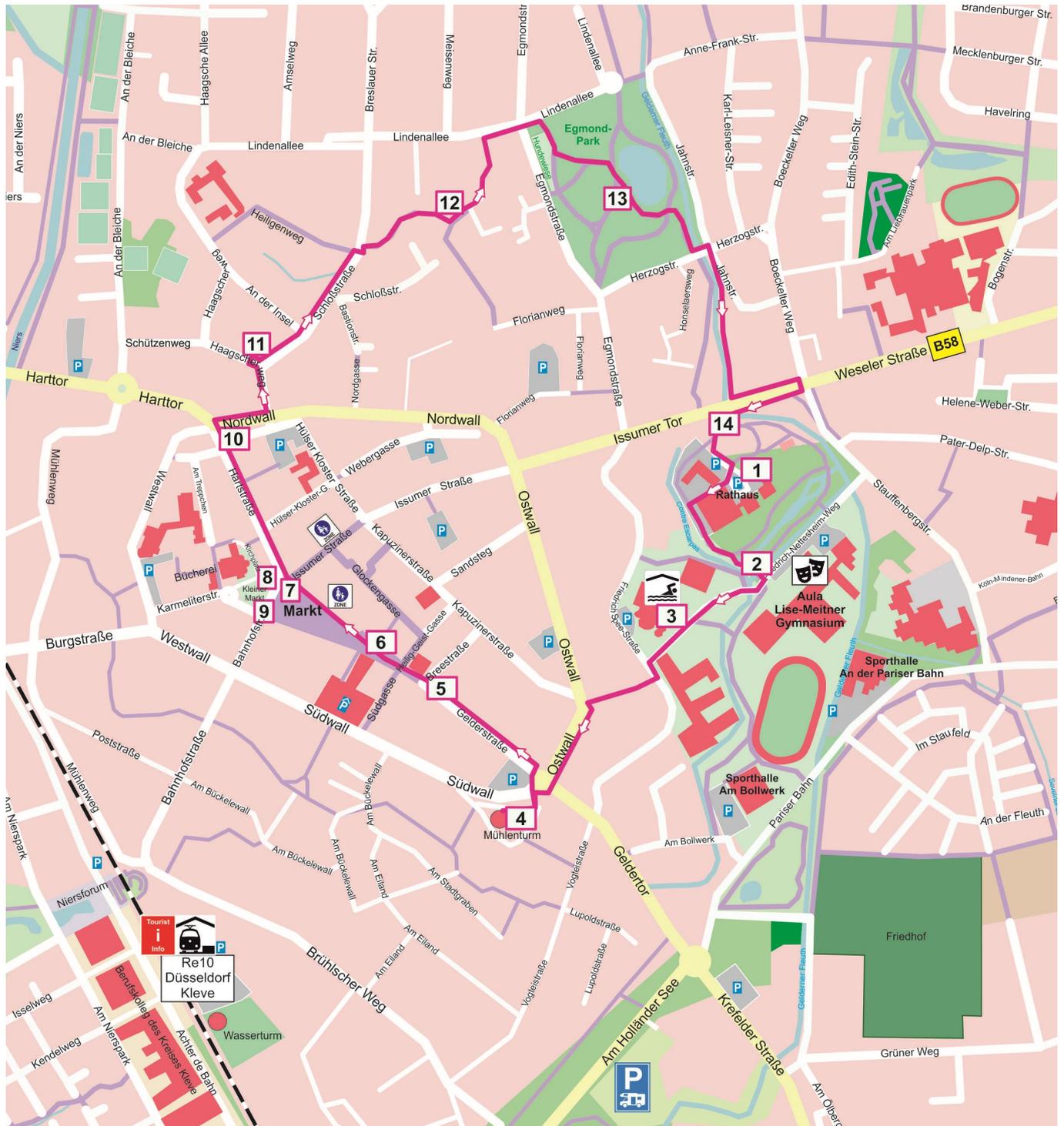


Stadtplan mit Wegstrecke:





### **Punkt 1:**

Ihr seht hier die Villa von Eerde, die der Landrat Georg Freiherr von Eerde 1862/63 errichten ließ. Heute beherbergt die Villa das Rathaus, Archiv und Standesamt der Stadt Geldern sowie Fraktionsräume. Wenn ihr etwas über die Geschichte der Villa erfahren möchtet, dann lest hier weiter: QR-Code



#### **Frage:**

Um die Frage zu beantworten, möchte ich euch bitten nicht Klingelmännchen zu spielen, sondern nur die Frage zu beantworten. 😊

Wen oder Was erreicht ihr, wenn ihr die unterste Klingel drücken würdet?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_ \_

Um zum nächsten Punkt zu kommen, müsst ihr unter der „Brücke“ der beiden Gebäude hindurch gehen und hinter dem großen roten Verwaltungsgebäude links über den Parkplatz in den kleinen Grünstreifen laufen. Habt ihr ein Hobby?

### **Punkt 2.:**

#### **Frage:**

Ich habe ein Hobby, was ich hier im Park gerne ausübe. Wie heißt mein Hobby?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_ \_



Wenn ihr an einem anderen Tag mit mir eine Runde spielen wollt, könnt ihr weitere Infos über den QR-Code erhalten.

Jetzt aber erst einmal weiter zum nächsten Punkt. Lauft nach rechts auf der Straße weiter.

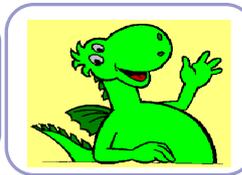
### **Punkt 3:**

Wenn ich hier vorbei komme und nach rechts schaue, denke ich, dass sich in dem Gebäude ein anderer Drache versteckt. Der „Drachenschwanz“ schlängelt sich einmal draußen im Kreis.

#### **Frage:**

Welche Farbe hat der andere „Drache“?

**Antwort:** \_ \_ \_



Überquert nun die Friedrich-Spee-Straße und lauft rechts am großen Gebäude der Friedrich-Spee-Str. 30 vorbei. An der nächsten Straße (Ostwall) seht ihr schon unseren nächsten Punkt.

#### **Punkt 4:**

Ihr seid am Mühlenturm angekommen. Er diente früher als Stadtbefestigung. Das Untergeschoss wurde als Geschützturm 1546 erbaut. 1643 wurde er als Mühle ausgebaut. Heute dient der Turm als Kulisse für Ausstellungen und als Aussichtsturm. Wenn ihr etwas über die Geschichte des Mühlenturms erfahren möchtet, lest hier weiter: QR-Code



#### **Frage:**

Es heißt, dass ein Geist unter dem Mühlenturm seine Heimat gefunden hat und somit wurde ihm der Name „Carlos de las Casamatas“ verliehen. Wie dürfen ihn seine Freunde nennen?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_

WICHTIG! Geht bitte in die Gelderstraße in Richtung Innenstadt auf dem Gehweg der **rechten** Straßenseite.

Hier ist Achtsamkeit geboten. Schaut genau wo ihr lauft.

#### **Punkt 5:**

Auf dem Weg zum Markt (aber auch im weiteren Verlauf) sind sogenannte ‚Stolpersteine‘ im Boden eingelassen, die im Rahmen des gleichnamigen Projekts von Gunter Demning in Geldern verlegt wurden. Mit ihnen soll an Opfer des Nationalsozialismus erinnert werden, die in Geldern lebten und wirkten.

Wollt ihr mehr darüber wissen, dann scannt den QR-Code ein.



#### **Frage:**

Wie viele Stolpersteine zählt ihr auf der rechten Gehwegseite auf der Gelderstraße?

**Antwort:** \_

(Zahl aufschreiben)

Lauft weiter Richtung Markt. Ca. 30 Meter hinter der evangelischen Kirche, die rechte Hand liegt, seht ihr einen rost-braunen Schrank.



