

Letterbox - Cache Hofgut Neumühle an der Alsenz  
Versteckt im April 2015 von den Donnersberg Trollen  
Geändert am 6. Nov 2015 wegen fehlenden Hinweisen

**Standort / Startpunkt:** Münchweiler an der Alsenz , Hofgut Neumühle

**Koordinaten:** 49.538678, 7.883510

Parkplatz vor dem Waldlehrpfad

Zwischen der A63 - Abfahrt Winnweiler und A6 - Abfahrt Enkenbach-Alsenborn an der B48  
Aus Winnweiler kommend links über die Bahnschienen und die Alsenz fahren, aus Richtung  
Enkenbach kommend halt rechts. Es ist die Versuchsanstalt Neumühle an der unsere Tour  
startet.

<http://www.hofgut-neumuehle.de/05.Wir/02.Weg/>

**Weg:** ca. 2 Stunden oder etwa 4 km

**Ausrüstung:** Kompass, Festes Schuhwerk, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen,  
Logbuch,  
evtl. Fernglas, optional einige Tennisbälle für die Wurfstation

→ keinen Kinderwagen und auch nicht wirklich ein Mountainbike

**Karten:** Kaiserslautern-Nord oder Donnersberg, 1:25000, aber nicht unbedingt erforderlich  
Download des Flyers, aber nicht erforderlich, weil älter als die Realität

[http://www.hofgut-neumuehle.de/pdfs/walderlebnispfad\\_eBook.pdf](http://www.hofgut-neumuehle.de/pdfs/walderlebnispfad_eBook.pdf)

**Kontakt:** [letterboxing@heimat-pfalz.de](mailto:letterboxing@heimat-pfalz.de)

Es gibt ein Gehege mit Rehen und Hirschen, eine Schweinezucht (Versuchsbetrieb der Pfalz) und  
viele Islandponnys. Das Gute, man kommt erst gegen Ende an den Tieren vorbei. Aber die Zeit wird  
dann bestimmt um einiges länger werden.

Einkehrmöglichkeiten gibt es in Münchweiler „Klostermühle“, abends in Börstadt /  
Theresienhof „Tropea“ oder in Enkenbach-Alsenborn.

Startpunkt ist die **Versuchsanstalt an der Neumühle**. Direkt vor dem Verwaltungsgebäude stehen  
auf der linken Seite zahlreiche Parkplätze zur Verfügung. Hier ist auch der Zugangspunkt zum  
Walderlebnispfad, auf dessen Spuren wir wandern werden. Wenn ihr die Karte auf der Webseite  
ausdruckt, die Wirklichkeit sieht anders aus.

**Herzlich Willkommen** beim Bezirksverdings Pfalz. So steht es auf dem Schild am Eingangin meine  
Welt. Ein großer Stein am Eingang hat einiges zu bieten, was ihr kennen solltet. Ein Auge ? Was  
noch ? Sind es etwa die **5 (Zahl 1) Sinne (Wort 1)**, die hier extra auf euch warten möchten ?

Dann mal nichts wie rein in mein Reich. Oh, ich habe vergessen mich vorzustellen, ich bin der gute  
Geist dieses Waldes. Den Namen könnt ihr euch auf dem Weg überlegen, eigentlich habe ich noch  
mit niemandem gesprochen. Nur mit dir – jetzt!

So, dann mal den Berg hoch. Ja, es ist etwas steil, aber ich habe euch neben den Figuren auch  
immer ein paar Stühle geschnitzt auf denen ihr euch ausruhen könnt. Der Adler auf der rechten  
Seite wird euch beschützen. Also immer mal nach oben schauen und weitergehen. Ihr kommt an  
meiner Spiegelsäule vorbei und an mein en Geometrie-Dings.

Was ein Geometrie-Dings ist? Ihr werdet mich verstehen, wenn ihr es seht, Dreiecke und Quader in  
den Baumstamm geschlagen.

Wie viel durchgehende (!) Gebilde habe ich ins Holz geschnitzt? \_\_\_\_\_ (**Zahl 2**).  
Aber Achtung nur einmal zählen und auch nur Durchgehende !  
Und weitergehen...

Und endlich erreicht ihr die T - Kreuzung und es geht in beide Richtungen flach weiter.  
Hier hängen übrigens Gegenstände im Baum.

(A) Wenn ihr Zeit habt, geht nach links weiter, in der Ferne seht ihr den Donnersberg. Aber euer Ziel ist näher. Ein alter Tisch mit Sitz steht hier mitten im Wald. Setzt euch und schaut euch den großen Berg an. Darauf lebten früher die Kelten. Aber das ist eine andere Geschichte. Im Pult, so hieß das Ding früher, findet ihr Großen einige meiner Gedichte über das Leben hier im Wald.  
Danach zurück zur T-Kreuzung und dann gerade aus weiter.

