

Doe de GeoTour

in de Kop van Drenthe



Drenthe



Der Kop von Drenthe ist das Gebiet zwischen Groningen und Assen mit einem Teil des Drentse Aa-Nationalparks, aber auch vielen anderen Naturschutzgebieten, in denen sich Heide, Wald, Feuchtgebiete, Hochmoore, Bachtäler und Seen abwechseln.

Die besonderen abwechslungsreichen Landschaften finden hier in der letzten Eiszeit ihre Basis. Die Spuren eigensinniger Menschen aus Vergangenheit und Gegenwart sind eine unerschöpfliche Quelle von Geschichten. Mit dieser GeoTour können Sie die Geschichte dieses Gebiets anhand von sieben dieser Geschichten erleben.

Weitere Informationen finden Sie auf der Startseite der GeoTour Kop van Drenthe (GT4A3) [GeoTour Kop van Drenthe \(GT4A3\)](#).

MEHR ÜBER DEN DRENTHÉ KOP

Im Kop van Drenthe können Sie in Ruhe wunderschöne Naturschutzgebiete und abwechslungsreiche Landschaften genießen. Auf dem Weg begegnen Sie Geheimnissen aus prähistorischen Zeiten wie Dolmen, Grabhügeln und keltischen Feldern. Wer mehr Lebendigkeit und Kultur sucht, kann auch die schönen Dörfer und die Provinzhauptstadt Assen besuchen. Und alles kann zu Fuß oder mit dem Fahrrad erlebt werden. Aber das Beste ist natürlich, dies mit Geocaching zu kombinieren.

Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Website von Kop van Drenthe.

Die Unternehmer, die diese Geotour ermöglicht haben, wünschen Ihnen ein herzliches Willkommen in Kop van Drenthe und haben noch viel mehr für Sie auf Lager. Weitere Informationen hierzu finden Sie [HIER](#).

Werkzeuge, die Sie benötigen, um die GeoTour abzuschließen:

- Teleskopmagnet
- Starker Magnet
- Flasche mit wasser (circa 1 liter)
- (starkes) UV-Licht
- Ein fester (Trink-)Strohalm

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z0N>

GT KvD 01 - Ontstaan van Assen nr.1

Letterbox

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (Normal)

Ursprung von Assen Nr. 1

Dieser Cache bringt Sie in die Nähe des Ortes, an dem einst das Kloster stand. Wenn Sie durch die Altstadt von Assen (Gebiet de Brink) spazieren, gehen Sie über den ehemaligen Friedhof des Klosters. Die Nonnen des Klosters hatten kein ewiges Leben. Die Knochen wurden bei verschiedenen Renovierungen und Erweiterungen des Drents Museum ausgegraben.

Lösen Sie die Wortsuche mit dem Thema des Ursprungs von Assen. Wenn Sie alle Wörter gefunden haben, gibt es eine Lösung. Geben Sie die Lösung an den Prüferfeldern (ohne Leerzeichen) ein, um die Koordinate dieses Caches zu erhalten.

H	E	A	S	S	E	N	C	A	M	P	I	S	ARMOEDE
T	A	N	G	E	L	O	F	T	E	B	L	L	ASSEN
S	T	A	A	L	P	F	A	A	R	G	E	B	ASSERBOS
U	R	A	R	G	E	R	S	U	S	E	E	R	BEGRAAFPLAATS
T	I	T	U	S	O	S	I	L	T	E	B	E	BENEDICTUS
C	D	S	S	G	E	D	E	A	I	R	A	M	BRUIDSCHAT
I	D	N	T	R	S	K	I	J	L	E	W	U	CAMPIS
D	E	O	B	C	E	E	D	E	O	M	R	A	GELOFTE
E	R	O	H	N	K	L	O	O	S	T	E	R	GEMEENSCHAP
N	S	A	K	I	K	U	I	S	H	E	I	D	GOD
E	T	G	E	M	E	E	N	S	C	H	A	P	HUWELIJK
B	R	E	D	E	O	R	B	N	E	K	E	L	KLOOSTER
N	K	L	O	O	S	T	E	R	L	I	N	G	KLOOSTERLING

Oplissing

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Zusätzliche Hinweise

Ein Gruß aus der Region.

VIELFALT DER LANDSCHAFT

Die Vorgeschichte ist in Drenthe buchstäblich an der Oberfläche. Die Eiszeiten schufen eine einzigartige Landschaft aus Felsbrocken, Sand und Torf. Die damaligen Bewohner haben dabei viele Spuren hinterlassen. Einige von ihnen sind sichtbar, wie die Hunebeds und Grabhügel. Aber im Boden ist noch viel verborgen.

Im 21. Jahrhundert wurde eine Reihe von räumlichen Eingriffen auf der Grundlage einer erneuerten Landschaftsvision durchgeführt, die die Drenthe-Landschaft noch besser lesbar machen und eine abwechslungsreiche und malerische Landschaft hervorbringen. Eine interessante Mischung aus Alt und Neu, die Drenthe viel Charakter verleiht.

Dieser Teil der GeoTour Kop van Drenthe führt an wunderschönen und besonderen Orten in der Landschaft vorbei und besteht aus 9 Geocaches und 2 Adventure Labcaches (Routen). Weitere Informationen zur Landschaft von Drenthe finden Sie [hier](#)

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96RFM>

GT KvD 02 Bonus Labcache Stroomdallandschap

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Bonus Labcache Bachniederung Landschaft

Um diese Lab Cache ausführen zu können, muss die App "Adventure Lab" auf Ihrem Smartphone installiert sein.

Dies bedeutet, dass Sie unterwegs eine Internetverbindung benötigen.

Der Bonus-Cache:

Mit jeder richtigen Antwort erhalten Sie Informationen zur Berechnung der Bonus-Cache-Koordinaten. Sie finden diese Informationen immer unter "Tagebucheinträge".

Die Formel für den Bonus-Cache lautet $N 52^\circ AB.CDE E 006^\circ FG.HIA$

Die Genehmigung zur Platzierung dieses Briefkastens wurde von Frau G. Klein aus dem Nachlass Kamps eingeholt (siehe <https://boerderijkamps.nl/>).

Nachdem Sie den Briefkasten gefunden haben, gehen Sie durch die Asserstraat in Richtung P-Platz am Poort van Deurze.

Zusätzliche Hinweise

Die Codes (10) für diesen Bonus Ort erhalten Sie beim Gehen im Adventure Lab.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QV7>

GT KvD 03 De Kleibosch

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe: (Normal)

Der Kleibosch

Wenn Sie zu Fuß oder mit dem Fahrrad hierhergekommen sind, werden Sie zweifellos bemerkt haben, dass die Straße besonders in nassen Zeiten sehr schwer zu passieren ist. Und im Wald entdecken Sie auch die besondere Struktur der Vegetation, die eine etwas mysteriöse Atmosphäre schafft.

Der Kleibosch verdankt seinen Namen dem hier an der Oberfläche liegenden Topfton. Topfton zeichnet sich durch seine dunkle Farbe aus, dunkelgrau bis schwarzbraun. Der schwere Topfton kommt im tiefen Untergrund von Nord-Drenthe nur nordöstlich der Linie Bovensmilde-Rolde vor. An einigen Stellen, beispielsweise im Bachtal des Peizerdiep, befindet sich der Ton hoch im Mutterboden. Blumenerde ist eine schwere, kompakte Tonart. Sie müssen einen Klumpen auf der Schaufel mit Ihrem Fuß abschieben und sobald er unter den Schuhen ist, kann er nur schwer entfernt werden. Nach dem Trocknen ist es jedoch steinhart, noch härter als der schwere Groninger-Schneideton.

Im Mittelalter entdeckten die Mönche der nahe gelegenen Abtei von Aduard, dass dieser Ton besonders zum Brennen von Steinen geeignet war. Zehntausende Klostermops wurden in Feldöfen in De Kleibosch gebacken, die später per Lastkahn über Peizerdiep und Aduarderdiep zu Baustellen in den nördlichen Niederlanden gelangten. Die Tonextraktion führte zu vielen feuchten Stellen oder Gebieten mit offenem Wasser und spezieller Vegetation.



Das Vorhandensein des Tons führte zu De Kleibosch für einen in Drenthe einzigartigen Eichenhecken-Buchenwald mit auffälligen Arten wie Weißdorn, Waldanemone und Hunderose. Alle Stämme, die aus einem Baumstumpf wuchsen, wurden im Laufe der Zeit abgeholzt, bis auf einen, der herauswachsen durfte. Dieses "Anziehen" ist hier und da in dicken Stümpfen mit nur einem hohen Stamm noch deutlich zu sehen. Die Fläche von rund 135 Hektar befindet sich seit 1962 im Besitz von Het Drentse Landschap.

Auftrag:

Lösen Sie diese Codes an der Informationstafel des Geologischen Denkmals, wo Sie die Antworten immer auf eine Ziffer stapeln müssen !!

Bel 06-02 / Het03-04 // tot02-09 // Pot05-05 / Pot01-02 / Sme10-04
Dez17-04 // fij03-01 / om 09-01 // klo02-02 / Bij04-08 / De 18-01

Dieser Briefkasten wurde in Absprache mit Herrn J. Dokter, Bezirksleiter nördlich von St. Het Drentse Landschap, aufgestellt. Die Drenthe-Landschaft lädt Sie zu einem schönen Spaziergang (2,5 km) durch das Gebiet De Kleibosch ein. Diese Route ist mit lila Pfosten markiert.

Zusätzliche Hinweise

Infotafel: Satz - Wort – Buchstabe

GT KvD 04 Pingo Esmeer

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

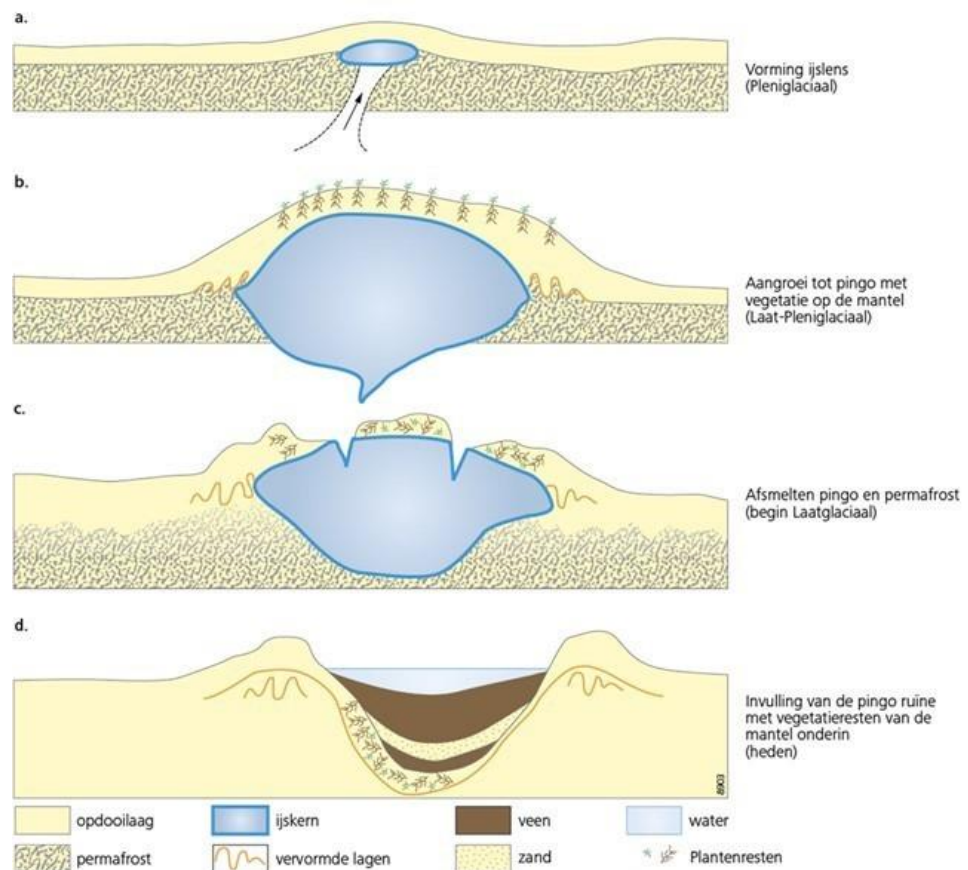
Pingo Esmeer

Drenthe könnte man auch die Provinz der Pingos nennen: Hier gibt es nicht weniger als 2.500 Pingos: diese schönen runden Pfützen. Dennoch ist Drenthe besser bekannt für seine Dolmen, von denen 52 in dieser Provinz liegen. Aber was genau ist ein Pingo?

In der letzten Eiszeit kamen die Weichselian, Inuktitut oder Eisberge auch in den Niederlanden vor. Der Weichselian dauerte vor 115.000 bis 10.000 Jahren. Pingos traten in den Niederlanden vor 13.000 Jahren auf, also in der letzten Phase der Eiszeit, als es in unserem Land extrem kalt war. Pingo-Ruinen befinden sich hauptsächlich im Norden und Osten unseres Landes.

Während der letzten Eiszeit war es so kalt, dass die oberste Schicht des Untergrunds dauerhaft gefroren war (Permafrost). Der Boden war mindestens zwanzig Meter hoch und lokal bis zu fünfzig Meter tief gefroren. Unter diesem gefrorenen Boden befand sich Grundwasser, das wegen der großen Tiefe unter starkem Druck stand. An Stellen, an denen es Risse im Permafrost gab, quoll das Grundwasser daher auf. Sobald es in die Permafrost Zone gelangte, gefror es. Dadurch entstand eine unterirdische Eis Linse, die aufgrund der Versorgung mit neuem Grundwasser weiter wuchs. Der Boden über der Eis linse wurde immer weiter nach oben gedrückt.

Abbildung: Die Entwicklung eines Pingos (Quelle: Stouthamer et al. 2015).



Wie kam es zu einer Pingo-Ruine?

Wenn sich das Klima erwärmt, zum Beispiel am Ende einer Eiszeit, bleibt ein Pingo mit einem kreisförmigen See oder Krater zurück, der Pingo-Ruine genannt wird. Viele Pingo-Ruinen werden langsam mit Torf gefüllt, nachdem das Eis geschmolzen ist. Diese Füllung kann viele tausend Jahre dauern. Da viele Pollen und Pflanzensamen in Pingo-Ruinen im Wasser landen, werden Informationen über die Vegetation im Torf gespeichert.

Aufgrund des anhaltenden Wachstums des Eishügels traten an einer Stelle Risse im Boden auf der Eislinse auf. Sonnenlicht könnte nun auf das Eis scheinen und es langsam schmelzen lassen. Mithilfe des Schmelzwassers, das aus dem Pingo floss, rutschten Bodenflecken nach unten und sammelten sich am Fuße des Eishügels. Am Boden bildete sich eine irdene Wand, die sogenannte Randwand. Als das ganze Eis geschmolzen war, blieb ein ringförmiger Krater übrig, der sich mit Schmelzwasser füllte: eine Pingo-Ruine.

Auftrag:

Frage A:

Was ist der Durchmesser des Esmeer?

400 Meter: A = 1.

450 Meter: A = 2.

500 Meter: A = 0.

Beantworten Sie die Fragen B, C, D und E an den beiden angegebenen Wegpunkten.

So finden Sie den Letterbox-Cache: N 53 ° 0A.BBC 'E 6 ° 2D.BCE'.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC936VZ>

GT KvD 05 Multi in het esdorp Loon

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

Multi in das Esdorf Loon

Während der vorletzten Eiszeit vor etwa 16.000 Jahren bildeten sich in der Landschaft Grate. Der Rolderrug ist zusammen mit dem Hondsrug Teil eines Systems gerader Nordwest-Südost-Laufkäme im östlichen Teil des drechtsfriesischen Boulder-Lehmplateaus. Vor etwa 800 Jahren ließen sich in diesem Gebiet Bauern an den Flanken dieser Käme nieder. Bis nach dem Zweiten Weltkrieg waren die es-Dörfer traditionell die Rückgewinnungsbasis der (Drenthe-) Landschaft.

Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich die von Hainen gesäumten Eschen auf den höheren Böden: den Strubben. In den unteren Böden lag das Grasland, die sogenannten Madellands. Später wurden die Bachtäler stark parzelliert und erhielten durch den Bau von Hecken einen kleinräumigen, geschlossenen Charakter. Und außerhalb der kultivierten Welt befand sich das große "Ödland", das Feld oder die Heide.

Das Dorf Loon liegt am Rande der Gemeinde Assen. Loon hat eine Gesamtfläche von 27 Hektar fertiggestellt. In Loon gibt es 110 Haushalte mit etwa 265 Einwohnern im Jahr 2020. Traditionell haben die Farmen von Loon das Bild des Drentsche Aa-Flusstals stark bestimmt. Die Anzahl der Farmen in Loon ist im Laufe der Jahre drastisch gesunken.

Charakteristisch für Loon sind die alten Gassen mit schönen alten sächsischen Bauernhöfen. Die Banner auf die Straße, damit der Bauer mit seinem voll beladenen Wagen einfahren konnte. Die Einzigartigkeit von Loon ist, dass es Assen sehr nahe steht, aber dennoch seinen eigenen Charakter bewahrt hat. Neben den Farmen hat Loon auch Bürgerhäuser. Die Zahl ist seit einigen Jahren nicht mehr gewachsen, weil das Dorf nicht mehr expandieren darf.



Der Name Loon ist wahrscheinlich ein Plural des Wortes "Loo", ursprünglich eine Lichtung im Wald, auf der Vieh weiden konnte. Loon ist ein typischer Drenthe-Esdorp. Es liegt am Rande des Drentsche Aa National Stream und der Dorflandschaft. Die Drentsche Aa heißt hier Looner Diep und fließt am Dorf vorbei. Die Marke van Loon besteht hauptsächlich aus Grünland entlang des Baches. Es gibt auch ein Hunebed (D15).



Am Eingang des Dorfes wartet ein Bronzehund. Als Beschützer seines Rudels beobachtet er, wer das Dorf betritt und verlässt. Ein Stück weiter symbolisieren zwei Bronzeschafe die landwirtschaftliche Vergangenheit von Loon.

Zusätzliche Hinweise

Teleskopmagnet

Zusätzliche Wegpunkte

WP 1 (virtuelle WP) N 53 ° 00.770 E 006 ° 36.707

Hinweis: In welchem Jahr hat das Café Boes eine Lizenz für Spirituosen erhalten? A = 3. Ziffer dieses Jahres.

