

Von Raben und Räufern



Stadt: Wiesbaden, Hessen
Startpunkt: Parkplatz Nerobergbahn, Nerotal
66, 65193 Wiesbaden; ÖPNV: ab
HBF WI Linie 1, Endhaltestelle Nerotal
Ausrüstung: Kompass, Stempel, Stempel-
kissen, Logbuch, Stift
Karte: Wiesbaden und Umgebung, Hessisches
Landesvermessungsamt, eigentlich nicht nötig
Schwierigkeit: (*---) Du musst nur die Augen
offen halten, es sind nur 5 Hinweise!
Gelände: (**--), nicht kinderwagentauglich, im
Rabengrund nach Niederschlag etwas
matschig, Forstwege und Wiesenpfade
Länge: ca. 10 km, wirklich softe 200 Hm

Einkehr: ca. 100 m auf dem Rückweg vor'm Letterboxmobil Café und Restaurant Leichtweiß mit Terrasse. Wer's richtig gehoben wünscht: Ristorante Giraole, gleich neben der Talstation Nerobergbahn.

Kleine Besonderheit: Es gibt auch drei „Kinder-Finder-Urkunden“ für die ersten Finder bis 14 Jahren.

Die Leichtweißhöhle ist geöffnet vom 15. April bis 31. Oktober, jeweils Mittwoch 10 – 14 Uhr, Freitags 14 – 18 Uhr und Sonntags 13 – 18 Uhr.

INFOS:

Rabengrund:

Das Grünland des Oberen Nerotales besteht aus einem kleinteiligen Mosaik an Wiesenbiotopen. Stadtnah gelegen, ist dieses Tal ein Refugium seltener Pflanzenarten, insbesondere der Pflanzenarten in Feuchtgebieten. (Quelle: Umweltamt Wiesbaden)

Leichtweißhöhle:

Die Leichtweißhöhle ist eine Höhle im Wiesbadener Nerotal. Ihr Name ist auf den Wilddieb Heinrich Anton Leichtweiß zurückzuführen, der die Höhle von 1778 bis 1791 als Unterschlupf nutzte. Waldarbeiter entdeckten die Höhle und Leichtweiß aufgrund von aufsteigendem Rauch.

Die Leichtweißhöhle ist ursprünglich eine kleine Naturhöhle und nicht viel mehr als ein großer Felsüberhang.

Der Wiesbadener Verschönerungsverein baute 1856 die Höhle aus. Es wurde ein zweiter Eingang geschaffen, ein seitlich gelegener Raum und eine mit Moos ausgepolsterte Nische, die als Schlafstätte deklariert wurde. Die Höhle wurde auch entsprechend dekoriert, unter anderem mit alten Waffen und Bildern. Es folgte eine Romantisierung. Die Veränderungen waren so umfangreich, dass der ursprüngliche Zustand heute kaum noch zu erkennen ist.

1905 besuchte Kaiser Wilhelm II mit seiner Gattin die Höhle. 1934 nutzte die Gestapo die Leichtweißhöhle als Folterkeller. (Quelle gekürzt „Wikipedia“)

[Näheres zum Leben von Räuber Leichtweiß findet Ihr im Internet - gerade für Kinder spannend!!](#)

INTRO (unbedingt lesen): Räuber Leichtweiß und viele andere (Gauner, Bettler, Hausierer, Landstreicher, Vaganten, etc.) bedienten sich der sogenannten Zinken. Hiermit wurde über Häuser und Höfe und deren Bewohner etwas mitgeteilt. So hat sich vielleicht auch H.-A. Leichtweiß oder andere dieser Zinken im Nerotal und Rabengrund bedient. Wir stellen uns für diese Letterbox mal vor, dass die heutigen Schutzhütten auch früher viel besucht waren oder zum Teil vielleicht auch als zeitweilige Unterkünfte von Bewohnern genutzt wurden – wie auch immer, und wer weiß... zumindest sind dort noch heute entsprechende Zinken angebracht, zum Teil ziemlich versteckt – also Augen auf!!

Wir fanden diese Idee spannend... aber was hilft dem heutigen Letterboxer ein alter, kaum sichtbarer Zinken??? – Ihr wollt schließlich nur eine Schachtel finden. Deswegen haben wir die alten, noch auffindbaren Zinken restauriert und wieder sichtbar gemacht und zwar in der **Lieblingsfarbe** von Räuber Leichtweis, nämlich **gelb** und sie sodann in eine moderne Letterboxsprache übersetzt, mit deren Hilfe Ihr die Box finden solltet. (Natürlich verraten wir Euch auch Ihre ursprünglich Bedeutung!)

