

Murmeltier Luzzi Erlebnisweg: Verirrt!



Hallo! Hast du Lust auf ein Outdoor-Abenteuer? Ich bin Murmeltier Luzzi und liebe die Natur und das Wandern. Komm mit mir auf eine abenteuerliche Wanderung und lerne dabei an 8 Posten, wie du die Hinweise der Natur richtig deuten und zu deinem Nutzen einsetzen kannst. Ich freue mich!

Der Startpunkt befindet sich beim Parkplatz "Alter Zelgweg", siehe Plan. Via Smartphone erhältst du ein Signal, wenn du dich bei einem neuen Posten befindest (Achtung: Das Signal ertönt nur, wenn das Smartphone entsperrt und aktiv ist). Die Strecke dauert etwa 2 bis 2.5 Stunden (reine Wanderzeit ca. 60 Minuten) und ist auf der Karte eingezeichnet. Zum Befahren mit Kinderwagen eignet sich der Weg nicht. An jedem Posten wird dir eine Aufgabe gestellt oder du kannst ein Rätsel lösen. Wenn du das Rätsel richtig gelöst hast, erhältst du einen Buchstaben. Die Buchstaben ergeben am Ende in der richtigen Reihenfolge ein Lösungswort, mit dem du dir dein Orientierungs-Experte-Diplom holen kannst. Der Weg führt an drei ausgebauten Brätelstellen vorbei.

Wichtige Hinweise:

- Das Smartphone muss über eine Internetverbindung verfügen.
- Die GPS-Ortungsfunktion des Smartphones muss aktiviert sein.
- Die GPS-Ortung sowie das automatische Öffnen der Posten mittels Signalton funktioniert nur bei aktivem Smartphone (Display muss aktiv sein, daher nicht gesperrt und kein Standby)
- Du wirst dein Smartphone intensiv nutzen, ein voller Akku oder ggf. eine Powerbank sind von Vorteil.
- Der Weg geht über Stock und Stein und ist nicht kinderwagentauglich, gutes Schuhwerk wird vorausgesetzt.
- Trage Sorge zum Wald und respektiere Pflanzen und Tiere
- Kein Smartphone? Drucke diese Unterlagen aus und orientiere dich an der beiliegenden Karte. So weisst du, wann du bei welchem Posten bist.

Klicke [hier](#), um den Weg auf der Karte von Schweiz Mobil anzuzeigen oder nutze die Karte weiter unten. Wir treffen uns beim Posten 1, wo unser gemeinsames Abenteuer startet.

Bis bald, dein Murmeltier Luzzi

Posten 1: Luzzis Packliste



Murmeltier Luzzi ist aufgeregt: Seine Freundin Finnia Fuchs hat ihn zu einem Outdoor-Abenteuer eingeladen. Finnia Fuchs ist eine Expertin in der Natur und kennt sich mit Fährtenlesen, dem Wetter und anderen Tricks zur Orientierung im Freien bestens aus. Sie hat viele nützliche Tipps, die Luzzi von ihr lernen will, damit er in Zukunft auf seinen Abenteuern gut vorbereitet ist. Luzzi nimmt seinen blauen Rucksack zur Hand und fragt sich, welche Ausrüstung wohl für das Outdoor-Abenteuer geeignet ist. Kannst du ihm dabei helfen? Schau dir die Bilder im Spiel an und überlege, welche Gegenstände du auf dein Abenteuer mitnehmen würdest.

