

Wenn Du über die Brücke gegangen bist, kannst Du direkt rechts auf einen kleinen Pfad abbiegen, der zu einem Tümpel führt. Welches Tier, das am Wasser lebt, findest Du hier?

- Ente = 3
- Fischreiher = 5
- Libelle = 1

12

Suche in der Naturwerkstatt den Anfang des Barfußpfades. Welches Tier begrüßt Dich hier?

- Schnecke = 8
- Eichhörnchen = 9
- Gekko = 7

13

Im Wäldchen gibt es einen halbrunden Rastplatz am Wasser. Wie viele Bänke stehen hier?

- 1 = 6
- 4 = 9
- 8 = 2

14

Gegenüber vom Schloss fließt im Schlosspark das Wasser in einem großen Brunnen von oben nach unten. Hier gibt es eine Besonderheit, wenn Du genau hinsiehst. Was spiegelt sich in dem großen Spiegel hinter dem Wasser?

- Die Schlossbibliothek = 2
- Die Volkssternwarte = 3
- Das Schloss = 4

15

Geh nun zur Schatztruhe in das Naturkundemuseum hinein und zeige den Hüter*innen des Schatzes Dein Lösungswort. Sie werden Dich zur Schatzkiste führen. Das funktioniert allerdings nur von Dienstag bis Sonntag zwischen 10.00 und 18.00 Uhr.

LÖSUNGSWORT

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11

Die Hüter*innen des Schatzes warten auf Dich am Empfang des Naturkundemuseums. Nenne ihnen das Lösungswort und sie verraten Dir, wo Du die Schatzkiste mit Deiner Belohnung findest.

Der Code

Zum Öffnen der Schatzkiste benötigst Du den vierstelligen Code.

12 13 14 15

Den Schatz erreichst Du
Dienstag bis Sonntag
10.00 Uhr bis 18.00 Uhr



Warst du schon mal in der Naturwerkstatt?

Die Naturwerkstatt ist ein Lern- und Erfahrungsort, in dem Kindergärten, Schulklassen und alle interessierten Besucher unterschiedliche Themen rund um Natur und Umwelt erleben können.

Verschiedene Projektflächen, wie das Hummelbeet oder die Gartenarche und Kleinstlebensräume, wie der kleine Tümpel oder die alte Streuobstwiese sind wichtige Lebensräume für eine Vielzahl heimischer Tiere und Pflanzen. Ihr könnt hier viele tolle Insekten, Vögel und andere Kleintiere beobachten.

Am Naturlehrpfad findet ihr spannende Informationen zu den verschiedenen Biotopen und Projekten.



Schatzsuche im Schlosspark

Schloß Neuhaus

Dienstag bis Sonntag
10.00 Uhr bis 18.00 Uhr



Neben der Eingangstür - über dem Kasten mit dem Logo der Schatzsuche - findest Du ein Schild mit dem Logo der Schlosspark und Lippesee Gesellschaft. Welche Farben hat das Logo?

Braun & Gelb = U
Grün & Blau = S
Rot & Orange = P

1



Hier findest Du die Schatzkarte für Dein Abenteuer im Schlosspark.

SCHLOSS-UND AUENPARK

Ein kleines Stück weiter findest Du am Wasser einige Steinsäulen. Wie viele sind es?

5 = X
10 = Z
15 = Y

6

Am Ende des Wasserlaufs findest Du einen „geheimen Brunnen“. Zwei Tiere bewachen dort das Tor. Welche Tiere sind es?

Löwen = E
Eichhörnchen = M
Vögel = K

7

Auf der Wiese findest Du eine runde Fläche mit sehr großen Rosen aus Stein. Wie viele sind es?

3 = K
5 = V
7 = I

8

Hier am Wasserspielplatz kann man toll mit dem Wasser spielen. Daneben steht ein großes Spielgerät, auf das man klettern kann. Welche Form hat es?

Kreis = R
Pyramide = S
Rechteck = T

9

Am Wochenende kannst Du Dich hier erfrischen, auch mit Wasser ... Was steht am Haus?

Haus der Zünfte = T
Haus der Strümpfe = Z
Haus der Schlümpfe = N

10

Vor der Brücke zur Naturwerkstatt steht ein großer Wegweiser. Wie weit ist es von hier bis zum Lippesee (Nordufer)?

0,9 km = E
3 km = T
12 km = U

11

An einem kleinen Häuschen findest Du ein Tier, das gerne am und auf dem Wasser lebt. Welches Tier ist es?

Reiher = F
Schwan = T
Ente = C

2

In diesem Gebäude ist eine Städtische Galerie. Was könnte dieses Gebäude früher einmal gewesen sein? Suche den Hinweis!

Werkstatt = L
Kornspeicher = K
Reithalle = H

3

Hier geht es über eine lange Brücke über das Wasser. Welche Farbe haben die Geländer?

GRÜN = B
BLAU = A
ROT = C

4

Hier ist die „Quelle“ eines Wasserlaufs. Wie viele große Steine findest Du im Becken?

3 = S
9 = T
22 = Q

5

Folge hier dem Wasserlauf...

für Rolli & Kinderwagen

Dienstag bis Sonntag
10.00 Uhr bis 18.00 Uhr



Hier findest Du die Schatztruhe mit Deiner Belohnung für die Schatzsuche.

Deine Lösungen trägst Du auf der Rückseite ein.