DIE ZINKEN FINDEST DU ALS ZINKENBLATT MIT ERKLÄRUNG AB SEITE 4!

CLUE:

Gehe vom Parkplatz zur Talstation der Nerobergbahn und halte Dich von dort weiter rechts Richtung Waldrand. Dort wählst Du den unteren Weg mit dem gelben Balken.

Nach einiger Zeit triffst du auf einen Asphaltweg, dem Du rechtshaltend bis zu einem Spielplatz folgst.

Dort begeben dich zunächst in eine eher modern aussehende Pyramide mit zu vielen Seiten hinein. Kannst Du hier noch Grabbeigaben plündern?

1. Zinken: _____

Nun darfst Du durch die Lüfte sausen und trockenen Fußes über das Wasser schreiten, bis Du am Ende des Spielplatzes angelangt bist.

An der folgenden Wegverzweigung, die etwas vorneweg vor Dir liegt nehme den Weg in Richtung 340 °. Folge diesem Weg bis zur Opel-Hütte; hier gibt es sicherlich durch einen Zinken im offenen Eingangsbereich etwas mit zu teilen.

2. Zinken: _____

Folge von hier aus dem Wanderweg mit dem gelben Balken. Es geht jetzt mit ein paar Serpentinaugen bergauf zur nächsten Behausung, der Schwenck–Herrmann-Hütte. Auch hier wollte jemand eine Nachricht im „Vorgarten“ hinterlassen...was für ein Menschenschlag wohnte hier?

3. Zinken: _____

Nun folgst Du dem gelben Balken noch, bis der Hauptweg einen deutlichen Rechtsbogen macht und Du Dich vom gelben Balken trennst. Stattdessen darfst Du nun einem Weg folgen der rechterhand bald prächtige alte Bäume aufweist. Man kann sich gut vorstellen, dass hier und im folgenden Rabengrund Fürst Karl Wilhelm zu Nassau–Usingen gerne jagen ging.

Nach kurzer Zeit kommst Du an einen weiteren Unterstand, im Sommer auch mal etwas zu gewuchert. Wie hilfreich waren diese Bewohner wohl?

4. Zinken: _____

Jetzt kannst Du erst mal einfach nur lange laufen, keine Aufgaben lösen und die Landschaft genießen.

Du solltest Richtung Nord in den Rabengrund eintauchen (es könnte jetzt etwas matschig werden...). Folge dem Wiesenpfad bergab, durchquere ein Wäldchen und steige danach wieder bergan.

Nun erreichst Du ein Weg –Y , das mit jeweils zwei gut erkennbaren Steinen an zwei Wegen markiert ist und setzt von dort Deinen Weg bergab deutlich Richtung Tal fort.



Im Talgrund überquerst Du ein Bächlein und nimmst direkt dahinter rechts den Weg an seinem Ufer entlang.

Am Ende des etwas längeren Weges erreichst Du eine Brücke vor einem Weiher. Hier schlägst Du Dich auf eher kleinem Pfad westlich in den Wald und wendest Dich nach wenigen Metern nach links. Es begleitet Dich nun eine kleine Telefonleitung bis zur nächsten Behausung.

Diese Hütte sieht doch etwas feudaler aus und es gibt dazu sicher etwas mitzuteilen.

5. Zinken: _____

Von hier aus findest Du bestimmt alleine zum nur wenige Meter entfernten „Räuberhauptquartier“.

Vielleicht hat die Räuberhöhle gerade offen und Du kannst sie besuchen. Kurz dahinter triffst Du auf eine Asphaltstraße mit einer deutlichen Kurve. Wähle für den Weiterweg die „Straße“ Richtung Süd.

Wenn nach einiger Zeit von links ein deutlicher Forstweg auf Deinen Weg trifft, wirst Du zugleich links oberhalb von Dir ein Denkmal entdecken. Schau es Dir doch mal an. Und jetzt Augen auf: Vom Denkmal aus wieder ein paar Schritte runter gibt es einen zunächst schlecht erkennbaren Pfad nach links. Dieser führt an Bankruinen vorbei -bald auch besser erkennbar- in Serpentina den Hang hinauf. Er endet oben an einer kleinen Lichtung, dem sogenannten Mäuseplatz (Volksmund – findet man nicht auf der Karte...).

