LEXIKON

für die

Vorbereitung und Durchführung

von

Waldläufen

© by Gero

Vorentwurf

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS **3**
VORWORT **7**
Andacht **9**
Ankunft am Posten (An) **9**
Eintrag auf dem Laufzettel 9
Ablauf vom Posten (Ab) **9**
Eintrag auf dem Laufzettel 9
Auswertung **10**
Grundsätzliches zur Auswertung 10
Auswertung der Laufzeit 11
Auswertung der Praktischen Posten 11
Auswertung der Rätselaufgaben 12
Auswertung von mehreren Läufen 13
Auswertungstabelle 14
Auswertungsdiagramm 15
Einweisung **16**
Allgemeines 16
Hinweis zur Wertung 16
Ergebnisse **17**
Ergebnisermittlung am Posten 17
Ergebnissicherung **19**
Ergebnisse auf Papier 19
Feuerstelle **21**
Allgemeines 21
Postenbeschreibung 21
Mannschaftsinformation 21
Wertungsblatt 21
Kochzeit 21
Postenbeschreibung 22
Mannschaftsinformation 23
Gesamtwertungsblatt Feuerstelle 24
Wertungsblatt 2 Feuerstelle 25
Formulare **26**
Papier 26
Druck 26
Verpackung (siehe auch Postenmaterial schriftlich) 26
Gelände **27**
Großer Waldlauf **27**
Hajk **28**
Definition 28
HAJK-Plus! **28**
Das Programm 28
Die Programmierer 28

Die Geschichte 29
Hochspannungslauf 30
Kleiner Waldlauf 31
Laufrichtung 32
Start in eine Richtung 32
Start in zwei Richtungen 32
Laufzettel 32
Mannschaftsausrüstung 34
Ausrüstung für die Waldlaufmannschaften 34
Mannschaftsstärke 34
Merkblatt für den Posten 35
Merkblatt für die Mannschaft 35
Mitarbeiter 36
Papier 37
Planung eines Waldlaufes 37
Postenaufstellung 37
Posten 38
Aufgaben am Posten 38
Postenmaterial (schriftlich) 39
Mitarbeiter am Posten 41
Postenablauf 41
Postenzettel 42
Allgemeines (siehe auch Postenmaterial schriftlich) 42
Praktische Aufgaben 46
Aufgabeneinteilung innerhalb der Mannschaften 46
Material 47
Postentest 47
Preise 48
Wanderpreise 48
Feste Preise 48
Preisvergabe 48

Rätsel 49
Rätsel mit Standardfragen 49
Rätsel zum Ankreuzen 49
Bilderrätsel 49
Formulare 49
Beispiele 49
Siegerehrung 54
Zeitpunkt der Siegerehrung 54
Preise 54
Start 54
Startabstand 54
Startliste 55
Startreihenfolge 55
Teilnehmererfassung am Start 56

Ausrüstung 56
Statistik 56
Altersverteilung 57
Teilnehmerzahlen 57
Siegerliste 58
Laufzeiten 58
Strecke 58
Streckenverlauf 58
Streckenmarkierung 59
T 60
Telefonliste 60
Verpflegung 61
Kleiner Waldlauf 61
Großer Waldlauf 61
Waldlauf (Hajk) 62
Waldlauftraining 62
Wartezeit 63
Mannschaft 3 63
Mannschaft 4 63
Laufzeit 63
Aufgabenlösung 63
Wartezeit 63
Zeit 65
Zeit des Startabstandes 65
Zeit am Posten 65
INDEX 67
ABBILDUNGSVERZEICHNIS 69

Vorwort

Für einen Waldlauf (HAJK oder Geschicklichkeits- und Aufgabenlauf) ist eine gute, umsichtige Planung und Vorbereitung unerlässlich, auch wenn hierauf der größte und zeitraubendste Teil der Arbeit entfällt und manche Dinge bei flüchtiger Betrachtung zunächst gerne als »nicht unbedingt notwendig« eingestuft werden.

Aus den Erfahrungen, die wir bei der Planung von über 250 Unternehmungen gesammelt haben, ergibt sich eine Kette logisch angeordneter Vorgänge, bei deren Beachtung die Wahrscheinlichkeit grundsätzlicher Planungsfehler auf ein Minimum begrenzt wird.

Das Team, das die Planung und Vorbereitung durchführt, sollte später auch die verantwortliche organisatorische Leitung des Unternehmens übernehmen!

Die folgende Checkliste dient zur Kontrolle einer »HAJK«-Planung.

Begriff

»Beim Waldlauf sind außerhalb des Hauses von einem Team festumrissene Aufgaben im Wettkampf mit anderen Waldlauf-Gruppen in einer möglichst kurzen Zeit zu lösen«.

Motive

- Programmhöhepunkt
  (nach verschiedenen Tatkundestunden und Übungen in der JS)
- Gruppenwettkampf
- Trainingslauf
- Meisterschaft
- Erlebnisprogramm

Gruppenpädagogische Bedeutung

- die Arbeit im Teamwork (in der Gruppe) wird gefördert
- der Leistungswille der Jungen und Mädchen wird gestärkt
- das selbständige Durchdenken einer Situation wird trainiert
- das selbständige Entscheiden und Handeln wird trainiert

Bei der Planung sind folgende Punkte als wesentlich zu berücksichtigen:

- Spieltrieb
- Abenteuerlust
- Wettbewerbsehrgeiz
- der Reiz des Unbekannten, Ungewissen

Ein gut ausgearbeiteter und durchdachter Waldlauf ist für viele Jungen und Mädchen ein echtes Erlebnis. Und Erlebnisse sind prägend (positive Prägung)!

Waldläufe gehören zu den letzten großen Abenteuern für Jungscharler.

Altenseelbach, im März 2020

Für die Herausgeber
Günter Reinschmidt
(gero@jungschar.biz)

A

Andacht

»**Keine CVJM-Veranstaltung ohne Gottes Wort**« ist eines unserer Leitmotive. So bietet sich auch hier eine gute Gelegenheit, die frohe Botschaft von Jesus weiterzugeben.

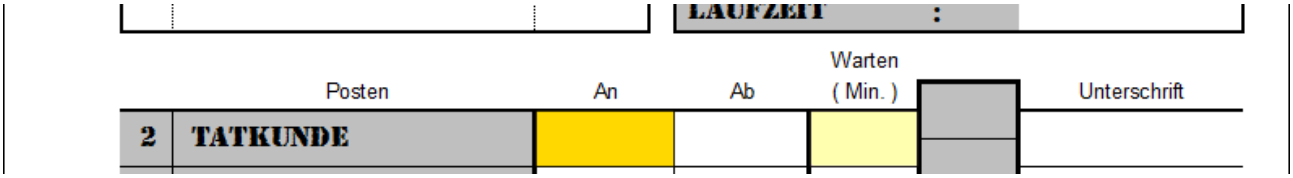
Zu Beginn eines größeren Waldlaufes gibt es einen biblischen Impuls. Wir lesen z. B. die Losung oder den Monatsspruch, sagen drei Sätze dazu und sprechen ein Gebet.
Zum Schluss gibt es dann eine Andacht mit Gebet.
Die Zeit während der Schlussandacht wird für die restliche Auswertung gebraucht.

Bei einem internen Waldlauf beginnen wir meist mit Andacht und Gebet und erinnern vor dem Gebet am Schluss noch einmal an das vorher Gesagte.

Tipp: Bei der Andacht am Anfang bietet sich an, ein Rätsel zur Andacht mit einzubauen. Die Ankündigung vor der Andacht steigert die Aufmerksamkeit während der Andacht.

Ankunft am Posten (An)

Eintrag auf dem Laufzettel



Laufzettel: Ankunft am Posten (An)

Sobald eine Mannschaft am Posten ankommt wird die Ankunftszeit auf dem Laufzettel eingetragen.

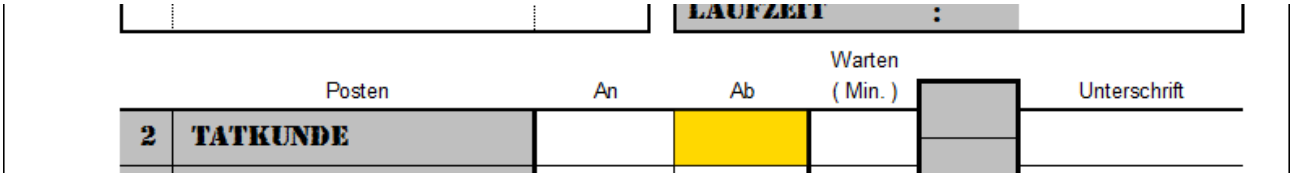
Sollte noch eine andere Mannschaft mit dem Lösen der praktischen Aufgabe beschäftigt sein, wird der gerade angekommenen Mannschaft die Zeit bis zum Beginn der praktischen Aufgabenlösung als Wartezeit gutgeschrieben.

Die Zeitangabe erfolgt hauptsächlich aus statistischen Gründen.

Falls als Laufzeit nur die tatsächliche Laufzeit zwischen den praktischen Posten berechnet wird, ist diese Zeitangabe natürlich zwingend erforderlich.

Ablauf vom Posten (Ab)

Eintrag auf dem Laufzettel



Laufzettel: Ablauf vom Posten (Ab)

Bevor die Mannschaft den Posten verlässt, wird die Ablaufzeit auf dem Laufzettel eingetragen. Die Zeitangabe erfolgt hauptsächlich aus statistischen Gründen.

Falls als Laufzeit nur die tatsächliche Laufzeit zwischen den praktischen Posten berechnet wird, ist diese Zeitangabe natürlich zwingend erforderlich.

Auswertung

Grundsätzliches zur Auswertung

**Wir wollen mit möglichst wenig Rechenaufwand
und in möglichst kurzer Zeit
ein möglichst genaues und belastbares Ergebnis erzielen!**

Ein Waldlauf setzt sich aus den drei Bereichen

- Laufzeit (Zeit, in der die Mannschaft aktiv unterwegs ist),
- Praktische Posten und
- Rätselaufgaben

zusammen.

Entsprechend der jeweiligen Anforderungen an die Mannschaft werden die Posten verschieden gewichtet.

Posten, die mehr Zeit in Anspruch nehmen oder die mehr Können, Wissen oder Kraft erfordern, müssen höher bewertet werden als Posten, die nur kurze Zeit dauern oder die nur wenig Leistung erfordern.

Schriftliche Aufgaben (Rätselposten) wie Quizze, Rätsel, usw., sollten dem Aufwand entsprechend niedriger bewertet werden.

Zu berücksichtigen ist in diesem Zusammenhang auch, dass nicht nur die Höhe der Maximalpunktzahl für die Gewichtung des Postens entscheidend ist, sondern vor allem die Differenz zwischen Minimal- und Maximalpunktzahlen!

Auswertung nach Plätzen

Die Auswertung nach Plätzen eignet sich für eine schnelle Auswertung ohne Unterstützung durch einen Computer. Es müssen für jede Mannschaft nur die Platzzahlen addiert werden; die Mannschaft mit der kleinsten Platzziffer gewinnt.

Dabei werden für

- die Laufzeit die Platzzahlen vierfach gerechnet,
- die Praktischen Posten« die Platzzahlen zweifach gerechnet und
- die Rätselaufgaben die einfachen Platzzahlen gerechnet.

Auswertung nach Punkten

Die Auswertung nach Punkten erfordert einen größeren Rechenaufwand, ist aber genauer als die Auswertung nach Plätzen. Hier werden die Abstände zwischen den einzelnen Mannschaften genau berücksichtigt.

Mit Hilfe des Computers und eines entsprechenden Programmes – wie z. B. MS Excel oder HAJK-Plus! – ist die Auswertung schnell erledigt. Standardmäßig werden hier die Punkte bis auf acht Stellen hinter dem Komma genau berechnet und auf zwei Stellen hinter dem Komma gerundet und angezeigt.

Es gibt dabei für

- die Laufzeit und Mittagessenposten zwischen 10 und 40 Punkte,
- die anderen Praktischen Posten« jeweils zwischen 5 und 20 Punkte und für
- die Rätselaufgaben zwischen 2 und 10 Punkte.

(In Einzelfällen kann die Auswertung von der Standardauswertung abweichen.)

Weitere Details zur Auswertung finden sich weiter unten.

Auswertung der Laufzeit

Die Laufzeit ist die Zeit zwischen dem Start der Mannschaft und der Ankunft am Ziel. Davon abgezogen werden die eventuellen Wartezeiten an den Praktischen Posten.

Für die Laufzeit eines Waldlaufes gibt es keine absoluten Zeitwerte, für die man eine Höchst- oder Mindestpunktzahl ansetzen könnte. Selbst bei Waldläufen wie z. B. dem Hochspannungslauf mit immer der gleichen Strecke gibt es von Mal zu Mal sehr unterschiedliche Laufzeiten. Hier spielen auch die unterschiedlichen praktischen Posten, die Rätsel, das Wetter und auch die Mannschaftszusammensetzung eine große Rolle.

Deshalb werten wir die kürzeste Zeit mit 40 Punkten und die längste Zeit mit 10 Punkten (weil ja auch die langsamste Gruppe eine gewisse Leistung erbracht hat).

Auswertung der Praktischen Posten

Für Punkteposten gibt es zwar nicht immer ein absolutes Bestergebnis, dafür aber in den meisten Fällen ein absolutes Minimalergebnis von 0.

Wir werten das beste Ergebnis mit 20 Punkten und das schlechteste Ergebnis mit 5 Punkten (weil ja auch die Gruppe mit dem schlechtesten Ergebnis eine Leistung erbracht hat). Ein Ergebnis von 0 ergibt keine (0) Wertungspunkte.

Eine Ausnahme bildet ein Posten wo man möglichst nah an eine bestimmte Marke kommen muss. Hier ergibt eine Differenz von 0 die 20 Wertungspunkte.

Eine weitere Ausnahme bildet der Mittagessenposten (Posten »Feuerstelle«). Weil die Anforderungen an die Mannschaften hier höher sind und der Aufenthalt am Posten entsprechend länger dauert, gibt es auch hier zwischen 40 und 10 Punkten.

In Einzelfällen kann die Auswertung einer Station eine spezielle Formel erfordern und von der Standardauswertung abweichen.

Hat eine Mannschaft einen Posten erreicht, aber kein Ergebnis erzielt, tragen wir 0,01 Punkte in die Tabelle ein. Das zeigt uns auf jeden Fall, dass die Mannschaft den Posten erreicht hat.

Sollte eine Mannschaft einen Posten nicht erreicht haben, gibt es in dem Fall 0 Punkte.

Gleiche Bewertung

Posten gleicher Art müssen gleich bewertet werden. Zum Beispiel:

Gedächtniskim:

Es gibt 20 Teile, die man sich merken muss. Für jedes richtig aufgeschriebene Teil gibt es auch in der Wertung einen Punkt: Wer 19 Teile richtig behalten hat bekommt 19 Punkte, wer 13 Teile richtig behalten hat (schlechtestes Ergebnis), bekommt 13 Punkte.

Diese Wertung sollte nur angewendet werden, wenn alle Posten so gewertet werden können.

Tastkim:

Wer 19 Teile richtig erkannt hat (bestes Ergebnis) bekommt 20 Punkte, wer 13 Teile richtig erkannt hat (schlechtestes Ergebnis) bekommt 5 Punkte (Mindestpunktzahl), die anderen Punkte liegen dazwischen.

Hier wurden 2 Posten gleicher Art unterschiedlich bewertet, die letztere Auswertung ist hier vorzuziehen.

So wie bei der Bewertung der Zeit wird auch hier das beste Ergebnis mit 20 Punkten und das schlechteste Ergebnis mit 5 Punkten bewertet.

Auswertung der Rätselaufgaben

Für Rätselposten gibt es jeweils ein absolutes Bestergebnis und ein absolutes Minimalergebnis (0). Wenn die Mannschaft das Rätsel erhalten, aber nicht gelöst hat, tragen wir 0,01 Punkte in die Tabelle ein.
Wir werten das beste Ergebnis mit 10 Punkten und das schlechteste Ergebnis mit 2 Punkten.

Sollte eine Mannschaft das Rätsel erhalten haben, aber keine Frage richtig beantwortet haben, tragen wir 0,01 ein. Das ergibt in der Wertung 0 Punkte.

Sollte eine Mannschaft das Rätsel nicht erhalten (bzw. Posten nicht erreicht) haben, gibt es auch in diesem Fall 0 Punkte.

(siehe hierzu auch »Rätsel«.)

Standardfragen

Bei der Rätselauswertung werden für richtige Antworten bzw. Lösungen die entsprechend vorgesehenen Punkte vergeben.
Die jeweiligen Punktzahlen für die einzelnen Antworten stehen in Klammern hinter den Fragen bzw. der Antwortzeile.

Rätsel zum Ankreuzen

Wo bei einem Rätsel richtige Antworten angekreuzt werden müssen, gibt es zwei Möglichkeiten.

Zwei Beispiele aus Rätseln der letzten Waldlaufmeisterschaften:

Eine Antwortauswahl möglich

Bei nur einer richtigen Auswahlmöglichkeit muss ein Kreis angekreuzt werden.

1. Frage aus dem Rätsel zur Halstuchprüfung

   Wer ist zurzeit Generalsekretär/Generalsekretärin des CVJM-Westbundes? Kreuze die richtige Person an!

   Hier ist nur ein Kreuzchen richtig; für die richtige Lösung gibt es 1 Punkt

○	Joachim Gauck	◉	Matthias Büchle	○	Hildegard vom Baur	(1)
◉	Joachim Gauck	○	Matthias Büchle	○	Hildegard vom Baur	(0)
○	Joachim Gauck	○	Matthias Büchle	◉	Hildegard vom Baur	(0)

Mehrere Antwortauswahlen möglich

Bei mehreren richtigen Antwortmöglichkeiten müssen Kästchen angekreuzt werden.

2. Zeitgenossen Martin Luthers (aus dem Luther-Rätsel)

   Die Reformation breitet sich aus – nicht nur in Deutschland, auch in der Schweiz und in anderen Ländern. Hier sind acht berühmte Männer zu sehen, die zu Luthers Lebzeiten wirkten. Welche davon bekannten sich zu der neuen Glaubensbewegung, die mit Luther begonnen hatte?
   Kreuze die richtigen Personen an!

   Hier sind mehrere Kreuzchen möglich;
   für jedes richtige Kästchen (angekreuzt oder auch nicht) gibt es 1 Punkt.
   Wenn alles angekreuzt ist oder nichts angekreuzt ist, gibt es jeweils 0 Punkte, auch wenn richtige Kästchen dabei sind.

☒	☐	☒	☐	☐	☒	☒	☐	
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	(8)
☒	☒	☐	☒	☐	☒	☐	☒	
✓				✓	✓			(3)
☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐	
✓		✓		✓			✓	(4)
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	
								(0)
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
								(0)

Luther-Rätsel

Siehe hierzu auch unter »Rätsel«

Auswertung von mehreren Läufen

Bei verschiedenen Veranstaltungen gibt es mehrere Wertungen, wie z. B. bei der Jungschar-Waldlaufmeisterschaft für das Siegerland und den CVJM-Westbund oder bei der Jungschar-Fahrradrallye für die Jungen und die Mädchen. Bei der Jungschar-Waldlaufmeisterschaft gibt es zusätzlich auch noch eine Gesamtwertung.

Hier stellt sich jetzt die Frage: »Packe ich alle Mannschaften in eine Auswertungstabelle oder lege ich jeweils zwei Auswertungstabellen an?«

Da bei fast allen Posten und Rätseln die Wertungen nicht nur von den erreichten eigenen Ergebnissen sondern genauso von den erreichten Ergebnissen der anderen Mannschaften abhängig sind, fallen die Wertungen durchaus unterschiedlich aus. Hier zwei Beispiele:

Jungschar-Waldlaufmeisterschaft

Hier gibt es jeweils Sieger-Urkunden für beide Meisterschaften; die Gau-Waldlaufmeisterschaft und die Siegerländer Waldlaufmeisterschaft.
Zusätzlich gibt es Medaillen für die Sieger der Gesamt-Meisterschaft.

Da es auch eine Gesamtwertung gibt und die Aufgaben für alle die gleichen sind, lege ich hier eine Auswertungstabelle für alle Mannschaften an.

Jungschar-Fahrradrallye

Hier gibt es keine Gesamtwertung sondern zwei getrennte Wertungen für die Jungen und die Mädchen.

Hier könnte ich entweder zwei getrennte Auswertungstabellen anlegen. Aber auch eine Auswertungstabelle für beide Wertungen wäre hier möglich, auch hier sind die Aufgaben für alle Mannschaften gleich.

Mit einer Gesamtauswertung liege ich aber in beiden Fällen richtig.

Auswertungstabelle

Das Auswertungsprogramm HAJK-Plus! wurde speziell für die Auswertung von Waldläufen konzipiert und programmiert. HAJK-Plus! rechnet Ergebnisse und Zeiten aller Art in Punkte um (siehe »Grundsätzliches zur Auswertung«).

Die Auswertung stellt HAJK-Plus! sowohl in übersichtlichen Tabellen als auch in unterschiedlichen Diagrammen dar.

