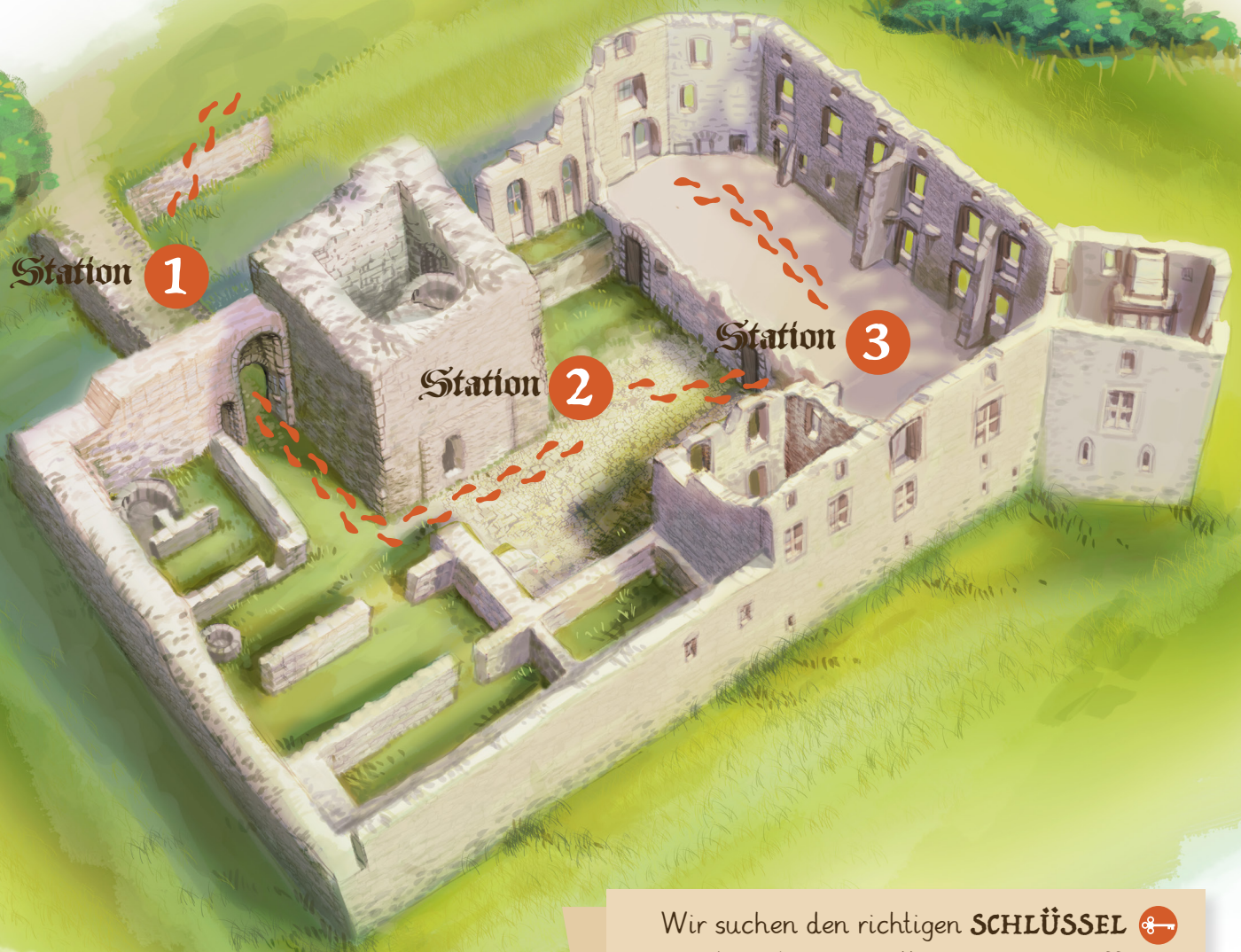




SCHLOSS KOERICH

Rallye

GRUPPE 1



Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2

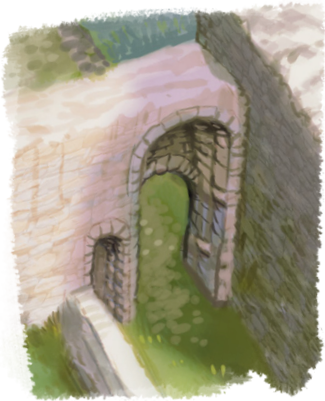


Schlüsselstück 3



Schlüsselstück 4



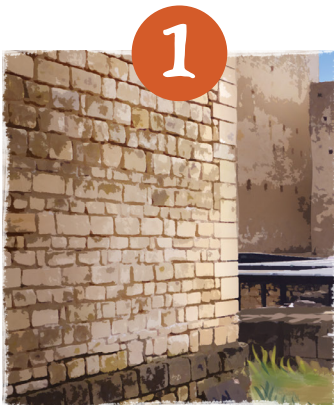


AUFGABE 1:

AM EINGANG DES SCHLOSSES
FINDET IHR EINEN TORBOGEN.
OBEN AUF DEM TOR KÖNNT
IHR EINE JAHRESZAHL SEHEN.
Schreibt die Jahreszahl rechts
auf und tragt die zweite Zahl
in das 1. Feld der Rechnung
ein.

AUFGABE 2:

IN DEM KLEINEN WACHHÄUSCHEN NEBEN DEM EINGANGSTOR MUSS THUN SITZEN WÄHREND ER WACHE
HÄLT. Setzt euch in den kleinen Raum und schaut euch um. In den Ausschnitten unten haben sich Fehler einge-
schlichen. Schreibt die Zahl über dem Ausschnitt ohne Fehler in das 2. Feld der Rechnung.



AUFGABE 3:

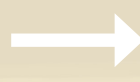
RUND UM DAS SCHLOSS
SEHT IHR EINEN WASSER-
GRABEN.

Im Wassergraben schwim-
men viele Dinge und Tiere.
Was gehört nicht in den
Graben? Streicht alles durch
was nicht hinein gehört
und zählt was übrig bleibt.
Schreibt die Zahl in das
3. Feld der Rechnung.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld





AUFGABE 1:

IM HEXENTURM HABEN FRÜHER MENSCHEN GEWOHNT. HIER HAT DER SCHLOSSHERR MIT SEINER FAMILIE GEWOHNT BEVOR DAS GROSSE WOHNHAUS GEBAUT WURDE.

Links und rechts neben der Eingangstür des Hexenturms seht ihr besonders schön verzierte Steine. Welchen Stein könnt ihr nicht sehen? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 2:

GEHT AUF DIE TERRASSE NEBEN DEM KIOSK. WENN IHR GENAU HINSEHT ERKENNT IHR DIE UMRISSE EINES HAUSES AN DER WAND. IN DIESEM HAUS HAT DIE MAGD KETTI GEWOHNT.

