

Felsenwaldsaga 2 - „De Schlabbeflicker auf der Kanzel“

(versteckt im Mai 2014 - überarbeitet im Februar 2020 durch Gute Idee)

Ort: 66953 Pirmasens

Start: [Parkplatz am Sportplatz](#) - in der Spesbach 1

Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen und Logbuch

Schwierigkeit: (*----)

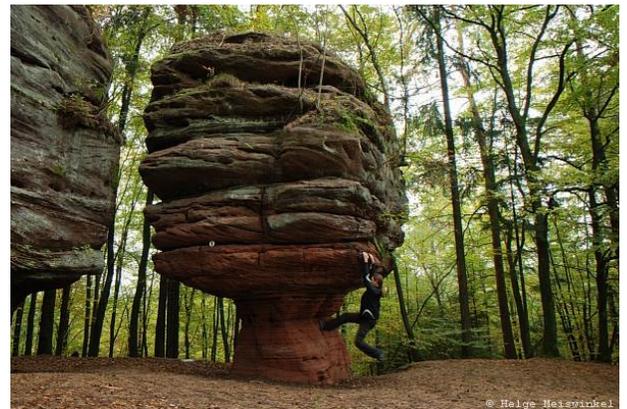
Gelände: (**---) nicht Kinderwagen tauglich

Länge: ca. 8 km; 2,5 - 3 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 Kanzel.

Clue

Vom Startplatz aus sucht „De Schlabbeflicker“ den Weg in östlicher Richtung. Gleich zu Beginn sieht er auf der linken Seite ein seltsames Schild. „Auf was man die Menschen alles hinweisen muss“ denkt er im vorrübergehen.

Was steht hier direkt hinter dem „Auto“? 2. Buchstabe als Zahl **A** = __.

Gut, dass der Weg markiert ist, denn so kann „De Schlabbeflicker“ den Farben blau und rot nach oben durchs Mordloch folgen. An dessen Ende gelangt er über Stufen auf einen breiten Weg. Anzahl Stufen - 1 **B** = __.

Im Süden führt ihn ein Pfad über eine Kreuzung und zweimal über Stufen bis zu einem großen Platz mit einem „H“☺. Hier sieht „De Schlabbeflicker“ wo er gerade ist.

Darunter steht eine dreistellige Zahl. Von dieser bildet er die Quersumme. **C** = __.

Links vom „H“ geht es „ab in de Wald“. An einer Gabelung verlässt „De Schlabbeflicker“ den Zaun, der ihn auf seiner rechten Seite begleitet hat.

Schon bald kommt er zu einer „ehemaligen“ Aussicht. An einem Pfosten ist dort ein Schild mit einem Spruch angebracht.

Welche Farbe hat der Pfosten? Anzahl Buchstaben **D** = __.

Hier oben erkennt „De Schlabbeflicker“ auch seinen weiteren Weg. Er geht aber nicht direkt dorthin ☺, sondern sucht sich eine - wenn auch nur wenig - sicherere Variante.

Schon bald gelangt er an eine Wegspinne. Hier geht es in östlicher Richtung weiter bis zu einem „X“, wo „De Schlabbeflicker“ scharf nach links abbiegt. An einer T-Kreuzung angekommen sucht er den Weg mit der Nummer „WERT D“ und folgt diesem in südwestlicher Richtung bis zu einer Insel mit einem Baum.

Er entscheidet sich für den an einem Stein markierten Weg und schlägt diesen nach links ein.

An einer weiteren Wegspinne angekommen nimmt er den Pfad. Wo dieser beginnt sieht er ein Schild mit der Zahl „WERT C“. Außerdem sind hier Buchstaben aufgemalt.

Wie viele sind es? **E** = __.

Weiter auf dem angesprochenen Pfad. Ein Forstweg wird überquert. Rechts erscheint nun ein Felsmassiv. Wenn du Lust hast, kannst du es an der Gabelung nach rechts umrunden. „De Schlabbeflicker“ geht aber links weiter. Falls du das Massiv umrundest, wartet er oben am östlichen Ende der Felsen auf dich.

Zusammen geht ihr nun zwischen zwei „christlichen“ Wandermarkierungen hindurch. Wenige Meter weiter unten sieht „De Schlabbeflicker“ links einen abgebrochenen Baum, der eine der „christlichen“ Wandermarkierungen trägt. Er geht dort hin und folgt dieser Markierung solange, bis er an Gebäuden ankommt.

Am rechten Gebäude entdeckt „De Schlabbeflicker“ eine Wandertafel. Er notiert sich wie weit es bis nach Horeb ist. $F = _$.

Zwischen den Gebäuden hindurch folgt „De Schlabbeflicker“ dem Weg nach links. Dann geht es an der Kreuzung rechts weiter, vorbei an einem Weiher auf der rechten Seite immer munter nach oben bis zu einer Straße.

An der Straße angekommen sucht er nach der „Fahrbahnverengung“. Dort führt ihn ein schmaler, markierter Pfad entlang der Straße. Auf diesem Pfad bleibt er, egal was passiert, bis er eine große Schutzhütte erreicht. Davor steht ein Tisch mit zwei Bänken. Wie Worte sind auf dem „Herstellerschild“ zu finden? Sind es „WERT F“ dann geht es rechts an der Hütte vorbei zu einem Pfad.

Sind es aber „WERT E“, dann geht es an der Straße entlang Richtung Waldrand zu einem Pfad auf der linken Seite.

„De Schlabbeflicker“ bleibt auf dem ausgewählten Pfad und geht NICHT auf den markierten Weg. An der folgenden Kreuzung hält er sich südwestlich. Nach Wenigen Metern geht es rechts bergab. Hier spürt „De Schlabbeflicker“, dass er dem Ziel ganz nah ist.

Er folgt dem Pfad bis zu einer doppelstämmigen Birke am linken Wegrand.

Hier, nach etwa „WERT B“ - „WERT A“ = $_$ Schritten in

„WERT C“ „WERT D“ * „WERT B“ = $___$ Grad findet er die Felsenwaldbox 2 zwischen zwei großen Steinen.

**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 Schlabbeflicking!!!

A	B	C	D	E	F