

## Sessioun: Orientatioun mat Wëllefcher

### Zil:

Bei der Orientatioun ass eis folgendes wichteg:

D'Wëllefcher sollen di 4 Himmelsrichtunge weise kënnen a lénks a riets  
ënnerscheede kënnen.

Si sollen de Wee op enger Kaart erëmfanne kënnen.

### Oflaf vun der Sessioun:

#### 1. Atelier Kompass (+- 15 Min.):

All Kandidat kritt Material fir e Kompass ze bastelen.

Dobäi schwäetze mer driwwer:

- Virwat brauch een e Kompass? (d'Kaart nom Norden ausrichten, sech allgemeng orientéiere kënnen, ...)
- Wat sinn déi 4 Himmelsrichtungen? (Nie ohne Seife waschen!)
- Et kann ee sech och ouni Kompass mat Hëllef vun der Sonn orientéieren:  
Im Osten geht die Sonne auf,  
im Süden hat sie Mittagslauf,  
im Westen wird sie untergeh'n,  
im Norden ist sie nie zu seh'n.
- Wat fir Orientierungspunkten huet ee soss nach ouni Kompass?:
  - Tiern vun ale Kierchen sinn no Westen gebaut an den Altar no Osten
  - Bei Beem ass de Moos op der nordwestlecher Säit ze fannen. Do sinn och oft d'Äscht méi kuerz an duerch d'Loft och méi zerzaust.
  - Nolebeem hunn oft méi Harz op der s'dlecher Säit.
  - Seejomessekéip sinn ëmmer südlech vu Beem, Sträicher oder Hecken.

*Material: Fixfeierkëscht mat enger Punaise, enger Kompassnol an enger Wandrous fir dranzepeschen*

#### 2. Atelier Schatzkaart erstellen (+- 20 Min.):

All Grupp soll lo eng Schatzkaart erstellen, andeems si folgend Komponenten mat dran hunn:

- een Deel Foto (3 max.)
- een Deel geschriwwe Weebeschreibung (mat souvill Schrëtt an Himmelsrichtungen)
- een Deel Pistenzeechen
- een Deel Kaart opmolen (wäiss Blad)

*Material: 4 Polaroid-Fotoapparater + Filmer, 20 wäiss Blieder, 12 Bic'er, Faarwen, 4 Klemm-brieder, Plastik-Houssen, e Schatz (Deko fir d'Fixfeierkëscht???)*

### 3. **Atelier Schatz sichen (+- 10 Min.):**

D'Gruppen tauschen elo hier Schatzkaarten ënnerteneen a maache sech op d'Sich nom Schatz, dee verstoppt gi wor.

Allgemeng Infos zu Kaarten:

- et gi vill verschidden Zorte Kaarten; mat Wëllefcher sinn déi topografesch Kaarten nach schwéier, mä Pläng vum Duerf oder der Stad sinn awer flott fir d'Wëllefcher.

### 4. **Oppe Ronn**

**Wat ass elo äer Meenung zu deene verschiddene Méiglechkeeten e Wee virzebreeden oder aneren matzedeele?**

**→ fir eis eng Checklëscht opstellen, wéi zum Beispill de Wëllef e wäisst Blad vläit net duergeet, mee si brauchen Orientéierungspunkten**

Fro : Wat maach dir an de Ruddelen zum Thema Orientéierung ?

Folgendes losse mir erafléissen :

Virun allem bei den Avex an hierem Grupp nofroen, wat erwünscht ass, wat d'Wëllef wësse sollen.

Wichtig ass et d'Wëllefcher lues a lues un d'Orientatioun erun ze féieren. Dobäi kann een flott a klengen Atelier'en schaffen, je no Erfahrung vun de Kanner.

D'Thema Orientatioun soll regelméisseg am Joer agebaut ginn, net nëmmen alles an enger Versammlung. Et kann een e flotten Komet/Trail mat enger Sortie draus maachen. Fir d'éischt léiert een d'Kanner Orientatioun am Raum, duerno baussen an enger Géigend déi si kennen.

Flott Ideeën sinn, jee no Niveau vun de Kanner:

Fotosrallye, Weebeschreibungen, Spueren sichen a Spueren leeën.

Orientatioun mat Hëllef vun enger Kaart kennt an enger zweeter Etapp.

Et kann een de Kanner Kaarten oder Pläng vun hirem Duerf oder hirer Ëmgéigend an de Grapp ginn, zesummen mat hinnen e Wee goen, Weeër sichen, Weeër ënnerwee selwer erëmfannen an opzeechnen. D'Kanner sollen wichteg Symboler op der Kaart kennen an erëmfanne.

Héichtelinnen sinn fir fortgeschrattene Wëllefcher a ginn bei méi grouse Kanner mat e bëssen Erfahrung erklärt.

## Méiglech Spiller zum Thema Orientatioun

- Kaz a Maus → mee am plaz ze soen „dréien“ gëtt eng Himmelsrichtung gesot
- D’Kandidaten stellen sech zu 2 an 2 beieneen. Ee vun deenen 2 huet d’Aan verbonnen. Deen anere guidéiert säi „Blannen“ op eng bestëmmte Plaz a muss laanscht e puer Hindernisser déi um Wee stinn. Dee Blanne gëtt guidéiert andeems deen aneren him seet a wéi eng Richtung hie soll goen, also Norden ass z.B. riichtaus, Süden ass hannerzeg goen, Osten ass no lénks, Westen no riets. Wichtig! Et dierf een sech beim Spill net dréien, mee wann een no Osten soll goen, muss ee säitlech goen, soss verléiert een séier d’Orientéierung.
- Huelt de Plang vun äerem Sall, Chalet, Duerf, ... an engem erkennbarem Moossstab. Dorop molt dir e Raster drop. Lo hu dir zum Beispill Felder vun A1 bis G8. D’Wëllef sollen elo zum Beispill am F7 en Hinweis sichen. Vun do aus ginn si an dat nächst Feld geschéckt asw. Respektiv, all Wëllefchen gëtt op een anert Feld geschéckt, fir do e Puzzlesteck ze sichen. Herno gett dann de ganze Puzzle mat allen Stecker am Grupp geléist.

