

Oriëntatie Route

Instructiekaart



Doel

Het is de bedoeling dat een groepje een wandeling maakt door het natuurgebied. De route wordt bepaald aan de hand van verschillende manieren van navigeren. Tijdens de tocht zullen de deelnemers opdrachten moeten uitvoeren. Hier kunnen ze in totaal 23 punten mee verdienen. Het groepje dat de meeste punten verzameld wint.

Benodigd materiaal

- Opdrachtenbundel* (verschillende route boekjes)
- 7 genummerde houten stokjes per boekje
- Doorzichtig oleaat vel
- Kompas
- Kaart van het gebied
- Kralenketting
- Pleister set
- Pen en papier
- Antwoordenvel

Telefoon

LET OP: Laat in ieder geval **per groepje, één persoon een telefoon** mee nemen om indien van toepassing:

- Contact te kunnen houden met de groep op locatie
- In noodgevallen te kunnen bellen met de hulpdiensten

Spelverloop

- Verdeel de groep in kleinere groepjes van 5 tot 10 personen.
- Geef ieder groepje de benodigde materialen
- Laat ieder groepje voor vertrek de opdrachtenbundel doorlezen.
- Laat de groepjes om de beurt vertrekken en zorg er voor dat de groepjes om de beurt vertrekken qua opdrachten bundel. Bijvoorbeeld: eerst groepje met opdrachtenbundel 1, dan groepje met opdrachtenbundel 2, dan weer groepje met opdrachtenbundel 1 etc.
- De **opdrachtenbundels* 1 en 2** bevatten dezelfde onderdelen maar, in een andere volgorde.

Spelregels

- Blijf als groep bij elkaar
- Respecteer de natuur, gooi afval in de vuilnisbak of neem het mee
- Blijf op de bestaande wandelpaden
- Niet roken
- Let goed op bij het oversteken van wegen en doe dit als groep
- Houd rekening met mens en dier, let dus op je stemgeluid
- Zorg er voor dat je met de gehele groep weer op tijd terug bent

Rol spelbegeleider

- Instrueren van de oriëntatie tocht.
- Uitdelen materialen.
- Verdelen van de groepjes.
- Zorg er voor dat de gehele groep weer op tijd terug is.
- Eventueel mee lopen met de groepjes. Eén begeleider per groepje is aan te raden.
- Zorg er voor dat alle spullen meteen compleet ingeleverd worden wanneer een groep terug komt.
- Tips geven en ondersteunen waar nodig.

***In deze instructiekaart één (voorbeeld) route. Tijdens het kamp ontvang je beide opdrachtenbundels!**

Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!



Voorbeeldroute Opdrachtenbundel



Overasseltse en Hatertse vennen



Inleiding

Tijdens deze Oriëntatie route gaan jullie met je groepje een mooie wandeling maken door het natuurgebied 'De Overasseltse en Hatertse vennen'. Dit doe je doormiddel van drie verschillende technieken. Zo ga je een stuk lopen met kaart en kompas, maken jullie gebruik van een oleaat en vinden jullie de route doormiddel van een kralenketting. Ook zullen jullie tijdens de route een aantal opdrachten moeten doen waar je punten voor kunt verdienen. Het is verstandig om voor vertrek de opdrachten al een keer goed door te lezen. Zo weet je waar je tijdens de route op kunt letten. In totaal zijn er 23 punten te verdienen.

Hiervoor heb je met je groepje twee uur de tijd. Let goed op de tijd en zorg er voor dat je binnen de twee uur weer terug bent bij Het Buitencentrum.

Per groep gaat het volgende mee:

- Deze opdrachtenbundel
- Een doorzichtig oleaat vel
- Een kralenketting
- Een kompas
- Kaart van het gebied
- Zeven genummerde stokjes
- Een pleister setje
- Pen en papier

LET OP: Laat in ieder geval **per groepje één persoon een telefoon** mee nemen om indien van toepassing:

- Contact te kunnen houden met de groep op locatie
- In noodgevallen te kunnen bellen met de hulpdiensten

Aan het einde van de route komt iedereen weer terug bij Het Buitencentrum en zal de docent de meegegeven spullen weer in ontvangst nemen.