Gehen Sie zu WP2 mit der Koordinate N53 ° 00.70A 'E006 ° 36.A1A'.

WP2 (Virtuelle WP)

Hinweis: Setzen Sie Ihre Route zu WP-3 fort, Koordinate: N 53 ° 0,693 'E 6 ° 36,6xx',

Dabei ist xx der Wort Wert des (kürzesten) Straßennamens an dieser Stelle.

WP 3 (Virtuelle WP)

Hinweis: Wie lautet die Hausnummer des Hofes mit 34 Plätzen in den Stallfenstern?

Hausnummer = B.

Weiter mit WP4: N 53 ° 00.7B7 ' E 6 ° 36.6A0 '

WP 4 (Virtuelle WP)

Hinweis: Welches Jahr steht auf dem Wandanker in der Fassade? Ab dem Jahr nehmen Sie die 2. Ziffer = C.

Weiter mit WP5: N53 ° 00.C15 'E006 ° 36.6 (A-B) 1'

WP 5 (Virtuelle WP)

Hinweis: Sie sehen einen (neuen) Zaun mit einem Bogen darüber. Zählen Sie die Gesamtzahl der Bögen entlang des Klinkerpfads.

Multiplizieren Sie die 1. mit der 2. Ziffer dieser Zahl und addieren Sie das Ergebnis = D.

Weiter mit WP6: N 53 ° 00.C0C ' E 6 ° 36.DA4 '

WP 6 (Virtuelle WP)

Hinweis: Wie viele Fenster sehen Sie auf dem Briefkasten? Anzahl der Fenster (möglicherweise stapelnd) = E.

Berechnen Sie die Endkoordinate GZ mit der Formel: N 53 ° 00.CAB ' E 6 ° 36.DDE

(Parkplatz) N 53 ° 00.782 E 006 ° 36.690

Hinweis: P-Platz am Rande, für Autos und Fahrräder.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC95A7G>

GT KvD 06 Hunebed bij Loon

Multi

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe: (klein)

Dolmen bei Loon

Dolmen sind die ältesten Denkmäler in den Niederlanden. Sie wurden vor mehr als 5.000 Jahren von Menschen der Trichterbecher-Kultur gebaut. Sie waren die ersten Bauern in Nordeuropa. Sie begruben ihre Toten in den Dolmen. Behandeln Sie diese Denkmäler daher mit Respekt.

In Drenthe gibt es noch 52 Dolmen. Innerhalb der Gemeindegrenzen von Assen befindet sich ein Hunebed und es befindet sich hier in der Nähe des rustikalen Esdorp Loon. Es ist ein mittelgroßes Hunebed auf dem hohen Looner Es. Bis 1870 war dieses Hunebed noch teilweise unter einem Deckhügel versteckt.

Obwohl dies nicht das größte oder schönste Hunebed ist, ist dieses Hunebed noch ziemlich vollständig. Vier der fünf Decksteine sind ordentlich angebracht; vom fünften ist nur noch ein Fragment übrig und das ist unten. Alle 12 Seiten- und Schlüsselsteine sind vorhanden und das Tor ist ebenfalls fertig: 4 Seitensteine und ein Deckstein. Das Looner Hunebed ist ein wunderschöner Ring aus Kronensteinen. Es sind nicht weniger als 18 der 23 übrig, was besonders ist, weil sie in der Vergangenheit die ersten waren, die während der Steinente verschwanden.



Dit stuk aardewerk werd in 1974 samen met een groot stuk brons en nog een soortgelijke beker uit de ingang van deze hunebed opgegraven. Het is een z.g. klokbeker uit de gelijknamige cultuur (van circa 2450 - 2000 v. Chr.).

Hoewel mensen uit deze cultuur hun doden meestal in grafheuvels begroeven, kwamen kennelijk toch nog incidentele bijzettingen in hunebedden voor. Of bracht men hier misschien slechts offers.

Dieses Stück Keramik wurde 1974 zusammen mit einem großen Stück Bronze und einer ähnlichen Tasse vom Eingang zu diesem Hunebed ausgegraben. Es ist ein sogenannter Glockenbecher aus der gleichnamigen Kultur (etwa 2450 - 2000 Jahre vor Christus).

Obwohl Menschen aus dieser Kultur ihre Toten normalerweise in Grabhügeln beerdigten, kam es immer noch gelegentlich zu Bestattungen in Dolmen. Oder sie haben hier nur Opfer gebracht.

Aufgabe:

1. Wie wird das Wort „hunebedden“ auf das Informationsschild auf Englisch übersetzt? Addieren Sie den Wort Wert der beiden Wörter. Das Ergebnis ist xxx.
2. Wie viele Dolmen gibt es in Loon? Die Antwort lautet yy.
So finden Sie den Cache:
3. Machen Sie aus dem Informationsfeld eine Projektion von xxx Metern und yy Grad.

Zusätzliche Hinweise:

langer Teleskopmagnet

<https://www.geocaching.com/geocache/GC9746C>

GT KvD 07 Uitkijktoren Onlanden

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★★★★

Größe:  (klein)

Wachturm Onlanden

Der neue Wachturm ist Ihr Rastplatz, an dem Sie die Natur in 26 Metern Höhe genießen können. Sie können einen großen Teil von De Onlanden nicht betreten, da es viel zu nass und sumpfig ist. Jetzt haben Sie einen schönen Blick auf die Stadt Groningen und die Umgebung. Fernglas mitbringen!

Gehen

Vom Parkplatz in Noorddijk Peize aus können Sie diesen speziellen Wachturm in etwa einem Kilometer zu Fuß erreichen. Sie haben buchstäblich eine andere Sicht auf Ihre Umgebung auf jeder Ebene des Turms. Wie sah es hier früher aus? Wie alt ist diese Landschaft wirklich? Wer hat hier gelebt? Was ist das für eine Landschaft?

Pferde

Es kann sein, dass Sie hier plötzlich Pferde sehen und etwas ganz Besonderes! Die Exmoor-Ponys sind wunderschöne Tiere, die das ganze Jahr über hier in De Onlanden leben. Sie erkennen sie an ihrer weißlichen Schnauze, als wären sie in einer Tüte Mehl.

Fakten

Wussten Sie, dass Mönche vor Hunderten von Jahren hier vorbeigingen? Daher das Kunstwerk, dem Sie unterwegs begegnen.

Tiere

Die Landschaft mit ihren Hecken eignet sich gut als Lebensraum für Füchse und Hirsche. Sie finden leicht ein sicheres Versteck im oft dichten Unterholz. Hast du schon einen gesehen? Sie haben die beste Chance morgens und abends in der Abenddämmerung.

Vielen Dank

Der Cache wurde mit Genehmigung von Naturmonumenten erstellt.

<https://www.natuurmonumenten.nl/>

Zusätzliche Hinweise

Was siehst du??

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96REG>

GT KvD 08 Bonus Labcache Heideontginningslandschap

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Bonus Labcache Heideland-Rekultivierungslandschaft.

Dieser Cache ist der Bonus der Labcache Heideland-Rekultivierungslandschaft.

Am Ende des Lab-Cache haben Sie alle Informationen erhalten, um den Bonus zu finden.

Die Labcache- Heideland-Rekultivierungslandschaft ist eine 16 Kilometer lange Radtour, die Sie durch Roden, Roderwolde, Sandebuor und Leutingewolde führt und **aus 10 Orten besteht**.

Den Labor-Cache finden Sie hier: <https://adventurelab.page.link/2DSU>

Sie können den Labor-Cache auch über den folgenden QR-Code erreichen:



Zusätzliche Hinweise

Vogelhaus

<https://www.geocaching.com/geocache/GC9929H>

GT KvD 09 Cuisinerie Mensinge

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe:  (klein)

Cuisinerie Mensinge

Mit diesem Geocache wollen wir einen der schönsten Orte in Roden zeigen: Landgutes Mensinge. Landgutes Mensinge ist nicht nur ein wunderschönes Herrenhaus, sondern auch ein ganz besonderer Ort. Sie erleben hier Geschichte. In Drenthe gibt es nur noch wenige Herrenhäuser. Mensinge nimmt unten einen besonderen Platz ein. Wegen des Alters des Gebäudes, aber auch wegen des reichen und einzigartigen Inventars, das die "Herren von Mensinge" im Laufe der Jahrhunderte erhalten und erhalten haben. Das Herrenhaus selbst befindet sich in einem teilweise doppelten Kanalgürtel.

Der architektonische Stil ist einfach, aber genau deshalb ist er freundlich und einnehmend. Das 1381 erstmals erwähnte Haus wurde im Mittelalter mehrmals teilweise oder vollständig umgebaut. Es nahm die Form an, die es heute um 1730 hat. Die private Besetzung von Mensinge endete 1985 mit dem Kauf des Anwesens durch die Gemeinde Roden. Das Herrenhaus wird seit 1988 als Museum genutzt. Die allererste Erwähnung eines möglichen Bewohners von Mensinge erfolgte 1225: Menso de Rode, wahrscheinlich der Namensgeber von Mensinge. Im Laufe der Jahre hatte Mensinge verschiedene Bewohner. Seit Coenraad Wolter Ellents das Anwesen 1764 kaufte, ist Mensinge ausschließlich durch Erbschaft an den nächsten Eigentümer übergegangen.

Das Kutschenhaus wurde zwischen 1911 und 1913 auf dem Gelände eines Bauernhofs in der Einfahrt gebaut. Hier waren die Kutschen und die Pferde waren im Stall. Der Kutscher schlief in dem kleinen Raum im Obergeschoss. Das ehemalige Kutschenhaus mit den Ställen wurde jetzt in ein Restaurant umgewandelt, die authentischen Fliesen in den Ställen sind erhalten geblieben. Die Heuböden befanden sich im ersten Stock, die jetzt in zwei schöne B & B-Zimmer umgewandelt wurden.

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98C7J>

GT KvD 10 - Ronostrand

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe: ■■■■ (klein)

In dieser Region kommen viele Landschaftselemente der Drenthe-Esdorfer-Landschaft zusammen. In kurzer Entfernung finden Sie Wälder, Heiden, Seen und Bachtäler. Das Hunebed D1 befindet sich in der Nähe von Steenbergen, dem nördlichsten Hunebed von Drenthe. Es gibt Freizeitmöglichkeiten an verschiedenen Orten, einschließlich des berühmten Ronostrand, mit einem schönen natürlichen Pool.

Zusätzliche Hinweise

Steine

KOLONIEN DER NUTZEN

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts gründete die Maatschappij van Weldadigheid mehrere freie Kolonien, in denen die Armen die Möglichkeit erhielten, ein besseres Leben aufzubauen. 1822 wurde die unfreie Veenhuizen-Kolonie gegründet, die aus drei Anstalten bestand. Hier wurden Waisen, Landstreicher und Bettler betreut, an die Arbeit gebracht und ausgebildet. Die drei Anstalten von Veenhuizen haben alle die gleiche räumliche Anordnung. Die zentralen Anstalten befinden sich zwischen geraden Alleen. Im Inneren der Anstalten, um einen geschlossenen Innenhof herum, befanden sich Schlafsäle mit achtzig Hängematten. In diesen Hallen schliefen die "unanständigen Armen", die Bettler und Landstreicher. Männer und Frauen wurden getrennt. Waisenkinder wurden in ihrer eigenen Anstalt untergebracht. Dieser Teil der GeoTour Kop van Drenthe ist vom Leben und Arbeiten in den Anstalten in Veenhuizen inspiriert und besteht aus 11 Caches. Weitere Informationen zu den Kolonien der Barmherzigkeit finden Sie [hier](#).

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QTC>

GT KvD 11 Bitter & Zoet

Traditional

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (klein)

Bitter und süß

"Bitter en Zoet" wurde einst in Veenhuizen als Apotheke gebaut. Dies war Teil des Krankenhauskomplexes, der aus dem großen Krankenhausgebäude, einem Quarantänekrankenhaus (oder Leprakrankenhaus für ansteckende Patienten), einer Eiskuppel, einer Leichenhalle, einem Küchengebäude, einer Apotheke und zwei Häusern bestand. Bitter en Zoet ist jetzt ein Hotel / Restaurant.

Das angrenzende Haus "Widmung" war die Heimat des Ärztlichen Direktors. Das "Duty" -Haus war das Zuhause des Apothekers und später des Leiters der Krankenpflege.

Wusstest du schon...

Das alte Krankenhaus hat den Text an der Wand: Vertrauen in Gott.

Wussten Sie, dass der Spitzname dieses Krankenhauses lautet: Bald bei Gott? Ooops !!

Douwe Petrus van Steenwijk betritt als Bettler den Standort Ommerschans. Innerhalb weniger Monate wird er offizieller lokaler Arzt. Später wird Douwe Petrus auch Arzt in Veenhuizen und schließlich wegen übermäßigen Alkoholkonsums für verrückt erklärt.

1828 ging es in Veenhuizen völlig schief. Eine echte Krise.

Es gab viele Todesfälle unter den Waisenkinderen. Nach anderthalb Jahren ändert sich die Situation, nachdem der Raumleiter Bolman entlassen wurde. Es stellte sich heraus, dass er Essen,

Torf und andere Dinge für den "persönlichen Gebrauch" gestohlen hatte und die Kinder in der Kälte, im Dreck und ohne Essen zurückließ.

Für die Damen unter uns: Achten Sie darauf, dass Sie nicht vom "Seufzer" erwischt werden. Eine Mutter brachte ihre Tochter zum Arzt, um zu fragen, warum ihre Tochter so fett wurde. Der Arzt sagte, dies sei wegen "des Seufzens". Einige Tage später brachte die Tochter einen Sohn zur Welt.

Zusätzliche Hinweise : Infoschild tweet tweet, Vogelhaus

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98HKX>

GT KvD 12 Happy Stone Cache

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe: (sonstige)

Happy Stone Cache

Dieser CO brauchte für eine Weile etwas Leichtes, nach den Caches über die Geschichte von Veenhuizen.

Happy Stones sind im Jahr 2021 voll im Trend.

Mit dieser Traditional können Sie Ihren Namen auf einen Stein schreiben.

Es könnte schön sein, wenn Sie zu Hause schon einen schönen fröhlichen Stein machen.

Vor den Podestplätzen wird es einen besonderen Stein geben.

Sie können sich aber auch modern oder altmodisch einloggen.

Es ist nur so, wie du es betrachtest.

Machen Sie es zu etwas Besonderem!

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QTT>

GT KvD 13 Grenspaal

Traditionl

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (klein)

Grenzmarkierung

Diese Grenzmarkierung ist die Trennung zwischen Drenthe und Friesland.

Aber auch eine Grenzmarkierung für Veenhuizen.

Bis 1984 durften Sie Veenhuizen nicht ohne Genehmigung besuchen.

An dieser Stelle wurden Sie um Ihre Erlaubnis gebeten.

Bitte behandeln Sie das Cache-Gehäuse mit Respekt!

Zusätzliche Hinweise:

Entfernen Sie die Stifte und heben Sie die Cache-Stange an

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QV5>

GT KvD 14 Bij de Sluis Friesche Schut

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

An der Schleuse Friesche Schut

Veenhuizen wurde systematisch angelegt. Die Kolonieschiffahrt war die erste, die gegraben wurde und ist Käsegesetz. Straßen und Gräben wurden senkrecht dazu gebaut. Die Kanäle und Gräben dienen nicht nur der Entwässerung, sondern vor allem dem Transport von Torf und Menschen. Straßen waren früher kaum vorhanden und sehr schlecht.

Du benötigst ein Werkzeug für diesen Cache!

Sie können wählen: Bringen Sie eine Flasche Wasser oder einen Magneten an einem Seil mit.

Ohne eines dieser Tools ist ein Besuch bedeutungslos.

Parken auf Parkkoordinaten !!

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98HMG>

GT KvD 15 Het 2e Gesticht

Mystery

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: (groß)

Das 2^e Asyl

Die 1. und 3. Asyl waren für Witwen und Waisen bestimmt. Und das 2. Asyl für Vagabunden und Bettler. Die 1e Asyl ist nicht erhalten geblieben, aber dort steht heute die Haftanstalt Norgerhaven. Auch das 3. Asyl existiert nicht mehr. Innerhalb dieser Geotour gibt es einen Cache mit Informationen zu diesem Ort.

Die Geschichte der 2e Asyl

- 1823 – 1859: Gründung durch die Maatschappij van Weldadigheid
- 1859 – 1918: Veenhuizen ist als staatliche Arbeitsstätte gedacht, hauptsächlich für `Bettler und ` Landstreicher. Ab 1900 wurden in Veenhuizen verschiedene Arten von Gefängnissen gebaut, um die alten Anstalten zu ersetzen.
- Ab 1918: Die ersten Gefangenen kommen nach Veenhuizen, in die 2. Anstalt. Im Laufe des 20. Jahrhunderts verschwinden die Vagabunden und Bettler aus Veenhuizen, um immer mehr Platz für Gefangene zu schaffen.
- 1970: Der letzte Landstreicher geht. Das Dorf ist seit langem ein richtiges Justizdorf: Das gesamte Gebiet ist abgesperrt. Nur wer dort arbeitet, darf dort wohnen. Niemand kann einfach das Dorf betreten oder aus. Wenn Sie beispielsweise Ihren Geburtstag feiern möchten, dürfen Ihre Freunde und Familie von außerhalb von Veenhuizen Sie nur mit speziellen Pässen besuchen .
- Nach 1984: Die Gefängnisse sind eingezäunt und das Dorf untersteht nicht mehr dem Justizministerium. Jetzt darf jeder in Veenhuizen ein- und ausreisen, außer den Gefangenen natürlich. Denn sie sind immer noch da, in 3 verschiedenen Gefängnissen. Die Gefangenen haben Werkstätten, in denen sie 20 Stunden pro Woche arbeiten. Früher befanden sich die Werkstätten in einiger Entfernung vom Gefängnis. Die Gefangenen wurden mit Bussen dorthin gebracht. Das Zweite Asyl war lange Zeit eine solche Werkstatt.
- 2005: Die 2e Asyl wird in ein Gefängnismuseum umgewandelt.

Schlosscode:

Die letzten 3 Ziffern der Telefonnummer des Museums

Die Koordinaten oben auf dieser Seite sind der Cache!

