

GPS-hike, hoe werkt dat...?

1. Algemeen

Bij deze hikes ga je je verplaatsen van een beginpunt naar een eindpunt met behulp van een gps-toestel. Er zijn twee hikes: hike 1 en hike 2. Hike 1 brengt je op het overnachtingspunt, hike 2 brengt je van daar weer terug. De terugweg is een andere dan de heenweg. Beide hikes zijn ongeveer 12 km lang.

Je maakt de reis via een aantal tussenpunten en tracks. De tussenpunten noemen we in het vervolg waypoints. In het toestel zijn ongeveer 58 waypoints opgeslagen (genaamd W01 t/m W58) en een aantal daarvan zul je op je tocht passeren.

Pas als je bij een waypoint bent aangekomen kun je de informatie vinden die je nodig hebt om naar het volgende punt te gaan. Je hebt daarvoor ook de bijgevoegde opdrachtenbladen nodig. Deel 1 is voor hike 1, deel 2 voor hike 2.

2. GPS...?

Om met een gps-toestel om te leren gaan kun je bijvoorbeeld de gebruiksaanwijzing lezen. Maar als je daar geen zin in hebt staat hieronder een samenvatting van de handelingen die nodig zijn om deze hikes met een eTrex-H gps-toestel te kunnen lopen.

3. Inschakelen

Houd de PWR-knop even ingedrukt, tot het scherm tot leven komt.

Als het toestel is ingeschakeld gaat het op zoek naar satellieten. Als die zijn gevonden kan de gps daarmee zijn positie bepalen. Op het scherm kun je zien of dat is gelukt. De tekst "GEREED VOOR DE NAVIGATIE" verschijnt dan. Nu kun je de navigatie naar een waypoint starten.

Een set volle batterijen gaat ongeveer 15 gebruiksuren mee. Schakel het toestel daarom **uit** als je het na aankomst niet meer gebruikt. Dat doe je door de PWR-knop weer even ingedrukt te houden.

Onderaan op de MENU-pagina kun je zien hoe vol de batterijen zijn.

4. Schermverlichting

Handig in het donker, maar het gebruik van de schermverlichting verkort wel de levensduur van de batterijen.

Als je na het inschakelen van het toestel kort op de PWR-knop drukt gaat de schermverlichting aan en die zal vanzelf weer doven na 15 seconden (deze tijd is instelbaar). Maar vanaf nu zal bij iedere knopbediening de verlichting weer 15 seconden inschakelen.

Door, als de verlichting aan is, nogmaals kort op PWR te drukken wordt de verlichting blijvend uitgeschakeld.

5. Andere pagina's bekijken

Met de PAGE-knop kun je naar de verschillende schermpagina's bladeren. Vanaf de Satellietpagina kom je achtereenvolgens op de Kaartpagina, de Koerspagina, de Trippagina, de Menupagina en daarna ben je weer terug op de Satellietpagina.

6. Een track selecteren

Je kunt een track op het scherm vergelijken met een kruimelspoor op de weg. Je loopt van kruimel naar kruimel en volgt zo de gewenste route. Een track heeft altijd een beginpunt en een eindpunt.

Voor deze hikes zijn in het toestel twee tracks opgeslagen: HIKE1 en HIKE2. HIKE1 is het begin van hike 1, HIKE2 vormt het eind van hike 2. Om een van de tracks te selecteren:

- ga met de PAGE-knop naar de Menupagina.
- selecteer TRACKS met de op/neer-knoppen en druk op ENTER.
- selecteer een van de opgeslagen tracks (onder "opgesl. tracks") met de op/neer-knoppen en druk op ENTER.
- selecteer TRACBACK en druk op ENTER.
- selecteer "nr begin" (betekent: naar beginpunt) en druk op ENTER.
- vanaf nu is de track zichtbaar op de Kaartpagina.

7. Een track volgen

Om met het gps-toestel een track te kunnen volgen moet deze geselecteerd zijn. Je kunt 'm dan zien op de Kaartpagina. In het midden is een zwarte driehoek of een mannetje (afhankelijk van de instelling) afgebeeld die jouw positie aangeeft. De track is zichtbaar als een zwarte lijn. Als de driehoek/mannetje zich op deze lijn bevindt ben je "op" de track. En als je dan goed loopt blijf je erop.

Met de Op/Neer-knoppen kun je de juiste schaal instellen. Door verder in te zoomen kun je jouw positie ten opzichte van de track nauwkeuriger zien. Linksonder in beeld zie je de schaal van de kaart en daar kun je de afstand tot de track mee bepalen. Een afwijking van 10 meter of minder is verwaarloosbaar. Probeer zo dicht mogelijk bij de track te blijven, maar blijf op de paden en wegen.

