



www.schatz-karte.ch

Unterwegs in der Schweiz!

Nutze verschiedene Verkehrsmittel und entdecke die Karten und Geodaten von swisstopo

Home

Das ganze Land wartet auf euch

Der Sommer steht vor der Tür! Deine Freundin Ivana und du, ihr habt in diesem Jahr viel in der Schule gelernt. Jetzt wollt ihr die Sommerferien geniessen, die nächste Woche beginnen. Ivana möchte Berge, Wasserfälle, Seen und märchenhafte, dichte Wälder sehen, ihr ist jedoch klar, dass sie nicht durch das ganze Land reisen kann. Ivana weiss nicht genau, wohin sie möchte und wie sie dorthin gelangt. Da sie deine Freundin ist, willst du ihr eine Freude machen. Du kennst die Karten von swisstopo gut und willst ihr deshalb helfen, damit ihre Reise Realität wird.

Die Checkliste

Ivanas Liste ist fertig. Sie kann an kaum etwas anderes mehr denken. Berge. Wasserfall. See. Wald. Diesen Sommer will Ivana unbedingt alles auf ihrer Liste sehen. Gesagt, getan: Sie stürzt sich ins Abenteuer! Oh, fast hätte sie noch den Punkt «Essen» vergessen. Schnell ergänzt sie ihre Liste – schliesslich ist eine Reise ohne Leckereien unmöglich! Begleite deine Freundin Ivana! Zusammen werdet ihr euren Weg durch die verschiedenen Regionen der Schweiz finden. Um euch in der ganzen Schweiz verständlich zu machen, werdet ihr auch etwas Französisch sprechen und euer Italienisch ausprobieren.

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 gewinne tolle Preise!

Um alle Landschaften zu finden, die Ivana sehen möchte, musst du die Etappenbeschreibungen in der richtigen Reihenfolge sorgfältig durchlesen. Bevor du beginnst, kannst du in der Rubrik «Aufwärmen» den Umgang mit den Werkzeugen von swisstopo üben. Um am grossen Wettbewerb teilzunehmen und möglicherweise einen der drei Preise pro Sprachregion zu gewinnen, müssen du und deine Klasse Ivanas Liste aufschreiben und zu jedem Punkt jeweils den gefundenen Namen zum gesuchten Ort auf der Karte notieren. Zum Beispiel: «Stadt: Zürich». Du kennst die Liste nicht auswendig? Notiere sie auf einem Blatt Papier! Ausserdem musst du 5 verschiedene Verkehrsmittel auflisten, die Ivana für diese Reise nutzt.

Deine Lehrperson wird die Liste mit den 10 Antworten (die 5 Orte, die Ivanas Liste entsprechen, und die 5 verwendeten Verkehrsmittel) per E-Mail an die Adresse schatz-karte@swisstopo.ch senden. Vielleicht gewinnt deine Klasse bei der Verlosung einen der drei folgenden Preise:

1. Preis -> Ein Besuch bei swisstopo (Dauer: rund 2,5 Stunden), um einen Blick hinter die Kulissen des Bundesamts für Landestopografie zu werfen. Die 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: 15.03.2023

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 deine 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 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 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



Der Sommer steht vor der Tür! Deine Freundin Ivana und du, ihr habt in diesem Jahr viel in der Schule gelernt. Es ist Zeit die Sommerferien zu geniessen.

Ivana träumt davon, die ganze Schweiz zu entdecken. Sie hat sich eine Liste mit Orten gemacht, die sie besuchen möchte: Berge, Wasserfälle, Seen, einen Wald und sie möchte auch etwas Feines zum "Essen".

Zusammen geht ihr nun auf die Reise, um diese Orte zu finden, wobei ihr alle möglichen Verkehrsmittel benutzt.

Gute Reise!

Unterwegs in der Schweiz!

1/10 Es geht früher los als geplant!

Der Beginn der Reise ist für morgen geplant, aber Ivana platzt bereits vor Ungeduld. Sie kann einfach nicht mehr länger warten und macht sich ohne dich auf den Weg! Ihre Liste ist bereits fertig, sie will alles sofort sehen. Sie packt ihre Tasche, nimmt Schuhe und Sonnencreme mit und beginnt ihre Reise ...