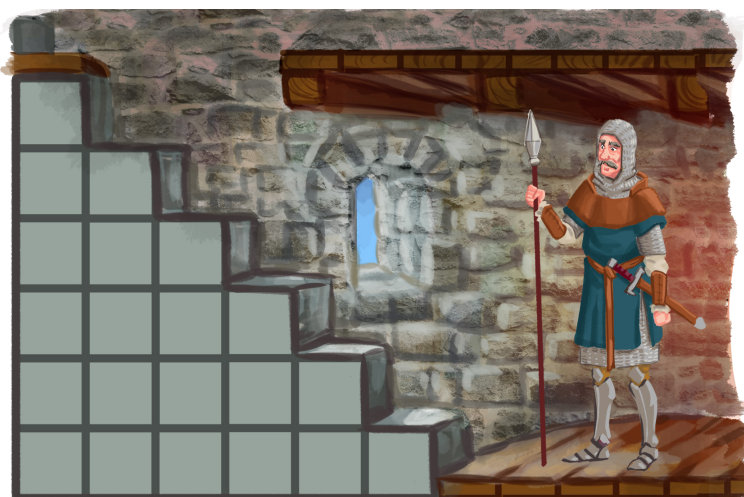
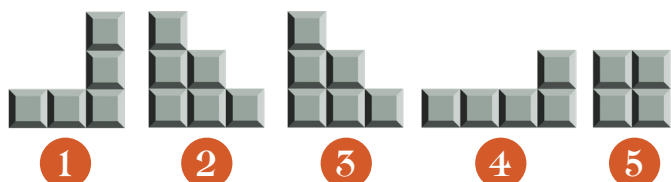
Zeichnet das Haus unten auf, ihr dürft jeden Strich nur einmal machen und müsst an dem Punkt weiterzeichnen an dem euer Stift steht. Wie viele Striche braucht ihr? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3

GEHT IN DAS TREPPENHAUS NEBEN DEM WOHNHAUS. ÜBER DIE TREPPE DIE HIER FRÜHER WAR SIND DIE SCHLOSSBEWOHNER IN DEN RITTERSAAL HINAUF GEGANGEN.

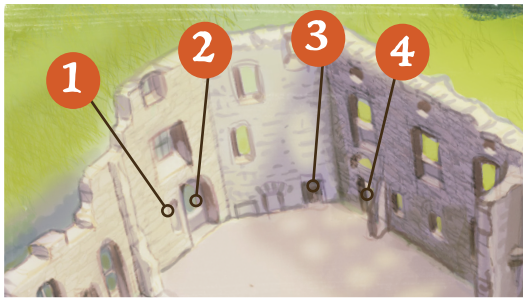
Seht euch das Bild unten an. Füllt den Platz unter der Treppe mit den Formen komplett aus. Welche Form passt nicht hinein? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld





AUFGABE 1:

FINDET DAS HERRENHAUS UND GEHT DORTHIN. HIER WAR FRÜHER DIE KÜCHE UND DER VORRATSRaum DES SCHLOSSES. HIER HAT GREIT GEKOCHT.

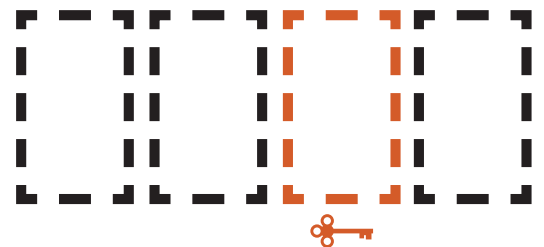
Schaut euch das Bild von Greit in der Küche gut an und versucht herauszufinden unter welchem Fenster das Waschbecken gestanden hat. Sucht das richtige Fenster auf dem Plan links und tragt die Zahl über dem Fenster in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 2:

FINDET DEN KAPELTURM UND GEHT DORTHIN. DA WO IHR JETZT STEHT WAR FRÜHER EINE KLEINE KAPELLE. IM OBEREN STOCKWERK WAR EINE GEMÜTLICHE STUBE MIT EINEM KAMIN, DER FUSSBODEN IST HEUTE VERSCHWUNDEN.

Wenn ihr gut hinseht, erkennt ihr eine Zahl oben auf dem Kamin. Schreibt die Zahl rechts auf. Tragt die dritte Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

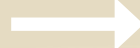
IM 2. STOCK DES HAUSES WAR DER GROSSE RITTERSAAL. IN DIESEM SAAL HABEN DIE FESTE STATTGEGUNDEN. HIER STAND EIN LANGER TISCH MIT VIELEN STÜHLEN UND AN DEN MAUERN HINGEN WANDTEPPICHE MIT BUNTEN BILDERN.

Auf den Bildern unten seht ihr die Gäste des Festes. Findet den passenden Schatten zu jedem Gast. Welcher Gast findet keinen Platz? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld



SCHLOSS KOERICH

Rallye

GRUPPE 2



Station



1

Station

3

Station

2

Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2



Schlüsselstück 3




Schlüsselstück 4



AUFGABE 1:


DAS SCHLOSS WAR FRÜHER DURCH EIN GITTER VOR EINDRINGLINGEN GESCHÜTZT.

Verbindet die Punkte im Gitter und findet heraus welche Zahl sich hier versteckt. Tragt die Zahl in das 1. Feld in der Rechnung ein. 



AUFGABE 2:


RUND UM DAS SCHLOSS SEHT IHR EINEN WASSER-GRABEN. IM WASSERGRABEN SCHWIMMEN VIELE DINGE UND TIERE.

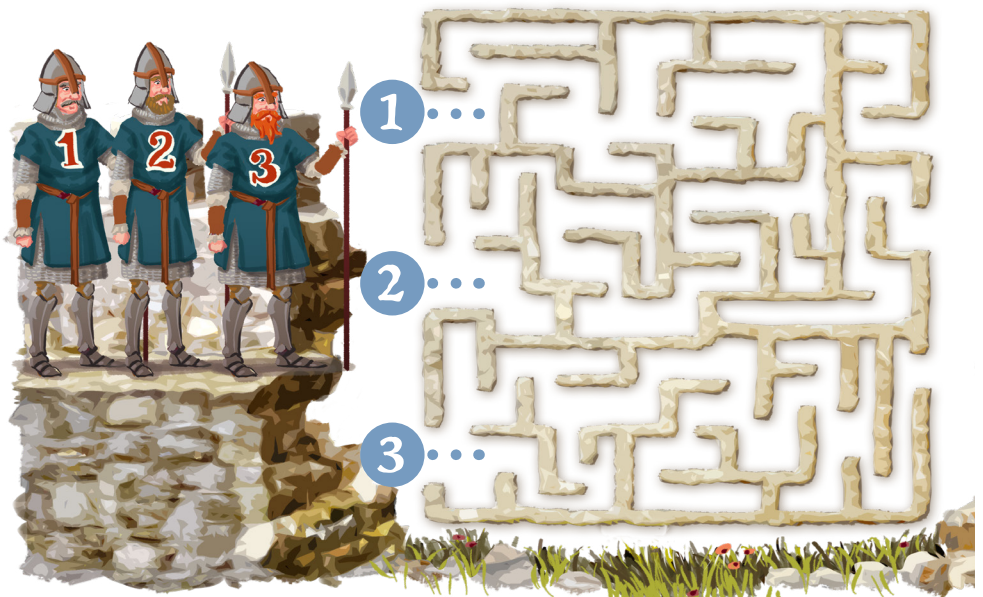
Was gehört nicht in den Graben? Streicht alles durch was nicht hinein gehört und zählt was übrig bleibt. Schreibt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung. 