Veel succes en plezier!



Belangrijke regels:

- 1 Blijf als groep bij elkaar
- 2 Respecteer de natuur, gooi afval in de vuilnisbak of neem het mee
- 3 Blijf op de bestaande wandelpaden
- 4 Niet roken
- 5 Let goed op bij het oversteken van wegen**
- 6 Houd rekening met mens en dier, let dus op je stemgeluid

Is er tijd te kort om de route af te maken? Of ben je verdwaald?

Mocht het, door wat voor een reden dan ook, tijd te kort zijn om de route af te lopen dan kan de route worden ingekort of afgebroken. Maak dan gebruik van de telefoon en vind de weg terug naar het Buitencentrum. De opdrachten worden dan ook niet meer uitgevoerd.

Er is (medische) hulp nodig

Wanneer er iets aan de hand is en jullie hebben hulp nodig neem dan in eerste instantie contact op met de docent.

Bij situaties waarin hulp nodig is van buitenaf kunt u altijd bellen met.

Het Buitencentrum
St. Walrickweg 9
6611 KG Overasselt
Telefoonnummer: 024-7470003
Toets 1 voor locatie Overasselt

Noodnummer 112





Opdrachten voor onderweg:

1. Wat vieren Paul en Franca?
2. Hoeveel traptreden telt het trappetje bij het stuk route waarbij er gebruik gemaakt wordt van het oleaat?
3. Welke zeldzame flora komt voor bij 'Het Uiversnest'?
4. Welk artikel staat onder aan het bordje van Staatsbosbeheer vermeld?
5. Hoe wordt de ruïne van St. Walrick ook wel genoemd?
6. Hoeveel soorten amfibieën komen voor in dit natuurgebied?
7. Hoeveel verschillende soorten amfibieën komen voor in Nederland?
8. Welke zeldzame pad komt voor in dit natuurgebied?
9. Beeld het verhaal van Sint Walrick uit aan de hand van 5 foto's.

Koortsboom

Over de koortsboom is er de volgende legende. Roverhoofdman Walrick uit Overasselt, de aanvoerder van de benden van de Hoemannen (Heumen) nam per ongeluk de grote prediker Willibrord gevangen. Willibrord overtuigde Walrick ervan zich te bekeren tot het christendom, maar dan moest hij wel Walrick's dochter Berthrada genezen van de koorts. Zij moest haar haarband in een eik hangen en zij genas na gebeden van Willibrord. Helaas wilden de andere Hoemannen Walrick en Berthrada niet meer volgen nu zij christenen waren. Zij staken de woning van Walrick in brand. Walrick en zijn dochter kwamen om en stierven als martelaren.

10. Teken het sterrenbeeld in op de kaart. Deze opdracht staat beschreven bij de uitleg van het kompas.

- Voor de opdrachten 1 t/m 8 is er 1 punt per opdracht te verdienen.
- Voor zowel opdracht 9 en 10 zijn er 5 punten te verdienen.
- Bij de opdrachten van de kaart en kompas kunnen jullie in totaal 3 punten verdienen.
- Ben je met de gehele groep op tijd terug dan verdienen jullie hier 2 punten voor.

Totaal 23 punten.

