

Stadt: 67240 Bobenheim-Roxheim

Startpunkt: Parkplätze an der Burgundhalle
Es gibt zwei kostenfreie Parkplätze:
1: Einfahrt gegenüber des Hauses “Pfalzring 4“
8°21’32’’ O und 49°34’57’’ N
2: Parkplatz bei der Sparkasse bzw. Rathaus in der Roxheimer Str. 80
8°21’39’’ O und 49°34’57’’ N

ohne Navigationssystem: auf der Hauptstraße zwischen Worms und Frankenthal fährt man durch Bobenheim-Roxheim durch; man fährt durch einen Kreisel beim Globus; diesen Kreisel in die Haardtstraße verlassen; die nächste Möglichkeit rechts abbiegen (Pfalzring); nach ca. 80m ist links der Parkplatz 1 des Startpunktes.

Empf. Landkarte: nicht notwendig

Ausrüstung: Schreibzeug, Kompass, Taschenrechner, Stempel, Stempelkissen, Logbuch, evtl. Picknick-Korb und Schwimmzeug

Schwierigkeit: (**---) leicht-mittel

Gelände: (*----) leicht, komplett ebene Straßen und Wanderwege, kinderwagentauglich

Länge: ca. 3 – 3,5 Stunden (reine Laufzeit)

Sonstiges: Einkehrmöglichkeiten sind zahlreich vorhanden

CLUE

- Beginn** ist am Eingang der Burgundhalle. Die Burgundhalle ist die größte Sporthalle in Bobenheim-Roxheim, in der auch zahlreiche Ausstellungen und Festlichkeiten stattfinden.
- Wie viel Fahnenmäste stehen zwischen der Burgundhalle und dem Rathaus ?
A = Anzahl der Fahnenmäste

A = _
- Wie viel Wappen bzw. Schilder hängen an den drei Kreisen des Wappenbaumes vor dem Rathaus (die vier gleichen Wappen ganz oben zählen nicht mit) ?
B = Anzahl der Wappen bzw. Schilder

B = _ _
- Wofür steht das Wappen, auf dem oben ein silberner Schlüssel und unten ein blauer Fisch abgebildet ist ?
C = 100 , wenn das Wappen für die Burgundhalle steht (damals lebten die Roxheimer vom Fischfang, die Burgundhalle diente als Fischmarkthalle und der Schlüssel stand dafür, dass der Bürgermeister persönlich jeden Tag die Halle auf- und zuschloss).
C = 200 , wenn das Wappen für die Gemeinde Bobenheim-Roxheim steht.
C = 300 , wenn das Wappen als Hinweisschild für die Bevölkerung diente (falls die freiwilligen Feuerwehrmänner bei einem Feuersalarm beim Eintreffen am Gerätehaus dieses verschlossen vorfinden, wies dieses Wappen sie darauf hin, dass der Schlüssel für dieses Gerätehaus im Gasthaus “Fischers“ ausliegt. Die Feuerwehr und ihr heutiges Gerätehaus befindet sich heute immer noch direkt hinter der Burgundhalle.).
C = 400 , wenn das Wappen die Fischer damals nach ihrem Fang daran erinnern sollte, dass sie ihren Fang in die Lagerhalle bringen sollten, weil diese gekühlt und verschlossen war (damals konnten die meisten Fischer weder Lesen noch Schreiben, deshalb hatte man oft Schilder mit Bildern verwendet).

C = _ _ _ (wenn unsicher, dann einfach mal zu den Eingängen der Gebäude in direkter Nähe gehen)

