



**[www.schatz-karte.ch](http://www.schatz-karte.ch)**

## **Fang mich doch!**

**Entdecke die Karte von swisstopo und begib dich auf die Suche nach versteckten touristischen Perlen.**

### **Home**

#### **Fang mich doch!**

Schliess die Augen und stell dir vor:

Es sind Sommerferien. Du bekommst eine mysteriöse Postkarte von deinem besten Freund, der sich aufgemacht hat, die Schweiz zu erkunden, und dich zu einem Treffen einlädt.

Jetzt öffne die Augen und hefte dich an seine Fersen, indem du seinen Hinweisen folgst!

#### **Von Hinweis zu Hinweis!**

Folge den Spuren deines besten Freundes Maxim – allein oder mit Klassenkameradinnen und Klassenkameraden.

Wenn du es schaffst, die neun Hinweise zu finden, dann wirst du Maxim an einem geheimen Ort treffen, wo eine Überraschung auf dich wartet!

#### **Benutze swisstopo.**

Bei deinem Abenteuer kannst du die Karte und die Geodaten der Schweiz und andere praktische Werkzeuge von swisstopo zu Hilfe nehmen.

Von märchenhaften Höhlen bis zu Gipfeln mit grandioser Aussicht wirst du auf deiner Reise aussergewöhnliche Orte der Schweiz kennenlernen und viel über dieses schöne Land erfahren!

#### **Nimm am Wettbewerb teil und gewinn tolle Preise!**

Um am Wettbewerb teilzunehmen und einen von drei Preisen pro Sprachregion zu gewinnen, muss die gesamte Klasse die Landeskoordinaten des Zielortes finden.

Dein Lehrer oder deine Lehrerin wird sie uns dann per E-Mail an schatz-

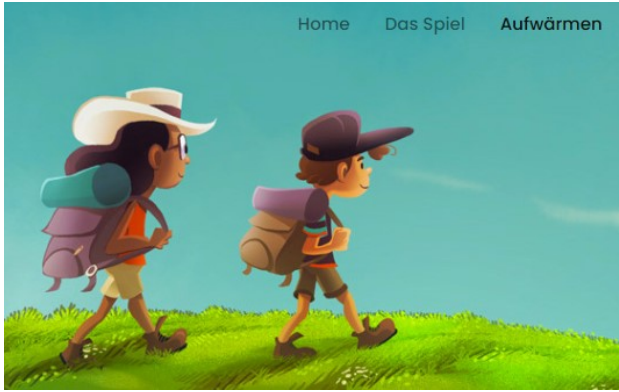
karte@swisstopo.ch schicken. Es wird dann eine Verlosung durchgeführt und deine Klasse kann einen der drei Preise gewinnen:

1. Preis -> ein Besuch bei swisstopo (Dauer ca. 2h30) um hinter die Kulissen des Bundesamts für Landestopografie zu schauen, Reisekosten für den öffentlichen Verkehr und ein Znüni werden übernommen,
2. Preis -> CHF 500.- für die Klassenkasse,
3. Preis -> CHF 250.- für die Klassenkasse.

Wettbewerbsschluss: 15. März 2021 (Datum des E-Mails)

Die Klassen, welche mitmachen und Ausdauer zeigen, gewinnen in jedem Fall: swisstopo schenkt allen an der Schatzsuche Teilnehmenden, die das Ziel finden, eine wertvolle Schweizer Landeskarte. Deine Lehrerin oder dein Lehrer kann unter seinem Konto (Rubrik "Goodies") eine Sammelbestellung für die ganze Klasse abschicken.

## Aufwärmen



Damit du die Karte und die Funktionen im Spiel gut nutzen kannst, erklären wir dir die wichtigsten Elemente. Öffne ein neues Fenster mit diesem Link [map.geo.admin.ch](http://map.geo.admin.ch) und beginne mit der Aufwärmübung.

