



Herzlich Willkommen bei „Wanderstempeln meets Geocaching“

Wanderspaß für Groß und Klein

täglich rund um die Uhr vom 10.9. bis 24.9.2023

selbstständig bei freier Zeiteinteilung

Hallo Kids,

habt ihr Lust bei spannenden Wanderungen Verstecke zu suchen und Stempel zu sammeln? Zieht die Wanderschuhe an und los geht's. Die Verstecke findet ihr auf neun kurzen Touren, die zu schönen Ausflugszielen im Stadtgebiet führen. Jedes Versteck enthält ein Logbuch und einen Stempel.

Ihr habt das Versteck gefunden? Dann tragt euch in das Logbuch ein, stempelt euren Wanderpass und macht euch auf den Weg zum nächsten Versteck. Wenn euer Wanderpass mit mindestens drei Stempeln gefüllt ist, legt ihr ihn im Schuhhaus Wegener vor. Holt euch dort bis zum 30. September als Belohnung eine Urkunde und eine kleine Überraschung ab.

Viel Spaß beim Wandern und Entdecken wünschen euch

Jana und Sebastian

Bitte lest die Infos und Spielregeln
sorgfältig durch, bevor ihr startet! 😊

Zum Geocaching:

- Bleibt in jeden Fall unentdeckt! Bitte lasst euch beim „Heben“ (Suchen und Finden) der Box nicht beobachten. Das bedeutet mal kurz zu warten, sollten sich gerade Muggel (Nicht-Geocacher) an der Stelle befinden, an der ihr die Box vermutet. Erst wenn die Luft rein ist, dürft ihr das Versteck lüften.
- Versteckt die Box bitte sorgsam und genauso, wie ihr sie vorgefunden habt oder wie es beschrieben steht.
- Und ganz wichtig, nehmt in der Natur Rücksicht auf Tiere und Pflanzen!

Zum Stempeln:

- In jeder Box befindet sich ein anderer Stempel. Doppelte Stempel in eurem Wanderpass zählen nicht.
- Geht bitte sorgsam mit den Stempeln um. Bitte immer die Kappe wieder zurück auf den Stempel drücken, damit auch der Nächste noch stempeln kann.
- Geht ihr mit der Familie immer gemeinsam wandern, reicht bei Geschwistern auch ein Wanderpass.
- Den Wanderpass könnt ihr euch ausdrucken. Oder ihr holt euch ein Booklet der Wanderwoche mit Wanderpass.

Was braucht ihr?

- Nicht viel. Spaß am Wandern, Entdecken und am Draußen sein ist schon mal eine super Voraussetzung fürs Geocaching. 😊
- Das Tolle? Wir haben Streckenvorschläge für euch. Die Streckenlänge bezieht sich immer auf den Hin- und Rückweg! Natürlich könnt ihr eure Wanderung nach euren Bedürfnissen kürzer oder länger gestalten.
- Wer mit GPS-Gerät auf die klassische Art die Verstecke suchen möchte, der findet für jede Station die dazugehörigen Koordinaten. Dann lest euch bitte nicht zu früh die genaue Beschreibung der Verstecke durch. 😊
- Ansonsten gehört zur Ausrüstung eines jeden Geocachers immer ein Stift, um sich in das Logbuch der Boxen einzutragen.

Was tun, wenn ihr das Versteck nicht findet oder die Box nicht auffindbar ist?

Wir werden die neun Stationen regelmäßig warten. Es kann trotzdem mal sein, dass ihr eine Box nicht findet, weil sie z.B. „gemuggelt“ (von jemand Fremden entdeckt) und entwendet wurde. Dann macht bitte ein Foto von euch mit der beschriebenen Station. Das könnt ihr dann anstelle des Stempels vorzeigen.

1. Station: Bürgerwiese (BüWi) Marsberg

Strecke: ca. 1,5 km

Parken: z.B. Tennishalle Marsberg

Kinderwagen geeignet: Ja

GPS-Koordinaten: N51° 27.627' E8° 51.053'

DIE STRECKE: Wohnt ihr in Marsberg, wandert am besten direkt von Zuhause aus zur BüWi. Seid ihr von außerhalb kommend mit kleineren Kids, parkt das Auto z.B. an der Tennishalle oder an einem anderen beliebigen Ort und wandert nach der Diemelbrücke rechts entlang der schönen Diemel bis zur BüWi. Wer von der anderen Seite kommt, wandert von der Wallmei (Paulinenstraße) durch das Eichenwäldchen bis zur BüWi. Entscheidet so selber, wie lang eure Wanderung sein soll. Habt nach eurer Wanderung noch eine schöne Zeit auf der BüWi!

