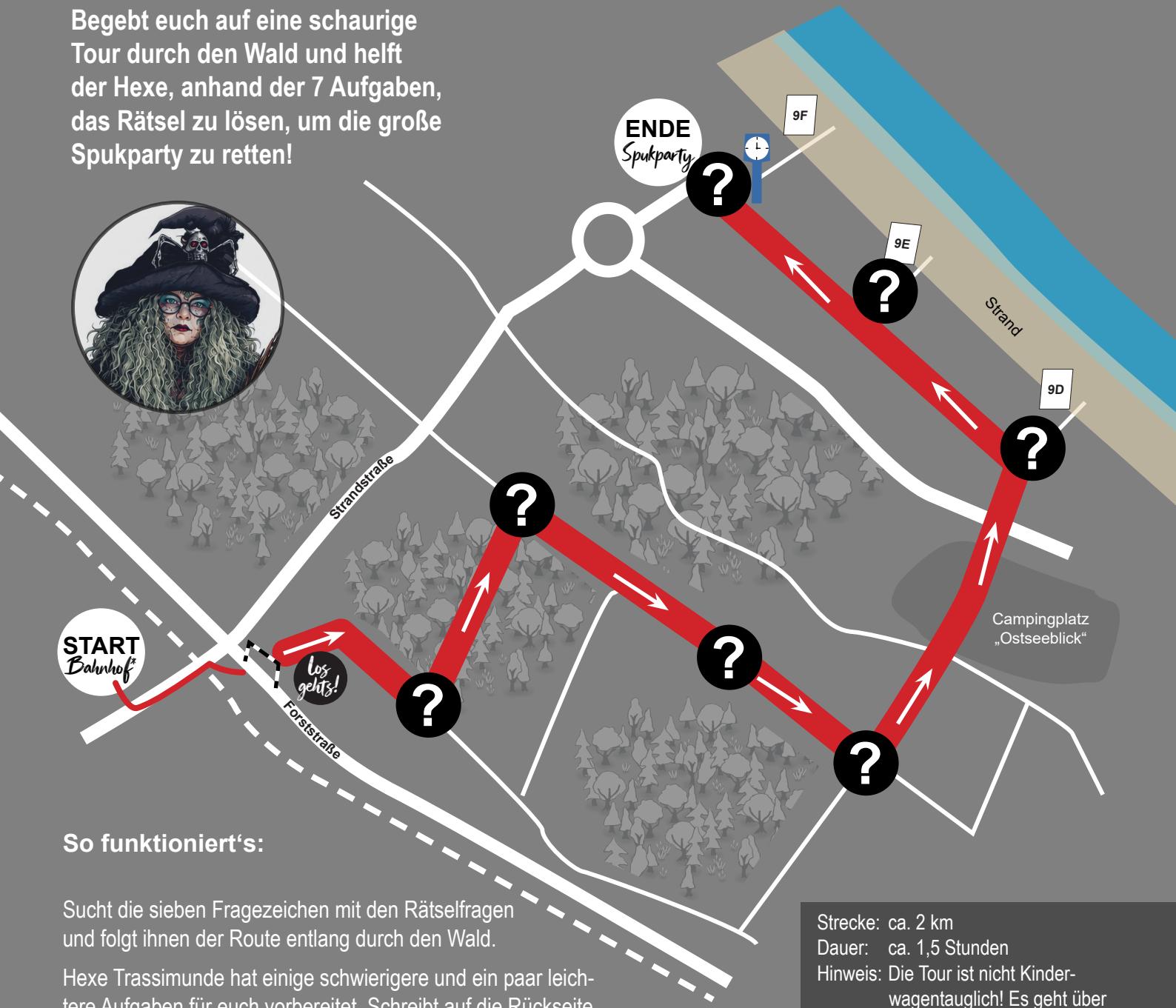
GEISTERTOUR

5. USEDOMER SPUKFESTIVAL

Hexe Trassimunde braucht eure Hilfe! Begebt euch auf eine schaurige Tour durch den Wald und helft der Hexe, anhand der 7 Aufgaben, das Rätsel zu lösen, um die große Spukparty zu retten!



So funktioniert‘s:

Sucht die sieben Fragezeichen mit den Rätselfragen und folgt ihnen der Route entlang durch den Wald.

Hexe Trassimunde hat einige schwierigere und ein paar leichtere Aufgaben für euch vorbereitet. Schreibt auf die Rückseite dieser Rätselkarte eure Lösungen, wenn danach gefragt wird.

Erwachsene sollen ihre Kinder unbedingt durch den Wald begleiten, um beim Lesen und Schreiben zu helfen und vor der Dämmerung im Küstenwald zu schützen ;-)
Bei der Spukparty (ab 18 Uhr) angekommen könnt ihr der Hexe erzählen, was ihr auf eurem Weg erlebt habt.
Dort wartet auch eine kleine Überraschung auf euch.