### Suchfeld

Das zentrale Element ist das Suchfeld: Du kannst zum Beispiel nach Orten, Postleitzahlen und Koordinaten suchen. Wenn du nach Koordinaten suchst, gibst du erst die y-Koordinate (die grössere Zahl) und nach einem Leerschlag die x-Koordinate (die kleinere Zahl) ein. Zu jeder Zeit des Spiels werden dir die Koordinaten des Orts, auf dem der Zeiger liegt, unterhalb der Karte angezeigt. Aber aufgepasst: Diese Koordinaten verändern sich, wenn du den Zeiger auch nur ein bisschen bewegst. Wenn du die ganz genauen Koordinaten herausfinden willst, dann mach einen Rechtsklick an der entsprechenden Stelle. Nun erscheint ein Kästchen mit den Koordinaten, die erst verschwinden, wenn du das Kästchen wieder schliesst.

Im Suchfeld kannst du auch die diversen Geodaten suchen, die du im Laufe des Rätsels brauchst. Gib sie ins Feld ein und klicke sie an, damit sie links in deinem Auswahl-Feld erscheinen. Die ausgewählten Geodaten kannst du dann jederzeit links im Geokatalog unter «Dargestellte Karten» aktivieren und deaktivieren, indem du das Häkchen setzt oder entfernst. Weitere Informationen zu den ausgewählten Geodaten bekommst du, wenn du rechts auf das «i» oder auf das Zahnradchen klickst.

### Zoom

Mit (+) und (-) am rechten Rand kannst du zoomen. Wenn du im Rätsel aufgefordert wirst, auf eine bestimmte Stufe zu zoomen, wird diese nach dem Massstab unten links benannt. Zoomstufe «50 km» beispielsweise ist der kleinste Massstab und «10 m» der grösste.

### Funktionen

Links im Menu findest du Funktionen wie «Zeichnen & Messen auf der Karte» oder «Vergleichen» (in «Erweiterte Werkzeuge»).

In der folgenden Vorübung wirst du sie genauer kennenlernen.

## **Vorübung**

Als Warm-up kannst du im Suchfeld deine Wohnadresse eingeben und anschliessend unten rechts zwischen Kartenansicht und Luftbild wählen. Am rechten Rand der Karte kannst du näher zoomen. Suche danach auch dein Schulhaus und zoome so, dass sowohl dein Haus als auch das Schulhaus auf der Karte Platz haben.

Wähle die Funktion «Messen» aus «Zeichnen & Messen auf der Karte» und messe auf deinem Kartenausschnitt deinen Schulweg, indem du mit dem Zeiger einmal auf dein Haus klickst, unterwegs bei Richtungswechseln ebenfalls einmal sowie am Zielort (Schulhaus) doppelt. Jetzt wird dir im Kasten unterhalb der Karte das Profil angezeigt und auf der Karte die Länge deiner Linie. Mit der Funktion „Messen“ kannst du auch Flächen und das sogenannte Azimut (im Uhrzeigersinn gemessener Winkel zwischen Nordpol und Bewegungsrichtung) bestimmen. Anschliessend kannst du die Objekte, die du gezeichnet hast, löschen indem du auf «Mehr» klickst und die Zeichnung beenden indem du auf «Zurück / Zeichnen beenden» klickst.

Alles klar? Du kannst jetzt entweder selbst experimentieren oder dir von deiner Lehrperson helfen lassen, oder gleich noch weiter üben und neue Funktionen entdecken

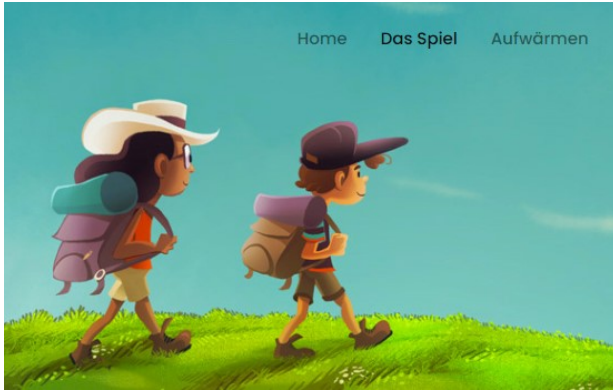
Schreibe ins Suchfeld "Zeitreise". Du kannst aus zwei Zeitreisen auswählen: die eine mit topografischen Karten von 1848 bis heute (Zeitreise – Kartenwerke) und die andere mit alten Luftbildern von 1979 bis heute (SWISSIMAGE Zeitreise). Mit diesen historischen Geodaten kannst du sehen, wie sich dein Wohnort im Laufe der Zeit entwickelt hat. Wenn du auf der rechten Seite das Uhersymbol anklickst, erscheint am oberen Rand ein Zeitbalken. Viel Spass beim Erkunden und Entdecken der beeindruckenden Entwicklung der Schweizer Landschaft im Laufe der Jahre. Wenn du noch ältere Bilder der Schweiz entdecken willst, kannst du im Suchfeld "SWISSIMAGE HIST 1946" wählen. Eine Landschaft ohne Autobahnen, kaum industrialisiert und noch sehr ländlich, wo die Gletscher noch majestätisch waren, zeigt dir, wie schnell sich unser Land verändert hat.

