



## Rettings-Rallye für Flip die Fledermaus

Flip, die Fledermaus wurde von einem schwarzen Magier an einen Baum im Hof der Alten Feuerwache festgezaubert. Es gibt nur eine Möglichkeit, den Bann zu brechen und Flip zu befreien. Möglichst viele Kinder der Alten Feuerwache lösen die kniffligen Aufgaben des Magiers.

So kannst du Flip befreien:

1. Gehe zur Laterne am Tor. Von hier siehst du ein Haus. Gehe dahin!



2. Wie heißt der Opa, von dem Flip immer seinen Eistee bekommt?

---

3. Gehe geradeaus weiter. Du kommst an einem Tor zu einem geheimen Spielplatz vorbei. Wann kannst du im März auf dem Spielplatz spielen?

---

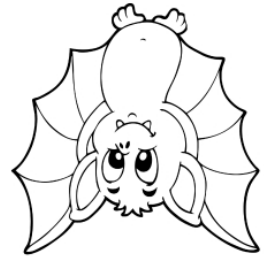
4. Auf dem Spielplatz löst Flip immer seine Rechenaufgaben. Wie viele Heißluftballons findest du auf dem Spielplatz?

---

5. Gehe jetzt weiter zum nächsten Spielplatz. Der Platz, an dem er sich befindet, ist nach einem berühmten Fledermaus-Freund benannt. Wie heißt er?

---

6. Bist du so sportlich wie Flip? Mache 3 Bewegungen, die Fledermäuse bei ihren Sportübungen machen!
7. Wenn du mit deinem Sport fertig bist, suche das Haus, auf das Flip immer fliegt, um die Menschen zu beobachten.



Schätze, wie hoch das Haus ist!

a. 6 m

b. 12 m

c. 20 m

8. Gehe bis zur nächsten Ecke. Dort findest du ein angerostetes Spielzeug von Flip. Was macht er dort am liebsten?

---

9. Folge der Bernhard-Letterhaus-Straße in Richtung Schule. In dieser Straße gefallen Flip die Bäume besonders gut. Wie viele Bäume stehen an der Straße?

---

10. Flip wäre auch gerne in eine Menschen-Schule gegangen. Welche Hausnummer hat die Nikolaus-Groß-Schule?

---

11. Jetzt steht ihr vor einem riesigen Kran, der sogar einer Fledermaus zu hoch ist.  
Wie schafft es der Kranführer, in den Kran zu kommen?

---

12. Gehe weiter bis zum Platz. Dort siehst du ein Poster mit Tim und Struppi. Der  
Krebst hat Flips Lieblingsfarbe. Welche ist es?

---

13. Finde den Baum, in dem Flip gerne seinen Mittagsschlaf macht.



Die Pflanze, die an dem Stamm wächst, hilft Flip sich zu verstecken. Wie heißt  
die Pflanze?

---



14. Bleib auf dem Bürgersteig und gehe zu diesem Laden.



Hier bucht Flip immer seinen Urlaub. Das Fahrzeug, mit dem er im Urlaub fährt, ist hier abgebildet.

---

15. Gehe weiter die Straße lang. Im Fenster von Haus Nummer 26 steht eine aufmunternde Botschaft für Flip. Schreibe sie auf.

---

16. Gehe geradeaus weiter. Du kannst jetzt schon ein Stück von der Alten Feuerwache sehen. Auf dem Weg triffst du Pipi Langstrumpf, mit der Flip immer Bananen isst. Wie viele Bananen hat Pipi noch?

---

17. Wenn du am Fenster des Kinderbereiches vorbeikommst, löse das Rätsel am Fenster. Das Wort ergibt einen Zauberspruch, der Flip hilft, sich zu befreien.

---

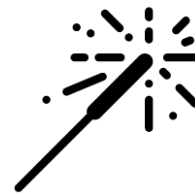
18. Im Hof der Alten Feuerwache gehst du an einem gefährlichen Tier vorbei, das im Kampf gegen den schwarzen Magier seine Schwanzspitze verloren hat.  
Welches Tier ist es?

---

19. Gehe zu Flip und schwäche den Bann, indem du das Zauberwort aussprichst.

20. Dann wirf den ausgefüllten Bogen in den Briefkasten am Tor.

Geschafft!



Es gibt eine Verlosung für 10 glückliche Gewinner\*innen. Ich möchte daran teilnehmen:

Name: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