AUFGABE 3:

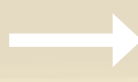
STELLT EUCH AM EINGANG DES SCHLOSSES UNTER DEN TORBOGEN. RECHTS SEHT IHR EINE GROSSE MAUER AN DER FRÜHER EIN GANG AUS HOLZ BEFESTIGT WAR. AUF IHM KONNTEN DIE WACHEN ÜBER DIE MAUER NACH DRAUSSEN SEHEN. SO KONNTEN SIE DAS SCHLOSS GEGEN EINDRINGLINGE VERTEIDIGEN.

Auf dem Bild unten seht ihr ein Labyrinth. Wer kann zum anderen Ende der Mauer laufen? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein. 




RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld



AUFGABE 1:


SCHAUT EUCH DEN PLAN VOM SCHLOSSHOF GUT AN. OJE...EINE KLEINE MAUS HAT LÖCHER HINEIN GEKNABBERT! WELCHES GEBÄUDE GEHÖRT WOHNIN!

Schaut euch gut im Schlosshof um, vielleicht erkennt ihr die Gebäude wieder. Welche Zahl gehört zum Brunnen? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein. 




AUFGABE 2:

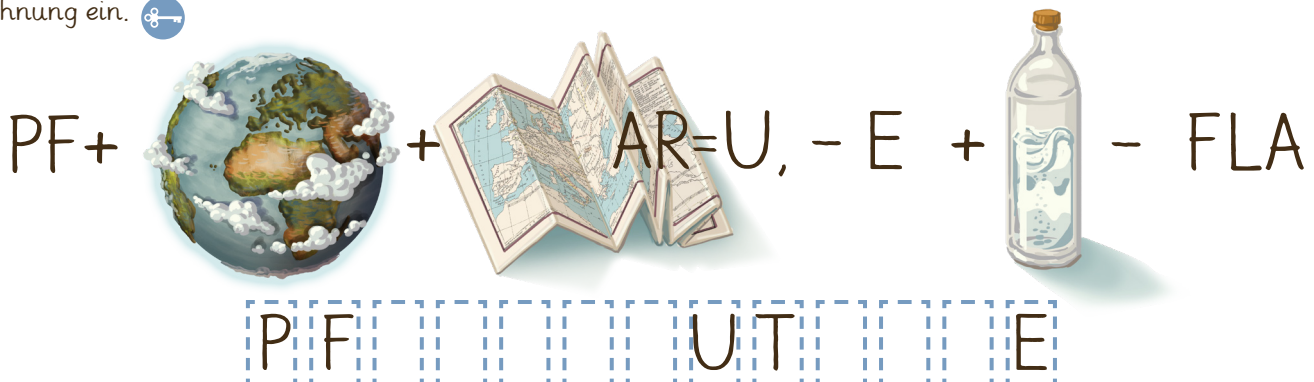
MILL IST DER STALLMEISTER IM SCHLOSS. ER KÜMMERT SICH UM DIE TIERE, VOR ALLEM JEDOCH UM DIE PFERDE.

Welche Tiere hat Mill sicher nicht in seinem Stall? Streicht alle Tiere aus, die nicht in Mills Stall gehören und zählt sie. Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein. 



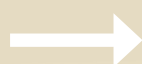
AUFGABE 3

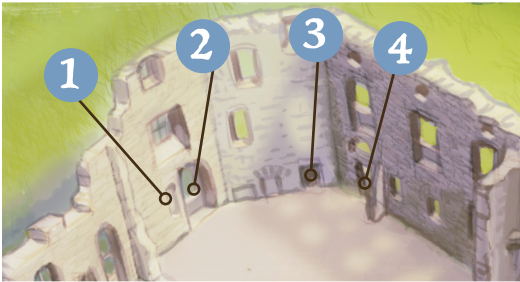
In der Scheune war die Remise des Schlosses. Findet durch das Rätsel unten heraus was das Wort Remise bedeutet und was hier untergestellt wurde. Wie viele Silben hat das gesuchte Wort? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein. 



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld





AUFGABE 1:

FINDET DAS HERRENHAUS AUF DEM PLAN UND GEHT DORT-
HIN. HIER WAR FRÜHER DIE KÜCHE UND DER VORRATSRaum DES
SCHLOSSES. HIER HAT GREIT GEKOCHT.

Schaut euch das Bild von Greit in der Küche gut an und versucht
herauszufinden unter welchem Fenster das Waschbecken gestanden
hat. Sucht das richtige Fenster auf dem Plan links und tragt die
Zahl über dem Fenster in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 2:

IM KELLER LAGERT GREIT DIE LEBENSMITTEL UND
DEN WEIN FÜR DIE MAHLZEITEN DER SCHLOSSBE-
WOHNER UND ANDERE DINGE DIE GERADE
NIEMAND BRAUCHT.

Steigt hinunter in den Keller und findet heraus,
welcher Raum auf dem Bild rechts dargestellt ist.

Tip: achtet auf das Fenster und die Tür! Welche
Nummer hat der Raum auf dem Plan unten? Tragt
die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.

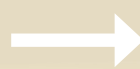


AUFGABE 3:

Findet den Kapellturm und geht dorthin. Da wo ihr jetzt steht
war früher eine kleine Kapelle. Im oberen Stockwerk war eine
gemütliche Stube mit einem Kamin, der Fußboden ist heute ver-
schwunden. Wenn ihr gut hinseht erkennt ihr eine Zahl oben auf
dem Kamin. Schreibt die Zahl rechts auf. Tragt die dritte Zahl in
das 3. Feld der Rechnung ein.

RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld





SCHLOSS KOERICH

Rallye

GRUPPE 3



Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2



Schlüsselstück 3



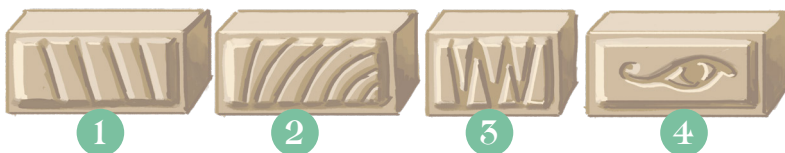
Schlüsselstück 4





AUFGABE 1:

IM HEXENTURM HABEN FRÜHER MENSCHEN GEWOHNT. HIER HAT DER SCHLOSSHERR MIT SEINER FAMILIE GEWOHNT BEVOR DAS GROSSE WOHNHAUS GEBAUT WURDE. Links und rechts neben der Eingangstür des Hexenturms seht ihr besonders schön verzierte Steine. Welchen Stein könnt ihr nicht sehen? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 2:

FINDET DAS VERWALTERHAUS IN DEM FLORENT WOHT.

