

Met de cache Meer Polder beleef je het heden en verleden van de Meerpolder. Het is een prachtige tocht van ca. 9 km die je lopend of met de fiets kunt doen.

Bij Zoetermeer ligt een polder die is heel bijzonder 400 honderd jaar oud alweer ooit een groot zoetwatermeer. Ruim 1000 jaar geleden woonden de eerste bewoners van Zoetermeer aan het Soetermeersche meer. Ze leefden van de visvangst en later ook van de landbouw. Om vee te laten grazen en graan te telen, ontgonnen ze stukje bij beetje het veenmoeras rondom het meer. Vanaf de 14e eeuw groeven de boeren steeds meer veen af voor de winning van turf. Ze ontwaterenden de drassige grond en legden kleine dijkjes aan. Hierdoor kwam het gebied lager te liggen dan het meer. Bij slecht weer sloeg het water over de kleine dijken.

Om een einde te maken aan deze gevaarlijke situatie, werd in maart 1614 besloten het meer droog te leggen. Om het meer werd een ringdijk met een ringvaart aangelegd. Via sluizen stond de ringvaart in verbinding met andere hoger gelegen wateren. Er werden ook 3 molens gebouwd, die achter elkaar stonden en een zgn. molengang vormden. De molens maalden met schepraders het meer langzaam leeg. En nu 400 jaar geleden, in maart 1616 was het meer geen meer meer, maar een polder: de Meerpolder.

De Meerpolder is in die 400 jaar vrijwel intact gebleven ondanks enige bebouwing, herverkaveling en oliewinning. Nog steeds wonen boeren langs de ringdijk die vee weiden en akkers bewerken. De polder vormt een groene buffer tussen de omringende steden en ligt op de rand van het Groene Hart. De ronde vorm van het oorspronkelijke meer is op de kaart herkenbaar.

DE CACHE MEER POLDER

Met de cache Meer Polder beleef je het heden en verleden van de Meerpolder. Het is een prachtige tocht van ca. 9 km die je lopend of met de fiets kunt doen. En niet alleen overdag, ook 's nachts als het pikkedonker is, kun je op zoek gaan. Je kunt je auto parkeren bij Snowworld: N52 04.174 E004 27.540.

De volgende attributen zul je zeker nodig hebben:

- ***natuurlijk een GPS (al dan niet in de vorm van een smartphone),***
- ***een meetlint/rolmaat van minimaal een meter,***
- ***een zaklamp (als je in het donker gaat),***
- ***een lege fles van 1.5 liter om water in te doen,***
- ***deze omschrijving.***

Goed. Op pad nu. We wensen je veel plezier.

1. Ga naar N52 04.284 E004 27.653. Hier zie je een informatiebord. Welke polder ligt ten noorden van je? A = het aantal letters van de naam.

2. Ga naar N52 04.254 E004 28.029. Hier heb je een vrij uitzicht over de Meerpolder. In de verte (als het licht is), kun je in het noorden de kerk van Stompwijk zien. Het leuke aan de Meerpolder is dat ie bijna rond is. Daardoor kunnen we eenvoudig de oppervlakte en de omtrek van de polder uitrekenen.

Daarvoor moet je de volgende dingen weten:

- De diameter van een cirkel (D) is de afstand tussen twee tegenover elkaar liggende punten op een cirkel. De straal van een cirkel (r) is de afstand van het midden van een cirkel naar de rand. De straal van een cirkel (r) is de helft van D.

- De oppervlakte van een cirkel is $3.14 (\text{Pi}) \times r^2$.

- De omtrek van een cirkel is $2 \times 3.14 \times r$

Nu je dit weet, en als je weet dat de andere kant van de cirkel (Stompwijk) ligt op: N52 05.673 E004 28.310, kun je wat gaan rekenen. Je kunt nu namelijk zelf de diameter van de polder berekenen en daarna ook de straal, de oppervlakte en de omtrek bepalen. Bepaal de diameter in kilometers!

B = 4 als de oppervlakte van de polder ligt tussen de 4 en 5 km² (400-500 ha)

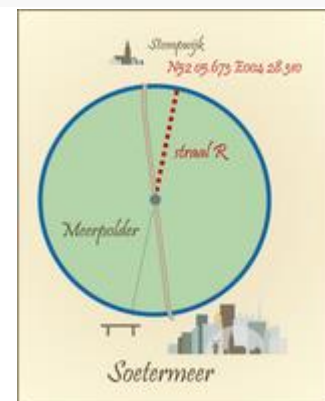
B = 5 als de oppervlakte van de polder ligt tussen de 5 en 6 km² (500-600 ha)

B = 6 als de oppervlakte van de polder ligt tussen de 6 en 7 km² (600-700 ha)

B = 7 als de oppervlakte van de polder ligt tussen de 7 en 8 km² (700-800 ha)

B = 8 als de oppervlakte van de polder ligt tussen de 8 en 9 km² (800-900 ha)

En heb je ook de omtrek berekend? Dan weet je hoever je nog ongeveer moet lopen (of kijk bovenaan deze pagina).



