



**Ostbelgien**

Cantons de l'Est · Oostkantons

[www.ostbelgien.eu](http://www.ostbelgien.eu)

# Kids on tour

DE

FR

NL

## 10 Erlebniskarten

Mit Spiel und Wissen auf Entdeckungsreise

Willkommen in Europas  
kraftvollem Garten.

Bienvenue dans  
le surprenant jardin  
de l'Europe.

Welkom in de ruige  
tuin van Europa.





# EDUTAINMENT

Durch die Verbindung von Unterhaltung und Bildung wird Lernmotivation gesteigert. Die Lust auf Wandern soll durch Spaß, Abwechslung und Eigeninitiative gefördert werden. Mit dem Tourenverlauf auf einer Schatzkarte werden die Kinder zum Mitmachen motiviert und lernen, sich selbstständig zu orientieren. Auf allen Schatzkarten befinden sich Fotos mit dem Wegverlauf und einer Pfeilrichtung. Somit können die Kinder selbstständig die Richtung erkennen und sind in die Wegplanung eingebunden. Unterwegs gibt es Spiele und Quizfragen, die durch römische Zahlen gekennzeichnet sind. Damit kommt keine Langeweile auf und der Spaß beim Wandern ist garantiert.

Verantwortlicher  
Herausgeber

Haus für Tourimus  
Hohes Venn - Ostbelgien  
Sandra De Taeye  
Direktorin  
Place Albert 1er 29a  
4960 Malmedy  
T +32 80 33 02 50  
info@ostbelgien.eu  
www.ostbelgien.eu

Redaktion  
Benno Hermes

© Fotos  
AVES, Benno Hermes, Daniel Theissen, Darinka Murrmann, Dominik Ketz, Gemeinde Büllingen, Gemeinde Kelmis, Gerhard Reuter, Ostbelgien.eu, Peter Freisen, Pierre Pauquay, Cernix, Stock Images by Adobe, TI Amel, TI Eupen, VV Herbesthal

Design  
www.design1A.com

Druck  
Kliemo, Eupen  
05/2021



# Kids on tour

## 10 Erlebniskarten

Mit Spiel und Wissen auf Entdeckungsreise



17-18-19

### Eine echte Bergwanderung

TRÔS-MARETS | 5,1 km | 98 Hm  
nicht kinderwageneeignet



20-21-22

### Abenteuer am Wasserfall

LONGFAYE | 3 km | 66 Hm  
nicht kinderwageneeignet



5-6-7

### Es war einmal... die Eyneburg

KELMIS | 5 km | 80 Hm  
nicht kinderwageneeignet



8-9-10

### Auf den Spuren alter Grenzen

EYNATTEN | 6,2 km | 70 Hm  
bedingt kinderwageneeignet



23-24-25

### Wald- und Wasserspaß

BÜTGENBACH | 5,5 km | 80 Hm  
nicht kinderwageneeignet



26-27-28

### Mit allen Sinnen Natur erleben

HEPPENBACH | 6,4 km | 150 Hm  
bedingt kinderwageneeignet



11-12-13

### Wildschweine und Moosfrisuren

EUPEN | 6,2 km | 100 Hm  
nicht kinderwageneeignet



14-15-16

### Auf Stegen durch die Moorlandschaft

BARAQUE MICHEL | 6,1 km | 63 Hm  
nicht kinderwageneeignet



29-30-31

### Haus oder Höhle

WALHORN | 5,1 km | 60 Hm  
nicht kinderwageneeignet

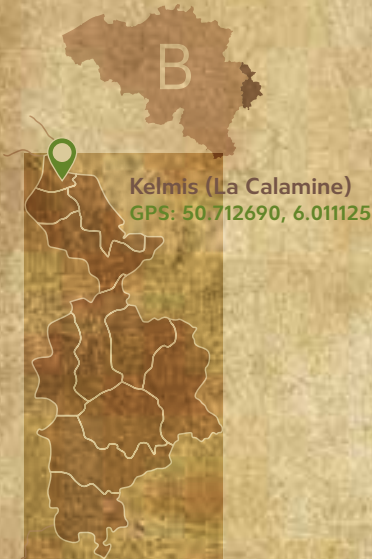


32-33-34

### Wo früher die Ritter lebten

BURG-REULAND | 3 km | 70 Hm  
bedingt kinderwageneeignet





## Es war einmal ... die Eyneburg



## Es war einmal ... die Eyneburg

**Start** N3 Aachen > Lüttich | Parkplatz : Ecke Lütticher Straße - Casinostraße (Kelmis/La Calamine)  
**GPS: 50.712690, 6.011125**  
**Länge** 5 km | 80 Hm  
 nicht kinderwagengeeignet

Diese Wanderung führt durch ein ehemaliges Bergbaugebiet und zur Eyneburg. Zuerst geht ihr am Casinoweier vorbei. Mit seinem Wasser wurde früher die eisenhaltige Erde aus den Bergbau-Stollen gewaschen. Anschließend folgt ihr dem Flusslauf der Göhl, vorbei an schroffen Felsen und an einer alten Burgmauer entlang. Auf einer Anhöhe steht die Eyneburg. Gleich dahinter beginnt das bewaldete Hohnbachtal. Hier blühen im Frühling seltene wilde Narzissen. Zum Abschluss geht es über einen verwurzelten Pfad zurück zur Göhl.



**I** Was sind Metallophyten? Was sind Zeigerpflanzen? Für diejenigen, die es nicht wissen: Findet die Infotafel.



**II** Lust auf ein Spiel? Start ist an der kleinen Brücke mit Torbogen an der Göhl. Sucht euch jeder einen Tannenzapfen. Werft abwechselnd in Wanderrichtung. Jeder darf soweit vorrücken, wie er seinen Tannenzapfen geworfen hat. Wer erreicht zuerst die rot-weiße Schranke an der nächsten Kreuzung?



