

Die Letterbox des kleinen, dicken Fuchses

Murphy T. Fox

03.10.2012

Ort: Bergpark Kassel, Hessen

Startpunkt: Schloß Wilhelmshöhe, Parkseitig, mit Blick auf den Herkules

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch.

Empfohlene Landkarte: Karte des Bergparks

Schwierigkeit: (**---) *leicht*

Gelände: (**---) *immer auf befestigten Wegen, teilweise ansteigend*

Länge: *Strecke: ca. 1.7 KM vom Startpunkt bis zum Ziel, Zeitaufwand: ca. 1 Stunde*

Sonstiges: Ortskenntnisse des Parks hilfreich. Die Rechenaufgaben sollten im Kopf zu machen sein, eventuell vielleicht einen Taschenrechner mitnehmen. Eventuell kann auch ein GPS-Gerät mit Peilungs-Funktion hilfreich sein.

Dieser Letterbox führt euch vom Startpunkt am Schloss Wilhelmshöhe vorbei an einigen kleineren und vielleicht weniger bekannten Bauwerken in Europas größtem Bergpark. Ich hab versucht, die Clues in Form einer kleinen Geschichte zu erzählen. Der kleine, dicke Fuchs läuft dabei die Strecke vom Schloss zu seinem Schlafplatz (zum Letterbox), die ihr nachlaufen müßt, um zum Letterbox zu gelangen.

Die Wege sind überwiegend befestigte Wege innerhalb des Parks. Manche Wege sind aber stellenweise nur bedingt bis nicht Kinderwagen- oder Rollstuhl-tauglich. Auch die letzten Meter zur eigentlichen Box kann man nur schlecht mit Kinderwagen oder Rollstuhl bewältigen.

Text in normaler Schrift erzählen eine kleine Geschichte und sind auch gleichzeitig die Clues, die zur Letterbox führen. Der Text in den Kästen und in Schreibmaschinenschrift sind Zähl-, Ablese- und Rechenaufgaben. Bei den Rechenaufgaben gilt: Punkt vor Strich, Klammern zuerst. + = addieren, - = subtrahieren, * = multiplizieren, / = teilen.
--

Die Letterbox des kleinen, dicken Fuchses.



Es lebte einmal ein kleiner Fuchs im Park. Er war ein fröhlicher, aufgeweckter Kerl und auch sehr bekannt. Er vollführte vor den Besuchern des Parks immer wieder kleine Kunststückchen. Dafür bekam er oft, besonders zu Zeiten der Wasserspiele, von vielen Leuten eine Kleinigkeit zu futtern zugeworfen. Abends trottete er dann, reichlich rund und vollgefressen, zu seinem Schlafplatz zurück.

Einmal hatte ihm ein netter Mensch einen kleinen Beutel um den Hals gehängt und tat einige kleine „Geschenke“ hinein. Andere Menschen taten das auch, und so hatte der kleine Fuchs bald einen kleinen Schatz in seinem Bau zusammengetragen.



Zähle die senkrechten Säulen am Haupteingang des Schlosses.
Dies ist die Zahl A.

A=..

Er machte sich nun auf, um zu seinem Schlafplatz zu kommen. Sein prall gefüllter Bauch schaukelte und schmerzte bei jedem Schritt und brachte ihm unbehagen. Dennoch lief er langsam vom Schloss nach Westen. Er kam zu einem See, wo ein weißer Tempel an der rechten Seite des Sees seine Aufmerksamkeit erregte. Über eine etwas versteckte schmale Steinbrücke am rechten Rand des Sees konnte er den Tempel erreichen. Er umrundete den Tempel, schnüffelte hier und da mal und legte eine kurze Rast ein.

Zähle die Säulen, die um den Tempel herum stehen. Dies ist die Zahl B. Wenn man **im Innern** des Tempel stehen würde, durch wieviele Glasscheiben könnte man nach draußen schauen? Dies sei Zahl C.
Rechne: $D = A * C + 3 = ______$
Rechne: $E = (A - 1) * C + 9 = ______$

B=..

C=..

Nach einer kurzen Rast lief er weiter. Er lief bergan auf etwas verschlungenen Pfaden zu einem Gebäude in Richtung D = ___° und E = ___ Metern Entfernung, welches man in dieser Art am ehesten aus Ägypten kennt.

Der kleine Fuchs legte wieder eine kurze Pause ein. Er keuchte angestrengt und ließ sich auf die Seite fallen, und für kurze Zeit schloss er die Augen, um für einen kleinen Moment zu schlafen.

Zähle die äußeren Seiten des Gebäudes. Dies ist die Zahl G.
Zähle die oberen Spitzen des Gittertores. Dies ist die Zahl H.

Rechne: $I = (H * C) - (A / 2) = ___$

Rechne: $J = H * C + A = ___$

G=___

H=___

I=___

J=___



Aufgeschreckt durch ein Geräusch wachte der kleine Fuchs auf. Etwas verdattert und verschlafen setzte er sich auf. Er putzte kurz sein Fell am Kopf, dann lief er langsam los und folgte er dem Weg nach Nordwesten, bis er an eine Wegekreuzung am Rande einer breite Schneise kam. Von dort lief er in Richtung I = ___ Meter in etwa J = ___° weit, wo er an ein großes, aus Tuffstein erbautes Gebäude kam. Dort bemerkte er einen leichten Geruch nach Feuer und vielen Menschen. In einer Ecke fand er Asche von einigen Feuern und halb verbrannte Äste. Wieder machte sich sein prall gefüllter Bauch bemerkbar, er zwickte und zwackte spürbar.

bemerkbar, er zwickte und zwackte spürbar.

