Für den/die BetreuerInnen!

ARDF

„Fuchsjagd“

Version: 1.1
Stand: 23.2.2010

Allgemeine Richtlinien:

- Bitte prüfe bei der Übernahme des Koffers, ob alle Teile, Materialien, Unterlagen, … lt. der Inventarliste vorhanden sind. Sollte etwas fehlen, informiere bitte den/die Jugend-ReferentIn!

- Sollte etwas kaputt gehen oder verloren werden – was ja mal vorkommen kann – bitte informiere den/die Jugend-ReferentIn, damit wir die Teile ergänzen können.

- Bitte betrachte die Unterlagen und „Anleitungen“ als Vorschlag und Hilfe für Dich. Wenn Du einen Verbesserungsvorschlag hast, bitte wende Dich an den/die Jugend-ReferentIn, die Deinen Vorschlag gerne berücksichtigen wird.

- Auch wenn Du Ideen für neue Aktivitäten, Spiele, usw. hast: Wir sind für jeden Hinweis dankbar!

Inventar-Aufstellung:

1	Stk.	Diese Anleitung
10	Stk.	Bedienungsanleitung Peiler (foliert)
2	Stk.	Angelruten mit „Kabelhaken“
12	Stk.	Kopfhörer
12	Stk.	Peiler (Empfänger)
6	Stk.	Füchse (Sender)
5	Stk.	Markierungstafeln (mit Schnur)
30	Stk.	Bleistifte
1	Stk.	Bleistiftspitzer
1	Box	Buntstifte, 5 davon mit Schnur
10	Stk.	Kompasse
10	Stk.	Klemmbretter
10	Stk.	9-Volt Batterien (6 für die Füchse, 4 als Ersatz)
		Ersatzmaterial
20	Stk.	Auswerteblätter Funkpeilen
20	Stk.	Startlisten

Da der Platz im Koffer beschränkt ist (den müssen wir ja auch noch versenden können), waren einige Kompromisse nötig. Wir hoffen, dass unsere „kreativen“ Lösungen auch in der Praxis funktionieren.

Wir danken OE3KAB für die Bereitstellung der Kopfhörer und viele wertvolle Tips, dem ÖVSV-DV für die Bereitstellung der Peiler und OE6CG für seine Unterstützung sowie DF7XU für sein Entgegenkommen bei den Füchsen.

Was findest Du wo?

Nach dem Öffnen des Koffers fallen Dir mal die 5 gelben Markierungstafeln und die zwei Angelruten in die Hand. Wenn Du diese weglegst, siehst Du links die 10 Klemmbretter, darunter befindet sich die große Schachtel mit den Peilern. Auf der rechten Seite von hinten nach vorne: die Schachtel mit den Kopfhörern, die Schachtel mit den Sendern (Füchsen) und die Schachtel mit dem diversen Zubehör (Kleinzeug). Darunter findest Du eine Schachtel mit den 10 Kompassen.

Im Zubehör findest Du:
1 Bleistiftspitzer
1 Box mit den Buntstiften
10 Stk. 9-Volt Batterien
3 Schachteln Bleistifte, je 10 Stk. (können mit der Zeit weniger werden)
Ersatzmaterial: ein Stück Schrumpfschlauch und ein Stück Schur um einen Buntstift an den Markierungstafelnbefestigen zu können.

Vorbereitung:

Allgemein

Je nach Art der Fuchsjagd solltest Du zuerst das Gelände aussuchen. Für „Einsteiger sollte es nicht zu steil sein und die Wege zwischen den Füchsen sollten befestigt sein (keine Querfeldein-Routen, sonst kann es Ärger mit den Grundbesitzern geben).

Ein maximaler Abstand zwischen den Füchsen von 0,5 km ist anzuraten, da die im Set befindlichen „Minifüchse“ eine Reichweite von max. 1,5 km haben (je nach Antennen-Anordnung). Bitte achte darauf, dass bei jedem Fuchs mindestens zwei weitere Füchse zu hören sind (gilt auch für den „Rückholer“, dieser sollte aus dem gesamten Gebiet zu hören sein).