**III** Die Eyneburg heißt auch Emmaburg. Laut einer Sage lebte Emma hier, eine Tochter Karls des Großen. Sie hatte sich in Einhard verliebt, einem Freund ihres Vaters. Karl durfte davon nichts wissen. So trafen sie sich heimlich. Eines Tages, es hatte geschneit, trug Emma Einhard sogar auf ihrem Rücken nach Hause, damit er sich durch seine Fußspuren nicht verraten konnte.



**IV** Im Hohnbachtal folgt ihr einer ehemaligen Eisenbahnlinie. Aus tiefen Stollen wurde hier früher Eisenerz nach oben befördert und per Zug nach Kelmis transportiert. Durch den Bergbau gelangte viel Metall in den Boden. Es gibt Pflanzen, die das besonders mögen. Deshalb wachsen hier Arten, die sonst eher selten sind, wie Orchideen, wilde Narzissen und Galmeiveilchen.



**V** Ihr geht durch ein Drehkreuz und betretet einen schmalen Pfad. Links von euch stehen drei große Buchen. Wie könnt ihr messen, welche der drei Bäume den größten Stammumfang hat?



# Auf den Spuren alter Grenzen

Start N68 Eynatten > Aachen | Parkplatz am Grenzübergang Köpfchen

GPS: 50.724594, 6.089911

Länge 6,2 km | 70 Hm  
bedingt kinderwageneeignet

Hügelig ist diese Route. Sie führt größtenteils durch Wald. Mal stehen die Bäume dicht und mal stehen sie verstreut. Durch Wiesenfluchten und an Hecken vorbei wandert ihr rund um den Grenzübergang Köpfchen, wobei ihr mehrere Landesgrenzen kreuzt. Früher waren auf diesen Wegen Schmuggler unterwegs. Heute bewundern Besucher im ehemaligen Zollhaus Kunst und Kultur.



I

Der Aachener Landgraben war die Grenze der Stadt Aachen. Er bestand aus Wällen und aus Gräben. Einige der Gräben waren mit Wasser gefüllt. Auf dem höchsten Wall wuchs eine Buchenhecke, die wie ein Zaun die Grenze schützte. Die wenigen Durchgänge wurden von Grenzschützern bewacht und nachts mit Balken geschlossen.



II

Die Buchenhecke(n) auf dem höchsten Wall des Landgrabens wurden lange nicht geschnitten. Dadurch sind viele einzelne Stämme aus der oberen Kante herausgewachsen. Man nennt diese Kante „Kopf“. Einige dieser bizarr gewachsenen Kopfbuchen stehen hier seit über 200 Jahren!



III

Am Grenzübergang Köpfchen könnt ihr mit einem Fuß in Belgien und mit einem anderen in Deutschland stehen. Früher mussten die Reisenden am Zollhaus ihre Ausweise vorzeigen, bevor sie die Grenze überqueren durften. Auch wurden hier Autos von Grenzpolizisten (= Zöllner) nach Schmuggelwaren durchsucht. Beliebte Schmuggelwaren waren Butter, Kaffee oder Zigaretten.



IV

Als es noch Fürstentümer gab, waren benachbarte Fürsten der Stadt Aachen nicht einverstanden damit, eine Grenze zu ziehen. Sie einigten sich darauf, die Grenze bloß mit Steinen zu markieren. Dies geschah vor über 400 Jahren. Da auf diesen Steinen ein Adler eingraviert war, nennt man sie auch Adlersteine. Der Adler ist übrigens das Wappentier der Stadt Aachen. Findet ihr den Adlerstein?



