Stadtspiel Wasserburg

Die gestohlene Schatzkarte

Helft Luitpold, den Dieb der Schatzkarte zu fangen!
Eine Abenteuergeschichte zum Mitmachen mit Rätseln für

Kinder

6 - 12 Jahre
(ab 10 Jahren ohne Hilfe)

Liebe Teilnehmerinnen und Teilnehmer,

wir freuen uns, dass Ihr Euch dazu entschieden habt, an unserem Stadtspiel teilzunehmen. Das Spiel wurde von Schülerinnen und Schülern eines P-Seminars des Luitpold-Gymnasiums Wasserburg erstellt und vom Wirtschafts-Förderungs-Verband sowie der Stadt Wasserburg unterstützt. In diesem Spiel werdet Ihr anhand mehrerer Rätsel durch die Altstadt Wasserburgs geführt. Dabei seid Ihr Teil einer spannenden Geschichte und erhaltet nebenbei interessante Informationen über die Stadt.

Für welches Alter ist das Spiel geeignet?

Das Spiel eignet sich besonders für Familien mit Kindern ab einem Alter von mindestens sechs Jahren. Die Kinder sollten eine gewisse Ausdauer mitbringen. Ältere Kinder, vor allem solche, die bereits eine weiterführende Schule besuchen, können das Spiel auch ohne ihre Eltern bewältigen.

Die Rätsel sind alle je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich gekennzeichnet:

- Grüne Farbe: leicht
- Gelbe Farbe: mittel
- Rote Farbe: schwer

Wie lange dauert das Spiel?

Für das Spiel solltet Ihr ca. 1,5 - 2 Stunden einplanen. Ihr könnt abkürzen, wenn Ihr die Hilfestellungen der QR-Codes verwendet.

Wo könnt Ihr Euch Hilfe holen?

Es ist kein Problem, wenn Ihr eine Aufgabe nicht lösen könnt. Ihr müsst dann lediglich den QR-Code an der jeweiligen Stelle scannen und wir helfen Euch bei der Lösung.

Wie ist das Spiel aufgebaut?

Die Geschichte und die Hinweise zu den Rätseln befinden sich auf der linken Seite. Die Rätsel und QR-Codes mit den jeweiligen Lösungen seht Ihr auf der rechten Seite.

Wo erhaltet Ihr Eure Belohnung?

Wenn Ihr alle Rätsel gelöst habt, erhaltet Ihr auch eine kleine Belohnung, wenn Ihr das Lösungswort nennt. Wo Ihr die Belohnung abholen könnt, erfahrt Ihr am Ende des Spiels.

Wie erhaltet Ihr das Lösungswort für die Belohnung?

Löst die einzelnen Rätsel und tragt die jeweiligen Lösungen in Euren Flyer ein! Die grün markierten Buchstaben helfen Euch, auf der Seite 27 das Lösungswort für die Belohnung zu finden.

Was braucht Ihr noch?

- **Stift** zum Eintragen der Lösungswörter
- **Stadtplan**; den bekommt Ihr bei der Touristinfo (er wird bei einigen Rätseln notwendig sein). Eine digitale Version des Stadtplans erhaltet Ihr über folgenden QR-Code:

QR-Code scannen
oder
https://bit.ly/wbg_plan

(Wählt dabei den „Orientierungsplan Altstadt“ oder den „Orientierungsplan Altstadt barrierefrei“ aus!)

Wichtige Hinweise:

- Wasserburg hat eine belebte Altstadt mit teilweise recht viel Verkehr. Achtet auf die anderen Verkehrsteilnehmer und nutzt vorhandene Gehwege und Zebrastreifen zum Überqueren der Straßen!
- Die Wasserburger Straßen im verkehrsberuhigten Bereich haben in der Regel einen Belag aus Kopfsteinpflaster und sind deshalb nicht komplett barrierefrei. Wenn ein Abschnitt des Weges für körperlich eingeschränkte Menschen ein Hindernis darstellt, beachtet den entsprechenden Hinweis, um dieses Problem zu umgehen!