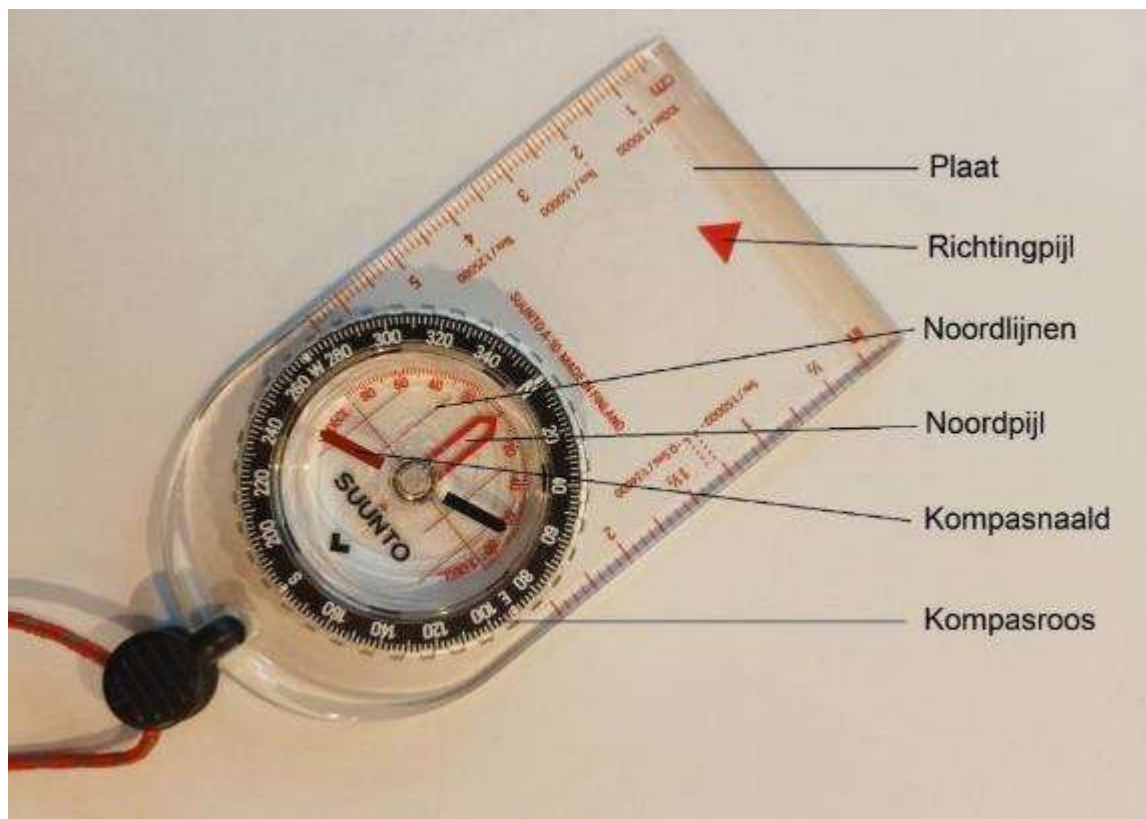


Uitleg kompas:

Kompasbasics

Voordat we in de werking van het kompas duiken, is het goed om de basics op een rijtje te zetten. Er zijn veel verschillende kompassen, maar ze hebben één overeenkomst: het naaldje dat altijd vastberaden naar het noorden wijst (om precies te zijn het magnetische noorden). Samen met een paar andere vaste onderdelen is dit vaste prik. We lichten ze hieronder voor jullie uit:

- **Basisplaat:** om te beginnen met de basisplaat. Bij een plaatkompas toeft het kompas op een transparante plaat. Megahandig, want zo kun je het op de kaart leggen en je richting bepalen.
- **Richtingspijl:** de pijl op de basisplaat. De graadmeter voor welke richting je uit gaat.
- **Kompasdoos:** de ronde cirkel waar de kompasnaald in huist. Binnen de kompasdoos staan ook noordlijnen. Deze kun je op het raster van de kaart leggen om je richting te bepalen.
- **Kompasroos:** ook wel gradenboog genoemd. De kompasroos is de draaibare ring rondom het kompas. Hierop staan alle 360 graden. Handig om te weten: noord is 0° of 360° , oost is 90° , zuid is 180° en west is 270° .
- **Kompasnaald:** de pijl waar alles - dankzij de gradenboog - om draait. Deze bestaat uit twee kleuren. De rode kant wijst stevast naar het noorden.
- **Noordpijl:** de rode pijl binnen de kompasdoos. Hierin ligt - als je gaat lopen - de rode kant van je kompasnaald in.