Hier sehen wir einen Teil der Auswertung der Jungschar-Waldlaufmeisterschaft 2017. Die Höchstpunktzahlen werden in grün und die Mindestpunktzahlen in rot dargestellt.

Auch mit der Tabellenkalkulation Excel kann eine Auswertungstabelle erstellt werden.

	v---- Posten / Gruppen ---->	1 J Alten..lbach	2 J Alten..lbach	2 J Müsen	1 M Alten..lbach	J ünst..Davic	1 J Oberf..hbach	1 J mmerzhause	1 J Herdorf
	Ju.- o. Mä.-gruppe	Jungen	Jungen	Jungen	Mädchen	Jungen	Jungen	Jungen	Jungen
	Region	Mitte	Mitte	Mitte	Mitte	Nord	Mitte	Mitte	Mitte
	Laufrichtung	8	8	8	8	2	2	2	2
	Wertungsgruppe	SI	SI	SI	SI	Gau	SI	Gau	Gau
	Startzeit :	10:35	09:55	10:00	10:15	09:50	10:30	10:10	10:05
	Zielzeit :	13:55	12:47	13:29	13:13	13:17	14:22	14:39	14:37
	Zwischenzeit :	200	172	209	178	207	232	269	272
	Wartezeit :	19	25		15	17	8	5	28
	Laufzeiten (in Min.) :	181	147	209	163	190	224	264	244
1	Laufzeiten	33,78	40,00	28,66	37,07	32,13	25,91	18,60	22,26
2	Anmeldung	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00		10,00	10,00
3	Baumstammstoßen	13,64	19,55	16,82	13,64	14,55	20,00	18,18	15,45
4	Bogenschießen	13,57	18,93	7,14	5,00	5,00	18,93	10,36	15,71
5	Gummihuhngolf	20,00	10,77	17,69	5,00	20,00	10,77	8,46	15,38
6	Abkochen (Punkte)	15,67	25,00	18,33	18,33	5,00	18,33	13,00	10,33
7	Abkochen (Zeit)	11,36	15,00	10,91	11,36	13,18	11,36	9,09	0,01
8	Leitergolf	20,00	11,43	10,01	5,73	8,56	5,73	20,00	17,13
9	Tatkunde	20,00	15,71	12,50	20,00	8,21	8,21	9,29	16,79
10	Seilklettern	18,09	17,19	18,09	20,00	10,62	16,24	12,47	5,00
	Praktische Posten :	142,33	143,58	121,49	109,06	95,12	109,57	110,85	105,80
11	Halstuchprüfung A	10,00	6,80	6,00	8,40	3,60	2,00	4,40	0,01
12	Luther 1	10,00	5,20	2,00	6,80	8,40	5,20	3,60	5,20
13	Geheimschrift	10,00	0,01	0,01	2,00	10,00	0,01	0,01	0,01
14	Luther 2	10,00	10,00	10,00	0,01	2,00	10,00	2,00	2,00
15	Automarken Geo	10,00	7,33	7,33	7,33	7,33	10,00	4,67	4,67
16	Knobelei J	10,00	2,00	10,00	2,00	10,00	2,00	2,00	2,00
17	Luther-Suchsel	7,33	4,67	10,00	7,33	10,00	2,00	10,00	2,00
	Rätselposten :	67,33	36,01	45,34	33,87	51,33	31,21	26,68	15,89
	Gesamtwertung :	243,44	219,59	195,49	180,00	178,58	166,69	156,13	143,95
	Platz :	1	2	3	5	6	8	10	11

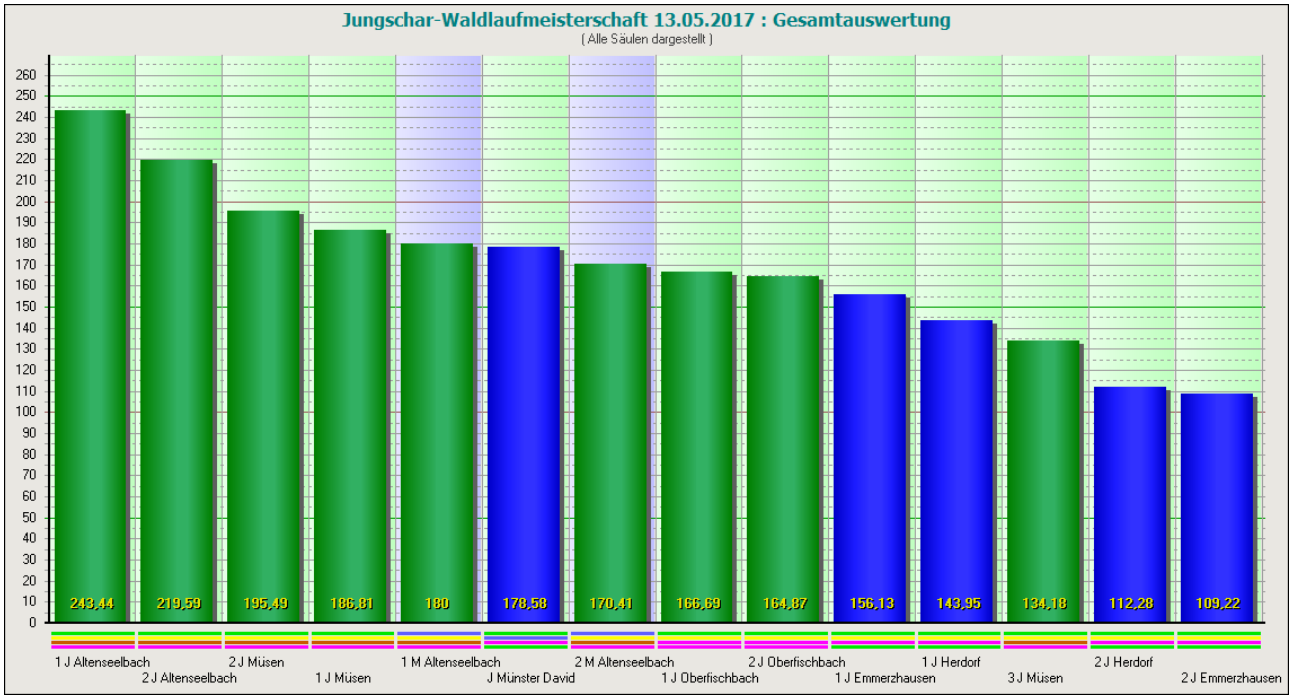
Auswertungstabelle JS-WLM 2017

Auswertungsdiagramm

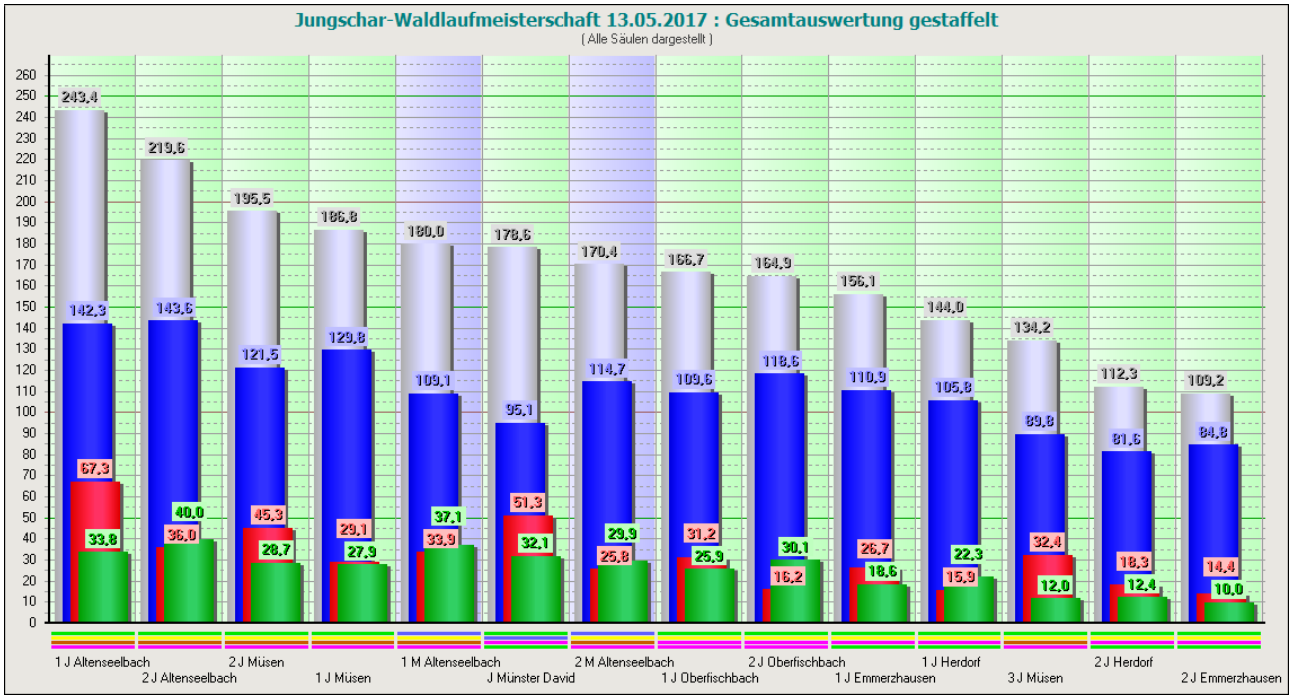
Die Auswertung stellt HAJK-Plus! sowohl in übersichtlichen Tabellen als auch in unterschiedlichen Diagrammen dar.

Hier sehen wir die Auswertung der Jungschar-Waldlaufmeisterschaft 2017 in Form eines Diagrammes. Die Siegerländer Mannschaften sind in grün und die Gau-Mannschaften sind in blau dargestellt. Die Jungenmannschaften haben einen hellgrünen und die Mädchenmannschaften haben einen hellblauen Hintergrund.

Auch mit der Tabellenkalkulation Excel kann ein Auswertungsdiagramm erstellt werden.



Auswertungsdiagramm JS-WLM 2017



Auswertungsdiagramm differenziert JS-WLM 2017

E

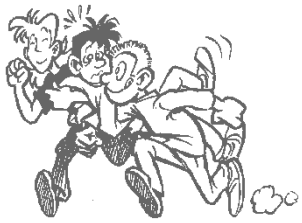
Einweisung

Bei der Einweisung gehen wir gemeinsam das Merkblatt für die Gruppe durch. Jede Mannschaft bekommt das Merkblatt beim Start.

Allgemeines

MERKBLATT FÜR DIE GRUPPE

- ⇨ Ein Mannschaftsführer führt die Mannschaft und ist für sie verantwortlich.
- ⇨ Ausrüstung der Mannschaft u. a. :
  - ❑ **Laufzettel** und **Kartenausschnitt** (gibt es beim Start)
  - ❑ **Schreibzeug** (z. B. wasserfester Filzstift, usw.)
- ⇨ Alle Namen der Mannschaft auf den Laufzettel schreiben.
- ⇨ **Posten in der Reihenfolge des Laufzettels anlaufen.**
- ⇨ Die Mannschaft bleibt während des Laufes geschlossen zusammen.
- ⇨ Evtl. Verletzte bleiben am Posten zurück.
- ⇨ Nicht durch Felder, Gärten, Schonungen, usw. laufen.
- ⇨ Ankunfts-, Warte- und Ablaufzeiten in den Laufzettel eintragen lassen.
- ⇨ Schriftliche Aufgaben (Rätsel usw.)
  - ❑ am Posten entgegennehmen,
  - ❑ unterwegs auf der Strecke lösen (leserlich schreiben) und
  - ❑ am nächsten Posten abgeben.
- ⇨ **Hilfsmittel wie Bibel, Häuptlingsbuch, usw. sind nicht erlaubt.**
- ⇨ Rückkehr der Gruppe spätestens um **17.30** Uhr!



Notfallnummern:
(01 52) 34 18 40 99

Merkblatt für die Mannschaften

Hinweis zur Wertung

Wenn die Waldlaufmannschaften wissen, worauf es beim Lauf ankommt und wofür es wie viele Punkte gibt, können sie sich gezielt darauf einstellen und ihre Kräfte sinnvoll einteilen.

Hier einige Eckdaten zur Laufzeitbewertung:

Für die Laufzeit gibt es zwischen 10 und 40 Punkte, die schnellste Mannschaft bekommt 40 Punkte und die langsamste Mannschaft bekommt 10 Punkte. Die Punktedifferenz beträgt 30 Punkte.
Die schnellste Mannschaft braucht 260 Minuten, die langsamste Mannschaft braucht 470 Minuten. Die Zeitdifferenz beträgt 210 Minuten.
Die Zeitdifferenz von 210 Minuten verteilt auf die Punktdifferenz von 30 Punkten ergibt 7 Minuten, d. h., 7 Minuten schneller ergibt einen Punkt mehr.

Eine kleine Begebenheit soll die Falscheinschätzung einer Mannschaft verdeutlichen. Eine Mannschaft löst die Geheimschrift, schreibt aber nur die ersten zwei Worte des Lösungssatzes hin um Zeit zu sparen. Sie spart dabei vielleicht 5 Minuten Zeit, erhält aber für das Geheimschrifträtsel wegen Unvollständigkeit nur 3 Punkte. Sie verschenkt hierbei 7 Punkte, gewinnt bei der Laufzeit 1 Punkt mehr und verliert dadurch 6 wertvolle Punkte.

Je kürzer der Lauf und je kleiner die Zeitdifferenz, desto mehr fällt die Laufzeit ins Gewicht. In der folgenden Tabelle finden wir dazu vier Beispiele:

	WLM	WLM	WLM	WLM	HL
längste Zeit	510	470	405	298	106
kürzeste Zeit	210	260	255	178	76
Zeit-Differenz	300	210	150	120	30
Punkt-Differenz	30	30	30	30	30
Minuten pro Punkt	10	7	5	4	1
Punkte pro Minute	0,1	0,14	0,2	0,25	1

Punkte für Laufzeit

Die Werte der letzten fünf Waldlaufmeisterschaften (2015 bis 2019) liegen zwischen …

… 0,1 und 0,3 Punkten mehr für 1 Minute Laufzeit schneller und

… 10,3 und 3,4 Minuten schneller ergibt 1 Punkt mehr für die Laufzeit.

Ergebnisse

Ergebnisermittlung am Posten

Für die Auswertung brauchen wir von jedem Posten jeweils vergleichbare Endergebnisse für die Umrechnung in das Punktesystem.

Bei gleicher Mannschaftsstärke und »einfachen« Posten sowie den Rätseln stellt das normalerweise kein Problem dar. Da gibt es entweder

- Punkte oder
- Zeiten,

mit denen wir den Rechner füttern und die dieser dann in eine Punktwertung umrechnet.

Bei der Laufzeit ist das auch noch relativ einfach. Wir nehmen die Gesamtzeit und ziehen davon die Wartezeit(en) ab. Damit haben wir die für die Berechnung erforderliche Laufzeit. Diese Rechenarbeit nimmt uns »HAJK-Plus!« oder Excel o. ä. ab.

Seilbrücke auf Zeit

Komplizierter wird es z. B. am Posten »Seilbrücke auf Zeit«. Hier muss die Mannschaft nacheinander als Staffel möglichst schnell eine Seilbrücke überqueren. Das ergibt eine Gesamtzeit, die wir wieder in eine Punktwertung umrechnen können.
Was aber, wenn von vier Teilnehmern nur drei die Seilbrücke überqueren und der Vierte sich nicht traut oder so? Da gibt es ein paar mehr oder weniger gute Lösungen:

1. Diese Mannschaft fällt aus der Wertung raus.
   (Diese Lösung ist die schlechteste, die Mannschaft hat ja, zumindest teilweise, auch eine gewisse Leistung erbracht.)
2. Wir nehmen die Durchschnittszeit der drei Aktiven.
   (Diese Lösung bietet Potenzial zum Schummeln, dann würde ich mich als langsamster auch nicht trauen.)
3. Wir addieren die drei Zeiten und nochmal die schlechteste der drei dazu.
   (Auch hier gilt das unter Punkt 2 gesagte.)
4. Für die fehlende Zeit des vierten Teilnehmers setzen wir die insgesamt schlechteste Zeit aller Teilnehmer ein. Die Gesamtzeit ist dann das Ergebnis für die Auswertung.
   (Diese Berechnung ist durchaus möglich und erfordert wenig Rechenaufwand am Posten.)

5. Wir nehmen jeweils die Durchschnittszeiten der Mannschaften und rechnen diese in eine Punktwertung um. In einem zweiten Rechendurchgang beziehen wir die Teilnehmer der einzelnen Mannschaften mit ein. Wenn von drei TN zwei (= 67 %) über die Seilbrücke rüber sind, gibt es jetzt auch nur 67 % der Wertungspunkte. (Diese Wertung ist für diesen Posten angemessen und »HAJK-Plus!« beherrscht auch diese Berechnungen.)

Sowohl die Möglichkeit 4 als auch die Möglichkeit 5 kommt für die Ermittlung eines objektiven Ergebnisses infrage.

Für die Möglichkeit 4 haben wir den folgenden Postenzettel entwickelt:

Ablauf :
Passieren der Seilbrücke auf Zeit.
Auf Startzeichen »gehen« die einzelnen Teilnehmer jeweils rüber und schlagen den Baum auf der anderen Seite an. Die einzelnen Zeiten werden unten notiert.
Es zählt nur, wenn ein Teilnehmer komplett rüber ist.
(Für Teilnehmer, die es fast komplett geschafft haben kann man einen Zeitzuschlag rechnen!)
Für Teilnehmer, die nicht rüber sind, wird am Ende jeweils die insgesamt schlechteste Zeit eingetragen.

Bewertung :
Für die beste Durchschnittszeit gibt es 20 Punkte, für die schlechteste Durchschnittszeit gibt es 5 Punkte.

In Beispiel 1 sind 59 Sekunden die insgesamt schlechteste Zeit.

Wir tragen nur ganze Sekunden ein, Zehntelsekunden können vernachlässigt werden!

Gruppe	Einzelzeiten in Sek.				Ges. zeit	Teiln.	Ø	Punkte
Beispiel 1	33	40	59	39	171	4	43	
Beispiel 2	25	31	18	X	74	3	25	
Altenseelbach J 1								
Altenseelbach J 2								

Postenzettel Seilbrücke

Für die Möglichkeit 5 haben wir diesen Postenzettel entwickelt:

Bewertung :
Die Bewertung erfolgt stufenweise, je nachdem, wie viele Teilnehmer der Mannschaft »rübergehen«.
Für die beste Zeit gibt es 20 Punkte, für die schlechteste Zeit gibt es 5 Punkte.
Anschließend: Punkte / Teilnehmer x rübergegangene Teilnehmer.

/ = nicht ganz rüber

Gruppe	TN	Einzelzeiten in Sek. 1	2	3	4	Ges.-zeit	rüber	Ø	Punkte
Beispiel	4	33	40	/	39	112	3	37	
Altenseelbach	4	32	43	39	35	149	4	37,3	
Herdorf	3	29	33	39	-	101	3	33,7	

Postenzettel Seilbrücke

Dann gibt es z. B. Posten, wo Fehlerpunkte in die Wertung mit einfließen. Eine kleine Strecke mit Hindernissen muss mit dem Fahrrad abgefahren werden. Jede Bodenberührung bringt der Mannschaft einen Fehlerpunkt. Für jeden Fehlerpunkt gibt es einen entsprechenden Zeitzuschlag.

Auf dem dafür aufgebauten Postenzettel werden die einzelnen Zeiten, die Gesamtzeit, die Gesamt-Fehlerpunkte und der Zeitzuschlag für die Fehlerpunkte notiert. Die Zeit für die Auswertung rechnet der Mitarbeiter am Posten aus und schreibt sie in die letzte Spalte.

Bewertung :
Die Zeiten werden zunächst addiert und in die grüne Spalte eingetragen. Pro Fehler gibt es **2 Sek. Zeitzuschlag**. Der Zeitzuschlag wird in die rote Spalte eingetragen. Die für die Wertung relevante Zeit tragen wir in die gelbe Spalte ein.
Für die beste Zeit gibt es 20 Punkte, für die schlechteste Zeit gibt es 5 Punkte.

		Einzelzeiten in Sek.				Ges.-		Zu-	Wertungs.-
Mannschaft	TN	1	2	3	4	zeit	Fehler	schlag	zeit
Beispiel	4	24	28	20	32	104	3	6	110
Altenseelbach	4	25	27	23	26	101	1	2	103
Herdorf	4	19	25	23	21	88	6	12	100

Postenzettel Fehlerpunkte

Bei verschieden starken Mannschaften bietet sich an vielen Posten das Durchschnittsergebnis als Postenergebnis an. Das ist sowohl bei Punkten als auch bei Zeiten möglich.

Alle Berechnungen sollten möglichst von den Mitarbeitern des Postens vor der Abgabe des Postenzettels durchgeführt werden.

Ergebnissicherung

Ergebnisse auf Papier

Wie bei allen Wettkämpfen ist die Ergebnissicherung eine der wichtigsten Aufgaben am Posten und im Wettkampfbüro.

