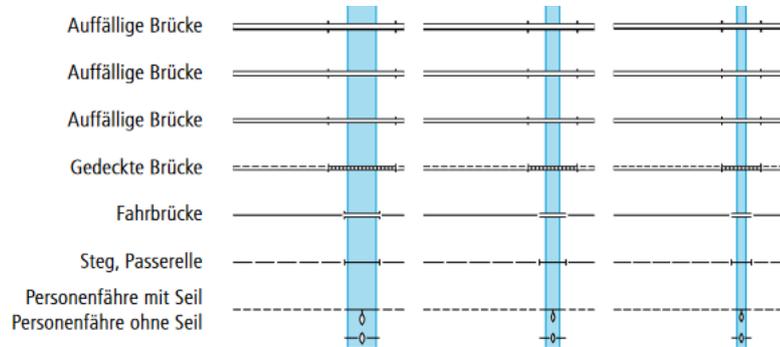


ORIENTIEREN 1. Beweis

Karten Signaturen:

1. Kl.-Strasse (mind. 6 m breit)
2. Kl.-Strasse (mind. 4 m breit)
- Quartierstrasse (mind. 4 m breit)
3. Kl.-Strasse (mind. 2,8 m breit)
4. Kl., Fahrweg (mind. 1,8 m breit)
5. Kl., Feld-, Wald-, Veloweg
6. Kl., Fussweg



Vegetation



Zwei der wichtigsten dinge, um eine Karte zu lesen sind Strassen und Vegetation (Wald, einzelne Bäume)

Strassen sind in verschiedene Klassen unterteilt. Dadurch erkennt man in was für einem Zustand die Strasse ist. Im Beispiel oben sieht man ebenfalls wie die Strasse aussieht wenn eine Brücke vorhanden ist.

Wälder, Bäume und Büsche sind immer Grün auf einer Karte. Also nicht verwirren lassen das sind keine Wiesen. Verschiedene Baumarten werden auf der Landkarte nicht unterschieden.

Waldläuferzeichen:



Geradeaus



Wendet euch nach rechts



Weggabelung



Wegende / Falscher Weg



Spielende / Bin nach hause gegangen



Freunde / Spielende / Ende der Botschaft



Feinde / Beginn des Spiels / Anfang der Botschaft



Briefbotschaft



Lagerplatz in dieser Richtung



Trinkwasser



Badestelle

Waldläuferzeichen kannst du verwenden, um jemandem Richtungs- oder Hinweismeldungen am Wegrand zu hinterlassen. Zum Beispiel bei Geländespielen oder Postenläufen. Leider musst du damit rechnen, dass sie kaputt gehen.

Verwende, um die Umwelt zu schonen Naturmaterial (Äste, Blätter, Gräser, Hölzchen, Sägemehl, Steine). Je nach Wetter eignet sich das eine oder andere Material besser. Wenn du die Zeichen an den Wegrand legst, werden sie weniger zerstört. Falls du die Zeichen in einem dichten Wald legst, achte darauf kurze Abstände zwischen den Zeichen zu machen.