Zusätzliche Hinweise

Groß und grün

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QZ9>

GT KvD 16 Maallust-Complex

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (groß)

Maallust-Komplex

Der Maallust-Komplex in Veenhuizen umfasst eine Reihe einzigartiger Industriegebäude. Ab 1882 waren hier eine Mühle, ein Getreidetrockner und ein Getreidelagerraum in Betrieb. Im Jahr 1903 wurde auf dem Komplex auch eine Molkerei mit manueller Kraft gebaut.

Wir sehen die folgenden Gebäude noch hier stehen:

- Eine Windmühle, die 1918 vom Blitz getroffen wurde.
- Getreidetrockner und Schuppen
- Getreide- und Milchlager
- Getreidespeicher
- Reine Fabrik

Das ehemalige Getreidelager wurde in eine Brauerei umgewandelt, die Molkerei ist heute eine Käserei, das Getreidesilo dient als Kletterturm und stellt Snacks in der Mühle her.

Alle Handwerksbetriebe.

Sie müssen entlang die Türen dieser Gebäude gehen, um die Nummern für den Schlosscode zu finden.

Aber Sie brauchen nicht hinein zu gehen um die Fragen für die Wegpunkte zu beantworten.

Die richtige Reihenfolge des Codes ist die Reihenfolge der Wegpunkte.

Wenn Sie hier eine Pause machen, verwenden Sie Ihren Internetbrowser, um mehr über die reiche Geschichte dieses Komplexes zu erfahren.

Kein Hinweis

Wegpunkt 1 Käserei N 53 ° 02.009 E 006 ° 23.225

1. Hier ist ein Jahr für das Gebäude, Sie benötigen die 3e Ziffer davon.

Wegpunkt 2 Brauerei N 53 ° 01.993 E 006 ° 23.253

2. Hier sehen Sie die Vorderseite des Gebäudes, auf der sich auch der Name befindet. Wie viele große Wandanker zählen Sie?

Wegpunkt 3 Snacks herstellen N 53 ° 01.999 E 006 ° 23.270

3. Wenn Sie sich vor der Mühle befinden, wie viele Fenster befinden sich über der Tür?
(Stapelanzahl auf 1 Stelle)

FN

Hier ist der Cache (Finale)

N 53 ° 02.022 UND 006 ° 23.227

<https://www.geocaching.com/geocache/GC984ZC>

GT KvD 17 Tool of Gadget - Spaanse Kerkhof

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

Der spanische Friedhof

Dieses Multi führt Sie in einen überraschenden Wald.

Ein mysteriöser Ort, bestehend aus einer kreisförmigen Plattform im Wald von etwa 1,50 Metern Höhe und einem Durchmesser von etwa 40 Metern. Das ist der spanische Friedhof.

Aufgrund der Brutzeit / Brutzeit wurde beschlossen, den spanischen Friedhof nicht zu besuchen. Aber als Wanderer können Sie gerne einen Blick darauf werfen.

Dieser Multi ist eine Wanderung von ca. 5 km, die ca. 1,5 bis 2,5 Stunden mit insgesamt 8 Wegpunkten dauert.

Die ersten beiden Wegpunkte werden angegeben, danach wird es rätselhaft sein, suchen, die Umgebung genießen und hoffentlich viel Spaß machen.

Denken Sie daran: Wörter / Zahlen addieren sich immer zu einer Ziffer. Und irgendwo brauchen Sie auch einen Buchstabenwert. Notieren Sie sich die Nummern, die Sie auf dem Weg zum Zahlenschloss finden.

Werkzeug: Vielleicht möchten Sie Ihren eigenen dicken Strohalm mitbringen ...

Sie gehen in den Wald, denkst an geeignetes Schuhwerk. Es kann hier und da nass sein.

Sie können am Startpunkt ordentlich am Straßenrand parken.

Wegpunkt 1 N 53 ° 03.126 E 006 ° 23.634

Hier ist ein Enexis-Schrank. Es gibt alle Arten von Informationen darüber.

Hier suchen Sie nach dem oberen gelben Aufkleber.

F = Welcher Buchstabe kommt hier 2x vor? (Antwortstapelanzahl und dann - 4)

B = Die letzte Nummer auf diesem Aufkleber

E = Die vorletzte Nummer auf diesem Aufkleber

Wegpunkt 2 N 53 ° 03.324 E 006 ° 23.822

Hier gibt es eine Informationstafel.

Dort finden Sie Antworten auf folgende Fragen:

A = In welchem Jahr wurde laut Text an dieser Tafel die letzte Umfrage durchgeführt?

C = Über welches keltische Wort wird gesprochen?

D = Wer hat dieses Schild platziert? (Antwortstapelanzahl und dann - 4)

Nord 53 03. B D F Ost: 006 24. C E A.

Notfallkoordinaten werden an den Wegpunkten 3 und 4 platziert. Das heißt, wenn das Puzzle nicht mehr funktioniert/Sie es nicht herausfinden können, können Sie zu dieser Koordinate gehen, um die nächste Koordinate zu erhalten. In diesem Fall sucht man am Baum nach einem Metallring. Beachten Sie, dass bei Verwendung der Notfallkoordinaten das Multi länger ist!

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YTJ>

GT KvD 18 Het 3e gesticht

Multi

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe:  (klein)

Das 3. Asyl

Bitte parken Sie an den angegebenen Parkkoordinaten.
Vielen Dank im Namen der Anwohner.

Hier ist eine Informationstafel. Darauf finden Sie die Antworten auf die folgenden Fragen, mit denen Sie die endgültige Koordinate berechnen können.

1. Unter wessen Führung wurde die Kolonie des Wohlwollens gegründet?
2. Welche Form wurde das dritte Gebäude e gegründet?
3. Auf der Informationstafel befinden sich eine Reihe von Fotos. Auch ein Foto des Innengartens der Anstalt. Wie viele Leute sind dabei?
4. Es gibt auch ein Foto der Weberei. Wie heißt das Gebäude hinter der Weberei?
5. In welchem Monat erhielt die Feuerwehr 1962 einen Feueralarm, auf den sie nicht reagierte?
6. Wie heißt diese Nachbarschaft?

Wenn Sie die Antworten gestapelt haben, können Sie die folgenden Summen bilden:

1= (Antwort -3) = A

2= (Antwort -3) = B

3= (Antwort +6) = C

4= (Antwort -4) = D

5= (Antwort -1) = E

6= (Antwort +8) =F

53 03. ABC

006 23.DEF

Sie können die Antworten des Rätsels auf GeoChecker.com überprüfen .

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QZY>

GT KvD 19 Naar de Kerk in Veenhuizen

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Willkommen im Heiligen Hieronymus Aemilianuskerk. Dies ist eine ehemalige römisch-katholische Kirche im Drenthe-Dorf Veenhuizen. Die Kirche wurde zwischen 1891 und 1893 als etablierte Kirche im neugotischen Stil erbaut. Die Kirche wurde 2011 als Kirche stillgelegt.

Veenhuizen hat / hatte mehrere Kirchen. Diagonal gegenüber dem Heiligen Hieronymus Aemilianuskerk befindet sich der Koepelkerk. Diese achteckige Kirche war für die reformierten Bewohner der Kolonie Maatschappij van Weldadigheid in Veenhuizen bestimmt.

Die Synagoge steht für die jüdische Gemeinde am Hoofdweg. Es wurde 1839 erbaut und diente bis 1890 als Synagoge. Heute beherbergt es ein Büro von Naturmonumenten.

Sie müssen kein Tool mit diesem Cache mitbringen. Dies ist hier in Form eines Stahlkabels und einer Schraube vorhanden. Wenn dies nicht mehr vorhanden ist, bringen Sie bitte Ihren eigenen Magnetstab mit.

Bitte parken Sie auf dem Parkplatz, danke im Namen der Anwohner!

Zusätzliche Hinweise

Magnetischer

Buchstabenwert

BRINGEN SIE IHREN Teleskopmagnet mit: ETWAS METALL FUNKTIONIERT AUCH, wenn das Werkzeug weg ist.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96R00>

GT KvD 20 Het 4e gesticht

Multi

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (groß)

Das 4. Asyl

Du kommst hierher zu einem Friedhof. Behandle diesen Umgebung mit Respekt!
Gehen Sie nur auf den Wegen und hinterlassen Sie keinen Müll!

Dieser historische Ort am Rande des Sternenswaldes ist der allgemeine Friedhof von Veenhuizen, auch „das vierte Asyl“ genannt.

Während der Kolonialzeit wurden die Patienten anonym begraben. Unter dem großen Rasen (rechts), auf dem es nur einen Baum gibt, sind mehr als zehntausend Menschen in Reihen und Schichten begraben. Jedes Grab war ungefähr 80 Zentimeter breit und zwischen den Gräbern befand sich 30 Zentimeter. Auf diesem Feld liegen die reformierten Siedler, Menschen, die sich keinen Grabstein leisten konnten. Hinter der Eiben Reihe wurden die katholischen Siedler begraben. Mitarbeiter und Bewohner, katholisch und protestantisch - jeder hat seine eigene Ruhestätte. Jüdische "Patienten" und jüdische Arbeiter wurden hier nicht begraben, ein separater Friedhof war für sie eingerichtet worden.

Warum ist dieser Friedhof soweit vom Dorf entfernt? Dafür gibt es einen Grund.

Veenhuizen liegt auf einem Torfgebiet, was bedeutet, dass es sehr nass ist und das Grundwasser bereits in einer Tiefe von 50 bis 80 Zentimeter gefunden werden kann. Maßnahmen zur Bewässerung dieser Gebiete waren zu teuer. Der Norg-Friedhof war auch nicht für die große Zahl von Todesfällen in den Anstalten von Veenhuizen konzipiert. Es wurde beschlossen, den höheren Es Grund östlich des zweiten Asyls als Friedhof zu nutzen.

Auf diesem Friedhof finden wir auch einzigartige Grabtrommeln. Eine Grabtrommel ist eine mit einer Glasplatte bedeckte Metalltrommel, in die ein besonderes Geschenk für den Verstorbenen gelegt wurde, üblicherweise in Form eines Blumenkranzes aus Metallblättern und Porzellanblüten. Oder ein Kranz ganz aus Glasperlen.

Sie sehen ein weißes Kreuz links hinten auf dem Friedhof.

Hier liegt unter anderem ein Gentleman, der hier im 20. Jahrhundert im Gefängnis war und sich umgebracht hat. Weil es für die Verwandten zu teuer war, "den Mann nach Hause zu bringen", gaben sie ihn auf und er erhielt eine staatliche Beerdigung. Dies ist eine Ecke des Friedhofs für verstorbene Gefangene.

Quelleninfo: Wikipedia & Veenhuizenbuit, Grabtrommel der Stiftung

Fragen zum Sperrcode:

Wie viele Zentimeter sind die Gräber voneinander entfernt? (Stapelanzahl auf 1 Stelle)

Welche Nummer (n) gibt es am weißen Kreuz, das alleine steht?

Wegpunkt Das einsame weiße Kreuz (virtuelle WP) N 53 ° 02.393 E 006 ° 24.479

Zusätzliche Hinweise

Lesen Sie für die erste Frage hieroben, das ist auf dieser Cache-Seite. Für die zweite Frage müssen Sie zum Wegpunkt gehen.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98HMV>

GT KvD 21 Even zitten

Mystery

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (klein)

Hinsetzen

Sie können diesen Cache auf verschiedene Arten betrachten. Sie müssen Setzen Sie sich, um diese Fragen zu beantworten, bevor Sie sich auf den Weg machen. Nutzen Sie dazu das Internet.

Veenhuizen ist faszinierend wegen seiner reichen Geschichte, daher eine Reihe interessanter Fragen. Aber mit dem Cache selbst lohnt es sich auf jeden Fall, sich eine Weile hinzusetzen.

Frage 1: Wenn sich der junge Anwalt Groen van Prinsterer im Sommer 1826 traf Reisebegleiter nähert sich den Ommerschanern, sie treffen eine Gruppe von Bettlersiedlern gegen. Auf dem Weg zur Landarbeit, die sie von der geringen Bettelpraxis verlernen muss. Aber einer aus der Gruppe bittet die Herren sofort um Almosen. "Naturam expelles furca ...", seufzt Groen. Auch wenn Sie die Natur mit einem verjagen Heugabel ... Die nachfolgende "Tamen Usque Recurret" aus diesem Zitat von Horace, er ging.

Was bedeutet dieser zweite Teil des Zitats?

- A - Sie lassen immer etwas zurück. (A = 4)
- B - Du machst ihr nie Angst. (A = 1)
- C - Sie findet immer noch den Weg zurück. (A = 2)
- D - Sie kommt trotzdem immer wieder zurück. (A = 3)

Frage 2: Bildung wird auch in den Kinderheimen in Veenhuizen angeboten. Diese ist nicht etwas, das zu der Zeit sehr offensichtlich ist. Die Kinder erhalten durchschnittlich 2 Stunden am Tag und den Rest der Zeit arbeiten sie auf den Feldern. Der erste Lehrer in Veenhuizen ist Harmen Abel Zwarts. Er wird 1825 ernannt. Sie denken so weiterleiten, dass 1 Lehrer genug ist. Dies wird bereits im Februar 1825 restauriert. Wird ernannte einen zweiten und dritten Lehrer, der unter Harmen kommen wird. In vielen Gefallen sind die gebildeten Wesen, die als Submeister ins Klassenzimmer kommen. Desweiteren der einzige außer Kontrolle geratene Submaster. Er ist bereits 20 und als Waisenkind entlassen. Aber am 17. Juni 1833 verschwand er plötzlich.

Wer ist dieser außer Kontrolle geratene Submaster?

- A - Pieter Johannes Hijgenaar (B = 4)
- B - Albert Schuurman (B = 3)
- C - Hendrik Jacob Flierman (B = 5)
- D - Pieter van der Koogh (B = 2)

Frage 3: Viele Patienten, die in Veenhuizen gewesen waren, hatten es danach schwer in der Außenwelt. Sie waren an Frieden und Regelmäßigkeit in Veenhuizen gewöhnt. Dort In Veenhuizen war außer den Bewohnern kaum Alkohol zu finden aber profitiert. Zurück in ihrer Altstadt fielen sie regelmäßig in ihre eigene zurück altes Leben. Ein Beispiel hierfür ist der Patient 6804. Er wurde 47 Jahre alt Alter zum ersten Mal in Veenhuizen. Er hat seine Nummer bekommen und hier Personalausweis am 10. August 1896. Er wird nach einigen Jahren entlassen Veenhuizen und geht nach Hause. 1922 im Alter von 73 Jahren wird er von beauftragt der Richter zurück zu

Veenhuizen. Nach einem Jahr in Veenhuizen wurde er 1923 freigelassen und geht nach Alkmaar nach Hause.

Wie heißt dieser Patient 6804?

- A - Hendrik Hopman (C = 2)
- B - Jan Yellow (C = 4)
- C - Johannes van den Bosch (C = 3)
- D - Gerrit Boon (C = 5)

Frage 4: Von dem Moment an, als die nationale Regierung die 3 Asyl- und die Asyl in Gefängnisse umgewandelt, wurde Veenhuizen ein Gefängnisdorf. Das Häuser rund um die Gefängnisse waren für Gefängnispersonal und das Dorf wurde hermetisch von der Außenwelt abgeschottet. Niemand durfte hinein Veenhuizen lebte oder arbeitete. Sobald Sie in Rente gegangen sind oder woanders hingezogen sind Arbeit, musste man das Dorf verlassen. Veenhuizen steht seit 1984 allen offen. Diese gab dem Dorf einen besonderen Spitznamen.

Was ist das für ein Spitzname?

- A - Niederländisches Sibirien (D = 1)
- B - Hollands Area 51 (D = 5)
- C - Niederländisches Schwarzes Loch (D = 6)
- D - Niederländischer Gulag (D = 4)

Frage 5: 1946 wurde der Künstler für 5 Jahre Adolf Carl Eduard Gantzert Veenhuizen eingesperrt. Er hatte sich im Zweiten Weltkrieg geirrt. Er bekam Erlaubnis des Pastors der römisch-katholischen Kirche des Heiligen Hieronymus Aemilian, um das Gewölbe und die Wände hinter dem Altar zu streichen. Er hat die Himmelfahrt Christi. Es gab jedoch 1 Figur auf der linken Seite Segment, das die Stimmung beschäftigt hielt. Eine Figur rechts mit bettelndes Personal.

Wer war das?

- A - Der betroffene Pastor (E = 2)
- B - Eine bekannte und geliebte Wache (E = 4)
- C - Hitler (E = 8)
- D - Der Maler selbst (E = 1)

Frage 6: Irgendwann hatten die Niederlande noch Zellen und wir haben darüber nachgedacht Gefängnisse schließen. Für Veenhuizen wurde jedoch ein separater Vertrag geschlossen gesperrt. 2015 haben die Niederlande einen Vertrag mit einem anderen Land geschlossen ihre Gefangenen hier ihre Strafen verbüßen zu lassen.

Aus welchem Land kamen diese Gefangenen?

- A - Belgien (F = 3)
- B - Deutschland (F = 9)
- C - Norwegen (F = 0)
- D - Suriname (F = 7)

Frage 7: Weil Veenhuizen lange Zeit geschlossen war und nicht viel gebaut wurde und / oder wurde abgerissen, es gibt viel Geschichte in Veenhuizen zu finden. Dort Es gibt viele Gebäude mit Texten, die Waisen, Bettler und andere beschreiben Die Bewohner mussten sie ermutigen, ein göttliches und gutes Leben zu führen. Einige Beispiele sind: Krankenhaus "Vertrauen in Gott", Malerij "Maallust", Haus des Schulleiters "Leering by Example" und Apotheke "Bitter en Zoet"

Wie viele Denkmäler gibt es tatsächlich in Veenhuizen?

- A - 94 (G = 1)
- B - 104 (G = 9)
- C - 114 (G = 5)
- D - 124 (G = 7)

Frage 8: In welchem Jahr wurde die 2. Institution ein Museum?

- A - 1984 (H = 8)
- B - 2005 (H = 4)
- C - 1999 (H = 2)
- D - 2000 (H = 0)

Für die richtige Koordinate müssen sie sein:

N 53 0A.DFG E006 2B.CEH

Zusätzliche Hinweise:

Es kann hier von 1 der Zufahrtsstraßen sehr nass sein

Sie können die Antworten des Rätsels auf [GeoChecker.com überprüfen](https://www.geoguess.com/) .

