



MAL GUGGN



Versteckt durch **Bettina** & **Michael**, 16. Juni 2024

- Stadt:** I-39010 Mölten/Verschneid, Autonome Provinz Bozen - Südtirol, Italien
- Parkplatz:** Kostenloser Parkplatz Proher Verschneid. Bei der Anfahrt immer der 2024 frisch geteerten Straße folgen, da das NAVI nicht bis zum Ende navigiert. Vor dem Verbotsschild sind ein paar Parkplätze rechts und links des Weges.
- Koordinaten:** [46.560230, 11.271761](#), 46°33'36.8"N 11°16'18.3"E
- Öffentlicher Verkehr:** Linienbus 204 "Hafling - Vöran - Mölten - Terlan - Bozen" (Stand 2024)
(ca. 1 Kilometer Fußweg zum Parkplatz)
- Ausrüstung:** Standard-Letterboxausrüstung
- Schwierigkeit:** (*----) einfach
- Gelände:** (***) 400 Hm leider unvermeidbarer Geröllpfad am Ende
- Länge:** 10 km (mind. 4 Stunden)
- Einkehr:** Tschaufen: Montag Ruhetag (nach 1,3 km)
Wieser Hof: Freitag Ruhetag (nach 3,8 km)
Gschnoferstall: Haben immer offen, außer es schifft (nach 7,6 km)

Diese Letterbox vereinigt Vieles, was man so im Südtirolurlaub gesehen haben sollte: Haflinger, Erdpyramiden und uralte Lärchen samt besonderer Urlärche, die älteste Lärche des Saltens.

Der Weg führt euch über den **Schwarzwald** zu einem Teil des **Guggnwegs** von Jenesien, mit einem Abstecher zu den **Erdpyramiden** und dann über die **Lärchenwelt** des Saltens. Leider muss man da auch wieder runter. Dafür gibt's auch zur Belohnung was **Stempeliges** zum **MAL GUGGN**.

Gönnt euch eine Entschleunigung auf den märchenhaften Lärchenwiesen des Saltens!



Bettina & Michael

Clue MAL GUGGN

MAL Schwarzwald GUGGN

Vom Parkplatz aus der geteerten Straße aufwärts folgen bis zum Wegweiser. Hier Weg **Nr.2/B** Richtung Tschaufen. Am Waldrand angekommen, laden zwei Bänke mit Blick auf die Bergspitzen ein.

Ihr folgt Nr.2/B aufwärts durch den Wald. Nach einer Bachüberquerung wird es uriger, also steil bergauf, vorbei am Strom und Wasseranschluss und einer Hütte. Behaltet eure Laufrichtung über felsige Naturstufen bei. Jetzt wird's richtig urig! An der Pfadkreuzung weiter bergauf, aber das habt ihr euch ja bestimmt schon gedacht! Links von euch erscheint ein Marterl mit Bank zum **Mal Guggn**.

A: Aus wie vielen Holzteilen besteht die Bank - tolle Biegung! Oder?

A= _ _

Jetzt einen der beiden Wege aussuchen, denn sie treffen sich sowieso wieder. An der nächsten Gabelung habt ihr wieder die Wahl. Kurz bevor die beiden Wege sich treffen, könnt ihr am Felsen des steileren Wegs, von beiden Wegen aus **mal** nach einem Schild **guggn**: Euer Gefühl hat sich bewahrheitet ihr seid im SCHWARZWALD.

B: Wann wurde das Schild hier positioniert. Quersumme =

B= _ _

Weiter dem Hauptweg folgen und nicht von schmalen Pfaden ablenken lassen. Nach einer Forstwegüberquerung entlang des Geländers orientieren. Am frisch geteerten Weg der **Nr.2** Richtung Tschaufen folgen.

Ihr seid oben am **Gasthof Tschaufen** angekommen. Montag ist Ruhetag, ansonsten könnt ihr jetzt auftanken. Geht durch das Gatter hinters Haus. Dort findet ihr idyllische Sitzplätze von 10:00 bis 17:00 Uhr. Weiter geht's vorbei am Backofen durch das Gatter. Vorher seht ihr noch eine Tür in eine verwunschene Welt. Ihr folgt dem Schotterweg nach rechts.