V

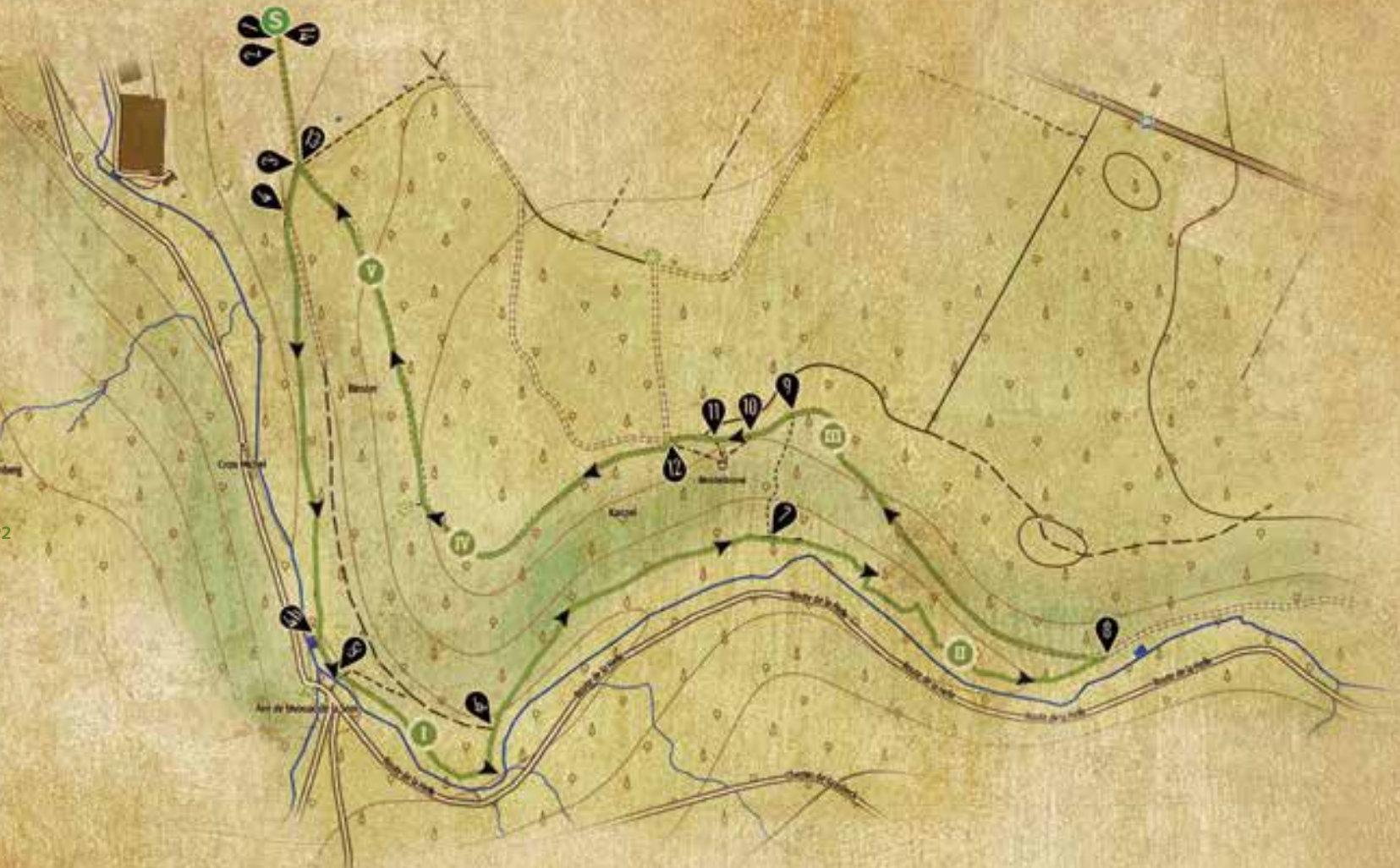
Es gibt Steine an der deutschen Grenze, die sehen aus wie Drachenzähne. Diese Steine sollten Panzer im Krieg an der Durchfahrt hindern. Im Laufe der Zeit sind die Drachenzähne zu einem Rückzugsort für Tiere und Pflanzen geworden und auch Kinder können sich hier prima verstecken ...



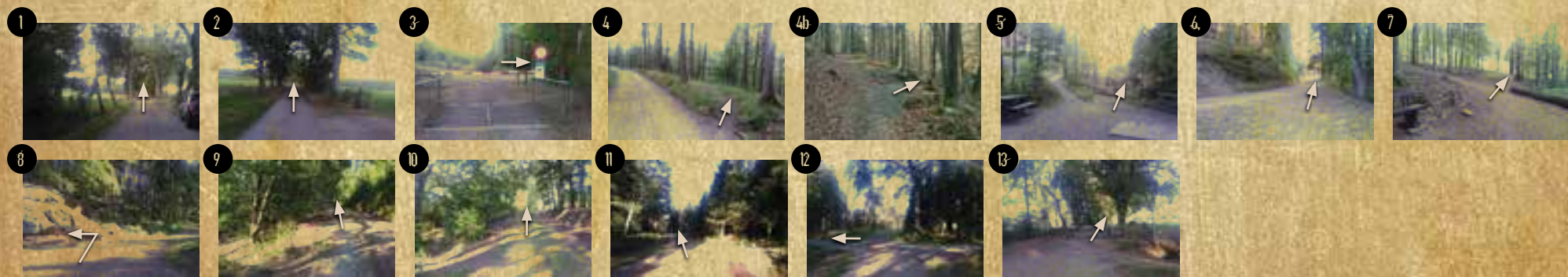
## Auf den Spuren alter Grenzen







## Wildschweine und Moosfrisuren



## Wildschweine und Moosfrisuren

**Start** Eupen, Parkplatz am Binsterweg  
**GPS: 50.6125184,6.0533892**  
**Länge** 6,2 km | 100 Hm  
 nicht kinderwageneeignet

Diese abwechslungsreiche Wanderung führt durch den Hertogenwald bei Eupen. Zu Beginn ist das Plätschern der Hill nie weit entfernt: Auf einem schmalen Pfad geht es über Baumwurzeln und Felsen das Ufer des Baches entlang. Das Wasser ist vom Torf braun verfärbt. Im Juli kann man hier Blaubeeren pflücken. Später durchquert ihr Misch- und Nadelwälder und gelangt über eine von Wiesen gesäumte Allee zurück zum Ausgangspunkt.



**I**

Am Bach leben viele Tiere. Zählt abwechselnd Tiere auf, von denen ihr wisst, dass sie am Bach leben. Könnt ihr einige davon entdecken?



**II**

Balanciert über die Wurzeln, als wäre der Boden daneben aus Lava. Wer schafft es am längsten, nicht den Boden zu berühren?



**III**

Überall liegen sie herum, verrückt geformte Stöcke. Haltet die Augen auf nach ihnen. Wer sammelt das am seltsamsten geformte Stück Holz.



**IV**

Binsterkanzel nennt sich dieser Ort. Viele Steine hier sind mit Moos bewachsen. Bei einigen ist das Moos so lang, dass es an Haare erinnert. Wer findet den Stein mit der lustigsten Moosfrisur?



**V**

Wildschweine leben hier. Das erkennt man daran, dass oft der Boden aufgewühlt ist. Wildschweine wühlen mit ihren Nasen in der Erde herum, auf der Suche nach essbaren Wurzeln. Wie sieht der Fußabdruck eines Wildschweins aus? A, B oder C?



