

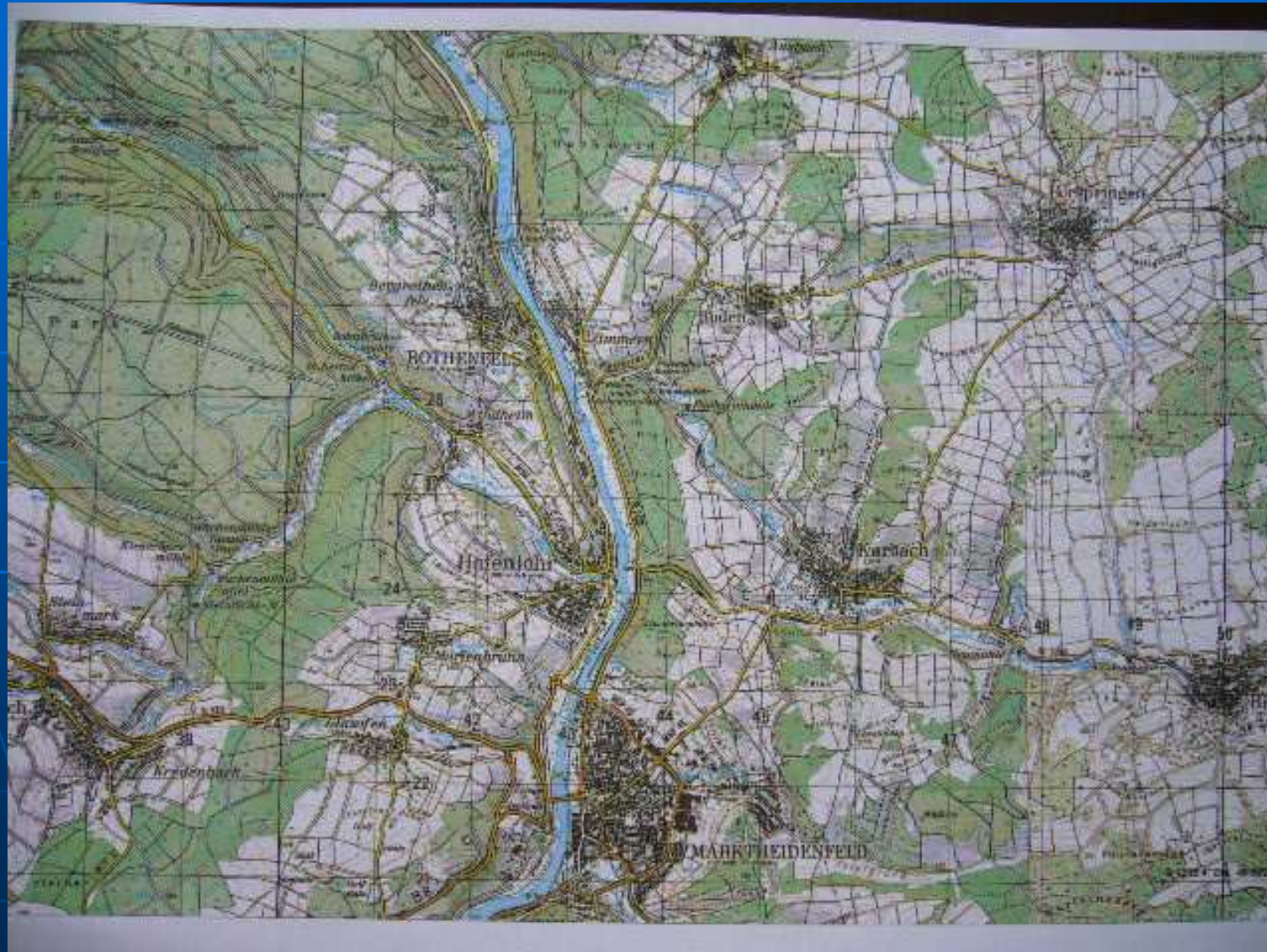
# Umgang mit Karte und Kompass



# Wie stelle ich die Himmelsrichtungen fest, bzw. womit?

- Moos an Bäumen (bei uns im Westen)
- Ausrichtung von alten Kirchen (Altar im Osten)
- Alte Friedhöfe (Grabsteine nach Osten)
- Trigometrische Punkte (TP im Süden)
- Sterne
- Sonnenstand/Vollmond + Analoguhr
- Sonne
- Karte
- Kompass

