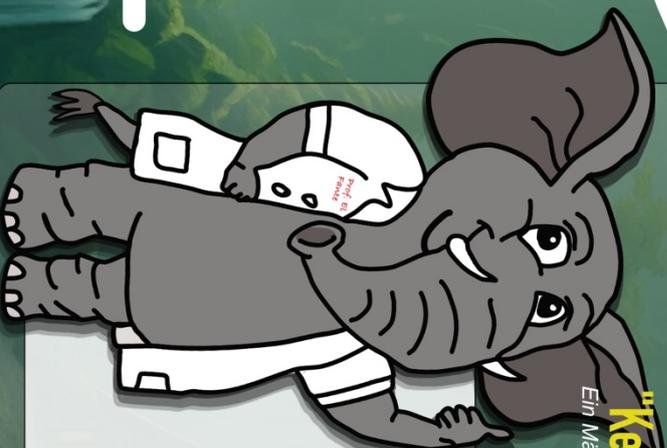


INTERAKTIVER MÄRCHENWEG

„Kein Entkommen“

Ein Märchen von Professor El Fanle



RÄTSELPLAN

Schwierigkeitsgrad: ****

Jetzt mitmachen!

- 1.) Code Scannen
- 2.) Rätsel lösen.
- 3.) Belohnung erhalten.



Hinweis:

Rätseln auch ohne Handy möglich.



Station **2**

Rätsel 1 - Labyrinth

Findet den richtigen Weg
und begebt Euch



zur Schule.

zum Kindergarten.

zum Teich.



www.niederbreitbach.info

Station 3
Rätsel 2 - Reim lösen und Drachen zählen

Viele Jäger die nicht jagen, auf dem Stand sie nicht verzagen.
Das Königspaar sie dort belohnen, obwohl beide dort nicht wohnen.
Am Abend gehts nach Haus, begeben Euch nun zum...

SCH _ _ _ _ NH _ _ _ _ SI



Anzahl der Drachen (1. Zahl für das Schloss)

Station 4
Rätsel 3 - Wortsuche

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z		

--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

Station 6
Rätsel 5
Rechnen

4 + 2 =

3 - 1 =

5 + 2 =

2 + 3 =

Höchstes Ergebnis:

(3. Zahl für das Schloss)

Station 5
Rätsel 4 - Puzzle

Ergebnis: (2. Zahl für das Schloss)



INTERAKTIVER Märchenweg

1

"Kein Entkommen"

Ein Märchen von Professor El Fante

Hinter einem Schleier aus dichtem Nebel verbarg sich ein Wald, so grün und unberührt, dass er wie ein Gemälde aus einem alten Märchenbuch wirkte. Die Dorfbewohner nannten ihn den Märchenwald. Aber hinter seiner zauberhaften Fassade verbarg sich ein dunkles Geheimnis. Eine uralte Legende warnte davor, sich in seine Tiefen zu wagen, denn keiner, der je seine Grenzen überschritten hatte, war je wieder aufgetaucht.

Eines Tages beschloss das mutigste Kind des Dorfes das Geheimnis des Märchenwaldes zu lüften. Mit seinem treuen Pferd Pegasus ritt es an die Ränder des Waldes, direkt in den Nebel hinein. Ein kalter Wind zischte durch die Bäume. Unheimliche Geräusche ertönten aus den Tiefen des Waldes.

Das Kind hielt den Atem an und folgte dem Pfad der vor ihm lag. Je tiefer es in den Wald eindrang, umso schwieriger wurden die Wege. Schließlich entdeckte es eine Lichtung, auf der ein großer Drache saß. Seine Schuppen schimmerten in allen Farben des Regenbogens, doch sein Blick war finster.

„Was willst du hier Menschenkind?“, brüllte der Drache mit einer Stimme, die den Boden erbeben ließ. Das Kind wurde nervös, doch es antwortete tapfer:

„Ich suche das Geheimnis des Märchenwaldes.“

Der Drache lachte hämisch.