DAS VERSTECK: Neben dem Beachvolleyballfeld befindet sich eine Holzhütte. Sucht an der Hütte nach einem Nistkasten. Passt auf, dass ihr nicht von Muggeln (Nicht-Cachern) entdeckt werdet! Trag euch in das Logbuch der Box ein (Datum, Name) und stempelt euren Wanderpass. Bitte den Nistkasten wieder gut verschließen. 😊

2. Station: Paulinenquelle

Strecke: ca. 3,5 km

Parken: Innenstadt Marsberg

Kinderwagen geeignet: Ja

GPS-Koordinaten: N51° 28.202' E8° 52.185'

DIE STRECKE: Wenn ihr auf dem Kirchplatz der St. Magnus Kirche startet, dann lauft zur Hauptstraße, geht nach rechts und folgt nach ca. 120 m links der Beschilderung zum Friedhof. Über den Bilsteinweg geht es am Friedhof entlang bis unterhalb der Friedhofkapelle. Von dort folgt dem Weg links in den Wald. Der Weg läuft entlang der letzten Häuserreihe. Haltet euch geradeaus, bis ihr nach ca. 1 km an einen kleinen Parkplatz gelangt. Lauft geradeaus auf die Schranke zu, wieder in den Wald hinein. Nach ca. 100 m erreicht ihr die Paulinenquelle. Hier gibt es viel zu entdecken! Nachdem ihr die Box gefunden habt, könnt ihr noch eine tolle Zeit an diesem besonderen Ort verbringen.

DAS VERSTECK: Sucht nach dem grünen Schuppen. Er befindet sich hinter dem überdachten Picknickplatz. Sucht rechts unter dem Schuppen nach einem Ziegelstein und zieht diesen hervor. Stempelt euren Wanderpass und vergesst nicht, euch ins Logbuch einzutragen und den Stein wieder unter den Schuppen zu schieben.

3. Station: Bilsteinturm

Strecke: ca. 2 km

Parken: Innenstadt Marsberg

Kinderwagen geeignet: Nein

GPS-Koordinaten: N51° 27.628' E8° 51.727'

DIE STRECKE: Wandert in der Innenstadt oder an einem anderen beliebigen Ort in Marsberg los. Lauft zum Friedhof rauf, hier beginnt der Kreuzweg. Folgt dem Kreuzweg am Berg hoch bis ihr zum Bilsteinturm gelangt. Vielleicht habt ihr Lust den Turm zu besteigen, nachdem ihr die Box gefunden habt. Viel Spaß!

DAS VERSTECK: Oberhalb des Bilsteinturms befindet sich ein Picknickplatz. Wenn ihr von dem Picknickplatz zum Bilsteinturm herunterschaut, könnt ihr auf der linken Seite einen Nadelbaum entdecken. Es ist der einzige Nadelbaum, den man von dort aus in unmittelbarer Nähe zum Turm sehen kann. Bei den Wurzeln des Baumes werdet ihr fündig. Bitte bleibt unentdeckt und versteckt die Box wieder sorgfältig hinter dem Stein.

4. Station: Lehrpfad rund um Leitmar

Strecke: 2,5 - 5 km

Parken: Im Dorf in der Nähe der alten Schule

Kinderwagen geeignet: Ja

GPS-Koordinaten: N51° 23.958' E8° 51.416'

DIE STRECKE: Der Lehrpfad verläuft in einer Acht rund um Leitmar. Start ist am Schnittpunkt der beiden Schlaufen, in der Flessinghauser Straße unweit der St. Sturmius Kapelle. Der gesamte Weg ist ausgeschildert. Der Wanderung führt uns in die Teichstrasse, der ihr rechts in die Felder folgt. Viel Spaß beim Entdecken der einzelnen Stationen. Auf der Hälfte der Strecke befindet sich die Informationstafel 5 „Leitmarer Flurnamen“. Von hieraus geht es zurück nach Leitmar. Wer möchte kann nun noch die zweite Schlaufe laufen (5,5 km gesamt).



