

www.schatz-karte.ch

Auf die Plätze, fertig, los!

Entdecke die swisstopo-Karten und Geodaten anhand deiner
Lieblingssportarten

Home

Auf die Plätze, fertig, los!

Lucie und Matéo lieben Sport. Sie spielen gerne Fussball mit ihren Freunden, lieben die Bewegungen der Kampfsportarten und mögen es, zu den Rhythmen ihrer Lieblingssängerinnen und -sänger zu tanzen.

Sie träumen davon, Roger Federer, Mujinga Kambunji oder Guillaume Hoarau zu treffen. Sie stellen sich vor, später auch einmal Spitzensportlerin oder -sportler zu werden und eines Tages in einem Stadion vor einem jubelnden Publikum einen Pokal hochzuheben.

Zu Beginn ihrer Schulferien stecken sie sich ein Ziel: Sie wollen in neun Tagen neun Sportarten an neun berühmten Orten in der Schweiz entdecken.

Von Posten zu Posten!

Lucie und Matéo laden dich ein, diese Herausforderung gemeinsam mit ihnen zu meistern. Bevor sie losgegangen sind, haben sie dir eine Sprachnachricht mit der Bitte hinterlassen, dich ihnen anzuschliessen und zum ersten Etappenziel zu kommen. Sie haben versucht, dir ein Bild einer Karte mit der kompletten Reiseroute zu schicken, aber leider bekommst du wegen eines technischen Problems ihre Nachricht erst einen Tag später und du kannst das Bild nicht mehr auf dein Telefon laden. Der erste Ort ist mit Codezeilen beschrieben. Deine Freunde sind bereits losgezogen und du musst um jeden Preis versuchen, sie einzuholen. Dabei helfen dir die Anweisungen, die du erhalten hast.

Benutze swisstopo.

Bei deinem Abenteuer helfen dir die Karten und die Geodaten der Schweiz sowie andere praktische Werkzeuge von swisstopo. Auf der Schatzsuche wirst du die vielen Funktionen auf spielerische und interaktive Weise entdecken. Bevor du mit dem Spiel beginnst, kannst du alle diese Funktionen unter der Rubrik «Aufwärmen» üben.

Eine kleine Information: Mach dir keine Sorgen, wenn du dich bei einer Etappe mal komplett verloren oder festgefahren fühlst, das ist normal und kann bei einem Abenteuer mit reichlich Adrenalin durchaus passieren. Nein, im Ernst: Wenn dir das passiert, muss dir keine grossen Sorgen machen. Nimm dir Zeit, die ganze Aufgabe nochmals gut durchzulesen. Gehe die verschiedenen Elemente nochmals Schritt für Schritt durch. Und wenn du gar nicht mehr weiterkommst, dann bitte deine Lehrperson oder deine Klassenkameradinnen und -kameraden um Hilfe.

Nimm am Wettbewerb teil und gewinn tolle Preise!

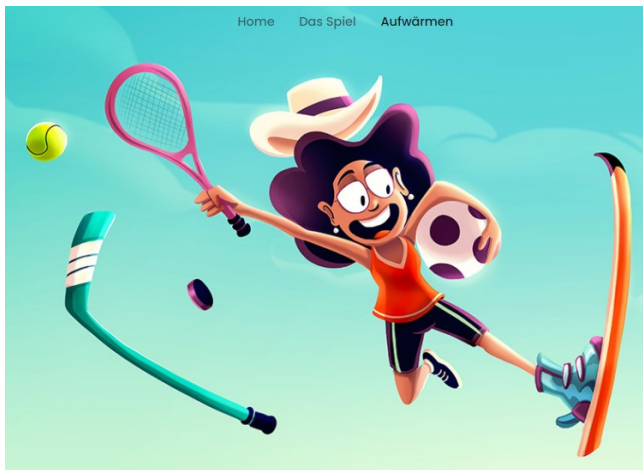
Bei jedem der neun Etappenziele treten Lucie und Matéo zu sportlichen Herausforderungen an. Notier dir mit deiner Klasse bei jeder Etappe ihre Zeiten und zähle am Ende die neun Zeiten unabhängig von der Einheit zusammen. Deine Lehrperson schickt uns das Total per E-Mail an: schatz-karte@swisstopo.ch. Damit nimmt deine Klasse am Wettbewerb teil und kann einen von drei Preisen gewinnen, die nach Sprachregion unter den richtigen Antworten ausgelost werden:

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.

Einsendeschluss für den Wettbewerb: 15. März 2022. Es gilt das Datum des E-Mails.

