

#### Parken und Startpunkt:

Parkplatz Cafe/Restaurant Gemündener Maar

Maarstraße 7, 54550 Daun

(kostenfrei), 50°10'43.3"N 6°49'58.4"E; weiterer Parkplatz "150m weiter" 50°10'47.3"N 6°50'08.2"E (kostenfrei außerhalb der Badesaison)

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

Dauer: 9 km; 4-5 Std

Landkarte: Ausdruck aus Reit-und Wanderkarte.

Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch;

Schreibstift

Einkehren: Waldcafe (Start/Ende), im Ort

Schalkenmehren, bitte vorher

informieren.

#### Allgemeine Info:

Das Gebiet um die Maare wurde im Jahr 1984 unter Naturschutz gestellt. Es umfasst eine Vulkanlandschaft aus Gemündener Maar, Weinfelder Maar ("Totenmaar") und Schalkenmehrener Maar.

Diese Maare sind vor mehreren 10.000en Jahren durch vulkanische Dampfexplosionen entstanden.

Der Clue führt dich rund um alle drei Maare.

QS= Quersumme einer Zahl, z.B. QS von 420,5 ist 11.

# Heimatkunde:

Die Maare bei Daun



"Die Augen der Eifel" sind durch eine vulkanische Dampfexplosion entstanden.



1



#### Clue:

Parke an der angegeben Koordinate auf dem kleinen Parkplatz im Bereich des Café/Restaurant am Gemündener Maar. Ein Schild weist auf einen weiteren Parkplatz, der aber zur Badesaison kostenpflichtig ist. Der Startpunkt des Clues ist das 20 km/h - Schild.

Etwas die Straße weiter ist eine kleinere weiße Tafel "Querschnitt der Maare". Hier sammle folgende Werte, indem du jeweils die 3 Maare miteinander vergleichst:  $A = _ _ QS(gr\"{o}ar{o}Bter)$  Umfang);  $B = _ _ QS(gr\"{o}Bter)$  Umfang);  $C = _ _ QS(gr\"{o}Bter)$  Unchmesser-klein). Vom 20er-Schild peile  $A*B+2*C = _ _ ^ o$  und gehe den Pfad abwärts. Am zweiten Abzweig lohnt sich ein kleiner Fotoabstecher. An der Badeanstalt folge ein Stück der geteerten Straße. Noch in der ersten Kurve wechsle auf den unbefestigten Weg in 70°. Den ersten Abzweig beachte nicht.



Dein Weg ist steil, doch es geht noch steiler. Deshalb überquere einen breiten Weg. Dieser führt dich aus dem Wald. Rechts siehst du den talseitigen Umlauf eines Schleppliftes. Das Häuschen daneben ist das Kassenhäusel. An der Scheibe stehen die Liftpreise: D= \_ \_ 16er Karte Erwachsene Nichtmitglied. Endlich wird der

Anstieg moderat. Am Holzpfosten mit dem NSG-Schild geht es für dich in A\*D-D = \_ \_ \_ ° weiter. Etwa 100 m weiter kommst du an einen Buschsaum. Gehe hier links und folge den Büschen in 90°, bis du einen ersten Blick auf das Weinfelder Maar werfen kannst. Gehe "gezwungenermaßen" am Zaun bis zu einer Wegspinne entlang. An dieser gehe 70°, um die Kirche/Friedhof zu besichtigen oder 90° für die Hundeführer. An einer weiteren Wegspinne, beide Wege treffen hier wieder aufeinander, kannst du an der blauen Tafel eine Erklärung erhalten, warum dieses Maar auch Totenmaar genannt wird. Weiter geht es durch das Drehkreuz und den Weg in 110° nach unten. Laufe am Uferrand entlang bis kurz vor einer Bank,

an einer Gabelung dein Weg wieder nach oben führt.

