



KARTENLESEN IST KINDERLEICHT!

FÜR GUTE TOURENPLANUNG UND ORIENTIERUNG

SERVICE ▶ Eine Wanderkarte richtig lesen zu können ist immer noch eine wichtige Fertigkeit und relativ einfach zu erlernen – auch von Kindern. Im Folgenden Tipps und Tricks, wie man jungen Naturliebhaberinnen und -liebhabern den Umgang mit Karten vermitteln kann.

Text: Simone Schröder, BA, Germanistin, freie Reisejournalistin und Kindergartenpädagogin, grafische Darstellungen und Fotos: KOMPASS-Karten GmbH

Wer verspürt nicht gerne von Zeit zu Zeit Lust auf Abenteuer und möchte unbekannte Pfade erkunden? Mittels Wanderkarte in nicht vertraute Gefilde vorzustößen ist spannend und lässt das Herz einer jeden Entdeckerin/eines jeden Entdeckers höher schlagen. Auch Kinder erforschen gerne ihre Umgebung und sind für das Thema Landkarten schnell zu begeistern. Ab einem Alter von ca. neun Jahren entwickeln die Kinder ein Verständnis für Karten, denn nun können sie nachvollziehen, dass auf einer Karte die Landschaft anders als in der Wirklichkeit aussieht. Man kann Kinder aber auch schon früher ins Kartenlesen einführen. Wichtig ist es, dass sie Spaß daran haben und man sie nicht überfordert.

WIE LESE ICH EINE WANDERKARTE?

Auf einer Wanderkarte wird ein Gebiet, in dem Wanderungen unternommen werden können, in vereinfachter Form abgebildet. Dieses Abbild der Landschaft enthält eine Vielzahl verschiedener Informationen. Unterschiedliche Farben, Linien, Flächen, Symbole werden in einer Legende erklärt. Die Zeichen für Points of Interest (POI), also für interessante Orte, sind immer generalisiert: Die Zeichen für ein Schwimmbad, eine Kirche oder eine Burg beispielsweise sehen immer gleich aus.

Meistens steht die blaue Farbe auf Wanderkarten für Gewässer (Bäche, Flüsse, Seen), grüne Flächen stehen für Wald sowie Vegetation und graue Flächen für Felsen sowie Geröll.

In einer Wanderkarte werden markierte Wanderwege rot eingezeichnet. Sie sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt.

Weg: Bei roten Linien handelt es sich um Wanderwege, die breit, leicht begehbar und somit für Wandertouren mit Kindern sehr gut geeignet sind.

Pfad: Wanderpfade werden mit einer gestrichelten roten Linie dargestellt. Sie sind schmal, erfordern Trittsicherheit und sind für Kinder nur bedingt geeignet.

Steig: Bei einer gepunkteten roten Linie handelt es sich um einen Wandersteig, der Bergerfahrung und Schwindelfreiheit erfordert. Wandersteige sind für Kinder eher nicht geeignet.

WIE KANN ICH MICH IM GELÄNDE ORIENTIEREN?

Gut orientieren kann man sich an der Sonne. Sie geht im Osten auf, zu Mittag steht sie im Süden, und im Westen geht sie unter. Im Norden ist die Sonne nie zu sehen. Karten sind immer nach Norden ausgerichtet. Gibt es auf einer Karte keine diesbezüglichen Angaben (zum Beispiel einen Pfeil, der die Richtung Norden anzeigt), ist auf der Karte in Leserichtung Norden immer oben und Süden immer unten. Wenn man das weiß, kann man sich in einem Gebiet gut orientieren – auch wenn man

sich beispielsweise verlaufen hat oder zu einer Wegkreuzung ohne Beschilderung kommt.

Am einfachsten ist es, sich mit einem Kompass zu orientieren. Die Kompassnadel zeigt immer nach Norden. Danach erfolgt die Ausrichtung der Karte. Ebenso erweist ein GPS-Gerät gute Dienste, wenn man seinen Standpunkt feststellen möchte.

Hat man weder Kompass noch ein GPS-Gerät zur Hand, orientiert man sich an einem markanten Punkt (Kirchturm, Straße), setzt den eigenen Standpunkt in Beziehung zu diesem markanten Punkt und richtet die Karte nach diesem aus.

Tipp: Geht man mit Kindern wandern, freuen sie sich, wenn sie mit einbezogen werden und auch auf die Karte sehen dürfen. Man kann ihnen zum Beispiel markante Punkte (Kirchen, Gipfel, Flüsse etc.) zeigen bzw. sich zeigen lassen.

Blinder Text zu diesem Foto. Blinder Text zu diesem Foto. Blinder Text zu diesem Foto.



SPIELE UND ÜBUNGEN

Bereits Kinder im Alter von vier bis sechs Jahren kann man auf das Lesen eines Plans oder einer Karte vorbereiten. Wichtig ist, dass Sie schrittweise vorgehen und sich am Entwicklungsstand Ihres Kindes orientieren. Lernziele wie der Erwerb der Raumorientierung und des Raumverständnisses sowie die Ausbildung der optischen Wahrnehmungsfähigkeit sind Voraussetzung, um sich später auf einer Karte orientieren zu können. Mit den folgenden aufeinander aufbauenden Spielen und Übungen können diese erreicht werden.



Geometrische Formen erkennen.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Eigenschaften geometrischer Formen (Rechteck, Quadrat, Kreis, Dreieck), und lassen Sie es im Alltag spielerisch danach suchen (z. B.: Welche Möbel haben eine rechteckige Grundfläche?).



Perspektivenwechsel.