Graden schieten en koers bepalen:

Bij dit deel van de route zullen jullie met behulp van het kompas graden moeten gaan schieten. Hier onder in de opdracht staat een rijtje met het aantal graden dat geschoten moet gaan worden. Het is de bedoeling dat jullie dit bij iedere splitsing gaan doen. Dus bij ieder kruispunt en iedere afslag etc. pakken jullie het kompas er bij. Op deze manier weten jullie welke kant jullie op moeten.

Zo werkt het:

Wanneer je weet hoeveel graden je in een bepaalde richting moet lopen dan weet je dus ook welke kant je op moet gaan en wat je koers is. Wil je bijvoorbeeld een koers van 230° lopen, dan draai je de roos zo dat 230° bij de richtingpijl op het kompas staat.



Draai nu het kompas tot dat de noordkant van de naald (de rode kant) naar het noorden op de roos wijst. De richtingpijl wijst nu in de richting 230° . De rode pijl (driehoek) geeft dan aan welke kant jullie op gaan





Intekenen van de kaart aan de hand van een koers (opdracht 10):

Wanneer je een bepaalde koers hebt kun je deze ook intekenen op de kaart. Dat gaan jullie ook doen in deze opdracht. De graden die jullie bij de opdracht zien staan gaan jullie met behulp van de houten stokjes neerleggen op de kaart. We beginnen bij het begin punt (1) en vanaf daar gaan jullie verder. Voor het eerste stokje staat er al een lijn. Vanaf daar meten jullie de volgende koers in en leggen het volgende stokje neer. Goed om te weten is dat de bovenkant van de kaart altijd het noorden aanduidt. Uiteindelijk komt er een figuur uit dat een sterrenbeeld aan toont. Welk sterrenbeeld is dit? Maak er ook meteen een foto van.

1. 200°
2. 238°
3. 230°
4. 204°
5. 306°
6. 30°
7. 94°

Zo teken je in op de kaart aan de hand van een koers:

Leg de kaart en je kompas allebei naar het noorden.



Oriëntatie route

Instructiekaart



Stel het aantal graden in op de kompas door de kompasroos in de juiste positie te draaien. Bij de opdracht moet je vanaf punt 1 (start) een koers van 200° schieten. Draai de kompasroos 200° en zet deze gelijk met je richtingpijl.



Jullie hebben nu het kompas ingesteld op de juiste koers. Draai nu het kompas zo zodat de “noordlijnen” van het kompas (de rode lijnen in de kompasroos) parallel lopen aan de noord-zuid lijnen (de lijnen die van noord naar zuid lopen, dus van boven naar beneden) op de kaart.



Oriëntatie route

Instructiekaart



Leg hier het juiste stokje neer langs je kompas en zorg er ook voor dat de stokjes aaneengesloten zijn.



Waar moet je verder rekening mee houden?

Een kompas werkt op basis van magnetisme. Kom je met je kompas te dicht in de buurt van metaal of een andere magnetische bron, zoals je smartphone, dan kan het kompas gaan afwijken. Houd bij gebruik van het kompas dus voldoende afstand van dergelijke bronnen.



Opdrachten Kaart en kompas:

Kijk op de kaart die jullie mee hebben gekregen waar jullie startpunt is. Vanaf hier gaan we gebruik maken van het kompas. Het is de bedoeling dat jullie bij iedere kruising of splitsing een bepaalde koers gaan schieten. In de uitleg van de kompas staat beschreven hoe dit werkt.

Dit is jullie startpunt



Opdracht 1:

Schiet vanaf het startpunt een koers van 136° en volg dit pad tot de volgende splitsing.

Opdracht 2:

Bij de eerst volgende splitsing houden jullie een koers aan van 52° . Vervolg dit pad tot aan het bankje.

Opdracht 3:

Maak met de groep een foto waarbij iedereen op het bankje zit. →

Opdracht 4:

Vervolg de route met een koers van 188° richting het zuiden.

Opdracht 5:

Bij deze splitsing schiet je een koers van 176° .

Opdracht 6:

Schiet bij deze kruising nogmaals een koers van 176° .





Opdracht 7:

Ga bij deze Y-splitsing 2° noordelijk.

