











Kontrollkarte

Name						
13	14	15	16	17	18	Zielzeit
7	8	9	10	11	12	Startzeit
1	2	3	4	5	6	Gesamtzeit

○	Bitte laß diesen „Posten“ hängen!
	Die Schüler der ... Klasse der (des) Schule in danken für Dein (Ihr) Verständnis.
	

SYMBOLE für Orientierungsspiel bzw. Orientierungswandern

- | | | | |
|---|---|---|---------------------------------------|
|  | Postenstandort liegt im
Kreiszentrum |  | OL-Kärtchen (numeriert von 1 bis 100) |
|  | Start |  | OL-Posten (Code-Nummer nicht nötig) |
|  | Ziel |  | OL-Posten (Code-Nummer wichtig) |
|  | OL-Kärtchen |  | Kontrollzange |
| | |  | Abrißkarten (siehe Muster Seite ...) |

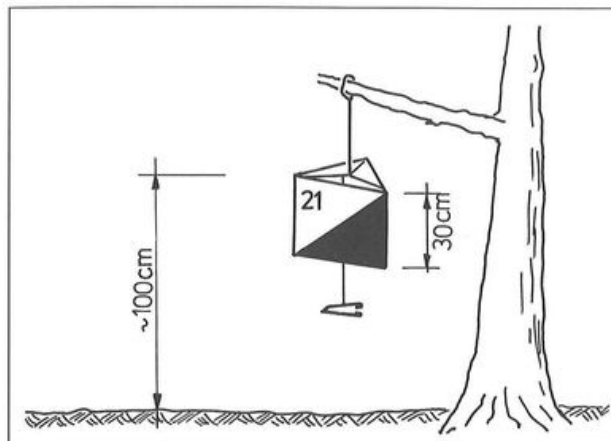
Hilfsmittel für die Durchführung von Orientierungsaufgaben

Der Posten (Kontrollpunkt)

Ein Postenschirm soll von allen Seiten sichtbar sein. Er ist daher in den Farben Rot (oder Orange) und Weiß gehalten (Dreiecksform der Farbflächen).

Der Kontroll-Code (Nummer oder Buchstabe) dient zur Identifikation des Standortes. Die Kontrollnummer auf dem Postenschirm muß mit der Kontrollnummer der Postenbeschreibung übereinstimmen.

Am Postenschirm ist schließlich noch eine Lochzange befestigt, mit der die Kontrollkarte an entsprechender Stelle gezwickt werden muß.

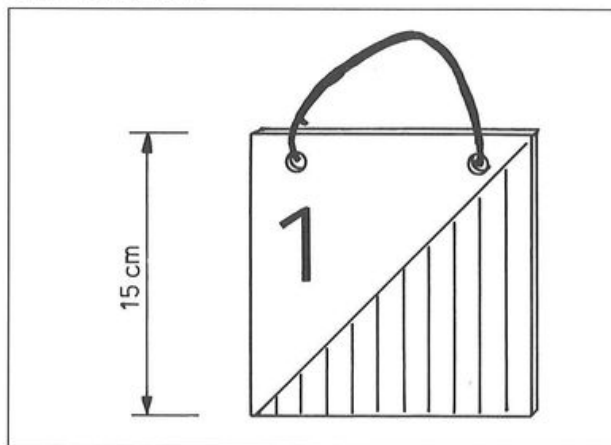


OL-Kärtchen

OL-Kärtchen sind eine einfache Möglichkeit der Postenmarkierung. Sie sollen aus einem strapazfähigen Blatt Papier (besser Karton!) bestehen. Die Größe des Kärtchens sollte etwa 15×15 cm sein. Wieder erfolgt eine Markierung rot/weiß in Dreiecksflächen.

Entsprechend der Übung (siehe Orientierungsspiele) müssen die Kärtchen auch eine Numerierung haben. Eine am oberen Ende des Kärtchens befestigte Schnur hilft beim raschen Aufhängen im Gelände.

