

Joggel und die Steinmännchen

(versteckt im Januar 2013 durch Gute Idee überarbeitet am 01.03.2020)

Ort: 66976 Rodalben
Start: Gegenüber dem Parkplatz
„Am hölzernen Kreuz“
Rettungspunkt 6711-781
(von Rodalben kommend links VOR
dem offiziellen Parkplatz)
Startpunktkoordinaten:
[49.248521,7.642063](https://www.gps-coordinates.net/show/49.248521,7.642063)



Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug, Stempel,
Stempelkissen und Logbuch,
Schwierigkeit: (**---)
Gelände: (**---) nicht Kinderwagen tauglich
Länge: ca. 9,0 km; ca. 3 Std
Hinweis: Bei allen Rechnungen gilt Punkt vor Strich.

Einkehrmöglichkeiten: Joggel Hütte
Auf dem Klinkenberg 3
66976 Rodalben
www.joggel-huette.de

Steinmann, Steinmandl, Steinmanderl oder Steinmännchen...



... sind aufeinandergestapelte Steine in Form kleiner Hügel oder Türmchen als Wegzeichen. Sie sind eine archaische Art der Markierung, die bis heute weltweit benutzt wird. Diese Wegmarkierung soll insbesondere in unwegsamem und unübersichtlichem die Orientierung erleichtern. Steinmännchen sind oder waren in allen besiedelten Gebieten der Erde verbreitet

Meist besteht ein Steinmann aus annähernd kegelförmig aufgeschichteten größeren Steinen mit mindestens drei Lagen, da dies als Zufallsergebnis von Naturkräften unwahrscheinlich wäre. Zylinderförmige Bauten gibt es auch, sie sind aber weniger stabil.

Normalerweise ist ein Steinmann zwischen 0,50 und 1,5 Meter hoch, an markanten Stellen auch mehr. Heute helfen Steinmänner vor allem Freizeitwanderern, den richtigen Weg zu finden. In früheren Zeiten, als es in diesen Gegenden noch kaum Straßen und nur Fuhrwerke gab, kennzeichneten sie Pfade von Dorf zu Dorf oder Passwege über Gebirgskämme. Vor allem bei Nebel und dichter Bewölkung, wenn das umliegende Gelände verhüllt und für die Orientierung untauglich wurde, oder bei Schneelage waren sie oft lebenswichtig - zumal manche Pfade die einzigen sicheren Übergänge waren, die man keinesfalls verfehlen durfte. Generationen von Einheimischen haben die Steinmänner Instand gehalten.

CLUE

Die Steinmännchen haben sich einen Scherz erlaubt und den Lieblingsstempel von Joggel irgendwo im Wald versteckt. Hilf Joggel den Stempel wieder zu finden. Als Dank dafür darfst du dir auch einen Stempelabdruck mit nach Hause nehmen. Unterwegs musst du zusammen mit Joggel allerdings noch seine Glückszahlen finden, damit ihr am Ende zusammen den „Schatz“ heben könnt.

Los geht es am Startplatz - die Straße wird NICHT überquert!!! „Wo soll ich nur suchen?“ fragt sich Joggel. „Nehm ich den Felswanderweg, oder doch lieber den anderen hier?“ Doch weil Joggel nicht überall die Nummer 1 sein muss, weiß er, welchen Weg er einschlägt. Folge ihm.

Schon bald erreicht Joggel eine Wegkreuzung mit Pfosten. „Zuerst werde ich mal den schwierigeren Weg gehen“ entscheidet Joggel und wählt den Pfad bergauf.

Eigentlich würde er sich gerne notieren, wohin dieser Weg führt. Aber leider gibt es das Schild nicht mehr. Also notiert er sich A erst später.

Die zweite Glückszahl ist die Nummer des Pfostens.

B = _ _

Als letztes notiert er noch Glückszahl drei. Aus wie vielen Farben besteht die Wandermarkierung?

