

Kesselse Heide

OP TÒCHT


MET DE GPS

Natuurbelevingstocht
lengte: 4 km | duur 2,5 tot 3u



**Provincie
Antwerpen**

Een gps en honger naar avontuur is al wat je nodig hebt voor deze natuur-belevingstocht. De gps-tocht gaat van start aan Dhoefoepdhei, Vaerenstraat 4, 2560 Nijlen (Kessel).



We vertrekken op tocht door de Kesselse Heide. Bereid je voor op een wandeltocht van 4 km die ongeveer 2u30 tot 3u zal duren. Eerst vind je hier alle info over de gps. Nadien starten we de tocht. Op tocht gaan we op zoek naar de schat.

Hoe kan je deze vinden?

Volg de coördinaten/waypoints op de gps, los de vragen op die je op de verschillende plekken krijgt en schrijf de antwoorden op.

Op het einde van de tocht kan je alle antwoorden in één groot vak noteren en maak je hiermee zelf een berekening om de coördinaten van de gps te bekomen. Met deze laatste coördinaten vind je de schatkist.

In dit boekje vind je ook extra weetjes en spelletjes bij de vragen. Lees ze of speel de spellen en kom zo nog meer te weten over de Kesselse Heide.

Succes!

Gps check, rugzak check!

1. gps
2. loeppotje
3. pH-strookje (Flesje cola en zeepsop)
4. potlood
5. dit boekje
6. plattegrond Kesselse Heide
7. boomhoogtemeter
8. zoekkaarten
9. wandelbrochure Kesselse Heide
10. enkele blinddoeken

Dan kunnen we van start gaan met de wandeling.

Welkom
op de Heide



Hoe werkt jouw gps?

a

Zet je gps aan
door op de aan/
uit toets te drukken
(rechtsbovenaan).

Het hoofdmenu start op.



b

Controle batterij en ontvangst signaal gps

Je ziet onderaan de afbeelding van een batterij staan. Indien deze rood is of nog maar één van de vier vakjes groen is, vraag je nieuwe opgeladen batterijen.

Ga buiten staan en wacht tot je onderaan op het scherm groene balkjes krijgt. Dit betekent dat je voldoende ontvangst van satellieten hebt.

Ok, de gps is nu gebruiksklaar.
Draag er zorg voor.



C

Op tocht

Weetje

Een waypoint is een plaats op aarde, opgeslagen met de coördinaten. Als je de waypoints of opgeslagen coördinaten volgt dan volg je een bepaalde route. Net zoals bij deze tocht.

In het hoofdmenu tik je met je vinger kort en zachtjes op **Waarheen**. Je komt in een nieuw menu. Klik op **andere zoeken**, klik zachtjes op **Waypoints**". Kies nu het waypoint waar je naartoe wil gaan. Als je net begint, zal dit **waypoint 001** zijn.



Indien je op je scherm niet het gewenste waypoint ziet staan, ga je met de pijltjes onderaan je scherm op zoek naar het juiste waypoint.

Klik op waypoint 001. Klik op **Ga**. **Sluit de kaart** door op het kruisje onderaan links te tikken.

Kies in het hoofdmenu **Kompas**. Je ziet nu een rode pijl. Nu kan je beginnen wandelen. Volg de richting waarin de rode pijl wijst.

Blijf op de paden.





Als je juist aan het wandelen bent, zal je zien dat in het vakje bovenaan **Afst.Bestem** het getal steeds kleiner wordt. Dit is de afstand die je nog moet afleggen om aan het volgende waypoint te geraken. Als je een omweg moet maken omdat je op de paden moet blijven, zou het kunnen dat de afstand groter wordt, maar bij de volgende splitsing van paden zal die toch terug kleiner moeten worden. Als je er bijna bent krijg je een melding dat je op je bestemming bent aangekomen, maar je wandelt verder tot je op minder dan 2 meter van je bestemming bent. Want pas dan zal je zien wat je nodig hebt om je opdracht goed uit te voeren.

