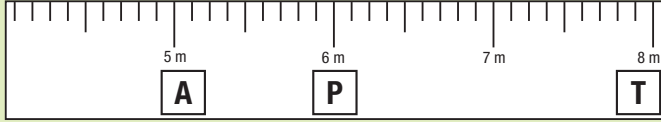


Aufgabe 12:

Wer von euch kann so weit wie das Reh springen?
Und wie weit springt ein Reh?



Lösungsbuchstabe 7

Aufgabe 13:

Hier an den Hör- und Sehtrichtern kannst du in den Wald schauen und lauschen. Hörst du verschiedene Tiere und kannst du im Dickicht des Waldes die versteckten Tiere entdecken? Es sind nicht nur Vierbeiner...

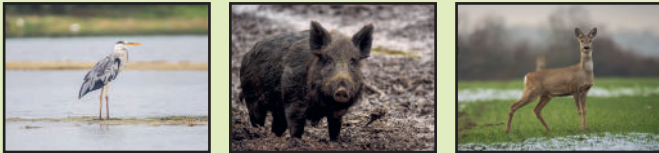
Wie viele sind es?

6 5 4

Lösungsbuchstabe 8

Aufgabe 14:

Jedes Tier hat seinen eigenen Fußabdruck. Im Schnee oder Matsch kann man es besonders gut erkennen. Probiere die Stempel vorsichtig aus. Kannst du sie auch selbst malen?



Aufgabe 15:

Gucke dir die Tafeln mit den einheimischen Schmetterlingen an. Hast du bei deinem Spaziergang durch den Park bereits einige entdeckt oder kennst du sie aus deinem Garten? Welcher gefällt dir am besten? Weißt du, welche ganz selten geworden sind?

Aufgabe 16:

Bei der großen Schmetterlingstafel kannst du alles über die Entwicklung des Schmetterlings lesen. Ein Schmetterling macht viele Veränderungen durch und lebt nur für sehr kurze Zeit.

Hast du bei uns im Schmetterlingshaus auch schon den exotischen Atlas-seidenspinner gesehen? Kennst du seine maximale Flügelspannweite?

30 cm 10 cm 15 cm

Lösungsbuchstabe 9

Aufgabe 17:

Schnuppere an den Duftorgeln. Woran erinnern dich die Düfte? Findest du sie als Pflanze in unserem Park?

Trage hier jetzt alle Lösungsbuchstaben ein!

Wie heißt das Lösungswort?

1 2 3 4 5 6 7 8 9

So jetzt hast du es geschafft.

Jetzt kannst du dich ausruhen oder dich als Schmetterling fotografieren lassen!!!

Der Erlebnisrundweg wurde vom Förderverein Maximilianpark e.V. und der Stiftung NRW finanziert.



gedruckt auf Umweltpapier

NaturSpur

Rallye für Führtenleser:innen
und Abenteuer:innen



Naturentdecker auf unserem Naturerlebnisrundweg gesucht!

Viele knifflige Fragen gibt es auf unserem Pfad zu lösen. Bist du bereit und findest das Lösungswort?

Folge dem Rundweg!

Die Rallye kann von Kindern ab 9 Jahren selbstständig gelöst werden, ansonsten empfiehlt sich eine Begleitperson. Es kommt nicht auf Schnelligkeit an, sondern darauf, dass du alle Aufgaben löst. Lies dir die einzelnen Aufgaben genau durch, dann ist es kein Problem, sie zu bewältigen. Bei vielen Aufgaben erhältst du einen Lösungsbuchstaben. Setzt du diesen am Ende ein, ergibt sich das gesuchte Lösungswort.

Viel Spaß!

Starte hier am Übersichtsschild!

Aufgabe 1:

Lies dir das Schild genau durch, hier erfährst du etwas über die Geschichte des Parks. Der Lehrpfad ist auf einer alten Bergwerkshalde entstanden.

Aber was wurde denn eigentlich auf der Zeche Maximilian gefördert?