Seit vielen Jahren erfolgt die Auswertung durch das eigens dafür entwickelte Programm HAJK-Plus! oder auch durch entsprechende Excel-Tabellen. Hier werden die erreichten Ergebnisse eingegeben und das Programm rechnet sie in Punkte um. Das ist einerseits eine komfortable und schnelle Auswertungsmöglichkeit, andererseits bietet das, durch evtl. Datenverlust, keine hundertprozentige Sicherheit.

Deshalb werden alle Ergebnisse, wie Punkte und Zeiten, zunächst ordentlich in Tabellen auf Papier eingetragen. Somit haben wir alle Ergebnisse sicher vorliegen und können bei Datenverlust alles schnell neu eingeben.

Da die Reihenfolge der Mannschaften und Posten in den Tabellen exakt der Reihenfolge im Auswertungsprogramm entspricht, können wir anschließend alle Ergebnisse zügig in den Rechner eingeben.

Am Ziel sollten, gerade bei vielen Waldlaufmannschaften, zwei Mitarbeiter arbeiten. Einer nimmt die Gruppen in Empfang und trägt die Ergebnisse der Praktischen Posten in die Ergebnislisten ein, der andere wertet die Rätsel aus, trägt die Ergebnisse in die Listen ein und füttert den Rechner und übernimmt die Auswertung.

45. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2017

RÄTSELAUSWERTUNG

	Mannschaft	Halstuchprüfung	Luther 1	Geheimschrift	Luther 2	---	Automarken	Knobelei J	Luther Suchsel	Gesamt
1	Emmerzhausen J 1	5	8	0	5		4	5	6	33
2	Emmerzhausen J 2	2	11	0	0		0	5	3	21

Ergebnissicherung: Rätselauswertung

Für die Mitarbeiter am Posten gibt es dafür vorbereitete Postenzettel und für die Auswerter gibt es entsprechende Listen.

Anschließend werden die an den Posten erreichten Ergebnisse in die Gesamtergebnisliste (s. unten) eingetragen.

ERGEBNISSE PRAKTISCHE POSTEN

45. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2017

		Höchstpunktzahl	Emmerzhausen J 1	Emmerzhausen J 2	Herdorf J 1	Herdorf J 2	Münster David J					
	Mannschaft Nr.		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Start											
	Ziel											
	Zwischenzeit											
	Wartezeit											
	Gesamt-Laufzeit											
2	Baumstammstoßen											
3	Bogenschiessen											
4	Gummihuhngolf											
5	Feuerstelle (P.)											
6	Leitergolf											

Ergebnissicherung: Praktische Posten

F

Feuerstelle

Allgemeines

Die Feuerstelle ist sowohl für die Mitarbeiter als auch für die Mannschaften eine Herausforderung. Für die Mitarbeiter weil es einiges zu regeln und zu bewerten gibt und für die Mannschaften weil es eine komplexe Aufgabe ist.

Bei einer größeren Anzahl von Mannschaften, wie z. B. bei der Waldlaufmeisterschaft, sollte der Posten mit drei Mitarbeitern besetzt sein. Hier sind je nach Mannschaftszahl auch mal 10 Mannschaften oder mehr auf dem Platz. Die Mitarbeiter teilen sich die verschiedenen Aufgaben am Posten:

Mitarbeiter 1

- Laufzettel entgegennehmen
- evtl. Rätsel entgegennehmen/mitgeben
- Zeiten (Ankunft, Ablauf) eintragen
- Material (Wasser, Suppenpulver, Würstchen, Brötchen) ausgeben

Mitarbeiter 2

- Bewerten der Kochzeiten (siehe Wertungsblatt 2 Feuerstelle)

Mitarbeiter 3

- Bewerten der anderen Aufgaben (siehe Gesamtwertungsblatt Feuerstelle)

Bei einer kleineren Anzahl von Mannschaften kann der Mitarbeiter 2 die Aufgabe von Mitarbeiter 3 mit übernehmen.

Postenbeschreibung

Die Postenbeschreibung (s. u.) enthält alle wichtigen Informationen für die Mitarbeiter am Posten.

Mannschaftsinformation

Die Mannschaftsinformation beschreibt die Aufgabe der Mannschaft an diesem Posten. Sie wird gut sichtbar aufgehängt und soll von den Mannschaften, bevor sie mit den Arbeiten am Posten beginnen, durchgelesen werden.

Wertungsblatt

In das Gesamtwertungsblatt trägt der Mitarbeiter am Posten die jeweiligen Ergebnisse ein.

Bei einer größeren Anzahl von Mannschaften gibt es zum Eintragen der Kochzeiten ein weiteres Formular. Damit ist der Mitarbeiter 2 unabhängig von dem Mitarbeiter 3, bzw. von dessen Gesamtwertungsblatt. Die Einträge werden am Schluss in das Gesamtwertungsblatt übernommen.

Kochzeit

Ein wichtiges Kriterium für die Bewertung der Feuerstelle ist die Kochzeit. Sie beginnt mit dem Anzünden des Feuers und endet, wenn das Wasser kocht. Entscheidend tragen zu einer guten Kochzeit bei

- ein gut aufgebautes Feuer und
- der richtige Topf (kleiner Hordentopf)

Postenbeschreibung

POSTENBESCHREIBUNG

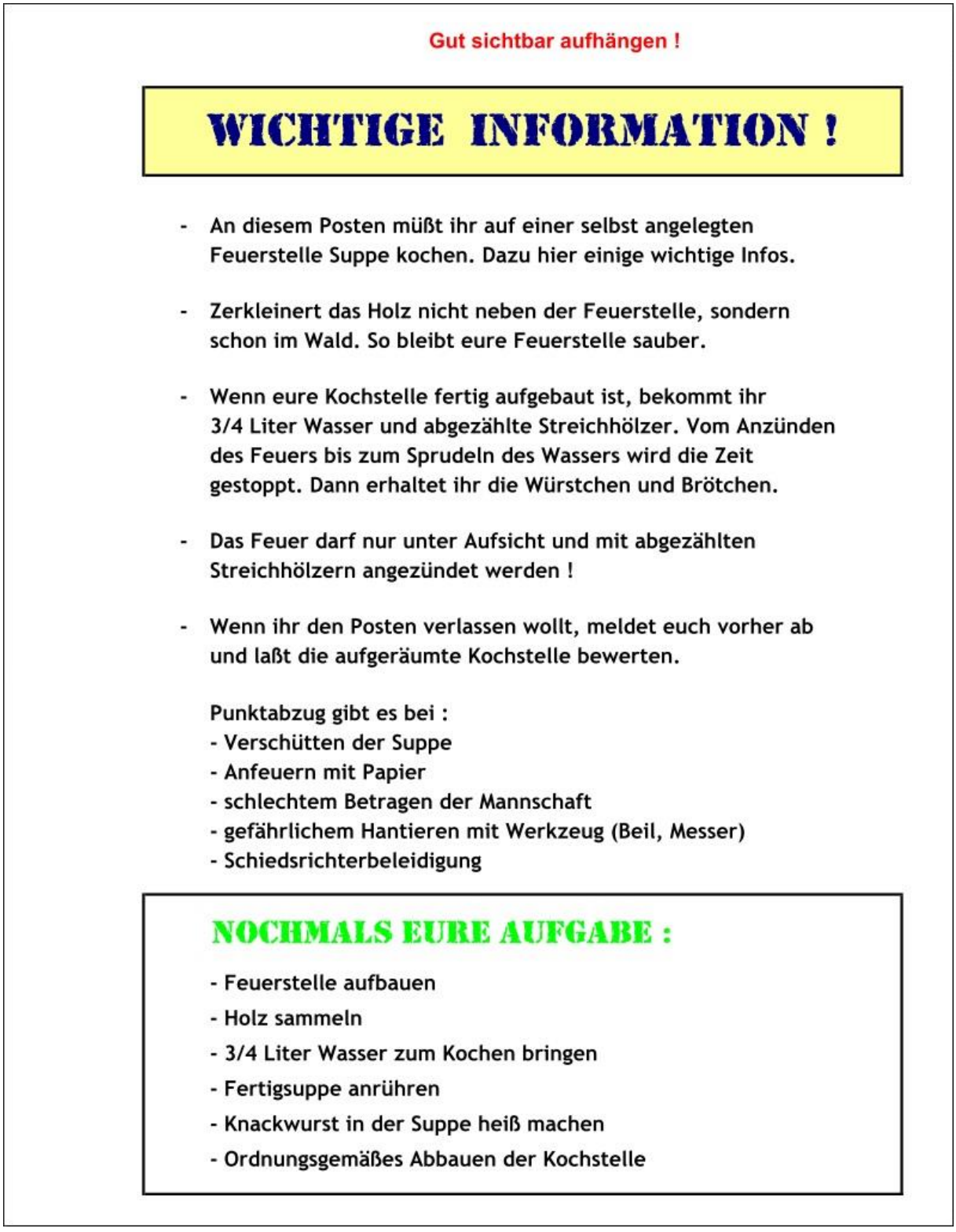
Aufgabe :
- Kochstelle nach Wahl aufbauen
- 3/4 Liter Fertigsuppe zum Kochen bringen
- Knackwurst in der Suppe heiß machen
- Kochstelle ordnungsgemäß abbauen

Bewertung :
- Feuerstelle (gem. Häuptlingsbuch)
- Streichholzmenge
  - 1 Streichholz = 4 Punkte
  - 2 Streichhölzer = 3 Punkte
  - 3 Streichhölzer = 2 Punkte
  - 4 Streichhölzer = 1 Punkt
  - über 4 Streichhölzer = 0 Punkte
- Schnelligkeit (Wasserkochen)
  (gewertet wird die Zeit vom Anzünden des Feuers bis zum Sprudeln des Wassers!)
- Tischgebet/-lied vorher und nachher
- Verlassen der Kochstelle
- Verhalten / Zusammenarbeit der Gruppe

Material :
- Suppenpulver (fertig abgepackt)
- Wasser (Plastikkanister / Milchkanne)
- Knackwürstchen
- Brötchen
- Meßbecher
- Streichhölzer
- Getränke
- evtl. Material zum Anfeuern
- Wertungsbögen
- Information für die Mannschaften
- Schreibzeug
- Uhr (vorher vergleichen)

Feuerstelle: Postenbeschreibung

Mannschaftsinformation



Gut sichtbar aufhängen !

WICHTIGE INFORMATION !

- An diesem Posten müßt ihr auf einer selbst angelegten Feuerstelle Suppe kochen. Dazu hier einige wichtige Infos.
- Zerkleinert das Holz nicht neben der Feuerstelle, sondern schon im Wald. So bleibt eure Feuerstelle sauber.
- Wenn eure Kochstelle fertig aufgebaut ist, bekommt ihr 3/4 Liter Wasser und abgezählte Streichhölzer. Vom Anzünden des Feuers bis zum Sprudeln des Wassers wird die Zeit gestoppt. Dann erhaltet ihr die Würstchen und Brötchen.
- Das Feuer darf nur unter Aufsicht und mit abgezählten Streichhölzern angezündet werden !
- Wenn ihr den Posten verlassen wollt, meldet euch vorher ab und laßt die aufgeräumte Kochstelle bewerten.

Punktabzug gibt es bei :
- Verschütten der Suppe
- Anfeuern mit Papier
- schlechtem Betragen der Mannschaft
- gefährlichem Hantieren mit Werkzeug (Beil, Messer)
- Schiedsrichterbeleidigung

NOCHMALS EURE AUFGABE :

- Feuerstelle aufbauen
- Holz sammeln
- 3/4 Liter Wasser zum Kochen bringen
- Fertigsuppe anrühren
- Knackwurst in der Suppe heiß machen
- Ordnungsgemäßes Abbauen der Kochstelle

Feuerstelle: Mannschaftsinformation

Gesamtwertungsblatt Feuerstelle

BEWERTUNG KOCHSTELLE

Gruppe	Ankunft	Feuerstelle Steine	Feuerstelle Holz	Streich-hölzer	Gebet / Lied vor	Gebet / Lied nach	Abbau Steine	Abbau Holz	Ver-halten	Punkte o. Zeit	Ablauf	Kochen (ab Anzünden des Feuers) von	Kochen (ab Anzünden des Feuers) bis	Kochen (ab Anzünden des Feuers) Zeit	Kochen (ab Anzünden des Feuers) Punkte	Punkte
Höchstpunktzahl	12.45	4	2	4	2	2	3	3	5	25	13.58	13.17	13.29	12	15	40

Feuerstelle: Gesamtwertungsblatt

Wertungsblatt 2 Feuerstelle

KOCHZEIT **POSTEN NR. 5**

Die Feuerstelle ist aufgebaut und der Topf mit Wasser steht bereit!

Die Kochzeit zählt ab dem Anzünden des ersten Streichholzes und endet, wenn das Wasser kocht.

v----- 1 Streichholz gebraucht	= 4 Punkte
v----- 2 Streichhölzer gebraucht	= 3 Punkte
v----- 3 Streichhölzer gebraucht	= 2 Punkte
v----- 4 Streichhölzer gebraucht	= 1 Punkt
v----- mehr Streichhölzer gebraucht	= 0 Punkte

	GRUPPE	Streichhölzer Stück	Streichhölzer Punkte	Kochen (ab Anzünden des Feuers) von	bis	Zeit
0	Beispiel	2	3	13.17	13.29	12
1	Altenseelbach J 1					
2	Altenseelbach J 2					
3	Altenseelbach M					
4	Daaden					
5	Emmerzhausen J					
6	Herdorf J 1					
7	Herdorf J 2					
8	Iserlohn J					
9	Münster David J					

Feuerstelle: Wertungsblatt zwei

Formulare

Beim Waldlauf haben wir es an vielen Stellen mit den verschiedensten Formularen zu tun. Das sind im einzelnen

- Kartenausschnitte
- Rätsel
- Laufzettel
- Postenzettel

Im Idealfall findet der Waldlauf bei einer Temperatur von ca. 15-20° Celsius und leicht bewölktem Himmel statt. Dann gibt es zumindest vom Wetter her keine Probleme.

Was aber, wenn es regnet? Der Kartenausschnitt verläuft, der Laufzettel löst sich auf und die Rätselantworten auf nassem Papier fallen nicht viel besser aus.

Papier

Die Laufzettel werden während des Waldlaufes am meisten beansprucht. Deshalb werden sie möglichst auf dickeres Papier (z. B. 160 g/m²) kopiert oder gedruckt.
Bewährt bei der Gau-Waldlaufmeisterschaft haben sich Laufzettel in zwei verschiedenen Farben für die beiden Laufrichtungen.

Auch die Postenzettel sollten auf dickeres Papier kopiert werden.

Das Papier für die Rätsel hat jeweils verschiedene Farben. Dadurch haben wir später bei der Auswertung einen besseren Überblick.

Normales Papier weicht durch Feuchtigkeit leicht auf und lässt sich kaum mehr beschriften.

Druck

Kopien oder Ausdrucke mit dem Laserdrucker sind Ausdrucken mit dem Tintenstrahldrucker vorzuziehen. Bei stärkerem Regen verläuft die Tinte und wird unleserlich. Ausserdem ist die Tinte relativ teuer.

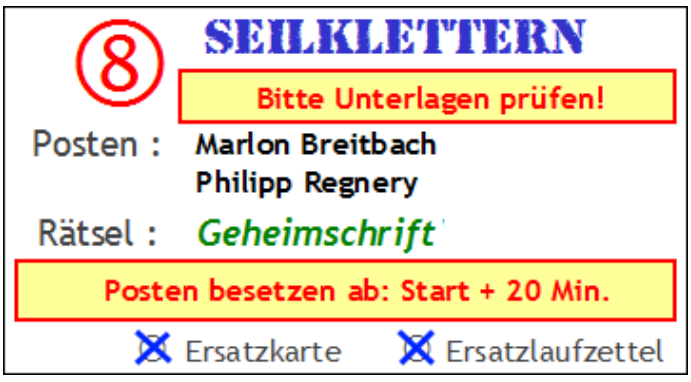
Verpackung (siehe auch Postenmaterial schriftlich)

Der Laufzettel, das Merkblatt für die Gruppe und der Kartenausschnitt kommen in eine Klarsichtfolie (DIN A5 oder DIN A4). Meist wird das erste Rätsel mit dazu gepackt.

Bei der jährlich im gleichen Gebiet stattfindenden Gau-Waldlaufmeisterschaft gibt es verschiedene Postenanordnungen, die sich wiederholen. Die dafür gebrauchten verschiedenen Kartenausschnitte sind einlaminiert und können immer wieder verwendet werden.

Die Rätsel werden auf DIN A6 gefaltet und auch jeweils in Umschläge gesteckt.

Die Formulare für die Posten (Postenzettel, Kartenausschnitt, Merkblatt für den Posten, Rätsel) kommen in einen Umschlag (DIN C5 oder DIN C4). Immer wieder kommt es vor, dass eine Mannschaft ihren Laufzettel oder Kartenausschnitt unterwegs verliert. Deshalb kommen noch ein Laufzettel und ein Kartenausschnitt als Ersatz in den Umschlag.
Auf dem Umschlag steht stichpunktartig alles Wichtige für den Mitarbeiter am Posten.



Etikett Postenumschlag

G

Gelände

Für Waldläufe jeglicher Art ist ein entsprechendes Gelände von großem Vorteil. Besondere örtliche Gegebenheiten lassen sich gut in den Waldlauf integrieren. Beispiele aus vielen Jahren sind

- eine Halde für den Bau von Feuerstellen
- ein Bach, der mit oder ohne Seilbrücke durchquert werden muss und der sich auch für besondere Wasserspiele eignet.
- eine Hochspannungsleitung an der entlang der Waldlauf geplant wird (s. Hochspannungslauf)

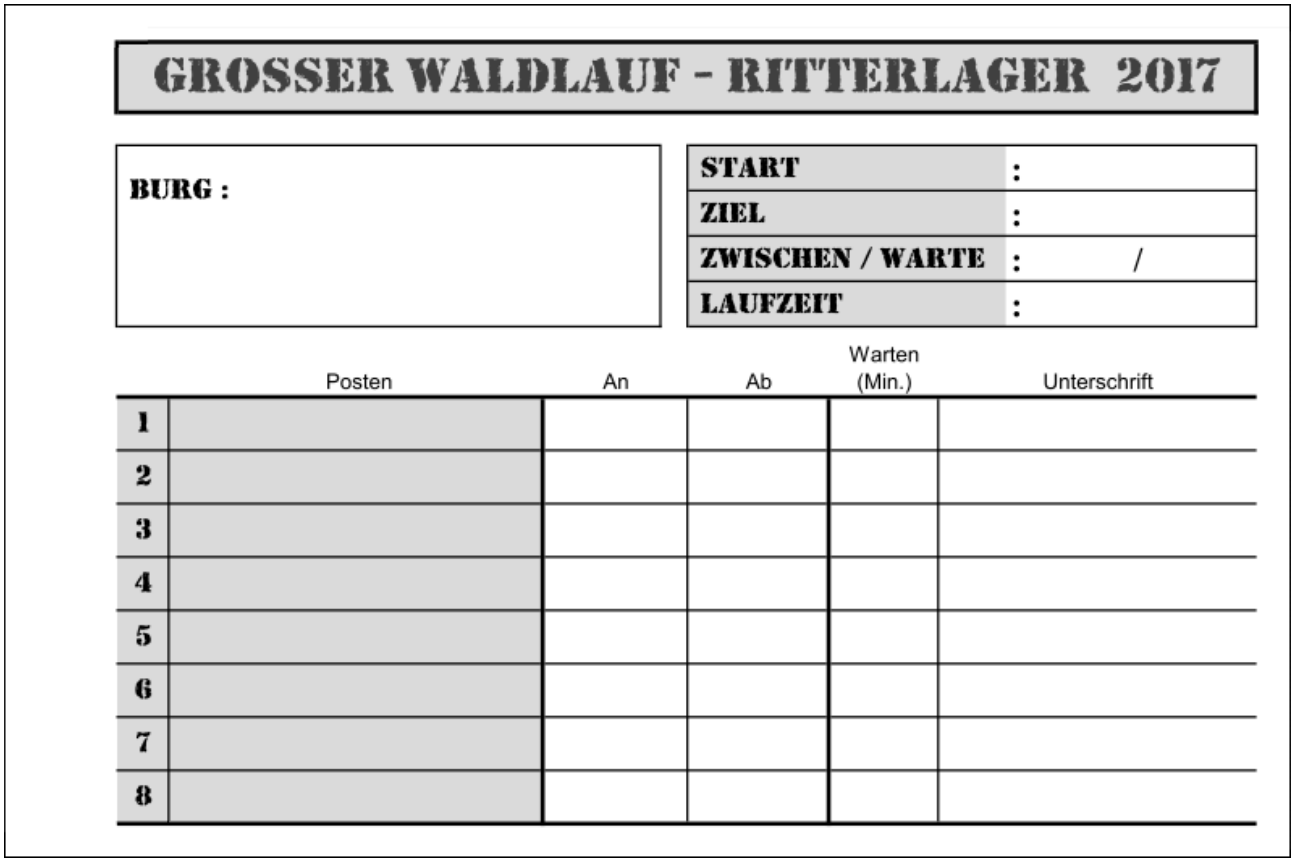
Großer Waldlauf

Zum Standardprogramm unserer Ritterlager gehören der kleine und der große Waldlauf.

