



Stadt
Schramberg

Schwarzwaldqualität erleben

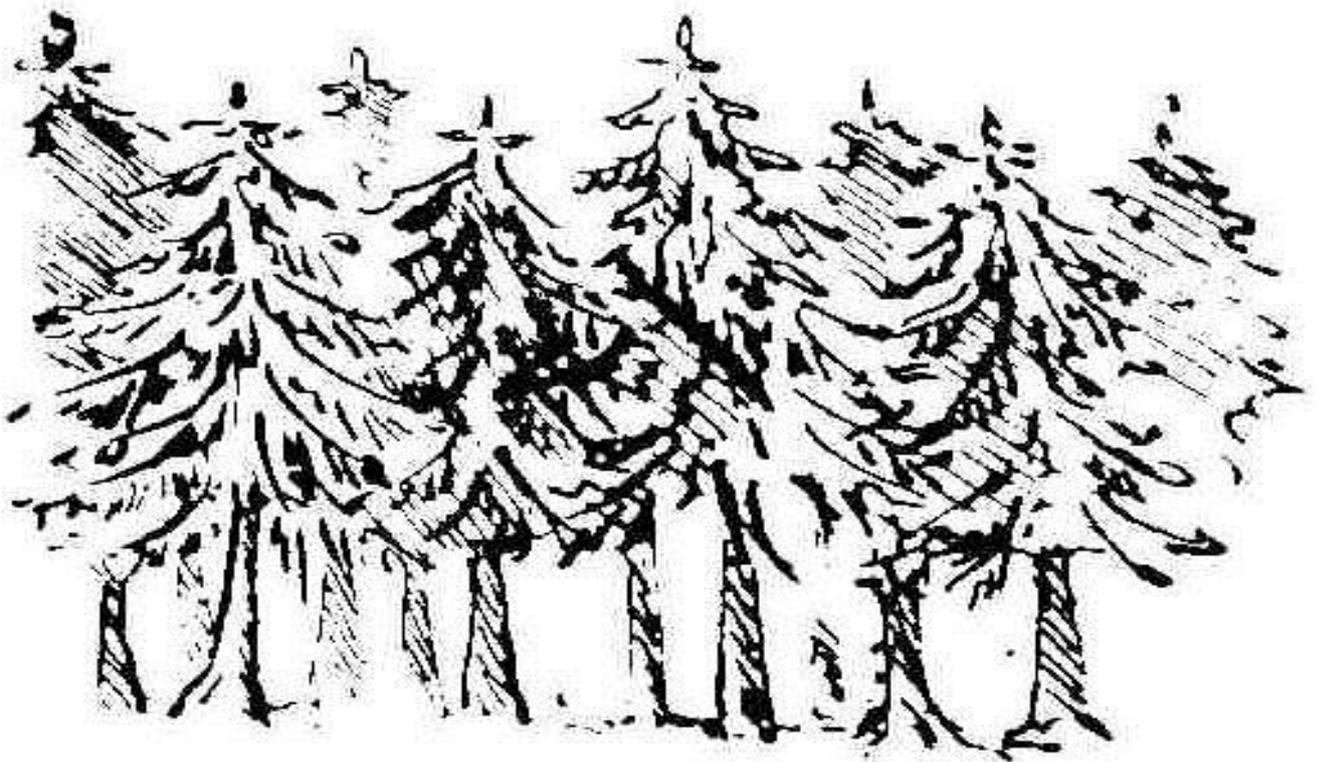
Tennenbronner Märchenache



Die Spielregeln

Hier sind kurz und knapp die Spielregeln des Märchencaches!

- Jeder darf an diesem Spiel teilnehmen!
- GPS Geräte können in der Tourist Information im Rathaus ausgeliehen werden.
- Als Pfand muss pro Gerät ein Personalausweis hinterlegt werden. Geht das GPS Gerät verloren, muss es ersetzt werden.
- GPS Geräte werden nur an Personen ab 16 Jahren verliehen.
- Es findet eine Einweisung in die Geräte statt.
- Alle Cachepunkte sind problemlos auf normalen Wanderwegen anlaufbar!





Hallo liebe Geocacher!

