

Alte Aller

Start: Bahnhof Langwedel (Haltepunkt der Regio-S-Bahn in Richtung Verden/Aller)
Ausrüstung: Kompass, Stift, Stempelkissen
Schwierigkeit: (*----)
Gelände: (**---) Alles dabei: Befestigte Straßen am Anfang und zum Ende, Feld-, Wald- und Wiesenwege, schmale Pfade, Treppen.
Länge: ca. 10 bis 11 Kilometer.

Achtung: Der Weg ist KEIN Rundweg! Nachdem Ihr die Box hoffentlich gefunden habt, geht es zum Bahnhof Etelsen. Von dort fährt Ihr eine Station in Richtung Verden/Aller und kommt dann wieder in Langwedel an. Man kann sein Gefährt natürlich auch am Bahnhof Etelsen abstellen und von dort zum Start fahren. Ganz, wie es beliebt. Die S-Bahn fährt zu den Hauptpendlerzeiten halbstündlich, außerhalb dieser Zeiten und am Wochenende stündlich. Der Einzelfahrschein von Etelsen nach Langwedel kostet derzeit 2,05 €.

Einkehrmöglichkeit: Restaurant „Santorini“, direkt am Etelser Bahnhof.

Unterwegs seht Ihr: Ein Häuslingshaus, in dem man heiraten kann.

Die Überreste einer Burg unter Glas.

Einen „olympischen“ Findling.

Eine Freilichtbühne.

Binnendünen.

Einen Badesee.

Ein Schloß nebst Schloßpark.

Seeehr viel Landschaft und, immer wieder, die

Alte Aller.

Alte Aller

Als Alte Aller werden noch nicht vollständig verlandete Abschnitte (als Altarme) der Aller im Flussabschnitt Verden bis Baden in Niedersachsen bezeichnet.

Die Alten Allern sind teils stehende, teils langsam fließende Gewässer mit viel Bewuchs am Rand und im Wasser.

Sie werden von Wanderern, Naturfreunden und Anglern genutzt.

Clue

Startet am Bahnhof Langwedel.

Folgt dem Fahrradwegweiser in Richtung Ortsmitte.

Frage: Wie weit ist es bis zur Ortsmitte?

Die Ziffer hinter dem Komma notiert Ihr als „A“.

Bald seht Ihr den nächsten Wegweiser. Folgt der Richtung des Wegweisers.

Biegt dann bei der ersten Möglichkeit links ab.

Ihr seht ein rot/weißes Schild.

Frage: Wie lautet die erste Ziffer im Schild?

Notiert sie als „B“.

Bald seht Ihr links eine große Kastanie auf einer Verkehrsinsel.

Dahinter befindet sich ein typisch norddeutsches Fachwerkhaus.

Geht zu dem Haus.

Frage: Bis wann lebten hier Häuslinge?

Die letzte Ziffer der Jahreszahl ergibt „C“.

Biegt dann in die Straße ein, deren Name Euch an Frösche erinnert.

Nach der Unterführung biegt rechts in den Fußweg ab.

Ihr kommt nun zu den Sportanlagen des FSV Langwedel-Völkersen.

Frage: Wann wurde der Verein gegründet?

Die dritte Ziffer der Jahreszahl ergibt „D“.

Kurz danach erreicht Ihr die ehemalige Burg Langwedel, deren Burghügel noch existiert.

Hier befindet sich heutzutage das Burghaus.

Geht hinauf zum Eingang.

Frage: In welchem Jahr sollen münstersche Soldaten die Burg dem Erdboden gleich gemacht haben?

Die zweite Ziffer der Jahreszahl notiert als „E“.

Frage: Wann gelangten die Anlagen in den Besitz der Preußischen Könige?

Die zweite Ziffer der Jahreszahl notiert als „F“.

Geht zur Hauptstraße und überquert sie.

Geht dann einige Meter in Richtung des Ortsausgangsschildes.

Biegt in Richtung eines Ortes ab, der „C“ Kilometer entfernt ist.

Nach kurzer Zeit erreicht Ihr eine Brücke. Ihr seht zum ersten Mal der Namensgeber dieser Box, der hier ein schmaler Graben ist.

Überquert die Straße und biegt in einen Feldweg ein, der den Graben begleitet. Folgt dem Feldweg für eine längere Strecke geradeaus, bis Ihr eine T-Kreuzung erreicht.

Hier seht Ihr einen Findling, der dem Gedenken an einen Olympiateilnehmer dient.

Frage: Wie lautet die dritte Ziffer der Jahreszahl?

Notiert sie als „G“.

Lasst den Findling links liegen und geht in Richtung Ort.

Den Euch begleitenden Graben überquert Ihr an der ersten Brücke.

Geht an der Laufstrecke entlang, bis Ihr leicht abwärts rechts abbiegen könnt.

Nach wenigen Metern erreicht Ihr eine T-Kreuzung.

Geht nach links bis zur Straße.

Geht an der Straße in südlicher Richtung, bis nach ca. „AB“ Schritten ein Weg in „DFD“ Grad abgeht.

Folgt dem Weg, der alsbald zu einem Grasweg wird, bis Ihr ein Holzgatter erreicht.

Folgt dem Wiesenpfad, der links am Gatter vorbei geht.

Es geht weiter aufwärts am Hang entlang.

Nach kurzer Zeit seht Ihr rechts ein Kriegerdenkmal und einen Friedhof.

Beachtet das große Wanderschild auf der linken Seite.

