

Branitzer Park-Rallye für Pückler-Kids

(10/2026)

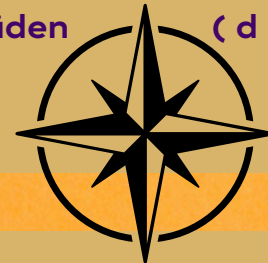
Seid ihr kleine Entdecker? Na dann kommt mit! Wir suchen das

(6-12 Jahre)

Grusel-Geheimnis der Pückler-Geister

1. Hallo, du Geisterjäger, lass uns auf die Suche nach Fürst Pücklers Geheimnissen gehen. Hier am Servicehaus beginnen wir mit unserer Runde. Gehe als erstes vor an die helle Mauer zum Park. Dort findest du einen Eingang in den Gutshof. Bleib da erst einmal stehen und schau auf den Kompass in Papas oder Mamas Handy. In welche Richtung musst du gehen, um zum Besucherzentrum hinter dem See zu kommen?

- zur Morgenseite, dem Osten (h)
- zur Abendseite, dem Westen (a)
- zur dunklen Seite, dem kalten Norden (n)
- zur hellen Sonnenseite, dem Süden (d)



4. Gehe nun nach links zum anderen Haus am blauen Zaun entlang in Richtung Cavalierhaus. Wie oft findest du das ungeteilte Hexen-X im Zaun?



- 38 (h)
- 164 (o)
- 88 (l)
- 500 (z)

Da kann man sich schon mal verzählen. Wer schon rechnen kann, hat es einfacher. Nun schau mal am Ende des Zaunes nach oben an die Dachspitze.

2. Nun gehe durch die Mauerpforte, vorbei am kleinen See und beim Besucherzentrum nach rechts zum nächsten großen Tor in den Park. Hier gibt es einen hohlen Baum. Es sieht aus, als ob 3 Baumgeister miteinander tanzen. Mach doch mal ein Selfie mit dir und den drei Baumgeistern, aber bleib dabei bitte auf dem Weg. Wie kann es passiert sein, dass der Baum so aussieht?

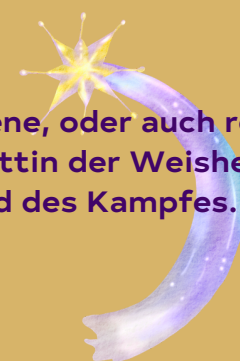
- durch einen Wirbelsturm (b)
- durch Zauberei (r)
- durch ein Hexenfeuer (e)
- durch feuchtes vermodertes Holz (i)

Es sieht schon spooky aus, dass dieser Baum innen hohl ist.

5. Über deinem Kopf ist eine gefährlich aussehende Göttin mit einer Waffe in der Hand. Was schwebt aber über ihrem Kopf und hilft ihr beim Kampf gegen bösen Krieger?

- ein Blitz (k)
- ein Pegasus (a)
- Neptuns Dreizack (r)
- ein Komet (o)

Die griechische Göttin Athene, oder auch römisch Minerva genannt, ist die Göttin der Weisheit und der Kunst, der Strategie und des Kampfes. Wie gut, dass Sie auf uns aufpasst.



3. Weiter geht es zum Marstall, den breiten Weg entlang bis zum ersten Haus. Hoch oben steht eine Frau mit einem gruseligen Etwas in der Hand. Was kann das wohl sein?

- eine Gruselpuppe (a)
- eine Vogelscheuche (r)
- ein Kürbiskopf (m)
- eine Theater-Maske (e)

Zum Glück ist alles nicht mal halb so schlimm, wie es aussieht. Fürst Pückler spielte gern Theater, sein ganzes Leben lang. Die Zeit von Halloween und der Verkleidungen zum 11.11. beginnt ja nun auch bald wieder, hast du schon ein Kostüm? Und eine Maske dazu?