Die Teilnahme an der Schatzsuche und das Abenteuer bis zum Ende zu spielen, lohnt sich aber in jedem Fall: Alle Schülerinnen und Schüler, die den letzten Etappenort des Spiels erreichen, erhalten von swisstopo eine Landeskarte im Massstab 1:25 000 geschenkt. Deine Lehrperson kann in ihrem Konto im Bereich «Goodies» eine Sammelbestellung für die Klasse aufgeben.

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 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 zoom 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 1970 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 oranges Icon, auf das du klicken kannst: Es liefert dir Infos zum Zielort und bringt dich weiter zu den Aufgaben für die nächste Etappe. Wenn du vorher eine Zeichnung erstellt hast, musst du diese unbedingt beenden, bevor du auf das Icon klickst. 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

Auf die Plätze, fertig, los!

Zu Beginn ihrer Schulferien stecken sich Lucie und Matéo ein Ziel: Sie wollen in neun Tagen neun Sportarten an neun berühmten Orten in der Schweiz entdecken.

Lucie und Matéo laden dich ein, diese Herausforderung gemeinsam mit ihnen zu meistern. Bevor sie losgegangen sind, haben sie dir eine Sprachnachricht mit der Bitte hinterlassen, dich ihnen anzuschliessen und zum ersten Etappenziel zu kommen. Du beschliesst ihnen zu folgen.

Viel Spass!

Prolog:

Du erhältst von Lucie und Matéo eine Sprachnachricht mit der Bitte, dich ihnen beim ersten Etappenziel ihrer Reise anzuschliessen. Sie haben versucht, dir ein Bild einer Karte mit einer kompletten Reiseroute zu schicken, aber leider bekommst du wegen eines technischen Problems ihre Nachricht erst einen Tag später und du kannst das Bild nicht mehr auf dein Telefon laden. Der erste Ort ist mit Codezeilen beschrieben. Deine Freunde sind bereits losgezogen und du musst um jeden Preis versuchen, sie einzuholen. Dabei helfen dir die Anweisungen, die du erhalten hast. Du lässt dich nicht entmutigen und beschliesst, dir die Chance auf eine so spannende Reise nicht entgehen zu lassen. Du versuchst, den Code zu knacken.

WICHTIGE INFORMATION: Bei jeder Etappe ihrer Reise haben sich Lucie und Matéo in der vorgeschlagenen Sportart gemessen und ihr Ergebnis (Zeit) in ihrem Reisetagebuch notiert. Vergiss nicht, das Ergebnis jeder Etappe zu notieren.

Nachricht von Lucie und Matéo:

Hallo!

Da du wie wir ein Sportfan bist, dachten wir, du würdest uns vielleicht gerne auf unserer sportlichen Reise begleiten. Wir wollen nämlich neun verschiedene Sportarten an neun verschiedenen Orten in der Schweiz entdecken.

Bist du bereit, diese sportliche Herausforderung anzunehmen?

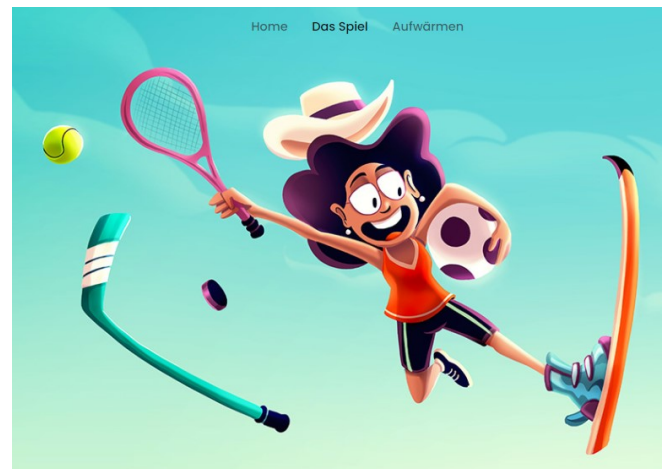
Um das Abenteuer zu beginnen, kannst du dich uns hier anschliessen:

// Lokalisierung

var Ort = "2'613'547.225, 1'265'536.550"

go.to(Ort)

Hintergrund «Luftbild»



1. Etappe:

Da Lucie und Matéo Schwierigkeiten mit der Internetverbindung hatten, haben sie dir eine Nachricht auf ein Stück Papier. Nimm die Nachricht deiner Freunde und lies sie genau durch.