Deine erste Aufgabe ist es, deine Freundin Ivana wiederzufinden. Um herauszufinden, wo sie ist, fährst du zu ihren Eltern, die in der Hauptstadt der Schweiz wohnen. Du sprichst mit ihrem Vater, der Helikopterpilot ist. Als du dir die Ferienliste deiner Freundin auf ihrem Nachttisch ansiehst, findest du einige krakelige Zahlen. Ivanas Vater erkennt die seltsame Notiz und erklärt dir, dass das geografische Koordinaten sind. Ihr fahrt nun mit dem Auto zum Flughafen, der sich im Süden der Stadt befindet. Um ihn zu finden, musst du die Karte auf den Massstab 1000 m einstellen. Du siehst den Massstab der Karte links unten auf deinem Bildschirm. Der Flughafen ist mit einem Flugzeugsymbol markiert.

Hast du ihn gefunden? Am Flughafen lässt dich Ivanas Vater in seinen Helikopter einsteigen, um zusammen zu ihr zu fliegen. Die Aussicht von dort oben ist grossartig. Gib die Koordinaten, die du auf Ivanas Liste gefunden hast, in das Suchfeld ein: 2 600 000, 1 196 500. Diese Koordinaten führen euch zu einem wunderschönen Ort, an dem Ivana gerade eine Limonade trinkt. Zoome bis zum Massstab 20 m und finde das orangefarbene Symbol, um deine Reise fortzusetzen. Vergiss nicht, bei jeder Etappe den passenden Namen zu notieren, wenn es sich um einen Ort auf Ivanas Liste handelt, und welches Verkehrsmittel du benutzt hast. Du brauchst 5 Verkehrsmittel, um am Wettbewerb teilzunehmen!

2/10 Helme nicht vergessen

Nach einer erholsamen Nacht zu Hause geht es heute los! Zusammen mit Ivana geht es mit dem Zug ab Bern in Richtung Süden. Um die Reiseroute besser sehen zu können, stelle den Kartenhintergrund «Karte SW» ein und suche mit dem Suchfeld nach «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio». Wenn du draufklickst, wird die Eisenbahn auf deiner Karte rot dargestellt. Weiter nach Süden fahrt ihr durch Belp, Thun, Kandersteg und kommt dann in Visp an. Ihr steigt in einen anderen Zug um und fahrt nun in Richtung Westen nach Sierre/Siders und dann nach Sion/Sitten. In Sitten steigt ihr aus und leiht euch umgehend zwei Velos aus.

Stelle die Karte auf den Massstab 1000 m ein und aktiviere die Ebene «Veloland Schweiz». Folgt dann der Veloroute, die in Sitten beginnt und in östlicher Richtung nach Saint-Léonard führt. Durchquert das Dorf in Richtung Norden und fahrt dann weiter bis zum nördlichsten Punkt. Ja, es geht steil bergauf! Im Dorf Saint-Romain geht es auf eine kleine Wanderung. Öffne «Zeichnen & Messen auf der Karte», klicke auf das Lineal und platziere deinen ersten Punkt mit einem Klick. Miss 3,5 Kilometer mit einem Azimut von 23°. Wenn du den Massstab auf 200 m einstellst, kannst du den Namen eines Baches lesen, an dem ihr euch erfrischen könnt. Um die Schatzsuche fortzusetzen und mit der nächsten Etappe

weiterzumachen, klicke auf das orangefarbene Symbol, das im Massstab 20 m angezeigt wird. Klicke ausserdem auf «Zurück / Zeichnen beenden». Im Bereich «Dargestellte Karten» kannst du ausserdem die Ebene «Zeichnung» entfernen. Lass aber die Ebene «Veloland Schweiz» aktiv, da du sie später noch brauchst! Achte ausserdem darauf, dass du die Ebene «Schatzkarte» immer aktiv lässt.

