

- Parken+Startpunkt: (Improvisierter) Parkplatz am Campingplatz Jungferweiher, Am Jungferweiher 4, 56766 Ulmen); [50.218934, 6.9740745](#)
- (Alternativ-) Parkplatz an der Realschule plus, Am Jungferweiher 2, 56766 Ulmen; [50.216861, 6.97404571](#)
- Schwierigkeit: Clue: (\*\*---); Gelände: (\*\*---), für Radfahrer und Kinderwagen nicht geeignet
- Dauer: 6 km; 2-3 Std; ca. 80 Hm
- Landkarte: keine notwendig, ggf. Ausdruck aus der [Onlinekarte](#)
- Ausrüstung: Kompass, Stempel, Logbuch; Schreibstift, Buchstabenumwandlungsscheibe
- Einkehren: Rund um den Hexenbrunnen am Alten Postplatz.



**Wichtig:** Öffnungszeiten des Stollens: April - September 6-20 Uhr; Oktober - März 8-17 Uhr; die engste Stelle beträgt nur 70 cm; Fahrräder dürfen nicht durch den Stollen.

## Allgemeine Info:

Ein 124 Meter langer, zwischen 1,5 bis 4 Meter hoher Stollen verbindet ein altes Maar, den Jungferweiher, und das Ulmener Maar als jüngstes Maar Zentraleuropas miteinander. Ursprünglich gebaut als seltene wasserwirtschaftliche Großanlage in einer hochmittelalterlichen Ausbauphase der Ulmener Burg ist dieses Bauwerk nun für die Öffentlichkeit zugänglich.

Der Stollen verläuft unter der Autobahn A1 hindurch und bietet eine direkte Fußwegverbindung für Besucher. Geologisch sind im Stollen die verschiedenen Ablagerungen beider Maare zu erkennen, deren Kontakt etwa auf der Mitte des Stollens anzutreffen sind. Trotz Sicherungsmaßnahmen soll diese besondere geologische Situation vor Ort im Aufschluss erhalten bleiben und für Besucher\*innen anschaulich aufbereitet werden. (Quelle: Vulkaneifel, Natur und Geopark)



## Info zum Clue:

⇒ Lies dir den Clue vor dem Laufen einmal durch. QS bedeutet Quersumme; JZ = Jahreszahl;  
S Schritte.

## Clue:

Verlasse den Parkplatz in nordöstlicher Richtung an der Schranke vorbei.

-An der ersten Tafel kannst du dich über die Ulmener Entdeckertour informieren. Ganz besonders interessant für Kinder sind bestimmt die violetten Stationen von 14 bis 17. Wenn man auf der Burg die Fragen richtig beantwortet, kann man mit dem Smartphone ein Selfie mit einem virtuellen Ritter machen-.

Am kommenden Abzweig schlage die Richtung ein welche das blaue Schild vorgibt. Passiere Tisch und Bank und biege nicht mehr ab. An einem kleinen Parkplatz biege entsprechend eines weiteren blauen Wegweisers ab. Vor einer gemauerten Brücke halte dich rechts.

Betrete und durchlaufe nun den Ulmener Maar Stollen. Laufe auf das Maar zu. An der T-Kreuzung gehe in 200° aufwärts. Laufe auf das Haus mit der weißen Fassade zu und gehe an ihm vorbei. Auf der Straße behalte die Richtung bei. Am Pellenzhaus steige die Stufen hinab. Wenn du schon eine Einkehr machen möchtest, dann biege hier rechts ab und gehe zum Alten Postplatz mit dem Hexenbrunnen.

Weiter geht es nach links. Durchschreite den häuserverbindenden Bogen. Gehe auf dem Pflaster immer aufwärts. Passiere eine „halbe“ Schranke und halte dich anschließend rechts. Erkunde die Burg nach Belieben. Verlasse die Burg wieder über den breiten Zuweg und biege nach rechts in Rtg. 100° ab.

Bei der gebogenen Laterne gehe in 40° weiter. Vor der Bank und dem auffälligen Wurzelwerk geht es nach links weiter und an dem folgendem Abzweig behalte die Richtung bei. Umrunde nun das Maar. An einer Gabelung halte dich links und auf Asphalt angekommen auch. Gehe auf die Terrasse des Gebäudes. Hier kannst du deine Aufgaben erledigen. Verlasse sie in Rtg. 305°.

Übersteige einen Bach und folge diesem entgegen seiner Fließrichtung. Nach dem Stollenausgang gehe an der Bank vorbei und gehe hoch auf die Steinmauerbrücke.

Ab hier beginnt das **Finale**:

Auf der Brücke wende dich in Richtung DHE = \_\_\_\_ °. Passiere ein Gebäude, welches auf einer Seite drei vergitterte Fenster hat. Folge stets dem Hauptweg und biege nicht ab. Zähle ab dem Zaunende des Gebäudes abzweigende Wege (nicht solche, welche zum See führen). Am G. \_\_\_\_ Abzweig beginnt die Boxensuche. Stelle dich auf den Schnittpunkt der Wege. Gehe nun FHI = \_\_\_\_ S in DEC= \_\_\_\_ °, dann ABF= \_\_\_\_ S in ADF= \_\_\_\_ °. Übersteige nun einen Graben indem ein Baumstammrest liegt, in GCI= \_\_\_\_ ° und gehe GF= \_\_\_\_ S zu einer Birke und zum Schluss IA= \_\_\_\_ S und AED= \_\_\_\_ ° zu einer weiteren Birke. Suche am Fuße.



Achte auf Muggel.

Passen einen günstigen Moment ab.

Logge an anderer Stelle.

Verstecke die Box wieder gut.

**Rückweg:** Gehe zurück zu deinem Rundweg und setze ihn fort. Achte im Verlauf auf die Beschilderung.

**Suche nach den Variablen für Rätsel:** Gleich zu Beginn kommst du zu einer Tafel in dem es um das Kerbholz geht. Trage unten in der farbigen Zeile den Satz unterhalb der brennenden Windrose, soweit es geht, ein. Stelle nun nacheinander jeden Buchstaben auf deiner Drehscheibe unter 1 und lese den neuen Buchstaben, an der Zahl aus 2. Zeile ab.

**Rätsel für Wertesuche:**

25	7	12	5	23	24	23	26	13	4	15	2	2	8	15	4	1	17	9	3	7	10	16

A	B	C	D	E	F	G	H	I

**A** = 1. Zeile/1.Ziffer; **B** = 3.Zeile/2.Ziffer; **C** = 4.Zeile 2.Ziffer; **D** = 4.Zeile 3.Ziffer; **E** = 2.Zeile 4.Ziffer; **F** = 7.Zeile 3.Ziffer; **G** = 5.Zeile 3.Ziffer; **H** = 6.Zeile 6.Ziffer; **I** = 9.Zeile 1.Ziffer;

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](mailto:givemefive-lb@web.de))