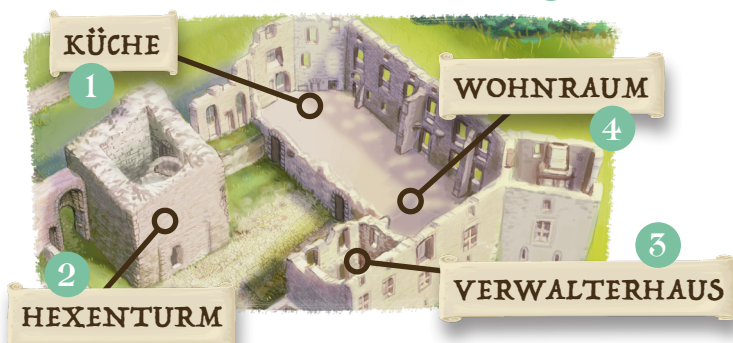
Seht euch die Fassade gut an und findet die Fehler im Bild rechts. Wie viele sind es? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

SEHT EUCH DIE KARTE VOM SCHLOSS AN. HIER FINDET IHR ALLE GEBÄUDE DIE IM SCHLOSSHOT GESTANDEN HABEN UND DIE MENSCHEN, DIE DARIN LEBEN UND ARBEITEN.

Wer hat in welchem Gebäude gewohnt? Zählt die Zahlen zusammen die zu Anne und Florent gehören und tragt das Resultat in das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.


1.Feld 2.Feld 3.Feld




AUFGABE 1:

FRÜHER MUSSTEN AUCH DIE KINDER, DIE IM SCHLOSS GELEBT HABEN, ARBEITEN. Lest den Text und findet heraus um wieviel Uhr Claudia ins Bett geht? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein.

 = 60 Minuten

 = 30 Minuten

__ Uhr = __ Uhr abends


6:00 Uhr aufstehen und Feuer im Herd anmachen



= Zwei Ziegen melken und füttern =



= Hühnereier suchen und Hühner füttern =



= Wasser vom Brunnen holen =

9:00 Uhr - Frühstück aus Haferbrei und einem kleinen Apfel



= Feldblumen suchen und in die Kapelle bringen =



= Im Garten Unkraut jäten =



= Bei der Wasche helfen =

12:00 Uhr



= Mittagessen aus Gemüsesuppe mit einer Scheibe Brot



= Im Rittersaal den Boden schrubben =



= Auf die kleinen Geschwister aufpassen =



= Beim Melken der Kühe helfen =



= Nochmal Wasser vom Brunnen holen =



= Hühner in den Stall treiben =

??:?? Uhr - Abendessen aus Haferbrei mit einer Scheibe Honigbrot und einem Ei

• Nach dem Essen  geht Claudia müde schlafen - wieviel Uhr ist es?

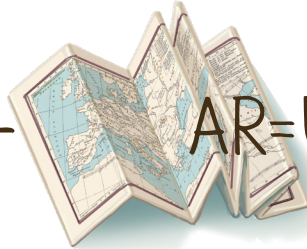
AUFGABE 2

IN DER SCHEUNE WAR DIE REMISE DES SCHLOSSES. Findet durch das Rätsel unten heraus was das Wort Remise bedeutet und was hier untergestellt wurde. Wie viele Silben hat das gesuchte Wort? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein. 

PF +



+



AR = U, -E

+




-FLA

P F U T E

AUFGABE 3:

SCHAUT EUCH DEN PLAN VOM SCHLOSS-HOF GUT AN. OJE...EINE KLEINE MAUS HAT LÖCHER HINEIN GEKNABBERT!

Welches Gebäude gehört wohin! Schaut euch gut im Schlosshof um, vielleicht erkennt ihr die Gebäude wieder. Welche Zahl gehört zum Brunnen? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein. 

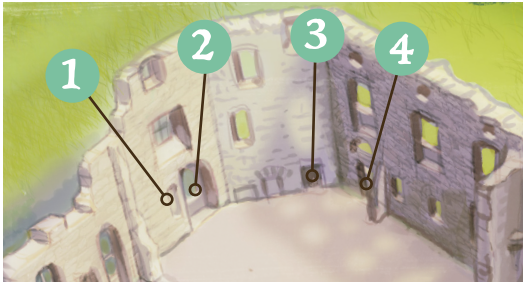


RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld

 +  -  = 





AUFGABE 1:

FINDET DAS HERRENHAUS AUF DEM PLAN UND GEHT DORT-
HIN. HIER WAR FRÜHER DIE KÜCHE UND DER VORRATSRaum DES
SCHLOSSES. HIER HAT GREIT GEKOCHT.

Schaut euch das Bild von Greit in der Küche gut an und versucht
herauszufinden unter welchem Fenster das Waschbecken gestanden
hat. Sucht das richtige Fenster auf dem Plan links und tragt die
Zahl über dem Fenster in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

FINDET DEN KAPELTTURM AUF DEM PLAN UND
GEHT DORTHIN. IM ERSTEN STOCK WAR HIER
EINE GEMÜTLICHE STUBE MIT KAMIN. DEN KAMIN
KÖNNT IHR NOCH OBEN AN DER WAND SEHEN,
DER FUSSBODEN IST VERSCHWUNDEN.

Auf dem Kamin erkennt ihr drei Kelche. Welchen
Kelch seht ihr nicht auf dem Kamin? Tragt die Zahl
in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

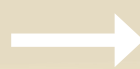
IM 2. STOCK DES HAUSES WAR DER
GROSSE RITTERSAAL. IN DIESEM SAAL
HABEN DIE FESTE STATTGEFUNDEN.
HIER STAND EIN LANGER TISCH MIT
VIELEN STÜHLEN UND AN DEN
MAUERN HINGEN WANDTEPPICHE MIT
BUNTEN BILDERN.

Auf den Bildern unten seht ihr die Gäste
des Festes. Findet den passenden
Schatten zu jedem Gast. Welcher Gast
findet keinen Platz? Tragt die Zahl in
das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

