



Die Letterbox der Blubbfishce

Wiesloch - durch den Dämmelwald, Wiesen und Felder!

(Dauer ca. 3 Std. +)

Stadt: Wiesloch / Baden (ca. 15 km südlich von Heidelberg)

Startpunkt: [Stadionhalle an der Parkstraße in Wiesloch](#)

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch

Schwierigkeit: (***) Es gibt eine ganze Reihe kniffliger Fragen zu beantworten

Gelände: (*----) eben

Länge: 8 km; ca. 3-4 Stunden.

Die Weinstadt Wiesloch ist mit der ersten Tankstelle der Welt – hoffentlich - nur den wenigsten unbekannt. In unserer Letterbox wandert ihr entlang eines Obstpfades, durch Wiesen und Wälder und auf vielen Schleichwegen. Wir wünschen euch viel Spaß beim Raten & Wandern!

Eure Klasse 6d des Ottheinrich-Gymnasiums Wiesloch (im Juli/August 2011).

(Tipp: Der Vorname der ersten „Tankstellen-Benutzerin“ der Welt wird Euch am Ziel ein wenig helfen (es geht aber auch ohne)! Den Namen könnt ihr von jedem (?) Wieslocher erfragen – und vielleicht später noch ihr Denkmal im alten Stadtzentrum besuchen, bei einem Eis oder Kaffee!)



Die Clues

1. Beginne die Tour an der Stadionhalle an der Parkstraße in Wiesloch (**GPS: Norden 49°17,814' und Osten 008° 41,250'**), hier finden sich auch genügend Parkplätze. Gegenüber findest du ein Schild mit dem Mann mit der Axt.

Multipliziere die Anzahl der Knöpfe auf seiner Jacke mit der Anzahl der roten Streifen der Schranke. Dann erhältst du **A**. Laufe in den Dämmelwald geradeaus hinein bis zu einem Schild mit Vögeln.

2. Beantworte die folgenden Fragen mithilfe des Schildes auf der rechten Seite:

Wie groß und schwer ist der kleinste einheimische Vogel? Addiere die Lösungen und du erhältst **B**. Laufe an der Abbiegung in Richtung (**AxB**).

3. Laufe an der übernächsten Gabelung (nach ca. 300m, entlang eines Zaunes und mit einigen Kurven) in Richtung 125°. Nach ca. 7m links auf den Weg abbiegen und ihm folgen. Wenn du auf deinem Weg nicht an drei Reckstangen vorbeikommst, versuche es noch einmal. Mache, wenn du dort bist, zwei Klimmzüge und multipliziere sie mit der Anzahl der Ringe, an denen du später vorbeikommst. Du erhältst **C**. Danach laufe auf dem großen Weg weiter.

4. An der Holzhütte ziehe die „weiße Zahl“ von **A** ab, du erhältst dann **D**. Hier beginnt der mit „B“ markierte Blütenweg, dem du in Richtung (**Dx33–C**) folgst. Folge dem Blütenweg bis an das Ende des Waldes.

5. Peile den Baum mit dem blauen Papierkorb und der Bank an. Auf dem Weg dorthin gibt es einen Trampelpfad (Du kannst aber auch die Straße benutzen). Folge dem Blütenweg nach rechts bis zur nächsten Kreuzung. Folge dem Weg weiter geradeaus und nun zähle die Ahornbäume, aber Vorsicht;

ZÄHLE NUR DIE AHORNBÄUME AUF DER LINKEN SEITE!!!

...bis zum steinernen Kreuz. Die Anzahl dieser Bäume entspricht **E**.

6. Folge dem Weg ca. 1,3 km weit durch die Wiesen, bis du zu deiner Linken einen kleinen Platz mit drei Denkmählern siehst. Auf einem von Ihnen findest du ein Tier, das seinen Schwanz abwerfen kann. Errechne die Quersumme der Zahlen dieses Tieres, wenn: $A=1$; $B=2$ & $C=3$ etc. (**siehe letzte Seite**) entspricht. Das ist dann **E1**.



7. Wenn du der Straße folgst, kommst du an einen Spielplatz. Dort zählst du die gebogenen Seile zum Hochklettern auf der nördlichen Seite des Klettergerüsts zu der Zahl **A**. Und du erhältst die Anzahl der Quadrate, gebildet aus den Seilen des Kletternetzes. Das ist die Zahl **F**.

8. In einiger Entfernung siehst du Lohren. Diese transportieren Steine aus dem

Steinbruch in Nußloch. Laufe in Richtung der Lohren und stelle dich neben den Pfeiler mit der Nummer 52. Um die Richtung zu bestimmen, zähle alle Grashalme auf der Wiese und teile die Summe durch Null.

Wenn dies nicht klappt, peile die nächsten Pfeiler in **(3xE1-44)°** an. Laufe auf dem Pfad neben den Pfeilern bis zur T-Kreuzung, dabei notiere die Nummern der Pfeiler, an denen du nun vorbeikommst (ohne die Nr.52), und addiere diese. Die Summe ergibt **G**.

9. Folge dem Weg in Richtung H (**G+27=H**).

10. Wenn die Spielstraße zu Ende ist, suche ein grünes Schild. Von diesem notierst du die 2te 3-stellige Zahl, und nimmst diese mal 2 und subtrahierst 160. Dies ist dann **I**. Nun läufst du in Richtung **I**.

11. Spätestens unter einer Brücke wechselst du auf die linke Straßenseite. Dort findest du ein Schild, das auf die Städtepartnerschaften Nußlochs hinweist. Notiere die Anzahl der Partnerstädte unter **K**.

