



Versteckt durch **Bettina** & **Michael** mit den **Sperbianen**

2. November 2024

- Stadt:** SHK- 07786 Kahla
- Parkplatz:** Parkplatz am Chausseehaus, an der Landstraße L 1110 am Abzweig Schmölln/  
Freienorla
- Koordinaten:** [50.76876](#), [11.60644](#), 50°46'07.6"N 11°36'23.4"E
- Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch
- Schwierigkeit:** (\*----) einfach
- Gelände:** (\*\*----) 170 Hm
- Länge:** 7,5 km (2-3 Stunden)
- Einkehr:** [Waldhotel Linzmühle](#) auf der Hälfte der Strecke können wir empfehlen

Bei diesem **Jagdfieber** in Thüringen pirscht ihr euch vorbei an der **Jagdresidenz Hummelshain** mit ihren zwei prächtigen Jagdschlössern und bewegter DDR-Geschichte. Nach dem Aufspüren einer weiteren hexenhaften Jagdeinrichtung geht es hinab in den idyllischen **Leubengrund** ins Fischjagdrevier. Von dort aus streift ihr hinauf ins verträumte **Dorf Schmölln**, aber nicht ohne vorher eurem Jagdinstinkt gefolgt zu sein!

Weidmannsheil wünschen



**Bettina** & **Michael** mit den **Sperbianen**

# Clue Hummelshain:

## **Auf zur Jagdorientierung:**

Bevor die Jagd los geht, informiert euch auf der **Wandertafel** am Parkplatz: Wo befindet sich der Namensgeber der Box? Zählt die Symbole für Burg/Schloss an diesem Ort: **A = \_**

Ihr startet in Richtung **A0°**, passiert das **Chausseehaus** und überquert sehr vorsichtig die Straße zum **bunten Bushäuschen**. Wie viele Menschen sitzen im Bus: **B = \_**

Sucht dort die vier **Hydrantenschilder** und notiert euch den Wert unter dem A: **C = \_\_**

## **Auf zur Jagdresidenz der sächsischen Herzöge seit dem Mittelalter:**

Jagt weiter auf dem Forstweg grünes Dreieck/Lutherweg Richtung **(A+B)0°** entlang des Waldrandes. Ignoriert den Grenzstein und die Abzweige nach links. Beim Wegweiser seht ihr schon euer nächstes Ziel: Den gotischen Turm des von 1880-1885 erbauten **Neuen Jagdschlusses Hummelshain**. Folgt weiter dem Forstweg. Wenn der Wald auch zu eurer Rechten beginnt, betretet ihr diesen durch zwei kleine Hinkelsteine. Ihr befindet euch nun auf einem Privatgelände auf dem Wanderer aktuell willkommen sind. An der Gabelung haltet euch rechts. Bald seht ihr auf beiden Seiten von euch die Reste der Baracken des **Jugendwerkhofes Hummelshain „Ehre der Arbeit“**, aus DDR-Zeiten, die wahrscheinlich 2025 komplett verschwunden sein werden, wenn die Gelder zur Verfügung stehen. Hier soll erstaunlich human mit den nicht systemkonformen Kindern und Jugendlich verfahren worden sein. Momentan (November 2024) steht noch ein Teil der Klassenzimmer und die Lehrerunterkunft. Letztes Jahr konnte man noch das ganze Ausmaß der Verunstaltung des Schlossgeländes durch viele marode Werkstätten und das Jungeninternat bestaunen – Aktuell, im November 2024, befinden sich dort nur noch grüne Wiesen.

Ihr erblickt links das Neue Schloss und lauft darauf zu. Es erscheint eine berühmte **historische Hirschgruppe**, über die ihr euch informieren könnt. Vor der Gruppe ist ein Sandstein mit goldenen Lettern. Hier notiert ihr die Zahl in der 2. Zeile: **D = \_\_**

Ihr befindet euch nun am neuen Schloss, dem neuen Jagd- und Residenzschloss des Herzogs ab 1885 und dem späteren Mädcheninternat des Jugendwerkhofes der DDR. Erkundet das Schloss und den Schlosspark, in dem sich ab 1717 ein **Hetzgarten** für die Jagdmethode Zeugjagd befand. Sogar Tiere wurden hier zum Vergnügen der Zuschauer aufeinandergehetzt. 1830 wandelte sich das Gelände zum Schlosspark und die Jagden fanden im Wildgehege statt. Hier im Park könnt ihr noch ein **Teehäuschen** und das **Alte Jagdschloss Hummelshain** finden, das 1660-1670 erbaut worden war, aber irgendwie viel neuer aussieht.

