



„Seenplatte Willersinn“

Geburtsdays-Box für Kaśka
(versteckt vom Lustigen Astronauten am 16.04.2017)



Stadt: 67069 Ludwigshafen

Startpunkt: [Parkplatz des TC Oppau, Friedrichstraße 109](#)

Koordinaten: N 49°30'53.88", E 8°23'38.30"

Empfohlene Landkarte: keine

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, gutes Schuhwerk, im Sommer auf jeden Fall Sonnenschutz

Schwierigkeit: (*----)**Gelände:** (*----) Hauptsächlich Feld- und Wiesenwege, aber auch ein bisschen Asphalt; die Tour ist grundsätzlich mit dem Fahrrad machbar und auch kinderwagentauglich. Es empfiehlt sich die Tour im Frühjahr oder Herbst oder Winter zu laufen. Im Sommer ist ein Teil der Strecke sehr stark frequentiert und es gibt wenig Schutz vor der Sonneneinstrahlung.

Länge: 7 km; **Dauer:** ca. 1 ½ - 2 Stunden

Einkehrmöglichkeiten: am Startpunkt: [Sol y Sombra](#), unterwegs: [Wassersportverein Vorwärts](#)

Achtung: Parke in der Friedrichstraße oder der näheren Umgebung des Tennisclubs. Der Club hat mitunter ein Auge darauf, ob die Fahrzeuge auf dem Parkplatz tatsächlich zum Tennisclub gehört.

Wissenswertes:

Das Naherholungsgebiet Willersinn erstreckt sich zwischen den Ludwigshafener Stadtteilen Friesenheim, Oggersheim, Melm und Oppau und umfasst den Willersinn-, den Begüten-, den Großparth- und den Kratz'schen Weiher.

Clue:

Von der Einfahrt zum Parkplatz gehe in Richtung 230°. An der Kreuzung folge dem Weg mit der Geschwindigkeitsbegrenzung. Stoppe beim Gebäude mit der Smiley-Parabolschüssel und notiere Dir die Hausnummer (ohne Buchstabe) als Wert A = _____. Halte die Richtung und zähle am Ende des befestigten Weges die rot-weißen Pfosten. Dies ist Wert B = _____. Gleich danach entdeckst Du auf der rechten Seite etwas, was man hier vielleicht nicht unbedingt erwartet. Was ist hier verboten? Notiere die Anzahl der Buchstaben des ersten Wortes (_____) als Wert C = _____.

So jetzt erst mal genug gesammelt. Gehe zurück zur Kreuzung und schlage nun Weg in Richtung $2 \cdot A = \text{_____}^\circ$ ein. Du kommst zu einem „Mikro-Wäldchen“ mit Sitzgelegenheit und verschobener Kreuzung. Folge hier der Richtung, die Dir der Pfeil auf dem Radweg-Hinweiser vorgibt, welchen Du in der bisherigen Laufrichtung siehst.



Du gelangst an eine Kreuzung mit Schilderbaum, Infotafel und einem „Hotel“. Notiere Dir die Entfernung nach Speyer als Wert D = _____, ehe Du Deinen Weg in die Richtung fortsetzt, in welche kein Fahrradwegweiser zeigt. Es geht vorbei an einigen Sitzgelegenheiten und Infotafeln jeweils auf der linken Seite bis zu einer Gabelung am Ende einer kleinen Rechtskurve.

Wende Dich nun in $A - 2 \cdot (B + C) = \text{_____} - 2 \cdot (\text{_____} + \text{_____}) = \text{_____}^\circ$. Schon bald gelangst Du an eine T-Kreuzung mit einem Kreuz, einer Bank und einem Insektenhotel. Suche die Metalltafel am Kreuz und notiere Dir die Jahreszahl in der ersten Zeile = _____. Die Quersumme bildet Wert E = _____. Zur Absicherung multipliziere Wert B mit der Quersumme von Wert D. Nun sind alle Werte gesammelt.

A =	B =	C =	D =	E =
-----	-----	-----	-----	-----

Setze Deinen Weg in $A+B+C+D+E = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ bis zur nächsten Kreuzung – incl. Sitzgelegenheit und Infotafel - fort und wechsele die Laufrichtung in $A+E = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$.