DAS VERSTECK: Das Versteck befindet sich bei der Informationstafel Nr. 5 „Leitmarer Flurnamen“. Unterhalb des Kirschbaumes guckt ein Rohr aus dem Boden. Wenn ihr den Stein bei Seite schiebt, werdet ihr fündig.

5. Station: Buttenturm

Strecke: ca. 0,7- 2,4 km

Parken: An der Kirche in Obermarsberg

oder am Burghof-Center in Marsberg

Kinderwagen geeignet: kommt auf die ausgewählte Route an

GPS-Koordinaten: N51° 27.245' E8° 51.045'

DIE STRECKE: Wer mit kleineren Kindern und Kinderwagen unterwegs ist, dem empfehlen wir in Obermarsberg zu starten. Besichtigt in dem Zuge noch die schöne Stiftskirche. Vor der Kirche folgt dem ausgeschilderten Weg zum Buttenturm. Wollt ihr nicht den gleichen Weg zurücklaufen, dann folgt dem kleinen Fußweg am Versteck vorbei den Berg wieder hinauf.

Für diejenigen Kids mit etwas mehr Ausdauer empfehlen wir beim Burghof Center in Marsberg zu starten. Wir laufen am Bühlberg hoch und biegen in der großen Linkskurve auf Höhe des kleinen Parkplatzes (auch als Startpunkt geeignet) am Berg in den Wald ab. Haltet euch links den Berg hoch, dann gelangt ihr zu den Drakenhöhlen. Folgt dem Weg links herum und dann weiter im zick-zack hoch zum Buttenturm. Auf dem gleichen Weg geht es zurück und ihr habt euch eine erfrischende Belohnung verdient. 😊

DAS VERSTECK: Wenn ihr mit dem Rücken zum Buttenturm steht, geht rechts oberhalb des Hanges den kleinen Fußweg hoch. Sucht nach etwa 20 m auf der linken Seite im „Unterholz“ nach den Überresten eines großen Baumes. Die Überreste, die den Schatz beherbergen, befinden sich ca. 4 m abseits des Weges und sind von Efeu bewachsen. Könnt ihr das Versteck entdecken? Vergesst nicht, euch nach dem Stempeln in das Logbuch einzutragen.

6. Station: Rittersprung

Strecke: ca. 1,8 km

Parken: Sportplatz Obermarsberg

Kinderwagen geeignet: Nein

GPS-Koordinaten: N51° 26.947' E8° 50.862'

DIE STRECKE: Startet beim Sportplatz und folgt der Wegbeschilderung Richtung Rittersprung. Überquert die Straße und folgt dem Weg zum Rittersprung in den Wald hinein. Ihr erreicht den Rittersprung und könnt hier die spannende Geschichte des Ritters nachlesen, der diesem Ort seinen Namen gab. Zum Versteck geht ihr noch ein kleines Stückchen weiter. Ihr könnt denselben Weg wieder zurück gehen oder ihr macht einen Abstecher zum nächsten Cache am Buttenturm und schaut euch das historische Obermarsberg an.

Habt ihr vorher den Cache am Buttenturm entdeckt, folgt den Beschilderungen zu den Drakenhöhlen. Von hieraus ist der Weg zum Rittersprung ebenfalls ausgeschildert.

DAS VERSTECK: Vom Rittersprung kommend, befinden sich nach ca. 150 m zwei große Steine am Weg. Die Steine markieren einen besonderen Ort. Hier findet ihr auf einer kleinen Tafel die Sage von Segestes und Thusnelda. Genau gegenüber dieser Tafel liegt ein umgestürzter Baumstamm auf dem Boden. Folgt dem Stamm ca. 2 m den Wald hoch und ihr findet am nächsten Baum hinter einem großen Stück Rinde die Box.