5. Folge dem Weg vor dem Eingang der Burgundhalle in Richtung Osten.
6. Woran erinnert der Gedenkstein auf der linken Seite (der, mit dem Blumenbeet) ?
- D = 30 , wenn der Gedenkstein an “Johann Karl von Letter“ erinnert, der an dieser Stelle vor 724 Jahren die erste Letterbox versteckt hatte und 3 Jahre später diese als erstes im Internet veröffentlichte.
- D = 50 , wenn der Gedenkstein an den Gründungstag von Bobenheim-Roxheim erinnert (Zusammenlegung der zwei Gemeinden Bobenheim und Roxheim).
- D = 70 , wenn der Gedenkstein an die Opfer von Krieg, Unrecht und Verfolgung erinnert.
- D = _ _
7. Am Ende des Weges folge der Straße in Richtung (C + C – D)°.
8. Nach wenigen Metern kommt auf der linken Seite ein jüdischer Friedhof. Seit wann besteht dieser “Jüdische Friedhof“ ? (E = Jahrgang, seit wann er besteht)
- E = _ _ _ _
9. Setze den Weg an der Straße fort.
10. Auf der rechten Straßenseite kommt ein Kinderspielplatz. Laufe an diesem noch vorbei und biege anschließend rechts ab in den kleinen Fußweg, der schlangenlinienförmig mit starkem Gefälle verläuft (bitte Abstand halten, da weder Leitplanken noch Nothaltebuchten vorhanden sind). Bei Eis und Schnee bitte auf die Beschilderung für Schneeschuhpflicht bzw. Kettenpflicht (für Kinderwagen) beachten.
11. Im Tal angekommen gehst du auf der linken Seite durch ein großes Tor in den “Vogelpark“. Hier folgst du dem Weg rechts und machst eine kurze Besichtigung (kein Eintritt, aber für Spenden ist der Verein sehr dankbar). Halte dich immer rechts und folge dem Rundweg.
Im Vogelpark gibt es auch eine Gaststätte, die Montags Ruhetag hat und sonst von 12:00 Uhr bis 24:00 Uhr geöffnet ist (Sonntags bereits ab 10 Uhr).
12. Einige Meter vorm Eingang der Gaststätte bleibe stehen und beantworte die folgende Frage:
Wer gründete diesen Vogelpark ?
- F = 100 , wenn der Gründer Thilo Mager heißt
- F = 200 , wenn der Gründer Andreas Heydweiller heißt
- F = 300 , wenn der Gründer Ingo Schell heißt
- F = 400 , wenn der Gründer Artur Schmitt heißt
- F = 500 , wenn der Gründer Dieter Strunk heißt
- F = 600 , wenn der Gründer Felix Kirschke heißt
- F = 700 , wenn der Gründer Oliver Kirschke heißt
- F = _ _ _
13. Auf der Ostwand des Hauses, an dem auch das Gründerschild hängt, ist ein Thermometer angebracht.
Wieviel °Celsius ist es gerade ?



- Es ist kälter als -10°: G = 25
- Es ist zwischen -10° und 0°: G = 25
- Es ist zwischen 1° und 10°: G = 25
- Es ist zwischen 11° und 20°: G = 25
- Es ist zwischen 21° und 30°: G = 25
- Es ist wärmer als 30°: G = 25

G = _ _



14. Nach dem Rundweg durch den Vogelpark gehe wieder durch das große Tor auf die Straße / Parkplatz. Wer will kann nun noch den Spielplatz auf der gegenüberliegenden Seite besuchen.

15. Folge dem Pflasterweg Richtung Osten, bis dieser beim Blumengeschäft an einer Straße endet.

16. Gehe kurz auf den Betonplatz bei der Halfpipe und schaue dich um. Wie viel Kirchtürme kannst du sehen ? Wie viel Kirchen hat also Bobenheim-Roxheim (bei starkem Nebel lasst euch etwas einfallen (wer geht auch schon bei starkem Nebel spazieren?)). H = Anzahl der Kirchen

H = _

17. Folge nun der Straße in Richtung B°.

18. Nach wenigen Metern kommt auf der linken Seite ein Badesee (Naherholungsgebiet Nachtweide). Hier kann man sich schnell abkühlen oder ein kleines Picknick machen (Vorsicht, am See herrscht Hundeverbot).