Rätsel

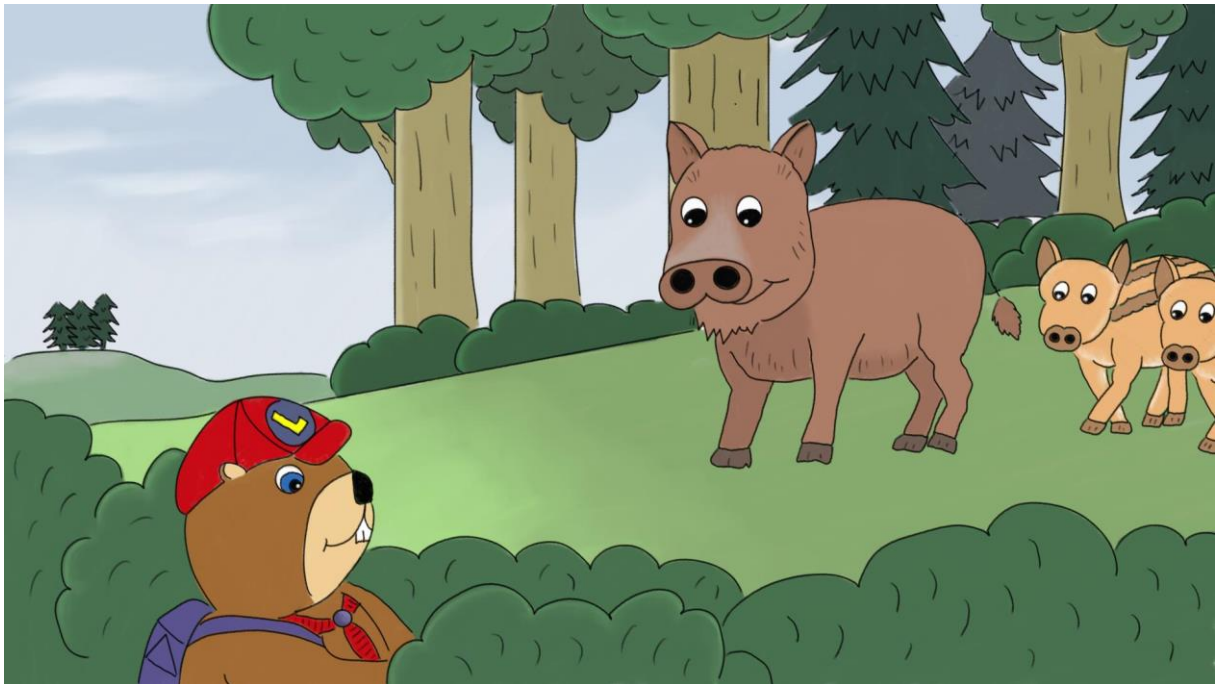
Welcher Gegenstand gehört in Luzzis Survival-Rucksack?

SPIELZEUG-AUTO	SIGNALPFEIFE	SEIL	SACKMESSER	PROVIANT	KOPFLAMPE	KOMPASS
FEUERZEUG	ERSTE-HILFE-SET	BLUMEN-STRAUSS	BALL	WASSER-FLASCHE		

Lösung:
Signalpfeife, Seil, Sackmesser, Proviant, Kopflampe, Kompass, Feuerzeug, Erste-Hilfe-Set,
Wasserflasche
Lösungsbuchstabe: C

Nachdem Luzzi alle wichtigen Sachen gepackt hat, macht er sich auf den Weg. Finnia Fuchs wartet auf dich und Luzzi beim nächsten Posten.

Posten 2: Fährten lesen



Finnia Fuchs erwartet Luzzi bereits freudig und begrüsst ihn mit ihrer spitzen Schnauze. Luzzi kann es kaum erwarten, seine zahlreichen Fragen an Finnia Fuchs zu stellen. Als erstes möchte Luzzi von Finnia wissen, wie er erkennen kann, ob sich Tiere in der Nähe befinden. "Abgeknicktes Gras, herabfallende Rinde, Tierkot oder Trittsiegel sind alles Anzeichen dafür, dass sich Tiere in der Umgebung aufhalten", erklärt die Füchsin. "Gut sichtbare Tierspuren findest du am besten in feinem Sand oder schlammiger Erde."

Nahe einem grossen Baum entdeckt Luzzi Fussabdrücke in feuchter Erde. Er tritt näher an die Spuren heran und erkennt parallel zueinander angeordnete Hufabdrücke. Das muss bestimmt von einem Reh stammen, denkt Luzzi. Voller Vorfreude folgt er der Fährte tief in den Wald hinein. Finnia Fuchs läuft ihm hinterher und versucht vergeblich, ihn mit Rufen aufzuhalten. Plötzlich steht Luzzi vor einer kleinen Wildschweifamilie. Er bleibt wie angewurzelt stehen. Nun hat auch Finnia ihn eingeholt und warnt ihn: "Bleibe ruhig. Die Bache, das ist die Mutter der Frischlinge, will ihre Jungen beschützen und könnte dich als Bedrohung sehen." "Was soll ich jetzt tun? Ich dachte, die Spuren gehören zu einem Reh!", sagt Luzzi. Finnia Fuchs erklärt ihm: "Die sogenannten Trittsiegel sehen beim Reh und bei Wildschweinen sehr ähnlich aus, daher die Verwechslung. Beim Wildschwein sind jedoch noch zwei kleinere Zehen erkennbar, das 'Geäfter'. Halte Blickkontakt mit der Mutter und wir gehen ganz langsam und ruhig rückwärts zurück in den Wald", schlägt Finnia Fuchs vor.

