

Felsenwaldsaga 1 - „De Schlabbeflicker am Felsentor“

(versteckt im Mai 2014 durch Gute Idee/ geändert am 28.01.2024)

Ort: 66953 Pirmasens

Start: Parkplatz an der L484 - Gegenüber Landauerstraße 125 (MBS Logistics GmbH)

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

Schwierigkeit: (*----)

Gelände: (**---) nicht Kinderwagen tauglich

Länge: ca. 7 km; 2 Std (mit Kindern könnte es wegen der vielen Spielmöglichkeiten länger dauern)

Hinweis: Bei allen Rechnungen gilt Punkt vor Strich.

Einkehrmöglichkeiten: Finden sich unterwegs

Schuhmachergeselle Erich - von allen nur „De Schlabbeflicker“ genannt - ist ganz aufgeregt. Endlich soll es auf die Walz gehen. Doch seine Kollegen haben ihm einen Streich gespielt. Vier der Dinge, die ein Schuster braucht um seine Arbeit zu erledigen, haben sie ihm im Pirmasenser Felsenwald versteckt. Hilf Erich die Gegenstände zu finden, damit er endlich „Uff die Walz“ gehen kann.

In jeder der 4 Felsenwald-Boxen findest du einen der versteckten Gegenstände und einen

Hinweis. Wenn du alle Hinweise hast, weißt du, von wo aus Erich auf die Reise geht und kannst ihn - zumindest auf den ersten Kilometern - begleiten, indem du die Felsenwald-Bonus-Box absolvierst.



Natürlich sind die Kollegen nicht ganz so böse, wie es zunächst scheint. Zu jedem versteckten Gegenstand haben sie ihm eine Hilfestellung - den Clue - gegeben.

Bei dieser Tour startet „De Schlabbeflicker“ in der Nähe des Eisweihers in Pirmasens.

Begleite ihn nun auf seinem Weg durch das Felsentor.

Clue

Auf dem Parkplatz schaut „De Schlabbeflicker“ sich erst einmal um. Dann geht er über die Holzbrücke. Anschließend folgt er dem Weg nach rechts „flussaufwärts“.

An einem Abzweig mit gelbem Schild angekommen notiert er sich, wie viele Wanderziele auf dem Schild erwähnt sind als Wert **A** = __.

Jetzt aber schnell weiter, den Wanderzielen entgegen. „De Schlabbeflicker“ bleibt aber nicht lange auf dem ausgewiesenen Weg. Schon bald – bei den Steinstufen – verlässt er die Wegmarkierung.

Nach einem großen Felsen auf der linken Seite erkennt er rechts einen Baum mit einem Schild. Wie viele Buchstaben hat das Wort darauf? Bilde die Quersummer **B** = __

Nun weiter auf dem eingeschlagenen Weg, bis zu einer Unterstellmöglichkeit mit Bank. Hier legt „De Schlabbeflicker“ eine kurze Pause ein. Vom Namen des Platzes notiert er den letzten Buchstaben als Zahl **C** = __

Nach der Rast geht es weiter auf dem Weg bis zu einem „X“ in dessen Mitte ein Baumstumpf steht. Hier wendet sich „De Schlabbeflicker“ nach rechts und erreicht bald einen Aussichtspunkt. Dann geht er zurück zum X und notiert dort an der Tafel „Forstpartie“ wie viele Buchstaben der FETTGEDRUCKTE Rohstoff hat als **D** = __

Er geht nun weiter in die ursprüngliche Richtung.

Auf dem weiteren Weg gibt es links und rechts mehrere Infotafeln. Auf einer wird ein Chronograph erklärt.

Wie viele Piepmätze sind hier zu sehen? Davon die Quersumme. **E** = __

Toll, denkt „De Schlabbeflicker“, hier ist ein Spielplatz. Aber leider habe ich keine Zeit. Er folgt dem Weg vorbei an den „Aufgaben“, bis zu einem Parkplatz.

An der Infotafel dort ist oben rechts ein Schild angebracht, das auf etwas Kaputtes hinweist. Was ist es? **F** = _ _ _ _ _ .

Weiter geht es auf links auf dem breiten Weg. Wo diese nach links abbiegt, geht „De Schlabbeflicker“ geradeaus weiter auf Weg „WERT B“.

Jetzt wird es etwas kompliziert: Bei nächster Gelegenheit wechselt er rechts auf den Pfad, der parallel zum Forstweg verläuft und geht dort bis zum Bildstock.

Hier geht seine Wanderung unmarkiert weiter. An der gleich folgenden Kreuzung nimmt er nicht Weg Nummer „WERT E“.

Jetzt kann „De Schlabbeflicker“ erst mal eine Weile die Natur genießen, bis er an einer T-Kreuzung, wo er auch eine Relaxliege sieht, an dieser den Wegmarkierungen „WERT E“ und „WERT A“ nach unten folgt.

Beeindruckt schreitet er weiter, nicht ohne sich an einem „WERT F“ die zweifarbige Wandermarkierung zu merken.

Am „X“ mit den gemerkten Farben folgt er dieser bis zur Einkehrmöglichkeit. Er schaut sich um und entdeckt eine rote Säule. Was kann man hier kostenlos?

Anzahl Buchstaben! **G** = _

Vorbei an der Bushaltestelle geht es Richtung Verkehrsschilder. Am Ende des Zauns folgt „De Schlabbeflicker“ dem grünen Dreieck nach oben. Er bleibt immer auf diesem Weg bis gaaaanz nach oben bis zu einer Gabelung. Hier hält er sich links und wundert sich ein wenig. ☐ ☐ ☐

An einem Forstweg angekommen schlägt „De Schlabbeflicker“ den Weg in Richtung der Gewässer ein.

Kurz darauf, an einer Gabelung geht er zunächst ein paar Meter nach links, um zu erkunden, was es dort zu sehen gibt. Dann läuft er zurück zur Gabelung und nimmt den anderen Weg.

Es geht bergab. An einer Kreuzung schlägt sich „De Schlabbeflicker“ auf einem schmalen Pfad durch die Tannen.

Auf dem Forstweg angekommen geht die Reise nach links weiter. Jedoch nur für wenige Meter, denn dann begibt sich „De Schlabbeflicker“ nach rechts auf einen markierten PFAD!!! durch einen verwunschenen Wald bis er ein Felsenmeer erreicht.

Hier steht rechts ein großer Stein mit einer Wandermarkierung. „De Schlabbeflicker“ begibt sich dorthin, denn er weiß, dass er hier dem Ziel ganz nahe ist.
 „De Schlabbeflicker“ greift zu seinem Kompass und peilt vom Stein aus in
 („WERT A“ + „WERT C“) * „WERT C“ * „WERT D“ = ___ Grad. Dieser Richtung folgt er
 etwa „WERT D“ * „WERT G“ = __ Schritte. Hier findet er die Box unter „WERT F“ im
 Umkreis von „WERT A“ = _ Metern.

Achtung vor anderen Wanderern!
Stemple ab und verberge die Box
wieder so wie du sie vorgefunden hast.

Nach getaner Arbeit (Hinweis auf dem Werkzeug für Bonus nicht vergessen) begibt sich „De Schlabbeflicker“ zurück zum Stein mit der Markierung. Von hier aus folgt er dieser, bis er sein Schustermobil erreicht.

Happy Schlabbe-Flicking!!!

A	B	C	D	E	F	G