Om naar een nieuw waypoint te gaan, sluit je het kompas eerst. Dit doe je door op het kruisje onderaan links te tikken. Zo kom je weer in het hoofdmenu. Kies opnieuw **waarheen**. Je krijgt op je scherm waarschijnlijk de melding "Huidig navigatiedoel ...". Klik hier "andere zoeken". Kies nu het waypoint waar je naartoe wil gaan, volgens de stappen zoals hierboven aangegeven.

d

Terugkeren?

Je kan de tocht op elk moment onderbreken en naar Dhoefoepdhei terugkeren.

Dit doe je door Waarheen>Waypoints>Dhoefoepdhei te kiezen. Jullie zijn nu klaar om te vertrekken.

Ready set go!



De tocht



We starten aan de tocht. Los de zestien vragen op, op de zestien waypoints die je moet zoeken. Bij elk waypoint los je dus een vraag op. Noteer het antwoord telkens in het boekje. Op het einde van de tocht heb je alle antwoorden nodig om de schat te vinden. 1,2,3 en GO.

Kies op je gps waypoint 001 en wandel tot daar. Blijf op de paden.

>waypoints>001>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

1

In je rugzak vind je de plattegrond van de Kesselse Heide. Zoek even waar je je bevindt op de kaart.

Er staan twee wandelingen op: een rode en een blauwe.

Tel de afstanden op en vul het cijfer voor de komma in.



Schrijf hier het juiste antwoord:

A =

WEETJE

Kijk goed op het plan. Zie je hoe groot de Kesselse Heide is? Zie je de zandvlakte? Dit zand is heel oud. Het is hier komen aanwaaien tijdens één van de laatste ijstijden, zo'n 150 000 jaar geleden. Dit gebied is al jaren een beschermd natuurgebied. Je mag hier niet zomaar iets veranderen.

Kies op je gps waypoint 002 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>002>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

2

Hier zie je een **veerooster**. Hoeveel metalen baren tel je? Lees hier waarvoor een veerooster nuttig is.



Schrijf hier het juiste antwoord:

B =

Weetje

Deze veerooster is gemaakt zodat de schapen die vroeger altijd op de Heide aanwezig waren niet uit het domein kunnen ontsnappen. Ondertussen zijn er een paar keer op het jaar ook schapen op de Heide. Op deze momenten zijn de veeroosters nog altijd zeer handig. Door de spreiding van de metalen baren kunnen de schapen met hun smalle poten er niet over lopen. Zo kunnen ze het domein dus niet verlaten en blijven ze steeds op de Heide. Al eens nagedacht waarom schapen nuttig zijn op de Heide?

Weetje

Schapen eten heel graag pijpenstrootje (dit kom je nog tegen op je tocht). Dit gras groeit tussen de heideplanten. Als we het niet uittrekken zal dit gras alle heideplanten overwoekeren. Stel je voor dat de tuinman dit allemaal zou moeten uittrekken met de hand? Veel te veel werk zou dat zijn. Daarom zetten we schapen in. Zij eten het pijpenstrootje op en laten de mooie heideplanten staan. Goed gevonden, vind je niet? Wandel maar eens over het rooster. Zijn jouw voeten groot genoeg.

Kies op je gps waypoint 003 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>003>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

3

Zie je de **vijver** vlak voor je? Ga er wat dichterbij staan. Welke dieren leven hier in het (lichtzure) water?

Zoek het antwoord eventueel in de wandelbrochure of gebruik de tips die in het weetje staan.

- salamanders (antwoord=1)
- karpers (antwoord=3)
- bevers (antwoord=5)

Schrijf hier het juiste antwoord:

C =

.....

Weetje

vul het antwoord op deze vraag
in op de puntjeslijn

Wat doen ... in de winter? Een winterslaap houden!

Ze kruipen dan weg in een holletje, onder een boomstronk of een steen. Sommige houden hun winterslaap in de modder op de bodem van het water. Als het water hier niet zou zijn zou dit diertje hier niet kunnen leven en dat zou wel jammer zijn niet? Wil je hierover meer weten kijk dan achteraan in dit boekje voor extra info rond biodiversiteit.

