

**NPK Hiketechnieken**

**Explorers** © 2002

### **Plaatsbepalen op de kaart**

Als je een hike tijdens het NPK goed wilt lopen is enige basiskennis van kaart en kompas onontbeerlijk.

De topografische kaart is een verkleinde schematische afbeelding van de werkelijkheid.

Op elke kaart staat door middel van een getalverhouding aangegeven in welke mate de kaart is verkleind, de schaal van de kaart. Een verhouding van bijvoorbeeld 1:25.000 betekent dat 1 centimeter op de kaart in werkelijkheid 25.000 centimeter is, ofwel 250 meter.

Op een topografische kaart staan verschillende parallelle lijnen lopend van Noord naar Zuid en van West naar Oost. Het van een kaart (het kaartnoorden) is altijd aan de bovenzijde van de kaart. De zojuist genoemde lijnen vormen samen een vierkantennet. Deze vierkanten hebben zijden van steeds één kilometer. Op de meest gebruikte kaart, die van 1:25.000, zijn de vierkanten 4x4 centimeter groot. Op een kaart van 1:50.000 is dat dus 2x2 centimeter. Als je goed kijkt dan zie je dat alle lijnen op een kaart een nummer hebben. Door middel van een combinatie van een horizontaal lijnnummer en een verticaal lijnnummer, het coördinaat, kun je vrij precies een punt in Nederland aangeven. Om een punt nog nauwkeuriger aan te kunnen geven kun je elke zijde van het kaartvierkant nog weer verder onderverdelen in tien delen en die nummeren van 1 tot 10. Elk deel is nu 4 millimeter lang, in werkelijkheid is dat 100 meter zodat je op 100 meter nauwkeurig een punt kunt aangeven.

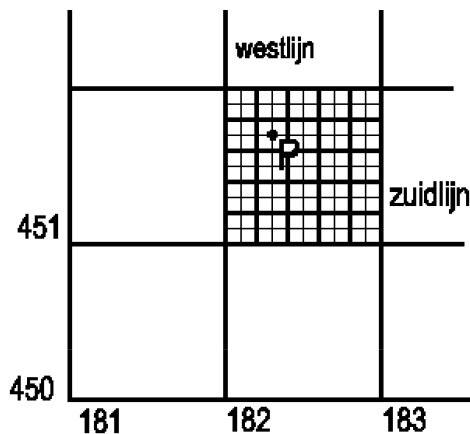
Voorbeeld: Je duidt eerst het vierkant aan waarin het bedoelde punt ligt. Dit doe je door eerst de lijn te noemen die de westelijke grens vormt van het vierkant (de westlijn) en vervolgens de lijn te noemen die aan de zuidzijde van het vierkant loopt (de zuidlijn). Het punt P ligt dus in vierkant 182-451. Indien de gebruikte kaart bekend wordt verondersteld (men weet in welk gebied de hike wordt gelopen) dan laat men de honderdtallen doorgaans weg. Het punt P ligt dus in het vak 82-51. Maar dat is nog niet erg nauwkeurig.

Om nu een punt nauwkeuriger te kunnen aanduiden kan gebruik worden gemaakt van twee methoden, de zescijfermethode en de millimetermethode.

#### **zescijfermethode**

Door het kaartvak zowel horizontaal als verticaal op te delen in tien gelijke delen (op een kaart van 1:25.000 zijn deze delen dus 4 mm en daarmee 100 m in werkelijkheid) kan het punt worden aangeduid met het aantal tiende delen dat het van de verticale respectievelijk van de horizontale lijn af ligt. Deze cijfers direct achter de westlijn (82) en de zuidlijn (51) geplaatst. Het punt P ligt dus op 823-517. Wil je nog nauwkeuriger aangeven waar het punt ligt dan kun je het kaartvak opdelen in honderd delen. Hiervoor kun je heel handig de kaarthoekmeter gebruiken. Het punt P is in dat geval aan te duiden

met 8230-5170. Dit is de zogenaamde achtcijfermethode.



