

Barfußpfad-Letterbox Hoher Meißner

Stadt/Ort: Hoher Meißner

Start: Jugenddorf & Waldgasthaus „Zum Kupferbach“

Weg: leicht-mittel, 1 ½-2 Stunden ohne Rast

Wegbeschaffenheit: Barfußpfad sehr gut geeignet für Kinder, aber nicht Kinderwagen tauglich; bei Nässe rutschig; man muss nicht unbedingt Barfuß laufen, Finale leicht schwieriger

Rätsel: leicht-mittel

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, Handtuch und gute Laune

Karten: Naturpark Meißner Kaufunger Wald (1:25 000)

Einkehrmöglichkeiten: Jugenddorf & Waldgasthaus „Zum Kupferbach“ (Tel: 05657/1032 Öffnungszeiten: Mi-So 12-18 Uhr), mehr Einkehrmöglichkeiten findest du unter: www.naturpark-mkw.de/Naturparkküche

Freiwilliger Eintritt Barfußpfad: 1 Euro (auch Kinder)

Hunde sind leider auf dem Barfußpfad **verboten!**

Achtung: Bei Rechnungen gilt das Mathematikgesetz Punkt- vor Strichrechnung!

CLUE

Wenn du geparkt hast, suche das Schuhregal auf. Hier kannst du deine Schuhe abstellen natürlich kannst du sie auch in deinen Rucksack machen. Ab hier beginnt auch schon der Barfußpfad. *Wie viele Wasserpumpen siehst du vor dem Pfad?* $A = \underline{\hspace{2cm}}$. Gehe nun über die „Rundhölzer“ und dann zur Station „Maiskörner“. *Wie viele Maiskörnerfächer sind es?* $B = \underline{\hspace{2cm}}$. Du gehst weiter durch die nächste Station hindurch und an der nächsten Station den Füßen machst du Halt. *Zähle die Anzahl der Füße! Wie viele Füße sind es?* $C = \underline{\hspace{2cm}}$. Du begibst dich durch die nächsten Stationen hindurch bis zur Station „Wildschweinfellen“. Du gehst auch durch diese Station hindurch und zählst am Ende die Treppenstufen. *Wie viele Stufen sind es?* $D = \underline{\hspace{2cm}}$. Du gehst durch die nächste Station bis zum Ameisensteg. Gehe nun langsam weiter und suche ein Aufklapp-Fragenschild wo die Frage steht: „Wie alt wird eine Ameise?“ *Klappe das Schild auf lies es dir durch und beantworte die Frage: Wie alt wird die Ameisenkönigin?* $E = \underline{\hspace{2cm}}$. Gehe langsam weiter und wenn du an eine Wegabzweigung kommst peilst du: $A + C + D = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und gehe in diese Richtung. Du müsstest nach ein paar Metern eine Wildkatze sehen (*Tipp: Schau ganz genau hin!*) dann bist du richtig. Dann am Ende des Ameisenstegs gehst du durch die nächsten Stationen weiter bis zur Station „Stroh des Meißnerlandes“. Du begibst dich dort durch, aber zähle am Ende die Treppenstufen! *Wie viele Stufen sind es?* $F = \underline{\hspace{2cm}}$. Begebe dich weiter durch die nächsten Stationen bis zur Station namens „Riesensäge“. *Wie viele spitze Zacken hat die Riesensäge (nur die Zacken zählen die man sieht)?* $G = \underline{\hspace{2cm}}$. Wenn du gezählt hast, gehst du weiter durch die nächsten Stationen und wenn du an der Station „Holz und Öl“ angekommen bist, gibt es einen „Drück-mich-Kasten“. Drücke auch mal auf den Knopf er gibt dir viele Informationen. Nun gehe weiter bis zum „Ameisensteg“. Du gehst nun einfach langsam weiter und irgendwann kommst du an eine Gabelung. Dort gehst du in: $(B + E) * A^2 = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$. Du gehst weiter in diese Richtung. Von dem „Ameisensteg“ herunter, durch die „Ameisenstraße“ und die nächste Station hindurch. An der Station namens „Augen zu und los“ müsstest du davor im Wald ein Wildschwein sehen (*Tipp: Schau genau hin*) dann bist du richtig. Die Anleitung für die Station „Augen zu

und los“ ist ganz einfach: Nehme den Strick in eine oder beide Hände, mache nun die Augen zu und gehe an dem Strick entlang mit geschlossenen Augen. Der Sinn dieser Station ist der dass man sich einem Moment mal wie ein Blinder fühlen soll und man sich mal vorstellen muss wie Blinde das meistern. Am Ende des Strickes darfst du die Augen wieder aufmachen. Du gehst jetzt zur nächsten Station „Tierspuren ausgraben“. *Wie viele Tierspuren kann man ausgraben (man muss sie nicht unbedingt ausgraben)?* $H = \underline{\hspace{2cm}}$. Jetzt begibst du dich weiter an den anderen Stationen vorbei. Du folgst der „Laub und Steinstrecke“ und du müsstest nach einer kurzen Zeit die Schlammterrasse erreichen. Du zählst bei der Schlammterrasse **nur** die Schlammstufen. *Wie viele Schlammstufen sind es?* $I = \underline{\hspace{2cm}}$. Wenn du durch diese drei Stationen namens „Schlammterrasse“, „Durch den Kupferbach“ und „Indianerterrasse“ hindurch bist, folgst du weiter den Steinen mit einem Fuß drauf durch die nächsten Stationen hindurch. Danach noch schnell am Spielplatz vorbei und dann hast du es geschafft. Jetzt bist du am Ziel des Barfußpfades. Gehe nun wieder in Richtung Start wieder zum Schuhregal. Ziehe deine Schuhe wieder an. Jetzt guckst du auf die Straße und gehst nach rechts (Richtung Wald, **nicht** Richtung Gaststätte!). Du gehst bis zu einem Schild wo drauf steht „Skiabfahrt nach Vockerode“.

Ab hier beginnt das Finale.

Ab diesem Schild gehst du in Richtung $(I + E) * A - 2 = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und $F^2 + H + B + 1 = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte. Nun müsstest rechts von dir eine Drillingsbuche stehen. Stelle dich links neben die Drillingsbuche und peile $B * F + I + D - 1 = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und gehe $D^2 - A * A = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte in diese Richtung. Nun müsstest du auf einer Wiese am Waldrand stehen. Auf der Wiese, am Waldrand, peilst du $E * B * 2 + A * 50 = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und gehe $G * A + D + H = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte. Dort angekommen gehst du in Richtung $(E * B * 2) + (A * H * 2) = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und $G = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte. Nun müsstest du wieder im Wald sein. Dort peilst du $A * H = \underline{\hspace{2cm}}^\circ$ und gehst $D + A = \underline{\hspace{2cm}}$ Schritte in diese Richtung. Rechts neben dir sollte jetzt eine Buche stehen. Am Fuße dieser Buche ist die Box versteckt. Achtung Muggelgefahr!!! Bitte stemple ab, schreib was in das Logbuch und verstecke die Box wieder so, wie du sie gefunden hast.

Für den Rückweg:

Gehe über die Wiese wieder zu dem Weg zurück. Dort folge ihm nach oben. Du müsstest nun wieder an der Straße angekommen sein. Jetzt kannst du zu deinem Auto zurückgehen.

Ich hoffe dir hat meine Box Spaß gemacht! Danke fürs Suchen!

Der Handballer

Werte:

A=

B=

C=

D=

E=

F=

G=

H=

I=