# Auf Stegen durch die Moorlandschaft

Start N68 Eupen > Malmedy | Parkplatz Baraque Michel

GPS: 50.518924, 6.063373

Länge 6,1 km | 63 Hm  
nicht kinderwagengeeignet

Trockenen Fußes überquert ihr auf Stegen die sumpfigen Wiesen des Hohen Venns. Einige Teilstücke führen euch durch dichten Nadelwald. Vereinzelt ragen die kahlen Skelette einst lebendiger Bäume in der Moorlandschaft auf. Das Wasser der meisten Tümpel ist vom torfigen Boden schwarz verfärbt. Birken, Heidekraut und Farn säumen den Wegesrand. An sonnigen Herbsttagen strahlt das Venngras in einem kräftigen Rot-Orange. Ein kleiner Bach taucht im Dickicht auf. Er plätschert vor sich hin. Wie eine Einladung klingt es. Lasst euch nieder und genießt den Moment.



I

Einst hing an der Fischbach Kapelle eine Laterne. Sie wurde jeden Abend, wenn die Sonne unterging, angezündet. Das Licht der Laterne sollte Wanderern den Weg zu einer sicheren Zuflucht weisen. Denn im Hohen Venn konnte und kann man sich leicht verirren, vor allem in der Dunkelheit.



II

Vom Vogelausguck habt ihr einen tollen Ausblick auf die sumpfigen Wiesen des Venns. Haltet Ausschau! Wer entdeckt die meisten Vögel? Wisst ihr vielleicht sogar einige davon zu benennen?



III

Dieser Grenzpfahl markierte die Grenze zwischen Belgien und Preußen. Die Buchstaben, die ihr seitlich auf dem Grenzpfahl findet, zeigen an, wo die beiden Länder liegen. Wie heißt Preußen heute?



IV

Traurig ist die Geschichte, die sich hinter dem Kreuz der Verlobten verbirgt. Sie lehrt uns, wie tückisch das Hohe Venn sein kann. Wenn ihr erfahren möchtet, was mit dem jungen Paar in jener Nacht damals geschah, sucht die Infotafel und lest die Geschichte der Verlobten nach.

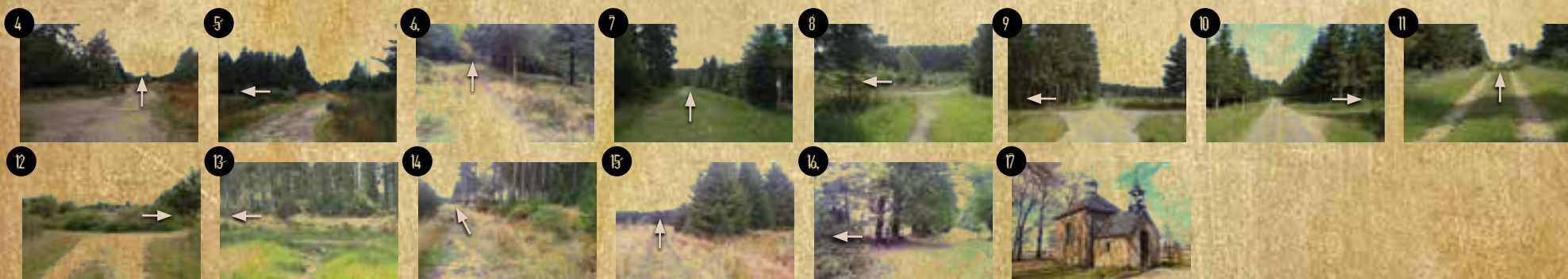


V

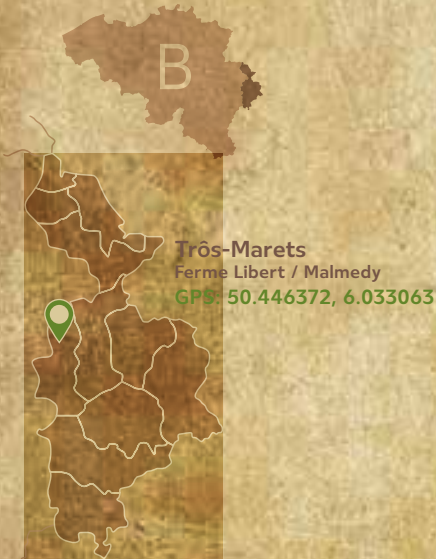
Über Steine hüpfen, das macht Spaß! Probiert es aus. Bei schönem Wetter könnt ihr am kleinen Bach aber noch viel mehr tun, als nur das. Wie wäre es mit Insekten zählen? Oder einem Wettrennen: „Wessen Blatt schwimmt am schnellsten von Stein A nach Stein B?“



## Auf Stegen durch die Moorlandschaft







# Eine echte Bergwanderung



# Eine echte Bergwanderung

**Start** (Trôs-Marets) Route de la Ferme Libert 33, 4960 Malmédy | *Ferme Libert*  
**GPS: 50.446372, 6.033063**

**Länge** 5,1 km | 98 Hm  
 nicht kinderwageneeignet, Achtung bei Glatteis!

**Diese Wanderung ist eine echte Bergwanderung. Auf dem Pfad hinab ins Tal der Trôs-Marets steigt ihr über Wurzeln, Steine und Baumstämme. Ihr überquert eine Holzbrücke, die sich über den schäumenden Wildbach spannt und folgt dem Bachlauf bergan. Im Felsen verankerte Stahlseile bieten Halt auf dem manchmal rutschigen Boden. Das letzte Drittel der Wanderung führt durch den Wald, unter hohen Bäumen hindurch und entlang von saftig-grünen Wiesen.**



**I**

Testet euren Tastsinn! Sucht euch jeder einen Stein und betastet ihn. Prägt euch jede Kante und jede Rundung gut ein. Nun gibt jeder seinen Stein in einen Beutel. Wer findet alleine durchs Ertasten den Seinen unter all den Steinen?