### **Punkt 6:**

Die Stadt Geldern, Stadtwerke Geldern, Westenergie und der Kneipp-Verein Gelderland e.V. haben hier eine tolle Idee umgesetzt, die bei Langeweile helfen kann.

#### **Frage:**

Hier kann man ein Teil tauschen. Was ist es?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_

Es geht weiter in Richtung Markt.

### **Punkt 7:**

Auf dem Marktplatz angekommen, könnt ihr rechts einen Brunnen mit großer Säule sehen, der von der Geschichte des Drachen (also von mir 😊) erzählt. Wenn ihr etwas über die Geschichte erfahren möchtet, lest hier weiter: QR-Code



#### **Frage:**

Ich speie oder spucke kein Feuer mehr, das wurde mit dem Wasser gelöscht. 😊 Aus wie vielen Hähnen / Löchern fließt hier insgesamt Wasser?

**Antwort:** \_

(Zahl aufschreiben)

Schaut euch mal um, dann entdeckt ihr in der Nähe einen großen Stein (ein Stehle aus Stein). Hier kann man seinen „inneren Ton“ hören. Ich habe es selbst ausprobiert. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr es selbst einmal versuchen.

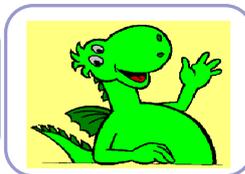
### **Punkt 8:**

#### **Frage:**

Was befindet sich am/im Stein, um seinen „inneren Ton“ zu hören?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_ \_

Wer vom vielen Fragen beantworten eine kleine Pause einlegen möchte, kann das Klettergerüst erobern oder etwas zur Stärkung kaufen. Vielleicht hat ein Bäcker oder die Eisdiele geöffnet.



### **Punkt 9:**

Wenn ihr euch weiter umseht entdeckt ihr ein Marktrelief aus Bronze. Geht gerne dort hin und schaut es euch genauer an. Weitere Infos dazu erhaltet ihr unter dem QR-Code.

#### **Frage:**

Wie viele Bäume zählt ihr auf dem Marktrelief?

**Antwort:**    \_\_\_

(Zahl aufschreiben)



Weiter geht es auf der Hartstraße. Wir entfernen uns vom Markt und gehen bis zur nächsten Ampel.

### **Punkt 10:**

An dieser Stelle stand früher ein Kriegererehrendenkmal, das den gefallenen Soldaten des Ersten Weltkriegs gewidmet ist. Wollt ihr mehr darüber wissen, dann scannt den QR-Code ein.

#### **Frage:**

Welche Tiere sollen heute an das Kriegsehrendenkmal erinnern?

**Antwort:**    \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_

Überquert nun an der Ampel die Kreuzung, lauft rechts weiter und biegt an der nächsten Straße links in den Schützen-Haagscher-Weg ein.

### **Punkt 11:**

Hier steht ein altes Bauernhaus, das als erstes außerhalb der städtischen Wälle, die früher eine Verteidigungsanlage waren, gebaut wurde. Wollt ihr mehr darüber erfahren, dann lest unter dem QR-Code weiter.

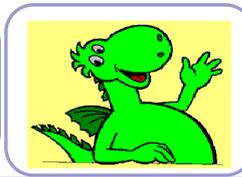
#### **Frage:**

Wann wurde das Haus errichtet?

Die großen Zahlen kann man vom Weg aus sehen, dafür müsst ihr nicht auf das Privatgelände gehen. Wenn die Bäume Blätter tragen, wird die Sicht vielleicht etwas versperrt, aber das schafft ihr schon.

**Antwort:**    \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_ \_\_\_





Das war ein kleiner Abstecher vom Rundweg. Daher müsst ihr ein paar Meter zurück gehen und in die Schloßstraße einbiegen. Folgt der Schloßstraße bis zur nächsten Fußgängerampel. Dort biegt ihr rechts in einen Fußweg ein, der kurze Zeit später an einem Spielplatz vorbei geht.

