

# Gengenbach-Box

**Stadt:** 75203 Königsbach-Stein

**Startpunkt:** Bilfinger Straße, dann Abzweigung „Gennenweg“ an der Wiesenmühle, ca. 200 m auf dem Radweg Richtung Eisingen zum Parkplatz am Wasserwerk  
48.956230° Nord und 8.644769° Ost

**Empfohlene Landkarte:** Pforzheim Enztal Nagoldtal (nicht notwendig)

**Ausrüstung:** Stempel, Logbuch, Stempelkissen, Kugelschreiber, Kompass

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

**Gelände:** (\*\*) nicht kinderwagengeeignet, alles dabei

**Länge:** ca. 12 km, 3,5 -4 h



## Geschichtliches zu Stein:

Das Steiner Wappen zeigt auf einem senkrechten geteilten Schild links den badischen Schrägbalken auf goldenem Grund, rechts auf blauem Grund eine mittelalterliche Steinzange mit einem Baustein in Würfelform.

Für den Ortsnamen „Stein“ gibt es verschiedene Deutungen.

Wahrscheinlich wurde der Name Stein von dem so genannten „Viergötterstein“, der hier in römischer Zeit aufgerichtet wurde, dem Ort seinen Namen gegeben hat.

Als Heiligtum war dieser Stein natürlich allen Bewohnern dieser Gegend bekannt, und da der Volksmund kurze und treffende Bezeichnungen liebt, nannte man ihn einfach „Stein“. Als dann im Mittelalter hier eine Burg und ein Dorf entstanden, ging die Bezeichnung „Stein“ auf den Ort über.

In der Mitte des Dorfes, den Marktplatz beherrschend, steht das Rathaus.

Ein 1520 gebauter eindrucksvoller Fachwerkbau.

Das weit vorspringende Obergeschoß ruht auf fünf eichenen Säulen.

An einer der beiden äußeren Säulen ist noch heute ein Prangerstein und ein Halsband zu sehen.

Hier wurden früher Gesetzesübertreter "an den Pranger" gestellt.

An einer der anderen Säulen befand sich früher eine acht Ellen lange eiserne Messrute, die von den Bürgern als "Normmaß" gebraucht wurde.

Am Steiner Wassertag, dem Tag des verheerenden Unwetters am 13.5.1827, stiegen die Wasser des Mühlbachs um 14 Schuh.

Am ehemaligen Verwaltungs- und Forstamt (neben dem Rathaus) zeigt noch eine Steintafel die Höhe des damaligen Wasserstandes an.

Johannes Heynlin, einer der berühmtesten Gelehrten und Prediger im 15. Jahrhundert, ist wohl der bedeutendste Sohn der Gemeinde Stein.

## Einkehrmöglichkeiten:

Unterwegs: Clubhaus vom FSV Eisingen, Gaststätte Waldstadion , Tel. 07232/81372

In Stein:

Pizzeria Tatjana, günstig & gut

Gasthaus Lamm, gehoben

Gasthaus Krone, nicht so empfehlenswert

## **Clue:**

Nachdem ihr euer Lettermobil geparkt habt zählt die Pfosten am Geländer

**A** = \_\_\_\_\_

Dann peilt  $(A + 6) \times 10 = \text{_____}^\circ$  und nehmt den Weg ins Tal.

Am Waldrand begrüßen euch einige alte Grenzsteine (Auf einigen von ihnen könnt ihr die „Steinzange“ des Steiner Dorfwappens wiederfinden). Einer schimmelt ein Bisschen, einer hat eine grüne Moosdecke übergezogen und einer hat sich einen schicken blauen Schal (Rückseite) umgebunden. Stellt euch zu Letzterem, wünscht ihm „Gute Besserung“ und peilt  $180^\circ$ .

Seht ihr euer neues **Ziel**? Es ist ein

**B** = \_\_\_\_\_

Geht dort in der ursprünglichen Richtung weiter und ihr trefft auf eine T-Kreuzung. Geht weiter bergan auf dem „nasskalten Weg“. Wandelt die ersten 5 Buchstaben in Zahlen um und addiert sie

**C** = \_\_\_\_\_ **WEG** = \_\_\_\_\_

Geht diesen Weg bergauf und ihr seht oben einen markanten spitzen Stein auftauchen. Dieser wird von einem „B“ bewacht. Geht am „B“ vorbei und nehmt nach  $C - 30 = \text{_____}$  Schritten links den alten Weg nach oben.