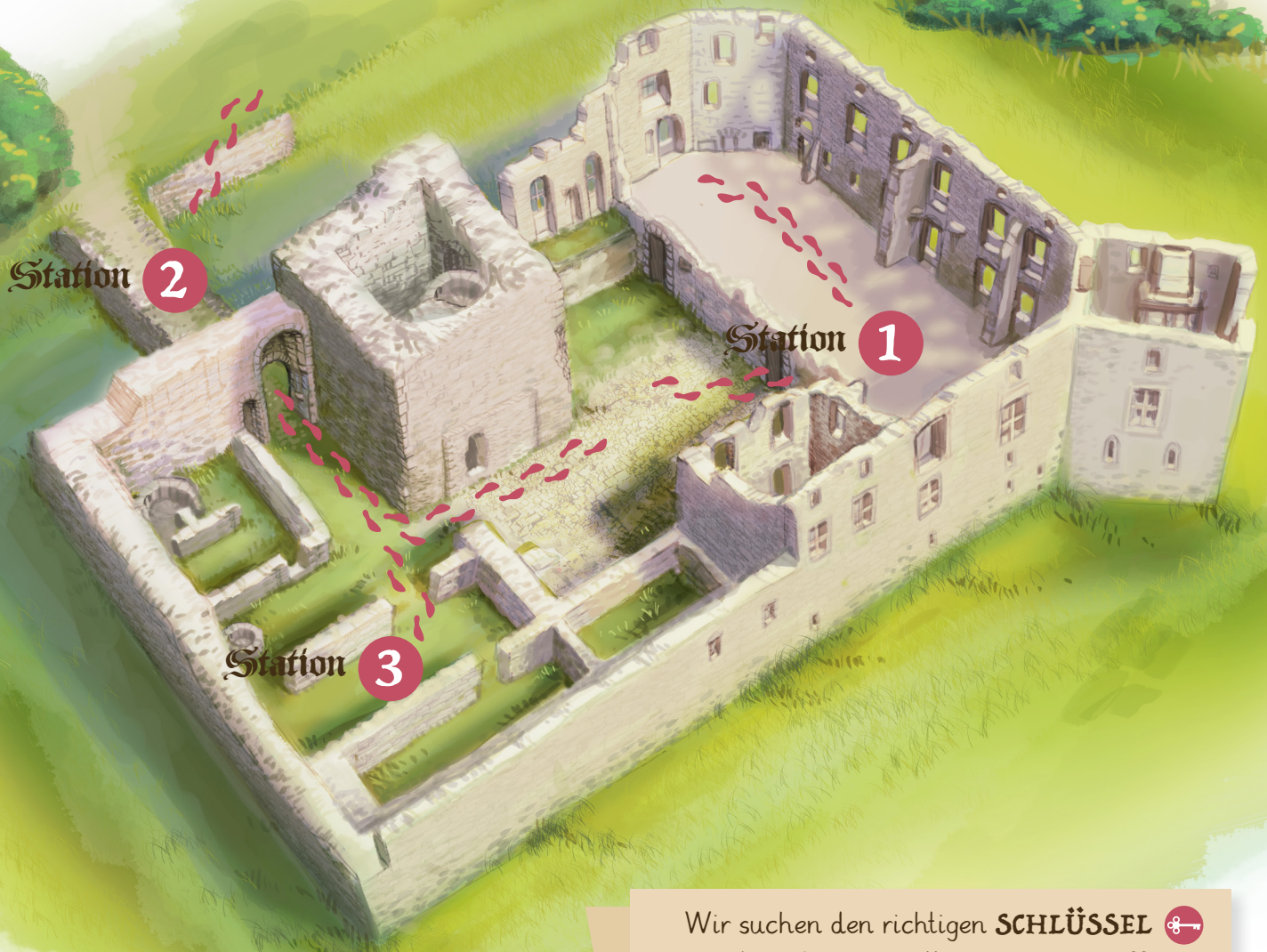
1.Feld 2.Feld 3.Feld





SCHLOSS KOERICH

Rallye

GRUPPE 4



Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2



Schlüsselstück 3



Schlüsselstück 4



AUFGABE 1:

DIE SCHLOSSHERREN ANNE UND PIER ERWARTEN GÄSTE FÜR EIN FEST. ES KOMMEN VIELE NACHBARN VON DEN ANDEREN BURGEN DES EISCHTALS. KENNT IHR ANDERE BURGEN IM EISCHTAL?

Findet die fehlenden Buchstaben und schreibt sie zur passenden Zahl! Welchen Buchstaben müsst ihr im letzten Wort eintragen und welche Zahl hat der Buchstabe? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein.

$$5 = _ \quad 7 = _$$

Ans5mbu7g

M57sch

Holl_nf_ls

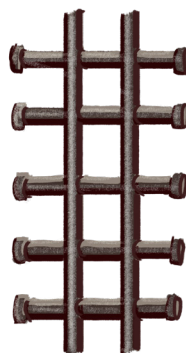
AUFGABE 2:

IN DER KÜCHE SEHT IHR DAS KLEINE FENSTER UNTER DEM FRÜHER DAS WASCHBECKEN GESTANDEN HAT.

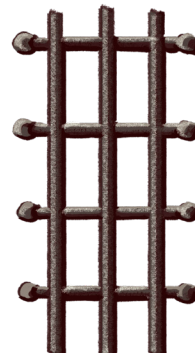
In dem Fenster könnt ihr noch die Löcher erkennen in dem früher ein Gitter war. Welches Gitter passt in das Fenster? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



1



2



3

AUFGABE 2:

IM KELLER LAGERT GREIT DIE LEBENSMITTEL UND DEN WEIN FÜR DIE MAHLZEITEN DER SCHLOSSBEWOHNER UND ANDERE DINGE DIE GERADE NIEMAND BRAUCHT.

Steigt hinunter in den Keller und findet heraus welcher Raum auf dem Bild unten dargestellt ist. **Tipp:** achtet auf das Fenster und die Tür! Welche Nummer hat der Raum auf dem Plan unten? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld

$$\begin{bmatrix} 5 \\ 6 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 7 \\ 2 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \\ \end{bmatrix}$$



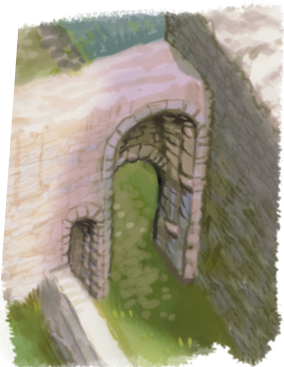
2

5

7

1

9



AUFGABE 1:

LEST DAS RÄTSEL UND
FINDET HERAUS WEN WIR
SUCHEN. WANN HAT ER
GELEBT?

Die Jahreszahl seines
Geburtstages findet ihr auf
dem Torbogen am Eingang
des Schlosses. Schreibt die
Zahl unten auf und tragt
die 2. Zahl in das 1. Feld
der Rechnung ein.



Ich habe vor langer Zeit gelebt.

Ich liebe Pferde.

Ich trage einen Helm.

Wir haben damals sehr viel Wein getrunken.

Es gab zu meiner Zeit viele Schlachten.

Ich habe in einer Burg gelebt.

Für den König habe ich gedient.

Ich trage ein Schild.

Und ein Schwert und natürlich eine Rüstung.

AUFGABE 2:

STELLT EUCH AM EINGANG DES
SCHLOSSES UNTER DEN TORBOGEN.
RECHTS SEHT IHR EINE GROSSE
MAUER AN DER FRÜHER EIN GANG
AUS HOLZ BETESTIGT WAR. AUF IHM
KONNTEN DIE WACHEN ÜBER DIE
MAUER NACH DRAUSSEN SEHEN. SO
KONNTEN SIE DAS SCHLOSS GEGEN
EINDRINGLINGE VERTEIDIGEN.