Für den großen Waldlauf ist ein ganzer Tag eingeplant. Dementsprechend sind die Strecke und die Anzahl der praktischen und schriftlichen Posten ausgewählt

Acht praktische Posten und fünf Rätselaufgaben gehören meistens dazu.

Bei den Rätseln bietet es sich an, Fragen zu den Bibelarbeiten, zur Halstuchprüfung und auch zur Natur mit aufzunehmen.



GROSSER WALDLAUF - RITTERLAGER 2017

BURG :		
	START	:
	ZIEL	:
	ZWISCHEN / WARTE	: /
	LAUFZEIT	:

	Posten	An	Ab	Warten (Min.)	Unterschrift
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

Laufzettel Großer Waldlauf

H

Hajk

Definition

Beim Hajk sind im Rahmen eines Waldlaufes von einem Team (**T**oll **E**in **A**nderer **M**acht's) festumrissene Aufgaben im Wettkampf mit anderen Waldlaufgruppen in einer möglichst kurzen Zeit zu lösen.

Diese Aufgaben bestehen aus

- einem Waldlauf, der den Rahmen des Ganzen bildet (Laufzeit)
- mehreren Praktischen Posten, auf die zu laufende Strecke verteilt
- mehreren Rätselposten (schriftliche Aufgaben, Quiz, usw.)

HAJK-Plus!

Das Programm

HAJK-Plus! – das Programm zum Auswerten von Wettkämpfen aller Art

- HAJK-Plus! kann man am ehesten mit einer Tabellenkalkulation (wie z. B. Excel) mit unzähligen Makros und Eingabemasken vergleichen.
- Die Eingabe von Daten erfolgt hauptsächlich über Eingabemasken.
- Die Tabellen sind jeweils auf die speziellen Bedürfnisse zugeschnitten.
- Die meisten Arbeitsschritte erfolgen über Buttons (Schaltflächen), sind aber auch über Menüs erreichbar.
- Die allgemeinen Arbeitsschritte sind den gängigen Office-Programmen weitgehend angepasst.

HAJK-Plus! – immer einen Posten voraus!

Die Programmierer

Diese zwei Autoren haben das Programm geschrieben:

Martin Henrichs ist seit seiner frühesten Jugend mit dem Programmieren auf verschiedenen Rechnern (VC20, C64, AT, Atari ST, PC) vertraut.

Außerdem hat er seit seinem 10. Lebensjahr an vielen Waldläufen selbst teilgenommen.

Günter Reinschmidt hat über 50 Jahre lang Erfahrung als Waldläufer und als Ausrichter von Waldläufen (bei Tag und auch bei Nacht) gesammelt.

Zahlreiche Auswertungen von Wettbewerben und Wettkämpfen aller Art (wie z. B Jungscharsportfeste, Jungschartage, Fahrradrallyes, usw.) machten ihn zu einem Experten auf diesem Gebiet.

HAJK-Plus! wurde in erster Linie für den eigenen Bedarf geschrieben. Es wurde bereits während vieler Waldlaufmeisterschaften und Waldläufen, Jungscharsportfesten und Fahrradrallyes, Jungschartagen und der 2. Deutschen Bibelquizmeisterschaft erfolgreich eingesetzt.

HAJK-Plus! ist ständig im Einsatz und wird laufend erweitert und optimiert.

Die Geschichte

Anlass für die Entwicklung von HAJK-Plus! war die misslungene Auswertung eines Waldlaufes, an dem eine Mannschaft aus der CVJM-Jungschar der Programmierer (CVJM-Jungschar Altenseelbach) teilnahm.

Die Auswertung widersprach allen Regeln der Kunst. Siehe dazu auch Grundsätzliches zu HAJK-Plus!. Um dem gegenzusteuern, entschlossen wir uns, grobe Richtlinien für die Auswertung eines Waldlaufes aufzustellen und diese in ein Computerprogramm umzusetzen.

Das Programm sollte den Namen HAJK bekommen. Der Begriff HAJK kommt aus dem skandinavischen Raum und ist die Bezeichnung für einen ganztägigen Waldlauf mit Übernachtung.

Die Arbeit an HAJK begann im September 1988 und hat rund ein Jahr gedauert (bis zur Version 1.3). Die 'Urversion' von HAJK (in OMIKRON-Basic) belegte ca. 4 Kilobyte und bestand nur aus reinem Text.

Im Laufe der nächsten Zeit kamen verschiedene Auswertungsformeln und Eingaberoutinen hinzu. Später wurde HAJK dann noch um eine Reihe von Bildern und graphischen Elementen ergänzt.

Auf dem Atari war das schon 1986 möglich, als Bill Gates sich noch mit DOS beschäftigte und von WIN träumte, von Windows XP, »Windows 7« oder »Windows 8« ganz zu schweigen.

Mittlerweile hatte HAJK eine Größe von über 600 Kilobyte und umfasste eine große Anzahl von Routinen (Stand Juni 1994).

HAJK beschränkt sich seitdem nicht mehr nur auf die Auswertung von Waldläufen. Jetzt können alle anfallenden Wettbewerbe (Anwesenheitswettbewerb, Medaillenwettkampf, Jungschar-Zehnkampf, Fahrradrallye) ausgewertet werden.

Der Name HAJK wurde um den Zusatz ›Plus!‹ erweitert.

Dann kam der Umstieg vom Atari auf den PC (einen 486er DX2/66). Die Weiterentwicklung von HAJK-Plus! für den Atari wurde eingestellt. Für die vielfältigen Aufgaben, die bisher von HAJK-Plus! erledigt wurden, fehlte für den PC-Bereich das entsprechende Spezial-Programm.

Mit einer Tabellenkalkulation (MS-Excel 4.0 u. 5.0) konnten hier viele Auswertungen übernommen werden. Wir hatten aber jetzt kein Programm mehr, was wir ohne weiteres weitergeben konnten.

Es existieren zwar viele gute Auswertungs-Tabellen für MS Excel aber wer kann sich schon eine so hervorragende Tabellenkalkulation (legal!) leisten?

Außerdem erschien uns eine Tabellenkalkulation für die speziellen Auswertungsanforderungen zu unflexibel. Dazu kamen dann noch der hohe Speicherplatzbedarf und die große Programmvielfalt von MS-Excel.

Wir wollten gerne ein Programm wie auf dem Atari, das auf die speziellen Bedürfnisse der Auswertung von Wettkämpfen aller Art zugeschnitten ist, ohne überladen zu sein, und das man gegen eine geringe Gebühr (oder auch nicht) weitergeben kann.

Nach reiflichen Überlegungen kamen die Programmierer dann zu dem Entschluss, HAJK-Plus! in MS Visual Basic neu zu programmieren. Zudem hatte sich VBA (Visual Basic für Applikationen) inzwischen als Makro-Programmiersprache weitgehend durchgesetzt.

Also begann die Arbeit an »HAJK-Plus! für Windows 1.0« am 30. August 1995. Dank der relativ einfachen Handhabung von MS Visual Basic und der Übertragung einiger Routinen aus OMIKRON Basic nahm das neue HAJK-Plus! schnell Gestalt an.

Schon am 30. September 1995 konnte der erste Waldlauf (23. Hochspannungslauf der CVJM-Jungschar Altenseelbach) erfolgreich ausgewertet werden.

Die Arbeit mit MS Visual Basic machte gute Fortschritte, so dass das altbewährte HAJK-Plus! innerhalb von sechs Monaten von OMIKRON Basic in MS Visual Basic portiert werden konnte.

Mittlerweile ist HAJK-Plus! für Windows über zwanzig Jahre alt und hat sich in vielen Einsätzen bewährt. Die Arbeit an und mit dem neuen HAJK-Plus! macht sehr viel Spaß, und so wird die Entwicklung wohl weitergehen.

Da das mit VB6 programmierte HAJK-Plus! für Windows voraussichtlich noch einige Jahre laufen wird, werden wir wahrscheinlich nicht auf .NET umsteigen. HAJK-Plus! macht auch unter »Windows 7« keinerlei Probleme.

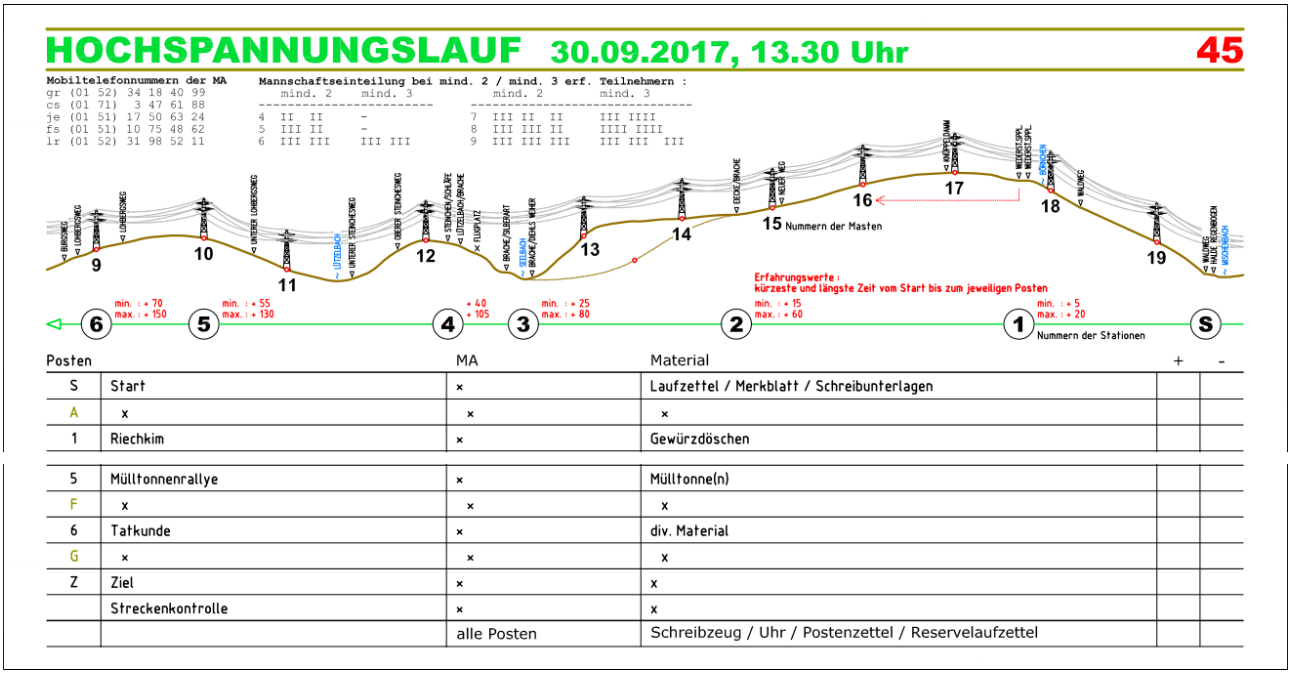
Hochspannungslauf

Die Jungschar Altenseelbach führt schon seit 1973 den jährlichen Hochspannungslauf durch. Zum Start an einen weiter entfernten Wanderparkplatz an der Hochspannungsleitung werden die Teilnehmer gefahren. Der Waldlauf führt dann zurück über drei Berge immer entlang der Hochspannungsleitung bis in Ortsnähe. Bei Jubiläumsläufen endet der Lauf am Vereinshaus. Dort gibt es dann noch was Leckeres zu essen und zu trinken.

Gestartet wird in Dreiermannschaften. In Ausnahmefällen, wenn die Teilnehmerzahl nicht durch drei teilbar ist, auch mal in einer Zweier- oder Vierermannschaft. Wenn Gäste da sind, werden die Mannschaften gemischt. Es ist dann kein Wettkampf Jungschar gegen Jungschar, sondern ein Freundschaftslauf. Normalerweise werden die Mannschaften von den erfahrensten Teilnehmern gewählt.

Dieser Waldlauf ist besonders für Anfänger gut geeignet, da er keine Kenntnisse in Karte und Kompass erfordert. Entlang der Hochspannungsleitung gibt es auch kaum die Chance, dass sich eine Mannschaft verläuft (☺).

Geplant wird der Hochspannungslauf schon seit Jahren mit dem folgenden Formular. Der Querschnitt enthält alle dafür erforderlichen Angaben (siehe auch unter Streckenverlauf). Außerdem enthält er die Telefonnummern der Mitarbeiter und Vorschläge für eine sinnvolle Mannschaftseinteilung.



HOCHSPANNUNGSLAUF 30.09.2017, 13.30 Uhr **45**

Mobiltelefonnummern der MA

gr (01 52) 34 18 40 99
cs (01 71) 3 47 61 88
je (01 51) 17 50 63 24
fs (01 51) 10 75 48 62
lr (01 52) 31 98 52 11

Mannschaftseinteilung bei mind. 2 / mind. 3 erf. Teilnehmern :

	mind. 2	mind. 3		mind. 2	mind. 3
4	II II	-	7	III II II	III IIII
5	III II	-	8	III III II	IIII IIII
6	III III	III III	9	III III III	III III III

Posten		MA	Material	+	-
S	Start	x	Laufzettel / Merkblatt / Schreibunterlagen		
A	x	x	x		
1	Riechkim	x	Gewürzdöschen		
5	Mülltonnenrallye	x	Mülltonne(n)		
F	x	x	x		
6	Tatkunde	x	div. Material		
G	x	x	x		
Z	Ziel	x	x		
	Streckenkontrolle	x	x		
		alle Posten	Schreibzeug / Uhr / Postenzettel / Reservelaufzettel		

Planung des Hochspannungslaufes

K

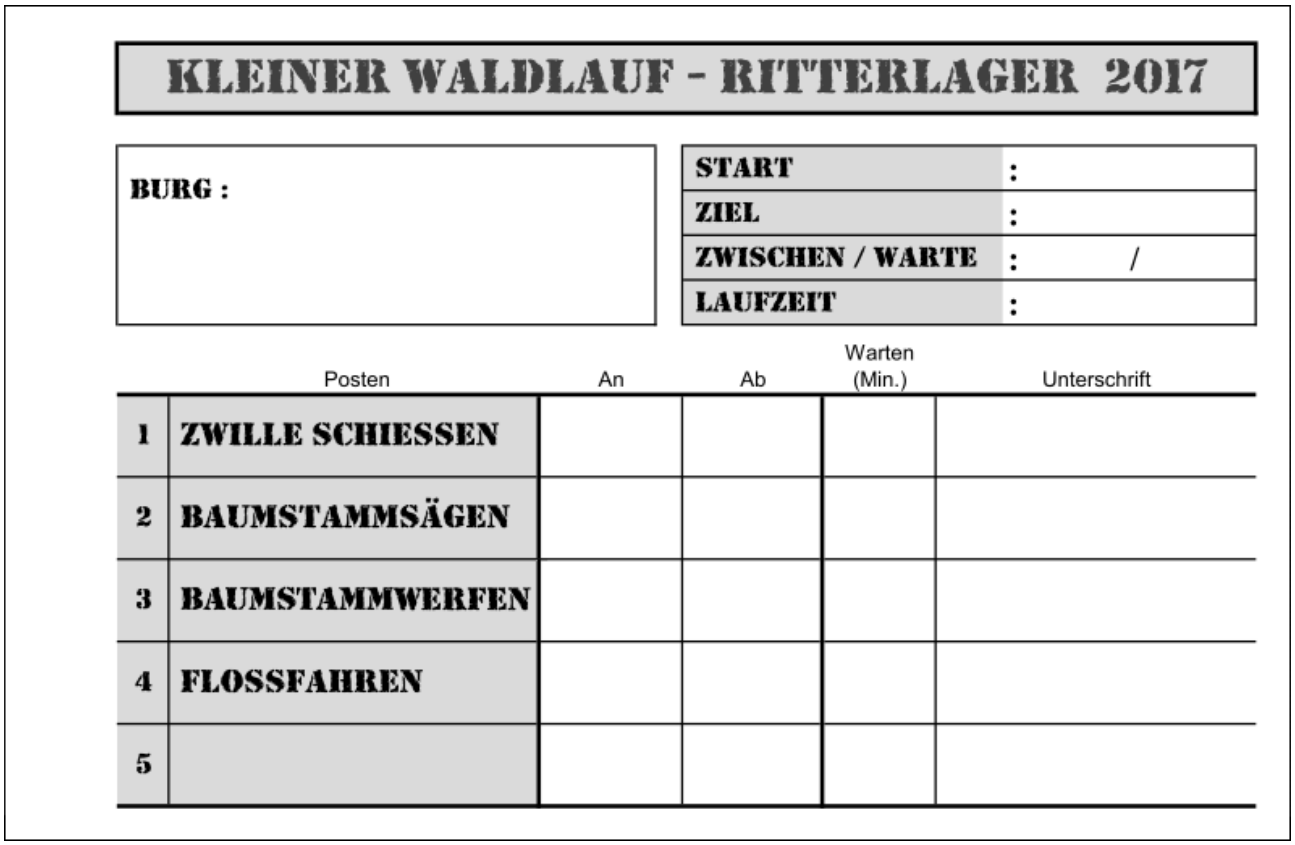
Kleiner Waldlauf

Zum Standardprogramm unserer Ritterlager gehören der kleine und der große Waldlauf.

Der kleine Waldlauf findet an einem Nachmittag statt. Dementsprechend sind die Strecke und die Anzahl der praktischen und schriftlichen Posten ausgewählt

Vier praktische Posten und drei Rätselaufgaben sind hier der Standard.

Bei den Rätseln bietet es sich an, Fragen zu den Bibelarbeiten, zur Halstuchprüfung und auch zur Natur mit aufzunehmen.



KLEINER WALDLAUF - RITTERLAGER 2017

BURG :	START	:
	ZIEL	:
	ZWISCHEN / WARTE	: /
	LAUFZEIT	:

	Posten	An	Ab	Warten (Min.)	Unterschrift
1	ZWILLE SCHIESSEN				
2	BAUMSTAMMSÄGEN				
3	BAUMSTAMMWERFEN				
4	FLOSSFAHREN				
5					

Laufzettel Kleiner Waldlauf

L

Laufrichtung

Start in eine Richtung

Bei kleineren Waldläufen starten die Mannschaften in nur eine Richtung.

Bei wenigen Mitarbeitern kann z. B. der Mitarbeiter am Start (Posten 1) den vorletzten Posten und der Mitarbeiter an Posten 2 den letzten Posten übernehmen.

Start in zwei Richtungen

Bei der Gau-Waldlaufmeisterschaft mit größerer Teilnehmerzahl und genügend Mitarbeitern hat sich der Rundkurs mit Start in zwei Laufrichtungen bewährt. Abwechselnd starten die Mannschaften in die eine oder in die andere Richtung und sind somit schneller auf der Strecke. Der Posten Feuerstelle mit dem Zubereiten des Mittagsessens und dementsprechend einem längeren Aufenthalt liegt etwa in der Mitte. Dadurch treffen sich auch an den beiden Posten vor dem Posten Feuerstelle keine Mannschaften aus verschiedenen Richtungen. Durch den längeren Aufenthalt am Posten Feuerstelle treffen sich hier allerdings viele Mannschaften. Bei entsprechender Mitarbeiterbesetzung ist das aber kein Problem.

Laufzettel

Jede Mannschaft erhält am Start unter anderem einen Laufzettel.

44. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2016

GRUPPE :			
NAMEN :			

START	:	
ZIEL	:	
ZWISCHENZEIT	:	
WARTEZEIT	:	
LAUFZEIT	:	

	Posten	An	Ab	Warten (Min.)		Unterschrift
2	TATKUNDE					
3	»HEISSER DRAHT«					
4	AUTORENNEN					
5	FEUERSTELLE					
6	SEILBRÜCKE					
7	BIBELTRIMM					
8	TENNISBALLWURF					

Laufzettel Gau-Waldlaufmeisterschaft

Der Laufzettel hat das Format DIN A5 und ist auf 160g Papier kopiert oder gedruckt.

Vor dem Start werden der Mannschaftsname, die Namen der Läufer mit Geburtsdatum und die Startzeit eingetragen.
Alternativ wird …

… der Mannschaftsname in den Laufzettel eingetragen und

… die Namen der Läufer mit Geburtsdatum in ein anderes Formular.
(Dann kann der Auswerter die Namen und Geburtsdaten schon während des Laufes für statistische Zwecke eingeben.)

(Die Startzeit wird am Start außerdem auf einem extra Formular eingetragen; der Laufzettel könnte unterwegs abhanden kommen.)

An den Praktischen Posten werden neben der Unterschrift

- die Ankunft am Posten,
- der Ablauf vom Posten und
- eine eventuelle Wartezeit

eingetragen. Diese Angaben dienen in erster Linie statistischen Zwecken um zukünftige Waldläufe noch besser zu planen.

M

Mannschaftsausrüstung

Ausrüstung für die Waldlaufmannschaften

Für ein erfolgreiches Abschneiden bei der Waldlaufmeisterschaft ist eine gute Ausrüstung erforderlich.