### **Punkt 12:**

Geldern hat viele Spielplätze. Dies ist einer davon. Wenn ihr wissen möchtet, wo es andere in Geldern gibt, dann könnt ihr im Kinderstadtplan nachschauen. Der QR-Code hilft euch weiter.



Ich möchte euch einladen, mit mir eine Runde zu schaukeln, klettern und rutschen. Im Sommer ist hier auch eine Wasserpumpe und ihr könnt mit Wasser matschen. Wenn ich draußen unterwegs bin, gehe ich gerne auf Spielplätze. Zu Hause puzzle ich gerne. Ich habe ein Puzzle mitgebracht. Lasst es uns zusammen puzzeln. Die Papierschnipsel könnt ihr direkt im Mülleimer entsorgen, dann fliegt auch nichts herum. Sollte es euch auf dem Spielplatz zu voll sein, könnt ihr das Puzzle auch gleich im Park (Punkt 13) puzzeln.

### **Frage:**

Welchen Hinweis könnt ihr im Puzzle lesen?



Für das Lösungswort wichtig

**Antwort:** \_ \_ \_ \_ \_



Wenn die Pause lang genug war, geht es weiter. Dafür müsst ihr den Spielplatz über den Weg verlassen, über den ihr gekommen seid und links zwischen den hohen Häusern der Straße folgen. An der Lindenallee angekommen, geht ihr ein Stück rechts die Straße entlang und seht schon einen Park. Das ist unser nächstes Ziel.

### **Punkt 13:**

Dies ist ein Ort, an dem man im Sommer auch mal ein Picknick machen kann. Es gibt hier einen kleinen See, neben dem ein Pavillon steht. Seht ihr ihn?

### **Frage:**

Wie viele Säulen hat der Pavillon?

**Antwort:** \_ (Zahl aufschreiben)

Seht ihr den Fluss hinter dem Teich? An ihm müsst ihr ein Stück entlang gehen. Wenn ihr die Straße (Herzogstraße) erreicht, überquert ihr den Fluss und geht linksseitig am Fluss (Fleuth) auf dem Fußweg weiter. Dann gelangt ihr zur letzten Station meines Stadtspiels. Endspurt!

Wenn ihr das Spiel nicht an Punkt 1 begonnen habt, ist es ein Zwischenspurt! 😊



**Punkt 14:**

An der Einfahrt zum Verwaltungsgelände der Stadt Geldern ist das Wappen zu finden. Darauf ist mein Freund der Löwe zu erkennen. Hier unten seht ihr es. Leider ist beim Druck etwas schief gelaufen und es gibt einen Fehler.



**Frage:**

Was fehlt auf dem Wappen?

**Antwort:** \_ \_ \_ \_ \_

**Herzlichen Glückwunsch, ihr habt es geschafft. Ich hoffe ihr hattet eine schöne Zeit und ich konnte euch einen tollen Tag bereiten.**

Wenn ihr möchtet, könnt ihr das Lösungswort im Jugendzentrum check point (Kapuzinerstr. 34) abgeben und eine Kleinigkeit erhalten. Solltet ihr das Spiel an einem Tag gemacht haben, an dem die Einrichtung geschlossen hat, könnt ihr gerne später vorbei kommen. Wenn ihr nicht aus Geldern kommt und/oder auch keine Gelegenheit mehr habt, an einem anderen Tag zu kommen, könnt ihr gerne auf der Homepage der Stadt Geldern ([www.geldern.de/de/freizeit-tourismus/freizeit-tourismus/](http://www.geldern.de/de/freizeit-tourismus/freizeit-tourismus/)) eine Urkunde ausdrucken und selber ausfüllen.



Diesen Zettel benötigt ihr für Punkt 12 - Ich hoffe ihr habt an die Schere gedacht.