(B) Habt ihr weniger Zeit, geht direkt an der T-Kreuzung nach rechts zur nächsten Infotafel. Ab jetzt bleibt auf dem breiteren Weg. Denn in der Nachbarschaft wohnen die Tiere des Waldes und ihr seid doch meinetwegen hier und wollt die anderen Tiere nicht erschrecken.  
Und weitergehen...

Das Alt- und Totholz voller Leben ist, kann ich euch echt schnell zeigen. Schaut mal auf meine große Tafel.

Auf welcher Seite des Bildes ist der Kleiber abgebildet ? \_\_\_\_\_ (**Richtung 1**)  
Auf welcher Seite des Bildes ist der Baumarder abgebildet? \_\_\_\_\_ (**Richtung 2**)  
Und weitergehen...

Ihr kommt als Nächstes an meinem kleinen Waldhotel (Insekten Nisthölzer) vorbei. Hier wohnen Krabbelkäfer und fliegendes Getier und zwei der Bewohner könnt ihr zu jeder Jahreszeit bewundern. Warum ? Weil die \_\_\_\_\_ (**Wort 2**) und der Marienkäfer nicht wirklich lebendig sind.  
Und weitergehen...

Oh, ist es noch hier, oder ist das Band schon woanders und hilft den Waldarbeitern beim Fällen von Bäumen. Das gelbe Band weist den \_\_\_\_\_ aus. (**Wandle den 1.**)  
**Buchstaben in Zahlen um, A=1, Z=26 - (Zahl 3) der Begriff danach ist dein Wort 30**  
Und weitergehen...

Vorbei an dem Dachbau und einer freiliegenden Wurzel (**links an der Böschung**). Schaut mal hinein. Aber nicht mit den Händen schauen. Hier gibt es noch weitere Bewohner die möchten nicht so gerne angefasst werden. Oder besser: ihr möchtet nicht von ihnen angefasst werden. Was habt ihr hier entdeckt ? \_\_\_\_\_ (**Wort 4**)  
Und weitergehen...

Rechts über dem Weg hängt eine kleine Nisthöhle, außen Holz innen ein Betonring. Was denkt ihr, was hier seinen Schlafplatz hat ? \_\_\_\_\_ (**Wort 5**)  
Und weitergehen...

Weiter geht's auf dem Weg, vorbei am Holzstapel.  
Ein Ster Holz besteht durchschnittlich aus \_\_\_\_\_ % Luft i.d. Zwischenräumen. (**Zahl 4**)  
Und weitergehen...

Oh, was viele Zahlen, dazu kommen nun noch die Nummerierungsplättchen. Die geben an, welchen Baum Du vor Dir hast. Cool, vielleicht gebe ich Dir nachher auch einfach eine Nummer und Du darfst meinen Baum suchen. Aber nein, merke Dir nur die Forstreviernummer von Potzbach (!). \_\_\_\_\_ (**Zahl 5**)  
Und weitergehen...

Nun lagern die hier ganz langes Holz, ob die zu schwach waren, um einen Ster zu bilden? Ach so, diese heißen dann Polter und die dünnen Stellen sind die \_\_\_\_\_ (**Wort 6**)

Und weitergehen...

Ab dem Wegekreuz kommt ihr auf eine befestigte Straße. Hier geht ihr links den Berg wieder etwas hoch.

Glaubt ihr an die guten Geister des Waldes ? Hier haben sie ihren Kindergarten an der linken Seite eingerichtet. Und wenn man genau hinsieht, gibt es einen Lehmbackbau, der sogar einen Backofen hat und den Waldzwerge sogar etwa Gutes zum Essen spendieren kann.

2 Fragen müsst ihr an dieser Position beantworten:

Was befindet sich auf dem Weg zum Kindergarteneingang noch? \_\_\_\_\_ (Wort 7)

Wie heißt der Kindergarten? \_\_\_\_\_ (Wort 8)

Direkt nach dem Kindergarten, gehen wir nur ein paar Schritte bergauf. Vor der Bank müsst ihr nach rechts abbiegen. Stimmt, wer rauf geht, geht auch wieder runter. Hier ist genau diese tolle Stelle.

**Als Tipp:** Kleine kurze Schritte, denn es liegen viele Wurzeln im Weg, die euch sonst noch schneller ins Tal bringen. Und das wäre nicht ganz so gut für uns alle.

Unten angekommen seht ihr rechts einen Baumstumpf, an dem ihr gerne die Jahresringe zählen könnt.

Wie alt ist die Kiefer geworden ? \_\_\_\_\_ (Zahl 6)

Wisst ihr wann der große Waldbrand war? \_\_\_\_\_ (Zahl 7)

So, nun wisst ihr, wann ich hier im Wald wirklich ganz schnell eine neue Unterkunft suchen musste. Aber dazu vielleicht später mehr.

