

## ***Derdinger Horn Letterbox (PF)***

**Stadt:** 75438 Knittlingen-Hohenklingen

**Startpunkt:** Parkplatz Freudenstein-Hohenklingen.

Auf der Landstraße zwischen Freudenstein und Knittlingen, genau gegenüber der Straße nach Hohenklingen.

N49°01.817 E 008°48.110

**Empfohlene Landkarte:** Kompass Kraichgau Nr. 768 1:50 000

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

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

**Gelände:** (\*\*) eher nicht kinderwagengeeignet, leichte Steigungen

**Länge:** 8 km, mind. 3 Stunden

**Einkehrmöglichkeiten:** keine auf der Strecke.

In Knittlingen ist für die bürgerliche Küche „Zum Karl“ (mit großem Biergarten), Stuttgarter Str. 1 und für die italienische Küche „Zum Hirsch“ (Terrasse), Marktstr. 13 zu empfehlen. In Freudenstein ist der „Hexenbesen“, Schulstr. 40 zu empfehlen, der aber nur einige Wochen im Jahr geöffnet hat. Termine sind unter [www.hexenbesen-gerst.de](http://www.hexenbesen-gerst.de) bekanntgegeben. Natürlich sind in den nahegelegenen und sehenswerten Orten Maulbronn, Oberderdingen, Bretten noch viel mehr Möglichkeiten.

Der Startpunkt der Wanderung liegt inmitten des Weissach-Tales, zwischen Rebhängen und Wäldern, in das sich die Steinhauerdörfer Freudenstein und Hohenklingen einfügen. Über alte Wege der Sandbauern von Sternenfels und hiesiger Steinhauer geht es zum „Derdinger Horn“. Ein Naherholungsgebiet mitten im Naturpark Stromberg-Heuchelberg.

Das dort geschaffene „geologische Fenster“ zeigt den geologischen Aufbau von Stromberg und Heuchelberg. Aufgeschlossen ist eine Schichtfolge des Mittleren Keupers, die hier vor ca. 200 Millionen Jahren entstanden ist. Verschiedenfarbige Mergelschichten sind sichtbar, die den Untergrund der umliegenden Weinberge bilden. Es handelt sich um eine Wechselfolge von Meeresablagerungen mit durch den Wind eingewehten rötlichen Schichten. Die oberen Schichten ist der Schilfsandstein, in dem man schilfähnliche Pflanzenabdrücke, nämlich Schachtelhalm, finden kann. Die ganze Schilfsandsteinschicht ist eine massive Sandsteinbank eines riesigen Flußsystems. Mehr Informationen gibt es natürlich vor Ort.

Hier noch ein Hilfsmittel zur Umrechnung von Buchstaben in Zahlen:

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
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Und eine Tabelle zum Eintragen eurer Lösungen:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

**Clue:**

Vom Parkplatz geht ihr in nördlicher Richtung in den Wald hinein. An der ersten Kreuzung schaut euch die Tafeln an und folgt nicht der „3“ und geht lieber baden :-). **Achtet unterwegs auf die Fotos auf der letzten Seite! Sortiert und nummeriert sie der Reihenfolge nach, wie sie euch auf eurem Weg begegnen.**

Ihr wandert eine Weile durch den Wald. Bei den multiplen Wegweisern stellen wir fest, dass wir heute keine Lust zum Bootfahren haben und gehen weiter in unsere neue Richtung. Ihr glaubt es kaum (zumindest in den Sommermonaten) aber rechter Hand blickt ihr auf einen kleinen Weiher. Ein Schild wird euch erklären, warum er im Sommer trocken liegt und sich der kleine grüne Frosch darüber freut.

**Wer ist denn der Namensgeber des Weihers? = A**

Mehr über die hiesige Fauna könnt ihr auf weiteren Infotafeln erfahren.

**Wie viele Monate balzen sich denn die Feuersalamander? = C**

**Wie groß ist der kleinste Molch? Nehmt aber das Komma raus! = D**

Der „Himmelsteich“ gibt euch die nächste Richtung vor. Hier geht ihr eine Weile auf dem Weg bis zu einem „japanischen dicken Baum“ :-)) auf der rechten Seite, der auch immer der „1.“ sein will. Ihr wollt aber bestimmt nicht nach Japan, sondern in die „umgekehrte Schweiz“. Die „Flagge“ hierzu findet ihr an einem Pfosten. (Mittlerweile sieht man je nach Vegetation den Japan-Baum nicht mehr so gut. Darum kleine Hilfe: Beim Tor an der Ecke folgt dem Zaun bergan.)

Gleich darauf bringen euch viele Stufen den Berg hinauf. Dort bleibt ihr immer am Waldrand und genießt die schöne Aussicht. Auf einem kleinen Plateau mit Bänken könnt ihr euch ausruhen. Gegenüber des Plateaus steht ein Holzkreuz.