Der Wald ist eine geheimnisvolle Welt. Viele Märchen oder Sagen spielen im Wald. Denkt nur an Schneewittchen, Rotkäppchen, den Wolf und die sieben Geißlein, Brüderchen und Schwesterchen oder Hänsel und Gretel. Einige dieser Märchen werden euch heute in Form von Rätseln begegnen. Diese GPS Rallye führt euch nun in das Reich der Märchen und Mythen.

Startpunkt ist das Rathaus in Schramberg-Tennenbronn.
Gebt die Koordinaten ein, die euch zur ersten Station führen:

N48 11.424

E008 21.234

Hier müsst ihr nach dem Maskottchen „Schramboli“ suchen, der euch einen Hinweis auf das gesuchte Märchen liefert. Dann lest ihr im hinteren Teil dieses Heftchen das dazu gehörende Märchen und schon könnt ihr die Frage bei Station 1 beantworten und erhaltet so die Koordinaten für die nächste Station. Dort verfährt ihr wieder genauso und kommt so irgendwann ans Ziel. Falls ihr an einer Station nicht weiterkommt, könnt ihr notfalls auch auf der letzten Seite die Koordinaten nachschauen.

1. Station

Lest das Märchen, das zu dem passt, was Schramboli in der Hand hält und beantwortet dann folgende Frage:

Was ist der Mann von Beruf, der alle rettet?

X

Jetzt braucht Ihr nur noch die mit X markierten Buchstaben an Hand dieser Tabelle in eine Zahl umzuwandeln und Ihr erhaltet die fehlende Ziffer A

N48 11.**A**80

E008 21.338

A	B	C	D	E	F	G	H	I
8	3	6	1	8	5	7	4	2
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
3	9	2	6	8	1	0	5	3
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
3	0	9	2	7	3	6	2	

Na – habt Ihr die Frage beantwortet?

Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 11. 80

E008 21.338

Und jetzt auf zur nächsten Station!

2.Station

Die Koordinate der nächsten Station lautet:

N48 11.346

E8 21.ABC

Hier müsst ihr wieder wie bei der letzten Station Schramboli und das Märchensymbol suchen und dann könnt ihr bestimmt ganz einfach folgende Frage beantworten:

Wie viele Jahre hat die Prinzessin geschlafen?

Lösung: _____ Jahre

Addiere nun zu deiner Lösung 21 und du hast das Ergebnis für ABC

_____ + 21 = _____ = **ABC**

Hier kannst du nun die vollständige Koordinate eintragen:

N48 11.346

E8 21.

3.Station

So, jetzt kannst du anhand dieses Märchens bestimmt auch ganz leicht sagen, *wo die Prinzessin immer gespielt hat*

Im

N48 11.A96
E008 20.932

Nehmt den 4. Buchstaben des Wortes und ersetzt den Buchstaben anhand der Tabelle durch die Zahl

A	B	C	D	E	F	G	H	I
8	5	6	1	8	5	7	4	2
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
6	9	2	4	6	1	0	5	3
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
5	2	9	2	7	3	6	2	

Nun tragt die vollständige Koordinate hier ein!

N48 11. 96
E008 20.932

Auf geht's zur nächsten Station!

4.Station

N48 **AB**.235
E008 20.795

Frage um an die fehlende Ziffer **AB** zu gelangen:

Welche Farbe haben die Pfoten des Wolfes, als er die Geißlein überlistet?

1. schwarz → **AB** = 10
2. weiß → **AB** = 11

Na – habt Ihr die Fragen beantwortet?

Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 .235
E008 20.795

Auf geht's zur nächsten Station!

5.Station

N48 11.3A0
E008 20.827

Frage um an die fehlende Ziffer **A** zu gelangen:

Welchen Beruf hat der Vater von Hänsel und Gretel?

<input type="text"/>									
	X								

Jetzt braucht Ihr nur noch die mit X markierten Buchstaben an Hand dieser Tabelle in eine Zahl umzuwandeln

A	B	C	D	E	F	G	H	I
8	3	7	1	8	5	7	4	2
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
6	9	2	6	7	1	3	5	3
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
2	0	9	2	3	7	6	2	

Na – habt Ihr die Fragen beantwortet?

Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 11.3 0
E008 20. 827

Und nun los zur nächsten Station!

6.Station

N48 11.41A

E008 20.984

Was verliert die Prinzessin?

