

„Kobold-Geocache“

Aufgabenblatt

Ortsgemeinde Hochspeyer



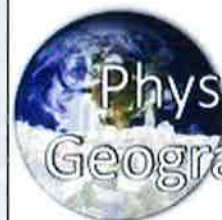
DieJugendherbergen.de



EUROPAISCHE UNION
Europäischer Landwirtschaftsfonds für
die Entwicklung des ländlichen Raums:
Hier investiert Europa in die ländlichen
Gebiete



Diese Publikation wird im Rahmen des
Entwicklungsprogramms PAUL unter
Beteiligung der Europäischen Union und
des Landes Rheinland-Pfalz, vermittelt
durch das Ministerium für Umwelt, Land-
wirtschaft, Ernährung, Weinbau und For-
sten Rheinland-Pfalz, gefördert.



Physische
Geographie



Geocaching in Hochspeyer - Auf den Spuren der Koblode -

Zu Zeiten von Rittern und Drachen wurde der Hochspeyerer Wald von Kobolden bewohnt. Auch der kleine Kobold Kalif und seine Freunde hatten hier ihr zu Hause, wo sie den ganzen Tag spielten und dabei auch vieles durcheinander brachten.

Die Lieblingsbeschäftigung der Kinderkoblode aber war es, das gesamte Koboldreich zu erkunden. Die großen Koblode haben die Wegbeschreibungen zu den wichtigsten Orten im Koboldreich mit Rätseln verschlüsselt. Jeder kleine Kobold musste als letzte Prüfung auf dem Weg zum Erwachsenwerden seinen Namen auf dem großen Stein der Koblode am Ende der Rätsel hinterlassen.

Der kleine Kobold Kalif möchte diese letzte Prüfung jetzt ablegen und hat alle Rätsel zusammengetragen. Könnt auch ihr zusammen mit Kalif diese Rätsel lösen und ein vollwertiges Mitglied in der Gemeinschaft der Koblode werden?

Da unterwegs einige Gefahren lauern hat Kalif einige Hinweise vorbereitet, die euch auf eurer Suche behilflich sein werden.

Hinweise:

- Jede Gruppe erhält ein GPS- Gerät.
- Gebt euren Wegpunkten in den GPS-Geräte eindeutige Namen, damit ihr stets den Überblick über eure Punkte behaltet.
- Kontrolliert die eingegebenen bzw. berechneten Koordinaten mindestens zwei Mal.
- Beachtet, dass die Abweichung von Zielkoordinaten in den GPS- Geräten durchaus mehrere Meter betragen kann.
- Tragt euch bitte in das jeweilige Logbuch ein.





Station 1: Ein sagenumwobenes Abenteuer beginnt

N 049° 26.058′

E 007° 53.248′

Den ersten Punkt habt ihr erfolgreich gefunden. Jetzt könnt ihr euch auf die Suche nach dem Stein der Kobolde begeben.

Station 2: Seltsame Schriftzeichen

N 049° 25.881′

E 007° 53.260′

Aufgabe

Sucht nach den Schriftzeichen im Stein, um den Eingang in das Reich der Kobolde zu finden. Sobald ihr sie gefunden habt, addiert ihr die Zahlenwerte der Buchstaben (A = 1, B = 2, C = 3, ...) und bildet anschließend die Quersumme eurer Zahl bis ihr eine einstellige Zahl erreicht. Nennt diese Zahl **A**.

Zudem seht ihr an einem Stein eine Zahl. Notiert euch hier bitte nur die **erste** Ziffer, die ihr dann zu **B** notiert.

A =

B =

Um nun den Weg zur nächsten Station zu finden, besteht eure erste Aufgabe darin, die nächste Koordinate mit Hilfe der Zahlen **A** und **B** von **Station 2** zu errechnen. Aber seid stets wachsam und kontrolliert eure Ergebnisse, damit ihr euer Ziel auch ja nicht verfehlt!



Station 3: Der Eingang ins Reich der Kobolde

Löst zuerst die folgende Rechenaufgabe, um die Koordinate von Station 3 zu erhalten.

$$N\ 049^\circ\ 25.(A + 3) (A \times 2 - 1) (B \times 2 - 4)'$$

$$E\ 007^\circ\ 53.(A - 2) (B \times B) (B - 1)'$$

N 049° 25.

E 007° 53.

An Station 3 angekommen könnt ihr den Eingang in das Reich der Kobolde erkennen. Begeht euch von hier ab hinunter bis zum Ende des Tals.

Station 4: Die Wiese

N 049° 25.973'

E 007° 53.013'

Auf dieser Wiese feierten die Kobolde immer ihre ausgelassenen Feste am Lagerfeuer mit viel Musik, Tanz und Spaß.

Aufgabe

Zum 100. Fest wurde eine rot-weiße Jubiläumstafel enthüllt. Leider wurden die Tafeln vor kurzem gestohlen. Aber von der alten Holzgirlande sind noch Teile übrig geblieben. Schau nach oben.

Wie viele helle Hölzer finden sich. Deren Anzahl ist C.

C =

Ihr benötigt diese Zahl bei der nächsten Station wieder, um die nächste Koordinate errechnen zu können.



Station 5: Der Aussichtsposten

$$N\ 049^\circ\ 25.(C \times 3 - 1) (C + 5) (11 - C)^6$$

$$E\ 007^\circ\ 52.(C \times 3) (C - 3) (C \times 2 + 1)^6$$

N 049° 25.

E 007° 52.

