

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

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

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

39 Mach aus diesem **Kunstwerk: Glasfenster** ein echtes für zu Hause? Vielleicht eine Aufgabe?

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

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

42 Gut gelesen? Dann weißt du bestimmt, wie viel das schwerste **Clockenspiel** in der **ST.-ROMBOUTSKATHEdraLE** wiegt:
 70 000 kg
 1000 kg
 100 000 kg
 Die letzte Antwort ist richtig

43 Spielst 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!

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

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

46 Denk dir einen **verrückten Satz** oder eine **kurze Geschichte** aus, flüstere sie deinem Nachbarn ins **OHr** und lass sie dann weiter von **OHr zu OHr** gehen. Ist das, was der letzte in der Reihe laut sagt, derselbe Satz wie der, den du zuerst gesagt hast?

47 Hast du schon einmal **Staren** gegessen? Was isst du am liebsten?

48 Welche **Möglichkeiten**, um das zu tun? In der Zeit von **Margarete von Österreich** konnte man Berichte nur mit der **Post** verschicken. Heute gibt es **viele andere Möglichkeiten**, um das zu tun! In der Zeit von **Margarete von Österreich** konnte man Berichte nur mit der **Post** verschicken. Heute gibt es **viele andere Möglichkeiten**, um das zu tun! um jemandem, der weit weg wohnt, etwas zu erzählen?

49 Mit wem würdest du gern zusammen in **einem Haus** wohnen?

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

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

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

53 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.

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

55 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!**

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

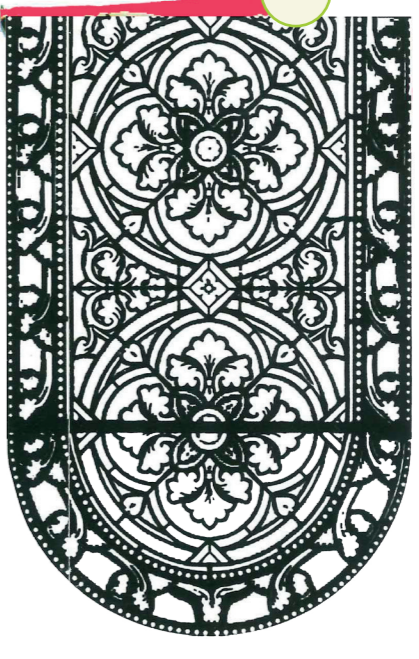
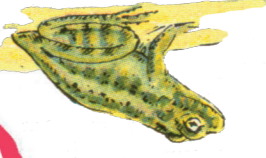
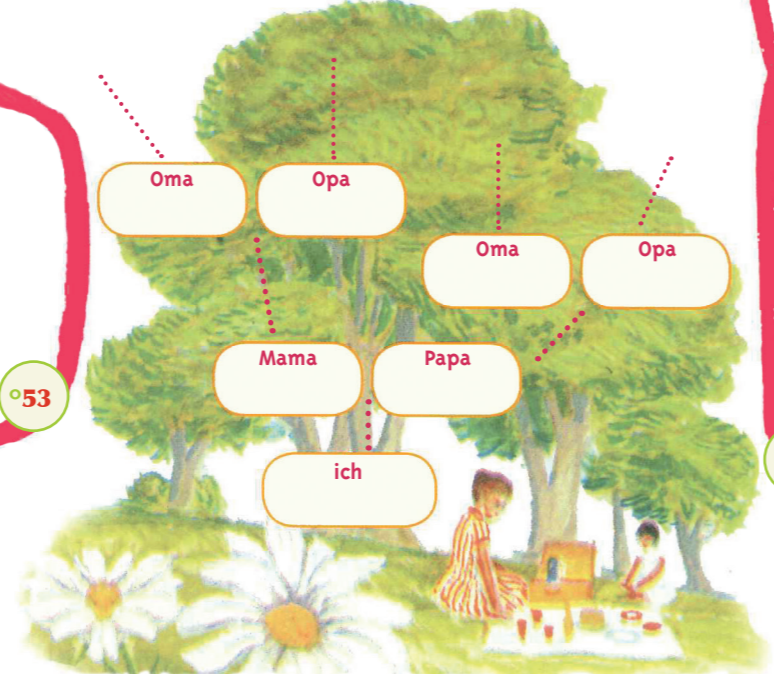
57 Wie sollte deine **Fahne** aussehen? Nimm einen Bleistift und mach eine tolle Zeichnung davon.

58 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**!

59 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.

60 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!

Facebook: /visitmechelen
 Instagram: @visitmechelen
 Pinterest: /visitmechelen
 Twitter: @visitmechelen



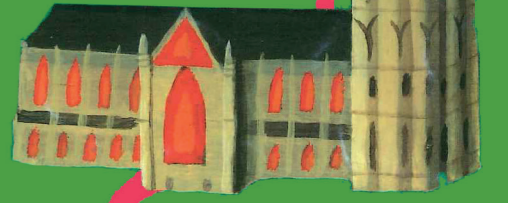
DE
MECHELEN SCHICKT DICH AUF DEN WEG VOM ADLER BIS ZUM ZUGVOGEL DER GROSSE PLAN

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

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

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

ENDE



35

33

34

ENDE

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



SPIELANLAGE

KANÄLE

