

Immer auf dem richtigen Weg

Wo ihr Karte und Kompass anwendet, fängt das Abenteuer an. Es gibt auch elektronische Hilfen, die den Weg anzeigen können. Aber was passiert, wenn auf der Wanderung im Wald der Akku leer ist? Oder das Gerät keinen Empfang hat? Jede Wölflingsmeute sollte also einen Kompass und eine Karte dabei haben, wenn sie unterwegs ist. Doch wie geht man damit um?

Wie funktioniert ein Kompass?

Ein Kompass zeigt die Himmelsrichtungen an: Norden, Osten, Süden, Westen. Wenn ihr euren Standort wisst, könnt ihr mithilfe einer Karte euren Weg bestimmen.

Wo ist Norden?

Klappt den Kompass auf und haltet ihn vor die Brust. Wartet bis die Nadel sich beruhigt hat. Dreht das Gehäuse des Kompasses vorsichtig, bis die Angabe Norden mit der Richtung, in die die Nadel zeigt, übereinstimmt. Denn die Nadel zeigt immer Richtung Norden.



„Einnorden“ der Karte

Einnorden bedeutet, die Karte so auszurichten, dass ihre Himmelsrichtungen mit den echten übereinstimmen.

Legt die Karte auf den Boden oder einen Tisch. Am oberen Rand der Karte ist fast immer Norden. (Meist gibt es auf

der Karte auch eine Angabe zu den Himmelsrichtungen.)

Dreht die Karte so, dass die Kompassnadel zum oberen Kartenrand, also nach Norden zeigt.

Illustrationen: Designed by Freepik

Karte und Kompass richtig ausprobieren!

Es gibt bestimmt eine Karte von eurer Gegend oder dem umliegenden Wald. Damit könnt ihr üben.

Probierideen:

1

Geht vor euer Gemeindehaus. Schreibt alle Gegenstände und Gebäude auf, die ihr seht.

Wer noch mehr finden möchte, schreibt auf, was in Richtung Nord-Osten, Süd-Osten, Süd-Westen und Nord-Westen zu sehen ist.

Beispiel: Im Westen steht der Kirchturm. Im Osten ist die Kita.

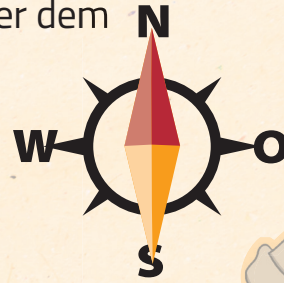
2

Sucht euch eine Karte von eurer Umgebung und richtet sie nach Norden aus. Nehmt euren Trupp-Raum als Mittelpunkt und legt den Kompass darauf. In welchen Himmelsrichtungen wohnt ihr?

Beispiel:
Mia wohnt Richtung Süden.
Can wohnt zwischen Norden und Osten, also Richtung Nord-Osten.

TIPP:

Ihr wollt mit eurer Meute einmal in unbekanntem Gelände mit Kompass und Karte laufen? Dann nehmt an einem Orientierungslauf teil. Dort erhaltet ihr eine Karte mit Punkten, die ihr anlaufen könnt. Oder ihr gestaltet in eurem Stamm einen eigenen Orientierungslauf. Schlagt das auf der nächsten Stammesversammlung einmal vor.



Norden

Osten

Süden

Westen



3

Nutzt den Kompass, um kleine Verstecke zu finden. Dazu müsst ihr einen Punkt auf eurem Gemeindegelände als Startpunkt markieren. Teilt euch dann in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe versteckt einen Gegenstand auf dem Gelände und beschreibt den Ort mithilfe von Schritten und den Himmelsrichtungen.

Beispiel:
Das Abenteurer-Rudel hat eine kleine Box versteckt. Dafür ist sie vom Startpunkt 15 Schritte Richtung Norden gegangen und dann 5 Schritte Richtung Nord-Osten. Das Seefahrer-Rudel erhält folgenden Zettel:

15 Schritte → Norden
dann
5 Schritte → Nord-Osten