

# Felsenwaldsaga 3 - „De Schlabbeflicker in der Schillerwand“

(versteckt im Mai 2014 überarbeitet 02/2020 durch Gute Idee)

**Ort:** 66953 Pirmasens

**Start:** [Parkplatz an der Kreuzung L484/K2](#) - Landauerstraße/Zeppelinstraße

**Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

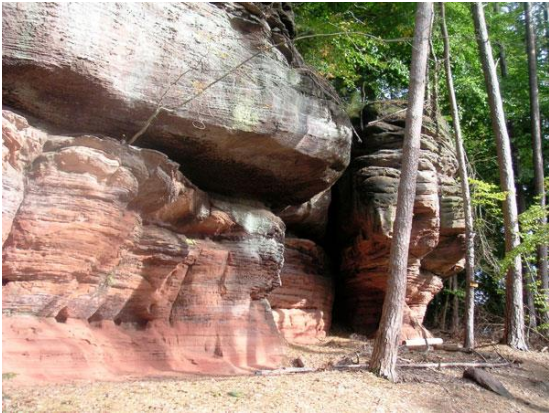
**Schwierigkeit:** (\*----)

**Gelände:** (\*\*---) nicht Kinderwagen tauglich

**Länge:** ca. 6 km; etwa 2 Std

**Hinweis:** Bei allen Rechnungen gilt Punkt vor Strich.

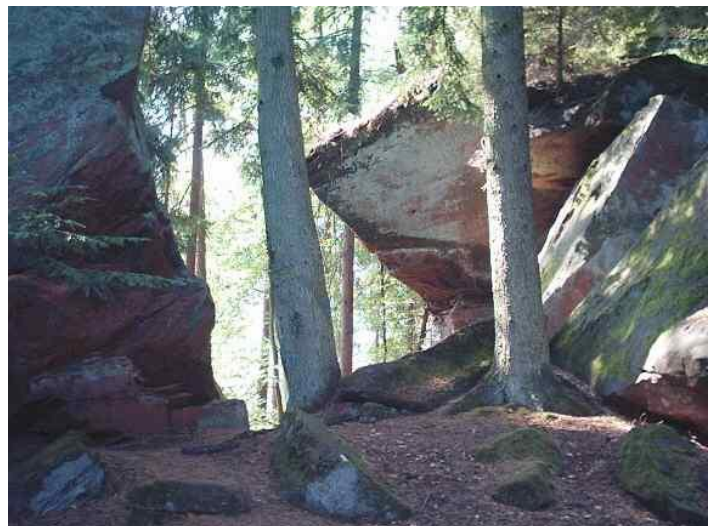
**Einkehrmöglichkeiten:** Finden sich unterwegs



Schuhmachergeselle Erich - von allen nur „De Schlabbeflicker“ genannt - ist ganz aufgeregt. Endlich soll es auf die Walz gehen. Doch seine Kollegen haben ihm einen Streich gespielt. Vier der Dinge, die ein Schuster braucht um seine Arbeit zu erledigen, haben sie ihm im Pirmasenser Felsenwald versteckt. Hilf Erich die Gegenstände zu finden, damit er endlich „Uff die Walz“ gehen kann.

In jeder der 4 Felsenwald-Boxen findest du einen der versteckten Gegenstände und einen Hinweis. Wenn du alle Hinweise hast, weißt du, von wo aus Erich auf die Reise geht und kannst ihn - zumindest auf den ersten Kilometern - begleiten, indem du die Felsenwald-Bonus-Box absolvierst.

Natürlich sind die Kollegen nicht ganz so böse, wie es zunächst scheint. Zu jedem versteckten Gegenstand haben sie ihm eine Hilfestellung - den Clue - gegeben. Bei dieser Tour startet „De Schlabbeflicker“ in der Nähe des Eisweihers in Pirmasens. Begleite ihn nun auf seinem Weg zur Schillerwand.



# Clue

Am Startplatz sieht „De Schlabbeflicker“ ein Verbotsschild. Darunter ist ein Schild mit einem Text in drei Zeilen angebracht. Wie viele Buchstaben hat das letzte Wort? **A** = \_\_.