FRAU LEBBE

An der Stelle, an der sich Schaapdijk und Veldweg treffen, ist Frau Lebbe einmal gestorben. Einer sagt, dass dies für das Geld war, das sie trug und dass sie ermordet wurde, der andere sagt, dass es wegen der Schwäche war. Sie wurde vom Hirten von Norg gefunden und er berichtete dies. Die Eigentümer des Landes (der Marquis von Norg) wollten sie wegen der Kosten nicht begraben. Die Markierungen von Zeijen taten dies, jedoch unter der Bedingung, dass eine Markierung an Ort und Stelle platziert wurde, die zeigte, dass das Land von nun an der Gemeinde Vries gehörte. Dieses Eichendenkmal ist "de Lebbestoak".

Dieser Teil der GeoTour Kop van Drenthe ist vom Leben und Tod von Vrouw Lebbe inspiriert und besteht aus 11 Caches.

Mehr über die Geschichte von Vrouw Lebbe und den Marker erfahren Sie [hier](#).

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QQH>

GT KvD 22 - De schat van vrouw Lebbe

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

Der Schatz von Frau Lebbe

Die Leiche von Frau Lebbe wurde an der Stelle gefunden, an der sich heute der Lebbestoak befindet. Aber wie ist Lebbe gestorben? Eine der Geschichten ist, dass die alte Frau Lebbe gerade ihre letzte Kuh auf dem Markt in Assen verkauft hat. Ein Landarbeiter sah dies und wusste daher, dass Frau Lebbe viel Geld in der Tasche hatte. Er wartete auf sie und nahm ihr das Leben und nahm das Geld. Der Knecht ging jedoch ziemlich hastig und verlor alles auf dem Weg! Kannst du alle Dinge finden und den gestohlenen Schatz heraufbeschwören? Suchen Sie an den Wegpunkten nach verlorenen Gegenständen, um den Ort des Schatzes herauszufinden!

N 53° 02.ABC E 006° 32.DEF

WP 1 (Physical Stage) N 53° 02.630 E 006° 31.883

Note: Klomp/Wooden shoe/Holz Schuh A=5

Pijp/Pipe/ Pfeife A=8

Zakdoek/Handkerchief/Taschentuch A=7

WP 2 (Physical Stage) N 53° 02.433 E 006° 31.858

Note: Munten/Coins/Münzen B=4

Zakdoek/Handkerchief/Taschentuch B=9

Schoen/Shoe/Schuh B=1

WP 3 (Physical Stage) N 53° 02.422 E 006° 32.006

Note: Pijp/Pipe/Pfeife C=3

Pet/Hat/Mütze C=4

Munten/Coins/Münzen C=9

WP 4 (Physical Stage) N 53° 02.485 E 006° 32.144

Note: Klomp/Wooden shoe/Holz Schuh D= 0
Stukje stof/piece of fabric/Stück Stoff D=9
Munten/Coins/Münzen D=1

WP 5 (Physical Stage) N 53° 02.522 E 006° 32.001

Note: Munten/Coins/Münzen E=2
Schoen/Shoe/Schuh E=5
Stukje stof/piece of fabric/Stück Stoff E=1

WP 6 (Physical Stage) N 53° 02.588 E 006° 32.306

Note: Pet/Hat/Mütze F=4
Schoen/Shoe/Schuh F=7
Pijp/Pipe/Pfeife F=1

Zusätzliche Hinweise :

Hinter Baum

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QR1>

GT KvD 23 - De liefdesbrieven voor vrouw Lebbe

Letterbox

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Die Liebesbriefe für Frau Lebbe

"Wer in Vries oder Norg hätte dieses Verbrechen begehen können?

Ein junger Mann wurde beschuldigt das Er

Lebbe oft hatte gefolgt und wurde vor Gericht gestellt.

Er hatte stolz den Kopf erhoben, als er befragt wurde,

und er streckte seine Hände in Richtung des blauen Himmels aus. Durch

Diese Geste stellte niemand seine Unschuld in Frage. Er hat angerufen

das Sonnenlicht als Zeuge, dass kein Blut auf seiner Finger steckt.

"Aber -" fragte der Richter, "haben Sie an diesem Tag

nicht mit Lebbe gesprochen? "

"Ja, Herr Richter! Es war noch früh am Morgen!"

"Und hat sie dir nicht gesagt, wohin sie geht ?!"

"Ja, Herr Richter! Von dem Geld, das sie verdient hat

mit ihrem Spinnen und Weben ging sie, um einen Ochsen zu kaufen! "

" Du wußtest also, daß sie Geld bei sich trug, und zwar viel Geld."

"Alle ihre Einnahmen für viele Jahre fleißiger Arbeit. Ich

wusste nicht, dass sie so reich ist! "

"und das Geld mit ihr, und Sie wussten den Betrag.

Hast du dann keine Versuchung gespürt? "

" Nein, Herr Richter! Nur Leid, denn sie

war jetzt weit von mir entfernt . Also verabschiedete ich mich bald von ihr,

denn ich wollte nicht zeigen...dass ich litt...um

ihretwillen!" Die Zuhörer versammelten sich in weiten Kreisen,

murmelten. Die Richter flüsterten miteinander.

Schließlich fragte der Älteste mit einem freundlichen Blick:

"Bitte erklären Sie! Wir verstehen ... und verstehen

nicht gut ... Vielleicht haben wir unsere Jugend vergessen! "

" Als wir sogleich in Armut schienen..." sagte der

junge Mann mühsam, „könnte ich noch an Lebbe denken.

Wir waren Spielkameraden, ich war der Älteste, aber später

dachte ich immer, wir gehören nicht zusammen. Aber

solange sie nicht so reich war, um sich eine Kuh zu kaufen

, könnte ich hoffen, dass wir beide eines Tages...

An diesem Morgen habe ich verstanden, dass sie ein anderer Mensch geworden ist !“ Er schluchzte leidenschaftlich.

" Wenn ich nur es nicht verstanden hätte, meine Herren, dann wurde sie noch leben. Weil dann wäre ich mit ihr gegangen! "

Dieser junge Mann trauerte tagelang um seine unerwiderte Liebe. Die Geschichte besagt, dass er jahrelang Liebesbriefe an die junge Frau Lebbe schrieb.

Zusätzliche Hinweise

hinter dem Baum

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QRD>

GT KvD 24 - Stukjes Lebbestaok

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (groß)

Stücke von Lebbestaok

Die Leiche der Frau Lebbe wurde an einem Ort in Peest gefunden, wo sich der Schaapdijk und der Veldweg treffen. Die Festzelte von Norg, zu denen Peest gehörte, wollten sie aus Kostengründen nicht begraben. Die Bauern der Marke van Zeijen begruben sie schließlich und so wurden die Kosten von der Gemeinde Vries getragen. Die Gemeinde Vries wünschte daraufhin die Anbringung einer Markierung, aus dem hervorgeht, dass das Land, auf dem sie gefunden wurde, ab diesem Zeitpunkt der Gemeinde Vries gehörte. Dem stimmten die Festzeltmänner von Peest zu. An dieser Stelle wurde ein Eichendenkmal errichtet. Später stellte sich heraus, dass die Festzelte van Norg ein großes Stück Land aufgegeben hatte, etwa 250 Hektar gute Heide, und dass das Begräbnis von Vrouw Lebbe, das von den Festzelte von Zeijen bezahlt wurde, reichlich zurückverdient worden war.

An dieser Stelle befindet sich noch ein Staok als Markierung, De Lebbestaok. Es gibt noch viele weitere Dinge, die Sie mit einem Pfahl tun können. Geocacher zum Beispiel machen gerne Woodies daraus! Dies sind Sammlerstücke und werden auf Veranstaltungen gehandelt. Dieser Cache ist für die Woodie-Liebhaber. Bringen Sie Ihre Woodies mit und handeln Sie mit dem, was sich im Cache befindet! Bitte seien Sie sozial und hinterlassen Sie auch etwas für jemand anderen!

Dies ist auch ein großartiger Ort, um eine Pause einzulegen und eine Tasse Kaffee oder Tee mit Leckereien zu genießen!

Der Hinweis enthält den Code zum Öffnen des Caches.

Zusätzliche Hinweise

Code = 604

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QT7>

GT KvD 25 - Wie heeft vrouw Lebbe beroofd?

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Wer hat Frau Lebbe ausgeraubt?

Zeugenaussage:

"Ich habe einen Mann gesehen, der nach Frau Lebbe aufs Feld gegangen ist! Wie er aussah? Sie fragen mich da etwas. Lass mich einen Moment nachdenken bitte. Er hatte keinen Hut auf und ich glaube nicht, dass er einen Schnurrbart hatte. Sein Haar war ein etwas ungepflegt und angsteinflößend. Und da war etwas mit seinem Gesicht etwas Schreckliches. Nicht dass eine Narbe darauf war, sondern etwas anderes. Etwas mit seinen Augen! Als hätte er ein Glasauge! Es gibt mir immer noch Gänsehaut, wenn ich darüber nachdenke. "

Zusätzliche Hinweise

Lesen Sie die Cache-Seite

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QTH>

GT KvD 26 - Wie was vrouw Lebbe?

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe:  (klein)

Wer war Frau Lebbe?

Dass Frau Lebbe an der Stelle gestorben ist, an der der Lebbestaok jetzt steht, ist sicher. Aber wer genau Lebbe war und wie sie starb, wird für immer ein Rätsel bleiben. Wurde sie ermordet? Hat ihr Körper an einem kalten, nassen Tag aufgegeben? War sie eine junge Frau oder war sie älter?

Vergessen Sie nicht, eine UV-Lampe mitzubringen.

Zusätzliche Hinweise

UV-Lampe

<https://www.geocaching.com/geocache/GC980TD>

GT KvD 27 De schoen van vrouw Lebbe

Traditional

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (Normal)

Der Schuh der Frau Lebbe

Frau Lebbe, eine alte Frau, hat diesen Feldweg regelmäßig passiert, wenn sie auf dem Heimweg das Moor durchquerte. Zu den Orten Norg, Peest, Zeijen und Vries ging sie immer zu Fuß mit ihren kargen Besitztümern und Bettlern. Sie ging in alten, ausrangierten Schuhen und trug immer einen stabilen Stock bei sich, um im Schlamm nicht auszurutschen und Gefahren abzuwehren.

Eine der Geschichten über Frau Lebbe

Es war an einem Herbstabend. Ein kalter Wind fegte über das Moor. Der Himmel war grau. Feiner Hagel peitschte zwischen den Regenfällen durch Birke und Erle und riss die letzten Blätter von den Zweigen. Eine alte halbblinde Frau ging den Weg durch das Moor entlang. Sie stolperte und unter einem Arm ein Tuch mit Zaubern und in der anderen Hand einen stabilen Stock zum Festhalten. Lebbe war ihr Name. Sie war auf dem Weg nach Norg. Sehnsucht nach Unterschlupf in einer Scheune, um sich auf etwas Stroh auszuruhen. Sich ausruhen. Sie wollte sich sofort ausruhen. Sie war so alt und so müde. Der Wind wurde schärfer, der Hagel heftiger und der Regen noch kälter. Ihr Gesicht, ihre Kopfhaut und ihre Hände schmerzten vor Feuchtigkeit und Kälte. Der Wind versuchte, durch ihre dünne Kleidung und unter den Schal zu blasen. Das Geräusch wurde lauter, als ihr Stock auf dem Heidepfad landete. Die Füße wurden schwerer mit jedem Schritt, der Lebbe Norg näher brachte. Da war etwas Höhe. Abgesehen vom Weg. Sie fühlte sich so seltsam, so müde. Durch und durch kalt, so durch und durch nass. Nimm den Rest? Sitzen Sie mit dem Rücken zum Wind. Nur für einen Moment, obwohl der Boden so nass war. Das Bettlertuch rutschte von ihrem Arm und plumpste in eine Pfütze. Lebbe bückte sich, um ihre kargen Besitztümer zu ergreifen. Ihr Stock lag neben ihr. Sie hat das Gleichgewicht verloren. Ihr dünner Körper konnte sich nicht mehr festhalten. Ihre Hände leisteten keinen Widerstand mehr. Also rutschte sie neben ihr bettelnd ins Wasser. Ihre Kleidung saugte die Feuchtigkeit auf, und dann erfasste Kälte ihren ganzen Körper. Ohne Schmerz, ohne Leiden schlüpfte der alte Lebbe in die Ewigkeit.

Am nächsten Tag hatte der Regen aufgehört. Jan Starke, der Schöpfer von Norg, suchte mit seinen Schafen nach Essplätzen. Seine Hunde entdeckten Lebbes Leiche. Er war schockiert, er kannte Lebbe. Sie wanderte von Hof zu Hof. Sie war nirgendwo zu Hause und niemand wusste, wo sie hingehörte. Die Schulte wurde gewarnt und die Marke Kumpel. Lebbe sollte begraben werden. Aber die letzte Ehre und die letzte Pflicht kosten Geld. Die Norgers waren nicht reich, aber sparsam. Es kostete sie, einen Sarg zu bauen und sich um die Beerdigung eines Fremden zu kümmern. Wo, wo hatte Jan Starke sie gefunden? »Immer noch in der Marke van Vries«, sagte er seinen Leuten. „Dann werden wir die Leiche nicht anfassen“, hieß es. Eine Nachricht wurde an die Bauern von Vries geschickt. Es gab auch Diskussionen. Acht starke Männer gingen dann mit einer Leiter ins Feld. Vorsichtig hoben sie den alten Lebbe auf den Wald. Die Männer deckten sie mit einer Decke zu. So trugen sie sie nach Vries. Zurück über den Heidepfad, den sie gestern selbst gegangen war. Nahe der Mauer der Kerspelkerk fand sie den Ruheplatz, den sie immer vergeblich gesucht hatte. Die Einwohner von Vries legten ihrem Grab ein Paoltien als Mahnmal auf. An der Fundstelle von Lebbe, wo das Vries-Feld in das von Norg übergeht, wurde auch ein Mast errichtet. Ein Eichendenkmal zu Ehren des alten Lebbe. Aber auch als Grenzsignal, als Trennzeichen zwischen den Markierungen. Der Lebbestok, der Lebstaok, wurde fortan Pol genannt. Zur Ehre des Volkes von Vries und zur Schande derer von Norg, die auf Kosten vieler Bündel guter Heide ihre Pflicht vernachlässigt hatten.

Viel Glück! Vergiss nicht, das Codewort im Cache aufzuschreiben.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC980XQ>

GT KvD 28 Het uitzichtpunt van vrouw Lebbe

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (groß)

Der Aussichtspunkt von Frau Lebbe

Die Koordinaten oben auf dieser Seite sind fiktiv. Den Cache finden Sie hier nicht. In der Nähe dieses Ortes befindet sich der Gedenkstein von Frau Lebbe (auch ein virtueller Cache „Lebbestaok“ GCKCVY).

Dieser Cache

Frau Lebbe ging hier oft vorbei und machte deshalb eine Pause in dieser Gegend. Sie genoss dann die schöne Aussicht

PUZZLE: Der Cache befindet sich unter: N53 0B.CBA E006 BI.HDB

Cache-Sperrcode: letzte 3 Ziffern von East.

Im Cache ist auch Platz für TBs. Viel Glück! Vergiss nicht, das Codewort im Cache aufzuschreiben.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC9821X>

GT KvD 29 De stok van vrouw Lebbe

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Der Stock von Frau Lebbe

Die Koordinaten oben auf der Seite stammen von Wegpunkt 1.

Von hier aus beginnt der kurze Mehrspaziergang. Frau Lebbe ist viel gelaufen. Diese Umgebung war einer der Orte, an denen sie sich ausruhen konnte.

Mit diesem Multi können Sie auch spazieren gehen. Sie müssen nicht auf der Straße fahren.

Dieser Multi kann komplett auf den Graswegen gelaufen werden. Viel Glück! Vergessen Sie nicht, das Codewort aufzuschreiben.

WP1 N 53 ° 03.478 E 006 ° 32.530

Zu beantwortende Frage: Hier sehen Sie einen Wegweiser

Entfernung zum Donderen = A.

Gehen Sie zu: N53 03.4A9 E006 32.A77

WP2

Hinweis: Zu beantwortende Frage: Hier finden Sie eine Nummer = BCDE auf einem gelben Schild

Gehe zu: N53 03. (D + E) E (B-E) E006 32. (D + D) (A-E) (E-E)

WP3

Hinweis: Zu beantwortende Frage: Hier finden Sie ein Jahreszahl = FGHI

Gehe zu: N53 03. (D + E) HB E006 32.A (G-D) H.

WP4

Hinweis: Zu beantwortende Frage: Wie viele konkrete Elemente sehen Sie hier = K.

Sie haben jetzt alle Daten, um den Cache-Speicherort zu berechnen.

Der Cache befindet sich unter: N53 03. (K-E) BH E006 32.KGD

Vergessen Sie nicht, das Codewort mit dem Cache aufzuschreiben

Zusätzliche Hinweise

Ast erforderlich (ausreichend vor Ort verfügbar, natürliches Material)

Nachschlagen

Vergessen Sie nicht, das Codewort aufzuschreiben

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98C7A>

GT KvD 30 - De parels van vrouw Lebbe

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Die Perlen der Frau Lebbe

Nachdem die Leiche von Frau Lebbe gefunden worden war, kam es zu einer Diskussion zwischen den Festzelten von Norg und Zeijen. Die Norgers hatten den Ruf, sparsam zu sein, und wollten Frau Lebbe nicht für eine Beerdigung bezahlen. Die Landwirte von Zeijen (Gemeinde Vries) sahen dagegen Möglichkeiten zur Flächenerweiterung. Wenn sie sich um die Beerdigung kümmern würden, würde Lebbe dann nicht auch auf Ihrem Boden liegen?

Letztendlich hat die Beerdigung von Frau Lebbe der Gemeinde Vries keinen Schaden zugefügt. Die Gemeinde erwarb rund 250 Hektar Heide.

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98C7D>

GT KvD 31 - Een verrassing van vrouw Lebbe

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Eine Überraschung von Frau Lebbe

Der Lebstaak

Auf dem großen Heidemoor,
Das trennte früher die Dörfer Norg und Vries
ging eine alte, halbblinde Frau
Junge, es war so kalt und der Himmel so grau.

Am Fuße des Hügels,
Die Luft war kalt und frostig.

ein feiner Hagel klopfte
Auf Heidekraut und Birke und Erle und Moormyrte.

Unter dem Arm steckte etwas Betteln
Und die Stoffspitze über den schmutzigen Haaren,
Der alte Lebbe stolperte den Moorweg entlang
Kalt durch und nass durch.

