



Rallye

Liebe Teilnehmer der TuS 05 Oberpleis-Rallye,

Wir hoffen Euch geht es trotz der derzeitigen Umstände gut. Bevor ihr euch auf den Weg macht solltet ihr einen Stift, die ausgedruckte Rallye und eine Maske einpacken. Außerdem ist gutes Schuhwerk, sowie wetterfeste Kleidung zu empfehlen. Start- und Endpunkt sind beim Parkplatz des Sportplatzes in der Theodor-Storm-Straße. Ihr solltet etwa zwei bis zweieinhalb Stunden einplanen. Wir wünschen euch nun viel Spaß und Erfolg bei der Rallye!!

Abenteuergeschichte

Sehr verehrtes Abenteurer-Team _____,

Ich wende mich an Sie in Zeiten größter Not! Wie ihr wisst bin ich der ehrwürdige Baron von und zu Löwenherz und ich erbitte eure Hilfe.

Mein finsterer Widersacher Lord Dickel forderte mich zu einem Wettstreit heraus, den ich nicht gewinnen kann. Meine Knochen sind alt und mein Rücken ist gebeugt, trotzdem nahm ich ihn törichterweise an. Nun müsst ihr an meiner Stelle antreten, sonst wird er die Macht über Oberpleis und die umliegenden Ländereien an sich reißen!

Es ist ein steiniger Weg, den ihr bestreiten müsst, Körper und Geist werden gefordert werden. Anbei ist eine wage Wegbeschreibung und die Aufgaben, die ihr unterwegs lösen müsst. Wenn ihr es schafft sowohl den Weg zu bewältigen als auch die Aufgaben zu lösen, hat Lord Dickel den Wettstreit verloren und Oberpleis ist gerettet und auch auf euch wird eine fürstliche Belohnung warten.

Doch jetzt noch ein Wort der Warnung. Nicht für jeden ist das Leben eines Abenteurers das Richtige. Ihr werdet steile Berg und düstere Wälder durchqueren müssen. Die harten Aufgaben stellen eine Belastung für Körper und Geist da. Also seid euch bitte sicher, wenn ihr euch auf den Weg macht, das Reich zu retten. Zudem ist Lord Dickel kein fairer Gegenspieler, er könnte versuchen die Reise zu sabotieren, also beeilt euch und haltet nach feindlichen Kräften Ausschau.

Viel Glück auf eurem Weg und bleibt gesund!

Baron von und zu Löwenherz.

Gehet (oder solltet ihr Pferde mit euch führen reitet) zuerst die Straße (Theodor-Storm-Straße) von eurem Startpunkt nach links hinunter, bis ihr zu einer Brücke kommt.

Rechts hinter der Brücke schlagt ihr den Kies Pfad ein, dem ihr zur nächsten Straße folgt, aber hütet euch vor dem Gefährlichen Kampfhund hinter dem Zaun!

1. **Lauft drei Achten um die beiden Gullys, versucht dies so schnell zu tun, wie es geht!**

Folgt dem steinigen Weg weiter hinauf auf den sagemuwobenen Hartenberg und haltet Ausschau nach einem kleinen Kapellenschild auf einem großen Baum an der rechten Seite.

Ihr habt das Schild entdeckt? Dann klettert den Pfad dahinter hinauf und folgt ihm bis zu einer kleinen Lichtung.

2. **Wie viele dünne Bäume seht Ihr auf der Lichtung?**
-

Begeht euch zurück auf den Kies Pfad und erklimmt weiter den Berg hoch, bis ihr zu einer Holzbank gelangt.

3. Führet 10 Hampelmänner aus.

Am Ende des Pfades geht ihr nach links.

4. Welches Tier ist auf der Garage zu sehen?

Folgt der Straße bis zur nächsten Kreuzung und sucht den Gegenspieler des Tieres auf der Garage. Wenn ihr ihn gefunden habt folgt der Straße, in der dieses Tier zu sehen ist.

Auf der Straße "Am Liesberg" geht ihr nun bis zur rot-grünen Bank und biegt links in den Wald ab.

(Als kürzere Alternative, könnt ihr dem Weg auch weiter folgen und anschließend nach links abbiegen)

Erkundet den kleinen Pfad, doch verlasst nicht die Pfade. Wilde Tiere lauern im Dickicht. Geht immer weiter geradeaus, durch den Bogen, an der morschen Bank vorbei, bis ihr eine große Wurzel erreicht.

5. An was erinnert euch die Wurzel des umgefallenen Baumes? Lasset eurer Fantasie freien Lauf.

Erspäht ihr auch in der Ferne das Ende des düsteren Waldes? Hier stehen zwei Bänke. Bisher habt ihr euch so gut geschlagen, dass ihr eine sportliche Pause verdient habt, doch euer Geist ist nun gefordert.