Nachricht von Lucie und Matéo:

Ufff! Wir sind froh, dass du die erste Etappe geschafft hast. Um den nächsten Standort zu finden, gehe zur Karte und zoome auf einen Massstab von 20 km. Du siehst jetzt fast die ganze Schweiz. Miss ungefähr 95 km von Basel in südlicher Richtung ab. Du solltest jetzt bei einem See angelangt sein, der an einen anderen See grenzt. Folge dem Ufer dieses Sees zu Fuss, bis du die Ebene zwischen den beiden Seen erreicht hast. Du befindest dich jetzt in einer Ortschaft, deren lateinischer Name «zwischen den Seen» eingedeutscht wurde. Suche die beiden Bahnhöfe in dieser Ortschaft. Es hilft dir, wenn du die Karte auf den Massstab 500 m einstellst, dann erscheinen die Namen der Bahnhöfe in roter Farbe. Zwischen den beiden Bahnhöfen befindet sich eine grosse Wiese, die auf dem Luftbild deutlich zu erkennen ist. Benutze von dieser Wiese aus deinen Kompass: Der nächste Treffpunkt liegt in gut 12 km Entfernung bei einem Azimut von 147° (Richtung Süd-Ost) auf einer Höhe von 2472 m. Wenn du den Punkt gefunden hast, musst du unbedingt die Zeichnung beenden, bevor du auf das Icon klickst.

2. Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

Um den dritten Etappenort unserer Reise zu finden, musst du in einen Kanton an der Grenze zu Italien gehen. Aktiviere die Ebene «Landesgrenzen» und folge der Grenze zu Italien von Westen nach Osten, bis du den ersten See erreichst, durch den die Grenze zwischen den beiden Ländern verläuft. Verwende die Ebene «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio» und fahre mit dem Schiff über diesen See bis zur ersten Anlegestelle in der Schweiz, kurz nach der Grenze. Fahre rund 27 km weiter entlang der Grenze. Sobald du den nächsten See erreichst, folgst du der roten Strasse in Richtung Nordosten, bis du auf der rechten Seite einen Flughafen siehst. Ein Helikopter und eine Pilotin warten darauf, dich an den Ort deiner Wahl zu bringen. Du kannst ihr die folgende Anweisung geben: Die Ebene «Schutzgebiete swissTLMRegio» aktivieren und zum Schutzgebiet ca. 4 km südöstlich des Flughafens fliegen. Das Gebiet ist auf der Karte neongelb markiert und etwa 2,5 km lang und 1 km breit, sie kann es nicht verfehlen. Um die genaue Position des Postens zu finden, bittest du die Pilotin, dich am südlichsten Punkt dieses Gebiets abzusetzen. Von hier aus gehst du zu Fuss weiter. Aktiviere die Ebene «Wanderwege» und folge dem Weg durch das Schutzgebiet. Nach dem höchsten Punkt (913 m) gibt es links vom Weg einen weiteren Hügel mit einer Höhe von 850 m. Der nächste Posten befindet sich ganz in der Nähe und zwar auf Höhe der rot gestrichelten Linie auf der Karte mit einem Massstab von 50 m.

3. Etappe:

Die Anweisungen für die nächste Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

Du kommst dem Endziel immer näher, das ist so aufregend! Die nächste Aktivität wird eine der anstrengendsten sein, die du je gemacht hast. Ein Tipp: Du wirst einen Helm brauchen. ;-)

Hier sind deine Anweisungen: Aktiviere die «Landesgrenzen» und «Kantonsgrenzen». Folge der Grenze Schweiz-Italien in Richtung Osten, bis du die Grenze eines anderen Kantons erreichst. Es ist einfacher, wenn du das Luftbild und einen kleinen Massstab wie 20 km verwendest. Fahre weiter entlang der Grenze, bis du den zweiten südlichsten Punkt dieses Kantons erreichst. Wähle den Kartenmassstab 5 km und aktiviere «Eisenbahn swissTLM3D» und spring auf den Zug auf. An den Verzweigungen fährst du immer in nordöstlicher Richtung weiter. Du kommst an einem Flughafen vorbei, der mit einem S beginnt, fährst aber weiter, bis du 57 km Luftlinie vom Abfahrtsort des Zuges entfernt bist. Kleiner Tipp: Die Haltestelle ist der Schnittpunkt zwischen der Bahnlinie und dem Kreis, der sich aus der 57 km langen Luftlinie ergibt. Steig hier aus dem Zug und setze deine Reise fort, indem du die Strasse (hellrosa) nimmst, die über einen Strassenpass nach Westen führt. Im Ort auf der anderen Seite des Passes hältst du an. Hier gibt es auch einen See, der den gleichen Namen wie dieser Ort trägt. Aktiviere die «Seilbahnen swissTLM3D» und gehe in Richtung Süden des Ortes, bis du eine Seilbahn erreichst, die mit einer Linie in Neonrosa dargestellt ist. Es gibt drei rosa Linien hintereinander: Am Ende der zweiten bist du am Ziel angelangt.