Hier beginnt das Finale:

Nimm einfach Deine fünf „übersetzten“ Zinken in vorgefundener Reihenfolge und Du solltest die Letterbox bald finden!

1. Zinken: _____

2. Zinken: _____

3. Zinken: _____

4. Zinken: _____

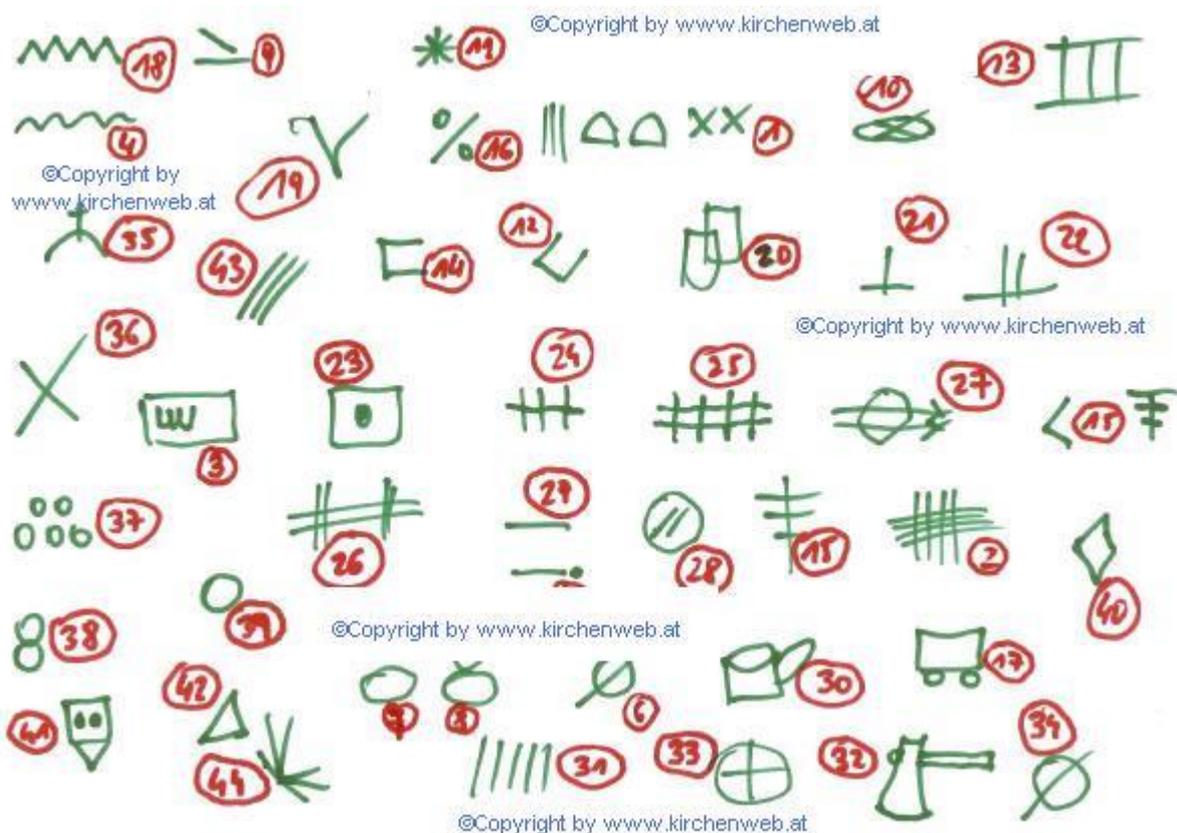
5. Zinken: _____

Freuen, stempeln, eintragen & wieder gut verstauen – halt wie gewohnt - **Danke für Deinen Besuch !**

Rückweg: Gehe zurück zum Denkmal und dem Talgrund und halte dort Deine vorherige Richtung auf dem Asphaltweg ein, so gelangst Du bald zurück zum Ausgangspunkt.

Viel Spaß bei der Runde wünschen Euch
DIE NAMENLOSEN

Und jener Herr:



Wir weisen zunächst mal daraufhin, dass das Zinkenblatt von www.kirchenweb.at stammt und sagen Danke für die Verwendungsmöglichkeit – mit herzlichem Gruß nach Österreich.