### **millimetermethode**

Een andere methode om een punt op de kaart aan te duiden is de millimetermethode. Het kaartvierkant wordt hierbij op dezelfde manier aangeduid als bij de zescijfermethode. Het verschil tussen beide methodes zit echter in de manier van aanduiden binnen het kaartvierkant. In plaats van de zijden van het kaartvierkant op te delen in tiende delen meet men gewoon in millimeters. Men meet de afstand tot de westlijn en de zuidlijn en zet deze cijfers achter de respectievelijke aanduidingen van die lijnen. Deze methode is dus vier maal zo nauwkeurig als de zescijfermethode, met een nauwkeurigheid van 25 meter in het terrein op een kaart van 1:25.000 en eenvoudig af te lezen met een geodriehoek of lineaal. Punt P ligt bij de millimetermethode op coördinaat 8212-5128. Om verwarring te voorkomen met de achtcijfermethode zal altijd duidelijk worden aangegeven om welke van beide methodes het gaat.

### **Het oriënteren van de kaart**

Om de coördinaten op het terrein terug te vinden moet de kaart worden georiënteerd. Leg de kaart zo neer dat de noordkant (de bovenzijde) naar het noorden gericht is. Weet je niet waar het noorden ligt probeer dan gebruik te maken van andere oriëntatiepunten, zoals een kerktoeren of een brug. Verbindt beide punten op de kaart met een potloodlijn. Zoek deze plaatsen vervolgens op en probeer de kaart dan zo te houden dat de lijn die deze beide oriëntatiepunten denkbeeldig verbindt evenwijdig loopt met de lijn die je op de kaart hebt getrokken.

### **De vier handgrepen van het kompas**

Alle handelingen met het kompas kunnen altijd worden teruggebracht tot de volgende vier handgrepen:

#### **1. Een op de kaart uitgezette richting overnemen op het kompas**

Om van het op de kaart aangegeven punt A naar punt B te gaan trek je eerst een potloodlijn tussen beide punten. Plaats vervolgens de richtingszijde van het kompas langs deze lijn, de richtingspijl wijst dan dus naar punt B. Draai vervolgens de kompasroos tot de werkelijke noordrichting gericht is naar het kaartnoorden (dan loopt de noord-zuidlijn op de kompasroos evenwijdig aan de noord-zuidlijnen van de kaart). Bedenk dat je nu nog niet hoeft te letten op de naald van het kompas. Dat is pas van belang bij de volgende handgreep.

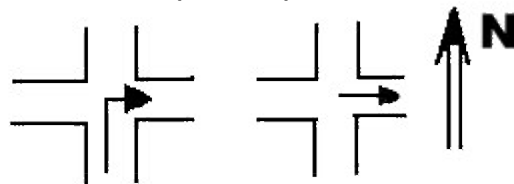
**2. Een op het kompas ingestelde richting** overbrengen in het terrein Nu komt dus het vervolg op de eerste handgreep. Je wilt werkelijk van punt A naar punt B lopen. Ga hiervoor op punt A staan en draai het kompas net zo lang totdat de naald van het kompas inspeelt op het magnetisch noorden. Kijk door het vizier en bepaal een vast en gemakkelijk te herkennen punt in die richting, dit is de richting naar punt B. Loop vervolgens naar het gevonden punt en herhaal daar de beschreven handeling net zo lang totdat je bij punt B bent aangekomen.

**3. Een richting in het terrein op het kompas** instellen Bij de derde en vierde handgreep doe je eigenlijk het omgekeerde van de eerste en tweede handgreep. Je staat in het terrein (punt A) en ziet een punt waar je naar toe wilt (punt B). Kijk vanaf punt A door het vizier naar punt B. Draai de roos van het kompas vervolgens net zo lang totdat de naald van het kompas inspeelt op het magnetische noorden. Bij het afleespunt kun je nu het aantal graden (de richtingshoek) aflezen naar punt B.

**4. Een op het kompas ingestelde richting** overbrengen op de kaart Je wilt de bij de derde handgreep bepaalde richting nu uitzetten op de kaart. Zoek hiervoor op de kaart punt A op. Leg het kompas één punt van de richtingslijn daartegen. Draai vervolgens het gehele kompas zo dat het noorden van de roos in de richting van het kaartnoorden wijst. Trek nu een potloodlijn langs het kompas. Ergens op deze lijn ligt punt B.

