

Het Geowegwijsspel



Uitleg:

Maximaal 4 groepjes verstoppen elk 6 doosjes van hun kleur en voeren bij elke verstopplek van een doosje een Waypoint in in de GPS-ontvanger. Bij terugkomst op het beginpunt wordt de GPS-ontvanger geruild en een ander groepje zoekt ze weer op en neemt ze weer mee naar het beginpunt. De groepjes zijn klein (bij voorkeur 3 personen) zodat iedereen de kans heeft echt met het apparaat te werken en te leren kennen. Het is de bedoeling dat het apparaat na elke keer dat iemand iets verstoppt, of gevonden, heeft wordt doorgegeven.

Bij de uitleg kan heel goed het vertrekpunt als eerste waypoint ingevoerd worden. (ook makkelijk om deze plek terug te vinden). Door afspraken te maken over de moeilijkheid en afstand kan het spel helemaal aangepast kan worden aan de groep waarmee gespeeld wordt.

Aandachtspunten:

- De verstoppende groep moet op papier een beschrijving geven van de verstopplaats (vooral om het doosje zelf te kunnen terugvinden). Deze aanwijzingen kunnen ook megegeven worden aan het zoekende groepje als er weinig tijd is, of als met een jonge groep gespeeld wordt.
- Belangrijk is om een tijd af te spreken dat iedereen terug is! Zowel bij het uitzetten als het zoeken. Zoeken duurt 1,5 tot 2 keer zo lang als uitzetten.
- Spreek af hoe makkelijk of moeilijk er verstoppt mag worden en hoe ver weg iedereen mag gaan. Let op: de GPS-ontvanger is op ongeveer 10 meter nauwkeurig dus moeilijk verstoppen betekent veel zoeken en soms ook niet vinden.
- Het opruimen van niet gevonden doosjes kost ook tijd en moet gedaan worden door de verstopper(s). Noteer dus duidelijk welk doosje/waypoint niet gevonden is!

Varianten:

- De spelleider zet doosjes uit en voeren waypoints in. Alle deelnemers lopen ze langs en schrijven het codewoord op als bewijs dat ze het doosje gevonden hebben.
- De spelleider zet uit, alle deelnemers lopen ze langs, zetten hun groepsteken op de kaart in de doos. Punten voor eerste (10 punten), tweede (5 punten) en derde (2 punten) vindsters. Voegt strategie toe aan het spel.
- Als bovenstaand met vastgestelde tijdsduur en veel doosjes zodat niet alles binnen de tijd gevonden kan worden.
- Laatste stempelaar neemt doosje mee (of derde stempelaar, dit voegt toe dat je niet zeker kan weten of de doos er nog ligt) Let bij deze varianten op dat je als organisator weet welke doos waar ligt zodat je alleen de niet meegenomen dozen nog hoeft op te halen.



Routes (hikes) met de GPS



Routes kunnen op de kaart uitgezet worden. Met kaart en kaarthoekmeter de coördinaten opmeten (of uit een halen). De opgemeten coördinaten kunnen dan als waypoints in de GPS-ontvanger gezet worden (let hierbij op dat deze op het juiste coördinatenstelsel staat ingesteld). Wanneer u gebruik maakt van een kaartprogramma op een computer kan via de bijgeleverde datakabel e.e.a. ook rechtstreeks ingevoerd worden.

De andere manier is via het invoeren van waypoints als u life uitzet.

Uitgebreide uitleg hoe het apparaat dit bij de GPS-ontvangers van Geowegwijs moet vinden u in de gebruiksaanwijzing.

Zonder kaart kan dan de route gelopen worden. Ter controle kan de opdracht gegeven worden te beschrijven waar het waypoint was (hike uitzetten zonder de deur uit te gaan). Leuker is posten te gebruiken. Met de doosjes kunnen ook onbemande posten ingebouwd worden. Door de groepjes de codewoorden op te laten schrijven kunnen ze bewijzen er geweest te zijn. Andersom is het handig als een groepje zijn eigen naam of stempel op een kaart in het doosje zet. Als er een groepje kwijt is kan op die manier nagegaan worden waar ze het laatste geweest zijn (en bij opruimen tijdens de hike kunnen de doosjes meegenomen worden waar alle namen/stempels van de groepjes in staan)

Varianten:

- In doosje 1 zitten de coördinaten van doosje 2 die dan handmatig ingevoerd moeten worden.
- Puzzels in de doos die opgelost moeten worden of opdrachten die uitgevoerd moeten worden.
- Bestaande “geocaches” gebruiken. Zie hiervoor www.geocaching.nl en www.geocaching.com

Zie voor meer ideeën het uitlegvel “geocoaching”