Beim Startpunkt sollten ALLE Füchse hör- und peilbar sein!

Bitte prüfe (ev. durch persönliche Gespräche) dass die Grundstückseigentümer mit der Nutzung durch Euch einverstanden sind. Auch wenn es Wege zwischen den Füchsen gibt, ist nicht auszuschließen, dass einige „Jäger“ mal querfeldein unterwegs sind. Durch eine Vor-Information der Anrainer und Grundstücksbesitzer erspart man sich Besitzstörungsklagen und vielleicht hat der eine oder andere ja Lust mit zu machen?

Wenn Du ein entsprechendes Gelände gefunden hast, bereite bitte für jeden Teilnehmer einen Ausdruck einer Karte (Wanderkarten sind günstig, da auch die Fußwege eingezeichnet sind) vor. Da können wir Dir leider nicht helfen dabei, aber das Internet wird Dir schon ein paar Karten liefern können.

Du kannst auch eine Karte mit den eingezeichneten Füchsen vorbereiten. Damit können die Jäger nachher vergleichen, ob sie richtig lagen (und du findest die Füchse nach der Fuchsjagd leichter wieder, HI).

Bitte informiere das Referat für Öffentlichkeitsarbeit rechtzeitig von Deiner Fuchsjagd, so können wir sie in der QSP, auf der Homepage und ggf. im Rundspruch bewerben und Du bekommst das Werbematerial (Folder, Banner, Beachflags) für deinen Event.

Zu den Füchsen:
Die Füchse sind zeitgesteuert und haben eine fix eingestellt Kennung.

Unmittelbar nach dem Einschalten sendet der Fuchs (1-5) eine Minute lang, um dann für 4 Minuten zu schweigen. Frequenz: 3,583 MHz.

Bitte lege zuerst in alle Füchse die Batterien ein (die sind nicht drin, damit der Fuchs beim Transport nicht vielleicht zu senden beginnt). Eine Uhr mit Sekundenzeiger hast Du?

Schalte am Beginn der ersten Minute den Fuchs 1 ein. Am Beginn der Minute zwei den Fuchs 2, usw.
Zur Kontrolle kannst Du einen Peiler daneben legen, dann kannst über den Kopfhörer kontrollieren, ob alles synchron läuft.

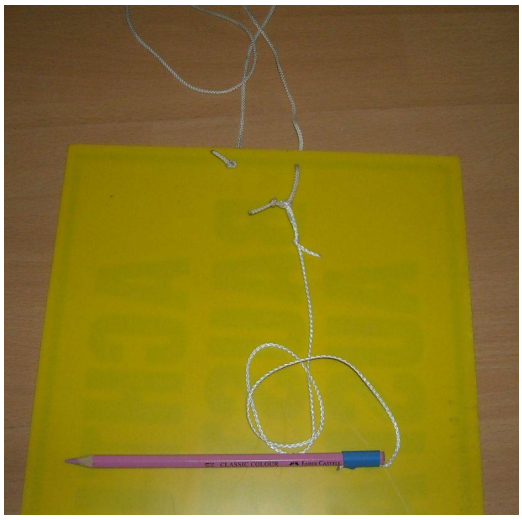
Der Rückholer (roter Punkt am Gehäuse) sendet ununterbrochen und braucht erst beim Start der Fuchsjagd eingeschaltet werden. Seine Sendefrequenz weicht von der der andern fünf Füchse ab! Er sendet auf 3.600 MHz.