Zeichne Spuren in den Boden und lasse von deiner Familie erraten, welches Tier dahintersteckt. Findest du auch Anzeichen oder Spuren von Tieren im Wald?

Rätsel

Welche Fussspuren gehören zu welchem Tier?



WILDSCHWEIN	REH	HASE	FUCHS	DACHS	LUCHS

Lösung:

Lösungsbuchstabe: S

Weghinweis

Nach zirka 50 Meter geht es rechts in den Wald hinein. Folge dem Waldpfad und biege danach links ab.

Posten 3: Gefährliche Tiere



Nun befinden sich die beiden mitten im Wald auf einer Lichtung. Luzzi weiss nicht mehr, aus welcher Richtung er gekommen ist, und fühlt sich verloren. Er holt seine Signalpfeife aus dem Rucksack und benutzt sie. Abgesehen von einigen aufgeschreckten Vögel ist jedoch keine Hilfe in der Nähe.

Plötzlich hört er ein Rascheln im Gebüsch auf seiner linken Seite. Erschrocken schaut er vorsichtig ins Gebüsch, kann jedoch nichts erkennen. Leicht ängstlich wendet er sich an Finnia Fuchs und stellt ihr die Frage: "Gibt es in der Schweiz gefährliche Tiere?"

Finnia Fuchs antwortet: "In der Schweiz gibt es keine wirklich gefährlichen Tiere, aber bei einigen sollte man vorsichtig sein. Wie du bereits bei den Wildschweinen erlebt hast, solltest du dich von Muttertieren mit Nachwuchs fernhalten. Dies gilt auch für Mutterkühe auf offenen Weiden, da diese ihre Jungen beschützen wollen. Ausserdem gibt es in der Schweiz zwei giftige Schlangenarten: die Kreuzotter und die Aspiviper. Es ist zwar selten, dass Menschen von einer Schlange gebissen werden, aber wenn es trotzdem passiert, sollte man schnell einen Arzt kontaktieren. Es gibt auch andere giftige Tiere, wie bestimmte Spinnenarten, Skorpione und Wespen- und Bienenstiche. Die Bisse und Stiche dieser Tiere führen in der Regel zu schmerzhaften Schwellungen oder Juckreiz. Allerdings kann es bei einer Allergie gegen Bienenstiche auch gefährlich werden. Andere Tiere wie Bären und Wölfe sind äusserst scheu, und eine Begegnung mit ihnen ist eher unwahrscheinlich."

Rätsel

Kannst du die beiden giftigen Schlangenarten (Kreuzotter und Aspiviper) im Quiz unterscheiden?



Lösungsbuchstabe: A

ASPISVIPER
 KREUZOTTER

Lösung:

Weghinweis

Folge dem Wanderweg aufwärts Richtung Romont.

Posten 4: Ohne Kompass



Die beiden Freunde stehen immer noch allein in der Waldlichtung. Luzzi schaut hilfeschend zu Finnia Fuchs. "Hast du eine Idee, welche Hilfsmittel uns jetzt helfen könnten, den Weg zu finden?", fragt Finnia Fuchs. Luzzi erinnert sich daran, dass er einen Kompass in seinem Rucksack hat. Doch was nützt ihm das, wenn er nicht weiss, aus welcher Richtung sie gekommen sind? Finnia Fuchs fordert Luzzi auf, die Landschaft um sie herum genau zu betrachten. Luzzi schaut sich um und entdeckt auf seiner rechten Seite eine grosse Bergkette, einen kleinen Bach und viele Bäume. Plötzlich hat Luzzi eine Idee: "Als wir losgelaufen sind, hatten wir die Bergkette direkt vor uns. Jetzt befindet sie sich auf unserer rechten Seite. Der Bach führt direkt auf die Berge zu. Da wir uns nun näher an der Bergkette befinden, schlage ich vor, dass wir dem Bach in die andere Richtung folgen." Finnia Fuchs findet das eine gute Idee! Luzzi hat sich ein lustiges Spiel ausgedacht: er nimmt einen kleinen Ast und legt diesen in den Bach. Nun folgt er dem abwärtsstreibenden Ast und versucht dabei schneller als das fliessende Wasser zu sein. Finnia Fuchs eilt Luzzi hinterher und ruft ihm nach: «Luzzi, behalte deine Umgebung im Auge!»