Opdracht 8:

Tel hoeveel amfibieën passages jullie tegen komen. →

Opdracht 9:

Schiet een koers van 20° en vervolg jullie route.

Opdracht 10:

Bij deze kruising houden jullie een koers van 318° aan.

Opdracht 11:

Koers 304° aanhouden

Opdracht 12:

Koers van 332° aanhouden

Opdracht 13:

Houdt een koers van 22° aan.

Opdracht 14:

Koers van 340° berg omhoog

Opdracht 15:

Boven op het bergje ligt een grote boomstam. →

Ga hier met de gehele groep op zitten en maak een foto

Opdracht 16:

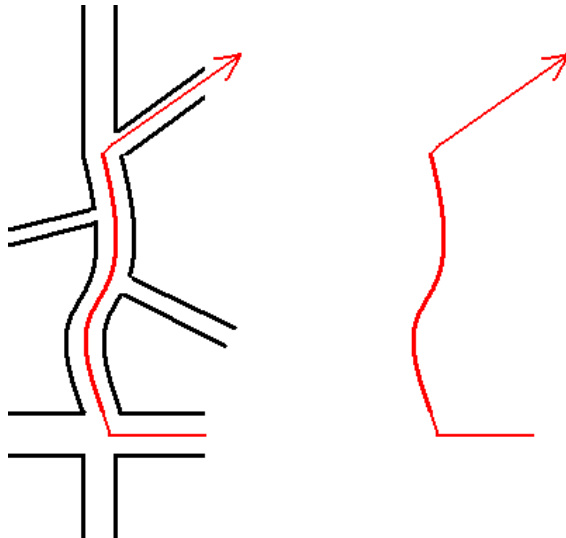
Vervolg het pad in Noord westelijke richting en loop door tot dat jullie bij het bankje aan komen. Vanaf het bankje zal de opdracht met het oleaat starten.





Opdracht Oleaat:

Als het goed is staan jullie nu bij een bankje. Vanaf hier gaat de opdracht met het oleaat beginnen. Bij de spullen die jullie mee hebben genomen voor deze tocht zit ook een doorzichtig plastic vel met een lijn er op. Dit noemen we een oleaat. Deze ga je samen met de kaart gebruiken. De lijn die jullie op de oleaat zien staan is de weg die jullie gaan lopen. Zorg er voor dat de lijn die op het oleaat staat dusdanig geplaatst wordt dat de lijn overeen komt met de paden die op de kaart zijn afgebeeld. Loopt de lijn van de oleaat niet gelijk met de lijnen op de kaart dan ligt de oleaat nog niet goed.



Tip:

Kijk op de kaart waar je nu bent. Dit is dus ook de plek waar je oleaat begint.

Dit is het punt waar de oleaat start →





Kralenketting

De opdracht van de kralenketting begint waar de opdracht van het oleaat is geëindigd. Check de foto om te kijken of jullie op de juiste plaats staan.

Bij de meegekregen spullen hebben jullie ook een kralenketting gekregen. Deze bestaat uit een aantal verschillende kleuren. Zo heeft elke kleur een betekenis:

Zwart: Start route

Rood: Links af

Groen: Rechts af

Geel: Rechtdoor

Paars: Checkpoint

Wit: Einde route

Het is de bedoeling dat jullie bij elke afslag naar de ketting kijken. Het kleurtje van de kraal geeft aan waar jullie bij de afslag naar toe moeten. Jullie starten bij het zwarte kraaltje en je werkt naar het witte kraaltje toe. Het paarse kraaltje is een checkpoint. Op deze plekken kan je kijken of je nog goed loopt door op de checkpoint foto's te kijken.

Voorbeeld:

De eerste afslag die je tegen komt kan je naar links en naar rechts. Het eerste kraaltje na het zwarte start kraaltje is rood. Dat betekent dat je naar links moet. De daarop volgende afslag kan je naar links, rechts en rechtdoor. Na het rode kraaltje komt een geel kraaltje. Dat betekent dus dat je rechtdoor moet.