Wandelt den letzten Buchstaben des Nachnamens des Dichters, dessen Gedicht hier zitiert wird, in eine Ziffer um und erhält „H“.

Kurz darauf biegt ihr, vorbei am Pfarramt, zur Kirche ab.

Aus welchem Jahr stammt u.a. die Orgel? Die letzte Ziffer der Jahreszahl ergibt „I“.

Sucht dann die Friedhofslinde.

Der einstige Stammesumfang plus 1 ergibt „J“.

Verlässt das Kirchengelände über den alten Friedhof, geht links hinunter über Kopfsteinpflaster bis zur T-Kreuzung.

Schaut nach rechts.

Nach wenigen Metern geht es auf der anderen Straßenseite eine Treppe hinauf. Folgt dem Pfad.

Überquert den asphaltierten Weg und geht weiter geradeaus. Links seht ihr eine hölzerne Scheune. Es folgt ein gepflasterter Weg.

Geht **nicht** in Richtung des „Vorfahrt Achten“ Schildes.

Ihr kommt am „Blome-Hof“ vorbei und geht weiter leicht abwärts, bis ihr in eine Sackgasse abbiegen könnt.

Am Ende der Sackgasse geht rechts am Geländer die Stufen hinauf.

Folgt dem Pfad. Auf der linken Seite seht ihr hin und wieder die „Alte Aller“, die am Fuße des Hanges verläuft.

Geht dann geradeaus, in Richtung der **Freilichtbühne**, in den Wald hinein.

Nach einigen Metern biegt ein Pfad in Richtung „CHA“ Grad vom Hauptweg ab. Folgt diesem Pfad immer an der Hangkante entlang. Unter Euch seht ihr wieder die „Alte Aller“.

Vor Euch seht ihr die idyllisch in den Hang hinein gebaute **Freilichtbühne**.

Hier werden im Sommer Niederdeutsche Stücke von Laienschauspielern dargeboten.

Geht an den Sitzreihen entlang, dann eine Treppe abwärts bis zu einer Bank.

Folgt dort dem Fahrweg in Richtung „CFG“ Grad.

Wenn der Fahrweg in einer Rechtskurve bergauf verläuft, biegt ihr in den **ersten** Pfad ein, der in ca. „CFA“ Grad vom Fahrweg abgeht.

Am Ende des Pfades folgt Ihr dem Fahrweg in der bisherigen Richtung für einige Meter.

Nachdem Ihr ein „Durchfahrt Verboten“ Schild passiert habt, das links an einem Baum hängt, biegt Ihr auf einen Pfad in Richtung „BHI“ Grad ab. Es geht leicht abwärts zu einem kleinen See, der im Sommer auch als Badensee genutzt wird.

Umrundet den See **entgegen** dem Uhrzeigersinn. Unterwegs kommt Ihr an einigen spärlich bewachsenen Binnendünen vorbei.

Bleibt dabei, wenn möglich, immer direkt am Seeufer.

Bei einer **markanten Eiche** zweigt ein Pfad in „CFA“ Grad ab, der Euch nach wenigen Meter zu einem Fahrweg führt. Folgt dem Fahrweg in die Richtung, die vom See wegführt.

Bald erreicht Ihr einen Reiterhof, passiert ein Gatter, und folgt dem Kopfsteinpflaster leicht aufwärts.

Zwischen **drei** Steinen hindurch geht es in eine Siedlung. Hier seht ihr links ein Fachwerkhaus. Geht weiter geradeaus.

An der T-Kreuzung folgt Ihr dem Fahrradzeichen, das Euch **nicht** in die Marsch hineinführt.

An der nächsten T-Kreuzung biegt Ihr in die Sackgasse ein.

Am Ende der Sackgasse folgt Ihr einem Wanderweg. Später überquert Ihr eine kleine Brücke.

An der nächsten Brücke, die ein **blau-gelbes** Geländer hat, folgt Ihr dem Fahrweg in die Siedlung hinein.

Bleibt dort der bisherigen Richtung treu und ignoriert alle Abzweige, bis Ihr eine T-Kreuzung erreicht.

Hier geht es in „CEB“ Grad weiter bis zur Straße „Am Sportplatz“.

Biegt in diese Straße ein. Noch vor dem Sportplatz, geht Ihr durch eine Einfahrt in den **Schlosspark** hinein.

Geht hinauf zum Schloss. Sucht hinter dem Schloss die „Kopfgeburt“.

Gleich danach, an der T-Kreuzung, geht es in „BHE“ Grad weiter.

Nach der Rutsche wählt Ihr den rechten Weg. Überquert die nächste Kreuzung. Geht weiter bis zu einer T-Kreuzung. Hier beginnt das Finalgebiet.

Geht „HB“ Schritte in „DJC“ Grad.

Ihr solltet jetzt vor einer Hinweistafel stehen.

Geht dann „DJ“ Schritte bis zu einem „Bauwerk“, und dann „CG“ Schritte in „DAJ“ Grad bis zu einem Baum.

Dann F“ Schritte in „CCD“ zu einem weiteren Baum.

Die Box befindet sich in „A“ Schritten in „CDG“ Grad.

Rückweg:

Geht zur nahegelegenen Straße.

Haltet euch rechts, bis Ihr an eine Kreuzung kommt.

Ein paar Meter rechts die Straße hinunter findet Ihr ein Eiscafé.

Wenn Ihr schon zurück zum Bahnhof wollt, wendet Euch an der Kreuzung links, und geht die **Etelser Bahnhofstraße** entlang bis zum Bahnhof.