

## Schramberger Familiencache „Märchen und Mythen“

### Die Spielregeln

Hallo, liebe Geocacher,

hier sind kurz und knapp die Spielregeln des Schramberger Familiencaches!

Jeder darf an diesem Spiel teilnehmen!

GPS Geräte können beim Bürgerservice und in der Tourist Information im Rathaus Schramberg 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 Wegen anlaufbar!



## **Schramberger Familiencache „Märchen und Mythen“**

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.

Hier ist die Koordinate der ersten Station, die Ihr auf Eurer GPS geführten Rallye anlaufen müsst:

**N48 13.601**  
**E8 23.040**

Hier müsst ihr nach einem Stein Ausschau halten, auf den ein Symbol aufgemalt wurde. 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 Koordination 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

Sucht das Märchen, das zu dem Zeichen auf dem Stein gehört. Wie ist der Name des kleinen Männchens in diesem Märchen?

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

**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 1**A**.614

E8 22.950

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

N48 1□.614

E8 22.950

Und jetzt auf zur nächsten Station!

## 2.Station

Die Koordinate der nächsten Station lautet:

N48 13.650  
E8 22.90**A**

Ordnet dem Symbol auf dem Stein das entsprechende Märchen zu und beantwortet folgende Frage, um an die fehlende Ziffer **A** zu gelangen:  
Was befindet sich im Korb?

und      
 X

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

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

Na – habt Ihr die Fragen beantwortet?  
Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 13.650  
E8 22.90

Und jetzt auf zur nächsten Station!

### 3.Station

Was ließ der König im gesamten Reich verbieten?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

A

B

Wenn ihr das Wort gefunden habt, dann nehmt den 1.(A) und den 8.(B) Buchstaben des Wortes und ersetzt die Buchstaben anhand der Tabelle durch Zahlen

N48 1**A**.484

E8 22.**B**62

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

Nun tragt die vollständige Koordinate hier ein!

N48 1  .484

E8 22.  62

Und schon geht es weiter!

## 4.Station

N48 13.549

E8 22.7**AB**

Lest euch das Märchen gut durch, dann könnt ihr die Frage ganz leicht beantworten und ihr erhaltet die fehlende Ziffer **AB**.

Wo war das beste Versteck?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

X

An wievielter Stelle steht der mit X gekennzeichnete Buchstabe im Alphabet?

An der . Stelle.

Addiert zu dieser Zahl **28** und ihr erhaltet die fehlende Ziffer **AB**!

$$\mathbf{AB} = \boxed{\phantom{00}} + \mathbf{28} = \boxed{\phantom{00}}$$

Na – habt ihr die Fragen beantwortet?

Dann könnt ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 13.549

E8 22.7

Schnell die Koordinaten eingeben und weiter geht's zur nächsten Station!

## 5. Station

N48 13.491

E8 22.A77

Frage um an die fehlende Ziffer A zu gelangen:

Womit wurde die faule Tochter am Ende „belohnt“?

		X	

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

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
6	9	2	6	1	8	2	5	3
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
2	0	9	2	7	3	6	2	

N48 13.491

E8 22.  77

Und nun los zur nächsten Station!

## 6.Station

N48 13.A92

E8 22.397

Wie heißt das Mädchen in diesem Märchen?

--	--	--	--	--	--	--	--

X

Prima, jetzt müsst ihr noch nur den herausgefunden Buchstaben, an der Tabelle ablesen und schon habt ihr die richtige Lösung!

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

N48 13.  92  
E8 22.397

Auf geht's zur nächsten Station!



## 7.Station

N48 13.374

E8 22.**AB**4

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

Was ist der Vater der Kinder von Beruf?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

X

An wievielter Stelle steht der mit X gekennzeichnete Buchstabe im Alphabet?

An der . Stelle.

