



PARKEN: N49°20.273 E7°54.549 / SPORTPLATZ / 67471 ELMSTEIN-IGGELBACH

# Letterbox

## Zip, zip, hurra - für kurze Beine



3,5 KM / 1,5 STD.

## Willkommen im Ziplinepark Elmstein im Biosphärenreservat Pfälzerwald-Nordvogesen

Da Du leider noch nicht unseren Zipline Parcours benutzen kannst, erobere Dir doch den Wald mit einem Kompass.

Wir haben für Dich einen Schatz versteckt, den du mit folgendem Rätsel (Clue) finden kannst.

### SUDOKU

	W	X	Y	Z
A	4		2	1
B	1	2		
C				3
D	3	4		

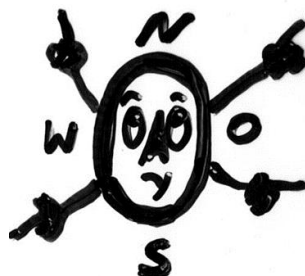
### Sudoku

Die Regeln für das Sudoku

Die Zahlen 1 bis 4 dürfen in das Sudokugitter nur so eingetragen werden, dass jede Zahl in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem dick umrandeten Block nur einmal vorkommt.

### Kompass

Wie nutze ich einen Kompass:



Der Kompass ist ein Instrument zur Bestimmung der Himmelsrichtung.

Du kannst die Himmelsrichtung aber auch mit dem Stand der Sonne am Himmel erkennen. Sicher hast du schon mal den Merksatz gehört: Im Osten geht die Sonne auf, im Süden ist ihr Mittagslauf, im Westen will sie untergehen, im Norden ward sie nie gesehen.

Da ja aber nicht ständig die Sonne scheint, nutzen wir zum Finden des Schatzes einen klassischen Kompass.

Der Magnetkompass bestimmt die Nordrichtung anhand des Erdmagnetfelds. Das heißt: Der Zeiger des Kompasses richtet sich immer nach Norden. Die anderen Himmelsrichtungen kannst du dann auf der Skala ablesen.

Wenn du den Kompass einmal genauer anschaut, erkennst du neben den Buchstaben auch noch Zahlen.

Auf der Zahlenskala ist

N = Norden bei  $0^\circ$  bzw.  $360^\circ$

O = Osten bei  $90^\circ$

S = Süden bei  $180^\circ$

W = Westen bei  $270^\circ$ .

## Erklärungen

Löse zuerst das Sudoku. Im Clue setzt du dann immer die Zahl ein, die du im Sudoku findest. Z. B. wenn steht AW, dann setzt du die Zahl 4 ein. Oder bei CZ die 3.

Außerdem sammelst du noch Werte unterwegs. Hierfür benutzen wir als Platzhalter ein Zeichen.

♥	📖	🔔	😊	☯
				0

Die gesammelten Werte kannst du in dieser Tabelle eintragen. Im Clue ersetzt du die Zeichen mit den jeweils gefundenen Werten.

Jetzt starten wir aber mal unsere Tour. Laufe zuerst an die nördliche Ecke des Sportgeländes. Hier siehst du einen Pfosten mit einem weißen Schild mit schwarzer Schrift. Lies mal, für wen das Betreten des Sportgeländes verboten ist und schreibe es dir auf

\_\_\_\_\_.

Wie viele Buchstaben hat dieses Wort? Diesen Wert trage in der Tabelle unter dem ♥ ein.

Gehe zu der anderen Ecke, ganz in der Nähe des Sportheims und zähle die Stufen die zum Sportplatz führen. Notiere es dir beim 📖.

Nun gehe zurück und zur Tafel, die du mit Kreide beschreiben kannst. Diese besteht aus 2 Rundhölzern, einem Dach und???

Wie viele Querlatten kannst du hinten zählen? Das ist 🔔

Von der Tafel laufe Richtung Norden zu der Kreuzung am Ende der ersten beiden Tennisplätze. Wähle nun den Weg mit der Nr.

AZ + AW = \_\_\_ + \_\_\_ = \_\_\_ den Berg hinauf.

Den Abzweig nach Westen willst du gleich darauf nicht laufen.

Du kommst kurz danach an eine Bank.



