

Parken und Startpunkt:

[Wanderparkplatz](#)

An der Ganerb 2, 67373 Dudenhofen

Schwierigkeit: Clue: (**---); Gelände: (**---)

Dauer: 9,5 km; 3,5 Std

Landkarte: Ausdruck aus [Reit-und Wanderkarte](#).

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch;
Schreibstift

Einkehren: [Waldgasthof Ganerb](#)

Täglich 11-22 Uhr / Di Ruhetag

Start/Ende der Tour



Heimatkunde:

Die Sanddünen bei Speyer

Allgemeine Info:

Die Tour führt dich zu einigen kleinen und großen Sanddünen zwischen Dudenhofen und Speyer. Die Kleineren sind Bestandteil des Dünenlehrpfades Dudenhofen. Diese Dünen dürfen nicht betreten werden. Die große Düne (Ameisenberg) ist aktuell der Standortübungsplatz des Spezialpionierbataillon Speyer. Dieses darf z.Zt. noch betreten werden. Es sind aber Bestrebungen im Gange, diese einzigartige Landschaft unter Schutz zu stellen.

Leider werden auf dieser großen Düne Hunde frei laufen gelassen. Das ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack und kann zu unangenehmen Zwischenfällen führen. Deshalb beschreibt der Clue einen Weg über die Düne und einen Weg etwas abseits von der Düne. Die „Umgeher“ verpassen aber keine Blicke über die Düne.

Streiche aus der Matrix alle vorgegebenen und von dir berechneten Strecken- und Gradzahlen. Die Übriggebliebenen brauchst du für dein Finale.



Die hier vorkommenden Sandflächen und Binnendünen sind in ganz Rheinland- Pfalz einzigartig.



Clue:

Parke an der angegebenen Koordinate auf einem kleinen Wiesenparkplatz ein paar Meter westlich von der Waldgaststätte Ganerb. Vom Parkplatz wende dich in 195° in Richtung der Häuser. Im Bereich der Kreuzung sammle folgende Werte: **Waldhaus Dudenhofen Jahreszahl Frontseite = ABCD** ____ ____ ____ ____; **Kuhbrunnen Jahreszahlen kleinere = EFGH** ____ ____ ____ ____; **größere IJKL** ____ ____ ____ _____. An der Kreuzung bei dem Waldhaus gehe CEI ____ ____ ____° bis zu einer Bank mit den Initialen: R.C.Ch. Dort nimm den Weg, welcher in AHL ____ ____ ____° abgeht. Du bleibst dieser Richtung treu, bis du wieder an einer Kreuzung mit Bank und den gleichen Initialen stehst. Schlage hier die Richtung in (F-C)I ____ ____ ____°. Am kommenden Abzweig biege nach IHE ____ ____ ____° in den Pfad ein. Laufe durch bis zu einer T-Kreuzung und wende dich in C(F-J)D ____ ____ ____° und laufe



bis zu einer Wegspinne. Suche folgende Werte an einem Stein: **Nadelbäume = M** ____ ____ / **Laubbäume = N** ____ ____ eines Dreieckes ____ _____. Von diesem Stein auf 4 Säulen peile und gehe in (M*N)I ____ ____ ____°. Nach dem Viehgarten links und dem Hochzeitwald rechts kommst du zu einem Holzpfosten, welcher in geschnittener Form eine Muschel zeigt. Werte: **Anzahl Rippen der Muschel = O** ____ _____. [Schau genau und vergleiche ggf. mit der blauen Muschel rechts auf dem Schild] Jenseits der Straße erkennst du den Zugang zu

einem Weg. Er hat die Bezeichnung „Alter Pfad“. Folge diesem in (B-K)MO ____ ____ ____°. An einer Wegspinne angekommen, gehst du in ICF ____ ____ ____° weiter. Schon nach wenigen Metern biegst du in CO ____ ____ ____° ab. Nun kommst du zu deiner ersten Düne. Folge der Absperrung bis zu einem kleinen Schild zu deiner Rechten. Im Bereich des Wegeplanes biege ab in E(G-D)(K-L) ____ ____ ____°. Vorher aber, suchst du an einer Tafel in Richtung MM ____ ____ ____° folgenden Wert: **Höhe Silbergras in cm = PQ** ____ ____.