3/10 Kleiner Hunger

Für die nächste Etappe nimmst du sie mit nach Bulle im Kanton Freiburg. Suche im Suchfeld nach dieser Stadt. Lass den Hintergrund «Karte SW» sowie die Ebene «Veloland Schweiz» aktiviert und nimm den Weg, der nach Süden führt. Biege nach Nordosten ab, sobald du den Namen eines Ortes siehst, der auch der Name eines über unsere Grenzen hinaus bekannten Käses ist! Mjam! Anschliessend führt der Weg wieder nach Norden, durch Epagny und über den Fluss Saane (er heisst auf Französisch La Sarine).

Deine Freundin Ivana und du, ihr kommt in ein Dorf mit einem Bahnhof namens «Fabrique» (Fabrik), der im Massstab 500 m zu sehen ist. Stelle den Hintergrund auf «Karte farbig» ein, sodass du ihn in Rot siehst.

Doch was ist das für eine Fabrik? Um dies herauszufinden, aktiviere die Ebene «Zeitreise – Kartenwerke». Klicke auf den fünften Button auf der rechten Seite des Bildschirms (der wie eine Uhr aussieht) und finde das Jahr 1904 auf der Zeitleiste. In diesem Jahr erscheint die Fabrik zum ersten Mal auf der Karte. Wenn du herausgefunden hast, um was für eine Fabrik es sich handelt, läuft dir wahrscheinlich das Wasser im Mund zusammen! Notiere den Namen der Leckerei, die dort hergestellt wird, auf der Liste – Ivana liebt sie und ist natürlich begeistert! Zoome auf den Namen der Fabrik und deaktiviere alle Ebenen ausser «Schatzkarte» um das orangefarbene Symbol zu finden und zur nächsten Etappe zu gelangen.

4/10 Auf zum Strand

Bis jetzt ist deine Freundin begeistert, aber nun möchte sie Orte entdecken, an denen man baden kann. Stelle die Karte auf den Massstab 10 km ein und sieh dir das Ufer des westlich gelegenen grossen Sees an. Siehst du die Stadt Vevey? Ihr reist mit dem Zug dorthin. In der Stadt angekommen, genießt ihr die Aussicht und esst ein Eis am Ufer.

Zoome in der Stadt bis zum Massstab 100 m an das Seeufer heran und finde den Hafen «Vevey-Marché (lac)». An der Anlegestelle angekommen, beschliessen Ivana und du, eine Bootstour auf dem See zu machen. Aktiviere die Ebene «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio». Ihr nehmt ein Dampfschiff, das den Namen der Stadt trägt. Es wurde 1907 gebaut und ist damit eines der ältesten Schiffe der Gesellschaft. Ihr zählt sieben Stopps entlang des Seeufers in Richtung Nordwesten. An der siebten Anlegestelle steigt ihr aus. Nun geht es zum Baden an den Strand. Dieser ist leicht zu erkennen, wenn ihr den Hintergrund «Luftbild» aktiviert. Auf euch wartet ein unvergesslicher Nachmittag mit herrlichem Sommerwetter! Ivana kann den See von ihrer Liste streichen. Vergiss nicht, den Namen des Sees zu notieren; er wird im

Masstab 5 km in blauer Schrift in der Mitte des Sees angezeigt. Achtung, ab jetzt wirst du nicht mehr daran erinnert, die Antworten zu notieren.

Um weiterzureisen, steigt ihr am Bahnhof der Stadt, in der ihr baden wart, in einen Zug. Von diesem rot markierten Bahnhof aus bringt euch der Zug in nordöstlicher Richtung zu eurer nächsten Etappe. Um die Strecke besser zu sehen, stellst du die Ebene «Eisenbahn swissTLM3D» und den Hintergrund «Luftbild» ein. Nach kaum drei Kilometern Zugfahrt bringt Ivana etwas zum Staunen. Wenn ihr in das Luftbild bis zum Masstab 100 m hineinzoomt, seht ihr Dutzende von parallel verlaufenden Bahnschienen mit stehenden Zügen ... Zoome noch weiter in die Mitte bis zum Masstab 20 m, um das Symbol für die nächste Etappe zu finden.

5/10 Ein langer Weg, der sich lohnt

Ihr tretet nun eine lange Fahrt durch die Schweiz an. Entferne alle Ebenen ausser «Schatzkarte» und aktiviere den Hintergrund «Karte farbig».