OL-Kärtchen



Kontrollkarte

Als Beweis, daß der richtige Posten gefunden wurde, wird mittels Lochzange eine Kontrollkarte (Kopiermuster im Anhang) „gezwickt“.

Dabei muß die Reihenfolge der anzulauenden Posten (sie ist durch den Wettkampfablauf oder die Spielregeln vorgegeben) mit der auf der Kontrollkarte vorgegebenen Reihenfolge übereinstimmen.

Bezugsquellen für OL-Hilfsmittel

Die für OL-Bewerbe bzw. Orientierungsspiele notwendige Spezialausrüstung wie Postenschirme (30×30 oder 15×15), Lochzangen, OL-Kärtchen und OL-Kompassse können bei folgenden Adressen bestellt werden:

SILVA Austria

Welte Handelsgesellschaft
Kaiser-Franz-Josef-Straße 21
A-6890 Lustenau, Tel. 0 55 77/64 01

BENZ-Turn- und -Sportgeräte

Achstraße 46
A-6922 Wolfurt, Tel. 0 55 74/31 4 14

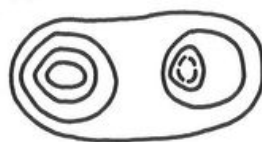
Höhenlinienbild

Welches Höhenlinienbild paßt zu welchem Schnitt?
Setze zu jedem Buchstaben die entsprechende Ziffer.

A



B



C



D



E



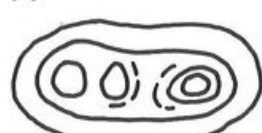
F



G



H



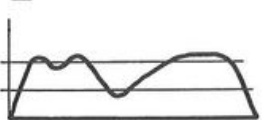
I



1



2



3



4



5



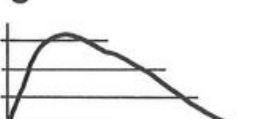
6



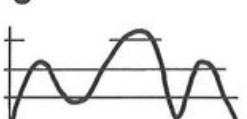
7



8



9



A

B

C

D

E

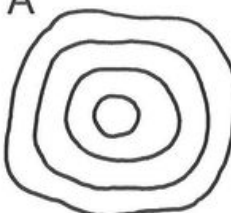









F

G

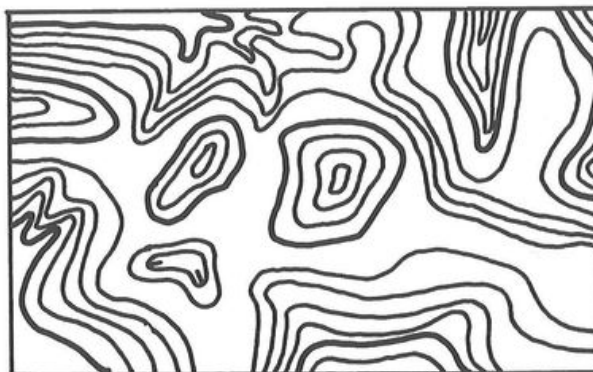
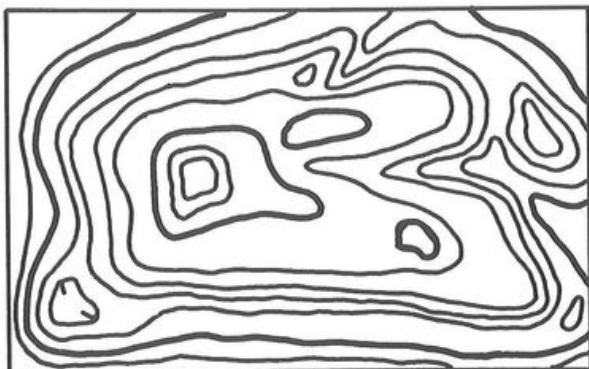
H

I

Welche Geländeform paßt zu welcher Beschreibung?
Setze den richtigen Buchstaben ins Leerfeld.