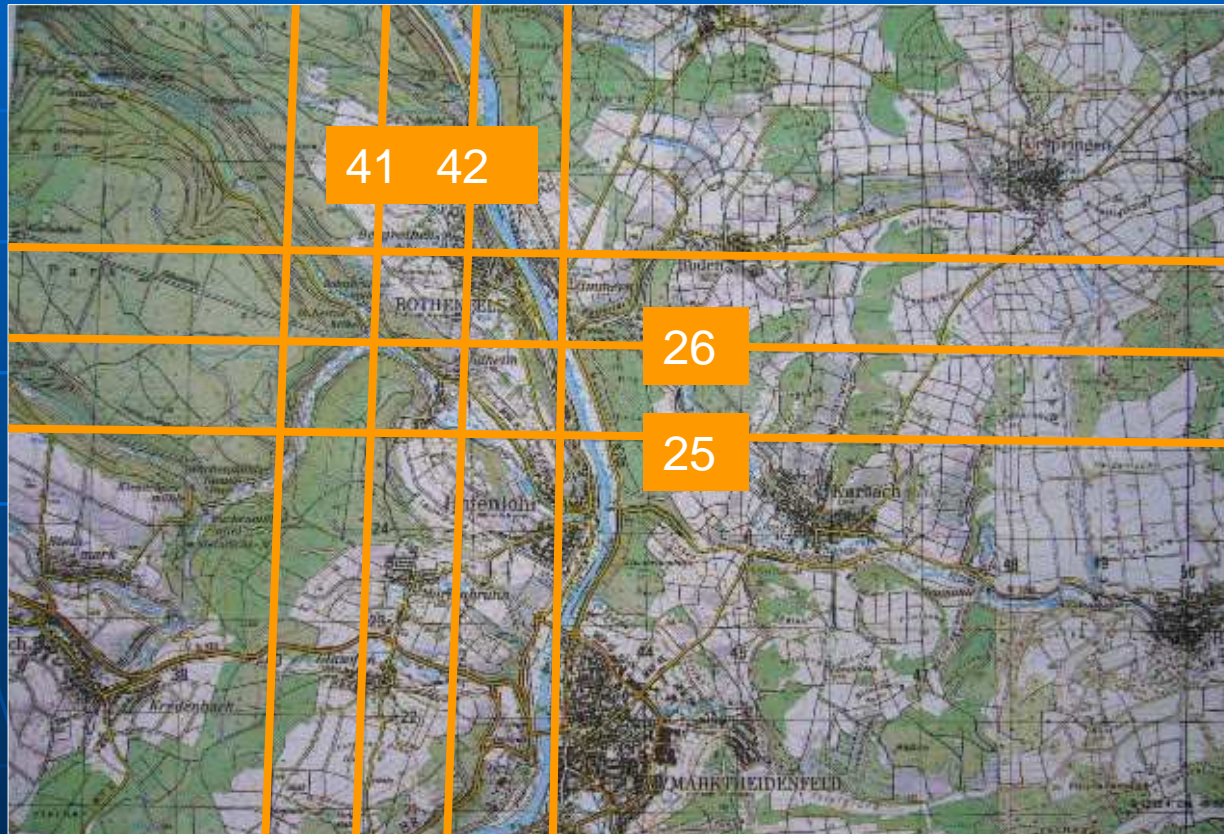
# Die Karte



# Was gibt es alles auf einer Karte?

- Orte
- Straßen
- Gewässer
- Vegetation
- Höhenunterschiede
- Zugleise
- Grenzen
- Hochspannungsleitungen
- Legende
- Maßstab
- Himmelsrichtungen
- Benennungen von Orten, Straßen...
- Besondere Punkte (Kirchen, Friedhöfe, JH...)
- Längen- & Breitengrade

# Das UTM Gitter (Universale Transformale Mercator- Projektion)



# UTM-Gitter

- Das UTM-Gitter ist eine Aufteilung der Karte in gleich große Abschnitte von  $1\text{km}^2$ ,  $100\text{km}^2$  bzw. noch größer. Es dient zur genauen Bestimmung von Punkten.
- Wir sind hier am Punkt 421 272.

# Der Kompass



# Marschkompasszahlen

- Der Kompass ist eingeteilt in 64 Marschkompasszahlen.
- Sie sind richtungweisend.
- Um mit ihnen eine Richtung zu bestimmen einfach die gewünschte Marschkompasszahl auf die Ablesemarke stellen und den Kompass einnorden. Dann in die gewiesene Richtung schauen, Zielpunkt suchen und loslaufen.

# Das Abdriften



# Schrittlänge und Abdriften

- Bevor man nach Marschzahl läuft sollte jeder mit Marschgepäck seine Schritte in einer bestimmten, vorab gemessenen Strecke zählen, z.B. 100m-Strecke am Sportplatz.
- Genauso sollte vorher eine Strecke mit geschlossenen Augen gelaufen werden, damit man weiß, in welche Richtung man abdriftet.

# Marschzahl nach Karte bestimmen

- Wenn man von einem bestimmten Startpunkt zu einem gewünschten Zielpunkt auf direktem Weg laufen möchte, dann bestimmt man am besten die Marschzahl dorthin.
- Man legt den Kompass mit dem Lineal auf Start- und Zielpunkt und stellt die West-Ost-Linie waagrecht.
- Die Marschzahl ist dann bei der Ablesemarke zu erkennen.

So und jetzt...

...viel Spaß beim Verlaufen!!