

Umgrenzungslinien, Schichtenlinien genannt, ein (Fig. I C), so erhält man ein Bild des Berges. Die fünf ineinander liegenden krummen Linien sind die einzelnen Schichtenlinien (Schnittlinien), also die Linien gleicher Höhe.

Aus den Schichtenlinien (Fig. I–IV C) ersieht man das Steigen und Fallen des Geländes. Geht man z. B. in Fig. I C vom Fuß *a* zur Spitze *b*, so steigt der Weg völlig gleichmäßig an; die Schichtenlinien haben gleiche Abstände. In Fig. II C dauert es dagegen viel länger, bis von *a* an die 20 m-Linie erreicht wird; die Kurven liegen weit auseinander. Der Anstieg ist sanft. Ganz anders, wenn von *c* ausgegangen wird; hier liegen die Höhenlinien nahe beisammen; es geht steil empor. In Fig. III C erfolgt der erste Anstieg steil, der oberste Teil des Berges ist flach; in Fig. IV C ist es umgekehrt.

Daraus ergeben sich die Regeln:

Je weiter die Schichtenlinien voneinander entfernt sind, desto flacher ist der Hang;

je näher sie bei einander liegen, desto steiler ist er.

In den Atlanten wird die Höhenlage auch durch Flächenfarben angegeben.

2. Die Darstellung in Schraffen.

Schraffen sind kurze, dicht nebeneinander gelegte Striche. Sie bezeichnen die Böschung der Berge, d. i. die Richtung, in der das fließende Wasser abrinnt.

Für die Darstellung in Schraffen wird senkrechte Beleuchtung von oben angenommen. Eine wagerechte Fläche erhält die meisten Lichtstrahlen; sie erscheint am hellsten und bleibt daher weiß.

Je geneigter eine Fläche ist, je weniger Lichtstrahlen empfängt sie. Böschungen werden deshalb um so dunkler gezeichnet, je steiler sie sind (s. Fig. II bis IV). Es gilt demnach die Regel:

Je steiler und höher der Hang, desto dichter und dunkler die Schraffen.

Durch Vereinigung von Höhenschichten und Schraffen werden die vollkommensten Landartenbilder erreicht (vgl. den Atlas).

Proben des Kartenlesens.

1. Die äußerste Kurve der Bergzeichnung S. 13 bezeichnet 0 m, alle übrigen geschlossenen Kurven haben je 50 m Abstand voneinander. Wie hoch ist der Berg?
2. Beschreibe den Weg von *a* bis *b*; von *c* bis *d*! Von *c* bis zur Spitze, dann bis *a*!
3. Beschreibe eine Strecke deiner Umgebungskarte!