A 	B 	Der Hügel fällt auf der Westseite steil ab.	
		Von NW führt ein Graben auf den Hügel; im NE liegt eine Kuppe.	
C 	D 	Die westliche Kuppe auf dem Hügel ist höher.	
		Der Hügel fällt nach allen Seiten gleichmäßig ab.	
E 	F 	Der Hügel fällt gegen NE sanft ab.	
		Das Gelände ist stark kuppig; viele Kuppen und Mulden kann man finden.	
G 	H 	Der Hügel ist mit vielen Gräben durchsetzt. Am NW-Fuß des Hügels liegt eine Kuppe.	
		In der Mitte der gleich hohen Hügel liegt ein Sattel.	
I 	J 	Im NE-Teil des Hügels ist eine Terrasse.	
		Die SE-Kuppe auf dem Hügel ist etwas höher.	

Einige „knifflige“ Fragen zur Geländebeurteilung



Übungsblatt zur Geländebeurteilung

a) An jedem Höhenlinienbild durchzuführen:

- Markiere den jeweils höchsten (HP) bzw. tiefsten (TP) Punkt.
- Wie viele Meter ist der relative Höhenunterschied zwischen HP und TP? (Höhenlinienabstand 20 m) m
- Kennzeichne alle Erhebungen wie Hügel, Kuppen mit (H).
- Kennzeichne alle Vertiefungen wie Senken mit (S).
- Kennzeichne alle Rücken und Grate mit einer Linie (braun).
- Kennzeichne alle Gräben und Mulden mit einer Linie (blau).
- Routenwahl: Wie könnte ein ökonomischer Weg entlang der jeweiligen Bilddiagonalen verlaufen?
(Beachte Höhenunterschiede und Umwege!)

b) Partnerübung:

Jeder Schüler versucht, die 4 dargestellten Geländeformen zu beschreiben. (Reihenfolge frei wählbar!)

Ein anderer Schüler soll nun versuchen, die Beschreibung dem richtigen Höhenlinienbild zuzuordnen.

Kopiermuster für Abrißpunktekarte

Ziel – Belohnung durch Wertungspunkte für das Auffinden von OL-Posten

Arbeit für den Leiter:

- Muster kopieren
- Kopien zerschneiden
- Punktekarten lochen
- Schnur besorgen

Arbeit für Teilnehmer:

- Einzelne Punktekarten zusammenlegen
- 1 ganz unten – 15 zuoberst
- ?-Kärtchen an der gewünschten Position einordnen
- Die einzelnen Bündel mit Schnur zusammenbinden

Abrißpunktekarten können bei einer großen Zahl von Orientierungsspielen zum Einsatz kommen. Durch die Wertungspunkte ist ein zusätzlicher Anreiz zum Postensuchen gegeben.

?-Kärtchen kann folgende Bedeutung haben:

- Kein Punkt
- Von Lehrer gedachter Wert, der am Ende bekanntgegeben wird
- Wert wird nach jeder Runde festgelegt

15	14	13	12
11	10	9	8
7	6	5	4
3	2	1	?

POSTENBESCHREIBUNGSSPIEL			
Nr.	Postenbeschreibung	Zusatzinformation	Punkte
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
Name:		Rang:	Punkte:

POSTENNUMMERNJAGD												
Name:								Rang:		Punkte	z. B.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		5	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		10	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		8	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		2	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50		5	
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60		6	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70		3	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80		2	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90		8	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100		1	
		z. B. 50	Anzahl gefundener Kärtchen							+		50
		1	Anzahl falscher Kärtchen							-		10
		2 Min.	Zeitüberschreitung/Min.							-		10
			Gesamtpunkte									30

Punktevergabe: pro gefundenes Kärtchen 1 Punkt
 pro falsches Kärtchen 10 Punkte
 Zeitüberschreitung pro Minute 5 Punkte