Nachdem wir jetzt gezählt haben und ihr viel über die Geschichte aus den Ringen erfahren habt, gehen wir weiter und kommen zum Waldklassenzimmer. Links seht ihr die Verstecke der Förster, es sind Hochsitz, Kanzel und Ansitz. Nur sehen, nicht beklettern!

Auf der anderen Seite haben wir eine Schulkasse. Nutzt die Gelegenheit zum Rasten und Ruhen. Erkundet die Gegend aber geht nicht zu weit. Und beim Herumstromern entdeckt ihr vielleicht auch das alte Grab im hinteren Bereich der Schule. Nee, müsst ihr nicht hin, gibt keinen Punkt.

**Wald, Wild und die Jagd.** Ein vielseitiges Thema. Gerne erzählt euch der Förster mehr darüber.

Dieser steht auf der Schautafel auf der \_\_\_\_\_ (Richtung 3) Seite.

Wenn die Schautafel mal wieder verschwunden ist, **Richtung 3** ist die Richtung, in der es wieder hoch geht.

Und nun geht es gestärkt weiter. Also nichts wie hin zu den Fröschen am Weiher. Du findest diesen wenn Du den Weg leicht nach links weiter gehst.

\_\_\_\_\_ % (Zahl 8) des Wassers an der Erdoberfläche im globalen Wasserkreislauf verdunsten.

Und weiter gehts am Teich vorbei .....

Jetzt lädt natürlich der breite Weg zum Weitergehen ein. Nein! Denn ihr wollt doch nicht wieder aus meinem Wald raus. Also geht gerade den Berg hoch, so ungefähr auf Höhe der Frosch-Fragen. Ihr seht schon ein hölzernes Fernglas, das es zu testen gilt. Passt aber auf, das Holz auf dem Boden ist nicht ganz fest und auch schon älter.

Erklimmt die Plattform und nichts wie durchgeguckt. Könnt ihr den Weiher noch sehen?

So zurück auf den Pfad des Waldes und vorbei an der Waldeisenbahn mit \_\_\_\_\_ (Zahl 9) Wagen. Huch, die Lok sieht gar nicht mehr so aus. Also weiter, auch an dem Marterpfahl vorbei. Ja, für mich war dieser geschnitzte Baum eigentlich eher ein guter Geist, nichts aus dem Bereich der Indianer. Indianer habe ich hier übrigens noch nie gesehen.

Der eine Weg lädt schon wieder dazu ein, runter zu den Weiden zu gehen. Vergesst es! Selbst das Hinweisschild will auch schon aus dem Wald. Bleibt bitte auf dem Hohlweg gerade vor euch, der den Berg zunächst herunter führt.

Nehmt vielleicht noch den Tastkasten an der Ecke rechts mit, aber lasst eure Hand draußen. Hier seht ihr, wie die Natur sich wieder alles zurückholt. Ihr könnt euch aber gerne die Pilze im Tastkasten ansehen (!).

Für euch geht der Weg wieder hoch und weiter durch den schattenspendenden Wald.

Nach einer Zeit werdet ihr die Geräte der Waldarbeiter kennen lernen. Und gerne schaut ihr euch auch die Dinger für das Baumfällen an. Hier gab es mal ganz viele Geräte, unter anderem eine Motorsäge und weitere Werkzeuge. Ob die verrosteten Dinger jemand sammelt ?

246 solltet ihr euch als **(Zahl 10)**notieren :-). Der Gegenstand selbst, die Motorsäge, hat jemand ausgeborgt.

Der nächste Stop erfordert eure ganze Geschicklichkeit. Vor euch, auf der linken Seite, seht ihr 3 ausgehöhlte Baumscheiben. Hier müsst ihr durch treffen.

Oh, ihr habt die Bälle vergessen?

Macht nichts, ich habe es mir fast gedacht. Aber ihr müsst etwas danach suchen. Links in einer kleinen Entfernung liegt einem Behälter mit einigen Bällen bereit. Ein Hufeisen zielt den Baumrest hinter dem das Versteck liegt.

Bitte bringt sie dort nach eurem „Wettkampf um die Ringe“ wieder zurück und versteckt sie etwas.

Und wenn Andere mit Bällen durch den Wald werfen, dann ist für die Großen der Zeitpunkt gekommen, die Lösungen zusammen zu stellen und hier - abweichend von meiner Geschichte für die Muggel unter Euch - noch schnell einen Abstecher zu mir zu machen. Bitte lest an genau dieser (!) Stelle den CLUE durch, danach erst wieder weitergehen.

Seid ihr geschickt genug gewesen? Dann Bergsteiger-Power rein und los geht es wieder ...