19. Nach der kurzen Pause setze den Weg weiter fort und folge der Straße weiter.

20. Nach wenigen Metern kommt rechts wieder ein See. Setze den Weg weiter fort.

21. Nach einigen weiteren Metern kommt wieder auf der linken Seite ein kleiner See. Vor diesem Weg biege links ab und folge der Straße Richtung Angelsportverein bzw. Kleintierzuchtverein.

22. An einer kleinen Abzweigung ca. 100 m hinter dem Fischerheim folge rechts dem Weg.

23. Welche Jahreszahl beinhaltet der Name des Kleintierzuchtvereins ?

I = _ _ _ _

24. Welche Jahreszahl beinhaltet der Name des Hundesportvereins ?

J = _ _ _ _

25. Am Ende dieser Straße folge der Querstraße in Richtung Süden.



26. Folge dieser Straße, vorbei an einem Kalksandsteinwerk, bis sie sich gabelt (der linke Weg geht wieder steil bergab ☺). An dieser Gabelung bleibst du rechts auf dem Hauptweg.

27. Diesem Dammweg (Binnendamm) folgst du solange, bis du an die Kreuzung (Binnendamm / Rheinstraße) kommst.
Gehe hier geradeaus weiter.

28. Am Ende dieser Straße (Rheinanlage – Ecke Friedrich Ebert Str. 1) stehen auf der linken Seite zwei Soldaten. Fragt diese Soldaten bitte nach den Zeiten der Weltkriege.

Der erste Weltkrieg ging von K = _ _ _ _ bis L = _ _ _ _ .

Der zweite Weltkrieg ging von M = _ _ _ _ bis N = _ _ _ _ .

(Das Wappen kommt uns doch auch bekannt vor ☺)



29. Bist du ohne Kinderwagen bzw. Rollstuhl unterwegs, dann bitte weiter bei 29.1., ansonsten bei 29.2..

29.1. Folge nun der Treppe abwärts, gehe am Brunnen vorbei bis zum Weg direkt am Altrhein (Uferweg).

- 29.2. Gehe die Rheinanlage wieder zurück bis zur Rheinstraße, biege rechts ab, gehe bis zum Wasser und folge dem Uferweg Richtung Süden. Wenn auf der rechten Seite die weiße Mauer anfängt, dann bist du wieder richtig.
30. Folge nun dem Uferweg entlang der weißen Mauer.
31. Am Ende der Mauer kommt auf der rechten Seite das Seehotel Bader (auch Seestube genannt). Die Terrasse lädt ebenfalls zu einer kleinen Rast ein.
32. Neben dem Blumenboot steht ein Gedenkstein.
Wann landeten hier 60 niederländische Familien ?
- Am O = _ _ (zweistelliger Tag) P = _ _ (zweistelliger Monat) Q = _ _ _ _ (Jahreszahl).
33. Folge immer weiter dem Uferweg.
34. Nach einiger Zeit kommt auf der linken Seite ein Hochsitz (direkt nach einem steilen Anstieg ☺). Nach diesem Hochsitz kann man auf der rechten Seite den neu erbauten Polder bewundern.
35. Immer dem Uferweg weiter folgen.
36. Am Ende des Polders geht der Weg über eine kleine Brücke. Bleibe weiter auf diesem Weg.
37. An der nächsten Abzweigung geht ihr rechts über die Brücke und vor bis zur Straße. Jetzt steht ihr direkt vor dem Silbersee (Naherholungsgebiet Silbersee). Hier habt ihr jetzt zwei Möglichkeiten:
- Die kurze Runde geht weiter bei Schritt 39.
- Wer noch lange nicht genug vom Laufen hat und noch eine Zusatzrunde von ca. 1,5 Stunden machen möchte, der geht zu Schritt 38.
38. Ihr macht einen Rundwanderweg um den Silbersee herum und geht entgegen des Uhrzeigers um den See herum. Bitte bleibt immer am Uferweg, bis ihr wieder an diese Stelle kommt. Auch an diesem See gilt Hundeverbot. Macht nun weiter bei Schritt 39.
39. Nachdem ihr den Ausblick auf den Silbersee genossen habt und euch evtl. mit einem ausgiebigen Bad erfrischt habt, geht ihr wieder über die kleine Brücke zurück zum Uferweg um den Altrhein, von dem aus ihr gekommen seid.
40. An der Abzweigung geht ihr nun geradeaus und folgt wieder dem Uferweg um den Altrhein in Richtung Westen.
41. Diesem Uferweg um den Altrhein immer folgen.
42. Nach einiger Zeit (ca. in der Mitte des Altrheines und gegenüber des Parkplatzes auf der anderen Uferseite) kommt vor einem kleinen weißen gemauertem Minihaus mit Holzdach (rechts am Weg) eine Abzweigung. Gehe hier links am Haus vorbei und folge weiterhin dem Uferweg.
43. Nach ca. 800 m geht rechts ein Weg ab, der über eine Brücke führt. Folge diesem Weg bis er auf einer asphaltierten Straße endet.
44. Gehe auf die Mitte der Straße.
45. Gehe nun ca. $(M - K + A * A)$ Schritte in Richtung $(N - E - G - G)^\circ$. Links von dir sollte ein breiter Baum stehen.