Am Ende des Weges stehst Du vor einem umzäunten Gelände. Wende Dich von der Verkehrsstraße ab und der Vielzahl von Verbotsschildern, sowie der kleinen „Parkzone“ zu. Schließlich willst Du ja die „Seenplatte“ erkunden. Schnell noch Wert B (Pfostenanzahl) kontrollieren und weiter geht's. Die interessante Infotafel ist leider von Vandalen verschmiert worden und daher nicht lesbar. Aber keine Bange, schon bald wird Dir eine solche Tafel noch einmal begegnen. Ist das Gewässer zu Deiner Linken? Sehr gut! 😊 Achtung! Der Weg ist als „Gassirunde“ sehr beliebt. Genieße den Pfad am Weiher entlang. Du kannst natürlich auch die Landschaft in Ruhe auf Dich wirken lassen und Dich an die Uferböschung setzen.



Nach kurzer Zeit gelangst Du an das zweite Exemplar der eben erwähnten großen Infotafel. Widerstehe dem geheimnisvollen Weg und biege erst unmittelbar nach der Tafel nach links ab. Ein Baum-Gebüsch-Mix begleitet Dich zu Deiner Linken. Folge dem Weg nach rechts am Ufer entlang, bis Du auf einen befestigten Weg stößt.

Hier geht es weiter in Richtung $2*A = 2* \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ zwischen zwei Gewässern hindurch. Wenn Du u.a. gerne Fisch isst, hast Du hier auf der linken Seite Gelegenheit zur Einkehr. Ansonsten behältst Du die Richtung solange bei, bis das zu Deiner Rechten sichtbare Gewässer endet. Neben einem Straßenschild, einigen Felsblöcken sowie einer Schranke auf der rechten Seite siehst Du in ca. 210° einen kleinen Hügel. Steige hinauf (Bergwertung 😊) und suche auf der anderen Seite den gut sichtbaren Kies-Schotter-Weg in $E * (B+C) = \underline{\quad} * (\underline{\quad} + \underline{\quad}) = \underline{\quad}^\circ$. Folge dem Weg an einem weiteren Weiher in Richtung $3*A - C - D = 3* \underline{\quad} - \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ bis zu einer schiefen T-Kreuzung. Du erkennst auf der rechten Seite eine weitere Möglichkeit, um im Sommer Deinen Durst zu löschen. Dein Weg geht jedoch nach links. Gleich darauf eine weitere schiefe T-Kreuzung. Du blickst auf eine Liegewiese mit einer imposanten Pappel auf der rechten Seite und siehst etwas weiter entfernt eine Vielfalt rot-weißer Begrenzungen (in ca. $3*A - B - C = 3* \underline{\quad} - \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$).



Von dort geht's weiter gen Worms. Behalte die Richtung über eine Kreuzung hinweg solange bei, bis die nun nahe an Deinen Weg gerückte Bebauung zu Deiner Linken endet. Wechsle hier auf den Grasweg in $3*A - B - C = 3* \underline{\quad} - \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Wenn Du möchtest, kannst Du unterwegs die Spielplätze erkunden. Du gelangst schließlich zu einer Vielzahl von querliegenden Baumstämmen direkt vor Dir. Jetzt noch für ca. $C - B = \underline{\quad}$ Minuten in ca. $A - D - E = \underline{\quad} - \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Du solltest wiederum an einer Kreuzung stehen. Hier beginnt Dein Finale:

Von der Mitte der Kreuzung gehe $B + C + D + E = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritte in Richtung $2*C + D = 2* \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$. Rechts neben wirkt das Grün etwas „lichter“ und unmittelbar rechts vor Dir siehst Du eine Hainbuche. Nun noch gute $E - C = \underline{\quad} - \underline{\quad} = \underline{\quad}$ Schritte in $A + B + D = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}^\circ$ und Du stehst vor dem Versteck der Seenplatte-Willersinn-Letterbox. Zum Loggen eignet sich der Startpunkt des Finales. Verstecke anschließend alles wieder so, wie Du es vorgefunden hast und achte dabei auf Muggels.

Den Rückweg findest Du sicherlich allein. Ich hoffe Dir hat die Tour gefallen.



A =	B =	C =	D =	E =
------------	------------	------------	------------	------------