8. Een waypoint selecteren

Alle waypoints voor deze hike hebben een naam Wnn, waarbij nn een getal is tussen 01 en 60. Bijvoorbeeld W49.

- bepaal met behulp van het opdrachtenblad en je huidige positie wat je volgende waypoint is. Stel dit in via de volgende handelingen:
- druk enkele malen op PAGE, tot de Menupagina in beeld is.
- druk op de Neer-knop, tot de aanwijzer op Waypoints staat.
- druk op ENTER, je komt nu op de pagina met alle waypoints die in dit toestel zijn opgeslagen.
- druk enkele malen op de Neer-knop, tot de aanwijzer op U-Z staat. Nu verschijnen in het veld rechts alle waypoints waarvan de naam met W begint.
- druk op ENTER, je komt nu in het veld met de waypoints.
- druk een aantal maal op de Op- of Neerknop, tot de aanwijzer op het gewenste waypoint staat.
- druk op ENTER om dit waypoint te selecteren, een nieuwe pagina komt in beeld.
- je ziet nu de coördinaten van het wegpunt en je kunt wat dingen wijzigen. Niet doen...
- om dit waypoint te gebruiken voor navigatie: zet de aanwijzer op GA NAAR en druk op ENTER. De navigatie start.
- met PAGE kun je terugbladeren en naar de andere pagina's gaan.

9. Naar het waypoint navigeren

- om naar je waypoint te navigeren heb je de Kaartpagina of de Koerspagina nodig.
- op de **Kaartpagina** zie je jouw positie (in het midden, zwarte pijl), de positie van het gezochte waypoint en verder ook andere waypoints en de track, als je daar voldoende dicht in de buurt bent. De schaal van de kaart kun je aanpassen met de Op/Neer-knoppen. Zo kun je kiezen of je een groter gebied wil overzien of een kleiner, met wat meer details. Als je je gaat verplaatsen zul je de afstand tussen jouw positie en de track of waypoints zien veranderen.
- op de **Koerspagina** zie je het kompas en een pijl die wijst in welke richting je moet lopen. Het kompas en de pijl gaan pas in de juiste richting wijzen **als je je verplaatst**. Op het scherm zie je ook de afstand tussen jouw positie en het ingestelde waypoint en die zal steeds kleiner worden als je je in de juiste richting verplaatst...
- Als de afstand kleiner dan zo'n 20 meter is geworden ben je vlakbij het gezochte waypoint. De pijl kan nu wat heen-en-weer gaan bewegen.

10. Coördinaten zichtbaar maken

- druk een aantal maal op PAGE, tot de Menu-pagina in beeld is.
- Markeer is al geselecteerd (anders: selecteer Markeer met de Op / Neer -knoppen)
- druk op ENTER, je bent nu op de MARKEER WAYPOINT pagina
- onderin zie je twee getallen van zes cijfers, het onderste is de Y-coördinaat en het getal erboven is de X-coördinaat, van **de plek waar je nu bent**.
- druk op PAGE om deze pagina te verlaten zonder dingen te veranderen.

11. Gebruik paden en wegen

Volg de bestaande paden en wegen, ook als de pijl aangeeft dat je dwars door een maisveld zou moeten lopen of een rivier moet overzwemmen. Doe dat dus niet! Kies steeds het pad of de weg die zo goed mogelijk in de juiste richting gaat en neem een (kleine) omweg voor lief.

Ga ook **niet voorbij de borden** die aangeven dat het achterliggende gebied een **rustgebied** is. Sommige delen van de hike volgen de wandelroutes in dit gebied, let dan ook op die bordjes. Ze helpen je om om de rustgebieden heen te wandelen...

12. Twijfel twijfel...

Als de aanwijzingen niet meer kloppen met het waypoint waar je nu bent dan is er waarschijnlijk iets fout gegaan... Alle waypoints zijn zo gekozen dat je nooit meer dan 12 km verwijderd bent van het kampterrein. Die afstand kun je controleren door vanaf waar je nu staat waypoint "TER_4" in te stellen. Op de Koerspagina zie je dan de afstand. Zit je fout dan kun je...

- terug gaan naar het laatste waypoint dat nog wél goed was, daar opnieuw je volgende waypoint bepalen (maar nu wél het goede) en je tocht vervolgen, of...
- opgeven en terug gaan naar het kampterrein, bijvoorbeeld door te navigeren naar waypoint TER_4.

En mocht je per ongeluk alle waypoints hebben gewist: via de menupagina kun je de coördinaten van TER_4 opnieuw ingeven. Die zijn "157623 367494".

(ga naar Menu-pagina - kies MARKEER - selecteer de coördinaten onderin het scherm, via ENTER zijn de cijfers in te stellen)