S Braunkohle **E** Gold **N** Steinkohle

Lösungsbuchstabe 1

Aufgabe 2:

Die Zeche Maximilian ist schon sehr alt. Das Alter eines Baumes kann man anhand der Jahresringe herausfinden. Kannst du gut zählen? Gehe zu dem Eichenstamm!

Wie alt ist die alte Eiche geworden, bevor sie gefällt wurde?

A ca. 150 Jahre **I** ca. 220 Jahre **F** ca. 80 Jahre

Lösungsbuchstabe 2

Laufe den Weg ein Stück weiter.

An der Station „Wer klopft denn hier im Park?“ erfährst du vielerlei über den „Zimmermann des Waldes“, unsere heimischen Spechte.

Aufgabe 3:

Kreuze an, welcher Specht **nicht** im Maximilianpark lebt?



Buntspecht

Schwarzspecht

Grünspecht

Kleinspecht

Lösungsbuchstabe 3

Aufgabe 4:

Probiere nun das „Baumtelefon“ aus. Hörst du das Klopfen von deinem Partner?

Auf der kleinen Infotafel ein Stück weiter erfährst du etwas über die Glühwürmchen, die hier leben. Einmal im Jahr verwandelt sich der Park in eine kleine Zauberwelt mit tausenden leuchtenden Käfern. Hast du auch schon mal ein Glühwürmchen (Leuchtkäfer) gesehen?

Aufgabe 5:

Wie wird der Kleine Leuchtkäfer (auch Gemeines Glühwürmchen) noch genannt?

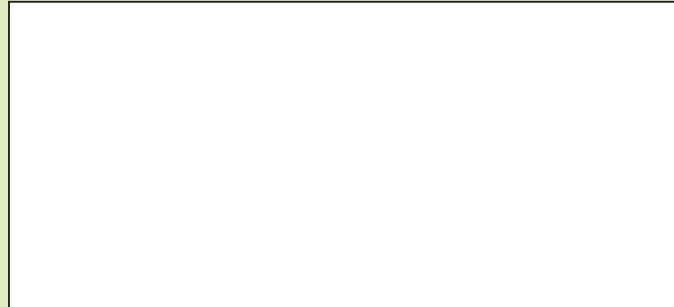
U Johanniskäfer **M** Karl **A** Junikäfer

Lösungsbuchstabe 4

Mit den vier tollen Baumbüchern, die nun am Wegesrand stehen, kannst du herausfinden, welche Bäume hier stehen.

Aufgabe 6:

Suche die Stiel-Eiche und male die Umrisse eines Blattes in dieses Kästchen:



Aufgabe 7:

Verbinde! Welche Früchte gehören zu welchem Baum?



Aufgabe 8:

Jäger der Nacht

Wie du unschwer erkennen kannst, sind hiermit die Fledermäuse gemeint. In Hamm gibt es noch 14 verschiedene Arten und ein paar davon leben auch im Maxipark in unseren alten Ruinen, aber auch in Fledermauskästen, die wir aufgehängt haben. Du erkennst sie hoch oben im Baum an der Öffnung, die unten im Kasten ist.

Schau dich ein bisschen um, wie viele Fledermauskästen hängen hier in der Umgebung?

O 6

K 5

R 4

Lösungsbuchstabe 5

Aufgabe 9:

Kannst du kopfüber „abhängen“ wie eine Fledermaus? Probier es doch aus! Wie lange kannst du dort hängen? Doch höre auf deinen Körper, irgendwann steigt dir das Blut in den Kopf und es wird unangenehm – schließlich sind wir keine Fledermäuse.

Nun wandere weiter zur Station mit dem Tierpuzzle. Auf dem Weg dorthin kannst du noch einen Abstecher zu den zwei Spiegeln machen.

Aufgabe 10:

Wie siehst du dich im ersten Spiegel? Probiere, dich zu zeichnen.



Aufgabe 11:

Tierpuzzle

Finde heraus, wie der braune Käfer heißt.

S Maikäfer

B Marienkäfer

L Glanzkäfer

Lösungsbuchstabe 6