3. Ga naar N52 04.305 E004 28.757. Hier staat een informatiebord. Hier kun je ontdekken hoe oud de polder al is. C = het laatste cijfer van het jaar waarin de polder gereed was (er kavels werden verdeeld).

4.

Ga naar N52 04.483 E004 29.472. Hier vind je een peilschaal. Hierop kun je zien hoe hoog het waterpeil staat. Als je bij de peilschaal gaat staan, sta je nog een aardig eind onder zeeniveau. En daarom hebben we dus dijken nodig. $D = \text{Het hoogste getal} \times -10$ (je krijgt nu een getal tussen de 10 en 20).

5.

Ga naar N52 04.719 E004 29.813. De dijken van polders worden vaak begraasd. Hier grazen schapen. Wat is de kleur van de bles van deze schapen?

Bruin/beige: $E = 7$

of wit: $E = 6$

of zwart: $E = 8$.

Wandelaars: ga door het hekje. Fietzers: fiets door naar N52 04.834 E004 29.952 en ga vanaf hier te voet verder.

6.

Ga naar N52 04.[C+2][E][B+3] E004 29.[A-1][D-3]. Hier vind je een PVC-buis. In deze buis vind je S1. Om S1 te vinden, moet je maar even aan Hansje Brinker denken.

7.

Ga naar N52 05.238 E004 29.931. Hier vind je weer een peilschaal. De kans dat je verdrinkt als de zeedijken doorbreken is hier duidelijk kleiner dan bij het vorige peil. $F = \text{Het hoogste getal} \times -10$.

8.

Ga naar N52 05.310 E004 29.752. Hier zie je drie molens, een zgn. molendriegang. De polder is eigenlijk niets anders dan de bodem van een meer. De molens zorgden dat de polder droog viel (en bleef) door het water uit de polder te malen. Als wij je vertellen dat de afstand van het punt waar je nu staat (X) tot de eerste molen van de driegang precies 172 meter is, dan kun je zelf bepalen wat de afstand tussen de eerste en laatste molen van de driegang is.

Daarvoor moet je het volgende weten:

- Bij een driehoek met 1 rechte hoek geldt dat $a^2 + b^2 = c^2$ (de stelling van pythagoras).

Ofwel de som van de kwadraten van de lengten van de zijden die grenzen aan de rechte hoek is gelijk aan het kwadraat van de lengte van de schuine zijde.



G = 1 als de afstand tussen molen 1 en 3 ligt tussen de 190 en 220 meter

G = 2 als de afstand tussen molen 1 en 3 ligt tussen de 220 en 250 meter

G = 3 als de afstand tussen molen 1 en 3 ligt tussen de 250 en 280 meter

G = 4 als de afstand tussen molen 1 en 3 ligt tussen de 280 en 310 meter

G = 5 als de afstand tussen molen 1 en 3 ligt tussen de 310 en 340 meter

9.

Ga naar N52 05.418 E004 28.941. Hier vind je één van de oudste gebouwen van de polder. Deze paardenshuur is bijna net zo oud als de polder. Paarden waren erg belangrijk voor het transport. Dat ging vroeger niet zozeer over wegen, maar over vaarten en tochten. De paarden trokken de boten van A naar B. H = Het aantal originele muurankers (de twee brede ankers tellen niet mee) in de noordelijke muur.

10.

Ga naar N52 05.499 E004 28.469. Hier zie je een bordje van het fietsknooppuntennetwerk. Ga verder naar knooppunt 99 (ook als je wandelaar bent).

Tel hier het aantal knooppunten dat je tegenkomt als je een rondje Meerpolder doet. Knooppunt 99 telt ook mee. Dit is J.

11.

Ga nu naar N52 05.[J-G][H]0 E004 28.[H-5][J-F][G+F] (volg eerst even de bordjes naar knooppunt 25). Hier vind je een hek. Zoek hier twee inkepingen bovenop het hek. De afstand tussen deze twee inkepingen is toevallig precies gelijk aan het aantal meter dat de polder onder zeeniveau ligt.

S2 = de afstand tussen de twee inkepingen.

12.

Ga naar N52 05.344 E004 27.847. Hier vind je een rij knotwilgen. Loop naar de 17e knotwilg in de rij. Zoek hier in het water naar K. Je vindt K aan een ketting.

13.

Ga naar N52 05.196 E004 27.523. L = de afstand (in kilometers) tussen Zoetermeer en Zoeterwoude (volgens dit bord).

14.

Ga naar N52 05.[L]00 E004 27.[L+2][K+1]0. Zoek hier naar een PVC-buisje.

S3 = een van de cijfers op dit buisje. Welk cijfer?

15.

Ga naar N52 04.745 E004 27.325. Je verlaat nu de Meerpolder. M = het aantal planken dat je over moet 'om de polder uit te gaan'.

A	B	C	D	E	F
G	H	J	K	L	M
S1		S2		S3	

En nu naar de cache

De cache vind je op N52 04.((G+J)*M)-(D+E) E004 27.((B+L)*M)+(K+F).