6. (1) Male ein Dreieck und ein Viereck.

(2) Fritzchens Mutter hat 3 Kinder. Tick, Trick
und _____?

(3) Schreibe deinen Namen:

Ihr habt das geschafft? Ich wusste, ich kann auf euch bauen. Schaut euch nun um. Erkennt ihr in der Ferne ein kleines weißes Häuschen unter einem mächtigen Baum? Das ist euer nächstes Ziel.

Geht nun **NEBEN** dem Feld die Wiese hinunter, bis ihr auf den Weg stoßt, biegt nach links ab und an der nächsten Gabelung wiederum nach links und steuert das Häuschen an.

7. Fertigt eine genaue Skizze des Hauses und des Baumes an, als Beweis für den hinterhältigen Lord Dickel, dass ihr da wart.

Schlagt nun den Weg Richtung Antoniuskapelle an. Doch haltet mit euren Adleraugen Ausschau für die nächste Aufgabe.

8. Wie viele Kapellen seht ihr auf dem Weg zur nächsten Kreuzung?

Ihr seid nun hoffentlich auf die nächste Weggabelung getroffen.

9. "Von der Wiese zur Plantage", wie viele Äpfel zählt ihr auf der rechten Seite der Infotafel?

Bewegt euch nun den steilen Pfad zum Bauernhof hinunter. Betretet diesen NICHT. Der Bauer arbeitet mit Lord Dickel zusammen und sollte er euch auch nur sehen, könnte er euch in einen finsternen Kerker sperren und eure Mission somit beenden.

10. Welches Tier kräht morgens auf dem Bauernhof?

- Huhn
- Gans
- Adler
- Hahn

11. Was stellen Bienen in ihrem Bienenstock her?

- Blumen
- Blüten
- Sirup
- Honig

12. Wie nennt man den Schweinenachwuchs?

- Schweinebabys
- Ferkel
- Lämmer
- Kälber

Einen wesentlichen Teil der Reise habt ihr nun hinter euch gebracht. Setzt eure Reise fort bis an der rechten Seite des Weges eine Baumreihe auftaucht, seit gewarnt, die jetzige Aufgabe wird euch körperlich an eure Grenzen bringen.

13. Sprintet nun immer drei Bäume vor und einen zurück, bis ihr am letzten Baum angekommen seid.

Kommt nun erstmal zu Atem und sondiert die Lage. Habt ihr das Gefühl Lord Dickel ist euch auf den Fersen? Dann eilet, ansonsten ruhet euch noch kurz aus, bevor ihr weitergeht.

Geht weiter in Richtung der Antoniuskapelle, wenn ihr angekommen seid, löst folgende Aufgabe.

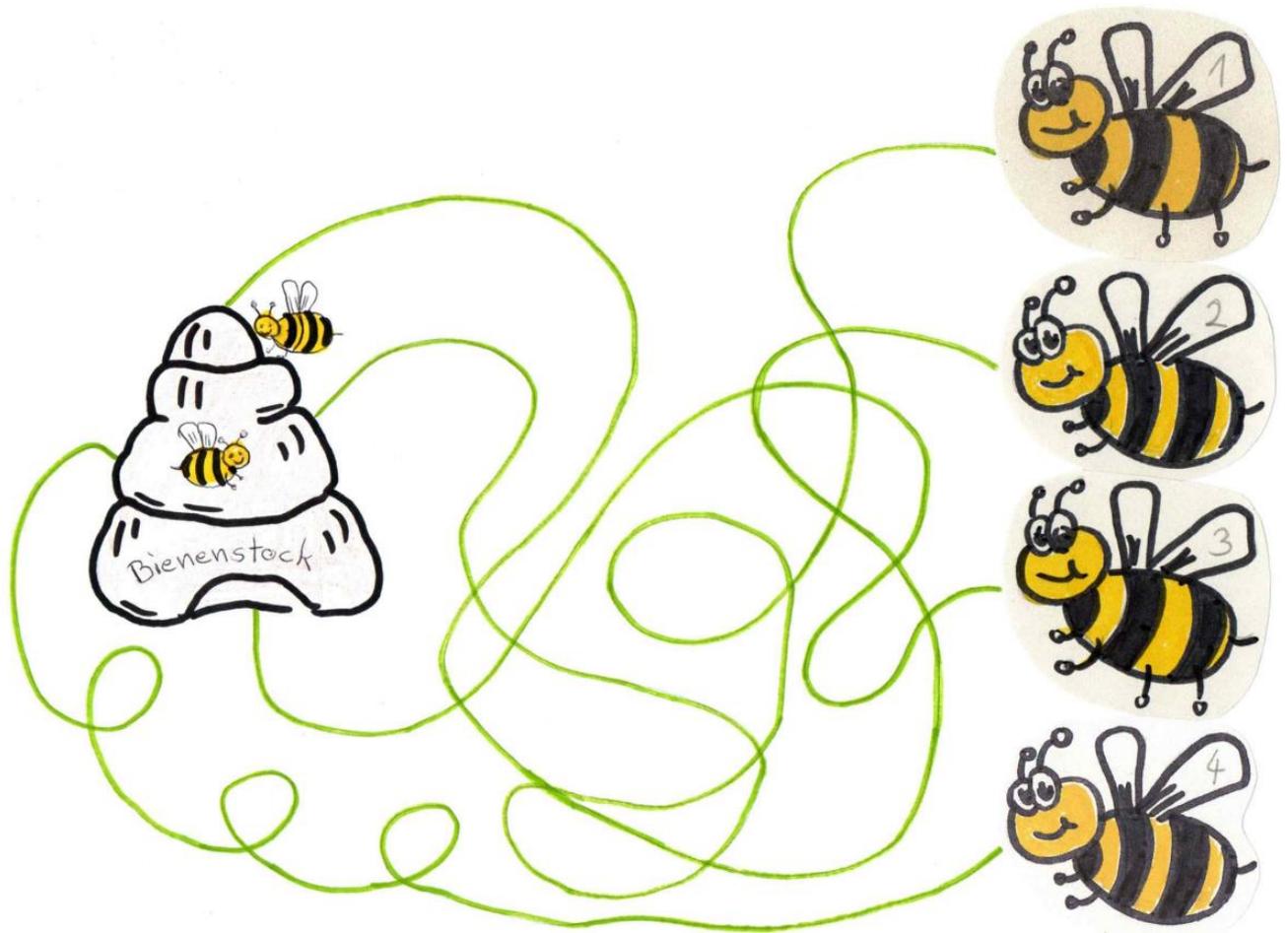
14. Welches Tier ist auf der Kapelle zu sehen und warum?