Auf dem Bild unten seht ihr ein
Labyrinth. Wer kann zum anderen
Ende der Mauer laufen? Tragt die
Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

RUND UM DAS SCHLOSS
SEHT IHR EINEN WASSER-
GRABEN. IM WASSERGRABEN
SCHWIMMEN VIELE DINGE
UND TIERE.

Was gehört nicht in den
Graben? Streicht alles durch
was nicht hinein gehört
und zählt was übrig bleibt.
Schreibt die Zahl in das 3.
Feld der Rechnung.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1. Feld 2. Feld 3. Feld



AUFGABE 1:

FRÜHER WAREN DIE MENSCHEN GANZ ANDERS ANGEZOGEN ALS HEUTE.

Rechts siehst du Bilder von Mill und Ketti. Welche Kleidung haben sie bei der Arbeit im Schloss getragen? Zählt die beiden richtigen Zahlen zusammen und tragt das Ergebnis in das 1. Feld der Rechnung ein.



$$\underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$

AUFGABE 2:

FINDET DAS VERWALTERHAUS IN DEM FLORENT WOHT.

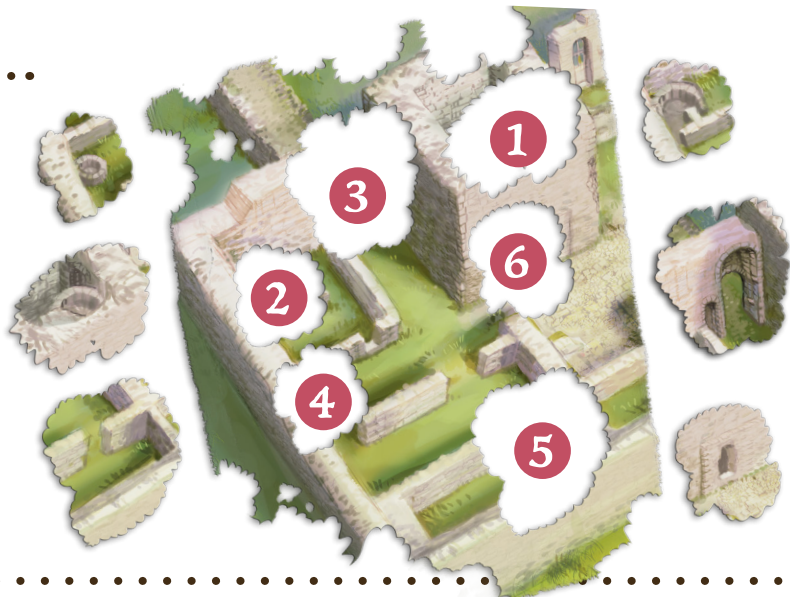
Seht euch die Fassade gut an und findet die Fehler im Bild. Wie viele sind es? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

SCHAUT EUCH DEN PLAN VOM SCHLOSSHOF GUT AN. OJE...EINE KLEINE MAUS HAT LÖCHER HINEIN GEKNABBERT!

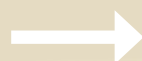
Welches Gebäude gehört wohin! Schaut euch gut im Schlosshof um, vielleicht erkennt ihr die Gebäude wieder. Welche Zahl gehört zum Brunnen? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein.



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld

$$\underline{\quad} - \underline{\quad} + \underline{\quad} = \underline{\quad}$$



SCHLOSS KOERICH



Rallye

GRUPPE 5

Station 1

Station 2

Station 3

Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2

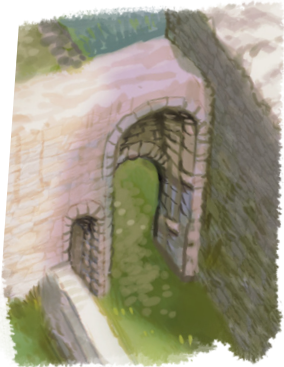


Schlüsselstück 3



Schlüsselstück 4

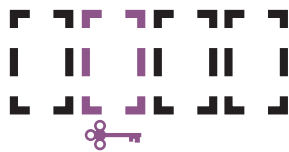




AUFGABE 1:

LEST DAS RÄTSEL UND FINDET HERAUS WEN WIR SUCHEN. WANN HAT ER GELEBT?

Die Jahreszahl seines Geburtstages findet ihr auf dem Torbogen am Eingang des Schlosses. Schreibt die Zahl unten auf und tragt die 2. Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein.



Ich habe vor langer Zeit gelebt.

Ich liebe Pferde.

Ich trage einen Helm.

Wir haben damals sehr viel Wein getrunken.

Es gab zu meiner Zeit viele Schlachten.

Ich habe in einer Burg gelebt.

Für den König habe ich gedient.

Ich trage ein Schild.

Und ein Schwert und natürlich eine Rüstung.

AUFGABE 2:

RUND UM DAS SCHLOSS SEHT IHR EINEN WASSERGRABEN. IM WASSERGRABEN SCHWIMMEN VIELE DINGE UND TIERE.

Was gehört nicht in den Graben? Streicht alles durch was nicht hinein gehört und zählt was übrig bleibt. Schreibt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung.



AUFGABE 2:

IN DEM KLEINEN WACHHÄUSCHEN NEBEN DEM EINGANGSTOR MUSS THUN SITZEN WÄHREND ER WACHE HÄLT. Setzt euch in den kleinen Raum und schaut euch um. In den Ausschnitten unten haben sich Fehler eingeschlichen. Schreibt die Zahl unter dem Ausschnitt ohne Fehler in das 3. Feld der Rechnung.



1



2



3



4


RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld



AUFGABE 1:


FINDET DEN KAPELLETTURM UND GEHT DORTHIN. IM ERSTEN STOCK WAR HIER EINE GEMÜTLICHE STUBE MIT KAMIN. DEN KAMIN KÖNNT IHR NOCH OBEN AN DER WAND SEHEN, DER FUSSBODEN IST VERSCHWUNDEN.

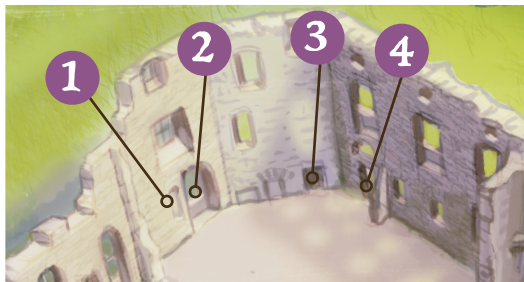
Auf dem Kamin erkennt ihr drei Kelche. Welchen Kelch seht ihr nicht auf dem Kamin? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein. 



AUFGABE 2:


IM 2. STOCK DES HAUSES WAR DER GROSSE RITTERSAAL. IN DIESEM SAAL HABEN DIE FESTE STATTGEFUNDEN. HIER STAND EIN LANGER TISCH MIT VIELEN STÜHLEN UND AN DEN MAUERN HINGEN WANDTEPPICHE MIT BUNTEN BILDERN.