Vreemd woord, vind je niet?



Kies op je gps waypoint 004.

>waypoints>004>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

4

Je ziet ten zuiden van je een hoge zomereik. (Gebruik je kompas om het zuiden te zoeken.)

Hoe hoog zou die boom zijn?
Meet de hoogte van deze boom

► uitleg hoogtemeting:

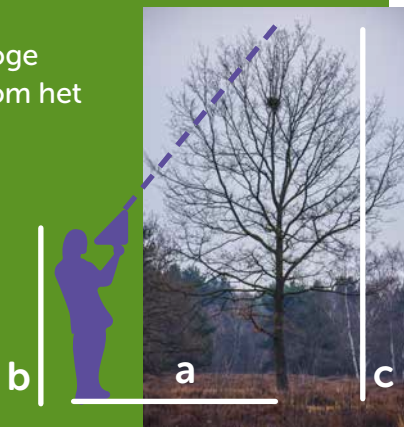
B is de eigen lengte, A de afstand tot de boom en C de hoogte van de boom. ($c=b+a$)

Is de boom:

minder dan 15m hoog = 15

Tussen 15 en 20m hoog = 20

Hoger dan 20m = 25



Schrijf hier het juiste antwoord:

D =

Spel

Zie je een nest in de boom? Of misschien zie je een nest in een andere boom. Hier leggen de vogels hun eieren zodat er in de lente weer nieuwe vogels uit hun ei komen. Zonder bomen zullen er dus ook weinig vogels zijn. Kijk exact een minuut naar de lucht en bomen. Hoeveel vogels zie je op 1 minuut tijd?

Kies op je gps waypoint 005 en wandel tot daar. Blijf wel op de paden.

>waypoints>005>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

5

Kijk even in het rond. Zie je ergens een houten paal met een rood nummer op? Welke nummer staat er op deze paal?

Schrijf hier het juiste antwoord:

E =

Spel

Zoek een tak en maak hier een mooie zandtekening. Gebruik je fantasie.

Kies op je gps waypoint 006 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>006>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

6

Zoek tussen de dode bladeren naar kriebeldiertjes. Probeer de naam van de kriebeldiertjes te zoeken op de zoekkaart. Probeer een mier te vangen en stop die in het loepotje. Plaats het deksel er op en kijk door het vergrootglas in het deksel. Hoeveel poten heeft een mier? Laat de mier vrij en steek je loepotje terug in de rugzak.



Schrijf hier het juiste antwoord:

F =

Indien je geen mier vindt, kijk dan eens op de zoekkaart. Zoek de mier en tel de poten.
Tip: tel alleen de poten en geen voelsprietten!

Spel

Misschien kom je onderweg nog wel leuke diertjes tegen om te bekijken. Achteraan in dit boekje vind je een kader waardat je de namen kan opschrijven van alle kriebeldiertjes die je tegenkomt.

Weetje

Mieren zijn eigenlijk ook een soort landbouwers. Ze zuigen graag de zoete afscheiding (honingdauw) van bladluizen op. In ruil daarvoor beschermen ze de bladluizen tegen vijanden. Zo zie je maar dat sommige beestjes elkaar nodig hebben om te overleven. Lijkt wat op een boer die zijn koeien verzorgt in ruil voor melk, niet?



Kies op je gps waypoint 007 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>007>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

7

Op deze plaats zie je heel wat lange grassen staan: dit is pijpenstrootje. Hoe herken je het? Welke van deze twee omschrijvingen is juist?

- Bladeren zijn +/- 0,5 cm breed en staan onderaan de stengel. De stengel is glad (geen verdikkingen). Antwoord = 1
- Bladeren zijn +/- 10 cm breed en staan over de hele lengte van de stengel. De stengel is heeft verdikkingen. Antwoord = 2



Schrijf hier het juiste antwoord:

G =

.....