**II**

Ihr steht auf der Brücke. Seht ihr die kleinen Wasserfälle? Das Wasser, das gerade unter euch hindurch sprudelt, legt einen weiten Weg zurück. Es fließt von hier aus in 4 Flüsse, die Warche, Amel, Ourthe und Maas heißen. Über diese 4 Flüsse gelangt das Wasser bis in die Nordsee. Die Nordsee ist weder Fluss noch See. Sie ist ein \_\_\_\_\_ Meer



**III**

Habt ihr schonmal dem Murmeln eines Bachs gelauscht? Hier unter den Bäumen könnt ihr es probieren. Sucht euch ein Plätzchen, wo ihr gemütlich sitzen könnt. Dann schließt eure Augen und hört eine Weile dem Bach zu. Er hat einiges zu erzählen.



**IV**

Ameisenhaufen sind die Nester der Waldameisen. Wisst ihr, warum sie gerne hohe Haufen bauen? Nein, nicht wegen der Aussicht, sondern weil sie es warm und gemütlich mögen. Umso höher das Nest, umso besser kommt die Sonne dran und umso wärmer ist es im Ameisenbau.



**V**

Wer bin ich? Ich fresse Eicheln und Wurzeln, Schnecken und Pilze. Ich wälze mich liebend gerne im Schlamm. Frischlinge heißen meine Kinder. Sie haben Streifen in ihrem Fell. Sucht mich. Ich bin ganz in der Nähe. Aber begegnet ihr mir im Wald, dann kommt mir auf keinen Fall zu nahe.

Wildschwein



# Abenteuer am Wasserfall

**Start** Longfaye, Chemin de la Cascade | Parkplatz am Ende der Straße  
**GPS: 50.475395, 6.085307**

**Länge** 3,2 km | 89 Hm  
 nicht kinderwagengeeignet

Zwischen Wiesen hindurch wandert Ihr am Rande des Dorfes Longfaye. Ein geheimnisvoller Hohlweg regt eure Fantasie an. Ihr wandert durch eine Baumallee, die an warmen Tagen kühlenden Schatten spendet. Die Wälder, die ihr von hier aus sehen könnt, gehören zu den Ardennen. Auf einem schmalen Weg geht es bergab zur Bayehon, deren Rauschen schon von Weitem zu hören ist. Über einen verwurzelten Pfad erreicht ihr den höchsten natürlichen Wasserfall Belgiens. Wenn der Fluss ausreichend Wasser führt, stürzt er über die schwarzen Felsen spektakulär in die Tiefe.



**I**

Eiche / Birke / Buche / Haselnuss / Kastanie / Ahorn / ...  
 Sammelt während eurer Wanderung möglichst viele verschiedene Blätter und versucht anschließend rauszufinden, zu welchen Baumarten sie gehören.



**II**

Auf dem alten Hohlweg wandert ihr an vielen komisch gewachsenen Bäumen vorbei. Man kann Gesichter, Figuren und Tiere in ihren Formen erkennen. Was erkennt ihr?



**III**

Tiere imitieren: Einer denkt sich ein Tier aus, der andere muss es nachmachen.  
 Der erste nennt zum Beispiel die Kuh als Tier. Der zweite macht das Tier nach, indem er Geräusche oder Bewegungen imitiert. Er macht laut „Muuh“, läuft auf allen Vieren oder legt sich zum Wiederkäuen in die nächste Wiese...

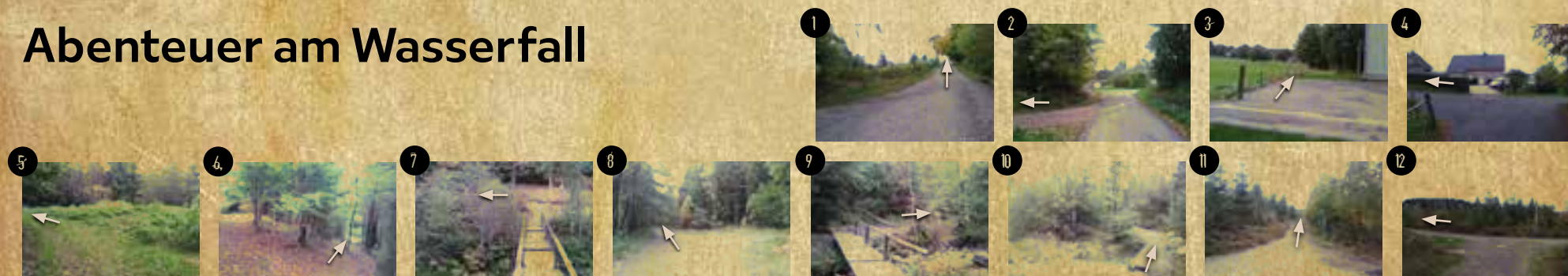


**IV**

Klettert hinunter zum Wasserfall. Taucht eure Zehen ins Wasser, baut ein Türmchen aus Steinen am Ufer oder balanciert über Steine, für die Kleinsten natürlich mithilfe Erwachsener.



