

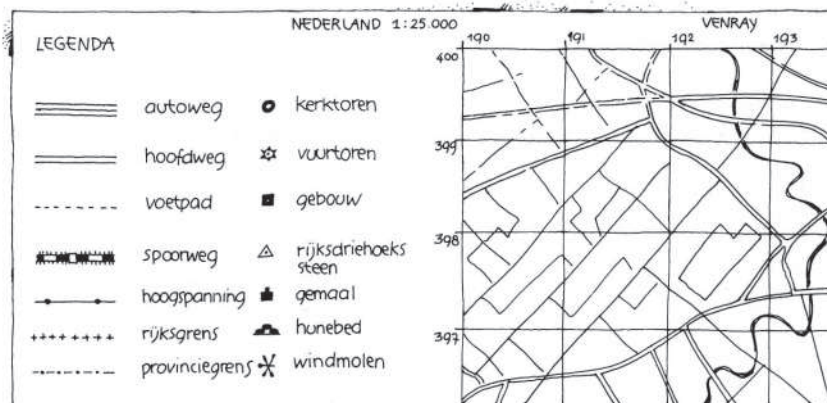
Kaartlezen

Een kaart is een schets of een tekening, waarop de aardbol of een gedeelte daarvan op een plat vlak wordt weergegeven. Het is een verkleinde weergave van een terrein. Een kaart toont een landschap zoals je dat van bovenaf ziet.

De symbolen

Het landschap wordt weergegeven in een plat vlak, de heuvels en bergen worden aangegeven in hoogtelijnen. Alles wat in een landschap te vinden is wordt door middel van symbolen weergegeven op de kaart.

De symbolen worden verklaard in een legenda, deze bevindt zich onderaan of aan de zijkant van de kaart.



voorbeeld van een legenda op een kaart

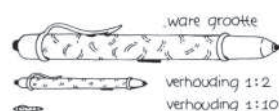
De schaal van de kaart

De schaal geeft de verhouding aan tussen de afmeting op de kaart en de overeenkomstige afmeting in het terrein zelf. Als 1 cm op de kaart gelijk is aan 100.000cm. (1 km) in werkelijkheid spreken we van een schaal van 1 : 100.000

Dit moet je lezen als schaal één op honderdduizend.

Om tochten te kunnen maken kun je het beste gebruik maken van kaarten met een schaal 1 : 25.000 of 1 : 20.000.

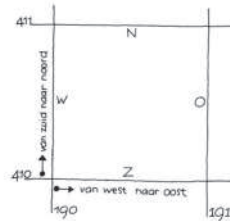
(1 cm is dan 250 meter, respectievelijk 200 meter in werkelijkheid in het terrein)



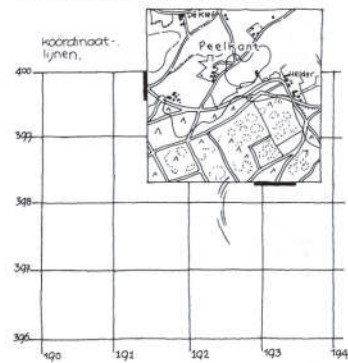
Hoe bepaal je een punt op de kaart?

De lijnen van een topografische kaart vormen een netsysteem. Ze zijn voorzien van getallen. Deze lijnen heten coördinaatlijnen. Aan de hand hiervan kun je het coördinaat van een punt op de kaart bepalen. Je gebruikt hiervoor de laatste twee cijfers. Vaste regel hierbij is:

Je gaat van west-oost en zuid naar noord, zo gebruik je de coördinaten zoals het hoort. Je gaat eerst het huis in en dan



hoe bepaal je een punt op de kaart



Ezelsbruggetje hierbij is: naar boven.

Een voorbeeld:

Er zijn drie punten op de kaart getekend. Daarvan volgt nu zo nauwkeurig mogelijk de plaatsbepaling.

Punt A

Het vierkant waarin A ligt wordt aan de westelijke kant begrensd door de lijn 192
aan de zuidelijke kant begrensd door de lijn 411

A ligt dus in het vierkant 192-411, hiermee heb je nog niet het exacte punt A aangegeven.

Om dit te doen verdeel je het vierkant 92-11 in hokjes: 10 hokjes van W naar O nummeren van 0 t/m 9 en 10 hokjes van Z naar N, genummerd van 0 t/m 9.

Zo kun je exact bepalen waar punt A ligt.

- Van W naar O op nummer 6, dit cijfer plaats je achter het cijfer van de coördinaatlijn, dat wordt dus 926
- Van Z naar N op nummer 4. Ook dit cijfer plaats je achter de hierbij behorende coördinaatlijn, dit wordt dus 114.

Punt B

Punt B is gelegen in vak 91-12

- van W naar O kom je net op 0
- van Z naar N kom je ook net op 0

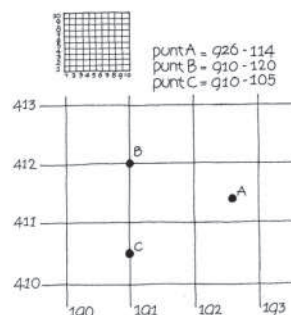
Dus punt B ligt op 910-120

Punt C

Punt C is gelegen in vak 91-10

- van W naar O kom je uit op 0
- van Z naar N kom je uit op 5

Dus C ligt op 910-105



Kaartgebruik verwerken in een tocht

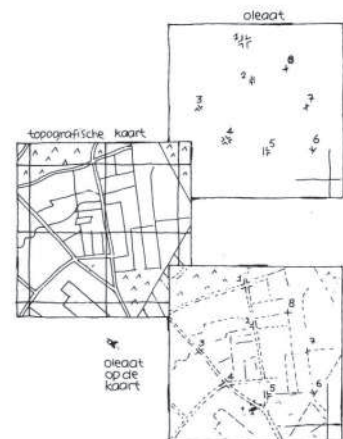
Oleaat-tocht

Oleaat is de naam voor een soort transparant papier, dat je op een kaart kunt leggen.

De groep krijgt een topografische kaart van het gebied met een oleaat.

Op het oleaat zijn coördinaat kruisen en markante punten ingetekend en punten met nummers.

De snijpunten van de coördinaatlijnen van de kaart en de markante punten moeten samenvallen met die op het oleaat getekend staan. Met enig heen en weer geschuif moet dat lukken. Door het oleaat heen zie je dan, in volgorde van nummers, welke route je op de kaart moet lopen.



Kruispuntentocht

Op een post in de tocht krijgt de groep een kaart. Die kaart moet goed bestudeerd worden, de situaties moet je goed in je opnemen want.....

Na een vooraf gesproken tijd moet de kaart ingeleverd worden. De groep moet nu zonder kaart de tocht verder lopen en het volgende punt zien te bereiken. Het betreft hier een korte afstand, want anders wordt het te ingewikkeld.

Voor een langere tocht, bijvoorbeeld max. 5 km, zet de groep zelf een route op papier. In volgorde worden de kruispunten die worden aangedaan, getekend.



Waar ben je op de kaart?

Stel je bent de kluts kwijt en weet niet meer waar je je op de kaart bevindt. Wat moet je dan doen?

Een mogelijkheid: Zoek zoveel mogelijk markante punten op het terrein. Ga als het kan iets hoger staan. De punten die je op de kaart herkent teken je in. Dat moeten er minimaal twee zijn.

Leg nu de kaart zo, dat deze correspondeert met de richting van de markante punten. Trek vanuit deze punten een lijn in de richting waar je zelf staat.

Waar deze lijnen elkaar snijden bevind je je.