Einen _____

Wie viele Buchstaben hat das Lösungswort?

_____ = **A**

Na – habt Ihr die Fragen beantwortet?

Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen

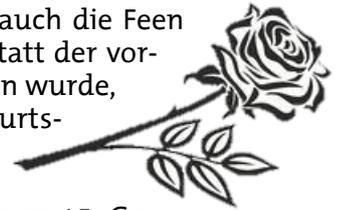
N48 11.41

E008 20.984

Sehr gut gemacht, nun seid ihr echte Märchenspezialisten! 😊

Dornröschen

Zur Geburt einer Tochter gab ein Königspaar ein großes Fest. Es sollten auch die Feen eingeladen werden. Weil nicht genug Geschirr im Schloss war, wurden statt der vorhandenen 13 Feen nur 12 Feen eingeladen. Die 13. Fee, die nicht eingeladen wurde, verhängte über die Prinzessin einen Fluch. Sie sollte sich zu ihrem 15. Geburtstag an einer Spindel stechen und daran sterben. Die 12 eingeladenen Feen veränderten den Fluch in einen hundertjährigen Schlaf. Sofort begann der König alle Spindeln im Königreich verbrennen zu lassen. An ihrem 15. Geburtstag fand die Prinzessin im Turmzimmer eine Spindel und stach sich an ihr. Die Prinzessin und ihr kompletter Hofstaat fielen in einen tiefen Schlaf. Um das Schloss herum wuchs eine riesengroße Dornenhecke. Ein Prinz fand die Prinzessin nach genau 100 Jahren, küsste sie und erweckte so die Prinzessin und ihren Hofstaat.



Rotkäppchen

Ein Mädchen soll seiner Großmutter, die krank im Bett liegt, einen Korb Essen bringen. Das Mädchen wurde Rotkäppchen genannt, weil es immer eine rote Kappe trug. Im Wald traf Rotkäppchen auf den Wolf. So erfuhr der Wolf von der kranken Großmutter. Er ging zu ihr und fraß sie auf und legte sich dann mit den Kleidern der Großmutter ins Bett. Als Rotkäppchen ans Bett der vermeintlichen Großmutter tritt, wundert sie sich sehr über deren Aussehen. Auch sie wird vom Wolf gefressen. Ein Jäger kommt am Haus vorbei und hört den Wolf schnarchen. Er geht ins Haus, scheidet dem Wolf den Bauch auf und befreit die Großmutter und das Rotkäppchen.



Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel werden von ihren Eltern in den tiefen Wald geführt und dort gelassen, weil die Holzhackerfamilie sehr arm ist und ihre Kinder nicht mehr ernähren kann. Der erste Versuch die Kinder im Wald zu lassen scheitert, weil Hänsel den Weg mit Steinen markieren kann. Beim zweiten Versuch markiert er den Weg mit Brotstückchen, die werden von einem Vogel gefressen. Beim Umherirren im Wald treffen Hänsel und Gretel auf ein Haus, das ganz und gar aus Keksen, Kuchen und Zuckerzeug gebaut ist. Die Kinder stillen ihren Hunger an dem Haus. Eine alte fast blinde Hexe wohnt in dem Haus und fängt die Kinder ein. Gretel muss den Haushalt machen und Hänsel wird in einen Käfig gesperrt. Die Hexe will ihn mästen um ihn später zu braten und zu verspeisen. Die Hexe befühlt täglich die Hand des Jungen um rauszubekommen ob er schon dick genug ist. Hänsel aber hält immer ein Stöckchen hin. Die Hexe wundert sich, dass der Junge nicht dicker wird. Als sie die Geduld verliert, lässt sie von Gretel den Ofen anheizen. Gretel soll in den Ofen kriechen um zu schauen ob er schon heiß genug ist. Aber Gretel gibt vor das nicht zu können. Als die Hexe ihr zeigt wie man in den Ofen kriecht, gibt Gretel ihr einen Schubs und die Hexe fällt in den Ofen. Die Kinder machen sie auf den Weg nach Hause und nehmen die Schätze aus dem Hexenhaus mit. Sie kommen nach Hause und haben von nun an, wegen der gestohlenen Schätze, ein auskömmliches Leben.