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Rätseln und einen schönen Tag in der Stadt Wasserburg!

Geschichte:

Der tollpatschige Malerlehrling

Es ist ein herrlicher Tag in Wasserburg. Ihr fragt Euch, wie Ihr Eure Zeit in der Altstadt nutzen könnt, und habt Euch in der Touristinfo einen Stadtplan besorgt. Nachdem Ihr aus der Touristinfo gekommen seid, seht Ihr am Rathauseck zum Marienplatz ein freundliches Mädchen. Es spricht Euch an: „Hallo, ich bin Franzi. Seid Ihr neu hier? Ich habe Euch hier noch nie gesehen…“ Als Ihr geantwortet habt, wollt Ihr wissen, was man in der Stadt Schönes unternehmen kann. „Ich könnte Euch das Rathaus zeigen“, bietet Franzi an. (Ihr stimmt zu und **geht zum Rathauseingang am Marienplatz.**)

Am Rathaus fängt Franzi an zu kichern und zeigt auf das Schild am Rathaus: „Schaut mal – da hat letzte Woche der tollpatschige Malerlehrling das Schild vollgekleckert.“ Sie zeigt Euch ein Foto davon.

„**Versucht doch mal herauszufinden, welche Buchstaben unter den Klecksen verdeckt sind!**“, fordert sie Euch auf.

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: mittel
- Ihr solltet lesen oder zumindest mit Buchstaben umgehen können
- Ihr könnt die Buchstaben anhand des Bildes erraten oder Euch das Schild am Rathaus genau anschauen

Schwierigkeit **mittel**

1. Rätsel

- Geht zum Wasserburger Rathaus und sucht das abgebildete Schild am Eingang!
- Findet heraus, welche Buchstaben die roten Farbflecken verdecken, um den Ort des nächsten Rätsel zu entdecken!
- Geht dann direkt dorthin! Der Stadtplan könnte Euch dabei helfen.

Hier die fehlenden Buchstaben eintragen

Lösungswort:

	4									

Den Buchstaben im grünen Feld tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:

Luitpold und der verdächtige Mann

„Kommt Euch die Lösung bekannt vor? Schaut mal auf Eure Karte und geht dorthin!“, schlägt Franzi vor und bedauert, „Leider muss ich jetzt heim. Viel Spaß Euch noch!“ Als Ihr durch die schmale Gasse geht, wird Euch schwindelig und alles dreht sich. Nach einem kurzen Moment blickt Ihr an Euch hinab und entdeckt, dass Ihr altmodische Kleidung tragt. Verwirrt seht Ihr Euch um. In der Gasse befinden sich jetzt an jeder Ecke kleine Stände. Auch die Leute tragen so seltsame Gewänder. Ein blonder Junge schaut Euch verdutzt an. Daraufhin wollt Ihr von ihm wissen, warum alle Leute so komische Sachen tragen. Überrascht fragt er zurück: „Wisst Ihr denn nicht, dass das der neueste Schrei im Jahr 1898 ist? Wo kommt Ihr denn her?“ Er wartet nicht auf Eure Antwort und ergänzt aufgeregt: „Egal, ich brauche Eure Hilfe! Wasserburg hat eine geheime Schatzkammer mit allen Lieblingsgegenständen der Bürger. Gerade hat ein Dieb die Schatzkarte zu dieser Kammer gestohlen. Wir müssen ihn aufhalten, bevor er die Schatzkammer plündert! Helft Ihr mir?“ Eifrig nickt Ihr und folgt dem Jungen. „Ich bin übrigens Luitpold“, fügt er hinzu, „**Seht mal, da vorne bei der goldenen Gießkanne an der Straßenecke** stehen viele Leute!“ Am Haus berichtet ein glatzköpfiger Herr: „Ein verdächtiger Mann hat die **Fenster dieses Hauses gezählt.** Er hat **auf seinen Stadtplan geschaut**, bevor er in der Menge verschwunden ist.“ „Super! Danke für Ihre Hilfe!“, bedankt Ihr Euch.