Schau dir deine Umgebung an. Was siehst du? Was könnte dir in deiner Umgebung helfen, den Weg zurückzufinden?

Rätsel

Welche Landschaftshinweise helfen dir zur Orientierung?



Lösung:
Berge und Hügel, Flüsse und Gewässer, Vegetation wie Bäume, Büsche oder Pflanzen,
Tierpfade oder Spuren, Felsen und Steine, Wetter, Sonne und Wolken
Lösungsbuchstabe: R

Weghinweis

Folge dem Wanderweg weiter Richtung Romont.

Posten 5: Zivilisation finden

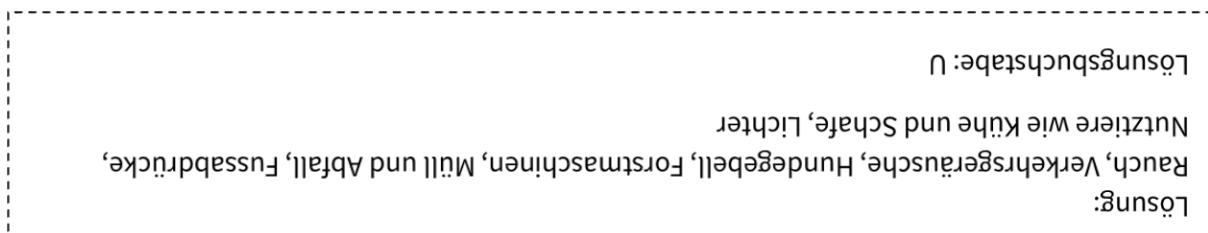


Finnia Fuchs und Luzzi folgen dem Bachlauf in die entgegengesetzte Richtung der Bergkette. Der Bach führt sie aus dem Wald und auf eine grosse, grüne Wiese. Luzzi ist erschöpft und möchte eine Pause machen. Sie finden in der Nähe des Bachs eine kleine Stelle neben einem grossen Baum und legen sich im Schatten hin. Das Abenteuer hat Luzzi hungrig gemacht, und er packt seinen mitgebrachten Proviant aus. Genüsslich kaut er auf einigen Nüssen herum, als Finnia Fuchs ihn aus seinen Tagträumen holt: "Luzzi, du machst einen riesigen Lärm beim Kauen. Spitz mal die Ohren, hörst du etwas?" Luzzi schluckt seine Nüsse herunter und horcht auf. Tatsächlich hört er in der Ferne ein Klingeln. "Es hört sich an wie Kuhglocken", bemerkt er verwundert. "Ja, genau! Hast du eine Idee, was das bedeuten könnte?", fragt Finnia Fuchs. Luzzi überlegt angestrengt und steckt sich noch eine Handvoll Nüsse in den Mund - das hilft ihm beim Nachdenken. "Ich hab's! Wo es Kühe gibt, gibt es einen Bauernhof - Zivilisation! Vielleicht kann uns dort jemand helfen, den Weg zurückzufinden." Finnia Fuchs schaut stolz zu Luzzi hinüber und steckt sich ebenfalls eine Pfote voller Nüsse in den Mund. Dabei bemerken sie nicht, wie sich der Himmel über ihnen zunehmend verdunkelt und sich riesige schwarze Wolken turmförmig aufbauen und in ihre Richtung ziehen.

Mach deine Augen zu und lausche den Geräuschen. Was hörst du? Was sind Hinweise für Zivilisation? Hörst du Menschen oder Autos?

Rätsel

Welche Zeichen bedeuten, dass sich Menschen in der Nähe befinden?



Weghinweis

Bei der nächsten Abzweigung gehst du geradeaus weiter und folgst dem Weg Richtung Romont.