Jetzt schaut er sich um und entdeckt eine Bank. Es ist aber noch nicht Zeit sich auszuruhen. Außerdem ist es ihm hier viel zu laut. Der Lärm der Bundesstraße 10 gefällt ihm nicht. „Schnell weg hier“ denkt er sich.

Ein gelber Pfosten erregt die Aufmerksamkeit vom „Schlabbeflicker“. Er geht bergauf und folgt dem Weg bis zum nächsten Gelben Pfosten. Hier schaut er sich das Schild an. Unter dem „T“ steht dort eine Zahl mit Komma. Die Ziffer hinter dem Komma notiert sich „De Schlabbeflicker“. **B** = \_\_ .

Den eingeschlagenen Weg geht er weiter bis er an einem gelben Pfosten mit rotem Dach angelangt. Hier verlässt er die gelben Freunde und hält sich rechts.

Bald darauf führt rechts ein Pfad „De Schlabbeflicker“ ab ins Dunkel. Es wird etwas leiser, aber noch immer stört die B10. Immer mehr Steine und Felsen säumen den Wegesrand. Nachdem er einige Steinstufen hinaufgegangen ist, hält sich „De Schlabbeflicker“ südöstlich und umrundet die Felsen. Jetzt wird es auch ruhiger.

Beeindruckt betrachtet „De Schlabbeflicker“ auf seinem weiteren Weg die Felsformationen. Zwischendurch kann er sogar durch eine Felsspalte gehen. Dieses Gebiet erforscht er ausgiebig.

Nach der Felsspalte findet er dann eine Bank um sich auszuruhen. Wie viele Querlatten hat die Rückenlehne? **C** = \_\_ .

Jetzt heißt es erst einmal Natur pur genießen ☺. Im Zweifel hält sich Erich links. Nach einem längeren Marsch, vorbei an einem weiteren namentlich genannten Felsen (Vorname), dessen Namen aus **D** = \_\_ \_\_ Buchstaben besteht, erreicht „De Schlabbeflicker“ einen Forstweg. Hier geht er Richtung Tal.

Immer weiter führt der Weg an einer Wiese, auf der ein Ritterstein steht, **entlang** bis zu einer Bank und einem Stein mit Schild auf der linken Seite. Nicht zu früh die Wiese außer Acht lassen!!! Hier entdeckt „De Schlabbeflicker“ die Bude seines Freundes „Peter Lustig“ und nimmt den Weg dorthin.

„De Schlabbeflicker“ gelangt an eine Quelle, wo er sich kurz ausruht, weil er ein Rätsel lösen muss. Er schaut sich **den Namen der Quelle** genau an. Dann beginnt er zu rechnen:  
8. Buchstabe als Zahl - 1. Buchstabe als Zahl . **E** = \_ \_ .

Nach getaner Arbeit macht er sich wieder Auf den Weg. Kurz nach einem U-Turn führt links ein beschilter Pfad bergauf. An dessen Ende biegt „De Schlabbeflicker“ links ab. Er kommt an eine Wegspinne. Hier entdeckt er eine gelb/rote Wandermarkierung, der er in westlicher Richtung folgt.

An einer Gabelung, wo er an einem Baum eine Markierung mit „WERT B“ findet, verlässt „De Schlabbeflicker“ den markierten Weg. Er erreicht eine weitere Gabelung, an der er sich „oben“ Richtung Westen hält.

Als der Weg einem großen Felsbrocken „ausweichen“ muss, spürt „De Schlabbeflicker“, dass er dem Ziel ganz nah ist. Etwa „WERT A“ \* WERT E“ Schritte weiter steht rechts ein „Baum im Fels“. Von hier aus in („WERT C“ + „WERT D“) \* „Wert E“ \* „Wert C“ Grad in „WERT C“ Metern findet er unter einer Felsnase die Felsenwaldbox 3.

**Achtung vor anderen Wanderern!**  
**Stemple ab und verberge die Box**  
**wieder so wie du sie vorgefunden hast.**

Nach getaner Arbeit (Hinweis auf dem Werkzeug für Bonus nicht vergessen) begibt sich „De Schlabbeflicker“ zurück zum Weg. Von hier aus folgt er diesem, bis er sein Schustermobil erreicht.

**Happy Schlabbe-Flicking!!!**

A	B	C	D	E