## Abenteuer am Wasserfall

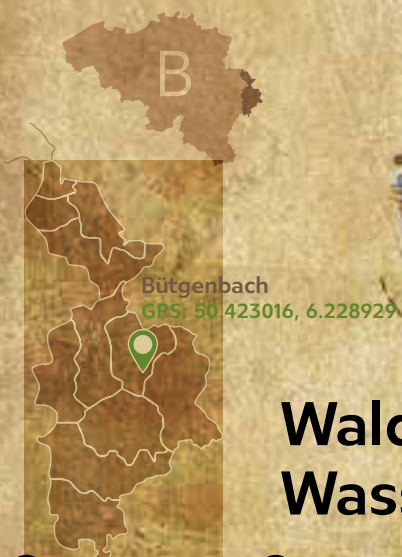




# Wald- und Wasserspaß

**Start** Bütgenbach | Parkplatz Muhrenberg  
**GPS: 50.423016, 6.228929**  
**Länge** 5,5 km | 80 Hm  
 nicht kinderwageneeignet

Die waldige Route beginnt mit einem Anstieg. Auf der Höhe angekommen, wandert ihr durch Misch- und Nadelwald. Der zunächst breite Weg geht über in einen verwurzelten Pfad. Ihr folgt dem Fitness Trail und erreicht schließlich die offene Landschaft mit Blick über den Bütgenbacher See. An ortstypischen Hecken entlang spaziert ihr hinunter zum Ufer, wo unzählige Buchten auf Spaziergänger, Angler und Wasserratten warten.



## Wald- und Wasserspaß



**I**

Der Schatz von Bütgenbach. Findet etwas **Rundes**, etwas **Spitzes**, etwas **Rotes**, etwas **Weiches** und etwas **Essbares** und sammelt es in einem Beutel oder in einer Papiertüte. Am Ende der Wanderung - vielleicht am Ufer des Sees - wird ausgewertet und erzählt.



**II**

Manchmal ist normal gehen zu langweilig. Probiert doch mal etwas Neues aus. Bestimmt, von wo nach wo und vor allem wie! Auf einem Bein, rückwärts, wie ein Frosch, im Galopp ... erlaubt ist, was Spaß macht. Mitmachen darf jeder, auch die Erwachsenen.



**III**

An der Schranke startet der große Bütgenbach-Sprint! Ziel ist das Fitnessgerät an der nächsten Kreuzung. Bis eure Eltern euch eingeholt haben, könnt ihr auf einem Bein hüpfen, 10 Hampelmänner machen oder überlegen, welches Eis ihr euch als Gewinner wohl verdient habt.



**IV**

Am Ufer des Sees liegen viele Steine herum. Sucht euch einen möglichst flachen und runden Stein. Wie oft schafft ihr es, ihn über die Wasseroberfläche springen zu lassen, ohne dass er untertaucht?



# Mit allen Sinnen Natur erleben

**Start** Heppenbach | Parkplatz am Waldlehrpfad, Grillhütte  
**GPS: 50.359372, 6.233715**

**Länge** 6,4 km | 150 Hm  
 bedingt kinderwagengeeignet

**Nadel- und Mischwald wechseln sich zu Beginn der Wanderung ab. Es geht ein wenig bergan bis zum „Hepscheider Kneppche“. Dort lädt eine Bank zum Verweilen ein. Am Steinbruch Rugtloof trifft ihr auf imposante Felsen. Bald darauf führt ein verwachsener Weg zum Naturerlebnispfad. Hier lernt ihr Tierspuren zu erkennen und erforscht die Klänge des Waldes. Naturkunstobjekte links und rechts befinden sich, manche offensichtlich andere versteckt, längs des Weges und in den Bäumen. Ob ihr dem 250-jährigen Kronenzwölfer begegnet?**



**I**

Wer wird Waldkönig? Markiert einen Punkt auf dem Boden, einige Meter von einem Baum entfernt. Sucht euch 5 Tannenzapfen und werft von der Markierung aus, abwechselnd, auf den Stamm des Baumes. Wer das Ziel am häufigsten trifft, hat gewonnen und wird zum Waldkönig gekürt.



**II**

Die Künstler des Waldes malen ihre Bilder nicht mit Farben und Pinsel. Sie benutzen Dinge, die der Wald ihnen zur Verfügung stellt: Lose Rinde und herumliegende Zapfen, Blätter und Tannennadeln, Stöckchen, Steine und sonstige Naturmaterialien. Sammelt ein paar Minuten lang „Zutaten“. Gestaltet anschließend damit auf dem Boden ein Bild.



**III**

Die Waldmaus kann 70 Zentimeter weit springen. Das Eichhörnchen schafft sagenhafte 6 Meter. Wie weit springt ihr?



**IV**

Fühlen und tasten, ausprobieren und staunen, mitmachen und lachen – Der Naturerlebnispfad spricht den Entdecker in euch an. Spielt ein Lied auf der Baumorgel oder nehmt im Waldtheater Platz.



**V**

Auf kleinen Pfaden abseits des Weges findet ihr weitere Kunstwerke. Manche geheimnisvoll, so wie das Glashaus, auf dem Geschichten von Kindern aus aller Welt verewigt wurden und andere beeindruckend groß, so wie der Kronenzwölfer. Um welches Tier es sich wohl hierbei handelt?