C = _

Von jetzt an wundert sich Joggel über die vielen kleinen Höhlen die sich immer wieder am Wegesrand in den Felsen befinden. Nach einiger Zeit muss Jockel sich wieder entscheiden, aber hier ist die Wahl gleich getroffen. „Ich bin zu Fuß unterwegs“ sagt er sich.

Auch am kommenden „Y“ weiß Joggel sofort wo er auf keinen Fall jetzt schon hin will. „Das hat Zeit, bis ich alt und grau bin“ denkt er und nimmt die andere Richtung.

Auf dem weiteren Weg bestaunt Joggel die imposanten Felsen. Am gigantischsten Felsen macht Joggel kurz halt um zu verschnaufen (Es ist der Felsen, dessen Schild nicht mehr existiert). Joggel zählt die Buchstaben im Namen des Felses und zieht 1 davon ab. So erhält er doch noch seine erste Glückszahl. **A** = _ _

Unverhofft kommt Joggel an ein weiteres „Y“, welches diesmal allerdings auf dem Kopf steht. „Mal sehen, was auf dem nächsten Pfosten, den ich von hier aus schon sehen kann, steht!“

Doch vorher studiert er erst einmal die ganzen Schilder um seine vierte Glückszahl zu ermitteln. Es ist die Nachkommastelle der Entfernung zu dem Ort an den er vorhin auf keinen Fall gehen wollte.

D = _

Dann geht es weiter zum nächsten Pfosten. Nachdem Joggel auch hier etwas verweilt hat, wählt er den Weg zur „Feiertagswasserstelle“ ca. 20 Meter oberhalb. Da wo das Wasser raus kommt sieht er ein Wort in roter Schrift. Wie viele Vokale hat es?

E = _

„Puh, ganz schön anstrengend“ denkt sich Joggel, während er sich weiter nach oben kämpft. Dort - an einem Forstweg angekommen - wendet er sich nach rechts.

In einer langgezogenen Rechtskurve zweigt links ein Pfad in den Wald ab. Er führt unter anderem zu einem „Heiligen Gewässer“.

Kurz vor einer Wiese sieht Joggel noch einmal einen Wegweiser, der ihm zeigt, dass er immer noch auf dem richtigen Weg ist.

An der Wiese angekommen geht es erst einmal geradeaus weiter, bis vor ihm ein Hochsitz auftaucht. Hier nimmt Joggel den Trampelpfad links am Hochsitz vorbei. Kurz darauf stößt er auf einen Feldweg, den er überquert und so an eine Straße gelangt.

„Jetzt muss ich aber aufpassen“ sagt Joggel laut, nachdem er die Straße überquert hat, „damit ich den Weg zum Heiligen Wasser nicht verpasse!“ Doch Gott sei Dank gibt es hier einen Wegweiser, der Joggel die richtige Richtung zeigt. Der Weg führt vorbei am Telefonmast mit der Nummer $(D+E) * E$

Am angestrebten Ort (nicht an der gleichnamigen Einkehrmöglichkeit) angekommen notiert Joggel von der Jahreszahl der Erneuerung noch schnell die letzte Ziffer.

F = _

Kurz darauf führt der Weg nach links zum Spitzheck.

An der kommenden Kreuzung muss Joggel kurz nachdenken. „Wie war das? Wenn A größer als B ist, dann muss ich einfach weiter geradeaus, wenn nicht, dann geht's hier nach links, genau!“

Dasselbe gilt auch an der nächsten Kreuzung.

Doch aufgepasst, an der T-Kreuzung muss Joggel den Pfosten mit der Nummer B finden. „Da ist er ja.“ Freut sich Joggel und schlägt die richtige Richtung ein.

Nach wenigen Metern erreicht Joggel auch eine Einkehrmöglichkeit. Nachdem er sich gestärkt hat geht es weiter. Gegenüber der Einkehrmöglichkeit führt ein Pfad in den Wald hinein. Diese Richtung wählt Joggel. Schon bald kommt er an eine Kreuzung, die Joggel überquert.

Am Ende des Pfades muss Joggel wieder eine Entscheidung treffen. Wenn F eine gerade Zahl ist, geht es nach links, ist F ungerade dann nach rechts. „Ich weiß wo ich hinmuss“ ruft Joggel erfreut. Weißt du es auch?