Nach dem Aufwärmen bist du gerüstet für die Reise. Wenn du glaubst, dass du einen Etappenort erreicht hast, solltest du im Luftbild oder in der Karte jeweils sehr nahe auf dein Ziel zoomen (Zoomstufe «50 m»). Falls du am richtigen Ort bist, erscheint ein Icon, auf das du klicken kannst: Es liefert dir Infos zum Zielort und bringt es dich weiter zu den Aufgaben für die nächste Etappe. Falls du nach einer Etappe eine Pause einlegen willst, klicke dennoch kurz auf das Icon. Nur so wird der Zwischenstand gespeichert und du kannst beim nächsten Login gleich die neue Etappe in Angriff nehmen.

Jetzt kannst du loslegen! swisstopo wünscht dir und deiner Klasse viel Spass und Erfolg auf der Reise.

Das Spiel beginnen

## Das Spiel



Hallo!

Ich schlage dir ein kleines Spiel vor.

Ich bin durch die ganze Schweiz gereist und habe an jeder Etappe einen Hinweis hinterlassen, der dir hilft, mich aufzuspüren. Wenn du es schaffst, mir bis zur letzten Etappe zu folgen, wartet dort eine Überraschung auf dich!

Jeder Hinweis verrät dir auch einen Buchstaben. Schreibe dir alle Buchstaben auf, du wirst sie für die letzte Etappe brauchen!

Wenn du dir die Landschaft hinter mir auf dem Foto genau anschaust, errätst du, wo der erste Hinweis zu finden ist. Kleiner Tipp: Dieses Schloss steht am östlichen Ufer des Genfersees.

Viel Glück,  
Maxim

### Prolog:

Wie schön, endlich Sommerferien! Und es kommt noch besser: In deinem Briefkasten findest du eine Postkarte von Maxim, deinem besten Freund.

Auf dem Foto steht Maxim vor dem Schloss Chillon und hält ein Schild in der Hand, auf dem steht: *Fang mich doch!*

Auf die Rückseite hat er geschrieben:

Hallo!

Spielst du mit? Ich bin durch die ganze Schweiz gereist und habe an jeder Etappe einen Hinweis hinterlassen, der dir hilft, mich aufzuspüren. Wenn du es schaffst, mir bis zur letzten Etappe zu folgen, wartet dort eine Überraschung auf dich!

Jeder Hinweis verrät dir auch einen Buchstaben. Schreibe dir alle Buchstaben auf, du wirst sie für die letzte Etappe brauchen!

Wenn du dir die Landschaft hinter mir auf dem Foto genau anschaust, errätst du, wo der erste Hinweis zu finden ist. Kleiner Tipp: Dieses Schloss steht am östlichen Ufer des Genfersees.

Viel Glück!  
Maxim

## 1. Etappe:

Den nächsten Buchstaben findest du, wenn du auf der Karte am Ufer entlang bis zur westlichsten Spitze des Sees gehst. Wenn du dort auf den Massstab von 100 m vergrösserst, findest du einen Leuchtturm, der mit dem französischen Wort «Phare» bezeichnet ist. Miss nun von diesem Punkt aus mit Hilfe der Funktion «Messen» eine Entfernung von 1,9 km mit einem Azimut von 232° ab. Dort befindet sich dein nächster Hinweis!