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: einfach
- Ihr solltet einfache Rechnungen mit den Zahlen von 1 – 10 beherrschen und auf dem Stadtplan den Ort mit der Nummer finden können

Schwierigkeit **einfach**

2. Rätsel

- Sucht die goldene Gießkanne und geht dorthin!

- Sucht nun folgendes Haus, das Euch das Foto zum Teil zeigt!
- Zählt die Fenster des Hauses auf der Seite der Schustergasse! (nur solche wie links umrahmt)
- Notiert unten den Ort, der mit dieser Zahl im Stadtplan gekennzeichnet ist und begebt euch dorthin!

Anzahl der Fenster als Wort:

		2	

Die Buchstaben in den grünen Feldern tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Gesuchten Ort hier eintragen:

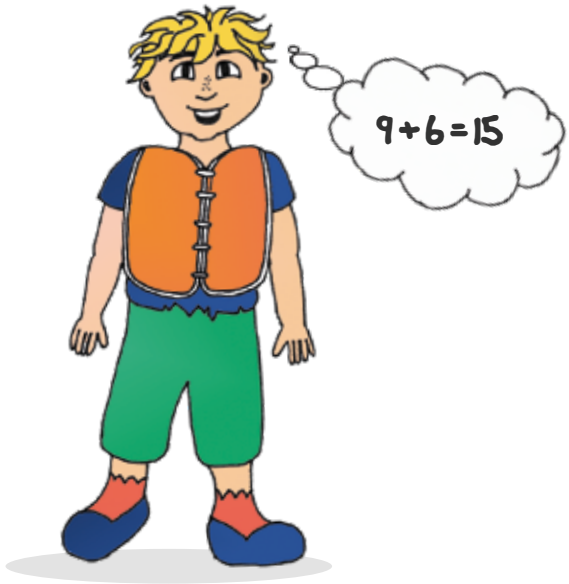
11												

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:

Das geheimnisvolle orange Haus

Am orangenen Haus angekommen erzählt Luitpold: „Das ist das Haus vom Zöllner; der nimmt immer ganz viele Pfennige, wenn jemand Waren in die Stadt bringt.“ Auf Eure verwunderten Blicke hin fügt Luitpold noch hinzu: „Zahlt Ihr nicht mehr mit Pfennigen in Eurer Zeit? Das sind unsere kleinen Münzen.“ Ihr schaut nach oben und Euch fällt ein kleiner Engel auf. Euer Blick fällt dann auf einen Zettel auf dem Boden. Aufgeregt hebt Ihr ihn auf und lest: „**Sucht den Engel und findet das Lösungswort!**“



Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: schwierig
- Ihr solltet einfache Rechenaufgaben sicher beherrschen
- Ihr solltet Ziffern mit Hilfe der Tabelle in Buchstaben übersetzen können

Schwierigkeit **schwierig**

Wichtige Hinweise:

- Achtet an dieser Stelle auf den Verkehr, wenn Ihr zu der Figur hochschaut!
- Das nächste Rätsel ist nicht barrierefrei! Falls Ihr schlecht zu Fuß seid, kürzt ab und geht direkt zum Ort, der auf dem Stadtplan mit der Nummer 21 bezeichnet

3. Rätsel

- Setzt mithilfe der Tipps die richtigen Buchstaben in die freien Felder ein, um herauszufinden, wo sich der nächste Hinweis versteckt!
- Nutzt hierbei Eure Kenntnisse über das Alphabet! Bei den Rechenaufgaben müsst Ihr die Ergebnisse mit Hilfe der Tabelle in Buchstaben umwandeln.