Addiert zu dieser Zahl **20** und Ihr erhaltet die fehlende Ziffer **AB**!

$$\mathbf{AB} = \boxed{\phantom{00}} + 20 = \boxed{\phantom{00}}$$

N48 13.374

E8 22.  4

Und nun los zur nächsten Station!

## 8.Station

N48 13.383

E8 22.7**A**2

Wie viele Jahre war der fleißige Bursche unterwegs?  
Gebt die Antwort als Zahl

Zieht von dieser Zahl fünf ab und ihr erhaltet die fehlende Ziffer A

$$\square - 5 = A$$

Na – habt Ihr die Fragen beantwortet?  
Dann könnt Ihr hier die vollständige Koordinate eintragen:

N48 13.383

E8 22.7

Und nun los zur nächsten Station!

## 9.Station

N48 13.5**A**2

E8 23.083

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

Wie war der Spitzname des Königs?

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

X

Jetzt braucht Ihr nur noch die mit X markierten Buchstaben an Hand dieser Tabelle in eine umzuwandeln und Ihr erhaltet die fehlenden Ziffern **A**!

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

N48 13.5  2

E8 23.083

Sehr gut gemacht, nun seid ihr echte Märchenspezialisten.

## Rotkäppchen

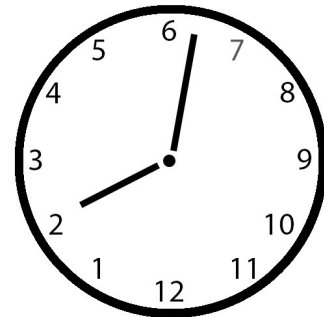
Es war einmal ein kleines Mädchen namens Rotkäppchen, welches mit einem Korb mit Kuchen und Wein zur erkrankten Großmutter ging. Das Haus der Großmutter lag tief im Wald und auf dem Weg dorthin wurde Rotkäppchen schließlich von dem bösen Wolf angehalten und dazu überredet, für die kranke Großmutter noch einen schönen Blumenstrauß zu pflücken. Währenddessen eilte der Wolf zur Großmutter, fraß sie und legte sich mitsamt ihrem Nachthemd in deren Bett. Als das kleine Mädchen beim Haus ankam, wunderte es sich über das grausige Aussehen ihrer Großmutter. Bevor sie bemerkte, dass der böse Wolf hinter der Maske steckte, fraß dieser sie auf. Nach dem wohlschmeckendem Mahl hielt der Wolf ein kleines Nickerchen, bei dem



er den herannahenden Jäger nicht bemerkte. Dieser schnitt ihn am Bauch auf, befreite die Großmutter und Rotkäppchen und nähte ihm stattdessen lauter Steine ein. Als der Wolf aufwachte und fortlaufen wollte, war sein Bauch jedoch derart schwer, dass er tot zu Boden fiel.

## Der Wolf und die sieben jungen Geißlein

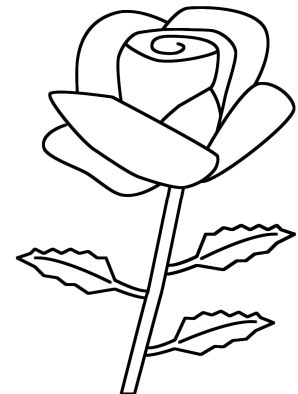
Es war einmal eine Mutter Ziege und deren Besorgnis, ja niemanden ins Haus zu lassen, während sie unterwegs war. Bald schon darauf kam der böse Wolf vorbei und bat die kleinen Geißlein um Einlass. Diese jedoch erkannten, dass es sich bei dem Wolf nicht um ihre Mutter handelte