Um euer Ziel zu finden, notiere dir die Koordinaten, die unten links auf dem Bildschirm angezeigt werden, wenn dein Mauszeiger sich über dem roten Schriftzug «Lonay-Préverenges» befindet. Du kannst diese Koordinaten auch einfach finden, indem du mit der rechten Maustaste auf den Ort klickst. Zoome bei Bedarf bis zum Masstab 100 m heraus, aber nicht mehr. Es sind zwei Zahlen zu notieren, die durch ein Komma zu trennen sind. Zum Beispiel: «2 600 000, 1 196 500». Löse nun eine kleine Rechenaufgabe: Addiere 130 600 zur ersten Zahl und 120 600 zur zweiten Zahl. Gib die Ergebnisse im Suchfeld ein. Auf deiner Karte erscheint nun der Name des Dorfes, in dem ihr übernachten werdet.

Aktiviere die Ebene «Landesgrenzen», um zu überprüfen, ob du dich am richtigen Ort befindest. Du solltest im Norden die Grenze zu Deutschland erkennen. Diese ist am besten zu sehen, wenn du den Hintergrund «Luftbild» wählst. Aktiviere ebenso «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio». Im Dorf, in dem ihr euch befindet, nehmt ihr den Zug in Richtung Osten. Ihr bleibt im Zug, der dem Fluss entlangfährt, bis zu dem Dorf, in dem sich die Eisenbahnlinien trennen und nicht mehr dem Rhein folgen. In diesem Dorf erscheint eine blau gestrichelte Linie des öffentlichen Verkehrs auf dem Fluss. Du bemerkst, dass dort Schiffe verkehren – das trifft sich gut, denn die Reise geht auf dem Wasser weiter. Vielleicht werden wir zur Quelle des Flusses gelangen? Ihr nehmt das Schiff und fahrt flussaufwärts in Richtung Osten.

Folge auf der Karte der blauen Linie bis zu ihrem Ende. Du wirst sehen, dass sie unterwegs manchmal auf der Landesgrenze und zum Teil auch zickzackartig verläuft. Wenn du am Ende der blauen Linie angekommen bist, stelle den Masstab auf 50 m ein und aktiviere den Hintergrund «Luftbild». Hier wirst du etwas sehr Beeindruckendes sehen! Notiere dir den Namen des Ortes, der mit dem Kartenhintergrund «Karte farbig» in Blau angezeigt wird, und genieße zusammen mit deiner Freundin die Landschaft. Vergiss nicht, die nicht mehr benötigten Ebenen zu deaktivieren.

6/10 Kleine Zeitreise

Luka, ein Freund aus Zürich, holt euch mit seinen Eltern im Auto ab. Ihr ruht euch bei ihm zu Hause aus, um neue Kraft zu tanken. Er macht euch etwas zu essen und zeigt euch seine Modelleisenbahnsammlung. Euch gefallen vor allem die alten Schweizer Dampflokomotiven. Am nächsten Tag macht ihr einen Spaziergang durch das Stadtzentrum der grössten Stadt der Schweiz. Später am Tag betretet ihr den Hauptbahnhof «Zürich HB», der sich im Stadtzentrum befindet, in der Nähe der Stelle, an der die Flüsse Sihl und Limmat zusammenfliessen.

Aktiviere die Ebene «Zeitreise – Kartenwerke» und wähle das Jahr 1920. Ihr nehmt den Zug in Richtung Nordwesten. Ihr fahrt direkt zu einer Waggonfabrik. Dort steigt ihr aus und folgt der Linie – dargestellt durch eine Reihe kleiner Quadrate (es handelt sich um eine Tramlinie) – in Richtung Norden bis zum Fluss. Ihr seid auf dem richtigen Weg, wenn ihr an «Lachern» vorbeikommt. Biegt nach der Brücke über die Limmat links ab.