Dazu gehören:

- wetterfeste Kleidung
- ordentliches Schuhwerk
- Stifte (Kulis o. Filzstifte)
- Klemmbrett
-

Mannschaftsstärke

Waldläufe sind Mannschaftswettkämpfe, d. h. es laufen - auch aus Sicherheitsgründen - keine Einzelpersonen. Die Mannschaftsstärke richtet sich unter anderem nach der Art des Waldlaufes.

Bei der Gau-Waldlaufmeisterschaft treten wahlweise Dreier- oder Vierermannschaften an. Welche Mannschaftsstärke vorteilhafter ist, lässt sich nicht eindeutig sagen. Bei manchen Posten sind die Dreiermannschaften im Vorteil und bei anderen Posten sind die Vierermannschaften im Vorteil.
Die Aufgaben an den praktischen Posten sind aber so angelegt, dass sie mit mindestens drei Personen gelöst werden können.

Beim jungscharinternen Frühjahrswaldlauf treten die Kleingruppen gegeneinander an. Da sind dann auch mal fünf oder sechs Jungen in einer Mannschaft.

Bei einer kleineren Teilnehmerzahl wären auch Zweiermannschaften möglich.
Gerade bei Zweiermannschaften müssen die Aufgaben an den Posten so gestaltet sein, dass zwei Personen die Aufgaben lösen können.
Beim Prüfungslauf der Häuptlingsprüfung laufen z. B. immer zwei Kandidaten zusammen; bei einer ungeraden Teilnehmerzahl sind es auch mal drei.

Für das »laufende A« z. B. braucht man mindestens drei, besser noch vier Personen.
Auch ein Staffellauf macht mit zwei Personen wenig Sinn.

Bei größeren Mannschaftsstärken sollte nicht zu viel Leerlauf entstehen. Es ist gut, wenn möglichst viele Teilnehmer (gleichzeitig) beschäftigt sind.

Merkblatt für den Posten

MERKBLATT FÜR DEN POSTEN

Bitte beachtet an Euren Posten folgende Punkte:

- ⇨ **Gruppen die in die falsche Richtung laufen werden zurückgeschickt!**
  (Betrifft den ersten und letzten Posten)
- ⇨ So wenig Autos, wie möglich - so viele Autos, wie nötig.
- ⇨ Wir Mitarbeiter sind Vorbilder und wollen während der Veranstaltung nicht rauchen.
- ⇨ Posten aufbauen und/oder vorbereiten, Material und Geräte bereithalten.
- ⇨ Auto und Verpflegung nach Möglichkeit etwas abseits abstellen.

Radio höchstens auf »Zimmerlautstärke«.

- ⇨ Mannschaften freundlich behandeln und die Aufgabe ruhig und sachlich erklären.
- ⇨ Mannschaften ermutigen und bei weniger guten Leistungen nicht auslachen.
- ⇨ Ankunfts-, Warte- und Ablaufzeiten in die Laufzettel eintragen.
- ⇨ Schriftliche Aufgaben (Rätsel usw.) ausgeben bzw. entgegennehmen.
  Schriftliche Aufgaben dürfen nicht in der Wartezeit gelöst werden.
- ⇨ Ergebnisse auf den Postenzettel schreiben (Name und Posten nicht vergessen) .
- ⇨ Postenzettel und erhaltene Rätsel anschließend bei der »Rennleitung« abgeben.
- ⇨ Rückkehr der Posten um **17.30** Uhr !

Merkblatt für den Posten

Siehe auch Postenmaterial schriftlich

Merkblatt für die Mannschaft

Siehe Einweisung.

Mitarbeiter

Für die Durchführung eines Waldlaufes wird eine entsprechende Anzahl von Mitarbeitern gebraucht. Die Anzahl der Mitarbeiter richtet sich nach der Größe des Waldlaufes, nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und danach, ob in beide Richtungen gestartet wird.

Bei einer größeren Anzahl von Mannschaften (und damit auch Mitarbeitern) und beim Starten in beide Richtungen hat sich folgende Einteilung bewährt:

- Mitarbeiter für »Start und Ziel« und Auswertung 2 MA
- Mitarbeiter an den Praktischen Posten je 2 MA
- Mitarbeiter an der Feuerstelle 3 MA
- Mitarbeiter für Kontrolle und Notfälle 1 MA
  Diese Aufgabe kann auch einer der Mitarbeiter an Start und Ziel übernehmen.

Für eine Waldlaufmeisterschaft mit sieben Posten werden also im Idealfall mindestens 18 Mitarbeiter gebraucht.

Nach Möglichkeit sollten die Mitarbeiter am Posten aus zwei verschiedenen Jungscharen kommen. Das dient der Objektivität und beugt evtl. Gerüchten vor.

Für einen kleineren Waldlauf in der Jungschar reichen ein Mitarbeiter für Start und Ziel, ein Mitarbeiter für Kontrolle und Notfälle und jeweils ein Mitarbeiter an den Praktischen Posten aus.

Und wenn nur in eine Richtung gestartet wird, können einige Mitarbeiter auch notfalls zwei Posten übernehmen. Der Mitarbeiter am ersten Posten kann dann den vorletzten Posten übernehmen und der Mitarbeiter am zweiten Posten kann anschließend den letzten Posten übernehmen.

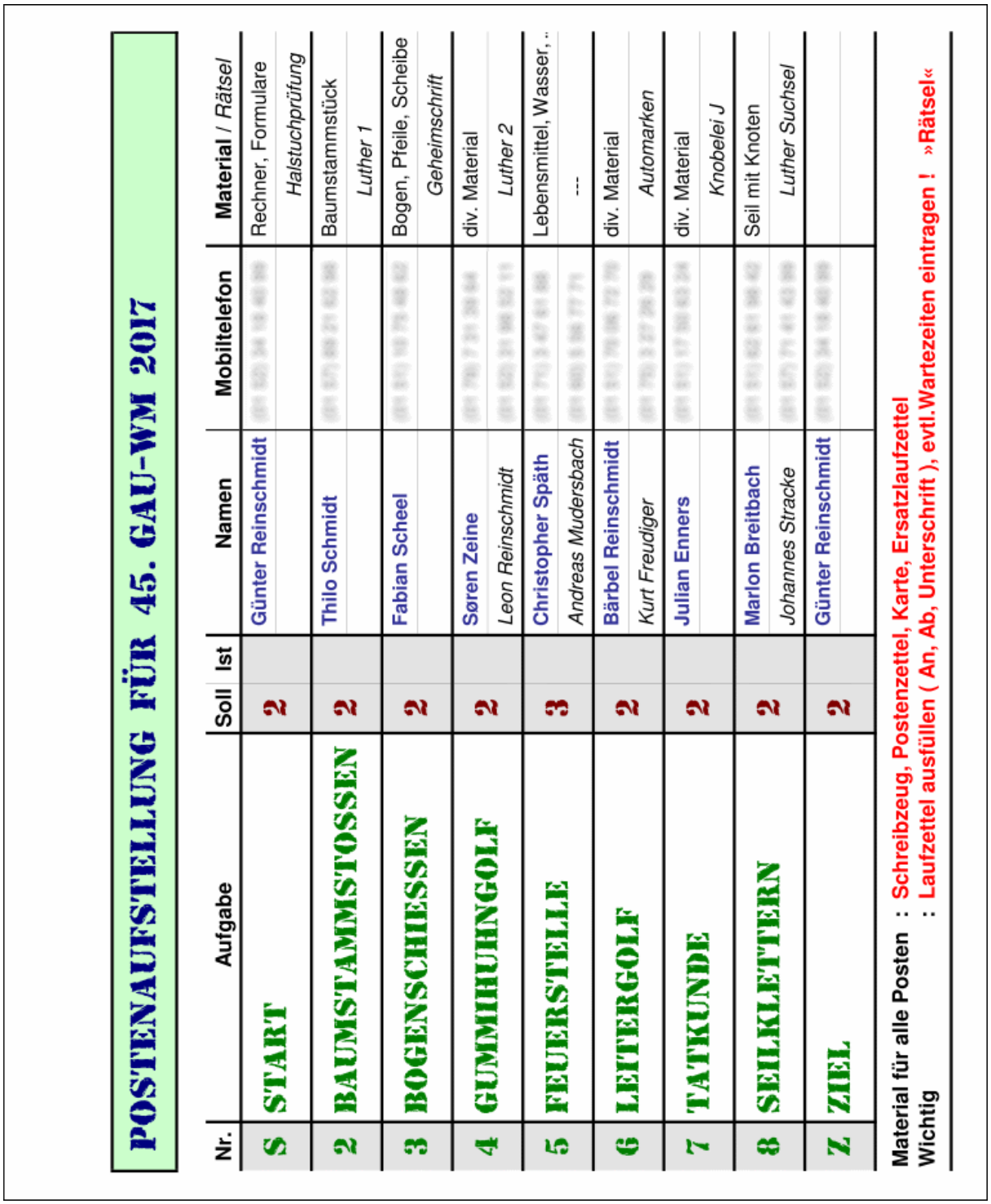
P

Papier

Siehe unter Formulare

Planung eines Waldlaufes

Postenaufstellung



POSTENAUFSTELLUNG FÜR 45. GAU-WM 2017

Nr.	Aufgabe	Soll	Ist	Namen	Mobiltelefon	Material / *Rätsel*
S	START	2		Günter Reinschmidt		Rechner, Formulare
						Halstuchprüfung
2	BAUMSTAMMSTOSSEN	2		Thilo Schmidt		Baumstammstück
						Luther 1
3	BOGENSCHIESSEN	2		Fabian Scheel		Bogen, Pfeile, Scheibe
						Geheimschrift
4	GUMMIHUHNGOLF	2		Søren Zeine		div. Material
				Leon Reinschmidt		*Luther 2*
5	FEUERSTELLE	3		Christopher Späth		Lebensmittel, Wasser, ..
				Andreas Mudersbach		---
6	LEITERGOLF	2		Bärbel Reinschmidt		div. Material
				Kurt Freudiger		*Automarken*
7	TATKUNDE	2		Julian Enners		div. Material
						Knobelei J
8	SEILKLETTERN	2		Marlon Breitbach		Seil mit Knoten
				Johannes Stracke		*Luther Suchsel*
Z	ZIEL	2		Günter Reinschmidt		

Material für alle Posten : Schreibzeug, Postenzettel, Karte, Ersatzlaufzettel
Wichtig : Laufzettel ausfüllen (An, Ab, Unterschrift), evtl.Wartezeiten eintragen ! »Rätsel«

Postenaufstellung Gau-Waldlaufmeisterschaft

Bei der Planung eines Waldlaufes und besonders einer größeren Waldlaufmeisterschaft müssen verschiedene Bereiche berücksichtigt werden. Hilfreich ist hier eine Postenaufstellung mit allen wichtigen Eckdaten.

Bis auf den Kartenausschnitt enthält diese Postenaufstellung alle wichtigen Eckdaten für den Waldlauf.

- Anzahl der Posten
- Praktische Posten
- Mitarbeiterbesetzung der Posten (soll/ist)
- Mitarbeiter
- Mobiltelefonnummern
- Materialaufstellung
- Rätselverteilung

Posten

Aufgaben am Posten

Die Aufgaben an den praktischen Posten sind eine ausgewogene Mischung aus Fachkenntnis und Spiel. Je nach Art des Waldlaufes und der zu erwartenden Teilnehmer überwiegt mal das eine und mal das andere. Neben neuen Ideen werden bewährte Aufgaben ausgewählt.

Jungschar-Waldlauf

Bei einem normalen Jungschar-Waldlauf oder auch der Waldlaufmeisterschaft kommen die verschiedensten Fähigkeiten und Kenntnisse zum Einsatz.

- Kartenkunde (die Posten sind auf einem Kartenausschnitt markiert), Tatkunde, Bibelkunde.
- Kraftaufgaben wie Baumstammstoßen, Seilklettern oder Gewichtheben.
- Geschicklichkeitsaufgaben wie Armbrustschießen oder Hufeisenwerfen.
- Geschwindigkeitsaufgaben wie Bibeltrimm, Sommerski oder Dosenlaufen.

Dabei achten wir auf eine gute Mischung der verschiedenen Anforderungen.

Manche Posten sind auch von der Beschaffenheit des Waldlaufgeländes abhängig wie z. B. eine Seilbrücke über eine kleine Schlucht oder »Bäume bestimmen« in einem Mischwald.

Prüfungslauf

Bei einem Prüfungslauf wie z. B. bei der Häuptlingsprüfung werden die verschiedensten Inhalte der Häuptlingsfreizeit getestet bzw. abgefragt.

Hier gibt es keine spielerischen Posten.

Schwierigkeitsgrad

Die Anforderungen sollten nicht zu niedrig und nicht zu hoch angesetzt werden.
Wenn nur wenige Mannschaften eine relativ gute Punktzahl erreichen, sind die Anforderungen eher zu hoch;
wenn fast alle Mannschaften die volle Punktzahl erreichen, sind die Anforderungen eher zu niedrig.

Test

Die Aufgaben sollten vorher getestet und der Schwierigkeitsgrad gegebenenfalls angepasst werden.

Beim Bogenschießen oder Hufeisenwerfen kann der Abstand korrigiert werden, beim Dosenlaufen kann die Strecke angepasst werden und bei einem anderen Posten kann die für die Lösung der Aufgabe vorgegebene Zeit gekürzt oder verlängert werden.

Postensammlungen

Seit vielen Jahren werden die folgenden Aufstellungen geführt und durch neue Aufgaben ergänzt. Die letzte Waldlaufmeisterschaft war 2017; ein paar mögliche Posten für die Waldlaufmeisterschaft 2018 sind rot eingetragen.

Postenmaterial (schriftlich)

Rechtzeitig vor dem Waldlauf erhalten die Posten jeweils einen Umschlag (DIN C4) mit dem erforderlichen schriftlichen Material für den Posten:

- auf dem Umschlag befinden sich verschiedene Hinweise …
  … zum Posten und
  … zu den Zeiten am Posten
- Merkblatt für den Posten
- Kartenausschnitt mit markiertem Postenstandpunkt
- Postenzettel
- Ersatzlaufzettel
- Ersatzkartenausschnitt
- evtl. ein Rätsel (zum Verteilen an die Gruppen)

Briefumschlag mit Postenmaterial

Siehe auch Postenzettel, Merkblatt für den Posten, Verpackung der Formulare

POSTENÜBERSICHT WALDLAUFMEISTERSCHAFTEN

	5. Siegerländer WM 2002	6. Siegerländer WM 2003	31. Gau WM Müsen 2003	7. Siegerländer WM 2004	8. Siegerländer WM 2005	9. Siegerländer WM 2006	10. Siegerländer WM 2007	11. Siegerländer WM 2008	37. Gau WM 2009	38. Gau, 12. SI WM 2010	39. Gau, 13. SI WM 2011	40. Gau, 14. SI WM 2012	41. Gau, 15. SI WM 2013	42. Gau, 16. SI WM 2014	43. Gau, 17. SI WM 2015	44. Gau, 16. SI WM 2016	45. Gau, 17. SI WM 2017	46. Gau, 16. SI WM 2018
Abkochen	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Armbrustschießen			X		X							X						
Autohupe											X							
Autorennen																X		
Baumstammsägen	X																	
Baumstammstoßen			X		X												X	
Biathlon														X				
Bibeltrimm				X		X	X			X		X				X		X
BobbyCar-Rennen																		

Postenübersicht Waldlaufmeisterschaften

Die folgende Postenübersicht enthält alle Waldläufe, an denen die Jungschar teilgenommen hat bzw. teilnimmt und hilft uns bei der Planung gruppeninterner Waldläufe.

Auch diese Aufstellung wird laufend fortgeführt und um neue Ideen ergänzt. So gerät kein Posten in Vergessenheit und keine gute Idee wird übersehen.

POSTENÜBERSICHT WALDLÄUFE 2002-2015

	2002			2003			2004			2005			2006			2007			2008			2009			2010			2011			2012			2013			2014			2015		
	Frühjahrswaldlauf 2002	5. Siegerländer WM 2002	30. Hochspannungslauf 2002	Frühjahrswaldlauf 2003	6. Siegerländer WM 2003	31. Gau WM Müsen	31. Hochspannungslauf 2003	Frühjahrswaldlauf 2004	7. Siegerländer WM 2004	Ferienspiele-Waldlauf	32. Hochspannungslauf 2004	Frühjahrswaldlauf 2005	8. Siegerländer WM 2005	33. Hochspannungslauf 2005	Frühjahrswaldlauf 2006	9. Siegerländer WM 2006	34. Hochspannungslauf 2006	Frühjahrswaldlauf 2007	10. Siegerländer WM 2007	35. Hochspannungslauf 2007	Frühjahrswaldlauf 2008	11. Siegerländer WM 2008	36. Hochspannungslauf 2008	Frühjahrswaldlauf 2009	37. Gau WM Wilgersdorf	37. Hochspannungslauf 2009	Frühjahrswaldlauf 2010	38. Gau, 12. SI WM 2010	38. Hochspannungslauf 2010	Frühjahrswaldlauf 2011	39. Gau, 13. SI WM 2011	39. Hochspannungslauf 2011	Frühjahrswaldlauf 2012	40. Gau, 14. SI WM 2012	40. Hochspannungslauf 2012	Frühjahrswaldlauf 2013	41. Gau, 15. SI WM 2013	41. Hochspannungslauf 2013	Frühjahrswaldlauf 2013	42. Gau, 16. SI WM 2014	42. Hochspannungslauf 2014	Frühjahrswaldlauf 2013	43. Gau, 17. SI WM 2015	43. Hochspannungslauf 2015
Abkochen		X		X	X			X					X			X			X			X			X			X			X			X			X			X	
Armbrustschießen					X					X	X	X								X					X						X										
Autohupe																														X												
Autoziehen																					X																					
Baumstammsägen		X																																								
Baumstammstoßen						X						X	X								X																					
Baumstammtragen																																										
Bibeltrimm				X					X							X		X	X							X		X					X					X				
BobbyCar-Rennen																																											
Bogenschießen		X					X		X	X						X	X		X	X																X						
Bücher der Bibel																	X																									
Dart																																											
Deutschlandpuzzle																									X										X							
Dosenlaufen																															X											
Eierlauf																																										
Erste Hilfe													X																													
Fallrohr (Rohr, Wasser, TT-B.)												X																														
Fahrradcross			X		X						X						X						X																			
Feuerspritze																																										
Galgenkegeln																																										
Gedächtniskim		X												X					X																						
Gewichtheben															X																											
Hammerwerfen								X																																		
Hörmemory						X	X								X	X						X						X										X				
Hufeisenwerfen							X																																			
Indiacaweitschlagen																																										
Indiacazielschlagen	X								X																																	

Postenübersicht Waldläufe

Mitarbeiter am Posten

Zum Thema »Mitarbeiter am Posten« siehe unter »Mitarbeiter«.

Postenablauf

Der Ablauf an den einzelnen Posten sieht in etwa gleich aus.

Mitarbeiter 1

- Laufzettel entgegennehmen
- evtl. Rätsel entgegennehmen/mitgeben
- Zeiten (Ankunft, evtl. Wartezeit, Ablauf) eintragen
- Ergebnisse (Zeit oder Punkte) auf den Postenzettel schreiben

Mitarbeiter 2

- Aufgabe erklären
- Durchführung der Aufgabe überwachen
- Durchführung der Aufgabe bewerten

Postenzettel

Allgemeines (siehe auch Postenmaterial schriftlich)

Der Mitarbeiter am Posten bereitet für seinen Posten einen Postenzettel vor oder aber erhält einen schon vorgefertigten Postenzettel auf 160 g - Karton.

Der Postenzettel enthält zum einen verschiedene Angaben zum Posten und zum anderen eine vorgedruckte Tabelle zum Eintragen der Ergebnisse mit Beispieleintrag.