Laufe bis zu einer T-Kreuzung. Ab hier läufst du in kurzer Folge zunächst in PI ____ ____ ____° und gleich darauf in BN ____ ____ ____°. Sammle den Wert: **Anzahl Eier der Eichenprozessionsspinner = RST** ____ ____ ____ an Tafel 6. An einer Kreuzung ET ____ ____ ____°, an einer X-Kreuzung PN ____ ____ ____° und wieder an einer Kreuzung ENS ____ ____ ____°. Du kommst nun zu deiner zweiten etwas größeren Sanddüne. An der Tafel Nr.3 ermittle die Werte: **Anzahl Arten der Grasmücken = UV** ____ ____ und an der Tafel Nr.2 erfährst du einiges über die „geschundenen“ Flächen in diesem Gebiet. Wert: **Tafel2: Vor wieviel Jahren wurde eine komplette Düne abgebaut? = WX** ____ _____. Weiter in die gleiche Richtung überläufst du nun drei Kreuzungen. Im Anschluss biege ab in (Q+N)T ____ ____ ____°. An der T-Kreuzung geht es in MX ____ ____ ____° und gleich darauf an einer Kreuzung (Milit.Bereich) nach UHK ____ ____ ____°. Nach wenigen Schritten in diese Richtung biegst du in FS ____ ____ ____° in einen etwas abenteuerlichen Pfad ein. An einer Wegspinne geht dein Pfad in (U+W)S ____ ____ ____° weiter. Bis zu einer Pfadkreuzung halte dich immer rechts. Überquere diese und laufe vor bis zu einer weiteren Wegspinne mit TP-Stein. (Würdest du nun ca. 50 m nach rechts laufen, könntest du auf die vor WX Jahren abtransportierte Düne blicken).

Nicht mehr lange und du kommst an die „Große Sanddüne“, den Ameisenberg. Sie liegt noch versteckt links von dir. An dieser Stelle gibt es die anfänglich erwähnten zwei Optionen:

A.) Über die Düne. Gehe hier Rtg. 305° und laufe auf die Düne zu. An einer Zunge der Düne angekommen halte dich nun leicht halbrechts bis zur Hauptdüne. Erklimme sie und laufe auf dem „Kamm“ in nordöstliche Richtung in Richtung höchsten Punkt. Der ist am beginnenden Wald mit den zwei markant verwurzelten Bäumen. Siehe Abb.1. In dem Bild kommst du vom hellen in den dunkleren Bereich. An dieser Stelle triffst du auf den „Umgeher“.

B.) Der „Umgeher“ läuft nordöstlich bis zur nächsten Wegspinne. Dort biegst du nach links ab (nicht nach Westen) und hältst dich möglichst in nordwestliche Richtung. Du läufst auf die Düne zu. Der Hauptpfad beschreibt eine Rechtskurve, die die Düne liegt nun links von dir. Danach führt Richtung NNW über eine Wiese auf eine Lücke im Wald zu. Hier ist auch das nördliche Ende der Düne zusehen, des Weiteren ein mächtiges Stück Baumstamm. Gehe an diesem Stück Baumstamm vorbei in diese Waldlücke und gehe nach oben auf den höchsten Punkt und du solltest spätestens jetzt die zwei verwurzelten Bäume gemäß Abb.1 sehen. Der „Umgeher“ hat nun die gleiche Perspektive, wie auf dem Bild.



Ungefähr zwischen den beiden Bäumen stehend, geht es für beide Varianten in VX__ __° weiter leicht abwärts. Sogleich stehst du auf einer Wegspinne. Doch wie geht es hier nun weiter? Dazu löst du folgendes kleines Rätsel:

Wenn in deiner Wertesammlung folgendes zutrifft:

- a.) In der 3.Zeile gibt es 4 Primzahlen und die Summe der 4.Spalte beträgt 7, dann laufe in (O-U)Q__ __°.
- b.) VWX__ __ __ ist kleiner als RQU__ __ __ und die Summe der ersten Zeile ist um 3 größer als die der zweiten Zeile, dann laufe in E(W+N)T__ __ __°.
- c.) In der obersten Zeile gibt es 3 Zahlenpaare und die Quersumme in der 3.Zeile beträgt 19, dann laufe in PQS__ __ __°.