und ließen ihn nicht hinein. Als der Wolf jedoch auf die Idee kam, Kreide zu fressen, damit seine Stimme zarter wird, merkten die Geißlein keinen Unterschied und öffneten die Tür. Der böse Wolf stürmte hinein und fraß alle Geißlein bis auf jenes, welches sich in der Standuhr versteckte. Als die Mutter wieder nach Hause kam, schlüpfte das junge Geißlein aus seinem Versteck und erzählte von dem Unglück. Dieses sollte allerdings nicht lange andauern, denn draußen auf der Wiese lag noch der Wolf und hielt ein Nickerchen. Die Mutter eilte ins Haus, holte ihr Nähzeug und öffnete den Bauch des Wolfes. Kaum war es getan, hüpfen ihr alle sechs Geißlein glücklich in die Arme. Nun beauftragte sie ihre Kinder, Steine zu sammeln, die sie dann in den Bauch des Wolfes einnähte. Als der Wolf wieder aufwachte und zum Trinken an den Brunnen ging, fiel er durch die Last seines Bauches hinein und ertrank.

## Dornröschen

Es war einmal ein Königspaar, das zur Taufe ihrer ersten Tochter die dreizehn weisen Frauen einladen wollte. Da sie allerdings nur zwölf goldene Teller hatte, konnten sie eine davon nicht einladen. Darüber war diese so wütend, dass sie das Mädchen mit einem Fluch belegte. Sie sollte sich in ihrem fünfzehnten Lebensjahr an einer Spindel stechen und sterben. Durch das Eingreifen einer der anderen Frauen wurde der Fluch abgemildert und so sollte sie lediglich in einen hundertjährigen Schlaf fallen. Obwohl der König sofort alle Spindeln im Reich verbieten ließ, stach sie sich Dornröschen an einer Spindel und fiel in den hundertjährigen Schlaf und mit ihr der komplette Hofstand. Um das Schloss wuchs in der Zeit eine riesige Dornenhecke und hielt in den folgenden Jahren viele Prinzen davon ab, zur schlafenden Prinzessin zu gelangen. Doch als die hundert Jahre vorbei waren, gelang es einem Prinzen zu ihr durch zu dringen, da alle Dornen plötzlich zu Rosen geworden waren. Als er vor Dornröschen stand, fasste er sich ein Herz und küsste sie wach. Das ganze Schloss erwachte wieder zum Leben und der Prinz und Dornröschen heirateten.



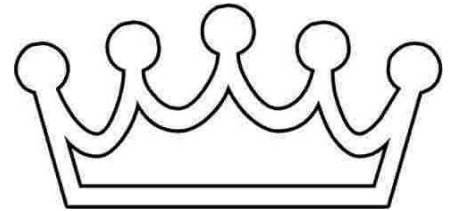
### **Frau Holle**

Es war einmal ein junges Mädchen, welches von ihrer Stiefmutter vernachlässigt und ausgenutzt wurde, während sie die leibliche Tochter verwöhnte. Als dem Mädchen ein Missgeschick passierte und es eine Spindel, in den Brunnen fallen ließ, sprang es aus Angst vor der Stiefmutter hinterher und landete dabei in der Brunnenwelt. Hier landete sie schließlich bei Frau Holle und musste bei ihr Betten ausschütteln und andere Aufgaben im Haushalt erledigen. Nach langer Zeit bat das Mädchen darum heimreisen zu dürfen. Da sich das Mädchen bei der Hausarbeit so gut angestellt hatte, belohnte es Frau Holle mit einem Goldregen. Zu Hause angekommen erzählte sie dort die ganze Geschichte. Da sprang auch die faule Stiefschwester in den Brunnen, damit ihr das gleiche Glück und Gold widerfahren würde. Auch Sie kam in die Dienste von Frau Holle, stellte sich aber bei der Hausarbeit nicht so gut an und war faul. Daher bekam sie bei der Abreise statt eines Goldregens einen Pechregen.