Posten 6: Das Unwetter



Finnia Fuchs und Luzzi liegen immer noch unter dem Baum, als sie plötzlich die dunklen, sich auftürmenden Wolken am Himmel bemerken. Eine Windböe bläst Luzzi fast die Mütze vom Kopf – im selben Moment hören sie ein dumpfes Grollen aus der Ferne. Finnia Fuchs greift nach ihrer Stoppuhr und startet sie beim nächsten Blitz am Himmel. Sie stoppt sie in dem Moment, wo der Donner zu hören ist. "Was machst du da?", fragt Luzzi. Finnia Fuchs erklärt: "Ich berechne die Entfernung des Gewitters! Die Differenz zwischen Blitz und Donner in Sekunden, geteilt durch drei, ergibt ungefähr die Entfernung in Kilometern. Ich zähle in unserem Fall 18 Sekunden. Diese Zahl rechnen wir nun durch 3, das ergibt eine Entfernung von 6 Kilometer. Wir sollten jetzt besser losgehen, bevor das Gewitter uns erreicht", sagt Finnia Fuchs und zieht Luzzi an den Armen hoch. Sie orientieren sich erneut an den Kuhglocken und eilen den Geräuschen nach, die vom anderen Ende der Wiese kommen. Die Kühe schauen die beiden Fremden mit grossen Augen an. Eine kleine, etwas magere Kuh tritt zum Zaun und sagt: "Ihr kommt gerade zur richtigen Zeit. Ein gewaltiges Unwetter braut sich zusammen. Beim Bauernhaus gibt es einen Kellereingang – dort findet ihr Schutz vor dem Gewitter." Die Kuh verabschiedet sich und geht gemeinsam mit den anderen Kühen zum Stall. Luzzi und Finnia folgen dem Rat der Kuh und gehen die schmale Treppe neben der Eingangstür des Bauernhauses hinunter, die in einen Keller führt. Dort warten sie gut geschützt, bis das Gewitter vorbei ist. Plötzlich sehen sie zwei leuchtend grüne Augen, die sie aus der Dunkelheit anstarren.

Schau dir den Himmel an. Wie sieht er aus? Findest du im Himmel Anzeichen auf Regen oder gar dunkle und bedrohliche Wolken, die auf ein Gewitter hindeuten? Oder siehst du vielleicht irgendwo eine Wolke, die wie ein Murmeltier aussieht?

Rätsel

Würdest du hier Schutz suchen, wenn unerwartet ein Gewitter aufzieht?