Entferne die Ebene «Zeitreise» und aktiviere die «Kantons Grenzen». Beim Massstab 200 m bemerkt Ivana etwas Auffälliges auf der Karte. Es wird eine violette Form angezeigt, als ob es inmitten der Felder einen kleinen Kanton gäbe. Wenn du auf die Mitte dieser Fläche klickst, wird der Name des Kantons in einem kleinen Fenster angezeigt. Ihr geht zu Fuss dorthin, der Ort liegt in westlicher Richtung. Aus der Nähe betrachtet wird euch klar, worum es geht: ein religiöser Ort, eine Abtei in einer Exklave des Kantons Aargau inmitten des Kantons Zürich.

Zum Abschluss der Etappe aktiviere die Ebene «swissALTI3D multidirektionales Relief» und schau dir die Umgebung des Klosters genau an. Wenn du das Autobahnkreuz entdeckt hast, deaktiviere alle Ebenen ausser «Schatzkarte» und suche nach dem orangefarbenen Symbol für die nächste Etappe.

7/10 Ein ganz besonderes Verkehrsmittel

Die Eltern eures Zürcher Freundes Luka fahren euch zu eurem nächsten Ziel: Brunnen im Kanton Schwyz am Vierwaldstättersee. Suche mit dem Suchfeld nach «Brunnen (SZ)».

Ihr nehmt eine Strasse, die von einem Kreisverkehr vor dem Bahnhof ganz nach Westen führt und dann entlang des Seeufers verläuft. Folgt aufmerksam der Strasse bis nach Gersau. Du aktivierst die Ebene «Strassennetz swissTLMRegio» mit dem Hintergrund «Luftbild» und siehst 1,5 Kilometer weiter westlich eine Autofähre, dargestellt als blau gestrichelte Linie. Ihr nehmt mit dem Auto die Fähre, um den See zu überqueren.

Wenn du am anderen Seeufer angekommen bist, entferne die Strassennetzansicht und stelle den Hintergrund «Karte farbig» ein. Eine Superüberraschung wartet auf euch! Lukas Eltern schenken euch eine Fahrt im Heissluftballon! Der Ballon steigt immer höher und ihr genießt die tolle Sicht auf den See. Ihr landet im Park einer grossen Stadt 14 Kilometer nordwestlich eures Startpunkts. Dies ist eine wunderschöne alte Stadt im Herzen der Schweiz, die für ihre berühmte Holzbrücke bekannt ist. Finde sie mit dem Massstab 200 m. Sie heisst «Kapellbrücke» und führt in der Nähe des Sees über den Fluss Reuss.

Ihr macht nun einen Spaziergang: Ihr verlasst das Stadtzentrum und geht dem Seeufer entlang in Richtung Osten. Sieh dir den Verlauf des Sees bei aktiviertem Hintergrund «Luftbild» im Massstab 100 m genau an. Bald wirst du am Seeufer ein grosses Gebäude mit einem kleinen Flugzeug im Hof sehen! Dies ist euer Ziel für heute. Im Massstab 50 m erscheint das orangefarbene Symbol zum Fortsetzen der Schatzsuche.

8/10 Wenn der Alpenfirn sich rötet ...

Die Liste mit den Dingen, die Ivana unbedingt sehen wollte, wird kürzer und kürzer. Du versprichst ihr, dass ihr zum Abschluss dieser Ferien noch weitere fantastische Orte sehen werdet. Nach einer erholsamen Nacht im Hotel ist es an der Zeit, sich von Luka zu verabschieden.

Ihr genießt 1,5 Stunden lang die Landschaft aus dem Zugfenster, bis du mit deiner Freundin in Göschenen im Kanton Uri ankommst. Gib den Namen im Suchfeld ein. Aktiviere die Ebene «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio» und den Hintergrund «Luftbild». Du wirst sehen, dass zwei Bahnlinien nach Süden führen. Folge der orangefarbenen Linie bis zum nächsten Dorf. Aktiviere wieder den Hintergrund «Karte farbig» und entferne die Ebene «Öffentlicher Verkehr swissTLMRegio».

In diesem Bergdorf werden Autos auf Zügen parkiert und dann mit der Bahn über die Bergpässe transportiert – eine tolle Idee! Das nennt sich Autoverlad und ist auf der Karte mit einem roten Autosymbol angegeben. Ihr fahrt mit dem Zug in Richtung Osten. Die Bahnstrecke folgt mehr oder weniger der Strasse – mit schwindelerregenden Serpentinaen!

