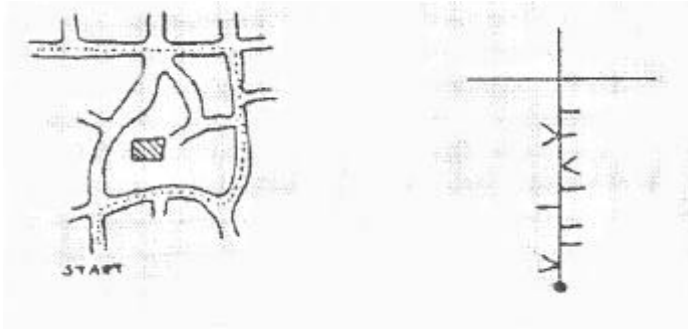
De coördinaten die je hebt opgekregen zijn 8145 - 0186. Schuif nu eerst de kaarthoekmeter langs de horizontale lijn tot je bij de 45 bent. Schuif dan de kaarthoekmeter omhoog tot dat je bij de 86 bent. Het punt waar nu het 0 punt is, is het coördinaat 8145 - 0186. Een ezelsbruggetje om te onthouden dat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

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 het plaatje op de volgende bladzijde wordt uitgelegd hoe de techniek werkt.



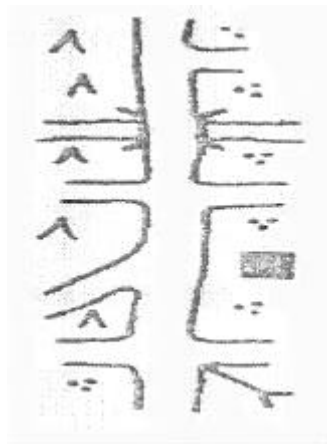
Op het eerste kruispunt staan er twee streepjes naar links. Er is echter maar een weg naar links, dan betekent het tweede linkse streepje dat je ook niet rechtdoor mag. Je gaat dus rechts. Op de driesprong staat een streepje naar rechts. Je mag de weg rechts niet inslaan en gaat dus rechtdoor. Op de volgende driesprong staat er weer een streepje naar rechts, daar mag je niet in. Rechtdoor kan ook niet, want daar loopt geen pad. Je gaat daarom links. Weer een driesprong. Nu is het streepje links. Daar mag je dus niet in, je kan alleen recht door. Bij de volgende driesprong is weer een streepje naar rechts. Je gaat niet rechts, maar rechtdoor. Dan de kruising. Er staan twee streepjes aan de rechterkant. Je mag niet rechts, en omdat er maar een weg aan de rechterhand is ook niet rechtdoor. Je gaat links. Dan kom je op een vijfsprong. Er staan twee streepjes naar links en een naar rechts. Links zijn twee wegen, die mag je niet in. Het rechterpad mag je ook niet in dus ga je rechtdoor. Bij de laatste driesprong mag je niet rechts dus ga je rechtdoor

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 elke keer als je een kruising hebt gehad deze door te strepen op de kaart.

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

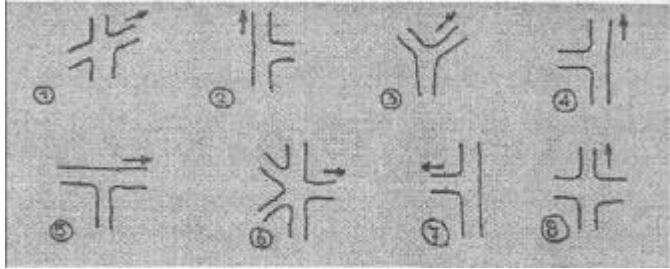
De aangeziets stripkaart

Bij de techniek wordt net als bij een gewone stripkaart de weg waarop je loopt als een rechte weg getekend. De zijwegen die je niet in slaat worden nu niet als strepen getekend maar als wegen. Bovendien wordt er vaak met kaarttekens gewerkt.



De kruispuntenroute

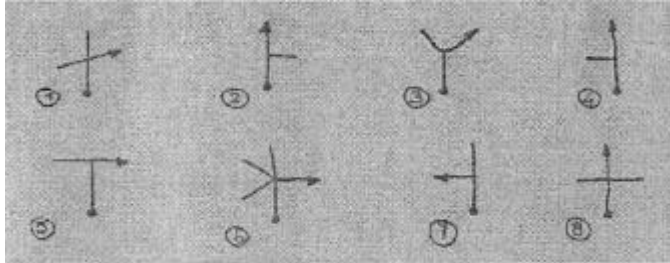
De kruispuntenroute bestaat uit een aantal schetsjes van kruispunten, die je in een aangegeven volgorde loopt. Als je een kruispuntenroute loopt, is het altijd zo dat je op de tekening van onder omhoog loopt. De weg die je moet inslaan wordt aangegeven met een pijltje naast of in de weg. De volgorde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



Bij kruising 1 kom je dus van punt A en ga je rechts naar punt B. Bij kruising 2 kom je van punt C en ga je rechtdoor naar punt D. Als je een kruising hebt gehad kras je die door.