Viel Spaß bei der Tour und der anschließenden Spukparty!

Strecke:	ca. 2 km
Dauer:	ca. 1,5 Stunden
Hinweis:	Die Tour ist nicht Kinderwagentauglich! Es geht über „Stock & Stein“. Geeigenet für Kinder ab 5 Jahre in Begleitung der Familie.
Start:	Bahnhof Trassenmoor
	Zu absolvieren zwischen 17:00 - 18:30 Uhr

TIPP: Gemeinsam rätselt es sich viel besser. Macht die Tour zusammen als Familie und knobelt gemeinsam! Ein bisschen Lesen und schreiben sollte man nämlich können! Außerdem benötigt ihr unbedingt einen Stift!

** Parkmöglichkeiten (kostenpflichtig) haben Sie direkt am Bahnhof Trassenmoor oder gegenüber auf dem Parkplatz Festwiese. Denken Sie daran, dass die Route an der Konzertmuschel endet.*

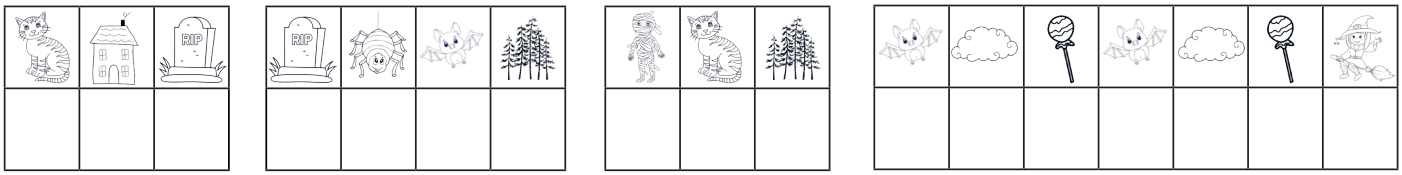
GEISTERTOUR

5. USEDOMER SPUKFESTIVAL

Hier tragt ihr die Lösungen von den Rätseln ein, die ihr auf den Fragezeichen findet, damit ihr diese der Hexe Trassimunde später am Spukzelt erklären könnt!

1. FRAGEZEICHEN

Welcher Buchstabe gehört zu welchem Bild?



2. FRAGEZEICHEN:

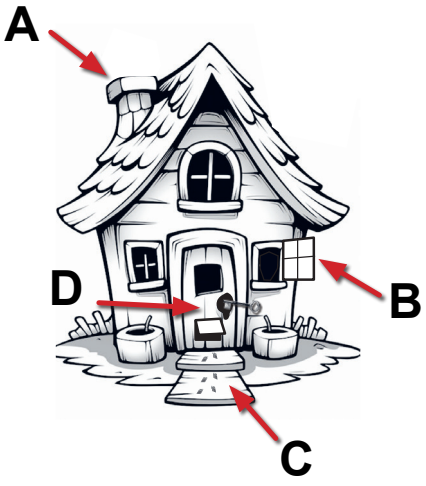
Umkreist das richtige Symbol. In welchem Versteck befinden sich die Bonbons?

3. FRAGEZEICHEN:

Wie viele Fehler haben sich im linken Bild von Hexe Trassimunde eingeschlichen?
Anzahl: _____

4. FRAGEZEICHEN:

Wer ist der Dieb? Folgt dem Bild auf der Hexenkugel.
An diesem Punkt angekommen, ist ein großes Bild vom Dieb abgebildet. Es war ein: _____



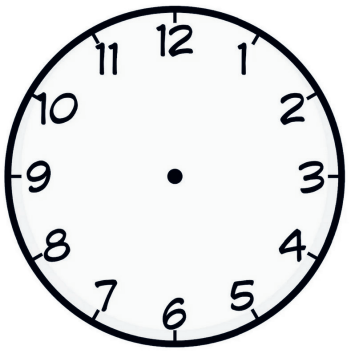
5. FRAGEZEICHEN:

Auf welchem Weg ist der Dieb ins Haus gekommen?
Notiere den richtigen Buchstaben: _____

6. FRAGEZEICHEN:

Hier nochmal der Hexenspruch zum Üben und Aufsagen.

„Ene Mene leckeres Essen, das Gespenst ist sehr verfressen.
Bring zurück das Diebesgut, lass es sein in meinem Hut! HEX HEX“



7. FRAGEZEICHEN:

Um wie viel Uhr hat der Dieb die Süßigkeiten geklaut?
Trage hier ein auf welche Zahl der kleine Uhrzeiger gezeigt hat!