Sie wollte sich ausruhen - aber wo?
Sie fühlte sich so verletzt - so seltsam.

Gehen Sie weiter - setzen Sie sich auf die Seite des Pfades,
Obwohl es ein bisschen Dampf war, obwohl es ein bisschen nass war.

Sie saß, sie warf und drehte sich ohne Schmerzen, ohne sich anzustrengen,
Dort wurde die alte Lebbe von ihrem Leiden befreit.

Ihre Leiche wurde am nächsten Tag gefunden
Von Starke, dem Hirten von Norg und seinen Hunden
Nun diese Norger menschen
sind nicht reich - und sehr tugendhaft; Sie wollten ihr Geld nicht ausgeben für:
der Sarg - das Begräbnis - und vor allem die Leiche vom Feld zu holen.

"Nun, vertuschen Sie es", sagten die Leute, "müssen wir dafür bezahlen?"
Aber es war nur ein Tag der Sorge.
Für die Leute von Norg
Weil Lebbe gefunden wurde', sagte Jan Starke
"Nur auf der anderen Seite der Grenze ... in der Vreezer Marke"
Die Vreezer-Bauern machten keine Einwände
Und begrabe den alten Lebbe - aber
dort stand als grenzschild
auf dem Feld am Lebbes-Todesort ein "Lebbestaak"
und es hat die Nordländer gekostet, so wurde mir gesagt
mehrere Hektar beste Heide.

In Drents Dialekt geschrieben durch Lammert Braaksma (1891-1963)

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC98C7P>

GT KvD 32 - Het geheim van vrouw Lebbe

Traditional

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (groß)

Das Geheimnis der Frau Lebbe

Nachdem sie monatelang gearbeitet hatte, ging Frau Lebbe mit einer gut sortierten Sparbüchse über die riesigen Heiden nach Hause. Viele Durchgangswege führten früher über schlammige Sandwege und durch die höhere Heide. Das umliegende Ödland war noch nicht kultiviert worden und bestand hauptsächlich aus undurchdringlichen Sümpfen.

Es könnte auf der Drenthe-Heide ziemlich heimgesucht werden. Das Wetter an diesem Tag war daher trostlos: nass und kalt. Die Todesursache von Frau Lebbe ist ein Rätsel geblieben. War es das Alter und die Müdigkeit? Oder wurde sie von jemandem ermordet, der versuchte, sie ihres hart verdienten Geldes zu berauben?

Zusätzliche Hinweise

Vertikal

MÄDCHEN VON YDE

Das Mädchen aus Yde ist der berühmteste Moorkörper in den Niederlanden. Es wurde im Mai 1897 im Torf zwischen den Orten Yde und Vries von zwei Torfschneidern aus Drenthe entdeckt. Sie waren so schockiert von ihrer Entdeckung, dass sie schnell flohen. Die Nachricht verbreitete sich jedoch schnell. Der Bürgermeister von Vries beschloss, das Provinzmuseum in Assen zu informieren. Sie kamen bald zu dem Schluss, dass es sich um einen einzigartigen Fund handelte.

1994 wurde eine Gesichtsrekonstruktion des Mädchens durchgeführt, die wie der Moorkörper im Drents Museum in Assen zu sehen ist.

Dieser Teil der GeoTour Kop van Drenthe ist vom Leben des Mädchens aus Yde inspiriert und besteht aus 10 Caches.

Weitere Informationen zum Mädchen von Yde finden Sie hier [hier](#).

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XT1>

GT KvD 33 Meisje van Yde – Dwaallichtjes

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (mikro)

Irrlichte

Es besteht eine gute Chance, dass das Mädchen aus Yde zu Lebzeiten hier herumgewandert ist und ein Weidenlicht gesehen hat.

Wer weiß ...

Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie hier selbst noch ein Irrlicht finden, ist relativ gering, aber es gibt einen Cache.

Ein Irrlicht ist ein bläuliches, sich bewegendes Lichtphänomen, das über Sümpfen, Pools und Friedhöfen auftreten kann. Falsche Lichter spielen in mehreren alten Volksmärchen eine Rolle, zum Beispiel wurden sie als wandernde Seelen angesehen, die Menschen ins Wasser locken. Falsches Licht entsteht durch die langsame Entzündung von Sumpfgasen.

Zusätzliche Hinweise

Sicher nicht mit dem Auto hier ???

Der Cache ist temporär, bis der neue bereit ist.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XTH>

GT KvD 34 Meisje van Yde - Mysterie in het veen

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Geheimnis im Torf

Am Mittwoch, dem 12. Mai 1897, arbeiten die Torfarbeiter Willem Emmens und Hendrik Barkhof aus Yde in der Stijfveen vor den Toren des Dorfes Yde, als sie einen Teil eines Körpers mit ihrem Baggergriff abholen. Die Angst ist groß und die beiden Männer rennen weg. Der folgende Artikel erscheint am 15. Mai 1897 in der Zeitung.



Dieses Multi von fast 3 Kilometern führt Sie entlang der Stelle des Mädchens aus Yde und der Gegend, in der sie vermutlich gelebt hat.

Virtueller Punkt (virtuelle WP) N 53 ° 05.794 E 006 ° 35.150

Hinweis: Dieses Multi darf nur zur Fuß ausgeführt werden. Sie passieren ein NATURE RESERVE, in dem kein Verkehr erlaubt ist.

Aus wie vielen Glasteilen besteht der Kreis? A =

02 Virtueller Punkt (virtuelle WP) N 53 ° 05.852 E 006 ° 35.152

Hinweis: Wann wurde der Kopf rekonstruiert? B = zweite Ziffer des Jahres

Gehen Sie zu N53 ° 05.B77 E6 ° 35. (A-3) 79

03 Virtueller Punkt (virtuelle WP)

Hinweis: Hier finden Sie links neben dem Pfad den Wert für C und D.

Weiter mit N 53 ° 6.D85 E 6 ° 34.C67

Virtuelle WP 04 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Schauen Sie sich um und was ist der häufigste Baum hier?

Birke E = 1

Eiche E = 8

Buche E = 5

Gehen Sie zu N 53 ° 06. (A-D) 50 'E 6 ° 34.EB9'

Virtuelle WP 05 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Diese Stange hat eine Nummer. F = erste Ziffer der 4-stelligen Nummer.

Gehen Sie zu N 53 ° 6.D (E-C) 8 'E 6 ° 35.F74

Virtuelle WP 06 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Sie stehen hier vor einem Zaun.

G = Wie viele horizontale Bretter können Sie auf dem Zaun sehen?

Hinweis: ein Brett ist kein Balken.

Gehen Sie zu N53 ° 06.00A E6 ° 35. (G-D) 0B

Virtuelle WP 07 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Sie sehen ein Schild mit einer Nummer darauf.

H = Nehmen Sie die zweite Ziffer und subtrahieren Sie die erste

Gehen Sie zu N53 ° 05. ((2 * G) + D) (B-G) 3 E6 ° 35.AE8

Virtuelle WP 08 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Sie stehen an einem Schild mit einem Pfeil darauf.

In welche Richtung zeigt der Pfeil, woher Sie kommen?

Links J = 9

Richtig J = 5

Geradeaus J = 7

Gehen Sie zu N 53 ° 5.EH (J-A) 'E 6 ° 35. (B + A-E) (G-D) J'

Virtuelle WP 09 Virtueller Punkt (Virtuelle WP)

Hinweis: Sie sehen hier 3 große Buchstaben, möglicherweise befinden Sie sich oben drauf. K =

Stapeln Sie diese 3 Buchstaben auf eine Ziffer

Der Cache befindet sich bei N 53 ° 0J (K + GH) (B + CKA) (D * GH) 'E 6 ° 35. (J + KB) ((K + A + E): H) (BF)

,

Der Code für das Schloss lautet DGE

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XVD>

GT KvD 35 Meisje van Yde – Streek

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (mikro)

Hier in der Gegend ist das Mädchen aus Yde ein bekannter Name, aber was weißt du über sie?

Beantworten Sie folgende Fragen

- 1) Wann wurde Ydes Mädchen gefunden? (vollständiges Datum und Monat geschrieben)
- 2) In welchem Torf wurde es gefunden?
- 3) Wer hat sie gefunden? (Namen)
- 4) An welchem Ort ist sie jetzt?

Setzen Sie alle Antworten hintereinander und geben Sie diese in den Checker ein.

Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XMR>

GT KvD 36 Meisje van Yde - Runen Taal.

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe:  (mikro)

Mädchen von Yde - Runensprache.

Die Runenschrift (kurz Runen) ist die älteste bekannte Schrift, die von den germanischen Völkern Nordeuropas, Großbritanniens, Skandinaviens und Islands vom 2. oder 3. Jahrhundert bis zum 19. Jahrhundert verwendet wurde. Es besteht aus Buchstaben, die hauptsächlich aus geraden und eckigen Linien bestehen, die leicht in beispielsweise Stein oder Holz zerkratzt werden können. Bei der Verwendung auf Metall wurden auch runde Formen verwendet. Der Begriff für das wissenschaftliche Studium von Runenalphabeten, Runeninschriften und ihrer Geschichte ist Runologie oder Runenwissenschaft.

Es bestand ursprünglich aus 24 Zeichen mit einer magischen Bedeutung. Diese altgermanischen Runen wurden ab dem 7. Jahrhundert durch angelsächsische Runen (33 Zeichen) und nordische Runen (16 Zeichen) ersetzt.

Quelle: Wikipedia.

Um den Cache zu finden, lösen Sie das folgende Rätsel:

◇ ⚔ ⚔ Ψ ⚔ ⚔ Ψ I M M ◇ P I Ɔ ƒ
⚔ I X ◇ Ɔ Γ Z M S M M ◇ H ⚔ ◇
⚔ M Ψ ⚔ M ◇ P I Ɔ ƒ ⚔ I X ⚔ ⚔
S ⚔ Z M S P I M Ψ M ◇ ⚔ M Ψ ⚔
I X ƒ Ɔ H ⚔ H ⚔ ◇ ⚔ M Ψ ⚔ M ◇
◇ M X M ◇ M ◇ ⚔ P I ◇ ⚔ I X

HINWEIS: Dieser Cache befindet sich in einem Gehbereich und kann nur zu Fuß erreicht werden !!!!!

Zusätzliche Hinweise

Runenskript (Futhark)

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XNA>

GT KvD 37 Meisje van Yde - Gebroken Cirkel.

Traditional

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe: ■■■■ (mikro)

Mädchen von Yde - Gebrochener Kreis.

Das Kunstwerk, die 2010 enthüllt wurde, wurde vom Groninger Künstler Derk den Boer (1954) entworfen und erinnert an die Position des Mädchens aus Yde, einer Moorkörper, die 1897 von Arbeitern im nahe gelegenen Stijfveen gefunden wurde. Es besteht aus einem gebrochenen Kreis, der im Ackerland angelegt wurde, der Bachtallandschaft des Runslot und einem jungen Stück Wald. Ein auffälligstes Teil des Projekts ist ein baumförmiges Labyrinth im nordwestlichen Quadranten des Kreises, das aus mehr als 600 Feldblöcken der Gemeinde Tynaarlo besteht. In der Mitte dieses Labyrinths wurde ein Felsbrocken platziert, der von Den Boer als "die Seele des Kunstwerks" angesehen wird und auf den drei Elemente in den Farben Blau, Grün und Rot aufgebracht wurden. Mit dem Projekt wollte der Künstler "ein Moment der Kontemplation und Reflexion" schaffen, damit "man fühlen kann, was an diesem Ort passiert ist".

Quelle: Wikipedia.



Der Cache ist ein kleines Feldpuzzle, das diesem Kreis gewidmet ist.

Hinweis: Bringen Sie Ihren eigenen starken Magneten mit.

Der Cache befindet sich auf dem Privatgrundstück des Camping de Lindenhoeve.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XNF>

GT KvD 38 Meisje van Yde - De Veenput.

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe: ■■■■ (mikro)

Mädchen aus Yde – Die Torfgrube.

Torfgebiete wurden erst relativ spät bewohnt. Sie waren unattraktive Orte zum Leben, weil sie nass und schwer zu kultivieren sind. In den ehemaligen Stijfveen wurde viel Torf gewonnen, und bis in die 1950er Jahre gab es mehrere Torfgruben zusammen.

Bei der Torfgewinnung wird die oberste Torfschicht ausgegraben und zum Trocknen auf Landschichten gelegt: lange, schmale Streifen in der Landschaft. Das Yde-Mädchen ist der berühmteste Moorkörper in den Niederlanden. Es wurde 1897 von zwei Torfarbeitern entdeckt, die wahrscheinlich in einem verbotenen Gebiet Torf gruben und daher den Moorkörper an einen Ort brachten, an dem sie ausbaggern durften. Aufgrund der guten Bedingungen des Torfs ist der Körper seit Jahrhunderten gut erhalten.

Dieser Cache zeigt Ihnen ein Produkt des Torfs.



Kein Hinweis

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XMM>

GT KvD 39 Meisje van Yde - Offerkist.

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Mädchen von Yde - Opferkiste.

In der Eisenzeit, in der das Mädchen von Yde am Ende dieser Zeit gelebt haben muss, mussten alle Menschen den Göttern Opfer bringen, um sie freundlich zu halten. Einer dieser Götter war Wotan. Er ist der Anführer der Götter, der Gott der Weisheit, des Kampfes, der Zauberei und der Führung. Torfleichen könnten verurteilte Kriminelle gewesen sein. Die zweite, bekanntere Erklärung ist, dass es sich um Opfer für höhere Mächte handelte. Um diese Kräfte zu besänftigen, brachten die Menschen Opfer. Manchmal wurden sehr große Opfer gebracht, indem Vieh getötet wurde, aber meistens bestanden die Opfer aus Nahrung.

Obwohl häufiger große Opfer mit Tieren gebracht wurden, wurden Menschen auch geopfert, wenn eine große Kriegsgefahr bestand. Da in der Zeit des Mädchens von Yde eine große Gefahr einer römischen Invasion bestand, besteht eine gute Chance, dass sie dafür ein Ende fand.



Zusätzliche Hinweise

Schloss code: 569

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XP5>

GT KvD 40 Meisje van Yde - Sprang.

Letterbox

Schwierigkeit: ★★★★★

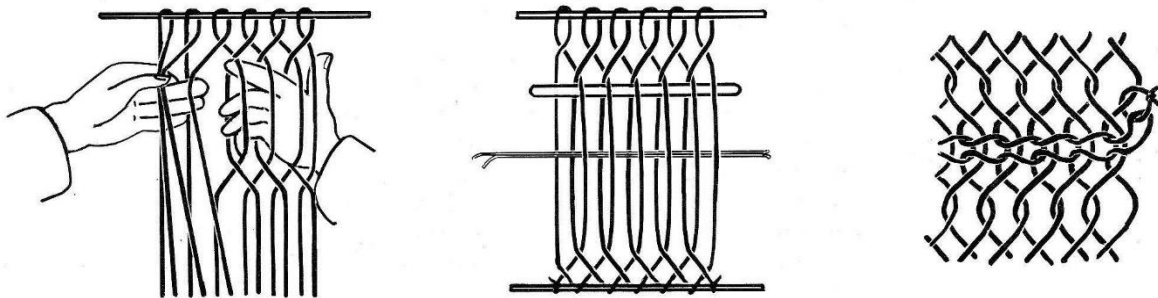
Gelände: ★★★★★

Größe: (Normal)

Das Yde-Mädchen trug einen schweren Wollmantel. Sie hatte auch einen Riemen mit einem Slipknot um den Hals. Dieses Band war ursprünglich ein Bund und ist nicht gewebt, sondern in der Sprungtechnik hergestellt, einer sehr alten Flechttechnik.

Charakteristisch für diese Technik ist, dass die Drähte an zwei Punkten befestigt und in zwei Schichten aufgebaut sind. Durch Verdrehen der Fäden aus den verschiedenen Schichten umeinander entsteht ein geflochtenes Textil. In der Mitte der Arbeit wird es abgebunden und am Ende wird die Oberseite immer unten gespiegelt.

Das Band deutet darauf hin, dass das Mädchen möglicherweise durch Würgen getötet wurde.



Zusätzliche Hinweise

Schloss code: 965

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YV7>

GT KvD 41 Meisje van Yde - Even pauzeren....

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe: ■■■■ (mikro)

Mädchen aus Yde - Machen Sie eine Pause

Yde liegt direkt westlich des Straßendorfes De Punt, mit dem es tatsächlich ein Ganzes bildet; zusammen heißen sie Yde-De Punt. Yde wurde erstmals um 1207 als kleine Siedlung oder Weiler mit etwa 14 Bauernhöfen beschrieben. Die Siedlung liegt auf einem hohen Sandkamm zwischen den Flusstalgebieten der Drentsche Aa und des Runslot und entwickelte sich zu einem Esdorp mit drei grünen und kleinen Feldern (Esakkers) in der Nähe des Dorfes und Grasland (Madellands) im tief liegenden Flusstal Gebiete im Westen und Osten. vom Dorf. Außerhalb der Esakkertjes befanden sich große Moore mit hohen Sanddünen, Mooren und kleinen Wäldern. Südlich der Stadt verläuft der alte Kirchenweg (Kerkweg) nach Vries entlang des Hondstong, dem Bachtal des Runslot mit Hecken, Büschen und Sandwegen.

Quellen erwähnen zum ersten Mal: Ide (1206), Yde (1323) und IJde (1840). Der Name kann abgeleitet sein von a) iwithja = Gruppe von Eiben, b) dem persönlichen Namen Ide.

Vielleicht schön zu wissen sind die Spitznamen für die Einwohner: Kulworsten (Eber, Bastarde, Pullover, fromme Menschen), Geier aolen oder Poetaolen (Aal, Schmerle, Gadus Lota) und Gaanzen (laute Narren).

Ende des 19. Jahrhunderts wurde Yde berühmt für die Entdeckung eines Moorkörpers, des Mädchens von Yde. Der Cache befindet sich auf der Geotour-Route "Girl from Yde". Hier besteht die Möglichkeit, eine Pause einzulegen und die Aussicht zu genießen. Während man im Mai lebt, kann man sich hier fragen, wie sie in dieser Gegend gelebt haben muss und ob dieses Mädchen auch diese Aussicht genossen hat ...