„Das Geheimnis ist einfach. Der Wald hält alle gefangen, die ihn betreten. Nur diejenigen die alle meine Rätsel lösen, können ihm entkommen. Glaubst du wirklich, dass du entkommen kannst?“

Kannst du dem mutigen Kind helfen die Rätsel zu lösen um so aus dem Wald zu entkommen? Mach dich jetzt auf den Weg und suche die Nummer 2. Du findest sie am Eingang der großen Halle.

Viel Glück!



INFO
NIEDERBREITBACH

Start:

Spielplatz
Im Freizeitpark
56589 Niederbreitbach

Ab 5 Jahren
Dauer ca. 30 Minuten

JETZT mitmachen

- 1.) Code Scannen
- 2.) Rätsel lösen.
- 3.) Belohnung erhalten.

Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich



www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz



INTERAKTIVER Märchenweg

2

Oh Hallo, da bist Du ja schon. Ich habe Dich bereits erwartet. Bist Du bereit das Abenteuer gemeinsam mit dem mutigen Kind zu bestehen? Nun, so soll es sein. Ihr werdet also zu zweit, als Freunde versuchen das Rätsel gemeinsam zu lösen. Aber nehmt Euch in Acht. Der Drache sieht alles. Genug geredet, jetzt geht es erst einmal zurück zur Geschichte.

Die beiden Freunde zögerten einen Moment, dann nickten sie entschlossen. „Wir werden es versuchen“, sagten sie. Der Drache grinste zufrieden und verschwand in einer Rauchwolke. „Ein neues Rätsel!“, hallte es durch den Wald:

*„Wo der Vogel mal gern draus trinkt, der Frosch so laut sein Liede singt.
Wo Schilf im Winde leise rauscht, die Libelle bunt durch Lüfte saust.
Die Natur dort unberührt, sie zu eurer Lösung führt.“*

Mit klopfendem Herzen begannen die beiden Kinder und Pegasus den Wald zu durchsuchen. Jedes Geräusch, jeder Schatten ließ sie zusammenzucken. Die Bäume raunten seltsame Worte, und der Boden schien unter ihren Füßen zu beben. Sie folgten einem schmalen Pfad, der sich immer wieder verzweigte und dann wieder zusammenführte.

Plötzlich kamen sie an eine große Gabelung.

Das Rätsel des Drachen hallte in ihren Ohren.

*„Wo der Vogel mal gern draus trinkt, der Frosch so laut sein Liede singt.
Wo Schilf im Winde leise rauscht, die Libelle bunt durch Lüfte saust.
Die Natur dort unberührt, sie zu eurer Lösung führt.“*

Könnt Ihr das Rätsel lösen und so den Weg aus dem Wald finden?
Seid Ihr erfolgreich findet ihr dort den nächsten Hinweis.



INFO
NIEDERBREITBACH

JETZT mitmachen:

- 1.) Stift & Karte nehmen.
- 2.) Geschichte lesen
oder hören & losrätseln.

Hörversion
Leseversion →



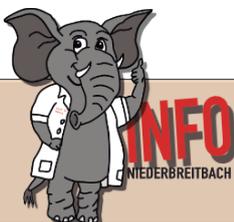
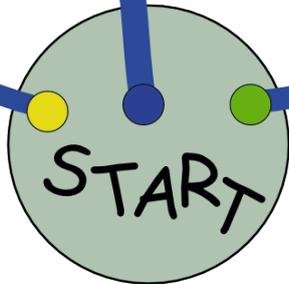
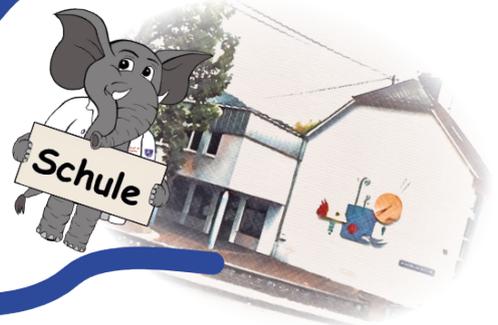
Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz



INTERAKTIVER Märchenweg

2



Rätsel: Labyrinth
Findet den richtigen Weg und begeht Euch



INTERAKTIVER

Märchenweg

3

**Gut gemacht! Ihr habt das Rätsel gelöst und den richtigen Weg gefunden.
Weiter gehts. Ihr seid dem Ziel schon sehr nahe.**

Die beiden Freunde und Pegasus standen am Ufer eines kleinen, stillen Teichs. Sonnenstrahlen glitzerten auf der glatten Wasseroberfläche, und ein leichter Wind ließ das Schilf sanft rascheln. Frösche quakten ein fröhliches Lied, und Libellen tanzten in der Luft.