Ursprüngliche Bedeutung:	Letterboxbedeutung:
01 - Im Haus wohnen 3 Kinder, 2 Frauen, 2 Männer	Peile von hier 240°
02 – Knast droht	Nimm Dir besser einen Anwalt
03 – Person/en bewaffnet	Flüchte vor dem bewaffneten Drachen 17 Schritte in Richtung 170°
04 – Inhaber unterstützt einen	peile am Baum Richtung 240° und gehe zur „Baumruine“
05 – Geständnis erzwingbar mit Schlägen	ein Stück in Richtung 40° zu einem großen Felsen
06 – Kein Geld, aber man erhält Essen	Prima: hoffentlich Kaiserschmarrn
07 – Freundliche Person	Den Weg wieder 10 Schritte aufwärts, dann 24 Schritte nach rechts zu doppelstämmiger Eiche
08 – Großzügige Person	Prima: doppelter Kaiserschmarrn!
09 – Hund im Haus	Schaue Dich nach einer dreistämmigen Buche um in deren Wurzelwerk solltest Du die Box finden
10 – Uninteressant	Na dann: Picknick oder Siesta
11 – Gefährlich, immer bewohnt	Peile 240° zu einem umgestürzten Baum
12 – Telefonisch kontrollierbar	Nach 20 Schritten in 120° erreichst Du eine sehr alte Eiche
13 – Gesamten Ort meiden	Na, dann geh doch halt woanders hin
14 - Reicher Bewohner	Schaue dich nach einem „Schlangenbaum“ und begib dich dahin
15 – Polizist	wir grüßen etwaige Polizisten der LB-Gemeinde
16 – Nur männliche Bewohner	Nach 5 Schritten erreichst Du einen Trampelpfad, folge diesem 20 Schritte in 230°
17 – Nur Fahrgeld wird gewährt	Du wolltest doch wohl nicht ohne die Box nach Hause fahren???
18 – Scharfer Hund im Haus	Gehe nun 35 Schritte, bis dich ein hölzerner Schlangenangriff stoppen lässt
19 – Krank spielen lohnt sich	umründe den Fels linksherum zum Wandfuß
20 – Einschüchterung leicht	nun Richtung 275° zu großem Stein, 17 Schritte
21 – Solo	nur für konzentrierte Letterboxer
22 – Alte Personen	Besuche bitte mal wieder Deine Tante /Deinen Onkel – das ist ernst gemeint!
23 – Rabiante Person	Stoppe an der umgefallenen Eiche - im Wurzelwerk solltest Du die Box finden
24 – Einbruch lohnt	Neeh, das machen wir doch nicht
25 – Einbruch lohnt, Bargeld	back to the roots – suche dort die Box
26 – Große Gefahr	sei mutig und gehe unter dem alten Baumriesen für 25 Schritte in bisheriger Richtung durch
27 – Besser die Flucht ergreifen	in 320° zu umgefallenen Baumstamm rennen
28 – aufmerksame Nachbarn & Leute	immer freundlich grüßen
29 – Nix zu holen	strebe mutig in 70 Schritten in 140° bergauf das moosige Felsmonster an

30 – Zu trinken gibt es hier etwas	auch erfreulich
31 – hat Arbeit	haben wir auch genug
32 – hat Arbeit gegen Entgelt	schon besser
33 – Fromm tun lohnt sich	Peile 260° - und gehe 5 Schritte zurück zum Pfad
34 – Übernachtung möglich	folge diesem weiter bergab bis zu einer markanten Baumruine
35 – Witwe	exakt Richtung Westen ist eine doppelstämmige Kiefer, gehe dorthin
36 – Einbruchsvorbereitungen laufen	blöd gelaufen
37 – Vorzügliches Haus, mit Bargeld	peile 90°, gehe bis zur ersten Treppenstufe
38 – Großzügiges Haus	südlich von Dir ist ein hölzerner Drache, gehe an seine Vorderfüße – er will nur spielen...
40 – Unbewohntes Haus	Kaufen oder Instandbesetzen?
41 – Frauen mit weichem Herzen	am Ende der Treppe, peile für 25 Schritte 55° zu moosigem Felsen
42 – Alleinstehende Frau	wird heute definitiv anders interpretiert
43 – Bereits bestohlenes Objekt, Einbruch gelang	Stelle Dich hinter die Bank und peile 165°
44 – Gefahr - oder stets bewohnt	Stelle Dich vor die Bank und peile 330°