**!! Déi letzebuergesch topografesch Kaarten fannt dir op: [map.geoportail.lu](http://map.geoportail.lu) !!**

## Zousätzlech theoretesch Informatiounen:

### D’Landkaart

... ass engt verklengert, platt an erklärent Bild vun der richteger Landschaft. D’Verklengerung hängk vum Moossstab of. D’Erklärungen kritt een duerch di verschidden Zeechen a Symboler (an der Legend) an duerch d’Beschrëftung.

#### **1. Moossstab**

Wat de Moossstab méi grouss ass (d.h. di Zuel hannert dem Doppelpunkt méi kleng), wat méi Eenzelheeten op der Kaart agezeechent sinn. De Moossstab weist d’Verhältnis vun der Kaart zur Natur. Z.B. bedeit ee Moossstab 1 : 25000 (gelies eent zu fënnfanzwanzegdausend), dass een Zentimeter op der Kaart 25000 Zentimeter an der Natur entsprechen, d.h. 250 m. Also wann eng Streck op der Kaart 7 cm laang ass, sinn et a Wierklechkeet  $7 \bullet 25000 = 175000 \text{ cm} = 1750 \text{ m} = 1,750 \text{ km}$   
Sou kann een Distanzen mam Moossstab gutt ausrechnen

Typisch Moosstief: 1:500 000	2mm op der Kaart entsprechen 1km a Wierklechkeet
1:100 000	1cm op der Kaart entsprécht 1km a Wierklechkeet
1:50 000	2cm op der Kaart entsprechen 1km a Wierklechkeet
1:25 000	4cm op der Kaart entsprechen 1km a Wierklechkeet

## 2. Verschidden Type vu Kaarten

### Geographisch Kaarten:

Moosstaafsgerecht Distanzen, keng Héichten, keng Detailer vum Gelänn

Moosstaf : 1 : 1 000 000 oder méi kleng.

Dës Kaarte sinn net gëeegent fir sech an engem Gelänn erëmzefannen, mee nëmmen fir eng Iwwersiicht ze hunn oder wann ee wäit Distanze well zréckléen.

### Iwwersiichtskaarten:

Moosstaafsgerecht Distanzen, keng Héichten, wéineg Detailer vum Gelänn

Moosstaaf : 1 : 100 000 bis 1 : 1 000 000

Dës Kaarte sinn net gëeegent fir sech an engem Gelänn rëmzefannen, mee nëmmen fir eng Iwwersiicht ze hunn oder wann ee wäit Distanze well zréckléen.

### Topographesch Kaarten:

Moosstaafsgerecht, Héichte sinn duergestallt, vill Detailer vum Gelänn.

Grousse Moosstaf, sou dass och Fouss-, Feld- a Bëschweeër ze gesi sinn. Fir d'Orientéierung an d'Wandere sinn dës Kaarte gutt!

Moosstaf : 1 : 10 000 bis 1 : 100 000

## 3. Symboler:

D'Symboler sinn net am Moosstaf. Vill Objet'en (Stroossen, Brécken, Heiser, asw) mussen hirer Bedeitung no méi oder manner staark duergestallt ginn. D'Symboler sinn an der Legend erkläert.

### Oppassen :

D'Symboler sinn net op alle Kaarten di selwecht. Et huet also kee Wäert se hei ze weisen an auswenneg ze léieren. Et muss een ëmmer op där Kaart kucken, déi ee grad am Grapp huet.

D'Faarwen hu meeschtens di selwecht Bedeitung :

schwaarz : Bauwierker, Weeër, Schinnen

gréng : Je nodeem wat do wisst (z.B. Bëscher)

brong : Buedemformen, resp. Héichten

blo . Waasser, Flëss

rout, giel : dacks Stroossen

Wann d'Kaart scho méi al ass (puer Joer), kann et sinn dass d'Landschaft, d'Gebaier, d'Stroossen an d'Wéier sech verännert hunn, sou dass een sech net méi rëmfënnt.

## 4. Himmelsrichtungen:

Op de Kaarten ass Norden ëmmer uewen.

Bei eelere Stadpläng kann et awer virkommen, dass den Norden egal wou läit. Dann ass den Norden awer op der Kaart agezeechent. Also Plang ausserneefalen a kucken!

## 5. Héichtelinnen:

Héichtelinnen sinn imaginär Linnen, déi Punkten op der Kaart verbannen, déi op der selwechter Héicht leien (Héicht iwwer dem Mieresspiegel).

Wéi grouss den Héichtenënnerscheed tëscht zwou Linnen (Equidistance) ass, hänkt vu Kaart zu Kaart of. Bei de Lëtzebuurger Kaarten 1 : 20 000 sinn et normalerweis 5 Meter

Mat den Héichtelinnen kann een net nëmme feststelle, wéi héich ee bestëmmte Punkt ass, mee och wéi d'Gelänn ausgesäit.

D'Héicht vun de Linnen (ass bei all fënnefter Linn uginn) steet senkrecht zu de Linnen.

## 6. Forme vum Terrain :

Wéi géi een Terrain ass, erkennt een un der Form vun den Héichtelinnen an dorunner, wéi wäit se aussernee leien. Wat se méi no beienee sinn, wat den Terrain méi géi ass.