## Mit allen Sinnen Natur erleben





# Haus oder Höhle: Wie unterschiedlich man bauen kann



# Haus oder Höhle: Wie unterschiedlich man bauen kann

**Start** Walhorn | Parkplatz gegenüber Dorfstraße 35, 4711 Walhorn  
**GPS: 50.6752223, 6.0476035**  
**Länge** 5,1 km | 60 Hm  
 nicht kinderwagengeeignet

Diese Wanderung führt durch die grünen Wiesen rund um das Dorf Walhorn. Zu Beginn wandert ihr entlang dorniger Hecken bergan zum Steinbruch ‚In der Rotsch‘. Durch einen Stiegel (Drehkreuz) gelangt ihr an eine Gasse, auf der ihr zum Weiler Langmüs (Lange Mäuse) gelangt. Einige Schritte weiter erreicht ihr die Banneuxkapelle und wandert auf einem Kreuzweg durch einen idyllischen Kiefernwald. An einem schattig gelegenen Spielplatz auf dem Johberg könnt ihr in der Ferne Walhorn entdecken. Entlang eines geheimnisvollen Hohlweges haben Dachse zahlreiche Bauten gegraben. Wenig später im alten Ortskern von Walhorn seht ihr, wie die Menschen früher ihre Häuser gebaut haben.



**I**

An dieser Stelle zweigt unsere Wanderung nach links ab. Es ist eine gute Stelle, um eine erste Pause einzulegen. Sucht Blätter, Steine, Tannenzapfen und alles, was ihr finden könnt und legt aus den Fundstücken ein schönes Bild!



**II**

Die Kreuze am Kreuzweg sind mit römischen Zahlen nummeriert. Diese bestehen aus Buchstaben. Ein V bedeutet 5, ein großes I jeweils 1. Wer kann die römischen Zahlen entziffern?



**III**

Auf dem Spielplatz am Johberg steht ein mächtiger (Galgens)-Stein. Findet ihn und schaut nach, in welchem Jahr die letzte Hinrichtung stattgefunden hat.

1761



**IV**

Dachse sind hundsgröße Tiere, die in tiefen Höhlen wohnen. Sie sind meist nachts aktiv. Am Rand des Hohlweges haben sie zahlreiche Bauten angelegt. Mit etwas Glück findet ihr an den Eingängen zu den Bauten ein paar Spuren der Dachse.



# Wo früher die Ritter lebten

**Start** Ulfstraße, Weveler (Burg Reuland) | Parkplatz am VENNBAHN-Radweg (Ravel)

**GPS: 50.196681, 6.149456**

**Länge** 3 km | 70 Hm  
bedingt kinderwagengeeignet

Heute wandert ihr, wo früher die Ritter lebten. Es beginnt mit einem Anstieg zur Kirche von Weveler. Genießt die tolle Aussicht vom Friedhof der Kirche hinab ins Ourtal. Im Anschluss folgt ihr einem Kreuzweg bergab in Richtung Burg-Reuland. Imposant thronen die Überreste der ehemaligen Burg auf einer Anhöhe über dem Ort. Im Tal angekommen bietet sich ein Abstecher ins Dorf und zur Burgruine an. Den letzten Teil der Route folgt ihr dem Vennbahnradweg an der Our entlang, bis ihr wieder zurück an eurem Startpunkt seid.



**I**

An der Kirche von Weveler laden zwei Tische zu einer Pause ein. Aus alten Baumstämmen sind die Platten gemacht. Deutlich könnt ihr die Ringe erkennen. Jeder einzelne steht für ein Lebensjahr. Hier könnt ihr euch im Zählen üben.



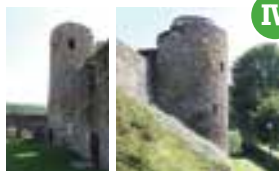
**II**

Habt ihr Lust auf ein Experiment? Ihr benötigt dafür nur ein Tuch und ein „Versuchskaninchen“. Verbindet eurem Freiwilligen die Augen. Jetzt wird es spannend. Der „Blinde“ wird nun einen Teil des Weges durch Worte geführt. Der Führende beschreibt ihm den Weg, Hindernisse und was es sonst noch zu sehen gibt. Danach könnt ihr die Rollen tauschen.



**III**

Diese Aussicht ist jedes Foto wert. Versucht doch einmal Folgendes: Einer von euch spielt die Kamera, der andere den Fotografen. Die menschliche Kamera schließt die Augen und der Fotograf sucht nach einem schönen Motiv. Er lenkt seine Kamera, bestimmt Position und Perspektive. Dann darf die Kamera ihre Augen öffnen. Macht 3 Schnappschüsse und tauscht die Rollen.



**IV**

Einst lebte ein Ritter namens Kunibert in der Burg von Burg-Reuland. Vom höchsten Turm der Burg aus hielt er täglich nach feindlichen Ritttern Ausschau. Dreimal pro Tag musste er die Treppe zum Turm erklimmen: morgens mit der Morgensonne, mittags mit einem vollen Bauch und nachmittags mit einem Lächeln. Wie viele Stufen musste Kunibert täglich steigen?



nahe Burg-Reuland  
GPS: 50.196681, 6.149456



# Wo früher die Ritter lebten







**Industriellehrpfad**  
Kelmis

7,5 km | STARTPUNKT:  
**Am Park Hotel in Kelmis**  
Schützenstraße 2, 4720 Kelmis  
GPS: 50.716546, 6.010583



**Lehrpfad - Wissenswertes über und rund um den Preussischen Grenzbahnhof**

1 km | STARTPUNKT:  
**4710 Herbesthal**  
Bahnhofstraße - Neutralstraße  
GPS: 50.65973, 5.98438



**Naturlehrpfad**  
Raeren

8 km | STARTPUNKT:  
**Ehemaliger Bahnhof Raeren**  
Bahnhofstraße 70, 4730 Raeren  
GPS: 50.665032, 6.126317



**ArTboretum Drachenpfad**  
Mefferscheid

1 km | STARTPUNKT:  
**An der N620 von Hestreu**  
4837 Baelen  
GPS: 50.581098, 6.033095