Checkpoint start:





Checkpoint 2:

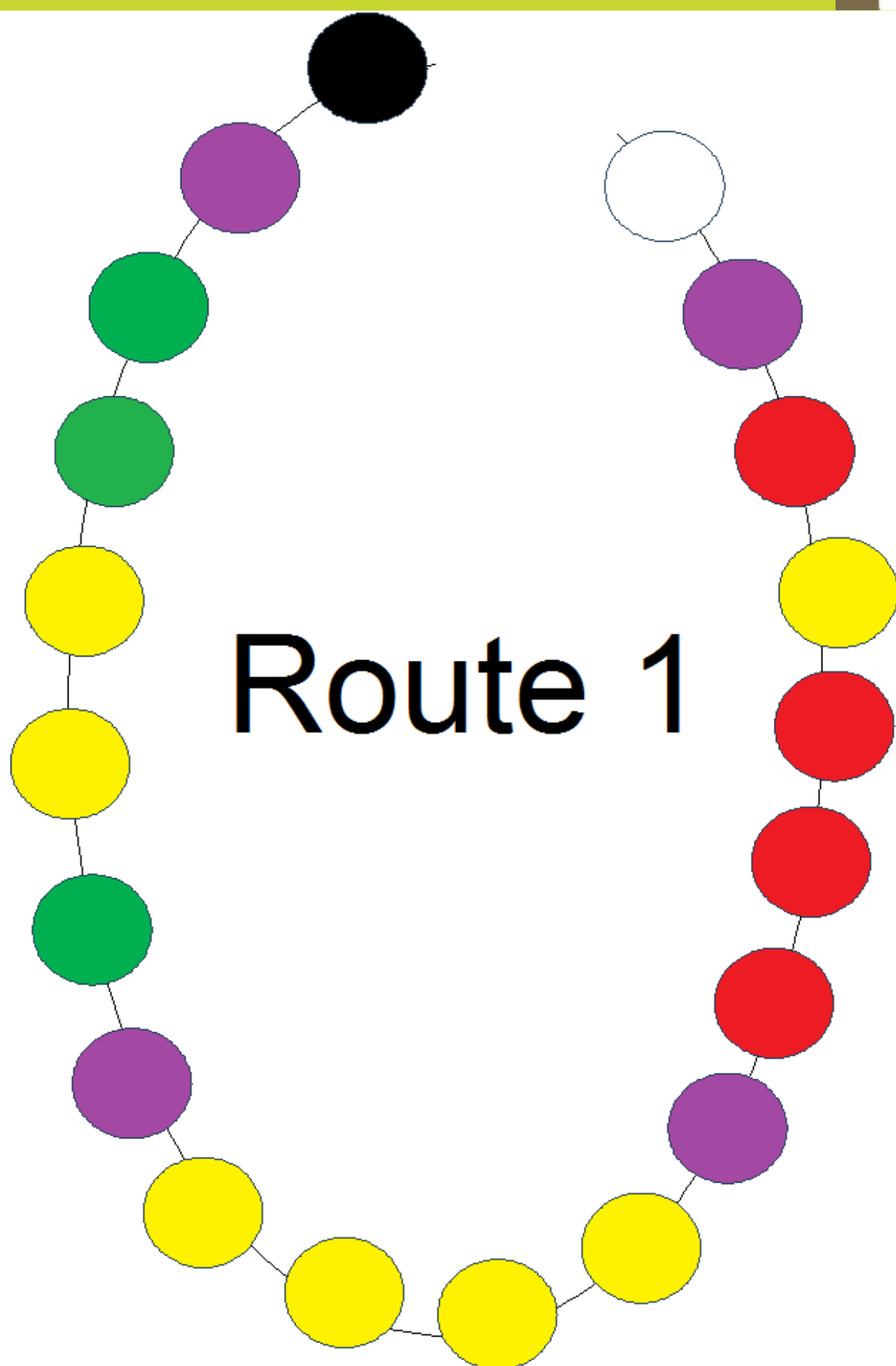


Checkpoint 3:



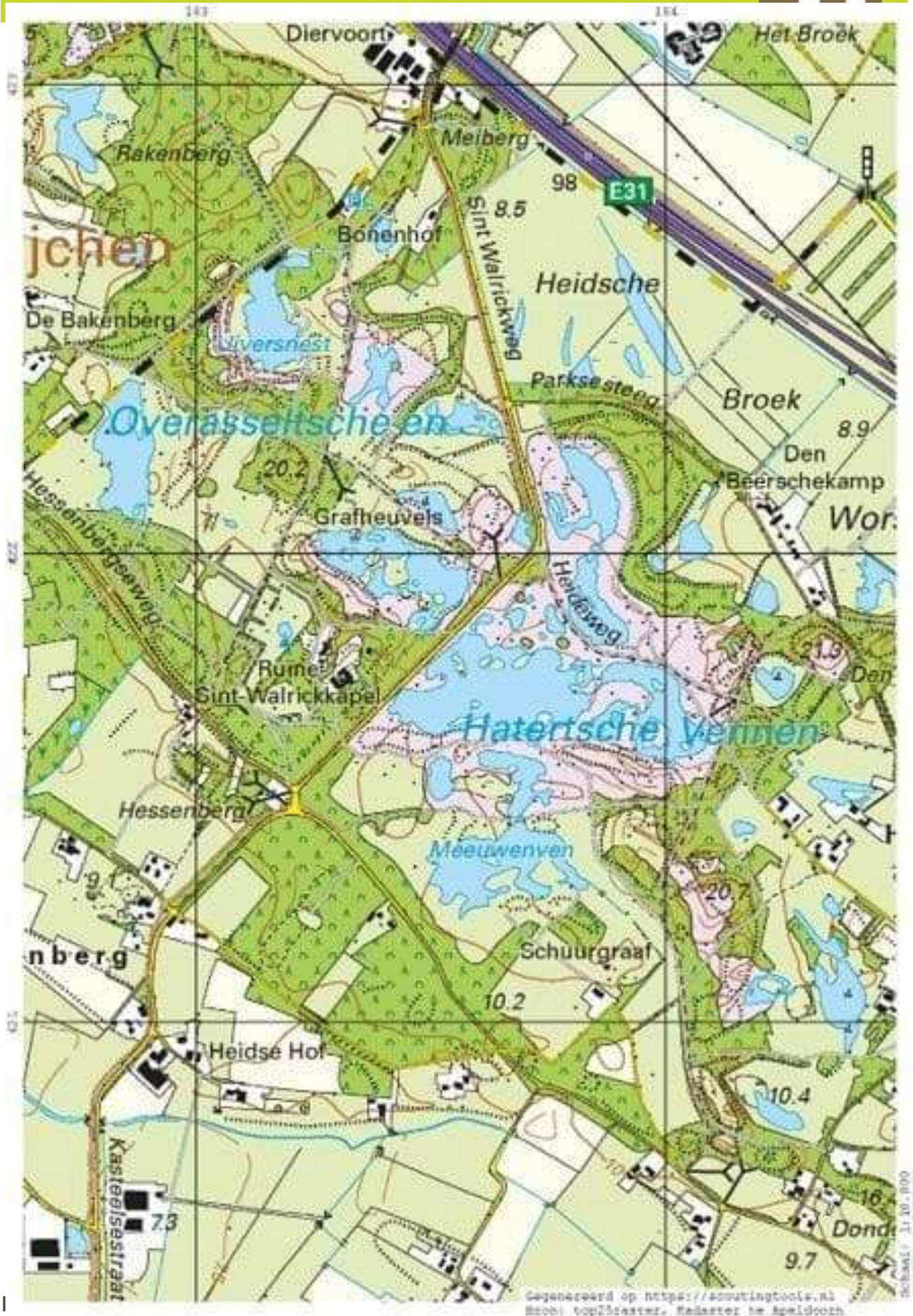
Checkpoint einde:

Als het goed is zijn jullie zojuist langs de kapelruïne afgelopen en weer terug op weg naar het Buitencentrum. Goed gedaan!



