



# GEOCACHE-ABENTEUER IM SCHELMENGRABEN



## Auf Mission mit einem mysteriösen Architekten

Willkommen zu eurem Geocaching-Abenteuer! Der Cache lädt euch ein, in die (Architektur-)Geschichte des Schelmengrabens einzutauchen. Dabei begegnet ihr einer historischen Persönlichkeit, die die Zeitmaschine direkt vor Ort ausgespuckt hat. Sie meldet sich persönlich an jeder zweiten Station und am Ende zu Wort. Wie es dazu kam und welche wichtige Mission ihr lösen müsst – das erfahrt ihr im Verlauf der Geschichte.

## Was ihr braucht:

Um den Geocache zu lösen, ist die Geocache-App nicht unbedingt nötig. Dort ist der Multi-Cache zwar auch gelistet (in leicht abgewandelter Form), allerdings nur sichtbar in der Premium-Version. Damit ihn aber möglichst viele lösen können, haben wir dieses Dokument zusammengestellt. Mithilfe der Wegbeschreibung auf den nächsten Seiten kommt ihr von Station zu Station. Nur die letzte Station müsst ihr mithilfe einer Koordinate selbst finden. Diese könnt ihr auch bei Google Maps eingeben und euch dann navigieren lassen. Mehr dazu lest ihr unter „Hinweise zu den Rätseln“.

## Was euch erwartet:

Insgesamt umfasst der Cache 8 Stationen (inklusive Startpunkt und Final) mit Verstecken. Dort findet ihr Stationszettel mit der Geschichte und Hinweisen auf die Final-Koordinate (auf den Zetteln als „Stationsrätsel“ bezeichnet).

Auf dem Weg zu den Stationen wird eure Aufmerksamkeit zusätzlich auf drei weitere Stationen ohne eigenes Versteck gelenkt. Die dazugehörigen Rätsel findet ihr auf den Zetteln an der jeweiligen Zielstation des Wegabschnitts (bezeichnet als „Wegerätsel“).

## Hinweise zu den Rätseln:

An jeder Station müsst ihr ein Rätsel lösen. Die einzelnen Ergebnisse der Stations- und Wegerätsel ergeben zusammengesetzt die Koordinate des Finals, also der letzten Station (insgesamt 15 Ziffern).

Die Koordinate ist in Grad Minuten angeben. Beispiel: N 51° 03.234 E 007° 10.456.

Hier ist die „5“ die 1. Ziffer, die „1“ die zweite Ziffer und so weiter. Die „0“ gilt auch als Ziffer. Buchstaben und das Gradzeichen werden nicht mitgezählt.

Tipp: Buchstaben in Zahlen umwandeln und zusammenrechnen wird euch häufiger begegnen. Hier gilt: A=1.



# WEGBESCHREIBUNG

## Anreise

Generell ist die Parksituation vor Ort schwierig. Es empfiehlt sich daher die Anreise mit dem Bus beispielsweise mit der Linie 27 in Richtung Dotzheim Schelmengraben bis zur Haltestelle Alexey-von-Jawlensky-Schule.

## Startpunkt und Ablauf

Eure Reise beginnt im Schelmengraben an den Spielgeräten vor dem Hochhaus in der Hans-Böckler-Straße 2. Schaut euch die Spielgeräte von allen Seiten genau an. Hier findet ihr den ersten Hinweis.

## Von Station 1 zu Station 2:

Weiter geht es zur nächsten Station. Schaut nach einer Säule mit einem Smiley und geht von dort links den Berg hoch. Vor euch auf der rechten Seite seht ihr ein großes, gold/gelbes, kastenförmiges Gebäude – das neue Stadtteilzentrum im Schelmengraben.

**Achtet hier auf die Dachterrasse an der Seite des Gebäudes. Wie viele Querstreben/Stangen könnt ihr zählen? Merkt oder notiert euch die Zahl. Sie ist die Antwort auf das Wegerätsel.**

Hinter diesem Gebäude biegt ihr rechts in die Straße ein, bis ihr an eine kleine Wiese mit bunten Schaffiguren kommt. An diesen lauft ihr zunächst vorbei, bis ihr an einen Müllplatz kommt. Davor stehen Bäume. Schaut euch den einen weiter links stehenden Baum an (mit dem Rücken zur Straße) sowie den **Boden** um ihn herum.

