

7 Tipps:

Wanderkarte richtig lesen

Kenne und plane deine Wanderung, bevor du losgehst! Apps wie Komoot helfen dir dabei, den richtigen Weg zu finden. Aber was passiert, wenn dein Handy auf einmal keinen Akku mehr hat oder kaputt geht? Diese Tipps zeigen dir, wie du die Wanderkarte richtig liest und zur Orientierung nutzt.

Lage und Himmelsrichtungen bestimmen

Auf einer Karte ist Norden immer oben oder es ist extra ausgewiesen. Drehe die Karte so, dass sie zur Blickrichtung passt. Damit erkennst du Wege und Kreuzungen leichter und kannst dich besser orientieren.

Maßstab verstehen

Der Maßstab ist auf jeder Wanderkarte vermerkt und gibt das Verhältnis der abgebildeten Größe zur tatsächlichen Größe an. Das heißt ein Maßstab von 1:25.000 bedeutet: 1 cm auf der Karte sind 250 Meter in der Wirklichkeit.

Tipp: Wenn du die Länge einer Wanderung wissen möchtest, kannst du den Weg auf der Karte mit einem dünnen Faden nachlegen. Die Länge des Fadens zeigt dir, wie lange der Weg ist. Ist der Weg auf der Karte 10 cm lang, ist der tatsächliche Weg 2,5 km lang. (Maßstab 1:25.000: $10 \times 250 \text{ m} = 2.500 \text{ m}$)

Markierte Wege erkennen

Markierte Wege sind in einer Wanderkarte rot eingezeichnet und in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt:

- **rote Linien** = Wanderwege, die breit und leicht zu begehen sind.
- **gestrichelte rote Linien** = Wanderpfade, die schmal sind und ein gewisses Maß an Orientierung sowie Trittsicherheit erfordern. Nur bedingt für Kinder geeignet.
- **gepunktete rote Linien** = Wandersteig, der Erfahrung und Schwindelfreiheit erfordert. Für Kinder NICHT geeignet.

Legenden lesen

Wanderkarten können je nach Quelle unterschiedlich gestaltet sein. Die unterschiedlichen Farben, Linien, Flächen und Symbole werden in der Kartenlegende erklärt - schau sie dir immer genau an!



Bergauf oder bergab?

• Höhenlinien lesen und richtig deuten

Höhenlinien sind auf der Karte braun eingezeichnet und verbinden Punkte auf gleicher Höhe. Je dichter die Höhenlinien beieinander sind, desto steiler ist das Gelände. Je weiter die Höhenlinien auseinander liegen, desto flacher. Wie steil der Wanderweg verläuft, erkennst du daran, wie der Weg zu den Höhenlinien verläuft. Verlaufen der Weg und die Höhenlinien parallel, ist die Steigung gering, kreuzt der Wanderweg die Höhenlinie senkrecht, musst du mit steilen Anstiegen rechnen.

• Höhenzahlen geben Höhenmeter an

Auf der Wanderkarte findest du bei den Höhenlinien, Orten, Gipfeln und Wegen kleine Höhenzahlen. Sie sind in Metern angegeben und zeigen an, wie viele Meter man sich über dem Meeresspiegel befindet. Ist der Berggipfel mit der Zahl 2.000 angegeben, liegt der Gipfel 2.000 Meter über dem Meeresspiegel. Steht beim Ausgangspunkt deiner Wanderung die Zahl 500, bedeutet das, es liegen 1.500 Höhenmeter zwischen dem Startpunkt der Wanderung und dem Gipfel.

• Grauschattierung bedeutet alpines Gelände

Die Grauschattierung oder auch Schummerung wird auf Wanderkarten genutzt, um das Gelände räumlich darzustellen. Je dunkler die Schattierung, desto steiler das Gelände.



Pro-Tipp:

Eine **analoge Wanderkarte ist nie vom Akku abhängig** – sie gehört in jeden Rucksack. Apps können sehr hilfreich sein, ersetzen aber keine gute Kartenkenntnis!



Geht's bergauf oder bergab?!

Höhenlinien lesen

Höhenlinien (braun) verbinden Punkte gleicher Höhe: Je dichter sie liegen, desto steiler ist das Gelände, je weiter auseinander, desto flacher.

Höhenzahlen geben Höhenmeter an

Höhenzahlen zeigen die Höhe in Metern über dem Meeresspiegel an.

Alpines Gelände

Die Grauschattierung wird auf Wanderkarten genutzt, um das Gelände räumlich darzustellen. Je dunkler die Schattierung, desto steiler das Gelände.



Markierte Wege erkennen

Markierte Wege sind in einer Wanderkarte rot eingezeichnet und in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt:

rote Linien = Wanderwege, die breit und leicht zu begehen sind.

gestrichelte rote Linien = Wanderpfade, die schmal sind und ein gewisses Maß an Orientierung sowie Trittsicherheit erfordern. Nur bedingt für Kinder geeignet.

gepunktete rote Linien = Wandersteig, der Erfahrung und Schwindelfreiheit erfordert. Für Kinder NICHT geeignet.