Schon bald kommt Joggel an einen Rastplatz. Hier stehen E Bänke im Halbkreis um die Feuerstelle. Joggel sieht sich hier genau um und entdeckt auch ein religiöses Monument.

„Jetzt wird es aber Zeit, dass ich weiter gehe“ beschließt Joggel nach einer Weile. Links neben der Schutzhütte entdeckt er den Weg mit der Nummer C. Er muss ein wenig genauer schauen um die Markierung zu sehen. Diesem Weg folgt er. „Vorsicht, hier kann es ganz schön rutschig sein“ stellt Joggel fest. Am Ende des Pfades erkundet Joggel die „tierische Einbuchtung“.

Hier verlässt er den Weg mit der Nummer C nach rechts und begibt sich zur nächsten Kreuzung. „Das klingt lustig“, meint Joggel, „ich geh mal zu den Allesfressern!“. Weißt du, welchen Weg Joggel hier nimmt? - Hoffentlich!

Bis zu seinem festgelegten Ziel lässt Joggel nun alle Abzweigungen und Kreuzungen unbeachtet. Dort angekommen wählt er den zweifarbig markierten Weg, dessen erste Farbe mit dem Buchstaben der C entspricht und dessen zweite Farbe mit dem Buchstaben A+B-C entspricht beginnt und umrundet den Felsen.

An der nächsten beschilderten Kreuzung denkt Joggel „Ich könnte ja mal ein Stück Richtung Zivilisation gehen“ - und tut dies. Aber nur für kurze Zeit, denn er besinnt sich darauf, dass er seinen Stempel ja immer noch nicht hat. Also ändert er seine Meinung schon am folgenden „umgedrehten Y“ und wählt dort den oberen Weg.

Der weitere Weg führt links an einer abenteuerlichen Treppe vorbei und bringt Joggel irgendwann an den „geistlichen Hügel“. Dort geht es weiter in die Richtung, die nicht durch eine Entfernungsangabe gekennzeichnet ist.

Kurze Zeit später muss Joggel einige Stufen erklimmen. Es geht immer weiter bergauf bis zu einer gigantischen Aussicht.

Nachdem Joggel den tollen Ausblick ausgiebig genossen hat, geht es weiter immer entlang der Masten. Dabei schreit Joggel ständig vor Freude „Juhu!! - ich bin fast am Ziel!“ Hier sind schon die ersten von Joggels Freunden zu sehen.

Endlich - an einem großen Holzstapel auf der linken Seite angekommen geht es rechts auf den Weg von Joggels Freunden. (Leider wurde dieser durch die Waldarbeiter zerstört, aber die Wanderer haben bereits wieder damit begonnen die Steinmännchen zu erneuern)

Joggel läuft nun immer schneller, er spürt, dass er dem Ziel schon sehr nahe ist. Trotzdem nimmt er sich aber die Zeit und „baut“ an jedem seiner Freunde weiter.

Von rechts kommt bald der Weg mit der Nummer D. Es geht aber weiter gerade aus ohne Beachtung von Abzweigungen und Kreuzungen.

Nach einer Linkskurve die bergan führt verlangsamt Joggel seinen Schritt. Ein paar Meter weiter sieht er eine Gabelung mit einer Bauminsel. Hier nimmt er den breiteren Weg. Gleich rechts - an einem Baum mit der Nummer D - sieht er einen bemoosten kleinen Felsen.

Dort schaut er sich aufgeregt um - und findet erfreut seinen Stempel!

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

Happy Letter-Boxing wünscht die Gute Idee

A	B	C	D	E	F

Rückweg:

Zurück zur Bauminsel und dort in der ursprünglichen Laufrichtung über einen Pfad - an einem „Loch“ vorbei - und über einen kleinen Hügel.

Lass dich nicht entmutigen, immer weiter und weiter auf diesem Weg bleiben. Irgendwann, wenn du es schon fast nicht mehr glaubst - siehst du plötzlich dein Letterboxmobil.