"Oben" angekommen, durchschreite das Drehkreuz. Rechts von dir ist eine Holz-Aussichts-Terrasse. Um zum dritten Maar zu gelangen, musst du an geeigneter Stelle



die Straße überqueren. Folge dem Pflasterweg bis zu seinem Ende. Vorbei an zwei Bänken gehe den Weg Richtung 2\*A= \_ \_ °. Ohne abzubiegen und das Maar stets im Auge kommst du an den zweithöchsten Punkt deiner Tour. Von dort hast du einen herrlichen Blick auf das Schalkenmehrener Maar. Vom Stein, aber auch vom Kreuz kannst du das "Notjahr" ablesen E= \_ QS(Notjahr). Weiter geht es steil nach unten in E\*D+A+D= \_ \_ °. Dieser Pfad bringt dich

2



zu einem quer verlaufenden Weg, dem du nach links folgst. An der nächsten Bank verlasse diesen Weg nach rechts unten (125°). An der Unterstandshütte geht es in  $2*A = \_\_$ ° weiter. Vorbei an einem Wegekreuz laufe diesen neuen Weg, ohne abzubiegen, bis in den Ort. Im Ort laufe zunächst bis zum Dorfgasthof mit Biergarten.

Wer mag, kehrt ein, ansonsten biege rechts ab (250°). Laufe immer der "Hauptstraße" entlang, vorbei an einer Kirche, Tourist Info, Café Maarblick, bis es nach rechts zum Campingplatz (Sackgasse) abgeht (vorerst letzte Einkehrmöglichkeiten im Ort). Laufe an einem bunten, in die Wand eingelassenen, Gemälde, am Campingplatz und an Betonpollern vorbei. Ebenso geht es an einer Schranke mit Durchfahrtsverbotsschild vorbei. An dem gleich darauf folgenden 2. Durchfahrtsverbotsschild gehe noch ca. A+E= \_ \_ Schritte um dort in Richtung 270° abzubiegen. Folge nun dem Eifelsteig stets nach oben. Das "Oben" wird dir bekannt vorkommen.

Deshalb wechsle die durch das Drehkreuz, kennst. Dahinter geht
\_\_ °. In dem nicht man nun auch nach hat, strebe einen Holzpfosten mit unmittelbarer Nähe, Stein mit weißem Pfeil.



Straßenseite und gehe welches du auch schon es weiter in (A+4)\*D= \_ bewaldeten Bereich, wo links einen schönen Blick übermannshohen Markierungen an. In

Markierungen an. In rechts von ihm ist ein Der gilt auch für dich,

deshalb tauche wieder in den Wald ein.

Leicht bergan, folgst du diesem Weg. Dieser macht eine ausgedehnte Linkskurve. Mit dieser kommst du nach oben auf ein Plateau mit Steinklötzen, Sitzgruppe und 2 Himmelsliegen. Hier hast du einen tollen Rundumblick. Folge nun dem Weg auf dem Bergrücken in 250° bis zum steinernen Gebäude. Besteige ihn oder/und gehe zur blauen Tafel, von wo du einen schönen Tiefblick auf das Gemündener Maar hast. Hier sammle noch die Werte F und G. F= \_ \_ Entfernung zum Gemündener Maar, ohne Komma, diesen findest du bei den vielen Wegweisern. G= \_ \_ QS(Jahreszahl am Turm), der steht auf der eingelassenen Tafel über dem Eingang.

**Finale**: Von der langen Bank folge dem Weg in Richtung  $G^*A = \_\_\_$ °. Nach kurzer Wegstrecke kannst du auf der rechten Wegseite auffällig dickstämmige Buchen erkennen. Eine davon ist doppelstämmig V-förmig und hat rückseitig zwei kleine Schilder (auf dem oberen ist Wert G mit dabei). (Wenn rechts von dir eine Bank mit Aussicht kommt, dann bist du zu weit). Von dieser gehe in  $E^*D = \_\_\_$ ° bis zu einem Aussichtspunkt. Die Box findest du, wenn du von dieser markanten Stelle noch  $F^*B = \_\_$  Schritte in  $F^*D = \_\_\_$ ° und nochmal  $E^*B = \_\_$  Schritte in  $A^*B = \_\_$ ° weitergehst. Stöbere in der Unterseite des umgestürzten Baumes.

3

Bitte verstecke und tarne die Box wieder gut.

**Weiterweg**: Gehe zurück zur V-Buche und dort deinen vorher eingeschlagenen Weg weiter. Folge der scharfen Rechtskurve und an der X-Kreuzung geht es links. An der darauf folgenden Kreuzung gehe (E+F)\*D = \_ \_ \_ ° und darauf ohne abzubiegen bis zum Parkplatz.

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)

### Wertesammlung:

Α	В	С	D	E	F	G

4