Viel Glück!  
Maxim

## 2. Etappe:

Schalte die Ebene «Landesgrenzen» ein. Folge der Grenze zu Frankreich in Richtung Norden bis zur grossen Biegung eines Flusses, der 150 km Luftlinie entfernt ist und zu den swissTLMRegio-Schutzgebieten gehört. Wenn du diesen Geodatensatz einschaltest, erscheint der Fluss mit seinen Ufern in Gelb. An dieser grossen Flussbiegung liegt eine mittelalterliche Stadt mit einer kleinen Steinbrücke, in deren Nähe du fündig wirst. Kleiner Tipp: Wenn du die angezeigten Geodaten ausschaltest, ist beim Zoomen auf 200 m an einem Ende der Brücke ein Kreuz zu sehen.

## 3. Etappe:

Begib dich in die Hauptstadt der Schweiz und fahre den berühmten Fluss hinauf, der sie durchquert, bis du zwei aufeinander folgende Seen erreichst. Schalte die Ebene «Eisenbahn swissTLM3D» ein. Am rechten Ufer des Flusses zwischen den beiden Seen bringt dich eine kleine Bahn den Berg hinauf zum Anfang eines kurzen Wanderwegs.

Schalte «Wanderwege» ein, um diesen Weg leichter zu finden, dann folge ihm bis zu einem Gebäude. Auf dem Luftbild siehst du eine dreieckige Plattform, von der du eine wundervolle Aussicht auf die Gegend genießt und wo du zugleich deinen nächsten Hinweis findest.

## 4. Etappe:

Schau nun auf deiner Karte in Richtung Südwesten. Dort siehst du etwas mehr als 20 km entfernt einen Bergsee. Weiter südlich verläuft eine Bergkette, welche die Grenze zwischen den Kantonen Bern und Wallis bildet.

Hier kannst du den Geodatensatz «Kantonsgrenzen» zu Hilfe nehmen. Folge nun dieser Kantonsgrenze in Richtung Osten, bis du zu einem Naturwunder gelangst, das durch die Klimaerwärmung bald verschwinden könnte.

Am tiefsten Punkt dieser weissen Zunge, dort wo Wasserläufe ein «Y» formen, findest du deinen nächsten Hinweis!

## 5. Etappe:

Ich weiss, hier ist es nicht besonders warm! Aber an der nächsten Etappe herrscht ein eher mediterranes Klima!

Schalte die Ebene «PLZ und Ortschaften» ein und gehe zur Ortschaft Grünenmatt. Notiere ihre Postleitzahl, multipliziere sie mit 2 und zieh dann 4 ab. Das Ergebnis ist die Postleitzahl deines nächsten Ziels! Achtung, es gibt drei Ortschaften mit dieser PLZ; wähle die mit der grössten Fläche.

Wenn du sie gefunden hast, geh dort ans Seeufer, lass das Luftbild anzeigen und suche ein grosses Schiff an der Schiffländte. Links davon liegen ein Stück weiter unten Pedalos. Leih dir ein Pedalo und fahre in Richtung Süden, bis du unter einer Autobahnbrücke hindurch kommst, die den See überquert. Dort wendest du dich nach rechts und legst in dem kleinen runden Hafen an. Dein nächster Hinweis befindet sich in einem Miniaturmodell der Schweiz gleich neben dir!

## 6. Etappe:

Wenn du noch genug Energie hast, kannst du auf den Monte San Salvatore steigen. Von dort oben hast du eine hervorragende Aussicht auf die ganze Umgebung! Ansonsten lass dich in einem der Grottos nieder, die unseren Vorfahren als Kühlschränke dienten und heute oft Restaurants sind, und stärke dich, bevor es weitergeht.

Du bist mir dicht auf den Fersen! Für die nächste Etappe musst du auf dem Luftbild den Miniaturflugplatz finden. Klick ihn mit der rechten Maustaste an und notiere die angezeigten Koordinaten.

Geh nun 37 km nach Westen und 135 km nach Norden. Dazu ziehst du 37 000 von deiner Y-Koordinate ab und addierst 135 000 zu deiner X-Koordinate. Schalte dann die Geodatensätze «Veloland Schweiz» und «Gewässer swissTLM3D» ein.