Setzt euren Weg fort, auf den mächtigen Ölberg zu, bis ihr zu einer Brücke kommt und löst unterwegs folgende Aufgabe:

15. Kennt ihr schon zwei weitere Berg des Siebengebirges?
Wenn ja, welche sind es?

Euren Weg könnte ihr geradeaus fortsetzen, bis ihr zum nächsten "Hotel" kommt. Dies erreicht ihr über eine äußerst schmale "Brücke"

16. Welche Biene fliegt in den Eingang des Bienenstocks?



Folgt der Straße weiter bis zur T-Kreuzung. Auf der rechten Seite könnt ihr ein mächtiges Anwesen sehen. Ein weißes Haus mit vielen Fenstern.

17. Wie viele Fenster zählt ihr an der Frontseite des Hauses?

Biegt nach rechts in die Theodor-Fontane-Straße ab und folgt ihr, seid hier aber vorsichtig. Ein gefährliches Virus wütet im Moment in der Welt. Vermeidet Kontakte und zieht eine Maske an, sobald ihr eine Schildkröte seht. Die Schildkröte weist du euch den Weg nach links.

18. Klettert auf den Aussichtsturm und haltet nach den Truppen von Lord Dickel Ausschau.

Verlasst anschließend den Spielplatz nach rechts. Über den Hügel geht es zur nächsten Kreuzung, bis ihr die Schule sichtet.

19. Die Schule erstrahlt in den buntesten Farben. Welche Farben sind es und wie viele gibt es?
-

Gleich habt ihr es geschafft! Ihr müsst nur weiterhin der Straße zu eurem Ausgangspunkt folgen und eine letzte Aufgabe lösen.

20. Wie viele Tore stehen auf dem Sportplatz?
-

Liebe Abenteurer.

Ich danke euch von Herzen. Ihr habt den Weg bestritten und Lord Dickel getrotzt. Schickt mir nun eure Lösungen per elektronischer Post und Oberpleis und seine Ländereien sind gerettet, und auf euch wartet die versprochene Belohnung.

Hochachtungsvoll,

Baron von und zu Löwenherz

Fotografiert euren ausgefüllten Bogen und schickt ihn bis zum 06.01.2021 an die folgende E-Mail: h.kottje@tus05-oberpleis.de

Zusaträtsel:

1. Was ist gesucht?

Ich habe viele Blätter

und ich bin doch kein Baum.

Wenn du mich aufmachst,

gibt es Wörter und Bilder zu schauen. _____

2. Löst das Kreuzworträtsel:

G T E A M O P Z W R I Q S
H J L T U B Z E S P O R T
R V N M T E A B O G Ü F D
W L H U I R M T U S A C B
N X Y F G P A K T I V D W
Q D I L T L T V L E E S N
S O N N E E T T Y G R T I
D M A R N I E Z H K E G K
J K R E I S E H S L I M N
U N T E R W E G S L N O E
F Z U S A M M E N H A L T