

Die Suche nach dem Ocker – eine Rallye durch Hilter

Herzlich Willkommen zu der Rallye durch die Gemeinde Hilter a.T.W. Hierbei geht es darum, Hilter näher kennenzulernen. Die Rallye könnt ihr mit eurer Familie oder euren Freunden durchführen. Seid ihr bereit? Kennt ihr alle historischen Einrichtungen der Gemeinde Hilter a.T.W.? Seid ihr wahre Hilter-Kenner? Dann lasst uns nicht lange warten. Los geht's!

Für diese Rallye braucht ihr folgende Materialien:

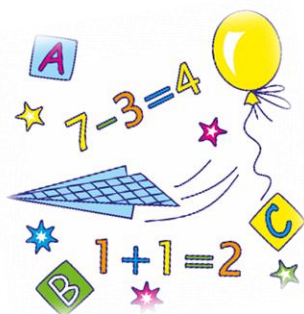
- Stifte (am besten Stifte in verschiedenen Farben)
- Eine Stoppuhr (eventuell hat eure Uhr eine integrierte Stoppuhr oder ihr habt ein Handy, das hat auch eine Stoppuhr)

Bevor ihr startet: Was wisst ihr alles über Hilter? Schreibt alle Informationen auf, die du über Hilter weißt. Kennst du die Ortsteile von Hilter oder den Namen des Bürgermeisters? Du weißt bestimmt irgendetwas schon. (Falls der Platz nicht reichen sollte, ihr also schon wahre Hilter-Kenner seid, könnt ihr einfach auf der Rückseite weiterschreiben oder auf einem Extra-Zettel, das geht auch!)

So, euer Vorwissen ist schon mal super! Seid ihr bereit für eine Rallye durch Hilter, bei der ihr euer Wissen vertiefen könnt? Los geht's!

1. Station:

Welches Gebäude verbindet ihr mit diesen Bildern?

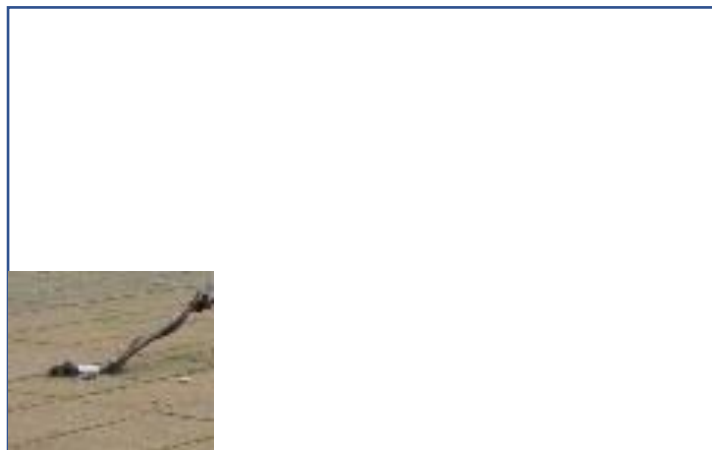


Welches Gebäude ist gemeint? _____

Frage 1: Was meint ihr? Wie viele Kinder besuchen dieses Gebäude ungefähr täglich?

- a) 80 (E)
- b) 400 (A)
- c) 220 (O)
- d) 130 (U)

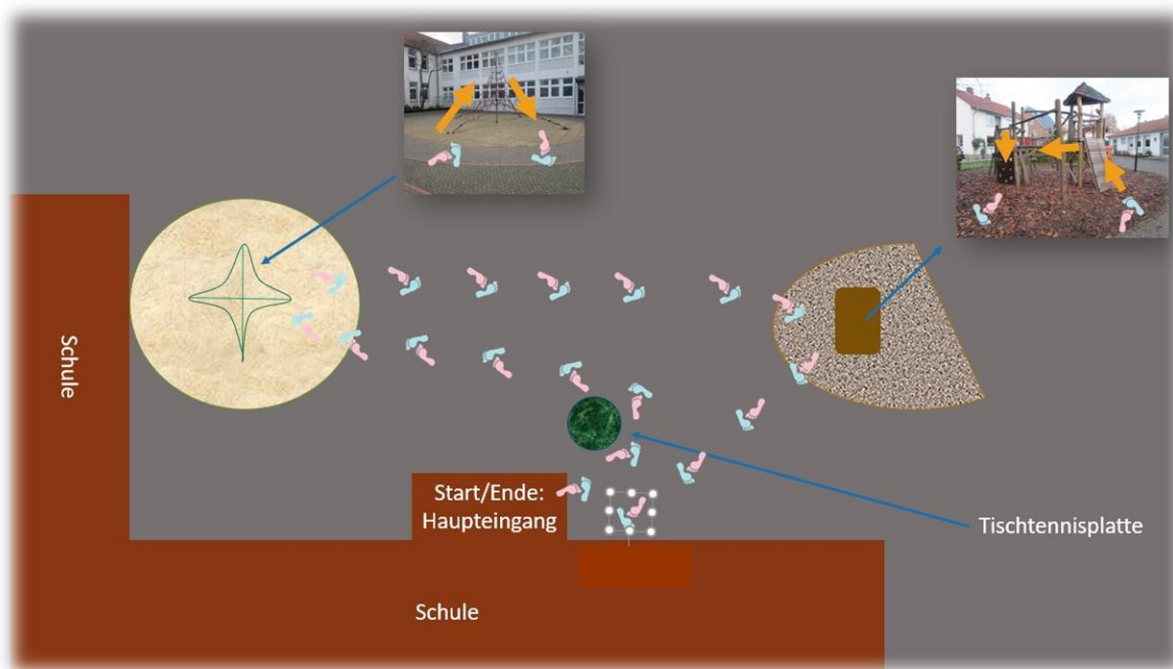
Suchbild 1: Wo befindet sich dieser Bildausschnitt?