Postenname

Postenzettel: Postenname

Postenmitarbeiter und - Postennummer

Postenzettel: Postenmitarbeiter und Postennummer

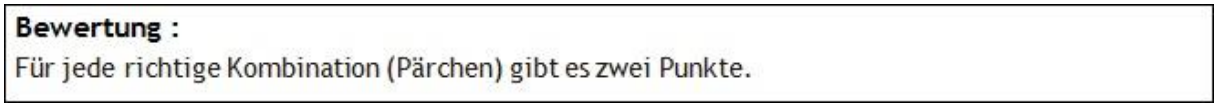
Material und Aufbau

Postenzettel: Material und Aufbau

Ablauf

Postenzettel: Ablauf am Posten

Bewertung



Postenzettel: Bewertung

Ergebnistabelle

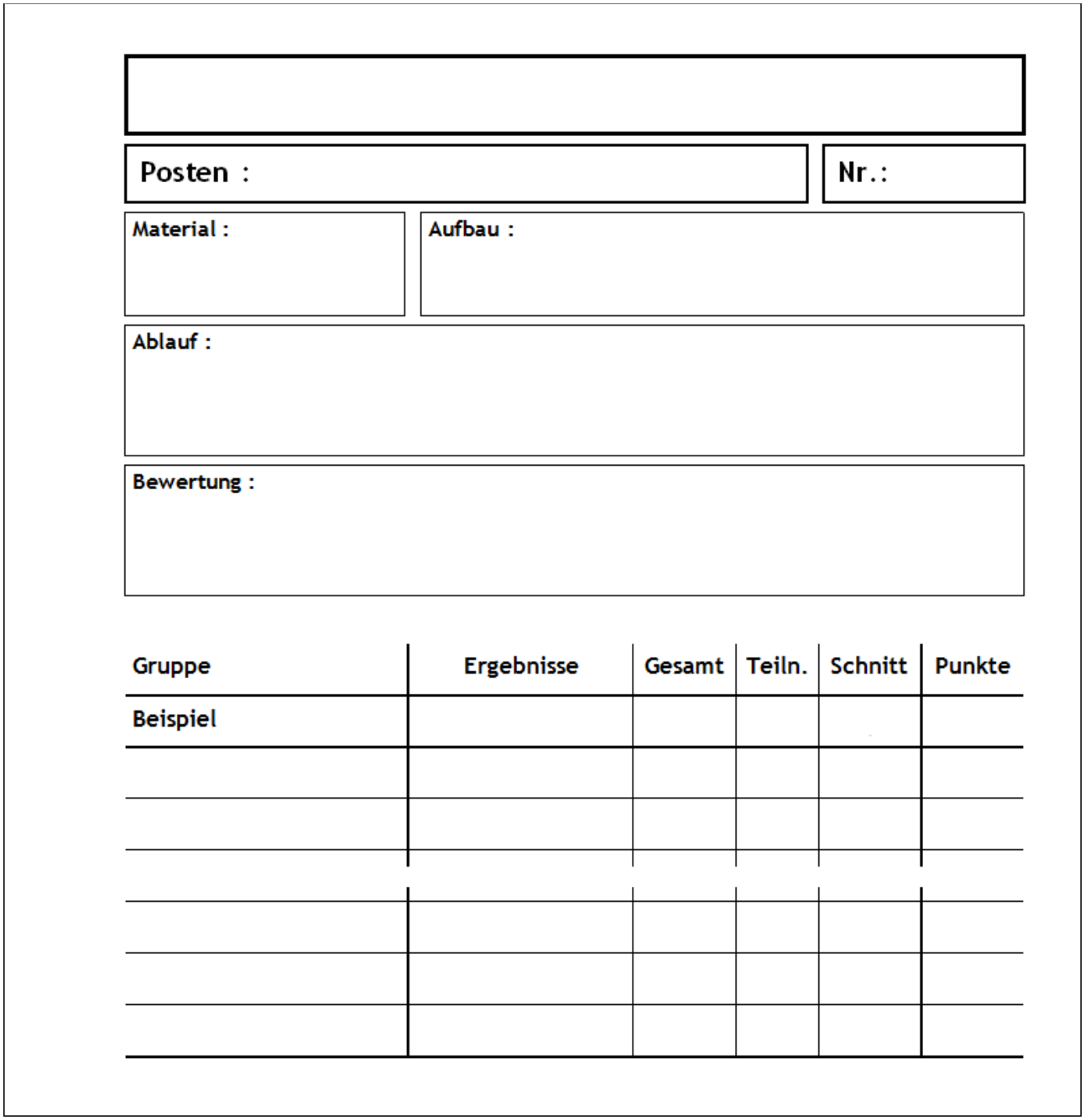
	Gruppe	Kombinationen										Punkte
		KL	OF	CP	AT	IJ	HQ	EN	GS	BR	DM	
0	Beispiel	X	X		X		X	X	X	X	X	16
1	Altenseelbach J 1											

Postenzettel: Ergebnistabelle

Die Ergebnistabelle ist so vorbereitet, dass der Mitarbeiter am Posten möglichst wenig Schreibarbeit hat. Bewährt hat sich, dass die Namen der Mannschaften bereits eingetragen sind.
Das hat leider auch Nachteile. Alles, was man zu früh vorbereitet, muss möglicherweise wieder geändert werden oder sorgt später am Posten für Verwirrung.
Da wartet der Mitarbeiter am Posten möglicherweise auf eine Mannschaft, die auf dem Postenzettel steht, sich aber einen Tag vorher wieder abgemeldet hat.

Im Laufe der Zeit erhält man so eine interessante Sammlung von Posten.

Es folgen einige Beispiele:



Postenzettel: Layout

BOGENSCHIESSEN

Posten : | **Nr.:**

Material :
Bogen + Pfeile
Scheibe

Aufbau :
Strohscheibe in entsprechender Distanz aufhängen.
Bogen + Pfeile bereit halten.

Ablauf :
Jeder Teilnehmer hat 5 Schuss auf die Scheibe.
Jeder Treffer auf der Scheibe gibt die entsprechende Punktzahl (z. B. 2 / 3 / 2).
Die Punkte werden für jeden Teilnehmer einzeln aufgeschrieben (z. B. 7).

Bewertung :
Die Ergebnisse werden für jeden Teilnehmer einzeln aufgeschrieben.
(Bei ungleicher Gruppenstärke werden die Durchschnittsergebnisse gewertet.)

Gruppe	Ergebnisse	Gesamt	Teiln.	Schnitt	Punkte
Beispiel	7 + 12 + 9	28	3	9,3	

Postenzettel: Bogenschießen

Einfacher (weil weniger Rechenaufwand) wäre, wenn jede Mannschaft z. B. 20 oder 30 Schuss auf die Scheibe hätte. Dann gibt es vergleichbare Gesamtergebnisse und es muss kein Durchschnitt mehr berechnet werden.

HÖRMEMORY

Posten : | **Nr.:**

Material :
20 Filmdöschen, jeweils 2 mit gleichem Material gefüllt

Aufbau :
Filmdöschen bereitstellen

Ablauf :
Die Mannschaft muss durch Schütteln und Hören die jeweils zwei mit gleichem Material gefüllten Filmdöschen zusammenstellen.

Bewertung :
Für jede richtige Kombination (Pärchen) gibt es zwei Punkte.

		Kombinationen										
	Gruppe	KL	OF	CP	AT	IJ	HQ	EN	GS	BR	DM	Punkte
0	Beispiel	X	X		X		X	X	X	X	X	16
1	Altenseelbach J 1											
2	Altenseelbach J 2											
3	Altenseelbach M 1											
4	Altenseelbach M 2											
5	Müsen J 1											
6	Müsen J 2											
7	Müsen J 3											
8	Oberfischbach J 1											
9	Oberfischbach J 2											
10	Emmerzhausen J 1											
11	Emmerzhausen J 2											
12	Herdorf J 1											
13	Herdorf J 2											
14	Münster David J											
15												

Postenzettel: Hörmemory - mit Namen

Praktische Aufgaben

Aufgabeneinteilung innerhalb der Mannschaften

Für die Auswertung der praktischen Posten ist es von großer Bedeutung, dass alle Mannschaften die gleichen Chancen haben und dass jeder Teilnehmer einer Mannschaft auch zum Zuge kommt. Gerade bei ungleich starken Mannschaften muss das gut überlegt sein.

Grundsätzlich gibt es meistens mehrere Möglichkeiten und keine ist von der Auswertung her gesehen richtiger als die andere. Der Unterschied besteht darin, dass mal weniger oder mal mehr, entweder am Posten oder später bei der Auswertung, gerechnet werden muss.

Ich möchte das am Beispiel »Bogenschießen« und »Holz sägen« deutlich machen.

Bogenschießen

Die Aufgabenstellung ist abhängig von …

- … der zur Verfügung stehenden Zeit – im Beispiel 10 Minuten
- … der Stärke der Mannschaft – im Beispiel 3 oder 4 Teilnehmer
- … dem Können der Teilnehmer – eher keine Bogenschützen
- … dem vorhandenen Material (hier 10 Pfeile)

Jetzt legen wir die Anzahl der Schüsse fest. Dabei berücksichtigen wir, dass die Mehrheit der Teilnehmer wahrscheinlich keine große Erfahrung im Bogenschießen hat. Bei zu wenigen Schüssen bleiben Treffer eher Zufall, bei zu vielen Schüssen überschreiten wir möglicherweise das Zeitlimit. Da die aktive Zeit am Posten mit zur Gesamtlaufzeit zählt, ist eine größere Gruppe gegenüber einer kleineren Gruppe benachteiligt.

Nach diesen Überlegungen ergeben sich folgende Möglichkeiten:

Jeder Teilnehmer hat erstmal drei Übungsschüsse frei um ein Gefühl für das Bogenschießen zu bekommen.

- Jeder Teilnehmer hat 8 Schuss frei, die Treffer werden zu einem Gesamtergebnis addiert und durch die Anzahl der Mannschaftsmitglieder geteilt. (Die Dauer am Posten ist bei mehr Teilnehmern länger als bei weniger Teilnehmern und bei unterschiedlichen Mannschaftsstärken muss anschließend das Durchschnittsergebnis berechnet werden.)
- Jede Mannschaft hat 25 Schuss frei, die Treffer werden zu einem Gesamtergebnis addiert.
  (Jeder Teilnehmer hat etwa gleich viele Schuss frei, die Dauer am Posten ist bei allen Mannschaften gleich und eine weitere Berechnung entfällt.

Holz sägen

Die Aufgabenstellung ist abhängig von …

- … der zur Verfügung stehenden Zeit – im Beispiel 10 Minuten
- … der Stärke der Mannschaft – im Beispiel 3 oder 4 Teilnehmer
- … dem Können der Teilnehmer – eher keine Praktiker
- … dem vorhandenen Material (hier 1 Baumstamm, ø 10-12 cm)

Nach diesen Überlegungen ergeben sich folgende Möglichkeiten:

- Die Mannschaft hat 2 Minuten Zeit. Innerhalb dieser Zeit müssen möglichst viele Scheiben abgesägt werden.
  Drei Mannschaften schaffen eine Scheibe, zwei Mannschaften schaffen keine Scheibe. Hier gibt es maximal zwei verschiedene Ergebnisse, die angefangene zweite Scheibe oder der Fortschritt bei der ersten Scheibe fallen gar nicht ins Gewicht.

Hier sind maximal 2 Teilnehmer aktiv. Trotz verschiedener Leistungen werden hier die Unterschiede nicht berücksichtigt.
Besser wäre hier eine Zeitvorgabe von z. B. neun Minuten, dann wären mehr Teilnehmer beteiligt und es gäbe wahrscheinlich mehr verschiedene Ergebnisse.

- Die Mannschaft muss eine Scheibe auf Zeit absägen.
  Hier gibt es verschiedene Ergebnisse aber es ist nur ein Teilnehmer aktiv.
  Besser wäre hier die nächste Möglichkeit, dann sind mehr Teilnehmer beteiligt.
- Die Mannschaft muss drei Scheiben auf Zeit absägen; jeder darf nur eine Scheibe absägen.
  Nach dem addieren der drei Ergebnisse gibt es hier verschiedene Gesamtergebnisse. Dabei sind mindestens drei Teilnehmer aktiv.

Material

Bogenschießen

Für die Aufgaben am Posten muss genügend Material vorhanden sein. Für den Posten Bogenschießen heißt das, dass genügend Pfeile vorhanden sind, denn …

… manche Pfeile findet man nicht mehr wieder weil sie zu weit weg geflogen sind oder sich unter die Grasnarbe gebohrt haben
… an manchen Pfeilen bricht die Fiederung ab
… manche Pfeile verlieren die Spitze oder brechen entzwei

Holz sägen

Für die Aufgaben am Posten muss genügend Material vorhanden sein. Für den Posten Holz sägen heißt das, dass genügend gleich dicke Stämme oder ein ausreichend langer Stamm vorhanden sind; und natürlich eine gute Säge.

Postentest

Verschiedene Posten sollten vorher getestet werden, damit es später keine bösen Überraschungen oder Herausforderungen gibt.

Hier zwei Beispiele:

Bogenschießen

Beim Bogenschießen z. B. kommt es auf die richtige Distanz des Schützen zur Scheibe an, nicht zu nah und nicht zu weit weg. Deshalb sollte der Mitarbeiter am Posten die richtige Entfernung herausfinden. Lieber etwas näher als zu weit; die Mannschaften brauchen ein gewisses Erfolgserlebnis.

Holz sägen

Beim Holz sägen z. B. kommt es auf die richtige Dicke des Stammes an, nicht zu dünn und nicht zu dick. Der Mitarbeiter am Posten sollte vorher mal eine Scheibe absägen und die Zeit messen. Die Teilnehmer werden später vermutlich etwas länger dafür brauchen. Wichtig ist dabei noch eine stabile Auflage des Stammes.

Preise

Wanderpreise

Eine bewährte Möglichkeit ist der Wanderpreis. Die Mannschaft bekommt den Preis für ein Jahr lang bis zur nächsten Waldlaufmeisterschaft.

- großes Jungscharbanner
- Jungscharwimpel
- Pokal (verschiedene Größen)
- Spezieller Waldlauf-Holzteller (siehe Titelbild) (in verschiedenen Größen)

Feste Preise

Die Siegermannschaften bekommen

- Jungscharwimpel
- Pokal (verschiedene Größen)
- Waldlauf-Medaille
- Urkunde
- Spiel für die Jungschar

Die Teilnehmer der Siegermannschaften bekommen jeweils

- Waldlauf-Medaille (Gold – Silber – Bronze)
- Buch

Bei der jährlich stattfindenden Gau-Waldlaufmeisterschaft gibt es für die ersten drei Mannschaften jeweils einen Waldlauf-Holzteller in drei verschiedenen Größen.

Bei der Siegerländer Waldlaufmeisterschaft gibt es für die ersten beiden Mannschaften jeweils einen Waldlauf-Holzteller in zwei verschiedenen Größen.

Für die Gesamtsieger gibt es für jeden eine Waldlaufmedaille in Gold, Silber oder Bronze.

Preisvergabe

Die Vergabe der Preise erfolgt dann später in einem feierlichen Rahmen bei der Siegerehrung.

Mannschaft nach der Preisvergabe

R

Rätsel

Die Rätsel sind, ebenso wie die praktischen Posten, eine ausgewogene Mischung aus Fachkenntnis und Allgemeinwissen. Je nach Art des Waldlaufes überwiegt mal das eine und mal das andere.

Gefragt werden kann alles, was den Zielen unserer Jungschar dient und was Jungscharler interessiert. Wenn die Themen der Rätsel vorher bekannt sind, können sich die Jungscharler damit beschäftigen und lernen so spielend dazu.

Bewährt hat sich für die einzelnen Rätsel jeweils ein eigenes Thema wie z. B. Rätsel zu biblischen Geschichten, zu Martin Luther oder aber auch Allgemeinwissen verschiedenster Art.

Auf die Fragen sollte es jeweils eine eindeutige und klare Antwort geben, die man auch schnell bewerten kann.

(siehe hierzu auch »Rätselauswertung«)

Ein Lösungsblatt zu jedem Rätsel kommt mit in die Waldlaufunterlagen.

Wir unterscheiden von der Form und Gestaltung her zwischen verschiedene Arten von Rätseln:

Rätsel mit Standardfragen

Hier werden ganz normale Fragen gestellt die eindeutig beantwortet werden können. Weiter unten folgt ein Beispiel.

Rätsel zum Ankreuzen

Hier werden Fragen gestellt und mit dazu passenden Antworten versehen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten die sich durch die Form des Ankreuzfeldes unterscheiden:

- ❍ Radiobutton: Hier ist jeweils eine Antwort richtig
- ☐ Quadrat: Hier sind jeweils mehrere Antworten richtig

Weiter unten folgt ein Beispiel.

Bilderrätsel

Hier werden anstelle von normalen Fragen Bilder verwendet.
Ansonsten gibt es auch hier die beiden vorgenannten Möglichkeiten.

Formulare

Die Rätsel füllen jeweils (nur) eine DIN A4-Seite.

Jedes Blatt enthält eine kurze Info und ein Feld für den Eintrag des Mannschaftsnamens.

Beispiele

Weiter unten folgen ein paar Beispiele für Rätsel.

Die Bibel

Die Bibel

Trage rechts **deinen Namen** oder **den Namen deiner Gruppe oder Mannschaft** ein! Lies die Fragen genau durch und beantworte sie schriftlich auf diesem Blatt! Gib dieses Blatt beim nächsten **Posten** ab!	**Name oder Gruppe** :

1. Nenne zwei andere Namen für die Bibel !

   _____ _____ 2

2. Aus welchen zwei Hauptteilen besteht die Bibel ?

   _____ _____ 2

3. Die Bibel besteht aus insgesamt _____ Büchern 1

4. Das erste Buch der Bibel heißt _____ 1

5. Das letzte Buch der Bibel heißt _____ 1

6. Die Bibel wurde von etwa
   - ○ 30 Personen geschrieben
   - ○ 40 Personen geschrieben
   - ○ 66 Personen geschrieben

   1

7. Welches Buch kommt nach dem Johannesevangelium im NT ? _____ 1

8. Von welcher Person redet die Bibel am meisten ? _____ 1

_____ / 10 Punkten

Standardrätsel Bibel

MARTIN LUTHER 1

Trage rechts **deinen Namen** oder **den Namen deiner Gruppe oder Mannschaft** ein!

Lies die Fragen genau durch und beantworte sie schriftlich auf diesem Blatt!

Gib dieses Blatt beim nächsten **Posten** ab!

Name oder Gruppe :

1. **Fester Boden unter den Füßen**

Worauf beruht der Glaube?
Was ist entscheidend, wenn es einmal Streit gibt?
Auf diese Frage hat Luther in den vielen Streitigkeiten seit dem Anschlag der 95 Thesen eine klare Antwort.
Welche der abgebildeten Bücher lässt er gelten?
Kreuze das richtige an!

❍ ❍ ❍ ❍ ❍ (5)

2. **Zeitgenossen**

Die Reformation breitet sich aus – nicht nur in Deutschland, auch in der Schweiz und in anderen Ländern. Hier sind acht berühmte Männer zu sehen, die zu Luthers Lebzeiten wirkten. Welche davon bekannten sich zu der neuen Glaubensbewegung, die mit Luther begonnen hatte?
Kreuze die richtigen an!

❑ ❑ ❑ ❑

❑ ❑ ❑ ❑ (8)

_____ / 13 Punkten

Ankreuzrätsel Luther

AUTOMARKEN: TIERE

Trage rechts **deinen Namen** oder **den Namen deiner Gruppe oder Mannschaft** ein!
Lies die Fragen genau durch und beantworte sie schriftlich auf diesem Blatt!
Gib dieses Blatt beim nächsten **Posten** ab!

Name oder Gruppe :

Zu welchen Automobilfirmen gehören diese Markenzeichen?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____ / 12 Punkten

Bilderrätsel Autos

BÄUME DER HEIMAT

Trage rechts **deinen Namen** oder **den Namen deiner Gruppe oder Mannschaft** ein!

Lies die Fragen genau durch und beantworte sie schriftlich auf diesem Blatt!

Gib dieses Blatt beim nächsten **Posten** ab!

Name oder Gruppe :

Zu welchen Baumarten gehören diese Blätter? Schreibe die passenden Buchstaben in die Kreise!
(Die neun Bäume befinden sich in der Liste der Bäume ganz unten.)

3

3

3

(A) Bergahorn, (B) Birke, (C) Eberesche, (D) Esche, (E) Eiche, (F) Fichten, (G) Hainbuche, (H) Haselnuss, (I) Linde, (J) Rotbuche, (K) Spitzahorn, (L) Ulme, (M) Zitterpappel

_____ / 9 Punkten

Bilderrätsel Bäume

S

Siegerehrung

Wie zu jedem guten Wettkampf gehört auch zum Waldlauf die anschließende Siegerehrung.

Zeitpunkt der Siegerehrung

Der Zeitpunkt der Siegerehrung richtet sich nach der Größe des Waldlaufes, der Anzahl der Teilnehmer, bzw. der teilnehmenden Mannschaften und der Möglichkeit der Auswertung.

Bewährt hat sich bei überörtlichen Waldläufen folgende Reihenfolge:

- Begrüßung
- **Start - Waldlauf - Ziel**
- Auswertung (auch schon während des Waldlaufes)
- Andacht
- Siegerehrung

Die Auswertung beginnt sobald die ersten Ergebnisse vorliegen. Während der Andacht ist dann weiter Zeit für die Auswertung, so dass die Siegerehrung direkt im Anschluss an die Andacht erfolgen kann.

Bei internen Waldläufen kann die folgende Reihenfolge eingehalten werden:

- Begrüßung
- Andacht (entweder vor dem Lauf…)
- Start – Waldlauf – Ziel
- Ergebnissicherung (auch schon während des Waldlaufes)
- Andacht (…oder nach dem Lauf)
- Auswertung zuhause
- Siegerehrung in der nächsten Gruppenstunde

Preise

Bei der Siegerehrung werden die Urkunden und/oder Preise an die einzelnen Mannschaften verteilt.

Siehe auch Siegerliste.

Start

Startabstand

Der Startabstand der Mannschaften richtet sich nach den ungefähren Zeiten, die eine Mannschaft für die Lösung der praktischen Aufgaben am Posten braucht und auch nach der Anzahl der Mannschaften. Der Startabstand soll mindestens so groß sein wie die durchschnittliche Zeit, die eine Mannschaft zur Lösung der praktischen Aufgabe am Posten braucht. Dadurch bilden sich an den Posten wenig Staus und die Wartezeiten sind eher gering.

