

Kompass-Kroki («Azimutieren»)

Aufgabe:

- Ihr habt 5 Sequenzen mit Richtungsangaben (Az, Azimut in ° «Grad») und Distanzangaben (Di, «Einheiten»)

Sequenz 1		Sequenz 2		Sequenz 3		Sequenz 4		Sequenz 5	
Az	Dist	Az	Dist	Az	Dist	Az	Dist	Az	Dist
90°	20	0°	40	0°	40	0°	40	315°	14
180°	30	90°	20	135°	14	180°	20	0°	20
225°	14	270°	20	45°	14	45°	28	45°	14
315°	14	180°	20	180°	40	225°	28	90°	20
0°	10	90°	20	90°	10	135°	28	135°	14
180°	10	270°	20			90°	20	180°	20
135°	14	180°	20					225°	14
90°	20	90°	20					270°	5
		90°	10					0°	15
								90°	10
								0°	10
								270°	10
								0°	15
								270°	10
								180°	15
								270°	10
								180°	10
								90°	10
								180°	15
								270°	10

- Wählt für den Anfang eine Sequenz aus und versucht, die Linien in der richtigen Länge in die richtige Richtung zu ziehen (s. Beispiel). (Die letzte Richtungsangabe in jeder Spalte braucht ihr nur, wenn ihr alles aneinanderhängen wollt.)
- Macht ein Foto vom Ergebnis. Wenn ihr wollt, könnt ihr es ans JS-Seki oder an Caprea senden 😊

Technik:

Das Azimut ist der Winkel zwischen der Nordrichtung (Kompass-Nord) und deiner Marschrichtung.

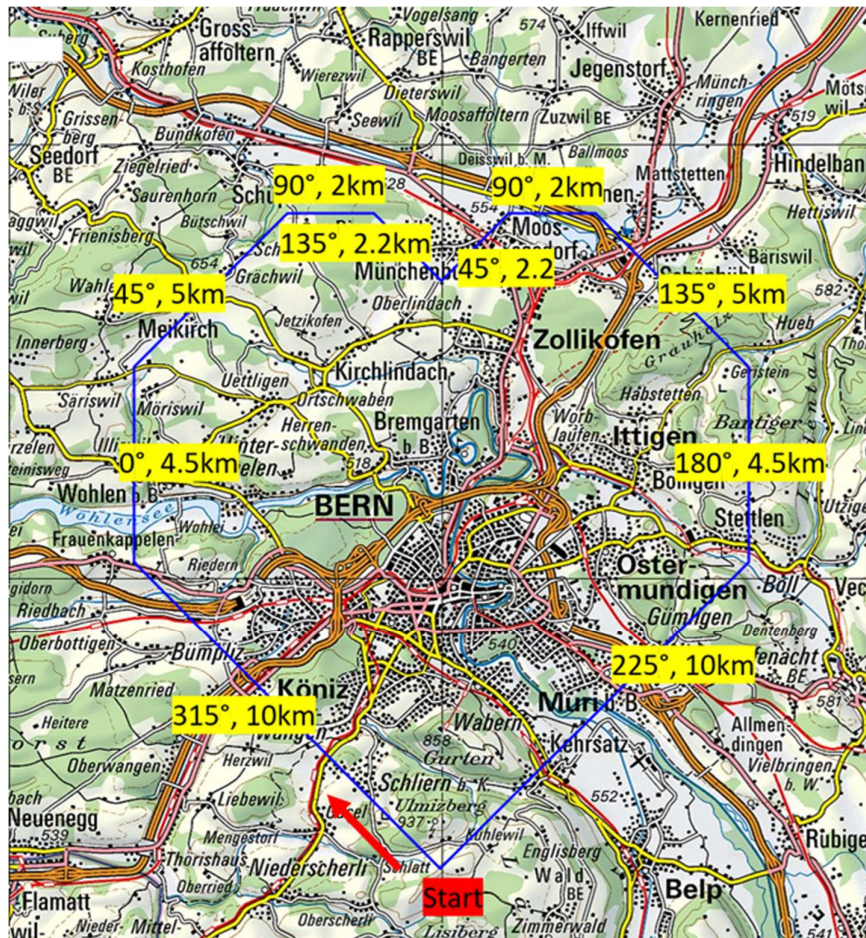
Hilfe dazu gibt's hier:

- KuK S.51/52
- <https://www.jugendundsport.ch/de/sportarten/lagersport-trekking-uebersicht.html#dokumente>
Merkblatt: Orientierung (Kapitel «Kompass»)
- Bei euren LeiterInnen/KursleiterInnen 😊

Varianten:

- Teilt die Sequenzen untereinander auf und fügt das Resultat zusammen, dann hat die Einzelperson nicht alle Arbeit allein.
- Wählt eine Grösseneinheit, die für euch passt (zB. 1 Smarties = 1 Einheit, 100 m = 1 Einheit oder 10 Schritte = 1 Einheit, alles durch 10/100/... dividieren oder multiplizieren geht natürlich auch)
- Wenn ihr das Kroki auf einer Landkarte aufgezeichnet habt, könnt ihr es in der «echten Welt» ablaufen, ab-rennen oder ab-fahren. Zeichnet eure Route mit einem Tracker auf (Handy/GPS).
- Anstatt das Kroki zuhause vorzubereiten, könnt ihr auch gleich draussen starten: Lasst über euer Handy/GPS ein Tracker-Programm laufen, das eure Route aufzeichnet. Mit dem Kompass bestimmt ihr die Richtung gleich vor Ort. Sucht euch dafür ein offenes Gelände (Achtung: Je nach gewählter Grösseneinheit und Gelände können euch Hindernisse zB. Gebäude, Gewässer,... in die Quere kommen. Um-Peilen macht hier nicht so Sinn, denn es würde euer End-Bild verändern.)
- Kreiert selbst ein Kompass-Kroki und lasst es andere ablaufen und tracken.

Beispiel



Azimut	Distanz
315°	10
0°	4.5
45°	5
90°	2
135°	2.2
45°	2.2
90°	2
135°	5
180°	4.5
225°	10