

LB – Zug um Zug

(plaziert im August 2017 durch „Die Rangersneks“)

Ort: 08491 Netzschkau / OT Brockau
Startpunkt: Parkplatz am Kuhberg (Kuhbergstr. 11)
Koordinaten: N50° 36' 15.2" E12° 13' 10.0"
Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch
Zum genießen: 1€ Stücken (pro Person eins und eins zusätzlich)
Schwierigkeit: (**---) fast leicht
Gelände: (*---) leicht, kinderwagentauglich – zum Schluss etwas holprig ☺
Länge: 3 km in ca. 1,5 Stunden
Einkehrmöglichkeit: „Kuhbergbaude“: Mai-Sep tägl. ab 11 Uhr / Okt-Apr ab 11:30 Uhr, Mo + Di Ruhetag

Zug um Zug:

In doppelter Bedeutung wirst du hier Freude am Zug haben... ☺

Im Clue ist ein Spielfeld enthalten auf dem du Zug um Zug setzen darfst, um die richtigen Antworten bzw. die richtigen Variablen herauszufinden um ans Ziel zu kommen. Die Ergebnisse der farbigen Lok's sind für den Rückweg.

Die zweite Bedeutung erlebst du in der Zeit von Mai bis Ende Oktober. Wenn der Winter hier mild ist, dann auch schon im Mrz/April... Sobald der Kuhberg schneefrei ist, wird aufgebaut:



Du kannst hier nachfragen: Tel. 03765 34125

Noch etwas vorweg: Schritte oder Meter???

Meistens gibt es in den Clue's Schrittangaben. Auf der Letterboxing-HP, Seite Wissenswertes, gibt es auch eine Erklärung dazu. Aber um die Norm von 76 cm anzunehmen, muss man erstmal seine eigene Schrittlänge kennen. Ein Schritt ist für Pfadfinder die Länge eines normalen Wanderschrittes in cm. Da wir Pfadfinder sind, geben wir unsere Entfernungen in Metern an.

Wie kannst du deine Schrittlänge ermitteln?:

Miss eine Strecke von 50 m ab und gehe sie in deinem normalen Wanderschritt vor und zurück. Dabei zählst du deine Schritte und schon weißt du, dass du bei deiner gemessenen Anzahl von Schritten 100 m zurückgelegt hast. Teilst du nun noch 100 m durch deine gezählten Schritte, hast du ein gutes Maß deiner Schrittlänge. Die 100 m solltest du mehrmals abgehen und zählen, um ein gutes Mittelmaß zu haben und ein „Verzählen“ auszuschließen. ☺
Beachte, dass du bergauf und auch bergab normalerweise kleinere Schritte machst.

Clue:

An einer Parkplatzecke findest du neben der Infotafel „Kuhbergbaude“ einige Hinweisschilder. Da ist auch schon die erste Frage um auf dem Spielfeld voran zu kommen:

Dürfen alle Gäste die Auffahrt zur Kuhbergbaude nutzen?

Spielfeldzüge	Antwort
1	ja
2	nein
3	nur zeitweise

Für die richtige Antwort setze die entsprechenden Züge und notiere dir das Ergebnis aus dem Spielplan: ____

Jetzt hast du die Richtung, in der es ab den Wegweisern weitergeht. Folge dem Weg und achte auf die Schilder am rechten Wegrand.

Schild 1 (Naturlehrpfad „Am Kuhberg“): Wer braucht wen?

Spielfeldzüge	Antwort
3	die Natur uns
4	wir die Natur

Weißt du noch, auf welchem Zugfeld du stehst? Setze von hier weiter...

...das Ergebnis **Schild 1:** ____

Schild 2 (Aus der Geschichte...): Wie lautet die Quersumme der ersten Jahreszahl im Text?

Spielfeldzüge	Antwort
2	10
3	9

Ergebnis **Schild 2:** ____

Schild 3 (Naturschutz ist...): Wieviele Interessenten des Naturschutzes sind aufgeführt?

Die Antwort setze als Spielzüge vorwärts. **Schild 3:** ____

(Die Loks zählen als normale Zugfelder.)

Schild 5 (Laub- und Nadelbäume): Setze so viele Züge vorwärts, wie Nadelbäume aufgeführt sind.