Zähle die Durchgänge des Gebäudes. Dies ist die Zahl K.

Zähle die dicken Säulen des Gebäudes. Dies sei die Zahl L.

Rechne: $M = 2 * (B * B) = ___$

Rechne: $N = C - G - L = ___$

K=___

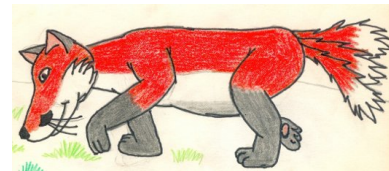
L=___

M=___

N=___

Nach einer etwas ausgiebigeren Pause (es gab einiges zu erschnüffeln und zu entdecken) lief er etwa M = ___ Meter in Richtung N = ___° und erreichte ein kleines, aus Säulen gebautes Gebäude.

Der kleine Fuchs folgte erst dem gebogenen Weg nach Norden entlang, lief am Treppenanfang vorbei, folgte bald dem breiten Weg nach links, hüpfte etwas schwerfällig über eine dicke Kette (die er mit seinem dicken, runden Bauch streifte), lief über den mit Kopfsteinpflaster gepflasterten Teil der Straße und weiter in den Weg zwischen den dicken Pfosten durch. Kurz nach den dicken Holz-Pfosten bog in einen kleinen Weg schräg rechts ab und kam nach einigen Metern zu einem aus steinernen Säulen erbauten Gebäude. Er setzte sich in die Mitte des Gebäudes und genoss den Ausblick auf die Nachbildung einer antiken Wasserleitung und auf die Stadt.



Zähle die Säulen, die um dich herum stehen. Diese Zahl ist der Buchstabe O (nicht die Zahl 0 (Null)).

Rechne: $P = (A * B * G) + C + L = ___$

Rechne: $Q = (G * C) - (C / 2) = ___$

O=___

P=___

Q=___



Nach einer weiteren kurzen Pause, um sich von den Strapazen zu erholen, die dem kleinen Fuchs sein vollgefrissene Bauch bereiteten, trottete er nun in Richtung P = ...° etwa Q = ... Meter weit, bis er zu einer etwas vergammelten Bank kam. Von dort lief er etwa 30° und 25 Meter in den Wald zu ein paar Tannen, wo sich sein Bau befand. Leider war er noch so dick und rund gefuttert, daß er nicht mehr durch den Eingang in seinen Bau paßte. So schlief er selig an einem größeren Baumstumpf in der Nähe seines Baus ein und träumte davon, was er wohl morgen alles zu futtern kriegen würde.

Wenn ihr den Schlafplatz des Fuchses (die Letterbox) gefunden habt, verhaltet euch bitte ruhig und unauffällig, seid freundlich zum Fuchs, vielleicht gibt er euch ja seinen Pfotenabdruck für euer Logbuch. Vielleicht findet ihr ja im Schatz des kleinen Fuchses etwas, die euch interessiert ... Laßt dann aber bitte etwas gleichwertiges da. Ihr wollt den kleinen Fuchs doch nicht traurig machen, oder?

Entgegen der Letterbox-Tradition liegen neben Stempel, Stempelkissen, Logbuch und Stift (verbleiben in der Box) einige Gegenstände zum Tauschen in der Letterbox. Wenn ihr etwas entnehmen wollt, dann seid bitte fair und legt etwas gleichwertiges wieder rein, ansonsten tauscht bitte nichts. Bitte schreibt auch im Online-Log, ob und was ihr entnommen und und was ihr dafür reingelegt habt.

*Bitte **KEINE** Essens-Sachen (z.B. Bonbons, Gummibärchen, ...) oder Gefäße mit Flüssigkeiten reinlegen. Zum einen kann das Tiere anlocken, die die Letterbox bestenfalls nur aus dem Versteck ziehen, im schlimmsten Fall sogar ganz zerstören. Zum anderen können sich Bonbons & Co. „auflösen“ oder z.B. Flüssigkeits-gefüllte Glasgefäße durch die Kälte im Winter einfrieren und zerbrechen und so den Inhalt der Box (spätestens im folgenden Frühjahr) verdrecken.*

Wenn ihr den Letterbox gefunden habt, euch ins Logbuch eingetragen und die Stempelabdrücke getauscht habt, versteckt und tarnt den Letterbox bitte wieder gut und ordentlich vor Ort.

Streichelt, wenn ihr wollt, den Bauch des kleinen Fuchses, aber seid vorsichtig und weckt ihn nicht unnötig auf.

Geht dann wieder leise und ruhig zurück zu der etwas vergammelten Bank. Ganz in der Nähe der Bank ist ein breiter Weg, den ihr bergab laufen könnt, und der euch wieder in die Gegend des Ausgangspunktes führt. Auf dem Rückweg kommt ihr am etwas verfallenen „Neuen Wasserfall“ vorbei, der mal ein Teil der Wasserspiele war.

Danach solltet ihr bald auf eine Straße treffen. Folgt ihr nach links (Richtung Stadt), und schon nach kurzer Zeit kommt ihr an das Gewächshaus, wo ihr dann auch das Schloss sehen solltet.