Schauen Sie mit Ihrem Kind Gegenstände (z. B. einen Teddybär) aus verschiedenen Perspektiven (von vorne, hinten, oben, von der Seite) an. Wenn Sie die Möglichkeit haben, zeigen Sie Ihrem Kind auch das eigene Haus von oben (z. B. von einem Hügel oder Turm aus), betrachten Sie es aber auch von vorne, von hinten sowie von der Seite. Fragen Sie ihr Kind immer wieder, was momentan vor bzw. hinter ihm, links bzw. rechts von ihm (jüngere Kinder: neben ihm), oberhalb bzw. unterhalb von ihm ist. Was passiert wenn man sich um 90 Grad dreht?



Das eigene Grundstück nachbauen.

Versuchen Sie mit Ihrem Kind, das eigene Grundstück, beispielsweise mit Lego, nachzubauen (Haus, Terrasse, Garten mit Bäumen und Beeten usw.). Das Kind hat damit eine Sicht von oben.



Einen Plan erstellen.

Zeichnen Sie mit ihrem Kind z. B. das Kinderzimmer von oben betrachtet auf. Der Plan dient nun als Schatzkarte. Verstecken Sie einen „Schatz“ im Zimmer, und zeichnen Sie diesen als Stern in den Plan ein. Ihr Kind soll nun mit dem Plan auf Schatzsuche gehen. Hat es den Schatz gefunden, werden die Rollen getauscht. Auch die Wohnung, der Garten oder der Weg zum Kindergarten/zur Schule können für eine Schatzsuche aufgezeichnet werden.



Wanderkarte der Umgebung.

Machen Sie mit Ihrem Kind mit einer Wanderkarte Ihrer Umgebung eine Erkundungstour. Gehen Sie z. B. zur Kirche, zum Spielplatz, zum Schwimmbad, und suchen Sie das entsprechende Zeichen dafür auf der Karte.



Spiel „Zeige mir ...“

Sehen Sie sich mit Ihrem Kind die Legende einer Wanderkarte an, und lassen Sie sich z. B. einen/alle Spielplätze auf der Karte zeigen. Lustvoller wird es für das Kind, wenn die Rollen auch getauscht werden. Kinder, die bereits lesen können, lässt man schon Schwierigeres suchen: Zeige mir einen Berg, der ca. 1600 m hoch ist, zeige mir den Ort Fulpmes, zeige mir einen Berg, der sehr steil ist, etc. Auch Touren kann man sich zeigen lassen: Wie komme ich z. B. von Fulpmes auf die Serles?



Spiel „Stadt, Fluss, Berg“.

Wer findet auf einer Wanderkarte schneller eine Stadt/einen Ort, einen Bach/Fluss/See und einen Berg mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben?

Wanderungen einzeichnen.



Unterstützen Sie Ihr Kind dabei, eine bereits gewanderte Tour in der Karte einzuzeichnen; ebenso können Almen oder Berggipfel, die bereits erwandert wurden, markiert werden.

Wanderbuch.



In einem Wanderbuch/-heft kann Ihr Kind Einträge zu Wanderungen machen (Datum, Ziel, überwundene Höhenmeter, Länge und Dauer der Wanderung, Besonderheiten, Erlebnisse) und Fotos hineinkleben. Jüngere Kinder brauchen für das Führen eines solchen Wanderbuchs natürlich etwas mehr Unterstützung.

WIE KANN ICH ENTFERNUNGEN ERMITTELN?

Der sogenannte Maßstab ist auf jeder Wanderkarte vermerkt und gibt an, um wie viel die Landschaft auf der Karte kleiner dargestellt ist. Der Maßstab liegt zwischen 1 : 25.000 und 1 : 50.000. Bei einem Maßstab beispielsweise von 1 : 50.000 entspricht 1 cm auf der Karte 50.000 cm in der Wirklichkeit, also 500 m.

Tipp: Um Kindern eine Vorstellung zu vermitteln, wie weit das ist, kann man mit ihnen 1,5 Runden um ein Fußballfeld spazieren. Dies sind in etwa 500 m.

Notwendig ist diese Erfahrung, damit eine Wanderung gut geplant werden kann und man sich nicht überanstrengt.

Auf vielen Wegweisern in Wandergebieten stehen Gehzeiten, die nach einer Formel berechnet wurden: Erwachsene gehen im flachen Gelände in etwa 4 Kilometer pro Stunde. Kinder brauchen dafür ca. 1,5 Mal länger, sie gehen also gut 2,5 Kilometer pro Stunde. Natürlich hängt dies von der individuellen Kondition ab.

Tipp: Möchte man die Länge einer Wanderung bestimmen, legt man am besten mit einem dünnen Wollfaden den Weg nach. Anschließend misst man die Länge des Fadens mit einem Lineal. Ist der Weg auf der Karte beispielsweise 7 cm lang, muss man 3500 m oder 3,5 km wandern (Maßstab 1 : 50.000: 1 cm = 500 m, 7 x 500 m = 3500 m).

WO GEHT ES BERGAUF, WO BERGAB?

Eine Wanderkarte ist zwar zweidimensional, dennoch kann man auf ihr sehen, wo es auf einer Wanderung bergauf und bergab geht. Kartografen, also jene Menschen, die Karten zeichnen, haben drei verschiedene Möglichkeiten, landschaftliche Höhen und Tiefen auf einer Karte einzutragen: Höhenzahlen, Höhenlinien, Schummerung.



Schatzkarte: zu diesem Foto. Blinder Text zu diesem Foto. Blinder Text zu diesem Foto.