Oben angekommen ist euer Untergrund wieder asphaltiert und ihr könnt trockenen Fußes durch die beiden markanten alten Obstbäume hindurchgehen.

Sogleich trefft ihr auf einen spannungsgeladenen Halter unserer Energieversorgung – er hat seine Schilder in seinen Lieblingsfarben gewählt: **D** = \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

Geht weiter gradeaus durch den natürlichen Pflanzentunnel, an einer mächtigen Eiche vorbei. Immer weiter ohne auf Abzweigungen zu achten, ganz nach oben.

Dort schaut euch um und sucht den Sendemast. Da er jedoch keinen Besuch mag, geht in die andere Richtung weiter.

Ihr kommt an eine große Kreuzung mit weißem Kreuz und (ehemals) schönem Wegweiser.

In welcher Entfernung findet das Musizieren der Hühnerprodukte statt?

**E** = \_\_\_\_\_ (Das Komma könnt ihr weglassen)

Da das Konzert leider schon ausverkauft ist, nehmt ihr die Richtung zum großen „hüpfenden“ „i“.

Ihr kommt an der schönen Kapelle des Heiligen St. Wendelin vorbei.

Unter welchem Gewächs kann man sich hier  
ausruhen? (Vielleicht findet Ihr ein paar  
Früchte auf dem Boden)  
Wandelt in Zahlen um und addiert

**F** = \_ \_ \_ \_ \_ =



Geht weiter bergauf und verschnauft kurz am  
Aussichtsplatz beim Wasser-Hochbehälter.  
Dreht euch um und genießt den schönen  
Ausblick.

Ihr befindet euch jetzt auf einem Teilstück des Europäischen Fernwanderweges E1,  
der von der Nordsee über Bodensee und Gotthard zum Mittelmeer führt.  
Da ihr heute aber ein ganz anderes Ziel habt, geht an der Einfriedung des  
Hochbehälters entlang und biegt mit ihr ab.

Seid aufmerksam und verpasst nicht die Abzweigung des Wiesenweges in „**F**“ \_\_\_\_°.  
Nehmt diesen, auch wenn er bald wieder vom Wald verschluckt wird.

Ihr befindet euch jetzt auf einer schnurgeraden „kleinen Straße“ – oder, wie ein  
Schwabe dazu sagt (auch wenn ihr hier im Badener Land seid) – ein „Strässle“!

Ihr wandert also „Am Strässle“ entlang und könnt auf eurem Weg diverse Nisthöhlen  
entdecken. Nach kurzer Zeit kommt ihr an eine Kreuzung, an der rechterhand  
mehrere Infotafeln stehen.

Informiert euch über die einheimischen Singvögel und rechnet:

**H** = [(**Pirol** x **Gimpel**) + **Kleiber** + **Sprosser** + **Star**] x **Zilpzalp** =

\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_

Peilt „**H**“ \_\_\_\_° und setzt euren Weg durch hohe Buchen und an einigen weiteren  
Vogelhäuschen vorbei fort.

Bald mündet er in einen „Schweinischen“-„Lachen“-weg ☺ - ihr behaltet einfach  
eure Richtung bei. An einer großen Kreuzung geht weiter geradeaus, bis ihr nach 100  
m eine ehemalige Imkerei auf der rechten Seite entdeckt. Seht ihr den Weg, der  
gegenüber in den Wald hineingeht? Nehmt ihn und ihr kommt auf einen großen  
Waldspielplatz. Hier könnt Ihr prima Rast machen - hinter den Schutzhütten findet  
ihr auch eine Feuerstelle.

Zum Verlassen des Platzes stellt euch an die Betonkreise und peilt

**2 x C** + **2 x F** = \_\_\_\_\_° .

Geht weiter, bis ihr wieder an der euch bereits bekannten Kreuzung seid. Nehmt hier  
den Weg, den ihr noch nicht gegangen seid.

Im Wald beachtet die Zweige ☺, aber keine Abzweigungen und geht, bis ihr an eine  
große Schneise kommt. Linkerhand von euch steht ein mächtiger spannungs-  
geladener Mast. Folgt dem Strom hinab an einem „**B**“ vorbei durch die Senke.