Was zeigt das Bild? Das Bild zeigt _____.

Aufgabe 1: Zeichne das gesamte Spielgerät in das weiße Kästchen.

Aufgabe 2: In der Pause wird hier auf dem Schulhof viel gerannt, geklettert und getobt. Gleiches wird auch in der Sporthalle gemacht. Es ist Zeit, dass ihr den Schulhof mal genauer unter die Lupe nehmt. Es ist Zeit für einen Bewegungsparcour. Haltet eine Stoppuhr parat oder lasst die Sekunden von jemand anderem zählen. Und so geht's: Ablauf:



Wie viele Sekunden habt ihr für den Parcour gebraucht? _____

Zeit für ein bisschen Erholung, aber für ein kleines Rätsel reicht die Konzentration noch, oder?

Frage 2: Wo bekommt man in der Pause das Spielzeug? Antwort: _____
(der 5. Buchstabe der Antwort muss bei Nummer 2 eingetragen werden)

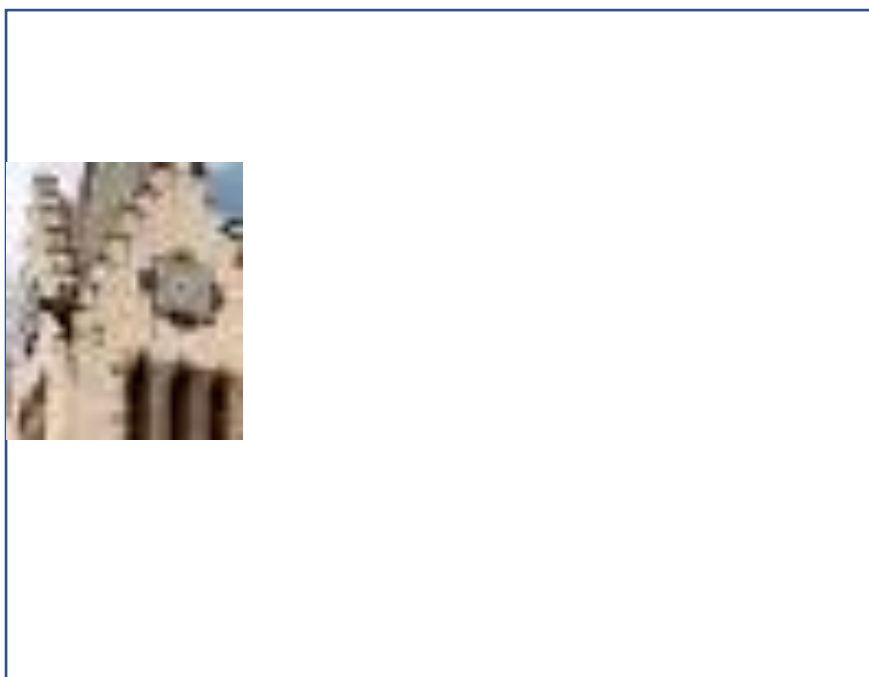
Frage 3: Wie viele Sprossen hat die Kletterwand? Antwort: _____
(Der letzte Buchstabe der Antwort muss bei Nummer 3 im Lösungswort eingetragen werden)

Frage 4: Welche Farbe hat die Uhr über dem Haupteingang?
Antwort: _____ (der zweite Buchstabe ist der Lösungsbuchstabe)

Frage 5: Wohin führt der Eingang links neben dem Haupteingang? Antwort:
_____ (der Buchstabe hinter dem ersten e ist der Lösungsbuchstabe)

Weiter geht's zur nächsten Station!