Oriëntatieroute – Kaart raster- Legenda

Instructiekaart

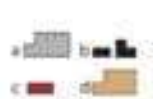


Oriëntatieroute – Kaart raster- Legenda

Instructiekaart



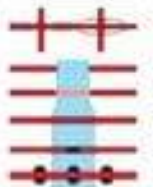
Legenda



bebouwing
a. bebouwd gebied
b. gebouwen
c. hoogbouw
d. kan



wegen
a. autosnelweg
b. hoofdweg met gescheiden rijbanen
c. hoofdweg
d. regionale weg met gescheiden rijbanen
e. regionale weg
f. lokale weg met gescheiden rijbanen
g. lokale weg
h. weg met kassei of slechte verharding
i. onverharde weg
j. straat/overige weg
k. voortgangengebied
l. fietspad
m. pad, voetpad
n. weg in aanleg



viaduct
aquaduct
tunnel
vaste brug
beweegbare brug
brug op pijlers



spoorwegen
spoorweg: enkelspoor
spoorweg: meensporig
a. station
b. spoorweg in tunnel
c. (snel)tramweg
d. sneltramhalte
e. metro bovengronds
f. metrostation



hydrografie
waterloop: smaller dan 3 m
waterloop: 3-6 m breed
waterloop: breder dan 6 m



a. schutsluis
b. stuwem
c. koedam



a. duiker
b. grondduiker
c. afsluithare duiker



a. bron, wel
b. afvalwaterzuiveringsbekkens



a. pontveer
b. voetveer
c. peilschaal
d. kilometeraalbord
e. baak
f. dok
g. lichtopstand
h. aanlegsteigers
i. versterkt talud
j. dieptegetal



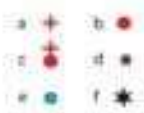
k. hoogwaterlijn
l. laagwaterlijn
m. dieptelijn
n. droogvallende grond
o. knib, golfbeker
p. grens



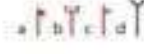
grenzen
rijksgrens
provincie
gemeentegrens



getrianguleerde punten
a. RD-punt
b. GPS-kennetpunt



overige symbolen
a. religieus gebouw
b. toren, hoge koepel
c. religieus gebouw met toren
d. markant object
e. watertoren
f. vuurtoren



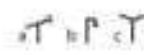
a. gemeentehuis
b. postkantoor
c. politiebureau
d. wegwijzer



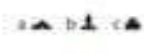
a. kapel
b. kruis
c. vlampijp
d. telescoop



a. windmolen
b. watermolen
c. windmotor
d. windturbine



a. oliepompinstallatie
b. seismast
c. zendmast



a. hunebed
b. monument
c. gemaal



a. kampeerterein
b. sportcomplex
c. ziekenhuis



a. paal
b. grenspunt
c. boom



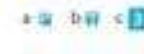
a. boemerij
b. haag
c. houtwal



a. schietbaan
b. afrastering
c. hoogspanningsleiding met mast
d. muur
e. geluidswering



wegeninformatie
wegnummering



a. parkeerplaats
b. tankstation
c. afritnummer



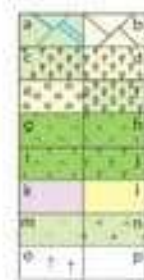
a. aantal rijstroken
b. kilometerpaal
c. wegafsluiting



relief
dijk, talud hoger dan 2,5 m
dijk, talud 1 - 2,5 m hoog
kade, wal 0,5 - 1 m hoog
steile rand, aedrand: hoger dan 1 m
berijdbare dijk
ingraving, hofte weg
hoogtelijnen

12.4

hoogtepunt



bodemgebruik
a. grasland met sloten
b. akkerland met greppels
c. boomgaard
d. fruitkwekerij
e. boomkwekerij
f. grasland met populierenopstand
g. loofbos
h. naaldbos
i. gemengd bos
j. griend
k. heide
l. zand
m. drasland, moeras
n. rietland
o. dodenakker, begraafplaats
p. overig bodemgebruik