6. Nun geht einmal um das Cavalierhaus herum, hinein in den Pergola-Garten mit den vielen Bildern an den Wänden. Da sind ja viele lustige Bilder mit dem kleinen Liebesgott Amor zu finden, wie er den Cerberus, den Höllenhund, festhält, wie er den Adler und den Löwen bändigt, also schon ein toller Typ, der Amor. Doch da gibt es ganz hinten, wieder am blauen Zaun angekommen, eine Frau mit dunklen Mächten. Es ist Nyx, die Nacht, mit ihren beiden kleinen Kindern auf dem Arm. Wer sind die Kinder? Du erkennst es an dem, was sie tun.

- Hänsel und Gretel (o)
- Schlaf und Tod (f)
- List und Tücke (e)
- Fuchs und Hase (n)

7. Bei der Angst vor Nyx, der Nacht, half früher ein Nachtgebet und der Glaube an die Kraft Gottes. Das besingt man in einem Kinderlied (Guten Abend, gut Nacht heißt es): „Morgen früh, wenn Gott will, wirst du ...“

- | | |
|-----------------------|-------|
| - munter aufwachen | (m) |
| - wieder geweckt | (ü) |
| - in den Tag starten | (h) |
| - müde liegen bleiben | (e) |

Sing das Lied mal mit deinen Eltern oder Großeltern. Die kennen es bestimmt noch. Oder höre es dir auf dem Handy an. Heute ist das ja möglich.

Nun schau dir genau auf der anderen Seite doch die Aurora an, den Tag mit der Sonne. Da wird man doch gleich wieder glücklich und munter.

8. Jetzt stehst du vor dem Schloss und auch dort bist du nicht unbeobachtet. Auf der Wiese um die große Venus-Figur herum stehen gefährliche Raubtiere auf ihren Tatzen. Welche Tiere sind es denn? Kannst du es erkennen?

- | | |
|-------------|-------|
| - Panther | (n) |
| - Krokodile | (a) |
| - Wölfe | (s) |
| - Raben | (e) |

Gut, dass sie uns nicht erwischen, denn sie bewachen Pücklers Schätze und können seeeeehr grimmig werden.



9. Nun gehen wir noch einmal auf die andere Schlossseite, also hinter das Schloss. Hinter dem Schloss auf der Treppe stehen wieder ein paar sehr gruselige Gestalten, Zaubewesen aus einer anderen (Fantasie-) Welt.

Sie haben Adlerköpfe und Panthertatzen. Stell dir mal so etwas in Wirklichkeit vor. Schneller laufen als eine Raubkatze und schärfer sehen als der Adler kann man ja kaum. Und sie beobachten dich auch. Gut, dass du so weit weg bist, dann hast du beim Wettlauf wenigstens einen Vorsprung. Wie viele Tatzen stehen da an der Treppe auf der Erde? Kannst du sie zählen?

- | | |
|---------|-------|
| - acht | (p) |
| - sechs | (f) |
| - vier | (a) |
| - zwei | (u) |

Das geisterhafteste hier im Park sind allerdings die Pyramiden, Gräber wie in Ägypten. Die solltest du nicht verpassen. Oder kennst du sie schon?

Nun sind wir hier am Ende unserer Rallye. Du kannst nun auswählen, ob du weiter in den westlichen Parkteil zu den Pyramiden gehst oder schon zurück zum Parkplatz, vorbei am Rosenhügel und dem Rehgarten mit der Büste von Fürst Hardenberg. Trage in die Kästchen die richtigen Buchstaben ein, du wirst sie nachher noch einmal brauchen.

— — — — —

Wenn du noch deinen Preis für die richtige Lösung der Aufgaben holen möchtest, geht es wieder zurück zum Ausgangspunkt am Parkplatz. Hast du richtig gelöst, öffne dort (gegenüber der Zettelbox an den 5 Fahrradboxen) das Schließfach mit der richtigen Schließfachnummer und du findest deinen Schatz zum Mitnehmen und Basteln zu Hause. Ich hoffe, du hattest ordentlich Grusel-Spaß im Park und wir sehen uns bald wieder.