### **Routetechnieken kruispuntenroute**

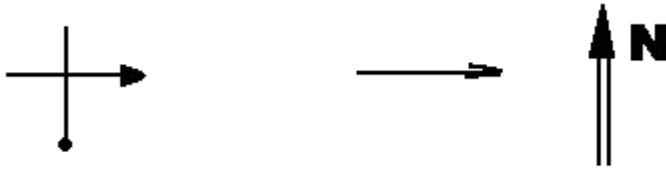
Deze bestaat uit een tekening van een kruispunt. Een pijl geeft aan in welke richting moet worden gelopen. De tekening kan gecombineerd worden met een noordpijl, dan moet je dus eerst met behulp van een kompas bepalen waar het noorden is.



### **bolletje/pijltje**

Eigenlijk is deze beschrijving hetzelfde als de vorige alleen worden

de wegen nu aangegeven als strepen. Ook hier kan de tekening worden gecombineerd met een noordpijl.



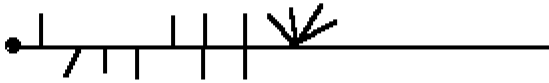
### stripkaart

Een stripkaart lees je van onder naar boven. Let er op dat de onderlinge afstand tussen de strepen niet op schaal is. Een streep stelt een weg of pad voor en betekent dat je daar niet in moet gaan. Een stippelijntje is doorgaans een kleiner paadje.

Een  $\lrcorner$  betekent dat je deze weg links moet laten liggen. Omgekeerd betekent  $\llcorner$  dat je deze weg rechts moet laten liggen.  $\perp$  betekent dat je op een gewone kruising rechtdoor moet (je laat een weg links en een weg rechts liggen).

$\searrow$  betekent dat je bij een kruising rechtsaf moet slaan (je laat in feite twee wegen links liggen). Afhankelijk van de feitelijke situatie kunnen zich overigens ook nog andere varianten voordoen.

Voorbeeld van een stripkaart:

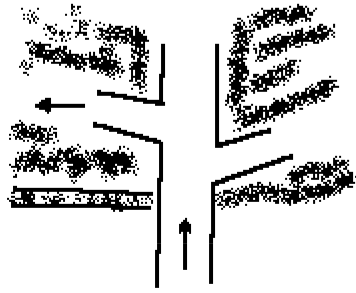


### oleaat (zonder kaart)

Een oleaat is de lijn van de route die je gaat volgen. Deze lijn is altijd op schaal zodat je al vrij snel kunt zien of je nog goed loopt. Het oleaat kan samen met een kaart worden gegeven van dezelfde schaal. In dat geval kun je het oleaat net zo lang over de kaart schuiven tot je kunt zien waarlangs je moet lopen. Tijdens het NPK wordt meestal gewerkt zonder kaart. Dan moet je dus goed opletten of de afstanden die je loopt en de afslagen die je neemt enigszins met elkaar overeenstemmen.

voorbeeld:





voorbeeld:

### **kruispeiling**

Bij een kruispeiling wordt met behulp van een aantal kompasrichtingen een aantal punten aangegeven waar je langs moet lopen. Tijdens het NPK wordt meestal een (deel van een) kaart bijgeleverd.

Voorbeeld:


je bent nu op A; 23° O-om, B; 335° O-om.

ga via A; 315° O-om, B; 285° O-om-

naar A; 125° O-om, B; 184° O-om



### **situatie beoordeling (paaltje, ruiterspad)**

Ook kan door middel van een teken dat op een paal of bord staat worden aangegeven waar de route heengaat. Zo betekent het teken  dat je het ruiterspad in dient te gaan.

### **kompasrichting met afstand**

De werking van het kompas is uitgelegd bij de "vier handgrepen van het kompas". Bij deze omschrijving krijg je een bepaalde kompasrichting opgegeven die je een bepaald aantal meters moet lopen.

### **coördinaten**

Ook de werking van de zes(acht)cijfermethode en de millimetermethode is hiervoor al uitgelegd.

De routebeschrijving bevat meestal een of meer coördinaten waar de route langs loopt.

Voorbeeld: Je bent nu op 4312-6414 ga naar coördinaat 4332-6307



## Het logboek

Een logboek of reisverslag maak je niet omdat het moet maar omdat het een leuke bezigheid is. Zo kun je de gelopen NPK-hike en de uitgevoerde opdrachten en posten later nog eens teruglezen. Het is daarom juist ook leuk om een zo origineel mogelijk logboek te maken. Niet alleen het lopen van de hike zelf is dus een uitdaging ook het maken van het logboek is dit!