Spel

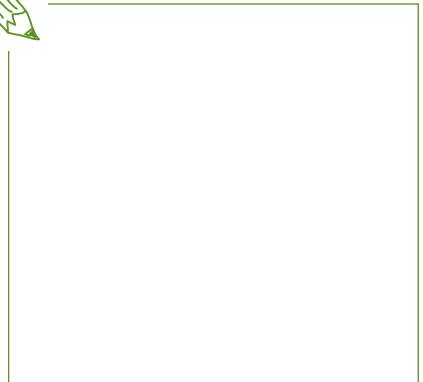
Iedereen van de groep mag één stengel plukken. Wie heeft de langste stengel van de groep? Je krijgt maar één poging!



Weetje

Bij vraag twee kwam je al te weten welke dieren werden ingeschakeld om het pijpenstrootje op te eten tussen de heide. Weet je het nog?

Teken hier het antwoord:





Kies op je gps waypoint 008 wandel verder naar waypoint 008. Blijf op de paden.
>waypoints>008>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

8

Dood hout is leven! Waarom hout laten liggen?

In het bos links van het wandelpad ligt veel dood hout. Dit blijft liggen. Wie maakt gebruik van dit dode hout (voor wie is dood hout dus nieuw leven)?
Let op: er zijn meerdere antwoorden, tel het aantal op.



- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| <input type="radio"/> Specht | <input type="radio"/> Mezen |
| <input type="radio"/> Zwammen | <input type="radio"/> Vissen |
| <input type="radio"/> zeehonden | <input type="radio"/> Eenden |
| <input type="radio"/> (korst)mossen | <input type="radio"/> Spinnen |
| <input type="radio"/> Kevers | <input type="radio"/> Bomen |

Schrijf hier het juiste antwoord:

H =



Kies op je gps waypoint 009 en wandel tot daar. Blijf wel op de paden.
>waypoints>009>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

9

Welke plant zie je hier vooral staan?

- Struikheide (antwoord=1)
- Dopheide (antwoord=2)
- Zonnedauw (antwoord=3)



Struikheide



Dopheide



Zonnedauw

Schrijf hier het juiste antwoord:

I =

Heb je ondertussen nog kriebeldiertjes gevonden? Misschien kan je op deze plek nog eens op zoek?



Kies op je gps waypoint 010 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>010>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

10

Zijn jullie echte professoren? We zullen onderzoeken hoe zuur het water is. Ken je iets heel zuur? Of iets dat helemaal niet zuur is? Neem het teststrookje om de zuurtegraad te meten (=pH-strookje). Neem het vast bij het pijltje. Het gekleurde vakje tussen cijfer 6 en 7 kan veranderen van kleur als je het in een vloeistof stopt. Stop het strookje 3 tellen in het water. Kijk nu naar de kleur van het vakje tussen cijfer 6 en 7 (het vakje zonder cijfer dus). Vergelijk dit vakje met de andere vakjes op het strookje. Met welk vakje komt de kleur overeen?

Met welk cijfer komt de kleur overeen.

- 1-2 = het water is heel zuur, zoals azijn of cola (antwoord=1)
- 4-5 = het water is licht zuur, zoals tomatensap (antwoord=4)
- 9-10 = het water is niet zuur, zoals zeepsop (antwoord=9)

Schrijf hier het juiste antwoord:

J =

Spel

In de rugzak vind je ook een potje met cola en zeepsop. Test met een teststrookje ook hoe zuur deze twee vloeistoffen zijn.

Waarom is dit nu belangrijk? Sommige waterdiertjes leven enkel graag in het lichtzure water. Zodat ze kunnen blijven leven op de Heide testen we het water en meten we de zuurtegraad. Denk maar weer eens aan de biodiversiteit.

Kies op je gps waypoint 011 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>011>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

11

Aan je rechterkant staat een uit de kluiten gewassen zomereik. Bekijk de bladeren. Vergelijk de bladrand met de tekeningen hieronder.