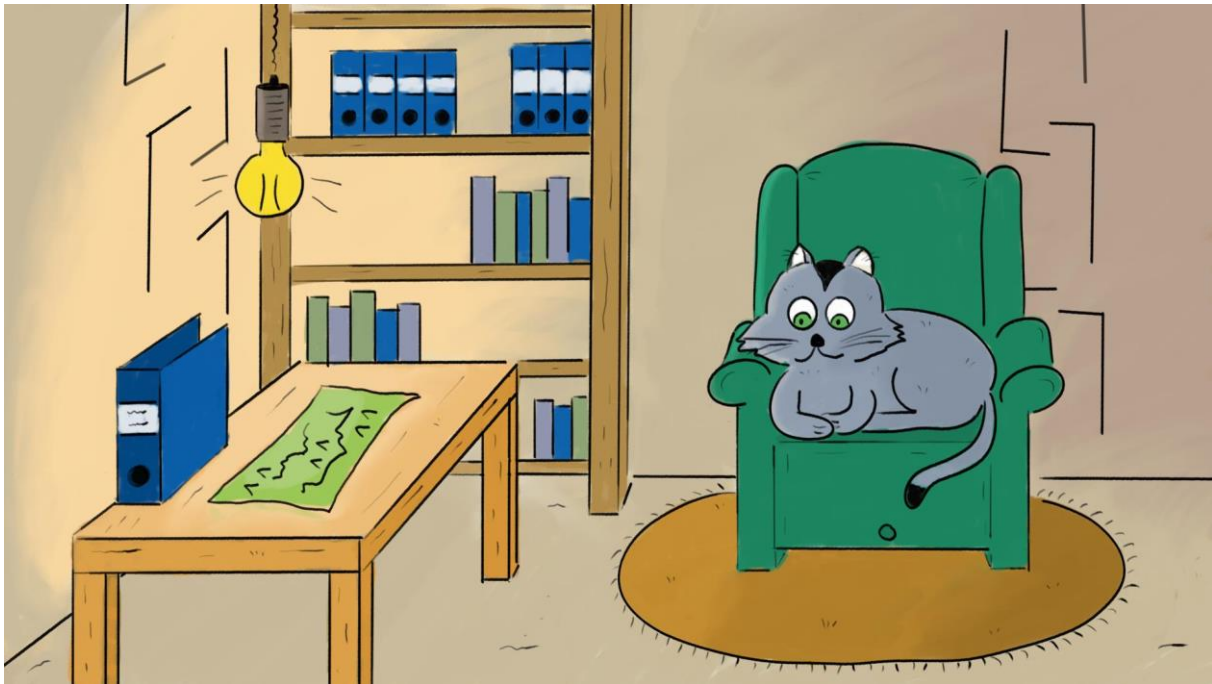


Lösung:
Auto, Haus, Höhle/Felsvorsprung
Lösungsbuchstabe: k

Weghinweis

Folge dem Weg Richtung Firsi. Am Ende des Waldpfades biegst du rechts ab und folgst dem Weg bis zur Kreuzung. Hier biegst du links ab. Nach etwa 50 Meter findest du den Posten 7.

Posten 7: Landschaftskarte lesen



Luzzi nimmt seine Kopflampe hervor und schaut sich in der Dunkelheit um. Sie befinden sich in einem dunklen, isolierten Keller, der offensichtlich als Arbeitsbüro genutzt wird. Es gibt eine Bibliothek, unzählige Ordner, einen Bürotisch und einen grossen Sessel. Die leuchtend grünen Augen gehören einem grauen, stattlichen Kater, der auf dem Sessel liegt. "Was sucht ihr hier?", faucht der müde Kater sie an. Luzzi erzählt dem Kater, dass sie Zuflucht vor dem Gewitter gesucht haben und den Rückweg nicht mehr finden. Der Kater erhebt sich langsam aus seinem gemütlichen Schlafplatz und führt Luzzi zum Bücherregal. Dort zeigt er ihm eine alte Landkarte, die das Gebiet abbildet, in dem sie sich befinden. Der Kater erklärt Luzzi und Finnia Fuchs, wie man eine Karte liest: "Karten sind immer nach Norden ausgerichtet. Wenn es auf der Karte keine entsprechenden Hinweise gibt – zum Beispiel einen Pfeil, der die Richtung Norden angibt – ist Norden immer oben und Süden immer unten auf der Karte. Merkt euch den Satz 'Nie Ohne Schuhe Wandern' als Eselsbrücke für die Reihenfolge der Himmelsrichtungen **N**orden, **O**sten, **S**üden und **W**esten. Kartensymbole füllen die Landkarte mit Informationen und zeigen, wo sich bestimmte Orte befinden. Diese Symbole werden für Strassen, Wälder, Aussichtspunkte, Kirchen und vieles mehr verwendet. Die Bedeutung der einzelnen Symbole wird normalerweise am Rand der Karte, in der sogenannten Legende, erklärt."

Obwohl Luzzi sehr gerne ohne Schuhe wandert, prägt er sich den Satz gut ein. Luzzi betrachtet die Karte aufmerksam und plötzlich weiss er genau, wo sie sich befinden und in welche Richtung sie gehen müssen.

Mach mit Steinen, Äste oder Gräsern eine Karte und lass sie von deinen Begleitpersonen lesen.

Rätsel

Erkennst du das jeweilige Landschaftskarten Symbol?



Lösungsbuchstabe: k

ÖFFENTLICHE TOILETTEN	SPIELPLATZ	KIRCHE	AUSSICHTS- PUNKT

Lösung:

Geheimtipp

Folge dem kleinen Weg links in den Wald und entdecke eine versteckte Waldhütte.

Achtung: der Weg führt nicht weiter. Gehe anschliessend wieder zurück auf den Wanderweg.

Pfad zur Hütte (wenn du draufklickst, kommst du auf Schweiz Mobil mit der interaktiven Karte)



Wenn du dort eine Pause machst, nimm bitte deinen Abfall wieder mit!

Weghinweis

Folge dem Wanderweg bis zur nächsten Abzweigung und gehe dann links.