Voor het maken van een goed logboek volgen hier wat aanwijzingen. Het spreekt voor zich dat je er zelf een zo origineel mogelijke uitwerking aan kunt geven. Tenslotte nog een opmerking over het verschil tussen het logboek van de trappershike en de zwervershike. In feite behoeven beide logboeken qua opzet en inhoud niet van elkaar te verschillen. Het belangrijkste verschil is evenwel de waardering. Het logboek telt bij de trappershike mee voor een vijfde deel van de punten. Bij de zwervershike is het logboek veel belangrijker, hier telt het mee voor driekwart van de totaal te behalen punten.

### **Omslag**

Over de buitenkant van het logboek wordt nogal verschillend gedacht.

De één laat het origineel in de tent, de ander neemt het complete logboek mee op hike.

Bedenk dat het doel van het logboek is om het te gebruiken tijdens de hike, maak daarom een handzaam logboek waarin je gemakkelijk kunt schrijven en dat je gemakkelijk kunt meenemen.

Afhankelijk van de soort hike die je loopt kun je de buitenkant van het logboek aanpassen.

Zo kun je er bij de trappershike maar beter voor zorgen dat het logboek tegen een stootje kan.

Een buitenkant van hout, triplex of leer is dan wel zo handig.

Het is natuurlijk praktisch om de omslag van het logboek alvast thuis in thema te maken.

### **Voorwoord**

Het voorwoord kun je thuis al grotendeels uitwerken.

Hierin verwerk je doorgaans immers de persoons-beschrijvingen van de deelnemers en de beschrijving van jouw afdeling.

Ook kun je alvast een verhaaltje in thema toevoegen.

### **Inhoud/routeverslag**

Een goed logboek is niet een zakelijke en droge opsomming van



gebeurtenissen en feiten

maar een relaas van de gelopen hike.

Doe je uiterste best om er een goedlopend en leuk verhaal van te maken.

Schrijf het verhaal vooral voor de andere Rowans en Sherpa's en niet zozeer voor de hikeleiding.

Het is juist voor jezelf leuk om interessante, vervelende of spectaculaire gebeurtenissen (zoals een afgelegde post onderweg) later nog eens terug te lezen. Verwerk zoveel mogelijk gegevens en indrukken zoals bijvoorbeeld een beschrijving van de personen die je ontmoet (een gekke posthouder?), de weersomstandigheden en de omgeving waarin je loopt.

Verfraai het verslag zoveel mogelijk met schetsen van bijzondere gebouwen en schitterende uitzichten.

### **Versiering**

Het logboek kun je eenvoudig versieren door middel van een eigen routebeschrijving, stripkaart, schetsen, kaartjes en dergelijke.

Daarnaast kun je ook voorwerpen (zoals een veer van een vogel of een of meer gedroogde planten) die je onderweg tegenkomt in het logboek plakken.

De verschillende schetsen die je in het logboek kunt verwerken zijn:

- horizonschets, recognografische schets en de panoramaschets;

### **horizonschets**

In feite teken je bij een horizonschets slechts twee lijnen. Een horizontale lijn (horizon) en een lijn hierboven, waarbij alles getekend wordt wat tegen de lucht afsteekt (luchtlijn). De ruimte tussen deze twee lijnen wordt gearceerd of volledig donker gemaakt met een potlood.



### **recognografische schets**

Aan de hand van deze schets moet je de omgeving kunnen herkennen (reconnaître betekent in het Frans herkennen). Alleen die



voorwerpen die op een vaste plaats blijven staan zoals bomen, huizen en hekken (niet dus bijvoorbeeld een geparkeerde auto) worden getekend.

Een gedetailleerde tekening is niet nodig, het gaat er immers uitsluitend om dat je de

omgeving kunt herkennen. Details zoals dakpannen, bladeren, bloemen en dergelijke worden dus niet getekend.

**panoramaschets**

Dit is in feite een verder ingevulde recognografische schets. Alles wat je ziet wordt hierbij getekend en eventueel ingekleurd.



Bij al deze schetsen dienen de kompasrichting, de plaats van waarneming en de afstanden te worden aangegeven. Eventueel kun je ook

nog aangeven wat voor soort kompas er is gebruikt en wie de schets heeft gemaakt.