**Auf der Rückseite findet ihr eine Jahreszahl. Was ist die letzte Ziffer? = B**

Wieder zurück auf dem Weg folgt ihr eurer bisherigen Richtung und genießt eine ganze Weile die Aussicht. Bald kommt ihr an einen Spielplatz mit Grillplatz. Findet den kleinen Grenzstein zwischen den Pfadeingängen mit den Buchstaben „BWV“

**und merkt euch die darunterstehende Zahl. = E**

Nehmt den Pfad rechts vom Grenzstein unter einer Brücke hindurch bis zur „Endstation“. Hier könnt ihr wieder Aussicht genießen oder euch zwischen Walnuss und Robinie ausruhen. An der „Endstation“ geht in die Richtung der Walnuss. Gleich darauf kommt ihr an den „Pegelstand“.

**Nehmt vom 5. Pegelstand von unten die letzten beiden Ziffern. = F**

Weiter geht es auf dem Pfad ohne die Hürden zu nehmen. Danach biegt ihr allerdings nach links ab, an der „Metallbrücke“ schaut auf die kleine Tafel.

**Wieviele Männchen turnen hier was vor? = G**

Nun kommt ihr gleich auf einen asphaltierten Weg. Es geht bergab bis zu einem „Geologischen Fenster“.

**Macht euch schlau und findet heraus wieviele Steinbrüche in der Derdinger Gemarkung in Betrieb waren. = H**

Gemütlich geht ihr weiter bergab und ihr kommt an ein Stahlgerüst. Davor ist eine Edelstahltafel.

**Nehmt die letzten beiden Ziffern der Jahreszahl und zieht 6 ab. = J**

Weiter bergab werdet ihr rechter Hand von dem Wengertschütz Willi begrüßt.

**Zählt die ganzen Hemdknöpfe von Willi. = K**

Am Weinplateau findet ihr noch jede Menge Informationen rund um den Weinanbau. Schaut euch um, ruht euch aus und vergesst nicht mit der Rutschbahn hinabzurutschen! Hier ist auch noch eine schöne kleine überdachte Rastmöglichkeit.

Am 6. steinernen Würfel biege in die Richtung von **A** ab, kurz danach gibt es

linker Hand ein paar interessante Einblicke. ;-) Nach dem Besichtigen marschiert ihr eine ganze Weile leicht bergab. Findet unterwegs heraus, welche typischen Familiennamen für die Waldenser stehen, die die Maulbeerbäume und somit die Seidenspinnerraupe nach Oberderdingen gebracht haben.

### Merkt euch den 3. genannten Namen.

Sobald ihr diesem nach dem „biblischen Rondell“ auf der linken Seite in Stein gehauen begegnet, verlasst den Weg und geht die Wiese hinunter! Auf Asphalt geht's kurz **links lang, wenn K ungerade war und rechts lang, wenn K gerade war**. An der Gabelung nach **D\*G+B+C+E+F+H+J°** und bald darauf nach links. Jetzt seid aufmerksam! Bereits ein paar Minuten später könnt ihr in einer Linkskurve rechter Hand zwei schmale Trampelpfade entdecken. Nehmt den rechten Pfad, der auch mit einem roten Pfeil gekennzeichnet ist. Folgt diesem Pfad bis ihr wieder auf einen breiteren Waldweg kommt. Jetzt müsst ihr aber gut aufpassen! Geht hier ein wenig nach rechts zur 1. Kreuzung, folgt dem Schild mit den wenigsten Richtungsangaben bis zur nächsten Kreuzung, die gar nicht lang auf sich warten lässt;-). Hier lasst die „rostige Zigarre“ links liegen und folgt diesem Weg.

Habt ihr übrigens das Fotoquiz schon ausgefüllt? Dann dürfte das Finale ja keine Mühe mehr machen! Alle jetzt vorkommenden Buchstaben aus dem Fotoquiz sind Zahlen, die ihr wiederum in Buchstaben umwandeln müsst, um die verschlüsselten Wörter zu finden.

Einige Meter vor dem

**V+W \_\_ V\*W \_\_ W \_\_ X+Z \_\_ V\*Y-U \_\_ X+W \_\_ (Y+W)\*W-U \_\_ X\*Y+Z \_\_**

seht ihr linker Hand eine winzige

**X\*W+U \_\_ W \_\_ Z\*Y \_\_ Z\*X \_\_ Y\*X-W \_\_ W \_\_ X+Z \_\_ V\*Y \_\_.**

Geht „hinein“ und stoßt auf das „Hügelchen“ in der Mitte. Erklimmt es! Geht ein paar Meter bis zu einer Buche zwischen zwei Kiefern auf dem „Hügelchen“. Ein paar Schritte nur sind notwendig und ihr habt die Box inmitten von Holz gefunden.

Stempelt ab und versteckt die Box wieder vorsichtig in ihrer Unterkunft und achtet dabei auf Wanderer!

Für den Rückweg geht zum Weg zurück und behaltet die alte Richtung bei, vorerst nicht abbiegen, erst wenn ihr an die Sackgasse kommt, lasst ihr diese links liegen. Nach einem kleinen Rückhaltebecken geht es rechts weiter und den weiteren Weg werdet ihr bestimmt zum Auto finden.

Vielen Dank und Happy Letterboxing sagt  
Anette (Lettertrolline).



## Fotoquiz



Bild Nr. \_\_\_ = Z



Bild Nr. \_\_\_ = Y



Bild Nr. \_\_\_ = X



Bild Nr. \_\_\_ = W



Bild Nr. \_\_\_ = V



Bild Nr. \_\_\_ = U