De Bladrand van de Zomereik is:

- Gaaf (antwoord=1)
- Gezaagd (antwoord=2)
- Gelobd (antwoord=3)



Schrijf hier het juiste antwoord:

K =

Weetje

Sommige bomen hebben we liever niet in het park. Dit zijn vaak exotische bomen. Deze bomen komen bijvoorbeeld van andere landen en verspreiden zich ontzettend snel. We moeten dus als mens opletten dat deze bomen niet overal beginnen te groeien omdat ze geen natuurlijke vijanden hebben. Hierdoor brengen deze bomen de biodiversiteit in het gevaar. De tuinman verwijdert daarom sommige jonge boompjes die niet huis horen op de Heide. Hier een aantal soorten die we verwijderen: Canadese populier en Amerikaanse eik.

Kies op je gps waypoint 012 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>012>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

12

Achter de bank staan enkele loofbomen (foto1).
We fotografeerden er twee (zie foto 2).

Kan jij deze twee bomen determineren met de zoekkaart en zo ontdekken welke boom het is?

- ▶ Beuk en kastanje: schrijf 6
- ▶ Berk en eik: schrijf 8
- ▶ Den en spar: schrijf 12



Foto 1



Foto 2

Schrijf hier het juiste antwoord:

L =

Spel

Neem de blinddoeken uit de zak. Eén iemand wordt geblinddoekt de andere niet. Degene die kan kijken brengt de geblinddoekte persoon naar een boom in de buurt en laat hem of haar aan deze boom voelen. Nadien wandel je terug naar de bank. Zet de blinddoek af. Kan de geblinddoekte persoon de boom terug vinden die hij of zij gevoeld heeft?

Kies op je gps waypoint 013 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>013>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

13

Hier heb je nog eens jouw loeppotje nodig! Steek een beetje zand in het loeppotje. Plaats het deksel op het potje en kijk door het vergrootglas in het deksel. Waarop lijken zandkorrels als je ze zo groot ziet?

- › bakstenen (antwoord=1)
- › bruine suiker (antwoord=2)
- › knikkers (antwoord=3)



Schrijf hier het juiste antwoord:

M =

Weetje

Als je goed kijkt, zie je tussen de korrels ook "diamantjes".

Weetje

Wist je dat zandzegge een wortelstok heeft en daarom in een rechte lijn in het zand gooit. Een wortelstok is een horizontale wortel die af toe weer omhoog buigt om een nieuwe plant te vormen. Zie je ze op de Heide?

Spel

Als jij een plant zou mogen bedenken. Welke zou dat dan zijn. Teken hem hier in het zand.

Kies op je gps waypoint 014 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>014>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl



14

Je komt nu bij enkele dennenbomen. Als je goed zoekt, vind je wel enkele afgefallen dennennaalden. Pas op dat je je niet vergist met grassprietten! Raap een dennennaald op en kijk er eens naar. De naalden van een den staan nooit alleen. Hoeveel naalden hangen er steeds samen aan elkaar? 2, 4 of 6?



Schrijf hier het juiste antwoord:

N =

.....

Spel

Hoeveel boomsoorten heb je ondertussen al gezien tijdens de wandeling?
Doe een gokje: ...

Weetje

De naalden van een spar (zoals onze kerstboom) staan steeds alleen. Zing allemaal samen het Kerstliedje:
"Oh SPARRENboom,
oh sparrenboom"



Kies op je gps waypoint 015 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>015>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

15 Je komt aan een knooppunt van het wandelnetwerk van Toerisme Provincie Antwerpen. Een netwerk van wandelpaden leid je door de Kempische Netevallei.

Maak de som van alle verschillende knooppunten die je aan de vier zijden van deze paal vindt. Deel dit door het aantal verschillende knooppunten die je op de vier zijden van deze paal samen telt.

De kaarten van de wandelknooppunten kan je kopen bij toerisme Nijlen in het diamantcentrum.



Schrijf hier het juiste antwoord:

○ =

Weetje

Heb je je al eens afgevraagd waarom er in de natuur voor mensen vaak wandelpaden en fietspaden bestaan? Wel de natuur is belangrijk voor de mens en wel om volgende redenen:

- het zorgt voor een betere luchtkwaliteit
- we kunnen er van genieten, in ontspannen en sporten.
- we kunnen er over leren.
- biodiversiteit (zie achteraan in het boekje voor meer info)
- ...