Zusätzliche Hinweise

Im Nistkasten nistet ein Vogel. Der Cache ist NICHT da! Auf Wunsch des Vogels nicht gerne zum Schrank gehen ;-)

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YTW>

GT KvD 42 Meisje van Yde – deBijZaak

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: (groß)

Der Cache ist Teil der GeoTour de Kop van Drenthe. Es befindet sich neben dem deBijzaak in Yde. Sie können die Site wie gewohnt betreten, aber es wird geschätzt, wenn Sie dies zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang tun. Wenn der Besitzer das Schild "offen" auf der Straße hat, können Sie sich auch im Geschäft umschaun, wo unter anderem Bienenprodukte verkauft werden.

Keine Sorge; Sie können Ihren Namen in die Protokollliste eintragen, ohne dass es zu einer "stacheligen" Sache wird



Die Honigbiene

Die häufigste Bienenart ist die Honigbiene. Im Gegensatz zu den anderen Arten kommen Honigbienen das ganze Jahr über vor, auch im Winter. Sie leben in großen Kolonien von etwa 10.000 Bienen im Winter bis 40.000 im Sommer. Die Königin lebt in der Kolonie, einer größeren Biene, die Eier legt. Ihre Anwesenheit stellt sicher, dass alles in den Menschen richtig funktioniert.

Honigbienen sammeln wie alle anderen Bienensorten Nektar. Aber sie erreichen viel mehr, als sie täglich brauchen. Sie lagern den Überschuss als Honig in hausgemachten Kämmen. Mit dem angesammelten Bestand können die Menschen die Wintermonate überleben, wenn es kalt ist und es keine Blumen gibt.

Die Honigbiene wird auch für ihre Rolle als Bestäuber vieler Pflanzenarten, einschließlich Obstbäumen, geschätzt. Die Honigbiene ist ein Hauptlieferant verschiedener Naturprodukte wie Honig, Bienenwachs, Gelée Royale und Propolis. Die Wartung wird von professionellen Imkern, den Imkern, durchgeführt.

Honigbienen waren in unserem Land in freier Wildbahn zu finden. Aufgrund des Mangels an hohlen Bäumen und anderen Lebensräumen sowie des Einsatzes von Pestiziden, Krankheiten und zu wenig Nahrung gibt es fast keine wilden Honigbienenenvölker mehr.

Zusätzliche Hinweise

Schlosscode: 258

BEREND BOTJE

"Berend Botje segelte mit seinem Boot nach Zuidlaren, die Straße war gerade, die Straße war schief, Berend Botje kam nie zurück." Das bekannte Kinderlied ist viele hundert Jahre alt und wurde erstmals im Jahr 1894 niedergeschrieben - aber es geht die Geschichte, dass es viel älter ist. Dieser Teil der GeoTour Kop van Drenthe ist vom Lied über Berend Botje inspiriert und besteht aus 10 Caches.

Es gibt mehrere Geschichten darüber, wer Berend Botje wirklich war, aber die Person Lodewijk van Heiden wird am häufigsten erwähnt. Er stammt aus einer Familie, die früher im Hazzhe Laarwoud in Zuidlaren lebte.

Weitere Informationen über ihn und Berend Botje finden Sie [hier](#)

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96REK>

GT KvD 43 BEREND

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (groß)

Berend

Hallo, mein Name ist Berend, Berend Botje, aber mehr dazu in einem anderen Cache. Ich wünsche Ihnen ein herzliches Willkommen in Zuidlaren und warte nur in meinem Haus auf Sie. Die Koordinaten befinden sich oben auf der Cache-Seite.

Ich habe ein Codewort für dich, aber dann musst du zuerst meine Tür öffnen. Meine Tür ist verschlossen und das Schloss hat einen Nummerncode. Löse das Rätsel unten und du erhältst den Code. Viel Glück.

Bitte lassen Sie mich, Berend Botje, an meinem Platz. Ich bin sehr alt und ein bisschen schwach. Und ich möchte in der Lage sein, noch viele Besucher zu begrüßen. Wenn du mich besser sehen willst, drücke die Lampe.

Wenn Sie mit dem Cache fertig sind und auch das Codewort notiert haben, schalten Sie das Licht aus und schließen Sie die Tür ordnungsgemäß, da es draußen oft nass und kalt ist.

Bitte drehen Sie die Nummern des Schlosses so, dass das Schloss nicht mehr geöffnet werden kann.



Zusätzliche Hinweise
Maritime Signalflaggen

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96REQ>

GT KvD 44 BOTJE

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Botje

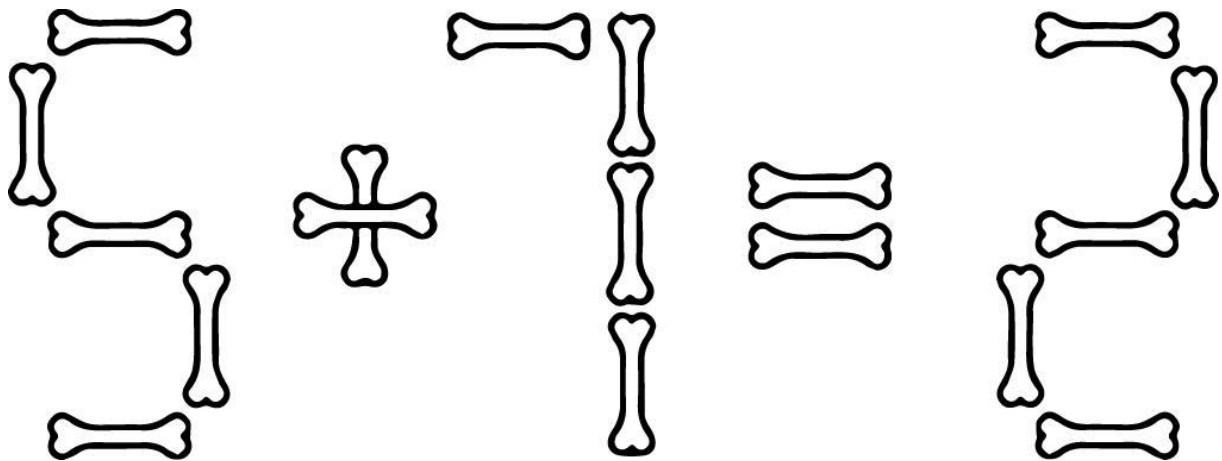
Ich heiße Berend BOTJE (Kleiner Knochen). Aber ob meine Nachname wirklich BOTJE ist, da sind sich die Forscher nicht einig. Auch Ich nicht. Ich weiß es wirklich nicht mehr.

Zum Glück weiß ich immer noch, wo sich den Cache befindet und das ist bei den obigen genannten Koordinaten. Um das Codewort zu finden, muss ein Schloss noch geöffnet werden. Löse das Rätsel und entdecke den Code des Zahlenschlosses.

Sie können 1 Knochen bewegen um die Summe korrekt zu machen. Kannst du das?

Gelöst? Die Zahlen von links nach rechts in der Summe bilden zusammen den Code zum Öffnen des Schlosses.

Wenn Sie mit dem Cache fertig sind und das Codewort notiert haben, schließen Sie den Cache ordnungsgemäß und drehen Sie die Nummern der Sperre erneut, damit die Sperre nicht mehr geöffnet werden kann.



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96RET>

GT KvD 45... GING UIT VAREN ...

Mystery

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe: (Normal)

... GING ZUM SEGELN...

Mein Leben ist ein Rätsel und ich weiß nicht, ob es jemals gelöst wird. Ich weiß, dass ich in einem Kinderlied erwähnt werde und dass es im Dorf eine schöne Denkmal von mir gibt. Ich bin für immer mit Zuidlaren verbunden.

Sie erhalten die Koordinaten des Caches, mit dem Codewort, wenn Sie das Puzzle lösen. Ein digitales jigsaw Puzzle. Klicken Sie auf das Bild auf der Cacheseite, um das Puzzle zu starten.



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QY2>

GT KvD 46 De weg was recht de weg was krom

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (groß)

Die Straße war gerade, die Straße war krumm

Berend Botje hat hier einen Blick auf das Wasser, ist aber völlig von seiner Segelroute abgewichen. Vielleicht schaut er sich das Haus an, in dem er bei seinen Eltern gelebt hat?

Sie befinden sich in der Nähe von Havezate Laarwoud. Ja, Berend (oder vielleicht hieß er eigentlich Lodewijk van Heiden) lebte hier bis zu seinem neunten Lebensjahr auf der anderen Seite dieses Zauns. Er war erst 9 Jahre alt, als er Kadett (Lehrling auf einem Marineschiff) in der niederländischen Marine wurde.

Helfen Sie Berend, weiter zu segeln? Helfen Sie dem Cache durch gerade und gekrümmte Straßen im Cache-Gehäuse. Wenn Sie den Cache zurücksetzen, möchten Sie, dass die Seite mit der Kappe zuletzt hineingleitet? Vielen Dank.

Hinweis:

Sie brauchen einen Cachefinder ausziehbar mit starkem Magnet

<https://www.geocaching.com/geocache/GC979H6>

GT KvD 47 Nooit kwam Berend Botje weerom

Traditional

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe:  (groß)

Berend Botje kam nie zurück

Die Windmühle in Zuidlaren befindet sich in wunderschöner Lage mit herrlicher Aussicht. Was diesen Ort noch schöner macht, ist, dass die Originalstatue von Berend Botje hier ist! Leider ist diese Statue derzeit aufgrund der Corona Bedingungen nicht sichtbar (sobald sie wieder sichtbar ist, wird sie auf der Cacheseite angezeigt!). Natürlich musste hier ein passender Cache platziert werden, der gut zu diesem Ort passt!

Zusätzliche Hinweise

End Code: letzte 3 Ziffern der Ostkoordinate

Vorsichtig drehen!

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QY6>

GT KvD 48 "1, 2, 3, 4"

Multi

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (groß)

"1, 2, 3, 4"

Berend Botje ist mit Segeln beschäftigt. Gehen Sie mit, um zu sehen, was er zurückgelassen hat? Gehen Sie vom Parkplatz über den Referenzpunkt zum Wegpunkt 1. In der Nähe des Caches finden Sie seinen bevorzugten Seemannsknoten am Wegpunkt 1. Mit diesem Knoten können Sie alles sichern, wenn Sie müssen. Kannst du schon Knoten machen? Andernfalls aktivieren Sie die Grafik im Cache. Finden Sie die Nummer seines Lieblingsknopfes und Sie haben den richtigen Code für das Schloss. Viel Spaß und halten Sie Ihre Geschwindigkeit sicher? Und genießen Sie die Aussicht! Am Wegpunkt 1 finden Sie Berends Lieblingsknoten. In der Nähe befindet sich der Cache. Sehen Sie sich die Knoten an und finden Sie die richtige Knotennummer, um den Schlosscode zu erhalten.

Zusätzliche Hinweise

3 mal

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96XHP>

GT KvD 49 5, 6, 7

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (klein)

5, 6, 7

Passt auf!

Sie benötigen 2 Personen, um diesen Cache zu protokollieren! Dieser Cache befindet sich in einer wunderschönen Umgebung, in der Nähe von schönen Feldern mit einer wunderschönen Aussicht, entlang eines Wander- und Radwegs und bietet auch die Möglichkeit, in der Nähe eine Pause einzulegen.

Zusätzliche Hinweise

Bitte setzen Sie die Kappe wieder auf!

HINWEIS: MACHEN SIE DIESEN CACHE MIT 2 MENSCHEN!

Schlusscode: letzte 3 Stellen Nordkoordinate

<https://www.geocaching.com/geocache/GC93GR8>

GT KvD 50 Waar is Berend Botje gebleven?

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (klein)

Wo ist Berend Botje geblieben? Er muss irgendwo sein! Schau dich um und schau auch hoch. Senken Sie das Schiff. Wissen Sie, wo Sie Berend Botje finden? Legen Sie nach dem Loggen alles so zurück, wie Sie es gefunden haben, damit auch der nächste Schatzsucher es genießen kann.

Zusätzliche Hinweise

Es kommt von oben 🗝️

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QX2>

GT KvD 51 Hij is niet hier, hij is niet daar?

Mystery

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (groß)

Er ist nicht hier, Er ist nicht dort ?

Kannst du Berend Botje schon segeln sehen? Wenn Sie sehr genau hinschauen, sehen Sie ihn vielleicht auf dem Zuidlaardermeer in seinem Boot. Lösen Sie das Puzzle auf die Cache Seite und Sie werden wissen, wo Sie den Cache finden. Und Sie erhalten den Schlosscode.

[Los de puzzel op. solve the jigsaw. mache den Puzzle](#)



Dies ist mein Lieblingsblickpunkt über einen großen Teil des Zuidlaardermeer.

Der Cache ist nicht zu übersehen. Wirst du auch deine Flagge in diesem Cache flattern lassen? Bitte legen Sie alles so zurück, wie Sie es gefunden haben, damit die nächste Person auch ihre Flagge hissen kann. Viel Spaß!

Zusätzliche Hinweise

Schloss nummer 241

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96QY9>

GT KvD 52 Hij is naar Amerika !

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe: (groß)

Er is nach Amerika !

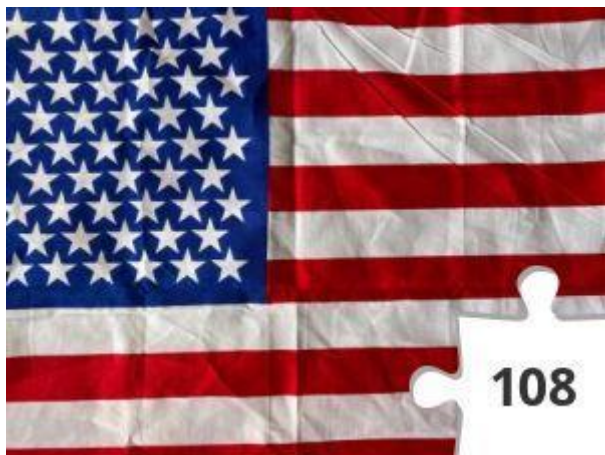
Würde Berend Botje wirklich in Amerika angekommen sein?

Dieser Cache-Besitzer hat jahrelang davon geträumt, dorthin zu gehen. Viele kartierte Routen sind schon bereit von Chicago nach ...?

Sie finden das endgültige Ziel im Cache. Aber viele Geocacher waren schon da und viele wollen wieder dorthin.

Wirst du das endgültige Ziel für Berend Botje und mich lösen? Die Endkoordinaten folgen zusammen mit dem Sperrcode, wenn das letzte Puzzleteil platziert ist.

Bitte folgen Sie dem Wanderweg, der sich in der Nähe der Barriere zum Ferienpark befindet. (siehe Zwischenpunkt).



Zusätzliche Hinweise

Schloss nummer: wenn das Puzzle fertig ist.

TT - GESCHICHTEN VON FRÜHER

Am 1. Juli 1925 organisiert der Motorclub Assen en Omreken erstmals die "Tourist Trophy", ein 28,4 Kilometer langes Motorradrennen durch die Drenthe-Landschaft. Die Motorräder rasen auf Kopfsteinpflasterstraßen und unbefestigten Straßen über das Straßendreieck zwischen Borger, Schoonloo und Grolloo. Das Rennen ist ein Erfolg und wird eine jährliche Veranstaltung sein.

Von 1926 bis 1954 fand der TT auf einem 16 Kilometer langen Straßenkurs statt. Dieser Kurs führte die Fahrer durch die Gegend um Assen - Hooghalen. Diese Geschichte handelt von dieser Zeit und die Serie besteht aus 10 Caches.

Der TT hat einen enormen Einfluss auf Drenthe. Ein paar Tage im Jahr ist die sonst ruhige Provinz plötzlich ein wahres "Motorrad-Mekka". Weitere Informationen zur Geschichte der Tourist Trophy finden Sie hier [hier](#).

<https://www.geocaching.com/geocache/GC891H9>

GT KvD 53 TT van Toen - "Het Circuit"

Virtual

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (Virtual)

TT von damals - "Die Rennstrecke"

Beim 25. TT im Jahr 1955 wird ein neuer und kürzerer Straßenkurs von 7,7 Kilometern in Betrieb genommen. Diese Straßenrunde wird jahrelang benutzt und erst 1992 ist die Rennstrecke für den Verkehr gesperrt. Von diesem Moment an kann die TT-Strecke das ganze Jahr über für Aktivitäten genutzt werden.

Der TT Circuit wurde 2003 übernommen. Es wurden bessere Sicherheitsmaßnahmen für die Fahrer und bessere Unterkünfte für die Öffentlichkeit realisiert. Ein Parkplatz wird auch für 12.000 Motorräder gebaut.

2014 wird das TT-Institut neben der Strecke auf dem Gelände des TT Circuit eröffnet. Das TT-Institut ist Teil des Drenthe College in Assen. Hier besteht eine enge Zusammenarbeit mit der Geschäftswelt und den Rennteams, so dass auch viele praktische Erfahrungen mit innovativer Auto- und Motorradtechnologie gesammelt werden können. Das TT Institute selbst hat ein eigenes Rallye-Team, das unter anderem an der Morocco Desert Challenge teilgenommen hat.

Alles schön und gut, natürlich die Geschichte des TT Circuit, aber natürlich möchten Sie auch den Cache protokollieren. Um den Cache zu protokollieren, müssen Sie ein Foto auf dem Gelände des Circuit machen. Wo Sie das Foto aufnehmen, ist nicht wirklich wichtig, solange klar ist, dass Sie sich auf der TT Circuit-Website befinden. Dies kann sich an einem Ort Ihrer Wahl befinden. Originalität des Fotos wird geschätzt.

Wenn Sie während einer Veranstaltung auf der Strecke sind, macht es natürlich Spaß, ein Foto von der Tribüne oder vielleicht im Fahrerlager zu machen, andernfalls machen Sie ein Foto von den frei zugänglichen Orten. Eine Reihe von Orten, die Sie (fast) immer erreichen können, sind der TT-Junior Track, das TT-Institute, die TT-Expo-Hallen oder unter / hinter der Tribüne Strubben und TT-World.

Klettern Sie nicht auf Zäune und versuchen Sie nicht, dorthin zu gelangen, wo Sie keinen Zugang haben.