Posten 8: Zurück



Luzzi erkennt das Bauernhaus auf der Karte und erinnert sich daran, dass es am Ausgangspunkt, wo er Finnia Fuchs getroffen hat, einen Aussichtspunkt gab. Anhand dieser Informationen kann er den Weg zurückverfolgen und die richtige Richtung mit dem Kompass bestimmen.

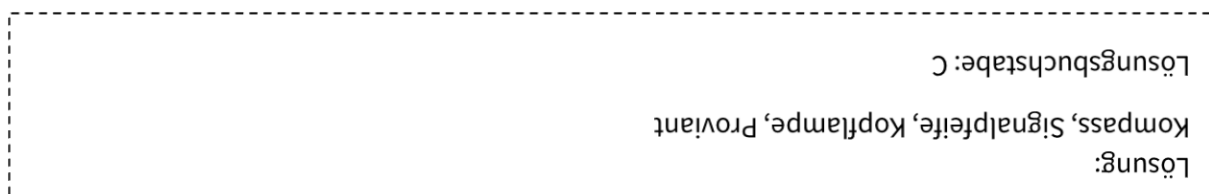
Finnia Fuchs erklärt Luzzi, dass der Kompass einen kleinen magnetischen Zeiger hat, bei dem die rote Spitze immer nach Norden zeigt. Das liegt daran, dass die Erde viel Eisen enthält und deshalb selbst wie ein riesiger Magnet wirkt. Er richtet die Karte in die gleiche Richtung aus, wie der Zeiger des Kompasses, also in Richtung Norden. Der Aussichtspunkt ist in Richtung Südwesten eingezeichnet.

Als das Gewitter vorbeigezogen ist, verabschieden sich die beiden Abenteurer vom Kater und nehmen den Weg, der sie zurück zum Aussichtspunkt führt.

Dort angekommen bedankt sich Luzzi bei Finnia Fuchs für das aufregende Abenteuer und die wertvollen Lektionen, die er erhalten hat. Er ist nun besser darauf vorbereitet, was zu tun ist, falls er einmal vom Weg abkommt und sich verirrt hat. Mit diesem neuen Wissen im Gepäck macht Luzzi sich glücklich und dankbar auf den Heimweg, voller Vorfreude auf weitere Abenteuer und Wanderungen.

Rätsel

Hat Luzzi diesen Gegenstand aus dem Rucksack in seiner Geschichte benutzt?



Hier endet das Abenteuer von Luzzi und Finnia Fuchs. Mach es dir noch etwas an der Grillstelle gemütlich, bevor du dich auf den Rückweg zum Ausgangspunkt machst.

Vielen Dank, dass du Luzzi und Finnia Fuchs auf ihrem Abenteuer begleitet hast. Eine kleine Anmerkung zum Schluss: Wenn du dich wirklich einmal verirrt hast oder unterwegs einen Notfall hast, dann ist das Handy immer die erste Wahl, um Hilfe zu holen – sofern du eines dabei hast. Unser Marmeltier Luzzi besitzt leider kein Handy 😊.

Weghinweis zurück zum Ausgangspunkt: Folge dem Wanderweg geradeaus nach Grenchen. Auf der Höhe des Steinbruchs findest du einen Waldpfad, der dich direkt zum Parkplatz führt.

Orientierungs-Experte Diplom

Setze die Buchstaben in die richtige Reihenfolge und trage das Lösungswort unter folgendem Link ein. So erhältst du per E-Mail dein persönliches Orientierungs-Experte Diplom:

<https://www.kinderwanderwege.ch/murmeltier-luzzi-erlebnisweg-diplom/>

Du kannst deinen Namen auch schicken an: info@kinderwanderwege.ch



Du bist am Ziel!

Schön, dass du den Erlebnisweg von Murmeltier Luzzi besucht hast.

Dieser Weg war nur möglich dank der Unterstützung der Burgergemeinde Lengnau, dem Lotteriefonds des Kantons Bern sowie dem Verein Kinderwanderwege Schweiz.



Unterstütze uns!