Die Lösung des Rätsels lag auf der Hand:
Der Teich war der Ort, den der Drache gesucht hatte.

"Wir haben es geschafft!", rief das mutige Kind jubelnd und wollte gerade Pegasus zum trinken führen, als sich das Wasser plötzlich zu kräuseln begann. Aus der Tiefe tauchte eine alte Schildkröte auf. Ihr Panzer war mit Moos überzogen, und ihre Augen funkelten klug.

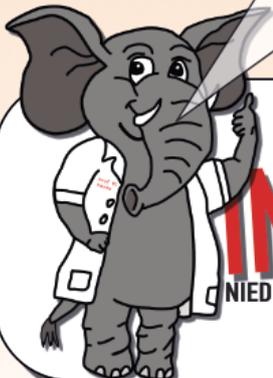
"Ihr habt das Rätsel gelöst", sagte die Schildkröte mit tiefer Stimme. **"Aber der Drache hat hier noch zwei weitere Prüfungen für euch bereitet."**

Auf dem Bild verstecken sich Drachen in meinem Teich, findet sie und merkt Euch die Anzahl.

**Das zweite Rätsel ist wieder ein Reim.
Des Rätsels Lösung führt Euch zur nächsten Aufgabe.**

**Viele Jäger die nicht jagen,
auf dem Stand sie nicht verzagen.
Das Königspaar sie dort belohnen,
obwohl beide dort nicht wohnen.
Am Abend gehts nach Haus,
begebt Euch nun zum Sch _ _ _ n _ _ _ s!"**

Die Schildkröte wünschte den Kindern viel Glück und verschwand so geheimnisvoll wie sie gekommen ist.



INFO
NIEDERBREITBACH

Prof. El Fantes TIPP:

- 1.) Drachen finden, Zahl aufschreiben.
- 2.) Reim lösen.

Hörversion
Leseversion →



Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz

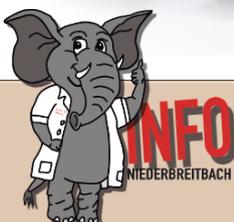


INTERAKTIVER Märchenweg

3



2 4 7 9



Rätsel: Bildersuche
Findet die Anzahl der Drachen und notiert die Lösung.



INTERAKTIVER

Märchenweg

4

Nach einem kurzen Fußmarsch erreichten die drei das Schützenhaus. Ein altes Ehepaar, das trotz ihres Alters noch immer fit und wachsam wirkte, begrüßte sie herzlich.

"Ihr habt es also bis hierher geschafft?", fragte der alte Mann mit einem verschmitzten Lächeln.

"Der Drache hat uns gebeten, euch die nächste Aufgabe zu stellen."

Das mutige Kind nahm den Zettel und begann, das Bild genau zu betrachten.

Auf dem Zettel waren Symbole und das Alphabet aufgeführt.

„Ich denke ich weiß was wir machen müssen“, rief das mutige Kind.

„Wir müssen die Symbole durch Buchstaben ersetzen.“

Das alte Ehepaar nickte zustimmend.

"Genau so ist es. Löst das Rätsel, folgt dem Weg weiter und ihr werdet die nächste Prüfung finden."



INFO
NIEDERBREITBACH

Prof. El Fantes TIPP:

1.) Ersetz die Bilder durch Buchstaben. Die Lösung ist die nächste Station.