Das Foto muss folgende Anforderungen erfüllen:

- Das Foto wurde auf dem Gelände der Rennstrecke aufgenommen (nicht vom Radweg daneben oder so)
- Auf dem Foto ist der Text „GeoTour Kop van Drenthe“ oder die Abkürzung „GT KvD“ sichtbar (z. B. ein Stück Papier).
- Ein (nicht erkennbares) Foto von Ihnen oder einem persönlichen Gegenstand, wenn Sie nicht in das Foto aufgenommen werden möchten.
- Kein Duplikat. Jedes Protokoll muss ein eigenes Foto haben (Ausnahme, wenn auf einem Foto mehr Teams vorhanden sind).

Stellen Sie sicher, dass Ihr Foto die oben genannten Anforderungen erfüllt, da ein Protokoll ohne Foto mit den oben genannten Punkten ohne Angabe von Gründen gelöscht wird. Bei Duplikaten bleibt nur das erste Protokoll übrig.

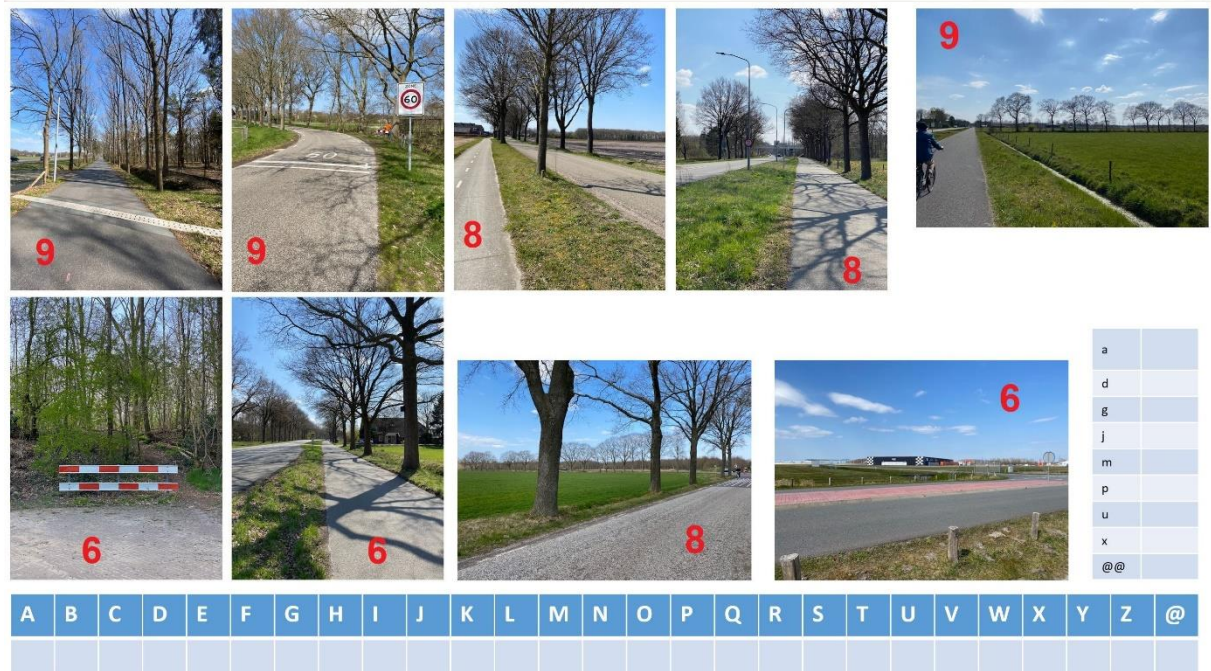
***Bitte beachten Sie, dass nicht die gesamte Website frei zugänglich ist und nachts gesperrt wird ***

Die TT-Site ist täglich zwischen 9:00 und 17:00 Uhr über den TT-World-Eingang zugänglich. Sie können das Auto dann an der P1-Koordinate parken. Möchten Sie den Cache außerhalb dieser Zeiten protokollieren oder ist die Site aufgrund von nicht frei zugänglich? Bei einer Veranstaltung können Sie mit P2 ein Bild am Tor mit den Ständen im Hintergrund oder an den orangefarbenen TT-Buchstaben an einem der Eingänge aufnehmen (siehe Referenzpunkte).

Zum Schluss das Codewort. Da Sie diesen Cache protokollieren können, indem Sie an vielen Stellen auf dem Gelände des TT Circuit ein Foto aufnehmen, ist es keine gute Idee, dort irgendwo nach einem Codewort zu suchen. Deshalb bekommen Sie es hier als Geschenk: "**Circuit**".

Zusätzliche Hinweise

Circuit



- WP01 - Start (virtuelle WP) N 52 ° 58.017 E 006 ° 32.077
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. A = ? . Extra: Finden Sie hier eine 4-stellige Zahl, wobei der Buchstabe K für a = die erste Ziffer steht
- WP02 - Die Her (Virtuelle WP) N 52 ° 58292 E 006 ° 32.440
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. B = ?.
- WP03 (virtuelle WP) N 52 ° 58562 E 006 ° 32792
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. C = ?.
- WP04 - nach Bartelds Biegung (virtuelle WP) N 52 ° 58.632 E 006 ° 33.143
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. D = ? . Extra: Suchen Sie hier nach einer 3-stelligen Zahl mit dem Buchstaben C oben. d = die erste Ziffer.
- WP05 (virtuelle WP) N 52 ° 58354 E 006 ° 33.290
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. E = ?.

- WP06 (virtuelle WP) N 52 ° 58.012 E 006 ° 33.274
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. F =
- WP07 (virtuelle WP) N 52 ° 57578 E 006 ° 33172
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. G = ?. Extra: Finden Sie hier eine Zahl von 10 Ziffern, für die der Buchstabe T steht. g = die letzte Ziffer.
- WP08 (virtuelle WP) N 52 ° 57.230 E 006 ° 33057
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. H =
- WP09 (virtuelle WP) N 52 ° 56969 E 006 ° 32806
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. Ich =
- WP10 (virtuelle WP) N 52 ° 56649 E 006 ° 32827
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. J = ?. Extra: Finden Sie hier eine Zahl von 4 Ziffern wahrte Buchstabe B steht für. j = die erste Ziffer.
- WP11 (virtuelle WP) N 52 ° 56349 E 006 ° 32808
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. K =
- WP12 (virtuelle WP) N 52 ° 56.008 E 006 ° 32.721
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. L =
- WP13 (virtuelle WP) N 52 ° 55.651 E 006 ° 32.632
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. M = ?. Extra: Suchen Sie in einem grünen Feld nach einer 6-stelligen Nummer mit MDR. steht für. m = dritte Ziffer.
- WP14 (virtuelle WP) N 52 ° 55.301 E 006 ° 32.516
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. N =
- WP15 (virtuelle WP) N 52 ° 55283 E 006 ° 32.032
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. O =
- WP16 (virtuelle WP) N 52 ° 55192 E 006 ° 31.565
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. P = ?. Extra: Suchen Sie eine 4- und 6-stellige Zahl mit einem Strich dazwischen. p = erste Ziffer der 2. Ziffer.
- WP17 (virtuelle WP) N 52 ° 55342 E 006 ° 31141
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. Q =
- WP18 (virtuelle WP) N 52 ° 55569 E 006 ° 30785
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. R =
- WP19 (virtuelle WP) N 52 ° 55807 E 006 ° 30.275
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. S =
- WP20 (virtuelle WP) N 52 ° 56.087 E 006 ° 30.390
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. T =
- WP21 (virtuelle WP) N 52 ° 56354 E 006 ° 30679
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. U = ?. Extra: Suchen Sie nach einer 6-stelligen Nummer mit MDR auf dem grünen Feld. Vor. u = dritte Ziffer.
- WP22 (virtuelle WP) N 52 ° 56607 E 006 ° 30953
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. V =
- WP23 (virtuelle WP) N 52 ° 56858 E 006 ° 31162
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. W =
- WP24 (virtuelle WP) N 52 ° 57226 E 006 ° 31246
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. X = ?. Zusätzlich; Hier finden Sie eine zweistellige Zahl in einem grünen Kreis. x = erste Ziffer.
- WP25 (virtuelle WP) N 52 ° 57387 E 006 ° 31646
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. Y =
- WP26 (virtuelle WP) N 52 ° 57.530 E 006 ° 32.066
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. Z =
- WP27 (virtuelle WP) N 52 ° 57655 E 006 ° 32386
Hinweis: Finden Sie das passende Foto. @ =; Extra: Suchen Sie hier nach einer 2-stelligen Zahl mit den Buchstaben RS vor. @@ = erste Ziffer.

FN Endstandort (Endstandort) ???

Anmerkung: N 52 ° 5 (A + R + W). (C + H + ML) (IF) (E + T + KUJ) 'E 6 ° 3 (C + T). (ZJ) (B + N + Y) (@ + EXG)'

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQ1>

GT KvD 55 TT van toen - "Op het oude circuit"

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (Normal)

TT von damals – „Auf der alten Strecke“

Um diesen Cache zu erreichen, haben Sie einen Teil einer alten Rennstrecke gelaufen oder gefahren. Die Neigung in den Kurven ist immer noch offensichtlich. Das Feldrätsel befindet sich im Cache, schauen Sie genau hin. Wählen Sie den richtigen Stromkreis, um den Sperrcode zu ermitteln.

Zusätzliche Hinweise

Alle Hinweise befinden sich im Cache. Ihr aktueller Standort auf der richtigen Schaltung, Farben = Widerstandscodes

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQ6>

GT KvD 56 TT van toen - "Bartelds Bocht"

Traditional

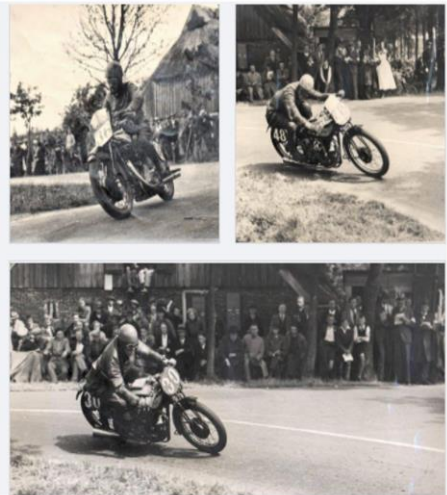
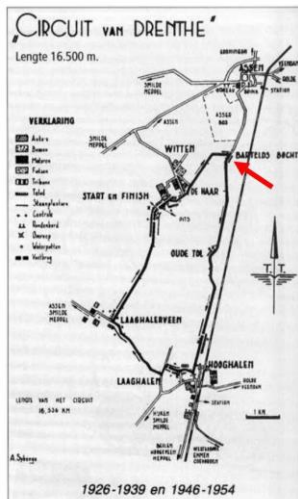
Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe:  (groß)

TT von damals - "Bartelds Curve"

Die Bartelds-Kurve war auch ein berühmter Punkt auf der damaligen TT-Strecke. In dieser tückischen Kurve ist so mancher Fahrer aus der Kurve geflogen. Während des Rennens standen die Zuschauer einfach am Straßenrand vor der Bartelds-Farm. Leider ist aufgrund einer gründlichen Rekonstruktion und eines Neubaus im Laufe der Jahre fast nichts mehr von dieser Zeit sichtbar. Der Radweg folgt jedoch immer noch dem Verlauf der alten Strecke und gibt auch einen guten Hinweis auf die Breite der Strecke an dieser Stelle und wie nahe die Bäume an der Strecke waren.



Hoffentlich bist du an Bartelds Curve nicht von der Strecke geflogen. Mal sehen, ob Sie alle anderen Runden meistern können, damit Sie auf das Logbuch zugreifen können.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQB>

GT KvD 57 TT van toen - "Oude Tol - VIP-box"

Mystery

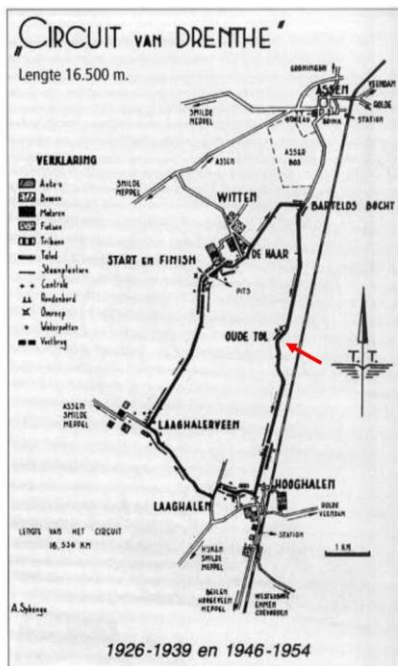
Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

TT von damals - "Alte Tol - VIP Loge"

An der obigen Koordinate finden Sie keinen Cache, aber er bringt Sie zu einem sehr erkennbaren Punkt der damaligen TT-Strecke "Oude-Tol", benannt nach dem alten Zollhaus, das früher hier war.



Beantworten Sie die folgenden Fragen, um den Cache-Speicherort herauszufinden und auf die VIP-Box zuzugreifen. Hinweis: Alle Fragen beziehen sich auf den TT von 1926 bis 1954 und die damals verwendete Schaltung!

1. Wie viele Markenteams haben an den ersten TT-Rennen teilgenommen? (A = Zahl)
2. Wie viel hat das offizielle TT-Programmbuch von 1926 gekostet? (B = erste Ziffer)
3. Was ist die höchste Durchschnittsgeschwindigkeit in km / h, die während eines TT-Rennens erreicht wird? (C = zweite Ziffer)
4. In welchem Jahr wurde das TT-Denkmal angeboten? (D = dritte Ziffer)
5. Seit welchem Jahr wird die Tourist Trophy aus massivem Silber verwendet? (E = dritte Ziffer)
6. Warum hatte die 250er Klasse 1927 keinen Sieger? (F = 1: wurde in diesem Jahr nicht gefahren, 2: kein Konkurrent hat es bis ins Ziel geschafft)
7. Wie lang war die Strecke in Metern? (G dritte Ziffer)
8. In welcher Klasse gewann Geert Timmer 1926? (H = zweite Ziffer)

Der Cache befindet sich auf N52 ° 5A. (B + B) (C-B-D + 1) (B + D) E006 ° 3E.H (G-F) (G + F)

Zusätzliche Hinweise

Das Internet ist dein Freund. Im Cache angekommen: Vergessen Sie nicht Ihre VIP-Karte.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQE>

GT KvD 58 TT van toen - "Brandstof"

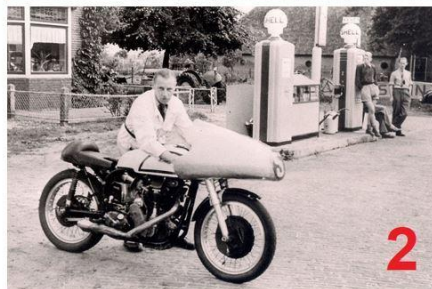
Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe: (Normal)

TT von damals - "Kraftstoff"

Hooghalen war das Motorradort, in dem alles in der Vergangenheit passiert ist. Der TT-Kurs verlief mitten durch das Dorf. Während des TT wurde alles vom Motorsport dominiert. Auf der Hoofdstraat bastelten die Fahrer an verschiedenen Stellen und es herrschte viel Trubel. Anhand einer Reihe historischer Fotos können Sie etwas von dieser Atmosphäre schmecken. Natürlich haben sich einige Dinge im Laufe der Zeit geändert. Trotzdem sind im heutigen Hooghalen noch charakteristische Elemente auf jedem der Fotos sichtbar. Suchen Sie auf den angegebenen Wegpunkten das entsprechende Foto und notieren Sie die Nummer.



Wenn Sie es richtig gemacht haben, haben Sie die Koordinaten des Caches gefunden.

Additional Waypoints :

wp1 (Virtual Stage) N 52° 55.435 E 006° 32.561
Note: Finde den richtigen Foto nummer. A=
wp2 (Virtual Stage) N 52° 55.311 E 006° 32.525
Note: Finde den richtigen Foto nummer. B=
wp3 (Virtual Stage) N 52° 55.302 E 006° 32.514
Note: Finde den richtigen Foto nummer. C=
wp4 (Virtual Stage) N 52° 55.245 E 006° 32.501
Note: Finde den richtigen Foto nummer. D=
wp5 (Virtual Stage) N 52° 55.230 E 006° 32.366
Note: Finde den richtigen Foto nummer. E=
wp6 (Virtual Stage) N 52° 55.232 E 006° 32.292
Note: Finde den richtigen Foto nummer. F=
wp7 (Virtual Stage) N 52° 55.188 E 006° 32.530
Note: Finde den richtigen Foto nummer. G=
wp8 (Virtual Stage) N 52° 55.214 E 006° 32.506
Note: Finde den richtigen Foto nummer. H=
Final Location
Note: N 52° 55. (A/G)H(C-B) E 6° 32.F(D/B)E

Zusätzliche Hinweise: schwarz, Holzzaun

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQH>

GT KvD 59 TT van Toen - "Snelweg"

Wherigo

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

TT von damals - "Autobahn"

Der Cache befindet sich nicht an den obigen Koordinaten. Sie erhalten den endgültigen Cache-Speicherort, nachdem Sie den Wherigo gespielt haben. Dieser Wherigo führt Sie über einen kleinen Teil der damaligen Strecke durch Hooghalen und Laaghalen.

Klicken Sie HIER (auf die Cache Seite), um die Kassette herunterzuladen

Zusätzliche Hinweise

schwarz, am Tor

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQN>

GT KvD 60 TT van toen - "Op weg naar de finish"

Traditional

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe: (Normal)

TT von damals – „Auf dem Weg ins Ziel“

Von Laaghalen ging es in Richtung Laaghalerveen. Eine weitere gefährliche Kurve, bevor Sie fast geradeaus ins Ziel fahren. Achten Sie darauf, hier nicht aus der Kurve zu fliegen, während Sie das Rätsel lösen.



Zusätzliche Hinweise

Das Puzzle befindet sich im Cache und dreht sich

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQQ>

GT KvD 61 TT van toen - "Rust"

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: (Normal)

TT von damals - "Ruhe"

Du bist jetzt fast da. Sie können das Ziel bereits in der Ferne sehen. Nehmen Sie sich jedoch Zeit, um dieses Feldrätsel zu lösen, damit Sie auch auf das Logbuch zugreifen können. Das Feldrätsel befindet sich in einer großen Box hinter dem Cache.