Nachdem ihr die Kantonsgrenze überschritten (aktiviert zur Sicherheit die Ebene «Kantonsgrenzen») und den auf 2044 m Höhe gelegenen Pass hinter euch gelassen habt, werden die Autos wieder vom Zug heruntergefahren. Das geschieht im ersten grösseren Dorf, das ihr im Tal seht. Auch hier ist wieder das rote Autosymbol zu finden.

Wenn du im Massstab 200 m genau hinschaust, siehst du östlich des Dorfnamens unter dem Namen «Salins» eine Höhenangabe. In dieser Zahl kommt dreimal die gleiche Ziffer vor. Addiere 5721 zu dieser Zahl, um die Postleitzahl des nächsten Dorfes zu finden. Gib sie in das Suchfeld ein und genieße mit Ivana die Wälder und Bergwiesen der Region! Zoome bis zum Massstab 50 m in das Dorfzentrum hinein und klicke auf das orangefarbene Symbol, um fortzufahren.

9/10 Mit dem Kopf in den Wolken

Für die letzte Etappe steigt ihr in einen Reisebus und fahrt durch idyllische Täler in Richtung Süden. Das Ende der Reise rückt näher: Ivanas Eltern warten im Tessin mit einer Überraschung auf sie. Um herauszufinden, worum es geht, musst du zuerst ein Rätsel lösen und das richtige Verkehrsmittel finden, mit dem man auf einen bestimmten Berggipfel gelangt. Beachte genau alle Hinweise, um dein Ziel zu erraten.

Entferne zunächst die Ansicht «Öffentlicher Verkehr». Stelle die Karte auf Schwarz-Weiss ein und aktiviere die Ebene «Seilbahnen swissTLM3D». Du kannst die Ebene der Kantonsgrenzen eingeschaltet lassen, da du im Kanton Tessin bleiben sollst. Wenn du den Ort gefunden hast, zoomte bis zum Massstab 100 m heran.

Das Rätsel lautet wie folgt:

«Zu mir gelangt man mit einer Seilbahn auf vier Masten, die nach Nordwesten fährt. Sie beginnt in einer grossen Tessiner Stadt an einem See. Oben angekommen und nach fünf Minuten Fussmarsch in Richtung Nordosten, geht es wieder mit einer Bergbahn weiter. Nach Erreichen der Bergstation dieses Sessellifts, im Massstab 50 m, folgt noch einmal ein Fussmarsch von 130 m in östlicher Richtung, um meinen Gipfel zu erreichen.»

Siehst du das orangefarbene Symbol? Dann hast du das Rätsel gelöst. Klicke auf das Symbol, um fortzufahren.

10/10 Letzte Überraschung

Schreibe den Namen des Gipfels, den du gefunden hast, richtig auf. Um zu erfahren, welche Überraschung auf Ivana wartet, stelle die Karte auf den Massstab 1000 m ein, aktiviere die Ebene «Segelflugkarte» und achte auf das grüne Piktogramm! Ivana versteht, was die Überraschung ist. Sie bricht in Jubel aus, bekommt es aber gleichzeitig mit der Angst zu tun ... Ivanas Eltern sind froh, dass du ihre Tochter auf dieser Reise begleitet hast, und schicken dir als Dankeschön eine Landeskarte 1:25 000! Deine Lehrperson kann im Bereich «Goodies» eine Sammelbestellung für deine Klasse aufgeben.

Um am swisstopo-Wettbewerb teilzunehmen und möglicherweise einen unserer tollen Preise zu gewinnen, schickt uns deine Lehrperson die Liste mit den 10 Antworten (5 Orte und 5 Verkehrsmittel) per E-Mail an schatz-karte@swisstopo.ch. Vielleicht gewinnt deine Klasse bei der Verlosung einen der drei folgenden Preise:

1. Preis: Ein Besuch bei swisstopo (Dauer: rund 2,5 Stunden), um einen Blick hinter die Kulissen des Bundesamts für Landestopografie zu werfen, die 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: 15.03.2023