Im Normalfall beträgt der Startabstand 10 Minuten. Dabei haben die Mannschaften an den Posten ebenso bis zu 10 Minuten Zeit zur Lösung der jeweiligen Aufgaben.
Beim Start in beide Richtungen startet alle 5 Minuten eine Mannschaft abwechselnd mal in die eine und mal in die andere Richtung.

Ein gleichmäßiger Startabstand im Rhythmus von – in diesem Fall – 5 Minuten, bzw. 10 Minuten hat sich bewährt. Auch bei der Eingabe der Zeiten in den Rechner vereinfacht ein Rhythmus im 5-Minuten-Takt (Startabstand z. B. 5, 10 oder 15 Minuten) das Prozedere und hält die Fehlerquote bei der Eingabe gering.

Startliste

Für einen geregelten Start und als Information für die Mannschaften gibt es bei größeren Veranstaltungen wie z. B. der Gau-Waldlaufmeisterschaft eine Startliste.

Die Startliste (Excel-Tabelle) enthält

- die Mannschaftsnamen (die Mannschaften haben sich vorher angemeldet) (Jungenmannschaften in grün, Mädchenmannschaften in blau)
- die möglichen Startzeiten
- den Startabstand (hier 5 Minuten), ist oben rechts eingetragen.
  Da wegen der Ankunft der Mannschaften und der Dauer der Begrüßung und Einweisung der Startbeginn nicht genau vorherbestimmt werden kann, haben wir hier fünf wahrscheinliche Startreihenfolgen. Im Beispiel startet die erste Mannschaft um 09:30 Uhr, die nächste Mannschaft um 09:35 usw.
  Der Startabstand für jede Laufrichtung beträgt also jeweils 10 Minuten.
- die Laufrichtung, farblich unterlegt; grün beginnt an Posten 2 (erster Posten), gelb beginnt an Posten 8 (letzter Posten).

45. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2017

STARTZEITEN 00:05:00

	MANNSCHAFT		START ○	○	⊗	○	○
1	MÜSEN J 3	2	09:20	09:25	09:30	09:35	09:40
2	HERDORF J 2	8	09:25	09:30	09:35	09:40	09:45
3	EMMERZHAUSEN J 2	2	09:30	09:35	09:40	09:45	09:50
4	ALTENSEELBACH M 2	8	09:35	09:40	09:45	09:50	09:55
5	MÜNSTER DAVID	2	09:40	09:45	09:50	09:55	10:00
6	ALTENSEELBACH J 2	8	09:45	09:50	09:55	10:00	10:05

Waldlaufmeisterschaft: Startliste

Startreihenfolge

Die Startreihenfolge richtet sich nach Eingang der Anmeldungen und dem Wissens- und Kenntnisstand der Mannschaften. Einsteiger und schwächere Mannschaften mit wenig Erfahrung (bei zwei Mannschaften Mannschaft 2) starten früher; stärkere Mannschaften mit mehr Erfahrung (bei zwei Mannschaften Mannschaft 1) starten später.

Die eingeplante Gesamtzeit für die Waldlaufmeisterschaft ist aber insgesamt für 20 Mannschaften ausreichend bemessen.

Teilnehmererfassung am Start

Jeweils vor dem Start einer Mannschaft werden die Namen und Geburtstage der Teilnehmer in einer Liste erfasst. Diese Daten wertet das Auswertungsprogramm HAJK-Plus! für statistische Zwecke aus und erkennt schon bei der Eingabe, ob ein Teilnehmer die Altersgrenze überschreitet.

45. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2017

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNGEN

Mannschaft	Name	Geburtstag
Müsen J 3	Start:	

Waldlaufmeisterschaft: Mannschaftsliste

Ausrüstung

Am Start erhalten die Mannschaften das erforderliche Material für den Lauf:

- Laufzettel
- Blatt mit Infos für den Lauf
- Klarsichthülle
- evtl. erstes Rätsel
- (Klemmbrett)

Statistik

In Gesprächen unter Mitarbeitern oder in der Gemeinde muss man immer wieder mal alle möglichen Fragen z. B. zur Waldlaufmeisterschaft beantworten:

- Wie alt sind denn die Teilnehmer?
- Wie viele Mannschaften nehmen denn an der Waldlaufmeisterschaft teil?
- Welche Posten kommen denn oft vor?
- Wie oft hat mein Papa am Hochspannungslauf teilgenommen?

Ebenso gibt es die unterschiedlichsten Meinungen über die Jugendarbeit im Allgemeinen und die Jungschar und speziell die Erlebnisprogramme wie z. B. Waldläufe im Besonderen:

- Das Alter der Teilnehmer geht immer weiter nach unten.
- Es werden immer weniger Teilnehmer.
- Waldläufe kann man heute nicht mehr machen.

Auch für die mittelfristige Planung von Waldläufen brauchen wir belastbare Angaben.

Manche Fragen kann man auf Anhieb beantworten, auf andere Fragen gibt es keine schnelle Antwort. Und manche Behauptungen sind auch nur ein unbestimmtes Bauchgefühl.

Jetzt kommt die Statistik ins Spiel. Sie gibt mir eine gewisse Sicherheit um spezielle Fragen zu beantworten, diffusen Meinungen zu begegnen und für die Zukunft zu planen.

Bei alledem weiß ich natürlich auch, dass die Statistik hier und da an ihre Grenzen stößt. Das ist besonders bei der Waldlaufmeisterschaft 2017 aufgefallen. 2015 trafen die Mannschaften zwischen 14.30 Uhr und 17.45 Uhr ein, 2017 lag die Zielzeit zwischen 12:45 Uhr und 15:00 Uhr; und das bei etwa den gleichen Startzeiten und etwa gleicher Strecke.

Im Folgenden ein paar Aspekte der Statistik im Bereich Waldläufe.

Altersverteilung

Hier sehen wir z. B. dass die 10-12jährigen Teilnehmer den größten Teil ausmachen.

JUNGSCHAR-WALDLAUFMEISTERSCHAFTEN

ALTERSVERTEILUNG

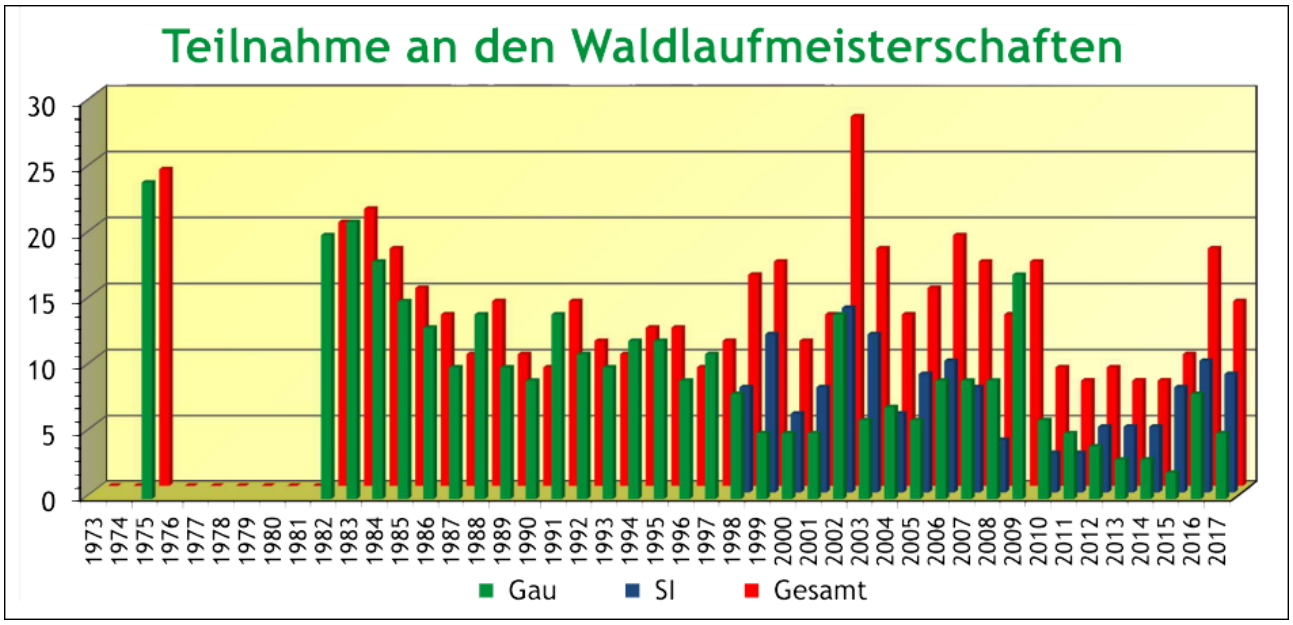
Jahr	7	8	9	10	11	12	13	Gesamt
2009		1	3	4	15	22	13	58
2010		1	1	4	3	1	1	11
2011			1	6	6	3	11	27
2015		1	5	7	13	3	6	35
2016	1	2	4	19	13	16	4	59
2017		4	4	5	15	8	8	44
Schnitt	0,44	1,67	3,22	6,78	9,44	8,22	5,44	

Waldlaufmeisterschaft: Altersverteilung

Teilnehmerzahlen

Teilnehmerzahlen lassen sich gut durch ein Säulendiagramm darstellen.

■ = Gau-WM, ■ = Siegerländer WM, ■ = Gesamtteilnehmer (in den letzten Jahren gibt es dafür eine Waldlaufmeisterschaft mit zwei Wertungen, einmal Gau und einmal SI.



Waldlaufmeisterschaft: Teilnahmediagramm

Siegerliste

Die Siegerliste der Gau-Waldlaufmeisterschaften zeigt uns die 1. – 3. Sieger und die jeweilige Mannschaftszahl an.

SIEGERLISTE

GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT

	Jahr	1. Platz	2. Platz	3. Platz	M.
10.	1982	Altenseelbach I	Derschen I	Bad Kreuznach	20
11.	1983	Altenseelbach I	Derschen	Bad Kreuznach	21
12.	1984	Altenseelbach I	Nochern	Derschen I	18
13.	1985	Nochern	Altenseelbach I	Bad Kreuznach	15
29.	2001	Hallenberg	Altenseelbach I	Altenseelbach II	5
30.	2002	Münster I	Altenseelbach I	Lemgo-Brake	14
31.	2003	Altenseelbach I	Müsen	Altenseelbach II	6
32.	2004	Lemgo-Brake	Münster Salomo	Münster David	7
33.	2005	Lemgo-Brake	Münster Salomo	Hallenberg	6
34.	2006	Hallenberg I	Lemgo-Brake	Hallenberg II	9
35.	2007	Bromskirchen J	Hallenberg J	Münster David II	9
36.	2008	Münster David II	Hallenberg I	Münster Salomo	9
37.	2009	Münster David II	Altenseelbach I	Bromskirchen I	17
38.	2010	Witterschlick I	Münster David I	Bromskirchen	6
39.	2011	Witterschlick I	Münster David I	Münster David II	5
40.	2012	Münster Salomo	Am Kottenforst I	Am Kottenforst II	4
41.	2013	Am Kottenforst I	Am Kottenforst II	Nierstein	3
42.	2014	Am Kottenforst	Nierstein II	Nierstein I	3
43.	2015	Am Kottenforst	Münster David	-	2
44.	2016	Münster David I	Alfter-Witterschlick	Münster David II	8
45.	2017	Münster David	Emmerzhausen I	Herdorf I	5

Waldlaufmeisterschaft: Siegerliste (Gau)

Laufzeiten

Aus der Erfassung und Auswertung der Laufzeiten ergeben sich z. B. die Zeiten, ab denen ein Posten spätestens besetzt sein muss.

Siehe dazu auch Laufzeitdiagramm.

Strecke

Das Gebiet der Waldlaufstrecke sollte den Verantwortlichen vorher bekannt sein.

Streckenverlauf

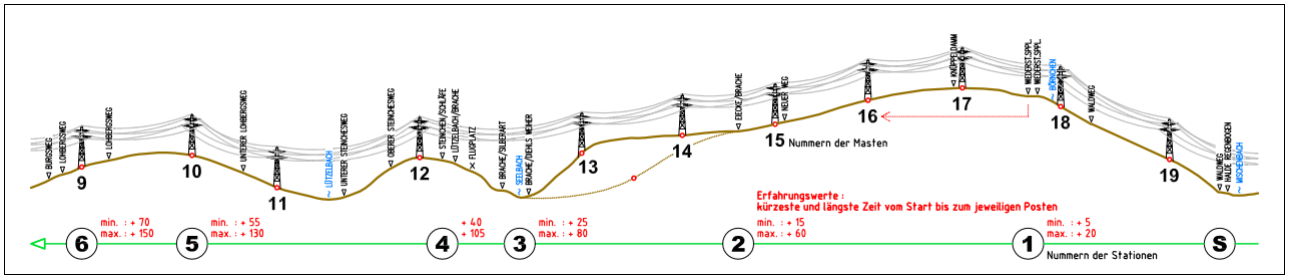
Die Länge der Strecke und der Streckenverlauf soll der Art des Waldlaufes und dem Alter und der Leistungsfähigkeit der Mannschaften angepasst sein.

Beim Aussuchen der Strecke achten wir auf

- mögliche Gefahren im Streckenverlauf
- einen geeigneten Platz für die Feuerstellen, wie z. B. eine Halde usw.
- weitere Gegebenheiten, die sich für einen praktischen Posten eignen
- die Möglichkeit, die Mannschaften evtl. in beide Richtungen zu starten

Seit 1973 gibt es in der Jungschar Altenseelbach den Hochspannungslauf. Die Strecke folgt dem Verlauf der Hochspannungsleitung über drei Berge hinweg. Damals haben wir dafür einen Geländequerschnitt mit Anordnung einzelnen Masten und weiteren markanten Geländegegebenheiten gezeichnet. Die Nummerierung der Masten entspricht den tatsächlichen Nummern der Hochspannungsmasten.

Unten sind die Standorte und Nummern der einzelnen Posten eingetragen. Außerdem einige statistische Zeiten, ab denen die Posten besetzt sein müssen.



Hochspannungslauf: Streckenverlauf

Streckenmarkierung

Der Streckenverlauf muss eindeutig markiert sein, entweder im Gelände durch

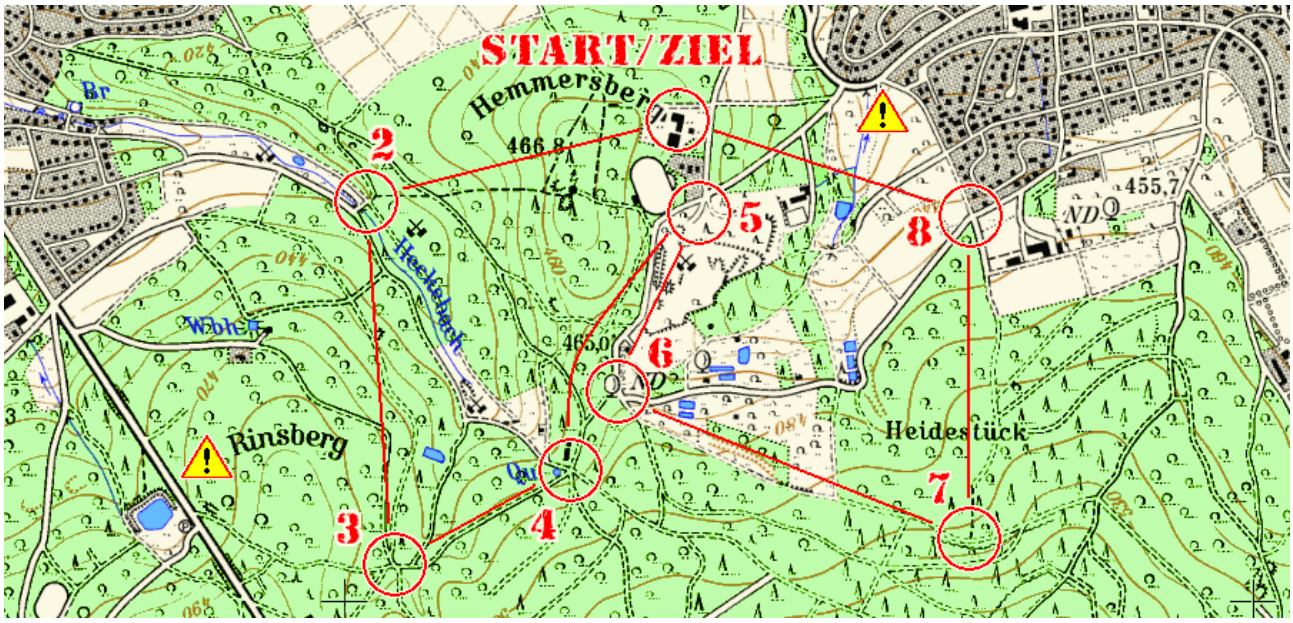
- Pfeile aus Kreide oder Sprühkreide (evtl. für jede Richtung eine eigene Farbe)
- sonstige Zeichen wie z. B. Pfeile aus farbigem Karton (s. oben)

oder aber auf einer Karte oder Kartenausschnitt durch

- markieren der einzelnen Posten durch Kreise
- genaue Angabe der Koordinaten

Bewährt hat sich die Markierung der Posten durch Kreise (s. Abbildung). Das erfordert von den Mannschaften zwar eine gewisse Kartenkenntnis, es können aber auch keine Zeichen verdreht oder entfernt werden. Und die Mannschaft kann sich den Weg zum nächsten Posten aussuchen.

Außerdem ist es so am einfachsten, die Mannschaften in beide Richtungen zu starten.



Kartenausschnitt mit markierten Posten

T

Telefonliste

Auch wenn ein Waldlauf eine naturnahe Veranstaltung ist, wollen wir uns der modernen Technik nicht ganz verschließen.

Da wartet der Mitarbeiter am Posten vergeblich auf die letzte Mannschaft. Ein Teilnehmer hat sich am Posten Seilbrücke den Fuß verstaucht und kann nicht weiter mitlaufen. Der Verantwortliche für die Waldlaufmeisterschaft möchte kurz vor Ende des Waldlaufes wissen, ob eine bestimmte Mannschaft den letzten Posten schon erreicht hat.
Wo früher ein Mitarbeiter zu Fuß oder mit Moped oder Auto losgeschickt werden musste, klären wir viele Fragen und Probleme schnell und sicher mit dem Mobiltelefon; vorausgesetzt, der Akku ist voll und die Verbindung ist gut.

Bei internen Waldläufen der Jungschar hat jeder Mitarbeiter die Telefonnummern der anderen Mitarbeiter. Bei größeren Waldlaufmeisterschaften legen wir eine Telefonliste aus, in die sich jeder Mitarbeiter bei der Anmeldung einträgt, bzw. seine Mobiltelefonnummer überprüft und notfalls korrigiert.
So hat der verantwortliche Mitarbeiter die aktuellen Telefonnummern zusammen; die anderen Mitarbeiter können sich die Nummern hier abschreiben.

Auf der Anmeldung zur Waldlaufmeisterschaft hat ein Mitarbeiter seine komplette Anschrift einschl. Mobiltelefonnummer bereits angegeben. Auf der Telefonliste sind diese Mitarbeiter schon mit Mobiltelefonnummer eingetragen.

TELEFONLISTE

45. GAU-WALDLAUFMEISTERSCHAFT 2017

Name	Mobiltelefon
Adam, Jonas	
Breitbach, Marlon	
Enners, Julian	
Freudiger, Kurt	
Klaas, Johannes	
Mudersbach, Andreas	
Reinschmidt, Günter	
Reinschmidt, Leon	

Telefonliste

V

Verpflegung

Kleiner Waldlauf

Für eine evtl. kleine Stärkung zwischendurch bei einem nachmittäglichen Waldlauf sorgt jeder Teilnehmer selbst.

Bei der Rückkehr kann es am Ziel ein kleines Getränk geben.

Großer Waldlauf

Ein großer Waldlauf dauert den ganzen Tag. Dazu gehört dann auch ein Posten, wo sich die Mannschaften ein kleines Mittagessen (Suppe, Würstchen, Brötchen oder Toastbrot) auf einer selbst angelegten Feuerstelle selbst zubereiten. Die Zutaten dafür werden am Posten bereitgestellt. Zusätzlich gibt es an dem Posten Getränke.

Für eine evtl. weitere kleine Stärkung zwischendurch sorgt jeder Teilnehmer selbst.

Am Ziel gibt es dann für jeden ein Stück Kuchen oder ein Teilchen und ein Getränk.

W

Waldlauf (Hajk)

Waldläufe aller Art und Waldlaufmeisterschaften gehören in der CVJM-Jungschar Altenseelbach, im CVJM-Westbund, Region Rheinland-Süd, und im Siegerland zum festen Bestandteil des Jungschar- und teilweise auch des Jungenschaftsprogrammes.

Waldläufe gehören zu den letzten großen Abenteuern für Jungscharler. Dabei ist die Mannschaft auf sich gestellt – ohne Mitarbeiter und Jungscharleiter – und muss kleinere und größere Aufgaben alleine bewältigen.