An der 1. Kreuzung notiert euch die letzten beiden Ziffern der Vorwahl als

**J** = \_\_\_\_\_

An der 2. Kreuzung peilt: **J** = \_\_\_\_\_°

Nach gut 10 Minuten mündet euer Weg in den Gengenbachweg. Geht leicht bergauf zwischen vielen efeuberankten Bäumen weiter. Sobald ihr auf eine Wiese blicken könnt achtet links auf die Abzweigung, die euch zurück ins Tal führt.

Ihr werdet auf der rechten Seite einen Grenzstein finden, notiert euch die Nummer.

**K** = \_\_\_\_\_

Geht bis zur nächsten Abzweigung und peilt „**K**“. Oben angekommen hält euch eine Schranke davon ab, den falschen Weg zu nehmen.

Erinnert Ihr Euch noch an die Lieblingsfarben des Strommastes? Mit etwas Geduld findet Ihr Sie links am Baum: Ein \_\_\_\_\_ Kreis auf \_\_\_\_\_ Grund. Die Zahl in der Mitte merkt ihr Euch.

Die Sitzbank lasst ihr links liegen. Am Y geht durch das „Tor der Tannen“ und an der nächsten Einmündung behaltet die Richtung bei und vertraut weiter den euch bekannten Farben. Der Weg geht nun leicht bergab und führt euch zurück in die Zivilisation. Wie viele Bänke passiert ihr bis zur Straße? **L** = \_\_\_\_\_

Folgt weiter eurer Nase und der Straße und ihr kommt an einem großen Spielplatz vorbei. Besucht die rote Pyramide. Seid ihr unter 12, dann klettert einfach drauflos und die Älteren unter Euch zählen unterdessen nach, wie oft das

Klettergerüst im Boden verankert ist. **M** = \_\_\_\_\_

Dann pflückt eure Kinder vom Gerüst und geht weiter die Straße bergab vorbei. Wem gehört denn der Parkplatz Nr. 5 vom Hochhaus 20/21?

Wandelt die Buchstaben (nach dem Punkt) in Zahlen um und addiert

**N** = **FA** . \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_



Ihr kommt jetzt an einer „Seilbahn“ vorbei und steht an einer Kreuzung mit Wandertafel (fehlt aktuell). Wenn Ihr hungrig seid, geht 200m geradeaus weiter zum Fußballplatz, dort könnt ihr Euch im Clubhaus Eisingen stärken.

Wollt Ihr jedoch direkt zur Box, dann folgt weiter der gemerkten Zahl.

Nach ca. 200 m peilt (**2 x E**)+(2 x **N**) + **L** = \_\_\_\_\_°

und geht auf diesem Weg weiter bis zur **L**ten Abzweigung nach rechts.

Nach einiger Zeit trifft ihr auf einen weiteren Forstweg. Seht ihr die hohen Tannen?

Geht zu ihnen und zum „**B**“, ihr werdet dabei unter dicken „Schnüren“ hindurchkommen. Auch wenn der „Forstweg gesperrt“ ist, geht ruhig weiter, ihr habt es bald geschafft.

Bringt jetzt die letzte Steigung hinter Euch. Oben angekommen seht Ihr einen Grasweg nach rechts abzweigen. Folgt ihm **M** + **2 x L** = \_\_\_\_\_ Schritte.

Hier führt euch ein kleiner Trampelpfad in den Wald hinein. Zählt **C** \_\_\_\_\_ Schritte und ihr findet linkerhand einen halb entwurzelten Baumstumpf.

Peilt **L x C** = \_\_\_\_\_° und ihr seht in ca. **C – Gimpel** = \_\_\_\_\_

Schritten zwei Bäume, an dem Tarzan seine Fortbewegungsmittel vergessen hat. Schwingt Euch zur nächsten Liane in 230° (Ihr müsst schon etwas Schwung holen ☺) und Ihr findet dort die Gengenbach-Box.

Erledigt die Büroarbeit und versteckt alles am alten Platz.

A	B	C	D	E	F	G

H	Gimpel	J	K	L	M	N

Für den **Rückweg** geht zurück auf den Forstweg. Geht weiter in die ursprüngliche Richtung. Es geht ständig bergab, Abzweigungen beachtet ihr nicht.

An der Kreuzung könnt ihr unten schon den Parkplatz sehen.