

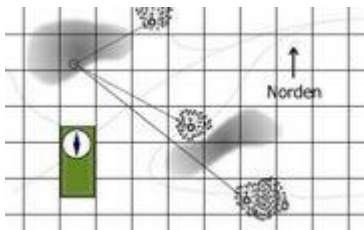
# Karte und Kompass

---

**Karte und Kompass** sind zwei Hilfsmittel zur Orientierung, mit der man im offenen Gelände sehr viel erreichen kann. Karte und Kompass sind damit auch geeignete Hilfsmittel für verschiedene Geländespiele und Aufgaben auf [Hajks](#). Der grundsätzliche Umgang mit Karte bzw. Kompass für sich sind in den Artikeln [Orientierung](#) und [Kompass](#) beschrieben, die entsprechenden Kenntnisse gelten hier als vorhanden.

## Einnorden

---



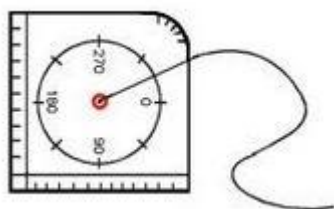
Karte einnorden

## Einnorden mit Kompass

Meistens ist es sinnvoll die Karte nach Norden auszurichten, um sich besser orientieren zu können.

Dazu dreht man die "Drehscheibe" des Kompasses so, dass sich die Nord - Markierung oben befindet und legt man den Kompass an die (vorher anhand der Kreuze eingezeichneten) Gitterlinien an. Nun dreht man die Karte solange, bis die Nordnadel des Kompasses genau auf die Nord - Markierung zeigt.

Wichtig ist, dass der Kompass an die Gitterlinien und nicht an den Rand der Karte angelegt wird. Je nach Karte können die Kantenlängen unterschiedlich lang sein!



## Einnorden mit Planzeiger

Im Prinzip funktioniert der Planzeiger wie ein Kompass. Die Mitte wird stets auf den Standpunkt gesetzt und der ganze Planzeiger an den Gitterlinien nach Norden ausgerichtet. Gepeilt wird mithilfe des Fadens. Der Faden wird in Richtung der ausgewählten Marsch - oder Gradzahl gespannt. Diese Richtung entspricht dann der Blickrichtung beim Peilen mit dem Kompass. Die Lineale am Rand des Planzeigers können zur Längenbestimmung auf der Karte verwendet werden.

## Kreuzpeilung

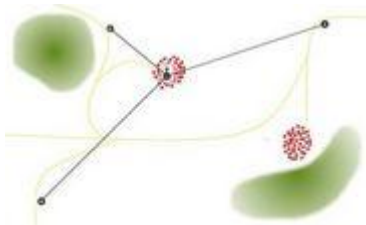
---

### Allgemein

Die Kreuzpeilung dient zum einen zur Standortbestimmung (Rückwärtseinschneiden) und zum anderen zur Bestimmung eines beliebigen Geländepunktes (Vorwärtseinschneiden). Allgemein ist zu sagen, dass es bei der Arbeit mit Karte und Kompass bzw. dem Planzeiger immer auf genauestes Arbeiten ankommt.

Schon die Abweichung um einen Millimeter bedeuten bei einem Maßstab von 1:50000 eine Abweichung von 50 Metern in der Natur!

### Vorwärts einschneiden



Das Vorwärtseinschneiden dient zur Bestimmung eines unbekannten Geländepunktes (Bsp: Kirche, Gipfel). Beispiel: Bei einer Wanderung sieht Herr Schmidt an mehreren Punkten dieselbe Kirche und möchte herausfinden, zu welchem Ort diese gehört.

Jedesmal, wenn er die Kirche sehen konnte, bestimmte er die Gradzahl und übertrug seinen (bekannten) Standpunkt auf die Karte. Jetzt kann er die vorher bestimmten Gradzahlen (Richtungen) an den jeweiligen Standpunkten mithilfe des Planzeigers auf die Karte übertragen. Die eingezeichneten Linien schneiden sich nun an einem Punkt: In der zu bestimmende Kirche. Normalerweise reichen für die Bestimmung zwei Standpunkte und ihre Peilrichtungen, damit sie sich schneiden.

## Rückwärts einschneiden



### Rückwärts einschneiden

Das Rückwärtseinschneiden dient zur Bestimmung des eigenen (unbekannten) Standpunktes. Beispiel: Herr Schmidt sieht an einem Punkt mehrere bekannte Kirchen (oder sonstige Punkte) und möchte seinen aktuellen Standpunkt wissen.

Er bestimmt die Gradzahlen aller Kirchen und kehrt diese Richtungen um, da er ja von den Kirchen zu sich peilen möchte, aber selbst umgekehrt gepeilt hat. Bei Gradzahlen  $\pm 180$  Grad, bei Marschzahlen  $\pm 32$  Grad. Das bedeutet: Aus z. B. 134 Grad wird 46 Grad oder einfach den Planzeiger umdrehen, so dass Süden oben ist.

Mit den umgekehrten Richtungen bestimmt er nun von den Kirchen deren Schnittpunkt: Seinen eigenen Standpunkt (Siehe Grafik).