Vielleicht kannst du hier ja deine älteren Geschwister oder Freunde beim Zippen beobachten.

Wenn nicht, laufe gleich den Weg weiter. Vorbei an der großen Zipline Anlage folge dem Weg nach Westen.

Westen ist übrigens  $270^\circ$ . Überzeuge dich auf deinem Kompass ob du richtig bist.

Bald danach geht steil links ein Weg ab. Dieser würde dich Richtung  $145^\circ$  führen. Das ist zwischen Osten und Westen. Auch hier kannst du deine Kompass Kenntnisse testen.

**Du läufst aber nicht diesen Weg sondern Richtung  $300^\circ$  weiter.**

Auch den unscheinbaren Weg, der kurze Zeit später nach rechts abgeht und sowieso kein wirklicher Weg ist, nimmst du nicht.

Unbeirrt bleibst du genau auf dem markierten Weg bis links ein Hochsitz kommt.

Schau doch mal rauf und zähle die Öffnungen (Tür und Fenster) und notiere den Wert beim 😊.

Wenn du das nicht erkennen kannst, dann addiere einfach mal die Werte

$$\text{🔔} + \text{CX} = \_ + \_ = \_$$

Dann laufe deinen Weg weiter bis links von dir ein unscheinbarer Pfad Richtung Süd/West etwas den Berg hoch führt. Genauer gesagt in Richtung  $240^\circ$ . Wir setzen dir ein Steinmännchen daneben, damit du ihn nicht

verpassen kannst. Vielleicht hast du ja Lust dieses Männchen noch etwas höher zu bauen.

Am Ende des abenteuerlichen Weges geht es weiter der Sonne entgegen, also Richtung Süden bis zu einem Hochsitz mit der roten Zahl

$$\text{☺} + \text{CY} = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Nun üben wir mal für das Finale das Schritte zählen. Stelle dich ungefähr in die Mitte des Hochsitzes. In etwas Entfernung steht rechts eine große Buche. Laufe da mal, entlang des Weges, hin und zähle dabei deine Schritte. Wir haben dafür 50 kleine Schritte benötigt.

Weiter dem Weg entlang. Wenn du im Sommer läufst, kannst du einige Blumen sehen. Am Ende wollen wir dir mal noch zwei davon vorstellen.

Aber jetzt erst einmal zum Schatz. Wenn du rechts am Wegesrand diesen Felsen



erkennst, beginnt das Finale. Und zwischenzeitlich bist du ja mit dem Kompass und dem Schritte zählen so fit, dass du das ganz alleine schaffst.

Stelle dich in die Mitte des Felsens, ungefähr bei der Spitze und peile mit dem Kompass

$$\text{DY} \text{ ☹ ☹} = \underline{\quad}^\circ \text{ und}$$

$$\text{laufe} \text{ ☹ ☺} = \underline{\quad} \text{ Schritte.}$$

Danach

$$\text{CX (Zahl vom Hochsitz)} \text{ ☹} = \underline{\quad}^\circ \text{ für}$$

$$\text{♥} + \text{☹} = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Schritte.

$$\text{Jetzt CX} \text{ ☹ ☹} = \underline{\quad}^\circ \text{ und}$$

$$\text{AX} + \text{DZ} = \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

Schritte.

Und eine letzte Peilung.

In DZ ☹ ☹ =  $\underline{\quad}^\circ$  findest du die Letterbox im Umkreis von ca. DY =  $\underline{\quad}$  Meter wo du gerade stehst.

Wir hoffen, du hast die Box gefunden und freuen uns über einen netten Eintrag im Logbuch.

Aber bevor du wieder alles richtig versteckst, lies mal auf der ersten Seite im Logbuch wie dein Weg weiter geht. Du willst ja schließlich nicht alles wieder zurück laufen.



### Roter Fingerhut

Achtung, die Pflanze ist hoch giftig. Schon zwei Blätter wirken tödlich. Und trotzdem wird Medizin daraus gewonnen für Menschen mit Herzschwäche.



### Echtes Johanniskraut

Wird volkstümlich auch Herrgottsblut benannt. Beim Zerreiben der Knospen tritt Hypericin (rot) aus, das „Herrgottsblut“. Auch dieses Kraut ist eine Heilpflanze und leicht giftig. Es wirkt gegen nervöse Unruhe.