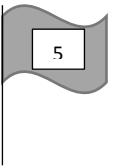


Als Detektiv durch die Kunstsammlungen

Rätselraten, Kombinieren, unter die Lupe nehmen – Jetzt ist euer Scharfsinn gefragt! Der Weg geht fast durch die gesamten Kunstsammlungen.

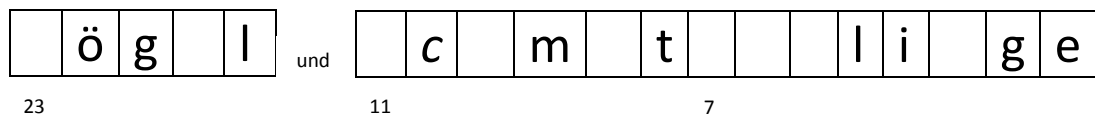
Die Buchstaben mit den kleinen Zahlen unter den Lösungen ergeben am Ende einen Lösungssatz.

Starte von der Kasse aus den **Rundgang**. Im ersten Vorraum siehst du ein Modell der Veste aus Holz. Hier kannst du dir einen ersten Überblick verschaffen. Versuche herauszufinden, in welchem Gebäude du gerade bist. Es ist der **Fürstenbau** (Fähnchen Nr.5)! Dein Auftrag führt dich außerdem in die Steinerne Kemenate (4), in den Carl-Eduard-Bau (3) und in den Herzoginbau (1).



Gehe nun, am Fahrstuhl vorbei, über die Holzterasse nach oben ins 1. Obergeschoss. Hinter der Glastür gehst du nach links in ein grünes Zimmer. Siehst du die Badewanne? Dann bist du richtig. Wieder nach links kannst du in **einen Raum mit einer farbenprächtigen Tapete** hinein blicken.

1. Im Muster der Tapete verbergen sich mehrere Tiere. Welche Tiere findest du darin?



Die Räume hier heißen übrigens **Schanzezimmer**. Hier wohnte Wolfgang Schanze. Er war der Privatlehrer der Kinder des letzten Herzogs, der in Coburg regiert hat. Gehe nun zurück in den **Korridor**. Hier gehst du eine kleine Treppe hinunter, in das „Gästezimmer“ mit seinem prächtig gedeckten Tisch, dann in das „Gästeschlafzimmer“ (= Münzkabinett) und ins „Ankleidezimmer“ (= Ordenskabinett). Folge dem Rundgang über die Holzterasse weiter nach oben.

2. In dem Raum, der vom Korridor abgeht, findest du in einer Vitrine eine männliche Figur, die etwas Großes aus Silber in die Höhe stemmt. Es ist der Gott des Meeres. Was trägt er in seinen Händen?

Ein

					f
--	--	--	--	--	---

6

Die Figur heißt

N			t		
---	--	--	---	--	--

Das Objekt ist ein Tafelaufsatz und war zur prächtigen Dekoration eines Tisches gedacht. Er wurde Herzog Ernst II. als Geschenk überreicht, weil er auf der „Christian VIII“ Kommandant war.

Folge dem Rundgang weiter.

Zähle alle offenen Kamine, die du auf deinem Weg siehst. Beim **dritten Kamin** lege einen Stopp ein.

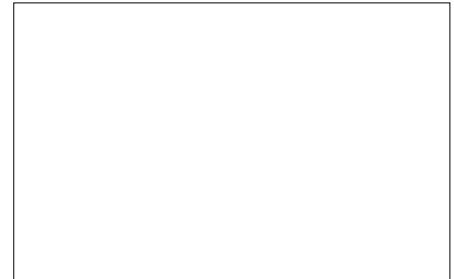
[4]

9. Im Korridor nach der Großen Hofstube hängt ein großer Wandteppich. Sieh ihn dir genau an! Es sind viele verschiedene Tiere abgebildet. Welches Tier hat die längste Zunge? Wo befindet sich dieses Tier im Bild? Mache ein Kreuz an der richtigen Stelle.

