

Dänkritzer Schmiede

(versteckt im Juli 2014 durch „Die Laufgötter“ in Zusammenarbeit mit „KaMaLio - Sonne im Herzen“)

Ort: 08459 Neukirchen/Pleiße, OT Dänkritz
Startpunkt: großer Parkplatz an der Gaststätte „Dänkritzer Schmiede“, Hartmannsdorfer Straße 1, 08459 Neukirchen/Pleiße, OT Dänkritz
Koordinaten: 50°46'36.15"N, 12°25'41.39"O
Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch
Einkehrmöglichkeit: vor oder nach der Runde in der "Dänkritzer Schmiede", aktuelle Öffnungszeiten unter <http://www.daenkritzer-schmiede.de>
Schwierigkeit: (*----) leicht
Gelände: (**---) leicht/mittel, Kinderwagen ist möglich, die Runde ist bestens auch per Fahrrad zu absolvieren
Länge: knapp 10 km, ca. 2,5 Std. ohne Pausen

Aus der Chronik der „Dänkritzer Schmiede“:

Unser Haus wurde erstmals im Jahre 1620 als Hufschmiede mit Ausspanne urkundlich erwähnt. Heutzutage ist es weit über die Landesgrenzen als Garten- und Ausflugslokal bekannt. Der letzte Schmiedemeister, der in diesen Mauern Pferde beschlug, war August Hilbig. Seit der Jahrhundertwende ist die Dänkritzer Schmiede ausschließlich noch Gasthof. In den 30er Jahren, unter Bewirtschaftung der damaligen Palast Betriebe Zwickau entwickelte sich die Dänkritzer Schmiede immer mehr zum Ausflugsziel für Jung und Alt. In vorliegenden Werbeprospekten aus diesen Zeiten, sprach man von Dänkritz und seiner Schmiede als das stille saubere Dorf mit seinen fleißigen Bauern und immer gastfreundlichen Menschen. Als Kleinod bestand die Dänkritzer Schmiede im großen Maße als Gaststätte aller Volksteile. Das Haus hat den eindrucksvollen Charakter des alten ehrwürdigen Landgasthauses behalten, obwohl es sauber vorgerichtet, eine Anzahl schmucker Gastzimmer in gediegenem Stil aufweist. Als Stätte erholsamer Gastlichkeit im Naherholungsgebiet Hartwald schufen Bauschaffende und Handwerker im Jahre 1971 die Dänkritzer Schmiede als Erlebnisbereich mit alten Traditionen. So wurden der Eingangsbereich und die Inneneinrichtung vollkommen erneuert. Leider verschwanden auch viele schöne Dinge aus alten Zeiten. So musste der Waldspielplatz weichen, die damalige schöne Liegewiese mit ihren bequemen Stühlen wurde der heutige Spielplatz. Ebenso verschwanden alle altertümlichen bleiverglasten Fenster aus dem Bild der Dänkritzer Schmiede. An die Kleinen wurde auch damals schon gedacht. Zum Beispiel mit dem Spielplatz, der schon zu Urgroßvaters Zeiten eine Attraktion für alle war.

(Quelle: <http://www.daenkritzer-schmiede.de/>)



Clue:

Schau Dich zuerst ein wenig am Parkplatz um. Hier findest Du einen Hinweis auf eine sportliche Freizeitbeschäftigung, für die Du Dich bei Interesse in der Gaststätte melden sollst. Wie viele Meter ist der „Platz“ dafür entfernt? A= ____

Überquere nun vor dem Eingang der „Dänkritzer Schmiede“ die Hauptstraße in den Wald hinein. Folge der weiß-grün-weißen Markierung, der Wanderweg zweigt bald nach links vom Forstweg ab. Diesen nimmst Du, bis sich der Weg nach wenigen Metern erneut teilt. Hier nimmst Du den Weg in nördliche Richtung und bleibst ihm treu, bis Du den Waldrand erreichst. Gehe dabei immer „geradeaus“, auch wenn der vermeintliche Hauptweg mal abbiegt, und lasse Dich auch nicht von einem Schlagbaum irritieren, der Dir auf den ersten Blick den Weg versperrt.