Kruispunten-pijltjes route

Bij een kruispunten-pijltjes route teken je de kruispunten alleen met streepjes. De weg waarvan je komt krijgt een bolletje en de weg die je inslaat wordt voorzien van een pijlpunt. De volgorde waarin je de kruispunten tegenkomt wordt met nummertjes weergegeven.



Bij kruising 3 ga je van punt A rechts naar punt B. Bij kruising 4 ga je van punt C rechtdoor naar punt D.

Bolletjes route

Bij de bolletjes route wordt op ieder kruispunt dat je tegenkomt aangegeven welke richting de weg inloopt die je in moet slaan. Deze weergave vindt plaats met bolletjes die tezamen de windstreek vormen van de weg, die je moet inslaan. Op de volgende bladzijde zijn de bolletjes te zien en welke richting zij aangeven.

Combinaties van deze bolletjes geven de gezochte windstreek weer. Je leest de combinatie van bolletjes altijd van onder naar boven. Bij deze techniek moet je gebruik maken van je kompas. Ga midden op de kruising staand, draai dan de kompasring tot dat je de goede windrichting hebt ingesteld. Draai dan rond tot de noordnaald is ingespeeld. Het pad waar dan het vizier heen wijst moet je ingaan.

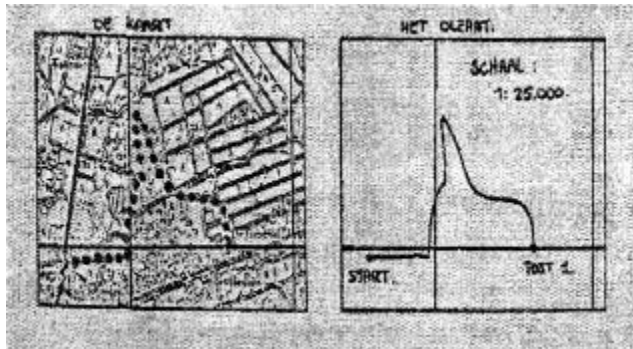
Bolletje pijltje route

De bolletje pijltje route geeft ook per kruising aan welke richting je op moet. De richting die je op moet wordt weergegeven door een pijltje aan een rondje. Het rondje moet de kompasroos voor stellen. De richting die het pijltje op wijst is de richting die je op moet. Bij deze techniek is de bovenkant van je bladzijde altijd het noorden. Een bolletje pijltje route wordt ook wel zo weergegeven.

Het oleaat

Een oleaat is een lijn, die de route weergeeft die je dient te volgen. 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 op te zoeken. Het stukje oleaat past precies op een route. Je moet dan de route gaan lopen.



Opmerking

De in dit boekje behandelde technieken zijn basistechnieken. Ze vormen de basis voor vele verschillende opdrachten en puzzels. Vaak moet je een van de technieken in een puzzel herkennen. Bedenk echter wel dat de puzzel is verzonnen door de fantasie van de routemaker.

5. Schetsen

Landschapsschetsen

De drie landschapsschetsen, de horizonschets, de recognografische- of herkenningsschets en panoramaschets, hebben steeds dezelfde opbouw. Ze worden in deze volgorde steeds gedetailleerder.