4. Etappe:

Du bekommst einen Umschlag mit einer Nachricht deiner Freunde.

Nachricht von Lucie und Matéo:

Du hast fast die Hälfte der Reise geschafft, weiter so! Du wirst dich nun auf die Suche nach dem fünften Ort machen. Wir hoffen, dass kleine Räder dein Ding sind! Stelle als erstes den Kartenmassstab auf 10 km ein. Schalte die «Einteilung Landeskarte 25 Papier» ein und gehe zum Feld mit der Landeskartennummer 1170. Zoome auf 2 km heran und bewege dich zu einem Berg nördlich des Dorfes, das der Karte Nummer 1170 ihren Namen gibt. Du wirst diesen berühmten Berg kennen. Sein Name ist fast gleich wie der einer yogaähnlichen Sportart, aber mit einer lateinischen Endung. Hast du ihn gefunden? Sehr gut! Aber noch kannst du dich nicht ausruhen, das ist nur ein Zwischenziel. Desaktiviere die Ebene «Einteilung Landeskarte 25 Papier». Stelle die Karte auf den Massstab 10 km ein und aktiviere ein «swissALTI3D Relief» und die «Gewässer swissTLM3D». Etwa 45 km nordöstlich kannst du eine kleine Bergkette westlich eines Sees erkennen. Desaktiviere die Ebene «swissALTI3D Relief» und wähle «Luftbild» als Hintergrund: Du kannst sehen, dass mehrere Bäche von dieser Bergkette in einen Fluss fließen, der mit S beginnt und nur 4 Buchstaben hat. Wenn du auf die blaue Linie klickst, siehst du den Namen des Flusses. Lege nun wieder die farbige Karte als Hintergrund fest, damit du den nächsten Posten einfacher finden kannst. Suche nach der Stelle, an der dieser Fluss genau parallel zur Autobahn verläuft. Der Posten befindet sich westlich davon, nördlich von mehreren Sportplätzen. Schau dir den Posten auf dem Luftbild an, um herauszufinden, um welche sportliche Aktivität es sich handelt!

5. Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

Ich habe gehört, dass du bereits die Hälfte der Reise geschafft hast, Bravo! Weiter geht's, die zweite Hälfte wird genauso spannend ...
Aktiviere das «Strassennetz swissTLMRegio», um etwas Zeit zu sparen. Du folgst der Autobahn in südöstlicher Richtung bis zum See mit dem Anfangsbuchstaben W. Du befindest dich in einem Kanton, der mit G beginnt: Gehe in den Hauptort dieses Kantons. Von dort aus geht es mit dem Velo weiter. Schalte das «Veloland Schweiz» ein und nimm die Route 83.02 (du findest sie, indem du auf die blaue Linie klickst). Tritt in die Pedale und folge der rund 21 km langen Route bis zu ihrem Ende. Dort lässt du dein Velo stehen und nimmst die Seilbahn. Welche Sportart wartet auf dich? Schalte «Schneeschuhwandern» ein, dann ist alles klar! Das Ziel ist der am weitesten vom Start entfernte Punkt dieser Wanderung.

6. Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

Dich erwarten ein kompletter Tapetenwechsel und die Chance, eine legendäre Sportstätte in einer symbolträchtigen Schweizer Stadt zu entdecken. Gehe dafür auf die Sonnenterrasse des Bergrestaurants Ämpächli. Mit dem Luftbild findest du sie ganz leicht, es gibt dort einen riesigen Sonnenschirm. Dort kannst du wohlig eingemummelt in eine Decke und ausgestattet mit einer heissen Schokolade den nächsten Posten ausfindig machen. Nimm die Y- und X-Koordinaten vom Mittelpunkt des Sonnenschirms und runde sie korrekt auf den nächsten Hunderter. Dann ziehst du 128'700 von deiner Y-Koordinate ab und zählst 3'100 zu deiner X-Koordinate dazu. Der nächste Posten liegt 128,7 km westlich und 3,1 km nördlich des Restaurants, wo du dich gerade aufwärmst.

7. Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

Willkommen! Die nächste, vorletzte Etappe der Reise führt über eine etwas kürzere Strecke. Aktiviere die «Zeitreise - Kartenwerke» und wähle das Jahr 1880. Zoome auf einen Massstab von 2 km heraus und folge der Bahnlinie im Westen der Stadt Bern in südwestlicher Richtung. Du kannst sie nicht verfehlen, es ist die schwarze Linie, die am stärksten auf der Karte heraussticht. Dort, wo die Eisenbahnlinie einen Fluss kreuzt, hältst du an. Überquere den Fluss und setze dann – immer noch im Massstab von 2 km – für 15,4 km Luftlinie deine Reise mit dem Zug fort. Du erreichst nun einen weiteren Fluss und befindest dich auf Höhe des Grandfey-Viadukts. Zoome auf 200 m heran und setze deine Reise über das Viadukt und für weitere 1,4 km in Richtung Süden fort. Du bist angekommen! Aber bevor es ans Aufwärmen geht, schaust du dir genau an, wie die Landschaft im Jahr 1880 aussah. Dann schaltest du die «Zeitreise - Kartenwerke» aus. Siehst du all die Veränderungen, die in den letzten 140 Jahren durch den Menschen gemacht wurden? Unglaublich, oder? Um noch mehr Veränderungen in der Landschaft zu entdecken, kannst du das

erweiterte Werkzeug «Vergleichen» verwenden, wie du es in der Aufwärmübung gelernt hast.

8. Etappe:

Nachricht von Lucie und Matéo:

*Bist du bereit für den letzten Teil der Reise? Wir können es kaum erwarten, dich wiederzusehen, es scheint ewig lang her zu sein!
Für diese letzte sportliche Etappe rühren wir mit der grossen Kelle an und lassen dich mit uns an einem internationalen Event teilnehmen, der einen Umweg wert ist. Aber zuerst wirst du auf deinem Weg eine unbekannte Welt entdecken. Du startest bei der Poyabrücke ganz in der Nähe der Eishalle in Richtung Südosten. Hol deinen Kompass heraus und miss einen Azimut von 231° und eine Entfernung von 71 km. Der Ort sieht nicht sehr interessant aus, aber wenn du die «swissBATHY3D Reliefschattierung» aktivierst und heranzoomst, entdeckst du Krater am Grund des Sees. Siehst du sie? Ihr Ursprung stellt die Wissenschaft noch immer vor ein Rätsel. Etwas weiter südwestlich kannst du einen kleinen Hügel auf dem Seegrund erkennen (in der bathymetrischen Ebene blau dargestellt). Es handelt sich um einen kleinen Molassehügel, der nicht vom Rhonegletscher abgetragen wurde, als dieser vor Tausenden von Jahren noch die ganze Gegend bedeckte. Der Rhonegletscher? Aktiviere das «Letzteiszeitl. Max. (Karte) 500» und du wirst sehen, wie die Schweiz während der letzten Eiszeit vor etwa 24 000 Jahren von Gletschern bedeckt war. Jetzt ist es aber an der Zeit weiterzuziehen, sonst verpasst du noch den letzten Posten! Schalte alle Ebenen ausser der Schatzkarte aus und schau dir das Luftbild an. Gehe am Südufer des Sees entlang in Richtung Westen, bis du einen sehr grossen Yachthafen erreichst. Du bist am Ziel angekommen!*

9. Etappe:

Überraschung!!! Du bist angekommen.

Zur Feier eures Wiedersehens stellen dir Lucie und Matéo eine letzte, diesmal etwas weniger sportliche Aufgabe. Sie geben dir eine swisstopo-Karte und fordern dich auf, die Reise zurückzuverfolgen und die Namen der neun Orte so schnell wie möglich an ihre exakte Stelle auf der Karte zu bezeichnen.

Drei, zwei, eins, los! Du hast einen Vorteil gegenüber deinen Klassenkameraden, weil du die letzten neun Tage die verschiedenen Orte besucht hast und dich sehr gut an sie erinnerst. Darum gewinnst du diese letzte Herausforderung in einer Rekordzeit von ?? Sekunden. Herzlichen Glückwunsch!

Wettbewerb:

Während dieser Schatzsuche hast du die sportlichen Herausforderungen von Lucie und Matéo an jedem besuchten Ort miterlebt. Zähle die Zeiten der einzelnen Etappen unabhängig von ihrer Einheit zusammen. Vergleich mit deinen Mitschülerinnen und Mitschüler. Wählt das richtige Resultat und bittet euren Lehrer oder eure Lehrerin das Ergebnis per E-Mail an schatz-karte@swisstopo.ch zu schicken.

Mit etwas Glück gewinnt deine Klasse einen Preis für die Deutschschweiz.

- 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 2022 (Datum des E-Mails)

Aber in jedem Fall verdient deine Ausdauer, die du auf dieser grossen sportlichen Herausforderung durch die Schweiz gezeigt hast, eine Belohnung. 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.