Kies op je gps waypoint 016 en wandel tot daar. Blijf op de paden.
>waypoints>016>ga>sluit kaart>kompas>volg de rode pijl

16

Hier zie je op het paaltje naast het pad een 'driehoekig' symbool.



Wat stelt dat symbool voor?

- › heuvel (antwoord=1)
- › joggingspad(antwoord=2)
- › piramide (antwoord=3)

Schrijf hier het juiste antwoord:

P =

Spel

loopwedstrijd. Bakken een stukje pad af van ongeveer 10/20 meter. Ga aan de start staan en lopen maar. Is je conditie goed in vorm? Misschien kan wel eens op de Heide komen joggen in de toekomst?

Geweldig, je bent bijna bij het eindpunt! Om te weten waar de schat ligt, moet je eerst al je resultaten in het kadertje op de volgende bladzijde noteren.



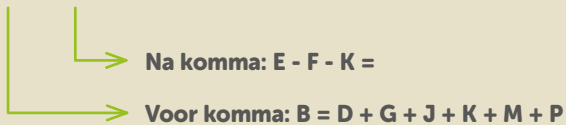
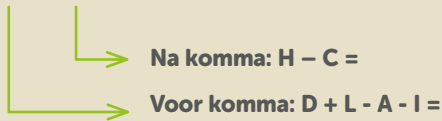
Schrijf je getallen over in volgend rooster:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

Om je laatste waypoint te vinden,
bereken je eerst de 6 ontbrekende cijfers!

Om je laatste waypoint te vinden, bereken je eerst de 6 ontbrekende cijfers!

N 51° 09' __ , _"



Deze bladzijde kan je gebruiken om te rekenen.





Naar de schat ...

Neem nu je gps. Klik in hoofdmenu op "**Waarheen**".

Klik dan op "**Coördinaten**". Je krijgt nu een schermje met bovenaan een coördinaat. Je moet nu de gegevens die je hiernaast gevonden hebt, ingeven in de gps.

Je hebt reeds N 51° 09´ maar de volgende drie cijfers zijn waarschijnlijk niet juist. Je gaat met het pijltje naar rechts tot je op het cijfer staat dat je wil aanpassen. Klik dan op het toetsenbordje op het cijfer dat je wil invullen. Automatisch verspringt het gekleurde vakje naar rechts en zo kan je elk cijfer aanpassen.

Vul ook de tweede lijn juist aan E 004° 37´ ...

Als je **code volledig aangepast** is, en je dus de juiste coördinaat hebt ingegeven, klik je op het **groene vinkje** ✓.

Sluit de kaart en open het kompas. Je ziet nu hoe ver je nog moet wandelen tot je je eindbestemming bereikt hebt. Als dit meer dan 1km is, is er iets fout gegaan. Tel dan alles nog eens opnieuw na. Wandel tot je je eindbestemming hebt bereikt.

TIP: Zoeken maar tot je de schat vindt ... egels verstoppen zich hier in de winter... **SUCCES!**

Neem één dingetje uit de schatkist, laat de rest liggen voor de volgende schattenzoekers! Dankjewel.



Maak een gekke selfie met heel je zoekteam. Een leuk aandenken aan de wandeling. Mail ons de foto of zet ze op onze facebookpagina!



Ken je de weg terug niet meer?

Kies op je gps waypoint "Dhoefoepdhei" en wandel tot daar. Waarheen>waypoints>DHOEFOEPDHEI>Ga>sluit kaart>kompas>-volg rode pijl

Hopelijk heb je genoten van de wandeling!
Breng je gps en de rest van het materiaal terug naar je ontleenpunt.

Tot ziens!

Kriebeldiertjeslijst



Wat is biodiversiteit?