Pferde dürfen hier nicht rechts runter, heißt es auf dem Schild. Wenn es noch steht. Direkt auf der Kreuzung steht auch das Schild „Waldlehrpfad“ und dieser führt auch rechts endlich wieder herunter.

Hier müsstet ihr kleine Schritte machen, wenn ihr rechts den Berg wieder runter geht, aber dann seid ihr an mir schon vorbeigerauscht.

Schnell etwas zu den Vogelarten und schon endet der kleine Weg und an der T-Kreuzung kommen wir zu einem großen befestigten Weg. An der Kreuzung nochmal kurz die Bäume begutachten.

Hier habt ihr ja eben schon rechter Hand das Haus von oben gesehen. Dieses ist das alte Wasserwerk. Von hier aus gelangte das Wasser in die Haushalte und du gelangst aus dem Wald heraus. Hast du die Schautafeln der Bienenstöcke dir angesehen?

Da kommt der Honig her, den du morgens auf dein Brot schmierst oder deine Eltern sich in den Tee machen.

Doch bevor du ganz mein Reich verlässt, findest du an der Kreuzung vor dem Bach noch rechts ein Schild über die Pollen, vielleicht hat Du damit ja auch zu tun.

Nun hast du wieder freien Blick zum Himmel. Was aber auch bedeutet - Du bist raus aus meinem Reich! Und ich hoffe du bist inzwischen einen kleinen Umweg gegangen, bis du zu diesem Bach gelangt bist, der die Menschen von meinem Reich trennt.

Noch kannst du umdrehen und des Rätsels Lösung folgen.

Sonst Folge dem Weg zwischen den Weiden und achte auf so manches Getier. Bitte keines dieser Wesen füttern und nicht gleich auf das erste Pferd setzen.

Weiter geht es immer etwas Richtung links zu den Hofgütern. Rechts seht ihr auch den Pferdestall und danach das Gehege mit Rehen und Hirschen.

Nun habe ich euch auf meinen Weg mitgenommen und eine eurer Aufgaben war mich zu besuchen. Die andere Aufgabe war, über meinen Namen nachzudenken. Fündig geworden ?

Auf ein waldiges Wiedersehen !

Zahl 1

Zahl 2

Zahl 3

Zahl 4

Zahl 5

Zahl 6

Zahl 7

Zahl 8

Zahl 9

Zahl 10

246

Wort 1

Wort 2

Wort 30

Wort 4

Wort 5 Es müsste der Steinkauz sein :-)

Wort 6

Wort 7

Wort 8

Richtung 1

Richtung 2

Richtung 3

**Clue:**

Ihr seid mir den Bällen sehr geschickt und habt sehr oft getroffen. Nun wieder die Bälle verstecken für den Nächsten.

Ihr geht den Weg weiter, den Ihr gekommen seid. Nach einer kurzen Weile gelangt Ihr an eine Wegkreuzung, an der Einhörner (Pferde mit 'nem Horn für die Älteren unter euch) nicht alle Wege nehmen können. Ein Weg ist versperrt, da er schmal nach unten geht und nur für euch Menschen freigegeben ist. Warum ? Das sagt Dir das Forstamt auf einem Schild.

Diesen Punkt merke Dir. Wir nennen ihn mal ganz einfach Heimweg :-)

Also weiter in Richtung **(ZAHL 7) - 1749 = \_\_\_ ° (Kompass)**

**Hast Du Deinen Kompass vergessen, dann gehe in (Zahl 5) - 8 = \_\_\_ ° weiter.**

**Rechts runter wäre z.B. die 90°, Du kamst aus 180° ...**

Allerdings musst Du jetzt schon mit Zählen anfangen, denn Du musst folgende Anzahl Schritte gehen:

**Zahl 10 - Zahl 3 - Zahl 8 + Zahl 4 - 123 = \_\_\_ Schritte (Für Erwachsene)**

Siehst Du eine Stelle zum Ausruhen? Dann bist Du zu schnell unterwegs und hast den Ruf des Forstamtes nicht gehört. Dann nichts wie zurück zum Abzweig.

Nach dieser Anzahl Schritte schaue in **RICHTUNG 3 nach** \_\_\_\_\_. Dort siehst Du eine(n) **WORT 30**, \_\_\_\_\_ der (die) anders als die Anderen neben dran ist.

Zu diese(r)(m) bewege Dich und gehe die **ZAHL 8** Schritte bis zu mir.

Dann besuche meine kleine Unterkunft und erledige Deine Stempel- und Schreibarbeiten.

Verstecke mich wieder spinnensicher in meinem Haus und gehe zurück zum Punkt, den Du Dir merken solltest: Heimweg :-)

Nun bist Du wieder zurück in meiner Geschichte, allerdings um einen Stempel reicher :-)