Wer nicht einkehren möchte, kann auch die Asphaltstraße weiter bis zum Schotterweg laufen.

MAL GUGGN:

Hier betretet ihr nun die Lärchenwelt des Salten. **Guggt mal**, wer da **mal guggt**! Geht zu ihm hin und betrachtet die Welt durch seine Augen (oder durch seine Nüstern). Nach einem Fotoshooting und interessanten Informationen übers **Mal Guggn**, folgt dem Schotterweg länger sanft bergauf.

Wenn ihr unter Strom steht, eröffnet sich rechts der Blick Richtung Kalterer See zur Mendelgruppe. Links, geschützt von einer Lärche, gibt es wieder **mal** was zu **guggn** - geht hin.

C: Hier zählt die Sprossen (Rundhölzer) am Hals für

C= _ _

Den Gras-Schotterweg bergauf Richtung Osten wählen, durch zwei Gatter für schmale Menschen. Ihr lauft auf einen Unterstand für Haflinger zu. Weiter, natürlich bergauf, vorbei an einem Lärchenschrein mit Bank. Die nächste Schlankheitsprüfung wartet, danach geht es durch die Wiese weiter hinter dem Guggu-Hof vorbei.

D: Welche Hausnummer findet ihr zwei Mal am letzten Haus, das ist

D= _ _

Nach dem Hof geht es auf Asphalt weiter. Bei der nächsten Gabelung öffnet das Gatter und verschließt es wieder gut, bergauf natürlich. Weg **Nr.1** Richtung Edelweiß. Bei der Gabelung rechts halten. Ihr seid jetzt auf Weg **Nr.10/A**. Immer geradeaus, bis zu zwei Bänken rechts von euch in der Nähe eines Misthaufens.

Clue MAL GUGGN

MAL Erdpyramiden GUGGN

Hier geht es zwischen den Bänken hindurch abwärts Richtung Erdpyramiden. Lauft durch das Tor, weiter auf einem Wiesenweg zum **Wieser Hof**. Hier könnt ihr ab 8 Uhr rasten: Ihr sitzt unter Kastanien und habt viele Liegemöglichkeiten - ein wirklich schöner Platz.

Freitags ist Ruhetag.

Oder ihr macht erst ein Abstecher zu den Erdpyramiden: Ihr durchquert den Wieser Hof, kommt zu einer Wandertafel und folgt dem Asphaltweg bergab. An der Querstraße geht rechts der Wanderweg **Nr.10** vor der Sackgasse ab. Wechselt auf den Pfad links. Nach der Schlankheitsprüfung **guggt** ihr euch **mal**, umgeben von Haflingern, die Erdpyramiden von Nobls an.

Zurück zum Wieser Hof und dann zu den zwei Bänken am Misthaufen.

MAL weiter GUGGN

Jetzt seid ihr wieder auf dem **Guggnweg**: Weiter auf Weg **Nr.10**. Nach einer Weile gibt's **mal** rechts was zu **guggn**. Die Tafel links verrät es euch leider nicht, ist aber auch interessant, kann man ruhig **mal guggn**. Aber die nächste Tafel rechts gibt euch die gewünschte Information. Jetzt könnt ihr aktiv werden!

Am nächsten Wegweiser auf den Schottergrasweg Nr.10 Richtung Edelweiß wenden.

Dann weiter auf Gras, dem Weg **Nr.7** Richtung Edelweiß bis zu einem Gatter folgen. Jetzt verlasst ihr den offiziellen **Guggnweg**.

MAL Urlärche GUGGN

Am Gatter lauft nach links auf dem Schottergrasweg. Das ist Weg **Nr.12** Richtung Gschnoferstall, eure nächste Einkehr in 20' Entfernung.

