

# AZIMUTLAUF

## ZIELE

Azimutangaben nutzen, um eine Route zu finden.

## INHALT

Es wird vorausgesetzt, dass die Jugendlichen wissen wie sie auf einem Kompass einen Azimut einstellen und die Richtung anpeilen.

### Fähnchenlauf

In einem Gebiet stehen verschiedene, nummerierte Fähnchen. Auf jedem Fähnchen steht zudem die Azimutangabe, um zum nächsten Fähnchen zu finden. Die Teilnehmenden haben den Auftrag von einem Startfähnchen zum Schluss zu kommen. Sie müssen bei jedem Fähnchen die Nummer aufschreiben. Am Schluss wird die erhaltenen Zahlenabfolge überprüft und so bestimmt, ob die Teilnehmenden die Fähnchen in der richtigen Reihenfolge abgelaufen haben. Anstatt von Nummern können auch Buchstaben verwendet werden. Als Endergebnis erhalten die Teilnehmenden dann ein Lösungswort.

Fürs Aufstellen eines solchen Fähnchenlaufs bewährt sich zuerst alle Fähnchen zufällig im Gelände zu verteilen. Danach wird ein Startfähnchen bestimmt. Von dort peilst du irgendein Fähnchen an und schreibst den Azimut auf das Fähnchen, bei dem du gerade stehst. Dann gehst du zum angepeilten Fähnchen, schreibst die Nummer drauf und peilst das nächste Fähnchen an...

### Postenlauf / OL

Das Konzept von oben kann auch ganz einfach in ein grösseres Gebiet ausgeweitet werden und als Postenlauf oder OL durchgeführt werden. Ihr könnt zum Beispiel bei einem Ausbildungsblock zum Thema Orientieren die Jugendlichen per Azimutlauf von Posten zu Posten schicken.

Alter: 17

## KATEGORIEN

- Orientieren