Zusätzliche Hinweise

Folgen Sie der Straße von Anfang bis Ende

MARIA IN CAMPIS - URSPRUNG VON ASSEN

Die Stadt Assen wurde durch den Umzug des Zisterzienserklosters Maria in Campis geschaffen (auf Niederländisch: Maria in das Feld). Ursprünglich stand dieses Kloster in der Nähe von Coevorden, aber jedes Jahr wurde das Land überflutet, so dass die Mönche sich nicht selbst ernähren konnten. Um 1260 zog das Kloster in das dünn besiedelte und bewaldete Gebiet von Hassen im Zeichen von Witten. Der Frieden und der Raum passten zum Lebensstil der Zisterzienserinnen, die nach den drei Gelübden der Armut, Keuschheit und Distanziertheit und der Regel von Benedikt (von Nursia) lebten. Diese Regel verlangt von den Nonnen, sich stillschweigend der Literatur und dem Werk Gottes zu widmen. Wegen der Stille waren sie dauerhaft mit Gott verbunden und vor den Versuchungen des Teufels geschützt.

In der Handlung Ursprung von Assen besuchen Sie Orte, die dem Kloster Maria in Campis gehörten, und erfahren mehr über die Menschen, die zur Klostersgemeinschaft gehörten. Die Koordinaten der 11 Orte können durch Lösen von Klostergeschichten und verschiedenen Rätseln ermittelt werden.

Folgen Sie dem [Link](#) für weitere Informationen über den Ursprung von Assen.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YZX>

GT KvD 63 - Ontstaan van Assen nr. 2

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (Normal)

Ursprung von Assen Nr. 2

Wenn Sie sich am Standort dieses Caches befinden, sehen Sie sich gut um. Die vor Ihnen liegende Landschaft (bis auf die Wanderwege im Wald) ist fast identisch mit der wilden Landschaft aus der Zeit, als die Nonnen in Assen siedelten.

Viel Spaß beim Puzzle auf der Cache Seite!



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YZQ>

GT KvD 64 - Ontstaan van Assen nr.3

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

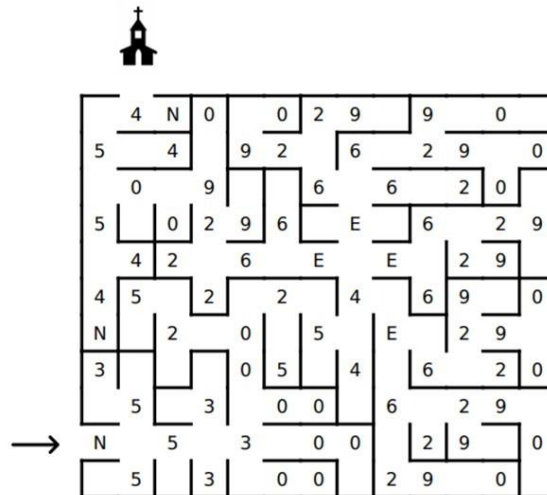
Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

Ursprung von Assen Nr. 3

Dieser Cache ist dem Nachlass des Klosters gewidmet. Die Landschaft von 1260 hat sich stark verändert, auch weil Torf geschnitten wurde, um Torf zu gewinnen. Die Gegend um Assen war nass und hatte viele Moore, genau wie die, die Sie am Ort des Caches finden werden.

Finde den richtigen Weg durch das Labyrinth und entdecke die Koordinate dieses Caches:



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YQX>.

GT KvD 65 - Ontstaan van Assen nr. 4

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (klein)

Ursprung von Assen Nr. 4

Dieser Cache ist den Rittern gewidmet, die in der Kloostergemeinschaft aktiv waren. Dies sind keine Ritter wie in den Märgchen.

Oft waren die Ritter nicht von Räufern zu unterscheiden, außer dass ein Ritter durch ein Versprechen an den Lehnsherrn die Aufgabe hatte, sein Eigentum zu schützen.

1322 musste sich das Kloster jedoch mit Räufern und Banditen auseinandersetzen, die dem Rittertum Drenthe angehörten.

Johannes van Bentheim und der Ritter Henricus van Norch hatten dem Kloster zwei Ochsen gestohlen. Der Abt musste die Ochsen zurückholen und die Herren verbannen. Dieses Signal reichte nicht aus, um andere Ritter abzuschrecken. 1358 scheint der Ritter Rodolfus Predeker Rinder (1 Ochse, 2 Esel und 5 Schafe) und andere Dinge aus einer Scheune des Klosters in Roderwoldermadden gesammelt zu haben. Seine Witwe musste auch eine Geldstrafe von 2 goldenen Gulden zahlen.

Der Cache befindet sich an folgender Koordinate:

N 53 00.ABC, E 6 30.DEF

Um die Koordinate zu lösen, müssen Sie das folgende mathematische Rätsel lösen:

A = Anzahl der vom Ritter Henricus van Norch gestohlenen Ochsen - Anzahl der vom Ritter Rodolfus Predeker gestohlenen Ochsen

B = Anzahl der gestohlenen Esel und Schafe

C = Anzahl der von beiden Rittern gestohlenen Ochsen + Anzahl der gestohlenen Schafe - 1

D = Anzahl der vom Ritter Henricus van Norch gestohlenen Ochsen + Anzahl der vom Ritter Rodolfus Predeker gestohlenen Ochsen

E = die Geldstrafe der Witwe des Ritters Rodolfus Predeker x 4 + die Anzahl der von ihrem Ehemann gestohlenen Ochsen

F = Anzahl der vom Ritter Rodolfus Predeker gestohlenen Rinder

Zusätzliche Hinweise

Magnetisch

<https://www.geocaching.com/geocache/GC97CA1>

GT KvD 66 - Ontstaan van Assen nr. 5

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe:  (Normal)

***** BITTE BEACHTEN SIE: Der Cache wurde aufgrund von Zerstörung verschoben! Wenn Sie das Rätsel lösen, erhalten Sie die richtige Koordinate *****

Ursprung von Assen Nr. 5

Dieser Cache ist den Rittern gewidmet, die in der Klostersgemeinschaft aktiv waren. Die Ritter stahlen nicht nur aus dem assyrischen Kloster, sie nutzten auch gerne die Vereinbarung, um ihre Töchter zu verpfänden, die nicht rechtzeitig zu einer Ehe mit Gott heiraten konnten.

Eine Mitgift für diese Art der Ehe war nicht großartig. Zum Beispiel wurden Mitgift in Form einiger Roggenschlämme gegeben.

Ein MUD ist ein altes Maß für das Volumen und wurde unter anderem zum Wiegen von Kartoffeln, Kohle und Roggen verwendet: 1 MUD wiegt (ungefähr) 70 Kilo.

Es wurde festgestellt, dass Herbrant de Vos van Steenwijk 1413 mit einer Mitgift von 4 MUD Roggen das Kloster betrat. Mechtild de Vos van Steenwijk folgte 1430 auch ihrer Schwester mit 4 MUD Roggen als Provende.

1452 erhielt Nonne Nese Hubbeldinge von ihrem Bruder Beernt Hubbeldinge bis zu ihrem Tod ein jährliches Interesse von 3 MUD. Hubbeldinge war eine Familie aus Groningen, die 4 Nonnen hervorbrachte: Nese, die Schwestern Grethe und Wijbbe und Ghese. Es ist nicht bekannt, wie groß die Mitgift der anderen Schwestern war.

Der Cache befindet sich an folgender Koordinate:

N 53 00.ABC, E 6 31.DEF

Um die Koordinate des Caches zu finden, musst du folgende Mathematik lösen:

ABC = Mitgift von Non Nese Hubbeldinge über 2 Jahre, umgerechnet in Kilo.

DEF = Die Anzahl der MUD Roggen der Schwestern von de Vos van Steenwijk in Kilo + 2 MUD Roggen in Kilo - 1

Zusätzliche Hinweise

Hinweis für die Berechnung: 1 Roggen MUD = 70 kg und -1 ist kein MUD

Hinweis für den Cache: Der abweichende Baum in diesem Waldstück

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96YR1>

GT KvD 67 - Ontstaan van Assen nr. 6

Letterbox

Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆

Größe:  (groß)

Ursprung von Assen Nr. 6

Dieser Cache ist dem Nachlass des Klosters gewidmet. Dieser Cache befindet sich am Rande der Marke Witten. 1468 befanden sich die Marke Witten und das gesamte Torfgebiet vollständig im Besitz des Klosters. Der Vater einer der Nonnen hatte seinen Nachlass seiner Tochter gegeben. Die Nonnen schrieben in dieser Sprache. Durch Übersetzen des folgenden Textes erhalten Sie die Koordinate des Caches:

Nord LII LIX.CDXVIII

Oriente VI XXXI.CDL

Zusätzliche Hinweise

Nicht im Garten!

Die Koordinate wurde nach dem Starttag (27. April 2021) für einen kleineren Suchkreis angepasst.
Nord LII LIX.CDXVIII, Oriente VI XXXI.CDL

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z02>

GT KvD 68 - Ontstaan van Assen nr. 7

Letterbox

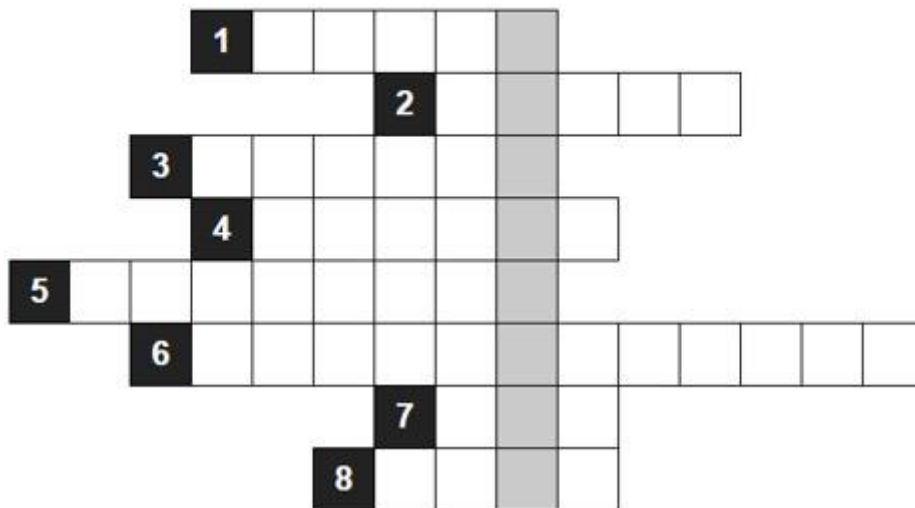
Schwierigkeit: ★★☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: (groß)

Ursprung von Assen Nr. 7

Assen war eine feuchte Umgebung mit mehreren Bächen und Bächen. Der Stadsbroekloop befindet sich in der Nähe des Speicherorts dieses Caches. Lösen Sie das philippinische Rätsel. In der grauen Spalte können Sie die Lösung lesen, die den Zugriff auf die Koordinate dieses Caches im Checker ermöglicht.



- 1 = Bijbelse vrouw
- 2 = Hoofdstad van Drenthe
- 3 = Latijns voor veld
- 4 = Laagste rang der getitelde edelen
- 5 = Abdij
- 6 = Benaming van een mannelijke kloosterling
- 7 = de Heer
- 8 = Sereniteit

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z03>

GT KvD 69 - Ontstaan van Assen nr. 8

Mystery

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: (mikro)

Ursprung von Assen Nr. 8

Dieser Cache befindet sich im ehemaligen Torfbereich des Klosters. Das nahe gelegene Wohngebiet gibt diesem topografischen Ort seinen Namen.

Klicken Sie auf das Bild auf der Cache Seite und schließen Sie das Puzzle ab, um die Koordinate des Caches zu erhalten.



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z0B>

GT KvD 70 - Ontstaan van Assen nr. 9

Mystery

Schwierigkeit: ★★☆☆☆☆

Gelände: ★★☆☆☆☆

Größe: (klein)

Ursprung von Assen Nr. 9

Dieser Cache ist dem Nachlass des Klosters gewidmet. Zum Zeitpunkt der Gründung des Klosters gab es nur eine Straße, die am Kloster vorbeiführte. Diese Straße führte von Rolde am Klostergelände vorbei nach Witten. Diese Straße könnte von Laienbrüdern benutzt werden, um zu den Klosterfarmen in Witten zu gelangen. Die ältesten Bauernhöfe in Witten heißen noch immer Klosterfarmen, weil sie vor 1600 dort waren. Das Bild, das Sie rätseln müssen, gibt Ihnen eine Vorstellung davon, wie der Kanal im Jahr 1780 aussah. Die Nonnen waren bereits verschwunden, als der Kanal gebaut wurde.

Viel Spaß beim Puzzle! (dem Puzzle auf der Cache Seite)



<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z0F>

GT KvD 71 - Ontstaan van Assen nr. 10

Mystery

Schwierigkeit: ★☆☆☆☆

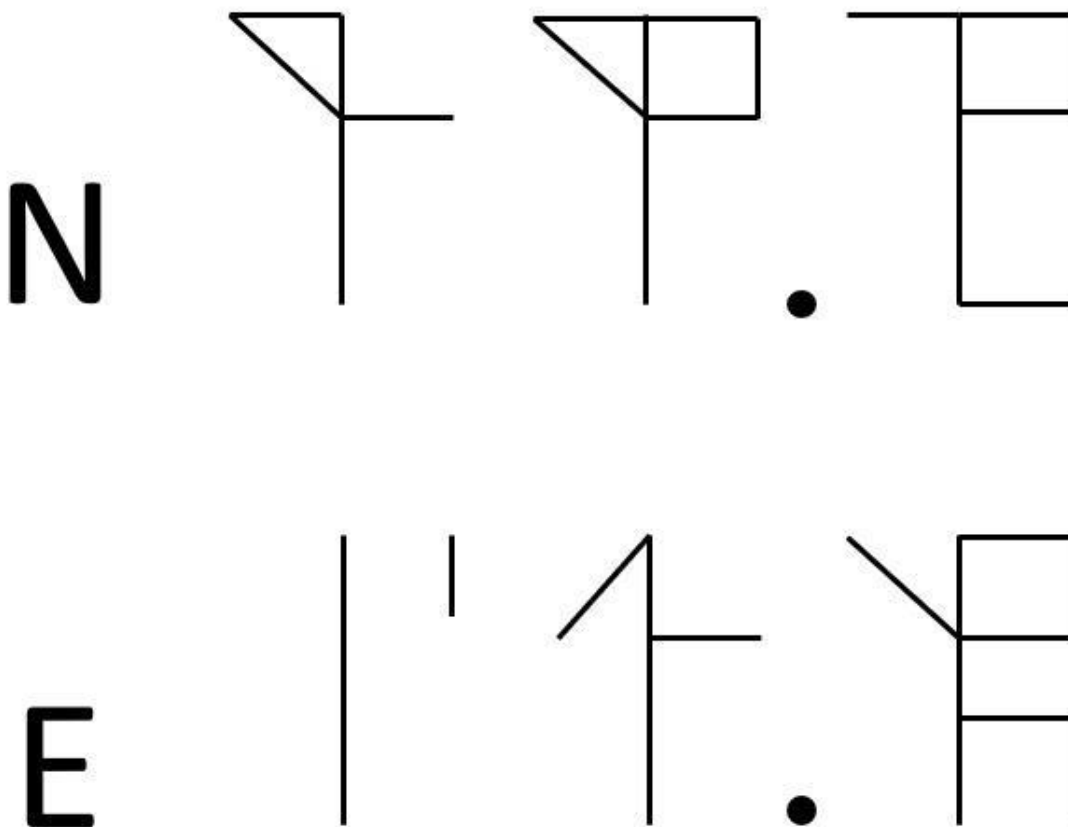
Gelände: ★☆☆☆☆

Größe: ■■■■ (mikro)

Ursprung von Assen Nr. 10

Der Speicherort dieses Caches gehörte nie zum Kloster, da dieser Teil des Waldes zu diesem Zeitpunkt noch nicht existierte. Der älteste Teil der Asserbos gehörte dem Kloster. Zu dieser Zeit verlief dieser Urwald vom Bosbeek bis zum Kerkplein im Zentrum von Assen. Die Nonnen waren die ersten Besitzer des Urwaldes, der später Eigentum der Gemeinde Assen wurde und heute von der Drenthe-Landschaft bewirtschaftet wird.

Löse die folgende geheime Sprache, um die Koordinate zu finden:



Zusätzliche Hinweise

Zisterzienserkloster - Geheimcode

Sie können den Cache nicht finden? Dann setzen Sie sich.

<https://www.geocaching.com/geocache/GC96Z0J>

GT KvD 72 - Ontstaan van Assen nr. 11

Mystery

Schwierigkeit: ★★★★★

Gelände: ★★★★★

Größe: ■■■■ (klein)

Ursprung von Assen nr 11

*** Hinweis: Die Koordinate wurde angepasst, um den Suchkreis zu verengen (29. April 2021) ***

Der Speicherort dieses Caches gehörte nie zum Kloster, da dieser Teil des Waldes zu diesem Zeitpunkt noch nicht existierte. Der älteste Teil der Asserbos gehörte dem Kloster. Zu dieser Zeit verlief dieser Urwald vom Bosbeek bis zum Kerkplein im Zentrum von Assen. Die Nonnen waren die ersten Besitzer des Urwaldes, der später Eigentum der Gemeinde Assen wurde und heute von der Drenthe-Landschaft bewirtschaftet wird.

Klicken Sie auf das Memory-Spiel auf der Cache Seite, um das Spiel zu öffnen. Wenn Sie alle Duos zusammen finden, sehen Sie die Koordinate dieses Caches.



Zusätzliche Hinweise

Links vom Weg, siehe Spoiler Foto.

Tief am Boden ist es kein Vogelhaus.

MEHR ÜBER DEN KOPF VON DRENTHÉ

Im Kopf von Drenthe können Sie in Ruhe wunderschöne Naturschutzgebiete und abwechslungsreiche Landschaften genießen. Auf dem Weg begegnen Sie Geheimnissen aus prähistorischen Zeiten wie Dolmen, Grabhügeln und keltischen Feldern. Wer mehr Lebendigkeit und Kultur sucht, kann auch die schönen Dörfer und die Provinzhauptstadt Assen besuchen. Und alles kann zu Fuß oder mit dem Fahrrad erlebt werden. Aber das Beste ist natürlich, dies mit Geocaching zu kombinieren.

Weitere Informationen hierzu finden Sie auf der Website von [Kopf von Drenthe](#).

Die Unternehmer, die diese Geotour ermöglicht haben, wünschen Ihnen ein herzliches Willkommen in Kop van Drenthe. Weitere Informationen zu den Unternehmern und ihren Angeboten finden Sie [hier](#).

