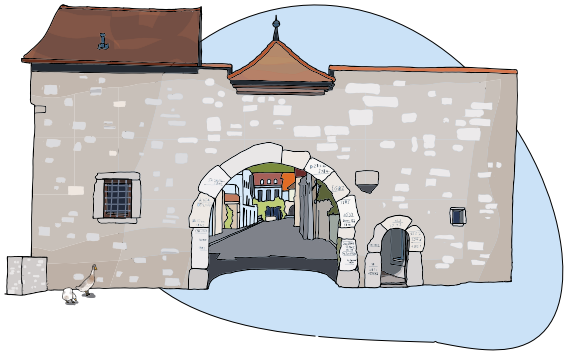


10 DAS MAINTOR

Wie viele Kilometer ist der Main lang?
Bei welchem Flusskilometer stehst du gerade?

.....

.....

Bleibe gleich hier, denn am Maintor ist auch…

11 DIE HOCHWASSERSTATION

In welchem Jahr war das Wasser am höchsten?

.....

Nun gehe die Maingasse hoch bis zum **Rathaus**…

12 DAS WAPPEN

Welches Tier siehst Du im Wappen?



.....

Du hast es geschafft und bist jetzt offizieller Eibelstadt-Entdecker! Hol Dir deinen Stempel ab!



KINDER
ENTDECKER
PFAD
EIBELSTADT

WILLKOMMEN IN EIBELSTADT KLEINE ABENTEURER

Begib dich auf eine spannende Entdeckerreise durch das malerische Eibelstadt. Auf dem Rundweg sind an den verschiedenen Stationen Tafeln angebracht. Dort erwarten dich:

- *historische Highlights zum Staunen*
- *Geschichten und Geheimnisse der Stadt*
- *kleine Aufgaben, Rätsel und Missionen*
- *spannende Spielstationen*

Der Kinder-Entdeckerpfad, für Familienausflüge, Schulklassen oder Kita-Gruppen, macht Lernen zum Abenteuer!

Dauer ca. 1,5 – 2 Stunden, ca. 2,2 Kilometer; für Kinder von 5 – 12 Jahren (mit Begleitung)

MAIN
URLAUB
HAT **DREI**
ECKEN.

Tourismusverband MainDreieck
Hauptstraße 15
97286 Sommerhausen
T 09333 3499992
willkommen@maindreieck.de
www.maindreieck.de

KINDER ENTDECKERPFAD **EIBELSTADT**

Mit Neugier, Fantasie und Spiel durch die Stadtgeschichte



maindreieck.de

KINDER
ENTDECKER
PFAD
EIBELSTADT

Der Anfang des Entdeckerpfades ist neben dem **Ochsenfurter Tor**, im **Oberen Graben**. Kurz vor der Hausnummer 35 ist ein Durchgang, so kommst du außerhalb der Stadtmauer auf einen begrünten Weg.
Folge diesem…



1 DER WEISSE TURM

Warum heißt der Turm so?

.....

.....

Gehe ein Stück weiter und halte die **Stadtmauer** im Blick!

2 DER LINDWURM

Welches Kraut half dem Schuster?

.....

Spielstation:
Triffst du das Maul des Lindwurms?



Gehe weiter bis zum nächsten Turm…

3 DER FEDEROLFTURM

Wie heißt der Wächter im Turm?
Was trug er auf dem Kopf?

.....

.....

Nach dem Turm biege links ab in den **Oberen Graben** und folge der Straße bis zum Keesturm.

4 DER KEESTURM

Wie viele Öffnungen zählst Du am Keesturm?

.....

Folge der Straße weiter bis zum nächsten Turm…

5 DER KERETURM

Male einen Turmgeist oder das Kerker-Gespenst:

Wenn Du fertig gezeichnet hast, gehe durch die **Öffnung in der Mauer** am Kereturm hindurch…



6 DIE SIEBENLISTER

Womit vertrieben die Siebenlister die Soldaten?

.....

Spielstation:
Kannst Du das Puzzle lösen?
Lausche dem Klangmodul!

Laufe durch das Würzburger Tor zurück in den Ort und biege dann rechts auf den **Heumarkt** ab!

7 DIE LÜGENSTEINE

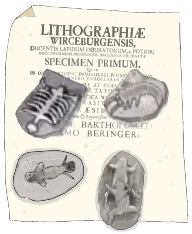
Welche Tiere oder Pflanzen entdeckst Du? Nenne 3!

.....

.....

.....

Laufe weiter zur Kirche und biege in die 2. Gasse rechts in die **Pfarrer-Manger-Gasse** ab. Gehe nun in Richtung Main und Schützenhaus…



8 DAS SCHÜTZENHAUS

Spielstation:
Schaffst Du den heißen Draht?

Wenn du deine Geschicklichkeit unter Beweis gestellt hast, gehts weiter zur **Mainlände**! Überquere den Parkplatz, biege rechts ab, durchquere die Unterführung und laufe in Richtung Main…

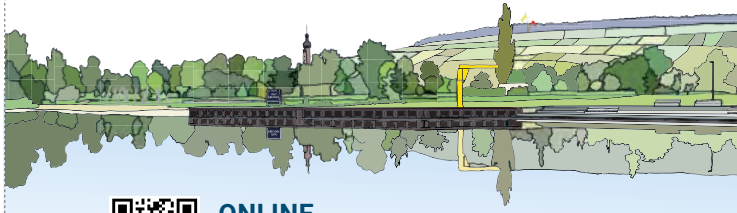
9 DIE MAINLÄNDE

Was wird aus Traubinos Trauben hergestellt?

.....

Spielstation:
Schau durch das Fernrohr – siehst Du die Fahnen in den Weinbergen?

Geh den Weg wieder zurück, durch die Unterführung zum **Maintor**…



ONLINE
Ausführliche Infos und Lösungen:
www.eibelstadt.de/entdeckerpfad