Am Waldrand angekommen, zeigen Dir Wanderwegweiser Ziele der Umgebung an. Wie viele Kilometer sind es bis nach Lauenhain? B= __, __

Du folgst jedoch dem weiß-rot-weißen Wanderweg in Richtung Dänkritz, bis der weiß-grün-weiße Rundweg abzweigt, den Du nimmst, bis Du auf eine Forststraße triffst. Hier biegst Du wiederum nach links ab, bis Du kurz vor dem Ortseingang von Mosel am rechten Wegrand eine Schranke siehst und dort den Weg hinab zu einem Teich gehst.

Welchen Fisch könntest Du hier „antreffen“? _ _ _ _ _ Wandle die Buchstaben in Zahlen um (a=1, ..., z=26) und addiere die einzelnen Werte, so erhältst Du C= __



Nach dem Teich geht es für Dich nach links weiter, bevor Du Dich an der Gabelung wieder links hältst und kurz darauf rechts den ziemlich steilen Weg nach oben nimmst. (*Eventuell magst Du vorher noch einen kleinen Stopp am Spielplatz oder für ein kleines Picknick machen?*) Diesen Weg zwischen Feld und Wald läufst Du so lange, bis er auf eine größere Kreuzung trifft. Hier entscheide Dich für den weiß-gelb-weißen Weg weg von Dänkritz, wobei Du jedoch schon nach wenigen Metern, kurz vor einem Zaun, nach rechts abbiegst. Ignoriere nun alle Abzweige, bis Du eine Teerstraße erreichst. Folge ihr für etwa 400 Meter (in die einzig mögliche Richtung). Wenn Du die Reithalle passiert hast, geht es für Dich wieder nach links auf dem weiß-gelb-weißen Weg weiter.

Hier beginnt ein schöner Weg mit mehreren Tier- und Naturtafeln, auf denen Du auch Deine letzten Variablen finden kannst.

Wie viele Tiere siehst Du auf der Tafel über den Lebensraum Totholz? D=___

Auf einer Tafel wird die Nahrung der Rehe vorgestellt. Wie viele Bucheckern sind abgebildet? E=___

Wie viele Frischlinge findest Du auf der Wildschweintafel? F=___

Zu guter Letzt beantworte folgende Frage: Aus wie vielen „Stockwerken“ besteht der Wald? G=___

Nach Absolvieren des Naturpfades biegst Du in Richtung der Dänkritzer Schmiede ab. Hier hast Du nach wenigen Metern auch eine gute Möglichkeit für eine gemütliche Pause bzw. die Büroarbeit fürs Finale... Anschließend folgst Du dem Weg und der weiß-gelb-weißen Markierung über eine Dir bekannte Kreuzung hinweg einem eher unscheinbaren Weg in den Wald hinein in Richtung Dänkritz. Nun ist das Finale nicht mehr weit!

Ca. 30 Meter nach der zweiten Bank (bis dahin hast Du alle abgehenden Wege bzw. Kreuzungen unbeachtet gelassen) kommst Du an eine weitere Kreuzung. Der Weg in A-C+F+G ___-___+___=___ Grad führt Dich zu einem Jägerhochsitz. Peile von hier in C-E ___-___=___ Grad eine riesige Buche an, die Du nach D ___ Schritten erreichst.

Nach weiteren E*F ___*___=___ Schritten in A*B ___*___=___ Grad findest Du die Box in einem typischen Letterboxversteck. Wenn Du zur richtigen Jahreszeit auf der Suche bist, kannst Du auf dem Weg dahin vielleicht sogar ein paar leckere Blaubeeren naschen...

**HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH – DU HAST DIE LETTERBOX
„DÄNKRITZER SCHMIEDE“
GEFUNDEN !!!**

Bitte achte auf andere Wanderer, stemple ab, trage Dich ins Logbuch ein und verstecke die Box wieder so gut getarnt, wie Du sie gefunden hast. Vielen Dank!

A	B	C	D	E	F	G

Rückweg:

Gehe zurück zur letzten Kreuzung und folge der weiß-gelb-weißen Markierung (auch wenn Du dazu abbiegen musst), bis Du auf eine große Straße triffst. Nun nur noch ein paar Meter nach rechts (Achtung, hier herrscht teilweise reger Verkehr!) und Du bist gleich wieder am Parkplatz.