Hörversion
Leseversion →



Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

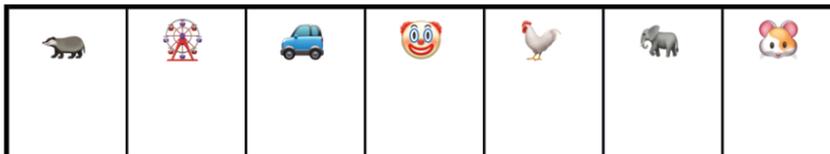
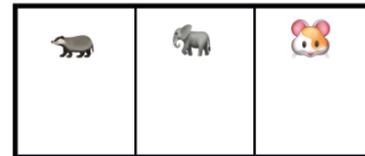
www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz



INTERAKTIVER Märchenweg

4

A 	B 	C 	D 	E 	F 	G 
H 	I 	J 	K 	L 	M 	N 
O 	P 	Q 	R 	S 	T 	U 
V 	W 	X 	Y 	Z 		



Rätsel: Wortsuche

Ordnet die Buchstaben zu und geht den Weg entlang.



INTERAKTIVER Märchenweg

5

Die Kinder und Pegasus ritten weiter durch den Wald, bis sie schließlich eine riesige, baumfreie Lichtung erreichten. In der Mitte dieser Lichtung thronte ein gigantischer, hölzerner Drache. Er war aus alten, knorrigen Baumstämmen gezimmert und wirkte fast lebendig.

Um den Drachen herum tummelten sich allerlei Tiere: sprechende Eichhörnchen, die über Äste balancierten, lustige Hasen, die Witze erzählten, und sogar ein altes, weises Reh, das den anderen Tieren Ratschläge gab.

"Hallo ihr beiden!", rief ein Hase, als er die Kinder und Pegasus erblickte.
"Habt ihr bis jetzt alle Rätsel des Drachen gelöst?"

Beide Kinder nickten. **"Wir haben alles gelöst, jetzt sind wir hier."**

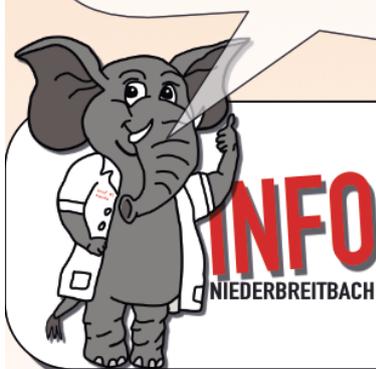
"Gut gemacht!", lobte der Hase.
"Kommt, ich zeige euch, was ihr als nächstes tun müsst."

Der Hase führte die Kinder und Pegasus zum Bauch des hölzernen Drachen. Mit einem kräftigen Stoß öffnete er den diesen. Ein zerbrochenes Puzzle kam zum Vorschein.

"Das ist das nächste Rätsel", erklärte der Hase.
**"Ein fabelhaftes Wesen hat dieses Puzzle zerstört.
Ihr müsst es wieder zusammensetzen und die Zahl notieren, die ihr erhaltet."**

„Habt Ihr das geschafft, müsst ihr dem Weg am großen Fluss entlang bis zur 6. Aufgabe folgen.“

Der Hase wünschte den dreien viel Glück und verschwand im Erdboden.



Prof. El Fantes TIPP:

- 1.) Puzzle lösen,
Zahl notieren.
- 2.) Zur 6. Aufgabe gehen.

Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

Hörversion
Leseversion →



www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz



INTERAKTIVER

Märchenweg

6

Mit der Zahl in Händen machten sich die Kinder und Pegasus auf den Weg, den der alte Hase beschrieben hatte – entlang des großen Flusses.

Die Sonne funkelte auf dem Wasser,
und ein leichter Wind wehte durch die Baumkronen.

Doch die Idylle trügte. An einem besonders malerischen Fleck,
wo der Fluss eine kleine Insel bildete, stießen sie auf eine neue Herausforderung.

Ein alter, knorriger Baum stand am Ufer. An seinen Ästen hingen kleine Tafeln,
auf denen Rechenaufgaben geschrieben standen.

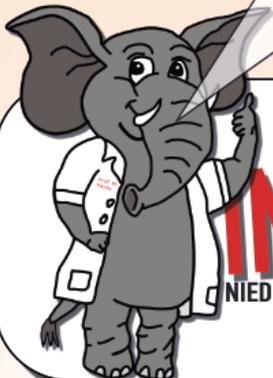
Ein sprechender Frosch hockte auf einem Seerosenblatt und blickte sie neugierig an.