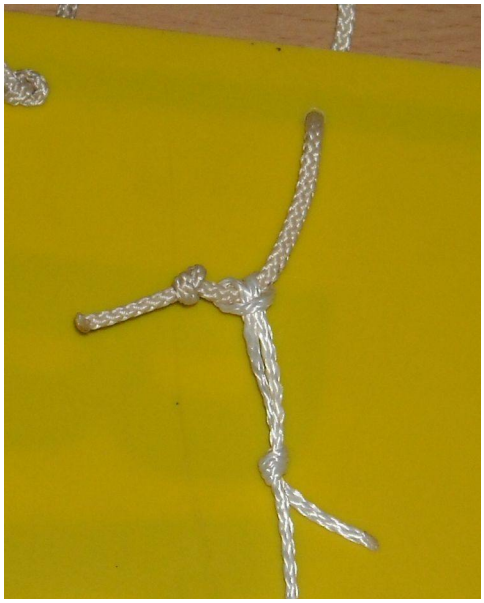
Bei jedem Fuchs:

brauchst Du den entsprechenden Fuchs (siehe oben), eine Markierungstafel und einen daran befestigten Bleistift. Um den Bleistift mit seiner Schnur an der Markierungstafel zu befestigen, reicht es die Schnur aus der Tafel etwas heraus zu ziehen. Dann legst Du in die Schnur des Bleistiftes eine Schlaufe und ziehst diese über die Schnur der Tafel. Festziehen, fertig (und geht auch wieder auf wenn es feucht wird).

Die Tafel hänge bitte so an einen Busch, Zaun, usw. dass sie aus der Richtung, aus der die „Jäger“ kommen, sichtbar ist.

Den Fuchs bitte in unmittelbarer Nähe der Tafel aufbauen.





Falls die Gefahr besteht, dass es zu Regnen beginnt, stecke die Füchse bitte in die Plastiksackerln und befestige diese so, dass die Öffnung nach unten schaut und kein Wasser eindringen kann.

Zum Aufbau der Füchse:
Bei jedem Fuchs befindet sich im Sackerl ein kurzes und ein langes Stück Draht mit Stecker (das Sackerl bitte aufheben und nach der Fuchsjagd die Füchse wieder darin verpacken). Im Normalfall wird der lange Draht als Antenne und der kurze Draht als Erdung bzw. Gegengewicht verwendet. Für Geocaching, Foxoring oder andere Sonderformen kann auch nur der kurze Draht als Antenne verwendet werden.

Um die Antenne (7m !) auch in die Höhe zu kriegen, ist eine Stahlscheibe mit einem Schrumpfschlauch befestigt. Dieser dient auch als „Sollbruchstelle“, falls die Scheibe beim Abbauen mal im Baum bleiben will. Einfach die Scheibe über einen Baum, Strauch, was auch immer da ist, werfen und danach am Sender anstecken (sonst fliegt vielleicht der Sender mit; das Festhalten des Endes mit dem Stecker hat sich bewährt). Dann die Erdleitung (kann flach auf den Boden gelegt werden, das reicht) anstecken und den Fuchs (zur richtigen Zeit) einschalten.

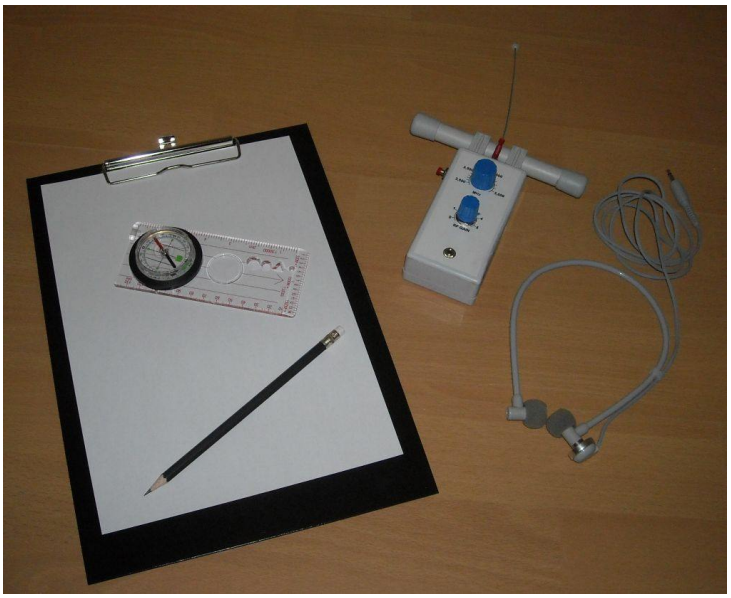
Alternativ kannst Du auch eine der beiden Angelruten, die sich im Koffer befinden dazu benutzen. Ziehe einfach das erste Element am „Kabelhaken“ heraus, fixiere es durch gefühlvolles Ziehen im zweiten Element, usw.
Dann hast Du eine 5m lange Rute, mit der Du das Ende der Antenne über einen Ast o.ä. hängen kannst. Wenn das innerste Element zu instabil ist, lass es einfach im nächsten Element drin, dann ist die Rute zwar etwas kürzer aber stabiler.
Beim Zusammenbauen der Rute stelle diese bitte mit dem unteren Gummistoppel (der immer drin bleiben kann) auf einen festen Boden und stoße das vorletzte Element auf den Boden. Wenn Du dabei kurz über der Verbindungsstelle angreifst, verhinderst Du ein Knicken der Elemente und wir haben die Ruten noch länger.

