

Schatzsuche

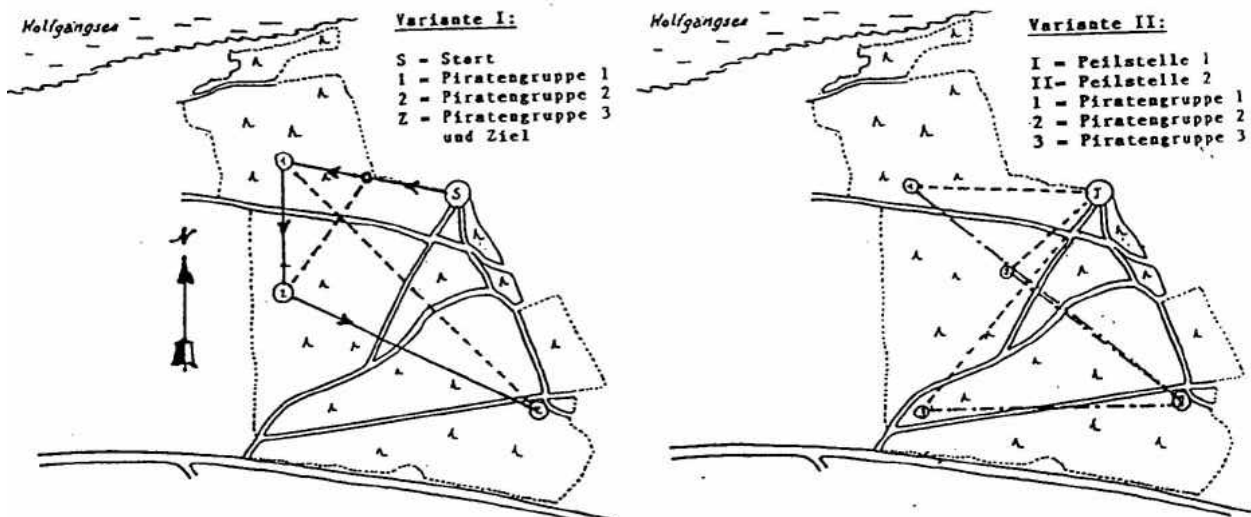
Die Suche nach versteckten kleinen Sendern, die ein vereinbartes Signal aussenden. wir nannten dies eine Fuchsiagd. Dieser Name hat - wahrscheinlich sogar mit Recht - vielen von uns nicht gefallen. Er erinnert zu sehr auf die wirkliche Jagd, die oft nicht aus der Notwendigkeit, sondern an der Freude am Töten entstanden ist. Auch die später verwendete Definition gefällt vielen von uns nicht. Sie lautet Amateur Radio Direction Finding, kurz ARDF. Wir haben einen neuen Namen gesucht und wir haben uns daran erinnert, das wir - schon fast vergessen - einmal Schatzsuche verwendet haben.

Wollen wir einmal erklären, wie ein solches Geländespiel vor sich geht. In einem Waldstück haben sich Piraten mit ihren erbeuteten Schätzen versteckt. Das Waldstück ist etwa 1,5 km lang und 500 m breit. Die einzelnen Gruppen unterhalten sich mit einem Code untereinander. Diese Mitteilungen können wir hören und auch die Richtung, aus der sie kommen. Nun sollen wir sie auch finden.

Alle fünf Minuten startet ein Pfadfinder. Bei jeder Schatzstelle bekommt er auf der Startkarte einen Stempel als Bestätigung. Wer die kürzeste Laufzeit hat, hat einen Preis gewonnen, der ihm bei Abschlussfeier überreicht wird.

Natürlich werden die Teilnehmer vorher die Möglichkeit haben, das notwendige Peilen auszuprobieren.

Leider hat sich nun eine Schwierigkeit ergeben. Wir haben nur gerade so viele Peiler, daB wir 12 Schatzsucher ausschicken können. Wenn dann nicht schon einer der zuerst gestarteten Schatzsucher zurückgekommen ist, müssen wir eine unerwünschte Pause machen. Wir haben daher die Suchzeit auf 30 Minuten beschränkt. Überschreitet ein Teilnehmer diese Grenzzeit, ist er aus dem Rennen. Wir werden aber die Sender so lagern lassen, daB die Zeit von dreissig Minuten jeder unterschreitet.