Hier ein kleine Hilfestellung für Euch:

A 1	**B** 2	**C** 3	**D** 4	**E** 5
F 6	**G** 7	**H** 8	**I** 9	**J** 10
K 11	**L** 12	**M** 13	**N** 14	**O** 15
P 16	**Q** 17	**R** 18	**S** 19	**T** 20
U 21	**V** 22	**W** 23	**X** 24	**Y** 25
Z 26				

Jahres-zahl 1. Ziffer + 5 **als Buch-stabe**	**Anfangs-buchstabe** der dar-gestellten Figur	**Jahres-zahl** 3. Ziffer + 6 **als Buch-stabe**	**1. Wort** 1. Buch-stabe	**Jahres-zahl** 3. Ziffer **als Buch-stabe**	**2. Wort** 1. Buch-stabe

	R		I	D	H		F	E	R		T		E		E
		7								1					

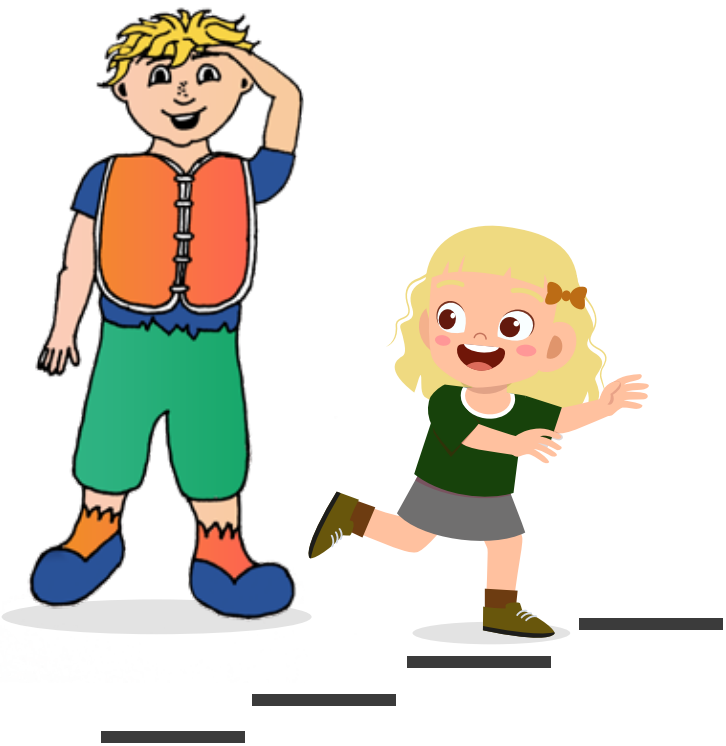
Lösungswort eintragen und die Schmidzeile bergauf dort hingehen.

Die Buchstaben in den grünen Feldern tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der rote Löwe

Luitpold überlegt: „Diese Treppe führt von der Burg zum ehemaligen Friedhof und zur Pfarrkirche St. Jakob.“ Ein Mädchen kommt die Treppe nach oben gelaufen. „Das Wappen der Stadt wird Euch eine Statue zeigen. Sie weist Euch den richtigen Weg“, flüstert es geheimnisvoll. Bevor Ihr das Mädchen weiter befragen könnt, ist es verschwunden. Luitpold grübelt: „**Das Wappen unserer Stadt ist der rote Löwe. Seht Ihr einen?**“



Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: einfach

Wichtiger Hinweis:

- Die Treppe ist sehr steil, passt auf!
- Die Aufgabe ist nicht barrierefrei!

Schwierigkeit **einfach**

4. Rätsel

- Sucht zuerst den roten Löwen! Geht dann 8 Schritte weiter den Berg hinauf!

- Geht nun die Treppe hinunter, sucht die Statue und geht dann dorthin, wohin der Arm der Statue weist!

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der große Vogel

„Hm, lasst uns mal um das Gebäude herumgehen!“, meint Luitpold, „Das ist übrigens die Stadtpfarrkirche. 1339 wurde sie durch einen Brand zerstört und erst 71 Jahre später wieder aufgebaut. Sie ist berühmt für ihre Kanzel.“ Plötzlich schreit Luitpold: „**Da vorne war gerade ein großer Vogel! Er ist in die Schustergasse geflogen!** Vielleicht hat er ja den Dieb gesehen!“

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: mittel

Wichtiger Hinweis:

- Benutzt den Zebrastreifen zum Überqueren der Straße!

Schwierigkeit **mittel**

5. Rätsel

Findet auf dem Stadtplan die Schustergasse und sucht dort den großen Vogel!