Der

								ä	
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

ist hier:



Gegenüber des Wandteppichs führt dich deine Erkundungstour weiter durch die **Lutherzimmer**. Du verlässt nun die Steinernen Kemenate durch eine weiße Tür.

Gehe immer weiter durch die Veste, den Wegweisern nach, bis du in einem Saal ankommst, wo ein prächtiger **Leuchter aus Glas** von der Decke herab glitzert und funkelt. Im ersten Raum warten zwei Detektivaufgaben auf dich.

10. Wir spielen „Ich sehe was, was du nicht siehst“

Es gibt mehrere davon in einer Vitrine.

Sie sehen aus wie bunte Kugeln.

Man hat damit Papier und Briefe beschwert.

Sie kommen aus Italien.

Ihr deutscher Name ist „Papiergewicht“.

Ihr englischer Name ist:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

11. Suche anschließend eine Orange. Sie ist aus **AEGILSS**. Moment, aus was?

Huch, was ist denn hier passiert? Da sind doch alle Buchstaben durcheinander geraten!
 Finde heraus, aus welchem Material die Orange ist.

14				4			

12. Im nächsten Raum gibt es an der linken Wand eine Vitrine mit Gläsern mit einem Tier oben drauf. Dieses Tier lebt im Wald. Die Gläser sehen komisch aus, denn sie haben innen eine Röhre aus Glas? Wie hat man solche Gläser benutzt?

Man trank aus dem

	a		
2			

 vom

	i				
5					

Wer das nicht wusste, hat sich bekleckert! Das war ein Spaß für die Tischgesellschaft!

Folge nun dem Rundgang weiter. Es warten spannende Rätsel im **Herzoginbau** auf dich.

13. Auf deinem weiteren Weg legst du im Raum nach den Vitrinen mit den Rechtsgeräten (z.B. Richtschwertern) einen Stopp ein. Was ist denn hier los? Werden hier etwa zerbrochene Teller ausgestellt? Wenn in einem Museum beschädigte Objekte gesichert und vor weiterer Zerstörung geschützt werden, nennt man dies:

R													g
9													

Mit Restaurant hat das übrigens nichts zu tun!

Weiter geht`s bis du wieder in einem großen Treppenhaus stehst.
 Gehe die Treppe nach oben – und schon bist du in der **Rüstkammer**.

14. Finde die kleinste Rüstung im Raum. Es ist ein blanker **ACEEGHHINRRSWZ**. Ein was?
 Verflixt, schon wieder sind die Buchstaben durcheinandergeraten! Kannst du herausfinden, wie diese Rüstung heißt und die Buchstaben noch einmal ordnen? Das Schild kann dir helfen.
 Es ist ein blanker

				g															
8				17				22											

Wie schwer ist diese Mini-Rüstung? Weißt Du, wieviel Du wiegst?

Lösungen:

- (1) Vögel und Schmetterlinge
- (2) Schiff, Neptun
- (3) Reiter
- (4) Lukas Cranach d.Ä.
- (5) Hand
- (6) Stab

(7)

G	F	A	B	R	U	D	S	T	K	L	U
M	S	B	E	H	S	A	X	R	M	F	J
M	Q	E	J	N	T	R	B	L	A	U	G
S	U	N	P	G	K	N	G	Z	E	W	H
W	H	D	R	E	I	Z	E	H	N	R	K
V	T	M	L	T	P	V	J	A	N	T	Q
H	R	A	D	T	F	N	M	I	E	M	N
K	I	H	E	I	I	T	R	B	R	O	T
O	G	L	A	S	G	H	A	L	P	C	V

- (8) 1480 lt. Beschilderung
- (9) Federn
- (10) Ameisenbär
- (11) Paperweight
- (12) Eisglas
- (13) Maul, Hirsch
- (14) Restaurierung
- (15) Zwergenharnisch
- (16) Das Kreuz muss ganz oben sein
- (17) Hundepanzer

Lösungssatz: Du warst ein super Detektiv!