# Wandererlebnisse

## Abwechslungsreiche Ideen für Familien

DIE POST

Hauptpartnerin der Schweizer Wanderwege

## Les Planchettes (NE) – zu den Klippen hoch über dem Doubs

### Die Höhepunkte

**A)** Die Roches de Moron sind ein grandioser Aussichtspunkt mit einem spektakulären Tiefblick auf den Doubs, der hier zum Lac de Moron aufgestaut ist. Beim Restaurant hat es einen Spielplatz, etwas weiter oben auch einen gedeckten Rastplatz mit Feuerstelle.

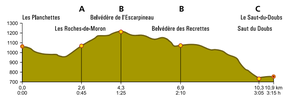
**B)** L'Escarpineau und Belvédère des Recrettes, so heissen zwei Aussichtskanzeln am Weg, die eine sehr schöne Aussicht zum mächtigen Bogen bieten, den der Doubs durch die Hügellandschaft zieht.

**C)** Der Saut du Doubs ist ein 27 Meter hoher, eindrücklicher Wasserfall. Am Fluss waren früher mehrere Kornmühlen in Betrieb. Bei niedrigem Wasserstand sind heute noch die Ruinen zu sehen.

**Felswände, Wald und Wasser sehe ich in der Tiefe, wenn ich von Les Planchettes über die grandiose Schlucht des Doubs zum Lac des Brenets flattere.**

| | | |
|---|---|---|
| **Les Planchettes** | **Start** | |
| Les Roches-de-Moron | 0 h 45 min | |
| Belvédère de l'Escarpineau | 1 h 25 min | |
| Belvédère des Recrettes | 2 h 10 min | |
| Saut du Doubs | 3 h 05 min | |
| **Le Saut-du-Doubs** | **3 h 15 min** | |

T1 · 3 h 15 min · 430 m
mittel · 10,9 km · 735 m




## Uhwiesen (ZH) – in Zürichs hohem Norden

### Die Höhepunkte

**A)** Beim Rastplatz kurz vor dem Aussichtsturm führt ein Fussweg in nördlicher Richtung zur Alemannenhöhle. Die kurzen Gänge sind so niedrig, dass Erwachsene sie nur kriechend erkunden können. Für Kinder hingegen ist die Höhle ein geheimnisvoller und abenteuerlicher Schauplatz.

**B)** Die Plattform des Aussichtsturms Hochwacht am südlichen Ausläufer des Cholfirsts liegt mehr als 30 Meter über dem Waldboden. Sie bietet eine ungehinderte Sicht über die Bäume hinweg zu den Alpen.

**C)** Wer die Badesachen eingepackt hat, kann sich am Husemersee in einer wunderbaren Naturlandschaft abkühlen, die an den hohen Norden erinnert. Am Südwestufer gibt es eine Liegewiese und einen Badesteg. Der übrige Teil der Uferzone steht unter Naturschutz und darf nicht betreten werden.

**Allerlei interessante Dinge habe ich auf dieser Wanderung im Zürcher Weinland entdeckt – zum Beispiel eine geheimnisvolle Höhle, einen Aussichtsturm und einen Naturbadesee. Dazwischen gibt es aussichtsreiche Rebberge und schöne Wälder.**

T1 · 3 h 15 min · 200 m
mittel · 13 km · 245 m

# Spielanleitung

**Spieler:** 2–6

**Spielvorbereitung und Spielverlauf**
Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler erhält eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Jetzt wird rundum gewürfelt. Wer die höchste Punktzahl hat, darf beginnen.
Kommt man auf einem Feld mit einem grünen Punkt zum Stehen, so darf man entlang der «Leiter» nach oben ziehen, bis zu dem Feld, auf dem die «Leiter» endet.
Kommt man dagegen auf einem Feld mit einem roten Punkt zum Stehen, so muss man bis ans untere Ende der «Leiter» zurückgehen oder aussetzen.
Zwei oder mehrere Figuren dürfen gemeinsam auf einem Feld stehen. Fremde Figuren dürfen übersprungen werden.

**Ende des Spieles**
Gewonnen hat, wer als erstes das Zielfeld erreicht. Allerdings muss das Zielfeld mit einem genauen Wurf erreicht werden. Wer eine unpassende Zahl würfelt, muss stehen bleiben und auf den nächsten Versuch warten.

**Die Spielfiguren können mit dem Online-Bestellformular unter post.ch/wandern kostenlos bezogen werden.**