Löst das Rätsel, das er Euch stellt:
(Wundert Euch nicht: Bei Zeitreisen ins 19. Jahrhundert kann es schon vorkommen, dass Tiere sprechen können...)

Das Rätsel des Vogels lautet:
„Findet das Tier mit rotbraunem Fell, das im Wald lebt. Es ist für Schlauheit und List bekannt.“ (Begebt Euch zu dem gesuchten Tier, es wird Euch weiterhelfen!)

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der Helfer mit dem roten Fell

Ihr entdeckt das Tier, zu dem Euch die Eule ein Rätsel gestellt hat, am anderen Ende der Straße gegenüber in der Ledererzeile. „Danke für den Tipp!“, ruft Ihr **und eilt zu dem Tier**. Als Ihr an der Fassade vor euch emporschaut, spricht Euch auf einmal der Fuchs auf Bairisch an: „Wos schaun denn do olle des Haus o?“ „Wer hat sich denn noch das Haus angesehen?“ fragt Luitpold neugierig. „So a dunkel gekleideter Mo. Der hod a Hausnummer ausgrechnet...“

6. Rätsel

Ihr steht nun an einem Haus mit der Hausnummer 32. Teilt diese Zahl durch 2! Geht nun zu dem Haus mit der errechneten Hausnummer in der gleichen Straße!

Hausnummer als Wort:

	10						

Den Buchstaben im grünen Feld tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der Mann mit der großen Nase

Am richtigen Haus angekommen lacht Luitpold los: „**Seht Ihr den Koch** auf dem Nasenschild? Der hat aber eine große Nase und riesige Ohren.“

7. Rätsel

Sucht den Koch und geht dorthin!

Wie das Abenteuer weitergeht, erfahrt Ihr auf der nächsten Seite.

Gut zu wissen (Rätsel 6 und 7)

- Schwierigkeitsstufe: mittel
- Ihr solltet einfache Rechenaufgaben beherrschen

Wichtiger Hinweis:

- Achtet auf den Verkehr, der Zebrastreifen hilft Euch beim Überqueren der Straße!

Schwierigkeit mittel

Schwierigkeit einfach

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der verwirrte Mann

Vor dem Restaurant befindet sich ein verwirrter Gast. Noch bevor Ihr ihn etwas fragen könnt, murmelt er: „Das war alles komisch. Ein Mann in Schwarz hat uns dieses Bild gezeigt und wollte wissen, wo das ist. Er wurde sehr unverschämt, als ihm keiner antworten konnte. **Wisst Ihr, wo das ist?**“ „Das finden wir jetzt heraus! Vielen Dank!“, bedankt Ihr Euch und seid auf und davon.

8. Rätsel

Sucht das Gebäude, das auf dem Bildausschnitt zu sehen ist, und begebt Euch dorthin!

Tipp:
Ihr könnt das Schild entdecken, wenn Ihr einige Schritte weitergeht.

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: einfach

Wichtiger Hinweis:

- Vorsicht beim Überqueren der Straße!

Schwierigkeit **einfach**

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:

Das Chaos in der Hofstatt

„Das beige Gebäude dort drüben ist der ‚Rote Turm'. Er war früher rot und wurde später übermalt, daher der Name", erzählt Luitpold, „Er ist eines der Stadttore, durch die man früher in die Stadt kam." Da bemerkt Ihr, was für ein Durcheinander auf dem Markt herrscht. Schon beschwert sich der Bäcker: „Hier ist ein völlig verrückter Mann durchgerast. All die schönen Brote liegen deshalb am Boden." Er fügt hinzu: „**Geht zum Metzger!** Vielleicht weiß er etwas über den Übeltäter." „Mir fällt nicht mehr ein, welche Farbe seine Metzgerei hat", stöhnt Luitpold, „aber **sein Haus ist hier in der Hofstatt. Es hat dieselbe Farbe wie die Metzgerei**. Auf diesem Bild ist es zu sehen!"