(Aus der Matrix wird nur dein ermittelter richtiger Wert aus a. oder b. oder c. gestrichen.)

Auf deinem neuen Weg beachte kleine abgehende Pfade nicht, sondern bleibe dem deutlichen Pfad treu, bis du an eine Wegteilung kommst. An dieser Stelle ist PST__ __ __° deine Wahl und an der T-Kreuzung PQ__ __ __°. Nach wenigen Schritten ändert sich der Bodenbelag. Vor dir



siehst du einen gelben Pfosten und dem gegenüber ein Verbotsschild. Laufe zu diesem. An dieser Stelle geht es für dich in CFQ___° weiter und gleich darauf in NVS___°.

Dein nächstes Ziel ist ein Grenzstein. Bis zu diesem ändere bei Abzweigen und Kreuzungen deine Richtung in fortlaufender Abfolge: Abzweig RJX___°; Kreuzung VBF___°; Abzweig NMP___°; vorbei an einem Hochsitz mit Duschwanne; Abzweig RNV___°; T-Kreuzung VJX___° und Kreuzung (U+V)SX___°.

Etwa (A+D)(O-P)___ Schritten in diese Richtung, auf der linken Seite, solltest du nun den angesprochenen Grenzstein sehen. Auf der Seite zum Weg steht ein Buchstabe (S wie Speyer), auf der Rückseite (D wie Dudenhofen) und auf der linken Seite eine Zahl Wert: **Zahl auf Grenzstein = YZ___**.

Weiter auf dem Weg geht es in alter Spur bis zu einer X-Kreuzung. Gehe hier im spitzen Winkel ADB___° und auf dem neuen Weg achte auf einen Pfad (Birke), welcher in CDC___° abzweigt (*). Laufe nun diesen schönen und selten begangenen Weg über einige Hindernisse hinweg bis zu einer schiefen (T-)Kreuzung. An dieser Stelle beginnt nun dein Finale.....

.....siehe Seite 5.

(*) Wenn du das Bedürfnis hast für eine kleine Pause, dich mal hin zu setzen, dann gehe zur einen von zwei Bänken auf dieser Runde. Dazu laufe den neuen Weg ab dem abgehenden Pfad noch ca. 80 m weiter bis zu einer Wegspinne. Gehe anschließend zum abzweigenden Pfad zurück.

Wir hoffen, das finale Rätsel war eindeutig und hat euch zur Letterbox geführt. Über eine Nachricht im Logbuch und Forum würden wir uns sehr freuen. Falls im Clue ein Fehler, bzw. mit dem Material etwas nicht in Ordnung sein sollte oder ein Hinweis fehlt, bitten wir um Nachricht. (givemefive-lb@web.de)

Rückweg:

Gehe zurück zur Birke. Folge dem Weg in alter Richtung. Auf dem Reiterweg gehe links. Überquere vorsichtig die Straße und gegenüber solltest du zur Einkehr bzw. zum Parkplatz kommen.



Matrix: Beispielrechnung: ED(L-G)=160

Streiche alle Strecken- und Gradzahlen, welche im Clue vorgegeben sind und welche du ermittelst.

40	31	295	211	275	44	348
200	300	299	75	92	18	20
206	146	340	235	243	81	32
290	330	10	129	146	169	110
205	195	115	262	12	205	300
200	350	222	WYZ	70	13	71
100	121	141	90	260	220	60
305	120	290	17	35	28	15

Für das Finale gilt: Spaltenweise von links nach rechts, von oben bis unten ablesen und in untere 3 Reihen übertragen. (Exklusiv WYZ)

Finale:

°	° (Bank links)	°	° ab V-Birke	S Nadelbaum rechts am Weg	°
---	----------------	---	--------------	---------------------------	---

S Birke rechts am Weg	°	S Zwilling	°	S über Mooshügel	°
-----------------------	---	------------	---	------------------	---

S zw.2 Stümpfen	°	S Nadelbaum	°	S schiefer Nadelbaum	
-----------------	---	-------------	---	----------------------	--

Wertesammlung:

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	Trage deine Werte fortlaufend ein.	