2. Station:



Mist, hier ist etwas schief gelaufen. Kannst du erkennen, wo es hingeht?

Aufgabe 3: Male das Gebäude zuende.

Frage 6: Seit wann ist dieses Gebäude eine Kirche?

- a) 1650 (T)
- b) 1859 (S)
- c) 1932 (R)
- d) 2017 (P)

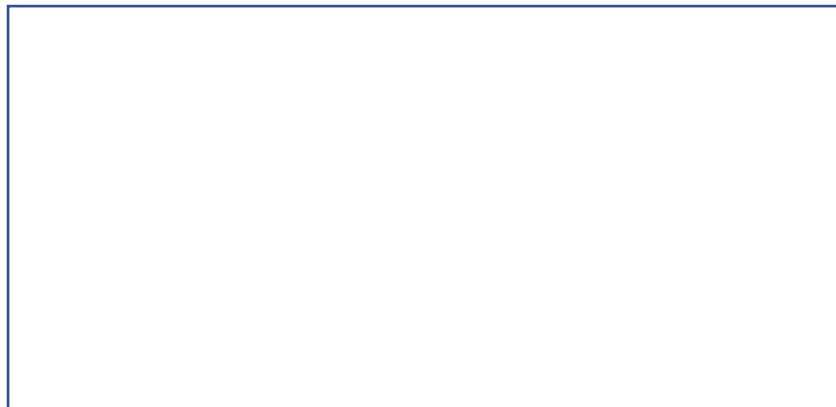
Frage 7: Was ist auf dem Stein neben der Kirche zu sehen?

Antwort: _____ (Trage ein O ins Lösungswort ein)

Frage 8: Wie viele Eingänge hat die Kirche insgesamt? Kreise die richtigen Antworten ein. (Der Lösungsbuchstabe ist ein umgedrehtes u)



Aufgabe 4: Zähle abschließend alle Bäume, die du auf dem Kirchplatz siehst? Wie viele Bäume siehst du? Male die Bäume in das weiße Feld.



Weiter geht's zur nächsten Station.





3. Station:

Kannst du erkennen, welches Gebäude die dritte Station ist? Wie lange benötigst du, um zu diesem Ort zu gelangen?

Ich habe _____ Minuten benötigt!



Frage 9: Welche Form hat das Fenster oberhalb des Eingangs? (der Lösungsbuchstabe ist der dritte Buchstabe dieser Antwort)

- a) 
- b) 
- c) 
- d) 

Frage 10: Wer oder was steht oberhalb des Eingangs? (Der Lösungsbuchstabe ist der 20. Buchstabe im Alphabet.)

Lösung: _____

Nun habt ihr die Grundschule und beide Kirchen gesehen. Irgendetwas fehlt doch noch. Nur was? Was hat jede Stadt/Gemeinde? Na klar das Rathaus. Also schnell zurück.

Damit es unterwegs aber nicht langweilig wird, habe ich für euch eine Aufgabe.

Aufgabe 5: Wie viele Häuser stehen auf dem Weg von der Kirche zum Rathaus? Falls ihr zu zweit seid, teilt euch auf. Eine Person zählt die rechte Seite und eine Person die linke Seite.

Häuser auf der rechten Seite: _____

Häuser auf der linken Seite: _____

Häuser insgesamt: _____

Zusatzaufgabe: Welches ist die höchste Hausnummer? _____

4. Station: Rathaus

Frage 11: Welche Farbe hat das Rathaus? Kreuze die richtige Farbe an.

a)  (U)

b)  (I)

c)  (O)

d)  (A)

Aufgabe 6: Bringt die Geschichte in die richtige Reihenfolge.