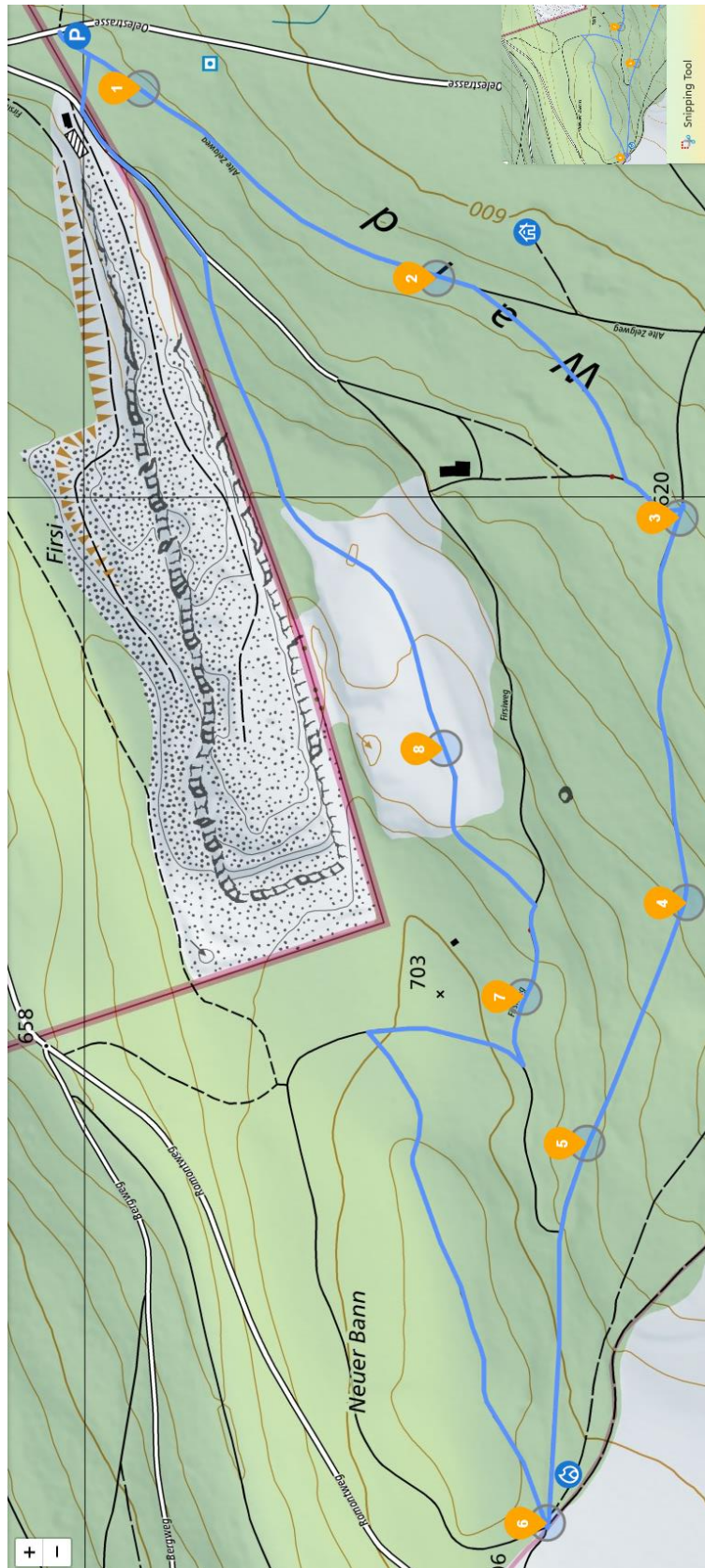
Hat dir der Erlebnisweg von Murmeltier Luzzi gefallen?

Dann freuen wir uns über eine Spende für den Verein Kinderwanderwege Schweiz via Twint ([hier klicken](#)) oder QR-Code scannen) oder unter folgendem [Link](#) (Kreditkarte, GooglePay, ApplePay). Ganz am Schluss findest du auch einen Einzahlungsschein.



Vielen Dank und viel Spass auf deinen weiteren Abenteuern.

Karte



Empfangsschein

Konto / Zahlbar an
CH50 0852 1044 6575 5414 5
Kinderwanderwege Schweiz
Rolliweg 6a
2543 Lengnau

Zahlbar durch (Name/Adresse)

┌

└

Wahrung Betrag ┌
CHF └

Annahmestelle



Zahlteil



Wahrung Betrag
CHF ┌

└

Konto / Zahlbar an
CH50 0852 1044 6575 5414 5
Kinderwanderwege Schweiz
Rolliweg 6a
2543 Lengnau

Zahlbar durch (Name/Adresse)

┌

└

┌

└