Hier stand viele Jahre der alte Wachturm der Kobolde. Von dort aus konnten sie die Feinde des Koboldreiches bereits von weitem erkennen. Leider wurde er beim letzten Kampf zerstört. Heute findet sich dort nur doch eine Gedenktafel. Zu erkennen ist sie an dem schwarzen "T".

Aufgabe

Bildet von der Nr. der Gedenktafel die Quersumme bis zum Schluss und zieht anschließend 1 ab.

Die Zahl ergibt D.

D =



Station 6: Das blaue Bild

N 049° 25.(D) (D + 2) (D - 5)‘

E 007° 52.(D - 4) (D + 1) (D)‘

N 049° 25.

E 007° 52.

Die Kobolde lebten im Einklang mit der Natur. Zu einigen Tieren pflegten sie ein besonders enges Verhältnis und nutzten diese sogar als Symbol für Wegmarkierungen. Um diese zu finden müsst ihr den Pfad nicht verlassen, aber stets nach oben schauen, denn manchmal haben die Kobolde Tiersymbole an den Bäumen angebracht.

Welches Tier könnt ihr auf dem farbigen Aufkleber erkennen?

Ist es eine **Schlange**? Dann notiere dir für den Buchstaben **E** die Bonuszahl 1!

O D E R

Ist es vielleicht ein **Adler**? Dann notiere für **E** die Zahl 2!

O D E R

Ist es doch eher ein **Rabe**? Dann gehört die Zahl 3 zu dem Buchstaben **E**!

O D E R

Vielleicht ist es aber doch eine **Kuh**? Dann ist es die Zahl 4, die zum Buchstaben **E** gehört!

E =



Station 7: Die große Kreuzung

$$N\ 049^\circ\ 25.(E \times 3 + 1)\ 7\ (E \times 3 + 3)\ ' \quad \text{€}$$

$$E\ 007^\circ\ 52.1\ (E - 1)\ (E + 7)\ ' \quad \text{€}$$

$N\ 049^\circ\ 25.$	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	7	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	$' \quad \text{€}$
$E\ 007^\circ\ 52.1$	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	2.6	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	$' \quad \text{€}$

An dieser Kreuzung konnten die Koolde zu allen zentralen Orten des Reiches gelangen.

Aufgabe

Sucht die große Tafel und findet den Namen der Kreuzung heraus. Die Zahl, die ihr sucht ergibt sich aus dem Namen des Weges. Notiert euch die Zahl als F.

F =

Station 8: Trinkquelle der Koolde

$$N\ 049^\circ\ 25.(F + 2)\ (F - 5)\ 5'\quad \text{€}$$

$$E\ 007^\circ\ (F - 2)\ 2.6\ (F)\ (F - 4)\ ' \quad \text{€}$$

$N\ 049^\circ\ 25.$	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	$(F + 2)$	$(F - 5)$	$5'$	€		
$E\ 007^\circ$	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	$(F - 2)$	2.6	<input style="width: 30px; height: 20px;" type="text"/>	(F)	$(F - 4)$	$' \quad \text{€}$



An heißen Tagen tollten die Koboldkinder in der Trinkquelle herum. Vor allem ging der Kobold Kalif in die Geschichte ein, weil er den besten Paketsprung präsentierte.

Aufgabe

Sucht den Namen des Weihers. Nehmt den ersten Buchstaben des Namens. An der wievielten Stelle des Alphabets befindet sich dieser? Der Zahlenwert ist G.

Name des Weihers =

G =

Station 9: Angriff!

N 049° 25. (C x 3 - 1) (C + 5) (11 - C)‘

E 007° 52. (C x 3) (C - 3) (C x 2 + 1)‘

N 049° 25.

E 007° 52.

Die Zwerge wollen den Schatz der Koblode stehlen. Eilt zurück zum Aussichtsposten (Station 5), um Ausschau nach den Dieben zu halten. Aber Vorsicht! Vor lauter Aufregung haben die Koblode die Buchstaben vertauscht.

Station 10: Der geheime Zugang zur Wiese des Kampfes

N 049° 26. (G - 5) 2 (G + 2)‘

E 007° 53. (G - 6) 2 (G - 7)‘



N 049° 26.	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	'
E 007° 53.	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	'

Von hier aus führt ein geheimer Weg zum Feld des Kampfes. Vielleicht findet ihr dort noch einige der diebischen Zwerge.

Aufgabe

Die Koordinaten für das Feld lassen sich nur mit Hilfe der Höhenmeter der „Kobold-Cross-Country-Rennstrecke“ berechnen. Nehmt die Höhenmeter aller Anstiege als Zahl H.

H =

Station 11: Die geheime Wiese der Zwerge

N 049° 25.(H + 846)'

E 007° 53.(344 - H)'

N 049° 25.
E 007° 53.

Auf dieser Wiese haben die Kobolde die diebischen Zwerge vertrieben. Dabei haben die Zwerge einige ihrer Reitbären vergessen. Damit sie nicht davonlaufen haben die Kobolde die Bärchen am Baum festgebunden. Einer der Bärchen ist noch da.

Aufgabe

Er nennt euch die Zahl für I.



I =

Station 12: Der große Stein der Kobolde

Habt ihr alle eure Aufgaben gelöst? Dann nutzt nun eure gesammelten Hinweise. Mit dem folgenden Koordinatencode könnt ihr den großen Stein der Kobolde finden und euch in die geheime Liste der Kobolde eintragen.

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	3

N 049° (E) (F - 1) . (C - 3) (A) (B + 1)'

E 00(G)° (D - 2) (I) . (H + 150)'

N 049° 26.

E 007° 53.

Die Zahlenkombination setzt sich aus den Zahlen für die Buchstaben D, I, E und A (7324) zusammen.