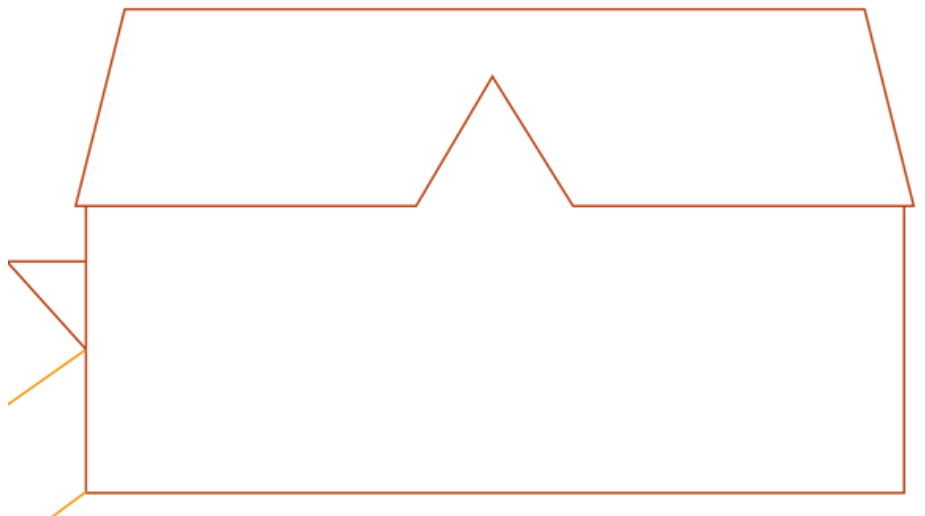
- ❖ 1920 erhielt das Haus eine zweite Etage. (N)
- ❖ Seit 1623 residierten im Kerkmannschen Gutshaus herrschende und adelige Herrschaften. (S)
- ❖ Also baute man etwas abseits der Straße das erste steinerne Haus in Hilter, das Haus Hartman, das heutige Rathaus. Zunächst bestand das Haus aus nur einer Etage. (N)
- ❖ Seit 1978 ist in dem Gebäude die Gemeindeverwaltung von Hilter untergebracht. (E)
- ❖ Nach einem Großbrand im Jahre 1751 wurden weite Teile des Ortes zerstört. Auch das Kerkmannsche Haus. (O)

Wenn ihr die richtige Reihenfolge gewählt habt, erhaltet ihr ein Lösungswort. Das Lösungswort lautet: _____

Frage 12: Wie heißt der Spruch oberhalb der Rathauseingangstür? Übersetzt heißt der Spruch "Gott, dem großen Baumeister, zur Ehre", aber was steht über der Tür? (Der Lösungsbuchstabe ist der erste Buchstabe des letzten Wortes)

Antwort: _____

Aufgabe 7: Wie viele Fenster seht ihr, wenn ihr vor dem Rathaus steht? Zeichne die Fenster und Türen ein. Welche Farbe würde das Rathaus haben, wenn du es entscheiden dürftest?

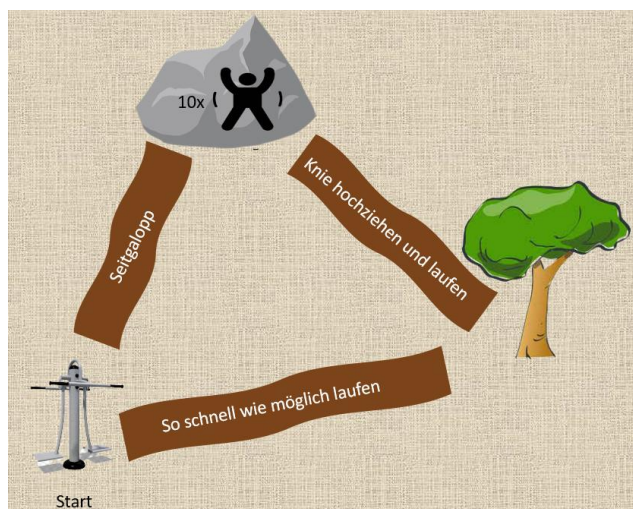


Aufgabe 8: Stellt euch vor, ihr seid der neue Bürgermeister bzw. die neue Bürgermeisterin. Was würdet ihr direkt ändern? Was müsste es auf jeden Fall in Hilter geben, damit dieser Ort noch kinder- und jugendfreundlicher wird?

6. Station: Rathauspark

Nun geht's zur letzten Station in den neu gestalteten Rathauspark. Dort befindet sich die Rekonstruktion eines rund 5000 Jahre alten Großsteingrabes, das im Jahre 1983 in der Nähe des Parks entdeckt wurde.

Aufgabe 9: Zum Abschluss ist Zeit für etwas Bewegung. Es geht wie immer um Schnelligkeit. Also holt die Stoppuhr raus und los geht's!



Wer ist am schnellsten? Wie lange habt ihr für den Parcours benötigt? _____ Sekunden.

Das war die kleine, aber feine Rallye durch Hilter. Ich hoffe, ihr hattet auf den Spuren vom Ocker Spaß.

Falls ihr alle Fragen richtig beantwortet habt, sollte nun ein Lösungswort herauskommen.

Tragt die richtigen Buchstaben hier ein:

Das Lösungswort lautet:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----