

Orientierungslauf



Material :

- Eine Orientierungskarte
- Eine Kontrollkarte (kleine farbige Karte)

Ziel des Spieles :

Der Orientierungslauf ist ein individueller Lauf gegen die Zeit auf abwechslungsreichem Gelände. Der Parcours ist mit Posten versehen, die man in der richtigen Reihenfolge mit Hilfe einer Karte finden muss. Die Wahl der Wege ist Ihnen dabei überlassen. Unser Parcours hat 10 fixe Posten (kleine Schilder aus Holz, rot und weiß mit Nummern vorgesehen, siehe Bild). Diese Schilder befinden sich auf Holzpfählen (nicht entfernen!). Auf diesen Pfählen befindet sich auch eine Stempelzange mit denen Sie Löcher in ihre Kontrollkarte stechen (jedes Lochmuster ist anders). Ziel des Spieles ist alle Posten finden.

Erklärung der Symbolen Ihrer Orientierungslaufkarte :

- Maßstab :1/7500 = Maßstab der Karte: 1 cm auf der Karte sind 75 Meter in der Realität.
- Äquidistanz: 5 m = Die Höhenmeter zwischen den Höhenlinien betragen 5 m.
- Der Pfeil mit dem blauen N = Der Norden auf Ihrer Karte.
- **Rot** = Die Parcourssymbole
 - Das Dreieck = Start
 - Das doppelte Kreis = Ziel
 - Die nummerierten Kreise = Ort der Posten. Jeder Posten befindet sich genau in der Mitte des Kreises.
 - Die Linien, die alles verbinden = Luftlinie zwischen den Posten (der kürzeste Weg aber meistens nicht begehbar)
- **Blau** = Gewässer und Moorgebiet
 - Großer Fleck oben auf der Karte = Der See von Bütgenbach
 - Das kleine U in der Mitte von Posten 5 = eine Quelle
 - Die Linien = Bäche
- **Weiß** = Der Wald (alles frei, man kann querfeldein durchlaufen)
- **Grün** = Vegetation
 - Linien = Vegetation auf dem Boden, schwieriger Querfeldein zu laufen
 - Alles Grün = Viel Vegetation (unmöglich querfeldein zu laufen)
 - Kreise = Bemerkenswerte Bäume (Nadel oder Laub; Groß; schief)
- **Gelb** = Wiesen, Felder, Lichtungen (gelbe Wolke im Wald)
 - Dicke Linie umrandet mit schwarzen Punkten = Feuerschneise

- **Braun** =
 - V = Loch
 - U = kleine Senke
 - Punkt = kleiner Hügel
 - Linie mit kleinen diagonalen Strichen = Böschung
 - Dünne Linien auf der ganzen Karte = Höhenmeter
 - Dicke Linie umrandet von schwarzen Linien = Straße
- **Schwarz** = Alles was vom Menschen gebaut ist
 - Vierecke im Zentrum Worriken = Gebäude
 - Durchgehende Linien = noch befahrbare Waldwege
 - Große gestrichelte Linien = Waldpfade
 - X = Baumstümpfe
 - O = Gegenstände wie Bänke, Mülleimer, Schilder
 - Linien mit kleinen diagonalen Strichen = Zäune
 - Dicke Linie = Ravel

Wie orientiert man die Karte :

Halten Sie Ihre Karte flach. Suchen Sie auf Ihrer Karte nach ihrem exakten Standort. Danach schauen Sie um sich herum und sehen sie sich genau die Wege, Gebäude, den See an. Dann suchen Sie auf der Karte nach diesen Sachen und drehen sie die Karte bis alles genau wie in der Realität ist. Zum Schluss schauen Sie sich genau an wo Sie hinwollen und die Wege, die Sie nehmen müssen. Achtung : Wenn Sie die Richtung wechseln, müssen Sie ihre Karte dementsprechend in der Hand drehen, sodass Diese immer der Realität entspricht.

Letzte kleine Empfehlung :

Passen Sie an der Straße auf, die Autos fahren da sehr schnell !

Viel Spaß

Das Worriken Team