

Was isst du am liebsten?
Starenier gegessen?
 Hast du schon einmal

047

046

045

den **WOLLEMARKT**.
 Du kennst sicher eine bekante
 Melodie von **LUDWIG VAN
 BEETHOVEN**. Geh summend bis auf

044

Was bedeutet das Wort **CHORAL** hier:
 Eine harte bunte Schicht, die in
 warmen Meeren unter Wasser
 vorkommt und aus den Skeletten
 von kleinen **Meeresieren** besteht?
 Lieder, die in der Kirche
 gesungen werden?
 Antwort z ist richtig

043

Spielt du ein
Instrument oder
 träumst du davon,
 einmal **Musiker** zu
 werden? Erzähl deinen
 Freunden, mit
 welchem Instrument
 du am liebsten auf der
 Bühne stehen würdest!

042

Gut gelesen? Dann weißt du
 bestimmt, wie viel das schwerste
Clockenspiel in der **ST-
 ROMBOUTSKATHEdraLE** wiegt:
 100 000 kg
 1 000 kg
 40 000 kg

041

Wie **groß** bist du?
 Wieviele mal passt du in
 das Standbild vom
ST. ROMBOUR?

040

Auch auf der **KANZEL**
 haben die **Tiere das Sagen!**
 Versuch, sie alle zu finden.

039

Mach aus diesem
Kunstwerk
Kunstwerk
 ein echtes
 für zu Hause?
 Vielleicht eine Aufgabe?

038

Kannst du den **Künstler** auf dem
 atmen Glasfenster erkennen?
 Was hält er in der **Hand?**

037

Du bist an der Reihe: Jetzt bist du der
Architekt! Bau diesen Turm fertig mit
 den **VERRÜCKTESTEN** Ideen.

036

Such in deinem Gedächtnis
 nach dem **höchsten** Gebäude,
 das du je gesehen hast.

Im Garten des Hof van
 Busleyden findest du bei
 dem Standbild von
 Hera **ein stolzes Tier**.
 Kannst du es finden?

050

Welche Sachen würdest du in
 deinem eigenen **Museum**
 aufbewahren?

051

Stell dir vor: Es kommt **kein
 Tropfen** mehr aus dem Kran!
 Wo würdest du dann **Wasser**
 holen?

052

Wichtige Familien wie die der
 Margarete von Österreich waren
 stolz auf ihren **Stammbaum**. Wir
 haben speziell für **deine Familie**
 einen Platz reserviert. Bitte die
 Erwachsenen, dir beim Zeichnen
deines Stammbaums zu helfen.

053

Bist du ein **Sammler**?
 Was sammelst du
 am liebsten?

054

Du brauchst kein Hofdichter zu sein, um ein schönes **Gedicht** zu
 schreiben. Verzaubere die Striche hier in Worte. Auf diese Weise
 kommt ein richtiges Gedicht zum Vorschein. Hast du schon
 gemerkt, dass dein Gedicht aus **11 Worten** besteht? Es heißt
 deshalb auch **ELFLEIN!** Wir helfen dir schon mal ein wenig:
 Du **beginnst** und **beendest** dein Elflein-Gedicht mit demselben
 Wort. Benutze dafür den Namen eines **Tieres**. **VIEL ERFOLG!**

Beispiel
 Schäfchen
 weißes Fell
 überraschte, schwarze Augen
 verschwindet in der Herde
 Schäfchen.

055

056

Schreib den **Beruf** deines
 Vaters oder deiner
 Mutter auf und zeichne
 den passenden
 Gegenstand daneben.

057

Wie sollte deine **Fahne** aussehen?
 Nimm einen Bleistift und mach
 eine tolle Zeichnung davon.

058

Bitte einen der Erwachsenen, sich in drei
 Metern Entfernung hinzustellen.
 Zwischen euch verläuft eine unsichtbare
 kerzengerade **Linie**. Stell dir vor, dass
 du dieser Linie folgst und geh **so gerade
 wie möglich** auf den Erwachsenen zu.
 Hast du das Gleichgewicht verloren und
 bist dann von der Linie gefallen? **Zurück**
 in die Ausgangsposition und **viel Erfolg**
 beim **zweiten Versuch!**

059

Hol ein **Taschentuch** oder ein anderes
 Stückchen Stoff hervor (mit einem Pullover
 geht es auch). Zieh einen Schuh aus
 und stell dir vor, der Schuh sei
 das **Opsinjoorke**. Halte zwei
 Ecken des Taschentuchs oder
 des anderen Stoffstücks fest
 und bitte einen Freund oder
 einen Erwachsenen, die
 beiden anderen Ecken
 festzuhalten. Spann das
 Taschentuch gut an, leg dein
 Opsinjoorke darauf und wirf es in
 die **Luft!** Stell dir vor, ihr würdet am
Umzug teilnehmen und so bis zu
Tourismus Mechelen gehen.

060

Mach ein Foto von dir mit einem
 verrückten Gesicht oder mach ein Tier
 nach, das dir auf der Tour durch
 Mechelen begegnet ist und teile es mit
 uns auf Instagram, Pinterest, Facebook
 oder Twitter!

033

Der **GROTE MARKT** gleicht mit
 den vielen **Tieren**, die den
 Platz bewachen, einem
Bauernhof! Versuch, sie alle
 zu finden und schreib sie auf
 die Linien:

034

Viele Häuser auf
 dem **GROTE MARKT**
 haben einen
Namen. Welchen
 Namen würdest
du deinem Haus
 geben?

035

Kriech in die Haut eines
 mittelalterlichen **Kaufmanns**
 und fahr mit **Pferd** und **Wagen**
 über den **alten Weg**.

MECHELEN SCHICHT DICH AUF DEN WEG
VOM ADLER BIS ZUM ZUGVOGEL
DER GROSSE PLAN



SPIELANLAGE

KANÄLE