12. Nach ca. 500 m kommst du zu einem Hinweisschild, das zu einem Werk führt, in dem die Gondeln gefüllt werden (**Bx5=L=_____**). Laufe in Richtung **L**.

13. Nachdem es 150m bergauf ging, nimmst du den Schleichweg und bringst „rot-weiß“ hinter dich (**L+4xF=M=_____**). Folge dem Weg bis zu einer rot-weißen Schranke.

14. Welche Landschaft siehst du rechts (süd-westlich) von dir? Nach welchem Fluss wurde diese benannt? Trage den Wert des Flussnamens mit dem Alphabet-Zahlencode (*s. letzte Seite*) bei **N** ein.

Siehe auf die Info-Tafel 20: Um wie viel mm senkt sich die Landschaft in 100 Jahren? -> (**O**). In wie vielen Mio. Jahren hat sich die Landschaft um 2-4 km gesenkt (**P**)?

→ Hier beginnt außerdem der Erlebnisweg Steinbruch Nußloch, der auch einen eigenen Spaziergang Wert ist (Flyer liegen hier aus bzw. Infos unter www.Heidelbergcement.com).

15. Biege nach links und dann sofort rechts ab. Meide „rot-weiß“. Bist du richtig gelaufen, dann kommst du an einem Haus mit einer Steinmauer vorbei bis zu einem Turm.

16. Wie viel KV werden in dem Turm umgespannt? Notiere dies unter **Q**.

Welche Sonderkultur wird hier in Reihen angebaut? _ _ _ _

Die Summe der Buchstabenwerte aus dem Code wird von dir als **S** festgehalten, errechne diesen mit dem Zahlencode.

17. Welche Hausnummer hat das 'Haus der Blumen' (rechts am Ende der Straße)? Notiere dies unter **R**.

Welches ist die größte Zahl am Strompfosten, der sich an der Ecke des Grundstückes des Blumenhauses befindet (Dies ist **T**). (**T-(D+A)=U=_____**)? Laufe in Richtung **U**!

18. Wechsle die Straßenseite zur Bushaltestelle, welche Linie hält hier? Vertausche Hunderter und Zehner. Trage diese Zahl unter **V** ein und peile in diese Richtung.

19. Folge diesem Weg (immer geradeaus!) bis zu einer Einmündung bei einem einzelnen Kirschbaum. (**Lx2+Qx3=X**) Laufe in Richtung **X**.

Beim Garten mit den „fleißigen Helfern“ lass dich von den Autos „überrollen.“

20. In der Unterführung suche ein graues Schild und schreibe die Zahl unter **W** auf. Laufe in Richtung (**W-117**):2% Folge dem Straßenverlauf.

21. Bei der **Hausnummer 39/1** folge dem Weg, wo nur bis zum Sportpark Autos fahren dürfen. Im Haus Nr. 39/1 wohnt einer der *Blubbfische*. Wenn du Lust hast, kannst du einen Brief für uns einwerfen ;-)

22. An der fünften Laterne (gezählt ab der Kreuzung) nehme den Weg in Richtung **Y**. (**P+2xQ+L=Y**)

23. An der Kreuzung laufe nach rechts. Kurz darauf beim Baumstumpf inmitten der Kreuzung biege in Richtung (**Z**) ab (**M-10=Z**). Wenn du an einem Schild mit Hinweisen zur Robinie und zum Waldbaumläufer vorbeikommst, dann bist du richtig.

24. Falls alle Schützen weg sind oder dir welche entgegenkommen (siehe Schild unterwegs), bist du richtig. ;-) Folge dem Weg in Richtung (**M-5=AA**) .

25. Laufe bis zu einer Kreuzung, an der sich 5 Wege treffen. Wie heißt der Baum in der Mitte? Trage den Wert mit dem Code bei **BB** ein. Wähle nun den Weg, in den der Schwanz des Eichhörnchens zeigt.

26. An der nächsten Kreuzung steht eine Info-Tafel. Welche Fläche hat der Naturpark Dämmelwald? (Lösung in **CC**)

27. Folge nicht dem **Weg in Richtung (CCx4)+BB Grad**, sondern **dem RECHTS davon** bis zur übernächsten Kreuzung. (Wenn du eine Nachtigall singen hörst, bist du falsch!)

Hilfe für den Zahlencode:

*A=1;B=2;C=3;D=4;E=5;F=6;G=7;H=8;I=9;J=10;K=11;L=12;M=13;N=14;O=15;
P=16; Q=17;R=18;S=19;T=20;U=21;V=22;W=23;X=24;Y=25;Z=26*

Ende

Stelle dich in die Mitte der Kreuzung. Du siehst einen großen Baum, auf den in gelb der erste Buchstabe des Vornamens der „ersten Tankstellenbenutzerin der Welt“ gemalt ist. (*Es ist der Baum mit dem breitesten Umfang, der mit Efeu bewachsenen ist und vorne dran liegt ein aufgegebener Keks :-).*)

Unter den großen Wurzeln des nächsten großen Baumes, den du siehst, wenn du dich im Uhrzeigersinn drehst, findest du die **Letterbox!!!**

Rückweg:

Zurück in der Kreuzungsmitte, folgst du dem Weg nach Süden. Nach ca 300m bist du zurück auf der Parkstraße!

Zum Eintragen:

A:	B:	C:
D:	E:	E1:
F:	G:	H:
I:	K:	L:
M:	N:	O:
P:	Q:	R:
S:	T:	U:
V:	W:	X:
Y:	Z:	AA:
BB:	CC:	