### **König Drosselbart**

Es war einmal eine hochmütige Prinzessin. Als ihr Vater ein Fest veranstaltete und ihr heiratsfähige Männer vorstellte, hatte sie an jedem etwas auszusetzen und verspottete sie regelrecht. Einem König gab Sie den Spitznamen „König Drosselbart“, da sein Kinn dem Schnabel einer Drossel ähnelte. Der Vater war über die Arroganz seiner Tochter derart wütend, dass er sie an einen armen Spielmann verheiratete und seine Tochter mit diesem fortschickte. So machten sich die beiden auf den Weg durch einen Wald, eine Wiese und eine Stadt und jedes Mal wenn die Prinzessin fragte, wem denn dieses Land gehörte antwortete der Spielmann, dass es der Besitz des König Drosselbart sei und sie reich wäre, wenn sie ihn zum Mann genommen hätte. Als beide am Häuschen des armen Mannes ankamen besorgte er ihr einen Platz als Küchenhilfe im Palast des König Drosselbart. Bei einem Fest im Schloss erkannte sie, dass König Drosselbart ihr Mann war und sich als Musiker ausgegeben hat, um ihren Hochmut zu vertreiben und sie dafür zu bestrafen, dass sie sich über ihn lustig gemacht hat.



### **Hänsel und Gretel**



Die Stiefmutter von Hänsel und Gretel überredete ihren Mann, einen armen Holzfäller, aufgrund der finanziellen Not, die beiden Kinder im Wald auszusetzen. Weil Hänsel die beiden bei ihrem Gespräch aber belauschte, legte er als der Vater sie in den Wald führte weiße Steine entlang des Weges, um wieder nach Hause zu finden. Beim zweiten Mal legte Hänsel wieder eine Spur, allerdings aus Brotkrümeln und diese wurden von den Vögeln gefressen. Da die Geschwister nun nicht mehr nach Hause fanden, irrten sie im Wald umher und stießen dabei auf ein Haus aus Lebkuchen und Gebäck. Die Bewohnerin dieses Hauses war eine Hexe und nahm Hänsel und Gretel gefangen. Während Gretel Hausarbeiten machen musste, wurde Hänsel in einem Käfig eingesperrt und von der halb blinden Hexe gemästet. Jeden Tag testete sie am

Finger von Hänsel, ob dieser schon dick genug sei, damit Sie ihn essen kann. Aber Hänsel war nicht dumm und nahm jeden Tag statt seines Fingers einen alten Knochen. Irgendwann verlor aber die alte Hexe die Geduld und wollte Hänsel nun braten und Gretel sollte das Feuer zu machen. Um zu kontrollieren, ob es bereits heiß genug sei beugte sich die in den Ofen und Gretel gab ihr einen kräftigen Schubs und schloss den Ofen samt der darin befindlichen Hexe.

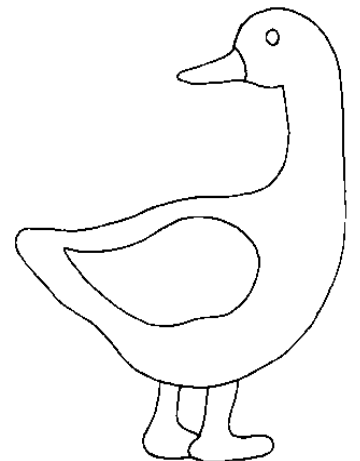
### **Rumpelstilzchen**

Es war einmal ein Müller, der wollte seine Tochter an den König verheiraten - deswegen gab er vor, dass sie Stroh zu Gold spinnen könne. Der König wollte Beweise und sperrte das Mädchen mit einem Spinnrad in eine Kammer voll Stroh ein. Als sie weinend vor dem Spinnrad saß, tauchte plötzlich ein kleines Männchen auf und bot ihr seine Hilfe an. Im Gegenzug wollte er die Kette der Müllerstochter. Sie willigte ein und das Stroh verwandelte sich in Gold. In der darauf folgenden Nacht wiederholte sich das Schauspiel und das Männchen forderte erhielt einen Ring als Gegenleistung und am dritten Abend verlangte er Mal als Lohn das erstgeborene Kind der Müllerstochter. Sie willigte ein, wurde die Frau des Königs und als das erste Kind geboren wurde, kam das Männchen vorbei, um sich das versprochene Baby abzuholen. Unter Tränen der Mutter wurde das Männchen allerdings weich und gab ihr drei Tage Zeit seinen Namen heraus zu finden. Wenn sie dies schaffen würde, dürfe sie ihr Kind behalten. Daraufhin zählte die Königin alle ihr bekannten Namen vor, aber keiner davon war richtig. Am dritten Tag erzählte ihr ein Bote, dass er im Wald ein Männchen gesehen hat, welches ums Feuer sprang und rief „Ach wie gut dass niemand weiß, dass ich Rumpelstilzchen heiß“. Daraufhin trug die Königin dem Männchen diesen Namen vor, welches sich nun, aus Wut dass es sich selbst verraten hatte, selbst zerriss.