Het woord 'biodiversiteit' kan je opsplitsen in twee woorden. 'Bio' betekent leven en 'diversiteit' betekent verscheidenheid. Dus biodiversiteit gaat over de verscheidenheid aan plant- en diersoorten die leven op aarde.

Maar waarom is biodiversiteit eigenlijk zo belangrijk?
Daar zijn verschillende redenen voor:

Ten eerste is het belangrijk voor de mens:

- ▶ We worden er gelukkig van: want wie wordt niet blij van fluitende vogels of fleurige bloemen?
- ▶ We halen al ons voedsel uit de natuur! Zonder verschillende dieren of planten zouden we dus verhongeren.
- ▶ Verschillende planten worden gebruikt om geneesmiddelen mee te maken. Ze genezen ons dus als we ziek zijn.
- ▶ Huizen worden gemaakt met hout, kleding met katoen en autobanden met rubber. Al de grondstoffen die de mens gebruikt komen rechtstreeks uit de natuur.
- ▶ Zonder hout, steenkool of aardolie kunnen we ons niet verwarmen, de natuur zorgt dus ook voor energie.

Ten tweede is het ook belangrijk voor de natuur:

- ▶ Koolstof, zuurstof en water zijn stoffen die de aarde nodig heeft. Die stoffen worden aangemaakt door de planten zelf!
- ▶ Bepaalde kleine diertjes, zoals de regenworm bijvoorbeeld, breken natuurlijk afval af zoals bladeren of dode dieren. Daardoor helpen ze de bodem mee vruchtbaar te houden.
- ▶ Andere dieren, zoals insecten of vogels zorgen voor het bestuiven van bloemen. Zo blijven er genoeg mooie bloemen in de natuur.

Wie dit met een eigen gps wil doen:

- Waypoint 1

▶ N 51° 09' 25,3''
▶ E 004° 37' 46,7''

- Waypoint 2

▶ N 51° 09' 27,3''
▶ E 004° 37' 37,2''

- Waypoint 3

▶ N 51° 09' 33,9''
▶ E 004° 37' 48,7''

- Waypoint 4

▶ N 51° 09' 35,9''
▶ E 004° 37' 53,3''

Waypoint 5

▶ N 51° 09' 39,0''
▶ E 004° 37' 48,6''

- Waypoint 6

▶ N 51° 09' 43,6''
▶ E 004° 37' 53,3''

- Waypoint 7

▶ N 51° 09' 53,6''
▶ E 004° 38' 08,3''

- Waypoint 8

▶ N 51° 09' 56,5''
▶ E 004° 38' 16,8''

- Waypoint 9

▶ N 51° 09' 58,6''
▶ E 004° 38' 25,2''

- Waypoint 10

▶ N 51° 09' 48,9''
▶ E 004° 38' 09,3''

- Waypoint 11

▶ N 51° 09' 45,6''
▶ E 004° 38' 04,7''

- Waypoint 12

▶ N 51° 09' 40,3''
▶ E 004° 37' 55,2''

- Waypoint 13

▶ N 51° 09' 36,2''
▶ E 004° 37' 59,4''

- Waypoint 14

▶ N 51° 09' 32,0''
▶ E 004° 37' 55,8''

- Waypoint 15

▶ N 51° 09' 28,7''
▶ E 004° 37' 49,2''

- Waypoint 16

▶ N 51° 09' 25,7''
▶ E 004° 37' 46,5''

Dhoefoepdhei

▶ N 51° 09' 22,0''
▶ E 004° 37' 42,1''

Bronnen

<https://www.natura2000.vlaanderen.be/het-belang-voor-de-mens>, mei 2017.

<https://www.devroente.be>, mei 2017.

https://www.kuleuven.be/metaforum/docs/pdf/wg_12_n.pdf, mei 2017.

<https://www.ketnet.be/karrewiet/meer-weten/biodiversiteit/wat>, mei 2017.

PROVINCIAAL GROENDOMEIN KESSELE HEIDE

Vaerestraat 4

2560 Nijlen

T 03 360 52 00

kesselseheide@provincieantwerpen.be