Auf dem Bild seht ihr die Gäste des Festes. Findet den passenden Schatten zu jedem Gast. Welcher Gast findet keinen Platz? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein. 



AUFGABE 3:

FINDET DAS HERRENHAUS AUF DEM PLAN UND GEHT DORTHIN. HIER WAR FRÜHER DIE KÜCHE UND DER VORRATSRAUM DES SCHLOSSES. HIER HAT GREIT GEKOCHT.

Schaut euch das Bild von Greit in der Küche gut an und versucht herauszufinden unter welchem Fenster das Waschbecken gestanden hat. Sucht das richtige Fenster auf dem Plan links und tragt die Zahl über dem Fenster in das 3. Feld der Rechnung ein. 



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld

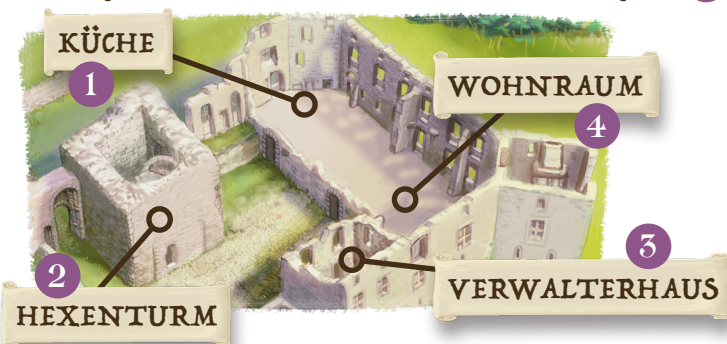
$$\begin{bmatrix} \text{ } \\ \text{ } \\ \text{ } \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} \text{ } \\ \text{ } \\ \text{ } \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} \text{ } \\ \text{ } \\ \text{ } \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \text{ } \\ \text{ } \\ \text{ } \end{bmatrix}$$



AUFGABE 3:

SEHT EUCH DIE KARTE VOM SCHLOSS AN. HIER FINDET IHR ALLE GEBÄUDE DIE HIER IM SCHLOSSHOF GESTANDEN HABEN UND DIE MENSCHEN, DIE DARIN LEBEN UND ARBEITEN.

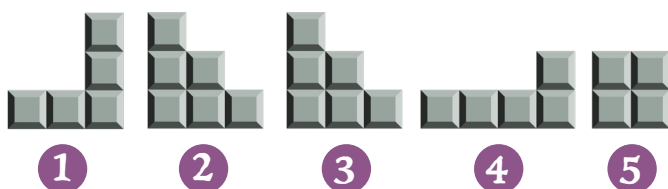
Wer hat in welchem Gebäude gewohnt? Zählt die Zahlen zusammen die zu Anne und Florent gehören und tragt das Resultat in das 1. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 2

GEHT IN DAS TREPPENHAUS NEBEN DEM WOHNHAUS. ÜBER DIE TREPPE DIE HIER FRÜHER WAR SIND DIE SCHLOSSBEWOHNER IN DEN RITTERSAAL HINAUF GEGANGEN.

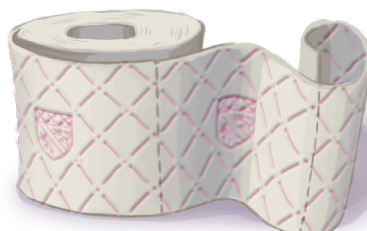
Seht euch das Bild unten an. Füllt den Platz unter der Treppe mit den Formen komplett aus. Welche Form passt nicht hinein? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.



AUFGABE 3:

FINDET DAS VERWALTERHAUS IN DEM FLORENT WOHT. DURCH DAS TREPPENHAUS KOMMT IHR HINEIN. HIER FINDET IHR EIN LOCH IN DER MAUER. WOZU HAT DAS LOCH FRÜHER GEDIENT?

Findet es anhand des Bildes heraus. Welcher Buchstabe fehlt? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein.

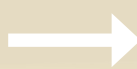


__ O I L E __ _ E

X = 8 T = 5 F = 2

RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1. Feld 2. Feld 3. Feld





SCHLOSS KOERICH

Rallye

GRUPPE 6



Wir suchen den richtigen **SCHLÜSSEL**  um die geheimnisvolle **TRUHE** zu öffnen. Geht von **STATION** zu **STATION**, löst alle **AUFGABEN** richtig und findet die drei **FARBEN** , um das passende Schlüsselstück zu finden.

Schlüsselstück 1



Schlüsselstück 2



Schlüsselstück 3



Schlüsselstück 4



AUFGABE 1:

MILL IST DER STALLMEISTER IM SCHLOSS. ER KÜMMERT SICH UM DIE TIERE, VOR ALLEM JEDOCH UM DIE PFERDE.

Welche Tiere hat Mill sicher nicht in seinem Stall? Streicht alle Tiere aus die nicht in Mills Stall gehören und zählt sie. Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein. 




AUFGABE 2:

FRÜHER MUSSTEN AUCH DIE KINDER, DIE IM SCHLOSS GELEBT HABEN, ARBEITEN.

Lest den Text und findet heraus um wieviel Uhr Claudia ins Bett geht? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein.

 = 60 Minuten

 = 30 Minuten

__ Uhr = __ Uhr abends



6:00 Uhr aufstehen und Feuer im Herd anmachen



= Zwei Ziegen melken und füttern =



= Hühnereier suchen und Hühner füttern =



= Wasser vom Brunnen holen =



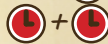
9:00 Uhr - Frühstück aus Haferbrei und einem kleinen Apfel



= Feldblumen suchen und in die Kapelle bringen =



= Im Garten Unkraut jäten =



= Bei der Wäsche helfen =

12:00 Uhr



= Mittagessen aus Gemüsesuppe mit einer Scheibe Brot



= Im Rittersaal den Boden schrubben =



= Auf die kleinen Geschwister aufpassen =



= Beim Melken der Kühe helfen =



= Nochmal Wasser vom Brunnen holen =




= Hühner in den Stall treiben =

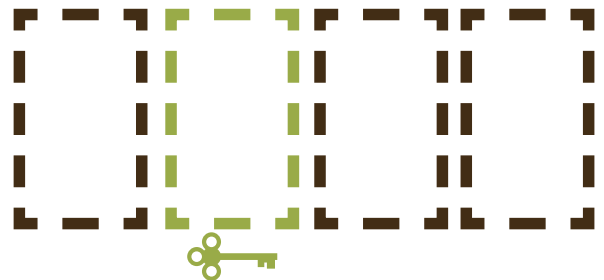
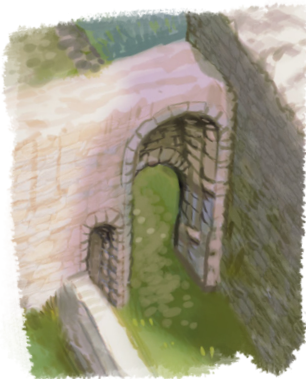
??:?? Uhr - Abendessen aus Haferbrei mit einer Scheibe Honigbrot und einem Ei

• Nach dem Essen  geht Claudia müde schlafen - wieviel Uhr ist es?