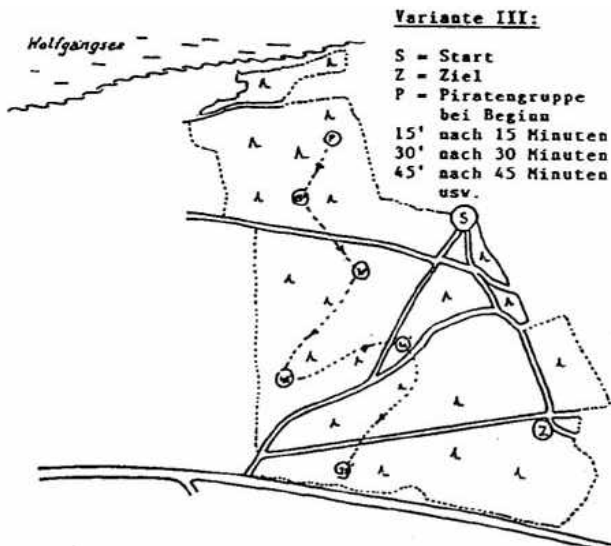


Annahme und Spielverlauf: Piraten haben am Wolfgangsee ein Handelsschiff überfallen und sind mit ihrer Beute in den nahen Wald geflüchtet. Diese Piraten, die sich in Gruppen aufgeteilt haben, sollen wir suchen. Die Piratengruppen haben Sender bei sich, mit deren Hilfe sie sich mittels geheimen Code verständigen. Die Sender können auch wir hören. Jeder Sender sendet nur eine Minute, dann kommt der nächste - wieder nur eine Minute u.s.w. Wenn wir, wie auf unserer Skizze 3 Piratengruppen haben, dann ist in der vierten und fünften Minute nichts zu hören. Dann beginnt wieder Nr. 1.

Peilung: Nach dem Start hoerst du zuerst die Nr. 1, peilst ihn an und laeufst in seine Richtung. Bevor du zu ihm kommst, hoert Nr. 1 auf. Es beginnt Nr. 2. Du peilst auch ihn an und zeichnest die Richtung zu Nr. 2 in deine Karte. Dann laufst du in Richtung 1 weiter. Wenn du ihn gefunden hast, wird vielleicht auch schon Nr. 2 geendet haben und Nr. 3 beginnt mit seiner Sendung. Du aber suchst jetzt Nr. 2. Nachdem du die Richtung zu Nr. 3 ebenfalls auf deiner Karte eingezeichnet hast. Die Nr. 3 ist zugleich auch der Zielpunkt. Dort wird die von dir benoetigte Zeit gestoppt. Siehe dazu die Skizze 1.

Natuerlich koennten wir die Zahl der zu suchenden Gruppen bis auf 5 erweitern, aber dazu scheint unser Wald zu klein.

Variante 2: Die Annahme des Piratenueberfalls bleibt gleich. Es stelit sich aber heraus, dafl wir nicht genug Peilgergeraete haben. Wir installieren zwei feste Peilstellen (1+11). Die Teilnehmer peilen zuerst von 1 alle 3 Piratengruppen. Dann laufen sie zur Peilstelle ii. Beide Peilungen werden auf der Karte eingetragen, die ebenso wie bei Variante 1 jeder Teilnehmer vor seinem Start erhaelt. Die Linien zu den drei Piratengruppen muessen sich bei den beiden Peilungen schneiden. Diesen Punkt muessen dann die Teilnehmer nur mit Hilfe ihrer Karte finden. Die benoetigte Zeit wird gestoppt.



Variante 3: Die Annahme ist aehnlich wie bei 1 und 2. Es gibt aber nur eine Piratengruppe, die aber ihren Standort alle 15 (oder 10) Minuten veraendern darf. Das kann zwar einerseits eine Erschwernis bedeuten, moeglicherweise aber auch dem suchenden Pfadi helfen, weil sie bei ihrem Standortwechsel sehr leicht erwischt werden koennen.

Natuerlich werden wir allen, die sich dafor interessieren, die Moeglichkeit zu einer Probepeilung geben.

Noch eine kleine Bemerkung: Die gesuchten Piratengruppen werden natuerlich nicht dort sein, wo sie auf diesen Skizzen eingetragen sind.

Nach laengeren Nachdenken ist mir noch etwas eingefallen. Es ist allerdings nur der allerletzte Notnagel: das Blindkuhspiel. Dazu ist kein Wald notwendig, deren Besitzer sich vor einem Waldbrand furchten. Eine freie Flaechen in der GroeBe eines Fussballplatzes waere schon das das hoechste der Gefuehle.

Ablauf: Der Teilnehmer erhaelt eine Unterweisung, wie der Peiler funktioniert. Er kann eine Probepeilung machen. Dann werden die Augen verbunden, einwal im Kreis gedreht und dann muB der Schatz gefunden werden. Dazu wollen wir einen Tip gehen. Lasst die hilflosen "Blinden" nicht allein auf die Suche gehen. Bei einer Veranstaltung dieseer Art (SOLA Pinzga '87) gab es einige Beulen, weil die Schatzsucher ausgerechnet das Fussballtor unwerfen wollten.