Wenn alle Elemente drin sind, hänge den Haken über Rand des äußersten Elements und fixieren ihn mit dem kleineren Gummistoppel (er hat Einkerbungen, in die der Haken hineinpasst). Bitte nicht ganz hineinpressen; nur soweit, dass die Rute beim Transport nicht aufgeht.

Sollte ein Element sich einmal nicht wieder lösen lassen, schicke uns die Rute bitte so wie sie ist (passt halt dann leider nicht mehr in den Koffer). Wir haben ein Spezialwerkzeug, mit dem wir verkeilte Ruten wieder lösen können. Bitte verwende kein Werkzeug (Zange, o.ä)! Damit beschädigst Du die Oberfläche und die Rute ist unbrauchbar!

Wenn Du alle 5 Füchse verlegt hast, hast Du Dir eine Pause verdient!

Für die Teilnehmer:



Jeder Teilnehmer bekommt:
1 Peiler
1 Kopfhörer (falls kein eigener zur Verfügung steht)
1 Klemmbrett
1 Kompass
1 Bleistift (wenn stumpf: einen Spitzer gibt's im Zubehör)
1 Karte des Suchgebiets (von Dir)

Falls es mehr als 10 Teilnehmer gibt, freuen wir uns darüber. Aber dann müssen sie in Gruppen „jagen" (außer ein Teilnehmer hat einen eigenen Peiler mit).

Bei „Schnupperfuchsjagden" ist es üblich, dass die Teilnehmer „vorpeilen" dürfen. D.h. nach der Ausgabe des Peilers und eines Kopfhörers (der Peiler wird durch Einstecken des Kopfhörers eingeschaltet), können die Jäger schon mal die Peilungen zu den ersten Füchsen eintragen.

Bitte geh mit den Teilnehmern vor dem Start die Bedienungsanleitung durch und lasse sie beim „Vorpeilen" ein wenig üben.

Üblicherweise wird eine „Maximalzeit" festgelegt. Je nach Gelände und Entfernung zwischen den Füchsen hat sich hier eine Stunde bewährt (kann aber auch anders sein, wenn Deine Fuchsjagd besonders kurz oder lang ist). Wer nach einer Stunde die 5 Füchse nicht gefunden hat, darf den „Heimholer" peilen und zurück kommen.

Die Jäger müssen den Ort des gefunden Fuchses mit dem an der Markierungstafel befestigten Buntstift in die Karte eintragen. Damit kannst Du sehen, ob alle Füchse gefunden wurden (jeder hat ja seine eigene Farbe) und ob die Position (halbwegs) stimmt.

Zur Startzeit schickst Du den ersten Jäger auf die Reise. Da sich der Sendzyklus alle 5 Minuten wiederholt, solltest Du die weiteren Teilnehmer auch in diesem Abstand auf die Jagd schicken, dann haben alle die gleichen Voraussetzungen.

Wenn Du dir einen Peiler umhängst, hörst Du, wann Fuchs 1 zu senden beginnt und kannst die Teilnehmer pünktlich auf die Reise schicken.