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: schwierig

Wichtiger Hinweis:

- Vorsicht! Werktags sind hier Autos unterwegs!

Schwierigkeit **schwierig**

9. Rätsel

Findet mit den Hinweisen 1-9 heraus, in welchem Haus der Metzger wohnt! Tragt hierbei in die Tabelle die entsprechenden Informationen ein!

Tipp:
In der Tabelle sind die Häuser in der gleichen Reihenfolge wie auf dem Foto.

Farbe	hellgrün	blau	gelb	dunkelgrün	rot
Vorname					
Beruf					

Hinweise

1. Peter wohnt im hellgrünen Haus.
2. Mario wohnt an einem Ende der Straße.
3. Peter wohnt neben der Malerin.
4. Tanja ist Marios Nachbar.
5. Der Zimmerer wohnt im ersten Haus von links.
6. Die Schneiderin wohnt neben dem roten Haus.
7. Linda wohnt im blauen Haus.
8. Mario ist Bäcker.
9. Seppi wohnt im mittleren Haus.

Wie heißt der Metzger und welche Farbe hat sein Wohnhaus?

Vorname: | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 3 | | |

Hausfarbe: | | | | |
|---|---|---|---|
| | | 8 | |

Die Buchstaben in den grünen Feldern tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Geht zu der Metzgerei in der Salzsenderzeile (Die Metzgerei hat die gleiche Farbe wie sein Wohnhaus in der Hofstatt.) und dann in die gleiche Richtung weiter bis zu einem großen „Goldbrunnen"!

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der sprechende Löwe am Goldbrunnen

Ihr fragt Luitpold, wieso Euch hier am Brunnen alles so vertraut vorkommt. „Wart ihr schon mal hier? Wir sind am Platz. Nein wirklich, dieser Marktplatz hieß lange ‚Platz'. Im Moment heißt er aber wie der 1861 gebaute Brunnen hier. Mögt Ihr seine glänzende Statue?", schwärmt Luitpold. Bevor er zu einer langen Geschichte ausholen kann, tippt Ihr ihm auf die Schulter. „Ach, das ist der Goldbrunnen, wegen der goldenen Statue!", ruft er. Luitpold wirft einen Pfennig in das Wasser. „Soll ja Glück bringen", meint er. Da vernehmt Ihr ein Grummeln. „Der Löwe da unten in der Brunnenfassade kann auch sprechen!", stellt Luitpold fest. „Grüß euch Gott! Bis heute hat mich niemand reden hören", brummt der Löwe, „aber heute war schon ein Mann hier, der mich nach dem Weg zum bunten Haus fragte. Ich stellte ihm **dieses Rätsel, das Euch zum bunten Haus führen wird!"**

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: einfach
- Kombinationsfähigkeit und Allgemeinwissen hilfreich

Schwierigkeit **einfach**

10. Rätsel

Der Löwe erklärt: „Ihr steht nun vor einem großen Brunnen mit einer goldenen Statue. Überlegt, welche Person von der Statue auf dem Brunnen dargestellt wird!"

Name der Person:

		5		

Den Buchstaben im grünen Feld tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Findet nun den häufigsten Vokal (Selbstlaut) dieses Namens! Begebt Euch anschließend zum Ort, den dieser Vokal angibt! Euer Stadtplan wird Euch helfen, den Ort zu finden. Überquert die Straße beim Engel von Aufgabe 3!

A Platz an der Kreuzung Marienplatz-Bruckgasse mit Blick zur Schmidzeile

E Färbergasse – am Allwang-Durchgang mit Blick zur Schustergasse

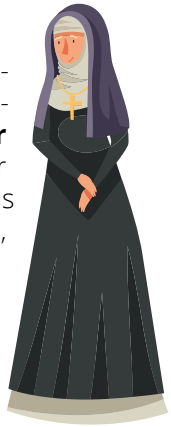
I Auf der Burg – am Aussichtspunkt mit Blick zur Kirche