**Waldlebnispfad FOXY**  
Wesertalsperre  
Eupen

2,5 km | STARTPUNKT:  
**am Ende des Parkplatzes**  
Langesthal 164, 4700 Eupen  
GPS: 50.620446, 6.091669



**Wasser-Erlebnispfad**  
Wesertalsperre  
Eupen

1 km | STARTPUNKT:  
**unterhalb des Restaurants**  
Langesthal 164, 4700 Eupen  
GPS: 50.620446, 6.091669



**Geopfad Naturzentrum**  
Haus Ternell - Eupen

30 km | STARTPUNKT:  
**Haus Ternell**  
**unterhalb des Restaurants**  
Ternell 2-3, 4700 Eupen  
GPS: 50.586469, 6.129442



**Naturlehrpfad Fagne du Neür-Lowé**  
Naturparkzentrum Botrange

5,6 km | STARTPUNKT:  
**Naturparkzentrum Botrange**  
Rte de Botrange 131, 4950 Robertville  
GPS: 50.493525, 6.099509



**Naturlehrpfad Poleur Venn**  
Mont-Rigi

3,1 km | STARTPUNKT:  
**Mont-Rigi / Wissensch. Station**  
Rte de Botrange 137, 4950 Sourbrodt  
GPS: 50.511362, 6.075784



**Lehrpfad Poudingue**  
Malmedy

2 km | STARTPUNKT:  
**Malmedy > Kathedrale**  
Place du Châtelet, 4960 Malmedy  
GPS: 50.426805, 6.027877



**Naturlehrpfad Mausheck**  
Bütgenbach

0,8 km | STARTPUNKT:  
**Grillhütte unterhalb des Viadukts**  
Warchestraße, 4750 Bütgenbach  
GPS: 50.435404, 6.204698



**Wasser-Erlebnispfad**  
Manderfeld

3 km | STARTPUNKT:  
**Hotel Eifeler Hof**  
Manderfeld 37, 4760 Büllingen  
GPS: 50.330840, 6.339425



**Kulturrouten**  
Hünningen

11 km | STARTPUNKT:  
**Hünningen > Kirche**  
Hünningen 273, 4760 Büllingen  
GPS: 50.395799, 6.290884



**Natur- und Kunsterlebnislehrpfad**  
Heppenbach/Halenfeld

2,6 km | STARTPUNKT:  
**Grillhütte Heppenbach/Halenfeld**  
Zum Jagdhaus, 4770 Amel  
GPS: 50.359353, 6.233644



**Vogellehrpfad**  
Heppenbach

6-10 km | STARTPUNKT:  
**Café Müller**  
Zum Höchst 6, 4770 Heppenbach  
GPS: 50.363046, 6.218345



**Planetenweg**  
St.Vith

3 km | STARTPUNKT:  
**Bahnbrücke / Ende Klosterstraße**  
Klosterstraße, 4780 St.Vith  
GPS: 50.278932, 6.127550



**Waldlehrpfad ARBORETUM**  
Rodt

2,5 km | STARTPUNKT:  
**Freizeitzentrum Rodt (Biermuseum)**  
Rodt 89A, 4784 St.Vith  
GPS: 50.297638, 6.062598





# Mein Erlebnistagebuch

## Es war einmal... die Eyneburg

Wenn ich ein Burgfräulein\*herr wäre,  
würde ich mich ..... nennen.

## Auf den Spuren alter Grenzen

Ich habe schon folgende fremde Länder besucht:

.....

## Wildschweine und Moosfrisuren

Mein Lieblingswaldtier ist .....

## Auf Stegen durch die Moorlandschaft

Im Venn gefällt mir am Besten : .....

## Eine echte Bergwanderung

Wie viele Brücken habe ich auf meiner Wanderung überquert: .....

## Abenteuer am Wasserfall

Welchen Baum pflanze ich später in meinen Garten: .....

## Wald- und Wasserspass

Ich wohne in der Nähe von dem See/Fluss/Meer: .....

## Mit allen Sinnen

### die Natur erleben

Ich kann ..... Meter  
weit springen.

## Haus oder Höhle

Male Dein Traumhaus!

## Wo früher die Ritter lebten

Zeichne die Fahne, die über deinem  
Schlossturm wehen würde!



Vennbahn



Genießen Sie  
125 Kilometer  
entspanntes  
Radvergnügen!

[www.vennbahn.eu](http://www.vennbahn.eu)



Kids on tour

# 10 Wanderungen für Groß und Klein

[www.ostbelgien.eu/kidsontour/de](http://www.ostbelgien.eu/kidsontour/de)

Durch die Verbindung von Unterhaltung und Bildung wird Lernmotivation gesteigert. Die kindgerechten Karten fördern räumliche Orientierung und die Führungsrolle stärkt das Selbstbewusstsein der Kinder. Viel Spaß beim Wandern!

### 1 KELMIS

Es war einmal... die Eyneburg

### 2 EYNATTEN

Auf den Spuren alter Grenzen

### 3 EUPEN

Wildschweine und Moosfrisuren

### 4 BARAQUE MICHEL

Auf Stegen durch die Moorlandschaft

### 5 TRÔS-MARETS

Eine echte Bergwanderung

### 6 LONGFAYE

Abenteuer am Wasserfall

### 7 BÜTGENBACH

Wald- und Wasserspaß

### 8 HEPPENBACH

Mit allen Sinnen Natur erleben

### 9 WALHORN

Haus oder Höhle

### 10 BURG-REULAND

Wo früher die Ritter lebten