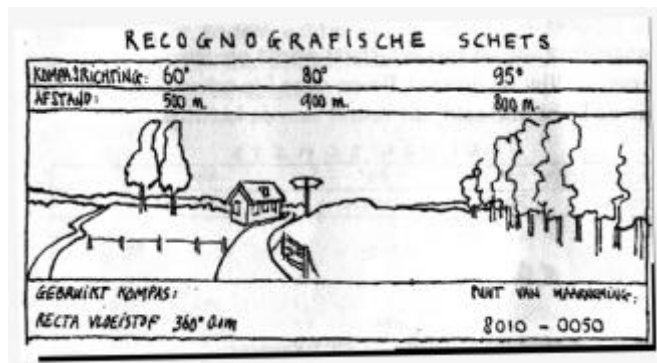
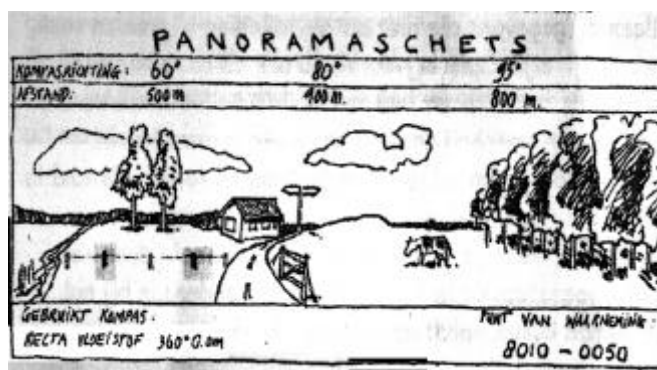
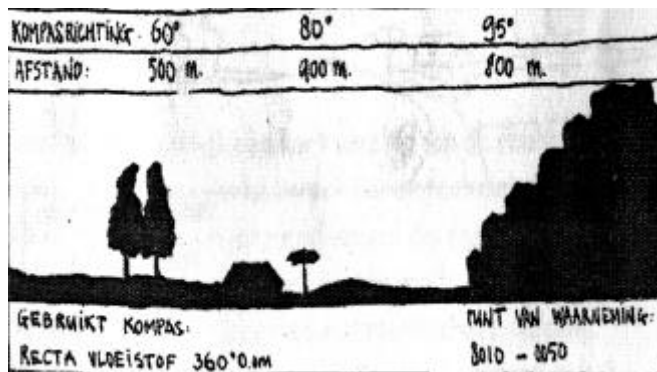
Om deze schetsen te maken houd je het tekenpapier in de breedte voor je. Boven aan het papier teken je twee horizontale vakken. Pas als je klaar bent met schetsen, noteer je het in het bovenste vak de kompasrichting en de opvallende punten in de schets, bijvoorbeeld een kerk of een uitkijktoren. In het andere vak noteer je de plaats van de waarneming, bij voorkeur met een coördinaat.

De horizonschets

De onderkant van de horizonschets wordt gevormd door een horizontale lijn: de horizon. Boven deze lijn teken je alles wat tegen de lucht afsteekt, dit noemen we de luchtlijn.

Het gedeelte tussen de horizon en de luchtlijn arceer je donkergrijs of zwart, bijvoorbeeld met een potlood.

Op de volgende bladzijde is een voorbeeld van een horizonschets te zien.



6. Het logboek

Als je een hike hebt gelopen krijg je soms de opdracht in een logboek te schrijven. Als een hike om punten draait zijn hier vaak veel punten mee te verdienen. Ook is het leuk om later een keer het logboek te lezen.

Een goed logboek bestaat uit de volgende onderdelen: omslag, tekst en opdrachten.

De omslag

Denk bij de omslag iets verder als een schoolschrift. Je kunt op de omslag bijvoorbeeld het thema terug laten komen. Maak het logboek niet te zwaar, want je moet hem tijdens de hike meenemen.

De tekst

Schrijf in het logboek op een originele manier. Bijvoorbeeld in thema termen. Denk er wel aan dat de tekst leesbaar en begrijpbaar moet zijn. Bedenk ook een leuke manier om je groepje/patrouille voor te stellen.

In het logboek schrijf je verder het verslag van de hike. De hike leiders zijn niet de hele dag bij jullie geweest maar willen wel graag weten wat er allemaal gebeurd is, vooral de leuke dingen. Zorg ervoor dat de tekst boeiend en lekker leest, en denk ook een beetje om de netheid. Het moet door meerdere andere personen gelezen worden.

De opdrachten

Soms krijgt je tijdens een hike opdrachten mee die je tijdens de hike moet uitvoeren. Probeer in thema te blijven, dit is altijd goed voor punten. Ook leuke aanvullingen, of uitgebreide antwoorden worden altijd erg gewaardeerd.

Eigen inbreng en de algehele indruk

Naast de vaste dingen is er ook altijd ruimte voor een eigen inbreng. Gebruik je fantasie en wees creatief.

Zorg ervoor dat het geheel er netjes uitziet.

Je kunt thuis al wat voor werk doen. Bijvoorbeeld het logboek vast maken.

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. Als je iets niet snapt, vraag het dan aan de posthouder.
7. Wat er ook gebeurt, **blijf bij elkaar.**



Dit was de JPG hike wijzer. In dit boekje werden de basistechnieken behandeld die nodig zijn voor het lopen van een hike.

Medio Juni komt de JPG hike wijzer deel 2 uit. Hierin wordt dieper ingegaan op hike technieken en wordt er behandeld waaraan je moet denken bij meer daagse hike.

Mochten er nog vragen, opmerkingen of suggesties zijn kunt u ze sturen naar een van de verkennersleiding. Onze adressen zijn te vinden op <http://scoutnet.nl/~jpg> (verkenners pagina)





De JPG hike wijzer is een uitgave van de JPG
verkennersleiding.

1^e druk juli 2001

© 2001 JPG