Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg
DPSG Jugendhilfe Oberforstbach e.V.
Stamm Vennfüßler in Oberforstbach & Schleckheim

Bezirk AC – Stadt
www.vennfuessler.de
info@vennfuessler.de

WEGZEICHEN

Die Wegzeichen sind eine alte Art, sich unterwegs mit Gruppen zu verständigen, die einem hinterherlaufen. Es gibt eine Menge Spiele, bei denen solche Zeichen unerlässlich sein können. Man kann sich natürlich auch selbst den Rückweg legen. Man muss nur bedenken, dass sich ausgelegte Zeichen auch verändern können! Besonders, wenn sie in der Mitte von Wegen und Straßen liegen, können die Zeichen leicht und meist ungewollt durch andere Wanderer oder Fahrzeuge zerstört werden. Also nicht ausschließlich darauf verlassen.
Man kann diese Waldläuferzeichen entweder in den Boden einritzen, mit Steinen, Stöcken, Ästen oder anderem natürlich vorkommenden Material legen. Also bitte keine Taschentücher, Seile oder ähnliches benutzen! Ausnahme bildet die Kreide für die Markierung auf der Straße.

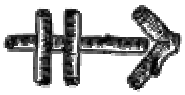
Beginn der Spur

diesem Weg folgen

gehe in entgegengesetzter Richtung des Pfeiles;
zum verwirren von Verfolgern oder vertuschen der wahren Richtung

(am nächsten Weg) abbiegen

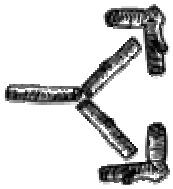
die Spur beachten



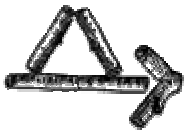
über ein Hindernis und weiter geradeaus

hier nach etwas graben

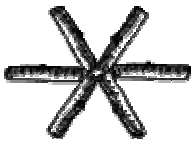
beeile Dich und gehe schnell in dieser Richtung weiter



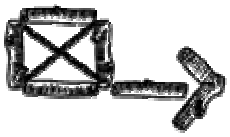
wir haben uns geteilt, teilt euch also auch; wahlweise kann man hier auch mit römischen Zahlen angeben, wie viele in welche Richtung gegangen sind



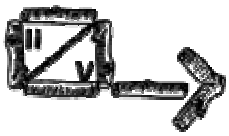
in dieser Richtung geht es zum Zelt / Lager / Stammplatz



hier ist ein guter Lagerplatz



in dieser Richtung geht es zu einer Nachricht; über dem Pfeil kann zusätzlich eine Entfernungsangabe in Metern gelegt werden



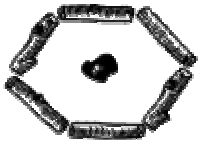
schaue in 5m Entfernung und dort in 2m Höhe nach etwas (z.B. einer Nachricht); die Angaben können bei Platzmangel natürlich auch außerhalb liegen

suche in der Umgebung (oder auf dem Weg) nach Zeichen

falscher oder verbotener Weg

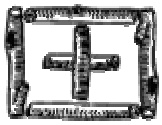
wir sind hier in der Nähe: also anfangen zu suchen

Achtung! (vor Löchern, Hindernissen, Abgründen); sollte als Hinweis auf eine Gefahr gelegt werden und natürlich ausschließlich dafür!

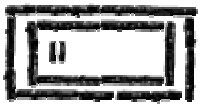


habe meine Aufgabe erfüllt und bin nach Hause gegangen
gehe zum Zelt / Lager / Haus / Gruppenraum zurück; entweder als "Anweisung" oder weil z.B. das Spiel zu Ende ist

gehe zurück zum Ausgangspunkt



Hilfe benötigt! evtl. Verletzte, nur dann legen, wenn wirklich Hilfe nötig ist

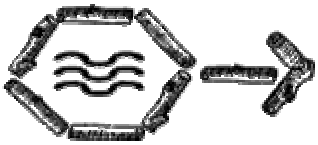


an dieser Stelle 2 Minuten warten (entsprechend der Striche); muss durch zwei ineinander verschachtelte Rechtecke gebildet werden; die Wartezeit kann bei Platzmangel natürlich auch außen gelegt werden

versammelt euch hier

Freund / Pfadfinder / Beginn des Spiels

Feind / Fremde / Ende des Spiels



in Richtung Trinkwasser

in Richtung Sumpf / Moor bzw. in dieser Richtung kein Trinkwasser

in Richtung Bademöglichkeit

Quelle: www.vennfuessler.de