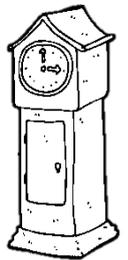
Der Froschkönig

Eine Prinzessin spielte mit ihrer goldenen Kugel im Garten, dabei fiel ihr die Kugel in den Brunnen. Ein Frosch bietet seine Hilfe an, fordert dafür aber ihre Freundschaft und ihre Bereitschaft mit ihm in Zukunft Tisch und Bett zu teilen. Der Frosch gibt der Prinzessin die Kugel. Die Prinzessin läuft einfach weg. Der Frosch folgt der Prinzessin ins Schloss. Auf Drängen des Königs muss die Prinzessin ihr Versprechen einhalten. Sie ekelt sich aber so vor dem Frosch, dass sie ihn gegen die Wand wirft, dabei verwandelt sich der Frosch in einen Prinzen. Der Prinz nimmt die Prinzessin mit in sein Land.



Der Wolf und die sieben Geißlein

Eine Ziegenmutter verlässt das Haus und trägt ihren sieben Kindern auf niemanden rein zu lassen. Der Wolf kommt vorbei, aber die Geißlein lassen ihn nicht herein. So frisst der Wolf Kreide um damit seine Stimme zarter zu machen. Er versucht wieder in das Haus zu kommen, aber die Geißlein erkennen ihn an seiner schwarzen Pfote. Der Wolf lässt sich vom Bäcker Teig auf die Pfote streichen und versucht erneut ins Haus der Geißlein zu kommen, die Geißlein öffnen die Tür. Der Wolf frisst sechs Geißlein, ein Geißlein kann sich in der Standuhr verstecken. Es berichtet später der heimkehrenden Ziegenmutter die Begebenheit. Die Ziegenmutter und das Geißlein gehen zum schlafenden Wolf. Die Ziegenmutter öffnet den Bauch des Wolfs und die sechs Geißlein springen heraus. Sie legen große Steine in den Bauch des Wolfs und die Mutter näht den Bauch wieder zu. Als der Wolf wach wird, schleppt der sich zum Brunnen um seinen Durst zu stillen, fällt in den Brunnen und ertrinkt.



Aschenputtel

Ein junges Mädchen, die Tochter eines Kaufmanns, lebt nach dem Tod ihrer Mutter einige Zeit allein mit dem Vater, bis der Vater eine andere Frau heiratet, die zwei weitere Mädchen mit in die Ehe bringt. Die Stiefmutter und die Stiefschwester schikanieren die Tochter des Kaufmanns unaufhörlich. Sie muss in der Asche neben dem Küchenherd schlafen und wurde von da an Aschenputtel genannt. Von einer Reise bringt der Vater dem Aschenputtel ein Haselreis mit. Das Haselreis pflanzt Aschenputtel auf das Grab der verstorbenen Mutter. Das Haselreis wächst zu einem großen Strauch heran, auf dem oft ein weißer Vogel sitzt. Der Vogel kann Aschenputtel Wünsche erfüllen. Als der König ein Fest gibt, bekommt Aschenputtel von dem Vogel ein wunderschönes Kleid und feine Schuhe. So geht Aschenputtel zum Fest, wo sich der Prinz in das unbekannte Mädchen verliebt. Aschenputtel verliert nach der dritten Begegnung mit Prinzen einen Schuh. So macht sich der Prinz auf die Suche nach Aschenputtel, die er schließlich mit Hilfe einer Taube findet. Der Prinz heiratet Aschenputtel.



Hallo liebe Geocacher,

damit Ihr auch wirklich sicher seid, dass Ihr die richtigen Koordinaten in Euer GPS Gerät eingibt, haben wir hier alle Lösungskordinaten zur „Selbstkontrolle“ vorgegeben!

Diese „Selbstkontrolle“ bieten wir Euch an, weil Euch eine falsche Koordinate ganz schön in die Irre führen kann! Und das wollen wir vermeiden!

Station

Lösungen

1.	N48 11.424E8 21.234
2.	N48 11.380E8 21.338
3.	N48 11.346E8 21.121
4.	N48 11.296E8 20.932
5.	N48 11.235E8 20.795
6.	N48 11.320E8 20.827
7.	N48 11.415E8 20.984