"Ah, da seid ihr ja!", quakte er fröhlich.
"Habt ihr das Puzzle gelöst? Gut so!
Nun seid ihr bereit für die nächste Aufgabe."

An diesen Tafeln findet ihr verschiedene Rechenaufgaben.
Löst sie alle und schreibt die größte Zahl, die ihr herausbekommt, auf.

Diese Zahl ist der Schlüssel zum Finale.
Dieses erwartet Euch am Eingang des Drachenstadions
von den Helden der SG Wiedtal."

Die Kinder und Pegasus waren gespannt.
Sofort begannen sie die Aufgaben zu lösen.



INFO
NIEDERBREITBACH

Prof. El Fantes TIPP:

- 1.) Rechenaufgaben lösen.
- 2.) Das höchste Ergebnis notieren.

Hörversion
Leseversion →



Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz



INTERAKTIVER Märchenweg

6

$$4 + 2 = \square$$

$$3 - 1 = \square$$

$$5 + 2 = \square$$

$$2 + 3 = \square$$

Höchstes Ergebnis:



Rätsel: Rechnen

Löst die Aufgaben, das höchste Ergebnis notieren.



INTERAKTIVER

Märchenweg

7

**„Ihr habt alle meine Prüfungen bestanden“, sagte der Drache mit Respekt.
„Aber bevor ich euch gehen lasse, müsst ihr noch eine letzte Aufgabe erfüllen.
Ihr müsst mit Pfeil und Bogen auf mich zielen.
Wer mich trifft, darf den Wald verlassen.“**

Das mutige Kind zögerte. Es wollte den Drachen nicht verletzen.
Aber es wusste auch, dass es nur so den Wald verlassen konnte.
Mit einem tiefen Atemzug spannte es den Bogen und zielte
auf das schillernde Herz des Drachen.

In dem Moment, als der Pfeil losgelassen wurde,
umgab eine leuchtenden Wolke den Drachen.
Als der Nebel sich verzogen hatte, war der Drache verschwunden,
und an seiner Stelle stand ein wunderschöner Baum, der im Sonnenlicht glitzerte.

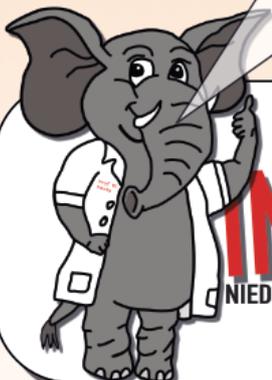
**„Ihr habt den Wald befreit“, sagte eine sanfte Stimme.
Die drei drehten sich um und sahen die alte Schildkröte.
„Der Drache war einst ein guter König, aber die Macht hat ihn verdorben.
Ihr habt ihn von seinem Fluch erlöst.“**

Von diesem Tag an wurden die Freunde als Helden gefeiert.
Und der Märchenwald war nicht mehr länger ein Ort der Angst,
sondern ein Ort der Schönheit und des Friedens.

**Eure Belohnung für Eure tapfere Tat erhaltet ihr, wenn ihr alle drei Zahlen richtig in das Schloss eingibt.
Öffnet die Kiste und nehmt euch EINEN Gegenstand heraus.
Damit auch andere Kinder den selben Spaß haben wie Ihr, bitte ich Euch die Kiste wieder zu verschließen.**

**Vielen Dank fürs mitmachen.
Euer Team von Niederbreitbach.info**

Ende!



INFO
NIEDERBREITBACH

Prof. El Fantes TIPP:

- 1.) 3 Zahlen eingeben.
- 2.) EINE Belohnung entnehmen.
- 3.) Kiste verschließen.

Hörversion
Leseversion



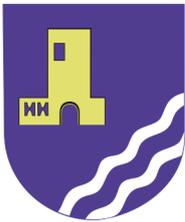
Hinweis: Rätseln auch ohne Handy möglich

www.niederbreitbach.info | Start: Spielplatz

Unterstützer vom Interaktiven Märchenweg



Allensteiner Straße 17 - 56566 Neuwied



Ortsbürgermeister

Frank Jacke