AUFGABE 3:

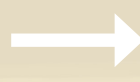
AM EINGANG DES SCHLOSSES TINDET IHR EINEN TORBOGEN. OBEN AUF DEM TOR KÖNNT IHR EINE JAHRESZAHL SEHEN.

Schreibt die Jahreszahl rechts auf und tragt die zweite Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein. 




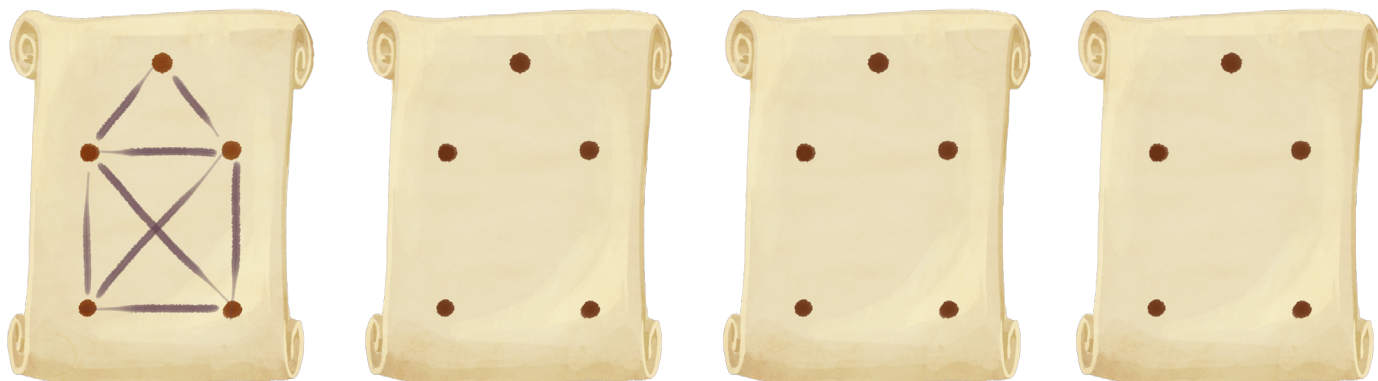
RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ERSTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld




AUFGABE 1:

GEHT AUF DIE TERRASSE NEBEN DEM KIOSK. WENN IHR GENAU HINSEHT ERKENNT IHR DIE UMRISSE EINES HAUSES AN DER WAND. IN DIESEM HAUS HAT DIE MAGD KETTI GEWOHNT. Zeichnet das Haus unten auf, ihr dürft jeden Strich nur einmal machen und müsst an dem Punkt weiterzeichnen an dem euer Stift steht. Wie viele Striche braucht ihr? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein. 



AUFGABE 2:

FINDET DAS VERWALTERHAUS IN DEM FLORENT WOHLT.

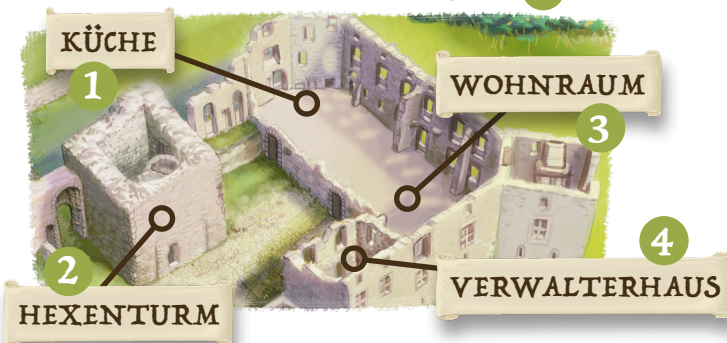
Seht euch die Fassade gut an und findet die Fehler im Bild. Wie viele sind es? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein. 



AUFGABE 3:

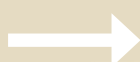
SEHT EUCH DIE KARTE VOM SCHLOSS AN. HIER FINDET IHR ALLE GEBÄUDE DIE HIER IM SCHLOSSHOT GESTANDEN HABEN UND DIE MENSCHEN, DIE DARIN LEBEN UND ARBEITEN.

Wer hat in welchem Gebäude gewohnt? Zählt die Zahlen zusammen die zu Anne und Florent gehören und tragt das Resultat in das 3. Feld der Rechnung ein. 




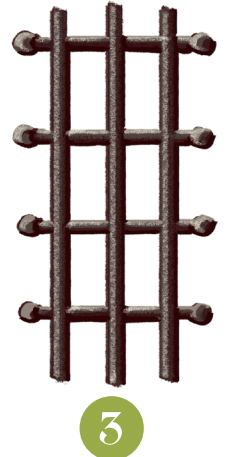
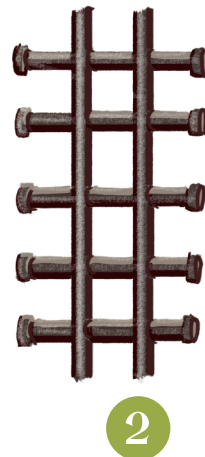
RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE ZWEITE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld




AUFGABE 1:

IN DER KÜCHE SEHT IHR DAS KLEINE FENSTER UNTER DEM FRÜHER DAS WASCHBECKEN GESTANDEN HAT. IN DEM FENSTER KÖNNT IHR NOCH DIE LÖCHER ERKENNEN IN DEM FRÜHER EIN GITTER WAR. Welches Gitter passt in das Fenster? Tragt die Zahl in das 1. Feld der Rechnung ein. 



AUFGABE 2:

DIE SCHLOSSHERREN ANNE UND PIER ERWARTEN GÄSTE FÜR EIN FEST. ES KOMMEN VIELE NACHBARN VON DEN ANDEREN BURGEN DES EISCHTALS. KENNT IHR ANDERE BURGEN IM EISCHTAL?

Findet die fehlenden Buchstaben und schreibt sie zur passenden Zahl! Welchen Buchstaben müsst ihr im letzten Wort eintragen und welche Zahl hat der Buchstabe? Tragt die Zahl in das 2. Feld der Rechnung ein. 


5 = _ 7 = _

Ans5mbu7g

M57sch

Holl_nf_ls

AUFGABE 3:

FINDET DEN KAPELLTUM AUF DEM PLAN UND GEHT DORTHIN. IM ERSTEN STOCK WAR HIER EINE GEMÜTLICHE STUBE MIT KAMIN. DEN KAMIN KÖNNT IHR NOCH OBEN AN DER WAND SEHEN, DER FUSSBODEN IST VERSCHWUNDEN. Auf dem Kamin erkennt ihr drei Kelche. Welchen Kelch seht ihr nicht auf dem Kamin? Tragt die Zahl in das 3. Feld der Rechnung ein. 



RECHNET AUS! DAS RESULTAT ZEIGT EUCH DIE DRITTE FARBE FÜR DEN SCHLÜSSEL.

1.Feld 2.Feld 3.Feld

 +  -  = 