46. Gehe nun ca. (N – M) Schritte in Richtung (J – E + C)°.

47. Nun findest du die Letterbox auf dem Boden direkt hinter dem Gegenstand, vor dem du gerade stehst.

Achte bitte auf fremde Zuschauer und verstecke die Box wieder so wie du sie vorgefunden hast !!!

Rückweg:

- Gehe den kleinen Weg wieder zurück, bis du wieder auf den Uferweg um den Altrhein kommst (direkt hinter der Brücke aus Punkt 43).
- Folge diesem Uferweg in Richtung Norden.
- Nach ca. 10 m kommst du über eine weitere Brücke.
- Folge diesem Weg solange, bis du auf eine asphaltierte Straße stößt.
Hier biege links ab.
- An der nächsten Möglichkeit (vor dem Sportplatz links und auf der Höhe der Tennisplätze rechts) biegst du wieder links ab in einen Wanderweg. Dieses ist wieder der Uferweg um den Altrhein herum.
- Folge immer diesem Uferweg. Links ist das Wasser und rechts kommst du vorbei an: Tennisplätzen, Fußballplatz, Kinderspielplatz, Minigolfbahn, Basketballplatz und Grillhütte.
- Nach dem Basketballplatz und der Grillhütte (großer asphaltierter Platz) kommt ein Parkplatz. An diesem Parkplatz verlässt du den Uferweg und gehst über den Parkplatz hinauf auf die Straße.
- An dieser Kreuzung (Binnendamm / Rheinstraße) warst du schon mal. Gehe über die Kreuzung herüber und folge der Rheinstraße in Richtung Westen.
- Du kommst vorbei an der Rheinschule und der katholischen Kirche. An der Ecke (Raiffeisenstraße / Rheinstraße / Bobenheimer Str.) folge der Bobenheimer Str. Richtung Westen.
- Du kommst an der evangelischen Kirche und am Friedhof vorbei.
- An der Querstraße Kapellenweg gehst du weiter geradeaus und folgst der Bobenheimer Str., die allerdings seit dem Kapellenweg nun Roxheimer Str. heißt.
- Nach nur 150 m ist auf der linken Seite wieder die Sparkasse und der kleine Weg, der direkt zur Burgundhalle führt. Jetzt musst du nur noch dein Auto wiederfinden.

Ich hoffe, du hattest etwas Spaß und hast die Natur von Bobenheim – Roxheim genießen können.

Liebe Letterboxgrüße

Felix Kirschke aus der Pfalz (BO-RO)

ERGEBNISLISTE für einen besseren Überblick

A = _

B = _ _

C = _ _ _

D = _ _

E = _ _ _ _

F = _ _ _

G = _ _

H = _

I = _ _ _ _

J = _ _ _ _

K = _ _ _ _

L = _ _ _ _

M = _ _ _ _

N = _ _ _ _

O = _ _

P = _ _

Q = _ _ _ _