## **Auf zu der Jagd im Wildgehege:**

Nach euren Erkundungen stellt ihr euch vor den Haupteingang mit dem Schloss im Rücken und folgt dem Weg rechts abwärts zum **Zeitfenster**. Dort durchreitet ihr das Tor, wendet euch in Richtung 340° auf den Lutherweg, dem ihr am Zaun entlang folgt. Überquert einen Forstweg mit Wegweiser und Bank zu eurer Linken und lauft abwärts mit dem grünen Dreieck.

Nun kommt ihr wieder in Jagdstimmung: An einer Wegspinne erspäht ihr das **Hexenhäuschen** - ein weiteres Stück Jagdkultur: Eine Jagdeinrichtung im damaligen eingezäunten **Wildgehege**.

Hier könnt ihr euere Jagdparameter am Wappen überprüfen: Wie viele Krallen hat der Löwe = **D**. Anzahl der Sterne im oberen „Mähnenteil“ des Wappens = **B**. Die Teile, aus denen das Auge besteht = **A**. Die Spitzen der Schwanzquaste ergänzt mit einer 0 = **C**.

## **Auf zur privaten Fischjagd im Leubengrund:**

Wieder zurück an der Wegspinne jagt abwärts in den Leubengrund durch einen schönen Hohlweg. An einer großen Spinne folgt ihr eurer Wandermarkierung grünes Dreieck weiter auf einem

Grasweg Richtung Linzmühle (links von euch eine Bank). Am nächsten Forstweg schlagt ihr einen Rechts-Links Haken auf einen Graspfad Richtung 340°. Rechts taucht eine Schutzhütte auf. Hier könnt ihr eine Rast machen, falls ihr nach dem bisherigen Jagdgeschehen die absolute Ruhe sucht. Danach geht es in Serpentinaen abwärts.

Am Querweg geht es nach links, dann könnt ihr die ersten privaten Fischteiche des idyllischen Leubengrunds erblicken, in denen ihr leider keine Fische jagen dürft. Einen Pfad nach rechts unten ignoriert ihr. Bei einem breiteren Grasweg behaltet ihr die Laufrichtung bei. Bald könnt ihr einen Abzweig nach rechts nutzen (Wegweiser, falls wieder errichtet), hier führt euch ein Pfad abwärts zur **Linzmühle**, eine der 5 Mühlen, die das Tal geprägt haben. Hier könnt ihr schön einkehren oder sie auch später zum Schüsseltrieb mit dem Auto besuchen.

**Auf zur „Schalenwild“-Drückjagd**

Wieder zurück am Abzweig folgt ihr dem blauen Dreieck/grünen Dreieck/gelben Quadrat Richtung Hummelshain **B-A = \_ - \_ = \_** km. An der Pfadgabelung haltet euch links bis zu einer riesigen Schotterkreuzung. Jagt den steilsten Weg Berg aufwärts (grünes Dreieck). Oben stoßt ihr frontal auf ein grünes Quadrat, dem **Start der Drückjagd**. Für euch bedeutet das: Vorsichtiges, langsames und stilles Gehen, um das „Schalenwild“ der Begierde aus der Deckung zu drücken damit es dann weidgerecht erlegt wird:

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>

**Auf zum Schüsseltrieb:**

Zurück zu dem Punkt, wo ihr den Berg hinauf geschnauft kamt, also dem ersten grünen Quadrat. Jetzt folgt ihr dem grünen Dreieck geradeaus in Richtung Häuser des Dorfes **Schmölln**.

Ihr betretet das Dorf: Rechts von euch die Kirche und unter euren Füßen Kopfsteinpflaster. Lauff Richtung Chausseehaus, wo euer Auto steht, 0,8 km auf der Straße entlang. Beim Verkehrsschild lohnt sich ein Blick zurück, dann könnt ihr die **Leuchtenburg**, die auch Bestandteil unseres Thüringer Jagdfiebers ist erspähen. Vielleicht habt ihr das dortige „Schalenwild“ auch schon erlegt.

Wir hoffen ihr habt die Jagd genossen - Weidmannsdank!

# “Schalenwild“-Drückjagd

