

Gotthard (Biwak)



Der Gotthard ist ein Biwak aus 3 **Militärblachen** pro Einheit. Je nach Gepäckmenge und Personengrösse bietet eine Gotthardeinheit Platz für 2-3 Personen.

Materialbedarf

Für den Bau der ersten Gotthardeinheit benötigt man folgendes Material:

- 3 **Militärblachen** (mit 3 enthaltenen Reepschnüren und einer zus. Schnur)
- 2 Plocksäcke (Zelteinheit, gebraucht werden 6 Zeltstangen und 4 Heringe)

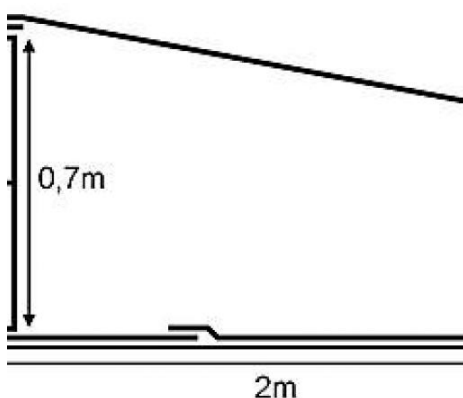
Für den Bau jeder weiteren Gotthardeinheit benötigt man folgendes Material:

- 3 **Militärblachen** (mit min. 2 enthaltenen Reepschnüren)
- 1 Plocksäcke (Zelteinheit, gebraucht werden 3 Zeltstangen und 2 Heringe)

Blachen knüpfen

Zuerst müssen aus den 3 Blachen die Reepschnüre entfernt werden. Dann werden sie in einer Reihe aneinandergknüpft (Überlappungsrichtung --> Siehe untenstehendes Bild). Dann klappt man die eine Seite zurück und knüpft den Schlauch zu.

Gotthard Seitenansicht



Aufbau

Achtung: Das Zelt muss unbedingt so positioniert werden, dass der Wind nicht hindurchbläst

Zuerst wird der Boden des Gotthardschlauches mit 4 Heringen befestigt.

Danach sollte jemand die Pflöckchen positionieren und festhalten, während rundherum die Schnüre gespannt werden. Es wird jeweils von der Spitze eines Pflöckchens eine Schnur gespannt.

Anwendungsgebiete

Der Gotthard ist ein Biwak für Expeditionen, **Wanderungen**. Wenn das Zelt auf der Seite verschlossen wird, kann man auch in höher gelegenen Gebieten damit biwakieren, da durch das geringe Volumen und Oberfläche die Wärme weniger schnell entweicht.

Vor- / Nachteile

Vorteile

- Blachenboden
- geringer Materialaufwand
- leicht zum transportieren

Nachteile

- tiefes Zelt
- man liegt auf knüpf-Nähten
- wenn nicht verschlossen auf den Seiten Windexponiert

Spezielles

Zum Schutz vor Wind und Kälte kann das Zelt auf der Seite durch zusätzliche Blachen, aufgestellte Rucksäcke oder im Notfall auch mit Ästen verschlossen werden.

Bildnachweis

- Titelfoto/Grafik: Zur Verfügung gestellt von der Jungschar Schinznach / Manuel Meier