## Von Station 2 zu Station 3:

Folgt nun dem Fußweg und geht nach ein paar Metern links am roten Schaf vorbei die Treppe hoch auf den Spielplatz. Wendet euch nach rechts. Am Holzklettergerät auf dem Hügel findet ihr den nächsten Hinweis.

## Von Station 3 zu Station 4:

Folgt dem Fußweg, in den ihr unten eingestiegen seid, weiter geradeaus den Berg hoch. Vor der Holz-Puste-Blume biegt ihr rechts in den Weg ab. Dieser führt auch an einem Spielplatz vorbei. Wenn ihr gerade an ihm vorbei seid, noch vor dem Parkplatz, stehen links ein paar Bäume. Dort findet ihr den nächsten Hinweis.

## Von Station 4 zu Station 5:

Folgt nun dem Friedrich-Engels-Weg ein ganzes Stück herunter. Ihr kommt dabei an einer Kita vorbei. Beim rosafarbenen Dino biegt ihr links ab. Dann geht ihr links die Treppe runter. Haltet euch weiter links und biegt wieder links ab auf den Weg, der um den Grillplatz herum führt. Dort seht ihr auch Fitnessgeräte.

**Schaut euch das Schild an den Fitnessgeräten (Calisthenics) genau an: Wie viele verschiedene Fitnessübungen sind abgebildet? Die Anzahl ist die Antwort auf das nächste Wegerätsel.**

Wenn ihr Lust habt und fit seid – probiert sie doch direkt aus!

Geht um den Grillplatz herum und dann rechts runter durch den Wald. Lauft so lange, bis ihr unten an der Straße (Am Bergewann) angelangt seid. Vorsicht, der Weg kann an Regentagen etwas rutschig sein! Biegt links ab und lauft geradeaus bis zum Ende der Straße. Da biegt ihr wieder links ab und steigt den Berg wieder hoch. Lauft weiter bis ihr oben auf dem Hügel eine Sitzgruppe entdeckt. Unterhalb von ihr fallen euch große Steinblöcke auf. Das müsst ihr euch mal näher anschauen!



## Von Station 5 zu Station 6:

Geht nun von der Sitzgruppe zurück auf den Weg und biegt rechts ab in die Straße mit den gelben und roten Häusern und geht geradeaus, bis ihr zu den Treppenstufen kommt. Hier geht ihr runter und biegt links ab. Auf dem Spazierweg lauft ihr geradeaus bis ihr an einen Aussichtspunkt mit blauer Bank rechterhand mit Blick auf das angrenzende Dotzheim gelangt.

Bevor ihr euch auf der Bank niederlasst, schaut euch links die Mauer genauer an.

## Von Station 6 zu Station 7:

**Geht den Weg weiter geradeaus, bis ihr links ein rotes Hochhaus mit weiß/grauen Balkonen seht. Zählt die Etagen (inklusive Erdgeschoss). Die Anzahl ist die Antwort auf das dritte und letzte Wegerätsel.**

Geht weiter geradeaus am Hochhaus vorbei, bis ihr an einen Spielplatz kommt. Rechts sind ein paar Fitnessgeräte. Tobt euch bei Bedarf noch etwas aus, dann biegt ihr links ab und geht vor zur Straße. Schräg links auf der anderen Straßenseite seht ihr einen Weg, der auf einen weiteren Spielplatz mit rotem Kletternetz führt. Überquert die Straße und lauft darauf zu. Biegt dann rechts ab und geht die Treppen hoch und lauft bis ihr links an einen Sandkasten kommt. Dort in der näheren Umgebung findet ihr den letzten Hinweis. Schaut euch die Mauer genauer an. Achtet auf den Höhenunterschied! Dahinter werdet ihr fündig!

## Hinweise zu den Verstecken

Station 2: Manchmal muss man in die Röhre gucken. Dazu kann ein bisschen Boden wischen vorher nicht schaden.

Station 3: Auch hier gilt: von allen Seiten.

Station 4: Pilze weisen den Weg.

Station 5: Wie in Stein gemeißelt.

Station 6: (Mauer-)Ecken bergen so manches Geheimnis.

Station 7: Zacken oder Wellen aus Stein weisen euch die Richtung. Schaut hinter dem niedrigeren Stück nach.

Final: Richtung Baumkrone lässt es sich prima nisten. Die 44 zeigt euch, ob ihr richtig steht.

Bei Fragen, Anmerkungen oder Hinweisen:  
E-Mail an [Schelmengraben@fgundh.de](mailto:Schelmengraben@fgundh.de)