Bei der Auswertung dieser Waldläufe hat sich im Laufe der Zeit ein bestimmter Auswertungsmodus als Standard herauskristallisiert und in vielen Waldläufen bewährt.

Waldlauftraining

Wer bei einem Wettkampf wie z. B. der Waldlaufmeisterschaft gut abschneiden will muss sich ordentlich darauf vorbereiten. An dieser Stelle bietet sich ein Waldlauftraining an. Dieses Waldlauftraining kann man auch gut in das regelmäßige Jungscharprogramm einbauen. Und Jungscharler, die sich auf eine Späher- und/oder Spezialprüfung vorbereiten, haben hier eine gute Möglichkeit, ihr Wissen und Können zu vervollständigen.

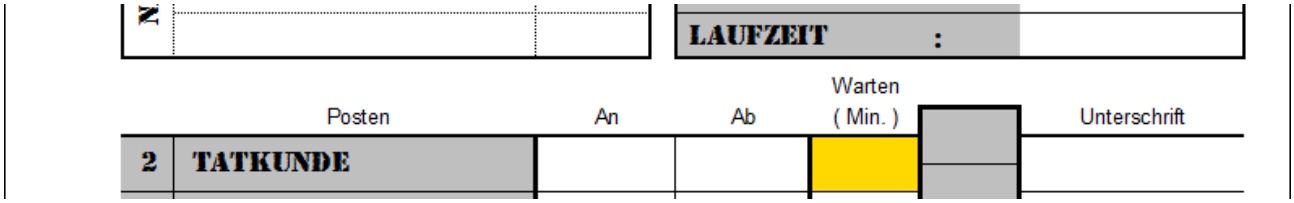
Zum Trainieren und Einüben bieten sich vor allem die Aufgaben an, die bereits mit der Ausschreibung bekanntgegeben werden.
Das können sein

- Karten- und Kompasskunde
- Feuerstellenbau
- Seiltechnik
- Geheimschriften
- Halstuchprüfung für Jungscharler
- Tatkunde (praktische Kapitel aus dem Häuptlingsbuch)

Außerdem sollten beim Waldlauftraining folgende Punkte angesprochen werden:

- Verhalten am Posten
  - Aufgabe erklären lassen
  - Welcher Teilnehmer übernimmt welchen Part?
  - Lösen der Aufgabe besprechen
- Lösen der Rätsel
  - Rätsel entgegennehmen und am nächsten Posten abgeben
  - Rätsel gemeinsam lösen
  - Frage gut durchlesen
  - leserlich schreiben
  - Name der Mannschaft eintragen
  - nicht unnötig lange damit aufhalten
- Bewertung der verschiedenen Teile des Waldlaufes besprechen
  (siehe auch Einweisung, bzw. Hinweis zur Wertung)

Wartezeit



Laufzettel: Wartezeit

Sobald eine Mannschaft am praktischen Posten ankommt, wird die Ankunftszeit auf ihrem Laufzettel eingetragen. Sollte die Mannschaft ein Rätsel zum Abgeben dabeihaben, zählt die Ankunftszeit ab dem Zeitpunkt, an dem das Rätsel abgegeben wurde

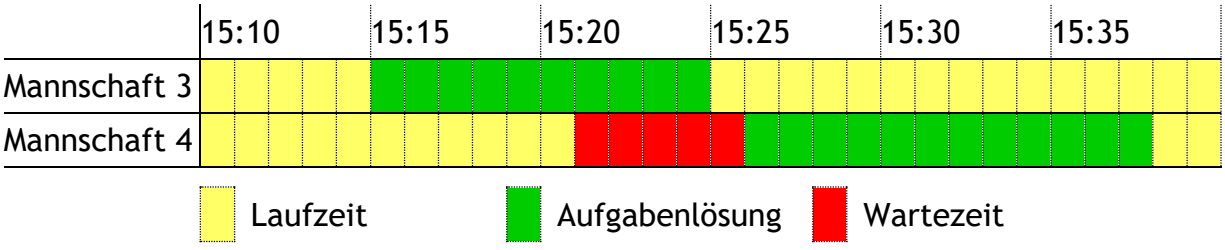
Kommt eine Mannschaft am Posten an und eine andere Mannschaft ist noch mit dem Lösen der praktischen Aufgabe beschäftigt, wird der Mannschaft die Zeit bis zum Beginn der praktischen Aufgabenlösung als Wartezeit gutgeschrieben. Die Wartezeit wird bei der Auswertung von der Gesamtzeit abgezogen.

Beispiel:

15:15 Uhr Ankunft von Mannschaft 3 und Rätselabgabe
Ankunftszeit (15:15 Uhr) wird auf dem Laufzettel eingetragen
Mannschaft 3 löst die praktische Aufgabe bis 15:25 Uhr
Ablaufzeit (15:25 Uhr) wird auf dem Laufzettel eingetragen

15:21 Uhr Ankunft von Mannschaft 4 und Rätselabgabe
Ankunftszeit (15:21 Uhr) wird auf dem Laufzettel eingetragen
Mannschaft 4 beginnt um 15:26 Uhr mit dem Lösen der Aufgabe
Hier wird der Mannschaft 4 eine Wartezeit von 5 Minuten
(15:21 Uhr bis 15:26 Uhr) gutgeschrieben
Ablaufzeit (15:38 Uhr) wird auf dem Laufzettel eingetragen

Und hier das Ganze noch einmal grafisch dargestellt.

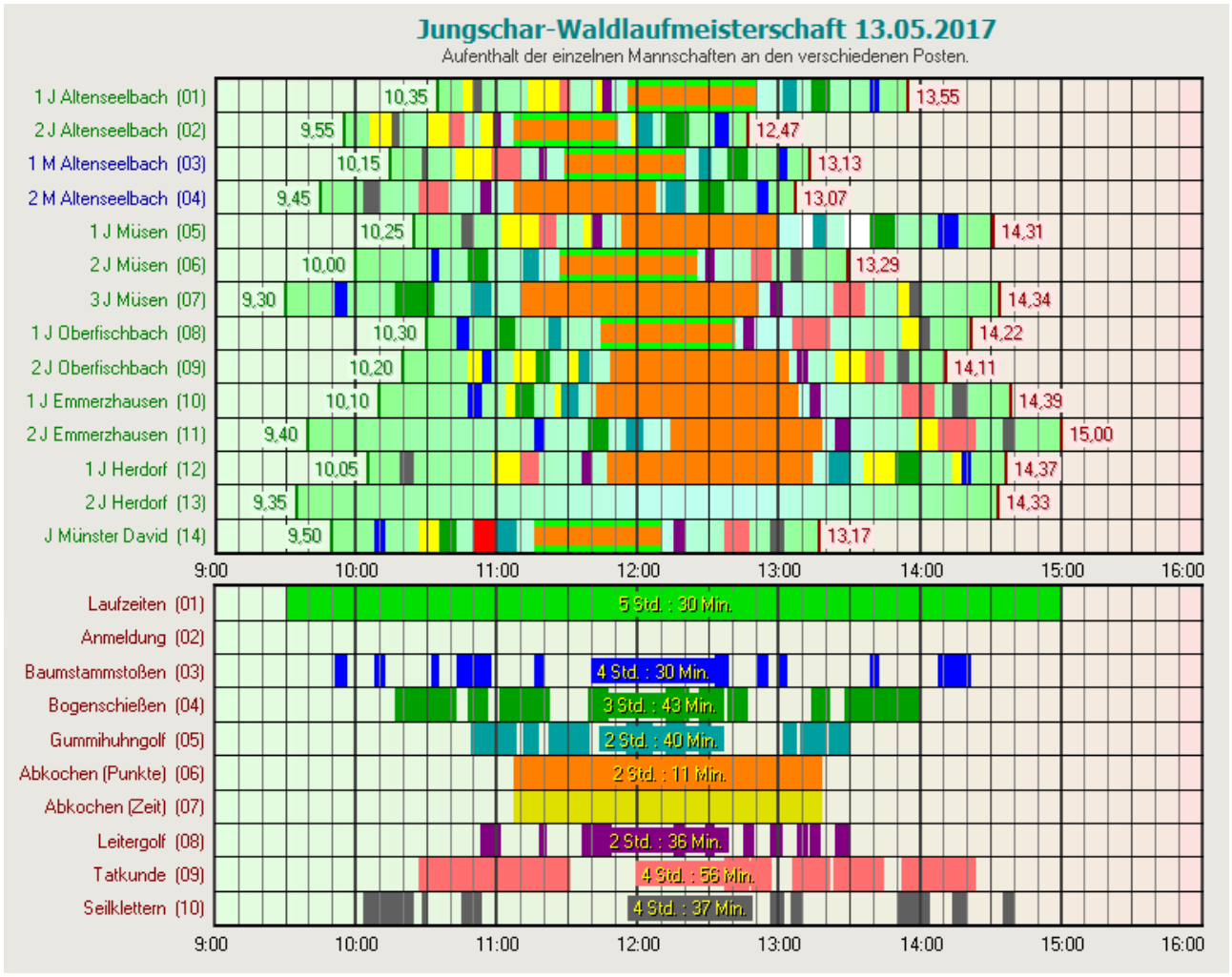


Wartezeiten

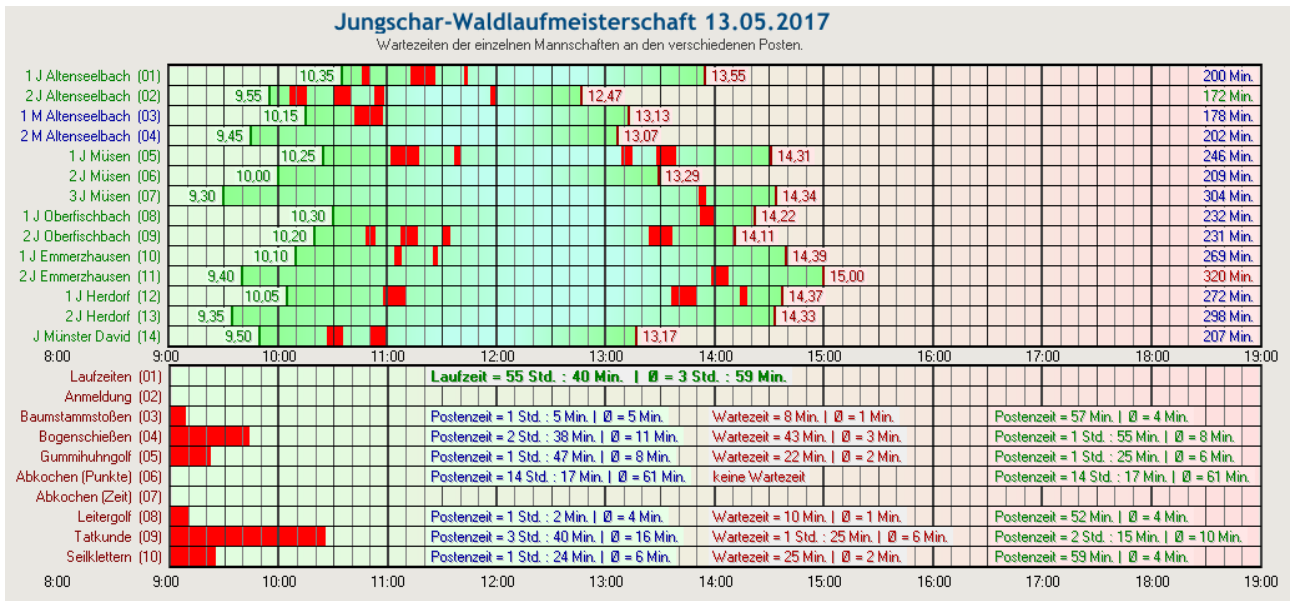
Auf der nächsten Seite sehen wir ein Laufzeitdiagramm, erstellt mit HAJK-Plus!. Die Wartezeiten sind gelb markiert. Trotz genügend großer Abstände beim Start und keinen überlangen Zeiten an den praktischen Posten sind Wartezeiten nicht auszuschließen.

Grund dafür sind die unterschiedlichen Laufgeschwindigkeiten der einzelnen Mannschaften und die unterschiedlichen Zeiten an den praktischen Posten. Außerdem sind die unterschiedlich schnellen Lösungen der Rätsel mit verantwortlich.

Trotz guter Planung sind Theorie (statistische Auswertungen vieler Läufe) und Praxis (aktueller Lauf) oft sehr unterschiedlich.



Laufzeitdiagramm



Wartezeitdiagramm

Z

Zeit

Für einen Waldlauf steht eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Dementsprechend sind auch der Startabstand und die Zeiten für die einzelnen Posten bemessen.

Starten nur wenige Mannschaften, können wir die Zeiten größer bemessen. Starten mehr Mannschaften, steht uns nicht so viel Zeit zur Verfügung.

Zeit des Startabstandes

Bewährt hat sich ein Startabstand von 10 Minuten, d. h. alle 10 Minuten startet eine Mannschaft auf die Strecke.

Bei einem Rundlauf und einer größeren Anzahl von Mannschaften – wie z. B. bei der Waldlaufmeisterschaft – startet alle 5 Minuten eine Mannschaft, jeweils abwechselnd in eine der beiden Richtungen.

Faustregel: Je größer der Startabstand desto kleiner die Wartezeiten

Bei kleineren Waldläufen mit bis zu sechs Mannschaften kann der Startabstand auch mal 15 Minuten betragen.

Zeit am Posten

Bei einem Startabstand von 10 Minuten stehen für die Lösung der Aufgaben am Posten ebenfalls jeweils im Schnitt 10 Minuten zur Verfügung.

(Hierbei ist wichtig, dass die Posten gut vorbereitet sind und die Abwicklung reibungslos verläuft.)

Index

A **9**
Abkochen 11, 21
Ablauf vom Posten (Ab) 9
Allgemeines Feuerstelle 21
Altersverteilung 57
Andacht 9
Ankunft am Posten (An) 9
Aufgaben 46
Aufgaben am Posten 38
Aufgabeneinteilung 46
Ausrüstung 34, 56
Auswertung 10
Auswertung nach Plätzen 10
Auswertung nach Punkten 10
Auswertungsdiagramm 15
Auswertungstabelle 14
Bilderrätsel 49
Bogenschießen 46
Definition Hajk 28
Diagramm 15
E **16**
Eine Antwortauswahl 12
Einweisung 16
Einweisung Allgemeines 16
Einweisung Wertung 16
Ergebnisermittlung 17
Ergebnisse 17
Ergebnisse auf Papier 19
Ergebnissicherung 19
F **21**
Feuerstelle 11, 21
  Allgemeines 21
  Kochzeit 21
  Mannschaftsinformation 21, 23
  Postenbeschreibung 21, 22
  Wertungsblatt 21, 24
Formulare 26, 49
  Druck 26
  Papier 26
  Verpackung 26
G **27**
Gedächtniskim: 11
Gefahren 58
Gelände 27
Gesamtergebnisliste 20
Getränk 61
Gleiche Bewertung 11
Gottes Wort 9
Großer Waldlauf 27
Grundsätzliches zur Auswertung 10
Gruppenpädagogische Bedeutung 7
H **28**
Hajk 28, 62
  Definition 28
HAJK-Plus! 28
  Das Programm 28
  Die Geschichte 29
  Die Programmierer 28
Hochspannungslauf 27, 30
Infos für den Lauf 56
Jungschar-Fahrradrallye 13
Jungschar-Waldlaufmeisterschaft 13
K **31**
Kartenausschnitt 59
Klarsichthülle 56
Kleiner Waldlauf 31
Klemmbrett 56
Kochstelle 21
Kochzeit Feuerstelle 21
Kreide 59
L **32**
Laufrichtung 32
Laufzeit 10, 11
Laufzeitbewertung 16
Laufzettel 9, 32, 56
Losung 9
Lösungsblatt 49
M **34**
Mannschaftsausrüstung 34
Mannschaftsinformation Feuerstelle 21, 23
markieren 59
Material 47
Mehrere Antwortauswahlen 12
mehrere Läufe 13
Merkblatt für den Posten 35
Merkblatt für die Gruppe 16
Merkblatt für die Mannschaft 35
Mitarbeiter 36
Mitarbeiter am Posten 41
Mittagessen 61
Mittagessenposten 11
Mobiltelefon 60
moderne Technik 60
Monatsspruch 9
P **37**
Planung 7
  Postenaufstellung 38

Planung eines Waldlaufes 37
Planungsfehler 7
Posten 38
  Ablauf am Posten 41
  Aufgaben 38
  Mitarbeiter 41
  Postenübersicht 40
  Postenzettel 42
  Übersicht 38
Postenablauf 41
Postenaufstellung 38
Postenbeschreibung Feuerstelle 21, 22
Postenmaterial 39
Postentest 47
Postenzeit 65
Postenzettel 20, 42
  Ablauf 42
  Allgemeines 42
  Aufbau 42
  Bewertung 42
  Bogenschießen 44
  Ergebnistabelle 42
  Hörmemory 45
  Layout 43
  Material 42
  Postenmitarbeiter 42
  Postenname 42
  Postennummer 42
Praktische Aufgaben 46
  Material 47
  Postentest 47
Praktische Posten 10, 11
Preise 48
  Feste Preise 48
  Preisvergabe 48
  Wanderpreise 48
R **49**
Rätsel 49, 56
  Ankreuzrätsel 49
  Bilderrätsel 49
  Form 49
  Lösungsblatt 49
  Standardfragen 49
Rätsel mit Standardfragen 49
Rätsel zum Ankreuzen 12, 49
Rätselaufgaben 10, 12
Rätselbeispiele 49
Rätselform 49
Ritterlager 27, 31
S **54**
Seilbrücke auf Zeit 17
Siegerehrung 54
  Preise 54
  Zeitpunkt 54
Siegerliste 58
Sprühkreide 59
Standardfragen 12
Stärkung 61
Start 54
  Startabstand 54
  Startliste 55
  Startreihenfolge 55
  Teilnehmererfassung 56
Startabstand 54, 65
Startliste 55
Startreihenfolge 55
Statistik 56
  Altersverteilung 57
  Siegerliste 58
  Teilnehmerzahlen 57
Strecke 58
Streckenmarkierung 59
Streckenverlauf 58
Suppe 61
T 60
Tabelle 14
Tastkim: 11
Teilnehmererfassung 56
Teilnehmerzahlen 57
Telefonliste 60
Topf 21
Training 62
V 61
Verpflegung 61
W **62**
Waldlauf 62
  Begriff 7
  Motive 7
  Planung 7, 37
  Postenaufstellung 37
Waldlauftraining 62
Wartezeit 63
Wasserspiele 27
Wertungsblatt Feuerstelle 21, 24
Würstchen 61
Z **65**
Zeit 65

Abbildungsverzeichnis

Laufzettel: Ankunft am Posten (An) 9
Laufzettel: Ablauf vom Posten (Ab) 9
Luther-Rätsel 13
Auswertungstabelle JS-WLM 2017 14
Auswertungsdiagramm JS-WLM 2017 15
Auswertungsdiagramm differenziert JS-WLM 2017 15
Merkblatt für die Mannschaften 16
Punkte für Laufzeit 17
Postenzettel Seilbrücke 18
Postenzettel Seilbrücke 18
Postenzettel Fehlerpunkte 19
Ergebnissicherung: Rätselauswertung 20
Ergebnissicherung: Praktische Posten 20
Feuerstelle: Postenbeschreibung 22
Feuerstelle: Mannschaftsinformation 23
Feuerstelle: Gesamtwertungsblatt 24
Feuerstelle: Wertungsblatt zwei 25
Etikett Postenumschlag 26
Laufzettel Großer Waldlauf 27
Planung des Hochspannungslaufes 30
Laufzettel Kleiner Waldlauf 31
Laufzettel Gau-Waldlaufmeisterschaft 32
Merkblatt für den Posten 35
Postenaufstellung Gau-Waldlaufmeisterschaft 37
Briefumschlag mit Postenmaterial 39
Postenübersicht Waldlaufmeisterschaften 40
Postenübersicht Waldläufe 40
Postenzettel: Postenname 42
Postenzettel: Postenmitarbeiter und Postennummer 42
Postenzettel: Material und Aufbau 42
Postenzettel: Ablauf am Posten 42
Postenzettel: Bewertung 42
Postenzettel: Ergebnistabelle 42

Postenzettel: Layout 43
Postenzettel: Bogenschießen 44
Postenzettel: Hörmemory - mit Namen 45
Mannschaft nach der Preisvergabe 48
Standardrätsel Bibel 50
Ankreuzrätsel Luther 51
Bilderrätsel Autos 52
Bilderrätsel Bäume 53
Waldlaufmeisterschaft: Startliste 55
Waldlaufmeisterschaft: Mannschaftsliste 56
Waldlaufmeisterschaft: Altersverteilung 57
Waldlaufmeisterschaft: Teilnahmediagramm 57
Waldlaufmeisterschaft: Siegerliste (Gau) 58
Hochspannungslauf: Streckenverlauf 59
Kartenausschnitt mit markierten Posten 59
Telefonliste 60
Laufzettel: Wartezeit 63
Wartezeiten 63
Laufzeitdiagramm 64
Wartezeitdiagramm 64