7. Station: Meilerplatz Giershagen

Strecke: 2,5 km

Parken: Wanderparkplatz Kluskirche, Giershagen

Kinderwagen geeignet: Ja

GPS-Koordinaten: N51° 24.775 E8° 48.176'

DIE STRECKE: Wenn ihr eine kleine Wanderung unternehmen wollt, dann startet am besten bei der Kluskirche. Von dort folgt ihr dem Diemelradweg bis zum Meilerplatz. Wandert entlang des Friedhofs Richtung Papierfabrik und überquert nach kurzer Wegstrecke die Straße. Folgt dem geschotterten Weg bis über die Diemel. Kurz darauf gelangt ihr zu der Straße, die euch Diemel aufwärts zum Meilerplatz auf der linken Seite führt. Nachdem ihr die Box entdeckt habt, könnt ihr auf dem Meilerplatz noch viel Spannendes entdecken. Viel Spaß beim Forschen und Toben!

Ihr könnt denselben Weg zurückgehen, oder ihr folgt vom Parkplatz der Straße links wieder Richtung Kluskirche.

DAS VERSTECK: Wenn ihr euch auf dem Parkplatz des Meilerplatzes umschaut, werdet ihr neben zwei Bänken eine Art Steintisch entdecken. Am Fuße des Tisches findet ihr am Boden hinter mehreren kleinen Steinen die Box. Hier kann an guten Tagen viel los sein, daher achtet bitte darauf, dass ihr beim „Heben“ nicht entdeckt werdet.

8. Station: Helminghausen Pit-Pat-Anlage

Strecke: 3 km Parken: z.B. Wanderparkplatz am See (Tor zur Waldroute)

Kinderwagentauglich? Ja, aber anstrengend 😊

GPS-Koordinaten: N51° 22.972' E8° 43.885'

DIE STRECKE: Wandert entlang des Sees Richtung Staumauer. Überquert die Staumauer und folgt dem Zickzackweg hinunter zum Vorbecken. Lauft am Vorbecken vorbei und hinein in die Ortschaft Helminghausen. Nach wenigen hundert Metern erreicht ihr in der Mitte des Dorfes die Pit-Pat-Anlage. Vielleicht habt ihr ja Lust nach dem Stempeln eine Runde zu spielen?

Auf eurem Rückweg zum Parkplatz könnt ihr diesmal auf der anderen Seite der Staumauer wieder hochlaufen.

DAS VERSTECK: Betretet die Pit-Pat-Anlage. Auf der linken Seite steht ein altes Gutshaus. Rechts vom Gutshaus findet ihr eine Hecke. An der Hecke stehen mehrere Bäume. Haltet Ausschau nach zwei „verliebten“ Bäumen. Denn hier teilen sich zwei Bäume einen Stamm. Sucht am Fuße dieses Stammes nach der Box. Auch hier seid ihr vielleicht nicht alleine. Passt auf, dass ihr beim „Heben“ der Box nicht entdeckt werdet. Dafür geht ihr am besten auf die Seite des Gutshauses, denn da seid ihr von der Anlage aus nicht so einfach zu sehen.

9. Station: Walderlebnispfad Meerhof

Strecke: 3,5 km Parken: Wanderparkplätze, Lange Straße, Meerhof

Kinderwagentauglich? Ja

GPS-Koordinaten: N51° 32.010' E8° 52.378'

DIE STRECKE: Die gesamte Strecke des Waldlehrpfades ist durchgehend ausgeschildert. Folgt einfach dem Specht! Auf eurem Weg kommt ihr vorbei am Skulpturenbaum, dem Vogelnest und der Hängebrücke. Nach der Köhlerhütte gelangt ihr zur Aussichtskanzel. Hier geht ihr auf die Suche.

Auf dem weiteren Weg durch den Wald gibt es noch sehr viel Spannendes zu entdecken und zu erforschen. Z.B. welche Flügelspannweite hättet ihr, wenn ihr ein Vogel wärt? Könnt ihr soweit springen wie ein Frosch oder ein Fuchs? Viel Spaß auf diesem tollen Rundweg!

DAS VERSTECK: Ihr steht nun vor der Aussichtskanzel. Wollt ihr erst nach den Waldtieren Ausschau halten oder direkt euren Wanderpass stempeln? Zum Stempeln sucht ihr die Box im Gebälk unter der Kanzel. Vielleicht macht ihr gemeinsam eine Räuberleiter, denn die Box befindet sich auf 2 m Höhe. Haltet auch hier die Augen auf und lasst euch nicht erwischen. Vergesst nicht, euch ins Logbuch einzutragen. 😊

Stempelpass

für Kinder und Jugendliche bis 14 Jahren

1	2	3
4	5	6
7	8	9