Schild 5: ____

Schild 6 (Die Bedeutung des Baumes): Addiere die Zahlen des ersten Satzes und bilde daraus die Quersumme. Das Ergebnis sind deine nächsten Züge. **Schild 6:** ____

Schilder 8: Aus welchem Land findest du die „Flagge“ unter den bedrohten und geschützten Tieren?

Spielfeldzüge	Antwort
2	Frankreich
3	Spanien
4	Deutschland

Schild 8: ____

Schild 9 (Nisthilfen für...): Bis zu welcher Höhe sollten Nistkästen aufgehängt werden? Nimm die erste Ziffer als Züge... **Schild 9:** ____

Schild 11 (Gefährdete Tierarten...): Wie viele Fledermausarten leben hier in unsrer Heimat?

Spielfeldzüge	Antwort
2	7
3	8
4	9

Schild 11: ____

Wenn du oben angekommen bist, dann kannst du mit den mitgebrachten 1€ Stücken auf den Turm, um die Aussicht zu genießen und mit dem zusätzlichen kannst du den Zug in Bewegung setzen.

Außerdem solltest du hier noch die 3 Werte für die Loks deines Spielplanes finden, die du für den Rückweg brauchst. ☺

Grüne Lok: ____ Du findest in einer Turmnische eine Inschrift über die „Spender“ des Turmes:
Bilde aus der Jahreszahl sie QS und multipliziere sie mit der Anzahl der (nur) Städte.

Gelbe Lok: ____ Wie alt war die Kuhberg-Gartenbahn im Jahr 2016? Bilde daraus die Quersumme.

Blaue Lok: ____ Suche die Orientierungstafel. Wieviel Fremdenverkehrseinrichtungen sind aufgeführt?
Hänge an diese Ziffer noch die beiden Ziffern die für „WC“ stehen.

Hier findest du auch deine Einkehrmöglichkeit.

Wenn du dich satt gesehen / gegessen hast, starten wir das Finale.

Fülle nun den folgenden Lückentext mit den Ergebnissen deiner „Schilder“-Fragen:

Am Punkt deiner Ankunft auf dem Berg folgst du dem Weg _____ (Schild 1). Kurz nach dem Schild/-ern Nummer ____ (Schild 2) kreuzt deinen Weg ein Waldweg. An dieser Kreuzung geht es in _____ (Schild 3) Grad für _____ (Schild 5) Meter weiter. Am linken Wegrand steht jetzt eine große Fichte (und gleich danach ein Baumstumpf). Du folgst dem Weg noch _____ (Schild 6) Meter weiter in deine bisherige Richtung und findest wieder links neben dir _____ (Schilder 8) Fichten mit einem Abstand von _____ (Schilder 8) Metern. Stelle dich zwischen sie und peile in _____ (Schild 9) Grad. Gehe _____ (Schild 11) Meter bis zur Dose. Du findest sie...

...am Baumstumpf, wenn du mit 2 Zügen

...an einer Fichte, wenn du mit 4 Zügen

...am Zaun, wenn du mit 6 Zügen

auf der  stehst.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!!!

Du hast die Box gefunden ☺! Bitte passe auf andere Wanderer / Spaziergänger auf!

Wenn du gestempelt und einen kleinen Eintrag im Logbuch hinterlassen hast, verstecke die Box bitte wieder genauso gut. Über einen Eintrag im Forum würden wir uns auch sehr freuen! ☺ ☺

Die Tabelle für Deine Variablensammlung:

Schild 1	Schild 2	Schild 3	Schild 5	Schild 6	Schild 8	Schild 9	Schild11

Grüne Lok	Gelbe Lok	Blaue Lok

Rückweg:



Auf dem Spielfeld drehst du dich auf der um 180° und trittst den Rückweg an:
Gehe zurück auf den Weg und dort in „blaue Lok“ ____ Grad weiter. Folge dem Weg bis du den Waldrand siehst. Achte linker Hand auf einen Baum mit roter und blauer Wegmarkierung. Von diesem Baum aus sind es noch „gelbe Lok“ ____ Meter und dann in „grüne Lok“ ____ Grad weiter. Nun ist es nicht mehr weit und du bist wieder am Start... ☺

<http://www.kuhberg-netzschkau.de/>