O Weberzipfel – am Bauerschweizer-Durchgang mit Blick zur Ledererzeile

U Ecke Fletzingergasse-Postgasse mit Blick zum Max-Emanuel-Platz

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Das liebe Gespenst



„Passt jetzt aber beim Überqueren der Straße auf die Kutschen auf“, warnt Euch Luitpold und fügt hinzu: „**Wir stehen jetzt vor dem Haus mit bunten Rauten**, das der Löwe wohl gemeint hat. Zu diesem Haus gibt es eine Geschichte: Früher dachte man, man könnte durch diese Farben böse Geister verwirren, damit sie nicht ins Haus fliegen. Eines Tages hat sich aber ein liebes Gespenst darin verirrt. Einige behaupten, dass es seitdem im Haus gefangen ist.“ Eine alte Nonne, die Euer Gespräch gehört hat, möchte Euch die genaue Geschichte anvertrauen. Begeistert stimmt Ihr zu, und sie erzählt: „…“

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: mittel

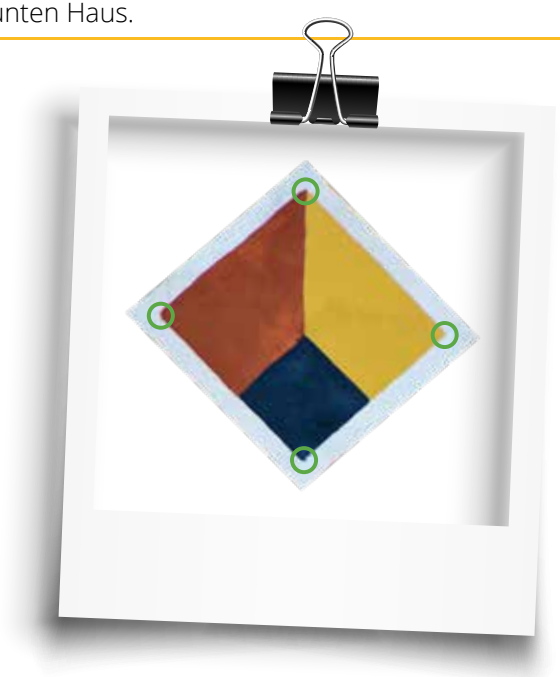
Wichtiger Hinweis:

- Vorsicht beim Überqueren der Straße!

Schwierigkeit **mittel**

11. Rätsel

Die Raute ist eine Karte: Jede farbige Fläche ist ein Zimmer im bunten Haus.



Der liebe Geist spukt zuerst in der grün umkreisten Ecke im dunkelblauen Zimmer. Dann schwebt er in die gegenüberliegende Ecke. Zum Schluss bewegt er sich um drei Hausecken weiter im Uhrzeigersinn.

Schwebt der Geist zum Schluss…
… **im gelben Raum**, begebt Ihr Euch nach rechts Richtung Herrengasse.
… **im dunkelblauen Raum**, geht Ihr zurück Richtung Marienplatz.
… **im roten Raum**, biegt Ihr nach links in Richtung Bruckgasse ab.
… zwischen **dem roten** und **dem gelben** Raum, geht geradeaus Richtung Schmidzeile.

Dort findet Ihr eine alte Quelle! Geht dorthin!

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:
Der sehr alte Brunnen

Vor einem Tor, einem Wahrzeichen von Wasserburg, bleibt Ihr stehen und erspäht einen sehr alten Brunnen. „Laut Inschrift gibt es ihn schon seit 1341!“, staunt Ihr. Plötzlich hört Ihr eine tiefe Stimme. Ein nobler Herr fragt Euch, ob Ihr auch so verrückt Buchstaben zählt wie der Mann vorhin. „Oh, wir sind auf der Jagd nach einem Dieb, der die Schatzkarte zu unserer Schatzkammer gestohlen hat“, erklärt Luitpold. Der hilfsbereite Herr erwähnt, dass der verdächtige Mann **Buchstaben in der Brunneninschrift gezählt** hat.

