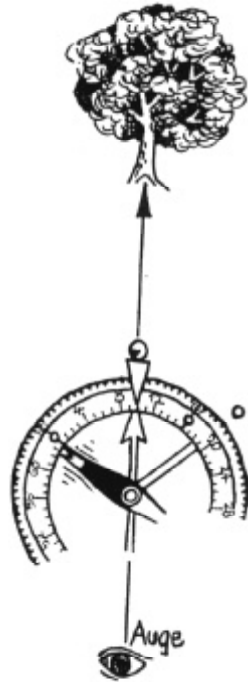


Scouting

Peilen:

Es kann oft vorkommen, daß Du auf einem Hajk von Punkt A nach Punkt B gelangen möchtest und auf der Karte nur ein großer Umweg dorthin führt. Wenn Du dann noch das Glück hast, daß der gerade Weg zum Ziel begehbar ist, also z.B. nur ein lichter Kiefernwald oder ein paar abgeerntete Acker zu überqueren sind, solltest Du den Umweg nicht gehen und statt dessen peilen:

Norde dazu die Karte zuerst ein, wie oben beschrieben. Verbinde nun die Punkte A und B, in dem Du den Kompaß in Richtung A -> B an die beiden Punkte anlegst. Sollte die Strecke auf der Karte länger als die Anlegkante Deines Kompasses sein, kannst Du auch eine Bleistiftlinie von A nach B ziehen und den Kompaß daran anlegen. Da aber das Gehen nach einer Marschzahl über eine Strecke von mehr als 1,5 - 2 km erfahrungsgemäß sehr ungenau wird, erübrigt sich der Bleistiftstrich meistens. Hast Du nun den Kompaß angelegt, drehst Du den Skalenring solange, bis das "N" oder die "0" mit der Nordspitze der Nadel übereinstimmt. Unter der Nordmarke des Kompasses kannst Du nun Deine zukünftige Marsch- oder Gradzahl ablesen.



Scouting

Rückwärts einschneiden:

Mit dieser Methode kannst du deinen Standpunkt mithilfe von Kompaß und Karte feststellen. Nach dem Einnorden der Karte suchst du dir mindestens zwei Punkte der Landschaft, die auch in der Karte eingezeichnet sind. Zuerst peilst du den einen Punkt (z.B. Kirchturm) an, stellst die Grad- bzw. Marschzahl fest und überträgst sie auf die Karte mit einem Bleistift. Mit dem zweiten Punkt verfährt du auf gleiche Weise. Der Schnittpunkt der beiden Linien ist dein Standpunkt.