Einer der Flüsse, die in der Nähe deines jetzigen Standorts in den See fliessen, heisst Lorze.

Folge ihm flussaufwärts bis zu einem Veloweg, der am Fluss entlang verläuft.

Dort wartet ein Velo auf dich. Schwing dich in den Sattel und fahre etwa 3,6 km dem Fluss entlang weiter, nimm dann an der Kreuzung den rechten Weg und leg noch einmal ungefähr dieselbe Entfernung zurück.

Nimm das Werkzeug «Messen» zu Hilfe, um zu sehen, wo du anhalten musst.

Dort findest du deinen nächsten Hinweis – unter der Erde!

## 7. Etappe:

Für die nächste Etappe begibst du dich zum Hauptort von Appenzell Innerrhoden. Schalte die Ebene «Seilbahnen swissTLM3D» ein. Gut 10 km südöstlich findest du eine Ortschaft, von wo eine Seilbahn (auf der Karte rosa eingezeichnet) zu einem Berggipfel mit dem Anfangsbuchstaben «S» fährt.

Schalte nun die «Wanderwege» ein und nimm den Weg, der in Richtung Südwesten am Grat entlangführt. An der Kreuzung schlägst du den Weg zum weiter unten liegenden See ein. Beim Abstieg kannst du zu deiner Rechten ein Moor sehen (blau gestrichelt). Wenn du genau hinschaust, erkennst du an einem Berghang nördlich

des Moors eine kleine Kapelle. Sie ist durch einen weiss gefüllten Kreis mit schwarzem Punkt in der Mitte dargestellt. Dort findest du den nächsten Hinweis! Im Gasthaus am See kannst du dich ausruhen, bevor es morgen weitergeht.

## **8. Etappe:**

Such den Kanton Graubünden auf und begib dich in die Stadt, die als Gastgeberin des Weltwirtschaftsforums bekannt ist. Wenn du «Eisenbahn swissTLM3D» einschaltest, siehst du eine Bahnstrecke, die in einem weiter nördlich gelegenen Ort beginnt und in einem langen Tunnel unter dem Gebirge hindurchführt. Folge ihr durch den Tunnel und dann weiter auf den Schienen, die nach Osten abzweigen, bis zum Ende. Die Buchstaben, die du während deiner Reise gefunden hast, verraten dir meinen Aufenthaltsort. Kleiner Tipp: Dieser Ort befindet sich in einem swissTLMRegio-Schutzgebiet.

## **9. Etappe:**

Rätselhafter Zielort.

BRAVO, du bist am Ziel deiner über 700 km langen Reise durch die Schweiz! Im Foyer des Hotels erwartet dich Maxim und teilt dir mit, dass ihr zwei unvergessliche Tage in diesem Tal – in dem es bekanntlich spukt – verbringen werdet, um Gespenster zu jagen.

Und als Anerkennung für deine erfolgreiche Suche wird Maxim dir eine Schweiz-Karte im Massstab 1:25 000 schicken! Deine Lehrerin oder dein Lehrer kann unter seinem Konto (Rubrik "Goodies") eine Sammelbestellung für die ganze Klasse abschicken.

Aber das ist noch nicht alles: Für jedes Sprachgebiet werden drei Preise vergeben.

Um an der Verlosung teilzunehmen, gib deiner Lehrerin oder deinem Lehrer die Landeskoordinaten des Zielortes. Die gesammelten Koordinaten der ganzen Klasse können per E-Mail an [schatz-karte@swisstopo.ch](mailto:schatz-karte@swisstopo.ch) geschickt werden. Vielleicht gewinnt deine Klasse bei der anschliessenden Verlosung einen der drei Preise!

1. Preis: ein Besuch bei swisstopo (Dauer ca. 2h30) um hinter die Kulissen des Bundesamts für Landestopografie zu schauen, Reisekosten für den öffentlichen Verkehr und ein Znüni werden übernommen,
2. Preis: CHF 500.– für die Klassenkasse.
3. Preis: CHF 250.– für die Klassenkasse.

Wettbewerbsschluss: 15. März 2021 (Datum des E-Mails)