Gut zu wissen

- Schwierigkeitsstufe: schwierig
- Das Zählen bis 10 sollte beherrscht werden und gute Konzentrationsfähigkeit ist nötig

Schwierigkeit schwierig

Wichtiger Hinweis:

- Vorsicht! Enger Gehweg vor dem Brunnen und stark befahrene Straße direkt daneben am Brucktor.

12. Rätsel

Findet den Brunnen und zählt, wie oft der Buchstabe **d** in der Brunneninschrift vorkommt!”

Das d ist am Brunnen in altdeutscher Schrift geschrieben und sieht etwas ungewohnt aus: **ȣ**

Zieht von der Anzahl der ȣ die Zahl 1 ab und ermittelt so die Hausnummer in der Herrengasse! Geht dorthin!

Hausnummer als Wort: | | | 6 | |

Den Buchstaben im grünen Feld tragt Ihr in der Schlussaufgabe auf Seite 27 ein.

Falls Ihr nicht auf die Lösung kommt oder abkürzen wollt, einfach QR-Code scannen.

Geschichte:

Der Dieb im schwarzen Umhang

Auf halbem Weg stupst Euch Luitpold an: „Seht mal, der große Mann im schwarzen Umhang mit der Karte in der Hand! Das muss der Dieb sein!“ Zufällig entdeckt Ihr den Wachhauptmann mit seiner Pickelhaube. Schnell fasst Ihr gemeinsam einen Plan, wie Ihr den Dieb ergreifen könnt. Ihr umzingelt ihn. Der Dieb sieht sich verwundert um. Bedrohlich schreitet er auf Luitpold zu, doch der Hauptmann wirft ihn mit lautem Gebrüll zu Boden. Er verhaftet den Schurken und lobt Euch: „Danke für Euren heldenhaften Einsatz!“ Kurz darauf flitzt die Sekretärin vom Bürgermeister um die Ecke. Völlig außer Atem erkundigt sie sich nach der Schatzkammer. Luitpold berichtet, was geschehen ist, und Ihr gebt ihr die Schatzkarte zurück mit dem Hinweis: „Am besten verstecken Sie die Karte in Zukunft besser.“ **Beruhigt bietet sie Euch im Namen der Stadt eine Belohnung an, wenn Ihr ein letztes Rätsel lösen könnt**. Sie malt es Euch auf ein Blatt Papier.

Schlussaufgabe

Hier ermittelt Ihr das Lösungswort für die Belohnung. Wenn Ihr dieses Rätsel gelöst habt, könnt Ihr Euch mit Hilfe dieses Satzes eine Belohnung an der angegebenen Adresse abholen.

Ihr seid unsere:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
								D		

Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt das Stadtspiel erfolgreich gelöst! Wir hoffen, es hat Euch gefallen und Ihr konntet nebenbei noch das ein oder andere über Wasserburg erfahren.

Seht ins Schaufenster des Wirtschafts-Förderungs-Verbands in der Herrengasse 10! Dort erfahrt Ihr, wo Ihr die Belohnung abholen könnt.

Solltet Ihr ein Foto im Zusammenhang mit dem Stadtspiel posten wollen, könnt Ihr gerne den Hashtag #wsstadtspiel verwenden und es Euren Freunden empfehlen (Info und download: www.wfv-wasserburg.de/wsstadtspiel)!

Stadtspiel Wasserburg

Konzeption und Realisierung:
P-Seminar WR des Luitpold-Gymnasiums in Wasserburg
unter Leitung von OStRin Andrea Kaltenhauser
Schüler in alphabetischer Reihenfolge:
Sebastian Aicher, Sarah Bachschneider, Jonas Bauer,
Sophie Baur, Anna-Lena Bürzer, Elma Dilji, Selina Eder,
Hannah Fellner, Gabriel Gardisch, Liv-Grete Hintermayr,
Lea Schween, Jonas Simon

Graphische Gestaltung:
Zeichnungen Luitpold: Gabriel Gardisch
Layout: echtNET GbR Plenert und Schwangler
www.echtnet.de

Unterstützt durch:

Wirtschafts-Förderungs-Verband
Wasserburg am Inn

Wasserburg am Inn
Schleife mit Flair