

A	B	C	D	E	F	
						1
						2
						3
						4

Mit dem **Suchgitter** kann man auf einer Karte etwas finden, dessen Lage man nicht kennt. Das Suchgitter besteht aus senkrechten Spalten und waagrechten Zeilen. Die Spalten sind in mit Großbuchstaben, die Zeilen mit Ziffern gekennzeichnet. So entsteht ein Raster mit vielen Suchfeldern. Jedes **Suchfeld** kann mit einem Buchstaben und einer Ziffer angegeben werden:

1. Der Ball liegt im Suchfeld A 2.
2. Das Schiff liegt im Suchfeld B-C 2.

Aufgaben

1. Der Baum liegt im Suchfeld
2. Das Haus liegt im Suchfeld
3. Die Banane liegt im Suchfeld

Viele Atlaskarten haben ein Suchgitter mit roten Buchstaben und roten Ziffern am Rand. Mit dem alphabetischen **Namenregister** im Atlas kannst du alle geographischen Orte finden, die in den Karten vorkommen. Vor den Suchfeld ist in fetter Schrift die Atlasseite angegeben.

Beispiel: Das Dorf Anif findest du auf Seite 23 im Suchfeld F 2.

E 2	↓ Angola 146 E 1	○ Arak 107 E 2
3	○ Angolabecken 154 I-J 7-6	○ Aralsee 100 H-I 5
3 D 2	○ Angoulême 80 C 3	○ Aranda de Duero 85 C 1
Reservoir	○ Angoumois 80 B-C 3	○ Araninseln 84 A 3
and 153	○ Angra do Heroísmo 145 a 2	○ Aranjuez 85 C 1
	○ Angren 100 J 5	○ Ararat 91 D 5
	○ Anguilla 134 D 3	○ Arau 78 C-D 2
	○ Anholt 83 C 4	○ Aravallgebirge 110 B 2
	○ Anhui 142 F 6	○ Arawa 116 E 2
	○ Anif 23 F 2	○ Arax 91 D 4-5
28 D 7	○ Anjou 80 B-C 3	○ Arber, Großer 79 F 1
A 3	○ Anju 113 G 3	○ Arbesbach 30 B-C 2-3
s 153 C 8	○ Ankang 113 E-F 3	○ Arbethal 31 F 3
4	○ Ankara 89 F 2	○ Arboga 83 D 4
81 E 4	○ Ankaratra 145 H 7	○ Arbois 75 A 3
	○ Ankenes 82 E 1	○ Arbon 19 B 1
B 3	○ Anklam 76 E 3	

Aufgaben

1. Prag findet man auf Seite im Suchfeld
2. Singapur findet man auf Seite im Suchfeld
3. Kapstadt findet man auf Seite im Suchfeld
4. Brasilia findet man auf Seite im Suchfeld