### **Hans im Glück**

Es war einmal ein junger Bursche namens Hans, der nach sieben Jahren fleißigen Arbeitens seinen Lohn beim Meister einforderte und einen Klumpen Gold, so groß wie sein Kopf erhielt. Auf seiner Heimreise traf er auf einen Reiter und wünschte sich, auch so leicht und unbeschwert über Stock und Stein zu traben. Der Reiter hörte dies und tauschte sein Pferd gegen den Goldklumpen. Hans nun voller Freude setzte seinen Weg fort und tauschte auf seiner Reise dieses Pferd gegen eine Kuh, die Kuh gegen ein Schwein, das Schwein gegen eine Gans und die Gans schließlich gegen einen Schleif- und Feldstein. Von der Last völlig erschöpft ließ er sich an einem Brunnen nieder und wollte gerade trinken, als er plötzlich die beiden Steine in den Brunnen fallen ließ. Doch statt nun traurig über den Verlust zu sein, fiel er vor Freude auf die Knie und dankte Gott für die Entlastung. Mit großen Sprüngen und voller Unbeschwertheit zog er weiter bis er schließlich bei seiner Mutter war.



### **Rapunzel**

Die Hungersnot trieb einen Mann dazu, eines Tages in den nachbarlichen Garten zu schleichen und die dort wachsenden Rapunzeln zu stehlen. Doch er blieb nicht unbeobachtet und wurde von der Hausherrin, einer Zauberin, erwischt. Zur Strafe musste er ihr sein noch ungeborenes Kind versprechen. Als es schließlich soweit war und das kleine Baby zur Welt kam, wurde es sogleich von der Zauberin mitgenommen und im Alter von 12 Jahren in einen Turm gesperrt. Dieser hatte weder Tür noch Treppe und war nur durch ein einziges Fenster und durch die langen Haare von Rapunzel zu erreichen. Wer hinein wollte, musste den folgenden Satz sagen: „Rapunzel, Rapunzel, lass dein Haar herunter!“. Angelockt durch Rapunzels Gesang beobachtete ein Prinz eines Tages dieses Schauspiel und gelangte mit dem geheimen Lösungssatz in Rapunzels Turm. Als die Zauberin davon erfuhr, stieß sie den Königssohn hinab in die Tiefe, wo er sich durch die am Boden befindlichen Dornenspitzen die Augen verletzte. Da er nichts mehr sehen konnte, orientierte er sich an Rapunzels Gesang und fand so zu ihr zurück. In den Armen liegend, tropften Rapunzels Tränen auf die Augen des Prinzen und verhalfen ihm zu neuer Sehkraft. Dann ritten beide in das Königreich des Prinzen und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage.



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!

<b><u>Station</u></b>	<b><u>Lösungen</u></b>	
1.	N48 13.614	E8 22.950
2.	N48 13.650	E8 22.900
3.	N48 13.484	E8 22.862
4.	N48 13.549	E8 22.732
5.	N48 13.491	E8 22.677
6.	N48 13.492	E8 22.397
7.	N48 13.374	E8 22.284
8.	N48 13.383	E8 22.722
9.	N48 13.542	E8 23.083