Achtung! Jetzt gibt es **mal** wieder was zu **guggn**: Ihr seht zuerst einen Hydranten. Nach dem Hydranten macht ihr einen Abstecher nach rechts auf dem Schottergrasweg zur **Urlärche** auf dem Salten. Wenn ihr am Zaun ankommt und nach rechts blickt, seht ihr diesen uralten imposanten Baum mit leider schon kahler Spitze in circa 110°, 40 m entfernt. Er ist nicht extra ausgeschildet, um ihn zu schützen, trägt aber eine Naturdenkmalsplakette.

Einfach MAL so GUGGN:

Zurück auf dem Weg geht es in der ursprünglichen Richtung weiter. An der verschobenen Kreuzung geht es durchs Gatter, Weg Nr.12. Verpasst den Abzweig an der Hütte nicht - weiter auf Nr.12: Durch traumhaft blühende Wiesen bis zu einem Brunnen links des Weges, an dem ihr **mal** nach einer Erfrischung **guggn** könnt:

E: Zählt die Rohre

E= _

Links erscheint nochmals ein Brunnen und bald darauf zwei Hütten. Bei der ersten könnt ihr euch hinsetzen und innehalten und **mal guggn**, ob ihr diese zauberhafte Landschaft malen wollt. Nach der nächsten Schlankheitsprobe sind im Frühsommer die Wiesen voller Orchideen. Es geht über Stege und dann in den Wald an einer uralten Buche und interessantem Fichtenensemble vorbei. Am Ende des Weges merkt ihr euch diesen Punkt, falls ihr zur nächsten empfehlenswerten Einkehr **Gschnoferstall** möchtet.

Durch das Gatter erreicht ihr den Gschnoferstall, wo wir leckere Wildkräuterspezialitäten testeten. Die Tagesgerichte sind besonders empfehlenswert.

Clue MAL GUGGN

Zurück am gemerkten Punkt geht es in Laufrichtung weiter auf diesem sehr gepflegten Weg, vorbei an einem Moorbiotop. Gleich danach an einer Bank dem Weg **Nr.2/A** nach Verschneid 40` folgen.

Nun wird es ungemütlich auf diesem „Geröllweg“, aber es gibt leider keine Alternative. Aufgrund der aktuellen Wegbeschaffenheit (2024) ist ab jetzt höchste Konzentration angesagt: Das Wasser rinnt auf dem Weg, aber man kann ganz gut ausweichen. Es wird steiniger, der Pfad wird immer stärker ausgewaschen. In der Mitte fließt ein Bächlein. In einer Kurve verabschiedet sich der „Bach“ von euch. Wir sehen ein paar schöne Steinmännchen. Weiter bergab steht auf der rechten Wegseite der nächste Wegweiser und kurz davor links ein großer Stein. Ihr habt das Geröll geschafft. Hier könnt ihr **mal** nach dem Finale **guggn**:

Finales MAL GUGGN:

- Stellt euch neben den großen Stein in die Mitte des Weges.
Peilt **$DxC + AxB = _ _ x _ + _ x _ = _ _ _ ^\circ$** , geht **$A+B+E = _ + _ + _ = _ _$** Schritte.
- Ihr steht auf einem Objekt, dass ihr hier nicht vermutet habt.
Von dort peilt **$CxBxE = _ x _ _ x _ = _ _ _ ^\circ$** , geht **$A+B+E = _ + _ + _ = _ _$** Schritte.
- Ihr steht vor einem niedergemetzelten Waldbewohner.
Stellt euch zwischen seine zwei größten Arme und peilt **$ExA = _ x _ = _ _ ^\circ$** .
In circa **$B-E = _ _ - _ = _$** Schritten Entfernung könnt ihr **mal** unter einem flachen Stein **guggn**.

GUGGT MAL, dass keiner **MAL GUGGT** wenn ihr loggt!!!

Danach am Wegweiser weiter Nr.2A durch das Gatter folgen. Jetzt habt ihr nur noch einen leicht geschotterten Wiesenweg vor euch. Am Asphalt links bis zum Auto.