Vergiss nicht, die Startzeit einzutragen. Bei 5 Minuten Abstand zwischen den Jägern reicht es, die erste Startzeit einzutragen, der Rest ist dann einfach nach zu tragen.

So, jetzt sind alle auf der Jagd und es ist Zeit für eine Pause!

Falls die ersten Jäger schon wieder zurück kommen, trage die Endzeit bitte in die Startliste ein.

Auswertung / Ergebnis

Die Teilnehmer sollen Spass an der Fuchsjagd haben. Bei seiner ersten Fuchsjagd alle 5 Füchse in der Rahmenzeit gefunden zu haben ist schon mal ein beachtliches Ergebnis.

Wenn eine „Ergebnisliste“ nötig ist, die Auswertung ist einfach:

Zuerst kommen alle Teilnehmer, die alle Füchse gefunden haben; Sieger ist der, der die kürzeste Zeit gebraucht hat.

Danach die Jäger, die 4, 3, 2, usw. Füchse gefunden haben, gereiht nach der geringsten Zeit.

Für Pokale, Urkunden, usw. musst Du schon selber sorgen!

Optionen / Varianten

Neben der „normalen“ Fuchsjagd, wie zuvor beschrieben, gibt es natürlich noch viele Variationen. Hier ein paar Ideen dazu:

Funkpeilen

Bei begrenztem Platzangebot (z.b. in Innenräumen) oder für kleiner Kinder.

Von einem zentralen Platz aus (dort wo Du als Betreuer stehst), lege die Füchse so aus, dass alle ausgelegten Füchse (eventuell lege nur 2 oder 3 aus) zu hören sind. Die Jäger bleiben bei Dir und müssen die Peilung zu den Füchsen auf dem Auswertungsblatt eintragen.

Sieger ist, wer die geringste Abweichung zu den (vorher von Dir gemessenen Peilungen) auf seiner Liste hat.

Bei größerem Bedarf bitte die Listen kopieren!

Foxoring

Schon was für Spezialisten.

Foxoring ist eine Kombination aus Amateurfunkpeilen und Orientierungslauf. Dabei steht nicht die Peiltechnik im Vordergrund sondern die Orientierung im Gelände.

In einer Geländekarte (am besten einer Orientierungslaufkarte) sind Kreise eingezeichnet, in denen jeweils ein Sender zu hören ist, der angelaufen werden muss. Dabei muss sich der Sender weder in der Mitte des Kreises noch im Kreis selbst befinden, er muss aber im gesamten Gebiet des Kreises hörbar sein.

Die Jäger müssen als den in der Karte eingezeichneten Kreis finden, bevor sie den jeweiligen Sender hören.

Dafür verwenden wir unsere 5 Sender, die nur mit dem kurzen Draht als Antenne (geringe Reichweite) verwendet werden.

Unterlagen, Ablauf, Auswertung wie bei der Fuchsjagd.

Letzte Worte:

Bitte geht sorgsam mit den Geräten und Materialien um, diese sind nicht gerade billig und teilweise nicht kurzfristig ersetzbar.

Bitte packe alle Geräte wieder so in die jeweiligen Schachteln, wie Du sie bekommen hast und den Koffer so wie er bei Dir ankam (anders passt das Material nämlich nicht hinein und es besteht die Gefahr der Beschädigung.

Wenn etwas beschädigt oder verloren wurde, bitte mach den/die Jugend-Referent(in) darauf aufmerksam (ein Zettel im Koffer reicht schon). Nur so können wir die Teile ersetzen und der Nächste hat wieder alles komplett.

Achte bei der Auswahl des Geländes darauf, dass keine stark befahrenen Strassen überquert werden müssen. Besonders wenn Kinder dabei sind, sollten gar keine Strassen gequert werden, da die Kids „im Eifer des Gefechts“ gerne auf die Verkehrsregeln vergessen.
Besser nur 3 Füchse auslegen, als wir brauchen die Rettung!

Viel Spass beim „Fuchsjagen“ !