

# „Kobold-Geocache“ Aufgabenblatt

Ortsgemeinde Hochspeyer



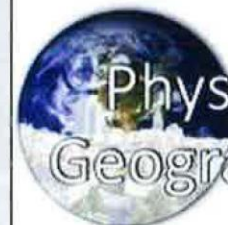
**DieJugendherbergen.de**



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, vertreten  
durch das Ministerium für Umwelt, Land-  
wirtschaft, Ernährung, Weinbau und For-  
sten Rheinland-Pfalz, gefördert.



Physische  
Geographie



# ***Geocaching in Hochspeyer***

## ***- Auf den Spuren der Hochspeyrer Kobolde -***

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.

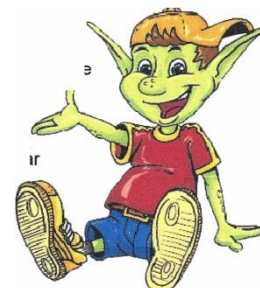
Die Lieblingsbeschäftigung der Kinderkobolde aber war es, das gesamte Koboldreich zu erkunden. Die großen Kobolde haben die Wegbeschreibungen zu den wichtigsten Orten im Koboldreich mit Rätseln verschlüsselt. Jeder kleine Kobold musste als letzte Prüfung auf dem Weg zum Erwachsenwerden seinen Namen auf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

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

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

$$\text{N } 049^\circ 25. \quad \quad \quad ' \quad \quad \quad '$$

$$\text{E } 007^\circ 53. \quad \quad \quad ' \quad \quad \quad '$$

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**

$$\text{N } 049^\circ 25.973'$$

$$\text{E } 007^\circ 53.013'$$

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 wurde die Tafel vor einiger Zeit gestohlen. Aber von der alten Girlande sind noch Teile übrig geblieben. Schauen noch oben!

Wie viele Anhänger der Girlande finden sich noch? Die Anzahl der im Baum hängenden roten plus die eine verlorene weiße eribgt **C**.

$$C = \square$$



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

### **Station 5: Der Aussichtsposten**

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

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

$$N\ 049^\circ\ 25.\quad '$$

$$E\ 007^\circ\ 52.\quad '$$

Seht ihr den alten Wachposten der Kobolde? Von dort aus konnten sie die Feinde des Koboldreiches bereits von weitem erkennen.

### **Aufgabe**

Zählt die Anzahl der Treppensprossen des Aussichtspostens zusammen und notiert euch die Zahl als Hinweis **D**.

$$D = \square$$

Ihr benötigt die Zahl im nächsten Schritt wieder, um die neue Koordinate zu berechnen.

### **Station 6: Das Symbol im Wald**

$$N\ 049^\circ\ 25.(D) (D + 2) (D - 5)'$$

$$E\ 007^\circ\ 52.(D - 4) (D + 1) (D)'$$



**N 049° 25.** ‘

**E 007° 52.** ‘

Die Kobolde lebten im Einklang mit Himmel und Erde. Mit einigen Himmelskörpern hatten sie ein besonders enges Verhältnis und nutzten diese sogar als Symbole für ihre Wegmarkierung. Um diese zu finden müsst ihr den Pfad nicht verlassen, aber stets nach oben schauen, denn manchmal haben die Kobolde diese Zeichen an den Bäumen angebracht.

Welchen Himmelskörper könnt ihr als Wegemarkierung erkennen?

Ist es ein **Mond**? Dann notiere dir für den Buchstaben **E** die Bonuszahl **1**!

O D E R

Ist es vielleicht eine **Sonne**? Dann notiere für **E** die Zahl **2**!

O D E R

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

O D E R

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

**E** =



## Station 7: Die große Kreuzung

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

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

|             |                      |                      |                      |   |
|-------------|----------------------|----------------------|----------------------|---|
| N 049° 25.  | <input type="text"/> | 7                    | <input type="text"/> | ' |
| E 007° 52.1 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |                      | ' |

Von dieser Kreuzung aus konnten die Koblode 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 Kobolde

N 049° 25.(F + 2) (F - 5) 5'

E 007° (F - 2) 2. 6 (F) (F - 4)'

|            |                      |                      |                      |                      |   |
|------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---|
| N 049° 25. | <input type="text"/> | <input type="text"/> | 5'                   |                      |   |
| E 007°     | <input type="text"/> | 2.6                  | <input type="text"/> | <input type="text"/> | ' |

An besonders heißen Tagen tollten die Koboldkinder an der Trinkquelle herum.

### 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!

Die Zwerge wollen den Schatz der Kobolde stehlen. Eilt zurück zum alten Aussichtsposten, um Ausschau nach den Dieben zu halten.

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

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

$$N\ 049^\circ\ 25.\quad '$$

$$E\ 007^\circ\ 52.\quad '$$

Nutze für den Rückweg den Weg an den Koordinaten:

**N 049° 25.772**

**E 007° 53.292**

## Station 10: Der geheime Zugang zur Wiese des Kampfes

$$N\ 049^\circ\ 26. (G - 5) 2 (G + 2)'$$

$$E\ 007^\circ\ 53. (G - 6) 2 (G - 7)'$$

$$N\ 049^\circ\ 26. \boxed{\phantom{00}} 2 \boxed{\phantom{00}} '$$

$$E\ 007^\circ\ 53. \boxed{\phantom{00}} 2 \boxed{\phantom{00}} '$$

Von hier aus führt ein geheimer Weg zur Zwergenwiese. Vielleicht findet ihr dort noch einige der diebischen Zwerge.



### Aufgabe

Die Koordinaten für den geheimen Zugang lassen sich nur mithilfe der Höhenmeter der „Kobold-Cross-Country-Rennstrecke“ berechnen. Nehmt die Höhenmeter aller Anstiege als Zahl **H**.

$$H = \square$$

Nutzt für den Aufstieg den geheimen Troll-Wanderpfad rechts des Schildes – er ist mit der geheimen Zahl **3** gekennzeichnet.

### Station 11: Wiese des Kampfes

**N 049° 25.(H + 846)‘**

**E 007° 53.(344 - H)‘**

**N 049° 25. ‘**  
**E 007° 53. ‘**

Auf der Wiese wurden die Schlachten zwischen den Zwergen und den Kobolden ausgetragen. Die Zwerge nutzen kleine Bären als Reittiere und ließen diese nach der Schlacht zurück. Könnt ihr noch welche entdecken?

### Aufgabe

Zählt alle Bärchen die ihr entdecken könnt. Nehmt diese Anzahl als Zahl **I**.

$$I = \square$$



## 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.

|          |  |
|----------|--|
| <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> |  |

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

**E 00(G)° (D - 2) (I) . (H + 150)‘**

**N 049°                    .                    ‘**

**E 00 °                    .                    ‘**

Die Zahlenkombination setzt sich aus den Zahlen für die Buchstaben F, I, E und A zusammen.